

(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2013-248320

(P2013-248320A)

(43) 公開日 平成25年12月12日(2013.12.12)

(51) Int.Cl.

A63F 13/10 (2006.01)

A63F 13/00 (2006.01)

F I

A63F 13/10

A63F 13/00

テーマコード (参考)

2C001

M

審査請求 未請求 請求項の数 10 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2012-126876 (P2012-126876)

(22) 出願日 平成24年6月4日 (2012.6.4)

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号

(74) 代理人 100107766

弁理士 伊東 忠重

(74) 代理人 100070150

弁理士 伊東 忠彦

(72) 発明者 菅原 涼介

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式
会社セガ内

(72) 発明者 小林 知広

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式
会社セガ内

最終頁に続く

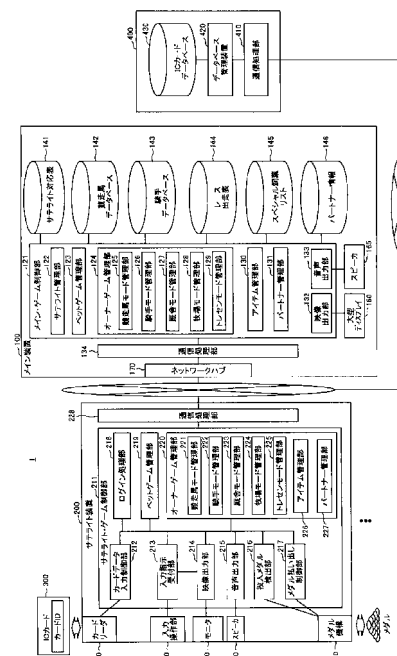
(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、ゲーム制御サーバ、ゲーム制御プログラム

(57) 【要約】

【課題】 仲間内で同じゲーム世界内でのゲームをプレイする楽しみ方を提起し、盛り上がり演出すること。

【解決手段】 複数のプレイヤーによるログイン操作を受け付ける受付部と、前記受付部に対してログインした複数のプレイヤーが同じゲーム世界内で並行してプレイするようにゲーム進行を管理するゲーム進行管理部と、前記受付部に対して所定の操作を行ったプレイヤー同士をグループ化するグループ化処理部と、前記ゲーム進行管理部により管理されるゲーム進行の中で特定のプレイヤーが所定の条件を満たしたときに、ログイン中の複数のプレイヤーのうち、前記所定の条件を満たした特定のプレイヤー及び該特定のプレイヤーと同じグループに属するプレイヤーに対して、特定のゲーム内アイテムを付与するアイテム管理部と、を備えるゲーム装置。

【選択図】 図 3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

プレイヤーによるログイン操作を受け付ける受付部と、

前記受付部に対してログインした複数のプレイヤーが同じゲーム世界内で並行してプレイするようにゲーム進行を管理するゲーム進行管理部と、

前記受付部に対して所定の操作を行ったプレイヤー同士をグループ化するグループ化処理部と、

前記ゲーム進行管理部により管理されるゲーム進行の中で特定のプレイヤーが所定の条件を満たしたときに、ログイン中の複数のプレイヤーのうち、前記所定の条件を満たした特定のプレイヤー及び該特定のプレイヤーと同じグループに属するプレイヤーに対して、
特定のゲーム内アイテムを付与するアイテム管理部と、

を備えるゲーム装置。

【請求項 2】

請求項 1 記載のゲーム装置であって、

前記特定のゲーム内アイテムは、前記ゲーム進行管理部により管理されるゲームを有利にするアイテムであり、

前記アイテム管理部は、前記特定のゲーム内アイテムが複数個付与されたプレイヤーに、該複数個の特定のゲーム内アイテムのうちゲームを有利にする効果が大きいアイテムから順に使用させることを特徴とする、

ゲーム装置。

【請求項 3】

請求項 2 記載のゲーム装置であって、

前記アイテム管理部は、前記特定のゲーム内アイテムが複数個付与されたプレイヤーが存在する場合に、該特定のゲーム内アイテムが複数個付与されたプレイヤーに対応した表示手段に、前記複数個の特定のゲーム内アイテムのうちゲームを有利にする効果が最も大きいアイテムを表示させることを特徴とする、

ゲーム装置。

【請求項 4】

請求項 1 ないし 3 のいずれか 1 項記載のゲーム装置であって、

前記複数のプレイヤーを、同じ遊戯施設内でプレイさせることを特徴とする、

ゲーム装置。

【請求項 5】

請求項 1 ないし 4 のいずれか 1 項記載のゲーム装置であって、

前記受付部は、前記ゲーム進行管理部、前記グループ化処理部、及び前記アイテム管理部を機能させるゲーム制御サーバと通信接続され、プレイヤー毎に設置される複数の端末装置の一部であり、

前記グループ化されるための所定の操作は、グループ化される複数のプレイヤーが、同一の端末装置に対して行う操作である、

ゲーム装置。

【請求項 6】

請求項 5 記載のゲーム装置であって、

前記複数の端末装置は、それぞれ表示装置を備え、自端末装置の受付部にログインしているプレイヤーと同じグループに属するプレイヤーが他の端末装置の受付部にログインしている場合に、該同じグループに属するプレイヤーがログインしている旨を前記表示装置に表示させる、

ゲーム装置。

【請求項 7】

請求項 1 ないし 6 のいずれか 1 項記載のゲーム装置であって、

前記グループ化される複数のプレイヤーは、新規にゲームを開始するプレイヤーと、ゲーム進行が既に所定の段階まで進んでいるプレイヤーとの組み合わせである、

ゲーム装置。

【請求項 8】

請求項 2 又は 3 項記載のゲーム装置であって、

前記ゲーム進行管理部は、前記受付部に対してログインした複数のプレイヤーがそれぞれ育成する競走馬を、共通のレーススケジュールに従い開催されるレースに出走させて競わせる競走馬育成ゲームを進行させ、

前記特定のゲーム内アイテムは、前記競走馬の能力を向上させるアイテムである、
ゲーム装置。

【請求項 9】

プレイヤーによるログイン操作を受け付ける受付部を備える複数の端末装置に通信接続されるゲーム制御サーバであって、

前記受付部に対してログインした複数のプレイヤーが同じゲーム世界内で並行してプレイするようにゲーム進行を管理するゲーム進行管理部と、

前記受付部に対して所定の操作を行ったプレイヤー同士をグループ化するグループ化処理部と、

前記ゲーム進行管理部により管理されるゲーム進行の中で特定のプレイヤーが所定の条件を満たしたときに、ログイン中の複数のプレイヤーのうち、前記所定の条件を満たした特定のプレイヤー及び該特定のプレイヤーと同じグループに属するプレイヤーに対して、特定のゲーム内アイテムを付与するアイテム管理部と、

を備えるゲーム制御サーバ。

【請求項 10】

ゲーム装置の制御コンピュータに、

受付部に対してログインした複数のプレイヤーが同じゲーム世界内で並行してプレイするようにゲーム進行を管理させ、

前記受付部に対して所定の操作を行ったプレイヤー同士をグループ化させ、

前記管理されるゲーム進行の中で特定のプレイヤーが所定の条件を満たしたときに、ログイン中の複数のプレイヤーのうち、前記所定の条件を満たした特定のプレイヤー及び該特定のプレイヤーと同じグループに属するプレイヤーに対して、特定のゲーム内アイテムを付与させる、

ゲーム制御プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数のプレイヤーが同じゲーム世界内で並行してプレイするゲーム装置、及びこれを構成するゲーム制御サーバ、並びにゲーム制御プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、各プレイヤーが個別に競走馬を育成し、共通する競馬開催スケジュールの下で競走馬をレースに出走させたり、競馬にゲーム内通貨をベットしたりするゲーム装置が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

また、ネットワークで繋がった全国のプレイヤーが行うゴルフゲームが知られている（例えば、特許文献 2 参照）。このゴルフゲームは、あるプレイヤーが、ホールインワン、アルバトロス等の特別なプレイを達成したときに、同じゲームセンターにおいて同時に独立したゴルフゲームをプレイしている他のプレイヤーに対し、ゲーム操作を要求されないタイミングで、「星」アイテム等の特典を与える。この「星」アイテムは、与えられたプレイヤーのプレイ内容に影響を与えるものではなく、同じゲームセンターにおいてプレイしているプレイヤー同士の一体感を高めるためのものであり、服装、クラブ、ボール等のアイテムに交換することができる。

