

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2013-230314

(P2013-230314A)

(43) 公開日 平成25年11月14日(2013.11.14)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 13/10 (2006.01)</b>	A 6 3 F 13/10	2 C 0 0 1
<b>A 6 3 F 13/00 (2006.01)</b>	A 6 3 F 13/00	P

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号	特願2012-104948 (P2012-104948)	(71) 出願人	506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(22) 出願日	平成24年5月1日(2012.5.1)	(74) 代理人	100099645 弁理士 山本 晃司
		(74) 代理人	100107331 弁理士 中村 聡延
		(72) 発明者	石丸 哲夫 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	平鍋 野駆 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内

最終頁に続く

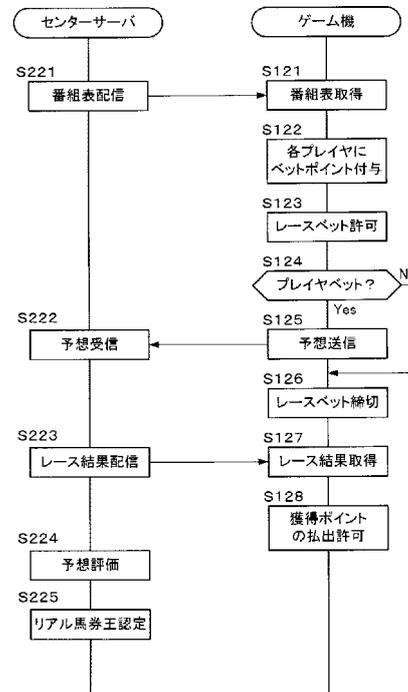
(54) 【発明の名称】 ゲームシステム及びそれに用いる制御方法

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 プレイヤのレース予想を他のプレイヤに公開可能なゲームシステムを提供する。

【解決手段】 繰り返し開催されるレースに参加する競走馬の着順をプレイヤに予想させ、レース結果に応じてプレイヤに配当を付与するゲームを提供するゲームシステムであって、レースに対するプレイヤの予想及びレース結果に基づいてプレイヤの獲得ポイントを増減し、その獲得ポイントによってプレイヤの予想を評価し、その評価に基づいてプレイヤの予想情報を他のプレイヤに公開する。

【選択図】 図7



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

繰り返し開催されるレースに参加する競争物の着順をプレイヤーに予想させ、レース結果に応じてプレイヤーに配当を付与するゲームを提供するゲームシステムであって、

前記ゲームを制御するゲーム制御手段と、

前記レースに対するプレイヤーの予想及び前記レース結果に基づいて、プレイヤーの予想を評価する予想評価手段と、

前記予想評価手段の評価に基づいて、プレイヤーの予想情報を他のプレイヤーに公開する予想公開手段と、

を備えたゲームシステム。

10

**【請求項 2】**

前記ゲーム制御手段は、前記競争物へのベットに利用する所定の付与ポイントをプレイヤーに付与し、前記レース結果に応じた配当としてプレイヤーに獲得ポイントを付与し、

前記予想評価手段は、プレイヤーが獲得した前記獲得ポイントの量に応じてプレイヤーの予想を評価する請求項 1 に記載のゲームシステム。

**【請求項 3】**

前記予想評価手段は、前記レース結果に対して、プレイヤーが予想した競争物の着順が的中する的中率に基づいてプレイヤーの予想を評価する請求項 1 に記載のゲームシステム。

**【請求項 4】**

前記予想公開手段は、前記獲得ポイントの量が多いプレイヤーに対して、前記予想情報の公開を許可する請求項 2 に記載のゲームシステム。

20

**【請求項 5】**

前記予想公開手段は、前記的中率が高いプレイヤーに対して、前記予想情報の公開を許可する請求項 3 に記載のゲームシステム。

**【請求項 6】**

前記予想公開手段は、前記予想情報の公開が許可されたプレイヤーに対して、前記予想情報の入力を受け付ける請求項 4 又は 5 に記載のゲームシステム。

**【請求項 7】**

前記ゲーム制御手段は、前記レースの予想として、実際の競馬に出走する複数の競走馬の着順をプレイヤーに予想させる請求項 1 ~ 6 のいずれか一項に記載のゲームシステム。

30

**【請求項 8】**

繰り返し開催されるレースに参加する競争物の着順をプレイヤーに予想させ、レース結果に応じてプレイヤーに配当を付与するゲームを提供するゲームシステムに組み込まれるコンピュータに、

前記ゲームを制御するゲーム制御工程と、

前記レースに対するプレイヤーの予想及び前記レース結果に基づいて、プレイヤーの予想を評価する予想評価工程と、

前記予想評価手段の評価に基づいて、プレイヤーの予想情報を他のプレイヤーに公開する予想公開工程と、

を実行させる制御方法。

40

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、複数の競争物が競争するレースの着順を予想するゲームを提供するゲームシステム等に関する。

**【背景技術】****【0002】**

複数の競争物が競争するレースの着順を予想するゲームとして、例えば、競馬ゲームを提供するゲーム機が知られている（例えば特許文献 1 参照）。競馬ゲームにおいては、プレイヤーは競走馬の着順を予想してベットし、オッズに応じて配当を獲得する。

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2009-82508号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

プレイヤーは、レースに参加する競走馬のコンディション等の情報を参考にして予想するが、同様にプレイする他のプレイヤーの予想は共有化されていない。

【0005】

そこで、本発明はプレイヤーのレース予想を他のプレイヤーに公開可能なゲームシステム等を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明のゲームシステムは、繰り返し開催されるレースに参加する競争物の着順をプレイヤーに予想させ、レース結果に応じてプレイヤーに配当を付与するゲームを提供するゲームシステム(1)であって、前記ゲームを制御するゲーム制御手段(20)と、前記レースに対するプレイヤーの予想及び前記レース結果に基づいて、プレイヤーの予想を評価する予想評価手段(30)と、前記予想評価手段の評価に基づいて、プレイヤーの予想情報を他のプレイヤーに公開する予想公開手段(30)と、を備えたことにより上記課題を解決する。

