

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7337236号

(P7337236)

(45)発行日 令和5年9月1日(2023.9.1)

(24)登録日 令和5年8月24日(2023.8.24)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/825 (2014.01)

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/533

請求項の数 6 (全39頁)

(21)出願番号 特願2022-117741(P2022-117741)

(22)出願日 令和4年7月25日(2022.7.25)

審査請求日 令和4年12月6日(2022.12.6)

早期審査対象出願

(73)特許権者 511249637

株式会社 C y g a m e s

東京都渋谷区南平台町16番17号

(74)代理人 100135666

弁理士 原 弘晃

(74)代理人 100131680

弁理士 竹内 健一

(72)発明者 原田 一弘

東京都渋谷区南平台町16番17号

(72)発明者 金子 大輔

東京都渋谷区南平台町16番17号

(72)発明者 山岸 洋平

東京都渋谷区南平台町16番17号

審査官 前地 純一郎

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、情報処理システム、および情報処理方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

特定情報が紐付けられたゲーム媒体を、プレーヤに紐付けてデータベースに登録するゲームのためのプログラムであって、

前記ゲーム媒体を育成する所定のゲームを行った結果に基づいて、当該所定のゲームで育成された前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を決定する特定情報決定部と、

前記特定情報がプレーヤに通知された後に前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を変更可能とする特定情報変更部と、

前記所定のゲームにおいて前記ゲーム媒体を育成する場合に、過去に育成された前記ゲーム媒体からプレーヤが選択した前記ゲーム媒体に紐付く前記特定情報に応じて、育成対象の前記ゲーム媒体のステータスに影響を与える特定情報適用部としてコンピュータを機能させるプログラム。

10

【請求項2】

請求項1において、
前記特定情報決定部が、

前記所定のゲームにおける育成対象の前記ゲーム媒体の所定時点のステータスを参照して当該ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を決定するプログラム。

【請求項3】

請求項1において、
前記特定情報変更部が、

20

前記特定情報がプレーヤに通知された後に、前記特定情報の再決定を要求する特定入力を受け付け、

前記特定情報決定部が、

前記特定入力が行われたことに基づいてプレーヤに通知された前記特定情報と同一条件下で前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を再決定するプログラム。

【請求項 4】

請求項 1 において、

前記特定情報変更部が、

前記ゲーム媒体に関して、先に取得した前記特定情報と後に取得した前記特定情報とを比較可能に表示し、いずれの前記特定情報を当該ゲーム媒体に紐付けるかをプレーヤが選択可能とするプログラム。

10

【請求項 5】

特定情報が紐付けられたゲーム媒体を、プレーヤに紐付けてデータベースに登録するゲームのための情報処理システムであって、

前記ゲーム媒体を育成する所定のゲームを行った結果に基づいて、当該所定のゲームで育成された前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を決定する特定情報決定部と、

前記特定情報がプレーヤに通知された後に前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を変更可能とする特定情報変更部と、

前記所定のゲームにおいて前記ゲーム媒体を育成する場合に、過去に育成された前記ゲーム媒体からプレーヤが選択した前記ゲーム媒体に紐付く前記特定情報に応じて、育成対象の前記ゲーム媒体のステータスに影響を与える特定情報適用部と、

20

を含む情報処理システム。

【請求項 6】

特定情報が紐付けられたゲーム媒体を、プレーヤに紐付けてデータベースに登録するゲームのための情報処理方法であって、

前記ゲーム媒体を育成する所定のゲームを行った結果に基づいて、当該所定のゲームで育成された前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を決定する特定情報決定ステップと、

前記特定情報がプレーヤに通知された後に前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を変更可能とする特定情報変更ステップと、

前記所定のゲームにおいて前記ゲーム媒体を育成する場合に、過去に育成された前記ゲーム媒体からプレーヤが選択した前記ゲーム媒体に紐付く前記特定情報に応じて、育成対象の前記ゲーム媒体のステータスに影響を与える特定情報適用ステップと、

30

をコンピュータに実行させる情報処理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム媒体に特定情報が対応づけられるゲームのためのプログラム、情報処理システム、および情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

40

従来からキャラクタ等のゲーム媒体を育成する育成機能を提供するゲームが知られている（特許文献 1 参照）。例えば、特許文献 1 では、育成対象となるゲーム媒体であるキャラクタを育成した結果に応じて育成が完了したキャラクタに対して特定情報が付与されて、次のキャラクタの育成に活用することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第 7 0 3 5 1 2 3 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

50

【 0 0 0 4 】

しかしながら、上記育成機能を提供するゲームでは、育成を完了したことに伴って特定情報を獲得する機会には限りがあるため、プレーヤが所望する特定情報を獲得できるまで何回も繰り返し育成機能を利用してゲームを行う必要があった。このため、ゲームを行う時間を十分に確保することができないプレーヤにとっては、ゲームを繰り返し行う必要があることが継続的にゲームを行う意欲を失う要因となり得る。

【 0 0 0 5 】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、ゲームを繰り返し行うことに対するプレーヤの負担を軽減するプログラム、情報処理システム、および情報処理方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

(1) 本発明は、特定情報が紐付けられたゲーム媒体を、プレーヤに紐付けてデータベースに登録するゲームのためのプログラムであって、所定のゲームを行った結果に基づいて、当該所定のゲームで使用された前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を決定する特定情報決定部と、前記特定情報がプレーヤに通知された後に前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を変更可能とする特定情報変更部としてコンピュータを機能させるプログラムに関するものである。

【 0 0 0 7 】

(2) 本発明のプログラムでは、前記所定のゲームが前記ゲーム媒体を育成するゲームであって、前記特定情報決定部が、前記所定のゲームにおける育成対象の前記ゲーム媒体の所定時点のステータスを参照して当該ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を決定してもよい。

【 0 0 0 8 】

(3) 本発明のプログラムでは、前記所定のゲームが前記ゲーム媒体を育成するゲームであって、前記所定のゲームにおいて前記ゲーム媒体を育成する場合に、過去に育成された前記ゲーム媒体に紐付く前記特定情報に応じて、育成対象の前記ゲーム媒体のステータスに影響を与える特定情報適用部としてコンピュータを機能させてもよい。

【 0 0 0 9 】

(4) 本発明のプログラムでは、前記特定情報変更部が、前記特定情報がプレーヤに通知された後に、前記特定情報の再決定を要求する特定入力を受け付け、前記特定情報決定部が、前記特定入力が行われたことに基づいてプレーヤに通知された前記特定情報と同一条件下で前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を再決定してもよい。

【 0 0 1 0 】

(5) 本発明のプログラムでは、前記特定情報変更部が、前記ゲーム媒体に関して、先に取得した前記特定情報と後に取得した前記特定情報とを比較可能に表示し、いずれの前記特定情報を当該ゲーム媒体に紐付けるかをプレーヤが選択可能としてもよい。

【 0 0 1 1 】

(6) 本発明は、特定情報が紐付けられたゲーム媒体を、プレーヤに紐付けてデータベースに登録するゲームのための情報処理システムであって、所定のゲームを行った結果に基づいて、当該所定のゲームで使用された前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を決定する特定情報決定部と、前記特定情報がプレーヤに通知された後に前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を変更可能とする特定情報変更部と、を含む情報処理システムに関するものである。

【 0 0 1 2 】

(7) 本発明は、特定情報が紐付けられたゲーム媒体を、プレーヤに紐付けてデータベースに登録するゲームのための情報処理方法であって、所定のゲームを行った結果に基づいて、当該所定のゲームで使用された前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を決定する特定情報決定ステップと、前記特定情報がプレーヤに通知された後に前記ゲーム媒体に紐付けられる前記特定情報を変更可能とする特定情報変更ステップと、を含む情報処理

10

20

30

40

50

方法に関するものである。

【 0 0 1 3 】

上記本発明のプログラム、情報処理システム、および情報処理方法では、所定のゲームを行った結果に基づいて、所定のゲームで使用されたゲーム媒体に紐付けられる特定情報を変更可能としたことで、プレーヤが所望する特定情報が得られるまで、所定のゲームを繰り返し行うことに対するプレーヤの負担を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【図 1】情報処理システムの全体構成を示す図である。

【図 2】情報処理システムで実現される機能のうち、キャラクタを育成する育成機能に関連するサーバーの機能ブロック図である。

10

【図 3】情報処理システムで実現される機能のうち、キャラクタを育成する育成機能に関連するプレーヤ端末の機能ブロック図である。

【図 4】キャラクタを育成する育成機能に関連する処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】プレーヤ端末で表示される育成キャラクタ選択画面の一例を示す図である。

【図 6】プレーヤ端末で表示される継承キャラクタ選択画面の一例を示す図である。

【図 7】プレーヤ端末で表示される継承キャラクター一覧画面の一例を示す図である。

【図 8】プレーヤ端末で表示される継承キャラクタ選択画面の一例を示す図である。

【図 9】プレーヤ端末で表示される継承キャラクタ選択画面の一例を示す図である。

20

【図 10】プレーヤ端末で表示されるサポート編成画面の一例を示す図である。

【図 11】プレーヤ端末で表示される最終確認画面の一例を示す図である。

【図 12】プレーヤ端末で表示される育成ホーム画面の一例を示す図である。

【図 13】プレーヤ端末で表示されるトレーニング画面の一例を示す図である。

【図 14】プレーヤ端末で表示されるレース一覧画面の一例を示す図である。

【図 15】プレーヤ端末で表示される育成ホーム画面の一例を示す図である。

【図 16】プレーヤ端末で表示されるレース一覧画面の一例を示す図である。

【図 17】プレーヤ端末で表示される目標達成通知画面の一例を示す図である。

【図 18】プレーヤ端末で表示される目標一覧画面の一例を示す図である。

【図 19】プレーヤ端末で表示される育成目標完了画面の一例を示す図である。

30

【図 20】プレーヤ端末で表示される目標一覧画面の一例を示す図である。

【図 21】因子情報の決定に係る処理の一例を示すフローチャートである。

【図 22】プレーヤ端末で表示される最終確認ダイアログの一例を示す図である。

【図 23】プレーヤ端末で表示される獲得因子通知画面の一例を示す図である。

【図 24】プレーヤ端末で表示される因子確定確認ダイアログの一例を示す図である。

【図 25】プレーヤ端末で表示される因子再獲得確認ダイアログの一例を示す図である。

【図 26】プレーヤ端末で表示される獲得因子選択画面の一例を示す図である。

【図 27】プレーヤ端末で表示される獲得因子選択画面の一例を示す図である。

【図 28】プレーヤ端末で表示される因子一覧ダイアログの一例を示す図である。

【図 29】プレーヤ端末で表示される因子確定確認ダイアログの一例を示す図である。

40

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

以下では、本発明の実施形態について説明する。なお以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【 0 0 1 6 】

1. 情報処理システムの構成

図 1 は、本実施形態の情報処理システム 10 の全体構成を示す図である。図 1 にしめすように情報処理システム 10 では、サーバー 20 と複数のプレーヤ端末 40 が、インターネット、携帯電話網、LAN、WAN などのネットワーク 30 により接続されており、い

50

わゆるクライアント・サーバー方式の通信システムが構築されている。そして複数のプレーヤ端末４０のそれぞれは、ネットワーク３０を介してサーバー２０と互いに通信を行って種々の情報を送受信する。また複数のプレーヤ端末４０のそれぞれは、ネットワーク３０およびサーバー２０を介して他のプレーヤ端末４０と互いに通信を行って種々の情報を送受信する。

【００１７】

サーバー２０は、ＣＰＵ等のプロセッサからなる制御部２１と、ＲＯＭやＲＡＭ等の主記憶装置、およびＨＤＤやＳＳＤ等の補助記憶装置からなる記憶部２２と、通信モジュールや通信インターフェースからなる通信部２３を含む。サーバー２０は、制御部２１が記憶部２２に記憶されているプログラムに従って各種の処理を実行する。またサーバー２０は、通信部２３によってプレーヤ端末４０から情報を受信し、制御部２１が実行した処理の結果に関する情報等をプレーヤ端末４０に送信する。

10

【００１８】

プレーヤ端末４０は、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ、携帯ゲーム機、店舗や家庭に設置される据え置きゲーム機等である。プレーヤ端末４０は、ＣＰＵ等のプロセッサからなる制御部４１と、ＲＯＭやＲＡＭ等の主記憶装置、およびフラッシュメモリ、ＨＤＤ、ＳＤＤ等の補助記憶装置からなる記憶部４２と、タッチパネルやキーボード、マイク等からなる操作・入力部４３と、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイ等からなる表示部４４と、通信モジュールや通信インターフェースからなる通信部４５を含む。プレーヤ端末４０も、記憶部４２に記憶されているプログラムに従って各種の処理を実行する。またプレーヤ端末４０は、通信部４５によってサーバー２０からの情報を受信し、サーバー２０や他のプレーヤ端末４０に情報を送信する。

20

【００１９】

本実施形態の情報処理システム１０は、競走馬をモチーフにしたキャラクタを育成し、育成したキャラクタをレースに出走させて他のキャラクタと競争させるゲームを、プレーヤ端末４０を通じて提供する機能を有している。特に本実施形態の情報処理システム１０は、キャラクタの育成する育成機能、育成したキャラクタと他のキャラクタとのレース対戦を行う対戦機能などを有しており、以下では、育成機能および対戦機能がプレーヤ端末４０を主体として実現される場合を説明する。ただし、先に述べた機能が、サーバー２０を主体として実現されてもよいし、サーバー２０とプレーヤ端末４０とにおいて分担されて実現されてもよい。

30

【００２０】

図２は、サーバー２０の主要な機能を示す機能ブロック図である。

【００２１】

情報処理システム１０におけるサーバー２０は、各種の識別情報によってプレーヤやキャラクタ等を管理する機能、プレーヤ端末２０からの要求に应答してゲームの進行に必要な演算を行い、演算結果をプレーヤ端末４０に送信する機能を有し、これらの機能を、サーバーデータ記憶部５０と、ゲーム演算部６０とが協働して実現する。

【００２２】

サーバーデータ記憶部５０は、プレーヤ管理データベース５１を含み、主として記憶部２２により実現される。本実施形態では、プレーヤごとに付与されるプレーヤＩＤに紐付けて、キャラクタリスト、アイテムリスト、および育成対象リストなどがプレーヤ管理データベース５１に記憶されている。

40

【００２３】

キャラクタリストには、例えば、育成済みのキャラクタごとに付与されるキャラクタ個体ＩＤ、キャラクタの種別を示すキャラクタ種別ＩＤ、キャラクタのステータス（レアリティ、評価点、コース適性、距離適正、脚質適正、走法、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ、所持スキル、獲得称号、因子情報）、ロック状態（ロック中、非ロック中）、およびキャラクタの育成履歴（育成条件（継承キャラクタの選択情報およびサポートアイテムの編成情報など）、育成時の出走レースの戦績）などが含まれる。

50

【 0 0 2 4 】

本実施形態において「育成済みのキャラクタ」とは、本実施形態の情報処理システム 10 で実現されるゲーム機能の一つである育成機能によってキャラクタを育成して、その育成が終了してステータスが確定されたキャラクタであることを意味する。

【 0 0 2 5 】

また本実施形態では、「キャラクタ個体 ID」と「キャラクタ種別 ID」とが存在するが、その違いは次の通りである。

【 0 0 2 6 】

まず「キャラクタ個体 ID」は、育成機能においてキャラクタの育成が終了して、その育成済みキャラクタがキャラクタリストに登録される際に付与される ID であり、プレーヤ ID に紐付けられた育成済みキャラクタのそれぞれを識別するためのものである。

10

【 0 0 2 7 】

また本実施形態では、育成機能において複数種類のキャラクタから育成対象をプレーヤが選択する仕様となっており、「キャラクタ種別 ID」は、育成済みのキャラクタの種類を識別するために付与される ID である。

【 0 0 2 8 】

また「ロック状態」とは、育成済みのキャラクタの移籍（キャラクタリストからの削除）が禁止されているか否かを示すものであり、非ロック中であれば移籍可能であり、ロック中であれば移籍不可能となっている。このロック中となる状況としては、プレーヤが育成済みのキャラクタの一覧から個別に指定している場合、育成済みのキャラクタがレース

20

【 0 0 2 9 】

育成対象リストには、キャラクタ種別 ID に対して解放済みまたは未解放のいずれかの情報に対応づけられたデータが記憶される。本実施形態では、育成対象リストにおいて解放済みの情報に対応づけられたキャラクタが、プレーヤが育成機能において育成対象として選択可能なキャラクタとなる。また本実施形態では、解放アイテムやキャラクタ獲得抽選によって新たにキャラクタを解放することが可能であり、プレーヤによって育成対象として選択可能なキャラクタの数は異なっている。以下では、育成機能において育成対象として選択可能なキャラクタを解放済みキャラクタと称する場合がある。

【 0 0 3 0 】

30

アイテムリストには、プレーヤが所有するアイテム、強化ポイント、トレーナーポイント（TP）、ゲーム内通貨に関するデータが含まれる。本実施形態では、例えば、アイテムの所有内容および所有量、強化ポイントの所有量、トレーナーポイント（TP）の所有量、ゲーム内通貨の所有量、などがアイテムリストとしてプレーヤ管理データベース 51 に記憶される。

【 0 0 3 1 】

本実施形態におけるアイテムは、例えば、キャラクタの育成をサポートするものであったり、レースの出走コンディションを変化させることなどに用いられるものであり、レースの結果に応じて取得したり、ゲーム内通貨を消費して取得したりできるものである。

【 0 0 3 2 】

40

また強化ポイントは、例えば、キャラクタの育成をサポートするアイテムであるサポートアイテムの強化などに用いられるものであり、サポートアイテムを強化するほど有利な育成環境でキャラクタを育成することができる。

