

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7054023号  
(P7054023)

(45)発行日 令和4年4月13日(2022.4.13)

(24)登録日 令和4年4月5日(2022.4.5)

(51)国際特許分類		F I			
A 6 3 F	13/825 (2014.01)	A 6 3 F	13/825		
A 6 3 F	13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69	5 0 0	
A 6 3 F	13/58 (2014.01)	A 6 3 F	13/58		
A 6 3 F	13/79 (2014.01)	A 6 3 F	13/79	5 2 0	

請求項の数 9 (全26頁)

(21)出願番号	特願2020-121463(P2020-121463)	(73)特許権者	500033117 株式会社ミクシィ 東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号 渋谷スクランブルスクエア
(22)出願日	令和2年7月15日(2020.7.15)	(74)代理人	100152984 弁理士 伊東 秀明
(65)公開番号	特開2022-18382(P2022-18382A)	(74)代理人	100149401 弁理士 上西 浩史
(43)公開日	令和4年1月27日(2022.1.27)	(72)発明者	栗山 幸介 東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミクシィ内
審査請求日	令和3年4月27日(2021.4.27)	(72)発明者	松本 雅矩 東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミクシィ内
早期審査対象出願			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法及びプログラム

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

第1プレイヤーのアカウントに紐付けて記憶されるゲームオブジェクトを、前記第1プレイヤーが選択した第2プレイヤーのアカウントに紐付けて、前記ゲームオブジェクトの育成を前記第2プレイヤーに実行させる代行処理部と、

前記第1プレイヤーが指定した育成条件を満たした場合に、前記第2プレイヤーの操作に基づいてパラメータが変化した前記ゲームオブジェクトを前記第1プレイヤーに返却する返却部と、

前記ゲームオブジェクトが返却された場合に、前記第2プレイヤーに報酬を付与する報酬付与部と、を有し、

前記育成条件は、前記ゲームオブジェクトのパラメータに関する情報を含む、情報処理装置。

## 【請求項2】

第1プレイヤーが所有するゲームオブジェクトの育成を、前記第1プレイヤーが選択した第2プレイヤーに実行させる代行処理部と、

前記第1プレイヤーがゲーム画面を通じて指定した育成条件を満たした場合に、前記第2プレイヤーの操作に基づいてパラメータが変化した前記ゲームオブジェクトを前記第1プレイヤーに返却する返却部と、

前記ゲームオブジェクトが返却された場合に、前記第2プレイヤーに報酬を付与する報酬付与部と、を有し、

前記育成条件は、前記ゲームオブジェクトのパラメータに関する情報を含む、情報処理装置。

【請求項 3】

第 1 プレイヤが所有するゲームオブジェクトの育成を第 2 プレイヤに実行させる代行処理部と、

前記第 1 プレイヤが指定した育成条件を満たした場合に、前記第 2 プレイヤの操作に基づいてパラメータが変化した前記ゲームオブジェクトを前記第 1 プレイヤに返却する返却部と、

前記ゲームオブジェクトが返却された場合に、前記第 2 プレイヤに報酬を付与する報酬付与部と、を有し、

前記育成条件は、前記ゲームオブジェクトのパラメータに関する情報を含み、

前記報酬付与部は、前記第 1 プレイヤが返却後の前記ゲームオブジェクトをゲーム内で使用して獲得した価値の少なくとも一部を前記報酬として付与する、情報処理装置。

【請求項 4】

コンピュータが、第 1 プレイヤのアカウントに紐付けて記憶されるゲームオブジェクトを、前記第 1 プレイヤが選択した第 2 プレイヤのアカウントに紐付けて、前記ゲームオブジェクトの育成を前記第 2 プレイヤに実行させ、

コンピュータが、前記第 1 プレイヤが指定した育成条件を満たした場合に、前記第 2 プレイヤの操作に基づいてパラメータが変化した前記ゲームオブジェクトを前記第 1 プレイヤに返却し、

コンピュータが、前記ゲームオブジェクトが返却された場合に、前記第 2 プレイヤに報酬を付与し、

前記育成条件は、前記ゲームオブジェクトのパラメータに関する情報を含む、情報処理方法。

【請求項 5】

コンピュータが、第 1 プレイヤが所有するゲームオブジェクトの育成を、前記第 1 プレイヤが選択した第 2 プレイヤに実行させ、

コンピュータが、前記第 1 プレイヤがゲーム画面を通じて指定した育成条件を満たした場合に、前記第 2 プレイヤの操作に基づいてパラメータが変化した前記ゲームオブジェクトを前記第 1 プレイヤに返却し、

コンピュータが、前記ゲームオブジェクトが返却された場合に、前記第 2 プレイヤに報酬を付与し、

前記育成条件は、前記ゲームオブジェクトのパラメータに関する情報を含む、情報処理方法。

【請求項 6】

コンピュータが、第 1 プレイヤが所有するゲームオブジェクトの育成を第 2 プレイヤに実行させ、

コンピュータが、前記第 1 プレイヤが指定した育成条件を満たした場合に、前記第 2 プレイヤの操作に基づいてパラメータが変化した前記ゲームオブジェクトを前記第 1 プレイヤに返却し、

コンピュータが、前記ゲームオブジェクトが返却された場合に、前記第 2 プレイヤに報酬を付与し、

前記育成条件は、前記ゲームオブジェクトのパラメータに関する情報を含み、

コンピュータが、前記第 1 プレイヤが返却後の前記ゲームオブジェクトをゲーム内で使用して獲得した価値の少なくとも一部を前記報酬として付与する、情報処理方法。

【請求項 7】

コンピュータに、

第 1 プレイヤのアカウントに紐付けて記憶されるゲームオブジェクトを、前記第 1 プレイヤが選択した第 2 プレイヤのアカウントに紐付けて、前記ゲームオブジェクトの育成を前記第 2 プレイヤに実行させ、

前記第 1 プレイヤが指定した育成条件を満たした場合に、前記第 2 プレイヤの操作に基づいてパラメータが変化した場合に、前記第 1 プレイヤに返却させ、前記ゲームオブジェクトが返却された場合に、前記第 2 プレイヤに報酬を付与し、前記育成条件は、前記ゲームオブジェクトのパラメータに関する情報を含む、プログラム。

【請求項 8】

コンピュータに、

第 1 プレイヤが所有するゲームオブジェクトの育成を、前記第 1 プレイヤが選択した第 2 プレイヤに実行させ、

前記第 1 プレイヤがゲーム画面を通じて指定した育成条件を満たした場合に、前記第 2 プレイヤの操作に基づいてパラメータが変化した場合に、前記第 1 プレイヤに返却させ、

10

前記ゲームオブジェクトが返却された場合に、前記第 2 プレイヤに報酬を付与し、

前記育成条件は、前記ゲームオブジェクトのパラメータに関する情報を含む、プログラム。

【請求項 9】

コンピュータに、

第 1 プレイヤが所有するゲームオブジェクトの育成を第 2 プレイヤに実行させ、

前記第 1 プレイヤが指定した育成条件を満たした場合に、前記第 2 プレイヤの操作に基づいてパラメータが変化した場合に、前記第 1 プレイヤに返却させ、

前記ゲームオブジェクトが返却された場合に、前記第 2 プレイヤに報酬を付与し、

前記育成条件は、前記ゲームオブジェクトのパラメータに関する情報を含み、

20

前記第 1 プレイヤが返却後の前記ゲームオブジェクトをゲーム内で使用して獲得した価値の少なくとも一部を前記報酬として付与させる、プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、キャラクタ等のゲームオブジェクトを成長させてゲーム内イベントに出場させるゲームが知られている。例えば、特許文献 1 には、プレイヤが、所有する競走馬の能力を高めるために育成（調教）を行い、その育成した競走馬をレースに出場させて順位を競うゲーム、が開示されている。

30

【0003】

特許文献 1 のように競走馬を育成するゲームにおいては、競走馬の能力を所望のレベルに到達させるため、その競走馬の育成を複数回繰り返して行うが、育成の実施回数が増えるほど操作等の手間を要することになる。特に、プレイヤは、育成対象となる競走馬を多数所有している場合もある。育成対象となる競走馬を多数所有していると、育成の手間がさらに膨大となり、プレイヤが自ら全ての育成を行うことが困難となることもある。そのような場合に対応するため、コンピュータ（ゲームシステム）がプレイヤの代わりに育成を自動的に行うゲームも存在はする。しかしながら、コンピュータに育成を任せると、プレイヤの期待通りの育成結果になることは稀であり、プレイヤ自身で育成を行った方が好ましい結果になることも多いため、プレイヤに不満が生じていた。

40

【0004】

一方、ネットワークを通じて他のプレイヤと通信してプレイするゲームの中には、プレイヤがゲーム内のイベントをプレイする代わりに、そのイベントを他のプレイヤが代理してプレイすることができるゲームが存在する。例えば、特許文献 2 には、ゲーム内のミッションを他のプレイヤに代理プレイしてもらい、そのミッションをクリアした場合には、他のプレイヤに所定の報酬が提供されるゲーム、が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

50

【 0 0 0 5 】

【文献】特開 2 0 0 6 - 1 9 8 2 3 1 号公報

特開 2 0 1 8 - 0 1 1 6 3 2 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

しかしながら、特許文献 2 は、ゲーム内のミッションをプレイヤーの代わりに他のプレイヤーがクリアするものであって、プレイヤーの所有するゲームオブジェクトの育成を代行するものではない。プレイヤーは、育成の手間は削減したいが、レース等のイベントは自らプレイしてゲームの醍醐味を味わいたいという要望がある。そのため、ゲーム内のミッションを他のプレイヤーに代わりにクリアされてしまうと、ゲームをプレイする楽しさが失われてしまう虞がある。一方、受託する側の他のプレイヤーにとっても、ミッションをプレイしてクリアすることではなく、ゲームオブジェクトの育成という、面白みの少ない地味で面倒な作業を引き受ける必要があるので、育成代行を受託する意欲を損ねる虞がある。

10

【 0 0 0 7 】

そこで、本発明は、ゲームオブジェクトの育成代行が積極的に利用され得るゲーム環境を構築するための情報処理装置、情報処理方法及びプログラムを提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、第 1 プレイヤーが所有するゲームオブジェクトの育成を第 2 プレイヤーに実行させる代行処理部と、所定の返却条件を満たした場合に、第 2 プレイヤーの操作に基づいてパラメータが変化したゲームオブジェクトを第 1 プレイヤーに返却する返却部と、ゲームオブジェクトが返却された場合に、第 2 プレイヤーに報酬を付与する報酬付与部と、を有する。

20

【発明の効果】

【 0 0 0 9 】

本発明の一態様によれば、ゲームオブジェクトの育成代行が積極的に利用され得るゲーム環境を構築することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

