

(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2004-41714

(P2004-41714A)

(43) 公開日 平成16年2月12日(2004.2.12)

(51) Int.C1.⁷

F 1

テーマコード(参考)

A63F 13/10

A 63 F 13/10

2 C 001

A63F 9/00

A 63 F 9/00

5 1 2 B

A63F 13/00

A 63 F 13/00

A

A63F 13/08

A 63 F 13/08

B

A 63 F 13/08

A 63 F 13/08

審査請求 未請求 請求項の数 23 O L (全 28 頁)

- (21) 出願番号 特願2003-141125 (P2003-141125)
 (22) 出願日 平成15年5月19日 (2003.5.19)
 (31) 優先権主張番号 特願2002-143649 (P2002-143649)
 (32) 優先日 平成14年5月17日 (2002.5.17)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

- (71) 出願人 000132471
 株式会社セガ
 東京都大田区羽田1丁目2番12号
 (74) 代理人 100087479
 弁理士 北野 好人
 (74) 代理人 100114915
 弁理士 三村 治彦
 (72) 発明者 佐藤 直行
 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内
 (72) 発明者 内田 肇司
 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内

最終頁に続く

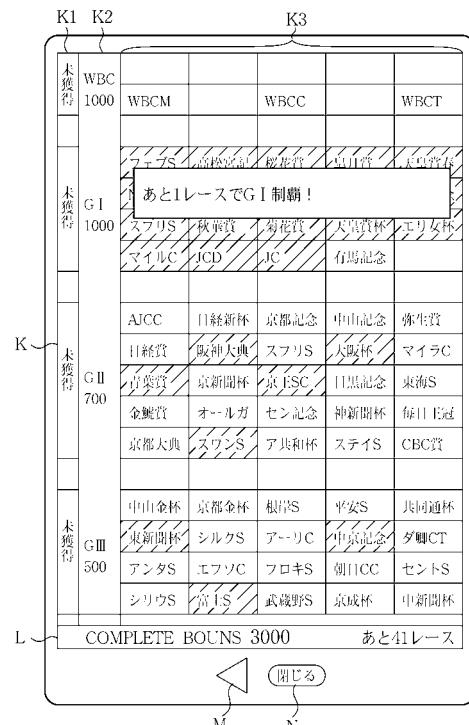
(54) 【発明の名称】ゲーム装置の制御方法

(57) 【要約】

【課題】複数種類の競技を行うことを利用した新たなゲーム装置の制御方法を提供する。

【解決手段】複数の走行物が競争する複数の対戦競技に対してプレイヤがベットし、競技結果に基づいてプレイヤに配当する競争ゲームである。プレイヤは自己の走行物を所有し、あるプレイヤが所有する走行物が、複数の対戦競技中の予め定められた複数の対戦競技全てに勝利した場合には、そのプレイヤに対して特別配当を行う。あるプレイヤが複数の対戦競技中の予め定められた複数の対戦競技中のいくつかに勝利して、特別配当に達するまでに勝利すべき対戦競技が所定数以下になったときには、特別配当への期待を高める表示を行う。

【選択図】 図6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

第一の記録媒体から読み出されたゲームプログラムを制御部が実行することにより、所定の対戦条件において複数のキャラクタが対戦する対戦競技を行い、この対戦競技に対してプレイヤがベットし、前記対戦競技の結果に基づいてプレイヤに配当を行う賭けゲーム装置としてコンピュータゲーム装置を制御する、ゲーム装置の制御方法において、前記対戦競技が複数設定されており、

プレイヤが前記対戦競技からひとつを選択して操作部から入力する選択ステップと、前記選択ステップにおいて選択された対戦競技における各キャラクタの勝敗の組み合わせを表示部に一覧表示する勝敗一覧表示ステップと、

前記勝敗の組み合わせに対する配当を決定して表示部に表示する配当表示ステップと、前記勝敗の組み合わせからプレイヤが選択した組み合わせに対してベットを操作部から入力するベット入力ステップと、

前記選択された対戦競技を実行して、その対戦競技の結果を決定する対戦競技実行ステップと、

前記対戦競技の結果と、前記プレイヤのベットとに基づいて、前記プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが前記対戦競技の結果と一致したか否かを判定する判定ステップと、

前記判定ステップにより、前記プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが前記対戦競技の結果と一致したと判定された場合、その判定結果と、前記組み合わせにおける配当とに基づいてプレイヤに対する配当を行う配当ステップと、

前記配当ステップにより配当が行われた場合、その旨をプレイヤ成績記録データとして第二の記録媒体に記録するプレイヤ成績記録ステップと、

前記プレイヤ成績記録データに基づいて、第1の所定の条件が満たされた場合、前記プレイヤに対して第1の特別配当を行う第1の特別配当ステップと
を有することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 2】

請求項1記載のゲーム装置の制御方法において、

前記第1の所定の条件は、前記複数設定された対戦競技のうち、所定の一つ、所定の組み合わせ、又は、全ての競技においてプレイヤが配当を得たことであることを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 3】

請求項1又は2記載のゲーム装置の制御方法において、

前記キャラクターがーのプレイヤによって所有されているプレイヤキャラクタであり、前記ーのプレイヤが所有する一つ又は複数のプレイヤキャラクタの成績を集計する集計ステップと、

前記集計ステップの集計結果により、第2の所定の条件が満たされた場合、前記ーのプレイヤに対して第2の特別配当を行う第2の特別配当ステップと更に有することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 4】

請求項3記載のゲーム装置の制御方法において、

前記第2の所定の条件は、前記複数設定された対戦競技のうち、所定の一つ、所定の組み合わせ、又は、全ての競技においてプレイヤキャラクタが勝利することであることを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 5】

請求項3又は4記載のゲーム装置の制御方法において、

前記集計結果によって、前記複数設定された対戦競技のうち、少なくともいずれかの競技における成績が複数のプレイヤキャラクタ同士で重複した場合、重複していることを記録する成績重複記録ステップを更に有することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

10

20

30

40

50

【請求項 6】

請求項 3 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置の制御方法において、プレイヤの操作によってプレイヤキャラクタを生成するプレイヤキャラクタ生成ステップを更に有し、前記プレイヤキャラクタ生成ステップは、前記ゲームにおいて用意されているキャラクタ及び前記プレイヤキャラクタの中から、プレイヤが選択した二つ以上のキャラクタのデータに基づいて、第二のプレイヤキャラクタを生成することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 7】

請求項 6 記載のゲーム装置の制御方法において、
前記第二のプレイヤキャラクタは、前記プレイヤが選択した二つ以上のキャラクタの成績を継承することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 8】

請求項 6 記載のゲーム装置の制御方法において、前記新たなプレイヤキャラクタは、前記プレイヤが所有するプレイヤキャラクタのうち一つ又は複数のプレイヤキャラクタの成績を継承することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 9】

請求項 1 乃至 8 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置の制御方法において、前記第 1 の特別配当が行われた場合、前記プレイヤの成績を初期状態に戻すプレイヤ成績記録データを生成する成績データ初期化ステップを更に有することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 10】

請求項 9 記載のゲーム装置の制御方法において、前記成績記録ステップにおいて、勝利した対戦競技が重複した場合、重複したことを前記プレイヤ成績記録データとして記録し、前記成績データ初期化ステップにおいて、前記重複勝利した対戦競技について、少なくとも一度以上勝利していることを記録したプレイヤ成績記録データを生成することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 11】

請求項 1 乃至 10 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置の制御方法において、前記プレイヤの成績が、前記第 1 の所定の条件又は前記第 2 の所定の条件に近づいた場合、その旨を告知する情報を表示部に出力する告知表示ステップを更に有することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 12】

請求項 1 乃至 11 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置の制御方法において、前記成績一覧表示ステップは、前記プレイヤ成績記録データに基づいて、プレイヤが勝利している対戦競技について表示を異ならせるように表示することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 13】

請求項 12 記載のゲーム装置の制御方法において、前記第 1 の特別配当が行われた場合、前記プレイヤ成績記録データの初期化に伴って、前記成績一覧表示ステップにおいて、前記対戦競技についての表示を初期状態のものとすることを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 14】

請求項 13 記載のゲーム装置の制御方法において、前記第 1 の特別配当が行われて前記対戦競技についての表示を初期状態のものとするとき、重複勝利した対戦競技については、少なくとも一度以上勝利している旨の表示することを特徴とするゲーム装置の制御方法。

10

20

30

40

50

【請求項 15】

請求項 12 乃至 14 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置の制御方法において、重複勝利した対戦競技については、その重複勝利した数に応じて表示を異ならせることを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 16】

請求項 12 乃至 15 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置の制御方法において、前記競技についての表示は、対戦競技表示欄の背景色、対戦競技の表示文字の色、対戦競技のアイコンの色や形状の少なくともいずれかを異ならせることを特徴とするゲーム装置の制御方法。

【請求項 17】

請求項 1 乃至 16 のいずれか 1 項に記載の方法によって制御されるゲーム装置。 10

【請求項 18】

請求項 1 乃至 16 のいずれか 1 項に記載の方法によって、電子装置を賭けゲーム装置として制御するプログラム。

【請求項 19】

請求項 18 記載のプログラムを記録する記録媒体。

【請求項 20】

所定のレース条件において複数の馬キャラクタが競争する競馬レースを行い、この競馬レースに対してプレイヤがメダルをベットし、前記競馬レースの結果に基づいてプレイヤにメダルの配当を行う競馬メダルゲーム装置において、 20

前記競馬レースが複数設定されており、

プレイヤが前記競馬レースを選択して入力する操作部と、

前記選択された競馬レースにおける各馬キャラクタの勝敗の組み合わせを表示する一覧表示部と、

この組み合わせに対する配当を表示する配当表示部と、

前記組み合わせからプレイヤが選択した組み合わせに対するベットを入力するベット入力部と、

前記選択された競馬レースを表示する競馬レース実行部と、

前記競馬レースを実行してその結果を決定するレース実行制御部と、

前記競馬レースの結果と、前記プレイヤのベットとに基づいて、前記プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが前記競馬レースの結果と一致したか否かを判定する判定部と、 30

前記判定部により、前記プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが前記競馬レースの結果と一致したと判定された場合、その判定に基づいてプレイヤに対するメダルの払い出しを行うメダル払い出し部と、

前記プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが前記競馬レースの結果と一致した判定された場合、その旨をプレイヤ成績記録データとして記録するプレイヤ成績記録部と、

前記プレイヤ成績記録データに基づいて、所定の条件が満たされた場合、前記プレイヤに對して特別配当を行う特別配当制御部とを有し、 40

前記所定の条件は、前記複数のレースのうち、所定の一つ、所定の組み合わせ、又は、全ての競技においてプレイヤがメダルの払い出しを受けたことであることを特徴とする競馬メダルゲーム装置。

【請求項 21】

請求項 20 記載の競馬メダルゲーム装置において、

前記特別配当が行われた場合、前記プレイヤの成績を初期状態に戻すプレイヤ成績記録データを生成すると共に、重複勝利している競馬レースについては少なくとも一度以上勝利していることを前記プレイヤ成績記録データに記録する

ことを特徴とする競馬メダルゲーム装置。

【請求項 22】

10

20

30

40

50

複数の走行物が競争する複数種類のレースに対してプレイヤがベットし、レース結果に基づいてプレイヤに配当する競争ゲームの配当方法において、あるプレイヤが、前記複数種類のレース中の予め定められた複数のレース全てに勝利した場合には、そのプレイヤに対して特別配当を行い、前記特別配当を行うときに前記複数のレース中に重複して勝利したレースがあった場合には、次の特別配当の判定の際に、そのレースの重複勝利を考慮することを特徴とする競争ゲームの配当方法。

