



공개특허 10-2024-0101674

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)(11) 공개번호 10-2024-0101674
(43) 공개일자 2024년07월02일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.) <i>A63F 13/798</i> (2014.01) <i>A63F 13/69</i> (2014.01) <i>A63F 13/80</i> (2014.01)	(71) 출원인 가부시키가이샤 사이게임스 일본국 도쿄도 시부야구 난페이다이쵸 16반 17고
(52) CPC특허분류 <i>A63F 13/798</i> (2015.01) <i>A63F 13/69</i> (2015.01)	(72) 발명자 사토 히로노리 일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난페이다이쵸 1 6반 17고
(21) 출원번호 10-2024-7019508	오츠 니치 일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난페이다이쵸 1 6반 17고
(22) 출원일자(국제) 2022년11월29일 심사청구일자 2024년06월11일	(73) (뒷면에 계속)
(85) 번역문제출일자 2024년06월11일	(74) 대리인 김진환, 박지하, 김민철
(86) 국제출원번호 PCT/JP2022/043924	
(87) 국제공개번호 WO 2023/106162 국제공개일자 2023년06월15일	
(30) 우선권주장 JP-P-2021-201201 2021년12월10일 일본(JP)	

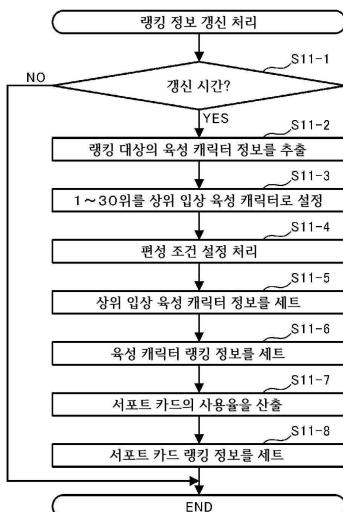
전체 청구항 수 : 총 8 항

(54) 발명의 명칭 정보 처리 프로그램, 정보 처리 방법, 게임 장치 및 정보 처리 시스템

(57) 요 약

정보 처리 프로그램은, 소정의 게임의 결과에 기초하여, 상기 소정의 게임을 플레이한 플레이어 각각에 연동된 랭킹 대상의 순위 매김을 행하는 처리와, 상기 랭킹 대상의 순위가 소정 순위인 제1 플레이어에 연동된 게임 매체를, 상기 제1 플레이어와 상이한 제2 플레이어가 텍에 편성 가능하게 하는 처리와, 상기 게임 매체가 편성된 상기 텍을 사용하여 게임을 실행하는 처리를 컴퓨터에 수행시킨다.

대 표 도 - 도52



(52) CPC특허분류

A63F 13/80 (2015.01)

A63F 2300/308 (2013.01)

A63F 2300/5546 (2013.01)

(72) 발명자

사카모토 도시키

일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난메이다이쵸 16

반 17고

이자와 료츠

일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난메이다이쵸 16

반 17고

이소지마 미츠하루

일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난메이다이쵸 16

반 17고

다나카 유카

일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난메이다이쵸 16

반 17고

명세서

청구범위

청구항 1

소정의 게임의 결과에 기초하여, 상기 소정의 게임을 플레이한 플레이어의 플레이어 정보 각각에 연동된 랭킹 대상의 순위 매김을 행하는 처리와,

상기 랭킹 대상의 순위가 소정 순위인 제1 플레이어의 플레이어 정보에 연동된 게임 매체를, 상기 제1 플레이어 와 상이한 제2 플레이어가 텍에 편성 가능하게 하는 처리와,

상기 제2 플레이어의 조작에 기초하여, 상기 게임 매체가 편성된 상기 텍을 사용하여 게임을 실행하는 처리를 컴퓨터에 수행시키는, 정보 처리 프로그램.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 제2 플레이어에 대하여, 상기 랭킹 대상의 순위에 기초하여 추출된 상기 게임 매체와는 별도로, 해당 제2 플레이어에 연동된 플레이어 정보에 기초하여 추출한 상기 게임 매체를, 상기 텍에 편성 가능하게 하는 처리를 컴퓨터에 더 수행시키는, 정보 처리 프로그램.

청구항 3

제2항에 있어서,

상기 랭킹 대상의 순위에 기초하여 추출된 상기 게임 매체, 및 상기 제2 플레이어에 연동된 플레이어 정보에 기초하여 추출된 상기 게임 매체 중 적어도 어느 하나에 대하여, 상기 텍에 편성하기 위한 편성 조건이 설정되고,

상기 랭킹 대상의 순위에 기초하여 추출된 상기 게임 매체와, 상기 제2 플레이어에 연동된 플레이어 정보에 기초하여 추출된 상기 게임 매체에서는, 상기 편성 조건의 설정 유무, 또는, 설정되는 상기 편성 조건이 서로 상이한, 정보 처리 프로그램.

청구항 4

제1항 내지 제3항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 소정의 게임은, 상기 텍을 사용한 게임이며,

상기 텍을 사용하여 게임을 실행하는 처리는,

플레이어의 조작에 기초하여 상기 소정의 게임을 진행하는 처리와,

상기 소정의 게임의 진행 종료에 기초하여 상기 게임 매체를 생성하는 처리를 포함하고,

상기 랭킹 대상은, 상기 소정의 게임에서 생성된 상기 게임 매체인, 정보 처리 프로그램.

청구항 5

제4항에 있어서,

상기 랭킹 대상의 순위 매김을 행하는 처리는,

소정 기간 내에 상기 소정의 게임에서 생성된 상기 게임 매체의 순위 매김을 행하는, 정보 처리 프로그램.

청구항 6

컴퓨터가 수행하는 정보 처리 방법으로서,

소정의 게임의 결과에 기초하여, 상기 소정의 게임을 플레이한 플레이어의 플레이어 정보 각각에 연동된 랭킹 대상의 순위 매김을 행하는 처리와,

상기 랭킹 대상의 순위가 소정 순위인 제1 플레이어의 플레이어 정보에 연동된 게임 매체를, 상기 제1 플레이어와 상이한 제2 플레이어가 텍에 편성 가능하게 하는 처리와,

상기 제2 플레이어의 조작에 기초하여, 상기 게임 매체가 편성된 상기 텍을 사용하여 게임을 실행하는 처리를 포함하는, 정보 처리 방법.

청구항 7

하나 또는 복수의 컴퓨터를 구비하고,

상기 컴퓨터는,

소정의 게임의 결과에 기초하여, 상기 소정의 게임을 플레이한 플레이어의 플레이어 정보 각각에 연동된 랭킹 대상의 순위 매김을 행하는 처리와,

상기 랭킹 대상의 순위가 소정 순위인 제1 플레이어의 플레이어 정보에 연동된 게임 매체를, 상기 제1 플레이어와 상이한 제2 플레이어가 텍에 편성 가능하게 하는 처리와,

상기 제2 플레이어의 조작에 기초하여, 상기 게임 매체가 편성된 상기 텍을 사용하여 게임을 실행하는 처리를 수행하는, 게임 장치.

청구항 8

하나 또는 복수의 컴퓨터를 구비하고,

상기 컴퓨터는,

소정의 게임의 결과에 기초하여, 상기 소정의 게임을 플레이한 플레이어의 플레이어 정보 각각에 연동된 랭킹 대상의 순위 매김을 행하는 처리와,

상기 랭킹 대상의 순위가 소정 순위인 제1 플레이어의 플레이어 정보에 연동된 게임 매체를, 상기 제1 플레이어와 상이한 제2 플레이어가 텍에 편성 가능하게 하는 처리와,

상기 제2 플레이어의 조작에 기초하여, 상기 게임 매체가 편성된 상기 텍을 사용하여 게임을 실행하는 처리를 수행하는, 정보 처리 시스템.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은, 정보 처리 프로그램, 정보 처리 방법, 게임 장치 및 정보 처리 시스템에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 종래, 특히 문헌 1에 나타낸 바와 같이, 캐릭터 등의 게임 매체를 플레이어 간에서 대차 가능하게 하는 렌탈 기능을 구비한 게임이 알려져 있다. 예를 들면, 복수의 게임 매체에 의하여 편성된 텍을 사용하여 게임이 진행되는 경우, 플레이어는, 게임 개시 전에 텍을 편성한다. 이 때, 플레이어는, 다른 플레이어가 소지하는 게임 매체를 렌탈하여 텍에 편성할 수 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0003] (특허문헌 0001) 특허 문헌 1 : 일본 특허 공보 제2017-064081호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0004] 그러나, 렌탈 가능한 게임 매체 중에서, 플레이어가 원하는 게임 매체를 찾아내는 작업이 번잡해지면, 렌탈 기

능을 유효하게 활용할 수 없고, 플레이어 간의 격차가 커진다고 하는 과제가 있다.

[0005] 본 발명은, 플레이어 간의 격차를 저감하는 것이 가능한 정보 처리 프로그램, 정보 처리 방법, 게임 장치 및 정보 처리 시스템을 제공하는 것을 목적으로 하고 있다.

과제의 해결 수단

[0006] 상기 과제를 해결하기 위하여, 정보 처리 프로그램은, 소정의 게임의 결과에 기초하여, 상기 소정의 게임을 플레이한 플레이어의 플레이어 정보 각각에 연동된 랭킹 대상의 순위 매김을 행하는 처리와, 상기 랭킹 대상의 순위가 소정 순위인 제1 플레이어의 플레이어 정보에 연동된 게임 매체를, 상기 제1 플레이어와 상이한 제2 플레이어가 텍에 편성 가능하게 하는 처리와, 상기 제2 플레이어의 조작에 기초하여, 상기 게임 매체가 편성된 상기 텍을 사용하여 게임을 실행하는 처리를 컴퓨터에 수행시킨다.

[0007] 정보 처리 프로그램은, 상기 제2 플레이어에 대하여, 상기 랭킹 대상의 순위에 기초하여 추출된 상기 게임 매체와는 별도로, 해당 제2 플레이어에 연동된 플레이어 정보에 기초하여 추출한 상기 게임 매체를, 상기 텍에 편성 가능하게 하는 처리를 컴퓨터에 더 수행시켜도 된다.

[0008] 상기 랭킹 대상의 순위에 기초하여 추출된 상기 게임 매체, 및 상기 제2 플레이어에 연동된 플레이어 정보에 기초하여 추출된 상기 게임 매체 중 적어도 어느 하나에 대하여, 상기 텍에 편성하기 위한 편성 조건이 설정되고, 상기 랭킹 대상의 순위에 기초하여 추출된 상기 게임 매체와, 상기 제2 플레이어에 연동된 플레이어 정보에 기초하여 추출된 상기 게임 매체에서는, 상기 편성 조건의 설정 유무, 또는, 설정되는 상기 편성 조건이 서로 상이해도 된다.

[0009] 상기 소정의 게임은, 상기 텍을 사용한 게임이며, 상기 텍을 사용하여 게임을 실행하는 처리는, 플레이어의 조작에 기초하여 상기 소정의 게임을 진행하는 처리와, 상기 소정의 게임의 진행 종료에 기초하여 상기 게임 매체를 생성하는 처리를 포함하고, 상기 랭킹 대상은, 상기 소정의 게임에서 생성된 상기 게임 매체여도 된다.

[0010] 상기 랭킹 대상의 순위 매김을 행하는 처리는, 소정 기간 내에 상기 소정의 게임에서 생성된 상기 게임 매체의 순위 매김을 행해도 된다.

[0011] 상기 과제를 해결하기 위하여, 정보 처리 방법은, 컴퓨터가 수행하는 정보 처리 방법으로서, 소정의 게임의 결과에 기초하여, 상기 소정의 게임을 플레이한 플레이어의 플레이어 정보 각각에 연동된 랭킹 대상의 순위 매김을 행하는 처리와, 상기 랭킹 대상의 순위가 소정 순위인 제1 플레이어의 플레이어 정보에 연동된 게임 매체를, 상기 제1 플레이어와 상이한 제2 플레이어가 텍에 편성 가능하게 하는 처리와, 상기 제2 플레이어의 조작에 기초하여, 상기 게임 매체가 편성된 상기 텍을 사용하여 게임을 실행하는 처리를 포함한다.

[0012] 상기 과제를 해결하기 위하여, 게임 장치는, 하나 또는 복수의 컴퓨터를 구비하고, 상기 컴퓨터는, 소정의 게임의 결과에 기초하여, 상기 소정의 게임을 플레이한 플레이어의 플레이어 정보 각각에 연동된 랭킹 대상의 순위 매김을 행하는 처리와, 상기 랭킹 대상의 순위가 소정 순위인 제1 플레이어의 플레이어 정보에 연동된 게임 매체를, 상기 제1 플레이어와 상이한 제2 플레이어가 텍에 편성 가능하게 하는 처리와, 상기 제2 플레이어의 조작에 기초하여, 상기 게임 매체가 편성된 상기 텍을 사용하여 게임을 실행하는 처리를 수행한다.

[0013] 상기 과제를 해결하기 위하여, 정보 처리 시스템은, 하나 또는 복수의 컴퓨터를 구비하고, 상기 컴퓨터는, 소정의 게임의 결과에 기초하여, 상기 소정의 게임을 플레이한 플레이어의 플레이어 정보 각각에 연동된 랭킹 대상의 순위 매김을 행하는 처리와, 상기 랭킹 대상의 순위가 소정 순위인 제1 플레이어의 플레이어 정보에 연동된 게임 매체를, 상기 제1 플레이어와 상이한 제2 플레이어가 텍에 편성 가능하게 하는 처리와, 상기 제2 플레이어의 조작에 기초하여, 상기 게임 매체가 편성된 상기 텍을 사용하여 게임을 실행하는 처리를 수행한다.

발명의 효과

[0014] 본 발명에 의하면, 플레이어 간의 격차를 저감할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0015] 도 1은, 정보 처리 시스템의 개략적인 구성을 나타낸 설명도이다.

도 2a는, 플레이어 단말의 하드웨어의 구성을 설명하는 도면이다.

도 2b는, 서버의 하드웨어의 구성을 설명하는 도면이다.

도 3a는, 흄 화면의 일예를 설명하는 도면이다.

도 3b는, 옵션 설정 화면의 일예를 설명하는 도면이다.

도 3c는, 프로필 설정 화면의 일예를 설명하는 도면이다.

도 3d는, 악곡 재생 조건 설정 화면의 일예를 설명하는 도면이다.

도 4는, 육성 게임의 대략적인 진행의 흐름을 설명하기 위한 도면이다.

도 5a는, 메인 캐릭터 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 5b는, 캐릭터 상세 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 5c는, 캐릭터 상세 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 6a는, 능력 파라미터(초기값) 테이블을 설명하는 도면이다.

도 6b는, 적성 파라미터(초기값) 테이블을 설명하는 도면이다.

도 6c는, 스킬 테이블을 설명하는 도면이다.

도 6d는, 전용 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다.

도 7a는, 계승 캐릭터 선택 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 7b는, 육성 캐릭터 일람 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 7c는, 계승 캐릭터 선택 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 7d는, 계승 캐릭터 선택 화면을 설명하는 제3 도이다.

도 8a는, 서포트 카드 편성 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 8b는, 서포트 카드 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 8c는, 서포트 카드 편성 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 9a는, 서포트 카드 테이블을 설명하는 도면이다.

도 9b는, 서포트 효과 테이블을 설명하는 도면이다.

도 9c는, 소지 스킬 테이블을 설명하는 도면이다.

도 9d는, 서포트 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다.

도 10은, 캐릭터 식별 정보 테이블을 설명하는 제1 도이다.

도 11은, 캐릭터 식별 정보 테이블을 설명하는 제2 도이다.

도 12는, 선택 항목 테이블을 설명하는 도면이다.

도 13a는, 게임 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 13b는, 게임 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 14a는, 트레이닝 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 14b는, 트레이닝 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 14c는, 트레이닝 결과 통지 화면을 설명하는 도면이다.

도 14d는, 이벤트 화면을 설명하는 도면이다.

도 15a는, 스킬 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 15b는, 스킬 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 16a는, 개인 레이스 선택 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 16b는, 개인 레이스 개시 화면을 설명하는 도면이다.

- 도 16c는, 개인 레이스 결과 화면을 설명하는 도면이다.
- 도 17a는, 팀 레이스 선택 화면을 설명하는 도면이다.
- 도 17b는, 팀 레이스 편성 화면을 설명하는 도면이다.
- 도 17c는, 팀 레이스 개시 화면을 설명하는 도면이다.
- 도 17d는, 팀 레이스 도중 결과 화면을 설명하는 도면이다.
- 도 18a는, 팀 레이스 상세 결과 화면을 설명하는 제1 도이다.
- 도 18b는, 팀 레이스 종합 결과 화면을 설명하는 제1 도이다.
- 도 18c는, 팀 레이스 상세 결과 화면을 설명하는 제2 도이다.
- 도 18d는, 팀 레이스 종합 결과 화면을 설명하는 제2 도이다.
- 도 19는, 턴 개시 시 처리의 대략적인 흐름을 설명하는 도면이다.
- 도 20은, 배치 유무 테이블을 설명하는 도면이다.
- 도 21a는, 트레이닝 레벨 테이블을 설명하는 도면이다.
- 도 21b는, 상승 고정값(스피드) 테이블을 설명하는 도면이다.
- 도 21c는, 상승 고정값 테이블(파워)을 설명하는 도면이다.
- 도 21d는, 보너스 가산율 테이블을 설명하는 도면이다.
- 도 22는, 이벤트 종별 및 이벤트 분류를 설명하는 도면이다.
- 도 23은, 이벤트 종별과 턴 수와의 관계를 설명하는 도면이다.
- 도 24a는, 게임 화면을 설명하는 제3 도이다.
- 도 24b는, 트레이닝 화면을 설명하는 제3 도이다.
- 도 25a는, 특훈 이벤트 실행 유무 결정 테이블을 설명하는 도면이다.
- 도 25b는, 특별 아이콘 결정 테이블을 설명하는 도면이다.
- 도 25c는, 보너스 아이콘 결정 테이블을 설명하는 도면이다.
- 도 26a는, 보너스 고정값(메인 캐릭터) 테이블을 설명하는 도면이다.
- 도 26b는, 보너스 가산값(메인 캐릭터) 테이블을 설명하는 도면이다.
- 도 27a는, 고정 상승값(특훈 대상) 테이블을 설명하는 도면이다.
- 도 27b는, 보너스 상승값(특훈 대상) 테이블을 설명하는 도면이다.
- 도 28a는, 육성 완료 화면을 설명하는 도면이다.
- 도 28b는, 육성 완료 화면을 설명하는 제2 도이다.
- 도 28c는, 육성 완료 화면을 설명하는 제3 도이다.
- 도 29a는, 특정 이벤트의 개요를 설명하는 도면이다.
- 도 29b는, 시험 포인트와 성적과의 대응 관계를 설명하는 도면이다.
- 도 30a는, 특정 이벤트의 개최 기간 중의 흡 화면을 설명하는 도면이다.
- 도 30b는, 특정 이벤트 탑 화면을 설명하는 도면이다.
- 도 30c는, 서포트 카드 랭킹 화면을 설명하는 도면이다.
- 도 30d는, 육성 캐릭터 랭킹 화면을 설명하는 도면이다.
- 도 31은, 플레이어 정보 확인 화면을 설명하는 도면이다.

도 32a는, 캐릭터 상세 다이얼로그를 설명하는 제1 도이다.

도 32b는, 캐릭터 상세 다이얼로그를 설명하는 제2 도이다.

도 32c는, 캐릭터 상세 다이얼로그를 설명하는 제3 도이다.

도 33은, 랭킹의 갱신 타이밍의 일례를 설명하는 도면이다.

도 34a는, 계승 캐릭터 선택 화면을 설명하는 제4 도이다.

도 34b는, 육성 캐릭터 일람 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 35는, 서포트 카드 편성 화면을 설명하는 제3 도이다.

도 36a는, 시험 리절트 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 36b는, 시험 리절트 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 36c는, 시험 리절트 화면을 설명하는 제3 도이다.

도 36d는, 시험 리절트 화면을 설명하는 제4 도이다.

도 37은, 플레이어 단말에 있어서의 메모리의 구성 및 컴퓨터로서의 기능을 설명하는 도면이다.

도 38은, 서버에 있어서의 메모리의 구성 및 컴퓨터로서의 기능을 설명하는 도면이다.

도 39는, 육성 게임에 따른 플레이어 단말 및 서버의 처리를 설명하는 시퀀스도이다.

도 40은, 플레이어 단말에 있어서의 준비 단계 처리를 설명하는 제1 플로우차트이다.

도 41은, 플레이어 단말에 있어서의 준비 단계 처리를 설명하는 제2 플로우차트이다.

도 42는, 서버에 있어서의 준비 단계 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 43은, 플레이어 단말에 있어서의 육성 단계 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 44는, 플레이어 단말에 있어서의 텐 개시 시 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 45는, 플레이어 단말에 있어서의 배치 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 46은, 플레이어 단말에 있어서의 수치 결정 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 47은, 플레이어 단말에 있어서의 이벤트 결정 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 48은, 플레이어 단말에 있어서의 텐 중 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 49는, 플레이어 단말에 있어서의 육성 실행 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 50은, 서버에 있어서의 육성 게임 종료 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 51은, 특정 이벤트의 개최 기간 중의 육성 게임에 따른 플레이어 단말 및 서버의 처리를 설명하는 시퀀스도이다.

도 52는, 서버에 있어서의 랭킹 정보 갱신 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 53은, 이벤트 모드가 선택된 경우의 플레이어 단말에 있어서의 준비 단계 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 54는, 특정 이벤트의 개최 기간 중의 서버에 있어서의 준비 단계 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 55는, 이벤트 모드가 선택된 경우의 서버에 있어서의 육성 게임 종료 처리를 설명하는 플로우차트이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0016] 이하에 첨부 도면을 참조하면서, 본 발명의 실시 형태의 일 태양에 대하여 상세하게 설명한다. 이러한 실시 형태에 나타내는 수치 등은, 이해를 용이하게 하기 위한 예시에 지나지 않으며, 특별히 거절하는 경우를 제외하고, 본 발명을 한정하는 것은 아니다. 또한, 본 명세서 및 도면에서, 실질적으로 동일한 기능, 구성을 가지는 요소에 대해서는, 동일한 부호를 붙임으로써 중복 설명을 생략하고, 또한, 본 발명에 직접 관계가 없는 요소는 도시를 생략한다.

- [0017] (정보 처리 시스템(S)의 전체의 구성)
- [0018] 도 1은, 정보 처리 시스템(S)의 개략적인 구성을 나타낸 설명도이다. 정보 처리 시스템(S)은, 클라이언트, 즉, 게임 단말로서 기능하는 플레이어 단말(1)과, 서버(1000)와, 통신 기지국(Na)을 가지는 통신 네트워크(N)를 포함하는, 소위, 클라이언트 서버 시스템이다.
- [0019] 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(S)은, 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)가 게임 장치(G)로서 기능한다. 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에는, 각각 게임의 진행 제어의 역할 분담이 이루어져 있고, 플레이어 단말(1)과 서버(1000)와의 협동에 의하여, 게임이 진행 가능해진다.
- [0020] 플레이어 단말(1)은, 통신 네트워크(N)를 통하여 서버(1000)와의 통신을 확립할 수 있다. 플레이어 단말(1)은, 서버(1000)와 무선 혹은 유선에 의한 통신 접속이 가능한 전자 기기를 넓게 포함한다. 플레이어 단말(1)로서는, 예를 들면, 스마트폰, 휴대 전화, 태블릿 장치, 퍼스널 컴퓨터, 게임 기기 등을 들 수 있다. 본 실시 형태에서는, 플레이어 단말(1)로서, 스마트폰이 이용되는 경우에 대하여 설명한다.
- [0021] 서버(1000)는, 복수의 플레이어 단말(1)과 통신 접속된다. 서버(1000)는, 게임을 플레이하는 플레이어마다 각종 정보를 축적한다. 또한, 서버(1000)는, 주로, 플레이어 단말(1)로부터 입력되는 조작에 기초하여, 축적된 정보의 갱신, 또는 플레이어 단말(1)에 대하여 화상 또는 각종 정보를 다운로드시키는 등의 처리를 수행한다.
- [0022] 통신 기지국(Na)은, 통신 네트워크(N)와 접속되고, 플레이어 단말(1)과 무선에 의한 정보의 송수신을 행한다. 통신 네트워크(N)는, 휴대 전화망, 인터넷망, LAN(Local Area Network), 전용 회선 등으로 구성되며, 플레이어 단말(1)과 서버(1000)와의 무선 혹은 유선에 의한 통신 접속을 실현한다.
- [0023] (플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 하드웨어의 구성)
- [0024] 도 2a는, 플레이어 단말(1)의 하드웨어의 구성을 설명하는 도면이다. 또한, 도 2b는, 서버(1000)의 하드웨어의 구성을 설명하는 도면이다. 도 2a에 나타내는 바와 같이, 플레이어 단말(1)은, CPU(Central Processing Unit)(10), 메모리(12), 버스(14), 입출력 인터페이스(16), 기억부(18), 통신부(20), 입력부(22), 출력부(24)를 포함하여 구성된다.
- [0025] 또한, 도 2b에 나타내는 바와 같이, 서버(1000)는, CPU(1010), 메모리(1012), 버스(1014), 입출력 인터페이스(1016), 기억부(1018), 통신부(1020), 입력부(1022), 출력부(1024)를 포함하여 구성된다.
- [0026] 또한, 서버(1000)의 CPU(1010), 메모리(1012), 버스(1014), 입출력 인터페이스(1016), 기억부(1018), 통신부(1020), 입력부(1022), 출력부(1024)의 구성 및 기능은, 각각, 플레이어 단말(1)의 CPU(10), 메모리(12), 버스(14), 입출력 인터페이스(16), 기억부(18), 통신부(20), 입력부(22), 출력부(24)와 실질적으로 동일하다. 따라서, 이하에서는, 플레이어 단말(1)의 하드웨어의 구성에 대하여 설명하겠으며, 서버(1000)에 대해서는 설명을 생략한다.
- [0027] CPU(10)는, 메모리(12)에 기억된 프로그램을 동작시켜, 게임의 진행을 제어한다. 메모리(12)는, ROM(Read Only Memory) 또는 RAM(Random Access Memory)로 구성되며, 게임의 진행 제어에 필요해지는 프로그램 및 각종 데이터를 기억한다. 메모리(12)는, 버스(14)를 통하여 CPU(10)에 접속되어 있다.
- [0028] 버스(14)에는, 입출력 인터페이스(16)가 접속된다. 입출력 인터페이스(16)에는, 기억부(18), 통신부(20), 입력부(22), 출력부(24)가 접속되어 있다.
- [0029] 기억부(18)는, DRAM(Dynamic Random Access Memory) 등의 반도체 메모리로 구성되며, 각종 프로그램 및 데이터를 기억한다. 플레이어 단말(1)에 있어서는, 기억부(18)에 기억된 프로그램 및 데이터가, CPU(10)에 의하여 메모리(12)(RAM)에 로드된다.
- [0030] 통신부(20)는, 통신 기지국(Na)과 무선에 의하여 통신 접속되고, 통신 네트워크(N)를 통하여, 서버(1000)와의 사이에서 각종 데이터 및 프로그램이라고 하는 정보의 송수신을 행한다. 플레이어 단말(1)에 있어서는, 서버(1000)로부터 수신한 프로그램 등이, 메모리(12) 또는 기억부(18)에 저장된다.
- [0031] 입력부(22)는, 예를 들면, 플레이어의 조작이 입력되는(조작을 접수하는) 터치 패널, 버튼, 키보드, 마우스, 썬터 키, 아날로그 콘트롤러 등으로 구성된다. 또한, 입력부(22)는, 플레이어 단말(1)에 설치된, 혹은 플레이어 단말(1)에 접속(외장)된 전용의 콘트롤러여도 된다. 또한, 입력부(22)는, 플레이어 단말(1)의 기울기 또는 이동을 검지하는 가속도 센서, 또는 플레이어의 음성을 검지하는 마이크로 구성되어도 된다. 즉, 입력부(22)는, 풀

레이어의 의사를, 식별 가능하게 입력시킬 수 있는 장치를 넓게 포함한다.

[0032] 출력부(24)는, 디스플레이 장치 및 스피커를 포함하여 구성된다. 또한, 출력부(24)는, 플레이어 단말(1)에 접속(외장)되는 기기여도 된다. 본 실시 형태에서는, 플레이어 단말(1)이, 출력부(24)로서 디스플레이(26)를 구비하고, 입력부(22)로서, 디스플레이(26)에 중첩하여 설치되는 터치 패널을 구비하고 있다.

[0033] (게임 내용)

[0034] 이어서, 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(S), 게임 장치(G)에 의하여 제공되는 게임에 대하여 설명한다. 플레이어는, 소위 가챠라고 불리는 추첨에 의하여 획득한 캐릭터, 또는 운영측으로부터 배포된 캐릭터를 소지할 수 있다. 또한, 플레이어는, 추첨에 의하여 획득한 서포트 카드, 또는 운영측으로부터 배포된 서포트 카드를 소지할 수 있다.

[0035] 상세히는 후술하겠으나, 본 실시 형태에 따른 게임에서는, 육성 게임이 제공된다. 플레이어는, 육성 게임에 있어서, 플레이어가 소지하는 캐릭터를 육성할 수 있다. 또한, 본 실시 형태에 있어서의 육성 게임은, 캐릭터를, 경마를 본뜬 레이스에 출장시키면서 육성한다고 하는 게임성을 가지고 있다.

[0036] 도 3a는, 홈 화면(100)의 일예를 설명하는 도면이다. 플레이어 단말(1)에서 게임 어플리케이션이 기동되면, 디스플레이(26)에 홈 화면(100)이 표시된다. 홈 화면(100)의 하부에는, 메뉴 바(102)가 표시된다. 메뉴 바(102)에는, 플레이어가 조작(탭) 가능한 복수의 조작부가 설치되어 있다.

[0037] 여기에서는, 메뉴 바(102)에, 홈 화면 선택 조작부(102a), 강화 화면 선택 조작부(102b), 스토리 화면 선택 조작부(102c), 팀 경기장 화면 선택 조작부(102d), 가챠 화면 선택 조작부(102e)가 설치되어 있다. 또한, 메뉴 바(102)에서는, 디스플레이(26)에 표시 중의 화면을 식별할 수 있도록, 표시 중의 화면에 대응하는 조작부가 강조 표시된다.

[0038] 홈 화면 선택 조작부(102a)가 탭되면, 도 3a에 나타내는 홈 화면(100)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0039] 강화 화면 선택 조작부(102b)가 탭되면, 미도시된 강화 화면이 표시된다. 강화 화면에서는, 플레이어가 소지하는 캐릭터 또는 서포트 카드를 강화할 수 있다. 플레이어는, 캐릭터 또는 서포트 카드를 강화함으로써, 캐릭터 또는 서포트 카드에 설정되어 있는 레벨을 높일 수 있다. 캐릭터 및 서포트 카드에는, 각종 파라미터가 설정되어 있고, 레벨의 상승에 의하여 파라미터가 상승한다. 캐릭터 및 서포트 카드의 파라미터가 상승함으로써, 플레이어는, 육성 게임에 있어서 보다 강력한 스테이터스를 가지는 캐릭터를 육성하는 것이 가능해진다.

[0040] 스토리 화면 선택 조작부(102c)가 탭되면, 미도시된 스토리 화면이 표시된다. 여기에서는, 게임에 등장하는 캐릭터마다 스토리 화상이 설치되어 있다. 플레이어는, 스토리 화면에서, 캐릭터 및 스토리 화상을 선택하여 시청 할 수 있다.

[0041] 팀 경기장 화면 선택 조작부(102d)가 탭되면, 미도시된 팀 경기장 화면이 표시된다. 팀 경기장 화면에 있어서, 플레이어는, 자신이 편성한 팀과, 컴퓨터에 의하여 선택된 다른 플레이어의 팀을 대전시키는 팀 경기 게임을 플레이할 수 있다. 팀 경기 게임은, 다른 플레이어와 랭킹을 겨루는 게임성을 가지고 있다.

[0042] 가챠 화면 선택 조작부(102e)가 탭되면, 미도시된 가챠 화면이 표시된다. 가챠 화면에 있어서, 플레이어는, 게임 내 통화를 소비하고, 캐릭터 또는 서포트 카드를 추첨으로 획득할 수 있는 소위 가챠 추첨을 행할 수 있다.

[0043] 또한, 홈 화면(100)에 있어서, 메뉴 바(102)의 상방에는, 육성 게임 조작부(104)가 설치되어 있다. 육성 게임 조작부(104)가 탭되면, 육성 게임 화면이 표시되며, 후술하는 육성 게임이 개시된다. 육성 게임은, 준비 단계와 육성 단계로 대별되며, 플레이어는, 우선, 준비 단계에 있어서, 자신이 소지하는 캐릭터 중에서 하나의 캐릭터를 선택하여, 육성 대상의 캐릭터인 메인 캐릭터로 설정한다. 또한, 플레이어는, 준비 단계에 있어서, 메인 캐릭터를 육성할 때에 사용하는 텍을 설정한다. 텍은, 상세하게는, 후술하는 복수의 계승 캐릭터와, 복수의 서포트 카드로 편성된다. 따라서, 육성 게임에서는, 텍에 편성된 계승 캐릭터, 및 서포트 카드가 사용된다.

[0044] 메인 캐릭터 및 텍(계승 캐릭터 및 서포트 카드)의 설정이 완료되면, 준비 단계로부터 육성 단계로 이행되어, 메인 캐릭터를 육성하기 위한 게임이 개시된다. 플레이어는, 육성 게임에서 육성한 캐릭터를 육성 캐릭터로서 소지할 수 있다. 상기와 같이, 플레이어는, 소지하는 육성 캐릭터를 팀에 편성하여, 팀 경기 게임에서 사용할 수 있다.

[0045] 이와 같이, 본 실시 형태의 게임의 주된 목적은, 육성 게임에 의하여 육성 캐릭터를 육성하는 것, 및 육성 캐릭터를 이용하여 팀 경기 게임의 랭킹을 높이는 것이다.

- [0046] 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 캐릭터 또는 서포트 카드를 플레이어 간에서 공유하기 위한 기능, 또는 복수의 플레이어 간에서 정보를 공유하기 위한 기능을 구비하고 있다. 플레이어는, 다른 플레이어가 육성 게임에서 사용 가능해지는 육성 캐릭터 및 서포트 카드를 설정할 수 있다. 구체적으로는, 도 3a에 나타내는 바와 같이, 홈 화면(100)의 우측 상부에는, 설정 조작부(106)가 설치되어 있다. 설정 조작부(106)가 탭되면, 옵션 설정 화면(110)이 표시된다.
- [0047] 도 3b는, 옵션 설정 화면(110)의 일예를 설명하는 도면이다. 옵션 설정 화면(110)은, 각종 정보를 확인, 설정할 수 있는 화면이다. 옵션 설정 화면(110)에는, 복수의 조작부가 설치되어 있고, 조작부가 탭되면, 조작부에 대응하는 정보의 확인, 설정이 가능해진다.
- [0048] 옵션 설정 화면(110)의 조작부에는, 프로필 설정 조작부(110a) 및 클로즈 조작부(110b)가 포함된다. 클로즈 조작부(110b)가 탭되면, 옵션 설정 화면(110)이 닫히고, 홈 화면(100)이 표시된다. 프로필 설정 조작부(110a)가 탭되면, 프로필 설정 화면(120)이 표시된다.
- [0049] 도 3c는, 프로필 설정 화면(120)의 일예를 설명하는 도면이다. 프로필 설정 화면(120)에 있어서, 플레이어는, 자신의 프로필 정보를 확인, 설정할 수 있다. 프로필 정보에는, 프로필 캐릭터, 플레이어명, 플레이어 ID, 소속 썬클, 대표 캐릭터, 렌탈 카드가 포함된다.
- [0050] 프로필 캐릭터는, 플레이어의 정보가, 다른 플레이어에 의하여 열람될 때에 표시되는 캐릭터로서 기능한다. 예를 들면, 프로필 캐릭터는, 다른 플레이어와의 정보 공유의 장인 썬클 기능을 사용하고 있을 때에 표시된다. 프로필 설정 화면(120)에는, 현재 설정 중인 프로필 캐릭터 화상(122)이 표시된다. 프로필 캐릭터 화상(122)의 근방에는, 변경 버튼(124)이 설치되어 있다. 변경 버튼(124)이 탭되면, 미도시된 프로필 캐릭터 변경 화면이 표시된다. 플레이어는, 프로필 캐릭터 변경 화면에서, 프로필 캐릭터를 변경할 수 있다.
- [0051] 또한, 프로필 설정 화면(120)에는, 플레이어가 설정한 플레이어명, 플레이어에게 부여된 플레이어 ID, 플레이어가 소속되어 있는 썬클의 명칭이 표시된다. 또한, 프로필 설정 화면(120)에는, 대표 캐릭터 설정 조작부(126a) 및 렌탈 카드 설정 조작부(126b)가 설치된다.
- [0052] 대표 캐릭터 설정 조작부(126a)가 탭되면, 미도시된 대표 캐릭터 설정 화면이 표시된다. 플레이어는, 대표 캐릭터 설정 화면에서, 자신이 육성한 육성 캐릭터 중에서, 어느 하나를 대표 캐릭터로서 설정할 수 있다. 대표 캐릭터 설정 조작부(126a)에는, 현재 설정 중인 대표 캐릭터를 나타내는 아이콘 화상이 표시되어 있다. 또한, 상세히는 후술하겠으나, 대표 캐릭터는, 다른 플레이어가 플레이하는 육성 게임에 있어서, 계승 캐릭터로서 텍에 편성 가능해진다.
- [0053] 렌탈 카드 설정 조작부(126b)가 탭되면, 미도시된 렌탈 카드 설정 화면이 표시된다. 플레이어는, 렌탈 카드 설정 화면에서, 자신이 소지하는 서포트 카드 중에서, 어느 하나를 렌탈 카드로서 설정할 수 있다. 렌탈 카드 설정 조작부(126b)에는, 현재 설정 중인 렌탈 카드를 나타내는 아이콘 화상이 표시되어 있다. 또한, 상기한 바와 같이, 렌탈 카드로서 설정되어 있는 서포트 카드는, 다른 플레이어가 텍에 편성 가능해지며, 다른 플레이어가 플레이하는 육성 게임에서 사용된다.
- [0054] 또한, 상세한 설명은 생략하겠으나, 프로필 설정 화면(120)에 있어서, 프로필 정보의 설정 변경이 이루어지면, 설정 변경 정보가 서버(1000)로 송신된다. 서버(1000)에서는, 플레이어마다 프로필 정보가 보존된다.
- [0055] 또한, 도 3a에 나타내는 바와 같이, 홈 화면(100)에는, 설정 아이콘(128)이 표시된다. 설정 아이콘(128)이 탭되면, 홈 설정 화면(130)이 표시된다.
- [0056] 도 3d는, 홈 설정 화면(130)의 일예를 설명하는 도면이다. 플레이어는, 홈 설정 화면(130)에서, 홈 화면(100)에 표시되는 홈 화면 설정 캐릭터(132)를 설정할 수 있다. 플레이어는, 홈 화면(100)에 표시되는 홈 화면 설정 캐릭터(132)를 4 개 설정할 수 있다.
- [0057] 도시는 생략하겠으나, 홈 화면(100)에서, 좌우 방향의 플릭 조작이 입력되면, 디스플레이(26)에 표시되는 화면, 즉, 홈 화면(100)의 표시가 전환된다. 홈 화면(100)에는, 현재 설정되어 있는 4 개의 홈 화면 설정 캐릭터(132)가 표시된다. 홈 화면 설정 캐릭터(132)에는, 메뉴 바(102)에 표시되는 각 조작부로서의 기능이 할당된다. 따라서, 홈 화면(100)에 표시되는 홈 화면 설정 캐릭터(132)가 탭되면, 메뉴 바(102)의 조작부가 탭된 때와 마찬가지로 화면이 전환된다.
- [0058] 홈 설정 화면(130)에는, 현재 설정되어 있는 4 개의 홈 화면 설정 캐릭터(132) 각각에 대응하는 캐릭터 화상과, 대응하는 조작부가 식별 가능하게 표시된다. 홈 설정 화면(130)에 표시되는 캐릭터 화상이 탭되면, 미도시된 캐

릭터 선택 화면이 표시된다. 플레이어는, 캐릭터 선택 화면에 있어서, 홈 화면 설정 캐릭터(132)를 선택할 수 있다. 또한, 플레이어는, 홈 설정 화면(130)에서, 홈 화면 설정 캐릭터(132)의 의상을 설정할 수 있다.

[0059] 또한, 도 3a에 나타내는 바와 같이, 홈 화면(100)에는, 썬클 아이콘(134)이 표시된다. 썬클 아이콘(134)이 탭되면, 썬클 화면이 표시된다. 플레이어는, 썬클 화면에서, 동일한 썬클에 소속되어 있는 다른 플레이어와 정보 교환을 행할 수 있다.

[0060] 홈 화면(100)에서 육성 게임 조작부(104)가 탭되면, 육성 게임 화면이 표시되고, 육성 게임이 개시된다. 이하에, 육성 게임에 대하여 상술한다.

[0061] (육성 게임)

[0062] 도 4는, 육성 게임의 대략적인 흐름을 설명하기 위한 도면이다. 육성 게임은, 세팅 게임과 육성 메인 게임으로 대별된다. 상세히는 후술하겠으나, 육성 메인 게임은, 플레이어가 소지하는 캐릭터 중에서 선택한 하나의 메인 캐릭터를, 육성 대상의 캐릭터로서 육성하는 게임이다.

[0063] 또한, 세팅 게임은, 플레이어가 메인 캐릭터, 및 텍(계승 캐릭터 및 서포트 카드)을 등록하는 것이며, 육성 게임의 준비 단계에 상당한다. 이하에서는, 세팅 게임에서 수행되는 처리를 준비 단계 처리라고 부르며, 육성 메인 게임에서 수행되는 처리를 육성 단계 처리라고 부른다. 여기에서는, 이해를 용이하게 하기 위하여, 준비 단계 처리 및 육성 단계 처리에 있어서의 대략적인 흐름에 대하여 먼저 설명한다.

[0064] <준비 단계 처리>

[0065] 준비 단계 처리에서는, 주로, 메인 캐릭터의 등록, 텍(계승 캐릭터 및 서포트 카드)의 등록, 특정 캐릭터의 등록, 초기 캐릭터 식별 정보의 설정이 행해진다. 또한, 서포트 카드는, 메인 캐릭터의 육성을 보조하기 위한 것이다. 각 서포트 카드에는, 반드시 하나의 캐릭터가 연동되어 있으며, 준비 단계 처리로 등록된 서포트 카드에 연동된 캐릭터가, 메인 캐릭터의 육성을 보조하게 된다. 이하에서는, 서포트 카드에 연동된 캐릭터를, 서포트 캐릭터라고 부른다.

[0066] <메인 캐릭터의 등록>

[0067] 홈 화면(100)에 있어서, 플레이어에 의하여 육성 게임 조작부(104)가 탭되면, 미도시된 시나리오 선택 화면이 표시된다. 본 실시 형태에서는, 육성 메인 게임의 시나리오가 복수 설치되어 있다. 육성 메인 게임의 각 시나리오에는, 최종 목표, 또는 게임 도중에서의 목표 등이 설정되어 있으며, 플레이어는, 설정되어 있는 목표를 순차적으로 클리어할 필요가 있다. 각 목표, 또는 목표를 달성할 때까지의 기간 등이 시나리오마다 상이하다. 플레이어는, 시나리오 선택 화면에 있어서, 복수의 시나리오 중 어느 하나를 선택할 수 있다. 여기에서는, 소정의 시나리오가 선택된 경우에 대하여 설명한다.

[0068] 도 5a는, 메인 캐릭터 선택 화면(150)을 설명하는 도면이다. 메인 캐릭터 선택 화면(150)의 중앙부에는, 복수의 캐릭터 아이콘(151)이 표시되고, 플레이어가 소지하고 있는 캐릭터가 일람 표시된다. 또한, 메인 캐릭터 선택 화면(150)의 상부에는, 파라미터 표시부(152)가 표시된다. 또한, 메인 캐릭터 선택 화면(150)의 하부에는, 「Return」이라고 기록된 리턴 조작부(153), 및 「NEXT」라고 기록된 넥스트 조작부(154)가 표시되어 있다.

[0069] 본 실시 형태에서는, 캐릭터마다 능력 파라미터의 초기값이 설정되어 있으며, 파라미터 표시부(152)에는, 플레이어가 선택한 캐릭터 아이콘(151)에 대응하는 캐릭터의 능력 파라미터의 초기값이 수치로 표시된다. 본 실시 형태에서는, 능력 파라미터의 수치가 클수록, 능력이 높음을 나타내고 있다.

[0070] 도 6a는, 능력 파라미터(초기값) 테이블을 설명하는 도면이다. 본 실시 형태에서는, 도 6a에 나타내는 바와 같이, 능력 파라미터(초기값) 테이블에, 캐릭터마다의 능력 파라미터의 초기값이 기억되어 있다. 그리고, 능력 파라미터(초기값) 테이블에 기억된 능력 파라미터의 초기값에 기초하여, 파라미터 표시부(152)에 있어서의 능력 파라미터의 초기값의 표시가 행해진다.

