



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2024-0108543
(43) 공개일자 2024년07월09일

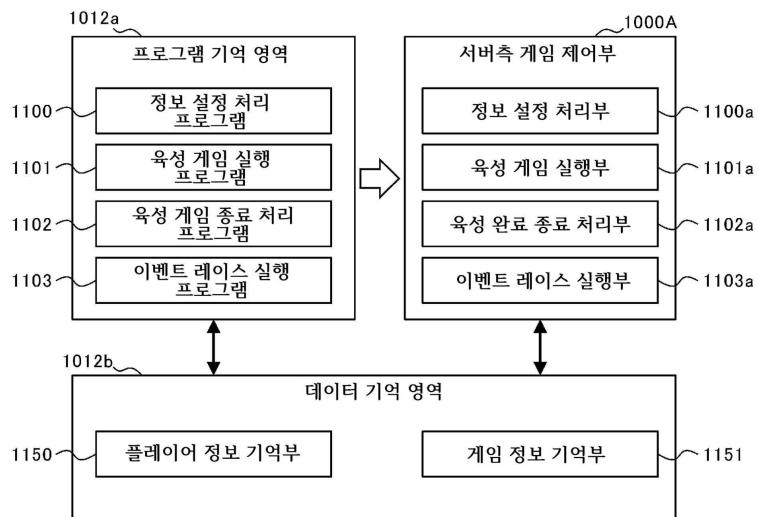
- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/69 (2014.01) *A63F 13/533* (2014.01)
A63F 13/58 (2014.01) *A63F 13/825* (2014.01)
- (52) CPC특허분류
A63F 13/69 (2015.01)
A63F 13/533 (2015.01)
- (21) 출원번호 10-2024-7021347
- (22) 출원일자(국제) 2022년12월19일
심사청구일자 2024년06월26일
- (85) 번역문제출일자 2024년06월26일
- (86) 국제출원번호 PCT/JP2022/046695
- (87) 국제공개번호 WO 2023/127578
국제공개일자 2023년07월06일
- (30) 우선권주장
JP-P-2021-215172 2021년12월28일 일본(JP)
- (71) 출원인
가부시키가이샤 사이게임스
일본국 도쿄도 시부야구 난페이다이쵸 16반 17고
- (72) 발명자
사토 아츠시
일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난페이다이쵸 1
6반 17고
야마기시 요헤이
일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난페이다이쵸 1
6반 17고
니시 유키
일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난페이다이쵸 1
6반 17고
- (74) 대리인
김진환, 박지하, 김민철

전체 청구항 수 : 총 6 항

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

(57) 요 약

제1 게임에 있어서, 사용 게임 매체를 이용하여, 육성 대상 게임 매체에 제1 파라미터가 연동된 육성 완료 게임 매체를 생성한다. 플레이어에 의하여 선택된 육성 완료 게임 매체를 사용하여 제2 게임을 실행한다. 제1 게임에 있어서, 제1 파라미터가 설정된 육성 완료 게임 매체가 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 제1 파라미터에 기초하여, 육성 대상 게임 매체에 연동되는 제2 파라미터를 변경한다. 제2 게임에 있어서, 육성 완료 게임 매체의 제2 파라미터에 기초하여, 제1 파라미터를 설정한다.

대 표 도 - 도64

(52) CPC특허분류

A63F 13/58 (2015.01)

A63F 13/825 (2015.01)

명세서

청구범위

청구항 1

복수의 캐릭터 중, 플레이어에 의하여 선택된 하나의 상기 캐릭터를, 제1 게임에 있어서의 육성 대상 게임 매체로 설정하는 처리와,

상기 제1 게임에 있어서, 상기 육성 대상 게임 매체의 육성에 사용되는 게임 매체를 플레이어가 선택 가능하게 하는 처리와,

플레이어에 의하여 선택된, 상기 육성 대상 게임 매체에 제1 파라미터가 연동된 육성 완료 게임 매체를 포함하는 상기 게임 매체를 사용 게임 매체로서 설정하는 처리와,

상기 육성 대상 게임 매체를 육성하는 처리로서, 상기 사용 게임 매체에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동된 소정의 파라미터를 개선하는 처리를 적어도 포함하는, 상기 제1 게임을 실행하는 처리와,

상기 제1 게임의 완료에 기초하여, 상기 육성 완료 게임 매체를 생성하여 기억하는 처리와,

플레이어에 의하여 선택된 상기 육성 완료 게임 매체를 사용하여 제2 게임을 실행하는 처리를 컴퓨터에 수행시키고,

상기 제1 게임을 실행하는 처리는,

상기 제1 파라미터가 설정된 상기 육성 완료 게임 매체가 상기 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 상기 제1 파라미터에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동되는 제2 파라미터를 변경하는 처리를 포함하고,

상기 제2 게임을 실행하는 처리는,

상기 육성 완료 게임 매체의 상기 제2 파라미터에 기초하여, 상기 제1 파라미터를 설정하는 처리를 포함하는, 정보 처리 프로그램.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 제2 게임을 실행하는 처리에서는,

상기 육성 완료 게임 매체의 상기 제2 파라미터에 기초하여, 상기 제2 게임에서 얻어지는 보수를 증가시키는, 정보 처리 프로그램.

청구항 3

제1항 또는 제2항에 있어서,

상기 게임 매체를 플레이어가 선택 가능하게 하는 처리는,

다른 플레이어에 의하여 육성된 상기 육성 완료 게임 매체를 선택 가능하게 하고,

다른 플레이어가 육성한 상기 육성 완료 게임 매체가 상기 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 해당 사용 게임 매체에 연동된 상기 제1 파라미터에 기초해서는, 상기 제2 파라미터가 변경되지 않는, 정보 처리 프로그램.

청구항 4

컴퓨터가 수행하는 정보 처리 방법으로서,

상기 컴퓨터가,

복수의 캐릭터 중, 플레이어에 의하여 선택된 하나의 상기 캐릭터를, 제1 게임에 있어서의 육성 대상 게임 매체로 설정하는 처리와,

상기 제1 게임에 있어서, 상기 육성 대상 게임 매체의 육성에 사용되는 게임 매체를 플레이어가 선택 가능하게 하는 처리와,

플레이어에 의하여 선택된, 상기 육성 대상 게임 매체에 제1 파라미터가 연동된 육성 완료 게임 매체를 포함하는 상기 게임 매체를 사용 게임 매체로서 설정하는 처리와,

상기 육성 대상 게임 매체를 육성하는 처리로서, 상기 사용 게임 매체에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동된 소정의 파라미터를 갱신하는 처리를 적어도 포함하는, 상기 제1 게임을 실행하는 처리와,

상기 제1 게임의 완료에 기초하여, 상기 육성 완료 게임 매체를 생성하여 기억하는 처리와,

플레이어에 의하여 선택된 상기 육성 완료 게임 매체를 사용하여 제2 게임을 실행하는 처리를 수행하고,

상기 제1 게임을 실행하는 처리는,

상기 제1 파라미터가 설정된 상기 육성 완료 게임 매체가 상기 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 상기 제1 파라미터에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동되는 제2 파라미터를 변경하는 처리를 포함하고,

상기 제2 게임을 실행하는 처리는,

상기 육성 완료 게임 매체의 상기 제2 파라미터에 기초하여, 상기 제1 파라미터를 설정하는 처리를 포함하는 정보 처리 방법.

청구항 5

하나 또는 복수의 컴퓨터를 구비하고,

상기 컴퓨터는,

복수의 캐릭터 중, 플레이어에 의하여 선택된 하나의 상기 캐릭터를, 제1 게임에 있어서의 육성 대상 게임 매체로 설정하는 처리와,

상기 제1 게임에 있어서, 상기 육성 대상 게임 매체의 육성에 사용되는 게임 매체를 플레이어가 선택 가능하게 하는 처리와,

플레이어에 의하여 선택된, 상기 육성 대상 게임 매체에 제1 파라미터가 연동된 육성 완료 게임 매체를 포함하는 상기 게임 매체를 사용 게임 매체로서 설정하는 처리와,

상기 육성 대상 게임 매체를 육성하는 처리로서, 상기 사용 게임 매체에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동된 소정의 파라미터를 갱신하는 처리를 적어도 포함하는, 상기 제1 게임을 실행하는 처리와,

상기 제1 게임의 완료에 기초하여, 상기 육성 완료 게임 매체를 생성하여 기억하는 처리와,

플레이어에 의하여 선택된 상기 육성 완료 게임 매체를 사용하여 제2 게임을 실행하는 처리를 수행하고,

상기 제1 게임을 실행하는 처리는,

상기 제1 파라미터가 설정된 상기 육성 완료 게임 매체가 상기 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 상기 제1 파라미터에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동되는 제2 파라미터를 변경하는 처리를 포함하고,

상기 제2 게임을 실행하는 처리는,

상기 육성 완료 게임 매체의 상기 제2 파라미터에 기초하여, 상기 제1 파라미터를 설정하는 처리를 포함하는, 게임 장치.

청구항 6

하나 또는 복수의 컴퓨터를 구비하고,

상기 컴퓨터는,

복수의 캐릭터 중, 플레이어에 의하여 선택된 하나의 상기 캐릭터를, 제1 게임에 있어서의 육성 대상 게임 매체

로 설정하는 처리와,

상기 제1 게임에 있어서, 상기 육성 대상 게임 매체의 육성에 사용되는 게임 매체를 플레이어가 선택 가능하게 하는 처리와,

플레이어에 의하여 선택된, 상기 육성 대상 게임 매체에 제1 파라미터가 연동된 육성 완료 게임 매체를 포함하는 상기 게임 매체를 사용 게임 매체로서 설정하는 처리와,

상기 육성 대상 게임 매체를 육성하는 처리로서, 상기 사용 게임 매체에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동된 소정의 파라미터를 개선하는 처리를 적어도 포함하는, 상기 제1 게임을 실행하는 처리와,

상기 제1 게임의 완료에 기초하여, 상기 육성 완료 게임 매체를 생성하여 기억하는 처리와,

플레이어에 의하여 선택된 상기 육성 완료 게임 매체를 사용하여 제2 게임을 실행하는 처리를 수행하고,

상기 제1 게임을 실행하는 처리는,

상기 제1 파라미터가 설정된 상기 육성 완료 게임 매체가 상기 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 상기 제1 파라미터에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동되는 제2 파라미터를 변경하는 처리를 포함하고,

상기 제2 게임을 실행하는 처리는,

상기 육성 완료 게임 매체의 상기 제2 파라미터에 기초하여, 상기 제1 파라미터를 설정하는 처리를 포함하는, 정보 처리 시스템.

발명의 설명

기술 분야

[0001]

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

배경 기술

[0002]

종래, 육성 게임이라고 하는 장르의 게임이 알려져 있다. 예를 들면, 특히 문헌 1에는, 플레이어가 마주(馬主)가 되어, 경주마를 생산, 육성하는 육성 게임이 개시되어 있다. 특히 문헌 1에서는, 플레이어가 선호하는 번식마를 선택하고, 경주마를 생산하여, 레이스에 출주시키는 것이 개시되어 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0003]

(특허문헌 0001) 특허 문헌 1 : 일본 특허 공보 제2002-126349호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0004]

그러나, 육성 게임과는 상이한 이벤트 게임에 있어서, 플레이어가 육성한 육성 캐릭터를 사용하는 경우, 반드시 육성 캐릭터가 이벤트 게임에 유리한 파라미터를 가진다고도 한정할 수 없다. 그 때문에, 예를 들면, 게임 의욕을 향상시키는 것이 곤란하였다.

[0005]

본 발명은, 게임 의욕을 향상시키는 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, 복수의 캐릭터 중, 플레이어에 의하여 선택된 하나의 상기 캐릭터를, 제1 게임에 있어서의 육성 대상 게임 매체로 설정하는 처리와, 상기 제1 게임에 있어서, 상기 육

성 대상 게임 매체의 육성에 사용되는 게임 매체를 플레이어가 선택 가능하게 하는 처리와, 플레이어에 의하여 선택된, 상기 육성 대상 게임 매체에 제1 파라미터가 연동된 육성 완료 게임 매체를 포함하는 상기 게임 매체를 사용 게임 매체로서 설정하는 처리와, 상기 육성 대상 게임 매체를 육성하는 처리로서, 상기 사용 게임 매체에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동된 소정의 파라미터를 개신하는 처리를 적어도 포함하는, 상기 제1 게임을 실행하는 처리와, 상기 제1 게임의 완료에 기초하여, 상기 육성 완료 게임 매체를 생성하여 기억하는 처리와, 플레이어에 의하여 선택된 상기 육성 완료 게임 매체를 사용하여 제2 게임을 실행하는 처리를 컴퓨터에 수행시키고, 상기 제1 게임을 실행하는 처리는, 상기 제1 파라미터가 설정된 상기 육성 완료 게임 매체가 상기 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 상기 제1 파라미터에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동되는 제2 파라미터를 변경하는 처리를 포함하고, 상기 제2 게임을 실행하는 처리는, 상기 육성 완료 게임 매체의 상기 제2 파라미터에 기초하여, 상기 제1 파라미터를 설정하는 처리를 포함한다.

[0007] 상기 제2 게임을 실행하는 처리에서는, 상기 육성 완료 게임 매체의 상기 제2 파라미터에 기초하여, 상기 제2 게임에서 얻어지는 보수를 증가시켜도 된다.

[0008] 상기 게임 매체를 플레이어가 선택 가능하게 하는 처리는, 다른 플레이어에 의하여 육성된 상기 육성 완료 게임 매체를 선택 가능하게 하고, 다른 플레이어가 육성한 상기 육성 완료 게임 매체가 상기 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 해당 사용 게임 매체에 연동된 상기 제1 파라미터에 기초해서는, 상기 제2 파라미터가 변경되지 않아도 된다.

[0009] 상기 과제를 해결하기 위하여, 정보 처리 방법은, 컴퓨터가 수행하는 정보 처리 방법으로서, 상기 컴퓨터가, 복수의 캐릭터 중, 플레이어에 의하여 선택된 하나의 상기 캐릭터를, 제1 게임에 있어서의 육성 대상 게임 매체로 설정하는 처리와, 상기 제1 게임에 있어서, 상기 육성 대상 게임 매체의 육성에 사용되는 게임 매체를 플레이어가 선택 가능하게 하는 처리와, 플레이어에 의하여 선택된, 상기 육성 대상 게임 매체에 제1 파라미터가 연동된 육성 완료 게임 매체를 포함하는 상기 게임 매체를 사용 게임 매체로서 설정하는 처리와, 상기 육성 대상 게임 매체를 육성하는 처리로서, 상기 사용 게임 매체에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동된 소정의 파라미터를 개신하는 처리를 적어도 포함하는, 상기 제1 게임을 실행하는 처리와, 상기 제1 게임의 완료에 기초하여, 상기 육성 완료 게임 매체를 생성하여 기억하는 처리와, 플레이어에 의하여 선택된 상기 육성 완료 게임 매체를 사용하여 제2 게임을 실행하는 처리를 수행하고, 상기 제1 게임을 실행하는 처리는, 상기 제1 파라미터가 설정된 상기 육성 완료 게임 매체가 상기 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 상기 제1 파라미터에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동되는 제2 파라미터를 변경하는 처리를 포함하고, 상기 제2 게임을 실행하는 처리는, 상기 육성 완료 게임 매체의 상기 제2 파라미터에 기초하여, 상기 제1 파라미터를 설정하는 처리를 포함한다.

[0010] 상기 과제를 해결하기 위하여, 게임 장치는, 하나 또는 복수의 컴퓨터를 구비하고, 상기 컴퓨터는, 복수의 캐릭터 중, 플레이어에 의하여 선택된 하나의 상기 캐릭터를, 제1 게임에 있어서의 육성 대상 게임 매체로 설정하는 처리와, 상기 제1 게임에 있어서, 상기 육성 대상 게임 매체의 육성에 사용되는 게임 매체를 플레이어가 선택 가능하게 하는 처리와, 플레이어에 의하여 선택된, 상기 육성 대상 게임 매체에 제1 파라미터가 연동된 육성 완료 게임 매체를 포함하는 상기 게임 매체를 사용 게임 매체로서 설정하는 처리와, 상기 육성 대상 게임 매체를 육성하는 처리로서, 상기 사용 게임 매체에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동된 소정의 파라미터를 개신하는 처리를 적어도 포함하는, 상기 제1 게임을 실행하는 처리와, 상기 제1 게임의 완료에 기초하여, 상기 육성 완료 게임 매체를 생성하여 기억하는 처리와, 플레이어에 의하여 선택된 상기 육성 완료 게임 매체를 사용하여 제2 게임을 실행하는 처리를 수행하고, 상기 제1 게임을 실행하는 처리는, 상기 제1 파라미터가 설정된 상기 육성 완료 게임 매체가 상기 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 상기 제1 파라미터에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동되는 제2 파라미터를 변경하는 처리를 포함하고, 상기 제2 게임을 실행하는 처리는, 상기 육성 완료 게임 매체의 상기 제2 파라미터에 기초하여, 상기 제1 파라미터를 설정하는 처리를 포함한다.

[0011] 상기 과제를 해결하기 위하여, 정보 처리 시스템은, 하나 또는 복수의 컴퓨터를 구비하고, 상기 컴퓨터는, 복수의 캐릭터 중, 플레이어에 의하여 선택된 하나의 상기 캐릭터를, 제1 게임에 있어서의 육성 대상 게임 매체로 설정하는 처리와, 상기 제1 게임에 있어서, 상기 육성 대상 게임 매체의 육성에 사용되는 게임 매체를 플레이어가 선택 가능하게 하는 처리와, 플레이어에 의하여 선택된, 상기 육성 대상 게임 매체에 제1 파라미터가 연동된 육성 완료 게임 매체를 포함하는 상기 게임 매체를 사용 게임 매체로서 설정하는 처리와, 상기 육성 대상 게임 매체를 육성하는 처리로서, 상기 사용 게임 매체에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동된 소정의 파라미터를 개신하는 처리를 적어도 포함하는, 상기 제1 게임을 실행하는 처리와, 상기 제1 게임의 완료에 기초하여, 상기 육성 완료 게임 매체를 생성하여 기억하는 처리와, 플레이어에 의하여 선택된 상기 육성 완료 게임 매체를 사용하여 제2 게임을 실행하는 처리를 수행하고, 상기 제1 게임을 실행하는 처리는, 상기 제1 파라미터가 설정된 상기 육성 완료 게임 매체가 상기 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 상기 제1 파라미터에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동되는 제2 파라미터를 변경하는 처리를 포함하고, 상기 제2 게임을 실행하는 처리는, 상기 육성 완료 게임 매체의 상기 제2 파라미터에 기초하여, 상기 제1 파라미터를 설정하는 처리를 포함한다.

게임 매체를 사용하여 제2 게임을 실행하는 처리를 수행하고, 상기 제1 게임을 실행하는 처리는, 상기 제1 파라미터가 설정된 상기 육성 완료 게임 매체가 상기 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 상기 제1 파라미터에 기초하여, 상기 육성 대상 게임 매체에 연동되는 제2 파라미터를 변경하는 처리를 포함하고, 상기 제2 게임을 실행하는 처리는, 상기 육성 완료 게임 매체의 상기 제2 파라미터에 기초하여, 상기 제1 파라미터를 설정하는 처리를 포함한다.

발명의 효과

[0012] 본 발명에 의하면, 게임 의욕을 향상시킬 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0013] 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, 홈 화면의 일예를 설명하는 도면이다.

도 3b는, 옵션 설정 화면의 일예를 설명하는 도면이다.

도 3c는, 프로필 설정 화면의 일예를 설명하는 도면이다.

도 3d는, 홈 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 7은, 육성 정보 표시 화면의 일예를 설명하는 제1 도이다.

도 8a는, 특수한 클리어 목표의 일예를 설명하는 도면이다.

도 8b는, 캐릭터에 설정되는 클리어 목표의 일예를 설명하는 도면이다.

도 9는, 육성 정보 표시 화면의 일예를 설명하는 제2 도이다.

도 10a는, 계승 캐릭터 선택 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 10b는, 육성 캐릭터 일람 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 10c는, 계승 캐릭터 선택 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 10d는, 계승 캐릭터 선택 화면을 설명하는 제3 도이다.

도 11은, 계승의 계통을 설명하는 도면이다.

도 12는, 인자 정보를 설명하는 도면이다.

도 13a는, 상성의 판정 대상을 설명하는 도면이다.

도 13b는, 상성의 판정 항목을 설명하는 도면이다.

도 14a는, 소트 조건을 설명하는 도면이다.

도 14b는, 범위 축소 조건을 설명하는 도면이다.

도 15는, 캐릭터 상세 다이얼로그를 설명하는 제1 도이다.

도 16은, 캐릭터 상세 다이얼로그를 설명하는 제2 도이다.

도 17은, 캐릭터 상세 다이얼로그를 설명하는 제3 도이다.

도 18은, 스킬 표시 다이얼로그를 설명하는 도면이다.

도 19a는, 서포트 카드 편성 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 19b는, 서포트 카드 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 19c는, 서포트 카드 편성 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 20a는, 서포트 카드 테이블을 설명하는 도면이다.

도 20b는, 서포트 효과 테이블을 설명하는 도면이다.

도 20c는, 소지 스킬 테이블을 설명하는 도면이다.

도 20d는, 서포트 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다.

도 21a는, 최종 확인 화면을 설명하는 도면이다.

도 21b는, 프리셋 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 22는, 캐릭터 식별 정보 테이블을 설명하는 제1 도이다.

도 23은, 캐릭터 식별 정보 테이블을 설명하는 제2 도이다.

도 24는, 선택 항목 테이블을 설명하는 도면이다.

도 25a는, 게임 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 25b는, 게임 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 26a는, 트레이닝 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 26b는, 트레이닝 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 26c는, 트레이닝 결과 통지 화면을 설명하는 도면이다.

도 26d는, 이벤트 화면을 설명하는 도면이다.

도 27a는, 계승 이벤트를 설명하는 제1 도이다.

도 27b는, 계승 이벤트를 설명하는 제2 도이다.

도 27c는, 계승 이벤트를 설명하는 제3 도이다.

도 27d는, 계승 이벤트를 설명하는 제4 도이다.

도 28a는, 스킬 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 28b는, 스킬 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 29a는, 개인 레이스 선택 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 29b는, 개인 레이스 개시 화면을 설명하는 도면이다.

도 29c는, 개인 레이스 결과 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 29d는, 개인 레이스 결과 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 30a는, 팀 레이스 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 30b는, 팀 레이스 편성 화면을 설명하는 도면이다.

도 30c는, 팀 레이스 개시 화면을 설명하는 도면이다.

도 30d는, 팀 레이스 도중 결과 화면을 설명하는 도면이다.

도 31a는, 팀 레이스 상세 결과 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 31b는, 팀 레이스 종합 결과 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 31c는, 팀 레이스 상세 결과 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 31d는, 팀 레이스 종합 결과 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 32는, 턴 개시 시 처리의 대략적인 흐름을 설명하는 도면이다.

도 33은, 배치 유무 테이블을 설명하는 도면이다.

도 34a는, 트레이닝 레벨 테이블을 설명하는 도면이다.

도 34b는, 상승 고정값(스피드) 테이블을 설명하는 도면이다.

도 34c는, 상승 고정값 테이블(파워)을 설명하는 도면이다.

도 34d는, 보너스 가산율 테이블을 설명하는 도면이다.

도 35는, 이벤트 종별 및 이벤트 분류를 설명하는 도면이다.

도 36은, 이벤트 종별과 턴 수와의 관계를 설명하는 도면이다.

도 37a는, 게임 화면을 설명하는 제3 도이다.

도 37b는, 트레이닝 화면을 설명하는 제3 도이다.

도 38a는, 특훈 이벤트 실행 유무 결정 테이블을 설명하는 도면이다.

도 38b는, 특별 아이콘 결정 테이블을 설명하는 도면이다.

도 38c는, 보너스 아이콘 결정 테이블을 설명하는 도면이다.

도 39a는, 보너스 고정값(메인 캐릭터) 테이블을 설명하는 도면이다.

도 39b는, 보너스 가산값(메인 캐릭터) 테이블을 설명하는 도면이다.

도 40a는, 고정 상승값(특훈 대상) 테이블을 설명하는 도면이다.

도 40b는, 보너스 상승값(특훈 대상) 테이블을 설명하는 도면이다.

도 41a는, 육성 완료 화면을 설명하는 도면이다.

도 41b는, 육성 완료 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 41c는, 육성 완료 화면을 설명하는 제3 도이다.

도 42a는, 레이스 게임 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 42b는, 팀 경기 레이스 화면을 설명하는 도면이다.

도 42c는, 팀 편성 화면을 설명하는 도면이다.

도 42d는, 육성 캐릭터 일람 화면을 설명하는 도면이다.

도 43a는, 대전 팀 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 43b는, 개시 확인 화면을 설명하는 도면이다.

도 43c는, 결과 일람 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 43d는, 결과 일람 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 44는, 종합 레이스 결과 화면을 설명하는 도면이다.

도 45는, 스코어 일람 화면을 설명하는 도면이다.

도 46a는, 연습 매치 탑 화면을 설명하는 도면이다.

도 46b는, 출주 캐릭터 설정 화면을 설명하는 도면이다.

도 46c는, 출주 캐릭터 선택 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 46d는, 출주 캐릭터 선택 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 47은, 레이스 조건을 설명하는 도면이다.

도 48은, 연습 멤버 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 49a는, 연습 파트너 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 49b는, 연습 파트너 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 49c는, 캐릭터 상세 다이얼로그를 설명하는 제4 도이다.

도 50a는, 연습 매치 결과 화면을 설명하는 도면이다.

도 50b는, 연습 멤버 등록 화면을 설명하는 도면이다.

도 50c는, 레이스 결과 보존 다이얼로그를 설명하는 도면이다.

도 51a는, 룸 매치 탑 화면을 설명하는 도면이다.

도 51b는, 개최 레이스 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 51c는, 모드 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 52는, 심플 모드를 설명하는 도면이다.

도 53은, 상세 모드를 설명하는 도면이다.

도 54a는, 룸 매치 출주 캐릭터 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 54b는, 전략 선택 텁을 설명하는 도면이다.

도 54c는, 엔트리 정보 화면을 설명하는 도면이다.

도 54d는, 호스트 플레이어의 대기 룸 화면을 설명하는 도면이다.

도 55는, 레이스 상세 화면을 설명하는 도면이다.

도 56a는, 룸 검색 화면을 설명하는 도면이다.

도 56b는, 게스트 플레이어의 대기 룸 화면을 설명하는 도면이다.

도 57a는, 데일리 레이스 화면을 설명하는 도면이다.

도 57b는, 난이도 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 57c는, 플레이 모드 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 57d는, 데일리 레이스 출주 캐릭터 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 58a는, 스kip 설정 화면을 설명하는 도면이다.

도 58b는, 스kip 결과 표시 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 58c는, 스kip 결과 표시 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 58d는, 스kip 결과 표시 화면을 설명하는 제3 도이다.

도 59는, 특정 이벤트 레이스 화면을 설명하는 도면이다.

도 60a는, 특수 레이스 선택 조작부의 표시예를 설명하는 제1 도이다.

도 60b는, 특수 레이스 선택 조작부의 표시예를 설명하는 제2 도이다.

도 60c는, 특수 레이스 선택 조작부의 표시예를 설명하는 제3 도이다.

도 60d는, 특수 레이스 선택 조작부의 표시예를 설명하는 제4 도이다.

도 60e는, 특수 레이스 선택 조작부의 표시예를 설명하는 제5 도이다.

도 61은, 이벤트 스킬 인자의 당첨 확률을 설명하는 도면이다.

도 62는, 이벤트 스킬에 의한 이벤트 포인트로의 보정값을 설명하는 도면이다.

도 63은, 플레이어 단말에 있어서의 메모리의 구성 및 컴퓨터로서의 기능을 설명하는 도면이다.

도 64는, 서버에 있어서의 메모리의 구성 및 컴퓨터로서의 기능을 설명하는 도면이다.

도 65는, 육성 게임에 따른 플레이어 단말 및 서버의 처리를 설명하는 시퀀스도이다.

도 66은, 플레이어 단말에 있어서의 준비 단계 처리를 설명하는 제1 플로우차트이다.

도 67은, 플레이어 단말에 있어서의 준비 단계 처리를 설명하는 제2 플로우차트이다.

도 68은, 플레이어 단말에 있어서의 준비 단계 처리를 설명하는 제2 플로우차트이다.

도 69는, 서버에 있어서의 준비 단계 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 70은, 플레이어 단말에 있어서의 육성 단계 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 71은, 플레이어 단말에 있어서의 턴 개시 시 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 72는, 플레이어 단말에 있어서의 배치 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 73은, 플레이어 단말에 있어서의 수치 결정 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 74는, 플레이어 단말에 있어서의 이벤트 결정 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 75는, 플레이어 단말에 있어서의 턴 중 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 76은, 플레이어 단말에 있어서의 육성 실행 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 77은, 플레이어 단말에 있어서의 계승 이벤트 실행 처리를 설명하는 제1 플로우차트이다.

도 78은, 플레이어 단말에 있어서의 계승 이벤트 실행 처리를 설명하는 제2 플로우차트이다.

도 79는, 서버에 있어서의 육성 게임 종료 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 80은, 이벤트 레이스에 따른 플레이어 단말 및 서버의 처리를 설명하는 시퀀스도이다.

도 81은, 서버에 있어서의 레이스 결과 도출 처리를 설명하는 플로우차트이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0014] 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.

[0015] (정보 처리 시스템(S)의 전체의 구성)

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.

[0017] 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.

[0018] 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.

- [0019] 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.
- [0020] 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.
- [0021] (플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 하드웨어의 구성)
- [0022] 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), 출력 인터페이스(16), 기억부(18), 통신부(20), 입력부(22), 출력부(24)를 포함하여 구성된다.
- [0023] 또한, 도 2b에 나타내는 바와 같이, 서버(1000)는, CPU(1010), 메모리(1012), 버스(1014), 출력 인터페이스(1016), 기억부(1018), 통신부(1020), 입력부(1022), 출력부(1024)를 포함하여 구성된다.
- [0024] 또한, 서버(1000)의 CPU(1010), 메모리(1012), 버스(1014), 출력 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), 출력 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.
- [0025] 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.
- [0026] 버스(14)에는, 출력 인터페이스(16)가 접속된다. 출력 인터페이스(16)에는, 기억부(18), 통신부(20), 입력부(22), 출력부(24)가 접속되어 있다.
- [0027] 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.
- [0028] 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.
- [0029] 입력부(22)는, 예를 들면, 플레이어의 조작이 입력되는(조작을 접수하는) 터치 패널, 버튼, 키보드, 마우스, 썹자 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, 플레이어의 의사를, 식별 가능하게 입력시킬 수 있는 장치를 넓게 포함한다.
- [0030] 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.
- [0031] (게임 내용)
- [0032] 이어서, 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(S), 게임 장치(G)에 의하여 제공되는 게임에 대하여 설명한다. 플레이어는, 소위 가차라고 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.
- [0033] 상세하게는, 후술하겠으나, 본 실시 형태에 따른 게임에서는, 육성 게임(제1 게임)이 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.

[0034] 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.

[0035] 여기에서는, 메뉴 바(102)에, 홈 화면 선택 조작부(102a), 강화 화면 선택 조작부(102b), 스토리 화면 선택 조작부(102c), 레이스 게임 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.

[0036] 홈 화면 선택 조작부(102a)가 탭되면, 도 3a에 나타내는 홈 화면(100)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0037] 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.

[0038] 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.

[0039] 레이스 게임 선택 조작부(102d)가 탭되면, 후술하는 레이스 게임 선택 화면이 표시된다. 본 실시 형태에서는, 후술하는 육성 게임에서 육성한 육성 캐릭터를 출주시킬 수 있는 다양한 레이스 게임이 제공된다. 플레이어는, 레이스 게임 선택 화면에서, 육성 캐릭터를 출주시킬 레이스 게임을 선택할 수 있다. 레이스 게임으로서는, 복수의 육성 캐릭터에 의하여 편성된 팀과, 컴퓨터에 의하여 선택된 다른 플레이어의 팀을 대전시키는 팀 경기 게임이 있다. 팀 경기 게임은, 다른 플레이어와 랭킹을 겨루는 게임성을 가지고 있다.

[0040] 가챠 화면 선택 조작부(102e)가 탭되면, 미도시된 가챠 화면이 표시된다. 가챠 화면에서, 플레이어는, 게임 내 통화를 소비하고, 캐릭터 또는 서포트 카드를 추첨으로 획득할 수 있는 소위 가챠 추첨을 행할 수 있다.

[0041] 또한, 홈 화면(100)에서, 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.

[0042] 또한, 플레이어는, 준비 단계에 있어서, 메인 캐릭터를 육성할 때에 사용하는 텍을 설정한다. 텍은, 상세하게는, 후술하는 복수의 계승 캐릭터(게임 매체)와, 복수의 서포트 카드로 편성된다. 따라서, 육성 게임에서는, 텍에 편성된 계승 캐릭터, 및 서포트 카드가 사용된다.

[0043] 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 게임 등에서 사용 할 수 있다.

[0044] 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.

[0045] 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.

[0046] 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.

- [0047] 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.
- [0048] 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 써클, 대표 캐릭터, 렌탈 카드가 포함된다.
- [0049] 프로필 캐릭터는, 플레이어의 정보가, 다른 플레이어에 의하여 열람될 때에 표시되는 캐릭터로서 기능한다. 예를 들면, 프로필 캐릭터는, 다른 플레이어와의 정보 공유의 장인 써클 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.
- [0050] 또한, 프로필 설정 화면(120)에는, 플레이어가 설정한 플레이어명, 플레이어에게 부여된 플레이어 ID, 플레이어가 소속되어 있는 써클의 명칭이 표시된다. 또한, 프로필 설정 화면(120)에는, 대표 캐릭터 설정 조작부(126a) 및 렌탈 카드 설정 조작부(126b)가 설치된다.
- [0051] 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.
- [0052] 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.
- [0053] 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.
- [0054] 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.
- [0055] 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.
- [0056] 도시는 생략하겠으나, 홈 화면(100)에서, 좌우 방향의 플리 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.
- [0057] 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 캐릭터 선택 화면이 표시된다. 플레이어는, 캐릭터 선택 화면에서, 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.
- [0058] 또한, 도 3a에 나타내는 바와 같이, 홈 화면(100)에는, 써클 아이콘(134)이 표시된다. 써클 아이콘(134)이 탭되면, 써클 화면이 표시된다. 플레이어는, 써클 화면에서, 동일한 써클에 소속되어 있는 다른 플레이어와 정보 교환을 행할 수 있다.
- [0059] 또한, 본 실시 형태에서는, 다양한 기간 한정 이벤트가 부정기적으로 개최된다. 기간 한정 이벤트인 특정 이벤트의 개최 기간 중은, 홈 화면(100)에 특정 이벤트 아이콘(108)이 표시된다. 특정 이벤트 아이콘(108)이 탭되면, 특정 이벤트 화면이 표시된다. 특정 이벤트 화면에서, 플레이어는, 예를 들면, 특정 이벤트 한정으로

제공되는 특정 이벤트 포인트를, 다양한 보수와 교환할 수 있다.

[0060] 홈 화면(100)에서 육성 게임 조작부(104)가 텁되면, 육성 게임 화면이 표시되고, 육성 게임이 개시된다. 또한, 플레이어는, 게임 포인트를 소비함으로써, 육성 게임을 플레이할 수 있다. 게임 포인트는, 소정 시간(예를 들면, 10 분) 간격으로 소정값(예를 들면, +1)만큼 플레이어에게 부여된다. 플레이어를 소지할 수 있는 게임 포인트에는 상한값(예를 들면, 100)이 정해져 있고, 플레이어는, 상한값의 범위 내에서 게임 포인트를 소지할 수 있다. 홈 화면(100)의 상부에는, 게임 포인트 표시 바(136)가 설치되어 있어, 상한값에 대한, 현재 소지하고 있는 게임 포인트의 비율이 시각적으로 표시된다.

[0061] 또한, 게임 포인트는, 육성 게임을 개시한 시점에서, 소정값(예를 들면, -30)만큼 감산된다. 따라서, 플레이어는, 요구되는 게임 포인트를 소지하고 있지 않은 경우, 육성 게임을 개시할 수 없다. 단, 플레이어는, 게임 포인트를 회복하는 아이템을 소지할 수 있어, 아이템을 사용하여 게임 포인트를 회복시킬 수 있다. 이 아이템은, 예를 들면, 육성 게임 또는 팀 경기 게임의 보수로서 부여되거나, 혹은 게임 내 통화를 소비하여 획득할 수 있다. 이하에, 육성 게임에 대하여 상술한다.

[0062] (육성 게임)

[0063] 도 4는, 육성 게임의 대략적인 흐름을 설명하기 위한 도면이다. 육성 게임은, 세팅 게임과 육성 메인 게임으로 대별된다. 상세하게는, 후술하겠으나, 육성 메인 게임은, 플레이어가 소지하는 캐릭터 중에서 선택한 하나의 메인 캐릭터를, 육성 대상의 캐릭터로서 육성하는 게임이다.

[0064] 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.

[0065] <준비 단계 처리>

[0066] 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.

[0067] <메인 캐릭터의 등록>

[0068] 홈 화면(100)에서, 플레이어에 의하여 육성 게임 조작부(104)가 텁되면, 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 화면에서, 복수의 시나리오 중 어느 하나를 선택할 수 있다. 여기에서는, 소정의 시나리오가 선택된 경우에 대하여 설명한다.

[0069] 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, 능력 파라미터 표시부(152a) 및 적성 파라미터 표시부(152b)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.

[0070] 본 실시 형태에서는, 캐릭터마다 능력 파라미터의 초기값이 설정되어 있으며, 능력 파라미터 표시부(152a)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.

[0071] 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, 능력 파라미터 표시부(152a)에 있어서의 능력 파라미터의 초기값의 표시가 행해진다.

- [0072] 본 실시 형태에서는, 캐릭터마다 복수 종류의 능력의 각각에 대하여 능력 파라미터의 초기값이 설정되어 있다. 구체적으로는, 능력 파라미터로서, 능력 파라미터 표시부(152a)에 있어서 「Speed」라고 기록된 스피드의 능력 파라미터, 능력 파라미터 표시부(152a)에 있어서 「Stamina」라고 기록된 스태미너의 능력 파라미터, 능력 파라미터 표시부(152a)에 있어서 「Power」라고 기록된 파워의 능력 파라미터, 능력 파라미터 표시부(152a)에 있어서 「Spirit」이라고 기록된 근성의 능력 파라미터, 능력 파라미터 표시부(152a)에 있어서 「Wisdom」이라고 기록된 지능의 능력 파라미터가 설치되어 있다.
- [0073] 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.
- [0074] 또한, 본 실시 형태에서는, 캐릭터마다 적성 파라미터(초기값)가 설정되어 있고, 도 5a에 나타내는 바와 같이, 적성 파라미터 표시부(152b)에는, 플레이어가 선택한 캐릭터 아이콘(151)에 대응하는 캐릭터의 적성 파라미터의 초기값이 알파벳으로 표시된다.
- [0075] 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 파라미터의 초기값은, A가 가장 적성이 높고, G가 가장 적성이 낮음을 나타내고 있다. 적성 파라미터(초기값) 테이블에 기억된 적성 파라미터의 초기값에 기초하여, 적성 파라미터 표시부(152b)에 있어서 적성 파라미터의 초기값의 표시가 행해진다.
- [0076] 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.
- [0077] 육성 게임에 있어서, 플레이어는 다양한 레이스에 메인 캐릭터를 출주시킬 수 있다. 이 때, 레이스 내용에 합치되는 메인 캐릭터의 적성이 높을수록, 레이스 전개가 유리해진다.
- [0078] 또한, 캐릭터마다의 적성 파라미터의 초기값을, 게임 내 통화를 소비함으로써, 상승시킬 수 있는 것으로 해도 된다. 또한, 적성 파라미터의 값을, 육성 메인 게임에 있어서 변화해도 된다. 또한, 육성 메인 게임에 있어서, 적성 파라미터가 A보다 적성이 높은 S로 설정되는 경우가 있어도 된다.
- [0079] 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.
- [0080] 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.
- [0081] 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.
- [0082] 캐릭터에는, 육성 메인 게임 개시 당초부터, 1 개의 획득 완료 스킬이 설정되어 있다. 또한, 캐릭터에는, 획득 완료 스킬과는 별도로, 소지 스킬이 복수 설정되어 있다. 소지 스킬은, 육성 메인 게임 개시 후에, 후술하는 스킬 포인트를 소비함으로써 획득할 수 있는 스킬이다. 즉, 소지 스킬은, 스킬 포인트와 바꾸어, 획득 완료 스킬이 될 수 있다.
- [0083] 본 실시 형태에서는, 도 6c에 나타내는 스킬 테이블에 있어서의 「◎」에 대응하는 스킬이, 도 5b의 캐릭터 상

세 화면(160)에서 획득 완료 스킬로서 표시된다. 또한, 도 6c에 나타내는 스킬 테이블에 있어서의 「○」에 대응하는 스킬이, 도 5b의 캐릭터 상세 화면(160)에서 소지 스킬로서 표시된다. 본 실시 형태에서는, 도 5b의 캐릭터 상세 화면(160)에 나타내는 바와 같이, 획득 완료 스킬과 소지 스킬을 구별하기 쉽도록, 획득 완료 스킬이 강조 표시되어 있다.

[0084] 또한, 도 5b에 있어서, 캐릭터마다 설치되어 있는 스킬로서, 1 개의 획득 완료 스킬이 획득 완료 스킬 표시란(161a)에 표시되고, 7 개의 소지 스킬이 소지 스킬 표시란(161b)에 표시되어 있는 경우를 나타내고 있으나, 이에 한정되는 것은 아니다. 예를 들면, 캐릭터마다 획득 완료 스킬 및 소지 스킬의 개수가 상이한 것으로 해도 된다. 또한, 예를 들면, 캐릭터의 레벨의 상승, 게임 내 통화 또는 아이템의 소비 등에 의하여, 각 캐릭터의 획득 완료 스킬 또는 소지 스킬의 개수가 증가하는 것으로 해도 된다.

[0085] 또한, 플레이어가 캐릭터 상세 화면(160)의 이벤트 조작부(162)를 탭하면, 도 5c에 나타내는 바와 같이, 캐릭터 상세 화면(160)의 내용이 전환되고, 캐릭터마다 설치된 전용 이벤트를 나타내는 전용 이벤트 표시란(162a)이 표시된다. 이 경우, 도 5c에 나타내는 바와 같이, 이벤트 조작부(162)가 강조 표시된다. 전용 이벤트는, 육성 메인 게임에 있어서 소정의 조건이 성립된 경우에 발생하는 것이며, 육성 게임에 등장하는 캐릭터에 따른 스토리를 표시하거나, 능력 파라미터의 값을 변화시키는 것이다.

[0086] 도 6d는, 전용 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다. 도 6d에 나타내는 바와 같이, 전용 이벤트 테이블에는, 플레이어가 소지하고 있는 캐릭터마다 전용 이벤트가 기록되어 있다. 그리고, 전용 이벤트 테이블에 기록된 전용 이벤트에 기초하여, 도 5c에 나타내는 바와 같이, 캐릭터 상세 화면(160)에서 전용 이벤트가 표시된다. 또한, 전용 이벤트에는, 스킬을 소지 혹은 획득 가능케 하는 힌트 이벤트, 캐릭터의 능력 파라미터의 수치를 상승 또는 감소시키는 능력 이벤트 등이 포함되어도 된다.

[0087] 또한, 도 5c에 나타내는 캐릭터 상세 화면(160)에 있어서 표시되어 있는 전용 이벤트는, 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 이벤트의 개수가 증가하는 것으로 해도 된다. 또한, 소정 조건이 성립된 경우에, 전용 이벤트로서 표시되어 있지 않은 전용 이벤트가 육성 메인 게임 중에 실행되는 것으로 해도 된다.

[0088] 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.

[0089] 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, 메인 캐릭터 선택 화면(150)에는, 육성 정보 표시 버튼(155)이 설치되어 있다. 육성 정보 표시 버튼(155)이 탭되면, 도 7에 나타내는 육성 정보 표시 화면(165)이 표시된다. 플레이어는, 메인 캐릭터 선택 화면(150)에서 선택한 캐릭터에 관한 정보를, 육성 정보 표시 화면(165)에서 확인할 수 있다.

[0090] 도 7은, 육성 정보 표시 화면(165)의 일예를 설명하는 제1 도이다. 육성 정보 표시 화면(165)에는, 클리어 목표 탭(165a), 역대 평가점 탭(165b), 시나리오 평가점 탭(165c), 클로즈 조작부(165d)가 설치되어 있다. 여기서, 육성 게임은, 플레이어가 소지하는 캐릭터 중에서, 육성 대상인 메인 캐릭터로 선택한 캐릭터를 육성함으로써, 보다 강한 육성 캐릭터를 생성하는 것이 목적이 된다. 상세하게는, 후술하겠으나, 육성 메인 게임은, 복수의 턴으로 구성되어 있고, 플레이어는, 턴마다, 메인 캐릭터에 트레이닝을 시키거나 레이스에 출장시킬 필요가 있다.

[0091] 그리고, 각 캐릭터에는, 각각 복수의 클리어 목표가 설정되어 있다. 클리어 목표 탭(165a)이 탭되면, 육성 정보 표시 화면(165)에, 선택 중인 캐릭터로 설정된 클리어 목표가 일람 표시된다. 각 턴에는, 메인 캐릭터를 출주시킬 수 있는 레이스가 미리 정해져 있다. 또한, 클리어 목표에는, 소정의 턴에서 소정의 레이스에 메인 캐릭터를 출주시켜, 소정의 순위를 획득하는 것이 포함되어 있다.

[0092] 또한, 육성 대상인 메인 캐릭터를 레이스에 출주시키면, 해당 메인 캐릭터가 팬을 획득할 수 있다. 각 레이스에는, 팬의 베이스 획득 수가 착순마다 정해져 있으며, 착순이 고순위일수록, 획득하는 팬 수가 많아진다. 또한, 레이스에는 난이도가 설정되어 있고, 난이도가 높은 레이스일수록, 보다 많은 팬이 획득 가능해진다.

[0093] 여기서, 레이스에 출주하여 획득할 수 있는 팬 수는, 착순마다 정해진 베이스 획득 수에, 보너스 획득 수가 가산되어 산출된다. 구체적으로는, 레이스 결과에 기초하여 보정값이 결정되고, 베이스 획득 수에 보정값이 곱해

져 보너스 획득 수가 산출된다. 이 보너스 획득 수와 베이스 획득 수와의 합계 수가, 메인 캐릭터가 획득하는 팬 수가 된다. 예를 들면, 레이스 결과가 1 착일 경우에, 메인 캐릭터와 2 착의 캐릭터와의 차이가 커질수록, 보정값이 커진다. 또한, 레이스 결과가 2 착 내지 5 착일 경우, 메인 캐릭터와 1 착의 캐릭터와의 차이가 작아질수록, 보정값이 커진다.

[0094] 또한, 메인 캐릭터는, 레이스 중에, 소정의 확률로 스킬을 발동한다. 이 때, 발동한 스킬이 많을수록, 보정값이 커진다. 이와 같이, 각 레이스에서는, 팬 수의 가산 조건이 정해져 있고, 착순 이외의 다양한 레이스 결과 또는 레이스의 도중 경과에 따라, 획득하는 팬 수가 증가한다. 단, 메인 캐릭터가 획득하는 팬 수는, 적어도, 착순에 대응하는 베이스 획득 수 이상이 된다.

[0095] 또한, 레이스에 따라서는, 출주 조건으로서, 팬 수가 규정된 것이 있다. 메인 캐릭터가 획득하고 있는 팬 수가, 출주 조건으로서 규정된 팬 수에 못 미친 경우, 플레이어는, 해당 레이스에 메인 캐릭터를 출주시킬 수 없다. 난이도가 높은 레이스일수록, 출주시키기 위하여 필요해지는 팬 수가 많아진다. 따라서, 출주 조건으로서 팬 수가 규정되어 있는 레이스가, 클리어 목표의 대상의 레이스(이하, 대상 레이스라고 함)에 설정되어 있는 경우, 메인 캐릭터는, 대상 레이스가 행해지는 턴까지, 해당 대상 레이스에 규정된 팬 수를 획득하고 있을 필요가 있다.

[0096] 또한, 클리어 목표에는, 소정의 턴까지, 소정 수 이상의 팬을 획득하는 것이 포함되어 있다. 또한, 클리어 목표에는, 예를 들면, 소정의 턴의 범위 내에서, 난이도가 높은 레이스(예를 들면, GI)에, 소정 회수 이상, 1 착이 되는 것이 포함된다. 이와 같이, 각 캐릭터에는, 복수의 클리어 목표가 설정되어 있다. 클리어 목표를 달성함으로써, 플레이어는, 최종의 턴까지, 육성 메인 게임을 계속할 수 있다. 한편, 클리어 목표를 달성할 수 없던 경우에는, 해당 턴에서 육성 메인 게임이 종료가 된다.

[0097] 따라서, 만일, 대상 레이스가 행해지는 턴까지, 해당 대상 레이스에 규정된 팬 수를 획득하고 있지 않은 경우, 메인 캐릭터는, 대상 레이스에 출주할 수 없다. 이 경우, 클리어 목표가 미달성이 되어, 육성 게임이 종료가 된다.

[0098] 육성 메인 게임에서는, 각 턴으로 메인 캐릭터의 각종 파라미터가 상승함으로써, 턴 수가 많을수록, 보다 강한 육성 캐릭터를 생성할 수 있다. 따라서, 육성 메인 게임을 플레이할 때에는, 모든 클리어 목표를 클리어할 수 있도록, 메인 캐릭터의 파라미터를 높일 필요가 있다.

[0099] 여기서, 기본적으로는, 각 캐릭터에 설정되는 클리어 목표는 고정적이며, 육성 게임을 플레이할 때마다, 같은 클리어 목표가 과제로서 설정된다. 한편, 캐릭터에는, 육성 메인 게임의 진행 상황에 따라 변화하는 클리어 목표가 설정되어 있거나, 플레이어가 클리어 목표를 선택할 수 있는 캐릭터가 포함되어 있다.

[0100] 도 8a는, 특수한 클리어 목표의 일례를 설명하는 도면이다. 예를 들면, 캐릭터 종별이 「E」인 캐릭터에는, 제34 턴의 클리어 목표로서, 레이스 A 및 레이스 B 중, 플레이어가 선택한 레이스에서, 소정의 순위를 획득하는 것이 설정되어 있다.

[0101] 또한, 캐릭터 종별이 「G」인 캐릭터에는, 디폴트의 클리어 목표로서, 제33 턴의 레이스 C에서, 소정의 순위를 획득하는 것이 설정되어 있다. 단, 제33 턴보다 전의 미리 정해진 턴에서, 메인 캐릭터의 소정의 파라미터가 역치를 밀도는 경우, 혹은 웃도는 경우에, 클리어 목표의 대상이 되는 레이스가, 제34 턴의 레이스 D로 변경된다.

[0102] 또한, 캐릭터 종별이 「H」인 캐릭터는, 제29 턴보다 전의 소정의 턴에서 이벤트가 발생한다. 이 이벤트에서는, 클리어 목표의 대상이 되는 레이스가, 제29 턴의 레이스 E, 레이스 F, 및 제30 턴의 레이스 G 중에서, 추첨에 의하여 랜덤으로 결정된다. 또한, 캐릭터 종별이 「H」인 캐릭터는, 제62 턴보다 전의 소정의 턴에서 이벤트가 발생한다. 이 이벤트에서는, 클리어 목표의 대상이 되는 레이스가, 제62 턴의 레이스 H, 제63 턴의 레이스 J, 및 제64 턴의 레이스 K 중에서, 추첨에 의하여 랜덤으로 결정된다.

[0103] 이상과 같이, 각 캐릭터에는, 고정의 혹은 가변의 클리어 목표가 복수 설정되어 있다. 캐릭터에 설정되는 클리어 목표에 따라, 모든 클리어 목표를 클리어하는 난이도가 캐릭터마다 상이하다. 또한, 가변의 클리어 목표가 결정될 때까지의 동안, 육성 정보 표시 화면(165)에는, 클리어 목표가 미정임을 나타내는 표시가 이루어져 있다. 그리고, 클리어 목표가 결정되면, 육성 정보 표시 화면(165)의 표시가 갱신되고, 결정된 클리어 목표가 플레이어에게 통지된다.

[0104] 도 8b는, 캐릭터에 설정되는 클리어 목표의 일례를 설명하는 도면이다. 육성 메인 게임에 있어서, 플레이어가 선택 가능한 레이스는 복수 설치되어 있다. 각 레이스에는, 난이도가 설정되어 있고, 복수의 레이스에는, 난이

도가 상이한 레이스가 포함된다. 대상 레이스는, 캐릭터마다 상이하며, 대상 레이스에 설정되어 있는 난이도가 높은 레이스의 수는, 캐릭터에 따라 상이하다.

[0105] 예를 들면, 도 8b에 나타내는 바와 같이, 캐릭터 A에는, GI 등의 고난이도의 레이스가 4 개, 대상 레이스에 설정되어 있다. 같이 캐릭터 A에는, GII 등의 중난이도의 레이스가 3 개, GIII 등의 저난이도의 레이스가 2 개, 그 밖의 저난이도의 레이스가 2 개, 대상 레이스에 설정되어 있다. 한편, 캐릭터 B에는, GI 등의 고난이도의 레이스가 1 개, GII 등의 중난이도의 레이스가 2 개, GIII 등의 저난이도의 레이스가 3 개, 그 밖의 저난이도의 레이스가 3 개, 대상 레이스에 설정되어 있다.

[0106] 또한, 여기에서는, 모든 대상 레이스에 있어서, 1 착이 되는 것이 클리어 목표로서 설정되어 있다고 하자. 이 경우, 캐릭터 A는, 캐릭터 B보다, 모든 클리어 목표를 달성하는 것이 어려운 캐릭터라고 할 수 있다. 또한, 난이도가 높은 레이스일수록, 획득 가능한 팬 수가 많이 설정되어 있다. 따라서, 캐릭터 A는, 캐릭터 B보다, 클리어 목표를 달성함으로써 획득되는 팬 수가 많아진다.

[0107] 한편, 플레이어는, 메인 캐릭터로 설정된 대상 레이스 이외의 레이스에 대해서도, 출주 조건을 충족하고 있으면, 메인 캐릭터를 출주시킬 수 있다. 캐릭터 B는, 캐릭터 A보다, 대상 레이스의 수가 적다. 대상 레이스가 설정된 턴에서는, 플레이어는, 반드시, 대상 레이스에 메인 캐릭터를 출주시키지 않으면 안 된다.

[0108] 따라서, 캐릭터 B가, 캐릭터 A에 비해, 각 턴에서의 플레이어의 선택지가 넓다. 단, 캐릭터 B를 메인 캐릭터로 한 경우에, 캐릭터 A를 메인 캐릭터로 한 경우와 같은 팬 수를 획득하기 위해서는, 플레이어는, 메인 캐릭터를, 고난이도의 레이스에 자주적으로 출주시키지 않으면 안 된다. 이와 같이, 캐릭터마다 대상 레이스의 난이도, 또는 대상 레이스 수를 상이하게 함으로써, 상이한 전략성이 플레이어에게 요구되어, 게임의 흥취가 향상된다. 또한, 여기에서는, 클리어 목표의 대상 레이스의 수가, 도 8b에 나타내는 바와 같이, 캐릭터에 따라 상이할 수 있으나, 클리어 목표의 수는, 모든 캐릭터에서 동일하다. 따라서, 예를 들면, 대상 레이스에서 소정의 착순을 획득한다고 하는 클리어 목표의 수가 적은 캐릭터는, 소정의 턴까지 소정의 팬 수를 획득한다고 하는 클리어 목표의 수가 많이 설정되어 있다. 단, 클리어 목표의 수는, 캐릭터에 따라 상이해도 된다.

