

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2013 年 12 月 12 日(12.12.2013)



(10) 国際公開番号
WO 2013/183335 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/00 (2006.01) A63F 13/12 (2006.01)
A63F 13/10 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2013/057735
- (22) 国際出願日: 2013 年 3 月 18 日(18.03.2013)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2012-126876 2012 年 6 月 4 日(04.06.2012) JP
- (71) 出願人: 株式会社セガ (KABUSHIKI KAISHA SEGA DOING BUSINESS AS SEGA CORPORATION) [JP/JP]; 〒1448531 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 菅原 涼介 (SUGAWARA, Ryosuke); 〒1448531 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内 Tokyo (JP). 小林 知広 (KOBAYASHI, Tomohiro); 〒1448531 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内 Tokyo (JP). 岡

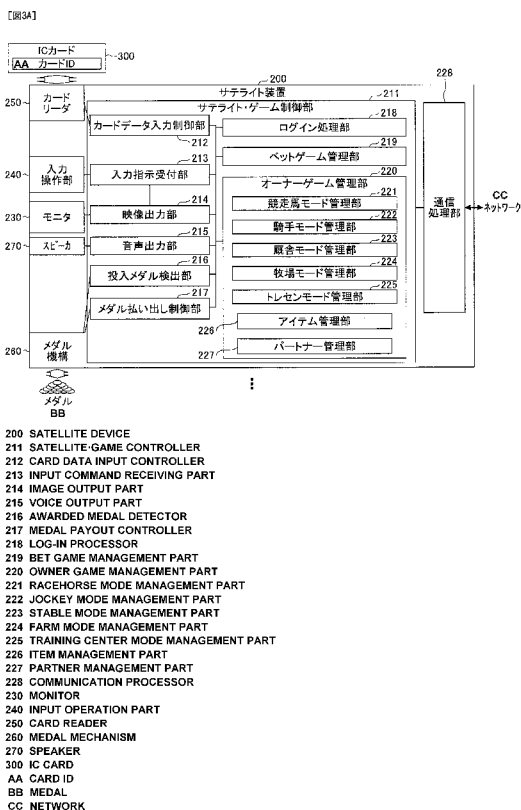
林 芳弘 (OKABAYASHI, Yoshihiro); 〒1448531 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内 Tokyo (JP). 松下 佳樹 (MATSUSHITA, Yoshiki); 〒1448531 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 伊東 忠重, 外 (ITO, Tadashige et al.); 〒1000005 東京都千代田区丸の内 2 丁目 1 番 1 号 丸の内 MY PLAZA (明治安田生命ビル) 16 階 Tokyo (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

[続葉有]

- (54) Title: GAME DEVICE, GAME CONTROL SERVER, AND RECORDING MEDIUM
- (54) 発明の名称: ゲーム装置、ゲーム制御サーバ及び記録媒体



(57) Abstract: This game device comprises: a receiving part for receiving log-in operations from a plurality of players; a game progress management part for managing the game progress so that a plurality of players logged in through the receiving part play in parallel in the same game world; a grouping processor for grouping together players that have performed a predetermined operation through the receiving part; and an item management part which, when a specific player fulfills a predetermined condition during the game progress managed by the game progress management part, grants a specific in-game item to the specific player, among the plurality of logged in players, who has satisfied the predetermined condition and also to players belonging to the same group as the specific player.

(57) 要約: ゲーム装置は、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。



(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR),

OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置、ゲーム制御サーバ及び記録媒体

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、ゲーム装置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、及びそのゲーム制御プログラムを記録した記録媒体に関する。

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

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。

[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、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] 一つの側面では、本発明は、ゲーム装置において、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、
を備えることを特徴とするゲーム装置である。

[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。「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

[0010] 本発明のゲーム装置によれば、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、盛り上がりを演出することができる。

図面の簡単な説明

[0011] [図1]本発明の一実施例に係るゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。

[図2]競馬ゲームの時間割当の一例を示す図である。

[図3A]ゲーム装置の機能構成を示す図である。

[図3B]ゲーム装置の機能構成を示す図である。

[図3C]ゲーム装置の機能構成を示す図である。

[図4]プレイヤーが競走馬を置くことができる牧場、厩舎およびトレーニングセンタ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を示す図である。

[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を示す図である。

[図7A]育成対象の競走馬が選択される際の表示画面例を示す図である。

[図7B]育成対象の競走馬が選択される際の表示画面例を示す図である。

[図8A]トレーニングセンタの育成結果の表示例を示す図である。

[図8B]トレーニングセンタの育成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を示す図である。

[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を示す図である。

[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 2 3 0 に表示される画面の一例を示す図である。

[図12]パートナー登録が行われる際にサテライト装置が実行する処理を説明するためのフローチャートである。

[図13]図 1 2 における S 5 0 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を示す図である。

[図14]図 1 2 における S 5 1 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を示す図である。

[図15]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を示す図である。

[図16]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を示す図である。

[図17]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を示す図である。

[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 2 3 0 により表示される画面例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0012] 以下、本発明を実施するための形態について、添付図面と共に説明する。

[0013] 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を示す。図示するように、ゲーム装置 1 は、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 と、を備える。なお、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 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。

[0014] メイン装置 1 0 0 は、例えば、CPU (Central Processing Unit) 等のプロセッサ 1 2 0 及び SSD (Solid State Drive) 等の記憶装置 1 4 0 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。

[0015] 一方、各サテライト装置２００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２１０と、モニタ２３０と、入力操作部２４０と、カードリーダ２５０と、メダル機構２６０と、スピーカ２７０とを備える。ゲームボード２１０は、メインゲームボード１１０と同様、プロセッサや記憶装置を含む。入力操作部２４０は、機械式のスイッチであってもよいし、モニタ２３０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２３０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。

[0016] サテライト装置２００には、各プレイヤーが予め購入したＩＣカード３００をセット可能となっている。ＩＣカード３００がサテライト装置２００にセットされると、カードリーダ２５０がＩＣカード３００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。

[0017] ゲーム装置１は、例えば、メイン装置１００と複数のサテライト装置２００＃０～２００＃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。

[0018] 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１６０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 200 のモニタ 230 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。

[0019] 図 2 は、競馬ゲームの時間割当の一例を示す図である。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。

[0020] 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。

[0021] 図 3 A、図 3 B 及び図 3 C は、ゲーム装置 1 の機能構成を示す図である。図 3 A に示すように、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。

[0022] 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。

[0023] 図 3 A 及び図 3 C に示すように、通信処理部 134 は、各サテライト装置 200 の通信処理部 228 とネットワークを介して通信を行う。また、通信処理部 134 は、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 とネットワークを介して通信を行う。図 3 B に示すように、データセンター 400 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。

[0024] 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グイン処理を行う

ログイン処理部 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。

[0025] 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 225 とを管理する。

[0026] 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言い、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。

[0027] 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、LSI (Large Scale Integrated circuit)、IC (Integrated Circuit) や FPGA (Field Programmable Gate Array) 等のハードウェア手段であっても構わない。

[0028] 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、LAN (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 140 等に格納されていてもよい。

[0029] メイン装置 100 の記憶装置 140 には、サテライト対応表 141、競走馬データベース 142、騎手データベース 143、レース出走表 144、ス

ペシャル飼葉リスト 145、パートナー情報 146 等の情報が格納される。

[0030] サテライト対応表 141 は、「サテライト ID」「カード ID」「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 ID」は、サテライト装置 200 を識別する情報である。「カード ID」は、IC カード 300 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 200 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 200 に投入されているメダル枚数を示す情報である。

[0031] 競走馬データベース 142 は、「馬種別」「カード ID」「馬 ID」「厩舎 ID」「馬データ」「トレセンデータ」「出走フラグ」「レース ID」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 (CPU) 側の「CPU 馬」等の該当する競走馬の種類を示す情報である。「カード ID」は、「馬種別」が「ユーザ馬」である場合の、該当する競走馬を所有するプレイヤーの IC カード 300 を識別する情報である。「馬 ID」は、該当する競走馬を識別する情報である。「厩舎 ID」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、開始時期等のトレーニングセンタでの育成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 ID」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。

[0032] 騎手データベース 143 は、「騎手種別」「カード ID」「騎手 ID」「厩舎 ID」「騎手データ」「出走フラグ」「レース ID」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 (CPU) 側の「CPU 騎手」等の該当する騎手の種類を示す情報である。「カード ID」は、「騎手種別」が「ユーザ騎手」である場合の、該当する騎手を所有するプレイヤーの IC カード 300 を識別する情報である。「騎手 ID」は、該当する騎手を識別する情報である。「厩舎 ID」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ID」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。

[0033] レース出走表144は、「レースID」「馬ID」「馬所有サテライトID」「騎手ID」「騎手所有サテライトID」等の項目を有している。「レースID」は、該当するレースを識別する情報である。「馬ID」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ID」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200を識別する情報である。「騎手ID」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ID」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。

[0034] 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。

[0035] 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。

[0036] 図4は、プレイヤーが競走馬を置くことができる牧場、厩舎およびトレーニングセンタの関係を示す図である。図4に示すように、プレイヤーは、所有する競走馬を牧場、厩舎もしくはトレーニングセンタのいずれかに置くことができる。競走馬が牧場、厩舎もしくはトレーニングセンタのいずれに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。

[0037] 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、厩舎もしくはトレーニングセンタにいる場

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ーニングセンタに送って自動育成（オート調教）を行うことができる。トレーニングセンタ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。

[0038] 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。

[0039] 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。

[0040] 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。

[0041] 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を示す。図5の

画面れいにおいて、デフォルトとして表示される単勝・複勝のベット操作が行われる。領域A1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A2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。

[0042] ベット時間が終了すると、サテライト装置200のベットゲーム管理部219は、メイン装置100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。

[0043] 競走馬モード管理部221及び競走馬モード管理部125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222及び騎手モード管理部126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。

[0044] 競走馬が厩舎に所属している間、競走馬モード管理部221及び競走馬モード管理部125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221及び競走馬モード管理部125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。

[0045] 図6は、競走馬に通常の飼葉（図6において、「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を示す図である図6において、飼葉リスト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B1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。

[0046] 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。

[0047] プレイヤーが競走馬を選択し、トレーニングセンタ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、サテライト装置200からメイン装置100へトレーニングセンタ要求が行われる。入力操作部240に対する選択指示は、入力指示受付部213を介して競走馬モード管理部221により認識される。