【先行技術文献】

10

20

30

40

50

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-19841号公報

【特許文献2】特開2006-280462号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記特許文献1に記載のゲーム装置では、技術の高いプレイヤーが多くゲームに参加している場合に、育成した競走馬がレースに勝ちにくい状況が生じ得る。このため、初心者プレイヤーが、ゲームに参加しづらいと感じる場合があった。

10

【0006】

この点、上記特許文献2に記載のゴルフゲームでは、同じゲームセンターで技術の高いプレイヤーがプレイしている場合、初心者プレイヤーにもアイテムが与えられることがあり、初心者プレイヤーの新規参加を促す効果を、ある程度認めることができる。しかしながら、アイテムが付与されるプレイヤー群は、見ず知らずの他人であることが多く、仲間内で同じゲームをプレイするという楽しみ方を提供することができない場合がある。また、アイテムが付与されるプレイヤー群は、独立した（時間軸が別々の）ゲームをプレイするのに過ぎず、アイテムの特典が与えられることによる仲間内の盛り上がり演出するには不十分である。

【0007】

20

一つの側面では、本発明は、仲間内で同じゲーム世界内のゲームをプレイする楽しみ方を提起し、盛り上がり演出することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記目的を達成するための一態様は、
プレイヤーによるログイン操作を受け付ける受付部と、
前記受付部に対してログインした複数のプレイヤーが同じゲーム世界内で並行してプレイするようにゲーム進行を管理するゲーム進行管理部と、
前記受付部に対して所定の操作を行ったプレイヤー同士をグループ化するグループ化処理部と、
前記ゲーム進行管理部により管理されるゲーム進行の中で特定のプレイヤーが所定の条件を満たしたときに、ログイン中の複数のプレイヤーのうち、前記所定の条件を満たした特定のプレイヤー及び該特定のプレイヤーと同じグループに属するプレイヤーに対して、特定のゲーム内アイテムを付与するアイテム管理部と、
を備えるゲーム装置である。

30

【0009】

ここで、「ゲーム世界」とは、ある程度の意味的・時間的な繋がりを有する仮想的な世界をいう。ゲーム世界内では、例えば、特定の効果を生じさせるアイテムやゲーム内通貨等が、各プレイヤーによって共通して用いられる。

【0010】

40

そして、「同じゲーム世界内でプレイする」とは、例えば、競走馬育成ゲームにおいて各プレイヤーが個別に競走馬を育成し、共通する競馬開催スケジュールの下で競走馬をレースに出走させたり、競馬にゲーム内通貨をベットしたりすることをいう。また、例えば、RPG（ロールプレイングゲーム）や狩猟ゲーム等において、同じ仮想的なゲームフィールドで各プレイヤーが個別に行動することをいう。また、例えば、レーシングゲームにおいて、同じ仮想的なコース上で各プレイヤーがレーシングカー等を走行させることをいう。

【発明の効果】

【0011】

一実施態様によれば、仲間内で同じゲーム世界内のゲームをプレイする楽しみ方を提

50

起し、盛り上がり演出することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】本発明の一実施例に係るゲーム装置 1 のハードウェア構成例である。

【図 2】競馬ゲームの時間割当の一例である。

【図 3】ゲーム装置 1 の機能構成例である。

【図 4】プレイヤーが競走馬を置くことができる牧場、厩舎およびトレセンの関係を示す図である。

【図 5】プレイヤーによるベット操作を受け付ける画面例である。

【図 6】競走馬に通常の飼葉を与えることが可能な場面を示す表示画面例である。

【図 7】育成対象の競走馬が選択される際の表示画面例である。

【図 8】トレセン結果の表示例を示す図である。

【図 9】スペシャル飼葉の種類と出現条件の一例である。

【図 10】競走馬にスペシャル飼葉を与えることが可能な場面を示す表示画面例である。

【図 11】他のプレイヤーの獲得したゲーム内通貨が付与される際にモニタ 230 に表示される画面の一例である。

【図 12】パートナー登録が行われる際の処理の流れを示すフローチャートの一例である。

【図 13】図 12 における S502 の処理が行われる際にモニタ 230 に表示される画面の一例である。

【図 14】図 12 における S512 の処理が行われる際にモニタ 230 に表示される画面の一例である。

【図 15】図 12 における S518 の処理が行われる際にモニタ 230 に表示される画面の一例である。

【図 16】図 12 における S522 の処理が行われる際にモニタ 230 に表示される画面の一例である。

【図 17】図 12 における S526 の処理が行われる際にモニタ 230 に表示される画面の一例である。

【図 18】パートナーである他のプレイヤーがログイン中である場合に、モニタ 230 により表示される画面例である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 3 】

以下、本発明を実施するための形態について、添付図面を参照しながら実施例を挙げて説明する。

【実施例】

【 0 0 1 4 】

以下、図面を参照し、本発明のゲーム装置、ゲーム制御サーバ、ゲーム制御プログラムの実施例について説明する。

【 0 0 1 5 】

[ハードウェア構成]

図 1 は、本発明の一実施例に係るゲーム装置 1 のハードウェア構成例である。図示するように、ゲーム装置 1 は、メイン装置 100 と、複数のサテライト装置 200 # 0 ~ 200 # n と、を備える。なお、メイン装置 100 と、複数のサテライト装置 200 # 0 ~ 200 # n とは、物理的に分離した別体の装置であってもよいし、一体化された同体の装置であってもよい。

【 0 0 1 6 】

メイン装置 100 は、例えば、CPU (Central Processing Unit) 等のプロセッサ 120 及び SSD (Solid State Drive) 等の記憶装置 140 を含むメインゲームボード 110 と、大型ディスプレイ 160 と、スピーカ 165 と、ネットワークハブ 170 とを備える。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 7 】

一方、各サテライト装置 2 0 0 は（以下、どのサテライト装置であるかを区別しないときは、サテライト装置の識別符号である「#」以下を省略して説明する）、ゲームボード 2 1 0 と、モニター 2 3 0 と、入力操作部 2 4 0 と、カードリーダー 2 5 0 と、メダル機構 2 6 0 と、スピーカ 2 7 0 とを備える。ゲームボード 2 1 0 は、メインゲームボード 1 1 0 と同様、プロセッサや記憶装置を含む。入力操作部 2 4 0 は、機械式のスイッチであってもよいし、モニター 2 3 0 上に設定されるソフトウェアスイッチであってもよい。以下、「画面上のスイッチをタッチ」と表現したときは、モニター 2 3 0 上に設定されるソフトウェアスイッチであることを意味する。

【 0 0 1 8 】

サテライト装置 2 0 0 には、各プレイヤーが予め購入した IC カード 3 0 0 をセット可能となっている。IC カード 3 0 0 がサテライト装置 2 0 0 にセットされると、カードリーダー 2 5 0 が IC カード 3 0 0 に格納されたカード ID（ログイン ID と一致する必要はなく、製造番号その他の単なる識別符号でよい）を読み取り、カード ID に対応付けられたプレイヤー ID によるゲームへのログインを受け付ける。

【 0 0 1 9 】

ゲーム装置 1 は、例えば、メイン装置 1 0 0 と複数のサテライト装置 2 0 0 # 0 ~ 2 0 0 # n が、同一の遊戯施設（ゲームセンター、遊園地等）内に設置されるアーケードゲームである。

【 0 0 2 0 】

[ゲーム概要]

