

(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
2023年8月31日(31.08.2023)



(10) 国際公開番号

WO 2023/162855 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/825 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)
A63F 13/58 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2023/005482
- (22) 国際出願日: 2023年2月16日(16.02.2023)
- (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 2022-025478 2022年2月22日(22.02.2022) 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: 西 祐貴(NISHI, Yuki); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP).
西 正人(NISHI, Masato); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP). 高橋 主(TAKAHASHI, Mamoru); 〒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,

(54) Title: INFORMATION PROCESSING PROGRAM, INFORMATION PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING SYSTEM

(54) 発明の名称: 情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システム

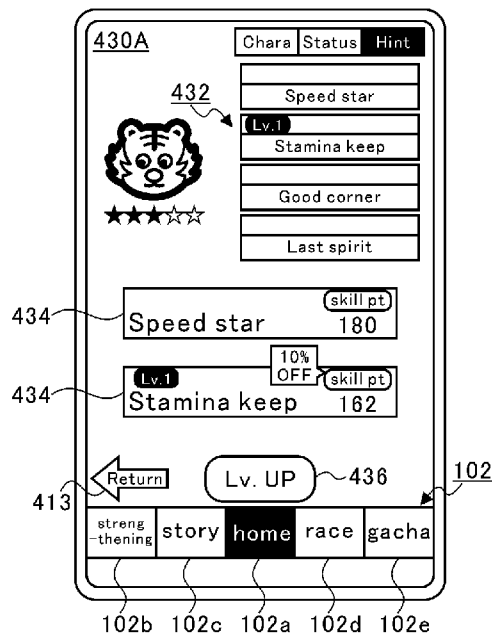


FIG.37

(57) Abstract: This information processing program causes a computer to execute processing for executing a life simulation game including: processing to set a character selected by a player to be a character to raise, such character selected from among one or more characters for whom the following have been linked together, capability information that can be obtained through consumption of points and initial consumption point information indicating a consumption value for points for obtaining the capability information; and processing for consuming points that have been granted on the basis of the initial consumption point information and making it possible to obtain the capability information linked to the character to raise. This information processing program also causes a computer to execute processing for updating the



WO 2023/162855 A1

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, MA, MD, MG, MK, MN, 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).

規則4. 17に規定する申立て:

- 一 不利にならない開示又は新規性喪失の例外に関する申立て (規則4. 17(v))

添付公開書類:

- 一 国際調査報告 (条約第21条(3))

initial consumption point information linked to the character when a specific condition that is preset holds true outside of the life simulation game so as to reduce the consumption value for points needed to obtain the capability information as compared to before the specific condition held true.

(57) 要約: 情報処理プログラムは、ポイントの消費により獲得可能な能力情報、および、能力情報を獲得するためのポイントの消費値を示す初期消費ポイント情報が紐付けられた1または複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択されたキャラクタを育成対象キャラクタに設定する処理と、初期消費ポイント情報に基づき、付与されたポイントを消費して、育成対象キャラクタに紐付けられた能力情報を獲得可能とする処理を含む、育成ゲームを実行する処理と、育成ゲーム外において、予め設定された特定条件が成立すると、特定条件の成立前に比べて、能力情報の獲得に必要なポイントの消費値が小さくなるように、キャラクタに紐付けられた初期消費ポイント情報を更新する処理と、をコンピュータに遂行させる。

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情報処理システム

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情報処理システムに関する。

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。特許文献1に示される育成ゲームでは、育成ゲームの対象となる育成対象キャラクタが、当該育成対象キャラクタに紐付けられた「コツ」を獲得することができる。

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] 上記のような育成ゲームでは、育成対象キャラクタの育成を何度も繰り返すことで、より能力の高いキャラクタを生成することが目的となる。しかしながら、単に育成ゲームを繰り返すだけでは、生成されるキャラクタの能力に大差がなく、プレイヤーのゲーム意欲が低下するという課題がある。

[0005] 本発明は、プレイヤーのゲーム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、情報処理システム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、
ポイントの消費により獲得可能な能力情報、および、前記能力情報を獲得

するための前記ポイントの消費値を示す初期消費ポイント情報が紐付けられた1または複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択された前記キャラクタを育成対象キャラクタに設定する処理と、

プレイヤーの操作に基づいて前記育成対象キャラクタのパラメータを変化させる処理、育成ゲーム中に前記ポイントを付与する処理、および、前記育成対象キャラクタに紐付けられた前記初期消費ポイント情報に基づき、付与された前記ポイントを消費して、前記育成対象キャラクタに紐付けられた前記能力情報を獲得可能とする処理を含む、育成ゲームを実行する処理と、

前記育成ゲーム外において、予め設定された特定条件が成立すると、前記特定条件の成立前に比べて、前記能力情報の獲得に必要な前記ポイントの消費値が小さくなるように、前記キャラクタに紐付けられた前記初期消費ポイント情報を更新する処理と、

をコンピュータに遂行させる。

[0007] 前記初期消費ポイント情報を更新する処理は、

更新した前記初期消費ポイント情報を前記キャラクタのステータスとして保持する、

としてもよい。

[0008] 前記育成ゲームを実行する処理は、特定アイテムを付与する処理を含み、前記特定条件は、前記特定アイテムを使用することであってもよい。

[0009] 前記育成ゲーム外において、前記特定条件と異なる所定条件が成立すると、前記キャラクタに紐付けられ、前記ポイントの消費により獲得可能な前記能力情報を増加させる処理、

をさらにコンピュータに遂行させてもよい。

[0010] 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、

ポイントの消費により獲得可能な能力情報、および、前記能力情報を獲得するための前記ポイントの消費値を示す初期消費ポイント情報が紐付けられ

た1または複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択された前記キャラクタを育成対象キャラクタに設定する処理と、

プレイヤーの操作に基づいて前記育成対象キャラクタのパラメータを変化させる処理、育成ゲーム中に前記ポイントを付与する処理、および、前記育成対象キャラクタに紐付けられた前記初期消費ポイント情報に基づき、付与された前記ポイントを消費して、前記育成対象キャラクタに紐付けられた前記能力情報を獲得可能とする処理を含む、育成ゲームを実行する処理と、

前記育成ゲーム外において、予め設定された特定条件が成立すると、前記特定条件の成立前に比べて、前記能力情報の獲得に必要な前記ポイントの消費値が小さくなるように、前記キャラクタに紐付けられた前記初期消費ポイント情報を更新する処理と、
を遂行する。

[0011] 上記課題を解決するために、情報処理システムは、1または複数のコンピュータを備え、

1または複数の前記コンピュータが、

ポイントの消費により獲得可能な能力情報、および、前記能力情報を獲得するための前記ポイントの消費値を示す初期消費ポイント情報が紐付けられた1または複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択された前記キャラクタを育成対象キャラクタに設定する処理と、

プレイヤーの操作に基づいて前記育成対象キャラクタのパラメータを変化させる処理、育成ゲーム中に前記ポイントを付与する処理、および、前記育成対象キャラクタに紐付けられた前記初期消費ポイント情報に基づき、付与された前記ポイントを消費して、前記育成対象キャラクタに紐付けられた前記能力情報を獲得可能とする処理を含む、育成ゲームを実行する処理と、

前記育成ゲーム外において、予め設定された特定条件が成立すると、前記特定条件の成立前に比べて、前記能力情報の獲得に必要な前記ポイントの消費値が小さくなるように、前記キャラクタに紐付けられた前記初期消費ポイント情報を更新する処理と、

を遂行する。

発明の効果

[0012] 本発明によれば、プレイヤーのゲーム意欲を向上させることができる。

図面の簡単な説明

[0013] [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3D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5Aは、メインキャラクタ選択画面を説明する図である。図5Bは、キャラクタ詳細画面を説明する第1の図である。図5Cは、キャラクタ詳細画面を説明する第2の図である。

[図6]図6A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6B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6Cは、スキルテーブルを説明する図である。図6Dは、専用イベントテーブルを説明する図である。

[図7]図7A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7B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7C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7D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8]図8は、継承の系統を説明する図である。

[図9]図9は、因子情報を説明する図である。

[図10]図10Aは、相性の判定対象を説明する図であり、図10Bは、相性の判定項目を説明する図である。

[図11]図11Aは、ソート条件を説明する図である。図11Bは、絞り込み条件を説明する図である。

[図12]図12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13]図13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14]図14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15]図15は、スキル表示ダイアログを説明する図である。

[図16]図16A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16Bは、サポートカード選択画面を説明する図である。図16C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17]図17Aは、サポートカードテーブルを説明する図である。図17Bは、サポート効果テーブルを説明する図である。図17Cは、所持スキルテーブルを説明する図である。図17Dは、サポートイベントテーブルを説明する図である。

[図18]図18Aは、最終確認画面を説明する図である。図18Bは、プリセット選択画面を説明する図である。

[図19]図19は、選択項目テーブルを説明する図である。

[図20]図20Aは、ゲーム画面を説明する図である。図20Bは、特別レース画面を説明する図である。

[図21]図21Aは、トレーニング画面を説明する第1の図である。図21Bは、トレーニング画面を説明する第2の図である。図21Cは、トレーニング結果報知画面を説明する図である。図21Dは、イベント画面を説明する図である。

[図22]図22Aは、継承イベントを説明する第1の図である。図22Bは、継承イベントを説明する第2の図である。図22Cは、継承イベントを説明する第3の図である。図22Dは、継承イベントを説明する第4の図である。

[図23]図23Aは、スキル画面を説明する第1の図である。図23Bは、スキル画面を説明する第2の図である。

[図24]図24Aは、個人レース選択画面を説明する第1の図である。図24Bは、個人レース開始画面を説明する図である。図24Cは、個人レース結果画面を説明する第1の図である。図24Dは、個人レース結果画面を説明する第2の図である。

[図25]図25は、アイテム交換画面の一例を説明する図である。

[図26]図26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27]図27は、配置有無テーブルを説明する図である。

[図28]図28Aは、トレーニングレベルテーブルを説明する図である。図28B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28Cは、上昇固定値テーブル（パワー）を説明する図である。図28Dは、ボーナス加算率テーブルを説明する図である。

[図29]図29は、第2イベントテーブルを説明する図である。

[図30]図30は、再配置後トレーニング画面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33は、ボーナス獲得数テーブルを説明する図である。

[図34]図34Aは、ゲーム画面におけるライバルキャラクタの配置の報知を説明する図である。図34Bは、個人レース選択画面におけるライバルキャラクタの配置の報知を説明する図である。

[図35]図35Aは、育成完了画面を説明する図である。図35Bは、育成完了画面を説明する第2の図である。図35Cは、育成完了画面を説明する第3の図である。

[図36]図36Aは、強化項目選択画面を説明する図である。図36Bは、キャラクターレベル強化画面を説明する図である。図36Cは、ステータスレベル強化画面を説明する図である。図36Dは、ヒントレベル強化画面を説明する図である。

[図37]図37は、ヒントレベル強化確認画面を説明する図である。

[図38]図38Aは、所持スキルとヒントレベルとの関係を説明する図である。

。図38Bは、ヒントレベル強化アイテムを説明する図である。

[図39]図39Aは、キャラクタ情報を説明する図である。図39Bは、キャラクタのスキル情報を説明する図である。

[図40]図40は、プレイヤ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41]図41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42]図42は、育成ゲームに係るプレイヤ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43]図43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44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45は、プレイヤ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46]図46は、プレイヤ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47]図47は、表示制御処理を説明するフローチャートである。

[図48]図48は、サーバ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49]図49は、個人レース実行処理を説明するフローチャートである。

[図50]図50は、報酬付与処理を説明するフローチャートである。

[図51]図51は、プレイヤ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52]図52は、表示制御処理を説明するフローチャートである。

[図53]図53は、キャラクタの強化に係るプレイヤ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54]図54は、プレイヤ端末における強化処理を説明するフローチャート

である。

[図55]図55は、サーバにおける強化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

[0014] 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。

[0015] (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。

[0016] 本実施形態の情報処理システムSは、プレイヤ端末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。

[0017] プレイヤ端末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。

[0018] サーバ1000は、複数のプレイヤ端末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。

[0019] 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、プレイヤー端末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。

[0020] (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。

[0021] 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。

[0022] 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。

[0023] 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。

[0024] 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。

[0025] 記憶部 18 は、D R A M (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。プレイヤ端末 1 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、C P U 10 によってメモリ 12 (R A M) にロードされる。

[0026] 通信部 20 は、通信基地局 N a 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。

[0027] 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。

[0028] 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。

[0029] (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。

[0030] 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。

[0031] 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。

[0032] 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。

[0033] 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。

[0034] 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。

- [0035] 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。
- [0036] 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。
- [0037] 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。
- [0038] 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であるメインキャラクタに設定する。
- [0039] また、プレイヤは、準備段階において、メイン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。
- [0040] メイン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、メイン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、メイン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。

[0041] 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。

[0042] 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間で共有するための機能や、複数のプレイヤ間で情報を共有するための機能を備えている。プレイヤは、他のプレイヤ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。

[0043] 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。

[0044] 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。

[0045] 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。

[0046] 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。プレイヤーは、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。

[0047] また、プロフィール設定画面120には、プレイヤーが設定したプレイヤー名、プレイヤーに付与されたプレイヤーID、プレイヤー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126aおよびレンタルカード設定操作部126bが設けられる。

[0048] 代表キャラクタ設定操作部126a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。プレイヤーは、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126a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、他のプレイヤー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。

[0049] レンタルカード設定操作部126b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。プレイヤーは、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126b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、他のプレイヤーがデッキに編成可能となり、他のプレイヤーがプレイする育成ゲームで使用される。

[0050] 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。

[0051] また、図 3 A 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。

[0052] 図 3 D 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。

[0053] 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。

[0054] 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。

[0055] 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。

[0056] 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。また、期間限定イベントでは、特定のレース（以下、特定レースという）に勝利すると、プレイヤに基礎報酬とは別の追加報酬が付与される場合がある。追加報酬は、例えば、特定キャラクタの能力パラメータの初期値を上昇させることや、特定キャラクタに設けられている固有のスキルを強化させることが可能な特殊アイテムである。ここで、特定キャラクタは、例えば、期間限定イベントにおける特定のレースに出走するいずれかのキャラクタである。ただし、これに限定されず、特定キャラクタは、プレイヤが獲得可能なキャラクタであればいずれのキャラクタでもよく、特定のレースに出走しないキャラクタであってもよい。

[0057] ここで、特定レースは、特定イベントの開催期間中にプレイすることのできるレースのうち予めレースの種別に応じて設定された少なくとも1つのレースである。また、追加報酬は、特定レースに勝利したか否かにかかわらず、特定レースに出走した場合に付与されてもよい。一の特定レース（1種類の特定レース）における追加報酬（すなわち、特殊アイテム）の獲得回数は、所定期間において所定回数に制限される。例えば、1日において一の特定レースにおける特殊アイテムの獲得回数は、3回である。ただし、特殊アイ

テムの獲得回数は、特定レース（レース種目）の種別に応じて変更してもよい。また、特殊アイテムの一回の獲得数は、基本獲得数（例えば3個）にボーナス獲得数（例えば1個または2個）を合算したものである。ボーナス獲得数は、特定レースに勝利した場合に付与され得る。特定レースにより獲得した追加報酬は、プレイヤーIDに紐付けられ、サーバ1000に記憶される。

[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、プレイヤーは、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）だけプレイヤーに付与される。プレイヤー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、プレイヤーは、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、プレイヤーは、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、プレイヤーは、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、プレイヤーが所持するキャラクタの中から選択した1のメインキャラクタを、育成対象の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、プレイヤーがメインキャラクタ、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、メインキャラクタの登録、デッキ（継承キャラクタおよびサポートカード）の登録の設定が行われる。なお、サポートカードは、メイン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、メイン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] <メインキャラクタの登録>

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おり、プレイヤーは、設定されている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等がシナリオごとに異なっている。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。ここでは、所定のシナリオが選択された場合について説明する。

[0064] 図5Aは、メインキャラクタ選択画面150を説明する図である。メイン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。また、

メイン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 152 a および適性パラメータ表示部 152 b が表示される。また、メイン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。

[0065] 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おり、能力パラメータ表示部 152 a 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。

[0066] 図 6 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 6 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。

[0067] 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 152 a において「Spirit」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 152 a において「Wisdom」と記された賢さの能力パラメータが設けられている。

[0068] 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。図6 A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。

[0069] 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）が設定されており、図5 Aに示すように、適性パラメータ表示部152 b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。

[0070] 図6 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。本実施形態では、図6 B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152 bにおいて適性パラメータの初期値の表示が行われる。

[0071] 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。

[0072] 育成ゲームにおいて、プレイヤーはさまざまなレースにメイン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メインキャラクタの適性が高いほど、レース展開が有利となる。

[0073] 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。

[0074] 図5B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5Cは、キャラクタ詳細画面160を説明する第2の図である。メイン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、メイン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。

[0075] 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5B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、後述する個人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。

[0076] 図6Cは、スキルテーブルを説明する図である。図6Cに示すように、スキルテーブルには、プレイヤー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5B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。

[0077] 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。

[0078] 本実施形態では、図6Cに示すスキルテーブルにおける「◎」に対応するスキルが、図5B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6Cに示すスキルテーブルにおける「○」に対応するスキルが、図5B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5B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。

[0079] なお、図5B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。

[0080] 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5C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162aが表示される。この場合、図5Cに示すように、イベント操作部162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。

[0081] 図6Dは、専用イベントテーブルを説明する図である。図6D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5Cに示すように、キャラクタ詳細画面160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。

[0082] なお、図5Cに示すキャラクタ詳細画面160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。

[0083] また、図5Bおよび図5Cに示すように、キャラクタ詳細画面160の下部には、「close」と記されたクローズ操作部163が表示されている。キャラクタ詳細画面160のクローズ操作部163がタップされた場合、キャラクタ詳細画面160の表示が終了し、メインキャラクタ選択画面150がディスプレイ26に表示される。

[0084] また、図5Aに示すメインキャラクタ選択画面150においてリターン操作部153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。また、メイン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、メイン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。

[0085] 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、育成対象であるメイン

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、メイン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。

[0086] 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、メイン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。

[0087] また、育成対象であるメインキャラクタをレースに出走させると、当該メイン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、勝利ポイントおよび特別通貨の数値が大きくなる。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、勝利ポイント、および、特別通貨が獲得可能となる。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、勝利ポイント、特別通貨が獲得可能となる。

[0088] 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、メイン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、メインキャラクタと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、メインキャラクタと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。

[0089] また、メインキャラクタは、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、メイン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。

[0090] なお、レースによっては、出走条件として、ファン数が規定されたものがある。メイン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、当該レースにメイン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。

[0091] 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。

[0092] 以上のように、プレイヤは、図5Aに示すメイン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、メインキャラクタを選択することができる。そして、メイン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メイン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。

[0093] <継承キャラクタの登録>

図7A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7B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7C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7D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、プレイヤが継承キャラクタを登録するための画面である。

- [0094] 継承キャラクタというのは、メイン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。
- [0095] 継承キャラクタ選択画面170には、能力パラメータ表示部152a、適性パラメータ表示部152b、第1継承キャラクタ選択領域171aおよび第2継承キャラクタ選択領域171bが設けられる。メイン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7Aに示すように、第1継承キャラクタ選択領域171aおよび第2継承キャラクタ選択領域171bが空欄で表示されている。
- [0096] 第1継承キャラクタ選択領域171aまたは第2継承キャラクタ選択領域171bがタップされると、図7B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181aおよびレンタルタブ181bが設けられる。また、マイキャラタブ181aおよびレンタルタブ181b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。
- [0097] マイキャラタブ181aが選択された状態では、図7Bに示すように、プレイヤー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181b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。
- [0098] 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7Cに示すように、継承キ

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。

[0099] 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 7 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。

[0100] 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。

[0101] 図 8 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、メイン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 体のメイン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が、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。

[0102] 図 8 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であるメインキャラクタを当代とする。また、このメイン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。

- [0103] この場合、当代のメインキャラクタに対して効用を及ぼすのは、図8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体のメイン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体のメインキャラクタに対して効用をもたらすこととなる。
- [0104] 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の他方と、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。
- [0105] 図7D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。
- [0106] 図9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、育成対象のメイン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。
- [0107] 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。

[0108] 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、育成対象のメイン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9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。

[0109] 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。

[0110] 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。

[0111] 基礎能力因子は、メインキャラクタの能力パラメータ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、メインキャラクタのスピードの能力パラメータが上昇する。

[0112] このとき、スピード因子の因子レベルによって、スピードの能力パラメータの上昇値が異なる。例えば、スピード因子の因子レベルがレベル1の場合、メイン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。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、メイン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。

[0113] 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、メインキャラクタに効用がもたらされない。

[0114] 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。これらの因子発動ターンでは、因子ごとに、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。

[0115] 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。

[0116] 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7C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下に「+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。

[0117] また、図7D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下に、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。

[0118] 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7Dでは、パワーの能力パラメータの下に表示される「+63」の表記と、スピードおよび賢さの能力パラメータの下に表示される「+21」、「+42」の表記とが色分けされている。

[0119] 図9に示す適性因子は、メイン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ーに、芝因子を有している育成キャラクターが含まれる場合、メインキャラクターの芝適性の適性パラメータが上昇する。

[0120] 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。

[0121] 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ーの適性因子が、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ーの適性因子が、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、メインキャラクター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。

[0122] 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ーの適性因子が、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ーの適性因子が、いずれも短距離因子であったとする。この場合、メインキャラクター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ーの適性因子が、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ーの適性因子が、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、メインキャラクターの芝適性が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。

[0123] 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、メインキャラクター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。

[0124] 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。

[0125] 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。

[0126] レース因子は、メイン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、メインキャラクタが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。

[0127] 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。

[0128] 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。

[0129] 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。

[0130] 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メイン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。

[0131] 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。

[0132] 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。

[0133] 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、メインキャラクタは、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。

[0134] 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。

[0135] 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、メインキャラクタが獲得可能なスキルが決定されてもよい。

[0136] 以上のように、メイン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。

[0137] さらに、本実施形態では、メインキャラクタ、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。

[0138] 図10Aは、相性の判定対象を説明する図であり、図10Bは、相性の判定項目を説明する図である。図10Aに示すように、本実施形態では、No

、 1 から N o. 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（N o. 1）は、当代のメインキャラクタ、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（N o. 2）は、当代のメインキャラクタ、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。

[0139] 第 3 の判定対象（N o. 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、当代のメインキャラクタ、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、当代のメインキャラクタ、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。

[0140] 第 6 の判定対象（N o. 6）は、当代のメインキャラクタ、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、当代のメインキャラクタ、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。

[0141] 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 10B 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、メイン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。

[0142] そして、各キャラクタには、図 10B 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。

[0143] 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。

[0144] 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メインキャラクタと、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。

[0145] 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。

[0146] このように、メイン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、メイン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。

[0147] 図7B、図7Cおよび図7D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 7 A 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。

[0148] また、図 7 B 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 182、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。

[0149] 図 11 A は、ソート条件を説明する図である。図 11 B 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 11 A 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。

[0150] また、プレイヤは、表示条件設定画面において、図 11 B 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。

[0151] 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。

[0152] 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。

[0153] また、図7Bに示す育成キャラクター一覧画面180において、育成キャラクタアイコン182が長押しされると、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詳細情報が表示される。

[0154] 図12は、キャラクタ詳細ダイアログ185Aを説明する第1の図である。図13は、キャラクタ詳細ダイアログ185Aを説明する第2の図である。図14は、キャラクタ詳細ダイアログ185Aを説明する第3の図である。キャラクタ詳細ダイアログ185Aには、育成キャラクタの詳細情報が表示される。キャラクタ詳細ダイアログ185Aの上部には、育成キャラクタ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。

[0155] 能力パラメータ表示欄186の左上方には、育成キャラクタの基となるキャラクタを示すアイコン、育成キャラクタ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。

[0156] 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に付与される。プレイヤは、育成キャラクタ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L e g e n d）が表示されている。

[0157] なお、二つ名の獲得条件の一例としては、メインキャラクタ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。

[0158] 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。

[0159] 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。

[0160] 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。

[0161] 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12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13に示すように、育成キャラクタの継承情報が表示される。

[0162] 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。

[0163] 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。

[0164] 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。

[0165] また、育成情報表示タブ 188c がタップされると、図 14 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個人レースの戦績、さらには、評価点が含まれる。

[0166] このように、キャラクタ詳細ダイアログ 185A 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。

[0167] なお、キャラクタ詳細ダイアログ 185A において、クローズ操作部 188d がタップされると、キャラクタ詳細ダイアログ 185A 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 7

A、図7B、図7C、図7D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。

[0168] 図15は、スキル表示ダイアログ185B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、メイン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。

[0169] 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づくスキルに関する情報が一覧表示される。図7C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づくスキルがスキル表示ダイアログ185Bに表示される。

[0170] 一方、図7D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づくスキルがスキル表示ダイアログ185Bに表示される。

[0171] 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）に紐づく情報（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 185 A およびスキル表示ダイアログ 185 B の表示により、プレイヤの利便性が向上する。

[0172] なお、ここでは、スキル表示ダイアログ 185 B に、因子の発動によって獲得可能なスキルが表示されることとした。ただし、スキル表示ダイアログ 185 B において、スキルに関する情報ではなく、スキルのヒントが得られる因子情報が表示されてもよい。いずれにしても、継承情報（因子情報）は、複数の種別（因子種別）に分類され、スキル表示ダイアログ 185 B には、所定の種別に分類される継承情報（キャラ因子およびレース因子）、もしくは、継承情報に紐付く情報（スキルに関する情報）が表示されるとよい。このように、スキル表示ダイアログ 185 B には、一部の継承情報が抽出されたうえで、抽出された継承情報に関する表示がなされると言える。

[0173] 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。

[0174] 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 7 A、図 7 C に示すように、ネクスト操作部 154 がグレイアウトしており、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、メインキャラクタ選択画面 150 が表示される。

[0175] <サポートカードの登録>

図 16 A 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 16 A 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。

[0176] 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、プレイヤー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。

[0177] 本実施形態では、プレイヤーは、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、プレイヤーが設定可能な 6 種類の内、一部（例えば、5 種類）は、プレイヤー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、プレイヤーが設定可能な 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の中から選択可能である。

[0178] 図 16B は、サポートカード選択画面 200 を説明する図である。図 16A 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 16B 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。

[0179] 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、プレイヤは、育成ゲームにおいて、他のプレイヤが所持するサポートカードを使用することができる。

[0180] 図17Aは、サポートカードテーブルを説明する図である。図17Aに示すように、サポートカードテーブルには、プレイヤ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の種類（すなわちキャラクタ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が対応付けられている。

[0181] 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増える傾向がある。

[0182] 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、プレイヤによって上昇させることが可能であり、プレイヤ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。

[0183] 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。

- [0184] 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。
- [0185] 図17Bは、サポート効果テーブルを説明する図である。図17B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。
- [0186] 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。
- [0187] 図17Cは、所持スキルテーブルを説明する図である。図17C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メイン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メインキャラクタが獲得可能となる。
- [0188] 図17Dは、サポートイベントテーブルを説明する図である。図17D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。
- [0189] 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。

[0190] 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。

[0191] 図１６Ｃ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１６Ｃ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１６Ａ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。

[0192] 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７Ｄ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１６Ｃ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１８Ａ）が表示される。

[0193] 図１８Ａは、最終確認画面２０５を説明する図である。図１８Ｂは、プリセット選択画面２０５Ａ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メインキャラクタ、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２０５ａが表示

示される。プリセット表示部205a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。

[0194] 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、メイン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205aがタップされると、図18Bに示すプリセット選択画面205Aが表示される。

[0195] プリセット選択画面205A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206aが表示される。プレイヤは、いずれかのプリセット読み出しボタン206aをタップした後、セレクト操作部206c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206cがタップされると、プリセット選択画面205A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205A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。

[0196] 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20A）がディスプレイ26に表示される。

[0197] なお、本実施形態では、サポートカードの登録時に、メイン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との重複がされないように制限されている。

[0198] 上記したように、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が登録されると、準備段階処理が終了する。

[0199] <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。育成段階処理で

は、メインキャラクタの育成が可能となる。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。

[0200] 図19は、選択項目テーブルを説明する図である。なお、ここでは、メインキャラクタの種別ごとに選択項目テーブルが設けられている。ただし、メインキャラクタの種別にかかわらず共通の選択項目テーブルが設けられてもよい。育成ゲームは、図19に示すように、第1ターンから第78ターンで構成されており、各ターンにおけるプレイヤーの選択結果に応じて各種のパラメータの更新が行われるゲーム性を有している。また、選択項目テーブルによれば、ターンごとに、プレイヤーが選択可能な項目が予め設定されている。

[0201] 図20Aは、ゲーム画面210を説明する図である。図20Bは、特別レース画面230を説明する図である。育成段階処理に移行すると、図20A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。メインキャラクタには、「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211は、「体力」の上限値に対して、現在のメインキャラクタの「体力」の残量が視覚的に把握できるように表示される。

[0202] また、メインキャラクタには、「調子」のパラメータが設けられている。調子表示部212は、現在のメインキャラクタの「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、メイン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。

[0203] また、図20Aに示すように、ゲーム画面210の中央部には、メインキャラクタの画像、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。ステータス表示部213には、現在のメイン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⁺、F、F⁺、E、E⁺、D、

D⁺、C、C⁺、B、B⁺、A、A⁺、S、SS、SS⁺の16段階)で示される。具体的には、本実施形態では、「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数値およびランクが表示される。また、スキルポイント表示部214には、育成ゲームにおいてメイン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。

[0204] また、図20Aに示すように、ゲーム画面210の下部には、「Rest」と記されたレスト操作部215、「Training」と記されたトレーニング操作部216、「Skill」と記されたスキル操作部217、「Going Out」と記されたお出かけ操作部218、「Race」と記された個人レース操作部219、「Shop」と記されたショップ操作部220が表示されている。また、ゲーム画面210の上部には、現在のターン数が表示される。また、ゲーム画面210の中央部には、アイテム操作部221が表示されている。

[0205] 図19に示すように、プレイヤは、各ターンにおいて「Rest」(レスト操作部215)、「Training」(トレーニング操作部216)、「Going Out」(お出かけ操作部218)、「Race」(個人レース操作部219)、後述する「Special Race」(特別レース操作部231)のいずれかの項目を選択することができる。このとき、図19に示すように、各ターンにおいて選択可能な項目が予め設定されている。

[0206] 「Rest」の項目が選択されると、体力が回復し、「Going Out」の項目が選択されると、調子が上昇する。また、「Training」の項目が選択されると、後述するトレーニングが実行可能となり、「Race」の項目が選択されると、個人レースにメインキャラクタを出走させることができ、「Special Race」の項目が選択されると、後述する特別レースにメインキャラクタを出走させることができる。これら「Rest」、「Training」、「Going Out」、「Race」、「Special Race」の項目が選択されてゲーム結果が導出されると

、現在のターンが終了し、次のターンに移行する。

[0207] 本実施形態では、図19に示す第74ターン、第76ターン、第78ターンのように、レスト操作部215、トレーニング操作部216、お出かけ操作部218、個人レース操作部219の各項目が選択不可能となるターンが設定されている。このようなターンでは、図20Bに示すように、特別レース画面230がディスプレイ26に表示される。

[0208] 特別レース画面230には、「Special Race」と記された特別レース操作部231、スキル操作部217、ショップ操作部220、アイテム操作部221が表示され、プレイヤーによりいずれかの操作部が選択可能となる。特別レース操作部231が選択されると、個人レース操作部219が選択された場合に実行される個人レースとは異なる特別レースが実行される。特別レースは、第74ターン、第76ターン、第78ターンのそれぞれで1レースずつ、合計3レースで行われ、後述する勝利ポイントの累計値に基づいて優勝を決めるレースである。

