

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4090081号
(P4090081)

(45) 発行日 平成20年5月28日(2008.5.28)

(24) 登録日 平成20年3月7日(2008.3.7)

(51) Int. Cl.		F I	
A 6 3 F 13/06	(2006.01)	A 6 3 F 13/06	
A 6 3 F 9/14	(2006.01)	A 6 3 F 9/14	Z
A 6 3 F 13/12	(2006.01)	A 6 3 F 13/12	C
H 0 4 M 11/00	(2006.01)	H 0 4 M 11/00	3 0 2

請求項の数 5 (全 18 頁)

(21) 出願番号	特願平6-159493	(73) 特許権者	000132471
(22) 出願日	平成6年6月17日(1994.6.17)		株式会社セガ
(65) 公開番号	特開平8-829		東京都大田区羽田1丁目2番12号
(43) 公開日	平成8年1月9日(1996.1.9)	(74) 代理人	100079108
審査請求日	平成13年6月18日(2001.6.18)		弁理士 稲葉 良幸
審判番号	不服2005-14133(P2005-14133/J1)	(74) 代理人	100080953
審判請求日	平成17年7月22日(2005.7.22)		弁理士 田中 克郎
		(74) 代理人	100093861
			弁理士 大賀 眞司
		(72) 発明者	阿比留 康光
			東京都大田区羽田1丁目2番12号
			株式会社 セガ・エンターブ
			ライゼス内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ネットワークゲームシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ユーザゲーム装置と、該ユーザゲーム装置が複数接続した中央制御装置と、該中央制御装置と接続し、表示されるゲーム展開を観察する複数の者が賭けるベットの受付ができるように構成された業務用ゲーム装置とを、備えるネットワークゲームシステムであって、前記ユーザゲーム装置は、

情報作成部及びこの情報作成部と接続した第一のゲーム制御部を含むゲーム機本体と、前記ゲーム機本体と接続した第一の情報転送・受信制御部と、を備え、

前記情報作成部にて作成したキャラクタの能力に関する固有データを前記第一のゲーム制御部に与え、前記第一のゲーム制御部は前記固有データを基に、前記キャラクタの能力を向上するためのゲームを展開し、前記情報作成部は前記ゲームの結果から前記固有データを修正し、この修正データを前記第一の情報転送・受信制御部を介して前記中央制御装置へ送るように構成され、

前記中央制御装置は、

第二のゲーム制御部と、

この第二のゲーム制御部と接続され、前記ユーザゲーム装置及び前記業務用ゲーム装置とさらに接続した第二の情報転送・受信制御部とを、備え、

前記第二のゲーム制御部は、複数の前記キャラクタそれぞれの前記固有データに基づいて、当該複数のキャラクタでレースを行うゲームを展開し、前記第二の情報転送・受信制御部はレースの開始から終了までのゲーム展開の中継データと、このレースゲームの結果

とを、前者を前記業務用ゲーム装置と前記ユーザゲーム装置へそれぞれ送り、後者をユーザゲーム装置に送るように構成され、

前記業務用ゲーム装置は、

前記レースゲーム展開の中継データを受信する情報受信部と、

この情報受信部と接続した第三のゲーム制御部と、

前記レースゲーム展開を表示する、前記第三のゲーム制御部に接続した表示部と、

前記レースゲーム展開を観察する観察者が賭けるベットの受付を行う、前記第三のゲーム制御部と接続した受付機構と、を備え、

前記第三のゲーム制御部は前記受付機構がベットの受付を終了した後に、前記中央制御装置の第二の情報転送・受信制御部から送られて、前記情報受信部が受信した前記中継データに基づいて、前記中央処理装置の前記ゲーム展開を、前記表示部を駆動制御して当該表示部に表示し、前記観察者がメダルをベットしたレースの中継を観察できるように構成され、

前記ユーザゲーム装置は、さらに、前記中央制御装置から送出される前記レースゲームの結果を受信して、当該レースゲームの結果から前記固有データを修正するように構成されたことを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項 2】

前記業務用ゲーム装置は、ベットの賭率とメダルの清算処理を実行し、かつレース中継データとオッズを表示するための信号を形成する、前記第三のゲーム制御部と前記受付機構との間に接続した第一の情報処理部をさらに備えることを特徴とする、請求項 1 記載のネットワークゲームシステム。

【請求項 3】

前記業務用ゲーム装置は、その本体上にゲーム場が形成され、このゲーム場の上で、前記レースゲーム展開を実現する複数の模型体を駆動させる、前記第三のゲーム制御部と接続した模型駆動部をさらに備えることを特徴とする、請求項 1 記載のネットワークゲームシステム。

【請求項 4】

前記中央制御装置は、前記ユーザゲーム装置から受信した、前記キャラクターの能力に関する固有データを分析し、このキャラクターが出場可能なレースに関するデータを前記各ユーザゲーム装置に転送し、当該ユーザゲーム装置は、決定された出場レースのデータを前記中央制御装置に転送し、当該中央制御装置は、この出場レースデータに対応させて前記キャラクターの能力に関する固有データを登録する、前記第二のゲーム制御部と接続した第二の情報処理部をさらに備えることを特徴とする、請求項 1 記載のネットワークゲームシステム。

【請求項 5】

前記ユーザゲーム装置は、前記キャラクターが出場可能なレースに関するデータを表示するモニタをさらに備えることを特徴とする、請求項 4 記載のネットワークゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】

本発明は、ユーザーが所有するユーザーゲーム装置及びゲームセンター等に設置された業務用ゲーム装置とを通信回線で中央制御装置に接続し、ユーザーゲーム装置で設定されたところのキャラクターに固有のデータに基づいて中央制御装置でゲームを展開し、その展開を業務用ゲーム装置で実現できるようにしたネットワークゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】

一般に、ユーザーが所有するユーザーゲーム装置は、ゲーム機本体と、コントローラとからなり、かつ前記ゲーム機本体から取り出したゲームビデオ信号をテレビモニターに供給できるようにしたものである。このユーザーゲーム装置にあつては、当該ゲーム機本体に

10

20

30

40

50

カセットロムを装着した後スタートボタンを押下すると、当該カセットロムに記憶されているゲームソフトが当該ゲーム機本体に読み込まれ、かつ、ユーザーがコントローラを操作することによりゲーム機本体に操作信号を与えて、当該ゲーム機本体内でゲームソフトを動作させてゲーム展開させて、これをビデオ信号にしてテレビモニタ上に表示させるようにしている。したがって、このようなユーザーゲーム装置にあつては、単に、カセットロム内のゲームソフトの中で処理されるものであったため、ゲーム展開が一様であり、面白みに欠けるものであった。

【 0 0 0 3 】

また、上記ユーザーゲーム装置にあつては、ゲームの内容を変更しようとするときには、カセットロムを変更する必要があるが、多数のゲームを楽しもうとする場合には、多数のゲーム種の異なるカセットロムを用意しなければならない不都合があつた。

