



공개특허 10-2024-0132049



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2024-0132049
(43) 공개일자 2024년09월02일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/69 (2014.01) *A63F 13/537* (2014.01)
A63F 13/58 (2014.01) *A63F 13/825* (2014.01)

(52) CPC특허분류
A63F 13/69 (2015.01)
A63F 13/537 (2015.01)

(21) 출원번호 10-2024-7025776

(22) 출원일자(국제) 2023년02월16일
 심사청구일자 2024년07월30일

(85) 번역문제출일자 2024년07월30일

(86) 국제출원번호 PCT/JP2023/005480

(87) 국제공개번호 WO 2023/157922
 국제공개일자 2023년08월24일

(30) 우선권주장
 JP-P-2022-023315 2022년02월17일 일본(JP)

(71) 출원인
 가부시키가이샤 사이게임스
 일본국 도쿄도 시부야구 난페이다이쵸 16반 17고

(72) 발명자
 야마다 테츠타
 일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난페이다이쵸 1
 6반 17고
 다케다 유스케
 일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난페이다이쵸 1
 6반 17고
 이케다 신고
 일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난페이다이쵸 1
 6반 17고

(74) 대리인
 김진환, 박지하, 김민철

전체 청구항 수 : 총 9 항

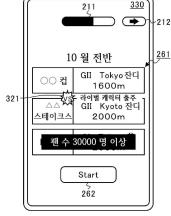
(54) 발명의 명칭 정보 처리 프로그램, 정보 처리 방법 및 정보 처리 시스템

(57) 요 약

육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 게임에 있어서, 특정 커맨드를 포함하는 복수의 커맨드로부터 하나의 커맨드를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리와, 특정 커맨드가 선택되는 것에 기초하여, 소정 게임을 실행하는 처리와, 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제1 보수를 부여하는 처리와, 소정 조건에 기초하여, 특정 커맨드에 연동된 특정 화상을 표시하는 처리와, 소정 조건이 성립된 특정 커맨드가 선택되어 소정 게임이 실행된 경우, 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제2 보수를 부여하는 처리를 컴퓨터에 수행시킨다.

대 표 도 - 도34

(a)



(b)

(52) CPC특허분류

A63F 13/58 (2015.01)

A63F 13/825 (2015.01)

명세서

청구범위

청구항 1

육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 게임에 있어서, 특정 커맨드를 포함하는 복수의 커맨드로부터 하나의 커맨드를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리와,

상기 특정 커맨드가 선택되는 것에 기초하여, 소정 게임을 실행하는 처리와,

상기 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제1 보수를 부여하는 처리와,

소정 조건에 기초하여, 상기 특정 커맨드에 연동된 특정 화상을 표시하는 처리와,

상기 소정 조건이 성립된 상기 특정 커맨드가 선택되어 상기 소정 게임이 실행된 경우, 상기 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제2 보수를 부여하는 처리

를 컴퓨터에 수행시키는, 정보 처리 프로그램.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 소정 게임을 실행하는 처리는,

상기 소정 조건이 성립되어 있지 않은 상기 특정 커맨드가 선택되어 실행되는 상기 소정 게임을, 소정의 파라미터를 이용하여 실행하고,

상기 소정 조건이 성립된 상기 특정 커맨드가 선택되어 실행되는 상기 소정 게임에서는, 상기 소정의 파라미터를 변경하는, 정보 처리 프로그램.

청구항 3

제1항 또는 제2항에 있어서,

상기 제2 보수를 부여하는 처리는,

상기 제2 보수로서의 이벤트를 표시시키는, 정보 처리 프로그램.

청구항 4

제1항 내지 제3항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 게임은, 복수의 턴을 포함하고,

상기 특정 화상을 표시하는 처리는,

턴마다 실행되는 추첨에 기초하여, 상기 특정 화상을 표시할지의 여부를 결정하는, 정보 처리 프로그램.

청구항 5

제1항 내지 제3항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 특정 커맨드에는, 상기 특정 커맨드에 연동된 복수의 서브 커맨드가 선택 가능하게 설정되고,

상기 복수의 서브 커맨드에는, 서로 상이한 상기 소정 게임이 설정되고,

상기 특정 화상을 표시하는 처리는,

상기 서브 커맨드의 종별에 기초하여, 상기 특정 화상을 표시할지의 여부를 결정하는, 정보 처리 프로그램.

청구항 6

제1항 내지 제3항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 특정 커맨드에는, 상기 특정 커맨드에 연동된 복수의 서브 커맨드가 선택 가능하게 설정되고,

상기 복수의 서브 커맨드에는, 서로 상이한 상기 소정 게임이 설정되고,

상기 특정 화상을 표시하는 처리는,

하나 또는 복수의 상기 소정 게임에 대응하는 상기 서브 커맨드에 연동시켜 상기 특정 화상을 표시하는, 정보 처리 프로그램.

청구항 7

제6항에 있어서,

상기 특정 화상을 표시하는 처리는,

상기 육성 대상 캐릭터의 상기 파라미터에 기초하여, 상기 서브 커맨드마다의 상기 특정 화상의 표시의 유무를 결정하는, 정보 처리 프로그램.

청구항 8

컴퓨터가 수행하는 정보 처리 방법으로서,

상기 컴퓨터가,

육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 게임에 있어서, 특정 커맨드를 포함하는 복수의 커맨드로부터 하나의 커맨드를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리와,

상기 특정 커맨드가 선택되는 것에 기초하여, 소정 게임을 실행하는 처리와,

상기 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제1 보수를 부여하는 처리와,

소정 조건에 기초하여, 상기 특정 커맨드에 연동된 특정 화상을 표시하는 처리와,

상기 소정 조건이 성립된 상기 특정 커맨드가 선택되어, 상기 소정 게임이 실행된 경우, 상기 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제2 보수를 부여하는 처리

를 수행하는, 정보 처리 방법.

청구항 9

하나 또는 복수의 컴퓨터를 구비하고,

상기 컴퓨터는,

육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 게임에 있어서, 특정 커맨드를 포함하는 복수의 커맨드로부터 하나의 커맨드를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리와,

상기 특정 커맨드가 선택되는 것에 기초하여, 소정 게임을 실행하는 처리와,

상기 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제1 보수를 부여하는 처리와,

소정 조건에 기초하여, 상기 특정 커맨드에 연동된 특정 화상을 표시하는 처리와,

상기 소정 조건이 성립된 상기 특정 커맨드가 선택되어, 상기 소정 게임이 실행된 경우, 상기 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제2 보수를 부여하는 처리

를 수행하는, 정보 처리 시스템.

발명의 설명

기술 분야

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

배경 기술

[0002]

종래, 예를 들면, 특히 문헌 1에 나타낸 바와 같이, 육성 게임으로 불리는 장르의 게임이 알려져 있다. 육성 게임에서는, 복수 종류의 육성 종목이 설치되어 있으며, 플레이어는, 어느 한 육성 종목을 선택하여, 육성 대상의 캐릭터를 육성할 수 있다. 특히 문헌 1에서는, 육성 게임 중의 특정 타이밍에 있어서, 라이벌 캐릭터가 출현하여, 라이벌 캐릭터와의 승패를 겨룰 수 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0003]

(특허문헌 0001) 특허 문헌 1 : 일본 특허 등록 공보 제3990058호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0004]

그러나, 특히 문헌 1의 육성 게임에서는, 특정 타이밍에 있어서, 라이벌 캐릭터와의 승패를 겨루는 게임이 반드시 행해진다. 그 때문에, 플레이어의 선택지가 좁아지고, 플레이어에게 요구되는 전략성이 저하되어, 육성 게임의 흥취성이 저하된다고 하는 과제가 있다.

[0005]

본 발명은, 육성 게임의 흥취성을 향상시키는 것이 가능한 정보 처리 프로그램, 정보 처리 방법, 및 정보 처리 시스템을 제공하는 것을 목적으로 하고 있다.

과제의 해결 수단

[0006]

상기 과제를 해결하기 위하여, 정보 처리 프로그램은, 육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 게임에 있어서, 특정 커맨드를 포함하는 복수의 커맨드로부터 하나의 커맨드를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리와, 상기 특정 커맨드가 선택되는 것에 기초하여, 소정 게임을 실행하는 처리와, 상기 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제1 보수를 부여하는 처리와, 소정 조건에 기초하여, 상기 특정 커맨드에 연동된 특정 화상을 표시하는 처리와, 상기 소정 조건이 성립된 상기 특정 커맨드가 선택되어 상기 소정 게임이 실행된 경우, 상기 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제2 보수를 부여하는 처리를 컴퓨터에 수행시킨다.

[0007]

상기 소정 게임을 실행하는 처리는, 상기 소정 조건이 성립되어 있지 않은 상기 특정 커맨드가 선택되어 실행되는 상기 소정 게임을, 소정의 파라미터를 이용하여 실행하고, 상기 소정 조건이 성립된 상기 특정 커맨드가 선택되어 실행되는 상기 소정 게임에서는, 상기 소정의 파라미터를 변경해도 된다.

[0008]

상기 제2 보수를 부여하는 처리는, 상기 제2 보수로서의 이벤트를 표시시켜도 된다.

[0009]

상기 육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 게임은, 복수의 턴을 포함하고, 상기 특정 화상을 표시하는 처리는, 턴마다 실행되는 추첨에 기초하여, 상기 특정 화상을 표시할지의 여부를 결정해도 된다.

[0010]

상기 특정 커맨드에는, 상기 특정 커맨드에 연동된 복수의 서브 커맨드가 선택 가능하게 설정되고, 상기 복수의 서브 커맨드에는, 서로 상이한 상기 소정 게임이 설정되고, 상기 특정 화상을 표시하는 처리는, 상기 서브 커맨드의 종별에 기초하여, 상기 특정 화상을 표시할지의 여부를 결정해도 된다.

[0011]

상기 특정 커맨드에는, 상기 특정 커맨드에 연동된 복수의 서브 커맨드가 선택 가능하게 설정되고, 상기 복수의 서브 커맨드에는, 서로 상이한 상기 소정 게임이 설정되고, 상기 특정 화상을 표시하는 처리는, 하나 또는 복수의 상기 소정 게임에 대응하는 상기 서브 커맨드에 연동시켜 상기 특정 화상을 표시해도 된다.

[0012]

상기 특정 화상을 표시하는 처리는, 상기 육성 대상 캐릭터의 상기 파라미터에 기초하여, 상기 서브 커맨드마다의 상기 특정 화상의 표시의 유무를 결정해도 된다.

[0013]

상기 과제를 해결하기 위하여, 정보 처리 방법은, 컴퓨터가 수행하는 정보 처리 방법으로서, 상기 컴퓨터가, 육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 게임에 있어서, 특정 커맨드를 포함하는 복수의 커맨드로부터 하나의 커맨드를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리와, 상기 특정 커맨드가 선택되는 것에 기초하여, 소정 게임을 실행하는 처리와, 상기 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제1 보수를 부여하는 처리와, 소정 조건에

기초하여, 상기 특정 커맨드에 연동된 특정 화상을 표시하는 처리와, 상기 소정 조건이 성립된 상기 특정 커맨드가 선택되어, 상기 소정 게임이 실행된 경우, 상기 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제2 보수를 부여하는 처리를 수행한다.

[0014] 상기 과제를 해결하기 위하여, 정보 처리 시스템은, 하나 또는 복수의 컴퓨터를 구비하고, 상기 컴퓨터는, 육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 게임에 있어서, 특정 커맨드를 포함하는 복수의 커맨드로부터 하나의 커맨드를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리와, 상기 특정 커맨드가 선택되는 것에 기초하여, 소정 게임을 실행하는 처리와, 상기 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제1 보수를 부여하는 처리와, 소정 조건에 기초하여, 상기 특정 커맨드에 연동된 특정 화상을 표시하는 처리와, 상기 소정 조건이 성립된 상기 특정 커맨드가 선택되어, 상기 소정 게임이 실행된 경우, 상기 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제2 보수를 부여하는 처리를 수행한다.

발명의 효과

[0015] 본 발명에 의하면, 육성 게임의 흥취성을 향상시킬 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0016] 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 도면이다.

도 5c는, 캐릭터 상세 화면을 설명하는 도면이다.

도 6a는, 능력 파라미터(초기값) 테이블을 설명하는 도면이다.

도 6b는, 적성 파라미터(초기값) 테이블을 설명하는 도면이다.

도 6c는, 스킬 테이블을 설명하는 도면이다.

도 6d는, 전용 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다.

도 7a는, 계승 캐릭터 선택 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 7b는, 육성 캐릭터 일람 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 7c는, 계승 캐릭터 선택 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 7d는, 계승 캐릭터 선택 화면을 설명하는 제3 도이다.

도 8은, 계승의 계통을 설명하는 도면이다.

도 9는, 인자 정보를 설명하는 도면이다.

도 10a는, 상성의 판정 대상을 설명하는 도면이다.

도 10b는, 상성의 판정 항목을 설명하는 도면이다.

도 11a는, 소트 조건을 설명하는 도면이다.

도 11b는, 범위 축소 조건을 설명하는 도면이다.

도 12는, 캐릭터 상세 다이얼로그를 설명하는 제1 도이다.

도 13은, 캐릭터 상세 다이얼로그를 설명하는 제2 도이다.

도 14는, 캐릭터 상세 다이얼로그를 설명하는 제3 도이다.

도 15는, 스킬 표시 다이얼로그를 설명하는 도면이다.

도 16a는, 서포트 카드 편성 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 16b는, 서포트 카드 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 16c는, 서포트 카드 편성 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 17a는, 서포트 카드 테이블을 설명하는 도면이다.

도 17b는, 서포트 효과 테이블을 설명하는 도면이다.

도 17c는, 소지 스킬 테이블을 설명하는 도면이다.

도 17d는, 서포트 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다.

도 18a는, 최종 확인 화면을 설명하는 도면이다.

도 18b는, 프리셋 선택 화면을 설명하는 도면이다.

도 19는, 선택 항목 테이블을 설명하는 도면이다.

도 20a는, 게임 화면을 설명하는 도면이다.

도 20b는, 특별 레이스 화면을 설명하는 도면이다.

도 21a는, 트레이닝 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 21b는, 트레이닝 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 21c는, 트레이닝 결과 통지 화면을 설명하는 도면이다.

도 21d는, 이벤트 화면을 설명하는 도면이다.

도 22a는, 계승 이벤트를 설명하는 제1 도이다.

도 22b는, 계승 이벤트를 설명하는 제2 도이다.

도 22c는, 계승 이벤트를 설명하는 제3 도이다.

도 22d는, 계승 이벤트를 설명하는 제4 도이다.

도 23a는, 스킬 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 23b는, 스킬 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 24a는, 개인 레이스 선택 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 24b는, 개인 레이스 개시 화면을 설명하는 도면이다.

도 24c는, 개인 레이스 결과 화면을 설명하는 제1 도이다.

도 24d는, 개인 레이스 결과 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 25는, 아이템 교환 화면의 일예를 설명하는 도면이다.

도 26은, 턴 개시 시 처리의 대략적인 흐름을 설명하는 도면이다.

도 27은, 배치 유무 테이블을 설명하는 도면이다.

도 28a는, 트레이닝 레벨 테이블을 설명하는 도면이다.

도 28b는, 상승 고정값(스피드) 테이블을 설명하는 도면이다.

도 28c는, 상승 고정값 테이블(파워)을 설명하는 도면이다.

도 28d는, 보너스 가산을 테이블을 설명하는 도면이다.

도 29는, 제2 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다.

도 30은, 재배치 후 트레이닝 화면을 설명하는 도면이다.

도 31은, 턴 개시 시 처리의 대략적인 흐름을 설명하는 도면이다.

도 32는, 배치 유무 테이블을 설명하는 도면이다.

도 33은, 보너스 획득 수 테이블을 설명하는 도면이다.

도 34(a)는, 게임 화면에서의 라이벌 캐릭터의 배치의 통지를 설명하는 도면이다.

도 34(b)는, 개인 레이스 선택 화면에서의 라이벌 캐릭터의 배치의 통지를 설명하는 도면이다.

도 35a는, 육성 완료 화면을 설명하는 도면이다.

도 35b는, 육성 완료 화면을 설명하는 제2 도이다.

도 35c는, 육성 완료 화면을 설명하는 제3 도이다.

도 36은, 플레이어 단말에 있어서의 메모리의 구성 및 컴퓨터로서의 기능을 설명하는 도면이다.

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

도 38은, 육성 게임에 따른 플레이어 단말 및 서버의 처리를 설명하는 시퀀스도이다.

도 39는, 서버에 있어서의 육성 단계 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 40은, 서버에 있어서의 턴 개시 시 처리를 설명하는 플로우차트이다.

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

도 42는, 플레이어 단말에 있어서의 턴 개시 시 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 43은, 표시 제어 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 44는, 서버에 있어서의 턴 중 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 45는, 개인 레이스 실행 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 46은, 보수 부여 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 47은, 플레이어 단말에 있어서의 턴 중 처리를 설명하는 플로우차트이다.

도 48은, 표시 제어 처리를 설명하는 플로우차트이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0017] 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, 구성가지는 요소에 대해서는, 동일한 부호를 붙임으로써 중복 설명을 생략하고, 또한, 본 발명에 직접 관계가 없는 요소는 도시를 생략한다.

[0018] (정보 처리 시스템(S)의 전체의 구성)

[0019] 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.

[0020] 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.

[0021] 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.

[0022] 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 개선, 또는 플레이어 단말(1)에 대하여 화상 또는 각종 정보를 다운로드시키는 등의 처리를 수행한다.

[0023] 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.

[0024] (플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 하드웨어의 구성)

[0025] 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.

[0026] 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.

[0027] 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.

[0028] 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.

[0029] 버스(14)에는, 출력 인터페이스(16)가 접속된다. 출력 인터페이스(16)에는, 기억부(18), 통신부(20), 입력부(22), 출력부(24)가 접속되어 있다.

[0030] 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.

[0031] 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.

[0032] 입력부(22)는, 예를 들면, 플레이어의 조작이 입력되는(조작을 접수하는) 터치 패널, 버튼, 키보드, 마우스, 십자 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 움성을 검지하는 마이크로 구성되어도 된다. 즉, 입력부(22)는, 플레이어의 의사로, 식별 가능하게 입력시킬 수 있는 장치를 넓게 포함한다.

[0033] 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.

[0034] (게임 내용)

[0035] 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.

[0036] 상세하게는 후술하겠으나, 본 실시 형태에 따른 게임에서는, 육성 게임이 제공된다. 플레이어는, 육성 게임에 있어서, 플레이어가 소지하는 캐릭터를 육성할 수 있다. 또한, 본 실시 형태에 있어서의 육성 게임은, 캐릭터를, 경마를 본뜬 레이스에 출장시키면서 육성한다고 하는 게임성을 가지고 있다.

[0037] 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.

[0038] 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.

[0039] 홈 화면 선택 조작부(102a)가 탭되면, 도 3a에 나타내는 홈 화면(100)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0040] 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.

[0041] 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 시청할 수 있다.

[0042] 레이스 게임 선택 조작부(102d)가 탭되면, 미도시된 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.

[0043] 가챠 화면 선택 조작부(102e)가 탭되면, 미도시된 가챠 화면이 표시된다. 가챠 화면에서, 플레이어는, 게임 내용화를 소비하고, 캐릭터 또는 서포트 카드를 추첨으로 획득할 수 있는 소위 가챠 추첨을 행할 수 있다.

[0044] 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.

[0045] 또한, 플레이어는, 준비 단계에 있어서, 메인 캐릭터를 육성할 때에 사용하는 텍을 설정한다. 텍은, 상세하게는, 후술하는 복수의 계승 캐릭터와, 복수의 서포트 카드로 편성된다. 따라서, 육성 게임에서는, 텍에 편성된 계승 캐릭터, 및 서포트 카드가 사용된다.

[0046] 메인 캐릭터 및 텍(계승 캐릭터 및 서포트 카드)의 설정이 완료되면, 준비 단계로부터 육성 단계로 이행되어, 메인 캐릭터를 육성하기 위한 게임이 개시된다. 육성 게임에서는, 육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시킬 수 있다. 플레이어는, 육성 게임에서 육성한 캐릭터를 육성 캐릭터로서 소지할 수 있다. 상기와 같이, 플레이어는, 소지하는 육성 캐릭터를 팀에 편성하여, 팀 경기 게임 등에서 사용할 수 있다.

[0047] 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.

[0048] 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.

[0049] 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.

[0050] 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.

[0051] 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.

[0052] 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.

[0053] 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.

[0054] 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.

[0055] 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.

[0056] 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.

[0057] 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.

[0058] 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.

[0059] 도시는 생략하겠으나, 홈 화면(100)에서, 좌우 방향의 플릭 조작이 입력되면, 디스플레이(26)에 표시되는 화면, 즉, 홈 화면(100)의 표시가 전환된다. 홈 화면(100)에는, 현재 설정되어 있는 4 개의 홈 화면 설정 캐릭터(132)가 표시된다. 홈 화면 설정 캐릭터(132)에는, 메뉴 바(102)에 표시되는 각 조작부로서의 기능이 할당된다. 따라서, 홈 화면(100)에 표시되는 홈 화면 설정 캐릭터(132)가 탭되면, 메뉴 바(102)의 조작부가 탭된 때와 마찬가지로 화면이 전환된다.

[0060] 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.

[0061] 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.

[0062]

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. 또한, 기간 한정 이벤트에서는, 특정의 레이스(이하, 특정 레이스라고 함)에 승리하면, 플레이어에게 기초 보수와는 별도의 추가 보수가 부여되는 경우가 있다. 추가 보수는, 예를 들면, 특정 캐릭터의 능력 파라미터의 초기값을 상승시키는 것, 또는 특정 캐릭터에 설치되어 있는 고유의 스킬을 강화시키는 것이 가능한 특수 아이템이다. 여기서, 특정 캐릭터는, 예를 들면, 기간 한정 이벤트에 있어서의 특정의 레이스에 출주하는 어느 한 캐릭터이다. 단, 이에 한정되지 않고, 특정 캐릭터는, 플레이어가 획득 가능한 캐릭터라면 어느 캐릭터여도 되며, 특정의 레이스에 출주하지 않는 캐릭터여도 된다.

[0063]

여기서, 특정 레이스는, 특정 이벤트의 개최 기간 중에 플레이할 수 있는 레이스 중 미리 레이스의 종별에 따라 설정된 적어도 1 개의 레이스이다. 또한, 추가 보수는, 특정 레이스에 승리했는지의 여부에 상관없이, 특정 레이스에 출주한 경우에 부여되어도 된다. 하나의 특정 레이스(한 종류의 특정 레이스)에 있어서의 추가 보수(즉, 특수 아이템)의 획득 회수는, 소정 기간에 있어서 소정 회수로 제한된다. 예를 들면, 하루에 하나의 특정 레이스에 있어서의 특수 아이템의 획득 회수는, 3 회이다. 단, 특수 아이템의 획득 회수는, 특정 레이스(레이스 종목)의 종별에 따라 변경해도 된다. 또한, 특수 아이템의 1 회의 획득 수는, 기본 획득 수(예를 들면, 3 개)에 보너스 획득 수(예를 들면, 1 개 또는 2 개)를 합산한 것이다. 보너스 획득 수는, 특정 레이스에 승리한 경우에 부여될 수 있다. 특정 레이스에 의하여 획득한 추가 보수는, 플레이어 ID에 연동되어 서버(1000)에 기억된다.

[0064]

홈 화면(100)에서 육성 게임 조작부(104)가 탭되면, 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 소정 값(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.

[0065]

또한, 게임 포인트는, 육성 게임을 개시한 시점에서, 소정 값(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.

[0066]

(육성 게임)

[0067]

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.

[0068]

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.

[0069]

<준비 단계 처리>

[0070]

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

[0071]

<메인 캐릭터의 등록>

[0072]

홈 화면(100)에서, 플레이어에 의하여 육성 게임 조작부(104)가 탭되면, 미도시된 시나리오 선택 화면이 표시된다. 본 실시 형태에서는, 육성 메인 게임의 시나리오가 복수 설치되어 있다. 육성 메인 게임의 각 시나리오에는, 최종 목표, 또는 게임 도중에서의 목표 등이 설정되어 있으며, 플레이어는, 설정되어 있는 목표

를 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.

[0073] 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.

[0074] 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.

[0075] 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.

[0076] 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.

[0077] 또한, 캐릭터마다의 능력 파라미터의 초기값은, 플레이어의 조작 등에 의하여 상승된다. 예를 들면, 캐릭터에 5 단계의 레벨이 설치되고, 게임 내 통화 또는 소정의 아이템을 소비함으로써, 플레이어가 캐릭터의 레벨을 상승 시킬 수 있다. 이 경우, 캐릭터의 레벨의 상승에 수반하여, 능력 파라미터의 초기값이 상승된다. 도 6a에는, 캐릭터가 소정의 레벨인 경우의 초기값을 나타내고 있다. 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.

[0078] 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.

[0079] 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.

[0080] 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.

[0081] 육성 게임에 있어서, 플레이어는 다양한 레이스에 메인 캐릭터를 출주시킬 수 있다. 이 때, 레이스 내용에 합치 되는 메인 캐릭터의 적성이 높을수록, 레이스 전개가 유리해진다.

[0082] 또한, 캐릭터마다의 적성 파라미터의 초기값을, 게임 내 통화를 소비함으로써, 상승시킬 수 있는 것으로 해도 된다. 또한, 적성 파라미터의 값은, 육성 메인 게임에 있어서 변화해도 된다. 또한, 육성 메인 게임에 있어서, 적성 파라미터가 A보다 적성이 높은 S로 설정되는 경우가 있어도 된다.

[0083] 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 상

세 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.

[0084] 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 레이스의 실행 중에 소정의 조건이 성립된 경우에 발동되는 경우가 있는 능력이다. 각 캐릭터의 레이스 전개는, 스킬의 발동에 의하여 유리해진다.

[0085] 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.

[0086] 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.

[0087] 본 실시 형태에서는, 도 6c에 나타내는 스킬 테이블에 있어서의 「○」에 대응하는 스킬이, 도 5b의 캐릭터 상세 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.

[0088] 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.

[0089] 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.

[0090] 도 6d는, 전용 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다. 도 6d에 나타내는 바와 같이, 전용 이벤트 테이블에는, 플레이어가 소지하고 있는 캐릭터마다 전용 이벤트가 기억되어 있다. 그리고, 전용 이벤트 테이블에 기억된 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.

[0091] 또한, 도 5c에 나타내는 캐릭터 상세 화면(160)에서 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.

[0092] 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.

[0093] 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, 미도시된 육성 정보 표시 화면이 표시된다. 플레이어는, 메

인 캐릭터 선택 화면(150)에서 선택한 캐릭터에 관한 정보를, 육성 정보 표시 화면에서 확인할 수 있다.

[0094] 육성 정보 표시 화면에는, 클리어 목표 탭이 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.

[0095] 그리고, 각 캐릭터에는, 각각 복수의 클리어 목표가 설정되어 있다. 클리어 목표 탭이 탭되면, 육성 정보 표시 화면에, 선택 중인 캐릭터로 설정된 클리어 목표가 일람 표시된다. 각 턴에는, 메인 캐릭터를 출주시킬 수 있는 레이스가 미리 정해져 있다.

[0096] 또한, 육성 대상인 메인 캐릭터를 레이스에 출주시키면, 해당 메인 캐릭터가 팬, 승리 포인트, 및 특별 통화를 획득할 수 있다. 각 레이스에는, 팬, 승리 포인트, 및 특별 통화의 베이스 획득 수가 착순마다 정해져 있으며, 착순이 고순위일수록, 획득하는 팬, 승리 포인트 및 특별 통화의 수치가 커진다. 또한, 레이스에는 난이도가 설정되어 있고, 난이도가 높은 레이스일수록, 보다 많은 팬, 승리 포인트, 및 특별 통화가 획득 가능해진다. 예를 들면, 레이스 중에는, 중상(重賞)이라고 부르는 GI, GII, GIII의 그레이드의 레이스가 설치되어 있다. 그레이드는, GIII, GII, GI의 순서대로 높아진다. 그레이드가 높은 레이스일수록, 난이도가 높아짐과 동시에, 보다 많은 팬, 승리 포인트, 특별 통화가 획득 가능해진다.

[0097] 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 곱해져 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.

[0098] 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.

[0099] 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.

[0100] 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.

[0101] 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 탭되면, 선택 중인 캐릭터가 메인 캐릭터로서 설정됨과 동시에, 계승 캐릭터 선택 화면(170)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0102] <계승 캐릭터의 등록>

[0103] 도 7a는, 계승 캐릭터 선택 화면(170)을 설명하는 제1 도이다. 도 7b는, 육성 캐릭터 일람 화면(180)을 설명하는 제1 도이다. 도 7c는, 계승 캐릭터 선택 화면(170)을 설명하는 제2 도이다. 도 7d는, 계승 캐릭터 선택 화면(170)을 설명하는 제3 도이다. 계승 캐릭터 선택 화면(170)은, 플레이어가 계승 캐릭터를 등록하기 위한 화면이다.