【図 1】ゲームの画面例を示す図であり、育成コース選択用の画面の例を示す。

【図 2】ゲームの画面例を示す図であり、育成代行依頼用の画面の例を示す。

【図 3】ゲームの画面例を示す図であり、育成代行依頼馬リストの画面の例を示す。

【図 4】ゲームの画面例を示す図であり、受託希望者リストの画面の例を示す。

【図 5】ゲームの画面例を示す図であり、育成代行確認用の画面の例を示す。

【図 6】本発明に係る情報処理装置システムの概略構成図である。

【図 7】本発明に係る情報処理装置の機能を示すブロック図である。

【図 8】記憶部に記憶されるプレイヤー情報の一例を示す図である。

【図 9】記憶部に記憶される競走馬情報の一例を示す図である。

【図 10】記憶部に記憶される育成代行依頼情報の一例を示す図である。

【図 11】記憶部に記憶される育成代行状況情報の一例を示す図である。

【図 12】本発明に係る情報処理フローを示す図である（その 1）。

【図 13】本発明に係る情報処理フローを示す図である（その 2）。

【図 14】本発明に係る情報処理フローを示す図である（その 3）。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 1 】

以下、本発明の情報処理装置、情報処理方法及びプログラムについて、添付の図面に示す好適な実施形態を参照しながら詳細に説明する。

なお、以下に説明する実施形態は、本発明の理解を容易にするために挙げた一例にすぎず、本発明を限定するものではない。すなわち、本発明は、その趣旨を逸脱しない限りにお

30

40

50

いて、以下に説明する実施形態から変更又は改良され得る。また、当然ながら、本発明には、その等価物が含まれる。

【0012】

また、本明細書及び図面にて説明される画面の例も一例に過ぎず、画面構成及びデザイン、表示情報の内容、並びにGUI (Graphical User Interface) 等は、システム設計の仕様及びプレイヤーの好み等に応じて自由に設計することができ、また、適宜変更され得る。

【0013】

[本発明の適用ゲームについて]

本発明の情報処理装置、情報処理方法及びプログラムについて説明するにあたり、本発明が適用されるゲーム(以下、本件ゲームという。)について説明する。本件ゲームは、ゲーム内で「ゲームオブジェクト」を育成し、育成したゲームオブジェクトを用いてゲーム内の「イベント」をプレイするジャンルのゲームである。

10

【0014】

「ゲームオブジェクト」とは、本件ゲームのプレイヤーがゲーム中の各イベントをプレイするために用いる仮想のキャラクタであり、本件ゲームでプレイヤーが育成する対象となる。「キャラクタ」としては、人、動物及び植物等の生物、乗物及びロボット等の機械、機械以外の物、モンスター等の架空のキャラクタ、又はこれらに類するその他のキャラクタ等が挙げられる。

【0015】

「イベント」とは、例えば、ゲームの進行中に起きるアクシデント等の出来事、クリア目的でプレイされるクエスト、ステージ及びミッション等、並びにゲームオブジェクトが出場するゲーム内競技である。ゲーム内競技としては、着順を競うレース、及び、勝敗を競う試合や対戦等が挙げられる。

20

【0016】

本実施形態では、競馬を題材としたシミュレーションゲームであって、優秀な競走馬を所有して大レース又は数多くのレースに優勝することを目標とするゲームを一例として挙げて説明する。具体的には、プレイヤーは、ゲームオブジェクトの一代表例である競走馬を「生産」又は「抽選」若しくは購買等により取得し、その競走馬を「育成」して各種「レース」に出場させて順位を競う。また、プレイヤーは、競走馬を同時に複数所有してその複数の競走馬を並行して育成していくこともできる。さらに、引退させた競走馬は、自家製の種牡馬又は繁殖牝馬として、次世代の競走馬の生産に使用することができる。

30

なお、以下では、ゲームオブジェクトの一例として、競走馬を挙げて説明することとするが、本発明は、競走馬以外のオブジェクトを育成するゲームにも適用可能である。

【0017】

「生産」とは、プレイヤーが選択した種牡馬と繁殖牝馬とを配合し、育成対象となる競走馬を生成することである。種牡馬及び繁殖牝馬は、抽選又は購買等により取得したものを使用することができる他、プレイヤー自身が育成した競走馬を引退後に種牡馬又は繁殖牝馬として使用することにより、代重ねすることもできる。また、本件ゲームでは、親馬として使用した種牡馬及び繁殖牝馬の能力等は、生産した競走馬に引き継がれる傾向がある。そのため、能力の高い種牡馬又は繁殖牝馬を親馬として使用すれば、能力の高い競走馬を生産し易いといえる。なお、後述するように、本件ゲームは、通信プレイ対応型のゲームであるので、他のプレイヤーが所有する種牡馬、繁殖牝馬又は競走馬を、生産に使用することもできる。

40

【0018】

「抽選」とは、イベントの一種であり、ゲーム内で所持する所定の「価値」を消費することにより、競走馬、種牡馬若しくは繁殖牝馬等のゲームオブジェクト又はアイテム等をプレイヤーが取得することができるイベントである。抽選は、ゲームのプレイ中、プレイヤーからの抽選申込に応じて実施される。抽選では、当選確率の異なる複数のゲームオブジェクト等が候補として用意されており、その候補となる複数のゲームオブジェクト等の中から一又は所定数のゲームオブジェクト等が選択され、プレイヤーは、その選択されたゲームオ

50

プロジェクト等を抽選結果として取得することができる。

【0019】

「価値」とは、ゲーム内において所持数が増減する価値であり、具体的にはゲーム内で使用可能な通貨である「ゲーム内通貨」、又は、多く所持しているほどゲーム上有利になる「アイテム」等が該当する。

【0020】

「ゲーム内通貨」とは、メダル又はコイン等のようにゲーム内で金銭的側面を有するものであり、広義のアイテムに含まれる。ゲーム内通貨は、例えばキャラクタ又は他のアイテムと交換したり、ゲーム内の所定のイベント（レース又は抽選等）をプレイしたりする場合に費やされる。プレイヤーが所持するゲーム内通貨の数は、例えば、プレイヤーが本件ゲームにログインしてゲームを開始する場合又はレースに優勝した場合等に増やすことができる一方で、抽選を実施した場合、レースに出場登録した場合、又は、後述する育成（調教）を行った場合等に減少する。

10

【0021】

「アイテム」とは、ゲームを有利に進めるために使用されるものであり、プレイヤーは、生産、抽選、育成、レース等の場面において、使用することができる。アイテムには、例えば、競走馬の疲労若しくは馬体重を回復する飼葉、競走馬の外観若しくは能力を変化させる馬具、レースで能力の高い騎手に騎乗してもらおう騎乗依頼券、特別な抽選を実行する抽選券、能力が高い競走馬を生産できる確率が向上する種牡馬若しくは繁殖牝馬、又は、能力が高い競走馬を生産できる確率が向上する御札、等が含まれる。

20

【0022】

「育成」とは、ゲーム内で所持する価値を消費する操作等により、競走馬のパラメータを変化させることであり、本件ゲームでは、育成の形態として「調教」が用意されている。競走馬のパラメータは、ゲームの進行に係る競走馬の性質、すなわち競走馬の能力を数値又は記号等によって評価したものであり、具体的にはスタミナ、スピード、パワー、距離適性、馬場適性、馬体重及び疲労度等のようなレースでの勝敗結果に影響を及ぼすものが含まれる。なお、競走馬のパラメータには、過去のレース出場数、レースでの勝利数及び勝率等のような過去のレースに関する実績（戦歴）等も含まれる。なお、競走馬のパラメータには、プレイヤーが確認できる項目と、プレイヤーが確認できない項目（マスクされた項目）とがあってもよい。

30

【0023】

本実施形態では、競走馬ごとに育成可能期間が設定されており、プレイヤーは、育成可能期間が残存している競走馬を育成することができる。育成可能期間は、ゲーム内時間として設定された日数等であり、例えばゲーム内でのN週間（Nは、任意の自然数）である。ここで、ゲーム内時間とは、本件ゲーム内で経過する時間であり、現実の時間よりも早い速度で経過し、例えば、プレイヤーが所定の操作（以下、週課操作という。）を一回行うことにより、現実の時間では数分程度であるが、ゲーム内では1週間が経過する。なお、育成可能期間が経過した競走馬は、引退することとなるが、上記のとおり、種牡馬又は繁殖牝馬として生産に使用することができる。

【0024】

本件ゲームでは、一回の週課操作、つまり、ゲーム内時間での1週間あたりに育成の回数を一回行うことができる。そして、通常、育成が行われた週数（以下、育成週数ともいう。）の増加に伴って、競走馬のパラメータが次第に上昇する。一方で、例えば、育成中の競走馬に対して怪我等のアクシデントがゲーム内で発生する場合があります。その場合には、当該競走馬のパラメータが下がったり育成前の状態に戻ったりすることがある。なお、一回の週課操作において行うことができる育成の回数は、特に限定されるものではなく、二回以上の育成が行えるようにしてもよい。

40

【0025】

調教を行う場合には、図1に示すように育成コースに関するメニューリストMLが画面に表示される。育成コースは、競走馬の育成態様の一例である。本件ゲームでは複数種類の

50

コースが用意されており、コースの種類に応じて調教の内容が変わる。プレイヤーは、メニューリストMLに挙げられた複数の育成コースの中の一つを指定して調教を行う。調教によって変更されるパラメータの種類及び変更量は、指定された育成コース及び強度に応じて変わる。例えば「コースA」ではスタミナを重点的に上昇させることができ、「コースB」ではスピードを重点的に上昇させることができる。また、強度（軽め、普通、強め等）によって、パラメータの上昇度合いが異なる。なお、一回の調教において必ずしもパラメータが上がらなくてもよく、例えば、ある種類の育成コースを指定して調教を行った場合には、特定のパラメータが上がる一方で他のパラメータが下がってもよいし、常に規則的に変化しなくてもよい。また、価値の消費量に応じて、調教によるパラメータの上昇量が変わってもよい。

10

## 【0026】

また、本件ゲームでは、プレイヤーがゲーム内で所有する厩舎（以下、ファームという。）に競走馬が置かれた状態で調教が行われる設定となっている。ファームにはグレード（ランク）が設定されており、育成対象の競走馬が置かれたファームのグレードが高くなるほど、育成設備が増加する等し、調教によるパラメータ上昇量が増加する。ファームのグレードは、変更可能であり、例えば、プレイヤーが本件ゲームに課金したり、プレイヤーが所定の操作（例えば、ゲーム内でゲーム内通貨を消費する操作）を行ったりすることにより自分のファームをグレードアップさせることができる。

## 【0027】

「レース」とは、本件ゲームの主幹イベントであり、原則として、レースカレンダーに基づいてゲーム内時間で毎週開催される。プレイヤーは、調教により育成した競走馬（育成途中の競走馬も含む。）をそれらのレースに出場させる場合、所有する競走馬の中からレースに出場させる競走馬を指定し（複数所有している場合）、出場を希望するレースへの出走登録を行い、ゲーム内時間でのレース開催日に登録された競走馬を当該レースに出場させる。レースにおける競走馬の勝敗結果は、当該競走馬を含むレース出走馬の各々のレース時点でのパラメータ、レース開催日の天候、及びレース場の地面状況等の環境条件に基づいて決められる。