【0007】

本発明のゲームシステムによれば、プレイヤーは、レースに参加する競争物の着順を予想する。プレイヤーのした予想は評価され、その評価に基づいてプレイヤーの予想情報が公開される。従って、評価の高いプレイヤーの予想情報を参考情報として活用でき、ユーザフレンドリーを実現できる。

【0008】

本発明のゲームシステムの一形態において、前記ゲーム制御手段は、前記競争物へのベットに利用する所定の付与ポイントをプレイヤーに付与し、前記レース結果に応じた配当としてプレイヤーに獲得ポイントを付与し、前記予想評価手段は、プレイヤーが獲得した前記獲得ポイントの量に応じてプレイヤーの予想を評価してもよい。これによれば、プレイヤーのベットに応じて獲得した獲得ポイントの量により予想の評価がされる。予想が的中する程獲得ポイントの獲得量が増えるのでプレイヤーの予想の評価を容易にすることができる。

【0009】

本発明のゲームシステムの一形態において、前記予想評価手段は、前記レース結果に対して、プレイヤーが予想した競争物の着順が的中する的中率に基づいてプレイヤーの予想を評価してもよい。これによれば、プレイヤーの的中率により予想の評価がされる。従って、オッズによって評価が左右されることなく、プレイヤーの予想を的確に評価することができる。

【0010】

予想評価手段が獲得ポイントの量に応じてプレイヤーの予想を評価する形態において、前記予想公開手段は、前記獲得ポイントの量が多いプレイヤーに対して、前記予想情報の公開を許可してもよい。これによれば、獲得ポイントの量が多いプレイヤー、つまり予想を多くの中させているプレイヤーの予想が公開されるので、他のプレイヤーにとって有益な情報となる。また、予想評価手段が的中率に応じてプレイヤーの予想を評価する形態において、前記的中率が高いプレイヤーに対して、前記予想情報の公開を許可してもよい。

【0011】

特定のプレイヤーに予想情報の公開を許可する形態において、前記予想公開手段は、前記予想情報の公開が許可されたプレイヤーに対して、前記予想情報の入力を受け付けてもよい。これによれば、プレイヤーはレースのベット操作とは別に他のプレイヤーに向けて公開する予想情報を入力することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 2 】

本発明のゲームシステムの一形態において、前記ゲーム制御手段は、前記レースの予想として、実際の競馬に出走する複数の競走馬の着順をプレイヤに予想させてもよい。これによれば、プレイヤは、実際の競馬の予想をするゲームをプレイすることができる。予想の評価が高いプレイヤは、その予想情報が公開されるので、プレイヤにとって有益な参考情報となる。

## 【 0 0 1 3 】

本発明の制御方法は、繰り返し開催されるレースに参加する競争物の着順をプレイヤに予想させ、レース結果に応じてプレイヤに配当を付与するゲームを提供するゲームシステム(1)に組み込まれるコンピュータに、前記ゲームを制御するゲーム制御工程(S123~S128)と、前記レースに対するプレイヤの予想及び前記レース結果に基づいて、プレイヤの予想を評価する予想評価工程(S224)と、前記予想評価手段の評価に基づいて、プレイヤの予想情報を他のプレイヤに公開する予想公開工程(S231、S232)と、を実行させることにより上記課題を解決する。本発明の制御方法が実行されることにより、本発明のゲームシステムを実現することができる。

10

## 【 0 0 1 4 】

なお、以上の説明では本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記したが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 1 5 】

以上、説明したように、本発明においては、プレイヤは、レースに参加する競争物の着順を予想する。プレイヤのした予想は評価され、その評価に基づいてプレイヤの予想情報が公開される。従って、評価の高いプレイヤの予想情報を参考情報として活用でき、ユーザフレンドリーを実現できる。

20

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 1 6 】

【 図 1 】 本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図。

【 図 2 】 ゲーム機の全体図。

【 図 3 】 ゲームシステムに関する制御系の主要部の構成を示す機能ブロック図。

【 図 4 】 プレイデータの一例を示す図。

30

【 図 5 A 】 第 1 モニタに表示されるゲーム画面の一例を示す図。

【 図 5 B 】 第 2 モニタに表示されるゲーム画面の一例を示す図。

【 図 6 】 ゲーム機の制御ユニット及びセンターサーバの制御ユニットが実行するゲーム制御処理を示すフローチャート。

【 図 7 】 ゲーム機の制御ユニット及びセンターサーバの制御ユニットが実行するリアル馬券ゲーム実行処理を示すフローチャート。

【 図 8 】 ゲーム機の制御ユニット及びセンターサーバの制御ユニットが実行する予想情報公開処理を示すフローチャート。

## 【 発明を実施するための形態 】

## 【 0 0 1 7 】

40

図 1 は、本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図である。ゲームシステム 1 は、ゲーム機 2 と、サーバ装置としてのセンターサーバ 3 とを含み、競馬ゲームを実行する。ゲーム機 2 は、店舗 4 等の施設に設置され、プレイ料金の支払いと引き換えに、そのプレイ料金に対応した範囲でユーザにゲームをプレイさせる商業用(業務用)のゲーム機として構成されている。店舗 4 に複数のゲーム機 2 が設置されてもよい。ゲーム機 2 は、遊技価値(遊技媒体)としてメダルを利用する、いわゆるメダルゲーム機である。センターサーバ 3 は、複数のサーバユニット 3 A、3 B... が組み合わせられることにより一台の論理的なサーバ装置として構成されている。ただし、単一のサーバユニットによりセンターサーバ 3 が構成されてもよい。あるいは、クラウドコンピューティングを利用して論理的にセンターサーバ 3 が構成されてもよい。センターサーバ 3 を運営してゲーム機 2

50

に向けた各種のサービスを提供する事業者をサービス事業者と呼ぶことがある。オペレータは、店舗4にてゲーム機2を運営する事業者であって、サービス事業者と概念的には区分される。