このように構成される本実施例のゲーム装置 1 は、共通する競馬開催スケジュールに従ってレースを開催し、各プレイヤーが育成する競走馬のうち各レースが規定する出走条件を満たすものをプレイヤーの指示に従ってレースに出走させたり、各レースについてプレイヤーにゲーム内通貨で勝馬投票券を購入させたりするゲーム（以下、競馬ゲームと称する）を進行させる。競馬ゲームのゲーム進行のうち、主要なイベント（例えばレース画像）については大型ディスプレイ 1 6 0 に表示され、各プレイヤー独自の事情を示すイベント（例えば各競走馬の状態、勝馬投票券の購入画面等）については、サテライト装置 2 0 0 のモニター 2 3 0 に表示される。競馬ゲームにおいては、競走馬に調教を行ったり飼葉を与えたりすることで、競走馬の能力値を高めることができる。調教や飼葉にはメダルを使用することが必要となり、高い効果を期待できる調教や飼葉には必要となるメダル枚数が多くなる。また、競走馬の能力値を高めていくには、調教や飼葉を、時間をかけて行っていく必要がある。

【 0 0 2 1 】

図 2 は、競馬ゲームの時間割当の一例である。1 ゲームは 1 レースに相当し、ゲーム内では 1 週間に対応する。1 ゲームは、実時間では 3 分程度となる。1 ゲームはゲームスタートにより開始し、ゲームエンドにより終了し、ゲーム装置 1 の動作中はこれが繰り返される。また、ゲームスタートによりロード時間が開始し、ロード時間の終了によりベットスタートとなり、ベット時間の終了によりベットエンドとなってレーススタートとなる。ベット時間中に、各プレイヤーはレース結果に対してゲーム内通貨を賭ける（投票すること）ができる。レーススタートからレース時間の終了によりレースエンドとなり、結果配当時間となり、結果配当時間の終了によりゲームエンドとなる。結果配当時間に、レース結果の表示と投票への配当の払い出しが行われる。

【 0 0 2 2 】

オーナーゲームにおいて、出走させた競走馬又は自厩舎の騎手が勝利又は入着すると、厩舎の取り分、騎手の取り分がゲーム内通貨として払い出される。このゲーム内通貨は、競走馬の育成や購入等に必要なものとして消費される。

【 0 0 2 3 】

[機能構成]

(メイン装置)

図 3 は、ゲーム装置 1 の機能構成例である。図示するように、メイン装置 100 は、プロセッサ 120 が記憶装置 140 等に格納されたプログラムを実行することにより機能する機能ブロックとして、サテライト装置 200 を管理するサテライト管理部 122 と、レース結果に対する投票によるベットゲームを管理するベットゲーム管理部 123 と、競走馬や騎手を所有するオーナーゲームを管理するオーナーゲーム管理部 124 と、アイテム管理部 130 及びパートナー管理部 131 と、大型ディスプレイ 160 への映像出力を制御する映像出力部 132 と、スピーカ 165 への音声出力を制御する音声出力部 133 と、これらを制御するメイン・ゲーム制御部 121 と、ネットワークインターフェースとして機能する通信処理部 134 とを備える。

【0024】

オーナーゲーム管理部 124 は、競走馬の調教、飼葉、レースへの出走登録等を行う競走馬モード管理部 125 と、騎手の募集、調整等を行う騎手モード管理部 126 と、厩舎情報やランキング等の確認を行う厩舎モード管理部 127 と、競走馬の生産や入厩等を行う牧場モード管理部 128 と、トレセン（トレーニングセンタ）における自動育成の状況の確認や自動育成の中断等を行うトレセンモード管理部 129 とを管理する。

【0025】

通信処理部 134 は、各サテライト装置 200 の通信処理部 228 と通信を行う他、メイン装置 100 とサテライト装置 200 が設置された遊戯施設外に設置された設備であるデータセンター 400 と通信を行う。データセンターは、通信処理部 410、データベース管理装置 420、ＩＣカードデータベース 430 を備え、各遊戯施設において登録されたカードＩＤ、パートナー情報等が、ＩＣカードデータベース 430 に集積される。

【0026】

（サテライト装置）

サテライト装置 200 は、ゲームボード 210 のプロセッサが記憶装置に格納されたプログラムを実行することにより機能する機能ブロックとして、カードリーダー/ライター 250 へのＩＣカード 300 の挿入検出およびデータの読み込み/書き込みの制御を行うカードデータ入力制御部 212 と、入力操作部 240 へのプレイヤーの入力指示を受け付ける入力指示受付部 213 と、モニタ 230 への映像出力を制御する映像出力部 214 と、スピーカ 270 への音声出力を制御する音声出力部 215 と、メダル機構 260 へのメダルの投入を検出する投入メダル検出部 216 と、メダル機構 260 からのメダルの払い出しを制御するメダル払い出し制御部 217 と、ＩＣカード 300 がカードリーダー/ライター 250 に挿入されたときにロゲイン処理を行うロゲイン処理部 218 と、レース結果に対する投票によるベットゲームを管理するベットゲーム管理部 219 と、競走馬や騎手を所有するオーナーゲームを管理するオーナーゲーム管理部 220 と、これらを制御するサテライト・ゲーム制御部 211 と、ネットワークインターフェースとして機能する通信処理部 228 とを備える。

【0027】

オーナーゲーム管理部 220 は、競走馬の調教、飼葉、レースへの出走登録等を行う競走馬モード管理部 221 と、騎手の募集、調整等を行う騎手モード管理部 222 と、厩舎情報やランキング等の確認を行う厩舎モード管理部 223 と、競走馬の生産や入厩等を行う牧場モード管理部 224 と、トレセンにおける自動育成の状況の確認や自動育成の中断等を行うトレセンモード管理部 225 とを管理する。

【0028】

ベットゲーム管理部 219 およびオーナーゲーム管理部 220 は、サテライト装置 200 側で行える処理は自律的に行い、必要に応じてメイン装置 100 のベットゲーム管理部 123 およびオーナーゲーム管理部 124 と通信を行って必要なデータの取得および状態の通知等を行う。

【0029】

なお、メイン装置 100 及びサテライト装置 200 における機能ブロックが、明確に分離したプログラムによって実現される必要はなく、サブルーチンや関数として他のプログ

10

20

30

40

50

ラムによって呼び出されるものであってもよい。また、機能ブロックの一部が、L S I (Large Scale Integrated circuit)、I C (Integrated Circuit) や F P G A (Field Programmable Gate Array) 等のハードウェア手段であっても構わない。

【 0 0 3 0 】

プログラムは、記憶媒体がドライブ装置に装着されることによってインストールされてもよいし、インターネット、L A N (Local Area Network)、無線ネットワーク等のネットワークを介して他のコンピュータよりダウンロードしてもよい。また、プログラムは、ゲーム装置 1 の出荷時に、予め記憶装置 1 4 0 等に格納されていてもよい。

【 0 0 3 1 】

[メイン装置が保持するデータ]

メイン装置 1 0 0 の記憶装置 1 4 0 には、サテライト対応表 1 4 1、競走馬データベース 1 4 2、騎手データベース 1 4 3、レース出走表 1 4 4、スペシャル飼葉リスト 1 4 5、パートナー情報 1 4 6 等の情報が格納される。

【 0 0 3 2 】

サテライト対応表 1 4 1 は、「サテライト I D」「カード I D」「不在フラグ」「クレジット」等の項目を有している。「サテライト I D」は、サテライト装置 2 0 0 を識別する情報である。「カード I D」は、I C カード 3 0 0 を識別する情報である。「不在フラグ」は、該当するサテライト装置 2 0 0 がプレイヤー不在であるか否かを示す情報である。「クレジット」は、該当するサテライト装置 2 0 0 に投入されているメダル枚数を示す情報である。

【 0 0 3 3 】

競走馬データベース 1 4 2 は、「馬種別」「カード I D」「馬 I D」「厩舎 I D」「馬データ」「トレセンデータ」「出走フラグ」「レース I D」等の項目を有している。「馬種別」は、プレイヤーの所有する「ユーザ馬」やシステム (C P U) 側の「C P U 馬」等の該当する競走馬の種類を示す情報である。「カード I D」は、「馬種別」が「ユーザ馬」である場合の、当該競走馬を所有するプレイヤーの I C カード 3 0 0 を識別する情報である。「馬 I D」は、競走馬を識別する情報である。「厩舎 I D」は、該当する競走馬の所属する厩舎を識別する情報である。「馬データ」は、該当する競走馬の寿命や能力等の特性を示す情報である。「トレセンデータ」は、自動育成の種類、期間、開始時期等のトレセンの詳細を示す情報である。「出走フラグ」は、該当する競走馬がレースへ出走登録がされているか否かを示す情報である。「レース I D」は、「出走フラグ」がオンの場合に出走登録されているレースを識別する情報である。

