



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2025-0084197
(43) 공개일자 2025년06월10일

- | | |
|---|--|
| (51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/69 (2014.01) A63F 13/49 (2014.01)
A63F 13/533 (2014.01) A63F 13/825 (2014.01)
(52) CPC특허분류
A63F 13/69 (2015.01)
A63F 13/49 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2025-7015215
(22) 출원일자(국제) 2023년10월02일
심사청구일자 2025년05월09일
(85) 번역문제출일자 2025년05월09일
(86) 국제출원번호 PCT/JP2023/035895
(87) 국제공개번호 WO 2024/095658
국제공개일자 2024년05월10일
(30) 우선권주장
JP-P-2022-174531 2022년10월31일 일본(JP) | (71) 출원인
가부시카이가이사 사이게임스
일본국 도쿄도 시부야구 난뻬이다이쵸 16반 17고
(72) 발명자
다구치 도모야
일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난뻬이다이쵸 16반 17고
도미자와 유키
일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난뻬이다이쵸 16반 17고
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
김진환, 박지하, 김민철 |
|---|--|

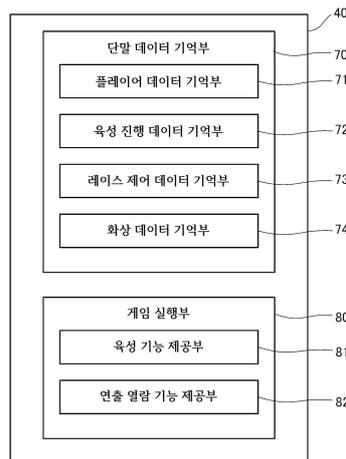
전체 청구항 수 : 총 5 항

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

(57) 요약

게임 연출의 체험에 관한 편의성을 향상시키는 프로그램, 정보 처리 시스템, 및 정보 처리 방법을 제공한다. 육성 대상의 게임 매체의 행동을 지시하기 위한 선택 후보를 제시하고, 플레이어에 의하여 선택된 행동에 연동되는 조건에 기초하여 연출 실행 패턴을 결정하여, 게임 연출을 실행하는 육성 기능을 제공하는 육성 기능 제공부와, 게임 매체와 연출 실행 패턴을 플레이어에게 선택시키고, 선택 결과에 기초하여 게임 연출을 실행하는 연출 열람 기능을 제공하는 연출 열람 기능 제공부를 포함하고, 연출 열람 기능 제공부가, 육성 기능에 있어서 랜덤으로 결정되는 연출 실행 패턴을 선택 후보로서 제시하고, 플레이어의 임의로 해당 연출 실행 패턴을 선택 가능하게 한다.

대표도 - 도3



(52) CPC특허분류

A63F 13/533 (2015.01)

A63F 13/825 (2015.01)

A63F 2300/554 (2013.01)

A63F 2300/609 (2013.01)

(72) 발명자

가미자토 세이야

일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난베이다이쵸 16
반 17고

다카하시 나오유키

일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난베이다이쵸 16
반 17고

명세서

청구범위

청구항 1

게임 매체를 육성하는 게임을 위한 프로그램으로서,

육성 대상인 상기 게임 매체의 행동을 지시하기 위한 선택 후보를 제시하고, 플레이어에 의하여 선택된 행동에 연동되는 조건에 기초하여 연출 실행 패턴을 결정하여, 게임 연출을 실행하는 육성 기능을 제공하는 육성 기능 제공부와,

상기 게임 매체와 상기 연출 실행 패턴을 플레이어에게 선택시키고, 선택 결과에 기초하여 상기 게임 연출을 실행하는 연출 열람 기능을 제공하는 연출 열람 기능 제공부로서 컴퓨터를 기능시키고,

상기 연출 열람 기능 제공부가,

상기 육성 기능에 있어서 랜덤으로 결정되는 상기 연출 실행 패턴을 선택 후보로서 제시하고, 플레이어의 임의로 해당 연출 실행 패턴을 선택 가능하게 하는 프로그램.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 연출 열람 기능 제공부가,

상기 연출 열람 기능에 의하여 실행되어 있는 상기 게임 연출에 대하여 스크린샷을 촬영하고, 촬영된 스크린샷의 화상을 보존 가능하게 하는 입력 인터페이스를 제공하는 프로그램.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 연출 열람 기능에서 실행되는 상기 게임 연출에 등장하는 상기 게임 매체로서, 메인 요소가 되는 상기 게임 매체와 서브 요소가 되는 상기 게임 매체를 선택 가능하고,

상기 게임 매체의 각각에 연동시켜, 상기 메인 요소로서 선택 가능해지는 제1 조건과, 상기 서브 요소로서 선택 가능해지는 제2 조건이 설정되어 있는 프로그램.