[0071] 본 실시 형태에서는, 캐릭터마다 복수 종류의 능력의 각각에 대하여 능력 파라미터의 초기값이 설정되어 있다. 구체적으로는, 능력 파라미터로서, 파라미터 표시부(152)에 있어서 「Speed」라고 기록된 스피드의 능력 파라미터, 파라미터 표시부(152)에 있어서 「Stamina」라고 기록된 스태미너의 능력 파라미터, 파라미터 표시부(152)에 있어서 「Power」라고 기록된 파워의 능력 파라미터, 파라미터 표시부(152)에 있어서 「Spirit」이라고 기록된 근성의 능력 파라미터, 파라미터 표시부(152)에 있어서 「Wisdom」이라고 기록된 지능의 능력 파라미터가 설치되어 있다.

- [0072] 또한, 캐릭터마다의 능력 파라미터의 초기값은, 플레이어의 조작 등에 의하여 상승해도 된다. 예를 들면, 캐릭터에 5 단계의 레벨이 설치되고, 게임 내 통화 또는 소정의 아이템을 소비함으로써, 플레이어가 캐릭터의 레벨을 상승시킬 수 있는 것으로 해도 된다. 이 경우, 캐릭터의 레벨의 상승에 수반하여, 능력 파라미터의 초기값이 상승되면 된다. 또한, 플레이어는, 능력 파라미터의 값을, 육성 메인 게임에 있어서 상승시킬 수 있다. 즉, 육성 메인 게임의 목적은, 능력 파라미터의 수치가 보다 높은 캐릭터를 육성하는 것이다.
- [0073] 또한, 본 실시 형태에서는, 캐릭터마다 적성 파라미터(초기값)가 설정되어 있다. 도 6b는, 적성 파라미터(초기값) 테이블을 설명하는 도면이다. 본 실시 형태에서는, 도 6b에 나타내는 바와 같이, 적성 파라미터(초기값) 테이블에, 캐릭터마다의 적성 파라미터의 초기값이 기억되어 있다. 적성 파라미터의 초기값은 A~G의 알파벳으로, 7 단계 중 어느 하나로 설정되어 있다. 또한, 적성 파라미터는 A가 가장 적성이 높고, G가 가장 적성이 낮음을 나타내고 있다. 또한, 적성 파라미터(초기값) 테이블에 기억된 적성 파라미터의 초기값에 기초하여, 파라미터 표시부(152)에 있어서 적성 파라미터의 초기값의 표시가 행해져도 된다.
- [0074] 본 실시 형태에서는, 캐릭터마다 복수 종류의 적성의 각각에 대하여 적성 파라미터의 초기값이 설정되어 있다. 구체적으로는, 적성 파라미터로서, 잔디 및 더트의 각각의 장소 적성에 따른 적성 파라미터와, 단거리, 마일, 중거리, 장거리의 각각의 거리 적성에 따른 적성 파라미터와, 도주, 선행, 선입, 추입의 각각의 각질(脚質) 적성에 따른 적성 파라미터가 설치되어 있다.
- [0075] 또한, 캐릭터마다의 적성 파라미터의 초기값을, 게임 내 통화를 소비함으로써, 상승시킬 수 있는 것으로 해도 된다. 또한, 적성 파라미터의 값은, 육성 메인 게임에 있어서 변화해도 된다. 또한, 육성 메인 게임에 있어서, 적성 파라미터가 A보다 적성이 높은 S로 설정되는 경우가 있어도 된다.
- [0076] 도 5b는, 캐릭터 상세 화면(160)을 설명하는 제1 도이다. 또한, 도 5c는, 캐릭터 상세 화면(160)을 설명하는 제2 도이다. 메인 캐릭터 선택 화면(150)의 캐릭터 아이콘(151)을 길게 누르기하면, 디스플레이(26)에 캐릭터 상세 화면(160)이 표시된다. 캐릭터 상세 화면(160)에는, 메인 캐릭터 선택 화면(150)에서 길게 누르기된 캐릭터 아이콘(151)에 대응하는 캐릭터의 능력의 상세가 표시된다.
- [0077] 캐릭터 상세 화면(160)의 중앙부에는, 스킬 조작부(161) 및 이벤트 조작부(162)가 표시된다. 도 5b에 나타내는 바와 같이, 캐릭터 상세 화면(160)이 표시된 당초에는, 스킬 조작부(161)가 강조 표시되어 있고, 캐릭터마다 설치되어 있는 스킬이 표시된다. 스킬은, 후술하는 개인 레이스 및 팀 레이스의 실행 중에 소정의 조건이 성립된 경우에 발동되는 경우가 있는 능력이다. 각 캐릭터의 레이스 전개는, 스킬의 발동에 의하여 유리해진다.
- [0078] 도 6c는, 스킬 테이블을 설명하는 도면이다. 도 6c에 나타내는 바와 같이, 스킬 테이블에는, 플레이어가 소지하고 있는 캐릭터마다의 스킬이 기억되어 있다. 그리고, 스킬 테이블에 기억된 스킬에 기초하여, 도 5b에 나타내는 바와 같이, 캐릭터 상세 화면(160)에서 스킬이 표시된다. 또한, 스킬은, 소지하고 있는 것 만으로는 발동하지 않고, 획득함으로써 처음으로 발동 가능해진다. 이하에서는, 캐릭터가 발동 가능한 상태의 스킬을 획득 완료 스킬이라고 부른다.
- [0079] 캐릭터에는, 육성 메인 게임 개시 당초부터, 1 개의 획득 완료 스킬(161a)이 설정되어 있다. 또한, 캐릭터에는, 획득 완료 스킬(161a)과는 별도로, 소지 스킬(161b)이 복수 설정되어 있다. 소지 스킬(161b)은, 육성 메인 게임 개시 후에, 후술하는 스킬 포인트를 소비함으로써 획득할 수 있는 스킬이다. 즉, 소지 스킬(161b)은, 스킬 포인트와 바꾸어, 획득 완료 스킬(161a)이 될 수 있다.
- [0080] 본 실시 형태에서는, 도 6c에 나타내는 스킬 테이블에 있어서의 「◎」에 대응하는 스킬이, 도 5b의 캐릭터 상세 화면(160)에서 획득 완료 스킬(161a)로서 표시된다. 또한, 도 6c에 나타내는 스킬 테이블에 있어서의 「○」에 대응하는 스킬이, 도 5b의 캐릭터 상세 화면(160)에서 소지 스킬(161b)로서 표시된다. 본 실시 형태에서는, 도 5b의 캐릭터 상세 화면(160)에 나타내는 바와 같이, 획득 완료 스킬(161a)과 소지 스킬(161b)을 구별하기 쉽도록, 획득 완료 스킬(161a)이 강조 표시되어 있다.
- [0081] 또한, 본 실시 형태에서는, 도 5b에 있어서, 캐릭터마다 설치되어 있는 스킬로서, 1 개의 획득 완료 스킬(161a)과, 7 개의 소지 스킬(161b)이 표시되어 있는 경우를 나타내고 있으나, 이에 한정되는 것은 아니다. 예를 들면, 캐릭터마다 획득 완료 스킬(161a) 및 소지 스킬(161b)의 개수가 상이한 것으로 해도 된다. 또한, 예를 들면, 캐릭터의 레벨의 상승, 게임 내 통화 또는 아이템의 소비 등에 의하여, 각 캐릭터의 획득 완료 스킬(161a) 또는 소지 스킬(161b)의 개수가 증가하는 것으로 해도 된다.
- [0082] 또한, 플레이어가 캐릭터 상세 화면(160)의 이벤트 조작부(162)를 탭하면, 도 5c에 나타내는 바와 같이, 캐릭터

상세 화면(160)의 내용이 바뀌고, 캐릭터마다 설치된 전용 이벤트(162a)가 표시된다. 이 경우, 도 5c에 나타내는 바와 같이, 이벤트 조작부(162)가 강조 표시된다. 전용 이벤트(162a)는, 육성 메인 게임에 있어서 소정의 조건이 성립된 경우에 발생하는 것이며, 육성 게임에 등장하는 캐릭터에 따른 스토리를 표시하거나, 능력 파라미터의 값을 변화시키는 것이다.

[0083] 도 6d는, 전용 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다. 도 6d에 나타내는 바와 같이, 전용 이벤트 테이블에는, 플레이어가 소지하고 있는 캐릭터마다 전용 이벤트(162a)가 기억되어 있다. 그리고, 전용 이벤트 테이블에 기억된 전용 이벤트(162a)에 기초하여, 도 5c에 나타내는 바와 같이, 캐릭터 상세 화면(160)에서 전용 이벤트(162a)가 표시된다. 또한, 전용 이벤트(162a)에는, 스킬을 소지 혹은 획득 가능케 하는 힌트 이벤트, 캐릭터의 능력 파라미터의 수치를 상승 또는 감소시키는 능력 이벤트 등이 포함되어도 된다.

[0084] 또한, 도 5c에 나타내는 캐릭터 상세 화면(160)에 있어서 표시되어 있는 전용 이벤트(162a)는, 육성 메인 게임의 실행 중에 모두 실행되는 것으로 해도 되고, 육성 메인 게임의 실행 중에 적어도 일부가 실행되는 것으로 해도 되며, 소정의 조건이 성립되지 않은 경우에는, 육성 메인 게임의 실행 중에 전체가 실행되지 않는 것으로 해도 된다. 또한, 예를 들면, 캐릭터의 레벨의 상승, 게임 내 통화 또는 아이템의 소비 등에 의하여, 캐릭터마다 설치된 전용 이벤트(162a)의 개수가 증가하는 것으로 해도 된다. 또한, 소정 조건이 성립된 경우에, 전용 이벤트(162a)로서 표시되어 있지 않은 전용 이벤트(162a)가 육성 메인 게임 중에 실행되는 것으로 해도 된다.

[0085] 또한, 도 5b 및 도 5c에 나타내는 바와 같이, 캐릭터 상세 화면(160)의 하부에는, 「close」라고 기록된 클로즈 조작부(163)가 표시되어 있다. 캐릭터 상세 화면(160)의 클로즈 조작부(163)가 탭된 경우, 캐릭터 상세 화면(160)의 표시가 종료되고, 메인 캐릭터 선택 화면(150)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0086] 또한, 도 5a에 나타내는 메인 캐릭터 선택 화면(150)에서 리턴 조작부(153)가 탭되면, 도 3a에 나타내는 홈 화면(100)이 디스플레이(26)에 표시된다. 또한, 도 5a에 나타내는 메인 캐릭터 선택 화면(150)에서 넥스트 조작부(154)가 탭되면, 선택 중인 캐릭터가 메인 캐릭터로 설정됨과 동시에, 계승 캐릭터 선택 화면(170)이 디스플레이(26)에 표시된다.

<계승 캐릭터의 등록>

[0088] 도 7a는, 계승 캐릭터 선택 화면(170)을 설명하는 제1 도이다. 도 7b는, 육성 캐릭터 일람 화면(180)을 설명하는 제1 도이다. 도 7c는, 계승 캐릭터 선택 화면(170)을 설명하는 제2 도이다. 도 7d는, 계승 캐릭터 선택 화면(170)을 설명하는 제3 도이다. 계승 캐릭터 선택 화면(170)은, 플레이어가 계승 캐릭터를 등록하기 위한 화면이다. 계승 캐릭터라고 하는 것은, 메인 캐릭터에 대하여, 능력값 또는 스킬 등을 계승시키는 캐릭터이다. 플레이어는, 자신이 소지하는 육성 캐릭터, 및 팔로워 등의 프렌드의 대표 캐릭터 등, 소정의 추출 조건에 따라 추출된 다른 플레이어의 대표 캐릭터로부터, 2 개의 계승 캐릭터를 선택하여 텍에 편성, 등록할 수 있다. 또한, 다른 플레이어의 대표 캐릭터는, 1 회의 육성 게임에 있어서, 1 개만, 계승 캐릭터로서 텍에 편성할 수 있다.

[0089] 계승 캐릭터 선택 화면(170)에는, 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a) 및 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)이 설치된다. 메인 캐릭터 선택 화면(150)으로부터 계승 캐릭터 선택 화면(170)으로 화면이 천이(遷移)된 때에는, 도 7a에 나타내는 바와 같이, 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a) 및 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)이 공란으로 표시되어 있다.

[0090] 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a) 또는 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)이 탭되면, 도 7b에 나타내는, 육성 캐릭터 일람 화면(180)이 표시된다. 육성 캐릭터 일람 화면(180)에는, 마이 캐릭터 탭(181a) 및 렌탈 탭(181b)이 설치된다. 또한, 마이 캐릭터 탭(181a) 및 렌탈 탭(181b)의 하방에는, 육성 캐릭터 일람 표시 영역이 설치된다. 육성 캐릭터 일람 표시 영역에는, 육성 캐릭터 아이콘(182)이 표시된다.

[0091] 마이 캐릭터 탭(181a)이 선택된 상태에서는, 도 7b에 나타내는 바와 같이, 플레이어 자신이 소지하는 육성 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 아이콘(182)이 표시된다. 또한, 도시는 생략하겠으나, 렌탈 탭(181b)이 선택된 상태에서는, 프렌드의 대표 캐릭터, 즉, 프렌드가 육성한 육성 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 아이콘(182)이 표시된다. 육성 캐릭터 아이콘(182)이 길게 누르기되면, 육성 캐릭터 아이콘(182)에 대응하는 육성 캐릭터의 상세 정보가 표시된다.

[0092] 또한, 육성 캐릭터 아이콘(182)이 탭되면, 육성 캐릭터 아이콘(182)에 대응하는 육성 캐릭터의 가선택 상태가 된다. 또한, 육성 캐릭터 아이콘(182)이 탭되면, 도 7c에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터 선택 화면(170)이 표시된다. 이 때, 예를 들면, 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a)이 탭되어 육성 캐릭터 일람 화면(180)이 표시되고, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에서 육성 캐릭터 아이콘(182)이 탭된 경우에는, 가선택 상태가 된 육성 캐릭터

를 나타내는 화상이, 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a)에 표시된다. 또한, 육성 캐릭터에는, 육성 시에 사용된 계승 캐릭터에 따른 정보가 연동되어 기억되어 있다. 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a)에는, 육성 캐릭터를 육성할 때에 사용된 계승 캐릭터에 따른 정보가 표시된다.

[0093] 이 상태에서, 예를 들면, 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)이 탭되어 육성 캐릭터 일람 화면(180)이 표시되고, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에서 육성 캐릭터 아이콘(182)이 탭되면, 가선택 상태가 된 육성 캐릭터를 나타내는 화상이, 도 7d에 나타내는 바와 같이, 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)에 표시된다.

[0094] 2 개의 육성 캐릭터가 가선택 상태가 되면, 계승 캐릭터 선택 화면(170)에 설치되는 넥스트 조작부(154)가 유효화된다. 유효화된 넥스트 조작부(154)가 탭되면, 가선택 상태의 육성 캐릭터가, 계승 캐릭터로서 텍에 편성, 등록되고, 후술하는 서포트 카드 편성 화면(190)이 표시된다.

[0095] 또한, 플레이어는, 계승 캐릭터 선택 화면(170)에서, 반드시 2 개의 육성 캐릭터를 계승 캐릭터로서 선택해야 한다. 2 개의 계승 캐릭터가 가선택 상태로 되어 있지 않은 경우에는, 도 7a, 도 7c에 나타내는 바와 같이, 넥스트 조작부(154)가 그레이 아웃하고 있어, 플레이어의 조작이 접수되지 않는다. 또한, 계승 캐릭터 선택 화면(170)에는, 리턴 조작부(153)가 설치되어 있고, 리턴 조작부(153)가 탭되면, 메인 캐릭터 선택 화면(150)이 표시된다.

[0096] <서포트 카드의 등록>

[0097] 도 8a는, 서포트 카드 편성 화면(190)을 설명하는 제1 도이다. 계승 캐릭터 선택 화면(170)에서 2 개의 계승 캐릭터가 등록되면, 도 8a에 나타내는 서포트 카드 편성 화면(190)이 표시된다. 서포트 카드 편성 화면(190)의 중앙부에는, 서포트 카드 표시 영역(191)이 설치되어 있다. 서포트 카드 표시 영역(191)에는, 복수의 서포트 카드 표시 프레임(192)이 포함된다. 또한, 서포트 카드 편성 화면(190)의 하부에는, 「Return」이라고 기록된 리턴 조작부(153), 및 「START」라고 기록된 스타트 조작부(193)가 표시된다.

[0098] 서포트 카드 표시 영역(191)에는, 서포트 카드 표시 프레임(192)이 복수(여기에서는 6 개) 표시된다. 서포트 카드 표시 프레임(192)은, 플레이어가 설정 가능한 서포트 카드와 같은 수가 표시된다. 또한, 서포트 카드 편성 화면(190)의 표시 당초에서는, 서포트 카드 표시 프레임(192)이 공란으로 표시되어 있다.

[0099] 본 실시 형태에서는, 플레이어는, 6 종류의 서포트 카드를 텍에 설정할 수 있다. 또한, 플레이어가 설정 가능한 6 종류 내, 일부(예를 들면, 5 종류)는, 플레이어가 소지하고 있는 서포트 카드 중에서 선택 가능하다. 또한, 플레이어가 설정 가능한 6 종류 내, 다른 일부(예를 들면, 1 종류)는, 프렌드 등, 다른 플레이어가 렌탈 카드로서 설정하고 있는 서포트 카드 중에서 선택 가능하다.

[0100] 도 8b는, 서포트 카드 선택 화면(200)을 설명하는 도면이다. 도 8a의 서포트 카드 편성 화면(190)에서, 서포트 카드 표시 프레임(192)(오른쪽 아래에 표시되는 서포트 카드 표시 프레임(192)을 제외함)이 탭되면, 도 8b에 나타내는 서포트 카드 선택 화면(200)이 디스플레이(26)에 표시된다. 서포트 카드 선택 화면(200)에는, 플레이어가 소지하고 있는 서포트 카드에 대응하는 카드 아이콘(201)이 일람 표시된다. 서포트 카드 선택 화면(200)에 표시되어 있는 카드 아이콘(201)을 탭함으로써, 플레이어는, 서포트 카드를 선택할 수 있다.

[0101] 또한, 도시는 생략하겠으나, 서포트 카드 편성 화면(190)에서, 오른쪽 아래에 표시되는 서포트 카드 표시 프레임(192)이 탭되면, 프렌드, 혹은 예를 들면, 추첨 등의 소정 조건에 기초하여 추출된 플레이어가 렌탈 카드로서 설정하고 있는 서포트 카드가, 서포트 카드 선택 화면(200)에 표시된다. 이 때, 서포트 카드 선택 화면(200)에 표시되는 서포트 카드를 탭함으로써, 플레이어는, 프렌드의 서포트 카드를 1 개 선택할 수 있다. 이와 같이, 플레이어는, 육성 게임에 있어서, 다른 플레이어가 소지하는 서포트 카드를 사용할 수 있다.

[0102] 도 9a는, 서포트 카드 테이블을 설명하는 도면이다. 도 9a에 나타내는 바와 같이, 서포트 카드 테이블에는, 플레이어가 소지하고 있는 서포트 카드의 종별(즉, 서포트 카드 ID)마다, 서포트 캐릭터의 종류(즉, 캐릭터 ID), 레어리티, 레벨, 득의(得意) 트레이닝이 기억되어 있다. 서포트 캐릭터는, 서포트 카드의 종별과 일대일로 대응하고 있다. 즉, 서포트 카드 ID에는, 반드시 하나의 캐릭터 ID가 연동되어 있다. 환언하면, 하나의 서포트 카드에는, 반드시 하나의 서포트 캐릭터가 대응되어 있다.

[0103] 본 실시 형태에서는, 서포트 카드마다 레어리티가 설정되어 있다. 레어리티는, R(레어), SR(슈퍼 레어), SSR(슈퍼 스페셜 레어)의 3 단계가 설치되어 있다. 또한, R이 가장 레어리티가 낮고, SSR이 가장 레어리티가 높게 설정되어 있다. 본 실시 형태에서는, 레어리티가 높은 서포트 카드일수록, 후술하는 서포트 효과가 높아지는 경향이 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 레어리티가 높은 서포트 카드일수록, 후술하는 소지 스킬의 수 또는 서포

트 이벤트의 수가 많아지는 경향이 있다.

[0104] 서포트 카드의 레벨은, 레벨 1~레벨 50의 50 단계가 설치되어 있다. 서포트 카드의 레벨은, 플레이어에 의하여 상승시키는 것이 가능하며, 플레이어에 의하여 상승된 레벨이 서포트 카드마다 기억되어 있다. 또한, 서포트 카드의 레벨은, 게임 내 통화 또는 아이템 등을 사용함으로써 상승시킬 수 있다. 또한, 서포트 카드의 레벨은, 레어리티에 의하여 상한이 설치되어 있다.

[0105] 예를 들면, 레어리티가 R인 서포트 카드는, 레벨 20이 상한으로서 정해져 있고, 레어리티가 SR인 서포트 카드는, 레벨 25가 상한으로서 정해져 있고, 레어리티가 SSR인 서포트 카드는, 레벨 30이 상한으로서 정해져 있다.

[0106] 또한, 레벨의 상한은, 소정의 조건이 성립된 경우에, 단계적으로 상승시킬 수 있다. 예를 들면, 레어리티가 R인 서포트 카드는, 최대 레벨 40까지 상한을 상승시키는 것이 가능하며, 레어리티가 SR인 서포트 카드는, 최대 레벨 45까지 상한을 상승시키는 것이 가능하며, 레어리티가 SSR인 서포트 카드는, 최대 레벨 50까지 상한을 상승시키는 것이 가능한 것으로 해도 된다.

[0107] 도 9b는, 서포트 효과 테이블을 설명하는 도면이다. 도 9b에 나타내는 바와 같이, 서포트 효과 테이블에는, 플레이어가 소지하고 있는 서포트 카드의 종별마다, 서포트 효과가 기억되어 있다.

[0108] 서포트 효과는, 육성 메인 게임에 있어서의 각종 스테이터스를 상승시키는 것이다. 서포트 카드에는, 서포트 효과의 대상이 복수 설치되어 있다. 서포트 효과의 대상의 일례로서는, 체력, 속도, 스태미너, 파워, 근성, 지능 등을 들 수 있다.

[0109] 도 9c는, 소지 스킬 테이블을 설명하는 도면이다. 도 9c에 나타내는 바와 같이, 소지 스킬 테이블에는, 플레이어가 소지하는 서포트 카드마다, 소지 스킬이 설정되어 있다. 본 실시 형태에서는, 플레이어에 의하여 메인 캐릭터로 설정된 캐릭터가 소지 스킬을 소지하고 있도록, 서포트 카드마다 소지 스킬이 설정되어 있다. 서포트 카드마다 설정되어 있는 소지 스킬은, 육성 메인 게임 중에 힌트 이벤트가 발생함으로써, 플레이어가 선택한 메인 캐릭터, 혹은 후술하는 팀 멤버로 승격한 다른 캐릭터를 획득 가능해진다.

[0110] 도 9d는, 서포트 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다. 도 9d에 나타내는 바와 같이, 서포트 이벤트 테이블에는, 플레이어가 소지하는 서포트 카드마다, 발생할 수 있는 서포트 이벤트가 기억되어 있다. 서포트 이벤트란, 육성 메인 게임의 실행 중에 발생할 가능성이 있는 이벤트이다. 서포트 이벤트가 발생한 경우, 육성 메인 게임에 있어서의 각종 스테이터스의 값이 상승 또는 감소되는 경우가 있다.

[0111] 예를 들면, 턴 수에 따라 발생하는 서포트 이벤트가 결정되어도 되고, 소정의 추첨에 의하여 발생하는 서포트 이벤트가 결정되어도 된다. 또한, 발생하는 서포트 이벤트는, 1 턴에서 복수 선택되어도 된다. 어쨌든, 미리 설정되어 있는 소정의 결정 방법에 따라, 발생하는 서포트 이벤트가 결정되면 된다.

[0112] 도 8c는, 서포트 카드 편성 화면(190)을 설명하는 제2 도이다. 본 실시 형태에서는, 6 개의 모든 서포트 카드가 선택되면, 도 8c에 나타내는 바와 같이, 스타트 조작부(193)가 조작 가능하게 된다. 한편, 6 개의 모든 서포트 카드가 선택되어 있지 않은 경우에는, 도 8a에 나타내는 바와 같이, 스타트 조작부(193)가 조작 불가능하도록 되어 있다.

[0113] 또한, 서포트 카드 편성 화면(190)에서 리턴 조작부(153)가 조작되면, 도 7d에 나타내는 계승 캐릭터 선택 화면(170)이 디스플레이(26)에 표시된다. 또한, 도 8c에 나타내는 바와 같이, 서포트 카드 편성 화면(190)에서 스타트 조작부(193)가 탭되면, 선택 중인 서포트 카드가 등록되고, 게임 화면(210)(도 13a)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0114] <특정 캐릭터의 등록>

[0115] 상기한 바와 같이, 메인 캐릭터, 계승 캐릭터 및 서포트 카드가 등록되면, 이어서, 특정 캐릭터가 등록된다. 본 실시 형태에서는, 미리 4 종류의 캐릭터가 특정 캐릭터로서 설정되어 있다.

[0116] 도 10은, 캐릭터 식별 정보 테이블을 설명하는 제1 도이다. 도 11은, 캐릭터 식별 정보 테이블을 설명하는 제2 도이다. 도 10은, 메인 캐릭터로서, 「캐릭터 C」가 등록되고, 서포트 캐릭터로서, 「캐릭터 E」, 「캐릭터 I」, 「캐릭터 L」, 「캐릭터 M」, 「캐릭터 Q」, 「캐릭터 T」가 등록된 경우를 나타내고 있다. 또한, 도 11은, 메인 캐릭터로서, 「캐릭터 F」가 등록되고, 서포트 캐릭터로서, 「캐릭터 E」, 「캐릭터 J」, 「캐릭터 L」, 「캐릭터 M」, 「캐릭터 Q」, 「캐릭터 T」가 등록된 경우를 나타내고 있다.

- [0117] 또한, 본 실시 형태에서는, 서포트 카드의 등록 시에, 메인 캐릭터로서 설정되는 캐릭터 종별과, 서포트 캐릭터로서 설정되는 캐릭터 종별과의 중복이 되지 않도록 제한되어 있다.
- [0118] 본 실시 형태에서는, 도 10에 나타내는 바와 같이, 「캐릭터 F」, 「캐릭터 J」, 「캐릭터 N」, 「캐릭터 R」가, 특정 캐릭터로서 설정되어 있다. 그리고, 플레이어가 복수의 캐릭터 중에서 메인 캐릭터를 선택하면, 캐릭터 식별 정보 테이블에 있어서, 선택된 캐릭터가 메인 캐릭터로서 등록된다.
- [0119] 또한, 플레이어의 조작에 의하여 서포트 카드가 선택되면, 캐릭터 식별 정보 테이블이 갱신되고, 선택된 서포트 카드에 대응하는 캐릭터가, 서포트 캐릭터로서 등록된다.
- [0120] 또한, 캐릭터 식별 정보 테이블에 있어서, 메인 캐릭터 및 서포트 카드에 따른 정보가 등록되면, 특정 캐릭터에 따른 정보가 등록된다. 이 때, 도 10 및 도 11에 나타내는 바와 같이, 등록된 메인 캐릭터 및 서포트 캐릭터의 종별에 상관없이, 「캐릭터 F」, 「캐릭터 J」, 「캐릭터 N」, 「캐릭터 R」가 특정 캐릭터로서 등록된다.
- [0121] <초기 캐릭터 식별 정보의 설정>
- [0122] 상기한 바와 같이, 메인 캐릭터, 계승 캐릭터, 서포트 캐릭터, 및 특정 캐릭터가 등록되면, 팀 멤버 및 서브 멤버의 등록이 행해진다. 상세히는 후술하겠으나, 육성 게임에서는, 팀 멤버로서 등록된 캐릭터를 이용하여 대전 게임을 플레이할 필요가 있다. 또한, 서브 멤버로서 등록된 캐릭터가 일정한 조건을 충족시키면, 해당 캐릭터가 팀 멤버로서 등록된다.
- [0123] 본 실시 형태에서는, 캐릭터 식별 정보 테이블에 있어서, 메인 캐릭터, 서포트 캐릭터 및 특정 캐릭터로서 등록되어 있는 캐릭터가 팀 멤버로서 등록된다. 즉, 도 10의 경우에는, 「캐릭터 C」, 「캐릭터 E」, 「캐릭터 F」, 「캐릭터 I」, 「캐릭터 J」, 「캐릭터 L」, 「캐릭터 M」, 「캐릭터 N」, 「캐릭터 Q」, 「캐릭터 R」, 「캐릭터 T」가 팀 멤버로서 등록된다. 또한, 도 11의 경우에는, 「캐릭터 E」, 「캐릭터 F」, 「캐릭터 J」, 「캐릭터 L」, 「캐릭터 M」, 「캐릭터 N」, 「캐릭터 Q」, 「캐릭터 R」, 「캐릭터 T」가 팀 멤버로서 등록된다.
- [0124] 또한, 캐릭터 식별 정보 테이블에 있어서, 플레이어가 소지하고 있는 캐릭터 또는 서포트 카드(서포트 캐릭터) 중, 팀 멤버로서 등록되어 있지 않은 캐릭터가, 서브 멤버로서 등록된다. 또한, 미리 정해진 캐릭터 중, 팀 멤버로 등록되지 않은 나머지 캐릭터의 전부가, 혹은 추첨으로 선택된 일부의 캐릭터가, 서브 멤버로서 등록되어도 된다.
- [0125] 또한, 여기에서는, 서포트 캐릭터 및 특정 캐릭터가, 육성 메인 게임의 개시 당초부터 팀 멤버로서 등록되는 것으로 하겠으나, 서포트 캐릭터 및 특정 캐릭터는, 육성 메인 게임의 개시 시에는, 서브 멤버로서 등록되고, 그 후, 소정의 타이밍에서 팀 멤버로서 등록되어도 된다.
- [0126] 이와 같이 하여, 캐릭터 식별 정보 테이블에 있어서, 팀 멤버 및 서브 멤버에 따른 정보(초기 캐릭터 식별 정보)가 기억되면 준비 단계 처리가 종료된다.
- [0127] <육성 단계 처리>
- [0128] 준비 단계 처리가 종료되면, 육성 단계 처리가 개시된다. 육성 단계 처리에서는, 메인 캐릭터 및 팀 멤버로서 등록된 캐릭터의 육성이 가능해진다. 또한, 이하에서는, 이해를 용이하게 하기 위하여, 우선, 육성 메인 게임의 기본적인 흐름에 대하여 설명한다.
- [0129] 도 12는, 선택 항목 테이블을 설명하는 도면이다. 또한, 여기에서는, 메인 캐릭터의 종별마다 선택 항목 테이블이 설치되어 있다. 단, 메인 캐릭터의 종별에 상관없이 공통의 선택 항목 테이블이 설치되어도 된다. 육성 게임은, 도 12에 나타내는 바와 같이, 제1 텐 내지 제60 텐으로 구성되어 있고, 각 텐에서의 플레이어의 선택 결과에 따라 각종 파라미터의 갱신이 행해지는 게임성을 가지고 있다. 또한, 선택 항목 테이블에 의하면, 텐마다, 플레이어가 선택 가능한 항목이 미리 설정되어 있다.
- [0130] 도 13a는, 게임 화면(210)을 설명하는 제1 도이다. 도 13b는, 게임 화면(210)을 설명하는 제2 도이다. 육성 단계 처리로 이행하면, 도 13a, 도 13b에 나타내는 게임 화면(210)이 디스플레이(26)에 표시된다. 게임 화면(210)의 상부에는, 체력 표시부(211) 및 상태 표시부(212)가 표시된다. 메인 캐릭터에는, 「체력」의 파라미터가 설치되어 있다. 「체력」의 파라미터는, 주로, 후술하는 트레이닝에서 실패할 확률인 실패율의 산출에 이용된다. 체력 표시부(211)는, 「체력」의 상한값에 대하여, 현재의 메인 캐릭터의 「체력」의 잔량을 시각적으로 파악할 수 있도록 표시된다.

- [0131] 또한, 메인 캐릭터에는, 「상태」의 파라미터가 설치되어 있다. 상태 표시부(212)는, 현재의 메인 캐릭터의 「상태」가, 복수 단계(절대 부진, 부진, 보통, 호조, 절대 호조의 5 단계)로 시각적으로 파악할 수 있도록 표시된다. 「상태」의 파라미터가 높을수록, 메인 캐릭터의 레이스 전개가 유리해지고, 또한, 트레이닝에 의한 능력 파라미터의 상승값이 커진다.
- [0132] 또한, 도 13a, 도 13b에 나타내는 바와 같이, 게임 화면(210)의 중앙부에는, 메인 캐릭터의 화상, 스테이터스 표시부(213) 및 스킬 포인트 표시부(214)가 표시된다. 스테이터스 표시부(213)에는, 현재의 메인 캐릭터의 스테이터스가, 수치 및 복수 단계의 랭크(G^+ , F , F^+ , E , E^+ , D , D^+ , C , C^+ , B , B^+ , A , A^+ , S , SS , SS^+ 의 16 단계)로 표시된다. 구체적으로는, 본 실시 형태에서는, 「Speed」(스피드), 「Stamina」(스태미너), 「Power」(파워), 「Spirit」(근성), 「Wisdom」(지능)의 각 능력 파라미터의 수치 및 랭크가 표시된다. 또한, 스킬 포인트 표시부(214)에는, 육성 게임에 있어서 메인 캐릭터가 소지하고 있는 스킬 포인트의 잔량이 수치로 표시된다.
- [0133] 또한, 도 13a, 도 13b에 나타내는 바와 같이, 게임 화면(210)의 하부에는, 「Rest」라고 기록된 레스트 조작부(215), 「Training」이라고 기록된 트레이닝 조작부(216), 「Skill」이라고 기록된 스킬 조작부(217), 「Going Out」이라고 기록된 외출 조작부(218), 「Race」라고 기록된 개인 레이스 조작부(219)가 표시되어 있다. 또한, 게임 화면(210)의 상부에는, 현재의 턴 수가 표시된다.
- [0134] 또한, 플레이어는, 각 턴에서 「Rest」(레스트 조작부(215)), 「Training」(트레이닝 조작부(216)), 「Going Out」(외출 조작부(218)), 「Race」(개인 레이스 조작부(219)) 중 어느 한 항목을 선택할 수 있다. 이 때, 도 12에 나타내는 바와 같이, 각 턴에서 선택 가능한 항목이 미리 설정되어 있다.
- [0135] 본 실시 형태에서는, 도 12에 나타내는 제20 턴, 제30 턴, 제35 턴, 제57 턴, 제59 턴과 같이, 레스트 조작부(215), 트레이닝 조작부(216), 외출 조작부(218)의 각 항목을 선택 불가능하게 되는 턴이 설정되어 있다. 이러한 턴에서는, 도 13b에 나타내는 바와 같이, 레스트 조작부(215), 트레이닝 조작부(216), 외출 조작부(218)가 그레이 아웃하여 표시되어, 플레이어의 조작을 접수할 수 없게 된다. 따라서, 이 턴에서는, 플레이어는, 개인 레이스 조작부(219)를 선택해야 한다.
- [0136] 한편, 스킬 조작부(217)는, 모든 턴에서 상시 선택 가능하도록 설정되어 있다. 또한, 상세히는 후술하겠으나, 스킬 획득을 행했다고 해도, 해당 턴은 종료되지 않는다. 또한, 본 실시 형태에서는, 소정의 턴의 종료 후에, 팀 레이스가 강제적으로 실행된다.
- [0137] 도 14a는, 트레이닝 화면(220)을 설명하는 제1 도이다. 도 14b는, 트레이닝 화면(220)을 설명하는 제2 도이다. 게임 화면(210)의 트레이닝 조작부(216)가 조작되면, 디스플레이(26)에 트레이닝 화면(220)이 표시된다.
- [0138] 도 14a에 나타내는 바와 같이, 트레이닝 화면(220)의 하부에는, 트레이닝 항목이 표시된다. 여기에서는, 「Speed」라고 기록된 스피드 조작부(221), 「Stamina」라고 기록된 스태미너 조작부(222), 「Power」라고 기록된 파워 조작부(223), 「Spirit」이라고 기록된 근성 조작부(224), 「Wisdom」이라고 기록된 지능 조작부(225)가 표시된다.
- [0139] 플레이어가 각 조작부(221~225) 중 어느 하나를 1 회 탭하면, 탭한 조작부(221~225)에 대응하는 트레이닝 항목이 가선택됨과 동시에, 가선택된 트레이닝 항목에 대응하는 조작부(221~225)가 강조 표시된다. 도 14a에서는, 파워 조작부(223)가 가선택된 상태를 나타내고 있다. 또한, 도 14b에서는, 스태미너 조작부(222)가 가선택된 상태를 나타내고 있다.
- [0140] 또한, 각 조작부(221~225)에는, 트레이닝 항목마다의 트레이닝 레벨이 함께 표시된다. 트레이닝 레벨은, 팀 랭킹에 기초하여 상승하는 파라미터이며, 트레이닝 레벨이 높을수록, 트레이닝을 실행한 때의 능력 파라미터의 상승값이 커진다. 트레이닝 레벨은, 당초에는 레벨 1로 설정되어 있고, 최대 레벨 5까지 상승한다.
- [0141] 또한, 가선택 중인 조작부(221~225)에는, 「Failure」라고 기록된 실패율 표시부(226)가 표시된다. 실패율 표시부(226)에 수치로 표시되는 실패율은, 체력 표시부(211)에 표시되는 체력의 잔량에 반비례하여 상승하도록 설정되어 있다.
- [0142] 또한, 스테이터스 표시부(213)에는, 가선택 중인 조작부(221~225)에 대응하는 트레이닝이 실행되고, 성공한 경우에 능력 파라미터가 상승하는 값이 표시된다. 예를 들면, 도 14a에 나타내는 예에서는, 파워 조작부(223)가 가선택되어 있고, 스테이터스 표시부(213)의 「Stamina」에 「+8」, 「Power」에 「+10」이라고 표시되어 있다. 또한, 도 14b에 나타내는 예에서는, 스태미너 조작부(222)가 가선택되어 있고, 스테이터스 표시부(213)의 「

Stamina」에 「+15」, 「Spirit」에 「+5」라고 표시되어 있다.

[0143] 또한, 트레이닝을 실행하여 성공한 경우에, 소정의 이벤트가 발생하는 트레이닝 항목에 대응하는 조작부(221~225)에는, 이벤트 통지 표시(227)가 표시된다. 또한, 이벤트 통지 표시(227)는, 이벤트의 종별에 따라 상이한 표시 태양으로 할 수 있다.

[0144] 또한, 도 14b에 나타내는 바와 같이, 트레이닝 화면(220)의 우측 상부에는, 가선택 중인 조작부(221~225)의 항목마다, 트레이닝에 배치된 캐릭터의 배치 캐릭터 아이콘(228)이 표시된다. 그리고, 트레이닝에 성공한 경우에, 배치 캐릭터 아이콘(228)에 표시된 캐릭터에 대응하여 소정의 이벤트가 발생하는 경우에는, 대응하는 배치 캐릭터 아이콘(228)에 이벤트 통지 표시(227)가 표시된다. 또한, 이하에서는, 캐릭터가 배치된 트레이닝을 합동 트레이닝이라고 부른다.

[0145] 도 14c는, 트레이닝 결과 통지 화면(220a)을 설명하는 도면이다. 가선택 중인 조작부(221~225) 중 어느 하나가, 재차 텁되면, 텁된 조작부(221~225)에 대응하는 트레이닝이 실행된다. 트레이닝이 실행되면, 트레이닝의 성공 또는 실패가 통지되는 트레이닝 결과 통지 화면(220a)이 디스플레이(26)에 표시된다. 여기에서는, 「성공」이라고 하는 문자가 표시되고, 트레이닝의 성공이 플레이어에게 통지된다.

[0146] 또한, 이 때, 트레이닝의 성공에 기초하여, 스테이터스 표시부(213)의 능력 파라미터가 갱신 표시된다. 즉, 플레이어에 의하여 선택된 트레이닝 항목(육성 종목)에 대응하는 메인 캐릭터의 능력 파라미터(능력 정보)가 갱신 된다.

[0147] 여기에서는, 도 14a 또는 도 14b에서 스테이터스 표시부(213)에 표시되어 있던 트레이닝이 성공한 경우에 상승되는 능력 파라미터의 값이 가산된다. 또한, 실행한 트레이닝 항목에 따라 체력 표시부(211)의 표시가 갱신된다. 스피드, 스태미너, 파워, 근성 중 어느 한 트레이닝을 행하고, 성공한 경우에는, 체력이 감소된다. 한편, 지능의 트레이닝을 행하고, 성공한 경우에는, 체력이 회복된다.

[0148] 또한, 트레이닝에 실패한 경우에는, 소정의 패널티가 부여된다. 패널티의 내용으로서는, 체력의 저하, 능력 파라미터의 수치의 저하, 상태의 감소 등이 포함된다. 또한, 예를 들면, 실패율이 낮을 때에 부여되는 패널티보다도, 실패율이 높을 때에 부여되는 패널티가, 불리한(예를 들면, 체력이 저하되는 수치가 큰, 능력 파라미터가 저하되는 수치가 큰, 감소되는 상태의 단계가 큰) 것으로 할 수 있다.

[0149] 또한, 패널티의 내용은, 트레이닝 항목에 따라 결정되어도 된다. 예를 들면, 스피드의 트레이닝에 실패한 경우에는 스피드의 능력 파라미터의 값이 감소되고, 파워의 트레이닝에 실패한 경우에는 파워의 능력 파라미터의 값이 감소되는 것으로 해도 된다. 또한, 일부의 트레이닝 항목(예를 들면, 지능)에 대해서는, 트레이닝이 실패했다고 해도, 패널티가 부여되지 않는 것으로 할 수 있다.

[0150] 도 14d는, 이벤트 화면(220b)을 설명하는 도면이다. 트레이닝 결과 통지 화면(220a)의 표시가 종료되면, 디스플레이(26)에 이벤트 화면(220b)이 표시되는 경우가 있다. 이벤트 화면(220b)에서는, 다양한 이벤트가 실행된다. 또한, 1 턴 중에, 복수의 이벤트가 발생하는 경우도 있다.

[0151] 예를 들면, 힌트 이벤트가 발생한 경우에는, 스킬의 힌트가 얻어진다. 스킬의 힌트가 얻어지면, 플레이어는, 스킬 포인트를 소비하여 스킬을 획득할 수 있다. 스킬은 복수 종류 설치되어 있고, 스킬마다 소정의 능력이 발동되는 경우가 있다. 스킬에는, 각각 발동 조건과 효과가 정해져 있고, 각각의 발동 조건이 성립된 경우에, 미리 정해진 효과가 발동된다. 스킬은, 후술하는 개인 레이스 및 팀 레이스의 실행 중에 발동되는 경우가 있다.

[0152] 이벤트에는, 스킬을 획득하는 이벤트, 체력이 회복되는 이벤트, 체력이 감소되는 이벤트, 능력 파라미터가 상승되는 이벤트, 능력 파라미터가 감소되는 이벤트, 상태가 상승되는 이벤트, 상태가 감소되는 이벤트 등이 포함되어 있다. 상세히는 후술하겠으나, 이벤트에는, 턴마다 미리 정해진 이벤트 또는 소정의 추첨에 의하여 당첨된 경우에 발생하는 이벤트가 있다. 또한, 발생된 모든 이벤트가 종료되면, 다음의 턴에 따른 게임 화면(210)이 표시된다.

[0153] 도 15a는, 스킬 화면(230)을 설명하는 제1 도이다. 도 15b는, 스킬 화면(230)을 설명하는 제2 도이다. 게임 화면(210)의 스킬 조작부(217)가 조작되면, 도 15a에 나타내는 스킬 화면(230)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0154] 스킬 화면(230)에는, 스킬 표시란(231)이 표시된다. 스킬 표시란(231)에는, 획득 완료 스킬, 메인 캐릭터에 미리 설정되어 있는 소지 스킬, 각종 이벤트의 발생 등에 의하여 소지한 소지 스킬 등이 표시된다. 또한, 소지 스킬에 대하여 힌트 이벤트가 발생된 경우에는, 이 소지 스킬을 획득하기 위하여 소비하는 스킬 포인트가 할인된다. 여기에서는, 힌트를 획득한 소지 스킬에 대해서는, 획득하기 위하여 필요한 스킬 포인트가 할인되어 표시되

어 있다. 이 때, 할인율을 나타내는 할인율 표시 아이콘(232)이, 스킬 표시란(231)에 함께 표시되게 된다.

[0155] 또한, 스킬 화면(230)에 표시되는 스킬에는, 각각의 스킬의 발동 조건 및 발동한 때의 효과가 표시된다.

[0156] 또한, 스킬 화면(230)의 상부에는, 체력 표시부(211), 상태 표시부(212), 스킬 포인트 표시부(214)가 표시된다. 또한, 스킬 화면(230)의 상부에는, 현재의 턴 수가 표시된다.

[0157] 플레이어의 조작에 기초하여, 스킬 포인트를 소비하여 소지 스킬을 획득하면, 도 15b에 나타내는 바와 같이, 획득한 스킬에 「GET」이라고 표시되고, 소지 스킬을 획득한 것이 통지됨과 동시에, 소비한 스킬 포인트가 스킬 포인트 표시부(214)에 표시되어 있던 스킬 포인트로부터 감산되어 표시가 갱신된다.

[0158] 도 16a는, 개인 레이스 선택 화면(240)을 설명하는 제1 도이다. 게임 화면(210)의 개인 레이스 조작부(219)가 조작되면, 도 16a에 나타내는 개인 레이스 선택 화면(240)이 표시된다. 개인 레이스는, 메인 캐릭터가 소위 논 플레이어 캐릭터(이하, NPC라고 함)와, 레이스를 행하는 게임성을 가지고 있다.

