

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7329671号
(P7329671)

(45)発行日 令和5年8月18日(2023.8.18)

(24)登録日 令和5年8月9日(2023.8.9)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/825(2014.01)	A 6 3 F 13/825
A 6 3 F 13/49 (2014.01)	A 6 3 F 13/49
A 6 3 F 13/533(2014.01)	A 6 3 F 13/533
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69

請求項の数 5 (全40頁)

(21)出願番号	特願2022-174531(P2022-174531)	(73)特許権者	511249637 株式会社 C y g a m e s 東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
(22)出願日	令和4年10月31日(2022.10.31)	(74)代理人	100135666 弁理士 原 弘晃
審査請求日	令和5年2月9日(2023.2.9)	(74)代理人	100131680 弁理士 竹内 健一
早期審査対象出願		(72)発明者	田口 智也 東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
		(72)発明者	富沢 悠樹 東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
		(72)発明者	神里 聖也 東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
		(72)発明者	高橋 直之 東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、情報処理システム、および情報処理方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲーム媒体を育成するゲームのためのプログラムであって、
育成対象の前記ゲーム媒体の行動を指示するための選択候補を提示し、プレーヤによって選択された行動に紐付く条件に基づいて演出実行パターンを決定してゲーム演出を実行する育成機能を提供する育成機能提供部と、
前記ゲーム媒体と前記演出実行パターンとをプレーヤに選択させ、選択結果に基づいて前記ゲーム演出を実行する演出閲覧機能を提供する演出閲覧機能提供部としてコンピュータを機能させ、
前記演出閲覧機能提供部が、
前記育成機能においてランダムに決定される前記演出実行パターンを選択候補として提示して、当該演出実行パターンを選択可能とするプログラム。

【請求項 2】

請求項 1 において、
前記演出閲覧機能提供部が、
前記演出閲覧機能によって実行されている前記ゲーム演出についてスクリーンショットを撮影し、撮影されたスクリーンショットの画像を保存可能とする入力インターフェースを提供するプログラム。

【請求項 3】

請求項 1 において、

前記演出閲覧機能で実行される前記ゲーム演出に登場する前記ゲーム媒体として、メイン要素となる前記ゲーム媒体とサブ要素となる前記ゲーム媒体とを選択可能であり、

前記ゲーム媒体のそれぞれに紐付けて、前記メイン要素として選択可能となる第1条件と、前記サブ要素として選択可能となる第2条件とが設定されているプログラム。

【請求項4】

ゲーム媒体を育成するゲームのための情報処理システムであって、

育成対象の前記ゲーム媒体の行動を指示するための選択候補を提示し、プレーヤによって選択された行動に紐付く条件に基づいて演出実行パターンを決定してゲーム演出を実行する育成機能を提供する育成機能提供部と、

前記ゲーム媒体と前記演出実行パターンとをプレーヤに選択させ、選択結果に基づいて前記ゲーム演出を実行する演出閲覧機能を提供する演出閲覧機能提供部と、を含み、

前記演出閲覧機能提供部が、

前記育成機能においてランダムに決定される前記演出実行パターンを選択候補として提示して、当該演出実行パターンを選択可能とする情報処理システム。

【請求項5】

ゲーム媒体を育成するゲームのための情報処理方法であって、

育成対象の前記ゲーム媒体の行動を指示するための選択候補を提示し、プレーヤによって選択された行動に紐付く条件に基づいて演出実行パターンを決定してゲーム演出を実行する育成機能を提供する育成機能提供ステップと、

前記ゲーム媒体と前記演出実行パターンとをプレーヤに選択させ、選択結果に基づいて前記ゲーム演出を実行する演出閲覧機能を提供する演出閲覧機能提供ステップと、をコンピュータに実行させ、

前記演出閲覧機能提供ステップでは、

前記育成機能においてランダムに決定される前記演出実行パターンを選択候補として提示して、当該演出実行パターンを選択可能とする情報処理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム媒体を育成するゲームのためのプログラム、情報処理システム、および情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来からキャラクタ等のゲーム媒体を育成する育成機能を有し、育成機能において1ターンごとにゲーム媒体の行動を指示して、ゲーム媒体の行動結果に基づくゲーム演出を行うゲームが知られている(特許文献1参照)。このような育成機能を有するゲームにおいて、ゲーム媒体の行動結果に基づくゲーム演出を体験することは、プレーヤにとってゲームをプレイする上での興趣の一つとなっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許7146039号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、育成対象のゲーム媒体に対して同じ行動を指示した場合であっても行動結果に分岐パターンが存在する場合など演出実行パターンがランダムに決定されることがある。このため、プレーヤが、あらゆる演出実行パターンのゲーム演出を体験するためには、繰り返してゲームをプレイする必要が生じるなど膨大な時間を消費することもある。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、ゲーム演出の体験に関す

10

20

30

40

50

る利便性を向上させるプログラム、情報処理システム、および情報処理方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 本発明は、ゲーム媒体を育成するゲームのためのプログラムであって、育成対象の前記ゲーム媒体の行動を指示するための選択候補を提示し、プレーヤによって選択された行動に紐付く条件に基づいて演出実行パターンを決定してゲーム演出を実行する育成機能を提供する育成機能提供部と、前記ゲーム媒体と前記演出実行パターンとをプレーヤに選択させ、選択結果に基づいて前記ゲーム演出を実行する演出閲覧機能を提供する演出閲覧機能提供部としてコンピュータを機能させ、前記演出閲覧機能提供部が、前記育成機能においてランダムに決定される前記演出実行パターンを選択候補として提示して、プレーヤの任意で当該演出実行パターンを選択可能とするプログラムに関するものである。

10

【0007】

(2) 本発明のプログラムでは、前記演出閲覧機能提供部が、前記演出閲覧機能によって実行されている前記ゲーム演出についてスクリーンショットを撮影し、撮影されたスクリーンショットの画像を保存可能とする入力インターフェースを提供するようにしてもよい。

【0008】

(3) 本発明のプログラムでは、前記演出閲覧機能で実行される前記ゲーム演出に登場する前記ゲーム媒体として、メイン要素となる前記ゲーム媒体とサブ要素となる前記ゲーム媒体とを選択可能であり、前記ゲーム媒体のそれぞれに紐付けて、前記メイン要素として選択可能となる第1条件と、前記サブ要素として選択可能となる第2条件とが設定されているようにもよい。

20

【0009】

(4) 本発明は、ゲーム媒体を育成するゲームのための情報処理システムであって、育成対象の前記ゲーム媒体の行動を指示するための選択候補を提示し、プレーヤによって選択された行動に紐付く条件に基づいて演出実行パターンを決定してゲーム演出を実行する育成機能を提供する育成機能提供部と、前記ゲーム媒体と前記演出実行パターンとをプレーヤに選択させ、選択結果に基づいて前記ゲーム演出を実行する演出閲覧機能を提供する演出再現機能提供部と、を含み、前記演出閲覧機能提供部が、前記育成機能においてランダムに決定される前記演出実行パターンを選択候補として提示して、プレーヤの任意で当該演出実行パターンを選択可能とする情報処理システムに関するものである。

30

【0010】

(5) 本発明は、ゲーム媒体を育成するゲームのための情報処理方法であって、育成対象の前記ゲーム媒体の行動を指示するための選択候補を提示し、プレーヤによって選択された行動に紐付く条件に基づいて演出実行パターンを決定してゲーム演出を実行する育成機能を提供する育成機能提供ステップと、前記ゲーム媒体と前記演出実行パターンとをプレーヤに選択させ、選択結果に基づいて前記ゲーム演出を実行する演出閲覧機能を提供する演出閲覧機能提供ステップと、を含み、前記演出閲覧機能提供ステップでは、前記育成機能においてランダムに決定される前記演出実行パターンを選択候補として提示して、プレーヤの任意で当該演出実行パターンを選択可能とする情報処理方法に関するものである。

40

【0011】

上記した本発明のプログラム、情報処理システム、および情報処理方法では、育成機能とは別に演出閲覧機能を設けて、演出閲覧機能では、育成機能においてランダムに決定される演出実行パターンを選択候補として提示して、プレーヤの任意で演出実行パターンを選択可能としたことによって、プレーヤが育成機能において未体験のゲーム演出を、演出閲覧機能を用いて速やかに体験することが可能となる。従って本発明によれば、ゲーム演出の体験に関する利便性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】 情報処理システムの全体構成を示す図である。

50

【図 2】情報処理システムで実現される機能のうち、育成機能および演出閲覧機能に関連するサーバーの機能ブロック図である。

【図 3】情報処理システムで実現される機能のうち、育成機能および演出閲覧機能に関連するプレーヤ端末の機能ブロック図である。

【図 4】キャラクタを育成する育成機能に関連する処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】プレーヤ端末で表示される育成キャラクタ選択画面の一例を示す図である。

【図 6】プレーヤ端末で表示される継承キャラクタ選択画面の一例を示す図である。

【図 7】プレーヤ端末で表示される継承キャラクター一覧画面の一例を示す図である。

【図 8】プレーヤ端末で表示される継承キャラクタ選択画面の一例を示す図である。

10

【図 9】プレーヤ端末で表示される継承キャラクタ選択画面の一例を示す図である。

【図 10】プレーヤ端末で表示されるサポート編成画面の一例を示す図である。

【図 11】プレーヤ端末で表示される最終確認画面の一例を示す図である。

【図 12】プレーヤ端末で表示される育成ホーム画面の一例を示す図である。

【図 13】プレーヤ端末で表示されるトレーニング画面の一例を示す図である。

【図 14】プレーヤ端末で表示されるゲーム演出の実行中の表示画面の一例を示す図である。

【図 15】プレーヤ端末で表示されるゲーム演出の実行中の表示画面の一例を示す図である。

【図 16】プレーヤ端末で表示されるレース一覧画面の一例を示す図である。

20

【図 17】プレーヤ端末で表示される育成ホーム画面の一例を示す図である。

【図 18】プレーヤ端末で表示されるレース一覧画面の一例を示す図である。

【図 19】プレーヤ端末で表示される目標達成通知画面の一例を示す図である。

【図 20】プレーヤ端末で表示される目標一覧画面の一例を示す図である。

【図 21】ゲーム演出を閲覧する演出閲覧機能に関連する状態遷移の一例を示す図である。

【図 22】プレーヤ端末で表示されるフォトライブラリのトップ画面の一例を示す図である。

【図 23】プレーヤ端末で表示されるメインキャラクタ選択画面の一例を示す図である。

【図 24】プレーヤ端末で表示される演出パート選択画面の一例を示す図である。

【図 25】プレーヤ端末で表示されるトレーニング詳細選択画面の一例を示す図である。

30

【図 26】プレーヤ端末で表示されるトレーニング詳細選択画面の一例を示す図である。

【図 27】プレーヤ端末で表示されるパートナー選択ダイアログの一例を示す図である。

【図 28】プレーヤ端末で表示されるお出かけ・イベント詳細選択画面の一例を示す図である。

【図 29】プレーヤ端末で表示されるゲーム演出の実行中の表示画面の一例を示す図である。

【図 30】プレーヤ端末で表示される画像確認画面の一例を示す図である。

【図 31】プレーヤ端末で表示される確認ダイアログの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

40

以下では、本発明の実施形態について説明する。なお以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0014】

1. 情報処理システムの構成

図 1 は、本実施形態の情報処理システム 10 の全体構成を示す図である。図 1 にしめすように情報処理システム 10 では、サーバー 20 と複数のプレーヤ端末 40 が、インターネット、携帯電話網、LAN、WAN などのネットワーク 30 により接続されており、いわゆるクライアント・サーバー方式の通信システムが構築されている。そして複数のプレーヤ端末 40 のそれぞれは、ネットワーク 30 を介してサーバー 20 と互いに通信を行っ

50

て種々の情報を送受信する。また複数のプレーヤ端末 40 のそれぞれは、ネットワーク 30 およびサーバー 20 を介して他のプレーヤ端末 40 と互いに通信を行って種々の情報を送受信する。

【0015】

サーバー 20 は、CPU 等のプロセッサからなる制御部 21 と、ROM や RAM 等の主記憶装置、および HDD や SSD 等の補助記憶装置からなる記憶部 22 と、通信モジュールや通信インターフェースからなる通信部 23 とを含む。サーバー 20 は、制御部 21 が記憶部 22 に記憶されているプログラムに従って各種の処理を実行する。またサーバー 20 は、通信部 23 によってプレーヤ端末 40 から情報を受信し、制御部 21 が実行した処理の結果に関する情報等をプレーヤ端末 40 に送信する。

10

【0016】

プレーヤ端末 40 は、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ、携帯ゲーム機、店舗や家庭に設置される据え置きゲーム機等である。プレーヤ端末 40 は、CPU 等のプロセッサからなる制御部 41 と、ROM や RAM 等の主記憶装置、およびフラッシュメモリ、HDD、SSD 等の補助記憶装置からなる記憶部 42 と、タッチパネルやキーボード、マイク等からなる操作・入力部 43 と、液晶ディスプレイや有機 EL ディスプレイ等からなる表示部 44 と、通信モジュールや通信インターフェースからなる通信部 45 とを含む。プレーヤ端末 40 も、記憶部 42 に記憶されているプログラムに従って各種の処理を実行する。またプレーヤ端末 40 は、通信部 45 によってサーバー 20 からの情報を受信し、サーバー 20 や他のプレーヤ端末 40 に情報を送信する。

20

【0017】

本実施形態の情報処理システム 10 は、競走馬をモチーフにしたキャラクタを育成するゲームを、プレーヤ端末 40 を通じて提供する。特に本実施形態の情報処理システム 10 は、キャラクタを育成する育成機能、ゲーム演出を閲覧する演出閲覧機能などを有しており、以下では、これらの機能がプレーヤ端末 40 を主体として実現される場合を説明する。ただし、先に述べた機能が、サーバー 20 を主体として実現されてもよいし、サーバー 20 とプレーヤ端末 40 とにおいて分担されて実現されてもよい。なお本実施形態では、詳細な説明を省略するが、情報処理システム 10 は、既述の育成機能および演出閲覧機能以外のゲーム機能として、プレーヤのプロフィール情報を掲載したプレーヤ名刺を作成する名刺作成機能、育成したキャラクタと他のキャラクタとのレースで対戦させる対戦機能、キャラクタによる歌唱ライブを鑑賞させるライブ鑑賞機能なども有している。

30

【0018】

図 2 は、サーバー 20 の主要な機能を示す機能ブロック図である。

【0019】

情報処理システム 10 におけるサーバー 20 は、各種の識別情報によってプレーヤやキャラクタ等を管理する機能、プレーヤ端末 20 からの要求に応答してゲームの進行に必要な演算を行い、演算結果をプレーヤ端末 40 に送信する機能を有し、これらの機能を、サーバーデータ記憶部 50 と、ゲーム演算部 60 とが協働して実現する。

【0020】

サーバーデータ記憶部 50 は、プレーヤ管理データベース 51 を含み、主として記憶部 22 により実現される。本実施形態では、プレーヤごとに付与されるプレーヤ ID に紐付けて、キャラクタリスト、アイテムリスト、および育成対象リストなどがプレーヤ管理データベース 51 に記憶されている。

40

【0021】

キャラクタリストには、例えば、育成済みのキャラクタごとに付与されるキャラクタ個体 ID、キャラクタの種別を示すキャラクタ種別 ID、キャラクタのステータス（レアリティ、評価点、コース適性、距離適正、脚質適正、走法、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ、所持スキル、獲得称号）、ロック状態（ロック中、非ロック中）、およびキャラクタの育成履歴（育成条件、育成時の出走レースの戦績）などが含まれる。

【0022】

50

本実施形態において「育成済みのキャラクタ」とは、本実施形態の情報処理システム 10 で実現されるゲーム機能の一つである育成機能によってキャラクタを育成して、その育成が終了してステータスが確定されたキャラクタであることを意味する。

【0023】

また本実施形態では、「キャラクタ個体 ID」と「キャラクタ種別 ID」とが存在するが、その違いは次の通りである。

【0024】

まず「キャラクタ個体 ID」は、育成機能においてキャラクタの育成が終了して、その育成済みキャラクタがキャラクタ管理データベース 51 に登録される際に付与される ID であり、プレイヤー ID に紐付けられた育成済みキャラクタのそれぞれを識別するためのものである。

10

【0025】

また本実施形態では、育成機能において複数種類のキャラクタから育成対象をプレイヤーが選択する仕様となっており、「キャラクタ種別 ID」は、育成済みのキャラクタの種類を識別するために付与される ID である。

【0026】

また「ロック状態」とは、育成済みのキャラクタの移籍（キャラクタリストからの削除）が禁止されているか否かを示すものであり、非ロック中であれば移籍可能であり、ロック中であれば移籍不可能となっている。このロック中となる状況としては、プレイヤーが育成済みのキャラクタの一覧から個別に指定している場合、育成済みのキャラクタがレース

20

【0027】

育成対象リストには、キャラクタ種別 ID に対して解放済みまたは未解放のいずれかの情報が対応づけられたデータが記憶される。本実施形態では、育成対象リストにおいて解放済みの情報が対応づけられたキャラクタが、プレイヤーが育成機能において育成対象として選択可能なキャラクタとなる。また本実施形態では、解放アイテムやキャラクタ獲得抽選によって新たにキャラクタを解放することが可能であり、プレイヤーによって育成対象として選択可能なキャラクタの数は異なっている。以下では、育成機能において育成対象として選択可能なキャラクタを解放済みキャラクタと称する場合がある。

【0028】

30

アイテムリストには、プレイヤーが所有するアイテム、強化ポイント、ゲーム内通貨に関するデータが含まれる。本実施形態では、例えば、アイテムの所有内容および所有量、強化ポイントの所有量、ゲーム内通貨の所有量、などがアイテムリストとしてプレイヤー管理データベース 51 に記憶される。

【0029】

本実施形態におけるアイテムは、例えば、キャラクタの育成をサポートするものであったり、レースの出走コンディションを変化させることなどに用いられるものであり、レースの結果に応じて取得したり、ゲーム内通貨を消費して取得したりできるものである。

