

(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2018-94006
(P2018-94006A)

(43) 公開日 平成30年6月21日(2018.6.21)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/825 (2014.01)	A 6 3 F 13/825	
A 6 3 F 13/80 (2014.01)	A 6 3 F 13/80	F
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79	

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号	特願2016-240144 (P2016-240144)	(71) 出願人	000132471
(22) 出願日	平成28年12月12日 (2016.12.12)		株式会社セガゲームス
			東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号
		(74) 代理人	100079108
			弁理士 稲葉 良幸
		(74) 代理人	100080953
			弁理士 田中 克郎
		(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・インタラクティブ内

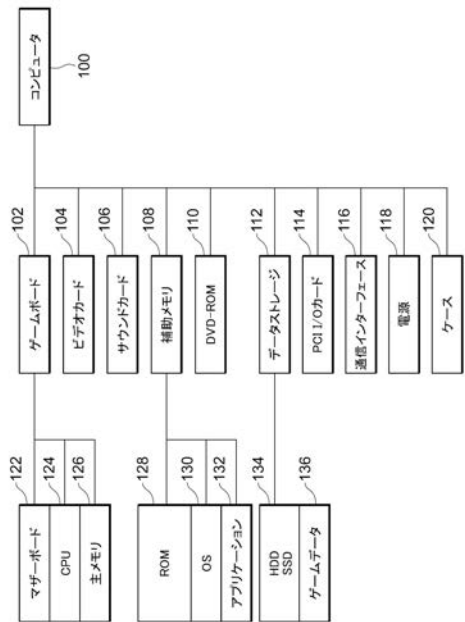
(54) 【発明の名称】 ゲーム装置及びプログラム

(57) 【要約】

【課題】 プレイヤがゲーム上の育成対象を効率的に育成することとゲームの面白さを損ねることを抑制することとのトレードオフを調整することができる。

【解決手段】 育成対象を育成するゲームをプレイヤに提供するゲーム装置であって、プレイヤにより遊技価値が消費された場合に、使用可能回数及び遊技価値の消費量が対応付けられたオブジェクトをゲーム上に設定する設定手段 1 5 2 と、使用可能回数及び消費量に基づいて育成度合を算出し、オブジェクトが使用された場合に、算出した育成度合で育成対象を育成する育成手段 1 5 3 と、を備える。

【選択図】 図 4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

育成対象を育成するゲームをプレイヤに提供するゲーム装置であって、
前記プレイヤにより遊技価値が消費された場合に、使用可能回数及び前記遊技価値の消費量が対応付けられたオブジェクトを前記ゲーム上に設定する設定手段と、
前記使用可能回数及び前記消費量に基づいて育成度合を算出し、前記オブジェクトが使用された場合に、算出した育成度合で前記育成対象を育成する育成手段と、
を備えるゲーム装置。

【請求項 2】

前記設定手段は、既に設定されているオブジェクトに対して前記プレイヤにより遊技価値が更に消費された場合に、更に消費された量を前記消費量に加算する、
請求項 1 に記載のゲーム装置。 10

【請求項 3】

前記育成手段における前記育成度合は、前記消費量に対し単調増加である、
請求項 1 又は 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記育成手段における前記育成度合は、前記使用可能回数に対し単調減少である、
請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記育成手段は、前記消費量を前記使用可能回数で除算することで前記育成度合を算出する、
請求項 1 乃至 4 の何れか 1 項に記載のゲーム装置。 20

【請求項 6】

前記育成手段は、前記オブジェクトが使用される場合に前記プレイヤにより遊技価値が更に消費されたときに、予め定められた度合で前記育成対象を育成すると共に、前記算出した育成度合で前記育成対象を育成する、
請求項 1 乃至 5 の何れか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

育成対象を育成するゲームをプレイヤに提供するコンピュータを、
前記プレイヤにより遊技価値が消費された場合に、使用可能回数及び前記遊技価値の消費量が対応付けられたオブジェクトを前記ゲーム上に設定する設定手段、
前記使用可能回数及び前記消費量に基づいて育成度合を算出し、前記オブジェクトが使用された場合に、算出した育成度合で前記育成対象を育成する育成手段、
として機能させるためのプログラム。 30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、育成対象を育成するゲームをプレイヤに提供するゲーム装置が知られている。 40

【0003】

これに関し、特許文献 1 には、プレイヤが遊技価値としての遊技価値を消費することで育成対象としての競走馬を育成し、育成した競走馬をレースに出走させて馬主として入賞賞金を稼ぐゲームが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特許 3 2 8 3 8 4 6 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載のようなゲームでは、一度の育成で支払い可能な遊技価値には上限が設定されており、また、ゲーム上の時間経過に伴って育成対象の成長の余地も減少するため、育成度合を十分に高めることは困難となっていた。一方で、一度の育成で支払い可能な遊技価値を無制限にすると、プレイヤー間で育成対象の育成具合に差が開きすぎ、遊技価値遊技価値遊技価値遊技価値ゲームの面白さを損ねてしまう虞があった。

【0006】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、プレイヤーがゲーム上の育成対象を効率的に育成することとゲームの面白さを損ねることを抑制することとのトレードオフを調整することができるゲーム装置及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の一態様に係るゲーム装置は、育成対象を育成するゲームをプレイヤーに提供するゲーム装置であって、前記プレイヤーにより遊技価値が消費された場合に、使用可能回数及び前記遊技価値の消費量が対応付けられたオブジェクトを前記ゲーム上に設定する設定手段と、前記使用可能回数及び前記消費量に基づいて育成度合を算出し、前記オブジェクトが使用された場合に、算出した育成度合で前記育成対象を育成する育成手段と、を備える。

