

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2024年1月4日(04.01.2024)



(10) 国際公開番号

WO 2024/005078 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/58 (2014.01) A63F 13/825 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2023/024002

(22) 国際出願日: 2023年6月28日(28.06.2023)

(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 2022-106867 2022年7月1日(01.07.2022) JP

(71) 出願人: 株式会社 C y g a m e s (CYGAMES, INC.) [JP/JP]; 〒1500036 東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 平 畑 光 裕 (HIRAHATA, Kosuke); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP). 増田 瑞樹(MASUDA, Mizuki);

〒1500036 東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP). 菊池 のぞみ(KIKUCHI, Nozomi); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP). 出口 友二郎(DEGUCHI, Yujiro); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 弁理士法人 青海国際特許事務所 (AOMI PATENT); 〒1010052 東京都千代田区神田小川町 1 - 8 - 8 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY,

(54) Title: INFORMATION PROCESSING PROGRAM, INFORMATION PROCESSING METHOD, AND GAME DEVICE

(54) 発明の名称: 情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置

基礎能力因子 因子レベル AA	パラメータ 上昇値 BB			パラメータ上限値 上昇値 CC		
	1回目 DD	2回目 EE	3回目 FF	1回目 DD	2回目 EE	3回目 FF
	Lv. 1	7		4	1~4	
Lv. 2		13		9	1~4	
Lv. 3		21		16	1~4	

FIG.11A

キャラ因子 因子レベル GG	パラメータ上限値 上昇値 CC		
	1回目 DD	2回目 EE	3回目 FF
Lv. 1			3~6
Lv. 2			
Lv. 3			

FIG.11B

AA Basic ability factor, factor level
BB Parameter, increased value
CC Parameter upper limit value, increased value
DD First time
EE Second time
FF Third time
GG Character factor, factor level

(57) Abstract: This information processing program is used in a training game and causes a computer to execute: a process for enabling a player to select a training completion game medium associated with prescribed inheritance information; a process for running the training game, including at least a process for updating one or a plurality of parameters associated with a character being trained and a process that is based on the training completion game medium selected by the player; and a process for generating and storing, on the basis of the completion of the training game, the training completion game medium in which the parameters and the inheritance information are associated with the character being trained. The inheritance information includes specific inheritance information that increases upper-limit values of the parameters. The process for running the training game involves increasing the upper-limit values of the prescribed parameters when the specific inheritance information is associated with the training completion game medium selected by the player.

MA, MD, MG, MK, MN, MU, MW, MX, MY, MZ,
NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,
QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG,
US, UZ, VC, VN, WS, 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, CV, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SC, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, ME, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類：

一 国際調査報告 (条約第21条(3))

(57) 要約：情報処理プログラムは、育成ゲームにおいて使用され、所定の継承情報が紐付けられた育成完了ゲーム媒体をプレイヤーに選択可能とする処理と、育成対象キャラクタに紐付けられた1または複数のパラメータを更新する処理、および、プレイヤーにより選択された前記育成完了ゲーム媒体に基づく処理を少なくとも含む、前記育成ゲームを実行する処理と、前記育成ゲームの完了に基づき、前記育成対象キャラクタに、前記パラメータおよび前記継承情報が紐付けられた前記育成完了ゲーム媒体を生成して記憶する処理と、をコンピュータに遂行させる。前記継承情報には、前記パラメータの上限値を上昇させる特定継承情報が含まれる。前記育成ゲームを実行する処理は、プレイヤーが選択した前記育成完了ゲーム媒体に前記特定継承情報が紐付けられている場合、所定の前記パラメータの上限値を上昇させる。

明 細 書

発明の名称：

情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置

技術分野

[0001] 本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置に関する。

背景技術

[0002] 従来、例えば特許文献1に示されるように、プレイヤーがキャラクタを育成する育成ゲームが知られている。育成ゲームにおいてプレイヤーが育成したキャラクタは、育成キャラクタとして記憶される。育成キャラクタは、例えば他のプレイヤーとの対戦ゲームで使用可能となる。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2021-121396号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 育成ゲームでは、育成キャラクタの能力や特性に大きな差異をもたらすのが難しい。その結果、プレイヤーが繰り返し育成ゲームをプレイする意欲が低下するという課題がある。

[0005] 本発明は、プレイヤーのプレイ意欲を向上させることが可能な情報処理プログラム、情報処理方法、および、ゲーム装置を提供することを目的としている。

課題を解決するための手段

[0006] 上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、
育成ゲームにおいて使用され、所定の継承情報が紐付けられた育成完了ゲーム媒体をプレイヤーに選択可能とする処理と、

育成対象キャラクタに紐付けられた1または複数のパラメータを更新する処理、および、プレイヤーにより選択された前記育成完了ゲーム媒体に基づく処理を少なくとも含む、前記育成ゲームを実行する処理と、

前記育成ゲームの完了に基づき、前記育成対象キャラクタに、前記パラメータおよび前記継承情報が紐付けられた前記育成完了ゲーム媒体を生成して記憶する処理と、

をコンピュータに遂行させ、

前記継承情報には、前記パラメータの上限値を上昇させる特定継承情報が含まれ、

前記育成ゲームを実行する処理は、

プレイヤーが選択した前記育成完了ゲーム媒体に前記特定継承情報が紐付けられている場合、所定の前記パラメータの上限値を上昇させる。

[0007] 複数の前記パラメータで共通して設定されるベース値が設けられ、

前記育成ゲームを実行する処理は、

プレイヤーが選択した前記育成完了ゲーム媒体に前記特定継承情報が紐付けられている場合、所定の前記パラメータの上限値を、前記ベース値よりも大きな値に上昇可能であり、

前記パラメータが前記ベース値未満の範囲内で更新される場合と、前記パラメータが前記ベース値を超えて更新される場合とで、異なる表示を行う処理、

をコンピュータに遂行させてもよい。

[0008] 前記継承情報には、上限値が上昇する前記パラメータ、および、上限値の上昇値の少なくともいずれかが互いに異なる複数種類の前記特定継承情報が含まれ、

複数種類の前記特定継承情報のうちのいずれかが紐付けられた複数のキャラクタの中から、前記育成対象キャラクタに設定する前記キャラクタをプレイヤーに選択可能とする処理、をコンピュータに遂行させ、

前記育成完了ゲーム媒体を生成して記憶する処理は、

前記育成対象キャラクタに設定された前記キャラクタに紐付けられた前記特定継承情報を、前記育成完了ゲーム媒体に紐付けてもよい。

[0009] 前記特定継承情報には、

所定の前記パラメータの上昇値がさらに紐付けられてもよい。

[0010] 複数の前記パラメータで共通して設定されるベース値が設けられ、

前記育成ゲームを実行する処理は、

プレイヤーが選択した前記育成完了ゲーム媒体に前記特定継承情報が紐付けられている場合、所定の前記パラメータの上限値を、前記ベース値よりも大きな値に上昇可能であり、

前記パラメータが前記ベース値未満の範囲内で更新される場合には、第1の更新条件にしたがって前記パラメータの更新値を決定し、

前記パラメータが前記ベース値を超えて更新される場合には、前記第1の更新条件よりも、前記パラメータが上昇しにくい第2の更新条件にしたがって、前記パラメータの更新値を決定してもよい。

[0011] 上記課題を解決するために、情報処理方法は、

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

前記コンピュータが、

育成ゲームにおいて使用され、所定の継承情報が紐付けられた育成完了ゲーム媒体をプレイヤーに選択可能とする処理と、

育成対象キャラクタに紐付けられた1または複数のパラメータを更新する処理、および、プレイヤーにより選択された前記育成完了ゲーム媒体に基づく処理を少なくとも含む、前記育成ゲームを実行する処理と、

前記育成ゲームの完了に基づき、前記育成対象キャラクタに、前記パラメータおよび前記継承情報が紐付けられた前記育成完了ゲーム媒体を生成して記憶する処理と、

を遂行し、

前記継承情報には、前記パラメータの上限値を上昇させる特定継承情報が含まれ、

前記育成ゲームを実行する処理は、

プレイヤーが選択した前記育成完了ゲーム媒体に前記特定継承情報が紐付けられている場合、所定の前記パラメータの上限値を上昇させる。

[0012] 上記課題を解決するために、ゲーム装置は、

1 または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

育成ゲームにおいて使用され、所定の継承情報が紐付けられた育成完了ゲーム媒体をプレイヤーに選択可能とする処理と、

育成対象キャラクタに紐付けられた1または複数のパラメータを更新する処理、および、プレイヤーにより選択された前記育成完了ゲーム媒体に基づく処理を少なくとも含む、前記育成ゲームを実行する処理と、

前記育成ゲームの完了に基づき、前記育成対象キャラクタに、前記パラメータおよび前記継承情報が紐付けられた前記育成完了ゲーム媒体を生成して記憶する処理と、

を遂行し、

前記継承情報には、前記パラメータの上限値を上昇させる特定継承情報が含まれ、

前記育成ゲームを実行する処理は、

プレイヤーが選択した前記育成完了ゲーム媒体に前記特定継承情報が紐付けられている場合、所定の前記パラメータの上限値を上昇させる。

発明の効果

[0013] 本発明によれば、プレイヤーのプレイ意欲を向上させることができる。

図面の簡単な説明

[0014] [図1]図1は、情報処理システムの概略的な構成を示した説明図である。

[図2]図2Aは、プレイヤー端末のハードウェアの構成を説明する図である。図2Bは、サーバのハードウェアの構成を説明する図である。

[図3]図3Aは、ホーム画面の一例を説明する図である。図3Bは、オプション設定画面の一例を説明する図である。図3Cは、プロフィール設定画面の

一例を説明する図である。図 3 D は、ホーム設定画面の一例を説明する図である。

[図4]図 4 は、育成ゲームのおおまかな進行の流れを説明するための図である。

[図5]図 5 A は、シナリオ初期加算値データの一例を説明する図である。図 5 B は、シナリオ初期上限値データの一例を説明する図である。図 5 C は、シナリオイベント加算値データの一例を説明する図である。

[図6]図 6 A は、育成対象キャラクタ選択画面を説明する図である。図 6 B は、キャラクタ詳細画面を説明する第 1 の図である。図 6 C は、キャラクタ詳細画面を説明する第 2 の図である。

[図7]図 7 A は、能力パラメータ（初期値）テーブルを説明する図である。図 7 B は、適性パラメータ（初期値）テーブルを説明する図である。図 7 C は、スキルテーブルを説明する図である。図 7 D は、専用イベントテーブルを説明する図である。

[図8]図 8 A は、継承キャラクタ選択画面を説明する第 1 の図である。図 8 B は、育成キャラクター一覧画面を説明する第 1 の図である。図 8 C は、継承キャラクタ選択画面を説明する第 2 の図である。図 8 D は、継承キャラクタ選択画面を説明する第 3 の図である。

[図9]図 9 は、継承の系統を説明する図である。

[図10]図 10 は、因子情報を説明する図である。

[図11]図 11 A は、基礎能力因子による効用を説明する図である。図 11 B は、キャラ因子による効用を説明する図である。

[図12]図 12 A は、相性の判定対象を説明する図であり、図 12 B は、相性の判定項目を説明する図である。

[図13]図 13 A は、ソート条件を説明する図である。図 13 B は、絞り込み条件を説明する図である。

[図14]図 14 は、キャラクタ詳細ダイアログを説明する第 1 の図である。

[図15]図 15 は、キャラクタ詳細ダイアログを説明する第 2 の図である。

[図16]図16は、キャラクタ詳細ダイアログを説明する第3の図である。

[図17]図17は、スキル表示ダイアログを説明する図である。

[図18]図18Aは、サポートカード編成画面を説明する第1の図である。図18Bは、サポートカード選択画面を説明する図である。図18Cは、サポートカード編成画面を説明する第2の図である。

[図19]図19Aは、サポートカードテーブルを説明する図である。図19Bは、サポート効果テーブルを説明する図である。図19Cは、所持スキルテーブルを説明する図である。図19Dは、サポートイベントテーブルを説明する図である。

[図20]図20Aは、最終確認画面を説明する図である。図20Bは、プリセット選択画面を説明する図である。

[図21]図21は、各ターンにおける選択項目を説明する図である。

[図22]図22は、ゲーム画面を説明する図である。

[図23]図23Aは、トレーニング画面を説明する第1の図である。図23Bは、トレーニング画面を説明する第2の図である。図23Cは、トレーニング結果報知画面を説明する図である。図23Dは、特別表示を説明する図である。

[図24]図24Aは、イベント画面を説明する図である。図24Bは、特別演出を説明する図である。

[図25]図25Aは、スキル画面を説明する第1の図である。図25Bは、スキル画面を説明する第2の図である。

[図26]図26Aは、レース選択画面を説明する第1の図である。図26Bは、レース開始画面を説明する図である。図26Cは、レース結果画面を説明する第1の図である。図26Dは、レース結果画面を説明する第2の図である。

[図27]図27Aは、ライブ準備画面の一例を説明する図である。図27Bは、確認ダイアログを説明する図である。

[図28]図28は、第1ボーナスおよび第2ボーナスの一例を説明する図であ

る。

[図29]図29は、ライブ楽曲等経路情報の一例を説明する図である。

[図30]図30Aは、ライブ開始画面の一例を説明する図である。図30Bは、ライブイベント画面の一例を説明する図である。

[図31]図31は、ターン開始時処理のおおまかな流れを説明する図である。

[図32]図32は、配置有無テーブルを説明する図である。

[図33]図33Aは、トレーニングレベルテーブルを説明する図である。図33Bは、上昇固定値（スピード）テーブルを説明する図である。また、図33Cは、上昇固定値テーブル（パワー）を説明する図である。図33Dは、ボーナス加算率テーブルを説明する図である。

[図34]図34Aは、トレーニング項目に紐付けられるパフォーマンス項目を説明する図である。図34Bは、パフォーマンスパラメータの上昇固定値を説明する図である。図34Cは、パフォーマンスパラメータのボーナス加算率を説明する図である。

[図35]図35は、第2イベントテーブルを説明する図である。

[図36]図36Aは、育成完了画面を説明する図である。図36Bは、育成完了画面を説明する第2の図である。図36Cは、育成完了画面を説明する第3の図である。

[図37]図37は、プレイヤー端末におけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

[図38]図38は、サーバにおけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

[図39]図39は、育成ゲームに係るプレイヤー端末およびサーバの処理を説明するシーケンス図である。

[図40]図40は、プレイヤー端末における準備段階処理を説明する第1のフローチャートである。

[図41]図41は、プレイヤー端末における準備段階処理を説明する第2のフローチャートである。

[図42]図4 2は、プレイヤー端末における準備段階処理を説明する第3のフローチャートである。

[図43]図4 3は、サーバにおける育成段階処理を説明するフローチャートである

[図44]図4 4は、サーバにおけるターン開始時処理を説明するフローチャートである。

[図45]図4 5は、サーバにおける発動因子決定処理を説明するフローチャートである。

[図46]図4 6は、サーバにおける能力パラメータ決定処理を説明するフローチャートである。

[図47]図4 7は、プレイヤー端末における育成段階処理を説明するフローチャートである。

[図48]図4 8は、プレイヤー端末におけるターン開始時処理を説明するフローチャートである。

[図49]図4 9は、プレイヤー端末におけるターン中処理を説明するフローチャートである。

[図50]図5 0は、プレイヤー端末におけるコマンド選択処理を説明するフローチャートである。

[図51]図5 1は、サーバにおけるターン中処理を説明する第1のフローチャートである。

[図52]図5 2は、サーバにおけるターン中処理を説明する第2のフローチャートである。

[図53]図5 3は、プレイヤー端末におけるコマンド受信処理を説明するフローチャートである。

[図54]図5 4は、サーバにおける育成ゲーム終了処理を説明するフローチャートである。

発明を実施するための形態

[0015] 以下に添付図面を参照しながら、本発明の実施形態の一態様について詳細

に説明する。かかる実施形態に示す数値等は、理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。

[0016] (情報処理システムSの全体の構成)

図1は、情報処理システムSの概略的な構成を示した説明図である。情報処理システムSは、クライアントすなわちゲーム端末として機能するプレイヤー端末1と、サーバ1000と、通信基地局Naを有する通信ネットワークNとを含む、所謂クライアントサーバシステムである。

[0017] 本実施形態の情報処理システムSは、プレイヤー端末1およびサーバ1000がゲーム装置Gとして機能する。プレイヤー端末1およびサーバ1000には、それぞれゲームの進行制御の役割分担がなされており、プレイヤー端末1とサーバ1000との協働によって、ゲームが進行可能となる。

[0018] プレイヤー端末1は、通信ネットワークNを介してサーバ1000との通信を確立することができる。プレイヤー端末1は、サーバ1000と無線もしくは有線による通信接続が可能な電子機器を広く含む。プレイヤー端末1としては、例えば、スマートフォン、携帯電話、タブレット装置、パーソナルコンピュータ、ゲーム機器等が挙げられる。本実施形態では、プレイヤー端末1として、スマートフォンが用いられる場合について説明する。

[0019] サーバ1000は、複数のプレイヤー端末1と通信接続される。サーバ1000は、ゲームをプレイするプレイヤーごとに各種の情報を蓄積する。また、サーバ1000は、主に、プレイヤー端末1から入力される操作に基づき、蓄積された情報の更新や、プレイヤー端末1に対して画像や各種情報をダウンロードさせる等の処理を遂行する。

[0020] 通信基地局Naは、通信ネットワークNと接続され、プレイヤー端末1と無線による情報の送受信を行う。通信ネットワークNは、携帯電話網、インターネット網、LAN(Local Area Network)、専用回線等で構成され、プレイ

ヤ端末１とサーバ１０００との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

[0021] (プレイヤー端末１およびサーバ１０００のハードウェアの構成)

図２Ａは、プレイヤー端末１のハードウェアの構成を説明する図である。また、図２Ｂは、サーバ１０００のハードウェアの構成を説明する図である。図２Ａに示すように、プレイヤー端末１は、ＣＰＵ(Central Processing Unit) １０、メモリ１２、バス１４、入出力インタフェース１６、記憶部１８、通信部２０、入力部２２、出力部２４を含んで構成される。

[0022] また、図２Ｂに示すように、サーバ１０００は、ＣＰＵ１０１０、メモリ１０１２、バス１０１４、入出力インタフェース１０１６、記憶部１０１８、通信部１０２０、入力部１０２２、出力部１０２４を含んで構成される。

[0023] なお、サーバ１０００のＣＰＵ１０１０、メモリ１０１２、バス１０１４、入出力インタフェース１０１６、記憶部１０１８、通信部１０２０、入力部１０２２、出力部１０２４の構成および機能は、それぞれ、プレイヤー端末１のＣＰＵ１０、メモリ１２、バス１４、入出力インタフェース１６、記憶部１８、通信部２０、入力部２２、出力部２４と実質的に同じである。したがって、以下では、プレイヤー端末１のハードウェアの構成について説明し、サーバ１０００については説明を省略する。

[0024] ＣＰＵ１０は、メモリ１２に記憶されたプログラムを動作させ、ゲームの進行を制御する。メモリ１２は、ＲＯＭ(Read Only Memory)またはＲＡＭ(Random Access Memory)で構成され、ゲームの進行制御に必要なとなるプログラムおよび各種のデータを記憶する。メモリ１２は、バス１４を介してＣＰＵ１０に接続されている。

[0025] バス１４には、入出力インタフェース１６が接続される。入出力インタフェース１６には、記憶部１８、通信部２０、入力部２２、出力部２４が接続されている。

[0026] 記憶部１８は、ＤＲＡＭ(Dynamic Random Access Memory)等の半導体メモリで構成され、各種プログラムおよびデータを記憶する。プレイヤー端末１に

においては、記憶部 18 に記憶されたプログラムおよびデータが、CPU 10 によってメモリ 12 (RAM) にロードされる。

[0027] 通信部 20 は、通信基地局 Na と無線により通信接続され、通信ネットワーク N を介して、サーバ 1000 との間で各種データおよびプログラムといった情報の送受信を行う。プレイヤ端末 1 においては、サーバ 1000 から受信したプログラム等が、メモリ 12 または記憶部 18 に格納される。

[0028] 入力部 22 は、例えば、プレイヤの操作が入力される（操作を受け付ける）タッチパネル、ボタン、キーボード、マウス、十字キー、アナログコントローラ等で構成される。また、入力部 22 は、プレイヤ端末 1 に設けられた、あるいは、プレイヤ端末 1 に接続（外付け）された専用のコントローラであってもよい。さらには、入力部 22 は、プレイヤ端末 1 の傾きや移動を検知する加速度センサ、または、プレイヤの音声を検知するマイクで構成されてもよい。すなわち、入力部 22 は、プレイヤの意思を、識別可能に入力させることができる装置を広く含む。

[0029] 出力部 24 は、ディスプレイ装置およびスピーカを含んで構成される。なお、出力部 24 は、プレイヤ端末 1 に接続（外付け）される機器でもよい。本実施形態では、プレイヤ端末 1 が、出力部 24 としてディスプレイ 26 を備え、入力部 22 として、ディスプレイ 26 に重畳して設けられるタッチパネルを備えている。

[0030] （ゲーム内容）

次に、本実施形態の情報処理システム S、ゲーム装置 G により提供されるゲームについて説明する。プレイヤは、所謂ガチャと呼ばれる抽選により獲得したキャラクタや、運営側から配布されたキャラクタを所持することができる。また、プレイヤは、抽選により獲得したサポートカードや、運営側から配布されたサポートカードを所持することができる。

[0031] 詳しくは後述するが、本実施形態に係るゲームでは、育成ゲームが提供される。プレイヤは、育成ゲームにおいて、プレイヤが所持するキャラクタを育成することができる。また、本実施形態における育成ゲームは、キャラク

タを、競馬を模したレースに出場させながら育成するといったゲーム性を有している。

[0032] 図3Aは、ホーム画面100の一例を説明する図である。プレイヤ端末1においてゲームアプリケーションが起動されると、ディスプレイ26にホーム画面100が表示される。ホーム画面100の下部には、メニューバー102が表示される。メニューバー102には、プレイヤが操作（タップ）可能な複数の操作部が設けられている。

[0033] ここでは、メニューバー102に、ホーム画面選択操作部102a、強化画面選択操作部102b、ストーリー画面選択操作部102c、レースゲーム選択操作部102d、ガチャ画面選択操作部102eが設けられている。なお、メニューバー102においては、ディスプレイ26に表示中の画面が識別できるように、表示中の画面に対応する操作部が強調表示される。

[0034] ホーム画面選択操作部102aがタップされると、図3Aに示すホーム画面100がディスプレイ26に表示される。

[0035] 強化画面選択操作部102bがタップされると、不図示の強化画面が表示される。強化画面では、プレイヤが所持するキャラクタやサポートカードを強化することができる。プレイヤは、キャラクタやサポートカードを強化することで、キャラクタやサポートカードに設定されているレベルを高めることができる。キャラクタおよびサポートカードには、各種のパラメータが設定されており、レベルの上昇によりパラメータが上昇する。キャラクタおよびサポートカードのパラメータが上昇することで、プレイヤは、育成ゲームにおいてより強力なステータスを有するキャラクタを育成することが可能となる。

[0036] ストーリー画面選択操作部102cがタップされると、不図示のストーリー画面が表示される。ここでは、ゲームに登場するキャラクタごとにストーリー画像が設けられている。プレイヤは、ストーリー画面において、キャラクタおよびストーリー画像を選択して視聴することができる。

[0037] レースゲーム選択操作部102dがタップされると、不図示のレースゲー

ム選択画面が表示される。本実施形態では、後述する育成ゲームで育成した育成キャラクタを出走させることができるさまざまなレースゲームが提供される。プレイヤは、レースゲーム選択画面において、育成キャラクタを出走させるレースゲームを選択することができる。レースゲームとしては、複数の育成キャラクタによって編成されたチームと、コンピュータにより選択された他のプレイヤのチームとを対戦させるチーム競技ゲームがある。チーム競技ゲームは、他のプレイヤとランキングを競うゲーム性を有している。

[0038] ガチャ画面選択操作部102eがタップされると、不図示のガチャ画面が表示される。ガチャ画面において、プレイヤは、ゲーム内通貨を消費して、キャラクタやサポートカードを抽選で獲得することができる所謂ガチャ抽選を行うことができる。

[0039] また、ホーム画面100において、メニューバー102の上方には、育成ゲーム操作部104が設けられている。育成ゲーム操作部104がタップされると、育成ゲーム画面が表示され、後述する育成ゲームが開始される。育成ゲームは、準備段階と育成段階とに大別され、プレイヤは、まず、準備段階において、自身が所持するキャラクタの中から1体のキャラクタを選択し、育成対象のキャラクタ（以下、育成対象キャラクタと呼ぶ）に設定する。

[0040] また、プレイヤは、準備段階において、育成対象キャラクタを育成する際に使用するデッキを設定する。デッキは、詳しくは後述する複数の継承キャラクタと、複数のサポートカードとで編成される。したがって、育成ゲームでは、デッキに編成された継承キャラクタ、および、サポートカードが使用される。

[0041] 育成対象キャラクタおよびデッキ（継承キャラクタおよびサポートカード）の設定が完了すると、準備段階から育成段階に移行し、育成対象キャラクタを育成するためのゲームが開始される。育成ゲームでは、育成対象キャラクタのパラメータを変化させることができる。プレイヤは、育成ゲームで育成したキャラクタを育成キャラクタとして所持することができる。上記のように、プレイヤは、所持する育成キャラクタをチームに編成し、チーム競技

ゲーム等で使用することができる。

[0042] このように、本実施形態のゲームの主な目的は、育成ゲームによって育成キャラクタを育成すること、および、育成キャラクタを用いてチーム競技ゲームのランキングを高めることである。

[0043] また、本実施形態では、育成キャラクタまたはサポートカードをプレイヤー間で共有するための機能や、複数のプレイヤー間で情報を共有するための機能を備えている。プレイヤーは、他のプレイヤーが育成ゲームで使用可能となる育成キャラクタおよびサポートカードを設定することができる。具体的には、図3Aに示すように、ホーム画面100の右上部には、設定操作部106が設けられている。設定操作部106がタップされると、オプション設定画面110が表示される。

[0044] 図3Bは、オプション設定画面110の一例を説明する図である。オプション設定画面110は、各種の情報を確認、設定することができる画面である。オプション設定画面110には、複数の操作部が設けられており、操作部がタップされると、操作部に対応する情報の確認、設定が可能となる。

[0045] オプション設定画面110の操作部には、プロフィール設定操作部110aおよびクローズ操作部110bが含まれる。クローズ操作部110bがタップされると、オプション設定画面110が閉じられ、ホーム画面100が表示される。プロフィール設定操作部110aがタップされると、プロフィール設定画面120が表示される。

[0046] 図3Cは、プロフィール設定画面120の一例を説明する図である。プロフィール設定画面120において、プレイヤーは、自身のプロフィール情報を確認、設定することができる。プロフィール情報には、プロフィールキャラクタ、プレイヤー名、プレイヤーID、所属サークル、代表キャラクタ、レンタルカードが含まれる。

[0047] プロフィールキャラクタは、プレイヤーの情報が、他のプレイヤーによって閲覧される際に表示されるキャラクタとして機能する。例えば、プロフィールキャラクタは、他のプレイヤーとの情報共有の場であるサークル機能を使用し

ている際に表示される。プロフィール設定画面 120 には、現在設定中のプロフィールキャラクタ画像 122 が表示される。プロフィールキャラクタ画像 122 の近傍には、変更ボタン 124 が設けられている。変更ボタン 124 がタップされると、不図示のプロフィールキャラクタ変更画面が表示される。プレイヤは、プロフィールキャラクタ変更画面において、プロフィールキャラクタを変更することができる。

[0048] また、プロフィール設定画面 120 には、プレイヤが設定したプレイヤ名、プレイヤに付与されたプレイヤ ID、プレイヤが所属しているサークルの名称が表示される。また、プロフィール設定画面 120 には、代表キャラクタ設定操作部 126 a およびレンタルカード設定操作部 126 b が設けられる。

[0049] 代表キャラクタ設定操作部 126 a がタップされると、不図示の代表キャラクタ設定画面が表示される。プレイヤは、代表キャラクタ設定画面において、自身が育成した育成キャラクタの中から、いずれか 1 つを代表キャラクタとして設定することができる。代表キャラクタ設定操作部 126 a には、現在設定中の代表キャラクタを示すアイコン画像が表示されている。なお、詳しくは後述するが、代表キャラクタは、他のプレイヤがプレイする育成ゲームにおいて、継承キャラクタとしてデッキに編成可能となる。

[0050] レンタルカード設定操作部 126 b がタップされると、不図示のレンタルカード設定画面が表示される。プレイヤは、レンタルカード設定画面において、自身が所持するサポートカードの中から、いずれか 1 つをレンタルカードとして設定することができる。レンタルカード設定操作部 126 b には、現在設定中のレンタルカードを示すアイコン画像が表示されている。なお、上記したように、レンタルカードとして設定されているサポートカードは、他のプレイヤがデッキに編成可能となり、他のプレイヤがプレイする育成ゲームで使用される。

[0051] なお、詳しい説明は省略するが、プロフィール設定画面 120 において、プロフィール情報の設定変更がなされると、設定変更情報がサーバ 1000

に送信される。サーバ１０００においては、プレイヤーごとにプロフィール情報が保存される。

[0052] また、図３Ａに示すように、ホーム画面１００には、設定アイコン１２８が表示される。設定アイコン１２８がタップされると、ホーム設定画面１３０が表示される。

[0053] 図３Ｄは、ホーム設定画面１３０の一例を説明する図である。プレイヤーは、ホーム設定画面１３０において、ホーム画面１００に表示されるホーム画面設定キャラクタ１３２を設定することができる。プレイヤーは、ホーム画面１００に表示されるホーム画面設定キャラクタ１３２を４体設定することができる。

[0054] 図示は省略するが、ホーム画面１００において、左右方向のフリック操作が入力されると、ディスプレイ２６に表示される画面、すなわち、ホーム画面１００の表示が切り替わる。ホーム画面１００には、現在設定されている４体のホーム画面設定キャラクタ１３２が表示される。ホーム画面設定キャラクタ１３２には、メニューバー１０２に表示される各操作部としての機能が割り当てられる。したがって、ホーム画面１００に表示されるホーム画面設定キャラクタ１３２がタップされると、メニューバー１０２の操作部がタップされたときと同様に画面が切り替わる。

[0055] ホーム設定画面１３０には、現在設定されている４体のホーム画面設定キャラクタ１３２それぞれに対応するキャラクタ画像と、対応する操作部とが識別可能に表示される。ホーム設定画面１３０に表示されるキャラクタ画像がタップされると、不図示のキャラクタ選択画面が表示される。プレイヤーは、キャラクタ選択画面において、ホーム画面設定キャラクタ１３２を選択することができる。また、プレイヤーは、ホーム設定画面１３０において、ホーム画面設定キャラクタ１３２の衣装を設定することができる。

[0056] また、図３Ａに示すように、ホーム画面１００には、サークルアイコン１３４が表示される。サークルアイコン１３４がタップされると、サークル画面が表示される。プレイヤーは、サークル画面において、同一のサークルに所

属している他のプレイヤと情報交換を行うことができる。

[0057] また、本実施形態では、さまざまな期間限定イベントが不定期に開催される。期間限定イベントである特定イベントの開催期間中は、ホーム画面100に特定イベントアイコン108が表示される。特定イベントアイコン108がタップされると、特定イベント画面が表示される。特定イベント画面において、プレイヤは、例えば、特定イベント限定で提供される特定イベントポイントを、さまざまな報酬と交換することができる。

[0058] ホーム画面100において育成ゲーム操作部104がタップされると、育成ゲーム画面が表示され、育成ゲームが開始される。なお、プレイヤは、ゲームポイントを消費することで、育成ゲームをプレイすることができる。ゲームポイントは、所定時間（例えば10分）おきに所定値（例えば+1）だけプレイヤに付与される。プレイヤが所持できるゲームポイントには上限値（例えば100）が定められており、プレイヤは、上限値の範囲内でゲームポイントを所持することができる。ホーム画面100の上部には、ゲームポイント表示バー136が設けられており、上限値に対する、現在所持しているゲームポイントの割合が視覚的に表示される。

[0059] なお、ゲームポイントは、育成ゲームを開始した時点で、所定値（例えば-30）だけ減算される。したがって、プレイヤは、要求されるゲームポイントを所持していない場合、育成ゲームを開始することができない。ただし、プレイヤは、ゲームポイントを回復するアイテムを所持することができ、アイテムを使用してゲームポイントを回復させることができる。このアイテムは、例えば、育成ゲームやチーム競技ゲームの報酬として付与されたり、あるいは、ゲーム内通貨を消費して獲得したりすることができる。以下に、育成ゲームについて詳述する。

[0060] （育成ゲーム）

図4は、育成ゲームのおおまかな流れを説明するための図である。育成ゲームは、セッティングゲームと育成メインゲームとに大別される。詳しくは後述するが、育成メインゲームは、プレイヤが所持するキャラクタの中から

選択した1の育成対象キャラクタを、育成対象キャラクタとして育成するゲームである。

[0061] また、セッティングゲームは、プレイヤーが、シナリオ、育成対象キャラクタ、および、デッキ（継承キャラクタおよびサポートカード）を登録するものであり、育成ゲームの準備段階に相当する。以下では、セッティングゲームで遂行される処理を準備段階処理と呼び、育成メインゲームで遂行される処理を育成段階処理と呼ぶ。ここでは、理解を容易にするために、準備段階処理および育成段階処理における大まかな流れについて先に説明する。

[0062] <準備段階処理>

準備段階処理では、主に、シナリオの登録、育成対象キャラクタの登録、デッキ（継承キャラクタおよびサポートカード）の登録が行われる。なお、サポートカードは、育成対象キャラクタの育成を補助するためのものである。各サポートカードには、必ず1のキャラクタが紐付けられており、準備段階処理で登録されたサポートカードに紐付けられたキャラクタが、育成対象キャラクタの育成を補助することとなる。以下では、サポートカードに紐付けられたキャラクタを、サポートキャラクタと呼ぶ。

[0063] <シナリオの登録>

ホーム画面100において、プレイヤーによって育成ゲーム操作部104がタップされると、不図示のシナリオ選択画面が表示される。本実施形態では、育成メインゲームのシナリオが複数設けられている。育成メインゲームの各シナリオには、最終目標や、ゲーム途中での目標等が設定されている。プレイヤーは、各シナリオに設定された目標を順次クリアする必要がある。各目標や、目標を達成するまでの期間、ゲームの難易度等がシナリオごとに異なっている。

[0064] また、育成メインゲームは、ストーリー性を有しており、ストーリーに沿ってゲームが進行する。また、育成メインゲーム中には、さまざまなタイミングでイベントが発生する。育成メインゲーム中に発生するイベントには、シナリオ固有のイベントが設けられている。したがって、複数のシナリオは、育

成メインゲーム中に発生するイベントの少なくとも一部が互いに異なる。プレイヤーは、シナリオ選択画面において、複数のシナリオの中からいずれか1つを選択することができる。

[0065] 図5 Aは、シナリオ初期加算値データの一例を説明する図である。図5 Bは、シナリオ初期上限値データの一例を説明する図である。図5 Cは、シナリオイベント加算値データの一例を説明する図である。図5 Aに示すように、各シナリオには、固有のシナリオIDが紐付けられている。シナリオ選択画面において、プレイヤーがシナリオを選択すると、選択されたシナリオに紐付けられたシナリオIDが登録される。ここでは、0001～0004の4つのシナリオIDが設けられている。

[0066] 詳しくは後述するが、育成ゲームの目的には、育成対象キャラクタの能力パラメータを高めることが含まれている。ここでは、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さの5つの能力パラメータが設けられている。これら5つの能力パラメータの値が高いほど、育成対象キャラクタのレース展開が有利となる。

[0067] ただし、各能力パラメータには上限値が設定されており、育成メインゲームでは、各能力パラメータの値が、上限値の範囲内でのみ更新され、上限値を超える能力パラメータの更新が制限される。育成メインゲームの開始時には、各能力パラメータの初期上限値が設定される。この初期上限値は、シナリオごとに異なっている。なお、各能力パラメータの上限値は、ゲーム中に、初期上限値から上昇することがある。

[0068] プレイヤ端末1およびサーバ1000には、シナリオ初期加算値データが記憶されている。シナリオ初期加算値データは、5つの能力パラメータそれぞれの初期加算値が、シナリオIDに紐付けられたデータである。本実施形態では、育成メインゲームの開始時に、シナリオ初期加算値データに基づいて、各能力パラメータの初期上限値が設定される。

[0069] 具体的には、各能力パラメータには、共通ベース値が予め設定されている。本実施形態では、共通ベース値として「1200」が設定されている。こ

の共通ベース値は、全シナリオおよび全能力パラメータで共通である。ただし、共通ベース値は、シナリオごとに異なってもよいし、能力パラメータごとに異なってもよい。そして、育成メインゲームの開始時には、共通ベース値に、プレイヤーが選択したシナリオに対応するシナリオ初期加算値が加算され、各能力パラメータの初期上限値が設定される。

[0070] 例えば、図5Aに示すように、シナリオ初期加算値データによれば、「0001」のシナリオIDに紐付けられた5つの能力パラメータのシナリオ初期加算値として、いずれも「200」が設定されている。したがって、「0001」のシナリオIDが選択されて育成メインゲームが開始された場合、5つの能力パラメータの初期上限値は、いずれも「1400」となる。

[0071] また、例えば、「0002」のシナリオIDが選択されて育成メインゲームが開始された場合には、スピードおよび根性の能力パラメータの初期上限値は、共通ベース値である「1200」となり、スタミナおよび賢さの能力パラメータの初期上限値は「1600」となり、パワーの能力パラメータの初期上限値は「1400」となる。

[0072] なお、ここでは、能力パラメータの初期加算値が共通ベース値に加算されることで、初期上限値が導出される。ただし、図5Bに示すように、シナリオ初期上限値データが設けられ、シナリオ初期上限値データに基づいて、各能力パラメータの初期上限値が導出されてもよい。シナリオ初期上限値データによれば、5つの能力パラメータそれぞれの初期上限値が、シナリオIDに紐付けられている。シナリオ初期上限値データにおいて、各シナリオIDに紐付けられる初期上限値の値は、共通ベース値に、シナリオ初期加算値データの初期加算値を加算した値である。

[0073] このように、シナリオIDに紐付けられたシナリオ初期上限値が、各能力パラメータの初期上限値として設定されてもよい。あるいは、共通ベース値にシナリオ初期加算値が加算された値が、各能力パラメータの初期上限値として設定されてもよい。

[0074] また、育成メインゲームでは、所定のタイミングで、各能力パラメータの

上限値が上昇するシナリオイベントが発生し得る。シナリオイベントが発生すると、当該シナリオイベントに紐付けられたシナリオイベント加算値が、その時点の上限値に加算される。例えば、「０００１」のシナリオＩＤの育成メインゲームにおいて、所定のシナリオイベントが発生すると、５つの能力パラメータの上限値が、それぞれ「２０」上昇する。

[0075] 図５Ｃに示すように、シナリオイベントによって上昇する能力パラメータの上限値は、シナリオごとに異なる。なお、能力パラメータの上限値が上昇するシナリオイベントは、１のシナリオに対して複数設けられてもよいし、１つも設けられずともよい。また、シナリオイベントの発生タイミングは、全シナリオで共通であってもよいし異なってもよい。

[0076] このように、プレイヤーが選択したシナリオによって、能力パラメータの上限値が異なる。その結果、シナリオごとに能力や特性の異なるキャラクタを育成することが可能となる。これにより、さまざまなシナリオによるプレイヤーのプレイ意欲が向上する。

[0077] <育成対象キャラクタの登録>

図６Ａは、育成対象キャラクタ選択画面１５０を説明する図である。シナリオ選択画面においてプレイヤーがシナリオを選択すると、図６Ａに示す育成対象キャラクタ選択画面１５０が表示される。育成対象キャラクタ選択画面１５０の中央部には、複数のキャラクタアイコン１５１が表示され、プレイヤーの所持しているキャラクタが一覧表示される。

[0078] また、育成対象キャラクタ選択画面１５０の上部には、能力パラメータ表示部１５２ａおよび適性パラメータ表示部１５２ｂが表示される。また、育成対象キャラクタ選択画面１５０の下部には、「Return」と記されたリターン操作部１５３、および、「NEXT」と記されたネクスト操作部１５４が表示されている。

[0079] 本実施形態では、キャラクタごとに能力パラメータの初期値が設定されている。能力パラメータ表示部１５２ａには、プレイヤーが選択したキャラクタアイコン１５１に対応するキャラクタの能力パラメータの初期値が数値で表

示される。本実施形態では、能力パラメータの数値が大きいほど、能力が高いことを示している。

[0080] また、能力パラメータ表示部 152 a には、各能力パラメータの初期上限値が表示される。換言すれば、シナリオをプレイヤーが選択可能な状態、あるいは、シナリオをプレイヤーが選択した後に、育成メインゲームの開始時に設定される各能力パラメータの上限値が、能力パラメータ表示部 152 a に表示される。能力パラメータ表示部 152 a においては、プレイヤーが選択したシナリオに対応する初期上限値が分母に表示され、プレイヤーが選択したキャラクタの能力パラメータの初期値が分子に表示される。

[0081] ここで、能力パラメータ表示部 152 a においては、共通ベース値を超える初期上限値が識別表示される。例えば、図 6 A に示す例では、スピード、パワー、根性の初期上限値が、共通ベース値である「1200」を超えている。したがって、能力パラメータ表示部 152 a においては、スピード、パワー、根性の初期上限値が、スタミナおよび賢さの初期上限値に対して識別表示されている。ここでは、識別表示として、共通ベース値を超える初期上限値が、点滅表示されたり、異なる色で表示されたりする。

[0082] 図 7 A は、能力パラメータ（初期値）テーブルを説明する図である。本実施形態では、図 7 A に示すように、能力パラメータ（初期値）テーブルに、キャラクタごとの能力パラメータの初期値が記憶されている。そして、能力パラメータ（初期値）テーブルに記憶された能力パラメータの初期値に基づいて、能力パラメータ表示部 152 a における能力パラメータの初期値の表示が行われる。

[0083] 本実施形態では、キャラクタごとに複数種類の能力のそれぞれについて能力パラメータの初期値が設定されている。具体的には、能力パラメータとして、能力パラメータ表示部 152 a において「Speed」と記されたスピードの能力パラメータ、能力パラメータ表示部 152 a において「Stamina」と記されたスタミナの能力パラメータ、能力パラメータ表示部 152 a において「Power」と記されたパワーの能力パラメータ、能力パラ

メータ表示部 152a において「S p i r i t」と記された根性の能力パラメータ、能力パラメータ表示部 152a において「W i s d o m」と記された賢さの能力パラメータが設けられている。

[0084] なお、キャラクタごとの能力パラメータの初期値は、プレイヤーの操作等によって上昇する。例えば、各キャラクタには、5段階のステータスレベルが設けられており、ゲーム内通貨や所定のアイテムを消費することによって、プレイヤーがキャラクタのステータスレベルを上昇させることができる。キャラクタのステータスレベルの上昇に伴って、当該キャラクタの能力パラメータの初期値が上昇する。

[0085] 図 7A には、キャラクタが所定のレベルである場合の初期値を示している。なお、プレイヤーは、能力パラメータの値を、育成メインゲームにおいて上昇させることができる。すなわち、育成メインゲームの目的は、能力パラメータの数値がより高いキャラクタを育成することである。

[0086] また、本実施形態では、キャラクタごとに適性パラメータ（初期値）が設定されている。図 6A に示すように、適性パラメータ表示部 152b には、プレイヤーが選択したキャラクタアイコン 151 に対応するキャラクタの適性パラメータの初期値がアルファベットで表示される。

[0087] 図 7B は、適性パラメータ（初期値）テーブルを説明する図である。本実施形態では、図 7B に示すように、適性パラメータ（初期値）テーブルに、キャラクタごとの適性パラメータの初期値が記憶されている。適性パラメータの初期値は A～G のアルファベットで 7 段階のいずれかに設定されている。なお、適性パラメータの初期値は、A が最も適性が高く、G が最も適性が低いことを示している。適性パラメータ（初期値）テーブルに記憶された適性パラメータの初期値に基づいて、適性パラメータ表示部 152b において適性パラメータの初期値の表示が行われる。

[0088] 本実施形態では、キャラクタごとに複数種類の適性のそれぞれについて適性パラメータの初期値が設定されている。具体的には、適性パラメータとして、芝およびダートのそれぞれの場適性に係る適性パラメータと、短距離、

マイル、中距離、長距離のそれぞれの距離適性に係る適性パラメータと、逃げ、先行、差し、追込のそれぞれの脚質適性に係る適性パラメータとが設けられている。

[0089] 育成ゲームにおいて、プレイヤはさまざまなレースに育成対象キャラクタを出走させることができる。この際、レース内容に合致する育成対象キャラクタの適性が高いほど、レース展開が有利となる。

[0090] なお、キャラクタごとの適性パラメータの初期値を、ゲーム内通貨を消費することによって、上昇させることができることとしてもよい。また、適性パラメータの値は、育成メインゲームにおいて変化してもよい。また、育成メインゲームにおいて、適性パラメータがAよりも適性が高いSに設定される場合があってもよい。

[0091] 図6Bは、キャラクタ詳細画面160を説明する第1の図である。また、図6Cは、キャラクタ詳細画面160を説明する第2の図である。育成対象キャラクタ選択画面150のキャラクタアイコン151を長押しすると、ディスプレイ26にキャラクタ詳細画面160が表示される。キャラクタ詳細画面160には、育成対象キャラクタ選択画面150において長押しされたキャラクタアイコン151に対応するキャラクタの能力の詳細が表示される。

[0092] キャラクタ詳細画面160の中央部には、スキル操作部161およびイベント操作部162が表示される。図6Bに示すように、キャラクタ詳細画面160が表示された当初には、スキル操作部161が強調表示されており、キャラクタごとに設けられているスキルが表示される。スキルは、後述するレースの実行中に所定の条件が成立した場合に発動されることがある能力のことである。各キャラクタのレース展開は、スキルの発動によって有利になる。

[0093] 図7Cは、スキルテーブルを説明する図である。図7Cに示すように、スキルテーブルには、プレイヤが所持しているキャラクタごとのスキルが記憶されている。そして、スキルテーブルに記憶されたスキルに基づいて、図6

Bに示すように、キャラクタ詳細画面160においてスキルが表示される。なお、スキルは、所持しているだけでは発動することがなく、獲得することで初めて発動可能となる。以下では、キャラクタが発動可能な状態のスキルを獲得済みスキルと呼ぶ。

[0094] キャラクタには、育成メインゲーム開始当初から、1つの獲得済みスキルが設定されている。また、キャラクタには、獲得済みスキルとは別に、所持スキルが複数設定されている。所持スキルは、育成メインゲーム開始後に、後述するスキルポイントを消費することで獲得することができるスキルである。つまり、所持スキルは、スキルポイントと引き換えに、獲得済みスキルとなり得る。

[0095] 本実施形態では、図7Cに示すスキルテーブルにおける「◎」に対応するスキルが、図6Bのキャラクタ詳細画面160において獲得済みスキルとして表示される。また、図7Cに示すスキルテーブルにおける「○」に対応するスキルが、図6Bのキャラクタ詳細画面160において所持スキルとして表示される。本実施形態では、図6Bのキャラクタ詳細画面160に示すように、獲得済みスキルと所持スキルとが区別しやすいように、獲得済みスキルが強調表示されている。

[0096] なお、図6Bにおいて、キャラクタごとに設けられているスキルとして、1つの獲得済みスキルが獲得済みスキル表示欄161aに表示され、7つの所持スキルが所持スキル表示欄161bに表示されている場合を示しているが、これに限定されるものではない。例えば、キャラクタごとに獲得済みスキルおよび所持スキルの個数が異なることとしてもよい。また、例えば、キャラクタのレベルの上昇、ゲーム内通貨やアイテムの消費等によって、各キャラクタの獲得済みスキルまたは所持スキルの個数が増加することとしてもよい。