[0109] 그리고, 도 7에 나타내는 육성 정보 표시 화면(165)에서는, 선택 중인 캐릭터에 설정되어 있는 클리어 목표를 확인할 수 있다. 또한, 육성 정보 표시 화면(165)에서 역대 평가점 텁(165b)이 텁되면, 육성 정보 표시 화면(165)에, 선택 중인 캐릭터를 기초로 하여 생성된, 평가점이 상위 3 위까지의 육성 캐릭터의 정보가 표시된다.

[0110] 도 9는, 육성 정보 표시 화면(165)의 일예를 설명하는 제2 도이다. 육성 게임이 완료되면, 육성 캐릭터가 생성된다. 육성 게임의 완료 시에는, 육성 캐릭터에 대하여 평가점이 산출되고, 평가점에 기초하여 육성 랭크가 도출된다. 평가점은, 육성 완료 시의 메인 캐릭터의 각종 파라미터에 의하여 산출되는 점수, 획득 완료 스킬에 의하여 산출되는 점수 등, 미리 설정된 계산식에 기초하여 산출된다. 육성 정보 표시 화면(165)에는, 선택 중인 캐릭터를 기초로 육성된 육성 캐릭터 중, 평가점이 높은 상위 3 개의 육성 캐릭터의, 랭크, 평가점, 이름, 등록 일을 나타내는 정보가 표시된다.

[0111] 또한, 자세한 설명은 생략하겠으나, 육성 게임에는 복수의 시나리오가 설치되어 있다. 기본적인 게임의 사양은, 각 시나리오에서 공통이지만, 일부의 기능이 시나리오마다 상이하다. 도 9에 나타내는 바와 같이, 육성 정보 표시 화면(165)에는, 각 육성 캐릭터가 육성된 때에 선택된 시나리오가 표시되어 있다. 또한, 도시는 생략하겠으나, 시나리오 평가점 텁(165c)이 텁되면, 평가점이 높은 상위 3 개의 육성 캐릭터가, 시나리오마다 나누어 표시된다.

[0112] 이상과 같이, 플레이어는, 도 5a에 나타내는 메인 캐릭터 선택 화면(150)에 있어서, 각 캐릭터의 다양한 정보를 확인하면서, 메인 캐릭터를 선택할 수 있다. 그리고, 메인 캐릭터 선택 화면(150)에서 넥스트 조작부(154)가 텁되면, 선택 중인 캐릭터가 메인 캐릭터로서 설정됨과 동시에, 계승 캐릭터 선택 화면(170)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0113] <계승 캐릭터의 등록>

[0114] 도 10a는, 계승 캐릭터 선택 화면(170)을 설명하는 제1 도이다. 도 10b는, 육성 캐릭터 일람 화면(180)을 설명하는 제1 도이다. 도 10c는, 계승 캐릭터 선택 화면(170)을 설명하는 제2 도이다. 도 10d는, 계승 캐릭터 선택 화면(170)을 설명하는 제3 도이다. 계승 캐릭터 선택 화면(170)은, 플레이어가 계승 캐릭터를 등록하기 위한 화면이다.

[0115] 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.

[0116] 계승 캐릭터 선택 화면(170)에는, 능력 파라미터 표시부(152a), 적성 파라미터 표시부(152b), 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 10a에 나타내는 바와 같이, 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a) 및 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)이 공란으로 표시되어 있다.

[0117] 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a) 또는 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)이 탭되면, 도 10b에 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.

[0118] 마이 캐릭터 탭(181a)이 선택된 상태에서는, 도 10b에 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.

[0119] 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 10c에 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 캐릭터를 나타내는 화상이, 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a)에 표시된다.

[0120] 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 10d에 나타내는 바와 같이, 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)에 표시된다.

[0121] 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.

[0122] 도 11은, 계승의 계통을 설명하는 도면이다. 육성 게임에서는, 계승 캐릭터가 가지는 인자 정보에 기초하여, 메인 캐릭터의 능력 파라미터 또는 적성 파라미터의 값이 상승하는 등, 다양한 효용이 발생된다. 여기에서는, 1 개의 메인 캐릭터에 대하여, 2 개의 계승 캐릭터가 설정되지만, 이러한 계승 캐릭터는, 먼저 생성된 육성 캐릭터이다. 따라서, 계승 캐릭터로서 설정되는 육성 캐릭터가 생성된 때에도, 해당 육성 캐릭터에 대하여 2 개의 계승 캐릭터가 설정되어 있다.

[0123] 도 11에 나타내는 바와 같이, 지금부터 개시되는 육성 메인 게임의 육성 대상인 메인 캐릭터를 당대(當代)라고 한다. 또한, 이 메인 캐릭터에 대하여, 계승 캐릭터로서 설정되는 2 개의 육성 캐릭터를 계승 제1 세대라고 한다. 또한, 계승 제1 세대의 육성 캐릭터는, 그 육성 개시 시에, 2 개의 육성 캐릭터가 계승 캐릭터로서 설정되어 있다. 계승 제1 세대의 육성 캐릭터가 생성된 때에, 계승 캐릭터로서 설정되어 있던 2 개의 육성 캐릭터를 계승 제2 세대로 한다.

[0124] 이 경우, 당대의 메인 캐릭터에 대하여 효용을 미치는 것은, 도 11에 나타내는 바와 같이, 계승 제1 세대 및 계승 제2 세대의 육성 캐릭터이다. 상기와 같이, 1 개의 메인 캐릭터에 대하여, 2 개의 계승 캐릭터(계승 제1 세대)가 설정되므로, 합계 6 개의 육성 캐릭터가, 1 개의 메인 캐릭터에 대하여 효용을 발생시키게 된다.

[0125] 예를 들면, 2 개의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터 중의 일방과, 이 육성 캐릭터의 계승 캐릭터인 2 개의 계승 제2 세대의 육성 캐릭터에서 제1 계승 그룹이 구성된다. 마찬가지로, 2 개의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터 중의 타방과, 이 육성 캐릭터의 계승 캐릭터인 2 개의 계승 제2 세대의 육성 캐릭터에서 제2 계승 그룹이 구성된다.

[0126] 도 10d에 나타내는 바와 같이, 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a)에는, 제1 계승 그룹을 구성하는 1 개의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터, 및 2 개의 계승 제2 세대의 육성 캐릭터 각각에 대응하는 아이콘이 기록되어 있다. 마찬가지로, 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)에는, 제2 계승 그룹을 구성하는 1 개의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터, 및 2 개의 계승 제2 세대의 육성 캐릭터 각각에 대응하는 아이콘이 기록되어 있다.

[0127] 도 12는, 인자 정보를 설명하는 도면이다. 상세하게는, 후술하겠으나, 육성 게임이 완료되면, 육성 대상의 메인

캐릭터가 육성 캐릭터로서 등록되지만, 이 때, 육성 캐릭터에는, 인자 정보가 연동되어 기억된다. 구체적으로는, 육성 캐릭터의 육성 완료 시에는, 육성 캐릭터가 획득하는 인자가 추첨에 의하여 결정된다. 그리고, 추첨에서 당첨된 인자를 나타내는 인자 정보가 육성 캐릭터에 연동될 수 있다. 환연하면, 육성 게임의 완료 시에, 육성 캐릭터는, 추첨에서 당첨된 인자를 획득할 수 있다.

[0128] 단, 육성 캐릭터가 획득한 인자는, 해당 육성 캐릭터의 능력 자체에는 영향을 주지 않는다. 예를 들면, 육성 캐릭터는, 팀 경기 게임 등의 레이스 게임에 출주시킬 수 있다. 이 때, 레이스에서는, 출주하는 모든 육성 캐릭터의 능력 파라미터, 적성 파라미터 및 획득 완료 스킬 등에 기초하여, 착순 또는 레이스 전개를 결정하는 시뮬레이션, 즉, 연산 처리가 행해진다. 육성 캐릭터가 가지는 인자는, 연산 처리에 이용될 일이 없으므로, 만일, 다수의 인자를 가지고 있었다고 해도, 레이스가 유리하게 진행될 일은 없다.

[0129] 육성 캐릭터가 가지는 인자는, 해당 육성 캐릭터가 계승 캐릭터로서 설정된 경우에, 육성 대상의 메인 캐릭터에 대해서만 영향을 미친다. 육성 캐릭터가 획득 가능한 인자는, 복수의 종별로 분류되어 있다. 도 12에는, 인자 종별로서, 기초 능력 인자, 적성 인자, 레이스 인자, 캐릭터 인자, 스킬 인자가 표시되어 있다. 각 인자에는, 복수의 단계 중 어느 하나가 설정된다. 여기에서는, 인자의 단계로서, 레벨 1, 레벨 2, 레벨 3의 3 단계의 인자 레벨이 설치되어 있다.

[0130] 또한, 인자 레벨은 추첨에 의하여 결정된다. 이 때, 육성 캐릭터가 획득하는 인자가 결정된 후에, 획득한 인자의 각각에 대하여, 인자 레벨이 추첨에 의하여 결정되어도 된다. 혹은 인자와 인자 레벨과의 조합 패턴마다 당첨 비율이 설정되고, 설정된 당첨 비율에 기초하여, 어느 한 조합 패턴이 결정되어도 된다. 이 경우, 획득하는 인자와 인자 레벨이 동시에 결정되게 된다.

[0131] 인자 레벨은, 레벨 3이 가장 효과가 높고, 레벨 1이 가장 효과가 낮다. 인자 레벨을 결정하는 추첨에서는, 레벨 3의 당첨 확률이 가장 낮고, 레벨 1의 당첨 확률이 가장 높게 설정되어 있다. 단, 육성 게임의 결과에 따라, 획득하는 인자의 당첨 확률 또는 인자 레벨의 당첨 확률이 변화해도 된다. 이 경우, 예를 들면, 능력 파라미터 또는 평가점이 높은 육성 캐릭터일수록, 고레벨의 인자 레벨이 결정되어도 된다.

[0132] 기초 능력 인자는, 메인 캐릭터의 능력 파라미터를 상승시키는 것이다. 기초 능력 인자는, 스피드 인자, 스태미너 인자, 파워 인자, 균성 인자, 지능 인자의 5 개가 설치된다. 육성 캐릭터는, 5 개의 기초 능력 인자 중, 반드시, 1 개의 기초 능력 인자를 획득한다. 5 개의 기초 능력 인자는, 각각 스피드, 스태미너, 파워, 균성, 지능의 5 개의 능력 파라미터에 대응하고 있다. 예를 들면, 계승 제1 세대 또는 계승 제2 세대의 육성 캐릭터가 스피드 인자를 가지고 있는 경우, 메인 캐릭터의 스피드의 능력 파라미터가 상승한다.

[0133] 이 때, 스피드 인자의 인자 레벨에 따라, 스피드의 능력 파라미터의 상승값이 상이하다. 예를 들면, 스피드 인자의 인자 레벨이 레벨 1인 경우, 메인 캐릭터의 스피드의 능력 파라미터가 「7」 상승하고, 레벨 2인 경우, 능력 파라미터가 「13」 상승하며, 레벨 3인 경우, 능력 파라미터가 「21」 상승한다. 따라서, 만일, 2 개의 계승 제1 세대, 및 4 개의 계승 제2 세대의 합계 6 개의 육성 캐릭터가, 모두, 레벨 3인 스피드 인자를 가지고 있는 경우, 메인 캐릭터의 스피드의 능력 파라미터는, 최대 126(상승값 21×6 개)이나 상승하게 된다.

[0134] 단, 각 인자에는, 발동 타이밍과 발동 조건이 설정되어 있다. 따라서, 계승 캐릭터가 인자를 가지고 있었다고 해도, 발동 타이밍에서, 발동 조건이 성립하지 않은 경우에는, 메인 캐릭터에 효용이 발생되지 않는다.

[0135] 상기와 같이, 육성 메인 게임은, 복수의 턴으로 구성되어 있고, 이 중, 소정의 턴이 인자 발동 턴으로서 설정되어 있다. 예를 들면, 육성 메인 게임의 제1 턴, 제30 턴, 제54 턴의 3 개의 턴이 인자 발동 턴으로 설정되어 있다고 하자. 이러한 인자 발동 턴에서는, 인자마다, 발동할지의 여부가 결정되며, 인자를 발동하겠다고 결정된 경우에, 해당 인자의 발동 조건이 성립하여, 인자에 대응하는 효용이 발생된다.

[0136] 또한, 기초 능력 인자를 발동할지의 여부는, 추첨에 의하여 결정된다. 이 때, 기초 능력 인자를 발동할지의 여부의 추첨에서 당첨될 확률, 즉, 기초 능력 인자가 발동하는 확률(이하, 발동 확률이라고 함)은, 3 개의 인자 발동 턴에서 상이해도 된다. 여기에서는, 제1 턴에서는, 기초 능력 인자의 발동 확률이, 인자 레벨에 상관없이, 100%로 설정되어 있다. 또한, 제30 턴 및 제54 턴에서는, 기초 능력 인자의 발동 확률이, 인자 레벨에 따라 상이하다. 일례로서, 제30 턴 및 제54 턴에서는, 레벨 3의 기초 능력 인자의 발동 확률이 100%, 레벨 2의 기초 능력 인자의 발동 확률이 90%, 레벨 1의 기초 능력 인자의 발동 확률은 80%로 설정되어 있다.

[0137] 계승 캐릭터 선택 화면(170)에서는, 능력 파라미터에 대하여, 제1 턴에서 상승하는 상승값이 표시된다. 예를 들면, 도 10c에서는, 제1 계승 그룹을 구성하는 1 개의 계승 캐릭터가 가선택되어 있다. 이 경우, 가선택 중인 1 개의 계승 캐릭터에 의하여, 제1 턴에서 상승하는 능력 파라미터의 종류와, 그 상승값이 표시된다. 여기에서는,

파워의 능력 파라미터 아래에 「+63」이라고 표시되어 있고, 제1 턴에서, 파워의 능력 파라미터가 63 포인트 상승하는 것이 표시되어 있다. 또한, 능력 파라미터 표시부(152a)에서는, 제1 턴에서 상승하는 상승값이 가산된 값이 표시된다.

[0138] 또한, 도 10d에서는, 제1 계승 그룹 및 제2 계승 그룹을 구성하는 2 개의 계승 캐릭터가 가선택되어 있다. 이 경우, 가선택 중인 2 개의 계승 캐릭터에 의하여, 제1 턴에서 상승하는 능력 파라미터의 종류와 그 상승값이 표시된다. 여기에서는, 스피드, 파워, 지능의 능력 파라미터 아래에, 각각 「+21」, 「+63」, 「+42」라고 표시되어 있고, 제1 턴에서, 스피드, 파워, 지능의 능력 파라미터가, 각각 21 포인트, 63 포인트, 42 포인트 상승하는 것이 표시되어 있다.

[0139] 또한, 계승 캐릭터 선택 화면(170)에서는, 제1 계승 그룹을 구성하는 계승 캐릭터에 의하여 상승하는 능력 파라미터의 상승값과, 제2 계승 그룹을 구성하는 계승 캐릭터에 의하여 상승하는 능력 파라미터의 상승값이 식별 가능하게 표시된다. 예를 들면, 도 10d에서는, 파워의 능력 파라미터 아래에 표시되는 「+63」의 표기와, 스피드 및 지능의 능력 파라미터 아래에 표시되는 「+21」, 「+42」의 표기가 색 분류되어 있다.

[0140] 도 12에 나타내는 적성 인자는, 메인 캐릭터의 적성 파라미터를 상승시키는 것이다. 적성 인자는, 잔디 인자, 더트 인자, 단거리 인자, 마일 인자, 중거리 인자, 장거리 인자의 6 개가 설치된다. 육성 캐릭터는, 6 개의 적성 인자 중, 반드시, 1 개의 적성 인자를 획득한다. 6 개의 적성 인자는, 각각, 잔디 적성, 더트 적성, 단거리 적성, 마일 적성, 중거리 적성, 장거리 적성에 대응하고 있다. 예를 들면, 계승 제1 세대 또는 계승 제2 세대의 육성 캐릭터에, 잔디 인자를 가지고 있는 육성 캐릭터가 포함되는 경우, 메인 캐릭터의 잔디 적성의 적성 파라미터가 상승한다.

[0141] 또한, 적성 인자에도, 발동 타이밍 및 발동 조건이 설정되어 있고, 기초 능력 인자와 동일한 인자 발동 턴에서, 적성 인자마다, 발동할지의 여부가 결정된다. 적성 인자의 발동이 결정된 경우, 대응하는 적성 파라미터가 1 단계 상승한다. 일례로서, 제1 턴에서는, 적성 인자의 발동 확률이, 인자 레벨에 상관없이, 100%로 설정되어 있다.

[0142] 예를 들면, 제1 계승 그룹에 속하는 3 개의 육성 캐릭터의 적성 인자가, 각각, 잔디 인자, 단거리 인자, 마일 인자이며, 제2 계승 그룹에 속하는 3 개의 육성 캐릭터의 적성 인자가, 각각, 잔디 인자, 단거리 인자, 중거리 인자였다고 하자. 이 경우, 메인 캐릭터의 잔디 적성 및 단거리 적성이 각각 2 단계 상승하고, 마일 적성 및 중거리 적성이, 각각 1 단계 상승한다.

[0143] 또한, 예를 들면, 제1 계승 그룹에 속하는 3 개의 육성 캐릭터의 적성 인자가, 모두 잔디 인자이며, 제2 계승 그룹에 속하는 3 개의 육성 캐릭터의 적성 인자가, 모두 단거리 인자였다고 하자. 이 경우, 메인 캐릭터의 잔디 적성 및 단거리 적성이 각각 3 단계 상승한다. 또한, 더 다른 예로서, 제1 계승 그룹에 속하는 3 개의 육성 캐릭터의 적성 인자가, 모두 잔디 인자이며, 제2 계승 그룹에 속하는 3 개의 육성 캐릭터의 적성 인자가, 각각 잔디 인자, 단거리 인자, 마일 인자였다고 하자. 이 경우, 메인 캐릭터의 잔디 적성이 4 단계 상승하고, 단거리 적성, 마일 적성이 각각 1 단계 상승한다.

[0144] 단, 제1 턴에서는, 적성 파라미터의 상승값에 제한이 설치되어 있다. 구체적으로는, 제1 턴에서는, 모든 적성 파라미터의 상한이 A로 설정되어 있다. 따라서, 만일, 메인 캐릭터의 잔디 적성의 초기값이 A였던 경우, 잔디 인자를 계승 캐릭터가 가지고 있었다고 해도, 제1 턴에서 잔디 적성이 상승할 일은 없다.

[0145] 이에 대하여, 제30 턴 및 제54 턴에서는, 적성 인자마다, 인자 레벨에 기초하여, 발동할지의 여부의 추첨이 행해진다. 일례로서, 제30 턴 및 제54 턴에서는, 레벨 3의 적성 인자의 발동 확률이 5%, 레벨 2의 적성 인자의 발동 확률이 3%, 레벨 1의 적성 인자의 발동 확률은 1%로 설정되어 있다. 제30 턴 또는 제54 턴에서, 추첨에 의하여 적성 인자의 발동이 결정되면, 적성 인자에 대응하는 적성 파라미터가 상승한다. 또한, 제30 턴 및 제54 턴에서는, 각 적성의 상한이, A로부터 S로 끌어 올려져 있다. 따라서, 제30 턴 및 제54 턴에서는, 적성 인자의 발동에 의하여, 적성 파라미터의 값을 S까지 상승시킬 수 있다.

[0146] 또한, 계승 캐릭터 선택 화면(170)의 적성 파라미터 표시부(152b)에는, 제1 턴에서 상승한 후의 적성 파라미터의 값이 표시된다.

[0147] 레이스 인자는, 메인 캐릭터의 능력 파라미터를 상승시키는 것이다. 레이스 인자는, 육성 메인 게임에서 출주 가능한 레이스 중, 예를 들면, GI 등의 난이도가 높은 레이스(이하, 인자 대상 레이스라고 함)마다 설치되어 있다. 육성 게임의 완료 시에는, 메인 캐릭터가 1 차이 된 인자 대상 레이스마다, 레이스 인자를 획득할지의 여부

의 추첨이 행해진다. 이 추첨에서 당첨됨으로써, 육성 캐릭터는 레이스 인자를 획득할 수 있다.

[0148] 또한, 레이스 인자에도 인자 레벨이 설치되어 있고, 획득이 결정된 레이스 인자마다, 인자 레벨이 추첨에 의하여 결정된다. 또한, 여기에서는, 1 개의 육성 캐릭터가 획득 가능한 레이스 인자의 수에 상한은 없으며, 육성 캐릭터는, 복수의 레이스 인자를 획득할 수 있다.

[0149] 각 레이스 인자에는, 발동에 의하여 상승시키는 능력 파라미터와, 그 상승값이 미리 설정되어 있다. 예를 들면, 레이스 인자에는, 스피드의 능력 파라미터를 상승시키는 것, 또는 파워의 능력 파라미터를 상승시키는 것이 포함된다. 이 때, 능력 파라미터의 상승값은, 인자 레벨이 높을수록 높아진다.

[0150] 또한, 레이스 인자에도, 발동 타이밍 및 발동 조건이 설정되어 있고, 인자 발동 턴에서, 레이스 인자마다, 발동 할지의 여부가 결정된다. 레이스 인자의 발동이 결정된 경우, 레이스 인자에 대응하는 능력 파라미터가 상승한다. 또한, 레이스 인자의 인자 발동 턴은, 제30 턴 및 제54 턴으로 한정된다. 또한, 인자 발동 턴에서의 레이스 인자의 발동 확률은, 인자 레벨에 따라 상이하며, 인자 레벨이 높을수록, 발동 확률이 높아진다.

[0151] 캐릭터 인자는, 캐릭터 고유의 인자이며, 예를 들면, 소정의 레벨까지 강화된 캐릭터를 메인 캐릭터로서 육성한 경우에 한하여, 해당 캐릭터로 설정된 캐릭터 인자가, 육성 게임의 완료 시에 반드시 육성 캐릭터에게 부여된다. 또한, 캐릭터 인자는, 1 개의 캐릭터에 1 개만 설정되어 있으므로, 하나의 육성 캐릭터를 획득할 수 있는 캐릭터 인자는 최대 1 개이다. 또한, 소정의 레벨까지 강화되어 있지 않은 캐릭터를 기초로 하여 육성 캐릭터가 생성된 경우에는, 캐릭터 인자를 획득할 수 없다.

[0152] 또한, 캐릭터 인자는, 미리 설정된 인자 발동 턴에서 발동 가능하며, 인자 발동 턴에서 실행되는 추첨에서 당첨됨으로써 발동한다. 캐릭터 인자가 발동하면, 캐릭터 인자마다 설정된 힌트 이벤트가 발생하여, 상기한 바와 같이, 스킬의 힌트를 획득할 수 있다.

[0153] 스킬 인자는, 육성 캐릭터가 획득한 획득 완료 스킬에 기초하여 부여된다. 구체적으로는, 육성 게임의 완료 시에, 육성 캐릭터가 획득한 획득 완료 스킬마다, 스킬 인자를 획득할지의 여부의 추첨이 행해진다. 이 추첨에서 당첨됨으로써, 육성 캐릭터에 스킬 인자가 부여된다. 즉, 육성 캐릭터는, 획득한 획득 완료 스킬에 대응하는 스킬 인자 중, 일부 혹은 전부를 획득할 수 있다. 또한, 스킬 인자의 획득이 결정되면, 해당 스킬 인자의 인자 레벨이 추첨에 의하여 결정된다.

[0154] 또한, 스킬 인자는, 미리 설정된 인자 발동 턴에서 발동 가능하며, 인자 발동 턴에서 실행되는 추첨에서 당첨됨으로써 발동한다. 이 때, 인자 레벨이 높을수록, 당첨 확률이 높아진다. 스킬 인자가 발동하면, 스킬 인자마다 설정된 힌트 이벤트가 발생하여, 스킬의 힌트를 획득할 수 있다. 이에 의하여, 메인 캐릭터는, 계승 캐릭터 등이 획득한 획득 완료 스킬과 동일한 스킬을 획득 가능해진다.

[0155] 이와 같이, 스킬 인자의 획득 유무는, 육성 캐릭터가 획득한 획득 완료 스킬의 범위 내에서 행해진다. 따라서, 획득 완료 스킬이 많은 육성 캐릭터일수록, 스킬 인자를 획득할 가능성도 높아진다. 단, 스킬 인자는 추첨에 의하여 획득 유무가 결정되므로, 획득 완료 스킬이 많았다고 해도, 스킬 인자를 획득할 수 없는 경우도 있다.

[0156] 이상과 같이, 메인 캐릭터의 능력 파라미터는, 텍에 편성하는 계승 캐릭터에 따라 크게 변화한다. 또한, 육성 캐릭터 자신의 능력이 높았다고 해도, 인자의 획득 유무는 추첨에 의하여 결정되므로, 반드시, 능력이 높은 육성 캐릭터가 계승 캐릭터에 적절하다고는 한정할 수 없다. 한편, 육성 캐릭터 자신의 능력을 높지 않은 경우라고 해도, 인자 레벨이 높은 인자를 다수 획득함으로써, 계승 캐릭터로서 유효하게 기능하는 경우도 있다. 이와 같이, 계승 캐릭터를 텍에 편성 가능케 함으로써, 단순히 강력한 육성 캐릭터를 육성하는 것뿐만 아니라, 계승 캐릭터로서 유효한 육성 캐릭터를 육성한다고 하는 홍취가 발생된다.

[0157] 또한, 본 실시 형태에서는, 메인 캐릭터, 계승 제1 세대의 육성 캐릭터, 계승 제2 세대의 육성 캐릭터 간에서 상성이 판정된다. 그리고, 상성이 좋은 캐릭터의 조합의 경우, 인자의 발동 조건이 유리해진다.

[0158] 도 13a는, 상성의 판정 대상을 설명하는 도면이며, 도 13b는, 상성의 판정 항목을 설명하는 도면이다. 도 13a에 나타내는 바와 같이, 본 실시 형태에서는, No.1 내지 No.7의 7 개의 판정 대상이 설치되어 있다. 제1 판정 대상(No.1)은, 당대의 메인 캐릭터, 및 제1 계승 그룹에 있어서의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터이다. 제2 판정 대상(No.2)은, 당대의 메인 캐릭터, 및 제2 계승 그룹에 있어서의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터이다.

[0159] 제3 판정 대상(No.3)은, 제1 계승 그룹에 있어서의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터, 및 제2 계승 그룹에 있어서의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터이다. 제4 판정 대상(No.4)은, 당대의 메인 캐릭터, 제1 계승 그룹에 있어서의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터, 및 제1 계승 그룹에 있어서의 계승 제2 세대의 일방(육성 캐릭터 A)의 육성 캐릭터

이다. 제5 판정 대상(No.5)은, 당대의 메인 캐릭터, 제1 계승 그룹에 있어서의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터, 및 제1 계승 그룹에 있어서의 계승 제2 세대의 타방(육성 캐릭터 B)의 육성 캐릭터이다.

[0160] 제6 판정 대상(No.6)은, 당대의 메인 캐릭터, 제2 계승 그룹에 있어서의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터, 및 제2 계승 그룹에 있어서의 계승 제2 세대의 일방(육성 캐릭터 A)의 육성 캐릭터이다. 제7 판정 대상(No.7)은, 당대의 메인 캐릭터, 제2 계승 그룹에 있어서의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터, 및 제2 계승 그룹에 있어서의 계승 제2 세대의 타방(육성 캐릭터 B)의 육성 캐릭터이다.

[0161] 상기의 판정 대상마다, 복수의 판정 항목의 각각에 대하여 조건 성립의 유무가 판정된다. 도 13b에는, 판정 항목의 일례가 표시되어 있다. 본 실시 형태에서는, 게임의 세계관으로서, 메인 캐릭터로 선택 가능한 캐릭터가 학생이며, 각 캐릭터가 학교에서 트레이닝을 행한다고 하는 설정이 이루어져 있다.

[0162] 그리고, 각 캐릭터에는, 도 13b에 나타내는 바와 같이, 학년, 동료, 친구라고 하는 설정이 미리 되어 있다. 판정 항목에는, 예를 들면, 판정 대상의 2 개 혹은 3 개의 캐릭터가, 같은 학년인가, 동료인가, 친구인가라고 하는 내용이 포함되어 있다. 또한, 판정 항목에는, 판정 대상의 캐릭터가 득의(得意)로 여기는 각질, 거리 적성, 장소 적성이 합치되어 있는지의 여부가 포함된다.

[0163] 그리고, 각 판정 항목에는, 상성 기대값이 연동되어 있고, 판정 대상의 캐릭터 간에서 성립하는 판정 항목의 상성 기대값이 누계된다. 여기에서는, 판정 항목에 따라 상성 기대값이 상이하지만, 상성 기대값은 모든 판정 항목에서 공통으로 해도 된다.

[0164] 예를 들면, 상성을 판정하는 경우, 우선, 제1 판정 대상인 당대의 메인 캐릭터와, 제1 계승 그룹의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터와의 사이에서, 모든 판정 항목에 대하여 성립 유무가 판정된다. 이 때, 성립하는 판정 항목에 연동된 상성 기대값이 누적, 계수된다. 이와 같이, 상성 기대값의 계수는, 제1 판정 대상으로부터 제7 판정 대상까지 순서대로 행해져, 최종적으로 산출된 상성 기대값에 기초하여, 인자의 발동 확률에 보정이 가해진다. 즉, 상성 기대값이 높을수록, 모든 인자의 발동 확률이 높아지고, 상성 기대값이 낮을수록, 모든 인자의 발동 확률이 낮아진다.

[0165] 또한, 산출된 상성 기대값을 보정값으로 하여, 발동 확률이 산출되어도 된다. 또한, 예를 들면, 인자의 발동 확률을 보정하는 보정값이 상성 레벨마다 설정되어 있고, 산출된 상성 기대값에 따라, 상성 레벨이 결정되어도 된다.

[0166] 이와 같이, 메인 캐릭터와 계승 캐릭터와의 상성, 혹은 계승 캐릭터끼리의 상성에 의하여 인자의 발동 확률이 상이한 것으로부터, 2 개의 계승 캐릭터의 조합은, 메인 캐릭터의 육성에 큰 영향을 미치게 된다. 즉, 캐릭터 간의 상성은, 계승 캐릭터를 선택함에 있어서 중요한 판단 재료가 된다.

[0167] 도 10b, 도 10c 및 도 10d에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터가 선택된 상태에서는, 계승 캐릭터 선택 화면(170) 및 육성 캐릭터 일람 화면(180)의 오른쪽 상방에, 상성이 좋음을 나타내는 상성 마크가 표시된다. 여기에서는, 선택 중인 캐릭터에 의한 상성 레벨이, ◎ ○, △의 3 개의 상성 마크에 의하여 표시된다. 또한, 도 10a에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터가 선택되어 있지 않은 상태에서는, 상성 마크가 비표시로 되어 있다.

[0168] 또한, 도 10b에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에는, 표시 전환 버튼(183)이 설치된다. 표시 전환 버튼(183)이 조작되면, 미도시된 표시 조건 설정 화면이 표시된다. 플레이어는, 표시 조건 설정 화면에서, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에 표시되는 육성 캐릭터 아이콘(182), 즉, 계승 캐릭터로서 선택 가능한 육성 캐릭터의 재배치의 설정을 하거나, 범위 축소를 할 수 있다.

[0169] 도 14a는, 소트 조건을 설명하는 도면이다. 도 14b는, 범위 축소 조건을 설명하는 도면이다. 플레이어는, 표시 조건 설정 화면에서, 도 14a에 나타내는 소트 조건을 선택하여 설정할 수 있다. 여기에서는, 소트 조건으로서, 평가점, 인자, 스킬 수, 이름, 장소 적성, 등록일, 각질 적성, 상성 레벨, 거리 적성, 메모 중 어느 하나를 선택하여 설정할 수 있다. 소트 조건이 설정되면, 육성 캐릭터 일람 화면(180)이 표시된다. 이 때, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에서는, 소트 조건에 따라, 육성 캐릭터 아이콘(182)의 표시 순서가 변경되어 있다.

[0170] 또한, 플레이어는, 표시 조건 설정 화면에서, 도 14b에 나타내는 범위 축소 조건을 선택하여 설정할 수 있다. 여기에서는, 범위 축소 조건으로서, 기초 능력 인자, 적성 인자, 및 상성 레벨이 설치되어 있다. 또한, 기초 능력 인자 혹은 적성 인자가 범위 축소 조건으로서 설정되면, 플레이어가 선택한 인자를 가지는 육성 캐릭터만이 육성 캐릭터 일람 화면(180)에 표시된다.

[0171] 이 때, 플레이어는, 인자 레벨을 설정할 수 있고, 예를 들면, 인자 레벨을 레벨 3으로 설정하여 범위 축소가 행

해진 경우, 플레이어가 선택한 인자 중, 인자 레벨이 레벨 3의 인자를 가지는 육성 캐릭터만이 육성 캐릭터 일람 화면(180)에 표시된다. 또한, 플레이어는, 육성 캐릭터 자체가 인자를 가지는지, 아니면 육성 캐릭터의 계승 캐릭터가 인자를 가지는지를 선택하여, 육성 캐릭터의 범위 축소를 행할 수 있다.

[0172] 또한, 플레이어는, 상성 레벨에 의한 범위 축소를 행할 수 있다. 여기에서는, 상성이 ◎이 되는 육성 캐릭터, 또는 상성이 ○이 되는 육성 캐릭터, 나아가서는, 상성이 △이 되는 육성 캐릭터를 범위 축소하는 것이 가능하도록 되어 있다. 이와 같이, 다양한 조건에서 소트 또는 범위 축소가 가능하여, 플레이어의 편리성이 향상된다.

[0173] 또한, 도 10b에 나타내는 육성 캐릭터 일람 화면(180)에 있어서, 육성 캐릭터 아이콘(182)이 길게 누르기되면, 육성 캐릭터 아이콘(182)에 대응하는 육성 캐릭터의 상세 정보가 표시된다.

[0174] 도 15는, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)를 설명하는 제1 도이다. 도 16은, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)를 설명하는 제2 도이다. 도 17은, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)를 설명하는 제3 도이다. 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)에는, 육성 캐릭터의 상세 정보가 표시된다. 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)의 상부에는, 육성 캐릭터의 능력 파라미터를 나타내는 능력 파라미터 표시란(186)이 표시된다.

[0175] 능력 파라미터 표시란(186)의 왼쪽 상방에는, 육성 캐릭터의 기초가 되는 캐릭터를 나타내는 아이콘, 육성 캐릭터의 평가점, 및 육성 랭크가 표시되어 있다. 또한, 능력 파라미터 표시란(186)의 오른쪽 상방에는, 별명 변경 버튼(186a) 및 메모 입력 버튼(186b)이 설치되어 있다. 별명 변경 버튼(186a)이 텁되면, 미도시된 별명 일람 화면이 표시된다. 별명 일람 화면에는, 육성 캐릭터가 획득한 별명이 일람 표시된다. 또한, 육성 메인 게임에서는, 다수의 별명이 설치되어 있으며, 모든 별명에 대하여, 획득 조건이 설정되어 있다.

[0176] 육성 메인 게임에서는, 획득 조건이 충족된 별명이 육성 캐릭터에게 부여된다. 플레이어는, 육성 캐릭터가 획득한 별명 중에서 어느 하나를 선택하여, 해당 육성 캐릭터로 설정할 수 있다. 플레이어는, 별명 일람 화면에서, 육성 캐릭터로 설정하는 별명을 변경할 수 있다. 별명 변경 버튼(186a)의 좌측에는, 현재 설정되어 있는 별명(여기에서는 Legend)이 표시되어 있다. 또한, 별명의 획득 조건의 일례로서는, 메인 캐릭터가 소정 수의 팬을 획득하는 것, 능력 파라미터 또는 적성 파라미터가 소정값 이상인 것, 소정의 스킬을 획득하는 것, 레이스의 승리 수가 소정 수 이상인 것, 특정의 레이스에서 소정의 차순(예를 들면, 1 착)을 획득하는 것 등을 들 수 있다.

[0177] 또한, 메모 입력 버튼(186b)이 텁되면, 미도시된 문자 입력 화면이 표시된다. 문자 입력 화면에서는, 예를 들면, 히라가나, 카타카나, 숫자, 로마자 등을 9 문자 이내로 입력할 수 있다. 문자 입력 화면에서 입력된 문자는, 메모로서, 육성 캐릭터에 연동되어 기억된다. 육성 캐릭터에 메모가 기억되어 있는 경우, 메모 입력 버튼(186b)의 좌측에 메모(여기에서는 abcdefg)가 표시된다.

[0178] 또한, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에 있어서의 육성 캐릭터 아이콘(182)의 소트 조건에는, 상기의 메모가 포함되어 있다. 따라서, 플레이어는, 육성 캐릭터에 메모를 연동하여 등록함으로써, 계승 캐릭터로서 사용하는 육성 캐릭터를 보다 한층 검색하기 쉬워진다.

[0179] 또한, 능력 파라미터 표시란(186)의 하방에는, 적성 정보 표시란(187)이 표시된다. 적성 정보 표시란(187)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.

[0180] 적성 정보 표시란(187)의 하방에는, 각종 정보 표시란(188)이 표시된다. 각종 정보 표시란(188)에는, 스킬 표시 텁(188a), 계승 정보 표시 텁(188b), 육성 정보 표시 텁(188c), 클로즈 조작부(188d)가 설치된다. 스킬 표시 텁(188a)이 텁되면, 도 15에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터의 획득 완료 스킬이 각종 정보 표시란(188)에 표시된다. 또한, 계승 정보 표시 텁(188b)이 텁되면, 도 16에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터의 계승 정보가 표시된다.

[0181] 또한, 각종 정보 표시란(188)은, 계승 캐릭터로서 설정 가능한 육성 캐릭터와, 육성 캐릭터의 육성에 이용된 계승 캐릭터에 기초하여, 계승 정보가 표시된다. 계승 정보에는, 해당 육성 캐릭터의 육성에 사용된 계승 캐릭터의 정보, 육성 캐릭터가 가지는 인자 정보, 계승 캐릭터가 가지는 인자 정보가 포함된다. 여기에서는, 육성 캐릭터마다, 계승 정보가 일람 표시되어 있다.

[0182] 구체적으로는, 육성 캐릭터에 연동된 인자 정보와, 해당 육성 캐릭터의 계승 캐릭터에 연동된 인자 정보가, 캐릭터마다 표시된다. 따라서, 각종 정보 표시란(188)을 상하 방향으로 스크롤시킴으로써, 플레이어는, 3 개의 캐릭터 각각이 가지는 인자 정보를 확인할 수 있다.

[0183] 각종 정보 표시란(188)에는, 기초 능력 인자, 적성 인자 및 캐릭터 인자가 색 분류되어 표시되어 있다. 예를 들

면, 기초 능력 인자는 청색으로 표시되고, 적성 인자는 적색으로 표시되며, 캐릭터 인자는 녹색으로 표시된다. 또한, 각종 정보 표시란(188)에는, 레이스 인자 및 스킬 인자가 각각 백색으로 표시된다. 또한, 각 인자 정보에는, 인자 레벨을 나타내는 별이 중첩 표시되어 있다.

[0184] 또한, 육성 정보 표시 템(188c)이 템되면, 도 17에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터의 육성 정보가 표시된다. 또한, 육성 정보에는, 해당 육성 캐릭터를 육성할 때에 사용한 서포트 카드의 종별, 계승 제1 세대 및 계승 제2 세대의 캐릭터, 육성 게임에 있어서의 개인 레이스의 전적, 및 평가점이 포함된다.

[0185] 이와 같이, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)에 있어서, 플레이어는, 육성 캐릭터에 관한 다양한 정보를 확인할 수 있다. 따라서, 텍에 편성하는 계승 캐릭터에 연동된 정보를 플레이어가 파악하기 쉬워, 플레이어의 편리성을 향상시킬 수 있다.

[0186] 또한, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)에 있어서, 클로즈 조작부(188d)가 템되면, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)가 닫히고, 육성 캐릭터 일람 화면(180)이 디스플레이(26)에 표시된다. 또한, 도 10a, 도 10b, 도 10c, 도 10d에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터 선택 화면(170) 및 육성 캐릭터 일람 화면(180)의 오른쪽 상방에는, 스킬 표시 버튼(172)이 설치되어 있다. 스킬 표시 버튼(172)이 템되면, 계승 캐릭터로서 가선택 중인 육성 캐릭터에 의하여, 획득의 가능성이 있는 스킬이 일람 표시된다.

[0187] 도 18은, 스킬 표시 다이얼로그(185B)를 설명하는 도면이다. 스킬 표시 다이얼로그(185B)에는, 스킬에 대응하는 아이콘과, 스킬의 내용이 기록된 스킬 설명 표시란(189)이 표시된다. 이 스킬 설명 표시란(189)에 표시되는 스킬은, 현재 선택 중인 육성 캐릭터가 계승 캐릭터로서 사용된 경우에, 메인 캐릭터가 획득할 가능성이 있는 모든 스킬이 일람 표시된다.

[0188] 즉, 스킬 표시 다이얼로그(185B)에는, 육성 캐릭터가 가지는 캐릭터 인자, 또는 스킬 인자에 연동된 스킬에 관한 정보가 일람 표시된다. 도 10c에 나타내는 바와 같이, 1 개의 육성 캐릭터가 계승 캐릭터로 선택된 상태에서 스킬 표시 버튼(172)이 템된 경우에는, 이 1 개의 육성 캐릭터(계승 캐릭터)가 가지는 캐릭터 인자 및 레이스 인자에 연동된 스킬이 스킬 표시 다이얼로그(185B)에 표시된다.

[0189] 한편, 도 10d에 나타내는 바와 같이, 2 개의 육성 캐릭터가 계승 캐릭터로 선택된 상태에서 스킬 표시 버튼(172)이 템된 경우에는, 2 개의 육성 캐릭터(계승 캐릭터) 각각이 가지는 캐릭터 인자 및 레이스 인자에 연동된 스킬이 스킬 표시 다이얼로그(185B)에 표시된다.

[0190] 이상과 같이, 본 실시 형태에서는, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)에 있어서, 계승 캐릭터로서 설정 가능한 육성 캐릭터마다, 계승 정보(인자 정보)가 일람 표시된다. 또한, 스킬 표시 다이얼로그(185B)에 있어서, 계승 정보(인자 정보)에 연동된 정보(스킬)가 일람 표시된다. 이 때, 계승 캐릭터로서 설정 가능한 육성 캐릭터와, 육성 캐릭터의 생성에 이용된 계승 캐릭터에 기초하여, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A) 및 스킬 표시 다이얼로그(185B)가 표시된다. 캐릭터 상세 다이얼로그(185A) 및 스킬 표시 다이얼로그(185B)의 표시에 의하여, 플레이어의 편리성이 향상된다.

[0191] 또한, 여기에서는, 스킬 표시 다이얼로그(185B)에, 인자의 발동에 의하여 획득 가능한 스킬이 표시되는 것으로 하였다. 단, 스킬 표시 다이얼로그(185B)에 있어서, 스킬에 관한 정보가 아닌, 스킬의 힌트를 얻을 수 있는 인자 정보가 표시되어도 된다. 어쨌든, 계승 정보(인자 정보)는, 복수의 종별(인자 종별)로 분류되고, 스킬 표시 다이얼로그(185B)에는, 소정의 종별로 분류되는 계승 정보(캐릭터 인자 및 레이스 인자), 혹은 계승 정보에 연동된 정보(스킬에 관한 정보)가 표시되면 된다. 이와 같이, 스킬 표시 다이얼로그(185B)에는, 일부의 계승 정보가 추출된 후에, 추출된 계승 정보에 관한 표시가 이루어진다고 할 수 있다.

[0192] 그리고, 2 개의 육성 캐릭터가 가선택 상태가 되면, 계승 캐릭터 선택 화면(170)에 설치되는 넥스트 조작부(154)가 유효화된다. 유효화된 넥스트 조작부(154)가 템되면, 가선택 상태의 육성 캐릭터가, 계승 캐릭터로서 텍에 가등록되고, 후술하는 서포트 카드 편성 화면(190)이 표시된다.

[0193] 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 10a, 도 10c에 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 템되면, 메인 캐릭터 선택 화면(150)이 표시된다.

[0194] <서포트 카드의 등록>

- [0195] 도 19a는, 서포트 카드 편성 화면(190)을 설명하는 제1 도이다. 계승 캐릭터 선택 화면(170)에서 2 개의 계승 캐릭터가 등록되면, 도 19a에 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.
- [0196] 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.
- [0197] 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, 한 종류)는, 프렌드 등, 다른 플레이어가 렌탈 카드로서 설정하고 있는 서포트 카드 중에서 선택 가능하다.
- [0198] 도 19b는, 서포트 카드 선택 화면(200)을 설명하는 도면이다. 도 19a의 서포트 카드 편성 화면(190)에서, 서포트 카드 표시 프레임(192)(오른쪽 아래에 표시되는 서포트 카드 표시 프레임(192)을 제외함)이 탭되면, 도 19b에 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.
- [0199] 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.
- [0200] 도 20a는, 서포트 카드 테이블을 설명하는 도면이다. 도 20a에 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. 환연하면, 하나의 서포트 카드에는, 반드시 하나의 서포트 캐릭터가 대응되어 있다.
- [0201] 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 서포트 이벤트의 수가 많아지는 경향이 있다.
- [0202] 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.
- [0203] 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.
- [0204] 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.
- [0205] 도 20b는, 서포트 효과 테이블을 설명하는 도면이다. 도 20b에 나타내는 바와 같이, 서포트 효과 테이블에는, 플레이어가 소지하고 있는 서포트 카드의 종별마다, 서포트 효과가 기억되어 있다.
- [0206] 서포트 효과는, 육성 메인 게임에 있어서의 각종 스테이터스를 상승시키는 것이다. 서포트 카드에는, 서포트 효

과의 대상이 복수 설치되어 있다. 서포트 효과의 대상의 일예로서는, 체력, 속도, 스태미너, 파워, 근성, 지능 등을 들 수 있다.

[0207] 도 20c는, 소지 스킬 테이블을 설명하는 도면이다. 도 20c에 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.

[0208] 도 20d는, 서포트 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다. 도 20d에 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.

[0209] 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.

[0210] 도 19c는, 서포트 카드 편성 화면(190)을 설명하는 제2 도이다. 본 실시 형태에서는, 6 개 모든 서포트 카드가 선택되면, 도 19c에 나타내는 바와 같이, 스타트 조작부(193)가 조작 가능하게 된다. 한편, 6 개의 모든 서포트 카드가 선택되어 있지 않은 경우에는, 도 19a에 나타내는 바와 같이, 스타트 조작부(193)가 조작 불가능하도록 되어 있다.

[0211] 또한, 서포트 카드 편성 화면(190)에서 리턴 조작부(153)가 조작되면, 도 10d에 나타내는 계승 캐릭터 선택 화면(170)이 디스플레이(26)에 표시된다. 또한, 도 19c에 나타내는 바와 같이, 서포트 카드 편성 화면(190)에서 스타트 조작부(193)가 탭되면, 선택 중인 서포트 카드가 가동되고, 최종 확인 화면(205)(도 21a)이 표시된다.

[0212] 도 21a는, 최종 확인 화면(205)을 설명하는 도면이다. 도 21b는, 프리셋 선택 화면(205A)을 설명하는 도면이다. 최종 확인 화면(205)에는, 플레이어가 선택한 메인 캐릭터, 제1 계승 그룹을 구성하는 육성 캐릭터, 제2 계승 그룹을 구성하는 육성 캐릭터, 서포트 카드가 표시된다. 또한, 최종 확인 화면(205)에는, 프리셋 표시부(205a)가 표시된다. 프리셋 표시부(205a)에는, 현재 선택되어 있는 프리셋의 번호가 표시되어 있다.

[0213] 여기서, 프리셋이라고 하는 것은, 육성 메인 게임에 있어서, 메인 캐릭터를 출주시킬 레이스의 예약 정보이다. 플레이어는, 모든 레이스로부터 임의의 레이스를 선택하여 프리셋을 작성할 수 있다. 프리셋은, 복수 보존하는 것이 가능하며, 최종 확인 화면(205)에서는, 보존되어 있는 프리셋으로부터 1 개를 선택할 수 있다. 구체적으로는, 프리셋 표시부(205a)가 탭되면, 도 21b에 나타내는 프리셋 선택 화면(205A)이 표시된다.

[0214] 프리셋 선택 화면(205A)에는, 보존되어 있는 프리셋에 대응하는 프리셋 읽어내기 버튼(206a)이 표시된다. 플레이어는, 어느 한 프리셋 읽어내기 버튼(206a)을 탭한 후, 셀렉트 조작부(206c)를 탭함으로써, 프리셋을 설정할 수 있다. 또한, 셀렉트 조작부(206c)가 탭되면, 프리셋 선택 화면(205A)이 닫히고, 최종 확인 화면(205)이 표시된다. 또한, 프리셋 선택 화면(205A)의 캔슬 조작부(206b)가 탭되면, 프리셋이 변경되는 일이 없이, 프리셋 선택 화면(205A)이 표시된다.

[0215] 또한, 최종 확인 화면(205)에서, 캔슬 조작부(205c)가 탭되면, 서포트 카드 편성 화면(190)이 표시된다. 한편, 스타트 조작부(205b)가 탭되면, 게임 화면(210)(도 25a)이 디스플레이(26)에 표시된다.

<특정 캐릭터의 등록>

[0217] 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.

[0218] 도 22는, 캐릭터 식별 정보 테이블을 설명하는 제1 도이다. 도 23은, 캐릭터 식별 정보 테이블을 설명하는 제2 도이다. 도 22은, 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 23은, 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.

[0219] 또한, 본 실시 형태에서는, 서포트 카드의 등록 시에, 메인 캐릭터로서 설정되는 캐릭터 종별과, 서포트 캐릭터

로서 설정되는 캐릭터 종별과의 중복이 되지 않도록 제한되어 있다.

[0220] 본 실시 형태에서는, 도 22에 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.

[0221] 또한, 플레이어의 조작에 의하여 서포트 카드가 선택되면, 캐릭터 식별 정보 테이블이 갱신되고, 선택된 서포트 카드에 대응하는 캐릭터가, 서포트 캐릭터로서 등록된다.

[0222] 또한, 캐릭터 식별 정보 테이블에 있어서, 메인 캐릭터 및 서포트 카드에 따른 정보가 등록되면, 특정 캐릭터에 따른 정보가 등록된다. 이 때, 도 22 및 도 23에 나타내는 바와 같이, 등록된 메인 캐릭터 및 서포트 캐릭터의 종별에 상관없이, 「캐릭터 F」, 「캐릭터 J」, 「캐릭터 N」, 「캐릭터 R」가 특정 캐릭터로서 등록된다.

<초기 캐릭터 식별 정보의 설정>

[0223] 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.

[0224] 본 실시 형태에서는, 캐릭터 식별 정보 테이블에 있어서, 메인 캐릭터, 서포트 캐릭터 및 특정 캐릭터로서 등록되어 있는 캐릭터가 팀 멤버로서 등록된다. 즉, 도 22의 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 23의 경우에는 「캐릭터 E」, 「캐릭터 F」, 「캐릭터 J」, 「캐릭터 L」, 「캐릭터 M」, 「캐릭터 N」, 「캐릭터 Q」, 「캐릭터 R」, 「캐릭터 T」가 팀 멤버로서 등록된다.

[0225] 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.

[0226] 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.

[0227] 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.

<육성 단계 처리>

[0228] 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.

[0229] 도 24는, 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 24에 나타내는 바와 같이, 제1 턴 내지 제60 턴으로 구성되어 있고, 각 턴에서의 플레이어의 선택 결과에 따라 각종 파라미터의 갱신이 행해지는 게임성을 가지고 있다. 또한, 선택 항목 테이블에 의하면, 턴마다, 플레이어가 선택 가능한 항목이 미리 설정되어 있다.

[0230] 도 25a는, 게임 화면(210)을 설명하는 제1 도이다. 도 25b는, 게임 화면(210)을 설명하는 제2 도이다. 육성 단계 처리로 이행하면, 도 25a, 도 25b에 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.

[0231] 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.

[0234] 또한, 도 25a, 도 25b에 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.

[0235] 또한, 도 25a, 도 25b에 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.

[0236] 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 24에 나타내는 바와 같이, 각 턴에서 선택 가능한 항목이 미리 설정되어 있다.

[0237] 「Rest」의 항목이 선택되면, 체력이 회복되며, 「Going Out」의 항목이 선택되면, 상태가 상승한다. 또한, 「Training」의 항목이 선택되면, 후술하는 트레이닝이 실행 가능해지고, 「Race」의 항목이 선택되면, 개인 레이스에 메인 캐릭터를 출주시킬 수 있다. 이들 「Rest」, 「Training」, 「Going Out」, 「Race」의 항목이 선택되어 게임 결과가 도출되면, 현재의 턴이 종료되고, 다음의 턴으로 이행된다.

[0238] 본 실시 형태에서는, 도 24에 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 25b에 나타내는 바와 같이, 레스트 조작부(215), 트레이닝 조작부(216), 외출 조작부(218)가 그레이아웃하여 표시되어, 플레이어의 조작을 접수할 수 없게 된다. 따라서, 이 턴에서는, 플레이어는, 개인 레이스 조작부(219)를 선택해야 한다.

[0239] 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.

[0240] 도 26a는, 트레이닝 화면(220)을 설명하는 제1 도이다. 도 26b는, 트레이닝 화면(220)을 설명하는 제2 도이다. 게임 화면(210)의 트레이닝 조작부(216)가 조작되면, 디스플레이(26)에 트레이닝 화면(220)이 표시된다.

[0241] 도 26a에 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.

[0242] 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 26a에서는, 파워 조작부(223)가 가선택된 상태를 나타내고 있다. 또한, 도 26b에서는, 스태미너 조작부(222)가 가선택된 상태를 나타내고 있다.

[0243] 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.

[0244] 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.

[0245] 또한, 스테이터스 표시부(213)에는, 가선택 중인 조작부(221~225)에 대응하는 트레이닝이 실행되고, 성공한 경

우에 능력 파라미터가 상승하는 값이 표시된다. 예를 들면, 도 26a에 나타내는 예에서는, 파워 조작부(223)가 가선택되어 있고, 스테이터스 표시부(213)의 「Stamina」에 「+8」, 「Power」에 「+10」이라고 표시되어 있다. 또한, 도 26b에 나타내는 예에서는, 스타미너 조작부(222)가 가선택되어 있고, 스테이터스 표시부(213)의 「Stamina」에 「+15」, 「Spirit」에 「+5」라고 표시되어 있다.

[0246] 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.

[0247] 또한, 도 26b에 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.

[0248] 도 26c는, 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.

[0249] 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.

[0250] 여기에서는, 도 26a 또는 도 26b에서 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, 스타미너, 파워, 근성 중 어느 한 트레이닝을 행하고, 성공한 경우에는, 체력이 감소된다. 한편, 지능의 트레이닝을 행하고, 성공한 경우에는, 체력이 회복된다.

[0251] 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.

[0252] 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.

[0253] 도 26d는, 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.

[0254] 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.

[0255] 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.

[0256] 도 27a는, 계승 이벤트를 설명하는 제1 도이다. 도 27b는, 계승 이벤트를 설명하는 제2 도이다. 도 27c는, 계승 이벤트를 설명하는 제3 도이다. 도 27d는, 계승 이벤트를 설명하는 제4 도이다. 상기한 인자 발동 턴에서는, 턴의 개시에 수반하여, 계승 이벤트가 발생한다. 또한, 이 계승 이벤트는, 후술하는 시나리오 공통 이벤트이며,

플레이어가 선택한 시나리오에 상관없이, 동일한 턴에서 반드시 발생한다. 본 실시 형태에서는, 제1 턴, 제30 턴 및 제54 턴이 인자 발동 턴으로 설정되어 있으나, 여기에서는, 제30 턴에서 계승 이벤트가 발생하는 경우에 대하여 설명한다.