10

【 0 0 0 4 】

このような不都合を解消したゲームシステムが提案された（例えば特開平4 - 1 5 6 1 6号公報参照）。このゲームシステムは、各家庭等に設置されたユーザーゲーム装置を電話回線でホストコンピュータに接続可能としておくとともに、ホストコンピュータに多数のゲームのソフトを用意しておき、かつユーザーが必要とするゲームソフトをホストコンピュータから電話回線を介してユーザーゲーム装置に取り込めるようにしたものである。これにより、ユーザーは、必要なゲームソフトを家庭にいながらにして手に入れることができる。

【 0 0 0 5 】

20

一方、ゲームセンター等に設置された業務用ゲーム装置にあつては、ゲーム機本体上に、ゲーム展開を実現する複数の模型を移動可能に設置し、かつゲーム機本体の隅に、各模型に固有のキャラクタに関するデータを表示できるテレビモニタを設置してなるものであった。また、模型をゲーム展開に移動させたり、テレビモニタ上に表示するデータは、ゲーム機本体内にあるゲーム処理制御装置により処理されていた。このゲーム処理制御装置は、ゲームを展開する各種キャラクタに固有のデータを備えるとともに、ベクトル処理ソフトと各キャラクタに固有のデータとを基にゲームを展開し、当該展開したゲーム結果を基に各種配当等を出せるようにしたものである。したがって、上記業務用ゲーム装置にあつては、各キャラクタに固有のデータが固定化されてしまっているため、各競争対象キャラクタのバラエティに富んだ個性付け、思い入れ、ストーリー性等が表現できなかった。

30

【 0 0 0 6 】

また、ユーザーゲーム装置及び業務用ゲーム装置にカセット着脱ソケットを設け、ユーザーゲーム装置あるいは業務用ゲーム装置でゲームを行なうときに、前記ソケットに能力データ記憶装置を装着し、前記能力データ記憶装置の当該キャラクタの能力を基にゲーム展開をし、かつゲーム展開に伴って得たキャラクタの能力を再び能力データ記憶装置に記憶させるようにしたシステムも提案されている（特開昭63 - 2 4 2 2 9 3号公報）。しかしながら、上記ゲームシステムは、単に、ユーザー一人が当該能力を利用するものであって、やはり各競争対象キャラクタのバラエティに富んだ個性付け、思い入れ、ストーリー性等が表現できなかった。

【 0 0 0 7 】

40

【 発明が解決しようとする課題 】

上記ユーザーゲーム装置にあつては、単に、カセットロム内のゲームソフトの中で処理されるものであったため、ゲーム展開が一様であり、面白みに欠けるものであった。

【 0 0 0 8 】

また、ユーザーゲーム装置を電話回線でホストコンピュータに接続してなるネットワークゲームシステムにあつては、ゲームソフト用のカセットロムを多数用意する必要はないものの、上記ユーザーゲーム装置単独の場合と同様に、ゲーム展開が一様であり、面白みに欠けるものであった。

【 0 0 0 9 】

さらに、ゲームセンター等に設置された業務用ゲーム装置にあつては、各キャラクタに固

50

有のデータが固定化されてしまっているため、各競争対象キャラクタのバラエティに富んだ個性付け、思い入れ、ストーリー性等が表現できなかった。

【0010】

加えて、ユーザゲーム装置で設定されたキャラクタの能力を業務用ゲーム装置で利用したり、業務用ゲーム装置で設定されたキャラクタの能力をユーザゲーム装置で利用したりできるシステムにあっては（特開昭63-242293号公報）、ユーザ各人がもつ能力データ記憶装置に記憶されているキャラクタの能力であるため、他のユーザも同時に利用できるものではなく、かつ各競争対象キャラクタのバラエティに富んだ個性付け、思い入れ、ストーリー性等が表現が十分なものではなかった。

【0011】

本発明は、上述した問題点を解消し、複雑なゲーム展開が可能でかつ表現豊かなゲーム展開が可能なネットワークゲームシステムを提供することを目的としている。

【0012】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するために、本発明のネットワークゲームシステムは、ユーザゲーム装置と、該ユーザゲーム装置が複数接続した中央制御装置と、該中央制御装置と接続し、表示されるゲーム展開を観察する複数の者が賭けるベットの受付ができるように構成された業務用ゲーム装置とを、備えるネットワークゲームシステムであって、前記ユーザゲーム装置は、情報作成部及びこの情報作成部と接続した第一のゲーム制御部を含むゲーム機本体と、前記ゲーム機本体と接続した第一の情報転送・受信制御部と、を備え、前記情報作成部にて作成したキャラクタの能力に関する固有データを前記第一のゲーム制御部に与え、前記第一のゲーム制御部は前記固有データを基に、前記キャラクタの能力を向上するためのゲームを展開し、前記情報作成部は前記ゲームの結果から前記固有データを修正し、この修正データを前記第一の情報転送・受信制御部を介して前記中央制御装置へ送るよう
に構成され、前記中央制御装置は、第二のゲーム制御部と、この第二のゲーム制御部と接続され、前記ユーザゲーム装置及び前記業務用ゲーム装置とさらに接続した第二の情報転送・受信制御部とを、備え、前記第二のゲーム制御部は、複数の前記キャラクタそれぞれの前記固有データに基づいて、当該複数のキャラクタでレースを行うゲームを展開し、前記第二の情報転送・受信制御部はレースの開始から終了までのゲーム展開の中継データと、このレースゲームの結果とを、前者を前記業務用ゲーム装置と前記ユーザゲーム装置へそれぞれ送り、後者をユーザゲーム装置に送るよう
に構成され、前記業務用ゲーム装置は、前記レースゲーム展開の中継データを受信する情報受信部と、この情報受信部と接続した第三のゲーム制御部と、前記レースゲーム展開を表示する、前記第三のゲーム制御部に接続した表示部と、前記レースゲーム展開を観察する観察者が賭けるベットの受付を行う、前記第三のゲーム制御部と接続した受付機構と、を備え、前記第三のゲーム制御部は前記受付機構がベットの受付を終了した後に、前記中央制御装置の第二の情報転送・受信制御部から送られて、前記情報受信部が受信した前記中継データに基づいて、前記中央処理装置の前記ゲーム展開を、前記表示部を駆動制御して当該表示部に表示し、前記観察者がメダルをベットしたレースの中継を観察できるように構成され、前記ユーザゲーム装置は、さらに、前記中央制御装置から送出される前記レースゲームの結果を受信して、当該レースゲームの結果から前記固有データを修正するよう
に構成されたことを特徴とする。

【0013】

また、前記業務用ゲーム装置は、ベットの賭率とメダルの清算処理を実行し、かつレース中継データとオッズを表示するための信号を形成する、前記第三のゲーム制御部と前記受付機構との間に接続した第一の情報処理部をさらに備えることを特徴とする。

【0014】

さらに、前記業務用ゲーム装置は、その本体上にゲーム場が形成され、このゲーム場の上で、前記レースゲーム展開を実現する複数の模型体を駆動させる、前記第三のゲーム制御部と接続した模型駆動部をさらに備えることを特徴とする。