20

## 【0028】

プレイヤーが所有する競走馬がレースで優勝（1着）したり所定の順位以内に入賞したりすると、その競走馬を育成するプレイヤーに対して、所定数のゲーム内通貨又はアイテム等の価値が賞金又は副賞として付与される。なお、付与されるゲーム内通貨の量又はアイテムの種類等は、例えば、出場したレースの種類及び着順（成績）等に応じて決められる。また、上記の価値の他、通常では出場することができない特別なレース（限定レース）に出場するための権利が付与されることとしてもよい。なお、本実施形態では、レースに出場しても競走馬を育成したことにはならない（疲労度等のパラメータは変化するが、スタミナ、スピード及びパワー等のパラメータは少なくとも向上はしない）こととするが、レース出場も育成の一形態として含めても構わない。

30

## 【0029】

ところで、本件ゲームは、通信プレイ対応型のゲームであり、複数のプレイヤーは、インターネット及びモバイル通信回線等の通信ネットワークを通じて本件ゲームを一緒にプレイすることができる。例えば、本件ゲームにおいて、複数のプレイヤーは、ゲーム内時間で毎週開催されているレースの他、プレイヤーが育てた馬同士を対戦させることができるレース（オンライン型対戦レース）において、各自の競走馬を同一のレースに出場させて競い合うことができる。

40

## 【0030】

また、本件ゲームでは、あるプレイヤーが所有する競走馬の育成を他のプレイヤーに代わりに実行させることができる（以下、「育成代行」という。）。

## 【0031】

「育成代行」とは、育成代行を依頼するプレイヤーが所有する競走馬についての育成権限を、育成代行を引き受ける（受託する）他のプレイヤーに対して設定することであり、ゲーム

50

上の処理としては、育成代行に係る競走馬を他のプレイヤーのファームに預け、預けた競走馬のパラメータを他のプレイヤーの操作に基づいて変更することである。また、本件ゲームでは、育成代行を依頼したプレイヤーが、育成代行中、育成代行に係る競走馬を育成することができない。ただし、これに限定されず、育成代行依頼者であるプレイヤーが育成代行の期間中にも育成代行に係る競走馬を育成することができてよい。なお、育成代行を依頼したプレイヤーが育成代行の期間中にゲームを進行させたとしても、すなわち、週課操作を行ってゲーム内時間を進めたとしても、そのゲーム進行は、育成代行に係る競走馬に対して影響を及ぼさない。

#### 【0032】

以下に、競走馬の育成代行について改めて説明する。なお、以下では、育成代行を依頼する方のプレイヤーを「第1プレイヤー」と呼び、育成代行を受託する方のプレイヤーを「第2プレイヤー」と呼び、第1プレイヤーが依頼する育成代行に係る競走馬を「対象馬」と呼ぶこととする。

10

#### 【0033】

第1プレイヤーは、対象馬の育成代行を依頼するにあたり、図2に示すように各種の依頼事項を、ゲーム画面を通じて指定する。指定される依頼事項には、育成期間及び育成条件等が含まれる。育成期間（育成代行期間）は、第1プレイヤーが対象馬の育成代行を依頼する期間であり、ゲーム内時間ではなく現実の時間（詳しくは、現実の日付）で表される期間である。育成条件は、第1プレイヤーが第2プレイヤーに対して要求する育成代行の条件であり、具体的には、育成代行中の育成態様に関して第1プレイヤーが育成方針として指定する内容である。育成態様としては、例えば、育成代行中に到達すべき育成週数、育成コース、上昇させたいパラメータの種目、そのパラメータの上昇量若しくは目標値、及び、育成代行中のレース出場回数又はレースでの勝利数等が挙げられる。

20

#### 【0034】

第1プレイヤーにより上記の各種条件が設定された対象馬は、図3に示す育成代行依頼馬リストHLに掲載され、その情報は、受託者候補となる複数のプレイヤー（厳密には、第1プレイヤー以外の他のプレイヤー）の間で共有される。なお、当該情報が共有される範囲は、対象馬の育成代行を受託する意思がある者として事前に登録されたプレイヤーに限定してもよい。受託者候補となるプレイヤーは、その育成代行依頼馬リストHLに掲載された複数の対象馬の中から、育成代行を希望する対象馬が存在する場合、該当する対象馬を選択してその対象馬の育成代行の受託希望者としてエントリーする。なお、育成代行依頼馬リストHL中、詳細ボタンをタップ等することにより、対象馬ごとの能力及び依頼事項等の詳細を確認することもできる。

30

#### 【0035】

第1プレイヤーは、依頼事項を指定した後、自身の対象馬に対して他のプレイヤーから受託を希望する旨のエントリーがあった場合、図4に示す受託希望者リストJLにそれらの複数の受託希望者に関する情報が掲載される。受託希望者リストJLには、受託を希望するプレイヤー名又はIDの他に、ファームのグレードと、育成代行実績としてこれまでの育成代行の受託回数とが掲載されている。第1プレイヤーは、その受託希望者リストJLに掲載された複数の受託希望者の中から育成代行を依頼してもよいと思われるいずれか一人を選択する。なお、本実施形態においては、選択できるプレイヤーは一人に限定するが、複数人のプレイヤーを選択することとしてもよい。

40

#### 【0036】

受託希望者の選択後、選択されたプレイヤーには、第1プレイヤーからの育成代行依頼が通知される。通知を受け取ったプレイヤーは、図5に示す確認画面CSを通じて、対象馬の育成代行を受託するか否かを決定する。対象馬の育成代行を受託することを決めたプレイヤーは、第2プレイヤーとして行動し、第1プレイヤーが指定した育成期間中、対象馬を自分の操作にて育成させることができ、具体的には対象馬を自分のファームで調教することができる。

#### 【0037】

なお、第2プレイヤーが同時（育成代行期間の一部が重複する場合も含む。）に受託できる

50

対象馬の頭数に制約を設けてもよい。例えば、同時に受託できる対象馬の数は1頭とし、複数の対象馬を同時に受託できないようにしてもよい。また、他のプレイヤー（当該第1プレイヤー以外のプレイヤー）からであればよいが、同一のプレイヤーからは複数の対象馬を同時に受託できないようにしたり、同一のプレイヤーからは複数の対象馬を受託できるが、他のプレイヤーからは同時に受託できないようにしたりしてもよい。

【0038】

第2プレイヤーによる育成代行が完了条件を満たして正常に終了すると、第2プレイヤーに対して設定された育成代行権限が解除/無効化され、育成代行の結果に基づいて対象馬のパラメータを変更したうえで、第1プレイヤーに対象馬の育成権限が戻される。ゲーム上では、第2プレイヤーのファームに預けていた対象馬が第1プレイヤーのファームに返却されるため、以下では、対象馬に対する育成代行権限が第2プレイヤーから第1プレイヤーに戻されることを「対象馬が第1プレイヤーに返却される」とも言う。そして、育成代行終了して対象馬が第1プレイヤーに返却された場合は、第2プレイヤーに対して「報酬」が付与される。

10

【0039】

「報酬」とは、育成代行の対償として第2プレイヤーに付与される価値又は権利である。なお、報酬は、第2プレイヤーによる育成代行の成果、具体的には育成代行中の育成週数、又は育成代行によって上昇したパラメータの上昇量に応じて、種類（内容）又は付与量を変更してもよい。また、複数種類の報酬を組合わせて付与してもよい。種類（内容）又は付与量を変更したり、複数種類の報酬を組合わせたりすることにより、第2プレイヤーにとって有利な報酬とすることができる。

20

【0040】

報酬の内容としては、第1プレイヤーから第2プレイヤーに対して謝礼という形で譲渡されるゲーム内通貨又はアイテム等（譲渡数に応じて第1プレイヤーの所持するゲーム内通貨又はアイテム等の所持数が減少する）、第1プレイヤーに関係なく第2プレイヤーにボーナスという形で付与されるゲーム内通貨又はアイテム等（譲渡数に応じて第1プレイヤーの所持するゲーム内通貨又はアイテム等の所持数が減少しない）の他、以下に挙げる権利等も含まれる。

（a）第2プレイヤーが、返却後の対象馬をゲーム内で使用する権利。

具体的には、第2プレイヤーが返却後の対象馬を第1プレイヤーから借りてレース等のゲーム内のイベントで使用する権利、又は、第2プレイヤーが返却後の対象馬を第1プレイヤーから借りて新たな他の競走馬を生産する権利、すなわち、当該対象馬を種牡馬又は繁殖牝馬として使用する権利等が含まれる。

30

（b）第2プレイヤーが、第1プレイヤーが返却後の対象馬をレースに出場させて獲得した価値の少なくとも一部を得る権利。

具体的には、当該対象馬が獲得したゲーム内通貨のX割（例えば1割）、獲得したアイテムと同じアイテム若しくは関連するアイテム（獲得したアイテムが疲労度を100%回復するアイテムであれば30%回復するアイテム等）、又は、特別なレースへの出場権を獲得した場合は、その特別なレースへの出場権等、を第2プレイヤーが得ること等が含まれる。

（c）第2プレイヤーの名前等の情報が、返却後の対象馬の属性等に登録される権利。

具体的には、当該対象馬の調教者として第2プレイヤーの名前が表記される場合等を含む。

40

【0041】

一方、第1プレイヤーが育成代行依頼時に設定した条件が満たされない場合、又は、第1プレイヤー若しくは第2プレイヤーの少なくともどちらか一方からキャンセルの申し出があった場合等は、育成代行の途中であっても育成代行を中断する場合があります。この場合は、中断時点までの育成代行により対象馬のパラメータが変化していたとしても、育成代行が行われる前の状態の対象馬、すなわち、対象馬のパラメータが育成代行依頼時から変化していない状態の対象馬を第1プレイヤーに返却する。また、育成代行を中断した場合は、第2プレイヤーに対して、上記の報酬は付与されない。

【0042】

なお、育成代行中、第1プレイヤーは、第2プレイヤーによる対象馬の育成代行の進捗度合い

50

(例えば、後述する評価値、及び対象馬の現時点でのパラメータ等)を確認することができる。これにより、第1プレイヤーは、育成代行中、育成代行が順調に進んでいるか(育成のノルマを達成できるかどうか)を適宜確認することができる。そして、育成代行業を中断すべきか、又は、現状の育成代行の条件のまま進めてよいか(例えば、育成コースを変えた方がよいか否か等)等の判断材料とすることができる。

#### 【0043】

[本発明の一実施形態に係る情報処理装置及びユーザ端末の構成]

次に、本発明の第1実施形態に係る情報処理装置及びユーザ端末12の構成について説明する。第1実施形態に係る情報処理装置は、ゲーム用のコンピュータ、厳密にはサーバコンピュータ(以下、サーバ10という。)によって構成されている。サーバ10は、図6に示すように、ユーザ端末12とネットワーク14を介して通信可能に接続されており、ユーザ端末12とともにゲーム用の情報処理システムSを構築している。