[0257] 제30 턴이 개시되면, 우선, 도 27a에 나타내는 바와 같이, 메인 캐릭터와, 「Touch」라고 기록된 조작부가 이벤트 화면(220b)에 표시된다. 이벤트 화면(220b)에 표시되는 조작부가 탭되면, 도 27b에 나타내는 바와 같이, 메인 캐릭터와, 2 개의 계승 캐릭터를 포함하는 애니메이션 화상이 표시된다. 또한, 조작부가 탭되면, 계승 제1 세대 및 계승 제2 세대의 합계 6 개의 육성 캐릭터가 가지는 모든 인자에 대하여, 발동 유무의 추첨이 행해진다.

[0258] 그리고, 도 27c에 나타내는 바와 같이, 발동 유무의 추첨에 의하여 당첨되어, 발동할 것이 결정된 인자가 표시되고, 그 후, 도 27d에 나타내는 바와 같이, 인자의 발동에 의하여 상승하는 능력 파라미터 또는 적성 파라미터의 종류와 그 상승값이 표시되고, 파라미터가 생성된다. 계승 이벤트가 종료되면, 도 25a에 나타내는 게임 화면(210)이 표시되고, 플레이어가 어느 한 항목을 선택하는 것이 가능해진다. 이 때, 스테이터스 표시부(213)에는, 계승 이벤트에서 표시된 능력 파라미터 또는 적성 파라미터의 상승값이 가산된 상태로 되어 있다.

[0259] 도 28a는, 스킬 화면(230)을 설명하는 제1 도이다. 도 28b는, 스킬 화면(230)을 설명하는 제2 도이다. 게임 화면(210)의 스킬 조작부(217)가 조작되면, 도 28a에 나타내는 스킬 화면(230)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0260] 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 표시되어 있다. 이 때, 할인율을 나타내는 할인율 표시 아이콘(232)이, 스킬 표시란(231)에 함께 표시되게 된다.

[0261] 또한, 스킬 화면(230)에 표시되는 스킬에는, 각각의 스킬의 발동 조건 및 발동한 때의 효과가 표시된다.

[0262] 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.

[0263] 플레이어의 조작에 기초하여, 스킬 포인트를 소비하여 소지 스킬을 획득하면, 도 22b에 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 생성된다.

[0264] 도 29a는, 개인 레이스 선택 화면(240)을 설명하는 제1 도이다. 게임 화면(210)의 개인 레이스 조작부(219)가 조작되면, 도 29a에 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.

[0265] 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 레이스 종목을 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.

[0266] 또한, 각 레이스에는, 출주 조건이 미리 설정되어 있고, 플레이어는, 출주 조건을 충족하고 있는 레이스에 한하여, 메인 캐릭터를 출주시킬 수 있다. 상기한 바와 같이, 레이스에는, 출주 조건으로서 팬 수가 규정된 것이다. 규정된 팬 수에 못 미친 레이스에 대해서는, 도 29a에 나타내는 바와 같이, 개인 레이스 선택 조작부(241)에 출주 조건이 표시되고, 해당 레이스를 선택할 수 없는 취지가 통지된다. 또한, 클리어 목표의 대상 레이스가 설정된 턴에서는, 개인 레이스 선택 화면(240)에서, 대상 레이스만이 선택 가능하게 표시된다.

[0267] 도 29b는, 개인 레이스 개시 화면(250)을 설명하는 도면이다. 개인 레이스 선택 조작부(241)로 출장하는 개인 레이스의 레이스 종목이 선택된 상태에서, 스타트 조작부(242)가 조작되면, 도 29b에 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.

- [0268] 또한, 개인 레이스 개시 화면(250)의 하부에는, 「Result」라고 기록된 리절트 조작부(253), 「Race」라고 기록된 레이스 조작부(254)가 표시되어 있다.
- [0269] 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.
- [0270] 도 29c는, 개인 레이스 결과 화면(260)을 설명하는 제1 도이다. 도 29d는, 개인 레이스 결과 화면(260)을 설명하는 제2 도이다. 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, 도 29c에 나타내는 바와 같이, 해당 개인 레이스에 있어서의 메인 캐릭터의 착순이 표시된다. 또한, 개인 레이스 결과 화면(260)에서는, 도 29d에 나타내는 바와 같이, 현재의 메인 캐릭터의 클래스가 표시된다.
- [0271] 본 실시 형태에서는, 획득한 팬 수에 따라, 메인 캐릭터의 클래스 구분이 이루어진다. 각 클래스에는, 팬 수의 범위가 설정되어 있고, 여기에서는, 팬 수에 따라, 메인 캐릭터가 8 단계의 클래스 중 어느 하나로 분류된다. 개인 레이스 결과 화면(260)에서는, 금회의 개인 레이스에서 획득한 팬 수, 및 새롭게 획득한 팬 수를, 그 이전에 획득하고 있던 팬 수에 가산한 누적의 팬 수가 표시된다. 또한, 누적된 팬 수에 대응하는 현재의 클래스가 식별 표시된다.
- [0272] 도 30a는, 팀 레이스 선택 화면(270)을 설명하는 도면이다. 상기한 바와 같이, 본 실시 형태에서는, 소정의 팀이 종료되면, 팀 레이스가 강제적으로 개시된다. 팀 레이스가 개시되면, 도 30a에 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.
- [0273] 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.
- [0274] 도 30b는, 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.
- [0275] 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.
- [0276] 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.
- [0277] 도 30c는, 팀 레이스 개시 화면(290)을 설명하는 도면이다. 팀 편성 화면(280)의 스타트 조작부(282)가 조작되면, 도 30c에 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.
- [0278] 도 30c에 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.
- [0279] 또한, 도 30c에 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.
- [0280] 도 30d는, 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.

[0281] 그리고, 도 30d의 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.

[0282] 도 31a는, 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 31a에 나타내는 바와 같이, 각 레이스에서의 승리가 3, 패배가 2인 경우에 대하여 나타내고 있다.

[0283] 도 31b는, 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 31a에 나타내는 바와 같이, 각 레이스에서의 승리가 3, 패배가 2인 경우에는, 팀 레이스 종합 결과 화면(320)에서는, 팀 레이스에 승리한 것이 통지되게 된다.

[0284] 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.

[0285] 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.

[0286] 도 31c는, 팀 레이스 상세 결과 화면(310)을 설명하는 제2 도이다. 여기에서는, 도 31c에 나타내는 바와 같이, 각 레이스에서의 승리가 2, 패배가 3인 경우에 대하여 나타내고 있다. 도 31d는, 팀 레이스 종합 결과 화면(320)을 설명하는 제2 도이다. 도 31c에 나타내는 바와 같이, 각 레이스에서의 승리가 2, 패배가 3인 경우에는, 팀 레이스 종합 결과 화면(320)에서는, 팀 레이스에 패배한 것이 통지되게 된다.

[0287] 또한, 팀 레이스에 패배한 경우에는, 팀 랭킹이 하강한다. 단, 팀 레이스의 승패에 상관없이, 육성 메인 게임은 계속되므로, 넥스트 조작부(321)가 탭됨으로써, 다음의 턴이 개시된다.

[0288] 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.

[0289] 도 32는, 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.

[0290] 턴 개시 시 처리에는, 도 32에 나타내는, 「팀 멤버의 배치 유무를 결정하는 처리」, 「배치하는 트레이닝 항목을 결정하는 처리」, 「능력 파라미터의 상승값을 결정하는 처리」, 「출현 이벤트를 결정하는 처리」가 포함된다. 또한, 턴 개시 시 처리에서는, 그 밖에도 다양한 처리가 실행되나, 여기에서는, 도 32에 나타내는 처리에 대하여 순서대로 설명한다.

[0291] <팀 멤버의 배치 유무를 결정하는 처리>

[0292] 도 33은, 배치 유무 테이블을 설명하는 도면이다. 도 33에 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 33에 나타내는 배치 유무 테이블에 기초하여, 상기한 도 22 또는 도 23에 나타낸 캐릭터 식

별 정보 테이블을 참조하여, 모든 팀 멤버에 대하여, 배치 유무가 결정된다.

[0293] 구체적으로는, 도 33에 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.

[0294] 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.

[0295] 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.

[0296] <배치하는 트레이닝 항목을 결정하는 처리>

[0297] 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.

[0298] 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 드의 트레이닝(도 20a를 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.

[0299] <능력 파라미터의 상승값을 결정하는 처리>

[0300] 도 34a는, 트레이닝 레벨 테이블을 설명하는 도면이다. 도 34a에 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.

[0301] 또한, 본 실시 형태에서는, 트레이닝 레벨은, 팀 랭킹이 오름으로써 상승하도록 설정되는 경우에 대하여 나타냈으나, 이에 한정되는 것은 아니다. 예를 들면, 팀 멤버의 드의 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.

[0302] 본 실시 형태에서는, 플레이어에 의하여 선택된 트레이닝이 실행되어 성공한 경우에, 실행된 트레이닝 항목에 의하여, 소정의 능력 파라미터의 값이 상승된다.

[0303] 구체적으로는, 본 실시 형태에서는, 「Speed」(스피드)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Speed」(스피드) 및 「Power」(파워)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.

[0304] 또한, 「Stamina」(스테미너)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Stamina」(스테미너) 및 「Spirit」(근성)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.

[0305] 또한, 「Power」(파워)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Stamina」(스테미너) 및 「Power」(파워)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.

[0306] 또한, 「Spirit」(근성)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Speed」(스피드), 「Power」(파워), 및 「Spirit」(근성)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.

[0307] 또한, 「Wisdom」(지능)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Speed」(스피드) 및 「Wisdom」(지능)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.

- [0308] 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.
- [0309] 도 34b는, 상승 고정값(스피드) 테이블을 설명하는 도면이다. 또한, 도 34c는, 상승 고정값 테이블(파워)을 설명하는 도면이다. 즉, 도 34b는, 트레이닝 항목이 「Speed」(스피드)인 경우의 상승 고정값을 나타내고 있다. 또한, 도 34c는, 트레이닝 항목이 「Power」(파워)인 경우의 상승 고정값을 나타내고 있다.
- [0310] 도 34b 및 도 34c에 나타내는 바와 같이, 상승 고정값 테이블에는, 실행한 트레이닝 항목 및 트레이닝 레벨에 대응하여 결정되는 상승 고정값이 기억되어 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 도 34b 및 도 34c에 나타내는 바와 같이, 트레이닝 레벨이 높을수록, 능력 파라미터가 크게 상승되도록 설정되어 있다.
- [0311] 또한, 여기에서는, 기재를 생략하겠으나, 트레이닝 항목으로서 「Stamina」(스테미너), 「Spirit」(근성), 및 「Wisdom」(지능)이 선택된 경우의 상승 고정값 테이블도 각각 설치되어 있다.
- [0312] 또한, 상기한 상승 고정값에 추가로, 트레이닝 항목마다 배치되는 캐릭터, 및 상기한 도 22 또는 도 23에 나타낸 캐릭터 식별 정보 테이블에 기초하여, 보너스 가산율이 결정된다.
- [0313] 도 34d는, 보너스 가산율 테이블을 설명하는 도면이다. 본 실시 형태에서는, 각 트레이닝에 배치가 결정된 캐릭터의 캐릭터 식별 정보에 기초하여, 보너스 가산율이 결정된다.
- [0314] 구체적으로는, 도 34d에 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.
- [0315] 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.
- [0316] 또한, 캐릭터 식별 정보로서 「서포트 캐릭터」만이 등록되어 있는 경우에는, 50%의 확률로 「없음」이 선택되고, 50%의 확률로 「10% 업」이 선택된다.
- [0317] 또한, 캐릭터 식별 정보로서 「특정 캐릭터」만이 등록되어 있는 경우에는, 50%의 확률로 「없음」이 선택되고, 50%의 확률로 「10% 업」이 선택된다.
- [0318] 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.
- [0319] 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 각각의 보너스 가산값이, 상승 고정값에 가산된다. 이와 같이, 모든 트레이닝 종별에 대하여, 트레이닝이 성공한 경우에 있어서의 메인 캐릭터의 능력 파라미터의 상승량이 결정된다.
- [0320] <출현 이벤트를 결정하는 처리>
- [0321] 도 35는, 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, 서포트 이벤트, 팀 멤버 이벤트의 4 개의 종별로 대별된다. 또한, 각 시나리오에는, 육성 메인 게임 중에 출현할 수 있는 시나리오 이벤트, 전용 이벤트, 서포트 이벤트, 팀 멤버 이벤트가 미리 정해져 있다.
- [0322] 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. 환연하면, 육성 메인 게임에서 출현하는 시나리오 이벤트는, 플레이어가 선택한 시나리오에 기초하여 결정된다.
- [0323] 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.
- [0324] 또한, 시나리오 공통 이벤트라고 하는 것은, 복수의 시나리오로 공통되어 출현하는 이벤트이다. 따라서, 시나리

오 공통 이벤트는, 제1 시나리오가 선택된 경우와, 제2 시나리오가 선택된 경우의 쌍방에서 출현한다.

[0325] 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.

[0326] 전용 이벤트는, 상기한 바와 같이, 캐릭터마다 미리 설정되어 있는 이벤트이다. 육성 메인 게임에서는, 플레이어가 세팅 게임, 즉, 준비 단계 처리에서, 메인 캐릭터로서 등록한 캐릭터의 전용 이벤트가 출현한다.

[0327] 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.

[0328] 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.

[0329] 이와 같이, 시나리오 이벤트는, 그 출현 유무 등이, 시나리오에 기초하여 결정된다. 또한, 전용 이벤트, 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.

[0330] 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.

[0331] 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.

[0332] 여기서, 시나리오 이벤트에는, 힌트 이벤트, 능력 이벤트, 적성 이벤트, 스토리 이벤트가 포함된다. 또한, 전용 이벤트 및 서포트 이벤트에는, 힌트 이벤트 및 능력 이벤트가 포함된다. 그리고, 팀 멤버 이벤트에는, 스토리 이벤트 및 특훈 이벤트가 포함된다. 또한, 도 35에 나타내는 이벤트 종별과 이벤트 분류와의 관계는 일예에 지나지 않는다. 따라서, 예를 들면, 전용 이벤트에, 스토리 이벤트 또는 특훈 이벤트가 포함되어도 된다.

[0333] 도 36은, 이벤트 종별과 턴 수와의 관계를 설명하는 도면이다. 도 36에는, 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.

[0334] 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.

[0335] 또한, 이벤트 내용 결정 테이블에 있어서는, 출현시킬 이벤트, 혹은 출현 가능한 이벤트가, 턴마다, 및 이벤트의 종별마다 미리 설정되어 있다.

[0336] 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.

[0337] 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 테이

블에는, 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.

[0338] 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 출현 시킬 것이 결정된다.

[0339] 여기서, 각 이벤트는, 고정 이벤트 및 랜덤 이벤트로 대별된다. 고정 이벤트는, 출현하는 턴이 고정된 이벤트, 환연하면, 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.

[0340] 이에 대하여, 랜덤 이벤트는, 출현시킬 것이 결정되며, 또한, 출현시킬 이벤트로서 결정된 경우에 출현되는 이벤트이다. 도 36에서, 「추첨」이라고 기록된 턴에서는, 이벤트를 출현시킬지의 여부가 추첨에 의하여 결정되고, 「출현」이 결정된 경우에, 랜덤 이벤트 중에서, 추첨에서 당첨된 이벤트가 출현되는 것을 나타내고 있다.

[0341] 또한, 이벤트 내용 결정 테이블에 있어서는, 추첨에서 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.

[0342] 이 경우, 제12 턴의 개시 시에, 시나리오 이벤트를 출현시킬지의 여부의 추첨이 행해진다. 그리고, 추첨에서 당첨된 경우에는, 이벤트 ID=0010인 시나리오 이벤트가 출현되고, 비당첨된 경우에는, 시나리오 이벤트가 출현하지 않게 된다.

[0343] 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, 추첨에서 당첨된 시나리오 이벤트가 출현한다.

[0344] 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 이벤트를 대신하여, 고정 이벤트가 설정되어 있어도 된다.

[0345] 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, 환연하면, 메인 캐릭터 또는 서포트 캐릭터에 특정 캐릭터가 소정 수 포함되는 것이 설정되어 있다.

[0346] 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.

[0347] 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.

[0348] 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.

[0349] 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

다 상이한 팀명이 제안된다. 따라서, 특정 캐릭터가 팀 멤버에 포함되어 있는 경우에는, 제4 턴 내지 제7 턴에서, 특정 캐릭터와 동일 수의 팀명이 제안되게 된다.

[0350] 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.

[0351] 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.

[0352] 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.

[0353] 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.

[0354] 또한, 이벤트 결정 테이블에 의하면, 제2 턴, 제8 턴에서, 각각 이벤트 ID=1001, 1002인 전용 이벤트가 출현한다. 또한, 이벤트 결정 테이블에 의하면, 제3 턴 내지 제7 턴, 제9 턴, 제11 턴, 제12 턴에서, 전용 이벤트의 출현 유무, 및 출현시킬 전용 이벤트가 추첨에 의하여 결정된다.

[0355] 여기서, 전용 이벤트는, 캐릭터마다 상이하다. 또한, 턴 수와, 출현하는 전용 이벤트와의 관계는, 캐릭터마다 설정되어 있다. 따라서, 메인 캐릭터로서 등록된 캐릭터에 의하여, 전용 이벤트가 출현하는 턴, 또는 각 턴에서 출현하는 전용 이벤트가 상이해진다.

[0356] 또한, 이벤트 결정 테이블에는, 도 36에 나타내는 바와 같이, 소정의 턴에서, 서포트 이벤트의 출현 유무, 및 출현시킬 서포트 이벤트의 내용을 추첨에 의하여 결정하는 것이 설정되어 있다. 또한, 서포트 이벤트에 대해서도, 추첨에서 당첨 가능한 이벤트 ID가, 턴마다 상이해도 되고, 모든 턴에서 공통이어도 된다.

[0357] 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.

[0358] 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.

[0359] 또한, 추출되는 이벤트 ID에는, 등록되어 있는 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트 ID와, 등록되어 있는 서포트 카드에 연동되어 있지 않은 서포트 이벤트의 이벤트 ID가 포함되는 경우가 있다. 이 경우, 추첨 테이블에 있어서는, 등록되어 있는 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트의 이벤트 ID의 당첨 확률이, 등록되어 있는 서포트 카드에 연동되어 있지 않은 서포트 이벤트의 이벤트 ID의 당첨 확률보다도 높게 설정된다. 이에 의하여, 등록되어 있는 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트는, 다른 서포트 이벤트보다도, 출현 확률이 높아진다.

[0360] 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.

[0361] 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.

[0362] 또한, 각 턴에서는, 팀 멤버 이벤트의 출현 유무 등이 추첨에 의하여 결정된다. 추첨에 의하여 결정되는 팀 멤

버 이벤트는, 특훈 이벤트로 한정되어 있다. 이하에서는, 특훈 이벤트에 대하여 상술한다.

[0363] 도 37a는, 게임 화면(210)을 설명하는 제3 도이다. 도 37a에서는, 해당 팀에서 특훈 이벤트가 출현하는 경우에 대하여 나타내고 있다. 이 경우, 도 37a에 나타내는 바와 같이, 게임 화면(210)의 트레이닝 조작부(216)에 이벤트 통지 표시(227)가 표시된다.

[0364] 도 37b는, 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.

[0365] 또한, 도 37b에 나타내는 바와 같이, 트레이닝에 배치된 캐릭터의 배치 캐릭터 아이콘(228)마다, 반(綽)게이지(228a) 및 특별 아이콘(228b)이 표시된다. 반게이지(228a)는, 대응하는 팀 멤버의 캐릭터와의 협동 트레이닝의 실행 회수에 따라 상승하는 파라미터(이하, 반(綽)파라미터라고 함)를 나타내고 있다. 이 반파라미터는, 당초에는 0으로 설정되어 있으며, 최대 100까지 상승한다. 반게이지(228a)는, 반파라미터의 값을 시작적으로 나타내고 있다.

[0366] 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.

[0367] 도 38a는, 특훈 이벤트 실행 유무 결정 테이블을 설명하는 도면이다. 각 트레이닝 항목에 팀 멤버가 배치되는 것이 결정된 경우, 도 38a에 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.

[0368] 구체적으로는, 도 38a에 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.

[0369] 도 38b는, 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.

[0370] 도 38b에 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.

[0371] 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.

[0372] 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 38b에 나타내는 바와 같이, 「대성공」의 실행 패턴에서 특훈 이벤트가 실행 완료됨을 시사하는 시사 표시 a가 표시된다.

[0373] 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.

[0374] 또한, 도 37b에 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.

[0375] 도 38c는, 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.

[0376] 도 39a는, 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 39a에 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.

[0377] 도 39b는, 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 39b에 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.

[0378] 도 40a는, 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 40a에 나타내는 바와 같이, 실행된 트레이닝의 종별에 따라 특훈 대상의 팀 멤버의 능력 파라미터가 상승하는 값(고정 상승값)의 범위가 설정되어 있다. 여기에서는, 도 40a에서 설정된 범위 내의 값(고정 상승값)이 추첨에 의하여 결정된다.

[0379] 도 40b는, 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 40b에 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.

[0380] 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.

[0381] 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 적용되어도 된다. 즉, 메인 캐릭터 혹은 특훈 대상의 팀 멤버가 특정 캐릭터인 경우에는, 특정 캐릭터가 아닌 경우보다도, 능력 파라미터가 크게 상승한다.

[0382] 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.

[0383] 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 캐릭

터로서 등록함으로써, 육성 메인 게임을 유리하게 진행할 수 있다.

[0384] 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.

[0385] 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.

[0386] 여기서, 육성 게임이 종료되면, 육성 게임에서 육성한 메인 캐릭터가 육성 캐릭터로서 기억된다. 보다 엄밀하게는, 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.

[0387] 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, 환연하면, 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 레이스 게임에 있어서의 레이스에 육성 캐릭터가 출주한 때에, 레이스 결과에 영향을 미치는 파라미터에만 기초하여 평가점이 산출되어도 된다.

[0388] 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.

[0389] 도 41a는, 육성 완료 화면(330)을 설명하는 제1 도이다. 도 41b는, 육성 완료 화면(330)을 설명하는 제2 도이다. 도 41c는, 육성 완료 화면(330)을 설명하는 제3 도이다. 육성 게임이 종료되면, 도 41a에 나타내는 바와 같이, 육성 완료 화면(330)이 디스플레이(26)에 표시된다. 육성 완료 화면(330)에는, 우선, 육성된 육성 캐릭터의 육성 랭크가 표시되고, 그 후, 도 41b에 나타내는 바와 같이, 평가점이 표시된다.

[0390] 또한, 평가점이 표시되고 나서 소정 시간이 경과하면, 도 41c에 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.

[0391] 또한, 육성 게임이 종료되면, 메인 캐릭터가 획득하는 인자의 추첨이 행해지고, 육성 캐릭터에 인자 정보가 연동되어 기억된다. 도시는 생략하겠으나, 육성 완료 화면(330)에서, 플레이어는, 육성 캐릭터가 획득한 인자 정보를 표시시킬 수 있다.

[0392] 상기와 같이 하여 생성된 육성 캐릭터는, 육성 게임 이외의 다양한 레이스에 출주 가능해진다. 본 실시 형태에서는, 육성 캐릭터를 출주시킬 수 있는 레이스 게임으로서, 팀 경기 게임, 연습 매치, 룸 매치, 테일리 레이스, 이벤트 레이스(제2 게임)가 제공된다.

[0393] (팀 경기 게임)

[0394] 도 42a는, 레이스 게임 선택 화면(400)을 설명하는 도면이다. 도 42b는, 팀 경기 레이스 화면(400A)을 설명하는 도면이다. 레이스 게임 선택 조작부(102d)가 탭되면, 도 42a에 나타내는 레이스 게임 선택 화면(400)이 표시된다. 레이스 게임 선택 화면(400)에는, 팀 경기 게임 선택 조작부(401a), 연습 레이스 선택 조작부(401b), 테일리 레이스 선택 조작부(401c), 레이스 이벤트 선택 조작부(401d)가 표시된다.

[0395] 팀 경기 게임 선택 조작부(401a)가 탭되면, 도 42b에 나타내는 팀 경기 레이스 화면(400A)이 표시된다. 팀 경기 레이스 화면(400A)에는, 편성 선택 조작부(403), 팀 경기 게임 개시 조작부(404), 리턴 조작부(405)가 표시된다. 리턴 조작부(405)가 탭되면, 도 42a에 나타내는 레이스 게임 선택 화면(400)으로 화면이 천이된다.

편성 선택 조작부(403)가 텁되면, 팀 편성 화면(410)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0396] 도 42c는, 팀 편성 화면(410)을 설명하는 도면이다. 팀 편성 화면(410)에서, 플레이어는, 팀 경기 게임에서 사용하는 팀을 편성할 수 있다. 팀 경기 게임은, 단거리 레이스, 마일 레이스, 중거리 레이스, 장거리 레이스, 더트 레이스의 5 종목의 레이스를 포함한다. 각 레이스는, 플레이어가 편성한 팀(이하, 플레이어 팀이라고 함)과, 플레이어가 선택한 대전 상대가 되는 팀(이하, 대전 팀이라고 함)과의 대전 형식으로 행해진다. 5 종목의 레이스는, 모두 1 차이 된 육성 캐릭터가 속하는 팀의 승리가 된다. 그리고, 플레이어 팀의 승리 수가, 대전 팀의 승리 수보다 많은 경우에, 플레이어의 승리가 된다.

[0397] 플레이어는, 팀 편성 화면(410)에 있어서, 단거리 레이스에 대응한 단거리 팀, 마일 레이스에 대응한 마일 팀, 중거리 레이스에 대응한 중거리 팀, 장거리 레이스에 대응한 장거리 팀, 더트 레이스에 대응한 더트 팀을 각각 편성할 수 있다. 각 팀에 등록 가능한 육성 캐릭터의 최대수는 3 개이다. 플레이어는, 자신이 육성한 육성 캐릭터를 팀에 등록할 수 있다. 이하에서는, 팀에 등록된 육성 캐릭터를 등록 캐릭터라고 부른다.

[0398] 도 42c에 나타내는 바와 같이, 팀 편성 화면(410)에는, 등록 캐릭터에 대응하는 캐릭터 아이콘(411)이 팀마다 표시된다. 캐릭터 아이콘(411)이 텁되면, 텁된 캐릭터 아이콘(411)에 대응하는 등록 캐릭터가 가선택 상태가 되고, 육성 캐릭터 일람 화면(420)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0399] 도 42d는, 육성 캐릭터 일람 화면(420)을 설명하는 도면이다. 육성 캐릭터 일람 화면(420)에서, 플레이어는, 등록 캐릭터를 선택할 수 있다. 구체적으로는, 육성 캐릭터 일람 화면(420)의 상부에는, 가선택 상태 중인 육성 캐릭터의 화상, 및 능력 파라미터 표시란(421)이 표시된다. 능력 파라미터 표시란(421)에는, 가선택 상태 중인 육성 캐릭터의 능력 파라미터가 표시된다.

[0400] 또한, 능력 파라미터 표시란(421)의 하부에는, 플레이어가 소지하는 육성 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 아이콘(422)이 표시된다. 육성 캐릭터 아이콘(422)이 텁되면, 텁된 육성 캐릭터 아이콘(422)에 대응하는 육성 캐릭터가 가선택 상태가 된다. 이와 같이, 가선택 상태의 육성 캐릭터가 변경되면, 동시에, 능력 파라미터 표시란(421)의 표시도 변경된다.

[0401] 육성 캐릭터 일람 화면(420)에는, 결정 조작부(423)가 설치된다. 육성 캐릭터 일람 화면(420)에서, 등록 캐릭터와 상이한 육성 캐릭터가 가선택 상태가 된 후에, 결정 조작부(423)가 텁되면, 등록 캐릭터가 변경된다. 등록 캐릭터가 변경되면, 도 42c에 나타내는 팀 편성 화면(410)이 표시된다. 이 때, 팀 편성 화면(410)에는, 변경 후의 등록 캐릭터에 대응하는 캐릭터 아이콘(411)이 표시된다.

[0402] 팀 편성 화면(410)에는, 확정 조작부(412)가 설치된다. 확정 조작부(412)는, 등록 캐릭터가 변경되어 있지 않은 상태에서는, 도 42c에 나타내는 바와 같이, 그레이 아웃하여 표시된다. 이 상태에서는, 확정 조작부(412)로의 조작이 무효화된다. 한편, 등록 캐릭터가 변경된 상태에서는, 확정 조작부(412)로의 조작이 유효가 된다. 확정 조작부(412)가 조작을 접수하면, 등록 캐릭터의 변경이 확정된다.

[0403] 또한, 팀 편성 화면(410) 및 육성 캐릭터 일람 화면(420)에는, 리턴 조작부(405)가 설치된다. 팀 편성 화면(410)에서 리턴 조작부(405)가 텁되면, 도 42b에 나타내는 팀 경기 레이스 화면(400A)이 표시된다. 또한, 등록 캐릭터가 변경된 상태에서, 팀 경기 레이스 화면(400A)에서 리턴 조작부(405)가 텁된 경우에는, 등록 캐릭터의 변경이 파기된다. 따라서, 이 경우에는, 등록 캐릭터가 변경되지 않고, 팀 편성 화면(410)이 표시되게 된다.

[0404] 또한, 육성 캐릭터 일람 화면(420)에서 리턴 조작부(405)가 텁되면, 도 42c에 나타내는 육성 캐릭터 일람 화면(420)이 표시된다. 또한, 등록 캐릭터가 변경된 상태에서, 육성 캐릭터 일람 화면(420)에서 리턴 조작부(405)가 텁된 경우에는, 등록 캐릭터의 변경이 파기된다. 따라서, 이 경우에는, 등록 캐릭터가 변경되지 않고, 팀 편성 화면(410)이 표시되게 된다.

[0405] 또한, 팀 편성 화면(410)에서 캐릭터 아이콘(411)이 길게 누르기 조작된 경우, 및 육성 캐릭터 일람 화면(420)에서 육성 캐릭터 아이콘(422)이 길게 누르기 조작된 경우, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)가 디스플레이(26)에 표시된다.

[0406] 또한, 도 42b에 나타내는 팀 경기 레이스 화면(400A)에서, 팀 경기 게임 개시 조작부(404)가 텁되면, 대전 팀 선택 화면(440)이 표시된다. 상세하게는, 후술하겠으나, 팀 경기 게임 개시 조작부(404)가 텁되면, 서버(1000)에서 대전 팀이 추출된다.

[0407] 도 43a는, 대전 팀 선택 화면(440)을 설명하는 도면이다. 대전 팀 선택 화면(440)에는, 대전 팀에 대응하는 대전 팀 아이콘(441)이 표시된다. 여기에서는, 서버(1000)에서, 3 개의 대전 팀이 추출된다. 따라서, 대전 팀 선

택 화면(440)에는, 3 개의 대전 팀 아이콘(441)이 표시된다. 대전 팀 아이콘(441)에는, 팀의 종합 평가점과 종합 평가점에 대응하는 랭크가 표시된다. 종합 평가점은, 팀에 편성된 모든 등록 캐릭터의 평가점 또는 각종 적성 등을 합계하여 산출된다.

[0408] 서버(1000)에서는, 현재 설정되어 있는 플레이어 팀의 종합 평가점을 기초로 하여, 대전 팀이 추출된다. 여기에 서는, 플레이어 팀의 종합 평가점보다, 제1 범위(예를 들면, +8000 내지 +10000 점의 범위) 내에서 점수가 높은 팀, 플레이어 팀의 종합 평가점과의 차이가 제2 범위(예를 들면, -2000 점 내지 +2000 점의 범위) 내의 팀, 플레이어 팀의 종합 평가점보다, 제3 범위(예를 들면, -8000 점 내지 -10000 점의 범위) 내에서 점수가 낮은 팀이, 각각 1 팀씩 추출된다. 또한, 이 때, 대전 팀으로서 추출되는 팀은, 다른 플레이어가 자신의 플레이어 팀으로서 현재 설정하고 있는 팀이다.

[0409] 또한, 대전 팀 아이콘(441)에는, 5 종목의 레이스 각각에 대응하는 5 개의 팀의 리더의 캐릭터 화상이 표시된다. 팀 편성 화면(410)에서, 각 팀의 최상단에 표시되는 캐릭터 아이콘(411)에 대응하는 등록 캐릭터가 리더가 된다.

[0410] 또한, 대전 팀 선택 화면(440)의 하부에는, 리로드 조작부(442)가 설치된다. 리로드 조작부(442)가 탭되면, 서버(1000)에서, 재차, 3 개의 대전 팀이 추출되고, 대전 팀 아이콘(441)이 변경된다. 또한, 대전 팀 선택 화면(440)에서 리턴 조작부(405)가 탭되면, 도 42b에 나타내는 팀 경기 레이스 화면(400A)이 표시된다. 그리고, 대전 팀 선택 화면(440)에서, 어느 한 대전 팀 아이콘(441)이 탭되면, 개시 확인 화면(450)이 표시된다. 여기서, 플레이어는, 레이스 실행 포인트를 소정값(예를 들면, 1) 소비함으로써, 팀 경기 게임을 플레이할 수 있다. 레이스 실행 포인트는, 소정 시간(예를 들면, 2 시간) 간격으로 소정값(예를 들면, +1)만큼 플레이어에게 부여된다. 플레이어를 소지할 수 있는 레이스 실행 포인트에는 상한값(예를 들면, 5)이 정해져 있고, 플레이어는, 상한값의 범위 내에서 레이스 실행 포인트를 소지할 수 있다.

[0411] 도 43b는, 개시 확인 화면(450)을 설명하는 도면이다. 개시 확인 화면(450)에는, 단거리 레이스, 마일 레이스, 중거리 레이스, 장거리 레이스, 더트 레이스의 5 종목의 레이스마다, 출주하는 캐릭터가 표시된 팀 아이콘(451)이 표시된다. 팀 아이콘(451)은, 플레이어 팀 및 대전 팀마다 설치된다. 여기에서는, 개시 확인 화면(450)의 좌측에 플레이어 팀의 팀 아이콘(451)이 표시되며, 개시 확인 화면(450)의 우측에 대전 팀의 팀 아이콘(451)이 표시된다.

[0412] 또한, 개시 확인 화면(450)의 하부에는, 리턴 조작부(405) 및 개시 조작부(452)가 설치된다. 리턴 조작부(405)가 탭되면, 도 42b에 나타내는 팀 경기 레이스 화면(400A)이 표시된다. 단, 팀 경기 레이스 화면(400A)으로 화면이 친이해도, 플레이어는, 한 번 선택한 대전 팀을 취소할 수 없다. 따라서, 개시 확인 화면(450)에서 리턴 조작부(405)가 탭되면, 대전 팀이 보존된다. 그리고, 대전 팀이 보존된 상태에서, 팀 경기 레이스 화면(400A)에서 팀 경기 게임 개시 조작부(404)가 탭되면, 도 43b에 나타내는 개시 확인 화면(450)이 재차 표시된다.

[0413] 개시 확인 화면(450)에서 개시 조작부(452)가 탭되면, 결과 일람 화면(460)이 표시된다.

[0414] 도 43c는, 결과 일람 화면(460)을 설명하는 제1 도이다. 도 43d는, 결과 일람 화면(460)을 설명하는 제2 도이다. 결과 일람 화면(460)에서도, 개시 확인 화면(450)과 마찬가지로, 팀 아이콘(451)이 레이스의 종목마다 표시되며, 레이스 결과의 표시 대상이 되는 레이스의 팀 아이콘(451)이 강조 표시된다. 도 43c에서는, 가장 상방에 표시되는 제1 레이스의 팀 아이콘(451)이 강조 표시되어 있다.

[0415] 결과 일람 화면(460)의 하부에는, 레이스 동영상 재생 선택부(461)와, 결과 표시 선택부(462)가 설치된다. 레이스 동영상 재생 선택부(461)가 탭되면, 강조 표시되어 있는 레이스의 레이스 동영상이 재생된다. 또한, 레이스 동영상의 재생이 종료되면, 도 43d에 나타내는 바와 같이, 플레이어 팀이 승리했는지, 패배했는지가 식별 표시된다. 또한, 결과 표시 선택부(462)가 탭되면, 레이스 동영상은 재생되지 않고, 도 43d에 나타내는 바와 같이, 레이스 결과만이 표시된다. 레이스 결과가 표시되면, 팀 아이콘(451)에는, 출주한 등록 캐릭터 각각의 착순이 표시된다.

[0416] 또한, 팀 경기 레이스에서는, 상기한 5 종목의 레이스가 실행되지만, 그 실행 순서는 추첨에 의하여 랜덤으로 결정된다. 그리고, 각 종목의 레이스의 레이스 결과(유성 캐릭터의 순위, 및 레이스마다의 승패)는, 결정된 차례대로 도출된다. 결과 일람 화면(460)에서, 5 종목의 레이스의 레이스 결과가 표시되면, 종합 레이스 결과 화면(470)이 표시된다.

[0417] 도 44는, 종합 레이스 결과 화면(470)을 설명하는 도면이다. 종합 레이스 결과 화면(470)의 상부에는, 5 개의 팀의 리더의 캐릭터 화상이 표시되며, 그 아래에, 팀의 승패 및 플레이어 팀의 종합 레이스 포인트가 표시된다.

또한, 자세한 설명은 생략하겠으나, 팀 경기 게임에서는, 미리 설정된 포인트 부여 조건에 따라, 레이스에 출주한 등록 캐릭터마다 레이스 포인트가 결정된다.

[0418] 예를 들면, 포인트 부여 조건으로서는, 착순 또는 레이스 중에 발동한 스킬의 수 등, 레이스 중에 달성되는 다양한 조건이 설정되어 있다. 또한, 예를 들면, 레이스 중의 특정 타이밍에서, 동일한 각질의 캐릭터 중의 순위에 기초하여 레이스 포인트가 부여되는 포인트 부여 조건이 설정되어 있다. 레이스 포인트는, 등록 캐릭터마다 결정되며, 동일한 레이스 종목에 출주한 등록 캐릭터의 레이스 포인트를 합산한 종목별 레이스 포인트가, 레이스 종목마다 산출된다. 그리고, 모든 등록 캐릭터의 레이스 포인트를 합산하여, 소정의 보너스 포인트 등을 가미한 종합 레이스 포인트가 산출된다.

[0419] 또한, 보너스 포인트의 포인트 부여 조건으로서는, 예를 들면, 팀이 연승한 경우에, 연승 수에 따른 보너스 포인트가 부여되는 연승 보너스가 설정되어도 된다. 또한, 예를 들면, 리더 보너스로서, 각 팀의 리더의 등록 캐릭터의 레이스 포인트에 대하여, 소정의 보너스 포인트가 부여되어도 된다. 또한, 예를 들면, 대전 상대 보너스로서, 대전 팀의 종합 평가점에 따른 보너스 포인트가 부여되어도 된다. 또한, 예를 들면, 서포트 응원 보너스로서, 플레이어가 소지하는 서포트 카드의 레벨에 따라, 보너스 포인트가 부여되어도 된다.

[0420] 또한, 팀 경기 레이스가 실행되면, 플레이어에게 보수가 부여되는 경우가 있다. 종합 레이스 결과 화면(470)에는, 플레이어에게 부여된 보수가 표시된다. 또한, 팀 경기 레이스가 실행되면, 레이스에 출주한 등록 캐릭터가 팬을 획득한다. 그리고, 플레이어가 써클에 소속되어 있는 경우에는, 각 등록 캐릭터가 획득한 팬의 합계 수가, 써클의 팬 수에 가산된다. 종합 레이스 결과 화면(470)에서는, 써클의 팬 수와 금회의 팀 경기 레이스에서 획득한 팬 수가 표시된다.

[0421] 또한, 종합 레이스 결과 화면(470)의 하부에는, 레이스에 출주한 등록 캐릭터마다, 해당 등록 캐릭터를 나타내는 아이콘, 착순, 획득한 팬 수, 친애도를 나타내는 미터가 표시된다. 또한, 도 44에서는, 5 개의 등록 캐릭터 만이 표시되어 있으나, 플레이어는, 화면을 상하 방향으로 스크롤시킴으로써, 모든 등록 캐릭터의 정보를 확인할 수 있다.

[0422] 또한, 팀 경기 레이스에서는, 가장 레이스 포인트를 획득한 등록 캐릭터가 MVP로 선출된다. 종합 레이스 결과 화면(470)에서는, MVP를 획득한 등록 캐릭터의 아이콘에, 「MVP」라고 기록된 아이콘이 중첩 표시된다.

[0423] 또한, 종합 레이스 결과 화면(470)에는, 레이스 결과 표시 아이콘(471a) 및 스코어 표시 아이콘(471b)이 설치되어 있다. 레이스 결과 표시 아이콘(471a)이 �ップ되면, 도 43d에 나타내는 결과 일람 화면(460)이 표시된다. 또한, 스코어 표시 아이콘(471b)이 �ップ되면, 스코어 일람 화면(480)이 표시된다.

[0424] 도 45는, 스코어 일람 화면(480)을 설명하는 도면이다. 스코어 일람 화면에는, 레이스에 출주한 등록 캐릭터마다, 스코어 표시란(481)이 표시된다. 스코어 표시란(481)에는, 등록 캐릭터에 대응하는 아이콘, 육성 랭크, 출주한 레이스 종목이 식별 가능하게 표시된다. 또한, 등록 캐릭터의 별명, 캐릭터명이 표시된다. 그리고, 스코어 표시란(481)에는, 등록 캐릭터가 획득한 레이스 포인트가 표시된다.

[0425] 또한, 스코어 일람 화면(480)에는, 획득한 레이스 포인트가 높은 등록 캐릭터부터 순서대로 스코어 표시란(481)이 표시된다. 스코어 표시란(481)에는, 등록 캐릭터가 획득한 최대의 레이스 포인트, 즉, 최상단에 표시되는 등록 캐릭터가 획득한 레이스 포인트를 100으로 한 경우에, 다른 등록 캐릭터가 획득한 레이스 포인트의 비율을 나타내는 미터(481a)가 표시된다.

[0426] 또한, 스코어 표시란(481)에는, 레이스 포인트의 근방에 상세 아이콘(481b)이 설치된다. 상세 아이콘(481b)이 �ップ되면, 미도시된 스코어 상세 화면이 표시된다. 스코어 상세 화면에는, 레이스 포인트의 내역, 즉, 어느 포인트 부여 조건을 달성하여 레이스 포인트가 획득되었는지의 상세 정보가 표시된다.

[0427] 도 44로 되돌아와서, 종합 레이스 결과 화면(470)의 최하부에는, 리트라이 조작부(472a) 및 넥스트 조작부(472b)가 설치된다. 리트라이 조작부(472a)가 �ップ되면, 대전 팀이 재추첨되고, 도 43a에 나타내는 대전 팀 선택 화면(440)이 표시된다. 또한, 넥스트 조작부(472b)가 �ップ되면, 팀 경기 레이스가 종료가 되며, 도 42b에 나타내는 팀 경기 레이스 화면(400A)이 표시된다.

[0428] 이상과 같이, 팀 경기 게임에서는, 플레이어는, 육성한 육성 캐릭터를 이용하여 팀을 편성하여, 다른 플레이어가 편성한 팀과 대전시킬 수 있다. 그리고, 이 대전에 의하여 획득한 종합 레이스 포인트에 따라, 다른 플레이어와의 랭킹을 겨루게 되므로, 보다 강한 육성 캐릭터를 육성하고자 하는 동기 설정이 플레이어에게 부여된다.

[0429] 여기서, 육성 게임에 있어서, 보다 강한 육성 캐릭터를 육성하기 위해서는, 보다 적절한 서포트 카드 또는 계승

캐릭터를 선택할 필요가 있다. 그 때문에, 플레이어는, 강한 육성 캐릭터를 육성하기 위한 정보를 수집하는 것이 바람직하다. 본 실시 형태에서는, 팀 경기 게임에 있어서, 결과 일람 화면(460)에 표시되는 대전 팀의 팀 아이콘(451)을 길게 누르기함으로써, 대전 팀의 등록 캐릭터의 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)를 열람할 수 있다.

[0430] 이에 의하여, 예를 들면, 플레이어가, 평가점이 높은 육성 캐릭터의 계승 정보 또는 육성 정보를 확인한 후에, 대전 팀의 등록 캐릭터와 동일한 육성 캐릭터를 육성할 수 있다. 그러나, 평가점이 높은 육성 캐릭터가, 반드시 팀 경기 게임에서 승률이 높아진다고는 할 수 없으며, 최적인 팀을 편성하기 위한 정보를 취득하는 것은 어렵다. 이와 같이, 적절한 정보를 취득하는 것이 곤란해지면, 플레이어의 게임의 플레이 의욕이 저하되어 버린다.

[0431] 이에, 본 실시 형태에서는, 다른 플레이어가 육성한 육성 캐릭터를 출주시킬 연습 매치를 행할 수 있다. 이 연습 매치에서는, 플레이어 자신이 소지하는 육성 캐릭터, 또는 다른 플레이어가 소지하는 육성 캐릭터를 원하는 레이스에 출주시켜, 어떠한 레이스 결과가 되는지를 플레이어가 확인할 수 있다. 이에 의하여, 플레이어는, 보다 강한 육성 캐릭터를 육성하기 위한 정보를 취득하기 쉬워진다. 이하에, 연습 매치에 대하여 설명한다.

(연습 매치)

[0433] 도 46a는, 연습 매치 탑 화면(500)을 설명하는 도면이다. 도 42a에 나타내는 레이스 게임 선택 화면(400)에서, 연습 레이스 선택 조작부(401b)가 탭되면, 미도시된 액시비션 선택 화면이 표시된다. 액시비션 선택 화면에서는, 연습 매치 또는 룸 매치를 플레이어가 선택 가능해진다. 액시비션 선택 화면에서 연습 매치가 선택되면, 도 46a에 나타내는 연습 매치 탑 화면(500)이 표시된다.

[0434] 플레이어는, 연습 매치 탑 화면(500)으로부터, 코스 등의 각종 레이스 조건, 레이스에 출주할 육성 캐릭터 등을 설정할 수 있다. 연습 매치 탑 화면(500)에서, 코스 선택 조작부(501)가 탭되면, 미도시된 레이스 조건 설정 화면이 표시된다.

[0435] 도 47은, 레이스 조건을 설명하는 도면이다. 플레이어는, 레이스 조건 설정 화면에서, 레이스 조건을 임의로 설정할 수 있다. 구체적으로는, 플레이어는, 출주할 코스를, 기준의 코스로부터 선택하거나, 혹은 개별적으로 설정할 수 있다. 또한, 플레이어는, 출주 인원 수를, 11~18 명 중에서 어느 하나로 설정할 수 있다. 또한, 플레이어는, 계절을, 랜덤, 봄, 여름, 가을, 겨울 중에서 어느 하나로 설정할 수 있다. 또한, 랜덤이 선택된 경우에는, 레이스 개시 시에 추첨에 의하여 랜덤으로 계절이 결정된다.

[0436] 또한, 플레이어는, 기후 · 상태를, 랜덤 및 도시된 12 패턴 중에서 어느 하나로 설정할 수 있다. 또한, 랜덤이 선택된 경우에는, 레이스 개시 시에 추첨에 의하여 랜덤으로 기후 · 상태가 결정된다. 또한, 플레이어는, 상태를, 랜덤 및 도시된 5 패턴 중에서 어느 하나로 설정할 수 있다. 또한, 랜덤이 선택된 경우에는, 레이스 개시 시에 추첨에 의하여 랜덤으로 상태가 결정된다. 또한, 랜덤 이외의 어느 한 패턴이 결정된 경우에는, 출주할 모든 캐릭터의 상태가, 선택된 상태에서 균일하게 설정된다. 또한, 플레이어는, NPC의 강도를, 도시된 5 패턴 중에서 어느 하나로 설정할 수 있다.

[0437] 도 46b는, 출주 캐릭터 설정 화면(510)을 설명하는 도면이다. 레이스 조건 설정 화면에서 레이스 조건이 설정되면, 출주 캐릭터 설정 화면(510)이 디스플레이(26)에 표시된다. 출주 캐릭터 설정 화면(510)에는, 캐릭터 설정 탭(511), 리셋 조작부(512), 스타트 조작부(513), 연습 멤버 표시 조작부(514), 리턴 조작부(515)가 표시된다. 캐릭터 설정 탭(511)은, 레이스 조건 설정 화면에서 설정한 출주 인원 수와 동일한 수가 표시된다. 출주 캐릭터 설정 화면(510)의 표시 개시 시점에서는, 모든 캐릭터 설정 탭(511)이 공란으로 표시된다. 캐릭터 설정 탭(511)이 탭되면, 출주 캐릭터 선택 화면(520)이 표시된다.

[0438] 도 46c는, 출주 캐릭터 선택 화면(520)을 설명하는 제1 도이다. 도 46d는, 출주 캐릭터 선택 화면(520)을 설명하는 제2 도이다. 출주 캐릭터 선택 화면(520)에서, 플레이어는, 연습 매치에 출주시킬 육성 캐릭터를 선택할 수 있다. 구체적으로는, 출주 캐릭터 선택 화면(520)의 상부에는, 가선택 상태 중인 육성 캐릭터의 화상, 및 능력 파라미터 표시란(521)이 표시된다. 능력 파라미터 표시란(521)에는, 가선택 상태 중인 육성 캐릭터의 능력 파라미터가 표시된다.

[0439] 또한, 능력 파라미터 표시란(521)의 하부에는, 플레이어가 소지하는 육성 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 아이콘(522)이 표시된다. 육성 캐릭터 아이콘(522)이 탭되면, 탭된 육성 캐릭터 아이콘(522)에 대응하는 육성 캐릭터가 가선택 상태가 된다. 이와 같이, 가선택 상태의 육성 캐릭터가 변경되면, 동시에, 능력 파라미터 표시란

(521)의 표시도 변경된다.

[0440] 또한, 출주 캐릭터 선택 화면(520)에는, 리턴 조작부(523), 넥스트 조작부(524)가 설치된다. 리턴 조작부(523)가 텁되면, 도 46b에 나타내는 출주 캐릭터 설정 화면(510)이 표시된다. 이 경우, 가선택 상태의 육성 캐릭터가 파기된다. 또한, 넥스트 조작부(524)가 텁되면, 가선택 상태의 육성 캐릭터가 출주 캐릭터로서 설정된다. 이 경우, 출주 캐릭터 선택 화면(520)으로부터 출주 캐릭터 설정 화면(510)으로 화면이 천이된다. 이 때, 도 46b에 나타내는 바와 같이, 출주 캐릭터로서 설정된 육성 캐릭터에 관한 정보가 캐릭터 설정 텁(511)에 표시된다.

[0441] 또한, 출주 캐릭터 선택 화면(520)에는, 마이 캐릭터 표시 텁(525)과 렌탈 캐릭터 표시 텁(526)이 설치된다. 마이 캐릭터 표시 텁(525)이 텁된 상태에서는, 도 46c에 나타내는 바와 같이, 플레이어가 소지하는 육성 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 아이콘(522)이 표시된다. 한편, 렌탈 캐릭터 표시 텁(526)이 텁된 상태에서는, 도 46d에 나타내는 바와 같이, 프렌드의 대표 캐릭터, 혹은 후술하는 연습 파트너로서 등록되어 있는 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 아이콘(522)이 표시된다.

[0442] 플레이어는, 자신이 육성한 육성 캐릭터, 프렌드의 대표 캐릭터, 연습 파트너로부터, 임의로, 연습 매치에 참가시키는 캐릭터를 복수 선택할 수 있다. 그리고, 둘 이상의 특정 수의 캐릭터가 출주 캐릭터로서 설정되면, 연습 매치를 실행 가능해진다. 특정 수의 캐릭터는, 플레이어 자신이 육성한 육성 캐릭터, 프렌드의 대표 캐릭터, 연습 파트너 중 임의의 하나 또는 복수의 조합으로 할 수 있다. 이와 같이, 출주 캐릭터 선택 화면(520)에서, 플레이어는, 자신이 소지하는 육성 캐릭터에 추가로, 다른 플레이어가 육성한 육성 캐릭터도 연습 매치에 출주시킬 수 있다.

[0443] 또한, 출주 캐릭터 선택 화면(520)에서, 육성 캐릭터 아이콘(522)이 길게 누르기되면, 상기한 캐릭터 상세 디아일로그(185A)가 표시된다. 따라서, 플레이어는, 출주 캐릭터 선택 화면(520)으로부터도, 육성 캐릭터의 상세 정보를 확인할 수 있다.

[0444] 이상과 같이, 플레이어는, 출주 캐릭터 선택 화면(520)에서 연습 매치에 출주시킬 육성 캐릭터를, 출주 인원 수 분만큼 개별적으로 선택할 수 있다. 또한, 도 46b에 나타내는 리셋 조작부(512)가 텁되면, 연습 매치에 출주할 캐릭터로서 설정되어 있던 육성 캐릭터가 파기된다. 또한, 출주 인원 수분만큼, 육성 캐릭터가 설정된 상태에서 스트트 조작부(513)가 텁되면, 연습 매치가 개시된다. 또한, 리턴 조작부(515)가 텁되면, 설정되어 있는 육성 캐릭터가 파기되고, 레이스 조건 설정 화면이 표시된다.

[0445] 또한, 상기와 같이, 연습 매치에 출주시킬 육성 캐릭터를, 출주 인원 수분만큼 개별적으로 설정하는 작업은 번잡하다. 이에, 본 실시 형태에서는, 복수의 육성 캐릭터를 포함하는 연습 멤버를 등록하고, 또한, 연습 매치에 출주시킬 육성 캐릭터로서 등록된 연습 멤버를 읽어내는 연습 멤버 등록 기능이 설치되어 있다. 출주 캐릭터 설정 화면(510)에서, 연습 멤버 표시 조작부(514)가 텁되면, 연습 멤버 선택 화면(530)이 표시된다.

[0446] 도 48은, 연습 멤버 선택 화면(530)을 설명하는 도면이다. 상세하게는, 후술하겠으나, 플레이어는, 연습 매치에서 출주한 캐릭터를 연습 멤버로서 일괄적으로 등록할 수 있다. 연습 멤버 선택 화면(530)에는, 연습 멤버 표시란(531)이 표시된다. 연습 멤버 표시란(531)은, 등록되어 있는 연습 멤버마다 표시된다. 연습 멤버 표시란(531)에는, 연습 멤버에 포함되는 캐릭터에 대응하는 아이콘이 표시된다. 이 아이콘이 길게 누르기된 경우에도, 상기와 같이, 캐릭터 상세 디아일로그(185A)가 표시된다.

[0447] 또한, 연습 멤버 표시란(531)이 텁되면, 연습 멤버 표시란(531)에 대응하는 연습 멤버의 가선택 상태가 된다. 어느 한 연습 멤버의 가선택 상태에 있어서, 연습 멤버 선택 화면(530)에 설치되는 셀렉트 조작부(532)가 텁되면, 가선택 상태의 연습 멤버에 포함되는 육성 캐릭터가, 연습 매치의 출주 캐릭터로서 설정된다. 보다 상세하게는, 연습 멤버를 구성하는 모든 육성 캐릭터가, 출주 캐릭터로서 설정된다. 이 경우, 연습 멤버 선택 화면(530)으로부터 출주 캐릭터 설정 화면(510)으로 화면이 천이된다. 또한, 연습 멤버 선택 화면(530)에 설치되는 리턴 조작부(533)가 텁되면, 가선택 상태의 연습 멤버가 파기되고, 출주 캐릭터 설정 화면(510)이 표시된다.

