

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局(43) 国際公開日
2006年7月27日 (27.07.2006)

PCT

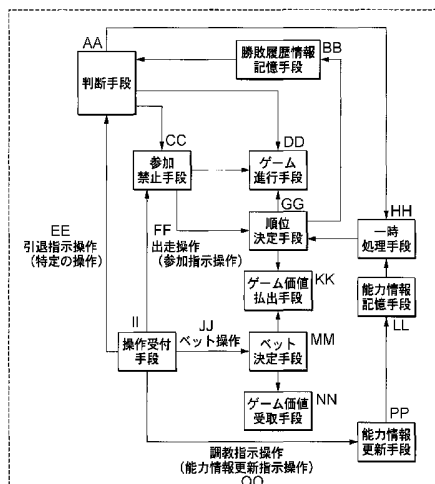
(10) 国際公開番号
WO 2006/077979 A1

- (51) 国際特許分類:
A61F 13/00 (2006.01) A61F 13/10 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2006/300873
- (22) 国際出願日: 2006年1月20日 (20.01.2006)
- (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2005-012470 2005年1月20日 (20.01.2005) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1066114 東京都港区六本木六丁目10番1号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者; および
- (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 石田 真路 (ISHIDA, Shinji).
- (74) 代理人: 小栗 昌平, 外 (OGURI, Shohei et al.); 〒1076013 東京都港区赤坂一丁目12番32号アーク森ビル13階 栄光特許事務所 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, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.
- (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, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR),

[続葉有]

(54) Title: GAME DEVICE

(54) 発明の名称: ゲーム装置



AA... DECISION MEANS
BB... FIGHT HISTORY INFORMATION STORING MEANS
CC... PARTICIPATION INHIBITING MEANS
DD... GAME PROCEEDING MEANS
EE... RETIRE INSTRUCTING OPERATION
(SPECIFIC OPERATION)
FF... ENTRY OPERATION
(PARTICIPATION INSTRUCTING OPERATION)
GG... ORDER DETERMINING MEANS
HH... TEMPORARY PROCESSING MEANS
II... OPERATION ACCEPTING MEANS
JJ... BETTING OPERATION
KK... GAME VALUE PAYOUT MEANS
LL... ABILITY INFORMATION STORING MEANS
MM... BET DETERMINING MEANS
NN... GAME VALUE ACCEPTING MEANS
OO... TRAINING INSTRUCTING OPERATION
(ABILITY INFORMATION UPDATE INSTRUCTING OPERATION)
PP... ABILITY INFORMATION UPDATING MEANS

(57) Abstract: Game proceeding means can sequentially execute a plurality of competition games, in which a plurality of competition candidates compete each other. Instruction accepting means can accept a first instruction to cause a private competition candidate to participate as one of the competition candidates into at least one of the competition games, from a player in correlation to player specifying information for specifying the player. Processing means can perform, when a first competition game, into which the private competition candidate satisfying a predetermined condition participates, the operation to raise the probability of a win of the private competition candidate temporarily in the competition game. Inhibiting means can inhibit the participation of the private competition candidate having participated into the first competition game, into a competition game to be played subsequent to the first competition game.

(57) 要約: ゲーム進行手段は、複数の競争対象が互いに競い合う複数の競争ゲームを順次実行可能である。指示受付手段は、プレイヤーから、前記複数の競争ゲームの少なくとも一つに前記複数の競争対象の一つとして私的競争対象を参加させる第1指示を、該プレイヤーを特定するプレイヤー特定情報に関連付けて受け付け可能である。処理手段は、所定の条件を満足する前記私的競争対象が参加する第1競争ゲームが前記複数の競争ゲームの一つとして実行される際に、該私的競争対象の前記競争ゲームにおける勝利の確率を一時的に増加させる動作が可能である。禁止手段は、前記第1競争ゲームに続いて実行される競争ゲームへの、該第1競争ゲームに参加した前記私的競争対象の参加を禁止させる動作が可能である。

WO 2006/077979 A1



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

添付公開書類:

— 国際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される
各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語
のガイダンスノート」を参照。

明 細 書

ゲーム装置

技術分野

- [0001] 本発明は、複数の競争対象が互いに競い合う競争ゲームを実行するゲーム装置に関するものである。

背景技術

- [0002] この種のゲーム装置としては、複数の競争馬キャラクタ(競争対象)が互いに順位を競い合う競馬レース(競争ゲーム)を実行する競馬ゲーム装置が広く知られている(例えば日本国特許出願公開公報2002-95870号に記載)。

この公報に記載の競馬ゲーム装置では、プレイヤーの持ち馬に係る競走馬キャラクタ(特定競争対象)を上記競馬レースに出走させることができる。そして、競馬ゲーム装置で用意されているGIレースで3回以上優勝すること又は獲得したメダル枚数(生涯獲得賞金)が2000枚を超えていることという条件(所定の条件)を満たすプレイヤーの持ち馬に係る競走馬キャラクタについて、そのプレイヤーが引退する旨の操作を行う(所定の条件)と、その競走馬キャラクタを引退させることができる。この引退の処理を行うと、上記公報には具体的な記載はないが、そのプレイヤーの持ち馬に係る競走馬キャラクタについて、それ以降の競馬レースへの参加が禁止される。よって、プレイヤーは、自分の持ち馬に係る競走馬キャラクタに対して引退する処理が行われると、それ以後はその競走馬キャラクタを競馬レースに参加させることができなくなる。

- [0003] 上記公報に記載の競馬ゲーム装置のように、持ち馬に係る競走馬キャラクタを引退させた後にその競走馬キャラクタのレース参加を禁止するような競馬ゲーム装置において、上記のように引退する旨の操作を行う場合には、その直前に当該競走馬キャラクタが参加したレースがその競走馬キャラクタにとって最後のレース(引退レース)となる。このような引退レースについては、特にプレイヤーがその競走馬キャラクタを勝たせたいという気持ちが強い傾向にある。このようなプレイヤーの気持ちが引退レースの結果に反映され得るようにできれば、ゲーム性が高まる。

- [0004] ところが、従来の競馬ゲーム装置においては、プレイヤーの持ち馬に係る競走馬キャラクタの引退レースであっても、その競走馬キャラクタが勝つ確率は、引退レースだからといって特別な処理を行ってはいない。すなわち、当該レースがその競走馬キャラクタの引退レースであってもそうでなくても、その競走馬キャラクタが勝つ確率は全く変わらない。そのため、従来の競馬ゲーム装置では、上述したようなプレイヤーの気持ちを引退レースの結果に反映させることはできず、ゲーム性が低いという問題があった。
- [0005] なお、持ち馬に係る競走馬キャラクタを引退させる旨の操作を行った後にその競走馬キャラクタの引退レースを行う競馬ゲーム装置も従来存在するが、この競馬ゲーム装置でも、その競走馬キャラクタが勝つ確率は、引退レースだからといって特別な処理を行ってはいない。したがって、この競馬ゲーム装置でも、上記問題が生じる。
- [0006] また、競馬ゲーム装置に限らず、複数の競争対象が互いに競い合う競争ゲームを繰り返し実行し、かつ、同一の特定競争対象が複数回にわたって競争ゲームに参加し得るように構成されたものであって、所定の条件を満たす特定競争対象が参加した競争ゲーム以降の競争ゲームについてはその特定競争対象の参加を禁止するようなゲーム装置についても、上記と同様の問題が生じ得る。

発明の開示

- [0007] よって本発明の目的は、プレイヤーに係る特定競争対象が参加可能な最後の競争ゲームでその特定競争対象を勝たせたいというプレイヤーの気持ちを、その最後の競争ゲームの結果に反映させることが可能なゲーム装置を提供することである。
- [0008] 上記目的を達成するために、本発明によれば、ゲーム装置であって、
 複数の競争対象が互いに競い合う複数の競争ゲームを順次実行可能であるゲーム進行手段と、
 プレイヤーから、前記複数の競争ゲームの少なくとも一つに前記複数の競争対象の一つとして該プレイヤーにより用意された私的競争対象を参加させる第1指示を、該プレイヤーを特定するプレイヤー特定情報に関連付けて受付け可能である指示受付手段と、
 所定の条件を満足する前記私的競争対象が参加する第1競争ゲームが前記複数

の競争ゲームの一つとして実行される際に、該私的競争対象の前記競争ゲームにおける勝利の確率を一時的に増加させる動作が可能である処理手段と、

前記第1競争ゲームに続いて実行される競争ゲームへの、該第1競争ゲームに参加した前記私的競争対象の参加を禁止させる動作が可能である禁止手段とを具備して成るものが提供される。