[0097] また、プレイヤーがキャラクタ詳細画面160のイベント操作部162をタップすると、図6Cに示すように、キャラクタ詳細画面160の内容が切り替わり、キャラクタごとに設けられた専用イベントを示す専用イベント表示

欄 1 6 2 a が表示される。この場合、図 6 C に示すように、イベント操作部 1 6 2 が強調表示される。専用イベントは、育成メインゲームにおいて所定の条件が成立した場合に発生するものであり、育成ゲームに登場するキャラクターに係るストーリーを表示したり、能力パラメータの値を変化させたりするものである。

[0098] 図 7 D は、専用イベントテーブルを説明する図である。図 7 D に示すように、専用イベントテーブルには、プレイヤーが所持しているキャラクターごとに専用イベントが記憶されている。そして、専用イベントテーブルに記憶された専用イベントに基づいて、図 6 C に示すように、キャラクター詳細画面 1 6 0 において専用イベントが表示される。なお、専用イベントには、スキルを所持あるいは獲得可能とするヒントイベント、キャラクターの能力パラメータの数値を上昇または減少させる能力イベント等が含まれてもよい。

[0099] なお、図 6 C に示すキャラクター詳細画面 1 6 0 において表示されている専用イベントは、育成メインゲームの実行中にすべて実行されることとしてもよいし、育成メインゲームの実行中に少なくとも一部が実行されることとしてもよいし、所定の条件が成立しなかった場合には、育成メインゲームの実行中にすべてが実行されないこととしてもよい。また、例えば、キャラクターのレベルの上昇、ゲーム内通貨やアイテムの消費等によって、キャラクターごとに設けられた専用イベントの個数が増加することとしてもよい。また、所定条件が成立した場合に、専用イベントとして表示されていない専用イベントが育成メインゲーム中に実行されることとしてもよい。

[0100] また、図 6 B および図 6 C に示すように、キャラクター詳細画面 1 6 0 の下部には、「close」と記されたクローズ操作部 1 6 3 が表示されている。キャラクター詳細画面 1 6 0 のクローズ操作部 1 6 3 がタップされた場合、キャラクター詳細画面 1 6 0 の表示が終了し、育成対象キャラクター選択画面 1 5 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。

[0101] また、図 6 A に示す育成対象キャラクター選択画面 1 5 0 においてリターン操作部 1 5 3 がタップされると、不図示のシナリオ選択画面がディスプレイ

26に表示される。また、育成対象キャラクタ選択画面150には、育成情報表示ボタン155が設けられている。育成情報表示ボタン155がタップされると、不図示の育成情報表示画面が表示される。プレイヤは、育成対象キャラクタ選択画面150で選択したキャラクタに関する情報を、育成情報表示画面において確認することができる。

[0102] 育成情報表示画面には、クリア目標タブが設けられている。ここで、育成ゲームは、プレイヤが所持するキャラクタの中から、育成対象キャラクタに選択したキャラクタを育成することで、より強い育成キャラクタを生成することが目的となる。詳しくは後述するが、育成メインゲームは、複数のターンで構成されており、プレイヤは、ターンごとに、育成対象キャラクタにトレーニングをさせたり、レースに出場させたりする必要がある。

[0103] そして、各キャラクタには、それぞれ複数のクリア目標が設定されている。クリア目標タブがタップされると、育成情報表示画面に、選択中のキャラクタに設定されたクリア目標が一覧表示される。各ターンには、育成対象キャラクタを出走させることができるレースが予め定められている。

[0104] また、育成対象キャラクタをレースに出走させると、当該育成対象キャラクタがファン、勝利ポイント、および、特別通貨を獲得することができる。各レースには、ファン、勝利ポイント、および、特別通貨のベース獲得数が着順ごとに定められており、着順が高順位であるほど、獲得するファンや勝利ポイントの数値が大きくなる。

[0105] また、レースには難易度が設定されており、難易度の高いレースほど、より多くのファンや勝利ポイントが獲得可能となる。例えば、レースの中には、重賞と呼ばれるGⅠ、GⅡ、GⅢのグレードのレースが設けられている。グレードは、GⅢ、GⅡ、GⅠの順で高くなる。グレードの高いレースほど、難易度が高くなるとともに、より多くのファンや勝利ポイントが獲得可能となる。

[0106] ここで、レースに出走して獲得できるファン数は、着順ごとに定められたベース獲得数に、ボーナス獲得数が加算されて算出される。具体的には、レ

ース結果に基づいて補正值が決定され、ベース獲得数に補正值が乗算されてボーナス獲得数が算出される。このボーナス獲得数とベース獲得数との合計数が、育成対象キャラクタが獲得するファン数となる。例えば、レース結果が1着であった場合に、育成対象キャラクタと2着のキャラクタとの差が大きくなるほど、補正值が大きくなる。また、レース結果が2着から5着であった場合、育成対象キャラクタと1着のキャラクタとの差が小さくなるほど、補正值が大きくなる。

[0107] また、育成対象キャラクタは、レース中に、所定の確率でスキルを発動する。このとき、発動したスキルが多いほど、補正值が大きくなる。このように、各レースでは、ファン数の加算条件が定められており、着順以外のさまざまなレース結果やレースの途中経過によって、獲得するファン数が増加する。ただし、育成対象キャラクタが獲得するファン数は、少なくとも、着順に対応するベース獲得数以上となる。

[0108] なお、レースによって、出走条件として、ファン数が規定されたものであってもよい。この場合、育成対象キャラクタの獲得しているファン数が、出走条件として規定されたファン数に満たない場合、プレイヤは、当該レースに育成対象キャラクタを出走させることができない。難易度の高いレースほど、出走させるために必要となるファン数が多くなる。

[0109] このように、各キャラクタには、複数のクリア目標が設定されている。クリア目標を達成することで、プレイヤは、最終のターンまで、育成メインゲームを継続することができる。一方で、クリア目標を達成できなかった場合には、当該ターンで育成メインゲームが終了となる。

[0110] 以上のように、プレイヤは、図6Aに示す育成対象キャラクタ選択画面150において、各キャラクタのさまざまな情報を確認しながら、育成対象キャラクタを選択することができる。そして、育成対象キャラクタ選択画面150においてネクスト操作部154がタップされると、選択中のキャラクタが育成対象キャラクタとして設定されるとともに、継承キャラクタ選択画面170がディスプレイ26に表示される。

[0111] <継承キャラクタの登録>

図 8 A は、継承キャラクタ選択画面 170 を説明する第 1 の図である。図 8 B は、育成キャラクター一覧画面 180 を説明する第 1 の図である。図 8 C は、継承キャラクタ選択画面 170 を説明する第 2 の図である。図 8 D は、継承キャラクタ選択画面 170 を説明する第 3 の図である。継承キャラクタ選択画面 170 は、プレイヤーが継承キャラクタを登録するための画面である。

[0112] 継承キャラクタというのは、育成対象キャラクタに対して、能力値やスキル等を継承させるキャラクタである。プレイヤーは、自身が所持する育成キャラクタ、および、フォロワー等のフレンドの代表キャラクタ等、所定の抽出条件にしたがって抽出された他のプレイヤーの代表キャラクタから、2 体の継承キャラクタを選択してデッキに編成、登録することができる。なお、他のプレイヤーの代表キャラクタは、1 回の育成ゲームにおいて、1 体のみ、継承キャラクタとしてデッキに編成することができる。

[0113] 継承キャラクタ選択画面 170 には、能力パラメータ表示部 152 a、適性パラメータ表示部 152 b、第 1 継承キャラクタ選択領域 171 a および第 2 継承キャラクタ選択領域 171 b が設けられる。育成対象キャラクタ選択画面 150 から継承キャラクタ選択画面 170 に画面が遷移した際には、図 8 A に示すように、第 1 継承キャラクタ選択領域 171 a および第 2 継承キャラクタ選択領域 171 b が空欄で表示されている。

[0114] 第 1 継承キャラクタ選択領域 171 a または第 2 継承キャラクタ選択領域 171 b がタップされると、図 8 B に示す、育成キャラクター一覧画面 180 が表示される。育成キャラクター一覧画面 180 には、マイキャラタブ 181 a およびレンタルタブ 181 b が設けられる。また、マイキャラタブ 181 a およびレンタルタブ 181 b の下方には、育成キャラクター一覧表示領域が設けられる。育成キャラクター一覧表示領域には、育成キャラクタアイコン 182 が表示される。

[0115] マイキャラタブ 181 a が選択された状態では、図 8 B に示すように、プ

レイヤ自身が所持する育成キャラクタに対応する育成キャラクタアイコン 182 が表示される。また、図示は省略するが、レンタルタブ 181 b が選択された状態では、フレンドの代表キャラクタ、すなわち、フレンドが育成した育成キャラクタに対応する育成キャラクタアイコン 182 が表示される。

[0116] また、育成キャラクタアイコン 182 がタップされると、育成キャラクタアイコン 182 に対応する育成キャラクタの仮選択状態となる。また、育成キャラクタアイコン 182 がタップされると、図 8 C に示すように、継承キャラクタ選択画面 170 が表示される。このとき、例えば、第 1 継承キャラクタ選択領域 171 a がタップされて育成キャラクター一覧画面 180 が表示され、育成キャラクター一覧画面 180 において育成キャラクタアイコン 182 がタップされた場合には、仮選択状態となった育成キャラクタを示す画像が、第 1 継承キャラクタ選択領域 171 a に表示される。

[0117] この状態で、例えば、第 2 継承キャラクタ選択領域 171 b がタップされて育成キャラクター一覧画面 180 が表示され、育成キャラクター一覧画面 180 において育成キャラクタアイコン 182 がタップされると、仮選択状態となった育成キャラクタを示す画像が、図 8 D に示すように、第 2 継承キャラクタ選択領域 171 b に表示される。

[0118] また、育成キャラクタには、育成の際に使用された継承キャラクタに係る情報が紐付けられて記憶されている。第 1 継承キャラクタ選択領域 171 a には、育成キャラクタを育成する際に使用された継承キャラクタに係る情報が表示される。

[0119] 図 9 は、継承の系統を説明する図である。育成ゲームでは、継承キャラクタがもつ因子情報に基づいて、育成対象キャラクタの能力パラメータや適性パラメータの値が上昇する等、さまざまな効用がもたらされる。ここでは、1 体の育成対象キャラクタに対して、2 体の継承キャラクタが設定される。これらの継承キャラクタは、先に生成された育成キャラクタである。したがって、継承キャラクタとして設定される育成キャラクタが生成されたときにも、当該育成キャラクタに対して 2 体の継承キャラクタが設定されている。

- [0120] 図9に示すように、これから開始される育成メインゲームの育成対象キャラクタを当代とする。また、この育成対象キャラクタに対して、継承キャラクタとして設定される2体の育成キャラクタを継承第1世代とする。さらに、継承第1世代の育成キャラクタは、その育成開始時に、2体の育成キャラクタが継承キャラクタとして設定されている。継承第1世代の育成キャラクタが生成されたときに、継承キャラクタとして設定されていた2体の育成キャラクタを継承第2世代とする。
- [0121] この場合、当代の育成対象キャラクタに対して効用を及ぼすのは、図9に示すように、継承第1世代および継承第2世代の育成キャラクタである。上記のように、1体の育成対象キャラクタに対して、2体の継承キャラクタ（継承第1世代）が設定されるため、合計6体の育成キャラクタが、1体の育成対象キャラクタに対して効用をもたらすこととなる。
- [0122] 例えば、2体の継承第1世代の育成キャラクタのうち的一方と、この育成キャラクタの継承キャラクタである2体の継承第2世代の育成キャラクタとで第1継承グループが構成される。同様に、2体の継承第1世代の育成キャラクタのうち他方と、この育成キャラクタの継承キャラクタである2体の継承第2世代の育成キャラクタとで第2継承グループが構成される。
- [0123] 図8Dに示すように、第1継承キャラクタ選択領域171aには、第1継承グループを構成する1体の継承第1世代の育成キャラクタ、および、2体の継承第2世代の育成キャラクタそれぞれに対応するアイコンが記されている。同様に、第2継承キャラクタ選択領域171bには、第2継承グループを構成する1体の継承第1世代の育成キャラクタ、および、2体の継承第2世代の育成キャラクタそれぞれに対応するアイコンが記されている。
- [0124] 図10は、因子情報を説明する図である。詳しくは後述するが、育成ゲームが完了すると、育成対象キャラクタが育成キャラクタとして登録されるが、このとき、育成キャラクタには、因子情報が紐付けられて記憶される。具体的には、育成キャラクタの育成完了時には、育成キャラクタの獲得する因子が抽選により決定される。そして、抽選で当選した因子を示す因子情報が

育成キャラクタに紐付けられる。換言すれば、育成ゲームの完了時に、育成キャラクタは、抽選で当選した因子を獲得することができる。

[0125] ただし、育成キャラクタが獲得した因子は、当該育成キャラクタの能力自体には影響しない。例えば、育成キャラクタは、チーム競技ゲーム等のレースゲームに出走させることができる。このとき、レースでは、出走する全ての育成キャラクタの能力パラメータ、適性パラメータおよび獲得済みスキル等に基づいて、着順やレース展開を決定するシミュレーション、すなわち、演算処理が行われる。育成キャラクタが有する因子は、演算処理に用いられることがないため、仮に、多数の因子を有していたとしても、レースが有利に進められることはない。

[0126] 育成キャラクタが有する因子は、当該育成キャラクタが継承キャラクタとして設定された場合に、育成対象キャラクタに対してのみ影響を及ぼす。育成キャラクタが獲得可能な因子は、複数の種別に分類されている。図10には、因子種別として、基礎能力因子、適性因子、レース因子、キャラ因子、スキル因子が示されている。各因子には、複数の段階のいずれかが設定される。ここでは、因子の段階として、レベル1、レベル2、レベル3の3段階の因子レベルが設けられている。

[0127] なお、因子レベルは抽選により決定される。このとき、育成キャラクタが獲得する因子が決定された後に、獲得した因子のそれぞれについて、因子レベルが抽選により決定されてもよい。あるいは、因子と因子レベルとの組み合わせパターンごとに当選比率が設定され、設定された当選比率に基づいて、いずれかの組み合わせパターンが決定されてもよい。この場合、獲得する因子と因子レベルとが同時に決定されることとなる。

[0128] 因子レベルは、レベル3が最も効果が高く、レベル1が最も効果が低い。因子レベルを決定する抽選では、レベル3の当選確率が最も低く、レベル1の当選確率が最も高く設定されている。ただし、育成ゲームの結果によって、獲得する因子の当選確率や、因子レベルの当選確率が変化してもよい。この場合、例えば、能力パラメータや評価点が高い育成キャラクタほど、高レ

ベルの因子レベルが決定されてもよい。

[0129] 基礎能力因子は、育成対象キャラクタの能力パラメータの値、および、能力パラメータの上限値を上昇させるものである。基礎能力因子は、スピード因子、スタミナ因子、パワー因子、根性因子、賢さ因子の5つが設けられる。育成キャラクタは、5つの基礎能力因子のうち、必ず、1つの基礎能力因子を獲得する。5つの基礎能力因子は、それぞれスピード、スタミナ、パワー、根性、賢さの5つの能力パラメータに対応している。例えば、継承第1世代または継承第2世代の育成キャラクタがスピード因子を有している場合、育成対象キャラクタのスピードの能力パラメータの値および上限値が上昇する。

[0130] 図11Aは、基礎能力因子による効用を説明する図である。各能力パラメータの上昇値、および、上限値の上昇値は、基礎能力因子の因子レベルによって異なる。例えば、スピード因子の因子レベルがレベル1の場合、育成対象キャラクタのスピードの能力パラメータが「7」上昇し、レベル2の場合、能力パラメータが「13」上昇し、レベル3の場合、能力パラメータが「21」上昇する。

[0131] したがって、仮に、2体の継承第1世代、および、4体の継承第2世代の合計6体の育成キャラクタが、全て、レベル3のスピード因子を有している場合、育成対象キャラクタのスピードの能力パラメータは、最大で126（上昇値21×6体）も上昇することとなる。

[0132] ただし、各因子には、発動タイミングと発動条件とが設定されている。したがって、継承キャラクタが因子を有していたとしても、発動タイミングにおいて、発動条件が成立しなかった場合には、育成対象キャラクタに効用がもたらされない。

[0133] 上記のように、育成メインゲームは、複数のターンで構成されており、このうち、所定のターンが因子発動ターンとして設定されている。例えば、育成メインゲームの第1ターン、第30ターン、第54ターンの3つのターンが因子発動ターンに設定されているとする。この場合、第1ターンが1回目

の発動タイミングとなり、第30ターンが2回目の発動タイミングとなり、第54ターンが3回目の発動タイミングとなる。各因子発動ターンでは、因子（継承キャラクタ）ごとに、発動するか否かが決定され、因子を発動すると決定された場合に、当該因子の発動条件が成立し、因子に対応する効用がもたらされる。

[0134] なお、基礎能力因子を発動するか否かは、抽選により決定される。このとき、基礎能力因子を発動するか否かの抽選で当選する確率、すなわち、基礎能力因子が発動する確率（以下、発動確率という）は、3つの因子発動ターンで異なってもよい。ここでは、第1ターンでは、基礎能力因子の発動確率が、因子レベルに拘わらず、100%に設定されている。また、第30ターンおよび第54ターンでは、基礎能力因子の発動確率が、因子レベルによって異なる。一例として、第30ターンおよび第54ターンでは、レベル3の基礎能力因子の発動確率が100%、レベル2の基礎能力因子の発動確率が90%、レベル1の基礎能力因子の発動確率は80%に設定されている。

[0135] 継承キャラクタ選択画面170では、能力パラメータに対して、第1ターンで上昇する上昇値が表示される。例えば、図8Cでは、第1継承グループを構成する1体の継承キャラクタが仮選択されている。この場合、仮選択中の1体の継承キャラクタにより、第1ターンで上昇する能力パラメータの種類と、その上昇値とが表示される。ここでは、パワーの能力パラメータの上部に「+63」と表示されており、第1ターンにおいて、パワーの能力パラメータが63ポイント上昇することが示されている。また、能力パラメータ表示部152aにおいては、第1ターンで上昇する上昇値が加算された値が表示される。

[0136] また、図8Dでは、第1継承グループおよび第2継承グループを構成する2体の継承キャラクタが仮選択されている。この場合、仮選択中の2体の継承キャラクタにより、第1ターンで上昇する能力パラメータの種類と、その上昇値とが表示される。ここでは、スピード、パワー、賢さの能力パラメータの上部に、それぞれ「+21」、「+63」、「+42」と表示されてお

り、第1ターンにおいて、スピード、パワー、賢さの能力パラメータが、それぞれ21ポイント、63ポイント、42ポイント上昇することが示されている。

[0137] なお、継承キャラクタ選択画面170においては、第1継承グループを構成する継承キャラクタによって上昇する能力パラメータの上昇値と、第2継承グループを構成する継承キャラクタによって上昇する能力パラメータの上昇値とが識別可能に表示される。例えば、図8Dでは、パワーの能力パラメータの上部に表示される「+63」の表記と、スピードおよび賢さの能力パラメータの上部に表示される「+21」、「+42」の表記とが色分けされている。

[0138] また、基礎能力因子が発動すると、対応する能力パラメータの上限値が上昇する。このとき、能力パラメータの上限値の上昇値は、基礎能力因子の因子レベルによって異なる。また、能力パラメータの上限値の上昇値は、発動タイミングによっても異なる。例えば、スピード因子の因子レベルがレベル1の場合、1回目の発動タイミングでは、育成対象キャラクタのスピードの能力パラメータの上限値が「4」上昇し、2回目および3回目の発動タイミングでは、スピードの能力パラメータの上限値が、「1」から「4」の範囲で上昇する。

[0139] また、スピード因子の因子レベルがレベル2の場合、1回目の発動タイミングでは、育成対象キャラクタのスピードの能力パラメータの上限値が「9」上昇し、2回目および3回目の発動タイミングでは、スピードの能力パラメータの上限値が、「1」から「4」の範囲で上昇する。また、スピード因子の因子レベルがレベル3の場合、1回目の発動タイミングでは、育成対象キャラクタのスピードの能力パラメータの上限値が「16」上昇し、2回目および3回目の発動タイミングでは、スピードの能力パラメータの上限値が、「1」から「4」の範囲で上昇する。

[0140] なお、ここでは、1回目の発動タイミングでは、必ず、因子レベルに対応する上昇値分だけ、能力パラメータの上限値が上昇する。一方で、2回目お

よび3回目の発動タイミングでは、発動するか否かの抽選が行われる。そして、発動すると決定された場合に、上限値の上昇値を決定する抽選が行われる。このとき、因子レベルが高いほど、発動すると決定される確率が高く設定されてもよい。また、因子レベルが高いほど、上限値の上昇値が高くなるように設定されてもよい。

[0141] また、基礎能力因子の発動有無は、因子単位で決定されてもよいし、効用ごとに別個に決定されてもよい。例えば、因子単位で1つの基礎能力因子の発動有無を決定する場合において、当該基礎能力因子を発動することが決定されたとする。この場合には、因子レベルに応じて、対応する能力パラメータの値が上昇し、かつ、同じ能力パラメータの上限値が上昇する。

[0142] 一方で、1つの基礎能力因子の発動有無を効用ごとに決定する場合には、能力パラメータの値を上昇させるか否かの決定と、上限値を上昇させるか否かの決定とが、それぞれ別個の抽選によりなされる。したがって、この場合には、例えば、能力パラメータの値、および、能力パラメータの上限値のいずれか一方のみが上昇し得る。いずれにしても、本実施形態では、1回目の発動タイミングにおいて、基礎能力因子が必ず発動する。これにより、育成メインゲームの開始に伴い、能力パラメータの値、および、上限値が、因子レベルに応じて上昇する。

[0143] そして、図8Cおよび図8Dに示すように、継承キャラクタ選択画面170の能力パラメータ表示部152aに表示される能力パラメータの初期上限値は、基礎能力因子によって上昇する上限値の加算値が加算された値に更新されている。このように、シナリオ初期加算値と、基礎能力因子による加算値とが加味された初期上限値が表示されることで、継承キャラクタを選択する際の利便性が向上する。

[0144] 図10に示す適性因子は、育成対象キャラクタの適性パラメータを上昇させるものである。適性因子は、芝因子、ダート因子、短距離因子、マイル因子、中距離因子、長距離因子の6つが設けられる。育成キャラクタは、6つの適性因子のうち、必ず、1つの適性因子を獲得する。6つの適性因子は、

それぞれ芝適性、ダート適性、短距離適性、マイル適性、中距離適性、長距離適性に対応している。例えば、継承第1世代または継承第2世代の育成キャラクタに、芝因子を有している育成キャラクタが含まれる場合、育成対象キャラクタの芝適性の適性パラメータが上昇する。

[0145] なお、適性因子にも、発動タイミングおよび発動条件が設定されており、基礎能力因子と同じ因子発動ターンにおいて、適性因子ごとに、発動するかどうか決定される。適性因子の発動が決定された場合、対応する適性パラメータが1段階上昇する。一例として、第1ターンでは、適性因子の発動確率が、因子レベルに拘わらず、100%に設定されている。

[0146] 例えば、第1継承グループに属する3体の育成キャラクタの適性因子が、それぞれ、芝因子、短距離因子、マイル因子であり、第2継承グループに属する3体の育成キャラクタの適性因子が、それぞれ、芝因子、短距離因子、中距離因子であったとする。この場合、育成対象キャラクタの芝適性および短距離適性がそれぞれ2段階上昇し、マイル適性および中距離適性が、それぞれ1段階上昇する。

[0147] また、例えば、第1継承グループに属する3体の育成キャラクタの適性因子が、いずれも芝因子であり、第2継承グループに属する3体の育成キャラクタの適性因子が、いずれも短距離因子であったとする。この場合、育成対象キャラクタの芝適性および短距離適性がそれぞれ3段階上昇する。また、さらに他の例として、第1継承グループに属する3体の育成キャラクタの適性因子が、いずれも芝因子であり、第2継承グループに属する3体の育成キャラクタの適性因子が、それぞれ芝因子、短距離因子、マイル因子であったとする。この場合、育成対象キャラクタの芝適性が4段階上昇し、短距離適性、マイル適性がそれぞれ1段階上昇する。

[0148] ただし、第1ターンでは、適性パラメータの上昇値に制限が設けられている。具体的には、第1ターンでは、全ての適性パラメータの上限がAに設定されている。したがって、仮に、育成対象キャラクタの芝適性の初期値がAであった場合、芝因子を継承キャラクタが有していたとしても、第1ターン

において芝適性が上昇することはない。

[0149] これに対して、第30ターンおよび第54ターンでは、適性因子ごとに、因子レベルに基づいて、発動するか否かの抽選が行われる。一例として、第30ターンおよび第54ターンでは、レベル3の適性因子の発動確率が5%、レベル2の適性因子の発動確率が3%、レベル1の適性因子の発動確率は1%に設定されている。第30ターンまたは第54ターンにおいて、抽選により適性因子の発動が決定されると、適性因子に対応する適性パラメータが上昇する。なお、第30ターンおよび第54ターンでは、各適性の上限が、AからSに引き上げられている。したがって、第30ターンおよび第54ターンでは、適性因子の発動により、適性パラメータの値をSまで上昇させることができる。

[0150] なお、継承キャラクタ選択画面170の適性パラメータ表示部152bには、第1ターンにおいて上昇した後の適性パラメータの値が表示される。

[0151] レース因子は、育成対象キャラクタの能力パラメータを上昇させるものである。レース因子は、育成メインゲームで出走可能なレースのうち、例えばG1等の難易度の高いレース（以下、因子対象レースという）ごとに設けられている。育成ゲームの完了時には、育成対象キャラクタが1着になった因子対象レースごとに、レース因子を獲得するか否かの抽選が行われる。この抽選で当選することで、育成キャラクタはレース因子を獲得することができる。

[0152] なお、レース因子にも因子レベルが設けられており、獲得が決定されたレース因子ごとに、因子レベルが抽選により決定される。また、ここでは、1体の育成キャラクタが獲得可能なレース因子の数に上限はなく、育成キャラクタは、複数のレース因子を獲得することができる。

[0153] 各レース因子には、発動によって上昇させる能力パラメータと、その上昇値とが予め設定されている。例えば、レース因子には、スピードの能力パラメータを上昇させるものや、パワーの能力パラメータを上昇させるものが含まれる。このとき、能力パラメータの上昇値は、因子レベルが高いほど高く

なる。

[0154] また、レース因子にも、発動タイミングおよび発動条件が設定されており、因子発動ターンにおいて、レース因子ごとに、発動するか否かが決定される。レース因子の発動が決定された場合、レース因子に対応する能力パラメータが上昇する。なお、レース因子の因子発動ターンは、第30ターンおよび第54ターンに限られる。また、因子発動ターンにおけるレース因子の発動確率は、因子レベルによって異なり、因子レベルが高いほど、発動確率が高くなる。

[0155] キャラ因子は、キャラクタ固有の因子であり、例えば、所定のレベルまで強化されたキャラクタを育成対象キャラクタとして育成した場合に限り、当該キャラクタに設定されたキャラ因子が、育成ゲームの完了時に必ず育成キャラクタに付与される。なお、キャラ因子は、1体のキャラクタに1つのみ設定されているため、1の育成キャラクタが獲得できるキャラ因子は最大で1つである。また、所定のレベルまで強化されていないキャラクタを基にして育成キャラクタが生成された場合には、キャラ因子を獲得することができない。

[0156] また、キャラ因子は、予め設定された因子発動ターンで発動可能であり、因子発動ターンで実行される抽選で当選することで発動する。キャラ因子が発動すると、キャラ因子ごとに設定されたヒントイベントが発生し、上記したように、スキルのヒントを獲得することができる。また、キャラ因子が発動すると、所定の能力パラメータの上限値が上昇する。

[0157] 図11Bは、キャラ因子による効用を説明する図である。キャラ因子による能力パラメータの上限値の上昇は、2回目および3回目の発動タイミングに限られる。ただし、1回目の発動タイミングにおいて、キャラ因子が発動することもある。1回目の発動タイミングでキャラ因子が発動した場合、上記のように、育成対象キャラクタがスキルのヒントを獲得するが、能力パラメータの上限値が上昇することはない。

[0158] また、2回目または3回目の発動タイミングにおいてキャラ因子が発動す

ると、スキルのヒントを獲得するのに加えて、能力パラメータの上限値が上昇する。ここでは、因子レベルに拘わらず、「3」から「6」の範囲内で、能力パラメータの上限値が上昇する。なお、上限値の上昇値は、例えば抽選により決定される。このとき、因子レベルが高いほど、上昇値が高くなるように設定されてもよい。

[0159] また、本実施形態では、キャラ因子の発動によって上限値が上昇する能力パラメータは、キャラ因子ごとに予め設定されている。例えば、キャラ因子Aによれば、スタミナの上限値が「3」から「6」の範囲で上昇し、キャラ因子Bによれば、スピードの上限値が「1」、根性の上限値が「2」上昇したり、スピードの上限値が「2」、根性の上限値が「2」上昇したりする。なお、キャラ因子の発動有無は、上記基礎能力因子と同様に、因子単位で決定されてもよいし、効用ごとに別個に決定されてもよい。

[0160] 図10に示すスキル因子は、育成キャラクタが獲得した獲得済みスキルに基づいて付与される。具体的には、育成ゲームの完了時に、育成キャラクタが獲得した獲得済みスキルごとに、スキル因子を獲得するか否かの抽選が行われる。この抽選で当選することにより、育成キャラクタにスキル因子が付与される。つまり、育成キャラクタは、獲得した獲得済みスキルに対応するスキル因子のうち、一部もしくは全部を獲得することができる。なお、スキル因子の獲得が決定されると、当該スキル因子の因子レベルが抽選により決定される。

[0161] また、スキル因子は、予め設定された因子発動ターンで発動可能であり、因子発動ターンで実行される抽選で当選することで発動する。このとき、因子レベルが高いほど、当選確率が高くなる。スキル因子が発動すると、スキル因子ごとに設定されたヒントイベントが発生し、スキルのヒントを獲得することができる。これにより、育成対象キャラクタは、継承キャラクタ等が獲得した獲得済みスキルと同様のスキルを獲得可能となる。

[0162] このように、スキル因子の獲得有無は、育成キャラクタが獲得した獲得済みスキルの範囲内で行われる。したがって、獲得済みスキルが多い育成キャラ

ラクタほど、スキル因子を獲得する可能性も高くなる。ただし、スキル因子は抽選により獲得有無が決定されるため、獲得済みスキルが多かったとしても、スキル因子を獲得できないこともある。

[0163] なお、ここでは、育成キャラクタが、獲得済みスキルとは別にスキル因子を獲得することとしたが、スキル因子を設けずに、継承キャラクタとしての育成キャラクタが有する獲得済みスキルに基づいて、育成対象キャラクタが獲得可能なスキルが決定されてもよい。

[0164] 以上のように、育成対象キャラクタの能力パラメータは、デッキに編成する継承キャラクタによって大きく変化する。また、育成キャラクタ自身の能力が高かったとしても、因子の獲得有無は抽選により決定されるため、必ずしも、能力の高い育成キャラクタが、継承キャラクタに相応しいとは限らない。一方で、育成キャラクタ自身の能力は高くない場合であっても、因子レベルの高い因子を多数獲得することで、継承キャラクタとして有効に機能することもある。このように、継承キャラクタをデッキに編成可能とすることで、単に強力な育成キャラクタを育成することのみならず、継承キャラクタとして有効な育成キャラクタを育成するといった興味もたらされる。

[0165] さらに、本実施形態では、育成対象キャラクタ、継承第1世代の育成キャラクタ、継承第2世代の育成キャラクタの間で相性が判定される。そして、相性が良いキャラクタの組み合わせの場合、因子の発動条件が有利となる。

[0166] 図12Aは、相性の判定対象を説明する図であり、図12Bは、相性の判定項目を説明する図である。図12Aに示すように、本実施形態では、No. 1からNo. 7までの7つの判定対象が設けられている。第1の判定対象（No. 1）は、当代の育成対象キャラクタ、および、第1継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタである。第2の判定対象（No. 2）は、当代の育成対象キャラクタ、および、第2継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタである。

[0167] 第3の判定対象（No. 3）は、第1継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタ、および、第2継承グループにおける継承第1世代の育成

キャラクタである。第4の判定対象（N o. 4）は、当代の育成対象キャラクタ、第1継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタ、および、第1継承グループにおける継承第2世代の一方（育成キャラクタA）の育成キャラクタである。第5の判定対象（N o. 5）は、当代の育成対象キャラクタ、第1継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタ、および、第1継承グループにおける継承第2世代の他方（育成キャラクタB）の育成キャラクタである。

[0168] 第6の判定対象（N o. 6）は、当代の育成対象キャラクタ、第2継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタ、および、第2継承グループにおける継承第2世代の一方（育成キャラクタA）の育成キャラクタである。第7の判定対象（N o. 7）は、当代の育成対象キャラクタ、第2継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタ、および、第2継承グループにおける継承第2世代の他方（育成キャラクタB）の育成キャラクタである。

[0169] 上記の判定対象ごとに、複数の判定項目のそれぞれについて条件成立の有無が判定される。図12Bには、判定項目の一例が示されている。本実施形態では、ゲームの世界観として、育成対象キャラクタに選択可能なキャラクタが学生であり、各キャラクタが学校でトレーニングを行うといった設定がなされている。

[0170] そして、各キャラクタには、図12Bに示すように、学年、同僚、仲良しといった設定が予めなされている。判定項目には、例えば、判定対象の2体もしくは3体のキャラクタが、同学年であるか、同僚であるか、仲良しであるかといった内容が含まれている。また、判定項目には、判定対象のキャラクタが得意とする脚質、距離の適性、場の適性が合致するか否かが含まれる。

[0171] そして、各判定項目には、相性期待値が紐付けられており、判定対象のキャラクタ間で成立する判定項目の相性期待値が累計される。ここでは、判定項目によって相性期待値が異なるが、相性期待値は全ての判定項目で共通と

してもよい。

[0172] 例えば、相性を判定する場合、まず、第1の判定対象である当代の育成対象キャラクタと、第1継承グループの継承第1世代の育成キャラクタとの間で、全ての判定項目について成立有無が判定される。このとき、成立する判定項目に紐付けられた相性期待値が累積、計数される。このように、相性期待値の計数は、第1の判定対象から第7の判定対象まで順に行われ、最終的に算出された相性期待値に基づいて、因子の発動確率に補正がかけられる。つまり、相性期待値が高いほど、全ての因子の発動確率が高くなり、相性期待値が低いほど、全ての因子の発動確率が低くなる。

[0173] なお、算出された相性期待値を補正值として、発動確率が算出されてもよい。また、例えば、因子の発動確率を補正する補正值が相性レベルごとに設定されており、算出された相性期待値によって、相性レベルが決定されてもよい。

[0174] このように、育成対象キャラクタと継承キャラクタとの相性、あるいは、継承キャラクタ同士の相性によって因子の発動確率が異なることから、2体の継承キャラクタの組み合わせは、育成対象キャラクタの育成に大きな影響を及ぼすことになる。つまり、キャラクタ間の相性は、継承キャラクタを選択するうえで、重要な判断材料となる。

[0175] 図8B、図8Cおよび図8Dに示すように、継承キャラクタが選択された状態では、継承キャラクタ選択画面170および育成キャラクター一覧画面180の右上方に、相性の良さを示す相性マークが表示される。ここでは、選択中のキャラクタによる相性レベルが、◎、○、△の3つの相性マークにより示される。なお、図8Aに示すように、継承キャラクタが選択されていない状態では、相性マークが非表示となっている。

[0176] また、図8Bに示すように、育成キャラクター一覧画面180には、表示切替ボタン183が設けられる。表示切替ボタン183が操作されると、不図示の表示条件設定画面が表示される。プレイヤは、表示条件設定画面において、育成キャラクター一覧画面180に表示される育成キャラクタアイコン1

82、すなわち、継承キャラクタとして選択可能な育成キャラクタの並び替えの設定をしたり、絞り込みをしたりすることができる。

[0177] 図13Aは、ソート条件を説明する図である。図13Bは、絞り込み条件を説明する図である。プレイヤは、表示条件設定画面において、図13Aに示すソート条件を選択して設定することができる。ここでは、ソート条件として、評価点、因子、スキル数、名前、場適性、登録日、脚質適性、相性レベル、距離適性、メモのいずれかを選択して設定することができる。ソート条件が設定されると、育成キャラクター一覧画面180が表示される。このとき、育成キャラクター一覧画面180では、ソート条件にしたがって、育成キャラクタアイコン182の表示順が変更されている。

[0178] また、プレイヤは、表示条件設定画面において、図13Bに示す絞り込み条件を選択して設定することができる。ここでは、絞り込み条件として、基礎能力因子、適性因子、および、相性レベルが設けられている。なお、基礎能力因子あるいは適性因子が絞り込み条件として設定されると、プレイヤが選択した因子を有する育成キャラクタのみが育成キャラクター一覧画面180に表示される。

[0179] このとき、プレイヤは、因子レベルを設定することができ、例えば、因子レベルをレベル3に設定して絞り込みが行われた場合、プレイヤが選択した因子のうち、因子レベルがレベル3の因子を有する育成キャラクタのみが育成キャラクター一覧画面180に表示される。なお、プレイヤは、育成キャラクタ自体が因子を有するのか、それとも、育成キャラクタの継承キャラクタが因子を有するのかを選択して、育成キャラクタの絞り込みを行うことができる。

[0180] また、プレイヤは、相性レベルによる絞り込みを行うことができる。ここでは、相性が◎となる育成キャラクタや、相性が○となる育成キャラクタ、さらには、相性が△となる育成キャラクタを絞り込むことが可能となっている。このように、さまざまな条件でソートや絞り込みが可能であり、プレイヤの利便性が向上する。

- [0181] また、図8Bに示す育成キャラクター一覧画面180において、育成キャラクターアイコン182が長押しされると、育成キャラクターアイコン182に対応する育成キャラクターの詳細情報が表示される。
- [0182] 図14は、キャラクター詳細ダイアログ185Aを説明する第1の図である。図15は、キャラクター詳細ダイアログ185Aを説明する第2の図である。図16は、キャラクター詳細ダイアログ185Aを説明する第3の図である。キャラクター詳細ダイアログ185Aには、育成キャラクターの詳細情報が表示される。キャラクター詳細ダイアログ185Aの上部には、育成キャラクターの能力パラメータを示す能力パラメータ表示欄186が表示される。
- [0183] 能力パラメータ表示欄186の左上方には、育成キャラクターの基となるキャラクターを示すアイコン、育成キャラクターの評価点および育成ランクが表示されている。また、能力パラメータ表示欄186の右上方には、二つ名変更ボタン186aおよびメモ入力ボタン186bが設けられている。二つ名変更ボタン186aがタップされると、不図示の二つ名一覧画面が表示される。二つ名一覧画面には、育成キャラクターが獲得した二つ名が一覧表示される。なお、育成メインゲームでは、多数の二つ名が設けられており、全ての二つ名に対して、獲得条件が設定されている。
- [0184] 育成メインゲームにおいては、獲得条件が満たされた二つ名が育成キャラクターに付与される。プレイヤは、育成キャラクターが獲得した二つ名の中からいずれか1つを選択して、当該育成キャラクターに設定することができる。プレイヤは、二つ名一覧画面において、育成キャラクターに設定する二つ名を変更することができる。二つ名変更ボタン186aの左側には、現在設定されている二つ名（ここではLegend）が表示されている。
- [0185] なお、二つ名の獲得条件の一例としては、育成対象キャラクターが所定数のファンを獲得すること、能力パラメータまたは適性パラメータが所定値以上であること、所定のスキルを獲得すること、レースの勝利数が所定数以上であること、特定のレースにおいて所定の着順（例えば1着）を獲得すること等が挙げられる。

- [0186] また、メモ入力ボタン 186b がタップされると、不図示の文字入力画面が表示される。文字入力画面では、例えば、平仮名、カタカナ、数字、ローマ字等を 9 文字以内で入力することができる。文字入力画面で入力された文字は、メモとして、育成キャラクタに紐付けて記憶される。育成キャラクタにメモが記憶されている場合、メモ入力ボタン 186b の左側にメモ（ここでは a b c d e f g）が表示される。
- [0187] なお、育成キャラクター一覧画面 180 における育成キャラクタアイコン 182 のソート条件には、上記のメモが含まれている。したがって、プレイヤーは、育成キャラクタにメモを紐付けて登録することで、継承キャラクタとして使用する育成キャラクタをより一層検索しやすくなる。
- [0188] また、能力パラメータ表示欄 186 の下方には、適性情報表示欄 187 が表示される。適性情報表示欄 187 には、芝およびダートのそれぞれの場適性に係る適性パラメータ、短距離、マイル、中距離、長距離のそれぞれの距離適性に係る適性パラメータ、逃げ、先行、差し、追込のそれぞれの脚質適性に係る適性パラメータが表示される。
- [0189] 適性情報表示欄 187 の下方には、各種情報表示欄 188 が表示される。各種情報表示欄 188 には、スキル表示タブ 188a、継承情報表示タブ 188b、育成情報表示タブ 188c、クローズ操作部 188d が設けられる。スキル表示タブ 188a がタップされると、図 14 に示すように、育成キャラクタの獲得済みスキルが各種情報表示欄 188 に表示される。また、継承情報表示タブ 188b がタップされると、図 15 に示すように、育成キャラクタの継承情報が表示される。
- [0190] なお、各種情報表示欄 188 は、継承キャラクタとして設定可能な育成キャラクタと、育成キャラクタの育成に用いられた継承キャラクタとに基づいて、継承情報が表示される。継承情報には、当該育成キャラクタの育成に使用された継承キャラクタの情報、育成キャラクタが有する因子情報、継承キャラクタが有する因子情報が含まれる。ここでは、育成キャラクタごとに、継承情報が一覧表示されている。

- [0191] 具体的には、育成キャラクタに紐付けられた因子情報と、当該育成キャラクタの継承キャラクタに紐付けられた因子情報とが、キャラクタごとに表示される。したがって、各種情報表示欄 188 を上下方向にスクロールさせることで、プレイヤは、3 体のキャラクタそれぞれが有する因子情報を確認することができる。
- [0192] 各種情報表示欄 188 には、基礎能力因子、適性因子およびキャラ因子が色分けされて表示されている。例えば、基礎能力因子は青色で表示され、適性因子は赤色で表示され、キャラ因子は緑色で表示される。なお、各種情報表示欄 188 には、レース因子およびスキル因子がそれぞれ白色で表示される。また、各因子情報には、因子レベルを示す星が重畳表示されている。
- [0193] また、育成情報表示タブ 188 c がタップされると、図 16 に示すように、育成キャラクタの育成情報が表示される。なお、育成情報には、当該育成キャラクタを育成する際に使用したサポートカードの種別、継承第 1 世代および継承第 2 世代のキャラクタ、育成ゲームにおけるレースの戦績、さらには、評価点が含まれる。
- [0194] このように、キャラクタ詳細ダイアログ 185 A において、プレイヤは、育成キャラクタに関する種々の情報を確認することができる。したがって、デッキに編成する継承キャラクタに紐付けられた情報をプレイヤが把握しやすく、プレイヤの利便性を向上させることができる。
- [0195] なお、キャラクタ詳細ダイアログ 185 A において、クローズ操作部 188 d がタップされると、キャラクタ詳細ダイアログ 185 A が閉じられ、育成キャラクター一覧画面 180 がディスプレイ 26 に表示される。また、図 8 A、図 8 B、図 8 C、図 8 D に示すように、継承キャラクタ選択画面 170 および育成キャラクター一覧画面 180 の右上方には、スキル表示ボタン 172 が設けられている。スキル表示ボタン 172 がタップされると、継承キャラクタとして仮選択中の育成キャラクタにより、獲得の可能性があるスキルが一覧表示される。
- [0196] 図 17 は、スキル表示ダイアログ 185 B を説明する図である。スキル表

示ダイアログ185Bには、スキルに対応するアイコンと、スキルの内容とが記されたスキル説明表示欄189が表示される。このスキル説明表示欄189に表示されるスキルは、現在選択中の育成キャラクタが継承キャラクタとして使用された場合に、育成対象キャラクタが獲得する可能性のある全てのスキルが一覧表示される。

[0197] すなわち、スキル表示ダイアログ185Bには、育成キャラクタが有するキャラ因子またはスキル因子に紐付くスキルに関する情報が一覧表示される。図8Cに示すように、1体の育成キャラクタが継承キャラクタに選択された状態でスキル表示ボタン172がタップされた場合には、この1体の育成キャラクタ（継承キャラクタ）が有するキャラ因子およびレース因子に紐付くスキルがスキル表示ダイアログ185Bに表示される。

[0198] 一方、図8Dに示すように、2体の育成キャラクタが継承キャラクタに選択された状態でスキル表示ボタン172がタップされた場合には、2体の育成キャラクタ（継承キャラクタ）それぞれが有するキャラ因子およびレース因子に紐付くスキルがスキル表示ダイアログ185Bに表示される。

[0199] 以上のように、本実施形態では、キャラクタ詳細ダイアログ185Aにおいて、継承キャラクタとして設定可能な育成キャラクタごとに、継承情報（因子情報）が一覧表示される。また、スキル表示ダイアログ185Bにおいて、継承情報（因子情報）に紐付く情報（スキル）が一覧表示される。このとき、継承キャラクタとして設定可能な育成キャラクタと、育成キャラクタの生成に用いられた継承キャラクタとに基づいて、キャラクタ詳細ダイアログ185Aおよびスキル表示ダイアログ185Bが表示される。キャラクタ詳細ダイアログ185Aおよびスキル表示ダイアログ185Bの表示により、プレイヤーの利便性が向上する。

[0200] そして、2体の育成キャラクタが仮選択状態となると、継承キャラクタ選択画面170に設けられるネクスト操作部154が有効化される。有効化されたネクスト操作部154がタップされると、仮選択状態の育成キャラクタが、継承キャラクタとしてデッキに仮登録され、後述するサポートカード編

成画面 190 が表示される。

[0201] なお、プレイヤは、継承キャラクタ選択画面 170 において、必ず、2体の育成キャラクタを継承キャラクタとして選択しなければならない。2体の継承キャラクタが仮選択状態となっていない場合には、図 8A、図 8C に示すように、ネクスト操作部 154 がグレースアウトしており、プレイヤの操作が受け付けられない。また、継承キャラクタ選択画面 170 には、リターン操作部 153 が設けられており、リターン操作部 153 がタップされると、育成対象キャラクタ選択画面 150 が表示される。

[0202] <サポートカードの登録>

図 18A は、サポートカード編成画面 190 を説明する第 1 の図である。継承キャラクタ選択画面 170 において 2 体の継承キャラクタが登録されると、図 18A に示すサポートカード編成画面 190 が表示される。サポートカード編成画面 190 の中央部には、サポートカード表示領域 191 が設けられている。サポートカード表示領域 191 には、複数のサポートカード表示枠 192 が含まれる。また、サポートカード編成画面 190 の下部には、「Return」と記されたリターン操作部 153、および、「START」と記されたスタート操作部 193 が表示される。

[0203] サポートカード表示領域 191 には、サポートカード表示枠 192 が複数（ここでは 6 つ）表示される。サポートカード表示枠 192 は、プレイヤが設定可能なサポートカードと同じ数表示される。なお、サポートカード編成画面 190 の表示当初では、サポートカード表示枠 192 が空欄で表示されている。

[0204] 本実施形態では、プレイヤは、6 種類のサポートカードをデッキに設定することができる。なお、プレイヤが設定可能な 6 種類の内、一部（例えば、5 種類）は、プレイヤが所持しているサポートカードの中から選択可能である。また、プレイヤが設定可能な 6 種類の内、他の一部（例えば、1 種類）は、フレンド等、他のプレイヤがレンタルカードとして設定しているサポートカードの中から選択可能である。

[0205] 図18Bは、サポートカード選択画面200を説明する図である。図18Aのサポートカード編成画面190において、サポートカード表示枠192（右下に表示されるサポートカード表示枠192を除く）がタップされると、図18Bに示すサポートカード選択画面200がディスプレイ26に表示される。サポートカード選択画面200には、プレイヤーが所持しているサポートカードに対応するカードアイコン201が一覧表示される。サポートカード選択画面200に表示されているカードアイコン201をタップすることで、プレイヤーは、サポートカードを選択することができる。