【0008】

この態様によれば、遊技価値の消費量だけでなく、使用可能回数に基づいて育成度合を算出するので、使用可能回数を用いて、プレイヤーがゲーム上の育成対象を効率的に育成することとゲームの面白さを損ねることを抑制することとのトレードオフを調整することができる。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、プレイヤーがゲーム上の育成対象を効率的に育成することとゲームの面白さを損ねることを抑制することとのトレードオフを調整することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本実施形態に係るゲームシステムの構成を示す図である。

【図2】本実施形態に係るゲームシステムのメイン装置の構成を示す図である。

【図3】本実施形態に係るゲームシステムのサテライト装置の構成を示す図である。

【図4】本実施形態に係るゲームシステムにおいて用いられるメインコンピュータ、ビデオボード、サウンドボード、サテライトコンピュータ、各種サーバーの標準的構成を説明するための図である。

【図5】本実施形態に係るゲームシステムにおけるゲームの概要を説明するための図である。

【図6】本実施形態に係るゲームシステム1におけるゲーム装置の機能構成を示す図である。

【図7】図5に示すステップS21の厩舎作成処理の詳細を示すフローチャートである。

【図8】図5に示すステップS35の調教処理の詳細を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、添付図面を参照して、本発明の好適な実施形態について説明する。なお、各図において、同一の符号を付したものは、同一又は同様の構成を有する。

【0012】

本実施形態は、育成対象を育成する育成ゲーム（以下、単に「ゲーム」と称す場合がある。）をプレイヤーに提供するゲーム装置及びプログラムを開示する。この育成ゲームは、

10

20

30

40

50

プレイヤーが、競走馬や騎手を所有し、これら競走馬や騎手を育成してレースに参加させ、その着順に応じた馬主賞金の獲得を目指すゲームである。また、この育成ゲームは、遊技の際に遊技価値を使用するゲームである。なお、遊技価値は、メダルの他、例えば硬貨や仮想ポイント、仮想通貨、メダルと同等の価値を有したゲームアイテム等であってもよい。

【0013】

他にも、本実施形態は、プレイヤーが、ゲーム空間における複数の競走馬によるレースの着順を予想して遊技価値（例えば遊技価値や仮想ポイント）をベットし、そのレースの結果に基づいて配当（賞金）を獲得する競馬ゲームを提供してもよい。

【0014】

＜ゲームシステムの構成＞

図1は、本実施形態に係るゲームシステムの構成を示す図である。同図に示すように、ゲームシステム1は、インターネット等のネットワークを介して相互に接続された、ゲーム装置10とサーバー90とを含んで構成される。同図では、代表する1つのゲーム装置10のみ示されている。各ゲーム装置10は、典型的には、各地の店舗（アミューズメント施設）等に設置される。

【0015】

ゲーム装置10は、該ゲーム装置10の全体を制御するメイン装置30と、各プレイヤーが使用する複数のサテライト装置60とにより構成されている。これらメイン装置30と複数のサテライト装置60のそれぞれは、ネットワークで接続されている。なお、メイン装置30と、複数のサテライト装置60とは、物理的に分離した別体の装置であってもよいし、一体化した同体の装置であってもよい。

【0016】

メイン装置30は、各プレイヤーに共通なゲーム画面を出力する統合ディスプレイ14（図2参照）を有しており、競走馬（競争体）が所定のコースを競争するゲーム空間を表現した映像やゲームに関する情報等を表示する。統合ディスプレイ14は、例えば3つのディスプレイ14A～14Cで構成されている。

【0017】

複数のサテライト装置60は、統合ディスプレイ14に略対向して設けられている。従って、プレイヤーは、統合ディスプレイ14の表示内容を確認しながら、サテライト装置60を操作することができるようになっている。

【0018】

統合ディスプレイ14及び複数台のサテライト装置60の近傍には、ゲームサウンド（音声、音楽及び効果音等）を出力するサウンド出力手段であるスピーカータワー16A～16D（図2参照）が設けられている。一例として、スピーカータワー16A～16Dは、統合ディスプレイ14の両側及び複数台のサテライト装置60後方両側に設けられる。

【0019】

各サテライト装置60には、テーブル（図示せず）と椅子（図示せず）とが設けられている。テーブルには、競馬ゲーム（ベットゲーム）や育成ゲーム（厩舎ゲーム）、特別形式のレースゲーム（チーム対抗レースゲーム）等のゲーム画像を映像出力する表示手段である液晶ディスプレイ26（図3参照）と、遊技価値を投入するための遊技価値投入ユニット86と、配当や賞金に相当する遊技価値（メダル）を払い出すための払出機構であるホッパー88と、が設けられている。

【0020】

液晶ディスプレイ26上には操作手段であるタッチパネル27が設けられており、各プレイヤーはタッチパネル27に指を触れ或いはタッチペンで触れてゲームを操作することができるようになっている。例えば、ゲーム進行過程に伴って液晶ディスプレイ26にコマンドキーが適宜表示され、プレイヤーはコマンドキー上のタッチパネル27を直接手で触れることで、各種コマンド信号がゲーム制御回路に入力される。

【0021】

10

20

30

40

50

図 1 に戻り、ゲームシステム 1 のサーバー（サーバー装置）90 は、各地に設置されたゲーム装置 10 から送信されるゲームデータの管理等を行うように構成される。上述したように、サーバー 90 は、インターネット等のネットワークに接続され、ゲーム装置 10 と通信可能に構成されている。