【0015】

10

20

30

40

50

前記中央制御装置は、前記ユーザゲーム装置から受信した、前記キャラクターの能力に関する固有データを分析し、このキャラクターが出場可能なレースに関するデータを前記各ユーザゲーム装置に転送し、当該ユーザゲーム装置は、決定された出場レースのデータを前記中央制御装置に転送し、当該中央制御装置は、この出場レースデータに対応させて前記キャラクターの能力に関する固有データを登録する、前記第二のゲーム制御部と接続した第二の情報処理部をさらに備えることを特徴とする。

【0017】

さらにまた、前記ユーザゲーム装置は、前記キャラクターが出場可能なレースに関するデータを表示するモニタをさらに備えることを特徴とする。

【0020】

【作用】

上述したように構成した本発明のネットワークゲームシステムよれば、ユーザーが所有するユーザゲーム装置により各種ゲームにおけるキャラクターに特有のデータを設定し、これを中央制御装置に与える。中央制御装置では、ゲーム条件と、前記キャラクターの固有のデータとを基にゲームを展開する。このゲーム展開を業務用ゲーム装置に転送し、ゲームを表示させる。これにより、ユーザー側では、キャラクターに固有のデータの作成、修正にできる。また、業務用ゲーム装置側では、キャラクターのゲーム展開を予想することができる。

【0021】

また、前記ユーザゲーム装置では、情報作成部でキャラクターの固有のデータを作成し、このキャラクターのデータを基にゲーム制御部でゲームを展開してみて、そのゲーム結果から前記情報作成部で当該キャラクターの固有のデータを修正したりすることができる。

【0022】

さらに、前記ユーザゲーム装置では、前記中央制御装置から送られてくる各種データをモニタに表示させられるようにして、当該キャラクターをゲームに参加させる等の判断材料にすることができる。

【0023】

また、前記ユーザゲーム装置では、前記中央制御装置で展開実行されたゲームが終了した結果、当該キャラクターに付与されたデータを受信し、このデータを基に当該キャラクターに固有のデータをさらによいものに修正することができる。

【0024】

また、前記中央制御装置では、前記ユーザゲーム装置と業務用ゲーム装置とを情報転送・受信制御部を介して接続されており、これら間で情報の転送・受信することができるので、前記キャラクターに固有のデータとその他の条件に基づいてゲーム制御部においてゲームが展開動作され、あるいは他必要な情報処理が情報処理部で実行された結果を、ユーザゲーム装置及び業務用ゲーム装置に与えることができる。

【0025】

前記業務用ゲーム装置では、中央制御装置からのゲーム展開中継データを受信してゲーム制御部が表示部を駆動制御しているので、表示部に展開されたゲームに多様性がある。

【0026】

加えて、本発明のネットワークゲームシステムでは、ユーザゲーム装置あるいは前記業務用ゲーム装置の設置場所にファクシミリ装置を設置しておき、前記ユーザー等から得たキャラクターに関する情報に基づき作成された新聞記事を前記ファクシミリ装置に電送してゲームできるので、ゲーム内容に関する情報を掲載した新聞を発行することができる。

【0027】

【実施例】

以下、本発明の実施例について図面を参照して説明する。

【0028】

図1は、本発明のネットワークゲームシステムを示す構成図である。

【0029】

10

20

30

40

50

図 1 に示すネットワークゲームシステムは、ユーザーが所有しており各家庭等に設置されているユーザーゲーム装置 1 - 1, 1 - 2, ..., 1 - n (n は任意の整数であり、以下同じ) と、前記各ユーザーゲーム装置 1 - 1, 1 - 2, ..., 1 - n に通信回線、例えば電話回線 2 - 1, 2 - 2, ..., 2 - n で結ばれ、しかも前記電話回線 2 - 1, 2 - 2, ..., 2 - n を介して取り込んだキャラクタに特有のデータを基にゲームを展開実行するとともに、その他各種処理を実行できる中央制御装置 3 と、前記中央制御装置 3 に通信回線、例えば電話回線 4 - 1, 4 - 2, ..., 4 - m (m は任意の整数であり、以下同じ) で結ばれ、しかも前記電話回線 4 - 1, 4 - 2, ..., 4 - m を介して取り込んだゲーム展開を表示する業務用ゲーム装置 5 - 1, 5 - 2, ..., 5 - m とを備えている。

【 0 0 3 0 】

また、上記各ユーザーゲーム装置 1 - 1, 1 - 2, ..., 1 - n はほぼ同一構成を有しているため、これら装置の中でユーザーゲーム装置 1 - 1 を代表させて、その構成を簡単に説明することにする。なお、その際には、ユーザーゲーム装置 1 - 1 あるいは電話回線 2 - 1 等は、それぞれゲーム展開表示処理装置 1 あるいは電話回線 2 として説明する。

【 0 0 3 1 】

家庭等 6 に設置されかつ電話回線 2 で中央制御装置 3 に接続されたユーザーゲーム装置 1 は、カセットロム等 1 1 を装着できるゲーム機本体 1 2 と、ゲーム機本体 1 2 に操作信号を与えるコントローラ 1 3 と、電話回線 2 に接続され各種データの送受信ができる情報転送・受信制御部 1 4 とからなり、かつ前記ゲーム機本体 1 2 から取り出したゲームビデオ信号をテレビモニター 1 5 に供給できるようにしたものである。

【 0 0 3 2 】

また、上記各業務用ゲーム装置 5 - 1, 5 - 2, ..., 5 - m もほぼ同一構成を有しているため、これら装置の中で業務用ゲーム装置 5 - 1 を代表させて、その構成を簡単に説明することにする。なお、その際には、業務用ゲーム装置 5 - 1 あるいは電話回線 4 - 1 等は、それぞれ業務用ゲーム装置 5 あるいは電話回線 4 として説明する。

【 0 0 3 3 】

ゲームセンター等ゲーム機設置施設 7 に設置された業務用ゲーム装置 5 は、ゲーム機本体 5 1 上にゲーム場 5 2 を形成し、かつこのゲーム場 5 2 の上でゲーム展開を実現する複数の模型 5 3, 5 3, ... を移動可能に設置し、かつゲーム機本体 5 1 の隅に各模型 5 3, 5 3, ... に固有のキャラクタに関するデータを表示できるテレビモニタ 5 4 を設置して構成されている。なお、上記各模型 5 3, 5 3, ... をゲーム展開通りに移動させたり、テレビモニタ 5 4 上に表示される各キャラクタのデータやゲーム展開の状況は、ゲーム機本体 5 1 内に設けてあるゲーム制御部 (図示せず) により処理されるようになっている。このゲーム制御部は、受信制御部を介して電話回線 4 に接続されるようになっている。

【 0 0 3 4 】

また、上記中央制御装置 3 は、例えば大型コンピュータシステム 3 0 と、情報転送・受信制御部 3 1 とで構成されており、情報処理センター 8 (図 2 参照) 内に設置されている。この情報転送・受信制御部 3 1 には、電話回線 2、及び電話回線 4 が接続されている。