[0206] なお、図示は省略するが、サポートカード編成画面190において、右下に表示されるサポートカード表示枠192がタップされると、フレンド、もしくは、例えば抽選等の所定条件に基づいて抽出されたプレイヤーがレンタルカードとして設定しているサポートカードが、サポートカード選択画面200に表示される。このときサポートカード選択画面200に表示されるサポートカードをタップすることで、プレイヤーは、フレンドのサポートカードを1つ選択することができる。このように、プレイヤーは、育成ゲームにおいて、他のプレイヤーが所持するサポートカードを使用することができる。

[0207] 図19Aは、サポートカードテーブルを説明する図である。図19Aに示すように、サポートカードテーブルには、プレイヤーの所持しているサポートカードの種別（すなわちサポートカードID）ごとに、サポートキャラクターの種類（すなわちキャラクターID）、レアリティ、レベル、得意トレーニングが記憶されている。サポートキャラクターは、サポートカードの種別と一対一で対応している。つまり、サポートカードIDには、必ず、1のキャラクターIDが紐付けられている。換言すれば、1のサポートカードには、必ず、1のサポートキャラクターが対応付けられている。

[0208] 本実施形態では、サポートカードごとにレアリティが設定されている。レアリティは、R（レア）、SR（スーパーレア）、SSR（スーパースペシャルレア）の3段階が設けられている。なお、Rが最もレアリティが低く、SSRが最もレアリティが高く設定されている。本実施形態では、レアリティ

ィが高いサポートカードほど、後述するサポート効果が高くなる傾向がある。また、本実施形態では、レアリティが高いサポートカードほど、後述する所持スキルの数やサポートイベントの数が多くなる傾向がある。

[0209] サポートカードのレベルは、レベル1～レベル50の50段階が設けられている。サポートカードのレベルは、プレイヤーによって上昇させることが可能であり、プレイヤーによって上昇されたレベルがサポートカードごとに記憶されている。なお、サポートカードのレベルは、ゲーム内通貨やアイテム等を使用することで上昇させることができる。なお、サポートカードのレベルは、レアリティによって上限が設けられている。

[0210] 例えば、レアリティがRのサポートカードは、レベル20が上限として定められており、レアリティがSRのサポートカードは、レベル25が上限として定められており、レアリティがSSRのサポートカードは、レベル30が上限として定められている。

[0211] なお、レベルの上限は、所定の条件が成立した場合に、段階的に上昇させることができる。例えば、レアリティがRのサポートカードは、最大でレベル40まで上限を上昇させることが可能であり、レアリティがSRのサポートカードは、最大でレベル45まで上限を上昇させることが可能であり、レアリティがSSRのサポートカードは、最大でレベル50まで上限を上昇させることが可能としてもよい。

[0212] 図19Bは、サポート効果テーブルを説明する図である。図19Bに示すように、サポート効果テーブルには、プレイヤーの所持しているサポートカードの種別ごとに、サポート効果が記憶されている。

[0213] サポート効果は、育成メインゲームにおける各種ステータスを上昇させるものである。サポートカードには、サポート効果の対象が複数設けられている。サポート効果の対象の一例としては、体力、速さ、スタミナ、パワー、根性、賢さ等が挙げられる。

[0214] 図19Cは、所持スキルテーブルを説明する図である。図19Cに示すように、所持スキルテーブルには、プレイヤーが所持するサポートカードごとに

、所持スキルが設定されている。本実施形態では、プレイヤーによって育成対象キャラクタに設定されたキャラクタが所持スキルを所持しているように、サポートカードごとに所持スキルが設定されている。サポートカードごとに設定されている所持スキルは、育成メインゲーム中にヒントイベントが発生することで、プレイヤーが選択した育成対象キャラクタが獲得可能となる。

[0215] 図19Dは、サポートイベントテーブルを説明する図である。図19Dに示すように、サポートイベントテーブルには、プレイヤーが所持するサポートカードごとに、発生し得るサポートイベントが記憶されている。サポートイベントとは、育成メインゲームの実行中に発生する可能性があるイベントである。サポートイベントが発生した場合、育成メインゲームにおける各種ステータスの値が上昇または減少する場合がある。

[0216] 例えば、ターン数に応じて発生するサポートイベントが決定されてもよいし、所定の抽選により発生するサポートイベントが決定されてもよい。また、発生するサポートイベントは、1ターンに複数選択されてもよい。いずれにしても、予め設定されている所定の決定方法にしたがって、発生するサポートイベントが決定されればよい。

[0217] なお、サポートイベントには、育成ゲームのターン開始時に発生し得る第1ヒントイベント、育成ゲームの後述するトレーニング実行後に発生し得る第2ヒントイベント、育成ゲームのターン開始時に発生し得る第1能力イベント、育成ゲームのトレーニング実行後に発生し得る第2能力イベント等が含まれてもよい。第1ヒントイベントおよび第2ヒントイベントは、スキルを所持あるいは獲得可能とするイベントである。また、第1能力イベントおよび第2能力イベントは、キャラクタの能力パラメータの数値を上昇または減少させるイベントである。以下、第1ヒントイベントおよび第1能力イベントを総称して第1イベントと呼び、第2ヒントイベントおよび第2能力イベントを総称して第2イベントと呼ぶ。

[0218] 図18Cは、サポートカード編成画面190を説明する第2の図である。本実施形態では、6つ全てのサポートカードが選択されると、図18Cに示

すように、スタート操作部 193 が操作可能になる。一方で、6 つ全てのサポートカードが選択されていない場合には、図 18 A に示すように、スタート操作部 193 が操作不可能となっている。

[0219] なお、サポートカード編成画面 190 においてリターン操作部 153 が操作されると、図 8 D に示す継承キャラクタ選択画面 170 がディスプレイ 26 に表示される。また、図 18 C に示すように、サポートカード編成画面 190 においてスタート操作部 193 がタップされると、選択中のサポートカードが仮登録され、最終確認画面 205（図 20 A）が表示される。

[0220] 図 20 A は、最終確認画面 205 を説明する図である。図 20 B は、プリセット選択画面 205 A を説明する図である。最終確認画面 205 には、プレイヤーが選択した育成対象キャラクタ、第 1 継承グループを構成する育成キャラクタ、第 2 継承グループを構成する育成キャラクタ、サポートカードが表示される。また、最終確認画面 205 には、プリセット表示部 205 a が表示される。プリセット表示部 205 a には、現在選択されているプリセットの番号が示されている。

[0221] ここで、プリセットというのは、育成メインゲームにおいて、育成対象キャラクタを出走させるレースの予約情報である。プレイヤーは、全てのレースから任意のレースを選択してプリセットを作成することができる。プリセットは、複数保存することが可能であり、最終確認画面 205 では、保存されているプリセットから 1 つを選択することができる。具体的には、プリセット表示部 205 a がタップされると、図 20 B に示すプリセット選択画面 205 A が表示される。

[0222] プリセット選択画面 205 A には、保存されているプリセットに対応するプリセット読み出しボタン 206 a が表示される。プレイヤーは、いずれかのプリセット読み出しボタン 206 a をタップした後、セレクト操作部 206 c をタップすることで、プリセットを設定することができる。なお、セレクト操作部 206 c がタップされると、プリセット選択画面 205 A が閉じられて、最終確認画面 205 が表示される。また、プリセット選択画面 205

Aのキャンセル操作部206bがタップされると、プリセットが変更されることなく、プリセット選択画面205Aが表示される。

[0223] なお、最終確認画面205において、キャンセル操作部205cがタップされると、サポートカード編成画面190が表示される。一方、スタート操作部205bがタップされると、ゲーム画面210（図22A）がディスプレイ26に表示される。

[0224] なお、本実施形態では、サポートカードの登録時に、育成対象キャラクタとして設定されるキャラクタ種別と、サポートキャラクタとして設定されるキャラクタ種別の重複がされないように制限されている。

[0225] 上記したように、育成対象キャラクタ、継承キャラクタおよびサポートカードが登録されると、準備段階処理が終了する。

[0226] 〈育成段階処理〉

準備段階処理が終了すると、育成段階処理が開始される。育成段階処理により、育成対象キャラクタの育成が可能な育成メインゲームが進行する。なお、以下では、理解を容易とするために、まず、育成メインゲームの基本的な流れについて説明する。

[0227] 図21は、各ターンにおける選択項目を説明する図である。なお、ここでは、育成対象キャラクタの種別に拘わらず、各ターンで選択可能な選択項目が共通である。ただし、育成対象キャラクタの種別によって、各ターンで選択可能な選択項目が異なってもよい。育成メインゲームは、図21に示すように、第1ターンから第78ターンで構成されている。そして、各ターンにおいてプレイヤーが選択した選択項目に応じて、各種のパラメータの更新が行われる。

[0228] 図22は、ゲーム画面210を説明する図である。育成段階処理に移行すると、図22に示すゲーム画面210がディスプレイ26に表示される。ゲーム画面210の上部には、体力表示部211および調子表示部212が表示される。育成対象キャラクタには、「体力」のパラメータが設けられている。「体力」のパラメータは、主に、後述するトレーニングで失敗する確率

である失敗率の算出に用いられる。体力表示部 2 1 1 は、「体力」の上限値に対して、現在の育成対象キャラクタの「体力」の残量が視覚的に把握できるように表示される。

[0229] また、育成対象キャラクタには、「調子」のパラメータが設けられている。調子表示部 2 1 2 は、現在の育成対象キャラクタの「調子」が、複数段階（絶不調、不調、普通、好調、絶好調の 5 段階）で視覚的に把握できるように表示される。「調子」のパラメータが高いほど、育成対象キャラクタのレース展開が有利となり、また、トレーニングによる能力パラメータの上昇値が大きくなる。

[0230] また、図 2 2 に示すように、ゲーム画面 2 1 0 の中央部には、育成対象キャラクタの画像、ステータス表示部 2 1 3 およびスキルポイント表示部 2 1 4 が表示される。ステータス表示部 2 1 3 には、現在の育成対象キャラクタのステータスが、数値および複数段階のランク（G、G⁺、F、F⁺、E、E⁺、D、D⁺、C、C⁺、B、B⁺、A、A⁺、S、S⁺、SS、SS⁺の 18 段階）で示される。

[0231] 具体的には、ステータス表示部 2 1 3 においては、「Speed」（スピード）、「Stamina」（スタミナ）、「Power」（パワー）、「Spirit」（根性）、「Wisdom」（賢さ）の各能力パラメータの現在の上限値が分母に、現在の数値（ポイント）が分子に表示される。また、各能力パラメータの現在の数値および上限値の上にランクが表示される。また、スキルポイント表示部 2 1 4 には、育成ゲームにおいて育成対象キャラクタが所持しているスキルポイントの残量が数値で示される。

[0232] また、図 2 2 に示すように、ゲーム画面 2 1 0 の下部には、「Rest」と記されたレスト操作部 2 1 5、「Training」と記されたトレーニング操作部 2 1 6、「Skill」と記されたスキル操作部 2 1 7、「Going Out」と記されたお出かけ操作部 2 1 8、「Race」と記されたレース操作部 2 1 9、「Lesson」と記されたライブ準備操作部 2 2 0 が表示されている。

- [0233] レスト操作部 215 が選択されると、休憩イベントが発生し、体力が回復する。トレーニング操作部 216 が選択されると、後述するトレーニングが実行可能となる。スキル操作部 217 が選択されると、スキルが獲得可能となる。お出かけ操作部 218 が選択されると、お出かけイベントが発生し、主に調子が上昇する。
- [0234] レース操作部 219 が選択されると、レースに育成対象キャラクタを出走させることができる。レースが実行されると、育成対象キャラクタのレースの着順に応じて、ゲーム内通貨、ファン等の報酬が付与される。このとき、着順が高順位であるほど、獲得する報酬が大きくなる。また、難易度の高いレースほど、より多くの報酬が獲得可能となる。例えば、GⅠ、GⅡ、GⅢのグレードにおいて、グレードの高いレースほど、より多くの報酬が獲得可能となる。
- [0235] ライブ準備操作部 220 が選択されると、後述するライブイベントで披露するライブ楽曲やライブスキル（以下、ライブ楽曲等と呼ぶ）を獲得することができる。以下では、レスト操作部 215 からライブ準備操作部 220 をコマンドと称する。また、レスト操作部 215 からライブ準備操作部 220 の操作に基づいて実行される処理またはイベント自体をコマンドと呼ぶ場合がある。
- [0236] なお、休憩イベントの発生、お出かけイベントの発生、トレーニングの実行、レースの出走が行われると、現在のターンが終了し、次のターンに移行する。一方、スキルの獲得、および、ライブ楽曲等の獲得がなされた場合には、現在のターンが終了することなく、さらに他のコマンドを選択することができる。
- [0237] 図 21 では、各ターンでプレイヤーが選択可能なコマンドに○が記され、各ターンでプレイヤーが選択不可能なコマンドに×が記されている。なお、図 21 に示す、各ターンでプレイヤーが選択可能なコマンドは一例に過ぎない。ここで、本実施形態では、第 24 ターン、第 36 ターン、第 48 ターン、第 60 ターン、第 72 ターン、第 74 ターン第 76 ターン第 78 ターンがライブ

開催ターンに設定されている。ライブ開催ターンでは、図 21 に「Live」と示すライブイベントが発生する。そして、ライブ開催ターンでは、プレイヤーが選択可能なコマンドが、ライブイベントの実行もしくはライブ楽曲等の獲得に限られる。

[0238] ただし、ライブ開催ターンにおいて、ライブイベントの実行、および、ライブ楽曲等の獲得以外のコマンドが選択可能であってもよい。この場合、例えば、現在のターンを終了させるコマンドが選択されて、所定のイベントが発生した後に、ライブイベントが実行されればよい。

[0239] 詳しくは後述するが、本実施形態では、ライブ開催ターンまでに獲得したライブ楽曲等に基づいて、ライブイベントが実行される。育成対象キャラクターは、トレーニングの実行により、後述するパフォーマンスごとのパラメータ（以下、パフォーマンスパラメータと呼ぶ）を獲得する。ライブ楽曲等は、育成対象キャラクターが所持しているパフォーマンスパラメータを消費することで獲得可能である。ライブイベントが実行されると、プレイヤーに報酬が付与される。ライブイベントが実行されるまでに獲得したライブ楽曲等が多いほど、プレイヤーに付与される報酬が有利なものとなる。

[0240] なお、プレイヤーは、育成メインゲーム中、次のライブイベントが実行されるまでに獲得したライブ楽曲等をさまざまな画面で確認することができる。ただし、ライブイベントが実行されると、次のライブイベントまでに獲得するライブ楽曲等の数、すなわち、現在獲得しているライブ楽曲等の数が 0 になる。したがって、プレイヤーは、育成メインゲームの開始から最初のライブ開催ターンまでの間、もしくは、ライブ開催ターン間において、適宜、ライブ楽曲等を獲得する必要がある。

[0241] 図 22 に示すように、ゲーム画面 210 の左上部には、パフォーマンスパラメータ表示部 221、ターン表示部 222、および、獲得状況表示アイコン 223 が設けられる。パフォーマンスパラメータ表示部 221 には、育成対象キャラクターが所持しているパフォーマンスパラメータの値が表示される。本実施形態では、ダンス、パッション、ヴォーカル、ビジュアル、メンタ

ルの5種類のパフォーマンス項目が設けられている。そして、パフォーマンス項目ごとにパラメータが設けられている。

[0242] パフォーマンスパラメータ表示部221に表示されるDa、Pa、Vo、Vi、Meは、それぞれダンス、パッション、ヴォーカル、ビジュアル、メンタルのパフォーマンス項目を示している。パフォーマンスパラメータ表示部221においては、各パフォーマンス項目のパラメータの上限値が分母に示され、現在の値が分子に示されている。なお、各パフォーマンス項目のパラメータの上限値は、ライブ開催ターンごとに上昇する。例えば、最初のライブ開催ターンまでは、全てのパフォーマンス項目のパラメータの上限値が200に設定される。したがって、最初のライブ開催ターンである第24ターンまでの間は、各パフォーマンスパラメータが200以下の範囲で増減する。そして、第24ターンの終了に伴い、各パフォーマンス項目のパラメータの上限値が、例えば300に引き上げられる。

[0243] このように、本実施形態では、各パフォーマンス項目のパラメータの上限値が、段階的に引き上げられる。これにより、こまめにライブ楽曲等を獲得することがプレイヤに要求されることとなる。

[0244] また、ターン表示部222には、次のライブ開催ターンまでの残りのターン数と、育成メインゲームの開始後の現在のターン数とが表示される。また、獲得状況表示アイコン223がタップされると、不図示の獲得状況表示画面が表示される。獲得状況表示画面には、前回のライブ開催ターン後に獲得し、次のライブイベントで披露される楽曲が一覧表示される。また、獲得状況表示画面では、育成メインゲームの開始後に獲得した全てのライブ楽曲等が確認可能である。

[0245] 図23Aは、トレーニング画面240を説明する第1の図である。図23Bは、トレーニング画面240を説明する第2の図である。ゲーム画面210のトレーニング操作部216が操作されると、ディスプレイ26にトレーニング画面240が表示される。

[0246] 図23Aに示すように、トレーニング画面240の中央近傍には、ステー

タス表示部 213 およびスキルポイント表示部 214 が表示される。また、トレーニング画面 240 の左上部には、パフォーマンスパラメータ表示部 221、ターン表示部 222 および獲得状況表示アイコン 223 が表示される。

[0247] さらに、トレーニング画面 240 の下部には、トレーニング項目が表示される。ここでは、「Speed」と記されたスピード操作部 241、「Stamina」と記されたスタミナ操作部 242、「Power」と記されたパワー操作部 243、「Spirit」と記された根性操作部 244、「Wisdom」と記された賢さ操作部 245 が表示される。

[0248] プレイヤが各操作部 241～245 のいずれかを 1 回タップすると、タップした操作部 241～245 に対応するトレーニング項目が仮選択される。このとき、仮選択されたトレーニング項目に対応する操作部 241～245 が強調表示される。図 23A では、パワー操作部 243 が仮選択された状態を示している。また、図 23B では、スタミナ操作部 242 が仮選択された状態を示している。

[0249] また、各操作部 241～245 には、トレーニング項目ごとのトレーニングレベルが併せて表示される。トレーニングレベルは、各トレーニング項目の選択回数に応じて上昇するパラメータである。トレーニングレベルが高いほど、トレーニングを実行した際の能力パラメータの上昇値が大きくなる。トレーニングレベルは、当初はレベル 1 に設定されており、最大でレベル 5 まで上昇する。

[0250] また、仮選択中の操作部 241～245 には、「Failure」と記された失敗率表示部 246 が表示される。失敗率表示部 246 に数値で表示される失敗率は、体力表示部 211 に表示される体力の残量に反比例して上昇するように設定されている。

[0251] また、ステータス表示部 213 には、仮選択中のトレーニングが成功した場合に上昇する能力パラメータの値が表示される。例えば、図 23A に示す例では、パワー操作部 243 が仮選択されており、ステータス表示部 213

の「Stamina」に「+8」、「Power」に「+10」と表示されている。また、図23Bに示す例では、スタミナ操作部242が仮選択されており、ステータス表示部213の「Stamina」に「+15」、「Spirit」に「+5」と表示されている。

[0252] また、トレーニングが成功した場合に、所定のイベントが発生するトレーニング項目に対応する操作部241～245には、イベント報知表示247が表示される。なお、イベント報知表示247は、イベントの種別に応じて異なる表示態様とすることができる。

[0253] また、図23Bに示すように、トレーニング画面240の右上部には、仮選択中のトレーニングに配置されたキャラクタに対応する配置キャラクタアイコン248が表示される。そして、トレーニングに成功した場合に、配置キャラクタアイコン248に表示されたキャラクタに対応して所定のイベントが発生する場合がある。この場合、対応する配置キャラクタアイコン248にイベント報知表示247が表示される。

[0254] 本実施形態では、トレーニングに配置されるキャラクタにサポートキャラクタが含まれる。サポートキャラクタが配置されたトレーニングが実行されると、配置されたサポートキャラクタに紐付く第2イベントが発生する場合がある。この第2イベントが発生する場合、配置キャラクタアイコン248にイベント報知表示247が表示される。サポートキャラクタが配置されたトレーニングが成功した場合、サポートキャラクタが配置されないトレーニングが成功した場合よりも、育成対象キャラクタのパラメータ上昇値が高くなる。

[0255] なお、トレーニングに配置されるキャラクタには、準備段階処理でプレイヤーにより登録されたサポートカードに対応するサポートキャラクタ以外のキャラクタが含まれる。例えば、ゲームに実装されている全サポートキャラクタのうちの中からランダム抽選で選択されたキャラクタがトレーニングに配置され得る。この場合、トレーニング画面240には、プレイヤーにより登録されたサポートキャラクタ以外のキャラクタを示すキャラクタアイコン24

8が表示される。

[0256] また、キャラクタアイコン248が表示されたトレーニングが実行されると、プレイヤにより登録されたサポートキャラクタ以外のキャラクタに紐付くイベントが発生してもよい。ここで、プレイヤにより登録されていないキャラクタに紐付くイベントの発生率は、プレイヤにより登録されたサポートキャラクタに紐付くイベントの発生率よりも低い。この場合も、トレーニング画面240に表示されたキャラクタアイコン248にイベント報知表示247が表示されてもよい。

[0257] 図23Cは、トレーニング結果報知画面240aを説明する図である。仮選択中の操作部241～245のいずれかが、再度タップされると、タップされた操作部241～245に対応するトレーニングが実行される。トレーニングが実行されると、トレーニング結果報知画面240aがディスプレイ26に表示される。トレーニング結果報知画面240aにより、トレーニングの成功または失敗が報知される。

[0258] 図23Cには、トレーニングに成功し、成功演出が実行された場合の一例が示されている。成功演出では、育成対象キャラクタがトレーニングを行う不図示の画像が表示される。また、成功演出では、「成功」という文字が表示され、トレーニングの成功がプレイヤに報知される。さらに、成功演出では、ステータス表示部213の能力パラメータが更新表示される。具体的には、成功演出では、プレイヤによって選択されたトレーニング項目（育成種目）に対応する能力パラメータの上部に「UP」と表示され、数値が更新表示される。

[0259] ここでは、図23Bでステータス表示部213に表示されていた、トレーニングが成功した場合に上昇する能力パラメータの値が加算される。また、実行したトレーニング項目に応じて体力表示部211の表示が更新される。スピード、スタミナ、パワー、根性のいずれかのトレーニングに成功した場合には、体力が減少する。一方で、賢さのトレーニングに成功した場合には、体力が回復する。

- [0260] また、トレーニングに失敗した場合には、所定のペナルティが付与される。ペナルティの内容としては、具体的には、体力の低下、能力パラメータの数値の低下、調子の減少等が含まれる。なお、例えば、失敗率が低いときに付与されるペナルティよりも、失敗率が高いときに付与されるペナルティの方が、不利（例えば、体力の低下する数値が大きい、能力パラメータの低下する数値が大きい、減少する調子の段階が大きい）なものとすることができる。
- [0261] また、ペナルティの内容は、トレーニング項目に応じて決定されてもよい。例えば、スピードのトレーニングに失敗した場合にはスピードの能力パラメータの値が減少し、パワーのトレーニングに失敗した場合にはパワーの能力パラメータの値が減少することとしてもよい。また、一部のトレーニング項目（例えば、賢さ）については、トレーニングが失敗したとしても、ペナルティが付与されないとしてもよい。
- [0262] トレーニングに失敗した場合には、トレーニング結果報知画面 240a において失敗演出が実行される。失敗演出により、トレーニングに失敗したことが報知される。また、ペナルティが付与された場合には、失敗演出により、ペナルティの内容が報知される。
- [0263] ここで、上記したように、育成ゲームにおいては、各能力パラメータに上限値が設定される。各能力パラメータの値は、設定された上限値の範囲内で更新される。換言すれば、上限値を超える能力パラメータの更新が制限される。また、育成ゲームにおいては、複数の能力パラメータ、あるいは、複数のシナリオで共通して設定される共通ベース値が設けられている。この共通ベース値は、シナリオ初期加算値、および、因子発動による加算値がない能力パラメータに適用されるものである。上記のように、本実施形態では、共通ベース値として「1200」が設定されている。
- [0264] 各能力パラメータの上限値は、シナリオ初期加算値、または、因子発動による加算値が加算されることで、共通ベース値を超える値になる。すなわち、シナリオ初期加算値データに基づいて設定される能力パラメータの上限値

には、共通ベース値よりも大きな値が含まれる。また、プレイヤーが継承キャラクタに選択した育成キャラクタの基礎能力因子またはキャラ因子により、能力パラメータの上限値は、共通ベース値よりも大きな値に上昇し得る。共通ベース値は、本来の能力パラメータの上限値とも言える。トレーニングが成功した際に、共通ベース値を超えて能力パラメータが上昇する場合には、特別表示がなされる。

[0265] 図23Dは、特別表示を説明する図である。上記したように、ステータス表示部213には、仮選択中のトレーニングが成功した場合に上昇する能力パラメータの値が表示される。このとき、根性のパラメータが、共通ベース値である1200を超えて1215まで上昇するとする。この場合、ステータス表示部213の上部には、能力パラメータの上昇値に加えて、特別表示として、専用のアイコン（図23Dでは上向きの矢印）が表示される。また、この場合には、特別表示として、能力パラメータの上昇値が、通常時と異なる色で表示される。特別表示により、共通ベース値、すなわち、本来の上限値を超えて能力パラメータが上昇することが報知される。

[0266] なお、上記の状態で仮選択中のトレーニングが実行されると、根性のパラメータが共通ベース値を超えて上昇する。この場合、図23Cに示すように成功演出が実行されるが、この成功演出においても特別表示がなされる。つまり、ステータス表示部213に専用のアイコンが表示されるとともに、ステータス表示部213における能力パラメータの数値が、通常時と異なる色で表示される。なお、ここでは、能力パラメータが共通ベース値を超える場合に特別表示がなされる場合について説明したが、能力パラメータが共通ベース値以上になる場合に、特別表示が実行されてもよい。

[0267] 図24Aは、イベント画面240bを説明する図である。トレーニング結果報知画面240aの表示が終了すると、ディスプレイ26にイベント画面240bが表示されることがある。イベント画面240bでは、様々なイベントが実行される。なお、1ターン中に、複数のイベントが発生する場合もある。

[0268] 例えば、第1ヒントイベントあるいは第2ヒントイベントが発生した場合には、スキルのヒントが得られる。スキルのヒントが得られると、プレイヤーは、スキルポイントを消費してスキルを獲得することができる。スキルは複数種類設けられており、スキルごとに所定の能力が発動することがある。スキルには、それぞれ発動条件と効果が定められており、各々の発動条件が成立した場合に、予め定められた効果が発動する。スキルは、後述するレースの実行中に発動される場合がある。

[0269] イベントには、スキルを所持する第1ヒントイベントおよび第2ヒントイベントの他に、体力が回復するイベント、体力が減少するイベント、能力パラメータが上昇または減少する第1能力イベントおよび第2能力イベント、調子が上昇するイベント、調子が減少するイベント等が含まれている。詳しくは後述するがイベントには、発生するターンが予め定められたイベントや、所定の抽選により当選した場合に発生するイベントがある。また、ターンの開始時に発生するイベントや、ターンの終了前に発生するイベントがある。発生した全てのイベントが終了すると、次のターンに係るゲーム画面210が表示される。

[0270] ここで、能力パラメータが上昇するイベントが発生し、共通ベース値を超えて能力パラメータが上昇する場合には、特別演出が実行される。つまり、イベントの発生により、能力パラメータの値が1201以上に上昇する場合には、特別演出が実行される。

[0271] 図24Bは、特別演出を説明する図である。特別演出では、図24Bに示すようにイベント画面240bが表示される。特別演出では、能力パラメータの上昇値と、上昇する能力パラメータの種類が報知される。図24Bに示す例では、イベント画面240bに「Spiritが本来の上限を超えて30上がった」と表示されている。これにより、根性の能力パラメータが「30」上昇することがプレイヤーに報知される。なお、共通ベース値以下の範囲で能力パラメータが上昇する場合には、特別演出は実行されず、通常のイベント画面が表示される。なお、ここでは、能力パラメータが共通ベース値を

超える場合に特別演出がなされる場合について説明したが、能力パラメータが共通ベース値以上になる場合に、特別演出が実行されてもよい。

[0272] 以上のように、本実施形態では、複数の能力パラメータ、あるいは、複数のシナリオで共通して設定される共通ベース値が設けられる。そして、能力パラメータが共通ベース値の範囲内で更新される場合と、能力パラメータが共通ベース値を超えて更新される場合とで、異なる表示が行われる。これにより、プレイヤは、共通ベース値を超えて能力パラメータが上昇したことについて、満足感を得られる。

[0273] また、ここでは、能力パラメータの更新後の数値が、共通ベース値を超えている場合には、必ず、特別表示あるいは特別演出が実行される。ただし、1つの能力パラメータについて、共通ベース値を初めて超える場合に限り、特別表示あるいは特別演出が実行されてもよい。この場合、例えば、共通ベース値を超えた状態で、さらに能力パラメータが上昇するときには、成功演出あるいは通常演出が実行されればよい。

[0274] また、例えば、共通ベース値を跨いで、能力パラメータが上昇する場合に、特別表示あるいは特別演出が実行されてもよい。具体的には、1つの能力パラメータについて、共通ベース値を初めて超える場合に、特別表示あるいは特別演出が実行される。その後、イベントの発生や、トレーニングの失敗等により、当該能力パラメータの数値が、共通ベース値を下回ったとする。その後、トレーニングの成功等により、共通ベース値を超えて能力パラメータが上昇する際には、再度、特別表示あるいは特別演出が実行される。

[0275] ここで、本実施形態では、各トレーニング項目に、所定の確率でパフォーマンス項目が紐付けられる。例えば、ターンの開始時に、トレーニング項目ごとに、紐付けるパフォーマンス項目が抽選により決定される。ここでは、1つのトレーニング項目に対して、最大で2つのパフォーマンス項目が紐付けられる。図23Aおよび図23Bに示すように、スピード操作部241から賢さ操作部245には、トレーニング項目に紐付けられたパフォーマンス項目が識別可能に表示される。

[0276] 具体的には、図23Aに示す例では、スピードのトレーニング項目に、ダンスおよびパッションの2つのパフォーマンス項目が紐付けられている。この場合、スピード操作部241には、ダンスを示す「D a」と、パッションを示す「P a」との表記がなされる。同様に、スタミナ操作部242には、パッションおよびヴォーカルのパフォーマンス項目が紐付けられている。また、パワー操作部243には、メンタルのパフォーマンス項目が紐付けられている。一方、根性および賢さのトレーニング項目には、いずれのパフォーマンス項目も紐付けられていない。ただし、全てのターンにおいて、全てのトレーニング項目に1つ以上のパフォーマンス項目が必ず紐付けられてもよい。また、同一のパフォーマンス項目が2以上の異なるトレーニング項目に紐付けられてもよい。

[0277] そして、トレーニング項目が選択され、トレーニングに成功したとする。このとき、成功したトレーニングにパフォーマンス項目が紐付けられている場合には、この紐付けられたパフォーマンス項目のパラメータが上昇する。上記したように、図23Aに示す例では、パワーのトレーニング項目に、メンタルのパフォーマンス項目が紐付けられている。パワーのトレーニング項目が仮選択された状態では、パフォーマンスパラメータ表示部221におけるメンタルの表示部の右側に「+10」と記されている。これは、パワーのトレーニングに成功した場合に、メンタルのパフォーマンスパラメータが10上昇することを示している。

[0278] 同様に、図23Bに示す例では、スタミナのトレーニングに成功した場合に、パッションのパフォーマンスパラメータが10上昇し、ヴォーカルのパフォーマンスパラメータが5上昇することが示されている。このように、トレーニング項目が仮選択された状態では、仮選択されたトレーニングの成功時に上昇するパフォーマンスパラメータの値がパフォーマンスパラメータ表示部221に表示される。

[0279] そして、トレーニング項目が決定され、トレーニングに成功すると、パフォーマンスパラメータが上昇する。図23Cでは、スタミナのトレーニング

に成功した場合が示されている。ここでは、図 2 3 B および図 2 3 C を比較してもわかるように、パフォーマンスパラメータ表示部 2 2 1 において、パッションのパフォーマンスパラメータが 1 0 上昇し、ヴォーカルのパフォーマンスパラメータが 5 上昇している。なお、パフォーマンスパラメータの上昇値については後述する。

[0280] 図 2 5 A は、スキル画面 2 5 0 を説明する第 1 の図である。図 2 5 B は、スキル画面 2 5 0 を説明する第 2 の図である。ゲーム画面 2 1 0 のスキル操作部 2 1 7 が操作されると、図 2 5 A に示すスキル画面 2 5 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。

[0281] スキル画面 2 5 0 には、スキル表示欄 2 5 1 が表示される。スキル表示欄 2 5 1 には、獲得済みスキル、育成対象キャラクタに予め設定されている所持スキル、各種イベントの発生等により所持した所持スキル等が表示される。また、所持スキルに対して第 1 ヒントイベントあるいは第 2 ヒントイベントが発生した場合には、この所持スキルを獲得するために消費するスキルポイントが割り引かれる。ここでは、ヒントを獲得した所持スキルについては、獲得するために必要なスキルポイントが割り引かれて表示されている。このとき、割引率を示す割引率表示アイコン 2 5 2 が、スキル表示欄 2 5 1 に併せて表示されることとなる。

[0282] また、スキル画面 2 5 0 に表示されるスキルには、それぞれのスキルの発動条件および発動した際の効果が表示される。プレイヤーの操作に基づいて、スキルポイントを消費して所持スキルを獲得すると、図 2 5 B に示すように、獲得したスキルに「GET」と表示されて、所持スキルを獲得したことが報知されるとともに、消費したスキルポイントがスキルポイント表示部 2 1 4 に表示されていたスキルポイントから減算されて表示が更新される。

[0283] 図 2 6 A は、レース選択画面 2 6 0 を説明する第 1 の図である。ゲーム画面 2 1 0 のレース操作部 2 1 9 が操作されると、図 2 6 A に示すレース選択画面 2 6 0 が表示される。レースは、育成対象キャラクタが NPC とレースを行うゲーム性を有している。

[0284] レース選択画面260の上部には、体力表示部211、調子表示部212が表示される。また、レース選択画面260の中央部には、育成対象キャラクタを出走させるレース種目を選択するためのレース選択操作部261が表示される。レース選択画面260には、複数のレース選択操作部261が表示され得る。また、レース選択画面260の下部には、「Start」と記されたスタート操作部262が表示される。なお、レース選択画面260のレース選択操作部261によって選択できるレースは、ターンごとに予め設定されている。

[0285] また、各レースには、出走条件が予め設定されており、プレイヤーは、出走条件を満たしているレースに限り、育成対象キャラクタを出走させることができる。上記したように、レースには、出走条件としてファン数が規定されたものがある。規定されたファン数に満たないレースについては、図26Aに示すように、レース選択操作部261に出走条件が表示され、当該レースを選択することができない旨が報知される。

[0286] 図26Bは、レース開始画面270を説明する図である。レース選択操作部261で出場するレースのレース種目が選択された状態で、スタート操作部262が操作されると、図26Bに示すレース開始画面270が表示される。レース開始画面270の中央部には戦略表示部271が表示される。また、戦略表示部271には、現在選択中の戦略（追込、差し、先行、逃げ）が強調表示されるとともに、「Change」と記されたチェンジ操作部272が表示されている。チェンジ操作部272が操作されると、不図示の戦略変更画面がディスプレイ26に表示される。プレイヤーは、戦略変更画面における操作により、レースにおける戦略を任意の戦略に変更することができる。

[0287] また、レース開始画面270の下部には、「Result」と記されたりザルト操作部273、「Race」と記されたレース操作部274が表示されている。

[0288] レース操作部274が操作された場合、不図示のレース画面がディスプレ

イ 2 6 に表示される。ディスプレイ 2 6 では、レースの展開の動画（以下、レース動画ともいう）が表示される。

[0289] 図 2 6 C は、レース結果画面 2 8 0 を説明する第 1 の図である。図 2 6 D は、レース結果画面 2 8 0 を説明する第 2 の図である。上記のレース動画の再生が終了した場合、および、リザルト操作部 2 7 3 が操作された場合、レース結果画面 2 8 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。レース結果画面 2 8 0 では、図 2 6 C に示すように、当該レースにおける育成対象キャラクタの着順が表示される。また、レース結果画面 2 8 0 では、図 2 6 D に示すように、現在の育成対象キャラクタのクラスが表示される。

[0290] 本実施形態では、獲得したファン数に応じて、育成対象キャラクタのクラス分けがなされる。各クラスには、ファン数の範囲が設定されており、ここでは、ファン数によって、育成対象キャラクタが 8 段階のクラスのいずれかに分類される。レース結果画面 2 8 0 では、今回のレースで獲得したファン数が表示される。また、レース結果画面 2 8 0 では、新たに獲得したファン数を、それ以前に獲得していたファン数に加算した累計のファン数が表示される。また、累計したファン数に対応する現在のクラスが識別表示される。

[0291] 図 2 7 A は、ライブ準備画面 2 9 0 の一例を説明する図である。ゲーム画面 2 1 0 のライブ準備操作部 2 2 0 が操作されると、図 2 7 A に示すライブ準備画面 2 9 0 が表示される。ライブ準備画面 2 9 0 は、パフォーマンスパラメータを消費してライブ楽曲等を獲得する画面である。ライブ準備画面 2 9 0 の上部には、パフォーマンスパラメータ表示部 2 9 1 が表示される。パフォーマンスパラメータ表示部 2 9 1 には、5 種類のパフォーマンス項目ごとに、現在のパラメータ値が表示されている。

[0292] ライブ準備画面 2 9 0 には、プレイヤーが獲得可能なライブ楽曲等が 3 つ提示される。パフォーマンスパラメータ表示部 2 9 1 の下方には、ライブ楽曲等ごとにライブ楽曲等詳細表示欄 2 9 2 が表示される。つまり、ライブ準備画面 2 9 0 には、必ず、3 つのライブ楽曲等詳細表示欄 2 9 2 が表示される。3 つのライブ楽曲等詳細表示欄 2 9 2 は、それぞれ異なるライブ楽曲等が

紐付けられている。プレイヤは、ライブ楽曲等詳細表示欄 292 をタップすることで、ライブ楽曲等詳細表示欄 292 に紐付けられたライブ楽曲等を獲得することができる。

[0293] ライブ楽曲等詳細表示欄 292 は、タイトル表示欄 292 a、第 1 ボーナス表示欄 292 b、第 2 ボーナス表示欄 292 c、消費パラメータ表示欄 292 d を含む。タイトル表示欄 292 a には、ライブ楽曲等のタイトル名が表示される。第 1 ボーナス表示欄 292 b には、第 1 ボーナスの内容が記され、第 2 ボーナス表示欄 292 c には、第 2 ボーナスの内容が記されている。消費パラメータ表示欄 292 d には、ライブ楽曲等の獲得で消費するパフォーマンスパラメータ、換言すれば、ライブ楽曲等の獲得に必要なパフォーマンスパラメータが記されている。

[0294] 図 28 は、第 1 ボーナスおよび第 2 ボーナスの一例を説明する図である。ライブ楽曲等には、必ず、第 1 ボーナスが紐付けられている。第 1 ボーナスは、プレイヤにとって有利な効用である。第 1 ボーナスとしては、例えば、能力パラメータが上昇する、スキルのヒントを獲得する、体力が回復するといった効用が挙げられる。

[0295] また、ライブ楽曲等によっては、第 1 ボーナスに加えて、第 2 ボーナスが紐付けられている。具体的には、第 1 ボーナスのみが紐付けられたライブスキルと、第 1 ボーナスおよび第 2 ボーナスの双方が紐付けられたライブ楽曲とが設けられている。第 2 ボーナスも、第 1 ボーナスと同様、プレイヤにとって有利な効用である。第 2 ボーナスとしては、例えば、得意トレーニングにキャラクタが配置される確率（得意トレーニング率）が上昇する、イベントの発生確率が上昇する、スキルのヒントの発生率が上昇する、レースで獲得する報酬（レースボーナス）が上昇する、失敗率が低下するといった効用が挙げられる。

[0296] ここで、第 1 ボーナスおよび第 2 ボーナスは、効用の発動タイミングが互いに異なる。換言すれば、第 1 ボーナスと第 2 ボーナスとは、効用がもたらされるタイミングが互いに異なる。第 1 ボーナスは、プレイヤがライブ楽曲

等を獲得したときのターンで効用が発生する。これに対して、第2ボーナスは、プレイヤーがライブ楽曲等を獲得したときのターンよりも後の、予め設定された特定のターンで効用が発生する。具体的には、第2ボーナスは、次のライブ開催時、すなわち、次のライブ開催ターンで効用が発生する。

[0297] 図27Aに示す第1ボーナス表示欄292b、第2ボーナス表示欄292cには、それぞれ第1ボーナス、第2ボーナスの内容として、発生する効用について示されている。なお、図27Aにおいて、最下段に表示されるライブ楽曲等詳細表示欄292の第2ボーナス表示欄292cは空欄となっている。これは、当該ライブ楽曲等に、第2ボーナスが紐付けられていないことを示している。

[0298] また、ライブ楽曲等の獲得に必要なパフォーマンスパラメータが不足している場合には、ライブ準備画面290に表示されたライブ楽曲等を獲得することができない。パフォーマンスパラメータの不足により、獲得することができないライブ楽曲等については、ライブ楽曲等詳細表示欄292がグレースアウトして表示される。図27Aに示す例では、上段および下段のライブ楽曲等詳細表示欄292に対応するライブ楽曲等が獲得可能であり、中段のライブ楽曲等詳細表示欄292に対応するライブ楽曲等が獲得不可能である。

[0299] 図27Bは、確認ダイアログ294を説明する図である。獲得可能なライブ楽曲等に対応するライブ楽曲等詳細表示欄292がタップされると、図27Bに示す確認ダイアログ294が表示される。確認ダイアログ294には、プレイヤーがタップしたライブ楽曲等詳細表示欄292と同じ情報が表示される。また、現在のパフォーマンスパラメータと、当該ライブ楽曲等を獲得した場合の残りのパフォーマンスパラメータとが表示される。

[0300] また、確認ダイアログ294には、実行ボタン294aと取消ボタン294bとが設けられる。取消ボタン294bがタップされると、確認ダイアログ294が閉じられ、ライブ準備画面290が表示される。実行ボタン294aがタップされると、プレイヤーが選択したライブ楽曲等が獲得される。ライブ楽曲等が獲得されると、獲得したライブ楽曲等に紐付けられた第1ボー

ナスが発動する。第1ボーナスの発動により、各種のパラメータが更新される。図示は省略するが、第1ボーナスによってもたらされる効用は、演出によって報知される。

[0301] 上記のように、プレイヤがライブ楽曲等を獲得すると、次にプレイヤが獲得可能な3つのライブ楽曲等が新たに決定される。つまり、ライブ準備画面290で提示された3つのライブ楽曲等のうち、プレイヤが獲得しなかった2つのライブ楽曲等について、プレイヤの獲得機会が失われる。

[0302] 図29は、ライブ楽曲等経路情報の一例を説明する図である。プレイヤが獲得可能に提示されるライブ楽曲等は、所謂ツリー構造化されている。例えば、No. 1、No. 2、No. 3の3つのライブ楽曲等が、育成メインゲームの開始後、最初にプレイヤに提示されるとする。そして、プレイヤがNo. 1のライブ楽曲等を獲得した場合には、次に、No. 4、No. 5、No. 6の3つのライブ楽曲等が提示される。その後、プレイヤがNo. 6のライブ楽曲等を獲得した場合には、次に、No. 11、No. 12、No. 13の3つのライブ楽曲等が提示される。さらに、プレイヤがNo. 11のライブ楽曲等を獲得した場合には、次に、No. 18、No. 19、No. 20の3つのライブ楽曲等が提示される。

[0303] なお、図29の横軸に示す列が最終の列に到達すると、所定の列に繋がるように、経路をループさせてもよい。これにより、プレイヤは、ツリー構造の限度と関係なく、ライブ楽曲等を獲得可能となる。

[0304] このように、プレイヤに提示される3つのライブ楽曲等には、それぞれ次に獲得可能に提示される3つのライブ楽曲等が予め設定されている。プレイヤが獲得するライブ楽曲等には、それぞれ異なる効用が紐付けられている。したがって、プレイヤにとっては、どのような経路を辿ってライブ楽曲等を獲得していくのが重要な戦略要素となる。

[0305] なお、本実施形態では、1つのライブ楽曲等を重複して獲得することができない。そこで、次にプレイヤが獲得可能な3つのライブ楽曲等について、プレイヤが獲得済みであるか否かに基づいて、表示可否が決定されてもよい。

。例えば、プレイヤーが既に獲得しているライブ楽曲等については非表示とし、プレイヤーが未獲得のライブ楽曲等のみを表示する。このとき、獲得済みのライブ楽曲等を、他の未獲得のライブ楽曲等に差し替えてもよい。このように、獲得済みの楽曲等が非表示とされることで、常に獲得可能な3つの選択肢が表示されることが保証される。

[0306] 特定のターン中に獲得可能な楽曲等の数に上限が設けられてもよい。この場合、次にプレイヤーが獲得可能な3つのライブ楽曲等について、特定のターン中に上限数の楽曲等を獲得したかに基づいて表示可否が決定されるとよい。これにより、特に大きな効用がもたらされる楽曲等について、ゲーム中の獲得ペースが制御され、興趣性を向上させることができる。

[0307] また、プレイヤーに提示されるライブ楽曲等の決定方法はこれに限らない。例えば、プレイヤーがライブ楽曲等を獲得した場合に、新たにプレイヤーが獲得可能となる複数のライブ楽曲等が抽選によって決定されてもよい。この場合、例えば、次にプレイヤーが獲得可能となる3つのライブ楽曲等が抽選で決定されてもよい。あるいは、プレイヤーが獲得しなかった残りの2つのライブ楽曲等のうち、いずれか1つのライブ楽曲等を残して、新たに2つのライブ楽曲等が抽選によって決定されてもよい。

[0308] また、例えば、プレイヤーに提示される1つのライブ楽曲等の順番が定められた第1ルート、第2ルートおよび第3ルートの3つのルートが設けられてもよい。この場合、例えば、第1ルートのライブ楽曲等をプレイヤーが獲得すると、第1ルートに定められる次のライブ楽曲等がプレイヤーに提示される。このとき、第2ルートおよび第3ルートのライブ楽曲等は、そのまま提示されてもよいし、第1ルートと同様に、次のライブ楽曲等がプレイヤーに提示されてもよい。

[0309] また、ここでは、プレイヤーは、提示された3つのライブ楽曲等のうちいずれか1つのみを獲得することができる。ただし、プレイヤーは、提示された3つのライブ楽曲等のうち、一部または複数を獲得可能であってもよい。

[0310] プレイヤーがライブ楽曲等を獲得すると、ライブ準備画面290において、

新たなライブ楽曲等に対応するライブ楽曲等詳細表示欄 292 が表示される。したがって、プレイヤは、1 回のターン中に、ライブ楽曲等を複数獲得することができる。

[0311] また、ここでは、プレイヤが選択可能な3つの選択肢が全てライブ楽曲等であることとした。ただし、プレイヤが選択可能な3つの選択肢には、ライブ楽曲等に加えて、ライブ楽曲等に紐付けられていない第1ボーナスあるいは第2ボーナスが含まれてもよい。例えば、図29に示すNo. 1は第1ボーナスであり、No. 2は第2ボーナスであり、No. 3はライブ楽曲等であってもよい。この場合、No. 2が選択されると、プレイヤに第2ボーナスが付与され、新たにNo. 5、No. 6、No. 7の選択肢が提示される。

