

(43) 国際公開日
2006 年 8 月 3 日 (03.08.2006)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 2006/080224 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/10 (2006.01) A63F 13/12 (2006.01)
A63F 13/00 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2006/300701
- (22) 国際出願日: 2006 年 1 月 19 日 (19.01.2006)
- (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2005-022300 2005 年 1 月 28 日 (28.01.2005) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社セガ (SEGA CORPORATION) [JP/JP]; 〒1440043 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 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): 佐藤 直行 (SATO, Naoyuki) [JP/JP]; 〒1440043 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). 内田 憲司 (UCHIDA, Kenji) [JP/JP]; 〒1440043 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). 大金 義規 (OHGANE, Yoshinori) [JP/JP]; 〒1440043 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). 土本 雅則 (TSUCHIMOTO, Masanori) [JP/JP]; 〒1440043 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).

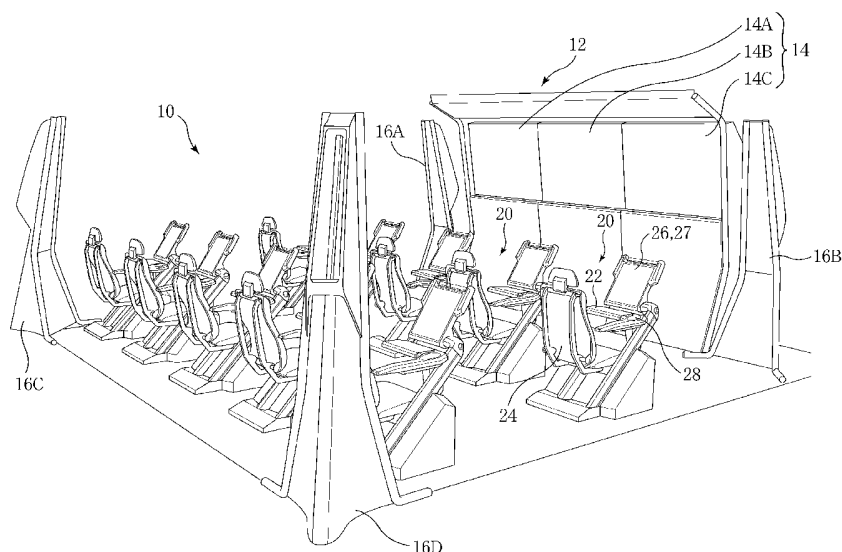
(74) 代理人: 北野 好人 (KITANO, Yoshihito); 〒1600015 東京都新宿区大京町 9 番地 エクシード四谷 2 階 Tokyo (JP).

(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, 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, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LC, LK,

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM

(54) 発明の名称: ゲームシステム



(57) Abstract: The body (12) of a competition game machine (10) has an integrated display (14) for outputting a game screen common to players, and a video showing the state in which racehorses race is displayed. In front of the body (12), satellites (20) used by the players are installed. Each satellite (20) is equipped with a table (22) and a chair (24) both are integrated into one piece. The table (22) has a liquid display (26) for outputting the video of a game image and a medal put-in/ejection slot (28) through which a medal is put in and a medal corresponding to an allotment or a prize is ejected. When a combination of competitors such as racehorses or jockeys is registered as a competition game, any player can request the racehorse or jockey of another player to race or to ride a horse. It is possible to give players fun to play a game by combining competitors such as racehorses or jockeys.

(57) 要約: 競争ゲーム装置 10 の本体 12 にはプレーヤーに共通なゲーム画面を出力する統合ディスプレイ 14 が設けられており、映像により競走馬が競争する状態等が表示される。本体 12 の前方には、プレーヤーがそれぞれ使用する複数台のサテライト 20 が設けられている。各サテライト 20 はテーブル 22 と椅子 24 とが一体となっている。テーブル 22 には、ゲーム画像を映像出力する液晶ディ

[続葉有]



WO 2006/080224 A1



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.

IS, IT, LT, LU, LV, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告書

(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,

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。

スプレイ26と、メダルを投入し、配当や賞金に相当するメダルを排出するメダル投入排出口28とが設けられている。馬や騎手のような複数の競争対象を組み合わせる競争ゲームに登録する際に、他のプレイヤーの馬や騎手に出走や騎乗を依頼することができる。馬や騎手のような複数の競争対象を組み合わせるゲームを行う楽しさを遊戯者に与えることができる。

明 細 書

ゲームシステム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲームの進行に応じた遊技価値を払い出すゲームシステムに関する。

背景技術

[0002] ゲームセンター等に設置される大型ゲーム装置の中には、ミニチュアの競馬場を中央に設け、このコースを各プレイヤーが投票したミニ競走馬が実際に走るようにした競馬ゲーム装置が知られている。また、コンピュータグラフィックス技術の進歩に伴い、ミニチュアの競馬場に代えて、レース内容を巨大なモニタ画面に出力表示させるようにした競馬ゲーム装置もある。

[0003] これら競馬ゲーム装置では、与えられた情報から入賞馬を推理して投票する楽しみに加え、最近では、自分の競走馬を育成して、レースに参加させ、入賞賞金を稼ぐという馬主としてゲームに参加することもでき、更なる人気を集めている。

特許文献1:特開2000-288246

発明の開示

発明が解決しようとする課題

[0004] しかしながら、上記のような競争ゲーム装置では、騎乗する騎手については装置側で一方的に決定したり、遊戯者が予め登録されている騎手から選択したりするだけであった。

[0005] 本発明の目的は、競走馬や騎手のような複数の競争対象を組み合わせるゲームを行う楽しさを遊戯者に与えることができるゲームシステムを提供することにある。

課題を解決するための手段

[0006] 本発明の一態様によるゲームシステムは、メイン装置と複数のサテライト装置との間で情報通信可能に構成され、第1競争対象と第2競争対象との組合せをひとつの競争対象としてレースに参加させ、複数の前記競争対象によって行われるレースゲームを行うゲームシステムであって、前記メイン装置は、レース前に、前記第1競争対象と前記第2競争対象とを組合せた競争対象を複数決定し、前記複数の競争対象が

着順を争うレースゲーム処理と、レース結果に基づいて遊戯価値を支払う払出処理とを実行する制御手段を有し、前記サテライト装置は、プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レースに参加することを前記プレーヤーが許可する第2競争対象を決定し、決定した前記第2競争対象に関する情報を前記メイン装置へ送信する処理を実行する制御手段を有し、前記メイン装置の制御手段は、前記サテライト装置から送信された前記第2競争対象に関する情報に基づいて決定した第2競争対象と、複数の第1競争対象から決定した第1競争対象とを組合せた競争対象を、レースに参加する複数の競争対象に含ませて着順を競うレースゲーム処理を実行し、レースの結果、前記複数の競争対象に含ませた前記競争対象が入賞した場合、入賞に対して支払われる遊戯価値のうち一部を第2競争対象に支払う払出処理を実行することを特徴とする。

[0007] 本発明の一態様によるゲームシステムは、メイン装置と複数のサテライト装置との間で情報通信可能に構成されたゲームシステムであって、前記メイン装置は、第1競争対象の第1識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第1競争対象データベースと、第2競争対象の第2識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第2競争対象データベースと、レースに参加する第1競争対象の第1識別情報と第2競争対象の第2識別情報との組合せをレース毎に登録するレース参加登録データベースと、レース前に、第1競争対象データベースから第1識別情報を選択し、第2競争対象データベースから第2識別情報を選択し、第1競争対象と第2競争対象の組合せを決定して、前記レース参加登録データベースに登録するレース参加登録制御手段と、レース毎に、レース参加登録データベースに登録された組合せの第1識別情報に対応する能力パラメータと第2識別情報に対応する能力パラメータとを用いて、レースの着順、レースの展開を決定してレースゲーム処理を行うレースゲーム制御手段と、レース結果に基づいて遊技価値の支払い処理を行う払出処理制御手段とを有し、前記サテライト装置は、プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、決定された前記第2識別情報の第2競争対象がレース参加登録データベースに登

録される対象となることを許可する許可情報を、前記第2識別情報と共に前記メイン装置に送信する処置とを実行するサテライト制御手段を有し、前記メイン装置は、前記サテライト装置から送信された第2識別情報に対応づけて、前記レース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報を、前記第2競争対象データベースに登録する第2競争対象登録制御手段を更に有し、前記レース参加登録制御手段は、前記第1競争対象データベースから選択した第1識別情報と組をなす第2識別情報を、前記第2競争対象データベースにおいて前記許可情報が登録された第2識別情報から選択し、その組合せを含む複数の組合せを前記レース参加登録データベースに登録し、前記払出処理制御手段は、前記レースゲーム制御手段によるレースゲーム処理の結果、前記許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せが入賞した場合には、その組合せに対して払い出される遊技価値のうち、前記許可情報が登録された第2識別情報に配当する配当遊技価値を決定することを特徴とする。

[0008] 本発明の一態様によるゲームシステムは、メイン装置と複数のサテライト装置との間で情報通信可能に構成されたゲームシステムであって、前記メイン装置は、第1競争対象の第1識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第1競争対象データベースと、第2競争対象の第2識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第2競争対象データベースと、レースに参加する第1競争対象の第1識別情報と第2競争対象の第2識別情報との組合せをレース毎に登録するレース参加登録データベースと、レース前に、第1競争対象データベースから第1識別情報を選択し、第2競争対象データベースから第2識別情報を選択し、第1競争対象と第2競争対象の組合せを決定して、前記レース参加登録データベースに登録するレース参加登録制御手段と、レース毎に、レース参加登録データベースに登録された組合せの第1識別情報に対応する能力パラメータと第2識別情報に対応する能力パラメータとを用いて、レースの着順、レースの展開を決定してレースゲーム処理を行うレースゲーム制御手段と、レース結果に基づいて遊技価値の支払い処理を行う払出処理制御手段とを有し、前記サテライト装置は、プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録デ

データベースに登録される対象となる第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、決定された前記第2識別情報の第2競争対象がレース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報を、前記第2識別情報と共に前記メイン装置に送信する処置とを実行するサテライト制御手段を有し、前記メイン装置は、前記サテライト装置から送信された第2識別情報に対応づけて、前記レース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報を、前記第2競争対象データベースに登録する第2競争対象登録制御手段を更に有し、前記サテライト制御手段は、プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる第1競争対象の第1識別情報を決定する処理と、前記第2競争対象データベースに登録され、前記許可情報が登録された第2競争対象を含む複数の第2競争対象の第2識別情報を前記メイン装置から受信する処理と、受信した複数の第2競争対象の第2識別情報のうち、前記決定した第1識別情報の第1競争対象と組をなす第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、これら処理により決定された第1識別情報と第2識別情報の組と、前記レース参加登録データベースへの登録要求を、前記メイン装置に送信する処理とを更に実行し、前記レース参加登録制御手段は、前記サテライト制御手段から送信された第1識別情報と第2識別情報の組を選択し、その組合せを含む複数の組合せを前記レース参加登録データベースに登録し、前記払出処理制御手段は、前記レースゲーム制御手段によるレースゲーム処理の結果、前記許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せが入賞した場合には、その組合せに対して払い出される遊技価値のうち、第1競争対象に配当する第1配当遊技価値と、前記許可情報が登録された第2識別情報に配当する第2配当遊技価値を決定する処理と、決定した第1配当遊技価値を、前記登録要求のあった第1識別情報の第1競争対象に対して支払う処理を更に実行することを特徴とする。

[0009] 上述したゲームシステムにおいて、前記サテライト制御手段は、プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる前記第2

競争対象の第2識別情報を決定する処理と、前記プレーヤーにより決定された前記第2識別情報の第2競争対象が、前記プレーヤーが不在時であっても前記レース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する不在時許可情報を、前記第2識別情報と共に前記メイン装置に送信する処理とを実行し、前記第2競争対象登録制御手段は、前記サテライト装置から送信された第2識別情報に対応づけて、前記不在時許可情報を前記第2競争対象データベースに登録するようにしてもよい。

[0010] 上述したゲームシステムにおいて、前記メイン装置は、前記不在時許可情報を送信したプレーヤーがサテライト装置にログインしているか否かを検出する処理を更に実行し、プレーヤーがログインしていることが検出された場合には、前記払出処理制御手段は、決定した配当遊技価値を、前記不在時許可情報が登録された第2識別情報の第2競争対象に対し支払う処理を実行し、プレーヤーがログインしていないことが検出された場合には、前記第2競争対象登録制御手段は、前記払出処理制御手段により決定した配当遊技価値を、前記不在時許可情報が登録された第2識別情報に対応づけて前記第2競争対象データベースに登録するようにしてもよい。

[0011] 上述したゲームシステムにおいて、前記レースゲーム制御手段によるレースゲーム処理の結果、前記許可情報又は前記不在時許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せが入賞した場合には、前記メイン装置は、第2競争対象データベースの前記第2識別情報に対応する能力パラメータを向上した値に更新し、前記許可情報又は前記不在時許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せが入賞しなかった場合には、前記メイン装置は、第2競争対象データベースの前記第2識別情報に対応する能力パラメータを低下させた値に更新するようにしてもよい。

[0012] 上述したゲームシステムにおいて、前記サテライト制御手段は、第2識別情報と前記レース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する前記許可情報又は前記不在時許可情報と共に、許可する際の条件である許可条件情報を前記メイン装置に送信し、前記レース参加登録制御手段は、前記第1競争対象データベースから選択した第1識別情報と組をなす第2識別情報を選択する際に、前記許可条件情報に基づいて第2識別情報を選択するようにしてもよい。

[0013] 本発明の一態様によるゲームシステムは、サーバー装置と複数のクライアント装置とがネットワークを介して情報の送受信を行い、第1競争対象と第2競争対象との組合せをひとつの競争対象としてレースに参加させ、複数の前記競争対象によって行われるレースゲームを行うゲームシステムであって、前記サーバー装置は、レース前に、前記第1競争対象と前記第2競争対象とを組合せた競争対象を複数決定し、前記複数の競争対象が着順を争うレースゲーム処理と、レース結果に基づいて遊戯価値を支払う払出処理とを実行する制御手段を有し、前記クライアント装置は、操作者が操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レースに参加することを前記操作者が許可する第2競争対象を決定し、決定した前記第2競争対象に関する情報を前記サーバー装置へ送信する処理を実行する制御手段を有し、前記サーバー装置の制御手段は、前記クライアント装置から送信された前記第2競争対象に関する情報に基づいて決定した第2競争対象と、複数の第1競争対象から決定した第1競争対象とを組合せた競争対象を、レースに参加する複数の競争対象に含ませて着順を競うレースゲーム処理を実行し、レースの結果、前記複数の競争対象に含ませた前記競争対象が入賞した場合、入賞に対して支払われる遊戯価値のうち一部を第2競争対象に支払う払出処理を実行することを特徴とする。

[0014] 本発明の一態様によるゲームシステムは、サーバー装置と複数のクライアント装置とがネットワークを介して情報の送受信を行うゲームシステムであって、前記サーバー装置は、第1競争対象の第1識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第1競争対象データベースと、第2競争対象の第2識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第2競争対象データベースと、レースに参加する第1競争対象の第1識別情報と第2競争対象の第2識別情報との組合せをレース毎に登録するレース参加登録データベースと、レース前に、第1競争対象データベースから第1識別情報を選択し、第2競争対象データベースから第2識別情報を選択し、第1競争対象と第2競争対象の組合せを決定して、前記レース参加登録データベースに登録するレース参加登録制御手段と、レース毎に、レース参加登録データベースに登録された組合せの第1識別情報に対応する能力パラメータと第2識別情報に対応する能力パラメータとを用いて、レースの着順、レースの展開を決定してレースゲーム処理を行うレース

ゲーム制御手段と、レース結果に基づいて遊技価値の支払い処理を行う払出処理制御手段とを有し、前記クライアント装置は、操作者が操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、決定された前記第2識別情報の第2競争対象がレース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報と、前記第2識別情報とを前記サーバー装置に送信する処理とを実行するクライアント制御手段を有し、前記サーバー装置は、前記クライアント装置から送信された第2識別情報に対応づけて、前記レース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報を、前記第2競争対象データベースに登録する第2競争対象登録制御手段を更に有し、前記レース参加登録制御手段は、前記第1競争対象データベースから選択した第1識別情報と組をなす第2識別情報を、前記第2競争対象データベースにおいて前記許可情報が登録された第2識別情報から選択し、その組合せを含む複数の組合せを前記レース参加登録データベースに登録し、前記払出処理制御手段は、前記レースゲーム制御手段によるレースゲーム処理の結果、前記許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せが入賞した場合には、その組合せに対して払い出される遊技価値のうち、前記許可情報が登録された第2識別情報に配当する配当遊技価値を決定することを特徴とする。

発明の効果

- [0015] 本発明によれば、メイン装置と複数のサテライト装置との間で情報通信可能に構成され、第1競争対象と第2競争対象との組合せをひとつの競争対象としてレースに参加させ、複数の前記競争対象によって行われるレースゲームを行うゲームシステムであって、前記メイン装置は、レース前に、前記第1競争対象と前記第2競争対象とを組合せた競争対象を複数決定し、前記複数の競争対象が着順を争うレースゲーム処理と、レース結果に基づいて遊技価値を支払う払出処理とを実行する制御手段を有し、前記サテライト装置は、プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レースに参加することを前記プレーヤーが許可する第2競争対象を決定し、決定した前記第2競争対象に関する情報を前記メイン装置へ送信する処理を

実行する制御手段を有し、前記メイン装置の制御手段は、前記サテライト装置から送信された前記第2競争対象に関する情報に基づいて決定した第2競争対象と、複数の第1競争対象から決定した第1競争対象とを組合せた競争対象を、レースに参加する複数の競争対象に含ませて着順を競うレースゲーム処理を実行し、レースの結果、前記複数の競争対象に含ませた前記競争対象が入賞した場合、入賞に対して支払われる遊戯価値のうち一部を第2競争対象に支払う払出処理を実行するようにしたので、競走馬や騎手のような複数の競争対象を組み合わせてゲームを行う楽しさを遊戯者に与えることができる。

図面の簡単な説明

[0016] [図1]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける競争ゲーム装置の外観を示す図である。

[図2]本発明の一実施形態によるゲームシステムの構成を示す図である。

[図3]本発明の一実施形態によるゲームシステムのメインキャビネットの構成を示す図である。

[図4]本発明の一実施形態によるゲームシステムのサテライトキャビネットの構成を示す図である。

[図5]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおいて用いられるメインPC、ビデオPC、サウンドPC、サテライトPC、各種サーバーの標準的構成を示す図である。

[図6]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるゲームの概要のフローチャートである。

[図7]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるICカードのデータ構成を示す図である。

[図8]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける馬データベースのデータ構成を示す図である。

[図9]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける騎手データベースのデータ構成を示す図である。

[図10]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるレース出走表のデータ構成を示す図である。

[図11]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるサテライト対応表のデータ構成を示す図である。