【 0 0 3 5 】

図 2 は、同ネットワークゲームシステムの一回路の系統の実施例をさらに詳細に示すブロック図である。

【 0 0 3 6 】

図 2 において、中央制御装置 3 には、ユーザーゲーム装置 6 が電話回線 2 を介して、業務用ゲーム装置 5 が電話回線 4 を介してそれぞれ接続されることにより、ネットワークゲームシステムを構成している。

【 0 0 3 7 】

ここで、ユーザーゲーム装置 1 は家庭に設置されており、このユーザーゲーム装置 6 は、ゲーム機本体 1 2 と、コントローラ 1 3 と、情報転送・受信制御部 1 4 とからなる。また、ゲーム機本体 1 2 にはテレビモニター 1 5 が接続されている。このゲーム機本体 1 2 は、カセットロム等から得たゲームソフトにより各種ゲームを実現させるゲーム制御部 2

10

20

30

40

50

1 と、コントローラ等から入力した情報を基にキャラクタに固有のデータを形成できる情報作成部 2 2 とを備えている。また、前記ゲーム制御部 2 1 は、情報作成部 2 2 で作成したキャラクタに固有のデータを基に、ゲームを展開させられるようになっている。情報作成部 2 2 は、前記ゲーム制御部 2 1 でのゲーム結果を基に、前記キャラクタに固有のデータを修正できるようになっている。このゲーム機本体 1 2 は、情報転送・受信制御部 1 4 を介して電話回線 2 に接続されている。

【 0 0 3 8 】

前記中央制御装置 3 は、情報処理センター 8 に設置されており、この中央制御装置 3 は、大型コンピュータシステム 3 0 と、情報転送・受信制御部 3 1 とからなる。また、大型コンピュータシステム 3 0 は、その処理部として、各種情報を処理する情報処理部 3 2 と、
10 所定のゲームソフト及びキャラクタに固有のデータを基にゲームを展開させるゲーム制御部 3 3 とを備えており、また必要な記憶装置や他の機器を備えている。前記情報転送・受信制御部 3 1 には、電話回線 2 及び電話回線 4 が接続されている。

【 0 0 3 9 】

上記業務用ゲーム装置 5 はゲーム機設置施設 7 に設置されていて、次のように構成されている。すなわち当該業務用ゲーム装置 5 は、テレビモニタ 5 4 と、情報受信部 5 5 と、この情報受信部 5 5 を介して受信したレース中継データにより、模型を駆動する、後述の模型駆動部を制御するゲーム制御部 5 6 と、ベットの賭率やメタル清算処理等を実行し、かつレース中継データやオッズ等を表示するためのモニタ信号を形成する情報処理部 5 7 と、このゲーム制御部 5 6 に接続されて模型 5 3 , 5 3 , . . . を駆動する模型駆動部 5
20 8 と、ゲーム展開前にかかるベットの受付等を行ない当該情報を前記情報処理部 5 7 に送る受付機構 5 9 と、ゲーム終了後に前記情報処理部 5 7 で清算されたデータを基に支払いを行なう支払機構部 6 0 とを備えている。

【 0 0 4 0 】

このような構成のネットワークゲームシステムに競馬ゲームを適用した実施例について、図 1 及び図 2 を基に図 3 ないし図 5 を参照して説明する。ここで、図 3 は、同実施例の全体動作を説明するためのフローチャートである。図 4 及び図 5 は、同動作の説明図である。

【 0 0 4 1 】

まず、競争馬のキャラクタには、その固有のデータとして次のようなものがある。すなわち、(i) スタミナ、(ii) スピード、(iii) タイプ、(iv) ランク、及び(v) テクニックの五つである。これらキャラクタの固有のデータは、ユーザーゲーム装置 1 内に格納されている。
30

【 0 0 4 2 】

(i) スタミナについて

これは、競走馬のスタミナを表す数値であり、数値範囲として、例えば - 5 0 ~ + 1 0 0 までを設定する。スタミナは、例えば毎秒 1 づつ減少し、数値が 0 に達するとスピードダウンが開始し、- 5 0 で骨折するものと設定されている。このように競走場のキャラクタについて固有のデータの内のスタミナは、スタミナが一定以上減少するとスピードの減少を起し、最悪の場合には、骨折等を起し、競走馬として引退せざるを得ない。
40

【 0 0 4 3 】

(ii) スピードについて

これは、競走馬のスピードを表す数値であり、スピード値 1 , 2 , ... , 1 0 に対してスタミナ有り状態でフィールドを一周するに要する時間を、6 0 , 5 8 , ... , 4 0 となる。

【 0 0 4 4 】

(iii) タイプについて

これは走行のタイプを表すものであり、このタイプは競走馬出生時の血統により決定される。そして、これらは、次のようにである。(a) 「逃げタイプ」は、スタートから先頭を走るタイプである。(b) 「先行タイプ」は、先頭集団で走るタイプである。(c) 「差しタイプ」は、中団で追走し、最後の直線で先頭に立つタイプである。(d) 「追込タイプ」は、
50

イブ」は、後方から追走し最後の直線で追い込むタイプである。(e)「自在タイプ」は、いろいろな脚質を使えるタイプである。

【0045】

(iv)ランクについて

これは、過去のレースの成績から決定されるものであり、それにより出場可能レースが限定される。例えば、新人馬が集まる新人戦、チャンピオンが集まるチャンピオンシップ等がある。

【0046】

(v) テクニックについて

これは、走行のテクニックを表す数値であり、レース中の追越しのうまさ、仕掛けるタイミング等に関係する。この数値は、数値が高くなっていく程、抜きにかかる行為への抵抗乱数の確率が低く(抜きやすく)になっていく。

【0047】

各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nには、上述したような種類と値を持つ各種キャラクタに固有のデータが格納されている。したがって、各家庭等6-1, 6-2, ..., 6-nにおいて、各ユーザーは、各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nを用いて、それぞれが育てて調教している競走対象キャラクタの固有のデータを作成する(図3のステップ101)。ここで、競走対象キャラクタの固有のデータを作成するということは、例えば競走馬を実際に調教するようにして、各種のデータを作りあげる。このようにしてユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nにおいて作成した競走馬の固有データは、各電話回線2-1, 2-2, ..., 2-nを介して中央制御装置3に転送される(図3のステップ102、図4(a)の矢印201参照)。

【0048】

中央制御装置3の情報処理部32は、電話回線2-1, 2-2, ..., 2-n、情報転送・受信制御部31を介して取り込んだ競走対象キャラクタデータを分析する(ステップ103)。ついで、中央制御装置3は、当該競走対象キャラクタが出場可能なレースに関するデータを、情報転送・受信制御部31・各電話回線2-1, 2-2, ..., 2-nを介して各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nに転送する(ステップ104、図4(a)の矢印202)。