【 0 0 3 4 】

騎手データベース 1 4 3 は、「騎手種別」「カード I D」「騎手 I D」「厩舎 I D」「騎手データ」「出走フラグ」「レース I D」等の項目を有している。「騎手種別」は、プレイヤーの所有する「ユーザ騎手」やシステム (C P U) 側の「C P U 騎手」等の該当する騎手の種類を示す情報である。「カード I D」は、「騎手種別」が「ユーザ騎手」である場合の、当該騎手を所有するプレイヤーの I C カード 3 0 0 を識別する情報である。「騎手 I D」は、騎手を識別する情報である。「厩舎 I D」は、該当する騎手の所属する厩舎を識別する情報である。「騎手データ」は、該当する騎手の寿命や能力等の特性を示す情報である。「出走フラグ」は、該当する騎手がレースへ出走登録がされているか否かを示す情報である。「レース I D」は、「出走フラグ」がオンの場合に出走登録されているレースを識別する情報である。

【 0 0 3 5 】

レース出走表 1 4 4 は、「レース I D」「馬 I D」「馬所有サテライト I D」「騎手 I D」「騎手所有サテライト I D」等の項目を有している。「レース I D」は、レースを識別する情報である。「馬 I D」は、該当するレースに出走登録されている競走馬を識別する情報である。「馬所有サテライト I D」は、該当する競走馬を所有するプレイヤーが使用しているサテライト装置 2 0 0 を識別する情報である。「騎手 I D」は、該当するレースに出走登録されている騎手を識別する情報である。「騎手所有サテライト I D」は、該

当する騎手を所有するプレイヤーが使用しているサテライト装置 200 を識別する情報である。

【0036】

スペシャル飼葉リスト 145 は、競走馬の能力を大幅に向上させるスペシャル飼葉と、その出現条件を規定した情報である。

【0037】

パートナー情報 146 は、パートナー管理部 131 により管理される情報であり、プレイヤーの保持するカード 300 のカード ID を対応付けた情報、すなわち、プレイヤー同士を対応付けた情報である。

【0038】

[ゲーム進行、各場面における処理等]

図 4 は、プレイヤーが競走馬を置くことができる牧場、厩舎およびトレセンの関係を示す図である。図示するように、プレイヤーは、所有する競走馬を牧場、厩舎もしくはトレセンのいずれかに置くことができる。競走馬が牧場、厩舎もしくはトレセンのいずれにいるかを示すデータはサテライト装置 200 内において管理されてもよいし、メイン装置 100 の競走馬データベース 142 において集中して管理してもよい。

【0039】

ゲーム装置 1 が進行させる競馬ゲームにおいて、牧場に放牧された状態では競走馬の寿命は変化しないが、厩舎もしくはトレセンにいる場合は 1 ゲーム毎に寿命が減少する。レースに出走する場合には、1 ゲーム以上前に競走馬を厩舎に移動し、厩舎から出走登録をしなければならない。牧場と厩舎の間では競走馬を移動することができる。また、牧場もしくは厩舎にいる競走馬をトレセンに送って自動育成（オート調教）を行うことができる。トレセンにおける自動育成が終了した場合（プレイヤーが終了前に中断した場合も含む）、競走馬は牧場に自動的に移動される。

【0040】

（ログイン処理）

プレイヤーがサテライト装置 200 のカードリーダー/ライター 250 に IC カード 300 を挿入すると、カードデータ入力制御部 212 がカード挿入を検出し、ログイン処理部 218 がログイン処理を開始する。ログイン処理部 218 は、映像出力部 214 を介してモニタ 230 に暗証番号入力画面を表示し、プレイヤーが入力操作部 240 及び入力指示受付部 213 に対して暗証番号を入力するのを受け付ける。ログイン処理部 218 は、プレイヤーから入力された暗証番号をメイン装置 100 が保持する暗証番号と比較し、一致すれば適正なプレイヤーと判断してログインを許可する。ログイン処理部 218 は、サテライト ID とカード ID が含まれたログイン通知をメイン装置 100 に送信し、メイン装置 100 のサテライト管理部 122 は、サテライト対応表 141 にサテライト ID とカード ID とを対応付けて管理する。

【0041】

（ベットゲーム）

ベットゲーム管理部 219 及びベットゲーム管理部 123 は、プレイヤーが保有する競走馬、及びコンピュータ側の競走馬が出走するレースについて、プレイヤーが単勝、複勝、枠連、馬連、ワイド、馬単、3 連複等の形式でゲーム内通貨を賭けるベットゲームを管理する。

【0042】

レースイベントが開始されると、サテライト装置 200 におけるベットゲーム管理部 219 は、メイン装置 100 からオッズ等のデータを取得する。オッズは、メイン装置 100 におけるベットゲーム管理部 123 により、レース出走表 144、競走馬データベース 142 及び騎手データベース 143 に格納されたデータを用いて所定のルールに基づいて決定される。

【0043】

図 5 は、プレイヤーによるベット操作を受け付ける画面例であり、デフォルトとして表

10

20

30

40

50

示される単勝・複勝のベット操作を行う画面例である。領域 A 1 には、馬名欄、成績欄、単勝欄、複勝欄等が設けられている。画面下部の領域 A 2 には、賭け方を選択するボタンが表示されており、これらをタッチすることによって対応するページに移行することができる。この画面では個々の競走馬に単勝または複勝のベットを行い、競走馬ごとに累積ベット枚数を表示するようになっている。ベット操作は、図 5 の左から 3 列目の単勝欄あるいは 4 列目の複勝欄のオッズが記載されたソフトウェアスイッチをタッチすることによって行われ、その右隣の枠内にベット累積枚数が表示される。

【 0 0 4 4 】

ベット時間が終了すると、サテライト装置 2 0 0 のベットゲーム管理部 2 1 9 は、メイン装置 1 0 0 へプレイヤーによるベット内容を通知する。これにより、レース時間がスタートする。レースが終了した時点で、ベット内容に基づいて、的中したプレイヤーに対してメダル（ゲーム内通貨）の払い出しが行われる。

【 0 0 4 5 】

（競走馬モード、騎手モード）

競走馬モード管理部 2 2 1 及び競走馬モード管理部 1 2 5 は、開催される各レースについて、プレイヤーの保有する競走馬のうち、レース条件を満たす競走馬の出走を受け付ける。レースに出走する競走馬が決定されると、騎手モード管理部 2 2 2 及び騎手モード管理部 1 2 6 は、選択可能な騎手を表示してプレイヤーに騎手を選択させ、騎乗する騎手を決定する。

【 0 0 4 6 】

（競走馬の育成）

競走馬が厩舎に所属している間、競走馬モード管理部 2 2 1 及び競走馬モード管理部 1 2 5 は、プレイヤーによって競走馬に与えられる飼葉の種類及び回数等に基づいて、競走馬の能力（スピード、スタミナ等）を向上させたり、体重を増減させたりする。つまり、飼葉（アイテム）には、その種類に応じて競走馬の能力に影響を与えるパラメータが設定されており、競走馬モード管理部 2 2 1 及び競走馬モード管理部 1 2 5 を実現するプログラムは、このパラメータが高い（値が大きい）ほど、例えば競走馬の能力を向上させたり、体重を増減させたりするように動作する。なお、これとは逆に、パラメータが低い（値が小さい）ほど、競走馬の能力を向上させたり、体重を増減させたりするように設定されてもよい。このように、プレイヤーは飼葉を競走馬に与えることによって、競走馬に設定されているパラメータを適宜変化させてゲームを有利に進めることができる。