[0448] 또한, 도 46a에 나타내는 바와 같이, 연습 매치 텁 화면(500)에는, 연습 멤버 조작부(502), 연습 파트너 조작부(503), 보존 레이스 조작부(504)가 설치되어 있다. 연습 멤버 조작부(502)가 텁되면, 미도시된 연습 멤버 일람 화면이 표시된다. 연습 멤버 일람 화면에는, 등록되어 있는 연습 멤버가 일람 표시된다.

[0449] 또한, 상기한 바와 같이, 본 실시 형태에서는, 프렌드 등의 다른 플레이어가 육성한 육성 캐릭터를, 연습 파트너로서 등록할 수 있는 연습 파트너 등록 기능이 설치되어 있다. 연습 파트너 등록 기능에 의하여 연습 파트너에게 등록된 다른 플레이어의 육성 캐릭터는, 출주 캐릭터 선택 화면(520)에 표시된다.

- [0450] 도 49a는, 연습 파트너 화면(540)을 설명하는 제1 도이다. 도 49b는, 연습 파트너 화면(540)을 설명하는 제2 도이다. 도 49c는, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)를 설명하는 제4 도이다. 도 46a에 나타내는 연습 매치 탑 화면(500)에서, 연습 파트너 조작부(503)가 텁되면, 연습 파트너 화면(540)이 표시된다. 연습 파트너 화면(540)은, 연습 파트너 일람 화면(540a) 및 연습 파트너 검색 화면(540b)을 포함한다. 연습 파트너 화면(540)으로의 천이 시에는, 연습 파트너 일람 화면(540a)이 디스플레이(26)에 표시된다.
- [0451] 연습 파트너 화면(540)에는, 일람 텁(541a) 및 검색 텁(541b)이 설치된다. 일람 텁(541a)이 텁되면, 연습 파트너 일람 화면(540a)이 표시되며, 검색 텁(541b)이 텁되면, 연습 파트너 검색 화면(540b)이 표시된다. 연습 파트너 일람 화면(540a)에는, 현재, 연습 파트너로서 등록되어 있는 캐릭터(이하, 파트너 캐릭터라고 함)마다, 정보 표시란(542)이 표시된다.
- [0452] 정보 표시란(542)에는, 파트너 캐릭터의 캐릭터 화상, 평가점, 랭크, 캐릭터명, 능력 파라미터, 파트너 캐릭터를 육성한 플레이어의 플레이어명이 표시된다. 또한, 예를 들면, 다른 플레이어가, 팔로워 등, 플레이어와 소정의 관계를 가지는 경우에는, 플레이어와의 관계성을 나타내는 정보가 표시된다. 예를 들면, 도 49a의 최상단에 표시되어 있는 정보 표시란(542)에는, 「Follow」라고 표시되어 있다. 이는, 파트너 캐릭터가, 팔로워로서 설정되어 있는 플레이어에 의하여 육성된 것을 나타내고 있다.
- [0453] 또한, 정보 표시란(542)의 하방에는, 캔슬 조작부(543)가 설치되어 있다. 플레이어는, 캔슬 조작부(543)를 텁함으로써, 파트너 캐릭터의 등록을 해제할 수 있다. 또한, 연습 파트너 화면(540)에 설치되는 클로즈 조작부(544)가 텁되면, 연습 파트너 화면(540)이 닫히고, 연습 매치 탑 화면(500)으로 화면이 천이된다.
- [0454] 또한, 도 49b에 나타내는 바와 같이, 연습 파트너 검색 화면(540b)에는, 파트너 ID를 입력 가능한 입력란(545a) 및 검색 조작부(545b)가 설치된다. 상세하게는, 후술하겠으나, 파트너 ID는, 어느 한 플레이어가, 다른 플레이어에 대하여, 연습 파트너로서 등록하는 것을 허가한 육성 캐릭터에게 부여된다. 입력란(545a)이 텁되면, 숫자를 입력 가능한 미도시된 입력 화면이 표시된다. 입력 화면으로의 조작 입력에 의하여, 입력란(545a)에 파트너 ID가 입력 가능해진다. 입력란(545a)에 파트너 ID가 입력된 상태에서, 검색 조작부(545b)가 텁되면, 해당 파트너 ID가 부여된 육성 캐릭터에 관한 정보가 정보 표시란(542)에 표시된다.
- [0455] 또한, 연습 파트너 검색 화면(540b)에는, 써클 텁(546a) 및 추천 텁(546b)이 설치된다. 써클 텁(546a)이 텁되면, 플레이어와 동일한 써클에 소속하는 다른 플레이어의 대표 캐릭터에 관한 정보가 정보 표시란(542)에 표시된다. 또한, 추천 텁(546b)이 텁되면, 소정의 검색 조건에 따라, 다른 플레이어가 소지하는 육성 캐릭터에 관한 정보가 정보 표시란(542)에 표시된다. 또한, 검색 조건은 특별히 한정되지 않으나, 예를 들면, 프렌드가 소지하는 육성 캐릭터가 검색되어도 된다.
- [0456] 연습 파트너 검색 화면(540b)에는, 리로드 조작부(547)가 설치된다. 리로드 조작부(547)가 조작되면, 예를 들면, 검색 조건을 변경하여 재검색이 이루어진다.
- [0457] 연습 파트너 화면(540)에서, 정보 표시란(542)이 텁되면, 도 49c에 나타내는 바와 같이, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)가 표시된다. 이 때 표시되는 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)는, 예를 들면, 팀 경기 게임에서 표시되는 결과 일람 화면(460)(도 43d 참조)에서, 대전 팀의 팀 아이콘(451)이 길게 누르기된 경우와 동일하다.
- [0458] 여기서, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)는, 플레이어 자신이 육성한 육성 캐릭터가 선택된 경우와, 다른 플레이어가 육성한 육성 캐릭터가 선택된 경우와의 쌍방에서 표시된다. 이 때, 육성 캐릭터를 육성한 것이, 플레이어 자신인지, 아니면 다른 플레이어인지에 따라, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)에 상이한 아이콘이 표시된다.
- [0459] 구체적으로는, 다른 플레이어가 육성한 육성 캐릭터의 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)에는, 파트너 등록 아이콘(186c)이 표시된다. 플레이어는, 파트너 등록 아이콘(186c)을 텁함으로써, 해당 육성 캐릭터를 파트너 캐릭터로서 등록할 수 있다.
- [0460] 이에 대하여, 플레이어 자신이 육성한 육성 캐릭터의 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)에는, 미도시된 공유 아이콘이 표시된다. 공유 아이콘은, 해당 육성 캐릭터를 연습 파트너로서 다른 플레이어로부터 등록받기 위하여 설치되어 있다.
- [0461] 도 46b로 되돌아와서, 출주 캐릭터 설정 화면(510)에서, 상기와 같이 하여, 모든 출주 캐릭터가 설정된 상태에서, 스타트 조작부(513)가 텁되면, 연습 매치가 개시된다. 스타트 조작부(513)가 텁되면, 출주 캐릭터의 능력 파라미터 등에 기초하여, 레이스의 시뮬레이션 결과가 도출된다. 그리고, 도출된 시뮬레이션 결과에 기초하여 레이스 동영상이 재생된다. 또한, 상기의 팀 경기 게임과 마찬가지로, 연습 매치에 있어서도, 레이스 동영상을

재생할지, 레이스 결과만을 표시시킬지를 플레이어가 선택 가능하다.

[0462] 도 50a는, 연습 매치 결과 화면(550)을 설명하는 도면이다. 레이스 동영상의 재생이 종료되거나, 레이스 결과를 표시시키는 조작 입력이 이루어지면, 도 50a에 나타내는 연습 매치 결과 화면(550)이 표시된다. 연습 매치 결과 화면(550)에는, 도시한 바와 같이, 출주 캐릭터의 착순이 표시된다. 그리고, 연습 매치 결과 화면(550)에 설치되는 넥스트 조작부(551)가 탭되면, 연습 멤버 등록 화면(560)이 표시된다.

[0463] 도 50b는, 연습 멤버 등록 화면(560)을 설명하는 도면이다. 연습 멤버 등록 화면(560)의 최상단에는, 금회의 연습 매치에서 출주한 캐릭터, 즉, 금회의 연습 멤버에 포함되는 모든 육성 캐릭터 각각의 아이콘이 표시된다. 또한, 연습 멤버 등록 화면(560)에는, 연습 멤버 표시란(561)이 표시된다. 연습 멤버 표시란(561)은, 등록되어 있는 연습 멤버마다 표시된다. 연습 멤버 표시란(561)에는, 연습 멤버에 포함되는 육성 캐릭터에 대응하는 아이콘이 표시된다. 이 아이콘이 길게 누르기된 경우에도, 상기와 같이, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)가 표시된다.

[0464] 또한, 연습 멤버 표시란(561)에는, 세이브 조작부(561a)가 설치되어 있다. 세이브 조작부(561a)가 탭되면, 현재 등록되어 있는 연습 멤버가, 금회의 연습 멤버에 의하여 덮어쓰기된다. 구체적으로는, 도 50b 중, 상단에 표시된 연습 멤버 표시란(561)은, 현재 등록되어 있는 제1 연습 멤버가 대응하고 있으며, 하단에 표시된 연습 멤버 표시란(561)은, 현재 등록되어 있는, 제1 연습 멤버와는 별도의 제2 연습 멤버가 대응하고 있다. 그리고, 상단의 연습 멤버 표시란(561)에 설치된 세이브 조작부(561a)가 탭되면, 금회의 연습 멤버가, 새로운 제1 연습 멤버로서 등록된다. 마찬가지로, 하단의 연습 멤버 표시란(561)에 설치된 세이브 조작부(561a)가 탭되면, 금회의 연습 멤버가, 새로운 제2 연습 멤버로서 등록된다.

[0465] 이와 같이, 연습 매치가 종료되고, 연습 매치 결과 화면(550)이 표시된 후, 플레이어는, 금회의 연습 매치에서 사용한 연습 멤버를 등록할 수 있다. 그리고, 연습 멤버 등록 화면(560)에 설치된 클로즈 조작부(562)가 탭되면, 연습 멤버 등록 화면(560)이 닫히고, 레이스 결과 보존 다이얼로그(570)가 표시된다.

[0466] 도 50c는, 레이스 결과 보존 다이얼로그(570)를 설명하는 도면이다. 레이스 결과 보존 다이얼로그(570)에는, 종료 버튼(571) 및 레이스 결과 보존 버튼(572)이 설치된다. 또한, 레이스 결과 보존 다이얼로그(570)에는, 레이스 결과를 보존할 수 있는 취지의 메세지가 표시된다. 레이스 결과 보존 버튼(572)이 탭되면, 금회의 연습 매치의 레이스 결과가 보존된다.

[0467] 플레이어는, 도 46a에 나타내는 연습 매치 탑 화면(500)의 보존 레이스 조작부(504)를 탭함으로써, 보존되어 있는 레이스 결과를 반복하여 확인할 수 있다. 여기에서는, 출주 캐릭터에 관한 정보, 시뮬레이션 결과 등이 레이스 결과에 포함되어 있으며, 플레이어는, 레이스 결과만을 확인하거나, 레이스 동영상을 재생할 수 있다. 또한, 레이스 결과 보존 다이얼로그(570)에 있어서, 종료 버튼(571)이 탭되면, 금회의 연습 매치의 레이스 결과가 평가되고, 연습 매치 탑 화면(500)이 표시된다.

[0468] 이상과 같이, 연습 매치를 실행함으로써, 플레이어는, 보다 강한 육성 캐릭터를 육성하기 위한 정보를 얻을 수 있다. 또한, 연습 매치에서는, 다른 플레이어가 육성한 육성 캐릭터끼리를 대전시킬 수 있으므로, 플레이어 자신이 강한 육성 캐릭터를 소지하고 있을 필요가 없다. 그 때문에, 플레이어 간에서, 얻어지는 정보에 편중이 없으며, 모든 플레이어가 평등하게 필요한 정보를 얻을 수 있다.

[0469] (룸 매치)

[0470] 또한, 본 실시 형태에서는, 플레이어가 육성한 육성 캐릭터를 출주시킬 수 있는 레이스로서, 룸 매치가 설치되어 있다. 룸 매치는, 플레이어가 육성한 육성 캐릭터를, 다른 복수의 플레이어의 육성 캐릭터와 대전시키는 대전 레이스이다.

[0471] 본 실시 형태에서는, 각 플레이어는, 복수의 대전 레이스에 엔트리할 수 있다. 여기서, 대전 레이스의 「엔트리」는, 「개최」 및 「참가」와 대별된다. 「개최」는, 플레이어 자신이 대전 레이스를 개최하는 것을 의미한다. 「참가」는, 다른 플레이어가 개최한 대전 레이스에 참가하는 것을 의미한다.

[0472] 또한, 「참가」에는, 자신의 보지하는 육성 캐릭터를, 다른 플레이어가 개최하는 대전 레이스에 출주시키는 「출주」와, 자신의 육성 캐릭터를 출주시키지 않고, 다른 플레이어가 개최하는 대전 레이스를 단지 시청하는 「관전」이 포함된다. 또한, 여기에서는, 대전 레이스를 「개최」하는 경우, 플레이어는 자신의 육성 캐릭터를, 해당 레이스에 출주시킬 필요가 있다. 단, 대전 레이스를 「개최」하는 경우에도, 「출주」와 「관전」을 선택 가능해도 된다.

[0473] 도 51a는, 룸 매치 탑 화면(600)을 설명하는 도면이다. 상기한 바와 같이, 도 42a에 나타내는 레이스 게임 선택

화면(400)에서, 연습 레이스 선택 조작부(401b)가 탭되면, 미도시된 엑시비션 선택 화면이 표시된다. 엑시비션 선택 화면에서 룸 매치가 선택되면, 도 51a에 나타내는 룸 매치 탭 화면(600)이 표시된다.

[0474] 룸 매치 탭 화면(600)에는, 개최 탭(601a), 참가 탭(601b), 엔트리 정보 탭(601c)이 설치된다. 개최 탭(601a)는, 대전 레이스를 개최하기 위한 조작부이며, 개최 탭(601a)이 조작되면, 도 51b에 나타내는 개최 레이스 선택 화면(600A)이 표시된다.

[0475] 도 51b는, 개최 레이스 선택 화면(600A)을 설명하는 도면이다. 개최 레이스 선택 화면(600A)에는, 개최 가능한 레이스 종별을 나타내는 개최 가능 레이스 화상(602)이 복수 표시된다. 개최 가능 레이스 화상(602)에는, 해당 레이스에 관한 정보가 표시되어 있다. 각 레이스에는, 레이스명, 코스, 마장, 거리, 최대 출주 인원 수 등이 미리 설정되어 있다. 개최 레이스 선택 화면(600A)에서, 개최 가능 레이스 화상(602)이 탭되면, 탭된 레이스가 가 선택된 상태가 된다. 그리고, 레이스가 가선택된 상태에서, 개최 레이스 선택 화면(600A)에 표시되는 개시 버튼(603)이 탭되면, 가선택된 레이스가 개최 레이스로 결정된다.

[0476] 이하에서는, 대전 레이스를 개최하는 플레이어를 호스트 플레이어라고 부르고, 호스트 플레이어로부터 보았을 때 자신이 개최하는 대전 레이스를 개최 레이스라고 부르는 경우가 있다. 또한, 다른 플레이어가 개최하는 대전 레이스에 참가하는 플레이어를 게스트 플레이어라고 부른다.

[0477] 도 51c는, 모드 선택 화면(600B)을 설명하는 도면이다. 개최 레이스 선택 화면(600A)에서, 개최 레이스가 결정되면, 모드 선택 화면(600B)이 표시된다. 본 실시 형태에서는, 개최 레이스의 모드로서, 심플 모드 및 상세 모드가 설치되어 있다. 심플 모드는, 개최 레이스의 개요인 개최 조건, 및 개최 레이스의 컨디션 등의 레이스 조건이, 미리 준비된 디폴트의 조건이 되는 모드이다. 한편, 상세 모드는, 개최 조건 및 레이스 조건을, 플레이어가 임의로 설정할 수 있는 모드이다.

[0478] 모드 선택 화면(600B)에는, 심플 모드 선택 조작부(604a), 및 상세 모드 선택 조작부(604b)가 표시된다. 심플 모드 선택 조작부(604a)가 탭되면, 심플 모드가 가선택된 상태가 되며, 상세 모드 선택 조작부(604b)가 탭되면, 상세 모드가 가선택된 상태가 된다. 그리고, 모드가 가선택된 상태에서, 모드 선택 화면(600B)에 표시되는 개시 버튼(605)이 탭되면, 가선택된 모드가 본결정된다.

[0479] 도 52는, 심플 모드를 설명하는 도면이다. 심플 모드가 본결정되면, 미도시된 심플 모드 설정 화면이 표시된다. 플레이어는, 심플 모드 설정 화면에서, 룸 이름 및 메세지를 입력할 수 있다. 룸 이름 및 메세지는, 다른 플레이어가 참가하는 대전 레이스를 검색할 때에 열람 가능한 정보이다. 또한, 심플 모드 설정 화면에서는, 초기 설정으로서, 룸 이름이 「룸 매치 참가 모집 중」으로, 메세지가 「잘 부탁드립니다.」로 설정되어 있다. 플레이어는, 심플 모드 설정 화면에서, 이러한 룸 이름 및 메세지를 편집하여 등록할 수 있다.

[0480] 여기서, 개최 레이스에는, 개최 조건으로서, 출주 인원 수, 개시 시간, 관전 가부, 프라이빗 범위가 설정된다.

[0481] 출주 인원 수는, 개최 레이스에 출주할 육성 캐릭터의 인원 수이다. 또한, 개최 레이스는, 출주 등록이 이루어진 육성 캐릭터 수가, 출주 인원 수 미만일 경우, 부족한 수만큼 NPC가 추가된다. 따라서, 룸 매치에 있어서의 대전 레이스는, 반드시, 설정된 출주 인원 수로 실행되게 된다. 단, 대전 레이스는, 플레이어가 출주시킬 육성 캐릭터만으로 실행되어도 된다. 또한, 출주 등록이 이루어진 육성 캐릭터 수가 소정 수 미만의 경우에는, 개최 레이스가 중지되어도 된다.

[0482] 개최 가능한 레이스의 종별에는, 각각 출주 인원 수로서 규정 수가 설치되어 있다. 심플 모드가 선택된 경우에는, 개최 레이스의 레이스 종별마다 미리 정해진 규정 수가 출주 인원 수로서 설정된다.

[0483] 개시 시간은, 개최 레이스를 개시하는 시간을 나타내는 정보이다. 보다 염밀하게는, 개시 시간은, 레이스 결과를 도출하는 시간을 나타내는 정보이다. 여기에서는, 개시 시간으로서, 레이스 결과가 도출될 때까지의 시간, 즉, 잔여 시간이 설정된다. 개시 시간이 설정되면, 이후, 시간의 경과에 수반하여 잔여 시간이 감산되고, 잔여 시간이 0이 되면, 레이스 결과가 도출된다. 또한, 개시 시간 대신에, 개시 시각이 설정되고, 개시 시각이 되면 레이스 결과가 도출된다고 해도 된다. 또한, 레이스의 종별에 따라, 개시 시간이 설정되거나, 개시 시각이 설정되어도 된다. 심플 모드가 선택된 경우에는, 「30 분 후」가 개시 시간으로서 설정된다. 이하에서는, 개시 시간을 잔여 시간으로서 설명하는 경우가 있다.

[0484] 관전 가부는, 캐릭터를 출주시키지 않는 제삼자에 의한 레이스의 관전, 시청을 허가할지의 여부를 나타낸다. 심플 모드가 선택된 경우에는, 관전 가부가 「허가」로 설정되고, 제삼자에 의한 레이스의 관전이 가능해진다.

[0485] 프라이빗 범위는, 호스트 플레이어와 소정의 관계성을 가지는 플레이어 전용의 출주 프레임이다. 자세한 설명은

생략하겠으나, 소정의 관계성을 가지는 플레이어란, 예를 들면, 호스트 플레이어가 팔로워 등의 프렌드로서 설정되어 있는 플레이어, 호스트 플레이어와 동일한 써클에 소속되어 있는 플레이어 등이다.

[0486] 예를 들면, 출주 인원 수가 18 명인 대전 레이스에 있어서, 프라이빗 범위가 「3」으로 설정되었다고 하자. 이 대전 레이스에는, 호스트 플레이어와 소정의 관계성을 가지고 있지 않은 플레이어가 보지하는 육성 캐릭터는, 최대 15 개까지 밖에 출주시킬 수 없다. 이와 같이, 프라이빗 범위는, 호스트 플레이어와 소정의 관계성을 가지는 플레이어를 위하여, 출주 프레임을 확보하기 위하여 설정된다. 또한, 심플 모드가 선택된 경우, 프라이빗 범위는 「0」으로 설정된다.

[0487] 또한, 개최 레이스에는, 레이스 조건으로서, 계절, 기후 · 상태, 의지, 육성 랭크가 설정된다.

[0488] 계절은, 봄, 여름, 가을, 겨울 중 어느 하나이며, 설정된 계절은, 레이스 결과에 영향을 미칠 수 있다. 즉, 계절은, 레이스 결과를 도출하는 파라미터의 하나이다. 각 레이스 종별에는, 규정된 계절이 설치되어 있고, 심플 모드가 선택된 경우에는, 개최 레이스의 레이스 종별마다 미리 정해진 규정의 계절이 설정된다.

[0489] 기후 · 상태는, 레이스 시의 기후, 및 마장의 상태이며, 설정된 기후 · 상태는, 레이스 결과에 영향을 미친다. 즉, 기후 · 상태는, 레이스 결과를 도출하는 파라미터의 하나이다. 심플 모드가 선택된 경우에는, 개최 레이스의 개시 시에, 추첨에 의하여 랜덤으로 기후 · 상태가 결정된다. 또한, 기후 · 상태는, 개최 레이스의 개시 시가 아니라, 개최 레이스의 개시 전의 소정의 타이밍에서 결정되어도 된다.

[0490] 의지는, 레이스에 출주할 캐릭터의 「상태」이며, 상기한 육성 게임과 마찬가지로, 「절대 호조」, 「호조」, 「보통」, 「부진」, 「절대 부진」의 5 단계가 설치되어 있다. 의지는, 레이스에 출주할 캐릭터의 능력 파라미터의 변수로서 연산되므로, 레이스 결과에 영향을 미친다. 심플 모드가 선택된 경우에는, 개최 레이스의 개시 시에, 추첨에 의하여 랜덤으로 의지가 결정된다. 또한, 의지는, 개최 레이스의 개시 시가 아닌, 개최 레이스의 개시 전의 소정의 타이밍에서 결정되어도 된다. 또한, 의지는, 출주하는 캐릭터마다 결정되어도 되고, 결정된 의지가 모든 캐릭터에 균일하게 설정되어도 된다.

[0491] 육성 랭크는, 캐릭터의 능력을 분류하는 파라미터이며, 능력 파라미터 등에 기초하여 도출된다. 플레이어는, 개최 레이스에 있어서, 대전 레이스에 출주 가능한 캐릭터의 육성 랭크를 소정 랭크 이상이라고 하는 정도로 설정 할 수 있다. 단, 심플 모드가 선택된 경우에는, 육성 랭크의 「지정 없음」이 설정된다. 이 「지정 없음」은, 모든 육성 랭크의 캐릭터가 개최 레이스에 출주 가능함을 의미하고 있다.

[0492] 이상과 같이, 심플 모드가 선택된 경우에는, 개최 조건 및 레이스 조건이 초기의 조건으로 설정된다. 호스트 플레이어는, 심플 모드로 개최 레이스를 설정한 경우, 룸 이름 및 메세지를 사후적으로 변경할 수 있으나, 개최 조건 및 레이스 조건을 변경할 수는 없다.

[0493] 도 53은, 상세 모드를 설명하는 도면이다. 상세 모드가 본결정되면, 미도시된 상세 모드 설정 화면이 표시된다. 플레이어는, 상세 모드 설정 화면에서, 룸 이름 및 메세지를 입력할 수 있다. 또한, 상세 모드 설정 화면에서도, 초기 설정으로서, 룸 이름이 「룸 매치 참가 모집 중」으로 설정되어 있고, 메세지가 「잘 부탁드립니다.」로 설정되어 있다. 플레이어는, 상세 모드 설정 화면에서, 이러한 룸 이름 및 메세지를 편집하여 등록 할 수 있다.

[0494] 또한, 상세 모드에서는, 플레이어가, 상기한 개최 조건을 임의로 설정할 수 있다. 구체적으로는, 플레이어는, 출주 인원 수를, 11~18 명 중에서 어느 하나로 설정할 수 있다. 또한, 플레이어는, 개시 시간을, 30 분 후, 1 시간 후, 3 시간 후, 6 시간 후, 12 시간 후, 24 시간 후 중에서 선택할 수 있다. 또한, 플레이어는, 관전 가부를 「허가」, 「불허가」로부터 선택할 수 있다. 「불허가」가 선택된 경우, 제삼자는 해당 레이스를 관전, 시청할 수 없다. 또한, 플레이어는, 프라이빗 범위를, 0부터, 먼저 선택한 출주 인원 수의 범위 내에서 선택할 수 있다.

[0495] 또한, 상세 모드에서는, 플레이어가, 상기한 레이스 조건을 임의로 설정할 수 있다. 구체적으로는, 플레이어는, 계절을, 랜덤, 봄, 여름, 가을, 겨울 중에서 어느 하나로 설정할 수 있다. 또한, 랜덤으로 선택된 경우에는, 심플 모드와 마찬가지로, 레이스 개시 시에 추첨에 의하여 랜덤으로 계절이 결정된다.

[0496] 또한, 플레이어는, 기후 · 상태를, 랜덤 및 도시된 12 패턴 중에서 어느 하나로 설정할 수 있다. 또한, 랜덤이 선택된 경우에는, 심플 모드와 마찬가지로, 레이스 개시 시에 추첨에 의하여 랜덤으로 기후 · 상태가 결정된다.

[0497] 또한, 플레이어는, 의지를, 랜덤 및 도시된 5 패턴 중에서 어느 하나로 설정할 수 있다. 또한, 랜덤이 선택된

경우에는, 심플 모드와 마찬가지로, 레이스 개시 시에 추첨에 의하여 랜덤으로 의지가 결정된다. 또한, 랜덤 이외의 어느 한 패턴이 결정된 경우에는, 출주할 모든 캐릭터의 의지가, 선택된 의지에서 균일하게 설정된다.

[0498] 또한, 플레이어는, 개최 레이스에 출주 가능한 캐릭터의 육성 랭크를 선택할 수 있다. 여기에서는, 출주 가능한 캐릭터의 육성 랭크를, 도시 중 어느 하나로 설정할 수 있다.

[0499] 상기와 같이, 심플 모드 설정 화면 또는 상세 모드 설정 화면에 있어서 각종 설정이 완료되면, 디스플레이(26)에 룸 매치 출주 캐릭터 선택 화면(610)이 표시된다. 호스트 플레이어는, 룸 매치 출주 캐릭터 선택 화면(610)에서, 개최 레이스에 출주시킬 육성 캐릭터를 선택할 수 있다.

[0500] 도 54a는, 룸 매치 출주 캐릭터 선택 화면(610)을 설명하는 도면이다. 도 54a에 나타내는 바와 같이, 룸 매치 출주 캐릭터 선택 화면(610)에는, 플레이어가 육성한 육성 캐릭터에 대응하는 캐릭터 아이콘(611)이 표시된다. 캐릭터 아이콘(611)이 텁되면, 캐릭터 아이콘(611)에 대응하는 육성 캐릭터가 가선택되고, 해당 육성 캐릭터의 능력 파라미터가, 능력 파라미터 표시란(612)에 표시된다. 플레이어는, 능력 파라미터 표시란(612)에 표시되는 능력 파라미터를 확인하여, 출주시킬 육성 캐릭터를 선택할 수 있다.

[0501] 어느 한 육성 캐릭터가 가선택된 상태에서, 룸 매치 출주 캐릭터 선택 화면(610)에 표시되는 선택 조작부(613)가 조작되면, 디스플레이(26)에, 전략 선택 텁(615)이 표시된다.

[0502] 도 54b는, 전략 선택 텁(615)을 설명하는 도면이다. 전략 선택 텁(615)에 있어서, 플레이어는, 육성 캐릭터의 전략을 설정할 수 있다. 또한, 전략 선택 텁(615)의 하부에는, 취소 조작부(616a) 및 갱신 조작부(616b)가 표시된다. 취소 조작부(616a)가 조작되면, 룸 매치 출주 캐릭터 선택 화면(610)이 표시되며, 갱신 조작부(616b)가 조작되면, 엔트리 정보 화면(610A)이 표시된다.

[0503] 도 54c는, 엔트리 정보 화면(610A)을 설명하는 도면이다. 엔트리 정보 화면(610A)에는, 출주 캐릭터 정보 텁(617)이 표시된다. 출주 캐릭터 정보 텁(617)에는, 플레이어가 선택한 육성 캐릭터에 따른 정보가 기록된다. 여기서, 플레이어는, 하나의 개최 레이스에 대하여, 최대 3 개의 육성 캐릭터를 출주시킬 수 있다. 엔트리 정보 화면에는, 출주 캐릭터 정보 텁(617)이 3 개 표시되어 있고, 1 개의 육성 캐릭터가 선택된 상태에서는, 도 54c에 나타내는 바와 같이, 가장 상방에 배치되는 출주 캐릭터 정보 텁(617)에, 육성 캐릭터에 따른 정보가 기록된다.

[0504] 그리고, 육성 캐릭터에 따른 정보가 기록되지 않은 출주 캐릭터 정보 텁(617)이 텁되면, 도 54a에 나타내는 룸 매치 출주 캐릭터 선택 화면(610)이 표시되며, 상기와 마찬가지로 하여, 육성 캐릭터를 추가할 수 있다. 엔트리 정보 화면(610A)에는, 결정 버튼(618)이 설치되어 있고, 결정 버튼(618)이 조작되면, 룸 매치에 있어서의 대전 레이스의 개최에 따른 등록 수속이 완료된다. 즉, 결정 버튼(618)이 조작됨으로써, 개최되는 대전 레이스의 개최 조건, 레이스 조건, 해당 개최 레이스에 출주할 캐릭터, 및 해당 캐릭터의 작전이 확정된다.

[0505] 대전 레이스의 개최에 따른 등록 수속이 완료되면, 서버(1000)에서 레이스 ID가 발행된다. 레이스 ID는, 대전 레이스마다 부여되는 것이며, 레이스 ID의 발행과 함께, 서버(1000)에서 룸이 작성된다. 또한, 룸이라고 하는 것은, 룸 매치를 실행하기 위하여 복수의 플레이어 ID를 연동시켜 관리 가능한 ID, 서버(1000) 상의 기억 영역, 데이터를 의미한다. 또한, 룸은, 플레이어 시선에서는, 대전 레이스에 참가하는 캐릭터 또는 플레이어가 모이는 가상의 공간이라고도 할 수 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 하나의 룸에서, 하나의 대전 레이스가 실행되는 것으로부터, 레이스 ID는 룸 ID와 동일한 의미라고 할 수 있다. 룸이 작성되면, 대전 레이스를 개최한 호스트 플레이어의 디스플레이(26)에, 대기 룸 화면(620)이 표시된다.

[0506] 도 54d는, 호스트 플레이어의 대기 룸 화면(620)을 설명하는 도면이다. 도 54d에 나타내는 바와 같이, 대기 룸 화면(620)에는, 호스트 플레이어가 설정한 룸 이름, 대전 레이스에 출주할 육성 캐릭터의 화상, 레이스 ID가 표시된다. 레이스 ID의 근방에는, 카피 버튼(621)이 설치된다. 자세한 설명은 생략하겠으나, 카피 버튼(621)이 조작되면, 레이스 ID가 카피된다. 레이스 ID를 카피함으로써, 플레이어는, 게임 어플리케이션 안팎의 기능을 이용하여, 다른 플레이어에게 용이하게 레이스 ID를 전달할 수 있다.

[0507] 또한, 호스트 플레이어의 대기 룸 화면(620)에는, 리턴 조작부(622a) 및 개시 조작부(622b)가 설치된다. 리턴 조작부(622a)가 조작되면, 홈 화면(100) 또는 룸 매치 텁 화면(600) 등, 소정의 화면으로 천이된다.

[0508] 개시 조작부(622b)의 근방에는, 대전 레이스가 개시될 때까지의 잔여 시간이 표시되어 있다. 그리고, 호스트 플레이어의 플레이어 단말(1)에서는, 잔여 시간에 상관없이, 개시 조작부(622b)가 유효화되어 있다. 개시 조작부(622b)가 조작되면, 잔여 시간에 상관없이, 대전 레이스를 개시할 수 있다. 보다 염밀하게 말하면, 호스트 플레이

이어는, 개시 조작부(622b)를 조작함으로써, 개시 시간을 기다리지 않고, 개최 레이스의 레이스 결과를 도출할 수 있다. 레이스 결과가 도출되면, 디스플레이(26)에 레이스 화면이 재생 표시된다.

[0509] 또한, 도 51a에 나타내는 룸 매치 탑 화면(600)에서, 엔트리 정보 텁(601c)이 조작되면, 엔트리 중의 대전 레이스의 일람이 표시된다. 대기 룸 화면(620)은, 이 때, 표시된 대전 레이스를 텁함으로써 재표시된다. 따라서, 호스트 플레이어는, 대전 레이스의 개최를 등록한 후, 다른 플레이어의 참가 상태 등을 보면서, 임의의 타이밍에서 개최 레이스를 실행할 수 있다.

[0510] 또한, 대기 룸 화면(620)에는, 상세 표시 버튼(623)이 설치된다. 상세 표시 버튼(623)이 조작되면, 레이스 상세 화면(630)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0511] 도 55는, 레이스 상세 화면(630)을 설명하는 도면이다. 호스트 플레이어의 플레이어 단말(1)에 표시되는 레이스 상세 화면(630)에서는, 대전 레이스의 개최 조건이 또는 레이스 조건 등이 표시된다. 또한, 레이스 상세 화면(630)에서는, 호스트 플레이어가 룸 이름 및 메세지를 편집할 수 있다. 즉, 호스트 플레이어는, 레이스 상세 화면(630)에서, 개최 레이스의 룸 이름 및 메세지를 사후적으로 변경할 수 있다. 또한, 여기에서는, 호스트 플레이어는, 개최 조건 또는 레이스 조건을 사후적으로 변경할 수는 없으나, 개최 조건 및 레이스 조건 중 어느 일방 또는 쌍방을 사후적으로 변경 가능케 해도 된다.

[0512] 레이스 상세 화면(630)에는, 리턴 조작부(630a), 결정 조작부(630b) 및 개최 중지 조작부(630c)가 설치된다. 리턴 조작부(630a)가 조작되면, 대기 룸 화면(620) 혹은 룸 매치 탑 화면(600) 등, 소정의 화면으로 천이된다. 또한, 결정 조작부(630b)는, 룸 이름 또는 메세지의 입력이 이루어진 경우에 유효가 된다. 결정 조작부(630b)가 조작되면, 변경된 룸 이름 또는 메세지의 등록이 이루어진다.

[0513] 또한, 호스트 플레이어는, 개최 중지 조작부(630c)를 조작함으로써, 개최 레이스를 중지할 수 있다. 단, 개최 레이스를 중지할 수 있는 것은, 개시 15 분 전까지이다. 따라서, 개최 레이스의 개시까지의 잔여 시간이 15 분 이상인 경우에는 개최 중지 조작부(630c)가 유효가 되고, 잔여 시간이 15 분을 넘지 않은 상태에서는, 개최 중지 조작부(630c)가 무효가 된다.

[0514] 이상과 같이, 레이스 ID가 발행되어 대전 레이스의 개최가 예약되면, 다른 플레이어의 참가의 접수가 개시된다. 이하에서는, 다른 플레이어가 개최하는 대전 레이스에 게스트 플레이어로서 참가하는 경우의 조작에 대하여 설명한다.

[0515] 도 51a에 나타내는 룸 매치 탑 화면(600)의 참가 텁(601b)은, 다른 플레이어가 개최하는 대전 레이스에 참가하기 위한 조작부이다. 참가 텁(601b)이 조작되면, 룸 검색 화면(640)이 표시된다.

[0516] 도 56a는, 룸 검색 화면(640)을 설명하는 도면이다. 룸 검색 화면(640)에서는, 랜덤으로 추출된 소정 수의 룸, 즉, 참가 가능한 개최 예정인 대전 레이스가 일람 표시된다. 구체적으로는, 룸 검색 화면(640)에는, 검색에 의하여 추출된 대전 레이스에 대응하는 대전 레이스 정보 인터페이스(640a)가 표시된다. 대전 레이스 정보 인터페이스(640a)에는, 룸 이름, 프라이빗 범위의 설정 유무, 관전 가부, 레이스 종별, 출주 인원 수에 대한 현재의 캐릭터의 출주 등록 수, 대전 레이스가 개시될 때까지의 잔여 시간 등, 다양한 정보가 표시된다.

[0517] 또한, 룸 검색 화면(640)에는, 레이스 ID를 입력 가능한 입력란(640b), 및 검색 개시 버튼(640c)이 설치된다. 입력란(640b)에 레이스 ID를 입력한 후에, 검색 개시 버튼(640c)이 조작되면, 입력된 레이스 ID에 대응하는 대전 레이스 정보 인터페이스(640a)가 표시된다. 또한, 입력란(640b)에 레이스 ID를 입력하지 않고 검색 개시 버튼(640c)이 조작되면, 미도시된 검색 조건 입력 화면이 표시된다. 검색 조건 입력 화면에서는, 검색 조건을 입력 가능하며, 검색 조건에 합치된 대전 레이스가 검색 가능해진다.

[0518] 룸 검색 화면(640)에서, 예를 들면, 대전 레이스 정보 인터페이스(640a)가 길게 누르기되면, 해당 대전 레이스의 상세 정보가 표시된다. 또한, 대전 레이스 정보 인터페이스(640a)가 텁되면, 해당 대전 레이스의 선택 상태가 된다.

[0519] 룸 검색 화면(640)에는, 출주 예약 조작부(641a) 및 관전 예약 조작부(641b)가 설치된다. 어느 한 대전 레이스가 선택된 상태에서, 출주 예약 조작부(641a)가 조작되면, 선택 중인 대전 레이스에 게스트 플레이어로서 캐릭터를 출주시키기 위한 등록 수속이 개시된다.

[0520] 또한, 게스트 플레이어로서, 캐릭터를 출주시키기 위한 등록 수속에서는, 호스트 플레이어에 의한 대전 레이스의 개최에 따른 등록 수속과 마찬가지로, 도 54a에 나타내는 룸 매치 출주 캐릭터 선택 화면(610), 도 54b에 나타내는 전략 선택 텁(615), 도 54c에 나타내는 엔트리 정보 화면(610A)이 표시된다. 게스트 플레이어는, 호스트

플레이어와 마찬가지로, 대전 레이스에 출주시킬 캐릭터 및 작전을 결정할 수 있다. 그리고, 엔트리 정보 화면(610A)에서 결정 버튼(618)이 조작되면, 게스트 플레이어로서 「출주」의 등록 수속이 완료되며, 게스트 플레이어의 대기 룸 화면(620)이 표시된다.

[0521] 도 56b는, 게스트 플레이어의 대기 룸 화면(620)을 설명하는 도면이다. 도 56b에 나타내는 바와 같이, 게스트 플레이어의 대기 룸 화면(620)에는, 룸 이름, 게스트 플레이어가 결정된 대전 레이스에 출주 예정인 캐릭터에 따른 정보 등이 표시된다. 또한, 게스트 플레이어의 대기 룸 화면(620)에는, 리턴 조작부(622a) 및 개시 조작부(622b)가 설치된다. 리턴 조작부(622a)가 조작되면, 홈 화면(100) 또는 룸 매치 탑 화면(600) 등, 소정의 화면으로 전이된다.

[0522] 개시 조작부(622b)의 근방에는, 대전 레이스가 개시될 때까지의 잔여 시간이 표시되어 있다. 게스트 플레이어의 플레이어 단말(1)에서는, 개시 시간이 될 때까지, 개시 조작부(622b)가 무효화되어 있다. 개시 조작부(622b)는, 개시 시간이 되면 유효화되며, 유효화된 개시 조작부(622b)가 조작되면, 대전 레이스의 레이스 화면이 표시된다.

[0523] 또한, 게스트 플레이어의 대기 룸 화면(620)에는, 상세 표시 버튼(624)이 설치된다. 상세 표시 버튼(624)이 조작되면, 대전 레이스의 상세 정보가 표시되는 레이스 상세 화면(630)으로 전이된다. 게스트 플레이어의 플레이어 단말(1)에 표시되는 레이스 상세 화면(630)에서는, 해당 대전 레이스로의 참가를 취소할 수 있다. 자세한 설명은 생략하겠으나, 게스트 플레이어가 대전 레이스로의 참가를 취소할 수 있는 것은, 대전 레이스의 개시 15분 전까지이다. 단, 게스트 플레이어는, 잔여 시간에 상관없이, 대전 레이스로의 참가를 취소 가능해도 된다.

[0524] 또한, 어느 한 대전 레이스가 선택된 상태에서, 관전 예약 조작부(641b)가 조작되면, 선택 중인 대전 레이스의 관전이 예약된다. 관전이 예약된 경우에는, 대기 룸 화면(620)에서, 출주 예정인 캐릭터에 따른 정보 등이 표시된다. 이 경우에도, 대기 룸 화면(620)에 개시 조작부(622b)가 설치되고, 개시 시간이 되면, 레이스 화면의 시청이 가능해진다. 또한, 게스트 플레이어는, 대기 룸 화면(620)으로부터, 관전을 취소할 수 있다.

[0525] 이상과 같이, 본 실시 형태에서는, 룸 매치에 의하여, 복수의 플레이어 간에서 행해지는 대전 레이스에 육성 캐릭터를 출주시키거나, 관전할 수 있다.

(데일리 레이스)

[0526] 또한, 본 실시 형태에서는, 플레이어가 육성한 육성 캐릭터를 출주시킬 수 있는 레이스로서, 데일리 레이스가 설치되어 있다. 데일리 레이스는, 플레이어가 육성한 육성 캐릭터를 레이스에 출주시켜, 소정의 보수를 획득하는 것을 목적으로 하는 레이스이다. 데일리 레이스는, 데일리 티켓을 소비하여 실행할 수 있다. 데일리 티켓은, 매일, 소정 매수(예를 들면, 3 매)씩 플레이어에게 배포된다. 따라서, 플레이어는, 배포되는 데일리 티켓의 회수분만큼, 데일리 레이스를 실행할 수 있다.

[0527] 단, 플레이어는, 게임 내 통화를 소비하여, 데일리 티켓을 구입할 수 있다. 데일리 티켓을 구입함으로써, 플레이어는, 하루에 배포되는 데일리 티켓의 매수보다 많은 회수의 데일리 레이스를 실행할 수 있다.

[0528] 도 57a는, 데일리 레이스 화면(650)을 설명하는 도면이다. 도 42a에 나타내는 레이스 게임 선택 화면(400)에서, 데일리 레이스 선택 조작부(401c)가 탭되면, 데일리 레이스 화면(650)이 표시된다. 데일리 레이스 화면(650)에는, 데일리 레이스 선택란(651a)이 표시된다. 여기에서는, 데일리 레이스로서, 제1 데일리 레이스 및 제2 데일리 레이스의 합계 2 개의 레이스 종목이 제공되어 있고, 레이스 종목마다 데일리 레이스 선택란(651a)이 표시되어 있다.

[0529] 제1 데일리 레이스와 제2 데일리 레이스에서는, 플레이어가 획득 가능한 보수가 상이하다. 데일리 레이스 선택란(651a)에는, 해당 데일리 레이스에 의하여 획득 가능한 보수를 나타내는 아이콘이 표시되어 있다. 또한, 데일리 레이스 선택란(651a)에는, 레이스명, 마장, 거리가 표시되어 있다. 또한, 데일리 레이스 화면(650)에는, 리턴 조작부(651b)가 설치되어 있고, 리턴 조작부(651b)가 탭되면, 레이스 게임 선택 화면(400)이 표시된다.

[0530] 여기에서는, 제1 데일리 레이스와 제2 데일리 레이스에서, 데일리 티켓이 공통이다. 따라서, 플레이어는, 소지하고 있는 데일리 티켓의 범위 내에서, 제1 데일리 레이스 또는 제2 데일리 레이스를 선택할 수 있다.

[0531] 도 57b는, 난이도 선택 화면(650A)을 설명하는 도면이다. 어느 한 데일리 레이스 선택란(651a)이 탭되면, 도 57b에 나타내는 난이도 선택 화면(650A)이 표시된다. 난이도 선택 화면(650A)에는, 3 개의 난이도 선택란(652)이 표시된다. 제1 데일리 레이스 및 제2 데일리 레이스는, 각각, 하드, 노멀, 이지의 3 개의 난이도가 설치되어

있다. 3 개의 난이도 선택란(652)은, 각각, 하드, 노멀, 이지에 대응하고 있다.

[0533] 플레이어는, 1 개의 육성 캐릭터를 선택하여 데일리 레이스에 출주시킬 수 있다. 이 때, 플레이어의 육성 캐릭터의 착순이 높을수록, 플레이어는, 보다 많은 보수를 획득할 수 있다. 또한, 선택한 데일리 레이스의 난이도가 높을수록, 플레이어는, 보다 많은 보수를 획득할 수 있다. 어느 한 난이도 선택란(652)이 탭되면, 플레이 모드 선택 화면(650B)이 표시된다.

[0534] 도 57c는, 플레이 모드 선택 화면(650B)을 설명하는 도면이다. 플레이 모드 선택 화면(650B)에는, 캔슬 조작부(653a), 결정 조작부(653b), 스kip 조작부(653c)가 설치된다. 캔슬 조작부(653a)가 탭되면, 도 57b에 나타내는 난이도 선택 화면(650A)이 표시된다.

[0535] 여기서, 데일리 레이스에는, 플레이 모드로서, 통상 모드와 스kip 모드가 설치되어 있다. 결정 조작부(653b)가 탭되면, 통상 모드에서 데일리 레이스가 실행되고, 스kip 조작부(653c)가 탭되면, 스kip 모드에서 데일리 레이스가 실행된다. 통상 모드는, 데일리 레이스를 1 회씩 실행시키는 플레이 모드이다. 통상 모드가 선택된 경우, 1 회의 데일리 레이스에 대하여, 레이스 동영상을 재생하거나, 레이스 동영상을 재생하지 않고, 레이스 결과만을 표시할 수 있다.

[0536] 이에 대하여, 스kip 모드는, 데일리 레이스를 복수 회 한꺼번에 실행시키는 플레이 모드이다. 스kip 모드에서는, 레이스 동영상을 재생할 수 없으며, 복수 회의 데일리 레이스의 레이스 결과가 표시된다. 결정 조작부(653b) 또는 스kip 조작부(653c)가 탭되면, 도 57d에 나타내는 데일리 레이스 출주 캐릭터 선택 화면(650C)이 표시된다.

[0537] 도 57d는, 데일리 레이스 출주 캐릭터 선택 화면(650C)을 설명하는 도면이다. 데일리 레이스 출주 캐릭터 선택 화면(650C)에는, 플레이어가 육성한 육성 캐릭터에 대응하는 캐릭터 아이콘(654)이 표시된다. 캐릭터 아이콘(654)이 탭되면, 캐릭터 아이콘(654)에 대응하는 육성 캐릭터가 선택되고, 해당 육성 캐릭터의 능력 파라미터가, 능력 파라미터 표시란(655)에 표시된다. 플레이어는, 능력 파라미터 표시란(655)에 표시되는 능력 파라미터를 확인하여, 출주시킬 육성 캐릭터를 선택할 수 있다.

[0538] 어느 한 육성 캐릭터가 선택된 상태에서, 데일리 레이스 출주 캐릭터 선택 화면(650C)에 표시되는 선택 조작부(656)가 조작되면, 선택된 플레이 모드에 의하여 다음과 같이 화면이 천이된다. 구체적으로는, 통상 모드가 선택된 상태에서 선택 조작부(656)가 조작되면, 미도시된 아이템 선택 화면이 표시된다. 이 아이템 선택 화면에서는, 데일리 레이스에서 사용하는 아이템을 선택할 수 있다. 이 아이템에 의하면, 예를 들면, 데일리 레이스에 출주할 플레이어의 육성 캐릭터의 파라미터를 상승시킬 수 있다. 그 후, 아이템 선택 화면에서 소정의 조작이 행해지면, 레이스 동영상의 재생, 또는, 레이스 결과의 표시 중 어느 하나를 플레이어가 선택 가능해진다.

[0539] 이에 대하여, 스kip 모드가 선택된 상태에서 선택 조작부(656)가 조작되면, 스kip 설정 화면(660)이 표시된다.

[0540] 도 58a는, 스kip 설정 화면(660)을 설명하는 도면이다. 스kip 설정 화면(660)에는, 스kip 회수 입력 인터페이스(661)가 설치된다. 스kip 회수 입력 인터페이스(661)에는, 플레이어가 소지하고 있는 데일리 티켓을 분모로 하고, 스kip하는 회수를 문자로 하는 수치가 표시된다. 스kip 회수 입력 인터페이스(661)에서는, 수치의 우측을 탭함으로써, 스kip 회수를 늘릴 수 있으며, 수치의 좌측을 탭함으로써, 스kip 회수를 줄일 수 있다.

[0541] 또한, 스kip 설정 화면(660)에는, 캔슬 조작부(653a) 및 결정 조작부(653b)가 표시된다. 캔슬 조작부(653a)가 탭되면, 데일리 레이스 출주 캐릭터 선택 화면(650C)이 표시된다. 또한, 결정 조작부(653b)가 탭되면, 스kip 결과 표시 화면(670)이 표시된다.

[0542] 도 58b는, 스kip 결과 표시 화면(670)을 설명하는 제1 도이다. 도 58c는, 스kip 결과 표시 화면(670)을 설명하는 제2 도이다. 도 58d는, 스kip 결과 표시 화면(670)을 설명하는 제3 도이다. 스kip 결과 표시 화면(670)에는, 1 회 째의 데일리 레이스의 레이스 결과가 표시된다. 여기에서는, 데일리 레이스에 출주한 1 개의 육성 캐릭터의 캐릭터 화상 아래에, 착순이 표시된다. 또한, 스kip 결과 표시 화면(670)에는, 금회의 데일리 레이스에서 획득한 보수가 표시된다.

[0543] 또한, 도 58b에 나타내는 상태에서, 스kip 결과 표시 화면(670)에 조작 입력이 이루어지면, 도 58c에 나타내는 바와 같이, 2 회째의 데일리 레이스의 레이스 결과가 스kip 결과 표시 화면(670)에 표시된다. 이와 같이, 스kip 결과 표시 화면(670)에는, 레이스 결과가, 데일리 레이스마다 순서대로 표시된다. 그리고, 스kip 회수만큼 레이스 결과가 표시되면, 도 58d에 나타내는 바와 같이, 실행된 모든 데일리 레이스에서 획득한 보수가 일람 표시된다. 이 때, 스kip 결과 표시 화면(670)에는, 종료 조작부(671)가 표시된다. 종료 조작부(671)가 탭되면, 난이도 선택 화면(650A) 등, 소정의 화면으로 천이된다.

[0544] (이벤트 레이스)

[0545] 또한, 본 실시 형태에서는, 특정의 이벤트 레이스가 부정기적으로 개최된다. 특정의 이벤트 레이스의 개최 기간 중은, 홈 화면(100)에 표시되는 특정 이벤트 아이콘(108)이 유효가 된다. 플레이어는, 특정 이벤트 아이콘(108)을 탭함으로써, 이벤트 레이스를 플레이할 수 있다.

[0546] 이벤트 레이스에서는, 플레이어는, 1 개의 육성 캐릭터가 출주 가능한 이벤트 레이스에 도전할 수 있다. 이벤트 레이스는, 육성 캐릭터가 NPC와 레이스를 행하는 게임성을 가지고 있다. 이벤트 레이스는, 플레이어가 육성한 육성 캐릭터를 레이스에 출주시켜, 소정의 보수를 획득하는 것을 목적으로 한다.

[0547] 도 59는, 특정 이벤트 레이스 화면(680)을 설명하는 도면이다. 홈 화면(100)에 표시되는 특정 이벤트 아이콘(108)이 탭되면, 도 59에 나타내는 특정 이벤트 레이스 화면(680)이 표시된다. 도 59에 나타내는 특정 이벤트 레이스 화면(680)에는, 통상 레이스 선택 조작부(681a), 특수 레이스 선택 조작부(681b), 육성 게임 조작부(104), 포인트 교환 선택 조작부(681c), 리턴 조작부(681d)가 표시된다.

[0548] 이벤트 레이스에는, 통상 이벤트 레이스와, 특수 이벤트 레이스의 2 종류의 레이스가 포함된다. 통상 이벤트 레이스는, 이벤트 개최 기간 중에서, 상시 플레이어에 의하여 선택 가능하게 표시된다. 통상 이벤트 레이스는, 플레이어가 4 종류의 NPC 중 한 종류의 NPC를 선택하고, 플레이어가 소지하는 1 개의 육성 캐릭터와, 선택한 NPC 와의 레이스를 행하여, 순위를 겨루는 게임이다.

[0549] 특수 이벤트 레이스는, 특수 조건을 충족시킴으로써 플레이어에 의하여 선택 가능하게 표시된다. 특수 이벤트 레이스는, 특수 조건이 충족된 때에, 통상 이벤트 레이스에 등장하는 NPC보다 강한 NPC와 레이스를 행하여, 순위를 겨루는 게임이다. 특수 이벤트 레이스에는, 미리 한 종류의 NPC가 설정되어 있으며, 플레이어가 소지하는 1 개의 육성 캐릭터와, 설정된 NPC와의 레이스를 행하여, 순위를 겨룬다. 특수 이벤트 레이스의 상세에 대해서는 후술한다.

[0550] 플레이어는, 통상 레이스 선택 조작부(681a)를 탭함으로써, 통상 이벤트 레이스를 선택할 수 있다. 또한, 플레이어는, 특수 레이스 선택 조작부(681b)의 후술하는 레이스 개시 조작부(681f)를 탭함으로써, 특수 이벤트 레이스를 선택할 수 있다.

[0551] 통상 레이스 선택 조작부(681a)가 탭되면, 미도시된 이벤트 레이스 출주 캐릭터 선택 화면이 표시된다. 이벤트 레이스 출주 캐릭터 선택 화면에는, 도 57d에 나타내는 바와 같은 플레이어가 육성한 육성 캐릭터에 대응하는 캐릭터 아이콘이 복수 표시된다.

[0552] 플레이어는, 이벤트 레이스 출주 캐릭터 선택 화면 내의 1 개의 육성 캐릭터를 선택하여 이벤트 레이스에 출주시킬 수 있다. 캐릭터 아이콘이 탭되면, 캐릭터 아이콘에 대응하는 육성 캐릭터가 가선택되고, 해당 육성 캐릭터의 능력 파라미터가 표시된다. 플레이어는, 육성 캐릭터의 능력 파라미터를 확인하여, 출주시킬 육성 캐릭터를 선택할 수 있다.

[0553] 어느 한 육성 캐릭터가 가선택된 상태에서, 이벤트 레이스 출주 캐릭터 선택 화면에 표시되는 선택 조작부가 조작되면, 출주 캐릭터의 능력 파라미터 등에 기초하여, 이벤트 레이스의 시뮬레이션 결과가 도출된다. 여기서, 플레이어는, 팀 경기 게임과 마찬가지로, 레이스 실행 포인트를 소정값(예를 들면, 1) 소비함으로써, 통상 이벤트 레이스를 플레이할 수 있다. 그리고, 도출된 시뮬레이션 결과에 기초하여 이벤트 레이스 동영상이 재생된다. 이벤트 레이스 동영상의 재생이 종료되면, 이벤트 레이스 결과가 표시되고, 출주한 육성 캐릭터의 순위(착순)가 표시된다.