【0049】

各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nでは、電話回線2-1, 2-2, ..., 2-nを介して得られたレースに関するデータを、当該ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nに接続したテレビモニター15に表示する。このテレビモニター15に表示されたデータをユーザーは見ながら、出場レースを決定する(ステップ105)。そして、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nは、その決定された出場レースデータを、各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-n内の情報転送・受信制御部14、電話回線2-1, 2-2, ..., 2-nを介して再び中央制御装置3に転送する(ステップ106、図4(a)の矢印203)。

【0050】

上記中央制御装置3の情報処理部32は、電話回線2-1, 2-2, ..., 2-n、情報転送・受信制御部31を介して取り込んだレースデータに対応させて競走対象キャラクタの固有データを登録する(ステップ107)。

【0051】

このような処理を終了した中央制御装置3の情報処理部32は、前記レースデータと、これに対応させて登録した競走対象キャラクタの固有データを、情報転送・受信制御部31、電話回線4-1, 4-2, ..., 4-mを介して所定の業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mに転送する(ステップ108、図4(b)の矢印204)。

【0052】

各業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mでは、各情報受信部55を介して各情報処理部57に取り込んだレースデータ及びキャラクタに固有のデータとを所定のメモリに記

10

20

30

40

50

憶させる。これにより、各業務用ゲーム装置 5 - 1, 5 - 2, ..., 5 - m の各情報処理部 5 7 が動作し、必要なデータを各テレビモニタ 5 4 に表示する（図 4 (c) 参照）。また、業務用ゲーム装置 5 - 1, 5 - 2, ..., 5 - m では、ベットの受付を開始する（ステップ 109、図 4 (c) 参照）。

【0053】

そして、一定の時間が経過した際に、中央制御装置 3 からベット受付終了の信号を各業務用ゲーム装置 5 - 1, 5 - 2, ..., 5 - m に出し、かつ中央制御装置 3 のゲーム制御部 3 2 は各キャラクタに固有のデータを基にレースを開始する（ステップ 110）。そして、中央制御装置 3 の情報処理部 3 2 は、当該レース中継データを、各電話回線 2 - 1, 2 - 2, ..., 2 - n を介してユーザーゲーム装置 1 - 1, 1 - 2, ..., 1 - n に、各電話回線 4 - 1, 4 - 2, ..., 4 - m を介して業務用ゲーム装置 5 - 1, 5 - 2, ..., 5 - m に、それぞれ転送する（ステップ 111、図 5 (a) の矢印 206、207）。中央制御装置 3 は、レースの終了を通知する（ステップ 112、図 5 (a) の矢印 208、209）。

10

【0054】

これにより、業務用ゲーム装置 5 - 1, 5 - 2, ..., 5 - m では、情報処理部 5 7 の動作によりメダルの払出し処理が実行される（ステップ 113、図 5 (d) 参照）。

【0055】

また、ユーザーゲーム装置 1 - 1, 1 - 2, ..., 1 - n では、中央制御装置 3 から送出されてくる競走対象キャラクタに関するデータをセーブする（ステップ 114、図 5 (b) 参照）。

20

【0056】

また、中央制御装置 3 では、レースに関するデータをセーブする（ステップ 115、図 5 (c) 参照）。

【0057】

上述したように本実施例では、ユーザーゲーム装置 1 - 1, 1 - 2, ..., 1 - n を用いて競走対象キャラクタに固有のデータを作成し当該キャラクタの能力を向上、調整等により各競走対象の成長を楽しむという世界と、業務用ゲーム装置 5 - 1, 5 - 2, ..., 5 - m によって実際にレース着順予想を行なうという世界とを、共通の場で楽しむことができる。

【0058】

さらに、上記実施例では、業務用ゲーム装置 5 - 1, 5 - 2, ..., 5 - m 上で、長期にわたる競走対象キャラクタの成長が行えるため、人気キャラクタ等が登場し、バラエティに富んだ面白いネットワークゲームシステムを構築することができる。

30

【0059】

次に、ユーザーゲーム装置 1、中央制御装置 3、及び業務用ゲーム装置 5 の個々の動作について説明する。

【0060】

図 6 は、上記実施例のユーザーゲーム装置の動作を説明するためのフローチャートである。

【0061】

前記ユーザーゲーム装置 1 は、電源オンで動作を開始し、ゲームスタートになる（ステップ 301）。そして、ユーザーゲーム装置 1 では、まず、競走馬キャラクタ A について調教する（ステップ 302）。これは、具体的には、上記(i) ~ (v) の要素を、それぞれ所定のものに設定し、かつユーザーゲーム装置 1 内でゲームさせてみることにより、行われる。

40

【0062】

このようにして所定の能力をもった競走馬キャラクタ A に達したとユーザーが判断したところで、当該データをユーザーゲーム装置 1 から中央制御装置 3 に転送する（ステップ 303）。

【0063】

そして、ユーザーゲーム装置 1 は、中央制御装置 3 から当該競走馬キャラクタ A が出場可

50

能なレースに関するデータを受信する（ステップ304）。

【0064】

このデータを受信されると、ユーザーゲーム装置1は、当該データをテレビモニター15に表示するので、ユーザーは、これを参照して出場レースを決定する。そして、ユーザーゲーム装置1のコントローラ13を操作して、当該レースに対して前記競走馬キャラクタAを出場させる旨のデータを中央制御装置3に転送する（ステップ305）。これにより、競走馬キャラクタAは、当該レースに出馬登録がされたことになる。

【0065】

ついで、ユーザーゲーム装置1は、出馬レースの時間がくるまで（ステップ306；NO）、例えば競走馬キャラクタBの調教し（ステップ307）、当該データをユーザーゲーム装置1から中央制御装置3に転送する（ステップ303）。

10

【0066】

ここで、ユーザーゲーム装置1は、出馬レースの時間がくると（ステップ306；YES）、当該レースを見るか否か決定してする（ステップ310）。もし、当該レースを見る場合には（ステップ310；YES）、ユーザーゲーム装置1は中央制御装置3からのレース中継データを受信してこれをテレビモニター15に表示する（ステップ311）。レースが終了した時点で、中央制御装置3からレース結果が送られてくるので、ユーザーゲーム装置1は、これを受信して、必要な記憶手段にセーブし（ステップ312）、最初の処理ステップに戻ることになる。

【0067】

20

以上のように各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nは、動作して競走馬キャラクタの調教等を行い、キャラクタに固有のデータを作成することができる。

【0068】

図7は、上記実施例の内の中央制御装置の動作を説明するためのフローチャートである。

【0069】

中央制御装置3は、各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nからのキャラクタの固有データを受信すると（ステップ401）、競走対象キャラクタの固有データを分析する（ステップ402）。

【0070】

そして、中央制御装置3は、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nから特定のレースデータを要求されているときには（ステップ403；YES）、当該特定レースデータを要求のあったユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nに送出する（ステップ404）。

30

【0071】

また、中央制御装置3は、特定レースデータの要求のないときには（ステップ403；NO）、中央制御装置3で判断した出場可能レースデータを、特定レースデータを要求しなかったユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nに送出する（ステップ405）。