【0018】

ゲーム機2及びセンターサーバ3は、ネットワーク5を介して相互に通信可能に接続されている。ネットワーク5は、WAN（ワイドエリアネットワーク）5Aと、店舗4毎に構築されてそれらのゲーム機2を収容するLAN（ローカルエリアネットワーク）5Bと、センターサーバ3のサーバユニット3A、3B...を収容してそれらのサーバユニット3A、3B...を相互に接続するLAN5Cとを含んでいる。WAN5Aには、一例として、TCP/IPプロトコルを利用してネットワーク通信を実現するインターネットが用いられる。LAN5B、5CもTCP/IPプロトコルを利用するイントラネットによって構築される。LAN5B、5Cはルータ6を介してWAN5Aに接続される。なお、ゲーム機2と店舗4のルータ6との間にローカルサーバが設置され、そのローカルサーバを介してゲーム機2がセンターサーバ3と通信可能に接続されてもよい。センターサーバ3のサーバユニット3A、3B...はLAN5Cに代えて、又は加えてWAN5Aにより相互に接続される場合もある。

10

【0019】

ゲーム機2及びセンターサーバ3には、ネットワーク5上でそれらを識別するためのユニークなIPアドレスが付されている。ゲーム機2同士あるいはゲーム機2とセンターサーバ3との間の通信では、そのIPアドレスを利用して通信相手が特定される。WAN5Aがインターネットのように公開性のあるネットワークの場合には、各ルータ6にWAN5A上でユニークな固定アドレスが設定される。ゲーム機2には、その固定アドレスとの組み合わせによってネットワーク5上でゲーム機2を一意に識別するためのプライベートアドレスがIPアドレスとして設定される。この場合、ゲーム機2とセンターサーバ3の間には仮想プライベートネットワーク（VPN）が構築され、そのVPN上でゲーム機2がプライベートアドレスを用いて一意に特定される。以下では、ゲーム機2、センターサーバ3をネットワーク5上で識別するための情報をアドレス情報と呼ぶ。ネットワーク5を介した通信では、特に断りのない限り、そのアドレス情報に基づいて通信すべき相手が特定されることを前提とする。ゲームシステム1では、上述したアドレス情報とは別に、店舗4のそれぞれに対して店舗4毎にユニークな店舗IDが設定され、ゲーム機2にはユニークな筐体IDが設定される。センターサーバ3は、通信相手のゲーム機2から店舗ID及び筐体IDを受け取ることにより、その通信相手のゲーム機2が所属する店舗4及びゲーム機2を一意に特定することができる。

20

30

【0020】

センターサーバ3は、ゲーム機2、ユーザ（プレイヤー）及びオペレータに対し、ネットワーク5を介して各種のサービスを提供する。例えば、センターサーバ3は、ゲーム機2又はそのプレイヤーに対して各種のゲーム機用サービスを提供する。ゲーム機用サービスとしては、例えば、ゲーム機2からプレイヤーの識別情報を受け取ってそのプレイヤーを認証し、そのプレイヤーのプレイデータをゲーム機2から受け取って保存し、あるいはゲーム機2に提供するサービス、ネットワーク5を介してゲーム機2のプログラムあるいはデータを更新するサービス等がある。

40

【0021】

図2にゲーム機2の全体図を示す。ゲーム機2は、フィールドユニット11と、そのフィールドユニット11を取り囲むように配置された複数のステーションユニット12と、フィールドユニット11に隣接して配置されたモニタユニット13とを備えている。フィールドユニット11には、競走馬の模型が設置され、競馬ゲームにて開催されるレースに応じて走行面11aを移動する。各ステーションユニット12には、複数の表示部としての第1モニタ14a及び第2モニタ14bと、その表面にそれぞれ重ね合わされた操作部としての透明な第1タッチパネル15a及び第2タッチパネル15bと、メダルの投入を受け付ける共用受付部としてのメダル投入口16と、プレイヤーが所持するカード7の情報

50

を読み取りその情報に対応した信号を出力するカードリーダー17とが設けられている。各ステーションユニット12では、1人又は2人でプレイすることができる。各タッチパネル15a、15bは、プレイヤーが指等で触れると、その接触位置に応じた信号を出力する公知の入力装置である。メダル投入口16にメダルが投入されると、投入されたメダルは、競馬ゲームで利用できるクレジットに変換され、ゲーム内容に応じて消費されたり、払い出されたりする。カードリーダー17により読み取られるカード9には、ICチップ、磁気ストライプといった不揮発性記憶媒体（不図示）が設けられており、その媒体にはカード9毎にユニークなID（以下、カードIDと呼ぶことがある。）等が記録されている。なお、カードIDは、カード7にバーコード等の形態で記録されていてもよい。あるいは、カード7に代えて、携帯電話等を実装されたICチップ等の記憶媒体にカードIDが記録されてもよい。モニタユニット13はゲーム情報等を表示するメインモニタ13aを備えている。

10

20

30

40

50

#### 【0022】

図3は、ゲームシステム1に関する制御系の主要部の構成を示す機能ブロック図である。ゲーム機2には、制御ユニット20と、記憶装置21とが設けられている。制御ユニット20は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサにて実行されるべきオペレーティングシステム等のプログラムが記録されたROM、及びマイクロプロセッサに対する作業領域を提供するRAM等の内部記憶装置（不図示）とを備えたコンピュータユニットである。記憶装置21は、制御ユニット20にて実行されるべきゲームプログラム及びそのプログラムが参照すべき各種のデータを記憶する。記憶装置21は、例えばハードディスク記憶装置等の記憶保持が可能な記憶装置である。

