

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-108183

(P2014-108183A)

(43) 公開日 平成26年6月12日(2014.6.12)

(51) Int.Cl.

A63F 9/14 (2006.01)

F 1

A63F 9/14

B

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2012-263273 (P2012-263273)
(22) 出願日 平成24年11月30日 (2012.11.30)

(71) 出願人 506113602
株式会社コナミデジタルエンタテインメン
ト
東京都港区赤坂九丁目7番2号
(74) 代理人 100099645
弁理士 山本 晃司
(74) 代理人 100107331
弁理士 中村 聡延
(72) 発明者 佐久間 隆
東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社
コナミデジタルエンタテインメント内

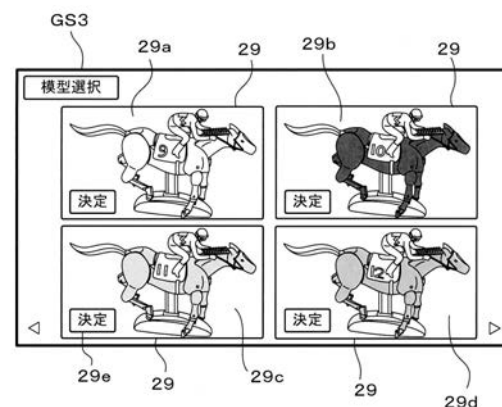
(54) 【発明の名称】 ゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 模型に対応付けられるべき任意の対象に対してプレイヤーによる模型への対応付けが可能なゲーム機を提供する。

【解決手段】 フィールド5上で動作する複数の模型6が設けられ、模型6の動作を利用したフィールドゲームが実行されるゲーム機1であって、第1モニタ3a及び第2モニタ3bと、外見を特定する外見情報及び勝敗に影響する能力値を記述したプレイデータ45が設定された育成馬24を含んだ、勝敗を競う複数の出走馬を複数の模型6のそれぞれに割り当て、育成馬24をフィールドゲームに参加させ、複数の模型6のそれぞれに対応付けられた複数の模型選択部29を第2モニタ3bに表示させ、プレイヤーの選択に基づいて、複数の模型選択部29から1つの模型選択部29を決定する。ゲーム機1は、決定した模型選択部29に対応する模型6に育成馬24を割り当てる。

【選択図】 図3C



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

フィールド上で動作する複数の模型が設けられ、前記模型の動作を利用したフィールドゲームが実行されるゲーム機であって、

表示装置と、

外見を特定する外見情報及び勝敗に影響する能力値を記述した特別対象データが設定された特別対象を含んだ、勝敗を競う複数の対象を前記複数の模型のそれぞれに割り当てる対象割当手段と、

前記特別対象を前記フィールドゲームに参加させるゲーム参加手段と、

前記複数の模型のそれぞれに対応付けられた複数の選択肢を前記表示装置に表示させる表示制御手段と、

プレイヤーの選択に基づいて、前記複数の選択肢から 1 つの選択肢を決定する選択肢決定手段と、を備え、

前記対象割当手段は、前記選択肢決定手段にて決定した選択肢に対応する模型に前記特別対象を割り当てる、ゲーム機。

【請求項 2】

前記選択肢決定手段にて選択肢が決定されるときに、抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段の抽選結果に基づいて、プレイヤーに特典を付与する特典付与手段と、を備えた請求項 1 に記載のゲーム機。

【請求項 3】

前記特典として、前記特別対象の能力値を上昇させる請求項 2 に記載のゲーム機。

【請求項 4】

前記表示制御手段は、前記外見情報に基づいて、前記複数の選択肢からプレイヤーに提示する選択肢を選別して前記表示装置に表示させ、

前記選択肢決定手段は、前記選別した選択肢の中からプレイヤーに選択させる請求項 1 ～ 3 のいずれか一項に記載のゲーム機。

【請求項 5】

プレイ結果に応じて前記特別対象の能力値を変更する能力値変更手段をさらに備えた請求項 1 ～ 4 のいずれか一項に記載のゲーム機。

【請求項 6】

前記表示制御手段は、前記複数の選択肢として前記模型を示す画像を前記表示装置に表示させる請求項 1 ～ 5 のいずれか一項に記載のゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、フィールド上で動作する複数の模型が設けられたゲーム機に関する。

【背景技術】

【0002】

フィールド上で動作する複数の模型が設けられたゲーム機が周知である。例えば、フィールド上に競走馬を模した模型が設けられ、競争する模型の着順を予想する競馬ゲームを提供するゲーム機が知られている（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2006-204394 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

フィールド上で動作する模型の外見と、その模型に対応付ける競走馬等のゲームの対象の外見が異なると、ゲームを十分に楽しめないおそれがある。

10

20

30

40

50

【0005】

そこで、本発明は模型に対応付けられるべき任意の対象に対してプレイヤーによる模型への対応付けが可能なゲーム機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明のゲーム機は、フィールド（５）上で動作する複数の模型（６）が設けられ、前記模型の動作を利用したフィールドゲームが実行されるゲーム機（１）であって、表示装置（３a、３b）と、外見を特定する外見情報及び勝敗に影響する能力値を記述した特別対象データ（４５）が設定された特別対象（２４）を含んだ、勝敗を競う複数の対象を前記複数の模型のそれぞれに割り当てる対象割当手段（３１）と、前記特別対象を前記フィールドゲームに参加させるゲーム参加手段（３１）と、前記複数の模型のそれぞれに対応付けられた複数の選択肢（２９）を前記表示装置に表示させる表示制御手段（３１）と、プレイヤーの選択に基づいて、前記複数の選択肢から１つの選択肢を決定する選択肢決定手段（３１）と、を備え、前記対象割当手段は、前記選択肢決定手段にて決定した選択肢に対応する模型に前記特別対象を割り当てる、ことにより上記課題を解決する。