【請求項 2 3】

操作部からの入力信号に基づいて、第一の記録媒体から所定のクリア条件が設定された複数のイベントプログラムから少なくともひとつを読み出して実行し、実行結果に基づくゲームを表示部に出力すると共に、実行結果に基づくゲーム進行データを第二の記録媒体に記録する制御部を備えた、ゲーム装置の制御プログラムにおいて、

10

前記第一の記録媒体から前記複数のイベントプログラムのそれぞれに対応した選択表示データを読み出して表示部に出力することにより前記複数のイベントプログラムを一覧表示すると共に、前記第二の記録媒体に記録されたゲーム進行データに基づいて、前記複数のイベントプログラムのそれぞれについて、少なくとも一回クリア条件を満たしているか否かを表示する一覧表示ステップと、

プレイヤが操作する操作部からの入力信号に基づいて、前記一覧表示された複数のイベントプログラムからひとつを選択する選択ステップと、

20

前記選択されたイベントプログラムを第一の記録媒体から読み出して実行するイベント実行ステップと、

前記イベントプログラムの実行におけるプレイヤーの操作部からの入力信号に基づいて、前記イベントプログラムに設定された所定のクリア条件を満たしたか否かを判定する判定ステップと、

前記クリア条件を満たしたと判定されたイベントプログラムについて、既に少なくとも1回クリアされているか否かを判定して判定結果を前記第二の記録媒体に記録する記録ステップと、

前記判定ステップにより前記複数のイベントプログラムを所定の数クリアしたと判定された場合、プレイヤーに対して所定の報償を付与する報償付与ステップと、

30

前記クリアした所定数のイベントプログラムについて、2回以上クリアしたか否かを判定し、1回しかクリアしていないイベントプログラムについてはクリア回数を初期化とともに、2回以上クリアしたイベントプログラムについては少なくとも1回クリアしたものとして、前記イベントプログラムのクリア状況を前記第二の記録媒体に記録する更新ステップと、

を有することを特徴とする、ゲーム装置の制御プログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、所定の対戦条件において複数のキャラクタが対戦する対戦競技を行い、この対戦競技に対してプレイヤがベットし、対戦競技の結果に基づいてプレイヤに配当を行う賭けゲーム装置としてコンピュータゲーム装置を制御するゲーム装置の制御方法に関する。また、本発明は、所定のクリア条件が設定された複数のイベントプログラムから少なくともひとつを読み出して実行し、実行結果に基づくゲームを表示部に出力すると共に、実行結果に基づくゲーム進行データを記録するゲーム装置の制御プログラムに関する。

40

【0002】

【従来の技術】

ゲームセンタ等に設置される大型ゲーム装置の中には、ミニチュアの競馬場を中央に設け、このコースを各プレイヤが投票したミニ競走馬が実際に走るようにした競馬ゲーム装置が知られている。また、コンピュータグラフィックス技術の進歩に伴い、レース内容を巨大なモニタ画面に出力表示させないようにした競馬ゲーム装置もある。

50

【 0 0 0 3 】

これら競馬ゲームは、与えられた情報から入賞馬を推理して投票する楽しみに加え、レースではミニチュア競馬場での競争やモニタ画面の競争画面を見ながら自分の投票した競走馬を応援でき、実際の競馬に近くなるように構成されているため、安定した人気がある。最近は、自分の競走馬を育成して、レースに参加させ、入賞賞金を稼ぐという馬主としてゲームに参加することもでき、更なる人気を集めている。

【 0 0 0 4 】**【 発明が解決しようとする課題 】**

この種の競争ゲーム装置では、実際の競馬に倣って、現実に使用されているレース名を冠した複数種類のレースが行われる。また、レースのグレードを設け、グレード別に様々なレース名のレースを行うようにして、プレイヤの興味を引きつけるようにしている。10

【 0 0 0 5 】

しかしながら、従来の競争ゲーム装置では、グレードにより勝利配当が異なるものの、レースの勝者に配当を行うという賭けゲームの制御方法の基本には変わりがなく、複数のレースのような複数種類の競技を行うことを利用した新たな楽しみを模索している。

【 0 0 0 6 】

また、賭けゲームを行う競争ゲーム装置に限らず、複数種類のゲームやクエスト等のイベントプログラムをクリアして所定の目標を達成することが求められるゲーム装置においても、複数のイベントプログラムを行うことを利用した新たな楽しみを模索している。

【 0 0 0 7 】

本発明の目的は、所定の対戦条件において複数のキャラクタが対戦する対戦競技を行うことを利用した新たな賭けゲームを行うゲーム装置の制御方法を提供することにある。20

【 0 0 0 8 】

本発明の他の目的は、所定のクリア条件が設定された複数のイベントプログラムを行うことを利用した新たなゲーム装置の制御プログラムを提供することにある。

【 0 0 0 9 】**【 課題を解決するための手段 】**

本発明の一態様としてのゲーム装置の制御方法は、第一の記録媒体から読み出されたゲームプログラムを制御部が実行することにより、所定の対戦条件において複数のキャラクタが対戦する対戦競技を行い、この対戦競技に対してプレイヤがベットし、前記対戦競技の結果に基づいてプレイヤに配当を行う賭けゲーム装置としてコンピュータゲーム装置を制御する、ゲーム装置の制御方法において、前記対戦競技が複数設定されており、プレイヤが前記対戦競技からひとつを選択して操作部から入力する選択ステップと、前記選択ステップにおいて選択された対戦競技における各キャラクタの勝敗の組み合わせを表示部に一覧表示する勝敗一覧表示ステップと、前記勝敗の組み合わせに対する配当を決定して表示部に表示する配当表示ステップと、前記勝敗の組み合わせからプレイヤが選択した組み合わせに対してベットを操作部から入力するベット入力ステップと、前記選択された対戦競技を実行して、その対戦競技の結果を決定する対戦競技実行ステップと、前記対戦競技の結果と、前記プレイヤのベットとに基づいて、前記プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが前記対戦競技の結果と一致したか否かを判定する判定ステップと、前記判定ステップにより、前記プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが前記対戦競技の結果と一致したと判定された場合、その判定結果と、前記組み合わせにおける配当とに基づいてプレイヤに対する配当を行う配当ステップと、前記配当ステップにより配当が行われた場合、その旨をプレイヤ成績記録データとして第二の記録媒体に記録するプレイヤ成績記録ステップと、前記プレイヤ成績記録データに基づいて、第1の所定の条件が満たされた場合、前記プレイヤに対して第1の特別配当を行う第1の特別配当ステップとを有することを特徴とする。30

【 0 0 1 0 】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記第1の所定の条件は、前記複数設定された対戦競技のうち、所定の一つ、所定の組み合わせ、又は、全ての競技においてプレイヤが40

配当を得たことであるようにしてよい。

【0011】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記キャラクタがーのプレイヤによって所有されているプレイヤキャラクタであり、前記一のプレイヤが所有する一つ又は複数のプレイヤキャラクタの成績を集計する集計ステップと、前記集計ステップの集計結果により、第2の所定の条件が満たされた場合、前記一のプレイヤに対して第2の特別配当を行う第2の特別配当ステップとを更に有するようにしてよい。

【0012】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記第2の所定の条件は、前記複数設定された対戦競技のうち、所定の一つ、所定の組み合わせ、又は、全ての競技においてプレイヤキャラクタが勝利することであるようにしてよい。

【0013】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記集計結果によって、前記複数設定された対戦競技のうち、少なくともいずれかの競技における成績が複数のプレイヤキャラクタ同士で重複した場合、重複していることを記録する成績重複記録ステップを更に有するようにしてよい。

【0014】

上述したゲーム装置の制御方法において、プレイヤの操作によってプレイヤキャラクタを生成するプレイヤキャラクタ生成ステップを更に有し、前記プレイヤキャラクタ生成ステップは、前記ゲームにおいて用意されているキャラクタ及び前記プレイヤキャラクタの中から、プレイヤが選択した二つ以上のキャラクタのデータに基づいて、第二のプレイヤキャラクタを生成するようにしてよい。

【0015】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記第二のプレイヤキャラクタは、前記プレイヤが選択した二つ以上のキャラクタの成績を継承するようにしてよい。

【0016】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記新たなプレイヤキャラクタは、前記プレイヤが所有するプレイヤキャラクタのうち一つ又は複数のプレイヤキャラクタの成績を継承するようにしてよい。

【0017】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記第1の特別配当が行われた場合、前記プレイヤの成績を初期状態に戻すプレイヤ成績記録データを生成する成績データ初期化ステップを更に有するようにしてよい。

【0018】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記成績記録ステップにおいて、勝利した対戦競技が重複した場合、重複したことを前記プレイヤ成績記録データとして記録し、前記成績データ初期化ステップにおいて、前記重複勝利した対戦競技について、少なくとも一度以上勝利していることを記録したプレイヤ成績記録データを生成するようにしてよい。

【0019】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記プレイヤの成績が、前記第1の所定の条件又は前記第2の所定の条件に近づいた場合、その旨を告知する情報を表示部に出力する告知表示ステップを更に有するようにしてよい。

【0020】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記成績一覧表示ステップは、前記プレイヤ成績記録データに基づいて、プレイヤが勝利している対戦競技について表示を異ならせるように表示するようにしてよい。

【0021】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記第1の特別配当が行われた場合、前記プレイヤ成績記録データの初期化に伴って、前記成績一覧表示ステップにおいて、前記対戦競技についての表示を初期状態のものとするようにしてよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 2 】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記第1の特別配当が行われて前記対戦競技についての表示を初期状態のものとするとき、重複勝利した対戦競技については、少なくとも一度以上勝利している旨の表示をするようにしてもよい。

【 0 0 2 3 】

上述したゲーム装置の制御方法において、重複勝利した対戦競技については、その重複勝利した数に応じて表示を異ならせるようにしてもよい。

【 0 0 2 4 】

上述したゲーム装置の制御方法において、前記競技についての表示は、対戦競技表示欄の背景色、対戦競技の表示文字の色、対戦競技のアイコンの色や形状の少なくともいずれかを異ならせるようにしてもよい。

10

【 0 0 2 5 】

本発明の一態様としての競馬メダルゲーム装置は、所定のレース条件において複数の馬キャラクタが競争する競馬レースを行い、この競馬レースに対してプレイヤがメダルをベットし、前記競馬レースの結果に基づいてプレイヤにメダルの配当を行う競馬メダルゲーム装置において、前記競馬レースが複数設定されており、プレイヤが前記競馬レースを選択して入力する操作部と、前記選択された競馬レースにおける各馬キャラクタの勝敗の組み合わせを表示する一覧表示部と、この組み合わせに対する配当を表示する配当表示部と、前記組み合わせからプレイヤが選択した組み合わせに対するベットを入力するベット入力部と、前記選択された競馬レースを表示する競馬レース実行部と、前記競馬レースを実行してその結果を決定するレース実行制御部と、前記競馬レースの結果と、前記プレイヤのベットとに基づいて、前記プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが前記競馬レースの結果と一致したか否かを判定する判定部と、前記判定部により、前記プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが前記競馬レースの結果と一致したと判定された場合、その判定に基づいてプレイヤに対するメダルの払い出しを行うメダル払い出し部と、前記プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが前記競馬レースの結果と一致した判定された場合、その旨をプレイヤ成績記録データとして記録するプレイヤ成績記録部と、前記プレイヤ成績記録データに基づいて、所定の条件が満たされた場合、前記プレイヤに対して特別配当を行う特別配当制御部とを有し、前記所定の条件は、前記複数のレースのうち、所定の一つ、所定の組み合わせ、又は、全ての競技においてプレイヤがメダルの払い出しを受けたことを特徴とする。