[0159] 개인 레이스 선택 화면(240)의 상부에는, 체력 표시부(211), 상태 표시부(212)가 표시된다. 또한, 개인 레이스 선택 화면(240)의 중앙부에는, 메인 캐릭터를 출주시키는 개인 레이스의 종별을 선택하기 위한 개인 레이스 선택 조작부(241)가 표시된다. 또한, 개인 레이스 선택 화면(240)의 하부에는, 「Start」라고 기록된 스타트 조작부(242)가 표시된다. 또한, 개인 레이스 선택 화면(240)의 개인 레이스 선택 조작부(241)에 의하여 선택할 수 있는 레이스는, 턴마다 미리 설정되어 있다. 또한, 각 레이스에 출주하기 위한 조건이 미리 설정되어 있고, 해당 조건을 충족하고 있는 경우에, 해당 레이스에 출주할 수 있도록 해도 된다.

[0160] 도 16b는, 개인 레이스 개시 화면(250)을 설명하는 도면이다. 개인 레이스 선택 조작부(241)로 출장하는 개인 레이스의 종별이 선택된 상태에서, 스타트 조작부(242)가 조작되면, 도 16b에 나타내는 개인 레이스 개시 화면(250)이 표시된다. 개인 레이스 개시 화면(250)의 중앙부에는 전략 표시부(251)가 표시된다. 또한, 전략 표시부(251)에는, 현재 선택 중인 전략(추입, 선입, 선행, 도주)이 강조 표시됨과 동시에, 「Change」라고 기록된 체인지 조작부(252)가 표시되어 있다. 체인지 조작부(252)가 조작되면, 미도시된 전략 변경 화면이 디스플레이(26)에 표시된다. 플레이어는, 전략 변경 화면에서의 조작에 의하여, 개인 레이스에 있어서의 전략을 임의의 전략으로 변경할 수 있다.

[0161] 또한, 개인 레이스 개시 화면(250)의 하부에는, 「Result」라고 기록된 리절트 조작부(253), 「Race」라고 기록된 레이스 조작부(254)가 표시되어 있다.

[0162] 레이스 조작부(254)가 조작된 경우, 미도시된 레이스 화면이 디스플레이(26)에 표시된다. 디스플레이(26)에서는, 레이스의 전개의 동영상(이하, 레이스 동영상이라고도 함)이 표시된다.

[0163] 도 16c는, 개인 레이스 결과 화면(260)을 설명하는 도면이다. 상기의 레이스 동영상의 재생이 종료된 경우, 및 리절트 조작부(253)가 조작된 경우, 개인 레이스 결과 화면(260)이 디스플레이(26)에 표시된다. 개인 레이스 결과 화면(260)에서는, 해당 개인 레이스에 있어서의 착순이 표시된다.

[0164] 도 17a는, 팀 레이스 선택 화면(270)을 설명하는 도면이다. 상기한 바와 같이, 본 실시 형태에서는, 소정의 턴이 종료되면, 팀 레이스가 강제적으로 개시된다. 팀 레이스가 개시되면, 도 17a에 나타내는 팀 레이스 선택 화면(270)이 표시된다. 팀 레이스 선택 화면(270)의 중앙부에는, 출장하는 팀 레이스의 대전 상대를 선택하기 위한 대전 팀 선택 조작부(271)가 표시된다. 또한, 대전 상대는, NPC로 할 수 있다. 또한, 대전 상대는, NPC에 한정되지 않고, 다른 플레이어의 팀으로 해도 된다. 이 경우, 다른 플레이어의 팀과 통신 대전이 행해진다.

[0165] 또한, 팀 레이스에 출장시키는 캐릭터는, 팀 멤버로부터 선택 가능하면 되며, 반드시 메인 캐릭터를 포함하지 않아도 된다. 또한, 하나의 팀 멤버를 팀 레이스에 있어서의 복수의 레이스에 출장 가능하게 해도 된다.

[0166] 도 17b는, 팀 편성 화면(280)을 설명하는 도면이다. 대전 팀 선택 조작부(271)가 조작되면, 팀 편성 화면(280)이 디스플레이(26)에 표시된다. 팀 편성 화면(280)에는, 팀 편성 조작부(281)가 표시되어 있다. 플레이어는, 팀 편성 조작부(281)를 조작함으로써, 팀 멤버로서 등록되어 있는 캐릭터를 이용하여, 팀 레이스에 있어서의 캐릭터의 편성을 행할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 팀 레이스에 있어서, 「단거리」, 「마일」, 「중거리」, 「장거리」, 「더트」의 5 개의 레이스가 실행된다. 그리고, 각 레이스의 승패에 기초하여, 팀 레이스에 있어서의 종합적인 승패가 결정되는 게임성을 가지고 있다.

[0167] 구체적으로는, 5 개의 레이스 중, 플레이어의 팀이 승리한 레이스의 수가, 대전 상대의 팀이 승리한 레이스의 수보다 많은 경우에, 팀 레이스에서 종합적으로 플레이어의 승리가 된다. 한편, 5 개의 레이스 중, 플레이어의

팀이 승리한 레이스의 수가, 대전 상대의 팀이 승리한 레이스의 수보다 적은 경우에, 팀 레이스에서 종합적으로 패배가 된다. 또한, 플레이어의 팀이 승리한 레이스의 수와, 대전 상대의 팀이 승리한 레이스의 수가 동일한 수인 경우에는, 무승부가 된다.

[0168] 또한, 플레이어는 각 레이스에 최대 3 종류의 캐릭터를 팀 멤버 중에서 편성할 수 있다. 또한, 여기에서는, 동일 종별의 캐릭터를 복수의 레이스로 편성할 수 없도록 되어 있다. 또한, 팀 편성 화면(280)의 하부에는, 「Start」라고 기록된 스타트 조작부(282)가 표시된다.

[0169] 도 17c는, 팀 레이스 개시 화면(290)을 설명하는 도면이다. 팀 편성 화면(280)의 스타트 조작부(282)가 조작되면, 도 17c에 나타내는 팀 레이스 개시 화면(290)이 표시된다. 본 실시 형태에서는, 팀 레이스에 있어서 5 개의 레이스가 실행되지만, 그 실행되는 차례는, 미리 정해진 차례로 해도 되고, 랜덤으로 결정되는 것으로 해도 된다.

[0170] 도 17c에 나타내는 바와 같이, 팀 레이스 개시 화면(290)의 중앙부에는, 실행되는 레이스에 따른 플레이어가 편성한 팀의 캐릭터와, 대전 상대의 팀의 캐릭터가 표시된다. 여기에서는, 「중거리」의 레이스에 대하여 플레이어가 2 개의 캐릭터를 편성하고, 대전 상대의 캐릭터가 2 개 편성되어 있는 경우를 나타내고 있다.

[0171] 또한, 도 17c에 나타내는 바와 같이, 팀 레이스 개시 화면(290)의 하부에는 「Result」라고 기록된 리절트 조작부(291), 및 「Race」라고 기록된 레이스 조작부(292)가 표시된다. 레이스 조작부(292)가 조작된 경우, 미도시된 레이스 동영상이 표시된다.

[0172] 도 17d는, 팀 레이스 도중 결과 화면(300)을 설명하는 도면이다. 상기의 레이스 동영상의 재생이 종료된 경우, 및 팀 레이스 개시 화면(290)의 리절트 조작부(291)가 조작된 경우, 팀 레이스 도중 결과 화면(300)이 디스플레이(26)에 표시된다. 팀 레이스 도중 결과 화면(300)에서는, 해당 레이스(여기에서는, 「중거리」의 레이스)에 있어서의 승패가 표시된다. 또한, 팀 레이스에 있어서의 5 개의 레이스 각각의 승패의 결정 방법은 특별히 한정되지 않는다. 예를 들면, 1 착으로 입상한 캐릭터가 소속하는 팀이 승리가 되어도 된다. 혹은 착순마다 포인트가 부여되어, 가장 획득 포인트가 높은 팀이 승리가 되어도 된다.

[0173] 그리고, 도 17d의 팀 레이스 도중 결과 화면(300)의 표시가 종료되면, 다음의 레이스(예를 들면, 「단거리」의 레이스)에 따른 팀 레이스 개시 화면(290)이 표시되고, 이후, 상기와 마찬가지로 하여, 5 개의 모든 종별의 레이스가 종료될 때까지, 팀 레이스 개시 화면(290) 및 팀 레이스 도중 결과 화면(300)의 표시가 순차적으로 행해진다.

[0174] 도 18a는, 팀 레이스 상세 결과 화면(310)을 설명하는 제1 도이다. 상기한 바와 같이, 5 개의 모든 종별의 레이스에 따른 팀 레이스 개시 화면(290) 및 팀 레이스 도중 결과 화면(300)의 표시가 행해지면, 디스플레이(26)에 팀 레이스 상세 결과 화면(310)이 표시된다. 팀 레이스 상세 결과 화면(310)의 중앙부에는, 승패 결과 표시부(311)가 표시된다. 승패 결과 표시부(311)에서는, 각 레이스에서의 승패 결과가 플레이어에게 통지된다. 여기에서는, 도 18a에 나타내는 바와 같이, 각 레이스에서의 승리가 3, 패배가 2인 경우에 대하여 나타내고 있다.

[0175] 도 18b는, 팀 레이스 종합 결과 화면(320)을 설명하는 제1 도이다. 승패 결과 표시부(311)의 표시가 종료되면, 디스플레이(26)에 팀 레이스 종합 결과 화면(320)이 표시된다. 팀 레이스 종합 결과 화면(320)에서는, 팀 레이스에 있어서의 종합적인 승패 결과가 플레이어에게 통지된다. 도 18a에 나타내는 바와 같이, 각 레이스에서의 승리가 3, 패배가 2인 경우에는, 팀 레이스 종합 결과 화면(320)에서는, 팀 레이스에 승리한 것이 통지되게 된다.

[0176] 또한, 팀 레이스 종합 결과 화면(320)에서는, 팀 랭킹이 표시된다. 본 실시 형태에서는, 팀 랭킹은, 팀 레이스의 승패 결과에 기초하여 변동된다. 예를 들면, 팀 레이스에 승리한 경우에, 팀 랭킹이 상승된다.

[0177] 또한, 팀 레이스에 승리한 것이 통지되는 팀 레이스 종합 결과 화면(320)에서는, 「NEXT」라고 기록된 넥스트 조작부(321)가 표시된다. 팀 레이스 종합 결과 화면(320)의 넥스트 조작부(321)가 조작된 경우, 다음의 턴에 따른 게임 화면(210)이 표시된다.

[0178] 도 18c는, 팀 레이스 상세 결과 화면(310)을 설명하는 제2 도이다. 여기에서는, 도 18c에 나타내는 바와 같이, 각 레이스에서의 승리가 2, 패배가 3인 경우에 대하여 나타내고 있다. 도 18d는, 팀 레이스 종합 결과 화면(320)을 설명하는 제2 도이다. 도 18c에 나타내는 바와 같이, 각 레이스에서의 승리가 2, 패배가 3인 경우에는, 팀 레이스 종합 결과 화면(320)에서는, 팀 레이스에 패배한 것이 통지되게 된다.

[0179] 또한, 팀 레이스에 패배한 경우에는, 팀 랭킹이 하강한다. 단, 팀 레이스의 승패에 상관없이, 육성 메인 게임은

계속되므로, 넥스트 조작부(321)가 텁옴으로써, 다음의 턴이 개시된다.

[0180] 이상과 같이, 육성 메인 게임에서는, 소정 턴을 걸러서 팀 레이스가 실행된다. 팀 레이스에서 승리하면, 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상승하는 등의 특전이 부여된다. 또한, 육성 메인 게임에서는, 소정의 턴에서, 서브 멤버가 팀 멤버로 승격된다. 여기에서는, 팀 레이스가 실행된 다음의 턴에서, 소정 수의 서브 멤버가 팀 멤버로 승격된다. 이와 같이, 서서히 팀 멤버를 늘리면서, 팀 대항전에서 승리한다는 것이, 육성 게임의 게임성이 된다.

[0181] 도 19는, 턴 개시 시 처리의 대략적인 흐름을 설명하는 도면이다. 육성 단계 처리에는, 육성 게임의 각 턴의 개시 시에 실행되는, 턴 개시 시 처리가 포함된다. 턴 개시 시 처리의 상세에 대해서는 후술하겠으나, 여기에서는, 턴 개시 시 처리에 있어서의 대략적인 흐름에 대하여 설명한다.

[0182] 턴 개시 시 처리에서는, 도 19에 나타내는 바와 같이, 「팀 멤버의 배치 유무를 결정하는 처리」, 「배치하는 트레이닝 항목을 결정하는 처리」, 「능력 파라미터의 상승값을 결정하는 처리」, 「출현 이벤트를 결정하는 처리」가 실행된다. 이하에서는, 이를 처리에 대하여 순서대로 설명한다.

[0183] <팀 멤버의 배치 유무를 결정하는 처리>

[0184] 도 20은, 배치 유무 테이블을 설명하는 도면이다. 도 20에 나타내는 바와 같이, 배치 유무 테이블에는, 캐릭터의 캐릭터 식별 정보마다, 배치 유무(「배치함」 또는 「배치하지 않음」)의 선택 비율이 설정되어 있다. 본 실시 형태에서는, 도 20에 나타내는 배치 유무 테이블에 기초하여, 상기한 도 10 또는 도 11에 나타낸 캐릭터 식별 정보 테이블을 참조하여, 모든 팀 멤버에 대하여, 배치 유무가 결정된다.

[0185] 구체적으로는, 도 20에 나타내는 바와 같이, 본 실시 형태에서는, 캐릭터 식별 정보로서 「서포트 캐릭터」 및 「특정 캐릭터」로서 등록되어 있는 팀 멤버에 대해서는, 80%의 확률로 「배치함」이 선택된다. 또한, 캐릭터 식별 정보로서 「특정 캐릭터」로서 등록되어 있고, 「서포트 캐릭터」로서 등록되지 않은 팀 멤버에 대해서는, 60%의 확률로 「배치함」이 선택된다.

[0186] 또한, 캐릭터 식별 정보로서 「서포트 캐릭터」로서 등록되어 있고, 「특정 캐릭터」로서 등록되지 않은 팀 멤버에 대해서는, 40%의 확률로 「배치함」이 선택된다. 또한, 캐릭터 식별 정보로서 「서포트 캐릭터」 및 「특정 캐릭터」 중 어느 등록도 되어 있지 않은 팀 멤버에 대해서는, 10%의 확률로 「배치함」이 선택된다.

[0187] 이와 같이, 서포트 캐릭터로서 등록되어 있는 팀 멤버는, 서포트 캐릭터로서 등록되지 않은 팀 멤버보다, 트레이닝에 배치될 가능성이 높다. 또한, 특정 캐릭터로서 등록되어 있는 팀 멤버는, 특정 캐릭터로서 등록되지 않은 팀 멤버보다, 트레이닝에 배치될 가능성이 높다.

[0188] <배치하는 트레이닝 항목을 결정하는 처리>

[0189] 이어서, 상기와 같이 하여 배치하는 것이 결정된 팀 멤버에 대하여, 「Speed」(스피드), 「Stamina」(스테미너), 「Power」(파워), 「Spirit」(근성), 「Wisdom」(지능) 중 어느 트레이닝 항목에 배치할지가 결정된다.

[0190] 배치하는 트레이닝 항목의 결정 방법은 특별히 한정되지 않으나, 예를 들면, 각 트레이닝 항목에 균등한 확률로 당첨되도록 추첨하는 것으로 해도 된다. 혹은 추첨을 행하지 않고, 캐릭터마다 미리 설정되어 있는 트레이닝 항목에 배치하는 것으로 해도 된다. 또한, 예를 들면, 캐릭터의 득의 트레이닝(도 9a를 참조)에 배치되기 쉬울 것 같은 추첨을 행하는 것으로 해도 된다. 추첨을 행하는 경우, 추첨에 있어서의 선택 비율이 정해져 있는 추첨 테이블을 미리 기억하고 있어도 되고, 추첨 시에 그때마다, 추첨 테이블을 작성하는 것으로 해도 된다.

[0191] <능력 파라미터의 상승값을 결정하는 처리>

[0192] 도 21a는, 트레이닝 레벨 테이블을 설명하는 도면이다. 도 21a에 나타내는 바와 같이, 트레이닝 레벨은, 팀 랭킹이 오름으로써 상승되도록 설정되어 있다. 구체적으로는, 팀 랭킹이 100 위 이하인 경우에는, 「Speed」(스피드), 「Stamina」(스테미너), 「Power」(파워), 「Spirit」(근성), 「Wisdom」(지능)에 따른 각 트레이닝 레벨이 「레벨 1」로 설정되고, 팀 랭킹이 99 위 이상 및 60 위 이하인 경우에는, 각 트레이닝 레벨이 「레벨 2」로 설정되고, 팀 랭킹이 59 위 이상 및 30 위 이하인 경우에는, 각 트레이닝 레벨이 「레벨 3」으로 설정되고, 팀 랭킹이 29 위 이상 및 10 위 이하인 경우에는, 각 트레이닝 레벨이 「레벨 4」로 설정되고, 팀 랭킹이 9 위 이상인 경우에는, 각 트레이닝 레벨이 「레벨 5」로 설정된다.

[0193] 또한, 본 실시 형태에서는, 트레이닝 레벨은, 팀 랭킹이 오름으로써 상승하도록 설정되는 경우에 대하여 나타냈으나, 이에 한정되는 것은 아니다. 예를 들면, 팀 멤버의 득의 트레이닝을 트레이닝 항목마다 카운트하고, 해당

카운트한 값(카운트값)에 따라 트레이닝 레벨이 상승되도록 해도 된다. 또한, 여기에서는, 팀 랭킹에 대하여, 모든 트레이닝 항목의 트레이닝 레벨이 공통인 것으로 했으나, 동일한 팀 랭킹에 대하여, 트레이닝 항목마다 트레이닝 레벨이 상이해도 된다.

- [0194] 본 실시 형태에서는, 플레이어에 의하여 선택된 트레이닝이 실행되어 성공한 경우에, 실행된 트레이닝 항목에 의하여, 소정의 능력 파라미터의 값이 상승된다.
- [0195] 구체적으로는, 본 실시 형태에서는, 「Speed」(스피드)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Speed」(스피드) 및 「Power」(파워)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.
- [0196] 또한, 「Stamina」(스테미너)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Stamina」(스테미너) 및 「Spirit」(근성)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.
- [0197] 또한, 「Power」(파워)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Stamina」(스테미너) 및 「Power」(파워)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.
- [0198] 또한, 「Spirit」(근성)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Speed」(스피드), 「Power」(파워), 및 「Spirit」(근성)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.
- [0199] 또한, 「Wisdom」(지능)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Speed」(스피드) 및 「Wisdom」(지능)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.
- [0200] 본 실시 형태에서는, 트레이닝에 성공한 경우에 상승되는 능력 파라미터의 값은, 실행한 트레이닝 항목 및 트레이닝 레벨에 대응하여 결정되는 상승 고정값에, 후술하는 보너스 가산율을 곱한 값을, 상승 고정값에 가산함으로써 산출된다.
- [0201] 도 21b는, 상승 고정값(스피드) 테이블을 설명하는 도면이다. 또한, 도 21c는, 상승 고정값 테이블(파워)을 설명하는 도면이다. 즉, 도 21b는, 트레이닝 항목이 「Speed」(스피드)인 경우의 상승 고정값을 나타내고 있다. 또한, 도 21c는, 트레이닝 항목이 「Power」(파워)인 경우의 상승 고정값을 나타내고 있다.
- [0202] 도 21b 및 도 21c에 나타내는 바와 같이, 상승 고정값 테이블에는, 실행한 트레이닝 항목 및 트레이닝 레벨에 대응하여 결정되는 상승 고정값이 기억되어 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 도 21b 및 도 21c에 나타내는 바와 같이, 트레이닝 레벨이 높을수록, 능력 파라미터가 크게 상승되도록 설정되어 있다.
- [0203] 또한, 여기에서는, 기재를 생략하겠으나, 트레이닝 항목으로서 「Stamina」(스테미너), 「Spirit」(근성), 및 「Wisdom」(지능)이 선택된 경우의 상승 고정값 테이블도 각각 설치되어 있다.
- [0204] 또한, 상기한 상승 고정값에 추가로, 트레이닝 항목마다 배치되는 캐릭터, 및 상기한 도 10 또는 도 11에 나타낸 캐릭터 식별 정보 테이블에 기초하여, 보너스 가산율이 결정된다.
- [0205] 도 21d는, 보너스 가산율 테이블을 설명하는 도면이다. 본 실시 형태에서는, 각 트레이닝에 배치가 결정된 캐릭터의 캐릭터 식별 정보에 기초하여, 보너스 가산율이 결정된다.
- [0206] 구체적으로는, 도 21d에 나타내는 바와 같이, 보너스 가산율 테이블에는, 캐릭터의 캐릭터 식별 정보마다, 보너스 가산율의 유무 및 가산율(10% 업 또는 20% 업)의 선택 비율이 설정되어 있다.
- [0207] 캐릭터 식별 정보로서 「서포트 캐릭터」 및 「특정 캐릭터」가 등록되어 있는 경우에는, 50%의 확률로 「없음」이 선택되고, 50%의 확률로 「20% 업」이 선택된다.
- [0208] 또한, 캐릭터 식별 정보로서 「서포트 캐릭터」만이 등록되어 있는 경우에는, 50%의 확률로 「없음」이 선택되고, 50%의 확률로 「10% 업」이 선택된다.
- [0209] 또한, 캐릭터 식별 정보로서 「특정 캐릭터」만이 등록되어 있는 경우에는, 50%의 확률로 「없음」이 선택되고, 50%의 확률로 「10% 업」이 선택된다.
- [0210] 또한, 캐릭터 식별 정보로서 「서포트 캐릭터」 및 「특정 캐릭터」 중 어느 것도 등록되어 있지 않은 경우에는, 80%의 확률로 「없음」이 선택되고, 20%의 확률로 「10% 업」이 선택된다.
- [0211] 그리고, 상승 고정값 테이블에 의하여 결정된 상승 고정값에, 보너스 가산율을 곱한 값이 보너스 가산값으로서 도출된다. 보너스 가산값이 상승 고정값에 가산된 값이, 트레이닝이 성공한 경우의 능력 파라미터의 값의 상승량으로 결정된다. 또한, 복수의 캐릭터가 배치되어 있는 트레이닝에 대해서는, 해당 배치된 복수의 캐릭터의 각

각의 보너스 가산값이, 상승 고정값에 가산된다. 이와 같이, 모든 트레이닝 종별에 대하여, 트레이닝이 성공한 경우에 있어서의 메인 캐릭터의 능력 파라미터의 상승량이 결정된다.

[0212] <출현 이벤트를 결정하는 처리>

도 22는, 이벤트 종별 및 이벤트 분류를 설명하는 도면이다. 육성 메인 게임 중에는, 각 턴에서, 이벤트를 출현 시킬지의 여부를 결정하는 처리가 행해진다. 이벤트는, 시나리오 이벤트, 메인 캐릭터마다 설치된 상기의 전용 이벤트(162a), 서포트 이벤트, 팀 멤버 이벤트의 4 개의 종별로 대별된다. 또한, 각 시나리오에는, 육성 메인 게임 중에 출현할 수 있는 시나리오 이벤트, 전용 이벤트(162a), 서포트 이벤트, 팀 멤버 이벤트가 미리 정해져 있다.

[0214] 시나리오 이벤트라고 하는 것은, 육성 메인 게임의 시나리오마다 설정된 이벤트이다. 본 실시 형태에서는, 복수의 시나리오가 설치되어 있고, 플레이어는, 시나리오를 선택할 수 있다. 시나리오 이벤트는, 플레이어가 선택한 시나리오마다 출현한다. 환언하면, 육성 메인 게임에서 출현하는 시나리오 이벤트는, 플레이어가 선택한 시나리오에 기초하여 결정된다.

[0215] 또한, 시나리오 이벤트에는, 시나리오 고유 이벤트와, 시나리오 공통 이벤트가 설치되어도 된다. 시나리오 고유 이벤트라고 하는 것은, 1 개의 시나리오에만 연동된 이벤트이다. 예를 들면, 제1 시나리오에 연동된 시나리오 고유 이벤트는, 제1 시나리오가 선택된 경우에만 출현하고, 다른 시나리오가 선택된 경우에 출현하는 경우는 없다.

[0216] 또한, 시나리오 공통 이벤트라고 하는 것은, 복수의 시나리오로 공통되어 출현하는 이벤트이다. 따라서, 시나리오 공통 이벤트는, 제1 시나리오가 선택된 경우와, 제2 시나리오가 선택된 경우의 쌍방에서 출현한다.

[0217] 여기에서는, 시나리오 이벤트로서, 시나리오 고유 이벤트와 시나리오 공통 이벤트가 설치되는 것으로 한다. 단, 시나리오 고유 이벤트 및 시나리오 공통 이벤트 중 어느 한쪽만 설치되어도 된다.

[0218] 전용 이벤트(162a)는, 상기한 바와 같이, 캐릭터마다 미리 설정되어 있는 이벤트이다. 육성 메인 게임에서는, 플레이어가 세팅 게임, 즉, 준비 단계 처리에서, 메인 캐릭터로서 등록한 캐릭터의 전용 이벤트(162a)가 출현한다.

[0219] 서포트 이벤트는, 상기한 바와 같이, 서포트 카드마다 미리 설정되어 있는 이벤트이다. 육성 메인 게임에서는, 플레이어가 세팅 게임에서 등록한 서포트 카드에 연동시킨 서포트 이벤트가 출현한다. 또한, 등록된 서포트 카드에 연동시킨 서포트 이벤트와는 별도로, 예를 들면, 팀 멤버에 연동시킨 서포트 이벤트가 출현하는 경우도 있다. 단, 플레이어가 세팅 게임에서 등록한 서포트 카드에 연동시킨 서포트 이벤트가 결정될 확률은, 다른 서포트 이벤트가 결정될 확률보다 높게 설정되어 있다.

[0220] 팀 멤버 이벤트는, 주로, 팀 멤버가 배치된 트레이닝, 즉, 합동 트레이닝을 실행한 경우에 출현하는 이벤트이다. 또한, 트레이닝과는 상관없이, 소정의 조건을 충족시킨 경우에 팀 멤버 이벤트가 출현되는 경우도 있다.

[0221] 이와 같이, 시나리오 이벤트는, 그 출현 유무 등이, 시나리오에 기초하여 결정된다. 또한, 전용 이벤트(162a), 서포트 이벤트, 팀 멤버 이벤트는, 그 출현 유무 등이, 각각 메인 캐릭터, 서포트 카드, 팀 멤버에 기초하여 결정된다. 즉, 이벤트 종별은, 이벤트의 출현 유무 등을 결정할 때에 참조하는 정보에 의하여 구분되어 있다.

[0222] 이에 대하여, 본 실시 형태에서는, 이벤트의 출현에 의하여 초래되는 내용에 따라, 각 이벤트가, 5 개의 이벤트 분류 중 어느 하나로 분류된다. 여기에서는, 각 이벤트가, 힌트 이벤트, 능력 이벤트, 적성 이벤트, 스토리 이벤트, 특훈 이벤트 중 어느 한 이벤트 분류로 분류된다.

[0223] 상기한 바와 같이, 힌트 이벤트는, 스킬을 소지 혹은 획득 가능케 하는 이벤트이다. 또한, 능력 이벤트는, 메인 캐릭터의 능력 파라미터를 상승 또는 감소시키는 이벤트이다. 적성 이벤트는, 메인 캐릭터의 적성 파라미터를 상승 또는 감소시키는 이벤트이다. 스토리 이벤트는, 육성 게임에 등장하는 캐릭터에 따른 스토리를 표시하는 이벤트이다. 또한, 스토리 이벤트에는, 스토리의 표시에 추가로, 능력 파라미터 또는 적성 파라미터가 변화되는 것이 있다. 특훈 이벤트는, 팀 멤버의 능력 파라미터를 상승시키는 이벤트이다.

[0224] 여기서, 시나리오 이벤트에는, 힌트 이벤트, 능력 이벤트, 적성 이벤트, 스토리 이벤트가 포함된다. 또한, 전용 이벤트(162a) 및 서포트 이벤트에는, 힌트 이벤트 및 능력 이벤트가 포함된다. 그리고, 팀 멤버 이벤트에는, 스토리 이벤트 및 특훈 이벤트가 포함된다. 또한, 도 22에 나타내는 이벤트 종별과 이벤트 분류와의 관계는 일례

에 지나지 않는다. 따라서, 예를 들면, 전용 이벤트(162a)에, 스토리 이벤트 또는 특훈 이벤트가 포함되어도 된다.

[0225] 도 23은, 이벤트 종별과 턴 수와의 관계를 설명하는 도면이다. 도 23에는, 육성 메인 게임이 실행되는 경우에 있어서, 소정의 캐릭터가 메인 캐릭터로서 등록된 경우의 일예를 나타낸다. 이벤트의 출현 유무 등은, 시나리오마다 설치된 이벤트 결정 테이블에 기초하여 결정된다.

[0226] 여기서, 이벤트 결정 테이블에는, 이벤트 출현 결정 테이블과, 이벤트 내용 결정 테이블이 포함된다. 이벤트 출현 결정 테이블에 있어서는, 이벤트를 출현시킬지의 여부를 나타내는 정보, 또는 이벤트를 출현시킬 확률 등을 나타내는 정보가, 턴마다 연동되어 있다. 또한, 여기에서는, 이벤트를 출현시킬지의 여부를 나타내는 정보, 또는 이벤트를 출현시킬 확률 등을 나타내는 정보가, 모든 턴에 대하여, 이벤트의 종별마다 규정되어 있는 것으로 한다.

[0227] 또한, 이벤트 내용 결정 테이블에 있어서는, 출현시킬 이벤트, 혹은 출현 가능한 이벤트가, 턴마다, 및 이벤트의 종별마다 미리 설정되어 있다.

[0228] 턴의 개시 시에는, 이벤트 출현 결정 테이블을 참조하여, 우선, 이벤트를 출현시킬지의 여부를, 이벤트의 종별마다 결정한다. 이 때, 턴 수 및 이벤트의 종별에 따라서는, 반드시 이벤트의 「출현」이 결정되는 경우가 있다. 또한, 턴 수 및 이벤트의 종별에 따라서는, 예를 들면, 50%의 확률로 이벤트를 출현시키는 것이 규정되어 있는 경우도 있다. 이 경우, 50%의 확률로 이벤트의 「출현」이 결정되는 추첨이 행해진다.

[0229] 그리고, 「출현」이 결정된 이벤트의 종별에 대해서는, 이벤트 내용 결정 테이블을 참조하여, 출현시킬 이벤트의 내용이 결정된다. 예를 들면, 이벤트 출현 결정 테이블에 의하면, 제1 턴에서, 시나리오 이벤트를 반드시 출현시킬 것이 설정되어 있다. 또한, 각 이벤트에는, 이벤트 ID가 부여되어 있다. 그리고, 이벤트 내용 결정 테이블에는, 제1 턴에 대하여, 이벤트 ID=0001인 시나리오 이벤트가, 출현 가능한 이벤트로서 연동되어 있다. 따라서, 육성 메인 게임을 플레이한 경우에는, 반드시 제1 턴에서, 이벤트 ID=0001인 시나리오 이벤트가 출현하게 된다.

[0230] 마찬가지로, 이벤트 결정 테이블(이벤트 출현 결정 테이블 및 이벤트 내용 결정 테이블)에 의하면, 제4 턴, 제5 턴, 제6 턴, 제7 턴, 제10 턴에서, 각각, 이벤트 ID=0002, 0003, 0004, 0005, 0006인 시나리오 이벤트를 출현시킬 것이 결정된다.

[0231] 여기서, 각 이벤트는, 고정 이벤트 및 랜덤 이벤트로 대별된다. 고정 이벤트는, 출현하는 턴이 고정된 이벤트, 환언하면, 소정의 턴에서 출현 가능하며, 소정의 턴 이외에서는 출현하는 경우가 없는 이벤트이다. 여기에서는, 이벤트 ID=0001, 0002, 0003, 0004, 0005, 0006인 시나리오 이벤트는, 모두 고정 이벤트이며, 시나리오 고유 이벤트이다.

[0232] 이에 대하여, 랜덤 이벤트는, 출현시킬 것이 결정되며, 또한, 출현시킬 이벤트로서 결정된 경우에 출현되는 이벤트이다. 도 23에서, 「추첨」이라고 기록된 턴에서는, 이벤트를 출현시킬지의 여부가 추첨에 의하여 결정되고, 「출현」이 결정된 경우에, 랜덤 이벤트 중에서, 추첨으로 당첨된 이벤트가 출현되는 것을 나타내고 있다.

[0233] 또한, 이벤트 내용 결정 테이블에 있어서는, 추첨으로 당첨된 이벤트를 출현시키는 턴에 대해서는, 추첨의 대상이 되는 이벤트 ID가 설정되어 있다. 예를 들면, 시나리오 이벤트로서, 이벤트 ID=0010, 0011, 0012인 랜덤 이벤트가 설치되어 있다고 하자. 또한, 이벤트 내용 결정 테이블에는, 제12 턴에 대하여, 이벤트 ID=0010인 시나리오 이벤트가 연동되어 있다고 하자.

[0234] 이 경우, 제12 턴의 개시 시에, 시나리오 이벤트를 출현시킬지의 여부의 추첨이 행해진다. 그리고, 추첨으로 당첨된 경우에는, 이벤트 ID=0010인 시나리오 이벤트가 출현되고, 비당첨된 경우에는, 시나리오 이벤트가 출현하지 않게 된다.

[0235] 또한, 예를 들면, 이벤트 내용 결정 테이블에 있어서, 제15 턴에 대하여, 이벤트 ID=0010, 0011, 0012인 시나리오 이벤트가 연동되어 있다고 하자. 그리고, 이벤트를 출현시킬지의 여부의 추첨에 의하여 당첨된 경우, 이벤트 ID=0010, 0011, 0012인 이벤트 중에서, 출현시킬 시나리오 이벤트가 추첨에 의하여 결정되고, 추첨으로 당첨된 시나리오 이벤트가 출현한다.

[0236] 또한, 여기에서는, 고정 이벤트와 랜덤 이벤트가 배타적으로 설치되는 경우에 대하여 설명하였다. 단, 출현시킬 시나리오 이벤트를 추첨에 의하여 결정하는 경우에, 추첨의 대상으로서, 랜덤 이벤트에 추가로, 혹은 랜덤 이벤

트를 대신하여, 고정 이벤트가 설정되어 있어도 된다.

[0237] 여기서, 본 실시 형태에서는, 제4 턴 내지 제7 턴이 분기 턴으로 설정되어 있다. 분기 턴이라고 하는 것은, 소정 조건이 충족된 경우에, 이벤트의 내용이 변경되는 턴을 의미한다. 여기에서는, 소정 조건으로서, 팀 멤버에 특정 캐릭터가 소정 수 포함되는 것, 환언하면, 메인 캐릭터 또는 서포트 캐릭터에 특정 캐릭터가 소정 수 포함되는 것이 설정되어 있다.

[0238] 구체적으로는, 제4 턴에서는, 소정 수로서, 4 개의 특정 캐릭터가 팀 멤버에 포함되어 있는지가 판정된다. 그리고, 4 개의 특정 캐릭터가 팀 멤버에 포함되어 있는 경우에는, 시나리오 이벤트가, 팀 멤버 이벤트로 교체된다. 팀 멤버 이벤트에는, 특정 캐릭터마다 설치된 특정 캐릭터 이벤트가 포함되어 있다. 여기에서는, 팀 멤버에 특정 캐릭터가 포함되어 있는 경우, 분기 턴에서, 시나리오 이벤트가 특정 캐릭터 이벤트로 교체된다.

[0239] 마찬가지로, 제5 턴, 제6 턴, 제7 턴에서는, 각각 소정 수로서 3 개, 2 개, 1 개의 특정 캐릭터가 팀 멤버에 포함되어 있는지가 판정된다. 그리고, 각각 소정 수의 특정 캐릭터가 팀 멤버에 포함되어 있는 경우에는, 시나리오 이벤트가, 특정 캐릭터 이벤트로 교체된다.

[0240] 구체적으로는, 이벤트 ID=0002, 0003, 0004, 0005인 시나리오 이벤트는, 스토리 이벤트이다. 이러한 스토리 이벤트에서는, 팀 멤버가 팀명을 생각하지만, 최종적으로 팀명이 제안되지 않고 종료된다고 하는 내용의 스토리가 재생된다. 따라서, 특정 캐릭터가 팀 멤버에 포함되어 있지 않은 경우에는, 4 턴 연속으로, 팀명이 제안되지 않게 된다.

[0241] 이에 대하여, 특정 캐릭터가 팀 멤버에 포함되어 있는 경우에는, 특정 캐릭터의 수만큼, 시나리오 이벤트가 특정 캐릭터 이벤트로 교체된다. 특정 캐릭터 이벤트는, 스토리 이벤트이다. 특정 캐릭터 이벤트에서는, 특정 캐릭터에 의하여 팀명이 제안되는 내용의 스토리가 재생된다. 특정 캐릭터는 4 개 설치되어 있고, 특정 캐릭터마다 상이한 팀명이 제안된다. 따라서, 특정 캐릭터가 팀 멤버에 포함되어 있는 경우에는, 제4 턴 내지 제7 턴에서, 특정 캐릭터와 동일 수의 팀명이 제안되게 된다.

[0242] 또한, 제10 턴에서 출현하는 이벤트 ID=0006인 시나리오 이벤트는, 스토리 이벤트이다. 이 스토리 이벤트에서는, 플레이어에게 팀명을 선택시키는 내용의 스토리가 재생된다. 여기에서는, 4 개의 특정 캐릭터가 각각 제안하는 4 개의 팀명에, 미리 설정되어 있는 디폴트의 팀명을 더한, 합계 5 종류의 팀명이 설치되어 있다.

[0243] 만일, 팀 멤버에 특정 캐릭터가 포함되지 않고, 제4 턴 내지 제7 턴에서, 1 개도 팀명이 제안되지 않은 경우, 제10 턴에서 플레이어가 선택 가능한 팀명은, 디폴트의 팀명만 된다. 이 경우, 플레이어는, 디폴트의 팀명을 선택해야 한다. 또한, 예를 들면, 제4 턴 내지 제7 턴에서, 2 개의 팀명이 제안되어 있는 경우, 플레이어는, 제안된 2 개의 팀명, 및 디폴트의 팀명의 합계 3 종류의 팀명 중에서, 어느 하나를 선택할 수 있다.

[0244] 제10 턴에서 플레이어가 선택한 팀명은, 정식적인 팀명으로서 등록되며, 이후, 육성 메인 게임이 종료될 때까지, 다양한 장면에서 사용된다. 또한, 육성 메인 게임이 종료될 때까지의 소정의 타이밍에서, 등록된 팀명에 대응하는 특전이 플레이어에게 부여되어도 된다. 플레이어에게 부여되는 특전으로서는, 예를 들면, 등록된 팀명에 대응하는 스킬의 획득, 능력 파라미터, 적성 파라미터의 상승, 게임 내 통화의 획득 등을 들 수 있다.

[0245] 이와 같이, 이벤트 ID=0002, 0003, 0004, 0005, 0006인 시나리오 이벤트, 및 제4 턴 내지 제7 턴에서 교체되는 특정 캐릭터 이벤트는, 모두 시나리오 고유 이벤트이다. 시나리오 ID에는, 출현 가능한 이벤트 ID가 연동되어 관리되어 있다. 따라서, 제4 턴 내지 제7 턴, 및 제10 턴에서 출현하는 시나리오 이벤트 및 특정 캐릭터 이벤트는, 하나의 시나리오 ID에만 연동되어 있다.

[0246] 또한, 이벤트 결정 테이블에 의하면, 제2 턴, 제8 턴에서, 각각 이벤트 ID=1001, 1002인 전용 이벤트(162a)가 출현한다. 또한, 이벤트 결정 테이블에 의하면, 제3 턴 내지 제7 턴, 제9 턴, 제11 턴, 제12 턴에서, 전용 이벤트(162a)의 출현 유무, 및 출현시킬 전용 이벤트(162a)가 추첨에 의하여 결정된다.

[0247] 여기서, 전용 이벤트(162a)는, 캐릭터마다 상이하다. 또한, 턴 수와, 출현하는 전용 이벤트(162a)와의 관계는, 캐릭터마다 설정되어 있다. 따라서, 메인 캐릭터로서 등록된 캐릭터에 의하여, 전용 이벤트(162a)가 출현하는 턴, 또는 각 턴에서 출현하는 전용 이벤트(162a)가 상이해진다.

[0248] 또한, 이벤트 결정 테이블에는, 도 23에 나타내는 바와 같이, 소정의 턴에서, 서포트 이벤트의 출현 유무, 및 출현시킬 서포트 이벤트의 내용을 추첨에 의하여 결정하는 것이 설정되어 있다. 또한, 서포트 이벤트에 대해서

도, 추첨으로 당첨 가능한 이벤트 ID가, 턴마다 상이해도 되고, 모든 턴에서 공통이어도 된다.

[0249] 서포트 이벤트의 출현 유무를 결정하는 추첨에 있어서, 「출현」이 결정될 확률은, 등록되어 있는 서포트 카드로 영향을 받지 않는다. 환언하면, 각 턴에서, 서포트 이벤트를 출현시킬 것이 결정될 확률은, 어느 서포트 카드가 등록되어 있어도 공통이다. 한편, 서포트 이벤트의 「출현」이 결정된 경우에는, 서포트 이벤트의 내용이 결정되지만, 이 때, 서포트 이벤트의 내용이 결정될 확률은, 등록되어 있는 서포트 카드에 따라 변화된다.

[0250] 구체적으로는, 서포트 이벤트의 「출현」이 결정된 경우, 해당 턴에서 출현 가능한 서포트 이벤트 ID가, 이벤트 내용 결정 테이블에 기초하여 추출된다. 그리고, 추출된 이벤트 ID에 기초하여 추첨 테이블이 생성되고, 생성된 추첨 테이블에 기초하여, 1 개의 이벤트 ID가 결정된다.

[0251] 또한, 추출되는 이벤트 ID에는, 등록되어 있는 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트 ID와, 등록되어 있는 서포트 카드에 연동되어 있지 않은 서포트 이벤트 ID가 포함되는 경우가 있다. 이 경우, 추첨 테이블에 있어서는, 등록되어 있는 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트 ID의 당첨 확률이, 등록되어 있는 서포트 카드에 연동되어 있지 않은 서포트 이벤트 ID의 당첨 확률보다도 높게 설정된다. 이에 의하여, 등록되어 있는 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트는, 다른 서포트 이벤트보다도, 출현 확률이 높아진다.

[0252] 이와 같이, 각 턴에서, 서포트 이벤트의 출현 확률은, 등록된 서포트 카드에 영향을 받지 않으나, 출현하는 서포트 이벤트의 내용은, 등록된 서포트 카드에 의하여 영향을 받게 된다.

[0253] 단, 서포트 이벤트를 출현시킬 확률 자체, 또는 출현하는 서포트 이벤트의 내용(종류) 자체가, 등록된 서포트 카드에 따라 변화해도 된다. 즉, 육성 메인 게임 중에 발생하는 이벤트의 수 혹은 발생 확률은, 등록된 서포트 카드에 따라 상이해도 된다.

[0254] 또한, 각 턴에서는, 팀 멤버 이벤트의 출현 유무 등이 추첨에 의하여 결정된다. 추첨에 의하여 결정되는 팀 멤버 이벤트는, 특훈 이벤트로 한정되어 있다. 이하에서는, 특훈 이벤트에 대하여 상술한다.

[0255] 도 24a는, 게임 화면(210)을 설명하는 제3 도이다. 도 24a에서는, 해당 턴에서 특훈 이벤트가 출현하는 경우에 대하여 나타내고 있다. 이 경우, 도 24a에 나타내는 바와 같이, 게임 화면(210)의 트레이닝 조작부(216)에 이벤트 통지 표시(227)가 표시된다.

[0256] 도 24b는, 트레이닝 화면(220)을 설명하는 제3 도이다. 게임 화면(210)의 트레이닝 조작부(216)가 조작되면, 디스플레이(26)에 트레이닝 화면(220)이 표시된다. 트레이닝 화면(220)의 배치 캐릭터 아이콘(228)에 표시된 캐릭터에 대응하여 특훈 이벤트가 발생하는 경우에는, 대응하는 캐릭터의 배치 캐릭터 아이콘(228)에 이벤트 통지 표시(227)가 표시된다.

[0257] 또한, 도 24b에 나타내는 바와 같이, 트레이닝에 배치된 캐릭터의 배치 캐릭터 아이콘(228)마다, 반(緯)케이지(228a) 및 특별 아이콘(228b)이 표시된다. 반케이지(228a)는, 대응하는 팀 멤버의 캐릭터와의 합동 트레이닝의 실행 회수에 따라 상승하는 파라미터(이하, 반(緯)파라미터라고 함)를 나타내고 있다. 이 반파라미터는, 당초에는 0으로 설정되어 있으며, 최대 100까지 상승한다. 반케이지(228a)는, 반파라미터의 값을 시각적으로 나타내고 있다.

[0258] 또한, 특별 아이콘(228b)은, 대응하는 팀 멤버의 캐릭터에 따른 특훈 이벤트의 실행 회수를 나타내고 있다. 상세히는 후술하겠으나, 특별 아이콘(228b)은, 특별 아이콘(228b)이 표시되어 있는 배치 캐릭터 아이콘(228)의 캐릭터에 대한 실행 완료된 특훈 이벤트의 회수에 따른 표시 태양으로 표시된다.