【0007】

本発明のゲーム機によれば、模型に対応する選択肢がプレイヤーに提示され、その中から一つの選択肢が決定される。決定した模型は特別対象に割り当てられ、動作が制御される。従って、特別対象としてプレイヤーは好みの模型を選択することができ、ゲームを楽しむことができる。模型に割り当てられる対象は、通常、表示装置の画面上に表現されるため、プレイヤーの選択の余地がないと異なる外見の模型が割り当てられることがあるが、本発明においては、プレイヤーのイメージ通りの模型を割り当てることができる。従って、プレイヤーの意思を汲んで模型と対象とを対応付けることができ、プレイヤーに違和感を感じさせることのないプレイ環境を提供することができる。

【0008】

本発明のゲーム機の一形態において、前記選択肢決定手段にて選択肢が決定されるときに、抽選を実行する抽選実行手段（３１）と、前記抽選実行手段の抽選結果に基づいて、プレイヤーに特典を付与する特典付与手段（３１）と、を備えてもよい。これによれば、プレイヤーの選択により選択肢が決定されると抽選が実行され、抽選結果に応じて特典がプレイヤーに付与される。プレイヤーは、特別対象をフィールドゲームに参加させると、模型を選択でき、抽選結果に応じて特典が付与されるので、フィールドゲームに特別対象を参加させることを促すことができる。この形態において、前記特典として、前記特別対象の能力値を上昇させてもよい。これによれば、特別対象の能力が低くフィールドゲームで勝てそうもない場合でも、特典の付与により勝ち目が生じる。これにより、フィールドゲームに特別対象を参加させることを促すことができる。

【0009】

本発明のゲーム機の一形態において、前記表示制御手段は、前記外見情報に基づいて、前記複数の選択肢からプレイヤーに提示する選択肢を選別して前記表示装置に表示させ、前記選択肢決定手段は、前記選別した選択肢の中からプレイヤーに選択させてもよい。これによれば、予めプレイヤーに選択させる選択肢を選別して提示することができる。プレイヤーが選択しそうでない模型を排除して、選択しやすくすることができる。

【0010】

本発明のゲーム機の一形態において、プレイ結果に応じて前記特別対象の能力値を変更する能力値変更手段をさらに備えていてもよい。これによれば、プレイヤーのプレイに応じて特別対象の能力値が変化する。プレイヤーは、特別対象を育成して強くし、フィールドゲームで勝利しやすくさせることができる。

【0011】

本発明のゲーム機の一形態において、前記表示制御手段は、前記複数の選択肢として前記模型を示す画像を前記表示装置に表示させてもよい。これによれば、特別対象に対応付ける模型を選択する際に、模型を示す画像を見ながら選択することができる。

【0012】

なお、以上の説明では本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記したが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【発明の効果】

【0013】

以上、説明したように、本発明のゲーム機においては、模型に対応する選択肢がプレイヤに提示され、その中から一つを選択肢が決定される。決定した模型は特別対象に割り当てられ、動作が制御される。従って、特別対象としてプレイヤは好みの模型を選択することができ、ゲームを楽しむことができる。模型に割り当てられる対象は、通常、表示装置の画面上に表現されるため、プレイヤの選択の余地がないと異なる外見の模型が割り当てられることがあるが、本発明においては、プレイヤのイメージ通りの模型を割り当てることができる。従って、プレイヤの意思を汲んで模型と対象とを対応付けることができ、プレイヤに違和感を感じさせることのないプレイ環境を提供することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明の一形態に係るゲーム機の全体構成を示す図。

【図2】模型及び自走車を説明する図。

【図3A】第1モニタ及び第2モニタに表示されるゲーム画面の一例を示す図。

【図3B】第1モニタ及び第2モニタに表示されるゲーム画面の一例を示す図。

【図3C】第1モニタ及び第2モニタに表示されるゲーム画面の一例を示す図。

20

【図3D】第1モニタ及び第2モニタに表示されるゲーム画面の一例を示す図。

【図4】各模型の馬番号と外見の特徴とが対応付けられた模型データを示す表の一例を示す図。

【図5】ゲーム機に関する制御系の主要部の構成を示す機能ブロック図。

【図6】プレイデータの一例を示す図。

【図7】ゲーム機の制御ユニットが実行する模型決定処理を示したフローチャートを示す図。

【発明を実施するための形態】

【0015】

図1は、本発明の一形態に係るゲーム機の全体構成を示す図である。ゲーム機1は、店舗等の施設に設置され、プレイ料金の支払いと引き換えに、そのプレイ料金に対応した範囲でプレイヤにゲームをプレイさせる商業用（業務用）のゲーム機として構成されている。ゲーム機1は、遊技媒体としてメダルを利用する、いわゆるメダルゲーム機である。