[0048] 図7A及び図7Bは、育成対象の競走馬が選択される際の表示画面例を示す。図7Aは牧場から競走馬を選択した後の表示画面例を示す。図7Bは、厩舎から競走馬を選択した後の表示画面例を示す。いずれも「トレ」ボタン（トレセンボタン）B2がタッチされることで選択が行われる。トレーニングセンタ要求が行われると、メイン装置100における競走馬モード管理部125は、トレーニングセンタ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、トレーニングセンタに空きがあるか否か等を判定し、トレーニングセンタ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

理するトレーニングセンタに移動させる。トレーニングセンタへの移動（預託）により、自動育成が終了するまで、該当する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、トレーニングセンタへの移動の時点で、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。払い方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。

[0049] 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にトレーニングセンタ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に対してトレーニングセンタ結果要求を行う。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ーニングセンタ結果を計算し、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、トレーニングセンタ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、トレーニングセンタへの預託期間、メダル枚数、或いは乱数等によって決定される。

[0050] 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にトレーニングセンタ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8A及び図8Bはトレーニングセンタの育成結果の表示例を示す図である。図8A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、トレーニングセンタでの調教の様子がダイジェスト的に表示される。そして、画面内に、図8B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ーニングセンタ結果の表示が終了する。

[0051] 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。

[0052] 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。

[0053] 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を示す。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、該当するプレイヤーに付与される。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、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。

[0054] 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 において、プレイヤーに付与されたスペシャル飼葉は、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、該当する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。

[0055] 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。

[0056] 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。

[0057] 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。

[0058] 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、該当する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。

[0059] 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、該当する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を示す。図11において、「BONUS」の欄に表示されている「400」が、該当する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。

[0060] 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。

[0061] 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にサテライト装置が実行する処理を説明するためのフローチャートである。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。

[0062] 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）。

[0063] 次に、サテライト装置200のパートナー管理部227は、該当する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を示す。図13において、「はい」ボタンB4がタッチされる

と、S 5 0 2 の判定は Y e s となり、「いいえ」ボタン B 5 がタッチされると、S 5 0 2 の判定は N o となる。

[0064] S 5 0 2 において肯定的な判定を得た場合、パートナー管理部 2 2 7 は、メイン装置 1 0 0 と通信を行うことにより、I C カードデータベース 4 3 0 がオンライン状態であるか否かを判定する (S 5 0 4)。I C カードデータベース 4 3 0 がオフライン状態である場合、パートナー管理部 2 2 7 は、パートナー登録は不可であることをモニタ 2 3 0 に表示させ (S 5 0 6)、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。

[0065] 一方、I C カードデータベース 4 3 0 がオンライン状態である場合、パートナー管理部 2 2 7 は、I C カード認証を行う (S 5 0 8)。具体的には、カードリーダ入力制御部 2 1 2 を介してカードリーダ 2 5 0 を作動させ、かざされた I C カード 3 0 0 のカード I D を読み取らせる処理を行う。

[0066] I C カード認証が行われると、パートナー管理部 2 2 7 は、かざされた I C カード 3 0 0 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 I C カード 3 0 0 から読み取られたカード I D と、S 5 0 8 において読み取られたカード I D が同一であるか否かを判定する (S 5 1 0)。

[0067] かざされた I C カード 3 0 0 が新規厩舎と同じものである場合、パートナー管理部 2 2 7 は、他人の I C カード 3 0 0 をかざすように促し (S 5 1 2)、S 5 0 4 の判定処理に戻る。図 1 4 は、図 1 2 における S 5 1 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を示す。

[0068] かざされた I C カード 3 0 0 が新規厩舎と同じものでない場合、パートナー管理部 2 2 7 は、S 5 0 8 で読み取られたカード I D が、同一の遊戯施設内で登録済 (メイン装置 1 0 0 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 であるか否かを判定する (S 5 1 4)。

[0069] S 5 0 8 で読み取られたカード I D が、同一の遊戯施設内で登録済 (メイン装置 1 0 0 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 227 は、該当する登録済のカード ID に対して登録可能なパートナー数に空きが有るか否かを判定する (S516)。あるカード ID 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。

[0070] S514 又は S516 で否定的な判定を得た場合、パートナー管理部 227 は、別の IC カードをかざすように促し (S518)、S504 の判定処理に戻る。図 15 は、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を示す。

[0071] S514 及び S516 の双方で肯定的な判定を得た場合、パートナー管理部 227 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 (S520)。

[0072] 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 227 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 (S522)。図 16 は、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を示す。図 16 において、「はい」ボタン B6 がタッチされると、S522 の判定は Yes となり、「いいえ」ボタン B7 がタッチされると、S522 の判定は No となる。

[0073] 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 227 は、パートナー登録した旨をモニタ 230 に表示させ、新規にプレイするプレイヤーのカード ID と既存のプレイヤーのカード ID の組をメイン装置 100 に送信する (S524)。メイン装置 100 は、新規にプレイするプレイヤーのカード ID と既存のプレイヤーのカード ID 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 146 に格納すると共に、データセンター 400 に情報送信して IC カードデータベース 430 に格納させる。

[0074] その後、パートナー管理部 227 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。

[0075] S502 で否定的な判定を得た場合、及び S520 で肯定的な判定を得た

場合、パートナー管理部227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（S526）。図17は、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を示す。図17において、「はい」ボタンB8がタッチされると、S526の判定はYesとなり、「いいえ」ボタンB9がタッチされると、S526の判定はNo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227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。

[0076] 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227は、S508のICカード認証処理に戻る。

[0077] 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18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230により表示される画面例を示す。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ICカード300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。

[0078] 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、該当する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、盛り上がりを演出することができる。

[0079] 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し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。

[0080] 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を演出することができる。

[0081] 本発明は、すべての適合する形態、たとえば専用ハードウェアや専用ハードウェアとソフトウェアの混合で実行され得る。本発明は、一以上のネットワークに接続された処理装置により実行されるコンピュータ・ソフトウェアとして実行され得る。ネットワークには、インターネットのようなすべての従来型陸上通信や無線通信のネットワークが含まれ得る。処理装置には、汎用コンピュータやPDA、携帯電話（WAPや3G準拠の電話等）などすべての適切にプログラムされた装置が含まれ得る。本発明はソフトウェアとして実行されるので、本発明の各々全ての側面は、プログラム可能な装置に実装することができるコンピュータ・ソフトウェアを含む。コンピュータ・ソフトウェアは、フロッピーディスク（登録商標）、ハードディスク、CD-ROM、磁気テープ装置や固体記録装置等プロセッサが読み取り可能なコードを記録するすべての記録媒体を使って、プログラム可能な装置に供給され得る。

[0082] ハードウェア・プラットフォームは、例えば、中央演算ユニット（CPU）、ランダム・アクセス・メモリー（RAM）とハードディスク装置（HDD）を含むすべての所望のハードウェア資源を含む。CPUは、すべての所望の種類、数のプロセッサにより構成され得る。RAMは、すべての所望の揮発または不揮発性メモリーにより構成され得る。HDDは、大量のデータを記録することが可能な全ての所望の不揮発性メモリーにより構成され得る。ハードウェア資源は、装置のタイプにあわせて、さらに入力装置、出力装置やネットワーク装置を備えてもよい。あるいは、HDDはアクセスできる限り、装置の外部にあってもよい。この例では、CPUのキャッシュメモリーのようなCPUとRAMが装置の物理メモ

りまたは主メモリとして機能し得る一方、HDDは装置の2次メモリとして機能し得る。

[0083] 以上、本発明を実施するための形態について詳述したが、本発明は上述した特定の実施例に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された本発明の要旨の範囲内において種々の変形・変更が可能である。

[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RPG（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、該当する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。

[0086] 本国際出願は、2012年6月4日に出願された日本国特許出願2012-126876号に基づく優先権を主張するものであり、日本国特許出願2012-126876号の全内容を本国際出願に援用する。

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、

を備えることを特徴とするゲーム装置。

[請求項2]

請求項1に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に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に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に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ことを特徴とするゲーム装置。

[請求項6]

請求項5に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ことを特徴とするゲーム装置。

[請求項7]

請求項1に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ことを特徴とするゲーム装置。

[請求項8]

請求項2に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ことを特徴とするゲーム装置。

[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、

を備えることを特徴とす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、

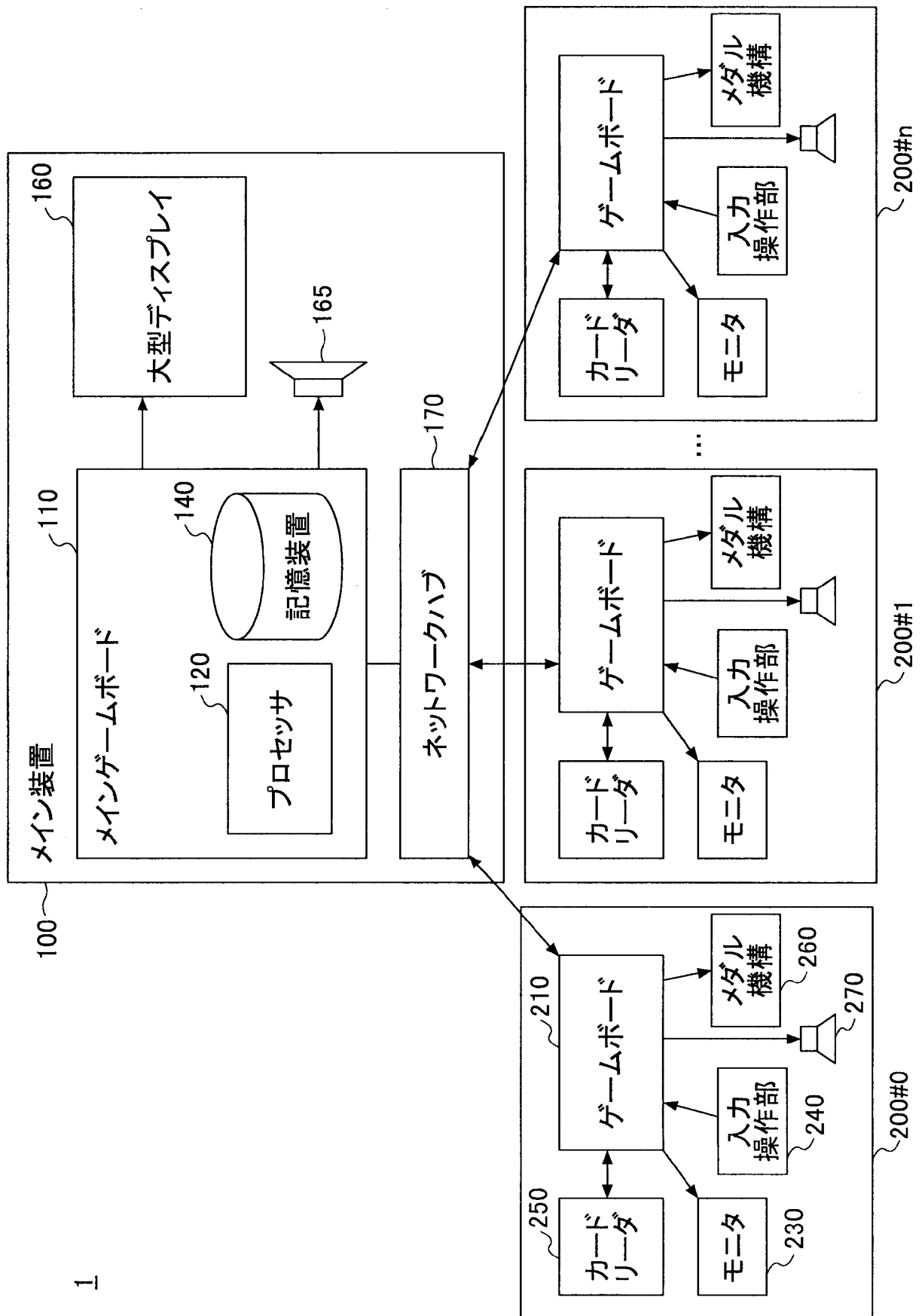
受付部に対してログインした複数のプレイヤーが同じゲーム世界内で並行してプレイするようにゲーム進行を管理させる手順と、