- [0009] この構成によれば、あるプレイヤーの私的競争対象が所定の条件を満足しつつある競争ゲーム(第1競争ゲーム)に参加すると、それ以降の競争ゲーム(第2競争ゲーム)についてはその私的競争対象の参加が禁止される。本ゲーム装置では、この私的競争対象にとって最後の競争ゲームとなる第1競争ゲームについては、その私的競争対象の勝つ確率が高まる処理がなされる。すなわち最後の競争ゲームでは、その競争ゲームが通常の競争ゲーム(最後の競争ゲームではない競争ゲーム)である場合に比べ、そのプレイヤーの私的競争対象が勝利する確率が高まる。よって、プレイヤーに係る私的競争対象が参加可能な最後の競争ゲームではその私的競争対象を勝たせたいというプレイヤーの気持ちを、その最後の競争ゲームの結果に反映させることが可能となる。

前記複数の競争ゲームの各々における前記複数の競争対象の各々の順位を決定するために抽選を実行可能な順位決定手段を更に具備してよい。この場合、前記複数の競争対象は、前記競争ゲームにおける勝利の確率を示す勝率データと関連付けられており、前記順位決定手段は前記勝率データを参照して前記抽選を実行し、前記処理手段は、前記私的競争対象が前記所定条件を満足した際に、前記勝率の確率が増加するように前記勝率データを修正可能である。

- [0010] 上記競争ゲームとしては、野球、サッカー、格闘技等のように複数の競争対象が対戦していずれか1つの競争対象が勝つような競技に係るものと、競馬、競輪、競艇などの着順を争うようなレースに係るものがある。本ゲーム装置において行われる競争ゲームは後者のレースに係るものであり、その競争レースの順位は順位決定手段により予め抽選により決定され、その決定された順位となるように競争レースが進行される。そして、本ゲーム装置によれば、このような競争レースにつき、私的競争対象が参加可能な最後の競争レースでその私的競争対象が勝つ確率が高まる。

- [0011] 前記私的競走体の競争能力を示す能力情報を前記プレイヤー特定情報と関連付けて記憶保持可能である記憶手段を更に具備してもよい。この場合、前記ゲーム進行手段は前記能力情報を参照して前記競争ゲームを実行し、前記処理手段は、前記私的競争対象が前記所定条件を満足した際に、前記競争能力を向上させるように前記能力情報を修正可能である。
- [0012] この構成によれば、あるプレイヤーの私的競争対象についての最後の競争ゲームでは、その私的競争対象の勝つ確率が高まるように、その私的競争対象の能力情報が一時的に高められる。したがって、最後の競争ゲームでは、その競争ゲームが通常の競争ゲームである場合に比べて、そのプレイヤーの私的競争対象が勝つ確率が高まる。
- 前記指示受付手段は、前記能力情報を更新する第2指示を受付可能としてもよい。
- [0013] この能力情報の変更は、ゲーム上においてプレイヤーが私的競争対象を仮想的にトレーニングして育て上げるという作業に相当する。このように、プレイヤーが自分で育て上げた私的競争対象については、その私的競争対象が参加し得る最後の競争ゲームでその私的競争対象を勝たせたいという気持ちが特に強い。本ゲーム装置によれば、このようにプレイヤーに対して強い気持ちを抱く私的競争対象の最後の競争ゲームにおいて、その私的競争対象が勝つ確率を高めることができる。
- [0014] 前記私的競走体の過去の少なくとも1つのレース結果を示す履歴情報を前記プレイヤー特定情報と関連付けて記憶保持可能である記憶手段を更に具備してもよい。この場合、前記所定の条件は、前記履歴情報が所定のレース結果を示すという条件を含む。
- [0015] この構成によれば、私的競争対象が過去に参加した競争ゲームの勝敗結果に応じ、その私的競争対象について、最後の競争ゲームで勝つ確率が高まるかどうかが決まる。よって、過去の競争ゲームの勝敗結果によって限定される一部の私的競争対象だけが最後の競争ゲームで勝つ確率が高まるという利益を得ることができ、ゲーム性が高まる。
- [0016] 前記所定の条件は、前記指示受付手段が前記プレイヤーから所定の指示を受付けるという条件を含んでもよい。

この構成によれば、プレイヤーの希望に応じて、そのプレイヤーの私的競争対象が参加する競争ゲームを最後の競争ゲームとするかどうかを決めることができる。

[0017] 本発明によれば、コンピュータに以下の処理を実行させるプログラムを備えたプログラム製品であって、該処理は、

複数の競争対象が互いに競い合う複数の競争ゲームの順次実行することと、

プレイヤーから、前記複数の競争ゲームの少なくとも一つに前記複数の競争対象の一つとして私的競争対象を参加させる第1指示を、該プレイヤーを特定するプレイヤー特定情報に関連付けて受付けることと、

所定の条件を満足する前記私的競争対象が参加する第1競争ゲームが前記複数の競争ゲームの一つとして実行される際に、該私的競争対象の前記競争ゲームにおける勝利の確率を一時的に増加させることと、

前記複数の競争ゲームの一つとして前記第1競争ゲームの後に実行される第2競争ゲームへの、該第1競争ゲームに参加した前記私的競争対象の参加を禁止させることとを具備して成るものも提供される。

図面の簡単な説明

[0018] [図1]は、本発明の一実施例に係るアーケードゲーム機の構成を示すブロック図である。

[図2]は、同アーケードゲーム機を示す斜視図である。

[図3]は、同アーケードゲーム機のメイン制御部のハードウェア構成を示すブロック図である。

[図4]は、同アーケードゲーム機のステーション制御部のハードウェア構成を示すブロック図である。

[図5A]は、プレイヤーデータのデータ構造を示す表である。

[図5B]は、プレイヤーに配布される磁気カードに書き込まれるデータのデータ構造を示す表である。

[図6]は、同アーケードゲーム機における調教処理時にディスプレイに表示される調教画面の一例を示す。

発明を実施するための最良の形態

- [0019] 以下、本発明を、複数の競争馬キャラクタ(競争対象)が互いに順位を競い合う競争馬レース(競争レース)を実行する業務用のゲーム装置(以下、「アーケードゲーム機」という。)に適用した一実施形態について説明する。
- [0020] 図2に示すように、このアーケードゲーム機1は、中央部分に設けられたフィールド2と、このフィールド2を取り囲むように設けられた複数のステーション10とを備えている。フィールド2には、出馬ゲート3を備える競馬場の馬場4が設けられ、この馬場4内で複数の図示しない模型馬が走行することで競馬レースが展開される。また、このフィールド2の周囲には、レースの実況や歓声等を流す複数のスピーカー5が配置されている。また、フィールド2の上方には、ゲーム名称等を表示するための表示部6やフィールド2を照明する照明装置7が配置されている。これら表示部6及び照明装置7は、支持柱8により支持されている。
- [0021] 上記ステーション10には、ゲームの進行に応じたゲーム画面を表示するディスプレイ11と、このディスプレイ11の表示面に重ね合わされたタッチパネル12とが設けられている。プレイヤーがゲーム画面の指示に従いディスプレイ11に表示されたゲーム画面の所定位置に触ると、タッチパネル12によりその位置が検出され、アーケードゲーム機1においてプレイヤーの操作内容が認識される。また、ステーション10には、プレイヤーによりゲーム価値であるメダルが投入されるメダル投入部13、プレイヤーに対してメダルが払い出されるメダル払出口14および磁気カードを挿入するための磁気カード差込口15が設けられている。
- [0022] 上記アーケードゲーム機1において、プレイヤーは、競争馬キャラクタの馬主としてゲームに参加することができる。具体的には、プレイヤーは、複数用意された競争馬キャラクタの中から好きな競争馬キャラクタを選択し、その競争馬キャラクタを所定枚数のメダルを支払って取得することができる。取得した競争馬キャラクタの名前は、予めアーケードゲーム機本体内に記録された中から選択した名前と、プレイヤーの入力したプレイヤー名(例えばプレイヤーの氏名)とを組み合わせることにより作成するようにしてもよい。そして、プレイヤーは、取得した競争馬キャラクタの能力を高めるべく調教(トレーニング)を行い、その競争馬キャラクタを育成することができる。この調教処理の詳細については後述する。また、調教した競走馬キャラクタを自分の希望

するレースに出走させることができる。尚、上記アーケードゲーム機1では、プレイヤーが馬主としてゲームに参加する場合のゲームの継続性を確保するため、プレイヤーに配布される磁気カードを用いることで、別の日にゲームの続きを再開することができる。