[0312] また、ここでは、各ライブ楽曲等に対して、固定の第1ボーナスおよび第2ボーナスが紐付けられている。ただし、各ライブ楽曲等に対して、例えば第1ボーナスグループあるいは第2ボーナスグループが紐付けられてもよい。この場合、第1ボーナスグループまたは第2ボーナスグループごとに、1または複数の効用の当選確率が予め設定されている。そして、プレイヤが獲得したライブ楽曲等に紐付けられた第1ボーナスグループまたは第2ボーナスグループに基づいて、付与される効用が抽選により決定されてもよい。

[0313] 図30Aは、ライブ開始画面300の一例を説明する図である。図30Bは、ライブイベント画面301の一例を説明する図である。ライブ開催ターンでは、ゲーム画面210に代えてライブ開始画面300が表示される。ライブ開始画面300には、パフォーマンスパラメータ表示部291が表示される。また、ライブ開始画面300の下部には、ライブ準備操作部220およびライブ開始ボタン300aが表示される。

[0314] ライブ開始画面300においてライブ準備操作部220がタップされると、図27Aに示すライブ準備画面290が表示される。したがって、ライブ開催ターンにおいても、プレイヤは、ライブ楽曲等を獲得することができる。また、ライブ開始ボタン300aがタップされると、図30Bに示すライ

ライブイベント画面301が表示される。

- [0315] ライブイベント画面301には、複数のキャラクタが表示されるカットイン画像が含まれる。ライブイベント画面301では、育成対象キャラクタ等がライブを行っている画像が表示される。なお、ライブイベント画面301に表示されるキャラクタ数は、例えば、1体、3体、5体のいずれかである。この際、例えば、ライブ開催ターン間に獲得したライブ楽曲等が多いほど、ライブイベント画面301に表示されるキャラクタ数が多くなってもよい。あるいは、ライブイベント画面301に表示されるキャラクタ数は固定であってもよい。
- [0316] また、ここでは、ライブイベント画面301において、カットイン画像が表示されるのみであり、実際にライブ映像が表示されるわけではない。ただし、実際に獲得したライブ楽曲等に対応したライブ映像が出力されてもよい。あるいは、獲得したライブ楽曲等のうち、一部のライブ楽曲等に対応したライブ映像のみが出力されてもよい。
- [0317] また、詳しくは後述するが、本実施形態では、予め設定されたターンにおいて、ライブ協力メンバーが決定される仕様である。したがって、ライブ協力メンバーの数やキャラクタの種別によって、ライブイベントの終了後にもたらされる報酬が異なってもよい。具体的には、所定のターンにおいて、予め設定されたキャラクタがライブ協力メンバーとなったり、抽選で当選したキャラクタがライブ協力メンバーとなったりする。つまり、プレイヤーがターンを進めるにつれて、ライブ協力メンバーが徐々に増加していく。このとき、ライブイベント画面301に表示されるキャラクタは、ライブ協力メンバーの中から抽選等によって決定されてもよい。この場合、育成メインゲームの進行状況によって、ライブイベント画面301の表示態様が異なり、ゲームの興趣が向上する。
- [0318] また、プレイヤーによって、前回のライブイベントから今回のライブイベントまでの間に獲得されたライブ楽曲等が多いほど、ライブイベントの終了後にもたらされる報酬が有利となってもよい。例えば、プレイヤーによって獲得

されたライブ楽曲等の数が所定数未満の場合、ライブイベントが成功となり、所定の報酬が付与される。一方、プレイヤーによって獲得されたライブ楽曲等の数が所定数以上の場合、ライブイベントが大成功となり、成功時よりも有利な報酬が付与される。

[0319] なお、本実施形態では、ライブ楽曲等が1つも獲得されていない場合にも、ライブイベントが成功と判定される。この場合、例えば、ライブイベントにおいて、固定のライブ楽曲等が披露されるといったストーリー性をもたらすとよい。ただし、ライブ開催ターンにおいて、1つもライブ楽曲等が獲得されていない場合には、ライブイベントが失敗と判定されてもよいし、あるいは、ゲームオーバーとなってもよい。

[0320] 図31は、ターン開始時処理のおおまかな流れを説明する図である。育成段階処理には、育成ゲームの各ターンの開始時に実行される、ターン開始時処理が含まれる。ターン開始時処理の詳細については後述するが、ここでは、ターン開始時処理における大まかな流れについて説明する。

[0321] 育成メインゲーム中は、各ターンにおいて、各種イベントを出現させるか否かを決定する処理が行われる。イベントは、シナリオイベント、育成対象キャラクタごとに設けられた上記の専用イベント、サポートイベントの3つの種別に大別される。なお、各シナリオには、育成メインゲーム中に出現し得るシナリオイベント、専用イベント、サポートイベントが予め定められている。

[0322] シナリオイベントというのは、育成メインゲームのシナリオごとに設定されたイベントである。本実施形態では、複数のシナリオが設けられており、プレイヤーは、シナリオを選択することができる。シナリオイベントは、プレイヤーが選択したシナリオごとに出現する。換言すれば、育成メインゲームで出現するシナリオイベントは、プレイヤーが選択したシナリオに基づいて決定される。

[0323] なお、シナリオイベントには、シナリオ固有イベントと、シナリオ共通イベントとが設けられてもよい。シナリオ固有イベントというのは、1つのシ

ナリオにのみ紐付けられたイベントである。例えば、第1のシナリオに紐付けられたシナリオ固有イベントは、第1のシナリオが選択された場合にのみ出現し、他のシナリオが選択された場合に出現することはない。

[0324] また、シナリオ共通イベントというのは、複数のシナリオで共通して出現するイベントである。したがって、シナリオ共通イベントは、第1のシナリオが選択された場合と、第2のシナリオが選択された場合との双方で出現する。

[0325] ここでは、シナリオイベントとして、シナリオ固有イベントとシナリオ共通イベントとが設けられることとする。ただし、シナリオ固有イベントおよびシナリオ共通イベントのいずれか一方のみが設けられてもよい。

[0326] 専用イベントは、上記したとおり、キャラクタごとに予め設定されているイベントである。育成メインゲームでは、プレイヤーがセッティングゲーム、すなわち、準備段階処理において育成対象キャラクタとして登録したキャラクタの専用イベントが出現する。

[0327] サポートイベントは、上記したとおり、サポートカードごとに予め設定されているイベントである。育成メインゲームでは、プレイヤーがセッティングゲームにおいて登録したサポートカードに紐付くサポートイベントが出現する。サポートイベントは、ターン開始時に発生し得る第1イベントと、トレーニング実行後に発生し得る第2イベントとを含む。第1イベントは、ターン開始時において、ランダムに取得した乱数および第1イベントテーブルに基づいて、発生の有無が決定される。

[0328] 第2イベントは、トレーニングに配置される各サポートキャラクタの決定処理が行われた後、ランダムに取得した乱数および第2イベントテーブルに基づいて、発生の有無が決定される。なお、トレーニングにサポートキャラクタが配置された場合のみ、配置されたサポートキャラクタについて第2イベントの発生有無が決定される。

[0329] なお、本実施形態では、第1イベントは、準備段階処理でプレイヤーによりデッキに登録されたサポートカードに紐付くサポートイベントの中から抽選

により選択されるものとする。ただし、これに限定されず、ゲームに実装される全サポートカードの中から抽選により選択されたサポートカードに紐付くサポートイベントが選択可能であってもよい。この場合、デッキに登録されたサポートカードに紐付くサポートイベントの選択確率は、デッキに登録されていないサポートカードに紐付くサポートカードイベントの選択確率よりも高いとよい。

[0330] このように、シナリオイベントは、その出現有無等が、シナリオに基づいて決定される。また、専用イベント、サポートイベントは、その出現有無等が、それぞれ育成対象キャラクタ、サポートカードに基づいて決定される。これらのイベント種別は、イベントの出現有無等を決定する際に参照する情報によって区分されている。

[0331] これに対して、本実施形態では、イベントの出現によってもたらされる内容によって、各イベントが、6つのイベント分類のいずれかに分類される。ここでは、各イベントが、第1ヒントイベント、第2ヒントイベント、第1能力イベント、第2能力イベント、適性イベント、ストーリーイベントのいずれかのイベント分類に分類される。

[0332] 上記したように、第1ヒントイベント、第2ヒントイベントは、スキルを所持あるいは獲得可能とするイベントである。また、第1能力イベント、第2能力イベントは、育成対象キャラクタの能力パラメータを上昇または減少させるイベントである。適性イベントは、育成対象キャラクタの適性パラメータを上昇または減少させるイベントである。ストーリーイベントは、育成ゲームに登場するキャラクタに係るストーリーを表示するイベントである。なお、ストーリーイベントには、ストーリーの表示に加えて、能力パラメータや適性パラメータが変化するものがある。

[0333] ここで、シナリオイベントには、第1ヒントイベント、第2ヒントイベント、第1能力イベント、第2能力イベント、適性イベント、ストーリーイベントが含まれる。また、専用イベントおよびサポートイベントには、第1ヒントイベント、第2ヒントイベントおよび第1能力イベント、第2能力イベン

トが含まれる。なお、専用イベントに、ストーリーイベントが含まれてもよい。

[0334] 本実施形態において、ターン開始時処理には、シナリオイベントを決定する処理、専用イベントを決定する処理に加え、図31に示す、「第1イベントの発生有無を決定する処理」、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」、「能力パラメータの上昇値を決定する処理」、「パフォーマンスパラメータを決定する処理」、「第2イベントを決定する処理」、「ライブ協力メンバーを決定する処理」が含まれる。なお、ターン開始時処理では、この他にもさまざまな処理が実行されるが、ここでは、図31に示す処理について順に説明する。

[0335] <第1イベントの発生有無を決定する処理>

第1イベントは、準備段階処理でプレイヤーにより登録されたサポートカードに紐付くサポートイベント（第1イベント）の中から抽選により選択される。具体的に、ターン開始時において、ランダムに乱数が取得され、取得された乱数と第1イベントテーブルに基づいて、第1イベントの発生の有無と第1イベントの内容が決定される。第1イベントテーブルには、第1イベントを「発生させる」または「発生させない」の選択比率が設定されている。本実施形態では、第1イベントは、イベントa、イベントb、イベントc、イベントdの4つの種別のイベントを含む。例えば、第1イベントテーブルには、各イベント（イベントa～d）を「発生させる」確率が20%に設定され、第1イベントを「発生させない」確率が20%に設定される。なお、第1イベントの選択比率は、サポートカード、すなわち、サポートキャラクタごとに個別に設定されてもよい。

[0336] <サポートキャラクタの配置有無を決定する処理>

図32は、配置有無テーブルを説明する図である。図32に示すように、配置有無テーブルには、サポートキャラクタのトレーニング項目配置有無（「トレーニング項目のいずれかに配置する」または「配置しない」）の選択比率が設定されている。本実施形態では、図32に示す配置有無テーブルに

基づいて、準備段階処理でプレイヤーにより登録された全てのサポートカードに対応する全てのサポートキャラクタについて、配置有無が決定される。具体的に、ターン開始時において、ランダムに乱数が取得され、取得された乱数と配置有無テーブルに基づいて、各サポートキャラクタのトレーニング項目配置有無が決定される。ただし、これに限定されず、各サポートキャラクタのトレーニング項目配置有無は、ゲームに実装される全サポートカードに対応する全サポートキャラクタの中から抽選により選択されたものであってもよい。

[0337] 具体的には、図32に示すように、本実施形態では、サポートキャラクタは、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さのいずれかのトレーニング項目に「配置する」が16%の確率で選択され、いずれのトレーニング項目にも「配置しない」が20%の確率で選択される。なお、図19Aに示すように、サポートキャラクタには、得意トレーニングが複数種類設定されている。そこで、例えば、サポートキャラクタの各トレーニング項目への配置の選択比率は、得意トレーニングに対応するトレーニング項目が、得意トレーニング以外に対応するトレーニング項目よりも高くなるように設定されてもよい。抽選を行う場合、抽選における選択比率が定められている抽選テーブルを予め記憶していてもよいし、抽選に際してその都度、抽選テーブルを作成することとしてもよい。

[0338] なお、サポートキャラクタの配置するトレーニング項目が決定されると、配置することが決定されたサポートキャラクタと、決定されたトレーニング項目とが紐付けられ、サーバ1000に記憶されてもよい。より具体的に、サポートキャラクタのキャラクタIDあるいはサポートキャラクタに紐付けられたサポートカードのサポートカードIDに、トレーニング項目の種別を表すトレーニングIDを紐付けた紐付け情報が、サーバ1000に記憶されてもよい。

[0339] <能力パラメータの上昇値を決定する処理>

図33Aは、トレーニングレベルテーブルを説明する図である。図33A

に示すように、トレーニングレベルは、各トレーニングの選択回数に応じて上昇するように設定されている。具体的に、各トレーニングの選択回数が3回以下である場合には、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さに係る各トレーニングレベルが「レベル1」に設定され、各トレーニングの選択回数が4回以上、かつ、7回以下である場合には、各トレーニングレベルが「レベル2」に設定され、各トレーニングの選択回数が8回以上、かつ、11回以下である場合には、各トレーニングレベルが「レベル3」に設定され、各トレーニングの選択回数が12回以上、かつ、15回以下である場合には、各トレーニングレベルが「レベル4」に設定され、各トレーニングの選択回数が16回以上である場合には、各トレーニングレベルが「レベル5」に設定される。

[0340] 本実施形態では、プレイヤーによって選択されたトレーニングが実行されて成功した場合に、実行されたトレーニング項目によって、所定の能力パラメータの値が上昇する。

[0341] 具体的には、本実施形態では、スピードのトレーニングが実行され、成功した場合には、スピードおよびパワーの能力パラメータの値が上昇する。

[0342] また、スタミナのトレーニングが実行され、成功した場合には、スタミナおよび根性の能力パラメータの値が上昇する。

[0343] また、パワーのトレーニングが実行され、成功した場合には、スタミナおよびパワーの能力パラメータの値が上昇する。

[0344] また、根性のトレーニングが実行され、成功した場合には、スピード、パワー、および、根性の能力パラメータの値が上昇する。

[0345] また、賢さのトレーニングが実行され、成功した場合には、スピードおよび賢さの能力パラメータの値が上昇する。

[0346] 本実施形態では、トレーニングに成功した場合に上昇する能力パラメータの値は、実行したトレーニング項目およびトレーニングレベルに対応して決定される上昇固定値に、後述するボーナス加算率を乗算した値を、上昇固定値に加算することによって算出される。

- [0347] 図33Bは、上昇固定値（スピード）テーブルを説明する図である。また、図33Cは、上昇固定値テーブル（パワー）を説明する図である。すなわち、図33Bは、トレーニング項目がスピードである場合の上昇固定値を示している。また、図33Cは、トレーニング項目がパワーである場合の上昇固定値を示している。
- [0348] 図33Bおよび図33Cに示すように、上昇固定値テーブルには、実行したトレーニング項目およびトレーニングレベルに対応して決定される上昇固定値が記憶されている。また、本実施形態では、図33Bおよび図33Cに示すように、トレーニングレベルが高いほど、能力パラメータが大きく上昇するように設定されている。
- [0349] なお、ここでは、記載を省略するが、トレーニング項目として、スタミナ、根性、および、賢さが選択された場合の上昇固定値テーブルもそれぞれ設けられている。
- [0350] また、上記した上昇固定値に加えて、トレーニング項目ごとに配置されるサポートキャラクタに基づいて、ボーナス加算率が決定される。
- [0351] 図33Dは、ボーナス加算率テーブルを説明する図である。本実施形態では、各トレーニングに配置が決定されたサポートキャラクタに基づいて、ボーナス加算率が決定される。具体的には、図33Dに示すように、ボーナス加算率テーブルには、サポートキャラクタに、ボーナス加算率の有無および加算率（10%アップまたは20%アップ）の選択比率が設定されている。
- [0352] ボーナス加算率は、50%の確率で「なし」が選択され、25%の確率で「10%アップ」が選択され、25%の確率で「20%アップ」が選択される。
- [0353] そして、上昇固定値テーブルによって決定された上昇固定値に、ボーナス加算率を乗算した値がボーナス加算値として導出される。ボーナス加算値が上昇固定値に加算された値が、トレーニングが成功した場合の能力パラメータの値の上昇量に決定される。なお、複数のサポートキャラクタが配置されているトレーニングについては、当該配置された複数のサポートキャラクタ

のそれぞれのボーナス加算値が、上昇固定値に加算される。このように、すべてのトレーニング種別に対して、トレーニングが成功した場合における育成対象キャラクタの能力パラメータの上昇量が決定される。

[0354] <パフォーマンスパラメータを決定する処理>

図34Aは、トレーニング項目に紐付けられるパフォーマンス項目を説明する図である。トレーニングを実行可能なターンでは、ターン開始時に、5つのトレーニング項目のそれぞれに対して、パフォーマンス項目を紐付けるか否か、および、紐付けるパフォーマンス項目が決定される。具体的には、まず、スピードのトレーニング項目に対して、パフォーマンス項目を紐付けるか否かが抽選により決定される。

[0355] このとき、スピードのトレーニング項目に対して、パフォーマンス項目を紐付けない（図中「なし」と示す）と決定される確率が30%に設定されている。また、スピードのトレーニング項目に対して、ダンス、パッション、ヴォーカル、ビジュアル、メンタルのパフォーマンス項目を紐付ける確率が、それぞれ、20%、20%、10%、10%、10%に設定されている。

[0356] また、例えば、パワーのトレーニング項目に対して、パフォーマンス項目を紐付けないと決定される確率が30%に設定されている。また、パワーのトレーニング項目に対して、ダンス、パッション、ヴォーカル、ビジュアル、メンタルのパフォーマンス項目を紐付ける確率が、それぞれ、10%、10%、10%、10%、30%に設定されている。ここでは、図34Aに示すように、パフォーマンス項目の紐付けられる確率が、トレーニング項目ごとに、また、パフォーマンス項目ごとに予め設定されている。

[0357] なお、本実施形態では、1ターンにおいて、1つのトレーニング項目に対して、最大で2つのパフォーマンス項目が紐付け可能である。したがって、例えば、スピードのトレーニング項目に紐付けられるパフォーマンス項目を決定する場合には、図34Aに示す確率の抽選が2回実行される。この2回の抽選の結果がいずれも「なし」の場合、スピードのトレーニング項目には、いずれのパフォーマンス項目も紐付けられないこととなる。

- [0358] また、例えば、2回の抽選の結果が、いずれもダンスであった場合、スピードのトレーニング項目には、ダンスのパフォーマンス項目のみが紐付けられる。なお、1回目の抽選でいずれかのパフォーマンス項目が決定された場合、1回目の抽選で決定されたパフォーマンス項目を除いて2回目の抽選が実行されてもよい。この場合、1回目の抽選と2回目の抽選とで、各パフォーマンス項目が決定される確率を変化させてもよい。
- [0359] また、ここでは、1ターンにおいて、複数のトレーニング項目に対して、同一のパフォーマンス項目が紐付けられ得る。例えば、抽選の結果によっては、スピードおよびスタミナの双方に、ダンスのパフォーマンス項目が紐付けられ得る。ただし、1ターンにおいて、複数のトレーニング項目で、パフォーマンス項目が重複して紐付けられないようにしてもよい。
- [0360] また、ここでは、トレーニング項目によって、紐付けられる確率の高いパフォーマンス項目と、紐付けられる確率の低いパフォーマンス項目とが設けられている。例えば、スピードのトレーニング項目には、ダンスおよびパッションのパフォーマンス項目が、他のパフォーマンス項目よりも高確率で紐付けられる。
- [0361] また、パフォーマンス項目によっては、紐付けられる確率の高いトレーニング項目と、紐付けられる確率の低いトレーニング項目とが設けられている。例えば、メンタルのパフォーマンス項目は、パワーおよび賢さのトレーニング項目に紐付けられる確率が、他のトレーニング項目に紐付けられる確率よりも高い。
- [0362] ただし、各パフォーマンス項目が紐付けられる確率は、全てのトレーニング項目で共通であってもよい。また、各トレーニング項目に紐付けられる確率は、全てのパフォーマンス項目で共通であってもよい。いずれにしても、図34Aに示す確率は一例に過ぎない。また、トレーニング項目に紐付けるパフォーマンス項目の決定方法は、適宜設計可能である。
- [0363] 図34Bは、パフォーマンスパラメータの上昇固定値を説明する図である。トレーニング項目に紐付けられるパフォーマンス項目が決定されると、次

に、トレーニング項目に紐付けられたパフォーマンス項目ごとに、パフォーマンスパラメータの上昇固定値が決定される。各パフォーマンス項目には、それぞれ上昇固定値が予め設定されている。また、上昇固定値は、トレーニング項目のトレーニングレベルごとに設定されている。

[0364] 図34Bには、スピードのトレーニング項目の上昇固定値を示している。例えば、スピードのトレーニング項目に、ダンスのパフォーマンス項目が紐付けられたとする。この場合、スピードのトレーニング項目に紐付けられたダンスのパフォーマンスパラメータの上昇固定値が決定される。このとき、スピードのトレーニングレベルがレベル1であれば、上昇固定値が8に決定され、スピードのトレーニングレベルがレベル5であれば、上昇固定値が20に決定される。図34Bからも明らかなように、トレーニングレベルが高いほど、上昇固定値が高くなる。

[0365] なお、ここでは、トレーニングレベルごとの上昇固定値が、トレーニング項目ごとに異なることとする。つまり、図34Bに示すテーブルが、トレーニング項目ごとに設けられている。ただし、図34Bに示すテーブルは、全てのトレーニング項目に対して共通であってもよい。

[0366] 図34Cは、パフォーマンスパラメータのボーナス加算率を説明する図である。上記のようにして上昇固定値が決定されると、次に、ボーナス加算率が決定される。ボーナス加算率は、パフォーマンス項目が紐付けられたトレーニング項目に配置されたキャラクタ数によって異なる。例えば、ダンスのパフォーマンス項目が、トレーニングレベルがレベル5のスピードのトレーニング項目に紐付けられたとする。このとき、ダンスのパフォーマンスパラメータの上昇固定値は20である。

[0367] そして、スピードのトレーニング項目にキャラクタが配置されていなければ、ボーナス加算率が1.00に決定される。また、スピードのトレーニング項目に、1体から5体のキャラクタが配置されている場合、ボーナス加算率は、図34Cに示すように、配置されたキャラクタ数に応じて、1.05から1.25に決定される。ここでは、配置されたキャラクタ数が多いほど

、ボーナス加算率が大きくなっている。

[0368] パフォーマンスパラメータの上昇値は、上昇固定値にボーナス加算率が乗算されて算出される。例えば、上記の例で、スピードのトレーニング項目に配置されたキャラクタ数が0であれば、パフォーマンスパラメータの上昇値は $20 \times 1.00 = 20$ と算出される。また、スピードのトレーニング項目に配置されたキャラクタ数が5であれば、パフォーマンスパラメータの上昇値は $20 \times 1.25 = 25$ と算出される。このようにして算出されたパフォーマンスパラメータの上昇値が、図23Aに示すように、パフォーマンスパラメータ表示部221に表示されることとなる。

[0369] なお、上記したパフォーマンスパラメータの上昇値の算出方法は一例に過ぎない。例えば、パフォーマンスパラメータの上昇値は、抽選によって決定されてもよい。また、ボーナス加算率は必須ではない。さらには、キャラクタの配置数に代えて、あるいは、加えて、他の要素に基づいてボーナス加算率が決定されてもよい。

[0370] <第2イベントの発生有無を決定する処理>

図35は、第2イベントテーブルを説明する図である。第2イベントは、各トレーニング項目に配置されたサポートキャラクタに対応するサポートカードに紐付くサポートイベント（第2イベント）の中から抽選により選択される。具体的に、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」後、ランダムに乱数が取得され、取得された乱数と第2イベントテーブルに基づいて、第2イベントの発生の有無が決定される。第2イベントテーブルには、第2イベントを「発生させる」または「発生させない」の選択比率が設定されている。

[0371] 例えば、図35に示すように、第2イベントは、イベントA、イベントB、イベントC、イベントDの4つの種別のイベントを含む。例えば、第2イベントテーブルには、各イベント（イベントA～D）を「発生させる」確率が5%に設定され、第2イベントを「発生させない」確率が80%に設定される。なお、第2イベントの選択比率は、サポートカード、すなわち、サポ

ートキャラクタごとに個別に設定されてもよい。

[0372] 本実施形態では、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」後、各トレーニング項目に配置された全てのサポートキャラクタについて第２イベントの発生有無を決定する処理が行われる。そして、第２イベント発生の決定に基づいて、イベント報知表示２４７がトレーニング画面２４０に表示される。第２イベント発生が決定されているキャラクタが配置されたトレーニングをプレイヤーが選択した場合、トレーニング実行後に第２イベントが発生する。

[0373] 例えば、スピードのトレーニングに配置されたサポートキャラクタの第２ヒントイベントの出現が決定されている場合、スピードのトレーニングが実行されると、トレーニング実行後に第２ヒントイベントが必ず出現する。しかし、スピード以外の他のトレーニングが実行されると、トレーニング実行後にこの第２ヒントイベントは出現しない。この際、２以上のキャラクタについて第２イベント発生が決定されていた場合、いずれの第２イベントを発生させるかを抽選または予め設定されたサポートイベントの優先度等により決定する。

[0374] 例えば、均等な確率で複数の第２イベントのうちいずれを発生させるかが決定される。ただし、これに限定されず、第２イベントの種別に応じて重み付けが設定され、設定された重み付けに応じて複数の第２イベントのうちいずれを発生させるかが決定されてもよい。なお、２以上のキャラクタについて第２イベントの発生が決定された場合、決定されたすべての第２イベントを発生させてもよい。

[0375] ここで、例えば、第２イベントの出現が決定されると、第２イベントに紐付けられたサポートカードあるいはサポートキャラクタに、サポートイベントの出現の有無を示す出現情報が紐付けられ、サーバ１０００に記憶されてもよい。より具体的には、サポートキャラクタのキャラクタＩＤあるいはサポートキャラクタに紐付けられたサポートカードのサポートカードＩＤに、出現情報を紐付けた紐付け情報が、サーバ１０００に記憶されてもよい。

[0376] <ライブ協力メンバーを決定する処理>

上記したように、予め設定されたターンでは、ライブ協力メンバーが決定される。なお、ライブ協力メンバーの決定方法は特に限定されない。例えば、所定のターンごとに、予め設定されたキャラクタが、ライブ協力メンバーに決定されてもよい。あるいは、所定のターンごとに、ライブ協力メンバーとなるキャラクタが抽選により決定されてもよい。さらには、全てのターンにおいて、ライブ協力メンバーとなるキャラクタが抽選により決定されてもよい。

[0377] 上記の育成メインゲームにおいて、全てのターンが終了すると、育成ゲームが終了となる。また、育成メインゲームの途中で、キャラクタごとに設定される目標を達成することができなかった場合には、その時点で育成ゲームが終了となる。

[0378] ここで、育成ゲームが終了すると、育成ゲームで育成した育成対象キャラクタが育成キャラクタとして記憶される。より厳密には、育成ゲームで育成された育成キャラクタに関する情報（以下、育成キャラクタ情報という）が、プレイヤーIDに紐付けて記憶される。なお、育成キャラクタ情報は、プレイヤー端末1およびサーバ1000の双方で記憶される。プレイヤーIDに紐付けて記憶される育成キャラクタ情報には、能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、継承情報等が含まれる。

[0379] また、育成ゲームが終了すると、育成された育成キャラクタの評価点が算出される。ここでは、育成ゲーム終了時点における能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、レースの戦績等に基づいて、評価点が算出される。なお、評価点の算出方法、換言すれば、評価点を算出するための計算式は予め用意されており、所定の計算式に基づいて評価点が算出される。なお、評価点の算出方法、計算式は特に限定されない。例えば、育成ゲーム終了時点における能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル等、チーム競技ゲームや他のレースゲームにおけるレースに育成キャラクタが出走した際に、レース結果に影響を及ぼすパラメータのみに基づいて評価点が算出さ

れてもよい。

[0380] また、育成キャラクタには、評価点に基づいて育成ランクが設定される。育成ランクは、育成キャラクタの強さを示す指標であり、各育成ランクには、評価点の範囲が対応付けられている。例えば、評価点が13000～14499の育成キャラクタには、「A+」の育成ランクが付与され、評価点が14500～15499の育成キャラクタには、「S」の育成ランクが付与される。このように、評価点に基づいて育成ランクが付与されることで、育成キャラクタの大凡の強さがわかりやすくなる。なお、育成キャラクタ情報には、評価点および育成ランクも含まれる。

[0381] 図36Aは、育成完了画面310を説明する第1の図である。図36Bは、育成完了画面310を説明する第2の図である。図36Cは、育成完了画面310を説明する第3の図である。育成ゲームが終了すると、図36Aに示すように、育成完了画面310がディスプレイ26に表示される。育成完了画面310には、まず、育成された育成キャラクタの育成ランクが表示され、その後、図36Bに示すように、評価点が表示される。

[0382] また、評価点が表示されてから所定時間が経過すると、図36Cに示すように、育成キャラクタの能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキルが育成完了画面310に表示される。このとき、育成完了画面310には、クローズ操作部311が設けられる。クローズ操作部311がタップされると、育成完了画面310が非表示となり、ホーム画面100がディスプレイ26に表示される。

[0383] なお、育成ゲームが終了すると、育成対象キャラクタが獲得する因子の抽選が行われ、育成キャラクタに因子情報が紐付けて記憶される。図示は省略するが、育成完了画面310において、プレイヤは、育成キャラクタが獲得した因子情報を表示させることができる。

[0384] 以上のように、育成ゲームでは、能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル等を有する育成キャラクタが生成される。育成ゲームでは、サポートキャラクタの配置や、各種イベントの発生等が抽選により決定されるた

め、同一のキャラクタを育成対象キャラクタとしても、異なるパラメータを有する育成キャラクタが生成される。

[0385] なお、上記したように、本実施形態では複数のシナリオが設けられている。そして、プレイヤは、いずれかのシナリオを選択して育成ゲームをプレイする。本実施形態では、以下の点が全シナリオで共通している。すなわち、育成ゲームが終了して生成される育成キャラクタは、シナリオに拘わらず、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ、距離適性、馬場適性といった共通のパラメータを有する。また、育成ゲームで生成された育成キャラクタは、全シナリオで共通の育成完了ゲーム媒体として管理される。

[0386] ただし、育成キャラクタには、いずれのシナリオで育成が行われたのかを示すデータが紐付けられる。いずれのシナリオで育成が行われたのかは、育成キャラクタの詳細情報を示す画面で表示される。

[0387] また、育成ゲームの開始には、全てのシナリオで共通のゲームポイントが消費される。本実施形態では、育成ゲームを開始する際に消費するゲームポイントが、全シナリオで共通である。ただし、シナリオによって、消費するゲームポイントが異なってもよい。また、いずれのシナリオで育成された育成キャラクタであっても、他のゲーム（レースゲーム等、ゲームポイントとは異なるパラメータを消費してプレイするゲーム）で使用可能である。

[0388] また、全てのシナリオにおいて、プレイヤが選択可能な育成対象キャラクタ、継承キャラクタおよびサポートカードは共通である。ただし、シナリオによって、プレイヤが選択可能な育成対象キャラクタ、継承キャラクタおよびサポートカードの少なくともいずれかが異なってもよい。

[0389] また、例えば、育成完了時処理部 702 a または育成ゲーム終了処理部 1102 a が実行する育成完了時の処理は、全シナリオで共通でもよい。なお、育成キャラクタに付与される因子は、全シナリオで共通でもよいし異なってもよい。

[0390] また、本実施形態では、シナリオに拘わらず、プレイヤが、育成ゲームのプレイ中に中断データを保存することができる。換言すれば、プレイヤは、

いずれのシナリオの育成ゲームであっても、当該育成ゲームを中断してホーム画面100に戻ることができる。また、プレイヤは、中断データに基づいて、育成ゲームを途中から再開することができる。なお、一度に保存可能な中断データは、全シナリオ共通で1つである。ただし、シナリオごとに中断データを保存可能としてもよい。この場合、プレイヤは、育成ゲームを再開するシナリオを選択可能となる。

[0391] また、本実施形態では、以下の点がシナリオごとに異なる。すなわち、育成ゲーム中に発生するイベントの少なくとも一部がシナリオごとに異なる。また、育成ゲーム中にプレイヤが選択可能なコマンドの種類がシナリオごとに異なる。ただし、育成ゲーム中にプレイヤが選択可能なコマンドの種類は、全シナリオで共通としてもよい。

[0392] また、所定のコマンドが実行された際に増加するパラメータの増加量、換言すれば、パラメータの増加量を演算する演算式がシナリオによって異なる。また、育成ゲーム中に表示される背景画像、ユーザインターフェース画像（ボタン等）、育成キャラクタに紐付けられた、いずれのシナリオで育成されたかを示すデータがシナリオによって異なる。

[0393] 次に、上記の育成ゲームを実行するためのプレイヤ端末1およびサーバ1000の機能的構成について説明する。

[0394] （プレイヤ端末1の機能的構成）

図37は、プレイヤ端末1におけるメモリ12の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ12には、プログラム記憶領域12a、および、データ記憶領域12bが設けられている。CPU10は、ゲームが開始されると、端末側ゲーム制御用プログラム（モジュール）をプログラム記憶領域12aに記憶する。

[0395] 端末側ゲーム制御用プログラムには、情報設定処理プログラム700、育成ゲーム実行プログラム701、育成完了時処理プログラム702が含まれる。なお、図37に列挙したプログラムは一例であり、端末側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

- [0396] データ記憶領域 1 2 b には、データを記憶する記憶部として、プレイヤー情報記憶部 7 5 0、ゲーム情報記憶部 7 5 1 が設けられている。なお、データ記憶領域 1 2 b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。ここでは、育成ゲーム等、ゲームに直接関係する情報（以下、ゲーム情報と呼ぶ）がゲーム情報記憶部 7 5 1 に記憶される。
- [0397] なお、育成ゲーム等、各ゲームの進行中における各種の情報の仮記憶もゲーム情報記憶部 7 5 1 になされる。したがって、育成ゲームで育成された育成キャラクタに関する全ての情報はゲーム情報記憶部 7 5 1 に記憶される。また、例えば、プレイヤーあるいは他のプレイヤーに関する情報、プレイヤー端末 1 の設定情報、育成対象キャラクタに設定可能なキャラクタに関する情報等、ゲーム情報以外の情報を全てプレイヤー情報とする。プレイヤー情報は、プレイヤー情報記憶部 7 5 0 に記憶される。
- [0398] CPU 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1 2 b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤー端末 1（コンピュータ）を、端末側ゲーム制御部 1 A として機能させる。端末側ゲーム制御部 1 A は、情報設定処理部 7 0 0 a、育成ゲーム実行部 7 0 1 a、育成完了時処理部 7 0 2 a を含む。
- [0399] 具体的には、CPU 1 0 は、情報設定処理プログラム 7 0 0 を動作させ、コンピュータを情報設定処理部 7 0 0 a として機能させる。同様に、CPU 1 0 は、育成ゲーム実行プログラム 7 0 1、育成完了時処理プログラム 7 0 2 を動作させ、それぞれ育成ゲーム実行部 7 0 1 a、育成完了時処理部 7 0 2 a として機能させる。
- [0400] 情報設定処理部 7 0 0 a は、プレイヤー端末 1 において各種の情報の設定が行われた場合に、設定に関する情報をプレイヤー情報としてプレイヤー情報記憶部 7 5 0 に記憶する。また、情報設定処理部 7 0 0 a は、プレイヤー情報記憶部 7 5 0 の情報を更新した場合、更新情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する。
- [0401] 育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、育成ゲームに関する全ての処理を実行する

。具体的には、育成ゲーム実行部 701a は、準備段階処理および育成段階処理を実行する。

[0402] 育成完了時処理部 702a は、育成ゲームの完了時に、育成キャラクタの能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、継承情報、因子情報、育成に使用したキャラクタの種別等を含む育成キャラクタ情報を記憶する。

[0403] (サーバ 1000 の機能的構成)

図 38 は、サーバ 1000 におけるメモリ 1012 の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ 1012 には、プログラム記憶領域 1012a、および、データ記憶領域 1012b が設けられている。CPU 1010 は、ゲームが開始されると、サーバ側ゲーム制御用プログラム（モジュール）をプログラム記憶領域 1012a に記憶する。

[0404] サーバ側ゲーム制御用プログラムには、情報設定処理プログラム 1100、育成ゲーム実行プログラム 1101、育成ゲーム終了処理プログラム 1102 が含まれる。なお、図 38 に列挙したプログラムは一例であり、サーバ側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

[0405] データ記憶領域 1012b には、データを記憶する記憶部として、プレイヤー情報記憶部 1150、ゲーム情報記憶部 1151 が設けられている。なお、データ記憶領域 1012b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。ここでは、全てのプレイヤーのゲーム情報が、プレイヤー ID に紐付けられてゲーム情報記憶部 1151 に記憶される。また、全てのプレイヤーのプレイヤー情報が、プレイヤー ID に紐付けられてプレイヤー情報記憶部 1150 に記憶される。

[0406] CPU 1010 は、プログラム記憶領域 1012a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1012b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU 1010 は、プログラム記憶領域 1012a に記憶された各プログラムを動作させることで、サーバ 1000（コンピュータ）を、サーバ側ゲーム制御部 1000A として機能させる。サーバ側ゲーム制御部 1

000Aは、情報設定処理部1100a、育成ゲーム実行部1101a、育成ゲーム終了処理部1102aを含む。

[0407] 具体的には、CPU1010は、情報設定処理プログラム1100を動作させ、コンピュータを情報設定処理部1100aとして機能させる。同様に、CPU1010は、育成ゲーム実行プログラム1101、育成ゲーム終了処理プログラム1102を動作させ、それぞれ育成ゲーム実行部1101a、育成ゲーム終了処理部1102aとして機能させる。

[0408] 情報設定処理部1100aは、プレイヤー端末1において各種の情報の設定が行われた場合に、プレイヤー端末1から受信した更新情報に基づいて、プレイヤー情報記憶部1150のプレイヤー情報を更新する。また、情報設定処理部1100aは、時間を計時し、各プレイヤーのゲームポイントを更新する。

[0409] 育成ゲーム実行部1101aは、育成ゲームに関する全ての処理を実行する。具体的には、育成ゲーム実行部1101aは、準備段階処理および育成段階処理を実行する。

[0410] 育成ゲーム終了処理部1102aは、育成ゲームが終了すると、育成された育成キャラクタについて、評価点や育成ランク等を導出する。また、育成ゲーム終了処理部1102aは、育成キャラクタが獲得する因子を抽選により決定する。そして、育成キャラクタの能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、継承情報、因子情報、育成に使用したキャラクタの種別等を含む育成キャラクタ情報をプレイヤーIDに紐付けてゲーム情報記憶部1151に記憶する。

[0411] なお、プレイヤー端末1における情報設定処理部700aと、サーバ1000における情報設定処理部1100aとは、いずれもプレイヤー情報を記憶する点で共通するが、具体的な処理の内容や、記憶するプレイヤー情報の範囲が互いに異なる。また、プレイヤー端末1における育成ゲーム実行部701a、育成完了時処理部702aと、サーバ1000における育成ゲーム実行部1101a、育成ゲーム終了処理部1102aとは、いずれも育成ゲームに関する処理を実行する点で共通するが、両者の役割、すなわち、担当範囲が異

なっている。

[0412] 上記のプレイヤ端末1およびサーバ1000における各機能部が遂行する処理について、以下にフローチャートを用いて説明する。

[0413] (プレイヤ端末1およびサーバ1000の処理)

〈育成ゲームに係る処理〉

図39は、育成ゲームに係るプレイヤ端末1およびサーバ1000の処理を説明するシーケンス図である。なお、以下の説明では、プレイヤ端末1における処理をP_n (nは任意の整数)と示す。また、サーバ1000における処理をS_n (nは任意の整数)と示す。

[0414] プレイヤがプレイヤ端末1において各種の設定変更操作を行うと、プレイヤ端末1の情報設定処理部700aは、プレイヤの操作入力に基づいて、プレイヤ情報記憶部750を更新するための情報設定処理(P1)を行う。この情報設定処理では、更新情報がサーバ1000に送信される。サーバ1000では、更新情報を受信すると、情報設定処理部1100aがプレイヤ情報記憶部1150のプレイヤ情報を更新する(S1)。

[0415] なお、P1、S1で更新されるプレイヤ情報としては、例えば、プレイヤが設定可能なプロフィール情報がある。また、例えば、設定変更操作として、他のプレイヤをフレンドに追加する操作、あるいは、フレンドを解除する操作が入力されると、フレンドに関する情報であるフレンド情報が更新される。なお、P1およびS1では、情報設定処理部700a、情報設定処理部1100aそれぞれが、育成ゲームを実行するために消費するゲームポイントを管理している。情報設定処理部700a、1100aは、ゲームポイントが上限値未満である場合、時間を計時し、所定時間おきにゲームポイントを所定値ずつプレイヤに付与する。

[0416] プレイヤ端末1において、育成ゲームを開始するための育成ゲーム開始操作(育成ゲーム操作部104のタップ)が入力されたとする。育成ゲーム開始操作が入力されると、育成ゲーム実行部701aは、シナリオ選択画面を表示した後(P5)、準備段階処理(P6)を実行する。なお、育成ゲーム

実行部 701a は、シナリオ選択画面において、育成ゲーム中に発生するイベントの少なくとも一部が互いに異なる複数のシナリオをプレイヤーに選択可能とする。また、準備段階処理中には、プレイヤー端末 1 とサーバ 1000 との間で通信処理が行われる。サーバ 1000 では、プレイヤー端末 1 から受信する情報に基づいて、育成ゲーム実行部 1101a が準備段階処理 (S6) を実行する。

[0417] 図 40 は、プレイヤー端末 1 における準備段階処理 (P6) を説明する第 1 のフローチャートである。図 41 は、プレイヤー端末 1 における準備段階処理 (P6) を説明する第 2 のフローチャートである。図 42 は、プレイヤー端末 1 における準備段階処理 (P6) を説明する第 3 のフローチャートである。プレイヤー端末 1 の育成ゲーム実行部 701a は、ディスプレイ 26 において、シナリオ選択画面の表示中であることを判定する (P6-1)。

[0418] シナリオ選択画面の表示中であり (P6-1 の YES)、シナリオを決定する決定操作が入力された場合 (P6-2 の YES)、育成ゲーム実行部 701a は、プレイヤーにより選択されたシナリオに対応するシナリオ ID を仮登録する (P6-3)。また、育成ゲーム実行部 701a は、各能力パラメータの初期上限値を導出する (P6-4)。

[0419] 具体的には、育成ゲーム実行部 701a は、シナリオ初期加算値データと、プレイヤーにより選択されたシナリオとに基づき、共通ベース値に、シナリオ初期加算値を加算して、各能力パラメータの初期上限値を導出する。すなわち、シナリオに紐付けられ、育成ゲーム中に更新される能力パラメータの上限値を導出するデータであって、少なくとも一部の能力パラメータに対する値がシナリオによって異なるシナリオ初期加算値データと、プレイヤーによって選択されたシナリオとに基づいて、能力パラメータの上限値を設定する処理が遂行される。

[0420] P6-4 において、初期上限値が導出されると、育成ゲーム実行部 701a は、ディスプレイ 26 の画面を、メインキャラクタ選択画面 150 に切り替える (P6-12)。このとき、メインキャラクタ選択画面 150 の能力

パラメータ表示部 152a には、P6-4 で導出された初期上限値が表示される。

[0421] また、メインキャラクタ選択画面 150 の表示中であり（P6-5 の YES）、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合（P6-6 の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、ディスプレイ 26 の表示画面を切り替える（P6-12）。

[0422] また、メインキャラクタ選択画面 150 において、選択操作（キャラクタアイコン 151 のタップ）が入力されると（P6-7 の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、選択操作入力が行われたキャラクタアイコン 151 に対応するキャラクタを仮記憶し（P6-8）、表示画面を切り替える（P6-12）。

[0423] また、メインキャラクタ選択画面 150 において、決定操作（ネクスト操作部 154 のタップ）が入力されると（P6-9 の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、上記 P6-8 において仮記憶されたキャラクタをメインキャラクタとして仮登録する（P6-10）。また、育成ゲーム実行部 701a は、フレンドの代表キャラクタ等、所定の抽出条件にしたがって抽出された代表キャラクタに関する情報をサーバ 1000 から取得し（P6-11）、継承キャラクタ選択画面 170 を表示する（P6-12）。

[0424] また、図 41 に示すように、継承キャラクタ選択画面 170 または育成キャラクター一覧画面 180 の表示中であり（P6-21 の YES）、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合（P6-22 の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、ディスプレイ 26 の表示画面を切り替える（P6-33）。

[0425] ここで、継承キャラクタ選択画面 170 または育成キャラクター一覧画面 180 における表示切替操作としては、図 8B に示すスキル表示ボタン 172 のタップ、育成キャラクタアイコン 182 の長押し、図 14 に示すキャラクタ詳細ダイアログ 185A における二つ名変更ボタン 186a、メモ入力ボタン 186b、スキル表示タブ 188a、継承情報表示タブ 188b、育成

情報表示タブ１８８ｃ、クローズ操作部１８８ｄのタップが含まれる。

[0426] 例えば、育成キャラクター一覧画面１８０においてスキル表示ボタン１７２がタップされた場合、育成ゲーム実行部７０１ａは、Ｐ６－３３において、スキル表示ダイアログ１８５Ｂを表示する。また、育成キャラクター一覧画面１８０において育成キャラクターアイコン１８２が長押しされた場合、育成ゲーム実行部７０１ａは、Ｐ６－３３において、キャラクタ詳細ダイアログ１８５Ａを表示する。なお、キャラクタ詳細ダイアログ１８５Ａにおいて、二つ名変更ボタン１８６ａ、メモ入力ボタン１８６ｂ、スキル表示タブ１８８ａ、継承情報表示タブ１８８ｂ、育成情報表示タブ１８８ｃ、クローズ操作部１８８ｄがタップされた場合には、各操作部に対応する画面の切り替えがなされる。

[0427] また、育成キャラクター一覧画面１８０において、選択操作（育成キャラクターアイコン１８２のタップ）が入力されると（Ｐ６－２３のＹＥＳ）、育成ゲーム実行部７０１ａは、選択操作入力が行われた育成キャラクターアイコン１８２に対応するキャラクタを継承キャラクタとして仮記憶し（Ｐ６－２４）、表示画面を切り替える（Ｐ６－３３）。

[0428] なお、ここでは、継承キャラクタに紐付けられた基礎能力因子によって上昇する能力パラメータの数値および上限値に基づいて、能力パラメータ表示部１５２ａの表示が更新される。

[0429] また、継承キャラクタ選択画面１７０において、決定操作（ネクスト操作部１５４のタップ）が入力されると（Ｐ６－２５のＹＥＳ）、育成ゲーム実行部７０１ａは、Ｐ６－２３で仮記憶された継承キャラクタを仮登録し（Ｐ６－２６）、サポートカード編成画面１９０をディスプレイ２６に表示する（Ｐ６－３３）。

[0430] また、サポートカード選択画面２００の表示中であり（Ｐ６－２７のＹＥＳ）、サポートカード選択画面２００において、選択操作（サポートカードのカードアイコン２０１のタップ）が入力されると（Ｐ６－２８のＹＥＳ）、育成ゲーム実行部７０１ａは、選択操作が行われたカードアイコン２０１

に対応するサポートカードを仮記憶し（P 6－2 9）、表示画面を切り替える（P 6－3 0）。

[0431] また、サポートカード編成画面 1 9 0 の表示中であり（P 6－3 1 の Y E S）、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合（P 6－3 2 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、ディスプレイ 2 6 の表示画面を切り替える（P 6－3 3）。

[0432] また、図 4 2 に示すように、プリセット選択画面 2 0 5 A の表示中であり（図 4 2 の P 6－4 1 の Y E S）、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合（P 6－4 2 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、ディスプレイ 2 6 の表示画面を切り替える（P 6－2 5）。

[0433] また、プリセット選択画面 2 0 5 A において、選択操作（セレクト操作部 2 0 6 c のタップ）が入力された場合（P 6－4 3 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、選択操作入力が行われたプリセットに対応する予約選択情報を仮記憶し（P 6－4 4）、表示画面を切り替える（P 6－4 5）。