なお、サーバ10は、1台のコンピュータで構成されてもよく、並列分散された複数台のコンピュータによって構成されてもよい。

#### 【0044】

サーバ10は、図6に示すように、プロセッサ21、メモリ22、通信用インタフェース23、及びストレージ24を有し、これらの機器がバス25を介して電氣的に接続されている。また、サーバ10には、ソフトウェアとして、オペレーティングシステム(OS)と、本件ゲームに関する情報処理用の専用プログラムとがインストールされている。これらのプログラムは、本発明の「プログラム」に相当する。プロセッサ21が上記のプログラムにしたがって動作することで、サーバ10は、本発明の情報処理装置として機能し、本件ゲームの進行に関する一連の処理を実行する。

#### 【0045】

プロセッサ21は、CPU(Central Processing Unit)、MPU(Micro-Processing Unit)、MCU(Micro Controller Unit)、GPU(Graphics Processing Unit)、DSP(Digital Signal Processor)、TPU(Tensor Processing Unit)又はASIC(Application Specific Integrated Circuit)等によって構成されるとよい。

#### 【0046】

メモリ22は、ROM(Read Only Memory)及びRAM(Random Access Memory)等の半導体メモリによって構成されるとよい。

#### 【0047】

通信用インタフェース23は、例えばネットワークインターフェースカード、又は通信インタフェースボード等によって構成されるとよい。通信用インタフェース23によるデータ通信の規格については、特に限定されるものではなく、Wi-Fi(登録商標)に基づく無線LANによる通信、3G~5G若しくはそれ以降の世代の移動通信システムによる通信、又はLTE(Long Term Evolution)に基づく通信等が挙げられる。

#### 【0048】

ストレージ24は、フラッシュメモリ、HDD(Hard Disc Drive)、SSD(Solid State Drive)、FD(Flexible Disc)、MOディスク(Magneto-Optical disc)、CD(Compact Disc)、DVD(Digital Versatile Disc)、SDカード(Secure Digital card)、又はUSBメモリ(Universal Serial Bus memory)等によって構成されるとよい。また、ストレージ24は、サーバ10内に内蔵されてもよく、外付け形式でサーバ本体に取り付けてもよい。さらに、ストレージ24は、サーバ本体と通信可能に接続された外部コンピュータ(例えば、データベースサーバ)等によって構成されてもよい。なお、各種データを記録する技術としては、不正なデータ改竄等を回避する目的からブロックチェーンのような分散型台帳技術を用いてもよい。

#### 【0049】

サーバ10は、本件ゲームの進行に必要な情報を各プレイヤーへ配信し、また、各プレイヤーから情報を収集して記憶する。サーバ10が記憶する情報には、各プレイヤーの本件ゲームのプレイ履歴に関する情報、例えば、各プレイヤーがこれまでに所持してきた競走馬と各競

10

20

30

40

50

走馬の現時点でのパラメータ、ゲーム内通貨及びアイテム等の所持数、及び、これまで受託してきた育成代行の回数等が含まれる。また、対象馬の育成代行を依頼したプレイヤーについては、育成条件及び現時点での育成代行の状況等、育成代行に関する情報がサーバ10に記憶される。

【0050】

また、サーバ10は、下記の処理をはじめ、本件ゲームの進行に関する様々な情報処理を実行する。

- (a) 育成に係る競走馬のパラメータを変更する処理。
- (b) 第1プレイヤーの対象馬の育成を第2プレイヤーに代行させる処理。
- (c) 第2プレイヤーによる対象馬の育成代行を完了又は中断させる処理。
- (d) 育成代行が完了又は中断した対象馬を第1プレイヤーに返却する処理。
- (e) 第2プレイヤーに対して報酬を付与する処理。
- (f) 第2プレイヤーが対象馬の育成代行を行った時間(育成時間)を特定する処理。
- (g) 第2プレイヤーによる対象馬の育成代行に費やされた価値の種類及び量を特定する処理。
- (h) 各プレイヤーの価値の量(ゲーム内通貨又はアイテムの所持数等)を変更する処理。
- (i) レースを含む各種のゲーム内イベントを発生又は開催させる処理。
- (j) 競走馬が出場レースで優勝等したプレイヤーに対して価値を付与する処理。

10

【0051】

ユーザ端末12は、プレイヤーが本件ゲームをプレイするために操作するクライアント端末であり、具体的にはパソコン、スマートフォン、携帯電話、タブレット端末、ゲーム機、情報入力可能なテレビ受像機、及びウェアラブル端末等によって構成される。なお、図6には、図示の都合上、2台のユーザ端末12のみを図示しているが、ユーザ端末12の台数は、2台以上であれば任意の台数であってもよい。

20

【0052】

ユーザ端末12は、本件ゲームの進行に必要な情報をサーバ10から受信し、その情報に含まれる映像をディスプレイ等の画面に表示したり、音声をスピーカ等から出力したりする。また、ユーザ端末12は、本件ゲームのプレイ中に行われるプレイヤーの操作を受け付け、その操作内容に応じた情報をサーバ10に向けて送信する。

【0053】

例えば、プレイヤーは、本件ゲームにて競走馬を育成する際にはユーザ端末12にて育成操作を行う。育成操作は、競走馬の育成に関する操作であり、育成に必要な情報を入力したり、育成に関する複数の項目の中から選択したり等する操作である。例えば、プレイヤーは、図1のメニューリストMLにて育成コースを指定し、不図示の登録画面を通じて、希望するレースに競走馬を出場させるための出場登録用の操作を行う。

30

【0054】

また、対象馬の育成代行を依頼するプレイヤー、すなわち、第1プレイヤーは、ユーザ端末12にて育成代行依頼用の操作を行い、例えば、図2の育成代行依頼画面ISにて各種の依頼事項を指定し、図4の受託希望者リストJLから一人の受託希望者を選択する。一方、他のプレイヤーは、例えば、図3の育成代行依頼馬リストHLに掲載された複数の対象馬の中から、育成代行を希望する対象馬を選択してエントリーする。また、育成代行を受託したプレイヤー、すなわち、第2プレイヤーは、図5の確認画面CSを通じて第1プレイヤーの育成代行依頼に応じる意思を示した後、通常と同様の育成操作をユーザ端末12にて行うことで、育成代行に係る競走馬(対象馬)を育成することができる。

40

【0055】

また、第1プレイヤーは、育成代行中、ユーザ端末12とサーバ10との通信を通じて、第2プレイヤーによる対象馬の育成代行の状況を逐次確認することができ、例えば、育成代行中の各時点での育成週数及び対象馬のパラメータ等をユーザ端末12の画面で見ることができる。

【0056】

50

## [ 本発明の一実施形態の情報処理装置の機能 ]

第1実施形態に係る情報処理装置であるサーバ10の構成について、機能面から改めて説明する。サーバ10は、図7に示すように操作受付部30、配信部40、記憶部50及び情報処理部60を有する。これらのうち、記憶部50は、メモリ22又はストレージ24によって実現され、それ以外の機能部は、サーバ10を構成するハードウェア機器と、サーバ10にインストールされたプログラムとが協働することで実現される。

以下、各機能部について、それぞれ詳しく説明する。

## 【0057】

(操作受付部)

操作受付部30は、プレイヤーが本件ゲームのプレイ中にユーザ端末12にて行った操作を受け付け、厳密には、当該操作の内容を示すデータをユーザ端末12から受信する。操作受付部30は、図7に示すように、育成操作受付部31と、依頼受付部32と、候補選択受付部33と、受託確認受付部34と、レース登録受付部35とを有する。

10

## 【0058】

育成操作受付部31は、プレイヤーによる競走馬の育成操作を受け付ける。育成操作は、競走馬の育成、厳密には調教用の指定操作であり、育成操作では育成対象の競走馬、育成コース、及び育成に費やす価値等を指定する。育成操作受付部31は、指定された上記の内容を示すデータをユーザ端末12から受信する。

## 【0059】

依頼受付部32は、第1プレイヤーが対象馬の育成代行を依頼するために行う指定操作、具体的には、上記の育成期間及び育成条件等の依頼事項を指定する操作を受け付け、詳しくは、指定された依頼事項を示すデータをユーザ端末12から受信する。

20

## 【0060】

候補選択受付部33は、育成代行依頼時に第1プレイヤーが受託希望者リストJLの中から一人の候補を選択する操作を受け付け、詳しくは、選択結果を示すデータをユーザ端末12から受信する。また、第2プレイヤーが育成代行依頼馬リストHLの中から対象馬を選択する操作を受け付け、詳しくは、選択結果を示すデータをユーザ端末12から受信する。

## 【0061】

受託確認受付部34は、第1プレイヤーによって選択された受託希望者のプレイヤーが図5の確認画面CSを通じて育成代行の受託を決めた際に行う受託確認操作を受け付け、詳しくは、受託の認否を示すデータをユーザ端末12から受信する。

30

## 【0062】

レース登録受付部35は、プレイヤーが希望するレースに競走馬を出場させるために行う登録操作を受け付ける。登録操作では、出場希望のレース、レースの開催日、及び出場させる競走馬等が指定され、レース登録受付部35は、これらの内容を示すデータをユーザ端末12から受信する。

## 【0063】

(配信部)

配信部40は、本件ゲームの進行に必要な情報を各プレイヤーのユーザ端末12に向けて配信するものであり、図7に示すようにイベント用情報配信部41と、情報提示部42と、問合せ部43とを有する。

40

## 【0064】

イベント用情報配信部41は、レース等の各種イベントに関する情報を配信する。イベント用情報配信部41によって配信された情報を受信したユーザ端末12側では、イベント演出の映像及び音声が出力(表示及び再生等)される。

## 【0065】

情報提示部42は、本発明の「情報提示処理部」に相当し、受託希望者として登録されている第2プレイヤーを含む複数のプレイヤー(厳密には、第1プレイヤー以外の複数のプレイヤー)の情報を、第1プレイヤーに配信する。また、情報提示部42は、第1プレイヤーによって登録された対象馬の情報を、受託者候補として登録されている第2プレイヤーを含む複数の

50

プレイヤーに配信する。

【0066】

問合せ部43は、所定のプレイヤーに対して所定の事項に関する問合せ情報を配信し、例えば、第1プレイヤーにより選択された受託希望者であるプレイヤーに対して、育成代行の受託の可否についての問い合わせ情報を配信する。また、育成代行を実行している第2プレイヤーに対して、育成代行の続行の有無についての問い合わせ情報を配信する。

【0067】

(記憶部)

記憶部50は、ゲーム進行に必要な情報を記憶し、図7に示すように、プレイヤー情報記憶部51、競走馬情報記憶部52、育成代行依頼記憶部53、及び、育成代行状況記憶部54を有する。