[0104] 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.

[0105] 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 7a에 나타내는 바와 같이, 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a) 및 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)이 공란으로 표시되어 있다.

[0106] 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a) 또는 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)이 텁되면, 도 7b에 나타내는, 육성 캐릭터 일람 화면(180)이 표시된다. 육성 캐릭터 일람 화면(180)에는, 마이 캐릭터 텁(181a) 및 렌탈 텁(181b)이 설치된다. 또한, 마이 캐릭터 텁(181a) 및 렌탈 텁(181b)의 하방에는, 육성 캐릭터 일람 표시 영역이 설치된다. 육성 캐릭터 일람 표시 영역에는, 육성 캐릭터 아이콘(182)이 표시된다.

[0107] 마이 캐릭터 텁(181a)이 선택된 상태에서는, 도 7b에 나타내는 바와 같이, 플레이어 자신이 소지하는 육성 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 아이콘(182)이 표시된다. 또한, 도시는 생략하겠으나, 렌탈 텁(181b)이 선택된 상태에서는, 프렌드의 대표 캐릭터, 즉, 프렌드가 육성한 육성 캐릭터에 대응하는 육성 캐릭터 아이콘(182)이 표시된다.

[0108] 또한, 육성 캐릭터 아이콘(182)이 텁되면, 육성 캐릭터 아이콘(182)에 대응하는 육성 캐릭터의 가선택 상태가 된다. 또한, 육성 캐릭터 아이콘(182)이 텁되면, 도 7c에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터 선택 화면(170)이 표시된다. 이 때, 예를 들면, 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a)이 텁되어 육성 캐릭터 일람 화면(180)이 표시되고, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에서 육성 캐릭터 아이콘(182)이 텁된 경우에는, 가선택 상태가 된 육성 캐릭터를 나타내는 화상이, 제1 계승 캐릭터 선택 영역(171a)에 표시된다.

[0109] 이 상태에서, 예를 들면, 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)이 텁되어 육성 캐릭터 일람 화면(180)이 표시되고, 육성 캐릭터 일람 화면(180)에서 육성 캐릭터 아이콘(182)이 텁되면, 가선택 상태가 된 육성 캐릭터를 나타내는 화상이, 도 7d에 나타내는 바와 같이, 제2 계승 캐릭터 선택 영역(171b)에 표시된다.

[0110] 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.

[0111] 도 8은, 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.

[0112] 도 8에 나타내는 바와 같이, 지금부터 개시되는 육성 메인 게임의 육성 대상인 메인 캐릭터를 당대(當代)로 한다. 또한, 이 메인 캐릭터에 대하여, 계승 캐릭터로서 설정되는 2 개의 육성 캐릭터를 계승 제1 세대로 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.

[0113] 이 경우, 당대의 메인 캐릭터에 대하여 효용을 미치는 것은, 도 8에 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.

[0114] 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.

[0115] 도 7d에 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.

[0116] 도 9는, 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. 환언하면, 육성 게임의 완료 시에, 육성 캐릭터는, 추첨에서 당첨된 인자를 획득할 수 있다.

[0117] 단, 육성 캐릭터가 획득한 인자는, 해당 육성 캐릭터의 능력 자체에는 영향을 주지 않는다. 예를 들면, 육성 캐

릭터는, 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.

[0118] 육성 캐릭터가 가지는 인자는, 해당 육성 캐릭터가 계승 캐릭터로서 설정된 경우에, 육성 대상의 메인 캐릭터에 대하여만 영향을 미친다. 육성 캐릭터가 획득 가능한 인자는, 복수의 종별로 분류되어 있다. 도 9에는, 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.

[0119] 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.

[0120] 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.

[0121] 기초 능력 인자는, 메인 캐릭터의 능력 파라미터를 상승시키는 것이다. 기초 능력 인자는, 스피드 인자, 스태미너 인자, 파워 인자, 근성 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, 근성, 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.

[0122] 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.

[0123] 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.

[0124] 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.

[0125] 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.

[0126] 계승 캐릭터 선택 화면(170)에서는, 능력 파라미터에 대하여, 제1 턴에서 상승하는 상승값이 표시된다. 예를 들면, 도 7c에서는, 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.

[0127] 또한, 도 7d에서는, 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 표시

된다. 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.

[0128] 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 7d에서는, 파워의 능력 파라미터 아래에 표시되는 「+63」의 표기와, 스피드 및 지능의 능력 파라미터 아래에 표시되는 「+21」, 「+42」의 표기가 색 분류되어 있다.

[0129] 도 9에 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.

[0130] 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.

[0131] 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.

[0132] 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.

[0133] 단, 제1 턴에서는, 적성 파라미터의 상승값에 제한이 설정되어 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.

[0134] 이에 대하여, 제30 턴 및 제54 턴에서는, 적성 인자마다, 인자 레벨에 기초하여, 빨동할지의 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.

[0135] 또한, 계승 캐릭터 선택 화면(170)의 적성 파라미터 표시부(152b)에는, 제1 턴에서 상승한 후의 적성 파라미터의 값이 표시된다.

[0136] 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 여부의 추첨이 행해진다. 이 추첨에서 당첨됨으로써, 육성 캐릭터는 레이스 인자를 획득할 수 있다.

[0137] 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.

[0138] 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.

[0139] 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.

[0140] 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.

[0141] 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.

[0142] 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.

[0143] 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.

[0144] 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.

[0145] 또한, 여기에서는, 육성 캐릭터가, 획득 완료 스킬과는 별도로 스킬 인자를 획득함으로써 하였으나, 스킬 인자를 설치하지 않고, 계승 캐릭터로서의 육성 캐릭터가 가지는 획득 완료 스킬에 기초하여, 메인 캐릭터가 획득 가능한 스킬이 결정되어도 된다.

[0146] 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 능력은 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 흥취가 발생된다.

[0147] 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.

[0148] 도 10a는, 상성의 판정 대상을 설명하는 도면이며, 도 10b는, 상성의 판정 항목을 설명하는 도면이다. 도 10a에 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.

[0149] 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 제2 계승 그룹에 있어서의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터이다. 제5 판정 대상(No.5)은, 당대의 메인 캐릭터, 제1 계승 그룹에 있어서의 계승 제1 세대의 육성 캐릭터, 및 제2 계승 그룹에 있어서의 계승 제2 세대의 타방(육성 캐릭터 B)의 육성 캐릭터이다.

[0150] 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.

[0151] 상기의 판정 대상마다, 복수의 판정 항목의 각각에 대하여 조건 성립의 유무가 판정된다. 도 10b에는, 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.

[0152] 그리고, 각 캐릭터에는, 도 10b에 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.

[0153] 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.

[0154] 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.

[0155] 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.

[0156] 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.

[0157] 도 7b, 도 7c 및 도 7d에 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 7a에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터가 선택되어 있지 않은 상태에서는, 상성 마크가 비표시로 되어 있다.

[0158] 또한, 도 7b에 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.

[0159] 도 11a는, 소트 조건을 설명하는 도면이다. 도 11b는, 범위 축소 조건을 설명하는 도면이다. 플레이어는, 표시 조건 설정 화면에서, 도 11a에 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.

[0160] 또한, 플레이어는, 표시 조건 설정 화면에서, 도 11b에 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.

[0161] 이 때, 플레이어는, 인자 레벨을 설정할 수 있고, 예를 들면, 인자 레벨을 레벨 3으로 설정하여 범위 축소가 행해진 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.

[0162] 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 편의성이 향상된다.

[0163] 또한, 도 7b에 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.

[0164] 도 12는, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)를 설명하는 제1 도이다. 도 13은, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)를 설명하는 제2 도이다. 도 14는, 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.

[0165] 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.

[0166] 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.

[0167] 또한, 별명의 획득 조건의 일례로서는, 메인 캐릭터가 소정 수의 팬을 획득하는 것, 능력 파라미터 또는 적성 파라미터가 소정 값 이상인 것, 소정의 스킬을 획득하는 것, 레이스의 승리 수가 소정 수 이상인 것, 특정의 레이스에서 소정의 착순(예를 들면, 1 착)을 획득하는 것 등을 들 수 있다.

[0168] 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.

[0169] 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.

[0170] 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.

[0171] 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 12에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터의 획득 완료 스킬이 각종 정보 표시란(188)에 표시된다. 또한, 계승 정보 표시 텁(188b)이 텁되면, 도 13에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터의 계승 정보가 표시된다.

[0172] 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.

[0173] 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.

[0174] 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.

[0175] 또한, 육성 정보 표시 텁(188c)이 텁되면, 도 14에 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.

[0176] 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 편의성을 향상시킬 수 있다.

[0177] 또한, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)에 있어서, 클로즈 조작부(188d)가 텁되면, 캐릭터 상세 다이얼로그(185A)가 닫히고, 육성 캐릭터 일람 화면(180)이 디스플레이(26)에 표시된다. 또한, 도 7a, 도 7b, 도 7c, 도 7d에 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 텁되면, 계승 캐릭터로서 가선택 중인 육성 캐릭터에 의하여, 획득의 가능성이 있는 스킬이 일람 표시된다.

[0178] 도 15는, 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.

[0179] 즉, 스킬 표시 다이얼로그(185B)에는, 육성 캐릭터가 가지는 캐릭터 인자, 또는 스킬 인자에 연동된 스킬에 관한 정보가 일람 표시된다. 도 7c에 나타내는 바와 같이, 1 개의 육성 캐릭터가 계승 캐릭터로 선택된 상태에서 스킬 표시 버튼(172)이 텁된 경우에는, 이 1 개의 육성 캐릭터(계승 캐릭터)가 가지는 캐릭터 인자 및 레이스 인자에 연동된 스킬이 스킬 표시 다이얼로그(185B)에 표시된다.

[0180] 한편, 도 7d에 나타내는 바와 같이, 2 개의 육성 캐릭터가 계승 캐릭터로 선택된 상태에서 스킬 표시 버튼(172)이 텁된 경우에는, 2 개의 육성 캐릭터(계승 캐릭터) 각각이 가지는 캐릭터 인자 및 레이스 인자에 연동된 스킬이 스킬 표시 다이얼로그(185B)에 표시된다.

[0181] 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 편의성이 향상된다.

[0182] 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.

[0183] 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 텁되면, 가선택 상태의 육성 캐릭터가, 계승 캐릭터로서 텍에 가등록되고, 후술하는 서포트 카드 편성 화면(190)이 표시된다.

[0184] 또한, 플레이어는, 계승 캐릭터 선택 화면(170)에서, 반드시 2 개의 육성 캐릭터를 계승 캐릭터로서 선택해야 한다. 2 개의 계승 캐릭터가 가선택 상태로 되어 있지 않은 경우에는, 도 7a, 도 7c에 나타내는 바와 같이, 넥스트 조작부(154)가 그레이 아웃하고 있어, 플레이어의 조작이 접수되지 않는다. 또한, 계승 캐릭터 선택 화면(170)에는, 리턴 조작부(153)가 설치되어 있고, 리턴 조작부(153)가 텁되면, 메인 캐릭터 선택 화면(150)이 표시된다.

[0185] <서포트 카드의 등록>

[0186] 도 16a는, 서포트 카드 편성 화면(190)을 설명하는 제1 도이다. 계승 캐릭터 선택 화면(170)에서 2 개의 계승 캐릭터가 등록되면, 도 16a에 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.

[0187] 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.

[0188] 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.

[0189] 도 16b는, 서포트 카드 선택 화면(200)을 설명하는 도면이다. 도 16a의 서포트 카드 편성 화면(190)에서, 서포트 카드 표시 프레임(192)(오른쪽 아래에 표시되는 서포트 카드 표시 프레임(192)을 제외함)이 탭되면, 도 16b에 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.

[0190] 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.

[0191] 도 17a는, 서포트 카드 테이블을 설명하는 도면이다. 도 17a에 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.

[0192] 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.

[0193] 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.

[0194] 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.

[0195] 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.

[0196] 도 17b는, 서포트 효과 테이블을 설명하는 도면이다. 도 17b에 나타내는 바와 같이, 서포트 효과 테이블에는, 플레이어가 소지하고 있는 서포트 카드의 종별마다, 서포트 효과가 기억되어 있다.

[0197] 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.

[0198] 도 17c는, 소지 스킬 테이블을 설명하는 도면이다. 도 17c에 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 캐릭터를 획득 가능해진다.

[0199] 도 17d는, 서포트 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다. 도 17d에 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.

[0200] 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.

[0201] 또한, 서포트 이벤트에는, 육성 게임의 턴 개시 시에 발생할 수 있는 제1 힌트 이벤트, 육성 게임의 후술하는 트레이닝 실행 후에 발생할 수 있는 제2 힌트 이벤트, 육성 게임의 턴 개시 시에 발생할 수 있는 제1 능력 이벤트, 육성 게임의 트레이닝 실행 후에 발생할 수 있는 제2 능력 이벤트 등이 포함되어도 된다. 제1 힌트 이벤트 및 제2 힌트 이벤트는, 스킬을 소지 혹은 획득 가능하게 하는 이벤트이다. 또한, 제1 능력 이벤트 및 제2 능력 이벤트는, 캐릭터의 능력 파라미터의 수치를 상승 또는 감소시키는 이벤트이다. 이하, 제1 힌트 이벤트 및 제1 능력 이벤트를 총칭하여 제1 이벤트라고 부르고, 제2 힌트 이벤트 및 제2 능력 이벤트를 총칭하여 제2 이벤트라고 부른다.

[0202] 도 16c는, 서포트 카드 편성 화면(190)을 설명하는 제2 도이다. 본 실시 형태에서는, 6 개의 모든 서포트 카드가 선택되면, 도 16c에 나타내는 바와 같이, 스타트 조작부(193)가 조작 가능하게 된다. 한편, 6 개의 모든 서포트 카드가 선택되어 있지 않은 경우에는, 도 16a에 나타내는 바와 같이, 스타트 조작부(193)가 조작 불가능하도록 되어 있다.

[0203] 또한, 서포트 카드 편성 화면(190)에서 리턴 조작부(153)가 조작되면, 도 7d에 나타내는 계승 캐릭터 선택 화면(170)이 디스플레이(26)에 표시된다. 또한, 도 16c에 나타내는 바와 같이, 서포트 카드 편성 화면(190)에서 스타트 조작부(193)가 텁되면, 선택 중인 서포트 카드가 가동되고, 최종 확인 화면(205)(도 18a)이 표시된다.

[0204] 도 18a는, 최종 확인 화면(205)을 설명하는 도면이다. 도 18b는, 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.

[0205] 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 텁되면, 도 18b에 나타내는 프리셋 선택 화면(205A)이 표시된다.

[0206] 프리셋 선택 화면(205A)에는, 보존되어 있는 프리셋에 대응하는 프리셋 읽어내기 버튼(206a)이 표시된다. 플레이어는, 어느 한 프리셋 읽어내기 버튼(206a)을 텁한 후, 셀렉트 조작부(206c)를 텁함으로써, 프리셋을 설정할 수 있다. 또한, 셀렉트 조작부(206c)가 텁되면, 프리셋 선택 화면(205A)이 닫히고, 최종 확인 화면(205)이 표시된다. 또한, 프리셋 선택 화면(205A)의 캔슬 조작부(206b)가 텁되면, 프리셋이 변경되는 일이 없이, 프리셋 선택 화면(205A)이 표시된다.

[0207] 또한, 최종 확인 화면(205)에서, 캔슬 조작부(205c)가 텁되면, 서포트 카드 편성 화면(190)이 표시된다. 한편, 스타트 조작부(205b)가 텁되면, 게임 화면(210)(도 20a)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0208] 또한, 본 실시 형태에서는, 서포트 카드의 등록 시에, 메인 캐릭터로서 설정되는 캐릭터 종별과, 서포트 캐릭터로서 설정되는 캐릭터 종별과의 중복이 되지 않도록 제한되어 있다.

[0209] 상기한 바와 같이, 메인 캐릭터, 계승 캐릭터 및 서포트 카드가 등록되면, 준비 단계 처리가 종료된다.

[0210] <육성 단계 처리>

[0211] 준비 단계 처리가 종료되면, 육성 단계 처리가 개시된다. 육성 단계 처리에서는, 메인 캐릭터의 육성이 가능해진다. 또한, 이하에서는, 이해를 용이하게 하기 위하여, 우선, 육성 메인 게임의 기본적인 흐름에 대하여 설명한다.

[0212] 도 19는, 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 19에 나타내는 바와 같이, 제1 턴 내지 제78 턴으로 구성되어 있고, 각 턴에서의 플레이어의 선택 결과에 따라 각종 파라미터의 개선이 행해지는 게임성을 가지고 있다. 또한, 선택 항목 테이블에 의하면, 턴마다, 플레이어가 선택 가능한 항목이 미리 설정되어 있다.

[0213] 도 20a는, 게임 화면(210)을 설명하는 제1 도이다. 도 20b는, 특별 레이스 화면(230)을 설명하는 도면이다. 육성 단계 처리에서 이행하면, 도 20a에 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.

[0214] 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.

[0215] 또한, 도 20a에 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」(스테미너), 「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.

[0216] 또한, 도 20a에 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), 「Shop」이라고 기록된 샵 조작부(220)가 표시되어 있다. 또한, 게임 화면(210)의 상부에는, 현재의 턴 수가 표시된다. 또한, 게임 화면(210)의 중앙부에는, 아이템 조작부(221)가 표시되어 있다.

[0217] 도 19에 나타내는 바와 같이, 플레이어는, 각 턴에서 「Rest」(레스트 조작부(215)), 「Training」(트레이닝 조작부(216)), 「Going Out」(외출 조작부(218)), 「Race」(개인 레이스 조작부(219)), 후술하는 「Special Race」(특별 레이스 조작부(231)) 중 어느 한 항목을 선택할 수 있다. 이 때, 도 19에 나타내는 바와 같이, 각 턴에서 선택 가능한 항목이 미리 설정되어 있다.

[0218] 「Rest」의 항목이 선택되면, 체력이 회복되며, 「Going Out」의 항목이 선택되면, 상태가 상승된다. 또한, 「Training」의 항목이 선택되면, 후술하는 트레이닝이 실행 가능해지고, 「Race」의 항목이 선택되면, 개인 레이스에 메인 캐릭터를 출주시킬 수 있고, 「Special Race」의 항목이 선택되면, 후술하는 특별 레이스에 메인 캐릭터를 출주시킬 수 있다. 이들 「Rest」, 「Training」, 「Going Out」, 「Race」, 「Special Race」의 항목이 선택되어 게임 결과가 도출되면, 현재의 턴이 종료되고, 다음의 턴으로 이행된다.

[0219] 본 실시 형태에서는, 도 19에 나타내는 제74 턴, 제76 턴, 제78 턴과 같이, 레스트 조작부(215), 트레이닝 조작부(216), 외출 조작부(218), 개인 레이스 조작부(219)의 각 항목을 선택 불가능하게 되는 턴이 설정되어 있다. 이러한 턴에서는, 도 20b에 나타내는 바와 같이, 특별 레이스 화면(230)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0220] 특별 레이스 화면(230)에는, 「Special Race」라고 기록된 특별 레이스 조작부(231), 스킬 조작부(217), 샵 조작부(220), 아이템 조작부(221)가 표시되고, 플레이어에 의하여 어느 한 조작부가 선택 가능해진다. 특별 레이스 조작부(231)가 선택되면, 개인 레이스 조작부(219)가 선택된 경우에 실행되는 개인 레이스와는 상이한 특별

레이스가 실행된다. 특별 레이스는, 제74 턴, 제76 턴, 제78 턴의 각각에서 1 레이스씩, 합계 3 레이스로 행해지고, 후술하는 승리 포인트의 누계값에 기초하여 우승을 결정하는 레이스이다.

[0221] 한편, 스킬 조작부(217), 샵 조작부(220), 아이템 조작부(221)는, 모든 턴에 있어서 상시 선택 가능하게 설정되어 있다. 또한, 상세히는 후술하겠으나, 스킬 조작부(217), 샵 조작부(220), 아이템 조작부(221)의 조작에 의하여, 스킬 획득, 샵 이용, 아이템 사용을 행했다고 해도, 해당 턴은 종료되지 않는다.

[0222] 본 실시 형태에서는, 개인 레이스 혹은 특별 레이스가 실행되면, 레이스의 착순에 따라, 메인 캐릭터가 승리 포인트, 특별 통화를 획득할 수 있다. 각 레이스에는, 승리 포인트, 특별 통화의 획득 수가 착순마다 정해져 있다. 착순이 고순위일수록, 획득하는 승리 포인트, 특별 통화의 수치가 커진다.

[0223] 또한, 난이도가 높은 레이스일수록, 보다 많은 승리 포인트, 특별 통화가 획득 가능해진다. 예를 들면, GI, GII, GIII의 그레이드에 있어서, 그레이드가 높은 레이스일수록, 보다 많은 승리 포인트, 특별 통화가 획득 가능해진다.

[0224] 본 실시 형태의 육성 게임에서는, 규정의 턴 구간마다 미리 정해진 목표 포인트가 설정되어 있다. 상술한 바와 같이, 본 실시 형태에서는, 육성 게임은, 제1 턴 내지 제78 턴으로 구성되어 있다. 여기서, 제1 턴 내지 제24 턴까지를 초기 턴 구간이라고 부르고, 제25 턴 내지 제48 턴까지를 중기 턴 구간이라고 부르고, 제49 턴 내지 제72 턴까지를 후기 턴 구간이라고 부르고, 제73 턴 내지 제78 턴까지를 최종 턴 구간이라고 부른다.

[0225] 초기 턴 구간, 중기 턴 구간, 후기 턴 구간 각각에 있어서, 목표 포인트가 설정되어 있다. 각 턴 구간에 설정되어 있는 목표 포인트는, 동일해도 되고, 상이해도 된다. 플레이어는, 각 턴 구간에 있어서 획득한 승리 포인트의 누계값을 목표 포인트에 순차적으로 도달시킴으로써 최종 턴 구간까지 육성 게임을 진행시킬 수 있다.

[0226] 또한, 목표 포인트는, 육성 대상인 메인 캐릭터의 장소 적성에 따른 적성 파라미터와, 거리 적성에 따른 적성 파라미터에 기초하여 설정된다. 예를 들면, 잔디의 적성 파라미터가 더트의 적성 파라미터보다 높은 메인 캐릭터의 목표 포인트는, 더트의 적성 파라미터가 잔디의 적성 파라미터보다 높은 메인 캐릭터의 목표 포인트보다 높게 설정된다. 또한, 예를 들면, 단거리, 마일, 중거리, 장거리의 적성 파라미터 중 가장 높은 파라미터의 종별에 따라 상이한 목표 포인트가 설정되어도 된다. 또한, 장소 적성 및 거리 적성에 따른 적성 파라미터의 조합에 따라 상이한 목표 포인트가 설정되어도 된다. 이와 같이, 장소 적성 또는 거리 적성에 따른 적성 파라미터에 따라, 각 메인 캐릭터에 설정되는 목표 포인트가 상이한 경우가 있다. 또한, 목표 포인트는, 메인 캐릭터의 장소 적성 및 거리 적성에 추가로, 각질 적성에 따른 적성 파라미터에 기초하여 설정되어도 된다.

[0227] 도 20a에 표시한 게임 화면(210)의 상부에는, 현재의 턴 구간에 있어서의 목표 포인트와, 목표 포인트에 도달할 때까지 필요한 잔여의 승리 포인트인 잔여 승리 포인트가 표시된다. 목표 포인트 및 잔여 승리 포인트가 표시됨으로써, 플레이어는, 현재의 턴 구간에서 획득해야 할 승리 포인트를 파악할 수 있다.

[0228] 또한, 플레이어가 획득한 승리 포인트는, 초기 턴 구간, 중기 턴 구간, 후기 턴 구간마다 리셋된다. 단, 플레이어가 획득한 승리 포인트는, 턴 구간마다 리셋되지 않고, 순차적으로 누계되어도 된다.

[0229] 초기 턴 구간, 중기 턴 구간, 후기 턴 구간 모두에서 목표 포인트가 달성되면, 최종 턴 구간의 육성 게임으로 진행될 수 있다. 최종 턴 구간에서는, 전체 3 레이스(제1 레이스, 제2 레이스, 제3 레이스)의 특별 레이스가 실행되고, 레이스 결과에 따른 승리 포인트의 누계값에 기초하여 우승이 결정된다.

[0230] 특별 레이스의 진행이 진행될수록, 획득할 수 있는 승리 포인트의 값이 커진다. 구체적으로, 전체 3 레이스 중, 제1 레이스의 1 착 시에 획득할 수 있는 승리 포인트의 값보다, 제2 레이스의 1 착 시에 획득할 수 있는 승리 포인트의 값이 크고, 제2 레이스의 1 착 시에 획득할 수 있는 승리 포인트의 값보다, 제3 레이스의 1 착 시에 획득할 수 있는 승리 포인트의 값이 크다.

[0231] 또한, 전체 3 레이스에 있어서, 메인 캐릭터와 승패를 겨루기 위하여 출주하는 소위 논 플레이어 캐릭터(이하, NPC라고 함)는, 동일한 캐릭터 ID를 가지는 NPC이다. 단, 특별 레이스의 진행이 진행될수록, NPC의 파라미터가 높아지도록 설정되어 있다. 예를 들면, 제1 레이스, 제2 레이스, 제3 레이스의 순서대로, NPC의 능력 파라미터에 가하는 보정값을 크게 하여, NPC의 능력 파라미터를 높게 한다. 또한, 최종 턴 구간에서는, 특별 레이스에서의 순위가 소정의 순위 이하(예를 들면, 2 위 이하)여도, 육성 게임은 종료되지 않고, 특별 레이스를 속행시킬 수 있다.

[0232] 도 21a는, 트레이닝 화면(240)을 설명하는 제1 도이다. 도 21b는, 트레이닝 화면(240)을 설명하는 제2 도이다.

게임 화면(210)의 트레이닝 조작부(216)가 조작되면, 디스플레이(26)에 트레이닝 화면(240)이 표시된다.

[0233] 도 21a에 나타내는 바와 같이, 트레이닝 화면(240)의 하부에는, 트레이닝 항목이 표시된다. 여기에서는, 「Speed」라고 기록된 스피드 조작부(241), 「Stamina」라고 기록된 스태미너 조작부(242), 「Power」라고 기록된 파워 조작부(243), 「Spirit」라고 기록된 근성 조작부(244), 「Wisdom」라고 기록된 지능 조작부(245)가 표시된다.

[0234] 플레이어가 각 조작부(241~245) 중 어느 하나를 1회 텁하면, 텁한 조작부(241~245)에 대응하는 트레이닝 항목이 가선택됨과 동시에, 가선택된 트레이닝 항목에 대응하는 조작부(241~245)가 강조 표시된다. 도 21a에서는, 파워 조작부(243)가 가선택된 상태를 나타내고 있다. 또한, 도 21b에서는, 스태미너 조작부(242)가 가선택된 상태를 나타내고 있다.

[0235] 또한, 각 조작부(241~245)에는, 트레이닝 항목마다의 트레이닝 레벨이 함께 표시된다. 트레이닝 레벨은, 각 트레이닝 항목의 선택 회수에 따라 상승하는 파라미터이며, 트레이닝 레벨이 높을수록, 트레이닝을 실행한 때의 능력 파라미터의 상승값이 커진다. 트레이닝 레벨은, 당초에는 레벨 1로 설정되어 있고, 최대 레벨 5까지 상승한다.

[0236] 또한, 가선택 중인 조작부(241~245)에는, 「Failure」라고 기록된 실패율 표시부(246)가 표시된다. 실패율 표시부(246)에 수치로 표시되는 실패율은, 체력 표시부(211)에 표시되는 체력의 잔량에 반비례하여 상승하도록 설정되어 있다.

[0237] 또한, 스테이터스 표시부(213)에는, 가선택 중인 조작부(241~245)에 대응하는 트레이닝이 실행되고, 성공한 경우에 능력 파라미터가 상승하는 값이 표시된다. 예를 들면, 도 21a에 나타내는 예에서는, 파워 조작부(243)가 가선택되어 있고, 스테이터스 표시부(213)의 「Stamina」에 「+8」, 「Power」에 「+10」이라고 표시되어 있다. 또한, 도 21b에 나타내는 예에서는, 스태미너 조작부(242)가 가선택되어 있고, 스테이터스 표시부(213)의 「Stamina」에 「+15」, 「Spirit」에 「+5」라고 표시되어 있다.

[0238] 또한, 트레이닝을 실행하여 성공한 경우에, 소정의 이벤트가 발생하는 트레이닝 항목에 대응하는 조작부(241~245)에는, 이벤트 통지 표시(247)가 표시된다. 또한, 이벤트 통지 표시(247)는, 이벤트의 종별에 따라 상이한 표시 태양으로 할 수 있다.