20

30

40

【 0 0 2 6 】

上述した競馬メダルゲーム装置において、前記特別配当が行われた場合、前記プレイヤの成績を初期状態に戻すプレイヤ成績記録データを生成すると共に、重複勝利している競馬レースについては少なくとも一度以上勝利していることを前記プレイヤ成績記録データに記録するようにしてもよい。

【 0 0 2 7 】

本発明の一態様としての競馬ゲームの配当方法は、複数の走行物が競争する複数種類のレースに対してプレイヤがベットし、レース結果に基づいてプレイヤに配当する競争ゲームの配当方法において、あるプレイヤが、前記複数種類のレース中の予め定められた複数のレース全てに勝利した場合には、そのプレイヤに対して特別配当を行い、前記特別配当を行うときに前記複数のレース中に重複して勝利したレースがあった場合には、次の特別配当の判定の際に、そのレースの重複勝利を考慮することを特徴とする。

【 0 0 2 8 】

本発明の一態様としてのゲーム装置の制御プログラムは、操作部からの入力信号に基づいて、第一の記録媒体から所定のクリア条件が設定された複数のイベントプログラムから少なくともひとつを読み出して実行し、実行結果に基づくゲームを表示部に出力すると共に、実行結果に基づくゲーム進行データを第二の記録媒体に記録する制御部を備えた、ゲーム装置の制御プログラムにおいて、

前記第一の記録媒体から前記複数のイベントプログラムのそれぞれに対応した選択表示デ

50

ータを読み出して表示部に出力することにより前記複数のイベントプログラムを一覧表示すると共に、前記第二の記録媒体に記録されたゲーム進行データに基づいて、前記複数のイベントプログラムのそれぞれについて、少なくとも一回クリア条件を満たしているか否かを表示する一覧表示ステップと、プレイヤが操作する操作部からの入力信号に基づいて、前記一覧表示された複数のイベントプログラムからひとつを選択する選択ステップと、前記選択されたイベントプログラムを第一の記録媒体から読み出して実行するイベント実行ステップと、前記イベントプログラムの実行におけるプレイヤーの操作部からの入力信号に基づいて、前記イベントプログラムに設定された所定のクリア条件を満たしたか否かを判定する判定ステップと、前記クリア条件を満たしたと判定されたイベントプログラムについて、既に少なくとも1回クリアされているか否かを判定して判定結果を前記第二の記録媒体に記録する記録ステップと、前記判定ステップにより前記複数のイベントプログラムを所定の数クリアしたと判定された場合、プレイヤーに対して所定の報償を付与する報償付与ステップと、前記クリアした所定数のイベントプログラムについて、2回以上クリアしたか否かを判定し、1回しかクリアしていないイベントプログラムについてはクリア回数を初期化するとともに、2回以上クリアしたイベントプログラムについては少なくとも1回クリアしたものとして、前記イベントプログラムのクリア状況を前記第二の記録媒体に記録する更新ステップとを有することを特徴とする。

【0029】

本発明の一態様としてのゲームの制御方法は、複数のイベントプログラムを用意し、これら複数のイベントプログラムをクリアすることにより所定の目標を達成するゲームの制御方法であって、複数のイベントプログラムを一覧表示する一覧表示ステップと、プレイヤが前記複数のイベントプログラムからひとつを選択して操作部から入力する選択ステップと、前記選択されたイベントプログラムを実行するイベントプログラム実行ステップと、前記複数のイベントプログラムをクリアしたか判定する判定ステップと、前記判定ステップにより前記複数のイベントプログラムをクリアしたと判定され、前記所定の目標を達成した場合には、前記複数のイベントプログラムの一覧表示を初期化する更新ステップとを有し、前記更新ステップでは、2回以上クリアしたイベントプログラムについては、既にクリアした状態とする。

【0030】

【発明の実施の形態】

[第1実施形態]

本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置を図1乃至図13を参照しながら説明する。

【0031】

(競馬ゲーム装置の構成)

本実施形態の競馬ゲーム装置について図1及び図2を用いて説明する。図1は本実施形態の競馬ゲーム装置の外観を示す図であり、図2は本実施形態の競馬ゲーム装置の構成を示すプロック図である。

【0032】

本実施形態の競争ゲーム装置による競争ゲームは、プレイヤが走行物である競走馬を操作するのではなく、制御部(CPU)により走行を制御される走行物である競走馬の着順を予想してメダルをベットし、そのレース結果に基づいて配当を受ける賭け競争ゲームのことである。

【0033】

ここでレース結果、すなわち対戦した競技の競技結果は、その競技において勝利した走行物(キャラクタ)のことでもよいし、その競技において複数の走行物(キャラクタ)が競争したとして、その順位と組み合わせのことでもよい。

【0034】

本実施形態の競馬ゲーム装置は、ゲームに参加するプレイヤが投票(ベット)した単勝式、複勝式、枠連、馬連等の投票が的中した際、配当として所定枚数のメダルを排出する。更に、各プレイヤがゲーム上、所有する持ち馬もレースに参加でき、その到達順位によっ

10

20

30

40

50

ては相当枚数のメダルが提供される、いわゆる馬主参加型の競馬ゲーム装置である。

【0035】

すなわち、本実施形態の競馬ゲーム装置は、所定のレース条件において複数の馬キャラクタが競争する競馬レースを行い、この競馬レースに対してプレイヤがメダルをベットし、前記競馬レースの結果に基づいてプレイヤにメダルの配当を行う競馬メダルゲーム装置である。

【0036】

図1に示すように、本実施形態の競馬ゲーム装置1の本体2にはプレイヤに共通なゲーム画面を出力する巨大な統合ディスプレイ3が設けられている。映像により競走馬が競争する状態が表示される。大型ディスプレイ3の両側には、ゲームの音声を出力するスピーカ4が設けられている。10

【0037】

一方、本体2前方には、プレイヤがそれぞれ使用する複数のサテライト5が設けられている。各サテライト5には、自分の持ち馬、投票した競走馬を中心にゲーム画面を映像出力する個別ディスプレイ6が設けられ、個別ディスプレイ6の周囲に、ベットするメダルを投入し、配当や賞金に相当するメダルを排出するメダル投入排出口7が設けられている。各サテライト5にはプレイヤのための椅子8も設けられている。

【0038】

図2に示すように、個別ディスプレイ6上にはタッチパネル9が設けられており、各プレイヤはタッチパネル9に指を触れてゲームを操作する。例えば、ゲーム進行過程に伴って個別ディスプレイ6にコマンドキーが適宜表示され、プレイヤはコマンドキー上のタッチパネル9部分を直接手で触ることで、各種コマンド信号が後述するゲーム制御回路に入力される。20

【0039】

本実施形態の競馬ゲーム装置の構成は、図2に示すように、その中にメインゲームボード11を有し、このメインゲームボード11にはアーケットハブ13を介して各サテライト5のゲームボード12が接続されている。メインゲームボード11は主として競馬ゲーム装置1全体の制御を行い、ゲームボード12は各サテライト5における個別プレイヤに対する制御を行う。

【0040】

メインゲームボード11には大型ディスプレイ3とスピーカ4が接続されている。メインゲームボード11からは、大型ディスプレイ3に対し画像信号が出力され、スピーカ4に対し音声信号が出力されて、ゲーム画像や音声を出力する。メインゲームボード11には、ゲーム装置全体を制御して、後述するようなゲームを実行する所定のプログラムが格納されたメモリ等(図示せず)の記録媒体(第一の記録媒体)が設けられている。30

【0041】

各サテライト5のゲームボード12には、個別ディスプレイ6とタッチパネル9とソケット10が接続され、さらに、メダルを排出するメダル排出機構14が接続されている。ゲームボード12は、各サテライト5に対応してそれぞれ設けられたメダル排出機構14を駆動し、各プレイヤに対し配当や賞金としてのメダルを排出する。ゲームボード12には、各サテライトを制御して、後述するようなゲームを実行する所定のプログラムが格納されたメモリ等(図示せず)の記録媒体(第一の記録媒体)が設けられている。40

【0042】

各サテライト5にソケット10が設けられている。このソケット10に、例えば、メモリ等の記憶媒体や、携帯電話等の外部機器を接続することができる。プレイヤ成績記録データ等は、これら記録媒体(第二の記録媒体)に記録される。

【0043】

メモリを装着する場合には、ここで生産(形成)・育成された自分の持ち馬を、他のゲーム機、例えば、後述する家庭用ビデオゲーム装置や他のアーケード競馬ゲーム装置等においてもそのまま使用したり、他のゲーム装置で生産(形成)・育成された持ち馬を、本実50

施形態の競馬ゲーム装置でもプレイヤの持ち馬として使用したりすることができる。

【0044】

各サテライト5のタッチパネル9は、プレイヤが前記競馬レースを選択して入力する操作部として機能し、また、プレイヤが選択した組み合わせに対するベットを入力するベット入力部として機能する。

【0045】

各サテライト5のタッチパネル9は、選択された競馬レースにおける各馬キャラクタの勝敗の組み合わせを表示する一覧表示部として機能し、また、組み合わせに対する配当を表示する配当表示部として機能する。

【0046】

各サテライト5のゲームボード12には、図示しないが、選択された競馬レースを表示する競馬レース実行部と、競馬レースを実行してその結果を決定するレース実行制御部と、競馬レースの結果と、プレイヤのベットとに基づいて、プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが競馬レースの結果と一致したか否かを判定する判定部と、判定部によりプレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが競馬レースの結果と一致したと判定された場合、その判定に基づいてプレイヤに対するメダルの払い出しを行うメダル払い出し部と、プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが競馬レースの結果と一致した判定された場合、その旨をプレイヤ成績記録データとして記録するプレイヤ成績記録部と、プレイヤ成績記録データに基づいて、所定の条件が満たされた場合、プレイヤに対して特別配当を行う特別配当制御部とが設けられている。所定の条件は、複数のレースのうち、所定の一つ、所定の組み合わせ、又は、全ての競技においてプレイヤがメダルの払い出しを受けることである。

【0047】

プレイヤ成績記録部は、特別配当が行われた場合には、プレイヤの成績を初期状態に戻すプレイヤ成績記録データを生成すると共に、重複勝利している競馬レースについては少なくとも一度以上勝利していることをプレイヤ成績記録データに記録する。これらプレイヤ成績記録データはメモリ等の記録媒体（第二の記録媒体）に記録される。

【0048】

（初期情報画面）

図3は、各サテライト5の個別ディスプレイ6に表示される初期の情報画面20である。サテライトの初期状態のときの表示画面である。競馬新聞の紙面を模したデザインである。

【0049】

情報画面20の左最上部のレース情報表示領域Aには、レース名（天皇賞）、レースグレード（G I）、馬場状態（芝）、天候（雨）、競馬場（東京競馬場）、距離（2000m）が表示される。