【0022】

具体的には、サーバー 90 は、例えば、各地のゲーム装置 10 から送信されるゲームデータを蓄積し、管理するデータベースサーバー 92 と、各種ランキング等の統計処理を行うランキングサーバー 94 と、ユーザー（プレイヤ）が所有するパーソナルコンピュータやゲーム端末、携帯電話機及びスマートフォンといった携帯情報端末を接続し、プレイヤ同士のコミュニティを提供するコミュニティサーバー 96 とを含んで構成される。

10

【0023】

なお、本実施形態では、メイン装置 30 と複数のサテライト装置 60 との間で情報通信可能に構成されたゲームシステム 1 を例示したが、他の構成によるゲームシステムであっても良い。例えば、メイン装置 30 の代わりに、サーバー装置を用意し、複数のサテライト装置 60 の代わりに、家庭用ゲーム装置、業務用ゲーム機、PC、PDA、携帯電話、PHS 等の情報処置装置であるクライアント装置を用意し、サーバー装置と複数のクライアント装置とがネットワークを介して情報の送受信を行うように構成したゲームシステムであっても良い。また、サーバー 90 の機能をメイン装置 30 に持たせても良いし、メイン装置 30 の機能を、サテライト装置 60 に持たせても良い。

【0024】

20

<メイン装置の構成>

本実施形態のメイン装置 30 の構成について図 2 を用いて説明する。

【0025】

ゲーム装置 10 は、メイン装置 30 全体を統括的に制御する制御手段であるメインコンピュータ 32 を含んで構成される。メインコンピュータ 32 には、オペレーターが操作するために、表示手段である LCD 34 と操作手段であるポインティングデバイス 36 が接続されている。

【0026】

また、メインコンピュータ 32 には、画像処理手段である 3 つのビデオボード 38A～38C、及びサウンド処理手段であるサウンドボード 40 が LAN 接続されている。

30

【0027】

ビデオボード 38A～38C のそれぞれには、表示手段である統合ディスプレイ 14 を構成する 3 つのディスプレイ 14A～14C が接続されている。言い換えれば、統合ディスプレイ 14 は、3 つのディスプレイ 14A～14C により構成された大画面を有し、メイン装置 30 の制御の下、競馬レース等の迫力ある大画面映像を表示する。

【0028】

サウンドボード 40 にはアンプ 42 が接続されている。アンプ 42 には、スピーカータワー 16A～16D に設けられたスピーカー 44A～44D と、センタースピーカー 46 と、ウーハースピーカー 48 とが接続されている。メイン装置 30 は、これらスピーカー 44A～44D、センタースピーカー 46、及びウーハースピーカー 48 により迫力ある大音響を提供する。

40

【0029】

メインコンピュータ 32 には I/O ボード 50 が接続されている。I/O ボード 50 には、例えば LED 52、冷陰極管 54、及びハロゲン 56 等の各種照明が演出手段として接続され、さらに、スピーカータワー 16A～16D のそれぞれに設けられた照明 58A～58D がそれぞれ接続されている。メイン装置 30 は、これら LED 52、冷陰極管 54、及びハロゲン 56 等の各種照明と、スピーカータワー 16A～16D に設けられた照明 58A～58D により迫力ある照明を提供する。

【0030】

<サテライト装置の構成>

50

本実施形態のサテライト装置 60 の構成について図 3 を用いて説明する。

【0031】

ゲーム装置 10 は、サテライト装置 60 全体を制御する制御手段であるサテライトコンピュータ 62 を含んで構成される。ゲーム装置 10 はまた、映像ユニット 64、サウンドユニット 68、及び I/O ボード 70 を含み、これらはサテライトコンピュータ 62 に接続される。

【0032】

映像ユニット 64 は、例えば、LCD 26 及びタッチパネル 27 により構成される。即ち、プレイヤは、LCD 26 に表示された内容に対してタッチパネル 27 にタッチすることで、インタラクティブな操作をすることができる。

10

【0033】

サウンドユニット 68 は、例えば、アンプ 66 とスピーカー 67 により構成される。サウンドユニット 68 は、操作するプレイヤに対してゲームサウンドを出力する。

【0034】

I/O ボードには、演出手段としての、例えば冷陰極管 72、蛍光灯 74、LCD 側ウイナランプ 76、及び筐体側ウイナランプ 78 等の各種照明 79 が接続されている。サテライト装置 60 を操作しているプレイヤが競馬ゲームにおいて勝利等した場合、LCD 側ウイナランプ 76 と筐体側ウイナランプ 78 の報知手段はプレイヤに報知することになる。

【0035】

20

ゲーム装置 10 はまた、IC カードユニット 80、遊技価値投入ユニット 86、及びホッパー 88 を含み、同様に、サテライトコンピュータ 62 に接続される。

【0036】

IC カードユニット 80 は、情報記憶媒体である IC カードの情報を読み書きする IC カードリーダーライター 82（情報読取手段、情報書込手段）と、挿入された IC カードをロックするカードロック機構 84 とを含んで構成される。ゲーム装置 10 は、プレイヤが IC カードユニット 80 に IC カードを挿入すると、IC カードの情報（プレイヤの識別 ID を含む）を読み込んで認証し、認証成功によりプレイヤを競馬ゲームにログオンさせるようになっている。

【0037】

30

遊技価値投入ユニット 86 は、蓄積された遊技価値を所定量だけ一括で本体に投入するための投入機構である。遊技価値投入ユニット 86 は、例えば、繰り出し機構 86A とセレクト 86B により構成されている。ホッパー 88 は、賞金として遊技価値を払い出すための払出機構である。