[0239] 또한, 도 21b에 나타내는 바와 같이, 트레이닝 화면(240)의 우측 상부에는, 가선택 중인 조작부(241~245)의 항목마다, 트레이닝에 배치된 캐릭터의 배치 캐릭터 아이콘(248)이 표시된다. 그리고, 트레이닝에 성공한 경우에, 배치 캐릭터 아이콘(248)에 표시된 캐릭터에 대응하여 소정의 이벤트가 발생하는 경우에는, 대응하는 배치 캐릭터 아이콘(248)에 이벤트 통지 표시(247)가 표시된다. 이하, 이벤트 통지 표시(247)가 표시된 배치 캐릭터 아이콘(248)을, 이벤트 배치 캐릭터 아이콘(249)이라고 부른다. 또한, 이하에서는, 캐릭터가 배치된 트레이닝을 활동 트레이닝이라고 부른다.

[0240] 본 실시 형태에서는, 트레이닝에 배치되는 캐릭터는, 서포트 캐릭터이다. 서포트 캐릭터가 배치된 트레이닝이 실행되면, 배치된 서포트 캐릭터에 연동된 제2 이벤트가 발생되는 경우가 있다. 이 제2 이벤트가 발생하는 경우, 배치 캐릭터 아이콘(248)에 이벤트 통지 표시(247)가 표시된다. 서포트 캐릭터가 배치된 트레이닝이 성공한 경우, 서포트 캐릭터가 배치되지 않는 트레이닝이 성공한 경우보다, 메인 캐릭터의 파라미터 상승값이 높아진다.

[0241] 또한, 이에 한정되지 않고, 트레이닝에 배치되는 캐릭터는, 준비 단계 처리에서 플레이어에 의하여 등록된 서포트 카드에 대응하는 서포트 캐릭터 이외의 캐릭터가 배치되어도 된다. 예를 들면, 트레이닝에 배치되는 캐릭터는, 게임에 실장되어 있는 전체 서포트 캐릭터 중에서 랜덤 추첨으로 선택된 캐릭터여도 된다. 그 경우, 트레이닝 화면(240)에 플레이어에 의하여 등록된 서포트 캐릭터 이외의 캐릭터를 나타내는 캐릭터 아이콘(248)이 표시된다. 또한, 캐릭터 아이콘(248)이 표시된 트레이닝이 실행되면, 플레이어에 의하여 등록된 서포트 캐릭터 이외의 캐릭터에 연동된 이벤트가 발생되어도 된다. 여기서, 플레이어에 의하여 등록되어 있지 않은 캐릭터에 연동된 이벤트의 발생율은, 플레이어에 의하여 등록된 서포트 캐릭터에 연동된 이벤트의 발생율보다 낮다. 이 경우에도, 트레이닝 화면(240)에 표시된 캐릭터 아이콘(248)에 이벤트 통지 표시(247)가 표시되어도 된다.

[0242] 도 21c는, 트레이닝 결과 통지 화면(240a)을 설명하는 도면이다. 가선택 중인 조작부(241~245) 중 어느 하나가, 재차 텁되면, 텁된 조작부(241~245)에 대응하는 트레이닝이 실행된다. 트레이닝이 실행되면, 트레이닝의 성공 또는 실패가 통지되는 트레이닝 결과 통지 화면(240a)이 디스플레이(26)에 표시된다. 여기에서는, 「성공」이라

고 하는 문자가 표시되고, 트레이닝의 성공이 플레이어에게 통지된다.

[0243] 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.

[0244] 여기에서는, 도 21a 또는 도 21b에서 스테이터스 표시부(213)에 표시되어 있던 트레이닝이 성공한 경우에 상승하는 능력 파라미터의 값이 가산된다. 또한, 실행한 트레이닝 항목에 따라 체력 표시부(211)의 표시가 갱신된다. 스피드, 스태미너, 파워, 근성 중 어느 한 트레이닝을 행하고, 성공한 경우에는, 체력이 감소된다. 한편, 지능의 트레이닝을 행하고, 성공한 경우에는, 체력이 회복된다.

[0245] 또한, 트레이닝에 실패한 경우에는, 소정의 패널티가 부여된다. 패널티의 내용으로서는, 구체적으로는, 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.

[0246] 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.

[0247] 도 21d는, 이벤트 화면(240b)을 설명하는 도면이다. 트레이닝 결과 통지 화면(240a)의 표시가 종료되면, 디스플레이(26)에 이벤트 화면(240b)이 표시되는 경우가 있다. 이벤트 화면(240b)에서는, 다양한 이벤트가 실행된다. 또한, 1 턴 중에, 복수의 이벤트가 발생하는 경우도 있다.

[0248] 예를 들면, 제1 힌트 이벤트 혹은 제2 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 발동한다. 스킬은, 후술하는 개인 레이스의 실행 중에 발동되는 경우가 있다.

[0249] 이벤트에는, 스킬을 소지하는 제1 힌트 이벤트 및 제2 힌트 이벤트 외에, 체력이 회복되는 이벤트, 체력이 감소되는 이벤트, 능력 파라미터가 상승 또는 감소되는 제1 능력 이벤트 및 제2 능력 이벤트, 상태가 상승되는 이벤트, 상태가 감소되는 이벤트 등이 포함되어 있다. 상세히는 후술하겠으나, 이벤트에는, 발생하는 턴이 미리 정해진 이벤트 또는 소정의 추첨에 의하여 당첨된 경우에 발생하는 이벤트가 있다. 또한, 턴의 개시 시에 발생하는 이벤트, 또는 턴의 종료 전에 발생하는 이벤트가 있다. 발생한 모든 이벤트가 종료되면, 다음의 턴에 따른 게임 화면(210)이 표시된다.

[0250] 도 22a는, 계승 이벤트를 설명하는 제1 도이다. 도 22b는, 계승 이벤트를 설명하는 제2 도이다. 도 22c는, 계승 이벤트를 설명하는 제3 도이다. 도 22d는, 계승 이벤트를 설명하는 제4 도이다. 상기한 인자 발동 턴에서는, 턴의 개시에 수반하여, 계승 이벤트가 발생된다. 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.

[0251] 제30 턴이 개시되면, 우선, 도 22a에 나타내는 바와 같이, 메인 캐릭터와, 「Touch」라고 기록된 조작부가 이벤트 화면(240b)에 표시된다. 이벤트 화면(240b)에 표시되는 조작부가 탭되면, 도 22b에 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.

[0252] 그리고, 도 22c에 나타내는 바와 같이, 발동 유무의 추첨에 의하여 당첨되어, 발동할 것이 결정된 인자가 표시되고, 그 후, 도 22d에 나타내는 바와 같이, 인자의 발동에 의하여 상승하는 능력 파라미터 또는 적성 파라미터의 종류와 그 상승값이 표시되고, 파라미터가 갱신된다. 계승 이벤트가 종료되면, 도 20a에 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.

[0253] 도 23a는, 스킬 화면(250)을 설명하는 제1 도이다. 도 23b는, 스킬 화면(250)을 설명하는 제2 도이다. 게임 화면(210)의 스킬 조작부(217)가 조작되면, 도 23a에 나타내는 스킬 화면(250)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0254] 스킬 화면(250)에는, 스킬 표시란(251)이 표시된다. 스킬 표시란(251)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 제1 힌트 이벤트 혹은 제2 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(252)이, 스킬 표시란(251)에 함께 표시되게 된다.

[0255] 또한, 스킬 화면(250)에 표시되는 스킬에는, 각각의 스킬의 발동 조건 및 발동한 때의 효과가 표시된다.

[0256] 또한, 스킬 화면(250)의 상부에는, 체력 표시부(211), 상태 표시부(212), 스킬 포인트 표시부(214)가 표시된다. 또한, 스킬 화면(250)의 상부에는, 현재의 턴 수가 표시된다.

[0257] 플레이어의 조작에 기초하여, 스킬 포인트를 소비하여 소지 스킬을 획득하면, 도 23b에 나타내는 바와 같이, 획득한 스킬에 「GET」이라고 표시되고, 소지 스킬을 획득한 것이 통지됨과 동시에, 소비한 스킬 포인트가 스킬 포인트 표시부(214)에 표시되어 있던 스킬 포인트로부터 감산되어 표시가 갱신된다.

[0258] 도 24a는, 개인 레이스 선택 화면(260)을 설명하는 제1 도이다. 게임 화면(210)의 개인 레이스 조작부(219)가 조작되면, 도 24a에 나타내는 개인 레이스 선택 화면(260)이 표시된다. 개인 레이스는, 메인 캐릭터가 NPC와 레이스를 행하는 게임성을 가지고 있다.

[0259] 개인 레이스 선택 화면(260)의 상부에는, 체력 표시부(211), 상태 표시부(212)가 표시된다. 또한, 개인 레이스 선택 화면(260)의 중앙부에는, 메인 캐릭터를 출주시키는 레이스 종목을 선택하기 위한 개인 레이스 선택 조작부(261)가 표시된다. 개인 레이스 선택 화면(240)에 복수의 개인 레이스 선택 조작부(서브 커맨드)(261)가 표시되는 경우, 복수의 개인 레이스 선택 조작부(261)는, 서로 상이한 개인 레이스가 설정된다. 또한, 개인 레이스 선택 화면(260)의 하부에는, 「Start」라고 기록된 스타트 조작부(262)가 표시된다. 또한, 개인 레이스 선택 화면(260)의 개인 레이스 선택 조작부(261)에 의하여 선택할 수 있는 레이스는, 턴마다 미리 설정되어 있다.

[0260] 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 것이 있다. 규정된 팬 수에 못 미친 레이스에 대해서는, 도 24a에 나타내는 바와 같이, 개인 레이스 선택 조작부(261)에 출주 조건이 표시되고, 해당 레이스를 선택할 수 없는 취지가 통지된다. 또한, 클리어 목표의 대상 레이스가 설정된 턴에서는, 개인 레이스 선택 화면(260)에서, 대상 레이스만이 선택 가능하게 표시된다.

[0261] 도 24b는, 개인 레이스 개시 화면(270)을 설명하는 도면이다. 개인 레이스 선택 조작부(261)로 출장하는 개인 레이스의 레이스 종목이 선택된 상태에서, 스타트 조작부(262)가 조작되면, 도 24b에 나타내는 개인 레이스 개시 화면(270)이 표시된다. 개인 레이스 개시 화면(270)의 중앙부에는 전략 표시부(271)가 표시된다. 또한, 전략 표시부(271)에는, 현재 선택 중인 전략(추입, 선입, 선행, 도주)이 강조 표시됨과 동시에, 「Change」라고 기록된 체인지 조작부(272)가 표시되어 있다. 체인지 조작부(272)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.

[0262] 또한, 개인 레이스 개시 화면(270)의 하부에는, 「Result」라고 기록된 리절트 조작부(273), 「Race」라고 기록된 레이스 조작부(274)가 표시되어 있다.

[0263] 레이스 조작부(274)가 조작된 경우, 미도시된 레이스 화면이 디스플레이(26)에 표시된다. 디스플레이(26)에서는, 레이스의 전개의 동영상(이하, 레이스 동영상이라고도 함)이 표시된다.

[0264] 도 24c는, 개인 레이스 결과 화면(280)을 설명하는 제1 도이다. 도 24d는, 개인 레이스 결과 화면(280)을 설명하는 제2 도이다. 상기의 레이스 동영상의 재생이 종료된 경우, 및 리절트 조작부(273)가 조작된 경우, 개인 레이스 결과 화면(280)이 디스플레이(26)에 표시된다. 개인 레이스 결과 화면(280)에서는, 도 24c에 나타내는 바와 같이, 해당 개인 레이스에 있어서의 메인 캐릭터의 착순이 표시된다. 또한, 개인 레이스 결과 화면(280)에서는, 도 24d에 나타내는 바와 같이, 현재의 메인 캐릭터의 클래스가 표시된다.

[0265] 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(280)에서는, 금회의 개인 레이스에서 획득한 팬 수, 승리 포인트, 특별 통화가 표시된다. 또한, 개인 레이스 결과 화면(280)에서는, 새롭게 획득한 팬 수를, 그 이전에 획득하고 있던 팬 수에 가산한 누계의 팬 수가 표시된다. 또한, 누계한 팬 수에 대응하는 현재의 클래스가 식별 표시된다. 또한, 개인 레이스 결과 화면(280)에서는, 새롭게 획득한 승리 포인트를, 그 이전에 획득한 승리 포인트에 가산한 누계의 승리 포인트, 및 새롭게 획득한 특별 통화를, 그 이전에 획득한 특별 통화에 가산한 누계의 특별 통화의 수치가 표시된다.

[0266] 도 25는, 아이템 교환 화면(300)의 일예를 설명하는 도면이다. 예를 들면, 도 20a에 나타내는 게임 화면(210)의 샵 조작부(220)가 탭되면, 도 25에 나타내는 아이템 교환 화면(300)이 표시된다. 아이템 교환 화면(300)에 있어서, 플레이어는, 플레이어가 획득한 특별 통화를 소비하여, 아이템 교환 화면(300)에 표시되는 소정의 아이템과 교환할 수 있다. 또한, 도 20a에 나타내는 게임 화면(210)에 있어서, 샵 조작부(220)의 하부에 플레이어가 소지하고 있는 특별 통화의 총 수가 중첩 표시되어도 된다.

[0267] 도 25에 나타내는 바와 같이, 아이템 교환 화면(300)에는, 아이템 조작부(221), 아이템 교환 리스트(301)가 표시된다. 아이템 교환 리스트(301)에는, 하나 또는 복수의 아이템 교환 탭(302)이 표시된다.

[0268] 아이템 교환 탭(302)에는, 플레이어가 교환 가능한 아이템의 이름(아이템명), 아이템의 효과, 교환에 필요한 특별 통화의 필요 수, 교환 기한의 표기와, 아이템 교환 조작부(303)가 표시된다. 교환 기한은, 각 아이템 교환 탭(302)에 표기되고, 예를 들면, 현재의 턴으로부터 플레이어가 교환 가능한 잔여의 턴 수가 표기된다. 아이템 교환 화면(300)에서는, 일정 기간(소정 턴)마다 아이템의 교체가 행해진다. 교환 기한은, 이 아이템의 교체가 행해질 때까지의 잔여의 턴 수이다. 또한, 아이템 교환에 있어서, 육성 게임 중에 매 턴 추첨이 행해져, 일정한 확률로 세일이 발생해도 된다. 세일이 발생하는 기간은, 예를 들면, 세일이 발생한 턴으로부터 다음의 아이템의 교체가 행해지는 턴까지의 동안이다. 세일 기간 중에는, 세일 기간 외보다 아이템 교환에 필요한 특별 통화의 필요 수가 작아진다.

[0269] 플레이어가 교환 가능한 아이템은, 예를 들면, 파라미터 변경 아이템, 스테이터스 부여 아이템, 트레이닝 레벨 변경 아이템, 스킬 힌트 획득 아이템, 캐릭터 재배치 아이템, 트레이닝 효과 변경 아이템, 체력 소비 아이템, 실패율 변경 아이템, 이벤트 파라미터 변경 아이템 등이다.

[0270] 파라미터 변경 아이템은, 메인 캐릭터의 파라미터를 변경하는 아이템이다. 예를 들면, 파라미터 변경 아이템은, 메인 캐릭터의 스피드, 스탠더드, 파워, 균성, 지능, 체력, 체력 상한값, 상태, 스킬 포인트, 팬 수 중, 대상의 파라미터의 값을 소정 값 업시킨다.

[0271] 스테이터스 부여 아이템은, 메인 캐릭터에게 스테이터스를 부여하는 아이템이다. 예를 들면, 스테이터스 부여 아이템은, 메인 캐릭터에게 유리한 스테이터스 혹은 불리한 스테이터스를 부여한다. 유리한 스테이터스는, 예를 들면, 메인 캐릭터의 각종 파라미터의 상승량을 증가시키는 스테이터스, 또는 스킬 획득에 필요한 스킬 포인트의 소비량을 저하시키는 스테이터스 등을 포함한다. 또한, 불리한 스테이터스는, 예를 들면, 메인 캐릭터의 각종 파라미터를 저하시키는 등의 이벤트가 발생하는 스테이터스, 또는 각종 파라미터의 상승을 방해하는 스테이터스 등을 포함한다.

[0272] 트레이닝 레벨 변경 아이템은, 각 트레이닝 항목의 트레이닝 레벨을 변경하는 아이템이다. 예를 들면, 트레이닝 레벨 변경 아이템은, 스피드, 스탠더드, 파워, 균성, 지능 중, 대상의 트레이닝 항목의 트레이닝 레벨을 소정 값 업시킨다.

[0273] 스킬 힌트 획득 아이템은, 스킬 이벤트를 발생시킴으로써, 메인 캐릭터에 스킬을 소지 혹은 획득시키는 아이템이다. 예를 들면, 스킬 힌트 획득 아이템은, 도 6c에 나타내는 다양한 스킬을 메인 캐릭터에게 소지 혹은 획득시킬 수 있다.

[0274] 캐릭터 재배치 아이템은, 도 21a, 도 21b에 나타내는 바와 같이, 소정의 트레이닝에 배치된 캐릭터를, 다른 트레이닝에 재배치시키는 아이템이다. 캐릭터의 재배치에 대해서는, 후술한다.

[0275] 트레이닝 효과 변경 아이템은, 일정 기간 중, 트레이닝에 의한 트레이닝 효과를 변경하는 아이템이다. 구체적으로, 트레이닝 효과 변경 아이템은, 일정 기간 중, 트레이닝에 의한 메인 캐릭터의 능력 파라미터의 후술하는 상승 고정값을 소정 값 업시킨다. 예를 들면, 트레이닝 효과 변경 아이템은, ○ 턴 동안, 각 트레이닝 항목(스피드, 파워, 균성, 스탠더드, 지능) 중, 대상의 트레이닝에 의한 능력 파라미터의 상승 고정값을 ○% 업시킨다.

[0276] 체력 소비 아이템은, 트레이닝으로 소비하는 체력의 소비량을 증가시킴으로써, 트레이닝 효과를 업시키는 아이

템이다. 구체적으로, 체력 소비 아이템은, 트레이닝에 의한 메인 캐릭터의 능력 파라미터의 후술하는 상승 고정 값을 소정 값 업시킨다. 체력 소비 아이템은, 트레이닝 효과 변경 아이템과 병용함으로써, 트레이닝업 효과를 증대시킬 수 있다.

[0277] 실패율 변경 아이템은, 대상의 트레이닝 항목의 실패율을 변화시키는 아이템이다. 예를 들면, 실패율 변경 아이템은, 각 트레이닝 항목(스피드, 파워, 근성, 스태미너, 지능) 중, 대상의 트레이닝의 실패율을 소정 값 다운시킨다.

[0278] 이벤트 파라미터 변경 아이템은, 레이스 후에 이벤트가 발생한 때에 부여되는 메인 캐릭터의 파라미터 변경값을 변경하는 아이템이다. 예를 들면, 이벤트 파라미터 변경 아이템은, 메인 캐릭터의 스피드, 스태미너, 파워, 근성, 지능, 체력, 체력 상한값, 상태, 스킬 포인트, 팬 수 중, 대상의 파라미터 변경값을 소정 값 업시킨다.

[0279] 도 25에 나타내는 아이템 교환 리스트(301)에는, 트레이닝 효과 변경 아이템, 이벤트 파라미터 변경 아이템, 파라미터 변경 아이템의 일례가 표시되어 있다. 각 아이템 교환 탭(302)의 아이템 교환 조작부(303)가 탭되면, 플레이어가 획득한 특별 통화의 누계값으로부터 아이템 교환 탭(302)에 기록된 특별 통화의 필요 수를 감산하는 감산 처리와, 아이템 교환 탭(302)에 기록된 아이템을 플레이어에게 부여하는 부여 처리가 실행된다. 또한, 아이템 교환 탭(302)으로 교환 가능한 아이템의 적어도 일부에는, 교환 회수(즉, 구입 수)가 소정 회수 이하로 제한되는 유한 아이템도 있다. 유한 아이템의 부여 수가 상한에 도달한 경우, 플레이어는, 특별 통화를 가지고 있어도, 유한 아이템을 교환할 수 없게 된다.

[0280] 또한, 아이템 조작부(221)가 탭되면, 미도시된 아이템 사용 화면이 디스플레이(26)에 표시된다. 아이템 사용 화면에는, 플레이어가 소지하는 아이템의 일람이 표시된다. 아이템의 일람에는, 아이템 교환 화면(300)에서 교환된 아이템도 포함되어 있다. 즉, 아이템 사용 화면에는, 특별 통화와 교환하여 플레이어에게 부여된 아이템이 표시된다. 또한, 아이템 사용 화면에는, 각종 이벤트에서 입수한 아이템이 표시되어도 된다. 플레이어는, 아이템 사용 화면에 표시된 아이템을 탭 조작함으로써, 각종 아이템을 사용할 수 있다.

[0281] 본 실시 형태에서는, 아이템 조작부(221)의 조작에 의하여, 플레이어는, 특별 통화와 교환한 다양한 아이템(파라미터 변경 아이템, 스테이터스 부여 아이템, 트레이닝 레벨 변경 아이템, 스킬 힌트 획득 아이템, 캐릭터 재배치 아이템, 트레이닝 효과 변경 아이템, 체력 소비 아이템, 실패율 변경 아이템, 이벤트 파라미터 변경 아이템)을 각 화면에서 사용할 수 있다. 각 아이템이 사용된 때, 예를 들면, 도 21a에 나타내는 트레이닝 화면(240)에서, 아이템의 사용에 의하여 현재 발휘되어 있는 효과를 나타내는 아이콘이 표시되어도 된다. 이 때, 아이콘의 하부에는, 아이템의 사용에 의하여 효과가 발휘되는 효과 발휘 턴 수가 함께 표시되어도 된다. 또한, 도 25에 나타내는 바와 같이, 각 아이템에는 교환 가능한 기간이 설정되어 있다. 플레이어는, 각 아이템에 설정된 교환 가능 기간 내에 있어서, 각 아이템과 특별 통화를 교환할 수 있다. 또한, 각 아이템에는, 교환 가능 기간이 설정되지 않아도 된다.

[0282] 도 26은, 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.

[0283] 육성 메인 게임 중에는, 각 턴에서, 각종 이벤트를 출현시킬지의 여부를 결정하는 처리가 행해진다. 이벤트는, 시나리오 이벤트, 메인 캐릭터마다 설치된 상기의 전용 이벤트, 서포트 이벤트의 3 개의 종별로 대별된다. 또한, 각 시나리오에는, 육성 메인 게임 중에 출현할 수 있는 시나리오 이벤트, 전용 이벤트, 서포트 이벤트가 미리 정해져 있다.

[0284] 시나리오 이벤트라고 하는 것은, 육성 메인 게임의 시나리오마다 설정된 이벤트이다. 본 실시 형태에서는, 복수의 시나리오가 설치되어 있고, 플레이어는, 시나리오를 선택할 수 있다. 시나리오 이벤트는, 플레이어가 선택한 시나리오마다 출현한다. 환언하면, 육성 메인 게임에서 출현하는 시나리오 이벤트는, 플레이어가 선택한 시나리오에 기초하여 결정된다.

[0285] 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 출현하며, 다른 시나리오가 선택된 경우에 출현되는 일은 없다.

[0286] 또한, 시나리오 공통 이벤트라고 하는 것은, 복수의 시나리오에서 공통적으로 출현하는 이벤트이다. 따라서, 시

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

[0287] 여기에서는, 시나리오 이벤트로서, 시나리오 고유 이벤트와 시나리오 공통 이벤트가 설치되는 것으로 하자. 단, 시나리오 고유 이벤트 및 시나리오 공통 이벤트 중 어느 일방만이 설치되어도 된다.

[0288] 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.

[0289] 서포트 이벤트는, 상기한 바와 같이, 서포트 카드마다 미리 설정되어 있는 이벤트이다. 육성 메인 게임에서는, 플레이어가 세팅 게임에서 등록한 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트가 출현한다. 서포트 이벤트는, 턴 개시 시에 발생할 수 있는 제1 이벤트와, 트레이닝 실행 후에 발생할 수 있는 제2 이벤트를 포함한다. 제1 이벤트는, 턴 개시 시에 있어서, 랜덤으로 취득한 난수 및 제1 이벤트 테이블에 기초하여, 발생의 유무가 결정된다.

[0290] 제2 이벤트는, 트레이닝에 배치되는 각 서포트 캐릭터의 결정 처리가 행해진 후, 랜덤으로 취득한 난수 및 제2 이벤트 테이블에 기초하여, 발생의 유무가 결정된다. 또한, 트레이닝에 서포트 캐릭터가 배치된 경우에만, 배치된 서포트 캐릭터에 대하여 제2 이벤트의 발생 유무가 결정된다.

[0291] 또한, 본 실시 형태에서는, 제1 이벤트는, 준비 단계 처리에서 플레이어에 의하여 텍에 등록된 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트 중에서 추첨에 의하여 선택되는 것으로 한다. 단, 이에 한정되지 않고, 게임에 실장되는 전체 서포트 카드 중에서 추첨에 의하여 선택된 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트가 선택 가능해도 된다. 이 경우, 텍에 등록된 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트의 선택 확률은, 텍에 등록되어 있지 않은 서포트 카드에 연동된 서포트 카드 이벤트의 선택 확률보다 높으면 된다.

[0292] 이와 같이, 시나리오 이벤트는, 그 출현 유무 등이, 시나리오에 기초하여 결정된다. 또한, 전용 이벤트, 서포트 이벤트는, 그 출현 유무 등이, 각각 메인 캐릭터, 서포트 카드에 기초하여 결정된다. 이러한 이벤트 종별은, 이벤트의 출현 유무 등을 결정할 때에 참조하는 정보에 의하여 구분되어 있다.

[0293] 이에 대하여, 본 실시 형태에서는, 이벤트의 출현에 의하여 발생되는 내용에 의하여, 각 이벤트가, 6 개의 이벤트 분류 중 어느 하나로 분류된다. 여기에서는, 각 이벤트가, 제1 힌트 이벤트, 제2 힌트 이벤트, 제1 능력 이벤트, 제2 능력 이벤트, 적성 이벤트, 스토리 이벤트 중 어느 한 이벤트 분류로 분류된다.

[0294] 상기한 바와 같이, 제1 힌트 이벤트, 제2 힌트 이벤트는, 스킬을 소지 혹은 획득 가능하게 하는 이벤트이다. 또한, 제1 능력 이벤트, 제2 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 변화하는 것이 있다.

[0295] 여기서, 시나리오 이벤트에는, 제1 힌트 이벤트, 제2 힌트 이벤트, 제1 능력 이벤트, 제2 능력 이벤트, 적성 이벤트, 스토리 이벤트가 포함된다. 또한, 전용 이벤트 및 서포트 이벤트에는, 제1 힌트 이벤트, 제2 힌트 이벤트 및 제1 능력 이벤트, 제2 능력 이벤트가 포함된다. 또한, 전용 이벤트에, 스토리 이벤트가 포함되어도 된다.

[0296] 본 실시 형태에 있어서, 턴 개시 시 처리에는, 시나리오 이벤트를 결정하는 처리, 전용 이벤트를 결정하는 처리에 추가로, 도 26에 나타내는, 「제1 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리」, 「서포트 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」, 「능력 파라미터의 상승값을 결정하는 처리」, 「제2 이벤트를 결정하는 처리」가 포함된다. 시나리오 이벤트를 결정하는 처리, 전용 이벤트를 결정하는 처리, 「제1 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리」, 「서포트 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」, 「능력 파라미터의 상승값을 결정하는 처리」, 「제2 이벤트를 결정하는 처리」의 순서대로 처리가 실행된다. 또한, 턴 개시 시 처리에서는, 그 밖에도 다양한 처리가 실행되지만, 여기에서는, 도 26에 나타내는 처리에 대하여 순서대로 설명한다.

[0297] <제1 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리>

[0298] 제1 이벤트는, 준비 단계 처리에서 플레이어에 의하여 등록된 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트(제1 이벤트) 중에서 추첨에 의하여 선택된다. 구체적으로, 턴 개시 시에 있어서, 랜덤으로 난수가 취득되고, 취득된 난수와 제1 이벤트 테이블에 기초하여, 제1 이벤트의 발생의 유무와 제1 이벤트의 내용이 결정된다. 제1 이벤트 테이블에는, 제1 이벤트를 「발생시킴」 또는 「발생시키지 않음」의 선택 비율이 설정되어 있다. 본 실시 형태에서는, 제1 이벤트는, 이벤트 a, 이벤트 b, 이벤트 c, 이벤트 d의 4 개의 종별의 이벤트를 포함한다. 예를 들면, 제1 이벤트 테이블에는, 각 이벤트(이벤트 a~d)를 「발생시킴」의 확률이 20%로 설정되고, 제1 이벤트를 「발생시키지 않음」의 확률이 20%로 설정된다. 또한, 제1 이벤트의 선택 비율은, 서포트 카드, 즉, 서포트 캐

릭터마다 개별적으로 설정되어도 된다.