【 0 0 3 3 】

またトレーナーポイント（TP）は、育成機能を利用してキャラクタを育成するために用いられるポイントであり、育成を開始する際に 1 回の育成に必要な消費量に相当するトレーナーポイント（TP）を消費することでキャラクタの育成を開始することができる。また本実施形態では、キャラクタの育成が終了した後に、キャラクタに紐付けられる因子情報を再獲得する際にもトレーナーポイント（TP）の消費が必要となっている。

【 0 0 3 4 】

50

またプレーヤ管理データベース51に記憶されるデータとしては、フレンドリストがある。本実施形態では、他のプレーヤをフレンド登録して、育成機能においてフレンド登録された他のプレーヤからキャラクタやサポートアイテムをレンタルして利用することができる。フレンド登録は、プレーヤ端末40の表示部44に表示されるフレンド登録画面において他のプレーヤのプレーヤIDを入力して、プレーヤIDに該当するプレーヤが存在し、そのプレーヤのフレンド登録が可能である場合、フレンド登録画面に設けられた登録ボタンに対するタップ入力を行うことで、登録対象の他のプレーヤのプレーヤIDがフレンドリストに追加される。プレーヤ毎にフレンド登録の数(フレンド登録数)に上限(例えば、50)があるとともに、プレーヤ毎にフレンドとして登録される数(被フレンド登録数)も上限(例えば、100)が設けられている。このため、フレンドとして登録しようとしている他のプレーヤの被フレンド登録数が上限に達しておらず、自身のフレンド登録数も上限にも達していない状況であれば、新たにフレンド登録をすることが可能となっている。

10

【0035】

またサーバーデータ記憶50は、因子情報データベース52を含み、因子情報データベース52には、因子登録IDに紐付けて、因子名、因子レベル、因子タイプなどの情報が記憶されている。因子情報は、育成機能によってキャラクタを育成した場合に、育成済みキャラクタに紐付けられる情報である。本実施形態では、育成機能においてキャラクタを育成する際に、継承キャラクタとして選択された育成済みキャラクタに紐付けられた因子情報に基づいて、スキルの取得レベルの上昇や、性能パラメータの上昇といった育成対象のキャラクタの能力に影響を与えるステータス補強のためのゲームイベントとして因子継承イベントが発生する。

20

【0036】

因子情報としては、青因子、赤因子、固有因子、白因子の4系統が存在する。各因子情報には3段階の因子レベルの設定があり、因子レベルが高いほどステータス補強に有利な効果が得られるようになっている。また因子タイプは、青因子、赤因子、固有因子、白因子を細かく分類するものである。青因子は、性能パラメータの名称を冠した因子情報であって、性能パラメータに影響し、因子レベルが高いほど性能パラメータの上昇量が高くなる。赤因子は、コース適正、距離適正、または脚質適正の名称を冠した因子情報であって、コース適性、距離適正、または脚質適正に影響し、因子レベルが高いほど因子継承イベントで適正が上昇しやすくなる。固有因子は、固有スキルの名称を冠した因子情報であって、継承キャラクタの固有スキルを取得可能とし、因子レベルが高いほど固有スキルの取得レベルを上げやすくなる。スキルの取得レベルは、スキルを取得する際のスキルポイントの消費量に影響し、取得レベルが高いほどスキルポイントの消費量が少なくなる。白因子は、青因子、赤因子、および固有因子のいずれにも属さない因子情報であり、スキル因子、レース因子、シナリオ因子が存在する。スキル因子は、スキルの名称を冠した因子情報であって、通常スキル(固有スキル以外のスキル)の取得レベルを上げやすくし、スキルの種類毎に存在する。レース因子は、レースの名称を冠した因子情報であって、性能パラメータおよび通常スキルの取得レベルの少なくとも一方を上げやすくし、レースの種類に応じて効果が異なっている。シナリオ因子は、育成シナリオの名称を冠した因子情報であって、キャラクタを育成した育成シナリオに関する因子情報である。因子継承イベントでシナリオ因子を継承する場合、複数の性能パラメータを大きく上昇させることができ、上昇する性能パラメータは、シナリオ因子の種類に応じて異なっている。また先に述べた因子タイプでは、因子情報が、青因子、赤因子、固有因子、スキル因子、レース因子、シナリオ因子の6種類に分類されている。

30

40

【0037】

ゲーム演算部60は、プレーヤ端末20からの要求に応答してゲームの進行に必要な演算を行い、演算結果をプレーヤ端末40に送信する処理、プレーヤ端末20からの要求に応答してゲームの進行に必要なデータをプレーヤ端末40に送信する処理などを行い、主として制御部41および通信部45により実現される。例えば、育成機能においてプレー

50

ヤ端末 20 からトレーニング指示に関する要求を受け取ると、ゲーム演算部 60 がトレーニングについて成功または失敗のいずれであるかの結果を演算し、プレーヤ端末 40 に演算結果を送信する。また例えば、育成機能においてレースの出走に関する要求を受け取ると、ゲーム演算部 60 は、育成対象のキャラクタとノンプレーヤキャラクタ (NPC) とを含む複数のキャラクタによるレースの走行シミュレーションを行い、走行シミュレーションの結果をプレーヤ端末 40 に送信する。

【0038】

またゲーム演算部 60 は、因子情報決定部 61 を含む。因子情報決定部 61 は、育成機能において、キャラクタを育成した場合に、その育成結果に基づいて、育成されたキャラクタに紐付けられる因子情報を抽選により決定する。

10

【0039】

因子情報の抽選は、育成終了時点におけるキャラクタの性能パラメータ、各種適正、所持スキル、育成中のレース出走履歴、および育成シナリオなどを参照して行われる。例えば、青因子については性能パラメータを参照して決定される。また例えば、赤因子については各種適性を参照して決定される。また例えば、固有因子はキャラクタのレアリティを参照して決定される。また例えば、スキル因子は所持スキルを参照して決定される。また例えば、レース因子は、育成中のレース出走履歴を参照して決定される。また例えば、シナリオ因子は、育成シナリオを参照して決定される。

【0040】

このように本実施形態では、因子情報決定部 61 が、育成機能における育成対象のキャラクタの育成終了時点のステータス等を参照して、育成が終了したキャラクタに紐付けられる因子情報を決定する。

20

【0041】

因子情報決定部 61 は、育成が完了したキャラクタに対する因子情報を決定する抽選として、獲得対象を決定する第 1 処理と因子レベルを決定する第 2 処理とを実行する。青因子に関する第 1 処理では、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さのいずれか 1 つが獲得対象として選択される。赤因子に関する第 1 処理では、育成が完了したキャラクタについて A ランク以上の適正を抽出し、抽出された適正からいずれか 1 つが獲得対象として選択される。固有因子に関する第 1 処理では、育成が完了したキャラクタについてのレアリティに基づいて、レアリティが所定段階以上であれば固有スキルを獲得対象として決定する。白因子に関する第 1 処理では、所持スキル、レースの出走履歴、および選択シナリオに基づく白因子の候補のそれぞれについて当否を決定し、当選した白因子を獲得対象として決定する。そして因子情報決定部 61 は、第 1 処理で獲得対象として決定された因子情報のそれぞれに関して、第 2 処理によって因子レベルをレベル 1 ~ レベル 3 のいずれかに決定する。なお本実施形態において、因子レベルは、レベル 3 が最も高く、レベル 1 が最も低いという扱いであり、レベル 1 < レベル 2 < レベル 3 の順となっている。

30

【0042】

また因子情報決定部 61 は、プレーヤ端末 40 からの要求に応じて、育成されたキャラクタに紐付ける因子情報を再抽選する。本実施形態では、育成機能においてキャラクタの育成が終了した時点で因子情報を抽選により決定するが、プレーヤの任意で因子情報の再獲得を要求することが可能となっている。特に本実施形態では、プレーヤ端末 40 において因子情報の再獲得を要求する入力が行われた場合、因子情報決定部 61 は、プレーヤ端末 4 から因子情報の再獲得の要求を受けたことに基づいて、プレーヤ端末 40 においてプレーヤに通知された因子情報と同一抽選条件下でキャラクタに紐付けられる因子情報を再抽選する。

40

【0043】

またゲーム演算部 60 は、因子情報適用部 62 を含む。因子情報適用部 62 は、育成機能において、キャラクタを育成する過程において、継承キャラクタに紐付けられた因子情報に基づいて、育成対象のキャラクタのステータスに影響を与える因子情報を抽選により決定する。

50

【 0 0 4 4 】

具体的には、因子情報適用部 6 2 は、育成機能におけるキャラクタの育成を進める過程で発生する因子継承イベントにおいて継承キャラクタの因子情報に基づく因子継承抽選を実行する。本実施形態では、キャラクタの育成に際して 2 体の継承キャラクタを選択する仕様であり、因子継承イベントにおいて因子情報適用部 6 2 が因子継承抽選によって継承キャラクタに紐付けられた各因子情報の発動の有無を決定し、発動した因子情報に基づく育成対象のキャラクタのステータス補強が行われる。本実施形態では、因子情報が発動すると決定された場合、発動対象の因子情報の種類に応じた効果が育成対象のキャラクタに付与され、その効果としては、性能パラメータが上昇したり、適正のランクが上昇したり、スキルの取得が可能となったりする。

10

【 0 0 4 5 】

このように本実施形態では、因子情報適用部 6 2 が、育成機能においてキャラクタを育成する場合に、過去に育成されたキャラクタに紐づく因子情報に応じて、育成対象のキャラクタのステータスに影響を与えることができる。

【 0 0 4 6 】

図 3 は、プレーヤ端末 4 0 の主要な機能を示す機能ブロック図である。

【 0 0 4 7 】

本実施形態の情報処理システム 1 0 におけるプレーヤ端末 4 0 は、図 3 に示すように、端末データ記憶部 7 0 と、ゲーム実行部 8 0 とが協働して、育成機能、対戦機能などを実現する。

20

【 0 0 4 8 】

端末データ記憶部 7 0 は、ゲーム実行部 8 0 が各種の処理を行うためのデータを記憶するものであり、主として記憶部 4 2 により実現される。

【 0 0 4 9 】

端末データ記憶部 7 0 は、プレーヤデータ記憶部 7 1 を含み、プレーヤデータ記憶部 7 1 には、プレーヤ ID に対応するキャラクタリスト、育成対象リスト、アイテムリスト、およびフレンドリストに関するデータなどが記憶される。本実施形態では、アプリケーションの起動時および終了時、その他の必要な状況において、プレーヤ端末 4 0 のプレーヤデータ記憶部 7 1 とサーバー 2 0 のプレーヤ管理データベース 5 1 との間でプレーヤ ID に紐付けられたデータ（キャラクタリスト、育成対象リスト、アイテムリスト、およびフレンドリストなど）に関する同期処理を行い、プレーヤデータ記憶部 7 1 に格納されているデータを利用して、各種ゲーム処理を実行する。本実施形態では、各種ゲーム処理の実行に伴ってキャラクタリスト、育成対象リスト、アイテムリスト、フレンドリストの変更が必要となった場合、プレーヤデータ記憶部 7 1 の記憶内容が更新されるとともにサーバー 2 0 のプレーヤ管理データベース 5 1 に更新された記憶内容がバックアップされ、両者の記憶内容の同期が行われる。なおキャラクタリスト、育成対象リスト、アイテムリスト、およびフレンドリスト等のプレーヤ ID に紐付けられたデータをアプリケーションの起動時など必要に応じてプレーヤ管理データベース 5 1 からプレーヤデータ記憶部 7 1 にダウンロードするようにしてもよい。

30

【 0 0 5 0 】

また端末データ記憶部 7 0 は、育成進行データ記憶部 7 2 を含み、育成進行データ記憶部 7 2 には、育成機能において育成対象として選択可能なキャラクタ（育成対象リストにおいて解放済みの情報が対応づけられたキャラクタ種別 ID のキャラクタ）の育成機能の進行に必要なデータ（育成進行データ）が記憶される。本実施形態では、育成機能に関して育成目標やゲームイベントなどがキャラクタ毎に用意されており、少なくとも育成目標の設定内容およびゲームイベントの設定内容を含む育成進行データがキャラクタ種別 ID に紐付けて育成進行データ記憶部 7 2 に記憶されている。

40

【 0 0 5 1 】

また端末データ記憶部 7 0 は、レース制御データ記憶部 7 3 を含み、レース制御データ記憶部 7 3 には、育成機能や対戦機能においてキャラクタが出走したレースを観戦させる

50

際にキャラクタの動作やスキル発動の演出などを制御するためのデータや、レース実況のテキストデータおよび音声データなどが記憶されている。

【 0 0 5 2 】

ゲーム実行部 8 0 は、ゲーム開始条件が満たされた場合にゲームを開始する処理、複数種類のゲームモードのうち選択されたゲームモードを実行する処理、ゲームを進行させる処理、イベント発生条件が満たされた場合にイベントを発生させる処理、ゲーム結果を演算する処理、ゲーム終了条件が満たされた場合にゲームを終了する処理、サーバー 2 0 に演算を要求する処理、サーバー 2 0 から演算結果や必要なデータを取得する処理、およびサーバー 2 0 にプレーヤ端末 4 0 の演算結果やデータを送信する処理などを行い、主として制御部 4 1 および通信部 4 5 により実現される。本実施形態では、ゲーム実行部 8 0 が、育成機能提供部 8 1、および対戦機能提供部 8 5 を含む。

10

【 0 0 5 3 】

育成機能提供部 8 1 は、キャラクタを育成する育成機能を提供する処理を行う。本実施形態では、キャラクタの育成に関して入力を受け付けて、その入力に対する演算結果の表示等を行う。

【 0 0 5 4 】

本実施形態では、育成機能においてキャラクタを育成する際に、1 ターンごとにターン消費の対象となっている行動を選択することが求められる。ターン消費の対象となっている行動としては、トレーニング、レースへの出走、お出かけ、保健室などが存在し、育成機能提供部 8 1 は、ターン消費の対象となる行動の選択を表示部 4 4 に表示される育成ホーム画面などを通じて受け付けて、選択された行動に対する結果の演算をサーバー 2 0 に要求する。要求を受けたサーバー 2 0 では、選択された行動に対する結果の演算を行って演算結果をプレーヤ端末 4 0 に送信し、育成機能提供部 8 1 は、サーバー 2 0 から受信した演算結果に対応する表示画面を表示部 4 4 に表示させる。

20

【 0 0 5 5 】

また本実施形態では、育成対象のキャラクタの種別に応じて育成目標が設定されており、育成目標において所定のターンにおいて選択が強制される必須行動が存在する場合がある。例えば、育成目標において所定のレースに出走すること、または所定のレースで所定の着順結果を得ることなどである。この場合、育成目標に関連付けられた所定のレースが設定されているターンにおいては、レースへの出走が必須行動となり、レースへの出走以外のターン消費の対象となる行動は選択することができない。このように育成機能提供部 8 1 は、必須行動の選択を受け付けるターンにおいて必須行動とは異なる行動の選択を制限する制御を行う。

30

【 0 0 5 6 】

また育成機能提供部 8 1 は、育成が終了したキャラクタに紐付ける因子情報をサーバー 2 0 から取得してプレーヤに通知し、プレーヤの承認を経て因子情報が紐付けられたキャラクタを、プレーヤ管理データベース 5 1 のキャラクタリストおよびプレーヤデータ記憶部 7 1 のキャラクタリストに登録するための処理を行い、因子情報通知部 8 2、因子情報変更部 8 3、およびキャラクタ登録部 8 4 を含む。

【 0 0 5 7 】

因子情報通知部 8 2 は、育成が終了したキャラクタに紐付ける因子情報をサーバー 2 0 から取得してプレーヤに通知する処理を行う。具体的には、育成機能においてキャラクタの育成が終了したことに基づいてサーバー 2 0 に対して因子獲得要求を送信し、キャラクタに紐付ける予定の因子情報をサーバー 2 0 から取得する。そして因子情報通知部 8 2 は、サーバー 2 0 から取得した因子情報を、表示部 4 4 を通じてプレーヤに通知する。

40

【 0 0 5 8 】

因子情報変更部 8 3 は、因子情報がプレーヤに通知された後に、因子情報の再獲得を要求する入力を受け付けて、育成が終了したキャラクタに紐付ける因子情報を変更可能とする処理を行う。具体的には、因子情報が通知された後に、因子情報を確定する入力と因子情報を再獲得するための入力を受け付けて、因子情報を再獲得するための入力を受け付け

50

たことに基づいてサーバー 20 に対して因子再獲得要求を送信して、サーバー 20 から再抽選によって決定された因子情報を取得する。因子情報が再獲得された場合、因子情報変更部 83 が、育成が終了したキャラクタに関して、先に獲得した因子情報と後に獲得した因子情報とを比較可能に表示し、いずれの因子情報をキャラクタに紐付けるかをプレイヤーが選択可能とする。そして因子情報変更部 83 は、先に獲得した因子情報と後に獲得した因子情報とのいずれをキャラクタに紐付けるかの選択を受け付けて、選択結果に対応する因子情報をキャラクタに紐付ける因子情報として確定する。

【0059】

キャラクタ登録部 84 は、プレイヤーに紐付ける因子情報が確定されたことに基づいて、育成済みキャラクタをプレイヤーデータ記憶部 71 のキャラクタリストに登録するとともに、サーバー 20 に対してキャラクタ登録要求を送信する。キャラクタ登録要求を受信したサーバー 20 では、プレイヤー管理データベース 51 のキャラクタリストにキャラクタ登録要求に対応する育成済みキャラクタを登録する。

【0060】

対戦機能提供部 85 は、プレイヤーが所有する育成済みキャラクタを、他のプレイヤーの育成済みキャラクタや、ノンプレイヤーキャラクタ(NPC)とレースで対戦させる対戦機能を提供する処理を行う。