[0209] 一方で、スキル操作部217、ショップ操作部220、アイテム操作部221は、全てのターンにおいて常時選択可能に設定されている。なお、詳しくは後述するが、スキル操作部217、ショップ操作部220、アイテム操作部221の操作により、スキル獲得、ショップ利用、アイテム使用を行ったとしても、当該ターンは終了しない。

[0210] 本実施形態では、個人レースあるいは特別レースが実行されると、レースの着順に応じて、メインキャラクタが勝利ポイント、特別通貨を獲得することができる。各レースには、勝利ポイント、特別通貨の獲得数が着順ごとに定められている。着順が高順位であるほど、獲得する勝利ポイント、特別通貨の数値が大きくなる。

[0211] また、難易度の高いレースほど、より多くの勝利ポイント、特別通貨が獲得可能となる。例えば、G1、G11、G111のグレードにおいて、グレードの高いレースほど、より多くの勝利ポイント、特別通貨が獲得可能となる。

[0212] 本実施形態の育成ゲームでは、規定のターン区間ごとに予め定められた目標ポイントが設定されている。上述したように、本実施形態では、育成ゲームは、第1ターンから第78ターンで構成されている。ここで、第1ターンから第24ターンまでを初期ターン区間と呼び、第25ターンから第48ターンまでを中期ターン区間と呼び、第49ターンから第72ターンまでを後期ターン区間と呼び、第73ターンから第78ターンまでを最終ターン区間と呼ぶ。

[0213] 初期ターン区間、中期ターン区間、後期ターン区間それぞれにおいて、目標ポイントが設定されている。各ターン区間に設定されている目標ポイントは、同じであってもよいし、異なってもよい。プレイヤーは、各ターン区間において獲得した勝利ポイントの累計値を目標ポイントに順次到達させることで最終ターン区間まで育成ゲームを進めることができる。

[0214] また、目標ポイントは、育成対象であるメインキャラクタの場適性に係る適性パラメータと、距離適性に係る適性パラメータとに基づいて設定される。例えば、芝の適性パラメータがダートの適性パラメータよりも高いメインキャラクタの目標ポイントは、ダートの適性パラメータが芝の適性パラメータよりも高いメインキャラクタの目標ポイントよりも高く設定される。また、例えば、短距離、マイル、中距離、長距離の適性パラメータのうち最も高いパラメータの種別に応じて異なる目標ポイントが設定されてもよい。また、場適性および距離適性に係る適性パラメータの組合せに応じて異なる目標ポイントが設定されてもよい。このように、場適性や距離適性に係る適性パラメータに応じて、各メインキャラクタに設定される目標ポイントが異なる場合がある。なお、目標ポイントは、メインキャラクタの場適性および距離適性に加えて、脚質適性に係る適性パラメータに基づいて設定されてもよい。

[0215] 図20Aに示されるゲーム画面210の上部には、現在のターン区間における目標ポイントと、目標ポイントに到達するまでに必要な残りの勝利ポイントである残り勝利ポイントが表示される。目標ポイントおよび残り勝利ポ

イントが表示されることで、プレイヤーは、現在のターン区間において獲得すべき勝利ポイントを把握することができる。

[0216] なお、プレイヤーが獲得した勝利ポイントは、初期ターン区間、中期ターン区間、後期ターン区間ごとにリセットされる。ただし、プレイヤーが獲得した勝利ポイントは、ターン区間ごとにリセットされずに、順次累計されてもよい。

[0217] 初期ターン区間、中期ターン区間、後期ターン区間の全てにおいて目標ポイントが達成されると、最終ターン区間の育成ゲームに進むことができる。最終ターン区間では、全3レース（第1レース、第2レース、第3レース）の特別レースが実行され、レース結果に応じた勝利ポイントの累計値に基づいて優勝が決定される。

[0218] 特別レースの進行が進むほど、獲得できる勝利ポイントの値が大きくなる。具体的に、全3レースのうち、第1レースの1着時に獲得できる勝利ポイントの値よりも、第2レースの1着時に獲得できる勝利ポイントの値の方が大きく、第2レースの1着時に獲得できる勝利ポイントの値よりも、第3レースの1着時に獲得できる勝利ポイントの値の方が大きい。

[0219] また、全3レースにおいてメインキャラクタと勝敗を競うために出走する所謂ノンプレイヤーキャラクタ（以下、NPCという）は、同一のキャラクタIDを有するNPCである。ただし、特別レースの進行が進むほど、NPCのパラメータが高くなるように設定されている。例えば、第1レース、第2レース、第3レースの順で、NPCの能力パラメータに加わる補正値を大きくし、NPCの能力パラメータを高くする。なお、最終ターン区間では、特別レースでの順位が所定の順位以下（例えば、2位以下）であっても、育成ゲームは終了せずに、特別レースを続行させることができる。

[0220] 図21Aは、トレーニング画面240を説明する第1の図である。図21B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。

- [0221] 図21Aに示すように、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。
- [0222] 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とともに、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21A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21B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。
- [0223] 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り、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。
- [0224] 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。
- [0225] また、ステータス表示部213には、仮選択中の操作部241～245に対応するトレーニングが実行され、成功した場合に能力パラメータが上昇する値が表示される。例えば、図21A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21B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。

[0226] また、トレーニングを実行して成功した場合に、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。

[0227] また、図21Bに示すように、トレーニング画面240の右上部には、仮選択中の操作部241～245の項目ごとに、トレーニングに配置されたキャラクタの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には、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。以下、イベント報知表示247が表示された配置キャラクタアイコン248を、イベント配置キャラクタアイコン249と呼ぶ。なお、以下では、キャラクタが配置されたトレーニングを合同トレーニングと呼ぶ。

[0228] 本実施形態では、トレーニングに配置されるキャラクタは、サポートキャラクタである。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、メインキャラクタのパラメータ上昇値が高くなる。

[0229] なお、これに限定されず、トレーニングに配置されるキャラクタは、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配置されてもよい。例えば、トレーニングに配置されるキャラクタは、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であってもよい。その場合、トレーニング画面240に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 248 が表示される。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。

[0230] 図 21C 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、トレーニングの成功または失敗が報知される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。ここでは、「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。

[0231] また、このとき、トレーニングの成功に基づいて、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。すなわち、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）に対応するメインキャラクタの能力パラメータ（能力情報）が更新される。

[0232] ここでは、図 21A または図 21B 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を行い、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を行い、成功した場合には、体力が回復する。

[0233] 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。

[0234] 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こととすることができる。

[0235] 図 2 1 D は、イベント画面 2 4 0 b を説明する図である。トレーニング結果報知画面 2 4 0 a の表示が終了すると、ディスプレイ 2 6 にイベント画面 2 4 0 b が表示されることがある。イベント画面 2 4 0 b 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。

[0236] 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、後述する個人レースの実行中に発動される場合がある。

[0237] 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。

[0238] 図 22A は、継承イベントを説明する第 1 の図である。図 22B は、継承イベントを説明する第 2 の図である。図 22C は、継承イベントを説明する第 3 の図である。図 22D は、継承イベントを説明する第 4 の図である。上記した因子発動ターンでは、ターンの開始に伴って、継承イベントが発生する。なお、この継承イベントは、後述するシナリオ共通イベントであり、プレイヤーが選択したシナリオに拘わらず、同一のターンで必ず発生する。本実施形態では、第 1 ターン、第 30 ターンおよび第 54 ターンが因子発動ターンに設定されているが、ここでは、第 30 ターンで継承イベントが発生する場合について説明する。

[0239] 第 30 ターンが開始すると、まず、図 22A に示すように、メインキャラクタと、「Touch」と記された操作部とがイベント画面 240b に表示される。イベント画面 240b に表示される操作部がタップされると、図 22B に示すように、メインキャラクタと、2 体の継承キャラクタとを含むアニメーション画像が表示される。また、操作部がタップされると、継承第 1 世代および継承第 2 世代の合計 6 体の育成キャラクタが有する全ての因子に対して、発動有無の抽選が行われる。

[0240] そして、図 22C に示すように、発動有無の抽選により当選し、発動することが決定された因子が表示され、その後、図 22D に示すように、因子の発動によって上昇する能力パラメータまたは適性パラメータの種類と、その上昇値とが表示され、パラメータが更新される。継承イベントが終了すると、図 20A に示すゲーム画面 210 が表示され、プレイヤーがいずれかの項目を選択することが可能となる。このとき、ステータス表示部 213 には、継承イベントで表示された能力パラメータや適性パラメータの上昇値が加算された状態となっている。

[0241] 図 23A は、スキル画面 250 を説明する第 1 の図である。図 23B は、

スキル画面 250 を説明する第 2 の図である。ゲーム画面 210 のスキル操作部 217 が操作されると、図 23A に示すスキル画面 250 がディスプレイ 26 に表示される。

[0242] スキル画面 250 には、スキル表示欄 251 が表示される。スキル表示欄 251 には、獲得済みスキル、メイン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 252 が、スキル表示欄 251 に併せて表示されることとなる。

[0243] また、スキル画面 250 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。

[0244] また、スキル画面 250 の上部には、体力表示部 211、調子表示部 212、スキルポイント表示部 214 が表示される。また、スキル画面 250 の上部には、現在のターン数が表示される。

[0245] プレイヤの操作に基づいて、スキルポイントを消費して所持スキルを獲得すると、図 23B 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 214 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。

[0246] 図 24A は、個人レース選択画面 260 を説明する第 1 の図である。ゲーム画面 210 の個人レース操作部 219 が操作されると、図 24A に示す個人レース選択画面 260 が表示される。個人レースは、メインキャラクタが NPC とレースを行うゲーム性を有している。

[0247] 個人レース選択画面 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、個人レース選択画面 260 の中央部には、メイン

キャラクタを出走させるレース種目を選択するための個人レース選択操作部 261 が表示される。個人レース選択画面 260 に複数の個人レース選択操作部（サブコマンド） 261 が表示される場合、複数の個人レース選択操作部 261 は、互いに異なる個人レースが設定される。また、個人レース選択画面 260 の下部には、「S t a r t」と記されたスタート操作部 262 が表示される。なお、個人レース選択画面 260 の個人レース選択操作部 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。

[0248] 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、メイン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 24 A に示すように、個人レース選択操作部 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。また、クリア目標の対象レースが設定されたターンでは、個人レース選択画面 260 において、対象レースのみが選択可能に表示される。

[0249] 図 24 B は、個人レース開始画面 270 を説明する図である。個人レース選択操作部 261 で出場する個人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 24 B に示す個人レース開始画面 270 が表示される。個人レース開始画面 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、「C h a n g e」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、個人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。

[0250] また、個人レース開始画面 270 の下部には、「R e s u l t」と記されたリザルト操作部 273、「R a c e」と記されたレース操作部 274 が表示されている。

- [0251] 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 26 に表示される。ディスプレイ 26 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。
- [0252] 図 24 C は、個人レース結果画面 280 を説明する第 1 の図である。図 24 D は、個人レース結果画面 280 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 273 が操作された場合、個人レース結果画面 280 がディスプレイ 26 に表示される。個人レース結果画面 280 では、図 24 C に示すように、当該個人レースにおけるメインキャラクタの着順が表示される。また、個人レース結果画面 280 では、図 24 D に示すように、現在のメインキャラクタのクラスが表示される。
- [0253] 本実施形態では、獲得したファン数に応じて、メイン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、メインキャラクタが 8 段階のクラスのいずれかに分類される。個人レース結果画面 280 では、今回の個人レースで獲得したファン数、勝利ポイント、特別通貨が表示される。また、個人レース結果画面 280 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。また個人レース結果画面 280 では、新たに獲得した勝利ポイントを、それ以前に獲得した勝利ポイントに加算した累計の勝利ポイント、および、新たに獲得した特別通貨を、それ以前に獲得した特別通貨に加算した累計の特別通貨の数値が表示される。
- [0254] 図 25 は、アイテム交換画面 300 の一例を説明する図である。例えば、図 20 A に示すゲーム画面 210 のショップ操作部 220 がタップされると、図 25 に示すアイテム交換画面 300 が表示される。アイテム交換画面 300 において、プレイヤーは、プレイヤーが獲得した特別通貨を消費して、アイテム交換画面 300 に表示される所定のアイテムと交換することができる。なお、図 20 A に示すゲーム画面 210 において、ショップ操作部 220 の

下部にプレイヤーが所持している特別通貨の総数が重畳表示されてもよい。

[0255] 図25に示すように、アイテム交換画面300には、アイテム操作部221、アイテム交換リスト301が表示される。アイテム交換リスト301には、1または複数のアイテム交換タブ302が表示される。

[0256] アイテム交換タブ302には、プレイヤーが交換可能なアイテムの名前（アイテム名）、アイテムの効果、交換に必要な特別通貨の必要数、交換期限の表記と、アイテム交換操作部303が表示される。交換期限は、各アイテム交換タブ302に表記され、例えば、現在のターンからプレイヤーが交換可能な残りのターン数が表記される。アイテム交換画面300では、一定期間（所定ターン）ごとにアイテムの入れ替えが行われる。交換期限は、このアイテムの入れ替えが行われるまでの残りのターン数である。また、アイテム交換において、育成ゲーム中に毎ターン抽選が行われ、一定の確率でセールが発生してもよい。セールが発生する期間は、例えば、セールが発生したターンから次のアイテムの入れ替えが行われるターンまでの間である。セール期間中は、セール期間外よりもアイテム交換に必要な特別通貨の必要数が小さくなる。

[0257] プレイヤーが交換可能なアイテムは、例えば、パラメータ変更アイテム、ステータス付与アイテム、トレーニングレベル変更アイテム、スキルヒント獲得アイテム、キャラ再配置アイテム、トレーニング効果変更アイテム、体力消費アイテム、失敗率変更アイテム、イベントパラメータ変更アイテムなどである。

[0258] パラメータ変更アイテムは、メインキャラクタのパラメータを変更するアイテムである。例えば、パラメータ変更アイテムは、メインキャラクタのスピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ、体力、体力上限値、調子、スキルポイント、ファン数のうち対象のパラメータの値を所定値アップさせる。

[0259] ステータス付与アイテムは、メインキャラクタにステータスを付与するアイテムである。例えば、ステータス付与アイテムは、メインキャラクタに有利なステータスあるいは不利なステータスを付与する。有利なステータスは

、例えば、メインキャラクタの各種パラメータの上昇量を増加させるステータスや、スキル獲得に必要なスキルポイントの消費量を低下させるステータスなどを含む。また、不利なステータスは、例えば、メインキャラクタの各種パラメータを低下させる等のイベントが発生するステータスや、各種パラメータの上昇を妨げるステータスなどを含む。

[0260] トレーニングレベル変更アイテムは、各トレーニング項目のトレーニングレベルを変更するアイテムである。例えば、トレーニングレベル変更アイテムは、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さのうち対象のトレーニング項目のトレーニングレベルを所定値アップさせる。

[0261] スキルヒント獲得アイテムは、スキルイベントが発生させることで、メインキャラクタにスキルを所持あるいは獲得させるアイテムである。例えば、スキルヒント獲得アイテムは、図6Cに示すさまざまなスキルをメインキャラクタに所持あるいは獲得させることができる。

[0262] キャラ再配置アイテムは、図21A、図21Bに示すように所定のトレーニングに配置されたキャラクタを、別のトレーニングに再配置させるアイテムである。キャラクタの再配置については、後述する。

[0263] トレーニング効果変更アイテムは、一定期間中、トレーニングによるトレーニング効果を変更するアイテムである。具体的に、トレーニング効果変更アイテムは、一定期間中、トレーニングによるメインキャラクタの能力パラメータの後述する上昇固定値を所定値アップさせる。例えば、トレーニング効果変更アイテムは、○ターンの間、各トレーニング項目（スピード、パワー、根性、スタミナ、賢さ）のうち対象のトレーニングによる能力パラメータの上昇固定値を○%アップさせる。

[0264] 体力消費アイテムは、トレーニングで消費する体力の消費量を増加させることで、トレーニング効果をアップさせるアイテムである。具体的に、体力消費アイテムは、トレーニングによるメインキャラクタの能力パラメータの後述する上昇固定値を所定値アップさせる。体力消費アイテムは、トレーニング効果変更アイテムと併用することで、トレーニングアップ効果を増大さ

せることができる。

- [0265] 失敗率変更アイテムは、対象のトレーニング項目の失敗率を変化させるアイテムである。例えば、失敗率変更アイテムは、各トレーニング項目（スピード、パワー、根性、スタミナ、賢さ）のうち対象のトレーニングの失敗率を所定値ダウンさせる。
- [0266] イベントパラメータ変更アイテムは、レース後にイベントが発生した際に付与されるメインキャラクタのパラメータ変更値を変更するアイテムである。例えば、イベントパラメータ変更アイテムは、メインキャラクタのスピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ、体力、体力上限値、調子、スキルポイント、ファン数のうち対象のパラメータ変更値を所定値アップさせる。
- [0267] 図25に示すアイテム交換リスト301には、トレーニング効果変更アイテム、イベントパラメータ変更アイテム、パラメータ変更アイテムの一例が表示されている。各アイテム交換タブ302のアイテム交換操作部303がタップされると、プレイヤーが獲得した特別通貨の累計値からアイテム交換タブ302に記された特別通貨の必要数を減算する減算処理と、アイテム交換タブ302に記されたアイテムをプレイヤーに付与する付与処理が実行される。なお、アイテム交換タブ302で交換可能なアイテムの少なくとも一部には、交換回数（すなわち、購入数）が所定回数以下に制限される有限アイテムもある。有限アイテムの付与数が上限に達した場合、プレイヤーは、特別通貨を有していても、有限アイテムを交換することができなくなる。
- [0268] また、アイテム操作部221がタップされると、不図示のアイテム使用画面がディスプレイ26に表示される。アイテム使用画面には、プレイヤーが所持するアイテムの一覧が表示される。アイテムの一覧には、アイテム交換画面300で交換されたアイテムも含まれている。つまり、アイテム使用画面には、特別通貨と交換してプレイヤーに付与されたアイテムが表示される。なお、アイテム使用画面には、各種イベントで入手したアイテムが表示されてもよい。プレイヤーは、アイテム使用画面に表示されたアイテムをタップ操作することで、各種アイテムを使用することができる。

[0269] 本実施形態では、アイテム操作部 221 の操作により、プレイヤーは、特別通貨と交換したさまざまなアイテム（パラメータ変更アイテム、ステータス付与アイテム、トレーニングレベル変更アイテム、スキルヒント獲得アイテム、キャラ再配置アイテム、トレーニング効果変更アイテム、体力消費アイテム、失敗率変更アイテム、イベントパラメータ変更アイテム）を各画面で 사용할 ことができる。各アイテムが使用された際、例えば、図 21A に示すトレーニング画面 240 において、アイテムの使用により現在発揮されている効果を表すアイコンが表示されてもよい。このとき、アイコンの下部には、アイテムの使用により効果が発揮される効果発揮ターン数が併せて表示されてもよい。なお、図 25 に示すように各アイテムには交換可能な期間が設定されている。プレイヤーは、各アイテムに設定された交換可能期間内において、各アイテムと特別通貨とを交換することができる。なお、各アイテムには、交換可能期間が設けられなくてもよい。

[0270] 図 26 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。

[0271] 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、メイン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。

[0272] 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。

[0273] 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。

[0274] 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。

[0275] 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。

[0276] 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メイン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。

[0277] 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。

[0278] 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。

[0279] 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。

[0280] 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、それぞれメインキャラクタ、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。

[0281] 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。

[0282] 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、メイン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、メイン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。

[0283] 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。

[0284] 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26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」、「第2イベントを決定する処理」が含まれる。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、「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」、「第2イベントを決定する処理」の順で処理が実行される。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26に示す処理について順に説明する。

[0285] <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。

[0286] <サポートキャラクタの配置有無を決定する処理>

図 2 7 は、配置有無テーブルを説明する図である。図 2 7 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 2 7 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。

[0287] 具体的には、図 2 7 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 1 6 % 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 2 0 % の確率で選択される。なお、図 1 7 A 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。

[0288] 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 1 0 0 0 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。

[0289] <能力パラメータの上昇値を決定する処理>

図28Aは、トレーニングレベルテーブルを説明する図である。図28A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、「Speed」（スピード）、「Stamina」（スタミナ）、「Power」（パワー）、「Spirit」（根性）、「Wisdom」（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。

[0290] 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。

[0291] 具体的には、本実施形態では、「Speed」（スピード）のトレーニングが実行され、成功した場合には、「Speed」（スピード）および「Power」（パワー）の能力パラメータの値が上昇する。

[0292] また、「Stamina」（スタミナ）のトレーニングが実行され、成功した場合には、「Stamina」（スタミナ）および「Spirit」（根性）の能力パラメータの値が上昇する。

[0293] また、「Power」（パワー）のトレーニングが実行され、成功した場合には、「Stamina」（スタミナ）および「Power」（パワー）

の能力パラメータの値が上昇する。

[0294] また、「S p i r i t」（根性）のトレーニングが実行され、成功した場合には、「S p e e d」（スピード）、「P o w e r」（パワー）、および、「S p i r i t」（根性）、の能力パラメータの値が上昇する。

[0295] また、「W i s d o m」（賢さ）のトレーニングが実行され、成功した場合には、「S p e e d」（スピード）および「W i s d o m」（賢さ）の能力パラメータの値が上昇する。

[0296] 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。

[0297] 図 2 8 B 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 2 8 C 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 2 8 B は、トレーニング項目が「S p e e d」（スピード）である場合の上昇固定値を示している。また、図 2 8 C は、トレーニング項目が「P o w e r」（パワー）である場合の上昇固定値を示している。

[0298] 図 2 8 B および図 2 8 C 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 2 8 B および図 2 8 C 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。

[0299] 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「S t a m i n a」（スタミナ）、「S p i r i t」（根性）、および「W i s d o m」（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。

[0300] 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。

[0301] 図 2 8 D 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。

[0302] 具体的には、図28D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。

[0303] 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。

[0304] 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メインキャラクタの能力パラメータの上昇量が決定される。

[0305] <第2イベントの発生有無を決定する処理>

図29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。

[0306] 例えば、図29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。

[0307] 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。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。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。

[0308] 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。

[0309] 上述した「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」、「第2イベントの発生有無を決定する処理」が実行され、トレーニング操作部216の操作が行われると、例えば、図21Bに示すトレーニング画面240がディスプレイ26に表示される。

[0310] 上述したように、図21Bに示すトレーニング画面240には、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」により、スタミナのトレーニング項目に配置された2種類の配置キャラクタアイコン248が表示される。

[0311] また、トレーニング画面240には、「能力パラメータの上昇値を決定する処理」により決定された能力値パラメータの上昇値が、ステータス表示部213に表示される。また、トレーニング画面240には、「第2イベントの発生有無を決定する処理」により決定された第2イベントを報知するためのイベント報知表示247が表示される。

[0312] このとき、アイテム操作部221がタップされ、キャラ再配置アイテムが使用されると、「再配置するトレーニング項目を決定する処理」が実行される。

[0313] <再配置するトレーニング項目を決定する処理>

「再配置するトレーニング項目を決定する処理」では、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」により配置することが決定されたサポートキャラクタについて、「Speed」（スピード）、「Stamina」（スタミナ）、「Power」（パワー）、「Spirit」（根性）、「Wisdom」（賢さ）のいずれのトレーニング項目に再配置するかが抽選により決定される。

[0314] ここでは、キャラ再配置アイテムの使用時において、一の乱数が再抽選され、再抽選された乱数と図27に示す配置有無テーブルに基づいて、各サポートキャラクタの各トレーニング項目への配置が再決定される。すなわち、各トレーニング項目における各サポートキャラクタの配置の再抽選が行われる。このとき、再抽選後のサポートキャラクタのトレーニング項目への配置

位置が、再抽選前のサポートキャラクタのトレーニング項目への配置位置（すなわち、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」で決定された配置位置）と同じである場合、乱数の再抽選が再度行われる。そして、再び、再抽選された乱数と図 27 に示す配置有無テーブルに基づいて、各サポートキャラクタの各トレーニング項目への配置が再決定される。この処理は、再抽選後のサポートキャラクタのトレーニング項目への配置位置が、再抽選前のサポートキャラクタのトレーニング項目への配置位置（すなわち、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」で決定された配置位置）と異なるまで繰り返し実行される。あるいは、再配置するトレーニング項目が異なる結果となるように専用の再配置テーブルを使用することで、サポートキャラクタが同じトレーニング項目に再配置されないようにしてもよい。これにより、「再配置するトレーニング項目を決定する処理」後の各サポートキャラクタの各トレーニング項目への配置は、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」による各サポートキャラクタの各トレーニング項目への配置と異なることとなる。

[0315] また、キャラ再配置アイテムの使用時において、「第 2 イベントの発生有無を決定する処理」で抽選により選択された乱数と第 2 イベントテーブルに基づいて、第 2 イベントの発生有無が再抽選される。ここでは、「第 2 イベントの発生有無を決定する処理」で使用された乱数と同一の乱数、および、同一の第 2 イベントテーブルが使用されて再抽選が行われるため、キャラ再配置アイテム使用後に再抽選される第 2 イベントは、「第 2 イベントの発生有無を決定する処理」で発生が決定された第 2 イベントと同じ結果となる。

[0316] つまり、各トレーニング項目に対するサポートキャラクタの配置が変わっても、第 2 イベントの出現有無、出現が決定されていた第 2 イベントの種別は変更されずに維持される。なお、本実施形態では、第 2 イベントを同じ乱数を使用して再抽選しているが、再抽選を行わずに「第 2 イベントの発生有無を決定する処理」で決定された第 2 イベントをそのまま流用してもよい。なお、各サポートキャラクタの各トレーニング項目への配置の再抽選および

第2イベントの発生有無の再抽選は、キャラ再配置アイテムが使用される度に実行される。

[0317] なお、キャラ再配置アイテム使用時の再抽選処理において、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と、トレーニング項目の種別を表すトレーニングIDとの紐付けの再抽選が行われてもよい。このとき、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と、サポートイベントの出現の有無を示す出現情報とを紐付けた紐付け情報が維持されてもよい。

[0318] 再抽選は、例えば、各トレーニング項目に均等な確率で当選するように抽選してもよい。あるいは、トレーニング項目ごとに設定された異なる確率で当選するように抽選してもよい。また、例えば、サポートキャラクタの得意トレーニング（図17Aを参照）に配置されやすいような抽選を行うこととしてもよい。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。

[0319] 「再配置するトレーニング項目を決定する処理」の実行後、ディスプレイ26には、再配置後トレーニング画面310が表示される。

[0320] 図30は、再配置後トレーニング画面310を説明する図である。図30に示すように、再配置後トレーニング画面310には、「再配置するトレーニング項目を決定する処理」により、根性のトレーニング項目に配置された2種類の配置キャラクタアイコン248が表示される。

[0321] 2種類の配置キャラクタアイコン248のうち一方の配置キャラクタアイコン248は、イベント報知表示247が表示されたイベント配置キャラクタアイコン249である。図30に示すイベント配置キャラクタアイコン249は、図21Bに示すイベント配置キャラクタアイコン249と同一である。

[0322] つまり、図21Bに示すイベント配置キャラクタアイコン249は、「再

配置するトレーニング項目を決定する処理」により、スタミナのトレーニング項目から図30に示すように根性のトレーニング項目に再配置されている。

[0323] ここで、上述したように、キャラ再配置アイテム使用後に再抽選される第2イベントは、「第2イベントの発生有無を決定する処理」で発生が決定された第2イベントと同じになる。その結果、図30に示すように、再配置後トレーニング画面310には、「再配置するトレーニング項目を決定する処理」の実行前に「第2イベントの発生有無を決定する処理」により決定された第2イベントを報知するためのイベント報知表示247が表示されたイベント配置キャラクタアイコン249が表示される。

[0324] これにより、サポートカードの第2イベントの出現を維持させたまま、サポートキャラクタが配置されるトレーニング項目のみを再配置させることで、プレイヤーが希望するトレーニング項目において第2イベントを発生させやすくすることができ、育成ゲームの利便性を向上させることができる。

[0325] また、本実施形態のターン開始時処理には、図31に示す、「ライバルキャラクタの配置有無を決定する処理」、「ライバルキャラクタの配置を報知する処理」が含まれる。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。ライバルキャラクタは、個人レースに出現し、当該個人レースにおいてメインキャラクタと勝敗を競うNPCである。

[0326] ライバルキャラクタは、ライバルキャラクタが出現していない通常時の個人レースに出現する通常のNPC（以下、通常NPCと呼ぶ）と同じキャラクタIDを有するキャラクタで構成される。ただし、ライバルキャラクタは、通常NPCよりも高いパラメータを有するキャラクタである。例えば、ライバルキャラクタは、同じキャラクタIDを有する通常NPCの能力パラメータの値を所定倍（例えば、1.1倍）した能力パラメータを有する。そのため、ライバルキャラクタが出現した個人レースでは、基本的に、ライバルキャラクタとメインキャラクタが順位（1位）を競い合うゲーム性を有する。

[0327] <ライバル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、ライバルキャラクタの配置有無（「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、ライバルキャラクタの配置有無が決定される。

[0328] 本実施形態では、ライバルキャラクタの配置は、現在のターンに出現する個人レースの中に、現在のメインキャラクタの場適正および距離適性に係る適正パラメータが所定値以上（例えば、C以上）のレースがある場合に実行される。そのため、「ライバルキャラクタの配置有無を決定する処理」は、まず、現在のターンに出現する個人レース（レース種目）の中に、現在のメインキャラクタの場適性および距離適性に係る適性パラメータが所定値以上となるレース（以下、適合レースと呼ぶ）の有無を判定する。

[0329] 図32に示すように、本実施形態では、ライバルキャラクタは、適合レースの難易度に応じて、選択比率が変更されている。具体的には、図32に示すように、ライバルキャラクタは、適合レースの難易度（グレード）がG1である場合、60%の確率で「配置する」が選択され、40%の確率で「配置しない」が選択される。

[0330] また、ライバルキャラクタは、適合レースの難易度がG1である場合、50%の確率で「配置する」が選択され、50%の確率で「配置しない」が選択される。また、ライバルキャラクタは、適合レースの難易度がG1である場合、40%の確率で「配置する」が選択され、60%の確率で「配置しない」が選択される。ただし、ライバルキャラクタの選択比率は、適合レースの難易度に応じて変更されなくてもよい。例えば、ライバルキャラクタの選択比率は、適合レースの難易度によらず一律であってもよい。

[0331] ライバルキャラクタの配置が決定されると、配置するライバルキャラクタの種別（キャラクタID）がランダム抽選される。このとき、適合レースに設定されている芝およびダートなどの場と、短距離、マイル、中距離、長距

離などの距離に対し、場適性および距離適性に係る適性パラメータが所定値以上（例えば、C以上）となるキャラクタの中から、いずれかのキャラクタがライバルキャラクタとしてランダム抽選される。ただし、1ターン中に適合レースが複数ある場合、複数の適合レースの間で同一のライバルキャラクタ（キャラクタID）が重複しないようにランダム抽選される。また、ライバルキャラクタのランダム抽選は、育成対象であるメインキャラクタを除外して行われる。

[0332] ここで、ライバルキャラクタのパラメータは、適合レースの難易度に応じて変更されてもよい。例えば、ライバルキャラクタは、適合レースの難易度が高くなるほど、高いパラメータを有してもよい。また、ライバルキャラクタのパラメータは、適合レースの難易度によらず一定の値であってもよい。