[0299] <서포트 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리>

도 27은, 배치 유무 테이블을 설명하는 도면이다. 도 27에 나타내는 바와 같이, 배치 유무 테이블에는, 서포트 캐릭터의 트레이닝 항목 배치 유무(「트레이닝 항목 중 어느 하나에 배치함」 또는 「배치하지 않음」)의 선택 비율이 설정되어 있다. 본 실시 형태에서는, 도 27에 나타내는 배치 유무 테이블에 기초하여, 준비 단계 처리에서 플레이어에 의하여 등록된 모든 서포트 카드에 대응하는 모든 서포트 캐릭터에 대하여, 배치 유무가 결정된다. 구체적으로, 텐 개시 시에 있어서, 랜덤으로 난수가 취득되고, 취득된 난수와 배치 유무 테이블에 기초하여, 각 서포트 캐릭터의 트레이닝 항목 배치 유무가 결정된다. 단, 이에 한정되지 않고, 각 서포트 캐릭터의 트레이닝 항목 배치 유무는, 게임에 실장되는 전체 서포트 카드에 대응하는 전체 서포트 캐릭터 중에서 추첨에 의하여 선택된 것이어도 된다.

[0301] 구체적으로는, 도 27에 나타내는 바와 같이, 본 실시 형태에서는, 서포트 캐릭터는, 스피드, 스태미너, 파워, 근성, 지능 중 어느 한 트레이닝 항목에 「배치함」이 16%의 확률로 선택되고, 어느 트레이닝 항목에도 「배치하지 않음」이 20%의 확률로 선택된다. 또한, 도 17a에 나타내는 바와 같이, 서포트 캐릭터에는, 득의 트레이닝이 복수 종류 설정되어 있다. 이에, 예를 들면, 서포트 캐릭터의 각 트레이닝 항목으로의 배치의 선택 비율은, 득의 트레이닝에 대응하는 트레이닝 항목이, 득의 트레이닝 이외에 대응하는 트레이닝 항목보다 높아지도록 설정되어도 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.

[0302] 또한, 서포트 캐릭터의 배치하는 트레이닝 항목이 결정되면, 배치하는 것이 결정된 서포트 캐릭터와, 결정된 트레이닝 항목이 연동되어, 서버(1000)에 기억되어도 된다. 보다 구체적으로, 서포트 캐릭터의 캐릭터 ID 혹은 서포트 캐릭터에 연동된 서포트 카드의 서포트 카드 ID에, 트레이닝 항목의 종별을 나타내는 트레이닝 ID를 연동 시킨 연동 정보가, 서버(1000)에 기억되어도 된다.

[0303] <능력 파라미터의 상승값을 결정하는 처리>

[0304] 도 28a는, 트레이닝 레벨 테이블을 설명하는 도면이다. 도 28a에 나타내는 바와 같이, 트레이닝 레벨은, 각 트레이닝의 선택 회수에 따라 상승되도록 설정되어 있다. 구체적으로, 각 트레이닝의 선택 회수가 3 회 이하인 경우에는, 「Speed」(스피드), 「Stamina」(스태미너), 「Power」(파워), 「Spirit」(근성), 「Wisdom」(지능)에 따른 각 트레이닝 레벨이 「레벨 1」로 설정되고, 각 트레이닝의 선택 회수가 4 회 이상, 및 7 회 이하인 경우에는, 각 트레이닝 레벨이 「레벨 2」로 설정되고, 각 트레이닝의 선택 회수가 8 회 이상, 및 11 회 이하인 경우에는, 각 트레이닝 레벨이 「레벨 3」으로 설정되고, 각 트레이닝의 선택 회수가 12 회 이상, 및 15 회 이하인 경우에는, 각 트레이닝 레벨이 「레벨 4」로 설정되고, 각 트레이닝의 선택 회수가 16 회 이상인 경우에는, 각 트레이닝 레벨이 「레벨 5」로 설정된다.

[0305] 본 실시 형태에서는, 플레이어에 의하여 선택된 트레이닝이 실행되어 성공한 경우에, 실행된 트레이닝 항목에 의하여, 소정의 능력 파라미터의 값이 상승된다.

[0306] 구체적으로는, 본 실시 형태에서는, 「Speed」(스피드)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Speed」(스피드) 및 「Power」(파워)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.

[0307] 또한, 「Stamina」(스태미너)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Stamina」(스태미너) 및 「Spirit」(근성)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.

[0308] 또한, 「Power」(파워)의 트레이닝이 실행되어 성공한 경우에는, 「Stamina」(스태미너) 및 「Power」(파워)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.

[0309] 또한, 「Spirit」(근성)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Speed」(스피드), 「Power」(파워), 및 「Spirit」(근성)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.

[0310] 또한, 「Wisdom」(지능)의 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우에는, 「Speed」(스피드) 및 「Wisdom」(지능)의 능력 파라미터의 값이 상승된다.

[0311] 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.

[0312] 도 28b는, 상승 고정값(스피드) 테이블을 설명하는 도면이다. 또한, 도 28c는, 상승 고정값 테이블(파워)을 설명하는 도면이다. 즉, 도 28b는, 트레이닝 항목이 「Speed」(스피드)인 경우의 상승 고정값을 나타내고 있다. 또한, 도 28c는, 트레이닝 항목이 「Power」(파워)인 경우의 상승 고정값을 나타내고 있다.

[0313] 도 28b 및 도 28c에 나타내는 바와 같이, 상승 고정값 테이블에는, 실행한 트레이닝 항목 및 트레이닝 레벨에 대응하여 결정되는 상승 고정값이 기억되어 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 도 28b 및 도 28c에 나타내는 바와 같이, 트레이닝 레벨이 높을수록, 능력 파라미터가 크게 상승되도록 설정되어 있다.

[0314] 또한, 여기에서는, 기재를 생략하겠으나, 트레이닝 항목으로서 「Stamina」(스테미너), 「Spirit」(근성), 및 「Wisdom」(지능)이 선택된 경우의 상승 고정값 테이블도 각각 설치되어 있다.

[0315] 또한, 상기한 상승 고정값에 추가로, 트레이닝 항목마다 배치되는 서포트 캐릭터에 기초하여, 보너스 가산율이 결정된다.

[0316] 도 28d는, 보너스 가산율 테이블을 설명하는 도면이다. 본 실시 형태에서는, 각 트레이닝에 배치가 결정된 서포트 캐릭터에 기초하여, 보너스 가산율이 결정된다.

[0317] 구체적으로는, 도 28d에 나타내는 바와 같이, 보너스 가산율 테이블에는, 서포트 캐릭터에, 보너스 가산율의 유무 및 가산율(10% 업 또는 20% 업)의 선택 비율이 설정되어 있다.

[0318] 보너스 가산율은, 50%의 확률로 「없음」이 선택되고, 25%의 확률로 「10% 업」이 선택되고, 25%의 확률로 「20% 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 서포트 캐릭터가 배치되어 있는 트레이닝에 대해서는, 해당 배치된 복수의 서포트 캐릭터의 각각의 보너스 가산값이, 상승 고정값에 가산된다. 이와 같이, 모든 트레이닝 종별에 대하여, 트레이닝이 성공한 경우에 있어서의 메인 캐릭터의 능력 파라미터의 상승량이 결정된다.

[0320] <제2 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리>

[0321] 도 29는, 제2 이벤트 테이블을 설명하는 도면이다. 제2 이벤트는, 각 트레이닝 항목에 배치된 서포트 캐릭터에 대응하는 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트(제2 이벤트) 중에서 추첨에 의하여 선택된다. 구체적으로, 「서포트 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」 후, 랜덤으로 난수가 추첨되고, 추첨된 난수와 제2 이벤트 테이블에 기초하여, 제2 이벤트의 발생의 유무가 결정된다. 제2 이벤트 테이블에는, 제2 이벤트를 「발생시킴」 또는 「발생시키지 않음」의 선택 비율이 설정되어 있다.

[0322] 예를 들면, 도 29에 나타내는 바와 같이, 제2 이벤트는, 이벤트 A, 이벤트 B, 이벤트 C, 이벤트 D의 4 개의 종별의 이벤트를 포함한다. 예를 들면, 제2 이벤트 테이블에는, 각 이벤트(이벤트 A~D)를 「발생시킴」의 확률이 5%로 설정되고, 제2 이벤트를 「발생시키지 않음」의 확률이 80%로 설정된다. 또한, 제2 이벤트의 선택 비율은, 서포트 카드, 즉, 서포트 캐릭터마다 개별적으로 설정되어도 된다.

[0323] 본 실시 형태에서는, 「서포트 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」 후, 각 트레이닝 항목에 배치된 모든 서포트 캐릭터에 대하여 제2 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리가 행해진다. 그리고, 제2 이벤트 발생의 결정에 기초하여, 이벤트 통지 표시(247)가 트레이닝 화면(240)에 표시된다. 제2 이벤트 발생이 결정되어 있는 캐릭터가 배치된 트레이닝을 플레이어가 선택한 경우, 트레이닝 실행 후에 제2 이벤트가 발생된다. 예를 들면, 스피드의 트레이닝에 배치된 서포트 캐릭터의 제2 힌트 이벤트의 출현이 결정되어 있는 경우, 스피드의 트레이닝이 실행되면, 트레이닝 실행 후에 제2 힌트 이벤트가 반드시 출현한다. 그러나, 스피드 이외의 다른 트레이닝이 실행되면, 트레이닝 실행 후에 이 제2 힌트 이벤트는 출현하지 않는다. 이 때, 둘 이상의 캐릭터에 대하여 제2 이벤트 발생이 결정되어 있던 경우, 어느 제2 이벤트를 발생시킬지를 추첨 또는 미리 설정된 서포트 이벤트의 우선도 등에 의하여 결정한다. 예를 들면, 균등한 확률로 복수의 제2 이벤트 중 어느 것을 발생시킬지가 결정된다. 단, 이에 한정되지 않고, 제2 이벤트의 종별에 따라 가중치 부여가 설정되고, 설정된 가중치 부여에 따라 복수의 제2 이벤트 중 어느 것을 발생시킬지가 결정되어도 된다. 또한, 둘 이상의 캐릭터에 대하여 제2 이벤트의 발생이 결정된 경우, 결정된 모든 제2 이벤트를 발생시켜도 된다.

[0324] 여기서, 예를 들면, 제2 이벤트의 출현이 결정되면, 제2 이벤트에 연동된 서포트 카드 혹은 서포트 캐릭터에, 서포트 이벤트의 출현의 유무를 나타내는 출현 정보가 연동되어, 서버(1000)에 기억되어도 된다. 보다 구체적으로는, 서포트 캐릭터의 캐릭터 ID 혹은 서포트 캐릭터에 연동된 서포트 카드의 서포트 카드 ID에, 출현 정보를

연동시킨 연동 정보가, 서버(1000)에 기억되어도 된다.

[0325] 상술한 「제1 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리」, 「서포트 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」, 「능력 파라미터의 상승값을 결정하는 처리」, 「제2 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리」가 실행되어, 트레이닝 조작부(216)의 조작이 행해지면, 예를 들면, 도 21b에 나타내는 트레이닝 화면(240)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0326] 상술한 바와 같이, 도 21b에 나타내는 트레이닝 화면(240)에는, 「서포트 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」에 의하여, 스태미너의 트레이닝 항목에 배치된 두 종류의 배치 캐릭터 아이콘(248)이 표시된다.

[0327] 또한, 트레이닝 화면(240)에는, 「능력 파라미터의 상승값을 결정하는 처리」에 의하여 결정된 능력값 파라미터의 상승값이, 스테이터스 표시부(213)에 표시된다. 또한, 트레이닝 화면(240)에는, 「제2 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리」에 의하여 결정된 제2 이벤트를 통지하기 위한 이벤트 통지 표시(247)가 표시된다.

[0328] 이 때, 아이템 조작부(221)가 텁되어, 캐릭터 재배치 아이템이 사용되면, 「재배치하는 트레이닝 항목을 결정하는 처리」가 실행된다.

[0329] <재배치하는 트레이닝 항목을 결정하는 처리>

[0330] 「재배치하는 트레이닝 항목을 결정하는 처리」에서는, 「서포트 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」에 의하여 배치하는 것이 결정된 서포트 캐릭터에 대하여, 「Speed」(스피드), 「Stamina」(스태미너), 「Power」(파워), 「Spirit」(근성), 「Wisdom」(지능) 중 어느 트레이닝 항목에 재배치할지가 추첨에 의하여 결정된다.

[0331] 여기에서는, 캐릭터 재배치 아이템의 사용 시에 있어서, 하나의 난수가 재추첨되고, 재추첨된 난수와 도 27에 나타내는 배치 유무 테이블에 기초하여, 각 서포트 캐릭터의 각 트레이닝 항목으로의 배치가 재결정된다. 즉, 각 트레이닝 항목에 있어서의 각 서포트 캐릭터의 배치의 재추첨이 행해진다. 이 때, 재추첨 후의 서포트 캐릭터의 트레이닝 항목으로의 배치 위치가, 재추첨 전의 서포트 캐릭터의 트레이닝 항목으로의 배치 위치(즉, 「서포트 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」에서 결정된 배치 위치)와 동일한 경우, 난수의 재추첨이 재차 행해진다. 그리고, 다시, 재추첨된 난수와 도 27에 나타내는 배치 유무 테이블에 기초하여, 각 서포트 캐릭터의 각 트레이닝 항목으로의 배치가 재결정된다. 이 처리는, 재추첨 후의 서포트 캐릭터의 트레이닝 항목으로의 배치 위치가, 재추첨 전의 서포트 캐릭터의 트레이닝 항목으로의 배치 위치(즉, 「서포트 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」에서 결정된 배치 위치)와 상이할 때까지 반복 실행된다. 혹은, 재배치하는 트레이닝 항목이 상이한 결과가 되도록 전용의 재배치 테이블을 사용함으로써, 서포트 캐릭터가 동일한 트레이닝 항목에 재배치되지 않게 해도 된다. 이에 의하여, 「재배치하는 트레이닝 항목을 결정하는 처리」 후의 각 서포트 캐릭터의 각 트레이닝 항목으로의 배치는, 「서포트 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」에 의한 각 서포트 캐릭터의 각 트레이닝 항목으로의 배치와 상이하게 된다.

[0332] 또한, 캐릭터 재배치 아이템의 사용 시에 있어서, 「제2 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리」에서 추첨에 의하여 선택된 난수와 제2 이벤트 테이블에 기초하여, 제2 이벤트의 발생 유무가 재추첨된다. 여기에서는, 「제2 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리」에서 사용된 난수와 동일한 난수, 및 동일한 제2 이벤트 테이블이 사용되어 재추첨이 행해지므로, 캐릭터 재배치 아이템 사용 후에 재추첨되는 제2 이벤트는, 「제2 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리」에서 발생이 결정된 제2 이벤트와 동일한 결과가 된다.

[0333] 즉, 각 트레이닝 항목에 대한 서포트 캐릭터의 배치가 바뀌어도, 제2 이벤트의 출현 유무, 출현이 결정되어 있던 제2 이벤트의 종별은 변경되지 않고 유지된다. 또한, 본 실시 형태에서는, 제2 이벤트를 동일한 난수를 사용하여 재추첨하고 있으나, 재추첨을 행하지 않고 「제2 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리」에서 결정된 제2 이벤트를 그대로 유용해도 된다. 또한, 각 서포트 캐릭터의 각 트레이닝 항목으로의 배치의 재추첨 및 제2 이벤트의 발생 유무의 재추첨은, 캐릭터 재배치 아이템이 사용될 때마다 실행된다.

[0334] 또한, 캐릭터 재배치 아이템 사용 시의 재추첨 처리에 있어서, 서포트 캐릭터의 캐릭터 ID 혹은 서포트 캐릭터에 연동된 서포트 카드의 서포트 카드 ID와, 트레이닝 항목의 종별을 나타내는 트레이닝 ID와의 연동의 재추첨이 행해져도 된다. 이 때, 서포트 캐릭터의 캐릭터 ID 혹은 서포트 캐릭터에 연동된 서포트 카드의 서포트 카드 ID와, 서포트 이벤트의 출현의 유무를 나타내는 출현 정보를 연동시킨 연동 정보가 유지되어도 된다.

[0335] 재추첨은, 예를 들면, 각 트레이닝 항목에 균등한 확률로 당첨되도록 추첨해도 된다. 혹은, 트레이닝 항목마다 설정된 상이한 확률로 당첨되도록 추첨해도 된다. 또한, 예를 들면, 서포트 캐릭터의 득의 트레이닝(도 17a를

참조)에 배치되기 쉬운 듯한 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.

[0336] 「재배치하는 트레이닝 항목을 결정하는 처리」의 실행 후, 디스플레이(26)에는, 재배치 후 트레이닝 화면(310)이 표시된다.

[0337] 도 30은, 재배치 후 트레이닝 화면(310)을 설명하는 도면이다. 도 30에 나타내는 바와 같이, 재배치 후 트레이닝 화면(310)에는, 「재배치하는 트레이닝 항목을 결정하는 처리」에 의하여, 균성의 트레이닝 항목에 배치된 두 종류의 배치 캐릭터 아이콘(248)이 표시된다.

[0338] 두 종류의 배치 캐릭터 아이콘(248) 중 일방의 배치 캐릭터 아이콘(248)은, 이벤트 통지 표시(247)가 표시된 이벤트 배치 캐릭터 아이콘(249)이다. 도 30에 나타내는 이벤트 배치 캐릭터 아이콘(249)은, 도 21b에 나타내는 이벤트 배치 캐릭터 아이콘(249)과 동일하다.

[0339] 즉, 도 21b에 나타내는 이벤트 배치 캐릭터 아이콘(249)은, 「재배치하는 트레이닝 항목을 결정하는 처리」에 의하여, 스태미너의 트레이닝 항목으로부터, 도 30에 나타내는 바와 같이, 균성의 트레이닝 항목에 재배치되어 있다.

[0340] 여기서, 상술한 바와 같이, 캐릭터 재배치 아이템 사용 후에 재추첨되는 제2 이벤트는, 「제2 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리」에서 발생이 결정된 제2 이벤트와 동일해진다. 그 결과, 도 30에 나타내는 바와 같이, 재배치 후 트레이닝 화면(310)에는, 「재배치하는 트레이닝 항목을 결정하는 처리」의 실행 전에 「제2 이벤트의 발생 유무를 결정하는 처리」에 의하여 결정된 제2 이벤트를 통지하기 위한 이벤트 통지 표시(247)가 표시된 이벤트 배치 캐릭터 아이콘(249)이 표시된다.

[0341] 이에 의하여, 서포트 카드의 제2 이벤트의 출현을 유지시킨 채로, 서포트 캐릭터가 배치되는 트레이닝 항목만을 재배치시킴으로써, 플레이어가 희망하는 트레이닝 항목에서 제2 이벤트를 발생시키기 쉽게 할 수 있어, 육성 게임의 편의성을 향상시킬 수 있다.

[0342] 또한, 본 실시 형태의 턴 개시 시 처리에는, 도 31에 나타내는, 「라이벌 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」, 「라이벌 캐릭터의 배치를 통지하는 처리」가 포함된다. 도 31은, 턴 개시 시 처리의 대략적인 흐름을 설명하는 도면이다. 라이벌 캐릭터는, 개인 레이스에 출현하여, 해당 개인 레이스에서 메인 캐릭터와 승패를 겨루는 NPC이다.

[0343] 라이벌 캐릭터는, 라이벌 캐릭터가 출현하고 있지 않은 통상 시의 개인 레이스에 출현하는 통상의 NPC(이하, 통상 NPC라고 함)와 동일한 캐릭터 ID를 가지는 캐릭터로 구성된다. 단, 라이벌 캐릭터는, 통상 NPC보다 높은 파라미터를 가지는 캐릭터이다. 예를 들면, 라이벌 캐릭터는, 동일한 캐릭터 ID를 가지는 통상 NPC의 능력 파라미터의 값을 소정 배(예를 들면, 1.1 배)한 능력 파라미터를 가진다. 그 때문에, 라이벌 캐릭터가 출현한 개인 레이스에서는, 기본적으로, 라이벌 캐릭터와 메인 캐릭터가 순위(1 위)를 경합하는 게임성을 가진다.

[0344] <라이벌 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리>

[0345] 도 32는, 배치 유무 테이블을 설명하는 도면이다. 도 32에 나타내는 바와 같이, 배치 유무 테이블에는, 라이벌 캐릭터의 배치 유무(「배치함」 또는 「배치하지 않음」)의 선택 비율이 설정되어 있다. 본 실시 형태에서는, 도 32에 나타내는 배치 유무 테이블에 기초하여, 라이벌 캐릭터의 배치 유무가 결정된다.

[0346] 본 실시 형태에서는, 라이벌 캐릭터의 배치는, 현재의 턴에 출현하는 개인 레이스 중에, 현재의 메인 캐릭터의 장소 적정 및 거리 적성에 따른 적정 파라미터가 소정 값 이상(예를 들면, C 이상)의 레이스가 있는 경우에 실행된다. 그 때문에, 「라이벌 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」는, 우선, 현재의 턴에 출현하는 개인 레이스(레이스 종목) 중에, 현재의 메인 캐릭터의 장소 적성 및 거리 적성에 따른 적성 파라미터가 소정 값 이상이 되는 레이스(이하, 적합 레이스라고 함)의 유무를 판정한다.

[0347] 도 32에 나타내는 바와 같이, 본 실시 형태에서는, 라이벌 캐릭터는, 적합 레이스의 난이도에 따라, 선택 비율이 변경되어 있다. 구체적으로는, 도 32에 나타내는 바와 같이, 라이벌 캐릭터는, 적합 레이스의 난이도(그레이드)가 GI인 경우, 60%의 확률로 「배치함」이 선택되고, 40%의 확률로 「배치하지 않음」이 선택된다.

[0348] 또한, 라이벌 캐릭터는, 적합 레이스의 난이도가 GII인 경우, 50%의 확률로 「배치함」이 선택되고, 50%의 확률로 「배치하지 않음」이 선택된다. 또한, 라이벌 캐릭터는, 적합 레이스의 난이도가 GIII인 경우, 40%의 확률로

「배치함」이 선택되고, 60%의 확률로 「배치하지 않음」이 선택된다. 단, 라이벌 캐릭터의 선택 비율은, 적합 레이스의 난이도에 따라 변경되지 않아도 된다. 예를 들면, 라이벌 캐릭터의 선택 비율은, 적합 레이스의 난이도에 상관없이 일률적이어야 한다.

[0349] 라이벌 캐릭터의 배치가 결정되면, 배치하는 라이벌 캐릭터의 종별(캐릭터 ID)이 랜덤 추첨된다. 이 때, 적합 레이스에 설정되어 있는 잔디 및 더트 등의 장소와, 단거리, 마일, 중거리, 장거리 등의 거리에 대하여, 장소 적성 및 거리 적성에 따른 적성 파라미터가 소정 값 이상(예를 들면, C 이상)이 되는 캐릭터 중에서, 어느 한 캐릭터가 라이벌 캐릭터로서 랜덤 추첨된다. 단, 1 턴 중에 적합 레이스가 다수 있는 경우, 복수의 적합 레이스 동안에 동일한 라이벌 캐릭터(캐릭터 ID)가 중복되지 않도록 랜덤 추첨된다. 또한, 라이벌 캐릭터의 랜덤 추첨은, 육성 대상인 메인 캐릭터를 제외하여 행해진다.

[0350] 여기서, 라이벌 캐릭터의 파라미터는, 적합 레이스의 난이도에 따라 변경되어도 된다. 예를 들면, 라이벌 캐릭터는, 적합 레이스의 난이도가 높아질수록, 높은 파라미터를 가져도 된다. 또한, 라이벌 캐릭터의 파라미터는, 적합 레이스의 난이도에 상관없이 일정한 값이어야 된다.

[0351] 라이벌 캐릭터의 파라미터는, 육성 게임의 턴이 진행될수록 높게 설정된다. 구체적으로, 라이벌 캐릭터의 파라미터는, 초기 턴 구간, 중기 턴 구간, 후기 턴 구간의 순서대로 높게 설정되어도 된다. 보다 구체적으로, 라이벌 캐릭터의 능력 파라미터는, 초기 턴 구간인 경우, 동일한 캐릭터 ID의 통상 NPC의 능력 파라미터를 1.1 배한 것이며, 중기 턴 구간인 경우, 동일한 캐릭터 ID의 통상 NPC의 능력 파라미터를 1.3 배한 것이며, 후기 턴 구간인 경우, 동일한 캐릭터 ID의 통상 NPC의 능력 파라미터를 1.5 배한 것이다.

[0352] 메인 캐릭터가 적합 레이스에 출주하면, 플레이어에게 기초 보수가 부여된다. 또한, 적합 레이스에서 메인 캐릭터가 라이벌 캐릭터에 승리하면, 플레이어에게 기초 보수에 추가로, 추가 보수가 부여된다. 단, 추가 보수는, 라이벌 캐릭터와의 승패에 상관없이, 적합 레이스에 출주한 때에 부여되어도 된다. 기초 보수는, 라이벌 캐릭터와의 승패에 상관없이 플레이어가 얻을 수 있는 보수이다. 추가 보수는, 기초 보수와는 별도로 육성 대상인 메인 캐릭터에 대하여 부여되고, 예를 들면, 적합 레이스의 장소에 관련된 스킬 힌트, 적합 레이스의 거리에 관련된 스킬 힌트, 메인 캐릭터의 주법에 관련된 스킬 힌트이다. 또한, 추가 보수는, 디스플레이(26)에 소정의 이벤트가 표시되는 것이어야 된다. 해당 소정의 이벤트에서는, 예를 들면, 라이벌 캐릭터가 표시된다. 또한, 추가 보수는, 육성 대상인 메인 캐릭터에 연동되어 있는 스킬 힌트, 또는 파라미터를 포함한다. 해당 스킬 힌트는, 육성 대상인 메인 캐릭터의 장소 적성, 거리 적성, 주법 적성 등의 파라미터에 기초하여 결정되어도 된다.

[0353] 또한, 본 실시 형태에서는, 추가 보수로서 이벤트의 표시, 또는 스킬 힌트 또는 파라미터의 부여를 예로 설명하였다. 그러나, 이에 한정되지 않고, 추가 보수는, 특정 캐릭터의 능력 파라미터의 초기값을 상승시키는 것, 또는 특정 캐릭터에 설치되어 있는 고유의 스킬을 강화시키는 것이 가능한 특수 아이템을 포함해도 된다. 여기서, 특정 캐릭터는, 예를 들면, 라이벌 캐릭터와 동일한 캐릭터 ID를 가지는 캐릭터이다. 또한, 특정 캐릭터는, 메인 캐릭터여도 되고, 적합 레이스에 출주하는 어느 한 캐릭터여도 된다. 단, 이에 한정되지 않고, 특정 캐릭터는, 플레이어가 획득 가능한 캐릭터라면 어느 캐릭터여도 되며, 적합 레이스에 출주하지 않는 캐릭터여도 된다. 또한, 하나의 적합 레이스에 대하여, 한 종류의 특수 아이템이 추가 보수로서 플레이어에게 부여된다.

[0354] 본 실시 형태에서는, 적합 레이스에서 획득 가능한 추가 보수의 부여 회수에 제한은 설정되어 있지 않으나, 예를 들면, 소정 기간에 있어서 하나의 적합 레이스에 있어서의 특수 아이템의 획득 회수가 소정 회수로 제한되어도 된다. 예를 들면, 하루에 하나의 적합 레이스에 있어서의 특수 아이템의 획득 회수는, 3 회로 제한되어도 된다. 단, 특수 아이템의 획득 회수는, 적합 레이스(레이스 종목)의 종별에 따라 변경해도 된다. 이 경우, 적합 레이스에 의하여 획득한 추가 보수는, 플레이어 ID에 연동되어, 서버(1000)에 기억된다.

[0355] 또한, 특수 아이템의 1 회의 획득에 있어서의 획득 수는, 기본 획득 수(예를 들면, 3 개)에 보너스 획득 수를 합산한 것이다. 보너스 획득 수는, 메인 캐릭터가 라이벌 캐릭터에 승리한 경우에 부여될 수 있다.

[0356] 도 33은, 보너스 획득 수 테이블을 설명하는 도면이다. 본 실시 형태에서는, 보너스 획득 수 테이블에 기초하여, 보너스 획득 수가 결정된다. 구체적으로, 도 33에 나타내는 바와 같이, 보너스 획득 수 테이블에는, 특수 아이템에 보너스 획득의 유무 및 보너스 획득 수의 선택 비율이 설정되어 있다.

[0357] 도 33에 나타내는 바와 같이, 특수 아이템은, 적합 레이스의 승패(즉, 라이벌 캐릭터에 승리 혹은 패배)에 기초하여, 보너스 획득 수가 변경되도록 설정되어 있다. 구체적으로, 보너스 획득 수는, 메인 캐릭터가 라이벌 캐릭터에 패배한 경우, 0이다. 한편, 보너스 획득 수는, 메인 캐릭터가 라이벌 캐릭터에 승리한 경우, 50%의 확률로 「1」이 선택되고, 50%의 확률로 「2」가 선택된다.