【0061】

本実施形態では、プレイヤーがレースの主催者となる場合、出走登録数を 9 体から 18 体までの間で設定し、かつ最大で 3 体の育成済みのキャラクタを出走登録することができ、残りの出走枠を他のプレイヤーの育成済みキャラクタやノンプレイヤーキャラクタ(NPC)で埋めて、出走登録されたキャラクタ同士によるレース対戦を行うことができる。また他のプレイヤーが主催者となったレースに対して、出走登録数の空きがある場合、最大で 3 体の育成済みキャラクタを出走登録させることができ、自身が主催者となった場合と同様に、出走登録されたキャラクタ同士によるレース対戦を行うことができる。

【0062】

レースの主催者がプレイヤー端末 40 において出走を許可した場合、サーバー 20 ではレースの走行シミュレーションが実行され、対戦機能提供部 85 は、プレイヤー端末 40 からサーバー 20 に対して走行シミュレーションの結果の要求を行うことを可能とする。走行シミュレーションの結果をサーバー 20 から受け取ったプレイヤー端末 40 では、対戦機能提供部 85 が、走行シミュレーションの結果に基づくレース映像をレース制御データ記憶部 73 に記憶されている各種データに基づいて生成し、生成されたレース映像を表示部 44 に表示させて、プレイヤーがレースの模様を観戦することができる。

【0063】

2. 本実施形態の制御手法

以下では、本実施形態の制御手法について、本実施形態のゲームプログラムをスマートフォンとして設けられたプレイヤー端末 40 のゲームアプリケーションに適用した場合を例に挙げて説明する。

【0064】

本実施形態のゲームプログラムは、複数種類のゲーム機能を提供可能に構成されており、主たるゲーム機能である育成機能では、複数種類のキャラクタから育成対象のキャラクタを選択して、ゲームの進行に応じてステータスに変化が生じ、所定の終了条件が満たされるとキャラクタのステータスが確定して育成終了となる。育成済みキャラクタには、育成結果に応じた因子情報が紐付けられており、新たなキャラクタの育成を行う際の継承キャラクタとして育成済みキャラクタが用いられる際に、継承キャラクタに紐付けられた因子情報に基づいて、新たに育成するキャラクタのステータスを補強することができる。また本実施形態では、育成済みのキャラクタは所有枠(キャラクタリストへの登録が可能な数)が予め定められており、所有枠の上限(例えば、240 体)に達すると、育成機能で新たにキャラクタを育成することができなくなる。このため、育成済みのキャラクタをキャラクタリストから削除して所有枠を確保することが必要となる。以下では、キャラクタ

10

20

30

40

50

を育成する育成機能の概要を説明する。

【 0 0 6 5 】

育成機能では、複数種類のキャラクタから育成対象となる1体のキャラクタを、プレイヤーの任意で選択して育成を行う。育成対象として選択可能な複数種類のキャラクタは、初期ステータスがキャラクタごとに設定されている。また育成対象となるキャラクタは、そのキャラクタの種類に応じた固有のスキル（固有スキル）を育成当初から取得しており、固有スキルの発動条件や発動時の効果がそれぞれ異なっている。また育成対象として選択可能な複数種類のキャラクタは、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さといったパラメータの成長補正率がキャラクタに応じて設定されており、キャラクタの種類ごとに上昇しやすいパラメータが設定されている。

10

【 0 0 6 6 】

育成対象を選択してキャラクタの育成が開始されると、最大で75ターンの各ターンにおいて育成の指示を行うことでキャラクタを育成することができる。具体的には、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さといった性能パラメータに関連付けられたトレーニングの指示を行うと、トレーニング結果に応じて性能パラメータの変化やスキルポイントの獲得が発生する。またレースへの出走を指示することで1ターンを消費することもでき、レース結果に応じて性能パラメータの変化やスキルポイントを獲得することができる。また育成中にイベント発生条件を満たすと、イベントが発生して取得可能なスキルの種類が増えることや、性能パラメータの変化が発生する。既述のスキルポイントは、育成対象のキャラクタにスキルを取得させるために使用されるポイントであり、取得可能なスキル一覧から所持しているスキルポイントを消費してスキルを取得させることができる。

20

【 0 0 6 7 】

またキャラクタの育成においては、育成対象のキャラクタの種類に応じて、キャラクタごとに複数の育成目標が設定されている。育成目標としては、目標レースに出走すること、目標レースで所定の着順以内の結果を得ること、定められたターンまでに所定のファン数を獲得することなどがある。本実施形態では育成中のキャラクタをレースに出走させると着順に応じたファン数が獲得できるようになっており、レースに応じてファン数による出走条件が定められている。

【 0 0 6 8 】

また本実施形態では、キャラクタごとに設定される複数の育成目標は72ターン目までのターンにおいて設定されており、73ターン目～75ターン目は最終レースとなっている。最終レースは、予選レース、準決勝レース、決勝レースの3ターンをかけて行われ、各レースの出走前に育成に関する指示を行うことができる。

30

【 0 0 6 9 】

また本実施形態では、キャラクタの育成において、目標レースで所定の着順以内の結果を取るという育成目標が設定されている場合に、指定された着順以内の結果を得られなかった際の救済機能として、コンティニュー機能が存在する。このコンティニュー機能は、目標レースに再挑戦する機会を付与するものであり、プレイヤーが予め与えられたコンティニュー回数を消費することで目標レースの再挑戦することができる。本実施形態では、コンティニュー回数は1体のキャラクタの育成を通じて3回となっている。

40

【 0 0 7 0 】

そして育成ゲーム機能においては、予め定められた複数種類の終了条件のいずれかが成立することで育成終了確認状態へ移行することになる。

【 0 0 7 1 】

まず最終レースの決勝レースまで到達した場合、すなわち75ターン目まで到達した場合には決勝レースの終了に伴って育成終了となる。なお決勝レースにおいて2着以下の結果の場合、コンティニュー回数が残っている場合には再挑戦することができ、全てのコンティニュー回数を消費した上で決勝レースにおいて2着以下の結果の場合には、その時点で育成終了となる。なおコンティニュー機能を利用するか否かはプレイヤーに委ねられており、コンティニュー機能を利用しないとの選択が行われた場合には、その時点で育成終了

50

となる。

【 0 0 7 2 】

また 7 2 ターン目までのターンにおいてキャラクタごとに設定されている育成目標が未達成となった場合にも育成終了となる。

【 0 0 7 3 】

例えば、育成目標が所定数のファン数を獲得することであった場合、育成目標で設定されたターンにおいて定められたファン数に達していないことによって育成終了となる。この場合にはコンティニュー機能を利用することはできないため、判定対象のターンを迎えた時点でファン数が所定数に到達していないことによって育成終了となる。

【 0 0 7 4 】

また例えば、育成目標が目標レースの出走である場合、目標レースに出走さえできれば当該レースでの着順に関わらず育成目標の達成となるが、各レースにはレースごとに定められた出走条件となるファン数を獲得していることが必要となっており、目標レースのターンにおいて当該レースの出走条件となるファン数を獲得できていない場合、目標レースに出走不可となり育成終了となる。

【 0 0 7 5 】

また例えば、育成目標が目標レースで所定の着順以内を取ることである場合、目標レースの出走条件を満たしていないと、その時点で育成終了となり、目標レースに出走しても所定の着順以内を取ることはできず、かつコンティニュー回数が残っていない場合には育成終了となる。なお既述のようにコンティニュー機能の利用はプレイヤーの任意で選択できるものであり、コンティニュー回数が残っていてもコンティニュー機能を利用しない選択がなされた場合には育成目標が未達成として育成終了となる。

【 0 0 7 6 】

また 7 3 ターン目以降に進んでいる場合、最終レースの予選レースおよび準決勝レースでは、それぞれ 1 着を取ることで次のターンへ進むことができ、2 着以下の結果であっても、かつコンティニュー回数が残っていない場合には育成終了となる。この場合についてもプレイヤーがコンティニュー機能を利用しないという選択をすれば、その時点で育成終了となる。

【 0 0 7 7 】

そして本実施形態では、育成の終了条件が成立すると育成終了確認状態に移行する。この育成終了確認状態は、ステータスの確定を行う前にスキル取得の最後の機会を与えるものであり、プレイヤーは現時点で所持しているスキルポイントを消費してスキルの取得を行うことができる。また育成終了確認状態では育成終了の確認入力を行うための入力インターフェースが用意されており、プレイヤーが育成終了の確認入力を行うと因子情報が決定される。本実施形態では、決定された因子情報を通知した際に、プレイヤーの任意で因子情報の再獲得を要求することができ、先に獲得した因子情報と再獲得した因子情報のいずれを今回育成したキャラクタに紐付けるかを選択することができる。育成が終了したキャラクタに紐付ける因子情報が確定されると、育成対象のキャラクタのステータスが確定されて、そのキャラクタに関する情報がプレイヤーデータ記憶部 7 1 のキャラクタリストおよびプレイヤー管理データベース 5 1 のキャラクタリストに育成済みのキャラクタとして登録される。

【 0 0 7 8 】

育成終了確認状態を経て育成対象のキャラクタのステータスが確定されると、育成結果に応じた報酬の提供が行われる。本実施形態では、育成終了までに獲得したファン数の合計に応じたゲーム内通貨および強化ポイントなどが報酬として提供される。

【 0 0 7 9 】

以下では、図 4 を参照しながら、キャラクタを育成する育成機能のゲーム進行について、より詳細に説明する。

【 0 0 8 0 】

まずキャラクタの育成の開始に先立って育成シナリオの選択を受け付ける（ステップ S

10

20

30

40

50

100)。本実施形態では、複数種類の育成シナリオが用意されており、選択した育成シナリオによって性能パラメータの上昇の仕組みやスキルの取得に関する仕組みが異なっている。育成シナリオの選択対象はスワイプ入力により切り替えることができ、育成シナリオを決定する入力（例えば、決定ボタンに対するタップ入力）が行われると、選択された育成シナリオで育成対象となるキャラクタの選択を受け付ける（ステップS101）。

【0081】

本実施形態では、図5に示すように、育成キャラクタ選択画面において、キャラクタを識別するためのキャラクタアイコン301をタップすることで育成対象を選択することができる。育成対象として選択可能なキャラクタ（育成可能キャラクタ）の情報は、プレイヤーデータ記憶部71において育成対象リストで管理されており、育成対象リストから育成可能キャラクタのキャラクタ種別IDを取得して育成キャラクタ選択画面を表示する。育成キャラクタ選択画面では、選択中のキャラクタについての初期ステータスの情報を確認することができる。本実施形態では、初期ステータスとして、性能パラメータ（スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ）、コース適性（芝、ダート）、および距離適正（短距離、マイル、中距離、長距離）、脚質適正（逃げ、先行、差し、追込）の情報を育成キャラクタ選択画面で確認することができる。

10

【0082】

図5に示す育成キャラクタ選択画面において育成対象のキャラクタのキャラクタアイコン301が選択された状態で進行ボタン302に対するタップ入力が行われると、図6に示すように、表示画面が継承キャラクタ選択画面に遷移して、継承キャラクタの選択を受け付ける（ステップS102）。

20

【0083】

本実施形態では、プレイヤーが過去に育成した育成済みキャラクタを新たな育成を行う際の継承キャラクタとして2体を選択し、選択された2体の継承キャラクタに紐付けられた因子情報（継承キャラクタがその育成時に獲得した情報）に基づいて、これから育成するキャラクタのステータスを補強することができる仕様となっている。

【0084】

本実施形態では、因子情報に基づく育成対象のキャラクタのステータス補強は育成開始時と、育成開始後の所定のターンにおいて発生する因子継承イベントにおいて行われる。育成機能においてキャラクタの育成中に因子継承イベントが発生する場合、プレイヤー端末40からサーバー20に対してイベント結果要求が送信され、イベント結果要求を受信したサーバー20では2体の継承キャラクタに紐付く因子情報に基づいて因子継承抽選を実行して、抽選結果をプレイヤー端末40に送信する。抽選結果を受信したプレイヤー端末40では、抽選結果に基づいて性能パラメータの上昇やスキルの取得レベルアップなど、育成対象のキャラクタのステータス補強を行うとともに、因子継承イベントによるステータス補強の結果をプレイヤーに伝える表示処理を実行する。

30

【0085】

継承キャラクタを選択する際には、2体分設けられた継承枠303または継承枠304に対してタップ入力を行うことで選択可能な継承キャラクタの一覧が表示される。図6に示す継承キャラクタ選択画面において継承枠303（または継承枠304）に対するタップ入力が行われるとプレイヤーデータ記憶部71のキャラクタリストを参照して、育成済みキャラクタのリスト（継承キャラクタリスト）を参照して、図7に示すように、継承キャラクタ一覧画面を生成して表示する。継承キャラクタ一覧画面では、キャラクタアイコン306に対するタップ入力を行うことでキャラクタを選択することができ、いずれかの継承キャラクタが選択されている状態で進行ボタン309に対するタップ入力が行われると、図8に示すように、継承キャラクタ選択画面に復帰する。

40

【0086】

また継承キャラクタの選択は、プレイヤー自身が育成した育成済みキャラクタだけではなくプレイヤーがフレンド登録した他のキャラクタが育成した育成済みキャラクタをレンタルして利用することもできる。本実施形態では、1日あたり3回まで他のキャラクタが育成

50

した育成済みキャラクタをレンタルすることができる。図7に示す継承キャラクター一覧画面では、育成済みキャラクタのタブ307と、レンタルのタブ308とが設けられており、レンタルのタブ308に対してタップ入力が行われると、レンタルキャラクタ取得要求がサーバー20に送信される。レンタルキャラクタ取得要求を受信したサーバー20は、レンタルキャラクタ取得要求の送信元のプレイヤーIDに紐づくフレンド登録情報（フレンド登録された他のプレイヤーのプロフィール情報）を参照して、フレンド登録されている他のプレイヤーがプロフィール情報に設定しているレンタルキャラクタのリスト（レンタルキャラクタリスト）をプレイヤー端末40に対して送信する。そしてプレイヤー端末40では受信したレンタルキャラクタリストに基づいて、継承キャラクター一覧画面を生成して表示する。

10

【0087】

またキャラクタの育成を開始するためには必ず2体の継承キャラクタを選択することが必要であり、図8に示すように、継承キャラクタを1体しか選択していない状況では、進行ボタン305がグレースアウト表示され、キャラクタの育成開始の準備を進めることができない。

【0088】

図9に示すように継承キャラクタ選択画面において2体の継承キャラクタを選択した状態で、進行ボタン305に対するタップ入力が行われると、図10に示すように、表示画面がサポート編成画面に遷移して、サポートアイテムの選択を受け付ける（ステップS103）。

20

【0089】

本実施形態では、キャラクタの育成をサポートするアイテムとしてカードを模したサポートアイテムが存在し、サポートアイテムによって性能パラメータの上昇効果を得ることや、取得可能なスキルの種類を増やすことができる。キャラクタを育成する際には、6枚のサポートアイテムを編成することが必要となっている。なお6枚のサポートアイテムのうち、5枚分はプレイヤー自身が所有するサポートアイテムから選択し、残り1枚はフレンド枠として他のプレイヤーの所持するサポートアイテムをレンタルする仕様となっている。

【0090】

サポートアイテムは、その性能に応じて、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ、友人の6系統に分類される。スピード、スタミナ、パワー、根性、および賢さについては、文字通り、キャラクタの性能パラメータに対応してトレーニング時のパラメータ上昇効果を発揮するものであり、友人については、体力ややる気の回復効果などを発揮するものである。サポートアイテムの系統は、系統アイコンによって識別可能であり、プレイヤーは系統アイコンを頼りにして今回の育成で使用する6枚のサポートアイテムを選択する。またサポートアイテムには3段階のレアリティとして、レア（R）、スーパーレア（SR）、およびスペシャルスーパーレア（SSR）が存在する。本実施形態では、 $R < SR < SSR$ の順でレアリティが高くなり、基本的にはレアリティの高いものほどサポート効果が高い。

30

【0091】

図10に示すように、サポート編成画面には5枚分のプレイヤーサポート枠310～314と1枚分のフレンドサポート枠315とが設けられている。プレイヤーサポート枠310～314のいずれかに対してタップ入力が行われるとプレイヤーデータ記憶部71のアイテムリストを参照して、サポートアイテムのリスト（プレイヤーサポートリスト）を取得する。そして取得されたプレイヤーサポートリストに基づいてプレイヤーの所持するサポートアイテムの一覧を表示する画面を生成してサポートアイテムの選択を受け付ける。またフレンドサポート枠315に対してタップ入力が行われるとフレンドサポート取得要求がサーバー20に送信され、フレンドサポート取得要求を受信したサーバー20は、フレンドサポート取得要求の送信元のプレイヤーIDに紐づくフレンド登録情報を参照して、フレンド登録されている他のプレイヤーがプロフィール情報に設定しているサポートアイテムのリスト（フレンドサポートリスト）をプレイヤー端末40に対して送信する。プレイヤー端末40で

40

50

は受信したフレンドサポートリストに基づいてフレンドサポート枠 3 1 5 に設定可能なサポートアイテムの一覧を表示する画面を生成してサポートアイテムの選択を受け付ける。

【 0 0 9 2 】

図 1 0 に示すように、サポート編成画面において 6 枚のサポートアイテムを編成した状態で、育成開始ボタン 3 1 6 に対するタップ入力が行われると、図 1 1 に示すように、表示画面が最終確認画面に遷移して、プレーヤの育成開始の確認入力を受け付ける（ステップ S 1 0 4）。最終確認画面ではプレーヤが選択した育成対象のキャラクタ、継承キャラクタ、およびサポートアイテムの編成内容が表示される。

