

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第6部門第3区分

【発行日】平成28年1月21日(2016.1.21)

【公開番号】特開2015-187868(P2015-187868A)

【公開日】平成27年10月29日(2015.10.29)

【年通号数】公開・登録公報2015-066

【出願番号】特願2015-92125(P2015-92125)

【国際特許分類】

G 06 Q	50/10	(2012.01)
G 06 Q	30/02	(2012.01)
G 06 Q	50/34	(2012.01)
A 63 F	13/213	(2014.01)
A 63 F	13/215	(2014.01)
A 63 F	13/30	(2014.01)
A 63 F	13/428	(2014.01)
A 63 F	13/80	(2014.01)
A 63 F	13/803	(2014.01)

【F I】

G 06 Q	50/10	1 6 0
G 06 Q	30/02	1 4 0
G 06 Q	50/34	
A 63 F	13/213	
A 63 F	13/215	
A 63 F	13/30	
A 63 F	13/428	
A 63 F	13/80	F
A 63 F	13/803	

【手続補正書】

【提出日】平成27年12月1日(2015.12.1)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

レースエンターテイメントを提供するためのシステムであって、  
レースにおいて複数のレーサーの各々に1以上取付けられた装置により捉えられた画像  
を受信する受信部と、

複数の利用者の各々に関する情報であって、アカウント情報を含む情報を取得すると共に、前記各利用者が接続先として希望するレーサーの選択情報を取得し、該取得した情報に基づき前記各利用者への前記画像、又は所定の処理を施した前記画像の提供を管理するよう構成されたトランザクションモジュールと

を有し、

前記トランザクションモジュールは、少なくともレース結果に基づいて、事前に決定されたポイント分配ルールに従ったポイントを前記複数の利用者に付与する処理を実行するよう構成されているシステム。

【請求項2】

レースエンターテイメントを提供するためのシステムであって、  
レースにおいて複数のレーサーの各々に1以上取付けられた装置により捉えられた画像  
を受信する受信部と、

複数の利用者の各々に関する情報であって、アカウント情報を含む情報を取得すると共に、前記各利用者が接続先として希望するレーサーの選択情報を取得し、該取得した情報に基づき前記各利用者への前記画像、又は所定の処理を施した前記画像の提供を管理するよう構成されたトランザクションモジュールと

を有し、

前記トランザクションモジュールは、少なくとも前記各レーサーを選択した利用者の数に基づいて、前記各レーサーに与えるボーナスまたは賞を決定する処理を実行するよう構成されているシステム。

#### 【請求項3】

ディスプレイおよび入力装置が接続された利用者のコンピュータにレースゲームを実行させるレースゲームプログラムであって、

実際に行われるレースにおいて複数のレーサーの各々に1以上取付けられた装置により捉えられた画像、又は所定の処理が施された前記画像を受信し前記ディスプレイに表示する表示処理と、

前記利用者が前記入力装置に入力するパラメータを受付ける受付処理と、

前記パラメータに基づき、前記表示処理で表示されるレースにおいて、前記複数のレーサーに対する仮想レーサーの位置を決定する位置決定処理と、

前記位置決定処理で決定された前記仮想レーサーの位置が、前記表示処理で表示されるレースにおいて前記各レーサーに設定された第1のしきい値内に位置するか否かを判定する位置判定処理と、を前記コンピュータに実行させるものであり、

前記表示処理では、少なくとも前記位置決定処理の決定結果に基づき前記複数のレーサーのうち前記仮想レーサーに対応するレーサーを決定し、当該レーサーに取付けられた前記装置により捉えられた前記画像、又は所定の処理が施された前記画像を前記ディスプレイに表示するレースゲームプログラム。

#### 【請求項4】

請求項3記載のレースゲームプログラムにおいて、

前記位置決定処理で決定された前記仮想レーサーの位置が、前記表示処理で表示されるレースにおいて前記各レーサーに設定された第2のしきい値内に位置するか否かを判定する接近判定処理と、

前記仮想レーサーの位置が何れかのレーサーの第2のしきい値内に位置すると判定されると、当該レーサーに前記仮想レーサーが衝突したと判定する衝突判定処理と、を前記コンピュータに実行させるレースゲームプログラム。

#### 【請求項5】

請求項3又は4記載のレースゲームプログラムにおいて、

前記実際のレースにおける気温および湿度を含む天候条件、レーストラックの表面条件、およびレースの周回数のうちの少なくとも一部から成る環境・条件情報を受付ける環境・条件情報受付処理と、

前記環境・条件情報と、前記利用者により前記入力装置に入力されるパラメータの少なくとも一部に基づき、仮想レーサーのマシンのタイヤの温度を計算するタイヤ温度計算処理と、

前記計算されたタイヤ温度が基準値に達すると、タイヤが破損したと判定するタイヤ状態判定処理と、を前記コンピュータに実行せるものであるレースゲームプログラム。