【0030】

また強化ポイントは、例えば、キャラクタの育成をサポートするアイテムであるサポートアイテムの強化などに用いられるものであり、サポートアイテムを強化するほど有利な育成環境でキャラクタを育成することができる。

40

【0031】

またプレイヤー管理データベース 51 に記憶されるデータとしては、フレンドリストがある。本実施形態では、他のプレイヤーをフレンド登録して、育成機能においてフレンド登録された他のプレイヤーからキャラクタやサポートアイテムをレンタルして利用することができる。フレンド登録は、プレイヤー端末 40 の表示部 44 に表示されるフレンド登録画面において他のプレイヤーのプレイヤー ID を入力して、プレイヤー ID に該当するプレイヤーが存在し、そのプレイヤーのフレンド登録が可能である場合、フレンド登録画面に設けられた登録ボタンに対するタップ入力を行うことで、登録対象の他のプレイヤーのプレイヤー ID がフレ

50

ンドリストに追加される。プレーヤ毎にフレンド登録の数に上限（例えば、５０）があるとともに、プレーヤ毎にフレンドとして登録される数も上限（例えば、１００）が設けられているため、いずれについても上限にも達していない状況であれば、新たなフレンド登録が可能となっている。

【００３２】

ゲーム演算部６０は、プレーヤ端末２０からの要求に回答してゲームの進行に必要な演算を行い、演算結果をプレーヤ端末４０に送信する処理、プレーヤ端末２０からの要求に回答してゲームの進行に必要なデータをプレーヤ端末４０に送信する処理などを行い、主として制御部４１および通信部４５により実現される。例えば、育成機能においてプレーヤ端末２０からトレーニング指示に関する要求を受け取ると、ゲーム演算部６０がトレーニングについて成功または失敗のいずれであるかの結果を演算し、プレーヤ端末４０に演算結果を送信する。また例えば、育成機能においてレースの出走に関する要求を受け取ると、ゲーム演算部６０は、育成対象のキャラクタとノンプレーヤキャラクタ（NPC）とを含む複数のキャラクタによるレースの走行シミュレーションを行い、走行シミュレーションの結果をプレーヤ端末４０に送信する。

10

【００３３】

図３は、プレーヤ端末４０の主要な機能を示す機能ブロック図である。

【００３４】

本実施形態の情報処理システム１０におけるプレーヤ端末４０は、図３に示すように、端末データ記憶部７０と、ゲーム実行部８０とが協働して、育成機能、演出閲覧機能など

20

【００３５】

端末データ記憶部７０は、ゲーム実行部８０が各種の処理を行うためのデータを記憶するものであり、主として記憶部４２により実現される。

【００３６】

端末データ記憶部７０は、プレーヤデータ記憶部７１を含み、プレーヤデータ記憶部７１には、プレーヤＩＤに対応するキャラクタリスト、育成対象リスト、アイテムリスト、およびフレンドリストに関するデータなどが記憶される。本実施形態では、アプリケーションの起動時および終了時、その他の必要な状況において、プレーヤ端末４０のプレーヤデータ記憶部７１とサーバー２０のプレーヤ管理データベース５１との間でプレーヤＩＤに紐付けられたデータ（キャラクタリスト、育成対象リスト、アイテムリスト、およびフレンドリストなど）に関する同期処理を行い、プレーヤデータ記憶部７１に格納されているデータを利用して、各種ゲーム処理を実行する。本実施形態では、各種ゲーム処理の実行に伴ってキャラクタリスト、育成対象リスト、アイテムリスト、フレンドリストの変更が必要となった場合、プレーヤデータ記憶部７１の記憶内容が更新されるとともにサーバー２０のプレーヤ管理データベース５１に更新された記憶内容がバックアップされ、両者の記憶内容の同期が行われる。なおキャラクタリスト、育成対象リスト、アイテムリスト、およびフレンドリスト等のプレーヤＩＤに紐付けられたデータをアプリケーションの起動時など必要に応じてプレーヤ管理データベース５１からプレーヤデータ記憶部７１にダウンロードするようにしてもよい。

30

40

【００３７】

また端末データ記憶部７０は、育成進行データ記憶部７２を含み、育成進行データ記憶部７２には、育成機能において育成対象として選択可能なキャラクタ（育成対象リストにおいて解放済みの情報が対応づけられたキャラクタ種別ＩＤのキャラクタ）の育成機能の進行に必要なデータ（育成進行データ）が記憶される。本実施形態では、育成機能に関して育成目標やゲームイベントなどがキャラクタ毎に用意されており、少なくとも育成目標の設定内容およびゲームイベントの設定内容を含む育成進行データがキャラクタ種別ＩＤに紐付けて育成進行データ記憶部７２に記憶されている。

【００３８】

また育成進行データ記憶部７２には、育成機能においてキャラクタの育成過程で発生す

50

るゲーム演出を実行するための各種のデータが記憶されている。例えば、キャラクタの素体を造形した素体データ、キャラクタの衣装を造形した衣装データ、キャラクタや衣装の彩色を指定するテクスチャデータ、キャラクタの動きを定義したモーションデータ、キャラクタの動きや演出の進行状況に応じてエフェクトを発生させるためのエフェクトデータ、ゲーム演出の場面に応じた背景データなどがゲーム演出を実行するための演出素材のデータとして育成進行データ記憶部 72 に記憶されている。本実施形態では、育成進行データ記憶部 72 に記憶されている演出素材のデータが育成機能および演出閲覧機能において共通に使用されるデータとなっている。

【0039】

また育成進行データ記憶部 72 には、因子情報データベースが記憶されており、因子情報データベースには、因子登録 ID に紐付けて、因子名、因子レベル、因子タイプなどの情報が記憶されている。因子情報は、育成機能によってキャラクタを育成した場合に、育成済みキャラクタに紐付けられる情報である。本実施形態では、育成機能においてキャラクタを育成する際に、継承キャラクタとして選択された育成済みキャラクタに紐付けられた因子情報に基づいて、スキルの取得レベルの上昇や、性能パラメータの上昇といった育成対象のキャラクタの能力に影響を与えるステータス補強のためのゲームイベントとして因子継承イベントが発生する。

【0040】

因子情報としては、青因子、赤因子、固有因子、白因子の 4 系統が存在する。各因子情報には 3 段階の因子レベルの設定があり、因子レベルが高いほどステータス補強に有利な効果が得られるようになっている。また因子タイプは、青因子、赤因子、固有因子、白因子を細かく分類するものである。青因子は、性能パラメータの名称を冠した因子情報であって、性能パラメータに影響し、因子レベルが高いほど性能パラメータの上昇量が高くなる。赤因子は、コース適正、距離適正、または脚質適正の名称を冠した因子情報であって、コース適性、距離適正、または脚質適正に影響し、因子レベルが高いほど因子継承イベントで適正が上昇しやすくなる。固有因子は、固有スキルの名称を冠した因子情報であって、継承キャラクタの固有スキルを取得可能とし、因子レベルが高いほど固有スキルの取得レベルを上げやすくなる。スキルの取得レベルは、スキルを取得する際のスキルポイントの消費量に影響し、取得レベルが高いほどスキルポイントの消費量が少なくなる。白因子は、青因子、赤因子、および固有因子のいずれにも属さない因子情報であり、スキル因子、レース因子、シナリオ因子が存在する。スキル因子は、スキルの名称を冠した因子情報であって、通常スキル（固有スキル以外のスキル）の取得レベルを上げやすくし、スキルの種類毎に存在する。レース因子は、レースやレース場の名称を冠した因子情報であって、性能パラメータおよび通常スキルの取得レベルの少なくとも一方を上げやすくし、レースの種類やレース場の種類に応じて効果が異なっている。シナリオ因子は、育成シナリオの名称を冠した因子情報であって、キャラクタを育成した育成シナリオに関する因子情報である。因子継承イベントでシナリオ因子を継承する場合、複数の性能パラメータを大きく上昇させることができ、上昇する性能パラメータは、シナリオ因子の種類に応じて異なっている。また先に述べた因子タイプでは、因子情報が、青因子、赤因子、固有因子、スキル因子、レース因子、シナリオ因子の 6 種類に分類されている。

【0041】

また端末データ記憶部 70 は、レース制御データ記憶部 73 を含み、レース制御データ記憶部 73 には、育成機能や対戦機能においてキャラクタが出走したレースを観戦させる際にキャラクタの動作やスキル発動の演出などを制御するためのデータや、レース実況のテキストデータおよび音声データなどが記憶されている。

【0042】

また端末データ記憶部 70 は、画像データ記憶部 74 を含み、画像データ記憶部 74 には、演出閲覧機能において撮影されたスクリーンショットの画像が記憶される。本実施形態では、演出閲覧機能において実行中のゲーム演出のスクリーンショットを撮影して、撮影された画像を画像データ記憶部 74 に保存可能となっている。画像データ記憶部 74 に保

10

20

30

40

50

存されているスクリーンショットの画像は任意に閲覧できるだけでなく、名刺作成機能において利用することができる。

【 0 0 4 3 】

ゲーム実行部 8 0 は、ゲーム開始条件が満たされた場合にゲームを開始する処理、複数種類のゲームモードのうち選択されたゲームモードを実行する処理、ゲームを進行させる処理、イベント発生条件が満たされた場合にイベントを発生させる処理、ゲーム結果を演算する処理、ゲーム終了条件が満たされた場合にゲームを終了する処理、サーバー 2 0 に演算を要求する処理、サーバー 2 0 から演算結果や必要なデータを取得する処理、およびサーバー 2 0 にプレイヤー端末 4 0 の演算結果やデータを送信する処理などを行い、主として制御部 4 1 および通信部 4 5 により実現される。本実施形態では、ゲーム実行部 8 0 が、育成機能提供部 8 1、および演出閲覧機能提供部 8 2 を含む。

10

【 0 0 4 4 】

育成機能提供部 8 1 は、キャラクタを育成する育成機能を提供する処理を行う。本実施形態では、キャラクタの育成に関して入力を受け付けて、その入力に対する演算結果の表示等を行う。

【 0 0 4 5 】

本実施形態では、育成機能においてキャラクタを育成する際に、1 ターンごとにターン消費の対象となっている行動（以下、ターン消費行動と称する）を選択することが求められる。ターン消費行動としては、トレーニング、レースへの出走、お出かけ、保健室などが存在し、育成機能提供部 8 1 は、ターン消費行動の選択を表示部 4 4 に表示される育成ホーム画面などを通じて受け付けて、選択されたターン消費行動に対する結果の演算をサーバー 2 0 に要求する。要求を受けたサーバー 2 0 では、選択されたターン消費行動に対する結果の演算を行って演算結果をプレイヤー端末 4 0 に送信し、育成機能提供部 8 1 は、サーバー 2 0 から受信した演算結果に対応する表示画面を表示部 4 4 に表示させる。特に本実施形態では、トレーニング、お出かけ、および保健室をターン消費行動として選択した場合、サーバー 2 0 から受信した演算結果に基づき、行動結果に対応するゲーム演出が実行される。このように育成機能提供部 8 1 は、育成対象のキャラクタの行動を指示するための選択候補を提示し、プレイヤーによって選択された行動に紐付く条件に基づいて演出実行パターンを決定してゲーム演出を実行する。

20

【 0 0 4 6 】

また本実施形態では、育成対象のキャラクタの種別に応じて育成目標が設定されており、育成目標において所定のターンにおいて選択が強制される必須行動が存在する場合がある。例えば、育成目標において所定のレースに出走すること、または所定のレースで所定の着順結果を得ることなどである。この場合、育成目標に関連付けられた所定のレースが設定されているターンにおいては、レースへの出走が必須行動となり、レースへの出走以外のターン消費の対象となる行動は選択することができない。このように育成機能提供部 8 1 は、必須行動の選択を受け付けるターンにおいて必須行動とは異なる行動の選択を制限する制御を行う。

30

【 0 0 4 7 】

演出閲覧機能提供部 8 2 は、キャラクタと演出実行パターンとをプレイヤーに選択させ、選択結果に基づいてゲーム演出を実行する演出閲覧機能を提供する処理を行う。演出閲覧機能では、育成機能のターン消費行動のうち、トレーニング、またはお出かけに分類される行動をキャラクタに指示した場合に実行されるゲーム演出の再現に必要な情報の入力を受け付けて、プレイヤーの任意でゲーム演出を閲覧可能とする。また演出閲覧機能では、育成過程においてランダムに発生する温泉旅行のイベントに対応するゲーム演出の再現も可能となっている。ただし、温泉旅行のイベントに関しては、キャラクタ毎に解放 / 未解放が管理されており、育成機能において温泉旅行のイベントが発生したことがあるキャラクタのみについて演出閲覧機能で温泉旅行のイベントの再現が可能となっている。また本実施形態では、演出閲覧機能提供部 8 2 が、育成機能においてランダムに決定される演出実行パターンを選択候補として提示して、プレイヤーの任意で当該演出実行パターンを選択可

40

50

能とする。

【 0 0 4 8 】

また本実施形態では、演出閲覧機能で実行されるゲーム演出に登場するキャラクタとして、メイン要素となるキャラクタとサブ要素となるキャラクタとを選択可能であり、キャラクタのそれぞれに紐付けて、メイン要素として選択可能となる第 1 条件と、サブ要素として選択可能となる第 2 条件とが設定されている。具体的には、育成過程におけるトレーニングの指示によって発生するゲーム演出に登場するキャラクタとして、メイン要素として登場するメインキャラクタと、サブ要素として登場するトレーニングパートナーとを選択可能であり、メインキャラクタについては、プレイヤーが所有する解放済みキャラクタであることが第 1 条件として設定されており、トレーニングパートナーについては、プレイヤーが所有するサポートアイテムに対応するキャラクタであることが第 2 条件として設定されている。

10

【 0 0 4 9 】

また演出閲覧機能提供部 8 2 は、演出閲覧機能によって実行されているゲーム演出についてスクリーンショットを撮影し、撮影されたスクリーンショットの画像を画像データ記憶部 7 4 に保存可能とする入力インターフェースを提供する。本実施形態では、ゲーム演出を実行中の表示画面内に撮影ボタンが設けられており、撮影ボタンに対するタップ入力が行われると、実行中のゲーム演出をポーズしてスクリーンショットを撮影する。撮影されたスクリーンショットの画像は、プレイヤーの任意で保存することができ、プレイヤーが画像を確認した上で保存することを決定すると、スクリーンショットの画像が画像データ記憶部 7 4 に保存される。

20

【 0 0 5 0 】

また演出閲覧機能提供部 8 2 は、演出閲覧機能によって実行されているゲーム演出に関して撮影されたスクリーンショットの画像を画像データ記憶部 7 4 に保存することに先立って、スクリーンショットの画像にフィルタリング加工を施すことを可能とする。本実施形態では、9 種類のフィルタリング加工を選択することができるようになっており、フィルタリング加工を施さずにスクリーンショットの画像を画像データ記憶部 7 4 に保存することも可能となっている。

【 0 0 5 1 】

また演出閲覧機能提供部 8 2 は、フィルタリング加工を施したスクリーンショットの画像を画像データ記憶部 7 4 に保存する場合、初回保存時に無加工状態のスクリーンショットの画像も画像データ記憶部 7 4 に保存する処理を行う。

30

【 0 0 5 2 】

2 . 本実施形態の制御手法

以下では、本実施形態の制御手法について、本実施形態のゲームプログラムをスマートフォンとして設けられたプレイヤー端末 4 0 のゲームアプリケーションに適用した場合を例に挙げて説明する。

【 0 0 5 3 】

本実施形態のゲームプログラムは、複数種類のゲーム機能を提供可能に構成されており、主たるゲーム機能である育成機能では、複数種類のキャラクタから育成対象のキャラクタを選択して、ゲームの進行に応じてステータスに変化が生じ、所定の終了条件が満たされるとキャラクタのステータスが確定して育成終了となる。この育成済みのキャラクタは他のゲーム機能である対戦機能において他のプレイヤーが育成したキャラクタとレースで対戦を行うことができる。また本実施形態では、育成済みのキャラクタは所有枠（キャラクタリストへの登録が可能な数）が予め定められており、所有枠の上限（例えば、2 4 0 体）に達すると、育成機能で新たにキャラクタを育成することができなくなる。このため、育成済みのキャラクタをキャラクタリストから削除して所有枠を確保することが必要となる。

40

【 0 0 5 4 】

本実施形態のゲームプログラムが適用された情報処理システム 1 0 では、育成機能にお

50

けるキャラクタの育成過程で発生するゲーム演出をプレーヤが任意に閲覧することができる演出閲覧機能を有している。ここで演出閲覧機能を説明する前提として、キャラクタを育成する育成機能について説明する。

【 0 0 5 5 】

育成機能では、複数種類のキャラクタから育成対象となる1体のキャラクタを、プレーヤの任意で選択して育成を行う。育成対象として選択可能な複数種類のキャラクタは、初期ステータスがキャラクタごとに設定されている。また育成対象となるキャラクタは、そのキャラクタの種類に応じた固有のスキル（固有スキル）を育成当初から取得しており、固有スキルの発動条件や発動時の効果がそれぞれ異なっている。また育成対象として選択可能な複数種類のキャラクタは、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さといったパラメータの成長補正率がキャラクタに応じて設定されており、キャラクタの種類ごとに上昇しやすいパラメータが設定されている。

10

【 0 0 5 6 】

育成対象を選択してキャラクタの育成が開始されると、最大で75ターンの各ターンにおいて育成の指示を行うことでキャラクタを育成することができる。具体的には、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さといった性能パラメータに関連付けられたトレーニングの指示を行うと、トレーニング結果に応じて性能パラメータの変化やスキルポイントの獲得が発生する。またレースへの出走を指示することで1ターンを消費することでもでき、レース結果に応じて性能パラメータの変化やスキルポイントを獲得することができる。また育成中にイベント発生条件を満たすと、イベントが発生して取得可能なスキルの種類が増えることや、性能パラメータの変化が発生する。既述のスキルポイントは、育成対象のキャラクタにスキルを取得させるために使用されるポイントであり、取得可能なスキル一覧から所持しているスキルポイントを消費してスキルを取得させることができる。