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させる手順と、

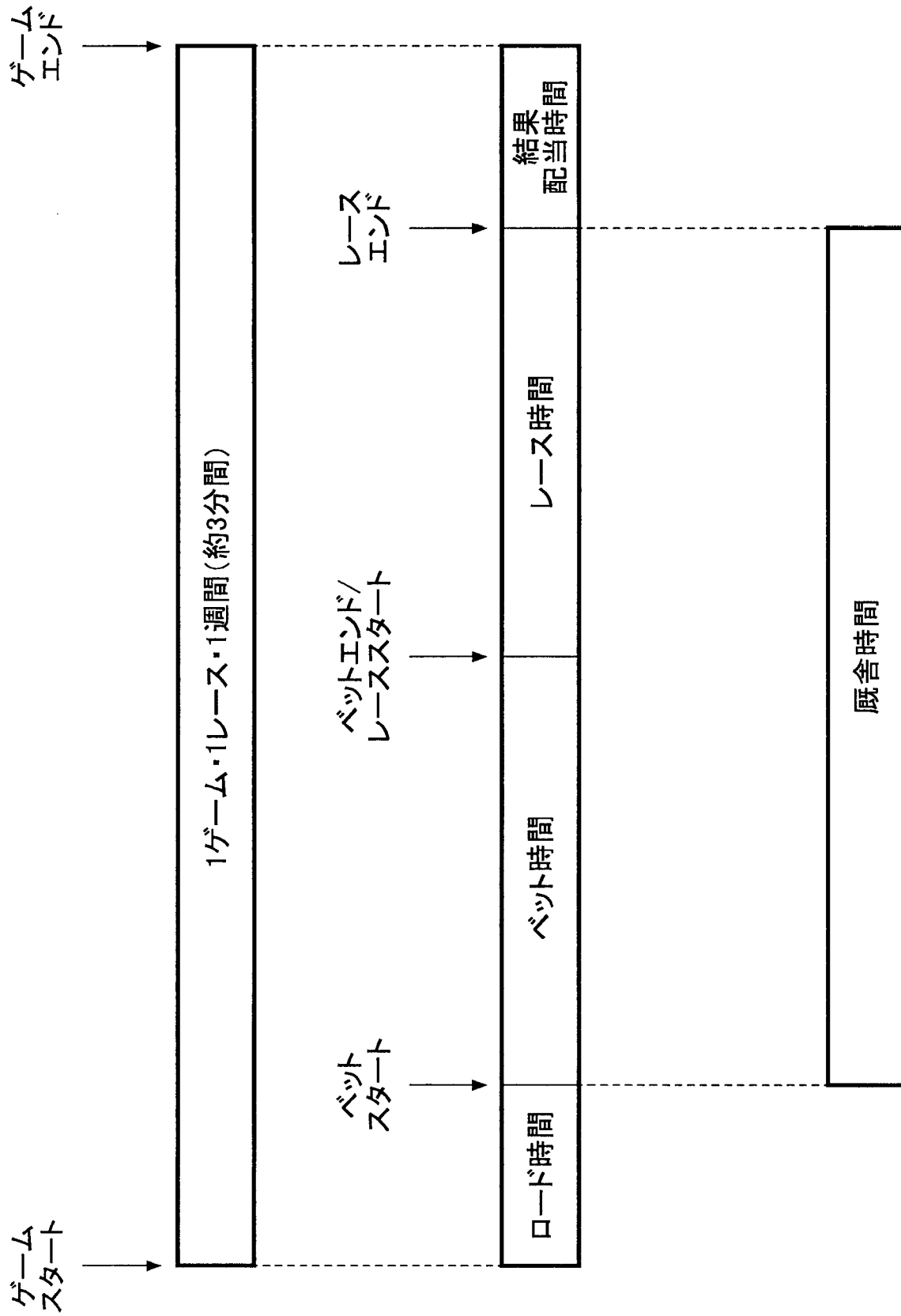
前記管理されるゲーム進行の中で特定のプレイヤーが所定の条件を満たしたときに、ログイン中の複数のプレイヤーのうち、前記所定の条件を満たした特定のプレイヤー及び該特定のプレイヤーと同じグループに属するプレイヤーに対して、特定のゲーム内アイテムを付与させる手順と、

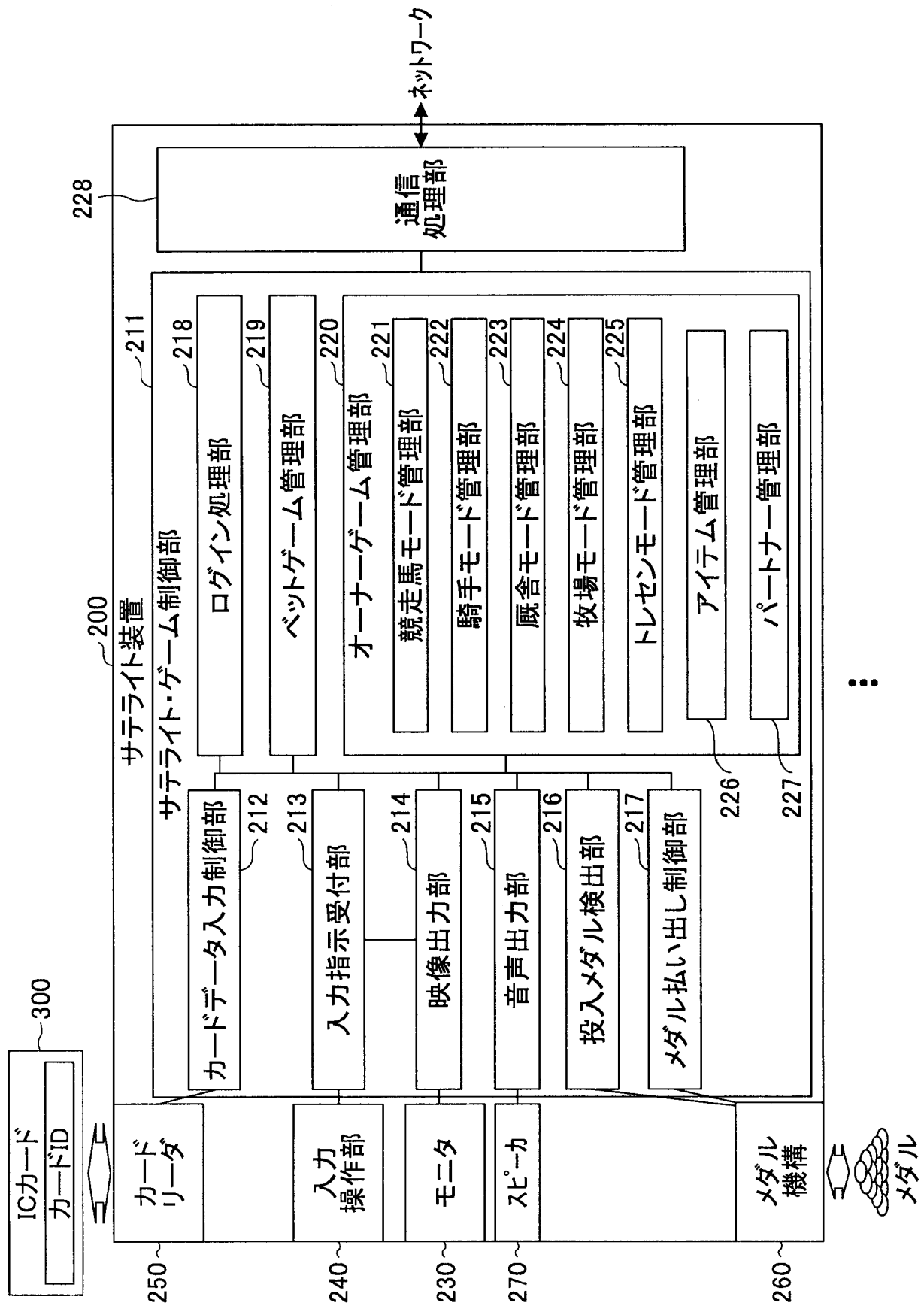
を実行させるゲーム制御プログラムを記録したことを特徴とする記録媒体。

[図1]