#### 【0023】

制御ユニット20の内部には、ゲーム制御部22が設けられる。ゲーム制御部22は、制御ユニット20のコンピュータハードウェアと所定のソフトウェアとの組み合わせによって実現される論理的装置である。ゲーム制御部22は、ゲーム機2で実行される競馬ゲームに関する各種の処理を実行する。制御ユニット20には、入力装置として第1及び第2タッチパネル15a、15bと、メダル投入口16に投入されるメダルを検出するメダル検出センサ16aと、カードリーダー17とが接続され、出力装置として第1及び第2モニタ14a、14bと、メインモニタ13aと、フィールドユニット11とが接続される。メダル検出センサ16aは、メダル投入口16に投入され、所定経路を通過するメダルを検出する接触センサや光学センサ等の公知のセンサである。カードリーダー17により読み取られるカード7のカードIDは、センターサーバ3上に保存されたプレイデータ35を呼び出すために利用される。なお、図2には、ゲーム機2の構成として、ゲーム機2に設けられた複数のステーションユニット12のうち1台のステーションユニット12のみの構成を示しているが、制御ユニット20は、他のステーションユニット12で実行される競馬ゲームについても処理を担当する。

#### 【0024】

センターサーバ3には、制御ユニット30と、記憶装置31とが設けられている。制御ユニット30及び記憶装置31の構成は、制御ユニット20及び記憶装置21の構成と同様でよいので説明を省略する。制御ユニット30の内部には、ゲーム機管理部32が設けられる。ゲーム機管理部32は、制御ユニット30のコンピュータハードウェアと所定のソフトウェアとの組み合わせによって実現される論理的装置である。ゲーム機管理部32は、ゲーム機2からプレイヤーの識別情報（カードID）を受け取ってそのプレイヤーを認証し、そのプレイヤーのプレイデータ35をゲーム機2から受け取って保存し、あるいはゲーム機2に提供する。また、ゲーム機管理部32は、ネットワーク5を介してゲーム機2のプログラムあるいはデータを更新する。

#### 【0025】

記憶装置31には、ID管理データ33、ゲーム用データ34、及びプレイデータ35が記録されている。ID管理データ33は、ゲームシステム1で使用される各種のIDの対応関係を記述したデータである。センターサーバ3では、ユーザ毎にユニークなユーザ

IDを利用してユーザ（プレイヤー）を識別している。プレイデータ35は、ユーザIDと1対1に対応付けられて記録され、カードIDは、ユーザIDに対して1対1又は多対1で対応付けられている。ID管理データ33を参照することにより、センターサーバ3は、カードIDとユーザIDとの対応関係を判別してプレイヤーのユーザIDを特定することができる。ゲーム用データ34は、ゲーム機2にて実行されるべき競馬ゲームに関連して制御ユニット30が適宜に参照するデータである。プレイデータ35は、上述したようにユーザID毎に作成され、管理されている。ゲーム機2でプレイヤーが競馬ゲームをプレイする際には、そのプレイヤーがゲーム機2のカードリーダー17に認識させたカードIDがセンターサーバ3に提供され、そのカードIDに関連付けられたユーザIDに対応するプレイデータ35の少なくとも一部がセンターサーバ3からゲーム機2に提供されてゲーム機2の記憶装置21に記憶される。

10

**【0026】**

プレイデータ35の一例を図4に示す。図4のプレイデータ35には、ユーザIDと対応付けてプレイヤーの持ち馬データや、競馬ゲームで記録した成績データ等の競馬ゲームのプレイに関連付けられた情報が含まれる。

**【0027】**

図5A及び図5Bに第1及び第2モニタ14a、14bに表示されるゲーム画面GSの一例を示す。図5Aに示す第1モニタ14aに表示されるゲーム画面GS1には、所定間隔で開催されるレースに出走する競走馬の着順を予想する馬券ゲームの投票画面の一例が示されている。図5Bに示す第2モニタ14bに表示されるゲーム画面GS2には、プレイヤーが所有する競走馬を調教し、育成する育成ゲームが示されている。馬券ゲームにおいては、プレイヤーは、予想する競走馬に対し馬券の種類を選択し、所有するクレジットの範囲でベットする。プレイヤーの予想が的中するとオッズに応じた配当を獲得する。ゲーム画面GS1には、現在開催されているレース名が表示され、そのレースに出走する競走馬の情報と、馬券の種類に応じたオッズが示される。プレイヤーはこれらの情報をもとに第1タッチパネル15aを操作してベットする。

20

**【0028】**

一方、育成ゲームにおいては、プレイヤーは、持ち馬を生産し、調教することで持ち馬の能力を高め、レースに出走させることができる。ゲーム画面GS2には、プレイヤーの持ち馬情報が示される。プレイヤーは第2タッチパネル15bを操作して、高めたい能力に応じた調教メニューを選択し、持ち馬を育成する。持ち馬はレースに出走させることができ、持ち馬がレースに勝つとプレイヤーは賞金を獲得できる。育成ゲームをプレイするには、カード7によるカードIDによるプレイヤー認証が必要であり、プレイヤーが所有する持ち馬の各種情報は持ち馬データとしてプレイデータ35に記録される。なお、第1及び第2モニタ14a、14bにそれぞれ示されるゲーム画面GSは、馬券ゲームと育成ゲームのいずれも示すことができる。プレイヤーの指示に応じてゲーム画面GSが示される。

30

**【0029】**

競馬ゲームにおいては、上述した馬券ゲーム及び育成ゲームのプレイが可能であり、育成ゲームのプレイにはプレイヤー認証が必要となる。馬券ゲーム及び育成ゲームについては、公知のゲーム制御処理を用いてよい。ゲーム機2のステーションユニット12では、1人のプレイヤーが第1及び第2モニタ14a、14bを利用することができ、ゲーム画面GS1、GS2のように一方のモニタ14aで馬券ゲームをプレイし、他方のモニタ14bで育成ゲームをプレイすることができる。プレイヤー認証をしていない場合は、第1及び第2モニタ14a、14bのそれぞれに馬券ゲームのゲーム画面が表示される。

40

**【0030】**

図6を参照して、ゲーム機2の制御ユニット20及びセンターサーバ3の制御ユニット30が実行するゲーム制御処理を説明する。図6の処理の実行主体は、具体的には制御ユニット20のゲーム制御部22及び制御ユニット30のゲーム機管理部32である。ゲーム制御処理は、ゲーム機2で実行される競馬ゲームの基本的な処理の流れを示したものである。