[0259] 도 25a는, 특훈 이벤트 실행 유무 결정 테이블을 설명하는 도면이다. 각 트레이닝 항목에 팀 멤버가 배치되는 것이 결정된 경우, 도 25a에 나타내는 특훈 이벤트 실행 유무 결정 테이블에 기초하여, 각 트레이닝 항목에 배치된 팀 멤버마다 특훈 이벤트의 실행 유무가 추첨에 의하여 결정된다. 이하에서는, 특훈 이벤트의 실행이 결정된 팀 멤버를, 특훈 대상의 팀 멤버라고도 부른다.

[0260] 구체적으로는, 도 25a에 나타내는 바와 같이, 특훈 대상의 팀 멤버의 반파라미터의 값에 기초하여, 특훈 이벤트의 실행 유무의 선택 확률이 설정되어 있다. 여기에서는, 반파라미터의 값이 클수록, 특훈 이벤트의 실행이 선택되기 쉽도록 선택 확률이 설정되어 있다. 또한, 특훈 이벤트는, 추첨에 당첨된 팀 멤버의 수와 동일한 수가 출현 가능하도록 되어 있다. 단, 하나의 트레이닝 항목에 대하여, 동시 출현 가능한 특훈 대상의 팀 멤버의 수에 제한이 설치되어도 된다.

[0261] 도 25b는, 특별 아이콘 결정 테이블을 설명하는 도면이다. 특훈 이벤트에는, 「성공」의 실행 패턴과, 「대성공

」의 실행 패턴이 포함되어 있다. 각 특훈 대상의 팀 멤버에 대하여, 5 회째의 특훈 이벤트가 실행된 경우, 반드시 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 실행된다. 한편, 각 특훈 대상의 팀 멤버에 대하여, 5 회째 이외의 특훈 이벤트가 실행된 경우, 반드시 「성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 실행된다. 즉, 하나의 특훈 대상의 팀 멤버에 대하여, 1 회만 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 실행 가능하도록 되어 있다. 또한, 이벤트 통지 표시(227)는, 실행되는 특훈 이벤트의 내용(「성공」의 실행 패턴, 또는 「대성공」의 실행 패턴) 또는 특훈 이벤트의 실행이 결정된 팀 멤버의 인원 수에 따라 상이한 태양으로 표시하는 것으로 해도 된다.

[0262] 도 25b에 나타내는 바와 같이, 각 특훈 대상의 팀 멤버에 따른 특훈 이벤트의 실행 회수가 0 회~4 회인 경우, 즉, 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 아직도 실행되어 있지 않은 경우에는, 특별 아이콘(228b)은, 특훈 이벤트의 실행 회수가 많을수록, 큰 사이즈로 표시된다.

[0263] 또한, 특훈 이벤트를 「대성공」 및 「성공」 중 어느 실행 패턴으로 할지에 대해서는 추첨에 의하여 결정하는 것으로 해도 된다. 이 경우, 특훈 대상의 팀 멤버에 따른 특훈 이벤트의 실행 회수가 많을수록, 「대성공」의 실행 패턴이 선택되기 쉬워지도록 추첨 확률이 설정되어도 된다. 이 경우, 특별 아이콘(228b)의 크기가 클수록, 「대성공」의 실행 패턴이 선택되기 쉬워짐으로써, 특별 아이콘(228b)은, 「대성공」의 실행 패턴의 선택되기 쉬움을 시사하게 된다.

[0264] 또한, 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 실행된 후, 즉, 특훈 대상의 팀 멤버에 따른 특훈 이벤트의 실행 회수가 5 회 이상인 경우에는, 특훈 대상의 팀 멤버에 따른 특훈 이벤트의 실행 회수가 0 회~4 회인 경우보다 큰 사이즈로 특별 아이콘(228b)이 표시된다. 또한, 도 25b에 나타내는 바와 같이, 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 실행 완료됨을 시사하는 시사 표시 a가 표시된다.

[0265] 또한, 특훈 이벤트가 출현하고, 특훈 이벤트가 「성공」의 실행 패턴인 경우에는, 특훈 대상의 팀 멤버의 능력 파라미터 및 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 소정의 범위에서 상승한다. 또한, 특훈 이벤트가 「대성공」의 실행 패턴인 경우에는, 특훈 대상의 팀 멤버의 능력 파라미터 및 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상기 소정의 범위보다 크게 상승한다.

[0266] 또한, 도 24b에 나타내는 바와 같이, 특훈 이벤트의 실행이 결정된 경우, 트레이닝 화면(220)의 스테이터스 표시부(213)에 있어서, 특훈 이벤트에 의하여 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상승하는 값을 나타내는 보너스 아이콘(228c)이 표시된다.

[0267] 도 25c는, 보너스 아이콘 결정 테이블을 설명하는 도면이다. 보너스 아이콘(228c)은, 특훈 이벤트에 의하여 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상승하는 값에 따라 상이한 사이즈로 표시된다. 여기에서는, 특훈 이벤트에 의하여 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상승하는 값이 0~19인 경우보다도, 20~39인 경우가, 보너스 아이콘(228c)이 큰 사이즈로 표시된다. 또한, 특훈 이벤트에 의하여 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상승하는 값이 20~39인 경우보다도, 40 이상인 경우가, 보너스 아이콘(228c)이 큰 사이즈로 표시된다.

[0268] 도 26a는, 보너스 고정값(메인 캐릭터) 테이블을 설명하는 도면이다. 상기한 특훈 이벤트가 실행되는 경우, 특훈 이벤트의 실행이 결정된 팀 멤버의 인원 수에 따라, 특훈 이벤트에 의하여 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상승하는 값(보너스 고정값)이 결정된다. 여기에서는, 도 26a에 나타내는 바와 같이, 특훈 이벤트의 실행이 결정된 팀 멤버의 인원 수가 많을수록, 특훈 이벤트에 의하여 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상승하는 값(보너스 고정값)이 커지도록 설정되어 있다.

[0269] 도 26b는, 보너스 가산값(메인 캐릭터) 테이블을 설명하는 도면이다. 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 실행되는 경우, 상기한 보너스 고정값에 추가로, 「대성공」의 실행 패턴의 특훈 이벤트에 의하여 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상승하는 값(보너스 가산값)이 결정된다. 여기에서는, 도 26b에 나타내는 바와 같이, 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 실행되는 팀 멤버의 득의 트레이닝에 따라, 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상승하는 값(보너스 가산값)이 설정되어 있다. 즉, 특훈 이벤트에 의하여 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상승하는 값은, 상기한 보너스 고정값과 보너스 가산값을 서로 더한 값이 된다.

[0270] 도 27a는, 고정 상승값(특훈 대상) 테이블을 설명하는 도면이다. 상기한 특훈 이벤트가 실행되는 경우, 특훈 이벤트에 의하여 특훈 대상의 팀 멤버의 능력 파라미터가 상승하는 값(고정 상승값)이 결정된다. 여기에서는, 도 27a에 나타내는 바와 같이, 실행된 트레이닝의 종별에 따라 특훈 대상의 팀 멤버의 능력 파라미터가 상승하는 값(고정 상승값)의 범위가 설정되어 있다. 여기에서는, 도 27a에서 설정된 범위 내의 값(고정 상승값)이 추첨에 의하여 결정된다.

- [0271] 도 27b는, 보너스 상승값(특훈 대상) 테이블을 설명하는 도면이다. 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 실행되는 경우, 상기한 고정 상승값에 추가로, 특훈 이벤트에 의하여 특훈 대상의 팀 멤버의 능력 파라미터가 상승하는 값(보너스 상승값)이 결정된다. 여기에서는, 도 27b에 나타내는 바와 같이, 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 실행되는 특훈 대상의 팀 멤버의 득의 트레이닝에 따라, 특훈 대상의 팀 멤버의 능력 파라미터가 상승하는 값(보너스 상승값)이 설정되어 있다.
- [0272] 또한, 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 실행되는 경우, 동시에 실행되는 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트의 수(회수)에 따라, 더 추가로 특훈 대상의 팀 멤버의 능력 파라미터, 또는 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상승하는 상승 이벤트가 실행되는 것으로 해도 된다. 예를 들면, 동시에 실행되는 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트의 수(회수)가 많을수록, 더 추가로 특훈 대상의 팀 멤버의 능력 파라미터 또는 메인 캐릭터의 능력 파라미터가 상승하는 값이 커지도록 할 수 있다.
- [0273] 이상과 같이, 특훈 이벤트가 출현하면, 메인 캐릭터 및 특훈 대상의 팀 멤버의 능력 파라미터가 상승한다. 또한, 메인 캐릭터 혹은 특훈 대상의 팀 멤버가 특정 캐릭터인 경우, 고정 상승값 또는 보너스 상승값에 소정의 가산율이 적산되어도 된다. 즉, 메인 캐릭터 혹은 특훈 대상의 팀 멤버가 특정 캐릭터인 경우에는, 특정 캐릭터가 아닌 경우보다도, 능력 파라미터가 크게 상승한다.
- [0274] 이상과 같이, 육성 메인 게임에서는, 플레이어는, 턴이 진행됨에 따라, 팀 멤버를 늘릴 수 있다. 또한, 플레이어는, 턴이 진행됨에 따라, 메인 캐릭터 및 팀 멤버의 능력 파라미터를 상승시킬 수 있다. 능력 파라미터는, 트레이닝의 성공, 혹은 각종 이벤트의 출현에 의하여 상승한다. 상기한 바와 같이, 트레이닝에 있어서는, 트레이닝 항목에 특정 캐릭터가 배치되어 있으면, 보너스 가산값이 추가된다.
- [0275] 또한, 상세한 설명은 생략하겠으나, 메인 캐릭터 또는 서포트 캐릭터가 특정 캐릭터인 경우, 능력 이벤트의 출현 시에, 소정의 보너스 가산값이 추가된다. 따라서, 플레이어는, 특정 캐릭터를 메인 캐릭터 혹은 서포트 캐릭터로서 등록함으로써, 육성 메인 게임을 유리하게 진행할 수 있다.
- [0276] 또한, 팀 멤버에 특정 캐릭터가 포함되어 있는 경우, 분기 턴에서, 특정 캐릭터 이벤트가 발생한다. 따라서, 플레이어는, 특정 캐릭터를 메인 캐릭터 혹은 서포트 캐릭터로서 등록함으로써, 게임 중의 선택지를 넓힐 수 있어, 게임의 흥취를 향상시킬 수 있다.
- [0277] 상기의 육성 메인 게임에 있어서, 모든 턴이 종료되면, 육성 게임이 종료가 된다. 또한, 육성 메인 게임의 도중에, 캐릭터마다 설정되는 목표를 달성할 수 없던 경우에는, 그 시점에서 육성 게임이 종료된다.
- [0278] 여기서, 육성 게임이 종료되면, 육성 게임에서 육성한 메인 캐릭터가 육성 캐릭터로서 기억된다. 보다 염밀하게는, 육성 게임에서 육성된 육성 캐릭터에 관한 정보(이하, 육성 캐릭터 정보라고 함)가, 플레이어 ID에 연동시켜 기억된다. 또한, 육성 캐릭터 정보는, 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 쌍방에서 기억된다. 플레이어 ID에 연동시켜 기억되는 육성 캐릭터 정보에는, 능력 파라미터, 적성 파라미터, 획득 완료 스킬, 계승 정보 등이 포함된다.
- [0279] 또한, 육성 게임이 종료되면, 육성된 육성 캐릭터의 평가점이 산출된다. 여기에서는, 육성 게임 종료 시점에 있어서의 능력 파라미터, 적성 파라미터, 획득 완료 스킬, 개인 레이스의 전적, 팀 레이스의 전적 등에 기초하여, 평가점이 산출된다. 또한, 평가점의 산출 방법, 환언하면, 평가점을 산출하기 위한 계산식은 미리 준비되어 있고, 소정의 계산식에 기초하여 평가점이 산출된다. 또한, 평가점의 산출 방법, 계산식은 특별히 한정되지 않는다. 예를 들면, 육성 게임 종료 시점에 있어서의 능력 파라미터, 적성 파라미터, 획득 완료 스킬 등, 팀 경기 게임 또는 다른 게임에 있어서의 레이스에 육성 캐릭터가 출주한 때에, 레이스 결과에 영향을 미치는 파라미터에만 기초하여 평가점이 산출되어도 된다.
- [0280] 또한, 육성 캐릭터에는, 평가점에 기초하여 육성 랭크가 설정된다. 육성 랭크는, 육성 캐릭터의 강함을 나타내는 지표이며, 각 육성 랭크에는, 평가점의 범위가 대응되어 있다. 예를 들면, 평가점이 13000~14499인 육성 캐릭터에는, 「A+」의 육성 랭크가 부여되고, 평가점이 14500~15499인 육성 캐릭터에는, 「S」의 육성 랭크가 부여된다. 이와 같이, 평가점에 기초하여 육성 랭크가 부여됨으로써, 육성 캐릭터의 대략적인 강도를 알기 쉬워진다. 또한, 육성 캐릭터 정보에는, 평가점 및 육성 랭크도 포함된다.
- [0281] 도 28a는, 육성 완료 화면(330)을 설명하는 제1 도이다. 도 28b는, 육성 완료 화면(330)을 설명하는 제2 도이다. 도 28c는, 육성 완료 화면(330)을 설명하는 제3 도이다. 육성 게임이 종료되면, 도 28a에 나타내는 바와 같이, 육성 완료 화면(330)이 디스플레이(26)에 표시된다. 육성 완료 화면(330)에는, 우선, 육성된 육성 캐

릭터의 육성 랭크가 표시되고, 그 후, 도 28b에 나타내는 바와 같이, 평가점이 표시된다. 또한, 평가점이 표시되고 나서 소정 시간이 경과하면, 도 28c에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터의 능력 파라미터, 적성 파라미터, 획득 완료 스킬이 육성 완료 화면(330)에 표시된다. 이 때, 육성 완료 화면(330)에는, 클로즈 조작부(331)가 설치된다. 클로즈 조작부(331)가 탭되면, 육성 완료 화면(330)이 비표시가 되고, 홈 화면(100)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0282] 여기서, 본 실시 형태에서는, 소정 기간에 걸쳐 특정 이벤트가 개최된다. 특정 이벤트는, 상기의 육성 게임을 대상으로 하는 것이다. 특정 이벤트의 개최 기간 중, 플레이어는, 이벤트 모드 및 통상 모드를 선택하여 상기의 육성 게임을 플레이할 수 있다. 통상 모드를 선택한 경우에는, 상기와 같이 육성 게임이 실행된다. 한편, 이벤트 모드를 선택한 경우에는, 육성 게임의 일부의 내용이, 통상 모드로부터 변경된다. 단, 육성 게임의 기본적인 내용, 특별히, 육성 메인 게임은, 통상 모드와 이벤트 모드로 변화되지 않는다. 이하에, 특정 이벤트에 대하여 상술한다.

[0283] 도 29a는, 특정 이벤트의 개요를 설명하는 도면이다. 도 29b는, 시험 포인트와 성적과의 대응 관계를 설명하는 도면이다. 특정 이벤트에서는, No.1 내지 No.7의 시험 번호가 붙은 7 개의 시험 종목이 제공된다. 플레이어는, 7 개의 시험 종목으로부터 어느 하나를 선택한 후에, 육성 게임을 플레이할 수 있다. 육성 게임이 종료되면, 통상 모드와 마찬가지로, 평가점이 산출된다. 평가점의 산출 방법은, 통상 모드와 이벤트 모드에서 공통이다. 단, 평가점의 산출 방법은, 통상 모드와 이벤트 모드에서 상이해도 된다.

[0284] 또한, 이벤트 모드를 선택하여 육성 게임을 플레이한 경우에는, 평가점과는 별도로, 시험 포인트가 산출된다. 이 시험 포인트는, 산출된 평가점에, 시험 종목마다 설정된 보너스 포인트를 가산하여 산출된다. 보너스 포인트는, 보너스 부여 조건에 따라 산출된다. 보너스 부여 조건은, 시험 종목마다 설정되어 있고, 전시험 종목에서 공통의 보너스 부여 조건(이하, 공통 보너스 부여 조건이라고 함)과, 시험 종목마다 상이한 보너스 부여 조건(개별 보너스 부여 조건)이 설치되어 있다.

[0285] 공통 보너스 부여 조건으로서는, 예를 들면, 육성 게임에서 특정의 개인 레이스에 출주하는 것, 혹은, 특정의 개인 레이스에서 소정의 순위에 입상하는 것이 설정되어 있다. 또한, 예를 들면, 공통 보너스 부여 조건으로서, 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 실행된 회수에 따른 보너스 포인트가 부여된다.

[0286] 이에 대하여, 개별 보너스 부여 조건으로서, 예를 들면, 소정의 능력 파라미터의 값에 따른 보너스 포인트가 부여된다. 또한, 예를 들면, 개별 보너스 부여 조건으로서, 미리 설정된 획득 완료 스킬을 소지하고 있는 경우에, 보너스 포인트가 부여된다.

[0287] 여기서, 도 29a에 나타내는 바와 같이, 각 시험 종목에는, 시험 적성이 설정되어 있다. 본 실시 형태에 있어서, 시험 적성이란, 보다 높은 시험 포인트를 획득하는 것에 적합한 레이스 종목을 나타내는 것이다. 즉, 각 시험 종목에는, 시험 적성, 환연하면, 레이스 종목에 대응하는 개별 보너스 부여 조건이 설정되어 있다. 여기에서는, 시험 번호가 No.1 내지 No.5인 시험에 대하여, 각각 단거리 레이스, 마일 레이스, 중거리 레이스, 장거리 레이스, 더트 레이스가 시험 적성으로서 설정되어 있다.

[0288] 예를 들면, 시험 적성이 단거리 레이스인 시험 종목에서는, 능력 파라미터 중, 「스피드」의 파라미터의 값에 따라, 보너스 포인트가 부여된다. 한편, 시험 적성이 장거리 레이스인 시험 종목에서는, 능력 파라미터 중, 「스태미너」의 파라미터의 값에 따라, 보너스 포인트가 부여된다.

[0289] 또한, 예를 들면, 시험 적성이 단거리 레이스인 시험 종목에서는, 주로 스피드를 상승시키는 획득 완료 스킬을 소지하면, 보너스 포인트가 부여된다. 한편, 시험 적성이 장거리 레이스인 시험 종목에서는, 스태미너를 상승시키는 획득 완료 스킬을 소지하면, 보너스 포인트가 부여된다.

[0290] 이와 같이, 각 시험 종목에는, 시험 적성이 설정되어 있고, 시험 적성에 대응한 개별 보너스 부여 조건이 설정되어 있다. 따라서, 예를 들면, 시험 번호가 No.1인 시험 종목이 선택된 경우, 단거리 레이스에 적절한 육성 캐릭터일수록, 시험 포인트가 높아지고, 시험 번호가 No.4인 시험 종목이 선택된 경우, 장거리 레이스에 적절한 육성 캐릭터일수록, 시험 포인트가 높아진다.

[0291] 즉, 시험 번호가 No.1 내지 No.5인 시험 종목은, 각각 단거리 레이스, 마일 레이스, 중거리 레이스, 장거리 레이스, 더트 레이스에 적절한 육성 캐릭터를 육성하는 것이 시험 테마로서 설정되어 있다. 또한, 시험 번호가 No.6 및 No.7인 시험 종목은, 각각 「엑스트라」, 「프리」가 시험 적성으로서 설정되어 있다. 이러한 시험 종목에서는, 특정의 거리 적성 혹은 장소 적성에 편중되지 않고, 개별 보너스 부여 조건이 설정되어 있다. 또한,

보너스 부여 조건 등, 시험 포인트의 산출 방법은 일예에 지나지 않으며, 적절히 설계 변경 가능하다.

[0292] 그리고, 육성 게임이 종료되면, 시험에 대한 합격 판정이 이루어진다. 각 시험 종목에는, 합격 점수가 설정되어 있고, 획득한 시험 포인트가 합격 점수 이상인 경우에 합격이 된다. 또한, 시험에 합격한 경우에는, 획득한 시험 포인트에 따라, 성적이 부여된다. 여기에서는, 우 · 양 · 가의 3 개의 구분이 설치되어 있으며, 시험에 합격한 경우에는, 이들 3 개의 구분 중 어느 하나가, 육성 캐릭터에 성적으로 부여된다.

[0293] 여기서, 도 29b에 나타내는 바와 같이, 각 시험의 합격 판정, 및 플레이어에게 부여되는 성적은, 각 시험에서 획득한 시험 포인트에 기초하여 결정된다. 예를 들면, 시험 번호가 No.1인 시험 종목에서는, 시험 포인트가 3000 이상인 경우에 합격으로 판정된다. 즉, 시험 번호가 No.1인 시험 종목의 합격점은, 3000 점으로 설정되어 있다. 또한, 시험 번호가 No.1인 시험 종목에 대해서는, 시험 포인트가 3000 이상 및 4000 미만에서 「가」, 4000 이상 및 5000 미만에서 「양」, 5000 이상에서 「우」의 성적이 부여된다. 도 29b로부터도 알 수 있듯이, 합격점 및 각 성적에 대응하는 시험 포인트의 범위는, 시험 종목마다 상이하다.

[0294] 또한, 본 실시 형태에서는, 특정 이벤트의 개시 시점에서는, 시험 번호가 No.1인 시험 종목만을 플레이어가 선택 가능하다. 즉, 특정 이벤트의 개시 시점에서, 플레이어는, 시험 번호가 No.2 내지 No.7인 시험 종목을 선택할 수 없다. 시험 번호가 No.2 내지 No.7인 시험 종목에는, 각각 해방 조건이 설정되어 있으며, 플레이어는, 해방 조건이 충족된 시험 종목을 선택 가능해진다.

[0295] 여기에서는, 시험 번호=n(n은, 2 내지 7의 정수)의 시험 종목의 해방 조건으로서, 각각, 시험 번호=n-1인 시험 종목에서 「가능」 이상의 성적을 획득하는 것이 설정되어 있다. 따라서, 플레이어는, 특정 이벤트에 있어서, No.1인 시험 종목으로부터, No.7인 시험 종목을 향하여, 차례대로 합격해갈 필요가 있다. 이 때, 합격점은, 해방되는 차례가 나중인 시험 종목일수록 높아지므로, 합격의 난이도가 서서히 높아져 간다. 따라서, 모든 시험 종목에서 합격하는 것이, 특정 이벤트의 하나의 목표가 된다.

[0296] 도 30a는, 특정 이벤트의 개최 기간 중의 홈 화면(100)을 설명하는 도면이다. 도 30b는, 특정 이벤트 탑 화면(340)을 설명하는 도면이다. 도 30a에 나타내는 바와 같이, 특정 이벤트의 개최 기간 중, 홈 화면(100)에는, 이벤트 아이콘(108)이 표시된다. 이벤트 아이콘(108)이 탭되면, 도 30b에 나타내는 특정 이벤트 탑 화면(340)이 표시된다.

[0297] 또한, 홈 화면(100)에서 육성 게임 조작부(104)가 조작되면, 통상 모드 또는 이벤트 모드를 선택 가능한 미도시된 모드 선택 화면이 표시된다. 모드 선택 화면에 있어서, 이벤트 모드가 선택된 경우에도, 특정 이벤트 탑 화면(340)이 표시된다.

[0298] 특정 이벤트 탑 화면(340)의 상부에는, 특정 이벤트의 개최 기간이 표시된다. 또한, 특정 이벤트 탑 화면(340)에는, 선택 중 시험 종목 표시란(341), 시험 종목 변경 조작부(342), 개시 조작부(343), 카드 랭킹 조작부(344a), 육성 캐릭터 랭킹 조작부(344b), 코인 교환 조작부(344c)가 설치된다.

[0299] 특정 이벤트 탑 화면(340)에 있어서, 코인 교환 조작부(344c)가 탭되면, 미도시된 코인 교환 화면이 표시된다. 특정 이벤트의 개최 기간 중, 이벤트 모드로 육성 게임을 플레이하면, 게임 내 통화인 코인이 플레이어에게 부여된다. 코인 교환 화면에 있어서, 플레이어는, 소지하고 있는 코인을 소비하여 다양한 아이템을 획득할 수 있다.

[0300] 선택 중 시험 종목 표시란(341)에는, 현재 선택 중인 시험 종목이 식별 가능하게 표시된다. 또한, 선택 중 시험 종목 표시란(341)에는, 해당 시험에 합격한 때에 플레이어에게 부여되는 보수와, 해당 시험에서 과거에 획득한 최고 성적이 표시된다. 또한, 도 30b에는, No.1인 시험 번호의 시험 종목이 선택되어 있으며, 또한, 이 시험 종목에 아직도 합격하고 있지 않은 상태를 나타내고 있다. 선택 중인 시험 종목에 합격한 적이 있는 경우, 선택 중 시험 종목 표시란(341)의 우측에는, 우, 양, 가의 성적 중, 선택 중인 시험 종목에 있어서, 과거에 획득한 최고 성적을 나타내는 스탬프가 표시된다. 선택 중인 시험 종목에 아직도 합격하고 있지 않은 상태에서는, 도 30b에 나타내는 바와 같이, ×를 기재한 스탬프가 표시되어 있다.

[0301] 시험 종목 변경 조작부(342)는, 선택 중인 시험 종목을 변경하기 위한 조작부이다. 상기한 바와 같이, 특정 이벤트의 개최 당초에는, No.2 내지 No.7인 시험 종목의 해방 조건이 충족되어 있지 않고, 플레이어는, No.1의 시험 번호인 시험 종목만을 선택 가능하다. 따라서, 이 경우에는, 도 30b에 나타내는 바와 같이, 시험 종목 변경 조작부(342)가 그레이 아웃하여 표시되어 있고, 플레이어의 조작이 접수되지 않는다.

[0302] 한편, No.2 내지 No.7인 시험 종목 중, 하나 이상의 해방 조건이 충족되면, 플레이어는, 둘 이상의 시험 종목으

로부터 어느 하나를 선택할 수 있다. 이와 같이, 둘 이상의 시험 종목으로부터 어느 하나를 선택할 수 있는 상태에서는, 시험 종목 변경 조작부(342)가 유효화된다. 유효화된 시험 종목 변경 조작부(342)가 탭되면, 미도시된 시험 종목 일람 화면이 표시된다. 이 시험 종목 일람 화면에서는, 해방 조건이 충족된 시험 종목이 표시된다. 플레이어는, 시험 종목 일람 화면에 있어서, 해방 조건이 충족된 시험 종목을 1 개 선택할 수 있다.

[0303] 시험 종목 일람 화면에 있어서, 시험 종목이 선택되면, 재차, 특정 이벤트 탑 화면(340)이 표시된다. 이 때, 시험 종목이 변경되면, 변경 후의 시험 종목이 선택 중인 시험 종목으로서 기억되며, 선택 중 시험 종목 표시란(341)의 표시가 전환된다. 개시 조작부(343)가 탭되면, 선택 중인 시험 종목에 대하여 시험을 보는 것으로서, 육성 게임이 개시된다.

[0304] 특정 이벤트 탑 화면(340)에 있어서, 카드 랭킹 조작부(344a)가 탭되면, 서포트 카드 랭킹 화면(350)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0305] 도 30c는, 서포트 카드 랭킹 화면(350)을 설명하는 도면이다. 특정 이벤트의 개최 기간 중은, 서포트 카드 랭킹이 플레이어에게 통지된다. 서포트 카드 랭킹은, 전체 플레이어를 대상으로 한 서포트 카드의 사용율의 랭킹이다. 집계 기간 중, 육성 캐릭터의 육성이 완료되면, 텍에 편성된 서포트 카드마다, 사용 회수가 카운팅된다. 그리고, 육성 게임의 실행 회수(육성된 육성 캐릭터의 수, 사용된 텍 수여도 됨)를 분모로 하고, 사용 회수를 분자로 한 사용율이, 서포트 카드의 종별마다 산출된다.

[0306] 단, 여기에서는, 플레이어가, 비기너, 노멀, 엑스퍼트의 3 단계의 플레이어 구분 중 어느 하나로 분류되며, 육성 게임의 실행 회수 및 서포트 카드의 사용 회수의 계수는, 플레이어 구분마다 나누어 행해진다. 즉, 서포트 카드 랭킹은, 플레이어 구분마다 도출된다. 여기에서는, 3 개의 플레이어 구분이 설치됨으로써, 3 개의 서포트 카드 랭킹이 도출되게 된다.

[0307] 또한, 플레이어는, 과거에 육성한 육성 캐릭터의 육성 랭크 중, 최고의 육성 랭크에 기초하여, 어느 한 플레이어 구분으로 분류된다. 확인하면, 플레이어는, 과거에 획득한 최고의 육성 랭크에 기초하여, 어느 한 플레이어 구분으로 분류된다.

[0308] 예를 들면, 최고의 육성 랭크가 D 미만인 플레이어는, 비기너로 분류되고, 최고의 육성 랭크가 D 이상, 및 A 미만인 플레이어는, 노멀로 분류되고, 최고의 육성 랭크가 A 이상인 플레이어는, 엑스퍼트로 분류된다. 따라서, 만일, 비기너로 분류되는 플레이어가 육성을 완료한 경우에는, 비기너용으로 설치된, 육성 게임의 실행 회수, 및 서포트 카드의 사용 회수를 계수하는 각각의 카운터가 생성되게 된다.

[0309] 또한, 여기에서는, 육성 완료 시점에 있어서의 플레이어의 최고의 육성 랭크에 기초하여, 플레이어 구분이 생성되는 것으로 한다. 예를 들면, 지금까지 획득한 최고의 육성 랭크가 「B」인 플레이어가, 「S」의 육성 랭크의 육성 캐릭터를 육성했다고 하자. 이 경우, 해당 육성 캐릭터의 육성 완료 시에는, 플레이어의 플레이어 구분이 엑스퍼트로 분류된다. 따라서, 「S」의 육성 랭크의 육성 캐릭터의 육성에 사용한 서포트 카드, 및 이 때의 육성 게임의 실행 회수는, 엑스퍼트용으로 설치된 카운터에 카운팅되게 된다.

[0310] 단, 플레이어의 플레이어 구분은, 육성 완료 시가 아닌, 소정의 생성 타이밍에서 변경되어도 된다. 예를 들면, 플레이어는, 매일, 오전 4 시 59 분의 시점에서, 과거에 획득하고 있는 최고의 육성 랭크에 기초하여, 어느 한 플레이어 구분으로 분류되어도 된다. 이 경우, 다음 날의 오전 4 시 59 분이 될 때까지의 동안에는, 최고의 육성 랭크가 생성되었다고 해도, 플레이어 구분이 변경되지 않는다.

[0311] 또한, 플레이어 구분을 결정하기 위한 정보는, 과거에 획득한 최고의 육성 랭크로 한정되지 않는다. 예를 들면, 과거에 획득한, 혹은 특정 이벤트의 개최 기간 중 등, 소정 기간 내에 획득한, 최고의 평가점 혹은 시험 포인트에 기초하여, 플레이어 구분이 결정되어도 된다. 또한, 플레이어 구분을 설치하지 않고, 전체 플레이어에서 공동의 하나의 서포트 카드 랭킹이 도출되어도 된다.

[0312] 또한, 여기에서는, 이벤트 모드를 선택하여 육성 게임이 실행된 경우에 한하여, 육성 게임의 실행 회수, 및 서포트 카드의 사용 회수가 계수된다. 단, 통상 모드를 선택하여 육성 게임이 실행된 경우에도, 육성 게임의 실행 회수, 및 서포트 카드의 사용 회수가 계수되어도 된다.

[0313] 또한, 서포트 카드 랭킹은, 시험 적성, 혹은 시험 번호마다 도출되어도 된다. 예를 들면, 단거리, 마일, 중거리, 장거리라고 하는 식으로, 거리 적성마다 서포트 카드 랭킹이 도출되어도 된다. 혹은, 잔디, 더트라고 하는 식으로, 마장 별로 서포트 카드 랭킹이 도출되어도 된다. 이와 같이, 시험 적성(시험 번호) 또는 마장 별로 서포트 카드 랭킹이 도출되는 경우, 더 플레이어 구분마다, 서포트 카드 랭킹이 도출되어도 되며, 플레이어

구분을 설치하지 않고, 전체 플레이어 공통의 서포트 카드 랭킹이 도출되어도 된다.

[0314] 도 30c에 나타내는 바와 같이, 서포트 카드 랭킹 화면(350)에는, 전환 템(351)이 설치된다. 전환 템(351)에는, 비기너 템, 노멀 템 및 엑스퍼트 템이 설치되어 있다. 전환 템(351) 중, 비기너 템이 템되면, 비기너용의 서포트 카드 랭킹이 표시되고, 노멀 템이 템되면, 노멀용의 서포트 카드 랭킹이 표시되며, 엑스퍼트 템이 템되면, 엑스퍼트용의 서포트 카드 랭킹이 표시된다.

[0315] 각 서포트 카드 랭킹에서는, 예를 들면, 사용율이 높은 상위 10 종류의 서포트 카드가 표시된다. 단, 비기너용, 노멀용, 엑스퍼트용의 플레이어 구분마다, 서포트 카드 랭킹 화면(350)에 표시되는 서포트 카드의 수가 상이해도 된다.

[0316] 또한, 서포트 카드 랭킹 화면(350)에는, 서포트 카드를 나타내는 서포트 카드 아이콘(351a)과, 그 사용율이 표시된다. 서포트 카드 아이콘(351a)이 길게 누르기되면, 미도시된 서포트 카드 상세 화면이 표시된다. 플레이어는, 서포트 카드 상세 화면에서, 서포트 카드의 상세 정보를 확인할 수 있다. 또한, 도 30c에는, 3 개의 서포트 카드가 표시되어 있으나, 플레이어는, 하방으로부터 상방을 향하여 편리 조작을 입력함으로써, 랭킹이 10 위인 서포트 카드까지 순서대로 확인할 수 있다.

[0317] 이와 같이, 서포트 카드 랭킹이 표시됨으로써, 보다 좋은 텍의 편성 방법을 플레이어가 파악하기 쉬워진다. 특히, 플레이어 구분마다 서포트 카드 랭킹이 도출되므로, 플레이어에게 적절한 텍의 편성 방법이 보다 파악하기 쉬워진다.

[0318] 또한, 특정 이벤트 템 화면(340)에 있어서, 육성 캐릭터 랭킹 조작부(344b)가 템되면, 육성 캐릭터 랭킹 화면(360)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0319] 도 30d는, 육성 캐릭터 랭킹 화면(360)을 설명하는 도면이다. 특정 이벤트의 개최 기간 중은, 육성 캐릭터 랭킹이 플레이어에게 통지된다. 육성 캐릭터 랭킹은, 전체 플레이어를 대상으로 한 육성 캐릭터의 랭킹이다. 이 육성 캐릭터 랭킹은, 이벤트 모드가 선택된 육성 게임에서 육성한 육성 캐릭터가 대상이 된다. 육성 캐릭터 랭킹은, 육성 캐릭터의 시험 포인트에 기초하여 도출되고, 예를 들면, 시험 포인트가 상위 30 위까지인 육성 캐릭터가, 육성 캐릭터 랭킹 화면(360)에 표시된다.

[0320] 또한, 육성 캐릭터 랭킹의 도출에 이용되는 정보는 시험 포인트로 한정되지 않는다. 예를 들면, 평가점에 기초하여 육성 캐릭터 랭킹이 도출되어도 된다. 이 경우, 예를 들면, 통상 모드가 선택되어 육성된 육성 캐릭터가, 육성 캐릭터 랭킹의 대상에 포함되어도 된다.

[0321] 육성 캐릭터 랭킹 화면(360)에는, 정보 표시란(361)이 복수 표시된다. 정보 표시란(361)에는, 육성 캐릭터에 대응하는 아이콘(361a), 해당 육성 캐릭터를 육성한 플레이어명, 캐릭터명, 및 시험 포인트가 표시된다. 또한, 도 30d에는, 3 개의 정보 표시란(361)이 표시되어 있으나, 플레이어는, 하방으로부터 상방을 향하여 편리 조작을 입력함으로써, 30 위인 육성 캐릭터에 대응하는 정보 표시란(361)까지 순서대로 확인할 수 있다.

[0322] 도 31은, 플레이어 정보 확인 화면(370)을 설명하는 도면이다. 육성 캐릭터 랭킹 화면(360)에 있어서, 정보 표시란(361)이 템되면, 도 31에 나타내는 플레이어 정보 확인 화면(370)이 디스플레이(26)에 표시된다. 플레이어 정보 확인 화면(370)에는, 육성 캐릭터 랭킹 화면(360)의 정보 표시란(361)에 표시되는 육성 캐릭터를 육성한 플레이어(이하, 육성 플레이어라고 함)에 관한 플레이어 정보가 표시된다.

[0323] 여기에서는, 육성 플레이어가 설정되어 있는 프로필 캐릭터를 나타내는 프로필 캐릭터 화상(371)이 표시되고, 프로필 캐릭터 화상(371)의 근방에는, 육성 플레이어가 설정되어 있는 코멘트가 표시된다. 또한, 플레이어 정보 확인 화면(370)에는, 대표 캐릭터 표시부(372a) 및 렌탈 카드 표시부(372b)가 표시된다. 대표 캐릭터 표시부(372a) 및 렌탈 카드 표시부(372b)에는, 각각, 육성 플레이어가 설정되어 있는 대표 캐릭터 및 렌탈 카드가 표시된다.

[0324] 또한, 플레이어 정보 확인 화면(370)에는, 팔로우 조작부(373)가 설치된다. 플레이어는, 팔로우 조작부(373)를 템함으로써, 해당 육성 플레이어를 팔로우할 수 있다. 플레이어는, 육성 플레이어를 팔로우함으로써, 해당 육성 플레이어를 프렌드로서 등록할 수 있다. 플레이어는, 육성 플레이어를 프렌드로서 등록함으로써, 이후의 육성 게임에 있어서, 해당 육성 플레이어의 대표 캐릭터를, 계승 캐릭터로서 사용할 수 있다. 또한, 플레이어는, 육성 플레이어를 프렌드로서 등록함으로써, 이후의 육성 게임에 있어서, 해당 육성 플레이어가 설정하고 있는 렌탈 카드를 텍에 편성할 수 있다.

[0325] 또한, 플레이어 정보 확인 화면(370)에는, 클로즈 조작부(374)가 설치되어 있다. 클로즈 조작부(374)가 템되면,

플레이어 정보 확인 화면(370)이 닫히고, 도 30d에 나타내는 육성 캐릭터 랭킹 화면(360)이 표시된다. 또한, 육성 캐릭터 랭킹 화면(360)에 있어서, 정보 표시란(361)에 표시되는 아이콘(361a)이 길게 누르기 조작된 경우, 캐릭터 상세 다이얼로그(380)가 디스플레이(26)에 표시된다.

[0326] 도 32a는, 캐릭터 상세 다이얼로그(380)를 설명하는 제1 도이다. 도 32b는, 캐릭터 상세 다이얼로그(380)를 설명하는 제2 도이다. 도 32c는, 캐릭터 상세 다이얼로그(380)를 설명하는 제3 도이다. 캐릭터 상세 다이얼로그(380)에는, 육성 캐릭터의 상세 정보가 표시된다. 캐릭터 상세 다이얼로그(380)의 상부에는, 능력 파라미터 표시란(381)이 표시된다.

[0327] 또한, 능력 파라미터 표시란(381)의 하방에는, 적성 정보 표시란(382)이 표시된다. 적성 정보 표시란(382)에는, 잔디 및 더트의 각각의 장소 적성에 따른 적성 파라미터, 단거리, 마일, 중거리, 장거리의 각각의 거리 적성에 따른 적성 파라미터, 도주, 선행, 선입, 추입의 각각의 각질 적성에 따른 적성 파라미터가 표시된다.

[0328] 적성 정보 표시란(382)의 하방에는, 각종 정보 표시란(383)이 표시된다. 각종 정보 표시란(383)에는, 스킬 표시 탭(383a), 계승 정보 표시 탭(383b), 육성 정보 표시 탭(383c)이 설치된다. 스킬 표시 탭(383a)이 탭되면, 도 32a에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터의 획득 완료 스킬이 각종 정보 표시란(383)에 표시된다. 또한, 계승 정보 표시 탭(383b)이 탭되면, 도 32b에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터의 계승 정보가 표시된다. 또한, 계승 정보에는, 해당 육성 캐릭터를 육성할 때에, 육성 게임에 있어서의 세팅 게임에서 세트한 2 개의 계승 캐릭터에 관한 정보가 포함된다.

[0329] 또한, 육성 정보 표시 탭(383c)이 탭되면, 도 32c에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터의 육성 정보가 표시된다. 또한, 육성 정보에는, 해당 육성 캐릭터를 육성할 때에, 육성 게임에 있어서의 세팅 게임에서 세트한 서포트 카드의 종별, 육성 게임에 있어서의 개인 레이스의 전적, 및 평가점이 포함된다.

[0330] 이와 같이, 캐릭터 상세 다이얼로그(380)에 있어서, 플레이어는, 육성 캐릭터 랭킹에서 상위에 입상한 육성 캐릭터에 관한 다양한 정보를 확인할 수 있다. 이에 의하여, 플레이어 간의 정보 격차가 시정되며, 플레이어는, 육성 캐릭터를 어떻게 육성하면 좋은지를 용이하게 알 수 있다.

[0331] 또한, 캐릭터 상세 다이얼로그(380)에는, 클로즈 조작부(384)가 설치된다. 클로즈 조작부(384)가 탭되면, 캐릭터 상세 다이얼로그(380)가 닫히고, 육성 캐릭터 랭킹 화면(360)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0332] 도 33은, 랭킹의 갱신 타이밍의 일예를 설명하는 도면이다. 서포트 카드 랭킹 및 육성 캐릭터 랭킹은, 특정 이벤트의 개최 기간 중, 정기적으로 갱신된다. 예를 들면, 특정 이벤트의 개시와 함께, 서포트 카드의 사용율의 산출에 필요한 정보, 및 이벤트 모드에서 육성된 육성 캐릭터에 관한 정보의 집계가 개시된다. 그 후, 특정 이벤트의 개최 기간 중, 예를 들면, 매일, 오전 4 시 59 분까지 집계된 모든 정보에 기초하여 랭킹이 도출된다. 도출된 랭킹은, 같은 날의 오전 5 시에 전송된다.

[0333] 즉, 랭킹의 도출에 필요한 정보는, 육성 게임의 완료 시점에서 집계되지만, 육성 게임의 완료 시점에서는, 즉석에서 랭킹에 반영되지 않는다. 따라서, 예를 들면, 특정 이벤트의 개최 2 일째의 오전 4 시 59 분부터, 3 일째의 오전 4 시 59 분까지의 기간 중에 집계된 정보는, 3 일째의 오전 5 시에 전송되는 랭킹에 반영되게 된다.

[0334] 그 때문에, 본 실시 형태에서는, 특정 이벤트의 개최 1 일째에 있어서는, 서포트 카드 랭킹 및 육성 캐릭터 랭킹이 도출되어 있지 않다. 따라서, 특정 이벤트의 개최 1 일째에는, 서포트 카드 랭킹 및 육성 캐릭터 랭킹이 제공되지 않는다. 이 경우, 특정 이벤트의 개최 1 일째에는, 예를 들면, 카드 랭킹 조작부(344a) 및 육성 캐릭터 랭킹 조작부(344b)가 그레이 아웃하여 표시되어, 플레이어의 조작이 접수되지 않는다. 혹은, 특정 이벤트의 개최 1 일째에는, 서포트 카드 랭킹 화면(350) 및 육성 캐릭터 랭킹 화면(360)에 있어서, 랭킹을 도출하기 위한 정보를 집계중인 것이 통지되어도 된다.

[0335] 또한, 여기에서는, 서포트 카드 랭킹 및 육성 캐릭터 랭킹의 집계 기간 및 갱신 타이밍이 같은 것으로 하였다. 단, 집계 기간 및 갱신 타이밍은, 양 랭킹에서 상이해도 된다. 예를 들면, 서포트 카드 랭킹의 집계는, 특정 이벤트의 개최 기간보다 전에 개시되어도 된다. 이 경우, 특정 이벤트의 개시 시점에서, 서포트 카드 랭킹이 제공되어도 된다.

[0336] 여기서, 본 실시 형태와 같이, 추첨에 의하여 획득한 캐릭터 또는 서포트 카드를 이용하여 육성 캐릭터를 육성하는 경우, 보다 강력한 캐릭터 또는 서포트 카드를 소지하고 있는 플레이어일수록, 보다 강한 육성 캐릭터를 육성할 수 있다. 그 때문에, 강력한 캐릭터 또는 서포트 카드를 소지하고 있지 않은, 혹은 소지 수가 적은 플레이어의 게임 의욕이 저하되어 버릴 우려가 있다.