【0038】

<メインコンピュータ、ビデオボード、サウンドボード、サテライトコンピュータ及び各種サーバーの構成>

本実施形態のゲームシステム 1 において用いられるメインコンピュータ 32、ビデオボード 38、サウンドボード 40、サテライトコンピュータ 62、各種サーバー（データベースサーバー 92、ランキングサーバー 94、コミュニティサーバー 96）の標準的な構成について図 4 を用いて説明する。

40

【0039】

標準的構成のコンピュータ 100 は、装置全体を統括的に制御するゲームボード 102、画像を表示するためのビデオカード 104、サウンドを出力するためのサウンドカード 106、補助メモリ 108、DVD-ROM 110、データストレージ 112、PCI (Peripheral Component Interconnect) I/O カード 114、通信インターフェース 116、電源 118、及びケース 120 により構成されている。

【0040】

ゲームボード 102 は、例えばマザーボード 122、CPU 124、及び主メモリ (RAM) 126 等により構成されている。

50

【0041】

記憶手段である補助メモリ108は、例えばROMによって構成される。補助メモリ108は、書き換え可能な不揮発性メモリであっても良い。補助メモリ108には、例えば、OS(Operation System)プログラム130、及びアプリケーションプログラム132等が記憶され、CPU124の制御の下、適宜、主メモリ126にロードされる。DVD-ROM110は、外部記憶装置として機能し、必要なプログラム等を主メモリ126及び／又は補助メモリ108に読み込む。

【0042】

また、記憶手段であるデータストレージ112は、例えば、ハードディスクドライブ(HDD)やソリッドステートドライブ(SSD)134により構成されている。データストレージ112には、例えば、ゲームデータ136やそのバックアップデータ等が記憶される。

10

【0043】

図2に示したメインコンピュータ32、ビデオボード38、サウンドボード40、サテライトコンピュータ62、及び各種サーバー92、94、96、98及び99は、この標準的構成から適宜必要なコンポーネントが選択され構成される。

【0044】

例えば、サウンドカード106は、サウンドボード40に使用される。また、DVD-ROM110、データストレージ112、及び通信インターフェース116は、各種サーバーに使用される。

20

【0045】

<ゲームの概要>

本実施形態のゲームシステム1におけるゲームの概要について図5を用いて説明する。

【0046】

本実施形態のゲームシステム1において遊技可能なゲームとしては、競走馬によるレースの着順を予想して遊技価値をベットし、そのレース結果に基づいて配当を受けるベットゲーム(ステップS10)と、レースに参加する競走馬や騎手を所有し、これら競走馬や騎手を育成してレースに参加させ、その到着順位に応じた馬主賞金として遊技価値を獲得する育成ゲームである厩舎ゲーム(ステップS20)とがある。

【0047】

本実施形態のゲームシステム1において、プレイヤは、自ら操作することにより、適宜、ベットゲーム(ステップS10)と厩舎ゲーム(ステップS20)とを切り換えることができる。

30

【0048】

新馬が生産されてから所定回数のレースが開催されて、ゲーム上の時間が経過すると、競走馬は引退することになる。また、プレイヤが操作することにより、自己の所有する競走馬を適宜引退させることもできる。

【0049】

なお、ベットゲーム(ステップS10)については、特開2003-93744号公報に記載された技術を用いることができる。

40

【0050】

厩舎ゲーム(ステップS20)には、競走馬を所有、育成してレースに参加させ、その到着順位に応じた馬主賞金として遊技価値を獲得する馬主ゲーム(ステップS30)と、騎手を所有、育成してレースに参加させ、その到着順位に応じた騎手賞金として遊技価値を獲得する騎手ゲーム(ステップS40)とがある。

【0051】

厩舎ゲーム(ステップS20)では、まず、プレイヤが利用可能な厩舎が作成される(ステップS21)。厩舎は、ゲームにおいて仮想的に設定されたオブジェクトであり、競走馬を調教・管理をする場所である。騎手も厩舎に所属する。本実施形態では、ICカード(プレイヤの識別ID)毎に複数の厩舎の情報を作成できる。また、本実施形態では、

50

厩舎に対してプレイヤーにより遊技価値が消費された場合に、厩舎がレベルアップされる。この厩舎の作成とレベルアップの詳細に関しては、後述する。

【0052】

馬主ゲーム（ステップS30）では、まず、競走馬を所有しているかどうか、即ち、データベースサーバー92に競走馬の情報が登録されているかどうか判断する（ステップS31）。競走馬の情報が登録されていない場合には、遊技価値を投入して、新馬として競走馬の情報を登録する（ステップS32）。なお、データベースサーバー92に競走馬の情報が登録されていても、新たに競走馬の情報を登録する場合には、遊技価値を投入してステップS32で新馬を生産する。

【0053】

生産された新馬は、プレイヤー自身の厩舎に入厩する（ステップS33）。従って、厩舎の情報に競走馬の情報が関連付けられる。馬主ゲームでは、入厩した競走馬に対して、様々なゲームを行うことができる。

【0054】

プレイヤーは、遊技価値を投入して、競走馬をレースに出走させることができる（ステップS34）。また、プレイヤーは、競走馬が上位に入賞することにより賞金として遊技価値を獲得することができる。

【0055】

プレイヤーは、遊技価値を消費して、競走馬を様々な方法で調教することができる（ステップS35）。

【0056】

また、プレイヤーは、遊技価値を消費して、競走馬に様々な飼料（エサ）を与えることができる（ステップS36）。

【0057】

騎手ゲーム（ステップS40）では、まず、所属騎手がいるかどうか、即ち、データベースサーバー92に騎手の情報が登録されているかどうか判断する（ステップS41）。騎手の情報が登録されていない場合には新たに騎手の情報を登録する（ステップS42）。なお、データベースサーバー92に騎手の情報が登録されていても、新たに騎手の情報を登録する場合にはステップS42で騎手を登録する。