20

【 0 0 5 7 】

またキャラクタの育成においては、育成対象のキャラクタの種類に応じて、キャラクタごとに複数の育成目標が設定されている。育成目標としては、目標レースに出走すること、目標レースで所定の着順以内の結果を得ること、定められたターンまでに所定のファン数を獲得することなどがある。本実施形態では育成中のキャラクタをレースに出走させると着順に応じたファン数が獲得できるようになっており、レースに応じてファン数による出走条件が定められている。

30

【 0 0 5 8 】

また本実施形態では、キャラクタごとに設定される複数の育成目標は72ターン目までのターンにおいて設定されており、73ターン目～75ターン目は最終レースとなっている。最終レースは、予選レース、準決勝レース、決勝レースの3ターンをかけて行われ、各レースの出走前に育成に関する指示を行うことができる。

【 0 0 5 9 】

また本実施形態では、キャラクタの育成において、目標レースで所定の着順以内の結果を取るという育成目標が設定されている場合に、指定された着順以内の結果を得られなかった際の救済機能として、コンティニュー機能が存在する。このコンティニュー機能は、目標レースに再挑戦する機会を付与するものであり、プレーヤが予め与えられたコンティニュー回数を消費することで目標レースの再挑戦することができる。本実施形態では、コンティニュー回数は1体のキャラクタの育成を通じて3回となっている。

40

【 0 0 6 0 】

そして育成ゲーム機能においては、予め定められた複数種類の終了条件のいずれかが成立することで育成終了確認状態へ移行することになる。

【 0 0 6 1 】

まず最終レースの決勝レースまで到達した場合、すなわち75ターン目まで到達した場合には決勝レースの終了に伴って育成終了となる。なお決勝レースにおいて2着以下の結果の場合、コンティニュー回数が残っている場合には再挑戦することができ、全てのコンティニュー回数を消費した上で決勝レースにおいて2着以下の結果の場合には、その時点

50

で育成終了となる。なおコンティニュー機能を利用するか否かはプレイヤーに委ねられており、コンティニュー機能を利用しないとの選択が行われた場合には、その時点で育成終了となる。

【 0 0 6 2 】

また 7 2 ターン目までのターンにおいてキャラクタごとに設定されている育成目標が未達成となった場合にも育成終了となる。

【 0 0 6 3 】

例えば、育成目標が所定数のファン数を獲得することであった場合、育成目標で設定されたターンにおいて定められたファン数に達していないことによって育成終了となる。この場合にはコンティニュー機能を利用することはできないため、判定対象のターンを迎えた時点でファン数が所定数に到達していないことによって育成終了となる。

10

【 0 0 6 4 】

また例えば、育成目標が目標レースの出走である場合、目標レースに出走さえできれば当該レースでの着順に関わらず育成目標の達成となるが、各レースにはレースごとに定められた出走条件となるファン数を獲得していることが必要となっており、目標レースのターンにおいて当該レースの出走条件となるファン数を獲得できていない場合、目標レースに出走不可となり育成終了となる。

【 0 0 6 5 】

また例えば、育成目標が目標レースで所定の着順以内を取ることである場合、目標レースの出走条件を満たしていないと、その時点で育成終了となり、目標レースに出走しても所定の着順以内を取ることができず、かつコンティニュー回数が残っていない場合には育成終了となる。なお既述のようにコンティニュー機能の利用はプレイヤーの任意で選択できるものであり、コンティニュー回数が残っていてもコンティニュー機能を利用しない選択がなされた場合には育成目標が未達成として育成終了となる。

20

【 0 0 6 6 】

また 7 3 ターン目以降に進んでいる場合、最終レースの予選レースおよび準決勝レースでは、それぞれ 1 着を取ることで次のターンへ進むことができ、2 着以下の結果であって、かつコンティニュー回数が残っていない場合には育成終了となる。この場合についてもプレイヤーがコンティニュー機能を利用しないという選択をすれば、その時点で育成終了となる。

30

【 0 0 6 7 】

そして本実施形態では、育成の終了条件が成立すると育成終了確認状態に移行する。この育成終了確認状態は、ステータスの確定を行う前にスキル取得の最後の機会を与えるものであり、プレイヤーは現時点で所持しているスキルポイントを消費してスキルの取得を行うことができる。また育成終了確認状態では育成終了の確認入力を行うための入力インターフェースが用意されており、プレイヤーが育成終了の確認入力を行うと育成対象のキャラクタのステータスが確定されて、そのキャラクタに関する情報がプレイヤーデータ記憶部 7 1 のキャラクタリストおよびプレイヤー管理データベース 5 1 のキャラクタリストに育成済みのキャラクタとして登録される。

【 0 0 6 8 】

育成終了確認状態を経て育成対象のキャラクタのステータスが確定されると、育成結果に応じた報酬の提供が行われる。本実施形態では、育成終了までに獲得したファン数の合計に応じたゲーム内通貨および強化ポイントなどが報酬として提供される。

40

【 0 0 6 9 】

以下では、図 4 を参照しながら、キャラクタを育成する育成機能のゲーム進行について、より詳細に説明する。

【 0 0 7 0 】

まずキャラクタの育成の開始に先立って育成シナリオの選択を受け付ける（ステップ S 1 0 0 ）。本実施形態では、複数種類の育成シナリオが用意されており、選択した育成シナリオによって性能パラメータの上昇の仕組みやスキルの取得に関する仕組みが異なって

50

いる。育成シナリオの選択対象はスワイプ入力により切り替えることができ、育成シナリオを決定する入力（例えば、決定ボタンに対するタップ入力）が行われると、選択された育成シナリオで育成対象となるキャラクタの選択を受け付ける（ステップS101）。

【0071】

本実施形態では、図5に示すように、育成キャラクタ選択画面において、キャラクタを識別するためのキャラクタアイコン301をタップすることで育成対象を選択することができる。育成対象として選択可能なキャラクタ（育成可能キャラクタ）の情報は、プレイヤーデータ記憶部71において育成対象リストで管理されており、育成対象リストから育成可能キャラクタのキャラクタ種別IDを取得して育成キャラクタ選択画面を表示する。育成キャラクタ選択画面では、選択中のキャラクタについての初期ステータスの情報を確認することができる。本実施形態では、初期ステータスとして、性能パラメータ（スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ）、コース適性（芝、ダート）、および距離適正（短距離、マイル、中距離、長距離）、脚質適正（逃げ、先行、差し、追込）の情報を育成キャラクタ選択画面で確認することができる。

10

【0072】

図5に示す育成キャラクタ選択画面において育成対象のキャラクタのキャラクタアイコン301が選択された状態で進行ボタン302に対するタップ入力が行われると、図6に示すように、表示画面が継承キャラクタ選択画面に遷移して、継承キャラクタの選択を受け付ける（ステップS102）。

【0073】

20

本実施形態では、プレイヤーが過去に育成した育成済みキャラクタを新たな育成を行う際の継承キャラクタとして2体を選択し、選択された2体の継承キャラクタに紐付けられた因子情報（継承キャラクタがその育成時に獲得した情報）に基づいて、これから育成するキャラクタのステータスを補強することができる仕様となっている。

【0074】

本実施形態では、因子情報に基づく育成対象のキャラクタのステータス補強は育成開始時と、育成開始後の所定のターンにおいて発生する因子継承イベントにおいて行われる。育成機能においてキャラクタの育成中に因子継承イベントが発生する場合、プレイヤー端末40からサーバー20に対してイベント結果要求が送信され、イベント結果要求を受信したサーバー20では2体の継承キャラクタに紐付く因子情報に基づいて因子継承抽選を実行して、抽選結果をプレイヤー端末40に送信する。抽選結果を受信したプレイヤー端末40では、抽選結果に基づいて性能パラメータの上昇やスキルの取得レベルアップなど、育成対象のキャラクタのステータス補強を行うとともに、因子継承イベントによるステータス補強の結果をプレイヤーに伝える表示処理を実行する。

30

【0075】

継承キャラクタを選択する際には、2体分設けられた継承枠303または継承枠304に対してタップ入力を行うことで選択可能な継承キャラクタの一覧が表示される。図6に示す継承キャラクタ選択画面において継承枠303（または継承枠304）に対するタップ入力が行われるとプレイヤーデータ記憶部71のキャラクタリストを参照して、育成済みキャラクタのリスト（継承キャラクタリスト）を参照して、図7に示すように、継承キャラクタ一覧画面を生成して表示する。継承キャラクタ一覧画面では、キャラクタアイコン306に対するタップ入力を行うことでキャラクタを選択することができ、いずれかの継承キャラクタが選択されている状態で進行ボタン309に対するタップ入力が行われると、図8に示すように、継承キャラクタ選択画面に復帰する。

40

【0076】

また継承キャラクタの選択は、プレイヤー自身が育成した育成済みキャラクタだけではなくプレイヤーがフレンド登録した他のキャラクタが育成した育成済みキャラクタをレンタルして利用することもできる。本実施形態では、1日あたり3回まで他のキャラクタが育成した育成済みキャラクタをレンタルすることができる。図7に示す継承キャラクタ一覧画面では、育成済みキャラクタのタブ307と、レンタルのタブ308とが設けられており

50

、レンタルのタブ 3 0 8 に対してタップ入力が行われると、レンタルキャラクタ取得要求がサーバー 2 0 に送信される。レンタルキャラクタ取得要求を受信したサーバー 2 0 は、レンタルキャラクタ取得要求の送信元のプレーヤ ID に紐付くフレンド登録情報（フレンド登録された他のプレーヤのプロフィール情報）を参照して、フレンド登録されている他のプレーヤがプロフィール情報に設定しているレンタルキャラクタのリスト（レンタルキャラクタリスト）をプレーヤ端末 4 0 に対して送信する。そしてプレーヤ端末 4 0 では受信したレンタルキャラクタリストに基づいて、継承キャラクター一覧画面を生成して表示する。

【 0 0 7 7 】

またキャラクタの育成を開始するためには必ず 2 体の継承キャラクタを選択することが必要であり、図 8 に示すように、継承キャラクタを 1 体しか選択していない状況では、進行ボタン 3 0 5 がグレースアウト表示され、キャラクタの育成開始の準備を進めることができない。

【 0 0 7 8 】

図 9 に示すように継承キャラクタ選択画面において 2 体の継承キャラクタを選択した状態で、進行ボタン 3 0 5 に対するタップ入力が行われると、図 1 0 に示すように、表示画面がサポート編成画面に遷移して、サポートアイテムの選択を受け付ける（ステップ S 1 0 3 ）。

【 0 0 7 9 】

本実施形態では、キャラクタの育成をサポートするアイテムとしてカードを模したサポートアイテムが存在し、サポートアイテムによって性能パラメータの上昇効果を得ることや、取得可能なスキルの種類を増やすことができる。キャラクタを育成する際には、6 枚のサポートアイテムを編成することが必要となっている。なお 6 枚のサポートアイテムのうち、5 枚分はプレーヤ自身が所有するサポートアイテムから選択し、残り 1 枚はフレンド枠として他のプレーヤの所持するサポートアイテムをレンタルする仕様となっている。

【 0 0 8 0 】

サポートアイテムは、その性能に応じて、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ、友人の 6 系統に分類される。スピード、スタミナ、パワー、根性、および賢さについては、文字通り、キャラクタの性能パラメータに対応してトレーニング時のパラメータ上昇効果を発揮するものであり、友人については、体力ややる気の回復効果などを発揮するものである。サポートアイテムの系統は、系統アイコンによって識別可能であり、プレーヤは系統アイコンを頼りにして今回の育成で使用する 6 枚のサポートアイテムを選択する。またサポートアイテムには 3 段階のレアリティとして、レア（R）、スーパーレア（SR）、およびスペシャルスーパーレア（SSR）が存在する。本実施形態では、 $R < SR < SSR$ の順でレアリティが高くなり、基本的にはレアリティの高いものほどサポート効果が高い。

【 0 0 8 1 】

図 1 0 に示すように、サポート編成画面には 5 枚分のプレーヤサポート枠 3 1 0 ~ 3 1 4 と 1 枚分のフレンドサポート枠 3 1 5 とが設けられている。プレーヤサポート枠 3 1 0 ~ 3 1 4 のいずれかに対してタップ入力が行われるとプレーヤデータ記憶部 7 1 のアイテムリストを参照して、サポートアイテムのリスト（プレーヤサポートリスト）を取得する。そして取得されたプレーヤサポートリストに基づいてプレーヤの所持するサポートアイテムの一覧を表示する画面を生成してサポートアイテムの選択を受け付ける。またフレンドサポート枠 3 1 5 に対してタップ入力が行われるとフレンドサポート取得要求がサーバー 2 0 に送信され、フレンドサポート取得要求を受信したサーバー 2 0 は、フレンドサポート取得要求の送信元のプレーヤ ID に紐付くフレンド登録情報を参照して、フレンド登録されている他のプレーヤがプロフィール情報に設定しているサポートアイテムのリスト（フレンドサポートリスト）をプレーヤ端末 4 0 に対して送信する。プレーヤ端末 4 0 では受信したフレンドサポートリストに基づいてフレンドサポート枠 3 1 5 に設定可能なサポートアイテムの一覧を表示する画面を生成してサポートアイテムの選択を受け付ける。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 2 】

図 1 0 に示すように、サポート編成画面において 6 枚のサポートアイテムを編成した状態で、育成開始ボタン 3 1 6 に対するタップ入力が行われると、図 1 1 に示すように、表示画面が最終確認画面に遷移して、プレイヤーの育成開始の確認入力を受け付ける（ステップ S 1 0 4）。最終確認画面ではプレイヤーが選択した育成対象のキャラクタ、継承キャラクタ、およびサポートアイテムの編成内容が表示される。

【 0 0 8 3 】

そして最終確認画面において育成開始ボタン 3 1 7 に対するタップ入力が行われると、キャラクタの育成を行う育成進行処理が行われる（ステップ S 1 0 5）。なお本実施形態では、育成開始の準備段階における最終確認画面で育成開始ボタン 3 1 7 に対するタップ入力が行われると、育成対象のキャラクタをデフォルトキャラクタとして設定する。このデフォルトキャラクタの設定は、次回の育成を行う際に、育成対象選択画面においてデフォルトキャラクタを初期選択のキャラクタとするためのものであり、同じキャラクタを繰り返し育成するプレイヤーにとっての利便性が高い。

10

【 0 0 8 4 】

図 1 2 はキャラクタの育成中の表示画面の一種である育成ホーム画面の一例を示すものである。

【 0 0 8 5 】

本実施形態におけるキャラクタの育成機能では、基本的に、育成ホーム画面からトレーニングなどの各種行動の指示を行うための画面に遷移する。育成ホーム画面には、育成対象のキャラクタがアニメーション表示されているとともに、現在のキャラクタのステータス（スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ、スキルポイント）を表示するステータス表示欄 4 0 1 が設けられている。

20

【 0 0 8 6 】

また育成ホーム画面には体力ゲージ 4 0 2 およびやる気アイコン 4 0 3 が表示されている。体力ゲージ 4 0 2 はトレーニングの失敗率に影響するパラメータである体力を示すゲージであり、育成中のトレーニングやレースの出走、育成中に発生するゲームイベントなどにより変動し、体力が少なくなるとトレーニングに失敗しやすくなったり、やる気が下がったりする。またやる気アイコン 4 0 3 は育成中のキャラクタの調子を示すパラメータであるやる気を示すものであり、本実施形態では、絶不調、不調、通常、好調、絶好調の 5 段階の設定がある。このやる気というパラメータは、トレーニング効果やレース出走時の性能パラメータに影響するものであり、絶不調や不調の場合、通常の場合に比べてトレーニング効果やレース出走時の性能パラメータに下降補正がかかり、好調や絶好調の場合、通常の場合に比べてトレーニング効果やレース出走時の性能パラメータに上昇補正がかかる。

30

【 0 0 8 7 】

また育成ホーム画面には、トレーニングなどの各種の行動を選択するためのボタンとして、お休みボタン 4 0 4、トレーニングボタン 4 0 5、スキルボタン 4 0 6、保健室ボタン 4 0 7、お出かけボタン 4 0 8、レースボタン 4 0 9 が設けられている。本実施形態では、原則として、1 ターンにつき 1 種類の行動に関する指示（具体的には、お休み、トレーニング、保健室、お出かけ、レースのいずれか 1 種類）を行うことができ、現在のターンにおいて行われた指示に対する行動の処理が完了すると現在のターンを消費したことになり、次のターンに進行する。なお本実施形態では、スキルの取得については例外としてターンの消費を伴わない。本実施形態では、育成機能において、既述のように 1 ターンを消費する行動として、お休み、トレーニング、保健室、お出かけ、レースの 5 種類の行動が設定されており、これらを必要に応じてターン消費行動と呼ぶ場合がある。

40

【 0 0 8 8 】

お休みボタン 4 0 4 は、体力を回復するためのお休みの指示を行うためのボタンであり、お休みボタン 4 0 4 に対するタップ入力が行われると、お休みを指示することを確認するお休み確認ダイアログボックスが表示される。続いて、お休み確認ダイアログボックス

50

で決定ボタンに対するタップ入力が行われると、お休み結果要求がサーバー 20 に送信され、お休み結果要求を受信したサーバー 20 では体力の回復量やゲームイベントの発生の有無などに関する演算を行って、その演算結果を含むお休み結果応答をプレーヤ端末 40 に送信する。お休み結果応答を受信したプレーヤ端末 40 では、お休み結果応答に含まれる演算結果に基づいて体力ゲージ 402 を回復するアニメーション表示を行い、ゲームイベントの発生がある場合にはゲームイベントに関する処理を実行する。

【0089】

トレーニングボタン 405 は、キャラクタの性能パラメータを変動させるためのトレーニングの指示を行うためのボタンであり、トレーニングボタン 405 に対するタップ入力が行われると、図 13 に示すように、表示画面がトレーニング画面に遷移する。

10

【0090】

トレーニング画面では、育成ホーム画面において各種ボタンが配置されていた領域に、スピードボタン 410、スタミナボタン 411、パワーボタン 412、根性ボタン 413、賢さボタン 414 が配置される。本実施形態では、説明の便宜上、各トレーニングの指示を行うためのボタンを総称してトレーニングボタンと呼ぶ場合がある。