[0333] ライバルキャラクタのパラメータは、育成ゲームのターンが進むほど高く設定される。具体的に、ライバルキャラクタのパラメータは、初期ターン区間、中期ターン区間、後期ターン区間の順で高く設定されてもよい。より具体的に、ライバルキャラクタの能力パラメータは、初期ターン区間である場合、同じキャラクタIDの通常NPCの能力パラメータを1.1倍したものであり、中期ターン区間である場合、同じキャラクタIDの通常NPCの能力パラメータを1.3倍したものであり、後期ターン区間である場合、同じキャラクタIDの通常NPCの能力パラメータを1.5倍したものである。

[0334] メインキャラクタが適合レースに出走すると、プレイヤーに基礎報酬が付与される。また、適合レースにおいてメインキャラクタがライバルキャラクタに勝利すると、プレイヤーに基礎報酬に加え追加報酬が付与される。ただし、追加報酬は、ライバルキャラクタとの勝敗にかかわらず、適合レースに出走した際に付与されてもよい。基礎報酬は、ライバルキャラクタとの勝敗にかかわらずプレイヤーが得ることのできる報酬である。追加報酬は、基礎報酬とは別に育成対象であるメインキャラクタに対し付与され、例えば、適合レースの場に関連するスキルヒント、適合レースの距離に関連するスキルヒント、メインキャラクタの走法に関連するスキルヒントである。また、追加報酬

は、ディスプレイ 26 に所定のイベントが表示されるものであってもよい。当該所定のイベントでは、例えばライバルキャラクタが表示される。また、追加報酬は、育成対象であるメインキャラクタに紐付けられるスキルヒントや、パラメータを含む。当該スキルヒントは、育成対象であるメインキャラクタの場適性、距離適性、走法適性等のパラメータに基づいて決定されてもよい。

[0335] なお、本実施形態では、追加報酬としてイベントの表示や、スキルヒントまたはパラメータの付与を例に説明した。しかし、これに限定されず、追加報酬は、特定キャラクタの能力パラメータの初期値を上昇させることや、特定キャラクタに設けられている固有のスキルを強化させることが可能な特殊アイテムを含んでもよい。ここで、特定キャラクタは、例えば、ライバルキャラクタと同一のキャラクタIDを有するキャラクタである。なお、特定キャラクタは、メインキャラクタであってもよいし、適合レースに出走するいずれのキャラクタであってもよい。ただし、これに限定されず、特定キャラクタは、プレイヤーが獲得可能なキャラクタであればいずれのキャラクタでもよく、適合レースに出走しないキャラクタであってもよい。また、一の適合レースにつき、一種類の特殊アイテムが追加報酬としてプレイヤーに付与される。

[0336] 本実施形態では、適合レースにおいて獲得可能な追加報酬の付与回数に制限は設けられていないが、例えば、所定期間において一の適合レースにおける特殊アイテムの獲得回数が所定回数に制限されてもよい。例えば、1日において一の適合レースにおける特殊アイテムの獲得回数は、3回に制限されてもよい。ただし、特殊アイテムの獲得回数は、適合レース（レース種目）の種別に応じて変更してもよい。この場合、適合レースにより獲得した追加報酬は、プレイヤーIDに紐付けられ、サーバ1000に記憶される。

[0337] また、特殊アイテムの一回の獲得における獲得数は、基本獲得数（例えば3個）にボーナス獲得数を合算したものである。ボーナス獲得数は、メインキャラクタがライバルキャラクタに勝利した場合に付与され得る。

[0338] 図33は、ボーナス獲得数テーブルを説明する図である。本実施形態では、ボーナス獲得数テーブルに基づいて、ボーナス獲得数が決定される。具体的に、図33に示すように、ボーナス獲得数テーブルには、特殊アイテムにボーナス獲得の有無およびボーナス獲得数の選択比率が設定されている。

[0339] 図33に示すように、特殊アイテムは、適合レースの勝敗（すなわち、ライバルキャラクタに勝利あるいは敗北）に基づいて、ボーナス獲得数が変更するように設定されている。具体的に、ボーナス獲得数は、メインキャラクタがライバルキャラクタに敗北した場合、0である。一方、ボーナス獲得数は、メインキャラクタがライバルキャラクタに勝利した場合、50%の確率で「1」が選択され、50%の確率で「2」が選択される。

[0340] <ライバルキャラクタの配置を報知する処理>

図34Aは、ゲーム画面320におけるライバルキャラクタの配置の報知を説明する図である。図34Bは、個人レース選択画面330におけるライバルキャラクタの配置の報知を説明する図である。

[0341] 「ライバルキャラクタの配置有無を決定する処理」により、ライバルキャラクタの配置が決定されると、図34Aに示すように、ゲーム画面320の個人レース操作部219に重畳して、ライバルキャラクタ報知表示321が表示される。

[0342] ライバルキャラクタ報知表示321が表示されている個人レース操作部219がタップされると、図34Bに示す個人レース選択画面330がディスプレイ26に表示される。個人レース選択画面330の個人レース選択操作部261のレース種目のうち、ライバルキャラクタの配置が決定されたレース種目（適合レース）には、「ライバルキャラクタ出走」と記されたライバルキャラクタ報知表示321が重畳表示される。

[0343] プレイヤは、ライバルキャラクタ報知表示321を確認することで、育成対象であるメインキャラクタを育成するゲームをプレイするか、ライバルキャラクタと勝負することで追加報酬を獲得するか選択することができ、育成ゲームの興趣性を向上させることができる。なお、本実施形態では、ライバ

ルキャラクタの配置が決定された場合、ディスプレイ 26 に図 34 A、図 34 B に示すライバルキャラクタ報知表示 321 を表示する例について説明したが、これに限定されず、ライバルキャラクタ報知表示 321 は、例えば、ライバルキャラクタのキャラクタ種類を特定できるテキストまたは画像を含んでもよい。

[0344] 本実施形態では、初期ターン区間、中期ターン区間、後期ターン区間それぞれの最終ターン終了時、メインキャラクタが所定条件を達成している場合、ボーナスイベントが発生する。所定条件は、例えば、勝利ポイントが目標ポイントを一定値以上超えて達成されること、所定の難易度（例えば、G1）のレースで 1 着を所定回数以上獲得していること、ライバルキャラクタに所定回数以上勝利していることなどである。

[0345] ボーナスイベントは、低ボーナスイベントと、高ボーナスイベントを含み、所定条件の達成状況に応じて発生するボーナスイベントの種類が変化する。低ボーナスイベントは、例えば、メインキャラクタに設定される固有のスキルをレベルアップさせるイベントである。高ボーナスイベントは、例えば、メインキャラクタに設定される固有のスキルをレベルアップさせるイベントに加え、メインキャラクタのパラメータを所定値アップさせるイベント、および、スキルポイントを所定値アップさせるイベントである。

[0346] 本実施形態では、所定条件のうち基本条件のみを達成している場合、低ボーナスイベントが発生し、所定条件のうち基本条件に加えて特定条件を達成している場合、高ボーナスイベントが発生する。高ボーナスイベントは、ターン区間の種別に基づいて、イベントの内容が変化する。

[0347] 例えば、ターン区間の種別が初期ターン区間である場合、発生する高ボーナスイベントは、メインキャラクタに設定される固有のスキルをレベルアップさせ、メインキャラクタのパラメータのうちランダムで 1 種類のパラメータを所定値（例えば +10）アップさせ、スキルポイントを所定値（例えば +20）アップさせる。

[0348] また、ターン区間の種別が中期ターン区間である場合、発生する高ボーナ

スイベントは、メインキャラクタに設定される固有のスキルをレベルアップさせ、メインキャラクタの全パラメータを所定値（例えば+5）アップさせ、スキルポイントを所定値（例えば+30）アップさせる。

[0349] また、ターン区間の種別が後期ターン区間である場合、発生する高ボーナスイベントは、メインキャラクタに設定される固有のスキルをレベルアップさせ、メインキャラクタの全パラメータを所定値（例えば+10）アップさせ、スキルポイントを所定値（例えば+30）アップさせる。

[0350] また、本実施形態では、上述したターン区間の終了時に発生するボーナスイベントとは別に、メインキャラクタが特殊条件を達成している場合にもボーナスイベントが発生する。特殊条件は、例えば、メインキャラクタが個人レースのうち特定レースを1着で勝利することである。具体的に、特殊条件は、特定の場、および、特定の距離が設定されている個人レースにおいて1着を所定回数獲得することや、特定の地域の個人レースにおいて1着を所定回数獲得することや、難易度の高いG1レースのうち特定のレースを1着で勝利することなどである。ボーナスイベントは、例えば、メインキャラクタのパラメータを所定値アップさせるイベントである。

[0351] 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や規定のターン区間ごとに設定される目標ポイント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。

[0352] ここで、育成ゲームが終了すると、育成ゲームで育成したメイン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。

[0353] 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、個人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。

[0354] 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。

[0355] 図35Aは、育成完了画面340を説明する第1の図である。図35Bは、育成完了画面340を説明する第2の図である。図35Cは、育成完了画面340を説明する第3の図である。育成ゲームが終了すると、図35Aに示すように、育成完了画面340がディスプレイ26に表示される。育成完了画面340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35Bに示すように、評価点が表示される。

[0356] また、評価点が表示されてから所定時間が経過すると、図35C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340に表示される。このとき、育成完了画面340には、クローズ操作部331が設けられる。クローズ操作部331がタップされると、育成完了画面340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。

[0357] なお、育成ゲームが終了すると、メイン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340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。

[0358] 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メイン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。特に、本実施形態では、メインキャラクタが同じ場合であっても、育成ゲームで用いるサポートカードを異ならせることで、多様な能力を有する育成キャラクタを生成することができる。

[0359] しかしながら、各キャラクタには、距離適性等、キャラクタの特性が設定されているため、各キャラクタの育成に最適なサポートカードが大体定まってしまう。つまり、各キャラクタをメインキャラクタとして育成する際に、使用するサポートカードを大きく変更するのは難しい。その結果、同一のキャラクタを繰り返し育成する意欲が低下するおそれがある。

[0360] そこで、本実施形態では、育成ゲーム外において、キャラクタの強化を可能とすることで、プレイヤのゲーム意欲の向上が図られている。以下に、キャラクタの強化機能について説明する。

[0361] 図36Aは、強化項目選択画面400を説明する図である。図36Bは、キャラクタレベル強化画面410を説明する図である。図36Cは、ステータスレベル強化画面420を説明する図である。図36Dは、ヒントレベル強化画面430を説明する図である。育成ゲーム外において、メニューバー102の強化画面選択操作部102bがタップされると、図36Aに示す強化項目選択画面400がディスプレイ26に表示される。

[0362] 強化項目選択画面400には、キャラクタレベル選択タブ401、ステータスレベル選択タブ402、ヒントレベル選択タブ403が設けられる。キ

キャラクタレベル選択タブ401がタップされると、キャラクタレベル強化画面410が表示される。また、ステータスレベル選択タブ402がタップされると、ステータスレベル強化画面420が表示される。また、ヒントレベル選択タブ403がタップされると、ヒントレベル強化画面430が表示される。

[0363] 図36Bに示すキャラクタレベル強化画面410は、プレイヤーが所持するキャラクタのキャラクタレベルを強化するための画面である。キャラクタレベル強化画面410には、プレイヤーが所持するキャラクタに対応するキャラクタアイコン411が一覧表示される。いずれかのキャラクタアイコン411がタップされると、タップされたキャラクタアイコン411に対応するキャラクタが仮選択状態となる。

[0364] キャラクタレベル強化画面410には、所持スキル表示欄412が設けられる。所持スキル表示欄412には、仮選択状態のキャラクタの所持スキルが表示される。ここで、本実施形態では、メインキャラクタとなり得るキャラクタのパラメータとして、キャラクタレベルが設けられている。キャラクタレベルは、レベル1～5の5段階が設けられており、プレイヤーは、キャラクタレベル強化アイテムを使用することで、キャラクタレベルを最大でレベル5まで強化（上昇）させることができる。

[0365] また、各キャラクタには、キャラクタレベルに応じた所持スキルが設けられている。上記したように、所持スキルは、育成ゲーム中にスキルポイントを消費することで獲得済みスキルとすることができる。各キャラクタには、キャラクタレベルに応じた4つの所持スキルが設けられるが、これら4つの所持スキルには、それぞれ解放レベルが設定されている。具体的には、4つの所持スキルには、それぞれキャラクタレベル2～5のいずれかが解放レベルとして設定されている。

[0366] 各キャラクタには、キャラクタレベルに拘わらず、当初より解放済みの複数の所持スキルと、キャラクタレベルに応じて解放される所持スキルとが設けられている。プレイヤーは、キャラクタレベルを強化することで、キャラク

タレベルに紐付けられた所持スキルを解放することができる。

[0367] 例えば、キャラクタレベルがレベル2に強化されると、当該キャラクタの所持スキルのうち、解放レベルがレベル2に設定された所持スキルが解放される。同様に、キャラクタレベルがレベル3に強化されると、解放レベルがレベル3に設定された所持スキルが解放される。このようにして、キャラクタレベルがレベル5に強化されると、当該キャラクタの4つ全ての所持スキルが解放される。このように、キャラクタレベルを強化することで、キャラクタの所持スキルが増加する。したがって、キャラクタレベルが強化されたキャラクタをメインキャラクタとして育成ゲームをプレイすると、獲得可能なスキルが増加する。

[0368] なお、育成ゲームでは、キャラクタに紐付けられた所持スキルのうち、解放済みの所持スキルについてのみイベントが発生する。プレイヤは、イベントが発生することで、解放済みの所持スキルを獲得済みスキルとすることができる。キャラクタに紐付けられた所持スキルのうち、未解放の所持スキルについてはイベントが発生しないため、プレイヤは、原則として、未解放の所持スキルを獲得することはできない。

[0369] ただし、上記したように、所持スキルは、サポートカードにも紐付けられている。キャラクタに紐付けられ、かつ、キャラクタレベルに応じて解放される所持スキルの中には、サポートカードにも紐付けられているものがある。このように、キャラクタとサポートカードとの双方に紐付けられた所持スキルについては、仮に、キャラクタレベルが、当該所持スキルの解放レベルに達していなかったとしても、サポートカードイベントの発生により、当該所持スキルを獲得することができる。

[0370] 図36Bには、キャラクタレベルがレベル4のキャラクタの仮選択状態を示している。キャラクタレベルがレベル4の場合、図36Bに示すように3つの所持スキルが解放されており、解放レベルがレベル5に設定された所持スキルは未解放となっている。所持スキル表示欄412においては、解放済みの所持スキルに対してチェックマークが記され、未解放の所持スキルは、

グレースアウトして表示されている。

[0371] キャラクターレベル強化画面410の下部には、リターン操作部413および決定操作部414が設けられる。キャラクターレベル強化画面410においてリターン操作部413がタップされると、強化項目選択画面400が表示される。キャラクターレベル強化画面410において決定操作部414がタップされると、不図示のキャラクターレベル強化確認画面が表示される。

[0372] 詳しい説明は省略するが、キャラクターレベル強化確認画面には、仮選択状態のキャラクターのキャラクターレベルを強化させるのに必要となるキャラクターレベル強化アイテムの種類および数と、現在の所持数とが表示される。要求されるキャラクターレベル強化アイテムをプレイヤーが所持している場合、プレイヤーの強化操作が受け付けられ、キャラクターレベルが強化される。

[0373] 図36Cに示すステータスレベル強化画面420は、プレイヤーが所持するキャラクターのステータスレベルを強化するための画面である。ステータスレベル強化画面420には、キャラクターレベル強化画面410と同様、プレイヤーが所持するキャラクターに対応するキャラクターアイコン411が一覧表示される。ステータスレベル強化画面420には、能力パラメータ表示欄422が設けられる。能力パラメータ表示欄422には、仮選択状態のキャラクターの能力パラメータの初期値が表示される。

[0374] ここで、本実施形態では、メインキャラクターとなり得るキャラクターのパラメータとして、ステータスレベルが設けられている。ステータスレベルは、レベル1～5の5段階が設けられており、プレイヤーは、ステータスレベル強化アイテムを使用することで、ステータスレベルを最大でレベル5まで強化することができる。

[0375] 上記したように、各キャラクターには、1つの獲得済みスキルが設けられている。キャラクターが有する1つの獲得済みスキルは、スキルレベルが3段階設けられており、ステータスレベルの上昇に伴って、獲得済みスキルのスキルレベルも上昇する。例えば、ステータスレベルが1～3の場合、獲得済みスキルのスキルレベルは1であり、ステータスレベルが4の場合、獲得済み

スキルのスキルレベルは2であり、ステータスレベルが5の場合、獲得済みスキルのスキルレベルは3となる。スキルレベルが高くなるほど、獲得済みスキルが発動した際の効果が大きくなる。

[0376] また、キャラクタのステータスレベルが高くなるほど、能力パラメータの初期値が高くなる。したがって、ステータスレベルを強化するほど、より能力の高い育成キャラクタが生成されやすくなる。能力パラメータ表示欄422には、現在のステータスレベルに対応する能力パラメータの初期値が表示される。

[0377] なお、ステータスレベル強化画面420の下部には、リターン操作部413および決定操作部414が設けられる。ステータスレベル強化画面420においてリターン操作部413がタップされると、強化項目選択画面400が表示される。ステータスレベル強化画面420において決定操作部414がタップされると、不図示のステータスレベル強化確認画面が表示される。

[0378] 詳しい説明は省略するが、ステータスレベル強化確認画面には、仮選択状態のキャラクタのステータスレベルを強化するのに必要となるステータスレベル強化アイテムの種類および数と、現在の所持数とが表示される。要求されるステータスレベル強化アイテムをプレイヤーが所持している場合、プレイヤーの強化操作が受け付けられ、キャラクタのステータスレベルが強化される。

[0379] 図36Dに示すヒントレベル強化画面430は、キャラクタの所持スキルのヒントレベルを強化するための画面である。ヒントレベル強化画面430には、プレイヤーが所持するキャラクタに対応するキャラクタアイコン411が一覧表示される。いずれかのキャラクタアイコン411がタップされると、タップされたキャラクタアイコン411に対応するキャラクタが仮選択状態となる。

[0380] ヒントレベル強化画面430には、スキルヒントレベル表示欄432が設けられる。スキルヒントレベル表示欄432には、仮選択状態のキャラクタの所持スキルが表示される。ここで、本実施形態では、キャラクタが有する

所持スキルに対して、パラメータとしてヒントレベルが紐付けられている。ヒントレベルは、レベル0～3の4段階が設けられており、プレイヤーは、ヒントレベル強化アイテムを使用することで、各所持スキルのヒントレベルを最大でレベル3まで強化することができる。

[0381] ただし、ヒントレベルを強化することができる所持スキルは、解放済みの所持スキルに限られる。スキルヒントレベル表示欄432には、当初より解放済みの所持スキルと、キャラクターレベルの強化によって解放された所持スキルとが表示される。なお、スキルヒントレベル表示欄432において、未解放の所持スキルが表示されてもよい。この場合、解放済みの所持スキルと、未解放の所持スキルとが識別可能に表示されるとよい。

[0382] また、ここでは、解放済みの全ての所持スキルについて、ヒントレベルを強化可能とするが、キャラクターレベルに応じて解放される所持スキルについてのみ、ヒントレベルを強化可能としてもよい。あるいは、キャラクターの所持スキルの一部についてのみ、ヒントレベルを強化可能としてもよい。

[0383] 各所持スキルには、育成ゲーム中に獲得するために必要となるスキルポイントが設定されている。ヒントレベルには、所持スキルを獲得する際に必要となるスキルポイントの割引率が設定されており、ヒントレベルが高くなるほど、割引率が高くなる。すなわち、所持スキルのヒントレベルが高いほど、当該所持スキルを獲得するために必要となるスキルポイントが小さくなる。

[0384] なお、ヒントレベルの初期値はレベル0である。スキルヒントレベル表示欄432においては、ヒントレベルがレベル1以上の所持スキルに対して、ヒントレベルを識別可能なアイコンが表示される。

[0385] ヒントレベル強化画面430の下部には、リターン操作部413および決定操作部414が設けられる。ヒントレベル強化画面430においてリターン操作部413がタップされると、強化項目選択画面400が表示される。ヒントレベル強化画面430において決定操作部414がタップされると、ヒントレベル強化確認画面430Aが表示される。

[0386] 図37は、ヒントレベル強化確認画面430Aを説明する図である。ヒントレベル強化確認画面430Aにおいては、ヒントレベル強化画面430で表示されるキャラクタアイコン411に代えて、所持スキルアイコン434が表示される。所持スキルアイコン434は、仮選択状態のキャラクタの解放済みの所持スキルごとに設けられる。プレイヤは、所持スキルアイコン434が表示される領域において、上下方向にスワイプ操作を行うことで、解放済みの全ての所持スキルに対応する所持スキルアイコン434を確認することができる。

[0387] 所持スキルアイコン434には、所持スキルの名称と、育成ゲームにおいて獲得するために必要なスキルポイントとが表示される。また、現段階において、ヒントレベルがレベル1以上の所持スキルに対応する所持スキルアイコン434には、現在のヒントレベルと、割引率とが併せて表示される。

[0388] プレイヤは、所持スキルアイコン434をタップすることで、スキルヒントを強化する対象の所持スキルを選択することができる。いずれかの所持スキルアイコン434がタップされた後、ヒントレベル強化確認画面430Aの下部に設けられる確定操作部436がタップされると、不図示の最終確認画面が表示される。詳しい説明は省略するが、最終確認画面には、選択中の所持スキルのヒントレベルを強化するのに必要となるヒントレベル強化アイテムの種類および数と、現在の所持数とが表示される。要求されるヒントレベル強化アイテムをプレイヤが所持している場合、プレイヤの強化操作が受け付けられ、所持スキルのヒントレベルが強化される。

[0389] 図38Aは、所持スキルとヒントレベルとの関係を説明する図である。図38Bは、ヒントレベル強化アイテムを説明する図である。図38Aに示すように、キャラクタに設定される所持スキルには、獲得に必要なスキルポイントが設定されている。例えば、所持スキルaのヒントレベルがレベル0の場合、当該所持スキルを獲得するのに必要なスキルポイントは180である。また、所持スキルaのヒントレベルが1段階上がるにつれて、獲得に必要なスキルポイントは、162、144、126と小さくなる。

[0390] このように、所持スキルを獲得するのに必要なスキルポイントは、ヒントレベルが１段階上がるにつれて、１０％ずつ割り引かれる。なお、ここでは、所持スキルごとに、各ヒントレベルに必要なスキルポイントが紐付けられて記憶されていることとする。ただし、各所持スキルの初期値（スキルヒントがレベル０のときに必要となるスキルポイント）と、ヒントレベルごとの割引率とが別個に記憶されてもよい。この場合、所持スキルの初期値に割引率を乗じたスキルポイントが算出されればよい。

[0391] また、図３８Ｂに示すように、各所持スキルには、ヒントレベルの強化に必要となるヒントレベル強化アイテムが、ヒントレベルごとに設定されている。ここでは、ヒントレベルが高くなるほど、必要なヒントレベル強化アイテム数が多くなる。ただし、ヒントレベルと、ヒントレベル強化アイテム数との関係は一例に過ぎず、適宜設定可能である。

[0392] なお、キャラクタレベル強化アイテム、ステータスレベル強化アイテムおよびヒントレベル強化アイテムは、いずれも育成ゲームのプレイ中、あるいは、育成ゲームの完了時に、報酬としてプレイヤに付与される。すなわち、プレイヤは、育成ゲームをプレイすることで、各強化アイテムを獲得することができる。これにより、育成ゲームを繰り返しプレイすることへの動機付けがなされる。ただし、各強化アイテムは、例えば、定期的にあるいは期間イベントの開催期間中等に、無償でプレイヤに付与されてもよい。あるいは、プレイヤは、所定のゲーム内通貨や他のアイテムと引き換えに、各強化アイテムを獲得可能であってもよい。

[0393] 図３９Ａは、キャラクタ情報を説明する図である。プレイヤ端末１およびサーバ１０００には、プレイヤごとのプレイヤ情報が記憶される。プレイヤ情報には、プレイヤが育成した育成キャラクタに係る情報や、メインキャラクタとなり得るキャラクタに係る情報とが含まれる。プレイヤが所持可能な各キャラクタには、キャラクタＩＤが設けられている。

[0394] プレイヤ端末１およびサーバ１０００に記憶されるプレイヤ情報では、キャラクタＩＤごとに所持情報が紐付けられている。所持情報は、キャラクタ

を所持しているか否かを識別する情報である。例えば、0001、0003のキャラクタIDには、それぞれ所持を示す情報が紐付けられ、0002のキャラクタIDには、未所持を示す情報が紐付けられている。

[0395] また、キャラクタIDには、キャラクタレベルとステータスレベルとが紐付けて記憶される。プレイヤーは、所持しているキャラクタについてのみ、キャラクタレベルおよびステータスレベルを強化することができる。なお、各キャラクタには、キャラクタレベルおよびステータスレベルの初期値が設定されている。ここでは、キャラクタレベルおよびステータスレベルの初期値は、1または2のいずれかである。

[0396] 図39Bは、キャラクタのスキル情報を説明する図である。プレイヤー情報には、各キャラクタのスキル情報が含まれる。図39Bには、例えば、0001のキャラクタIDに紐付けられるスキル情報が示されている。キャラクタIDには、キャラクタが有するスキル（獲得済みスキルおよび所持スキル）の種別（具体的にはスキルID）ごとに、解放情報およびヒントレベルが紐付けて記憶されている。

[0397] 解放情報は、キャラクタが有する獲得済みスキルおよび所持スキルの解放有無を示す情報である。獲得済みスキルには、必ず解放を示す情報が紐付けられている。また、キャラクタレベルが解放レベルに達していないスキルには、未解放を示す情報が紐付けられている。一方、キャラクタレベルが解放レベルに達すると、解放を示す情報に解放情報が更新される。また、当初より解放済みの所持スキルについても、解放を示す情報が紐付けられている。

[0398] また、スキル情報には、ヒントレベルが含まれており、プレイヤーがヒントレベルを強化すると、キャラクタIDに紐付けられて記憶されるヒントレベルが更新される。なお、プレイヤーは、解放済みの所持スキルについてのみヒントレベルを強化することができる。したがって、未解放の所持スキルについては、ヒントレベルがレベル0となっている。

[0399] 次に、上記の育成ゲームを実行するためのプレイヤー端末1およびサーバ1000の機能的構成について説明する。

[0400] (プレイヤー端末1の機能的構成)

図40は、プレイヤー端末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。

[0401] 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、キャラクタ強化プログラム703が含まれる。なお、図40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。

[0402] データ記憶領域12b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750、ゲーム情報記憶部751が設けられている。なお、データ記憶領域12b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751に記憶される。

[0403] 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751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751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、メイン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750に記憶される。

[0404] CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域12bの各記憶部のデータを更新する。そして、CPU10は、プログラム記憶領域12a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1Aとして機能させる。端末側ゲーム制御部1Aは、情報設定処理部700a、

育成ゲーム実行部 701a、育成完了時処理部 702a、キャラクタ強化部 703a を含む。

[0405] 具体的には、CPU 10は、情報設定処理プログラム 700を動作させ、コンピュータを情報設定処理部 700aとして機能させる。同様に、CPU 10は、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、キャラクタ強化プログラム 703を動作させ、それぞれ育成ゲーム実行部 701a、育成完了時処理部 702a、キャラクタ強化部 703aとして機能させる。

[0406] 情報設定処理部 700a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 750に記憶する。また、情報設定処理部 700aは、プレイヤー情報記憶部 750の情報を更新した場合、更新情報をサーバ 1000に送信する。

[0407] 育成ゲーム実行部 701a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。

[0408] 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。

[0409] キャラクタ強化部 703aは、プレイヤーの操作に基づき、キャラクタのキャラクタレベル、ステータスレベルおよびヒントレベルを更新する。

[0410] (サーバ 1000の機能的構成)

図 41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。

[0411] 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 11

02、キャラクタ強化プログラム1103が含まれる。なお、図41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。

[0412] 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。

[0413] CPU1010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、CPU1010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1000A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、キャラクタ強化部1103aを含む。

[0414] 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、キャラクタ強化プログラム1103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、キャラクタ強化部1103aとして機能させる。

[0415] 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。

[0416] 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。

[0417] 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。

[0418] キャラクタ強化部 1103a は、プレイヤーの操作に基づき、キャラクタのキャラクタレベル、ステータスレベルおよびヒントレベルを更新する。

[0419] 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、育成ゲーム終了処理部 702a、キャラクタ強化部 703a 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、キャラクタ強化部 1103a 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。

[0420] 上記のプレイヤー端末 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。ここでは、まず、育成ゲームに係る処理について説明し、その後、キャラクタを強化する強化処理について説明する。

[0421] (プレイヤー端末 1 およびサーバ 1000 の処理)

〈育成ゲームに係る処理〉

図 42 は、育成ゲームに係るプレイヤー端末 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、プレイヤー端末 1 における処理を Pn (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。

[0422] 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)。

[0423] 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。

[0424] 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が入力されると、育成ゲーム実行部701aは、準備段階処理(P6)を実行する。また、この準備段階処理中には、プレイヤ端末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。

[0425] 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、プレイヤ端末1における育成段

階処理（P 7）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、プレイヤー端末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、プレイヤー端末１における育成段階処理（P 7）で遂行されてもよい。

[0426] 図４３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１１０１a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）を実行し、ターン開始時でなければ、ターン中処理（S 20）を実行する。

[0427] 図４４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。図４４に示すように、まず、サーバ１０００の育成ゲーム実行部１１０１aは、第１イベント発生有無決定処理を実行する（S 10-1）。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。そして、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（S 10-2）。具体的に、育成ゲーム実行部１１０１aは、図２７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。

[0428] 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（パラメータ変更要素）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あるいはサポートキャラクタに対応するサポートカード（使用ゲーム媒体）IDを紐付ける処理を実行してもよい。

[0429] つぎに、育成ゲーム実行部１１０１aは、能力パラメータ決定処理を実行する（S 10-3）。能力パラメータ決定処理では、各トレーニングが実行され、成功した場合のメインキャラクタの能力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1101aは、図28Aに示すトレーニングレベルテーブル、図28B、図28Cに示す上昇固定値テーブル、図28Dに示すボーナス加算率テーブルを参照して、すべてのトレーニング項目に対してトレーニングが成功した場合におけるメインキャラクタの能力パラメータの上昇値を決定する。また、育成ゲーム実行部1101a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を不図示の体力テーブルを参照して決定する。また、育成ゲーム実行部1101aは、メイン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。

[0430] そして、育成ゲーム実行部1101aは、第2イベント発生有無決定処理を実行する(S10-4)。具体的に、育成ゲーム実行部1101aは、図29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。具体的に、サポートキャラクタ抽選処理(S10-2)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。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(特典)の付与を可能とするか否か決定するための付与抽選を行う。

[0431] また、育成ゲーム実行部1101aは、ライバル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、ライバルキャラクタを各適合レースに配置するか否かを抽選により決定する。

[0432] 育成ゲーム実行部1101aは、S10-1~S10-5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(S10-6)。

[0433] 図45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（P 2 0）を実行する。

[0434] 図 4 6 は、プレイヤ端末 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。図 4 6 に示すように、まず、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、サーバ 1 0 0 0 のゲーム情報記憶部 1 1 5 1 にアクセスし、サーバ 1 0 0 0 から S 1 0 - 1 ~ S 1 0 - 6 における抽選結果に関する情報を含むゲーム情報を受信する（P 1 0 - 1）。