【 0 0 4 7 】

図 6 は、競走馬に通常の飼葉（図中、「定番系」と表記）を与えることが可能な場面を示す表示画面例である。図中、飼葉リスト L に含まれる飼葉をプレイヤーが選択して確定操作を行うことにより、飼葉が競走馬に与えられ、各飼葉に特有の能力アップ効果が競走馬に発生すると共に、各飼葉に対応したメダルが消費される。なお、オススメボタン B 1 をタッチすることにより、その時点で競走馬に最適な飼葉が自動的に選択される。

【 0 0 4 8 】

ここで、飼葉には、野菜や果物等の通常の飼葉の他、後述するように、競走馬の能力を通常の飼葉よりも大幅に向上させるスペシャル飼葉が存在する。

【 0 0 4 9 】

プレイヤーが競走馬を選択し、トレセンに移動させることを指示する操作を入力操作部 2 4 0 に対して行くと、サテライト装置 2 0 0 からメイン装置 1 0 0 へトレセン要求が行われる。入力操作部 2 4 0 に対する選択指示は、入力指示受付部 2 1 3 を介して競走馬モード管理部 2 2 1 により認識される。

【 0 0 5 0 】

図 7 は、育成対象の競走馬が選択される際の表示画面例であり、（a）は牧場から競走馬を選択した後の表示画面例、（b）は厩舎から競走馬を選択した後の表示画面例である。いずれも「トレ」ボタン（トレセンボタン）B 2 がタッチされることで選択が行われる。トレセン要求が行われると、メイン装置 1 0 0 における競走馬モード管理部 1 2 5 は、

トレセン要求を行ってきたサテライト装置 200 のメダル枚数（クレジット）、対象競走馬の残り寿命、また、トレセンに空きがあるか否か等を判定し、トレセン要求を受け入れ可能である場合には、「OK」をサテライト装置 200 に返答する。これを受け、競走馬モード管理部 221 は、競走馬をトレセンモード管理部 225 が管理するトレセンに移動させる。トレセンへの移動（預託）により、自動育成が終了するまで、その競走馬に対してはレースへの出走が行えなくなり、後述する自動育成の中断を除いて操作を行うこともできなくなる。また、トレセンへの移動の時点で、選択されたオート調教の種類に応じたメダル枚数がクレジットから徴収される。なお、メダルの先払いに代え、毎週払いとしても、後払いとしてもよい。払いはプレイヤーが承認する形式（ボタンタッチなどで OK / NG を選ばせる等）でもよいし、自動引き落とし形式でもよい。

10

【0051】

メイン装置 100 におけるトレセンモード管理部 129 は、預託期間が終了すると、該当するサテライト装置 200 にトレセン期間満了通知を行う。これを受け、サテライト装置 200 におけるオーナーゲーム管理部 220 は、メイン装置 100 に対してトレセン結果要求を行う。メイン装置 100 におけるオーナーゲーム管理部 124 は、育成効果を反映させたトレセン結果を計算し、能力値の競走馬データベース 142 への保存を行うと共に、サテライト装置 200 への通知を行う。ここで、育成効果とは、トレセンに預託することによる競走馬の能力アップ量（スピード、スタミナ等の変化量）であり、例えば、トレセンへの預託期間、メダル枚数、或いは乱数等によって決定される。

20

【0052】

サテライト装置 200 におけるトレセンモード管理部 225 は、映像出力部 214 を介してモニタ 230 にトレセン結果をムービーとコメントで表示する。この際に、音声出力部 215 を介してスピーカ 270 にも BGM 等が出力される。図 8 はトレセン結果の表示例を示す図であり、(a) に示すように複数のムービー MV1 ~ MV5 が所定の時間にわたって流れ、トレセンでの調教の様子がダイジェスト的に表示される。そして、画面上に (b) に示すダイアログボックスが表示され、コメントおよび牧場に放牧する旨が表示される。「OK」ボタン B3 をタッチすることでトレセン結果の表示が終了する。

【0053】

（牧場モード）

プレイヤーが競走馬を選択し、牧場に移動させることを指示する操作を入力操作部 240 に対して行くと、競走馬モード管理部 221 又はトレセンモード管理部 225 は、該当する競走馬を牧場に移動させる。牧場に移動されることで、競走馬の寿命の進行が停止する。

30

【0054】

〔パートナーシステム〕

以下、上記説明したベットゲームにおけるメダル（ゲーム内通貨）の払い出し、及びスペシャル飼葉のメリットをプレイヤー間で共有するパートナーシステムについて説明する。

【0055】

（スペシャル飼葉の出現）

アイテム管理部 130 は、プレイヤーが特定の条件を満たしたときに、アイテム管理部 226 を介してプレイヤーにスペシャル飼葉を付与する。図 9 は、スペシャル飼葉の種類と出現条件の一例である。このように、スペシャル飼葉は、ベットゲーム又はオーナーゲームにおいてプレイヤーが優秀な結果を残したときに、当該プレイヤーに付与されるものである。スペシャル飼葉を使用するには、ゲーム内通貨（メダル）が必要であり、必要メダル数が多いほど、そのスペシャル飼葉のパラメータは高く設定されており、競走馬の能力を向上させる効果が大きくなっている。

40

【0056】

プレイヤーに付与されたスペシャル飼葉が複数存在する場合、例えば、競走馬の能力を向上させる効果の高い順（パラメータの高い順）に内部的にソートされ、最も効果の高い

50

もの（最もパラメータの高いもの）がモニタ230に表示される。図10は、競走馬にスペシャル飼葉を与えることが可能な場面を示す表示画面例である。図10は、プレイヤーに付与されたスペシャル飼葉が、例えば、「シャンパン」（50枚のゲーム内通貨が必要）と「パイナップル」（10枚のゲーム内通貨が必要）の2つであり、競走馬の能力を向上させる効果の高い方（パラメータの高い方）である「シャンパン」を示すエフェクト表示E1が表示され、「パイナップル」に関する表示が行われない様子を示している。なお、競走馬の能力を向上させる効果の低い方（パラメータの低い方）である「パイナップル」については、当該プレイヤーによって「シャンパン」が使用された後に、モニタ230に表示され、使用可能となる。

【0057】

10

このような処理によって、プレイヤーが最も効果の高い（最もパラメータが高く、最もゲームを有利にする効果が大きい）スペシャル飼葉から順に使用するように誘導することができ、競走馬の能力を迅速に向上させることによって、よりレベルの高いレースに出走して勝利することを可能にし、ゲームの盛り上がり演出することができる。なお、プレイヤーに付与されたスペシャル飼葉が複数存在し、それら複数のスペシャル飼葉のパラメータ（競走馬の能力を向上させる効果）がほぼ同等であるときは、それら複数のスペシャル飼葉の全てをモニタ230に表示して使用可能にしても良いし、ランダムで表示順を決定し、決定された順に従ってスペシャル飼葉をモニタ230に表示して使用可能にしても良い。

【0058】

20

また、スペシャル飼葉のそれぞれをソートした状態で画面に表示せず、プレイヤーからのスペシャル飼葉を使用するための操作入力に応じて、或いはプログラム進行上スペシャル飼葉を使用する条件が揃ったと判断されたときに、複数あるスペシャル飼葉のうち、効果の高い（パラメータの高い）スペシャル飼葉が選択されるようにしても良い。

【0059】

（パートナーシステム）

パートナー管理部227及びパートナー管理部131は、サテライト装置200に対して所定の操作を行ったプレイヤー同士をグループ化し、パートナー情報146として登録する。

【0060】

30

パートナー情報146に登録されたプレイヤー間では、あるプレイヤーに対して付与されたスペシャル飼葉は、当該プレイヤーとパートナー登録されたプレイヤーに対しても同等に付与されるように、アイテム管理部226及びアイテム管理部130が動作する。

【0061】

また、ベットゲーム又はオーナーゲームにおいて、あるプレイヤーが獲得したゲーム内通貨は、当該プレイヤーとパートナー登録されたプレイヤーに対しても同等に付与される。図11は、他のプレイヤーの獲得したゲーム内通貨が付与される際にモニタ230に表示される画面の一例である。図中、「BONUS」の欄に表示されている「400」が、当該プレイヤーに付与されるゲーム内通貨（図では「SH」）を示している。