【0091】

トレーニング画面では、選択状態にあるトレーニングボタンに対してタップ入力を行うことでトレーニングの指示を行う仕様となっており、選択状態にあるトレーニングボタンとは異なるトレーニングボタンに対するタップ入力では選択状態にあるトレーニングボタンを変更可能である。

20

【0092】

トレーニング画面では、選択状態にあるトレーニングボタンによるトレーニング指示によって、いずれの性能パラメータがどの程度上昇するか、およびスキルポイントがどの程度獲得できるかが表示される。図 13 に示す例では、スピードボタン 410 が選択状態であり、スピードトレーニングを指示した場合、スピードが 10 上昇し、パワーが 4 上昇し、スキルポイントが 3 獲得できることが把握できる。本実施形態では、スピードトレーニングを行った場合、スピードとパワーとが上昇し、スタミナトレーニングを行った場合、スタミナと根性とが上昇し、パワートレーニングを行った場合、パワーとスタミナとが上昇し、根性トレーニングを行った場合、根性とパワーとスピードとが上昇し、賢さトレーニングを行った場合、賢さとスピードとが上昇する。いずれのトレーニングを行った場合でもスキルポイントは獲得可能である。

30

【0093】

本実施形態では、育成開始前に編成したサポートアイテムが毎ターンにおいてサーバー 20 による抽選によってトレーニングにランダムに対応づけられ、サポートアイテムが対応づけられているトレーニング項目ではサポートアイテムの効果によってトレーニングを行った際の性能パラメータの上昇量やスキルポイントの獲得量が高くなる。図 13 に示す例では、スピードのトレーニング項目を選択した状態でキャラクタ D を示すキャラクタアイコン 431 とキャラクタ L を示すキャラクタアイコン 432 とが表示されており、キャラクタ D に関連付けられたサポートアイテムと、キャラクタ L に関連付けられたサポートアイテムとがスピードのトレーニング項目に配置されていることを把握することができる。

40

【0094】

トレーニングを行った場合には、体力を消費する。トレーニングによる体力の消費量はトレーニング画面の体力ゲージ 402 において予め把握することができる。体力はトレーニングにおける失敗率に影響するパラメータであり、体力が少なくなると失敗率が高くなりやすい。本実施形態では、トレーニング指示が行われた場合、サーバー 20 が失敗率に基づく抽選を行って、トレーニングが失敗したか否かを決定し、トレーニングが失敗ではない場合（トレーニングが成功した場合）にトレーニング指示に対応する性能パラメータが上昇する結果となり、トレーニングが失敗であった場合には性能パラメータが上昇せずに体力を消費する結果となる。

【0095】

50

トレーニング画面において、選択状態のトレーニングボタンに対するタップ入力が行われると、トレーニング結果要求がサーバー 20 に送信され、トレーニング結果要求を受信したサーバー 20 ではトレーニングの結果やゲームイベントの発生の有無などに関する演算を行って、その演算結果を含むトレーニング結果応答をプレーヤ端末 40 に送信する。トレーニング結果応答を受信したプレーヤ端末 40 では、トレーニング結果応答に含まれる演算結果に基づいてトレーニング結果に関する表示処理（トレーニングの成功 / 失敗に関する表示や性能パラメータを変動させる表示）を行い、ゲームイベントの発生がある場合にはゲームイベントに関する処理を実行する。

【 0 0 9 6 】

例えば、育成対象のキャラクタに対して指示したトレーニングが成功した場合、図 1 4 に示すように、トレーニングの成功に対応するゲーム演出が実行される。図 1 4 に示す例では、育成対象のキャラクタ 4 5 1（キャラクタ N）と、トレーニングパートナーのキャラクタ 4 5 2（キャラクタ D）とが併走するトレーニングを実施して、育成対象のキャラクタ 4 5 1（キャラクタ N）がトレーニングパートナーのキャラクタ 4 5 2（キャラクタ D）に先着する様子を描いたゲーム演出が実行される。また例えば、育成対象のキャラクタに対して指示したトレーニングが失敗した場合、図 1 5 に示すように、トレーニングの失敗に対応するゲーム演出が実行される。図 1 5 に示す例では、育成対象のキャラクタ 4 6 1（キャラクタ N）と、トレーニングパートナーのキャラクタ 4 6 2（キャラクタ D）とが併走するトレーニングを実施して、トレーニングパートナーのキャラクタ 4 6 2（キャラクタ D）が育成対象のキャラクタ 4 6 1（キャラクタ N）に先着する様子を描いたゲーム演出が実行される。このように本実施形態では、トレーニングの結果に応じて異なるゲーム演出が実行される場合がある。

【 0 0 9 7 】

ゲーム演出に登場するトレーニングパートナーは、プレーヤが指示したトレーニングに配置されたサポートアイテムに対応するキャラクタであり、複数のサポートアイテムが配置されていた場合には、プレーヤが指示したトレーニング配置された複数のサポートアイテムからランダムに決定することができる。トレーニングパートナーは、複数のサポートアイテムが配置された場合、ランダムに決定されるのではなく、予め定められた条件（例えば、スピードのトレーニングであれば、スピードのサポートアイテムを優先するなど）に沿って決定されるようにしてもよい。またプレーヤが指示したトレーニングにサポートアイテムが配置されていない場合には、トレーニングパートナーが存在せず、育成対象のキャラクタのみが登場するゲーム演出が実行される。なおプレーヤが指示したトレーニングにサポートアイテムが配置されていない場合であっても、育成の開始に先立ってプレーヤが編成したサポートアイテムの中から 1 のサポートアイテムがランダムに決定され、決定されたサポートアイテムに対応するキャラクタをトレーニングパートナーとして決定することができる。

【 0 0 9 8 】

また本実施形態では、キャラクタのそれぞれに素体データ、衣装データ、モーションデータなどが用意されており、衣装データおよびモーションデータについては実行されるゲーム演出の場面に応じて複数種類用意されている。またゲーム演出に関する背景データについてもゲーム演出の場面に応じて複数種類用意されている。これらのゲーム演出を実行するための演出素材のデータは、育成進行データ記憶部 7 2 に記憶されている。トレーニング結果に関する表示処理では、トレーニング種類、トレーニングレベル、トレーニングの成功 / 失敗、季節、トレーニング場所、およびトレーニングパートナーの各情報に基づき演出実行パターンを決定し、育成対象のキャラクタ（例えば、キャラクタ N）およびトレーニングパートナーのキャラクタ（例えば、キャラクタ D）の素体データ、衣装データ、およびモーションデータを設定して、育成対象のキャラクタ（例えば、キャラクタ N）が動作するキャラクタ画像およびトレーニングパートナーのキャラクタ（例えば、キャラクタ D）が動作するキャラクタ画像が生成されるとともに、決定された演出実行パターンに基づき背景データを設定して背景画像が生成される。そして各キャラクタ画像と背景画

10

20

30

40

50

像とを合成して、ゲーム演出の先頭フレームから最終フレームまでの各フレームの画像を生成して表示部 4 4 に表示出力する。

【 0 0 9 9 】

スキルボタン 4 0 6 は、キャラクタにスキルを取得させるためのボタンであり、スキルボタン 4 0 6 に対するタップ入力が行われると、その時点でキャラクタが取得可能なスキルの一覧を示すスキル取得画面が表示される。スキル取得画面においてスキルを選択して、取得ボタンに対するタップ入力が行われると、スキル取得要求がサーバー 2 0 に送信され、スキル取得要求を受信したサーバー 2 0 ではスキル取得要求にて指定されたスキルを取得済みスキルとして育成中のキャラクタのステータス情報に登録し、スキル取得完了応答をプレーヤ端末 4 0 に送信する。スキル取得完了応答を受信したプレーヤ端末 4 0 では、スキルの取得が完了した旨を表示し、スキル取得画面において取得されたスキルを取得済みスキルとして表示する処理を実行する。

10

【 0 1 0 0 】

保健室ボタン 4 0 7 は、育成中のキャラクタに付与されたバッドステータスを解消するために使用するボタンであり、育成中のゲームイベントによってバッドステータスが付与された場合のみ入力が受け付けられる。本実施形態では、寝不足などのバッドステータスがゲームイベントの発生によって付与される場合があり、バッドステータスが付与されると体力が減少しやすくなったり、やる気が下がりやすくなったりなど育成に不利なゲームイベントが発生しやすくなる。育成中のキャラクタに対してバッドステータスが付与されていない場合には保健室ボタン 4 0 7 はグレイアウト表示され、育成中のキャラクタに対してバッドステータスが付与されている場合には保健室ボタン 4 0 7 は通常表示されてタップ入力が受け付けられる。保健室ボタン 4 0 7 によるバッドステータスの解消指示を行った場合、保健室結果要求がサーバー 2 0 に送信され、保健室結果要求を受信したサーバー 2 0 では、抽選を行ってバッドステータスが解消したか否かを決定し、その決定内容を含む保健室結果応答をプレーヤ端末 4 0 に送信する。保健室結果応答を受信したプレーヤ端末 4 0 では、バッドステータスが解消する場合、バッドステータスが解消した旨を通知し、キャラクタのステータス表示からバッドステータスを消去する処理を行う。

20

【 0 1 0 1 】

お出かけボタン 4 0 8 は、育成中のキャラクタのやる気を上昇させるために使用するボタンであり、お出かけボタン 4 0 8 に対するタップ入力が行われると、お出かけを指示することを確認するお出かけ確認ダイアログボックスが表示される。続いて、お出かけ確認ダイアログボックスで決定ボタンに対するタップ入力が行われると、お出かけ結果要求がサーバー 2 0 に送信され、お出かけ結果要求を受信したサーバー 2 0 ではやる気の上昇イベントに関する抽選を行って、抽選によって決定されたやる気の上昇イベントの情報を含むお出かけ結果応答をプレーヤ端末 4 0 に送信する。お出かけ結果応答を受信したプレーヤ端末 4 0 では、お出かけ結果応答に含まれる情報に基づいてやる気の上昇イベントに関する処理を実行する。また育成対象のキャラクタの行動としてお出かけを指定した場合、やる気の上昇イベントに関するお出かけ先が抽選によってランダムに決定され、抽選で決定されたお出かけ先とお出かけを指定したターンに対応する季節とに基づく演出実行パターンに応じたゲーム演出が実行される。

30

40

【 0 1 0 2 】

レースボタン 4 0 9 は、育成中のキャラクタをレースに出走させるために使用するボタンであり、レースボタン 4 0 9 に対するタップ入力が行われると、図 1 6 に示すように、現在のターンにおいて開催されているレースの一覧を示すレース一覧画面に表示画面が遷移する。

【 0 1 0 3 】

レース一覧画面では、レース選択ボックス 4 1 5 に対してタップ入力を行うことで育成中のキャラクタを出走させるレースを選択することができる。選択中のレースは選択マーク 4 1 6 の有無で識別可能であり、レースコンディション表示領域 4 1 7 に、選択中のレースについて、季節（春、夏、秋、冬）、天気（晴れ、曇り、雨、雪）、コース状態（良

50

、稍重、重、不良)、出走キャラクタ数、開催ターンなどのレースコンディション情報が表示される。選択中のレースが変更されると、レースコンディション表示領域417の表示内容も選択中のレースに合わせて変更される。また各レースには育成中のキャラクタのファン数の獲得状況による出走条件が定められており、育成中のキャラクタが出走条件を満たしていないレースについてはレース選択ボックス415がグレイアウト表示されて出走させることができない。

【0104】

また本実施形態では、育成目標として目標レースが設定されている場合があり、目標レースが設定されたターンでは育成ホーム画面の表示態様が異なり、図17に示すように、行動を選択するボタンとして、スキルボタン406とレースボタン409のみが表示される。すなわち目標レースが設定されたターンではターン消費行動としてレースの出走を行うことしかできない。

【0105】

図18は、目標レースが設定されたターンにおけるレース一覧画面の一例を示す図である。育成目標として目標レースが設定されている場合、レース一覧画面では、目標レースのみが選択可能となるように制御される。本実施形態では、目標レースを含むレース一覧画面では、目標レースのレース選択ボックス415には目標バッジ416が付されて目標レースであることが識別でき、目標レース以外のレースについてはレース選択ボックス415がグレイアウト表示されて出走させることができない。

【0106】

レース一覧画面において出走するレースの選択ボックス415を選択した状態で出走ボタン418に対するタップ入力が行われると、出走要求がサーバー20に送信される。出走要求を受信したサーバー20では出走対象のレースについて、育成中のキャラクタとNPC(ノンプレイヤーキャラクタ)とによる走行シミュレーションを行い、走行シミュレーションの結果を含むレース結果応答をプレーヤ端末40に送信する。レース結果応答を受信したプレーヤ端末40では走行シミュレーションの結果に基づくレースの模様をプレーヤに観戦させる表示処理を実行する。

【0107】

本実施形態では、育成中のキャラクタをレースに出走させる場合、出走を指示したターンでのやる気の段階に応じた性能パラメータの調整が行われ、やる気が絶不調、不調の場合にはやる気が通常の場合に比べて性能パラメータに下降補正が行われ、やる気が好調、絶好調の場合にはやる気が通常の場合に比べて性能パラメータに上昇補正が行われる。

【0108】

キャラクタの育成において育成目標が設定されたターンでは、育成目標が達成されたか否かの判定が行われ、育成目標が達成された場合、図17に示すように、目標達成通知画面が表示される。図19に示す例では、育成目標が目標レースである「CCC賞」で5着以内の結果を得ることであり、育成中のキャラクタが「CCC賞」で5着以内の結果を得ることができた場合、目標レースの結果を表示した後に目標達成通知画面が表示される。目標達成通知画面には進行ボタン420が設けられており、進行ボタン420に対するタップ入力が行われると、図20に示すように、表示画面が目標一覧画面に遷移する。

【0109】

目標一覧画面では、育成中のキャラクタについて設定された育成目標の一覧がターンの進行順に表示される。図20に示す例では、育成中のキャラクタについて6個の育成目標が設定されており、3番目の育成目標「CCC賞で5着以内」までの各育成目標について、育成目標が達成されたことを示すクリアマーク421が付与されている。目標一覧画面には進行ボタン422が設けられており、進行ボタン422に対するタップ入力が行われると、次のターンに進行して育成ホーム画面に復帰する。

【0110】

本実施形態では、各育成目標は72ターン目までの期間において設定され、かつキャラクタの種別に応じて育成目標の数、育成目標の内容が個別に設定されている。そして育成

10

20

30

40

50

中のキャラクタについて育成目標を全て達成すると73ターン目以降の最終レースへの進出が可能となる。

【0111】

キャラクタの育成において全ての育成目標を達成した場合、73ターン目以降については、まず予選レースに出走することになり、予選レースで1着の結果を得ると準決勝レースに出走することになり、準決勝レースで1着の結果を得ると決勝レースに出走することになり、決勝レースで1着の結果を得ると最終レースの優勝となって育成終了となる。予選レース、準決勝レース、決勝レースの各ターンでも出走前に育成の指示を行うことができる。73ターン目以降の最終レースは育成目標が設定されないエクストラターンであり、予選レースや準決勝レースにおいて1着以外の結果となった場合、コンティニュー機能の利用により再挑戦が可能であるが、コンティニュー回数の残数がない場合には育成終了となる。なお先にも述べたようにコンティニュー機能の利用は、プレイヤーの選択に委ねられているため、コンティニュー機能が利用可能な状況であってもプレイヤーがコンティニュー機能を利用しないという選択をした場合には最終レース敗退ということで育成終了となる。

10

【0112】

また、育成中のキャラクタについて設定されている育成目標が達成できなかった場合、その時点で育成終了となる。特に本実施形態では、育成目標が目標レースで所定の着順以内の結果を取ることであった場合には、目標レースで所定の着順以内の結果を取るができなくてもコンティニュー機能の利用によって再挑戦が可能であるが、育成目標が所定のターンまでに所定のファン数を獲得することである場合および目標レースへの出走である場合には育成目標の達成ができない場合にコンティニュー機能を利用することができず、育成目標の判定ターンを迎えた時点で育成終了となる。

20

【0113】

そして育成進行処理において育成の終了条件が成立すると(ステップS106でY)、終了確認処理が行われる(ステップS107)。終了確認処理では、育成対象のキャラクタのステータスを確認することができる終了確認画面が表示される。終了確認画面では、スキル取得ボタンと育成終了ボタンとが設けられ、スキル取得ボタンに対するタップ入力が行われると取得可能なスキルの一覧が表示されて所有するスキルポイントの範囲内でスキルの取得をすることができ、育成終了ボタンに対するタップ入力が行われると、育成終了処理が行われる(ステップS108)。

30

【0114】

まず育成終了処理では、育成済みキャラクタの登録が行われる。育成済みキャラクタの登録は、評価点の算出と因子情報の決定を行ってキャラクタのステータスを確定し、キャラクタ個体IDに紐付けてステータスをプレイヤーデータ記憶部71のキャラクタリストへ保存することで完了する。評価点の算出は、キャラクタの性能パラメータと取得スキルに基づいて算出され、因子情報は抽選により決定される。

【0115】

特に因子情報については、キャラクタの育成内容(レースの出走履歴など)、育成完了時点でのステータス(性能パラメータ、取得スキルなど)が参照されて決定される。また因子情報のうち、青因子と赤因子は必ず付与され、固有因子は育成対象のキャラクタの才能開花レベル(レベル1~レベル5)が所定以上(レベル3以上)である場合に付与される。また因子情報のうち、白因子については、スキル因子については取得済みのスキルを参照して決定され、レース因子については育成中に出走し、かつ勝利したレースを参照して決定され、シナリオ因子については育成開始に先立って選択した育成シナリオを参照して決定される。また因子情報を付与する場合、付与されることが決定された因子情報の因子レベルも抽選によって決定される。本実施形態では、因子レベルがレベル1~レベル3までの3段階のいずれかでランダムに設定される。

40

【0116】

また育成終了処理では、育成結果に対する報酬の提供も行われる。本実施形態では、プ

50

レーヤデータ記憶部 7 1 のアイテムリストへの追加によって報酬が提供され、育成中に獲得したファン数に応じたゲーム内通貨とサポートポイントが報酬として決定され、ファン数が多いほどより多くのゲーム内通貨とサポートポイントを得ることができる。