[0435] そして、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、育成段階処理に係る各種コマンドをプレイヤに選択可能とするためのコマンド処理を実行する（P 1 0 - 2）。具体的に、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、例えば、図 1 9 に示す選択項目テーブルを参照し、現在のターン数に基づいて、レスト操作部 2 1 5、トレーニング操作部 2 1 6、スキル操作部 2 1 7、お出かけ操作部 2 1 8、個人レース操作部（特定コマンド）2 1 9、ショップ操作部 2 2 0、アイテム操作部 2 2 1 等の各種コマンドをプレイヤに選択可能とする処理を行う。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、個人レース操作部 2 1 9 に紐付く複数の個人レース選択操作部（サブコマンド）2 6 1 をプレイヤに選択可能とする処理を行う。

[0436] また、コマンド処理において、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、各トレーニング項目に対応するスピード操作部 2 4 1、スタミナ操作部 2 4 2、パワー操作部 2 4 3、根性操作部 2 4 4、賢さ操作部 2 4 5 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 7 0 1 a 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。

[0437] コマンド処理が完了すると、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、表示制御処理を実行する（P 1 0 0）。

[0438] 図 4 7 は、表示制御処理を説明するフローチャートである。図 4 7 に示すように、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、第 1 所定条件が成立しているか否かを判定する第 1 所定条件判定処理を実行する（P 1 0 0 - 1）。第 1 所定条件判定処理は、S 1 0 - 5 のライバルキャラクタ抽選処理の結果に基づいて、ライバルキャラクタの配置決定の有無を判定する処理である。育成ゲーム実

行部 701a は、ライバルキャラクタの配置が決定された場合、第 1 所定条件が成立したと判定し、ライバルキャラクタの配置が決定されない場合、第 1 所定条件が成立しないと判定する。また、第 1 所定条件判定処理は、現在のターンに選択可能なレースの中に特定レースが含まれるか否かを判定する処理である。特定レースは、例えば、期間限定イベントが開催された際に上述した特殊アイテムを獲得することが可能なレースである。つまり、第 1 所定条件判定処理では、現在のターンに選択可能なレース（サブコマンド）の種別に基づいて、第 1 所定条件が成立しているか否かを判定する。育成ゲーム実行部 701a は、選択可能なレースの中に特定レースが含まれる場合、第 1 所定条件が成立したと判定し、特定レースが含まれない場合、第 1 所定条件が成立しないと判定する。

[0439] 第 1 所定条件が成立していない場合（P100-1のNO）、育成ゲーム実行部 701a は、ライバルキャラクタ報知表示 321（特定画像）を非表示とし、ディスプレイ 26 にライバルキャラクタ報知表示 321 を表示させないよう制御する（P100-2）。

[0440] 一方、第 1 所定条件が成立している場合（P100-1のYES）、育成ゲーム実行部 701a は、ディスプレイ 26 にライバルキャラクタ報知表示 321（特定画像）を表示させる制御を行う（P100-3）。具体的に、育成ゲーム実行部 701a は、第 1 所定条件の成立に基づいて、個人レース操作部（特定コマンド）219 に紐付いたライバルキャラクタ報知表示 321 を表示する処理を実行する。ここでは、育成ゲーム実行部 701a は、サーバ 1000 でターン毎に実行される S10-5 のライバルキャラクタ抽選処理の抽選結果に基づいて、個人レース操作部 219 にライバルキャラクタ報知表示 321 を重畳表示するか否かを決定する。

[0441] また、育成ゲーム実行部 701a は、第 1 所定条件の成立に基づいて、1 または複数の個人レースに対応する個人レース選択操作部（サブコマンド）261 に紐付けてライバルキャラクタ報知表示 321 を表示する処理を実行する。具体的に、育成ゲーム実行部 701a は、メインキャラクタのパラメ

ータ（例えば、場適性および距離適性に係る適性パラメータ）に基づいて、個人レース選択操作部261のレース種目（サブコマンド）毎のライバルキャラクター報知表示321の表示の有無を決定する。

[0442] また、育成ゲーム実行部701aは、サーバ1000で実行されたS100-2のサポートキャラクター抽選処理の抽選結果に基づいて、ディスプレイ26に抽選結果を表示する（P100-4）。ここでは、育成ゲーム実行部701aは、各トレーニング項目（パラメータ変更要素）に紐付けられたサポートカード（使用ゲーム媒体）、および、サポートイベント（特典）の付与抽選の結果に関する情報をディスプレイ26に表示させる。

[0443] 図46に戻り、育成ゲーム実行部701aは、表示制御処理後、各種コマンドがプレイヤーにより選択操作された場合、サーバ1000に選択操作されたコマンドを示すコマンド情報を送信する（P10-3）。

[0444] 図48は、サーバ1000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48に示すように、プレイヤー端末1からコマンド情報が送信されると、育成ゲーム実行部1101aは、送信されたコマンド情報を受信する（S20-1）。

[0445] コマンド情報を受信すると、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーにより個人レース操作部219のコマンドが選択されたか否か判定する（S20-2）。個人レース操作部219のコマンドが選択された場合（S20-2のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、メインキャラクターを個人レース（所定ゲーム）に出走させる個人レース実行処理を行う（S100）。

[0446] 図49は、個人レース実行処理を説明するフローチャートである。図49に示すように、育成ゲーム実行部1101aは、メインキャラクターを出走させる個人レースにおいて第1所定条件が成立しているか否か判定する（S100-1）。第1所定条件が成立しない場合（S100-1のNO）、育成ゲーム実行部1101aは、メインキャラクターを出走させる個人レースに設定されているNPCのパラメータを設定値のまま維持する処理を実行する（S100-2）。

[0447] 一方、第1所定条件が成立している場合（S100-1のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、メインキャラクタを出走させる個人レースに設定されているNPCのうちライバルキャラクタと同一のキャラクタIDを有するNPCのパラメータを変更する処理を実行する（S100-3）。例えば、育成ゲーム実行部1101aは、ライバルキャラクタと同一のキャラクタIDを有する通常NPCの能力パラメータを所定倍（例えば、1.1倍）し、パラメータ変更後のNPCをライバルキャラクタとして個人レースに出走させる。換言すれば、育成ゲーム実行部1101aは、第1所定条件が成立していない個人レースにおいて、既定のパラメータ（所定のパラメータ）のNPCを用いて個人レースを実行し、第1所定条件が成立した個人レースにおいて、既定のパラメータを変更したNPCを用いて個人レースを実行する。

[0448] 図48に戻り、個人レース実行処理が終了すると、育成ゲーム実行部1101aは、個人レースのゲーム結果に基づいて、プレイヤーに報酬を付与する報酬付与処理を実行する（S200）。

[0449] 図50は、報酬付与処理を説明するフローチャートである。図50に示すように、育成ゲーム実行部1101aは、メインキャラクタを出走させた個人レースにおいて第1所定条件が成立しているか否かを判定する（S200-1）。第1所定条件が成立していない場合（S200-1のNO）、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーに基礎報酬（第1報酬）を付与する（S200-2）。基礎報酬は、ライバルキャラクタとの勝敗にかかわらずプレイヤーが得ることのできる報酬である。

[0450] 一方、第1所定条件が成立している場合（S200-1のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーに基礎報酬に加え追加報酬（第2報酬）を付与する（S200-3）。つまり、第1所定条件が成立した個人レースが実行された場合、個人レースのゲーム結果に基づいて、プレイヤーに追加報酬を付与する。追加報酬は、メインキャラクタがライバルキャラクタと勝敗を競う個人レースに出走した際に獲得できる報酬である。なお、追加報酬

として、アイテムの付与にかかわらず、第2イベントなどのイベントを発生させてもよい。

[0451] 図48に戻り、個人レース操作部219が選択されていない場合（S20-2のNO）、育成ゲーム実行部1101aは、トレーニング操作部216のコマンドがプレイヤーにより選択されたか否かを判定する（S20-3）。トレーニング操作部216のコマンドが選択された場合（S20-3のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、トレーニング実行処理を行う（S20-4）。

[0452] 具体的に、育成ゲーム実行部1101aは、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のいずれかのトレーニング項目が選択されたか否かを判定する。育成ゲーム実行部1101aは、選択されたトレーニング項目に対して、トレーニングの成功判定を行う。トレーニングに成功した場合、育成ゲーム実行部1101aは、例えば、トレーニング項目に応じてメインキャラクタの能力パラメータの数値を上昇させる処理を行う。より具体的に、トレーニングに成功した場合、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーにより選択されたトレーニング項目に紐付けられたサポートカード、および、サポートイベントの付与の有無に基づき、メインキャラクタの能力パラメータの数値を上昇させる処理を実行する。また、トレーニングに失敗した場合、育成ゲーム実行部1101aは、例えば、トレーニング項目に応じてメインキャラクタの能力パラメータの数値を減少させる処理を行う。このように、育成ゲーム実行部1101aは、トレーニング項目およびトレーニング項目の成功判定に応じてメインキャラクタのパラメータを変更する。

[0453] 一方、トレーニング操作部216が選択されていない場合、（S20-3のNO）、育成ゲーム実行部1101aは、キャラ再配置アイテムの使用コマンドが選択されたか否かを判定する（S20-5）。ここでは、育成ゲーム実行部1101aは、キャラ再配置アイテムが使用されたか否かを判定する第2所定条件判定処理を行う。育成ゲーム実行部701aは、キャラ再配置

アイテムが使用されたと判定した場合、第2所定条件が成立したと判定し、キャラ再配置アイテムが使用されていないと判定した場合、第2所定条件が成立しないと判定する。

[0454] キャラ再配置アイテムの使用コマンドが選択された場合（S20-5のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、再抽選処理を行う（S20-6）。具体的に、育成ゲーム実行部1101aは、キャラ再配置アイテムが使用された場合、サポートカードの第2イベントの有無を維持させたまま、サポートカードとトレーニング項目との紐付けを再抽選する処理を実行する。具体的に、キャラ再配置アイテムの使用時において、一の乱数が再抽選され、再抽選された乱数と図27に示す配置有無テーブルに基づいて、各サポートキャラクタの各トレーニング項目への配置が再決定される。このとき、再抽選後のサポートキャラクタのトレーニング項目への配置位置が、再抽選前のサポートキャラクタのトレーニング項目への配置位置（すなわち、サポートキャラクタ抽選処理（S10-2）で決定された配置位置）と同じである場合、乱数の再抽選が再度行われる。そして、再び、再抽選された乱数と図27に示す配置有無テーブルに基づいて、各サポートキャラクタの各トレーニング項目への配置が再決定される。この処理は、再抽選後のサポートキャラクタのトレーニング項目への配置位置が、再抽選前のサポートキャラクタのトレーニング項目への配置位置（すなわち、サポートキャラクタ抽選処理（S10-2）で決定された配置位置）と異なるまで繰り返し実行される。また、キャラ再配置アイテムの使用時において、第2イベント発生有無決定処理（S10-4）で抽選により選択された乱数と第2イベントテーブルに基づいて、第2イベントの発生有無が再抽選される。ここでは、第2イベント発生有無決定処理（S10-4）で使用された乱数と同一の乱数、および、同一の第2イベントテーブルが使用されて再抽選が行われるため、キャラ再配置アイテム使用後に再抽選される第2イベントは、第2イベント発生有無決定処理（S10-4）で発生が決定された第2イベントと同じ結果となる。一方、個人レース操作部219、トレーニング操作部216、キャラ再配

置アイテムの使用以外のコマンドが選択された場合（S 2 0 - 5 の N O）、詳細な説明は省略するが各コマンドに対応する各種処理が実行される。

[0455] そして、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、S 1 0 0 で実行された個人レース実行処理のレース結果に関する情報、S 2 0 0 で実行された報酬付与処理の報酬結果に関する情報、S 2 0 - 4 で実行されたトレーニング結果に関する情報、S 2 0 - 5 で実行された第 2 所定条件判定処理の結果に関する情報、S 2 0 - 6 で実行された再抽選処理の再抽選結果に関する情報を含むゲーム情報を、プレイヤ端末 1 が受信できるようにゲーム情報記憶部 1 1 5 1 に保存する（S 2 0 - 7）。

[0456] 図 5 1 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。図 5 1 に示すように、まず、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、サーバ 1 0 0 0 のゲーム情報記憶部 1 1 5 1 にアクセスし、サーバ 1 0 0 0 からレース結果、報酬結果、トレーニング結果、第 2 所定条件判定結果、再抽選結果に関する情報を含むゲーム情報を受信する（P 2 0 - 1）。

[0457] ゲーム情報受信後、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、表示制御処理を実行する（P 2 0 0）。

[0458] 図 5 2 は、表示制御処理を説明するフローチャートである。図 5 2 に示すように、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、第 2 所定条件が成立しているか否かを判定する（P 2 0 0 - 1）。第 2 所定条件が成立していない場合（P 2 0 0 - 1 の N O）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、サーバ 1 0 0 0 で実行された S 1 0 0 の個人レース実行処理や、S 2 0 - 4 のトレーニング実行処理や、その他の各種処理の結果に基づいて、ディスプレイ 2 6 にレース結果、報酬結果、トレーニング結果等を表示する（P 2 0 0 - 2）。

[0459] 一方、第 2 所定条件が成立している場合（P 2 0 0 - 1 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、サーバ 1 0 0 0 で実行された S 2 0 - 6 の再抽選処理の抽選結果に基づいて、ディスプレイ 2 6 に再抽選結果を表示する（P 2 0 0 - 3）。具体的に、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、各トレーニング項目に紐付けられたサポートカード、および、サポートカードに紐付けられた

サポートイベントの出現の有無に関する情報をディスプレイ 26 に表示させる。

[0460] 図 4 2 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、育成ゲーム実行部 701 a が育成ゲーム終了処理 (P 8) を実行する。育成ゲーム実行部 701 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 751 に記憶する。また、育成ゲーム実行部 701 a は、終了情報をサーバ 1000 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 1000 では、終了情報を受信すると、育成ゲーム終了処理部 1102 a が、育成ゲーム終了処理 (S 8) を実行する。

[0461] 以上の処理により、上記した育成ゲームが実現される。なお、上記したプレイヤー端末 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、プレイヤー端末 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。

[0462] <強化処理>

図 5 3 は、キャラクタの強化に係るプレイヤー端末 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。キャラクタレベル、ステータスレベルまたはヒントレベルを強化する強化操作 (キャラクタレベル強化確認画面、ステータスレベル強化確認画面および最終確認画面における操作) が入力されると、プレイヤー端末 1 において強化処理 (P 300) が実行される。

[0463] 図 5 4 は、プレイヤー端末 1 における強化処理を説明するフローチャートである。強化操作が入力されると、キャラクタ強化部 703 a は、入力された強化操作が、キャラクタレベルの強化を要求する操作であるかを判定する (P 300-1)。キャラクタレベルの強化を要求する操作が入力されると (P 300-1 の YES)、キャラクタ強化部 703 a は、キャラクタレベル強化情報をサーバ 1000 に送信する (P 300-2)。

[0464] また、ステータスレベルの強化を要求する強化操作が入力されると (P 300-3 の YES)、キャラクタ強化部 703 a は、ステータスレベル強化

情報をサーバ1000に送信する（P300-4）。

[0465] また、ヒントレベルの強化を要求する強化操作が入力されると（P300-5のYES）、キャラクタ強化部703aは、ヒントレベル強化情報をサーバ1000に送信する（P300-6）。

[0466] 図53に戻り、強化情報（キャラクタレベル強化情報、ステータスレベル強化情報、ヒントレベル強化情報）を受信すると、サーバ1000において、強化処理（S300）が実行される。

[0467] 図55は、サーバ1000における強化処理を説明するフローチャートである。キャラクタレベル強化情報を受信すると（S300-1のYES）、キャラクタ強化部1103aは、キャラクタレベルを強化するのに必要なキャラクタレベル強化アイテムを所持しているかを判定する（S300-2）。必要なキャラクタレベル強化アイテムを所持している場合（S300-2のYES）、キャラクタ強化部1103aは、プレイヤー情報記憶部1150に記憶されているプレイヤー情報を更新する（S300-3）。ここでは、キャラクタのキャラクタレベル、および、プレイヤーが所持するキャラクタレベル強化アイテムの所持数を更新する。また、キャラクタ強化部1103aは、S300-3で更新されたプレイヤー情報を示す更新情報を、プレイヤー端末1が受信可能にセットする（S300-4）。

[0468] また、キャラクタ強化部1103aは、ステータスレベル強化情報を受信すると（S300-5のYES）、ステータスレベルを強化するのに必要なステータスレベル強化アイテムを所持しているかを判定する（S300-6）。必要なステータスレベル強化アイテムを所持している場合（S300-6のYES）、キャラクタ強化部1103aは、プレイヤー情報記憶部1150に記憶されているプレイヤー情報を更新する（S300-7）。ここでは、キャラクタのステータスレベル、および、プレイヤーが所持するステータスレベル強化アイテムの所持数を更新する。また、キャラクタ強化部1103aは、S300-7で更新されたプレイヤー情報を示す更新情報を、プレイヤー端末1が受信可能にセットする（S300-8）。

[0469] また、キャラクタ強化部1103aは、ヒントレベル強化情報を受信すると(S300-9のYES)、ヒントレベルを強化するのに必要なヒントレベル強化アイテムを所持しているかを判定する(S300-10)。必要なヒントレベル強化アイテムを所持している場合(S300-10のYES)、キャラクタ強化部1103aは、プレイヤー情報記憶部1150に記憶されているプレイヤー情報を更新する(S300-11)。ここでは、キャラクタのヒントレベル、および、プレイヤーが所持するヒントレベル強化アイテムの所持数を更新する。また、キャラクタ強化部1103aは、S300-11で更新されたプレイヤー情報を示す更新情報を、プレイヤー端末1が受信可能にセットする(S300-12)。

[0470] なお、プレイヤー端末1とサーバ1000とでは、プレイヤーが所持する各種のアイテム数の同期が図られている。プレイヤー端末1では、必要数のアイテムを所持していない場合、強化操作が受け付けられない。したがって、必要数のアイテムを所持していないにも拘わらず、プレイヤー端末1からサーバ1000に強化情報が送信されることはない。ただし、プレイヤー端末1とサーバ1000との間で通信障害等が生じると、プレイヤー端末1のプレイヤー情報記憶部750に記憶されたプレイヤー情報と、サーバ1000のプレイヤー情報記憶部1150に記憶されたプレイヤー情報との間に齟齬が生じるおそれがある。

[0471] 仮に、強化情報を受信した際に、必要なアイテムを所持していない場合(S300-2のNO、S300-6のNO、S300-10のNO)、キャラクタ強化部1103aは、プレイヤー情報を更新せずに、エラー処理を実行する(S300-13)。

[0472] 図53に戻り、プレイヤー端末1が更新情報を受信すると、キャラクタ強化部703aは、プレイヤー情報記憶部750のプレイヤー情報を更新する。これにより、更新したキャラクタのキャラクタレベル、ステータスレベル、所持スキルごとのヒントレベルは、キャラクタのステータスとして、プレイヤー端末1およびサーバ1000の双方で保持される。

[0473] 以上のように、本実施形態によれば、プレイヤーは、キャラクタの所持スキルに紐付くヒントレベルを、育成ゲーム外で強化することができる。育成ゲーム外でヒントレベルを強化することで、プレイヤーは、強化後のヒントレベルで育成ゲームを開始することができる。これにより、育成ゲーム中に所持スキルを獲得する際に必要となるスキルポイントの消費値が小さくなる。これにより、例えば、ヒントイベント以外の目的でサポートカードを選択しやすくなり、サポートカードの選択の自由度が増す。その結果、多様な能力を有する育成キャラクタが育成可能となり、プレイヤーのゲーム意欲を向上させることができる。

[0474] 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。

[0475] 上記実施形態で説明したゲーム性、プレイヤー端末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ー端末1およびサーバ1000のいずれか一方または双方）に遂行させるものであればよい。

[0476] （コンピュータに遂行させる処理）

ポイント（一例として実施形態ではスキルポイント）の消費により獲得可能な能力情報（一例として実施形態ではスキル）、および、能力情報を獲得するためのポイントの消費値を示す初期消費ポイント情報（一例として実施形態ではヒントレベル）が紐付けられた1または複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択されたキャラクタを育成対象キャラクタに設定する処理（一例として実施形態ではP6またはS6）。

プレイヤーの操作に基づいて育成対象キャラクタのパラメータ（一例として実施形態では能力パラメータ、適性パラメータ、スキル）を変化させる処理、育成ゲーム中にポイントを付与する処理、および、育成対象キャラクタに

紐付けられた初期消費ポイント情報に基づき、付与されたポイントを消費して、育成対象キャラクタに紐付けられた能力情報を獲得可能とする処理を含む、育成ゲームを実行する処理（一例として実施形態ではP 7またはS 7）。

育成ゲーム外において、予め設定された特定条件（ヒントレベル強化アイテムの使用）が成立すると、特定条件の成立前に比べて、能力情報の獲得に必要なポイントの消費値が小さくなるように、キャラクタに紐付けられた初期消費ポイント情報を更新する処理（一例として実施形態ではP 300またはS 300）。

[0477] なお、上記実施形態では、能力情報の一例として、スキルポイントの消費によってスキルが獲得される場合について説明した。ただし、能力情報はスキルに限らない。例えば、能力情報は、スピードやスタミナ等、キャラクタに紐付けられた能力パラメータの初期値であってもよい。

[0478] また、上記実施形態では、特定条件の一例として、ヒントレベル強化アイテムが使用されることで、能力情報の獲得に必要なポイントの消費値が小さくなる場合について説明した。すなわち、育成ゲームを実行する処理は、特定アイテム（ヒントレベル強化アイテム）を付与する処理を含み、特定条件は、特定アイテムを使用することである場合について説明した。ただし、特定条件はこれに限らない。

[0479] 例えば、プレイヤは、キャラクタ抽選により当選したキャラクタを所持することができる場合に、同一のキャラクタの所持数が所定数以上になり、かつ、同一のキャラクタを素材として使用することが特定条件として設けられてもよい。この場合、特定条件が成立した際に、例えば、全ての所持スキルのヒントレベルが一律に上昇してもよいし、ヒントレベルを強化する所持スキルをプレイヤが選択可能としてもよい。

[0480] また、例えば、上記実施形態において、キャラクタレベルあるいはステータスレベルの強化に伴って、所定の所持スキルのヒントレベルが強化されてもよい。さらには、メインキャラクタとして育成ゲームが実行された回数、

あるいは、育成キャラクタの生成数が所定数以上になったことを特定条件としてもよい。

[0481] また、上記実施形態では、育成ゲーム外において、特定条件と異なる所定条件（一例として実施形態ではステータスレベル強化アイテムの使用）が成立すると、キャラクタに紐付けられ、ポイントの消費により獲得可能な能力情報を増加させる処理（一例として実施形態ではS 3 0 0－7）が実行される。ただし、上記実施形態において、キャラクタレベルおよびステータスレベルの強化機能は必須ではない。

[0482] 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

[0483] 1 プレイヤ端末
1 0 0 0 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] ポイントの消費により獲得可能な能力情報、および、前記能力情報を獲得するための前記ポイントの消費値を示す初期消費ポイント情報が紐付けられた1または複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択された前記キャラクタを育成対象キャラクタに設定する処理と、
- プレイヤーの操作に基づいて前記育成対象キャラクタのパラメータを変化させる処理、育成ゲーム中に前記ポイントを付与する処理、および、前記育成対象キャラクタに紐付けられた前記初期消費ポイント情報に基づき、付与された前記ポイントを消費して、前記育成対象キャラクタに紐付けられた前記能力情報を獲得可能とする処理を含む、育成ゲームを実行する処理と、
- 前記育成ゲーム外において、予め設定された特定条件が成立すると、前記特定条件の成立前に比べて、前記能力情報の獲得に必要な前記ポイントの消費値が小さくなるように、前記キャラクタに紐付けられた前記初期消費ポイント情報を更新する処理と、
- をコンピュータに遂行させる情報処理プログラム。
- [請求項2] 前記初期消費ポイント情報を更新する処理は、
- 更新した前記初期消費ポイント情報を前記キャラクタのステータスとして保持する、
- 請求項1に記載の情報処理プログラム。
- [請求項3] 前記育成ゲームを実行する処理は、特定アイテムを付与する処理を含み、
- 前記特定条件は、前記特定アイテムを使用することである、
- 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] 前記育成ゲーム外において、前記特定条件と異なる所定条件が成立すると、前記キャラクタに紐付けられ、前記ポイントの消費により獲得可能な前記能力情報を増加させる処理、
- をさらにコンピュータに遂行させる請求項1から3のいずれか1項に

記載の情報処理プログラム。

[請求項5]

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、

ポイントの消費により獲得可能な能力情報、および、前記能力情報を獲得するための前記ポイントの消費値を示す初期消費ポイント情報が紐付けられた1または複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択された前記キャラクタを育成対象キャラクタに設定する処理と、

プレイヤーの操作に基づいて前記育成対象キャラクタのパラメータを変化させる処理、育成ゲーム中に前記ポイントを付与する処理、および、前記育成対象キャラクタに紐付けられた前記初期消費ポイント情報に基づき、付与された前記ポイントを消費して、前記育成対象キャラクタに紐付けられた前記能力情報を獲得可能とする処理を含む、育成ゲームを実行する処理と、

前記育成ゲーム外において、予め設定された特定条件が成立すると、前記特定条件の成立前に比べて、前記能力情報の獲得に必要な前記ポイントの消費値が小さくなるように、前記キャラクタに紐付けられた前記初期消費ポイント情報を更新する処理と、

を遂行する情報処理方法。

[請求項6]

1 または複数のコンピュータを備え、

1 または複数の前記コンピュータが、

ポイントの消費により獲得可能な能力情報、および、前記能力情報を獲得するための前記ポイントの消費値を示す初期消費ポイント情報が紐付けられた1または複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択された前記キャラクタを育成対象キャラクタに設定する処理と、

プレイヤーの操作に基づいて前記育成対象キャラクタのパラメータを変化させる処理、育成ゲーム中に前記ポイントを付与する処理、および、前記育成対象キャラクタに紐付けられた前記初期消費ポイント情報に基づき、付与された前記ポイントを消費して、前記育成対象キャラクタに紐付けられた前記能力情報を獲得可能とする処理を含む、育成ゲームを実行する処理と、

ラクタに紐付けられた前記能力情報を獲得可能とする処理を含む、育成ゲームを実行する処理と、

前記育成ゲーム外において、予め設定された特定条件が成立すると、前記特定条件の成立前に比べて、前記能力情報の獲得に必要な前記ポイントの消費値が小さくなるように、前記キャラクタに紐付けられた前記初期消費ポイント情報を更新する処理と、
を遂行する情報処理システム。

[図1]

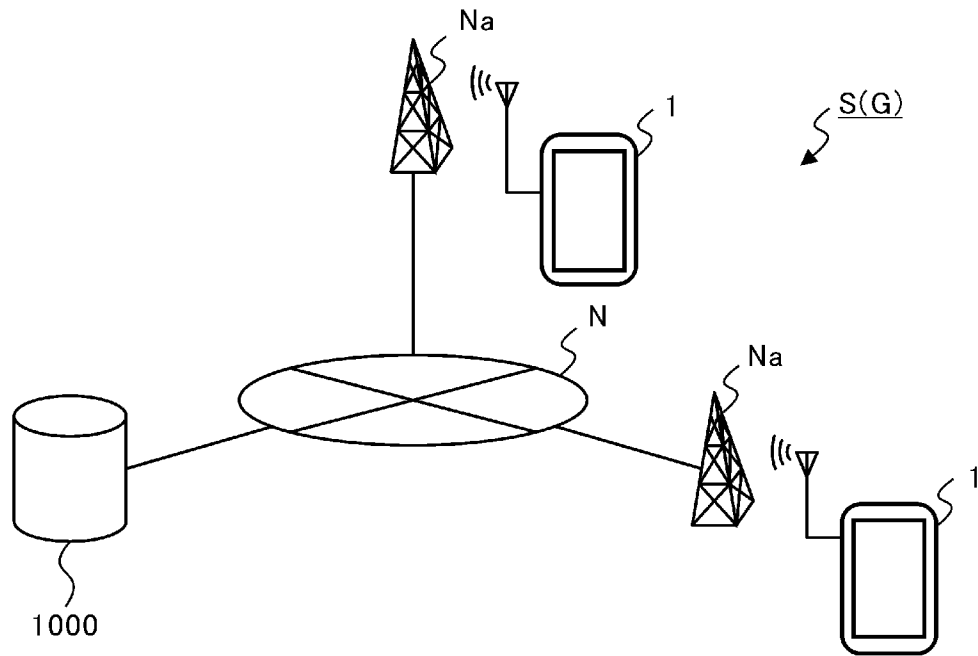


FIG. 1

[図2]

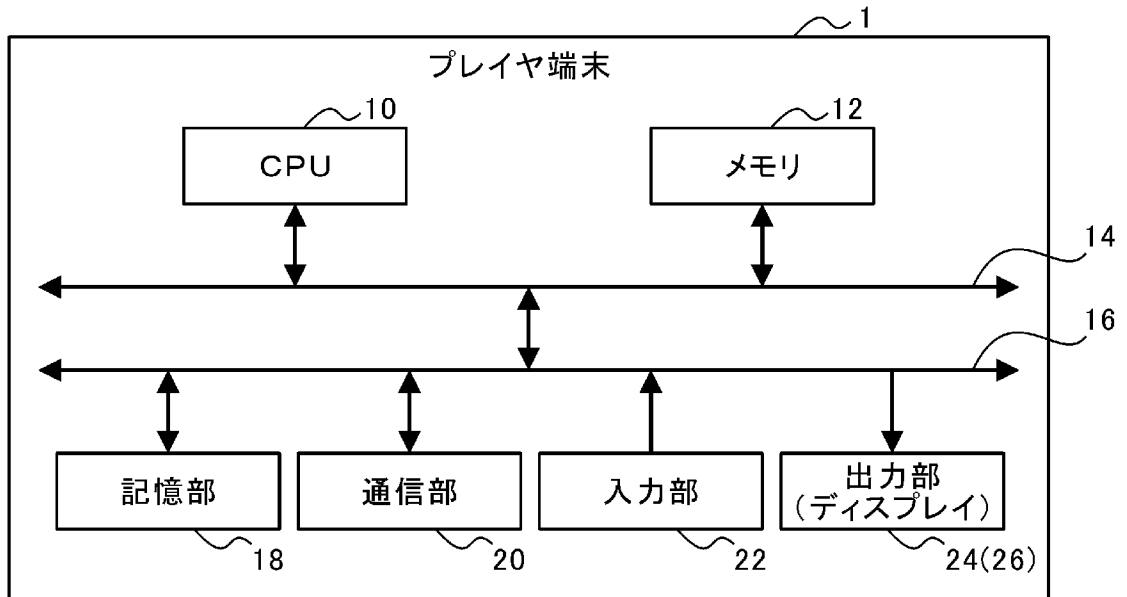


FIG.2A

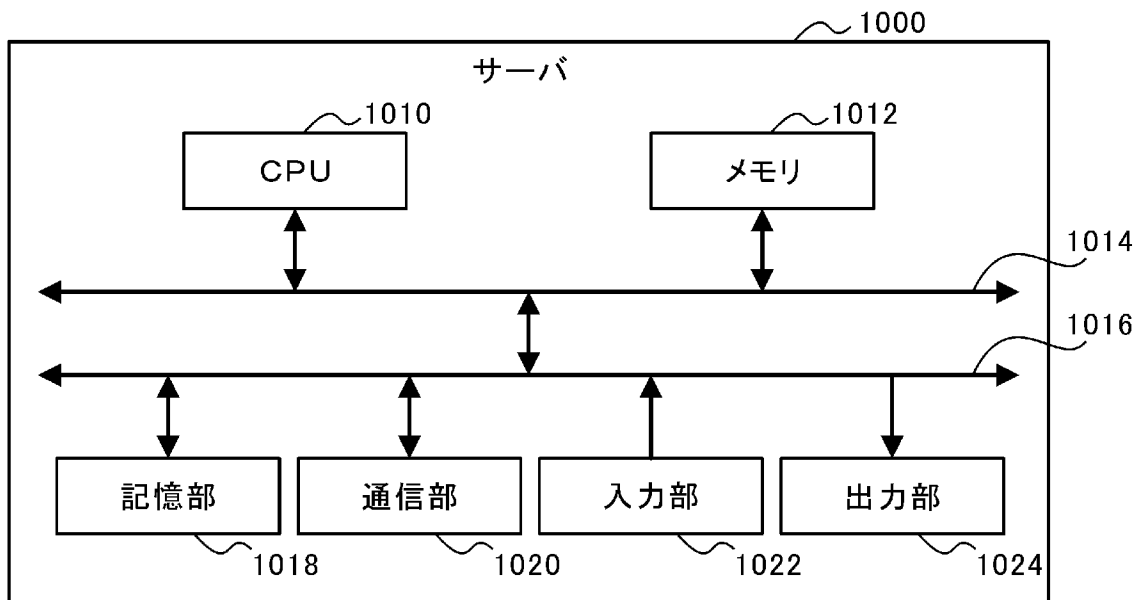


FIG.2B

[図3]