[図12]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける新規カード作成処理のフローチャートである。

[図13]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける騎手依頼受け設定処理のフローチャートである。

[図14]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるレース出走登録処理のフローチャート(その1)である。

[図15]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるレース出走登録処理のフローチャート(その2)である。

[図16]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおけるレース処理のフローチャートである。

[図17]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける騎手トレーニング画面を示す図である。

[図18]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける騎手依頼受けOK画面を示す図である。

[図19]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける騎手依頼条件設定画面を示す図である。

[図20]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける不在時騎手依頼受けOK画面を示す図である。

[図21]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける出走レース選択画面を示す図である。

[図22]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける騎乗騎手選択画面(その1)を示す図である。

[図23]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける騎乗騎手選択画面(その2)を示す図である。

[図24]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける騎乗依頼受け分メダル支払画面を示す図である。

[図25]本発明の一実施形態によるゲームシステムにおける不在時獲得メダル支払画面を示す図である。

符号の説明

- [0017] 10…競争ゲーム装置
12…本体
14…統合ディスプレイ
14A、14B、14C…ディスプレイ
16A、16B、16C、16D…スピーカータワー
20…サテライト
22…テーブル
24…椅子
26…液晶ディスプレイ
27…タッチパネル
28…メダル投入排出口
30…メインキャビネット(メイン装置)
32…メインPC
34…LCD
36…ポインティングデバイス
38A、38B、38C…ビデオPC
40…サウンドPC
42…アンプ
44A、44B、44C、44D…スピーカー
46…センタースピーカー
48…ウーハースピーカー
50…IOボード
52…LED
54…冷陰極管
56…ハロゲン

58A、58B、58C、58D…照明
60…サテライトキャビネット(サテライト装置)
62…サテライトPC
64…映像ユニット
66…アンプ
67…スピーカー
68…サウンドユニット
70…IOボード
72…冷陰極管
74…蛍光灯
76…LCD側ウイナーランプ
78…筐体側ウイナーランプ
79…照明
80…ICカードユニット
82…ICカードリーダライター
84…カードロック機構
86…一括投入ユニット
88…ホッパー
86A…繰り出し機構
86B…セクタ
90…サーバー
92…データベースサーバー
94…ランキングサーバー
96…ウェブサーバー
98…携帯サーバー
100…PC
102…ゲームボード
104…ビデオカード

- 106…サウンドカード
- 108…ROM
- 110…DVD-ROM
- 112…データストレージ
- 114…PCI(Peripheral Component Interconnect)I/Oカード
- 116…Base BD(All-net)
- 118…電源
- 120…ケース
- 122…マザーボード
- 124…CPU
- 126…メモリ
- 128…HDD、シリコンディスク又はCF
- 130…OS(Operation System)
- 132…アプリケーション
- 134…シリコンディスク又はCF
- 136…バックアップデータ

発明を実施するための最良の形態

[0018] 〔一実施形態〕

本発明の一実施形態によるゲームシステムについて図面を参照しながら説明する。

[0019] 本実施形態のゲームシステムは、制御部により走行を制御される走行物である競走馬によるレースの着順を予想してメダルをベットし、そのレース結果に基づいて配当を受ける賭け競争ゲーム(ベットゲーム)と共に、レースに参加する競走馬や騎手を所有し、これら競走馬や騎手を育成してレースに参加させ、その到着順位に応じた馬主賞金としてメダルを獲得する育成ゲーム(厩舎ゲーム)とを行うゲームシステムである。

[0020] (ゲームシステムの概要)

本実施形態のゲームシステムにおける競争ゲーム装置の外観について図1を用いて説明する。

- [0021] 図1に示すように、本実施形態の競争ゲーム装置10の本体12にはプレーヤーに共通なゲーム画面を出力する統合ディスプレイ14が設けられており、映像により競走馬が競争する状態等が表示される。統合ディスプレイ14は3つのディスプレイ14A、14B、14Cから構成されている。
- [0022] 本体12の前方には、プレーヤーがそれぞれ使用する複数台のサテライト20が設けられている。統合ディスプレイ14の両側及び複数台のサテライト20の後方両側には、ゲームの音声を出力する音声出力手段である4つのスピーカータワー16A、16B、16C、16Dが設けられている。
- [0023] 各サテライト20はテーブル22と椅子24とが一体となっている。テーブル22には、賭け競争ゲーム(ベットゲーム)や育成ゲーム(厩舎ゲーム)のゲーム画像を映像出力する表示手段である液晶ディスプレイ26と、メダルを投入し、配当や賞金に相当するメダルを排出するメダル投入排出口28とが設けられている。
- [0024] 液晶ディスプレイ26上には操作手段であるタッチパネル27が設けられており、各プレーヤーはタッチパネル27に指を触れてゲームを操作する。例えば、ゲーム進行過程に伴って液晶ディスプレイ26にコマンドキーが適宜表示され、プレーヤーはコマンドキー上のタッチパネル27を直接手で触れることで、各種コマンド信号がゲーム制御回路に入力される。
- [0025] 本実施形態のゲームシステムの構成について図2を用いて説明する。
- [0026] 競争ゲーム装置10は、競争ゲーム装置10全体を制御するメインキャビネット30と、各サテライト20を制御するサテライトキャビネット60とにより構成されている。これらメインキャビネット30と複数のサテライトキャビネット60とがネットワーク接続されている。
- [0027] 同様の競争ゲーム装置10は、日本全国のゲームセンター等に設置され、各競争ゲーム装置10はそれぞれインターネットに接続されている。
- [0028] ゲームシステムには、更に、全国各地に設置された競争ゲーム装置10からのゲームデータを管理等のためにサーバー90が設けられている。サーバー90はインターネットに接続されている。
- [0029] サーバー90には、全国の競争ゲーム装置10からのゲームデータを蓄積し、管理するデータベースサーバー92と、各種ランキング等の統計処理を行うランキングサーバ

ー94と、家庭等に設置されたパーソナルコンピュータを接続するためのウェブサーバー96と、携帯電話、PHS等の携帯情報端末を接続するための携帯サーバー98とが設けられている。

[0030] なお、本実施形態では、メインキャビネット(メイン装置)と複数のサテライトキャビネット(サテライト装置)との間で情報通信可能に構成されたゲームシステムとしたが、他の構成によるゲームシステムでもよい。例えば、メインキャビネット(メイン装置)の代わりに、サーバー装置を用意し、複数のサテライト装置の代わりに、家庭用ゲーム装置、業務用ゲーム機、PC、PDA、携帯電話、PHS等の情報処理装置であるクライアント装置を用意し、サーバー装置と複数のクライアント装置とがネットワークを介して情報の送受信を行うように構成したゲームシステムでもよい。

[0031] (メインキャビネット(メイン装置)の構成)

本実施形態のメインキャビネット(メイン装置)の構成について図3を用いて説明する。

[0032] メインキャビネット30全体を制御する制御手段であるメインPC32が設けられている。メインPC32には、オペレータが操作するために、表示手段であるLCD34と操作手段であるポインティングデバイス36が接続されている。

[0033] メインPC32には、画像処理手段である3つのビデオPC38A、38B、38C、音声処理手段であるサウンドPC40がLAN接続されている。

[0034] ビデオPC38A、38B、38Cには、それぞれ、表示手段である統合ディスプレイ14を構成する3つのディスプレイ14A、14B、14Cが接続されている。3つのディスプレイ14A、14B、14Cにより統合ディスプレイ14に競馬レース等の迫力ある大画像を表示する。

[0035] サウンドPC40にはアンプ42が接続されている。アンプ42には、スピーカータワー16A、16B、16C、16Dに設けられたスピーカー44A、44B、44C、44Dと、センタースピーカー46と、ウーハースピーカー48とが接続されている。これらスピーカー44A、44B、44C、44D、センタースピーカー46、ウーハースピーカー48により迫力ある大音響を響かせる。

[0036] メインPC32にはIOボード50が接続されている。IOボード50には、LED52、冷陰

極管54、ハロゲン56等の各種照明が演出手段として接続され、スピーカータワー16A、16B、16C、16Dにそれぞれ設けられた照明58A、58B、58C、58Dが接続されている。これらLED52、冷陰極管54、ハロゲン56等の各種照明と、スピーカータワー16A、16B、16C、16Dに設けられた照明58A、58B、58C、58Dにより迫力ある照明を実現する。

[0037] (サテライトキャビネット(サテライト装置)の構成)

本実施形態のサテライトキャビネット(サテライト装置)の構成について図4を用いて説明する。

[0038] サテライトキャビネット60全体を制御する制御手段であるサテライトPC62が設けられている。サテライトPC62には、プレーヤが操作するために、LCD26とタッチパネル27により構成された映像ユニット64が設けられている。

[0039] サテライトPC62には、アンプ66とスピーカー67により構成されたサウンドユニット68が設けられている。

[0040] サテライトPC62にはIOボード70が接続されている。IOボード70には、冷陰極管72、蛍光灯74、LCD側ウイナーランプ76、筐体側ウイナーランプ78等の各種照明79が演出手段として接続されている。サテライトキャビネット60を操作しているプレーヤーが競馬ゲーム等において勝利したことを、LCD側ウイナーランプ76と筐体側ウイナーランプ78の報知手段により知らせる。

[0041] サテライトPC62にはICカードユニット80が設けられている。ICカードユニット80は、情報記憶媒体であるICカードへ情報を読み書きするICカードリーダー82(情報読取手段、情報書込手段)と、挿入されたICカードをロックするカードロック機構84により構成されている。プレーヤーはICカードユニット80にICカードを挿入することにより競馬ゲームにログオンする。

[0042] サテライトPC62には、メダルを投入するための一括投入ユニット86と、メダルを払い出すための払出機構であるホッパー88が設けられている。一括投入ユニット86は、繰り出し機構86Aとセレクト86Bにより構成されている。

[0043] (メインPC、ビデオPC、サウンドPC、サテライトPC、各種サーバーの構成)

本実施形態のゲームシステムにおいて用いられるメインPC、ビデオPC、サウンドP

C、サテライトPC、各種サーバー(データベースサーバー、ランキングサーバー、ウェブサーバー、携帯サーバー等)の標準的構成について図5を用いて説明する。

[0044] 標準的構成のPC100は、全体を制御するゲームボード102、画像を表示するためのビデオカード104、音声を出力するためのサウンドカード106、ROM108、DVD-ROM110、データストレージ112、PCI(Peripheral Component Interconnect)I/Oカード114、Base BD(All-net)116、電源118、ケース120により構成されている。

[0045] ゲームボード102は、マザーボード122、CPU124、メモリ126により構成されている。

[0046] 記憶手段であるROM108は、HDD又はシリコンディスク又はCF128、OS(Operation System)130、アプリケーション132により構成されている。

[0047] 記憶手段であるデータストレージ112は、シリコンディスク又はCF134、バックアップデータ136により構成されている。

[0048] メインPC、ビデオPC、サウンドPC、サテライトPC、各種サーバーは、この標準的構成から適宜必要な構成を選び、不要な構成を除いて構成される。

[0049] 例えば、サウンドカード106は、サウンドPCに使用される。また、DVD-ROM110、データストレージ112(シリコンディスク又はCF134バックアップデータ136)、Base BD(All-net)116は、各種サーバーに使用される。

[0050] (ゲームの概要)

本実施形態のゲームシステムにおけるゲームの概要について図6のフローチャートを用いて説明する。

[0051] 本実施形態のゲームシステムでは、競走馬によるレースの着順を予想してメダルをベットし、そのレース結果に基づいて配当を受ける賭け競争ゲームであるベットゲーム(ステップS10)と、レースに参加する競走馬や騎手を所有し、これら競走馬や騎手を育成してレースに参加させ、その到着順位に応じた馬主賞金としてメダルを獲得する育成ゲームである厩舎ゲーム(ステップS20)とがある。プレイヤーが操作することにより、適宜、ベットゲーム(ステップS10)と厩舎ゲーム(ステップS20)とを切り換えることができる。

- [0052] ベットゲーム(ステップS10)の詳細については、特開2003-93744号公報を参照されたい。
- [0053] 厩舎ゲーム(ステップS20)には、競走馬を所有、育成してレースに参加させ、その到着順位に応じた馬主賞金としてメダルを獲得する馬主ゲーム(ステップS30)と、騎手を所有、育成してレースに参加させ、その到着順位に応じた騎手賞金としてメダルを獲得する騎手ゲーム(ステップS40)とがある。
- [0054] 厩舎ゲーム(ステップS20)では、まず、プレイヤーは自己の厩舎を作成する(ステップS21)。厩舎とは、ゲーム上において仮想的に作成されるものであり、競走馬を調教・管理をする場所である。騎手も厩舎に所属する。本実施例のゲームでは、ICカード毎にひとつの厩舎の情報を作成する。ひとつの厩舎の情報は最大4頭分の競走馬と2人分の騎手の情報を保有することができる。
- [0055] 馬主ゲーム(ステップS30)では、まず、競走馬を所有しているかどうか、すなわち、挿入されたICカードに競走馬の情報が登録されているかどうか判断する(ステップS31)。競走馬の情報が登録されていない場合には新馬として競走馬の情報を作成する(ステップS32)。なお、ICカードに競走馬の情報が登録されていても、新たに競走馬の情報を作成する場合にはステップS32で新馬を生産する。
- [0056] 生産された新馬は自厩舎に入厩する(ステップS33)。したがって、厩舎の情報に競走馬の情報が関連づけされる。馬主ゲームでは、入厩した競走馬に対して、様々なゲームを行うことができる。
- [0057] メダルを投入して、競走馬を競馬場に出走させることができる(ステップS34)。上位に入賞することにより賞金としてメダルを獲得することができる。
- [0058] メダルを投入して、競走馬を様々な方法で調教することができる(ステップS35)。また、メダルを投入して、競走馬に様々な飼料を与えることができる(ステップS36)。
新馬が生産されてから所定回数のレースが開催されて、ゲーム上の時間が経過すると、競走馬は引退することになる(ステップS37)。引退する際に、その競走馬の資質を受け継いだ次世代の新馬を生産することができる(ステップS32)。
- [0059] 騎手ゲーム(ステップS40)では、まず、所属騎手がいるかどうか、すなわち、挿入されたICカードに騎手の情報が登録されているかどうか判断する(ステップS41)。騎

手の情報が登録されていない場合には新たに騎手の情報を作成する(ステップS42)。なお、ICカードに騎手の情報が登録されていても、新たに騎手の情報を作成する場合にはステップS32で騎手を作成する。

[0060] 作成された騎手は自厩舎に所属する(ステップS43)。したがって、厩舎の情報に騎手の情報が関連づけられる。騎手ゲームでは、所属している騎手に対して、様々なゲームを行うことができる。

[0061] 自分の厩舎、他のプレイヤーの厩舎、又はコンピュータの厩舎等の厩舎(ステップS44)からの騎乗依頼により、競馬場に出走する競走馬に騎手を騎乗させることができる(ステップS45)。なお、騎乗依頼の際に騎乗依頼料としてメダルの投入を要求してもよい。騎乗した競走馬が上位に入賞すると、騎手も賞金としてメダルを獲得することができる。

[0062] メダルを投入して、騎手を様々な方法でトレーニングすることができる(ステップS46)。

[0063] 騎手を作成してから所定回数のレースに騎乗すると、騎手は引退することになる(ステップS47)。引退する際に、その騎手の資質を受け継いだ次世代の騎手を作成することができる(ステップS32)。

[0064] (ゲームデータの構成)

本実施形態のゲームシステムにおけるゲームデータ及びデータベースについて図7乃至図11を用いて説明する。

[0065] (ICカード)

ICカードのデータ構造を図7に示す。

[0066] ICカードには、カード情報としてカードID、暗証番号が記録され、厩舎情報として、厩舎の識別情報、厩舎に属する競走馬の総獲得賞金、厩舎に属する騎手の総獲得賞金等が記録される。1枚のICカードには、複数の競走馬の情報と、複数の騎手の情報が記録できる。

[0067] 競走馬情報としては、馬の識別情報、馬齢、脚質(大逃げ、逃げ、先行、差し、追い込み等)などの競争レースにおいて利用される能力情報、父馬名、母馬名、世代数、通算成績、前走成績(レース名、着順、騎手名、馬体重等)、獲得賞金枚数、馬体重

、残り週数等が記録されている。また、競争レース処理において利用されるパラメータとなる経験値、疲労度、気力値、調子値、コース適性等が含まれる。

[0068] 騎手情報としては、騎手の識別情報、戦法(大逃げ、逃げ、先行、差し、追い込み等)等の競争レースにおいて利用される能力情報、世代数、通算成績、前走成績(レース名、着順、馬名、斤量等)、獲得賞金枚数等、競争レース処理において利用される情報が含まれる。

[0069] (メインキャビネットのゲームデータ)

メインキャビネット30における各種ゲームデータについて説明する。

[0070] メインキャビネット30におけるメインPC32のゲームボード102の記憶手段であるメモリ126には、ゲームの実行に必要な各種ゲームデータが記憶される。例えば、競走馬のデータを集合した馬データベース、騎手のデータを集合した騎手データベース、レースに出走する競走馬、騎手等のデータを集合したレース出走表、サテライトとプレイヤーの情報を集合したサテライト対応表がある。

[0071] (馬データベース)

馬データベースのデータ構造を図8に示す。

[0072] 馬データベースには、ゲームシステムを利用したユーザー(プレイヤー)が所有する馬(以下「ユーザー馬」という)の情報と、ゲームシステムが予め記憶手段に格納した馬(以下「CPU馬」という)の情報とが集合されている。面白いレースを実現するために常に多数のCPU馬が用意されている。

[0073] ユーザー馬には、所有しているユーザーのカードID、各馬を識別するための馬ID、上述した競走馬情報である馬データ、レースに出走するかどうかを示す出走フラグ、出走するレースのレースID、所属している厩舎の厩舎ID等が集合されている。

[0074] CPU馬にも、ユーザー馬と同様な情報が集合されているが、所有しているユーザーのカードID等の一部の情報は記録されない。

[0075] (騎手データベース)

騎手データベースのデータ構造を図9に示す。

[0076] 騎手データベースには、ゲームシステムを利用したユーザー(プレイヤー)が所有する騎手(以下「ユーザー騎手」という)の情報と、ゲームシステムが予め記憶手段に

格納した騎手(以下「CPU騎手」という)の情報とが集合されている。面白いレースを実現するために常に多数のCPU騎手が用意されている。

[0077] ユーザー騎手には、所有しているユーザーのカードID、各騎手を識別するための騎手ID、上述した騎手情報である騎手データ、レースに出走するかどうかを示す出走フラグ、出走するレースのレースID、所属している厩舎の厩舎ID、他のユーザーからの騎乗依頼を受けるかどうかを示す依頼受けOKフラグ、自分が不在時でも他のユーザーからの騎乗依頼を受けるかどうかを示す不在時依頼受けOKフラグ、所有しているユーザーが現在参加しているかどうかを示すログインフラグ、不在時に獲得したメダル枚数である不在時獲得メダル数、等が集合されている。