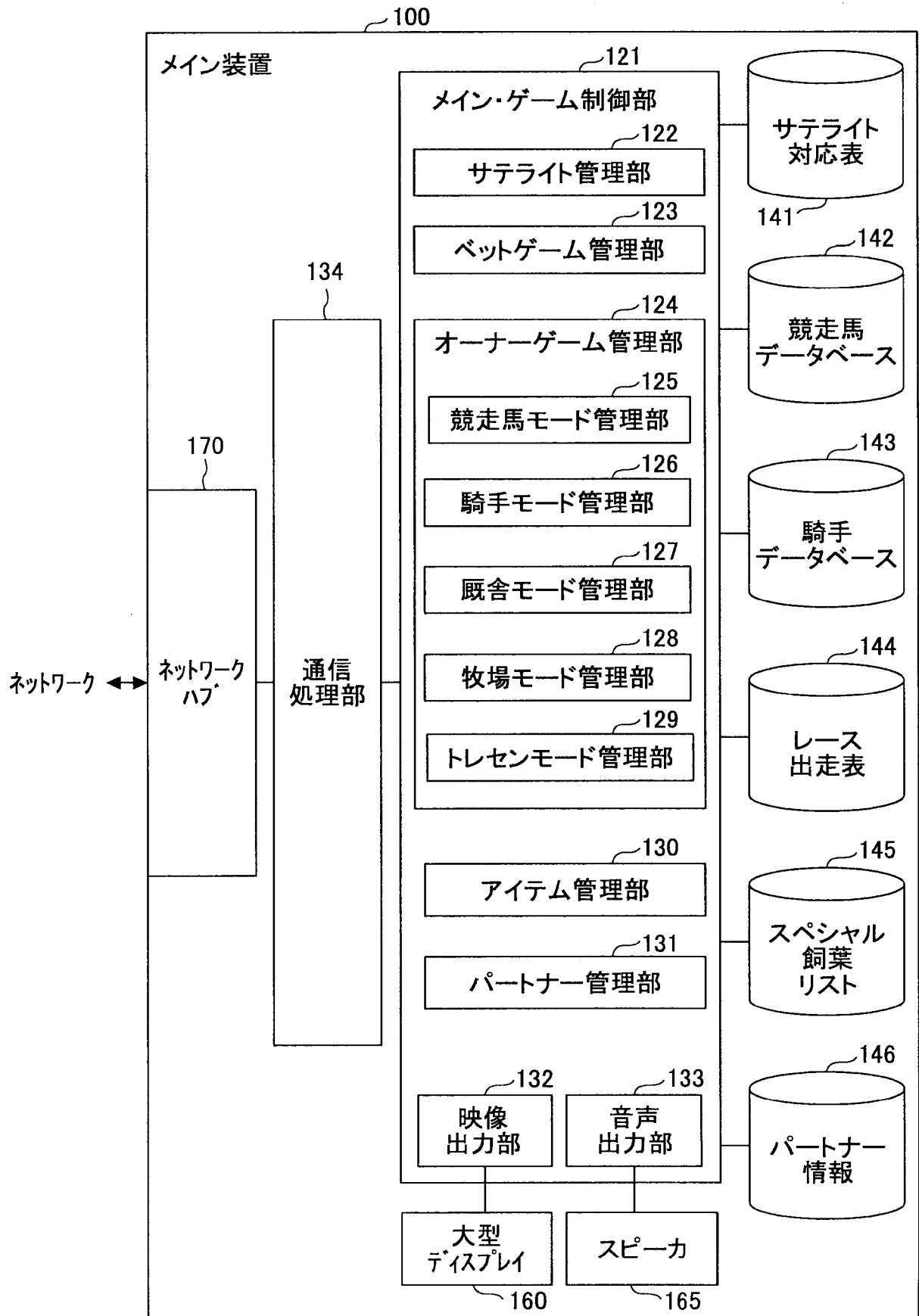


[図2]

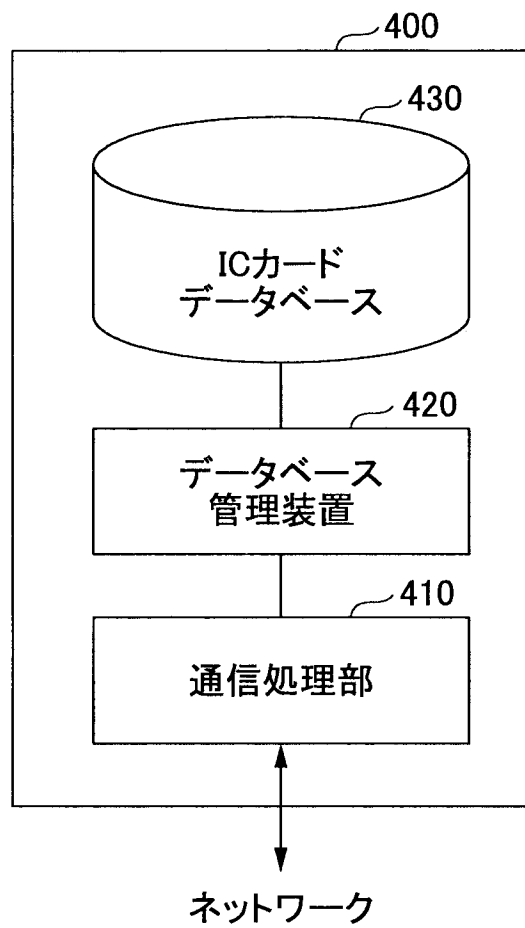




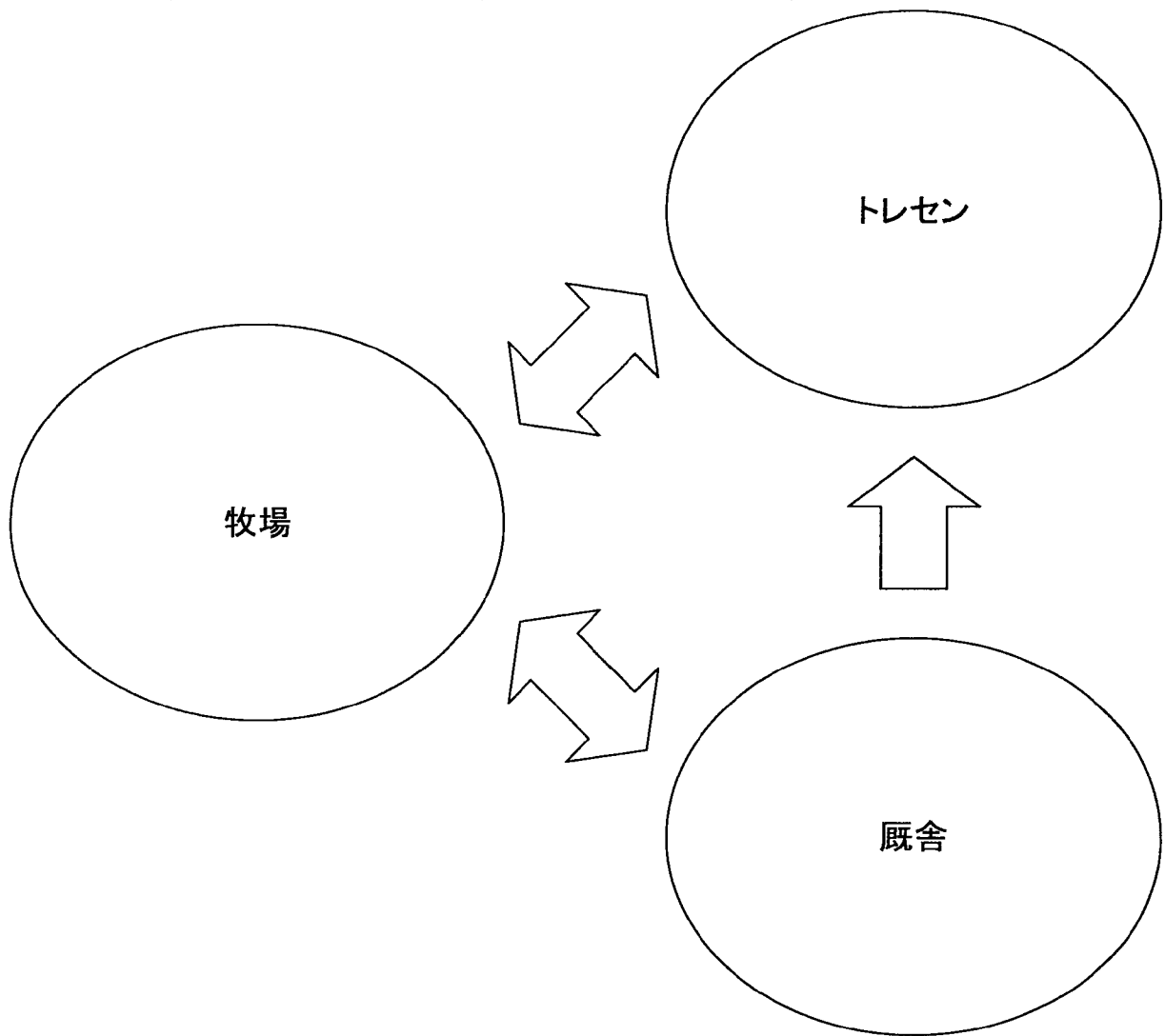
[図3B]



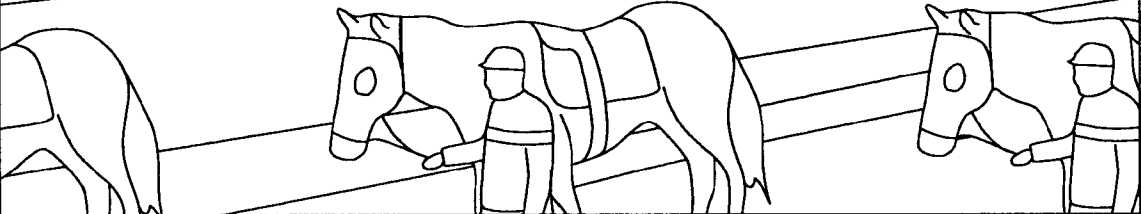
[図3C]