[0554] 이벤트 레이스에서는, 미리 설정된 포인트 부여 조건에 따라, 이벤트 레이스에 출주한 육성 캐릭터에게 부여되는 이벤트 포인트가 결정된다. 예를 들면, 포인트 부여 조건으로서는, 착순, 또는 이벤트 레이스 중에 발동한 스킬의 수 등, 이벤트 레이스 중에 달성되는 다양한 조건이 설정되어 있다. 또한, 예를 들면, 이벤트 레이스 중의 특정의 타이밍에서, 동일한 각질의 캐릭터 중의 순위에 기초하여 이벤트 포인트가 부여되는 포인트 부여 조건이 설정되어 있다. 이벤트 포인트는, 이벤트 레이스에 출주한 육성 캐릭터의 이벤트 포인트를 합산한 합산 이벤트 포인트와, 소정의 보너스 포인트 등을 가미한 종합 이벤트 포인트가 산출된다. 또한, 예를 들면, 서포트 응원 보너스로서, 플레이어가 소지하는 서포트 카드의 레벨에 따라, 보너스 포인트가 부여되어도 된다. 이벤트 포인트는, 이벤트 레이스 한정으로 제공되는 포인트이다.

[0555] 또한, 이벤트 레이스가 실행되면, 플레이어에게 보수가 부여된다. 이 때, 플레이어의 육성 캐릭터의 착순이 높을수록, 플레이어는, 보다 많은 보수를 획득할 수 있다. 또한, 이벤트 레이스가 실행되면, 플레이어에게 상술한

이벤트 포인트가 부여된다. 플레이어가 획득한 이벤트 포인트는 누계되며, 플레이어는, 이벤트 포인트의 누계값에 기초하여, 다양한 아이템을 획득할 수 있다. 또한, 이벤트 포인트가 소정의 상한값에 이르렀을 경우, 즉, 이벤트 포인트에 기초하여 획득 가능한 모든 아이템을 획득한 경우에는, 이벤트 포인트의 부여가 정지되어도 된다. 이 경우에도, 획득 가능했던 이벤트 포인트에 따라, 소정의 보수가 추가적으로 부여되어도 된다. 플레이어에게 부여된 이벤트 포인트는, 특정 이벤트 레이스 화면(680)에 표시된다. 또한, 플레이어는, 획득한 이벤트 포인트를 소비하여, 다양한 아이템을 획득할 수 있다. 환언하면, 플레이어는, 이벤트 포인트를 다양한 아이템과 교환할 수 있다.

[0556] 특수 레이스 선택 조작부(681b)에는, 이벤트 게이지(681e)가 표시된다. 플레이어가 통상 이벤트 레이스를 클리어하면, 이벤트 게이지(681e)가 증가된다. 이벤트 게이지(681e)의 값은, 당초에는 0으로 설정되어 있으며, 최대 100까지 상승한다.

[0557] 플레이어는, 예를 들면, 통상 이벤트 레이스에 출주한 때의 착순에 따라 이벤트 게이지(681e)의 게이지값을 획득할 수 있다. 구체적으로, 착순이 높을수록(즉, 1 착에 가까울수록) 많은 게이지값을 획득할 수 있다. 이벤트 게이지(681e)는, 이벤트 게이지(681e)의 값을 시작적으로 나타내고 있다.

[0558] 도 60a는, 특수 레이스 선택 조작부(681b)의 표시예를 설명하는 제1 도이다. 도 60b는, 특수 레이스 선택 조작부(681b)의 표시예를 설명하는 제2 도이다. 도 60c는, 특수 레이스 선택 조작부(681b)의 표시예를 설명하는 제3 도이다. 도 60d는, 특수 레이스 선택 조작부(681b)의 표시예를 설명하는 제4 도이다. 도 60e는, 특수 레이스 선택 조작부(681b)의 표시예를 설명하는 제5 도이다.

[0559] 도 60a에 나타내는 바와 같이, 특수 레이스 선택 조작부(681b)에는, 이벤트 게이지(681e), 레이스 개시 조작부(681f)가 포함된다. 이벤트 게이지(681e)의 하부에는, 특수 조건의 설명문이 기재된다. 여기서, 특수 이벤트 레이스에는, 소정의 확률로 발생하는 고확률 이벤트 레이스와, 저확률 이벤트 레이스가 포함된다. 저확률 이벤트 레이스는, 고확률 이벤트 레이스보다 발생될 확률이 낮으며, 레어한 보수를 획득할 수 있다.

[0560] 또한, 저확률 이벤트 레이스에서는, 고확률 이벤트 레이스에서 대전하는 NPC보다 강한 NPC가 출현하며, 육성 캐릭터는, 그 NPC와 레이스를 행하여, 순위를 겨룬다. 이벤트 게이지(681e)가 최대값에 도달하면, 특수 이벤트 레이스 중, 고확률 이벤트 레이스 및 저확률 이벤트 레이스 중 어느 하나가 소정의 확률에 의하여 추첨된다.

[0561] 단, 특수 이벤트 레이스는, 이벤트 게이지(681e)가 최대값에 도달한 때, 소정의 확률에 의하여 추첨되므로, 저확률 이벤트 레이스를 플레이어가 플레이하지 못할 가능성도 있다. 이에, 본 실시 형태에서는, 특수 이벤트 레이스에 특수 조건을 설치하고 있다. 특수 조건은, 예를 들면, 고확률 이벤트 레이스가 추첨에 의하여 소정 회수 연속으로 선택되는 것이다. 특수 조건이 성립된 상태에서, 이벤트 게이지(681e)가 최대값에 도달하면, 저확률 이벤트 레이스가 확정으로 발생된다.

[0562] 구체적으로, 고확률 이벤트 레이스가 추첨에 의하여 3 회 연속으로 선택되면, 특수 조건이 성립되고, 특수 조건이 성립된 상태에서 이벤트 게이지(681e)가 최대값에 도달하면, 저확률 이벤트 레이스가 확정으로 발생된다. 도 60a에 나타나는 예에서는, 특수 조건의 설명문으로서, 「저확률 이벤트 레이스 확정까지 앞으로 2 회」라고 표시되며, 플레이어는, 고확률 이벤트 레이스가 앞으로 2 회 연속으로 추첨되면, 그 후, 저확률 이벤트 레이스가 확정으로 발생됨을 파악할 수 있다.

[0563] 레이스 개시 조작부(681f)는, 이벤트 게이지(681e)가 최대값에 도달한 때에, 플레이어에 의하여 선택 가능하게 표시된다. 도 60a에 나타내는 예에서는, 이벤트 게이지(681e)가 최대값에 도달하고 있지 않으므로, 해칭으로 나타내는 바와 같이 그레이 아웃되고, 플레이어에 의하여 선택 불가능하게 표시된다. 즉, 플레이어는, 이벤트 게이지(681e)가 최대값에 도달하고 있지 않은 상태에서, 특수 이벤트 레이스를 플레이할 수 없다.

[0564] 도 60b에 나타낸 바와 같이, 특수 조건이 성립되면, 이벤트 게이지(681e)의 하부에는, 「저확률 이벤트 레이스 확정!」의 설명문이 표시된다. 플레이어는, 이 설명문을 봄으로써, 이벤트 게이지(681e)가 최대값에 도달한 때에, 저확률 이벤트 레이스가 확정으로 발생하는 것을 파악할 수 있다.

[0565] 도 60c에 나타낸 바와 같이, 이벤트 게이지(681e)가 최대값에 도달하면, 레이스 개시 조작부(681f)가 선택 가능 상태가 된다. 레이스 개시 조작부(681f)가 탭되면, 특수 이벤트 레이스가 개시된다. 여기서, 플레이어는, 팀 경기 게임과 마찬가지로, 레이스 실행 포인트를 소정값(예를 들면, 1) 소비함으로써, 특수 이벤트 레이스를 플레이할 수 있다. 레이스 개시 조작부(681f)가 탭된 후의 처리는, 상술한 통상 이벤트 레이스와 동일하므로, 상세한 설명은 생략한다.

- [0566] 또한, 특수 이벤트 레이스에는, 제한 시간이 설정되어 있다. 그 때문에, 특수 이벤트 레이스의 개시 시부터 소정 시간이 경과하면, 특수 이벤트 레이스가 종료된다. 소정 시간은, 예를 들면, 10 분이다. 플레이어는, 특수 이벤트 레이스의 제한 시간 내에서, 소정의 착순(예를 들면, 1 착)을 취할 때까지, 몇 번이라도 특수 이벤트 레이스를 플레이할 수 있다.
- [0567] 도 60d에 나타낸 바와 같이, 특수 이벤트 레이스가 개시되면, 이벤트 게이지(681e) 및 특수 조건에 관한 설명문이 비표시가 되고, 특수 이벤트 레이스가 종료될 때까지의 잔여 시간이 표시된다. 플레이어는, 잔여 시간을 봄으로써, 특수 이벤트 레이스가 종료될 때까지의 잔여 시간을 파악할 수 있다.
- [0568] 또한, 특수 이벤트 레이스는, 통상 이벤트 레이스보다 난이도가 높게 설정되어 있다. 그 때문에 플레이어가 소지하는 육성 캐릭터의 육성도에 따라서는, 특수 이벤트 레이스에서 높은 착순을 얻는 것이 곤란한 경우도 있다. 또한, 특수 이벤트 레이스에서는, 통상 이벤트 레이스와 달리, 육성 캐릭터가 1 착을 취하지 못한 경우, 보수를 얻을 수 없다. 즉, 육성 캐릭터의 착순이 2 착 이하였을 경우, 플레이어는 보수를 얻을 수 없다.
- [0569] 이에, 본 실시 형태에서는, 특수 이벤트 레이스에서 소정의 착순(예를 들면, 1 착)을 취하지 못한 경우, 리트라이 보너스를 부여한다. 리트라이 보너스는, 예를 들면, 플레이어가 특수 이벤트 레이스에서 1 착을 취하지 못한 경우, 재차 특수 이벤트 레이스에 도전할 때에 육성 캐릭터의 능력 파라미터에게 부여되는 파라미터(보정값)이다.
- [0570] 도 60d에서 나타내는 예에서는, 특수 이벤트 레이스의 착순이 아직 1 회도 확정되어 있지 않고, 리트라이 보너스가 미발생인 상태를 나타내고 있다. 이 때, 리트라이 보너스의 설명문에는 「미발생」이라고 표시되며, 플레이어는, 이 설명문을 봄으로써, 리트라이 보너스가 미발생인 것을 파악할 수 있다. 그 후, 특수 이벤트 레이스의 착순이 확정되고, 육성 캐릭터가 특수 이벤트 레이스에서 1 착을 취하지 못한 경우, 1 회째의 리트라이 보너스가 발생한다.
- [0571] 도 60e에 나타낸 바와 같이, 1 회째의 리트라이 보너스가 발생되면, 리트라이 보너스의 설명문에 「+1」이라고 표시되며, 플레이어는, 이 설명문을 봄으로써, 1 회째의 리트라이 보너스가 발생되고 있음을 파악할 수 있다. 리트라이 보너스의 회수에는, 최대값이 설정되어 있다. 리트라이 보너스 회수의 최대값은, 예를 들면, 10 회다. 리트라이 보너스 회수가 증가할수록, 육성 캐릭터에게 부여되는 파라미터의 값이 커진다.
- [0572] 예를 들면, 리트라이 보너스 회수가 1~10 회인 경우, 육성 캐릭터의 능력 파라미터에게 부여되는 파라미터는, 각각 5%, 10%, 20%, 30%, 40%, 50%, 60%, 70%, 80%, 90%이다.
- [0573] 또한, 리트라이 보너스로서, 플레이어가 특수 이벤트 레이스에서 1 착을 취하지 못한 경우, 서버(1000)에서 이벤트 레이스의 재시뮬레이션이 실행된다. 재시뮬레이션을 행함으로써, 육성 캐릭터가 특수 이벤트 레이스에서 1 착을 취할 확률을 상승시킬 수 있다. 또한, 서버(1000)에서의 이벤트 레이스의 재시뮬레이션의 실행 회수는, 플레이어의 특수 이벤트 레이스로의 재경주 회수(즉, 리트라이 보너스 회수)에 따라 변화한다. 재시뮬레이션은, 육성 캐릭터가 특수 이벤트 레이스에서 1 착을 취하는 시뮬레이션 결과가 도출된 때에 종료된다.
- [0574] 예를 들면, 재경주 회수가 1~10 회인 경우, 재시뮬레이션 회수는, 각각 0 회, 1 회, 1 회, 2 회, 3 회, 4 회, 5 회, 6 회, 7 회, 8 회이다. 또한, 플레이어에게는, 재시뮬레이션 결과에 대하여 통지되지 않는다. 그 때문에, 플레이어는, 서버(1000)에서 몇 회 재시뮬레이션되었는지를 인식할 수 없다.
- [0575] 도 59로 되돌아와서, 포인트 교환 선택 조작부(681c)가 탭되면, 미도시된 이벤트 포인트 교환 화면이 표시된다. 플레이어는, 이벤트 포인트 교환 화면에서, 이벤트 포인트를 임의의 보수와 교환할 수 있다.
- [0576] 또한, 리턴 조작부(681d)가 탭되면, 홈 화면(100)으로 화면이 천이된다.
- [0577] 본 실시 형태에서는, 이벤트 레이스가 실행되면, 육성 캐릭터가, 착순에 따라 소정의 확률로 이벤트 스킬 인자를 획득한다. 즉, 이벤트 스킬 인자는, 이벤트 레이스에서 추첨에 의하여 소정의 확률로 육성 캐릭터에게 부여되는 인자이다. 이벤트 스킬 인자에는, 복수의 단계 중 어느 하나가 설정된다. 여기에서는, 이벤트 스킬 인자의 단계로서, 레벨 1, 레벨 2, 레벨 3, 레벨 4, 레벨 5의 5 단계의 인자 레벨이 설정되어 있다. 인자 레벨은, 레벨 5가 가장 효과가 높으며, 레벨 1이 가장 효과가 낮다.
- [0578] 또한, 이벤트 스킬 인자는, 중복하여 부여되지 않는다. 예를 들면, 인자 레벨 1의 이벤트 스킬 인자를 가지는 육성 캐릭터에 대하여, 동일한 인자 레벨 1의 이벤트 스킬 인자는, 부여되지 않는다.
- [0579] 이벤트 스킬 인자의 당첨 확률은, 이벤트 레이스의 시뮬레이션 결과(착순)에 따라 변동한다. 여기에서는, 이벤

트 레이스의 착순에 따라, 이벤트 스킬 인자의 당첨 확률이 설정되어 있다.

[0580] 도 61은, 이벤트 스킬 인자의 당첨 확률을 설명하는 도면이다. 도 61에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터의 착순이 1 착일 때, 이벤트 스킬 인자의 당첨 확률은 100%이다. 육성 캐릭터의 착순이 2 착일 때, 이벤트 스킬 인자의 당첨 확률은 90%이다. 육성 캐릭터의 착순이 3 착일 때, 이벤트 스킬 인자의 당첨 확률은 80%이다. 이와 같이, 이벤트 스킬 인자는, 이벤트 레이스의 착순이 높을수록, 당첨 확률이 높게 설정되어 있다.

[0581] 획득한 이벤트 스킬 인자는, 육성 캐릭터의 인자 정보로서 연동되어 기억된다. 또한, 계승의 계통에 있어서, 육성 캐릭터의 캐릭터 ID에는, 계승 캐릭터(예를 들면, 계승 제1 세대의 육성 캐릭터, 계승 제2 세대의 육성 캐릭터)의 캐릭터 ID가 연동되어 있다. 여기서, 계승 제1 세대의 육성 캐릭터의 캐릭터 ID에도, 계승 제2 세대의 육성 캐릭터의 캐릭터 ID가 연동되어 있다. 그리고, 각 계승 캐릭터의 캐릭터 ID에는, 동일한 인자 정보, 또는, 동일 내용의 인자 정보가 연동되어 있다. 이 때, 예를 들면, 계승 제2 세대의 육성 캐릭터가 이벤트 레이스에 출주하여, 이벤트 스킬 인자를 획득하면, 획득한 이벤트 스킬 인자의 인자 정보는, 계승 제1 세대의 육성 캐릭터에 연동된 계승 제2 세대의 육성 캐릭터, 또는 당대의 육성 캐릭터에 연동된 계승 제2 세대의 육성 캐릭터에도 반영된다. 즉, 어느 하나의 육성 캐릭터에 대하여 이벤트 스킬 인자를 획득한 경우, 어느 계승 세대에서의 육성 캐릭터에서도 서로 동일한 이벤트 스킬 인자를 획득한다. 이와 같이, 예를 들면, 부모 세대의 계승 캐릭터가 이벤트 스킬 인자를 획득하면, 아이 세대의 계승 캐릭터 및 육성 캐릭터도 이벤트 스킬 인자를 획득할 수 있다. 단, 육성 캐릭터가 획득한 이벤트 스킬 인자는, 해당 육성 캐릭터의 능력 자체 또는 이벤트 레이스에 대하여 영향을 미치지 않는다. 즉, 이벤트 스킬 인자는, 착순 또는 레이스 전개를 결정하는 시뮬레이션에 이용되는 경우가 없다.

[0582] 육성 캐릭터가 가지는 이벤트 스킬 인자는, 해당 육성 캐릭터가 계승 캐릭터로서 설정된 경우에, 육성 대상의 메인 캐릭터(육성 대상 게임 매체)에 대해서만 영향을 미친다. 즉, 이벤트 스킬 인자는, 해당 이벤트 스킬 인자를 가지는 육성 캐릭터를 계승 캐릭터로 한 육성 게임을 행할 때에 영향을 미친다.

[0583] 특정 이벤트 레이스 화면(680), 혹은 홈 화면(100)에서, 육성 게임 조작부(104)가 탭되면, 상술한 육성 게임이 개시된다. 상술한 바와 같이, 육성 게임에서는, 준비 단계 처리가 종료되고, 육성 단계 처리의 개시 후, 소정의 인자 발동 턴에서 도 27a~도 27d에 나타내는 계승 이벤트가 발생한다. 소정의 인자 발동 턴은, 예를 들면, 제1 턴이다. 이 제1 턴의 계승 이벤트에 있어서, 이벤트 스킬 인자가 발동하고, 육성 캐릭터는, 이벤트 스킬 인자에 설정된 이벤트 스킬을 획득할 수 있다.

[0584] 단, 다른 플레이어의 대표 캐릭터가 계승 캐릭터로 되어 있고, 해당 대표 캐릭터가 이벤트 스킬 인자를 가지고 있었다고 해도, 계승 이벤트에서 해당 이벤트 스킬 인자는 무효화, 혹은 제외된다. 즉, 다른 플레이어의 대표 캐릭터가 이벤트 스킬 인자를 실제로 가지고 있었다고 해도, 해당 대표 캐릭터는, 이벤트 스킬 인자를 보유하고 있지 않은 취급이 된다. 이는, 플레이어의 육성 캐릭터가 이벤트 레이스에 참가하지 않고, 이벤트 스킬 인자 또는 이벤트 스킬을 획득하는 것을 방지하기 위한 조치이다.

[0585] 또한, 통상의 스킬 인자는, 소정의 발동 타이밍 및 소정의 발동 조건으로 발동한 때에, 소지 스킬을 획득하고, 해당 소지 스킬은, 스킬 포인트를 소비함으로써 획득 스킬이 된다. 이에 대하여, 이벤트 스킬은, 이벤트 스킬 인자가 발동한 때에, 스킬 포인트를 소비하지 않고 획득 스킬이 된다. 또한, 이벤트 스킬 인자의 발동 확률은, 100%이며, 그 때문에, 이벤트 스킬 인자를 가지는 육성 캐릭터는, 제1 턴의 계승 이벤트에 있어서, 반드시 이벤트 스킬을 자동적으로 획득할 수 있다. 단, 이벤트 스킬의 획득 조건 및 획득 타이밍은, 이에 한정되지 않고, 육성 게임 중에서의 그 밖의 소정 조건 및 소정 타이밍에서 획득해도 된다.

[0586] 이벤트 스킬에는, 복수의 단계 중 어느 하나가 설정되어 있다. 여기에서는, 이벤트 스킬의 단계로서, 레벨 1, 레벨 2, 레벨 3, 레벨 4, 레벨 5의 5 단계의 스킬 레벨이 설치되어 있다. 스킬 레벨은, 레벨 5가 가장 효과가 높으며, 레벨 1이 가장 효과가 낮다.

[0587] 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨에 따라, 이벤트 스킬 획득 시의 스킬 레벨이 결정된다. 여기에서는, 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨과, 이벤트 스킬의 스킬 레벨은, 서로 대응하고 있다. 즉, 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨이 레벨 1인 경우, 획득되는 이벤트 스킬의 스킬 레벨은 레벨 1이다.

[0588] 또한, 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨이 레벨 2인 경우, 획득되는 이벤트 스킬의 스킬 레벨은 레벨 2이다. 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨이 레벨 3인 경우, 획득되는 이벤트 스킬의 스킬 레벨은 레벨 3이다. 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨이 레벨 4인 경우, 획득되는 이벤트 스킬의 스킬 레벨은 레벨 4이다. 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨이 레벨 5인 경우, 획득되는 이벤트 스킬의 스킬 레벨은 레벨 5이다. 이와 같이, 이벤트 스킬은, 이벤트 스

킬 인자와 같은 레벨이 된다. 단, 이벤트 스킬의 레벨업 조건은, 이에 한정되지 않고, 육성 게임 중에서의 그밖의 소정 조건으로 레벨업해도 된다.

[0589] 또한, 제1 계승 그룹 및 제2 계승 그룹에 있어서, 이벤트 스킬 인자를 가지는 계승 캐릭터가 복수 포함되는 경우, 복수의 이벤트 스킬 인자 중 가장 높은 인자 레벨의 이벤트 스킬 인자만이 참조된다. 육성 캐릭터는, 복수의 이벤트 스킬 인자 중 가장 높은 인자 레벨의 이벤트 스킬 인자에 따른, 스킬 레벨의 이벤트 스킬을 획득할 수 있다.

[0590] 구체적으로, 제1 계승 그룹 및 제2 계승 그룹에, 인자 레벨 1의 이벤트 스킬 인자를 가지는 계승 캐릭터와, 인자 레벨 2의 이벤트 스킬 인자를 가지는 계승 캐릭터가 포함되는 경우, 인자 레벨 2의 이벤트 스킬 인자만이 참조된다. 따라서, 육성 캐릭터는, 인자 레벨 2에 따른, 스킬 레벨 2의 이벤트 스킬을 획득할 수 있다.

[0591] 이벤트 스킬은, 이벤트 레이스에서 획득되는 이벤트 포인트에 보정을 가한다. 여기에서는, 이벤트 스킬은, 이벤트 포인트에 대하여, 보정값을 곱하거나 혹은 가산한다. 또한, 이벤트 스킬은, 육성 캐릭터의 능력 파라미터에 영향을 주지 않는다. 단, 이벤트 스킬은, 육성 캐릭터의 능력 파라미터에 영향을 주어도 된다.

[0592] 도 62는, 이벤트 스킬에 의한 이벤트 포인트로의 보정값을 설명하는 도면이다. 도 62에 나타내는 바와 같이, 이벤트 스킬의 스킬 레벨에 따라, 이벤트 포인트에게 주는 보정값이 변동된다. 예를 들면, 스킬 레벨 1인 경우, 이벤트 포인트에게 주는 보정값은 +5%이다.

[0593] 또한, 스킬 레벨 2인 경우, 이벤트 포인트에게 주는 보정값은 +10%이다. 스킬 레벨 3인 경우, 이벤트 포인트에게 주는 보정값은 +20%이다. 스킬 레벨 4인 경우, 이벤트 포인트에게 주는 보정값은 +50%이다. 스킬 레벨 5인 경우, 이벤트 포인트에게 주는 보정값은 +100%이다. 이와 같이, 스킬 레벨이 클수록, 이벤트 포인트에게 주는 보정값이 커진다.

[0594] 상술한 바와 같이, 이벤트 레이스가 실행되면, 육성 캐릭터가, 착순에 따라 소정의 확률로 이벤트 스킬 인자를 획득한다. 여기서, 육성 캐릭터가 이벤트 스킬을 가지는 경우, 육성 캐릭터는, 보유하는 이벤트 스킬의 스킬 레벨에 기초한, 인자 레벨의 이벤트 스킬 인자를 획득할 수 있다.

[0595] 여기에서는, 육성 캐릭터가 획득하는 이벤트 스킬 인자는, 해당 육성 캐릭터가 가지는 이벤트 스킬의 스킬 레벨의 수치에, 소정값을 가산한 수치가 되는 인자 레벨의 이벤트 스킬 인자이다. 소정값은, 예를 들면, +1이다. 구체적으로, 육성 캐릭터가 스킬 레벨 1의 이벤트 스킬을 가지고 있는 경우, 육성 캐릭터가 획득하는 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨은, 스킬 레벨의 수치 「1」에 「+1」을 가산한 「2」의 수치가 된다. 또한, 육성 캐릭터가 이벤트 스킬을 가지고 있지 않은 경우로서, 육성 캐릭터가 이벤트 레이스에서 이벤트 스킬 인자를 획득한 경우, 해당 획득한 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨은 1이 된다.

[0596] 또한, 이벤트 레이스가 실행되면, 이벤트 스킬을 가지는 육성 캐릭터는, 확정으로 이벤트 스킬 인자를 획득한다. 그러나, 이에 한정되지 않고, 이벤트 스킬을 가지는 육성 캐릭터는, 상술한 바와 같이, 착순에 따라 소정의 확률로 이벤트 스킬 인자를 획득해도 된다.

[0597] 이와 같이, 이벤트 레이스에 있어서, 육성 캐릭터는, 이벤트 스킬 인자를 획득할 수 있다. 또한, 육성 게임에 있어서, 이벤트 스킬 인자를 가지는 육성 캐릭터를 계승 캐릭터로서 사용함으로써, 차세대의 육성 캐릭터는, 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨에 따른 이벤트 스킬을 획득할 수 있다.

[0598] 그리고, 이벤트 레이스에 있어서, 이벤트 스킬을 가지는 육성 캐릭터는, 이벤트 스킬 레벨에 기초한, 인자 레벨의 이벤트 스킬 인자를 획득할 수 있다.

[0599] 따라서, 이벤트 스킬 인자를 가지는 육성 캐릭터를 사용하여 차세대의 육성 캐릭터를 육성하고, 차세대의 육성 캐릭터를 사용하여 이벤트 레이스에 출주시킴으로써, 이벤트 스킬 인자와 이벤트 스킬을 순차적으로 레벨업시킬 수 있다. 이벤트 스킬을 레벨업시킴으로써, 이벤트 레이스에 있어서의 이벤트 포인트의 획득에 유리해진다.

[0600] 이와 같이, 본 실시 형태에서는, 이벤트 레이스에 있어서의 이벤트 포인트의 획득에 유리한 파라미터를 가지는 육성 캐릭터를 생성할 수 있다. 플레이어는, 이벤트 레이스와 육성 게임을 반복하여 교대로 플레이함으로써, 이벤트 게임을 효율적으로 진행시킬 수 있으며, 게임 의욕을 향상시킬 수 있다.

[0601] 이어서, 상기의 육성 게임 및 이벤트 레이스를 실행하기 위한 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 기능적 구성에 대하여 설명한다.

[0602] (플레이어 단말(1)의 기능적 구성)

- [0603] 도 63은, 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.
- [0604] 단말측 게임 제어용 프로그램에는, 정보 설정 처리 프로그램(700), 육성 게임 실행 프로그램(701), 육성 완료 시 처리 프로그램(702), 이벤트 레이스 실행 프로그램(703)이 포함된다. 또한, 도 63에 열거한 프로그램은 일예이며, 단말측 게임 제어용 프로그램에는, 그 밖에도 다수의 프로그램이 설치되어 있다.
- [0605] 데이터 기억 영역(12b)에는, 데이터를 기억하는 기억부로서 플레이어 정보 기억부(750), 게임 정보 기억부(751)가 설치되어 있다. 또한, 데이터 기억 영역(12b)에는, 그 밖에도 다수의 기억부가 설치되어 있다. 여기에서는, 육성 게임 또는 이벤트 레이스 등, 게임에 직접 관계하는 정보(이하, 게임 정보라고 함)가 게임 정보 기억부(751)에 기억된다.
- [0606] 또한, 육성 게임 등, 각 게임의 진행 중에서의 각종 정보의 가기억도 게임 정보 기억부(751)에 이루어진다. 따라서, 육성 게임에서 육성된 육성 캐릭터에 관계하는 모든 정보는 게임 정보 기억부(751)에 기억된다. 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.
- [0607] CPU(10)는, 프로그램 기억 영역(12a)에 기억된 각 프로그램을 동작시켜, 데이터 기억 영역(12b)의 각 기억부의 데이터를 갱신한다. 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), 육성 완료 시 처리부(702a), 이벤트 레이스 실행부(703a)를 포함한다.
- [0608] 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), 육성 완료 시 처리 프로그램(702), 이벤트 레이스 실행 프로그램(703)을 동작시켜, 각각 육성 게임 실행부(701a), 육성 완료 시 처리부(702a), 이벤트 레이스 실행부(703a)로서 기능시킨다.
- [0609] 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 갱신한 경우, 갱신 정보를 서버(1000)로 송신한다.
- [0610] 육성 게임 실행부(701a)는, 육성 게임에 관한 모든 처리를 실행한다. 구체적으로는, 육성 게임 실행부(701a)는, 준비 단계 처리 및 육성 단계 처리를 실행한다.
- [0611] 육성 완료 시 처리부(702a)는, 육성 게임의 완료 시에, 육성 캐릭터의 능력 파라미터, 적성 파라미터, 획득 완료 스킬, 계승 정보, 인자 정보, 육성에 사용한 캐릭터의 종별 등을 포함하는 육성 캐릭터 정보를 기억한다.
- [0612] 이벤트 레이스 실행부(703a)는, 이벤트 레이스에 관한 모든 처리를 실행한다.
- [0613] (서버(1000)의 기능적 구성)
- [0614] 도 64는, 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.
- [0615] 서버측 게임 제어용 프로그램에는, 정보 설정 처리 프로그램(1100), 육성 게임 실행 프로그램(1101), 육성 게임 종료 처리 프로그램(1102), 이벤트 레이스 실행 프로그램(1103)이 포함된다. 또한, 도 64에 열거한 프로그램은 일예이며, 서버측 게임 제어용 프로그램에는, 그 밖에도 다수의 프로그램이 설치되어 있다.
- [0616] 데이터 기억 영역(1012b)에는, 데이터를 기억하는 기억부로서, 플레이어 정보 기억부(1150), 게임 정보 기억부(1151)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.
- [0617] CPU(1010)는, 프로그램 기억 영역(1012a)에 기억된 각 프로그램을 동작시켜, 데이터 기억 영역(1012b)의 각 기억부의 데이터를 갱신한다. 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), 이벤트 레이스 실행부

(1103a)를 포함한다.

- [0618] 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), 이벤트 레이스 실행 프로그램(1103)을 동작시켜, 각각 육성 게임 실행부(1101a), 육성 게임 종료 처리부(1102a), 이벤트 레이스 실행부(1103a)로서 기능시킨다.
- [0619] 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. 또한, 정보 설정 처리부(1100a)는, 시간을 계시(計時)하여, 각 플레이어의 게임 포인트를 갱신한다.
- [0620] 육성 게임 실행부(1101a)는, 육성 게임에 관한 모든 처리를 실행한다.
- [0621] 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 캐릭터가 획득하는 인자를 추첨에 의하여 결정한다. 그리고, 육성 캐릭터의 능력 파라미터, 적성 파라미터, 획득 완료 스킬, 계승 정보, 인자 정보, 육성에 사용한 캐릭터의 종별 등을 포함하는 육성 캐릭터 정보를 플레이어 ID에 연동시켜 게임 정보 기억부(1151)에 기억한다.
- [0622] 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 이벤트 레이스의 레이스 결과를 시뮬레이션 하여, 레이스 결과적으로, 육성 캐릭터의 착순을 도출한다. 또한, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 육성 캐릭터의 착순 또는 이벤트 스킬에 따라 이벤트 포인트를 산출한다. 또한, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 육성 캐릭터에 대하여, 이벤트 스킬 인자를 부여한다.
- [0623] 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.
- [0624] 상기의 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에 있어서의 각 기능부가 수행하는 처리에 대하여, 이하에 플로우차트를 이용하여 설명한다.
- [0625] (플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 처리)
- [0626] <육성 게임에 따른 처리>
- [0627] 도 65는, 육성 게임에 따른 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 처리를 설명하는 시퀀스도이다. 또한, 이하의 설명에서는, 플레이어 단말(1)에서의 처리를 Pn(n은 임의의 정수)으로 나타낸다. 또한, 서버(1000)에서의 처리를 Sn(n은 임의의 정수)으로 나타낸다.
- [0628] 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).
- [0629] 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. 또한, P1 및 S1에서는, 정보 설정 처리부(700a), 정보 설정 처리부(1100a) 각각이, 육성 게임을 실행하기 위하여 소비하는 게임 포인트를 관리하고 있다. 정보 설정 처리부(700a, 1100a)는, 게임 포인트가 상한값 미만인 경우, 시간을 계시(計時)하여, 소정 시간 간격으로 게임 포인트를 소정값씩 플레이어에게 부여한다.
- [0630] 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.
- [0631] 도 66은, 플레이어 단말(1)에 있어서의 준비 단계 처리(P6)를 설명하는 제1 플로우차트이다. 도 67은, 플레이어

단말(1)에 있어서의 준비 단계 처리(P6)를 설명하는 제2 플로우차트이다. 도 68은, 플레이어 단말(1)에 있어서의 준비 단계 처리(P6)를 설명하는 제3 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).

[0632] 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).

[0633] 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).

[0634] 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 가동록한다(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).

[0635] 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).

[0636] 여기서, 계승 캐릭터 선택 화면(170) 또는 육성 캐릭터 일람 화면(180)에 있어서의 표시 전환 조작으로서는, 도 10b에 나타내는 스킬 표시 버튼(172)의 탭, 육성 캐릭터 아이콘(182)의 길게 누르기, 도 15에 나타내는 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)에 있어서의 별명 변경 버튼(186a), 메모 입력 버튼(186b), 스킬 표시 탭(188a), 계승 정보 표시 탭(188b), 육성 정보 표시 탭(188c), 클로즈 조작부(188d)의 탭이 포함된다.

[0637] 예를 들면, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에서 스킬 표시 버튼(172)이 탭된 경우, 육성 게임 실행부(701a)는, P6-13에 있어서, 스킬 표시 다이얼로그(185B)를 표시한다. 또한, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에서 육성 캐릭터 아이콘(182)이 길게 누르기된 경우, 육성 게임 실행부(701a)는, P6-13에 있어서, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)를 표시한다. 또한, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)에 있어서, 별명 변경 버튼(186a), 메모 입력 버튼(186b), 스킬 표시 탭(188a), 계승 정보 표시 탭(188b), 육성 정보 표시 탭(188c), 클로즈 조작부(188d)가 탭된 경우에는, 각 조작부에 대응하는 화면의 전환이 이루어진다.

[0638] 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 캐릭터(육성 완료 게임 매체)를 계승 캐릭터(사용 게임 매체)로서 설정하여 가기억하고(P6-11), 표시 화면을 전환한다(P6-13).

[0639] 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).

[0640] 또한, 서포트 카드 선택 화면(200)의 표시 중이며(도 67의 P6-14의 YES), 서포트 카드 선택 화면(200)에서, 선택 조작(서포트 카드의 카드 아이콘(201)의 탭)이 입력되면(P6-15의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 선택 조작이 행해진 카드 아이콘(201)에 대응하는 서포트 카드를 가기억하고(P6-16), 표시 화면을 전환한다(P6-17).

[0641] 또한, 서포트 카드 편성 화면(190)의 표시 중이며(P6-18의 YES), 화면의 표시를 전환하는 표시 전환 조작이 입력된 경우(P6-19의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 디스플레이(26)의 표시 화면을 전환한다(P6-20).

[0642] 또한, 프리셋 선택 화면(205A)의 표시 중이며(도 68의 P6-21의 YES), 화면의 표시를 전환하는 표시 전환 조작이 입력된 경우(P6-22의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 디스플레이(26)의 표시 화면을 전환한다(P6-25).

[0643] 또한, 프리셋 선택 화면(205A)에 있어서, 선택 조작(셀렉트 조작부(206c)의 탭)이 입력된 경우(P6-23의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 선택 조작 입력이 행해진 프리셋에 대응하는 예약 선택 정보를 가기억하고(P6-24), 표시 화면을 전환한다(P6-25).

[0644] 또한, 최종 확인 화면(205)의 표시 중이며(P6-21의 NO), 화면의 표시를 전환하는 표시 전환 조작이 입력된 경우(P6-26의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 디스플레이(26)의 표시 화면을 전환한다(P6-27).

[0645] 또한, 최종 확인 화면(205)에 있어서, 결정 조작(스타트 조작부(205b)의 탭)이 입력되면(P6-28의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 게임 포인트가 소정값(예를 들면, 30) 이상인지를 판정한다(P6-29). 게임 포인트가 소정값 이상이면(P6-29의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 확인 정보를 서버(1000)로 송신한다(P6-30).

- [0646] 또한, 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.
- [0647] 플레이어 단말(1)에 있어서, 확인 정보를 송신(P6-30)한 후, 허가 정보를 수신하면(P6-31의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P6-6에서 가등록된 메인 캐릭터를 등록한다(P6-32). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P6-11에서 계승 캐릭터로서 가기억된 육성 캐릭터, 및 상기 P6-16에서 가기억된 서포트 카드를 텍에 등록한다.
- [0648] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 특정 캐릭터 정보에 기초하여, 특정 캐릭터에 설정되어 있는 캐릭터의 캐릭터 ID를 등록한다(P6-33). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 초기 캐릭터 식별 정보를 설정한다(P6-34). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P6-24에서 가기억된 프리셋의 예약 선택 정보를 등록한다(P6-35). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 디스플레이(26)에 게임 화면(210)을 표시한다(P6-36).
- [0649] 도 69는, 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).
- [0650] 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.
- [0651] 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).
- [0652] 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 3회 미만인지를 판정한다(S6-8).
- [0653] 당일의 사용 회수가 3회 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).
- [0654] 또한, 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어의 게임 포인트를 소정값(예를 들면, 30) 감산한다(S6-12). 그리고, 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(S6-13), 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(S6-14), 플레이어 단말(1)에 수신시킨다.
- [0655] 도 65로 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.
- [0656] 도 70은, 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.

[0657] 도 71은, 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 24)을 참조하여, 현재의 텐이, 개인 레이스만을 선택 가능한 텐(개인 레이스 한정 텐)인지 판정한다(P10-2).

[0658] 개인 레이스 한정 텐인 경우(P10-2의 YES), 환언하면, 해당 텐에서 출주 가능한 레이스가 대상 레이스에 설정되어 있는 경우, 육성 게임 실행부(701a)는, 플레이어가 선택 가능한 선택 가능 항목으로서, 대상 레이스를 설정하고(P10-3), P13로 처리를 이동시킨다. 이에 의하여, 해당 텐에서, 플레이어는, 개인 레이스 조작부(219) 및 스킬 조작부(217)만을 조작 가능해지고, 그 밖의 조작부의 조작이 제한된다.

[0659] 또한, 개인 레이스 한정 텐이 아닌 경우(P10-2의 NO), 육성 게임 실행부(701a)는, 플레이어가 선택 가능한 선택 가능 항목으로서 모든 항목을 설정한다(P10-4). 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, 배치 처리(P11), 수치 결정 처리(P12), 이벤트 결정 처리(P13)가 순서대로 행해진다.

[0660] 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.

[0661] 도 72는, 플레이어 단말(1)에서의 배치 처리를 설명하는 플로우차트이다. 육성 게임 실행부(701a)는, 캐릭터 식별 정보 테이블(도 22, 도 23)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).

[0662] 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 33)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).

[0663] 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.

[0664] 도 73은, 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).

[0665] 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).

[0666] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 현재의 팀 랭킹을 확인하고(P12-4), 팀 랭킹에 기초하여, 트레이닝 레벨 테이블(도 34a)을 참조하여, 트레이닝 레벨을 결정한다(P12-5).

[0667] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, P12-1에서 세트한 처리 대상 항목에 대응하는 상승 고정값 테이블(도 34b, 도 34c)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).

[0668] 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, P12-7에서 확인한 배치 정보에 기초하여, 보너스 가산율 테이블(도 34d)을 참조하여, 보너스 가산율을 산출한다(P12-8). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, P12-8에서 산출한 보너스 가산

율에 기초하여, 처리 대상 항목의 트레이닝에 대하여, 상승값을 갱신한다(P12-9).

[0669] 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.

[0670] 도 74는, 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).

[0671] 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.

[0672] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 이벤트 출현 결정 테이블을 참조하여, 전용 이벤트를 출현시킬지의 여부를 결정한다(P13-4). 그리고, 전용 이벤트를 출현시킨다고 결정된 경우, 즉, 전용 이벤트 출현 턴인 경우(P13-4의 YES), 이벤트 내용 결정 테이블에 기초하여, 전용 이벤트의 내용(이벤트 ID)을 결정하고, 기억한다(P13-5).

[0673] 구체적으로는, 육성 게임 실행부(701a)는, 이벤트 내용 결정 테이블에 기초하여, 출현 가능한 전용 이벤트의 이벤트 ID에 의한 추첨 테이블을 생성한다. 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, 생성한 추첨 테이블을 이용하여, 전용 이벤트의 내용, 즉, 이벤트 ID를 추첨에 의하여 결정한다. 또한, 결정된 전용 이벤트가, 능력 이벤트 등, 파라미터를 변화시키는 이벤트인 경우, 그 변화값이 결정된다.

[0674] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 메인 캐릭터가 특정 캐릭터인 경우, 전용 이벤트에 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 이벤트에 의하여, 파라미터가 보다 유리하게 변화하게 된다.

[0675] 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).

[0676] 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.

[0677] 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.

[0678] 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).

[0679] 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.

[0680] 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.

[0681] 또한, 현재의 턴이 분기 턴이면(P13-11의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 소정 조건이 성립하고 있는지를 판

정한다(P13-14). 여기에서는, 상기한 바와 같이, 팀 멤버에 포함되는 특정 캐릭터의 수가, 턴 수마다 규정된 소정 수인지를 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.

[0682] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 트레이닝에 배치된 캐릭터마다, 힌트 이벤트에 따른 힌트 이벤트 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.

[0683] 도 71로 되돌아와서, 육성 게임 실행부(701a)는, 디스플레이(26)에 표시하는 화면을 갱신한다(P10-5). 또한, 턴 개시 시에 스토리 이벤트를 발생시키는 경우에는, P13에서 결정된 이벤트 중, 스토리 이벤트를 발생시킨다(P10-6).

[0684] 도 70로 되돌아와서, 턴 개시 시가 아닌 경우(P7-1의 NO), 육성 게임 실행부(701a)는, 턴 중 처리(P20)를 실행 한다.

[0685] 도 75는, 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, 레이스 결과에 관한 파라미터를 갱신하고, 게임 정보 기억부(751)에 기억한다(P20-2).

[0686] 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.

[0687] 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.

[0688] 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).

[0689] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 레이스 결과에 기초하여, 새롭게 획득하는 팬 수를 도출하여, 지금까지 획득하고 있는 팬 수에 가산한다(P20-4).

[0690] 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(P20-5). 그 결과, 팀 레이스가 개시된 경우에는, P20-6로 처리가 이동하고, 팀 레이스가 개시되어 있지 않은 경우에는, P20-11로 처리가 이동한다.

[0691] 육성 게임 실행부(701a)는, 팀 레이스 결과를 도출하고, 게임 정보 기억부(751)에 기억한다(P20-6). 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.

[0692] 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.

- [0693] 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P20-6에서 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(P20-7)를 실행한다.
- [0694] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 캐릭터 식별 정보 갱신 처리(P20-8)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.
- [0695] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 상기 P20-6에서 도출한 팀 레이스 결과에 기초하여, 팀 랭킹에 따른 정보를 갱신하는 파라미터 갱신 처리를 실행한다(P20-9).
- [0696] 또한, 어느 한 트레이닝 항목이 선택된 경우(P20-11의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 육성 실행 처리(P21)를 수행한다. 또한, 어느 트레이닝 항목도 선택되어 있지 않은 경우(P20-11의 NO), 계승 이벤트의 실행 타이밍인지지를 판정한다(P20-13). 계승 이벤트의 실행 타이밍이면(P20-13의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 계승 이벤트 실행 처리(P22)를 수행한다. 또한, 계승 이벤트의 실행 타이밍이 아닌 경우(P20-13의 NO), 육성 게임 실행부(701a)는, 스킬 포인트를 소비하여 스킬을 획득하는 등의 그 밖의 처리를 실행한다(P20-14).
- [0697] 도 76은, 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).
- [0698] 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 감산을 행한다(P21-4).
- [0699] 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).
- [0700] 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).
- [0701] 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).
- [0702] 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).
- [0703] 도 77은, 플레이어 단말(1)에 있어서의 계승 이벤트 실행 처리를 설명하는 제1 플로우차트이다. 도 78은, 플레이어 단말(1)에 있어서의 계승 이벤트 실행 처리를 설명하는 제2 플로우차트이다. 육성 게임 실행부(701a)는, 계승 이벤트의 실행 조건이 성립했는지를 판정한다(P22-1). 또한, 계승 이벤트의 실행 조건은, 인자 발동 턴에 따라 상이하다. 예를 들면, 제1 턴의 실행 조건은, 육성 메인 게임의 개시이며, 제30 턴 및 제54 턴의 실행 조건은, 이벤트 화면(220b)에 표시되는 조작부(도 27a 참조)가 조작된 것이다.
- [0704] 계승 이벤트의 실행 조건이 성립되면(P22-1의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 계승 제1 세대 및 계승 제2 세대의 육성 캐릭터에 연동된 인자 정보를 읽어낸다(P22-2). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 읽어낸 인자 정보의 각각에 대하여 발동 유무 등을 차례대로 결정하기 위한 처리 순서를 나타내는 번호를 세트(넘버링)한다(P22-

3). 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, P22-3에서 각 인자 정보로 설정된 번호에 기초하여, 하나의 인자를 처리 대상으로 설정하고(P22-4), 그 발동 확률을 설정한다(P22-5). 또한, 단계 P22-5에 있어서, 육성 게임 실행부(701a)는, 처리 대상이 이벤트 스킬 인자이며, 인자 발동 턴이 제1 턴이면, 그 발동 확률을 100%로 설정한다.

[0705] 또한, 발동 확률은, 인자 레벨, 인자 정보, 상성 레벨에 기초하여 설정된다. 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, P22-5에서 설정된 발동 확률에 기초하여, 처리 대상의 인자를 발동시킬지의 여부를 추첨에 의하여 결정한다(P22-6). 처리 대상의 인자에 대하여, 발동할 것이 결정된 경우(P22-7의 YES), 인자 종별이 이벤트 스킬 인자인지를 판정한다(P22-8).

[0706] 인자 종별이 이벤트 스킬 인자인 경우(P22-8의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 그 이벤트 스킬 인자를 가지는 캐릭터가, 다른 플레이어의 대표 캐릭터인지 판정한다(P22-9). 이벤트 스킬 인자를 가지는 캐릭터가 다른 플레이어의 대표 캐릭터인 경우(P22-9의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 해당 이벤트 스킬 인자를 무효화시키거나, 혹은 제외한다(P22-10).

[0707] 한편, 이벤트 스킬 인자를 가지는 캐릭터가 다른 플레이어의 대표 캐릭터가 아닌 경우(P22-9의 NO), 육성 게임 실행부(701a)는, 메인 캐릭터에 이벤트 스킬을 획득시킨다(P22-11). 메인 캐릭터에 획득시키는 이벤트 스킬의 스킬 레벨은, 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨(제1 파라미터)에 따라 설정된다.

[0708] 구체적으로, 육성 게임 실행부(701a)는, 메인 캐릭터에 획득시키는 이벤트 스킬의 스킬 레벨을, 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨과 동일한 레벨로 설정한다. 이와 같이, 육성 게임 실행부(701a)는, 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨(제1 파라미터)에 기초하여, 육성 대상 캐릭터인 메인 캐릭터의 이벤트 스킬의 스킬 레벨(제2 파라미터)을 변경한다.

[0709] 인자 종별이 이벤트 스킬 인자가 아닌 경우(P22-8의 NO), 인자 종별이 기초 능력 인자 또는 레이스 인자인지를 판정한다(P22-12). 인자 종별이 기초 능력 인자 또는 레이스 인자인 경우(P22-12의 YES), 인자 종별 및 인자 레벨에 기초하여, 대상이 되는 능력 파라미터의 상승값을 결정한다(P22-13). 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 능력 파라미터, 적성 파라미터의 상승값, 및 획득하는 스킬 힌트 등을 포함하는 계승 정보를 기억한다(P22-14).

[0710] 육성 게임 실행부(701a)는, 모든 처리 대상에 대하여, P22-4 내지 P22-14의 처리가 완료되어 있지 않은 경우(P22-15의 NO), 새롭게 처리 대상을 설정하고(P22-4), 상기와 같은 처리를 반복한다. 모든 처리 대상에 대하여 처리가 완료되면(P22-15의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 계승 이벤트에 이러한 이벤트 화면(220b)을 표시한다(P22-16). 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, P22-14에서 기억한 계승 정보에 기초하여, 각종 파라미터를 갱신한다(P22-17).

[0711] 또한, 여기에서는, 이해를 용이하게 하기 위하여, 플레이어 단말(1)에서 육성 게임 실행부(701a)가, 인자의 발동 유무를 결정하는 처리를 실행하는 것으로 했다. 단, 인자의 발동 유무는, 서버(1000)에서 육성 게임 실행부(1101a)가 결정되어도 된다. 이 경우, 서버(1000)에서 결정된 정보를 플레이어 단말(1)이 수신하고, 수신한 정보에 기초하여, 육성 게임 실행부(701a)가 이벤트 화면(220b)을 표시하는 처리를 행하면 된다.

[0712] 도 65로 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.

[0713] 도 79은, 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).

[0714] 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 육성 캐릭터가 획득하는 인자를 결정한다(S8-3). 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 획득한 팬 수에 기초하여 클래스를 결정한다(S8-4). 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 육성 랭크 혹은 팬 수 등, 소정의 파라미터에 기초하여, 친애도 포인트를 결정한다(S8-5). 또한, 자세한 설명은 생략하겠으나, 친애도 포인트는, 육성 캐릭터가 아닌, 육성 캐릭터의 바탕이 되는 캐릭터에게 부여되는 포인트이다.

[0715] 상기한 스토리 화면은, 캐릭터마다 복수 설치되어 있고, 일부의 스토리 화면에는 해방 조건이 설정되어 있다.

스토리 화면 중에는, 해방 조건으로서 친애도 포인트가 설정되어 있는 것이 있으며, 친애도 포인트가 역치 이상이 됨으로써, 플레이어는, 해당 스토리 화면을 시청 가능해진다.

[0716] 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 별명을 결정한다(S8-6). 여기에서는, 육성 메인 게임에서 달성된 조건을 확인하여, 육성 캐릭터가 획득하는 별명이 결정된다. 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 획득한 팬 수에 기초하여, 제1 게임 내 통화의 부여량을 결정하고(S8-7), 다른 정보에 기초하여 제2 게임 내 통화의 부여량을 결정한다(S8-8). 예를 들면, 제2 게임 내 통화는, 서포트 카드의 레벨 강화에 사용 가능하며, 금화의 육성 게임에서 사용한 서포트 카드에 기초하여 부여량이 결정된다.

[0717] 그리고, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 평가점, 육성 랭크, 능력 파라미터, 적성 파라미터, 획득 완료 스킬, 계승 정보, 인자 정보, 클래스, 별명 등을 포함하는 육성 캐릭터 정보를, 해당 플레이어의 플레이어 ID에 연동시켜, 게임 정보 기억부(1151)에 기억한다(S8-9). 또한, 육성 게임 종료 처리부(1102a)는, 육성 결과 정보를 세트하여, 플레이어 단말(1)에 수신시킨다(S8-10).

[0718] 도 65로 되돌아와서, 육성 결과 정보를 수신하면, 육성 완료 시 처리부(702a)는, 육성 게임 종료 처리(P9)를 실행한다. 여기에서는, 육성 완료 시 처리부(702a)는, 수신한 육성 결과 정보를 게임 정보 기억부(751)에 기억한다. 또한, 육성 완료 시 처리부(702a)는, 육성 결과 정보에 기초하여, 육성 완료 화면(330)(도 41a, 도 41b, 도 41c 참조)을 디스플레이(26)에 표시한다.

[0719] 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.

[0720] <이벤트 레이스에 따른 처리>

[0721] 도 80은, 이벤트 레이스에 따른 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 처리를 설명하는 시퀀스도이다. 도 80에 나타내는 바와 같이, 플레이어 단말(1)에 있어서, 플레이어에 의하여, 이벤트 레이스의 개시 조작이 행해진다(P200). 이 경우, 플레이어 단말(1)로부터 서버(1000)로 개시 정보가 송신된다. 또한, 이 개시 정보에는, 플레이어가 선택한 육성 캐릭터(육성 완료 게임 매체)에 관한 정보, 이벤트 레이스의 종별 정보(통상 이벤트 레이스, 특수 이벤트 레이스, 고화를 이벤트 레이스, 저확률 이벤트 레이스에 관한 정보) 등이 포함된다.

[0722] 서버(1000)에서는, 개시 정보의 입력에 의하여, 이벤트 레이스를 개시하기 위하여 필요한 이벤트 레이스 개시 정보를 플레이어 단말(1)이 서버(1000)로부터 다운로드 가능하게 한다(S200).

[0723] 그리고, 플레이어 단말(1)의 이벤트 레이스 실행부(703a)는, 이벤트 레이스 개시 정보를 수신하면, 이벤트 레이스 실행부(703a)는, 레이스 결과 요구 정보를 서버(1000)로 송신하는 레이스 결과 요구 처리를 실행한다(P201). 서버(1000)에서는, 레이스 결과 요구 정보를 수신하면, 이벤트 레이스 실행부(1103a)가, 레이스 결과 도출 처리를 실행한다(S201).

[0724] 도 81은, 서버(1000)에 있어서의 레이스 결과 도출 처리를 설명하는 플로우차트이다. 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 플레이어 단말(1)로부터 송신된 개시 정보에 기초하여, 이벤트 레이스의 시뮬레이션을 실행한다(S201-1).

[0725] 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 플레이어에 의하여 선택된 이벤트 레이스의 종별이 통상 이벤트 레이스인지를 판정한다(S201-2). 그리고, 통상 이벤트 레이스가 아닌(즉, 특수 이벤트 레이스 기간 중인) 경우, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 시뮬레이션의 결과, 육성 캐릭터가 1 착을 취했는지 판정한다(S201-3).

[0726] 1 착이 아닌 경우(S201-3의 NO), 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 재시뮬레이션 회수가, 플레이어의 특수 이벤트 레이스로의 재경주 회수에 따른 소정 회수에 도달했는지 판정한다(S201-4).

[0727] 재시뮬레이션 회수가 소정 회수에 도달하고 있지 않은 경우(S201-4의 NO), 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 이벤트 레이스의 재시뮬레이션을 실행한다(S201-5). 이 때, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 재경주 회수에 따라, 재시뮬레이션 회수를 변경한다.

[0728] 재시뮬레이션의 실행 후, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 재시뮬레이션의 결과, 육성 캐릭터가 1 착을 취했는지 판정한다(S201-6).

[0729] 재시뮬레이션의 결과, 1 착을 취하지 못한 경우(S201-6의 NO), 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 리트라이 보너

스 회수가 소정 회수에 도달했는지 판정한다(S201-7).

[0730] 리트라이 보너스 회수가 소정 회수에 도달하고 있지 않은 경우(S201-7의 NO), 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 육성 캐릭터에게 리트라이 보너스를 부여한다(S201-8). 이 때, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 리트라이 보너스 회수에 따라, 리트라이 보너스인 파라미터(보정값)를 변경한다.