[0358] <라이벌 캐릭터의 배치를 통지하는 처리>

[0359] 도 34(a)는, 게임 화면(320)에 있어서의 라이벌 캐릭터의 배치의 통지를 설명하는 도면이다. 도 34(b)는, 개인 레이스 선택 화면(330)에서의 라이벌 캐릭터의 배치의 통지를 설명하는 도면이다.

[0360] 「라이벌 캐릭터의 배치 유무를 결정하는 처리」에 의하여, 라이벌 캐릭터의 배치가 결정되면, 도 34(a)에 나타내는 바와 같이, 게임 화면(320)의 개인 레이스 조작부(219)에 중첩하여, 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)가 표시된다.

[0361] 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)가 표시되어 있는 개인 레이스 조작부(219)가 탭되면, 도 34(b)에 나타내는 개인 레이스 선택 화면(330)이 디스플레이(26)에 표시된다. 개인 레이스 선택 화면(330)의 개인 레이스 선택 조작부(261)의 레이스 종목 중, 라이벌 캐릭터의 배치가 결정된 레이스 종목(적합 레이스)에는, 「라이벌 캐릭터 출주」라고 기록된 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)가 중첩 표시된다.

[0362] 플레이어는, 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)를 확인함으로써, 육성 대상인 메인 캐릭터를 육성하는 게임을 플레이할지, 라이벌 캐릭터와 승부함으로써 추가 보수를 획득할지를 선택할 수 있어, 육성 게임의 흥취성을 향상시킬 수 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 라이벌 캐릭터의 배치가 결정된 경우, 디스플레이(26)에 도 34(a), 도 34(b)에 나타내는 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)를 표시하는 예에 대하여 설명했으나, 이에 한정되지 않고, 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)는, 예를 들면, 라이벌 캐릭터의 캐릭터 종류를 특정할 수 있는 텍스트 또는 화상을 포함해도 된다.

[0363] 본 실시 형태에서는, 초기 턴 구간, 중기 턴 구간, 후기 턴 구간 각각의 최종 턴 종료 시, 메인 캐릭터가 소정 조건을 달성하고 있는 경우, 보너스 이벤트가 발생된다. 소정 조건은, 예를 들면, 승리 포인트가 목표 포인트를 일정 값 이상 넘겨서 달성되는 것, 소정의 난이도(예를 들면, GI)의 레이스에서 1 착을 소정 회수 이상 획득하고 있는 것, 라이벌 캐릭터에 소정 회수 이상 승리하고 있는 것 등이다.

[0364] 보너스 이벤트는, 저보너스 이벤트와 고보너스 이벤트를 포함하여, 소정 조건의 달성 상황에 따라 발생하는 보너스 이벤트의 종류가 변화한다. 저보너스 이벤트는, 예를 들면, 메인 캐릭터에 설정되는 고유의 스킬을 레벨업시키는 이벤트이다. 고보너스 이벤트는, 예를 들면, 메인 캐릭터에 설정되는 고유의 스킬을 레벨업시키는 이벤트에 추가로, 메인 캐릭터의 파라미터를 소정 값 업시키는 이벤트, 및 스킬 포인트를 소정 값 업시키는 이벤트이다.

[0365] 본 실시 형태에서는, 소정 조건 중 기본 조건만을 달성하고 있는 경우, 저보너스 이벤트가 발생되고, 소정 조건 중 기본 조건에 추가로 특정 조건을 달성하고 있는 경우, 고보너스 이벤트가 발생된다. 고보너스 이벤트는, 턴 구간의 종별에 기초하여, 이벤트의 내용이 변화된다.

[0366] 예를 들면, 턴 구간의 종별이 초기 턴 구간인 경우, 발생하는 고보너스 이벤트는, 메인 캐릭터에 설정되는 고유의 스킬을 레벨업시키고, 메인 캐릭터의 파라미터 중 랜덤으로 한 종류의 파라미터를 소정 값(예를 들면, +10) 업시키고, 스킬 포인트를 소정 값(예를 들면, +20) 업시킨다.

[0367] 또한, 턴 구간의 종별이 중기 턴 구간인 경우, 발생하는 고보너스 이벤트는, 메인 캐릭터에 설정되는 고유의 스킬을 레벨업시키고, 메인 캐릭터의 전체 파라미터를 소정 값(예를 들면, +5) 업시키고, 스킬 포인트를 소정 값(예를 들면, +30) 업시킨다.

[0368] 또한, 턴 구간의 종별이 후기 턴 구간인 경우, 발생하는 고보너스 이벤트는, 메인 캐릭터에 설정되는 고유의 스킬을 레벨업시키고, 메인 캐릭터의 전체 파라미터를 소정 값(예를 들면, +10) 업시키고, 스킬 포인트를 소정 값(예를 들면, +30) 업시킨다.

[0369] 또한, 본 실시 형태에서는, 상술한 턴 구간의 종료 시에 발생하는 보너스 이벤트와는 별도로, 메인 캐릭터가 특수 조건을 달성하고 있는 경우에도 보너스 이벤트가 발생된다. 특수 조건은, 예를 들면, 메인 캐릭터가 개인 레이스 중, 특정 레이스를 1 착으로 승리하는 것이다. 구체적으로, 특수 조건은, 특정의 장소, 및 특정의 거리가 설정되어 있는 개인 레이스에 대하여 1 착을 소정 회수 획득하는 것, 또는 특정의 지역의 개인 레이스에서 1 착을 소정 회수 획득하는 것, 또는 난이도가 높은 GI 레이스 중 특정의 레이스를 1 착으로 승리하는 것 등이다. 보너스 이벤트는, 예를 들면, 메인 캐릭터의 파라미터를 소정 값 업시키는 이벤트이다.

[0370] 상기의 육성 메인 게임에 있어서, 모든 턴이 종료되면, 육성 게임이 종료가 된다. 또한, 육성 메인 게임의 도중에, 캐릭터마다 설정되는 목표 또는 규정의 턴 구간마다 설정되는 목표 포인트를 달성할 수 없던 경우에는, 그

시점에서 육성 게임이 종료가 된다.

[0371] 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.

[0372] 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 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.

[0373] 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.

[0374] 도 35a는, 육성 완료 화면(340)을 설명하는 제1 도이다. 도 35b는, 육성 완료 화면(340)을 설명하는 제2 도이다. 도 35c는, 육성 완료 화면(340)을 설명하는 제3 도이다. 육성 게임이 종료되면, 도 35a에 나타내는 바와 같이, 육성 완료 화면(340)이 디스플레이(26)에 표시된다. 육성 완료 화면(340)에는, 우선, 육성된 육성 캐릭터의 육성 랭크가 표시되고, 그 후, 도 35b에 나타내는 바와 같이, 평가점이 표시된다.

[0375] 또한, 평가점이 표시되고 나서 소정 시간이 경과하면, 도 35c에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터의 능력 파라미터, 적성 파라미터, 획득 완료 스킬이 육성 완료 화면(340)에 표시된다. 이 때, 육성 완료 화면(340)에는, 클로즈 조작부(331)가 설치된다. 클로즈 조작부(331)가 탭되면, 육성 완료 화면(340)이 비표시가 되고, 홈 화면(100)이 디스플레이(26)에 표시된다.

[0376] 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.

[0377] 이어서, 상기의 육성 게임을 실행하기 위한 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 기능적 구성에 대하여 설명한다.

[0378] (플레이어 단말(1)의 기능적 구성)

[0379] 도 36은, 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.

[0380] 단말측 게임 제어용 프로그램에는, 정보 설정 처리 프로그램(700), 육성 게임 실행 프로그램(701), 육성 완료 시 처리 프로그램(702)이 포함된다. 또한, 도 36에 열거한 프로그램은 일예이며, 단말측 게임 제어용 프로그램에는, 그 밖에도 다수의 프로그램이 설치되어 있다.

[0381] 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 등, 게임에 직접 관계하는 정보(이하, 게임 정보라고 함)가 게임 정보 기억부(751)에 기억된다.

[0382] 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.

[0383] 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)를 포함한다.

[0384] 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)을 동작시켜, 각각 육성 게임 실행부(701a), 육성 완료 시 처리부(702a)로서 기능시킨다.

[0385] 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.

[0386] 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.

[0387] 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.

[0388] (서버(1000)의 기능적 구성)

[0389] 도 37은, 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.

[0390] 서버측 게임 제어용 프로그램에는, 정보 설정 처리 프로그램(1100), 육성 게임 실행 프로그램(1101), 육성 게임 종료 처리 프로그램(1102)이 포함된다. 또한, 도 37에 열거한 프로그램은 일예이며, 서버측 게임 제어용 프로그램에는, 그 밖에도 다수의 프로그램이 설치되어 있다.

[0391] 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.

[0392] 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)를 포함한다.

[0393] 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)을 동작시켜, 각각 육성 게임 실행부(1101a), 육성 게임 종료 처리부(1102a)로서 기능시킨다.

[0394] 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.

[0395] 육성 게임 실행부(1101a)는, 육성 게임에 관한 모든 처리를 실행한다.

[0396] 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.

[0397] 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 상이하

다.

[0398] 상기의 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에 있어서의 각 기능부가 수행하는 처리에 대하여, 이하에 플로우차트를 이용하여 설명한다.

[0399] (플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 처리)

[0400] <육성 게임에 따른 처리>

[0401] 도 38은, 육성 게임에 따른 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)의 처리를 설명하는 시퀀스도이다. 또한, 이하의 설명에서는, 플레이어 단말(1)에서의 처리를 P_n (n 은 임의의 정수)으로 나타낸다. 또한, 서버(1000)에서의 처리를 S_n (n 은 임의의 정수)으로 나타낸다.

[0402] 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).

[0403] 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 소정 값씩 플레이어에게 부여한다.

[0404] 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 육성 단계 처리(S7)를 실행한다.

[0405] 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 진행된다. 단, 이하에 설명하는, 플레이어 단말(1)의 육성 단계 처리(P7) 중의 각 처리의 일부 혹은 전부가, 서버(1000)에서의 육성 단계 처리(S7)에서 수행되어도 되고, 서버(1000)에서의 육성 단계 처리(S7) 중의 각 처리의 일부 혹은 전부가, 플레이어 단말(1)에서의 육성 단계 처리(P7)에서 수행되어도 된다.

[0406] 도 39는, 서버(1000)에 있어서의 육성 단계 처리를 설명하는 플로우차트이다. 서버(1000)의 육성 게임 실행부(1101a)는, 턴 개시 시이면(S7-1의 YES), 턴 개시 시 처리(S10)를 실행하고, 턴 개시 시가 아니면, 턴 중 처리(S20)를 실행한다.

[0407] 도 40은, 서버(1000)에 있어서의 턴 개시 시 처리를 설명하는 플로우차트이다. 도 40에 나타내는 바와 같이, 우선, 서버(1000)의 육성 게임 실행부(1101a)는, 제1 이벤트 발생 유무 결정 처리를 실행한다(S10-1). 구체적으로, 턴 개시 시에 있어서, 랜덤으로 난수가 추득되고, 추득된 난수와 제1 이벤트 테이블에 기초하여, 제1 이벤트의 발생의 유무와 제1 이벤트의 내용이 결정된다. 그리고, 육성 게임 실행부(1101a)는, 서포트 캐릭터 추첨 처리를 실행한다(S10-2). 구체적으로, 육성 게임 실행부(1101a)는, 도 27에 나타내는 배치 유무 테이블을 참조하여, 서포트 캐릭터를 각 트레이닝 항목에 배치할지의 여부를 추첨에 의하여 결정한다. 이 처리는, 서포트 캐릭터마다 실행된다.

[0408] 또한, 서포트 캐릭터의 트레이닝 항목으로의 배치가 결정된 경우, 육성 게임 실행부(1101a)는, 트레이닝 항목(파라미터 변경 요소)에 대응하는 트레이닝 ID에 대하여, 서포트 캐릭터 ID 혹은 서포트 캐릭터에 대응하는 서포트 카드(사용 게임 매체) ID를 연동시키는 처리를 실행해도 된다.

[0409] 이어서, 육성 게임 실행부(1101a)는, 능력 파라미터 결정 처리를 실행한다(S10-3). 능력 파라미터 결정 처리에서는, 각 트레이닝이 실행되어, 성공한 경우의 메인 캐릭터의 능력 파라미터의 상승값을 결정한다. 구체적으로, 육성 게임 실행부(1101a)는, 도 28a에 나타내는 트레이닝 레벨 테이블, 도 28b, 도 28c에 나타내는 상승 고정값

테이블, 도 28d에 나타내는 보너스 가산율 테이블을 참조하여, 모든 트레이닝 항목에 대하여 트레이닝이 성공한 경우에 있어서의 메인 캐릭터의 능력 파라미터의 상승값을 결정한다. 또한, 육성 게임 실행부(1101a)는, 각 트레이닝 항목이 실행된 경우의 체력 감소량 혹은 체력 회복량을, 미도시된 체력 테이블을 참조하여 결정한다. 또한, 육성 게임 실행부(1101a)는, 메인 캐릭터의 체력에 기초하여, 각 트레이닝 항목에 대한 트레이닝의 실패율을 산출한다.

[0410] 그리고, 육성 게임 실행부(1101a)는, 제2 이벤트 발생 유무 결정 처리를 실행한다(S10-4). 구체적으로, 육성 게임 실행부(1101a)는, 도 29에 나타내는 제2 이벤트 테이블을 참조하여 제2 이벤트의 발생 유무를 추첨에 의하여 결정한다. 구체적으로, 서포트 캐릭터 추첨 처리(S10-2) 후, 랜덤으로 난수가 추득되고, 추득된 난수와 제2 이벤트 테이블에 기초하여, 제2 이벤트의 발생의 유무가 결정된다. 여기에서는, 예를 들면, 육성 게임 실행부(1101a)는, 트레이닝 항목에 연동된 서포트 카드에 미리 설정되어 있는 서포트 이벤트(특전)의 부여를 가능하게 할지의 여부를 결정하기 위한 부여 추첨을 행한다.

[0411] 또한, 육성 게임 실행부(1101a)는, 라이벌 캐릭터 추첨 처리를 실행한다(S10-5). 구체적으로, 육성 게임 실행부(1101a)는, 도 32에 나타내는 배치 유무 테이블을 참조하여, 라이벌 캐릭터를 각 적합 레이스에 배치할지의 여부를 추첨에 의하여 결정한다.

[0412] 육성 게임 실행부(1101a)는, S10-1~S10-5에 있어서의 추첨 결과에 관한 정보를 포함하는 게임 정보를, 플레이어 단말(1)을 수신할 수 있도록 게임 정보 기억부(1151)에 보존한다(S10-6).

[0413] 도 41은, 플레이어 단말(1)에 있어서의 육성 단계 처리를 설명하는 플로우차트이다. 플레이어 단말(1)의 육성 게임 실행부(701a)는, 턴 개시 시이면(P7-1의 YES), 턴 개시 시 처리(P10)를 실행하고, 턴 개시 시가 아니면, 턴 중 처리(P20)를 실행한다.

[0414] 도 42는, 플레이어 단말(1)에 있어서의 턴 개시 시 처리를 설명하는 플로우차트이다. 도 42에 나타내는 바와 같이, 우선, 육성 게임 실행부(701a)는, 서버(1000)의 게임 정보 기억부(1151)에 액세스하여, 서버(1000)로부터 S10-1~S10-6에 있어서의 추첨 결과에 관한 정보를 포함하는 게임 정보를 수신한다(P10-1).

[0415] 그리고, 육성 게임 실행부(701a)는, 육성 단계 처리에 따른 각종 커맨드를 플레이어에게 선택 가능하게 하기 위한 커맨드 처리를 실행한다(P10-2). 구체적으로, 육성 게임 실행부(701a)는, 예를 들면, 도 19에 나타내는 선택 항목 테이블을 참조하여, 현재의 턴 수에 기초하여, 레스트 조작부(215), 트레이닝 조작부(216), 스킬 조작부(217), 외출 조작부(218), 개인 레이스 조작부(특정 커맨드)(219), 샵 조작부(220), 아이템 조작부(221) 등의 각종 커맨드를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리를 행한다. 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 개인 레이스 조작부(219)에 연동된 복수의 개인 레이스 선택 조작부(서브 커맨드)(261)를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리를 행한다.

[0416] 또한, 커맨드 처리에 있어서, 육성 게임 실행부(1101a)는, 각 트레이닝 항목에 대응하는 스피드 조작부(241), 스태미너 조작부(242), 파워 조작부(243), 균성 조작부(244), 지능 조작부(245)의 커맨드를 플레이어에게 선택 가능하게 한다. 육성 게임 실행부(701a)는, 이를 복수의 커맨드로부터 하나의 커맨드를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리를 행한다.

[0417] 커맨드 처리가 완료되면, 육성 게임 실행부(701a)는, 표시 제어 처리를 실행한다(P100).

[0418] 도 43은, 표시 제어 처리를 설명하는 플로우차트이다. 도 43에 나타내는 바와 같이, 육성 게임 실행부(701a)는, 제1 소정 조건이 성립되어 있는지의 여부를 판정하는 제1 소정 조건 판정 처리를 실행한다(P100-1). 제1 소정 조건 판정 처리는, S10-5의 라이벌 캐릭터 추첨 처리의 결과에 기초하여, 라이벌 캐릭터의 배치 결정의 유무를 판정하는 처리이다. 육성 게임 실행부(701a)는, 라이벌 캐릭터의 배치가 결정된 경우, 제1 소정 조건이 성립되었다고 판정하고, 라이벌 캐릭터의 배치가 결정되지 않는 경우, 제1 소정 조건이 성립되지 않는다고 판정한다. 또한, 제1 소정 조건 판정 처리는, 현재의 턴에 선택 가능한 레이스 중에 특정 레이스가 포함되는지의 여부를 판정하는 처리이다. 특정 레이스는, 예를 들면, 기간 한정 이벤트가 개최된 때에 상술한 특수 아이템을 획득하는 것이 가능한 레이스이다. 즉, 제1 소정 조건 판정 처리에서는, 현재의 턴에 선택 가능한 레이스(서브 커맨드)의 종별에 기초하여, 제1 소정 조건이 성립되어 있는지의 여부를 판정한다. 육성 게임 실행부(701a)는, 선택 가능한 레이스 중에 특정 레이스가 포함되는 경우, 제1 소정 조건이 성립되었다고 판정하고, 특정 레이스가 포함되지 않는 경우, 제1 소정 조건이 성립되지 않는다고 판정한다.

[0419] 제1 소정 조건이 성립되어 있지 않은 경우(P100-1의 NO), 육성 게임 실행부(701a)는, 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)(특정 화상)를 비표시로 하고, 디스플레이(26)에 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)를 표시시키지 않도록 제어

한다(P100-2).

[0420] 한편, 제1 소정 조건이 성립되어 있는 경우(P100-1의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 디스플레이(26)에 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)(특정 화상)를 표시시키는 제어를 행한다(P100-3). 구체적으로, 육성 게임 실행부(701a)는, 제1 소정 조건의 성립에 기초하여, 개인 레이스 조작부(특정 커맨드)(219)에 연동된 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)를 표시하는 처리를 실행한다. 여기에서는, 육성 게임 실행부(701a)는, 서버(1000)에서 턴마다 실행되는 S10-5의 라이벌 캐릭터 추첨 처리의 추첨 결과에 기초하여, 개인 레이스 조작부(219)에 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)를 중첩 표시할지의 여부를 결정한다.

[0421] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 제1 소정 조건의 성립에 기초하여, 하나 또는 복수의 개인 레이스에 대응하는 개인 레이스 선택 조작부(서브 커맨드)(261)에 연동시켜 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)를 표시하는 처리를 실행한다. 구체적으로, 육성 게임 실행부(701a)는, 메인 캐릭터의 파라미터(예를 들면, 장소 적성 및 거리 적성에 따른 적성 파라미터)에 기초하여, 개인 레이스 선택 조작부(261)의 레이스 종목(서브 커맨드)마다의 라이벌 캐릭터 통지 표시(321)의 표시의 유무를 결정한다.

[0422] 또한, 육성 게임 실행부(701a)는, 서버(1000)에서 실행된 S10-2의 서포트 캐릭터 추첨 처리의 추첨 결과에 기초하여, 디스플레이(26)에 추첨 결과를 표시한다(P100-4). 여기에서는, 육성 게임 실행부(701a)는, 각 트레이닝 항목(파라미터 변경 요소)에 연동된 서포트 카드(사용 게임 매체), 및 서포트 이벤트(특전)의 부여 추첨의 결과에 관한 정보를 디스플레이(26)에 표시시킨다.

[0423] 도 42로 되돌아와서, 육성 게임 실행부(701a)는, 표시 제어 처리 후, 각종 커맨드가 플레이어에 의하여 선택 조작된 경우, 서버(1000)에 선택 조작된 커맨드를 나타내는 커맨드 정보를 송신한다(P10-3).

[0424] 도 44는, 서버(1000)에 있어서의 턴 중 처리를 설명하는 플로우차트이다. 도 44에 나타내는 바와 같이, 플레이어 단말(1)로부터 커맨드 정보가 송신되면, 육성 게임 실행부(1101a)는, 송신된 커맨드 정보를 수신한다(S20-1).

[0425] 커맨드 정보를 수신하면, 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어에 의하여 개인 레이스 조작부(219)의 커맨드가 선택되었는지의 여부를 판정한다(S20-2). 개인 레이스 조작부(219)의 커맨드가 선택된 경우(S20-2의 YES), 육성 게임 실행부(1101a)는, 메인 캐릭터를 개인 레이스(소정 게임)에 출주시키는 개인 레이스 실행 처리를 행한다(S100).

[0426] 도 45는, 개인 레이스 실행 처리를 설명하는 플로우차트이다. 도 45에 나타내는 바와 같이, 육성 게임 실행부(1101a)는, 메인 캐릭터를 출주시키는 개인 레이스에 서 제1 소정 조건이 성립되어 있는지의 여부를 판정한다(S100-1). 제1 소정 조건이 성립하지 않는 경우(S100-1의 NO), 육성 게임 실행부(1101a)는, 메인 캐릭터를 출주시키는 개인 레이스에 설정되어 있는 NPC의 파라미터를 설정값인 채로 유지하는 처리를 실행한다(S100-2).

[0427] 한편, 제1 소정 조건이 성립되어 있는 경우(S100-1의 YES), 육성 게임 실행부(1101a)는, 메인 캐릭터를 출주시키는 개인 레이스에 설정되어 있는 NPC 중, 라이벌 캐릭터와 동일한 캐릭터 ID를 가지는 NPC의 파라미터를 변경하는 처리를 실행한다(S100-3). 예를 들면, 육성 게임 실행부(1101a)는, 라이벌 캐릭터와 동일한 캐릭터 ID를 가지는 통상 NPC의 능력 파라미터를 소정 배(예를 들면, 1.1 배)하고, 파라미터 변경 후의 NPC를 라이벌 캐릭터로서 개인 레이스에 출주시킨다. 환연하면, 육성 게임 실행부(1101a)는, 제1 소정 조건이 성립되어 있지 않은 개인 레이스에 있어서, 기정(既定)의 파라미터(소정의 파라미터)의 NPC를 이용하여 개인 레이스를 실행하고, 제1 소정 조건이 성립된 개인 레이스에 있어서, 기정의 파라미터를 변경한 NPC를 이용하여 개인 레이스를 실행한다.

[0428] 도 44로 되돌아와서, 개인 레이스 실행 처리가 종료되면, 육성 게임 실행부(1101a)는, 개인 레이스의 게임 결과에 기초하여, 플레이어에게 보수를 부여하는 보수 부여 처리를 실행한다(S200).

[0429] 도 46은, 보수 부여 처리를 설명하는 플로우차트이다. 도 46에 나타내는 바와 같이, 육성 게임 실행부(1101a)는, 메인 캐릭터를 출주시킨 개인 레이스에서 제1 소정 조건이 성립되어 있는지의 여부를 판정한다(S200-1). 제1 소정 조건이 성립되어 있지 않은 경우(S200-1의 NO), 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어에게 기초 보수(제1 보수)를 부여한다(S200-2). 기초 보수는, 라이벌 캐릭터와의 승패에 상관없이 플레이어가 얻을 수 있는 보수이다.

[0430] 한편, 제1 소정 조건이 성립되어 있는 경우(S200-1의 YES), 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어에게 기초 보수에 추가로 추가 보수(제2 보수)를 부여한다(S200-3). 즉, 제1 소정 조건이 성립된 개인 레이스가 실행된

경우, 개인 레이스의 게임 결과에 기초하여, 플레이어에게 추가 보수를 부여한다. 추가 보수는, 메인 캐릭터가 라이벌 캐릭터와 승패를 겨루는 개인 레이스에 출주한 때에 획득할 수 있는 보수이다. 또한, 추가 보수로서, 아이템의 부여에 상관없이, 제2 이벤트 등의 이벤트를 발생시켜도 된다.

[0431] 도 44로 되돌아와서, 개인 레이스 조작부(219)가 선택되어 있지 않은 경우(S20-2의 NO), 육성 게임 실행부(1101a)는, 트레이닝 조작부(216)의 커맨드가 플레이어에 의하여 선택되었는지의 여부를 판정한다(S20-3). 트레이닝 조작부(216)의 커맨드가 선택된 경우(S20-3의 YES), 육성 게임 실행부(1101a)는, 트레이닝 실행 처리를 행한다(S20-4).

[0432] 구체적으로, 육성 게임 실행부(1101a)는, 스피드 조작부(241), 스태미너 조작부(242), 파워 조작부(243), 균성 조작부(244), 지능 조작부(245) 중 어느 트레이닝 항목이 선택되었는지의 여부를 판정한다. 육성 게임 실행부(1101a)는, 선택된 트레이닝 항목에 대하여, 트레이닝의 성공 판정을 행한다. 트레이닝에 성공한 경우, 육성 게임 실행부(1101a)는, 예를 들면, 트레이닝 항목에 따라 메인 캐릭터의 능력 파라미터의 수치를 상승시키는 처리를 행한다. 보다 구체적으로, 트레이닝에 성공한 경우, 육성 게임 실행부(1101a)는, 플레이어에 의하여 선택된 트레이닝 항목에 연동된 서포트 카드, 및 서포트 이벤트의 부여의 유무에 기초하여, 메인 캐릭터의 능력 파라미터의 수치를 상승시키는 처리를 실행한다. 또한, 트레이닝에 실패한 경우, 육성 게임 실행부(1101a)는, 예를 들면, 트레이닝 항목에 따라 메인 캐릭터의 능력 파라미터의 수치를 감소시키는 처리를 행한다. 이와 같이, 육성 게임 실행부(1101a)는, 트레이닝 항목 및 트레이닝 항목의 성공 판정에 따라 메인 캐릭터의 파라미터를 변경한다.

[0433] 한편, 트레이닝 조작부(216)가 선택되어 있지 않은 경우, (S20-3의 NO), 육성 게임 실행부(1101a)는, 캐릭터 재배치 아이템의 사용 커맨드가 선택되었는지의 여부를 판정한다(S20-5). 여기에서는, 육성 게임 실행부(1101a)는, 캐릭터 재배치 아이템이 사용되었는지의 여부를 판정하는 제2 소정 조건 판정 처리를 행한다. 육성 게임 실행부(701a)는, 캐릭터 재배치 아이템이 사용되었다고 판정한 경우, 제2 소정 조건이 성립되었다고 판정하고, 캐릭터 재배치 아이템이 사용되어 있지 않다고 판정한 경우, 제2 소정 조건이 성립되지 않는다고 판정한다.

[0434] 캐릭터 재배치 아이템의 사용 커맨드가 선택된 경우(S20-5의 YES), 육성 게임 실행부(1101a)는, 재추첨 처리를 행한다(S20-6). 구체적으로, 육성 게임 실행부(1101a)는, 캐릭터 재배치 아이템이 사용된 경우, 서포트 카드의 제2 이벤트의 유무를 유지시킨 채로, 서포트 카드와 트레이닝 항목과의 연동을 재추첨하는 처리를 실행한다. 구체적으로, 캐릭터 재배치 아이템의 사용 시에 있어서, 하나의 난수가 재추첨되고, 재추첨된 난수와 도 27에 나타내는 배치 유무 테이블에 기초하여, 각 서포트 캐릭터의 각 트레이닝 항목으로의 배치가 재결정된다. 이 때, 재추첨 후의 서포트 캐릭터의 트레이닝 항목으로의 배치 위치가, 재추첨 전의 서포트 캐릭터의 트레이닝 항목으로의 배치 위치(즉, 서포트 캐릭터 추첨 처리(S10-2)에서 결정된 배치 위치)와 동일한 경우, 난수의 재추첨이 재차 행해진다. 그리고, 다시, 재추첨된 난수와 도 27에 나타내는 배치 유무 테이블에 기초하여, 각 서포트 캐릭터의 각 트레이닝 항목으로의 배치가 재결정된다. 이 처리는, 재추첨 후의 서포트 캐릭터의 트레이닝 항목으로의 배치 위치가, 재추첨 전의 서포트 캐릭터의 트레이닝 항목으로의 배치 위치(즉, 서포트 캐릭터 추첨 처리(S10-2)에서 결정된 배치 위치)와 상이할 때까지 반복 실행된다. 또한, 캐릭터 재배치 아이템의 사용 시에 있어서, 제2 이벤트 발생 유무 결정 처리(S10-4)에서 추첨에 의하여 선택된 난수와 제2 이벤트 테이블에 기초하여, 제2 이벤트의 발생 유무가 재추첨된다. 여기에서는, 제2 이벤트 발생 유무 결정 처리(S10-4)에서 사용된 난수와 동일한 난수, 및 동일한 제2 이벤트 테이블이 사용되어 재추첨이 행해지므로, 캐릭터 재배치 아이템 사용 후에 재추첨되는 제2 이벤트는, 제2 이벤트 발생 유무 결정 처리(S10-4)에서 발생이 결정된 제2 이벤트와 동일한 결과가 된다. 한편, 개인 레이스 조작부(219), 트레이닝 조작부(216), 캐릭터 재배치 아이템의 사용 이외의 커맨드가 선택된 경우(S20-5의 NO), 상세한 설명은 생략하겠으나, 각 커맨드에 대응하는 각종 처리가 실행된다.