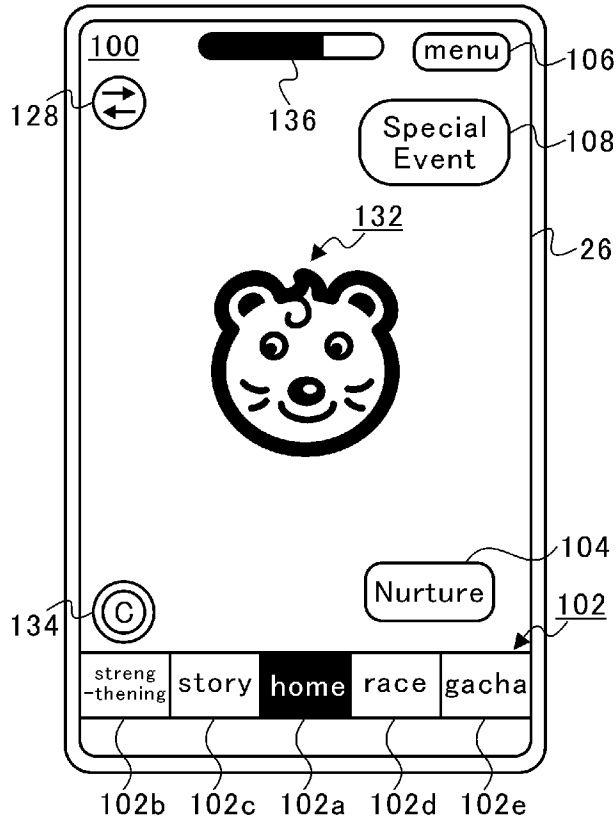


FIG. 3A

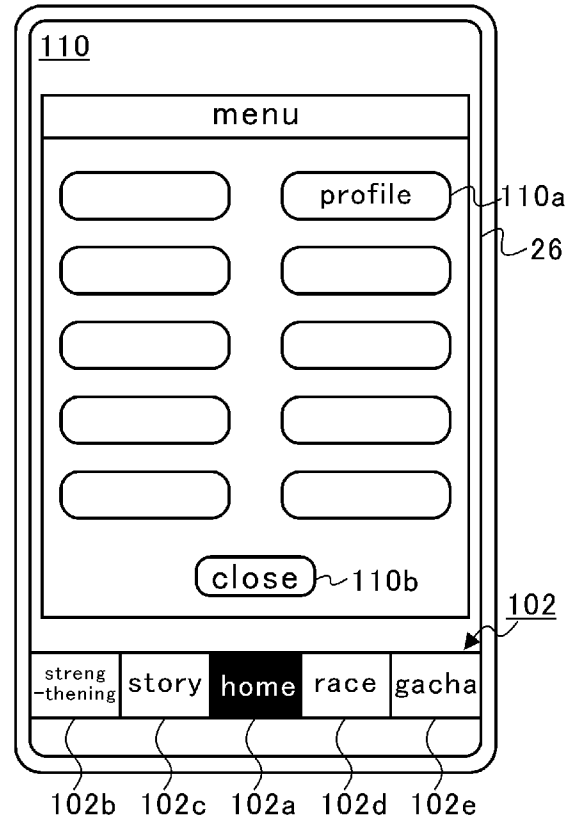


FIG. 3B

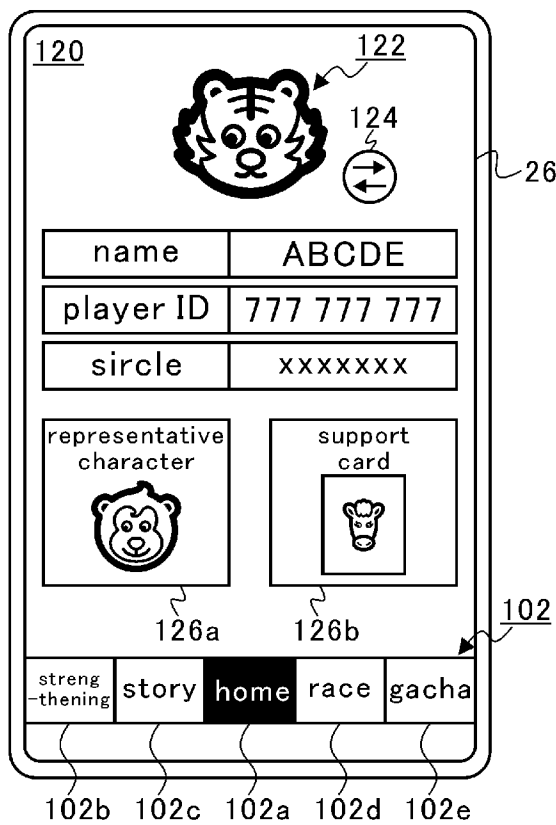


FIG. 3C

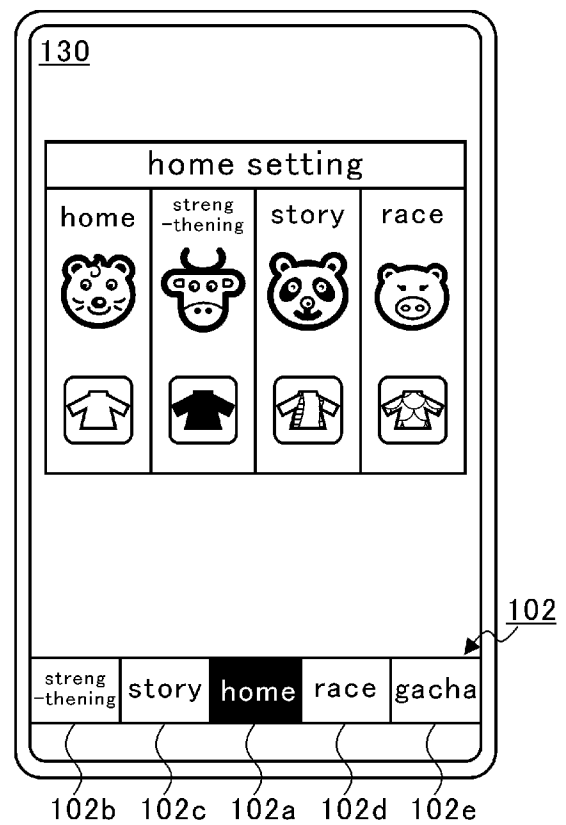


FIG. 3D

[図4]

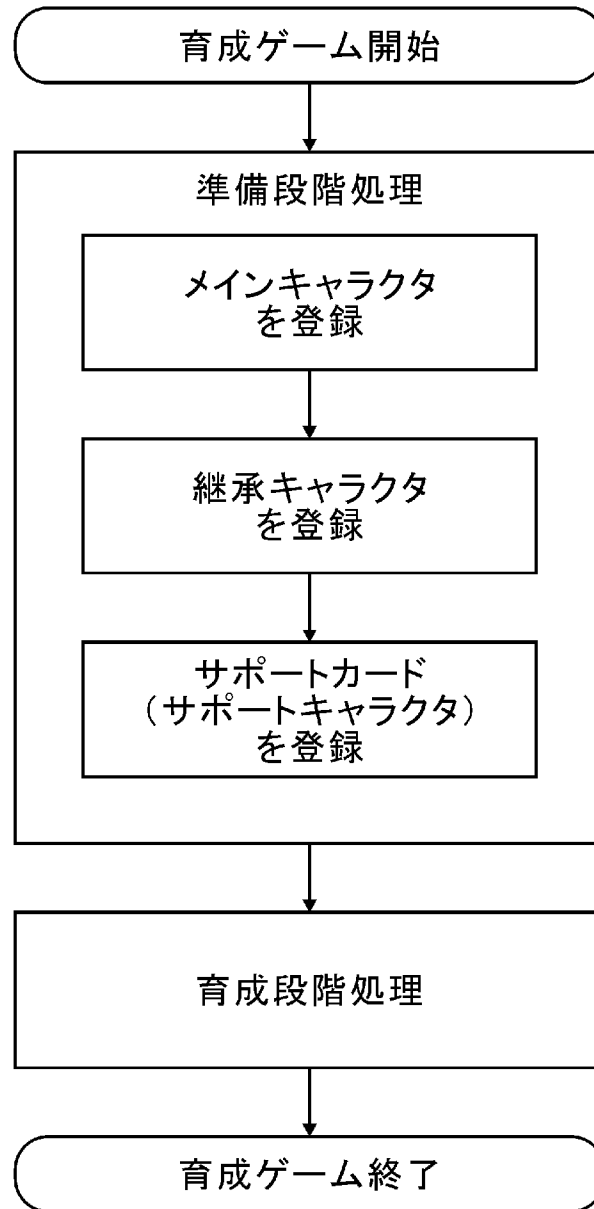


FIG.4

[図5]

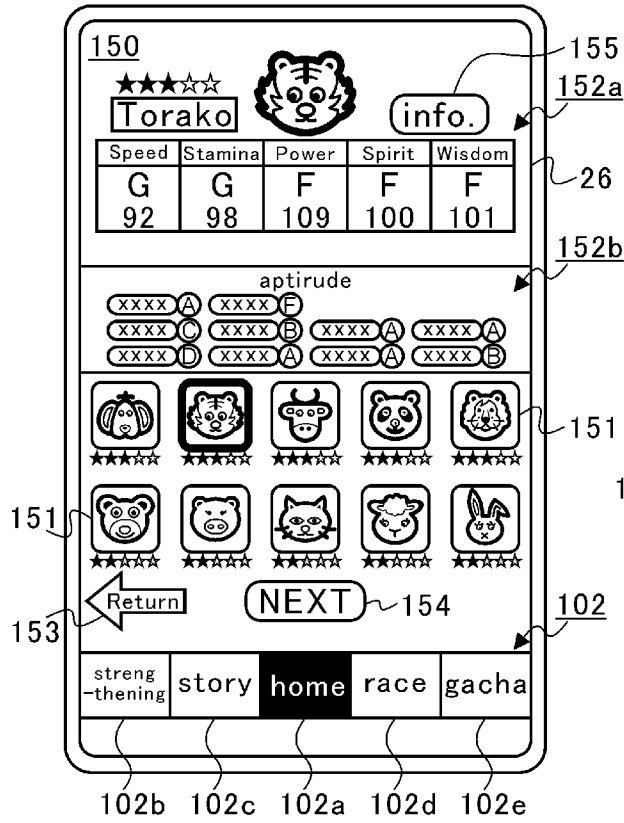


FIG. 5A

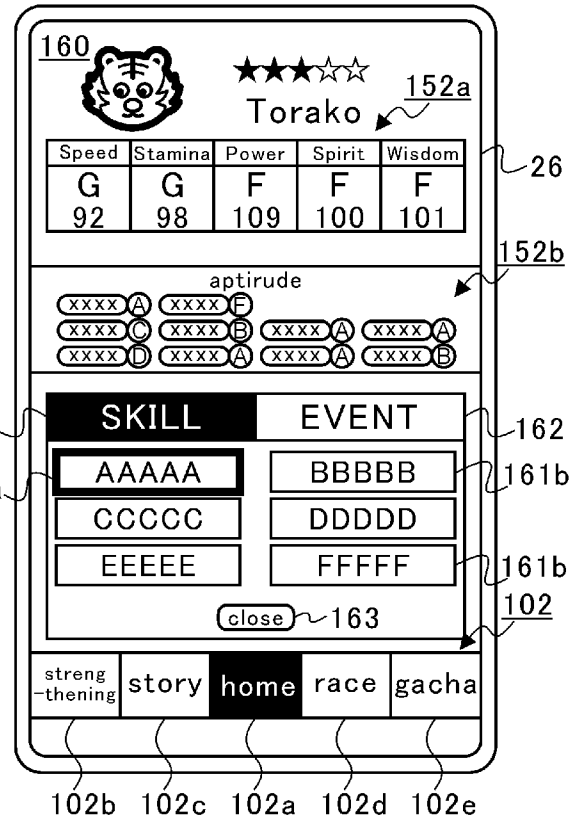


FIG. 5B

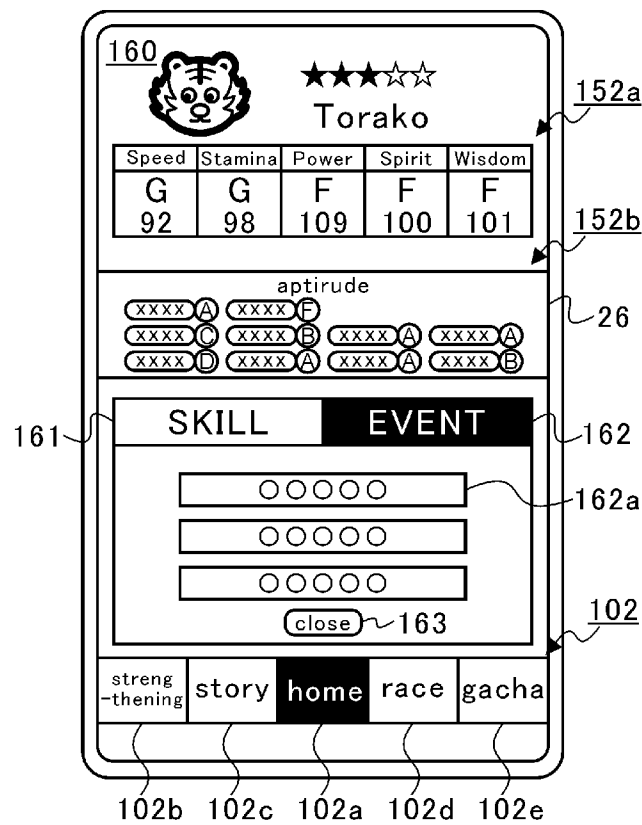


FIG. 5C

[図6]

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.6A

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.6B

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.6C

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.6D

[図7]

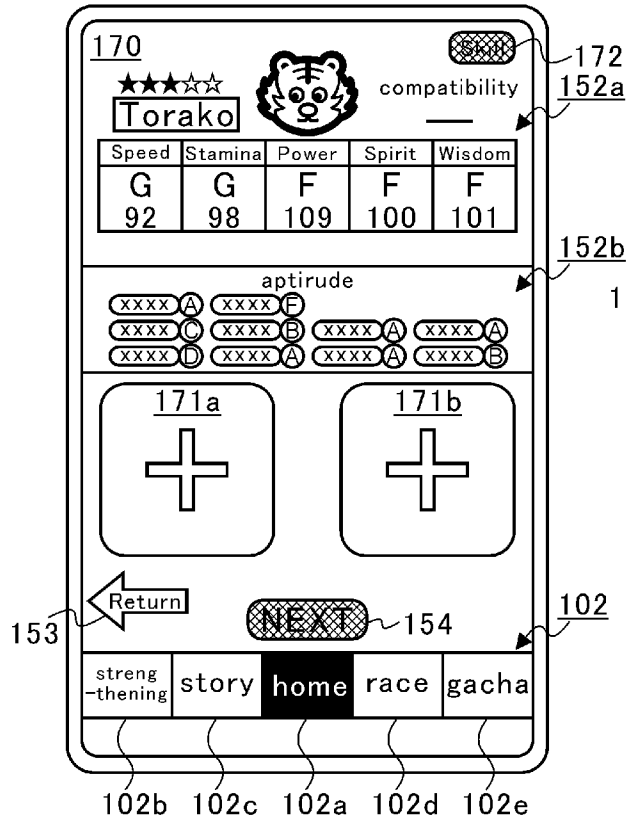


FIG. 7A

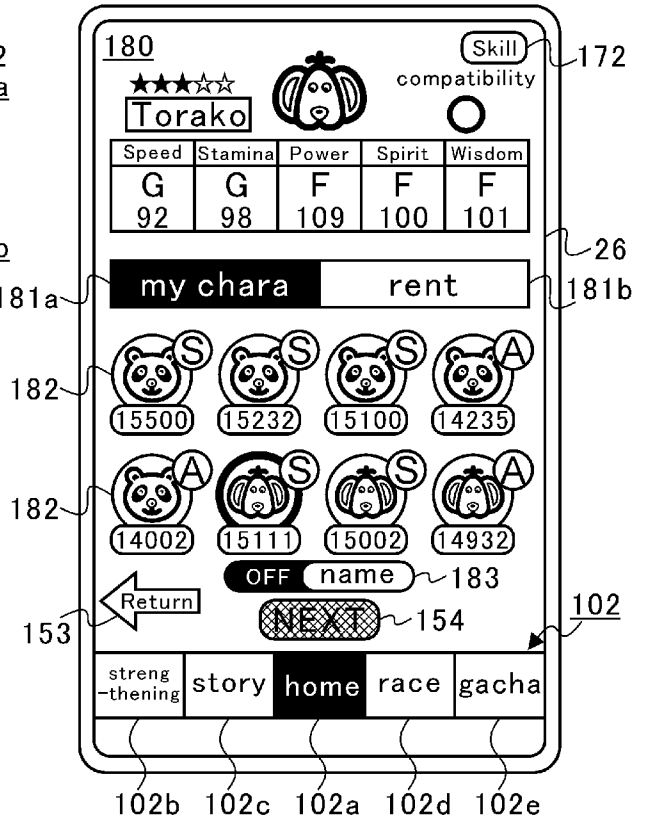


FIG. 7B

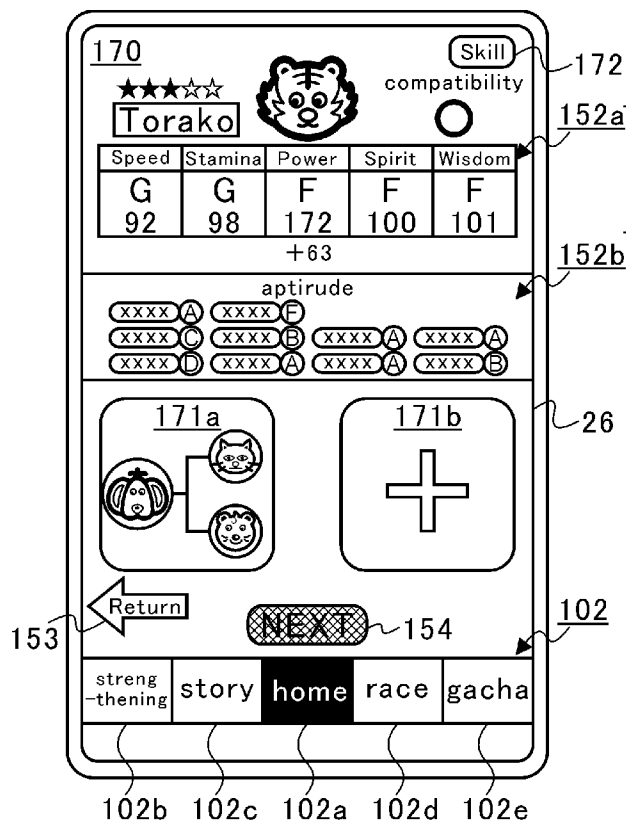


FIG. 7C

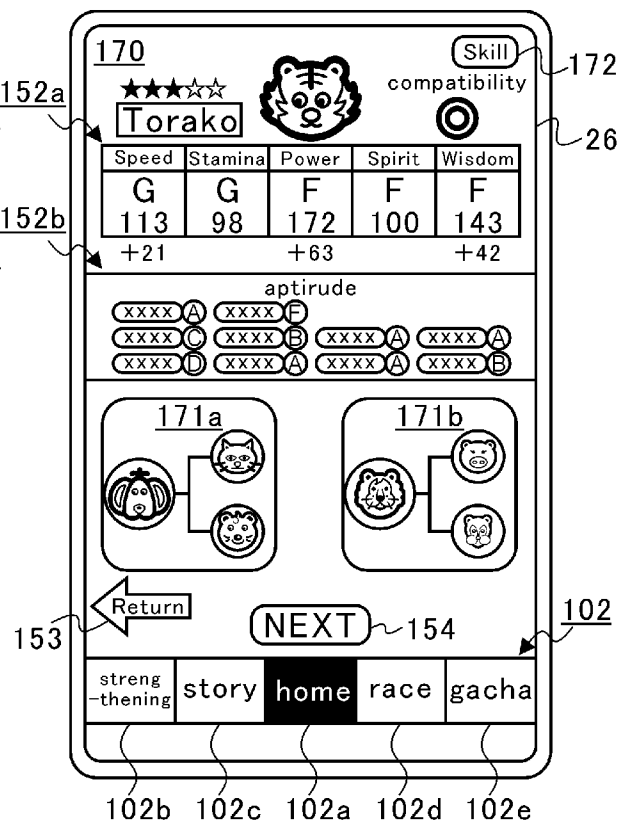


FIG. 7D

[図8]

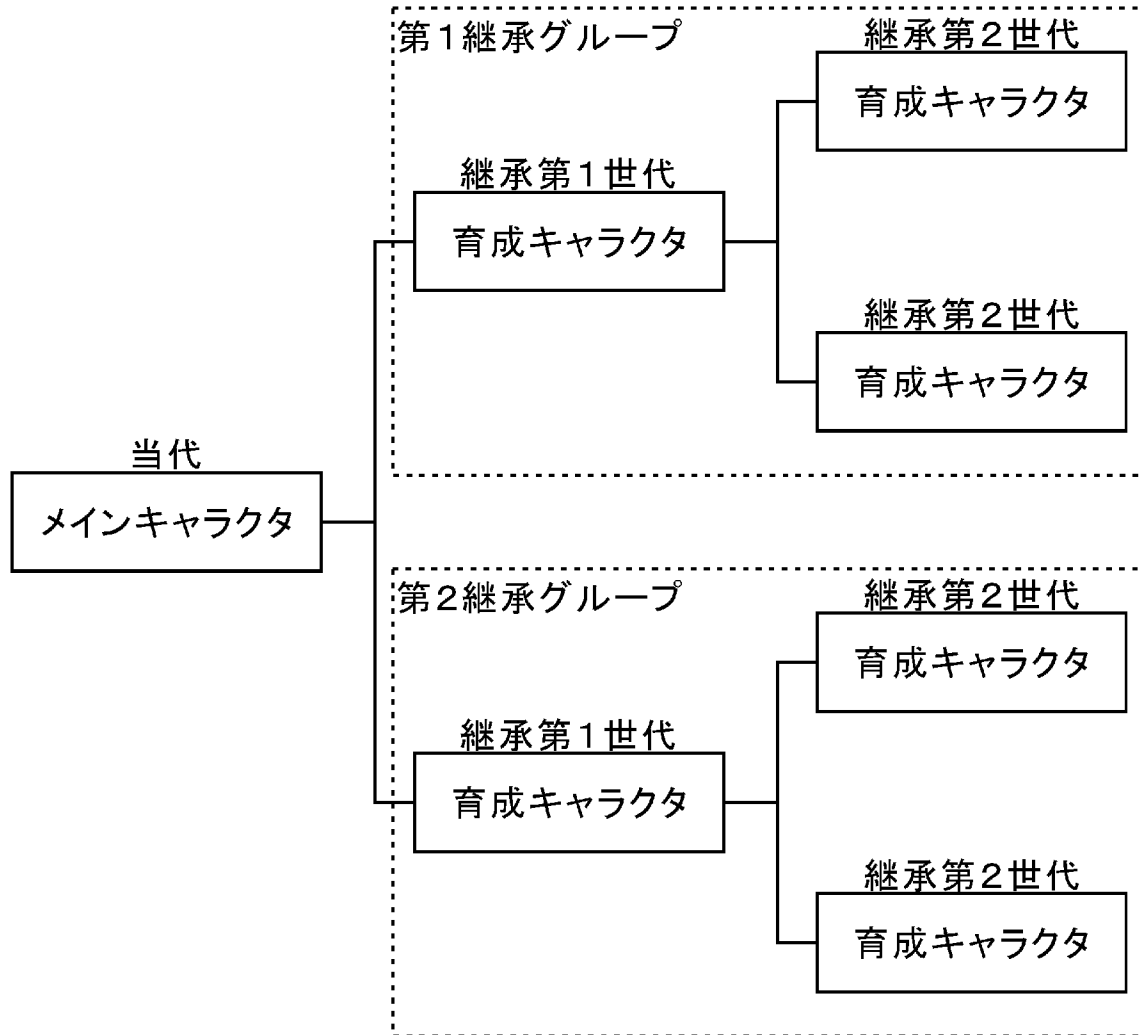


FIG.8

[図9]

	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	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	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.9

[図10]

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.10A

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.10B

[図11]

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.11A

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.11B

[図12]

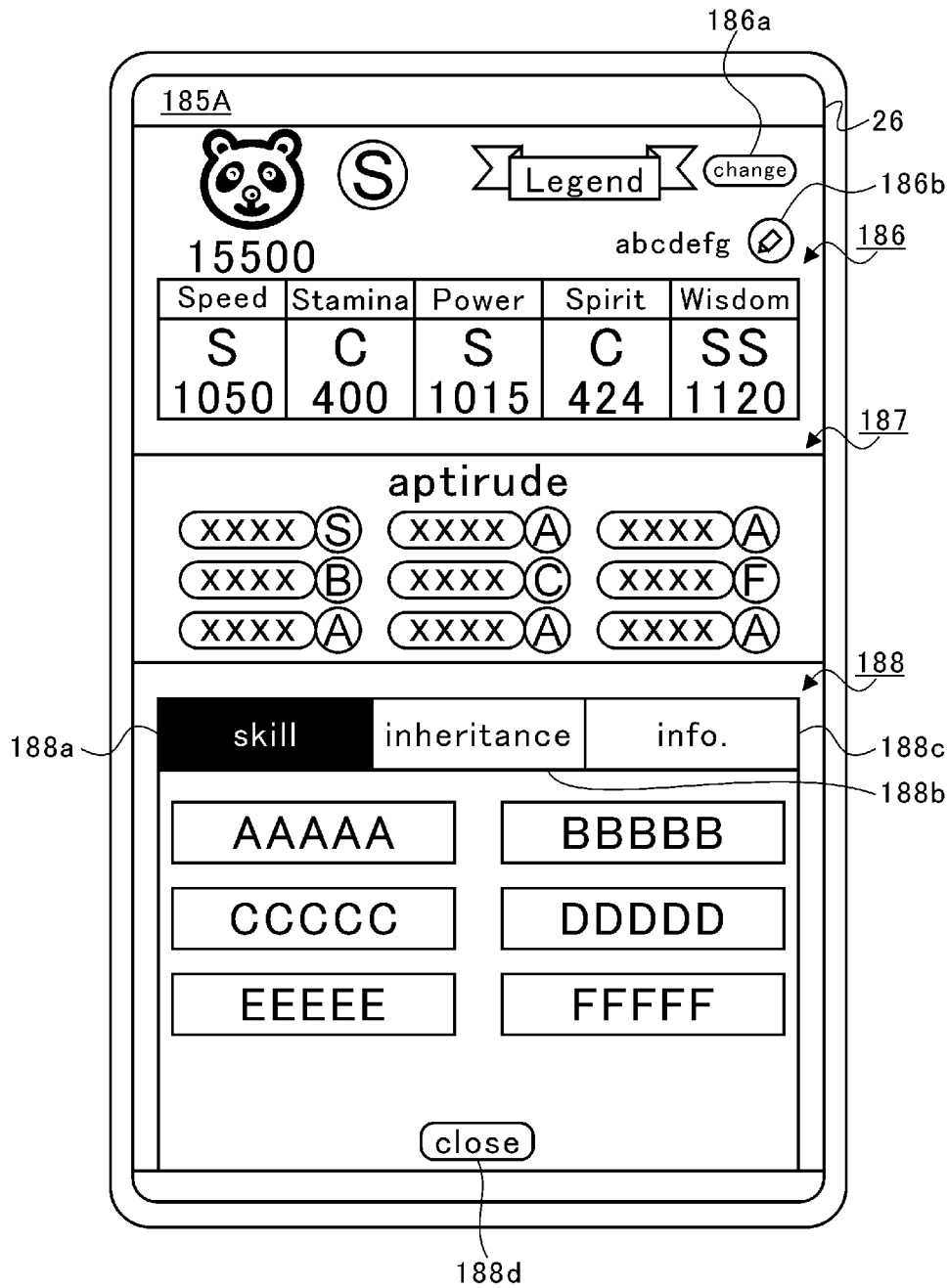


FIG.12

[図13]

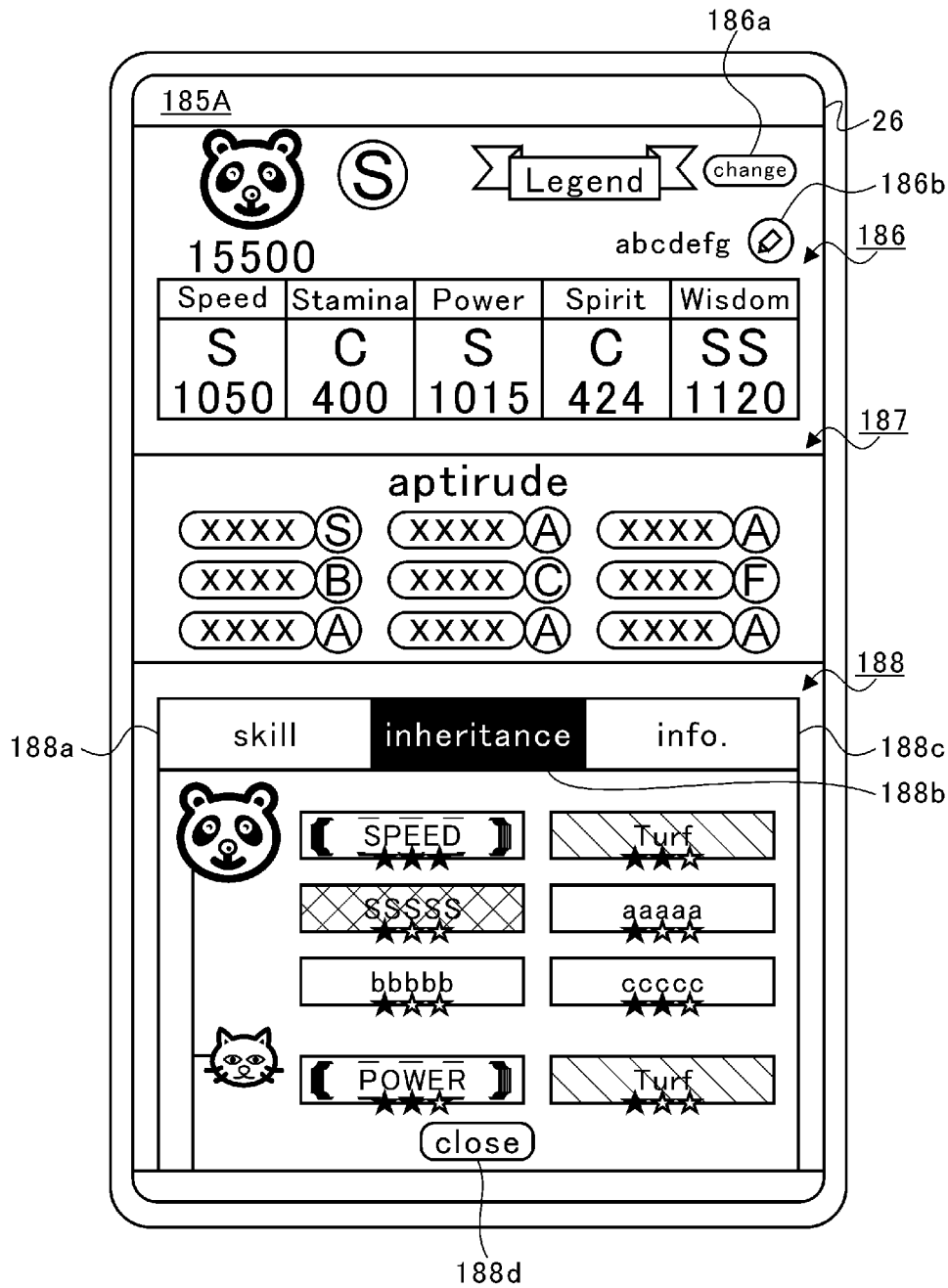


FIG. 13

[図14]