50

## 【0031】

プレイヤーがゲーム機2に対して競馬ゲームの開始を指示すると、ゲーム機2の制御ユニット20は、プレイヤーに対してカード7のスキャン操作を要求する(ステップS101)。プレイヤーがカードリーダー17でカード7の読取操作をすることで、制御ユニット20は、プレイヤーが所持するカード7のカードIDを識別し、そのカードIDをセンターサーバ3に通知し、ログイン管理処理を要求する(ステップS102)。これを受けてセンターサーバ3の制御ユニット30は、図6のログイン管理処理を開始し、まずID管理データ33を参照してカードIDに対応するユーザIDを識別し(ステップS201)、そのユーザIDに対応付けられたプレイデータ35を抽出する(ステップS202)。続いて、制御ユニット30は、抽出したプレイデータ35をゲーム機2に提供し(ステップS203)、その後ログイン管理処理を終了する。 10

## 【0032】

ゲーム機2の制御ユニット20は、センターサーバ3から提供されたプレイデータ35を取得し(ステップS103)、取得したプレイデータ35に基づいてゲーム内容に反映させる。さらに、制御ユニット20は、プレイヤーに対して育成ゲームのプレイを選択することを許可する(ステップS104)。制御ユニット20は、プレイヤーが育成ゲームを選択すると(ステップS105)、上述した育成ゲームを開始する(ステップS106)。一方、制御ユニット20は、プレイヤーが馬券ゲームを選択すると(ステップS105)、上述した馬券ゲームを開始する(ステップS107)。一方、プレイヤーがカード7を所持しておらず、カード7の読取操作がされなかった場合も、制御ユニット20は、上述した馬券ゲームを開始する(ステップS107)。この場合、育成ゲームを選択することはできず、プレイヤーは馬券ゲームのみをプレイする。 20

## 【0033】

育成ゲーム又は馬券ゲームのプレイが終了すると、制御ユニット20は、プレイ結果を表示し(ステップS108)、プレイヤーが配当や賞金を獲得した場合には、それらに応じたクレジットを払い出す。その後、プレイヤーが競馬ゲームの継続を希望する場合には(ステップS109)、制御ユニット20は、ステップS105に戻り、プレイヤーの希望に応じたゲームを開始、又は継続する。なお、この場合、プレイヤー認証をしていないプレイヤーは馬券ゲームの継続となる。一方、プレイヤーが競馬ゲームを終了すると(ステップS109)、今回の競馬ゲームのプレイ結果をセンターサーバ3に通知する(ステップS110)。ゲーム機2からのプレイ結果の通知を受けてセンターサーバ3の制御ユニット30は図6のプレイデータ管理処理を開始する。制御ユニット30は、プレイ結果の通知からプレイデータ35を取得し(ステップS211)、プレイデータ35を更新する。その後、制御ユニット30は、更新が完了したことをゲーム機2に通知する(ステップS212)。一方、ゲーム機2の制御ユニット20は、センターサーバ3からの通知を受けて、プレイデータ35の更新が完了したことをプレイヤーに対して表示し(ステップS111)、今回の処理を終了する。 30

## 【0034】

ゲーム機2の馬券ゲームには、上述した通常の馬券ゲームの他に、実際に競馬場で開催される競馬のレースの着順を予想し、レース結果に基づいてプレイヤーに獲得ポイントを払い出すリアル馬券ゲームがある。リアル馬券ゲームでは、通常の馬券ゲームで利用されるクレジットとは別に、プレイヤーに付与される付与ポイントを用いてベットする。予想が当たると、プレイヤーにはオッズに基づいて獲得ポイントが払い出され、獲得ポイントは、馬券ゲームや育成ゲームで利用できる各種アイテムに交換できる。 40

## 【0035】

図7を参照して、ゲーム機2の制御ユニット20及びセンターサーバ3の制御ユニット30が実行するリアル馬券ゲーム実行処理を説明する。まず、センターサーバ3の制御ユニット30が、競馬場の運営者から入手した番組表を各ゲーム機2に配信する(ステップS221)。ゲーム機2の制御ユニット20は、番組表を取得すると(ステップS121)、リアル馬券ゲームの開催告知をゲーム機2上でするとともに、プレイヤーに対してはり 50

アル馬券ゲームを利用できる付与ポイントを一定量付与する（ステップS122）。例えば、1000ポイントがプレイヤーに付与される。番組表には、実際のレースに出走する競走馬のデータが含まれている。番組表は、レース開催日の2～3日前から各ゲーム機2に配信される。

#### 【0036】

ゲーム機2の制御ユニット20は、プレイヤーに対してリアル馬券ゲームのレースへのベットを許可する（ステップS123）。付与ポイントの利用は、予め指定された所定期間内に開催されるリアル馬券ゲームのレースに限られる。例えば、毎週日曜日に開催されるレースが指定される。制御ユニット20は、プレイヤーからのベットがある場合（ステップS124）、プレイヤーのした予想をセンターサーバ3に送信する（ステップS125）。一方、センターサーバ3の制御ユニット30は、プレイヤーからの予想を受信する（ステップS222）。プレイヤーのプレイデータ35に予想は記録される。ゲーム機2の制御ユニット20は、レース直前になると、レースへのベットを締め切る（ステップS126）。付与ポイントの有効期限も、レースベット締め切まで、付与ポイントを繰り越して次のレースで利用することはできない。