[0023] フィールド2側に配置されるメイン制御部100は、図3に示すように、メイン制御装置101と、フィールド2における模型馬の走行等を制御するためのフィールド制御装置102と、上記照明装置7を制御する照明制御装置103と、上記スピーカー5で流す歓声や実況等の音を制御する音響制御装置104と、プレイヤーごとの各種データを記録するためのSRAM105およびフラッシュメモリ106と、ゲームに必要なプログラムおよび各種データベースが格納されたROM107とを備える。上記メイン制御装置101は、フィールド制御装置102、照明制御装置103、音響制御装置104、SRAM105、フラッシュメモリ106およびROM107に、それぞれ接続されている。ROM107には、馬主としてプレイするプレイヤーにより選択される予め多種類用意された馬名データとその音声データ、各馬に関する各種データ、レースの日程等のデータベースが格納されている。

[0024] 各ステーション10に設けられているステーション制御部200は、図4に示すように、ステーション制御装置201と、メダルの払い出し等を管理するメダル管理装置202と、プレイヤーの各種データを一時的に記録するRAM203と、磁気カード差込口15に差し込まれた磁気カードの磁気情報を読み取る磁気情報読取装置204と、磁気カードにIDコード等の各種情報を書き込むための磁気情報書込装置205とを備える。上記ステーション制御装置201は、メダル管理装置202、RAM203、磁気情報読取装置204及び磁気情報書込装置205に、それぞれ接続されている。また、このステーション制御装置201は、ステーション10に設けられた、図2に示すディスプレイ11及びタッチパネル12、メダル投入部13を介して投入されたメダルを検出する図示しないメダル投入センサ、磁気カード差込口15に差し込まれた磁気カードを駆動するための図示しない磁気カード駆動装置等にも、それぞれ接続されている。

[0025] また、各ステーション10側のステーション制御装置201は、図3及び図4に示すように、フィールド2側のメイン制御装置101に接続されており、これらの間で必要な通信

が可能となっている。

[0026] プレイヤーごとに記録、管理されるプレイヤーデータのデータ構造の一例を図5Aに示す説明図である。このプレイヤーデータは、プレイヤーごとに割当てられるプレイヤー特定情報としてのIDコード、そのプレイヤーに関する個人情報、そのプレイヤーの持ち馬(特定競争対象)に関する持ち馬情報、そのプレイヤーが最後にゲームを行った日を特定するための最終プレイ日情報、データの更新を記録する書換情報、磁気カードの改竄防止等を目的とするチェックコード等が含まれている。また、このプレイヤーデータには、そのプレイヤーのゲーム履歴情報のほか、ゲーム進行に関係のない画面レイアウト等の情報も含まれている。上記IDコードは、1人のプレイヤーに対して1つだけ割当てられる番号であり、他のプレイヤーデータとIDが重複しないように設定される。尚、上記個人情報、上記持ち馬情報及び上記最終プレイ日情報は、中断されたゲームの継続性を確保するためのゲーム履歴情報として用いられる。このプレイヤーデータは、図3に示したSRAM105又はフラッシュメモリ106に保存される。

[0027] 上記個人情報には、プレイヤー名、総プレイ回数などのプレイヤー個人に関する情報が含まれている。この個人情報は、プレイヤー名を持ち馬の冠名として用いるようにゲーム内容に反映されるデータとして使用されたり、顧客管理データとして利用されたりする。

[0028] 上記持ち馬情報には、持ち馬ごとに、持ち馬の名前を特定するための馬名コード、成長の仕方の特徴を示す成長カーブを特定される馬タイプ情報、性別、年齢、出走回数、スピード、スタミナ、コンディション、獲得賞金累積額、勝敗結果情報である過去のレースごとの戦績(例えば1着、2着、3着あるいは着外)等が含まれている。馬名コードは、上記ROM107に格納された馬名データのデータベース内の各馬名データと関連付けられており、この馬名コードに基づき、馬名データを読み出してゲームに使用する。

[0029] プレイヤーがプレイを中断するときに、上記磁気カードに書き込まれる書込データのデータ構造の一例を図5Bに示す説明図である。この書込データには、上記プレイヤーデータの中の一部が記録される。具体的には、上記IDコード及び上記チェック

コードと、ゲーム進行に関係のない画面レイアウト等の情報が記録される。

[0030] 馬主としてプレイするプレイヤーは、ゲームを再開しようとする場合、任意のステーション10で上記磁気カードを挿入する。これにより、その磁気カードに記録されたチェックコードを読み込んで、これに書き込まれている情報が正常なものであるか否かを判断した後、その磁気カードに記録されたIDコードを読み込む。そして、このIDコードに対応するプレイヤーデータを、図3に示すSRAM105又はフラッシュメモリ106から読み出す。読み出されたプレイヤーデータは、上記ステーション10における図4に示したRAM203に読み込まれ、所定の処理に利用される。これにより、プレイヤーは、磁気カードを用いることで、何時でもゲームの続きを再開することができ、自分が育成した競走馬キャラクタを継続的に使用してゲームを楽しむことができる。

[0031] また、上記アーケードゲーム機1においては、所定のサイクルに従って実際の中央競馬と同一名称のレースが順次開催される。1年分のレースとして約60のレースが用意されており、レースごとに、メダルをベットのための時間すなわちゲーム上における投票券(馬券)を購入するための時間、模型馬によりレースが行われる時間、レース結果を表示するための時間が確保される。プレイヤーは、レースごとに勝ち馬を予想し、自由に馬券を購入することができる。この馬券の購入は、メダルをベットすることにより行い、購入した馬券がレースの結果と一致していれば、メダルのベット数とオッズに応じた枚数のメダルが配当として払い出される。上記アーケードゲーム機1では、投票法の種類として、単勝、馬連、馬単、ワイドの4種類が用意されており、プレイヤーは、いずれかの投票法を用いて、勝ち馬となる競争馬キャラクタを予想し、その競争馬キャラクタにベットする。

[0032] 以下、プレイヤーの持ち馬に係る競走馬キャラクタの引退処理について説明する。

図1に示すように、アーケードゲーム機1は、操作受付手段、ゲーム進行手段、能力情報記憶手段、判断手段、一時処理手段及び参加禁止手段を備えている。更に、本アーケードゲーム機1は、順位決定手段、能力情報更新手段、勝敗履歴記憶手段、ベット決定手段、ゲーム価値受取手段及びゲーム価値払出手段を有している。

[0033] 上記操作受付手段は、プレイヤーのベット操作、出走操作(参加指示操作)、引退指示操作(特定の操作)、調教指示操作(能力情報更新指示操作)などを受け付ける

ためのものであり、主に上記タッチパネル12、ステーション制御装置201及びメイン制御装置101により構成される。プレイヤーがベット操作するに当たり、ステーション10のディスプレイ11には、オッズ表や、プレイヤーがベットする2つの競走馬キャラクタを選択してそのベット対象にベットするメダル枚数を入力するための操作ボタン画像等が表示される。プレイヤーは、そのディスプレイ11の表示内容に従ってタッチパネル12を操作し、ベット操作を行う。

[0034] また、プレイヤーが出走操作するに当たっては、ステーション10のディスプレイ11には出走指示画面が表示され、プレイヤーがその出走指示画面上の出走ボタンを操作することにより、自分の持ち馬に係る競走馬キャラクタを、自分の希望するレースに出走させることができる。

[0035] また、プレイヤーが引退指示操作するに当たっては、ステーション10のディスプレイ11には引退指示画面が表示され、プレイヤーがその引退指示画面上の引退ボタンを操作することにより、自分の持ち馬に係る競走馬キャラクタを引退させることができる。この引退の処理については後述する。

[0036] また、プレイヤーが調教指示操作するに当たっては、ステーション10のディスプレイ11には調教画面が表示され、プレイヤーがその調教画面上の各種調教指示ボタンを操作することにより、自分の持ち馬に係る競走馬キャラクタに対して調教処理を行うことができる。この調教処理の詳細についても後述する。

[0037] 上記ゲーム進行手段は、出走する8つの競争馬キャラクタが互いに順位を競い合う競馬レースを進行し、また、これらのレースで勝つ競争馬キャラクタをプレイヤーが予想する予想ゲームを進行する。このゲーム進行手段は、主に上記メイン制御部により構成される。

[0038] 上記順位決定手段は、主に上記メイン制御装置101により構成される。この順位決定手段は、レースに出走する8つの競走馬キャラクタの各勝率データに基づいて、上記ゲーム進行手段が進行するレースで1位になる競走馬キャラクタを抽選により決定するとともに、残りの競走馬キャラクタの中から、下記の数式(1)から得られる該残りの競走馬キャラクタの修正勝率データ X' を用いて、最下位までの競走馬キャラクタを抽選により順次決定する。