10

【0068】

プレイヤー情報記憶部51は、本件ゲームの各プレイヤーに関するプレイヤー情報をプレイヤーごとに記憶する。プレイヤー情報は、図8に示すように、各プレイヤーの氏名又は識別ID、ゲーム用のアカウント名、本件ゲームの総プレイ時間、所有する競走馬の識別ID(所有馬ID)、所有するファームのグレード、これまでに育成代行を受託した回数、現時点で育成代行を依頼しているか否かを示す育成代行フラグ、及び、現時点で受託者候補に該当するか否かを示す受託者候補フラグ等を含む。また、プレイヤー情報には、ゲーム内通貨又はアイテム等の価値の所持数等に関する情報(不図示)も含まれている。なお、これら以外のプレイヤーに関する情報、例えば、プレイヤーがフレンドとして登録している他のプレイヤーの氏名又は識別IDがプレイヤー情報に含まれてもよい。

20

【0069】

競走馬情報記憶部52は、各プレイヤーが所有する競走馬に関する競走馬情報を競走馬ごとに記憶する。競走馬情報は、図9に示すように、各競走馬の名前、識別用ID、競走馬を所有するプレイヤーのアカウント名、現時点でのパラメータ(具体的にはスタミナ、スピード及びパワー等の能力値、並びに、過去のレース出場回数及び勝利回数等のレース実績)、現時点での育成週数、及び、育成可能期間の残り数(残週数)等を含む。なお、これら以外の競走馬に関する情報、例えば、親馬の名前又はID等の血統に関する情報、及び、調教者の名前又はID等の調教者情報等が、競走馬情報に含まれてもよい。また、競走馬に関する情報の中には、ユーザ端末12等には表示せずにプレイヤーには確認できないマスク情報が含まれていてもよい。

30

【0070】

育成代行依頼記憶部53は、育成代行の依頼に関する育成代行依頼情報を依頼ごとに記憶する。育成代行依頼情報は、図10に示すように、育成代行依頼の識別用ID(依頼ID)、育成代行を依頼したプレイヤーのアカウント名、育成期間、依頼された育成代行に係る競走馬(対象馬)の識別用ID、育成条件(具体的には、育成代行中に達成すべき育成週数、育成コース、及び育成代行によって上昇させたいパラメータの種目とその目標値)、及び、育成代行を受託したプレイヤーのアカウント名等を含む。

【0071】

育成代行状況記憶部54は、現在実施中の育成代行の進捗状況に関する育成代行状況情報を、育成代行ごとに記憶する。育成代行状況情報は、図11に示すように、依頼ID、現実の時間における育成代行開始日、ゲーム内時間における育成代行開始から現時点までの育成週数、育成希望パラメータの現在値、育成予算として渡されたメダル数、及び、現時点までの育成代行に費やされたメダル消費数等を含む。

40

【0072】

(情報処理部)

情報処理部60は、本件ゲームの進行に必要な情報処理を実行するものであり、図7に示すように、パラメータ変更部61、代行処理部62、代行完了部63、代行中断部64、代行時間特定部65、消費価値特定部66、返却部67、報酬付与部68、レース結果決定部69、及び、価値付与部70を有する。

50

## 【 0 0 7 3 】

パラメータ変更部 6 1 は、育成操作受付部 3 1 がプレイヤーの育成操作を受け付けた場合に、その操作内容に応じて、競走馬情報記憶部 5 2 に記憶された育成対象の競走馬のパラメータ、具体的にはスタミナ、スピード及びパワー等の能力値を変更する処理を実行する。この際、各パラメータの変更量（上昇量）は、育成操作にてプレイヤーが指定した育成コース及び消費した価値の量等に応じて変化する。なお、パラメータ変更部 6 1 は、育成代行中において、中断条件を満たした場合にも、パラメータを適宜変更する。

## 【 0 0 7 4 】

代行処理部 6 2 は、第 1 プレイヤによって選択された受託希望者から育成代行を受託する旨の回答を受託確認受付部 3 4 が受け付けた場合に、当該受託者を第 2 プレイヤとし、対象馬の育成を第 2 プレイヤに代行させる処理を実行する。具体的に説明すると、代行処理部 6 2 は、第 2 プレイヤに対して対象馬を育成する権限を設定し、第 2 プレイヤのアカウント名を当該育成代行の依頼 ID と紐付けて育成代行依頼記憶部 5 3 に記憶させる。

10

## 【 0 0 7 5 】

代行完了部 6 3 は、育成代行について完了条件を満たす場合に、当該育成代行を受託したプレイヤーによる対象馬の育成代行を完了させる。完了条件は、例えば、第 1 プレイヤによって育成代行の依頼時に指定された育成条件が満たされるという条件である。つまり、第 2 プレイヤによる対象馬の育成代行における育成週数が第 1 プレイヤにより指定された育成週数に達した場合、又は、対象馬のパラメータが第 1 プレイヤにより指定された目標値まで上昇した場合に、代行完了部 6 3 は、第 2 プレイヤに対して設定された育成代行権限を解除 / 無効化し、第 2 プレイヤによる対象馬の育成代行を完了させる。

20

## 【 0 0 7 6 】

代行中断部 6 4 は、育成代行について中断条件を満たす場合に、当該育成代行を受託したプレイヤーによる対象馬の育成代行を育成代行の途中で中断させる。具体的には、代行中断部 6 4 は、第 2 プレイヤに対して設定された育成代行権限を解除 / 無効化することにより、育成代行を中断させる。また、育成代行を中断させる場合、代行中断部 6 4 は、中断時点までの第 2 プレイヤによる育成代行により対象馬のパラメータが変化していたとしても、対象馬のパラメータを育成代行が行われる前の状態、すなわち、対象馬のパラメータが育成代行依頼時から変化していない状態に戻したうえで、第 2 プレイヤによる対象馬の育成代行を中断させる。

30

## 【 0 0 7 7 】

中断条件は、対象馬の育成代行の進行具合に関する条件であり、具体的には、現時点での育成代行の進捗状況が基準に達していないこと等である。一例を挙げると、代行中断部 6 4 は、育成代行中の各時点において評価値を算出する。評価値は、後述する代行時間（具体的には、育成代行期間中に増えた育成週数）と、育成代行に費やされた価値の量とに基づいて算出される値であり、例えば代行時間に対する価値の量の割合である。そして、評価値が中断条件を満たす場合、具体的には評価値が基準値を下回る場合に、代行中断部 6 4 は、その時点で第 2 プレイヤによる対象馬の育成代行を中断させる。

## 【 0 0 7 8 】

中断条件は、上記の条件に限定されず、例えば、対象馬の育成代行開始から一定時間が経過した時点での代行時間が所定時間を下回ることを中断条件としてもよい。また、対象馬の育成代行開始から一定時間が経過した時点までに上昇させた対象馬のパラメータの値が基準値に達していない場合に、第 2 プレイヤによる対象馬の育成代行を中断させてもよい。また、対象馬のパラメータの値等に関係なく、第 1 プレイヤ又は第 2 プレイヤの少なくともどちらか一方からキャンセルの申し出があった場合等に、第 2 プレイヤによる対象馬の育成代行を中断させてもよい。

40

## 【 0 0 7 9 】

代行時間特定部 6 5 は、対象馬の育成代行に費やされたゲーム内時間（以下、代行時間という。）を特定する。代行時間は、例えば、育成代行の開始時点から現時点までの育成週数が該当する。つまり、代行時間特定部 6 5 は、第 2 プレイヤによる対象馬の育成代行に

50

ついて代行時間を特定する際、第2プレイヤーが対象馬の育成代行を開始してから現時点までに到達した育成週数を代行時間として特定する。特定された代行時間、すなわち育成週数は、代行中断部64が中断条件の成否を判断する際の判断材料としても用いられる。

【0080】

消費価値特定部66は、対象馬の育成代行に消費されたゲーム内通貨等の価値の量を特定する。消費価値特定部66は、例えば、第2プレイヤーによる対象馬の育成代行について上記の完了条件が満たされた場合に、完了条件が満たされた時点までに消費された価値の量を特定する。また、消費価値特定部66は、育成代行中の任意の時点において、その時点までに育成代行に消費された価値の量を特定することもでき、そこで特定された価値の量は、代行中断部64が中断条件の成否を判断する際の判断材料としても用いられる。

10

【0081】

返却部67は、所定の返却条件を満たした場合、すなわち、代行完了部63が第2プレイヤーによる対象馬の育成代行を完了させた場合、又は、代行中断部64が第2プレイヤーによる対象馬の育成代行を中断させた場合に、対象馬を第2プレイヤーから第1プレイヤーに返却する。これにより、対象馬の育成権限が第2プレイヤーから第1プレイヤーに戻されることになる。なお、育成代行が完了している場合は、育成代行に基づいてパラメータが変化した状態の対象馬が第1プレイヤーに返却され、育成代行が中断している場合は、パラメータが育成代行依頼時から変化していない状態の対象馬が第1プレイヤーに返却されることになる。

【0082】

報酬付与部68は、第2プレイヤーによる対象馬の育成代行が完了し、対象馬が第1プレイヤーに返却された場合に、その第2プレイヤーに対して上記の報酬を付与する。報酬が付与されると、プレイヤー情報記憶部51記憶された各プレイヤーのプレイヤー情報、又は、競走馬情報記憶部52に記憶された対象馬に関する競走馬情報に、その付与された報酬の内容が反映される。一方、育成代行を中断し、パラメータが育成代行依頼時から変化していない状態の対象馬が第1プレイヤーに返却された場合には、第2プレイヤーに対して、報酬は付与しない。

20

【0083】

レース結果決定部69は、本件ゲームでの各レースの勝敗結果、すなわちレースにおける各出走馬の着順をパラメータに基づいて決定し、決定したレース結果に応じたイベント演出のデータを生成する。生成されたイベント演出のデータは、イベント用情報配信部41によって、そのレースに競走馬を出場させたプレイヤーに向けて配信される。

30

【0084】

価値付与部70は、競走馬を出場させたレースの結果に応じて、ゲーム内通貨又はアイテム等の価値を賞金又は副賞として競走馬を出場させたプレイヤーに対して付与する。価値が付与されると、プレイヤー情報記憶部51記憶された各プレイヤーのプレイヤー情報に、賞金に相当するゲーム内通貨等の価値量を加算する。なお、第2プレイヤーが育成代行中に対象馬をレースに出場させて当該レースで勝利した場合にも、所定の価値を付与する。この場合、価値の付与先は、対象馬の育成代行を行う第2プレイヤーでもよく、対象馬の所有者である第1プレイヤーであってもよい。

【0085】

以上、サーバ10及びユーザ端末12のそれぞれの構成について説明した。なお、一般的に、サーバ10及びユーザ端末12は、上記以外にも種々の機能を有しているが、ここでは、本発明における情報処理システムSにおいて作用効果を奏する特徴的な機能のみを説明することとし、その他の既知の機能等については図示及び説明を省略する。

40

【0086】

[本発明の一実施形態に係る情報処理フロー]

次に、情報処理システムSによる情報処理フローのうち、育成代行に関するフロー（以下、育成代行フローという。）について説明する。育成代行フローは、本発明の情報処理方法を採用しており、換言すると、育成代行フロー中の各ステップは、本発明の情報処理方法の構成要素に該当する。なお、以下では、育成代行フローについて分かりやすく説明する