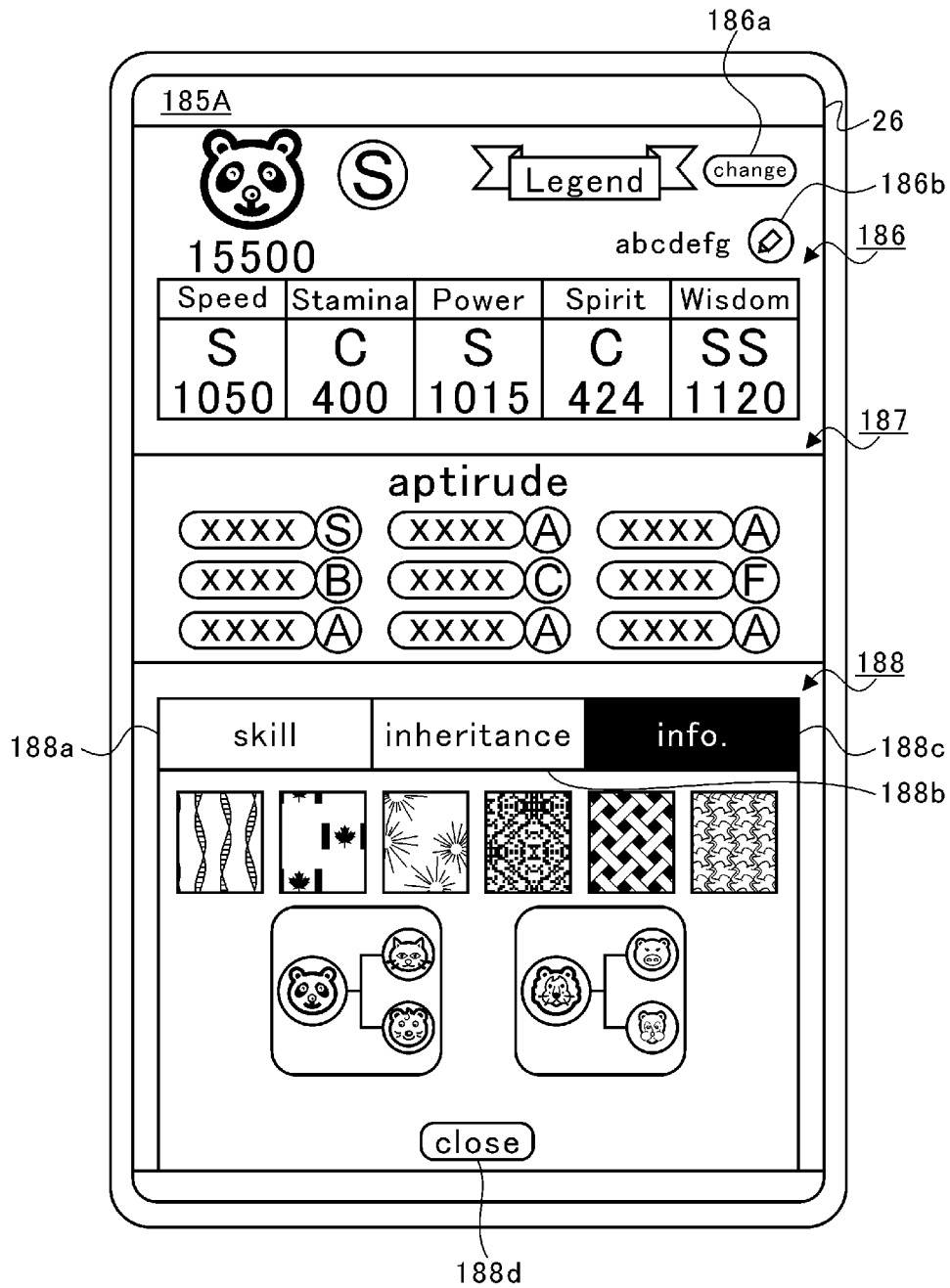


FIG. 14

[図15]

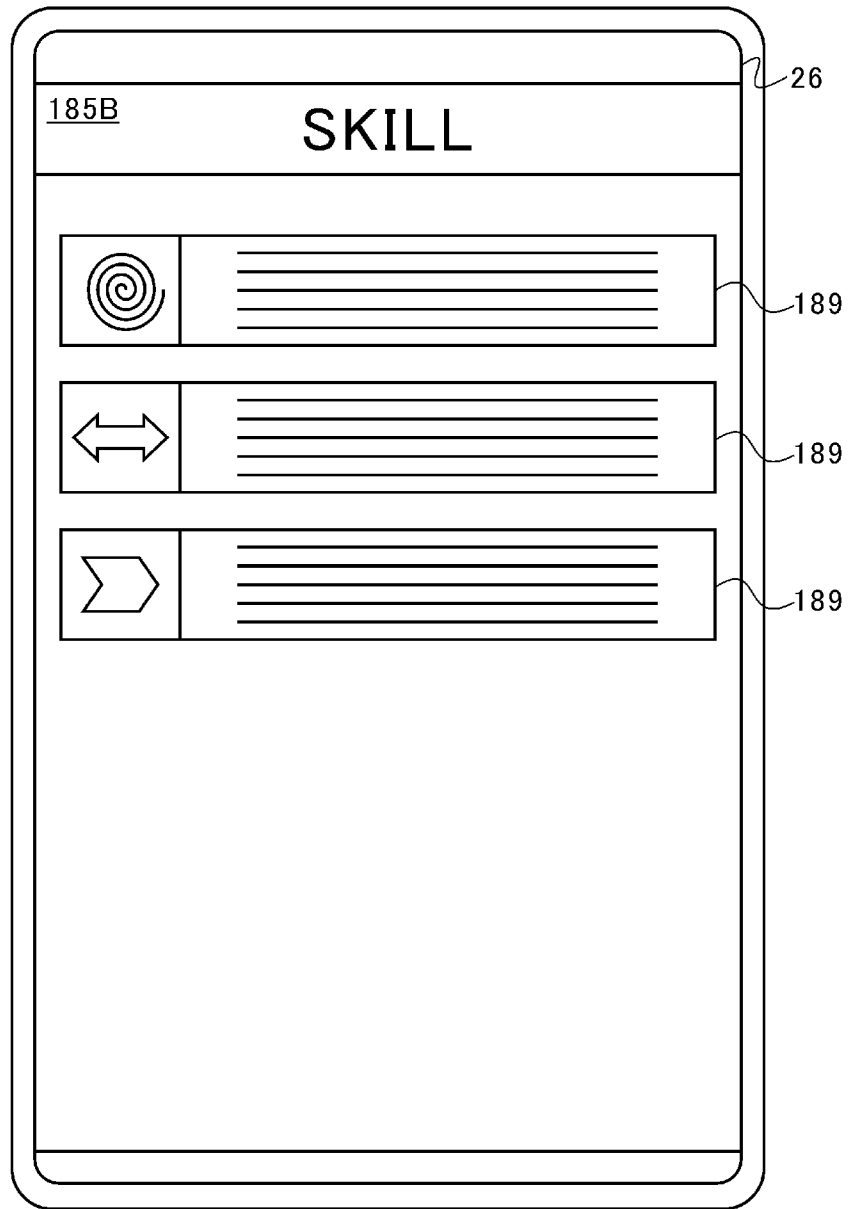


FIG.15

[図16]

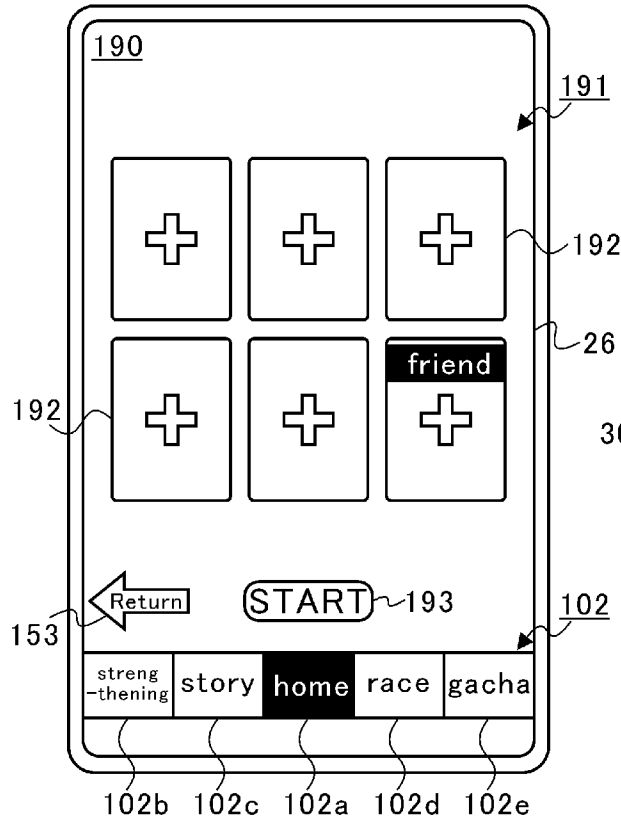


FIG. 16A

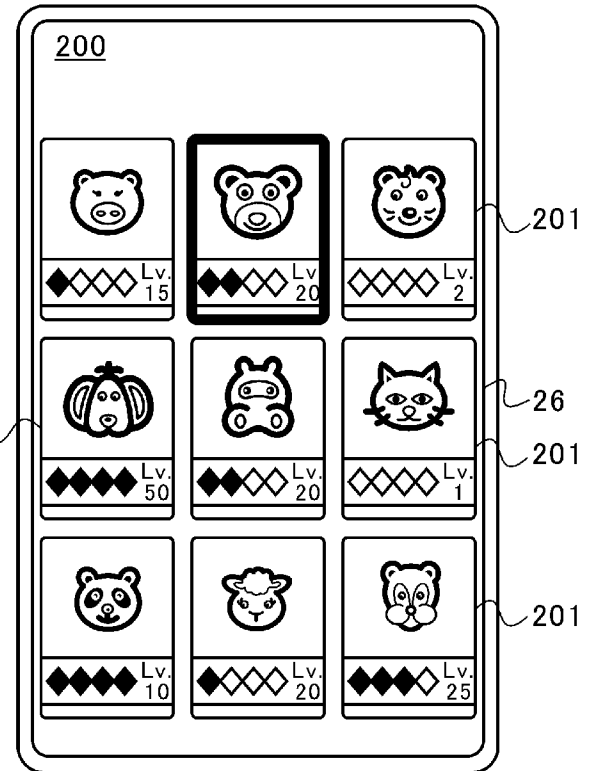


FIG. 16B

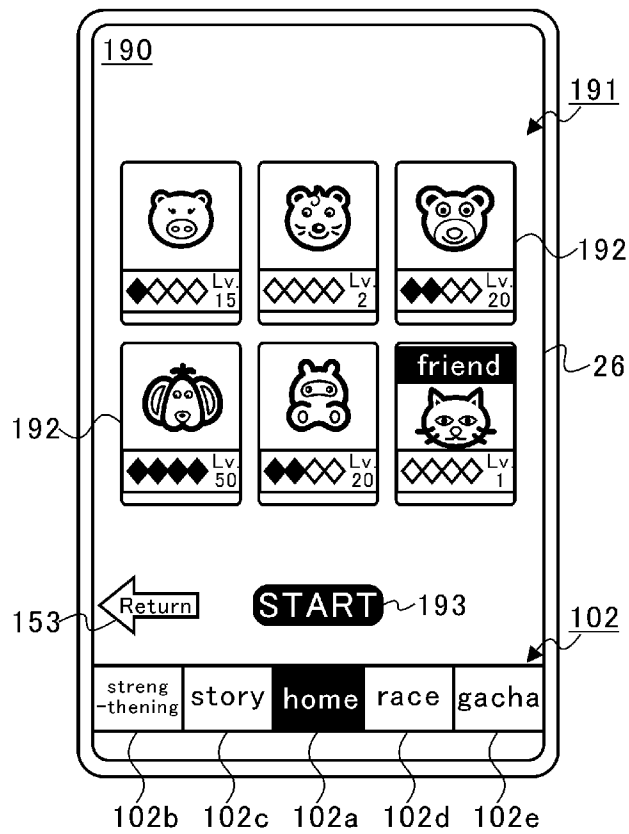


FIG. 16C

[図17]

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.17A

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.17B

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.17C

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.17D

[図18]

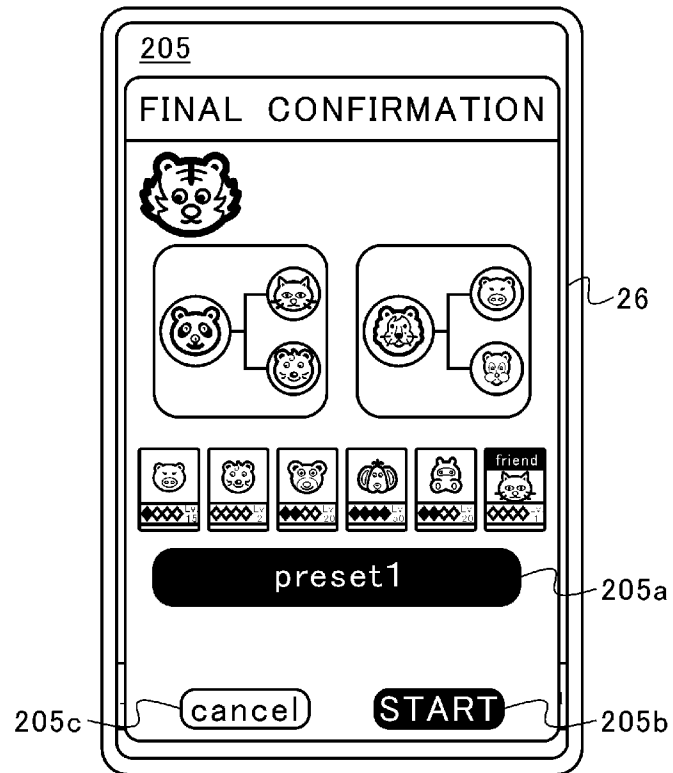


FIG.18A

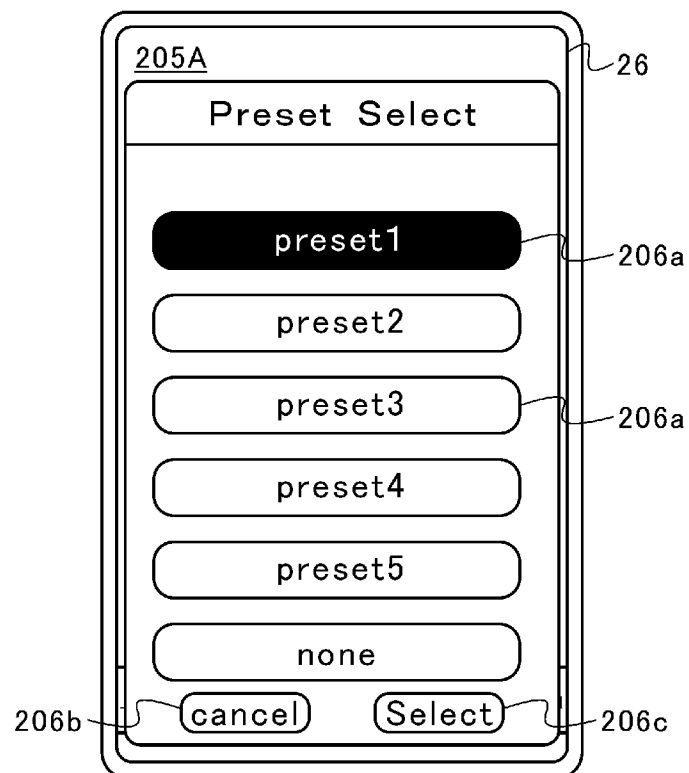


FIG.18B

[図19]

ターン数	選択項目					スキル獲得 ショップ利用 アイテム使用
	Rest	Training	Going Out	Race	Special Race	
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14ターン	○	○	○	○	×	
第15ターン	○	○	○	○	×	
第16ターン	○	○	○	○	×	
第17ターン	○	○	○	○	×	
第18ターン	○	○	○	○	×	
第19ターン	○	○	○	○	×	
第20ターン	○	○	○	○	×	
第21ターン	○	○	○	○	×	
第22ターン	○	○	○	○	×	
第23ターン	○	○	○	○	×	
第24ターン	○	○	○	○	×	
第25ターン	○	○	○	○	×	
第26ターン	○	○	○	○	×	
第27ターン	○	○	○	○	×	
第28ターン	○	○	○	○	×	
第29ターン	○	○	○	○	×	
第30ターン	○	○	○	○	×	
第31ターン	○	○	○	○	×	
第32ターン	○	○	○	○	×	
第33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.19

[図20]

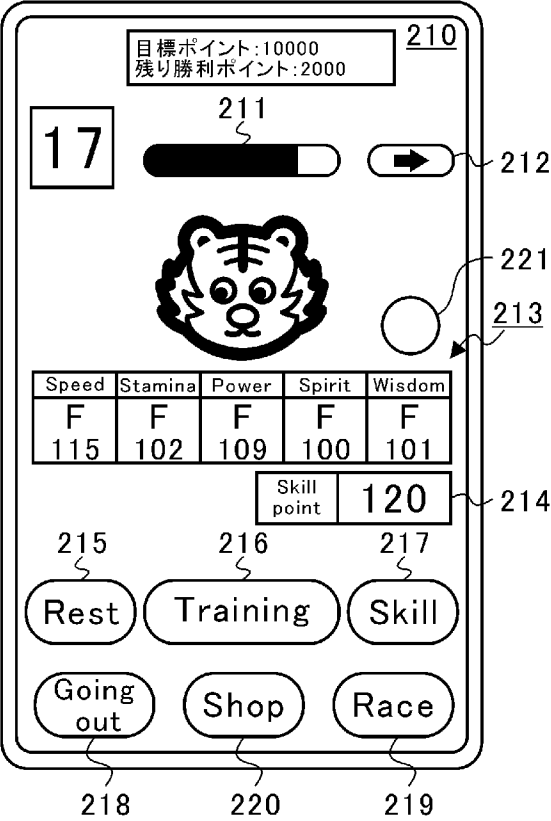


FIG.20A

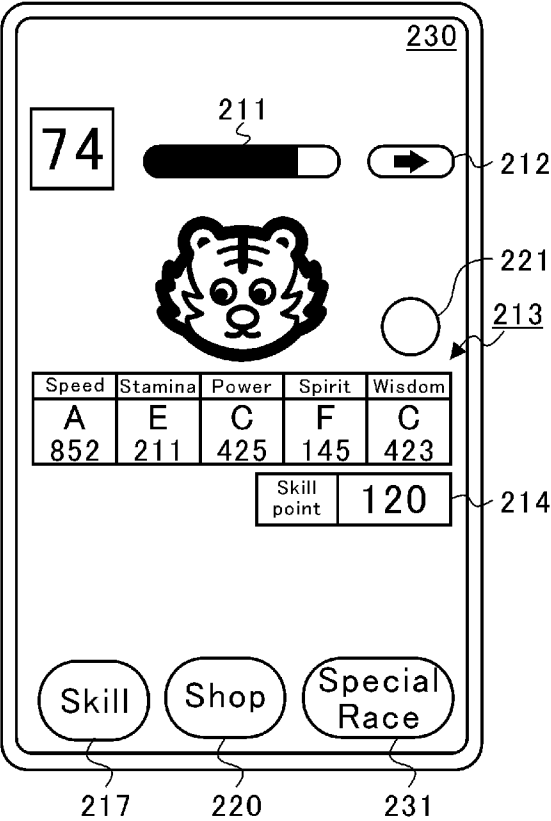
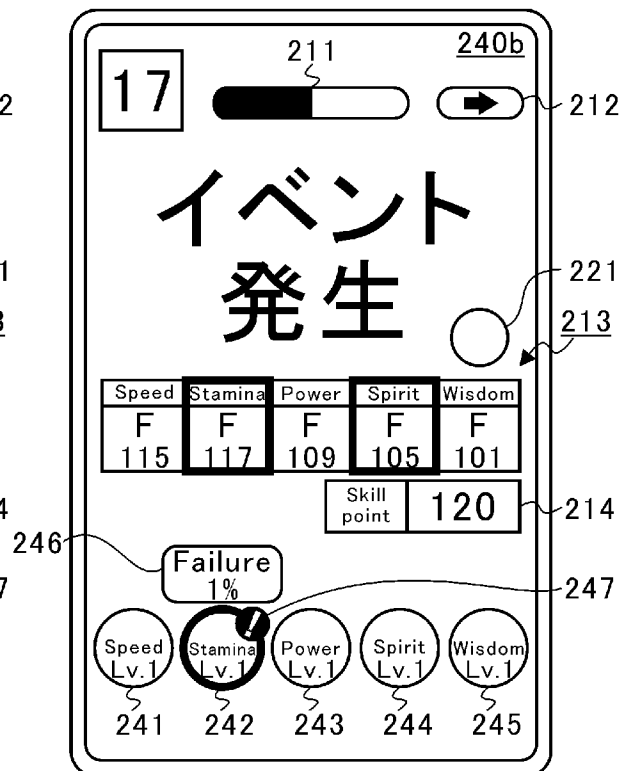
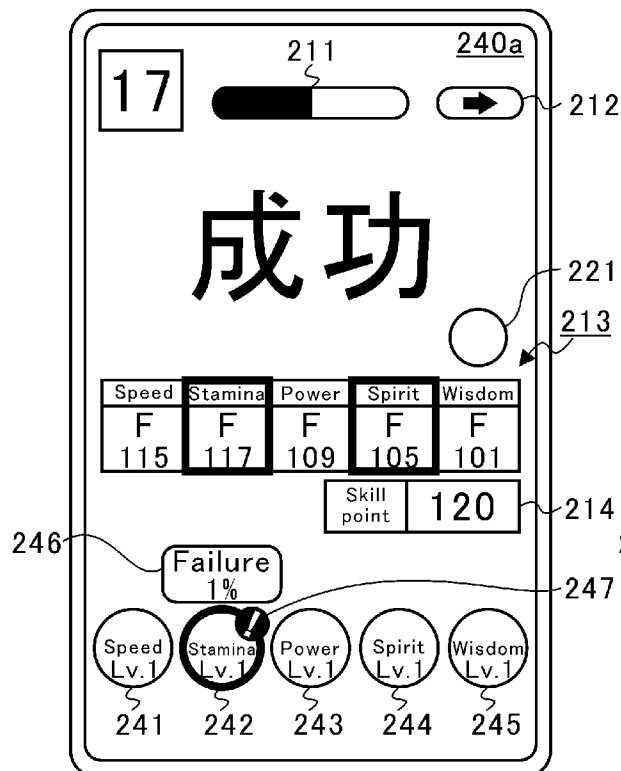
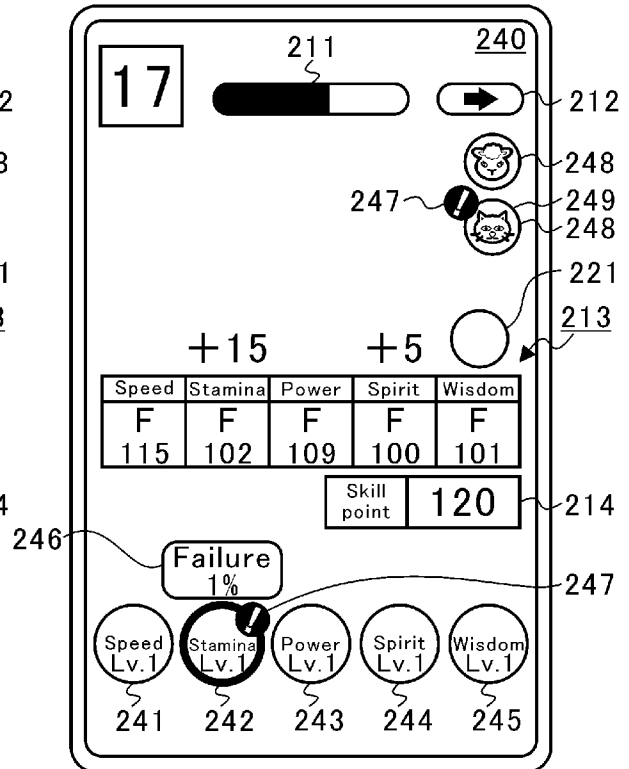
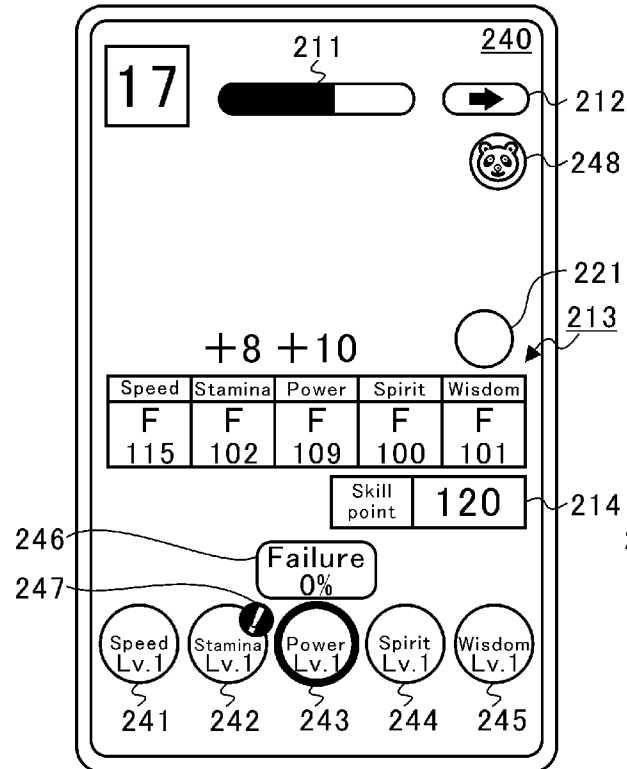


FIG.20B

[図21]



[図22]

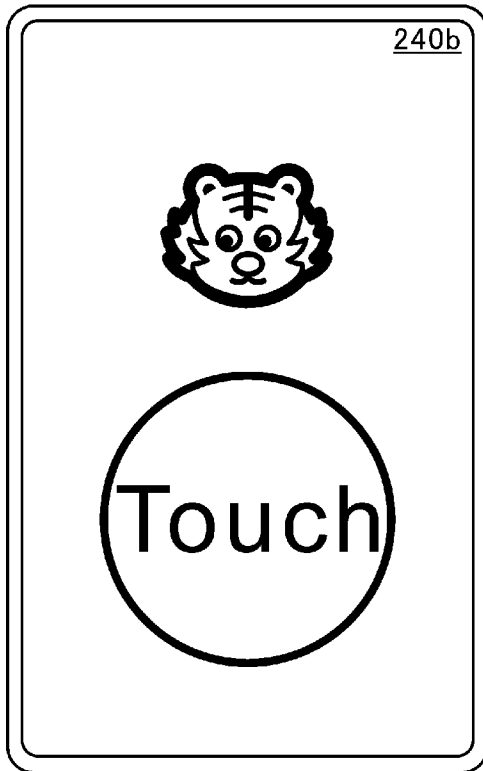


FIG. 22A

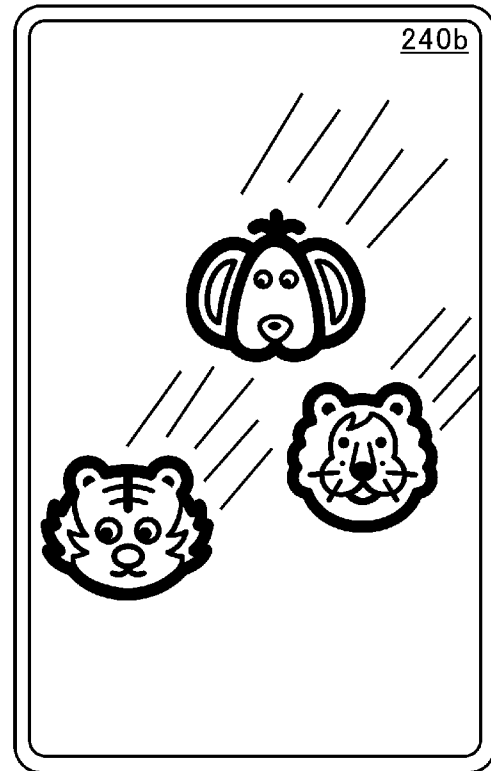


FIG. 22B

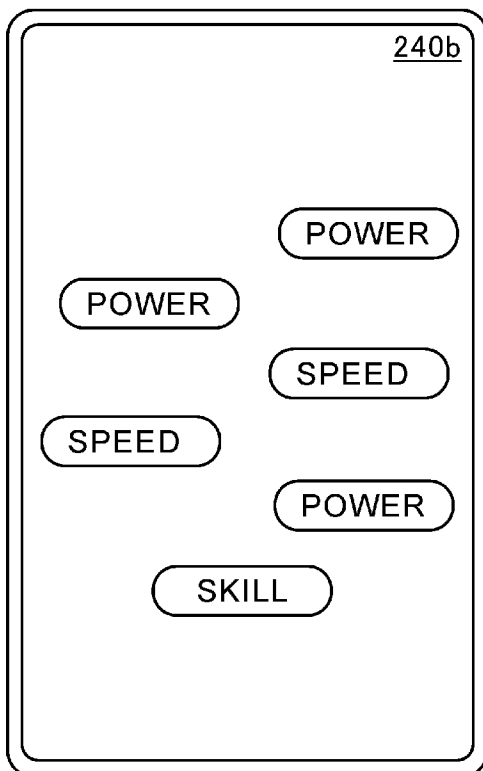


FIG. 22C

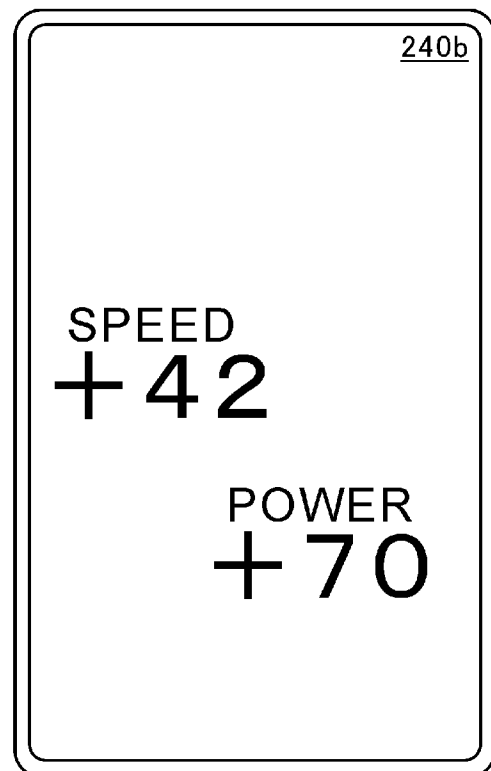


FIG. 22D

[図23]