[0731] 이어서, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 플레이어의 육성 캐릭터를 포함하는 전체 출주 캐릭터의 순위를 결정, 기억한다(S201-9).

[0732] 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, S201-1의 시뮬레이션 결과에 기초하여, 플레이어의 육성 캐릭터에 대하여, 포인트 부여 조건에 따라 이벤트 포인트를 산출, 결정하여, 기억한다(S201-10). 이어서, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 시뮬레이션 결과에 기초하여, 플레이어의 육성 캐릭터에 대하여, 획득한 팬 수를 산출, 결정하여, 기억한다(S201-11).

[0733] 이어서, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 플레이어의 육성 캐릭터가 이벤트 스킬을 가지고 있는지 판정한다(S201-12). 육성 캐릭터가 이벤트 스킬을 가지지 않은 경우(S201-12의 NO), 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 이벤트 레이스 결과에 기초하여 추첨을 행하고, 소정의 확률에 의하여 플레이어의 육성 캐릭터에게 이벤트 스킬 인자를 부여한다(S201-13).

[0734] 구체적으로, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 이벤트 레이스에 있어서, 육성 캐릭터의 착순이 1 착인 경우, 100%의 확률로 육성 캐릭터에게 인자 레벨 1의 이벤트 스킬 인자를 부여한다. 또한, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 이벤트 레이스에 있어서, 육성 캐릭터의 착순이 2 착인 경우, 90%의 확률로 육성 캐릭터에게 인자 레벨 1의 이벤트 스킬 인자를 부여한다.

[0735] 한편, 육성 캐릭터가 이벤트 스킬을 가지는 경우(S201-12의 YES), 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 해당 이벤트 스킬의 스킬 레벨에 기초하여, 특정의 인자 레벨의 이벤트 스킬 인자를 부여한다(S201-14).

[0736] 구체적으로, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 육성 캐릭터가 가지는 이벤트 스킬의 스킬 레벨의 수치에, 소정값(예를 들면, 「+1」)을 가산한 수치가 되는 인자 레벨의 이벤트 스킬 인자를 부여한다. 여기에서는, 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, 이벤트 스킬을 가지는 육성 캐릭터에 대하여, 확정으로 이벤트 스킬 인자를 부여하고 있으나, 착순에 따라 소정의 확률로 이벤트 스킬 인자를 부여해도 된다.

[0737] 이와 같이, 레이스 결과 도출 처리에서는, 이벤트 레이스 실행부(1103a)가, 육성 캐릭터(육성 완료 게임 매체)의 이벤트 스킬의 스킬 레벨(제2 파라미터)에 기초하여, 이벤트 스킬 인자의 인자 레벨(제1 파라미터)을 설정한다.

[0738] 이벤트 레이스 실행부(1103a)는, S201-1 내지 S201-14에서 결정, 기억된 정보를 포함하는 레이스 결과 정보를 세트하여, 플레이어 단말(1)에 수신시킨다(S201-15). 도 80로 되돌아와서, 서버(1000)에서는, 레이스 결과 정보에 기초하여, 이벤트 레이스 실행부(1103a)가, 플레이어 정보 기억부(1150)의 플레이어 정보를 갱신한다(S202).

[0739] 플레이어 단말(1)이 레이스 결과 정보를 수신하면, 이벤트 레이스 실행부(703a)는, 수신한 레이스 결과 정보를 게임 정보 기억부(751)에 기억하는 레이스 결과 정보 기억 처리를 실행한다(P202). 또한, 이벤트 레이스 실행부(703a)는, 이벤트 레이스를 제어하기 위한 이벤트 레이스 제어 처리를 실행한다(P203).

[0740] 이 이벤트 레이스 제어 처리에서는, 플레이어에 의하여 선택된 육성 캐릭터(육성 완료 게임 매체)를 사용하여 이벤트 레이스를 실행한다. 또한, 이벤트 레이스 실행부(703a)는, 레이스 동영상을 재생한다. 또한, 이벤트 레이스 실행부(703a)는, 레이스 동영상의 재생이 종료되면, 레이스 결과를 표시하는 레이스 결과 표시 처리를 실행한다(P204).

[0741] 플레이어 단말(1)에 있어서, 레이스 결과가 표시되면, 이벤트 레이스 실행부(703a)는, 레이스 결과 정보에 기초하여, 플레이어 정보 기억부(750)의 플레이어 정보를 갱신한다(P205).

[0742] 이상의 처리에 의하여, 상기한 이벤트 레이스가 실현된다. 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.

[0743] 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 있음은 분명하며, 이들에 대해서도 당연히 기술적 범위에 속하는 것으로 이해된다.

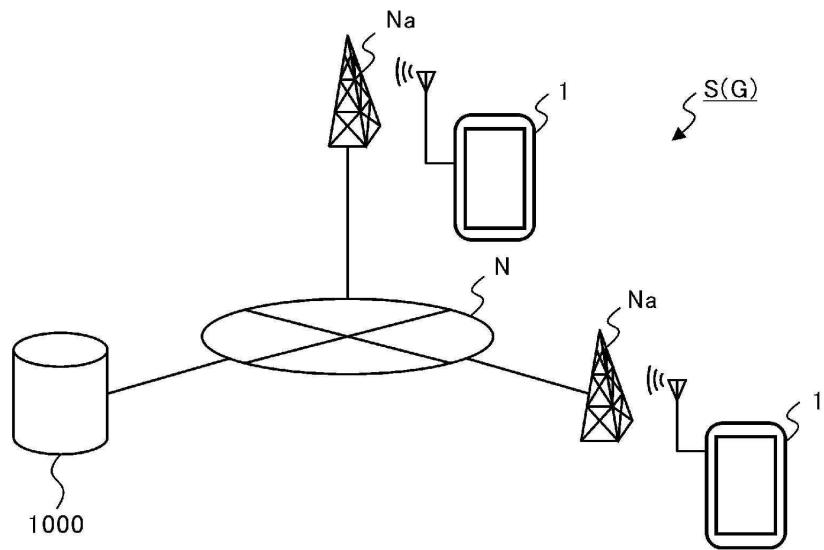
- [0744] 상기 실시 형태로 설명한 게임성, 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에 있어서의 처리는 일예에 지나지 않는다. 어쨌든, 정보 처리 프로그램은, 이하의 처리를, 컴퓨터(실시 형태에서는 플레이어 단말(1) 및 서버(1000) 중 어느 하나 또는 쌍방)에 수행시키는 것이면 된다.
- [0745] (컴퓨터에 수행시키는 처리)
- [0746] 복수의 캐릭터 중, 플레이어에 의하여 선택된 하나의 캐릭터를, 육성 게임(제1 게임)에 있어서의 육성 대상 게임 매체(메인 캐릭터)로 설정하는 처리(P6-6).
- [0747] 제1 게임에 있어서, 육성 대상 게임 매체의 육성에 사용되는 게임 매체를 플레이어가 선택 가능하게 하는 처리(P6-11).
- [0748] 플레이어에 의하여 선택된, 육성 대상 게임 매체에 제1 파라미터가 연동된 육성 완료 게임 매체를 포함하는 게임 매체를 사용 게임 매체(계승 캐릭터)로서 설정하는 처리(P6-12).
- [0749] 육성 대상 게임 매체를 육성하는 처리로서, 사용 게임 매체에 기초하여, 육성 대상 게임 매체에 연동된 소정의 파라미터를 갱신하는 처리를 적어도 포함하는, 제1 게임을 실행하는 처리(P12-9).
- [0750] 제1 게임의 완료에 기초하여, 육성 완료 게임 매체를 생성하여 기억하는 처리(S8-9).
- [0751] 플레이어에 의하여 선택된 육성 완료 게임 매체를 사용하여 이벤트 레이스(제2 게임)를 실행하는 처리(S201).
- [0752] 제1 게임을 실행하는 처리는, 제1 파라미터가 설정된 육성 완료 게임 매체가 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 제1 파라미터에 기초하여, 육성 대상 게임 매체에 연동되는 제2 파라미터를 변경하는 처리(P22-11)를 포함한다.
- [0753] 제2 게임을 실행하는 처리는, 육성 완료 게임 매체의 제2 파라미터에 기초하여, 제1 파라미터를 설정하는 처리(S201-12, S201-13)를 포함한다.
- [0754] 또한, 제2 게임을 실행하는 처리에서는, 육성 완료 게임 매체의 제2 파라미터에 기초하여, 제2 게임에서 얻어지는 보수를 증가시킨다.
- [0755] 게임 매체를 플레이어가 선택 가능하게 하는 처리는, 다른 플레이어에 의하여 육성된 육성 완료 게임 매체를 선택 가능하게 한다. 다른 플레이어가 육성한 육성 완료 게임 매체가 사용 게임 매체로서 설정된 경우, 해당 사용 게임 매체에 연동된 제1 파라미터에 기초해서는, 제2 파라미터가 변경되지 않는다(P22-10).
- [0756] 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

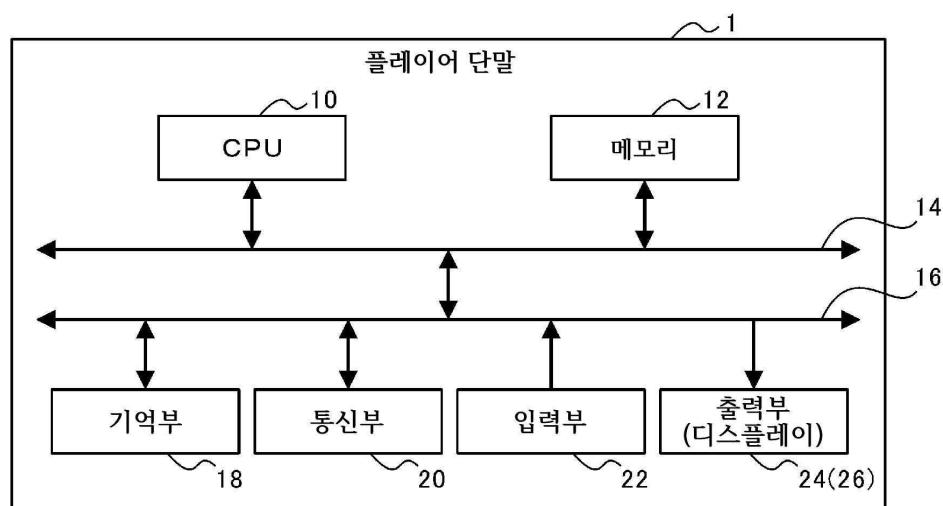
- [0757] 1 : 플레이어 단말
1000 : 서버
G : 게임 장치
S : 정보 처리 시스템

도면

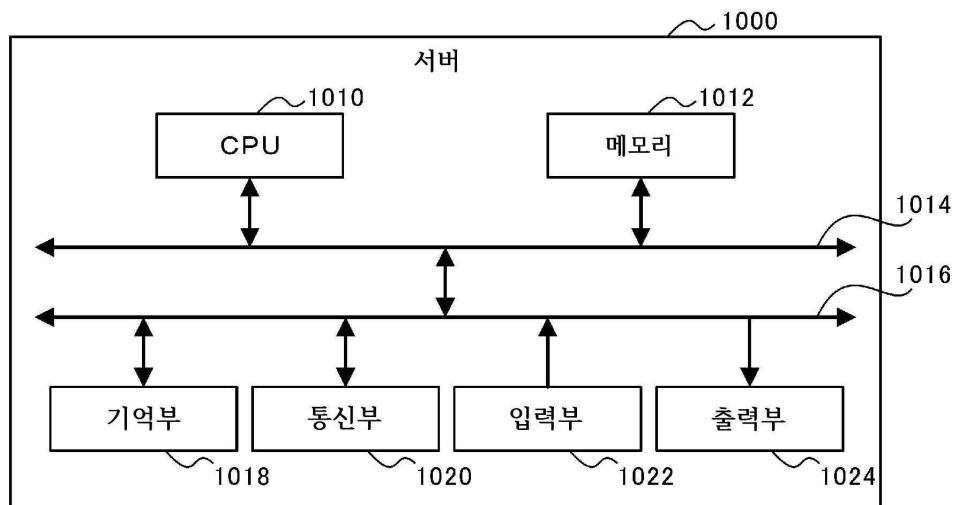
도면1



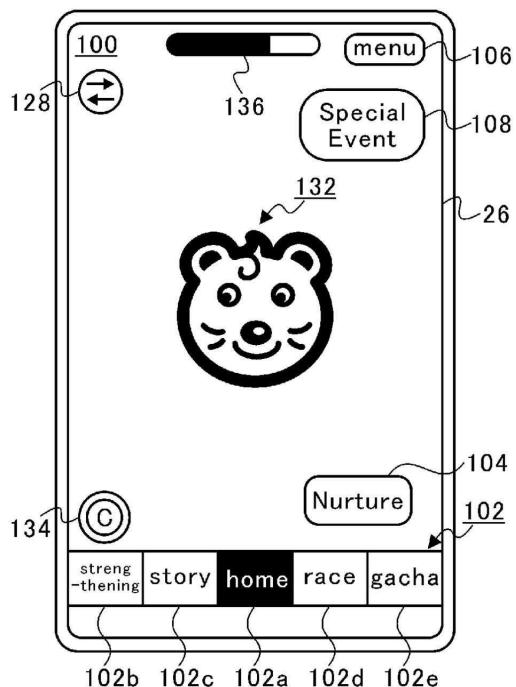
도면2a



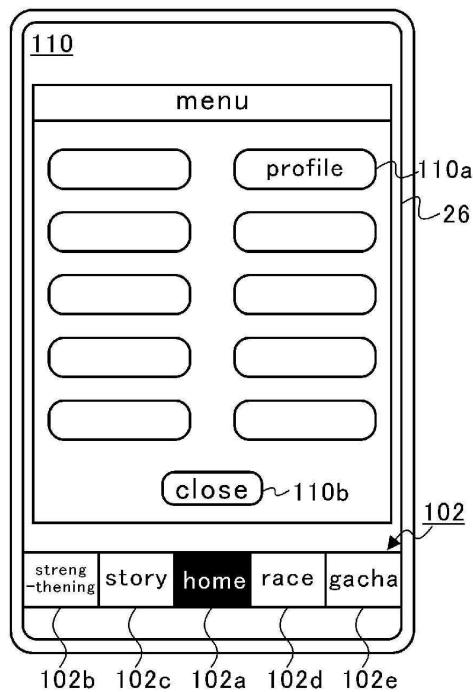
도면2b



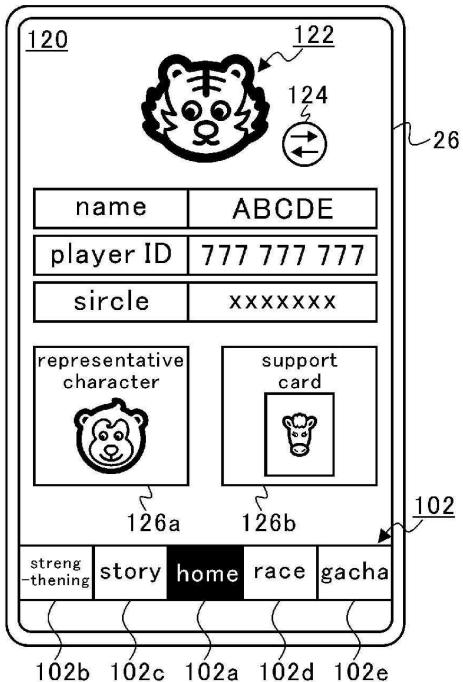
도면3a



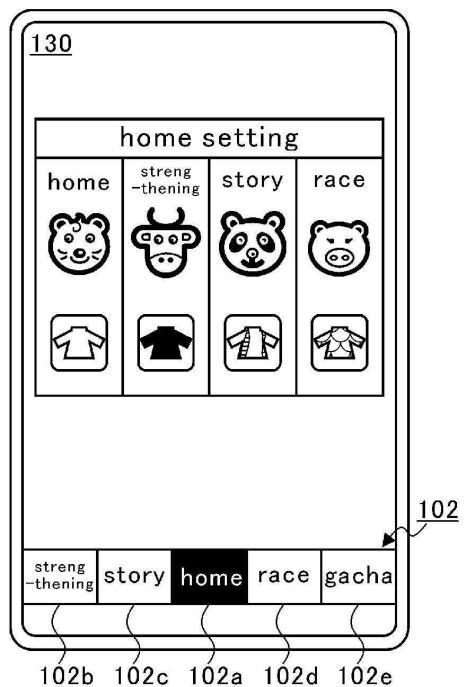
도면3b



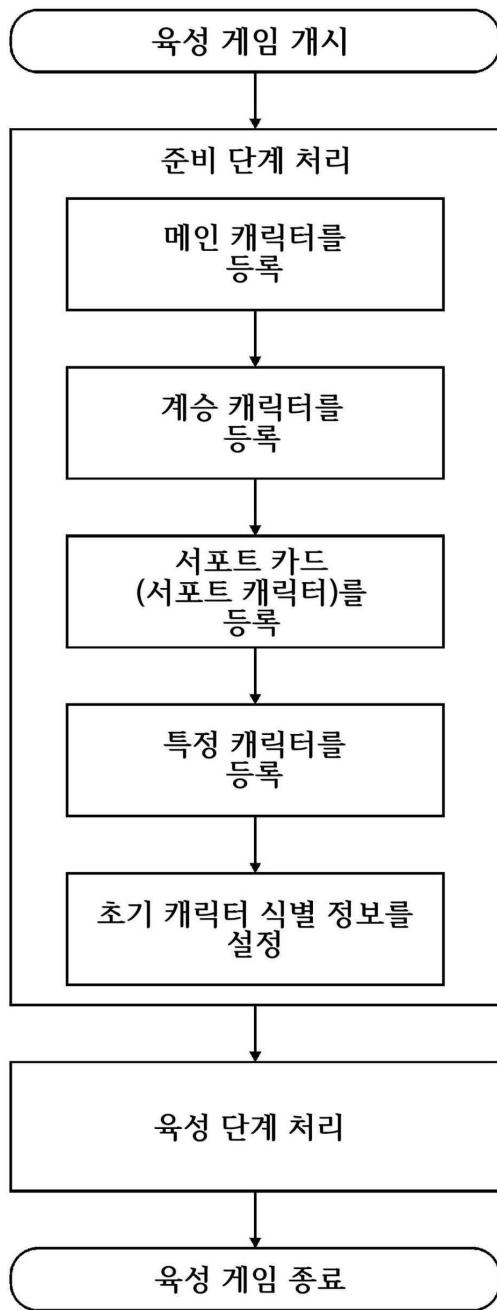
도면3c



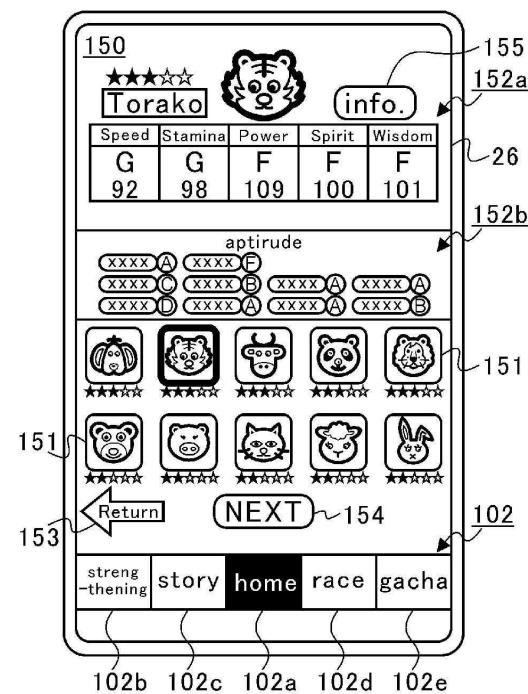
도면3d



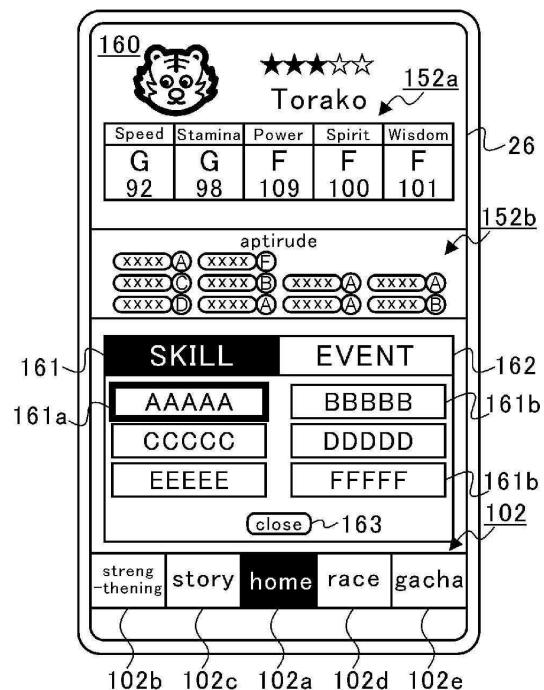
도면4



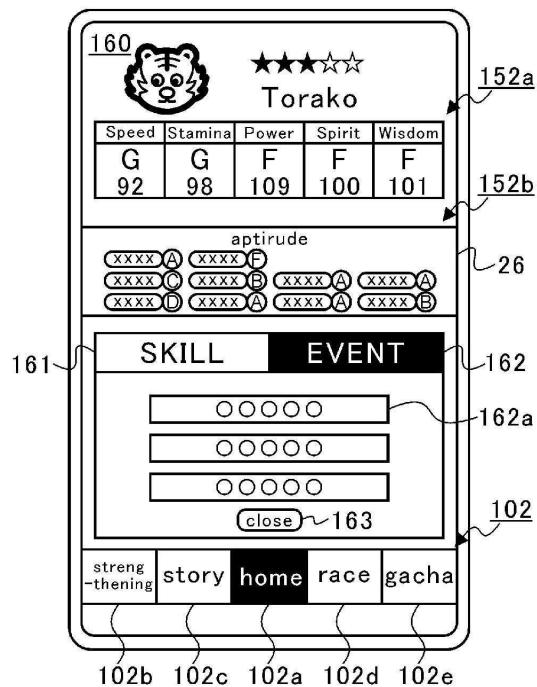
도면5a



도면5b



도면5c



도면6a

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

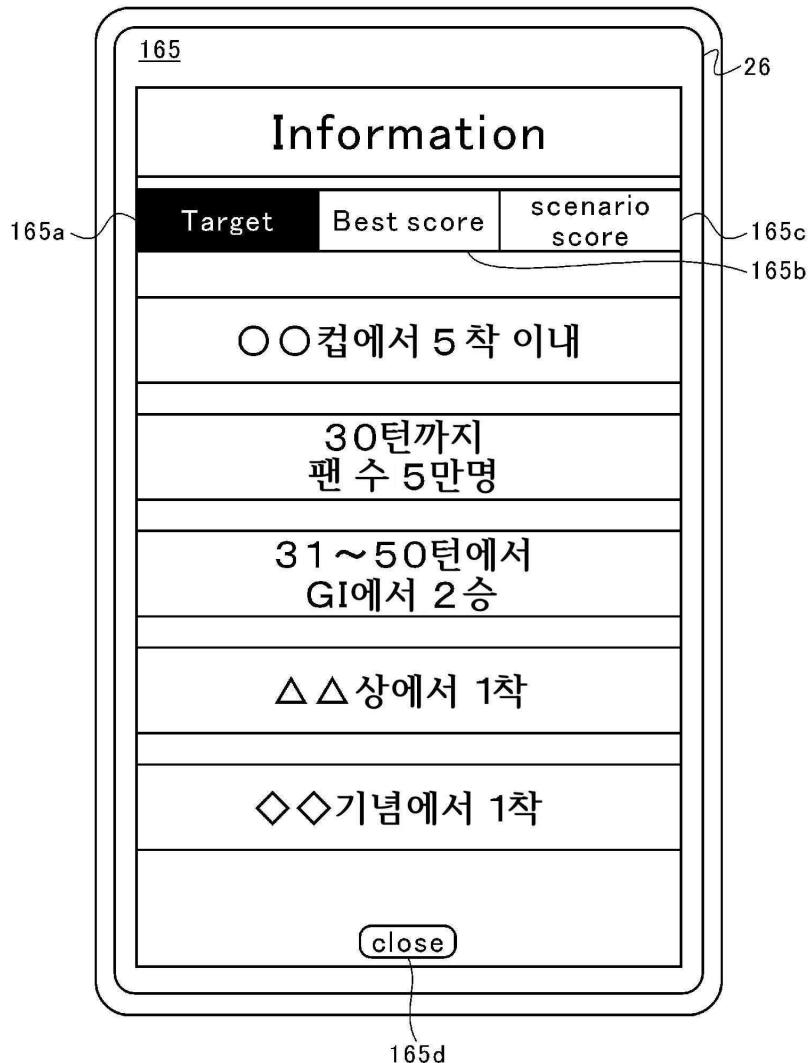
도면6c

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											○

도면7



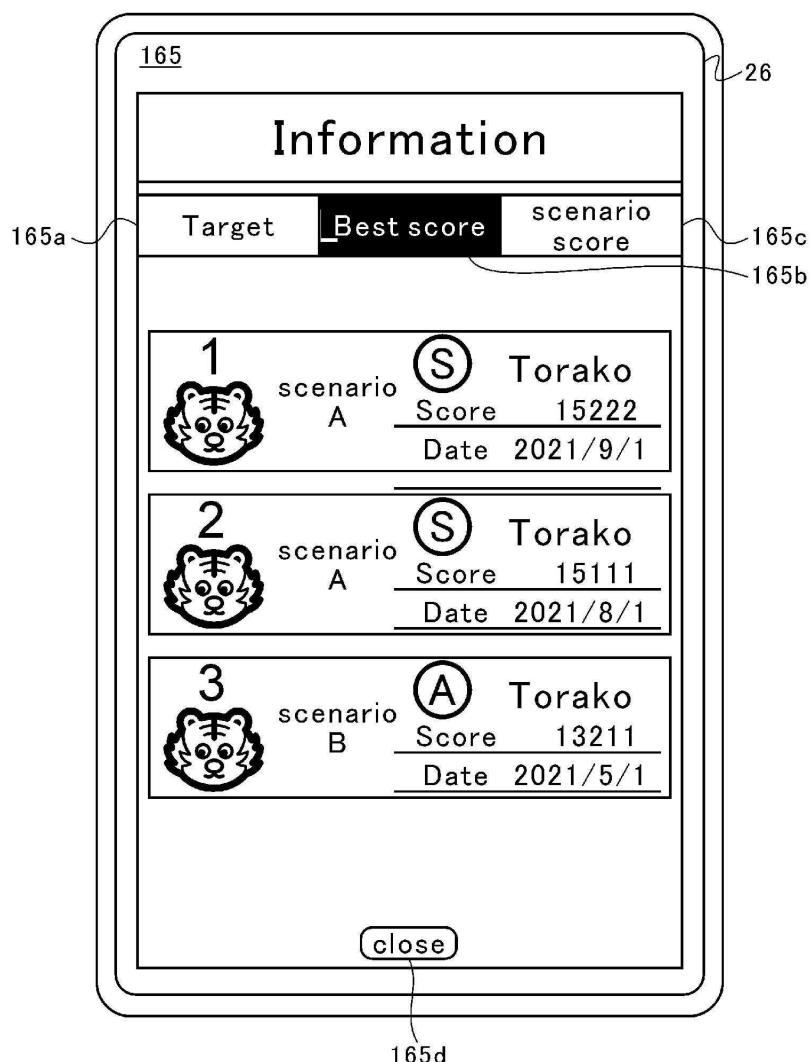
도면8a

캐릭터 종별	턴 수	클리어 목표의 대상	결정 방법
E	34	A, B	소정 턴에서 플레이어가 선택
G	33, 34	C, D	디폴트 설정은 레이스 C 소정 턴의 파라미터에서 변경
H	29, 30	E, F, G	소정 턴에서 이벤트 발생 랜덤 추첨
	62~64	H, J, K	소정 턴에서 이벤트 발생 랜덤 추첨

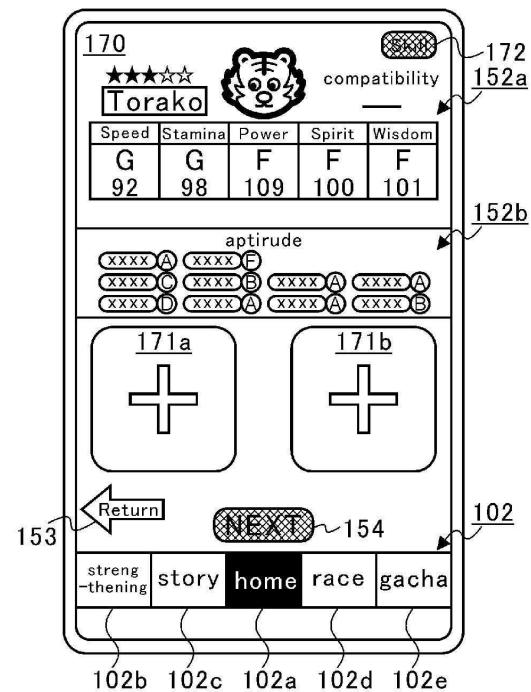
도면8b

캐릭터A	클리어 목표 의 대상 레이스	캐릭터B
4 회	고난이도 (GI)	1 회
3 회	중난이도 (GII)	2 회
2 회	저난이도 (GIII)	3 회
2 회	저난이도 (기타)	3 회

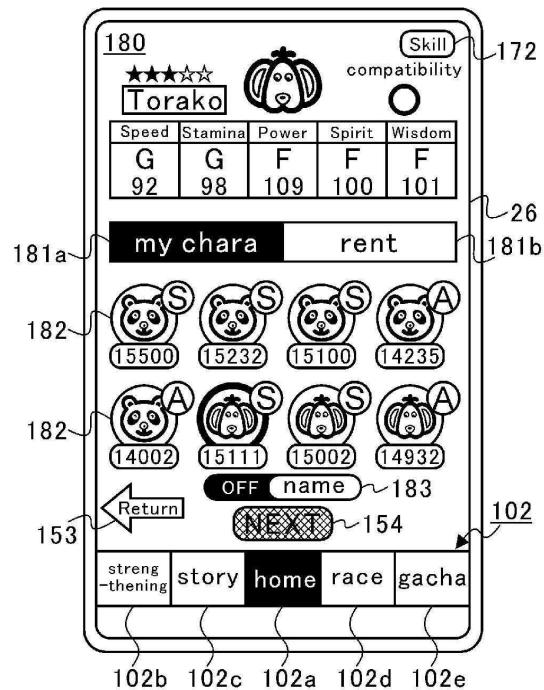
도면9



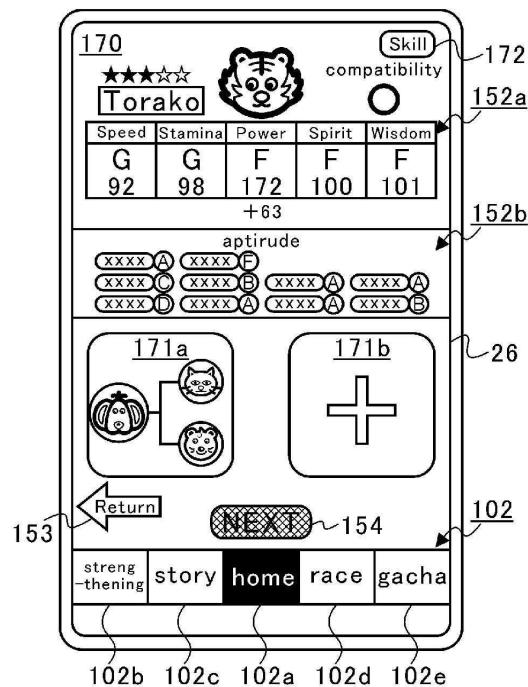
도면10a



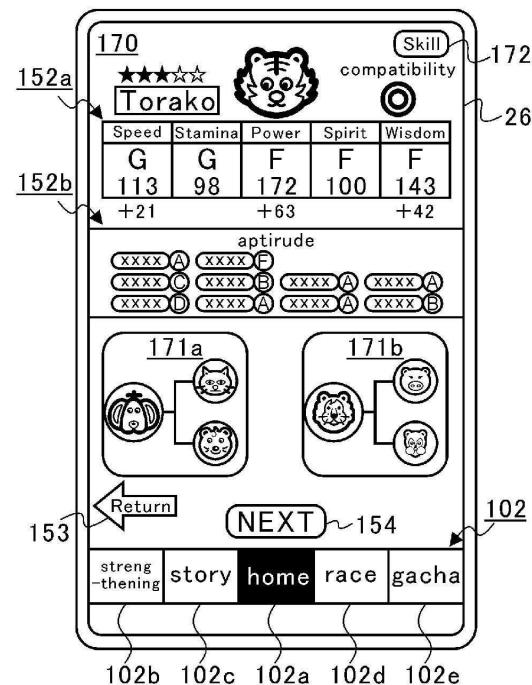
도면10b



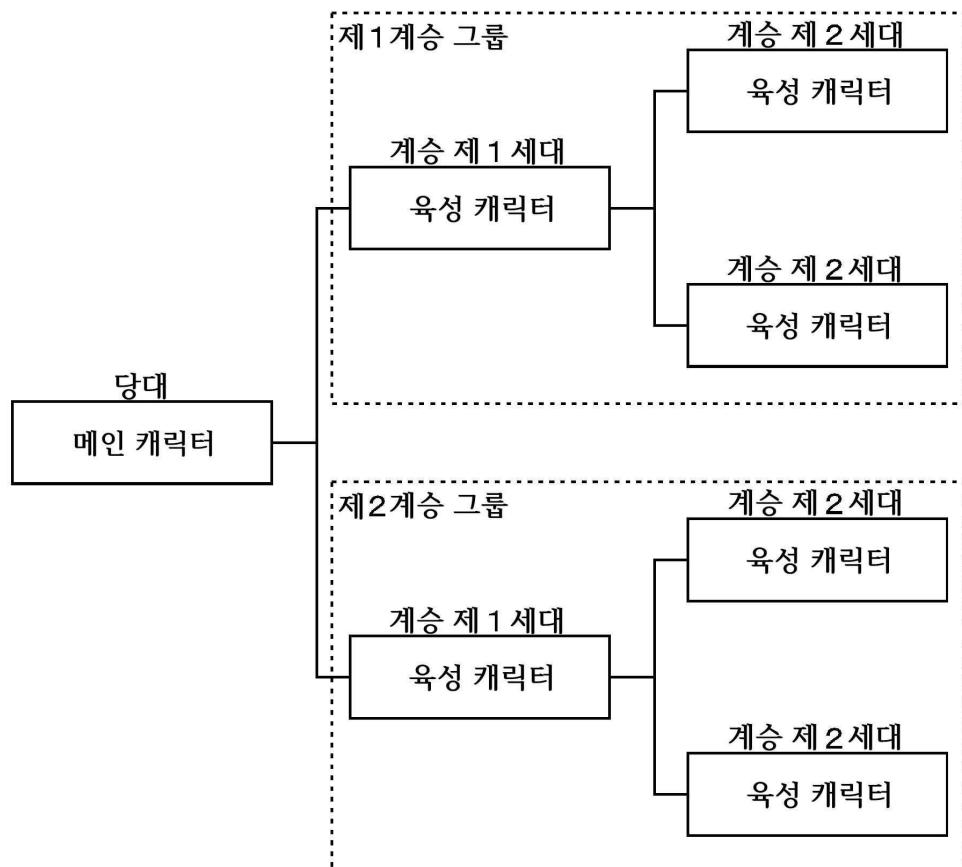
도면 10c



도면 10d



도면11



도면12

	인자 종별	효과	발동 타이밍
인자 정보	기초 능력 인자	능력 파라미터 상승	인자 발동 턴
	적성 인자	적성 파라미터 상승	인자 발동 턴
	레이스 인자	능력 파라미터 상승	인자 발동 턴
	캐릭터 인자	스킬 힌트 획득	인자 발동 턴
	스킬 인자	스킬 힌트 획득	인자 발동 턴

도면13a

판정 대상	당대	제 1계승 그룹			제 2계승 그룹		
		계승 제 1 세대	계승 제 2 세대 A	계승 제 2 세대 B	계승 제 1 세대	계승 제 2 세대 A	계승 제 2 세대 B
No.1	○	○					
No.2	○				○		
No.3		○			○		
No.4	○	○	○				
No.5	○	○		○			
No.6	○				○	○	
No.7	○				○		○

도면13b

판정 항목	내용	상성 기대값
No.1	같은 학년	+ 2
No.2	동료	+ 2
No.3	친구	+ 2
No.4	득의 각질	+ 7
No.5	거리 적성	+ 7
No.6	장소 적성	+ 7

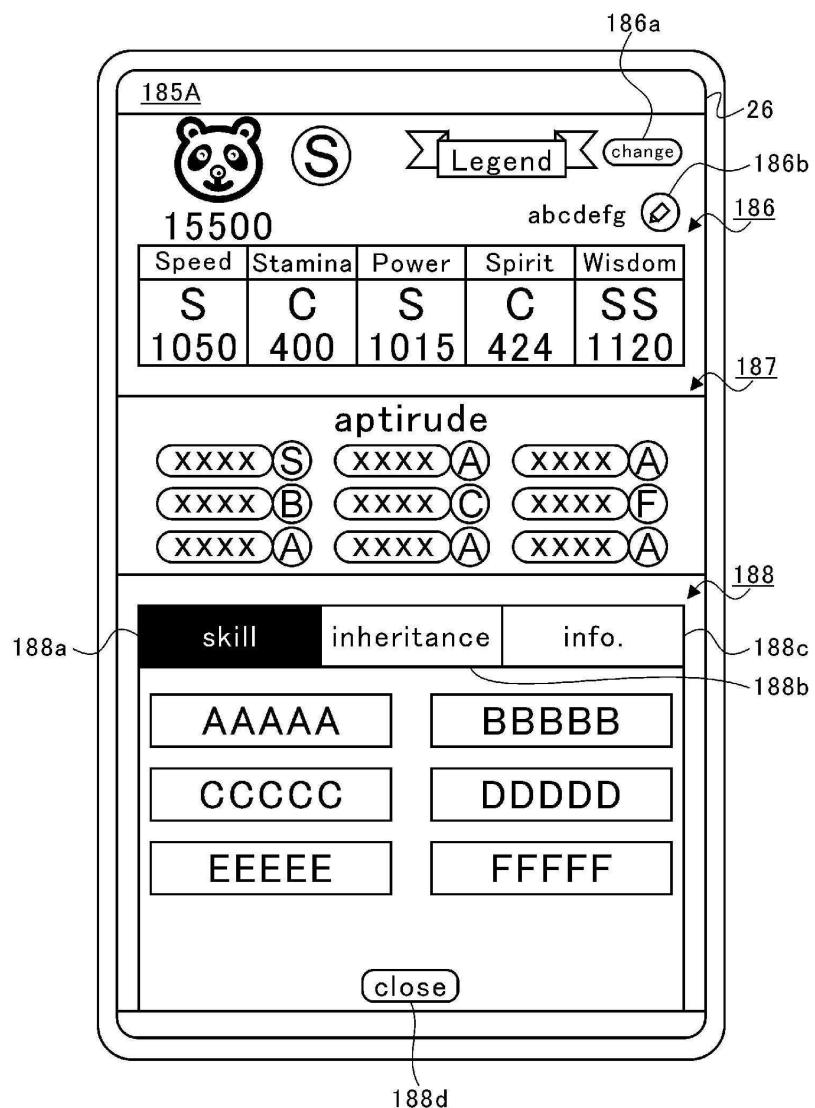
도면14a

소트 조건	
평가점	인자
스킬 수	이름
장소 적성	등록일
각질 적성	상성 레벨
거리 적성	메모

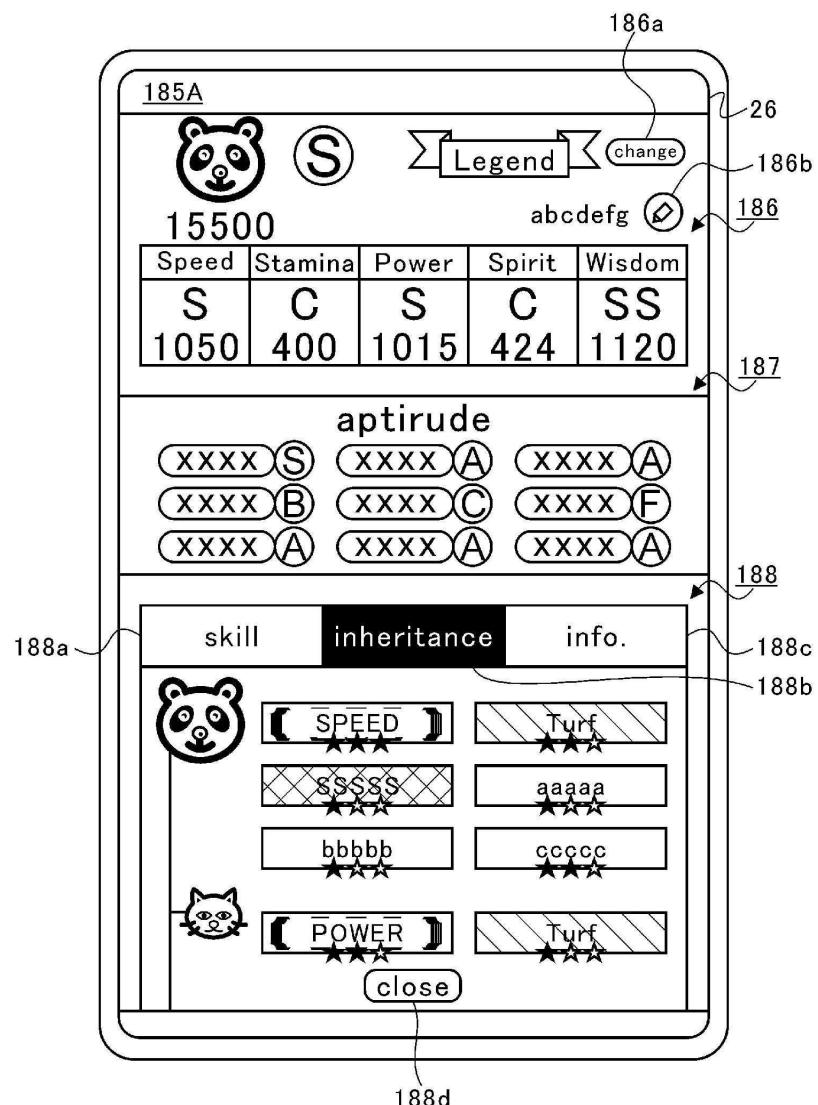
도면14b

범위 축소 조건		
기초 능력 인자	인자 레벨	계승원의 유무
적성 인자	인자 레벨	계승원의 유무
상성 레벨	◎ ○ △	

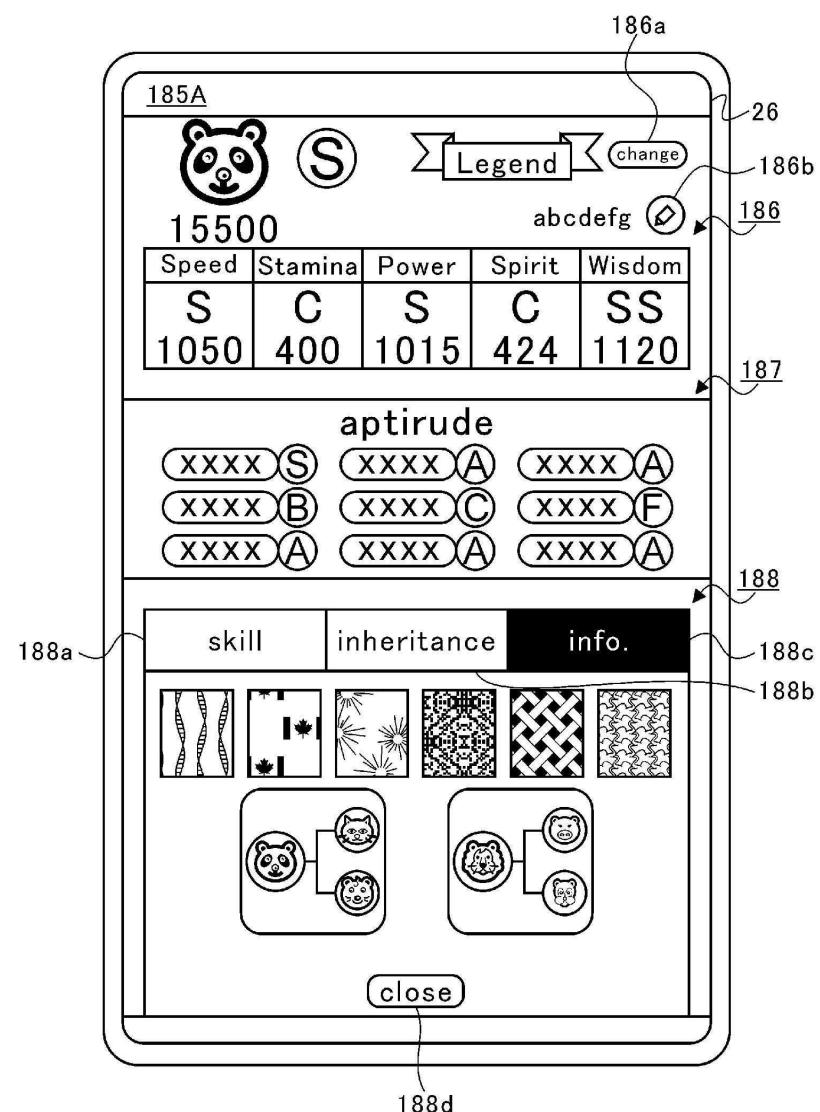
도면15



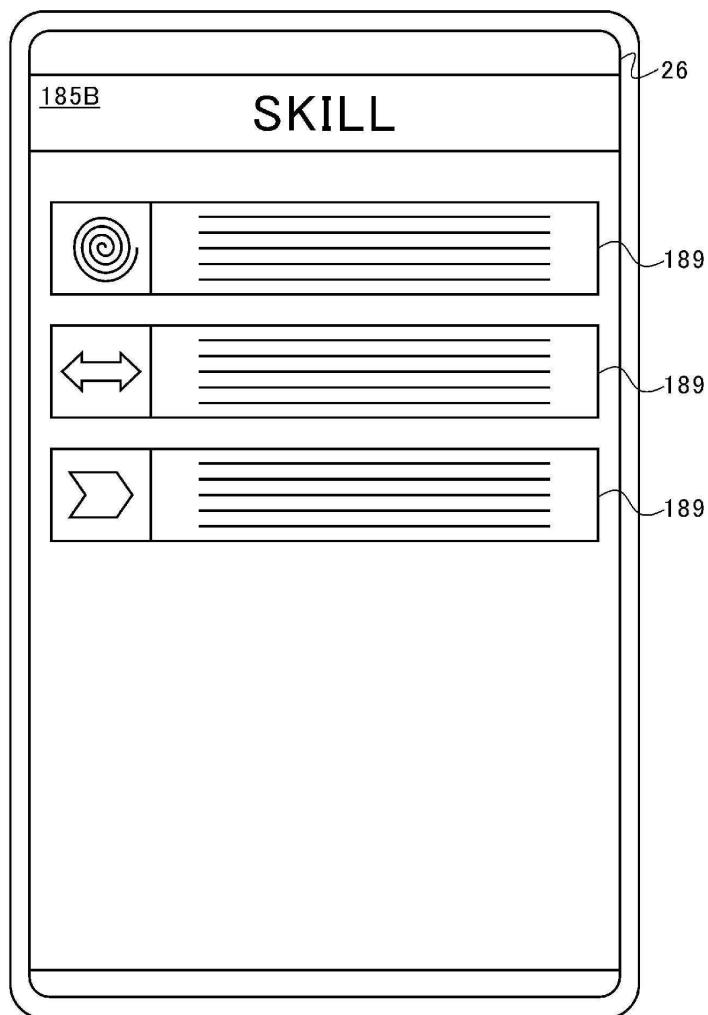
도면16



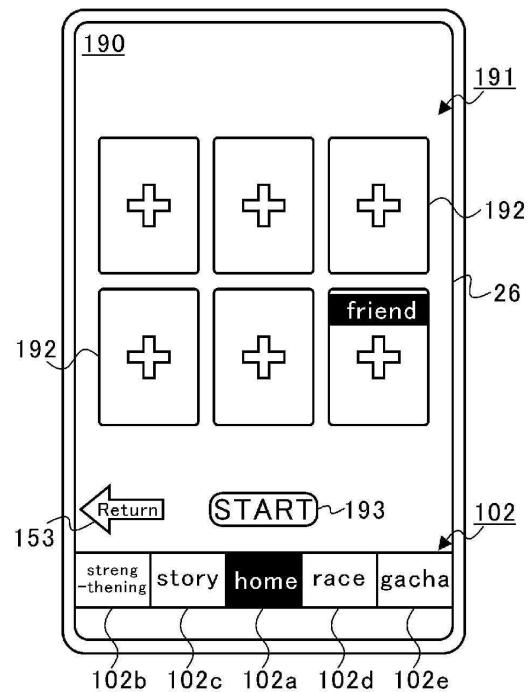
도면17



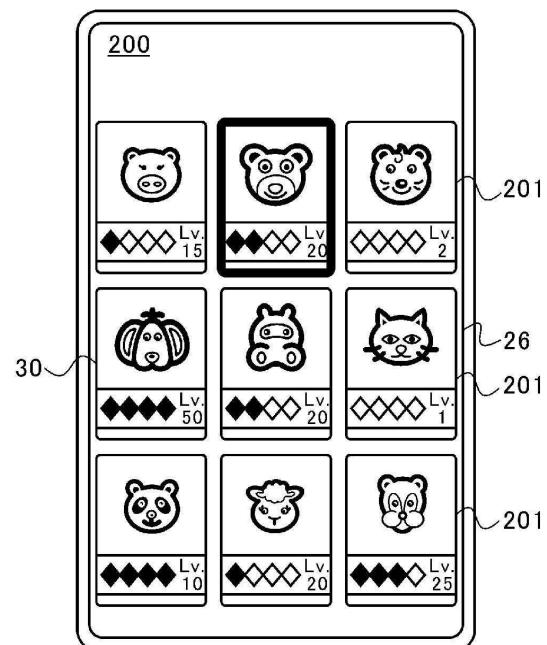
도면18



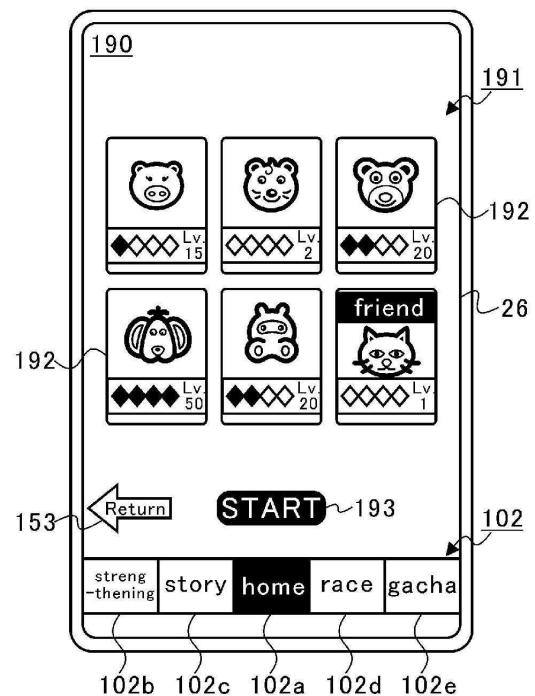
도면19a



도면19b



도면19c



도면20a

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

도면20b

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

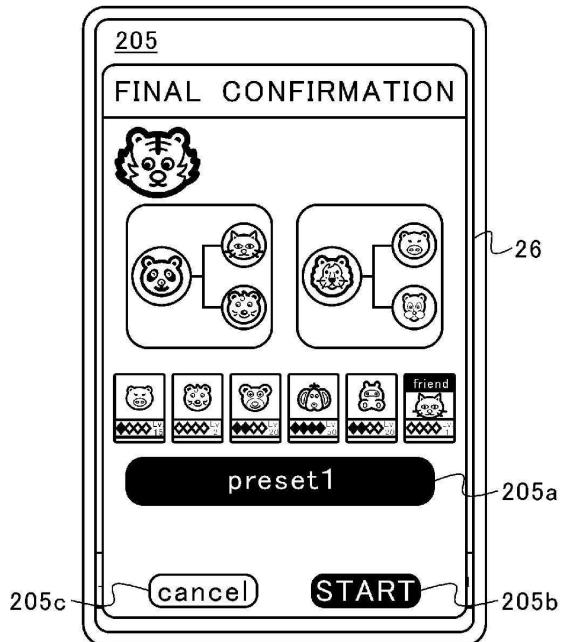
도면20c

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

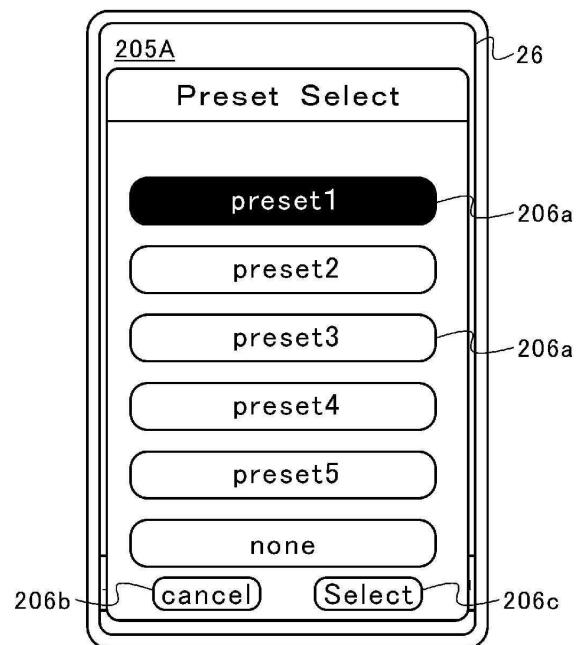
도면20d

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

도면21a



도면21b



도면22

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					○

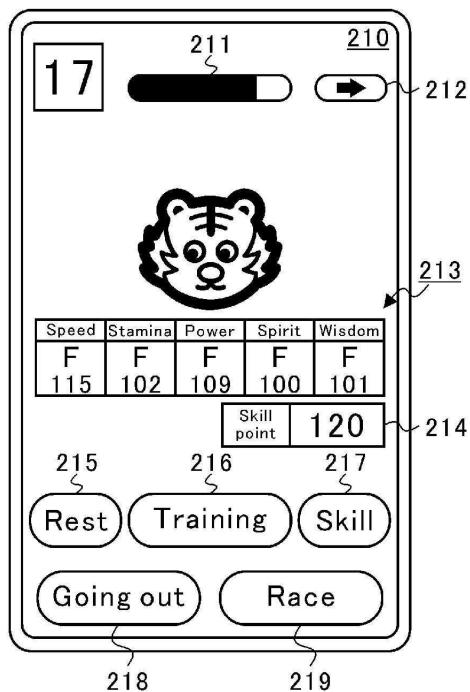
도면23

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					○

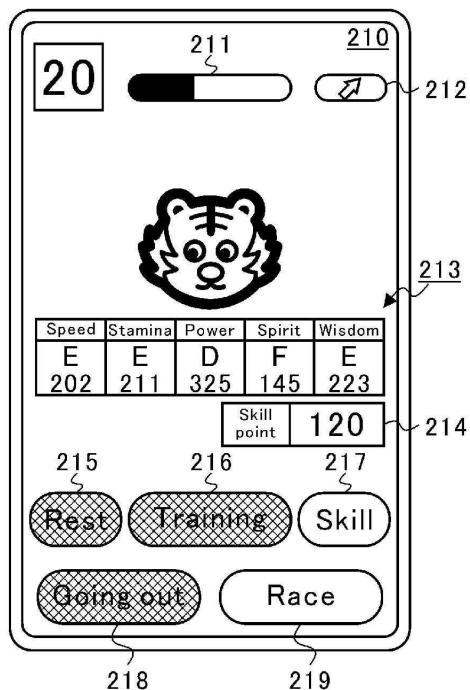
도면24

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	×	×	×	○	
제 21턴	○	○	○	○	
제 22턴	○	○	○	○	
제 23턴	○	○	○	○	
제 24턴	○	○	○	○	
제 25턴	○	○	○	○	
제 26턴	○	○	○	○	
제 27턴	○	○	○	○	
제 28턴	○	○	○	○	
제 29턴	○	○	○	○	
제 30턴	×	×	×	○	
제 31턴	○	○	○	○	
제 32턴	○	○	○	○	
제 33턴	○	○	○	○	
제 34턴	○	○	○	○	
제 35턴	×	×	×	○	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
제 57턴	×	×	×	○	
제 58턴	○	○	○	○	
제 59턴	×	×	×	○	
제 60턴	○	○	○	○	