【0058】

プレイヤーに対して、作成された騎手についてトレーニングや競走馬に騎乗させる等の様々なゲームの実行指示を受け付け可能とする（ステップS43）。

【0059】

自分の厩舎、他のプレイヤーの厩舎、又はコンピュータの厩舎等の厩舎（ステップS44）からの騎乗依頼により、競馬場に出走する競走馬に騎手を騎乗させることができる（ステップS45）。なお、騎乗依頼の際に騎乗依頼料として遊技価値の投入を要求してもよい。騎乗した競走馬が上位に入賞すると、騎手も賞金として遊技価値を獲得することができる。

【0060】

プレイヤーは、遊技価値を消費して、騎手を様々な方法でトレーニングすることができる（ステップS46）。

【0061】

<機能構成>

次に、本実施形態のゲームシステム1におけるゲーム装置の機能構成について図6のブロック図を用いて説明する。

【0062】

ゲーム装置10は、取得手段150と、価値消費手段151と、設定手段152と、育成手段153と、を備える。

【0063】

取得手段150は、プレイヤーの識別IDを取得する。本実施形態では、取得手段150

10

20

30

40

50

は、ＩＣカードユニット８０により実現される。

【００６４】

価値消費手段１５１は、プレイヤーがゲームに関するアクションを行う場合に、プレイヤーの操作により遊技価値を消費する。本実施形態では、価値消費手段１５１は遊技価値投入ユニット８６により実現される。なお、遊技価値はメダルに限られず、例えばゲーム上の通貨やポイントといった仮想的なものであってもよい。

【００６５】

設定手段１５２は、プレイヤーにより遊技価値が消費されたときに、その消費量に応じた厩舎（育成施設）を育成し、育成度合が所定の閾値を超えた、または設定された条件を満たした場合に、使用可能回数及びその遊技価値の消費量の全部又は一部が対応付けられた厩舎を、例えば取得手段１５０で取得した識別ＩＤに対応付けてプレイヤーのゲームデータ１３６に保存することで、ゲーム上に設定する。なお、消費量とそれに応じた厩舎との関係にランダム性を付加することでプレイヤーの意外性を生むことができる。本実施形態では、設定手段１５２は、ＣＰＵ１２４が所定のプログラムを実行することによって実現される。厩舎の使用可能回数は、予め定められた回数又はランダムに選ばれた回数である。また、使用可能回数が予め定められた回数である場合、当該使用可能回数は、遊技価値の消費量に応じて異なってもよい。

【００６６】

育成手段１５３は、使用可能回数及び消費量に基づいて育成度合を算出し、厩舎が使用された場合に、算出した育成度合で、識別ＩＤに対応付けられた育成対象を育成する。なお、育成とは、例えば、育成対象のパラメータ（競走馬の体力や走る速度等）を向上させることを含む。育成対象は、特に限定されないが、本実施形態では、競走馬や騎手である。本実施形態では、育成手段１５３は、ＣＰＵ１２４が所定のプログラムを実行することによって実現される。

【００６７】

また、育成手段１５３は、遊技価値の消費量に応じて例えば単調増加するように育成度合を算出する。さらに、育成手段１５３は、厩舎の使用可能回数に応じて単調減少するように育成度合を算出する。このような算出を実現するために、本実施形態では、育成手段１５３は、消費量を使用可能回数で除算することで育成度合を算出する。なお、除算後に乱数を用いてランダム性を付加することでプレイヤーの意外性を生むことができる。

【００６８】

<厩舎作成処理の詳細>

次に、図５に示すステップＳ２１の厩舎作成処理の詳細を図７のフローチャートを用いて説明する。なお、図７に示すフローは、価値消費手段１５１を介して、プレイヤーにより遊技価値が消費された場合に開始される。なお、遊技価値の消費量に対しては、特に制限がなくともよい。消費量は、例えば遊技価値がメダルであれば、１０枚、５０枚、１００枚、１０００枚等プレイヤーが選択できるようにしてもよい。

【００６９】

ゲーム装置１０の設定手段１５２は、取得手段１５０が取得した識別ＩＤに対応するゲームデータ１３６を取得し、取得したゲームデータ１３６に基づき、厩舎の設定が有るかを判定する（ステップＳ５０）。

【００７０】

ステップＳ５０における判定が否定判定された場合には、設定手段１５２は、厩舎をゲーム上に設定する（ステップＳ５１）。

【００７１】

次に、設定手段１５２は、例えば予め定められた使用可能回数Ｎを、設定した厩舎に対応付けて記憶する（ステップＳ５２）。

【００７２】

次に、設定手段１５２は、厩舎設定の際に消費された遊技価値の消費量Ｃを総消費量Ｔとし（ $T = C$ ）、総消費量Ｔを、設定した厩舎に対応付ける（ステップＳ５３）。なお、

10

20

30

40

50

消費量 C と総消費量 T の関係に乱数を用いてランダム性を付加することでプレイヤーの意外性を生むことができる。

【0073】

次に、育成手段 153 は、使用可能回数 N 及び総消費量 T に基づき、育成度合 D を算出する。本実施形態では、総消費量 T を使用可能回数 N で除算することで育成度合 D を算出する（ステップ S54）。すなわち、育成手段 153 は、 $D = T / N$ の計算を行う。例えば、総消費量 T が 1000 枚であり、使用可能回数 N が 100 回である場合には、育成度合 D は $1000 / 100 = 10$ となる。この「10」という値は、育成によって、競走馬の任意のパラメータに加算される値となる。なお、総消費量 T 及び使用可能回数 N に基づいて育成度合 D を算出する際に乱数を用いてランダム性を付加することでプレイヤーの意外性を生むことができる。