청구항 4

게임 매체를 육성하는 게임을 위한 정보 처리 시스템으로서,

육성 대상인 상기 게임 매체의 행동을 지시하기 위한 선택 후보를 제시하고, 플레이어에 의하여 선택된 행동에 연동되는 조건에 기초하여 연출 실행 패턴을 결정하여, 게임 연출을 실행하는 육성 기능을 제공하는 육성 기능 제공부와,

상기 게임 매체와 상기 연출 실행 패턴을 플레이어에게 선택시키고, 선택 결과에 기초하여 상기 게임 연출을 실행하는 연출 열람 기능을 제공하는 연출 재현 기능 제공부를 포함하고,

상기 연출 열람 기능 제공부가,

상기 육성 기능에 있어서 랜덤으로 결정되는 상기 연출 실행 패턴을 선택 후보로서 제시하고, 플레이어의 임의로 해당 연출 실행 패턴을 선택 가능하게 하는 정보 처리 시스템.

청구항 5

게임 매체를 육성하는 게임을 위한 정보 처리 방법으로서,

육성 대상인 상기 게임 매체의 행동을 지시하기 위한 선택 후보를 제시하고, 플레이어에 의하여 선택된 행동에 연동되는 조건에 기초하여 연출 실행 패턴을 결정하여, 게임 연출을 실행하는 육성 기능을 제공하는 육성 기능

제공 단계와,

상기 게임 매체와 상기 연출 실행 패턴을 플레이어에게 선택시키고, 선택 결과에 기초하여 상기 게임 연출을 실행하는 연출 열람 기능을 제공하는 연출 열람 기능 제공 단계를 포함하고,

상기 연출 열람 기능 제공 단계에서는,

상기 육성 기능에 있어서 랜덤으로 결정되는 상기 연출 실행 패턴을 선택 후보로서 제시하고, 플레이어의 임의로 해당 연출 실행 패턴을 선택 가능하게 하는 정보 처리 방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은, 게임 매체를 육성하는 게임을 위한 프로그램, 정보 처리 시스템, 및 정보 처리 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 종래부터, 캐릭터 등의 게임 매체를 육성하는 육성 기능을 가지고, 육성 기능에 있어서 1 턴마다 게임 매체의 행동을 지시하고, 게임 매체의 행동 결과에 기초한 게임 연출을 행하는 게임이 알려져 있다(특허 문헌 1 참조). 이러한 육성 기능을 가지는 게임에 있어서, 게임 매체의 행동 결과에 기초한 게임 연출을 체험하는 것은, 플레이어에게 있어서, 게임을 플레이함에 있어서의 흥취의 하나로 되어 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0003] (특허문헌 0001) 특허 문헌 1 : 일본 특허 등록 공보 제7146039호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0004] 그러나, 육성 대상의 게임 매체에 대하여 동일한 행동을 지시한 경우에도, 행동 결과에 분기(分岐) 패턴이 존재하는 경우 등, 연출 실행 패턴이 랜덤으로 결정되는 경우가 있다. 이 때문에, 플레이어가, 모든 연출 실행 패턴의 게임 연출을 체험하기 위해서는, 반복하여 게임을 플레이할 필요가 생기는 등, 방대한 시간을 소비하는 경우도 있다.

[0005] 본 발명은, 상기 사정에 비추어보아 이루어진 것이며, 그 목적은, 게임 연출의 체험에 관한 편의성을 향상시키는 프로그램, 정보 처리 시스템, 및 정보 처리 방법을 제공하는 것에 있다.

과제의 해결 수단

[0006] (1) 본 발명은, 게임 매체를 육성하는 게임을 위한 프로그램으로서, 육성 대상인 상기 게임 매체의 행동을 지시하기 위한 선택 후보를 제시하고, 플레이어에 의하여 선택된 행동에 연동되는 조건에 기초하여 연출 실행 패턴을 결정하여, 게임 연출을 실행하는 육성 기능을 제공하는 육성 기능 제공부와, 상기 게임 매체와 상기 연출 실행 패턴을 플레이어에게 선택시키고, 선택 결과에 기초하여 상기 게임 연출을 실행하는 연출 열람 기능을 제공하는 연출 열람 기능 제공부로서 컴퓨터를 기능시키고, 상기 연출 열람 기능 제공부가, 상기 육성 기능에 있어서 랜덤으로 결정되는 상기 연출 실행 패턴을 선택 후보로서 제시하고, 플레이어의 임의로 해당 연출 실행 패턴을 선택 가능하게 하는 프로그램에 관한 것이다.