50

ために具体的なケースを挙げ、育成代行を依頼する第1プレイヤーをプレイヤーXとし、育成代行を受託する第2プレイヤーをプレイヤーYとし、育成代行に係る競走馬(対象馬)を競走馬Zとする。

【0087】

育成代行フローの実行にあたり、プレイヤーX、Yは、本件ゲームにログインしてプレイを開始する。ゲーム内において、プレイヤーX、Yは、それぞれ競走馬を少なくとも一頭以上所有しており、また、育成に必要なゲーム内通貨又はアイテム等の価値を所持している。また、育成代行フローに際して、プレイヤーYを含む複数のプレイヤー(厳密には、プレイヤーX以外の複数のプレイヤー)が受託者候補として事前に登録されている。

【0088】

育成代行フローは、例えば図12~14に示す流れに沿って進行し、プレイヤーXがユーザ端末12を操作して競走馬Zの育成代行に関する依頼事項、具体的には育成期間及び育成条件等を指定するところから始まる(S001)。サーバ10は、プレイヤーXのユーザ端末12との通信を通じてプレイヤーXの育成代行依頼を受け付け、詳しくは上記の依頼事項を示すデータを取得する(S002)。

【0089】

次に、プレイヤーYがユーザ端末12を操作して育成代行の受託を希望する対象馬を選択すると(S003)、サーバ10が、プレイヤーYのユーザ端末12との通信を通じてプレイヤーYの選択結果を受け付け、詳しくは、プレイヤーYによって選択された対象馬を示すデータを取得する(S004)。ちなみに、本ケースでは、競走馬ZがプレイヤーYにより選択された対象馬に該当する。

【0090】

次に、サーバ10は、プレイヤーXに対して、受託希望者であるプレイヤーYを含む複数のプレイヤーに関する情報をプレイヤーXに提示し(S005)、プレイヤーXがユーザ端末12を操作して受託希望者を選択すると(S006)、サーバ10が、プレイヤーXのユーザ端末12との通信を通じてプレイヤーXの選択結果を受け付け、詳しくは、プレイヤーXによって選択された受託希望者を示すデータを取得する(S007)。ちなみに、本ケースでは、プレイヤーYの他に複数の受託希望者が存在し、プレイヤーYがその複数の受託希望者の中から選択された受託希望者に該当する。

【0091】

その後、サーバ10は、プレイヤーYのユーザ端末12との通信を通じて、プレイヤーXが依頼した育成代行を受託するか否かをプレイヤーYに問い合わせる(S008)。プレイヤーYは、図5の確認画面CSを通じて育成代行の受託の有無を回答し、受託する意思がある場合には、その旨を回答する(S009)。なお、以降のステップについては、プレイヤーYが育成代行を受託する旨を回答した場合を想定して説明することとする。

【0092】

サーバ10は、プレイヤーYに競走馬Zの育成を代行させる処理を実行、つまり、プレイヤーYに対して競走馬Zの育成代行権限を設定する(S010)。これにより、以降、プレイヤーYは、自身が所有するファームで競走馬Zの育成を行うことができ、換言すると、競走馬Zに関するプレイヤーYの育成操作がサーバ10によって受け付けられるようになる。

【0093】

プレイヤーYが競走馬Zの育成代行を行うためにユーザ端末12にて育成操作を行うと(S011)、サーバ10は、プレイヤーYのユーザ端末12との通信を通じて当該育成操作を受け付け、具体的には育成コース及び消費したゲーム内通貨又はアイテム等を示すデータを受信する(S012)。これに伴い、サーバ10が、競走馬情報記憶部52に記憶された競走馬Zのパラメータ、具体的にはスタミナ、スピード及びパワー等を変更する(S013)。このとき、各パラメータは、プレイヤーYから受け付けた育成操作の内容(育成コース及びゲーム内通貨の消費量若しくは消費アイテムの種類等)に応じて変えられる。ただし、必ずしも常に規則的に変化するわけではなく、同じ育成操作の内容であったとしても、変化量をランダムに変える等してもよい。

10

20

30

40

50

## 【0094】

そして、サーバ10は、育成代行期間中、プレイヤーYによる競走馬Zの育成代行について完了条件を満たす否かを適宜判定する(S014)。例えば、育成代行期間中の育成週数がプレイヤーXにより指定された値に到達した場合、又は、競走馬Zのパラメータの中でプレイヤーXが希望するパラメータが目標値に到達した場合、完了条件を満たすことになる。完了条件が満たされると、サーバ10は、プレイヤーYによる競走馬Zの育成代行を完了する(S015)、

## 【0095】

競走馬Zの育成代行が完了すると、サーバ10は、プレイヤーYに設定していた競走馬Zの育成代行権限を解除し、それまでの育成代行に応じてパラメータが変更された状態で競走馬ZをプレイヤーXに返却し(S016)、プレイヤーYに対して育成代行の報酬を付与して(S017)、育成代行フローを終了する。

10

## 【0096】

一方、育成代行期間中、完了条件が満たされていない場合には、サーバ10は、プレイヤーYによる競走馬Zの育成代行について中断条件を満たす否かを適宜判定する(S018)。例えば、プレイヤーYが競走馬Zの育成代行を開始してから一定時間が経過した時点での育成週数が所定数を下回る場合、あるいは、その時点までの競走馬Zのパラメータ(特に、プレイヤーXが上昇させたい能力値)が基準値に達していない場合、中断条件を満たすことになる。中断条件が満たされると、サーバ10は、プレイヤーYによる競走馬Zの育成代行を中断する(S019)。

20

## 【0097】

競走馬Zの育成代行が中断すると、サーバ10は、プレイヤーYに設定していた競走馬Zの育成代行権限を解除し、それまでの育成代行に応じて変更されたパラメータを元の状態、すなわち、育成代行依頼時の状態に戻したうえで(S020)、競走馬ZをプレイヤーXに返却して(S021)、育成代行フローを終了する。

## 【0098】

他方、完了条件及び中断条件がいずれも満たされていない間には、育成代行フローのうち、上記のステップS011~S014及びS018が繰り返し実施される。つまり、完了条件及び中断条件を満たさない限り、プレイヤーYは、育成操作や登録操作を繰り返すことができ、育成操作を行う度に競走馬Zのパラメータを変更させることができる。

30

## 【0099】

## [その他の実施形態]

以上までに、本発明の情報処理装置、情報処理方法及びプログラムに関して、具体例を挙げて説明してきたが、上記の実施形態は、あくまでも一例に過ぎず、本発明は上記の実施形態に限定されるものではなく、他の実施形態も考えられ得る。

## 【0100】

上記の実施形態では、ゲームデータ配信用のサーバコンピュータ(すなわち、サーバ10)が本発明の情報処理装置として機能しているが、これに限定されるものではなく、サーバ10が有する機能のうちの一部が、ユーザ端末12に備わっていてもよい。例えば、代行処理部62の機能等がユーザ端末12に備わっていてもよい。

40

## 【0101】

また、本実施形態では、プレイヤー情報及び競走馬情報は、ゲームデータ配信用のサーバコンピュータ(すなわち、サーバ10)に記憶して所持することとしたが、不図示のデータベースサーバを別途設けて、そのデータベースサーバに一括して記憶することとしてもよいし、ユーザ端末12側に記憶することとしてもよい。

## 【0102】

また、本実施形態では、受託者候補のプレイヤーが対象馬に対して受託希望のエントリーをし、対象馬の育成代行を依頼した第1プレイヤーがそれらの複数の受託希望者の中から受託先を選択し、選択された受託希望者に対して育成代行受託の意思を確認したうえで、育成代行を受託する旨の回答を得た場合に、当該受託希望者を第2プレイヤーとし、第2プレイ

50

ヤに対象馬の育成を代行させることとした。ただし、これに限定されるものではなく、例えば、第1プレイヤーが対象馬の育成代行を依頼する際に育成条件を指定し、受託者候補のプレイヤーが受託条件を設定し、両者の条件を照合し、育成条件とマッチングする受託条件を設定した受託者候補を第2プレイヤーとし、その第2プレイヤーに対象馬の育成を代行させてもよい。

#### 【0103】

なお、本実施形態においては、プレイヤーは、原則として無料で全ての機能を享受することができるが、一部の機能を限定し、所定の料金を支払うことによって、その限定された機能が利用できることとしてもよい。また、所定の料金を支払ったプレイヤーについては、一回の週課操作において行うことができる育成の回数が増加したり、ファームのグレードを上げ易かったり、特定のアイテムを取得できたり、育成におけるパラメータの変化量が大きくなったりする等、プレイするうえで有利になるように各種条件等を設定してもよい。なお、この料金については、従量課金制としてもよいし、一度支払えば一定期間（例えば、一か月間又は一年間等）、そのプレイヤーに対して効果を有することとしてもよい（サブスクリプション）。

#### 【0104】

##### [まとめ]

以上説明した本実施形態に係る情報処理装置、情報処理方法及びプログラムの主な特徴は以下の通りである。

#### 【0105】

[1] 本実施形態に係る情報処理装置は、第1プレイヤーが所有するゲームオブジェクトの育成を第2プレイヤーに実行させる代行処理部と、所定の返却条件を満たした場合に、第2プレイヤーの操作に基づいてパラメータが変化したゲームオブジェクトを第1プレイヤーに返却する返却部と、ゲームオブジェクトが返却された場合に、第2プレイヤーに報酬を付与する報酬付与部と、を有する。

上記の情報処理装置によれば、第1プレイヤーが所有するゲームオブジェクトの育成を第2プレイヤーに実行させるうえで、第2プレイヤーの操作に基づいてパラメータが変化したゲームオブジェクトが第1プレイヤーに返却された場合に、第2プレイヤーに報酬を付与する。そのため、委託者である第1プレイヤーにとっては、ゲームオブジェクトを育成する手間を省くことができるうえ、育成代行を上手く利用すれば、自らが育成させる場合よりも優れた能力になるようにゲームオブジェクトを育成させることもできる。一方、受託者である第2プレイヤーにとっては、育成を代行した成果として報酬を得ることができる。このように、第1プレイヤー及び第2プレイヤーの双方に利益が生じることにより、ゲームオブジェクトの育成代行が積極的に利用され得る環境を構築することができる。

#### 【0106】

[2] 上記の情報処理装置において、報酬付与部は、第2プレイヤーが返却後のゲームオブジェクトをゲームで使用する権利を報酬として付与する。

これにより、第2プレイヤーにとっては、他人が所有するゲームオブジェクトではあるものの、自身が育成した思い出の強いゲームオブジェクトを第1プレイヤーに返却した後もゲームで継続して使用することができるので、報酬に対する第2プレイヤーの満足度が向上する。また、返却後も第2プレイヤー自身が使用することができるという点から、ゲームオブジェクトの能力をより一層を向上させたいという動機付けにもつながる。そのため、育成代行の質が向上し、延いては、第1プレイヤーの利益にもなる。したがって、ゲームオブジェクトの育成代行が積極的に利用され得る環境をより一層好適に構築することができる。