【 0 1 1 7 】

また育成終了処理では、サーバー 2 0 に対して育成終了要求が送信され、育成終了要求を受信したサーバー 2 0 では、育成済みキャラクタをプレイヤー管理データベース 5 1 のキャラクタリストに登録し、育成結果に対する報酬をプレイヤー管理データベース 5 1 のアイテムリストに追加する。

【 0 1 1 8 】

このように本実施形態の情報処理システム 1 0 で提供される育成機能では、キャラクタの育成過程でトレーニングの指示を行う、お出かけの指示を行う、などターン消費行動を行うことによって、行動結果に対応するゲーム演出が発生する。これらのゲーム演出は行動結果の分岐（例えば、トレーニングの成功 / 失敗など）により同一の行動を育成対象のキャラクタに指示しても異なるゲーム演出が発生することが少なくない。また育成過程におけるキャラクタの行動結果に対応して発生するゲーム演出は、育成対象のキャラクタをメイン要素とし、指示されたトレーニングに配置されているサポートアイテムのキャラクタをサブ要素として、ゲーム演出に登場するキャラクタが構成されるため、サブ要素として登場するキャラクタの決定についてランダム要素を含んでおり、あらゆる演出実行パターンを網羅しようとする膨大なプレイ時間が必要となる。

【 0 1 1 9 】

そこで本実施形態では、プレイヤーがキャラクタや演出実行パターンをカスタマイズして所望する内容のゲーム演出を閲覧可能とする演出閲覧機能を設けている。以下では、図 2 1 に示す状態遷移の一例を参照しながら、育成機能で実行され得るゲーム演出を任意に閲覧できる演出閲覧機能のゲーム進行について、より詳細に説明する。

【 0 1 2 0 】

まず演出閲覧機能の利用開始を受け付ける利用開始受付状態に設定される（ステップ S 2 0 0 ）。本実施形態では、演出閲覧機能がフォトライブラリと称するゲーム機能の一部として提供され、図 2 2 に示すフォトライブラリのトップ画面を通じて演出閲覧機能の利用開始を受け付ける。

【 0 1 2 1 】

フォトライブラリのトップ画面には 2 種類の利用開始ボタン 5 0 1 , 5 0 2 が存在する。利用開始ボタン 5 0 1 は、演出閲覧機能の利用を開始するためのボタンであり、利用開始ボタン 5 0 2 は、スクリーンショットの保存画像を閲覧する機能の利用を開始するためのボタンである。

【 0 1 2 2 】

フォトライブラリのトップ画面が表示されている状況において利用開始ボタン 5 0 1 に対するタップ入力が行われると、演出閲覧機能の利用が開始され、キャラクタ選択受付状態に移行する（ステップ S 2 0 1 ）。キャラクタ選択受付状態では、メインキャラクタ選択画面を通じて、ゲーム演出にメイン要素として登場するキャラクタ（メインキャラクタ）の選択を受け付ける。図 2 3 に示すように、メインキャラクタ選択画面では、プレイヤーの所持する解放済みキャラクタの一覧が表示される。メインキャラクタは、プレイヤーが所持する解放済みキャラクタから選択可能であり、未解放のキャラクタはメインキャラクタ選択画面において選択候補として提示されず、未解放のキャラクタをメインキャラクタとして登場させたゲーム演出を閲覧することはできない。ただし、演出閲覧機能において未解放のキャラクタをメインキャラクタとして選択可能として、未解放のキャラクタをメインキャラクタとして登場させたゲーム演出を閲覧可能としてもよい。

【 0 1 2 3 】

メインキャラクタ選択画面では、選択中のキャラクタが選択中キャラクタ表示領域 5 1 1 に表示される。キャラクタアイコン 5 1 2 に対するタップ入力を行うことでキャラクタの選択が可能であり、選択中のキャラクタのキャラクタアイコン 5 1 2 には選択マーク 5

10

20

30

40

50

13が付与される。

【0124】

またメインキャラクタ選択画面では、解放済みキャラクタの一覧表示に関して、ソートおよび絞り込みによる表示態様の変更が可能となっている。ソート対象としては、星の数（レアリティ）、親愛度、入手順、名前などの項目を選択することができ、それぞれについて昇順または降順を切り替えることができる。メインキャラクタ選択画面にはソート変更ボタン514が設けられており、ソート変更ボタン514に対するタップ入力を行うことでソート対象を変更することができる。またメインキャラクタ選択画面には、昇順/降順変更ボタン515が設けられており、昇順/降順変更ボタン515に対するタップ入力を行うことで昇順から降順への切り替え、および降順から昇順への切り替えを行うことができる。絞り込み対象としてはレアリティ（星の数）を指定することができ、絞り込みボタン516に対してタップ入力を行うことで絞り込み機能を有効にすると、指定されたレアリティのキャラクタのみを表示するように変更することができる。絞り込み機能が有効である状態で絞り込みボタン516に対するタップ入力が行われると、絞り込み機能が無効となり、全ての解放済みキャラクタが表示されるように表示態様に変更される。

10

【0125】

本実施形態では、演出閲覧機能を利用した際のメインキャラクタ選択画面におけるキャラクタの選択情報はプレイヤーデータ記憶部71に保存され、次のメインキャラクタ選択画面への遷移時には、保存されているメインキャラクタの選択情報に基づき、初期選択のキャラクタが決定される。メインキャラクタ選択画面への初回遷移時においては、解放済みキャラクタの中で最もソート順位の高いキャラクタ（表示画面では最上段の最も左の位置に表示されるキャラクタ）を初期選択のキャラクタとする。

20

【0126】

またメインキャラクタ選択画面には、進行ボタン517と復帰ボタン518とが設けられており、進行ボタン517に対するタップ入力が行われると、選択中のキャラクタをメインキャラクタとして設定して、演出パート選択受付状態に移行する（ステップS202）。また復帰ボタン518に対するタップ入力が行われると、開始受付状態に復帰し（ステップS200）、表示画面がフォトライブラリのトップ画面に遷移する。

【0127】

演出パート選択受付状態では、図24に示す演出パート選択画面を通じて、演出実行パターンのうちキャラクタの行動内容に関連付けられた演出パートについての選択を受け付ける。本実施形態では、選択候補として2種類用意されており、一方はトレーニングに対応する演出パートであり、他方は、お出かけ・イベント（お出かけ、特殊イベントなど）に対応する演出パートである。各演出パートについての選択は、トレーニング選択ボタン521とお出かけ・イベント選択ボタン522とを用いて行われ、いずれかのボタンに対してタップ入力が行われると、選択中の演出パートに対応するボタンに対して選択マーク523が付与される。なお演出パート選択画面への遷移時には、初期選択の演出パートがトレーニングに設定されている。

30

【0128】

また本実施形態では、演出閲覧機能において閲覧可能なゲーム演出が、育成機能におけるトレーニングの指示に対応して発生するゲーム演出と、トレーニング以外の指示に対応して発生するゲーム演出および育成過程においてランダムに発生し得るイベントに対応するゲーム演出とに分類されている。前者がトレーニングに対応する演出パートとしてトレーニング選択ボタン521を用いて選択可能であり、後者がお出かけ・イベントに対応する演出パートとしてお出かけ・イベント選択ボタン522を用いて選択可能である。そして本実施形態では、育成機能におけるトレーニングの指示に対応して発生するゲーム演出が、キャラクタの育成過程において多くの条件に基づき実行されるため、より細やかな場面の指定が可能となるようにトレーニングの指示に対応して発生するゲーム演出とそれ以外とで分岐を設けている。

40

【0129】

50

また演出パート選択画面には、決定ボタン524と復帰ボタン525とが設けられており、決定ボタン524に対するタップ入力が行われると、選択された演出パートについて、より具体的な演出実行パターンの条件を設定する実行パターン選択受付状態に移行する(ステップS203)。また演出パート選択画面が表示されている状況において復帰ボタン525に対するタップ入力が行われると、キャラクタ選択受付状態に復帰し(ステップS201)、表示画面がメインキャラクタ選択画面に遷移する。

【0130】

例えば、トレーニングが選択された場合、図25および図26に示すように、トレーニング詳細選択画面が表示される。トレーニングに対応するゲーム演出については、トレーニング種類、トレーニングレベル、トレーニングの成功/失敗、季節、トレーニング場所、およびトレーニングパートナーの各項目について設定をカスタマイズすることができる。そしてトレーニング詳細選択画面では、トレーニング種類に関する選択候補を提示する第1表示領域531、トレーニングレベルに関する選択候補を提示する第2表示領域532、トレーニングの成功/失敗に関する選択候補を提示する第3表示領域533、季節に関する選択候補を提示する第4表示領域534、トレーニング場所に関する選択候補を提示する第5表示領域535、トレーニングパートナーに関する選択候補を提示する第6表示領域536が設けられる。本実施形態では、トレーニング詳細選択画面において、トレーニング種類、トレーニングレベル、トレーニングの成功/失敗、季節、トレーニング場所、およびトレーニングパートナーの各項目について、複数の選択候補のそれぞれに対応するラジオボタンが設けられており、ラジオボタンに対するタップ入力を行うことによって、同一項目内でタップ入力が行われたラジオボタンのみが有効表示され、各項目について1つの選択候補を指定することができる。例えば、図25に示す状況では、トレーニング種類の項目について、「スピード」に対応するラジオボタンが有効表示され、「スタミナ」、「パワー」、「根性」、「賢さ」に対応するラジオボタンが無効表示されており、「スピード」が指定されていることになる。

【0131】

第1表示領域531で提示されるトレーニング種類には、「スピード」、「スタミナ」、「パワー」、「根性」、「賢さ」が存在し、いずれか1つを選択することができる。第2表示領域532で提示されるトレーニングレベルには、「レベル1」(Lv1)、「レベル2」(Lv2)、「レベル3」(Lv3)、「レベル4」(Lv4)、「レベル5」(Lv5)の5段階が存在し、いずれか1つを選択することができる。本実施形態では、トレーニング種類が同じであってもトレーニングレベルが異なる場合、ゲーム演出の内容が異なっている。なおトレーニングレベルについては、後述するトレーニング場所との関係で選択に制限が発生する場合がある。本実施形態では、育成機能において「夏合宿」に相当するターンが設けられており、「夏合宿」のターンでは、トレーニングレベルが必ず「レベル5」となっている。このため、トレーニング場所として「夏合宿」が選択されている場合には、「レベル5」のみが有効となり、「レベル1」~「レベル4」はグレーアウト表示されて選択不可能となる。このようにトレーニング詳細選択画面では、トレーニング場所として「夏合宿」を選択した場合に、トレーニングレベルの項目が連動して適切な選択候補のみを有効とするようにしたので、プレイヤーの入力利便性を向上させることができる。第3表示領域533で提示されるトレーニングの成功/失敗については、「成功」と「失敗」とが存在し、いずれか一方を選択することができる。第4表示領域534で提示される季節については、「春」、「夏」、「秋」、「冬」が存在し、いずれか1つを選択することができる。本実施形態では、季節に応じてキャラクタの衣装が変化したり、背景が変化したりする。なお季節についても、後述するトレーニング場所との関係で選択に制限が発生する場合がある。具体的には、トレーニング場所として「夏合宿」が選択されている場合には、季節についての選択候補が全て無効となり、選択を行うことができない仕様となっている。このようにトレーニング詳細選択画面では、トレーニング場所として「夏合宿」を選択した場合に、季節の項目が連動して選択の制限が発生するようにすることで、プレイヤーの入力利便性を向上させることができる。第5表示領域535で提示さ

10

20

30

40

50

れるトレーニング場所については、「通常」と「夏合宿」とが存在し、いずれか一方を選択することができる。本実施形態では、トレーニング場所が「通常」である場合には季節に応じた背景のゲーム演出が実行されるが、トレーニング場所が「夏合宿」である場合には背景が特殊仕様となっており、砂浜を背景としたゲーム演出が実行される。そして、既述のように、トレーニング場所として「夏合宿」を選択している場合には、季節およびトレーニングレベルについて選択の制限が発生する。

【0132】

第6表示領域536で提示されるトレーニングパートナーについては、「設定なし」、「設定あり」、「ランダム」が存在し、いずれか1つを選択することができる。トレーニングパートナーについて「設定あり」を選択する場合、プレイヤーが所持しているサポートアイテムの範囲でトレーニングパートナーとなるキャラクタの選択を行うことができる。

10

【0133】

トレーニング詳細選択画面への遷移時において、トレーニングパートナーに関する初期選択が「設定なし」となっているが、「設定あり」に対応するラジオボタンに対してタップ入力が行われて「設定あり」が選択されると、図27に示すように、パートナー選択ダイアログが表示されて、トレーニングパートナーに設定するキャラクタを選択することができる。またトレーニングパートナーの変更を希望する場合には、トレーニング詳細選択画面において第6表示領域536に設けられた変更ボタン538に対するタップ入力を行うことでパートナー選択ダイアログを呼び出すことができる。

【0134】

20

本実施形態では、サポートアイテムごとに対応する1体または2体以上のキャラクタが設定されている。また同一のキャラクタが関連付けられたサポートアイテムでもトレーニングにおいてサポートするパラメータが異なるものが存在する。例えば、キャラクタAのスピードサポートアイテム、キャラクタAのパワーサポートアイテムなどである。またサポートアイテムには3段階のレアリティ($R < S R < S S R$)が存在し、レアリティが高いほど育成機能におけるサポート効果が高い傾向にある。またサポートアイテムには、「通常」、「友人」、「グループ」の3つの分類が存在する。「通常」に分類されるサポートアイテムは、スピード等の性能パラメータのいずれかと関連付けられており、1体のキャラクタが対応づけられているサポートアイテムである。「友人」および「グループ」は特定の性能パラメータに関連付けられておらず、育成機能においてアイテム固有のお出かけイベントを発生させることができるサポートアイテムである。また「グループ」は2体以上のキャラクタが対応づけられており、各キャラクタとのお出かけイベントを発生させることができる。演出閲覧機能におけるトレーニングパートナーの選択候補については、「通常」に分類されるサポートアイテムとなっており、プレイヤーが所持するサポートアイテムのレアリティやサポート対象の性能パラメータの種類には影響されない。ただし、サポートアイテムの性能パラメータの種類に対応づけてトレーニングパートナーの選択候補を提示するようにしてもよい。

30

【0135】

そしてパートナー選択ダイアログでは、プレイヤーが所持するサポートアイテムのうち「通常」に分類されるサポートアイテムに対応するキャラクタの一覧がキャラクタアイコン541を用いて表示される。本実施形態では、パートナー選択ダイアログが表示されている状態で、一覧表示されているキャラクタアイコン541のいずれかにタップ入力を行うことでトレーニングパートナーを選択することができる。選択中のキャラクタについてはキャラクタアイコン541に選択マーク542が付与されて、いずれのキャラクタを選択しているのかを把握することができる。いずれかのキャラクタアイコン541に選択マーク542が付与されている状態で決定ボタン545に対するタップ入力が行われると、選択マーク542が付与されているキャラクタアイコン541に対応するキャラクタがトレーニングパートナーに設定され、トレーニング詳細選択画面のキャラクタアイコン537に反映される。なおパートナー選択ダイアログに設けられているキャンセルボタン546に対するタップ入力が行われると、現在の選択内容を破棄してパートナー選択ダイアログ

40

50

を閉じてトレーニング詳細選択画面に復帰する。

【0136】

またパートナー選択ダイアログには、設定なしアイコン543とランダムアイコン544とが設けられており、これらを選択した状態で決定ボタン545に対するタップ入力が行われると、トレーニングパートナーの項目についての選択内容として反映される。例えば、設定なしアイコン543が選択された状態で決定ボタン545に対するタップ入力が行われると、トレーニング詳細選択画面におけるトレーニングパートナーの項目について「設定なし」のラジオボタンが有効になる。また例えば、ランダムアイコン544が選択された状態で決定ボタン545に対するタップ入力が行われると、トレーニング詳細選択画面におけるトレーニングパートナーの項目について「ランダム」のラジオボタンが有効になる。このように本実施形態では、パートナー選択ダイアログでトレーニングパートナーの項目について、「設定なし」、「設定あり」、および「ランダム」のいずれの選択にも対応可能としたことで入力利便性を向上させることができる。

10

【0137】

また本実施形態では、トレーニングパートナーをプレーヤが選択するのではなくランダムに決定されるようにすることもでき、トレーニングパートナーの項目について「ランダム」を選択することによってゲーム演出に登場するトレーニングパートナーを抽選でランダムに設定されるようにすることもできる。トレーニングパートナーの項目について「ランダム」を選択した場合、プレーヤが所持するサポートアイテムの範囲で抽選対象が設定され、ランダムに1体が抽出されてトレーニングパートナーに設定される。

20

【0138】

なおトレーニングパートナーは1体のみならず2体以上を選択できるようにしてもよい。また「ランダム」の設定においては、抽出されるキャラクタの数もランダムに決定されるように制御することができる。なお2体以上のトレーニングパートナーを設定可能とした場合、トレーニングパートナーの選択数に上限を設けることができる。また「ランダム」の設定においては、トレーニングパートナーの抽選対象の範囲をプレーヤが指定することができるようにしてもよい。

【0139】

そしてトレーニング詳細選択画面には、閲覧開始ボタン539および復帰ボタン540が設けられており、閲覧開始ボタン539に対してタップ入力が行われると、キャラクタ選択受付状態、演出パート選択受付状態、および実行パターン選択受付状態の各状態におけるプレーヤの選択内容に基づくゲーム演出を実行する演出実行状態に移行する（ステップS204）。なおトレーニング詳細選択画面が表示されている状況において、復帰ボタン540に対するタップ入力が行われると、演出パート選択受付状態に復帰し（ステップS203）、表示画面が演出パート選択画面に遷移する。