[0007] (2) 본 발명의 프로그램에서는, 상기 연출 열람 기능 제공부가, 상기 연출 열람 기능에 의하여 실행되어 있는 상기 게임 연출에 대하여 스크린샷을 촬영하고, 촬영된 스크린샷의 화상을 보존 가능하게 하는 입력 인터페이스를 제공하도록 해도 된다.

[0008] (3) 본 발명의 프로그램에서는, 상기 연출 열람 기능에서 실행되는 상기 게임 연출에 등장하는 상기 게임 매체로서, 메인 요소가 되는 상기 게임 매체와 서브 요소가 되는 상기 게임 매체를 선택 가능하며, 상기 게임 매체

의 각각에 연동시켜, 상기 메인 요소로서 선택 가능해지는 제1 조건과, 상기 서브 요소로서 선택 가능해지는 제2 조건이 설정되어 있어도 된다.

[0009] (4) 본 발명은, 게임 매체를 육성하는 게임을 위한 정보 처리 시스템으로서, 육성 대상인 상기 게임 매체의 행동을 지시하기 위한 선택 후보를 제시하고, 플레이어에 의하여 선택된 행동에 연동되는 조건에 기초하여 연출 실행 패턴을 결정하여, 게임 연출을 실행하는 육성 기능을 제공하는 육성 기능 제공부와, 상기 게임 매체와 상기 연출 실행 패턴을 플레이어에게 선택시키고, 선택 결과에 기초하여 상기 게임 연출을 실행하는 연출 열람 기능을 제공하는 연출 재현 기능 제공부를 포함하고, 상기 연출 열람 기능 제공부가, 상기 육성 기능에 있어서 랜덤으로 결정되는 상기 연출 실행 패턴을 선택 후보로서 제시하고, 플레이어의 임의로 해당 연출 실행 패턴을 선택 가능하게 하는 정보 처리 시스템에 관한 것이다.

[0010] (5) 본 발명은, 게임 매체를 육성하는 게임을 위한 정보 처리 방법으로서, 육성 대상인 상기 게임 매체의 행동을 지시하기 위한 선택 후보를 제시하고, 플레이어에 의하여 선택된 행동에 연동되는 조건에 기초하여 연출 실행 패턴을 결정하여, 게임 연출을 실행하는 육성 기능을 제공하는 육성 기능 제공 단계와, 상기 게임 매체와 상기 연출 실행 패턴을 플레이어에게 선택시키고, 선택 결과에 기초하여 상기 게임 연출을 실행하는 연출 열람 기능을 제공하는 연출 열람 기능 제공 단계를 포함하고, 상기 연출 열람 기능 제공 단계에서는, 상기 육성 기능에 있어서 랜덤으로 결정되는 상기 연출 실행 패턴을 선택 후보로서 제시하고, 플레이어의 임의로 해당 연출 실행 패턴을 선택 가능하게 하는 정보 처리 방법에 관한 것이다.