【0062】

40

更に、パートナー登録されたプレイヤーが三人以上存在し（プレイヤーA、B、Cとする）、プレイヤーA、Bに付与されたスペシャル飼葉及びゲーム内通貨は、全てプレイヤーCに付与される。例えばプレイヤーAがスペシャル飼葉「マツタケ」を獲得し、プレイヤーBがスペシャル飼葉「シャンパン」を獲得し、プレイヤーCがゲーム内通貨を50枚獲得した場合、プレイヤーA、B、Cのそれぞれに対し、スペシャル飼葉「マツタケ」、「シャンパン」、及びゲーム内通貨50枚が付与される。但し、前述の理由により、「シャンパン」（50枚のゲーム内通貨が必要）の方が、「マツタケ」（40枚のゲーム内通貨が必要）よりも競走馬の能力を向上させる効果が高いため、使用可能なスペシャル飼葉として表示されるのは「シャンパン」のみであり、「シャンパン」が使用された後に「マツタケ」が使用可能となる。

50

【 0 0 6 3 】

(パートナー登録)

以下、上記のような特典を生じさせるパートナー登録の処理手順について説明する。パートナー登録は、新規にゲームを開始するプレイヤーが自己のＩＣカード３００をサテライト装置２００のカードリーダー２５０にかざし、次に、既にゲームを開始している（厩舎を持っている）プレイヤーが、同じサテライト装置２００のカードリーダー２５０にかざすことにより行われる。図１２は、パートナー登録が行われる際の処理の流れを示すフローチャートの一例である。なお、以下の処理においてサテライト装置２００の各機能ブロックが行った処理の結果は、必要に応じてメイン装置１００の対応する機能ブロックに送信され、各種データベースに格納される。

10

【 0 0 6 4 】

まず、サテライト装置２００の騎手モード管理部２２２が、新規プレイヤーの勝負服を決定する（Ｓ５００）。

【 0 0 6 5 】

次に、サテライト装置２００のパートナー管理部２２７は、当該新規プレイヤーに対して、パートナー厩舎（実際にはパートナープレイヤー）を選択するか否かを尋ねる旨をモニタ２３０に表示させ、新規プレイヤーがパートナー厩舎を選択すると決定したか否かを判定する（Ｓ５０２）。図１３は、図１２におけるＳ５０２の処理が行われる際にモニタ２３０に表示される画面の一例である。図中、「はい」ボタンＢ４がタッチされると、Ｓ５０２の判定はＹｅｓとなり、「いいえ」ボタンＢ５がタッチされると、Ｓ５０２の判定はＮｏとなる。

20

【 0 0 6 6 】

Ｓ５０２において肯定的な判定を得た場合、パートナー管理部２２７は、メイン装置１００と通信を行うことにより、ＩＣカードデータベース４３０がオンライン状態であるか否かを判定する（Ｓ５０４）。ＩＣカードデータベース４３０がオフライン状態である場合、パートナー管理部２２７は、パートナー登録は不可であることをモニタ２３０に表示させ（Ｓ５０６）、本フローチャートを終了して、パートナー登録が行われなかった状態で競馬ゲームをスタートさせる。

【 0 0 6 7 】

一方、ＩＣカードデータベース４３０がオンライン状態である場合、パートナー管理部２２７は、ＩＣカード認証を行う（Ｓ５０８）。具体的には、カードリーダー入力制御部２１２を介してカードリーダー２５０を作動させ、かざされたＩＣカード３００のカードＩＤを読み取らせる処理を行う。

30

【 0 0 6 8 】

ＩＣカード認証が行われると、パートナー管理部２２７は、かざされたＩＣカード３００が新規厩舎と同じものであるか否か、すなわち、新規にゲームを開始するプレイヤーがかざしたＩＣカード３００から読み取られたカードＩＤと、Ｓ５０８において読み取られたカードＩＤが同一であるか否かを判定する（Ｓ５１０）。

【 0 0 6 9 】

かざされたＩＣカード３００が新規厩舎と同じものである場合、パートナー管理部２２７は、他人のＩＣカード３００をかざすように促し（Ｓ５１２）、Ｓ５０４の判定処理に戻る。図１４は、図１２におけるＳ５１２の処理が行われる際にモニタ２３０に表示される画面の一例である。

40

【 0 0 7 0 】

かざされたＩＣカード３００が新規厩舎と同じものでない場合、パートナー管理部２２７は、Ｓ５０８で読み取られたカードＩＤが、同一の遊戯施設内で登録済（メイン装置１００の厩舎モード管理部１２７に厩舎情報が登録済）のカードＩＤであるか否かを判定する（Ｓ５１４）。

【 0 0 7 1 】

Ｓ５０８で読み取られたカードＩＤが、同一の遊戯施設内で登録済（メイン装置１００

50

の厩舎モード管理部 1 2 7 に厩舎情報が登録済) のカード I D である場合、パートナー管理部 2 2 7 は、当該登録済のカード I D に対して登録可能なパートナー数に空きが有るかを判定する (S 5 1 6) 。あるカード I D に対して登録可能なパートナー数は、例えば 2 人と定められる。

【 0 0 7 2 】

S 5 1 4 又は S 5 1 6 で否定的な判定を得た場合、パートナー管理部 2 2 7 は、別の I C カードをかざすように促し (S 5 1 8) 、 S 5 0 4 の判定処理に戻る。図 1 5 は、図 1 2 における S 5 1 8 の処理が行われる際にモニタ 2 3 0 に表示される画面の一例である。

【 0 0 7 3 】

S 5 1 4 及び S 5 1 6 の双方で肯定的な判定を得た場合、パートナー管理部 2 2 7 は、プレイヤーによって図示しないキャンセルボタンが押下されたか否かを判定する (S 5 2 0) 。

【 0 0 7 4 】

プレイヤーによって図示しないキャンセルボタンが押下されなかった場合、パートナー管理部 2 2 7 は、プレイヤーによって登録確認操作がなされたか否かを判定する (S 5 2 2) 。図 1 6 は、図 1 2 における S 5 2 2 の処理が行われる際にモニタ 2 3 0 に表示される画面の一例である。図中、「はい」ボタン B 6 がタッチされると、S 5 2 2 の判定は Y e s となり、「いいえ」ボタン B 7 がタッチされると、S 5 2 2 の判定は N o となる。

【 0 0 7 5 】

プレイヤーによって登録確認操作がなされた場合、パートナー管理部 2 2 7 は、パートナー登録した旨をモニタ 2 3 0 に表示させ、新規にプレイするプレイヤーのカード I D と既存のプレイヤーのカード I D の組をメイン装置 1 0 0 に送信する (S 5 2 4) 。メイン装置 1 0 0 は、新規にプレイするプレイヤーのカード I D と既存のプレイヤーのカード I D の組を (既存のプレイヤーに既にパートナーが存在する場合は、3 人のグループとして) パートナー情報 1 4 6 に格納すると共に、データセンター 4 0 0 に情報送信して I C カードデータベース 4 3 0 に格納させる。

【 0 0 7 6 】

その後、パートナー管理部 2 2 7 は、本フローチャートを終了して、競馬ゲームをスタートさせる。

【 0 0 7 7 】

S 5 0 2 で否定的な判定を得た場合、及び S 5 2 0 で肯定的な判定を得た場合、パートナー管理部 2 2 7 は、プレイヤーによって登録しないことの確認操作がなされたか否かを判定する (S 5 2 6) 。図 1 7 は、図 1 2 における S 5 2 6 の処理が行われる際にモニタ 2 3 0 に表示される画面の一例である。図中、「はい」ボタン B 8 がタッチされると、S 5 2 6 の判定は Y e s となり、「いいえ」ボタン B 9 がタッチされると、S 5 2 6 の判定は N o となる。プレイヤーによって登録しないことの確認操作がなされた場合、パートナー管理部 2 2 7 は、本フローチャートを終了して、パートナー登録が行われなかった状態で競馬ゲームをスタートさせる。