[0435] 그리고, 육성 게임 실행부(1101a)는, S100에서 실행된 개인 레이스 실행 처리의 레이스 결과에 관한 정보, S200에서 실행된 보수 부여 처리의 보수 결과에 관한 정보, S20-4에서 실행된 트레이닝 결과에 관한 정보, S20-5에서 실행된 제2 소정 조건 판정 처리의 결과에 관한 정보, S20-6에서 실행된 재추첨 처리의 재추첨 결과에 관한 정보를 포함하는 게임 정보를, 플레이어 단말(1)이 수신할 수 있도록 게임 정보 기억부(1151)에 보존한다(S20-7).

[0436] 도 47은, 플레이어 단말(1)에 있어서의 턴 중 처리를 설명하는 플로우차트이다. 도 47에 나타내는 바와 같이, 우선, 육성 게임 실행부(701a)는, 서버(1000)의 게임 정보 기억부(1151)에 액세스하여, 서버(1000)로부터 레이스 결과, 보수 결과, 트레이닝 결과, 제2 소정 조건 판정 결과, 재추첨 결과에 관한 정보를 포함하는 게임 정보

를 수신한다(P20-1).

[0437] 게임 정보 수신 후, 육성 게임 실행부(701a)는, 표시 제어 처리를 실행한다(P200).

[0438] 도 48은, 표시 제어 처리를 설명하는 플로우차트이다. 도 48에 나타내는 바와 같이, 육성 게임 실행부(701a)는, 제2 소정 조건이 성립되어 있는지의 여부를 판정한다(P200-1). 제2 소정 조건이 성립되어 있지 않은 경우(P200-1의 NO), 육성 게임 실행부(701a)는, 서버(1000)에서 실행된 S100의 개인 레이스 실행 처리, 또는 S20-4의 트레이닝 실행 처리, 또는 그 밖의 각종 처리의 결과에 기초하여, 디스플레이(26)에 레이스 결과, 보수 결과, 트레이닝 결과 등을 표시한다(P200-2).

[0439] 한편, 제2 소정 조건이 성립되어 있는 경우(P200-1의 YES), 육성 게임 실행부(701a)는, 서버(1000)에서 실행된 S20-6의 재추첨 처리의 추첨 결과에 기초하여, 디스플레이(26)에 재추첨 결과를 표시한다(P200-3). 구체적으로, 육성 게임 실행부(701a)는, 각 트레이닝 항목에 연동된 서포트 카드, 및 서포트 카드에 연동된 서포트 이벤트의 출현의 유무에 관한 정보를 디스플레이(26)에 표시시킨다.

[0440] 도 38로 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.

[0441] 이상의 처리에 의하여, 상기한 육성 게임이 실현된다. 또한, 상기한 플레이어 단말(1) 및 서버(1000)에 있어서의 처리는 일예에 지나지 않는다. 또한, 상기한 각 처리는, 플레이어 단말(1)만으로 실행되어도 되고, 서버(1000)만으로 실행되어도 된다.

[0442] 이상, 첨부 도면을 참조하면서 실시 형태의 일 태양에 대하여 설명하였으나, 본 발명은 상기 실시 형태로 한정되지 않음은 말할 필요도 없다. 당업자라면, 특히 청구의 범위에 기재된 범주에 있어서, 각종 변형에 또는 수정 예를 도출해낼 수 있음은 분명하며, 이들에 대해서도 당연히 기술적 범위에 속하는 것으로 이해된다.

[0443] 상기 실시 형태에서 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.

[0444] (컴퓨터에 수행시키는 처리)

[0445] 육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 게임에 있어서, 특정 커맨드(실시 형태에서는 개인 레이스 조작부(219))를 포함하는 복수의 커맨드로부터 하나의 커맨드를 플레이어에게 선택 가능하게 하는 처리(실시 형태에서는 P10-2).

[0446] 특정 커맨드가 선택되는 것에 기초하여, 소정 게임(실시 형태에서는 개인 레이스)을 실행하는 처리(실시 형태에서는 S100).

[0447] 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제1 보수를 부여하는 처리(실시 형태에서는 S200-2).

[0448] 소정 조건(실시 형태에서는 라이벌 캐릭터의 배치 결정)에 기초하여, 특정 커맨드에 연동된 특정 화상(실시 형태에서는 라이벌 캐릭터 통지 표시(321))을 표시하는 처리(실시 형태에서는 P100-3).

[0449] 소정 조건이 성립된 특정 커맨드가 선택되어 소정 게임이 실행된 경우, 소정 게임의 게임 결과에 기초하여, 제2 보수를 부여하는 처리(실시 형태에서는 S200-3).

[0450] 또한, 소정 게임(실시 형태에서는 개인 레이스)을 실행하는 처리는, 소정 조건이 성립되어 있지 않은 특정 커맨드가 선택되어 실행되는 소정 게임을, 소정의 파라미터를 이용하여 실행하고(실시 형태에서는 S100-2), 소정 조건이 성립된 특정 커맨드가 선택되어 실행되는 소정 게임에서는, 소정의 파라미터를 변경한다(실시 형태에서는 S100-3).

[0451] 또한, 제2 보수를 부여하는 처리는, 제2 보수로서의 이벤트를 표시시킨다.

[0452] 또한, 육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 게임은, 복수의 턴을 포함하고, 특정 화상을 표시하는 처리는, 턴마다 실행되는 추첨에 기초하여, 특정 화상을 표시할지의 여부를 결정한다(실시 형태에서는 P100-3).

[0453] 또한, 특정 커맨드(실시 형태에서는 개인 레이스 조작부(219))에는, 특정 커맨드에 연동된 복수의 서브 커맨드(실시 형태에서는 개인 레이스 선택 조작부(261))가 선택 가능하게 설정되고, 복수의 서브 커맨드에는, 서로 상이한 소정 게임이 설정되고, 특정 화상(실시 형태에서는 라이벌 캐릭터 통지 표시(321))을 표시하는 처리는, 서브 커맨드의 종별(레이스의 종별)에 기초하여, 특정 화상을 표시할지의 여부를 결정한다(실시 형태에서는 P100-3).

[0454] 또한, 특정 커맨드(실시 형태에서는 개인 레이스 조작부(219))에는, 특정 커맨드에 연동된 복수의 서브 커맨드(실시 형태에서는 개인 레이스 선택 조작부(261))가 선택 가능하게 설정되고, 복수의 서브 커맨드에는, 서로 상이한 소정 게임이 설정되고, 특정 화상(실시 형태에서는 라이벌 캐릭터 통지 표시(321))을 표시하는 처리는, 하나 또는 복수의 소정 게임에 대응하는 서브 커맨드에 연동시켜 특정 화상을 표시한다(실시 형태에서는 P100-3).

[0455] 또한, 특정 화상(실시 형태에서는 라이벌 캐릭터 통지 표시(321))을 표시하는 처리는, 육성 대상 캐릭터의 파라미터에 기초하여, 서브 커맨드(실시 형태에서는 개인 레이스 선택 조작부(261))마다의 특정 화상의 표시의 유무를 결정한다(실시 형태에서는 P100-3).

[0456] (컴퓨터에 수행시키는 처리)

[0457] 육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 복수의 파라미터 변경 요소(실시 형태에서는 트레이닝 항목) 중 어느 하나를 선택 가능하게 하는 처리(실시 형태에서는 P10-2).

[0458] 파라미터 변경 요소에 대하여, 육성 대상 캐릭터의 육성에 사용되는 사용 게임 매체(실시 형태에서는 서포트 카드)를 추첨에 의하여 연동시키는 처리(실시 형태에서는 S10-2).

[0459] 파라미터 변경 요소에 연동된 사용 게임 매체에 미리 설정되어 있는 특전(실시 형태에서는 서포트 이벤트)의 부여를 가능하게 할지의 여부를 결정하기 위한 부여 추첨을 행하는 처리(실시 형태에서는 S10-5).

[0460] 플레이어에 의하여 선택된 파라미터 변경 요소에 연동된 사용 게임 매체, 및 특전의 부여의 유무에 기초하여, 육성 대상 캐릭터의 파라미터를 변화시키는 처리(실시 형태에서는 S20-4).

[0461] 소정 조건(실시 형태에서는 캐릭터 재배치 아이템의 사용)의 성립에 의하여, 사용 게임 매체와 파라미터 변경 요소와의 연동을 재추첨하는 처리(실시 형태에서는 S20-6).

[0462] 소정 조건의 성립 전에, 파라미터 변경 요소(실시 형태에서는 트레이닝 항목)에 연동된 사용 게임 매체(실시 형태에서는 서포트 카드), 및 부여 추첨의 결과에 관한 정보를 표시부에 표시시키는 처리(실시 형태에서는 P100-4).

[0463] 소정 조건은, 구입 수가 제한된 유한 아이템(실시 형태에서는 캐릭터 재배치 아이템)의 사용이다.

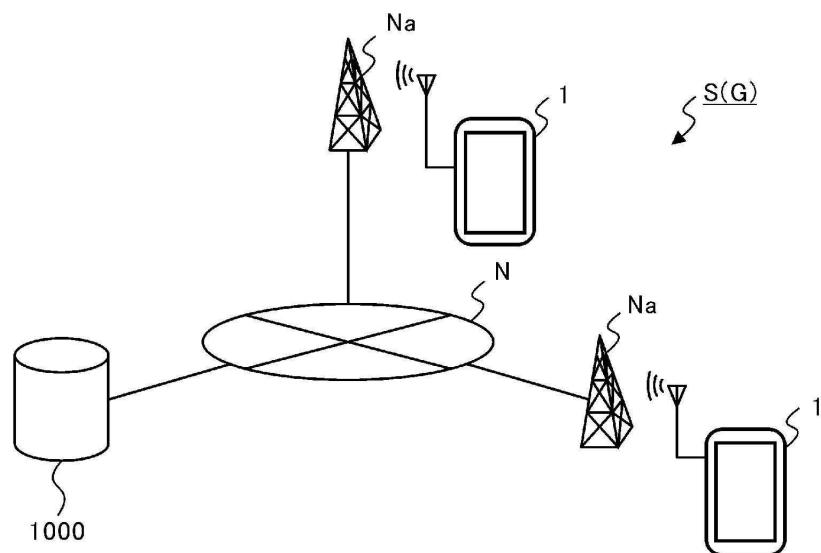
[0464] 또한, 상기 실시 형태, 및 각종 변형예에 있어서의 처리를 실행하기 위한 정보 처리 프로그램은, 컴퓨터가 판독 가능한 비일시적 기억 매체에 저장되고, 기억 매체로서 제공되어도 된다. 또한, 이 기억 매체를 포함하는 게임 단말 장치가 제공되어도 된다. 또한, 상기 실시 형태, 및 각종 변형예는, 각 기능 및 플로우차트에 나타내는 단계를 실현하는 정보 처리 방법으로 해도 된다.

부호의 설명

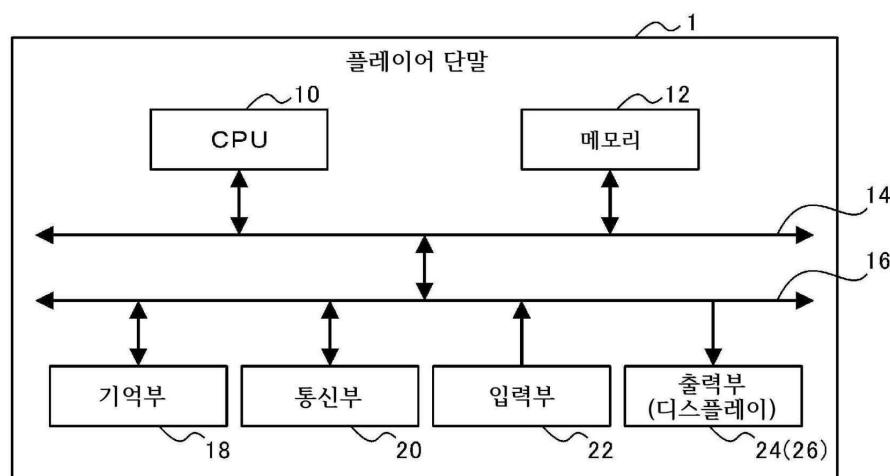
[0465] 1 : 플레이어 단말
1000 : 서버
G : 게임 장치
S : 정보 처리 시스템

도면

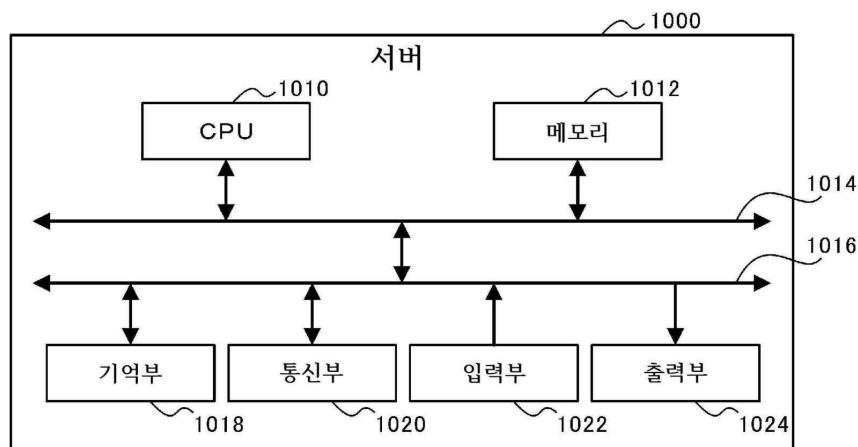
도면1



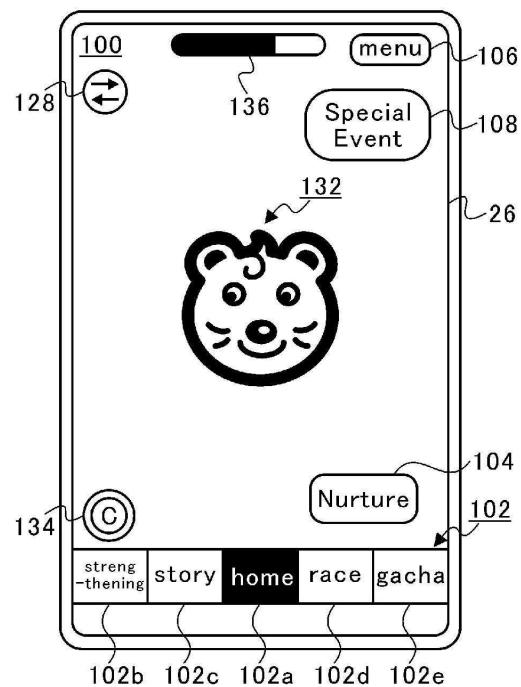
도면2a



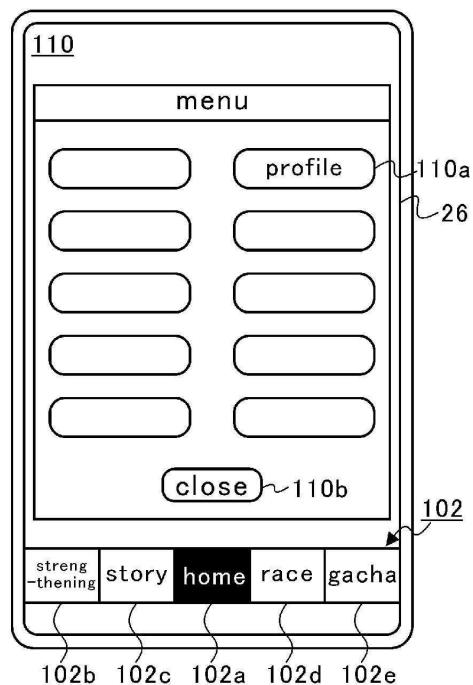
도면2b



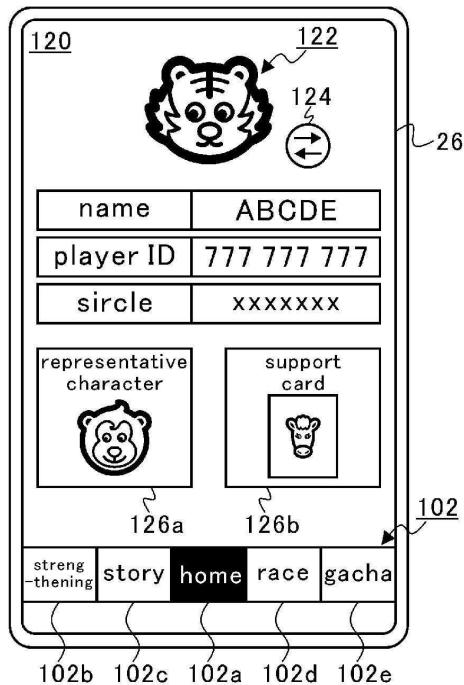
도면3a



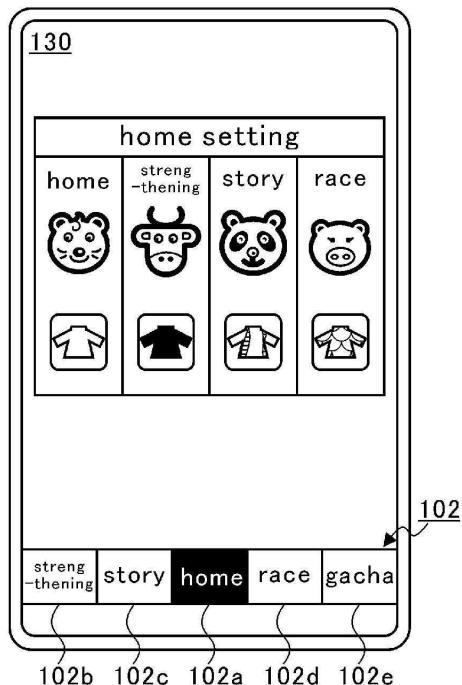
도면3b



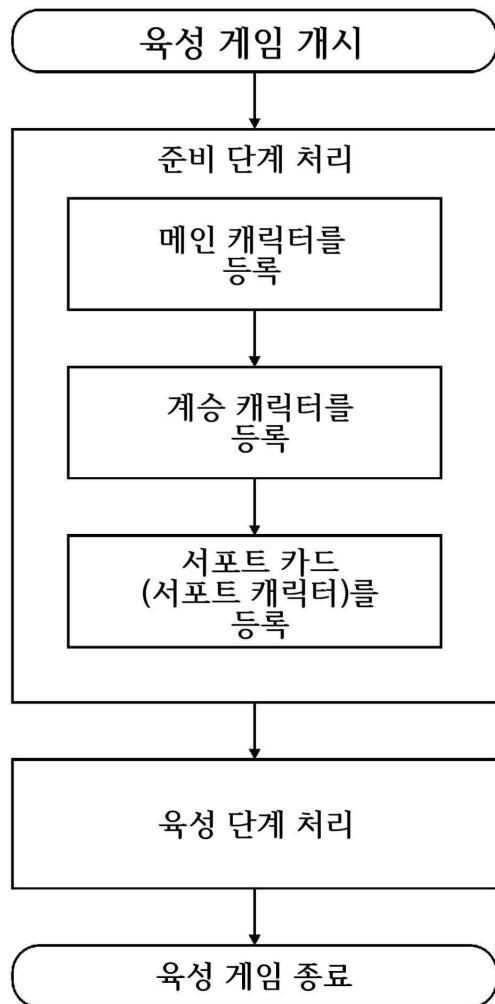
도면3c



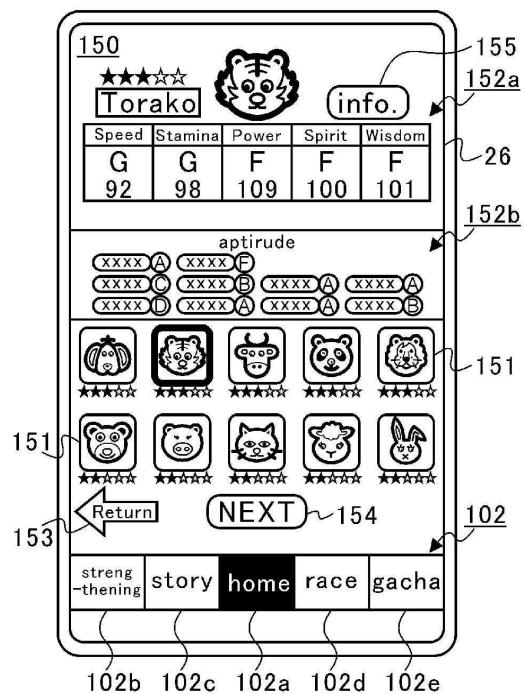
도면3d



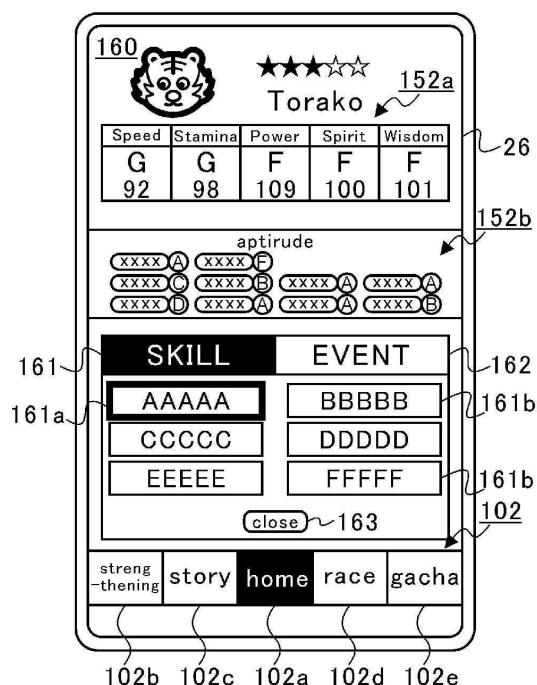
도면4



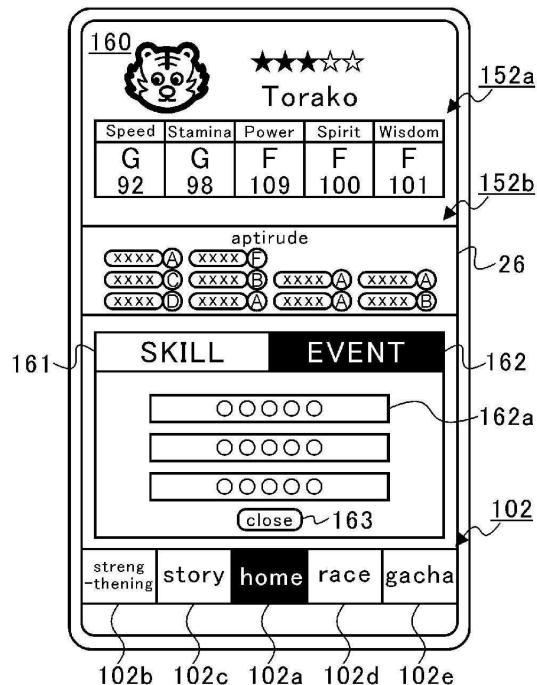
도면5a



도면5b



도면5c



도면6a

캐릭터 종별	능력 파라미터(초기값)				
	스피드	스테미너	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)									
	장소 적성		거리 적성				각질 적성			
	잔디	더트	단	마일	중	장	도주	선행	선입	추입
A	A	G	G	E	A	A	C	A	A	D
B	A	F	A	B	D	E	A	A	F	F
C	A	F	E	A	A	C	C	A	A	A
D	E	A	A	B	C	C	G	F	A	D
E	A	B	B	A	A	B	B	A	A	E

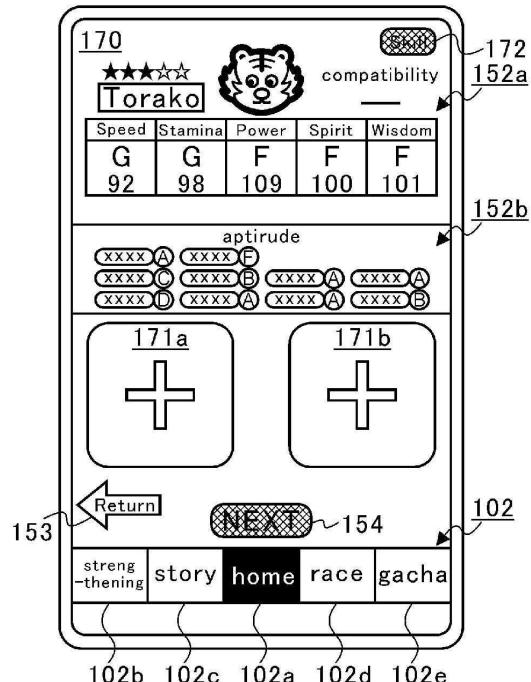
도면6c

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

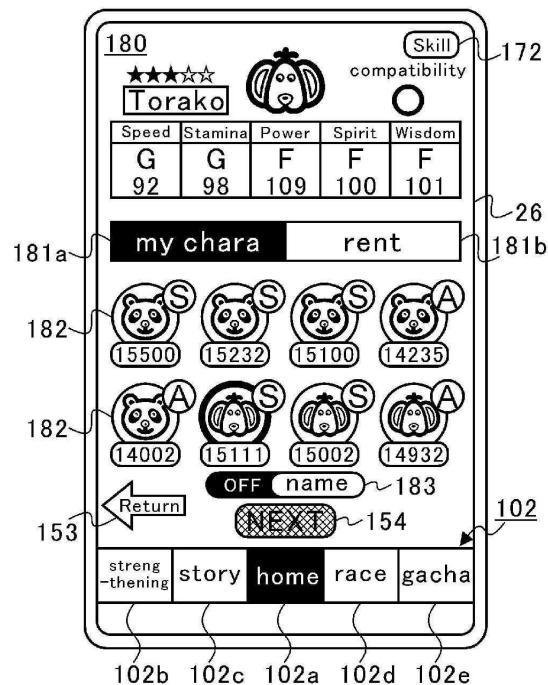
도면6d

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

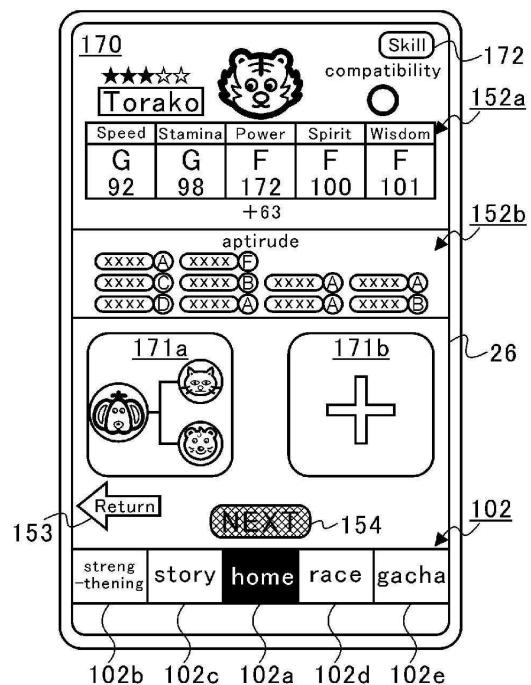
도면7a



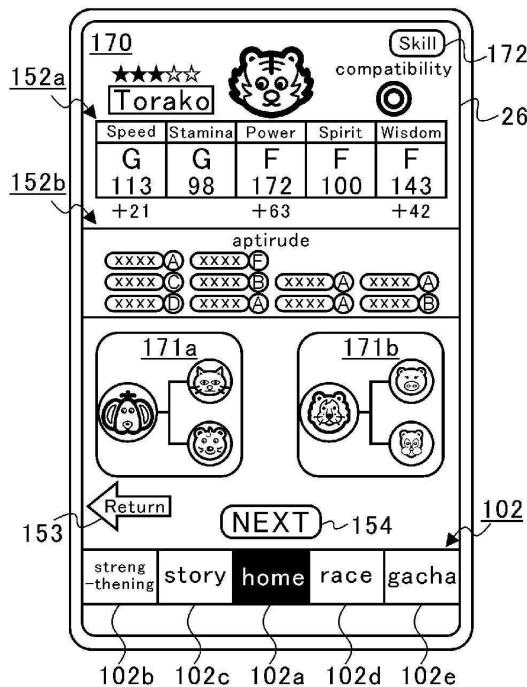
도면7b



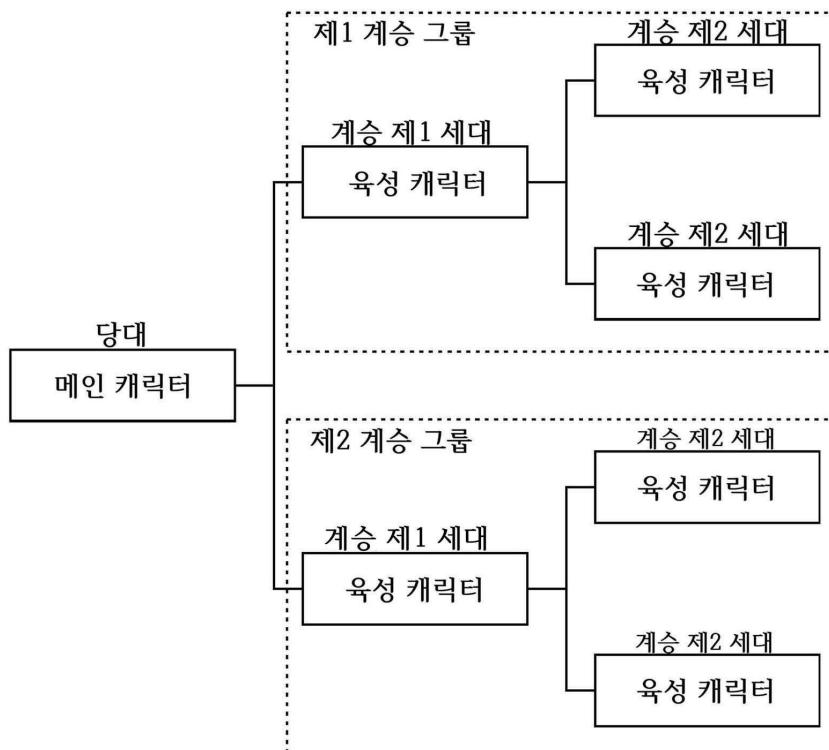
도면7c



도면7d



도면8



도면9

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

도면10a

판정 대상	당대	제1 계승 그룹			제2 계승 그룹		
		계승 제1 세대	계승 제2 세대 A	계승 제2 세대 B	계승 제1 세대	계승 제2 세대 A	계승 제2 세대 B
No.1	○	○					
No.2	○				○		
No.3		○			○		
No.4	○	○	○				
No.5	○	○		○			
No.6	○				○	○	
No.7	○				○		○