[0078] CPU騎手にも、ユーザー騎手と同様な情報が集合されているが、カードID、厩舎ID、依頼受けOKフラグ、不在時依頼受けOKフラグ、ログインフラグ、不在時獲得メダル数等の一部の情報は記録されない。

[0079] (レース出走表)

レース出走表のデータ構造を図10に示す。

[0080] レース出走表には、次レース、次の次のレース、次の次の次のレースのそれぞれについて、出走する馬と騎乗する騎手のデータが集合されている。出走する馬にはユーザー馬もCPU馬も含まれる。騎乗する騎手にはユーザー騎手もCPU騎手も含まれる。

[0081] 各出走馬について、出走する馬の馬ID、その馬を所有しているユーザーが使用しているサテライトを示す馬所有サテライトID、騎乗する騎手ID、その騎手を所有しているユーザーが使用しているサテライトを示す騎手所有サテライトID、その騎手を所有しているユーザーが不在の場合のそのユーザーを示す騎手所有不在カードIDが示されている。

[0082] 出走する馬がCPU馬の場合には、馬所有サテライトIDは空欄となる。騎乗する騎手がCPU騎手の場合には、騎手所有サテライトID、騎手所有不在カードIDは空欄となる。

[0083] レース出走表には例えば14頭分の欄が設けられている。最大14頭の出走が可能である。出走可能頭数についてレース種別により決めるようにしてもよい。

- [0084] 各レースには前もってゲームシステム側から例えば8頭分の出走馬(CPU馬)と騎乗騎手(CPU騎手)が決められている。ユーザー(プレーヤー)が出走馬と騎乗騎手を登録すると、レース出走表に順次追加される。ユーザーからの登録数が増えて最大出走頭数を超えると、順次CPU馬を減らしていく。各レースについて、ユーザーからは例えば最大10頭分までの登録が可能としておく。最大14頭が出走するレースでも少なくとも4頭はCPU馬とCPU騎手の組み合わせとなる。
- [0085] なお、CPU馬と組み合わせる騎手については、CPU騎手だけでなくユーザー騎手を組み合わせるようにしてもよい。
- [0086] (サテライト対応表)
サテライト対応表のデータ構造を図11に示す。
- [0087] サテライト対応表は、各サテライトを使用しているユーザーの情報をリアルタイムで格納する。10台の各サテライトについて、サテライトID、そのサテライトを使用しているユーザーが使用しているカードID、現在カードが挿入されているか否かを示すカード挿入検出フラグ(ユーザー不在フラグ)が格納されている。
- [0088] これにより、リアルタイムで、現在サテライトを使用しているユーザーがいるか否か、使用しているカードIDを知ることができる。
- [0089] (サテライトキャビネットのゲームデータ)
サテライトキャビネット60における各種ゲームデータについて説明する。
- [0090] サテライトキャビネット60におけるサテライトPC62のゲームボード102のメモリ126には、ゲームの実行に必要な各種ゲームデータが記憶される。例えば、各サテライトに関連した競走馬のデータ、騎手のデータ等である。
- [0091] (データベースサーバーのゲームデータ)
データベースサーバー92における各種ゲームデータについて説明する。
- [0092] データベースサーバー92におけるPC100のHDD、シリコンディスク又はCF128やゲームボード102のメモリ126には、全国各地に設置された競争ゲーム装置10に格納されているデータが集合されて記憶される。例えば、店舗ID、その店舗に設置された競争ゲーム装置10のゲーム装置ID、その競争ゲーム装置10のメインキャビネット30に格納された各種ゲームデータ、使用したICカードのカードIDとICカード全デ

ータ等が集約されて記憶される。

[0093] (ゲーム処理の詳細)

本実施形態のゲームシステムにおける各種ゲーム処理の詳細について図12乃至図25を用いて説明する。

[0094] 図12乃至16のフローチャートでは、中央に、メインキャビネット30におけるメインPC32の処理フローを示し、右側に、3台のサテライトキャビネット60におけるサテライトPC62の処理フローを示し、左側に、メインキャビネット30におけるメインPC32のゲームボード102のメモリ126に記憶された馬データベース、騎手データベース、レース出走表、サテライト対応表を示し、これらの間の信号やデータの送受信等の関連を矢印で示す。

[0095] 図17乃至27の画面は、図12乃至16のフローチャートのステップにおける画面例である。画面例があるステップにはその旨を記載した。

[0096] なお、このゲーム処理の説明においては、理解を容易にするために1台の競争ゲーム装置内でのメインキャビネット30と3台のサテライトキャビネット60間の動作として説明しているが、より多くのサテライトキャビネット60を用いた場合でも同様である。さらに、複数の競争ゲーム装置をLANやインターネットを介して接続したゲームシステムとして動作させる場合についても、基本的な動作については同様である。

[0097] (新規カード作成処理)

プレーヤーが新規にカードを作成する際の新規カード作成処理について、図12のフローチャートを用いて説明する。

[0098] プレーヤーが新規に購入したICカードを用いてサテライトキャビネット(A) 60にログインすると、サテライトキャビネット(A) 60のサテライトPC(A) 62はログイン処理を開始する(ステップA001)。

[0099] まず、サテライトPC(A) 62の制御手段であるCPU124は、カード検出手段からの検出信号に基づいてICカードが挿入されたか否かを検出する(ステップA002)。ICカードの挿入が検出されると、サテライトPC(A) 62のCPU124は、ICカードから読み取ったカードIDと自分のサテライトIDをメインPC32に送信する(ステップA003)。

[0100] メインPC32の制御手段であるCPU124は、サテライトPC(A) 62のCPU124から

送信されたサテライトIDとカードIDを受信し(ステップM001)、サテライト対応表に、サテライトIDとカードIDを対応づけて記憶し、不在フラグをオフにする。

[0101] 次に、サテライトPC(A)62のCPU124は、プレーヤーによる各種操作入力を検出して、厩舎ID、厩舎名等からなる厩舎データを生成する(ステップA004)。

[0102] 次に、サテライトPC(A)62のCPU124は、プレーヤーによる各種操作入力を検出して、新馬の馬ID、馬名等からなる馬データを生成する(ステップA005)。続いて、サテライトPC(A)62のCPU124は、プレーヤーによる各種操作入力を検出して、新馬を調教する等して能力パラメータ等の馬データを育成する(ステップA006)。4頭まで新馬を生成することができる。

[0103] 次に、サテライトPC(A)62のCPU124は、プレーヤーによる各種操作入力を検出して、新人騎手の騎手ID、騎手名等からなる騎手データを生成する(ステップA007)。続いて、サテライトPC(A)62のCPU124は、プレーヤーによる各種操作入力を検出して、新人騎手をトレーニング等して能力パラメータ等の騎手データを育成する(ステップA008)。

[0104] 図17はステップA008における騎手トレーニング画面の一例である。図17の騎手トレーニングでは、「ランニング」「ウエイトトレーニング」「調教騎乗」「レースビデオ研究」が用意されている。プレーヤーは、トレーニングに必要な数のメダルを投入して、いずれかのトレーニング種別を選択し、その強さを指定してトレーニングを行う。トレーニングの結果、騎手のパラメータが向上して、競争レースの結果に反映する。

[0105] トレーニング画面の上部中央にはトレーニングの様子を示すトレーニング映像が表示される。サテライトPC(A)62のCPU124は、プレーヤーが左向き矢印又は右向き矢印に対応するタッチパネル27の部分をタッチしたことを検出すると、トレーニングの種別を変更する。

[0106] サテライトPC(A)62のCPU124は、トレーニング映像の下方に表示されたボタンにプレーヤーがタッチしたことを検出すると、トレーニングの強さや量を変化させる。

[0107] トレーニング画面の下部には、トレーニング種別を直接指示するためのショートカットバーが表示されている。サテライトPC(A)62のCPU124は、プレーヤーがショートカットバーのいずれかにタッチしたことを検出すると、そのトレーニング種別を実行す

る。

- [0108] 図12のフローチャートに戻り、厩舎データの生成(ステップA004)、馬データの生成(ステップA005)、馬データの育成(ステップA006)、騎手データの生成(ステップA007)、騎手データの育成(ステップA008)が終了した後に、サテライトPC(A)62のCPU124は、これらのデータをメインPC32に送信する(ステップA009)。
- [0109] メインPC32のCPU124は、サテライトPC(A)62のCPU124から送信されたデータをレース処理の開始する前に受信し(ステップM002)、馬データベース、騎手データベースにこれらデータを記録する。馬データベースには、生成した頭数分のカードID、馬ID、馬データ、厩舎IDを記録する。騎手データベースには、生成した騎手分のカードID、騎手ID、騎手データ、厩舎IDを記録する。
- [0110] メインPC32のCPU124は、サテライトIDとカードIDの対応付けを行う(ステップM003)。ここでは、サテライトPC(A)62のサテライトIDに、検出しているカードIDを記録して不在フラグをオフとし、サテライトPC(B)62とサテライトPC(C)62のサテライトIDの不在フラグをオンにする。
- [0111] 次に、メインPC32のCPU124、サテライトPC(A)62のCPU124は、競争レース処理を実行する(ステップM004、A010)。レース処理の詳細については説明を省略する。
- [0112] プレーヤーがゲームを終了させてログオフするときには、サテライトキャビネット(A)60のサテライトPC(A)62はログオフ処理を開始する(ステップA011)。
- [0113] サテライトPC(A)62のCPU124が、プレーヤーによる「ゲーム終了ボタン」の入力を検出し(ステップA012)、メイン制御部から受けた最新の厩舎データ、馬データ、騎手データをICカードに記録する(ステップA013)。ICカードへの記録が終了すると、サテライトPC(A)62のCPU124は、ICカードを排出する(ステップA014)。このようにしてログオフ処理が終了する。
- [0114] (騎乗依頼受け設定処理)
- プレーヤーが自己所有の騎手に対して、他のプレーヤーからの騎乗依頼を受けるかどうかを設定する設定処理について、図13のフローチャートを用いて説明する。この設定処理の説明では、各プレーヤーは既に新規カード作成処理を完了しており、

作成したICカードを持参して再度ログインする場合について説明する。

- [0115] ここでは、サテライトPC (A) 62を使用するプレイヤーは、他のプレイヤーからの騎乗依頼を受けるが、自分がログインしている場合に限るという設定を行い、サテライトPC (C) 62を使用するプレイヤーは、他のプレイヤーからの騎乗依頼を自分がログインしていない不在時でも受けるという設定を行う。
- [0116] プレイヤーが既に所有しているICカードを用いてサテライトキャビネット(A) 60にログインすると、サテライトキャビネット(A) 60のサテライトPC (A) 62はログイン処理を開始する(ステップA101)。
- [0117] まず、サテライトPC (A) 62のCPU124は、ICカードが挿入されたか否かを検出する(ステップA102)。ICカードの挿入が検出されると、サテライトPC (A) 62のCPU124は、ICカードから読み取ったカードID等の記憶内容と自分のサテライトIDとをメインPC32に送信する(ステップA103)。
- [0118] メインPC32のCPU124は、サテライトPC (A) 62のCPU124から送信されたサテライトIDとカードID等の記憶内容を受信し(ステップM101)、サテライト対応表に、サテライトIDとカードIDを対応づけて記憶し、不在フラグをオフにする。
- [0119] 次に、メインPC32のCPU124は、挿入されたICカードの適性チェックを行う(ステップM102)。
- [0120] まず、メインPC32のCPU124は、サテライトPC (A) 62のCPU124から送信されたICカードに記憶されている馬データを馬データベースの内容と照合する(ステップM103)。同様に、メインPC32のCPU124は、サテライトPC (A) 62のCPU124から送信されたICカードに記憶されている騎手データを騎手データベースの内容と照合する(ステップM104)。これらの照合により、挿入されたICカードが適性であるか否か判断する。
- [0121] 挿入されたICカードが適性であると判断されると、メインPC32のCPU124は、サテライトIDとカードIDの対応付けを行う(ステップM003)。ここでは、サテライトPC (A) 62のサテライトIDに、検出しているカードIDを記録して不在フラグをオフとする。
- [0122] 次に、メインPC32のCPU124は、馬データベースと騎手データベースから、挿入されているICカードのカードIDに属する馬データと騎手データを読み取り、サテライト

PC (A) 62に送信し(ステップM106)、サテライトPC (A) 62のCPU124は送信されたこれらデータを受信する(ステップA104)。

[0123] 一方、他のプレーヤーが既に所有しているICカードを用いてサテライトキャビネット (C) 60にログインすると、サテライトキャビネット (C) 60のサテライトPC (C) 62はログイン処理を開始する(ステップC101)。ログイン処理の詳細については、サテライトキャビネット (A) 60における場合と同様であるので説明を省略する。

[0124] 次に、ログインしているプレーヤーが存在するサテライトキャビネット (A) 60、サテライトキャビネット (C) 60による競争レースを実行する。メインPC32のCPU124、サテライトPC (A) 62のCPU124、サテライトPC (C) 62のCPU124は、馬データベース、騎手データベース、レース出走表、サテライト対応表を参照しながら競争レースを実行する(ステップM107、A105、C102)。レース処理の詳細については説明を省略する。

[0125] 次に、サテライトキャビネット (A) 60において騎手騎乗依頼受け設定処理を行う場合について説明する。プレーヤーによる操作入力を検出すると、サテライトPC (A) 62のCPU124は、サテライトキャビネット (A) 60の映像ユニット (A) 64に、まず図18に示すような騎手依頼受け画面を表示する。騎手依頼受け画面には「他プレーヤーからの騎乗依頼」との項目の下に「受ける」「受けない」と表示されている。

[0126] サテライトPC (A) 62のCPU124は、プレーヤーが「受けない」の文字領域にタッチしたことを検出すると、図18の騎乗受け依頼受け画面をそのまま表示する。プレーヤーが「OK」の文字領域にタッチしたことを検出すると、サテライトPC (A) 62のCPU124は、騎手データベースのその騎手の依頼受けOKフラグをオフにする。

[0127] サテライトPC (A) 62のCPU124は、プレーヤーが「受ける」の文字領域にタッチしたことを検出すると、図19に示す騎手依頼受け画面を表示し、依頼受けの場合の各種条件を表示する。騎乗依頼を受ける際の騎乗レースのグレード (GI以上、GII以上、不問) の条件設定、騎乗対象馬賞金 (10000枚以上、5000枚以上、1000枚以上、不問) の条件設定、騎乗対象馬の前走レースのグレード (GI以上、GII以上、不問) の条件設定、騎乗対象馬の前走レースの成績 (1着、2着以内、3着以内、不問) の条件設定、ゲーム終了後の騎乗依頼を受けるか否かの条件設定を行うことができる。

- [0128] なお、一人の騎手が騎乗依頼を受ける最大出走回数をゲームシステム側で制限するようにしてもよい。また、プレーヤーが騎乗依頼を受ける最大回数(1回、2回、3回、4回、5回)の条件設定を行えるようにしてもよい。
- [0129] 騎乗依頼の条件を高く設定すれば、騎乗した場合に騎手として賞金を獲得できる可能性が高くなるが、騎乗できる機会は少なくなる。騎乗依頼の条件を低く設定すれば、騎乗できる機会は増えるが、騎乗した場合に騎手として賞金を獲得できる可能性は低くなると共に、負けた場合には騎手としての能力データが低くなる可能性が高くなる。これらの可能性を総合的に考慮してプレーヤーは条件設定を行う。
- [0130] サテライトPC(A)62のCPU124は、プレーヤーが「受ける」の文字領域にタッチしたことを検出し、プレーヤーが騎手依頼受け画面の各設定条件の「GI以上」「5000枚以上」「GI以上」「不問」「受けない」の文字領域にタッチしたことを検出する(ステップA106)と、サテライトID、騎手ID、依頼受けOK信号、依頼受け条件信号をメインPC32に送信する(ステップA107)。
- [0131] メインPC32のCPU124は、サテライトPC(A)62からの信号を受信する(ステップM108)と、サテライト対応表を参照してサテライトIDの照合を行い(ステップM109)、騎手データベースにおけるその騎手の依頼受けOKフラグをオンにし、不在時依頼受けOKフラグをオフにし、検出した各依頼受け設定条件を記録する(ステップM110)。
- [0132] 一方、既にプレーヤーがログインしている(ステップC101)サテライトキャビネット(C)60において騎手騎乗依頼受け設定処理を行う場合について説明する。
- [0133] プレーヤーによる操作入力を検出すると、サテライトPC(C)62のCPU124は、サテライトキャビネット(C)60の映像ユニット(C)64に、まず図18に示すような騎手依頼受け画面を表示する。騎手依頼受け画面には「他プレーヤーからの騎乗依頼」との項目の下に「受ける」「受けない」と表示されている。
- [0134] サテライトPC(C)62のCPU124は、プレーヤーが「受ける」の文字領域にタッチしたことを検出すると、図20に示す騎手依頼受け画面を表示し、依頼受けの場合の各種条件を表示する。サテライトキャビネット(A)60における騎乗依頼受けと同様に、騎乗依頼を受ける際の騎乗レースのグレードの条件設定、騎乗対象馬賞金の条件

設定、騎乗対象馬の前走レースのグレードの条件設定、騎乗対象馬の前走レースの成績の条件設定、ゲーム終了後の騎乗依頼を受けるか否かの条件設定を行うことができる。

- [0135] なお、一人の騎手が騎乗依頼を受ける最大出走回数をゲームシステム側で制限するようにしてもよい。また、プレイヤーが騎乗依頼を受ける最大回数(1回、2回、3回、4回、5回)の条件設定を行えるようにしてもよい。
- [0136] サテライトPC(C)62のCPU124は、プレイヤーが「受ける」の文字領域にタッチしたことを検出し、プレイヤーが騎手依頼受け画面の各設定条件の「GI以上」「10000枚以上」「GI以上」「3着以内」「受ける」の文字領域にタッチしたことを検出する(ステップC102)と、サテライトID、騎手ID、不在時依頼受けOK信号、依頼受け条件信号をメインPC32に送信する(ステップA107)。
- [0137] メインPC32のCPU124は、サテライトPC(C)62からの信号を受信する(ステップM111)と、サテライト対応表を参照してサテライトIDの照合を行い(ステップM112)、騎手データベースにおけるその騎手の依頼受けOKフラグと不在時依頼受けOKフラグを共にオンにし、検出した各依頼受け設定条件を記録する(ステップM113)。
- [0138] その後、サテライトキャビネット(C)60のプレイヤーはログオフのための操作を行うと、サテライトPC(C)62のCPU124は、プレイヤーによるログオフ操作を検出して、ログオフ処理を行う(ステップC104)。最新の厩舎データ、馬データ、騎手データをICカードに記録し、そのICカードを排出してログオフ処理を終了する。
- [0139] なお、図18乃至図20に示すような騎手依頼受け画面とは異なるものでもよい。例えば、図18に示すような騎手依頼受けを受ける、受けないを選択する画面を設けず、その代わりに、「騎乗依頼条件ボタン」を設け、プレイヤーが「騎乗依頼条件ボタン」にタッチしたことを検出すると、上述したような騎乗依頼受けの各種条件設定を行うための騎乗依頼条件設定画面を表示するようにしてもよい。
- [0140] (レース出走登録処理:一のユーザー馬と他のユーザー騎手の組合せ)
プレイヤーが自己所有の馬を出走登録する際に、他のプレイヤー所有の騎手に騎乗依頼する場合のレース出走登録処理について、図14及び図15のフローチャートを用いて説明する。