[0039]
$$X' = X / (1 - Y) \quad (1)$$

ただしXは算出対象となる各競走馬キャラクタの勝率データであり、Yは既に順位が決定した競走馬キャラクタの勝率データの総和である。

[0040] 上記順位決定手段の具体的動作について説明すると、まず、各競走馬キャラクタの勝率データを各競走馬キャラクタの抽選確率データとした抽選テーブルを生成する。この抽選テーブルは、メイン制御装置101で生成可能な全乱数を、各競走馬キャラクタの勝率データの比率に従って按分し、各競走馬キャラクタに対応付けたものである。そして、メイン制御装置101は、1位になる競走馬キャラクタを決定すべく1つの乱数を生成し、その生成した乱数と上記抽選テーブルとを比較し、当該乱数に対応した競走馬キャラクタを特定する。これにより、上記ゲーム進行手段は、この競走馬キャラクタが1位になるようにレースを進行することになる。

[0041] 次に、メイン制御装置101は、1位に決定された競走馬キャラクタの勝率データと、残りの競走馬キャラクタの各勝率データの各々とを上記数式(1)に代入し、当該残りの競走馬キャラクタの修正勝率データ $X'_1 \sim X'_7$ をそれぞれ算出する。そして、算出された各修正勝率データ $X'_1 \sim X'_7$ をそれらの競走馬キャラクタの抽選確率データとした新たな抽選テーブルを生成する。その後、メイン制御装置101は、2位になる競走馬キャラクタを決定すべく1つの乱数を生成し、その生成した乱数と上記新たな抽選テーブルとを比較し、当該乱数に対応した競走馬キャラクタを特定する。これにより、上記ゲーム進行手段は、この競走馬キャラクタが2位になるようにレースを進行することになる。以下同様にして、最終順位までの競走馬キャラクタを決定する。

[0042] 上記能力情報記憶手段は、各競走馬キャラクタごとに上記競馬レースでの勝敗に関わる能力情報を記憶するものであって、プレイヤーの持ち馬(特定競争対象)に係る能力情報についてはそのプレイヤーのIDコード(プレイヤー特定情報)に関連付けられた状態で記憶している。この能力情報記憶手段は、主に上記メイン制御部のSRAM105又はフラッシュメモリ106により構成される。本実施形態における能力情報としては、基本情報(メダル価値情報)、コンディション情報、騎手情報及び年齢情報などを用いる。メダル価値情報とは、その競走馬キャラクタの総合的な能力を示す数値データであり、おおよそプレイヤーがその競走馬キャラクタに対して後述する調教処

理を行うことにより費やしたメダル枚数に相当するものである。コンディション情報、騎手情報及び年齢情報は、後述するように勝率データを算出する際に、上記メダル価値情報の数値をどの程度下げるかを定めるための情報である。なお、能力情報として用いる情報は、これらの情報に限らず、適宜選択される。

[0043] ここで、上記順位決定手段が用いる勝率データは、上記能力情報記憶手段に記憶された能力情報を用いて算出される。詳しくは、上記ゲーム進行手段が上記予想レースの進行を開始する前に、メイン制御装置101が当該レースに出走する8つの競走馬キャラクタが決定したら、各競走馬キャラクタに対応した能力情報を用いて、各競走馬キャラクタの勝率データを算出する。具体的に説明すると、まず、各競走馬キャラクタのメダル価値情報に係る数値、又はこの数値に各競走馬キャラクタに共通する係数を乗じて得た数値を、その競走馬キャラクタのパラメータ値の最大値とし、その数値から、レース時におけるコンディション情報、騎手情報及び年齢情報から所定の算出式により決定される減算値を減算して、それを当該レース時におけるその競走馬キャラクタのパラメータ値とする。そして、当該レースに出走する全競走馬キャラクタのパラメータ値の合算値に対する、各競走馬キャラクタのパラメータ値の割合をそれぞれ算出し、各算出値を各競走馬キャラクタの勝率データとする。この勝率データは、レースに出走する各競争馬キャラクタごとに、その競争馬キャラクタが当該レースで1位になる確率を示すものである。各競走馬キャラクタの勝率データは、レースに出走する他の競走馬キャラクタの能力情報の数値によって変動するものであり、同じ競争馬キャラクタであってもレースごとに勝率データは異なってくる。

[0044] 本実施形態において、各競走馬キャラクタのメダル価値情報については、レースへの出走により、各競走馬キャラクタのメダル価値情報に係る数値に上記係数を乗じて得た数値が減算される。具体例を挙げて説明すると、メダル価値情報が例えば100である競走馬キャラクタがレースに出走した場合、レースごとに設定された係数又はレースの区別なく一律に設定された係数が例えば10%であると、その競走馬キャラクタのメダル価値情報は、 $100 - (100 \times 10\%) = 90$ となる。なお、このようにレース後に低下したメダル価値情報は、後述する調教処理によりメダルを支払うことで高めることができる。このように、レースへの出走により競走馬キャラクタのメダル価値情報が

低下するようにしていることで、全プレイヤーの持ち馬に係る全競走馬キャラクタについてのメダル獲得率の期待値を、ほぼ等しくすることが可能となる。なお、ここでいう「メダル獲得率」とは、当該競走馬キャラクタがレースに出走して獲得するメダル枚数に対する、当該競走馬キャラクタの調教処理により費やすメダル枚数の比率である。

[0045] この点について詳しく説明すると、メダル価値情報が高い競走馬キャラクタについては、上述したように当該レースに勝つ確率が高いので当該レースで勝つことにより所定枚数のメダル枚数(賞金)が得られる確率が高い。しかし、このような競走馬キャラクタは、当該レースに出走することによりメダル価値情報の減少する割合が大きいので、以降の調教処理でその減少分のメダル価値情報を回復させるために費やすメダル枚数が多くなる。これに対し、メダル価値情報が低い競走馬キャラクタについては、上述したように当該レースに勝つ確率が低いので当該レースで勝つことにより所定枚数のメダル枚数(賞金)が得られる確率が低い。しかし、このような競走馬キャラクタは、当該レースに出走することによりメダル価値情報の減少する割合が小さいので、以降の調教処理でその減少分のメダル価値情報を回復させるために費やすメダル枚数が少なく済む。その結果、メダル価値情報が高い競走馬キャラクタについては獲得と消費に係るメダル枚数が多く、メダル価値情報が低い競走馬キャラクタについては獲得と消費に係るメダル枚数が少ないという違いはあるものの、上記係数、上記賞金、調教処理に支払うメダル枚数などを適宜設定することで、両競走馬キャラクタ間でメダル獲得率の期待値でほぼ等しくすることができる。

[0046] このように全プレイヤーの持ち馬に係る全競走馬キャラクタについてのメダル獲得率の期待値をほぼ等しくできる結果、本アーケードゲーム機におけるペイアウト率を所望のペイアウト率に維持することが可能となる。

[0047] 上記能力情報更新手段は、上記操作受付手段が調教指示操作を受け付けたら、そのプレイヤーに係るIDコードに関連付けられた上記能力情報記憶手段内の能力情報を更新する。この能力情報更新手段は、主にステーション制御装置201及びメイン制御装置101から構成される。具体的には、プレイヤーが行った調教指示操作の内容を示す操作データは、ステーション10のタッチパネル12からステーション制御装置201を介してメイン制御装置101に送られる。

[0048] この能力情報更新手段による処理(調教処理)の具体的内容は、次のとおりである。

プレイヤーが調教を行う旨の操作をタッチパネル12に対して行くと、そのステーション10では調教モードに移行し、ディスプレイ11に図6に示すような調教画面が表示され、プレイヤーは各種調教指示操作を行うことが可能になる。この調教画面には、図6に示すようにプレイヤーの持ち馬の画像が表示される。その調教画面の下部には、「芝」、「ウッドチップ」、「ダート」、「坂路」及び「砂遊び」という5種類の調教方法を選択するためのボタンが表示されている。プレイヤーは、いずれかの調教方法のボタンをタッチすることで、その調教方法による調教処理を自分の持ち馬に係る競走馬キャラクターに対して行うことができる。具体的には、「芝」、「ウッドチップ」、「ダート」による調教処理では、例えば2枚のメダルを費やすことで、自分の持ち馬に係る競走馬キャラクターのメダル価値情報の数値を変化させることができる。これらの調教処理は、メダル価値情報の変化量がそれぞれ異なり、例えば、「芝」の調教処理は0～4のいずれかの数値分だけメダル価値情報の数値が変化し、「ウッドチップ」の調教処理は必ず2だけメダル価値情報の数値が変化し、「ダート」の調教処理は－1～5のいずれかの数値分だけメダル価値情報の数値が変化する。なお、「芝」と「ダート」の調教処理におけるメダル価値情報の数値変化量は乱数抽選により決定する。一方、「坂路」及び「砂遊び」による調教処理では、例えば2枚のメダルを費やすことで、自分の持ち馬に係る競走馬キャラクターのコンディション情報の数値を変化させることができる。コンディション情報は、0～100%の数値であり、この数値が100%であれば、レース時における上記パラメータ値の算出に際してコンディション情報によるメダル価値情報の数値減算量は0となり、0%であれば、レース時における上記パラメータ値の算出に際してコンディション情報によるメダル価値情報の数値減算量は、コンディション情報によりメダル価値情報の数値を減算する既定最大値となる。