- [0337] 이에, 본 실시 형태에서는, 상기한 바와 같이, 다른 플레이어가 육성한 육성 캐릭터를 계승 캐릭터로서 사용하거나, 다른 플레이어가 렌탈 카드로서 설정하고 있는 서포트 카드를 사용할 수 있다. 그러나, 다른 플레이어가 육성한 육성 캐릭터, 또는 다른 플레이어가 소지하는 서포트 카드를 사용하기 위해서는, 다른 플레이어를 프렌드로서 등록해야 한다.
- [0338] 이 때, 플레이어 자신이 원하는 육성 캐릭터를 대표 캐릭터로서 설정하고 있는 플레이어, 또는 강력한 서포트 카드를 렌탈 카드로서 설정하고 있는 플레이어를 찾아낼 필요가 있다. 그러나, 플레이어에게 있어서 최적인 프렌드를 찾아내는 작업은 번잡해지는 경우가 있어, 렌탈 기능을 유효하게 활용할 수 없으며, 플레이어 간의 격차가 커져 버릴 우려가 있다.
- [0339] 본 실시 형태에서는, 특정 이벤트의 개최 기간 중, 이벤트 모드를 선택하여 육성 게임을 플레이하는 경우, 플레이어는, 랭킹의 상위 30 위에 입상한 육성 캐릭터를 계승 캐릭터로서 텍에 편성할 수 있다. 이에 의하여, 플레이어는, 번잡한 작업을 필요로 하지 않고, 강력한 계승 캐릭터를 텍에 편성 가능해져, 플레이어 간의 격차를 작게 할 수 있다. 또한, 특정 이벤트의 개최 기간 중, 통상 모드를 선택하여 육성 게임을 플레이하는 경우에 있어서도, 랭킹의 상위 30 위에 입상한 육성 캐릭터를 계승 캐릭터로서 텍에 편성 가능하게 해도 된다. 이하에, 육성 게임의 준비 단계에 대하여, 이벤트 모드와 통상 모드에서 상이한 점에 대하여 설명한다.
- [0340] 도 34a는, 계승 캐릭터 선택 화면(170)을 설명하는 제4 도이다. 도 34b는, 육성 캐릭터 일람 화면(180)을 설명하는 제2 도이다. 플레이어가 이벤트 모드를 선택하여 육성 게임을 개시하고, 메인 캐릭터가 선택되면, 도 34a에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터 선택 화면(170)이 디스플레이(26)에 표시된다. 이 때 표시되는 계승 캐릭터 선택 화면(170)은, 통상 모드와 이벤트 모드에서 동일하다. 그리고, 계승 캐릭터 선택 화면(170)에 있어서, 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a) 또는 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)이 탭되면, 도 34b에 나타내는 육성 캐릭터 일람 화면(180)이 표시된다.
- [0341] 도 34b 및 도 7b를 비교하여 알 수 있듯이, 육성 캐릭터 일람 화면(180)은, 통상 모드와 이벤트 모드로 상이하다. 구체적으로는, 통상 모드에서는, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에 마이 캐릭터 탭(181a) 및 렌탈 탭(181b)이 표시된다. 이에 대하여, 이벤트 모드에서는, 마이 캐릭터 탭(181a), 렌탈 탭(181b)에 추가로, 이벤트 탭(181c)이 표시된다.
- [0342] 마이 캐릭터 탭(181a)이 탭되면, 플레이어 자신이 소지하는 육성 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 아이콘(182)이 표시된다. 또한, 렌탈 탭(181b)이 선택된 상태에서는, 프렌드로서 등록되어 있는 플레이어 등, 플레이어에 연동된 플레이어 정보(예를 들면, 플레이어 ID)에 기초하여 추출되는 다른 플레이어의 대표 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 아이콘(182)이 표시된다.
- [0343] 그리고, 이벤트 탭(181c)이 탭되면, 도 34b에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터 랭킹에서 상위 30 위에 입상한 육성 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 아이콘(182)이 표시된다. 상기한 바와 같이, 육성 캐릭터 아이콘(182)이 탭되면, 육성 캐릭터 아이콘(182)에 대응하는 육성 캐릭터의 가선택 상태가 된다. 또한, 육성 캐릭터 아이콘(182)이 길게 누르기되면, 육성 캐릭터 아이콘(182)에 대응하는 육성 캐릭터의 상세 정보가 표시된다.
- [0344] 또한, 자세한 설명은 생략하겠으나, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에는, 미도시된 조작 버튼이 설치된다. 플레이어는, 미도시된 조작 버튼을 조작함으로써, 육성 캐릭터의 능력 또는 계승 정보, 혹은 육성 대상인 메인 캐릭터와의 상생성 등에 기초하여, 육성 캐릭터 아이콘(182)의 재배치 또는 범위 축소가 가능하다.
- [0345] 이와 같이, 본 실시 형태에서는, 육성 게임에서 육성한 육성 캐릭터가 랭킹 대상으로서 설정되어 있다. 그리고, 특정 이벤트의 개최 기간 중, 육성 게임의 결과에 기초하여, 육성 게임을 플레이한 플레이어 각각에 연동된 육성 캐릭터의 순위 매김이 행해진다. 또한, 육성 캐릭터의 순위가 소정 순위(여기에서는 30 위 이상)인 제1 플레이어에 연동된 육성 캐릭터를, 제1 플레이어와 상이한 제2 플레이어가 텍에 편성 가능해진다.
- [0346] 환언하면, 이벤트 모드에 있어서, 플레이어는, 육성 캐릭터 랭킹의 순위에 기초하여 추출된 육성 캐릭터(이하, 상위 입상 육성 캐릭터라고 함)와, 플레이어 정보에 기초하여 추출된 육성 캐릭터(이하, 추출 육성 캐릭터라고 함)를, 텍에 편성 가능하다. 또한, 플레이어는, 1 회의 육성 게임에 있어서, 상위 입상 육성 캐릭터, 및 추출 육성 캐릭터를 합계로 1 개만, 텍에 편성할 수 있다.
- [0347] 또한, 상위 입상 육성 캐릭터, 및 추출 육성 캐릭터에 대해서는, 텍에 편성하기 위한 편성 조건이 설정된다. 여기에서는, 소정의 코스트를 지불하는 것이 편성 조건으로서 설정되어 있으나, 편성 조건은, 상위 입상 육성 캐릭터와, 추출 육성 캐릭터로 상이하다.

- [0348] 구체적으로는, 플레이어는, 코스트로서, 소정의 게임 내 통화를 소비하고, 다른 플레이어가 육성한 육성 캐릭터를, 계승 캐릭터로서 사용할 수 있다. 여기에서는, 상위 입상 육성 캐릭터는, 추출 육성 캐릭터보다, 요구되는 코스트가 작다. 또한, 추출 육성 캐릭터에 대해서는, 하루의 사용 상한 회수의 범위 내에 한하여, 계승 캐릭터로서 텍에 편성할 수 있다. 여기에서는, 하루의 사용 상한 회수가, 예를 들면, 3 회로 설정되어 있고, 플레이어는, 하루에 3 회를 상한으로 하여, 어느 한 추출 육성 캐릭터를 텍에 편성할 수 있다.
- [0349] 한편, 상위 입상 육성 캐릭터에는, 사용 상한 회수가 설정되지 않는다. 따라서, 플레이어는, 하루에 몇 번이라도, 기호의 상위 입상 육성 캐릭터를 텍에 편성하여, 육성 게임을 플레이할 수 있다.
- [0350] 이와 같이, 본 실시 형태에서는, 상위 입상 육성 캐릭터와, 추출 육성 캐릭터로, 설정되는 편성 조건이 서로 상이하다. 여기에서는, 추출 육성 캐릭터보다, 상위 입상 육성 캐릭터 쪽이, 플레이어에게 있어서 사용이 용이해지도록, 편성 조건이 설정되어 있다.
- [0351] 단, 상기한 편성 조건은 일예에 지나지 않는다. 예를 들면, 상위 입상 육성 캐릭터보다, 추출 육성 캐릭터 쪽이, 플레이어에게 있어서 사용이 용이해지도록, 편성 조건이 설정되어도 된다. 또한, 상위 입상 육성 캐릭터와, 추출 육성 캐릭터로, 동일한 편성 조건이 설정되어도 된다. 또한, 상위 입상 육성 캐릭터 및 추출 육성 캐릭터 중 어느 한 일방에만 편성 조건이 설정되며, 어느 한 타방에는 편성 조건이 설정되지 않아도 된다.
- [0352] 또한, 상기한 바와 같이, 육성 캐릭터 랭킹은, 매일, 오전 5 시에 전송된다. 그 때문에, 상위 입상 육성 캐릭터는 빈번하게 바뀔 가능성이 있고, 추출 육성 캐릭터보다, 상위 입상 육성 캐릭터 쪽이, 텍에 편성 가능한 기간이 한정적이다. 따라서, 상위 입상 육성 캐릭터에는, 추출 육성 캐릭터보다, 플레이어의 사용이 용이해지도록 편성 조건이 설정되는 것이 바람직하다.
- [0353] 그리고, 2 개의 계승 캐릭터가 선택된 후, 계승 캐릭터 선택 화면(170)에 있어서, 넥스트 조작부(154)가 탭되면, 서포트 카드 편성 화면(190)이 디스플레이(26)에 표시된다.
- [0354] 도 35는, 서포트 카드 편성 화면(190)을 설명하는 제3 도이다. 이벤트 모드에 있어서는, 서포트 카드 편성 화면(190)에, 카드 랭킹 조작부(344a)가 설치된다. 카드 랭킹 조작부(344a)가 탭되면, 도 30c에 나타내는 서포트 카드 랭킹 화면(350)이 표시된다. 이와 같이, 이벤트 모드에서는, 서포트 카드 편성 화면(190)으로부터도, 서포트 카드 랭킹 화면(350)으로 화면이 전이된다. 또한, 서포트 카드 편성 화면(190)은, 카드 랭킹 조작부(344a)가 설치되는 점 이외에 대해서는, 이벤트 모드와 통상 모드로 변경이 없다.
- [0355] 또한, 특정 이벤트의 개최 기간 중, 통상 모드가 선택되어 육성 게임이 개시된 경우에도, 서포트 카드 편성 화면(190)에 카드 랭킹 조작부(344a)가 설치되고, 서포트 카드 랭킹 화면(350)으로 전이 가능하게 해도 된다.
- [0356] 서포트 카드 편성 화면(190)에 있어서, 6 개의 서포트 카드가 선택된 상태에서, 스타트 조작부(193)가 탭되면, 육성 메인 게임이 개시된다. 이 육성 메인 게임은, 통상 모드와 이벤트 모드로 변경점이 없다. 그리고, 육성 메인 게임이 종료되면, 상기한 육성 완료 화면(330)(도 28a, 도 28b, 도 28c 참조)이 표시된다. 이벤트 모드가 선택된 경우에는, 육성 완료 화면(330)의 표시 완료 후에, 시험 리절트 화면(390)이 디스플레이(26)에 표시된다.
- [0357] 도 36a는, 시험 리절트 화면(390)을 설명하는 제1 도이다. 도 36b는, 시험 리절트 화면(390)을 설명하는 제2 도이다. 도 36c는, 시험 리절트 화면(390)을 설명하는 제3 도이다. 도 36d는, 시험 리절트 화면(390)을 설명하는 제4 도이다. 시험 리절트 화면(390)에는, 도 36a에 나타내는 바와 같이, 평가점(도면 중 Score로 표시함)이 최상단에 표시되고, 평가점 아래에, 가산되는 보너스 포인트가 표시된다. 여기에서는, 가산되는 보너스 포인트가, 보너스 부여 조건마다 구별하여 표시된다. 그리고, 시험 리절트 화면(390)의 하방에는, 평가점에, 모든 보너스 포인트를 가산한 시험 포인트가 표시된다.
- [0358] 그 후, 도 36b에 나타내는 바와 같이, 시험 포인트에 기초하여 도출된 성적과, 넥스트 조작부(391)가 표시된다. 넥스트 조작부(391)가 탭되면, 도 36c에 나타내는 바와 같이, 시험 종목에 대응하여 플레이어에게 부여되는 보수가 표시된다. 또한, 넥스트 조작부(391)가 탭되면, 시험 리절트 화면(390)이 닫히고, 홈 화면(100)이 표시된다. 단, 해방 조건이 충족되고, 시험 종목이 새롭게 해방된 경우에는, 도 36d에 나타내는 바와 같이, 새로운 시험 종목이 해방된 것이 통지된다.
- [0359] 이어서, 상기의 육성 게임을 실행하기 위한 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 기능적 구성에 대하여 설명하고, 그 밖의 구성에 대해서는 설명을 생략한다.
- [0360] (플레이어 단말(1)의 기능적 구성)

- [0361] 도 37은, 플레이어 단말(1)에 있어서의 메모리(12)의 구성 및 컴퓨터로서의 기능을 설명하는 도면이다. 메모리(12)에는, 프로그램 기억 영역(12a), 및 데이터 기억 영역(12b)이 설치되어 있다. CPU(10)는, 게임이 개시되면, 단말측 게임 제어용 프로그램(모듈)을 프로그램 기억 영역(12a)에 기억한다.
- [0362] 단말측 게임 제어용 프로그램에는, 정보 설정 처리 프로그램(700), 육성 게임 실행 프로그램(701), 랭킹 정보 취득 프로그램(702)이 포함된다. 또한, 도 37에 열거한 프로그램은 일예이며, 단말측 게임 제어용 프로그램에는, 그 밖에도 다수의 프로그램이 설치되어 있다.
- [0363] 데이터 기억 영역(12b)에는, 데이터를 기억하는 기억부로서, 플레이어 정보 기억부(750), 게임 정보 기억부(751), 랭킹 정보 기억부(752)가 설치되어 있다. 또한, 데이터 기억 영역(12b)에는, 그 밖에도 다수의 기억부가 설치되어 있다. 여기에서는, 육성 게임 등, 게임에 직접 관계하는 정보(이하, 게임 정보라고 함)가 게임 정보 기억부(751)에 기억된다. 또한, 육성 게임 등, 각 게임의 진행 중에 있어서의 각종 정보의 가기억도 게임 정보 기억부(751)에 행해진다. 또한, 예를 들면, 플레이어 혹은 다른 플레이어에 관한 정보, 플레이어 단말(1)의 설정 정보 등, 게임 정보 이외의 정보를 모두 플레이어 정보로 한다. 플레이어 정보는, 플레이어 정보 기억부(750)에 기억된다. 또한, 랭킹 정보는 랭킹 정보 기억부(752)에 기억된다.
- [0364] CPU(10)는, 프로그램 기억 영역(12a)에 기억된 각 프로그램을 동작시켜, 데이터 기억 영역(12b)의 각 기억부의 데이터를 생성한다. 그리고, CPU(10)는, 프로그램 기억 영역(12a)에 기억된 각 프로그램을 동작시킴으로써, 플레이어 단말(1)(컴퓨터)을, 단말측 게임 제어부(1A)로서 기능시킨다. 단말측 게임 제어부(1A)는, 정보 설정 처리부(700a), 육성 게임 실행부(701a), 랭킹 정보 취득부(702a)를 포함한다.
- [0365] 구체적으로는, CPU(10)는, 정보 설정 처리 프로그램(700)을 동작시키고, 컴퓨터를 정보 설정 처리부(700a)로서 기능시킨다. 마찬가지로, CPU(10)는, 육성 게임 실행 프로그램(701), 랭킹 정보 취득 프로그램(702)을 동작시켜, 각각 육성 게임 실행부(701a), 랭킹 정보 취득부(702a)로서 기능시킨다.
- [0366] 정보 설정 처리부(700a)는, 플레이어 단말(1)에 있어서 각종 정보의 설정이 행해진 경우에, 설정에 관한 정보를 플레이어 정보로서 플레이어 정보 기억부(750)에 기억한다. 또한, 정보 설정 처리부(700a)는, 플레이어 정보 기억부(750)의 정보를 생성한 경우, 생성 정보를 서버(1000)로 송신한다.
- [0367] 육성 게임 실행부(701a)는, 육성 게임에 관한 모든 처리를 실행한다.
- [0368] 랭킹 정보 취득부(702a)는, 특정 이벤트의 개최 기간 중, 서버(1000)로부터 랭킹 정보를 취득하여, 랭킹 정보 기억부(752)에 기억한다.
- [0369] (서버(1000)의 기능적 구성)
- [0370] 도 38은, 서버(1000)에서의 메모리(1012)의 구성 및 컴퓨터로서의 기능을 설명하는 도면이다. 메모리(1012)에는, 프로그램 기억 영역(1012a), 및 데이터 기억 영역(1012b)이 설치되어 있다. CPU(1010)는, 게임이 개시되면, 서버측 게임 제어용 프로그램(모듈)을 프로그램 기억 영역(1012a)에 기억한다.
- [0371] 서버측 게임 제어용 프로그램에는, 정보 설정 처리 프로그램(1100), 육성 게임 실행 프로그램(1101), 육성 게임 종료 처리 프로그램(1102), 랭킹 정보 생성 프로그램(1103)이 포함된다. 또한, 도 38에 열거한 프로그램은 일예이며, 서버측 게임 제어용 프로그램에는, 그 밖에도 다수의 프로그램이 설치되어 있다.
- [0372] 데이터 기억 영역(1012b)에는, 데이터를 기억하는 기억부로서, 플레이어 정보 기억부(1150), 게임 정보 기억부(1151), 랭킹 정보 기억부(1152), 랭킹 대상 육성 캐릭터 정보 기억부(1153)가 설치되어 있다. 또한, 데이터 기억 영역(1012b)에는, 그 밖에도 다수의 기억부가 설치되어 있다. 여기에서는, 모든 플레이어의 게임 정보가, 플레이어 ID에 연동되어 게임 정보 기억부(1151)에 기억된다. 또한, 모든 플레이어의 플레이어 정보가, 플레이어 ID에 연동되어 플레이어 정보 기억부(1150)에 기억된다.
- [0373] CPU(1010)는, 프로그램 기억 영역(1012a)에 기억된 각 프로그램을 동작시켜, 데이터 기억 영역(1012b)의 각 기억부의 데이터를 생성한다. 그리고, CPU(1010)는, 프로그램 기억 영역(1012a)에 기억된 각 프로그램을 동작시킴으로써, 서버(1000)(컴퓨터)를, 서버측 게임 제어부(1000A)로서 기능시킨다. 서버측 게임 제어부(1000A)는, 정보 설정 처리부(1100a), 육성 게임 실행부(1101a), 육성 게임 종료 처리부(1102a), 랭킹 정보 생성부(1103a)를 포함한다.
- [0374] 구체적으로는, CPU(1010)는, 정보 설정 처리 프로그램(1100)을 동작시켜, 컴퓨터를 정보 설정 처리부(1100a)로서 기능시킨다. 마찬가지로, CPU(1010)는, 육성 게임 실행 프로그램(1101), 육성 게임 종료 처리 프로그램

(1102), 랭킹 정보 갱신 프로그램(1103)을 동작시키고, 각각 육성 게임 실행부(1101a), 육성 게임 종료 처리부(1102a), 랭킹 정보 갱신부(1103a)로서 기능시킨다.

[0375] 정보 설정 처리부(1100a)는, 플레이어 단말(1)에 있어서 각종 정보의 설정이 행해진 경우에, 플레이어 단말(1)로부터 수신한 갱신 정보에 기초하여, 플레이어 정보 기억부(1150)의 플레이어 정보를 갱신한다.

[0376] 육성 게임 실행부(1101a)는, 육성 게임에 관한 모든 처리를 실행한다.

[0377] 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 육성 게임이 종료되면, 육성된 육성 캐릭터에 대하여, 평가점 또는 육성 랭크 등을 도출한다. 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 육성 캐릭터 정보를 게임 정보 기억부(1151)에 기억한다.

[0378] 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, 특정 이벤트의 개최 기간 중, 서포트 카드 랭킹 및 육성 캐릭터 랭킹을 도출한다.

[0379] 또한, 플레이어 단말(1)에서의 정보 설정 처리부(700a)와, 서버(1000)에서의 정보 설정 처리부(1100a)는, 모두 플레이어 정보를 기억하는 점에서 공통되지만, 구체적인 처리의 내용 또는 기억하는 플레이어 정보의 범위가 서로 상이하다. 또한, 플레이어 단말(1)에서의 육성 게임 실행부(701a)와, 서버(1000)에서의 육성 게임 실행부(1101a)는, 모두 육성 게임에 관한 처리를 실행하는 점에서 공통되지만, 양자의 역할, 즉, 담당 범위가 상이하다.

[0380] 상기의 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에서의 각 기능부가 수행하는 처리에 대하여, 이하에 플로우차트를 이용하여 설명한다. 또한, 이하에서는, 우선, 통상 모드가 선택된 경우의 육성 게임에 따른 처리에 대하여 설명하고, 그 후, 이벤트 모드가 선택된 경우의 육성 게임에 따른 처리에 대하여 설명한다.

[0381] (플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 처리)

[0382] <육성 게임에 따른 처리>

[0383] 도 39는, 육성 게임에 따른 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 처리를 설명하는 시퀀스도이다. 또한, 이하의 설명에서는, 플레이어 단말(1)에서의 처리를 P_n (n 은 임의의 정수)으로 나타낸다. 또한, 서버(1000)에서의 처리를 S_n (n 은 임의의 정수)으로 나타낸다.

[0384] 플레이어가 플레이어 단말(1)에 있어서 각종 설정 변경 조작을 행하면, 플레이어 단말(1)의 정보 설정 처리부(700a)는, 플레이어의 조작 입력에 기초하여, 플레이어 정보 기억부(750)를 갱신하기 위한 정보 설정 처리(P1)를 행한다. 이 정보 설정 처리에서는, 갱신 정보가 서버(1000)로 송신된다. 서버(1000)에서는, 갱신 정보를 수신하면, 정보 설정 처리부(1100a)가 플레이어 정보 기억부(1150)의 플레이어 정보를 갱신한다(S1).

[0385] 또한, P1, S1에서 갱신되는 플레이어 정보로서는, 예를 들면, 플레이어가 설정 가능한 프로필 정보가 있다. 또한, 예를 들면, 설정 변경 조작으로서, 다른 플레이어를 프렌드에 추가하는 조작, 혹은 프렌드를 해제하는 조작이 입력되면, 프렌드에 관한 정보인 프렌드 정보가 갱신된다.

[0386] 플레이어 단말(1)에 있어서, 육성 게임을 개시하기 위한 육성 게임 개시 조작이 입력되면, 육성 게임 실행부(701a)는, 준비 단계 처리(P6)를 실행한다. 또한, 이 준비 단계 처리 중에는, 플레이어 단말(1)과 서버(1000)의 사이에서 통신 처리가 행해진다. 서버(1000)에서는, 플레이어 단말(1)로부터 수신하는 정보에 기초하여, 육성 게임 실행부(1101a)가 준비 단계 처리(S6)를 실행한다.

[0387] 도 40은, 플레이어 단말(1)에서의 준비 단계 처리(P6)를 설명하는 제1 플로우차트이다. 도 41은, 플레이어 단말(1)에서의 준비 단계 처리(P6)를 설명하는 제2 플로우차트이다. 플레이어 단말(1)의 육성 게임 실행부(701a)는, 디스플레이(26)에 있어서, 메인 캐릭터 선택 화면(150)의 표시 중인지 판정한다(P6-1). 메인 캐릭터 선택 화면(150)의 표시 중이며(P6-1의 YES), 화면의 표시를 전환하는 표시 전환 조작이 입력된 경우(P6-2의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 디스플레이(26)의 표시 화면을 전환한다(P6-13).

[0388] 또한, 메인 캐릭터 선택 화면(150)에서, 선택 조작(캐릭터 아이콘(151)의 탭)이 입력되면(P6-3의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 선택 조작 입력이 행해진 캐릭터 아이콘(151)에 대응하는 캐릭터를 가기억하고(P6-4), 표시 화면을 전환한다(P6-13).

[0389] 또한, 메인 캐릭터 선택 화면(150)에서, 결정 조작(넥스트 조작부(154)의 탭)이 입력되면(P6-5의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P6-4에서 가기억된 캐릭터를 메인 캐릭터로서 가등록한다(P6-6). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 프렌드의 대표 캐릭터 등, 소정의 추출 조건에 따라 추출된 대표 캐릭터에 관한 정보를 서버

(1000)로부터 취득하고(P6-7), 표시 화면을 전환한다(P6-13).

[0390] 또한, 계승 캐릭터 선택 화면(170) 또는 육성 캐릭터 일람 화면(180)의 표시 중이며(P6-8의 YES), 화면의 표시를 전환하는 표시 전환 조작이 입력된 경우(P6-9의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 디스플레이(26)의 표시 화면을 전환한다(P6-13). 또한, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에서, 선택 조작(육성 캐릭터 아이콘(182)의 탭)이 입력되면(P6-10의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 선택 조작 입력이 행해진 육성 캐릭터 아이콘(182)에 대응하는 캐릭터를 계승 캐릭터로서 기억하고(P6-11), 표시 화면을 전환한다(P6-13).

[0391] 또한, 계승 캐릭터 선택 화면(170)에서, 결정 조작(넥스트 조작부(154)의 탭)이 입력되면(P6-12의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 서포트 카드 편성 화면(190)을 디스플레이(26)에 표시한다(P6-13).

[0392] 또한, 서포트 카드 편성 화면(190) 또는 서포트 카드 선택 화면(200)의 표시 중이며(P6-8의 NO), 화면의 표시를 전환하는 표시 전환 조작이 입력된 경우(도 41의 P6-21의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 디스플레이(26)의 표시 화면을 전환한다(P6-22). 또한, 서포트 카드 선택 화면(200)에서, 선택 조작(서포트 카드의 카드 아이콘(201)의 탭)이 입력되면(P6-23의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 선택 조작이 행해진 카드 아이콘(201)에 대응하는 서포트 카드를 기억하고(P6-24), 표시 화면을 전환한다(P6-22).

[0393] 또한, 서포트 카드 편성 화면(190)에서, 결정 조작(스타트 조작부(193)의 탭)이 입력되면(P6-25의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 확인 정보를 서버(1000)로 송신한다(P6-26). 확인 정보에는, 가등록되어 있는 메인 캐릭터, 계승 캐릭터 및 서포트 카드를 식별하는 정보가 포함된다. 확인 정보를 수신하면, 서버(1000)에서는, 준비 단계 처리(S6)에 있어서, 가등록되어 있는 메인 캐릭터, 계승 캐릭터 및 서포트 카드를 사용한 육성 메인 게임의 실행 허가의 판정이 행해진다.

[0394] 도 42는, 서버(1000)에 있어서의 준비 단계 처리(S6)를 설명하는 플로우차트이다. 육성 게임 실행부(1101a)는, 확인 정보를 수신하면, 플레이어 정보 기억부(1150)에 기억되어 있는 플레이어의 소지 캐릭터를 확인한다(S6-1). 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어가 선택한 메인 캐릭터가, 소지 캐릭터에 포함되어 있으면, 이상 없음으로 판정한다(S6-2).

[0395] 플레이어가 선택한 메인 캐릭터에 이상이 없으면(S6-2의 YES), 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어가 선택한 서포트 카드에 이상이 없는지를 확인한다(S6-3). 또한, S6-3에서는, 플레이어가 소지하고 있지 않은 서포트 카드가 선택된 경우, 플레이어가 선택한 렌탈 카드가, 해당 플레이어의 플레이어 ID에 연동되어 있지 않은 경우, 서포트 캐릭터가 메인 캐릭터와 중복하는 경우 등에, 이상 있음으로 판정된다.

[0396] 플레이어가 선택한 서포트 카드에 이상이 없으면(S6-4의 YES), 육성 게임 실행부(1101a)는, 게임 정보 기억부(1151)에 기억되어 있는 육성 캐릭터 정보를 확인한다(S6-5). 그리고, 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어가 계승 캐릭터로 선택한 육성 캐릭터가, 해당 플레이어의 플레이어 ID에 연동되어 있는 경우, 즉, 플레이어 자신이 육성한 육성 캐릭터가 계승 캐릭터로서 선택되어 있는 경우, 계승 캐릭터의 이상 없음으로 판정한다(S6-6의 YES).

[0397] 계승 캐릭터의 이상 없음으로 판정된 경우, 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어가 계승 캐릭터로 선택한 육성 캐릭터에, 다른 플레이어의 대표 캐릭터가 포함되는지를 판정한다(S6-7). 다른 플레이어의 대표 캐릭터가 포함되는 경우(S6-7의 YES), 육성 게임 실행부(1101a)는, 당일의 사용 회수가 3 회 미만인지를 판정한다(S6-8).

[0398] 당일의 사용 회수가 3 회 미만인 경우(S6-8의 YES), 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어가 소지하는 소정의 게임 내 통화가 2000 이상인지를 판정한다(S6-9). 즉, S6-8 및 S6-9에서는, 편성 조건이 충족되어 있는지가 판정된다. 플레이어가 2000 이상의 게임 내 통화를 소지하고 있는 경우(S6-9의 YES), 육성 게임 실행부(1101a)는, 당일 사용 회수를 「1」 가산한다(S6-10). 또한, 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어 정보 기억부(1150)에 기억되어 있는 소정의 게임 내 통화의 소지 수를 2000 감산한다(S6-11).

[0399] 육성 게임 실행부(1101a)는, 메인 캐릭터, 계승 캐릭터 및 서포트 카드에 이상이 없고, 또한, 다른 플레이어의 대표 캐릭터를 사용하기 위한 편성 조건이 충족되어 있는 경우, 허가 정보를 세트하여(S6-12), 플레이어 단말(1)에 수신시킨다. 한편, 메인 캐릭터, 계승 캐릭터 및 서포트 카드 중 어느 하나에 이상이 있는 경우, 혹은, 다른 플레이어의 대표 캐릭터를 사용하기 위한 편성 조건이 충족되어 있지 않은 경우, 육성 게임 실행부(1101a)는, 불허가 정보를 세트하여(S6-13), 플레이어 단말(1)에 수신시킨다.

[0400] 도 41로 되돌아와서, 플레이어 단말(1)에 있어서, 확인 정보를 송신(P6-26)한 후, 허가 정보를 수신하면(P6-27의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P6-6에서 가등록된 메인 캐릭터를 등록한다(P6-28). 또한, 육성 게

임 실행부(701a)는, 상기 P6-11에서 계승 캐릭터로서 가기억된 육성 캐릭터, 및 상기 P6-24에서 가기억된 서포트 카드를 텍에 등록한다. 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 특정 캐릭터 정보에 기초하여, 특정 캐릭터에 설정되어 있는 캐릭터의 캐릭터 ID를 등록한다(P6-29). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 초기 캐릭터 식별 정보를 설정하고(P6-30), 디스플레이(26)에 게임 화면(210)을 표시한다(P6-31).

[0401] 도 39로 되돌아와서, 준비 단계 처리(P6)가 종료되면, 육성 게임 실행부(701a)는, 육성 단계 처리(P7)를 실행한다. 또한, 이 육성 단계 처리 중에는, 플레이어 단말(1)과 서버(1000)의 사이에서 통신 처리가 행해진다. 서버(1000)에서는, 플레이어 단말(1)로부터 수신하는 정보에 기초하여, 육성 게임 실행부(1101a)가 육성 단계 처리(S7)를 실행한다. 또한, 실제로는, 플레이어 단말(1)과 서버(1000)에서 역할 분담이 이루어져 있고, 플레이어 단말(1)에서의 육성 단계 처리(P7)와, 서버(1000)에서의 육성 단계 처리(S7)에서 육성 메인 게임이 진행되지만, 여기에서는, 이해를 용이하게 하기 위하여, 모든 처리가 플레이어 단말(1)의 육성 단계 처리(P7)에서 수행되는 것으로서 설명한다. 단, 이하에 설명하는, 육성 단계 처리(P7) 중의 각 처리의 일부 혹은 전부가, 서버(1000)에서의 육성 단계 처리(S7)에서 수행되어도 된다.

[0402] 도 43은, 플레이어 단말(1)에서의 육성 단계 처리를 설명하는 플로우차트이다. 플레이어 단말(1)의 육성 게임 실행부(701a)는, 텐 개시 시이면(P7-1의 YES), 텐 개시 시 처리(P10)를 실행하고, 텐 개시 시가 아니면, 텐 중 처리(P20)를 실행한다.

[0403] 도 44는, 플레이어 단말(1)에서의 텐 개시 시 처리를 설명하는 플로우차트이다. 육성 게임 실행부(701a)는, 게임 정보 기억부(751)에 기억되어 있는 현재의 텐 수를 갱신한다(P10-1). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 데이터 기억 영역(12b)에 기억된 선택 항목 테이블(도 12)을 참조하여, 현재의 텐이, 개인 레이스, 즉, 개인 레이스 조작부(219)만을 선택 가능한 텐(개인 레이스 한정 텐)인지 판정한다(P10-2). 개인 레이스 한정 텐이 아닌 경우(P10-2의 NO)에는 처리가 종료되고, 개인 레이스 한정 텐인 경우(P10-2의 YES)에는, 배치 처리(P11), 수치 결정 처리(P12), 이벤트 결정 처리(P13)가 순서대로 행해진다.

[0404] 또한, 여기에서는, 배치 처리(P11), 수치 결정 처리(P12), 이벤트 결정 처리(P13)가 플레이어 단말(1)로만 실행되는 것으로 하자. 단, 배치 처리(P11), 수치 결정 처리(P12), 이벤트 결정 처리(P13)의 일부 또는 전부가, 서버(1000)에서 실행되어도 된다. 또한, 배치 처리(P11), 수치 결정 처리(P12), 이벤트 결정 처리(P13)에 있어서의 후술의 처리의 일부가, 서버(1000)에서 실행되어도 된다. 서버(1000)에서 상기의 처리가 실행되는 경우, 플레이어 단말(1)에서는, 서버(1000)로부터 수신한 정보에 기초하여 처리가 수행된다.

[0405] 도 47은, 플레이어 단말(1)에서의 배치 처리를 설명하는 플로우차트이다. 육성 게임 실행부(701a)는, 캐릭터 식별 정보 테이블(도 10, 도 11)을 참조하여, 팀 멤버로서 등록되어 있는 전체 캐릭터를 추출한다(P11-1). 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, P11-1에서 추출된 팀 멤버 중에서, 후술하는 P11-3~P11-7의 처리가 실행되어 있지 않은 캐릭터를, 처리를 수행하는 대상 캐릭터로 선택한다(P11-2).

[0406] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 캐릭터 식별 정보 테이블을 참조하여, 상기 P11-2에서 선택한 대상 캐릭터의 캐릭터 식별 정보를 확인한다(P11-3). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P11-3에서 확인한 캐릭터 식별 정보에 기초하여 배치 유무 테이블(도 20)을 세트한다(P11-4). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P11-4에서 세트한 배치 유무 테이블에 기초하여, 「배치함」 또는 「배치하지 않음」을 추첨에 의하여 결정한다(P11-5).

[0407] 그리고, 「배치함」이 결정된 경우(P11-6의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 대상 캐릭터를 배치하는 트레이닝 항목을 결정, 기억한다(P11-7). 상기 P11-1에서 추출한 팀 멤버 모두에 대하여 처리가 종료되어 있지 않은 경우(P11-8의 NO), 육성 게임 실행부(701a)는, 모든 팀 멤버에 대하여 처리가 종료될 때까지, P11-2부터 처리를 반복한다. 한편, 모든 팀 멤버에 대하여 처리가 종료되면(P11-8의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 배치 처리를 종료하고, 수치 결정 처리(P12)를 실행한다.

[0408] 도 46은, 플레이어 단말(1)에서의 수치 결정 처리를 설명하는 플로우차트이다. 육성 게임 실행부(701a)는, 「Speed」(스피드), 「Stamina」(스태미너), 「Power」(파워), 「Spirit」(근성), 「Wisdom」(지능)의 각 트레이닝 항목으로부터, 후술하는 P12-2~P12-9의 처리를 실행하고 있지 않은 처리 대상 항목을 세트한다(P12-1).

[0409] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 메인 캐릭터의 현재의 체력에 기초하여, P12-1에서 세트한 처리 대상 항목에 대하여, 트레이닝을 실행한 경우의 실패율을 결정하고, 기억한다(P12-2). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, P12-1에서 세트한 처리 대상 항목에 대하여, 트레이닝을 실행한 경우의 체력의 감소값을 결정하고, 기억한다(P12-3).

[0410] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 현재의 팀 랭킹을 확인하고(P12-4), 팀 랭킹에 기초하여, 트레이닝 레벨 테이

블(도 21a)을 참조하여, 트레이닝 레벨을 결정한다(P12-5).

[0411] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, P12-1에서 세트한 처리 대상 항목에 대응하는 상승 고정값 테이블(도 21b, 도 21c)을 참조하여, P12-5에서 결정한 트레이닝 레벨에 기초하여, 상승 고정값을 결정하고, 세트한다(P12-6). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 처리 대상 항목의 트레이닝에 대하여, P11에서 배치가 결정된 캐릭터의 정보(배치 정보)를 확인한다(P12-7).

[0412] 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, P12-7에서 확인한 배치 정보에 기초하여, 보너스 가산율 테이블(도 21d)을 참조하여, 보너스 가산율을 산출한다(P12-8). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, P12-8에서 산출한 보너스 가산율에 기초하여, 처리 대상 항목의 트레이닝에 대하여, 상승값을 개신한다(P12-9).

[0413] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 모든 트레이닝 항목에 대하여, P12-2~P12-9의 처리가 종료되어 있지 않은 경우(P12-10의 NO), P12-1부터 처리를 반복한다. 한편, 모든 트레이닝 항목에 대하여 처리가 종료되면(P12-10의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 수치 결정 처리를 종료하고, 이벤트 결정 처리(P13)를 실행한다.

[0414] 도 47은, 플레이어 단말(1)에서의 이벤트 결정 처리를 설명하는 플로우차트이다. 육성 게임 실행부(701a)는, 현재의 턴 수를 로드한다(P13-1). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 데이터 기억 영역(12b)에 기억되어 있는 이벤트 출현 결정 테이블을 참조하여, 시나리오 이벤트를 출현시킬지의 여부를 결정한다(P13-2). 그리고, 시나리오 이벤트를 출현시키겠다고 결정된 경우, 즉, 시나리오 이벤트 출현 턴인 경우(P13-2의 YES), 이벤트 내용 결정 테이블에 기초하여, 시나리오 이벤트의 내용(이벤트 ID)을 결정하고, 기억한다(P13-3).

[0415] 구체적으로는, 육성 게임 실행부(701a)는, 이벤트 내용 결정 테이블에 기초하여, 출현 가능한 시나리오 이벤트의 이벤트 ID에 의한 추첨 테이블을 생성한다. 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, 생성한 추첨 테이블을 이용하여, 시나리오 이벤트의 내용, 즉, 이벤트 ID를 추첨에 의하여 결정한다. 또한, 결정된 시나리오 이벤트가, 능력 이벤트 등, 파라미터를 변화시키는 이벤트인 경우, 그 변화값이 결정된다.

[0416] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 이벤트 출현 결정 테이블을 참조하여, 전용 이벤트(162a)를 출현시킬지의 여부를 결정한다(P13-4). 그리고, 전용 이벤트(162a)를 출현시킨다고 결정된 경우, 즉, 전용 이벤트 출현 턴인 경우(P13-4의 YES), 이벤트 내용 결정 테이블에 기초하여, 전용 이벤트(162a)의 내용(이벤트 ID)을 결정하고, 기억한다(P13-5).

[0417] 구체적으로는, 육성 게임 실행부(701a)는, 이벤트 내용 결정 테이블에 기초하여, 출현 가능한 전용 이벤트(162a)의 이벤트 ID에 의한 추첨 테이블을 생성한다. 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, 생성한 추첨 테이블을 이용하여, 전용 이벤트(162a)의 내용, 즉, 이벤트 ID를 추첨에 의하여 결정한다. 또한, 결정된 전용 이벤트(162a)가, 능력 이벤트 등, 파라미터를 변화시키는 이벤트인 경우, 그 변화값이 결정된다.

[0418] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 메인 캐릭터가 특정 캐릭터인 경우, 전용 이벤트(162a)에 따라 변화하는 파라미터의 변화값을 변경하는 파라미터 변경 처리(P13-6)를 실행한다. 예를 들면, 파라미터 변경 처리에서는, P13-5에서 결정된 변화값에, 소정의 고정값이 가산, 감산되거나, 소정의 배율이 적산된다. 여기에서는, 플레이어에게 있어서 유리해지도록, 변화값이 변화된다. 이에 의하여, 메인 캐릭터가 특정 캐릭터인 경우, 전용 이벤트(162a)에 의하여, 파라미터가 보다 유리하게 변화하게 된다.

[0419] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 이벤트 출현 결정 테이블을 참조하여, 서포트 이벤트를 출현시킬지의 여부를 결정한다(P13-7). 그리고, 서포트 이벤트를 출현시키겠다고 결정된 경우, 즉, 서포트 이벤트 출현 턴인 경우(P13-7의 YES), 이벤트 내용 결정 테이블에 기초하여, 서포트 이벤트의 내용(이벤트 ID)을 결정하고, 기억한다(P13-8).

[0420] 구체적으로는, 육성 게임 실행부(701a)는, 이벤트 내용 결정 테이블에 기초하여, 출현 가능한 서포트 이벤트의 이벤트 ID에 의한 추첨 테이블을 생성한다. 이 때, 등록되어 있는 서포트 카드에 연동시킨 서포트 이벤트의 당첨 확률이, 다른 서포트 이벤트의 당첨 확률보다 높게 설정된다. 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, 생성한 추첨 테이블을 이용하여, 서포트 이벤트의 내용, 즉, 이벤트 ID를 추첨에 의하여 결정한다. 또한, 결정된 서포트 이벤트가, 능력 이벤트 등, 파라미터를 변화시키는 이벤트인 경우, 그 변화값이 결정된다.

[0421] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 메인 캐릭터, 혹은 서포트 이벤트에 연동된 서포트 캐릭터가 특정 캐릭터인 경우, 서포트 이벤트에 따라 변화하는 파라미터의 변화값을 변경하는 파라미터 변경 처리(P13-9)를 실행한다.

[0422] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 이벤트 출현 결정 테이블을 참조하여, 팀 멤버 이벤트를 출현시킬지의 여부를 결정한다(P13-10). 그리고, 팀 멤버 이벤트를 출현시키겠다고 결정된 경우, 즉, 팀 멤버 이벤트 출현 턴인 경우

(P13-10의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 현재의 턴이 분기 턴인지를 판정한다(P13-11).

[0423] 분기 턴이 아니면(P13-11의 NO), 육성 게임 실행부(701a)는, 이벤트 내용 결정 테이블에 기초하여, 현재의 턴 수에 대응하는 특훈 이벤트를, 출현시키는 이벤트로서 결정하고, 기억한다(P13-12). 여기에서는, 특훈 이벤트에 따른 다양한 상승값이 결정된다.

[0424] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 메인 캐릭터, 혹은 특훈 대상의 캐릭터가 특정 캐릭터인 경우, 특훈 이벤트에 따라 변화하는 파라미터의 변화값을 변경하는 파라미터 변경 처리(P13-13)를 실행한다.

[0425] 또한, 현재의 턴이 분기 턴이면(P13-11의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 소정 조건이 성립하고 있는지를 판정한다(P13-14). 여기에서는, 상기한 바와 같이, 팀 멤버에 포함되는 특정 캐릭터의 수가, 턴 수마다 규정된 소정 수인지가 판정된다. 그리고, 소정 조건이 성립하는 경우(P13-14의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, P13-3에서 기억된 시나리오 이벤트를, 특정 캐릭터 이벤트로 교체한다(P13-15). 또한, 여기에서는, 교체하는 특정 캐릭터 이벤트가, 추첨에 의하여 결정되어도 되고, 턴마다 미리 설정된 특정 캐릭터 이벤트가 결정되어도 된다.

[0426] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 트레이닝에 배치된 캐릭터마다, 힌트 이벤트에 따른 힌트 결정 처리를 행한다(P13-16). 여기에서는, 트레이닝에 배치된 캐릭터마다, 힌트 이벤트를 출현시킬지의 여부가 추첨에 의하여 결정된다. 또한, 힌트 이벤트를 출현시키는 경우에는, 어느 힌트 이벤트를 출현시킬지가 결정된다.

[0427] 도 44로 되돌아와서, 육성 게임 실행부(701a)는, 디스플레이(26)에 표시하는 화면을 생성한다(P10-3). 또한, 턴 개시 시에 스토리 이벤트를 발생시키는 경우에는, P13에서 결정된 이벤트 중, 스토리 이벤트를 발생시킨다(P10-4).

[0428] 도 43으로 되돌아와서, 턴 개시 시가 아닌 경우(P7-1의 NO), 육성 게임 실행부(701a)는, 턴 중 처리(P20)를 실행한다.

[0429] 도 48은, 플레이어 단말(1)에서의 턴 중 처리를 설명하는 플로우차트이다. 육성 게임 실행부(701a)는, 개인 레이스 개시 화면(250)의 리절트 조작부(253) 또는 레이스 조작부(254)가 조작되고, 개인 레이스가 개시되었는지를 판정한다(P20-1). 개인 레이스가 개시된 경우(P20-1의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 개인 레이스의 결과를 도출하여, 게임 정보 기억부(751)에 기억한다(P20-2).

[0430] 구체적으로는, 예를 들면, NPC 및 메인 캐릭터 각각의 능력 파라미터, 획득 완료 스킬에 가중치 부여가 있는 계산식이 미리 설정되어 있고, 이 연산 결과에 의하여, 개인 레이스에 있어서의 순위가 결정된다. 또한, 상기 계산식은 레이스마다 상이하도록 설정되어 있어도 된다. 또한, 예를 들면, NPC의 능력 파라미터가 각 레이스에 복수 패턴 설치되어 있고, 어느 능력 파라미터가 이용될지가 추첨으로 결정되어도 된다. 즉, 메인 캐릭터의 능력 파라미터, 획득 완료 스킬, 출주하는 레이스가 완전히 같아도, 레이스 결과가 같아진다고는 한정할 수 없다. 또한, 가중치 부여 등의 계산식이 레이스마다 복수 패턴 있어, 선택된 계산식에 의하여 결과가 상이하도록 해도 된다.

[0431] 또한, 여기에서는, 개인 레이스 결과가, 플레이어 단말(1)에서 도출되는 것으로 하였다. 단, 개인 레이스 결과는, 서버(1000)에서 도출되어도 된다. 이 경우, 플레이어 단말(1)로부터 서버(1000)에 대하여, 개인 레이스 결과의 도출을 요구하는 정보, 개인 레이스 결과를 도출하기 위하여 필요한 정보를 송신한다. 그리고, 서버(1000)에서 도출된 개인 레이스 결과를, 플레이어 단말(1)이 수신해도 된다.