【 0 0 9 3 】

そして最終確認画面において育成開始ボタン 3 1 7 に対するタップ入力が行われると、キャラクタの育成を行う育成進行処理が行われる（ステップ S 1 0 5）。なお本実施形態では、育成開始の準備段階における最終確認画面で育成開始ボタン 3 1 7 に対するタップ入力が行われると、育成対象のキャラクタをデフォルトキャラクタとして設定する。このデフォルトキャラクタの設定は、次の育成を行う際に、育成対象選択画面においてデフォルトキャラクタを初期選択のキャラクタとするためのものであり、同じキャラクタを繰り返し育成するプレーヤにとっての利便性が高い。また本実施形態では、育成機能においてキャラクタを育成するためにはプレーヤが所持するトレーナーポイント（TP）を消費することが必要となっている。トレーナーポイントは、時間経過に応じて一定量ずつ回復し、回復アイテムによって回復することも可能である。

【 0 0 9 4 】

図 1 2 はキャラクタの育成中の表示画面の一種である育成ホーム画面の一例を示すものである。

【 0 0 9 5 】

本実施形態におけるキャラクタの育成機能では、基本的に、育成ホーム画面からトレーニングなどの各種行動の指示を行うための画面に遷移する。育成ホーム画面には、育成対象のキャラクタがアニメーション表示されているとともに、現在のキャラクタのステータス（スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ、スキルポイント）を表示するステータス表示欄 4 0 1 が設けられている。

【 0 0 9 6 】

また育成ホーム画面には体力ゲージ 4 0 2 およびやる気アイコン 4 0 3 が表示されている。体力ゲージ 4 0 2 はトレーニングの失敗率に影響するパラメータである体力を示すゲージであり、育成中のトレーニングやレースの出走、育成中に発生するゲームイベントなどにより変動し、体力が少なくなるとトレーニングに失敗しやすくなったり、やる気が下がったりする。またやる気アイコン 4 0 3 は育成中のキャラクタの調子を示すパラメータであるやる気を示すものであり、本実施形態では、絶不調、不調、通常、好調、絶好調の 5 段階の設定がある。このやる気というパラメータは、トレーニング効果やレース出走時の性能パラメータに影響するものであり、絶不調や不調の場合、通常の場合に比べてトレーニング効果やレース出走時の性能パラメータに下降補正がかかり、好調や絶好調の場合、通常の場合に比べてトレーニング効果やレース出走時の性能パラメータに上昇補正がかかる。

【 0 0 9 7 】

また育成ホーム画面には、トレーニングなどの各種の行動を選択するためのボタンとして、お休みボタン 4 0 4、トレーニングボタン 4 0 5、スキルボタン 4 0 6、保健室ボタン 4 0 7、お出かけボタン 4 0 8、レースボタン 4 0 9 が設けられている。本実施形態では、原則として、1 ターンにつき 1 種類の行動に関する指示（具体的には、お休み、トレーニング、保健室、お出かけ、レースのいずれか 1 種類）を行うことができ、現在のターンにおいて行われた指示に対する行動の処理が完了すると現在のターンを消費したことになる、次のターンに進行する。なお本実施形態では、スキルの取得については例外としてターンの消費を伴わない。本実施形態では、育成機能において、既述のように 1 ターンを消費する行動として、お休み、トレーニング、保健室、お出かけ、レースの 5 種類の行動

10

20

30

40

50

が設定されており、これらを必要に応じてターン消費行動と呼ぶ場合がある。

【 0 0 9 8 】

お休みボタン 4 0 4 は、体力を回復するためのお休みの指示を行うためのボタンであり、お休みボタン 4 0 4 に対するタップ入力が行われると、お休みを指示することを確認するお休み確認ダイアログボックスが表示される。続いて、お休み確認ダイアログボックスで決定ボタンに対するタップ入力が行われると、お休み結果要求がサーバー 2 0 に送信され、お休み結果要求を受信したサーバー 2 0 では体力の回復量やゲームイベントの発生の有無などに関する演算を行って、その演算結果を含むお休み結果応答をプレーヤ端末 4 0 に送信する。お休み結果応答を受信したプレーヤ端末 4 0 では、お休み結果応答に含まれる演算結果に基づいて体力ゲージ 4 0 2 を回復するアニメーション表示を行い、ゲームイ

10

【 0 0 9 9 】

トレーニングボタン 4 0 5 は、キャラクタの性能パラメータを変動させるためのトレーニングの指示を行うためのボタンであり、トレーニングボタン 4 0 5 に対するタップ入力が行われると、図 1 3 に示すように、表示画面がトレーニング画面に遷移する。

【 0 1 0 0 】

トレーニング画面では、育成ホーム画面において各種ボタンが配置されていた領域に、スピードボタン 4 1 0、スタミナボタン 4 1 1、パワーボタン 4 1 2、根性ボタン 4 1 3、賢さボタン 4 1 4 が配置される。本実施形態では、説明の便宜上、各トレーニングの指示を行うためのボタンを総称してトレーニングボタンと呼ぶ場合がある。

20

【 0 1 0 1 】

トレーニング画面では、選択状態にあるトレーニングボタンに対してタップ入力を行うことでトレーニングの指示を行う仕様となっており、選択状態にあるトレーニングボタンとは異なるトレーニングボタンに対するタップ入力では選択状態にあるトレーニングボタンを変更可能である。

【 0 1 0 2 】

トレーニング画面では、選択状態にあるトレーニングボタンによるトレーニング指示によって、いずれの性能パラメータがどの程度上昇するか、およびスキルポイントがどの程度獲得できるかが表示される。図 1 3 に示す例では、スピードボタン 4 1 0 が選択状態であり、スピードトレーニングを指示した場合、スピードが 1 0 上昇し、パワーが 4 上昇し、スキルポイントが 3 獲得できることが把握できる。本実施形態では、スピードトレーニングを行った場合、スピードとパワーとが上昇し、スタミナトレーニングを行った場合、スタミナと根性とが上昇し、パワートレーニングを行った場合、パワーとスタミナとが上昇し、根性トレーニングを行った場合、根性とパワーとスピードとが上昇し、賢さトレーニングを行った場合、賢さとスピードとが上昇する。いずれのトレーニングを行った場合でもスキルポイントは獲得可能である。

30

【 0 1 0 3 】

本実施形態では、育成開始前に編成したサポートアイテムが毎ターンにおいてサーバー 2 0 による抽選によってトレーニングにランダムに対応づけられ、サポートアイテムが対応づけられているトレーニング項目ではサポートアイテムの効果によってトレーニングを行った際の性能パラメータの上昇量やスキルポイントの獲得量が高くなる。

40

【 0 1 0 4 】

トレーニングを行った場合には、体力を消費する。トレーニングによる体力の消費量はトレーニング画面の体力ゲージ 4 0 2 において予め把握することができる。体力はトレーニングにおける失敗率に影響するパラメータであり、体力が少なくなると失敗率が高くなりやすい。本実施形態では、トレーニング指示が行われた場合、サーバー 2 0 が失敗率に基づく抽選を行って、トレーニングが失敗したか否かを決定し、トレーニングが失敗ではない場合（トレーニングが成功した場合）にトレーニング指示に対応する性能パラメータが上昇する結果となり、トレーニングが失敗であった場合には性能パラメータが上昇せず

50

【 0 1 0 5 】

トレーニング画面において、選択状態のトレーニングボタンに対するタップ入力が行われると、トレーニング結果要求がサーバー 20 に送信され、トレーニング結果要求を受信したサーバー 20 ではトレーニングの結果やゲームイベントの発生の有無などに関する演算を行って、その演算結果を含むトレーニング結果応答をプレーヤ端末 40 に送信する。トレーニング結果応答を受信したプレーヤ端末 40 では、トレーニング結果応答に含まれる演算結果に基づいてトレーニング結果に関する表示処理（トレーニングの成功 / 失敗に関する表示や性能パラメータを変動させる表示）を行い、ゲームイベントの発生がある場合にはゲームイベントに関する処理を実行する。

【 0 1 0 6 】

スキルボタン 406 は、キャラクタにスキルを取得させるためのボタンであり、スキルボタン 406 に対するタップ入力が行われると、その時点でキャラクタが取得可能なスキルの一覧を示すスキル取得画面が表示される。スキル取得画面においてスキルを選択して、取得ボタンに対するタップ入力が行われると、スキル取得要求がサーバー 20 に送信され、スキル取得要求を受信したサーバー 20 ではスキル取得要求にて指定されたスキルを取得済みスキルとして育成中のキャラクタのステータス情報に登録し、スキル取得完了応答をプレーヤ端末 40 に送信する。スキル取得完了応答を受信したプレーヤ端末 40 では、スキルの取得が完了した旨を表示し、スキル取得画面において取得されたスキルを取得済みスキルとして表示する処理を実行する。

【 0 1 0 7 】

保健室ボタン 407 は、育成中のキャラクタに付与されたバッドステータスを解消するために使用するボタンであり、育成中のゲームイベントによってバッドステータスが付与された場合のみ入力を受け付けられる。本実施形態では、寝不足などのバッドステータスがゲームイベントの発生によって付与される場合があり、バッドステータスが付与されると体力が減少しやすくなったり、やる気が下がりやすくなったりなど育成に不利なゲームイベントが発生しやすくなる。育成中のキャラクタに対してバッドステータスが付与されていない場合には保健室ボタン 407 はグレイアウト表示され、育成中のキャラクタに対してバッドステータスが付与されている場合には保健室ボタン 407 は通常表示されてタップ入力を受け付けられる。保健室ボタン 407 によるバッドステータスの解消指示を行った場合、保健室結果要求がサーバー 20 に送信され、保健室結果要求を受信したサーバー 20 では、抽選を行ってバッドステータスが解消したか否かを決定し、その決定内容を含む保健室結果応答をプレーヤ端末 40 に送信する。保健室結果応答を受信したプレーヤ端末 40 では、バッドステータスが解消する場合、バッドステータスが解消した旨を通知し、キャラクタのステータス表示からバッドステータスを消去する処理を行う。

【 0 1 0 8 】

お出かけボタン 408 は、育成中のキャラクタのやる気を上昇させるために使用するボタンであり、お出かけボタン 408 に対するタップ入力が行われると、お出かけを指示することを確認するお出かけ確認ダイアログボックスが表示される。続いて、お出かけ確認ダイアログボックスで決定ボタンに対するタップ入力が行われると、お出かけ結果要求がサーバー 20 に送信され、お出かけ結果要求を受信したサーバー 20 ではやる気の上昇イベントに関する抽選を行って、抽選によって決定されたやる気の上昇イベントの情報を含むお出かけ結果応答をプレーヤ端末 40 に送信する。お出かけ結果応答を受信したプレーヤ端末 40 では、お出かけ結果応答に含まれる情報に基づいてやる気の上昇イベントに関する処理を実行する。

【 0 1 0 9 】

レースボタン 409 は、育成中のキャラクタをレースに出走させるために使用するボタンであり、レースボタン 409 に対するタップ入力が行われると、図 14 に示すように、現在のターンにおいて開催されているレースの一覧を示すレース一覧画面に表示画面が遷移する。

【 0 1 1 0 】

レース一覧画面では、レース選択ボックス415に対してタップ入力を行うことで育成中のキャラクタを出走させるレースを選択することができる。選択中のレースは選択マーク416の有無で識別可能であり、レースコンディション表示領域417に、選択中のレースについて、季節（春、夏、秋、冬）、天気（晴れ、曇り、雨、雪）、コース状態（良、稍重、重、不良）、出走キャラクタ数、開催ターンなどのレースコンディション情報が表示される。選択中のレースが変更されると、レースコンディション表示領域417の表示内容も選択中のレースに合わせて変更される。また各レースには育成中のキャラクタのファン数の獲得状況による出走条件が定められており、育成中のキャラクタが出走条件を満たしていないレースについてはレース選択ボックス415がグレースアウト表示されて出走させることができない。

10

【0111】

また本実施形態では、育成目標として目標レースが設定されている場合があり、目標レースが設定されたターンでは育成ホーム画面の表示態様が異なり、図15に示すように、行動を選択するボタンとして、スキルボタン406とレースボタン409のみが表示される。すなわち目標レースが設定されたターンではターン消費行動としてレースの出走を行うことしかできない。

【0112】

図16は、目標レースが設定されたターンにおけるレース一覧画面の一例を示す図である。育成目標として目標レースが設定されている場合、レース一覧画面では、目標レースのみが選択可能となるように制御される。本実施形態では、目標レースを含むレース一覧画面では、目標レースのレース選択ボックス415には目標バッジ416が付されて目標レースであることが識別でき、目標レース以外のレースについてはレース選択ボックス415がグレースアウト表示されて出走させることができない。

20

【0113】

レース一覧画面において出走するレースの選択ボックス415を選択した状態で出走ボタン418に対するタップ入力が行われると、出走要求がサーバー20に送信される。出走要求を受信したサーバー20では出走対象のレースについて、育成中のキャラクタとNPC（ノンプレイヤーキャラクタ）とによる走行シミュレーションを行い、走行シミュレーションの結果を含むレース結果応答をプレーヤ端末40に送信する。レース結果応答を受信したプレーヤ端末40では走行シミュレーションの結果に基づくレースの模様をプレーヤに観戦させる表示処理を実行する。

30

【0114】

本実施形態では、育成中のキャラクタをレースに出走させる場合、出走を指示したターンでのやる気の段階に応じた性能パラメータの調整が行われ、やる気が絶不調、不調の場合にはやる気が通常の場合に比べて性能パラメータに下降補正が行われ、やる気が好調、絶好調の場合にはやる気が通常の場合に比べて性能パラメータに上昇補正が行われる。

【0115】

キャラクタの育成において育成目標が設定されたターンでは、育成目標が達成されたか否かの判定が行われ、育成目標が達成された場合、図17に示すように、目標達成通知画面が表示される。図17に示す例では、育成目標が目標レースである「CCC賞」で5着以内の結果を得ることであり、育成中のキャラクタが「CCC賞」で5着以内の結果を得ることができた場合、目標レースの結果を表示した後に目標達成通知画面が表示される。目標達成通知画面には進行ボタン420が設けられており、進行ボタン420に対するタップ入力が行われると、図18に示すように、表示画面が目標一覧画面に遷移する。

40

【0116】

目標一覧画面では、育成中のキャラクタについて設定された育成目標の一覧がターンの進行順に表示される。図18に示す例では、育成中のキャラクタについて6個の育成目標が設定されており、3番目の育成目標「CCC賞で5着以内」までの各育成目標について、育成目標が達成されたことを示すクリアマーク421が付与されている。目標一覧画面には進行ボタン422が設けられており、進行ボタン422に対するタップ入力が行われ

50

ると、次のターンに進行して育成ホーム画面に復帰する。

【 0 1 1 7 】

本実施形態では、各育成目標は7 2 ターン目までの期間において設定され、かつキャラクターの種別に応じて育成目標の数、育成目標の内容が個別に設定されている。そして育成中のキャラクターについて育成目標を全て達成すると7 3 ターン目以降の最終レースへの進出が可能となる。

【 0 1 1 8 】

例えば、育成中のキャラクターについて設定されている最後の育成目標を達成すると、図 1 9 に示すように、育成目標完了画面が表示される。育成目標完了画面には進行ボタン 4 2 3 が設けられており、進行ボタン 4 2 3 に対するタップ入力が行われると、図 2 0 に示すように、目標一覧画面が表示される。図 2 0 に示す目標一覧画面では、育成中のキャラクターについて設定された6 個の育成目標の全てについてクリアマーク 4 2 1 が付与されており、全ての育成目標が達成されたことを把握できる。そして目標一覧画面のクローズボタン 4 2 4 に対するタップ入力が行われると、次のターンに進行して育成ホーム画面に復帰する。

【 0 1 1 9 】

キャラクターの育成において全ての育成目標を達成した場合、7 3 ターン目以降については、まず予選レースに出走することになり、予選レースで1 着の結果を得ると準決勝レースに出走することになり、準決勝レースで1 着の結果を得ると決勝レースに出走することになり、決勝レースで1 着の結果を得ると最終レースの優勝となって育成終了となる。予選レース、準決勝レース、決勝レースの各ターンでも出走前に育成の指示を行うことができる。7 3 ターン目以降の最終レースは育成目標が設定されないエクストラターンであり、予選レースや準決勝レースにおいて1 着以外の結果となった場合、コンティニュー機能の利用により再挑戦が可能であるが、コンティニュー回数の残数がない場合には育成終了となる。なお先にも述べたようにコンティニュー機能の利用は、プレイヤーの選択に委ねられているため、コンティニュー機能が利用可能な状況であってもプレイヤーがコンティニュー機能を利用しないという選択をした場合には最終レース敗退ということで育成終了となる。

【 0 1 2 0 】

また、育成中のキャラクターについて設定されている育成目標が達成できなかった場合、その時点で育成終了となる。特に本実施形態では、育成目標が目標レースで所定の着順以内の結果を取ることであった場合には、目標レースで所定の着順以内の結果を取ることができなくてもコンティニュー機能の利用によって再挑戦が可能であるが、育成目標が所定のターンまでに所定のファン数を獲得することである場合および目標レースへの出走である場合には育成目標の達成ができない場合にコンティニュー機能を利用することができず、育成目標の判定ターンを迎えた時点で育成終了となる。

【 0 1 2 1 】

そして育成進行処理において育成の終了条件が成立すると(ステップ S 1 0 6 で Y)、終了確認処理が行われる(ステップ S 1 0 7)。終了確認処理では、育成対象のキャラクターのステータスを確認することができる終了確認画面が表示される。終了確認画面では、スキル取得ボタンと育成終了ボタンとが設けられ、スキル取得ボタンに対するタップ入力が行われると取得可能なスキルの一覧が表示されて所有するスキルポイントの範囲内でスキルの取得をすることができ、育成終了ボタンに対するタップ入力が行われると、育成終了処理が行われる(ステップ S 1 0 8)。