[0434] また、最終確認画面 2 0 5 の表示中であり（P 6－4 1 の N O）、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合（P 6－4 6 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、ディスプレイ 2 6 の表示画面を切り替える（P 6－4 7）。

[0435] また、最終確認画面 2 0 5 において、決定操作（スタート操作部 2 0 5 b のタップ）が入力されると（P 6－4 8 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、ゲームポイントが所定値（例えば 3 0）以上であるかを判定する（P 6－4 9）。ゲームポイントが所定値以上であれば（P 6－4 9 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、確認情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する（P 6－5 0）。

[0436] なお、確認情報には、仮登録されているメインキャラクタ、継承キャラクタおよびサポートカードを識別する情報が含まれる。確認情報を受信すると、サーバ 1 0 0 0 では、準備段階処理（図 3 9 の S 6）において、仮登録されているメインキャラクタ、継承キャラクタおよびサポートカードを使用し

た育成メインゲームの実行許可の判定が行われる。また、サーバ１０００では、育成ゲームを開始するための全ての条件が成立しているかを判定する。育成ゲームを開始するための全ての条件が成立していると判定されると、育成ゲーム実行部１１０１aは、プレイヤー端末１で登録された各種のゲーム情報をゲーム情報記憶部１１５１に記憶する。また、育成ゲーム実行部１１０１aは、許可情報をプレイヤー端末１に受信させる。

[0437] プレイヤ端末１において、確認情報を送信（Ｐ６－５０）した後、許可情報を受信すると（Ｐ６－５１のＹＥＳ）、育成ゲーム実行部７０１aは、Ｐ６－３で仮登録されたシナリオＩＤを登録する（Ｐ６－５２）。また、ここでは、育成ゲーム実行部７０１aは、Ｐ６－４で導出された初期上限値と、Ｐ６－２６で仮登録された継承キャラクタに紐付く基礎能力因子とに基づいて、各能力パラメータの初期上限値を登録する。

[0438] また、育成ゲーム実行部７０１aは、上記Ｐ６－１０で仮登録されたメインキャラクタを登録する（Ｐ６－５３）。また、ここでは、育成ゲーム実行部７０１aは、上記Ｐ６－２６で継承キャラクタとして仮登録された継承キャラクタ（育成キャラクタ）、および、上記Ｐ６－２９で仮記憶されたサポートカードをデッキに登録する。

[0439] また、育成ゲーム実行部７０１aは、上記Ｐ６－４４で仮記憶されたプリセットの予約選択情報を登録する（Ｐ６－５４）。また、育成ゲーム実行部７０１aは、ディスプレイ２６にゲーム画面２１０を表示する（Ｐ６－５７）。これにより、準備段階処理が終了する。

[0440] 図３９に戻り、準備段階処理（Ｐ６）が終了すると、育成ゲーム実行部７０１aは、育成段階処理（Ｐ７）を実行する。また、この育成段階処理中には、プレイヤー端末１とサーバ１０００との間で通信処理が行われる。サーバ１０００では、プレイヤー端末１から受信する情報に基づいて、育成ゲーム実行部１１０１aが育成段階処理（Ｓ７）を実行する。なお、実際には、プレイヤー端末１とサーバ１０００とで役割分担がなされており、プレイヤー端末１における育成段階処理（Ｐ７）と、サーバ１０００における育成段階処理（

S 7) とで育成メインゲームが進行する。ただし、以下に説明する、プレイヤ端末 1 の育成段階処理 (P 7) 中の各処理の一部もしくは全部が、サーバ 1000 における育成段階処理 (S 7) で遂行されてもよいし、サーバ 1000 における育成段階処理 (S 7) 中の各処理の一部もしくは全部が、プレイヤ端末 1 における育成段階処理 (P 7) で遂行されてもよい。

[0441] 図 4 3 は、サーバ 1000 における育成段階処理を説明するフローチャートである。サーバ 1000 の育成ゲーム実行部 1101 a は、ターン開始時であれば (S 7-1 の YES)、ターン開始時処理 (S 10) を実行する。また、育成ゲーム実行部 1101 a は、ターン開始時処理が実行されると、以後、ターン中処理 (S 20) を実行する。

[0442] 図 4 4 は、サーバ 1000 におけるターン開始時処理を説明するフローチャートである。サーバ 1000 の育成ゲーム実行部 1101 a は、現在のターンがライブ開催ターンであるかを判定する (S 10-1)。ライブ開催ターンであれば (S 10-1 の YES)、育成ゲーム実行部 1101 a がライブ楽曲等情報をセットする (S 10-2)。なお、プレイヤがライブ楽曲等を獲得すると、獲得されたライブ楽曲等を示す情報がライブ楽曲等情報としてプレイヤ端末 1 およびサーバ 1000 に記憶される。ここでは、育成ゲームの開始、もしくは、1 つ前のライブ開催ターンから、現在のターンまでに獲得したライブ楽曲等情報が抽出され、プレイヤ端末 1 に受信させるようにセットされる。

[0443] また、現在のターンがライブ開催ターンでなく (S 10-1 の NO)、因子発動ターンであれば (S 10-3 の YES)、育成ゲーム実行部 1101 a は、発動因子決定処理 (S 11) を遂行する。

[0444] 図 4 5 は、サーバ 1000 における発動因子決定処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部 1101 a は、登録されている継承キャラクタに関する継承キャラクタ情報を取得する (S 11-1)。また、育成ゲーム実行部 1101 a は、登録されている継承キャラクタに紐付けられた因子情報を取得する (S 11-2)。

- [0445] また、育成ゲーム実行部 1101a は、6 体の継承キャラクタのうち、S 11-4 以降の処理が実行されていない継承キャラクタの中から 1 体を、処理対象に選択する（S 11-3）。そして、育成ゲーム実行部 1101a は、S 11-3 で選択された継承キャラクタに紐付けられた因子のうち、S 11-5 以降の処理が実行されていない因子の中から 1 つを、処理対象に選択する（S 11-4）。
- [0446] 育成ゲーム実行部 1101a は、S 11-4 で選択した処理対象の因子と、現在のターン数とに基づいて、発動確率を決定する（S 11-5）。また、育成ゲーム実行部 1101a は、S 11-5 で決定した発動確率に基づいて、処理対象の因子の発動有無を決定する発動抽選を行う（S 11-6）。発動抽選により、処理対象の因子の発動が決定された場合（S 11-7 の YES）、育成ゲーム実行部 1101a は、当該因子の発動を示す発動情報をセットする（S 11-8）。
- [0447] また、能力パラメータの上昇を伴う因子の発動が決定された場合（S 11-9 の YES）、育成ゲーム実行部 1101a は、対象となる能力パラメータの上昇値を決定し、セットする（S 11-10）。
- [0448] ここで、育成ゲーム実行部 1101a は、因子レベル等に基づいて、まず、上昇値を決定する。その後、育成ゲーム実行部 1101a は、対象となる能力パラメータの上限値と、現在の数値との差分を導出し、先に決定した上昇値が、導出した差分以下であるかを判定する。その結果、育成ゲーム実行部 1101a は、上昇値が差分以下であれば、当該上昇値をセットする。一方、上昇値が差分を超える場合、当該差分を上昇値としてセットする。すなわち、育成ゲーム実行部 1101a は、設定された上限値を超える能力パラメータの更新を制限し、上限値の範囲内でパラメータを更新することとなる。
- [0449] また、能力パラメータの上限値の上昇を伴う因子の発動が決定された場合（S 11-11 の YES）、育成ゲーム実行部 1101a は、対象となる能力パラメータの上限値の上昇値を決定し、セットする（S 11-12）。な

お、ここでは、上限値の上昇値は、抽選により決定されてもよいし、因子ごとに予め設定された値に決定されてもよい。

[0450] 育成ゲーム実行部 1101a は、処理対象の継承キャラクタに紐付けられた全ての因子について処理が完了したかを判定する (S11-13)。全ての因子について処理が完了していなければ、S11-4 に処理が戻され、残りの因子に対して上記の処理が行われる。一方、全ての因子について処理が完了すると (S11-13 の YES)、育成ゲーム実行部 1101a は、全ての継承キャラクタについて処理が完了したかを判定する (S11-14)。全ての継承キャラクタについて処理が完了していなければ、S11-3 に処理が戻され、残りの継承キャラクタに対して上記の処理が行われる。一方、全ての継承キャラクタについて処理が完了すると (S11-14 の YES)、育成ゲーム実行部 1101a は、発動因子決定処理を終了する。

[0451] 図 44 に戻り、育成ゲーム実行部 1101a は、第 1 イベント発生有無決定処理を実行する (S10-4)。具体的に、ターン開始時において、ランダムに乱数が取得され、取得された乱数と第 1 イベントテーブルとに基づいて、第 1 イベントの発生の有無と第 1 イベントの内容とが決定される。

[0452] 次に、育成ゲーム実行部 1101a は、サポートキャラクタ抽選処理を実行する (S10-5)。具体的に、育成ゲーム実行部 1101a は、図 32 に示す配置有無テーブルを参照して、サポートキャラクタを各トレーニング項目に配置するか否かを抽選により決定する。この処理は、サポートキャラクタごとに実行される。なお、サポートキャラクタのトレーニング項目への配置が決定された場合、育成ゲーム実行部 1101a は、トレーニング項目に対応するトレーニング ID に対し、サポートキャラクタ ID を紐付ける。

[0453] また、ここでは、プレイヤーがデッキに登録していないサポートカードに紐付けられたサポートキャラクタを、トレーニング項目に配置するか否かの抽選がさらに実行されてもよい。さらには、サポートキャラクタとは別の、育成ゲームに登場する所定のキャラクタをトレーニング項目に配置するか否かの抽選が実行されてもよい。

[0454] 次に、育成ゲーム実行部 1101a は、能力パラメータ決定処理を遂行する (S12)。

[0455] 図 46 は、サーバ 1000 における能力パラメータ決定処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部 1101a は、5 つの能力パラメータの中から、S12-2 以降の処理が実行されていないいずれかの能力パラメータを、処理対象に選択する (S12-1)。次に、育成ゲーム実行部 1101a は、処理対象の能力パラメータのトレーニングレベルを取得し (S12-2)、上昇固定値を決定する (S12-3)。

[0456] 次に、育成ゲーム実行部 1101a は、サポートキャラクタ等の配置情報を取得し (S12-4)、加算値を決定する (S12-5)。次に、育成ゲーム実行部 1101a は、S12-3 で決定した上昇固定値、および、S12-5 で決定した加算値を合計し、上昇値を算出する (S12-6)。次に、育成ゲーム実行部 1101a は、処理対象の能力パラメータの現在の値に、S12-6 で算出した上昇値を合算し、合算値を算出する (S12-7)。

[0457] 合算値が、共通ベース値である「1200」を超える場合 (S12-8 の YES)、育成ゲーム実行部 1101a は、合算値から 1200 を減算した補正対象値を算出する (S12-9)。次に、育成ゲーム実行部 1101a は、S12-9 で算出した補正対象値に $1/2$ を乗じて補正值を算出する (S12-10)。次に、育成ゲーム実行部 1101a は、S12-10 で算出した補正值を 1200 に加算した値から、現在の数値を減算した値に上昇値を変更する (S12-11)。

[0458] このように、本実施形態では、トレーニングの成功による能力パラメータの上昇値は、共通ベース値を超えると、本来の上昇値の $1/2$ となる。例えば、処理対象の能力パラメータの現在の値が「1180」であり、S12-7 で算出された合算値が「100」であったとする。この場合、本来であれば、能力パラメータは「1280」まで上昇する。しかしながら、本実施形態では、共通ベース値である「1200」を超えた分については、上昇値が

1 / 2となるため、本来の上昇値である「100」のうち、「1200」を超えた「80」に1 / 2が乗じられる。その結果、「1200」を超えて上昇する上昇値は「40」となり、「1200」までの「20」と、「1200」を超えて上昇する「40」とが加算された「60」だけ、能力パラメータが上昇する。

[0459] なお、上記の演算において、端数が生じた場合には、当該端数が切り捨てられる。また、1 / 2を乗じる補正値を適用することで、上昇値が1未満となる場合には、上昇値が1となる。つまり、上昇値は、必ず1以上となる。また、能力パラメータが減る場合には、1 / 2を乗じる補正は適用されないとしてもよい。また、例えば、通常のトレーニングによる能力パラメータの増加量とは別に、所定条件にしたがって増加量が付加される場合、それぞれの上昇値に対して1 / 2が乗じられてもよい。

[0460] 以上のように、本実施形態では、複数の能力パラメータ、あるいは、複数のシナリオで共通して設定される共通ベース値が設けられる。そして、能力パラメータが共通ベース値未満の範囲内で更新される場合には、第1の更新条件にしたがって能力パラメータの更新値が決定される。一方、能力パラメータが共通ベース値を超えて更新される場合には、第1の更新条件よりも、能力パラメータが上昇しにくい第2の更新条件にしたがって、能力パラメータの更新値が決定される。これにより、特定の能力パラメータが容易にかつ突出して高くなってしまう事態が回避される。

[0461] なお、ここでは、トレーニングに成功した場合に、共通ベース値を超える能力パラメータの上昇値に補正がかかることとした。ただし、S11-10において、因子が発動した場合や、イベントの発生により能力パラメータが上昇する場合にも、上記と同様に、上昇値が補正されてもよい。

[0462] また、育成ゲーム実行部1101aは、S12-11で変更された上昇値に、現在の値を加算した変更後の合算値が、処理対象の能力パラメータにおける現在の上限値を超えるかを判定する(S12-12)。変更後の合算値が、現在の上限値を超える場合(S12-12のYES)、育成ゲーム実行

部 1 1 0 1 a は、上昇値を、現在の上限値から現在の数値を減算した値に変更する（S 1 2 - 1 3）。

[0463] そして、全ての能力パラメータについて、上記の処理が完了していない場合には（S 1 2 - 1 4 の NO）、S 1 2 - 1 に戻り、残りの能力パラメータについて、上記と同様の処理が行われる。一方、全ての能力パラメータについて処理が完了すると、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、能力パラメータ決定処理を終了する。

[0464] なお、詳しい説明は省略するが、能力パラメータ決定処理では、各トレーニング項目が実行された場合の体力減少量あるいは体力回復量が決定される。また、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、育成対象キャラクタの体力に基づいて、各トレーニング項目に対するトレーニングの失敗率を算出する。

[0465] 図 4 4 に戻り、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、パフォーマンスパラメータ決定処理を実行する（S 1 0 - 6）。パフォーマンスパラメータ決定処理では、各トレーニングに紐付けるパフォーマンス項目が決定される。具体的には、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、図 3 4 A に示す確率で、パフォーマンス項目をトレーニング項目に紐付けるか否かの抽選を実行する。この抽選は、トレーニング項目ごとに実行される。そして、1 つのトレーニング項目に対して、0 ~ 2 つのパフォーマンス項目が紐付けられる。

[0466] また、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、各トレーニングが実行され、成功した場合のパフォーマンスパラメータの上昇値を決定する。具体的に、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、上昇固定値テーブル（図 3 4 B 参照）およびボーナス加算率テーブル（図 3 4 C 参照）に基づいて、トレーニング項目に紐付けられたパフォーマンスパラメータの上昇値を決定する。

[0467] 次に、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、第 2 イベント発生有無決定処理を実行する（S 1 0 - 7）。具体的に、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、図 3 5 に示す第 2 イベントテーブルを参照して第 2 イベントの発生有無を抽選により決定する。育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、ランダムに乱数を取得し、取得した乱数と第 2 イベントテーブルに基づいて、第 2 イベントの発生の有

無を決定する。ここでは、例えば、育成ゲーム実行部 1101a は、トレーニング項目に紐付けられたサポートカードに予め設定されているサポートイベントの実行有無を抽選により決定する。

[0468] また、育成ゲーム実行部 1101a は、ライブ協力メンバー決定処理を実行する (S10-8)。ここでは、現在のターンが、予め設定されたターンである場合に、所定のアルゴリズムにしたがってライブ協力メンバーが決定される。

[0469] そして、育成ゲーム実行部 1101a は、S10-3~S10-8における抽選結果に関する情報を含むゲーム情報を、プレイヤー端末 1 が受信できるようにゲーム情報記憶部 1151 に保存する (S10-9)。

[0470] 図 47 は、プレイヤー端末 1 における育成段階処理を説明するフローチャートである。プレイヤー端末 1 の育成ゲーム実行部 701a は、ターン開始時であれば (P7-1 の YES)、ターン開始時処理 (P10) を実行し、ターン開始時でなければ、ターン中処理 (P20) を実行する。

[0471] 図 48 は、プレイヤー端末 1 におけるターン開始時処理を説明するフローチャートである。ターン開始時には、育成ゲーム実行部 701a が、サーバ 1000 のゲーム情報記憶部 1151 にアクセスし、サーバ 1000 から上記 S10-9 で保存されたゲーム情報を受信する (P10-1)。

[0472] そして、育成ゲーム実行部 701a は、育成段階処理に係る各種コマンドをプレイヤーに選択可能とするためのコマンド設定処理を実行する (P10-2)。具体的に、育成ゲーム実行部 701a は、例えば、図 21 に示すように、現在のターン数に基づいて、レスト操作部 215、トレーニング操作部 216、スキル操作部 217、お出かけ操作部 218、レース操作部 (特定コマンド) 219、ライブ準備操作部 220 等の各種コマンドをプレイヤーに選択可能とする処理を行う。また、育成ゲーム実行部 701a は、レース操作部 219 に紐付く複数のレース選択操作部 (サブコマンド) 261 をプレイヤーに選択可能とする処理を行う。

[0473] また、コマンド設定処理において、育成ゲーム実行部 701a は、各トレ

ーニング項目に対応するスピード操作部241、スタミナ操作部242、パワー操作部243、根性操作部244、賢さ操作部245のコマンドをプレイヤに選択可能とする。育成ゲーム実行部701aは、これら複数のコマンドから一のコマンドをプレイヤに選択可能とする処理を行う。

[0474] なお、育成ゲーム実行部701aは、ライブ開催ターンにおいては、ライブ準備操作部220およびライブ開始ボタン300aを選択可能とし、その他の操作部、すなわち、コマンドを選択不可能とする。

[0475] 次に、育成ゲーム実行部701aは、サーバ1000から受信したゲーム情報と、現在のターンと、P10-2のコマンド設定処理の処理結果に基づいて、ゲーム画面210、トレーニング画面240、ライブ開始画面300等を表示する表示制御処理を実行する(P10-3)。ここでは、例えば、図23A、図23B、図23Dの表示が行われる。これにより、プレイヤ端末1において、以後、ターン中と判断され、プレイヤの操作入力を受け付けるターン中処理(P20)が実行される。

[0476] 図49は、プレイヤ端末1におけるターン中処理を説明するフローチャートである。プレイヤ端末1においてプレイヤの操作入力となされると(P20-1のYES)、育成ゲーム実行部701aはコマンド選択処理(P30)を実行する。また、操作入力がなく(P20-1のNO)、サーバ1000からコマンドを受信した場合(P20-2のYES)、育成ゲーム実行部701aは、コマンド受信処理(P40)を実行する。

[0477] 図50は、プレイヤ端末1におけるコマンド選択処理を説明するフローチャートである。プレイヤにより、ターンを終了させる所定のコマンドであるターン終了コマンド(レスト操作部215、お出かけ操作部218、スピード操作部241、スタミナ操作部242、パワー操作部243、根性操作部244、賢さ操作部245、レース操作部274)が選択されると(P30-1のYES)、育成ゲーム実行部701aは、選択されたコマンドをサーバ1000に送信する(P30-2)。そして、育成ゲーム実行部701aは、サーバ1000からのコマンドの受信を待機する(P30-3)。

- [0478] また、スキルを獲得するためのスキル獲得操作（スキル表示欄 251 のタップ）が入力されると（P30-4 の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、操作入力になされたスキル表示欄 251 に対応するコマンドをサーバ 1000 に送信する（P30-5）。また、育成ゲーム実行部 701a は、対応するスキルを獲得したことを示すスキル情報を更新する（P30-6）。
- [0479] また、ライブ準備操作（ライブ準備操作部 220 またはライブ楽曲等詳細表示欄 292 のタップ）が入力されると（P30-7 の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、ライブ準備画面 290 または確認ダイアログ 294 をディスプレイ 26 に表示する（P30-8）。
- [0480] また、ライブ楽曲等獲得操作（実行ボタン 294a のタップ）が入力されると（P30-9 の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、操作入力になされたライブ楽曲等詳細表示欄 292 に対応するコマンドをサーバ 1000 に送信する（P30-10）。そして、育成ゲーム実行部 701a は、サーバ 1000 からのコマンドの受信を待機する（P30-11）。
- [0481] また、ライブ開始操作（ライブ開始ボタン 300a のタップ）が入力されると（P30-12 の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、ライブ開始操作になされたことを示すコマンドをサーバ 1000 に送信する（P30-13）。サーバ 1000 では、上記の P30-2、P30-5、P30-10、P30-13 で送信されたコマンドを受信すると、図 51 および図 52 に示すようにターン中処理（S20）が実行される。
- [0482] 図 51 は、サーバ 1000 におけるターン中処理を説明する第 1 のフローチャートである。図 52 は、サーバ 1000 におけるターン中処理を説明する第 2 のフローチャートである。お出かけ操作部 218 の操作入力を示すコマンドを受信すると（S20-1 の YES）、育成ゲーム実行部 1101a は、お出かけ実行処理を行う（S20-2）。ここでは、体力および調子のパラメータを上昇させるお出かけイベントが決定される。また、決定されたお出かけイベントに基づいて、体力および調子のパラメータが更新される。
- [0483] レスト操作部 215 の操作入力を示すコマンドを受信すると（S20-3

のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、レスト実行処理を行う(S20-4)。ここでは、体力パラメータを上昇させる休憩イベントが決定される。また、決定された休憩イベントに基づいて、体力のパラメータが更新される。

[0484] レースを開始する操作入力を示すコマンドを受信すると(S20-5のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、レース実行処理を行う(S20-6)。ここでは、レースに出走する育成対象キャラクタおよびNPCのパラメータに基づいて、レースのシミュレーションが実行される。また、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーに報酬を付与する報酬付与処理を実行する(S20-7)。ここでは、シミュレーションの結果、すなわち、育成対象キャラクタの着順やレース展開等に基づいて報酬が決定され、決定された報酬がプレイヤーに付与される。

[0485] いずれかのトレーニングの実行を示すコマンドを受信すると(S20-8のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、成功判定処理を行う(S20-9)。ここでは、予め算出された失敗率に基づいて、トレーニングの成功可否が判定される。そして、育成ゲーム実行部1101aは、S20-9の判定結果に基づいて、各種パラメータを更新する(S20-10)。なお、ここでは、トレーニングの開始時にS10-5で決定されたとおりに、能力パラメータ等が更新される。また、ここでは、トレーニングの開始時にS10-6で決定されたとおりに、パフォーマンスパラメータが更新される。

[0486] そして、ターンの終了を伴う処理が実行された場合(S20-2、S20-4、S20-6、S20-7、S20-9、S20-10)、育成ゲーム実行部1101aは、現在のターンを終了させ、次のターンに移行させる処理を行う(S20-11)。これにより、サーバ1000において、ターン中処理(S20)が終了し、ターン開始時処理(S10)の待機状態となる。

[0487] また、図51および図52に示す各処理で決定、更新された各種のゲーム情報がゲーム情報記憶部1151にセットされる(S20-12)。ここで

セットされたゲーム情報は、プレイヤ端末1によって受信される。

[0488] また、図52に示すように、スキル獲得操作の入力を示すコマンドを受信すると（S20-21のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、ゲーム情報記憶部1151においてスキル情報を更新する（S20-22）。また、育成ゲーム実行部1101aは、スキルの獲得に伴って、スキルポイントを消費する（S20-23）。

[0489] また、ライブ楽曲等の獲得を示すコマンドを受信すると（S20-24のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、獲得したライブ楽曲等を示すライブ楽曲等情報を更新する（S20-25）。また、育成ゲーム実行部1101aは、ライブ楽曲等の獲得に伴って、パフォーマンスパラメータを消費する（S20-26）。

[0490] また、育成ゲーム実行部1101aは、ライブ楽曲等経路情報を参照し、獲得したライブ楽曲等に基づいて、次にプレイヤが選択可能となる3つのライブ楽曲等を決定する（S20-27）。

[0491] また、育成ゲーム実行部1101aは、獲得したライブ楽曲等に紐付けられた第1ボーナスを発動させる（S20-28）。ここでは、第1ボーナスの発動として、能力パラメータの上昇、体力の回復、スキルヒントの獲得等が行われる。このように、ライブ楽曲等に紐付けられた第1ボーナスは、ライブ楽曲等が獲得されたターンで発動する。

[0492] また、ライブ開始操作を示すコマンドを受信すると（S20-29のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤが獲得したライブ楽曲等を示すライブ楽曲等情報をロードする（S20-30）。そして、育成ゲーム実行部1101aは、育成メインゲームの開始、もしくは、前回のライブ開催ターンから、現在のターン（ライブ開催ターン）までの間に獲得したライブ楽曲等に紐付けられた第2ボーナスを発動させる（S20-31）。ここでは、第2ボーナスの発動として、得意トレーニング率、イベント発生率、スキルヒント発生率、レースボーナス、失敗率等の各種のパラメータの更新が行われる。このように、ライブ楽曲等に紐付けられた第2ボーナスは、ラ

ライブ楽曲等の獲得後、最初のライブ開催イベントが実行されるターンで発動する。

[0493] なお、ここでは、第2ボーナスによる効用は、発動後、育成メインゲームが終了するまで継続する。ただし、第2ボーナスによる効用は、所定の期間に限り有効となってもよい。例えば、第2ボーナスの発動後、次のライブ開催ターンまでの間、あるいは、予め設定されたターン数が経過するまでの間に限り、第2ボーナスによる効用が継続してもよい。

[0494] そして、プレイヤー端末1では、S20-12でセットされたゲーム情報（コマンド）を受信すると、図49に示すターン中処理（P20）において、コマンド受信処理（P40）が実行される。

[0495] 図53は、プレイヤー端末1におけるコマンド受信処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部701aは、サーバ1000から受信したコマンドを解析する（P40-1）。トレーニングの成功を示すコマンド以外のコマンドを受信すると（P40-2のNO）、育成ゲーム実行部701aは、受信したコマンドに基づいて、イベント画面240bを表示させる等、各種演出を実行する（P40-3）。

[0496] 例えば、能力パラメータが上昇するイベントの発生時には、発生したイベントに対応するイベント画面240bが表示される。このとき、能力パラメータが共通ベース値を超える場合には特別演出が実行される。

[0497] なお、ライブ開催ターンでは、ライブ楽曲等の数およびライブ協力メンバーに応じて、ライブイベント画面301に表示されるキャラクタ数、キャラクタ種別が決定される。つまり、ライブ開催ターンでは、ライブ楽曲等の数およびライブ協力メンバーに応じて、ライブイベント画面301の表示パターンが決定される。そして、育成ゲーム実行部701aは、決定した表示パターンでライブイベント画面301を表示する。なお、ここでは、ライブイベント画面301の表示パターンがプレイヤー端末1において決定されとした。ただし、ライブイベント画面301の表示パターンは、サーバ1000において決定されてもよい。

- [0498] また、トレーニングの成功を示すコマンドを受信すると（P 4 0－2のYES）、育成ゲーム実行部7 0 1 aは、図2 3 Cに示す画面を表示する等、成功演出を実行する（P 4 0－4）。また、育成ゲーム実行部7 0 1 aは、能力パラメータの上昇後の数値が、共通ベース値を上回るかを判定する（P 4 0－5）。能力パラメータの上昇後の数値が共通ベース値を上回る場合（P 4 0－5のYES）、育成ゲーム実行部7 0 1 aは、専用のアイコンを表示する等、特別表示を実行する（P 4 0－6）。
- [0499] また、育成ゲーム実行部7 0 1 aは、受信したコマンドに基づき、ゲーム情報記憶部7 5 1において、各種のパラメータを更新する（P 4 0－7）。そして、ターンを終了させるコマンドを受信した場合（P 4 0－8のYES）、育成ゲーム実行部7 0 1 aは、ターン終了処理を実行する（P 4 0－9）。ここでは、イベント画面等、各種の画面の表示終了後に、現在のターンを終了させて次のターンを開始させるための処理が行われる。これにより、図4 9に示すターン中処理が終了する。そして、次のターンが存在する場合には、プレイヤー端末1において、図4 7に示すターン開始時処理が実行される。一方、次のターンが存在しない場合、すなわち、最終のターンが終了した場合には、育成段階処理（P 7、S 7）が終了する。
- [0500] 図3 9に戻り、上記の育成段階処理が終了すると、プレイヤー端末1において、育成完了時処理部7 0 2 aが育成ゲーム終了処理（P 8）を実行する。育成完了時処理部7 0 2 aは、育成ゲーム終了処理において、育成ゲームにおいて育成された育成キャラクタに関する情報をゲーム情報記憶部7 5 1に記憶する。また、育成完了時処理部7 0 2 aは、終了情報をサーバ1 0 0 0に送信する。この終了情報には、育成キャラクタに関する情報等が含まれる。サーバ1 0 0 0では、終了情報を受信すると、育成ゲーム終了処理部1 1 0 2 aが、育成ゲーム終了処理（S 8）を実行する。
- [0501] 図5 4は、サーバ1 0 0 0における育成ゲーム終了処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム終了処理部1 1 0 2 aは、プレイヤー端末1から受信した終了情報に基づいて、評価点を導出する（S 8－1）。また、育成

ゲーム終了処理部 1102a は、導出した評価点に基づいて、育成ランクを導出する（S8-2）。

[0502] また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、育成キャラクタが獲得する因子を決定する（S8-3）。ここでは、例えば、育成ゲーム中のレース結果や、最終的な能力パラメータ等に基づいて、育成対象キャラクタ（育成キャラクタ）に紐付ける基礎能力因子、適性因子、レース因子、スキル因子を決定する。また、育成対象キャラクタ（育成キャラクタ）に紐付けることが決定された因子については、因子レベルがさらに決定される。

[0503] また、本実施形態では、育成対象キャラクタに設定可能なキャラクタごとにキャラ因子が設けられている。ここでは、育成対象キャラクタに選択されたキャラクタが所定のレベルであった場合に、育成対象キャラクタ（育成キャラクタ）に必ずキャラ因子が紐付けられる。

[0504] 上記したように、キャラ因子には、所定の能力パラメータの上限値が上昇する効用がもたらされる因子が含まれる。例えば、スピードの能力パラメータの上限値が上昇するキャラ因子が紐付けられたキャラクタを育成対象キャラクタとして育成ゲームをプレイすることで、プレイヤは、スピードの能力パラメータの上限値が上昇するキャラ因子が紐付けられた育成キャラクタを生成することができる。プレイヤは、このようにして生成された育成キャラクタを継承キャラクタにして育成ゲームをプレイすることで、スピードの能力パラメータの上限値を上昇させることができる。

[0505] つまり、育成ゲームにおける育成対象キャラクタの選択は、育成が完了した育成キャラクタに紐付けられるキャラ因子を選択するものと言える。これにより、プレイヤは、所望の能力パラメータの上限値を上昇させやすくなる。その結果、さまざまなキャラ因子を有する育成キャラクタを生成するべく、プレイヤのゲーム意欲が向上する。

[0506] また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、獲得したファン数に基づいてクラスを決定する（S8-4）。また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、育成ランクあるいはファン数等、所定のパラメータに基づいて、親愛度ポ

イントを決定する（S 8－5）。なお、詳しい説明は省略するが、親愛度ポイントは、育成キャラクタではなく、育成キャラクタの元となるキャラクタに付与されるポイントである。

[0507] 上記したストーリー画面は、キャラクタごとに複数設けられており、一部のストーリー画面には解放条件が設定されている。ストーリー画面の中には、解放条件として親愛度ポイントが設定されているものがあり、親愛度ポイントが閾値以上となることで、プレイヤは、当該ストーリー画面を視聴可能となる。

[0508] また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、二つ名を決定する（S 8－6）。ここでは、育成メインゲームで達成された条件を確認し、育成キャラクタが獲得する二つ名が決定される。また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、育成ゲームの結果に基づいて、プレイヤに付与する報酬を決定する（S 8－7）。

[0509] そして、育成ゲーム終了処理部 1102a は、キャラクタの種別、評価点、育成ランク、能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、継承情報、因子情報、クラス、二つ名等を含む育成キャラクタ情報を、当該プレイヤのプレイヤIDに紐付けて、ゲーム情報記憶部 1151 に記憶する（S 8－8）。なお、育成キャラクタ情報に、能力パラメータの上限値が含まれてもよい。また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、育成結果情報をセットし、プレイヤ端末 1 に受信させる（S 8－9）。

[0510] 図 39 に戻り、育成結果情報を受信すると、育成完了時処理部 702a は、育成ゲーム終了表示処理（P 9）を実行する。ここでは、育成完了時処理部 702a は、受信した育成結果情報をゲーム情報記憶部 751 に記憶する。また、育成完了時処理部 702a は、育成結果情報に基づいて、育成完了画面 310（図 36A、図 36B、図 36C 参照）をディスプレイ 26 に表示する。

[0511] 以上の処理により、上記した育成ゲームが実現される。また、育成ゲームによって育成（作成）された育成キャラクタに係る育成キャラクタ情報が、プレイヤIDに紐付けて記憶される。これにより、生成された育成キャラク

タが、次回以降の育成ゲームにおいて、継承キャラクタとして使用可能となる。

[0512] なお、上記したプレイヤ端末1およびサーバ1000における処理は一例に過ぎない。また、上記した各処理は、プレイヤ端末1のみで実行されてもよいし、サーバ1000のみで実行されてもよい。

[0513] 以上、添付図面を参照しながら実施形態の一態様について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されないことは言うまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変形例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に技術的範囲に属するものと了解される。

[0514] 上記実施形態で説明したゲーム性、プレイヤ端末1およびサーバ1000における処理は一例に過ぎない。いずれにしても、情報処理プログラムは、以下の処理をコンピュータ（実施形態ではプレイヤ端末1およびサーバ1000のいずれか一方または双方）に遂行させればよい。

[0515] （コンピュータに遂行させる処理）

育成ゲームにおいて使用され、所定の継承情報（一例として、実施形態では因子情報）が紐付けられた育成完了ゲーム媒体（一例として、実施形態では育成キャラクタ）をプレイヤに選択可能とする処理（一例として、実施形態ではP6-12）。

育成対象キャラクタに紐付けられた1または複数のパラメータ（一例として、実施形態では5つの能力パラメータ）を更新する処理（一例として、実施形態ではS20-10）、および、プレイヤにより選択された育成完了ゲーム媒体に基づく処理（一例として、実施形態ではS11）を少なくとも含む、育成ゲームを実行する処理（一例として、実施形態ではP6、P7、S6、S7）。

育成ゲームの完了に基づき、育成対象キャラクタに、パラメータおよび継承情報が紐付けられた育成完了ゲーム媒体を生成して記憶する処理（一例として、実施形態ではS8）。

[0516] また、継承情報には、パラメータの上限値を上昇させる特定継承情報（一例として、実施形態では、基礎能力因子およびキャラ因子）が含まれる。

そして、育成ゲームを実行する処理は、プレイヤーが選択した育成完了ゲーム媒体に特定継承情報が紐付けられている場合、所定のパラメータの上限値を上昇させる（一例として、実施形態ではP 6－5 2、S 1 1－1 2）。

[0517] なお、上記実施形態では、パラメータとして、能力パラメータの上限値が上昇する場合について説明したが、上限値が上昇するパラメータはこれに限らない。例えば、上記実施形態において、パフォーマンスパラメータや体力のパラメータの上限値が上昇してもよい。

[0518] また、上記実施形態では、能力パラメータの上限値を上昇させる因子として、基礎能力因子とキャラ因子とが設けられることとした。ただし、能力パラメータの上限値を上昇させる因子の種別はこれに限らない。また、上記実施形態では、能力パラメータの上限値を上昇させる因子に対して、さらに、同一の能力パラメータの上昇値がさらに紐付けられていることとした。ただし、能力パラメータの上限値を上昇させる効用のみが設定された因子が設けられてもよい。

[0519] また、上記実施形態では、継承キャラクタに紐付けられた因子に基づいて、能力パラメータが上昇したり、スキルのヒントが得られたりする場合について説明した。ただし、継承キャラクタに基づく処理はこれに限らない。例えば、上記実施形態において、継承キャラクタに基づいて、所定のイベントが発生してもよい。

[0520] また、複数のパラメータで共通して設定されるベース値（一例として、実施形態では共通ベース値）が設けられてもよい。そして、育成ゲームを実行する処理は、プレイヤーが選択した育成完了ゲーム媒体に特定継承情報が紐付けられている場合、所定のパラメータの上限値を、ベース値よりも大きな値に上昇可能としてもよい。ただし、ベース値は必須ではない。

[0521] また、情報処理プログラムは、パラメータがベース値未満の範囲内で更新される場合と、パラメータがベース値を超えて更新される場合とで、異なる

表示を行う処理（一例として、実施形態では、P 1 0－3、P 4 0－3、P 4 0－6）をコンピュータに遂行させてもよい。ただし、ベース値を超えるか否かに拘わらず、共通の表示が行われてもよい。

[0522] また、継承情報には、上限値が上昇するパラメータ、および、上限値の上昇値の少なくともいずれかが互いに異なる複数種類の特定継承情報が含まれてもよい。ただし、特定継承情報は、1種類のみ設けられてもよい。

[0523] また、情報処理プログラムは、複数種類の特定継承情報のうちのいずれかが紐付けられた複数のキャラクタの中から、育成対象キャラクタに設定するキャラクタをプレイヤに選択可能とする処理（一例として、実施形態ではP 5）をコンピュータに遂行させてもよい。ただし、育成対象キャラクタに設定可能なキャラクタは1種類のみ設けられてもよい。

[0524] また、情報処理プログラムは、育成対象キャラクタに設定されたキャラクタに紐付けられた特定継承情報を、育成完了ゲーム媒体に紐付けてもよい。ただし、キャラクタ固有の特定継承情報は必須ではない。

[0525] また、パラメータを更新する処理において、パラメータがベース値未満の範囲内で更新される場合には、第1の更新条件にしたがってパラメータの更新値を決定し、パラメータがベース値を超えて更新される場合には、第1の更新条件よりも、パラメータが上昇しにくい第2の更新条件にしたがって、パラメータの更新値を決定してもよい（一例として、実施形態では、S 1 2－8からS 1 2－1 1）。

[0526] ただし、上記とは逆に、第1の更新条件よりも、パラメータが上昇しやすい第2の更新条件が設定されてもよい。あるいは、パラメータの更新値は、ベース値や、更新後の数値に拘わらず、共通の更新条件にしたがって決定されてもよい。

[0527] なお、上記実施形態、および、各種変形例における処理を実行するための情報処理プログラムは、コンピュータが読み取り可能な非一時的記憶媒体に格納され、記憶媒体として提供されてもよい。さらには、この記憶媒体を含むゲーム端末装置が提供されてもよい。また、上記実施形態、および、各種

変形例は、各機能およびフローチャートに示すステップを実現する情報処理方法としてもよい。

符号の説明

- [0528] 1 プレイヤ端末
1000 サーバ
G ゲーム装置
S 情報処理システム

請求の範囲

- [請求項1] 育成ゲームにおいて使用され、所定の継承情報が紐付けられた育成完了ゲーム媒体をプレイヤに選択可能とする処理と、
- 育成対象キャラクタに紐付けられた1または複数のパラメータを更新する処理、および、プレイヤにより選択された前記育成完了ゲーム媒体に基づく処理を少なくとも含む、前記育成ゲームを実行する処理と、
- 前記育成ゲームの完了に基づき、前記育成対象キャラクタに、前記パラメータおよび前記継承情報が紐付けられた前記育成完了ゲーム媒体を生成して記憶する処理と、
- をコンピュータに遂行させ、
- 前記継承情報には、前記パラメータの上限値を上昇させる特定継承情報が含まれ、
- 前記育成ゲームを実行する処理は、
- プレイヤが選択した前記育成完了ゲーム媒体に前記特定継承情報が紐付けられている場合、所定の前記パラメータの上限値を上昇させる、
- 情報処理プログラム。
- [請求項2] 複数の前記パラメータで共通して設定されるベース値が設けられ、
- 前記育成ゲームを実行する処理は、
- プレイヤが選択した前記育成完了ゲーム媒体に前記特定継承情報が紐付けられている場合、所定の前記パラメータの上限値を、前記ベース値よりも大きな値に上昇可能であり、
- 前記パラメータが前記ベース値未満の範囲内で更新される場合と、前記パラメータが前記ベース値を超えて更新される場合とで、異なる表示を行う処理、
- をコンピュータに遂行させる請求項1に記載の情報処理プログラム。
- [請求項3] 前記継承情報には、上限値が上昇する前記パラメータ、および、上

限値の上昇値の少なくともいずれかが互いに異なる複数種類の前記特定継承情報が含まれ、

複数種類の前記特定継承情報のうちのいずれかが紐付けられた複数のキャラクタの中から、前記育成対象キャラクタに設定する前記キャラクタをプレイヤに選択可能とする処理、をコンピュータに遂行させ、

前記育成完了ゲーム媒体を生成して記憶する処理は、

前記育成対象キャラクタに設定された前記キャラクタに紐付けられた前記特定継承情報を、前記育成完了ゲーム媒体に紐付ける、請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

[請求項4]

前記特定継承情報には、

所定の前記パラメータの上昇値がさらに紐付けられている、

請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

[請求項5]

前記特定継承情報には、

所定の前記パラメータの上昇値がさらに紐付けられている、

請求項 3 に記載の情報処理プログラム。

[請求項6]

複数の前記パラメータで共通して設定されるベース値が設けられ、

前記育成ゲームを実行する処理は、

プレイヤが選択した前記育成完了ゲーム媒体に前記特定継承情報が紐付けられている場合、所定の前記パラメータの上限値を、前記ベース値よりも大きな値に上昇可能であり、

前記パラメータが前記ベース値未満の範囲内で更新される場合には、第 1 の更新条件にしたがって前記パラメータの更新値を決定し、

前記パラメータが前記ベース値を超えて更新される場合には、前記第 1 の更新条件よりも、前記パラメータが上昇しにくい第 2 の更新条件にしたがって、前記パラメータの更新値を決定する、

請求項 1 または 2 に記載の情報処理プログラム。

[請求項7]

1 または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

前記コンピュータが、

育成ゲームにおいて使用され、所定の継承情報が紐付けられた育成完了ゲーム媒体をプレイヤに選択可能とする処理と、

育成対象キャラクタに紐付けられた1または複数のパラメータを更新する処理、および、プレイヤにより選択された前記育成完了ゲーム媒体に基づく処理を少なくとも含む、前記育成ゲームを実行する処理と、

前記育成ゲームの完了に基づき、前記育成対象キャラクタに、前記パラメータおよび前記継承情報が紐付けられた前記育成完了ゲーム媒体を生成して記憶する処理と、

を遂行し、

前記継承情報には、前記パラメータの上限値を上昇させる特定継承情報が含まれ、

前記育成ゲームを実行する処理は、

プレイヤが選択した前記育成完了ゲーム媒体に前記特定継承情報が紐付けられている場合、所定の前記パラメータの上限値を上昇させる、

情報処理方法。

[請求項8]

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

育成ゲームにおいて使用され、所定の継承情報が紐付けられた育成完了ゲーム媒体をプレイヤに選択可能とする処理と、

育成対象キャラクタに紐付けられた1または複数のパラメータを更新する処理、および、プレイヤにより選択された前記育成完了ゲーム媒体に基づく処理を少なくとも含む、前記育成ゲームを実行する処理と、

前記育成ゲームの完了に基づき、前記育成対象キャラクタに、前記パラメータおよび前記継承情報が紐付けられた前記育成完了ゲーム媒

体を生成して記憶する処理と、
を遂行し、

前記継承情報には、前記パラメータの上限値を上昇させる特定継承
情報が含まれ、

前記育成ゲームを実行する処理は、

プレイヤーが選択した前記育成完了ゲーム媒体に前記特定継承情報が
紐付けられている場合、所定の前記パラメータの上限値を上昇させる
、
ゲーム装置。

[図1]

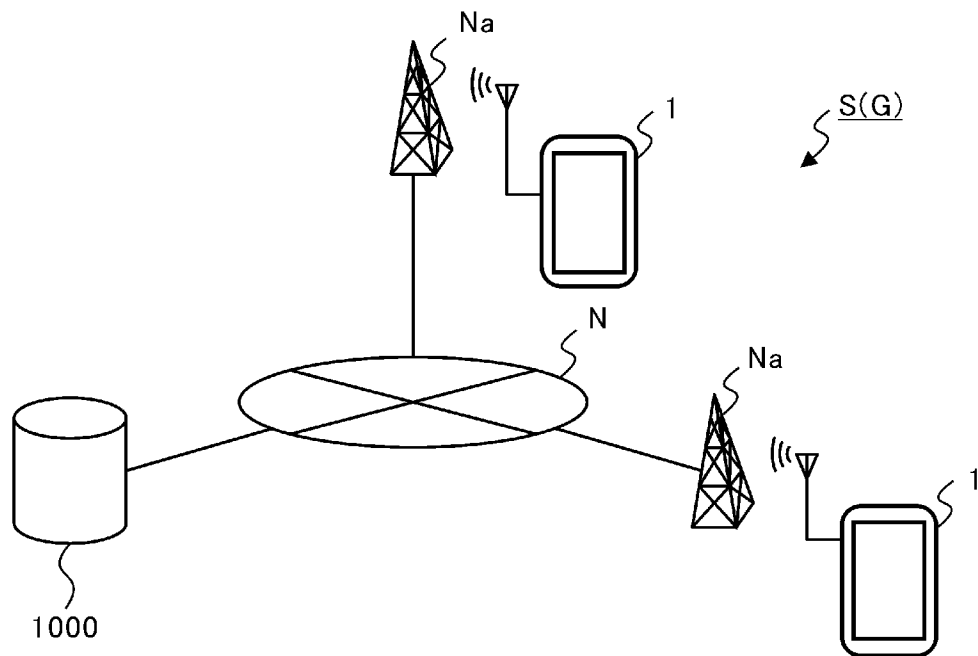


FIG. 1

[図2]