10

#### 【0037】

競馬場で実際のレースが開催され、レース結果が確定すると、センターサーバ3の制御ユニット30は、入手したレース結果を各ゲーム機2に配信する（ステップS223）。このレース結果は、一例として月曜日以降に配信される。ゲーム機2の制御ユニット20では、レース結果を取得し（ステップS127）、プレイヤーの要求に応じてレース結果を表示する。そして、制御ユニット20は、予想が的中したプレイヤーに対してオッズに応じた獲得ポイントを付与する（ステップS128）。付与ポイントと獲得ポイントとは、異なるポイントである。プレイヤーは、獲得ポイントを利用して、馬券ゲームや育成ゲームで利用できる各種アイテムと交換できる。例えば、馬券ゲームでは競走馬カードシート等と、育成ゲームではファームで育てることのできる作物の種や肥料等とそれぞれ交換できる。獲得ポイントでの交換でしか得られないアイテムを設けることにより、リアル馬券ゲームをプレイすることの動機付けにもなる。

20

#### 【0038】

一方、センターサーバ3の制御ユニット30は、プレイヤーのした予想と、レース結果とに基づいて、プレイヤーの予想を評価する（ステップS224）。評価は、プレイヤーが獲得した獲得ポイントの量に基づいてされる。獲得ポイントは、獲得期間、例えば、1年単位、1月単位、1週単位等で区切られた所定の期間の中で、獲得量に応じて順位付けされる。そして、制御ユニット30は、獲得ポイントの獲得量が多いプレイヤーに対して「リアル馬券王」の称号を付与する（ステップS225）。プレイヤーが「リアル馬券王」になると、プレイヤーのプレイデータ35に記録され、レースの予想情報を公開することができる。これについては、後述する。「リアル馬券王」は、獲得期間でランキングされているプレイヤーのうち、1位のプレイヤーにだけ付与してもよいし、1～3位等、ある程度の幅を持たせて付与してもよい。あるいは、所定の獲得ポイントを獲得したプレイヤーに対して付与してもよい。「リアル馬券王」の付与の設定については、適宜の変更が可能である。

30

#### 【0039】

「リアル馬券王」が公開する予想情報は、リアル馬券ゲームで「レース予想」を「リアル馬券王」がすることにより入力される。予想情報は、他のプレイヤー全てに公開される。図8を参照して、センターサーバ3の制御ユニット30と、ゲーム機2の制御ユニット20とが実行する予想情報公開処理を説明する。ゲーム機2の制御ユニット20は、プレイヤーが「リアル馬券王」であるか否かを判別する（ステップS131）。「リアル馬券王」であるか否かは、プレイデータ35を参照することにより判別される。上述したリアル馬券ゲームで「リアル馬券王」となっている場合、制御ユニット20は、「リアル馬券王」として予想情報の入力を許可する（ステップS132）。制御ユニット20は、「リアル馬券王」（プレイヤー）からの予想情報の入力を待ち、入力があると（ステップS133）、予想情報をセンターサーバ3の制御ユニット30に送信する（ステップS134）。入

40

50

力がないと、タイムアウトするまで制御ユニット20は、「リアル馬券王」からの入力を待ち、入力がない場合は今回の処理を終了する(ステップS135)。

【0040】

センターサーバ3の制御ユニット30は、ゲーム機2から予想情報を取得すると(ステップS231)、他のプレイヤー全員に対して「リアル馬券王」の予想情報を公開する(ステップS232)。「リアル馬券王」、つまり、実際の競馬で勝率の高いプレイヤーが他のプレイヤーに対して予想を公開することで、他のプレイヤーに対しては信頼のおける情報を提供してユーザフレンドリーを実現し、「リアル馬券王」に対しては他のプレイヤーへ自己を広めることができ、ゲームの興趣を高めることができる。

【0041】

上述した形態において、ゲーム機2の制御ユニット20は、ステップS123~S128の処理を実行することでゲーム制御手段として機能する。センターサーバ3の制御ユニット30は、ステップS224の処理を実行することで予想評価手段として機能し、ステップS231、S232の処理をすることで予想公開手段として機能する。

【0042】

本発明は、上述した形態に限定されることなく、種々の形態にて実施することができる。例えば、本形態では、プレイヤーが獲得した獲得ポイントの量に基づいて「リアル馬券王」を認定していたが、これに限られない。例えば、実際のレース結果に対して、プレイヤーが予想する競走馬の着順が的中する的中率に基づいてプレイヤーの予想を評価し、「リアル馬券王」を認定してもよい。的中率は、プレイヤーが1着になる競走馬を的中させる確率でもよいし、的中した着順(例えば1~3着)に応じて重み付けして演算して的中率を求めてもよい。評価の方法は適宜変更してよい。

【0043】

また、本形態では、実際の競馬のレースでなくてもよく、例えば全国のゲーム機2で開催される特定の共通レースや、店舗4内で開催される特定のローカルレースを指定して各プレイヤーの予想を評価する大会を開催するようにしてもよい。この場合においても、各プレイヤーの獲得ポイント又は的中率を評価して「馬券王」を認定してもよい。また、競馬の他に、競輪、競艇、その他の競争物が競争するレースを実行するゲーム機にも本発明を適用することができる。

【0044】

本形態において、繰り返し開催されるレースに参加する競争物の着順をプレイヤーに予想させ、レース結果に応じてプレイヤーに配当を付与する複数のゲーム機2と、センターサーバ3とが、ネットワークを介して相互に接続されるゲームシステム1として構成された例で説明したが、これに限られない。例えば、ゲーム機2の他にも、スマートフォンを含む携帯電話や、パソコン等の個人用端末に対して、ネットワーク5を介して接続されるセンターサーバ3によりオンラインゲームとして提供してもよい。あるいは、ゲーム機2をスタンドアロンとして設置し、ゲーム機2内でレースの予想に対する評価をし、評価の高いプレイヤーの予想を公開するようにしてもよい。

【0045】

本形態において、リアル馬券ゲームでプレイヤーがベットする行為とは別に、予想情報を入力することで、その予想情報を公開したが、これに限られない。例えば、プレイヤーがベットした情報に基づいて予想情報を編集して公開してもよい。ベットの多い競走馬を抽出し、そのプレイヤーが注目している馬として公開してもよいし、ベットの多い馬券を公開してもよい。また、本形態では、付与ポイントを利用してリアル馬券ゲームをプレイするように構成しているが、これに限られない。例えば、通常のメダル等を交換したクレジットでベットするようにしてもよい。この場合、ベット可能な上限枚数を予め設定しておくことにより、クレジットでも付与ポイントと同様に平等なプレイ環境を提供できる。獲得ポイントによる予想の評価も可能である。