[0432] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, P20-2에서 도출한 개인 레이스 결과에 기초하여, 개인 레이스 결과 화면(260) 혹은 레이스 동영상을 디스플레이(26)에 표시하는 레이스 결과 표시 처리를 실행한다(P20-3).

[0433] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 팀 레이스 개시 화면(290)의 리절트 조작부(291) 또는 레이스 조작부(292)가 조작되고, 팀 레이스가 개시되었는지를 판정한다(P20-4). 그 결과, 팀 레이스가 개시된 경우에는, P20-5로 처리가 이동하고, 팀 레이스가 개시되어 있지 않은 경우에는, P20-9로 처리가 이동한다.

[0434] 육성 게임 실행부(701a)는, 팀 레이스 결과를 도출하고, 게임 정보 기억부(751)에 기억한다(P20-5). 구체적으로는, 예를 들면, NPC, 메인 캐릭터 및 다른 팀 멤버의 각각의 능력 파라미터, 획득 완료 스킬에 가중치 부여가 있는 계산식이 미리 설정되어 있고, 이 연산 결과에 따라, 팀 레이스에 있어서의 순위가 결정된다. 또한, 상기 계산식은 레이스마다 상이하도록 설정되어 있어도 된다. 또한, 예를 들면, NPC의 능력 파라미터가 각 레이스에 복수 패턴 설치되어 있고, 어느 능력 파라미터가 이용될지가 추첨으로 결정되어도 된다. 즉, 메인 캐릭터 및 그 밖의 팀 멤버의 능력 파라미터, 획득 완료 스킬과, 출주하는 레이스가 완전히 같아도, 레이스 결과가 같아진다고는 한정할 수 없다. 또한, 가중치 부여 등의 계산식이 레이스마다 복수 패턴 있어, 선택된 계산식에 의하여

결과가 상이하도록 해도 된다.

[0435] 또한, 여기에서는, 팀 레이스 결과가, 플레이어 단말(1)에 있어서 도출되는 것으로 하였다. 단, 팀 레이스 결과는, 서버(1000)에서 도출되어도 된다. 이 경우, 플레이어 단말(1)로부터 서버(1000)에 대하여, 팀 레이스 결과의 도출을 요구하는 정보, 팀 레이스 결과를 도출하기 위하여 필요한 정보를 송신한다. 그리고, 서버(1000)에서 도출된 팀 레이스 결과를, 플레이어 단말(1)이 수신해도 된다.

[0436] 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P20-5에서 도출한 팀 레이스 결과에 기초하여, 팀 레이스 도중 결과 화면(300), 팀 레이스 상세 결과 화면(310), 및 팀 레이스 종합 결과 화면(320)을 디스플레이(26)에 표시하는 레이스 결과 표시 처리(P20-6)를 실행한다.

[0437] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 캐릭터 식별 정보 갱신 처리(P20-7)를 실행한다. 여기에서는, 현재, 서브 멤버로서 등록되어 있는 캐릭터 중에서, 소정 조건에 따라 소정 수의 캐릭터를 추출한다. 그리고, 추출한 캐릭터의 캐릭터 식별 정보를, 팀 멤버에 갱신한다. 즉, 본 실시 형태에서는, 팀 레이스가 종료할 때마다, 팀 멤버가 증가하게 된다.

[0438] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P20-5에서 도출한 팀 레이스 결과에 기초하여, 팀 랭킹에 따른 정보를 갱신하는 파라미터 갱신 처리를 실행한다(P20-8).

[0439] 또한, 어느 한 트레이닝 항목이 선택된 경우(P20-9의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 육성 실행 처리(P21)를 수행한다. 또한, 어느 트레이닝 항목도 선택되어 있지 않은 경우(P20-9의 NO), 스킬 포인트를 소비하여 스킬을 획득하는 등의 그 밖의 처리를 실행한다(P20-10).

[0440] 도 49는, 플레이어 단말(1)에서의 육성 실행 처리를 설명하는 플로우차트이다. 육성 게임 실행부(701a)는, 선택된 트레이닝 항목에 대하여, 상기 P12-3에서 결정된 체력의 감소값에 기초하여, 메인 캐릭터의 체력을 갱신한다(P21-1).

[0441] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 선택된 트레이닝 항목에 대하여, 상기 P12-2에서 결정된 실패율에 기초하여, 트레이닝의 성공 가부를 판정하는 성공 판정 처리를 실행한다(P21-2). 트레이닝이 실패한 경우(P21-3의 NO), 육성 게임 실행부(701a)는, 트레이닝의 실패에 기초하여 상태의 저하 등의 능력 파라미터의 감소를 행한다(P21-4).

[0442] 한편, 트레이닝이 성공한 경우(P21-3의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P12-9에서 도출된 상승값을 메인 캐릭터의 능력 파라미터에 가산한다(P21-5). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, P13-12, P13-13에서 결정된 반파라미터의 값에 상승값을 가산한다(P21-6). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 힌트 이벤트 결정 처리로 기억된 힌트 이벤트 정보를 확인한다(P21-7).

[0443] 선택된 트레이닝 항목에 대하여, 힌트 이벤트 정보가 기억되어 있는 경우(P21-8의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 선택된 트레이닝 항목에 따른 힌트 이벤트 정보에 기초하여, 힌트 이벤트를 출현시킨다(P21-9). 또한, 선택된 트레이닝 항목에 대하여, 힌트 이벤트 정보가 복수 기억되어 있던 경우에는, 어느 하나의 힌트 이벤트가 출현한다. 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, P21-9에서 출현시킨 힌트 이벤트 정보에 기초하여, 게임 정보 기억부(751)에 기억되어 있는 메인 캐릭터에 따른 스킬 정보를 갱신한다(P21-10).

[0444] 또한, 선택된 트레이닝 항목에 대하여, 특훈 이벤트 정보가 기억되어 있는 경우(P21-11의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 선택된 트레이닝 항목에 따른 특훈 이벤트 정보에 기초하여, 특훈 이벤트의 실행 대상의 팀 멤버를 세트한다(P21-12).

[0445] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P21-12에서 세트한 실행 대상의 팀 멤버의 지도 이벤트 회수에 「1」을 가산한다(P21-13). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 특훈 대상의 능력 파라미터를 갱신한다(P21-14). 특훈 이벤트의 실행 대상의 모든 팀 멤버에 대하여 P21-13~P21-14의 처리가 종료되면(P21-15의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 선택된 트레이닝 항목, 및 특훈 이벤트 정보에 기초하여, 메인 캐릭터의 능력 파라미터에 보너스 가산값을 가산한다(P21-16).

[0446] 도 39로 되돌아와서, 상기의 육성 단계 처리가 종료되면, 플레이어 단말(1)에 있어서, 육성 게임 실행부(701a)가 육성 게임 종료 처리(P8)를 실행한다. 육성 게임 실행부(701a)는, 육성 게임 종료 처리에 있어서, 육성 게임에 있어서 육성된 육성 캐릭터에 관한 정보를 게임 정보 기억부(751)에 기억한다. 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 종료 정보를 서버(1000)로 송신한다. 이 종료 정보에는, 육성 캐릭터에 관한 정보 등이 포함된다. 서버(1000)에서는, 종료 정보를 수신하면, 육성 게임 종료 처리부(1102a)가, 육성 게임 종료 처리(S8)를

실행한다.

[0447] 도 50은, 서버(1000)에 있어서의 육성 게임 종료 처리를 설명하는 플로우차트이다. 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 플레이어 단말(1)로부터 수신한 종료 정보에 기초하여, 평가점을 도출한다(S8-1). 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 도출한 평가점에 기초하여, 육성 랭크를 도출한다(S8-2). 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 평가점, 육성 랭크, 능력 파라미터, 적성 파라미터, 획득 완료 스킬, 계승 정보 등을 포함하는 육성 캐릭터 정보를, 해당 플레이어의 플레이어 ID에 연동시켜, 게임 정보 기억부(1151)에 기억한다(S8-3). 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 육성 결과 정보를 세트하여, 플레이어 단말(1)에 수신시킨다(S8-4). 또한, 육성 결과 정보는, 적어도 평가점 및 육성 랭크가 포함되면 되며, 여기에서는, 상기 S8-3에서 기억한 육성 캐릭터 정보와 동일하다.

[0448] 도 39로 되돌아와서, 육성 결과 정보를 수신하면, 육성 게임 실행부(701a)는, 육성 게임 종료 처리(P9)를 실행한다. 여기에서는, 육성 게임 실행부(701a)는, 수신한 육성 결과 정보를 게임 정보 기억부(751)에 기억한다. 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 육성 결과 정보에 기초하여, 육성 완료 화면(330)(도 28a, 도 28b, 도 28c 참조)을 디스플레이(26)에 표시한다.

[0449] 이상의 처리에 의하여, 상기한 육성 게임이 실현된다. 또한, 육성 게임에 의하여 육성(작성)된 육성 캐릭터에 따른 육성 캐릭터 정보가, 플레이어 ID에 연동시켜 기억된다. 또한, 상기한 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에 있어서의 처리는 일례에 지나지 않는다. 또한, 상기한 각 처리는, 플레이어 단말(1)만으로 실행되어도 되고, 서버(1000)만으로 실행되어도 된다.

[0450] 이어서, 특정 이벤트의 개최 기간 중에 있어서의 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 처리에 대하여 설명한다. 또한, 이하에서는, 특정 이벤트의 개최 기간 중에, 플레이어 단말(1)에 있어서, 이벤트 모드가 선택된 경우의 육성 게임에 따른 처리에 대하여 설명한다.

[0451] 도 51은, 특정 이벤트의 개최 기간 중의 육성 게임에 따른 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 처리를 설명하는 시퀀스도이다. 특정 이벤트의 개최 기간 중, 서버(1000)에 있어서, 랭킹 정보 갱신 처리(S11)가 실행된다.

[0452] 도 52는, 서버(1000)에 있어서의 랭킹 정보 갱신 처리를 설명하는 플로우차트이다. 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, 갱신 시간인지를 판정한다(S11-1). 여기에서는, 오전 4 시 59 분이 갱신 시간으로서 설정되어 있다. 갱신 시간이 되면, 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, 랭킹 대상 육성 캐릭터 정보 기억부(1153)에 기억되어 있는 랭킹 대상의 육성 캐릭터 정보를 추출한다(S11-2).

[0453] 또한, 랭킹 대상의 육성 캐릭터 정보라고 하는 것은, 이벤트 모드에서 실행된 육성 게임에 의하여 작성된 육성 캐릭터 정보이다. 랭킹 대상 육성 캐릭터 정보 기억부(1153)에는, 육성 캐릭터를 육성한 플레이어의 플레이어 ID에 연동시켜, 육성 캐릭터 정보가 기억된다.

[0454] 여기에서는, 랭킹 대상 육성 캐릭터 정보 기억부(1153)에 있어서, 하나의 플레이어 ID에 연동시켜 기억되는 랭킹 대상의 육성 캐릭터 정보는 1 개뿐이다. 특정 이벤트의 개최 기간 중, 하나의 플레이어 ID에 연동될 수 있는 랭킹 대상의 육성 캐릭터 정보 중, 가장 시험 포인트가 높은 육성 캐릭터 정보만이, 랭킹 대상 육성 캐릭터 정보 기억부(1153)에 기억된다.

[0455] 단, 랭킹 대상 육성 캐릭터 정보 기억부(1153)에는, 예를 들면, 시험 포인트가 상위 100 위까지인 육성 캐릭터 정보가 기억되어도 된다. 이 경우, 랭킹 대상의 육성 캐릭터 정보가 생성되면, 그 시점에 있어서의 상위 100 위까지의 육성 캐릭터 정보와 시험 포인트가 비교된다. 새롭게 생성된 육성 캐릭터 정보의 시험 포인트가, 상위 100 위까지의 육성 캐릭터 정보보다 웃도는 경우, 랭킹 대상 육성 캐릭터 정보 기억부(1153)에 기억되는 육성 캐릭터 정보가 변경된다. 또한, 이 때, 하나의 플레이어 ID에 연동된 복수의 육성 캐릭터 정보가 랭킹 대상 육성 캐릭터 정보 기억부(1153)에 기억되어도 된다.

[0456] 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, S11-2에서 추출한 랭킹 대상의 육성 캐릭터 정보에 기초하여, 상위 30 위까지의 육성 캐릭터를, 상위 입상 육성 캐릭터로 설정한다(S11-3). 여기에서는, 상위 입상 육성 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 정보가, 랭킹 정보 기억부(1152)에 기억된다. 또한, 랭킹 정보 기억부(1152)에서는, 상위 입상 육성 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 정보가, 해당 육성 캐릭터 정보를 생성한 플레이어의 플레이어 ID에 연동시켜 기억된다.

[0457] 또한, 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, 편성 조건 설정 처리를 실행한다(S11-4). 여기에서는, 상위 입상 육성 캐릭터를 다른 플레이어가 텍에 편성하여 사용하기 위한 편성 조건이 설정된다. 구체적으로는, 랭킹 정보 갱신부

(1103a)는, 편성 조건으로서, 소정의 게임 내 통화를 「1000」 소비하는 것을 설정한다.

[0458] 또한, 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, 상기 S11-3에서 설정된 상위 입상 육성 캐릭터 정보를 세트하여(S11-5), 플레이어 단말(1)에 수신시킨다. 또한, 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, 육성 캐릭터 정보 및 플레이어 정보에 순위 매김이 행해진 육성 캐릭터 랭킹 정보를 세트한다(S11-6).

[0459] 또한, 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, 서포트 카드의 사용율을 산출한다(S11-7). 여기에서는, 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, 육성 게임의 실행 회수를 분모로 하고, 사용 회수를 분자로 한 사용율을, 서포트 카드의 종별마다 산출한다. 또한, 여기에서는, 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, 비기너, 노멀, 엑스퍼트의 플레이어 구분마다, 서포트 카드의 사용율을 산출한다.

[0460] 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, 상기 S11-7에서 산출한 서포트 카드의 사용율에 기초하여, 서포트 카드 랭킹을 도출하고, 랭킹 정보 기억부(1152)에 기억한다(S11-8). 또한, 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, 도출한 서포트 카드 랭킹을 나타내는 서포트 카드 랭킹 정보를 세트하여, 플레이어 단말(1)에 수신시킨다.

[0461] 또한, S11-5, S11-6 및 S11-8에서 세트되는 정보는, 모두 당일의 오전 5 시 이후에, 플레이어 단말(1)과 통신 처리가 행해진 경우에, 플레이어 단말(1)이 수신 가능해지도록 세트된다.

[0462] 도 51로 되돌아와서, S11에 있어서, 서포트 카드 랭킹 및 육성 캐릭터 랭킹이 갱신된 후, 플레이어 단말(1)에 있어서, 정보 확인을 위한 통신 처리가 실행되면(P11), 랭킹 정보 취득부(702a)는, 서버(1000)로부터, 육성 캐릭터 랭킹 정보, 서포트 카드 랭킹 정보 및 상위 입상 육성 캐릭터 정보를 수신한다(P12). 또한, 랭킹 정보 취득부(702a)는, 수신한 상위 입상 육성 캐릭터 정보를 플레이어 정보 기억부(750)에 기억하고, 육성 캐릭터 랭킹 정보 및 서포트 카드 랭킹 정보를 랭킹 정보 기억부(752)에 기억한다.

[0463] 그 후, 플레이어 단말(1)에서 육성 게임 개시 조작이 입력되면, 육성 게임 실행부(701a)가 준비 단계 처리(P6)를 실행한다. 이하에, 이벤트 모드가 선택된 경우의 준비 단계 처리에 대하여, 통상 모드가 선택된 경우의 준비 단계 처리와의 차이점을 설명한다.

[0464] 도 53은, 이벤트 모드가 선택된 경우의 플레이어 단말(1)에서의 준비 단계 처리를 설명하는 플로우차트이다. 이벤트 모드가 선택된 경우, 플레이어 단말(1)에서의 준비 단계 처리(S6)에 있어서, 육성 게임 실행부(701a)는, 프렌드의 대표 캐릭터 등, 소정의 추출 조건에 따라 추출된 대표 캐릭터에 관한 정보를 서버(1000)로부터 취득하고(P6-7a), 또한, 상위 입상 육성 캐릭터에 관한 정보를 서버(1000)로부터 취득한다(P6-7b). 또한, 대표 캐릭터에 관한 정보, 및 상위 입상 육성 캐릭터에 관한 정보는, 게임 정보 기억부(751)에도 기억되어 있다. 따라서, 대표 캐릭터에 관한 정보, 및 상위 입상 육성 캐릭터에 관한 정보는, 게임 정보 기억부(751)로부터 읽어내어져도 된다.

[0465] 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, 육성 캐릭터 일람 화면(180)을 표시할 때(P6-13), 마이 캐릭터 탭(181a), 렌탈 탭(181b), 이벤트 탭(181c)을 육성 캐릭터 일람 화면(180)에 표시시킨다. 또한, 이벤트 탭(181c)이 탭된 경우에는, P6-13에 있어서, 취득한 상위 입상 육성 캐릭터가 계승 캐릭터로서 가기억된다.

[0466] 또한, 플레이어 단말(1)에 있어서의 준비 단계 처리(P6)는, 이벤트 모드가 선택된 경우와, 통상 모드가 선택된 경우로, 상기의 점만이 상이하며, 그 밖의 처리는 공통이다.

[0467] 도 51로 되돌아와서, 이벤트 모드가 선택된 경우에서도, 플레이어 단말(1)에 있어서의 준비 단계 처리에서는, 서버(1000)로 확인 정보가 송신된다. 확인 정보를 수신하면, 서버(1000)에서, 준비 단계 처리(S6)가 실행된다. 이하에, 특정 이벤트의 개최 기간 중의 준비 단계 처리에 대하여, 특정 이벤트의 개최 기간 외의 준비 단계 처리와의 차이점을 설명한다.

[0468] 도 54는, 특정 이벤트의 개최 기간 중의 서버(1000)에 있어서의 준비 단계 처리를 설명하는 플로우차트이다. 또한, 특정 이벤트의 개최 기간 중의 준비 단계 처리는, 상기한 특정 이벤트의 개최 기간 외의 준비 단계 처리와, S6-1 내지 S6-13의 처리가 동일하고, S6-21 내지 S6-23의 처리가 추가되는 점이 상이하다. 따라서, 여기에서는, 중복을 피하기 위하여, S6-21 내지 S6-23의 처리에 대하여 설명하고, 그 밖의 처리에 대해서는 설명을 생략한다.

[0469] 다른 플레이어의 대표 캐릭터가 계승 캐릭터에 포함되어 있지 않은 경우(S6-7의 NO), 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어가 계승 캐릭터로 선택한 육성 캐릭터에, 상위 입상 육성 캐릭터가 포함되는지를 판정한다(S6-21). 상위 입상 육성 캐릭터가 포함되는 경우(S6-21의 YES), 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어가 소지하는 소정의 게임 내 통화가 1000 이상인지를 판정한다(S6-22). 플레이어가 1000 이상의 게임 내 통화를 소지하고 있는

경우(S6-22의 YES), 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어 정보 기억부(1150)에 기억되어 있는 소정의 게임 내 통화의 소지 수를 1000 감산하고(S6-23), 허가 정보를 세트한다(S6-12).

[0470] 이와 같이, 상위 입상 육성 캐릭터를 텍에 편성하여 사용하기 위하여 필요한 게임 내 통화는, 다른 플레이어의 대표 캐릭터를 텍에 편성하여 사용하기 위하여 필요한 게임 내 통화보다 적다. 또한, 다른 플레이어의 대표 캐릭터를 텍에 편성하여 사용 가능한 회수는, 하루당 3 회까지로 상한이 설정되어 있으나, 상위 입상 육성 캐릭터를 텍에 편성하여 사용 가능한 회수에 제한은 없다.

[0471] 도 51로 되돌아와서, 이벤트 모드가 선택되어 실행된 육성 게임이 종료되면, 플레이어 단말(1)로부터 서버(1000)로 종료 정보가 송신된다. 종료 정보를 수신하면, 서버(1000)에서, 육성 게임 종료 처리(S8)가 실행된다. 이하에, 이벤트 모드가 선택된 경우의 육성 게임 종료 처리에 대하여, 통상 모드가 선택된 경우의 육성 게임 종료 처리와의 차이점을 설명한다.

[0472] 도 55는, 이벤트 모드가 선택된 경우의 서버(1000)에 있어서의 육성 게임 종료 처리를 설명하는 플로우차트이다. 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 플레이어 단말(1)로부터 수신한 종료 정보에 기초하여, 평가 점을 도출한다(S8-1). 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 도출한 평가점에 기초하여, 육성 랭크를 도출한다(S8-2). 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 평가점에 기초하여, 시험 포인트를 도출한다(S8-3). 여기에서는, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 시험 종목마다 설치된 보너스 부여 조건에 기초하여 보너스 포인트를 산출하고, 산출한 보너스 포인트를 평가점에 가산하여 시험 포인트를 도출한다. 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 시험 포인트에 기초하여 성적을 도출한다.

[0473] 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 평가점, 육성 랭크, 능력 파라미터, 적성 파라미터, 획득 완료 스킬, 계승 정보 등을 포함하는 육성 캐릭터 정보를, 해당 플레이어의 플레이어 ID에 연동시켜, 게임 정보 기억부(1151)에 기억한다(S8-4). 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 육성 결과 정보를 세트하여, 플레이어 단말(1)에 수신시킨다(S8-5).

[0474] 상기 S8-3에서 도출한 시험 포인트가, 해당 플레이어의 최고점인 경우(S8-6의 YES), 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 랭킹 대상 육성 캐릭터 정보 기억부(1153)에 기억되어 있는, 해당 플레이어의 플레이어 ID에 연동된 육성 캐릭터 정보를, S8-4에서 기억한 육성 캐릭터 정보로 갱신한다(S8-7).

[0475] 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 플레이어가 획득한 최고의 육성 랭크에 기초하여, 플레이어 구분을 도출하고, 플레이어 정보 기억부(1150)에서, 플레이어 ID에 연동시켜 기억한다(S8-7). 단, 플레이어 구분은, 예를 들면, 특정 이벤트의 개최 기간 중에 획득한 최고의 육성 랭크에 기초하여 도출되어도 된다.

[0476] 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 육성 게임에서 사용된 텍에 포함되는 6 개의 서포트 카드의 각각에 대하여, 사용 수를 계수하는 사용 수 카운터의 카운터값에 「1」을 가산한다(S8-9). 또한, 사용 수 카운터는, 서포트 카드의 종별마다, 또한, 플레이어 구분마다 설치되어 있다. 여기에서는, 플레이어 정보 기억부(1150)에 기억되어 있는 플레이어 구분에 대응하는 사용 수 카운터의 카운터값이 갱신된다.

[0477] 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 육성 게임의 실행 회수를 계수하는 실행 회수 카운터의 카운터값에 「1」을 가산한다(S8-10). 또한, 실행 회수 카운터는, 플레이어 구분마다 설치되어 있다. 여기에서는, 플레이어 정보 기억부(1150)에 기억되어 있는 플레이어 구분에 대응하는 실행 회수 카운터의 카운터값이 갱신된다.

[0478] 랭킹 정보 갱신부(1103a)는, 상기한 랭킹 정보 갱신 처리의 S11-7에 있어서, S8-9 및 S8-10에서 갱신되는 사용 수 카운터 및 실행 회수 카운터의 카운터값에 기초하여, 서포트 카드의 사용율을 산출하게 된다.

[0479] 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 시험 종목 해방 처리를 실행한다(S8-11). 여기에서는, 해당 시험 종목에 처음 합격한 경우에, 다음의 시험 종목을 해방하기 위한 처리가 실행된다.

[0480] 이상, 첨부 도면을 참조하면서 실시 형태의 일 태양에 대하여 설명했으나, 본 발명은 상기 실시 형태로 한정되지 않음은 말할 필요도 없다. 당업자라면, 특히 청구의 범위에 기재된 범주에 있어서, 각종 변형에 또는 수정예를 도출해낼 수 있음을 분명하며, 이들에 대해서도 당연히 기술적 범위에 속하는 것으로 이해된다.

[0481] 상기 실시 형태에서는, 육성 캐릭터 랭킹이 도출되고, 육성 캐릭터 랭킹에서 소정 순위에 입상한 육성 캐릭터를, 다른 플레이어가 텍에 편성 가능해지는 경우에 대하여 설명하였다. 즉, 상기 실시 형태에서는, 랭킹 대상과, 다른 플레이어가 텍에 편성 가능해지는 대상이, 동일한 육성 캐릭터이다.

[0482] 즉, 텍을 사용한 소정의 게임(상기 실시 형태에서는 육성 게임)이 실행되고, 텍을 사용하여 게임을 실행하는 처

리는, 플레이어의 조작에 기초하여 소정의 게임을 진행하는 처리와, 소정의 게임의 진행 종료에 기초하여 게임 매체(상기 실시 형태에서는 육성 캐릭터)를 생성하는 처리를 포함하고, 랭킹 대상은, 소정의 게임에서 생성된 게임 매체이다. 또한, 소정 기간 내(상기 실시 형태에서는 특정 이벤트의 개최 기간 중)에 소정의 게임에서 생성된 게임 매체의 순위 매김이 행해진다.

[0483] 그러나, 랭킹 대상과, 다른 플레이어가 텍에 편성 가능해지는 대상과는 상이해도 된다. 예를 들면, 소정의 게임 결과에 기초하여, 플레이어 ID 등의 플레이어 정보의 랭킹이 도출되고, 랭킹에서 소정 순위에 입상한 플레이어가 소지하는 서포트 카드를, 다른 플레이어가 텍에 편성 가능해도 된다.

[0484] 또한, 상기 실시 형태에서는, 랭킹 대상의 순위 매김이 행해지는 게임과, 다른 플레이어의 게임 매체가 편성된 텍을 사용 가능한 게임이 동일한 경우에 대하여 설명하였다. 단, 랭킹 대상의 순위 매김이 행해지는 게임과, 다른 플레이어의 게임 매체가 편성된 텍을 사용 가능한 게임이 상이해도 된다.

[0485] 예를 들면, 팀 경기 게임에서 도출되는 스코어 등, 소정의 게임의 결과에 기초하여, 플레이어의 랭킹이 도출되고, 이 랭킹에서 소정 순위에 입상한 플레이어의 대표 캐릭터를, 육성 게임에서, 다른 플레이어가 텍에 편성 가능해도 된다.

[0486] 어쨌든, 소정의 게임의 결과(상기 실시 형태에서는 육성 게임)에 기초하여, 소정의 게임을 플레이한 플레이어 각각에 연동된 랭킹 대상(상기 실시 형태에서는 육성 캐릭터)이 순위 매김을 행하는 처리와, 랭킹 대상의 순위가 소정 순위(상기 실시 형태에서는 1~30 위)인 제1 플레이어에 연동된 게임 매체(상기 실시 형태에서는 육성 캐릭터)를, 제1 플레이어와 상이한 제2 플레이어가 텍에 편성 가능하게 하는 처리와, 게임 매체가 편성된 텍을 사용하여 게임(상기 실시 형태에서는 육성 게임)을 실행하는 처리가 실행 가능하면 된다.

[0487] 또한, 상기 실시 형태에서는, 플레이어에 대하여, 랭킹 대상의 순위에 기초하여 추출된 게임 매체(상기 실시 형태에서는 상위 입상 육성 캐릭터)와는 별도로, 해당 플레이어에 연동된 플레이어 정보(상기 실시 형태에서는 프렌드 정보 또는 플레이어 ID)에 기초하여 추출한 게임 매체(상기 실시 형태에서는 추출 육성 캐릭터)를, 텍에 편성 가능하게 하는 처리가 실행된다. 단, 상기 실시 형태에 있어서, 프렌드 등의 다른 플레이어의 대표 캐릭터를 텍에 편성 가능하게 하는 처리는 필수는 아니다.

[0488] 또한, 상기 실시 형태에서는, 랭킹 대상의 순위에 기초하여 추출된 게임 매체, 및 플레이어 정보에 기초하여 추출된 게임 매체 중 적어도 어느 하나에 대하여, 텍에 편성하기 위한 편성 조건이 설정된다. 그리고, 랭킹 대상의 순위에 기초하여 추출된 게임 매체와, 플레이어에 연동된 플레이어 정보에 기초하여 추출된 게임 매체는, 편성 조건의 설정 유무(상기 실시 형태에서는 사용 상한 회수), 또는, 설정되는 편성 조건(요구되는 게임 내 통화)이 서로 상이하다. 단, 상기 실시 형태에 있어서, 상위 입상 육성 캐릭터와, 추출 육성 캐릭터로, 설정되는 편성 조건이 완전히 동일해도 된다.

[0489] 또한, 상기 실시 형태에서는, 전시험 종목 공통으로, 1 개의 육성 캐릭터 랭킹, 및 1 개의 서포트 카드 랭킹이 도출되는 것으로 하였다. 단, 육성 캐릭터 랭킹 및 서포트 카드 랭킹은, 시험 종목마다 나누어 도출되어도 된다.

[0490] 또한, 상기 실시 형태에서는, 육성 게임에 대하여 설명하였으나, 상기 실시 형태에 따른 기술을 적용 가능한 게임 장르는 이에 한정되지 않고, 모든 게임 장르에 적용 가능하다.

[0491] 또한, 상기 실시 형태, 및 각종 변형예에 있어서의 처리를 실행하기 위한 정보 처리 프로그램은, 컴퓨터가 판독 가능한 비일시적 기억 매체에 저장되고, 기억 매체로서 제공되어도 된다. 또한, 이 기억 매체를 포함하는 게임 단말 장치가 제공되어도 된다. 또한, 상기 실시 형태, 및 각종 변형예는, 각 기능 및 플로우차트에 나타내는 단계를 실현하는 정보 처리 방법으로 해도 된다.

부호의 설명

[0492] 1 : 플레이어 단말

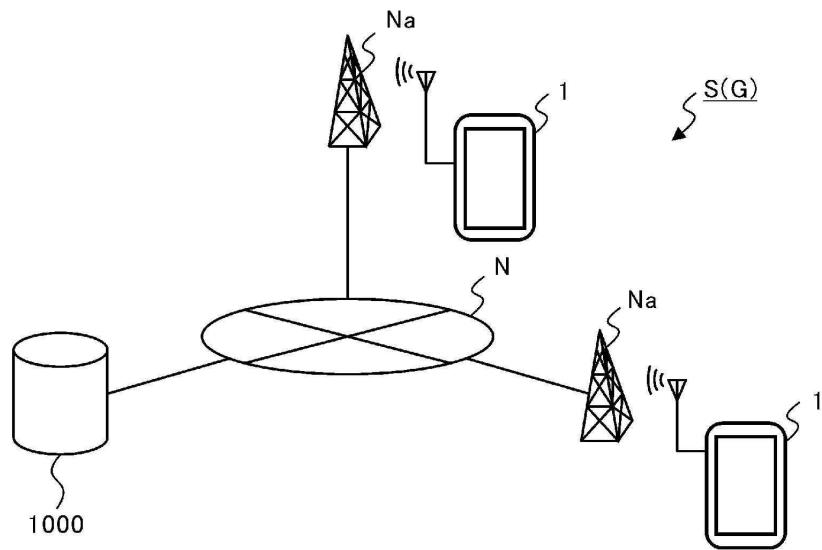
1000 : 서버

G : 게임 장치

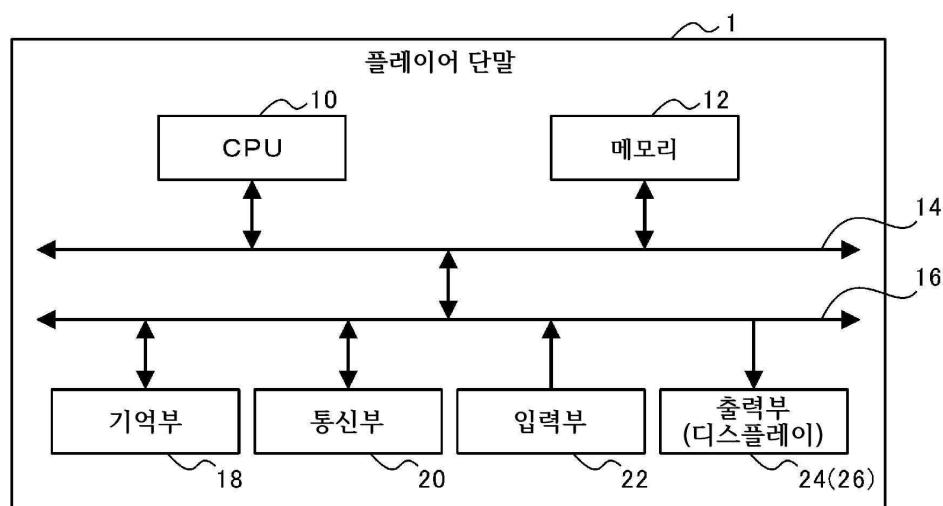
S : 정보 처리 시스템

도면

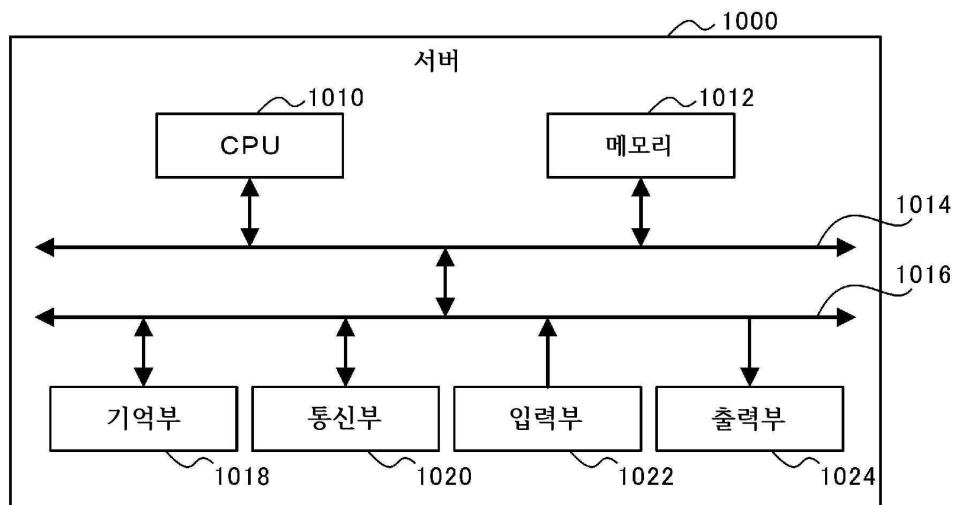
도면1



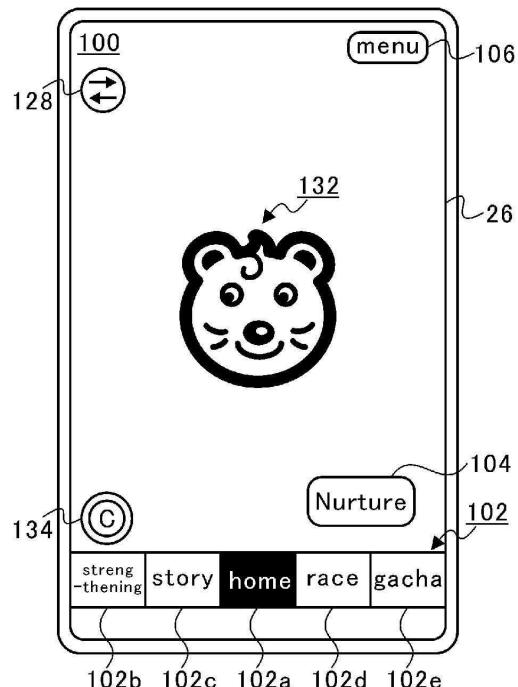
도면2a



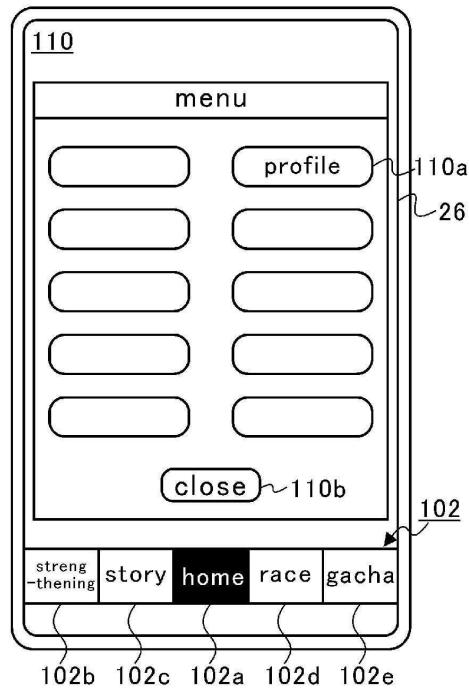
도면2b



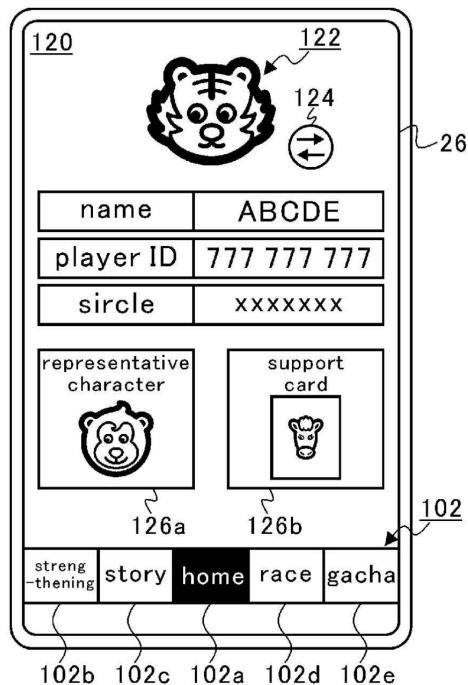
도면3a



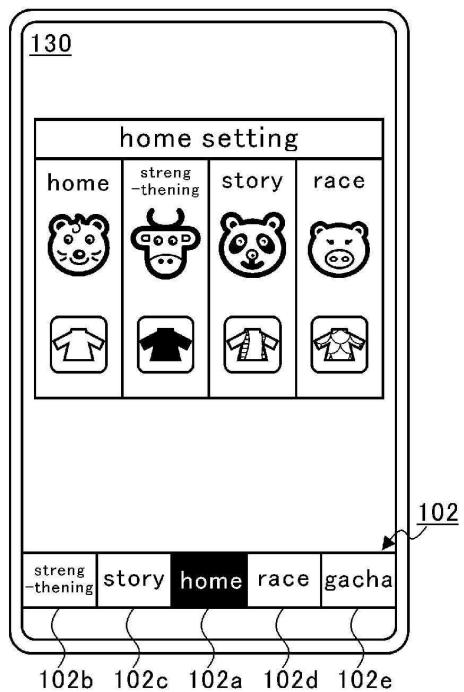
도면3b



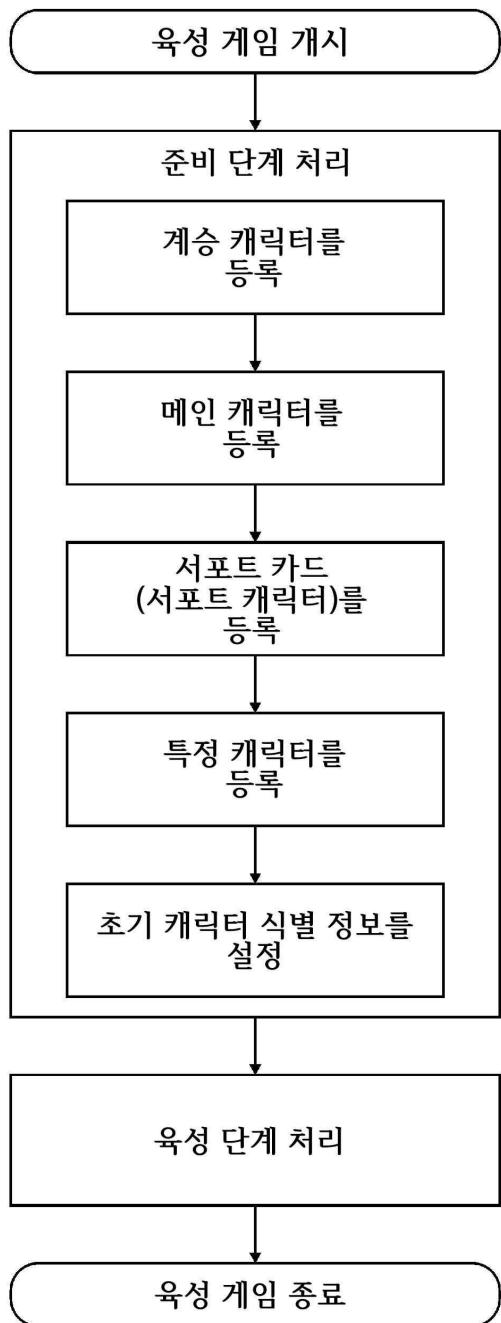
도면3c



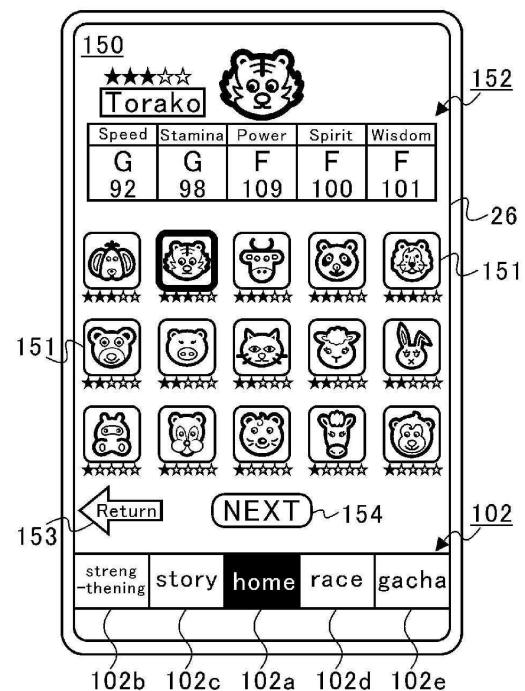
도면3d



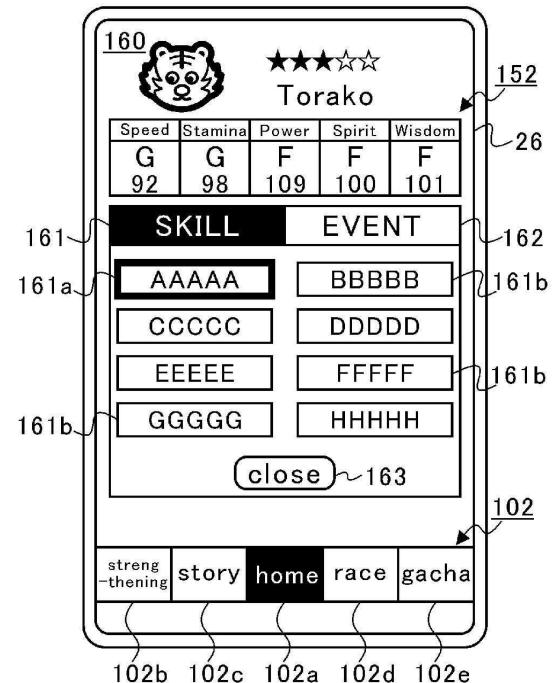
도면4



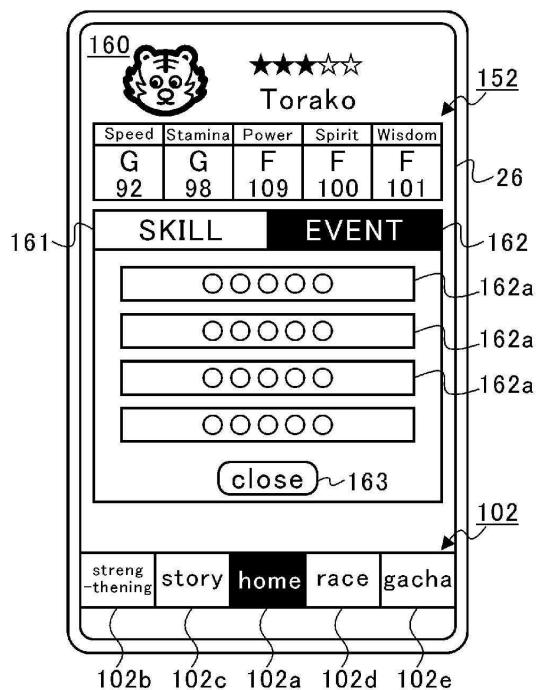
도면5a



도면5b



도면5c



도면6a

캐릭터 종별	능력 파라미터(초기값)				
	스피드	스태미너	파워	근성	영리함
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

도면6b

캐릭터 종별	적성 파라미터(초기값)									
	장 적성		거리 적성				각질 적성			
	잔디	더트	단	마일	중	장	도주	선행	선입	추입
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

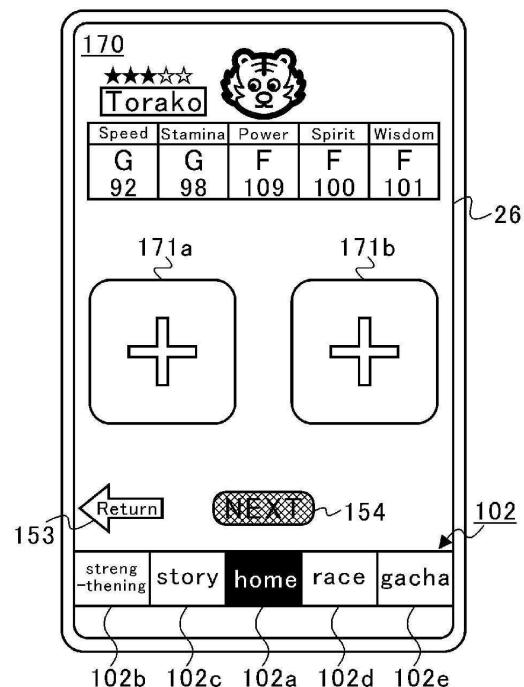
도면6c

캐릭터 종별	획득 완료 스킬 및 소지 스킬										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A						○	○	◎		○	
B			○	◎	○		○		○		
C	◎	○	○	○	○	○	○	○			
D					◎	○	○	○		○	
E					◎			○		○	