도면10b

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

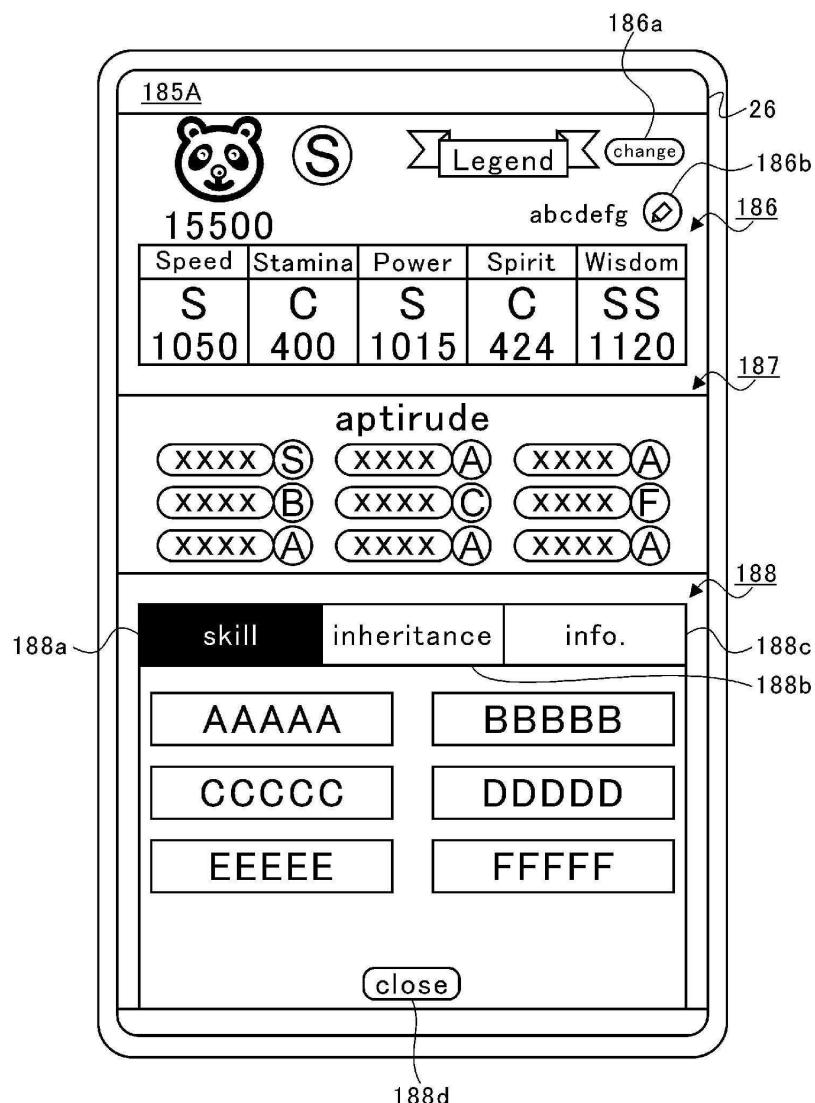
도면11a

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

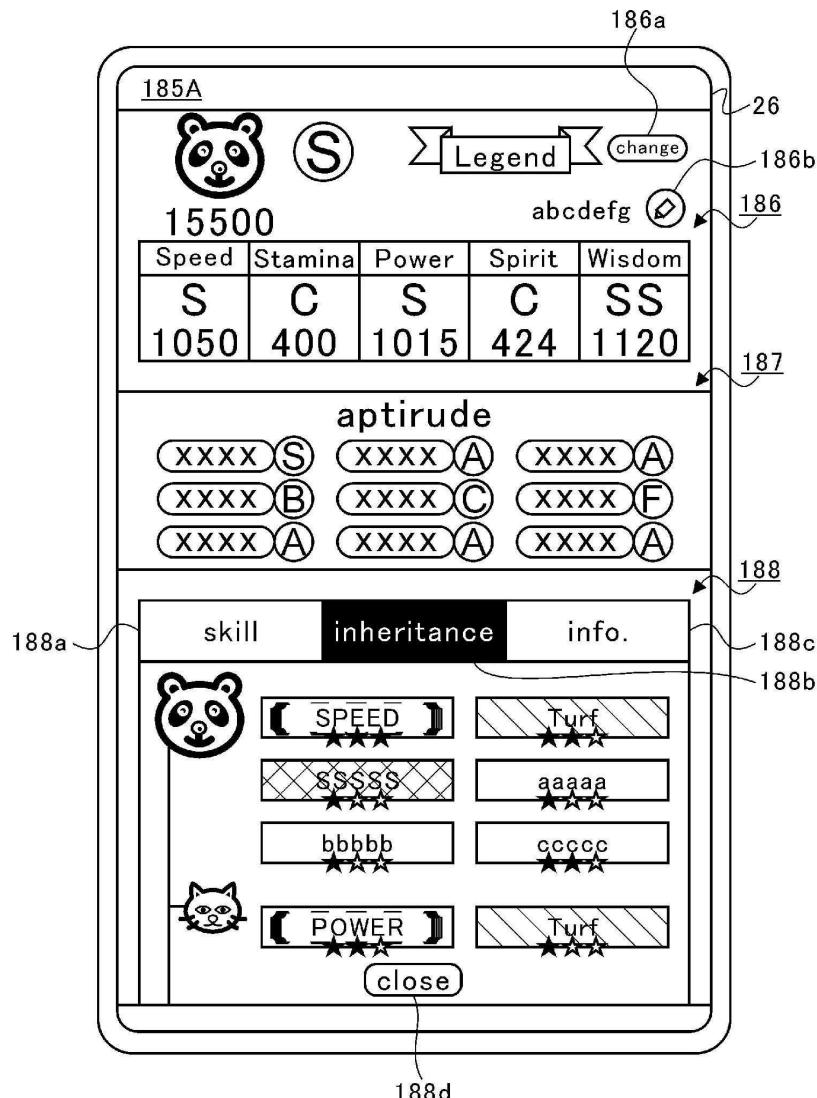
도면11b

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

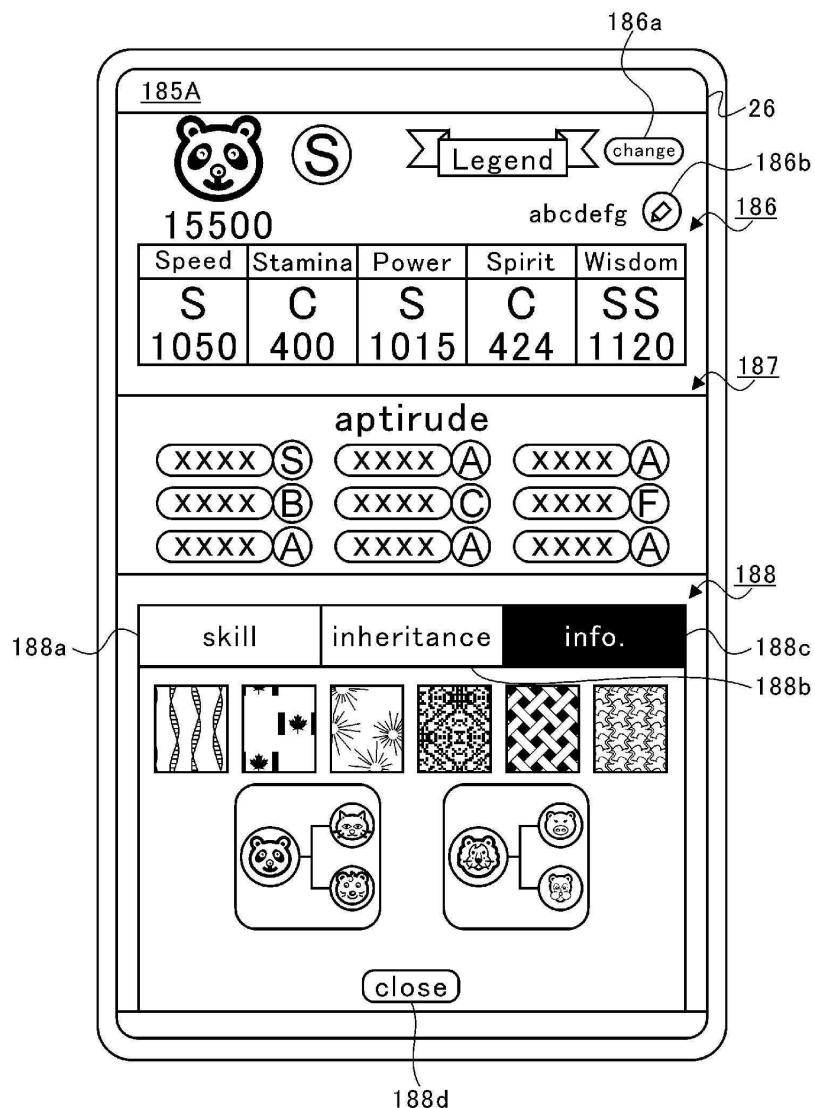
도면12



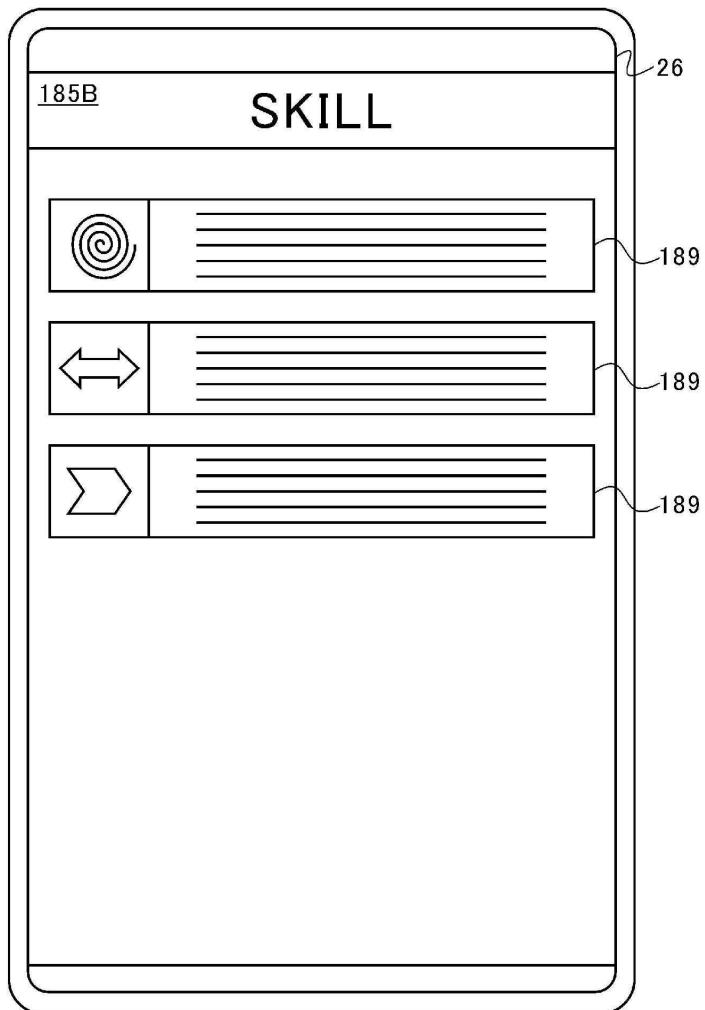
도면13



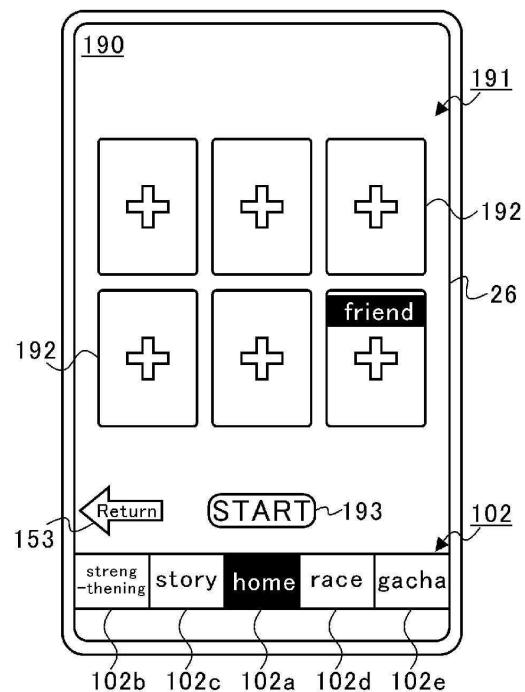
도면14



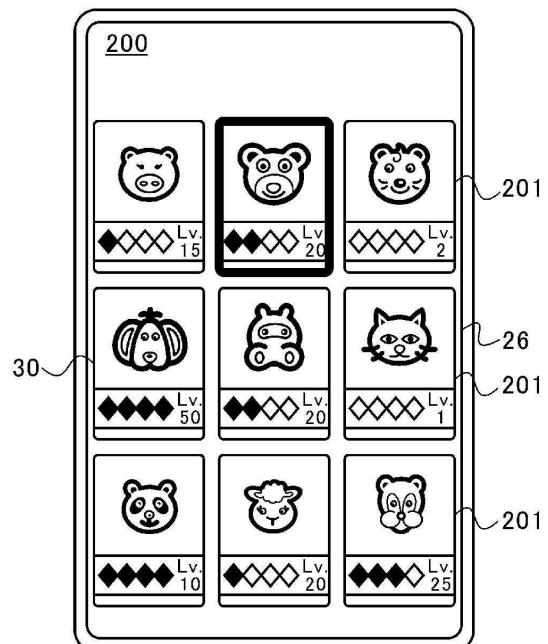
도면15



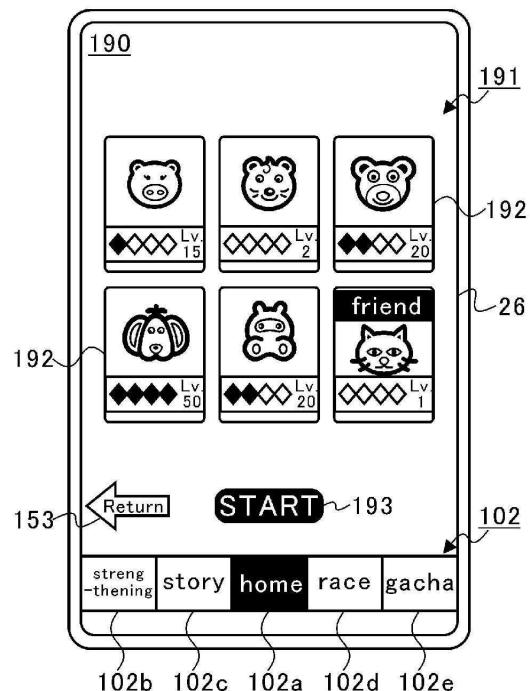
도면16a



도면16b



도면16c



도면17a

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

도면17b

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

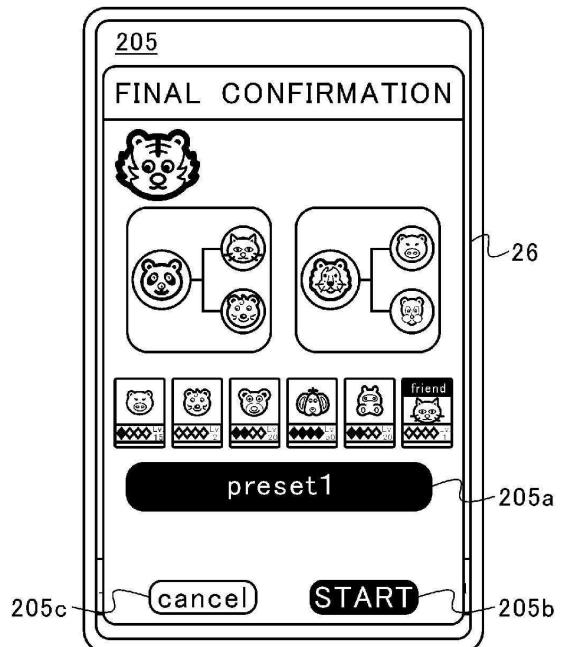
도면17c

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

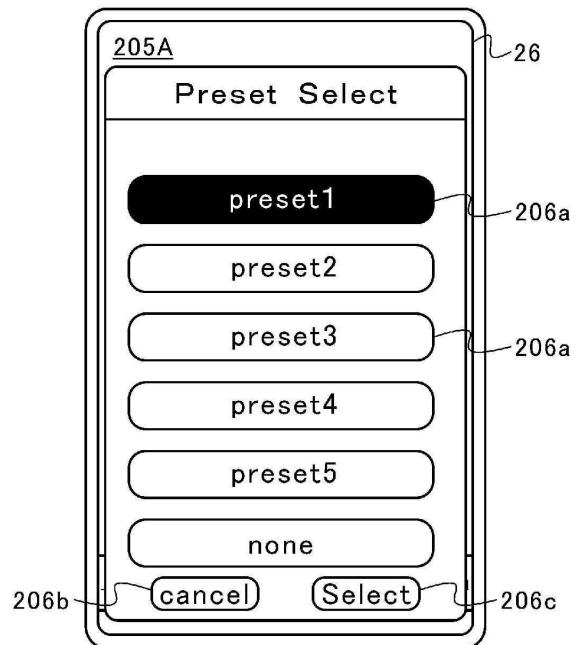
도면17d

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

도면18a



도면18b

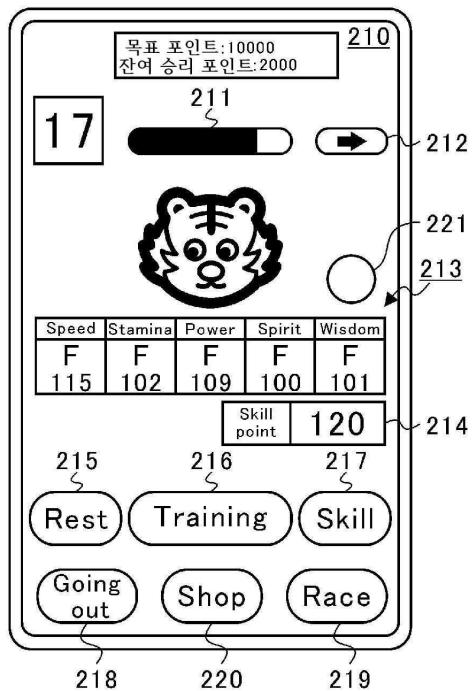


도면19

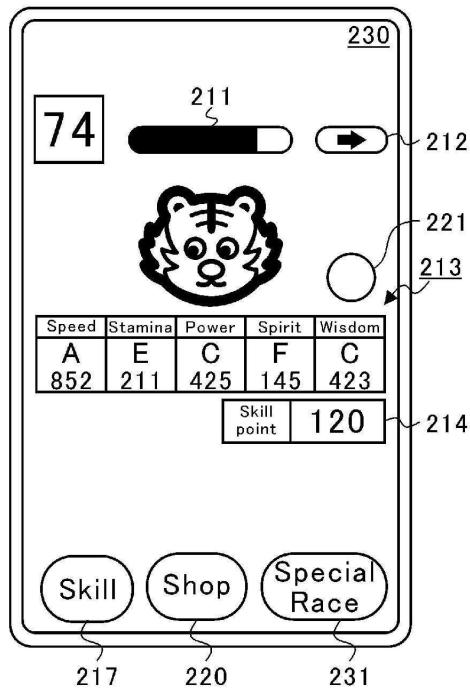
턴 수	선택 항목					스킬 획득 샵 이용 아이템 사용
	Rest	Training	Going Out	Race	Special Race	
제1 턴	○	○	○	×	×	
제2 턴	○	○	○	×	×	
제3 턴	○	○	○	×	×	
제4 턴	○	○	○	×	×	
제5 턴	○	○	○	×	×	
제6 턴	○	○	○	×	×	
제7 턴	○	○	○	×	×	
제8 턴	○	○	○	×	×	
제9 턴	○	○	○	×	×	
제10 턴	○	○	○	×	×	
제11 턴	○	○	○	×	×	
제12 턴	○	○	○	×	×	
제13 턴	○	○	○	○	×	
제14 턴	○	○	○	○	×	
제15 턴	○	○	○	○	×	
제16 턴	○	○	○	○	×	
제17 턴	○	○	○	○	×	
제18 턴	○	○	○	○	×	
제19 턴	○	○	○	○	×	
제20 턴	○	○	○	○	×	
제21 턴	○	○	○	○	×	
제22 턴	○	○	○	○	×	
제23 턴	○	○	○	○	×	
제24 턴	○	○	○	○	×	
제25 턴	○	○	○	○	×	
제26 턴	○	○	○	○	×	
제27 턴	○	○	○	○	×	
제28 턴	○	○	○	○	×	
제29 턴	○	○	○	○	×	
제30 턴	○	○	○	○	×	
제31 턴	○	○	○	○	×	
제32 턴	○	○	○	○	×	
제33 턴	○	○	○	○	×	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
제73 턴	○	○	○	×	×	
제74 턴	×	×	×	×	○	
제75 턴	○	○	○	×	×	
제76 턴	×	×	×	×	○	
제77 턴	○	○	○	×	×	
제78 턴	×	×	×	×	○	