30

【0016】

ゲーム機1は、フィールドユニット2と、そのフィールドユニット2を取り囲むように配置された複数のステーションユニット3と、フィールドユニット2に隣接して配置されたモニタユニット4とを備えている。フィールドユニット2の上面側にはフィールド5が設けられている。フィールド5では、競走馬を模した複数の模型6のそれぞれをフィールド5内のオーバル状のコース5a内で走行させて着順を競うフィールドゲームとしての競馬ゲームがプレイされる。模型6は、一例として、図2に示したように、フィールドユニット2の内部に設けられた走行面15を自律的に走行可能な自走車7と磁石を利用して接合されている。それにより、模型6は、自走車7に追従してフィールド5上を走行する。模型6の詳細については、後述する。フィールド5の中央部には、ゲートユニット8が設けられている。ゲートユニット8は、模型6を出走前に一列に整列させるためのゲート8aを有している。ゲート8aは、フィールド5の中央に格納された位置と、フィールド5の一方の側にてコース5aを横断する位置と、フィールド5の他方の側にてコース5aを横断する位置との間で選択的に移動することができる。

40

【0017】

ステーションユニット3は、フィールド5にて実行されるゲームにプレイヤが参加するための端末装置として設けられている。ステーションユニット3には、第1モニタ3a及

50

び第2モニタ3bと、それらの表面に重ね合わされた透明な第1タッチパネル3c及び第2タッチパネル3dと、メダルの投入を受け付けるメダル投入口3eと、プレイヤーが所持するカード9（図5）を読み取りその情報に対応した信号を出力するカードリーダー3fとが設けられている。各ステーションユニット3では、1人又は2人でプレイすることができる。各タッチパネル3c、3dは、プレイヤーが指等で触れると、その接触位置に応じた信号を出力する公知の入力装置である。メダル投入口3eにメダルが投入されると、投入されたメダルは競馬ゲームで利用できるクレジットに変換され、ゲーム内容に応じて消費されたり、払い出されたりする。カードリーダー3fにより読み取られるカード9には、ICチップ、磁気ストライプといった不揮発性記憶媒体（不図示）が設けられており、その媒体にはカード9毎にユニークなID（以下、カードIDと呼ぶことがある。）等が記録されている。なお、カードIDは、カード9にバーコード等の形態で記録されていてもよい。あるいは、カード9に代えて、携帯電話等に実装されたICチップ等の記憶媒体にカードIDが記録されていてもよい。

10

【0018】

モニタユニット4は、ゲームに関連した情報（映像等を含む。）を表示するために複数のメインモニタ4aを備えている。なお、図1では2台のメインモニタ4aが隣り合わせに並べられている状態を示しているが、それらのメインモニタ4aの裏側にも、2台のメインモニタ4aが表示面を反対方向に向けて配置されている。メインモニタ4aには、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイのような概略平板状のフラットパネルディスプレイが用いられている。

20

【0019】

図2は、模型6及び自走車7を説明する図である。模型6は、馬の模型11と、馬に騎乗する騎手の模型12と、馬の模型11を支持する台車13とで構成される。台車13には、複数の車輪14が設けられている。一方、駆動手段としての自走車7は、フィールド5の下方に配置された走行面15を走行する。自走車7には、一対の駆動輪16と、駆動輪16を互いに独立して駆動する一対のモータ17と、複数の補助輪18とを備えている。自走車7は、モータの回転速度に差を与えることによりその移動方向を変化させることができる。模型6は、自走車7に磁力で牽引されてコース5aを走行する。自走車7の上部には、磁石（不図示）が配置されている。模型6は、車輪を介してフィールド5上で自立するが、独立した駆動手段をもたず、自走車7の磁石により自走車7に引き寄せられた状態で自走車7を追従するようにして走行する。走行面15上には、互いに直行するようにグリッド状に並べられた複数のコイルで構成される位置検出センサ35（図5）が設けられている。位置検出センサ35は、自走車7の底面に設けられた金属片（不図示）を検知することによって、自走車7の位置を検出する。自走車7及び位置検出センサ35は、各種公知の技術を利用してよい。

30

【0020】

図3A及び図3Bは、第1モニタ及び第2モニタ3a、3bに表示されるゲーム画面GSの一例を示している。ゲーム機1で提供される競馬ゲームには、所定間隔で開催されるレースに出走する対象としての競走馬の着順を予想する馬券ゲームと、プレイヤーが所有する育成馬を調教し、育成する育成ゲームとが設けられている。図3Aに示す第1モニタ3aに表示されるゲーム画面GS1には、馬券ゲームの投票画面の一例が示されている。馬券ゲームにおいては、プレイヤーは、予想する競走馬に対し馬券の種類を選択し、所有するクレジットの範囲でベットする。プレイヤーの予想が的中するとオッズに応じた配当がプレイヤーに付与される。ゲーム画面GS1には、現在開催されているレース名を表示するレース名表示部21と、レースに出走する各競走馬の情報を示す競走馬情報表示部22と、各競走馬に対して馬券の種類に応じたオッズを表示するオッズ表示部23とが設けられている。プレイヤーは、各表示部21～23に表示された情報を判断材料として、第1タッチパネル3aを操作して予想する競走馬にベットする。