#### 【0107】

[3] 上記の情報処理装置において、報酬付与部は、権利に基づいて、第2プレイヤーが返却後のゲームオブジェクトを使用して他のオブジェクトを生成可能とする。

これにより、第2プレイヤーにとっては、他人が所有するゲームオブジェクトではあるものの、自身が育成した思い出の強いゲームオブジェクトを使用して、独自に他のオブジェクトを新たに生成することができるので、報酬に対する第2プレイヤーの満足度が向上する

10

20

30

40

50

。また、返却後も第2プレイヤー自身が他のオブジェクトの生成に使用することができるという点から、ゲームオブジェクトの能力が高い方が能力の高い他のオブジェクトを生成し易い場合等は、ゲームオブジェクトの能力をより一層を向上させたいという動機付けにもつながる。そのため、育成代行の質が向上し、延いては、第1プレイヤーの利益にもなる。したがって、ゲームオブジェクトの育成代行が積極的に利用され得る環境をより一層好適に構築することができる。

【0108】

[4] 上記の情報処理装置において、報酬付与部は、第1プレイヤーが返却後のゲームオブジェクトをゲーム内で使用して獲得した価値の少なくとも一部を報酬として付与する。これにより、第2プレイヤーにとっては、育成したゲームオブジェクトの返却後の成績等によって、自身が得る報酬も変わってくるので、報酬に対する第2プレイヤーの満足度が向上するうえ、ゲームオブジェクトの能力をより一層を向上させたいという動機付けにもつながる。そのため、育成代行の質が向上し、延いては、第1プレイヤーの利益にもなる。したがって、ゲームオブジェクトの育成代行が積極的に利用され得る環境をより一層好適に構築することができる。

10

【0109】

[5] 上記の情報処理装置において、報酬付与部は、返却後のゲームオブジェクトの属性に第2プレイヤーに関する情報を登録することを報酬として付与する。これにより、第2プレイヤーにとっては、育成したゲームオブジェクトの返却後の成績等によっては、育成実行者としての名誉を得ることができるので、報酬に対する第2プレイヤーの満足度が向上するうえ、ゲームオブジェクトの能力をより一層を向上させたいという動機付けにもつながる。そのため、育成代行の質が向上し、延いては、第1プレイヤーの利益にもなる。したがって、ゲームオブジェクトの育成代行が積極的に利用され得る環境をより一層好適に構築することができる。

20

【0110】

[6] 上記の情報処理装置において、代行処理部は、複数のゲームオブジェクトの中から第2プレイヤーによって選択された特定のゲームオブジェクトの育成を、第2プレイヤーに実行させる。

これにより、第2プレイヤーは、育成してみたいと思うゲームオブジェクトを自身で選択することができるので、報酬に加えて、育成代行をプレイする楽しみが増える。また、自身で選択したゲームオブジェクトであれば、ゲームオブジェクトの能力をより一層を向上させたいという動機付けにもつながる。そのため、育成代行の質が向上し、延いては、第1プレイヤーの利益にもなる。したがって、ゲームオブジェクトの育成代行が積極的に利用され得る環境をより一層好適に構築することができる。

30

【0111】

[7] 上記の情報処理装置は、第2プレイヤーに関する情報を第1プレイヤーに提示する情報提示処理部を、さらに有し、第2プレイヤーに関する情報を第1プレイヤーに提示した後に、第1プレイヤーからゲームオブジェクトの育成を第2プレイヤーに依頼する要求を受け付けた場合に、代行処理部は、ゲームオブジェクトの育成を第2プレイヤーに実行させる。

これにより、第1プレイヤーは、第2プレイヤーの実績及び信頼度等を確認したうえで、育成代行を依頼することができるので、安心して育成代行を利用することができるうえ、自らが育成させる場合よりも優れた能力になるようにゲームオブジェクトを育成させることができる確率が向上する。一方、第2プレイヤーにとっても、第1プレイヤーに選ばれたという満足感から、ゲームオブジェクトの能力をより一層を向上させたいという動機付けにもつながる。そのため、育成代行の質が向上し、延いては、第1プレイヤーの利益にもなる。したがって、ゲームオブジェクトの育成代行が積極的に利用され得る環境をより一層好適に構築することができる。

40

【0112】

[8] 上記の情報処理装置において、所定の返却条件を満たさなかった場合、返却部は、第2プレイヤーの操作に基づいて育成される前のゲームオブジェクトを第1プレイヤーに返却

50

し、報酬付与部は、報酬を第2プレイヤーに付与しない。

これにより、第1プレイヤーは、満足いく育成結果を得られなくても、そのゲームオブジェクトが育成代行依頼時の状態に戻るため、優れた素材のゲームオブジェクトを育成に失敗して無駄にする心配がなくなる。一方、第2プレイヤーにとっても、仮に育成に失敗したとしても、そのゲームオブジェクトが育成代行依頼時の状態に戻るため、安心して育成代行に取り組むことができる。したがって、ゲームオブジェクトの育成代行が積極的に利用され得る環境をより一層好適に構築することができる。

【0113】

[9]また、本発明に係る情報処理方法によれば、コンピュータが、第1プレイヤーが所有するゲームオブジェクトの育成を第2プレイヤーに実行させ、コンピュータが、所定の返却条件を満たした場合に、第2プレイヤーの操作に基づいてパラメータが変化したゲームオブジェクトを第1プレイヤーに返却し、コンピュータが、ゲームオブジェクトが返却された場合に、第2プレイヤーに報酬を付与する。

10

上記の情報処理方法によれば、第1プレイヤーが所有するゲームオブジェクトの育成を第2プレイヤーに実行させるうえで、第2プレイヤーの操作に基づいてパラメータが変化したゲームオブジェクトが第1プレイヤーに返却された場合に、第2プレイヤーに報酬を付与する。そのため、委託者である第1プレイヤーにとっては、ゲームオブジェクトを育成する手間を省くことができるうえ、育成代行を上手く利用すれば、自らが育成させる場合よりも優れた能力になるようにゲームオブジェクトを育成させることもできる。一方、受託者である第2プレイヤーにとっては、育成を代行した成果として報酬を得ることができる。このように、第1プレイヤー及び第2プレイヤーの双方に利益が生じる。これにより、ゲームオブジェクトの育成代行が積極的に利用され得る環境を構築することができる。

20

【0114】

なお、本発明の情報処理方法は、情報処理装置単独、及び、情報処理装置とユーザ端末等の他の端末との組み合わせによって実現される。ここで、情報処理装置は、ASP (Application Service Provider)、SaaS (Software as a Service)、PaaS (Platform as a Service) 又はIaaS (Infrastructure as a Service) 用のサーバコンピュータであってもよい。この場合、上記一連の情報処理(ただし、情報の入力及び表示を除く)が上記サーバコンピュータによって実行されるので、ユーザ端末側では、サーバコンピュータに引き渡す情報の入力、及びサーバコンピュータから配信される情報の表示等を行えばよい。

30

【0115】

[10]また、本発明に係るプログラムによれば、コンピュータに、第1プレイヤーが所有するゲームオブジェクトの育成を第2プレイヤーに実行させ、所定の返却条件を満たした場合に、第2プレイヤーの操作に基づいてパラメータが変化したゲームオブジェクトを第1プレイヤーに返却させ、ゲームオブジェクトが返却された場合に、第2プレイヤーに報酬を付与させる。

上記のプログラムによれば、第1プレイヤーが所有するゲームオブジェクトの育成を第2プレイヤーに実行させるうえで、第2プレイヤーの操作に基づいてパラメータが変化したゲームオブジェクトが第1プレイヤーに返却された場合に、第2プレイヤーに報酬を付与する。そのため、委託者である第1プレイヤーにとっては、ゲームオブジェクトを育成する手間を省くことができるうえ、育成代行を上手く利用すれば、自らが育成させる場合よりも優れた能力になるようにゲームオブジェクトを育成させることもできる。一方、受託者である第2プレイヤーにとっては、育成を代行した成果として報酬を得ることができる。このように、第1プレイヤー及び第2プレイヤーの双方に利益が生じる。これにより、ゲームオブジェクトの育成代行が積極的に利用され得る環境を構築することができる。

40

【0116】

なお、本発明のプログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体(メディア)から読み込むことで取得してもよく、あるいは、インターネット又はイントラネット等のネットワークを介して取得(ダウンロード)することで取得してもよい。

50

## 【符号の説明】

## 【 0 1 1 7 】

1 0	サーバ	
1 2	ユーザ端末	
1 4	ネットワーク	
2 1	プロセッサ	
2 2	メモリ	
2 3	通信用インタフェース	
2 4	ストレージ	
2 5	バス	10
3 0	操作受付部	
3 1	育成操作受付部	
3 2	依頼受付部	
3 3	候補選択受付部	
3 4	受託確認受付部	
3 5	レース登録受付部	
4 0	配信部	
4 1	イベント用情報配信部	
4 2	情報提供部	
4 3	問合せ部	20
5 0	記憶部	
5 1	プレイヤー情報記憶部	
5 2	競走馬情報記憶部	
5 3	育成代行依頼記憶部	
5 4	育成代行状況記憶部	
6 0	情報処理部	
6 1	パラメータ変更部	
6 2	代行処理部	
6 3	代行完了部	
6 4	代行中断部	30
6 5	代行時間特定部	
6 6	消費価値特定部	
6 7	返却部	
6 8	報酬付与部	
6 9	レース結果決定部	
7 0	価値付与部	
C S	確認画面	
H L	育成代行依頼馬リスト	
I S	育成代行依頼画面	
J L	受託希望者リスト	40
M L	メニューリスト	
S	情報処理システム	

【 図 面 】  
【 図 1 】

育成コース選択画面

ML

コース A (スタミナ重視) 所要メダル数:1回8枚~

コース B (スピード重視) 所要メダル数:1回7枚~

コース C (パワー重視) 所要メダル数:1回9枚~

コース D (バランスよく) 所要メダル数:1回10枚~

決定

【 図 2 】

育成代行依頼画面

IS

育成期間: □□年□□月□□日 ~ □□年□□月□□日

育成コース:

育成希望パラメータ:  目標到達値 □□□

レース実績:  出場回数: □□ 回  勝利回数: □□ 回

次へ

【 図 3 】

育成代行依頼馬選択画面

HL

<input checked="" type="radio"/> アイウ	プレイヤ WWW	<input type="button" value="詳細"/>
<input type="radio"/> カキク	プレイヤ XXX	<input type="button" value="詳細"/>
<input type="radio"/> サシス	プレイヤ YYY	<input type="button" value="詳細"/>
<input type="radio"/> タチツ	プレイヤ ZZZ	<input type="button" value="詳細"/>

【 図 4 】

受託者選択画面

JL

<input checked="" type="radio"/> プレイヤAAA	過去の代行受託回数: * 回	ファームのグレード: H
<input type="radio"/> プレイヤBBB	過去の代行受託回数: * 回	ファームのグレード: M
<input type="radio"/> プレイヤCCC	過去の代行受託回数: * 回	ファームのグレード: L
<input type="radio"/> プレイヤDDD	過去の代行受託回数: * 回	ファームのグレード: HH