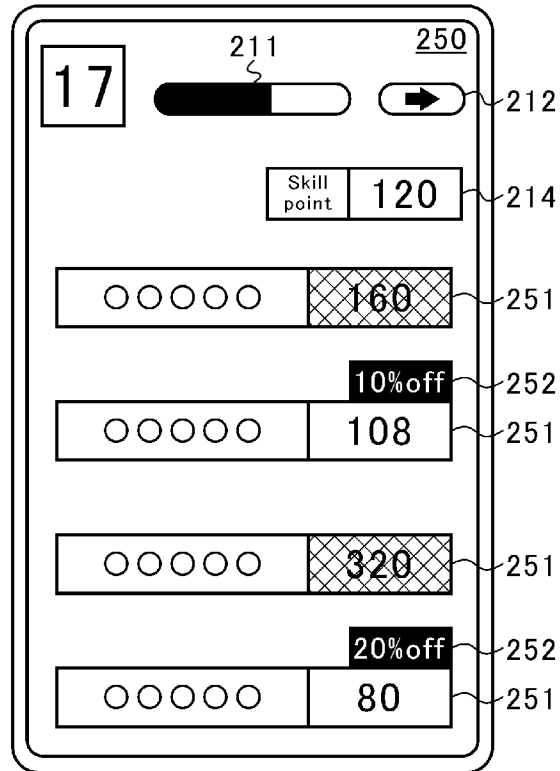


FIG.23A

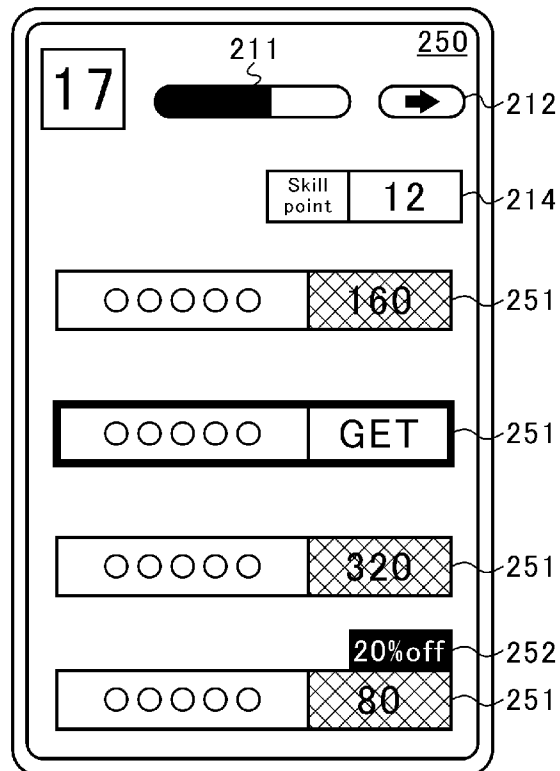


FIG.23B

[図24]

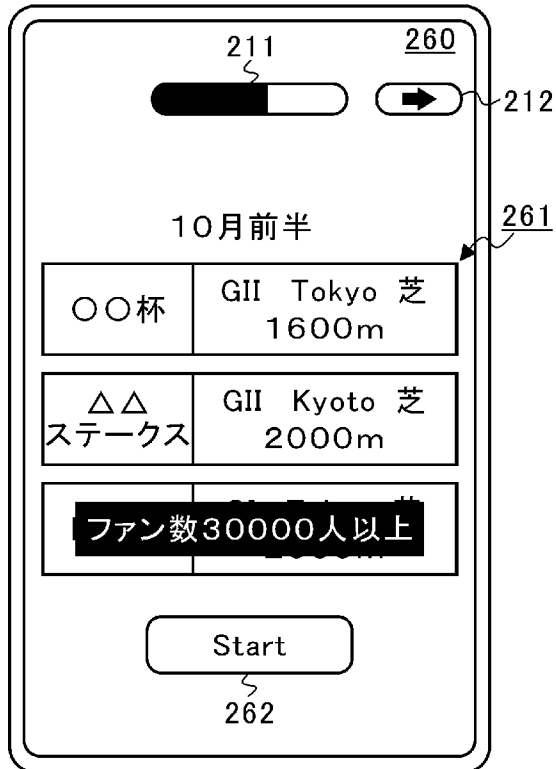


FIG. 24A

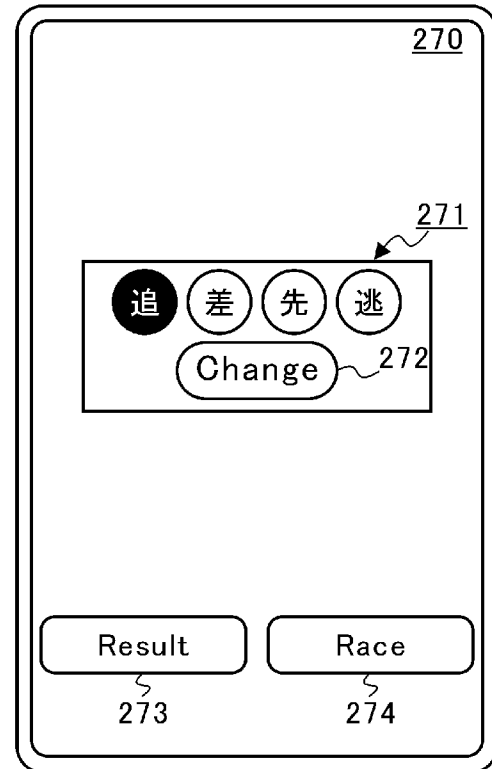


FIG. 24B

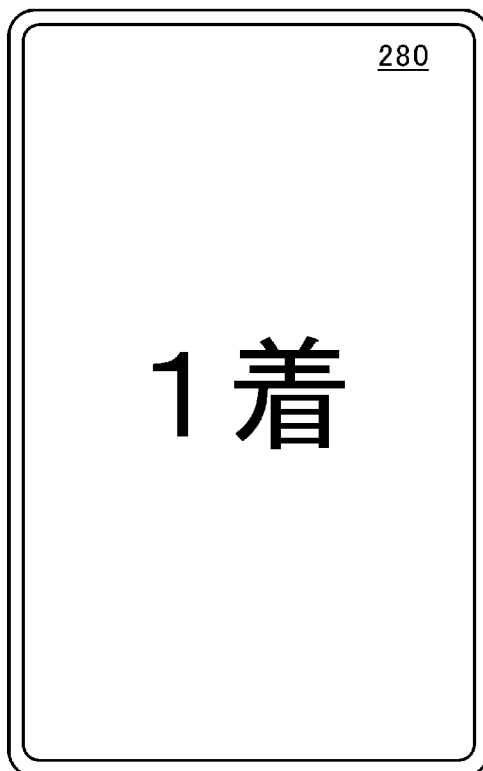


FIG. 24C

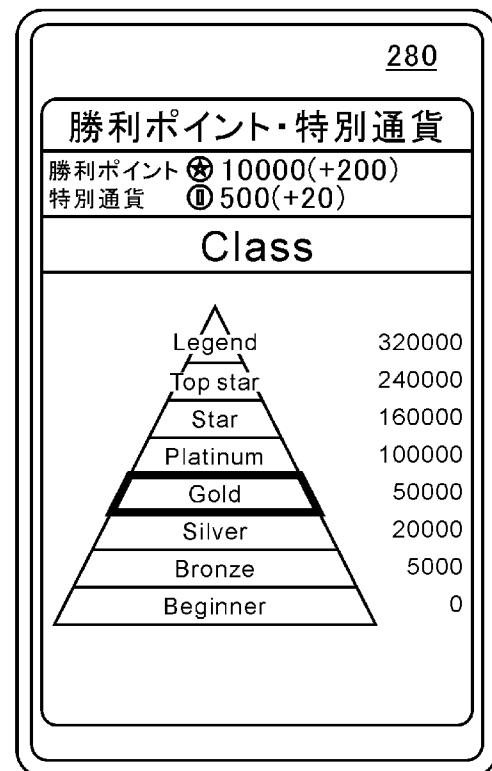


FIG. 24D

[図25]

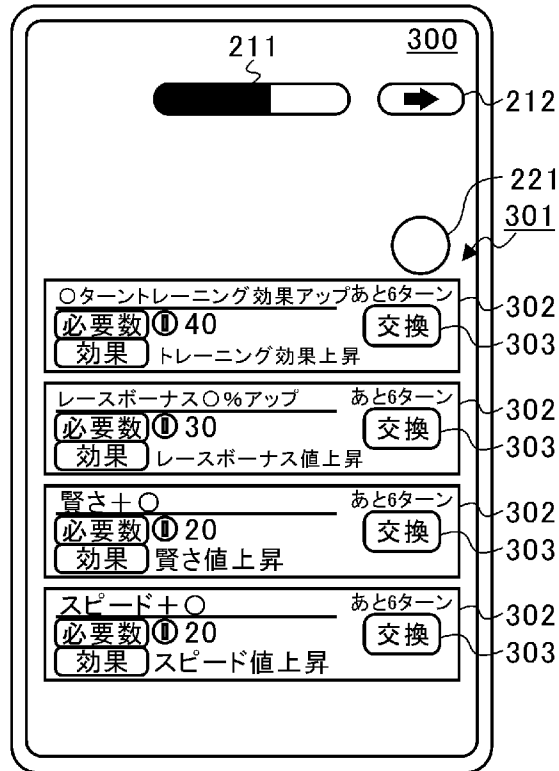


FIG.25

[図26]

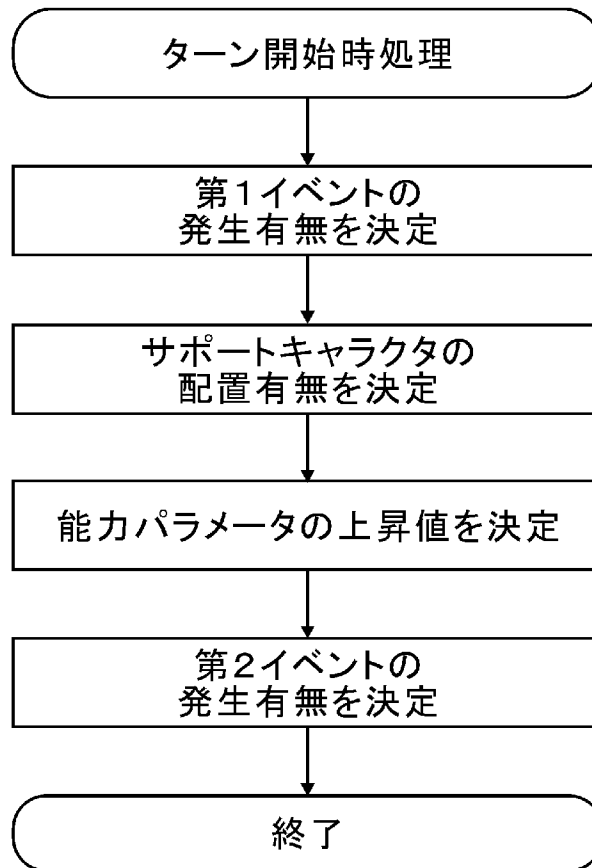


FIG.26

[図27]

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.27

[図28]

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.28A

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.28B

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.28C

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.28D

[図29]

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.29

[図30]

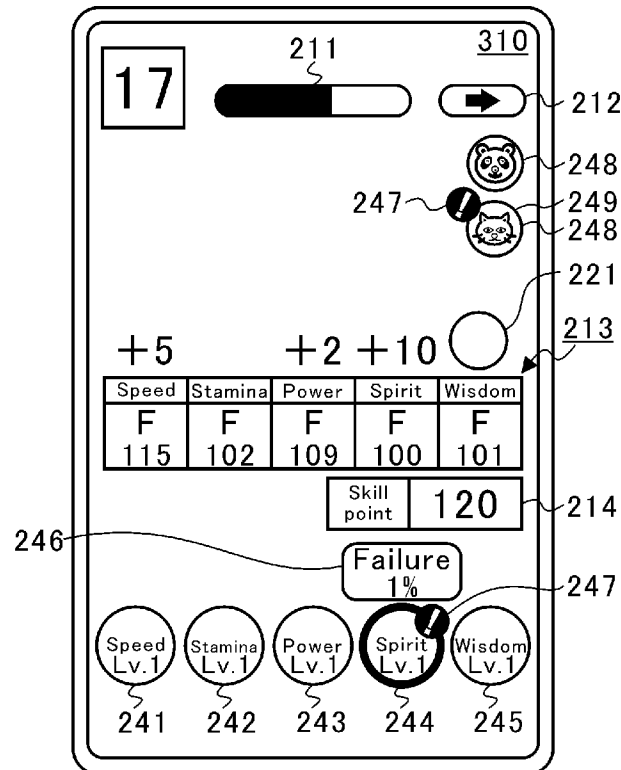


FIG.30

[図31]

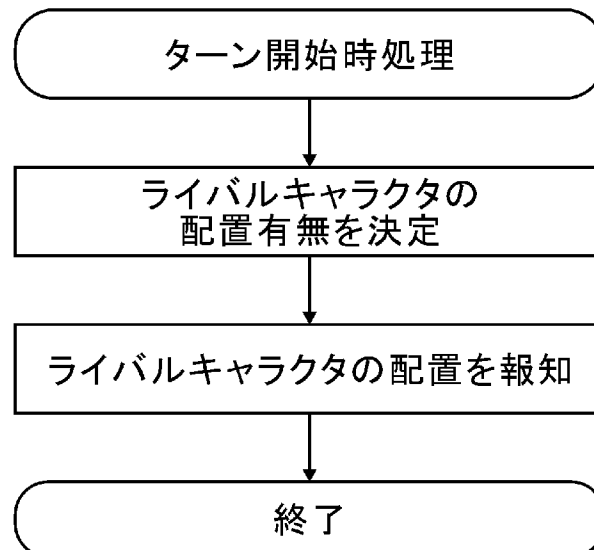


FIG.31

[図32]

キャラクタ 識別情報	難易度	配置有無	
		配置 する	配置 しない
ライバル キャラクタ	GI	60%	40%
	GII	50%	50%
	GIII	40%	60%

FIG.32

[図33]

アイテム 識別情報	適合レース		ボーナス獲得数	
	勝利	敗北	1	2
特殊アイテム	○		50%	50%
		○	0%	0%

FIG.33

[図34]

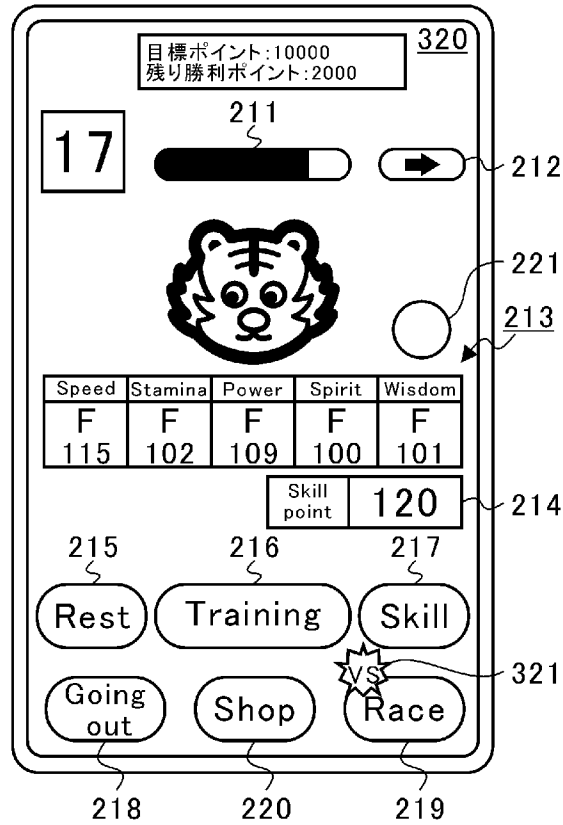


FIG. 34A

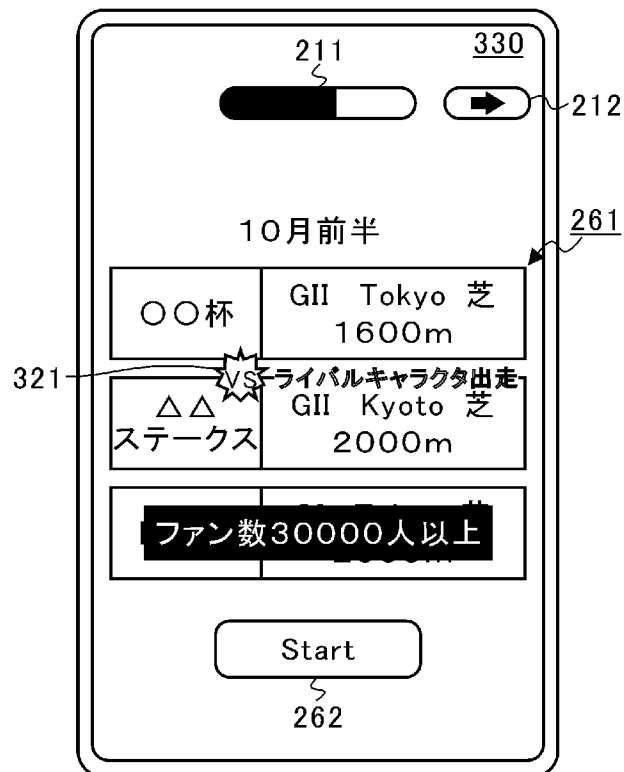


FIG. 34B

[図35]



FIG. 35A

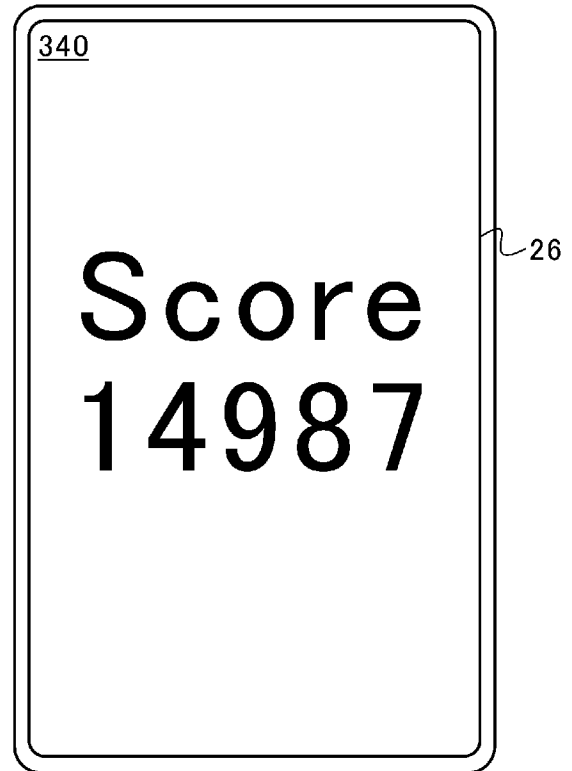


FIG. 35B

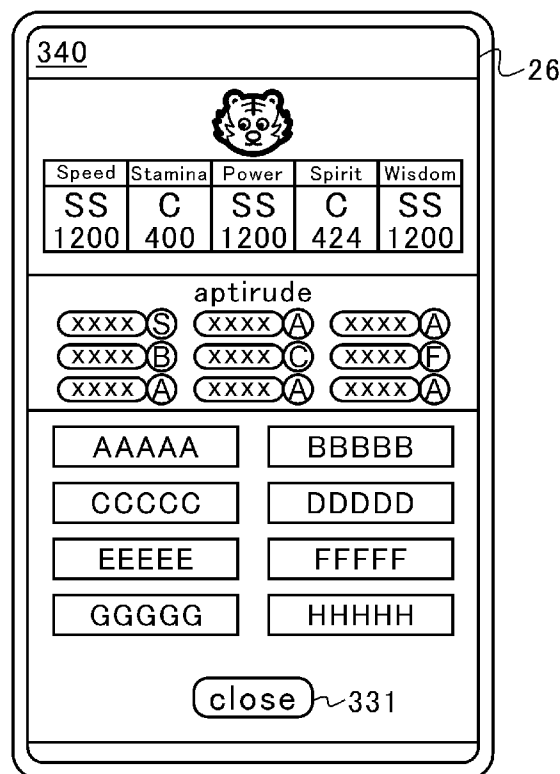


FIG. 35C

[図36]

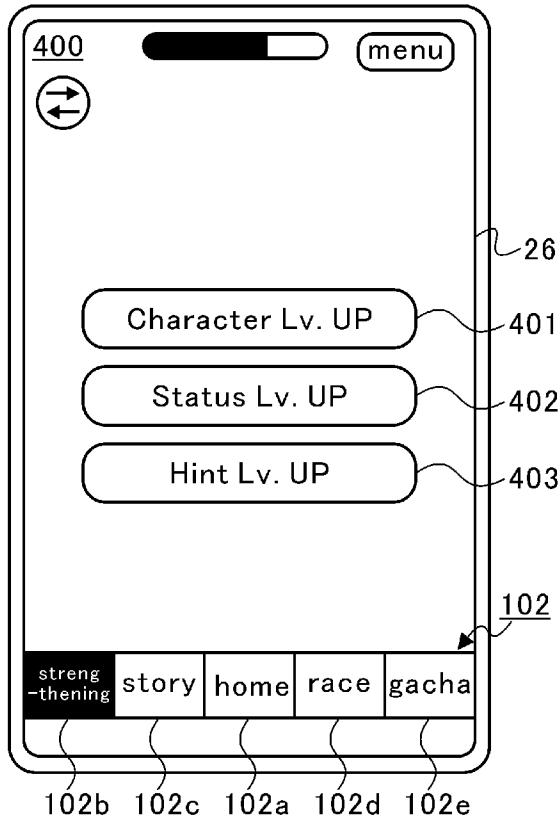


FIG. 36A

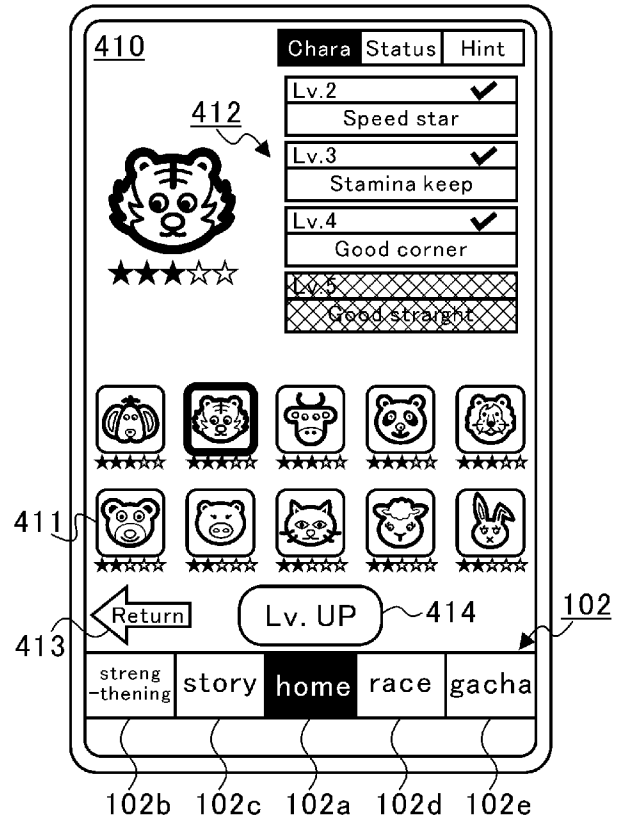


FIG. 36B

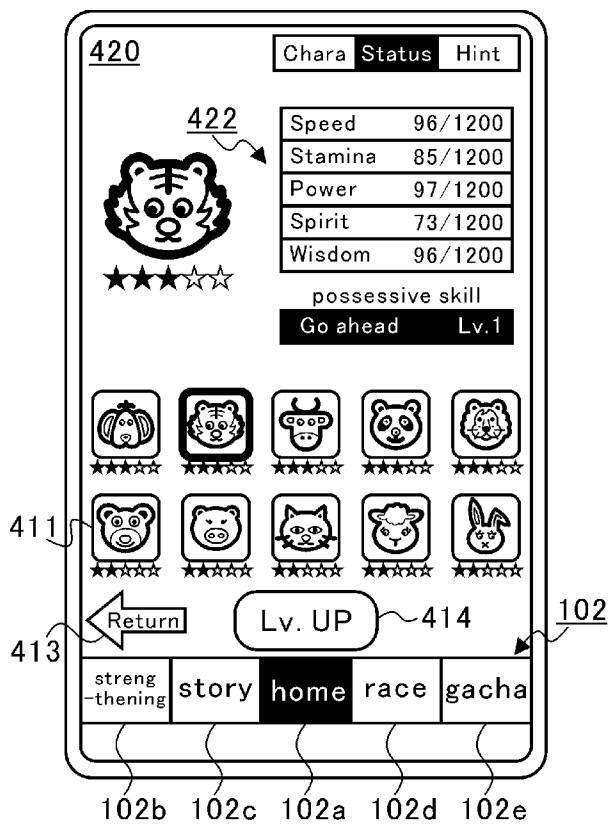


FIG. 36C

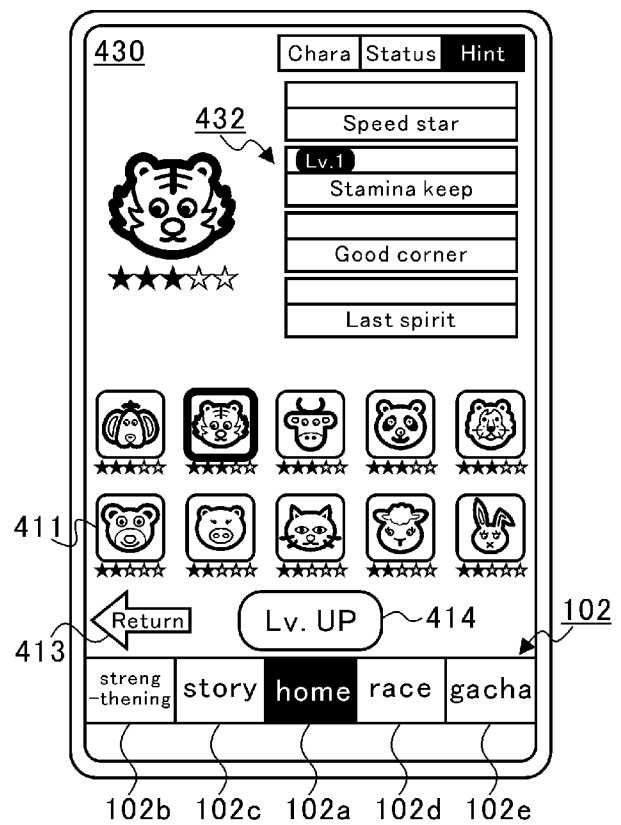


FIG. 36D

[図37]

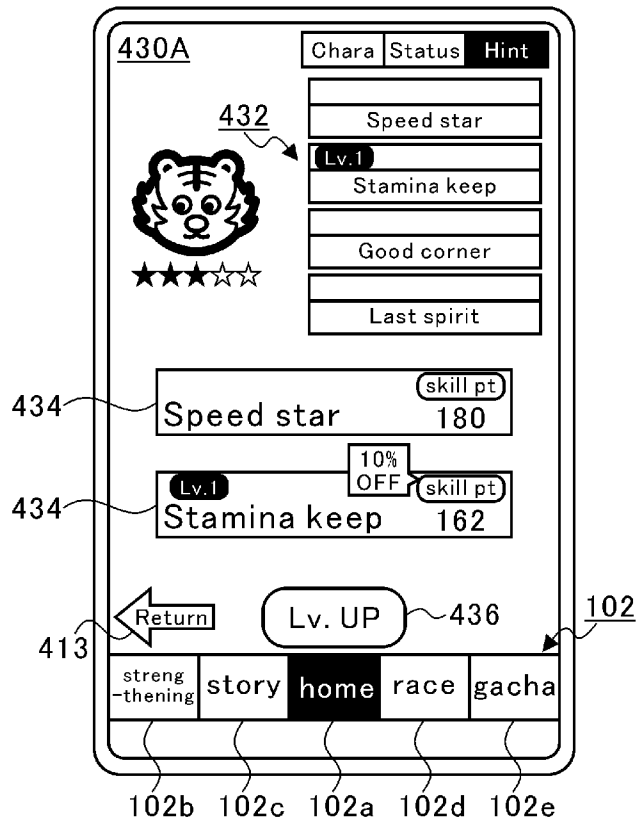


FIG.37

[図38]

所持スキル	ヒントLv.0	ヒントLv.1	ヒントLv.2	ヒントLv.3
a	180	162	144	126
b	160	144	128	112
c	320	288	256	224

FIG.38A

所持スキル	Lv.0→Lv.1	Lv.1→Lv.2	Lv.2→Lv.3
a	20	40	80
b	15	30	60
c	30	60	120

FIG.38B

[図39]

キャラクタID	所持情報	キャラクタLv.	ステータスLv.
0001	所持	3	3
0002	未所持	2	2
0003	所持	4	5

FIG.39A

スキル	解放情報	ヒントLv.
a(獲得済み)	解放	1
b	解放	1
c	解放	2
d	未解放	0
e	未解放	0

FIG.39B

[図40]

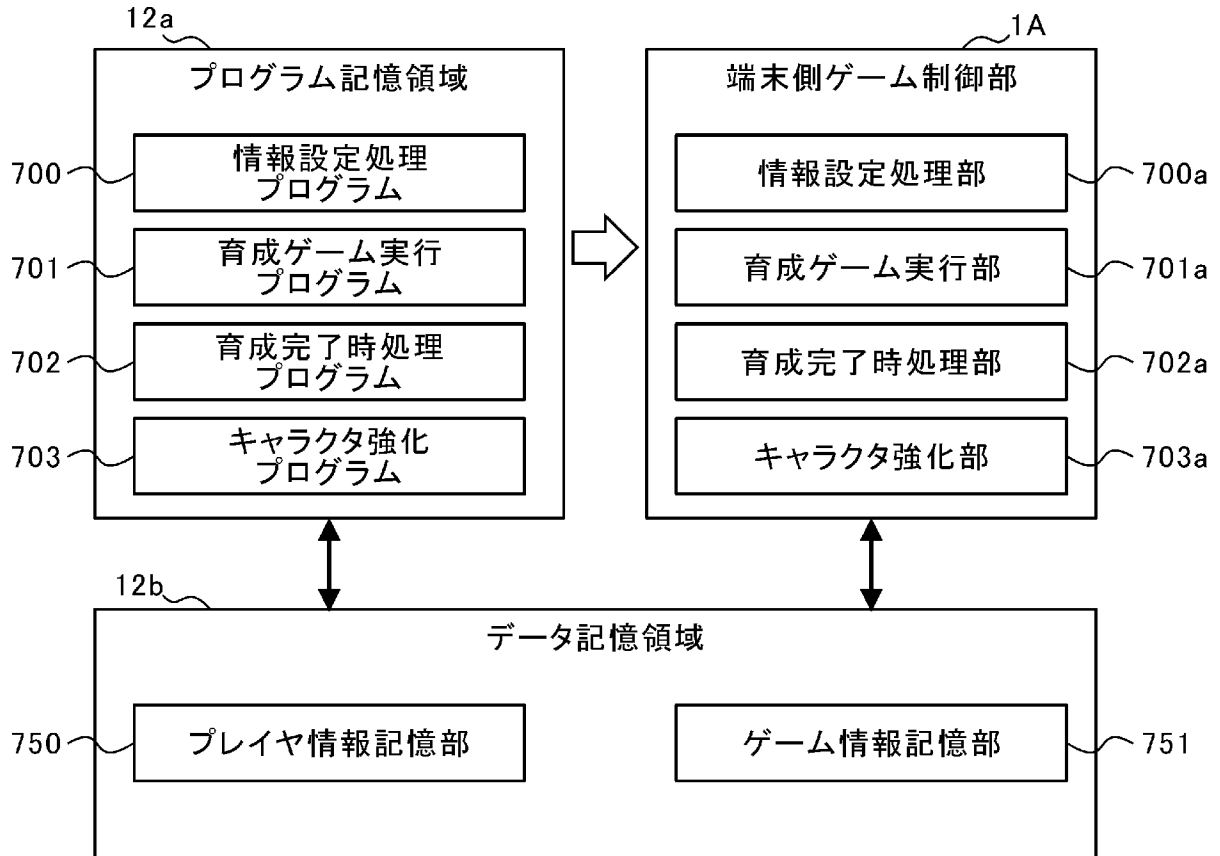


FIG.40

[図41]