40

【0021】

一方、図3Bに示す第2モニタ3bに表示されるゲーム画面GS2には、育成ゲームの

50

一例が示されている。育成ゲームにおいては、プレイヤは、特別対象としての育成馬を生産し、調教することで育成馬の能力を高め、レースに出走させることができる。ゲーム画面GS2には、プレイヤが所有する育成馬24を表示する育成馬表示部25と、表示されている育成馬24の育成情報を表示する育成情報表示部26と、育成馬24を育成するための育成メニューが表示される育成メニュー表示部27と、育成馬24を馬券ゲームの特定のレースに出走させるレースエントリボタン28とが設けられている。プレイヤは第2タッチパネル3bを操作して育成したい育成馬を選択しつつ、高めたい能力に応じた育成メニューを選択し、育成馬24を育成する。プレイヤが育成する育成馬24は、レースに出走させることができ、育成馬24がレースに勝利するとプレイヤは賞金を獲得できる。プレイヤが、レースエントリボタン28を操作するとその育成馬24が特定のレースに出走する。育成ゲームをプレイするには、カード9に記録されたカードIDによるプレイヤ認証が必要であり、プレイヤが所有する育成馬の各種能力を示した能力値を含む情報は育成馬データとしてプレイデータ45に記録される。なお、第1モニタ及び第2モニタ3a、3bにそれぞれ示されるゲーム画面GSは、馬券ゲームと育成ゲームのいずれも示すことができる。プレイヤの指示に応じてゲーム画面GSが示される。なお、プレイデータ45の育成馬データが特別対象データに相当する。また、制御ユニット31が育成ゲームを実行するとき、能力値変更手段として機能する。

10

【0022】

プレイヤがレースエントリボタン28を操作すると、プレイヤの育成馬24としてレースで出走する模型6を選択する画面に切り替わる。図3Cは、模型選択画面を表示したゲーム画面GS3の一例を示す図である。図3Cのゲーム画面GS3には、各模型6の情報をそれぞれ表示した選択肢としての模型選択部29が設けられている。模型選択部29には、模型6の写真画像29a~29dと、選択する模型6を決定する決定ボタン29eとが設けられている。決定ボタン29eがタッチ操作されると、対応する模型6が選択される。例えば、図3Bに示すような葦毛の育成馬24をプレイヤが有している場合、プレイヤは図3Cの写真画像29aで示すような葦毛の模型6を選択することができる。選択された模型6は、育成馬24としてレースで出走する。図4は、各模型6の馬番号と外見の特徴とが対応付けられた模型データ36を示す表の一例である。模型データ36には、馬番号に対応付けて、模型6の写真画像29a…、各模型6の毛色、メンコの有無、メンコの色が記録されている。ゲーム画面GS3に示された模型選択部29に模型データ36に記録された外見の特徴が表示されていてもよい。

20

30

【0023】

また、プレイヤが模型6を選択すると、特典を付与する抽選が実行される。特典として、例えば、育成馬24のレースの勝率を上昇させたり、競馬ゲーム内で利用できるアイテム等がプレイヤに付与されたりする。育成馬24の勝率を上昇させる方法として、例えば、育成馬データに記録されている育成馬24の能力値を上昇させるようにしてもよい。これにより、出走する育成馬24の能力値が低くてもレースに勝利する確率が高まったり、アイテムが付与されたりするので、プレイヤに育成馬24を出走させる動機付けを付与することができる。プレイヤが選択した模型6の画像29aは、図3Dに示すように、育成ゲームのゲーム画面GS4にレース出走まで表示される。プレイヤは、出走する育成馬24に割り当てられた模型6を常に確認することができる。

40

【0024】

競走馬が出走するレースは、フィールド5上を走行する複数の模型6の動作によりフィールドユニット2で行われる。各模型6には、レースに出走する勝敗を競う対象としての競走馬が1対1に対応付けられ、コース5a上で競争する。育成馬24がレースに出走する場合、競走馬に加えてプレイヤの育成馬24も模型6と1対1に対応付けられる。プレイヤが選択した模型6が育成馬24に割り当てられる。

【0025】

競馬ゲームにおいては、上述した馬券ゲーム及び育成ゲームのプレイが可能であり、育成ゲームのプレイにはプレイヤ認証が必要となる。馬券ゲーム及び育成ゲームについては

50

、公知のゲーム制御処理を用いてよい。ゲーム機 1 のステーションユニット 3 では、1 人のプレイヤーが第 1 及び第 2 モニタ 3 a、3 b を利用することができ、ゲーム画面 G S 1、G S 2 のように一方のモニタ 3 a で馬券ゲームをプレイし、他方のモニタ 3 b で育成ゲームをプレイすることができる。プレイヤー認証をしていない場合は、第 1 及び第 2 モニタ 3 a、3 b のそれぞれに馬券ゲームのゲーム画面が表示される。

【0026】

図 5 は、ゲーム機 1 に関する制御系の主要部の構成を示す機能ブロック図である。ゲーム機 1 には、制御ユニット 3 1 と、記憶装置 3 2 とが設けられている。制御ユニット 3 1 は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサにて実行されるべきオペレーティングシステム等のプログラムが記録された R O M、及びマイクロプロセッサに対する作業領域を提供する R A M 等の内部記憶装置（不図示）とを備えたコンピュータユニットである。記憶装置 3 2 は、制御ユニット 3 1 にて実行されるべきゲームプログラム及びそのプログラムが参照すべき各種のデータを記憶する。記憶装置 3 2 は、例えばハードディスク記憶装置等の記憶保持が可能な記憶装置である。