【 0 0 7 8 】

一方、プレイヤーによって登録しないことの確認操作がなされなかった場合、パートナー管理部 2 2 7 は、S 5 0 8 の I C カード認証処理に戻る。

【 0 0 7 9 】

このような処理によって登録されたパートナーは、次の来店時において、それぞれがログインするだけで、パートナーであるものとして扱われる。図 1 8 は、パートナーである他のプレイヤーがログイン中である場合に、モニタ 2 3 0 により表示される画面例である。但し、パートナーとして扱われるのは、同一の遊戯施設内でプレイする場合に限られてよい。また、パートナー登録は、例えばいずれかのプレイヤーの I C カード 3 0 0 が、長期間プレイしなかった等の理由で失効した場合に、抹消されてよい。

【 0 0 8 0 】

〔まとめ〕

10

20

30

40

50

以上説明した本実施例のゲーム装置 1 によれば、パートナー登録された複数のプレイヤーのうち一人がスペシャル飼葉やゲーム内通貨を獲得したときに、当該プレイヤーとパートナー登録された他のプレイヤーにもスペシャル飼葉やゲーム内通貨を付与するため、ベットゲームやオーナーゲームにより構成される競馬ゲーム世界内でのゲームを、仲間内でプレイする楽しみ方を提起し、盛り上がり演出することができる。

【0081】

また、新規にゲームを開始するプレイヤーと、ゲーム進行が既に所定の段階まで進んでいるプレイヤーとの組み合わせでパートナー登録を行い、同一の遊戯施設内でログインしていることをパートナーとしての特典を受ける条件とすることにより、ゲームに慣れたプレイヤーが、新規にゲームを開始するプレイヤーに面と向かって直接アドバイスをを行いながらゲームをプレイすることを促すことができる。この結果、新規にゲームを開始するプレイヤーがゲームに慣れるのを早め、プレイの楽しさを向上させることができる。

10

【0082】

また、スペシャル飼葉が複数個付与された場合に、競走馬の能力を向上させる効果が最も大きいアイテムを表示させ、効果の大きいアイテムから順に使用させるため、競走馬の能力を迅速に向上させ、よりレベルの高いレースに出走して勝利することを可能にし、ゲームの盛り上がり演出することができる。

【0083】

以上、本発明を実施するための最良の形態について実施例を用いて説明したが、本発明はこうした実施例に何等限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において種々の変形及び置換を加えることができる。

20

【0084】

例えば、本発明は、競馬ゲームに限らず、同じ仮想的なゲームフィールドで各プレイヤーが個別に行動する R P G（ロールプレイングゲーム）や狩猟ゲーム、同じ仮想的なコース上で各プレイヤーがレーシングカー等を走行させるレーシングゲーム等にも適用可能である。これらの場合、プレイヤーが操作するオブジェクトの戦闘力を高めるアイテムやレーシングカーの走行性能を向上させるアイテム等を、あるプレイヤーが獲得した際に、当該プレイヤーとパートナー登録された他のプレイヤーに付与すればよい。

【0085】

また、パートナー登録された各プレイヤーに付与されるスペシャル飼葉等は、完全に平等に付与される必要はない。例えば、パートナー登録により特典を受けるプレイヤーに付与するスペシャル飼葉を、獲得条件を満たしたプレイヤーが得るスペシャル飼葉に比して若干効果が劣るものとしても構わない。

30

【符号の説明】

【0086】

- 1 ゲーム装置
- 100 メイン装置
- 110 メインゲームボード
- 120 プロセッサ
- 121 メイン・ゲーム制御部
- 122 サテライト管理部
- 123 ベットゲーム管理部
- 124 オーナーゲーム管理部
- 130 アイテム管理部
- 131 パートナー管理部
- 132 映像出力部
- 133 音声出力部
- 134 通信処理部
- 140 記憶装置
- 160 大型ディスプレイ

40

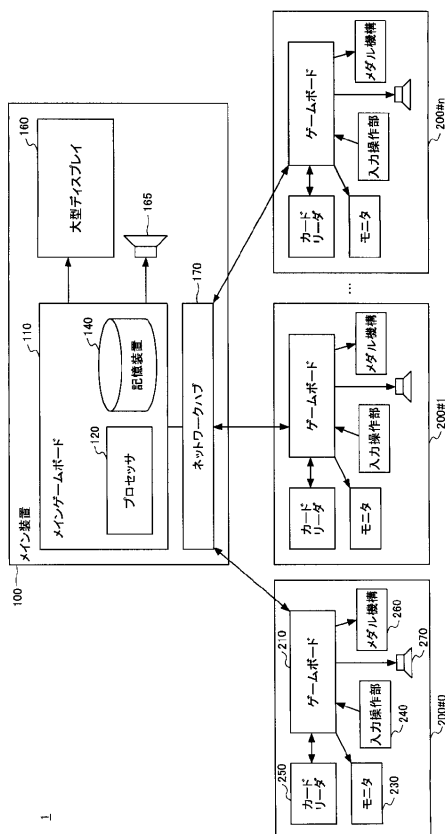
50

- 165 スピーカ
- 170 ネットワークハブ
- 200 サテライト装置
- 210 ゲームボード
- 211 サテライト・ゲーム制御部
- 212 カードデータ入力制御部
- 213 入力指示受付部
- 214 映像出力部
- 215 音声出力部
- 216 投入メダル検出部
- 217 メダル払い出し制御部
- 218 ログイン処理部
- 219 ベットゲーム管理部
- 220 オーナーゲーム管理部
- 228 通信処理部
- 230 モニタ
- 240 入力操作部
- 250 カードリーダ
- 260 メダル機構
- 270 スピーカ
- 300 ICカード
- 400 データセンター
- 410 通信処理部
- 420 データベース管理装置
- 430 ICカードデータベース