[0049] なお、能力情報のうちの年齢情報の数値(年齢)は、調教処理により変化させることはできず、1年のレースサイクルが終了するたびに1歳ずつ増加する。この年齢情報の数値が既定数値(例えば3歳)を越えると、徐々にメダル価値情報の数値減算量が大きくなるように設定されている。

[0050] 上記勝敗履歴記憶手段は、プレイヤーの持ち馬に係る競走馬キャラクタ(特定競争対象)が過去に参加したレースの勝敗結果を示す勝敗結果情報である過去の戦績を、そのプレイヤーのIDコードに関連付けた状態で記憶している。この勝敗履歴記憶手段は、主にSRAM105又はフラッシュメモリ106により構成される。この過去の戦績から、その競走馬キャラクタが優勝したGIレースを特定することができる。

[0051] 上記判断手段は、プレイヤーの持ち馬に係る競走馬キャラクタ(特定競争対象)が所定の引退条件(所定の条件)を満たすか否かの判断を行うものである。この判断手段は、主に上記メイン制御装置101により構成される。本実施形態における引退条件は、本アーケードゲーム機1で行われる上述した60レースのうちの所定のレースに優勝することで、牡馬三冠、牝馬三冠、天皇賞完全制覇、グランプリ完全制覇、古馬五大レース制覇、スプリント制覇、マイル制覇のいずれかを成し遂げること(第1条件)、及び、プレイヤーの引退指示操作がなされること(第2条件)の2つの条件である。具体的には、プレイヤーがタッチパネル12に対して引退指示操作を行うと、まず上記第2条件が満たされ、これを受けて上記判断手段が上記勝敗履歴記憶手段から当該プレイヤーのIDに関連づけられたプレイヤーデータの当該競走馬キャラクタに係る過去の戦績を読み出し、この戦績の情報からその競走馬キャラクタが優勝したGIレースを特定し、上述した牡馬三冠、牝馬三冠、天皇賞完全制覇、グランプリ完全制覇、古馬五大レース制覇、スプリント制覇、マイル制覇のいずれかを成し遂げているという上記第1条件を満たすか否かを判断する。

[0052] 上記第1条件を満たすと判断すると、上記判断手段は、引退条件がすべて満たされたと判断し、その判断結果を上記ゲーム進行手段に送る。これを受けたゲーム進行手段は、当該競走馬キャラクタが次に出走するレースにおいて、例えば「有馬記念、これがXXXの引退レースとなります。」、「XXX、最後にどういった脚をきせてくれるでしょうか!」というような実況音声スピーカー5から出力するなどの引退演出を行う。

[0053] また、引退条件をすべて満たしたと判断した判断手段は、その判断結果を後述する一時処理手段及び参加禁止手段にも送る。

上記一時処理手段は、上記判断手段が上記引退条件をすべて満たすと判断した

競走馬キャラクタが参加する最後のレースにおいて、その競走馬キャラクタの勝つ確率が高まるように、上記ゲーム進行手段が当該最後のレースを進行する際に用いるその競走馬キャラクタの能力情報をその最後のレースについてのみ一時的に変更する。この一時処理手段は、主に上記メイン制御装置101により構成される。

[0054] 具体的には、例えば、上記順位決定手段が当該最後のレースにおける各競走馬キャラクタの勝率データを算出する際に用いるパラメータ値を決定するための年齢情報を3歳に変更する。詳しく説明すると、一般に、引退する競走馬キャラクタは、その年齢情報の数値が大きく、その分だけ上記減算値が大きくなるので、引退レース時には、パラメータ値が低くて勝率データが低くなる傾向にある。そのため、従来では、プレイヤーの持ち馬に係る競走馬キャラクタが引退レースで勝つことは難しかった。そこで、本実施形態では、その年齢情報の数値を、上記減算値が最も小さくなる3歳に変更する。これにより、当該競走馬キャラクタのパラメータ値は、その競走馬キャラクタのメダル価値情報に係る数値(パラメータ値の最大値)に近い数値となり、勝率データが高くなる。

[0055] 他の方法としては、例えば、算出した当該競走馬キャラクタのパラメータ値に所定値を加えたり、1より大きい所定係数を乗じたりして、そのパラメータ値を高め、当該競走馬キャラクタの勝率データを高める方法が考えられる。この場合、そのパラメータ値自体が当該競走馬キャラクタの能力情報となる。これにより、当該競走馬キャラクタのパラメータ値は、その競走馬キャラクタのメダル価値情報に係る数値(パラメータ値の最大値)に近い数値又はそれ以上の数値となり得る。

[0056] 更に他の方法としては、通常のレースと同じように各競走馬キャラクタの勝率データを求めた後、上記引退条件をすべて満たすと判断した競走馬キャラクタの勝率データが高まるように、勝率データ自体を変更するようにしてもよい。この方法であれば、例えば、本実施形態のように能力情報に基づいて勝率データを算出する方法とは異なる方法、すなわち、能力情報を用いなくて勝率データを算出する方法によって、勝率データを算出するような場合であっても、引退レースにおいて当該競走馬キャラクタが勝つ確率を高めることができる。

[0057] 上記参加禁止手段は、プレイヤーの持ち馬に係る競走馬キャラクタが引退レース以

後のレースに参加するのを禁止するものである。この参加禁止手段は、主にメイン制御部から構成される。具体的には、引退レース以後のレースについて、引退した競走馬キャラクタの出走操作に係る操作データを受け取ることを拒否する。他の方法としては、ステーション10のディスプレイに表示される出走指示画面上の出走ボタンを無効にするなどして、上記操作受付手段が出走操作を受け付けないようにしてもよい。また、更に他の方法としては、引退した競走馬キャラクタの持ち馬情報を消去するようにしてもよい。

[0058] 上記ベット決定手段は、上記操作受付手段が受け付けたベット操作に基づき、その投票法に応じた数の競走馬キャラクタを選択し、かつ、その選択した競走馬キャラクタにベットするメダル枚数を決定する。詳しくは、単勝の場合には1つの競走馬キャラクタ単位でベットし、馬連、馬単及びワイドの場合には2つの競走馬キャラクタ単・BR>ハでベットする。上記ベット決定手段は、主にステーション制御装置201及びメイン制御装置101から構成される。具体的には、プレイヤーが行ったベット操作の内容を示す操作データは、ステーション10のタッチパネル12からステーション制御装置201を介してメイン制御装置101に送られる。メイン制御装置101は、その操作データに基づいて競走馬キャラクタを選択し、かつ、その選択した競走馬キャラクタに対してベットするメダル枚数を決定する。このようなプレイヤーのベット内容は、プレイヤーごとにSRAM105およびフラッシュメモリ106に記憶される。

[0059] 上記ゲーム価値受取手段は、上記ベット決定手段が決定したメダル枚数分のメダルを、そのベット操作を行ったプレイヤーから受け取るためのものである。具体的には、プレイヤーは、ステーション10のメダル投入部13に投入されたメダルは、その枚数がカウントされて、メダルデータとして上記メダル管理装置202により管理される。このメダル管理装置202は、プレイヤーとアーケードゲーム機1との間でやりとりされるメダルを管理するものである。プレイヤーからメダルを受け取る場合、メダル管理装置202がその受け取るメダル枚数分だけ、そのプレイヤーのメダルデータのカウンタ値を減少させる処理を行う。したがって、本実施形態において、上記ゲーム価値受取手段は、主にステーション制御装置201、メダル管理装置202により構成される。