[0011] 상기한 본 발명의 프로그램, 정보 처리 시스템, 및 정보 처리 방법에서는, 육성 기능과는 별도로 연출 열람 기능을 설치하고, 연출 열람 기능에서는, 육성 기능에 있어서 랜덤으로 결정되는 연출 실행 패턴을 선택 후보로서 제시하고, 플레이어의 임의로 연출 실행 패턴을 선택 가능케 함으로써, 플레이어가 육성 기능에 있어서 미체험의 게임 연출을, 연출 열람 기능을 이용하여 신속하게 체험하는 것이 가능해진다. 따라서, 본 발명에 의하면, 게임 연출의 체험에 관한 편의성을 향상시킬 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0012] 도 1은, 정보 처리 시스템의 전체 구성을 나타내는 도면이다.
- 도 2는, 정보 처리 시스템에서 실현되는 기능 중, 육성 기능 및 연출 열람 기능에 관련된 서버의 기능 블록도이다.
- 도 3은, 정보 처리 시스템에서 실현되는 기능 중, 육성 기능 및 연출 열람 기능에 관련된 플레이어 단말의 기능 블록도이다.
- 도 4는, 캐릭터를 육성하는 육성 기능에 관련된 처리의 일례를 나타내는 플로우차트이다.
- 도 5는, 플레이어 단말에서 표시되는 육성 캐릭터 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 6은, 플레이어 단말에서 표시되는 계승 캐릭터 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 7은, 플레이어 단말에서 표시되는 계승 캐릭터 일람 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 8은, 플레이어 단말에서 표시되는 계승 캐릭터 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 9는, 플레이어 단말에서 표시되는 계승 캐릭터 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 10은, 플레이어 단말에서 표시되는 서포트 편성 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 11은, 플레이어 단말에서 표시되는 최종 확인 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 12는, 플레이어 단말에서 표시되는 육성 홈 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 13은, 플레이어 단말에서 표시되는 트레이닝 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 14는, 플레이어 단말에서 표시되는 게임 연출의 실행 중인 표시 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 15는, 플레이어 단말에서 표시되는 게임 연출의 실행 중인 표시 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 16은, 플레이어 단말에서 표시되는 레이스 일람 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 17은, 플레이어 단말에서 표시되는 육성 홈 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

- 도 18은, 플레이어 단말에서 표시되는 레이스 일람 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 19는, 플레이어 단말에서 표시되는 목표 달성 통지 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 20은, 플레이어 단말에서 표시되는 목표 일람 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 21은, 게임 연출을 열람하는 연출 열람 기능에 관련된 상태 전이의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 22는, 플레이어 단말에서 표시되는 포토 라이브러리의 톱 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 23은, 플레이어 단말에서 표시되는 메인 캐릭터 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 24는, 플레이어 단말에서 표시되는 연출 파트 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 25는, 플레이어 단말에서 표시되는 트레이닝 상세 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 