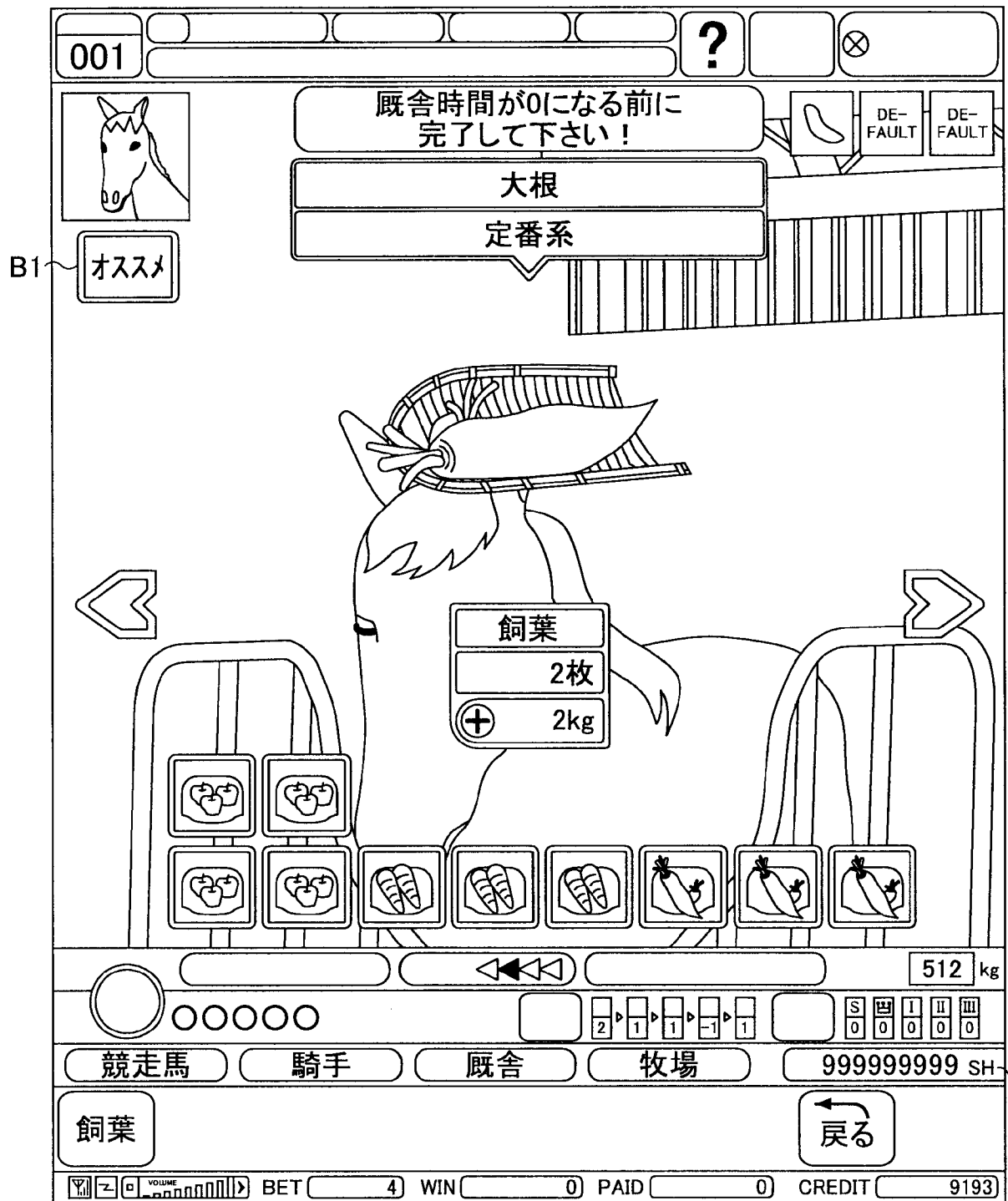
[図4]



[図5]

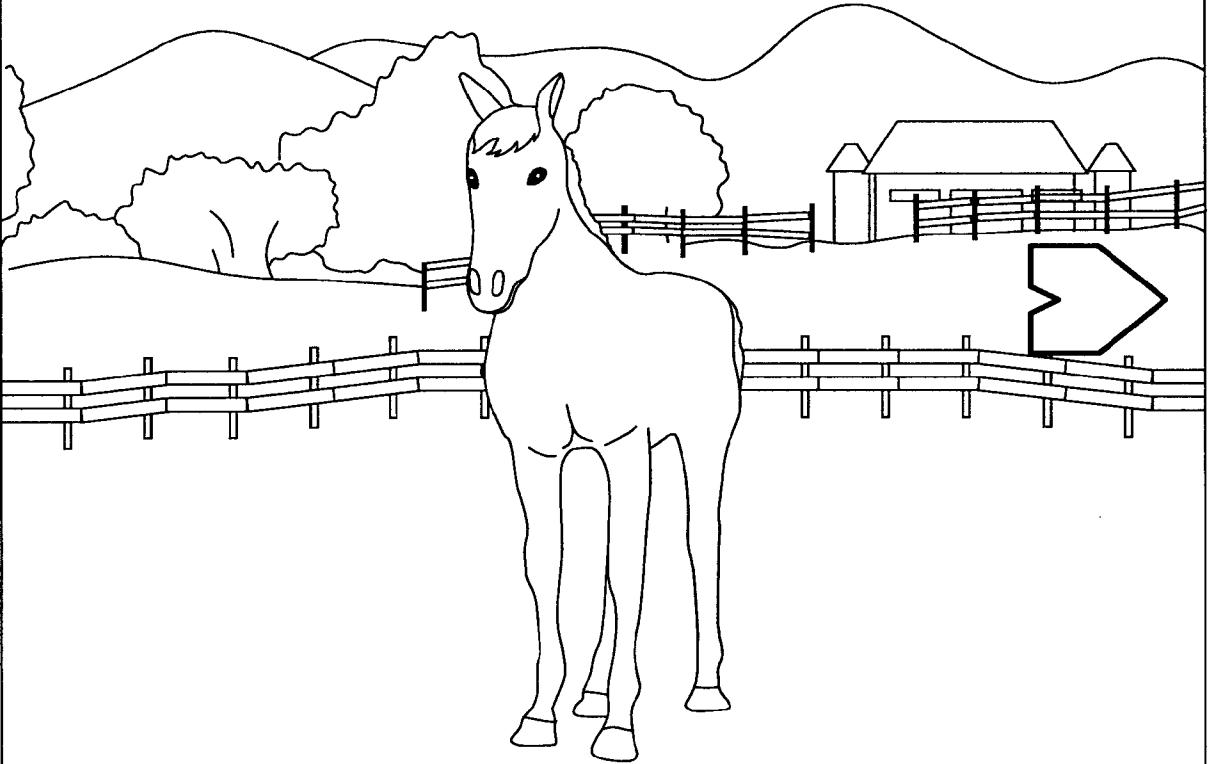
013						?																																																																																																																				
																																																																																																																										
オッズ		1番 ○○○○○○○○○○				1番人気 単勝:2.6		ベット単位 1																																																																																																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th>馬 名</th> <th></th> <th></th> <th></th> <th>単 勝</th> <th>複 勝</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">①</td> <td>1</td> <td>○○○●○○○○○</td> <td>△</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>① 56.4</td> <td>① 10.3 - 17.5</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>○○○○○●○</td> <td>△</td> <td>◎</td> <td>▲</td> <td>② 8.3</td> <td>② 2.1 - 3.2</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">③</td> <td>3</td> <td>○○○○○●-</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>△</td> <td>③ 18.8</td> <td>③ 4.1 - 6.8</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>○●○○○●○</td> <td>...</td> <td>○</td> <td>...</td> <td>④ 23.7</td> <td>④ 5.0 - 8.3</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">④</td> <td>5</td> <td>○○○○○-○○○</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>△</td> <td>⑤ 92.1</td> <td>⑤ 14.8 - 25.4</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>○●○○○●○○○</td> <td>...</td> <td>△</td> <td>...</td> <td>⑥ 62.7</td> <td>⑥ 11.1 - 19.1</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">⑤</td> <td>7</td> <td>○○○●○○○○○</td> <td>○</td> <td>△</td> <td>◎</td> <td>⑦ 3.6</td> <td>⑦ 1.2 - 1.6</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>○○-○○○○○-○</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>⑧ 61.0</td> <td>⑧ 10.9 - 18.7</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">⑥</td> <td>9</td> <td>○○○○○○○</td> <td>△</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>⑨ 75.2</td> <td>⑨ 12.8 - 21.9</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>○○○●○○○○○</td> <td>◎</td> <td>▲</td> <td>◎</td> <td>⑩ 2.8</td> <td>⑩ 1.1 - 1.4</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">⑦</td> <td>11</td> <td>○○○○○-○</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>⑪ 51.3</td> <td>⑪ 9.5 - 16.2</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>○○○-○-○</td> <td>△</td> <td>...</td> <td>△</td> <td>⑫ 53.1</td> <td>⑫ 9.8 - 16.7</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">⑧</td> <td>13</td> <td>○●○○○</td> <td>▲</td> <td>△</td> <td>▲</td> <td>⑬ 7.0</td> <td>⑬ 1.9 - 2.8</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>○○○●</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>⑭ 52.5</td> <td>⑭ 9.7 - 16.5</td> </tr> </tbody> </table>												馬 名				単 勝	複 勝	①	1	○○○●○○○○○	△	...	...	① 56.4	① 10.3 - 17.5	2	○○○○○●○	△	◎	▲	② 8.3	② 2.1 - 3.2	③	3	○○○○○●-	...	...	△	③ 18.8	③ 4.1 - 6.8	4	○●○○○●○	...	○	...	④ 23.7	④ 5.0 - 8.3	④	5	○○○○○-○○○	...	...	△	⑤ 92.1	⑤ 14.8 - 25.4	6	○●○○○●○○○	...	△	...	⑥ 62.7	⑥ 11.1 - 19.1	⑤	7	○○○●○○○○○	○	△	◎	⑦ 3.6	⑦ 1.2 - 1.6	8	○○-○○○○○-○	...	...	...	⑧ 61.0	⑧ 10.9 - 18.7	⑥	9	○○○○○○○	△	...	...	⑨ 75.2	⑨ 12.8 - 21.9	10	○○○●○○○○○	◎	▲	◎	⑩ 2.8	⑩ 1.1 - 1.4	⑦	11	○○○○○-○	...	...	...	⑪ 51.3	⑪ 9.5 - 16.2	12	○○○-○-○	△	...	△	⑫ 53.1	⑫ 9.8 - 16.7	⑧	13	○●○○○	▲	△	▲	⑬ 7.0	⑬ 1.9 - 2.8	14	○○○●	...	...	...	⑭ 52.5	⑭ 9.7 - 16.5
		馬 名				単 勝	複 勝																																																																																																																			
①	1	○○○●○○○○○	△	...	...	① 56.4	① 10.3 - 17.5																																																																																																																			
	2	○○○○○●○	△	◎	▲	② 8.3	② 2.1 - 3.2																																																																																																																			
③	3	○○○○○●-	...	...	△	③ 18.8	③ 4.1 - 6.8																																																																																																																			
	4	○●○○○●○	...	○	...	④ 23.7	④ 5.0 - 8.3																																																																																																																			
④	5	○○○○○-○○○	...	...	△	⑤ 92.1	⑤ 14.8 - 25.4																																																																																																																			
	6	○●○○○●○○○	...	△	...	⑥ 62.7	⑥ 11.1 - 19.1																																																																																																																			
⑤	7	○○○●○○○○○	○	△	◎	⑦ 3.6	⑦ 1.2 - 1.6																																																																																																																			
	8	○○-○○○○○-○	...	...	...	⑧ 61.0	⑧ 10.9 - 18.7																																																																																																																			
⑥	9	○○○○○○○	△	...	...	⑨ 75.2	⑨ 12.8 - 21.9																																																																																																																			
	10	○○○●○○○○○	◎	▲	◎	⑩ 2.8	⑩ 1.1 - 1.4																																																																																																																			
⑦	11	○○○○○-○	...	...	...	⑪ 51.3	⑪ 9.5 - 16.2																																																																																																																			
	12	○○○-○-○	△	...	△	⑫ 53.1	⑫ 9.8 - 16.7																																																																																																																			
⑧	13	○●○○○	▲	△	▲	⑬ 7.0	⑬ 1.9 - 2.8																																																																																																																			
	14	○○○●	...	...	...	⑭ 52.5	⑭ 9.7 - 16.5																																																																																																																			
<table border="1"> <tr> <td>情報</td> <td>単・複</td> <td>枠・連</td> <td>馬連</td> <td>ワイド</td> <td>馬単</td> <td>3連複</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>										情報	単・複	枠・連	馬連	ワイド	馬単	3連複																																																																																																										
情報	単・複	枠・連	馬連	ワイド	馬単	3連複																																																																																																																				
<table border="1"> <tr> <td>BET</td> <td>20</td> <td>WIN</td> <td>0</td> <td>PAID</td> <td>0</td> <td>CREDIT</td> <td>9477</td> </tr> </table>										BET	20	WIN	0	PAID	0	CREDIT	9477																																																																																																									
BET	20	WIN	0	PAID	0	CREDIT	9477																																																																																																																			