- [0141] ここでは、サテライトキャビネット(B)60を使用するプレーヤーは、サテライトキャビネット(A)60に現在ログインしているプレーヤー所有の騎手に騎乗依頼すると共に、サテライトキャビネット(C)60に過去ログインして不在時騎乗依頼OKの設定を行ったプレーヤー所有の騎手に騎乗依頼する。
- [0142] 図14に示すように、プレーヤーがICカードを用いてサテライトキャビネット(B)60にログインすると、サテライトキャビネット(B)60のサテライトPC(B)62はログイン処理を開始する(ステップB201)。ログイン処理の詳細については説明を省略する。
- [0143] メインPC32のCPU124は、レース出走登録のための処理を行う。まず、メインPC32のCPU124は、出走登録可能な3レース分のレースIDをレース出走表に記録する(ステップM201)。
- [0144] 次に、各レースについて出走するCPU馬を選び、レース出走表に登録すると共に、馬データベースのCPU馬の出走フラグをオンにすると共にレースIDを記録する(ステップM202)。
- [0145] 次に、各レースについて出走可能なCPU騎手、現在ログインしているプレーヤー所有の騎乗依頼OKのユーザー騎手、プレーヤーは現在ログインしていないが騎乗依頼OKのユーザー騎手をリストアップする(ステップM203)。ユーザー騎手については、レース毎にプレーヤーが設定した騎乗条件に基づいてリストアップする。
- [0146] 一方、サテライトキャビネット(B)60にログインしているプレーヤーが自己所有の馬を出走登録するために、馬選択画面(図示せず)を表示し「馬選択ボタン」にタッチする。サテライトPC(B)62のCPU124は、プレーヤーによる「馬選択ボタン」の操作入力を検出し(ステップB202)、出走予定馬の馬IDを決定する(ステップB204)。
- [0147] サテライトPC(B)62のCPU124は、プレーヤーによる出走ボタンへの操作入力を検出すると(ステップB204)、サテライトID、馬ID、出走要求信号をメインPC32に送信する(ステップB205)。
- [0148] メインPC32のCPU124は、サテライトPC(B)62からの出走要求信号を受信し(ステップ204)、馬データベース、レース出走表、サテライト対応表の内容を参照して出走登録可能かどうかをチェックする(ステップM205)。
- [0149] メインPC32のCPU124は、出走登録可能であると判断すると、その旨の出走か可

能情報をサテライトキャビネット(B)60に送信する(ステップM206)。

[0150] サテライトPC(B)62のCPU124は、メインPC32からの出走可能情報を受信する(ステップB206)と、レース選択画面を生成する(ステップB207)。

[0151] 図21に出走レース選択画面の一例を示す。出走レース選択画面では、次レース(1レース後)、次の次のレース(2レース後)、次の次の次のレース(3レース後)について、レース名(共同通信杯、シルクロードS、京都記念等)、レースグレード(GI、GII等)、レース距離(1000m、1200m、2200m等)、登録に必要なメダル数(10枚、20枚等)が表示される。各レースの内容表示の右側にはレース選択ボタンが表示される。出走登録が締め切られたレース(1レース後)に対しては「登録締切」と表示され、出走登録可能なレース(2レース後、3レース後)に対しては「出走登録」と表示される。

[0152] サテライトPC(B)62のCPU124は、プレーヤーがレース選択ボタンにタッチしたかどうか検出し(ステップB208)、出走レースのレースIDを決定する(ステップB209)。

[0153] レースIDが決定されると、メインPC32のCPU124は、レース出走表に出走する馬IDをそのレースIDの出走馬の欄に登録する。レース出走表のそのレースに既に14頭の馬が登録されている場合には、いずれかのCPU馬を削除して、それに代わってユーザー馬に登録する。

[0154] 次に、メインPC32のCPU124は、出走することが決定したレースに騎乗可能な騎手を全てリストアップする(ステップB207)。そのレースについて出走可能な、CPU騎手、騎乗依頼OKのユーザー騎手をリストアップする。ユーザー騎手については、レース毎にプレーヤーが設定した騎乗条件も考慮してリストアップする。

[0155] 次に、メインPC32のCPU124は、サテライト対応表を参照して、出走可能騎手を所有しているプレーヤーがログインしているかをチェックする(ステップM208)。

[0156] 次に、メインPC32のCPU124は、騎手データベースとサテライト対応表を参照して、出走可能騎手の情報、ユーザーログイン情報をサテライトキャビネット(B)60に送信する(ステップM209)。

[0157] サテライトPC(B)62のCPU124は、出走可能騎手の情報、ユーザーログイン情報を受信し(ステップB210)、その受信データに基づいて騎手選択画面を生成する。騎手選択画面では、例えば、出走可能騎手、ユーザーログイン情報等を表示する。

- [0158] 図22及び図23に騎手選択画面の一例を示す。騎手選択画面では、自己所有の騎手を選択するための「専属」タブ、関東出身のCPU騎手を選択するための「関東」タブ、関西出身のCPU騎手を選択するための「関西」タブ、他のユーザーの騎手を選択するための「他厩舎」タブを設けている。
- [0159] 図22は「専属」タブの画面である。出走する馬を所有するプレイヤーが所有する騎手を表示する。本実施形態では最大2人のユーザー騎手を表示する。
- [0160] 図23は「他厩舎」タブの画面である。他厩舎に所属するユーザー騎手であって、他ユーザーからの騎乗依頼OKであると設定したユーザー騎手のうち、このレースに出走可能なユーザー騎手に厩舎名を付して表示する。
- [0161] サテライトPC(B)62のCPU124は、プレイヤーによる騎手選択ボタンへの操作入力を検出する(ステップB212)と、これにより騎乗する騎手IDが決定する(ステップB213)。
- [0162] サテライトPC(B)62のCPU124は、プレイヤーによる「出走登録ボタン」への操作入力を検出する(ステップB214)と、出走登録のために必要なメダル数を表示し、プレイヤーによるメダル支払を促す。サテライトPC(B)62のCPU124は、メダル投入検出手段からの検出信号により、プレイヤーによるメダル支払を検出する(ステップB214)。これにより出走登録が完了する。
- [0163] ここでは、サテライトキャビネット(B)60のプレイヤーは、自己所有の2頭の馬を出走させているものとする。一方の馬には、サテライトキャビネット(A)60にログインしているプレイヤーが所有している騎手(他ユーザーからの騎乗依頼OKと設定した騎手)を選択し、他方の馬には、サテライトキャビネット(C)60にかつてログインしていたプレイヤーが所有している騎手(不在時でも他ユーザーからの騎乗依頼OKと設定した騎手)を選択しているものとする。
- [0164] サテライトPC(B)62のCPU124は、出走登録のためのプレイヤーによるメダル支払を検出すると(ステップB215)、サテライトID、出走登録したレースID、出走登録した馬ID、出走登録した騎手IDの情報を、メインキャビネット30と他のサテライトキャビネット60に送信する(ステップB216)。
- [0165] メインPC32のCPU124は、サテライトキャビネット(B)60からのデータを受信する(

ステップM210)と、レース出走データを作成し(ステップM211)、作成したレース出走データをレース出走表に登録する(ステップM212)。

[0166] これによりレース出走登録処理を終了する。

[0167] なお、騎乗依頼したユーザー騎手を所有するプレーヤーに騎乗料としてメダルを支払うようにしてもよい。このメダル支払処理について、図15におけるステップM213～M215、203を用いて説明する。

[0168] メインPC32のCPU124は、ステップM212においてレース出走データ登録処理を実行した後、騎手データベース、レース出走表、サテライト対応表を参照して、騎乗依頼したユーザー騎手に騎乗料として支払うメダル支払信号を生成する(ステップM213)。ここでは騎乗料として5枚のメダルを支払うものとする。騎乗依頼された騎手を所有している、サテライトキャビネット(A)60にログインしているプレーヤーと、サテライトキャビネット(C)60にかつてログインしていたプレーヤーに5枚のメダルが支払われることになる。

[0169] 一方、サテライトPC(A)62のCPU124は、サテライトキャビネット(B)60からのデータを受信する(ステップA201)と、自己所有の騎手に騎乗依頼あったことを確認し、図24に示すような騎手依頼受け分メダル支払画面を表示する。「他のプレーヤーからの騎乗依頼がありました!」と表示すると共に、出走するレース名、出走馬名、騎乗依頼騎手名を表示し、依頼受け分支払メダル数の5枚を表示する。

[0170] メインPC32のCPU124がログインユーザーにメダル支払信号を送信する(ステップM214)のを待って、サテライトPC(A)62のCPU124は、プレーヤーによるメダル支払OKの操作入力を確認して、騎手依頼受け分である5枚のメダルを支払う(ステップA203)。

[0171] 更に、メインPC32のCPU124は、サテライト対応表から不在ユーザーであることを確認した上で、不在ユーザー所有の騎手依頼受け分である5枚のメダルを、騎手データベースにおけるその騎手の不在時獲得メダルの欄に記録する(ステップM215)。

[0172] (レース出走登録処理:CPU馬とユーザー騎手の組合せ)

ゲームシステムが用意したCPU馬を出走登録する際に、他のプレーヤー所有の騎

手を騎乗する場合のレース出走登録処理について、図14及び図15のフローチャートを用いて説明する。

- [0173] 前述したユーザー馬とユーザー騎手の組合せの場合とは、ゲームシステムが登録されたCPU馬のうちから出走するCPU馬を選択する点、ゲームシステムが登録されたプレーヤー所有の騎手から騎乗する騎手を選択する点異なるが、他の処理は同様である。
- [0174] ゲームシステムが出走するCPU馬を選択するので、図14においてサテライトPC (B) 62のCPU124が実行するステップB202、B203、B204、B205、B206、B207、B208、B209は行われない。
- [0175] メインPC32のCPU124が、ステップM202において、各レースについて出走するCPU馬を選び、レース出走表に登録すると共に、馬データベースのCPU馬の出走フラグをオンにすると共にレースIDを記録する。
- [0176] ゲームシステムが騎乗するユーザー騎手を選択するので、図14及び図15においてサテライトPC (B) 62のCPU124が実行するステップB210、B211、B212、B213、B214、B215、B216は行われない。
- [0177] メインPC32のCPU124が、ステップM207、M208でリストアップしたユーザー騎手から所定のアルゴリズムにしたがって選択する(ステップ図示せず)。
- [0178] サテライトキャビネット(A) 60にログインしているプレーヤー所有のユーザー騎手に騎乗を依頼した場合には、メインPC32のCPU124は、レースID、馬ID、騎手ID等のデータをサテライトキャビネット(A) 60に送信する(ステップ図示せず)。
- [0179] サテライトPC (A) 62のCPU124は、メインキャビネット30からのデータを受信し(ステップ図示せず)、ステップA202、A204と同様に、騎手依頼受け有りの表示を行い、騎手依頼受け分のメダルを支払う。
- [0180] ログインしていないプレーヤー所有のユーザー騎手に騎乗を依頼した場合には、メインPC32のCPU124は、ステップM215と同様に、不在ユーザー所有の騎手依頼受け分のメダルを騎手データベースに登録する。
- [0181] (レース処理)
- 競争ゲーム装置のレース処理について図16のフローチャートを用いて説明する。

図14及び図15に示すレース出走登録処理に引き続いてレース処理が行われたものとして説明する。

[0182] メインPC32のCPU124によりレース出走処理を開始する(ステップM301)。

[0183] まず、メインPC32のCPU124は、馬データベース、騎手データベース、レース出走表に基づいて、レースに出走する馬ID、騎手IDを決定する(ステップM302)。

[0184] 次に、メインPC32のCPU124は、レースのオッズを決定し(ステップM303)、レース展開を決定する(ステップM304)。これらの処理の詳細については説明を省略する。

[0185] 続いて、メインPC32のCPU124、サテライトPC(A)62のCPU124、サテライトPC(B)62のCPU124は、競争レースを実行し(ステップM305、A301、B301)、レース画面を表示する(ステップM306、A302、B302)。これら処理の詳細については説明を省略する。

[0186] 次に、メインPC32のCPU124は、レース結果に基づいて賞金メダルの支払処理を行う(ステップM307)。まず、メインPC32のCPU124は、馬データベース、騎手データベース、レース出走表、サテライト対応表に基づいて、入賞した馬ID、所有するユーザーのカードID、サテライトIDを特定する(ステップM308)。

[0187] 続いて、メインPC32のCPU124は、賞金メダルとしての支払メダル数データを、プレーヤーがログインしているサテライトキャビネット60に送信する(ステップM310)と共に、ログインしていないプレーヤーに対する賞金メダルとしての不在時獲得メダル数を決定し(ステップM310)、騎手データベースに該当騎手の不在時獲得メダル欄に登録する(ステップM311)。

[0188] メインキャビネット30から送信された支払メダル数データをサテライトPC(A)62のCPU124が受信し(ステップA303)、獲得メダルを支払う(ステップA304)。同様に、メインキャビネット30から送信された支払メダル数データをサテライトPC(B)62のCPU124が受信し(ステップB303)、獲得メダルを支払う(ステップB304)。

[0189] (不在時獲得メダル支払処理)

次に、不在時獲得メダルの支払処理について図16のフローチャートを用いて説明する。図16のレース処理の後に、不在時騎乗依頼OKの設定を行ったプレーヤーが

サテライトキャビネット(C)60に再びログインしたものとして説明する。

- [0190] プレーヤーが図13で不在時騎乗依頼OKの設定を行った際のICカードを用いてサテライトキャビネット(C)60にログインすると、サテライトPC(C)62のCPU124はログイン処理を開始する(ステップC301)。
- [0191] まず、サテライトPC(C)62のCPU124は、ICカードが挿入されたか否かを検出する(ステップC302)。ICカードの挿入が検出されると、サテライトPC(C)62のCPU124は、ICカードから読み取ったカードID等の記憶内容と自分のサテライトIDとをメインPC32に送信する(ステップC303)。
- [0192] メインPC32のCPU124は、サテライトキャビネット(C)60から送信されたサテライトIDとカードID等の記憶内容を受信し(ステップM312)、サテライト対応表に、サテライトIDとカードIDを対応づけて記憶し、不在フラグをオフにする。
- [0193] 次に、メインPC32のCPU124は、挿入されたICカードのカードIDをキーとして、騎手データベースを参照して、不在時獲得メダルがあるかどうかチェックする(ステップM313)。不在時獲得メダルがあった場合には、メインPC32のCPU124は、そのメダル数をサテライトキャビネット(C)60に送信する。
- [0194] サテライトPC(C)62のCPU124は、メインPC32のCPU124から送信された不在時獲得メダル数を受信する(ステップC304)と、不在時獲得メダルがあったことを確認し、例えば、図25に示すような不在時獲得メダル支払画面を表示する。
- [0195] 不在時獲得メダル支払画面では、「他のプレーヤーからの依頼により騎乗しました！」と表示すると共に、レース毎に、出走したレース名、出走馬名、騎乗依頼騎手名を表示し、依頼受け分支払メダル数と、賞金メダル数とを表示する。
- [0196] 例えば、1番目のレースでは依頼受け分メダルとしての5枚の他に、賞金メダルとして10枚が支払われるようにしてもよい。1番目のレースでは依頼受け分メダルとして5枚支払われるが、レースに負けたため5枚のメダル支払が求められているようにしてもよい。このように、賞金メダルとして支払われるだけでなく、負けた場合にはプレーヤーはメダル払い込みが必要となる場合もあるようにしてもよい。
- [0197] サテライトPC(C)62のCPU124は、プレーヤーによるメダル支払OKの操作入力を確認して、不在時に獲得したメダルを支払う(ステップC305)。

[0198] これにより不在時獲得メダル支払処理を終了する。

[0199] (馬と騎手の組合せ)

本実施形態のゲームシステムでは、馬(第1競争対象)と騎手(第2競争対象)を組み合わせる。この馬と騎手の組合せが競争レースに出走登録される。この組合せには次のような態様がある。

[0200] 自己の出走馬を中心にして考えれば、(1)自己所有の競走馬と、自己所有の騎手の組み合わせ、(2)自己所有の出走馬と、競争ゲーム装置10により指定された騎手の組み合わせ、(3)自己所有の競走馬と、現在ゲームに参加している他のプレイヤー所有の騎手の組み合わせ、(4)自己所有の競走馬と、現在ゲームに参加していない他のプレイヤー所有の騎手の組み合わせ等である。

[0201] 自己の騎手を中心にして考えれば、(1)自己所有の騎手と、他のプレイヤー所有の競走馬の組み合わせ、(2)ゲームに参加していないときの自己所有の騎手と、他のプレイヤー所有の競走馬の組み合わせ、(3)自己所有の騎手と、競争ゲーム装置10により指定された競走馬の組み合わせ、(4)ゲームに参加していないときの自己所有の騎手と、競争ゲーム装置10により指定された競走馬の組み合わせ等である。

[0202] (馬と騎手のメダル配分)

本実施形態のゲームシステムでは、勝敗に基づいてベットゲームの払い出し計算を行う。競争レースの種類(GI、GII等)と順位に基づいて、馬と騎手の組合せが獲得する賞金総額(メダル数)が決定する。その賞金総額を、競走馬を所有しているプレイヤーと、騎手を所有しているプレイヤーとが予め決めた割合に基づいて配分する。

[0203] 自己の出走馬を中心にして考えれば、(1)自己所有の競走馬と、自己所有の騎手の組み合わせの場合、賞金総額の全額が出走馬所有のプレイヤーに配分される。

[0204] また、(2)自己所有の出走馬と、競争ゲーム装置10により指定された騎手の組み合わせの場合、賞金総額のうちの出走馬の取り分、例えば、賞金総額の60%が、出走馬所有のプレイヤーに配分され、賞金総額のうちの騎手の取り分、例えば、賞金総額の40%はどのプレイヤーにも配分されない。

[0205] また、(3)自己所有の競走馬と、現在ゲームに参加している他のプレイヤー所有の騎手の組み合わせの場合、賞金総額のうちの出走馬の取り分、例えば、賞金総額の

60%が出走馬所有のプレーヤーに配分され、賞金総額のうちの騎手の取り分、例えば、賞金総額の40%が騎手所有のプレーヤーに配分される。

[0206] また、(4)自己所有の競走馬と、現在ゲームに参加していない他のプレーヤー所有の騎手の組み合わせの場合、賞金総額のうちの出走馬の取り分、例えば、賞金総額の60%が出走馬所有のプレーヤーに配分され、賞金総額のうちの騎手の取り分、例えば、賞金総額の40%が騎手所有のプレーヤーに配分される。