10

【0074】

ステップ S54 の処理が終わると、図 7 に示す一連の処理が終了する。

【0075】

ステップ S50 における判定が肯定判定された場合には、設定手段 152 は、ストック量 S に、厩舎設定の際に消費された遊技価値の消費量 C を加算する（ステップ S55）。すなわち、設定手段 152 は、 $S = S + C$ の計算を行う。なお、ストック量 S の初期値は 0 である。なお、ストック量 S と消費量 C の関係に乱数を用いてランダム性を付加することでプレイヤーの意外性を生むことができる。

【0076】

20

そして、設定手段 152 は、ストック量 S が所定値 A 以上であるか否かを判定する（ステップ S56）。所定値 A は、100 枚や 1000 枚等の値であり、適宜ランダム性を付加することができる。

【0077】

ステップ S56 における判定が否定判定された場合には、図 7 に示す一連の処理が終了する。

【0078】

ステップ S56 における判定が肯定判定された場合には、設定手段 152（又は育成手段 153）は、厩舎をレベルアップする（ステップ S57）。言い換えれば、育成手段 153 は、厩舎を育成して例えば厩舎の外観を変化させる。

30

【0079】

次に、設定手段 152 は、厩舎のレベルアップに伴い、総消費量 T にストック量 S のうち所定値 A を加算する（ステップ S58）。すなわち、設定手段 152 は、 $T = T + A$ の計算を行う。なお、総消費量 T と所定値 A の関係に乱数を用いてランダム性を付加することでプレイヤーの意外性を生むことができる。

【0080】

次に、育成手段 153 は、使用可能回数 N 及び総消費量 T に基づき、育成度合 D を算出する。本実施形態では、総消費量 T を使用可能回数 N で除算することで育成度合 D を算出する（ステップ S59）。すなわち、育成手段 153 は、 $D = T / N$ の計算を行う。例えば、厩舎の設定で 1000 枚の遊技価値が消費された後、途中で 100 枚の遊技価値が消費されることにより総消費量 T が 1100 枚となり、使用可能回数 N が 100 回となる場合には、育成度合 D は $1100 / 100 = 11$ となる。なお、総消費量 T 及び使用可能回数 N に基づいて育成度合 D を算出する際に乱数を用いてランダム性を付加することでプレイヤーの意外性を生むことができる。

40

【0081】

次に、育成手段 153 は、ストック量 S から、総消費量 T に加算した所定値 A を減算する（ステップ S60）。すなわち、育成手段 153 は、 $S = S - A$ の計算を行う。なお、ストック量 S と所定値 A の関係に乱数を用いてランダム性を付加することでプレイヤーの意外性を生むことができる。

【0082】

50

<調教処理の詳細>

次に、図5に示すステップS35の調教処理の詳細を図8のフローチャートを用いて説明する。なお、図8に示すフローは、競走馬の調教開始が選択され、価値消費手段151を介して、プレイヤーにより遊技価値が消費された場合に開始される。

【0083】

育成手段153は、予め定められた度合で競走馬を育成する（ステップS70）。なお、育成手段153は、調教開始の際に消費された遊技価値の消費量に応じた育成度合で育成してもよい。

【0084】

次に、育成手段153は、ゲームデータ136に基づき、厩舎の設定が有るか否かを判定する（ステップS71）。 10

【0085】

ステップS71における判定が否定判定された場合には、図8に示す一連の処理が終了する。

【0086】

ステップS71における判定が肯定判定された場合には、育成手段153は、ステップS54又はS59にて予め算出した育成度合Dで更に育成する（ステップS72）。

【0087】

育成手段153は、厩舎の使用回数N1をインクリメントする（ステップS73）。すなわち、育成手段153は、 $N1 = N1 + 1$ の計算を行う。なお、N1の初期値は例えば 20

【0088】

育成手段153は、 $N1 = N$ であるか否かを判定する（ステップS74）。

【0089】

ステップS74における判定が否定判定された場合には、図8に示す一連の処理が終了する。

【0090】

ステップS74における判定が肯定判定された場合には、育成手段153は、厩舎をレベルダウンするか或いは破壊する。なお、育成手段153は、レベルダウンに応じて総消費量Tから所定値を減算することで育成度合Dを下げる。 30

【0091】

<作用>

以上、本実施形態によれば、遊技価値の消費量だけでなく、使用可能回数に基づいて育成度合を算出するので、使用可能回数を用いて、プレイヤーがゲーム上の育成対象を効率的に育成することとゲームの面白さを損ねることを抑制することとのトレードオフを調整することができる。例えば、使用可能回数を大きくすると、ゲームの面白さを損ねることを大きく抑制することができる一方で、使用可能回数を小さくすると、プレイヤーがゲーム上の育成対象をより効率的に育成することができる。

【0092】

また、本実施形態によれば、競走馬に対してだけでなく、厩舎に対して遊技価値を消費 40

【0093】

また、本実施形態によれば、設定手段152は、既に設定されている厩舎に対してプレイヤーにより遊技価値が更に消費された場合に、更に消費された量Cの少なくとも一部（所定値A）を、総消費量Tに加算する（ステップS58参照）。したがって、プレイヤーは、厩舎を設定した後も遊技価値を更に消費することで、育成度合Dを高めることができる。

【0094】

また、育成手段153は、例えば調教で厩舎が使用される場合にプレイヤーにより遊技価値が更に消費されたときに、予め定められた度合で競走馬を育成すると共に（ステップS 50