【符号の説明】

【0046】

10

20

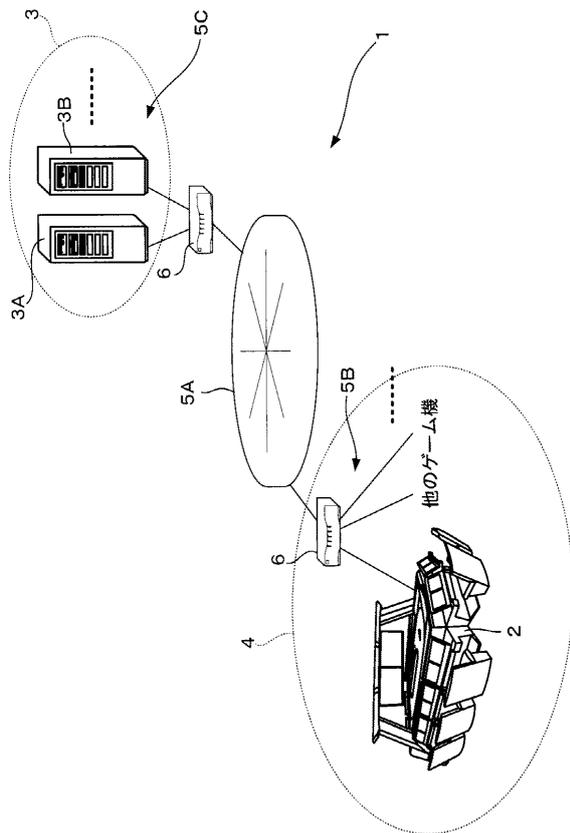
30

40

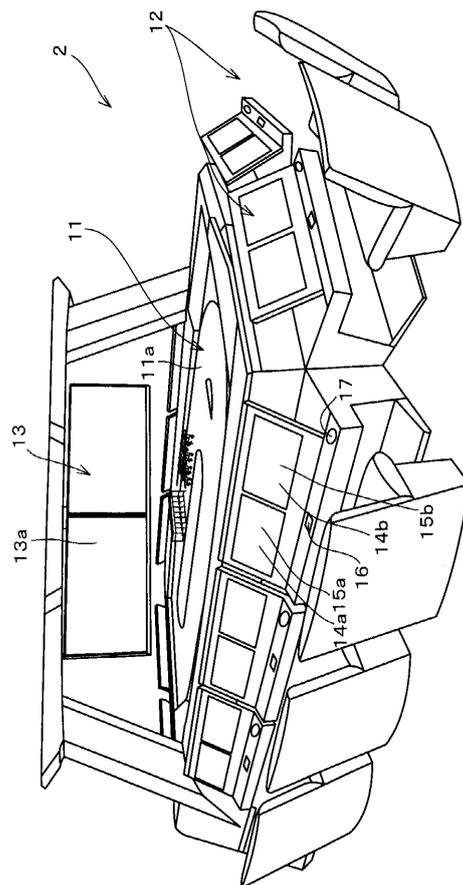
50

- 1 ゲームシステム
- 2 ゲーム機
- 3 センターサーバ
- 20 ゲーム機の制御ユニット（ゲーム制御手段）
- 30 センターサーバの制御ユニット（予想評価手段、予想公開手段）