30

【0140】

また例えば、お出かけ・イベントが選択された場合、図28に示すお出かけ・イベント詳細選択画面が表示される。本実施形態では、お出かけ・イベントに対応するゲーム演出について、お出かけ先および季節の各項目について設定をカスタマイズすることができる。そしてお出かけ・イベント詳細選択画面では、お出かけ先に関する選択候補を提示する第7表示領域553、および季節に関する選択候補を提示する第8表示領域552が設けられる。本実施形態では、お出かけ・イベント詳細選択画面において、お出かけ先の項目について、複数の選択候補のそれぞれに対応するアイコンが設けられており、アイコンに対するタップ入力を行うことで選択中のアイコンに選択マーク553が付与されて1つの選択候補を指定することができる。また本実施形態では、お出かけ・イベント詳細選択画面において、季節の項目について、複数の選択候補のそれぞれに対応するラジオボタンが設けられており、ラジオボタンに対するタップ入力を行うことによって、同一項目内でタップ入力が行われたラジオボタンのみが有効表示され、1つの選択候補を指定することができる。

40

【0141】

50

第7表示領域551で提示されるお出かけ先については、「河川敷」、「神社」、「カラオケ」、「海」、および「温泉旅行」が存在し、いずれか1つを選択することができる。また第8表示領域552で提示される季節については、「春」、「夏」、「秋」、および「冬」が存在し、いずれか1つを選択することができる。なお、お出かけ先として「海」を選択した場合には、季節に関して「夏」のみが選択可能となり、「夏」に対応するラジオボタンが有効表示され、「春」、「秋」、および「冬」のラジオボタンについてはグレーアウト表示されて選択不可となる。このようにお出かけ・イベント詳細選択画面では、プレーヤが選択したお出かけ先に連動して季節の項目に関するラジオボタンが適切に自動選択されるようになっているため、プレーヤの入力利便性を向上させることができる。また、お出かけ先の項目における「温泉旅行」については、既に選択したメインキャラクタに関して、育成機能において「温泉旅行」のイベントを発生させて、ゲーム演出を解放していることが必要となっている。「温泉旅行」のゲーム演出がメインキャラクタについて解放されていない場合、「温泉旅行」については選択不可となっている。メインキャラクタについて「温泉旅行」が選択不可である場合、「温泉旅行」に対応するアイコンをグレーアウト表示する、または「温泉旅行」が未解放であることを通知するバッジアイコンを付与する等して「温泉旅行」が選択できないことを把握できるようにすることができる。このようにお出かけ・イベント詳細選択画面では、キャラクタ毎に特定のイベントを育成機能で解放していなければ、お出かけ先の選択に制限が発生するようにしたことで、育成機能で様々なキャラクタを使用する動機を与えることができる。

10

【0142】

20

そしてお出かけ・イベント詳細選択画面には、閲覧開始ボタン554および復帰ボタン555が設けられており、閲覧開始ボタン554に対してタップ入力が行われると、キャラクタ選択受付状態、演出パート選択受付状態、および実行パターン選択受付状態の各状態におけるプレーヤの選択内容に基づくゲーム演出を実行する演出実行状態に移行する(ステップS204)。なおお出かけ・イベント詳細選択画面が表示されている状況において、復帰ボタン555に対するタップ入力が行われると、演出パート選択受付状態に復帰し(ステップS202)、表示画面が演出パート選択画面に遷移する。

【0143】

演出実行状態では、メインキャラクタや演出実行パターンの選択結果に応じたゲーム演出を実行する。本実施形態では、演出閲覧機能において育成機能と共通の演出素材のデータを育成進行データ記憶部72から読み出してゲーム演出が実行される。図29は、演出閲覧機能におけるゲーム演出の実行中の表示画面の例を示す図である。図29に示す例では、メインキャラクタ561(キャラクタA)とトレーニングパートナー562(キャラクタD)とがトレーニングを行う様子を描いたゲーム演出が実行されている。そして本実施形態では、ゲーム演出の実行中の表示画面において、撮影ボタン563と、ループ再生ボタン564とが設けられている。撮影ボタン563に対するタップ入力を行うと、実行中のゲーム演出をポーズしてスクリーンショットを表示し、図30に示す画像確認画面に移行する。ループ再生ボタン564に対してタップ入力を行うごとに、ループ再生のオン/オフを切り替えることができ、ループ再生がオンである場合、ゲーム演出の最終フレームから先頭フレームへ回帰してゲーム演出が再実行される。またループ再生がオフである場合、一連のゲーム演出の実行が完了すると当該ゲーム演出の最終フレームの画像がポーズ表示される。なおループ再生におけるゲーム演出を構成するフレーム画像の描画処理については、ループ再生を行うごとに、各フレームの画像を描画するようにしてもよいし、ゲーム演出の初回実行時において描画した一連のフレームの画像をムービーデータとして記憶部42に一時的に保持して、ループ再生時には再度の描画処理を行うのではなく、記憶部42に一時的に保持されたムービーデータを先頭フレームから再生するようにしてもよい。またループ再生ボタン564によるループ再生のオン/オフの切り替えは、ゲーム演出の実行中およびゲーム演出のポーズ中のいずれにおいても有効である。なおゲーム演出の実行中の表示画面においてシークバーを設けて、先頭フレームから最終フレームまでの任意のフレームからゲーム演出を進行させる、任意のフレームまでゲーム演出の

30

40

50

進行を巻き戻すことができるようにしてもよい。

【0144】

画像確認画面では、図30に示すように、画像表示領域571に撮影されたスクリーンショットの画像が表示される。また本実施形態では、画像確認画面が表示されている状況において、撮影したスクリーンショットの画像を画像データ記憶部74に保存する前に、フィルタリング加工を含む保存形式の指定を行うことができる。本実施形態では、保存形式として、「レトロ」、「ガーリー」、「シャープ」、「ドラマ」、「シルバー」、「オリジナル」、「モノクロ」、「セピア」、「キュート」、「クール」のいずれかを指定することができる。画像確認画面においては、画像表示領域571の下部に設けられる保存形式表示領域572で5種類の保存形式を表示可能となっており、左右へのスワイプ入力を行うことで非表示の保存形式をスライド表示して確認することができる。また画像確認画面において「オリジナル」の保存形式を選択することで撮影した画像をそのまま保存することができる。一方、画像確認画面において「オリジナル」以外の保存形式を指定する場合には、保存形式に応じたフィルタリング加工が施された画像が画像表示領域571に表示され、その状態で保存ボタン573に対するタップ入力を行うことでフィルタリング加工が施された画像を画像データ記憶部74に保存することができる。なお本実施形態では、「オリジナル」以外の保存形式が指定されてフィルタリング加工が施された画像を保存する場合、初回保存時において「オリジナル」の画像と、フィルタリング加工済みの画像とを画像データ記憶部74に保存する。既に「オリジナル」の画像が画像データ記憶部74に保存されている状態では、フィルタリング加工済みの画像だけを追加保存する。

10

20

【0145】

画像確認画面が表示されている状況で保存ボタン573に対するタップ入力が行われると、図31(A)に示すように、保存確認ダイアログが表示される。保存確認ダイアログが表示されている状況において、OKボタン581に対するタップ入力が行われると、画像確認画面の画像表示領域571に表示されている画像が画像データ記憶部74に保存され、画像の保存が完了すると画像確認画面に復帰する。なお保存確認ダイアログに設けられているキャンセルボタン582に対してタップ入力が行われた場合には、画像の保存は行われずに保存確認ダイアログを閉じて画像確認画面に復帰する。

【0146】

また本実施形態では、保存確認ダイアログの表示は省略することができ、保存確認ダイアログに設けられたチェックボックス583を用いて保存確認ダイアログの表示/非表示を切り替えることができる。例えば、保存確認ダイアログのチェックボックス583においてチェックマークが入っている場合、次回以降の画像の保存時において画像確認画面の保存ボタン573に対するタップ入力を行うことで保存確認ダイアログの表示を省略して画像表示領域571に表示されている画像が画像データ記憶部74に保存される。

30

【0147】

また本実施形態では、画像データ記憶部74に保存可能な画像の数に上限(例えば、120)が定められており、画像データ記憶部74に保存されている画像の数が上限に達している状況で新たに画像を保存しようとする場合、保存日時の最も古い画像を上書き対象として保存対象の画像が上書き保存される。このため、本実施形態では、画像確認画面に設けられた保存データ編集ボタン574に対するタップ入力を行うことで、画像データ記憶部74に保存されている画像の一覧を表示して、任意の画像の削除や任意の画像のお気に入り登録を行うことができる。お気に入り登録した画像は上書き対象から除外され、削除を望まない画像が上書き保存によって失われる事態を防ぐことができる。

40

【0148】

また画像確認画面に設けられている復帰ボタン575に対してタップ入力が行われた場合、図31(B)に示す終了確認ダイアログが表示される。終了確認ダイアログに設けられているOKボタン591に対するタップ入力が行われた場合、終了確認ダイアログを閉じて、ゲーム演出の実行開始前の演出パート選択受付状態(トレーニング詳細選択画面またはお出かけ・イベント詳細選択画面)に復帰する。一方、終了確認ダイアログに設けら

50

れているキャンセルボタン 592 に対してタップ入力が行われた場合、終了確認ダイアログを閉じて画像確認画面に復帰する。

【0149】

また本実施形態では、フォトライブラリのトップ画面、キャラクタ選択画面、演出パート選択画面、トレーニング詳細選択画面、およびお出かけ・イベント詳細選択画面のそれぞれの下部に設けられているメニューバー 600 から他のゲーム機能への移行を選択することで演出閲覧機能を終了させることができる。

【0150】

以上に述べた本実施形態の情報処理システム 10 では、育成機能とは別に演出閲覧機能を設けて、演出閲覧機能では、育成機能においてランダムに決定される演出実行パターンを選択候補として提示して、プレーヤの任意で演出実行パターンを選択可能とした。特に本実施形態では、演出実行パターンの選択候補として、育成機能ではプレーヤが任意に選択することができないが抽選によってランダムに決定される演出実行パターンを含むことによって、プレーヤが育成機能において未体験のゲーム演出を、演出閲覧機能を用いて速やかに体験することが可能となる。従って本実施形態の情報処理システム 10 によれば、ゲーム演出の体験に関する利便性を向上させることができる。

【0151】

また本実施形態の情報処理システム 10 では、演出閲覧機能によって実行されているゲーム演出についてスクリーンショットを撮影し、撮影されたスクリーンショットの画像を保存可能とする入力インターフェースを提供する。このため本実施形態の情報処理システム 10 によれば、ゲーム演出の体験の記録をスクリーンショットの画像によって残すことができるので、ゲーム演出の体験に関する興味を向上させることができる。

【0152】

また本実施形態では、演出閲覧機能で実行されるゲーム演出に登場するキャラクタとして、メイン要素として登場するキャラクタであるメインキャラクタと、サブ要素として登場するトレーニングパートナーのキャラクタとを選択可能であり、プレーヤが所持している解放済みキャラクタであることがメインキャラクタとして選択可能となる第 1 条件として設定され、プレーヤが所持しているサポートアイテムに対応するキャラクタであることがトレーニングパートナーのキャラクタとして選択可能となる第 2 条件として設定されている。このため本実施形態の情報処理システム 10 によれば、プレーヤのキャラクタの解放状況やサポートアイテムの所持状況によって再現可能となるゲーム演出に制限があるため、プレーヤのキャラクタ獲得意欲やプレーヤのサポートアイテムの獲得意欲を喚起することができる。

【0153】

なお本実施形態では、演出閲覧機能において実行可能なゲーム演出は、育成機能において、育成対象のキャラクタに対してトレーニングまたはお出かけの指示をした場合に実行されるゲーム演出と、温泉旅行イベントが発生した場合に実行されるゲーム演出とに制限されていたが、これに限られない。例えば、サポートアイテムに関連付けてランダムに発生し、サポートアイテムに固有のイベントに対応するゲーム演出や、育成シナリオに応じて発生し、育成過程において所定のターンで発生するイベントであって、結果が分岐するパターンを有するゲーム演出などについても演出閲覧機能において実行可能としてもよい。また演出閲覧機能において実行可能なゲーム演出は、育成機能においてトレーニングやお出かけの指示と同様に、ターン消費行動となる保健室の指示をした場合に実行されるゲーム演出であってもよい。また演出閲覧機能において実行可能なゲーム演出は、育成機能においてターン消費行動ではない行動の指示によって発生するゲーム演出、育成過程において抽選でランダムに発生するイベントに対応するゲーム演出であってもよい。例えば、育成過程においてアイテム、スキル、ステータスに影響する効果などを獲得することに伴って発生するゲーム演出、育成の開始に先立って選択された育成シナリオに応じたイベントであってプレーヤに選択肢を与えて選択結果に応じて実行されるゲーム演出であってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 4 】

また演出閲覧機能では、育成機能以外のゲーム機能で実行されるゲーム演出を閲覧できるようにしてもよい。例えば、プレーヤが所持する解放済みキャラクタから１体を選択して、選択された解放済みキャラクタのお出かけ先を指定して、キャラクタとお出かけの様子を表現したゲーム演出を実行する他のゲーム機能が設けられている場合に、当該他のゲーム機能において実行されるゲーム演出について、登場するキャラクタと演出実行パターンをプレーヤに選択させてゲーム演出を再現して閲覧可能とする構成であってもよい。また育成機能以外の他のゲーム機能において実行されるゲーム演出において成功パターンと失敗パターンとが存在する場合、演出閲覧機能において、プレーヤが成功パターンと失敗パターンを任意で選択したパターンによるゲーム演出を閲覧できるようにしてもよいし、抽選でランダムに決定されたパターン（抽選はサーバー２０またはプレーヤ端末４０のいずれで行ってもよい）によるゲーム演出を閲覧できるようにしてもよい。

10

【 0 1 5 5 】

また演出閲覧機能では、一部のゲーム演出の実行に関してランダム要素が存在していてもよい。例えば、演出パートとしてお出かけ・イベントが選択された場合に、お出かけ先として「神社」が指定されると、おみくじを引くイベントに対応するゲーム演出が実行される。おみくじを引くイベントでは、おみくじの結果による分岐パターンが設けられており、おみくじの結果は抽選でランダムに決定することができる。すなわち演出実行パターンの全てをプレーヤの任意で決定させるのではなく、一部の演出実行パターンについては抽選でランダムに決定することができる。また育成機能では、ゲーム演出の実行に係る分岐パターンの決定をサーバー２０において抽選で決定するのに対し、演出閲覧機能では、ゲーム演出の実行に係る分岐パターンの決定をプレーヤ端末４０において抽選で決定することができる。このようにすれば、演出閲覧機能におけるサーバー２０との通信の機会を減らすことでプレーヤ端末４０においてスムーズに機能を利用することができる。例えば、先に述べた、おみくじを引くイベントにおけるおみくじの結果を決定する抽選を、育成機能においてはサーバー２０で実行し、演出閲覧機能においてはプレーヤ端末４０で実行することができる。ただし、育成機能および演出閲覧機能のいずれにおいても分岐パターンの決定に係る抽選をサーバー２０で行うようにしてもよいし、育成機能および演出閲覧機能のいずれにおいても分岐パターンの決定に係る抽選をプレーヤ端末４０で行うようにしてもよい。

20

30

【 0 1 5 6 】

また本実施形態では、演出閲覧機能における演出実行状態において、スクリーンショットの撮影を可能とし、撮影した画像を保存可能としたが、実行中のゲーム演出を動画保存できるようにしてもよい。また実行中のゲーム演出の動画保存を可能とする場合、先頭フレームから最終フレームまでの任意の範囲を指定して指定された範囲の動画を切り抜き保存することができるようにしてもよい。また実行中のゲーム演出の動画保存を可能とする場合、保存可能な動画の長さ（秒数やフレーム数）に制限があってもよい。

【 0 1 5 7 】

また本実施形態の制御手法は、ゲームの進行過程においてゲーム演出が発生し、実行されるゲーム演出にランダム要素があるゲームであれば等しく適用することができる。また他のゲームにおいて情報処理システム１０の各機能を提供する構成としてもよい。例えば、野球ゲームやサッカーゲームなどのスポーツゲームにおいて、競技に参加するキャラクタを育成するゲームに適用することができる。また他のジャンルのゲーム、例えば、アイドル育成ゲーム、カードバトルゲーム、格闘ゲーム、アクションゲーム、バトルロイヤルゲーム、ロールプレイングゲームなどにおいてキャラクタ、アイテム、装備品などのゲーム媒体を育成することができるゲームに適用してもよい。

40

【 符号の説明 】

【 0 1 5 8 】

１０ 情報処理システム、

２０ サーバー、４０ プレーヤ端末、２１，４１ 制御部、２２，４２ 記憶部、

50

2 3 , 4 5 通信部、4 3 操作入力部、4 4 表示部、
5 0 サーバデータ記憶部、5 1 プレーヤ管理データベース、6 0 ゲーム演算部、
7 0 端末データ記憶部、7 1 プレーヤデータ記憶部、7 2 育成進行データ記憶部、
7 3 レース制御データ記憶部、7 4 画像データ記憶部、
8 0 ゲーム実行部、8 1 育成機能提供部、8 2 演出閲覧機能提供部、

【要約】

【課題】ゲーム演出の体験に関する利便性を向上させるプログラム、情報処理システム、および情報処理方法を提供する。

【解決手段】育成対象のゲーム媒体の行動を指示するための選択候補を提示し、プレーヤによって選択された行動に紐付く条件に基づいて演出実行パターンを決定してゲーム演出
を実行する育成機能を提供する育成機能提供部と、ゲーム媒体と演出実行パターンとをプ
レーヤに選択させ、選択結果に基づいてゲーム演出を実行する演出閲覧機能を提供する演
出閲覧機能提供部とを含み、演出閲覧機能提供部が、育成機能においてランダムに決定さ
れる演出実行パターンを選択候補として提示して、プレーヤの任意で当該演出実行パター
ンを選択可能とする。