70参照)、算出した育成度合で競走馬を育成する(ステップS72参照)。

【0095】

また、本実施形態によれば、厩舎の設定の際に遊技価値を多く消費しておけば、競走馬の育成の際には遊技価値を大量に所持しておく必要がない。このため、プレイヤーに対して気楽にゲームを楽しませることができる。

【0096】

<変形例>

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではない。すなわち、上記実施形態に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、前述した実施形態が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。

【0097】

例えば、上記実施形態では、育成対象として競走馬を例に説明したが、育成対象は例えば騎手であってもよい。また、上記実施形態では、オブジェクトとして厩舎を例に説明したが、特に限定されるものではなく、例えばプールや畑、エサ等であってもよい。

【0098】

また、上記実施形態では、取得手段150や価値消費手段151は、ゲーム装置10に設ける場合を説明したが、ゲーム装置10以外に設けてもよい。

【0099】

また、上記実施形態では、育成手段153は、厩舎の作成の際に或いは厩舎のレベルアップの際に育成度合Dを算出する場合を説明したが、実際に競走馬を育成する際に育成度合Dを算出するようにしてもよい。例えば、育成手段153は、ステップS71とステップS72の間に育成度合Dを算出してもよい。

【0100】

また、上記実施形態では、設定手段152や育成手段153は、ゲーム装置10に設ける場合を説明したが、サーバー90に設けてもよい。また、上記実施形態では、総消費量Tを使用可能回数Nで除算することで育成度合Dを算出する場合を説明したが、例えば総消費量Tから使用可能回数Nを減算することで育成度合Dを算出するようにしてもよい。