【0050】

情報画面20の左上部のベット時間表示領域Bには、残りベット時間が表示される。ベット時間領域Bの右側には、ベット単位を変更するためのベット単位変更ボタンCが表示される。このベット単位変更ボタンCにタッチすることにより、ベット単位が1 2 5 10 1 2 . . . と変化する。

【0051】

情報画面20の中央上部の馬情報表示領域Dには、選択した馬のパドックでの様子と共に、選択した馬名、馬体重、馬体重増減値等（ ）と、そのレースのオッズ（単勝1.8倍）が表示される。

【0052】

情報画面20の右上部の新聞名表示領域Eには、競馬新聞名が表示された複数の新聞選択ボタンFが表示される。新聞選択ボタンFにタッチすることにより競馬新聞を変更することができる。

【0053】

10

20

30

40

50

情報画面 20 の中央上部には横断的に各種ボタン G1 ~ G7 が配置されている。左から単勝・複勝ベット項目表示ボタン G1、馬連・枠連ベット項目表示ボタン G2、ワイドベット項目表示ボタン G3、オッズ表示ボタン G4、情報表示ボタン G5、取消ボタン G6、厩舎表示ボタン G7 が配置されている。

【0054】

情報画面 20 の各種ボタン G1 ~ G7 の下部のレース詳細情報表示領域 H には、今回のレースの各出走馬についての詳細な情報（馬名、脚質、騎手、予想、前走成績、単勝オッズ、調子）等が表示されている。

【0055】

番号表示領域 H1 には馬番号が表示され、馬名表示領域 H2 には馬名が表示される。馬名表示領域 H2 内の脚質表示領域 H3 には脚質（逃げ、先行、差し、追込）の区別が表示され、馬種表示領域 H4 には馬種（牡馬、牝馬、せん馬）の区別が表示される。10

【0056】

馬名表示領域 H2 の右側の予想表示領域 H5、H6 には、各競馬新聞による予想が、
、
、
、
、
、
等で表示される。本実施形態では新聞 1、新聞 2、…、新聞 8 という 8 種類の新聞による予想情報が予想表示領域 H5、H6 に表示される。

【0057】

予想表示領域 H6 の右側のオッズ表示領域 H7 には、各馬に対する単勝のオッズが表示される。オッズ表示領域 H7 の右側の調子表示領域 H8 には、各馬の現在の調子が矢印の向きにより表示される。20

【0058】

レース詳細情報表示領域 H の下部に必要に応じて協賛表示領域 I が設けられる。この協賛表示領域 I には、情報画面 20 の各種情報が新聞協会の協賛によるものであることが表示される。

【0059】

情報画面 20 の最下部の現在状態表示領域 J には横断的に現在の状態（BETWIN P AID CREDITS）が表示される。現在の状態として、ベットしたメダル数（BET）、獲得したメダル数（WIN）、払出したメダル数（PAID）、貯蓄しているメダル数（CREDITS）が表示される。

【0060】

（勝利レース表示画面）

図 4 は、各サテライト 5 の個別ディスプレイ 6 に表示される勝利レース表示画面である。プレイヤが所有する所有馬についての記録を表示する様々な表示画面のひとつであって、プレイヤが所有する所有馬が複数種類のレースのどれに勝利したかを示す画面である。

【0061】

図 4 の勝利レース表示画面 30 のレース表示領域 K には、各グレード別に、左から順に、獲得・未獲得表示欄 K1、グレード表示欄 K2、レース名表示欄 K3 が設けられている。

【0062】

図 4 の勝利レース表示画面の場合、最も下部の GIII グレードでは、獲得・未獲得表示欄 K1 に「未獲得」と表示され、グレード表示欄 K2 に「GIII 500」と表示され、レース名表示欄 K3 に 20 個のレース名、「中山金杯」「京都金杯」「根岸 S」「平安 S」「共同通杯」「東新聞杯」「シルク S」「アーリ C」「中京記念」「ダ卿 CT」「アンタ S」「エプソ C」「プロキ S」「朝日 CC」「セント S」「シリウ S」「富士 S」「武藏野 S」「京成杯」「中新聞杯」が表示されている。

GIII グレード上部の GI グレードでは、獲得・未獲得表示欄 K1 に「未獲得」と表示され、グレード表示欄 K2 に「GI 700」と表示され、レース名表示欄 K3 に 25 個のレース名、「AJCC」「日経新杯」「京都記念」「中山記念」「弥生賞」「日経賞」「阪神大典」「スプリ S」「大阪杯」「マイラ C」「青葉賞」「京新聞杯」「京王 S C」「目黒記念」「東海 S」「金鯱賞」「オールガ」「セン記念」「神新聞杯」「毎日王冠」「京都大典」「スワン S」「ア共和杯」「ステイ S」「CBC 賞」が表示されている50

。

【 0 0 6 3 】

G I I グレード上部の G I グレードでは、獲得・未獲得表示欄 K 1 に「未獲得」と表示され、グレード表示欄 K 2 に「G I 1 0 0 0」と表示され、レース名表示欄 K 3 に 19 個のレース名、「フェブ S」「高松宮記」「桜花賞」「皐月賞」「天皇賞春」「N H K マ」「優駿牝馬」「東京優駿」「安田記念」「宝塚記念」「スプリ S」「秋華賞」「菊花賞」「天皇賞杯」「エリヤ女杯」「マイル C」「J C D」「J C」「有馬記念」が表示されている。

【 0 0 6 4 】

G I グレード上部の最上部の W B C (W o r l d B r e e d e r s ' C u p) グレードでは、獲得・未獲得表示欄 K 1 に「未獲得」と表示され、グレード表示欄 K 2 に「W B C 1 0 0 0」と表示され、レース名表示欄 K 3 に 3 個のレース名、「W B C M」「W B C C」「W B C T」が表示されている。10

【 0 0 6 5 】

レース表示領域 K の下部には、情報表示領域 L が設けられている。情報表示領域 L には獲得可能な特別配当の額と、特別配当の獲得に必要なレース数が表示される。図 4 では特別配当の額として「C O M P L E T E B O N U S 3 0 0 0」と表示され、全レース制覇までの必要レース数として「あと 6 7 レース」と表示される。

【 0 0 6 6 】

情報表示領域 L の下部には、他の表示画面に移動するための矢印ボタン M と、表示画面を閉じるためボタン N とが表示されている。20

【 0 0 6 7 】

なお、本実施形態では、複数種類のレースが勝利レース表示画面において一覧表示されるが、複数種類のレースは対戦条件の異なる複数の競技であればいかなる競技でもよい。ここで対戦条件とは、競技の種目又は競技の条件の少なくともいずれかである。競技の種目とは、例えば、陸上競技と格闘技のようなものでもよいし、長距離走と自転車競技と水泳（トライアスロンの種目）のようなものでもよいし、競馬と競艇のようなものでもよい。競技の条件とは、例えば、競争ゲームの走行距離、参加キャラクタ（例えば、競馬ゲームでは馬、野球ゲームであればチームや選手）の数や、組み合わせや、参加条件（例えば、競馬ゲームであれば、馬齢何歳以上、牝馬限定等）、競技場（例えば、競馬ゲームであれば、柴コースやダートコース等、東京競馬場や京都競馬場等）、気象条件等である。30

【 0 0 6 8 】

（競争ゲーム装置の制御方法の概要）

本実施形態の競馬ゲーム装置の制御方法の概要について説明する。この制御方法は、所定の対戦条件において複数のキャラクタが対戦する対戦競技を行い、この対戦競技に対してプレイヤがベットし、戦競技の結果に基づいてプレイヤに配当を行う、賭けゲームの制御方法である。対戦競技は複数設定されている。

【 0 0 6 9 】

まず、プレイヤが対戦競技からひとつを選択して操作部から入力する（選択ステップ）。

【 0 0 7 0 】

次に、選択ステップにおいて選択された対戦競技における各キャラクタの勝敗の組み合わせを一覧表示する（勝敗一覧表示ステップ）。なお、勝敗一覧表示ステップでは、プレイヤ成績記録データに基づいて、プレイヤが勝利している対戦競技について表示を異なせるように表示する。重複勝利した対戦競技については、その重複勝利した数に応じて表示を異なせる。

【 0 0 7 1 】

次に、この組み合わせに対する配当を決定して表示部に表示する（配当表示ステップ）。

【 0 0 7 2 】

次に、組み合わせからプレイヤが選択した組み合わせに対してベットを入力する（ベット入力ステップ）。

40

50

【0073】

次に、選択された対戦競技を実行して、その対戦競技の結果を決定する（対戦競技実行ステップ）。

【0074】

次に、対戦競技の結果と、プレイヤのベットとに基づいて、プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが前記対戦競技の結果と一致したか否かを判定する（判定ステップ）。

【0075】

次に、判定ステップにより、プレイヤがベットした組み合わせの少なくとも一つが対戦競技の結果と一致したと判定された場合、その判定に基づいてプレイヤに対する配当を行う（配当ステップ）。

【0076】

次に、配当ステップにより配当が行われた場合、その旨をプレイヤ成績記録データとして記録する（プレイヤ成績記録ステップ）。

【0077】

次に、プレイヤ成績記録データに基づいて、第1の所定の条件が満たされた場合、前記プレイヤに対して第1の特別配当を行う（第1の特別配当ステップ）。第1の所定の条件は、複数設定された対戦競技のうち、所定の一つ、所定の組み合わせ、又は、全ての競技においてプレイヤが配当を得たことである。

【0078】

次に、第1の特別配当ステップにより第1の特別配当が行われた場合、プレイヤの成績を初期状態に戻すプレイヤ成績記録データを生成する（成績データ初期化ステップ）。

【0079】

次に、一のプレイヤが所有する一つ又は複数のプレイヤキャラクタの成績を集計する（集計ステップ）。

【0080】

次に、集計結果によって、複数設定された対戦競技のうち、少なくともいずれかの競技における成績が複数のプレイヤキャラクタ同士で重複した場合、重複していることを記録する（成績重複記録ステップ）。

【0081】

次に、集計結果により、第2の所定の条件が満たされた場合、前記一のプレイヤに対して第2の特別配当を行う（第2の特別配当ステップ）。第2の所定の条件は、複数設定された対戦競技のうち、所定の一つ、所定の組み合わせ、又は、全ての競技においてプレイヤキャラクタが勝利することである。

【0082】

なお、プレイヤの成績が、第1の所定の条件又は第2の所定の条件に近づいた場合、その旨を告知する（告知表示ステップ）。

【0083】

（競争ゲームの配当方法及び表示方法）

本実施形態の競馬ゲーム装置によるゲーム方法について図4乃至図13を用いて説明する。図4乃至図12はゲームの進行状態における勝利レース表示画面である。

【0084】

図4はゲーム開始時の勝利レース表示画面である。ゲーム開始時には、どのレースにも勝利していないので、全てのグレードにおいて獲得・未獲得表示欄K1は「未獲得」と表示され、全てのレース名の背景色は初期の色、例えば、白色である。情報表示欄Lには全レース制覇までのレース数として「あと70レース」と表示されている。

【0085】

プレイヤが、ゲームを開始して、レースに自己の所有馬を出走させて、レースに勝利すると、図5に示すように、勝利したレース名の背景色を、初期の色とは異なる色、例えば、赤色に変更される。

10

20

30

40

50

【0086】

図5では、「東新聞杯」「中京記念」「富士S」の3レースの背景色が赤色(左下がりの実線のハッチング)に変化し、「阪神大典」「大阪杯」「青葉賞」「京王SC」「スワンS」の5レースの背景色が赤色に変化し、「G1グレードでは、「天皇賞春」「NHKマ」「安田記念」「菊花賞」「JCD」の5レースの背景色が赤色に変化している。情報表示欄Lの残りレース数は「あと54レース」と表示されている。