【0027】

制御ユニット 3 1 の内部には、ゲーム制御部 3 3 が設けられる。ゲーム制御部 3 3 は、制御ユニット 3 1 のコンピュータハードウェアと所定のソフトウェアとの組合せによって実現される論理的装置である。ゲーム制御部 3 3 は、ゲーム機 1 で実行される競馬ゲームに関する各種の処理を実行する。制御ユニット 3 1 には、第 1 及び第 2 タッチパネル 3 a、3 b と、位置検出センサ 3 5 と、カードリーダー 3 f とが入力装置として接続され、第 1 及び第 2 モニタ 3 c、3 d と、メインモニタ 4 a と、フィールドユニット 2 とが出力装置として接続されている。カードリーダー 3 f により読み取られるカード 9 のカード I D は、センターサーバ 4 0 上に保存されたプレイデータ 4 5 を呼び出すために利用される。なお、図 5 には、ゲーム機 1 の構成として、ゲーム機 1 に設けられた複数のステーションユニット 3 のうち 1 台のステーションユニット 3 のみの構成を示している。各ステーションユニット 3 に制御ユニット 3 1 が設けられていてもよいし、制御ユニット 3 1 が複数のステーションユニット 3 の制御を担当するようにしてもよい。

【0028】

ゲーム機 1 は、センターサーバ 4 0 と通信可能に構成されている。センターサーバ 4 0 には、制御ユニット 4 1 と、記憶装置 4 2 とが設けられている。制御ユニット 4 1 及び記憶装置 4 2 の構成は、ゲーム機 1 の制御ユニット 3 1 及び記憶装置 3 2 と同様の構成でよく、説明は省略する。制御ユニット 3 1 には、内部のコンピュータハードウェアと所定のソフトウェアとの組合せによってゲーム機 1 の運営に必要な各種の論理的装置が生成される。例えば、ゲーム機 1 からプレイヤーの識別情報（カード I D）を受け取ってそのプレイヤーを認証し、そのプレイヤーのプレイデータ 4 5 をゲーム機 1 から受け取って保存し、あるいはゲーム機 1 に提供する。また、制御ユニット 4 1 は、ネットワークを介してゲーム機 1 のプログラムあるいはデータを更新する。

【0029】

記憶装置 4 2 には、I D 管理データ 4 3、ゲーム用データ 4 4、及びプレイデータ 4 5 が記録されている。I D 管理データ 4 3 は、ゲーム機 1 で使用される各種の I D の対応関係を記述したデータである。センターサーバ 4 0 では、プレイヤー毎にユニークなプレイヤー I D を利用してプレイヤーを識別している。プレイデータ 4 5 は、プレイヤー I D と 1 対 1 に対応付けられて記録され、カード I D は、プレイヤー I D に対して 1 対 1 又は多対 1 で対応付けられている。I D 管理データ 4 3 を参照することにより、センターサーバ 4 0 は、カード I D とプレイヤー I D との対応関係を判別してプレイヤーのプレイヤー I D を特定することができる。ゲーム用データ 4 4 は、ゲーム機 1 にて実行されるべき競馬ゲームに関連して制御ユニット 4 1 が適宜に参照するデータである。プレイデータ 4 5 は、上述したようにプレイヤー I D 毎に作成され、管理されている。ゲーム機 1 でプレイヤーが競馬ゲームをプレイする際には、そのプレイヤーがゲーム機 1 のカードリーダー 3 f に認識させたカード I D がセンターサーバ 4 0 に提供され、そのカード I D に関連付けられたプレイヤー I D に対応す

るプレイデータ45の少なくとも一部がセンターサーバ40からゲーム機1に提供されてゲーム機1の記憶装置32に記憶される。

【0030】

図6は、プレイデータ45の一例を示す図である。プレイデータ45には、プレイヤのプレイヤIDと、プレイヤIDと対応付けられた育成馬データや、競馬ゲームで記録した成績データ等の競馬ゲームのプレイに関連付けられた情報が含まれる。育成馬データには、プレイヤが所有する育成馬24の馬名や、外見の特徴、能力値のパラメータ等の各種情報が記述されている。

【0031】

図7は、ゲーム機1の制御ユニット31が実行する模型決定処理を示したフローチャートである。馬券ゲームにおいて、レースは所定のスケジュールに基づいて開催される。育成馬24が出走可能な特定のレースは、所定の間隔で開催され、特定のレースが開催される4~5レース前に参加が受け付けられる。プレイヤが所有する育成馬24を特定のレースに参加させると、制御ユニット31により模型決定処理が実行される。模型決定処理は、プレイヤの有する育成馬24をフィールド5上で行われるレースに出走する際に割り当てる模型6を決定する処理である。制御ユニット31は、特定のレースで育成馬24が出走するか否かを判別する(ステップS1)。育成馬24が出走していなければ、制御ユニット31は、通常のレースとしてゲームの制御をすればよく、今回の処理を終了する。なお、通常のレースゲームの制御は各種周知技術を利用してよい。

【0032】

制御ユニット31は、出走する育成馬24のプレイデータ45から育成馬データを取得する(ステップS2)。そして、制御ユニット31は、育成馬データの育成馬24の外見の特徴と、模型データ36とに基づいて、プレイヤに提示する模型6を選別する(ステップS3)。これにより、プレイヤが選択しないことが予想されるプレイヤの育成馬24の外見と模型6の外見とが全く異なる模型6を初めから排除することができる。例えば、葦毛の育成馬24であれば、葦毛の模型6を選別してプレイヤに提示する。メンコの有無でさらに選別してもよい。一方で、葦毛の模型6の個数が少なければ、似た毛色の模型6を併せて表示させてもよい。