【 0 1 2 2 】

まず育成終了処理では、育成済みキャラクターのステータスの確定と育成済みキャラクターの登録とが行われる。育成済みキャラクターのステータスの確定は、評価点の算出と因子情報の決定とを行う。育成済みキャラクターの登録は、キャラクター個体 ID に紐付けてステータスをプレイヤーデータ記憶部 7 1 のキャラクターリストへ保存することで完了する。評価点の算出は、キャラクターの性能パラメータと取得スキルに基づいて算出され、因子情報は抽

10

20

30

40

50

選により決定される。

【 0 1 2 3 】

因子情報については、キャラクタの育成内容（レースの出走履歴など）、育成終了時点でのステータス（性能パラメータ、取得スキルなど）が参照されて決定される。また因子情報のうち、青因子と赤因子は必ず獲得することができ、固有因子は育成対象のキャラクタのレアリティを示す才能開花レベル（レベル１～レベル５）が所定レベル以上（レベル３以上）である場合に獲得することができる。また因子情報のうち、白因子について、スキル因子は取得済みのスキルを参照して決定され、レース因子は育成中に出走し、かつ勝利したレースを参照して決定され、シナリオ因子は育成開始に先立って選択した育成シナリオを参照して決定される。またキャラクタに紐付ける因子情報を決定する際、獲得対象として決定された因子情報の因子レベルは抽選によって決定される。本実施形態では、因子レベルとしてレベル１～レベル３までの３段階が用意されており、抽選によってレベル１～レベル３のいずれかに決定される。

10

【 0 1 2 4 】

また育成終了処理では、育成結果に対する報酬の提供も行われる。本実施形態では、プレイヤーデータ記憶部 7 1 のアイテムリストへの追加によって報酬が提供され、育成中に獲得したファン数に応じたゲーム内通貨とサポートポイントが報酬として決定され、ファン数が多いほどより多くのゲーム内通貨とサポートポイントを得ることができる。

【 0 1 2 5 】

また育成終了処理では、サーバー 2 0 に対して育成終了要求が送信され、育成終了要求を受信したサーバー 2 0 では、育成済みキャラクタをプレイヤー管理データベース 5 1 のキャラクタリストに登録し、育成結果に対する報酬をプレイヤー管理データベース 5 1 のアイテムリストに追加する。

20

【 0 1 2 6 】

このように本実施形態では、育成機能においてキャラクタを育成した結果に応じて、育成したキャラクタに因子情報が紐付けられる。そして育成済みキャラクタに紐付けられた因子情報は、新たにキャラクタを育成する際に、継承キャラクタに紐付く因子情報として育成対象のキャラクタのステータスを補強するために用いられる。このため育成機能においてキャラクタを育成した結果、プレイヤーが所望する因子情報を獲得できなかった場合には、再度の育成が必要となる。

30

【 0 1 2 7 】

そこで本実施形態では、キャラクタの育成結果に応じて決定された因子情報がプレイヤーに通知された以降において、プレイヤーの任意で因子情報の再獲得を要求することができる手法を採用している。以下では、因子情報の決定に係る処理の流れを図 2 1 に示すフローチャートに沿って説明する。

【 0 1 2 8 】

まずキャラクタの育成が終了したことに基づいて（ステップ S 2 0 1 で Y ）、因子情報の獲得が行われる（ステップ S 2 0 2 ）。本実施形態では、キャラクタの育成の終了時において、図 2 2 に示す最終確認ダイアログが表示され、プレイヤーに対する最終確認が行われる。最終確認ダイアログが表示されている状態で、終了ボタン 5 0 1 に対するタップ入力が行われると、育成対象のキャラクタのステータスに関して、性能パラメータ、各種適正、および所持スキル等が確定し、プレイヤー端末 4 0 からサーバー 2 0 に対して因子獲得要求が送信される。因子獲得要求を受信したサーバー 2 0 では、因子獲得要求に基づいて因子情報の抽選を実行し、抽選結果をプレイヤー端末 4 0 に送信する。

40

【 0 1 2 9 】

因子情報の抽選では、獲得対象を決定する第 1 処理と因子レベルを決定する第 2 処理とを、青因子、赤因子、固有因子、白因子のそれぞれについて因子タイプに応じた形式で行い、因子情報の決定が行われる。

【 0 1 3 0 】

まず青因子については、第 1 処理において、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ

50

の5種類の性能パラメータから1種類を選択する抽選が行われる。本実施形態では、各性能パラメータの選択確率は均等であり、それぞれ1/5となっている。獲得対象となる1種類の性能パラメータが決定されると、第2処理において、因子レベルをレベル1～レベル3のいずれかに決定する。青因子に関する因子レベルは、キャラクタの育成終了時における性能パラメータの値を参照して抽選され、第1処理で獲得対象となった性能パラメータの値が高いほど、第2処理で高い因子レベルが選択されやすい。また青因子に関する因子レベルについては、レベル3が選択されるためには性能パラメータの値が所定の水準（例えば、600以上）を超えている必要がある。

【0131】

次に赤因子については、第1処理において、キャラクタの育成終了時の適正ランクがA以上の適性を抽出し、抽出された適性からいずれか1種類を獲得対象として選択する抽選が行われる。例えば、図5に示すようなキャラクタNの適正状況では、適正ランクがA以上の適正として、コース適性「芝」、距離適正「長距離」、および脚質適正「差し」の3種類が抽出され、いずれか1種類が均等な選択率（1/3）で抽選される。本実施形態では、育成対象のキャラクタの適正については因子継承イベントによって継承キャラクタの赤因子の情報の影響を受けて適正ランクが上昇することがある。このため、因子継承イベントによって育成対象のキャラクタについて適正ランクがA以上の適性が増えると第1処理の抽選対象となる適性も増えることになる。

10

【0132】

なお、赤因子に関する第1処理では、育成対象のキャラクタの育成開始に先立って選択された2体の継承キャラクタに紐付けられている赤因子の情報を参照し、各継承キャラクタに紐付けられている赤因子の種類に応じて選択率の上昇補正が行われるようにしてもよい。例えば、2体の継承キャラクタに紐付けられている赤因子がコース適性と距離適正に関するものであった場合、コース適性および距離適正に関する選択率を脚質適正の選択率よりも上昇させる補正を行うことができる。また2体の継承キャラクタに紐付けられている赤因子がいずれも距離適正に関するものであった場合、距離適正に関する選択率をコース適性および脚質適正の選択率よりも上昇させる補正を行うことができる。

20

【0133】

そして第1処理によって獲得対象となる1種類の適正が決定されると、第2処理において、因子レベルをレベル1～レベル3のいずれかに決定する。赤因子に関する因子レベルは、キャラクタの育成終了時における適正ランクを参照して抽選され、第1処理で獲得対象となった適正の適正ランクが高いほど、第2処理で高い因子レベルが選択されやすい。本実施形態では、各適正について、S、A、B、C、D、E、F、Gの8段階の適正ランクが用意されており、赤因子の獲得対象の候補として抽出されるためには適正ランクがA以上（AまたはS）であることが必要であり、赤因子の獲得対象として選択された適性の適正ランクがSである場合には、適正ランクがAであった場合よりも高い因子レベルが選択されやすい。

30

【0134】

次に固有因子については、第1処理において、キャラクタのレアリティに応じた判定が行われる。本実施形態では、育成対象となるキャラクタのレアリティとして才能開花レベルという情報が存在し、才能開花レベルがレベル1～レベル5の範囲で設定されている。才能開花レベルは、レベル1が最もレアリティが低く、レベル5が最もレアリティが高いという扱いとなっている。キャラクタには固有スキルと称されるキャラクタ毎の固有のスキルが初期ステータスとして取得した状態となっており、育成機能においてキャラクタを育成する過程で所定条件を満たすことで固有スキルのスキルレベルが上昇する仕組みが存在する。固有スキルのレベルはスキルの効果に影響し、固有スキルのレベルが高いほどスキルが発動した際の効果量が高くなる。固有因子に関する第1処理では、育成対象のキャラクタの才能開花レベルがレベル3以上（レベル3～レベル5）である場合、固有因子が獲得可能であると判定される。すなわち育成対象のキャラクタの才能開花レベルがレベル2以下（レベル1またはレベル2）であった場合、固有因子に関する第1処理では、固有

40

50

因子が獲得不可能であると判定される。なお固有因子に関する第1処理では、才能開花レベルを参照するのではなく、固有スキルを参照して固有因子が獲得可能であるか判定するようにしてもよい。本実施形態では、同じ種類のキャラクタであっても、才能開花レベルがレベル2以下とレベル3以上とで固有スキルが異なっており、固有スキルを参照することでキャラクタの才能開花レベルを実質的に判断することができる。

【0135】

そして第1処理において固有因子の獲得が可能であると判定された場合、第2処理において、因子レベルをレベル1～レベル3のいずれかに決定する。固有因子に関する因子レベルは、育成対象のキャラクタの固有スキルのスキルレベルを参照して抽選され、スキルレベルが高いほど、第2処理で高い因子レベルが選択されやすい。なお固有因子の因子レベルについては育成対象のキャラクタの才能開花レベルを参照して抽選するようにしてもよく、才能開花レベルが高いほど、第2処理で高い因子レベルが選択されやすくなっている。

10

【0136】

次に白因子については、第1処理において、キャラクタの所持スキルや育成履歴を参照して獲得対象を決定する抽選が行われる。本実施形態では、白因子として、スキル因子、レース因子、およびシナリオ因子が存在し、各因子について獲得対象の候補を設定する。まずスキル因子については、育成終了時点でキャラクタが取得している通常スキル（固有スキル以外のスキル）に対応する因子情報を獲得対象の候補として設定する。またレース因子については、キャラクタの育成中に出走したレースであって、レースのグレードがG1に設定されており、かつレース結果が1着であったレースに対応する因子情報を獲得対象の候補として設定する。またシナリオ因子については、キャラクタの育成開始に先立ってプレーヤが選択した育成シナリオに対応する因子情報を獲得対象の候補として設定する。そしてスキル因子、レース因子、およびシナリオ因子について設定された獲得対象の候補のそれぞれについて抽選により当否を決定し、当選した獲得対象の候補を白因子に関する獲得対象として決定する。なお本実施形態では、育成されたキャラクタの育成ランクが高いほど獲得対象の候補のそれぞれについて当否を決定する抽選の当選確率が優遇される。キャラクタの育成ランクとは、育成が終了したキャラクタのステータスに基づき算出される評価点をランク判定基準によってランク分けしたものであり、評価点が高いほど高い育成ランクとなる。すなわち高い育成ランクでキャラクタの育成を終了すると、白因子の獲得対象が多くなりやすい傾向にある。また本実施形態では、獲得対象の候補となる白因子の中に継承キャラクタに紐付けられている白因子が含まれている場合、その白因子については当否を決定する抽選の当選確率が優遇される。すなわち白因子については継承キャラクタと同じ因子情報が獲得しやすい仕組みとなっている。

20

30

【0137】

そして第1処理によって獲得対象となる白因子が決定されると、獲得対象となった白因子のそれぞれについて、第2処理において、因子レベルをレベル1～レベル3のいずれかに決定する。白因子に関する因子レベルも、育成ランクを参照して抽選され、育成ランクが高いほど、第2処理で高い因子レベルが選択されやすい。

【0138】

40

なお白因子のうちスキル因子についてはキャラクタが所持しているスキルのレアリティが高いほど、第1処理での当否を決定する抽選の当選確率が優遇され、第2処理で高い因子レベルが選択されやすい。例えば、1体のキャラクタが同時に所持することができない下位スキル（例えば、中距離直線）と上位スキル（例えば、中距離直線）とがあり、育成終了時に下位スキルを所持している場合よりも育成終了時に上位スキルを所持している場合の方が、そのスキルに対応する白因子（例えば、中距離直線）の因子情報の獲得に関して優遇される。

【0139】

そしてプレーヤ端末40において育成対象のキャラクタについての因子情報の抽選結果をサーバー20から取得すると、図23に示す獲得因子通知画面を表示し、サーバー20

50

から取得した因子情報を、今回の育成で獲得した因子情報としてプレーヤに通知する（ステップS203）。

【0140】

獲得因子通知画面では、サーバー20から取得した因子情報が一覧表示されるとともに、因子確定ボタン511と因子再獲得ボタン512とが設けられている。獲得因子通知画面が表示されている状況で因子確定ボタン511に対するタップ入力が行われると、図24に示す因子確定確認ダイアログが表示される。そして因子確定確認ダイアログに設けられている確定確認ボタン521に対するタップ入力が行われると（ステップS204でY）、今回育成されたキャラクタに紐付ける因子情報が確定されて、プレーヤ管理データベース51のキャラクタリストおよびプレーヤデータ記憶部71のキャラクタリストに育成済みキャラクタとして登録される（ステップS205）。なお因子確定確認ダイアログが表示されている状況においてキャンセルボタン522に対するタップ入力が行われた場合には、因子確定確認ダイアログを閉じて獲得因子通知画面に復帰する。

10

【0141】

また獲得因子通知画面が表示されている状況で因子再獲得ボタン512に対するタップ入力が行われると、図25に示す因子再獲得確認ダイアログが表示される。そして因子再獲得確認ダイアログに設けられている再獲得確認ボタン531に対するタップ入力が行われると（ステップS206でY）、プレーヤ端末40からサーバー20に対して因子情報の再獲得を要求する因子再獲得要求が送信されて因子情報の再獲得が行われる（ステップS207）。因子情報の再獲得に関しては、キャラクタの育成をする際に必要となるトレーナーポイント（TP）の消費が要求され、プレーヤが所持するトレーナーポイント（TP）が不足している場合には回復アイテムなどを使用してトレーナーポイントを補充することで因子情報の再獲得を行うことができる。またトレーナーポイント（TP）は時間経過によって一定量ずつ回復する仕様となっているため、因子情報の再獲得に関してプレーヤが所持するトレーナーポイント（TP）が不足している状況で、獲得因子通知画面が表示されている場合には、アプリケーションの他の機能呼び出した後に育成機能を再開した場合や、アプリケーションをタスクキルによって終了した後にアプリケーションを起動して育成機能を再開した場合など、別画面に移行した後に育成機能を再開することによって、時間経過に基づくトレーナーポイント（TP）の回復後の所持量で因子情報の再獲得が可能となることがある。本実施形態では、キャラクタの育成を開始するために必要な消費量と同等のトレーナーポイント（TP）を消費して因子情報の再獲得を行うことができる。因子再獲得要求を受信したサーバー20では、因子再獲得要求に基づいて因子情報の抽選を再実行し、抽選結果をプレーヤ端末40に送信する。特に本実施形態では、因子再獲得要求に基づく因子情報の抽選は、青因子、赤因子、固有因子、および白因子のそれぞれに関して、先に行った因子獲得要求に基づく因子情報の抽選と同一条件下で、第1処理および第2処理を実行して獲得対象の因子とその因子レベルを決定する。なお因子再獲得確認ダイアログにはキャンセルボタン532も設けられており、キャンセルボタン532に対するタップ入力が行われると、獲得因子通知画面に復帰する。

20

30

【0142】

そしてプレーヤ端末40において育成対象のキャラクタについての因子情報の抽選結果をサーバー20から取得すると、図26および図27に示す獲得因子選択画面を表示し、因子再獲得要求に基づいてサーバー20から取得した因子情報を、先に取得した因子情報と比較可能な態様でプレーヤに通知する（ステップS208）。なお因子再獲得要求に基づいてサーバー20から取得される因子情報は、因子再獲得要求に基づき決定された因子情報だけであってもよいし、因子獲得要求に基づき決定された元の因子情報と因子再獲得要求に基づき決定された新たな因子情報との双方であってもよい。

40

【0143】

獲得因子選択画面では、図27に示すように、先に取得した因子情報を「元の因子」として表示し、図26に示すように、後に取得した因子情報を「再獲得因子」として表示する。獲得因子選択画面において左右いずれかの方向にスワイプ入力を行うことで、「元の

50

因子」と「再獲得因子」との表示切り替えを行うことができる。

【0144】

また獲得因子選択画面に設けられている因子一覧ボタン541に対してタップ入力が行われると、図28に示すように、因子一覧ダイアログが表示され、育成対象のキャラクタ（例えば、キャラクタN）および2体の継承キャラクタ（例えば、キャラクタDおよびキャラクタB）の因子情報がツリー表示され、育成済みキャラクタとしてキャラクタリストに登録された場合を想定した因子情報の事前確認をすることができる。なお因子一覧ダイアログで表示される育成対象のキャラクタの因子情報は、獲得因子選択画面において表示されている因子情報となる。すなわち獲得因子選択画面において「元の因子」が表示されている状況で因子一覧ダイアログが表示される場合には、育成対象のキャラクタの因子情報が「元の因子」であり、獲得因子選択画面において「再獲得因子」が表示されている状況で因子一覧ダイアログが表示される場合には、育成対象のキャラクタの因子情報が「再獲得因子」となる。

10

【0145】

また獲得因子選択画面には因子確定ボタン542が設けられており、因子確定ボタン542に対するタップ入力が行われると、獲得因子選択画面で表示中の因子情報を選択したものであるとして因子確定確認ダイアログが表示される。例えば、図26に示すように、「再獲得因子」が選択されている状況で因子確定ボタン542に対するタップ入力が行われると、図29に示すように、「再獲得因子」に対応する因子情報を表示した因子確定確認ダイアログが表示される。そして因子確定確認ダイアログに設けられている確定確認ボタン551に対するタップ入力が行われると（ステップS209でY）、今回育成されたキャラクタに紐付ける因子情報が確定されて、プレイヤー管理データベース51のキャラクタリストおよびプレイヤーデータ記憶部71のキャラクタリストに育成済みキャラクタとして登録される（ステップS205）。なお因子確定確認ダイアログが表示されている状況においてキャンセルボタン552に対するタップ入力が行われた場合には、因子確定確認ダイアログを閉じて獲得因子選択画面に復帰する。