【0072】

そして、中央制御装置3は、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nからの競走馬の出馬登録を待つ（ステップ406）。そして、中央制御装置3は、出馬登録のデータを受信すると、当該競走馬キャラクタの固有データを予定レースに登録する（ステップ407）。

40

【0073】

そして、中央制御装置3は、規定の時間によりレースを開始する（ステップ408）。ついで、中央制御装置3は、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nからレース観戦を要求されたか否かにより（ステップ409）、レース中継データの送出方法を変更する。すなわち、レース観戦を要求された場合には（ステップ409；YES）、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nと、業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mとに、レース中継データを送出する（ステップ410）。これにより、家庭等6及びゲーム機設置施設7でそれぞれゲームを観戦できる。一方、レース観戦を要求されなかった場合に

50

は(ステップ411; NO)、業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mのみにレース中継データを送出する(ステップ411)。これにより、ゲーム機設置施設7側でのみレースを観戦できる。

【0074】

そして、中央制御装置3は、レースが終了すると、当該レース結果をユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nに送出し(ステップ201)、再び最初の処理にリターンする。

【0075】

図8は、上記実施例の内の業務用ゲーム装置の動作を説明するためのフローチャートである。

10

【0076】

前記各業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mでは、電源オンで動作を開始する。また、各業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mの一つの動作をみると、業務用ゲーム装置5は、情報処理部57の制御下に情報受信部55を介して中央制御装置3からのレースデータを受信する(ステップ501)。これにより、情報処理部57は、当該レースデータの所定のものテレビモニタ54に表示し、かつメタルベットの受付を開始する(ステップ502)。そして、中央制御装置3からレース開始に関するデータを受信すると、情報処理部57は、テレビモニタ54にメタルベット受付終了を表示するとともに、メタルベットの受付を終了する(ステップ503)。

【0077】

20

そして、業務用ゲーム装置5は、中央制御装置3からのレース中継データを情報受信部55を介して受信し、ゲーム制御部56に与える(ステップ504)。これにより、模型駆動部58を動作させるとともに、当該ゲーム中継データをテレビモニタ54上に表示させる。

【0078】

ここで、ゲームが終了すると、業務用ゲーム装置5の情報処理部57は、上記ゲーム結果からメダルの払い戻し処理を実行する(ステップ505)。

【0079】

そして、再び、最初の処理ステップにリターンさせて、次のレースに備えにことになる。

【0080】

30

このように各業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mは動作して、ゲーム展開を表示するので、これらを観戦する者はバラエティに富んだレースを予想する楽しみが増加する。

【0081】

次に、レースに関する予想新聞の発行について説明する。

【0082】

図9は、予想新聞発行システムを示すブロック図である。

【0083】

図9において情報処理センター8には、上記中央制御装置3と、この中央制御装置3に接続されたワードプロセッサ35と、上記中央制御装置3に接続されたファクシミリ装置36とが設置されている。

40

【0084】

また、各家庭等6、ゲーム機設置施設7には、ファクシミリ装置66、76が設置されており、これらファクシミリ装置66、76は電話回線2、4をそれぞれ介してファクシミリ装置36に接続可能になっている。

【0085】

次に、新聞発行の動作について図10のフローチャートをも参照して説明すると、中央制御装置3は、予定レース表作成してワードプロセッサ35に与える(図10のステップ701)。次に、中央制御装置3は、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nからの競走馬キャラクタの固有データやレースデータが登録されているか判定する(ステップ7

50

02)。競走馬キャラクタに関し、出馬登録がされている場合には(ステップ703;YES)、上記情報処理センター8に常駐している編集者Hが各家庭等6のユーザーUに電話インタビューをするとともに(図9のステップ801)、このインタビューで得たデータ及び中央制御装置3内に集計されている各競走馬キャラクタの固有データやレース場のデータに基づき編集者Hが予想・編集する(ステップ703、)。そして、編集者Hは、編集結果をワードプロセッサ35に入力する(図9のステップ802)。これにより、中央制御装置3は、入力されたデータを基に新聞データを形成し、これをファクシミリ装置36に与えるようになっている(ステップ704)。ファクシミリ装置36は、中央制御装置3の制御下に、各電話回線2、4を介して家庭等6、ゲーム機設置施設7に設置されているファクシミリ装置66、76に新聞データを電送して(ステップ705、図9のステップ803)、リターンする。これにより、家庭等6あるいはゲーム機設置施設7に設置されたファクシミリ装置66あるいはファクシミリ装置76から、例えば図11に示すようなオリジナルな競馬新聞80を得ることができる。

10

【0086】

この競馬新聞80は、図11に示すように、例えば当該競走馬の写真81と、記事82とからなる。記事81は、「スポーツ」と新聞名が印刷され、かつ当該競走馬に固有のデータに関する記事や、当該競走馬のオーナーのインタビュー記事や、記者の予想記事が記載されてものとなる。

【0087】

また、中央制御装置3に、競走馬キャラクタに関して出馬登録がされていない場合には(ステップ703;NO)、中央制御装置3に登録されている注目馬の架空の調教者のインタビューを作成し(ステップ707)、新聞発行(ステップ704)に移行する。

20

【0088】

このように本システムでは、出場競走馬に対する予想記事まで発行できるので、実際のレースのような感覚でもってレース着順の予想の楽しみが増加することになる。

【0089】

なお、上記実施例では、キャラクタとして競走馬を例に説明したが、これに限らず競輪、競艇、オートレース等のゲームにも適用することができる。

【0090】

【発明の効果】

30

以上説明したように本発明によれば、ユーザーが所有するユーザーゲーム装置により各種ゲームにおけるキャラクタに特有のデータを設定し、これを中央制御装置に与え、中央制御装置では、ゲーム条件と前記キャラクタの固有のデータとを基にゲームを展開し、このゲーム展開を業務用ゲーム装置に転送し、ゲームを表示させることにより、ユーザー側ではキャラクタに固有のデータの作成、修正にできる楽しみができ、かつ業務用ゲーム装置側ではキャラクタのゲーム展開を予想する楽しみができる。

【0091】

また、本発明では、ユーザーがキャラクタに固有のデータを個々に作成・修正するため、各キャラクタに付与される個性付けが多様化し、複雑で物語性の高いゲームを展開させることができる。

40

【0092】

さらに、本発明では、各装置が通信回線で接続されているので、データの交換や修正が容易であり、かつゲーム結果をキャラクタの固有のデータに直ちに反映させることができる。

【0093】

また、前記ユーザーゲーム装置では、情報作成部でキャラクタの固有のデータを作成し、このキャラクタのデータを基にゲーム制御部でゲームを展開してみて、そのゲーム結果から前記情報作成部で当該キャラクタの固有のデータを修正したりすることができるため、各キャラクタに対する思い入れ等が大きくなり、かつ物語性の大きなゲーム展開をさせることのできるキャラクタの固有データが得られる。

50

【0094】

さらに、前記ユーザーゲーム装置では、前記中央制御装置から送られてくる各種データをモニタに表示させられるようにして、当該キャラクタをゲームに参加させる等の判断材料にすることができるので、ゲーム展開の内容をさらに面白みが増したものにすることができる。