[図6]



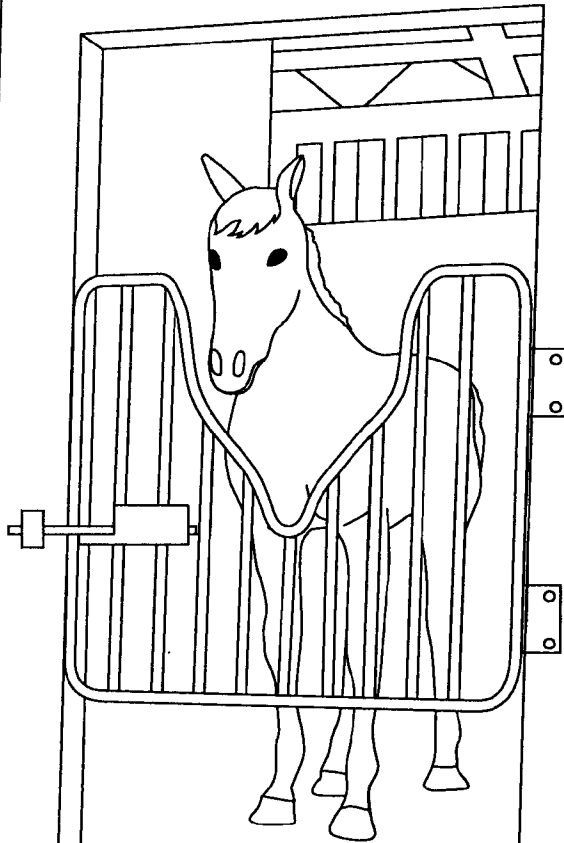
ゲーム内
通貨

[図7A]

041				?		
				DE- FAULT DE- FAULT DE- FAULT		
						
☐ YYY ☐ XXX ☐ 0枚 ☐ 4-0-1-7						
競走馬		騎手		厩舎		牧場 トレセン
5002 SH						
情報	生産	入厩	トレ	引退	抹消	ショップ°
  VOLUME BET 23 WIN 0 PAID 0 CREDIT 0						

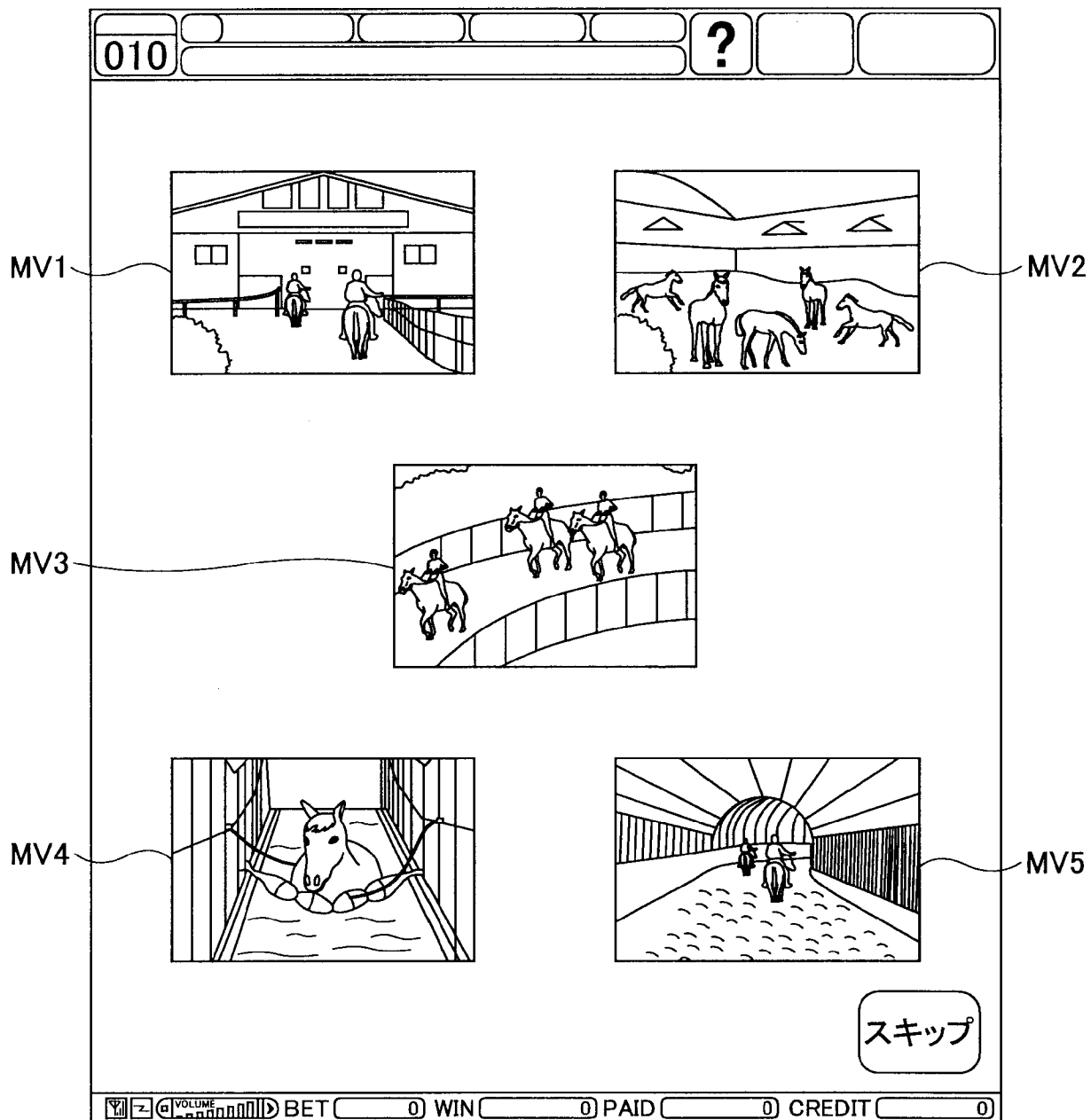
B2

[図7B]

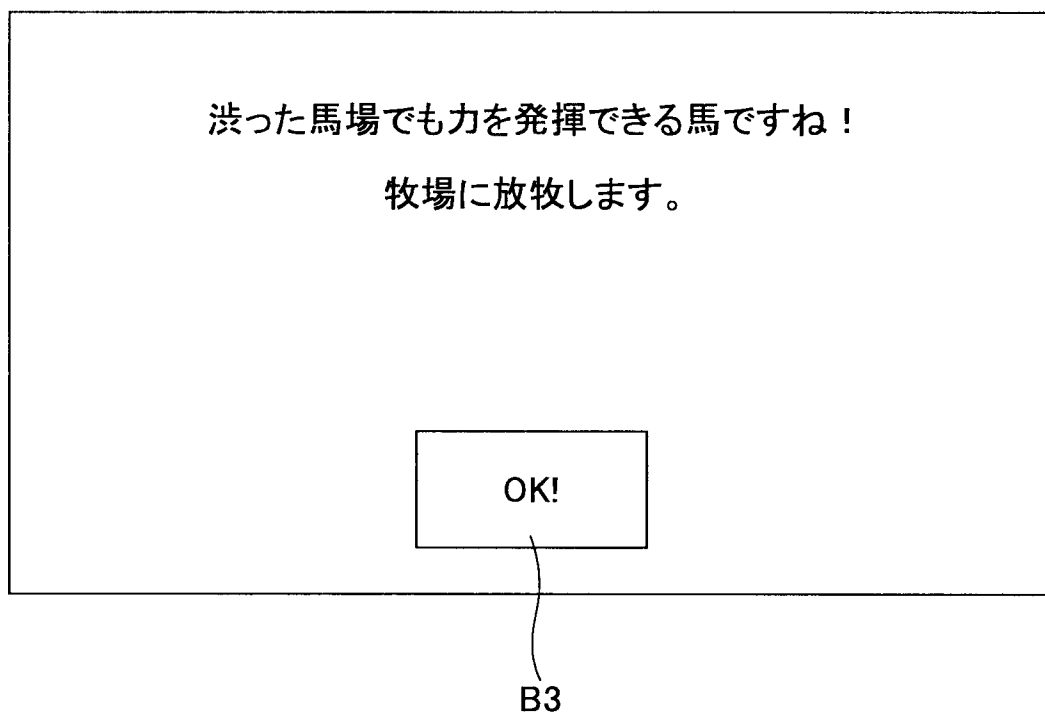
045				?							
					DE- FAULT	DE- FAULT	DE- FAULT				
 				☐ YYY ☐ XXX		☐ 0枚 ☐ 4-0-1-6					
競走馬		騎手		厩舎		牧場		トレセン		5000 SH	
情報	出走	調教	飼葉	放牧	トレ	引退	抹消	ショップ°			
   VOLUME  BET 0 WIN 0 PAID 0 CREDIT 12											

B2

[図8A]