[0060] 上記ゲーム価値払出手段は、上記順位決定手段が決定した競走馬キャラクタの順

位に基づいて、各投票法における勝ち馬を決定し、その勝ち馬に係る競争キャラクターに対してベットされたメダル枚数に、対応するオッズを乗じて得た枚数のメダルを、そのプレイヤーへ払い出す。具体的には、メダル管理装置202が、その払い出すメダル枚数分だけ、そのプレイヤーのメダルデータのカウンタ値を増加させる処理を行う。したがって、本実施形態において、上記ゲーム価値払出手段は、主にステーション制御装置201、メダル管理装置202により構成される。なお、上記ゲーム価値払出手段が用いるオッズは、そのレースに出走する競走馬キャラクターの勝率データに基づいて算出される。

[0061] 以上の構成を有するアーケードゲーム機1で、プレイヤーが自分の持ち馬に係る競走馬キャラクターを調教しつつ繰り返しレースに出走させた結果、例えば、天皇賞完全制覇を成し遂げ、そのステーション10のディスプレイ11に表示された引退指示画面の引退ボタンを操作すると、上記判断手段により引退条件を満たすと判断される。そして、プレイヤーは、その競走馬キャラクターを最後に出走させるレース(引退レース)を選択して出走登録を行う。引退レースにおける勝率データの算出にあたっては、当該競走馬キャラクターの年齢情報の数値として全盛時の3歳が用いられるので、通常のレースに比べて当該競走馬キャラクターのパラメータ値が上昇し、勝率データが高くなる。その結果、引退レースの着順抽選において、当該競走馬キャラクターの当選確率が高くなり、その競走馬キャラクターが引退レースで勝つ確率が高くなる。引退レースが終わると、たとえプレイヤーが出走操作を行っても、その後のレースにその競走馬キャラクターを出走登録することが禁止される。したがって、引退レースを行った競走馬キャラクターは、以後のレースに出走することができなくなる。

[0062] なお、引退レースを行った競走馬キャラクターの持ち馬情報は、上述したように消去するようにしてもよいが、例えばインターネット上のWebサーバで公開されているランキングページにアップロードしてランキング登録する際に利用できるようにしてもよい。また、上記アーケードゲーム機1に、牡馬と牝馬の2つの競走馬キャラクターの持ち馬情報を用いて1つの新しい競走馬キャラクターを生成する配合処理機能を付加し、引退レースを行った競走馬キャラクターの持ち馬情報をその配合処理に利用できるようにしてもよい。

[0063] なお、本実施形態では、競馬ゲーム装置を例に挙げて説明したが、複数の競争対象が互いに競い合う競争ゲームを繰り返し実行し、かつ、同一の特定競争対象が複数回にわたって競争ゲームに参加し得るように構成されたものであって、所定の条件を満たす特定競争対象が参加した競争ゲーム以降の競争ゲームについてはその特定競争対象の参加を禁止するようなゲーム装置であれば、他のゲーム装置であってもよい。したがって、その競争ゲームの種類は、競馬ゲームと同様に着順を争うような競輪、競艇などのレースに係るもののほか、野球、サッカー、格闘技等のように複数の競争対象が対戦していずれか1つの競争対象が勝つような競技に係るものであってもよい。

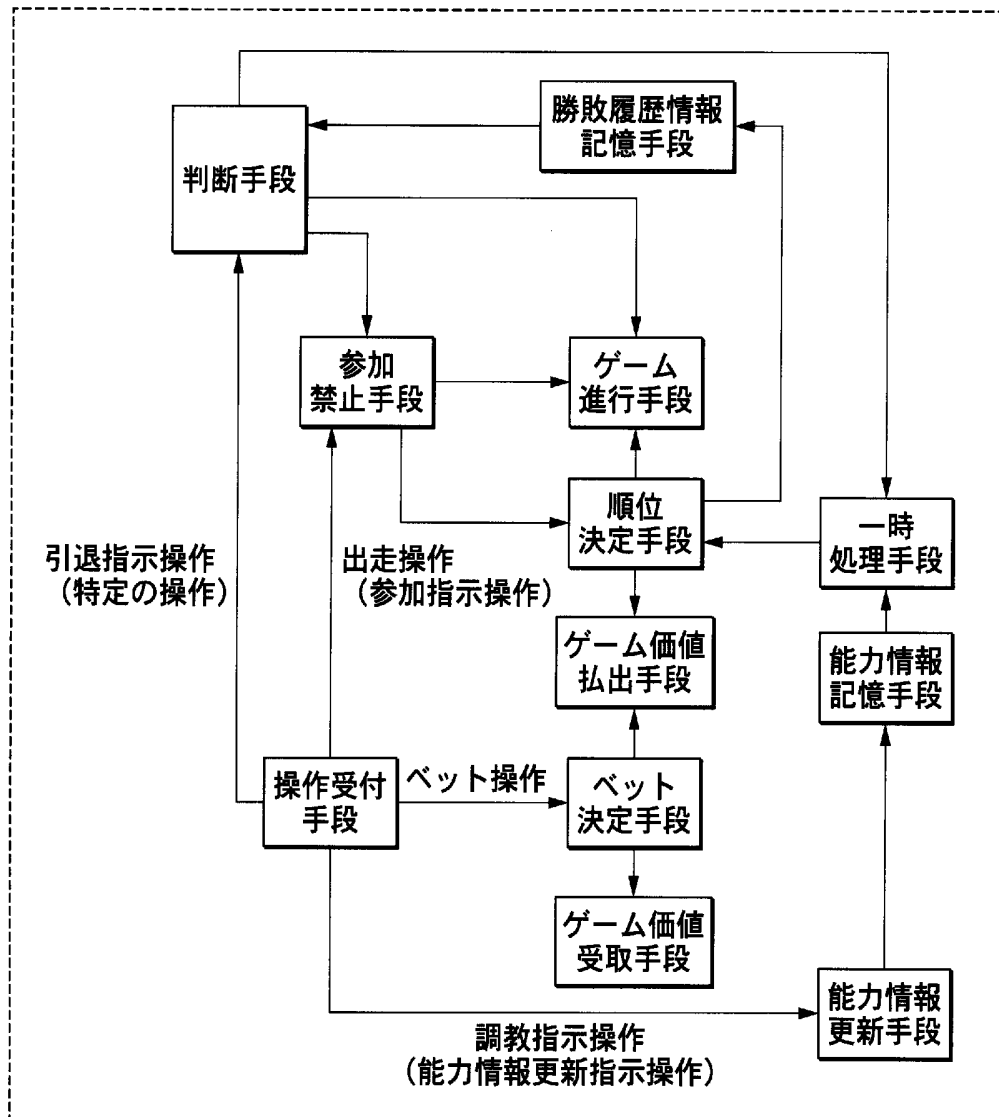
[0064] また、本実施形態では、本発明をアーケードゲーム機1に適用した場合について説明したが、本発明は、家庭用ゲーム機などの他のゲーム装置に対しても適用することが可能である。例えば、家庭用ゲーム機に適用する場合、当該家庭用ゲーム機のコンピュータを、上記ゲーム進行手段、上記判断手段、上記一時処理手段及び上記参加禁止手段として機能させるプログラム、あるいは、このプログラムに上記順位決定手段、能力情報更新手段、勝敗履歴記憶手段、ベット決定手段、ゲーム価値受取手段、ゲーム価値払出手段の機能を付加したプログラムを、通信ネットワークを介して配信したり、記録媒体に記録して配布したりするなどして、プレイヤーに提供することができる。なお、この場合、ゲーム価値は、当該ゲームにおいてベットに使用する仮想の通貨に係る電子データとなる。