[0207] 自己の騎手を中心にして考えれば、(1)自己所有の騎手と、他のプレーヤー所有の競走馬の組み合わせの場合、賞金総額のうちの騎手の取り分、例えば、賞金総額の40%が騎手所有のプレーヤーに配分され、賞金総額のうちの出走馬の取り分、例えば、賞金総額の60%が出走馬所有のプレーヤーに配分される。

[0208] また、(2)ゲームに参加していないときの自己所有の騎手と、他のプレーヤー所有の競走馬の組み合わせの場合、賞金総額のうちの騎手の取り分、例えば、賞金総額の40%が騎手所有のプレーヤーに配分され、賞金総額のうちの出走馬の取り分、例えば、賞金総額の60%が出走馬所有のプレーヤーに配分される。

[0209] また、(3)自己所有の騎手と、競争ゲーム装置10により指定された競争馬の組み合わせの場合、賞金総額のうちの騎手の取り分、例えば、賞金総額の40%が騎手所有のプレーヤーに配分され、賞金総額のうちの出走馬の取り分、例えば、賞金総額の60%はどのプレーヤーにも配分されない。

[0210] また、(4)ゲームに参加していないときの自己所有の騎手と、競争ゲーム装置10により指定された競走馬の組み合わせの場合、賞金総額のうちの騎手の取り分、例えば、賞金総額の40%が騎手所有のプレーヤーに配分され、賞金総額のうちの出走馬の取り分、例えば、賞金総額の60%はどのプレーヤーにも配分されない。

[0211] なお、出走馬の騎手との取り分の配分比率は、他の配分比率でもよい。また、組み合わせられる出走馬のパラメータと騎手のパラメータに基づいて配分比率を決定するようにしてもよい。また、競争レースの種類により配分比率を変更するようにしてもよい。

[0212] (馬と騎手の能力パラメータ変動)

レースに出走した場合、そのレース結果に応じて馬の能力パラメータが変動する。競争レースの種類(GI、GII等)と順位に基づいて、馬の能力パラメータが変動する。

メインPC32のCPU124が、馬データベースの該当するユーザー馬の馬データの欄のデータを書き換えることにより能力を変動させる。

[0213] 本実施形態のゲームシステムでは、馬だけでなく騎乗した騎手の能力パラメータもレース結果に応じて変動するようにしている。メインPC32のCPU124が、騎手データベースの該当するユーザー騎手の騎手データの欄のデータを書き換えることにより能力を変動させる。

[0214] 騎手の能力パラメータの変動は、自己所有の競走馬に自己所有の騎手が騎乗した場合だけではなく、騎乗依頼OKの設定を行って、他のプレイヤーからの騎乗依頼があった場合や、ゲームシステムからCPU馬への騎乗依頼があった場合も同様である。

[0215] 他のプレイヤーからの騎乗依頼があった場合には、前述したとおり、騎乗依頼されたことにより所定額のメダル支払を受けることができ、また、レースに勝利した場合には賞金総額の所定割合のメダルを受け取ることができる。

[0216] しかしながら、それだけでは、騎手に騎乗依頼OKの設定をしておけば何のリスクもなくメダルを獲得できることになりゲームとしてのバランスを欠くことになる。そこで、本実施形態のゲームシステムでは、騎手の能力パラメータもレース結果に応じて変動させるようにした。

[0217] したがって、不在時騎乗依頼OKの設定をしたプレイヤーが再度ログインした場合、不在中のレース結果によってメダルを獲得できる場合もあれば、騎手の能力パラメータが低下するだけでメダルが全く獲得できない場合もあり、バランスのとれたゲームを実現することができる。

[0218] [変形実施形態]

本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。

[0219] 例えば、上記実施形態では、走行物である競争馬を映像により表示したが、走行物として模型の馬を競争させるようにしてもよい。

[0220] また、上記実施形態では、本発明を競馬ゲームに適用したが、走行物が競走馬である競馬ゲームに限らず、他の競争ゲームや一般的なゲームにも適用することが可能である。例えば、走行物が自転車である競輪ゲームや、走行物がモーターボート

である競艇ゲームにも適用可能であるし、走行物である仮想的な生命体を利用して競争を行うようなゲームにも適用可能である。

[0221] また、上記実施形態では、メダルを用いたメダルゲーム装置に本発明を適用したが、流通手段、支払手段として機能する通貨を用いたゲーム装置でもよいし、メダル以外の他の仮想通貨を用いたゲーム装置でもよい。

[0222] また、上記実施形態では、馬と騎手とを組合せたレースゲームにおいて、組合せの一方である騎手に騎乗依頼するようにしたが、組合せの他方である馬に出走依頼するようにしてもよい。プレイヤーは自己の所有馬を他のプレイヤーの出走依頼をログイン時又はログオフ時に受けるかどうかを設定し、他のプレイヤーはその馬に出走依頼する。

[0223] また、上記実施形態では、図11のようなサテライト対応表を用意してサテライトIDとカードIDを対応づけたが、そのようにしなくてもよい。例えば、メイン装置とサテライト装置とのデータのやり取りにおいて、サテライトIDではなく、カードIDを用いてプレイヤーを特定してもよい。

[0224] また、上記実施形態では、メイン装置に馬データや騎手データ等を格納したが、別途設けたサーバーに馬データや騎手データ等を格納するようにしてもよい。例えば、メイン装置の制御部がサーバーのメモリにアクセスして、不在時依頼受けOKのフラグが立っている騎手のIDやデータを読み込み、出走可能騎手リストを作成してもよい。

[0225] また、上記実施形態では、ICカードを用いてプレイヤーを認証したが、ICカードではなく磁気カード等の他の情報記録媒体でもよい。更に、カードを用いずに、プレイヤーのIDをパスワードと共に登録してもよい。プレイヤーが再びログインする場合には、IDとパスワードによりプレイヤーを認証するようにしてもよい。

[0226] また、上記実施形態においてメイン装置の制御部で行う処理の全部又は一部を、サーバーの制御部や、サテライト装置の制御部で行うようにしてもよい。

[0227] また、上記実施形態におけるメイン装置をサーバー装置に代え、サテライト装置を家庭用ゲーム装置、PC、PDA、携帯電話、PHS等の情報処置装置であるクライアント装置に代えるようにしてもよい。そして、遊技価値を、メダルの代わりに、ゲーム内

で利用できる仮想的な貨幣、ポイント等をあらわすパラメータのような情報、データ等にしてもよい。

産業上の利用可能性

[0228] 本発明は、制御部により走行を制御される走行物である競走馬によるレースの着順を予想してメダルをベットし、そのレース結果に基づいて配当を受ける賭け競争ゲームと共に、レースに参加する競走馬や騎手を所有し、これら競走馬や騎手を育成してレースに参加させ、その到着順位に応じた馬主賞金としてメダルを獲得する育成ゲームとを行うゲームシステムとしての業務用ゲーム機に利用可能である。また、同様なゲームシステムを実現する家庭用のゲーム機や携帯用ゲーム機にも利用可能である。

請求の範囲

- [1] メイン装置と複数のサテライト装置との間で情報通信可能に構成され、第1競争対象と第2競争対象との組合せをひとつの競争対象としてレースに参加させ、複数の前記競争対象によって行われるレースゲームを行うゲームシステムであって、
- 前記メイン装置は、
- レース前に、前記第1競争対象と前記第2競争対象とを組合せた競争対象を複数決定し、前記複数の競争対象が着順を争うレースゲーム処理と、レース結果に基づいて遊戯価値を支払う払出処理とを実行する制御手段を有し、
- 前記サテライト装置は、
- プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レースに参加することを前記プレーヤーが許可する第2競争対象を決定し、決定した前記第2競争対象に関する情報を前記メイン装置へ送信する処理を実行する制御手段を有し、
- 前記メイン装置の制御手段は、
- 前記サテライト装置から送信された前記第2競争対象に関する情報に基づいて決定した第2競争対象と、複数の第1競争対象から決定した第1競争対象とを組合せた競争対象を、レースに参加する複数の競争対象に含ませて着順を競うレースゲーム処理を実行し、
- レースの結果、前記複数の競争対象に含ませた前記競争対象が入賞した場合、入賞に対して支払われる遊戯価値のうち一部を第2競争対象に支払う払出処理を実行する
- ことを特徴とするゲームシステム。
- [2] メイン装置と複数のサテライト装置との間で情報通信可能に構成されたゲームシステムであって、
- 前記メイン装置は、
- 第1競争対象の第1識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第1競争対象データベースと、
- 第2競争対象の第2識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第2競争対象データベースと、

レースに参加する第1競争対象の第1識別情報と第2競争対象の第2識別情報との組合せをレース毎に登録するレース参加登録データベースと、

レース前に、第1競争対象データベースから第1識別情報を選択し、第2競争対象データベースから第2識別情報を選択し、第1競争対象と第2競争対象の組合せを決定して、前記レース参加登録データベースに登録するレース参加登録制御手段と、

レース毎に、レース参加登録データベースに登録された組合せの第1識別情報に対応する能力パラメータと第2識別情報に対応する能力パラメータとを用いて、レースの着順、レースの展開を決定してレースゲーム処理を行うレースゲーム制御手段と、

レース結果に基づいて遊技価値の支払い処理を行う払出処理制御手段とを有し、

前記サテライト装置は、

プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、決定された前記第2識別情報の第2競争対象がレース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報と、前記第2識別情報とを前記メイン装置に送信する処理とを実行するサテライト制御手段を有し、

前記メイン装置は、

前記サテライト装置から送信された第2識別情報に対応づけて、前記レース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報を、前記第2競争対象データベースに登録する第2競争対象登録制御手段を更に有し、

前記レース参加登録制御手段は、前記第1競争対象データベースから選択した第1識別情報と組をなす第2識別情報を、前記第2競争対象データベースにおいて前記許可情報が登録された第2識別情報から選択し、その組合せを含む複数の組合せを前記レース参加登録データベースに登録し、

前記払出処理制御手段は、前記レースゲーム制御手段によるレースゲーム処理の

結果、前記許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せが入賞した場合には、その組合せに対して払い出される遊技価値のうち、前記許可情報が登録された第2識別情報に配当する配当遊技価値を決定する

ことを特徴とするゲームシステム。

[3] メイン装置と複数のサテライト装置との間で情報通信可能に構成されたゲームシステムであって、

前記メイン装置は、

第1競争対象の第1識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第1競争対象データベースと、

第2競争対象の第2識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第2競争対象データベースと、

レースに参加する第1競争対象の第1識別情報と第2競争対象の第2識別情報との組合せをレース毎に登録するレース参加登録データベースと、

レース前に、第1競争対象データベースから第1識別情報を選択し、第2競争対象データベースから第2識別情報を選択し、第1競争対象と第2競争対象の組合せを決定して、前記レース参加登録データベースに登録するレース参加登録制御手段と、

レース毎に、レース参加登録データベースに登録された組合せの第1識別情報に対応する能力パラメータと第2識別情報に対応する能力パラメータとを用いて、レースの着順、レースの展開を決定してレースゲーム処理を行うレースゲーム制御手段と、

レース結果に基づいて遊技価値の支払い処理を行う払出処理制御手段とを有し、

前記サテライト装置は、

プレイヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、決定された前記第2識別情報の第2競争対象がレース参加登録データベースに登録される対象となるこ

とを許可する許可情報と、前記第2識別情報とを前記メイン装置に送信する処理とを
実行するサテライト制御手段を有し、

前記メイン装置は、

前記サテライト装置から送信された第2識別情報に対応づけて、前記レース参加
登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報を、前記第2競争
対象データベースに登録する第2競争対象登録制御手段を更に有し、

前記レース参加登録制御手段は、前記第1競争対象データベースから選択した第
1識別情報と組をなす第2識別情報を、前記第2競争対象データベースにおいて前
記許可情報が登録された第2識別情報から選択し、その組合せを含む複数の組合
せを前記レース参加登録データベースに登録し、

前記払出処理制御手段は、前記レースゲーム制御手段によるレースゲーム処理の
結果、前記許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せが入賞した場合には、
その組合せに対して払い出される遊技価値のうち、前記許可情報が登録された第2
識別情報に配当する配当遊技価値を決定し、

前記第2競争対象登録制御手段は、前記払出処理制御手段により決定した配当
遊技価値を、前記許可情報が登録された第2識別情報に対応づけて前記第2競争
対象データベースに登録する

ことを特徴とするゲームシステム。

[4] メイン装置と複数のサテライト装置との間で情報通信可能に構成されたゲームシ
ステムであって、

前記メイン装置は、

第1競争対象の第1識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第1競争
対象データベースと、

第2競争対象の第2識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第2競争
対象データベースと、

レースに参加する第1競争対象の第1識別情報と第2競争対象の第2識別情報と
の組合せをレース毎に登録するレース参加登録データベースと、

レース前に、第1競争対象データベースから第1識別情報を選択し、第2競争対

象データベースから第2識別情報を選択し、第1競争対象と第2競争対象の組合せを決定して、前記レース参加登録データベースに登録するレース参加登録制御手段と、

レース毎に、レース参加登録データベースに登録された組合せの第1識別情報に対応する能力パラメータと第2識別情報に対応する能力パラメータとを用いて、レースの着順、レースの展開を決定してレースゲーム処理を行うレースゲーム制御手段と、

レース結果に基づいて遊技価値の支払い処理を行う払出処理制御手段とを有し、

、

前記サテライト装置は、

プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、決定された前記第2識別情報の第2競争対象がレース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報と、前記第2識別情報とを前記メイン装置に送信する処理とを実行するサテライト制御手段を有し、

前記メイン装置は、

前記サテライト装置から送信された第2識別情報に対応づけて、前記レース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報を、前記第2競争対象データベースに登録する第2競争対象登録制御手段を更に有し、

前記レース参加登録制御手段は、前記第1競争対象データベースから選択した第1識別情報と組をなす第2識別情報を、前記第2競争対象データベースにおいて前記許可情報が登録された第2識別情報から選択し、その組合せを含む複数の組合せを前記レース参加登録データベースに登録し、

前記払出処理制御手段は、

前記レースゲーム制御手段によるレースゲーム処理の結果、前記許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せが入賞した場合には、その組合せに対して払い出される遊技価値のうち、前記許可情報が登録された第2識別情報に配当する配当

遊技価値を決定する処理と、

決定した配当遊技価値を、前記許可情報が登録された第2識別情報の第2競争対象に対し支払う処理を更に実行する

ことを特徴とするゲームシステム。

[5] メイン装置と複数のサテライト装置との間で情報通信可能に構成されたゲームシステムであって、

前記メイン装置は、

第1競争対象の第1識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第1競争対象データベースと、

第2競争対象の第2識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第2競争対象データベースと、

レースに参加する第1競争対象の第1識別情報と第2競争対象の第2識別情報との組合せをレース毎に登録するレース参加登録データベースと、

レース前に、第1競争対象データベースから第1識別情報を選択し、第2競争対象データベースから第2識別情報を選択し、第1競争対象と第2競争対象の組合せを決定して、前記レース参加登録データベースに登録するレース参加登録制御手段と、

レース毎に、レース参加登録データベースに登録された組合せの第1識別情報に対応する能力パラメータと第2識別情報に対応する能力パラメータとを用いて、レースの着順、レースの展開を決定してレースゲーム処理を行うレースゲーム制御手段と、

レース結果に基づいて遊技価値の支払い処理を行う払出処理制御手段とを有し、

前記サテライト装置は、

プレイヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、決定された前記第2識別情報の第2競争対象がレース参加登録データベースに登録される対象となるこ

とを許可する許可情報と、前記第2識別情報とを前記メイン装置に送信する処理とを
実行するサテライト制御手段を有し、

前記メイン装置は、

前記サテライト装置から送信された第2識別情報に対応づけて、前記レース参加
登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報を、前記第2競争
対象データベースに登録する第2競争対象登録制御手段を更に有し、

前記サテライト制御手段は、

プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登
録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録さ
れる対象となる第1競争対象の第1識別情報を決定する処理と、

前記第2競争対象データベースに登録され、前記許可情報が登録された第2競
争対象を含む複数の第2競争対象の第2識別情報を前記メイン装置から受信する処
理と、

受信した複数の第2競争対象の第2識別情報のうち、前記決定した第1識別情報
の第1競争対象と組をなす第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、

これら処理により決定された第1識別情報と第2識別情報の組と、前記レース参加
登録データベースへの登録要求を、前記メイン装置に送信する処理とを更に実行し
、

前記レース参加登録制御手段は、前記サテライト制御手段から送信された第1識別
情報と第2識別情報の組を選択し、その組合せを含む複数の組合せを前記レース参
加登録データベースに登録し、

前記払出処理制御手段は、

前記レースゲーム制御手段によるレースゲーム処理の結果、前記許可情報が登
録された第2識別情報を含む組合せが入賞した場合には、その組合せに対して払い
出される遊技価値のうち、第1競争対象に配当する第1配当遊技価値と、前記許可
情報が登録された第2識別情報に配当する第2配当遊技価値を決定する処理と、

決定した第1配当遊技価値を、前記登録要求のあった第1識別情報の第1競争対
象に対して支払う処理を更に実行する

ことを特徴とするゲームシステム。

[6] メイン装置と複数のサテライト装置との間で情報通信可能に構成されたゲームシステムであって、

前記メイン装置は、

第1競争対象の第1識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第1競争対象データベースと、

第2競争対象の第2識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第2競争対象データベースと、

レースに参加する第1競争対象の第1識別情報と第2競争対象の第2識別情報との組合せをレース毎に登録するレース参加登録データベースと、

レース前に、第1競争対象データベースから第1識別情報を選択し、第2競争対象データベースから第2識別情報を選択し、第1競争対象と第2競争対象の組合せを決定して、前記レース参加登録データベースに登録するレース参加登録制御手段と、

レース毎に、レース参加登録データベースに登録された組合せの第1識別情報に対応する能力パラメータと第2識別情報に対応する能力パラメータとを用いて、レースの着順、レースの展開を決定してレースゲーム処理を行うレースゲーム制御手段と、

レース結果に基づいて遊技価値の支払い処理を行う払出処理制御手段とを有し、

前記サテライト装置は、

プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、決定された前記第2識別情報の第2競争対象がレース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報と、前記第2識別情報とを前記メイン装置に送信する処理とを実行するサテライト制御手段を有し、

前記メイン装置は、

前記サテライト装置から送信された第2識別情報に対応づけて、前記レース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報を、前記第2競争対象データベースに登録する第2競争対象登録制御手段を更に有し、