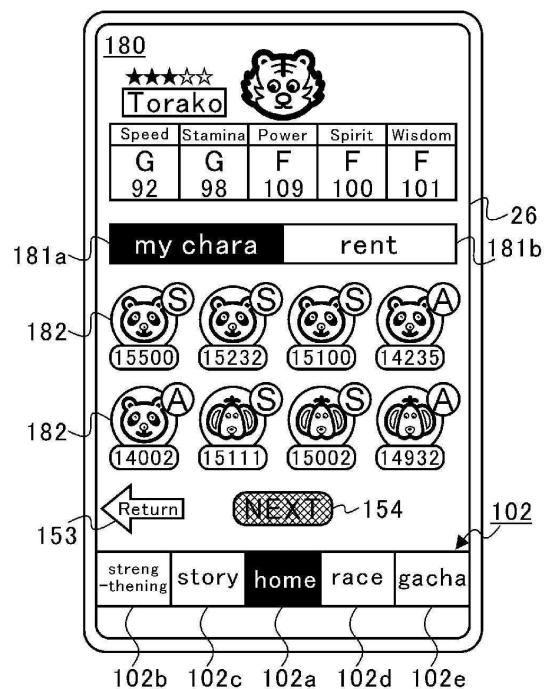
도면6d

캐릭터 종별	전용 이벤트										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A						○		○		○	
B			○				○				
C					○						
D						○		○	○		
E											○

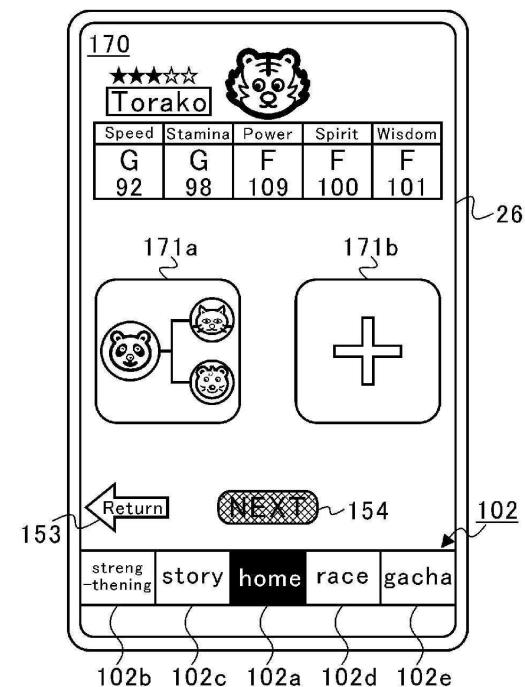
도면7a



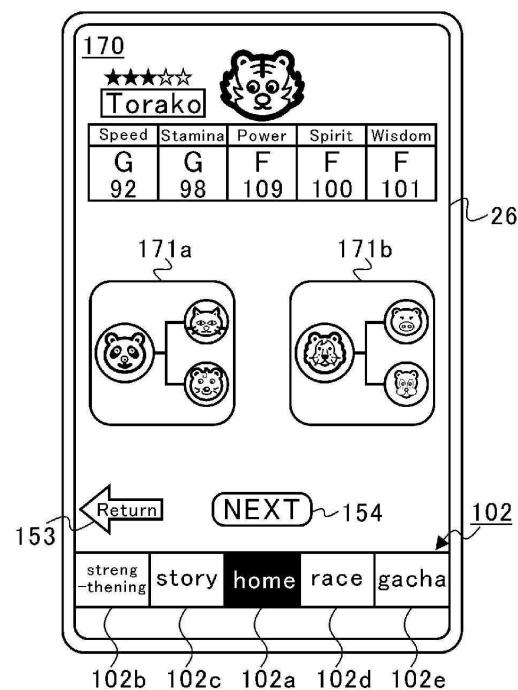
도면7b



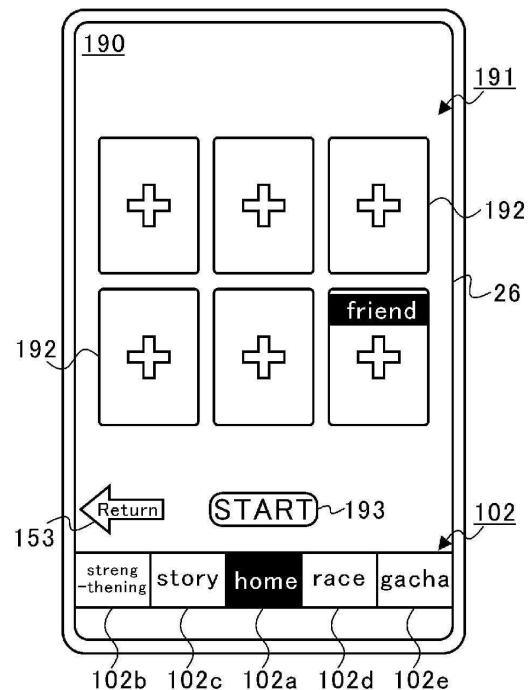
도면7c



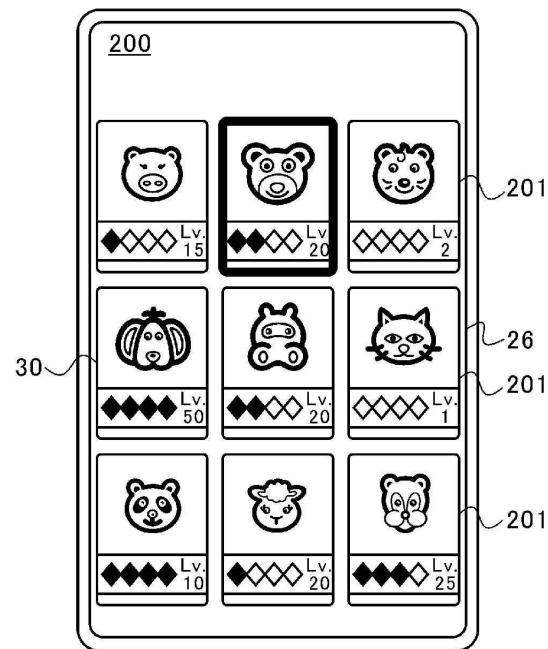
도면7d



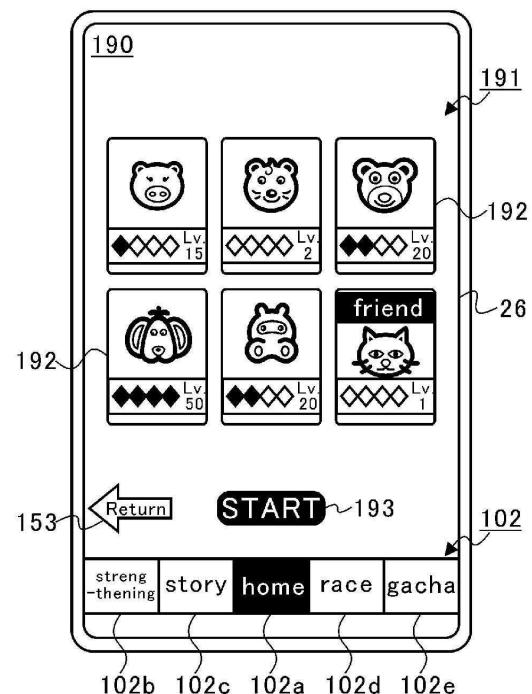
도면8a



도면8b



도면8c



도면9a

서포트 카드 종별	서포트 캐릭터	레어리티	레벨	득의 트레이닝
A1	캐릭터A	SSR	50	스피드
A2	캐릭터A	SR	45	스태미너
A3	캐릭터A	R	40	영리함
B1	캐릭터B	SR	1	파워
B2	캐릭터B	R	15	근성

도면9b

서포트 카드 종별	서포트 효과						
	대상 a	대상 b	대상 c	대상 d	대상 e	대상 f	대상 g
A1	+ 60%		+ 40%		+ 30%	+ 2pt	
A2	+ 50%	+ 40%					
A3	+ 40%			+ 25%		+ 1pt	
B1	+ 10%				+ 5%		+ 1pt
B2	+ 15%						+ 1pt

도면9c

서포트 카드 종별	소지 스킬										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A1			○			○	○			○	○
A2				○			○		○		
A3					○			○			
B1					○	○				○	○
B2								○			

도면9d

서포트 카드 종별	서포트 이벤트										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A1			○				○			○	○
A2				○		○	○				
A3					○						
B1		○			○	○					
B2								○			

도면10

캐릭터 종별	캐릭터 식별 정보				
	메인 캐릭터	서포트 캐릭터	특정 캐릭터	팀 멤버	서브 멤버
캐릭터A					○
캐릭터B					○
캐릭터C	○			○	
캐릭터D					○
캐릭터E		○		○	
캐릭터F			○	○	
캐릭터G					○
캐릭터H					○
캐릭터I		○		○	
캐릭터J			○	○	
캐릭터K					○
캐릭터L		○		○	
캐릭터M		○		○	
캐릭터N			○	○	
캐릭터P					○
캐릭터Q		○		○	
캐릭터R			○	○	
캐릭터S					○
캐릭터T	○			○	
캐릭터U					○
캐릭터V					○
캐릭터W					○
캐릭터X					○
캐릭터Y					○
캐릭터Z					○

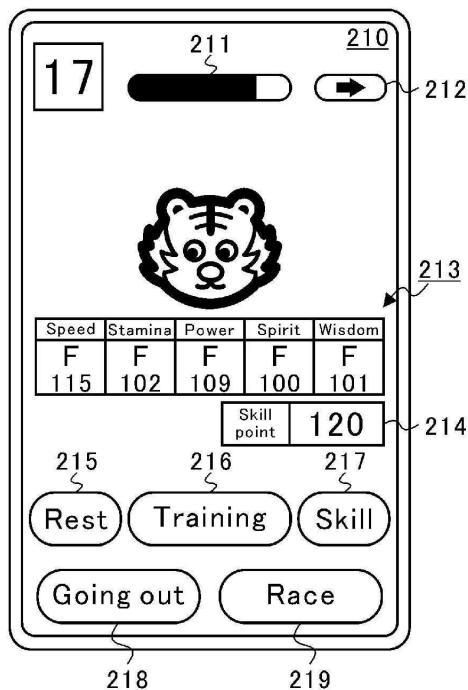
도면11

캐릭터 종별	캐릭터 식별 정보				
	메인 캐릭터	서포트 캐릭터	특정 캐릭터	팀 멤버	서브 멤버
캐릭터A					○
캐릭터B					○
캐릭터C					○
캐릭터D					○
캐릭터E		○		○	
캐릭터F	○		○	○	
캐릭터G					○
캐릭터H					○
캐릭터I					○
캐릭터J		○	○	○	
캐릭터K					○
캐릭터L		○		○	
캐릭터M		○		○	
캐릭터N			○	○	
캐릭터P					○
캐릭터Q		○		○	
캐릭터R			○	○	
캐릭터S					○
캐릭터T		○		○	
캐릭터U					○
캐릭터V					○
캐릭터W					○
캐릭터X					○
캐릭터Y					○
캐릭터Z					○

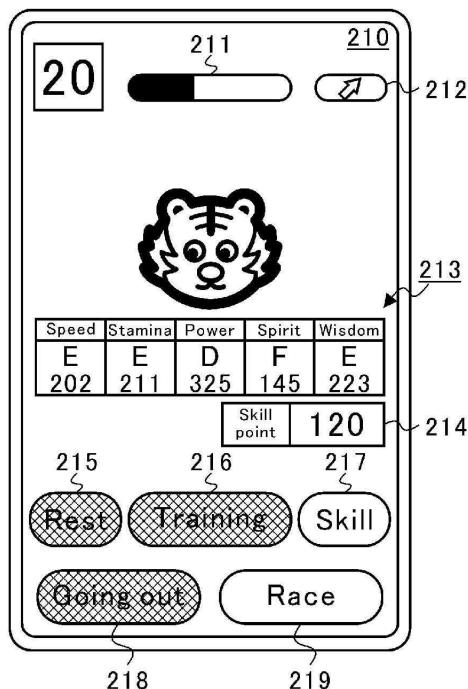
도면12

턴 수	선택 항목				스킬 획득
	Rest	Training	Going Out	Race	
제 1턴	○	○	○	○	
제 2턴	○	○	○	○	
제 3턴	○	○	○	○	
제 4턴	○	○	○	○	
제 5턴	○	○	○	○	
제 6턴	○	○	○	○	
제 7턴	○	○	○	○	
제 8턴	○	○	○	○	
제 9턴	○	○	○	○	
제 10턴	○	○	○	○	
제 11턴	○	○	○	○	
제 12턴	○	○	○	○	
제 13턴	○	○	○	○	
제 14턴	○	○	○	○	
제 15턴	○	○	○	○	
제 16턴	○	○	○	○	
제 17턴	○	○	○	○	
제 18턴	○	○	○	○	
제 19턴	○	○	○	○	
제 20턴	X	X	X	○	
제 21턴	○	○	○	○	
제 22턴	○	○	○	○	
제 23턴	○	○	○	○	
제 24턴	○	○	○	○	
제 25턴	○	○	○	○	
제 26턴	○	○	○	○	
제 27턴	○	○	○	○	
제 28턴	○	○	○	○	
제 29턴	○	○	○	○	
제 30턴	X	X	X	○	
제 31턴	○	○	○	○	
제 32턴	○	○	○	○	
제 33턴	○	○	○	○	
제 34턴	○	○	○	○	
제 35턴	X	X	X	○	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
제 57턴	X	X	X	○	
제 58턴	○	○	○	○	
제 59턴	X	X	X	○	
제 60턴	○	○	○	○	

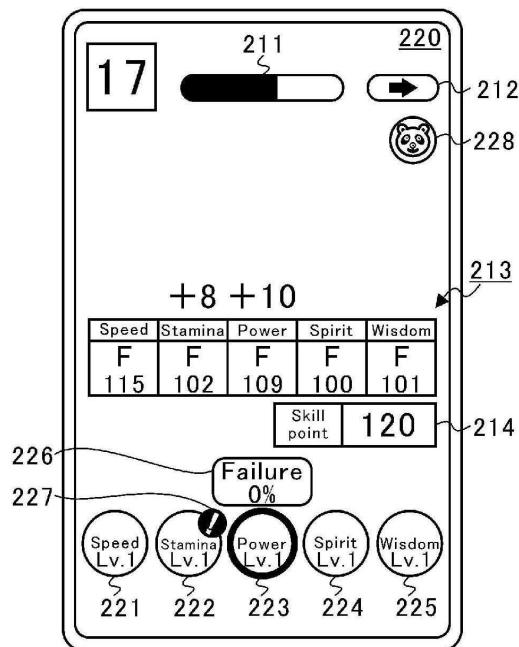
도면13a



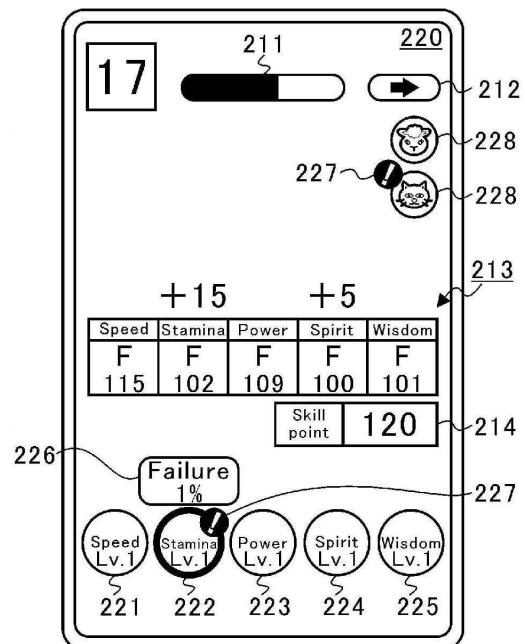
도면13b



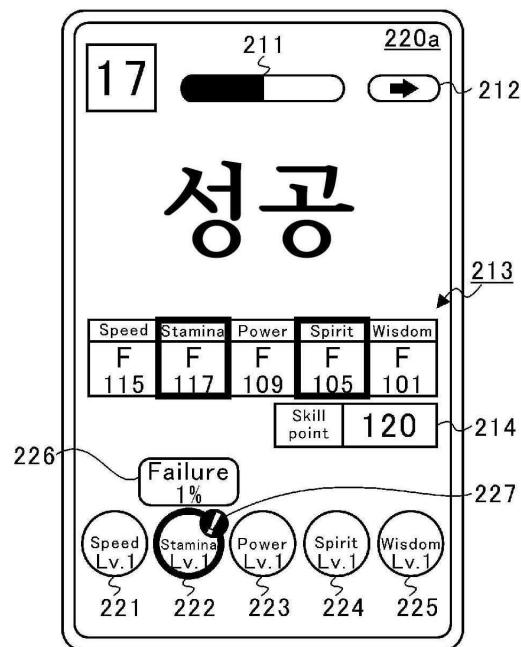
도면14a



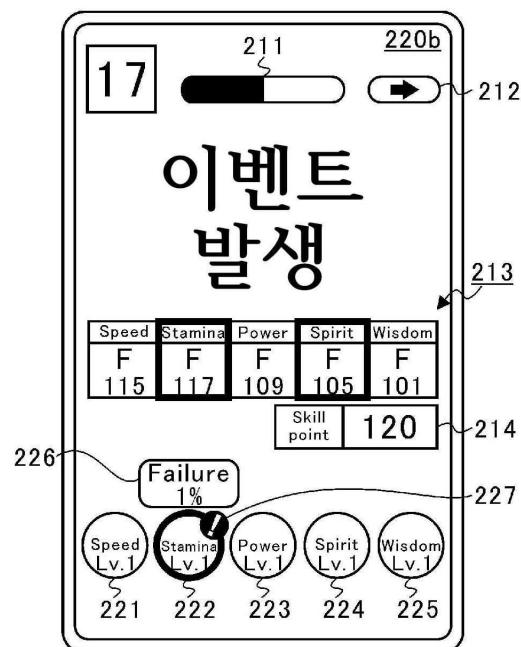
도면14b



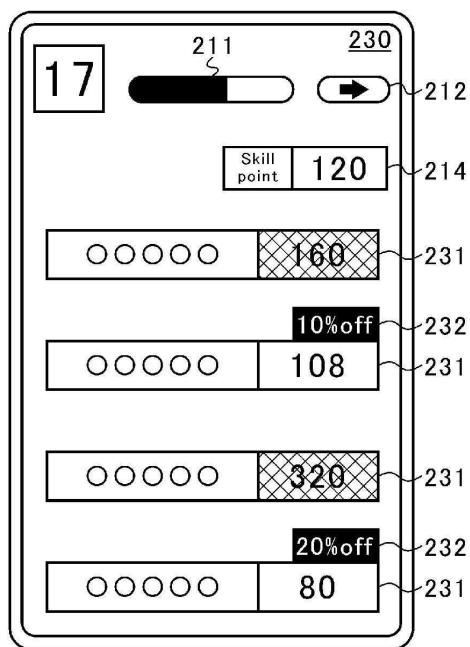
도면14c



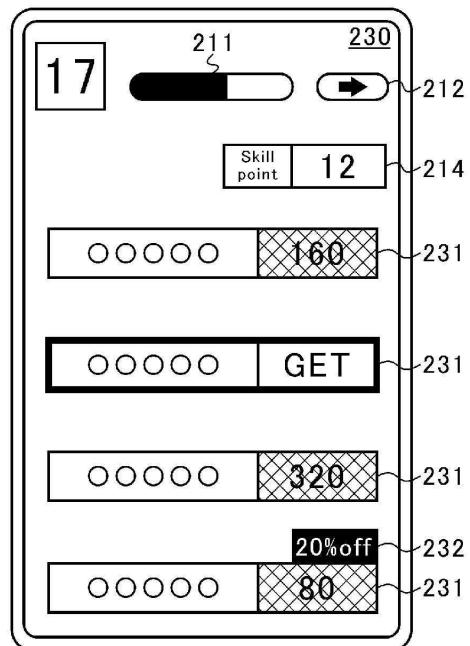
도면14d



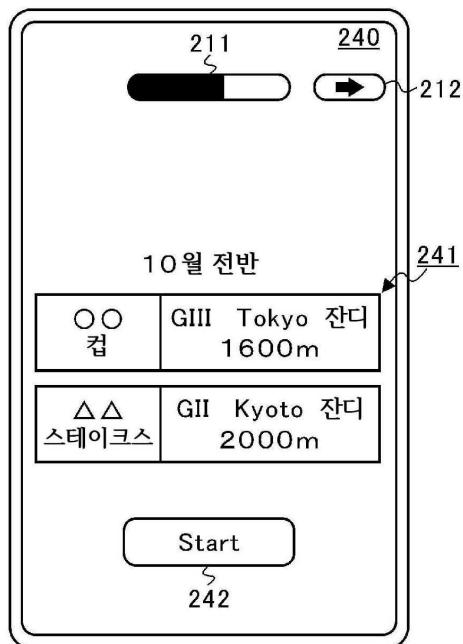
도면 15a



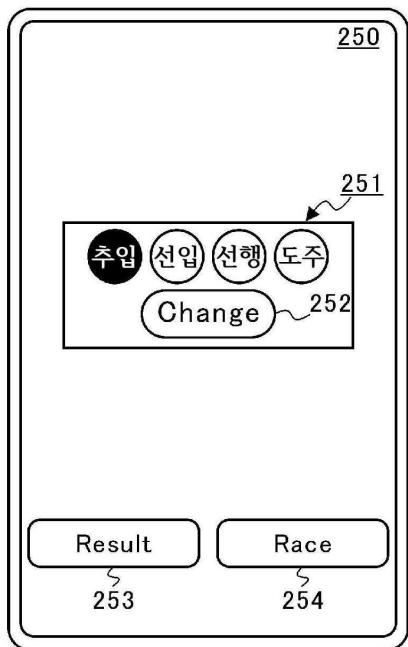
도면 15b



도면16a



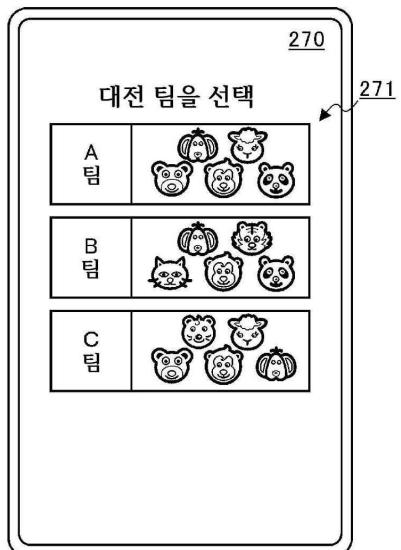
도면16b



도면16c



도면17a



도면17b



도면17c



도면17d



도면18a



도면18b



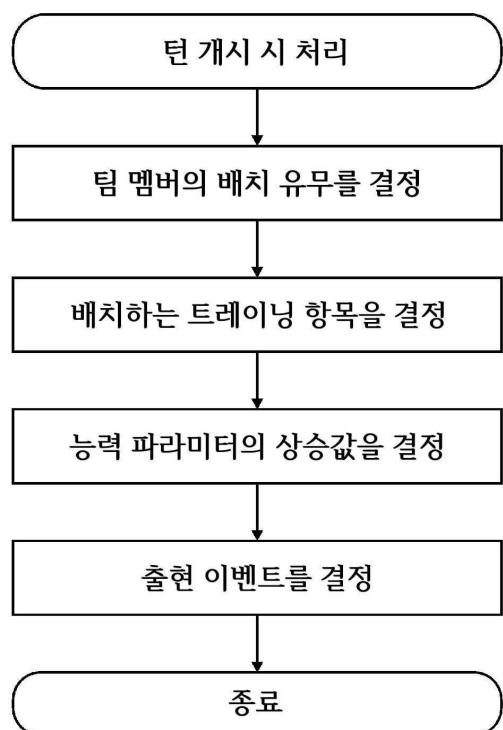
도면18c



도면18d



도면19



도면20

캐릭터 식별 정보		배치 유무	
서포트 캐릭터	특정 캐릭터	배치 함	배치 하지 않음
○	○	80%	20%
—	○	60%	40%
○	—	40%	60%
—	—	10%	90%

도면21a

팀 랭킹	트레이닝 레벨				
	스피드	스태미너	파워	근성	영리함
~100	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1
99~60	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2
59~30	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3
29~10	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4
9~1	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5

도면21b

트레이닝 레벨	상승 고정값(스피드)				
	스피드	스태미너	파워	근성	영리함
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

도면21c

트레이닝 레벨	상승 고정값(파워)				
	스피드	스태미너	파워	근성	영리함
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

도면21d

캐릭터 식별 정보		보너스 가산율		
서포트 캐릭터	특정 캐릭터	없음	10% UP	20% UP
○	○	50%	0%	50%
○	—	50%	50%	0%
—	○	50%	50%	0%
—	—	80%	20%	0%

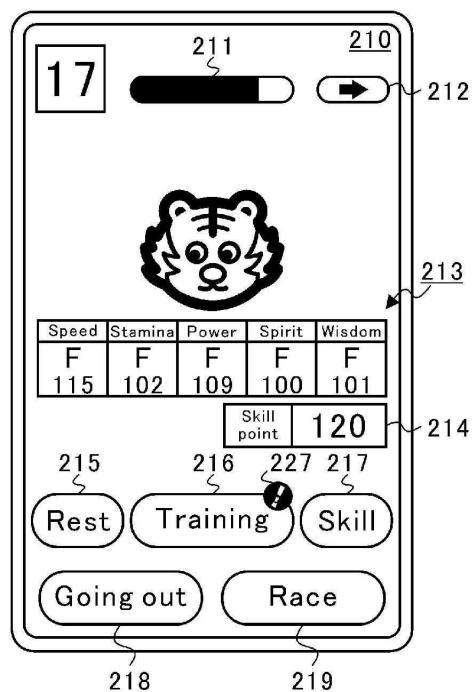
도면22

이벤트 종별	이벤트 분류				
	힌트	능력	적성	스토리	특훈
시나리오 이벤트	○	○	○	○	—
메인 캐릭터의 전용 이벤트	○	○	—	—	—
서포트 이벤트	○	○	—	—	—
팀 멤버 이벤트	—	—	—	○	○

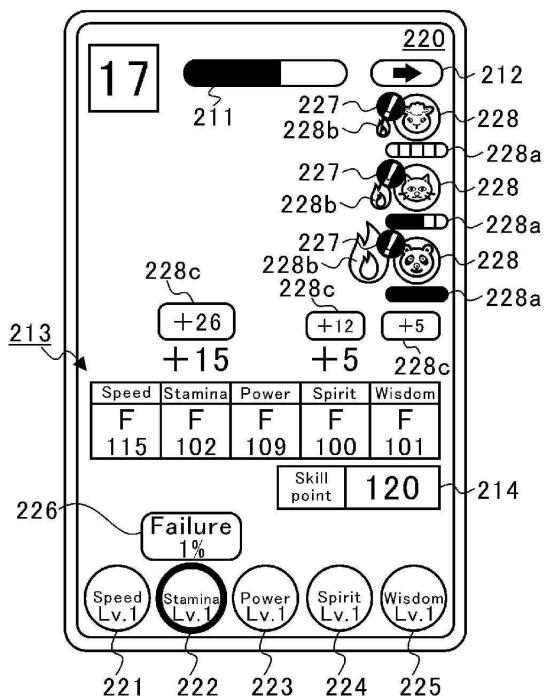
도면23

턴 수	시나리오 이벤트	전용 이벤트	서포트 이벤트	팀 멤버 이벤트
제 1턴	0001	—	—	—
제 2턴	—	1001	추첨	추첨
제 3턴	—	추첨	추첨	추첨
제 4턴	0002	추첨	추첨	교체 있음
제 5턴	0003	추첨	추첨	교체 있음
제 6턴	0004	추첨	추첨	교체 있음
제 7턴	0005	추첨	추첨	교체 있음
제 8턴	—	1002	추첨	추첨
제 9턴	—	추첨	추첨	추첨
제 10턴	0006	—	—	—
제 11턴	—	추첨	추첨	추첨
제 12턴	추첨	추첨	추첨	추첨
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

도면24a



도면24b



도면25a

반파라미터의 값	특훈 이벤트 실행 유무	
	실행	비실행
0~19	20%	80%
20~39	22%	78%
40~59	24%	76%
60~79	26%	74%
80~99	28%	72%
100	30%	70%

도면25b

특별 아이콘	성공 발생 시					대성공 발생 후	
	특훈 이벤트 실행 완료 회수						
	0회	1회	2회	3회	4회		
특별 아이콘	🔥	🔥	🔥	🔥	🔥	🔥 a	

도면25c

상승 파라미터	0~19	20~39	40~
보너스 아이콘	+○○	+○○	+○○

도면26a

실시 트레이닝	인수	보너스 고정값(메인 캐릭터)					
		스피드	스태미너	파워	근성	영리함	스킬P
스피드	1						
	2					+5	
	3	+6		+2			+5
	4	+8		+4			+7
	5	+10		+6			+9
스태미너	1						
	2					+5	
	3		+6		+2		+5
	4		+8		+4		+7
	5		+10		+6		+9
파워	1						
	2					+5	
	3		+2	+6			+5
	4		+4	+8			+7
	5		+6	+10			+9
근성	1						
	2					+5	
	3		+1	+1	+6		+5
	4		+2	+2	+8		+7
	5		+3	+3	+10		+9
영리함	1						
	2					+5	
	3	+2				+6	+5
	4	+4				+8	+7
	5	+6				+10	+9

도면26b

득의 트레이닝	보너스 가산값(메인 캐릭터)					
	스피드	스태미너	파워	근성	영리함	스킬P
스피드	+20		+10			
스태미너		+20		+10		
파워		+10	+20			
근성	+5		+5	+20		
영리함					+20	+10

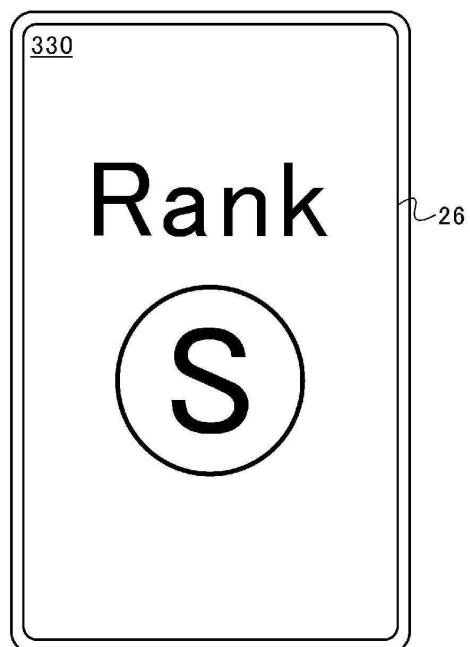
도면27a

실행 트레이닝	고정 상승값(특훈 대상)				
	스피드	스태미너	파워	근성	영리함
스피드	+50~70	+10~20	+30~40	+10~20	+10~20
스태미너	+10~20	+50~70	+10~20	+30~40	+10~20
파워	+10~20	+30~40	+50~70	+10~20	+10~20
근성	+20~30	+10~20	+20~30	+50~70	+10~20
영리함	+30~40	+10~20	+10~20	+10~20	+50~70

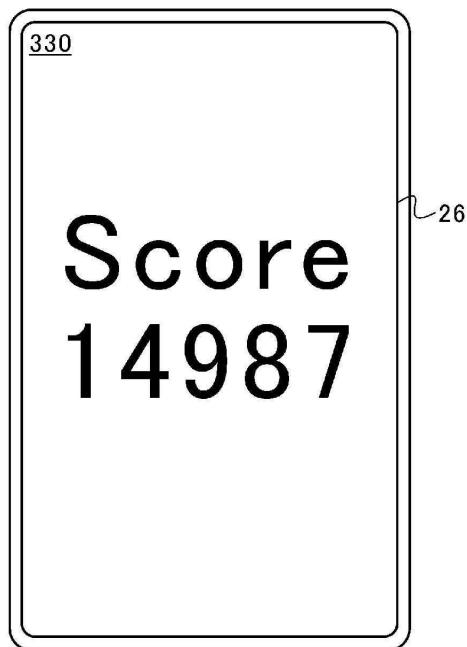
도면27b

득의 트레이닝	보너스 상승값(특훈 대상)				
	스피드	스태미너	파워	근성	영리함
스피드	+180	+50	+140	+50	+50
스태미너	+50	+180	+100	+50	+50
파워	+50	+140	+180	+50	+50
근성	+90	+50	+90	+180	+50
영리함	+140	+50	+50	+50	+180

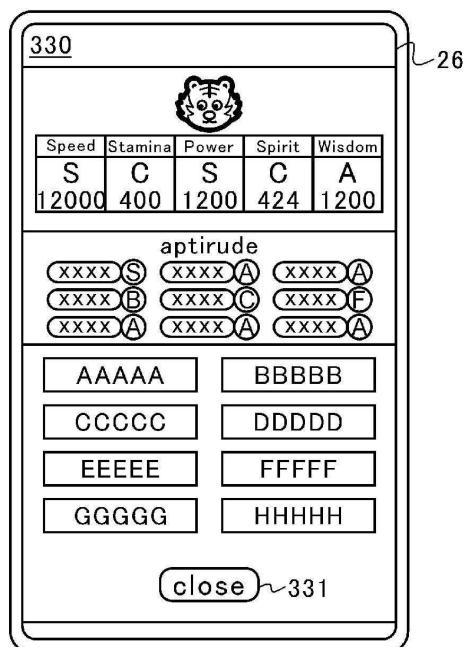
도면28a



도면28b



도면28c



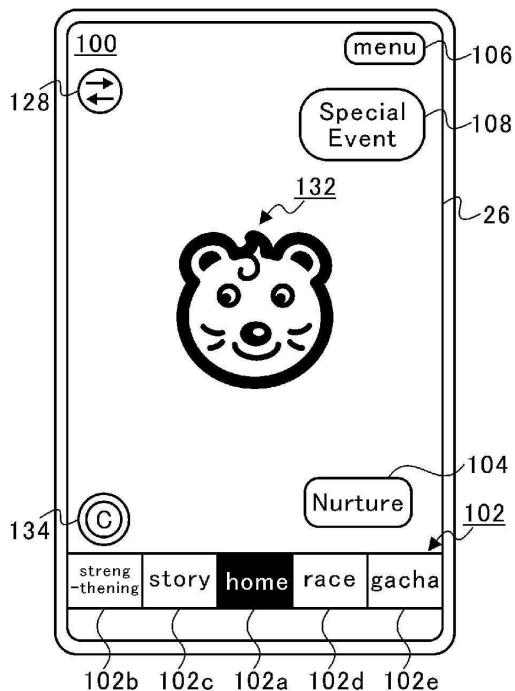
도면29a

시험 번호	시험 적성	성적	해방 조건
No.1	단거리	우·양·가	—
No.2	마일	우·양·가	No.1에서 가이상
No.3	중거리	우·양·가	No.2에서 가이상
No.4	장거리	우·양·가	No.3에서 가이상
No.5	더트	우·양·가	No.4에서 가이상
No.6	엑스트라	우·양·가	No.5에서 가이상
No.7	프리	우·양·가	No.6에서 가이상

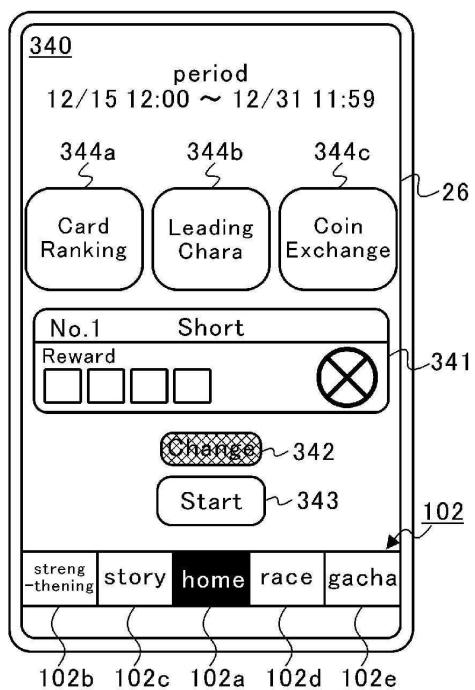
도면29b

시험 번호	시험 포인트와 성적		
	가	양	우
No.1	3000~3999	4000~4999	5000~
No.2	6000~6999	7000~7999	8000~
No.3	9000~9999	10000~10999	11000~
No.4	12000~12999	13000~13999	14000~
No.5	15000~16999	17000~18999	19000~
No.6	20000~23999	24000~27999	28000~
No.7	30000~32999	33000~35999	36000~

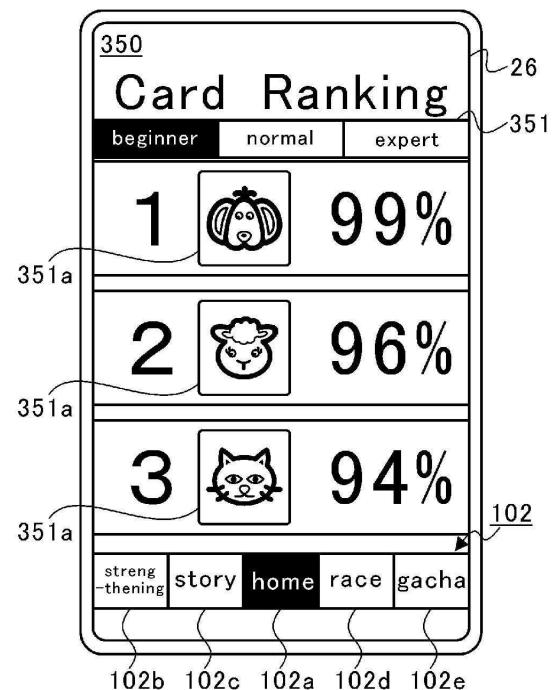
도면30a



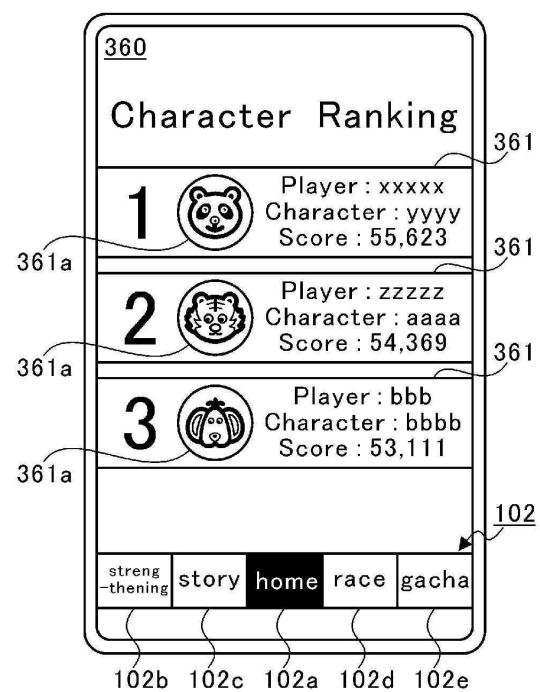
도면30b



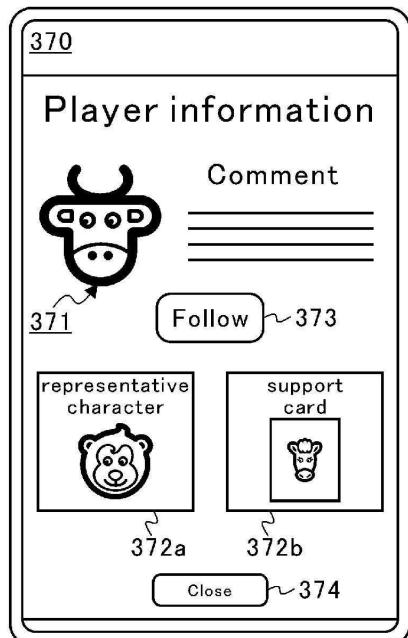
도면30c



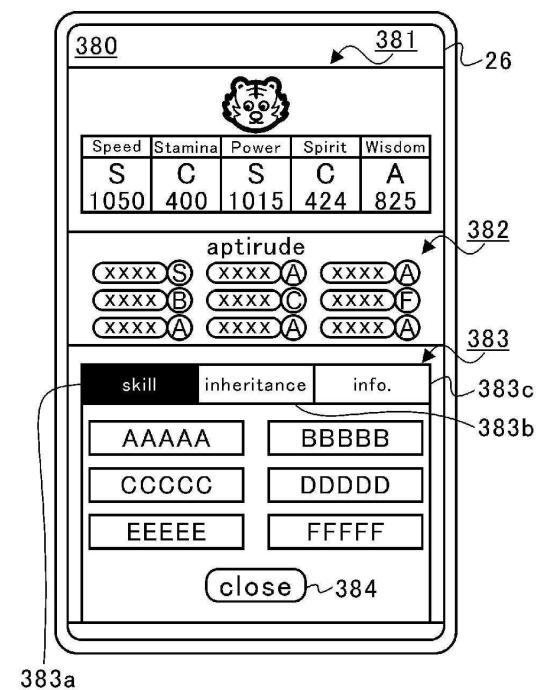
도면30d



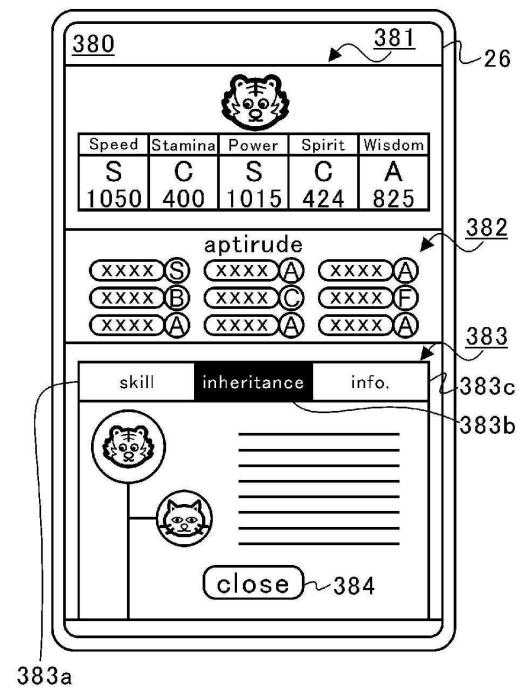
도면31



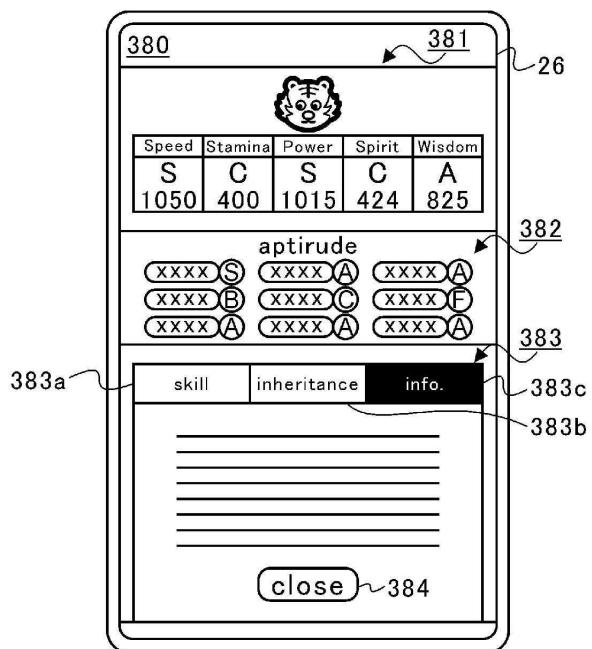
도면32a



도면32b



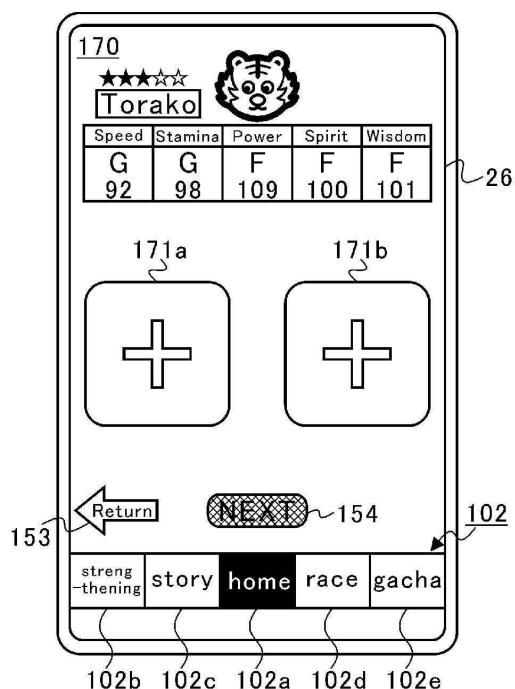
도면32c



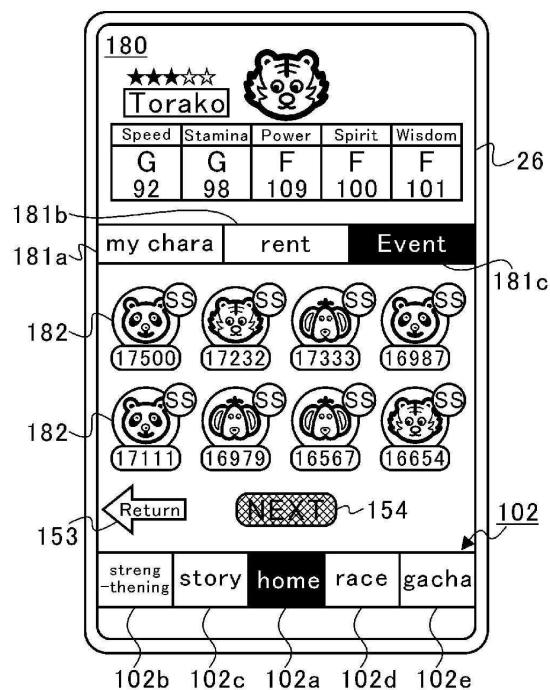
도면33



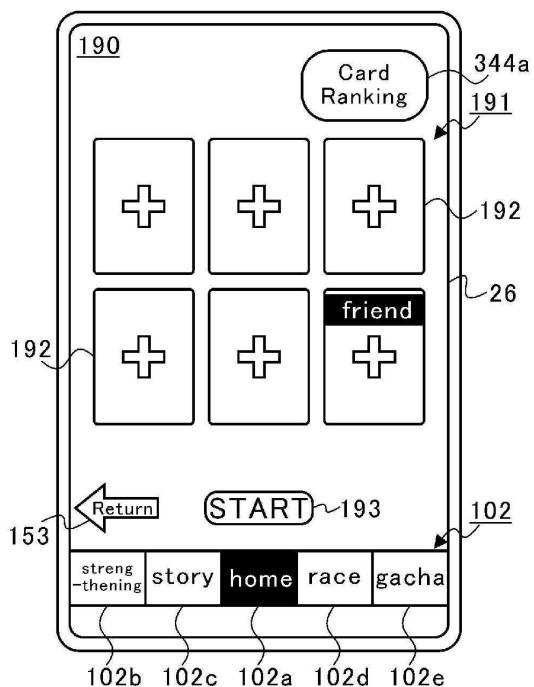
도면34a



도면34b



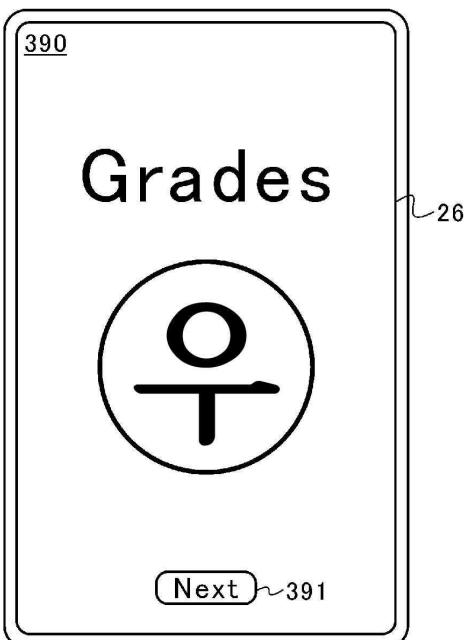
도면35



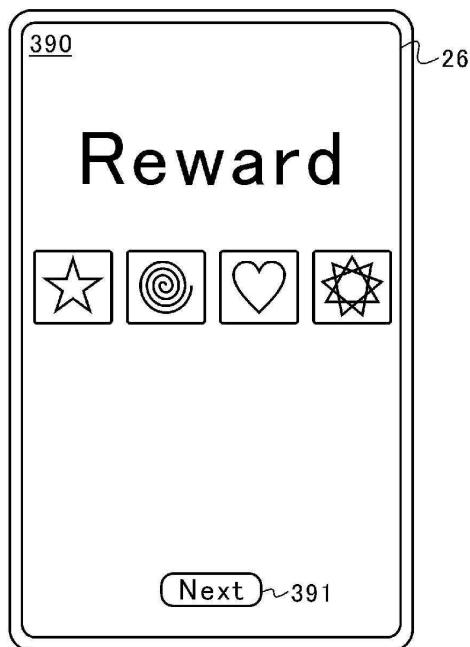
도면36a

390	26
Score	+14,343
A bonus	+2,000
B bonus	+1,000
C bonus	+15,000
D bonus	+500
Total point	32,843