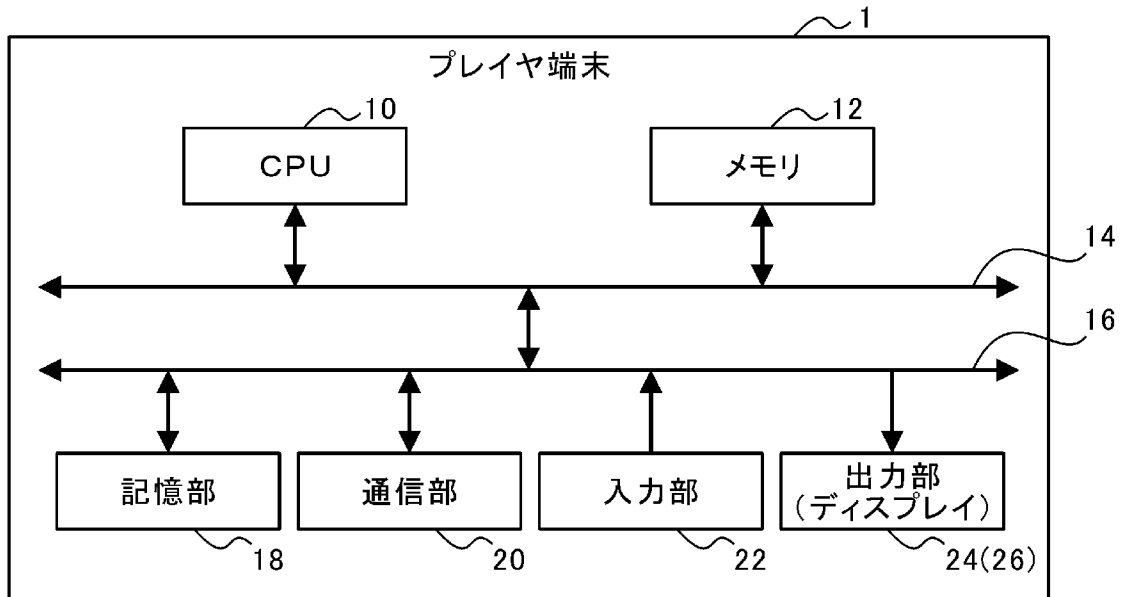


FIG.2A

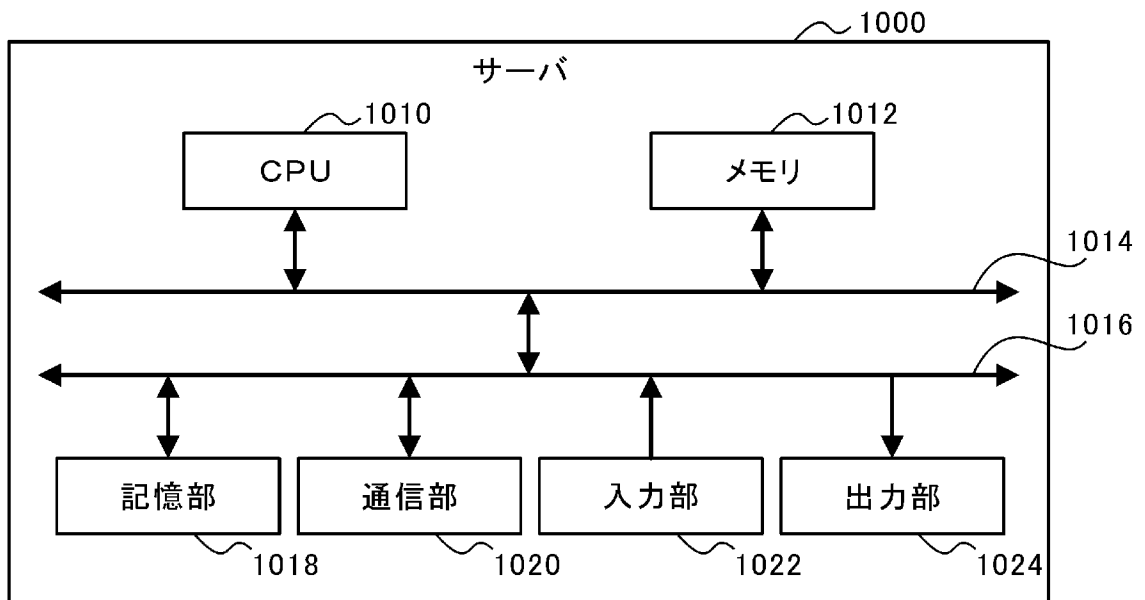


FIG.2B

[図3]

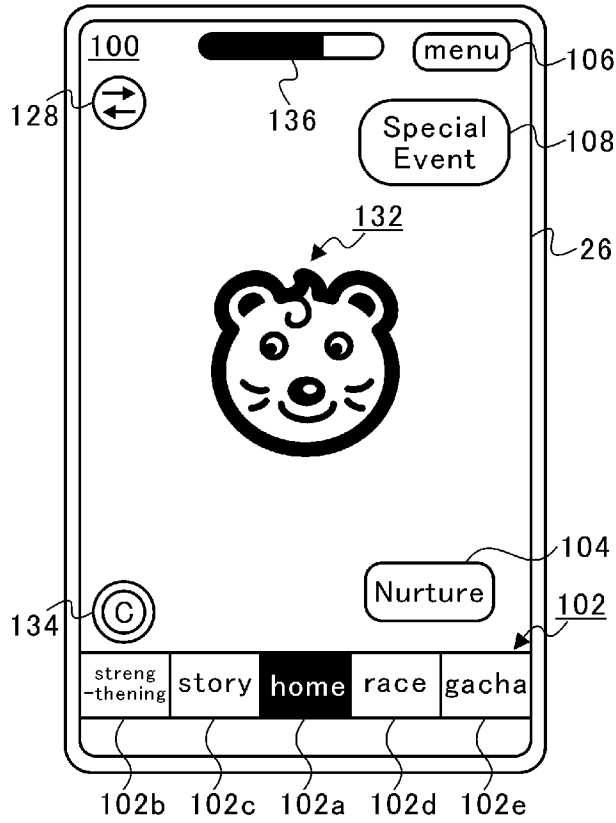


FIG. 3A

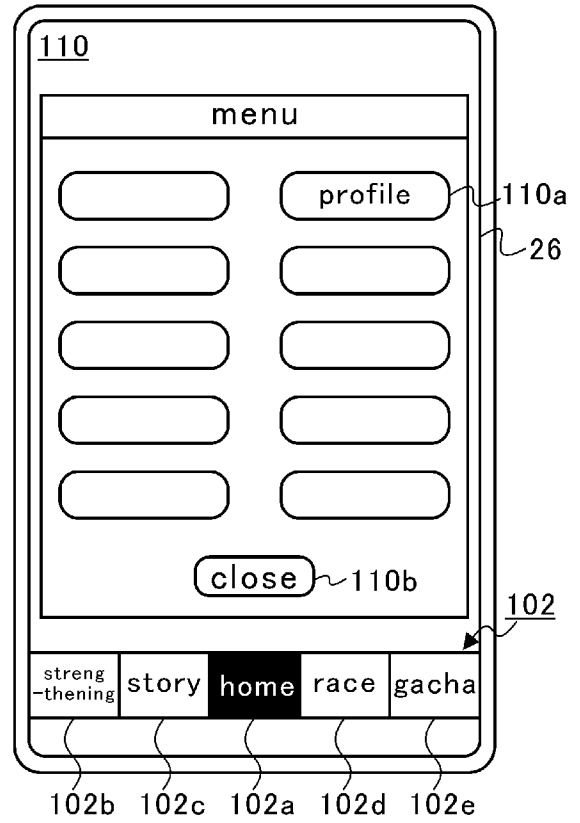


FIG. 3B

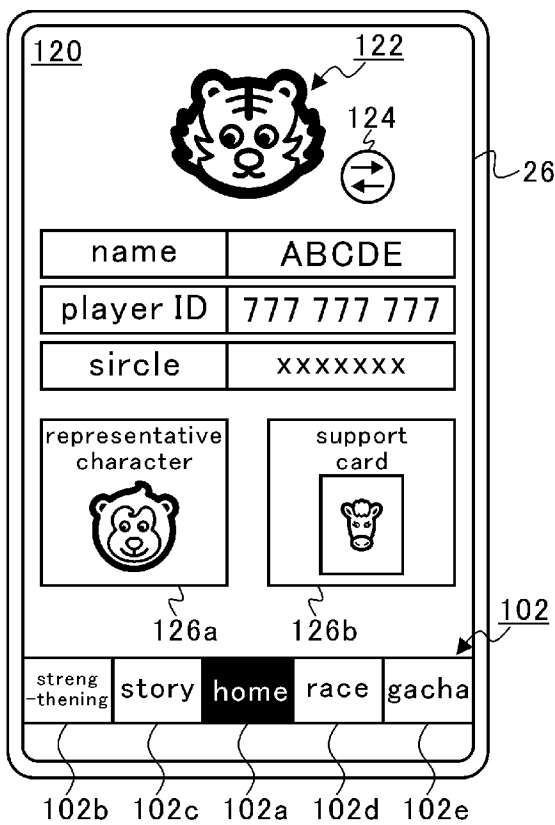


FIG. 3C

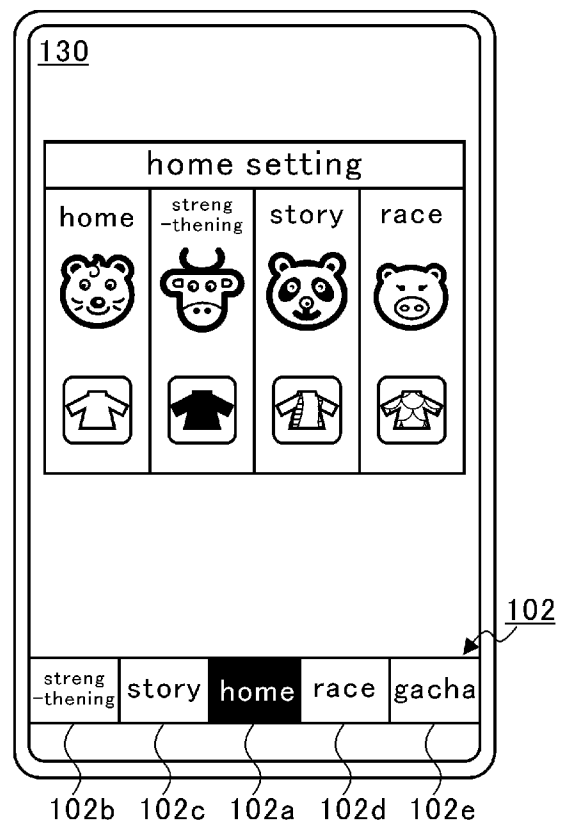


FIG. 3D

[図4]

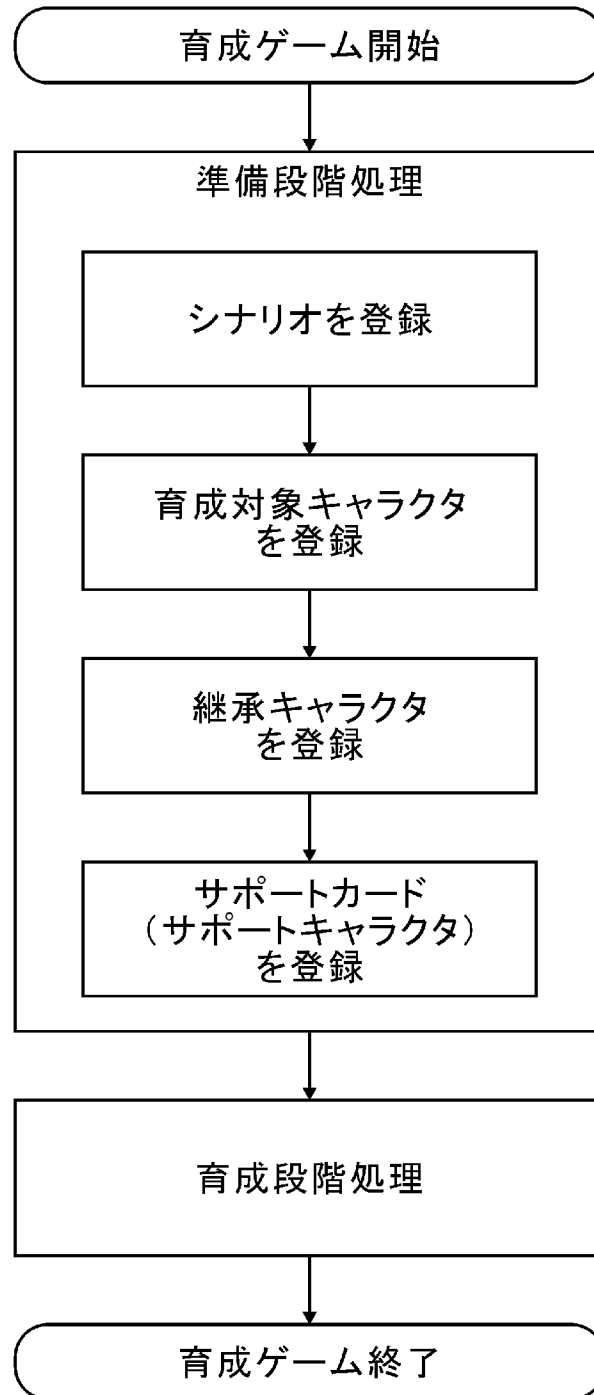


FIG.4

[図5]

シナリオ ID	シナリオ初期加算値				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
0001	200	200	200	200	200
0002	0	400	200	0	400
0003	300	400	100	0	200
0004	400	0	200	400	0

FIG.5A

シナリオ ID	シナリオ初期上限値				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
0001	1400	1400	1400	1400	1400
0002	1200	1600	1400	1200	1600
0003	1500	1600	1300	1200	1400
0004	1600	1200	1400	1600	1200

FIG.5B

シナリオ ID	シナリオイベント加算値				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
0001	20	20	20	20	20
0002	0	50	0	0	50
0003	40	40	0	0	20
0004	50	0	0	50	0

FIG.5C

[図6]

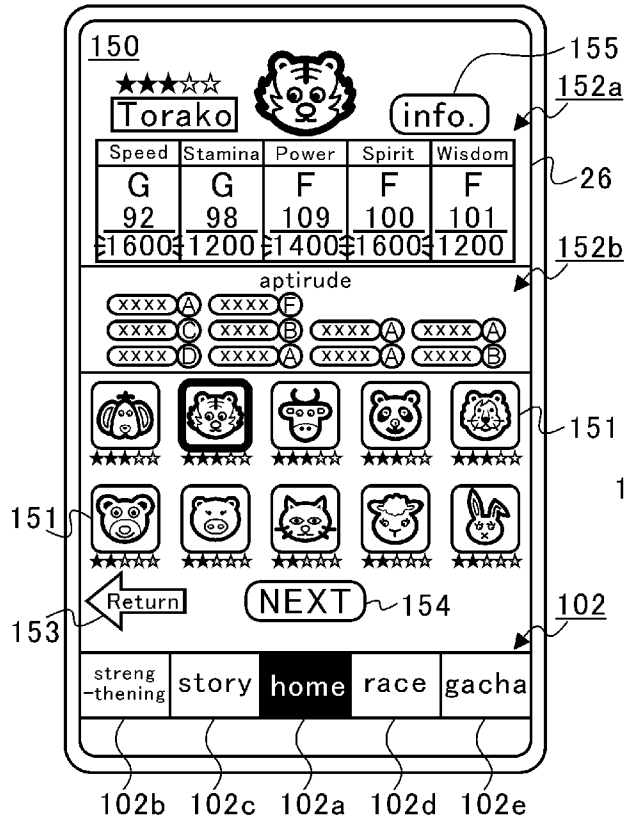


FIG. 6A

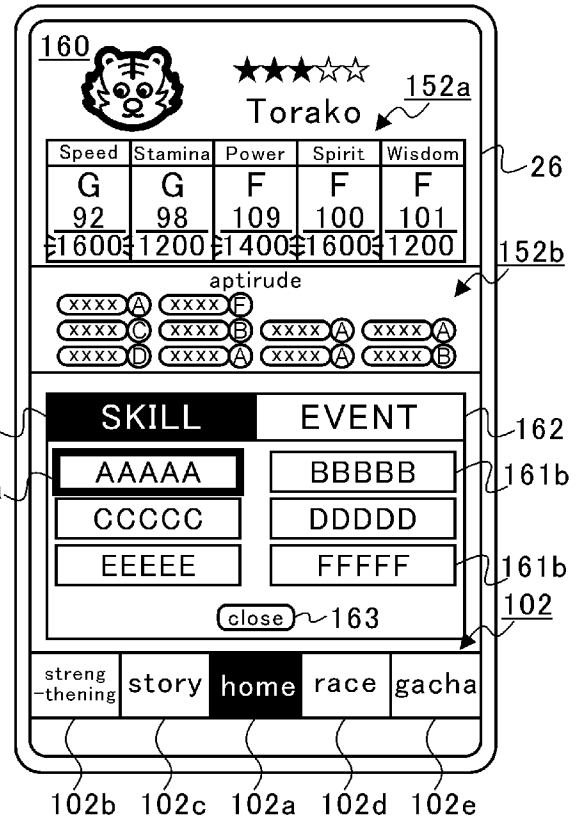


FIG. 6B

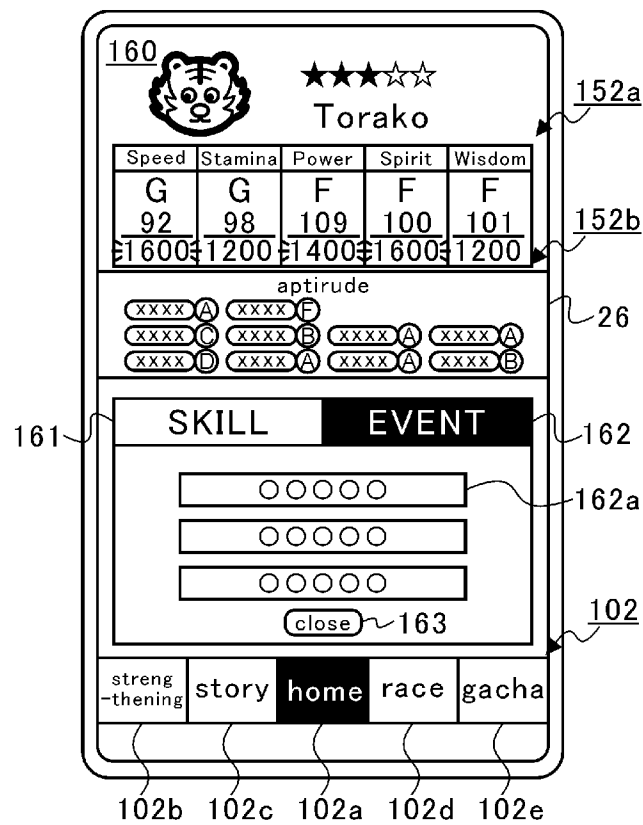


FIG. 6C

[図7]

キャラクタ 種別	能力パラメータ(初期値)				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
A	90	65	60	102	105
B	102	63	73	105	100
C	92	98	109	100	101
D	80	72	110	112	64
E	100	102	62	65	71

FIG.7A

キャラクタ 種別	適性パラメータ(初期値)									
	場適性		距離適性				脚質適性			
	芝	ダート	短	マイル	中	長	逃げ	先行	差し	追込
A	A	G	G	E	A	A	C	A	A	D
B	A	F	A	B	D	E	A	A	F	F
C	A	F	E	A	A	C	C	A	A	A
D	E	A	A	B	C	C	G	F	A	D
E	A	B	B	A	A	B	B	A	A	E

FIG.7B

キャラクタ 種別	獲得済みスキルおよび所持スキル										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A						○	○	◎		○	
B			○	◎	○		○		○		
C	◎	○	○	○	○	○	○	○			
D					◎	○	○	○		○	
E						◎			○		○

FIG.7C

キャラクタ 種別	専用イベント										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A						○		○		○	
B			○				○				
C					○						
D						○		○		○	
E											○

FIG.7D

[図8]

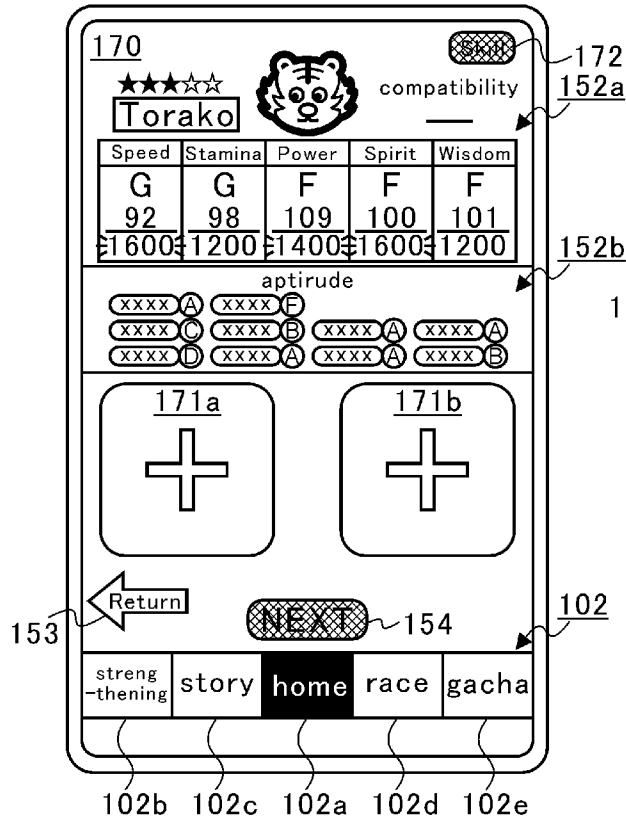


FIG. 8A

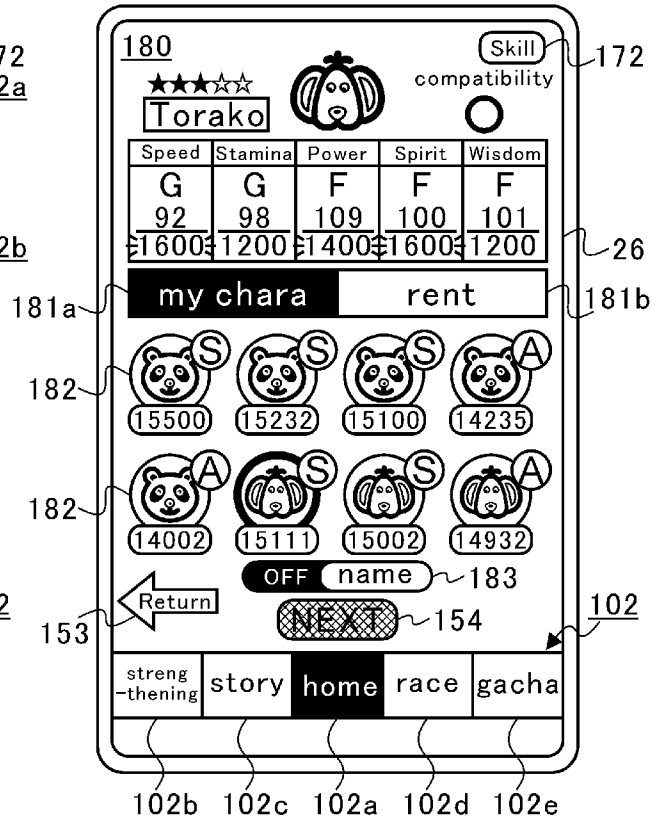


FIG. 8B

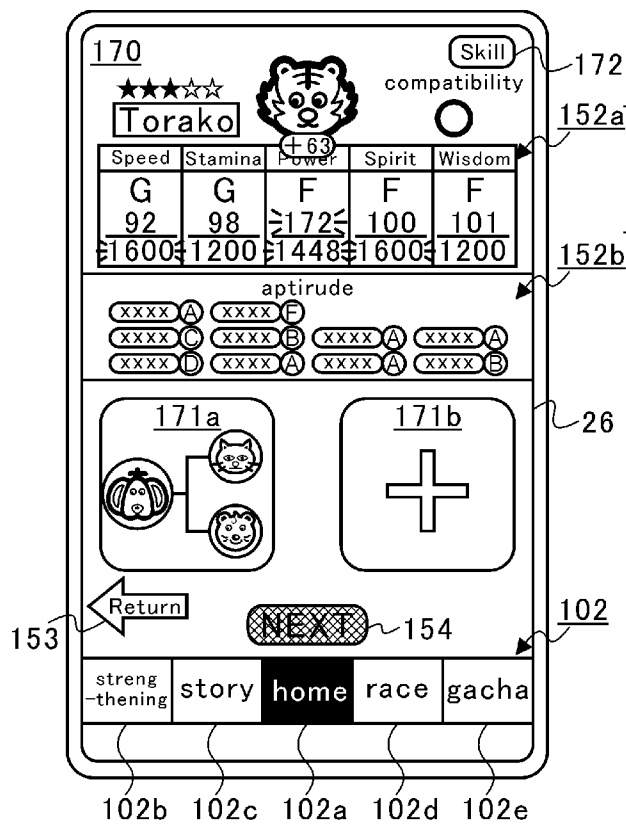


FIG. 8C

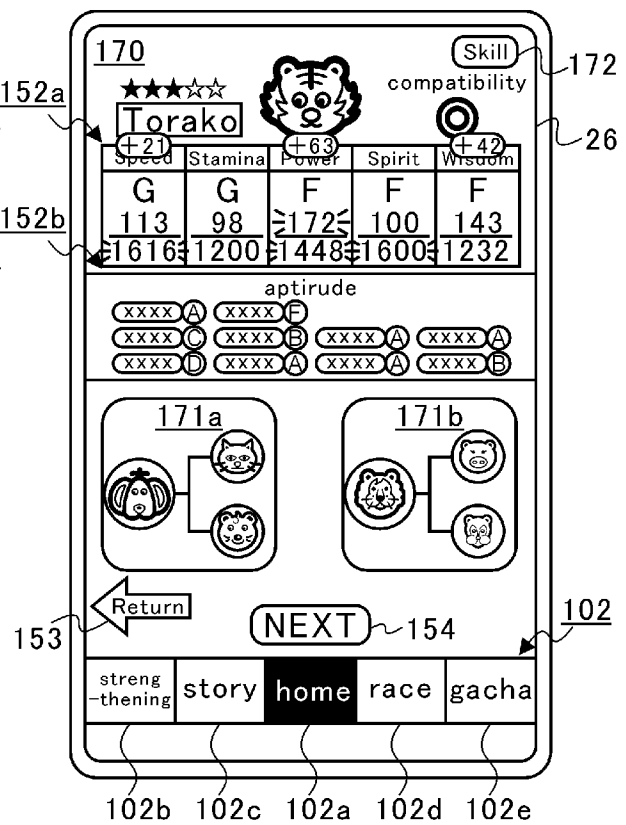


FIG. 8D

[図9]

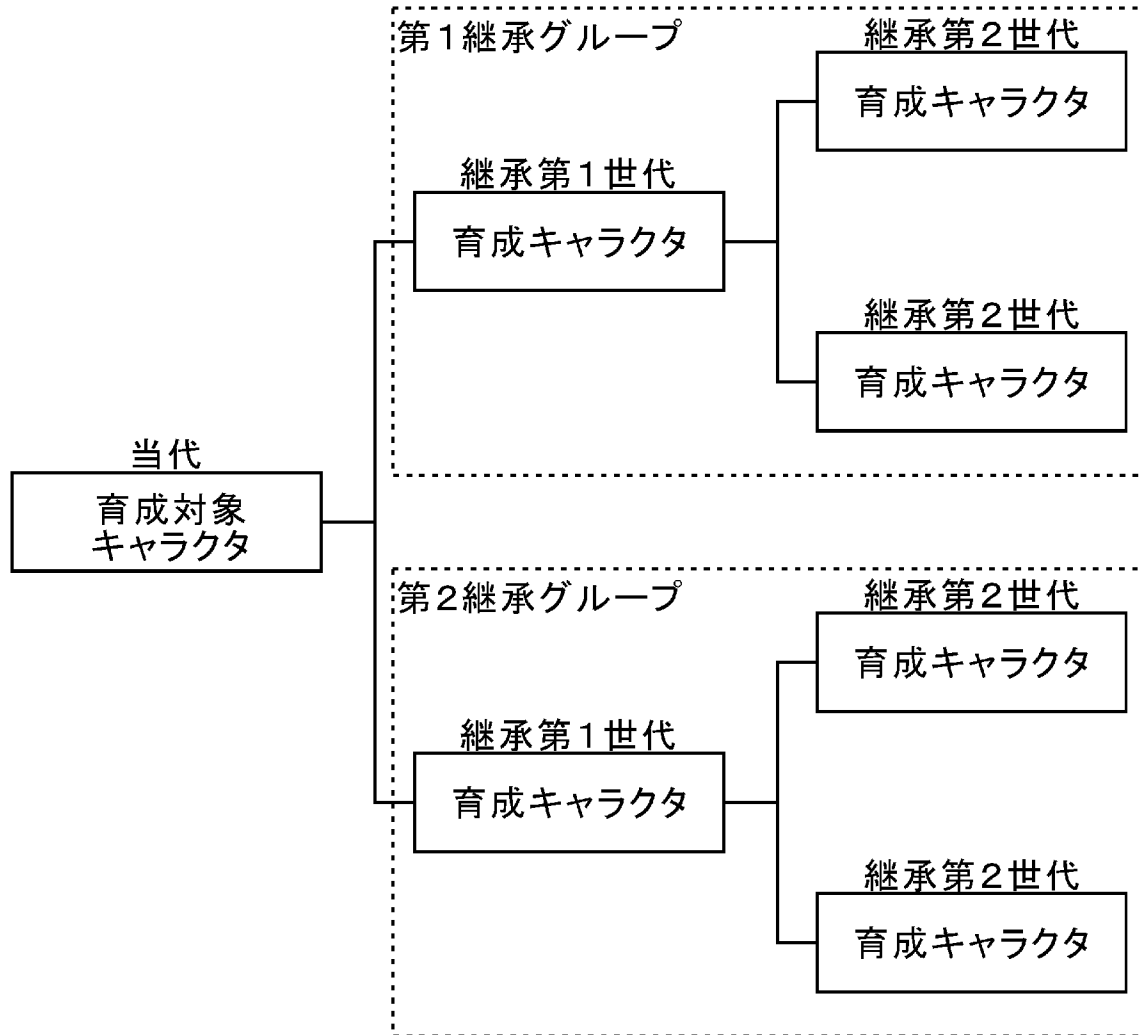


FIG.9

[図10]

	因子種別	効果	発動 タイミング
因子情報	基礎能力因子	能力パラメータ上昇 上限値上昇	因子発動ターン
	適性因子	適性パラメータ上昇	因子発動ターン
	レース因子	能力パラメータ上昇	因子発動ターン
	キャラ因子	スキルヒント獲得 上限値上昇	因子発動ターン
	スキル因子	スキルヒント獲得	因子発動ターン

FIG.10

[図11]

基礎能力因子 因子レベル	パラメータ 上昇値			パラメータ上限値 上昇値		
	1回目	2回目	3回目	1回目	2回目	3回目
Lv. 1	7			4	1～4	
Lv. 2	13			9	1～4	
Lv. 3	21			16	1～4	

FIG.11A

キャラ因子 因子レベル	パラメータ上限値 上昇値		
	1回目	2回目	3回目
Lv. 1		3～6	
Lv. 2			
Lv. 3			

FIG.11B

[図12]

判定対象	当代	第1継承グループ			第2継承グループ		
		継承 第1世代	継承 第2世代 A	継承 第2世代 B	継承 第1世代	継承 第2世代 A	継承 第2世代 B
No.1	○	○					
No.2	○				○		
No.3		○			○		
No.4	○	○	○				
No.5	○	○		○			
No.6	○				○	○	
No.7	○				○		○

FIG.12A

判定項目	内容	相性期待値
No.1	同学年	+ 2
No.2	同僚	+ 2
No.3	仲良し	+ 2
No.4	得意脚質	+ 7
No.5	距離適性	+ 7
No.6	場適性	+ 7

FIG.12B

[図13]

ソート条件	
評価点	因子
スキル数	名前
場適性	登録日
脚質適性	相性レベル
距離適性	メモ

FIG.13A

絞り込み条件		
基礎能力因子	因子レベル	継承元の有無
適性因子	因子レベル	継承元の有無
相性レベル	◎ ○ △	

FIG.13B

[図14]

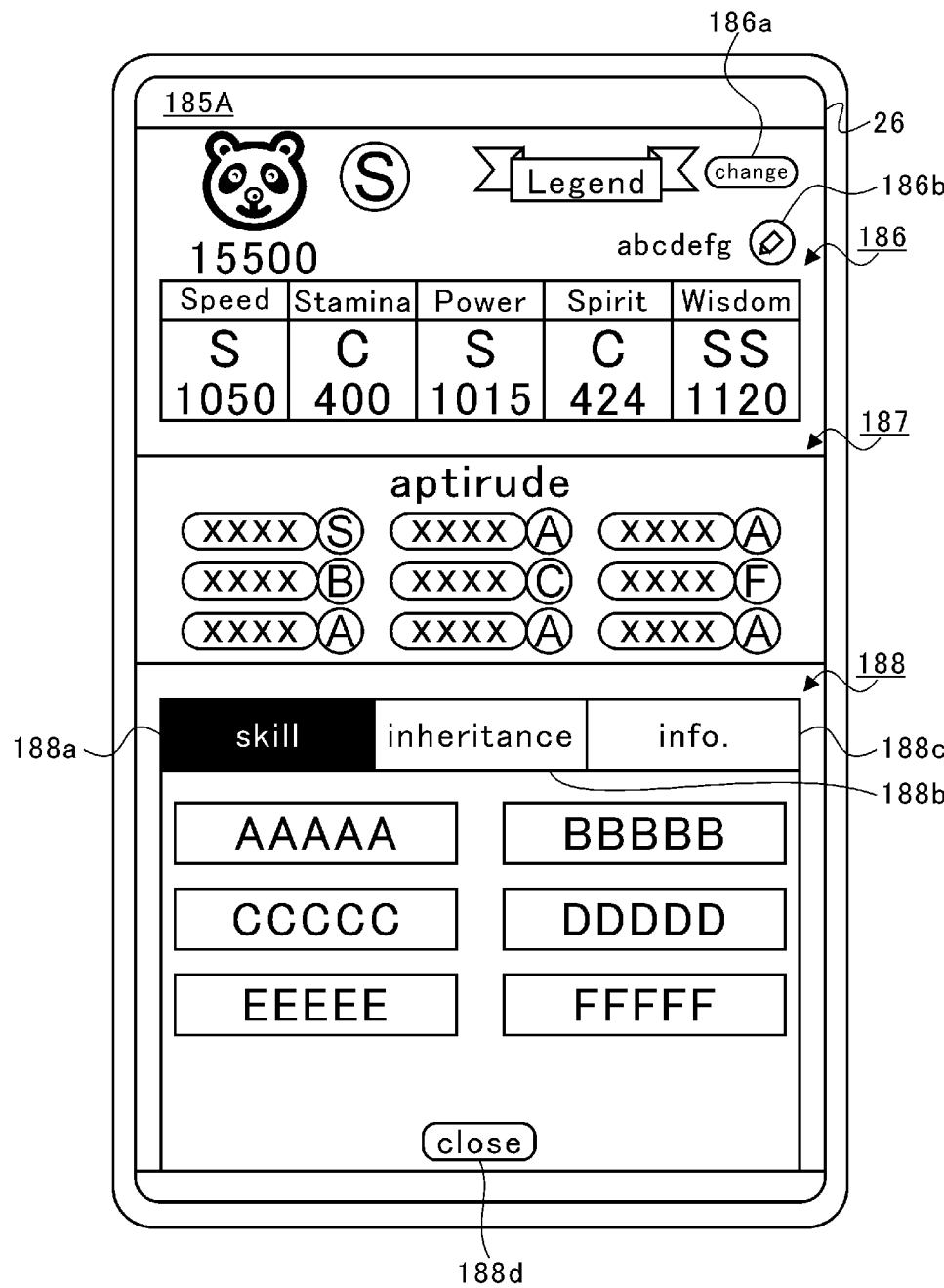


FIG.14

[図15]

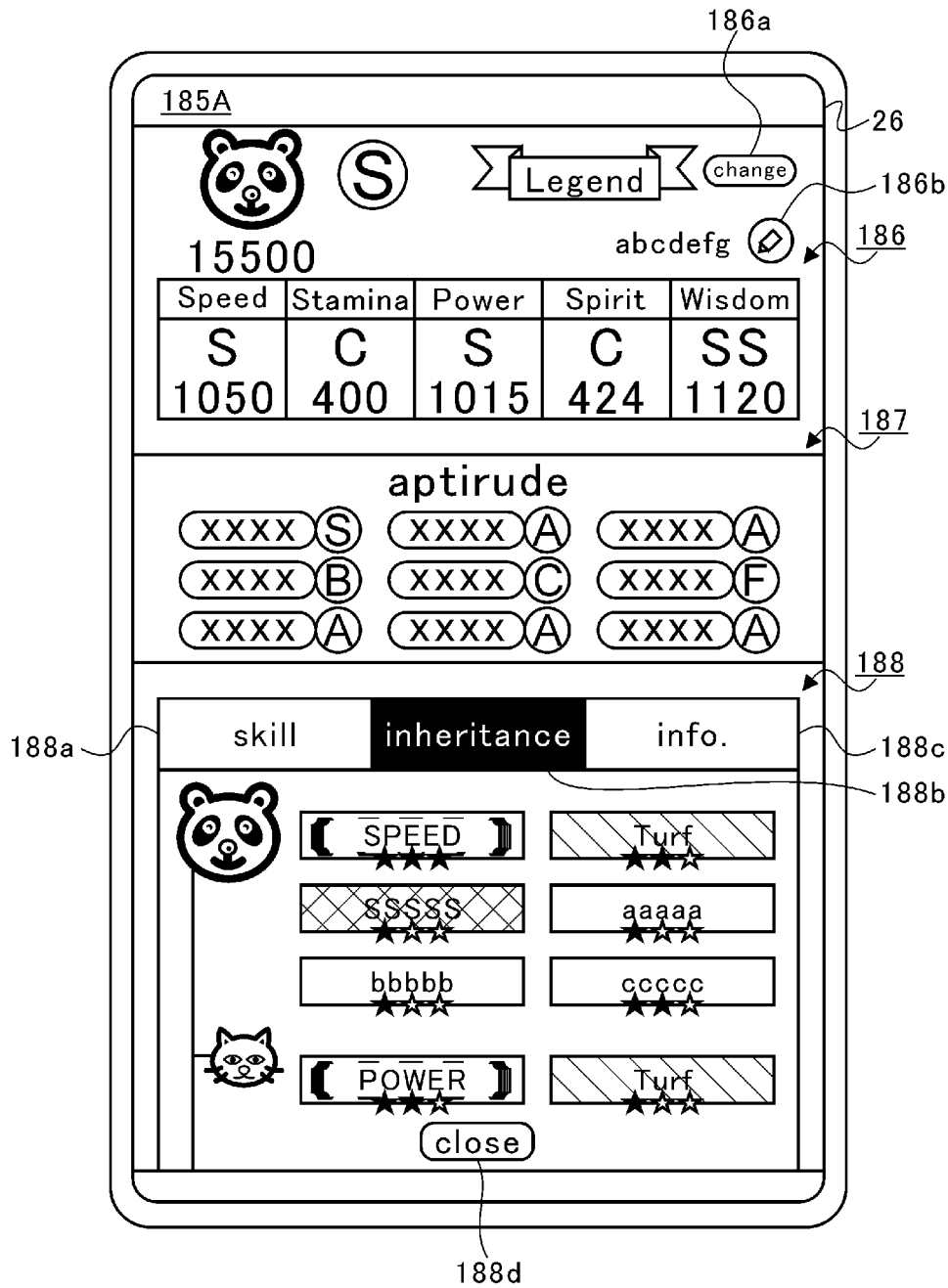


FIG. 15

[図16]

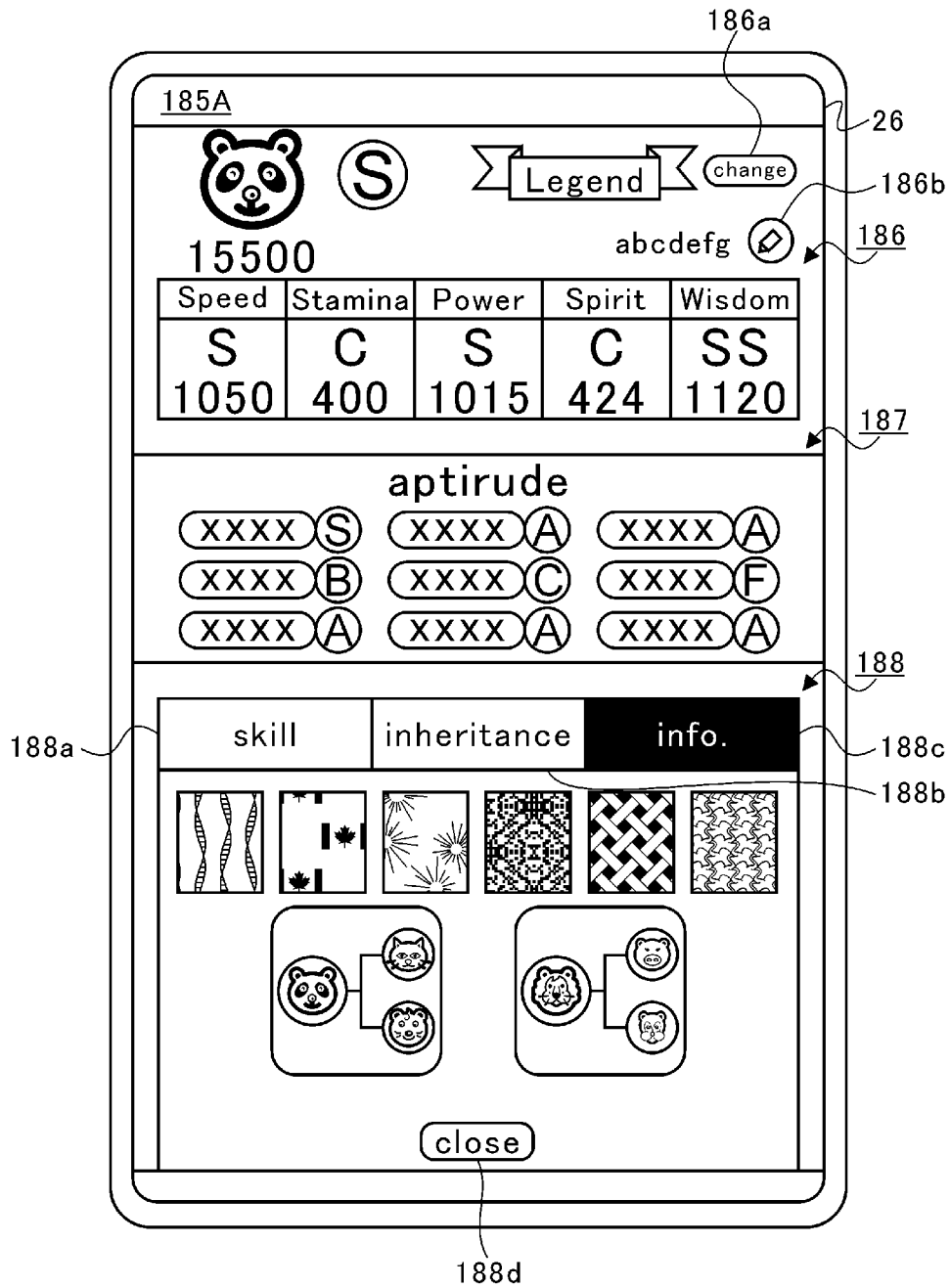


FIG. 16

[図17]

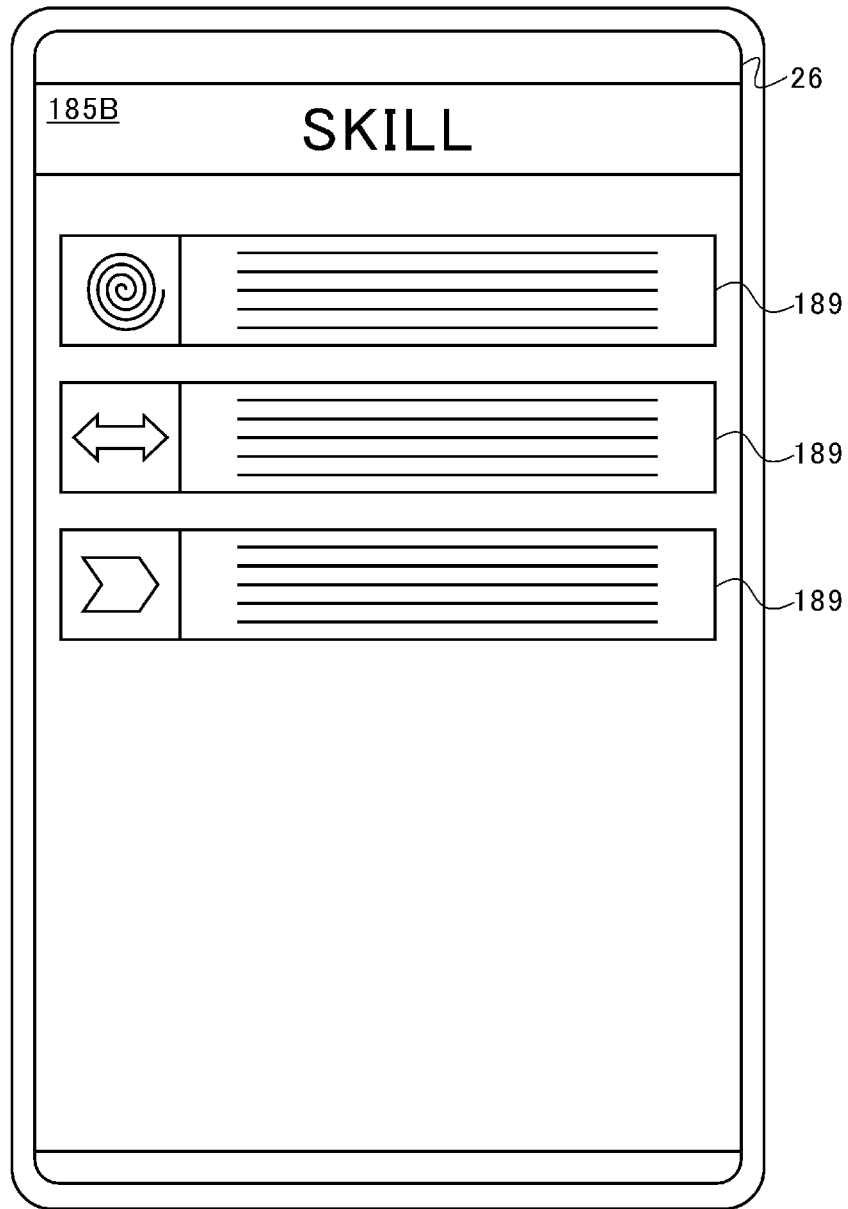


FIG.17

[図18]

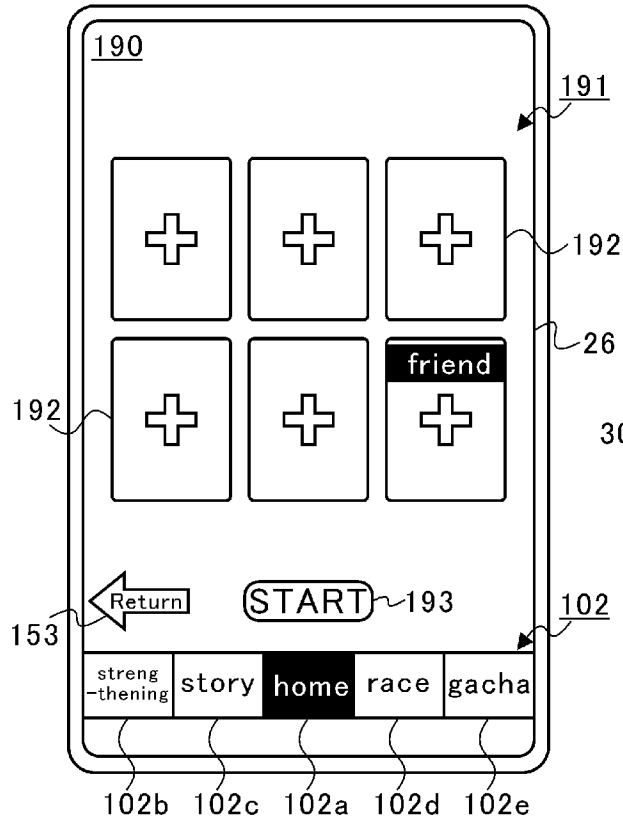


FIG. 18A

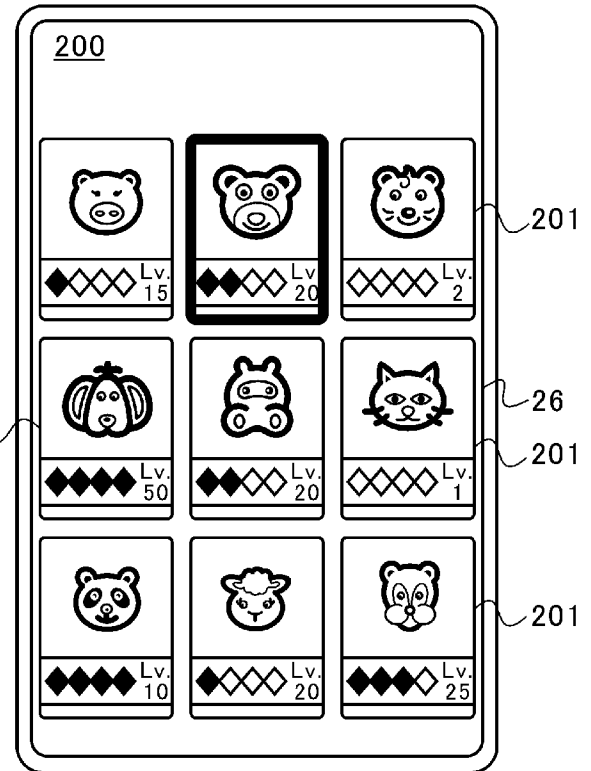


FIG. 18B

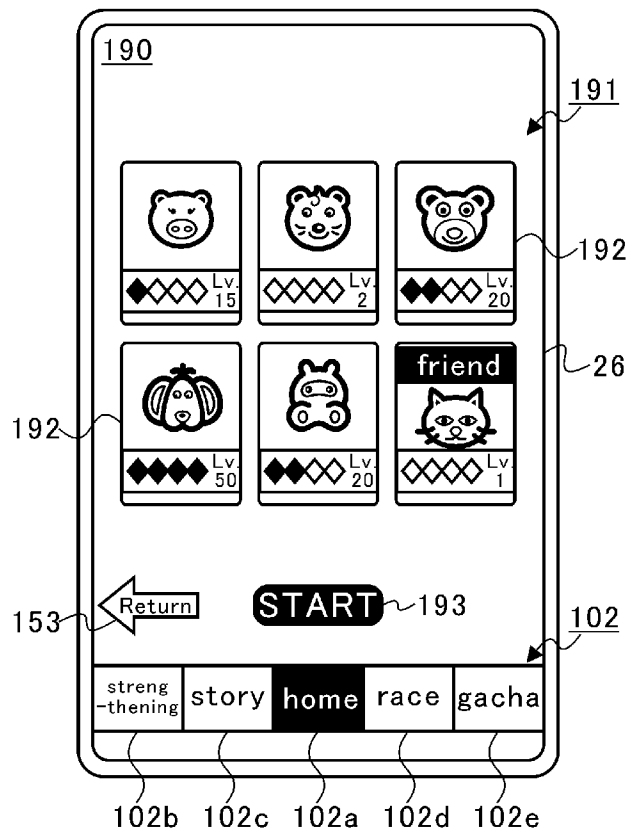


FIG. 18C

[図19]