【0095】

また、前記ユーザーゲーム装置では、前記中央制御装置で展開実行されたゲームが終了した結果、当該キャラクタに付与されたデータを受信できるようにしてあるので、当該キャラクタに固有のデータをさらによいものに修正することができる。

【0096】

また、前記中央制御装置では、ゲーム制御部で実行されたゲームが展開や、あるいは他必要な情報処理結果を、ユーザーゲーム装置及び業務用ゲーム装置に与えることができるので、さらに複雑、高度なゲーム展開を提供することができる。

【0097】

前記業務用ゲーム装置では、中央制御装置からのゲーム展開中継データを受信し、これに基づいてゲーム制御部が表示部を駆動制御しているので、表示部に展開されたゲームに多様性を与えることができる。

【0098】

加えて、本発明のネットワークゲームシステムでは、業務用ゲーム装置の設置場所にファクシミリ装置を設置しておき、前記ユーザー等から得たキャラクタに関する情報に基づき作成された新聞記事を前記ファクシミリ装置に電送して、ゲーム内容に関する新聞を発行することができるので、ゲーム展開の予想に情報を提供でき、複雑なゲーム展開を楽しむことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のネットワークゲームシステムの実施例を示す構成図である。

【図2】同実施例を示すブロック図である。

【図3】同実施例の全体動作を示すフローチャートである。

【図4】同実施例の動作の説明図である。

【図5】同実施例の動作の説明図である。

【図6】同実施例で使用するユーザーゲーム装置の動作を説明するためのフローチャートである。

【図7】同実施例で使用する中央制御装置の動作を説明するためのフローチャートである。

【図8】同実施例で使用する業務用ゲーム装置の動作を説明するためのフローチャートである。

【図9】同実施例の新聞発行手段に関するブロック図である。

【図10】同新聞発行手段の動作フローチャートである。

【図11】同新聞発行手段により発行された新聞の例を示す説明図である。

【符号の説明】

1 - 1, 1 - 2, ..., 1 - n ユーザーゲーム装置

2 - 1, 2 - 2, ..., 2 - n 電話回線

3 中央制御装置

4 - 1, 4 - 2, ..., 4 - m 電話回線

5 - 1, 5 - 2, ..., 5 - m 業務用ゲーム装置

6 家庭等

7 ゲーム機設置施設

8 情報処理センター

12 ゲーム機本体

14 情報転送・受信制御部

30 大型コンピュータシステム

10

20

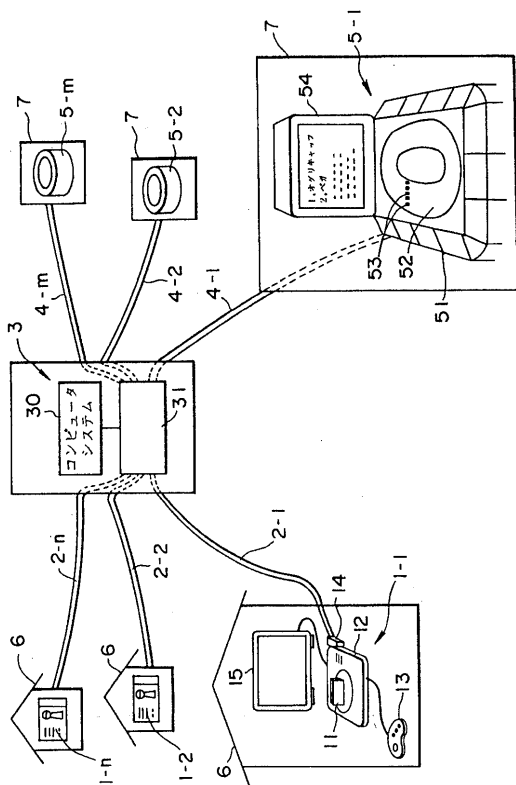
30

40

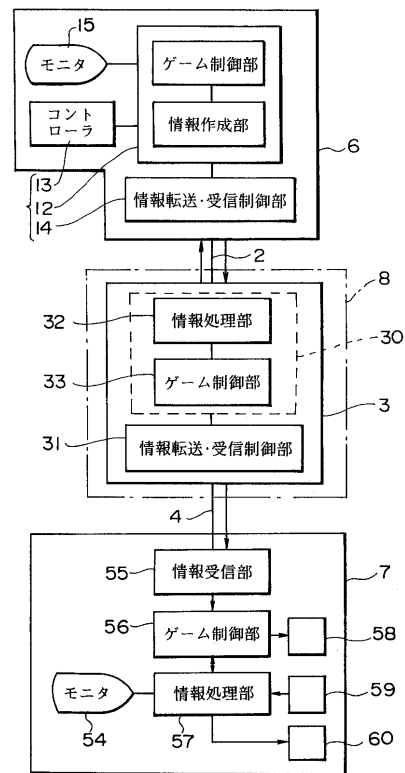
50

- 3 1 情報転送・受信制御部
- 5 1 ゲーム機本体
- 5 3 模型 (表示手段)
- 5 4 テレビモニタ (表示手段)
- 5 6 ゲーム制御部
- 5 7 情報処理部