26은, 플레이어 단말에서 표시되는 트레이닝 상세 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 27은, 플레이어 단말에서 표시되는 파트너 선택 다이얼로그의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 28은, 플레이어 단말에서 표시되는 외출 · 이벤트 상세 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 29는, 플레이어 단말에서 표시되는 게임 연출의 실행 중인 표시 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 30은, 플레이어 단말에서 표시되는 화상 확인 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 31은, 플레이어 단말에서 표시되는 확인 다이얼로그의 일례를 나타내는 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0013] 이하에서는, 본 발명의 실시 형태에 대하여 설명한다. 또한, 이하에 설명하는 본 실시 형태는, 특허 청구의 범위 내에 기재된 발명의 내용을 부당하게 한정하는 것은 아니다. 또한, 본 실시 형태에서 설명되는 구성 전체가, 본 발명의 필수 구성 요건이라고는 한정할 수 없다.
- [0014] 1. 정보 처리 시스템의 구성
- [0015] 도 1은, 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)의 전체 구성을 나타내는 도면이다. 도 1에 나타내는 바와 같이, 정보 처리 시스템(10)에서는, 서버(20)와 복수의 플레이어 단말(40)이, 인터넷, 휴대 전화망, LAN, WAN 등의 네트워크(30)에 의하여 접속되어 있으며, 이른바 클라이언트 서버 방식의 통신 시스템이 구축되어 있다. 그리고, 복수의 플레이어 단말(40)의 각각은, 네트워크(30)를 통하여 서버(20)와 서로 통신을 행하여 다양한 정보를 송수신한다. 또한, 복수의 플레이어 단말(40)의 각각은, 네트워크(30) 및 서버(20)를 통하여 다른 플레이어 단말(40)과 서로 통신을 행하여 다양한 정보를 송수신한다.
- [0016] 서버(20)는, CPU 등의 프로세서로 이루어진 제어부(21)와, ROM 또는 RAM 등의 주기억 장치, 및 HDD 또는 SSD 등의 보조 기억 장치로 이루어진 기억부(22)와, 통신 모듈 또는 통신 인터페이스로 이루어진 통신부(23)를 포함한다. 서버(20)는, 제어부(21)가 기억부(22)에 기억되어 있는 프로그램에 따라 각종 처리를 실행한다. 또한, 서버(20)는, 통신부(23)에 의하여 플레이어 단말(40)로부터 정보를 수신하고, 제어부(21)가 실행한 처리의 결과에 관한 정보 등을 플레이어 단말(40)로 송신한다.
- [0017] 플레이어 단말(40)은, 스마트폰, 태블릿, 퍼스널 컴퓨터, 휴대 게임기, 점포 또는 가정에 설치되는 거치 게임기 등이다. 플레이어 단말(40)은, CPU 등의 프로세서로 이루어진 제어부(41)와, ROM 또는 RAM 등의 주기억 장치, 및 플래시 메모리, HDD, SDD 등의 보조 기억 장치로 이루어진 기억부(42)와, 터치 패널 또는 키보드, 마이크 등으로 구성되는 조작 · 입력부(43)와, 액정 디스플레이 또는 유기 EL 디스플레이 등으로 이루어진 표시부(44)와, 통신 모듈 또는 통신 인터페이스로 이루어진 통신부(45)를 포함한다. 플레이어 단말(40)도, 기억부(42)에 기억되어 있는 프로그램에 따라 각종 처리를 실행한다. 또한, 플레이어 단말(40)은, 통신부(45)에 의하여 서버(20)로부터의 정보를 수신하고, 서버(20) 또는 다른 플레이어 단말(40)로 정보를 송신한다.
- [0018] 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)은, 경주마를 모티프로 한 캐릭터를 육성하는 게임을, 플레이어 단말(40)을 통하여 제공한다. 특히, 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)은, 캐릭터를 육성하는 육성 기능, 게임 연출을 열람하는 연출 열람 기능 등을 가지고 있으며, 이하에서는, 이들 기능이 플레이어 단말(40)을 주체로 하여 실현되는 경우를 설명한다. 단, 전문한 기능이, 서버(20)를 주체로 하여 실현되어도 되고, 서버(20)와 플레이어 단말(40)에 있어서 분담되어 실현되어도 된다. 또한, 본 실시 형태에서는, 상세한 설명을 생략하겠으나, 정보