도면36b



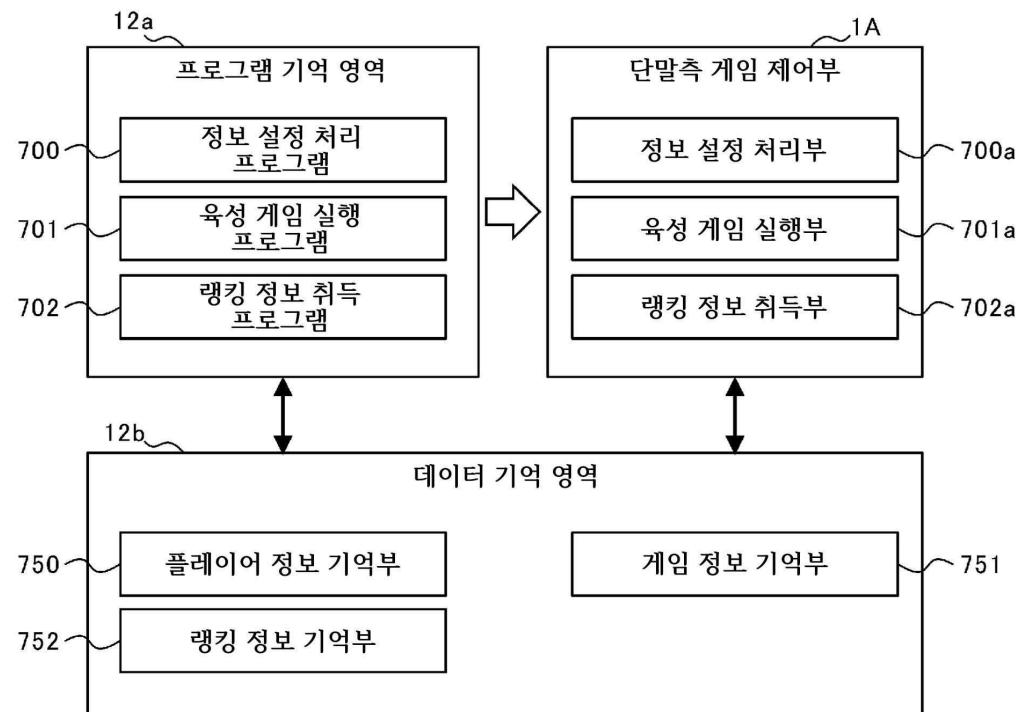
도면36c



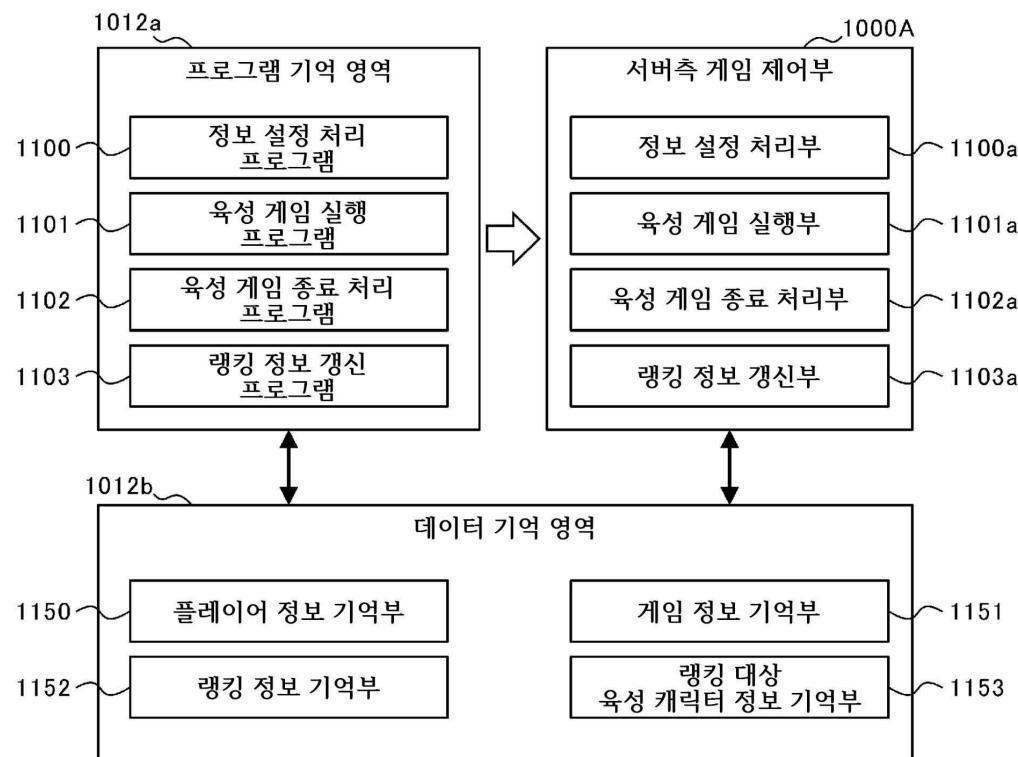
도면36d



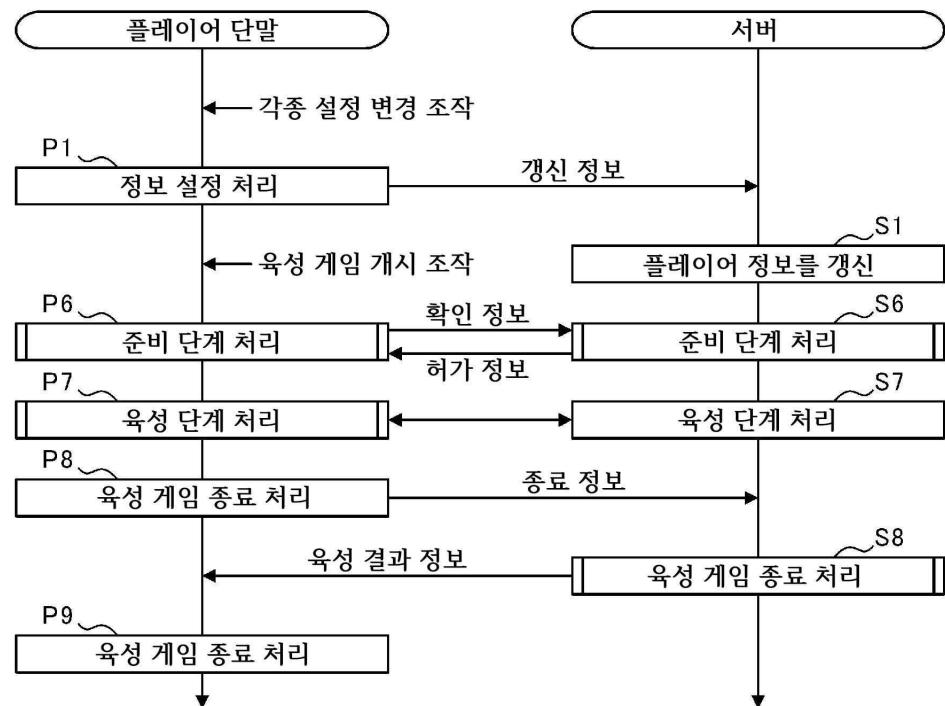
도면37



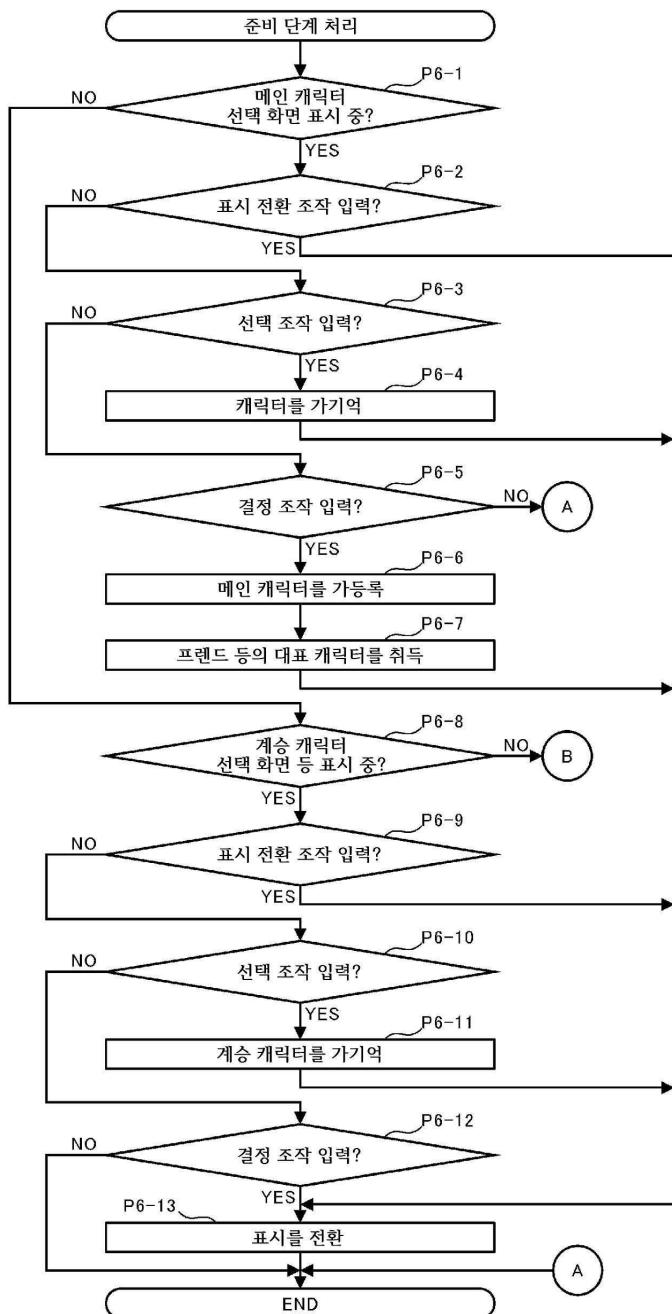
도면38



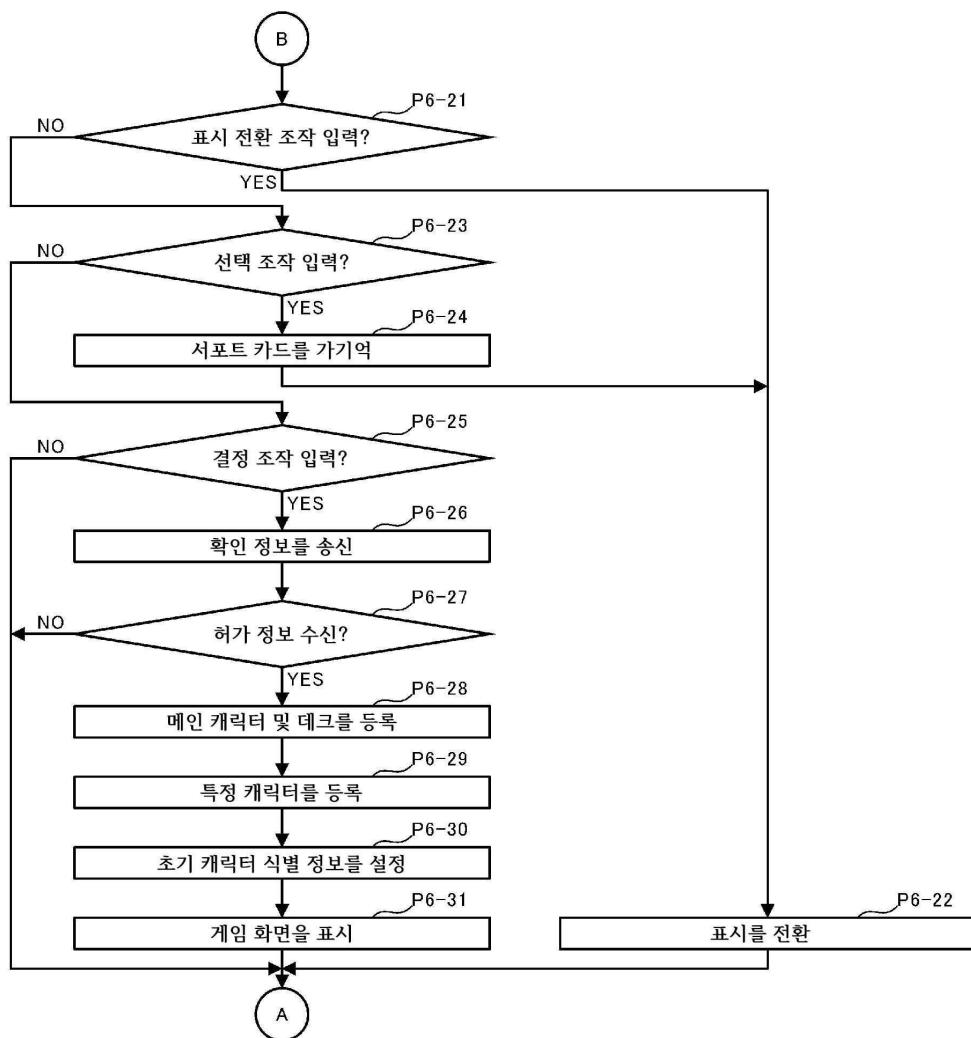
도면39



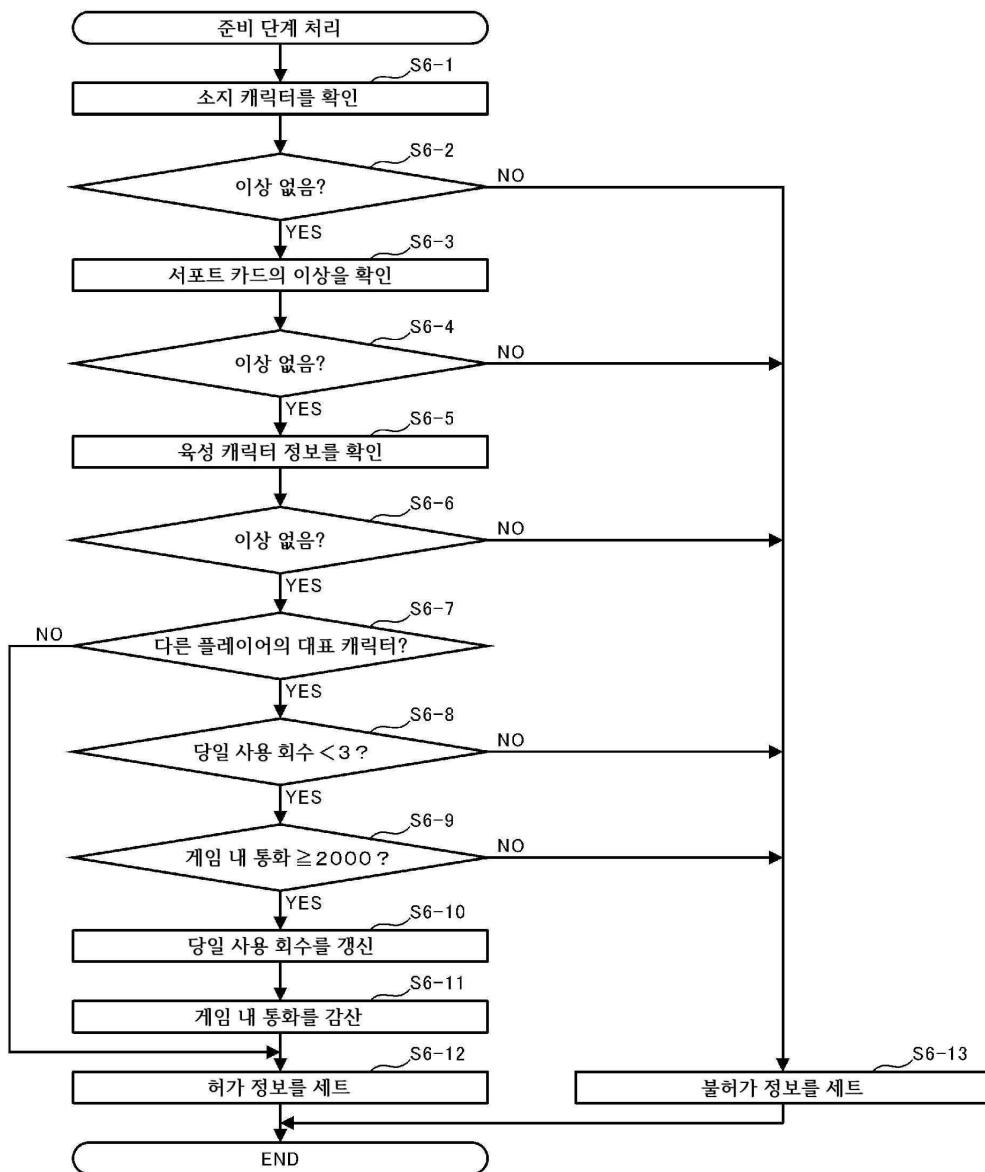
도면40



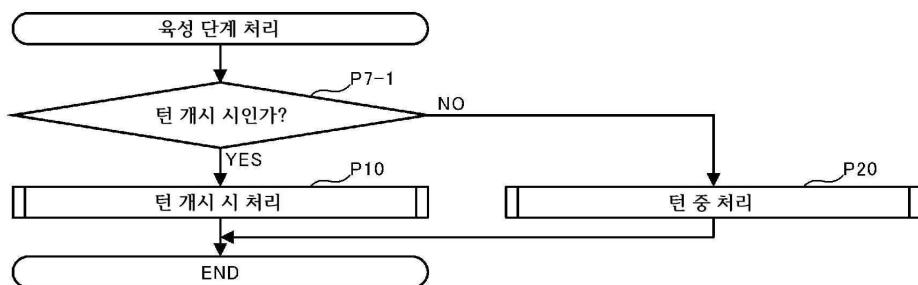
도면41

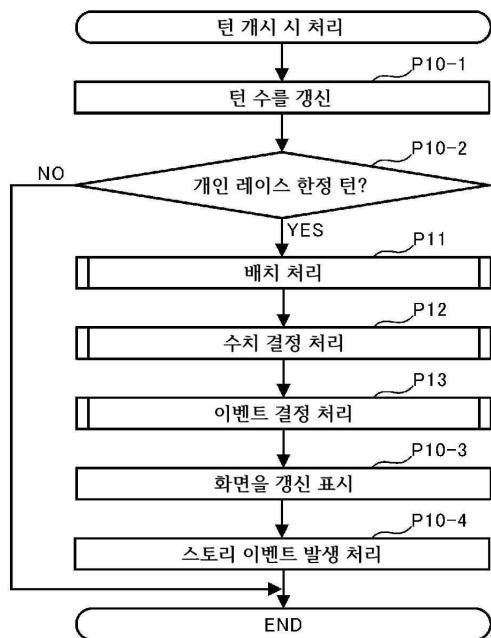
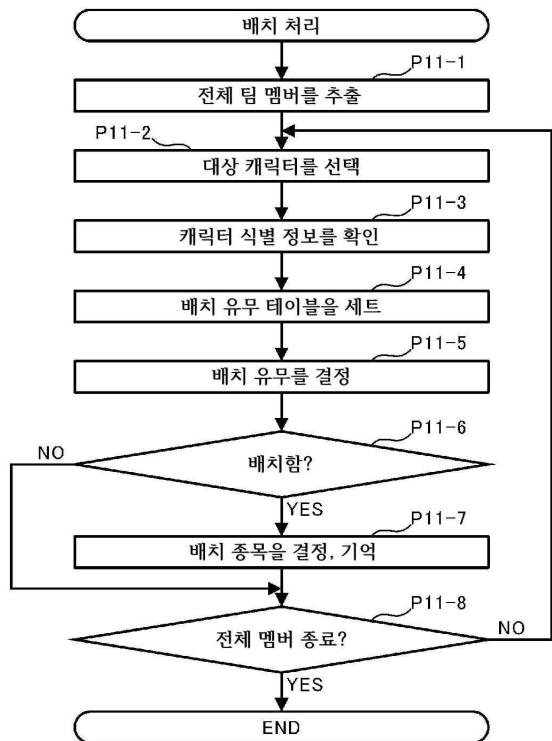


도면42

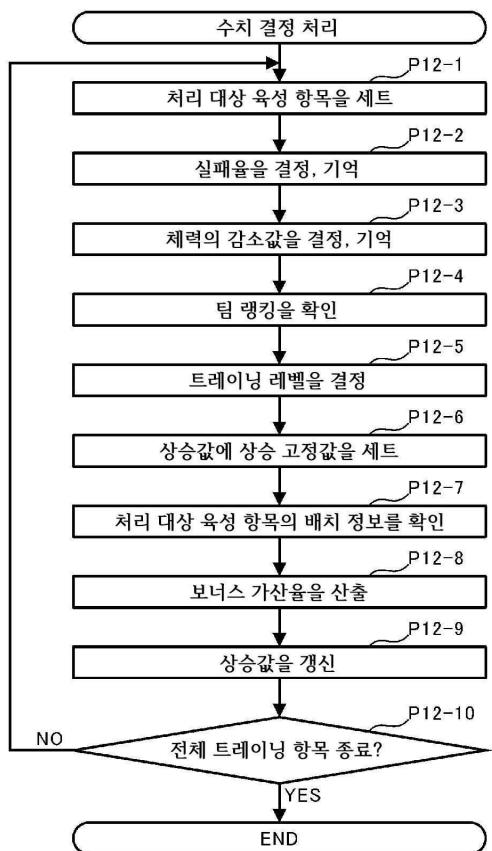


도면43

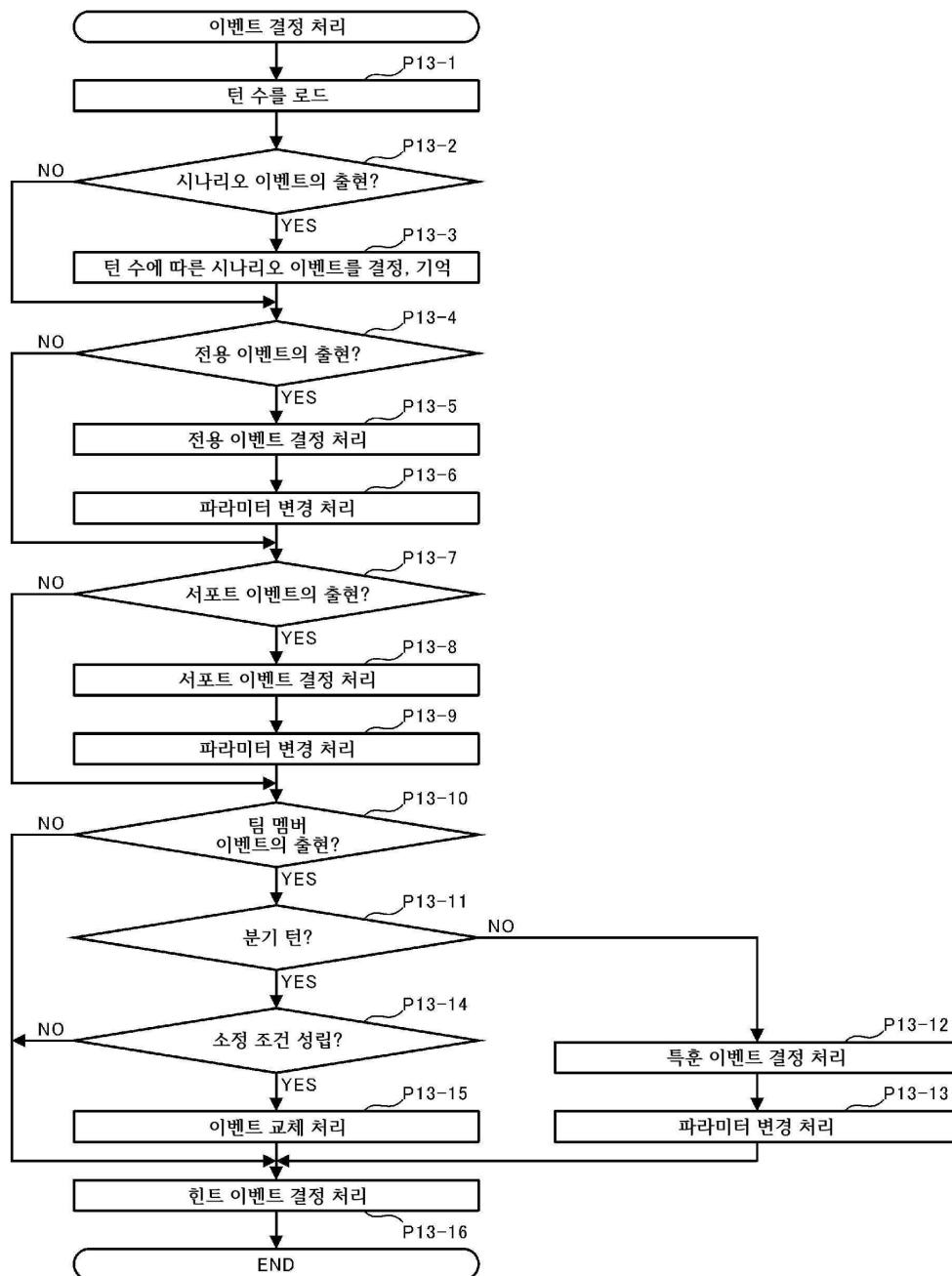


도면44**도면45**

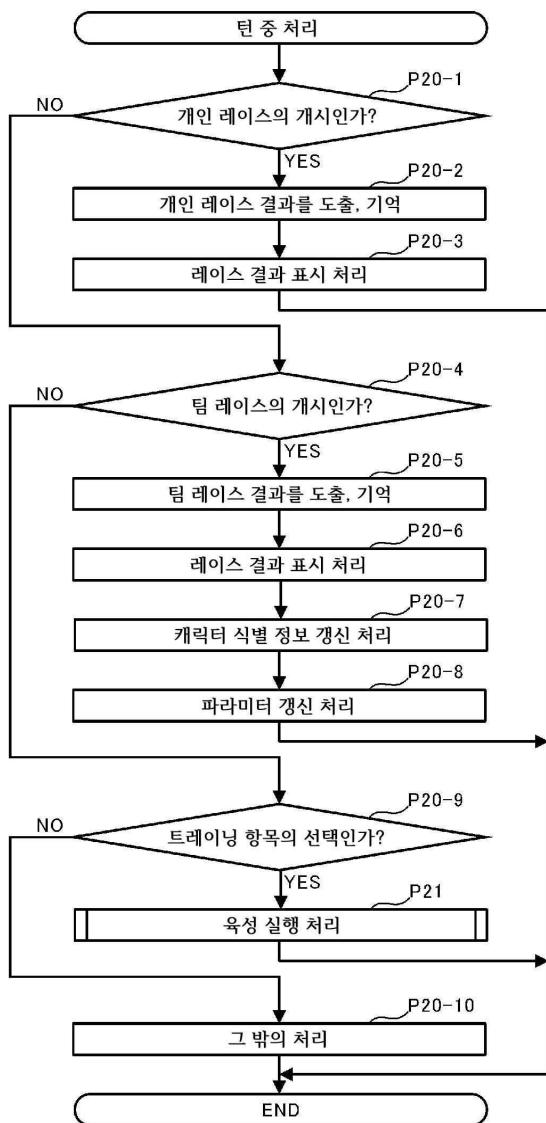
도면46



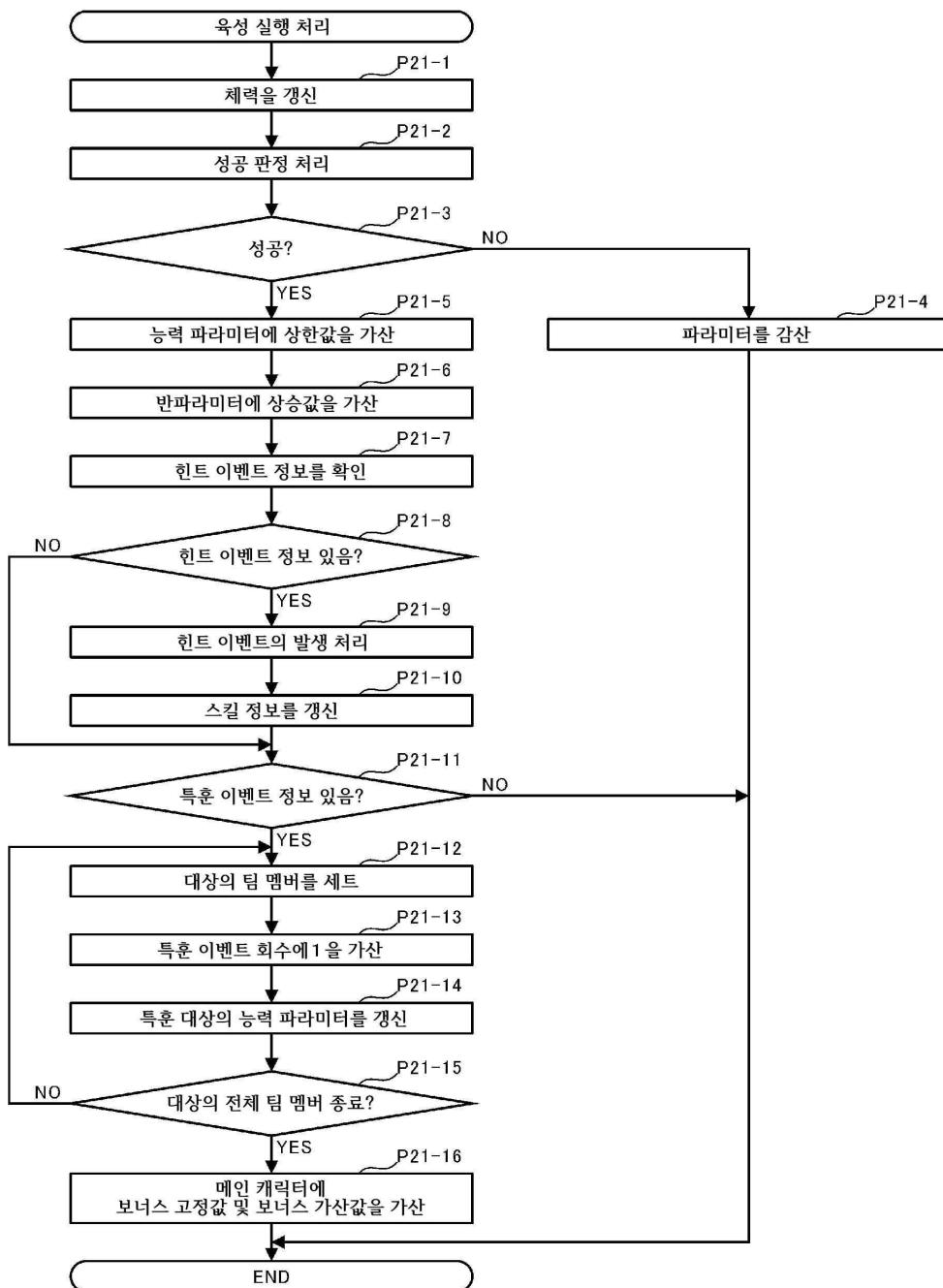
도면47



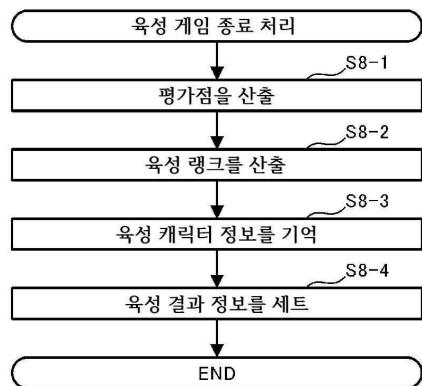
도면48



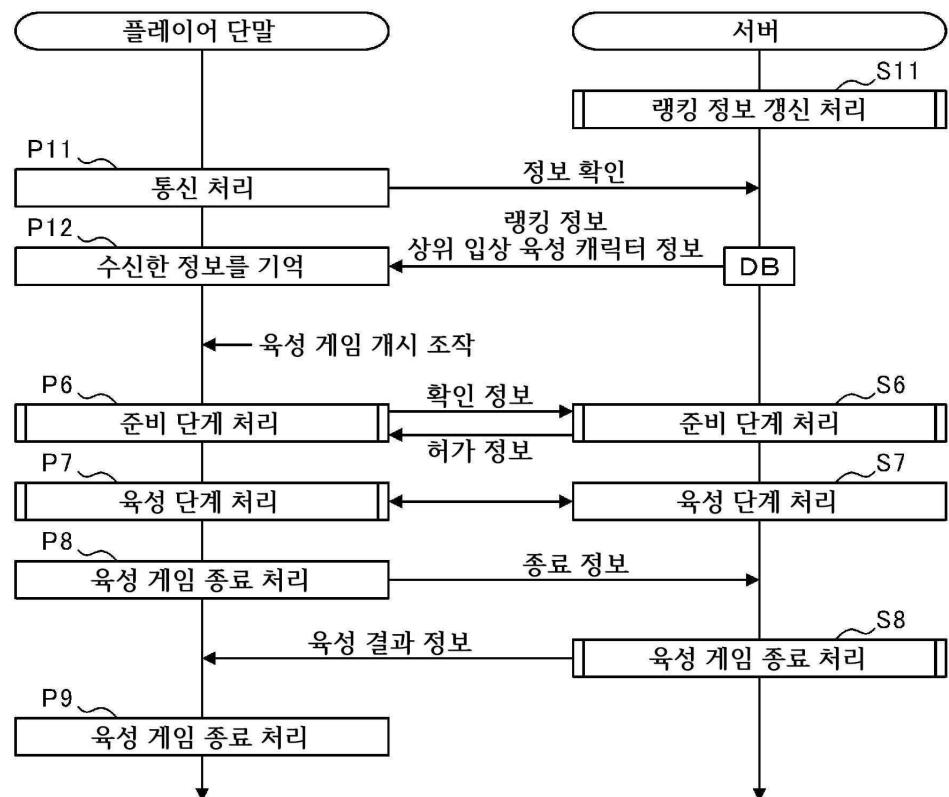
도면49



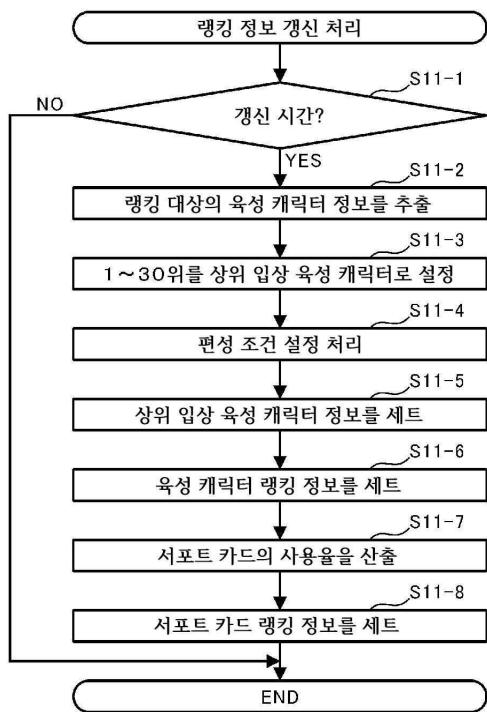
도면50



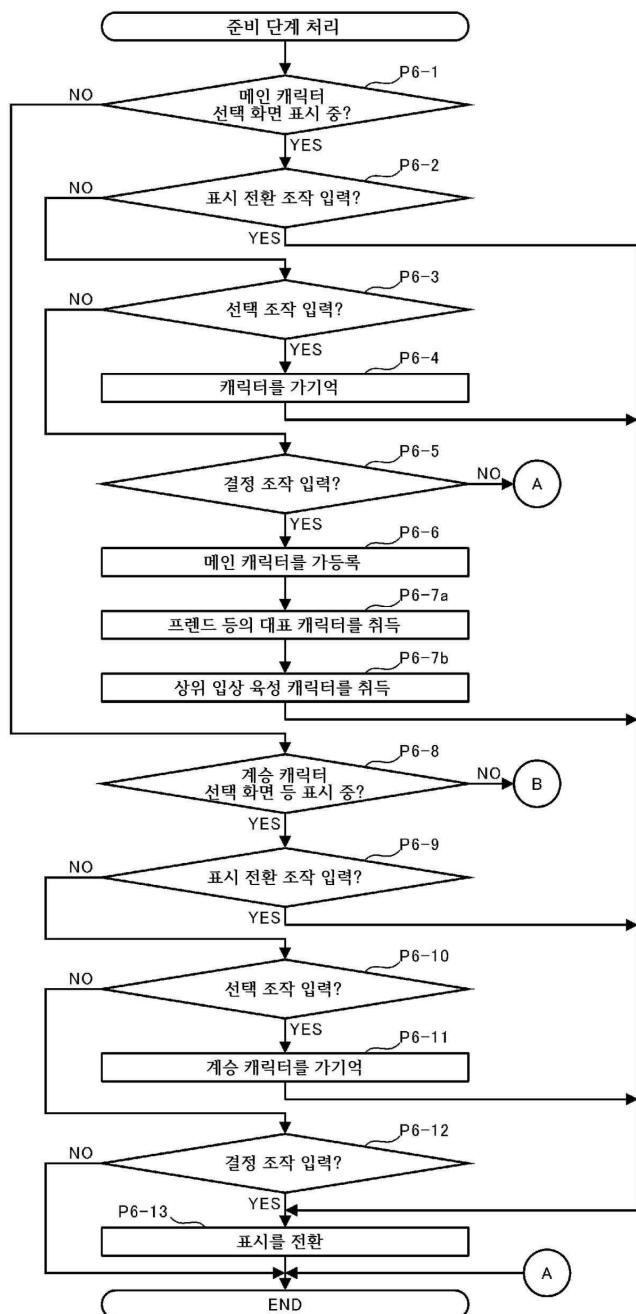
도면51



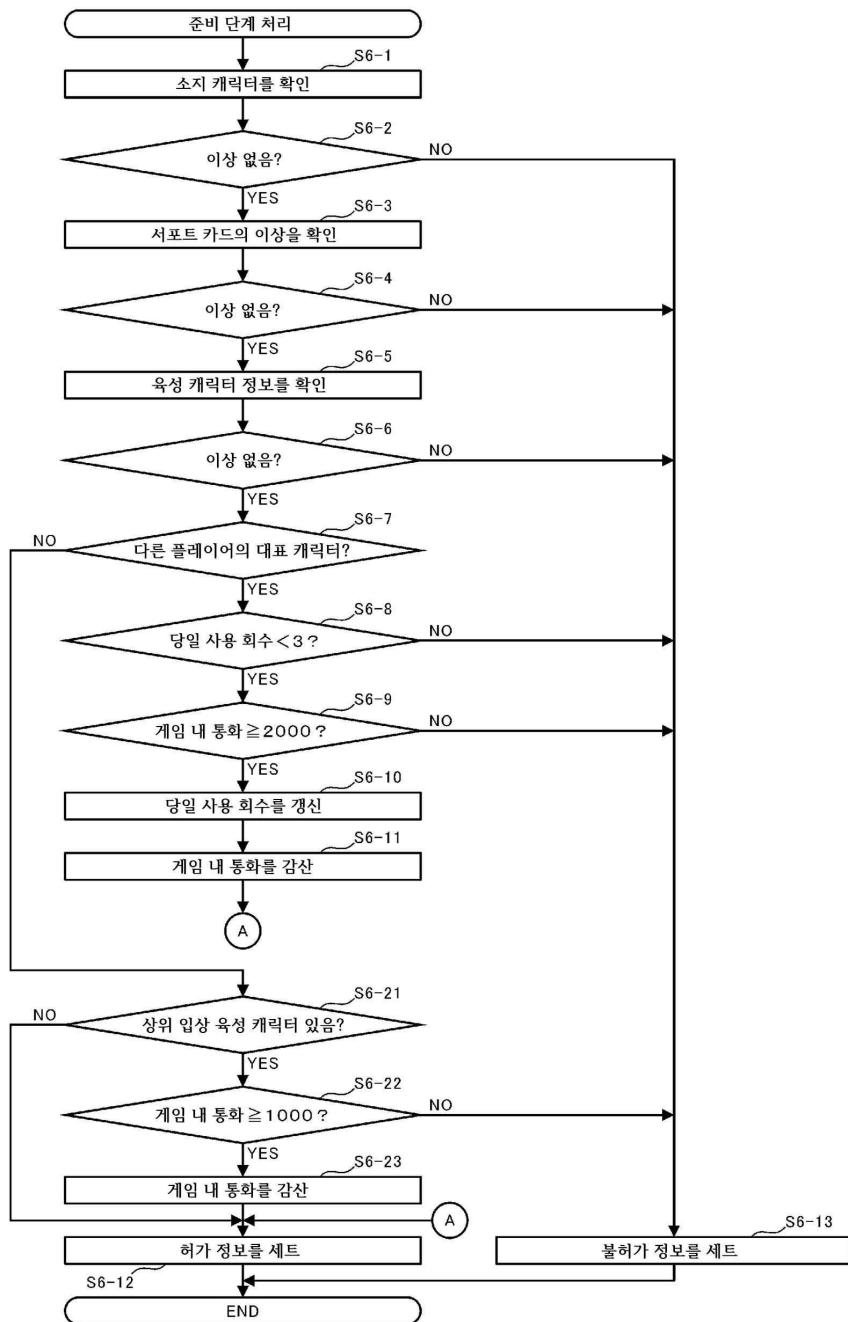
도면52



도면53



도면54



도면55