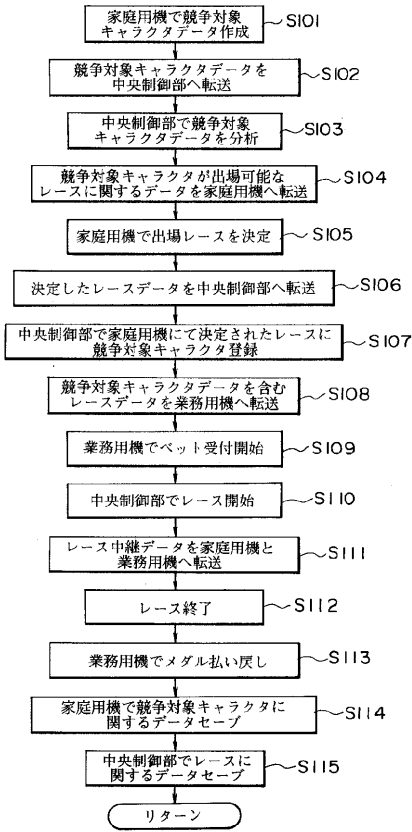
【図 1】



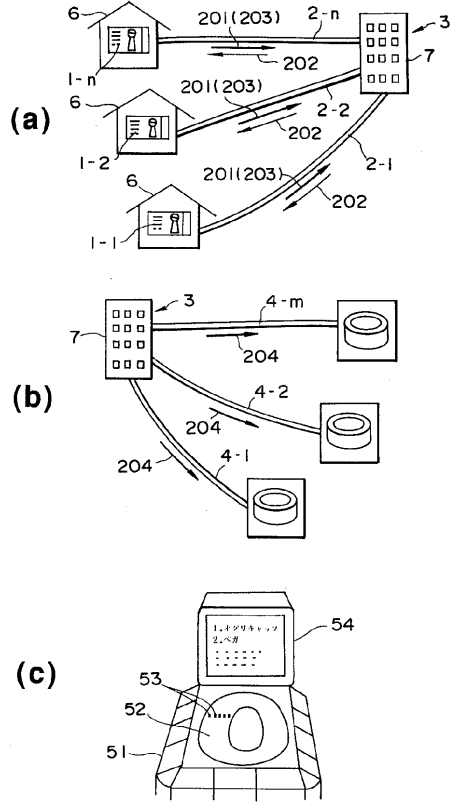
【図 2】



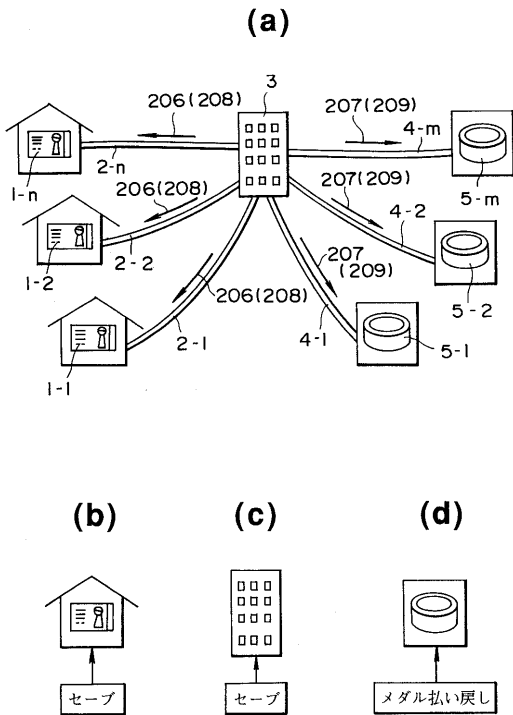
【図3】



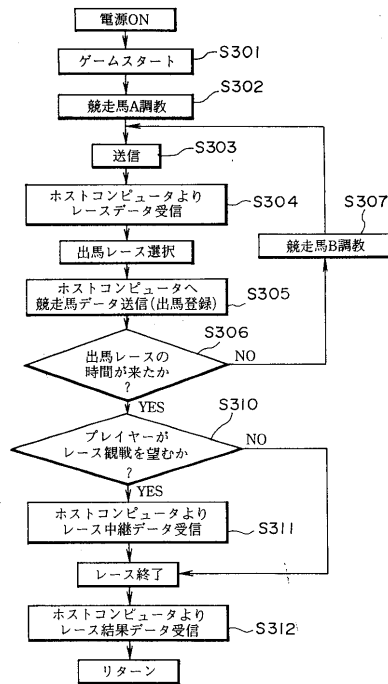
【図4】



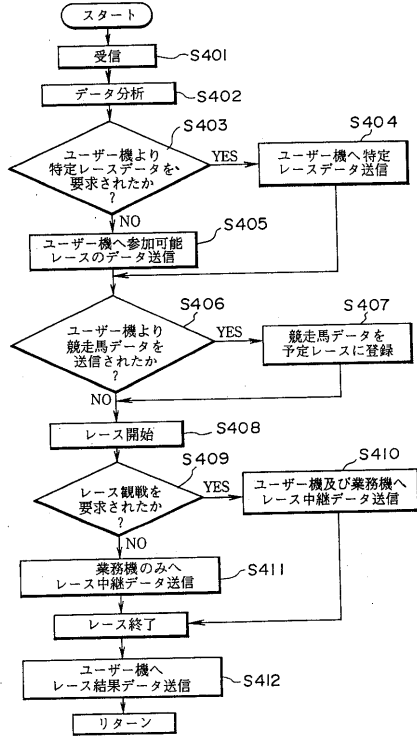
【図5】



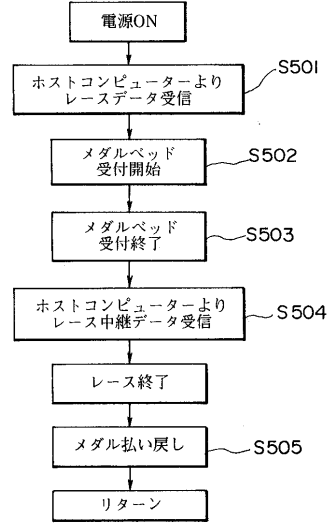
【図6】



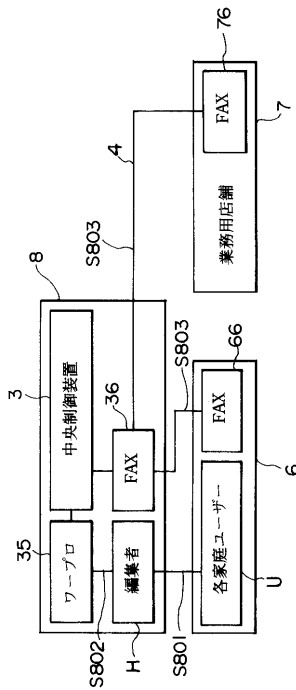
【図7】



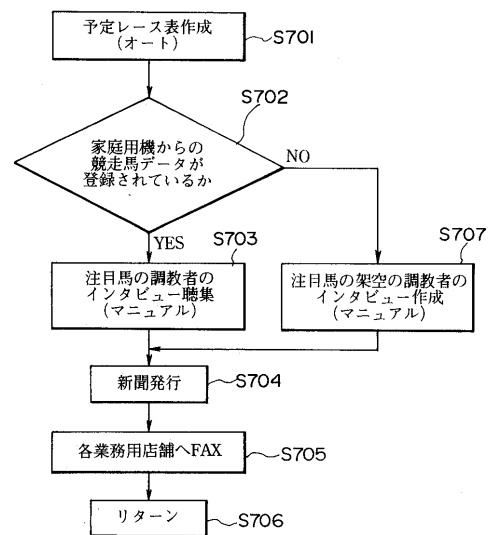
【図8】



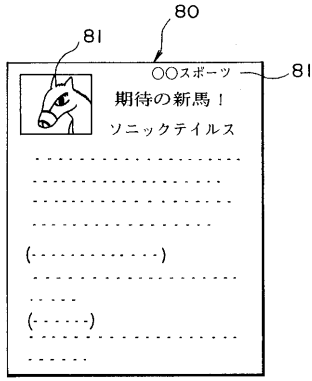
【図9】



【図10】



【図 11】



フロントページの続き

合議体

審判長 未政 清滋

審判官 安田 明央

審判官 植野 孝郎

(56)参考文献 特表平4 - 501075 (JP, A)

特開平5 - 184 (JP, A)

特開昭63 - 242293 (JP, A)

ロボットバトルVの逆襲！！, 月刊ロゲイン, 株式会社アスキー, 1986年3月1日, 第5巻
第3号, p. 130 - 133

クラシック・ロード1, ASCII, 株式会社アスキー, 1992年9月1日, 第16巻第9
号, p. 308 - 309

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00-13/12