【0033】

制御ユニット31は、選別した模型6の模型選択画面を第2モニタ3bに表示させる(ステップS4)。模型選択画面として、図3Cに示したようなゲーム画面GS3が第2モニタ3bに表示される。模型選択画面では、図3Cの例で示したゲーム画面GS3に表示されていない模型6もタッチ操作で表示することができ、プレイヤは提示される全ての模型6を確認することができる。プレイヤが選択したい模型6の模型選択部29の決定ボタン29eをタッチ操作すると、制御ユニット31は、育成馬24に割り当てられる模型6を決定する(ステップS5)。

【0034】

また、制御ユニット31は、いずれかの模型6の決定ボタン29eがタッチ操作されると、特典を付与する抽選を実行する(ステップS6)。抽選の実行には、乱数を利用したり等、周知技術を利用してよい。そして、制御ユニット31は、抽選結果に応じてプレイヤに特典を付与する(ステップS7)。特典として、例えば、育成馬24のレースの勝率を上昇させたり、競馬ゲーム内で利用できるアイテム等がプレイヤに付与されたりする。育成馬24の勝率を上昇させる方法として、例えば、育成馬データに記録されている育成馬24の能力値を上昇させる。育成馬24が出走するレースにだけ育成馬24のスタミナのパラメータを上昇させるようにすればよい。さらに特典として、育成馬24の調教に利用するアイテムや、所定量のクレジットでもよい。

【0035】

制御ユニット31は、決定した模型6と育成馬24とを関連付ける(ステップS8)。これにより、育成馬24が出走するレースでは、決定した模型6がプレイヤの育成馬24として走行する。制御ユニット31は、育成馬24が出走するレースの開催まで模型6の

10

20

30

40

50

写真画像 29 a をゲーム画面 G S 4 に表示させ（ステップ S 9）、レース時には育成馬 24 として決定した模型 6 の動作を制御し（ステップ S 10）、今回の処理を終了する。ステップ S 7 の特典として、育成馬 24 の能力値が上昇していれば、育成馬 24 の勝率が高まる。レースまでの間は、ゲーム画面 G S 4 の一部に育成馬 24 に対応付けられた模型 6 の写真画像 29 a が表示されるので、プレイヤーが模型 6 に愛着を持つことができる。

【0036】

上述の処理では、プレイヤーが育成馬 24 を特定のレースに参加させると（ステップ S 1）、その育成馬 24 の育成馬データを取得し（ステップ S 2）、育成馬データに基づいてプレイヤーに提示する模型 6 を選別する（ステップ S 3）。第 2 モニタ 3 b に表示される模型選択画面には、選別した模型 6 が表示され（ステップ S 4）、プレイヤーはそれらの模型 6の中から育成馬 24 に割り当てる模型 6 を決定する（ステップ S 5）。また、この決定に基づいて制御ユニット 31 では、特典付与の抽選が実行され（ステップ S 6）、抽選結果に応じてプレイヤーに特典が付与される（ステップ S 7）。決定した模型 6 は、特定のレースで育成馬 24 として走行し（ステップ S 8）、レース開催まではプレイヤーのゲーム画面 G S 4 に模型 6 の写真画像 29 a が表示され（ステップ S 9）、レースが開催されると決定した模型 6 は育成馬 24 として動作が制御される（ステップ S 10）。

【0037】

制御ユニット 31 が、ステップ S 3、S 4 の処理を実行することにより表示制御手段として、ステップ S 5 の処理を実行することにより選択肢決定手段として、ステップ S 6 の処理をすることにより抽選実行手段として、ステップ S 7 の処理をすることにより特典付与手段として、ステップ S 8 の処理を実行することにより対象割当手段として、ステップ S 10 の処理を実行することにより動作制御手段としてそれぞれ機能する。なお、制御ユニット 31 は、模型 6 への出走馬の割当ての処理として、ステップ S 8 の育成馬 24 の割当てのみならず、他の出走馬の割当ての処理も実行し、対象割当手段として機能する。また、同様に、制御ユニット 31 は、模型 6 に割り当てられた模型 6 の動作制御のみならず、他の出走馬が割り当てられた模型 6 の動作も制御し、動作制御手段として機能する。また、ステップ S 1 の前に実行される、育成馬 24 を特定のレースに参加させる処理を実行することにより、制御ユニット 31 は、ゲーム参加手段として機能する。

【0038】

本発明は、上述した形態に限定されることなく、種々の形態にて実施することができる。例えば、本形態では、プレイヤーの育成馬データを参照して提示する模型 6 を選別したが、これに限られない。例えば、模型 6 を選別せずに提示してもよい。プレイヤーの選択する範囲を狭めることなく提示できる。この場合、図 7 の制御ユニット 31 が実行するステップ S 2、S 3 の処理を省略すればよい。また、育成馬 24 に対して選択する模型 6 を対応付けて記憶しておき、プレイヤーにいつも選択している模型 6 を提示するようにしてもよい。このような、模型 6 の選択の余地がない場合においても模型 6 を決定する際にステップ S 6 の抽選を実行するようにしてもよい。なお、抽選の実行において、プレイヤーに何らの特典も付与されない「はずれ」を設けるようにしてもよい。「はずれ」くじを所定数集めることによって所定の特典を付与するようにしてもよい。