【0087】

ゲームが進んで、「G1グレードのレースの殆どに勝利して、図6に示すように、あと「有馬記念」の1レースに勝利すればG1グレード制覇する段階になると、「G1グレードのレース名表示欄K3に大きく「あと1レースでG1制覇!」と特別配当への予告表示を行う。
10

【0088】

その後、ゲームが進んで「有馬記念」に勝利すると、図7に示すように、全てのレース名が赤色となり、その上に「G1制覇!おめでとう!」と重ねて表示される。

【0089】

そして、プレイヤーに対してはCOMPLETE BONUSとして3000枚のメダルの特別配当が行われる。G1グレードの獲得・未獲得表示欄K1は「獲得」と表示され、その背景色が初期の色とは異なる色、例えば、赤色に変更される。

【0090】

プレイヤーに対する特別配当の後は、図8に示すように、「G1グレードのレース名表示欄K3の全てのレース名の背景色を赤色から別の色、例えば、ピンク(右下がりの破線のハッチング)に変更される。これにより全レース制覇したグレードを区別することができる。
20

【0091】

プレイヤーが、「G1グレード制覇の後もレースを続けて、「G1グレードのあるレースに勝利した場合には、図9に示すように、そのレース名「桜花賞」「秋華賞」「有馬記念」の背景色をピンクから他の色、例えば、赤色(左下がりの実線のハッチング)に変更される。

【0092】

なお、「G1グレードの全レースを制覇して特別配当を受けるためには、全レースをそれぞれ1勝すれば権利が発生するが、必ずしも全てのレースが1勝だけとなるわけではなく、レースによっては2勝以上重複勝利する場合がある。
30

【0093】

この場合、全レース制覇による特別配当により全レースの勝利状態がリセットされてしまうと、重複勝利した分もリセットされてしまい、プレイヤーに不満が発生することが考えられる。また、特別配当はプレイヤーに終了させる契機を提供することにもなりかねない。

【0094】

そこで、本実施形態では、全レース制覇中の過程において重複勝利したレースについては、特別配当してもリセットすることなく、赤色のままにして権利を継承するようとする。例えば、図9に示すように、重複勝利したレース名「桜花賞」「秋華賞」「有馬記念」の背景色を赤色のままにしておく。これにより、全レース制覇した特別配当後も、プレイヤーにゲーム継続の意欲を与えるようにする。
40

【0095】

図10は、各グレードにおける特別配当への予告表示を示すものである。例えば、「WBCグレードでは「あと1レースでWBC制覇!」との予告表示であり、「G1グレードでは「あと1レースでG1制覇!」との予告表示であり、「G1GIグレードでは「あと1レースでG1GI制覇!」との予告表示であり、「G1GIIグレードでは「あと1レースでG1GII制覇!」との予告表示である。

【0096】

なお、全グレード制覇の場合には、1レースよりもっと前の段階で、例えば、「あと10レースの勝利を残す段階で、「あと10レースで全グレード制覇!」との予告表示を画面一
50

杯に大きく表示し、期待感を高めるようにする。

【0097】

なお、上述の実施形態では、1勝した場合でも重複勝利した場合でもレース名の背景色を単に赤色にしたが、重複勝利した勝利数に応じて異なる色、例えば、勝利数が増えるほど濃くなるような色にしてもよい。

【0098】

(勝利レースの世代間の継承)

本実施形態の競馬ゲーム装置は、各プレイヤが自分の馬を所有し、その馬を育成することが可能である。馬には寿命があり、所定数のレースに参加して寿命に達すると、他の馬と交配して次の世代の自分の子馬を作ることができる。このとき、持ち馬の性格は子馬に継承されるので、どのような馬と交配するかが重要であり、良い馬と交配して強い子馬を作ることをプレイヤは目指すことになる。このような世代を越えた育成の楽しみも本実施形態の競争ゲーム装置の特質である。

【0099】

プレイヤが牡馬と牝馬を所有している場合には、自分の牡馬と牝馬とを交配して自分の子馬を作ることも可能である。その場合には、牡馬の勝利レースの状態と牝馬の勝利レースの状態を継承して、子馬の勝利レースの状態とする。

【0100】

図11は父親である牡馬の勝利レース表示画面である。G Iグレードでは、全レースを制覇して特別配当を受け、ほとんどのレース名の背景色はピンクとなっており、「桜花賞」「秋華賞」「有馬記念」は重複勝利しているので、その背景色は赤色である。G I Iグレードでは、「阪神大典」「大阪杯」「青葉賞」「京王SC」「スワンS」の5レースに勝利して、その背景色が赤色に変化している。G I I Iグレードでは、「東新聞杯」「中京記念」「富士S」の3レースに勝利して、その背景色が赤色に変化している。全レース制覇までの残りレースは「あと40レース」と表示されている。

【0101】

図12は母親である牝馬の勝利レース表示画面である。全レース制覇したグレードはなく、W B Cグレードでは、「W B C C」「W B C T」の2レースに勝利して、その背景色が赤色となっている。G Iグレードでは、「フェブS」「天皇賞春」「秋華賞」「天皇賞秋」「マイルC」の5レースに勝利して、その背景色が赤色となっている。G I Iグレードでは、「京都記念」「阪神大典」「大阪杯」「青葉賞」「京王SC」「毎日王冠」「スワンS」の7レースに勝利して、その背景色が赤色に変化している。G I I Iグレードでは、「根岸S」「東新聞杯」「中京記念」「セントS」「富士S」「京成杯」の6レースに勝利して、その背景色が赤色に変化している。全レース制覇までの残りレースは「あと47レース」と表示されている。

【0102】

図11に示す父親と、図12に示す母親とを交配して自分の子馬を生成すると、その子馬の勝利レースの状態は、父親の勝利レースの状態と母親の勝利レースの状態と継承し、父親の勝利レースと母親の勝利レースとを結合する。継承した子馬の勝利レースの状態を図13に示す。

【0103】

W B Cグレードでは、父親は未勝利であり、母親が「W B C C」「W B C T」の2レースに勝利しているので、その子馬は、「W B C C」「W B C T」の2レース勝利となり、その背景色を赤色とする。

【0104】

G Iグレードでは、父親が、全レースを制覇し、かつ、「桜花賞」「秋華賞」「有馬記念」は重複勝利しており、母親が、「フェブS」「天皇賞春」「秋華賞」「天皇賞秋」「マイルC」の5レースに勝利しているので、その子馬は、全レース制覇とし、かつ、「フェブS」「桜花賞」「天皇賞春」「秋華賞」「天皇賞秋」「マイルC」「有馬記念」の7レース勝利となり、その背景色を赤色にする。

10

20

30

40

50

【0105】

G I I グレードでは、父親が、「阪神大典」「大阪杯」「青葉賞」「京王S C」「スワンS」の5レースに勝利し、母親が、「京都記念」「阪神大典」「大阪杯」「青葉賞」「京王S C」「毎日王冠」「スワンS」の7レースに勝利しているので、その子馬は、「京都記念」「阪神大典」「大阪杯」「青葉賞」「京王S C」「毎日王冠」「スワンS」の7レース勝利となり、その背景色を赤色にする。

【0106】

G I I I グレードでは、父親が、「東新聞杯」「中京記念」「富士S」の3レースに勝利し、母親が、「根岸S」「東新聞杯」「中京記念」「セントS」「富士S」「京成杯」の6レースに勝利しているので、その子馬は、「根岸S」「東新聞杯」「中京記念」「セントS」「富士S」「京成杯」の6レース勝利となり、その背景色を赤色にする。10

【0107】

このように本実施形態によれば、複数種類のレースを行うことを利用して一種のラリー(ウイニングラリー)を行うことができ、ブレイヤのゲームの継続意欲を高めることができる。

【0108】

[第2実施形態]

本発明の第2実施形態によるゲーム装置を図14乃至図16を参照しながら説明する。

【0109】

(ゲーム装置の構成)

本実施形態のゲーム装置110の構成について図14を用いて説明する。ゲーム装置110としては、家庭用のゲーム装置に限らず、携帯用のゲーム機でもよく、その他、携帯電話、P H S、P D A等の携帯端末等でもよい。また、ゲームセンタやゲームカフェ等の店舗に設置される端末装置や、各家庭にあるパソコン等の電子装置でもよい。20

【0110】

ゲーム装置110には、図1に示すように、ゲームプログラムの実行やシステム全体の制御や画像表示のための座標計算等を行うC P U 112と、C P U 112が処理を行うのに必要なプログラムやデータを格納するバッファメモリとして利用されるシステムメモリ(R A M)114とがバスラインにより共通接続され、バスアービタ120に接続されている。バスアービタ120は、ゲーム装置110の各ブロックや外部に接続される機器とのプログラムやデータの流れを制御する。30

【0111】

ゲームプログラムやデータ(映像データや音楽データも含む)が格納されたプログラムデータ記憶装置又は記憶媒体116(第一の記録媒体:ゲーム用記録媒体であるC D - R O M等を駆動する光ディスクや光ディスクドライブ等も含む)と、ゲーム装置110を起動するためのプログラムやデータが格納されているB O O T R O M 118とがバスラインを介してバスアービタ120に接続されている。

【0112】

バスアービタ120を介して、プログラムデータ記憶装置又は記憶媒体116から読み出した映像(M O V I E)データを再生したり、遊戯者の操作やゲーム進行に応じて画像表示のための画像を生成するレンダリングプロセッサ122と、そのレンダリングプロセッサ122が画像生成を行うために必要なグラフィックデータ等を格納しておくグラフィックメモリ124とが接続されている。レンダリングプロセッサ122から出力される画像信号は、ビデオD A C(図示せず)によりデジタル信号からアナログ信号に変換され、ディスプレイモニタ126に表示される。40

【0113】

バスアービタ120を介して、プログラムデータ記憶装置又は記憶媒体116から読み出した音楽データを再生したり、遊戯者の操作やゲーム進行に応じて効果音や音声を生成するサウンドプロセッサ128と、そのサウンドプロセッサ128により効果音や音声を生成するために必要なサウンドデータ等を格納しておくサウンドメモリ130とが接続され50

ている。サウンドプロセッサ 128 から出力される音声信号は、オーディオ D A C (図示せず) によりデジタル信号からアナログ信号に変換され、スピーカ 132 から出力される。

【 0114 】

バスアービタ 120 には通信インターフェース 134 が接続されている。通信インターフェース 134 はモデム 136 を介して電話回線等の外部ネットワークに接続される。ゲーム装置 110 はモデム 136 により電話回線を介してインターネットに接続され、他のゲーム装置やネットワークサーバ等との通信が可能となる。なお、通信インターフェース 134 及びモデム 136 は電話回線を使用するものであるが、電話回線を使用するターミナルアダプタ (T A) やルータ、ケーブルテレビ回線を使用するケーブルモデム、携帯電話や P H S を利用して無線通信手段、光ファイバを用いた光ファイバ通信手段等の他の通信方法を利用してもよい。10

【 0115 】

バスアービタ 120 にはコントローラ 138 が接続され、操作者の操作にしたがって、ゲーム装置 110 や外部に接続された機器を制御するための信号をゲーム装置 110 に出力する。コントローラ 138 には音声信号を入力するためにマイク 140 が接続されている。バスアービタ 120 には、操作者による文字入力を容易に行うためにキーボード (図示せず) を接続してもよい。