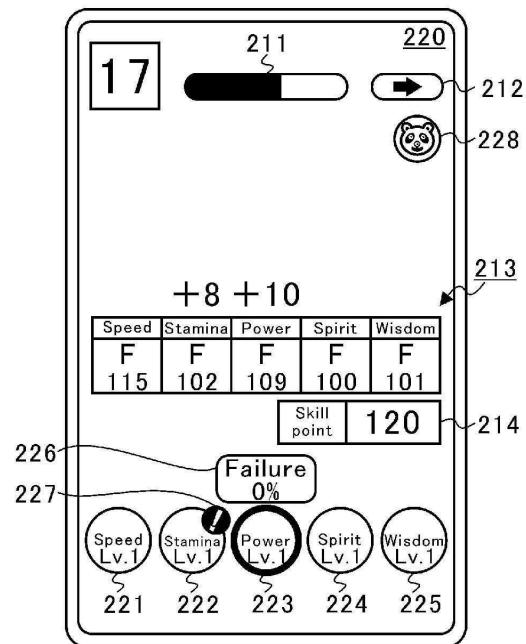
도면25a



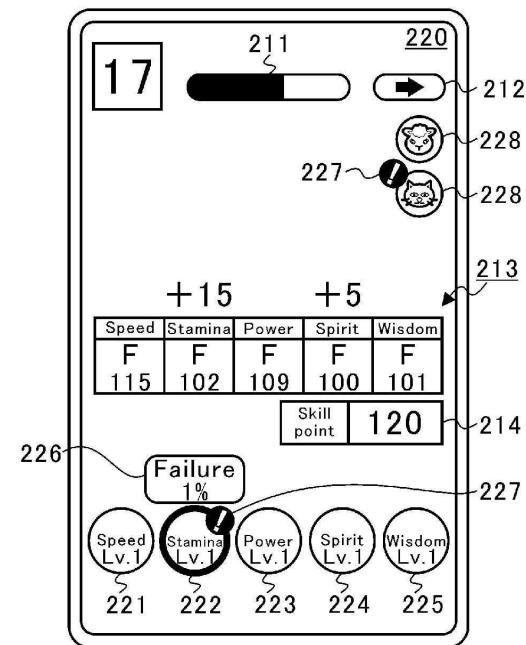
도면25b



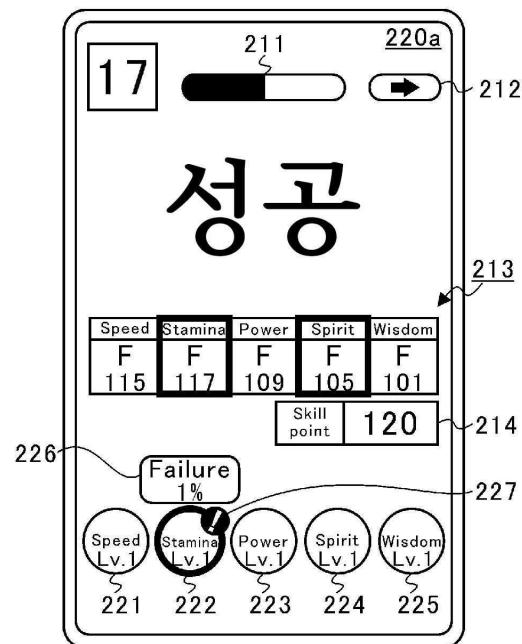
도면26a



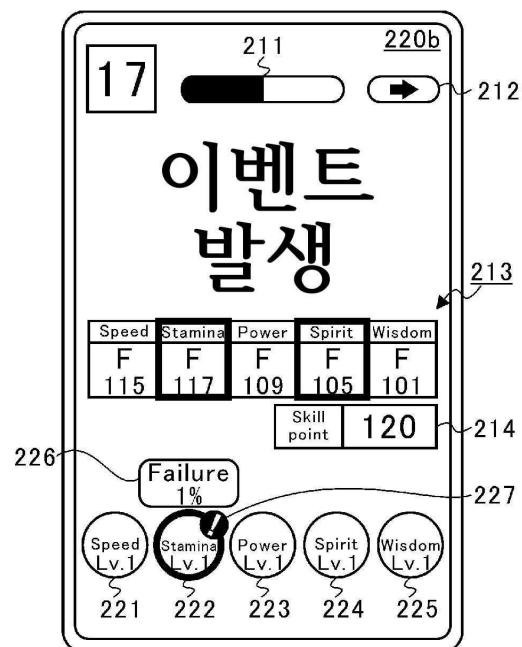
도면26b



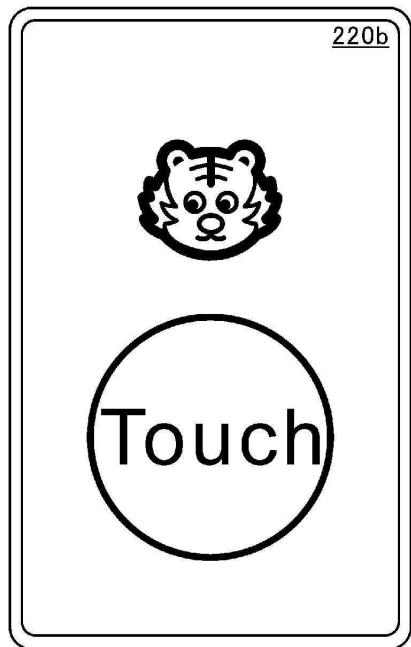
도면26c



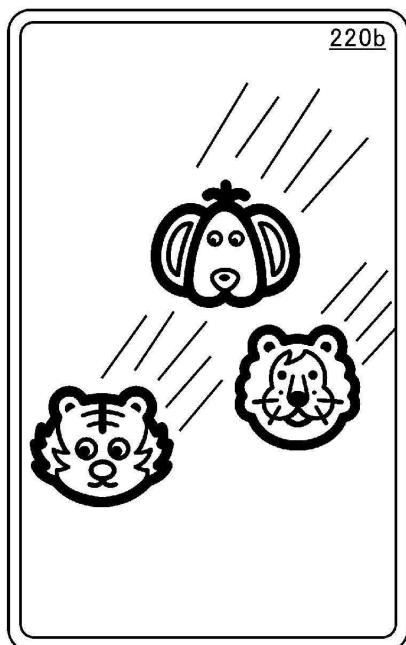
도면26d



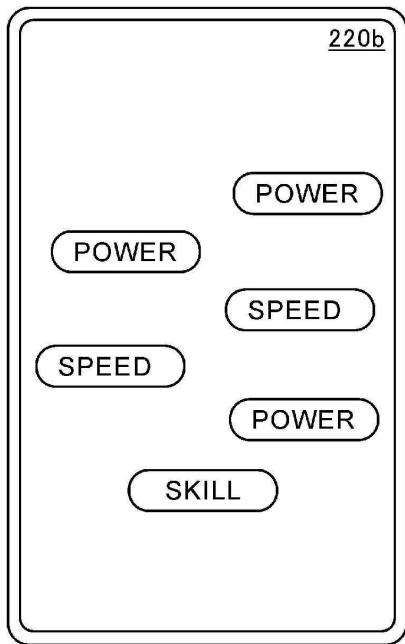
도면27a



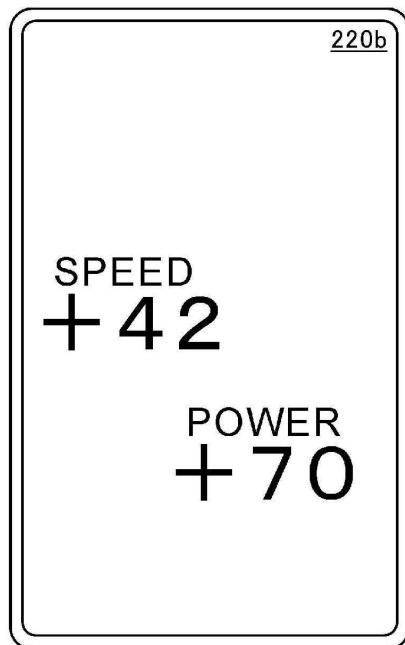
도면27b



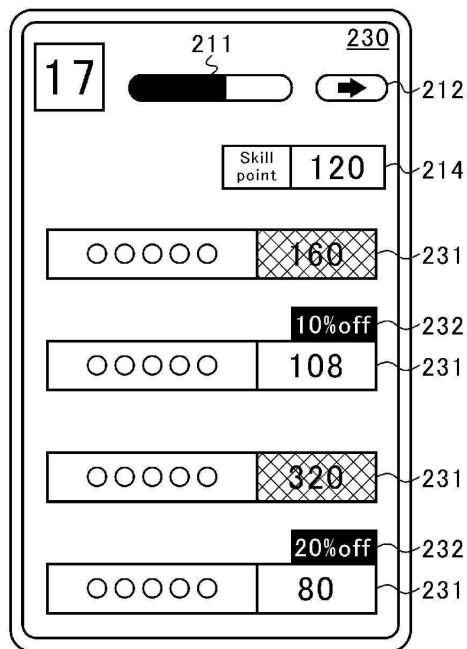
도면27c



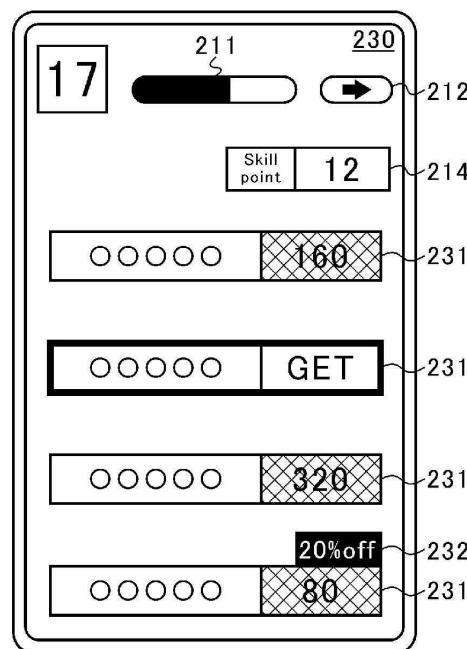
도면27d



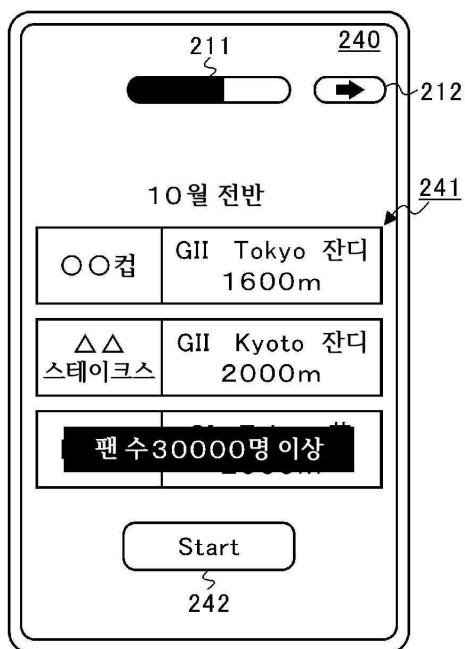
도면28a



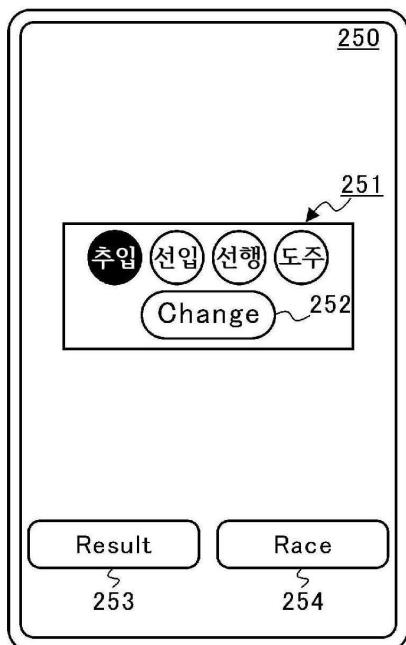
도면28b



도면29a



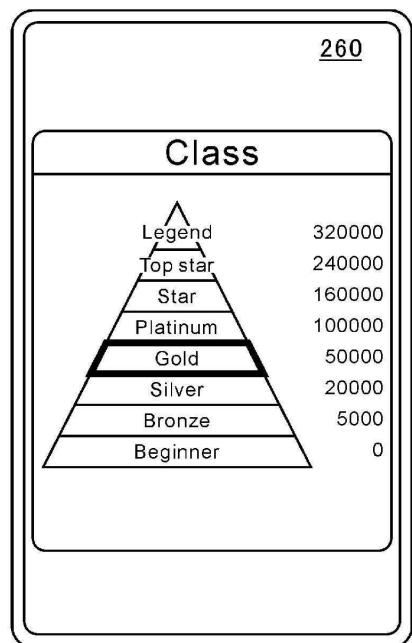
도면29b



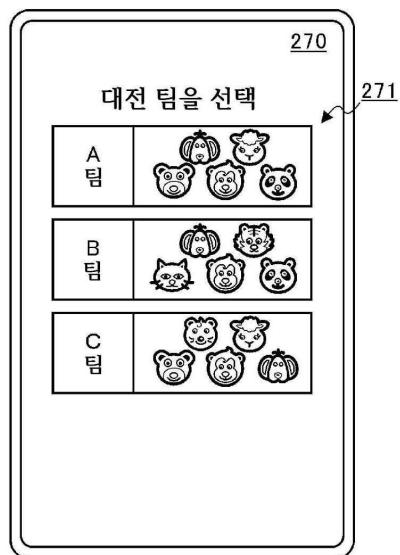
도면29c



도면29d



도면30a



271

도면30b



281

282

도면30c



도면30d



도면31a



도면31b



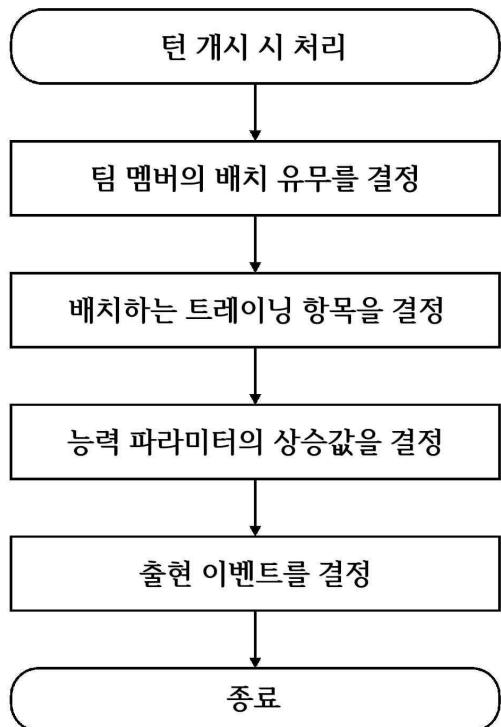
도면31c



도면31d



도면32



도면33

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

도면34a

팀 랭킹	트레이닝 레벨				
	스피드	스태미너	파워	근성	지능
~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

도면34b

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

도면34c

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

도면34d

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%

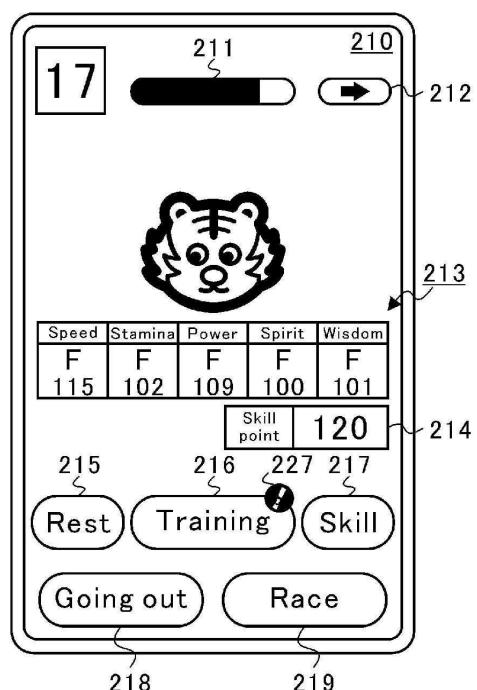
도면35

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

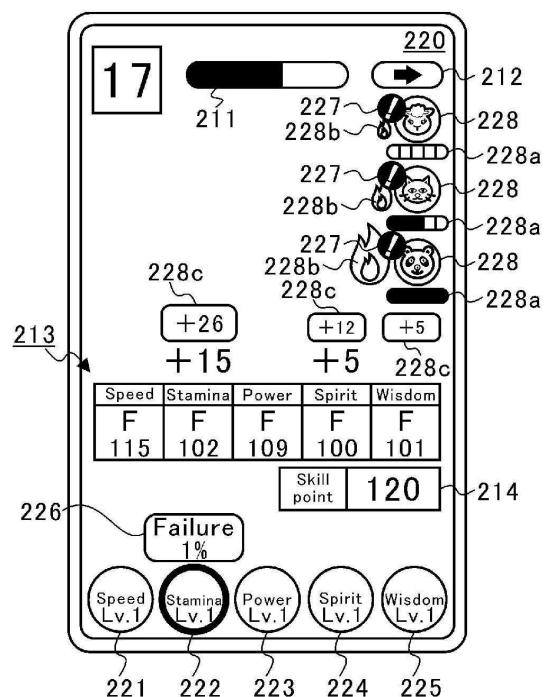
도면36

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
:	:	:	:	:

도면37a



도면37b



도면38a

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%

도면38b

특별 아이콘	성공 발생 시					대성공 발생 후	
	특훈 이벤트 실행 완료 회수						
	0회	1회	2회	3회	4회		
특별 아이콘	❶	❷	❸	❹	❺	a	

도면38c

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

도면39a

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

도면39b

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

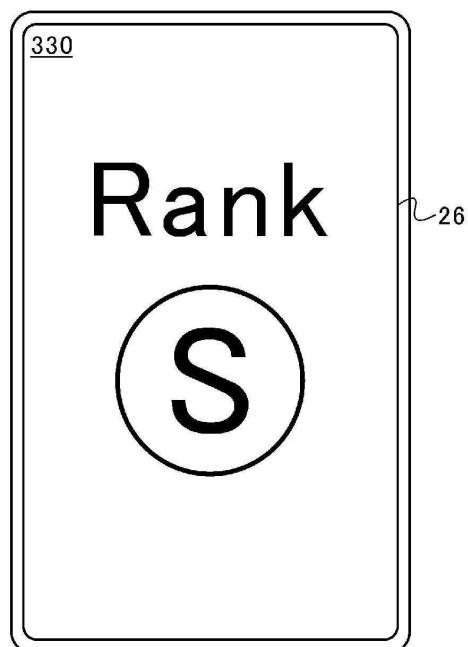
도면40a

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

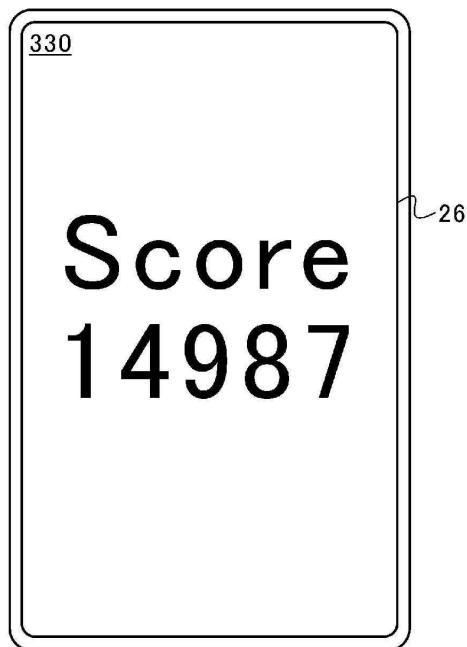
도면40b

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

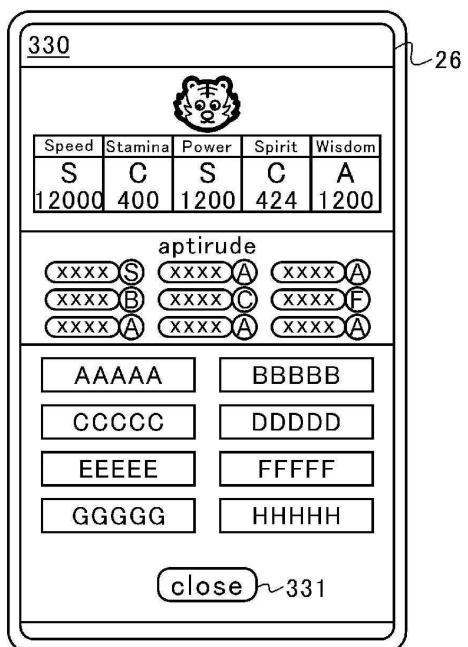
도면41a



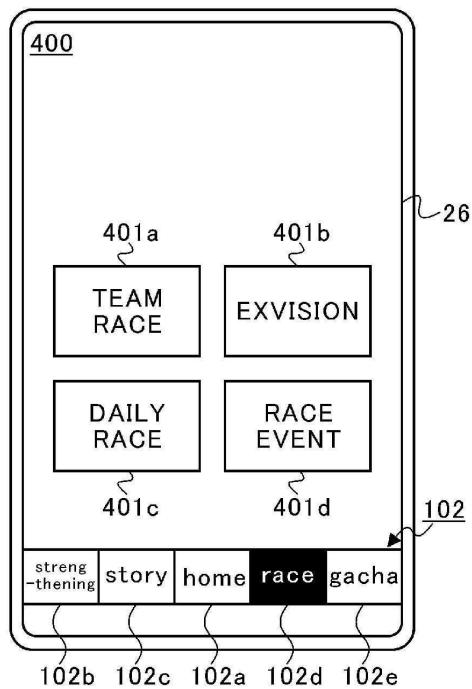
도면41b



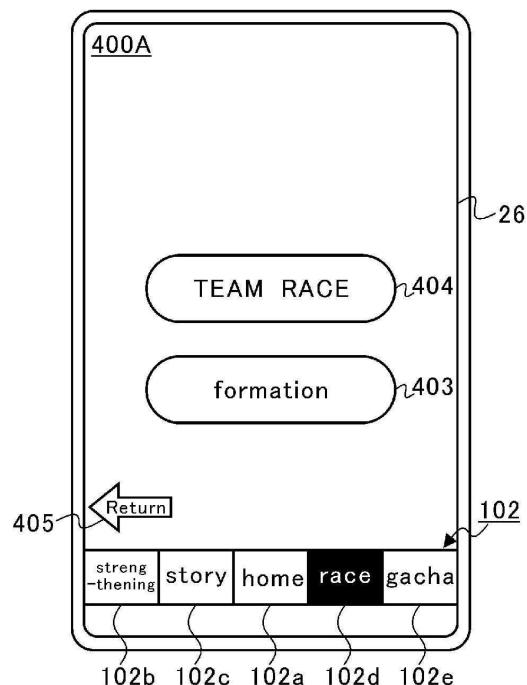
도면41c



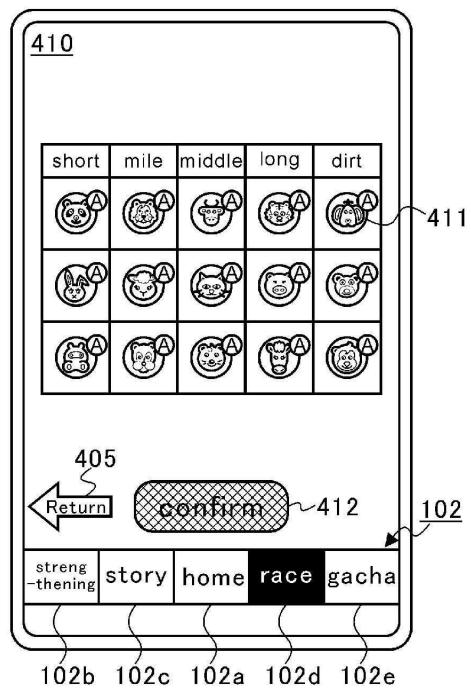
도면42a



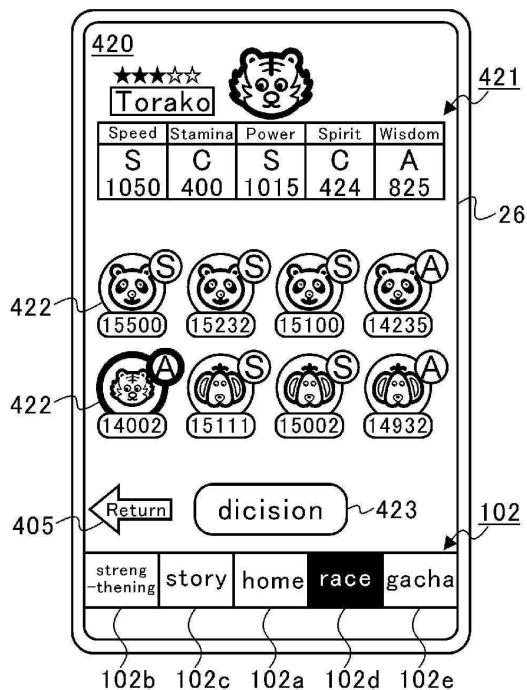
도면42b



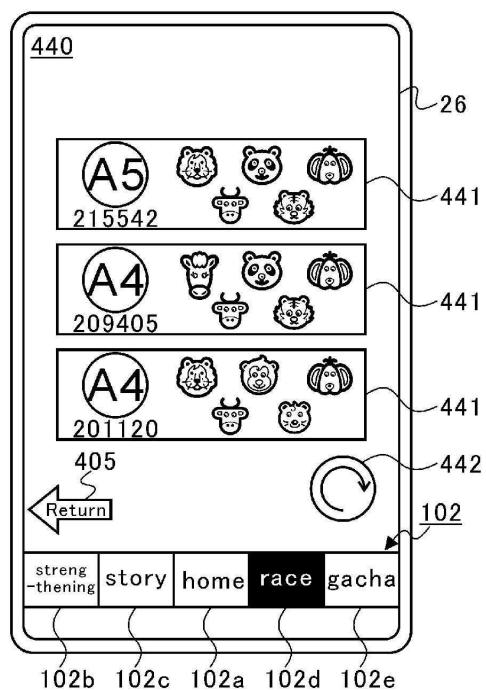
도면42c



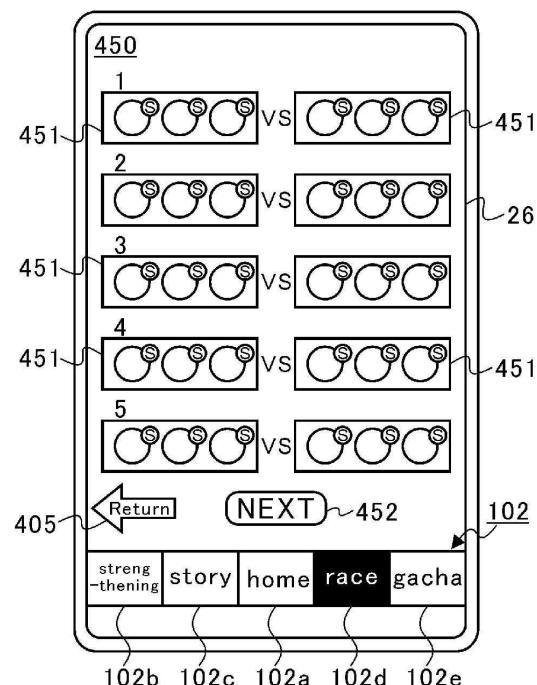
도면42d



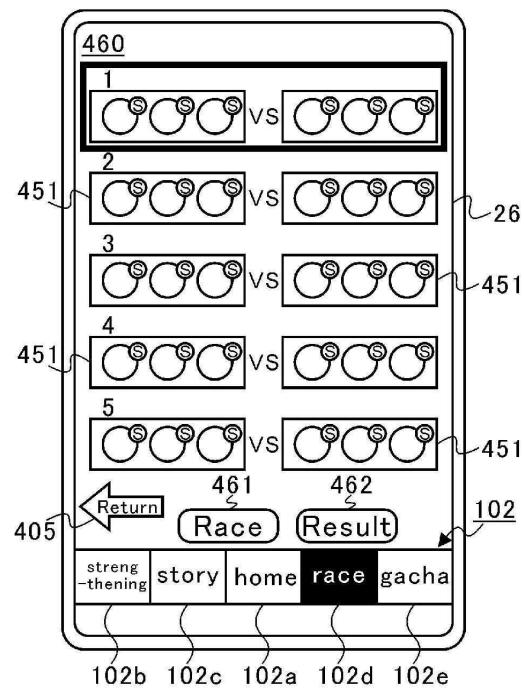
도면43a



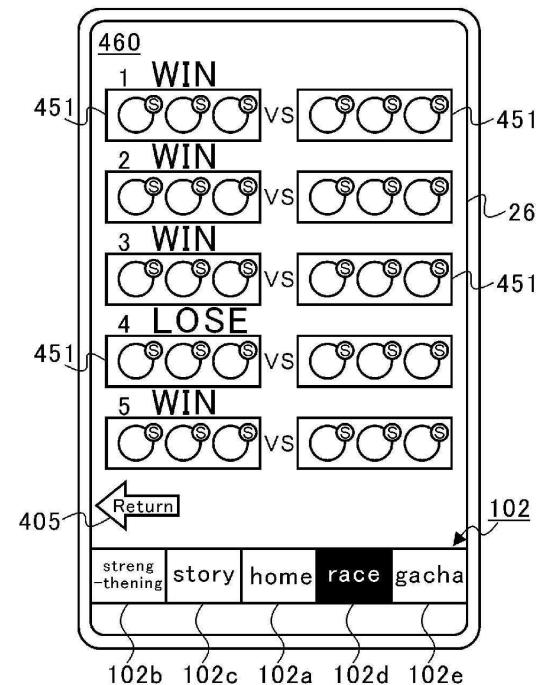
도면43b



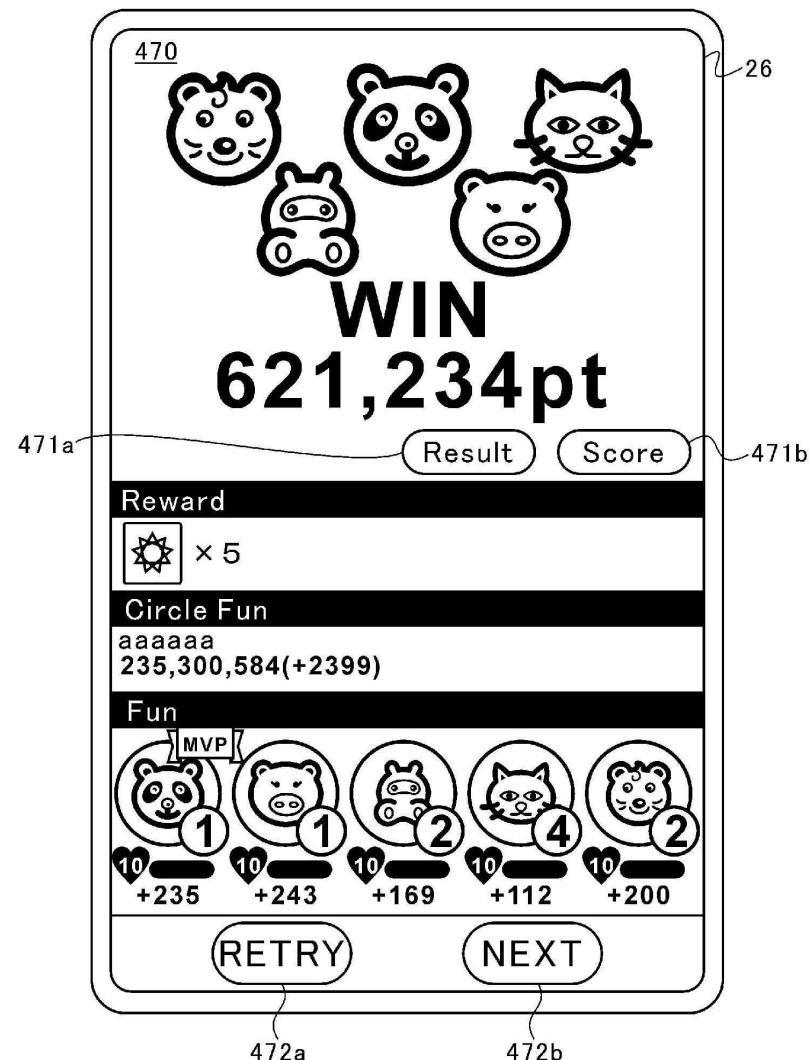
도면43c



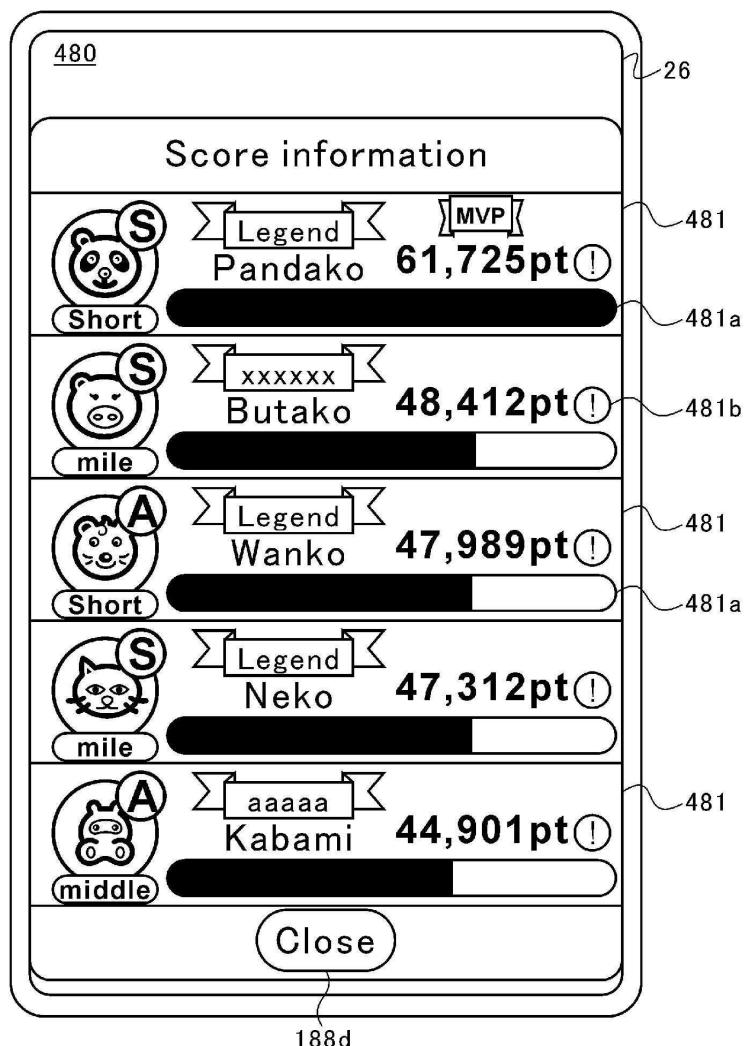
도면43d



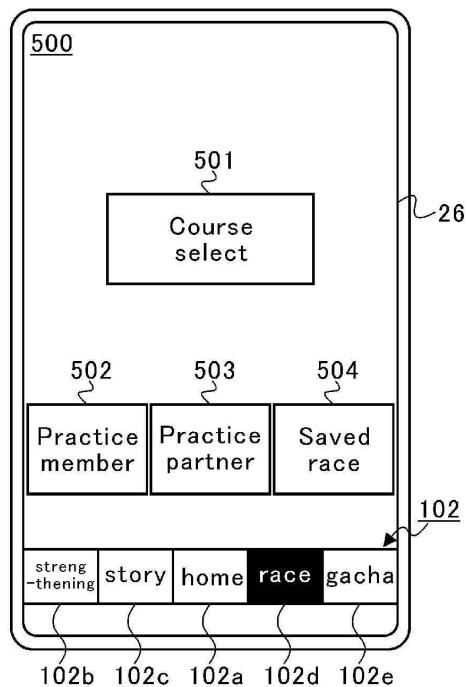
도면44



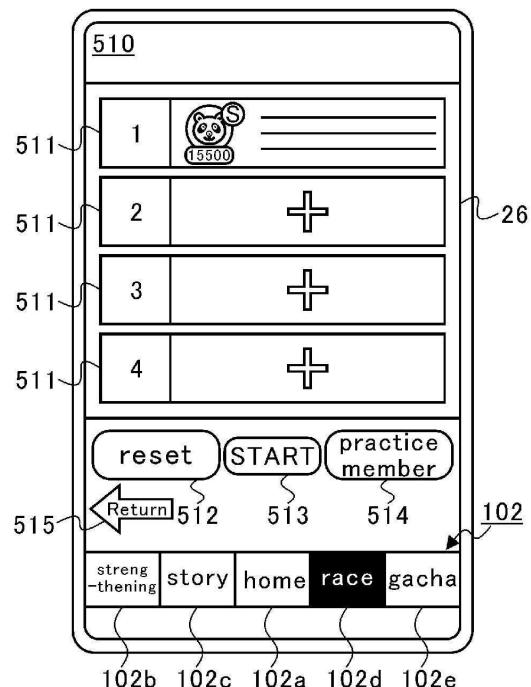
도면45



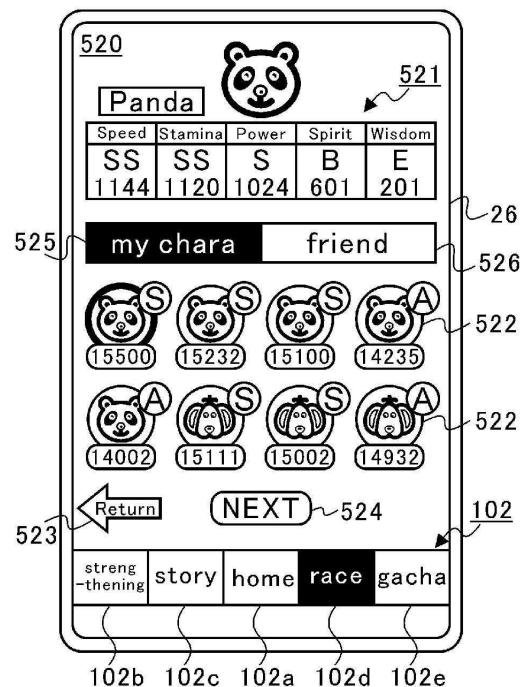
도면46a



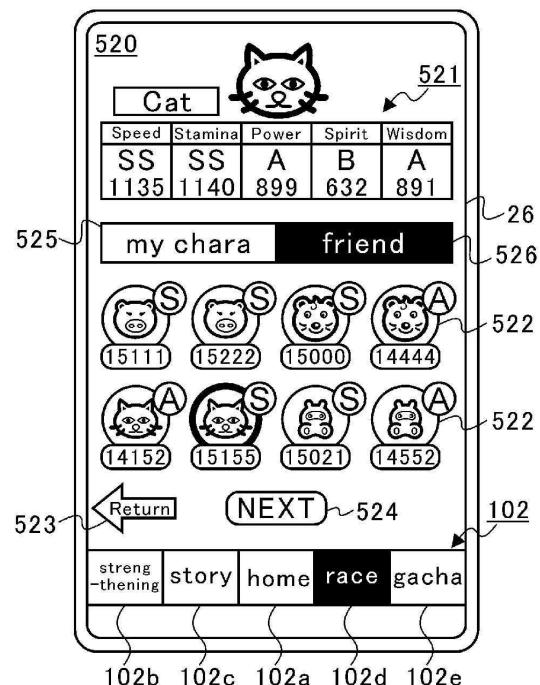
도면46b



도면46c



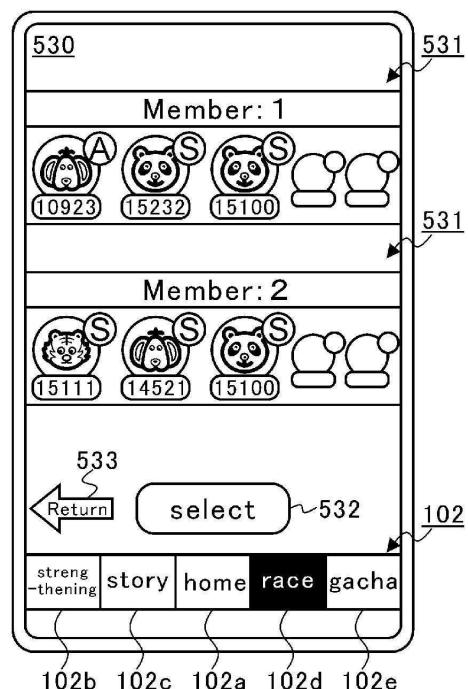
도면46d



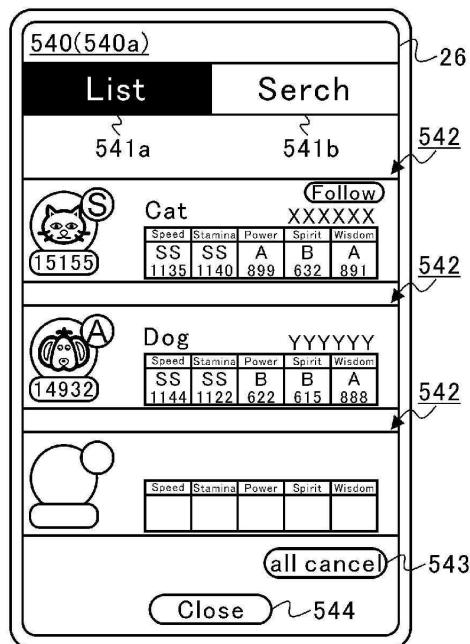
도면47

레이스 조건	비고
코스	기존 코스 또는 개별 설정
출주 인원 수	11 ~ 18명으로부터 선택
계절	랜덤(디폴트), 봄, 여름, 가을, 겨울로부터 선택
기후 · 상태	랜덤(디폴트), 「맑음 · 좋음」, 「맑음 · 약간 무거움」, 「맑음 · 무거움」, 「흐림 · 좋음」, 「흐림 · 약간 무거움」, 「흐림 · 무거움」, 「비 · 약간 무거움」, 「비 · 무거움」, 「비 · 불량」, 「눈 · 약간 무거움」, 「눈 · 무거움」, 「눈 · 불량」으로부터 선택
상태	랜덤(디폴트), 절대 호조, 호조, 보통, 부진, 절대 부진으로부터 선택
NPC의 강도	매우 약함, 약함, 보통(디폴트), 강함, 매우 강함

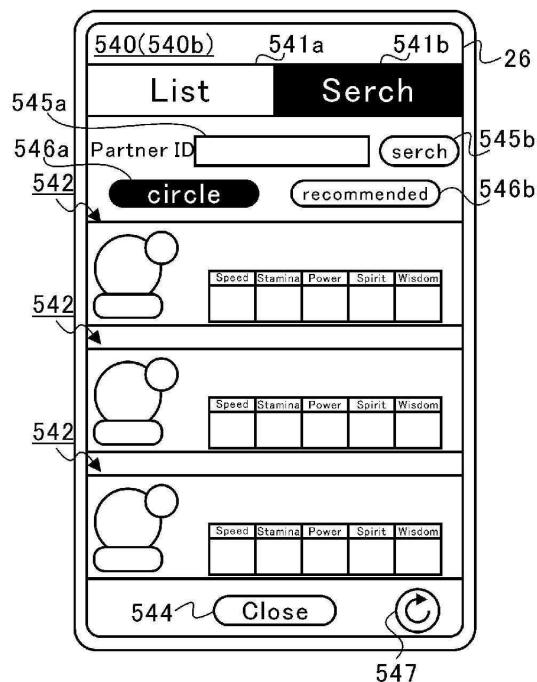
도면48



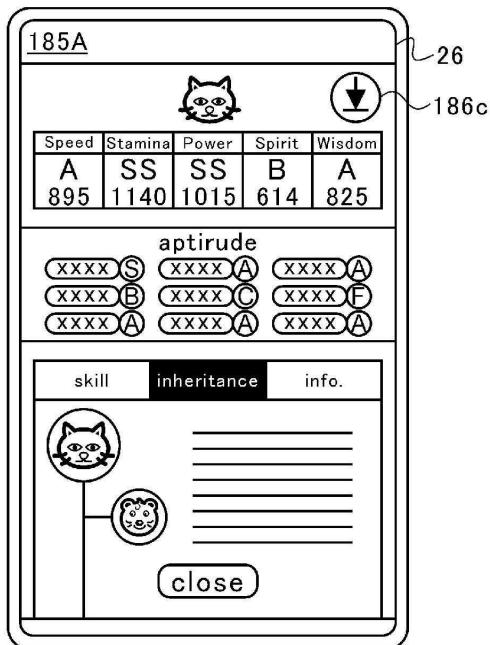
도면49a



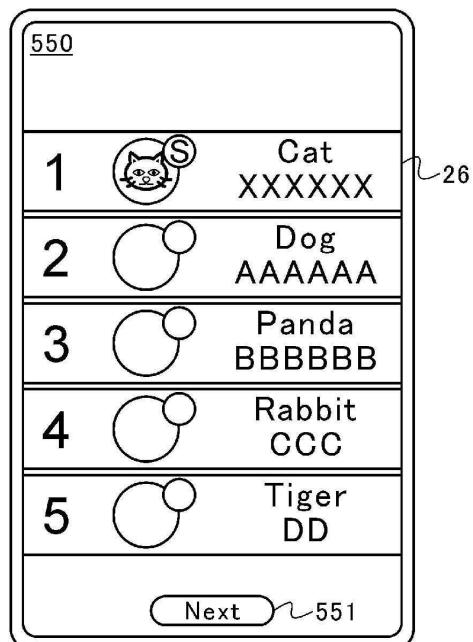
도면49b



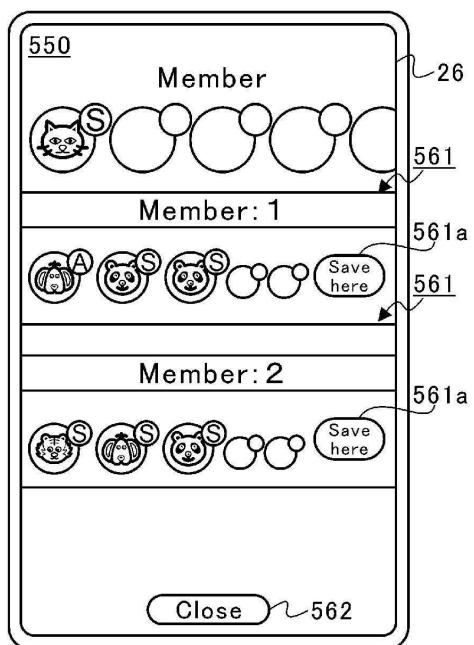
도면49c



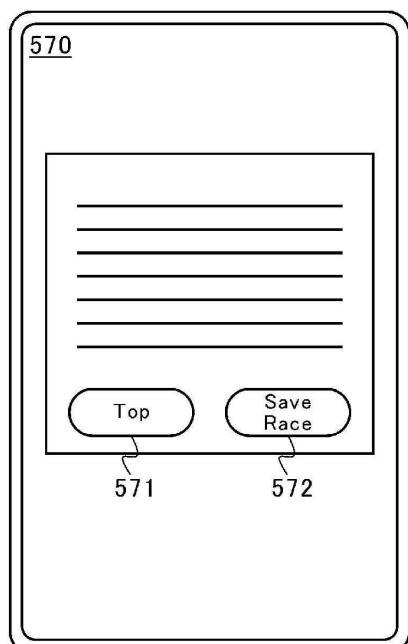
도면50a



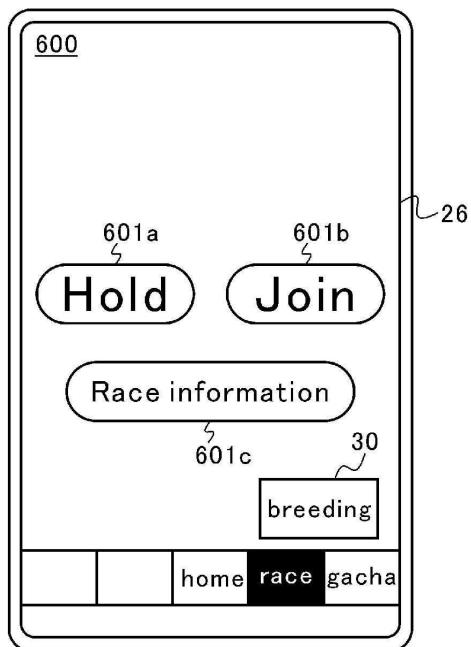
도면50b



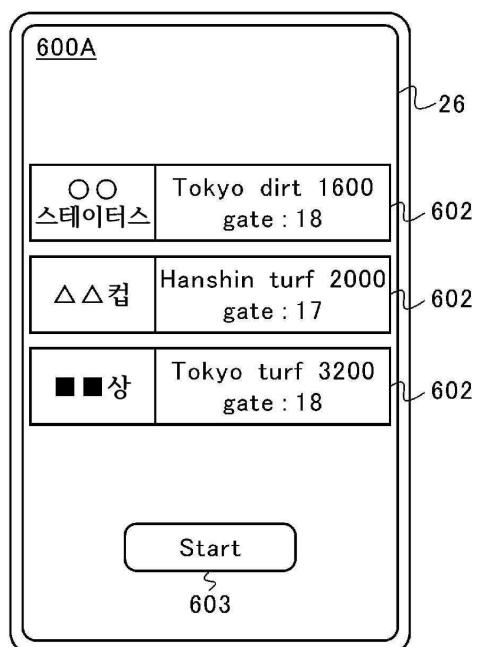
도면50c



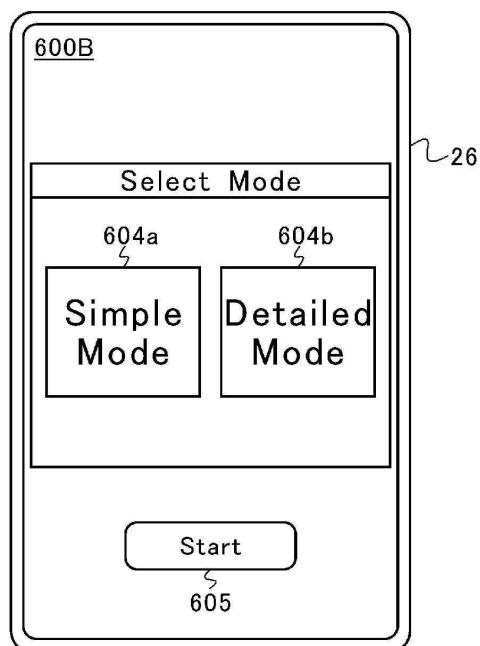
도면51a



도면51b



도면51c



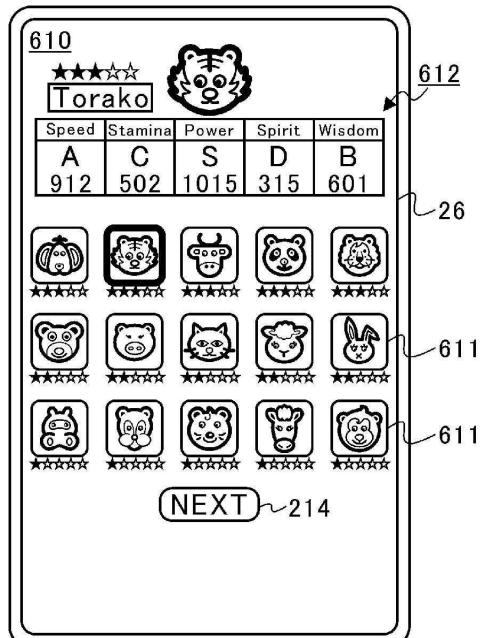
도면52

설정 항목	비고
룸 이름	룸 매치 참가 모집 중
메세지	잘 부탁드립니다.
출주 인원 수	레이스마다에 설정된 인원 수
개시 시간	30분 후
관전 가부	허가
프라이빗 범위	0
계절	레이스마다에 설정된 계절
기후 · 상태	랜덤
의지	랜덤
육성 랭크	지정 없음

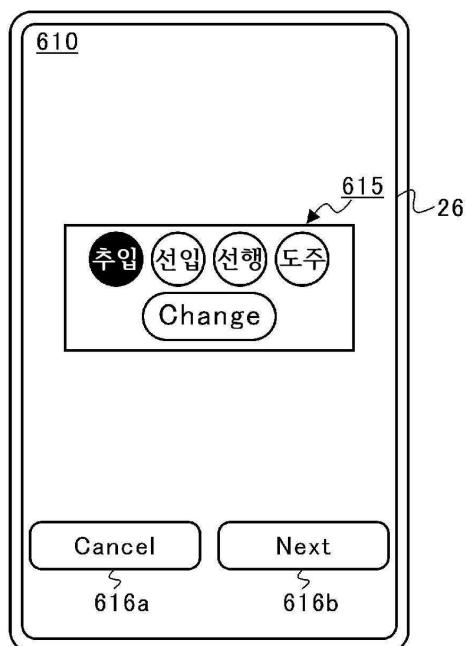
도면53

설정 항목	비고
룸 이름	디풀트 : 룸 매치 참가 모집 중
메세지	디풀트 : 잘 부탁드립니다.
출주 인원 수	11 ~ 18명으로부터 선택
개시 시간	30분 후(디풀트), 1시간 후, 3시간 후, 6시간 후, 12시간 후, 24시간 후로부터 선택
관전 가부	허가, 불허가로부터 선택
프라이빗 범위	0 ~ 출주 인원 수로부터 선택
계절	랜덤(디풀트), 봄, 여름, 가을, 겨울로부터 선택
기후 · 상태	랜덤(디풀트), 「맑음·좋음」, 「맑음·약간 무거움」, 「맑음·무거움」, 「흐림·좋음」, 「흐림·약간 무거움」, 「흐림·무거움」, 「비·약간 무거움」, 「비·무거움」, 「비·불량」, 「눈·약간 무거움」, 「눈·무거움」, 「눈·불량」으로부터 선택
의지	랜덤(디풀트), 절대 호조, 호조, 보통, 부진, 절대 부진으로부터 선택
육성 랭크	지정 없음(디풀트), F 랭크 이상, E 랭크 이상, D 랭크 이상, C 랭크 이상, B 랭크 이상, A 랭크 이상, S 랭크 이상, SS랭크 이상으로부터 선택