サポートカード種別	サポートキャラクタ	レアリティ	レベル	得意トレーニング
A1	キャラクタA	SSR	50	スピード
A2	キャラクタA	SR	45	スタミナ
A3	キャラクタA	R	40	賢さ
B1	キャラクタB	SR	1	パワー
B2	キャラクタB	R	15	根性

FIG.19A

サポートカード種別	サポート効果						
	対象a	対象b	対象c	対象d	対象e	対象f	対象g
A1	+60%		+40%		+30%	+2pt	
A2	+50%	+40%					
A3	+40%			+25%		+1pt	
B1	+10%				+5%		+1pt
B2	+15%						+1pt

FIG.19B

サポートカード種別	所持スキル										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A1			○			○	○			○	○
A2				○			○		○		
A3					○			○			
B1					○	○				○	○
B2									○		

FIG.19C

サポートカード種別	サポートイベント										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A1			○				○			○	○
A2				○		○	○				
A3					○						
B1		○			○	○					
B2									○		

FIG.19D

[図20]

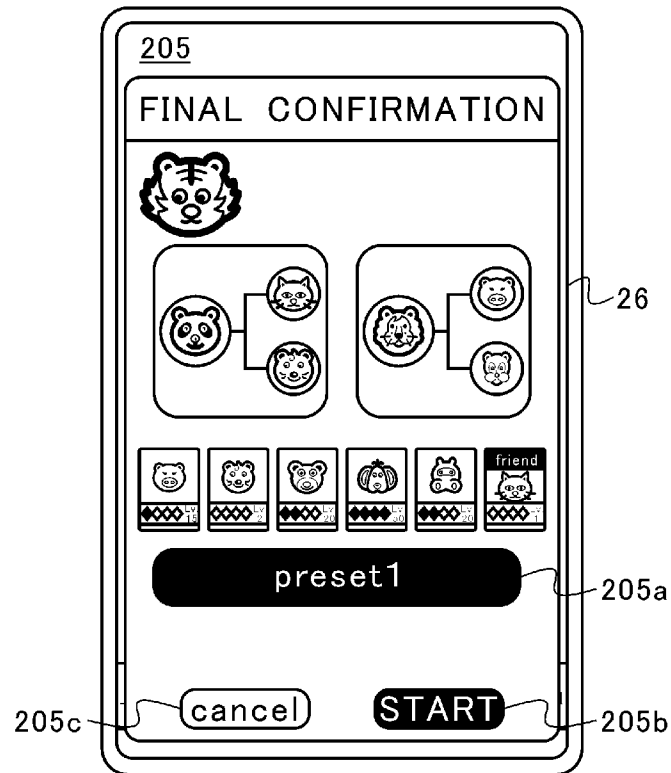


FIG.20A

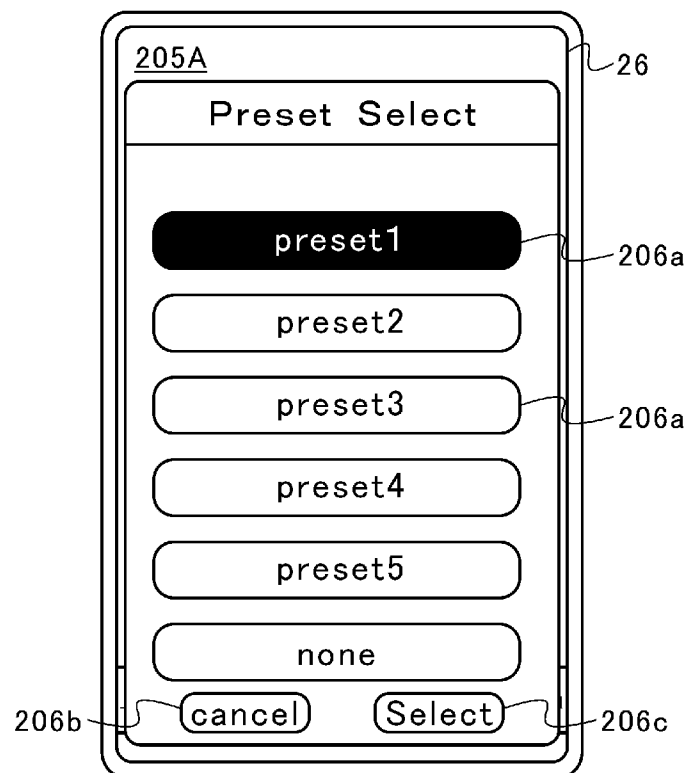


FIG.20B

[図21]

ターン数	選択項目					スキル 獲得	ライブ 楽曲 獲得
	Rest	Training	Going Out	Race	Live		
第1ターン	○	○	○	×	×	○	×
第2ターン	○	○	○	×	×	○	×
第3ターン	○	○	○	×	×	○	×
第4ターン	○	○	○	×	×	○	○
第5ターン	○	○	○	×	×	○	○
第6ターン	○	○	○	×	×	○	○
第7ターン	○	○	○	×	×	○	○
第8ターン	○	○	○	×	×	○	○
第9ターン	○	○	○	×	×	○	○
第10ターン	○	○	○	×	×	○	○
第11ターン	○	○	○	×	×	○	○
第12ターン	○	○	○	×	×	○	○
第13ターン	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第23ターン	○	○	○	○	×	○	○
第24ターン	×	×	×	×	○	×	○
第25ターン	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第35ターン	○	○	○	○	×	○	○
第36ターン	×	×	×	×	○	×	○
第37ターン	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第47ターン	○	○	○	○	×	○	○
第48ターン	×	×	×	×	○	×	○
第49ターン	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第59ターン	○	○	○	○	×	○	○
第60ターン	×	×	×	×	○	×	○
第61ターン	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第71ターン	○	○	○	○	×	○	○
第72ターン	×	×	×	×	○	×	○
第73ターン	○	○	○	×	×	○	○
第74ターン	×	×	×	×	○	×	×
第75ターン	○	○	○	×	×	○	○
第76ターン	×	×	×	×	○	×	×
第77ターン	○	○	○	×	×	○	○
第78ターン	×	×	×	×	○	×	×

FIG.21

[図22]

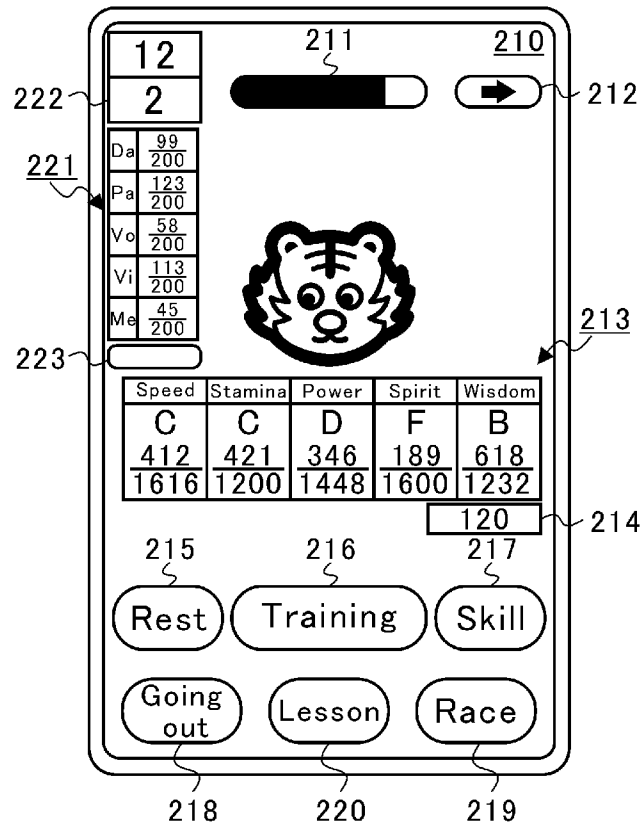


FIG.22

[図23]

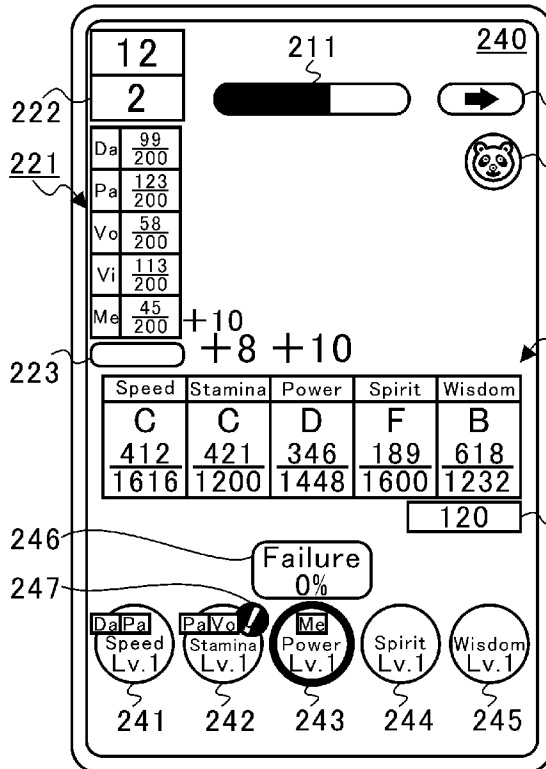


FIG.23A

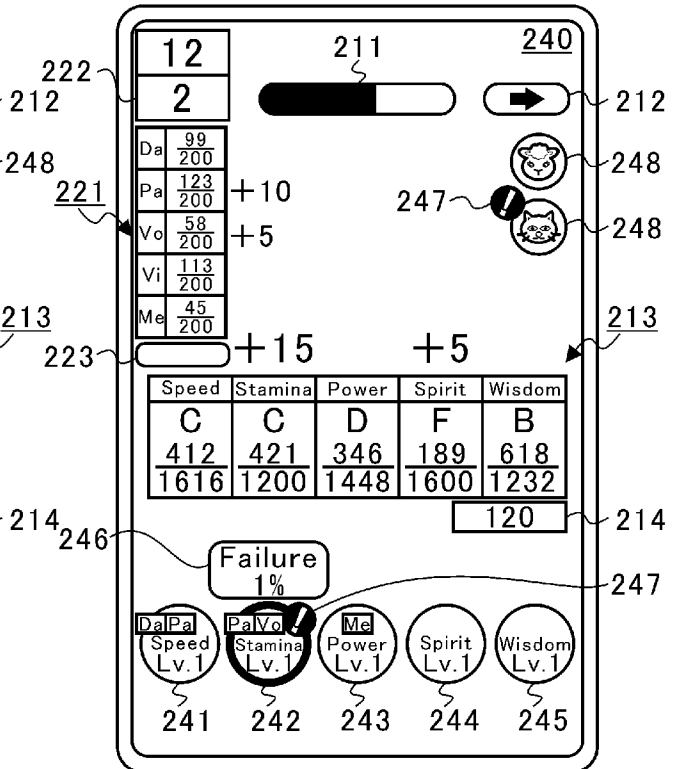


FIG.23B

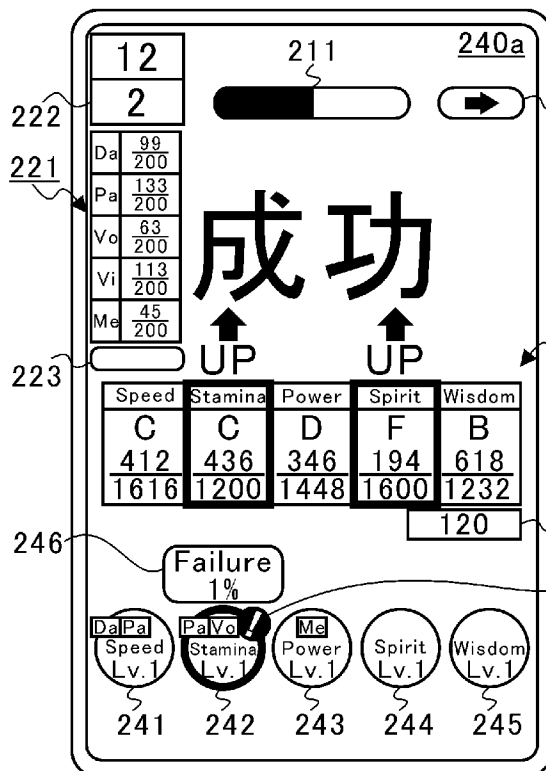


FIG.23C

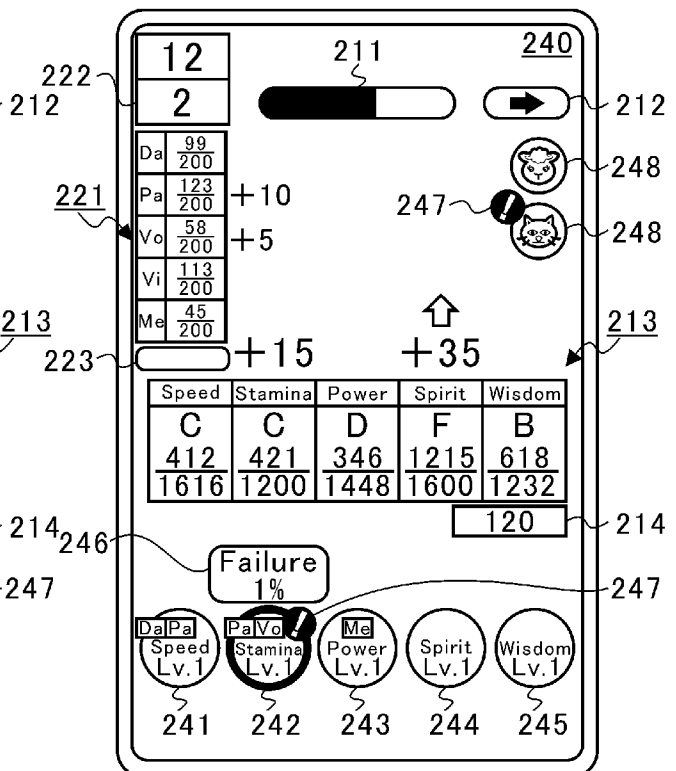


FIG.23D

[図24]

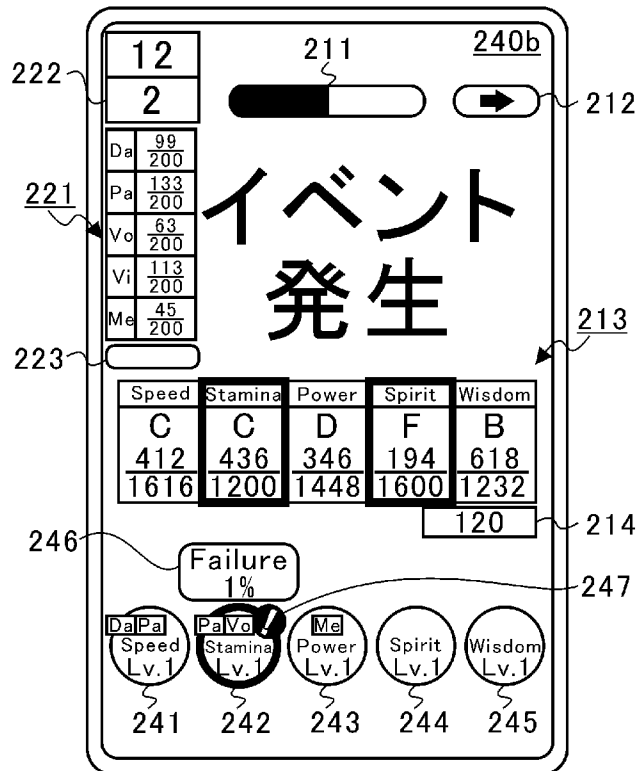


FIG. 24A



FIG. 24B

[図25]

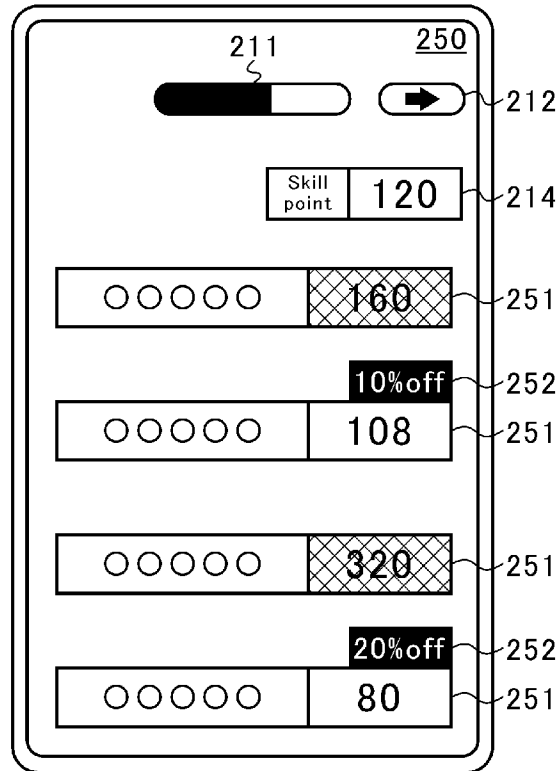


FIG.25A

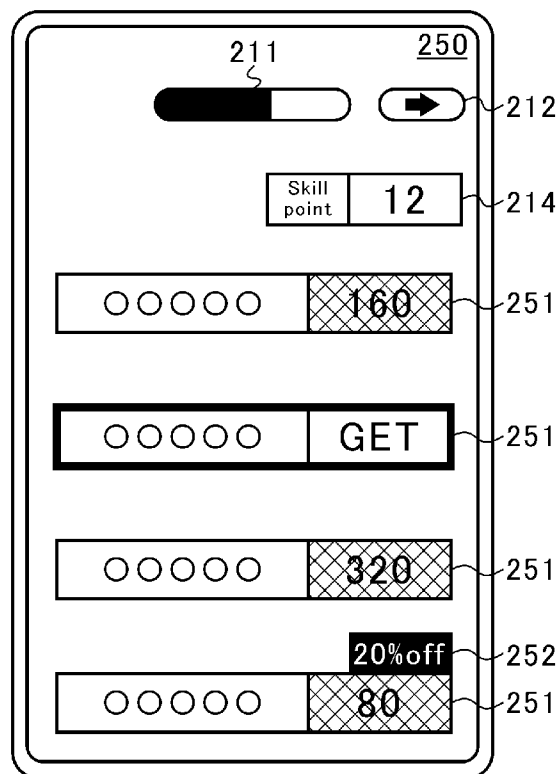


FIG.25B

[図26]

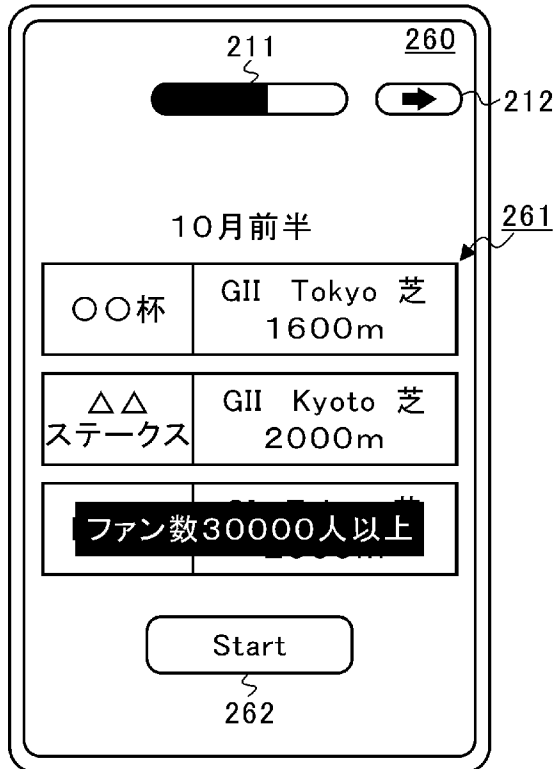


FIG. 26A

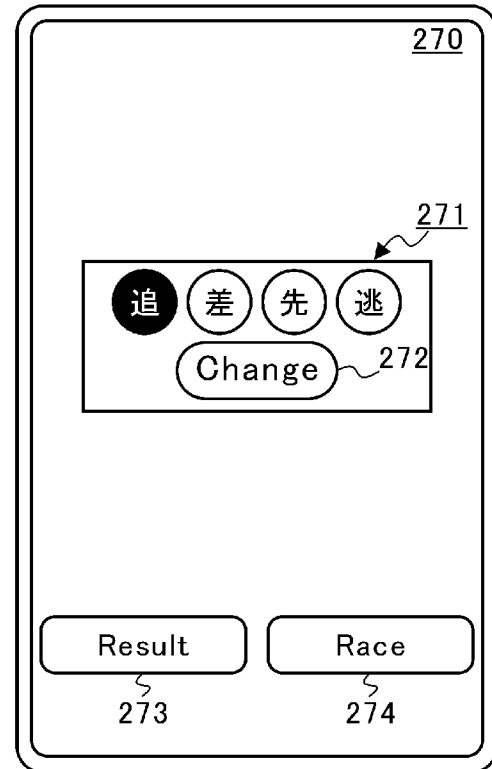


FIG. 26B

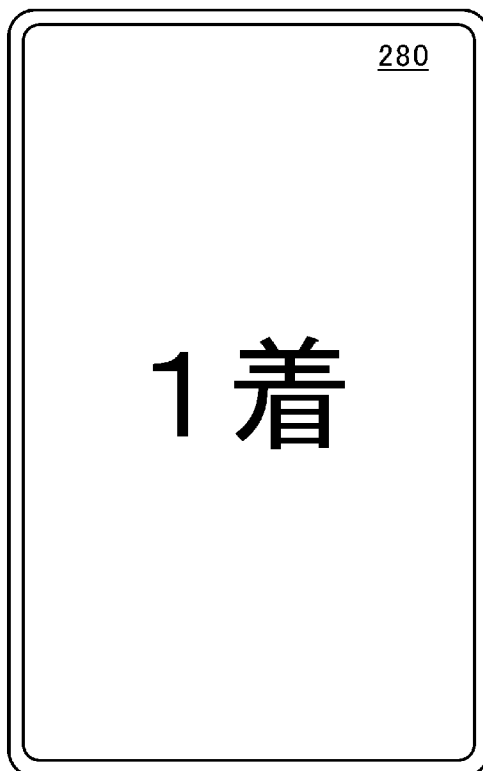


FIG. 26C

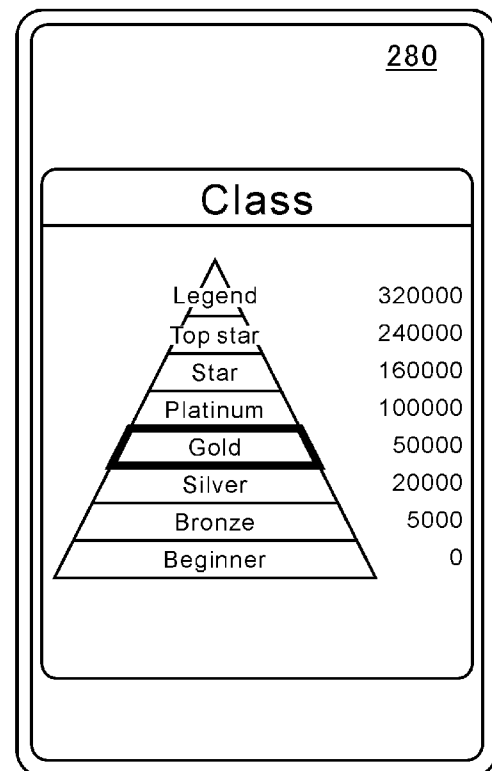


FIG. 26D

[図27]

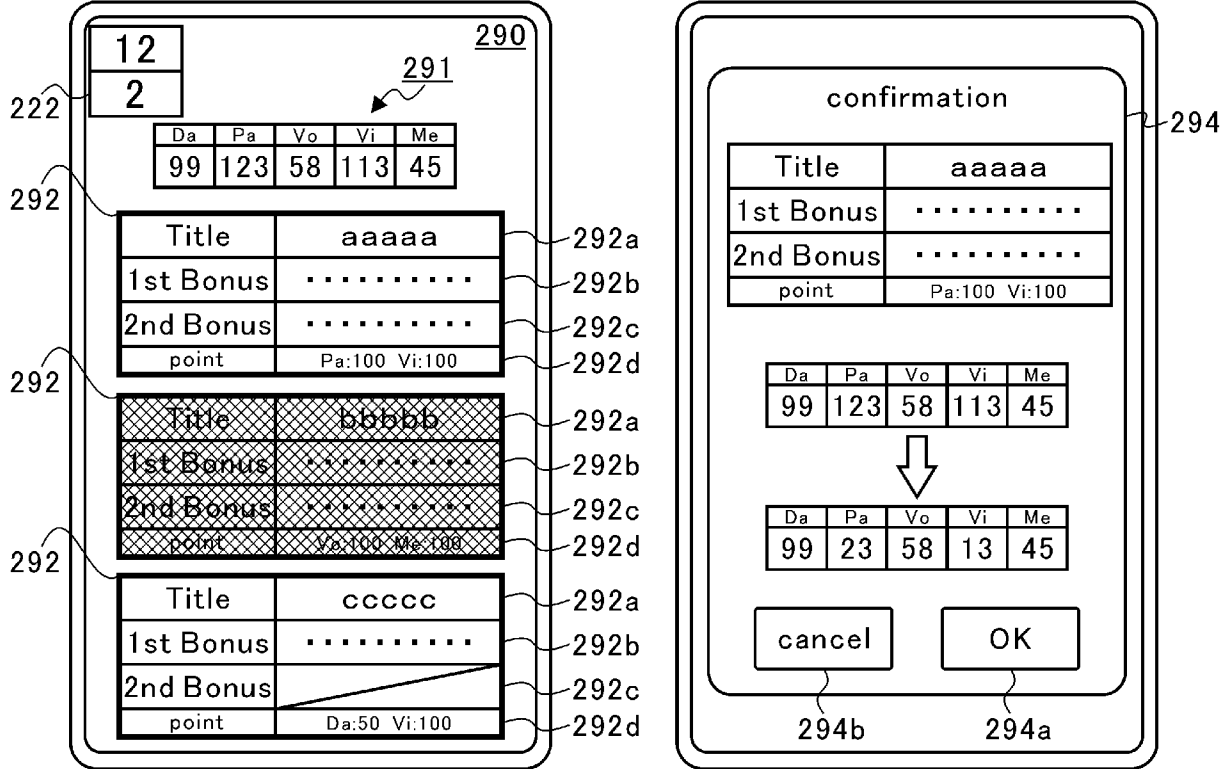


FIG.27A

FIG.27B

[図28]

	第1ボーナス	第2ボーナス
発動タイミング	獲得時	次のライブ開催時
内容	能力パラメータ上昇 スキルのヒント獲得 体力回復	得意トレーニング率上昇 イベント発生率上昇 スキルのヒント発生率上昇 レースボーナス上昇 失敗率低下

FIG.28

[図29]

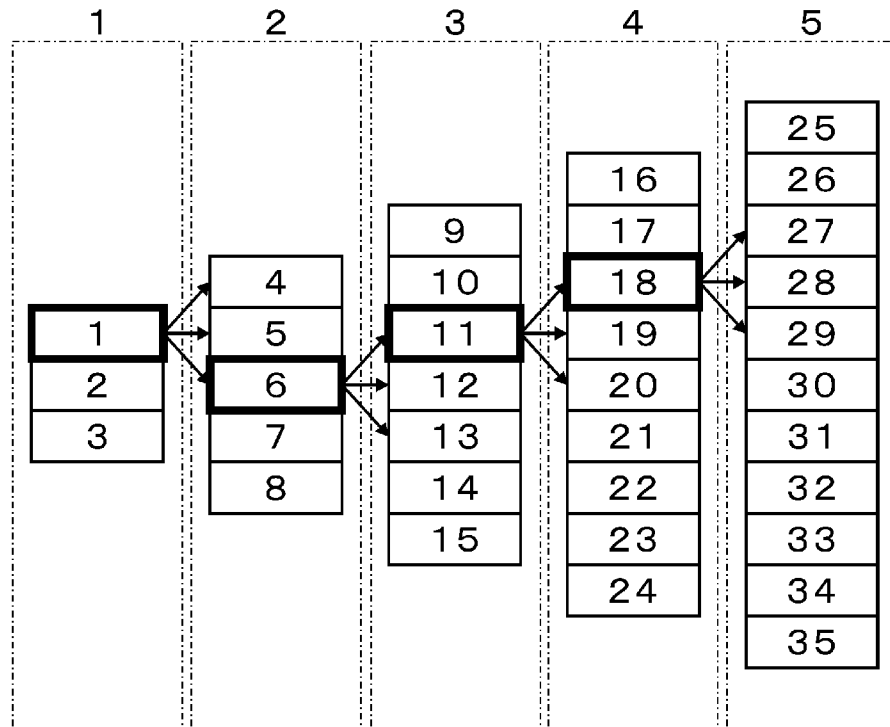


FIG.29

[図30]

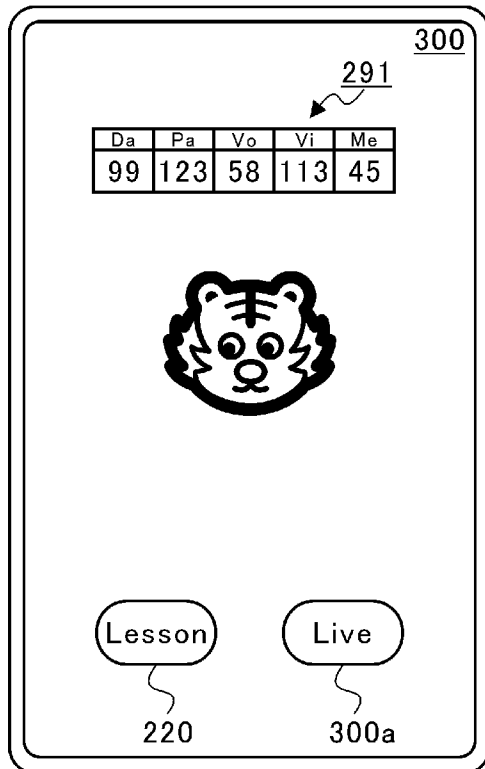


FIG.30A

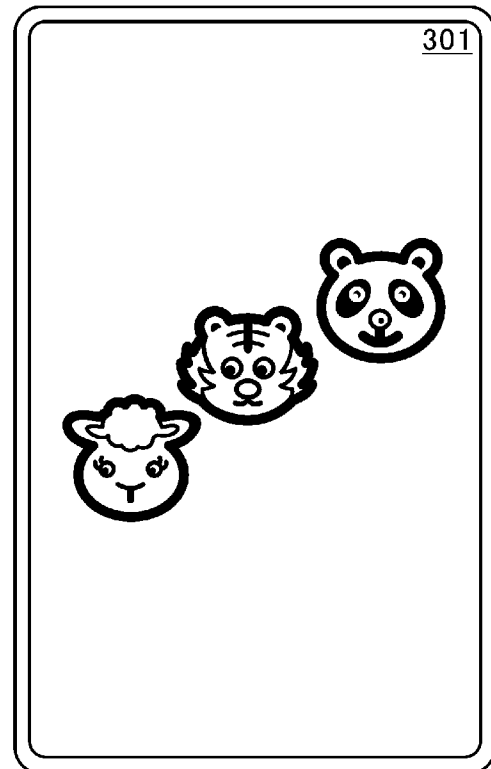


FIG.30B

[図31]

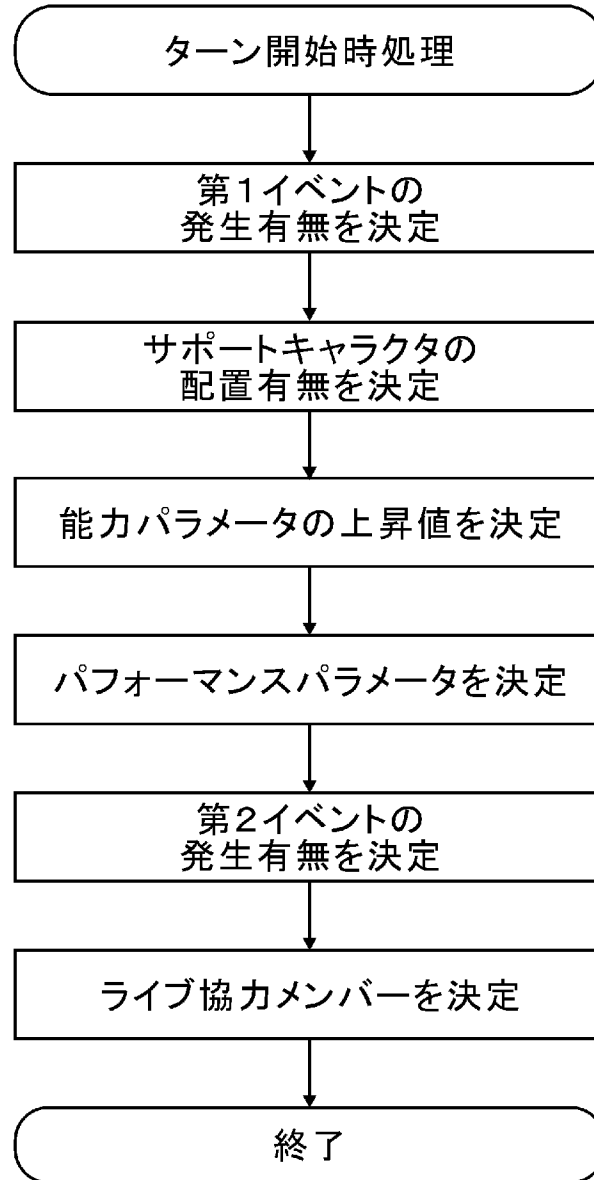


FIG.31

[図32]

キャラクタ 識別情報	トレーニング項目配置有無					
	配置する					配置 しない
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ	
サポートキャラクタ	16%	16%	16%	16%	16%	20%

FIG.32

[図33]

選択回数	トレーニングレベル				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
～3	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1
4～7	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2
8～11	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3
12～15	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4
16～	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5

FIG.33A

トレーニング レベル	上昇固定値(スピード)				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
Lv.1	8	0	6	0	0
Lv.2	10	0	8	0	0
Lv.3	12	0	10	0	0
Lv.4	14	0	12	0	0
Lv.5	20	0	18	0	0

FIG.33B

トレーニング レベル	上昇固定値(パワー)				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
Lv.1	0	6	8	0	0
Lv.2	0	8	10	0	0
Lv.3	0	10	12	0	0
Lv.4	0	12	14	0	0
Lv.5	0	18	20	0	0

FIG.33C

キャラクタ識別情報	ボーナス加算率		
	なし	10% UP	20% UP
サポートキャラクタ	50%	25%	25%

FIG.33D

[図34]

トレーニング 項目	パフォーマンス項目					
	なし	Da	Pa	Vo	Vi	Me
Speed	30%	20%	20%	10%	10%	10%
Stamina	30%	10%	20%	20%	10%	10%
Power	30%	10%	10%	10%	10%	30%
Spirit	30%	10%	10%	20%	20%	10%
Wisdom	20%	10%	10%	10%	10%	40%

FIG.34A

トレーニング レベル	上昇固定値				
	Da	Pa	Vo	Vi	Me
Lv.1	8	9	5	8	10
Lv.2	10	12	10	10	12
Lv.3	12	15	15	12	16
Lv.4	14	17	20	14	18
Lv.5	20	20	25	20	20

FIG.34B

キャラクタ 配置数	ボーナス 加算率
0	1. 00
1	1. 05
2	1. 10
3	1. 15
4	1. 20
5	1. 25

FIG.34C

[図35]

イベント種別	イベント発生有無				
	発生させる				発生 させない
	イベントA	イベントB	イベントC	イベントD	
第2イベント	5%	5%	5%	5%	80%

FIG.35

[図36]



FIG.36A

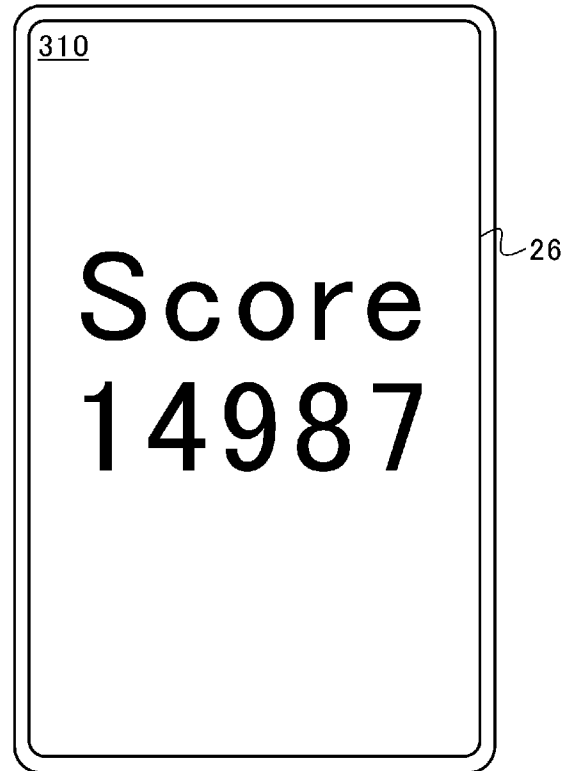


FIG.36B

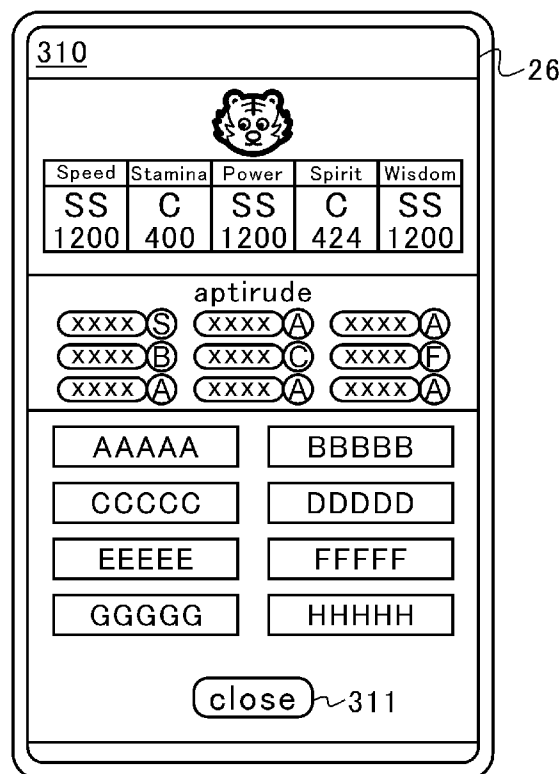


FIG.36C

[図37]

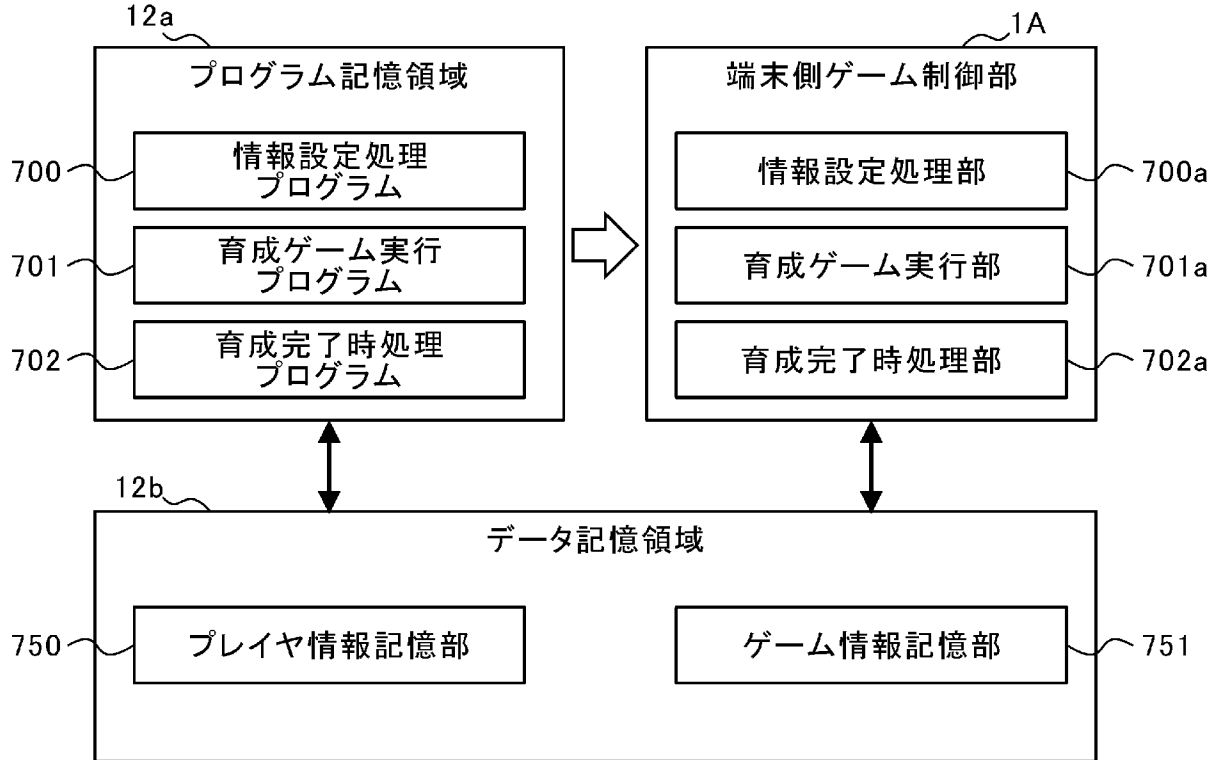


FIG.37

[図38]

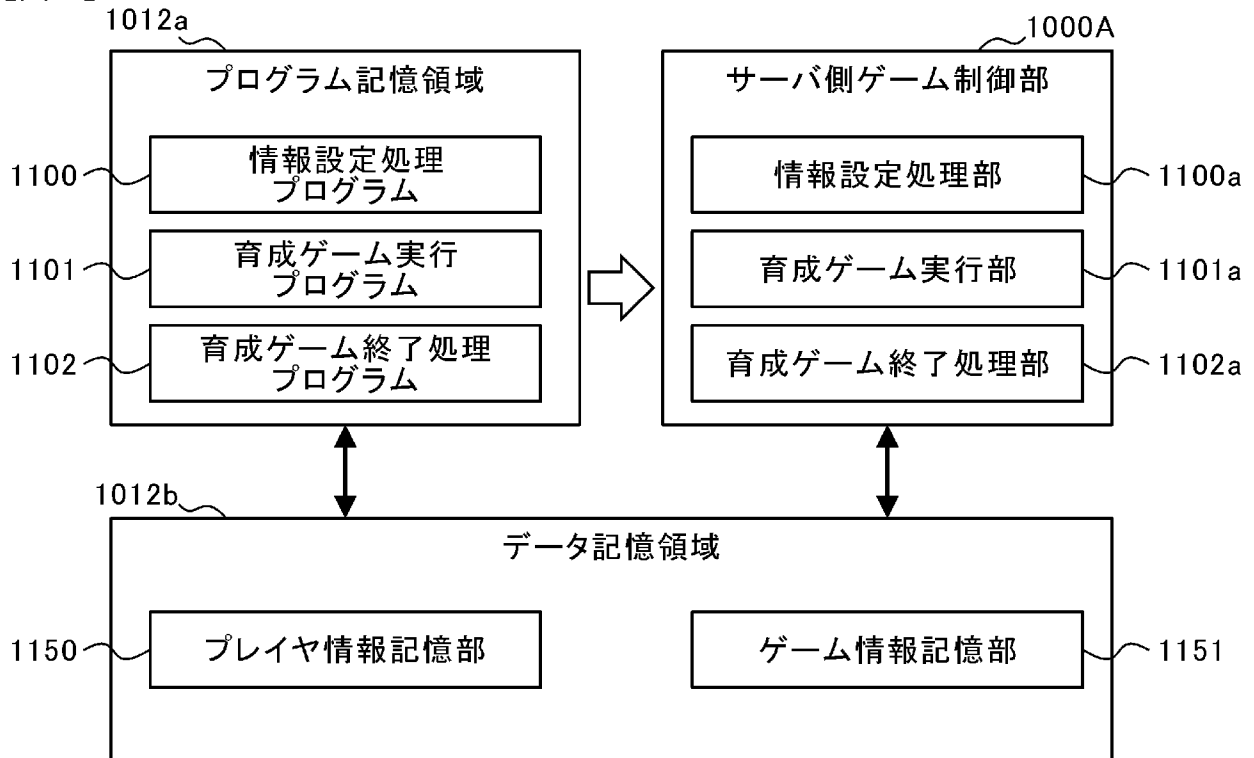


FIG.38

[図39]