請求の範囲

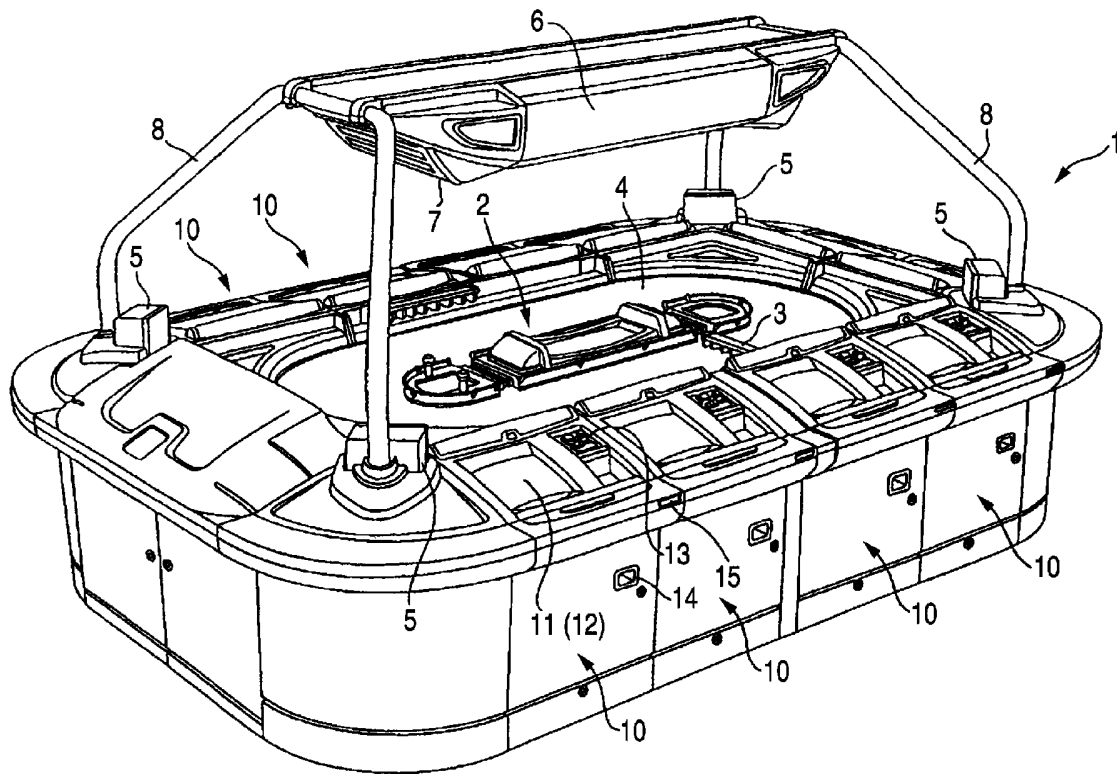
- [1] ゲーム装置であって、
複数の競争対象が互いに競い合う複数の競争ゲームを順次実行可能であるゲーム進行手段と、
プレイヤーから、前記複数の競争ゲームの少なくとも一つに前記複数の競争対象の一つとして該プレイヤーにより用意された私的競争対象を参加させる第1指示を、該プレイヤーを特定するプレイヤー特定情報に関連付けて受付け可能である指示受付手段と、
所定の条件を満足する前記私的競争対象が参加する第1競争ゲームが前記複数の競争ゲームの一つとして実行される際に、該私的競争対象の前記競争ゲームにおける勝利の確率を一時的に増加させる動作が可能である処理手段と、
前記第1競争ゲームに続いて実行される競争ゲームへの、該第1競争ゲームに参加した前記私的競争対象の参加を禁止させる動作が可能である禁止手段とを具備して成る。
- [2] 請求項1に記載のゲーム装置であって、
前記複数の競争ゲームの各々における前記複数の競争対象の各々の順位を決定するために抽選を実行可能な順位決定手段を更に具備して成り、
前記複数の競争対象は、前記競争ゲームにおける勝利の確率を示す勝率データと関連付けられており、
前記順位決定手段は前記勝率データを参照して前記抽選を実行し、
前記処理手段は、前記私的競争対象が前記所定条件を満足した際に、前記勝率の確率が増加するように前記勝率データを修正可能である。
- [3] 請求項1に記載のゲーム装置であって、
前記私的競争体の競争能力を示す能力情報を前記プレイヤー特定情報と関連付けて記憶保持可能である記憶手段を更に具備して成り、
前記ゲーム進行手段は前記能力情報を参照して前記競争ゲームを実行し、
前記処理手段は、前記私的競争対象が前記所定条件を満足した際に、前記競争能力を向上させるように前記能力情報を修正可能である。

- [4] 請求項3に記載のゲーム装置であって、
前記指示受付手段は、前記能力情報を更新する第2指示を受付可能である。
- [5] 請求項1に記載のゲーム装置であって、
前記私的競走体の過去の少なくとも1つのレース結果を示す履歴情報を前記プレイヤー特定情報と関連付けて記憶保持可能である記憶手段を更に具備して成り、
前記所定の条件は、前記履歴情報が所定のレース結果を示すという条件を含む。
- [6] 請求項1に記載のゲーム装置であって、
前記所定の条件は、前記指示受付手段が前記プレイヤーから所定の指示を受付けるという条件を含む。
- [7] コンピュータに以下の処理を実行させるプログラムを備えたプログラム製品であって、
該処理は、
複数の競争対象が互いに競い合う複数の競争ゲームの順次実行することと、
プレイヤーから、前記複数の競争ゲームの少なくとも一つに前記複数の競争対象の一つとして私的競争対象を参加させる第1指示を、該プレイヤーを特定するプレイヤー特定情報に関連付けて受付けることと、
所定の条件を満足する前記私的競争対象が参加する第1競争ゲームが前記複数の競争ゲームの一つとして実行される際に、該私的競争対象の前記競争ゲームにおける勝利の確率を一時的に増加させることと、
前記第1競争ゲームに続いて実行される競争ゲームへの、該第1競争ゲームに参加した前記私的競争対象の参加を禁止させることとを具備して成る。

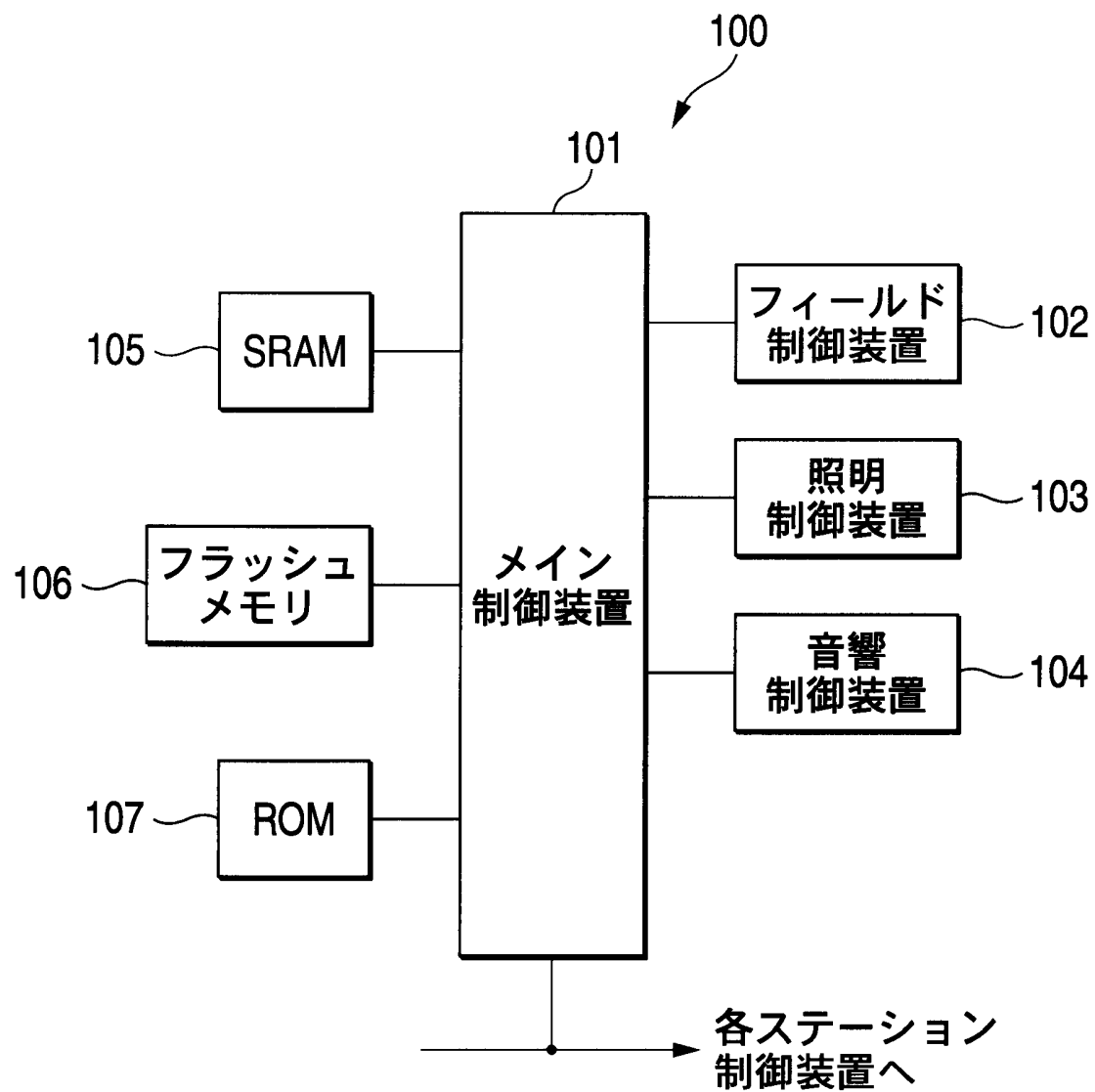
[図1]