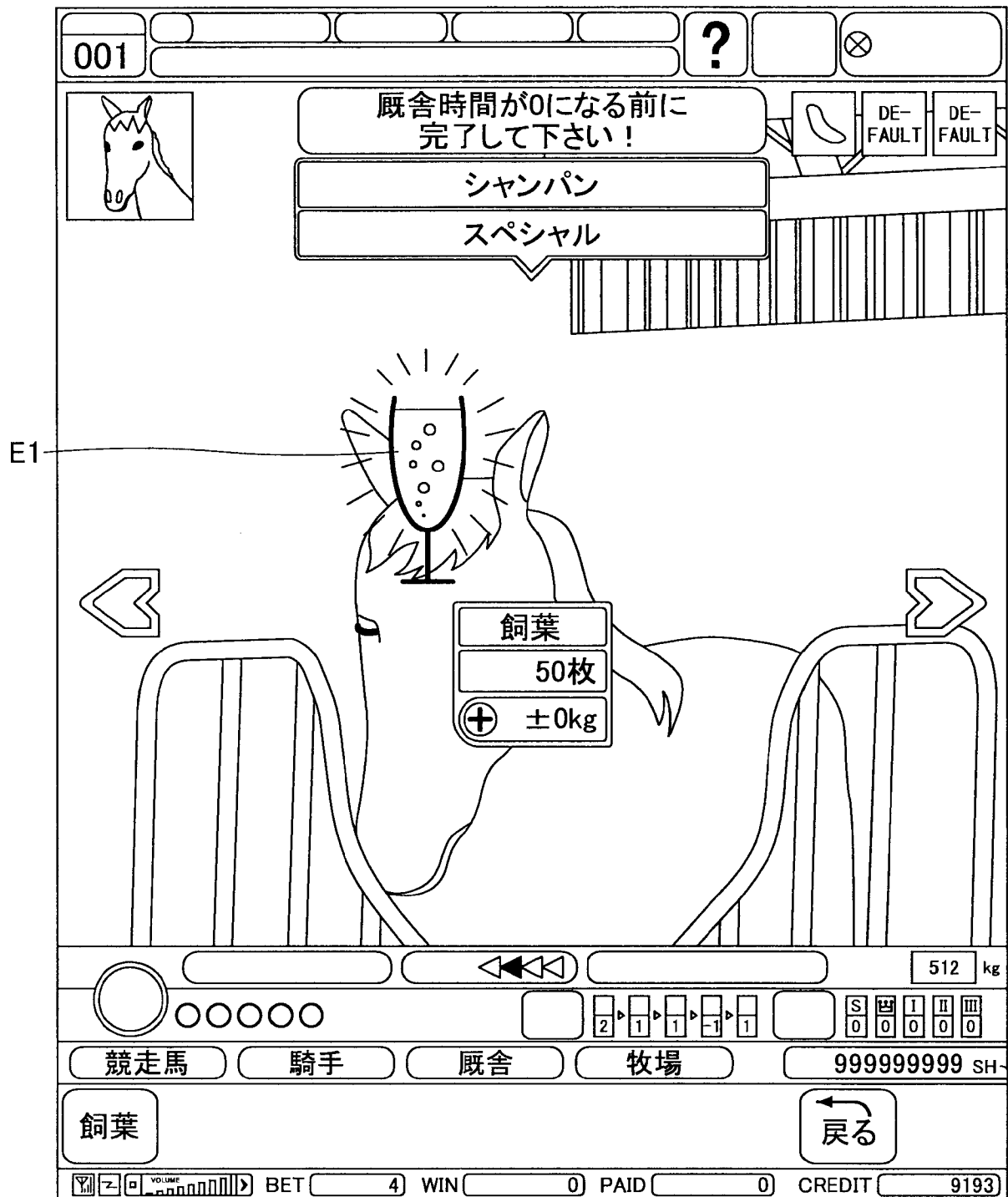
[図8B]



[図9]

出現する飼葉	必要メダル	体重増減	条件
発泡酒	10	±0	プレイヤーがバットゲームで100枚以上の利益
焼酎	20	±0	プレイヤーがバットゲームで500枚以上の利益
ワイン	30	±0	プレイヤーがバットゲームで1000枚以上の利益
ブランデー	40	±0	プレイヤーがバットゲームで2000枚以上の利益
シャンパン	50	±0	プレイヤーがバットゲームで10000枚以上の利益
パイナップル	10	+4	プレイヤーがGⅢ 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GⅡ 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GⅠ 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

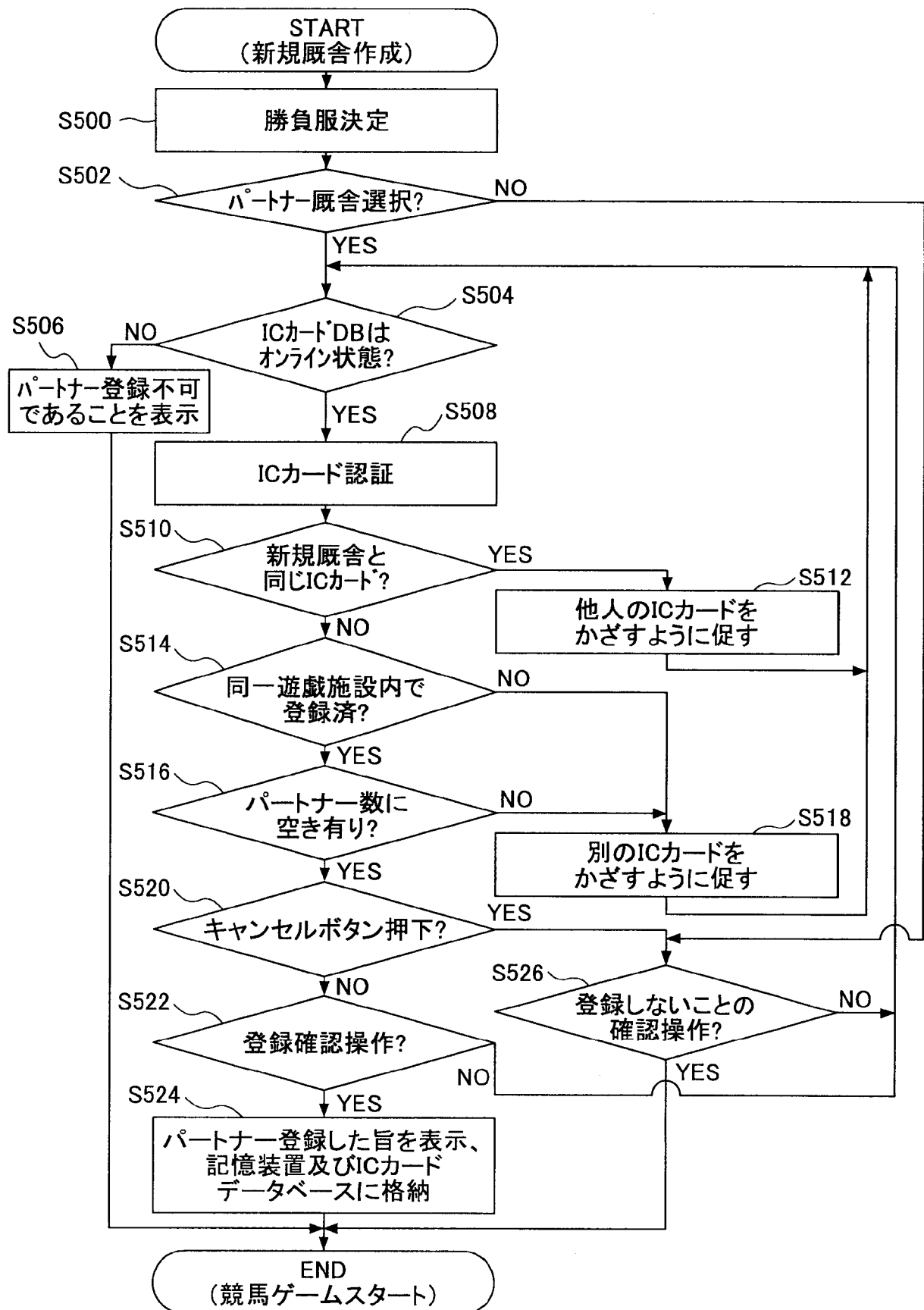
[図10]

ゲーム内
通貨

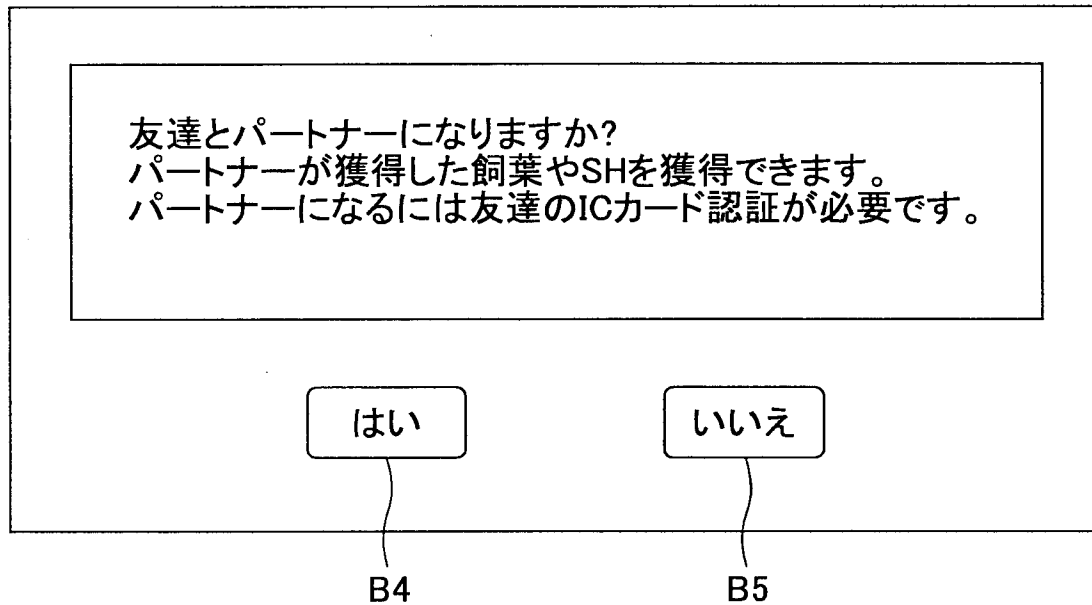
[図11]

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

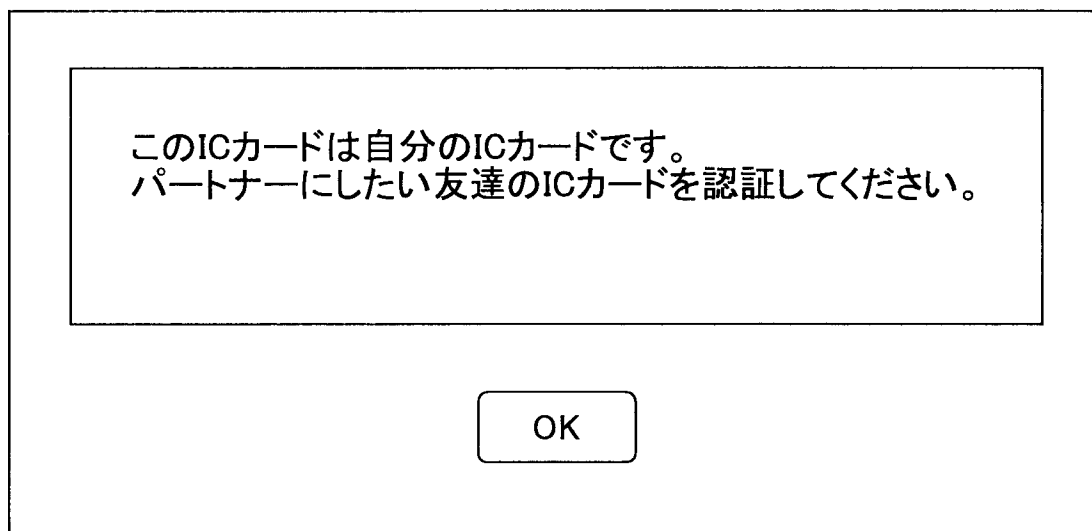
[図12]