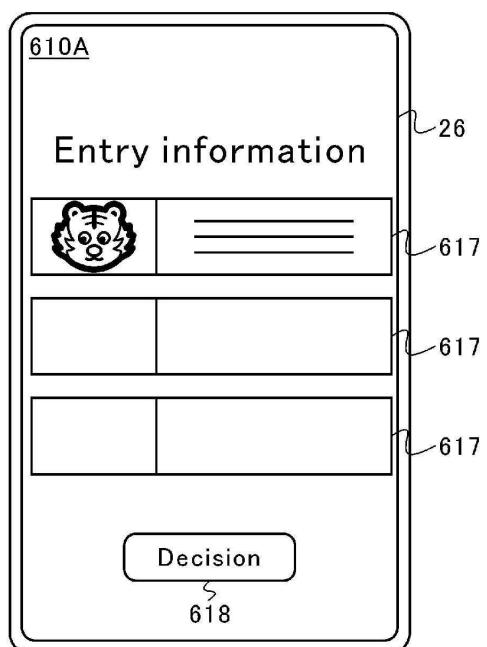
도면54a



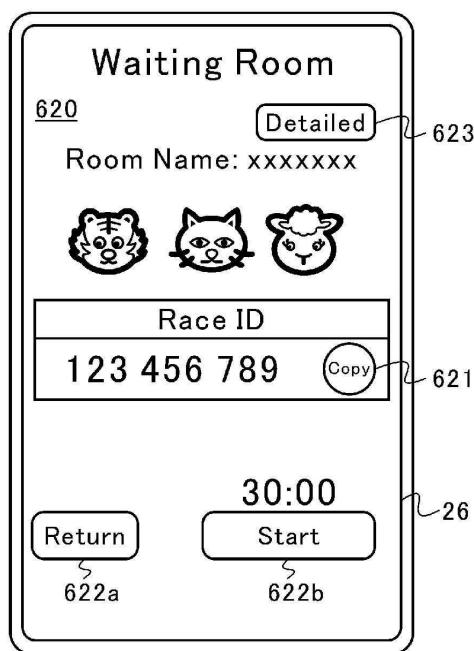
도면54b



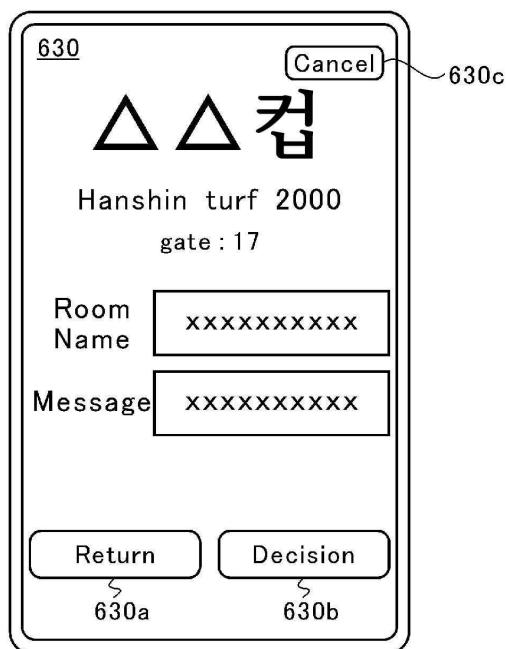
도면54c



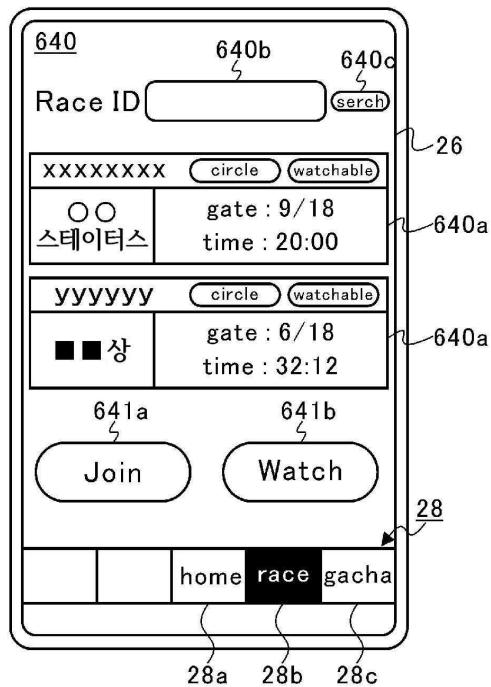
도면54d



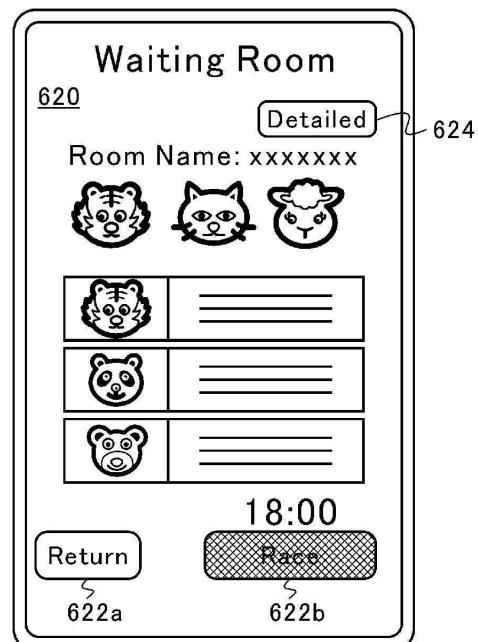
도면55



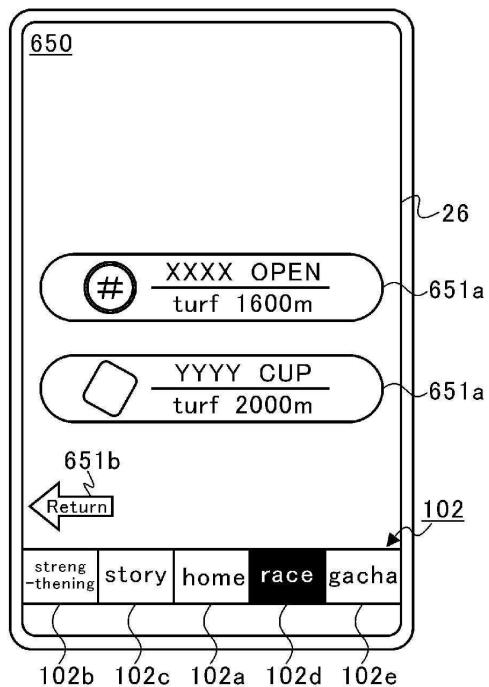
도면56a



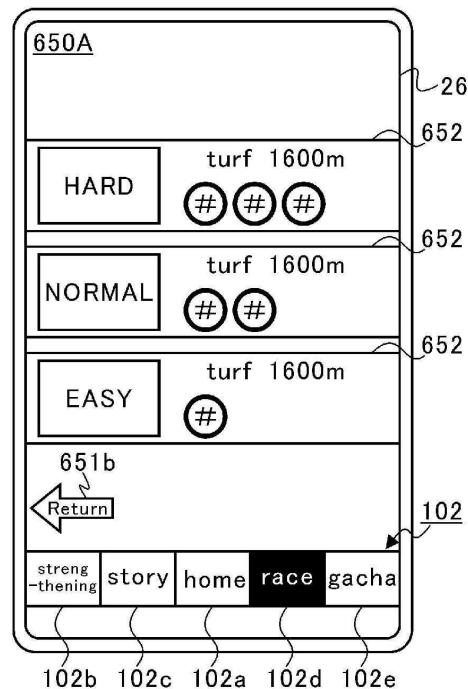
도면56b



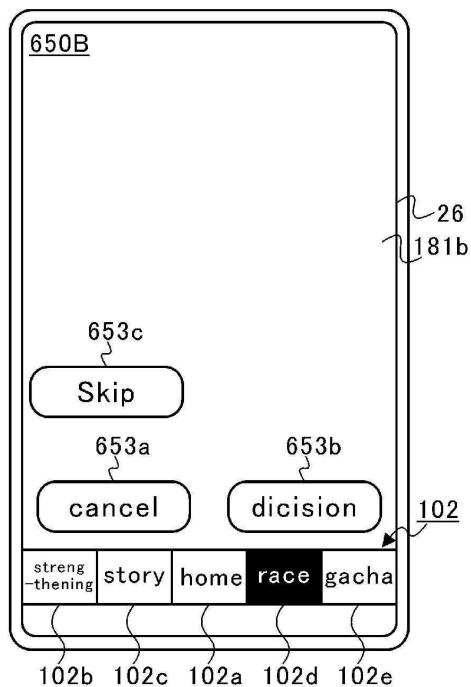
도면57a



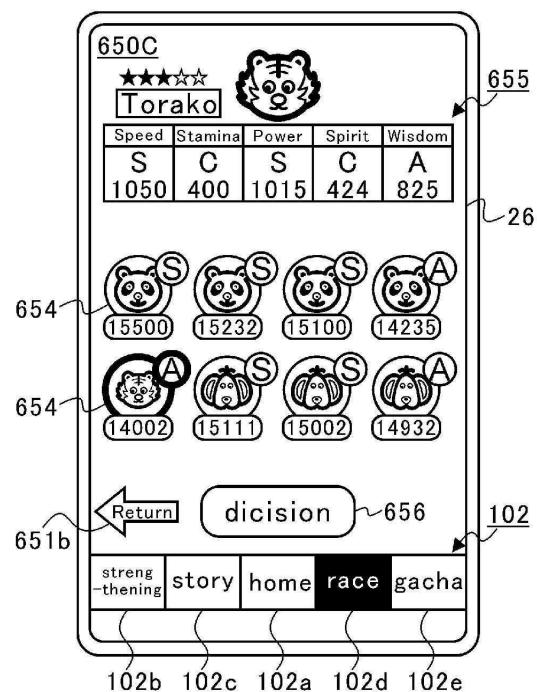
도면57b



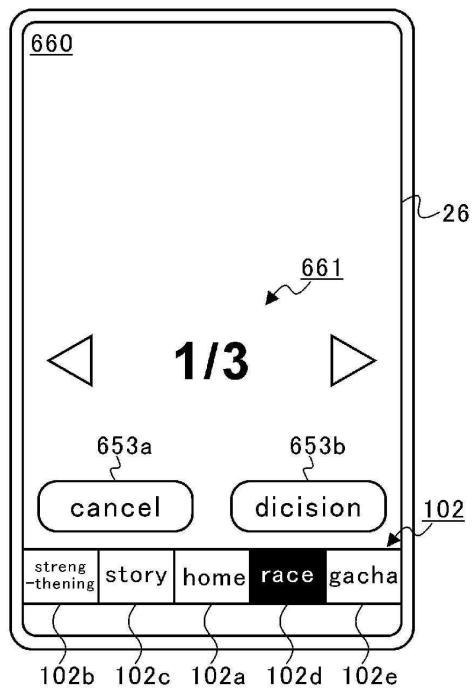
도면57c



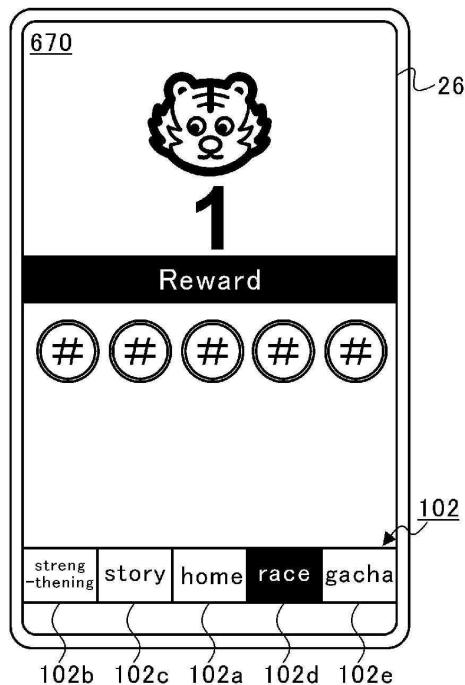
도면57d



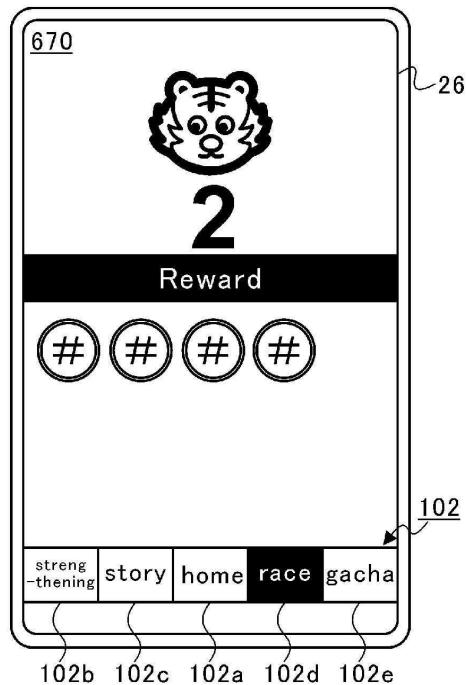
도면58a



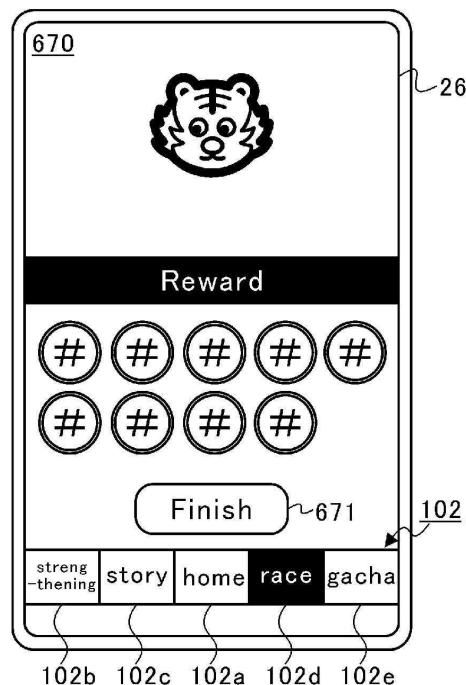
도면58b



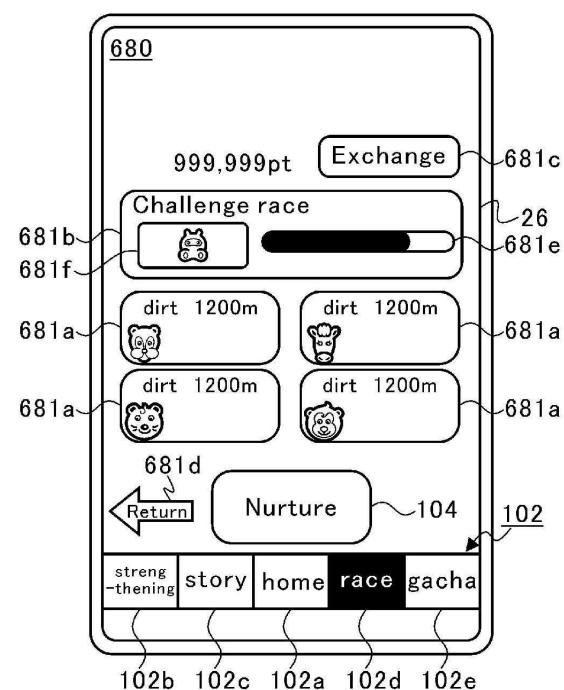
도면58c



도면58d



도면59



도면60a



도면60b



도면60c



도면60d



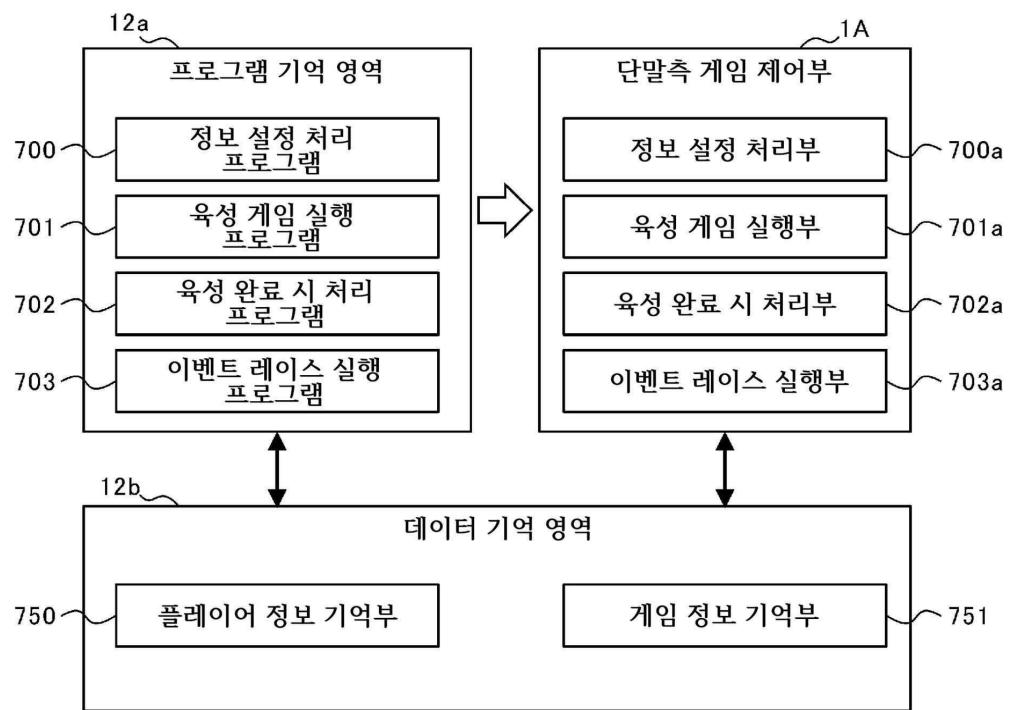
도면60e**도면61**

착순	당첨 확률
1	100%
2	90%
3	80%
⋮	⋮

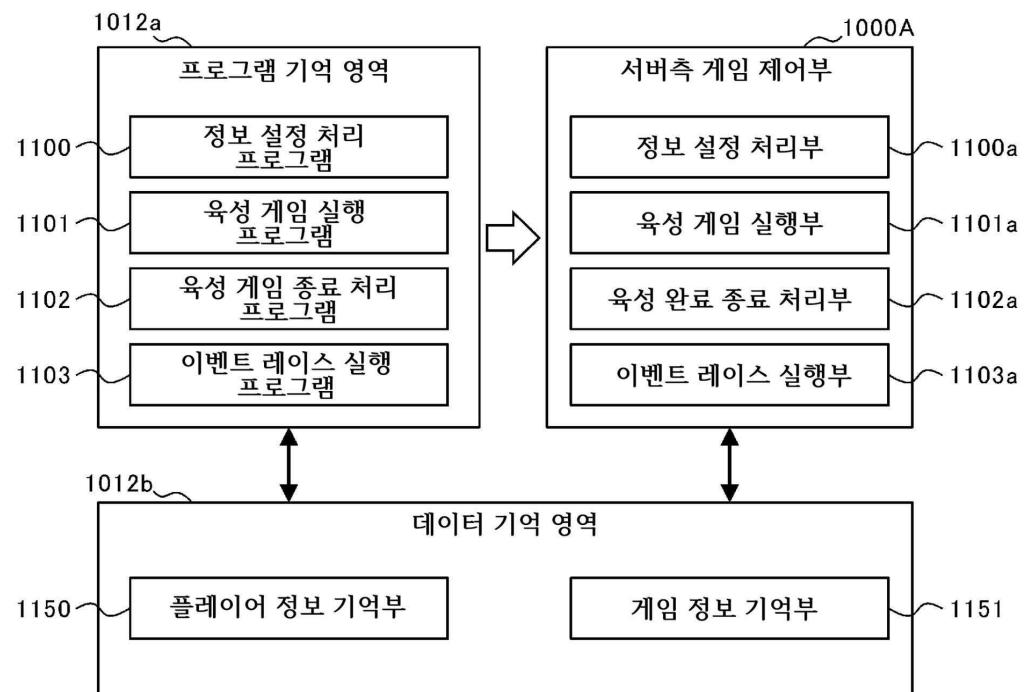
도면62

스킬 레벨	보정값
1	+ 5%
2	+ 10%
3	+ 20%
4	+ 50%
5	+ 100%

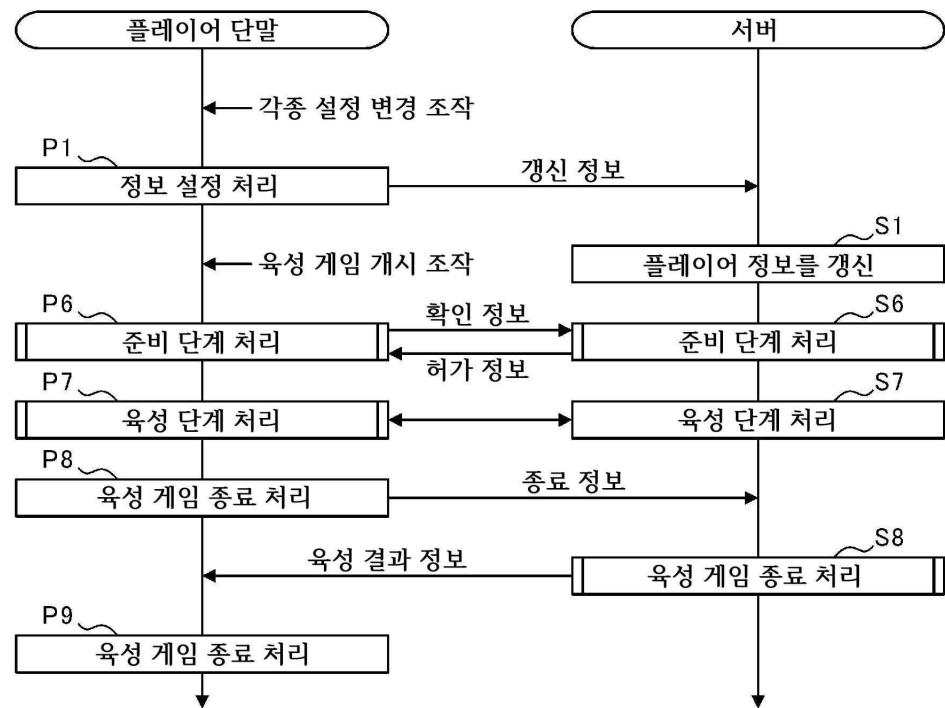
도면63



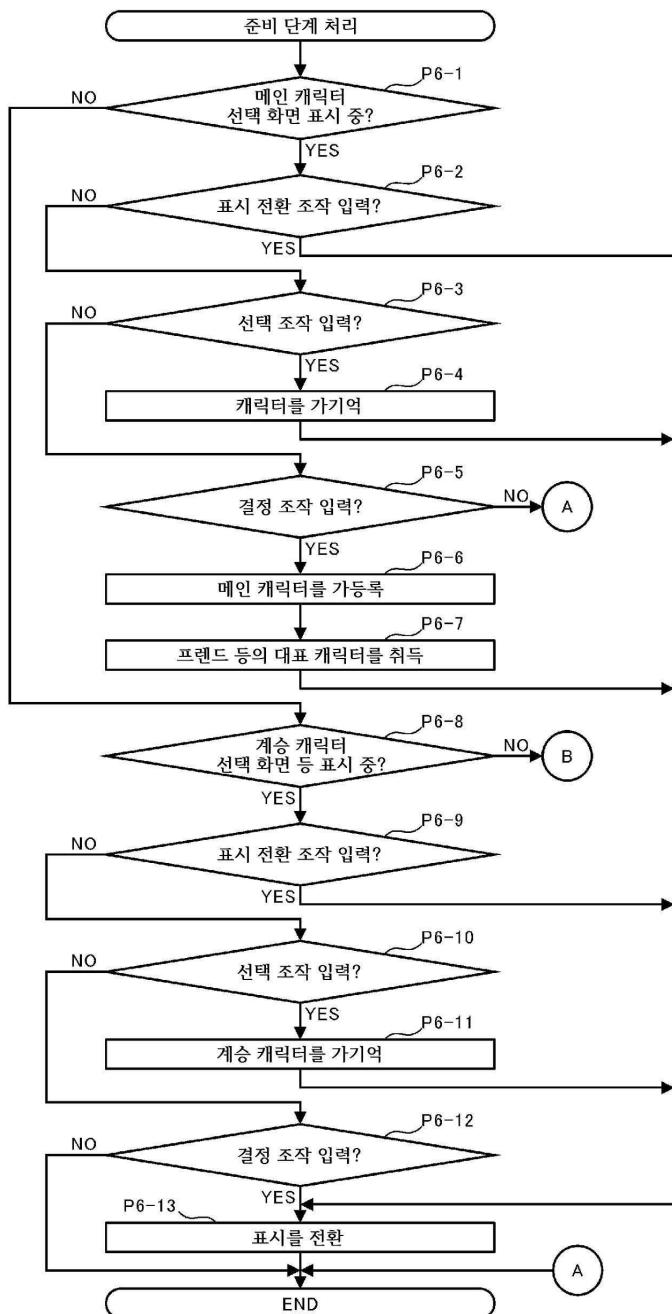
도면64



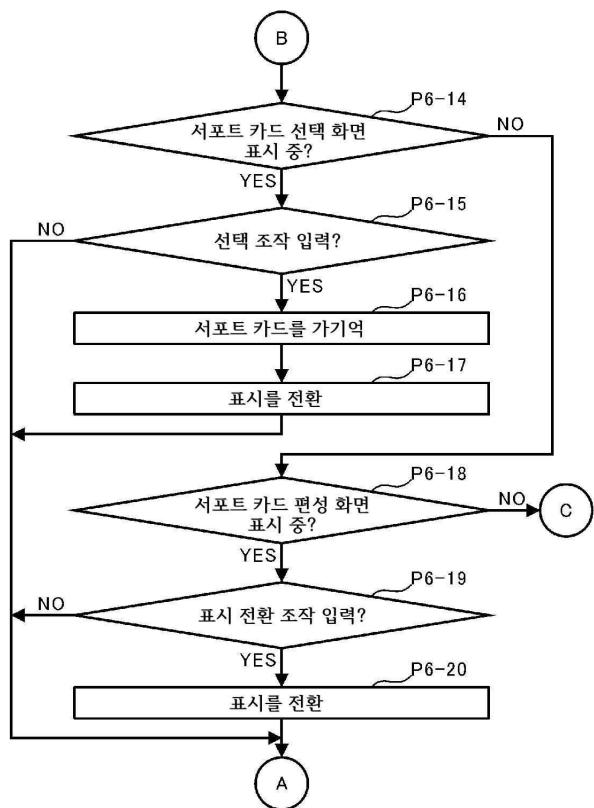
도면65



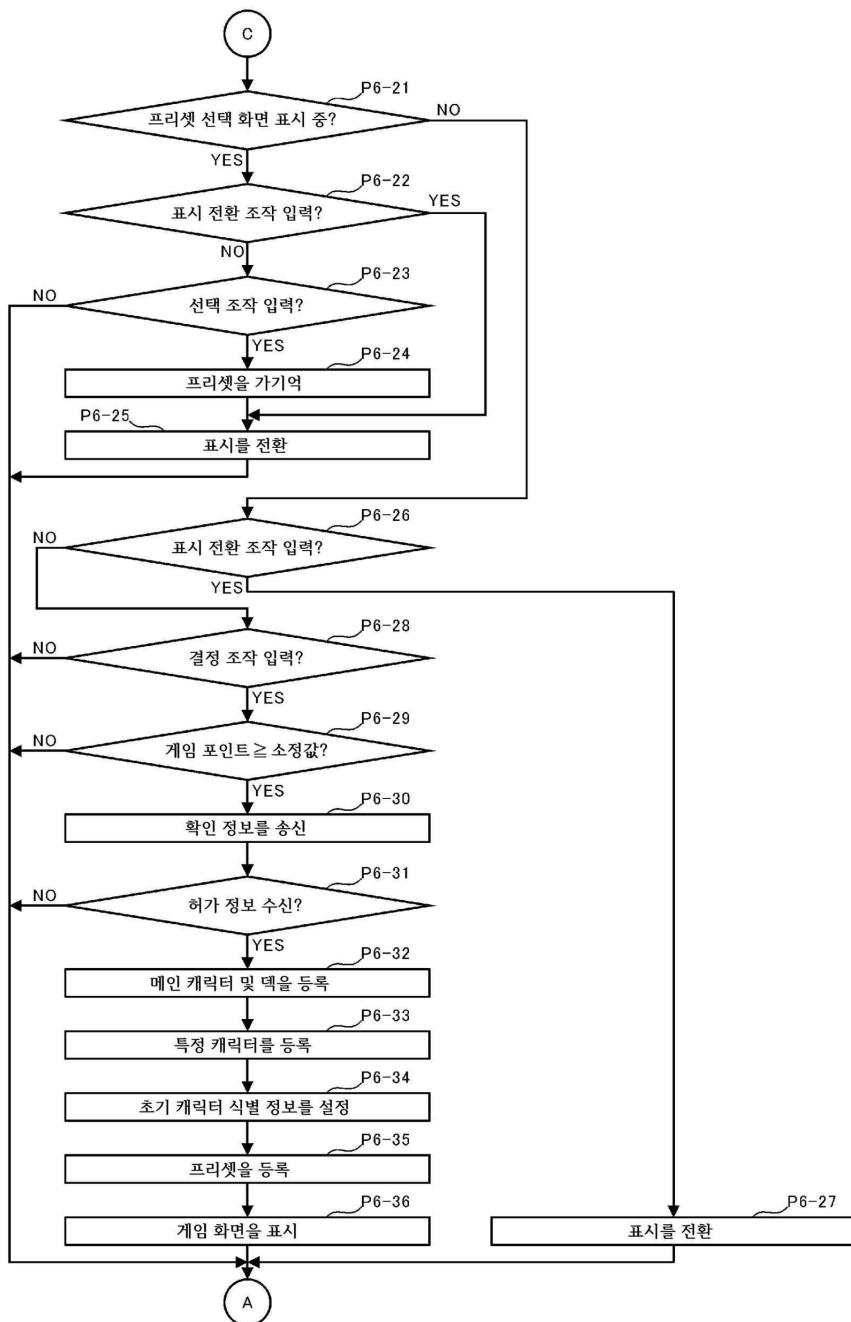
도면66



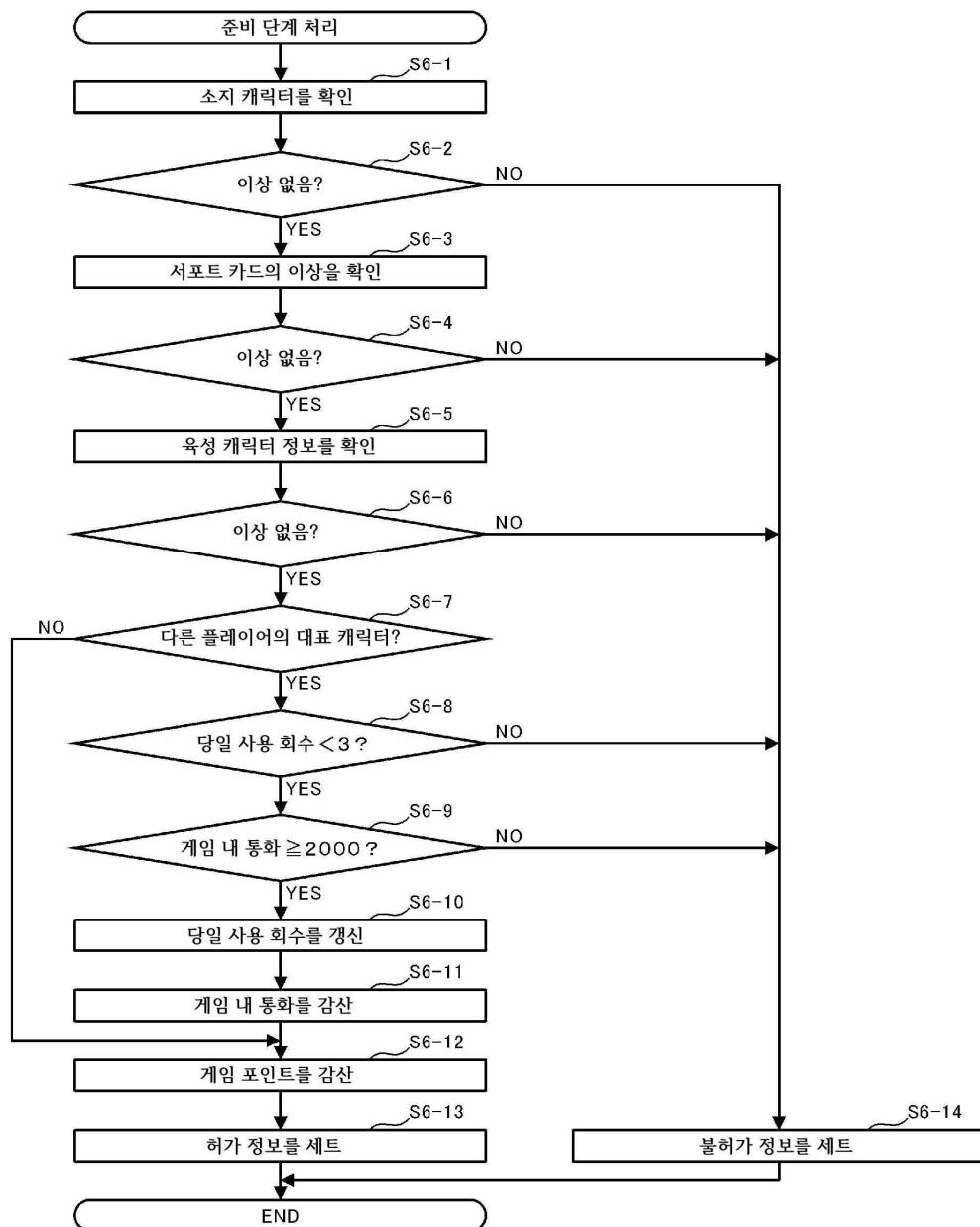
도면67



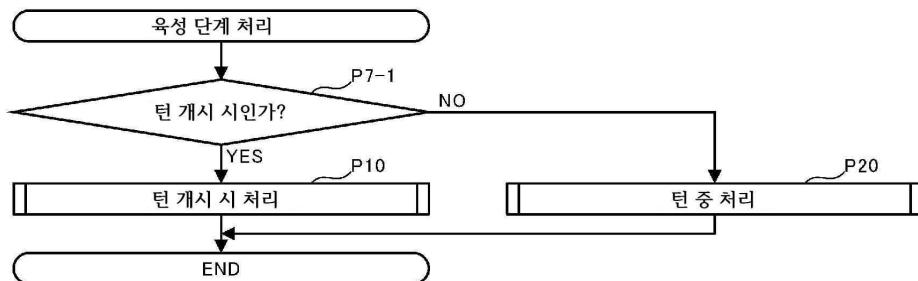
도면68



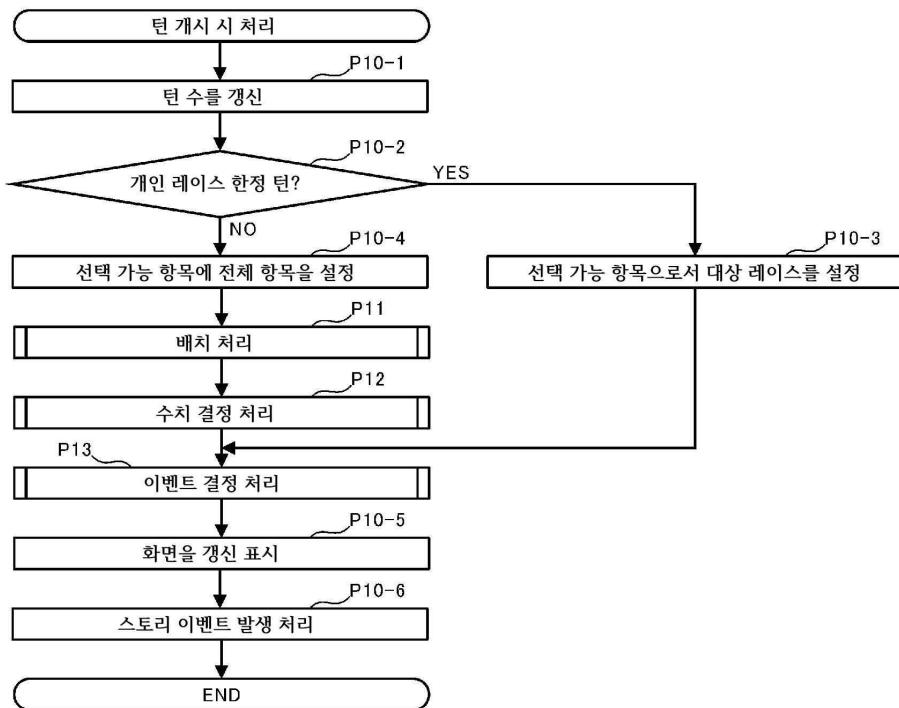
도면69



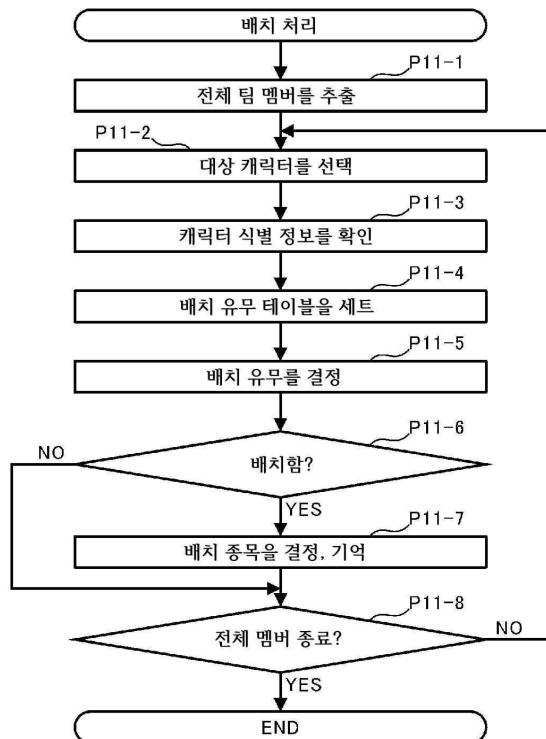
도면70



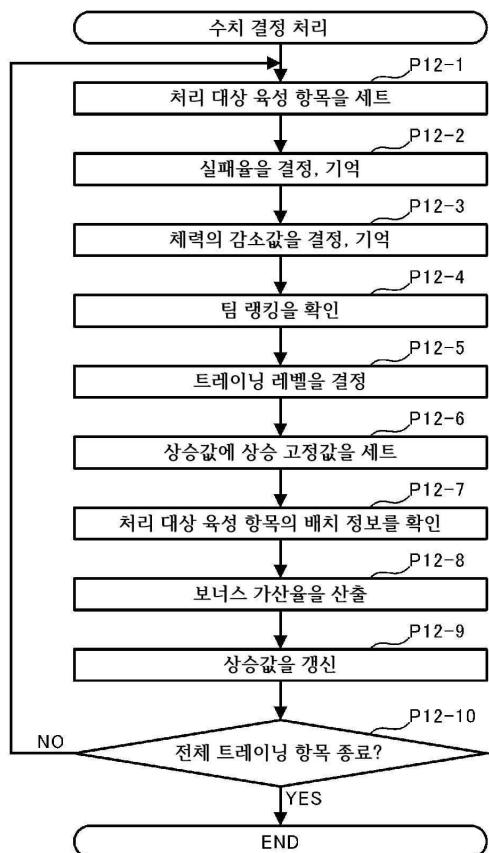
도면71



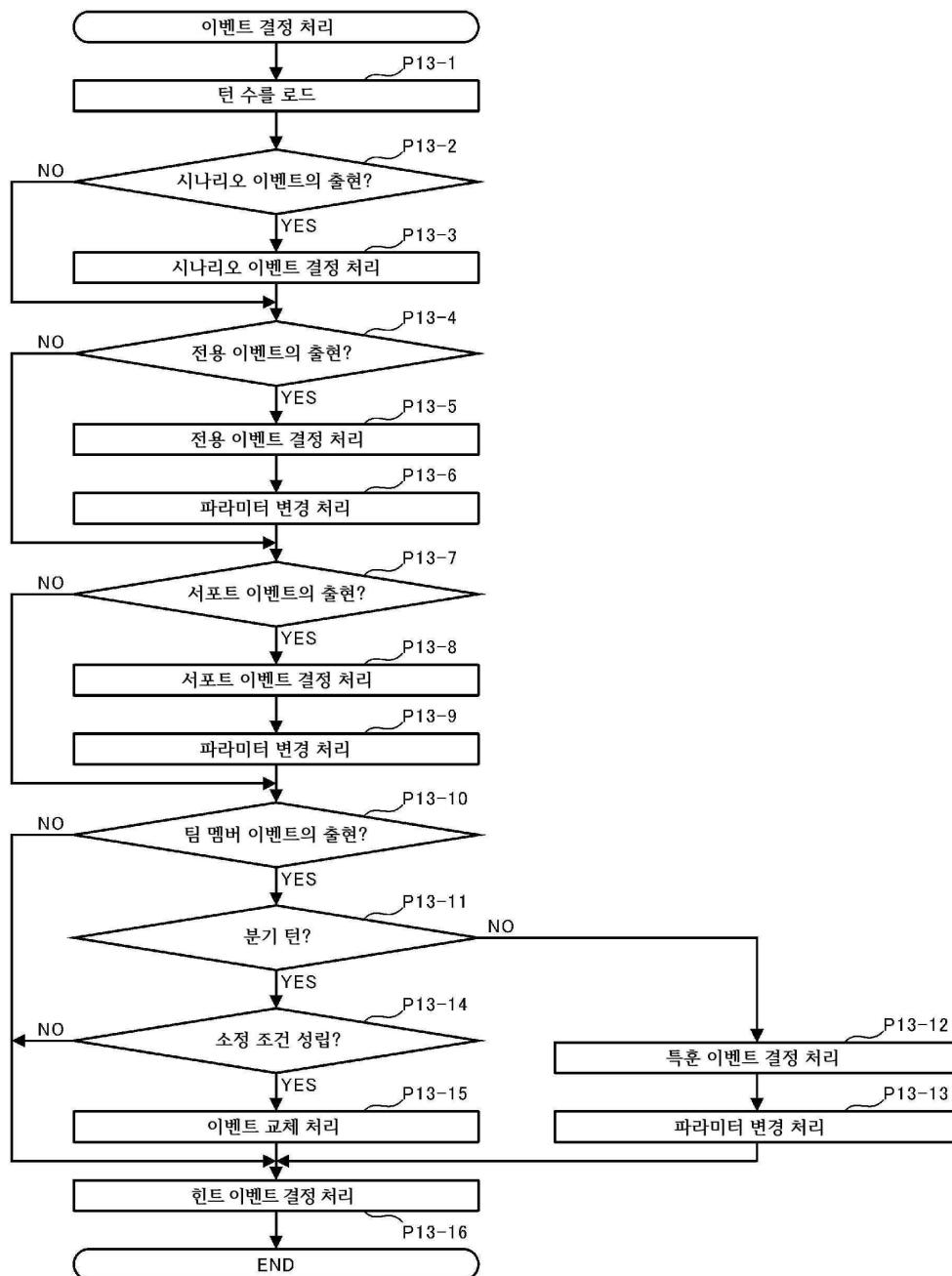
도면72



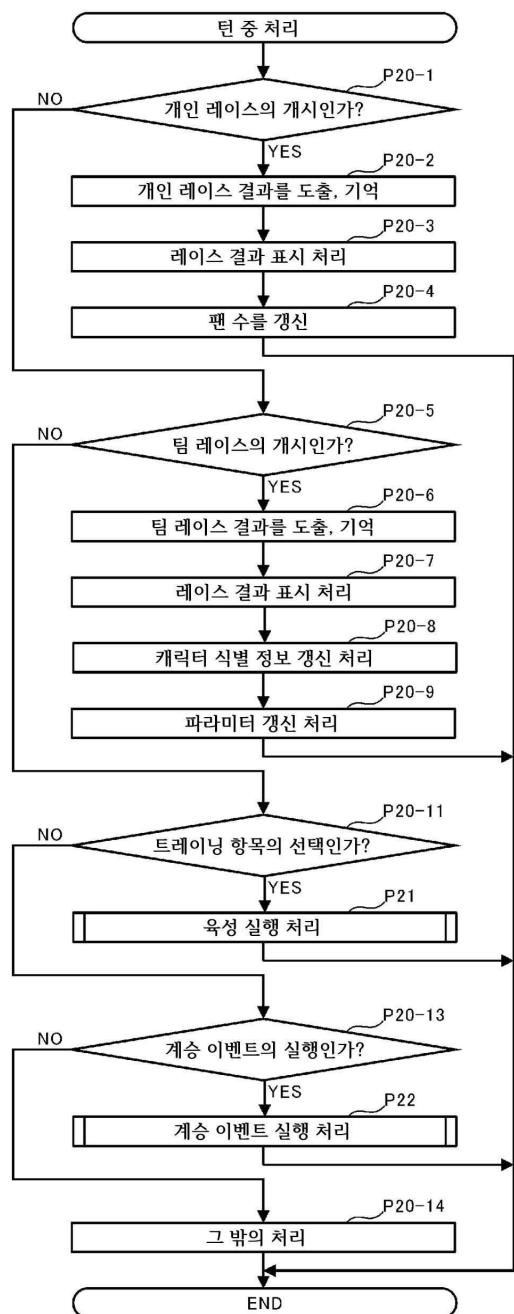
도면73



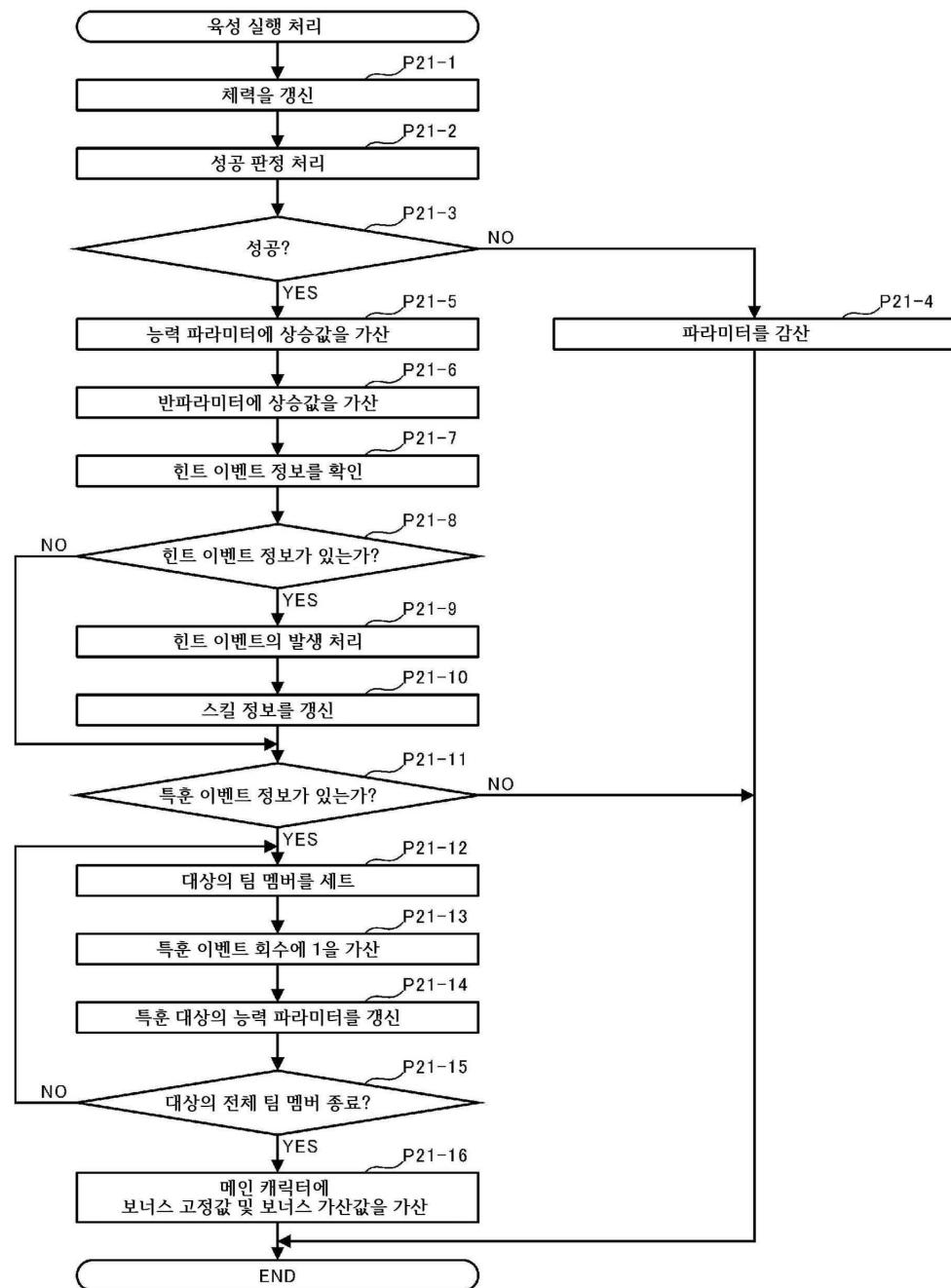
도면74



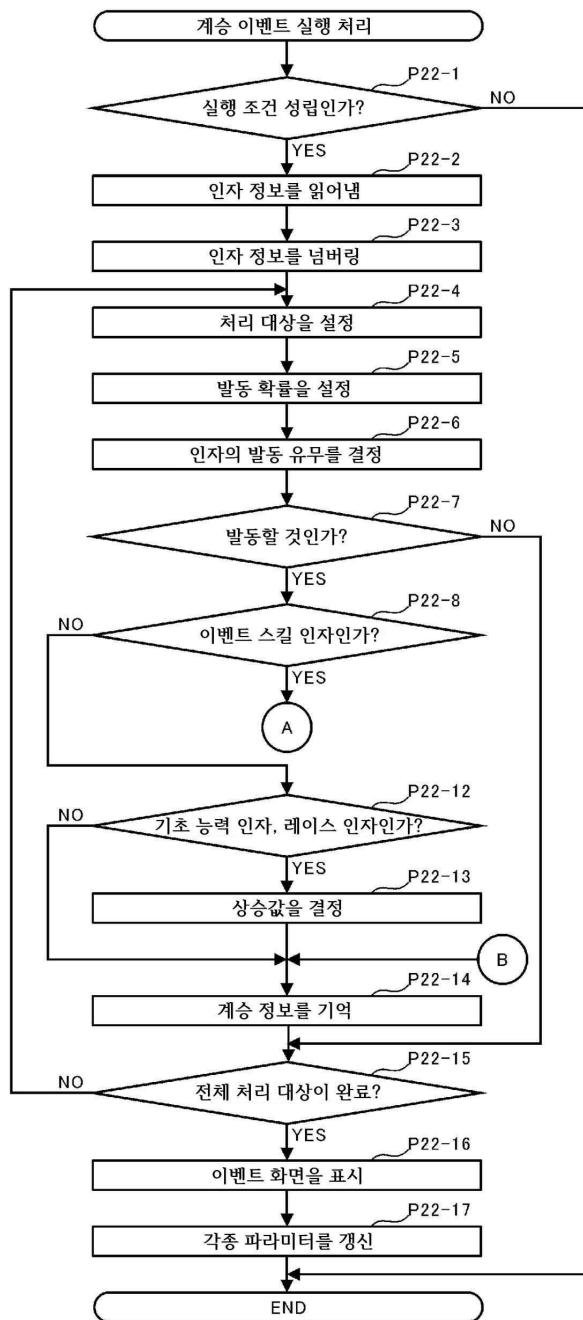
도면75



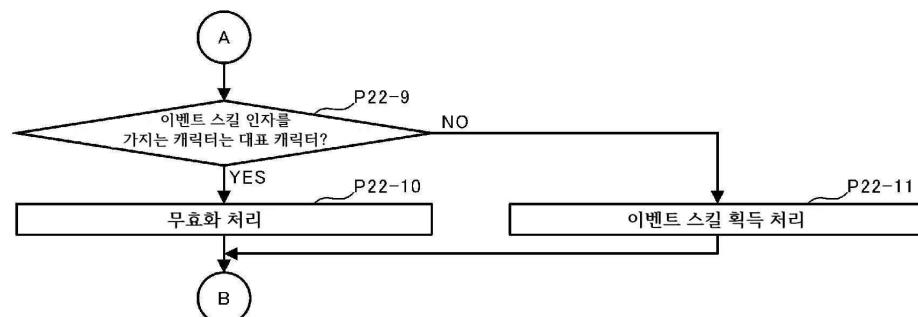
도면76



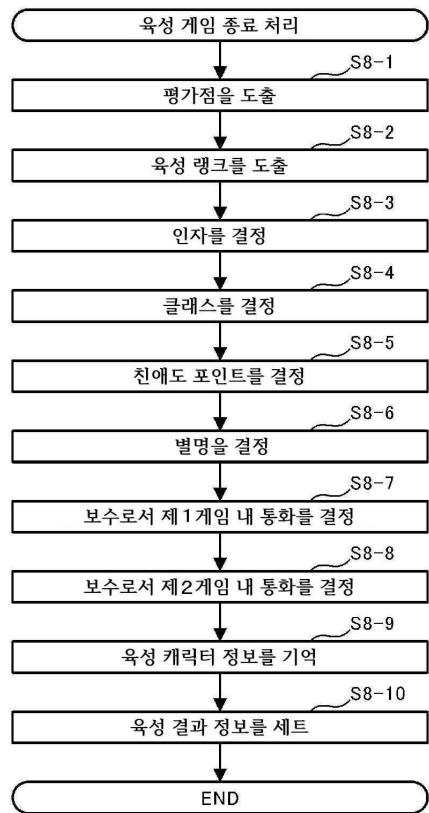
도면77



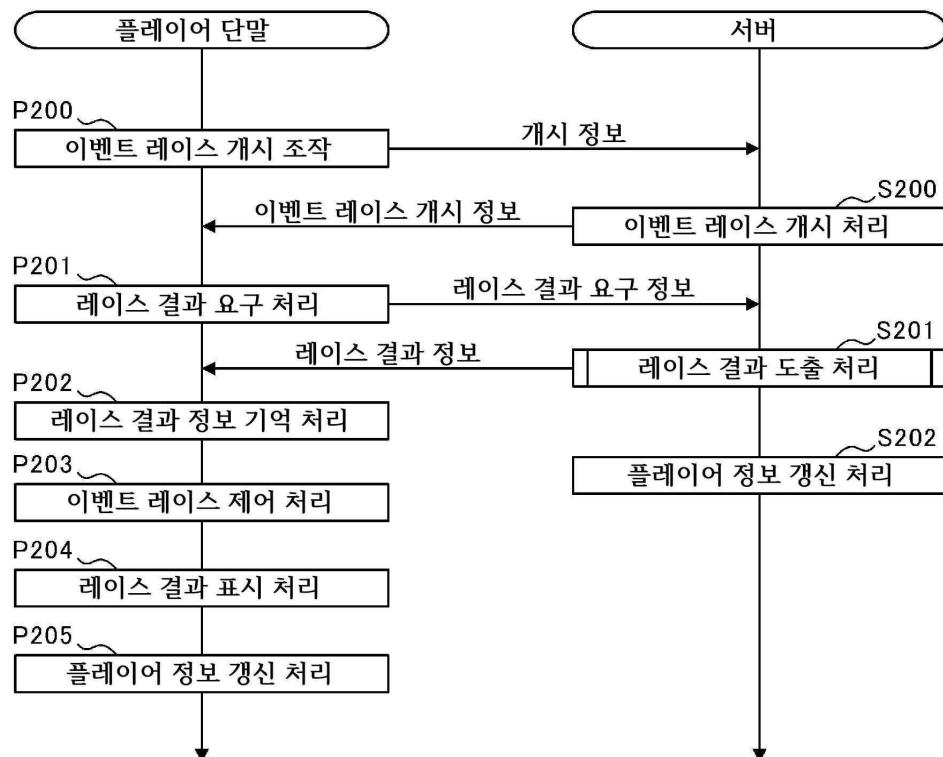
도면78



도면79



도면80



도면81