【選択図】図 3

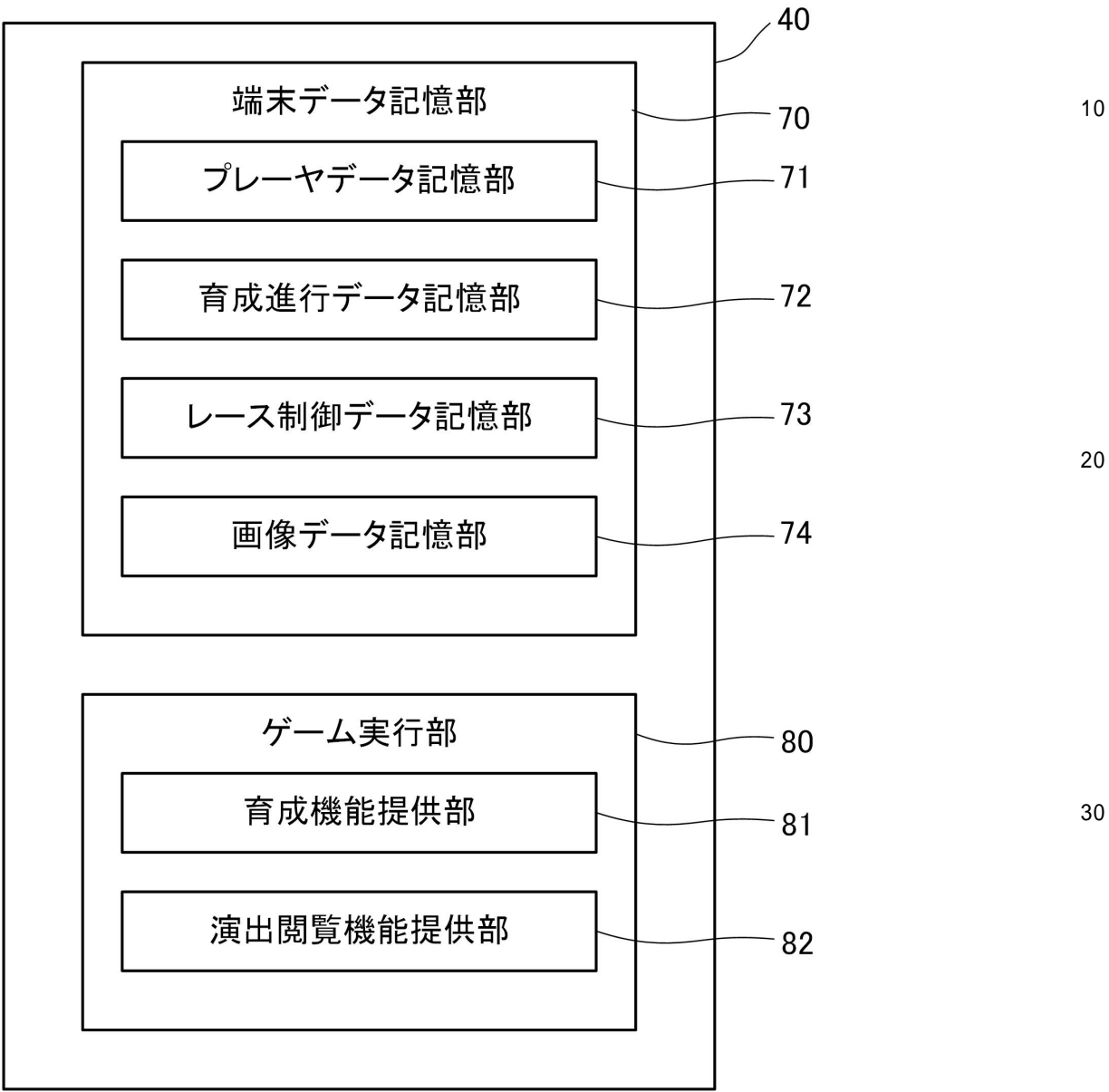
10

20

30

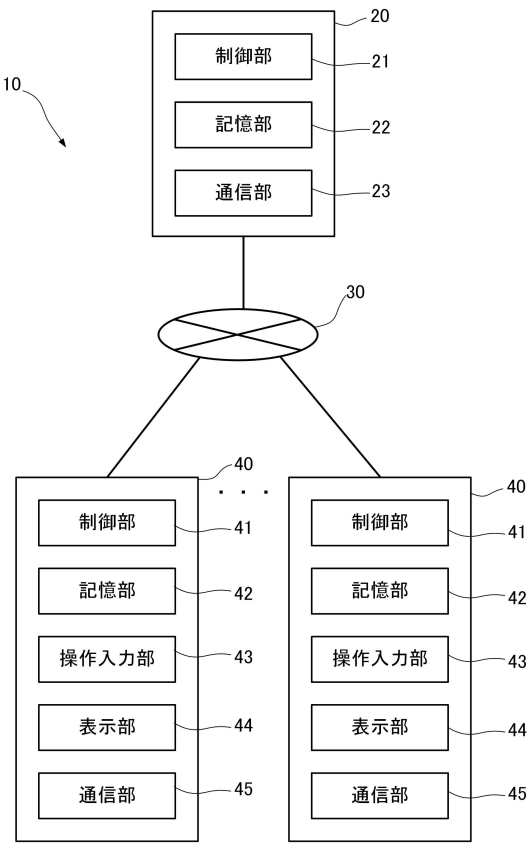
40

50

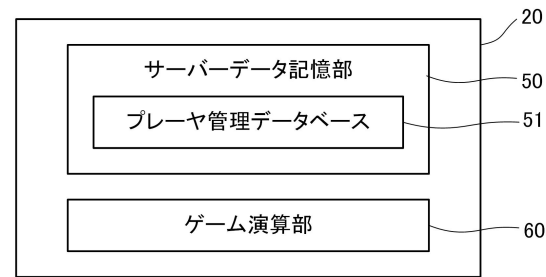


【図面】

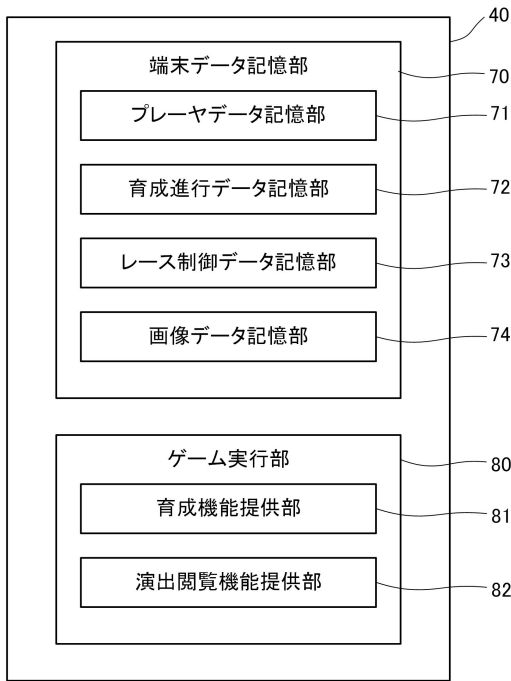
【図 1】



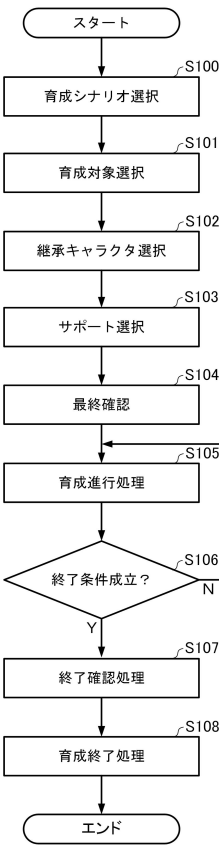
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

育成キャラクタ選択

N

☆☆☆☆☆

キャラクタN

スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
G ⁺ 83 /1200	G ⁺ 98 /1200	G ⁺ 94 /1200	G ⁺ 86 /1200	G ⁺ 89 /1200

コース適性 芝 A ダート G
距離適性 短距離 G マイル F 中距離 B 長距離 A
脚質適性 逃げ G 先行 C 差し A 追込 C

301

F G H I J

K L M N O

P Q R S T

戻る 次へ

302

【図 6】

継承キャラクタ選択

N

スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
G ⁺ 83 /1200	G ⁺ 98 /1200	G ⁺ 94 /1200	G ⁺ 86 /1200	G ⁺ 89 /1200

1体目

継承キャラクタ
を選択して下さい

2体目

継承キャラクタ
を選択して下さい

303

304

リセット おまかせ編成

戻る 次へ

305

10

20

【図 7】

継承キャラクタ選択

N

+21 +42

スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
F 104 /1200	F 140 /1200	G ⁺ 94 /1200	G ⁺ 86 /1200	G ⁺ 89 /1200

307

育成済みキャラクタ レンタル

306

B A A⁺ A A⁺

Q R E C D

パワー 長距離 パワー 長距離 パワー 芝 スタミナ 芝 スタミナ 長距離

☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆

A A⁺ B⁺ A A

D D A L X

スタミナ 芝 スタミナ 芝 スタミナ 先行 スタミナ 中距離 スタミナ マイル

☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆

戻る 次へ

309

【図 8】

継承キャラクタ選択

N 相性○

D

+21 +42

スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
G ⁺ 104 /1200	G ⁺ 140 /1200	G ⁺ 94 /1200	G ⁺ 86 /1200	G ⁺ 89 /1200

303

1体目

2体目

継承キャラクタ
を選択して下さい

304

リセット

リセット おまかせ編成

戻る 次へ

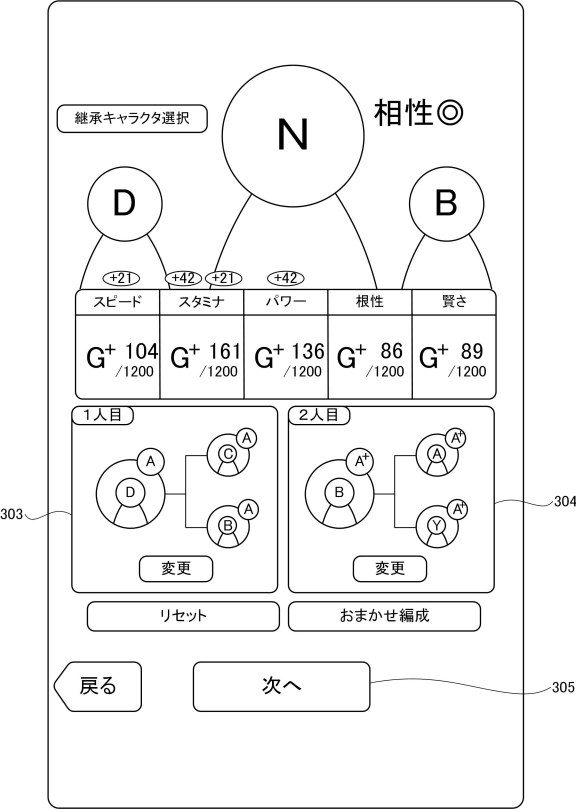
305

30

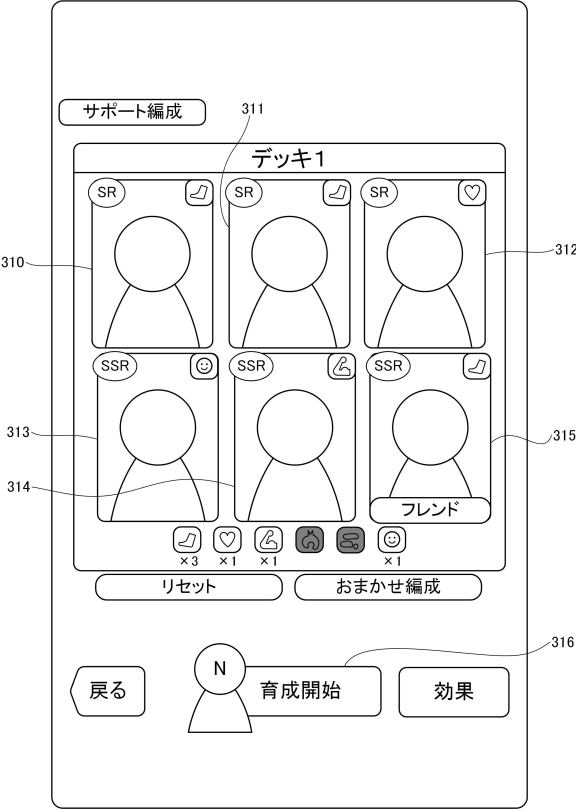
40

50

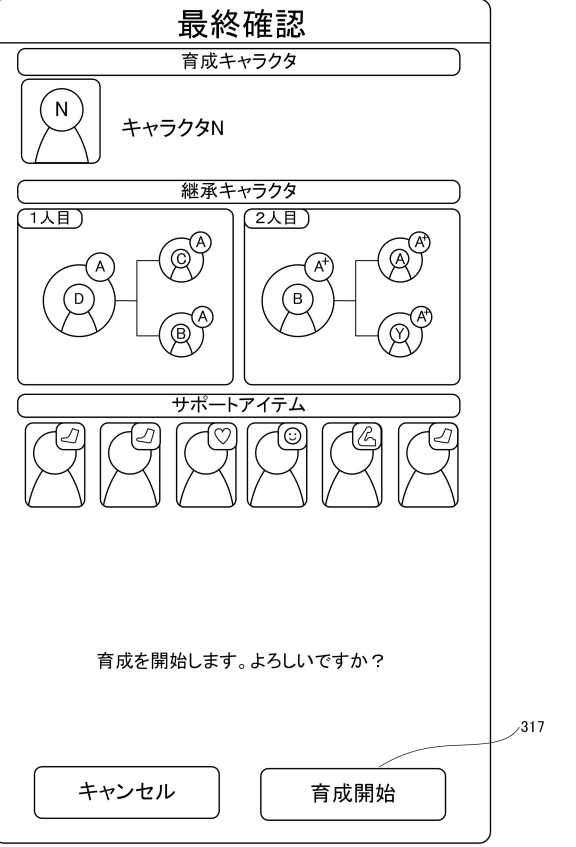
【図 9】



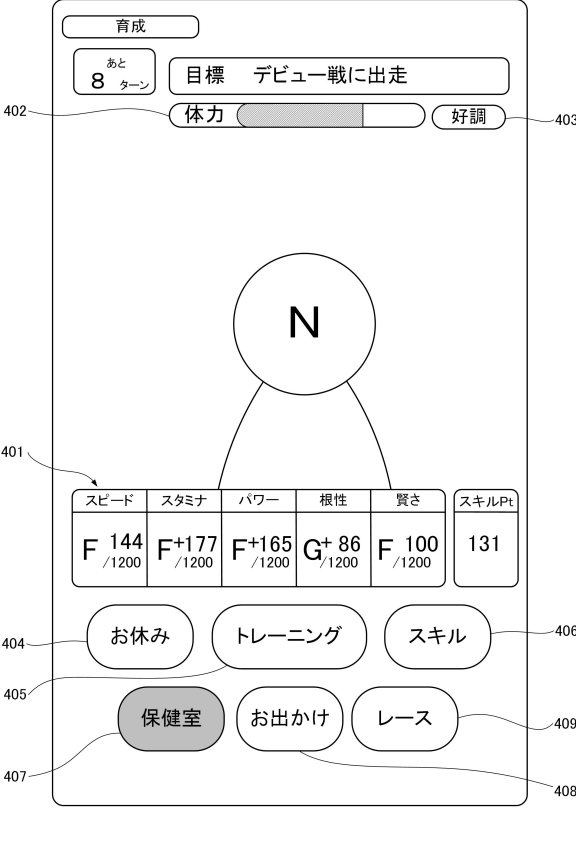
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

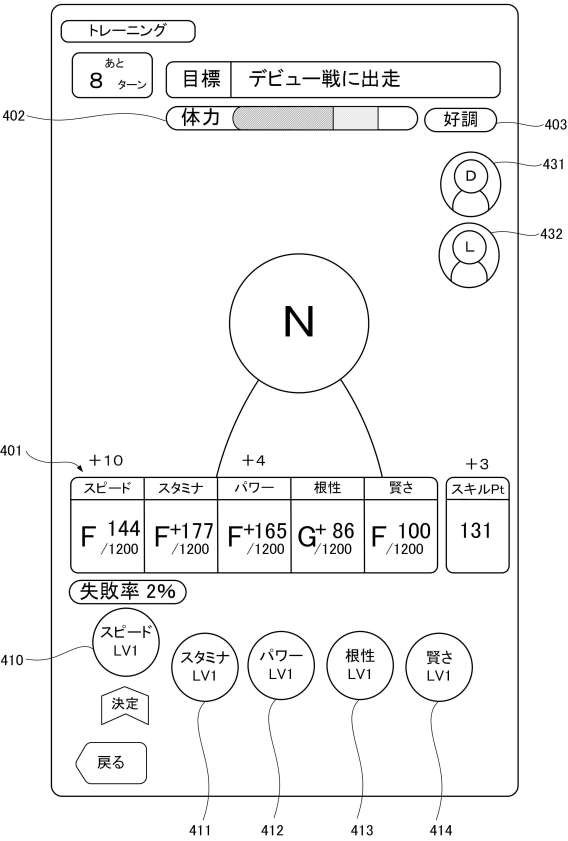
20

30

40

50

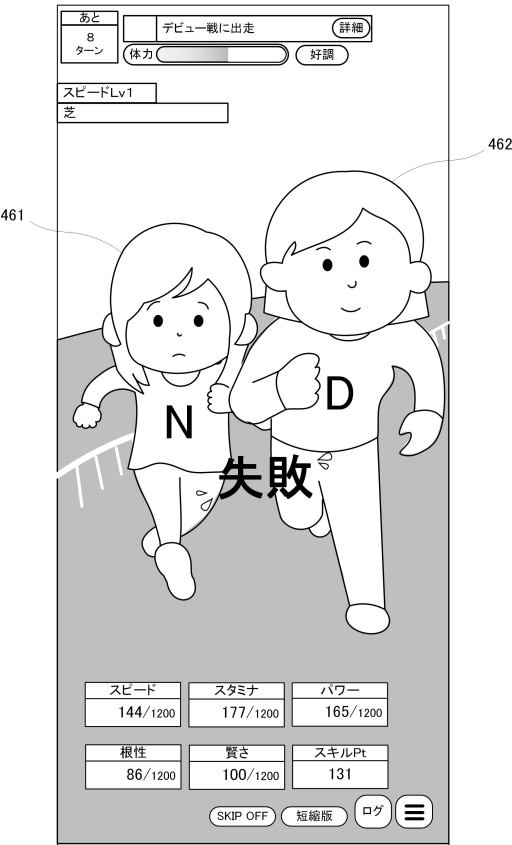
【図 1 3】



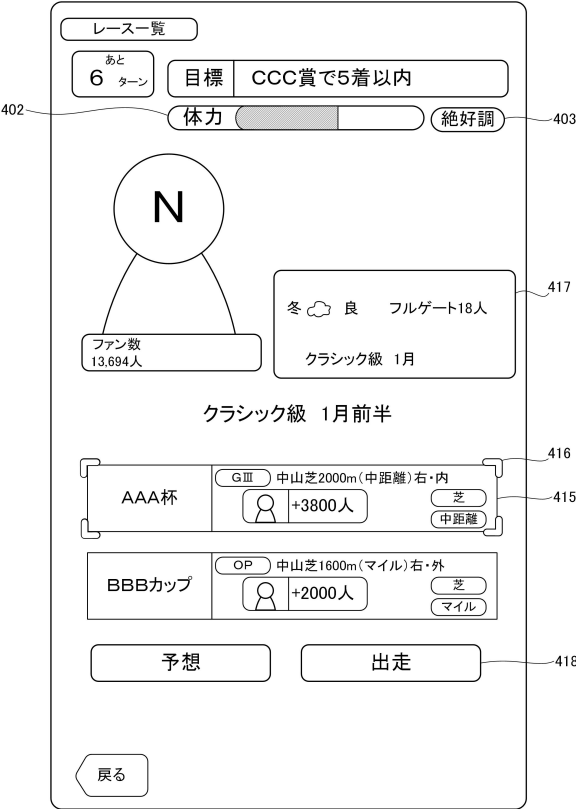
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