○

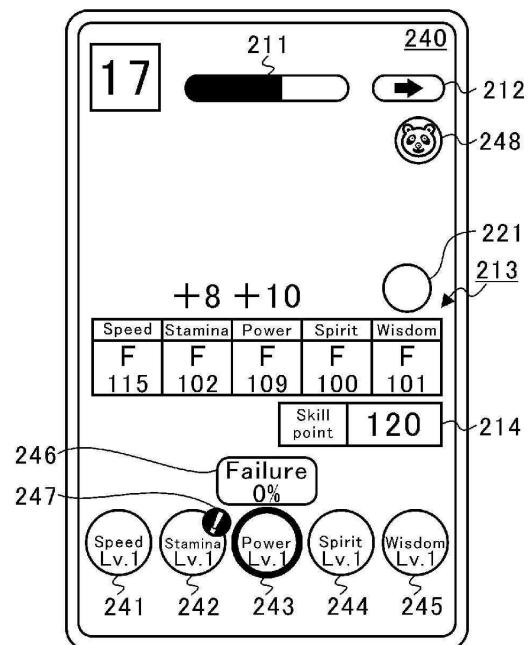
도면20a



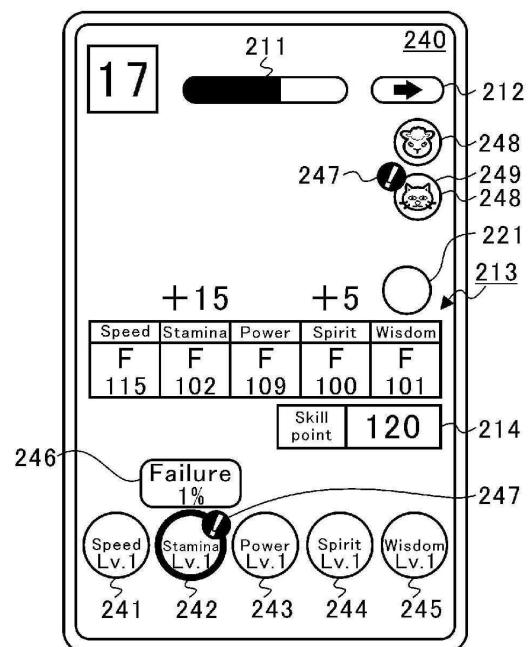
도면20b



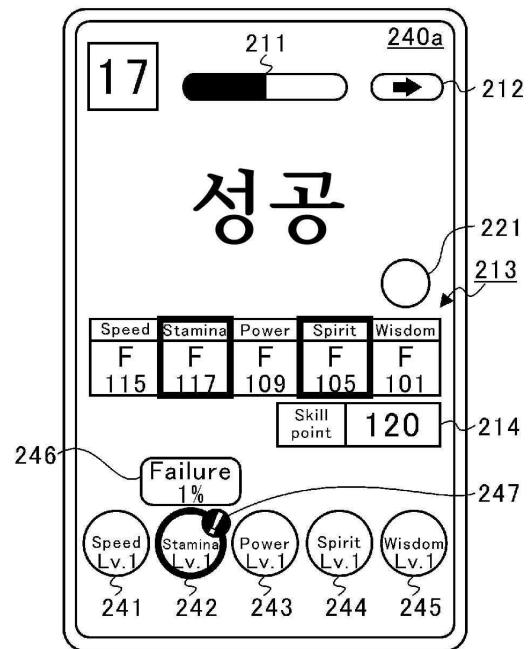
도면21a



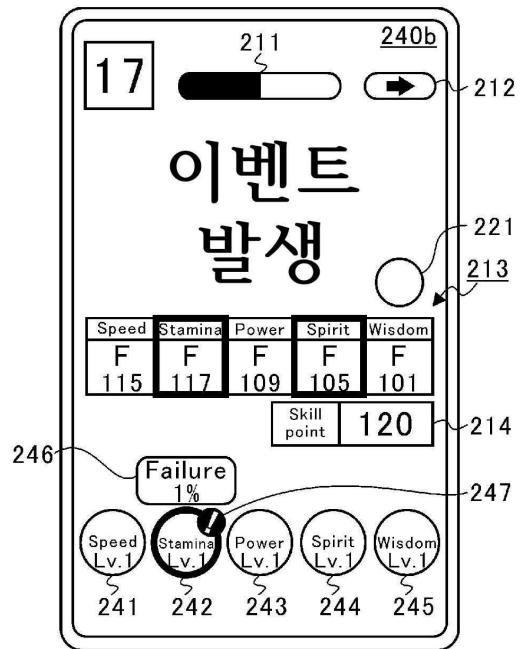
도면21b



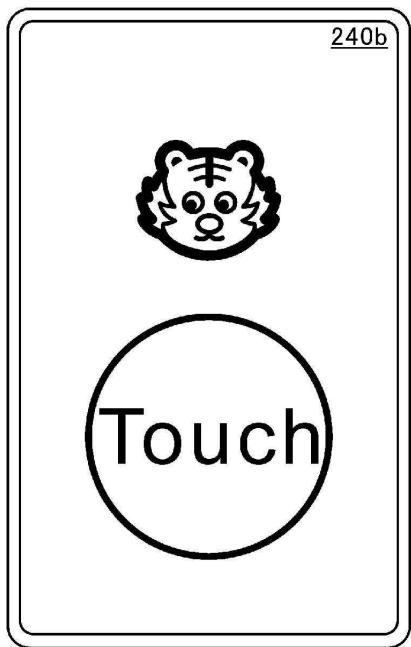
도면21c



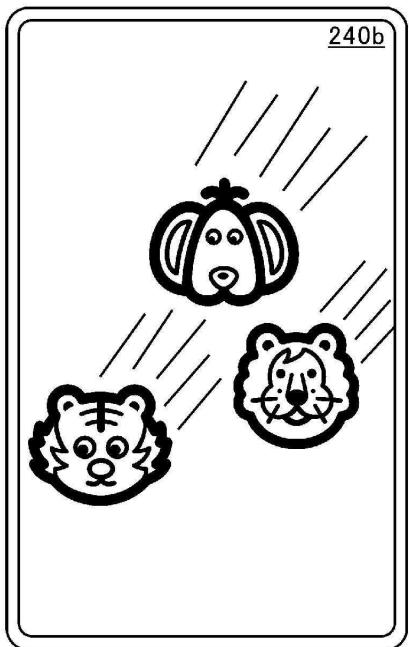
도면21d



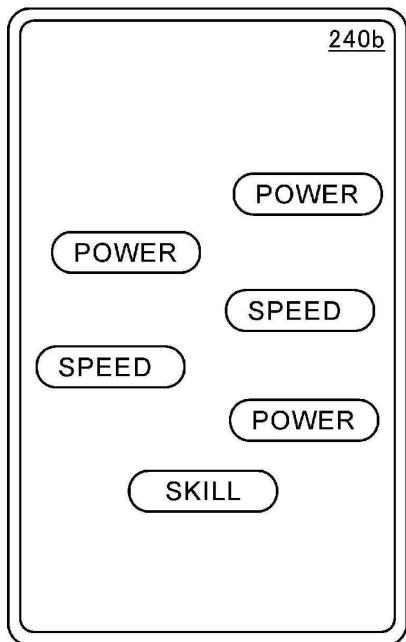
도면22a



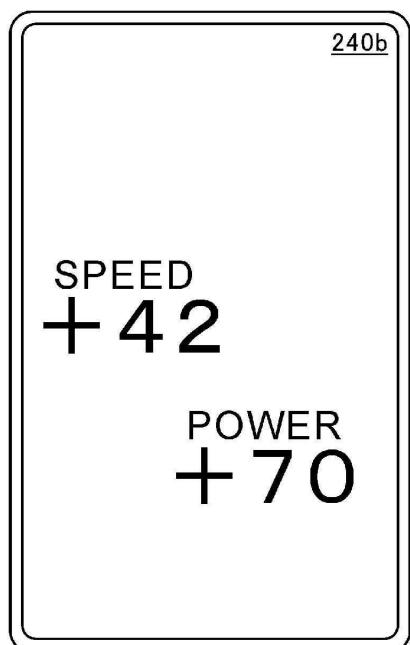
도면22b



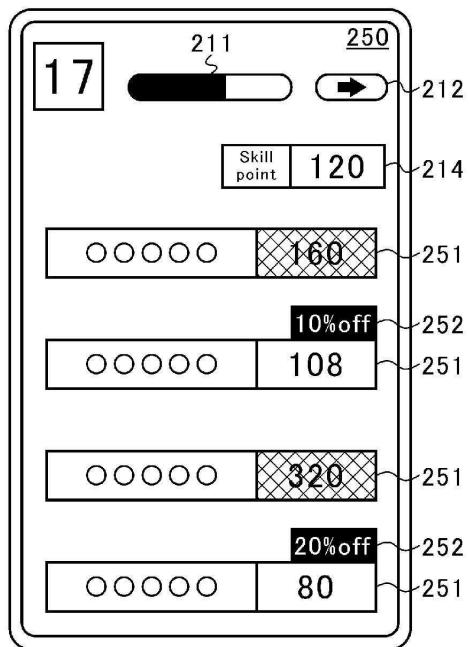
도면22c



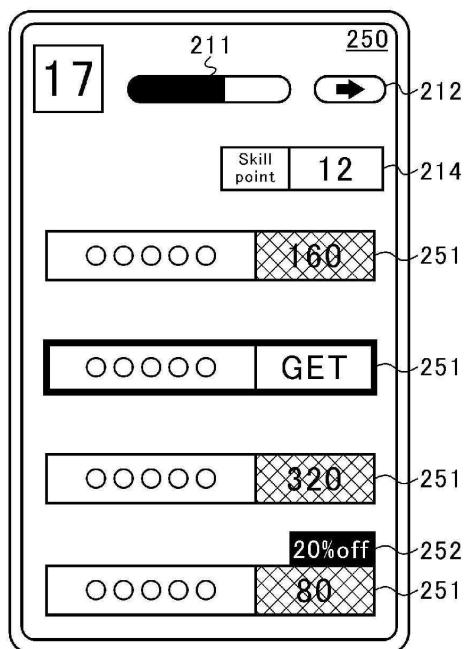
도면22d



도면23a



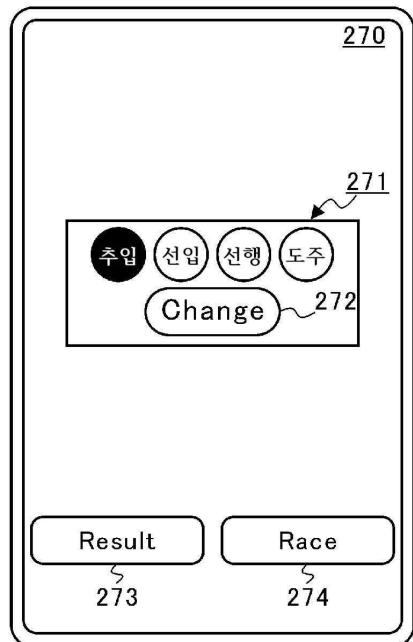
도면23b



도면24a



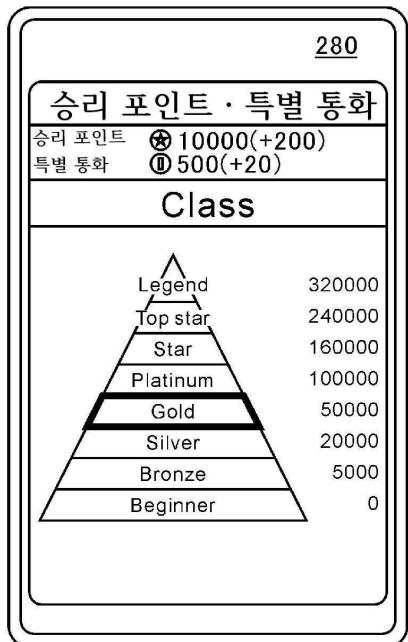
도면24b



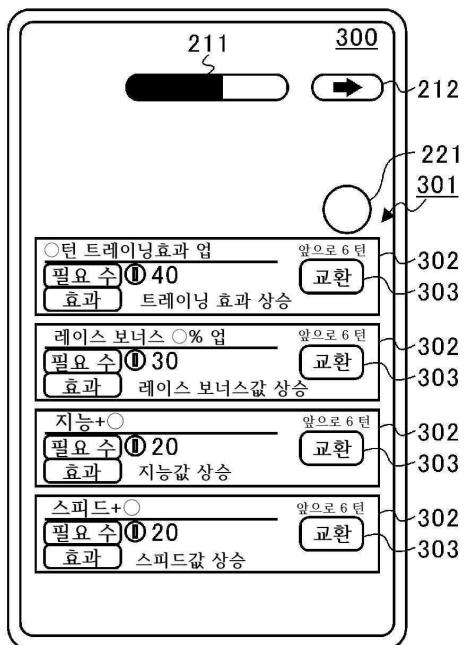
도면24c



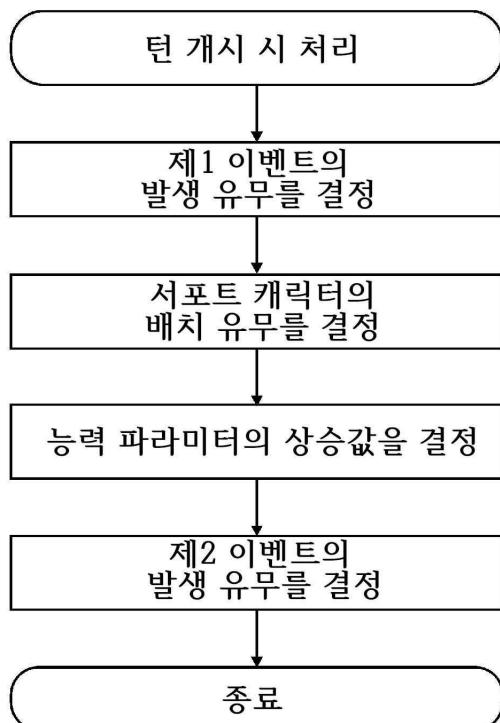
도면24d



도면25



도면26



도면27

캐릭터 식별 정보	트레이닝 항목 배치 유무					
	배치함					배치 하지 않음
	스피드	스테미너	파워	근성	지능	
서포트 캐릭터	16%	16%	16%	16%	16%	20%

도면28a

선택 회수	트레이닝 레벨				
	스피드	스태미너	파워	근성	지능
~3	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1
4~7	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2
8~11	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3
12~15	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4
16~	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5

도면28b

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

도면28c

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

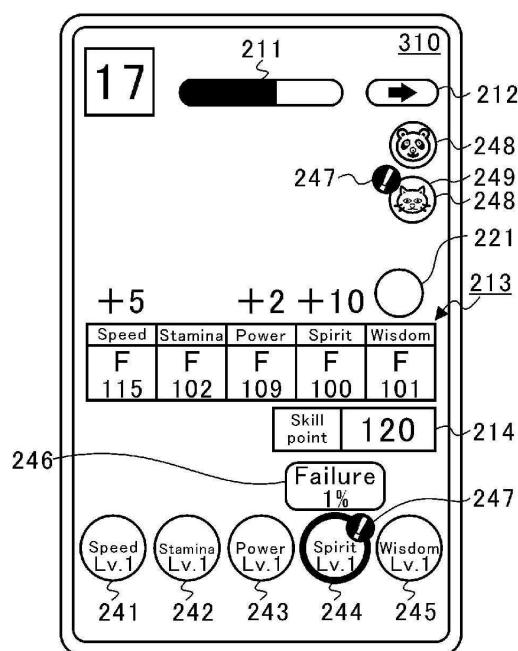
도면28d

캐릭터 식별 정보	보너스 가산율		
	없음	10% UP	20% UP
서포트 캐릭터	50%	25%	25%

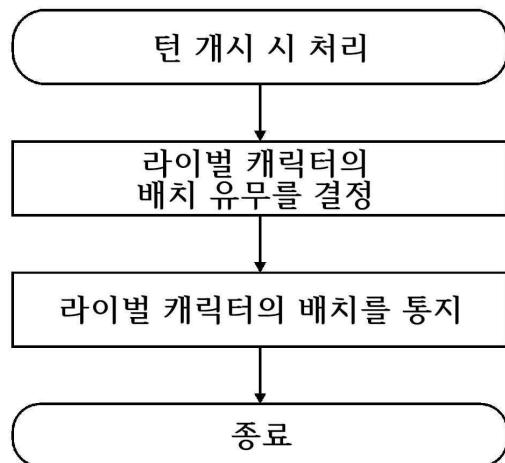
도면29

이벤트 종별	이벤트 발생 유무				
	발생시킴				발생 시키지 않음
	이벤트 A	이벤트 B	이벤트 C	이벤트 D	
제2 이벤트	5%	5%	5%	5%	80%

도면30



도면31



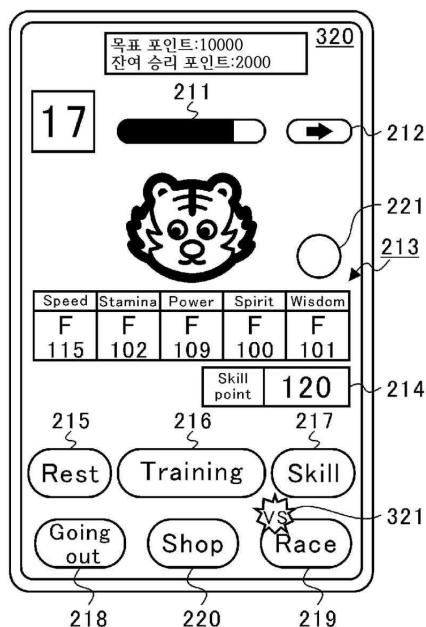
도면32

캐릭터 식별 정보	난이도	배치 유무	
		배치함	배치 하지 않음
라이벌 캐릭터	GI	60%	40%
	GII	50%	50%
	GIII	40%	60%

도면33

아이템 식별 정보	적합 레이스		보너스 획득 수	
	승리	패배	1	2
특수 아이템	○		50%	50%
		○	0%	0%

도면34

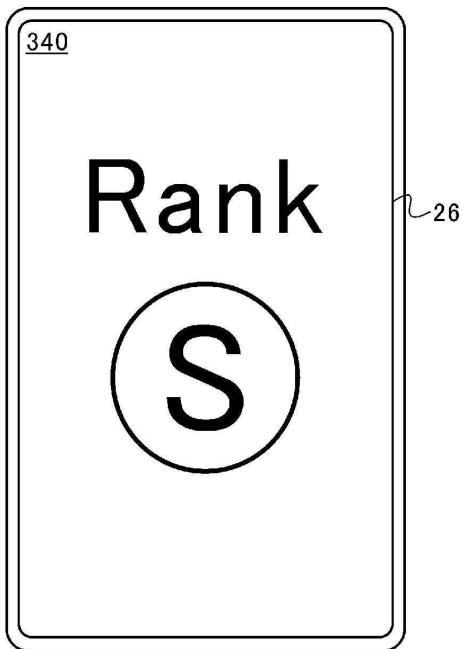


(a)

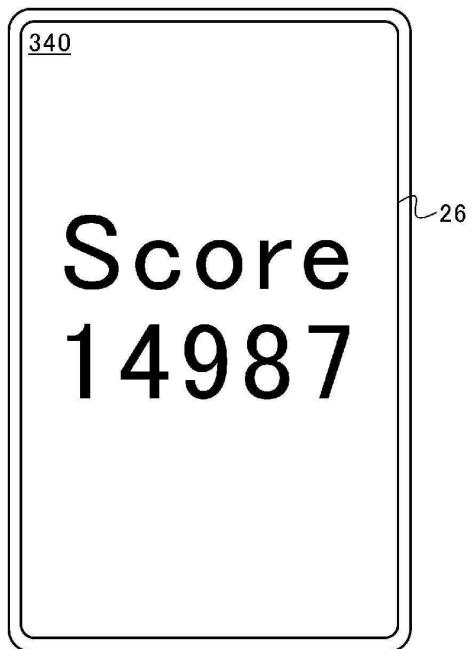


(b)

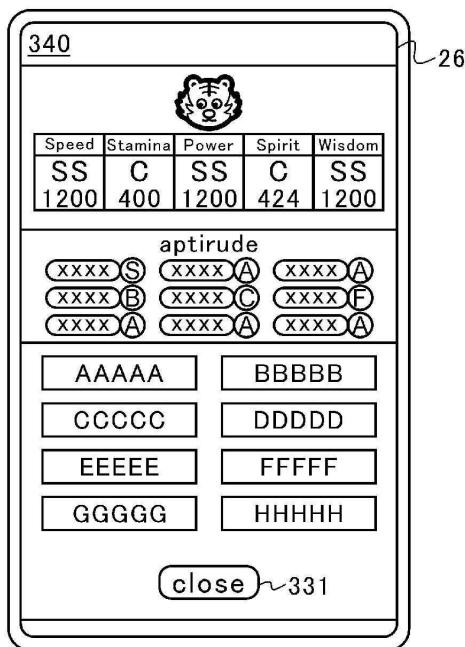
도면35a



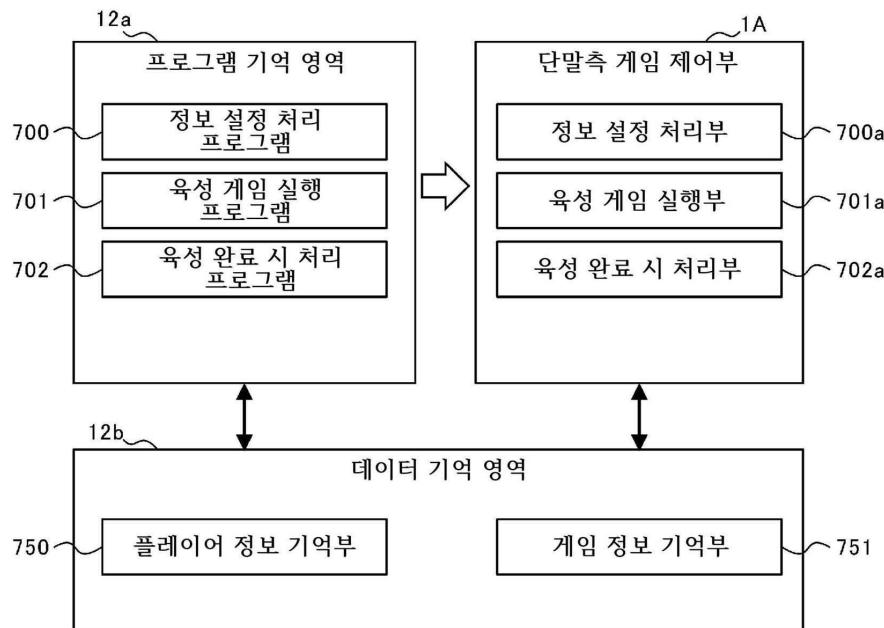
도면35b



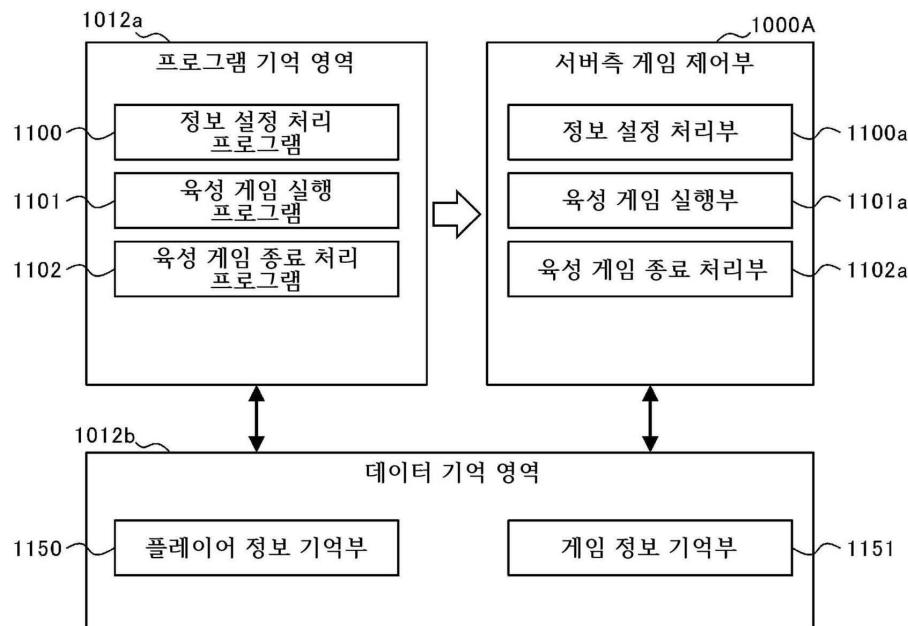
도면35c



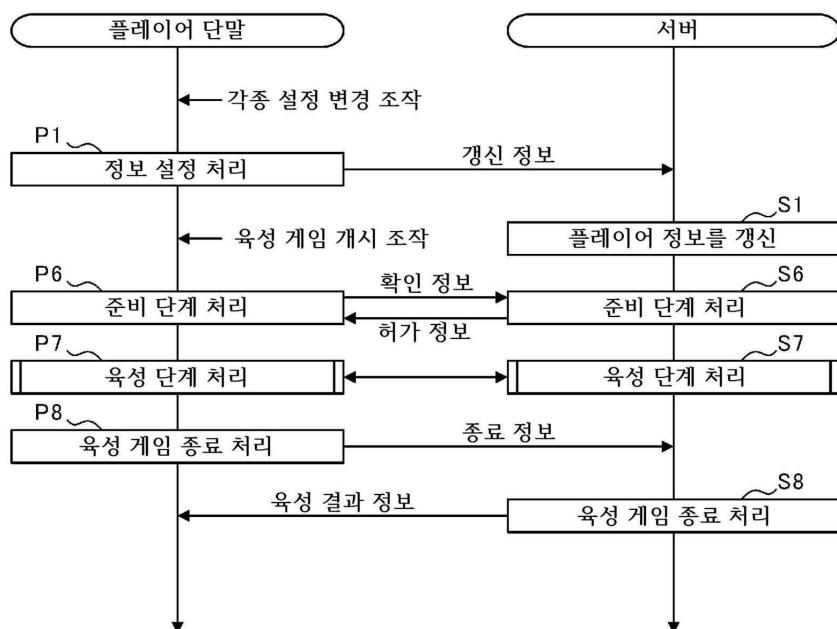
도면36



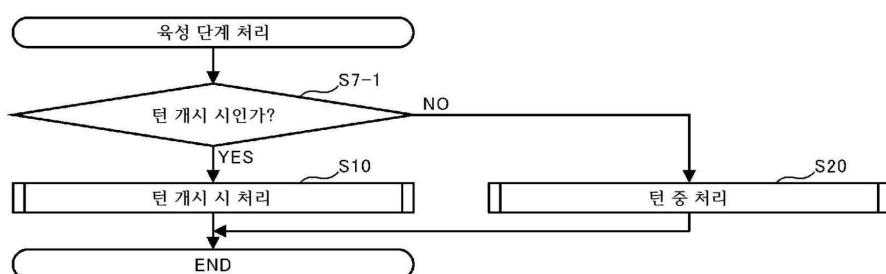
도면37



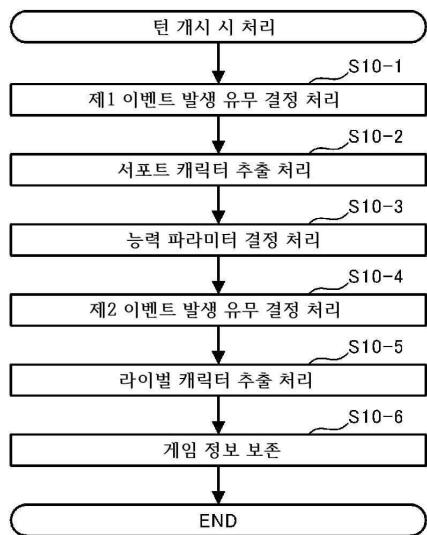
도면38



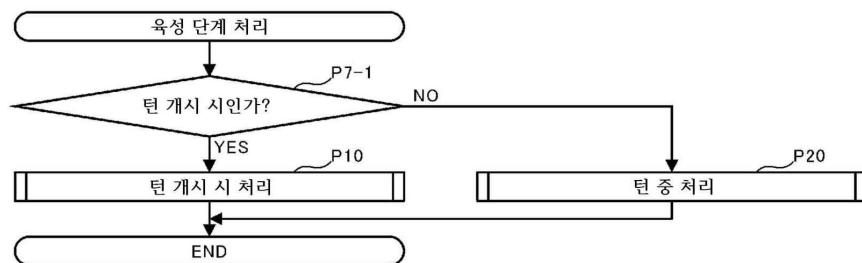
도면39



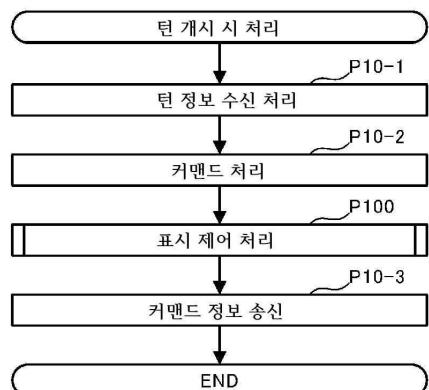
도면40



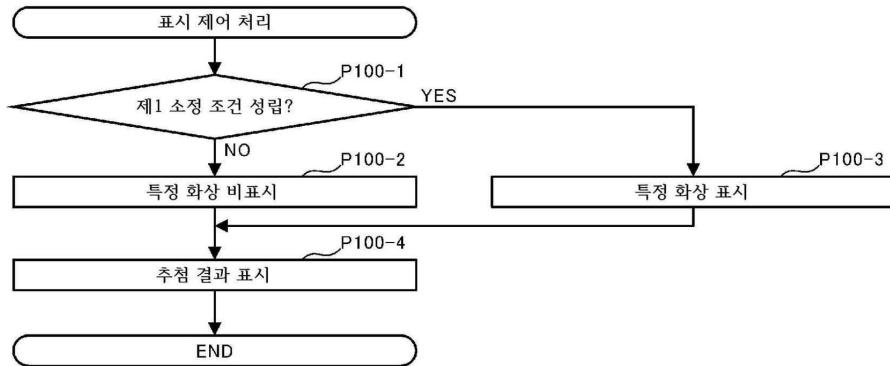
도면41



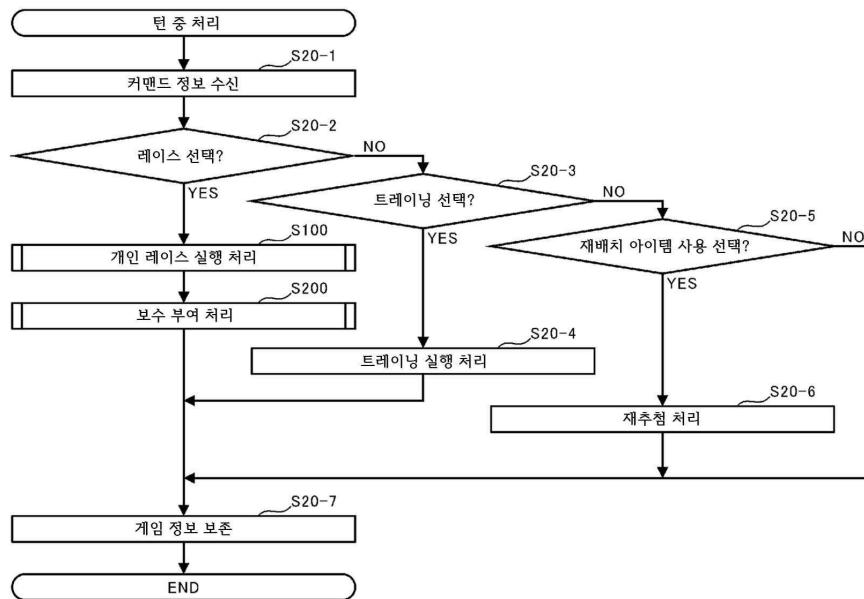
도면42



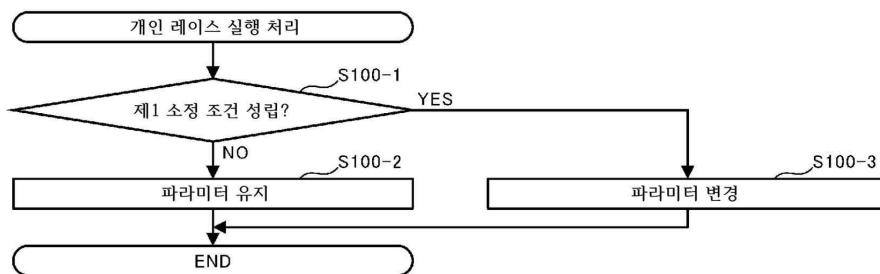
도면43



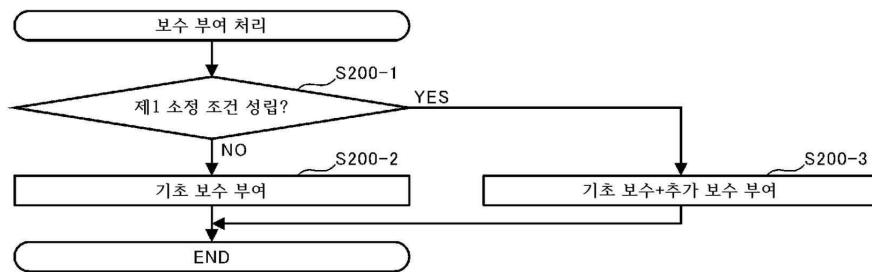
도면44



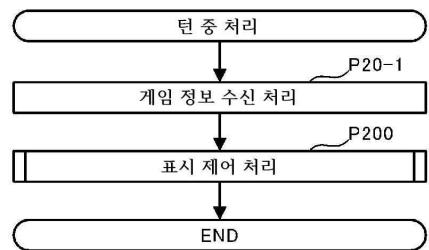
도면45



도면46



도면47



도면48