前記サテライト制御手段は、

プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる第1競争対象の第1識別情報を決定する処理と、

前記第2競争対象データベースに登録され、前記許可情報が登録された第2競争対象を含む複数の第2競争対象の第2識別情報を前記メイン装置から受信する処理と、

受信した複数の第2競争対象の第2識別情報のうち、前記決定した第1識別情報の第1競争対象と組をなす第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、

これら処理により決定された第1識別情報と第2識別情報の組と、前記レース参加登録データベースへの登録要求を、前記メイン装置に送信する処置とを更に実行し、

前記レース参加登録制御手段は、前記サテライト制御手段から送信された第1識別情報と第2識別情報の組を選択し、その組合せを含む複数の組合せを前記レース参加登録データベースに登録し、

前記払出処理制御手段は、

前記レースゲーム制御手段によるレースゲーム処理の結果、前記許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せが入賞した場合には、その組合せに対して払い出される遊技価値のうち、第1競争対象に配当する第1配当遊技価値と、前記許可情報が登録された第2識別情報に配当する第2配当遊技価値を決定する処理と、

決定した第1配当遊技価値を、前記登録要求のあった第1識別情報の第1競争対象に対して支払う処理を実行し、

前記第2競争対象登録制御手段は、前記払出処理制御手段により決定した第2配当遊技価値を、前記許可情報が登録された第2識別情報に対応づけて前記第2競争対象データベースに登録する

ことを特徴とするゲームシステム。

[7] メイン装置と複数のサテライト装置との間で情報通信可能に構成されたゲームシステムであって、

前記メイン装置は、

第1競争対象の第1識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第1競争対象データベースと、

第2競争対象の第2識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第2競争対象データベースと、

レースに参加する第1競争対象の第1識別情報と第2競争対象の第2識別情報との組合せをレース毎に登録するレース参加登録データベースと、

レース前に、第1競争対象データベースから第1識別情報を選択し、第2競争対象データベースから第2識別情報を選択し、第1競争対象と第2競争対象の組合せを決定して、前記レース参加登録データベースに登録するレース参加登録制御手段と、

レース毎に、レース参加登録データベースに登録された組合せの第1識別情報に対応する能力パラメータと第2識別情報に対応する能力パラメータとを用いて、レースの着順、レースの展開を決定してレースゲーム処理を行うレースゲーム制御手段と、

レース結果に基づいて遊技価値の支払い処理を行う払出処理制御手段とを有し、

前記サテライト装置は、

プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、決定された前記第2識別情報の第2競争対象がレース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報と、前記第2識別情報とを前記メイン装置に送信する処理とを実行するサテライト制御手段を有し、

前記メイン装置は、

前記サテライト装置から送信された第2識別情報に対応づけて、前記レース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報を、前記第2競争対象データベースに登録する第2競争対象登録制御手段を更に有し、

前記サテライト制御手段は、

プレーヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる第1競争対象の第1識別情報を決定する処理と、

前記第2競争対象データベースに登録され、前記許可情報が登録された第2競争対象を含む複数の第2競争対象の第2識別情報を前記メイン装置から受信する処理と、

受信した複数の第2競争対象の第2識別情報のうち、前記決定した第1識別情報の第1競争対象と組をなす第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、

これら処理により決定された第1識別情報と第2識別情報の組と、前記レース参加登録データベースへの登録要求を、前記メイン装置に送信する処理とを更に実行し、

前記レース参加登録制御手段は、前記サテライト制御手段から送信された第1識別情報と第2識別情報の組を選択し、その組合せを含む複数の組合せを前記レース参加登録データベースに登録し、

前記払出処理制御手段は、

前記レースゲーム制御手段によるレースゲーム処理の結果、前記許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せが入賞した場合には、その組合せに対して払い出される遊技価値のうち、第1競争対象に配当する第1配当遊技価値と、前記許可情報が登録された第2識別情報に配当する第2配当遊技価値を決定する処理と、

決定した第1配当遊技価値を、前記登録要求のあった第1識別情報の第1競争対象に対して支払う処理と、

決定した第2配当遊技価値を、前記許可情報が登録された第2識別情報の第2競争対象に対し支払う処理を更に実行する

ことを特徴とするゲームシステム。

- [8] 請求項2乃至7のいずれか1項に記載のゲームシステムにおいて、
前記サテライト制御手段は、
プレイヤーが操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる前記第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、
前記プレイヤーにより決定された前記第2識別情報の第2競争対象が、前記プレイヤーが不在時であっても前記レース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する不在時許可情報を、前記第2識別情報と共に前記メイン装置に送信する処理とを実行し、
前記第2競争対象登録制御手段は、
前記サテライト装置から送信された第2識別情報に対応づけて、前記不在時許可情報を前記第2競争対象データベースに登録することを特徴とするゲームシステム。
- [9] 請求項8記載のゲームシステムにおいて、
前記メイン装置は、
前記不在時許可情報を送信したプレイヤーがサテライト装置にログインしているか否かを検出する処理を更に実行し、
プレイヤーがログインしていることが検出された場合には、前記払出処理制御手段は、決定した配当遊技価値を、前記不在時許可情報が登録された第2識別情報の第2競争対象に対し支払う処理を実行し、
プレイヤーがログインしていないことが検出された場合には、前記第2競争対象登録制御手段は、前記払出処理制御手段により決定した配当遊技価値を、前記不在時許可情報が登録された第2識別情報に対応づけて前記第2競争対象データベースに登録することを特徴とするゲームシステム。
- [10] 請求項2乃至9のいずれか1項に記載のゲームシステムにおいて、
前記レースゲーム制御手段によるレースゲーム処理の結果、
前記許可情報又は前記不在時許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せ

が入賞した場合には、前記メイン装置は、第2競争対象データベースの前記第2識別情報に対応する能力パラメータを向上した値に更新し、

前記許可情報又は前記不在時許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せが入賞しなかった場合には、前記メイン装置は、第2競争対象データベースの前記第2識別情報に対応する能力パラメータを低下させた値に更新する

ことを特徴とするゲームシステム。

[11] 請求項2乃至10のいずれか1項に記載のゲームシステムにおいて、

前記サテライト制御手段は、第2識別情報と前記レース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する前記許可情報又は前記不在時許可情報と共に、許可する際の条件である許可条件情報を前記メイン装置に送信し、

前記レース参加登録制御手段は、前記第1競争対象データベースから選択した第1識別情報と組をなす第2識別情報を選択する際に、前記許可条件情報に基づいて第2識別情報を選択する

ことを特徴とするゲームシステム。

[12] サーバー装置と複数のクライアント装置とがネットワークを介して情報の送受信を行い、第1競争対象と第2競争対象との組合せをひとつの競争対象としてレースに参加させ、複数の前記競争対象によって行われるレースゲームを行うゲームシステムであって、

前記サーバー装置は、

レース前に、前記第1競争対象と前記第2競争対象とを組合せた競争対象を複数決定し、前記複数の競争対象が着順を争うレースゲーム処理と、レース結果に基づいて遊戯価値を支払う払出処理とを実行する制御手段を有し、

前記クライアント装置は、

操作者が操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レースに参加することを前記操作者が許可する第2競争対象を決定し、決定した前記第2競争対象に関する情報を前記サーバー装置へ送信する処理を実行する制御手段を有し、

前記サーバー装置の制御手段は、

前記クライアント装置から送信された前記第2競争対象に関する情報に基づいて決

定した第2競争対象と、複数の第1競争対象から決定した第1競争対象とを組合せた競争対象を、レースに参加する複数の競争対象に含ませて着順を競うレースゲーム処理を実行し、

レースの結果、前記複数の競争対象に含ませた前記競争対象が入賞した場合、入賞に対して支払われる遊戯価値のうち一部を第2競争対象に支払う払出処理を実行する

ことを特徴とするゲームシステム。

[13] サーバー装置と複数のクライアント装置とがネットワークを介して情報の送受信を行うゲームシステムであって、

前記サーバー装置は、

第1競争対象の第1識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第1競争対象データベースと、

第2競争対象の第2識別情報と能力パラメータとを対応づけて記憶した第2競争対象データベースと、

レースに参加する第1競争対象の第1識別情報と第2競争対象の第2識別情報との組合せをレース毎に登録するレース参加登録データベースと、

レース前に、第1競争対象データベースから第1識別情報を選択し、第2競争対象データベースから第2識別情報を選択し、第1競争対象と第2競争対象の組合せを決定して、前記レース参加登録データベースに登録するレース参加登録制御手段と、

レース毎に、レース参加登録データベースに登録された組合せの第1識別情報に対応する能力パラメータと第2識別情報に対応する能力パラメータとを用いて、レースの着順、レースの展開を決定してレースゲーム処理を行うレースゲーム制御手段と、

レース結果に基づいて遊技価値の支払い処理を行う払出処理制御手段とを有し、

前記クライアント装置は、

操作者が操作する操作手段からの操作信号に基づいて、前記レース参加登録制

御手段の制御によって選択されて前記レース参加登録データベースに登録される対象となる第2競争対象の第2識別情報を決定する処理と、決定された前記第2識別情報の第2競争対象がレース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報と、前記第2識別情報とを前記サーバー装置に送信する処理とを実行するクライアント制御手段を有し、

前記サーバー装置は、

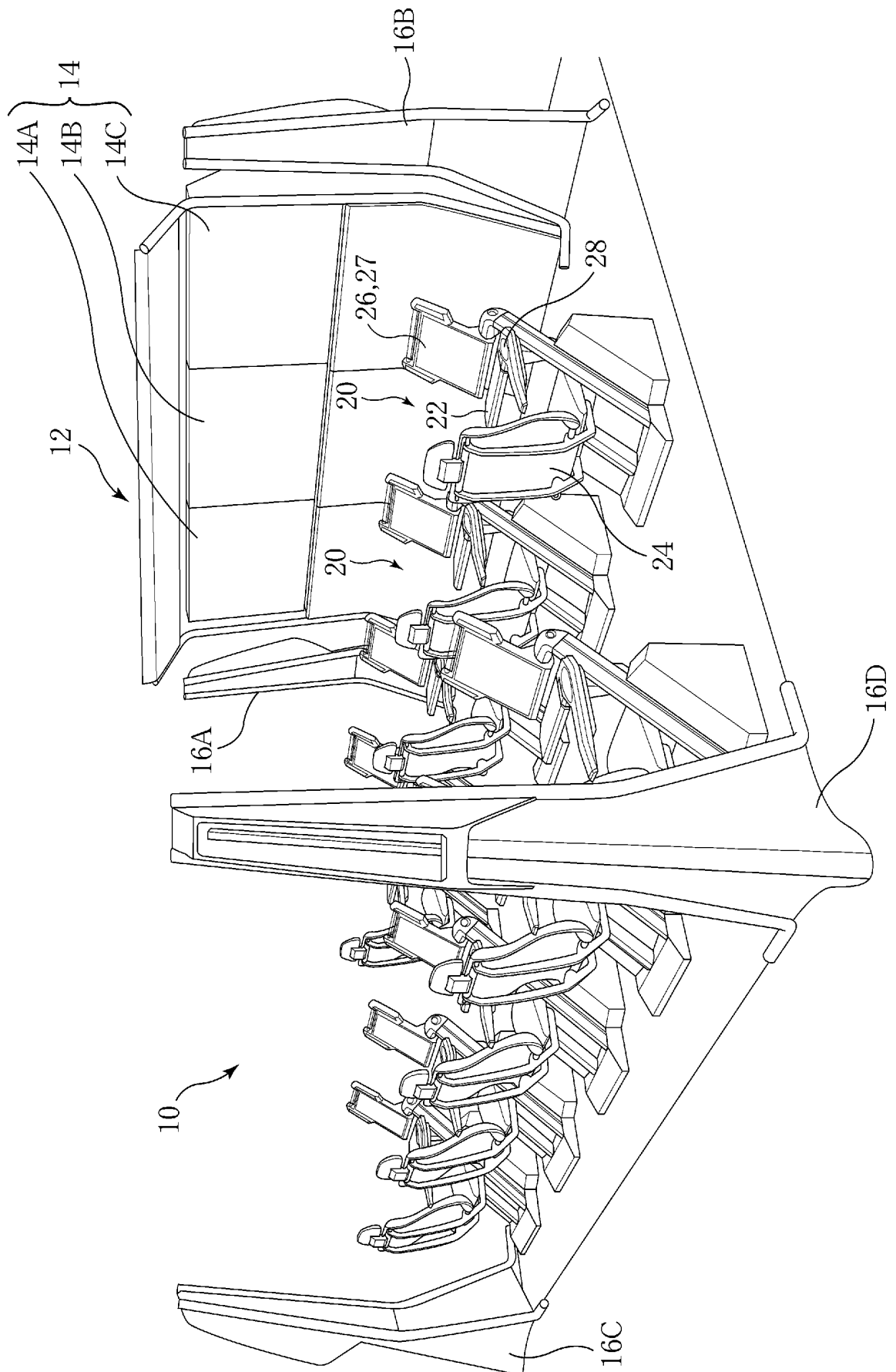
前記クライアント装置から送信された第2識別情報に対応づけて、前記レース参加登録データベースに登録される対象となることを許可する許可情報を、前記第2競争対象データベースに登録する第2競争対象登録制御手段を更に有し、

前記レース参加登録制御手段は、前記第1競争対象データベースから選択した第1識別情報と組をなす第2識別情報を、前記第2競争対象データベースにおいて前記許可情報が登録された第2識別情報から選択し、その組合せを含む複数の組合せを前記レース参加登録データベースに登録し、

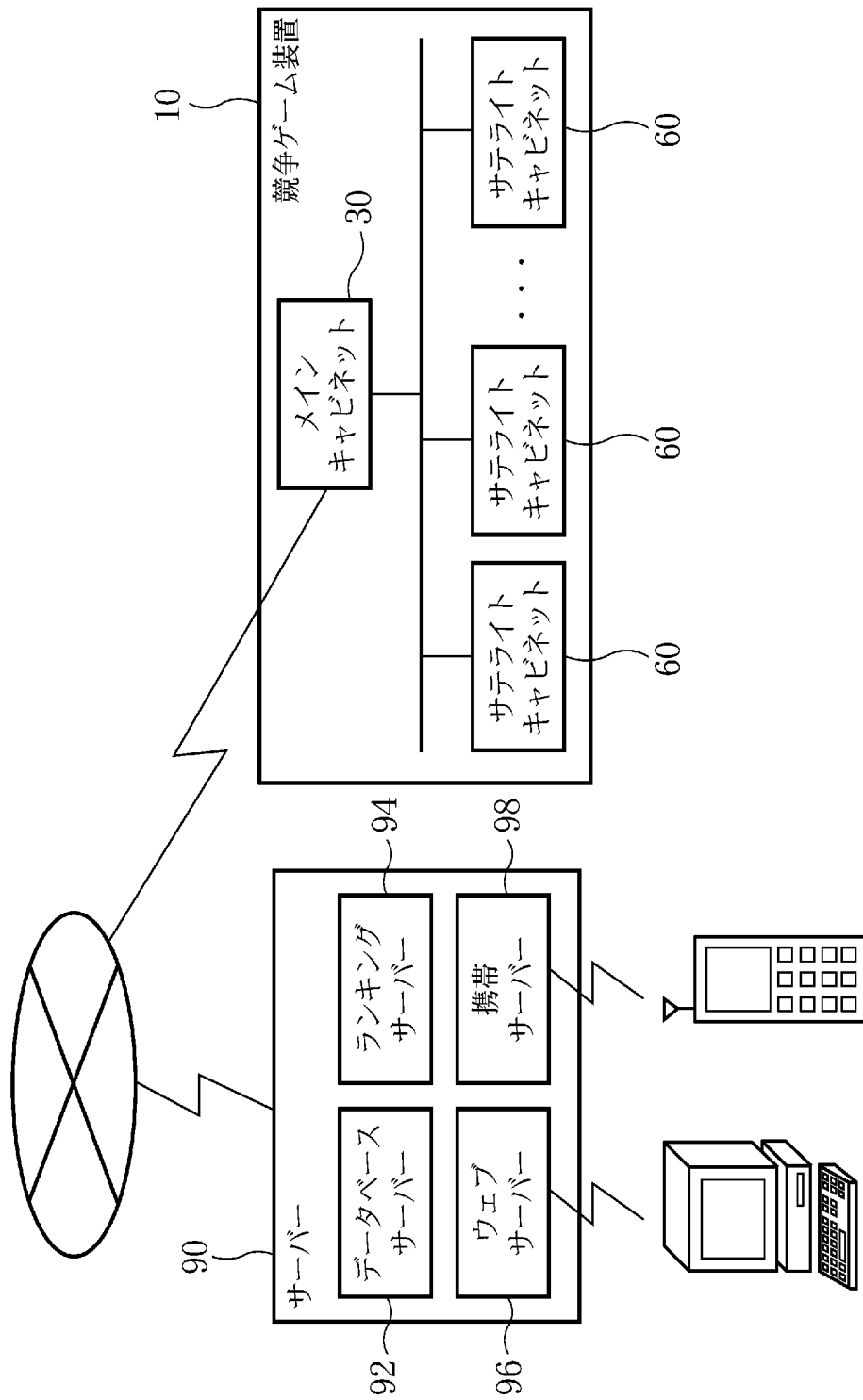
前記払出処理制御手段は、前記レースゲーム制御手段によるレースゲーム処理の結果、前記許可情報が登録された第2識別情報を含む組合せが入賞した場合には、その組合せに対して払い出される遊技価値のうち、前記許可情報が登録された第2識別情報に配当する配当遊技価値を決定する