20

【0146】

以上に述べた本実施形態の情報処理システム10では、育成機能によってキャラクタを育成した結果に基づいて、育成対象のキャラクタに紐付けられる因子情報を変更可能としたことで、プレイヤーが所望する因子情報が得られるまで、キャラクタを繰り返し育成することに対するプレイヤーの負担を軽減することができる。

30

【0147】

また本実施形態では、育成機能における育成対象のキャラクタの育成終了時点のステータスを参照して、そのキャラクタに紐付けられる因子情報を決定する。すなわち本実施形態では、育成機能においてキャラクタの育成を終了するまで、キャラクタに紐付けられる因子情報をプレイヤーが知ることができない。このため育成機能におけるコンテンツの増大などによって1体のキャラクタを育成するために要する時間が増大した場合、プレイヤーが所望する因子情報を得ることができるまで膨大な時間が必要となるおそれがある。しかしながら、本実施形態では、キャラクタの育成終了時に提示された因子情報の内容がプレイヤーの所望するものではなかった場合であっても、今回育成したキャラクタに紐付けられる因子情報の再獲得が可能となっていることでプレイヤーが所望する因子情報を得られるまでの時間を短縮することが期待できる。

40

【0148】

また本実施形態では、育成機能においてキャラクタを育成する場合に、過去に育成されたキャラクタに紐づく因子情報に応じて、育成対象のキャラクタのステータスに影響を与える因子継承イベントが発生する。すなわち本実施形態では、優れた因子情報が紐付けられた育成済みキャラクタを継承キャラクタとして選択できることで、強いキャラクタを育成しやすいという仕様となっている。また本実施形態では、プレイヤー毎に育成済みキャラクタの所有枠に制限が設けられているため、できるだけ優れた因子情報が紐付けられた育成済みキャラクタを保有したいというプレイヤーの希望もある。このため、本実施形態のよ

50

うに、今回育成したキャラクタに紐付けられる因子情報の再獲得が可能となっていれば、育成したキャラクタを保有するかどうかを、キャラクタに紐付けられた因子情報に基づき厳選するというプレーヤの作業負担を減らすことができる。

【0149】

また本実施形態では、既にプレーヤに通知された因子情報と同一条件下でキャラクタに紐付けられる因子情報を再抽選するため、プレーヤが因子情報の再獲得を決定する動機となりやすい。なお本実施形態では、1体のキャラクタに対して繰り返し因子情報を決定する抽選を行う態様であったが、因子情報の再獲得を行う場合、育成されたキャラクタ（オリジナル体）の育成履歴をトレースした複製体を内部的に作成し、複製体に対して因子情報を決定して、オリジナル体と複製体のどちらを登録するかをプレーヤに選択させるようにしてもよい。なお因子情報の再獲得に係る抽選（2回目の抽選）の条件は、1回目の抽選と必ずしも同一ではなくてもよく、再獲得に係る抽選において確率的に1回目の抽選と比べて有利または不利になってもよい。また因子情報の再獲得に係る抽選を行う場合、キャラクタに対して内部補正をかけたステータスを参照して因子情報の決定に係る抽選を行うようにしてもよい。例えば、白因子の獲得対象を決定する抽選において、実際のキャラクタの育成ランクがAであったとしても、再獲得に係る抽選では内部的に育成ランクをSとして扱って白因子の獲得対象を決定する抽選を本来の育成ランクよりも有利な条件で行うことができる。

10

【0150】

また本実施形態では、因子情報の再獲得がなされた場合、獲得因子選択画面において、先に取得した因子情報と後に取得した因子情報とを比較可能に表示し、いずれの因子情報をキャラクタに紐付けるかをプレーヤが選択可能となっている。すなわち「元の因子」に係る因子情報と「再獲得因子」に係る因子情報とを見比べて、プレーヤの任意でキャラクタに紐付ける因子情報を確定することができるので、プレーヤの利便性を高めることができる。なお本実施形態では、「元の因子」を保持したまま「再獲得因子」と比較考量してキャラクタに紐付ける因子情報をプレーヤが選択できるようにしたが、因子情報の再獲得を要求した場合には、「元の因子」に対応する因子情報を破棄して、「再獲得因子」に対応する因子情報をキャラクタに紐付けて登録するようにしてもよい。

20

【0151】

また本実施形態では、獲得因子選択画面において、「元の因子」に係る因子情報の表示と「再獲得因子」に係る因子情報の表示とをスワイプ入力によって切り替える場合について説明をしたが、「元の因子」に係る因子情報と「再獲得因子」に係る因子情報とを同一画面内で表示し、表示対象を切り替えることなく両者を比較確認することができるようにしてもよい。また獲得因子選択画面において、「元の因子」に係る因子情報の表示または「再獲得因子」に係る因子情報の表示の一方において他方との相違点についての差分表示を行うようにしてもよい。

30

【0152】

また本実施形態では、因子情報が抽選により決定されるものであったが、因子情報の一部または全部が抽選によらずに決定されてキャラクタに紐付けられる態様であってもよい。例えば、キャラクタが所持しているスキルを全て因子情報として獲得するような態様であってもよい。また因子情報には因子タイプと因子レベルとが含まれていたが、因子レベルについては存在していない態様であってもよい。

40

【0153】

また本実施形態では、因子情報の再獲得は1回限りであったが、対価となるトレーナーポイント（TP）を消費すれば複数回行えるようにしてもよい。なお因子情報の再獲得を繰り返し行うことができるようにした場合、因子情報の再獲得に対するトレーナーポイント（TP）の消費量が都度上昇するような仕様であってもよい。

【0154】

また因子情報の再獲得に対する対価に段階を設けて、プレーヤの任意で消費した対価の段階に応じて因子情報の再獲得の際に優遇措置が得られるようにしてもよい。例えば、因

50

子情報を再獲得する場合にトレーナーポイント（ＴＰ）の消費量が高いほど獲得できる白因子の数が増えやすい仕様とすることができる。

【 0 1 5 5 】

また本実施形態では、育成機能において１回のキャラクタの育成につき所定量のトレーナーポイント（ＴＰ）を消費する必要がある、この消費量は、イベントやキャンペーンなどにより期間限定で変動することがある。これに対して因子情報の再獲得をする際に必要となるトレーナーポイント（ＴＰ）は通常の１回の育成に必要な所定量を消費すればよい。すなわち本実施形態では、育成を開始する際のトレーナーポイント（ＴＰ）の消費量に連動することなく、一定量のトレーナーポイント（ＴＰ）を消費することで因子情報の再獲得が可能となっているが、育成を開始する際のトレーナーポイント（ＴＰ）の消費量に連動して因子情報の再獲得に必要なトレーナーポイント（ＴＰ）の消費量の変動するようにしてもよい。また本実施形態では、因子情報の再獲得に対価を必要としたが、対価を要することなく因子情報の再獲得ができるようにしてもよい。

10

【 0 1 5 6 】

また本実施形態では、育成されたキャラクタをキャラクタリストに登録する前に因子情報の再獲得を可能として、キャラクタに紐付ける因子情報を変更可能としたが、育成されたキャラクタがキャラクタリストに登録された後に、プレイヤーの任意のタイミングで育成済みキャラクタに紐付けられている因子情報を変更可能としてもよい。ただし本実施形態のようにフレンド登録された他のプレイヤーから育成済みキャラクタをレンタルして継承キャラクタとして使用する場合を考慮して、プレイヤーが他のプレイヤーに継承キャラクタとしてのレンタルを許可している育成済みキャラクタについては因子情報の変更ができないような制限が設けられていてもよい。また因子情報の変更の態様として、所定のアイテムを消費することでキャラクタリストに登録された育成済みキャラクタの任意の因子情報の因子レベルを向上させることができるようにしてもよい。因子情報の変更の態様として、アイテムによる因子レベルの向上を可能とする場合、育成対象のキャラクタの因子情報を確定する入力を受け付ける段階で、因子レベルの向上を可能とするアイテムの消費をプレイヤーに決定させることができる。また因子情報の変更の態様として、アイテムによる因子レベルの向上を可能とする場合、育成対象のキャラクタがキャラクタリストに登録された後に、因子レベルの向上を可能とするアイテムの消費をプレイヤーに決定させることができる。また因子情報の変更の態様として、アイテムの消費によって因子レベルを向上させる仕様では、育成が終了したキャラクタについて因子情報を再獲得する機会が設けられていなくてもよい。また因子情報の変更の態様として、アイテムの消費によって因子レベルを向上させる仕様では、アイテムの消費によって因子レベルが向上する対象となる因子情報は、ランダムに決定されてもよい。

20

30

【 0 1 5 7 】

また因子情報の変更にはプレイヤーが因子情報を取捨選択することが含まれる。因子情報の獲得数が抽選や育成ランクに応じて定められており、キャラクタのステータスや育成履歴に基づく因子情報の獲得候補からプレイヤーが獲得数の範囲内でキャラクタに紐付ける因子情報を編集して、編集結果に基づきキャラクタに因子情報を紐付けてキャラクタリストに登録するようにしてもよい。

40

【 0 1 5 8 】

また因子情報の変更には元の因子情報の一部のみを変更することが含まれる。例えば、１回目の因子情報の抽選結果に対して２回目の因子情報の抽選結果から任意の因子情報を入れ替えてキャラクタに紐付ける因子情報とすることができる。また青因子や赤因子など確定的に獲得できる因子のみを因子情報の再獲得で変更可能とし、再獲得に係る抽選では青因子や赤因子のみを決定して入れ替えることができるようにしてもよい。また因子情報の決定に係る１回目の抽選と２回目の抽選とにおいて同一の因子が獲得対象として決定される抽選結果を得た場合、その因子について１回目の抽選結果よりも因子レベルが上昇する補正を行うようにしてもよい。

【 0 1 5 9 】

50

また獲得因子通知画面において、個別に因子情報を選択して消去することを可能として、因子情報を消去することによって残りの因子情報の因子レベルを上昇させることが可能であってもよい。この場合、1の因子情報の消去により消去した因子情報の因子レベルに関わらず他の因子情報を1レベルだけ上げられるようにしてもよい。また、消去した因子情報の因子レベルに対応するレベル上昇量（例えば、因子レベルがレベル3の因子情報を消去した場合には3レベル分）を他の因子情報に振り分けることができるようにしてもよい。

【0160】

また本実施形態では、因子情報の再獲得に係る抽選を、プレイヤーの入力に基づいて行う場合について説明をしたが、キャラクタの育成終了時に予め同一条件で2回の抽選（1回目の抽選および2回目の抽選）を行った上で1回目の抽選結果のみを提示し、プレイヤーの入力に基づいて2回目の抽選結果を提示するようにしてもよい。2回の抽選を先に行う場合、いずれの抽選結果を提示するかについては予め定められた優先順位に従って判断することができる。例えば、因子情報の獲得数や特定の因子情報に関する因子レベルなど任意の基準によって先に提示する抽選結果を決定することができる。

【0161】

また本実施形態では、白因子の獲得対象を決定する際に、キャラクタの所持スキル、レース出走履歴、および育成シナリオなどから獲得対象の候補を抽出して、獲得対象の候補のそれぞれについて当否を決定することとしたが、白因子の獲得対象を決定する抽選に関して、キャラクタの育成ランクに応じた確率で獲得数の抽選を先に行い、白因子の獲得対象の候補の中から抽選で決めた獲得数を上限として白因子の獲得対象を決定するようにしてもよい。

【0162】

また因子情報を再獲得する際に、元の因子情報に関してロック設定をできるようにして、ロック設定された因子情報が再獲得された因子情報に引き継がれるようにしてもよい。元の因子情報に関してロック設定を可能とする場合、青因子、赤因子、固有因子のいずれか1種類のみについてロック設定を可能としてもよいし、青因子、赤因子、固有因子の全てについてロック設定を可能として白因子のみ再決定するようにしてもよい。また白因子についても個数を制限してロック設定することができるようにしてもよい。

【0163】

また本実施形態では、キャラクタを育成する際に、育成済みのキャラクタのうち2体を継承キャラクタとして設定できるゲームを例にとり説明をしたが、継承キャラクタの選択数は少なくとも1体であればよく、3体以上の継承キャラクタを設定できる仕様であってもよい。また他のゲームにおいて情報処理システム10の各機能を提供する構成としてもよい。例えば、野球ゲームやサッカーゲームなどのスポーツゲームにおいて、競技に参加するキャラクタを育成し、育成済みのキャラクタを利用して対戦をしたり、育成済みのキャラクタを利用して新たに育成するキャラクタのステータス補強を行ったりすることができるゲームに適用することができる。また他のジャンルのゲーム、例えば、カードバトルゲーム、格闘ゲーム、アクションゲーム、バトルロイヤルゲーム、ロールプレイングゲームなどにおいてキャラクタを育成して、育成済みのキャラクタを利用して対戦をしたり、育成済みのキャラクタを利用して新たに育成するキャラクタのステータス補強を行ったりすることができるゲームに適用してもよい。

【符号の説明】

【0164】

- 10 情報処理システム、
- 20 サーバー、40 プレーヤ端末、21, 41 制御部、22, 42 記憶部、
- 23, 45 通信部、43 操作入力部、44 表示部、
- 50 サーバーデータ記憶部、51 プレーヤ管理データベース、52 因子情報データベース、
- 60 ゲーム演算部、61 因子情報決定部、62 因子情報適用部、

7 0 端末データ記憶部、7 1 プレーヤデータ記憶部、7 2 育成進行データ記憶部、
7 3 レース制御データ記憶部、
8 0 ゲーム実行部、8 1 育成機能提供部、8 2 因子情報通知部、
8 3 因子情報変更部、8 4 キャラクタ登録部、8 5 対戦機能提供部、

【要約】

【課題】ゲームを繰り返し行うことに対するプレーヤの負担を軽減するプログラム、情報処理システム、および情報処理方法を提供する。

【解決手段】因子情報が紐付けられたキャラクタを、プレーヤに紐付けてデータベースに登録するゲームのためのプログラム、情報処理システム、および情報処理方法であって、キャラクタの育成を行った結果に基づいて、育成されたキャラクタに紐付けられる因子情報を決定し、因子情報がプレーヤに通知された後にキャラクタに紐付けられる因子情報を変更可能とする。