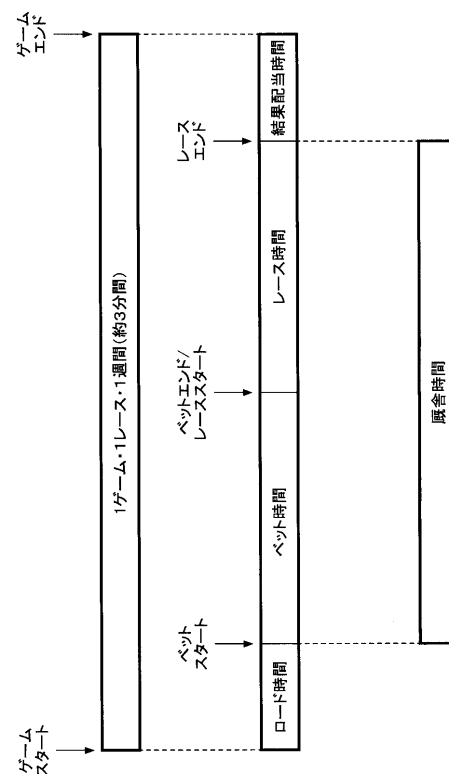
10

20

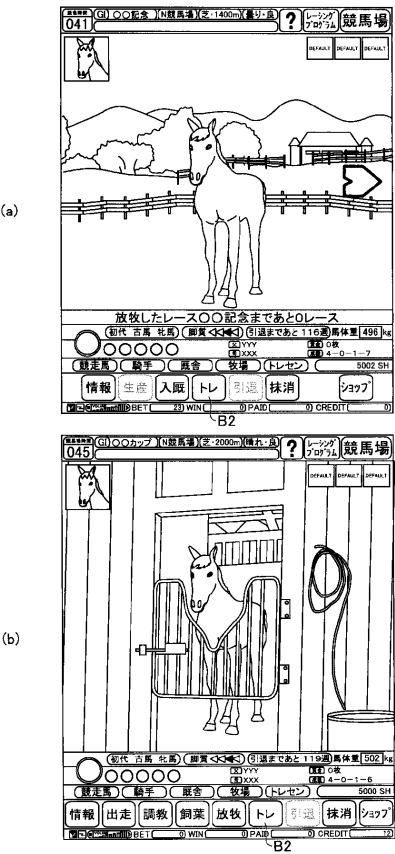
【図1】



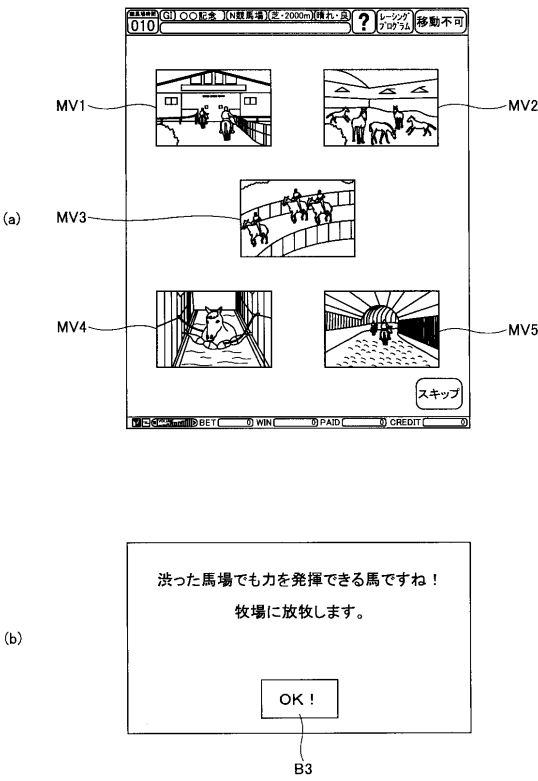
【図2】



【図 7】



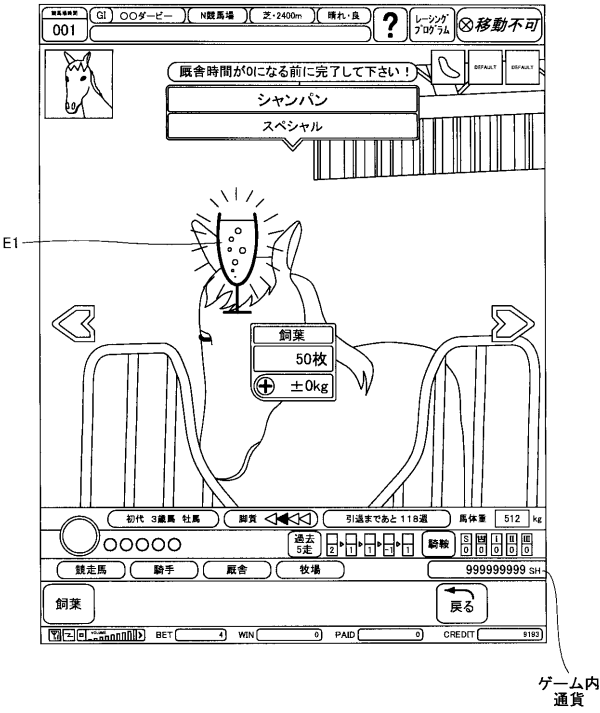
【図 8】



【図 9】

出現する飼料	必要メダル	体重増減	条件
売酒	10	±0	プレイヤーがベットゲームで100枚以上の利益
焼酎	20	±0	プレイヤーがベットゲームで500枚以上の利益
ワイン	30	±0	プレイヤーがベットゲームで1000枚以上の利益
ブランドー	40	±0	プレイヤーがベットゲームで2000枚以上の利益
シャンパン	50	±0	プレイヤーがベットゲームで10000枚以上の利益
バイナツプル	10	+4	プレイヤーがG III 1着 (P騎手orCPU騎手or他厩舎騎手)
スイカ	20	+4	プレイヤーがG II 1着 (P騎手orCPU騎手or他厩舎騎手)
メロン	30	+4	プレイヤーがG I 1着 (P騎手orCPU騎手or他厩舎騎手)
マツタケ	40	+4	プレイヤーがWBC 1着 (P騎手orCPU騎手or他厩舎騎手)
トリュフ	50	+4	プレイヤーがSWBC 1着 (P騎手orCPU騎手or他厩舎騎手)
豪華アラビアンフルコース	40	+4	プレイヤーがドバイWC 1着
おつまみビールセット	30	+2	プレイヤーが大井競馬場のレース 1着
高級フランス料理	40	+4	プレイヤーが凱旋門賞 1着
ツバメの巣	40	+2	プレイヤーが香港カップ 1着

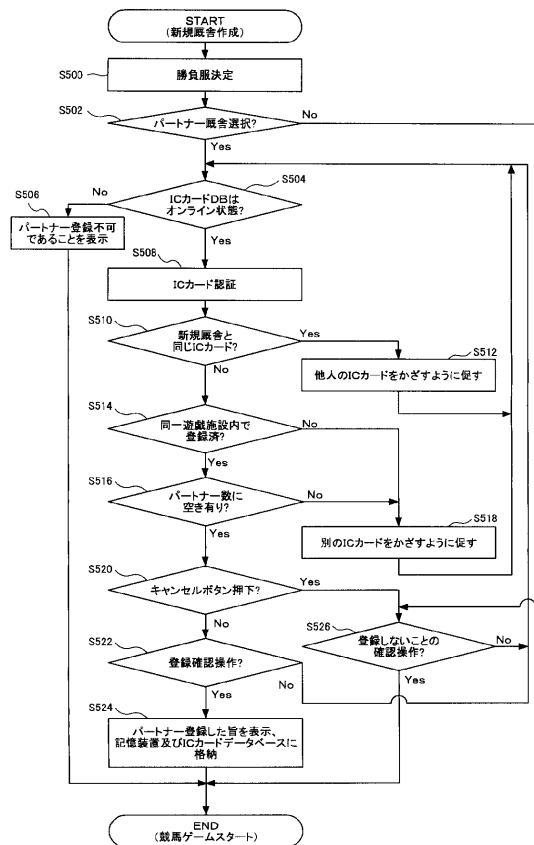
【図 10】



【図 1 1】

既舎レベル		SH	
Lv. 5		BET	0 SH
次のレベルまで: 225pts		WIN	0 SH
		BONUS	400 SH
		PRIZE	0 SH
		TOTAL SH	
		400SH	

【図 1 2】



【図 1 3】

友達とパートナーになりますか？
パートナーが獲得した銅貨やSHを獲得できます。
パートナーになるには友達のICカード認証が必要です。

はい B4 いいえ B5

【図 1 5】

このICカードは既舎データが存在しないか、
パートナー数が一杯です。
別のICカードを認証してください。

OK

【図 1 4】

このICカードは自分のICカードです。
パートナーにしたい友達のICカードを認証してください。

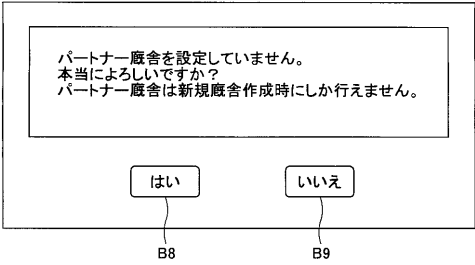
OK

【図 1 6】

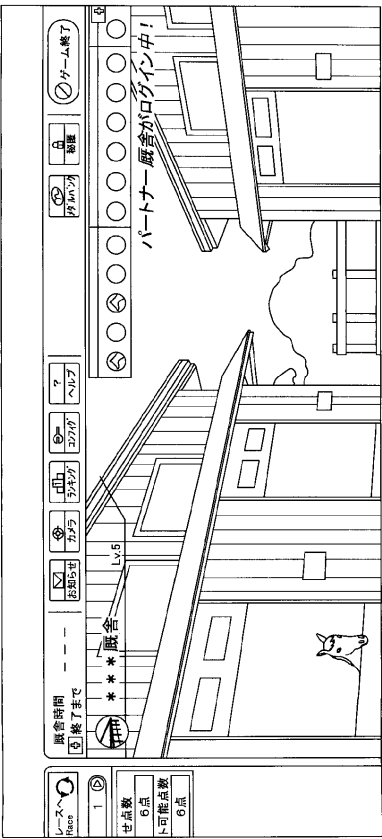
〇〇〇〇既舎 (Lv.150) とパートナーになりますか？

はい B6 いいえ B7

【 図 1 7 】



【 図 1 8 】



フロントページの続き

- (72)発明者 岡林 芳弘
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内
- (72)発明者 松下 佳樹
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内
- F ターム(参考) 2C001 BB10 BC10 CB08