【 0116 】

バスアービタ 120 には外部のバックアップメモリ 142 (第二の記録媒体) が接続され、ゲーム装置を操作する操作者固有の情報等を記憶する。20

【 0117 】

なお、通信インターフェース 134 及びモデム 136 を介して外部ネットワークに接続されたネットワークサーバを第二の記録媒体として利用し、操作者固有の情報やゲーム結果を記録するようにしてもよい。

【 0118 】

(ゲームの制御方法)

本実施形態のゲーム装置によるゲームの制御方法について説明する。

【 0119 】

本実施形態によるゲームは、複数種類のミニゲーム、クエスト等のイベントプログラムがあり、そのイベントプログラムを全てクリアすることにより所定の目標を達成する。そして、プレイヤは各イベントプログラムに対して何回も挑戦することが可能である。その結果、あるプレイヤが複数種類のイベントプログラムを全てクリアしたときに、あるイベントプログラムを 2 回以上も重複してクリアしている状況が発生する。30

【 0120 】

従来は、重複してクリアしていることを考慮せず、あるプレイヤが複数種類のイベントプログラムを全てクリアしたときには全てのイベントプログラムについての状態をリセットしていた。このため、重複してクリアしたことが無駄となり、プレイヤに不満が残り、ゲーム継続への意欲がそがれていた。本実施形態では、このような従来の問題を解消するものである。40

【 0121 】

本実施形態のゲームでは、プレイヤがあるイベントプログラムに対して何回も挑戦することが可能であるが、そのための動機付けを積極的に提供するようにしてよい。例えば、プレイヤのキャラクタの能力をイベントプログラムをクリアすることにより高めるようにしておけば、キャラクタを強くするために簡単なイベントプログラムを何度もクリアする動機付けとなる。

【 0122 】

また、特定のイベントプログラムに対して特定の条件、例えば、キャラクタのレベルやキャラクタの種類等を設定しておけば、その特定の条件を獲得するために、他のイベントプログラムを何度もクリアする動機付けとなる。

【 0 1 2 3 】

更に、各イベントプログラムをクリアした状態が、全てのイベントプログラムをクリアしたときの特別の利益に反映されるようにしておけば、全てのイベントプログラムをクリアする前に、各イベントプログラムのクリアした状態をよりよい状態に更新しようとする動機付けとなる。例えば、イベントプログラムがレースであり、各レースのラップタイムにより特別な利益が異なる場合には、ラップタイムの遅いレースについては再度挑戦して、よりよいラップタイムを得るようにする。

【 0 1 2 4 】

本実施形態によるゲームとしては次のようなものがある。例えば、単純にプレイヤがゲームを行い、各イベントプログラムをクリアしていくゲームシステムである。例えば、各イベントプログラムがクイズゲームのような場合である。10

【 0 1 2 5 】

また、プレイヤは自己のキャラクタを生成し、プレイヤがゲーム中でキャラクタを操作して、そのキャラクタが各イベントプログラムをクリアしていくゲームシステムである。他のプレイヤのキャラクタとチームを組んで各イベントプログラムをクリアしていくゲームシステムも含まれる。

【 0 1 2 6 】

更に、プレイヤは複数のキャラクタを保有することが可能であり、複数のキャラクタ中のひとつのキャラクタが各イベントプログラムをクリアしたり、複数のキャラクタが協同して各イベントプログラムをクリアしていくゲームシステムである。20

【 0 1 2 7 】

本実施形態によるゲームにおける複数種類のイベントプログラムとしては次のようなものがある。例えば、複数種類のミニゲームである。プレイヤは同じミニゲームに何度も挑戦することができる。

【 0 1 2 8 】

また、イベントプログラムの他の例としては、ロールプレイングゲーム（RPG）形式のゲームであって、あるステージをクリアするため、クリア条件が異なる複数種類のクエストがある。例えば、特定のダンジョンをクリアするクエストや、特定の敵を倒すクエスト、特定のアイテムを取得するクエスト、敵を所定数以上倒すクエスト、プレイヤキャラクタに制限が加わった状態で特定のイベントプログラムを果たすクエスト等がある。30

【 0 1 2 9 】

更に、イベントプログラムの他の例としては、レースゲームにおける複数種類のレースである。プレイヤは同じレースに何度も挑戦することができる。各レースにおける所要時間を測定し、その所要時間が所定タイムより短い場合にクリアしたことにしてよい。

【 0 1 3 0 】

本実施形態によるゲームでは、ひとつのイベントプログラムの実行が完了すると、図15及び図16に示すように、プレイヤの選択メニューを兼ねたイベントプログラム一覧画面が表示される。

【 0 1 3 1 】

イベントプログラム一覧画面では、複数種類のイベントプログラム、例えば、12種類のイベントプログラムが全て表示され、画面下部には、現在のイベントプログラム達成度を表すコメントが表示される。各イベントプログラムのアイコンは、図15（d）に示すように、クリアしていないイベントプログラム、1回クリアしたイベントプログラム、2回以上クリアしたイベントプログラムにより、色等を変更してプレイヤがわかるように表示する。また、プレイヤが選択したイベントプログラムには、選択した旨のマークを付して、選択中であることがプレイヤにわかるように表示する。40

【 0 1 3 2 】

本実施形態によるゲームは、図15（a）、（b）、（c）、図16（a）、（b）、（c）、（d）と進行する。50

【 0 1 3 3 】

まず、ゲームを開始してイベントプログラム1を選択すると、図15(a)に示すように、イベントプログラム1を選択した旨のマークが付され、「全クリアまであと12」とのコメントが表示される。

【 0 1 3 4 】

選択したイベントプログラム1をクリアすると、図15(b)に示すように、イベントプログラム1の色が変化して、「全クリアまであと11」とのコメントが表示される。続いて、プレイヤがイベントプログラム6を選択すると、イベントプログラム6に選択した旨のマークが付される。

【 0 1 3 5 】

選択したイベントプログラム6をクリアすると、図15(c)に示すように、イベントプログラム6の色が変化して、「全クリアまであと10」とのコメントが表示される。続いて、プレイヤがイベントプログラム1を再び選択すると、イベントプログラム1に選択した旨のマークが付される。

【 0 1 3 6 】

選択したイベントプログラム1をクリアすると、図16(a)に示すように、イベントプログラム1の色が更に変化して、「全クリアまであと10」とのコメントが表示される。イベントプログラム1は2回クリアされたが、残りのイベントプログラム数は変化しない。続いて、プレイヤがイベントプログラム8を選択すると、イベントプログラム8に選択した旨のマークが付される。

【 0 1 3 7 】

ゲームが進行して、イベントプログラム1、イベントプログラム2、イベントプログラム4、イベントプログラム4、イベントプログラム6、イベントプログラム7、イベントプログラム7、イベントプログラム8、イベントプログラム9、イベントプログラム10、イベントプログラム11、イベントプログラム11、イベントプログラム12を適宜選択してクリアすると、図16(b)に示すように、イベントプログラム1、4、7、11は、重複クリアしたことを表す色に変化し、イベントプログラム2、6、8、9、10、12は、1回クリアしたことを表す色に変換する。クリアしていないのはイベントプログラム3、5だけであり、「全クリアまであと2」とのコメントが表示される。

【 0 1 3 8 】

更にゲームが進行して、イベントプログラム5、イベントプログラム3を選択して、これらイベントプログラム3、イベントプログラム5をクリアすると、図16(c)に示すように、全てのイベントプログラムの色が少なくとも1回クリアした状態となり、「全クリア！！」とのコメントが表示される。これにより所定の目標が達成し、プレイヤに特別の利益が提供される。

【 0 1 3 9 】

特別の利益としては、例えば、メダルが大量に払い出されたり、ゲーム内の通貨を大量に獲得したり、キャラクタが大量の経験値を獲得したり、特別のアイテムやキャラクタ入手したり、あるいは所定のクリア条件を満たすことによって更に特別な報償が得られるゲームシナリオが起動したりすることがある。これら特別の利益は、その後のゲームに反映される。

【 0 1 4 0 】

プレイヤに特別の利益が提供されると、ゲームは当初の状態にリセットされるが、本実施形態では、2回以上クリアしたイベントプログラム1、4、7、11については、新たな段階でも、1回クリアしたものとしてカウントする。図16(d)に示すように、イベントプログラム1、4、7、11については1回クリアした状態の色とし、「全クリアまであと8」とのコメントを表示する。

【 0 1 4 1 】

このように、本実施形態によれば、前のゲームにより重複してクリアしたことが、その後のゲームに継続されるので、重複してクリアしたことが無駄とならず、ゲーム継続への意

10

20

30

40

50

欲を高めることができる。

【0142】

[変形実施形態]

本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。

【0143】

例えば、上記実施形態では、馬を所有しているプレイヤがラリーに参加する場合について説明したが、馬を所有していないプレイヤがゲームに参加する場合にも適用することができる。参加するプレイヤ毎に勝利したレースを記録し、図4のような表示画面を用意する。馬を所有していないので、勝利レースの状態はそのプレイヤ一代限りとなり、子孫に継承することはできないが、勝利レースの状態を譲渡可能とし、複数のプレイヤの勝利レースの状態を継承するようにしてもよい。10

【0144】

また、馬を所有していないプレイヤがゲームに参加してベットした馬が勝利した場合、ベットしたプレイヤに配当が行われるが、その馬を所有しているプレイヤに対してメダル等の配当を行うようにしてもよい。その配当額をベットの状態により異なるようすれば、人気のある馬を所有しているプレイヤに有利となり、馬の育成への意欲を高めることができる。

【0145】

また、上記実施形態では、走行物である競争馬を映像により表示したが、走行物として模型の馬を競争させるようにしてもよい。20

【0146】

また、上記実施形態では、メダルを用いたメダルゲーム装置に本発明を適用したが、流通手段、支払手段として機能する通貨を用いたゲーム装置でもよいし、メダル以外の他の仮想通貨を用いたゲーム装置でもよい。

【0147】

また、上記実施形態では、本発明を競馬ゲームに適用したが、走行物が競走馬である競馬ゲームに限らず、次に記載するような他の競争ゲームや一般的なゲームにも適用することが可能である。

(1) 走行物が自転車である競輪ゲームや、走行物がモーター艇である競艇ゲームや、走行物である仮想的な生命体を利用して競争を行うようなゲーム。30

(2) 走行物が馬、犬等の競争動物や、レースカー、オートバイ、ボブスレー等の競争車両、ボート、ヨット等の競争船舶、陸上、スキー、スケート等のスポーツ選手で行われるレース競技。

(3) 複数のキャラクタが格闘技を模した対戦競技を行う対戦格闘競技や、複数のキャラクタで構成されたチーム同士が対戦する集団対戦競技。例えば、サッカー、野球、ホッケー等。

(4) 複数のキャラクタが1対1、1対多数、チーム対チームで対戦する対戦競技。例えば、将棋、囲碁、麻雀、トランプ、花札、トレーディングカード、ボードゲーム等。

(5) プレイヤが使用するひとつ乃至複数のキャラクタを参加させて、予め用意された複数のイベントプログラム、クエスト、ノルマ等をクリアすることによってゲームを進行するゲーム。例えば、複数のダンジョンをクリアすること、所定の敵キャラクタを倒すこと、敵キャラクタを所定数以上倒すこと、所定の場所にキャラクタが到達すること、更に前記のクリア条件を所定の時間以内に達成すること、等をイベントプログラムとしたRPG、アクションゲーム、シューティングゲーム。40