ことを特徴とするゲームシステム。

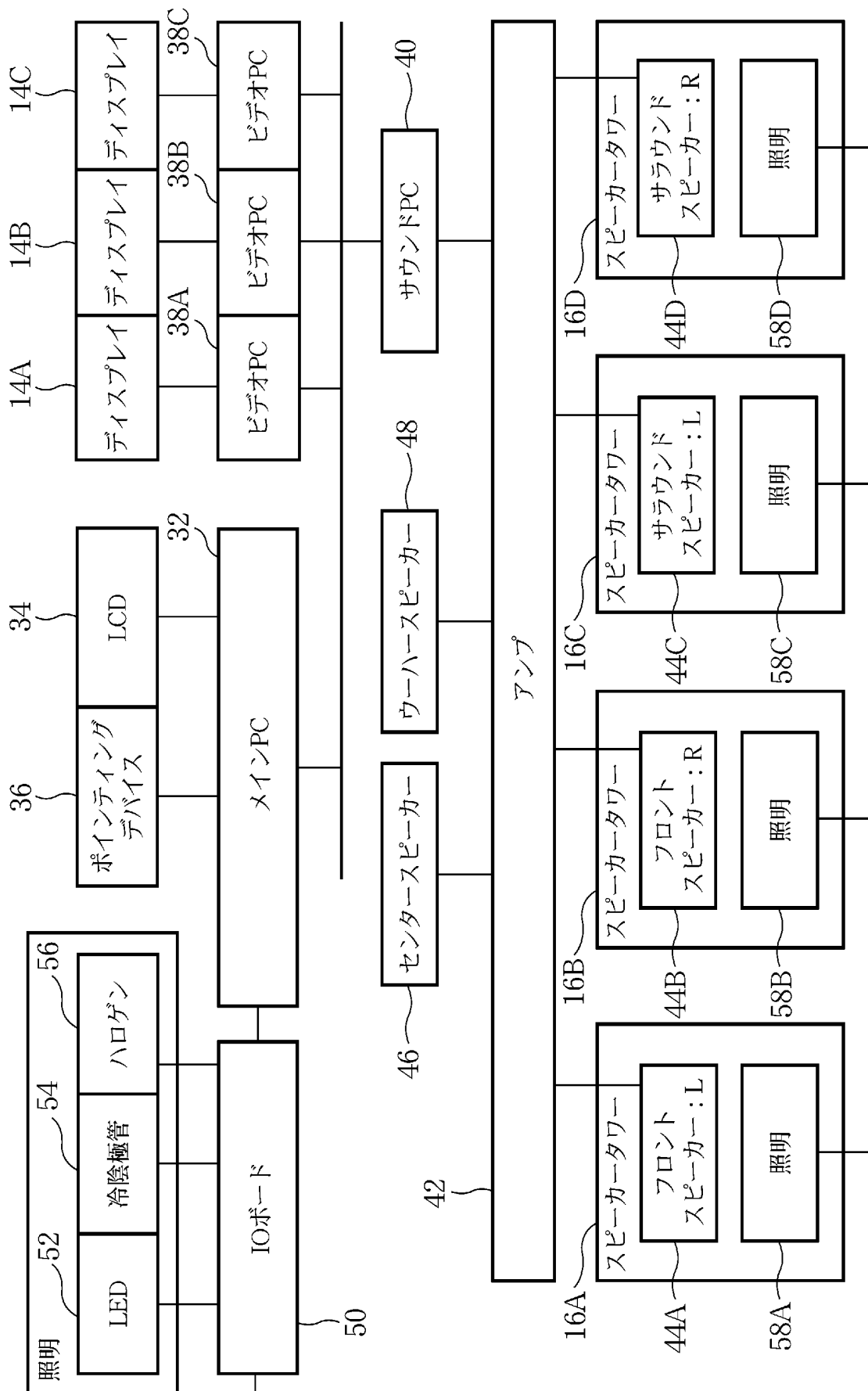
[図1]



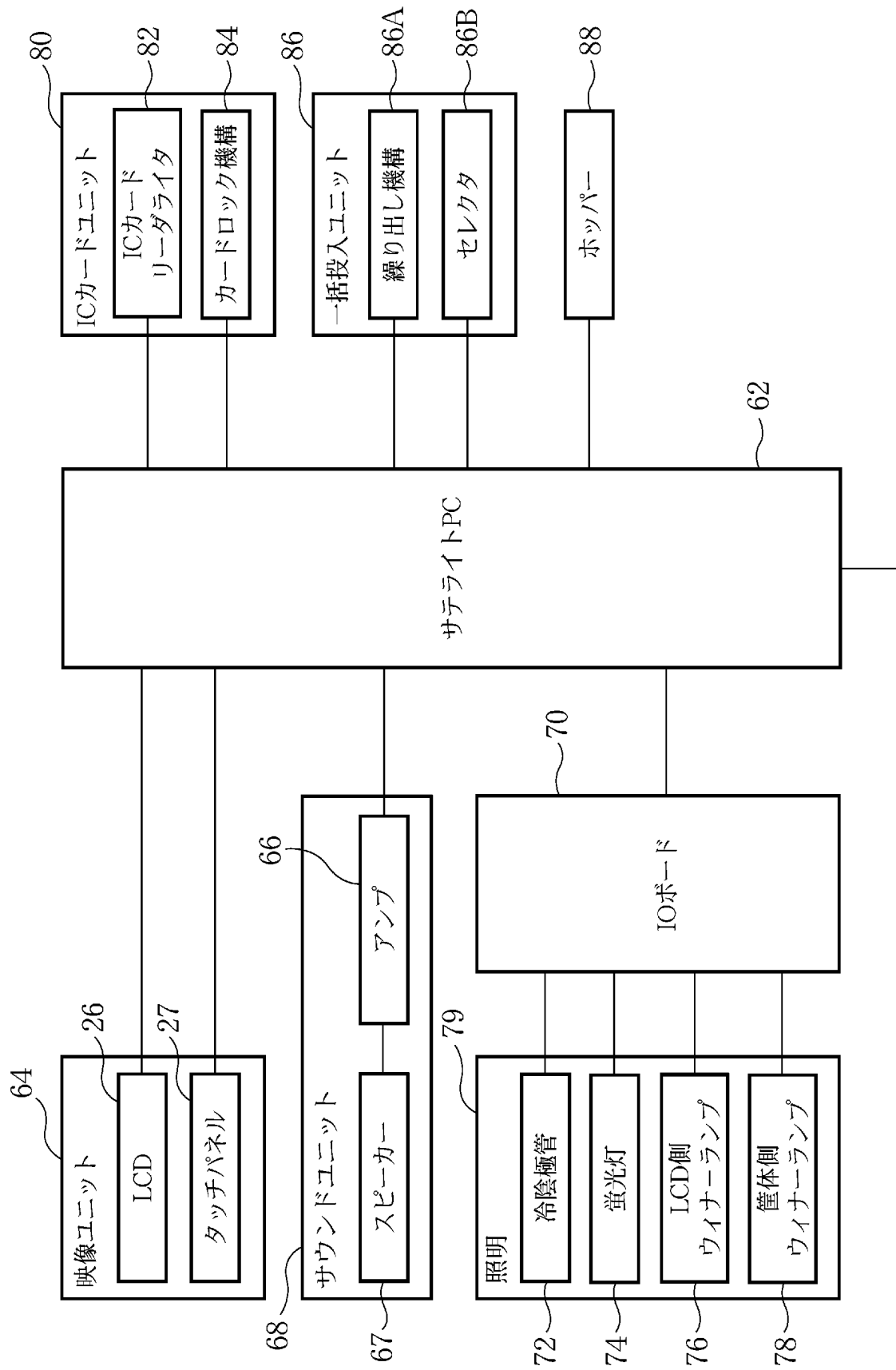
[図2]



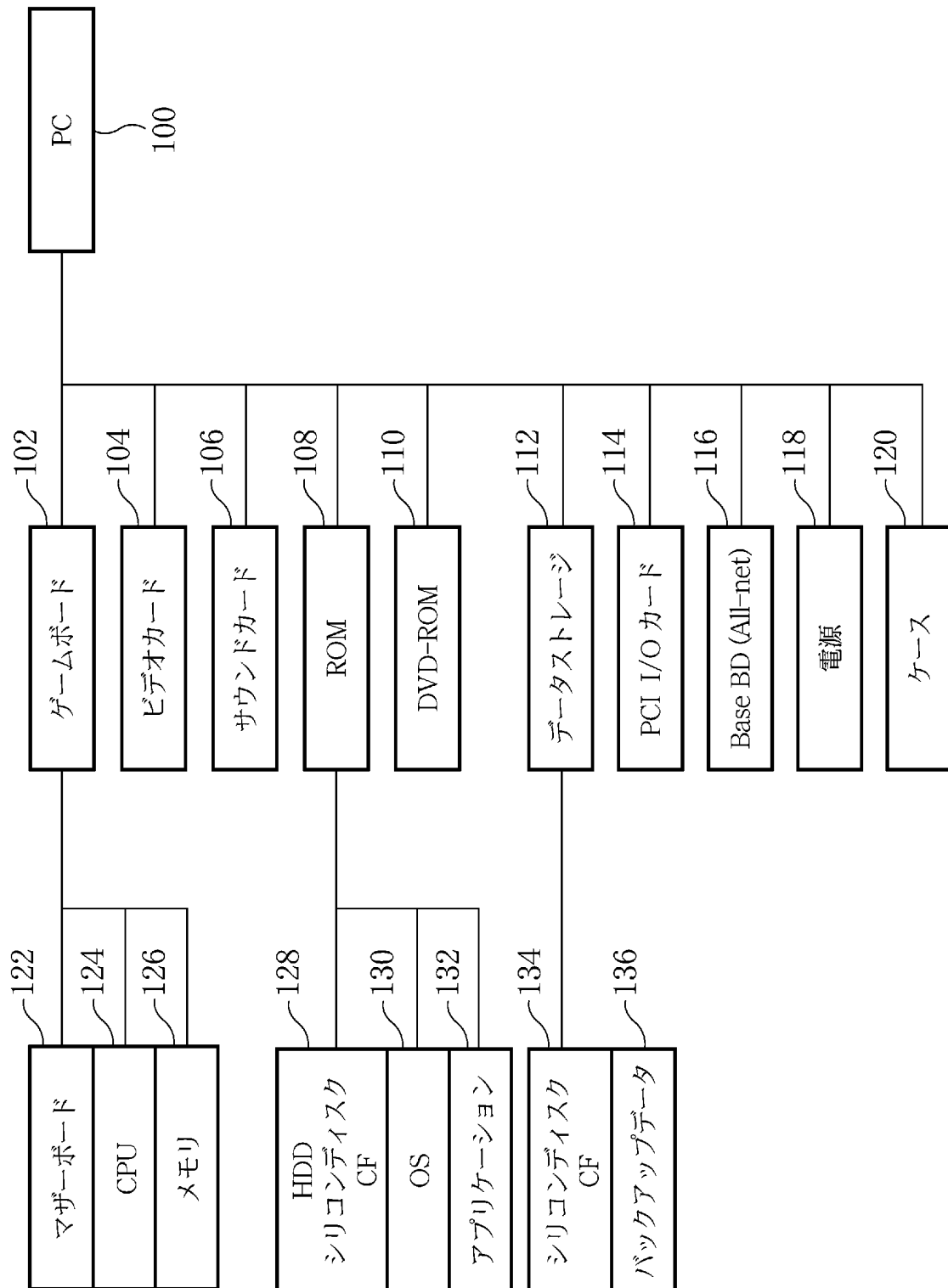
[図3]



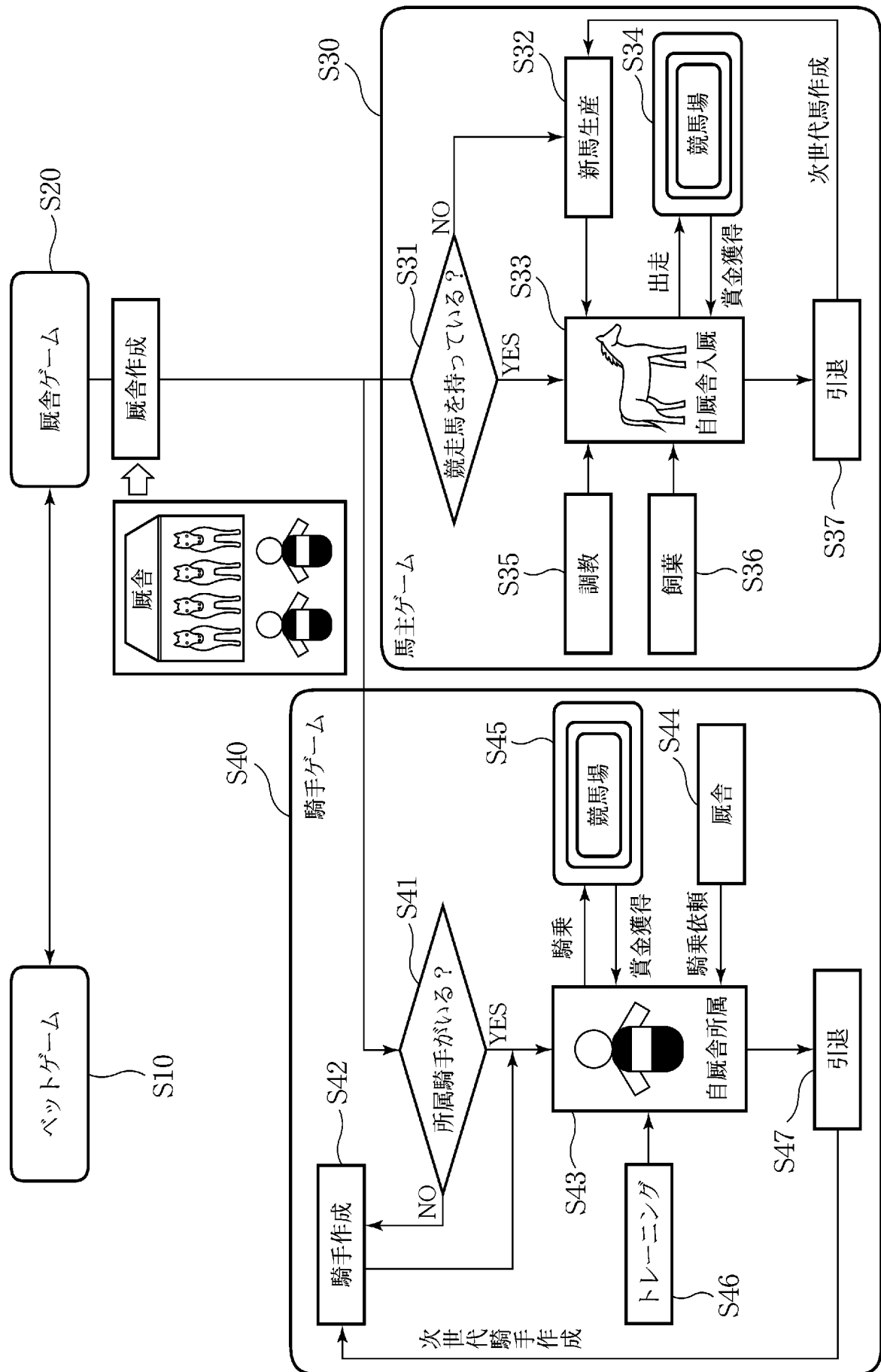
[図4]



[図5]



[図6]



[図7]

[I Cカード]

カードID		1 2 3 4 5 6 7 8
暗証番号		* * * * *
厩舎	厩舎識別情報	
	総獲得賞金（馬）	
	総獲得賞金（騎手）	
	自己殿堂馬	
	自己殿堂騎手	
所有馬 (×4)	馬識別情報	
	馬齢	〇〇歳
	脚質	大逃げ、逃げ、先行、差し、追い込み
	父馬名	〇〇〇〇〇
	母馬名	〇〇〇〇〇
	世代	〇〇代
	通算成績	〇〇勝
	前5走成績	レース、着順、騎手、馬体重
	獲得賞金枚数	〇〇〇枚
	馬体重	〇〇〇k g
	残り週数	〇〇週
	経験値	1～100
	疲労	1～100
	気力	1～100
	調子	1～100
コース適性	短距離、中距離、長距離、万能	
所属騎手 (×2)	騎手識別情報	
	戦法	大逃げ、逃げ、先行、差し、追い込み
	世代	〇〇代
	通算成績	〇〇勝
	前5走成績	レース、着順、馬名、斤量
	獲得賞金枚数	〇〇〇枚

[馬データベース]

[illegible]

[騎手デビュー]

[illegible]

[レース出走表]

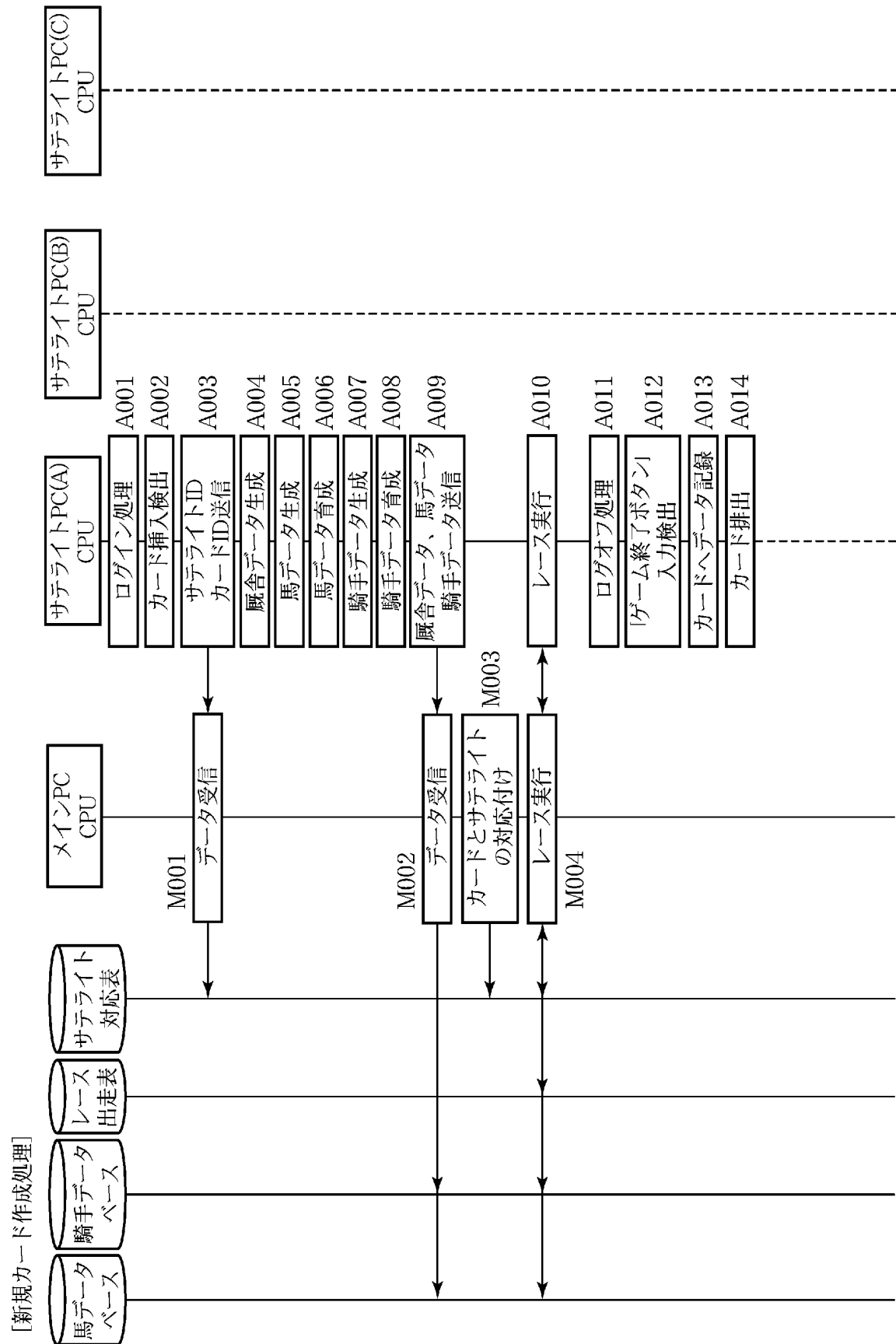
[illegible]

[図11]