【0039】

模型選択部 29 に表示される模型 6 の情報として、写真画像 29 a ~ 29 d で説明したがこれに限られない。模型 6 と対応付けられたイラスト画像や、アニメーション、CG 画像、予め撮影した模型 6 の動画でもよい。また、フィールド 5 上に撮像装置を設け、リアルタイムで動作する各模型 6 の映像であってもよい。また、模型選択部 29 には、写真画像 29 a ~ 29 d と決定ボタン 29 e とを設けた例で説明したが、これに限られない。例えば、模型 6 に付された馬番号だけを表示し、その番号で模型 6 を特定するようにしてもよい。決定ボタン 29 e 上に馬番号を記すようにして、省スペースとしてもよい。あるいは、決定ボタン 29 e を個別に設けずに選択する写真画像 29 a ~ 29 d をタッチ操作することで決定するようにしてもよい。複数の模型 6 を識別可能に模型選択部 29 が設けられ、それをプレイヤーが選択可能な構成であれば適宜の態様でよい。

【0040】

上述の形態において、競走馬の模型6に対して育成馬24を割り当てる例で説明したが、これに限られない。例えば、競艇、競輪、車、動物等の各種レースの模型に対しても適用可能である。また、野球、サッカー、ボクシング等のスポーツ選手の模型等に対しても同様に適用できる。模型がどのような態様であっても、模型と対象とが対応付けられるゲームであれば本発明は適用可能である。抽選実行手段として、制御ユニット31の電子的な内部抽選で説明したがこれに限られない。例えば、ボール抽選や、ルーレット抽選等の物理的抽選機構を利用して抽選してもよい。制御ユニット31が物理的抽選機構を制御して抽選結果を利用すればよい。

【符号の説明】

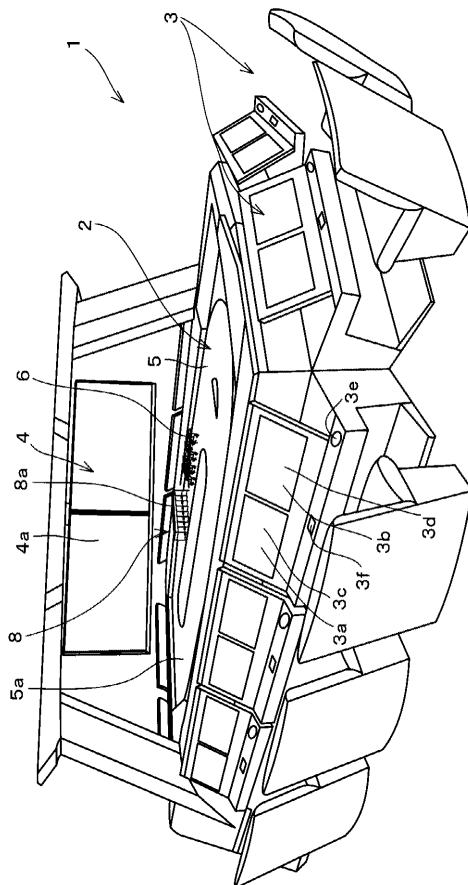
10

【0041】

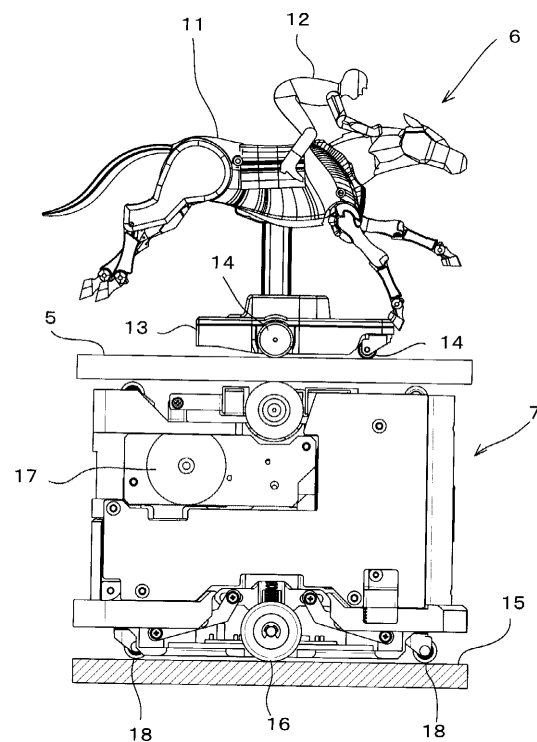
- 1 ゲーム機
- 3 a 第1モニタ（表示装置）
- 3 b 第2モニタ（表示装置）
- 5 フィールド
- 6 模型
- 7 自走車
- 2 9 模型選択部（選択肢）
- 3 1 制御ユニット（ゲーム参加手段、表示制御手段、選択肢決定手段、抽選実行手段、特典付与手段、対象割当手段、能力値変更手段）
- 4 5 プレイデータ（特別対象データ）