決定

10

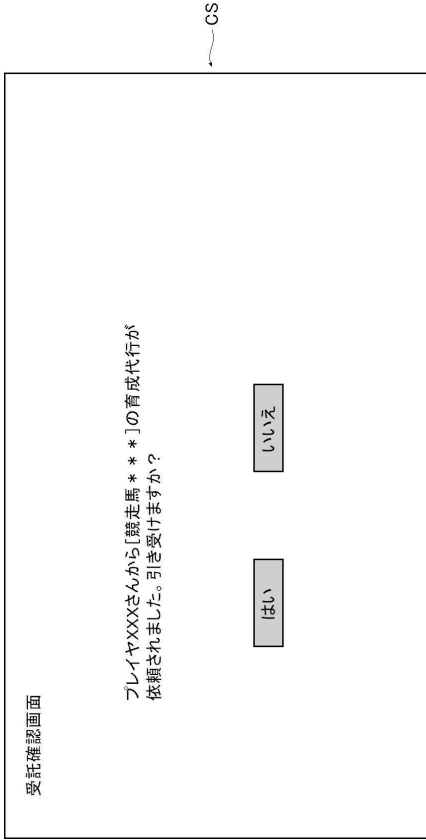
20

30

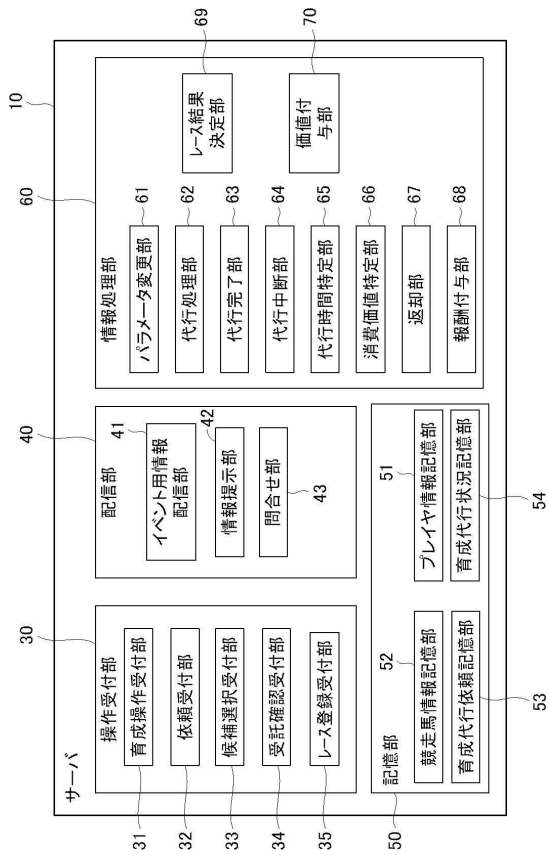
40

50

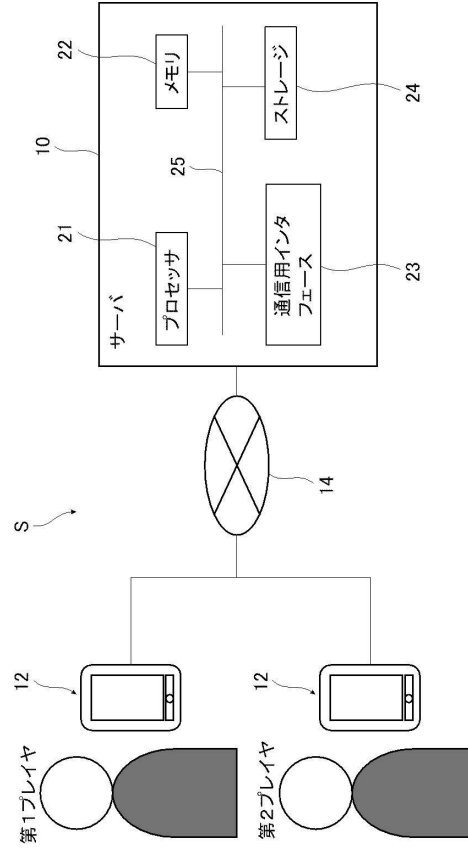
【図5】



【図7】



【図6】



【図8】

プレイヤー 氏名/ID	アカウント名	プレイ時間	所有者ID	ファームの グレード	育成代行 回数	育成代行 フラグ	受託者候 補フラグ
○山△助	U0001	10:13:43	HSZ000120 HSA000155 HXT000139	グレードH	2回	1	0
□橋☆子	U0002	5:22:40	HSR000233 HSZ000229 HRU000251	グレードM	1回	0	1
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【 図 9 】

競走馬名	馬ID	所有者 アカウント	スタミナ	スピード	パワー	育成週数	残週数	レース 出場回数	レース 勝利回数
アイウ	HSZ000120	U0001	120	30	50	50週	70週	5	2
カキク	HSR000233	U0001	250	22	35	10週	110週	3	0
・	・	・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・	・	・

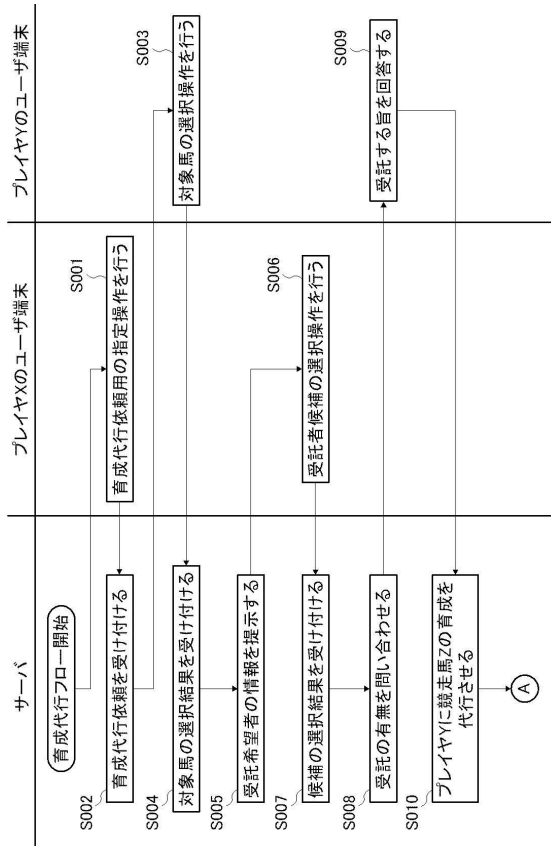
【 図 1 1 】

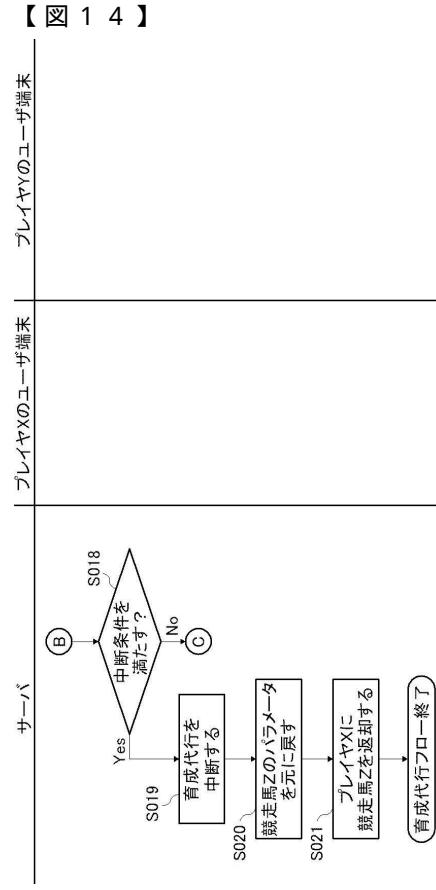
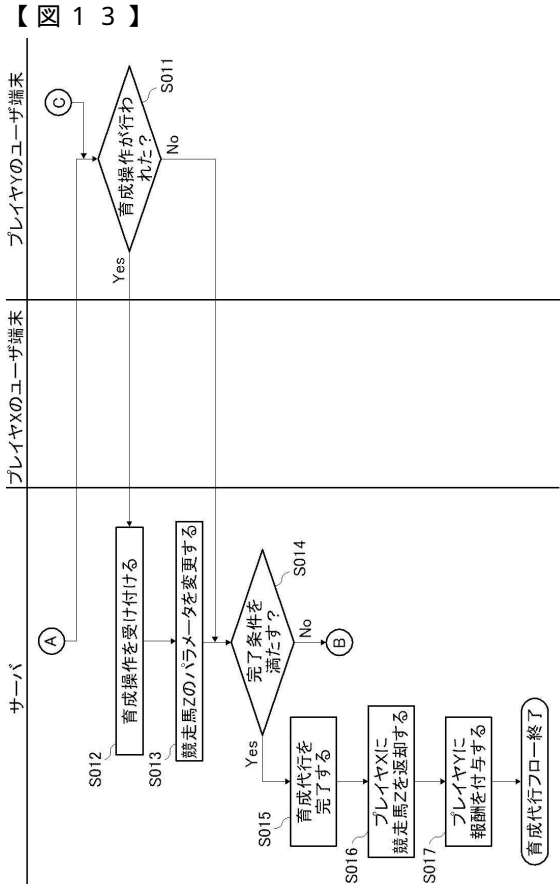
依頼ID	育成代行開始日	現時点での 育成週数	育成希望パラ メータの現在値	予算メダル 数	現時点までの メダル消費数
J0001	2020/6/3	20	56	50	30
J0002	2020/6/5	32	123	75	45
・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・

【 図 1 0 】

依頼ID	依頼者の アカウント名	育成期間	対象馬ID	育成 週数	育成コース	育成希望 パラメータ	目標到達値	受託者の アカウント名
J0001	U0001	2020/5/30 ~2020/6/30	HSZ000120	40	コースB	スピード	80	U0002
J0002	U0001	2020/6/3 ~2020/7/31	HSR000233	80	コースA	スタミナ	200	U0002
・	・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・	・

【 図 1 2 】





10

20

30

40

50

## フロントページの続き

クシィ内

(72)発明者 小牧 信貴

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミクシィ内

審査官 前地 純一郎

(56)参考文献 特開2002-233668(JP,A)

特開2010-075433(JP,A)

特開2017-113516(JP,A)

特開2011-019841(JP,A)

特開2020-054478(JP,A)

特開2006-231073(JP,A)

特開2005-329026(JP,A)

特開2019-088852(JP,A)

「ゲーム代行」トラブル多発 学生らがレベル上げ受託，日本経済新聞[online]，2020年06月10日，インターネット<URL：<https://www.nikkei.com/article/DGXMZO60187660Q0A610C2CE0000/>>，[2021年10月14日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl.，DB名)

A63F 13/00 - 13/98

A63F 9/24