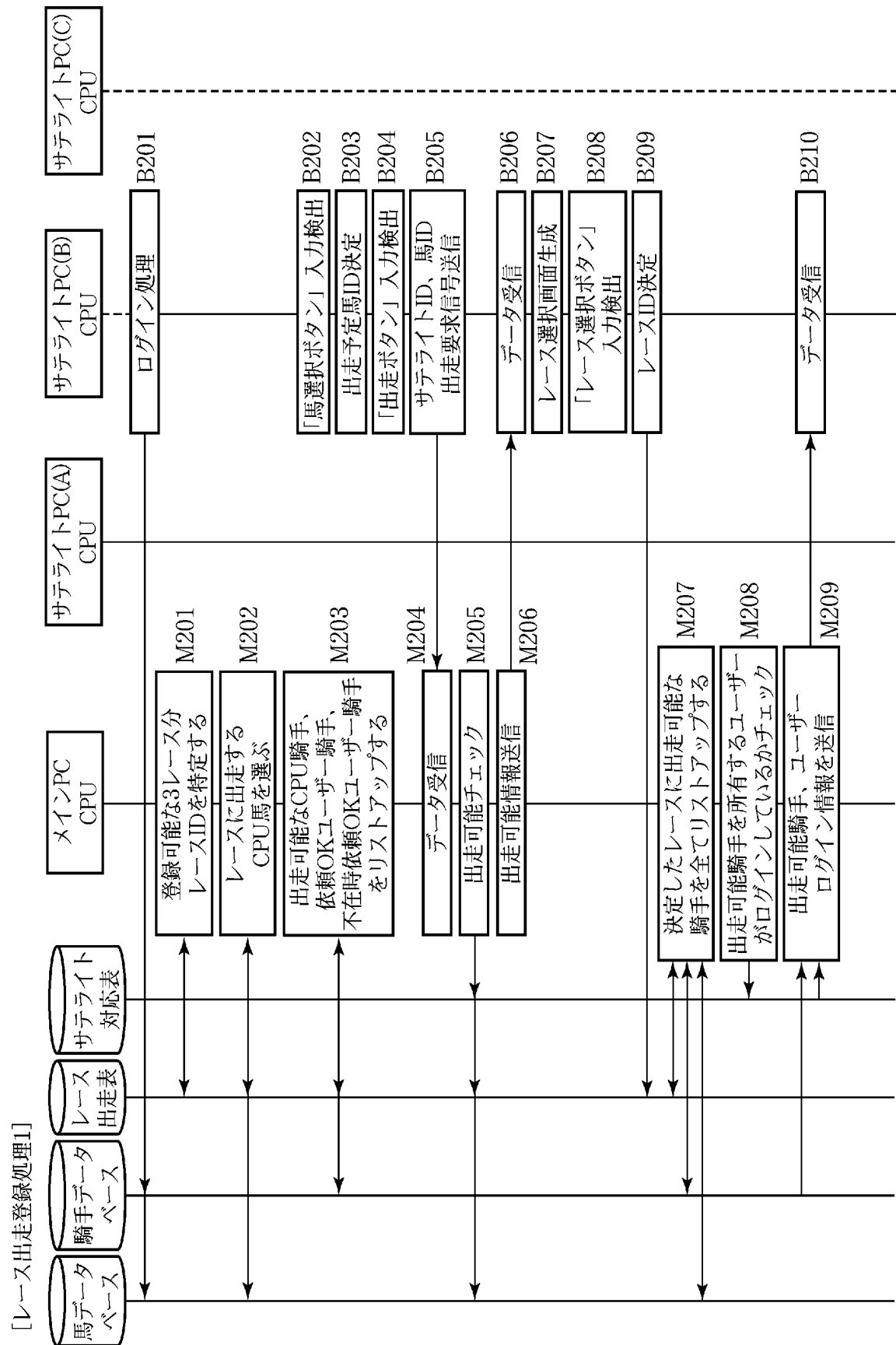
[サテライト対応表]

サテライトID	カードID	不在フラグ
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

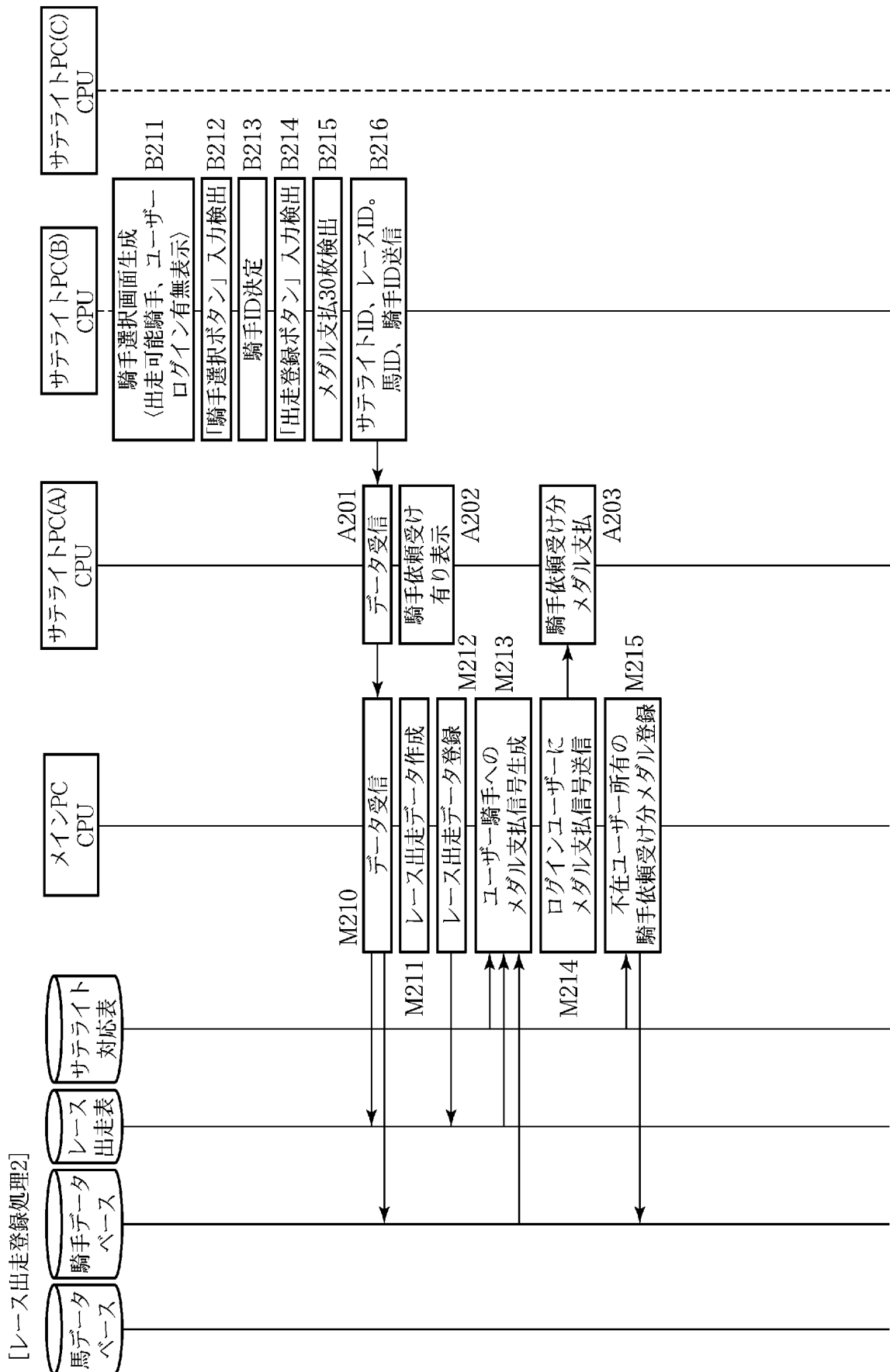
[図12]



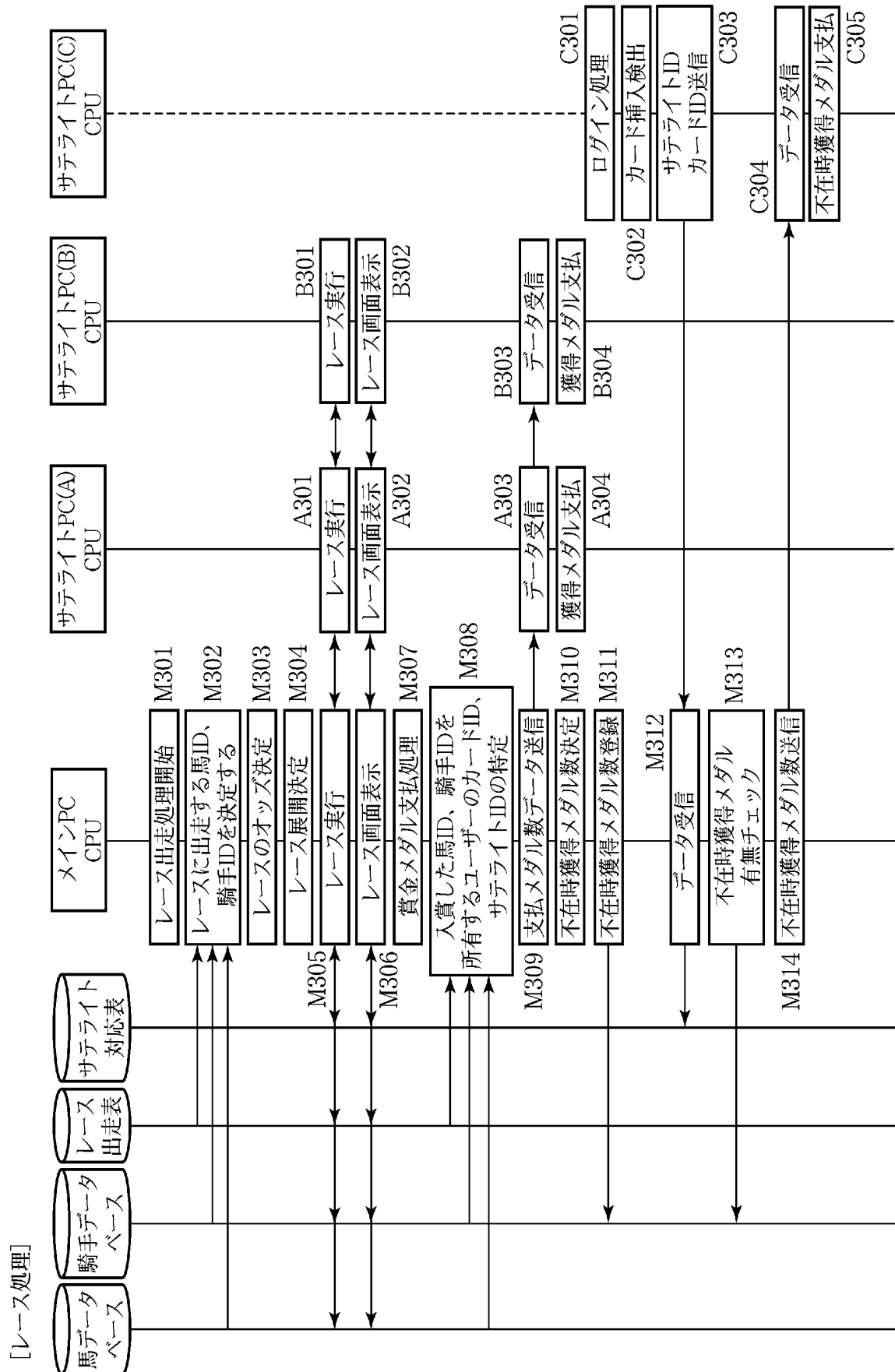
[図14]



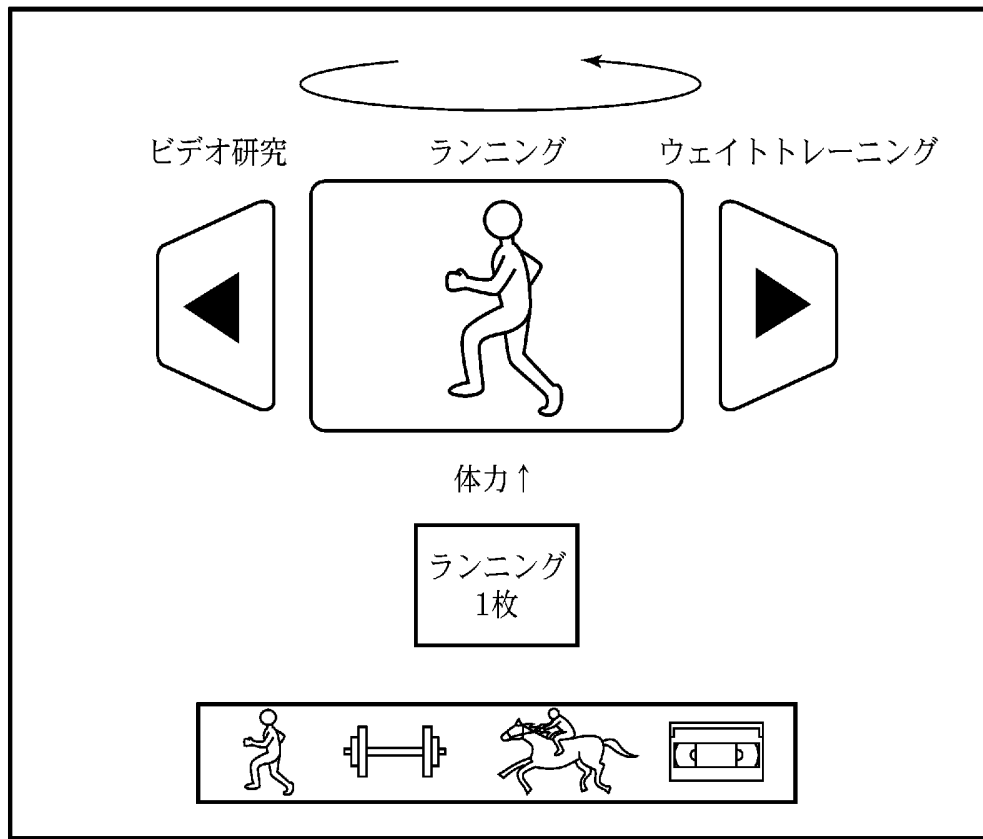
[図15]



[図16]



[図17]



[図18]

[騎手依頼受けOK画面]

騎乗依頼条件設定

○他プレイヤーからの騎乗依頼

受ける ☒ 受けない

[図19]

[依頼条件設定画面]

騎乗依頼条件設定			
○他プレイヤーからの騎乗依頼			
☒ 受ける	☐ 受けない		
○騎乗レース・グレード			
☒ G I 以上	☐ G II 以上	☐ 不問	
○騎乗対象馬賞金			
☐ 10000枚以上	☒ 5000枚以上	☐ 1000枚以上	☐ 不問
○騎乗対象馬前走グレード			
☒ G I 以上	☐ G II 以上	☐ 不問	
○騎乗対象馬前走成績			
☐ 1着	☐ 2着以内	☐ 3着以内	☒ 不問
○ゲーム終了後の騎乗依頼			
☐ 受ける	☒ 受けない		
☒ OK			

[図20]

[不在時騎手依頼受けOK画面]

騎乗依頼条件設定				
○他プレイヤーからの騎乗依頼	☒ 受ける	☐ 受けない		
○騎乗レース・グレード	☒ G I 以上	☐ G II 以上	☐ 不問	
○騎乗対象馬賞金	☒ 10000枚以上	☐ 5000枚以上	☐ 1000枚以上	☐ 不問
○騎乗対象馬前走グレード	☒ G I 以上	☐ G II 以上	☐ 不問	
○騎乗対象馬前走成績	☐ 1着	☐ 2着以内	☒ 3着以内	☐ 不問
○ゲーム終了後の騎乗依頼	☒ 受ける	☐ 受けない		
		☒ OK		

[図21]

[出走レース選択画面]

出走レース選択		
出走させたいレースに登録して下さい。		
1レース後		
共同通信杯	G II 1000m	登録締切
登録料 10枚		
2レース後		
シルクロードS	G I 1200m	出走登録
登録料 10枚		
3レース後		
京都記念	G I 2200m	出走登録
登録料 20枚		

[図22]

[騎乗騎手選択画面1]

騎乗騎手選択

専属 関東 関西 他厩舎

○○○ ○○○

OK

[図23]

[騎乗騎手選択画面4]

騎乗騎手選択

専属 関東 関西 他厩舎

〇〇〇 (厩舎名) 〇〇〇 (厩舎名)

〇〇〇 (厩舎名) 〇〇〇 (厩舎名)

〇〇〇 (厩舎名)

OK

[図24]

[騎手依頼受け分メダル支払画面]

他のプレイヤーからの騎乗依頼がありました！

レース名	〇〇〇〇
出走馬名	〇〇〇〇
騎乗依頼騎手	〇〇〇〇

依頼受け分支払メダル 5枚

メダル支払 OK

[図25]

[不在時獲得メダル支払画面]

他のプレイヤーからの依頼により騎乗しました！

[1] レース名 ○○○○
出走馬名 ○○○○
騎乗依頼騎手 ○○○○

依頼受け分メダル支払 5枚
賞金メダル支払 10枚

[2] レース名 ○○○○
出走馬名 ○○○○
騎乗依頼騎手 ○○○○

依頼受け分メダル支払 5枚
賞金メダル支払 -5枚

メダル支払 OK

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2006/300701

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

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

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

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 A	JP 2001-190847 A (Konami Co., Ltd.), 17 July, 2001 (17.07.01), Full text (Family: none)	1-7, 12-13 8-11
Y A	JP 2003-93744 A (Sega Corp.), 02 April, 2003 (02.04.03), Full text; all drawings & US 2003/054870 A1 & EP 1288820 A2	1-7, 12-13 8-11
A	JP 2001-70654 A (Konami Co., Ltd.), 21 March, 2001 (21.03.01), Full text & KR 2001-050368 A & CN 1287332 A	1-13

☒ 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 March, 2006 (08.03.06)

Date of mailing of the international search report
14 March, 2006 (14.03.06)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2006/300701

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2002-177630 A (Konami Co., Ltd.), 25 June, 2002 (25.06.02), Full text (Family: none)	1-13

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

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

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 A	JP 2001-190847 A (コナミ株式会社) 2001.07.17, 全文 ファミリーなし	1-7, 12-13 8-11
Y A	JP 2003-93744 A (株式会社セガ) 2003.04.02, 全文、全図 & US 2003/054870 A1 & EP 1288820 A2	1-7, 12-13 8-11
A	JP 2001-70654 A (コナミ株式会社) 2001.03.21, 全文 & KR 2001-050368 A & CN 1287332 A	1-13

☒ 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

08.03.2006

国際調査報告の発送日

14.03.2006

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/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)

安久 司郎

電話番号 03-3581-1101 内線 3266

2T

8833

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
A	JP 2002-177630 A (コナミ株式会社) 2002.06.25, 全文 ファミリー なし	1-13