(6) 複数キャラクタの組み合わせによるチームから各イベントプログラムに適合したキャラクタをひとり乃至複数選択して参加させる複合競技ゲーム、複数のコースごとに異なる走行条件(コース形状、コースの路面状態、参加する選手や車の数など)とクリア目標(順位、ラップタイムなど)が設定された移動体競走ゲーム(カーレース、ラリー、陸上競技、競輪、競馬、など)、等。

【0148】

10

20

30

40

50

すなわち、本発明は、プレイヤが直接その勝敗に関与できないところで、複数のキャラクタ（プレイヤ自身や他のプレイヤが所有するプレイヤキャラクタを含む）同士が、様々に設定される複数の条件（例えば、対戦相手や競技種目の組み合わせ、1対1、1対多数、チーム対チーム等の対戦ルール、勝利のための条件、ゲーム中の気象条件等）の下で対戦する対戦競技であって、その勝敗にメダルや現金、ポイント、点数等を賭けて、ゲーム結果に対して配当を得られる、所謂賭け事の対象となるような対戦要素のあるゲームであれば、いかなるゲームにも適用可能である。

【0149】

なお、上記実施形態では、競技についての表示を異ならせる際に、レース名等の対戦条件を表示している表示欄の背景色を異なる色にしたが、対戦条件の表示文字の色、対戦条件のアイコンの色や形状の少なくともいざれかを異ならせるようにしてもよい。 10

【0150】

また、前記第1の記録媒体は、ゲームプログラムの記録されたコンピュータ可読な記録媒体であれば、ROM、CD-ROM、ハードディスク、光磁気ディスク、DVD、ネットワークサーバ、など、その構成の別は問わない。

更に、前記第2の記録媒体は、プレイヤのゲームプレイによるゲームの進行状況を記録可能な記録媒体であれば、磁気カード、ICカード、メモリーカード、ハードディスク、光磁気ディスク、ネットワークサーバ、ゲーム装置内のメモリ、など、その構成の別は問わない。 20

【0151】

【発明の効果】

以上の通り、本発明によれば、所定の対戦条件において複数のキャラクタが対戦する対戦競技を行うことを利用し、プレイヤのゲーム継続意欲を高める新たな競争ゲームを実現することができる。また、本発明によれば、所定のクリア条件が設定された複数のイベントプログラムを行うことを利用し、プレイヤに新たな興味をもたらす新たなゲームを実現することができる。 30

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置の外観図である。

【図2】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置のブロック図である。

【図3】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置の個別ディスプレイに表示される初期の情報画面である。 30

【図4】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置の個別ディスプレイに表示される勝利レース表示画面である。

【図5】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置の配当方法及び表示方法を説明するため勝利レース表示画面（その1）である。

【図6】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置の配当方法及び表示方法を説明するため勝利レース表示画面（その2）である。

【図7】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置の配当方法及び表示方法を説明するため勝利レース表示画面（その3）である。

【図8】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置の配当方法及び表示方法を説明するため勝利レース表示画面（その4）である。 40

【図9】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置の配当方法及び表示方法を説明するため勝利レース表示画面（その5）である。

【図10】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置の配当方法及び表示方法を説明するため勝利レース表示画面（その6）である。

【図11】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置における勝利レースの世代間の継承を説明するため勝利レース表示画面（その1）である。

【図12】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置における勝利レースの世代間の継承を説明するため勝利レース表示画面（その2）である。

【図13】本発明の第1実施形態による競馬ゲーム装置における勝利レースの世代間の継 50

承を説明するため勝利レース表示画面（その3）である。

【図14】本発明の第2実施形態によるゲーム装置のプロック図である。

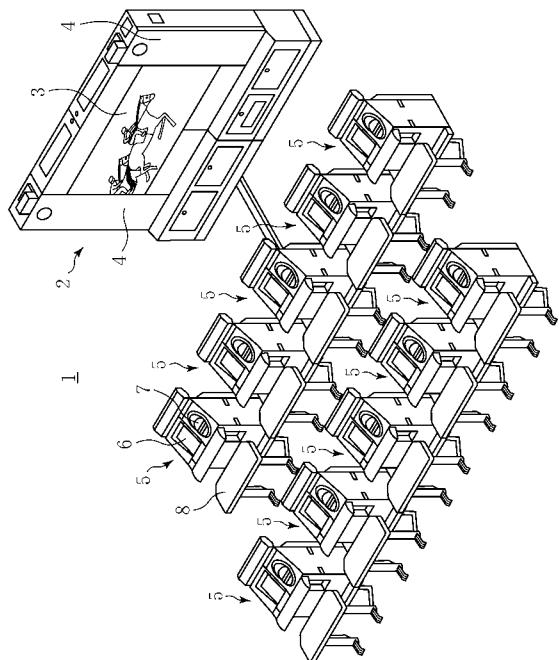
【図15】本発明の第2実施形態によるゲーム装置におけるゲーム制御を説明するための図（その1）である。

【図16】本発明の第2実施形態によるゲーム装置におけるゲーム制御を説明するための図（その2）である。

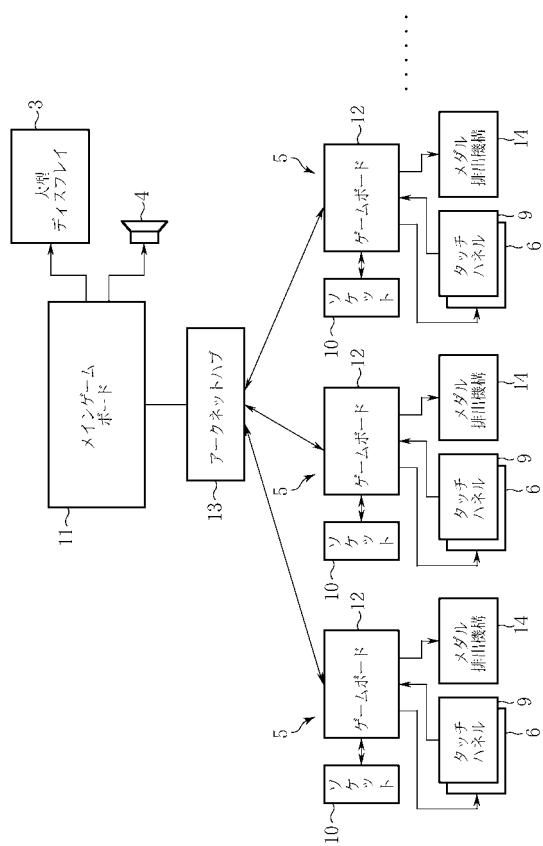
【符号の説明】

1 ... 競馬ゲーム装置	10
2 ... 本体	
3 ... 大型ディスプレイ	
4 ... スピーカ	
5 ... サテライト	
6 ... 個別ディスプレイ	
7 ... メダル投入排出口	
8 ... 椅子	
9 ... タッチパネル	
10 ... ソケット	
11 ... メインゲームボード	
. 12 ... ゲームボード	
13 ... アークネットハブ	20
14 ... メダル排出機構	
20 ... 情報画面	
110 ... ゲーム装置	
112 ... C P U	
114 ... システムメモリ	
116 ... プログラムデータ記憶装置又は記憶媒体	
118 ... B O O T R O M	
120 ... バスアービタ	
122 ... レンダリングプロセッサ	
124 ... グラフィックメモリ	30
126 ... ディスプレイモニタ	
128 ... サウンドプロセッサ	
130 ... サウンドメモリ	
132 ... スピーカ	
134 ... 通信I / F	
136 ... モデム	

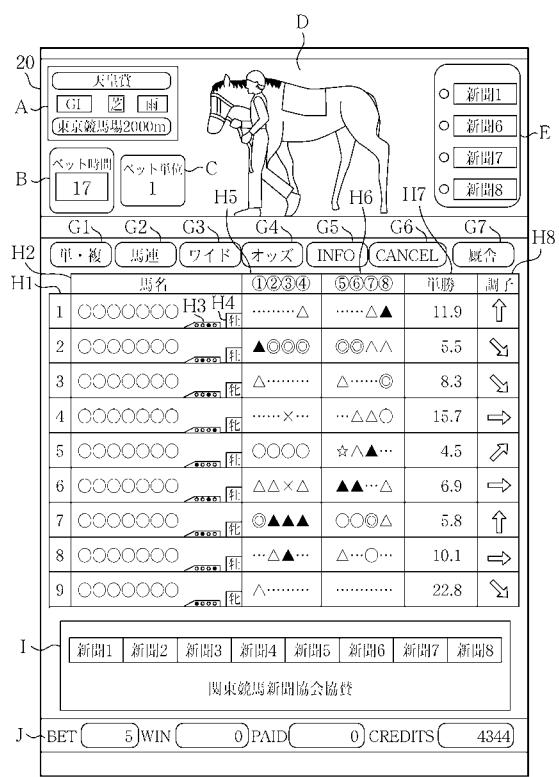
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

K1	K2	K3			
WBC 1000					
WBCM		WBCC		WBCT	
フェブS	高松宮記	桜花賞	皐月賞	天皇賞春	
NHKマ	優駿牝馬	東京優駿	安田記念	宝塚記念	
スプリS	秋華賞	菊花賞	天皇賞杯	エリヤ女杯	
マイルC	JCD	JC	有馬記念		
AJCC	日経新杯	京都記念	中山記念	弥生賞	
日経賞	阪神大典	スプリS	大阪杯	マイラC	
青葉賞	京新聞杯	京ESC	日黒記念	東海S	
金鯱賞	オールガ	セン記念	神新聞杯	毎日王冠	
京都大典	スワンS	アーモンド	ステイS	CBC賞	
中山金杯	京都金杯	根岸S	平安S	共同通杯	
東新聞杯	シルクS	アーリC	中京記念	ダートCT	
アンタS	エフソC	フロキS	朝日CC	セントS	
シリウS	富士S	武蔵野S	京成杯	中新聞杯	
COMPLETE BOUNDS 3000 あと67レース					
閉じる					
M	N				

【図5】

K1	K2	K3		
未獲得	WBC 1000			
	WBCM	WBCC	WBCT	
未獲得	G I 1000	フェブS 高松宮記 桜花賞 皐月賞 天皇賞春 NHKマ 優駿牝馬 東京優駿 安田記念 宝塚記念 スフリS 秋華賞 菊花賞 天皇賞杯 エリヤ杯 マイルC JCD JC 有馬記念		
	G II 700	AJCC 日経新杯 京都記念 中山記念 弥生賞 日経賞 阪神大典 スフリS 大阪杯 マイラC 青葉賞 京新聞杯 京ESC 日黒記念 東海S 金鯱賞 オールガ セン記念 神新聞杯 毎日王冠 京都大典 スワンS ア共和杯 ステイS CBC賞		
未獲得	G III 500	中山金杯 京都金杯 根岸S 平安S 共同通杯 東新聞杯 シルクS アーリC 中京記念 ダ卿CT アンタS エフソC フロキS 朝日CC セントS シリウS 富士S 武藏野S 京成杯 中新聞杯		
L	COMPLETE BOUNDS 3000 あと54レース			
M	N	閉じる		