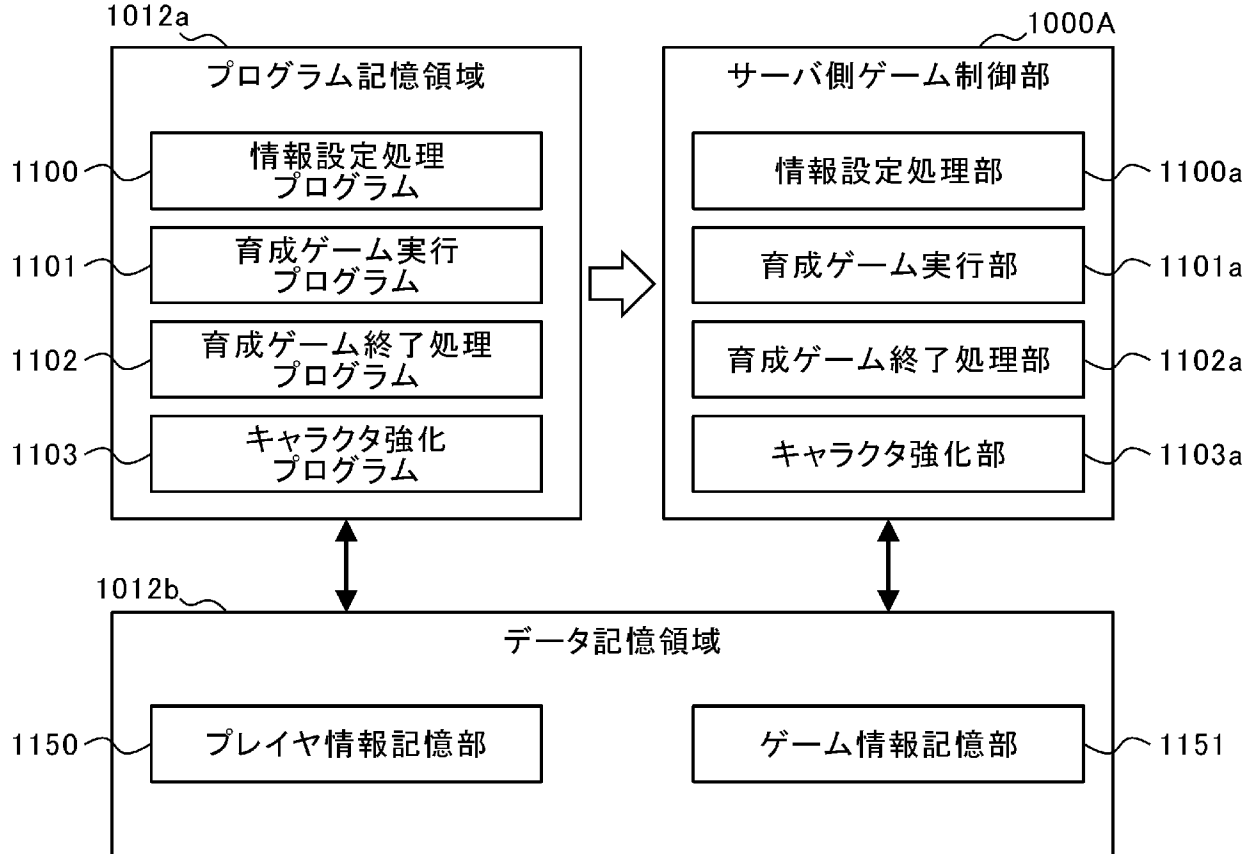


FIG.41

[図42]

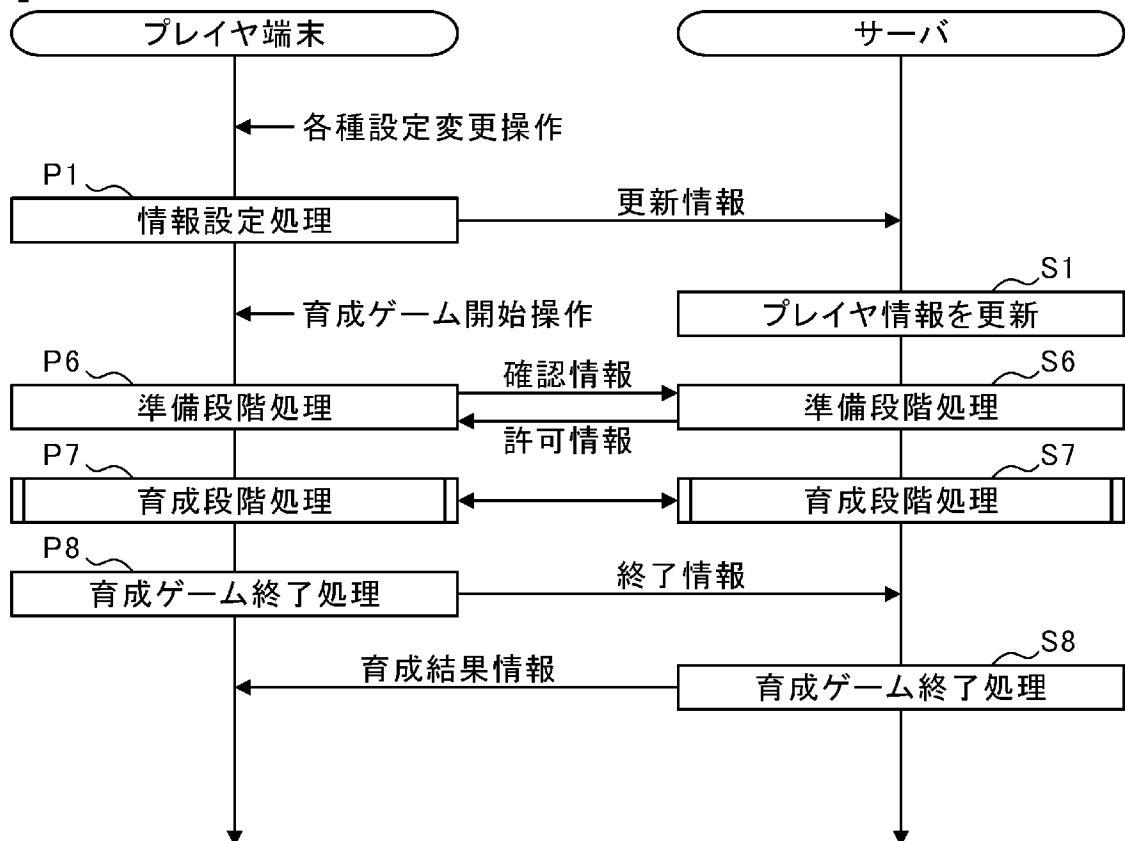


FIG.42

[図43]

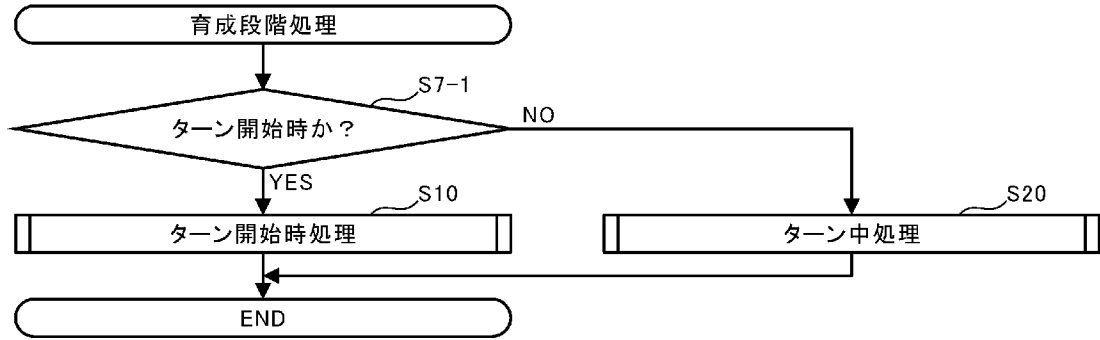


FIG.43

[図44]

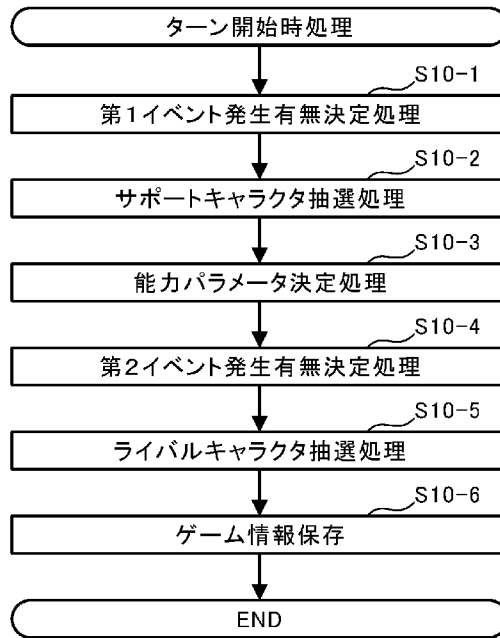


FIG.44

[図45]

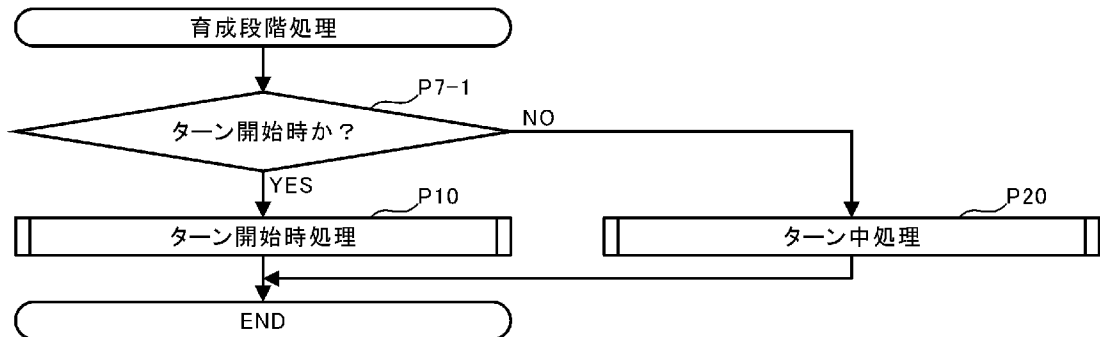


FIG.45

[図46]

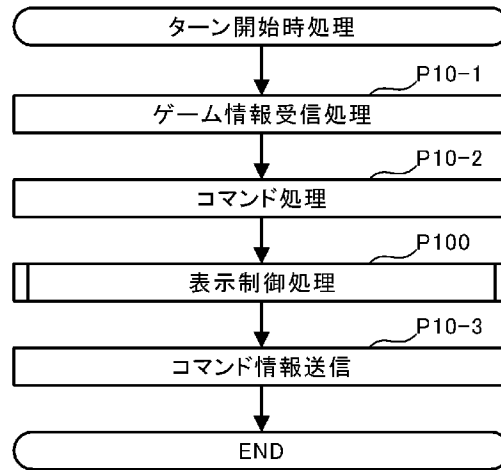


FIG.46

[図47]

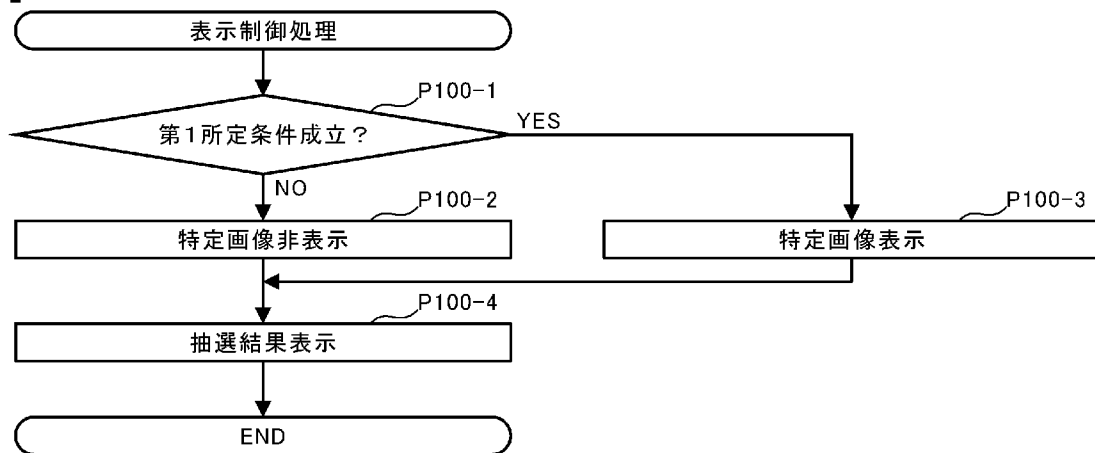


FIG.47

[図48]

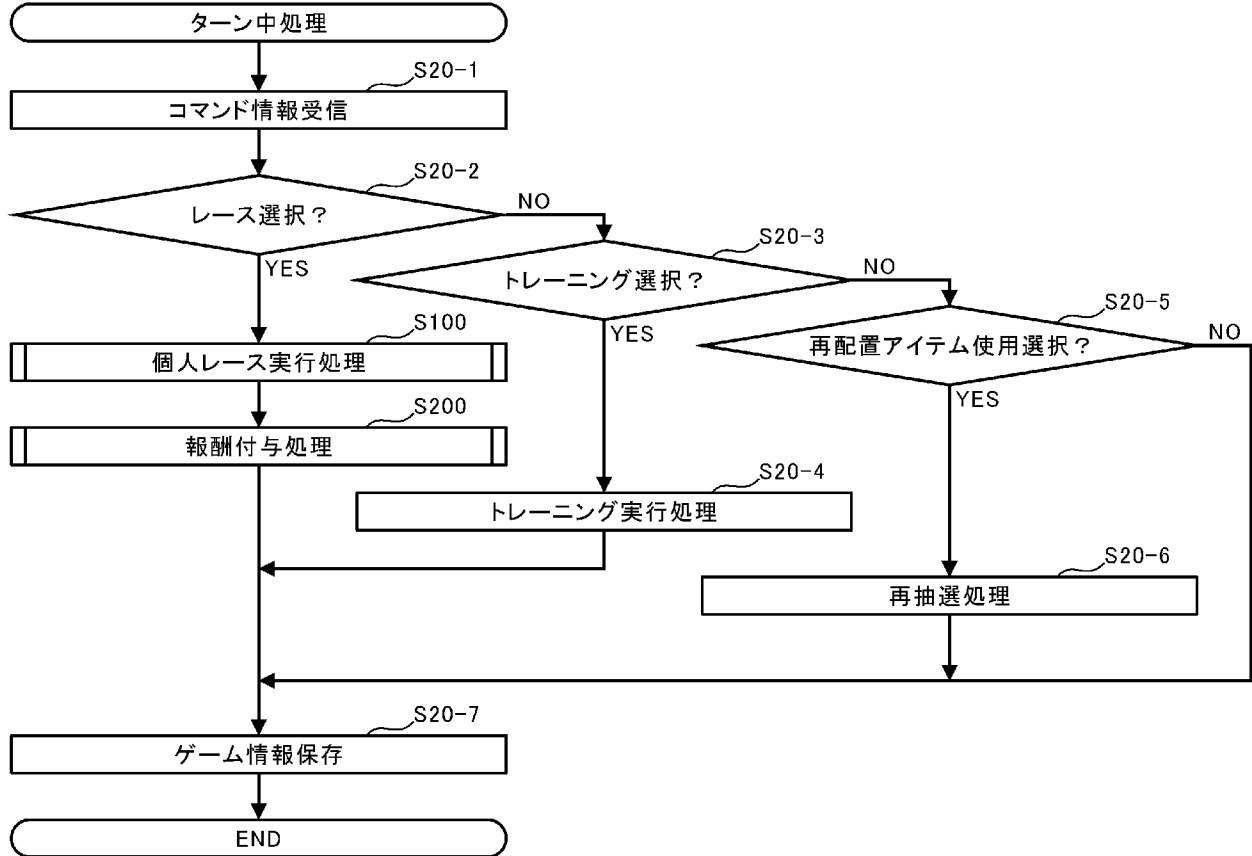


FIG.48

[図49]

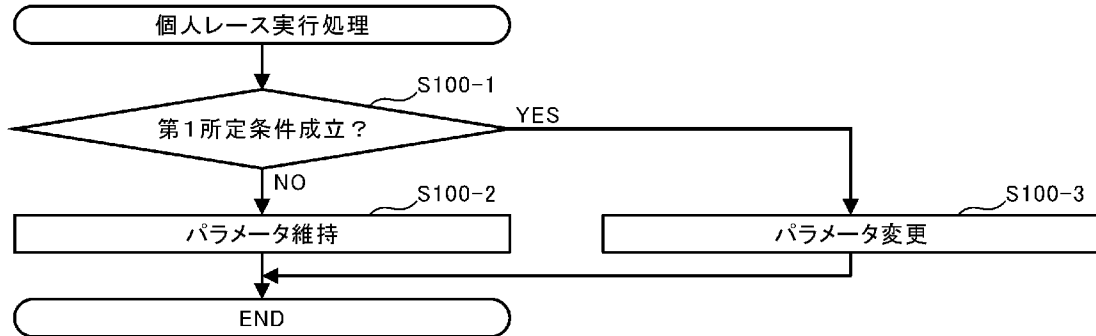


FIG.49

[図50]

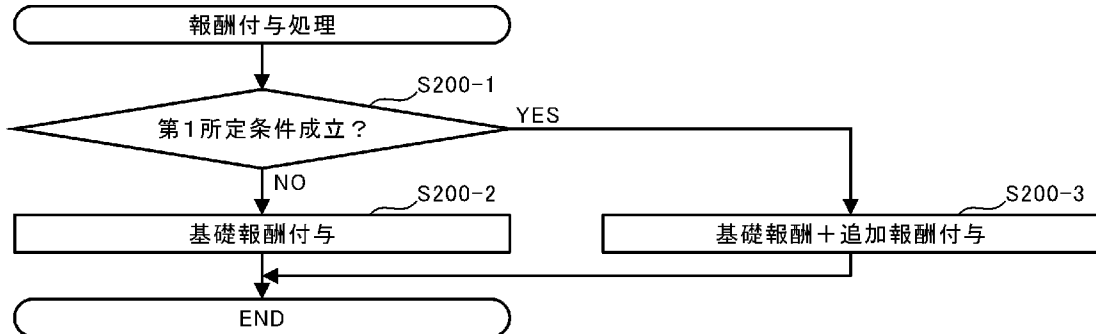


FIG.50

[図51]

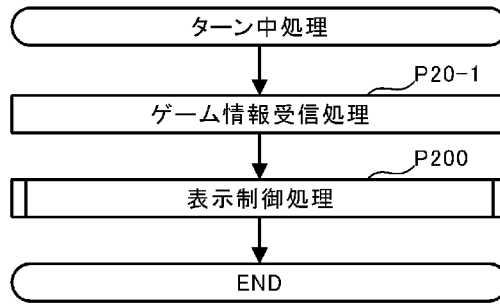


FIG.51

[図52]

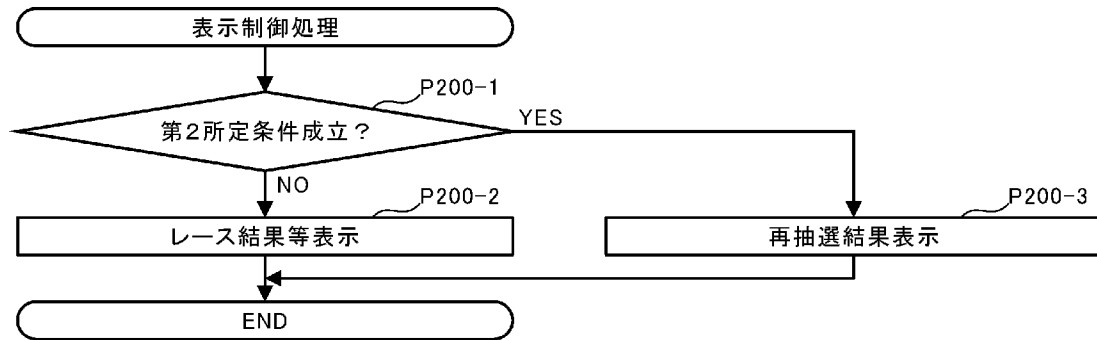


FIG.52

[図53]

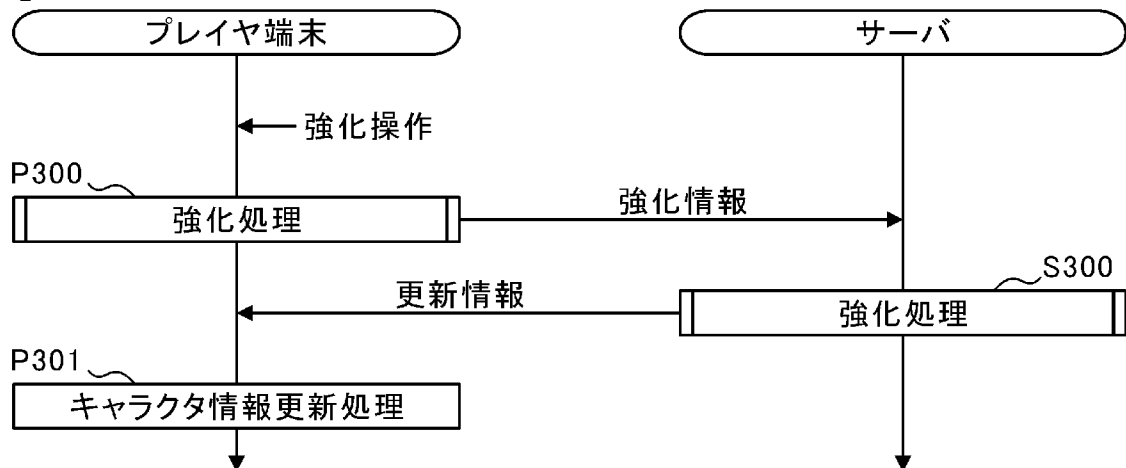


FIG.53

[図54]

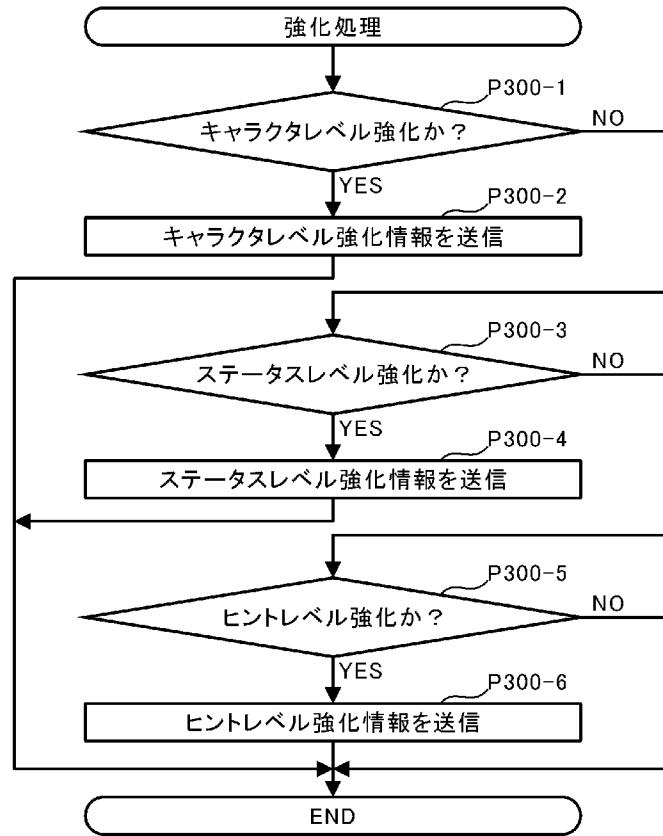


FIG.54

[図55]

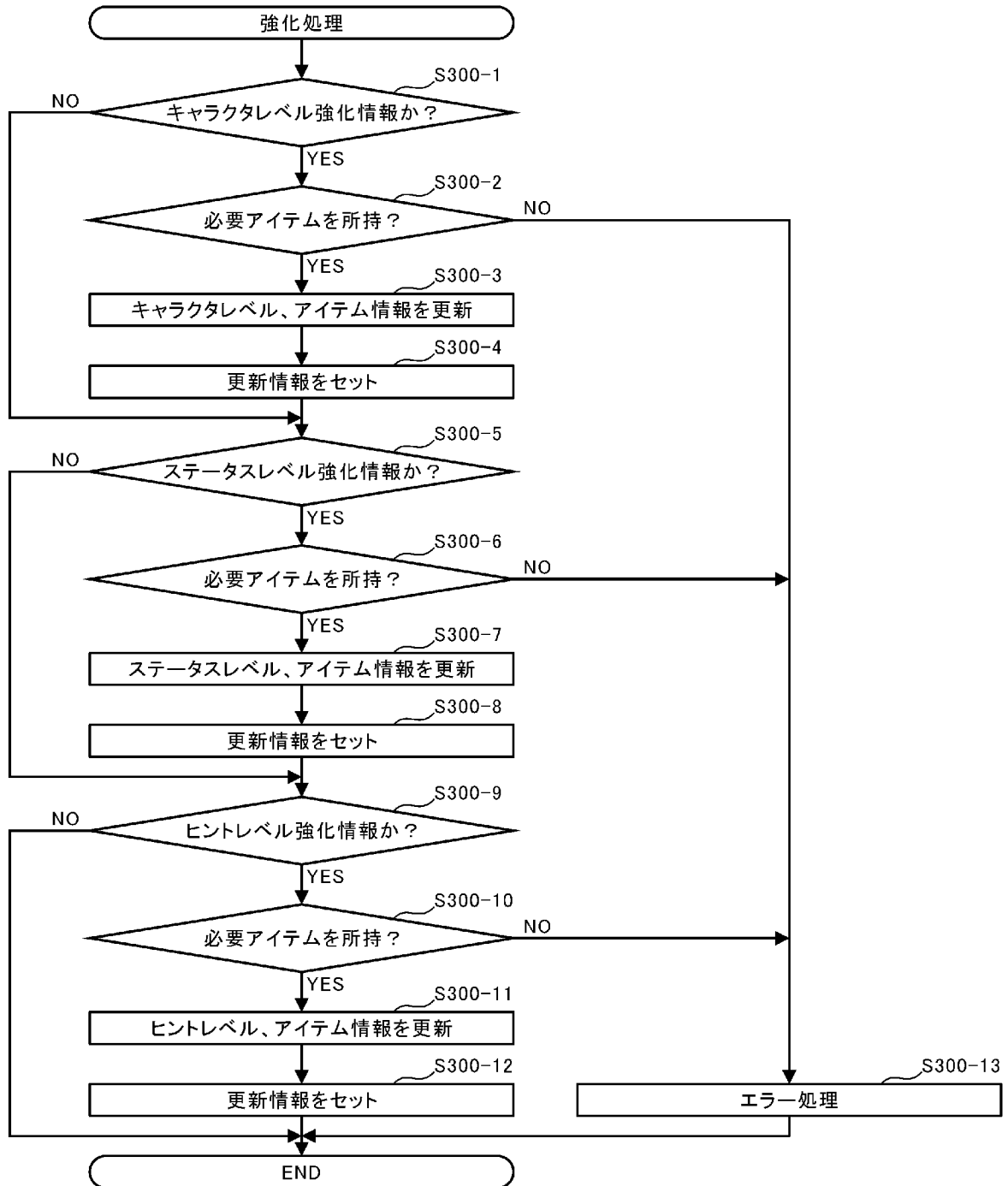


FIG.55

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/005482

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**A63F 13/825**(2014.01)i; **A63F 13/58**(2014.01)i; **A63F 13/69**(2014.01)i

FI: A63F13/825; A63F13/58; A63F13/69

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)

A63F 9/24, 13/00-13/98

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.
X	【パワプロ2018】『特殊能力のコツ』効果・入手方法を解説！, ホロロ通信 [online], 15 May 2018, [retrieval date 01 July 2022], Internet: <URL:https://angry-mhm.com/post-35825/> column "What is "Tips of ○○ "? column "How to get tips?" non-official translation ([PowerPro 2018] "Tips for special abilities." Explanation of the effect and how to obtain! Hororo Tsushin [online].)	1-6
A	JP 2022-001335 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO LTD) 06 January 2022 (2022-01-06) entire text, all drawings	1-6
A	JP 2017-006279 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO LTD) 12 January 2017 (2017-01-12) entire text, all drawings	1-6
A	JP 2018-094057 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO LTD) 21 June 2018 (2018-06-21) entire text, all drawings	1-6



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

09 March 2023

Date of mailing of the international search report

28 March 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/JP2023/005482

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2022-001335	A	06 January 2022	(Family: none)	
JP	2017-006279	A	12 January 2017	KR 10-2016-0149981 entire text, all drawings	A
JP	2018-094057	A	21 June 2018	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/825(2014.01)i; A63F 13/58(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i FI: A63F13/825; A63F13/58; A63F13/69										
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）） A63F 9/24, 13/00-13/98										
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								
X	【パワプロ2018】『特殊能力のコツ』効果・入手方法を解説！, ホロロ通信 [Online], 2018.05.15, [検索日 2022年7月1日], インターネット:<URL : https://angry-mhm.com/post-35825/> 「〇〇のコツ」とは?」の欄, 「コツの入手方法とは?」の欄	1-6								
A	JP 2022-001335 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 06.01.2022 (2022 - 01 - 06) 全文, 全図	1-6								
A	JP 2017-006279 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 12.01.2017 (2017 - 01 - 12) 全文, 全図	1-6								
A	JP 2018-094057 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 21.06.2018 (2018 - 06 - 21) 全文, 全図	1-6								
☐ 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、一般的技术水準を示すもの “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、一般的技术水準を示すもの “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、一般的技术水準を示すもの “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 09.03.2023		国際調査報告の発送日 28.03.2023								
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） 岸 智史 2D 2548 電話番号 03-3581-1101 内線 3237								

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/JP2023/005482

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2022-001335	A	06.01.2022	(ファミリーなし)	
JP	2017-006279	A	12.01.2017	KR 10-2016-0149981	A
				全文, 全図	
JP	2018-094057	A	21.06.2018	(ファミリーなし)	