【選択図】図 2 1

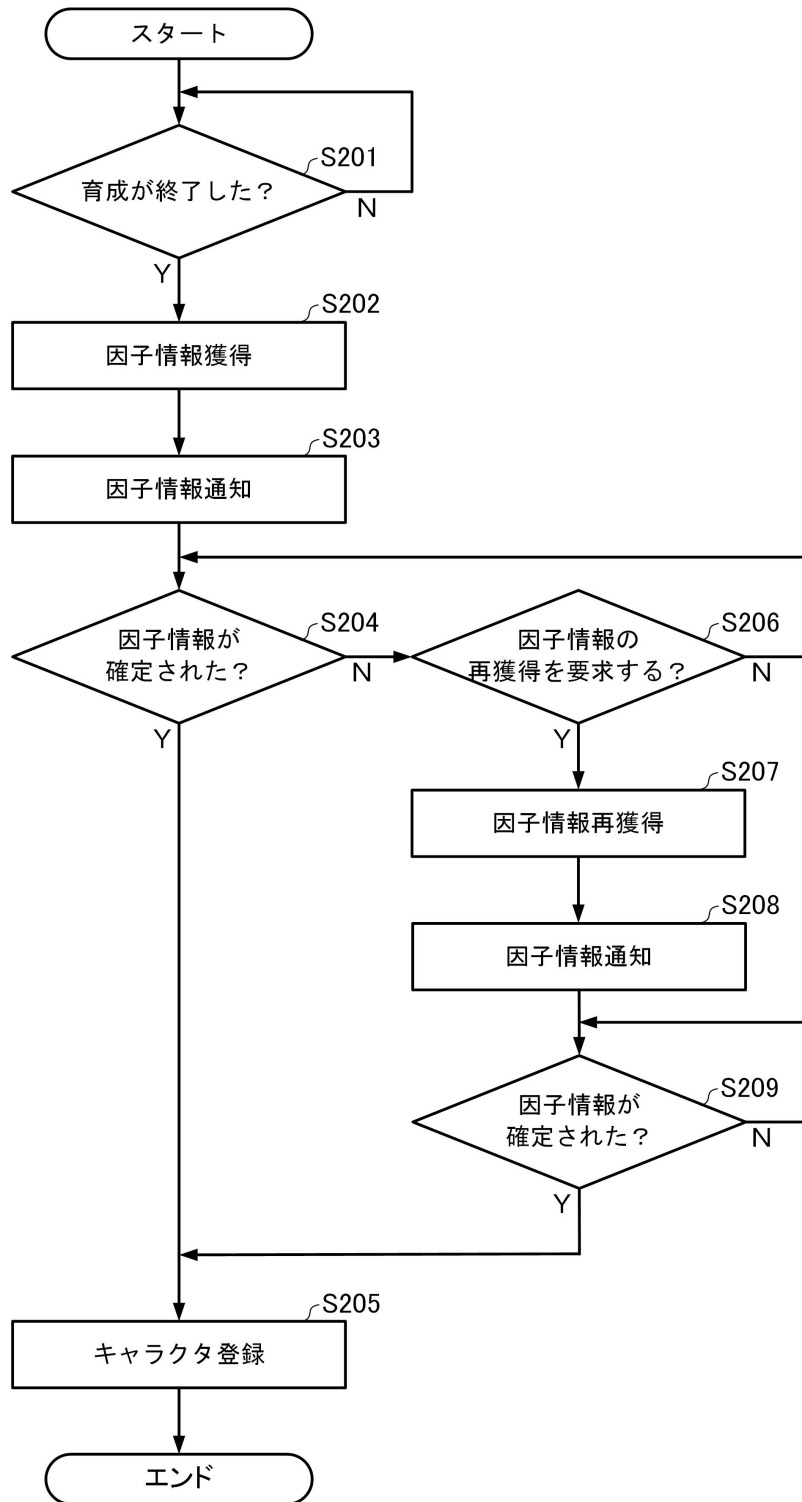
10

20

30

40

50



10

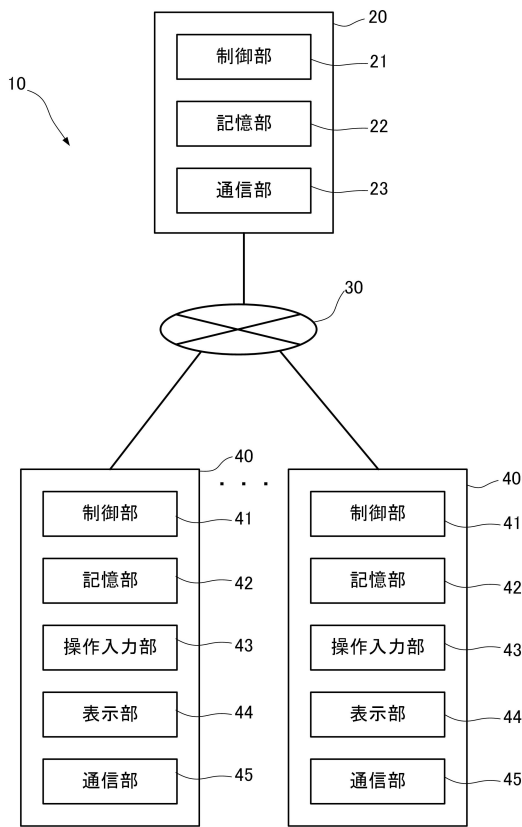
20

30

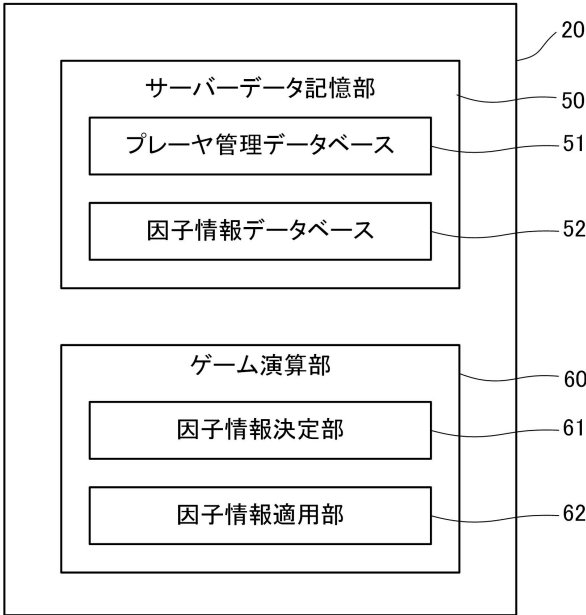
40

50

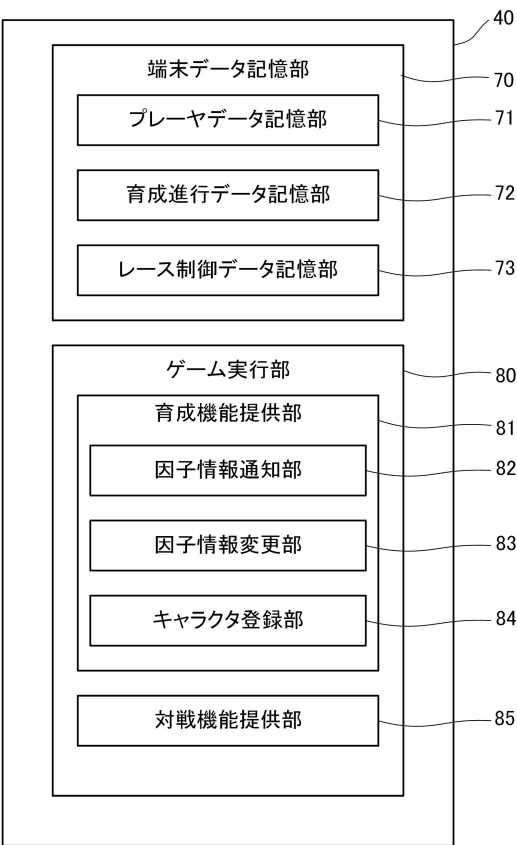
【図面】
【図 1】



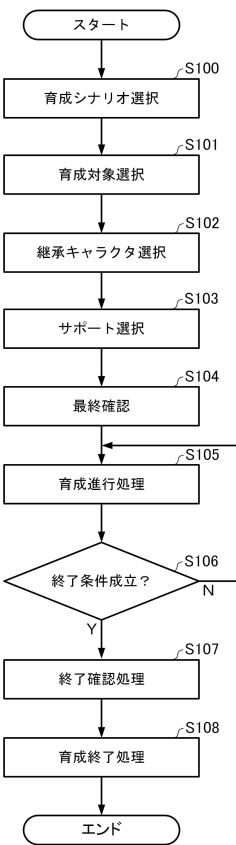
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

育成キャラクタ選択

N

☆☆☆☆☆

キャラクタN

スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
G ⁺ 83 /1200	G ⁺ 98 /1200	G ⁺ 94 /1200	G ⁺ 86 /1200	G ⁺ 89 /1200

コース適性 芝 A ダート G
距離適性 短距離 G マイル F 中距離 B 長距離 A
脚質適性 逃げ G 先行 C 差し A 追込 C

301

F G H I J

K L M N O

P Q R S T

戻る 次へ

302

【図 6】

継承キャラクタ選択

N

スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
G ⁺ 83 /1200	G ⁺ 98 /1200	G ⁺ 94 /1200	G ⁺ 86 /1200	G ⁺ 89 /1200

1体目

継承キャラクタ
を選択して下さい

2体目

継承キャラクタ
を選択して下さい

303

304

リセット おまかせ編成

戻る 次へ

305

10

20

【図 7】

継承キャラクタ選択

N

+21 +42

スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
F 104 /1200	F 140 /1200	G ⁺ 94 /1200	G ⁺ 86 /1200	G ⁺ 89 /1200

307

育成済みキャラクタ レンタル

306

B A A⁺ A A⁺

Q R E C D

パワー 長距離 パワー 長距離 パワー 芝 スタミナ 芝 スタミナ 長距離

☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆

A A⁺ B⁺ A A

D D A L X

スタミナ 芝 スタミナ 芝 スタミナ 先行 スタミナ 中距離 スタミナ マイル

☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆

戻る 次へ

309

【図 8】

継承キャラクタ選択

N 相性○

D

+21 +42

スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
G ⁺ 104 /1200	G ⁺ 140 /1200	G ⁺ 94 /1200	G ⁺ 86 /1200	G ⁺ 89 /1200

303

1体目

2体目

継承キャラクタ
を選択して下さい

304

リセット

リセット おまかせ編成

戻る 次へ

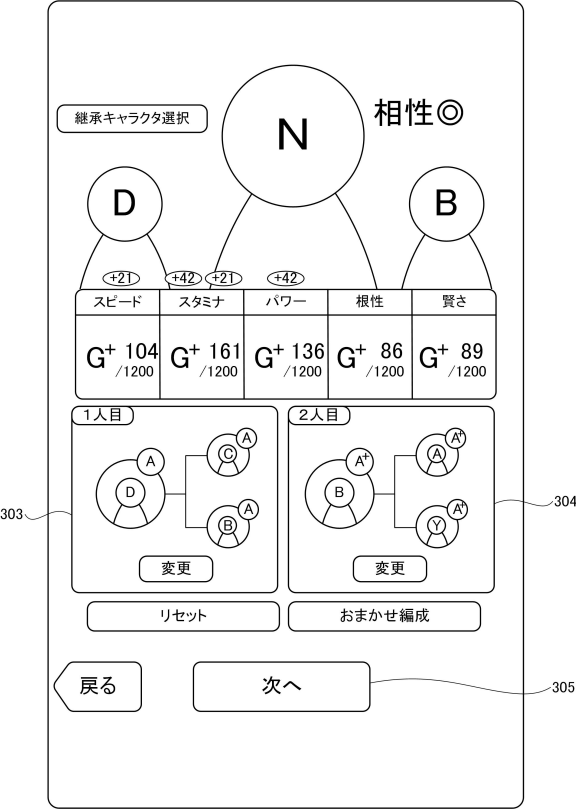
305

30

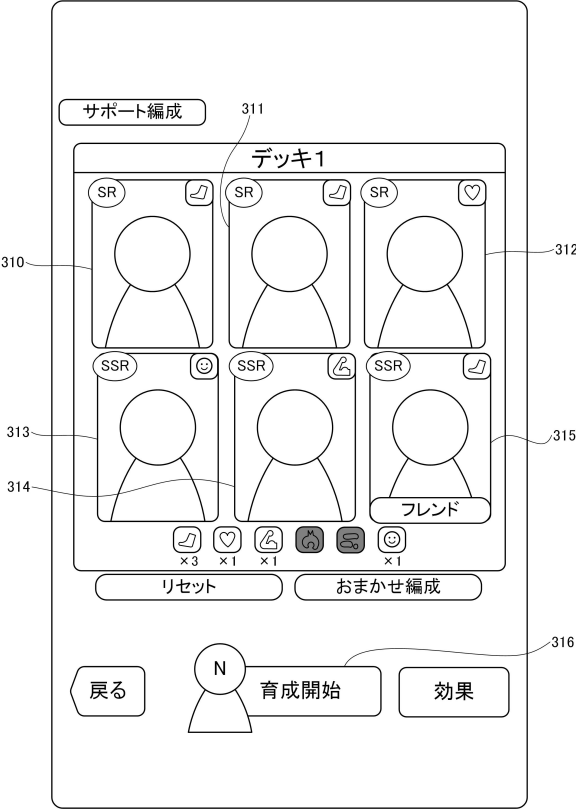
40

50

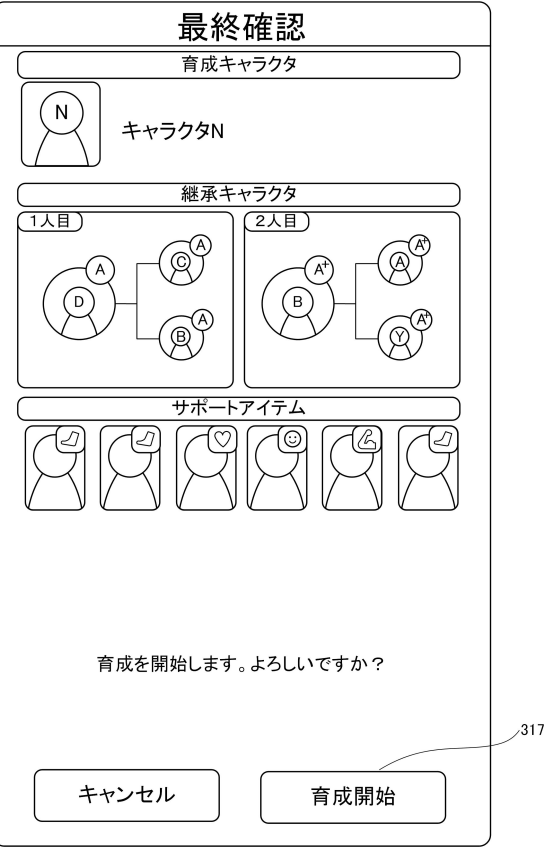
【図 9】



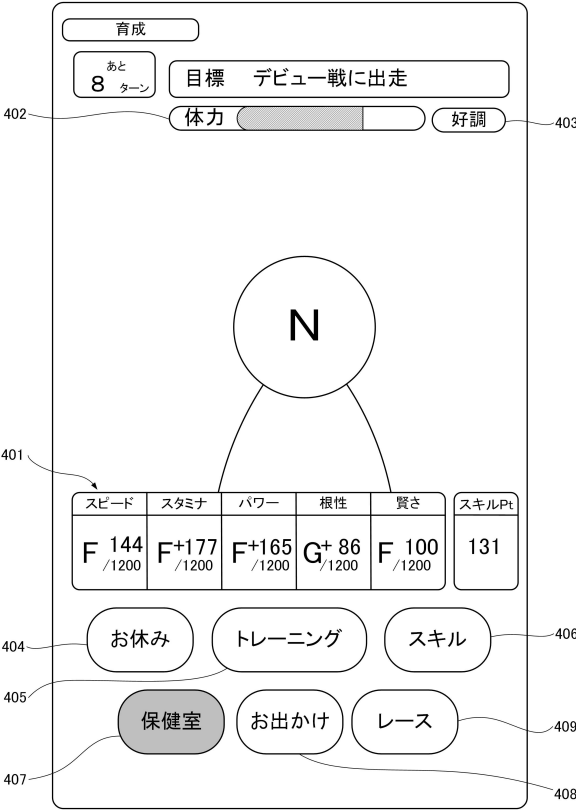
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

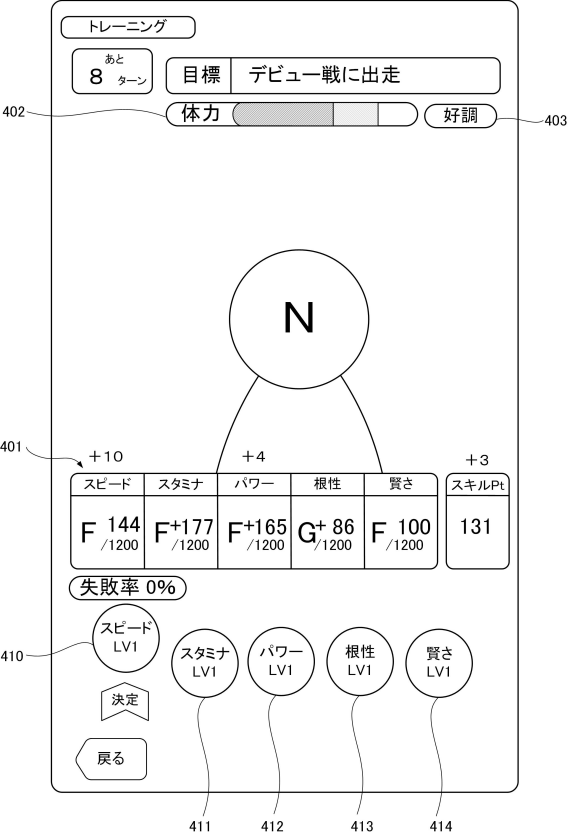
20

30

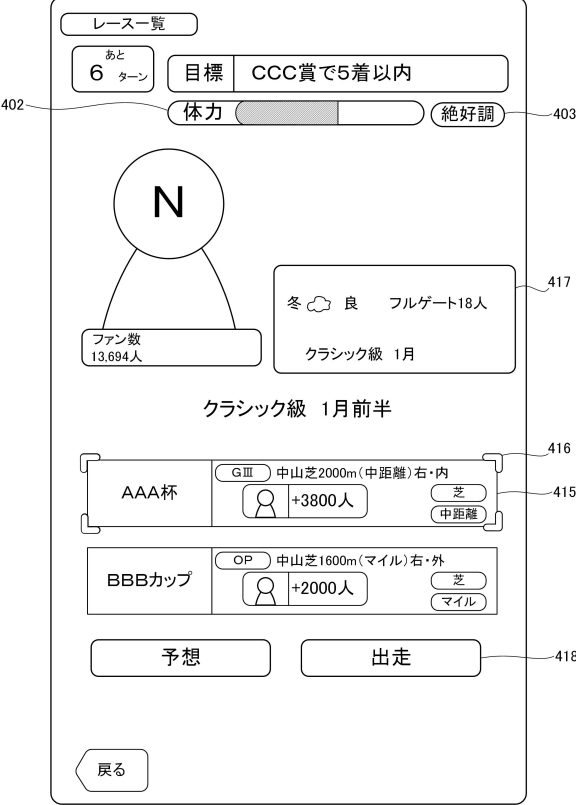
40

50

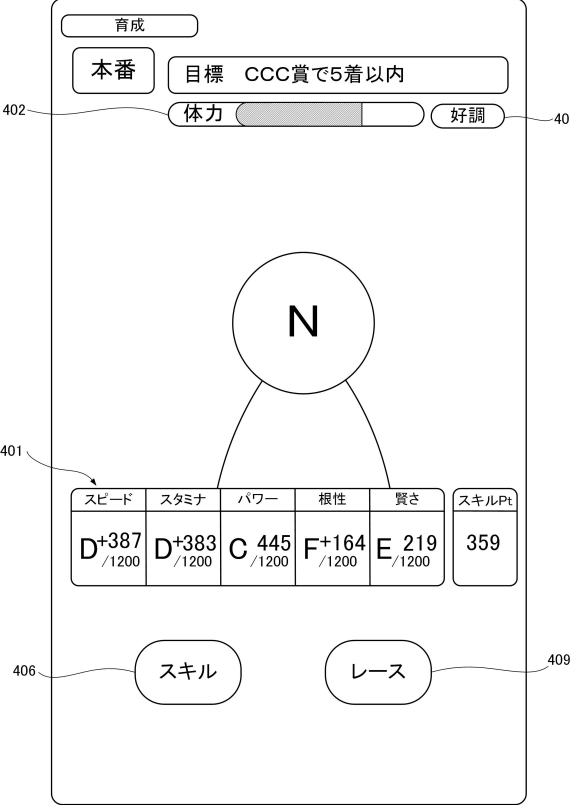
【図 1 3】



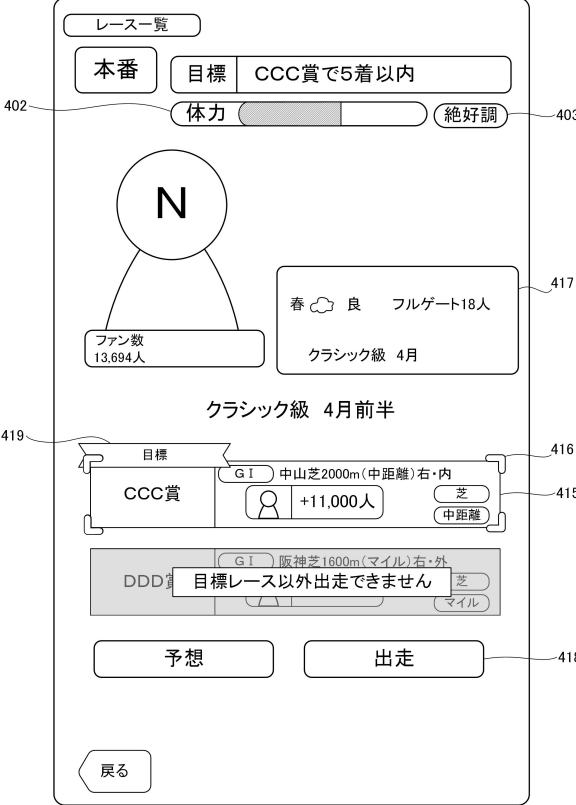
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