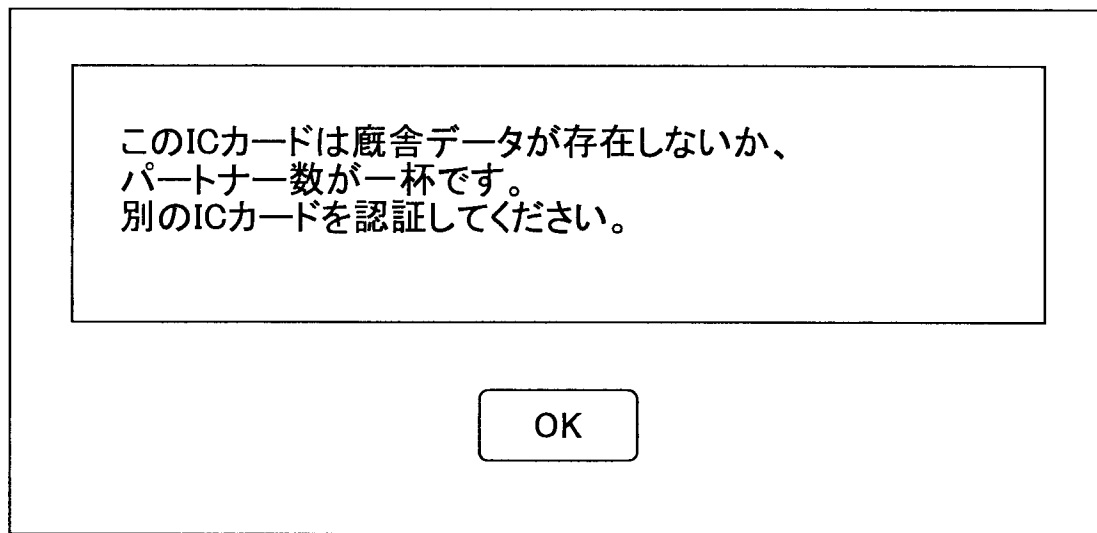
[図13]



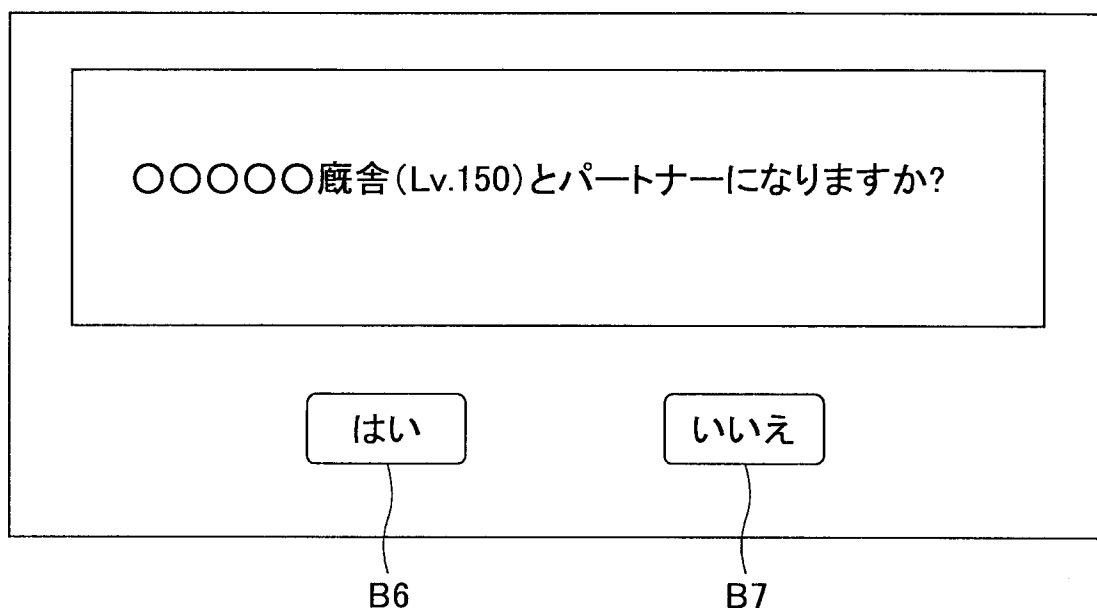
[図14]



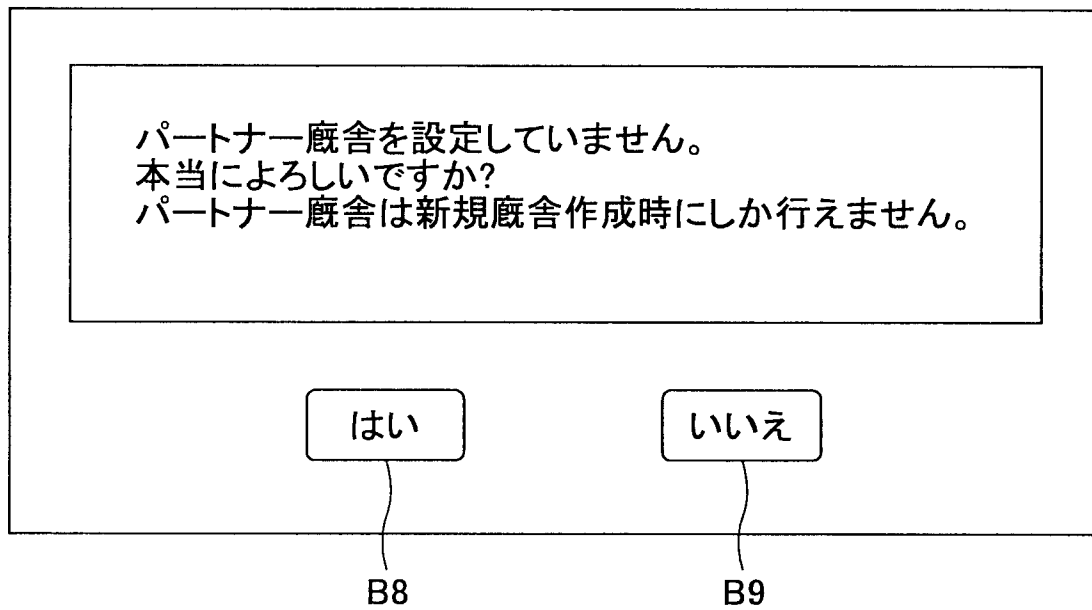
[図15]



[図16]



[図17]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/057735

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/00(2006.01)i, A63F13/10(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00, A63F13/10, A63F13/12

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2013

Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2013 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2013

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y	Phantasy Star Portable, Dengeki PSP, Ascii Media Works Inc., 11 July 2008 (11.07.2008), vol.14, no.23, pages 118 to 121	1, 4-5, 7, 9-10 2-3, 6
Y	Tears to Tiara - Kakan no Daichi- The Complete Guide, first edition, Ascii Media Works Inc., 10 September 2008 (10.09.2008), page 31	2-3
Y	JP 2009-119030 A (Sega Corp.), 04 June 2009 (04.06.2009), fig. 11; paragraph [0112] (Family: none)	6
A	Hikari no 4 Senshi - Final Fantasy Gaiden - Koshiki Complete Guide, first edition, Square Enix Co., Ltd., 26 November 2009 (26.11.2009), pages 14, 41	1-10

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
08 April, 2013 (08.04.13)Date of mailing of the international search report
23 April, 2013 (23.04.13)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/057735

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	4GAMER BOOKS Mabinogi Koshiki Guidebook, first edition, Softbank Creative Corp., 28 October 2005 (28.10.2005), page 28	1-10
A	JP 2009-066055 A (Sega Corp.), 02 April 2009 (02.04.2009), entire text; all drawings & US 2009/0075730 A1 & CN 101385902 A	1-10
A	Star Horse 3, Shukan Famitsu, Enterbrain, Inc., 26 January 2012 (26.01.2012), vol.27, no.6	8
A	JP 2011-019841 A (Sega Corp.), 03 February 2011 (03.02.2011), entire text; all drawings (Family: none)	8

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/00(2006.01)i, A63F13/10(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/00, A63F13/10, A63F13/12

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1 9 2 2 - 1 9 9 6 年
日本国公開実用新案公報	1 9 7 1 - 2 0 1 3 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 1 3 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 1 3 年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
X Y	ファンタシースターポータブル, 電撃P S P, 株式会社アスキー・メディアワークス, 2008.07.11, 第14巻第23号, 第118-121頁	1, 4-5, 7, 9-10 2-3, 6
Y	ティアーズ・トゥ・ティアラー花冠の大地ーザ・コンプリートガイド, 初版, 株式会社アスキー・メディアワークス, 2008.09.10, 第31頁	2-3
Y	JP 2009-119030 A (株式会社セガ) 2009.06.04, 図11, 【0112】 (ファミリーなし)	6

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

0 8 . 0 4 . 2 0 1 3

国際調査報告の発送日

2 3 . 0 4 . 2 0 1 3

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（I S A / J P）

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

奈良田 新一

2 B

3 8 0 5

電話番号 0 3 - 3 5 8 1 - 1 1 0 1 内線 3 2 3 7

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	光の4戦士 ーファイナルファンタジー外伝ー 公式コンプリートガイド, 初版, 株式会社スクウェア・エニックス, 2009.11.26, 第14, 41 頁	1-10
A	4 GAMER BOOKS マビノギ 公式ガイドブック, 初版, ソフトバンククリエイティブ株式会社, 2005.10.28, 第28 頁	1-10
A	JP 2009-066055 A (株式会社セガ) 2009.04.02, 全文全図 & US 2009/0075730 A1 & CN 101385902 A	1-10
A	スターホース3, 週刊ファミ通, 株式会社エンターブレイン, 2012.01.26, 第27 巻第6 号	8
A	JP 2011-019841 A (株式会社セガ) 2011.02.03, 全文全図 (ファミリーなし)	8