【図6】

K1	K2	K3		
未獲得	WBC 1000			
	WBCM	WBCC	WBCT	
未獲得	G I 1000	フェブS 高松宮記 桜花賞 皐月賞 天皇賞春 あと1レースでG I制覇! NHKマ 優駿牝馬 東京優駿 安田記念 宝塚記念 スフリS 秋華賞 菊花賞 天皇賞杯 エリヤ杯 マイルC JCD JC 有馬記念		
	G II 700	AJCC 日経新杯 京都記念 中山記念 弥生賞 日経賞 阪神大典 スフリS 大阪杯 マイラC 青葉賞 京新聞杯 京ESC 日黒記念 東海S 金鯱賞 オールガ セン記念 神新聞杯 每日王冠 京都大典 スワンS ア共和杯 ステイS CBC賞		
未獲得	G III 500	中山金杯 京都金杯 根岸S 平安S 共同通杯 東新聞杯 シルクS アーリC 中京記念 ダ卿CT アンタS エフソC フロキS 朝日CC セントS シリウS 富士S 武藏野S 京成杯 中新聞杯		
L	COMPLETE BOUNDS 3000 あと41レース			
M	N	閉じる		

【図7】

K1	K2	K3		
未獲得	WBC 1000			
	WBCM	WBCC	WBCT	
獲得	G I 1000	フェブS 高松宮記 桜花賞 皐月賞 天皇賞春 G I制覇! めでとう! NHKマ 優駿牝馬 東京優駿 安田記念 宝塚記念 スフリS 秋華賞 菊花賞 天皇賞杯 エリヤ杯 マイルC JCD JC 有馬記念		
	G II 700	AJCC 日経新杯 京都記念 中山記念 弥生賞 日経賞 阪神大典 スフリS 大阪杯 マイラC 青葉賞 京新聞杯 京ESC 日黒記念 東海S 金鯱賞 オールガ セン記念 神新聞杯 每日王冠 京都大典 スワンS ア共和杯 ステイS CBC賞		
未獲得	G III 500	中山金杯 京都金杯 根岸S 平安S 共同通杯 東新聞杯 シルクS アーリC 中京記念 ダ卿CT アンタS エフソC フロキS 朝日CC セントS シリウS 富士S 武藏野S 京成杯 中新聞杯		
L	COMPLETE BOUNDS 3000 あと40レース			
M	N	閉じる		

【図8】

K1	K2	K3		
未獲得	WBC 1000			
	WBCM	WBCC	WBCT	
獲得	G I 1000	フェブS 高松宮記 桜花賞 皐月賞 天皇賞春 NHKマ 優駿牝馬 東京優駿 安田記念 宝塚記念 スフリS 秋華賞 菊花賞 天皇賞杯 エリヤ杯 マイルC JCD JC 有馬記念		
	G II 700	AJCC 日経新杯 京都記念 中山記念 弥生賞 日経賞 阪神大典 スフリS 大阪杯 マイラC 青葉賞 京新聞杯 京ESC 日黒記念 東海S 金鯱賞 オールガ セン記念 神新聞杯 每日王冠 京都大典 スワンS ア共和杯 ステイS CBC賞		
未獲得	G III 500	中山金杯 京都金杯 根岸S 平安S 共同通杯 東新聞杯 シルクS アーリC 中京記念 ダ卿CT アンタS エフソC フロキS 朝日CC セントS シリウS 富士S 武藏野S 京成杯 中新聞杯		
L	COMPLETE BOUNDS 3000 あと40レース			
M	N	閉じる		

【図9】

	K1	K2	K3			
未獲得	WBC 1000	WBCM	WBCC	WBCT		
獲得	G I 1000	フェブS NHKマ スフリS マイルC	高松宮記 優駿牝馬 秋華賞 JCD	桜花賞 東京優駿 菊花賞 JC	皇賞S 安田記念 天皇賞春 天皇賞秋 エリヤ女杯 有馬記念	
K	G II 700	AJCC 日経賞 京葉賞 京都大典 中山金杯	日経新杯 阪神大典 京新聞杯 スワントロフィー	京都記念 スフリS 京ESC	中山記念 大阪杯 日黒記念	弥生賞 マイラC 東海S
未獲得	G III 500	東新開杯 アンタS シリウS	シルクS エフソC 富士S	アーリC フロキS 武藏野S	中京記念 朝日CC 京成杯	ダートCT セントS 中新聞杯
L	COMPLETE BOUNS 3000 あと40レース					
	M	N	(閉じる)			

【図10】

	K1	K2	K3			
未獲得	WBC 1000		あと1レースでWBC制覇！			
獲得	G I 1000	フェブS NHKマ スフリS マイルC	高松宮記 優駿牝馬 秋華賞 JCD	桜花賞 東京優駿 菊花賞 JC	皇賞S 安田記念 天皇賞秋 エリヤ女杯 有馬記念	
K	G II 700	AJCC 日経賞 京葉賞 京都大典 中山金杯	日経新杯 阪神大典 京新聞杯 スワントロフィー	京都記念 スフリS 京ESC	中山記念 大阪杯 日黒記念	弥生賞 マイラC 東海S
未獲得	G III 500	東新開杯 アンタS シリウS	シルクS エフソC 富士S	アーリC フロキS 武藏野S	中京記念 朝日CC 京成杯	ダートCT セントS 中新聞杯
L	COMPLETE BOUNS 3000 あと39レース					
	M	N	(閉じる)			

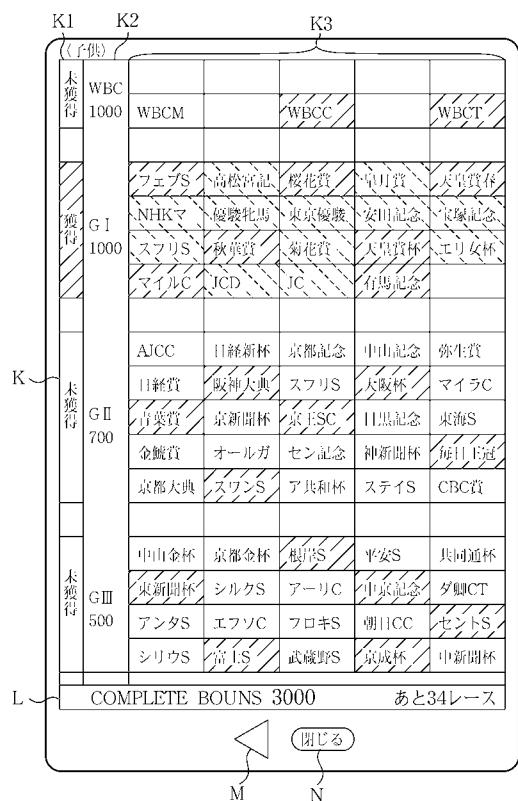
【図11】

	K1	K2	K3			
(次)	未獲得	WBC 1000	WBCM	WBCC	WBCT	
獲得	G I 1000	フェブS NHKマ スフリS マイルC	高松宮記 優駿牝馬 秋華賞 JCD	桜花賞 東京優駿 菊花賞 JC	皇賞S 安田記念 天皇賞春 天皇賞秋 エリヤ女杯 有馬記念	
K	G II 700	AJCC 日経賞 京葉賞 京都大典 中山金杯	日経新杯 阪神大典 京新聞杯 スワントロフィー	京都記念 スフリS 京ESC	中山記念 大阪杯 日黒記念	弥生賞 マイラC 東海S
未獲得	G III 500	東新開杯 アンタS シリウS	シルクS エフソC 富士S	アーリC フロキS 武藏野S	中京記念 朝日CC 京成杯	ダートCT セントS 中新聞杯
L	COMPLETE BOUNS 3000 あと40レース					
	M	N	(閉じる)			

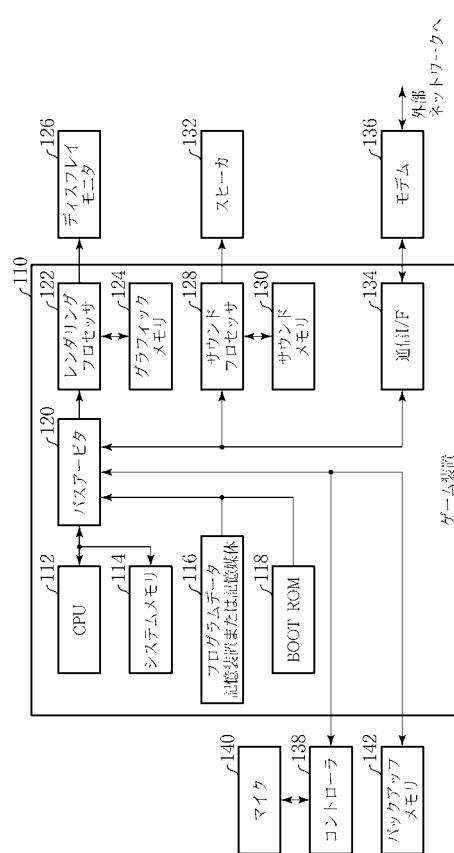
【図12】

	K1	K2	K3			
(次)	未獲得	WBC 1000	WBCM	WBCC	WBCT	
獲得	G I 1000	フェブS NHKマ スフリS マイルC	高松宮記 優駿牝馬 秋華賞 JCD	桜花賞 東京優駿 菊花賞 JC	皇賞S 安田記念 天皇賞春 天皇賞秋 エリヤ女杯 有馬記念	
K	G II 700	AJCC 日経賞 京葉賞 京都大典 中山金杯	日経新杯 阪神大典 京新聞杯 スワントロフィー	京都記念 スフリS 京ESC	中山記念 大阪杯 日黒記念	弥生賞 マイラC 東海S
未獲得	G III 500	東新開杯 アンタS シリウS	シルクS エフソC 富士S	アーリC フロキS 武藏野S	中京記念 朝日CC 京成杯	ダートCT セントS 中新聞杯
L	COMPLETE BOUNS 3000 あと47レース					
	M	N	(閉じる)			

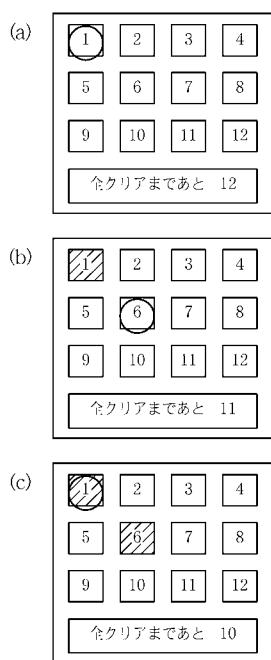
【図13】



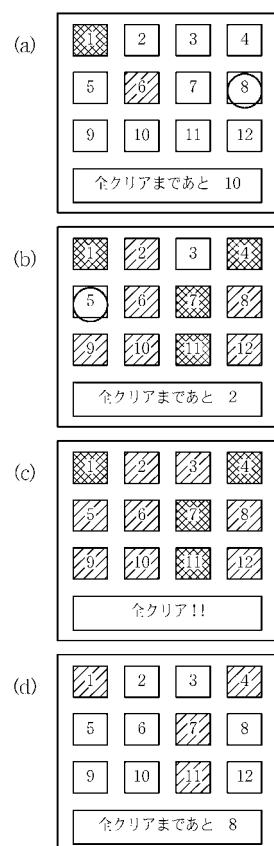
【図14】



【図15】



【図16】



フロントページの続き

(72)発明者 辻田 隆治

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内

F ターム(参考) 2C001 AA00 AA10 BA01 BA05 BA06 BB01 BB02 BB06 BB07 BB08
BD03 BD05 CB01 CB07 CB08 CC02 CC08 DA04