10

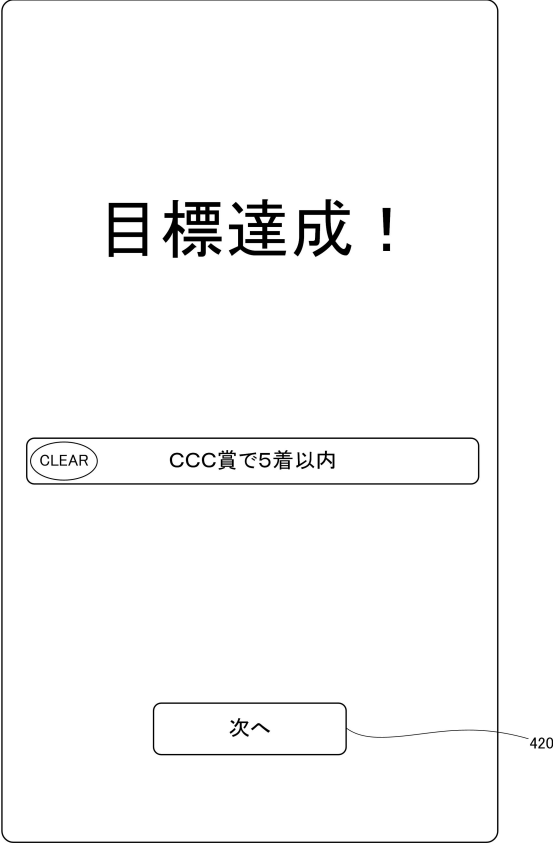
20

30

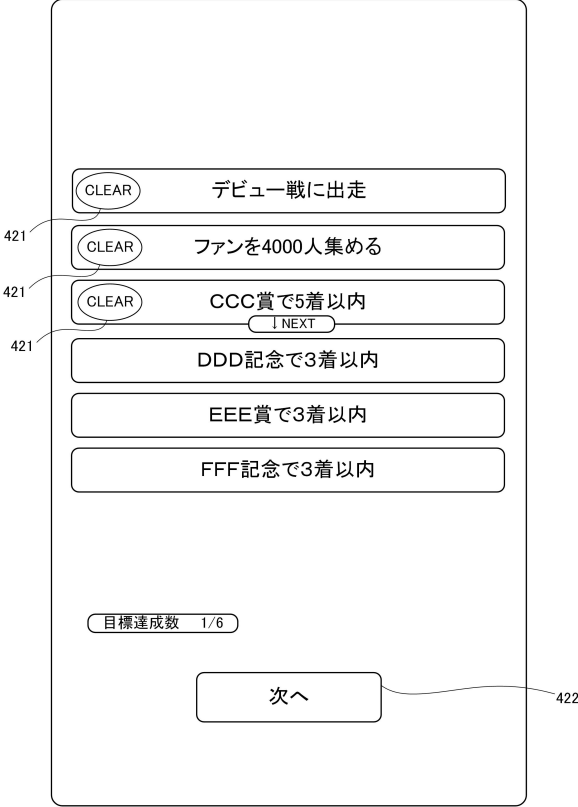
40

50

【図 1 7】



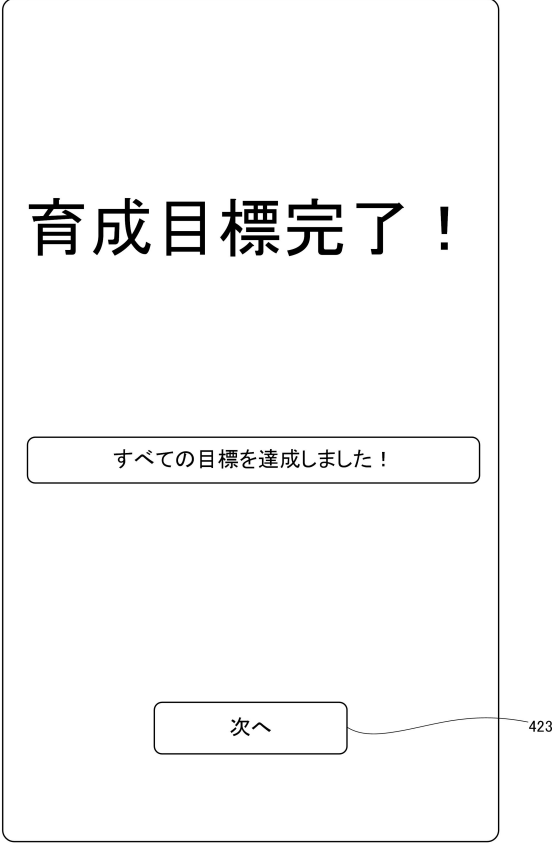
【図 1 8】



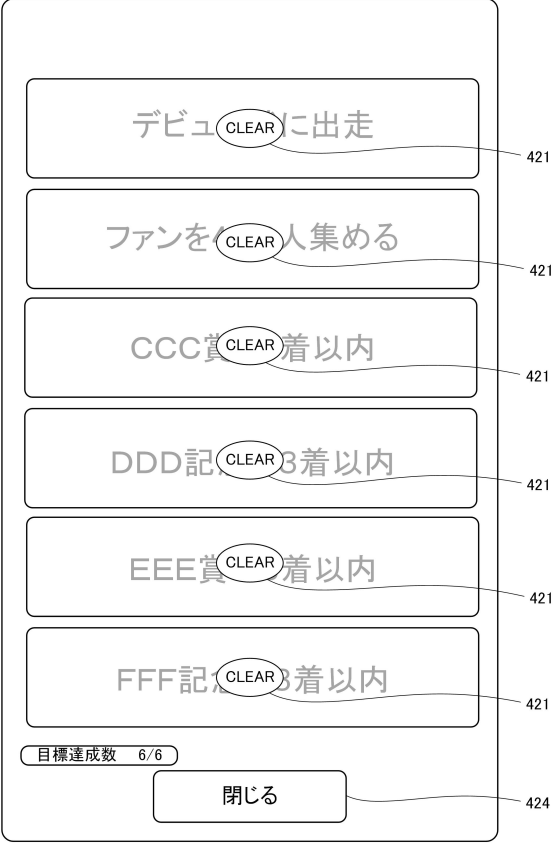
10

20

【図 1 9】



【図 2 0】

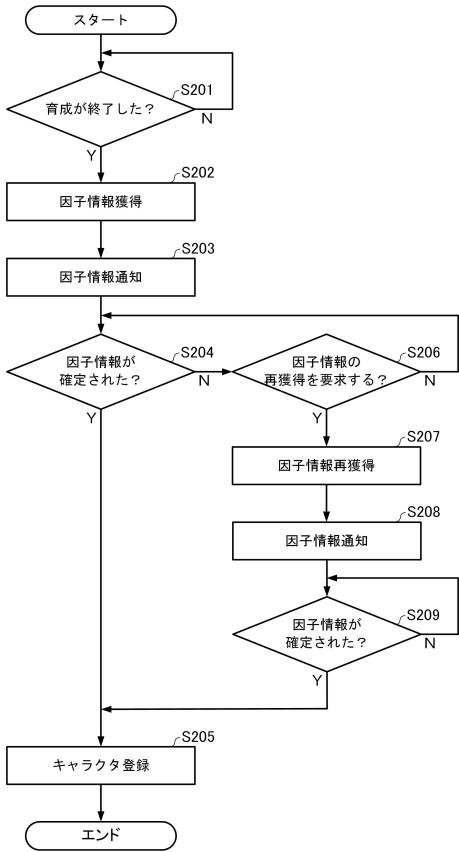


30

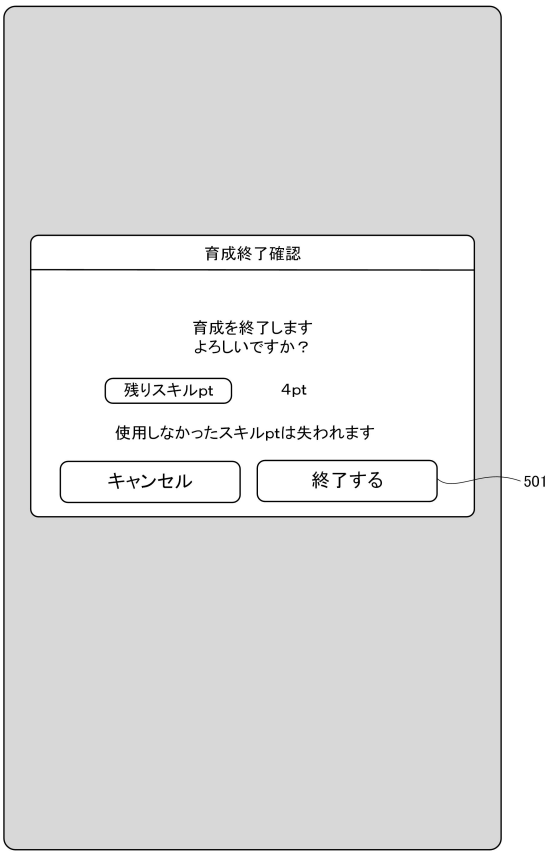
40

50

【図 2 1】



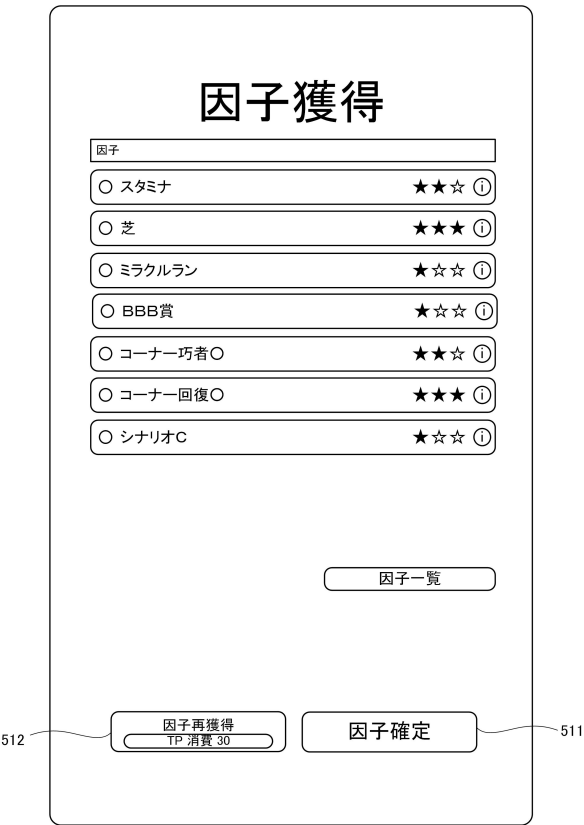
【図 2 2】



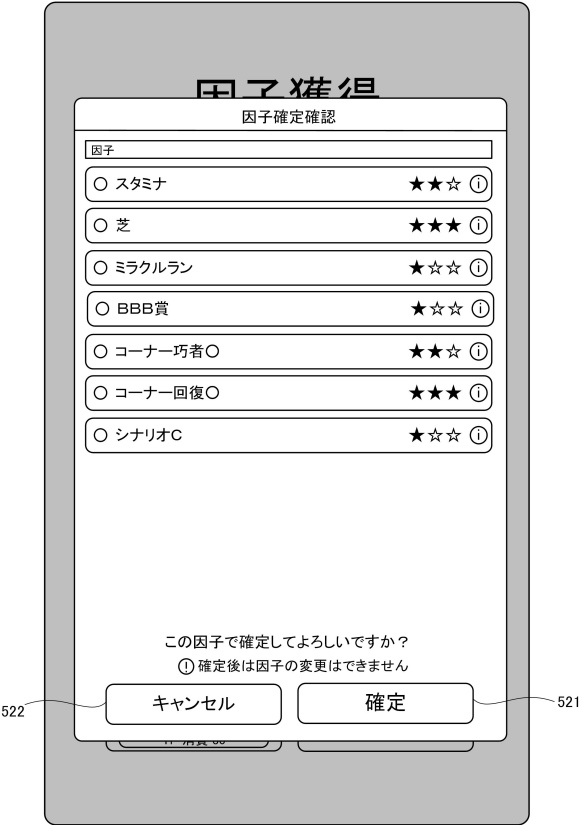
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

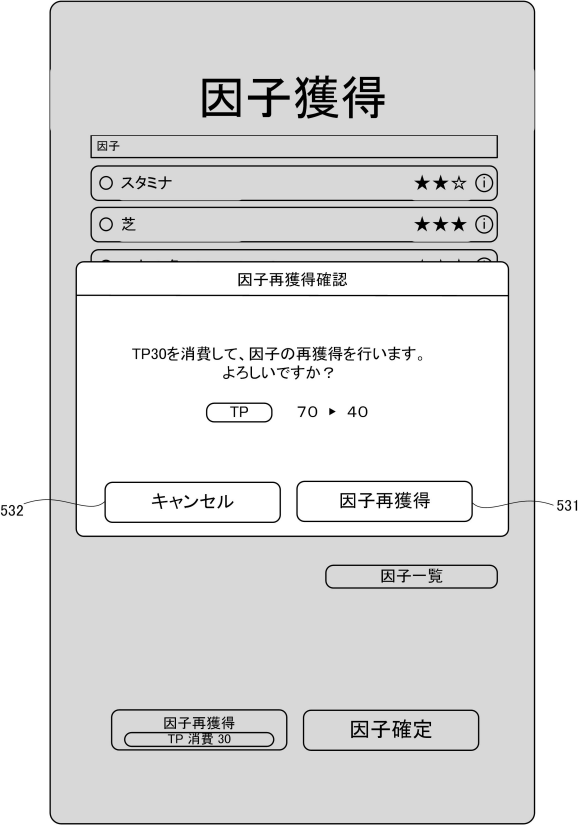


30

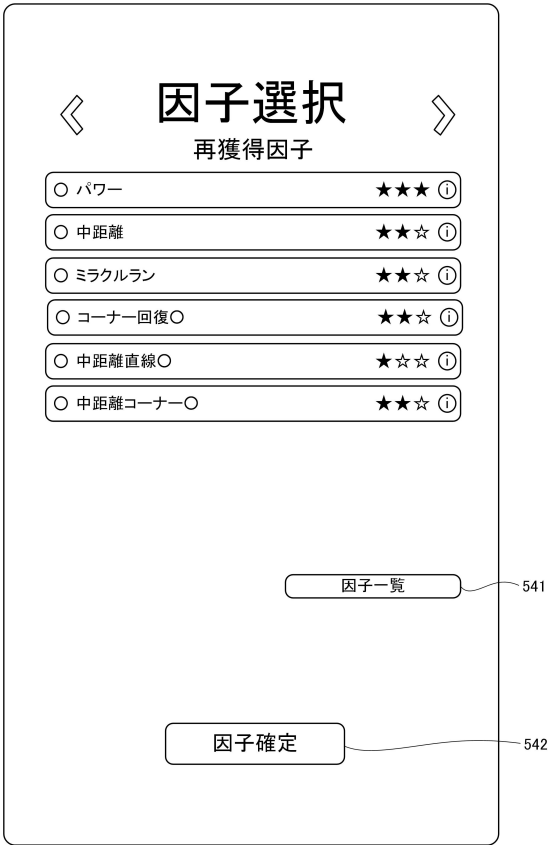
40

50

【図 2 5】



【図 2 6】



10

20

【図 2 7】



【図 2 8】



30

40

50

【図 29】

因子

○ パワー

★★★ ①

○ 中距離

★★☆ ①

○ ミラクルラン

★★☆ ①

○ コーナー回復○

★★☆ ①

○ 中距離直線○

★☆☆ ①

○ 中距離コーナー○

★★☆ ①

この因子で確定してよろしいですか？

① 確定後は因子の変更はできません

552

キャンセル

確定

551

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 1 - 1 3 3 1 1 5 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 1 5 0 3 3 3 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 5 5 9 9 6 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8
A 6 3 F 9 / 2 4