【符号の説明】

【0101】

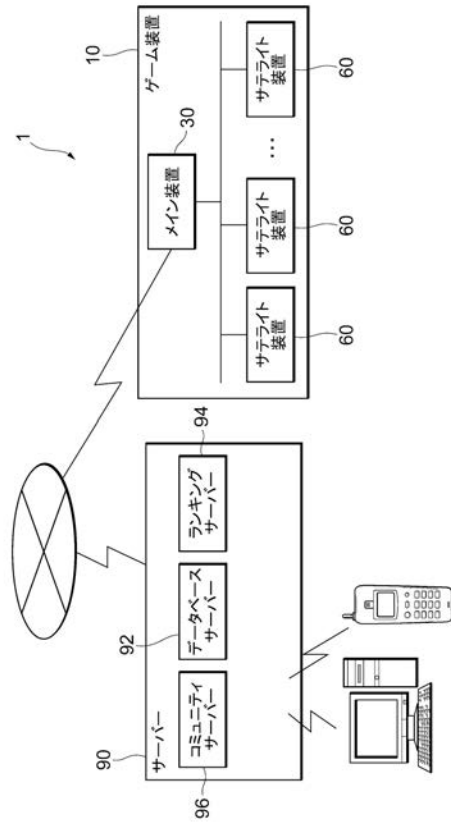
10…ゲーム装置、152…設定手段、153…育成手段

10

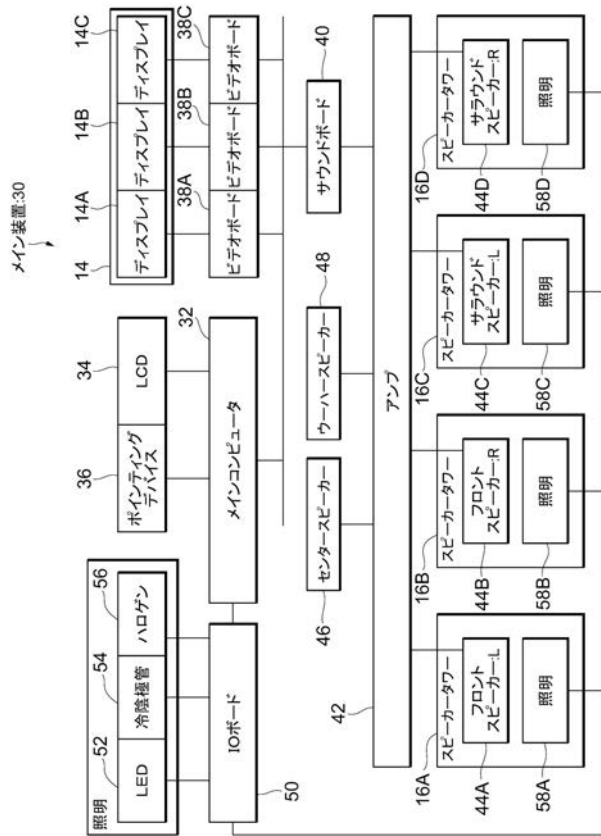
20

30

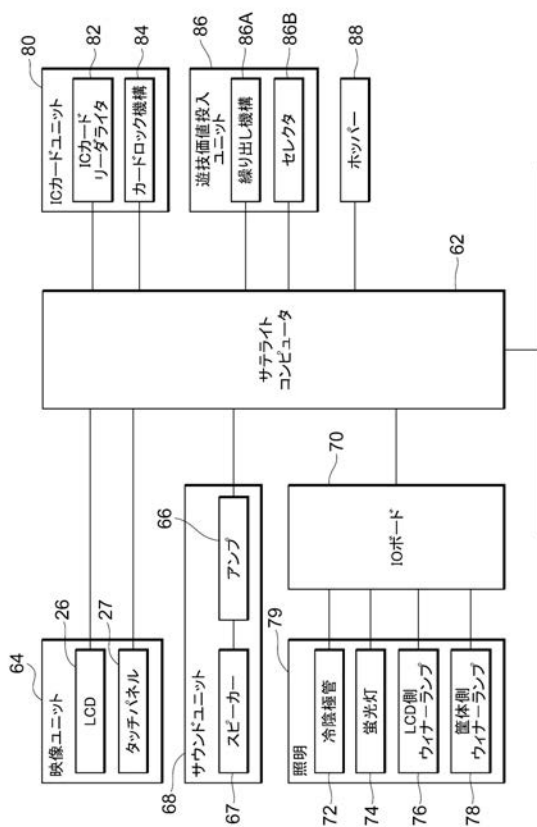
【図 1】



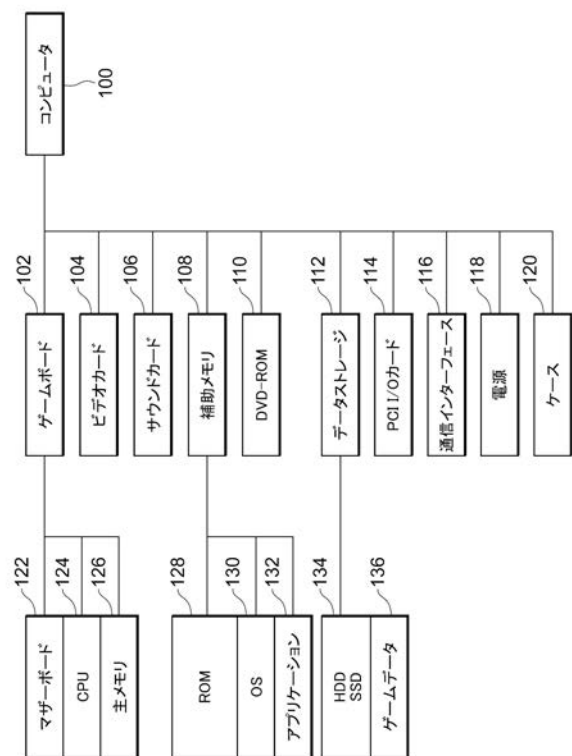
【図 2】



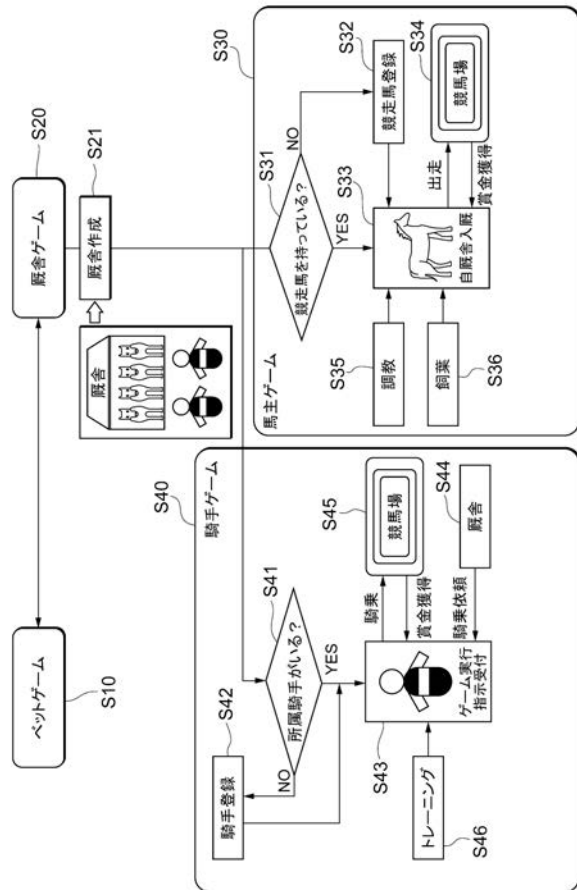
【図 3】



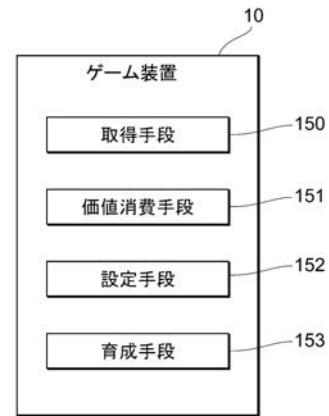
【図 4】



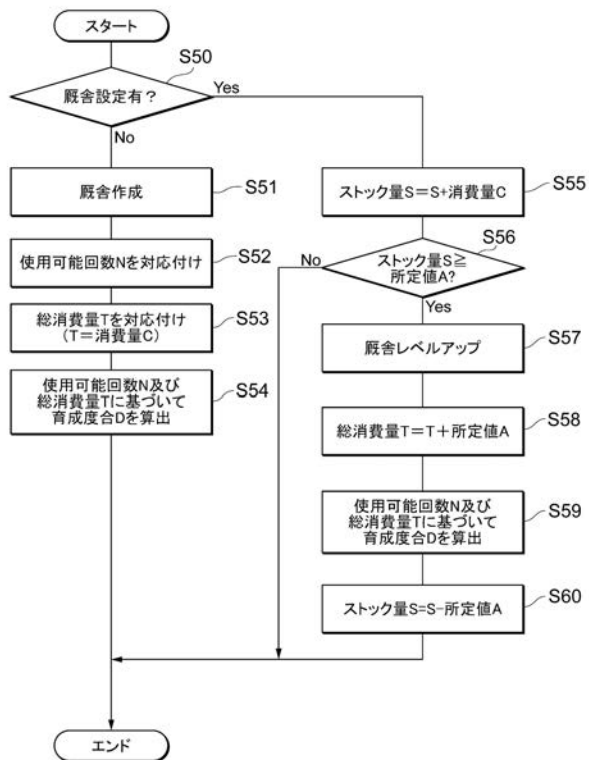
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