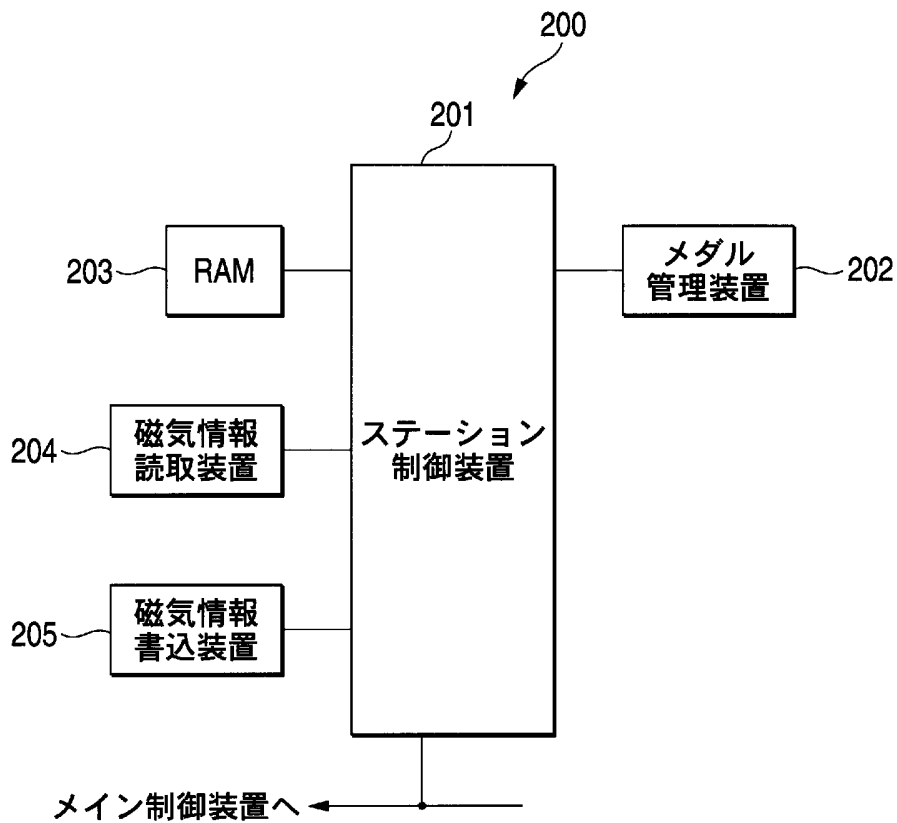
[図2]



[図3]



[図4]



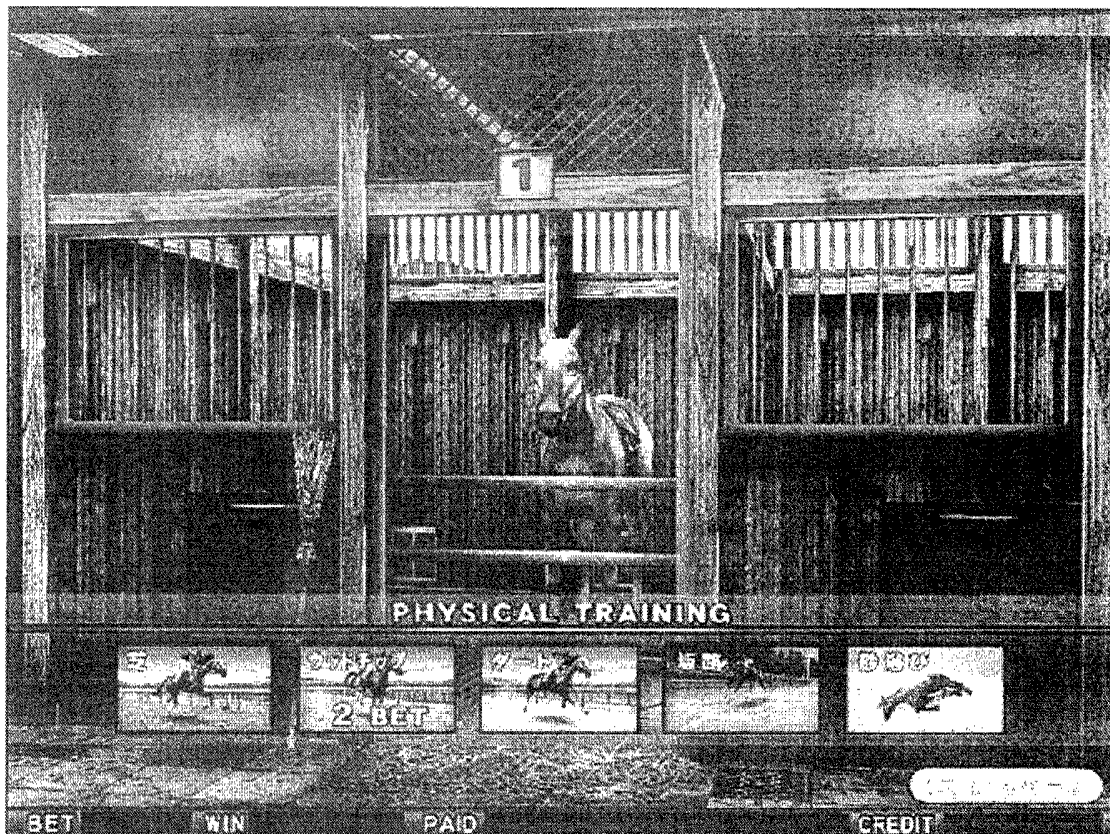
[図5A]

IDコード	
個人情報	プレイヤーの名前（持ち馬に付けられる冠名）、総プレイ回数等
持ち馬情報	名前コード、性別、馬タイプ情報（成長タイプ）、年齢、出走回数、スピード、スタミナ、コンディション、獲得賞金、過去の戦績（1着、2着、着外）、調教タイプ
最終プレイ日	
書き換え情報	
チェックコード	

[図5B]

IDコード
チェックコード
その他の情報 (画面のレイアウト情報等)

[図6]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2006/300873

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/00 (2006.01), **A63F13/10** (2006.01)

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)

A63F9/24, A63F13/00-13/12

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	1996-2006
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2006	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2006

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.
Y	JP 2003-181132 A (Konami Co., Ltd.), 02 July, 2003 (02.07.03), Par. Nos. [0074], [0082], [0112] to [0115] (Family: none)	1-7
Y	Konami Co., Ltd. Toy & Hobby Jigyo Honbu Shuppan Jigyo Shitsu, Shinkigensha Co., Ltd. Seisaku, KONAMI OFFICIAL GUIDE Konami Koshiki Perfect Series Jikkyo Powerful Puroyakyu 10 Cho Ketteiban 2003 Memorial Konami Koshiki Perfect Guide, 1st edition, Konami Co., Ltd., 07 February, 2004 (07.02.04), pages 194 to 195	1-7
Y	Yoichi SHIBUYA, BOXER'S ROAD Koshiki Guide Book, 1st edition, Kabushiki Kaisha Asupekuto, 20 October, 1995 (20.10.95), page 078	1-7

☒ 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
01 March, 2006 (01.03.06)Date of mailing of the international search report
07 March, 2006 (07.03.06)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2006/300873

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 3046554 U (Takara Co., Ltd.), 17 December, 1997 (17.12.97), Par. No. [0042] (Family: none)	2

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

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

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 (IPC))

Int.Cl. A63F9/24, A63F13/00-13/12

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	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2006年
日本国実用新案登録公報	1996-2006年
日本国登録実用新案公報	1994-2006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 請求の範囲の番号
Y	JP 2003-181132 A (コナミ株式会社) 2003.07.02, 段落番号【0074】、【0082】、【0112】-【0115】 (ファミリーなし)	1-7
Y	コナミ株式会社トイ&ホビー事業本部出版事業室、新紀元社制作、KONAMI OFFICIAL GUIDE コナミ公式パーフェクトシリーズ 実況パワフルプロ野球10 超決定版 2003 メモリアル コナミ公式パーフェクトガイド、初版、コナミ株式会社、2004.02.07, p. 194-195	1-7

☒ 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

01.03.2006

国際調査報告の発送日

07.03.2006

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)
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)

清藤 弘晃

電話番号 03-3581-1101 内線 3266

2T

2916

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 請求の範囲の番号
Y	渋谷洋一, BOXER' S ROAD ボクサーズロード 公式ガイドブック, 初版, 株式会社アспект, 1995.10.20, p. 078	1-7
Y	JP 3046554 U (株式会社タカラ) 1997.12.17, 段落番号【0042】 (ファミリーなし)	2