20

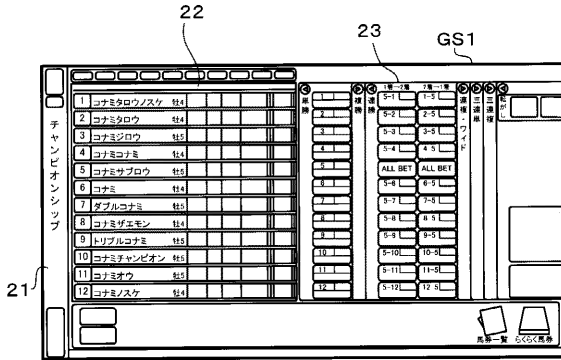
【図1】



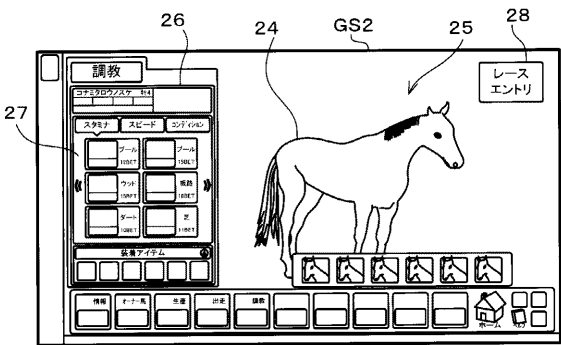
【図2】



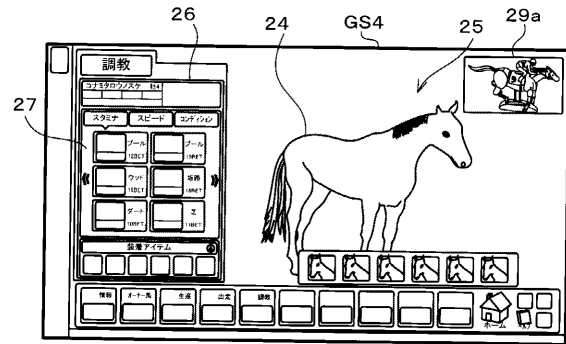
【図 3 A】



【図 3 B】



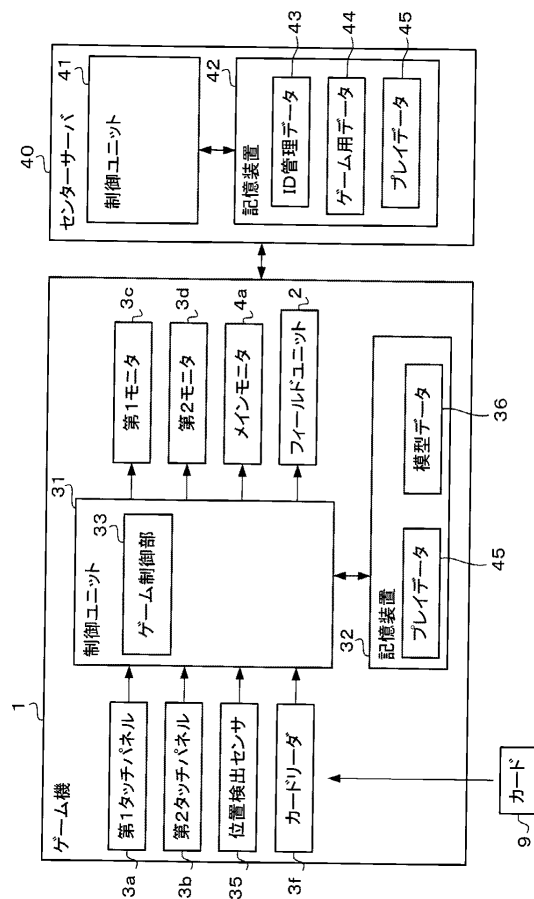
【図 3 D】



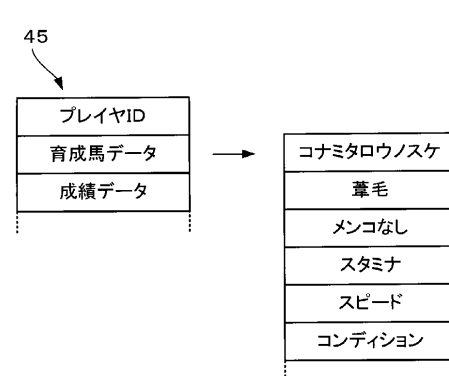
【図 4】

馬番号	写真画像	毛色	メンコ	メンコの色
1	画像1	葦毛	あり	黒
2	画像2	青毛	なし	-
3	画像3	鹿毛	なし	-
4	画像4	栗毛	あり	赤
...	...	...	...	...
18	画像18	葦毛	なし	-

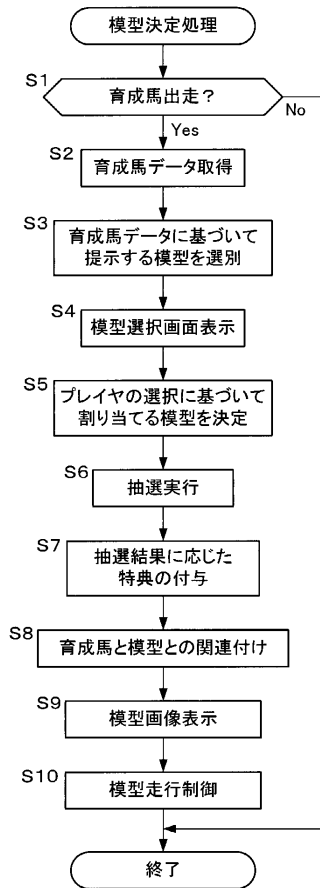
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 3 C】