10

20

30

40

50

【図 1 7】

育成

本番

目標 CCC賞で5着以内

体力

好調

N

スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ	スキルPt.
D+387 /1200	D+383 /1200	C 445 /1200	F+164 /1200	E 219 /1200	359

スキル

レース

【図 1 8】

レース一覧

本番

目標 CCC賞で5着以内

体力

絶好調

N

ファン数
13,694人

春 ☁ 良 フルゲート18人
クラシック級 4月

クラシック級 4月前半

目標

CCC賞

GI 中山芝2000m(中距離)右・内
+11,000人 芝 中距離

DDD

GI 阪神芝1600m(マイル)右・外
目標レース以外出走できません 芝 マイル

予想

出走

戻る

【図 1 9】

目標達成！

CLEAR

CCC賞で5着以内

次へ

【図 2 0】

CLEAR

デビュー戦に出走

CLEAR

ファンを4000人集める

CLEAR

CCC賞で5着以内
NEXT

DDD記念で3着以内

EEE賞で3着以内

FFF記念で3着以内

目標達成数 1/6

次へ

10

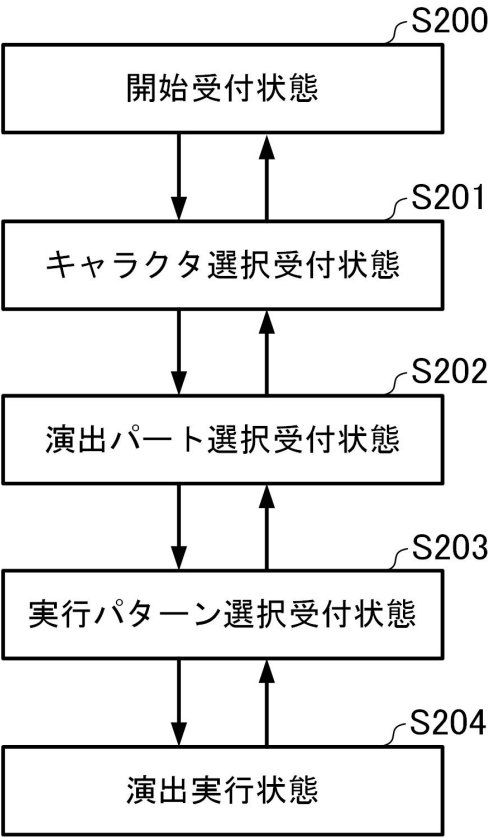
20

30

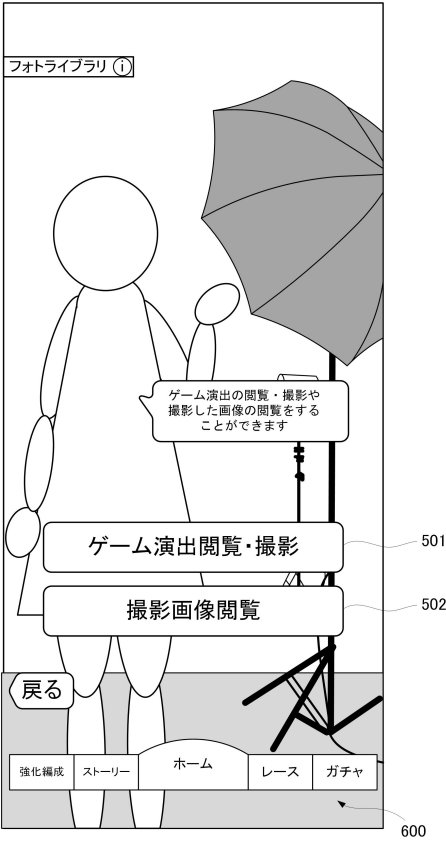
40

50

【図 2 1】



【図 2 2】

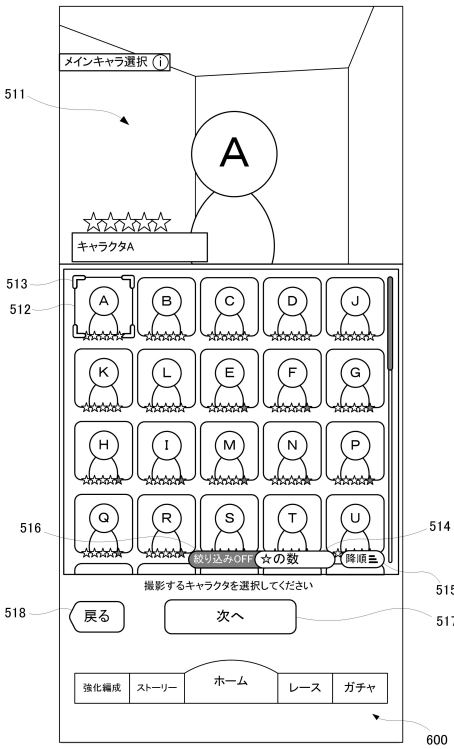


10

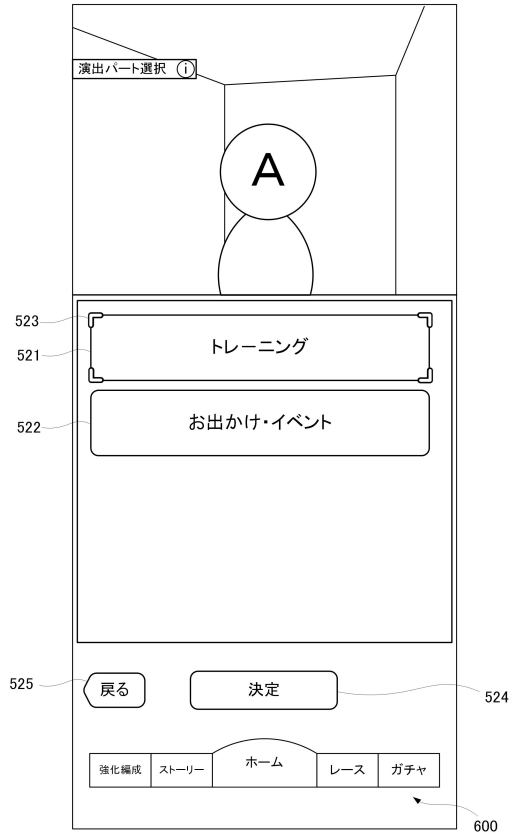
20

【図 2 3】

【図23】



【図 2 4】

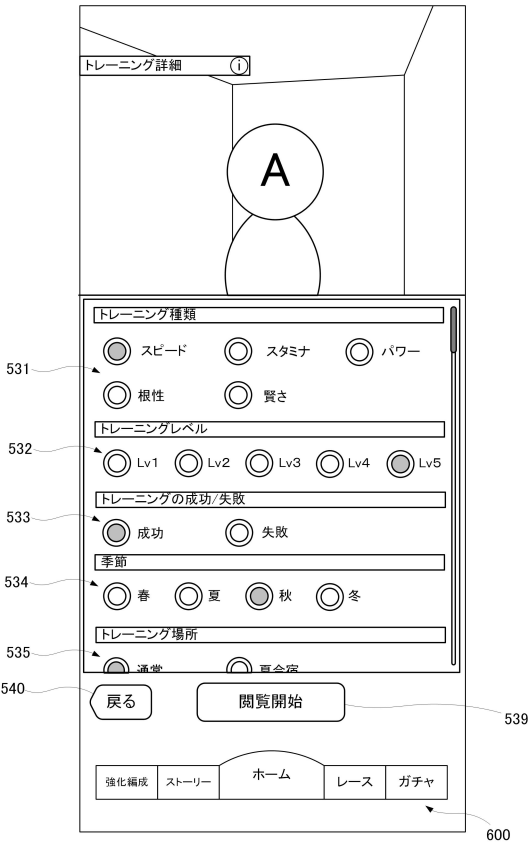


30

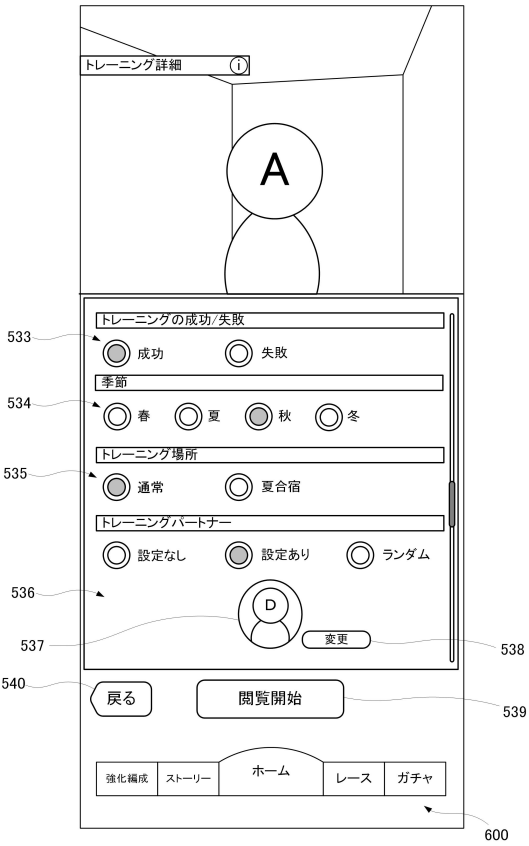
40

50

【図 2 5】



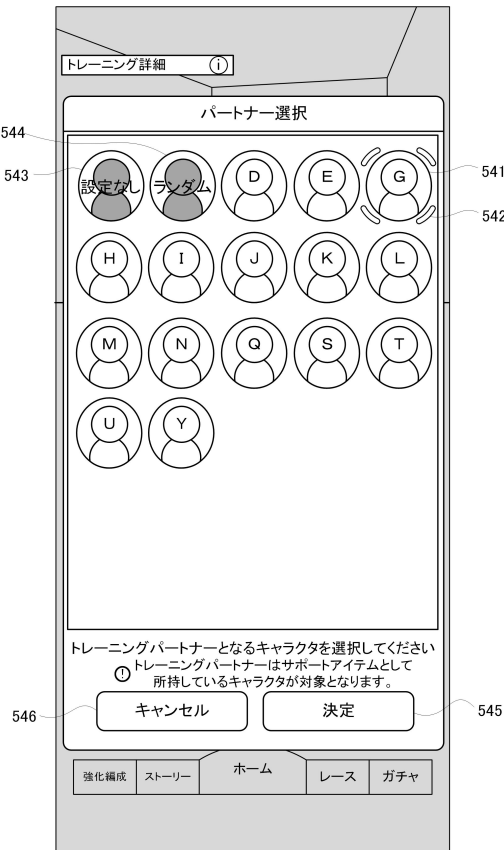
【図 2 6】



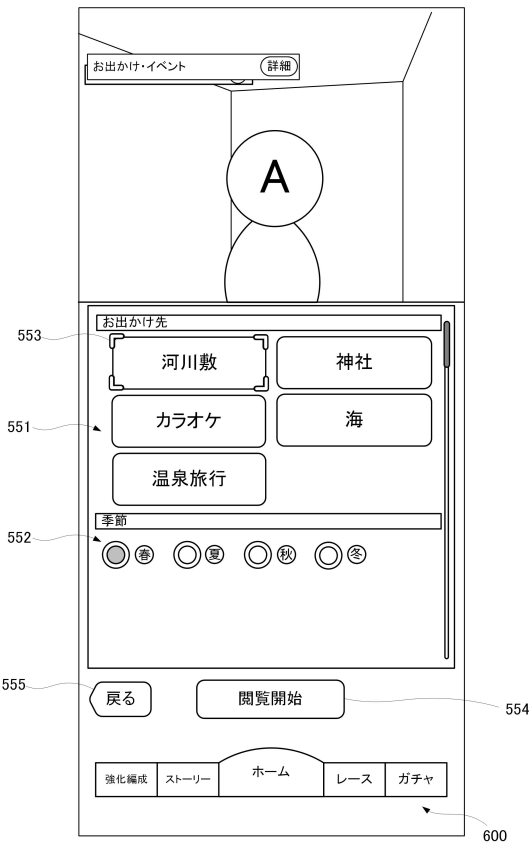
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

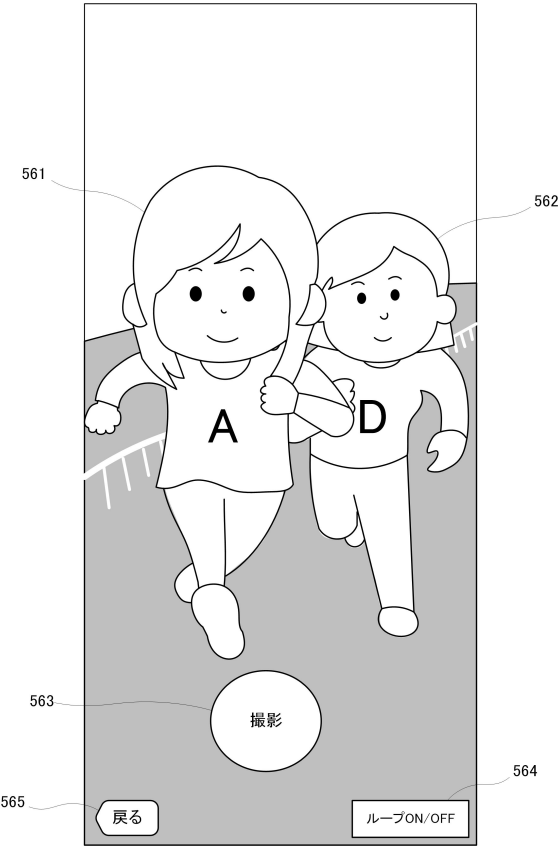


30

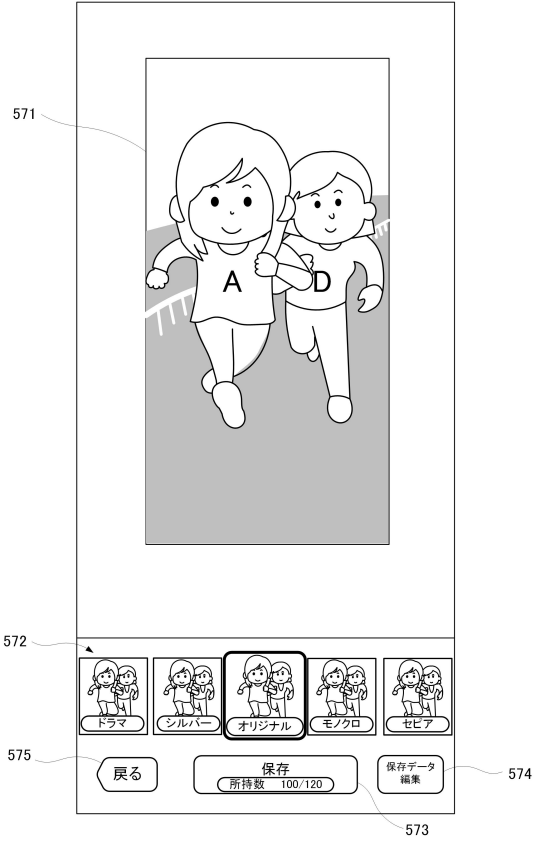
40

50

【図 2 9】



【図 3 0】

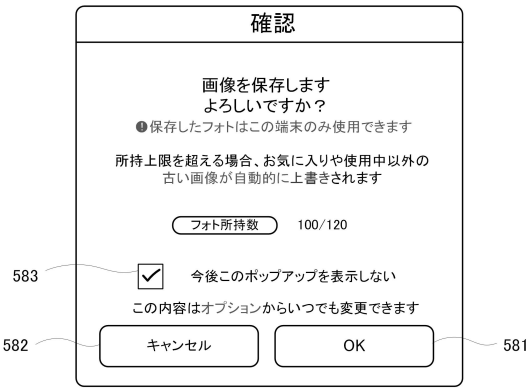


10

20

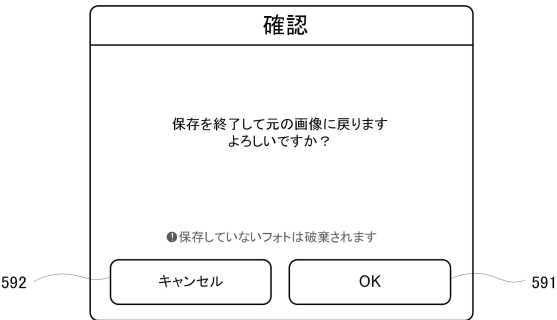
【図 3 1】

(A)



30

(B)



40

50

フロントページの続き

審査官 西村 民男

- (56)参考文献 特許第 7 1 4 6 0 3 9 (J P , B 1)
特許第 6 8 7 9 5 9 1 (J P , B 1)
特開 2 0 2 2 - 1 0 9 9 0 3 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 1 9 5 7 6 8 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 4 8 9 3 6 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 9 / 2 4、1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8