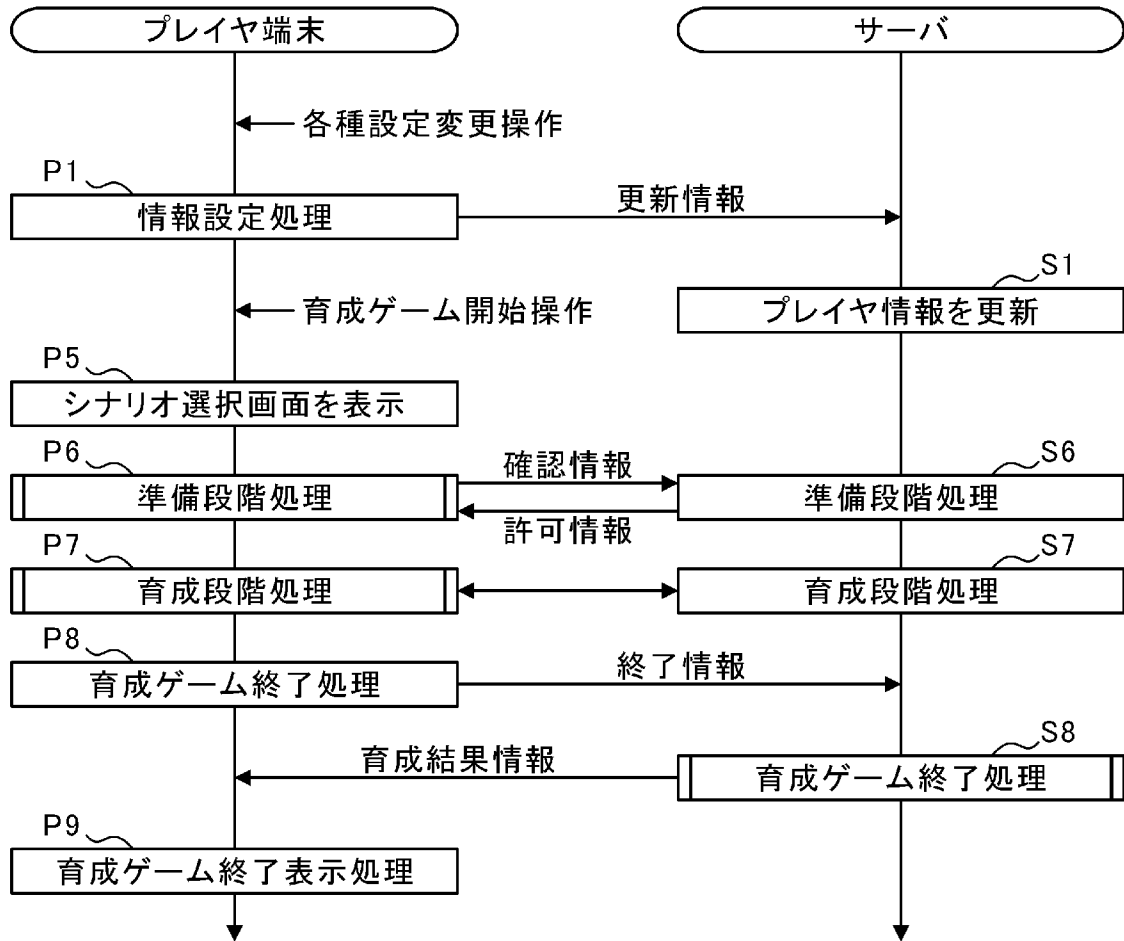


FIG.39

[図40]

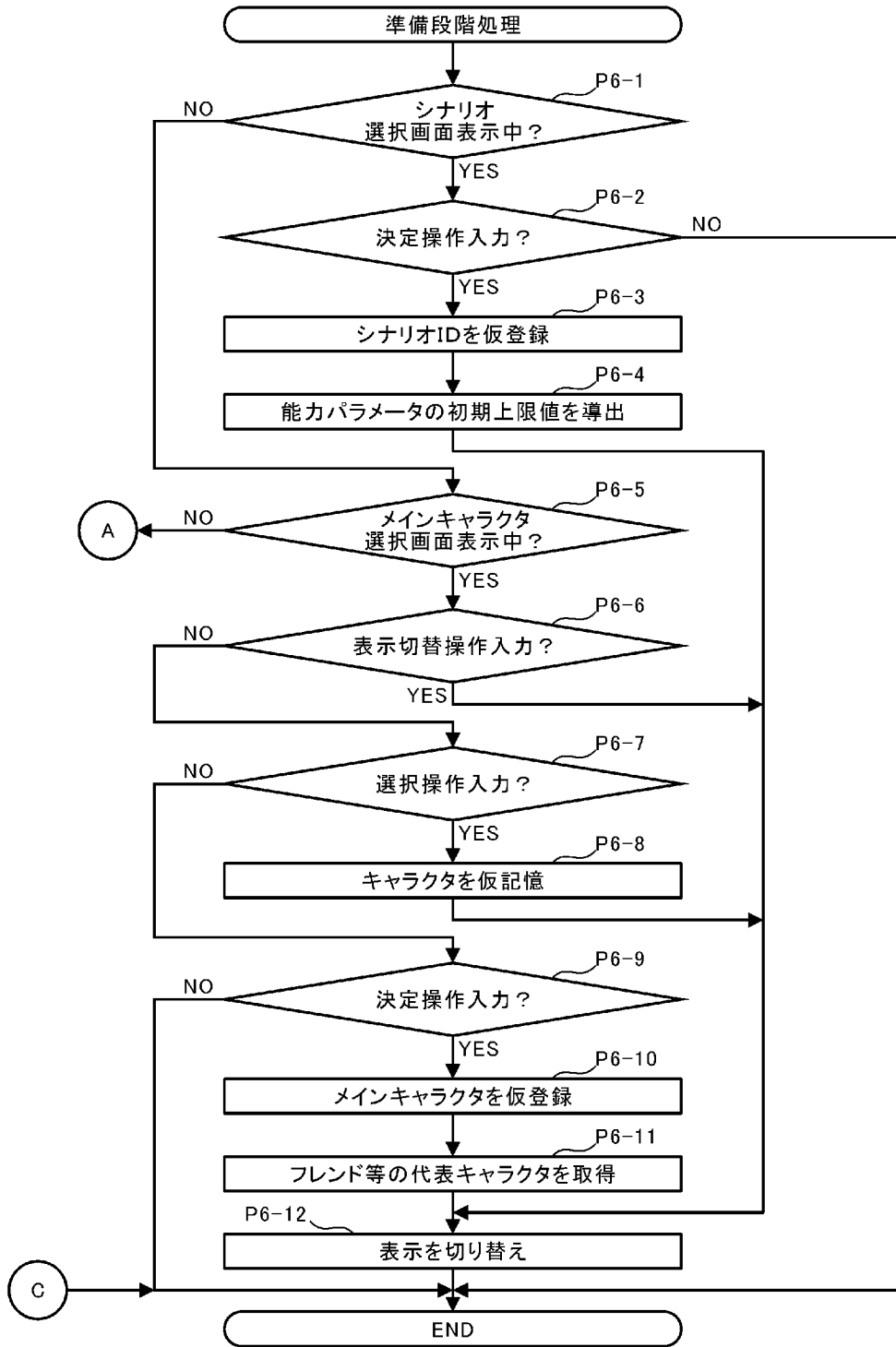


FIG.40

[図41]

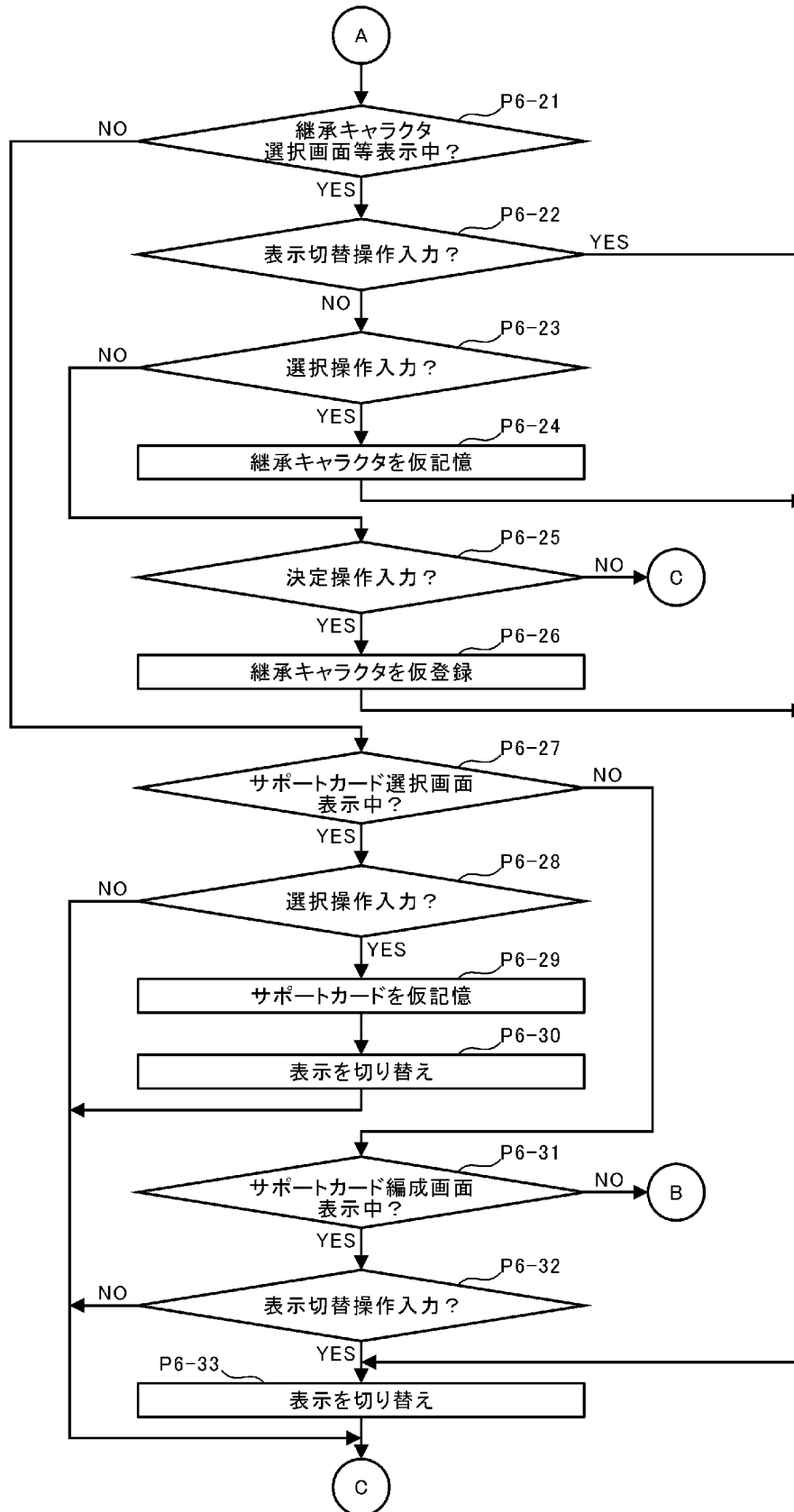


FIG.41

[図42]

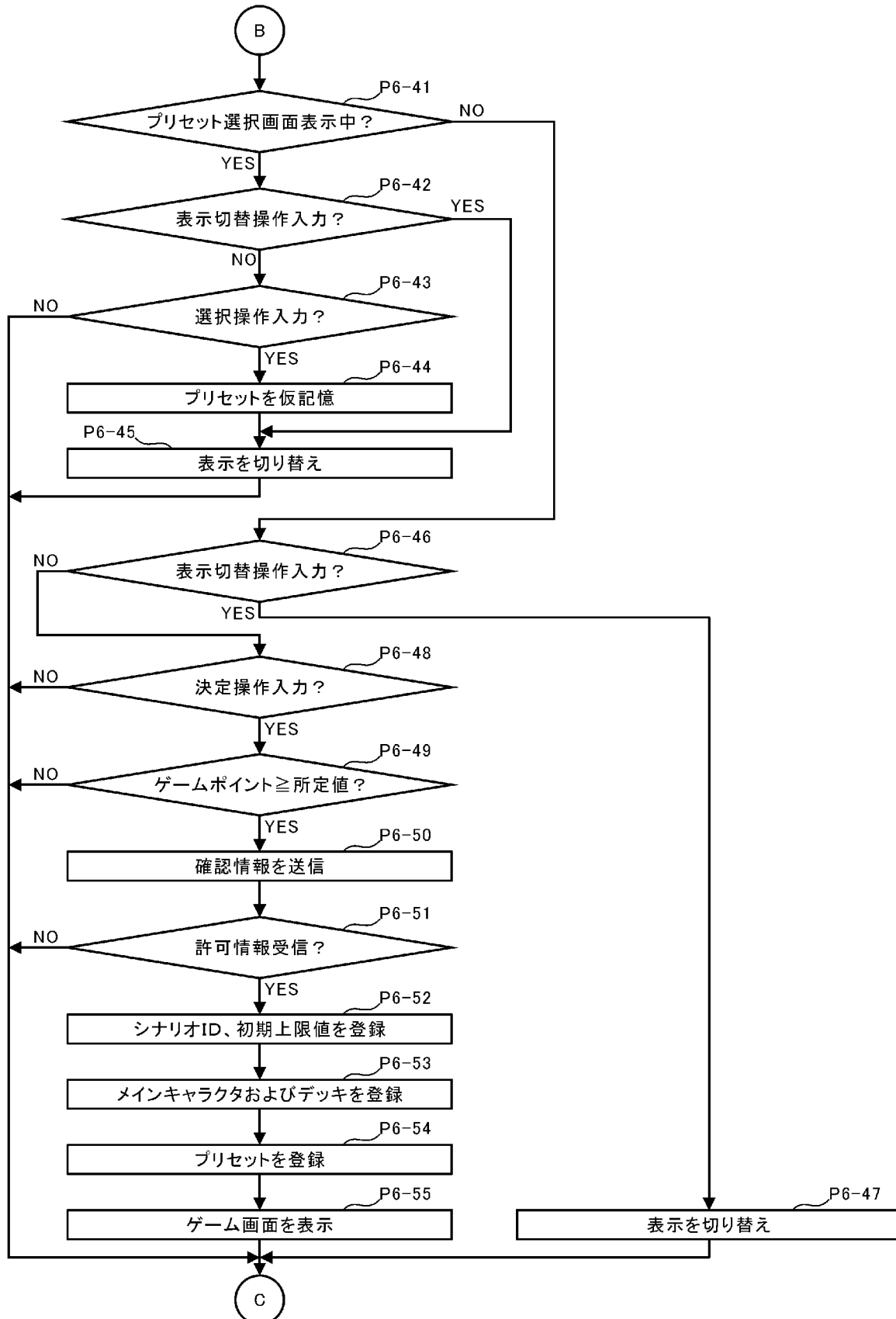


FIG.42

[図43]

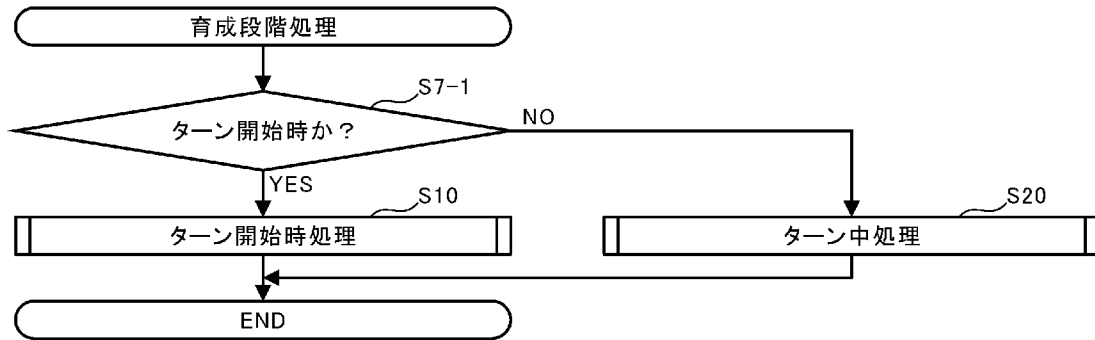


FIG.43

[図44]

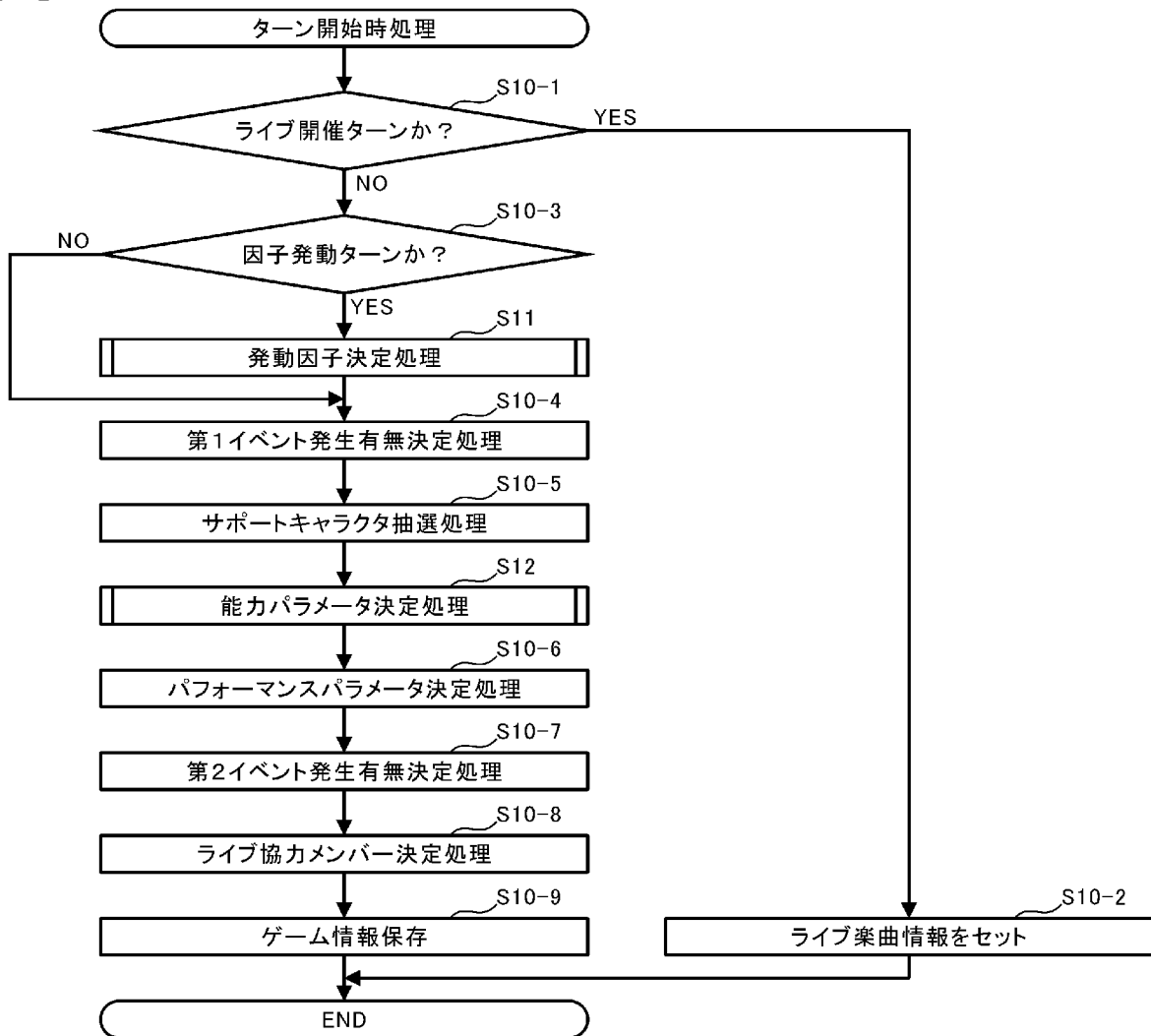


FIG.44

[図45]

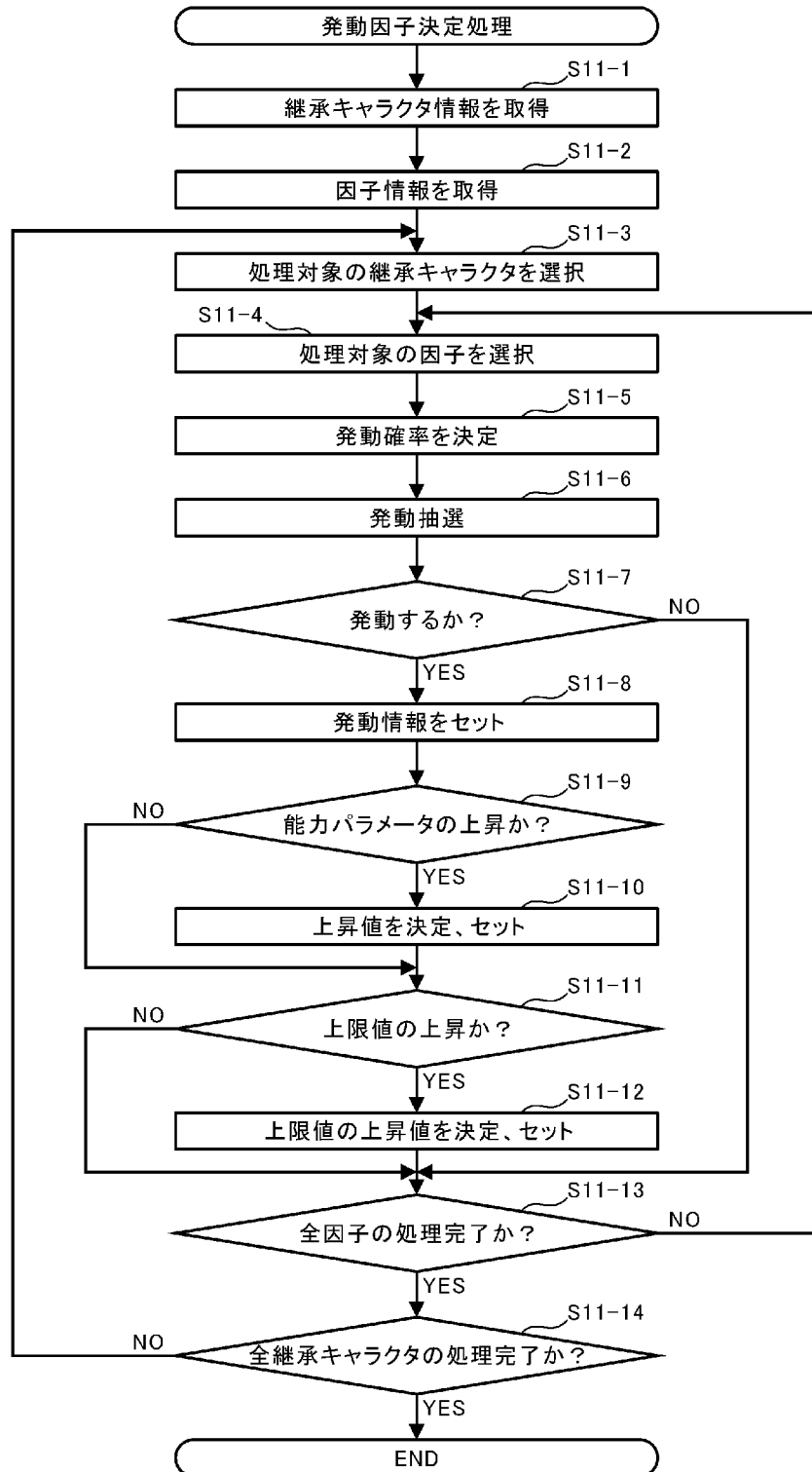


FIG.45

[図46]

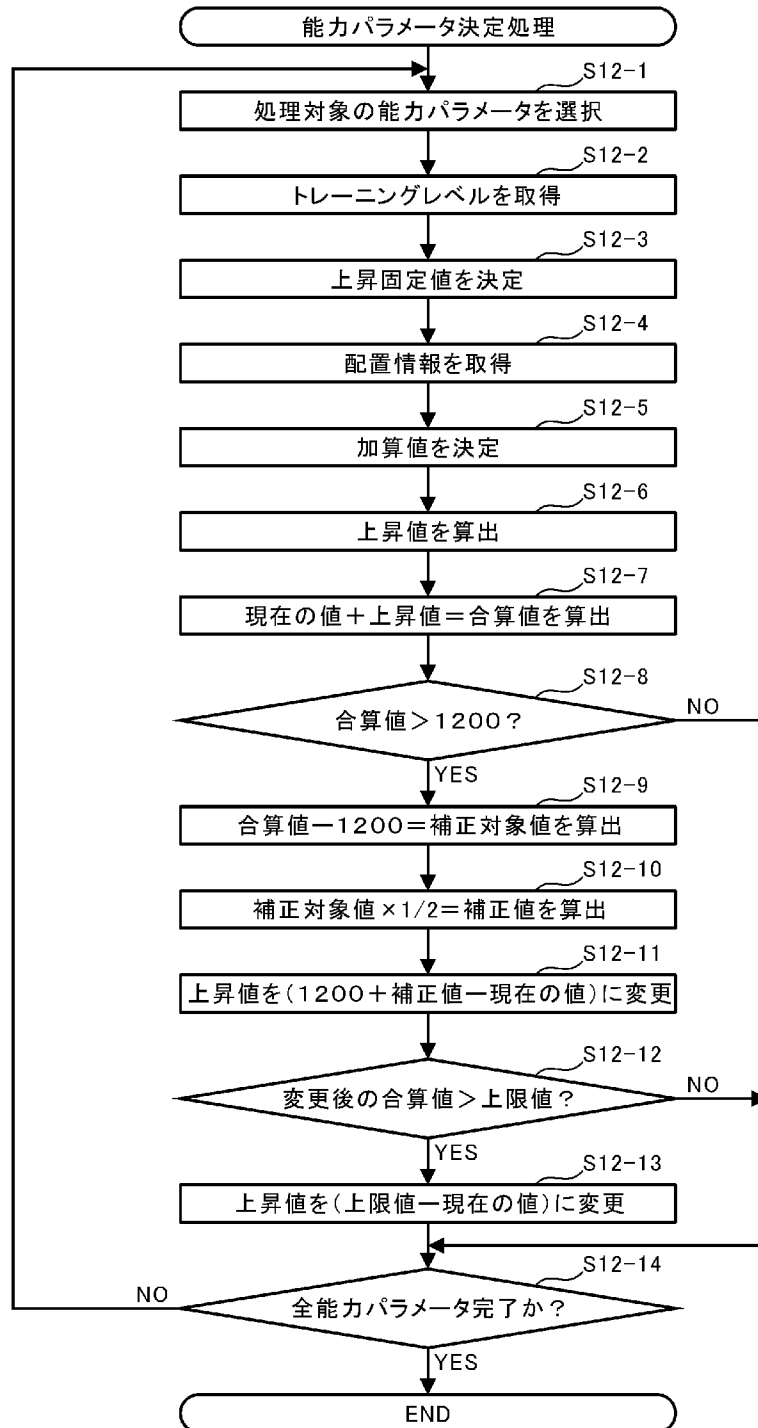


FIG.46

[図47]

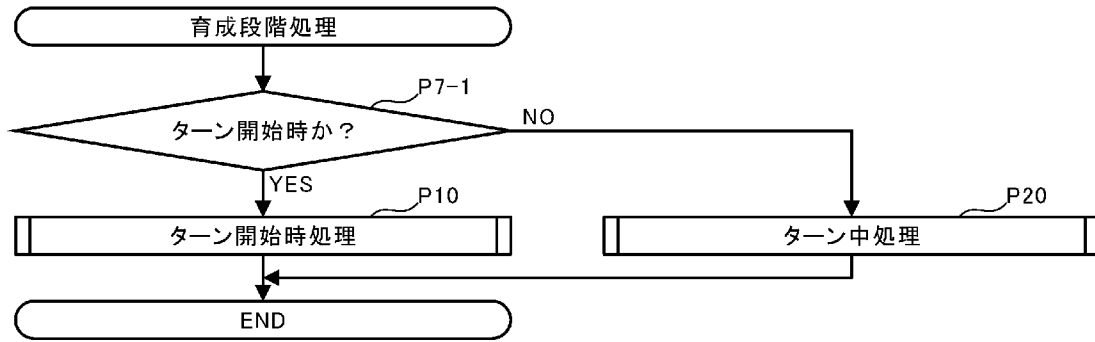


FIG.47

[図48]

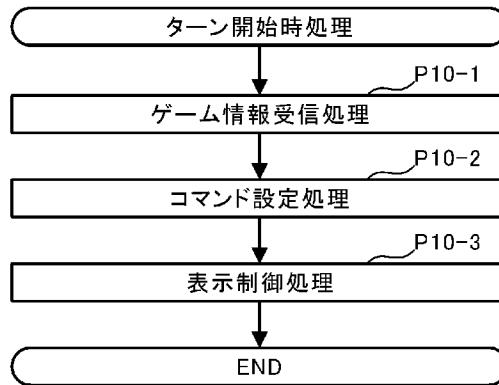


FIG.48

[図49]

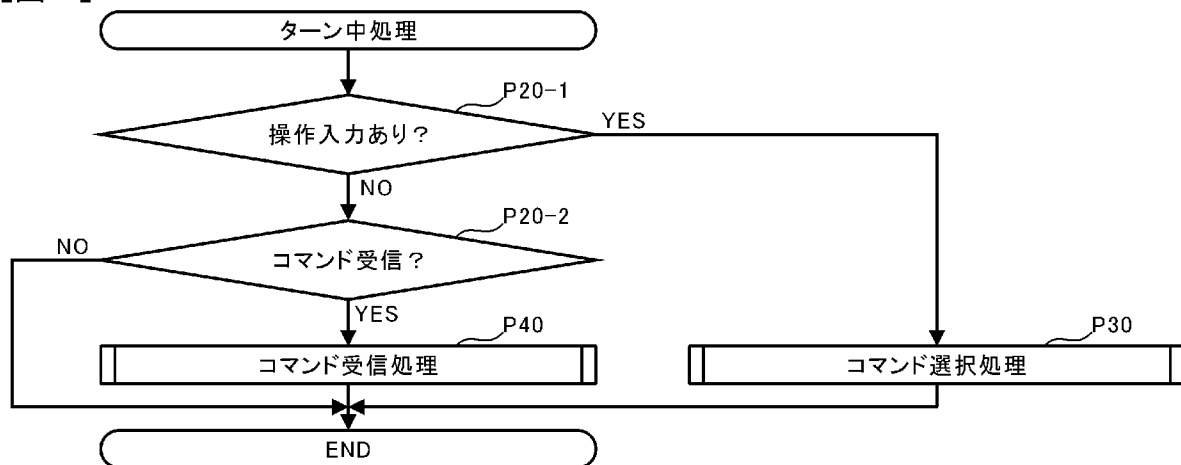


FIG.49

[図50]

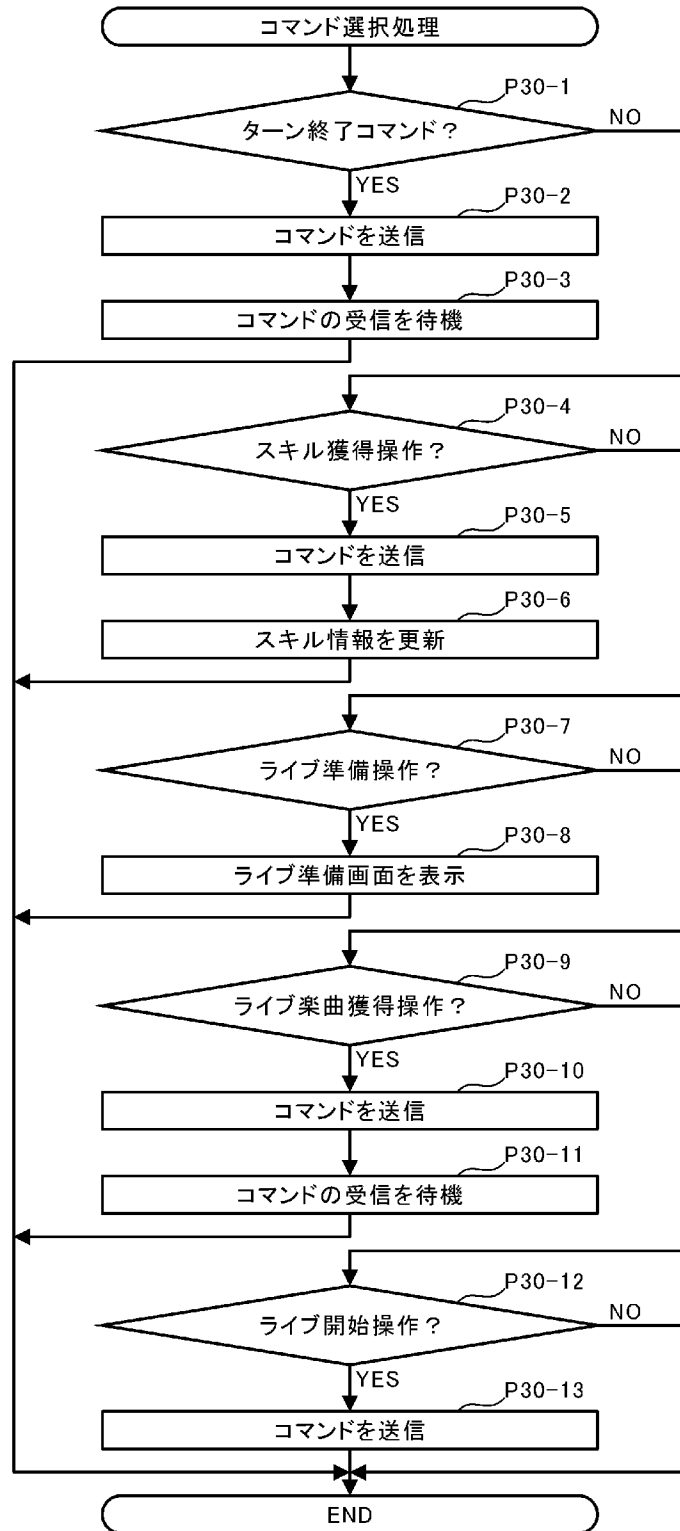


FIG.50

[図51]

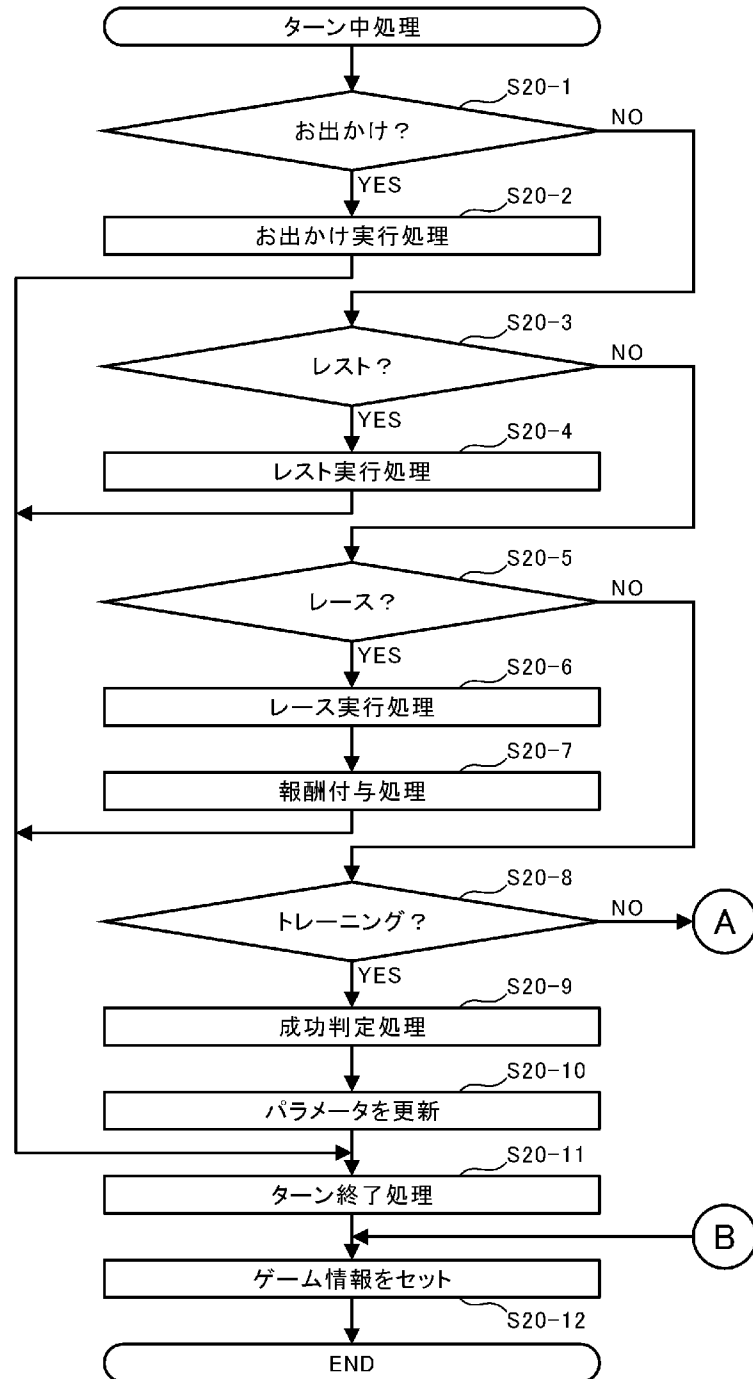


FIG.51

[図52]

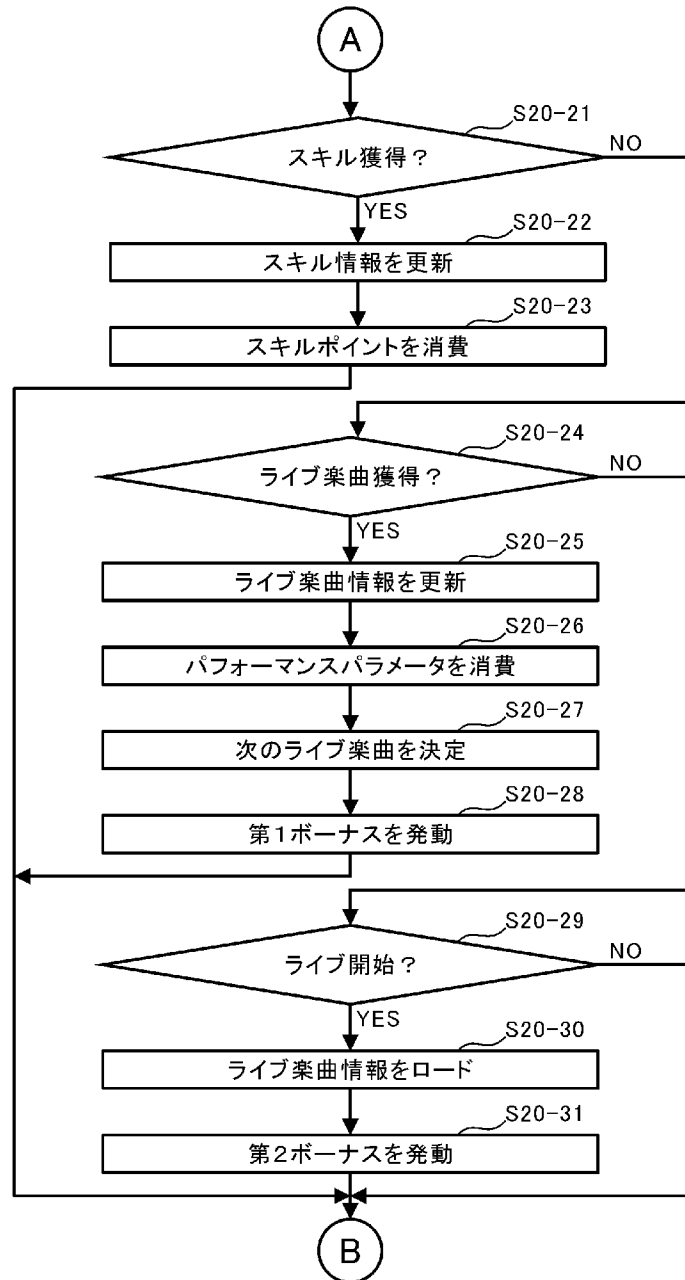


FIG.52

[図53]

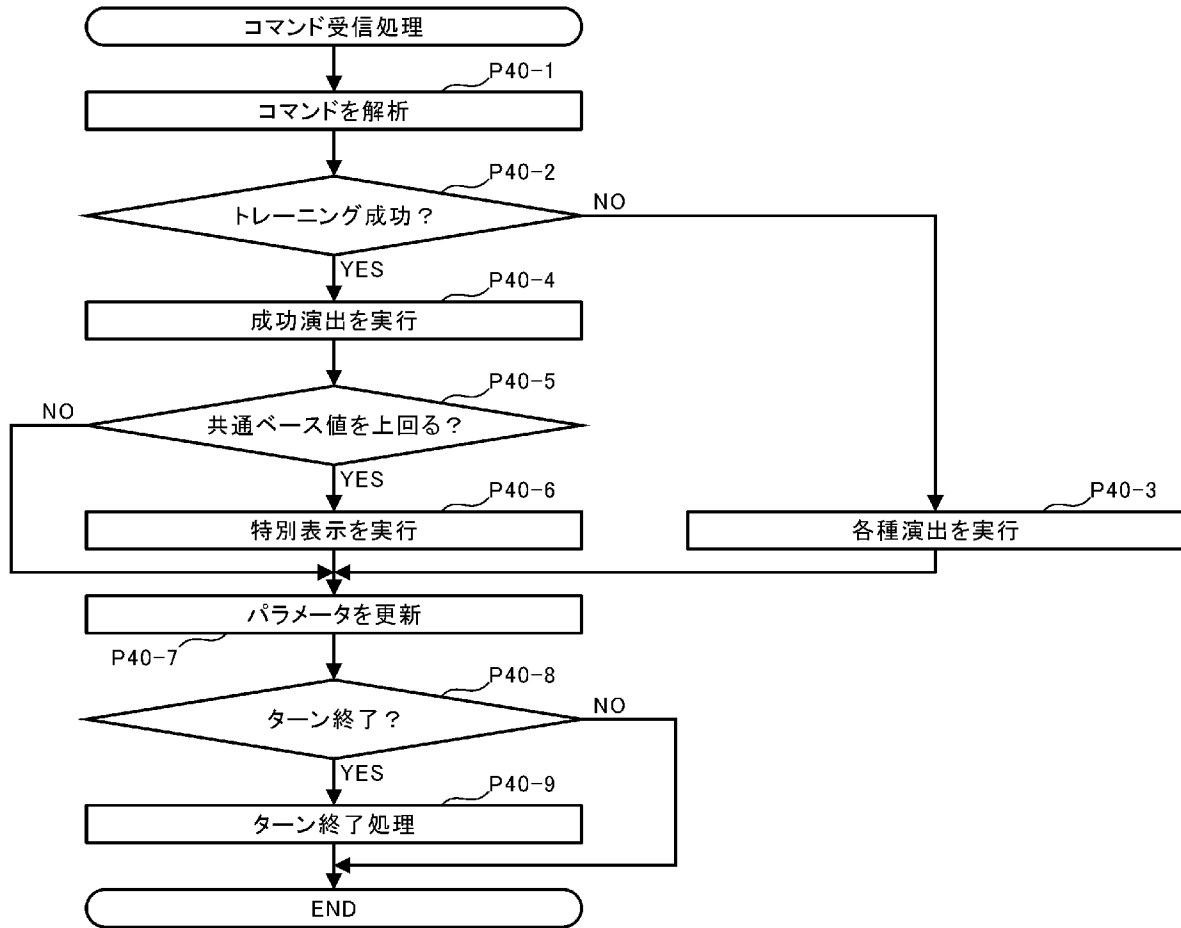


FIG.53

[図54]

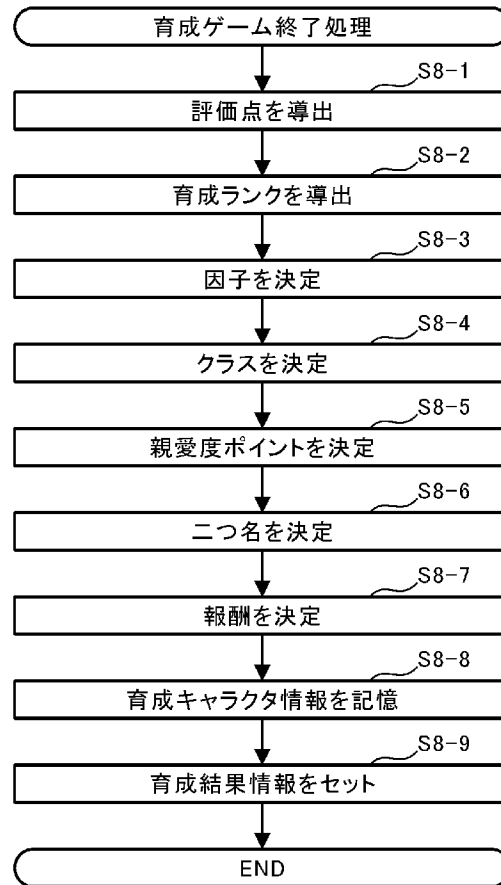


FIG.54

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/024002

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**A63F 13/58**(2014.01)i; **A63F 13/825**(2014.01)i

FI: A63F13/58; A63F13/825

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)

A63F13/58; A63F13/825

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

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996
 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2023
 Registered utility model specifications of Japan 1996-2023
 Published registered utility model applications of Japan 1994-2023

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 2022-018121 A (CYGAMES INC) 26 January 2022 (2022-01-26) paragraphs [0014]-[0020], [0030]-[0050], [0054]-[0056], [0069]-[0070], fig. 1-13	1, 7, 8
A	paragraphs [0014]-[0020], [0030]-[0050], [0054]-[0056], [0069]-[0070], fig. 1-13	2-6
Y	[DQM テリワンRETRO] プラス値上昇の法則や特殊配合について、たくまるブログ [オンライン] , 04 September 2021 [retrieval date 18 July 2023], Internet:<URL: https://takumaru.blog/dqm1-retro-pluschi/>, in particular, description of law of positive value increase, etc. in particular, description of law of positive value increase, etc., non-official translation ([DQM TERIONE RETRO] About the law of positive value increase and special formulation. TAKUMARU Blog [online].)	1, 7, 8
A	entire text	2-6
A	JP 2021-035547 A (POKEMON KK) 04 March 2021 (2021-03-04) paragraphs [0012]-[0103]	1-8
A	JP 2015-112470 A (DNA KK) 22 June 2015 (2015-06-22) paragraphs [0011]-[0100]	1-8



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

18 July 2023

Date of mailing of the international search report

01 August 2023

Name and mailing address of the ISA/JP

Japan Patent Office (ISA/JP)
 3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915
 Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/JP2023/024002

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2022-018121	A	26 January 2022	(Family: none)	
JP	2021-035547	A	04 March 2021	(Family: none)	
JP	2015-112470	A	22 June 2015	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/58(2014.01)i; A63F 13/825(2014.01)i FI: A63F13/58; A63F13/825										
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）） A63F13/58; A63F13/825										
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										
<table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922 - 1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971 - 2023年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996 - 2023年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994 - 2023年</td> </tr> </table>			日本国実用新案公報	1922 - 1996年	日本国公開実用新案公報	1971 - 2023年	日本国実用新案登録公報	1996 - 2023年	日本国登録実用新案公報	1994 - 2023年
日本国実用新案公報	1922 - 1996年									
日本国公開実用新案公報	1971 - 2023年									
日本国実用新案登録公報	1996 - 2023年									
日本国登録実用新案公報	1994 - 2023年									
国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）										
C. 関連すると認められる文献										
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号								
Y	JP 2022-018121 A (株式会社Cygames) 26.01.2022 (2022 - 01 - 26)	1, 7, 8								
A	段落0014-0020, 0030-0050, 0054-0056, 0069-0070, 第1-13図	2-6								
Y	[DQM テリワンRETRO] プラス値上昇の法則や特殊配合について、たくまるブログ [オンライン], 2021.09.04 [検索日 2023.07.18], インターネット: <URL: https://takumaru.blog/dqml-retro-pluschi/ >, 特に、プラス値上昇の法則に関する記載等	1, 7, 8								
A	特に、プラス値上昇の法則に関する記載等 全文	2-6								
A	JP 2021-035547 A (株式会社ポケモン) 04.03.2021 (2021 - 03 - 04)	1-8								
	段落0012-0103									
A	JP 2015-112470 A (株式会社 ディー・エヌ・エー) 22.06.2015 (2015 - 06 - 22)	1-8								
	段落0011-0100									
☐ 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。										
<table border="0"> <tr> <td> * 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な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 </td> <td> “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抵触するものではなく、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 </td> </tr> </table>			* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な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抵触するものではなく、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						
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な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抵触するものではなく、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 18.07.2023	国際調査報告の発送日 01.08.2023									
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	権限のある職員（特許庁審査官） 田中 洋行 2D 3818 電話番号 03-3581-1101 内線 3241									

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2023/024002

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2022-018121	A	26.01.2022	(ファミリーなし)	
JP	2021-035547	A	04.03.2021	(ファミリーなし)	
JP	2015-112470	A	22.06.2015	(ファミリーなし)	