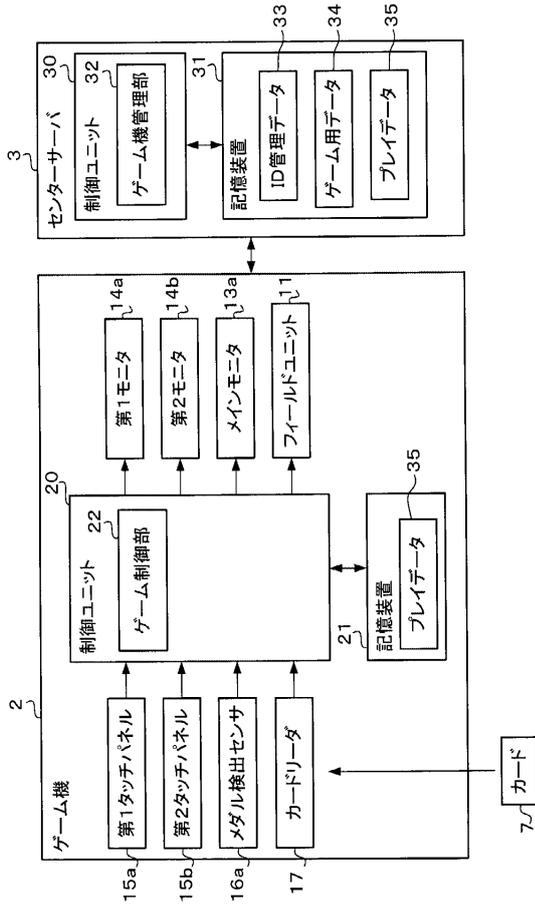
【図1】



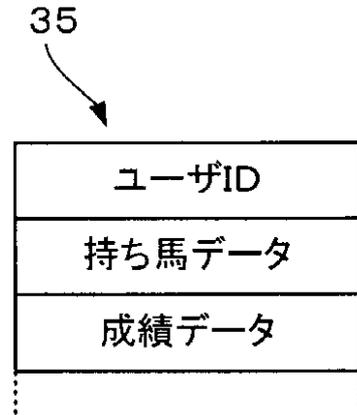
【図2】



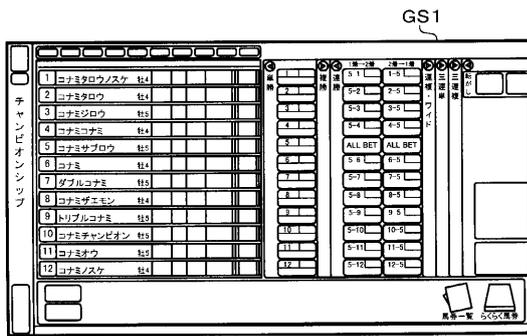
【図3】



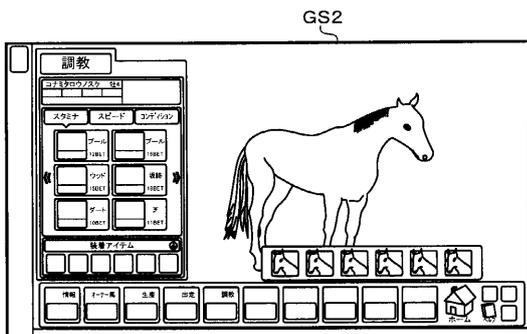
【図4】



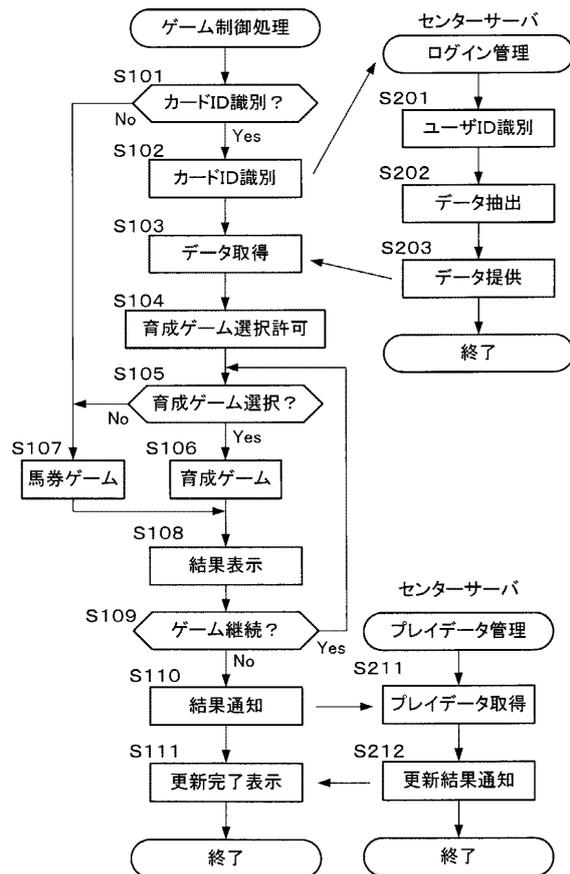
【図5A】



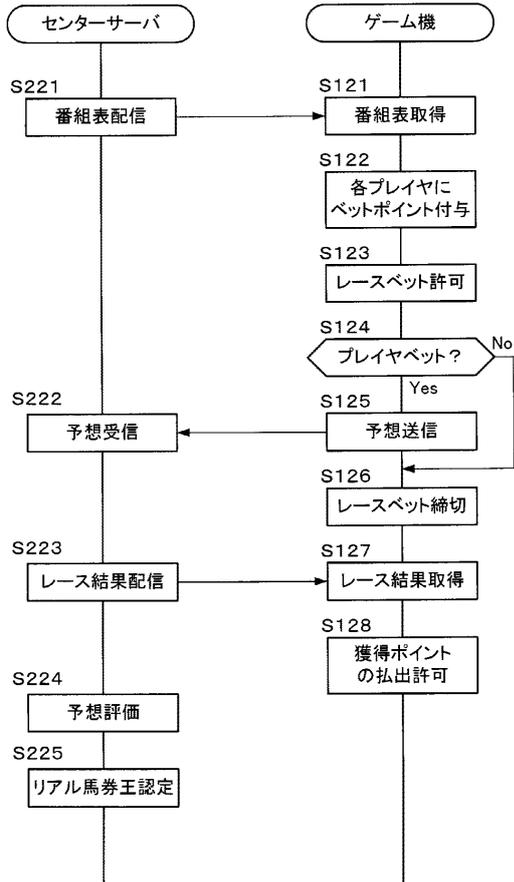
【図5B】



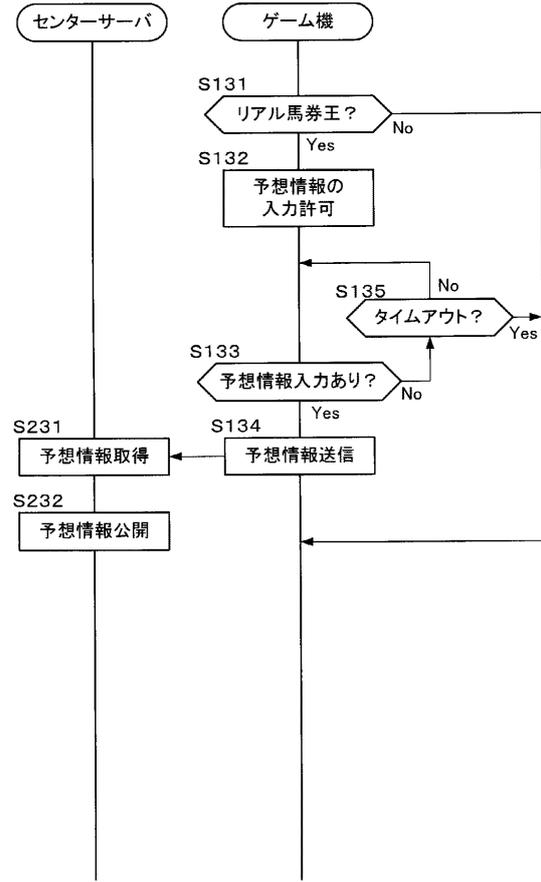
【図6】



【 図 7 】



【 図 8 】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 内山 貴視  
東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
- (72)発明者 奥秋 政人  
東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
- (72)発明者 安藤 卓哉  
東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
- Fターム(参考) 2C001 AA17 BB10 BC10