처리 시스템(10)은, 전술한 육성 기능 및 연출 열람 기능 이외의 게임 기능으로서, 플레이어의 프로필 정보를 게재한 플레이어 명함을 작성하는 명함 작성 기능, 육성한 캐릭터와 다른 캐릭터와의 레이스에서 대전시키는 대전 기능, 캐릭터에 의한 가창 라이브를 감상시키는 라이브 감상 기능 등도 가지고 있다.

- [0019] 도 2는, 서버(20)의 주요한 기능을 나타내는 기능 블록도이다.
- [0020] 정보 처리 시스템(10)에 있어서의 서버(20)는, 각종 식별 정보에 의하여 플레이어 또는 캐릭터 등을 관리하는 기능, 플레이어 단말(20)로부터의 요구에 응답하여 게임의 진행에 필요한 연산을 행하고, 연산 결과를 플레이어 단말(40)로 송신하는 기능을 가지며, 이러한 기능을, 서버 데이터 기억부(50)와, 게임 연산부(60)가 협동하여 실현한다.
- [0021] 서버 데이터 기억부(50)는, 플레이어 관리 데이터베이스(51)를 포함하고, 주로 기억부(22)에 의하여 실현된다. 본 실시 형태에서는, 플레이어마다 부여되는 플레이어 ID에 연동시켜, 캐릭터 리스트, 아이템 리스트, 및 육성 대상 리스트 등이 플레이어 관리 데이터베이스(51)에 기억되어 있다.
- [0022] 캐릭터 리스트에는, 예를 들면, 육성 완료된 캐릭터마다 부여되는 캐릭터 개체 ID, 캐릭터의 종별을 나타내는 캐릭터 종별 ID, 캐릭터의 스태티스(레어리티, 평가점, 코스 적성, 거리 적성, 각질 적성, 주법, 스피드, 스태미너, 파워, 근성, 지능, 소지 스킬, 획득 칭호), 잠금 상태(잠금 중, 비잠금 중), 및 캐릭터의 육성 이력(육성 조건, 육성 시의 출주 레이스의 전적) 등이 포함된다.
- [0023] 본 실시 형태에 있어서, 「육성 완료된 캐릭터」란, 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)에서 실현되는 게임 기능의 하나인 육성 기능에 의하여 캐릭터를 육성하고, 그 육성이 종료되어 스태티스가 확정된 캐릭터임을 의미한다.
- [0024] 또한, 본 실시 형태에서는, 「캐릭터 개체 ID」와 「캐릭터 종별 ID」가 존재하겠으나, 그 차이는 다음과 같다.
- [0025] 우선, 「캐릭터 개체 ID」는, 육성 기능에 있어서, 캐릭터의 육성이 종료되고, 그 육성 완료된 캐릭터가 캐릭터 관리 데이터베이스(51)에 등록될 때에 부여되는 ID이며, 플레이어 ID에 연동된 육성 완료된 캐릭터의 각각을 식별하기 위한 것이다.
- [0026] 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서, 복수 종류의 캐릭터로부터 육성 대상을 플레이어가 선택하는 사양으로 되어 있고, 「캐릭터 종별 ID」는, 육성 완료된 캐릭터의 종류를 식별하기 위하여 부여되는 ID이다.
- [0027] 또한, 「잠금 상태」란, 육성 완료된 캐릭터의 이적(캐릭터 리스트로부터의 삭제)이 금지되어 있는지의 여부를 나타내는 것이며, 비잠금 중이면 이적 가능하고, 잠금 중이면 이적 불가능으로 되어 있다. 이 잠금 중이 되는 상황으로서는, 플레이어가 육성 완료된 캐릭터의 일람으로부터 개별적으로 지정하고 있는 경우, 육성 완료된 캐릭터가 레이스에 출주 등록되어 있는 경우 등이다.
- [0028] 육성 대상 리스트에는, 캐릭터 종별 ID에 대하여 해방 완료된 또는 미해방된 어느 한 정보가 대응된 데이터가 기억된다. 본 실시 형태에서는, 육성 대상 리스트에 있어서 해방 완료된 정보가 대응된 캐릭터가, 플레이어가 육성 기능에 있어서 육성 대상으로서 선택 가능한 캐릭터가 된다. 또한, 본 실시 형태에서는, 해방 아이템 또는 캐릭터 획득 추천에 의하여 새롭게 캐릭터를 해방하는 것이 가능하고, 플레이어에 의하여 육성 대상으로서 선택 가능한 캐릭터의 수는 상이하다. 이하에서는, 육성 기능에 있어서 육성 대상으로서 선택 가능한 캐릭터를 해방 완료 캐릭터라고 칭하는 경우가 있다.
- [0029] 아이템 리스트에는, 플레이어가 소유하는 아이템, 강화 포인트, 게임 내 통화에 관한 데이터가 포함된다. 본 실시 형태에서는, 예를 들면, 아이템의 소유 내용 및 소유량, 강화 포인트의 소유량, 게임 내 통화의 소유량 등이 아이템 리스트로서 플레이어 관리 데이터베이스(51)에 기억된다.
- [0030] 본 실시 형태에 있어서의 아이템은, 예를 들면, 캐릭터의 육성을 서포트하는 것이거나, 레이스의 출주 컨디션을 변화시키는 것 등에 이용되는 것이며, 레이스의 결과에 따라 취득하거나, 게임 내 통화를 소비하여 취득할 수 있는 것이다.
- [0031] 또한, 강화 포인트는, 예를 들면, 캐릭터의 육성을 서포트하는 아이템인 서포트 아이템의 강화 등에 이용되는 것이며, 서포트 아이템을 강화할수록 유리한 육성 환경에서 캐릭터를 육성할 수 있다.
- [0032] 또한, 플레이어 관리 데이터베이스(51)에 기억되는 데이터로서는, 프렌드 리스트가 있다. 본 실시 형태에서는, 다른 플레이어를 프렌드 등록하고, 육성 기능에 있어서 프렌드 등록된 다른 플레이어로부터 캐릭터 또는 서포트 아이템을 랜탈하여 이용할 수 있다. 프렌드 등록은, 플레이어 단말(40)의 표시부(44)에 표시되는 프렌드 등록

화면에서 다른 플레이어의 플레이어 ID를 입력하고, 플레이어 ID에 해당하는 플레이어가 존재하고, 그 플레이어의 프렌드 등록이 가능한 경우, 프렌드 등록 화면에 설치된 등록 버튼에 대한 탭 입력을 행함으로써, 등록 대상인 다른 플레이어의 플레이어 ID가 프렌드 리스트에 추가된다. 플레이어마다 프렌드 등록의 수에 상한(예를 들면, 50)이 있음과 동시에, 플레이어마다 프렌드로서 등록되는 수도 상한(예를 들면, 100)이 설치되어 있으므로, 어느 것에 대해서도 상한에도 도달해 있지 않은 상황이라면, 새로운 프렌드 등록이 가능하게 되어 있다.

- [0033] 게임 연산부(60)는, 플레이어 단말(20)로부터의 요구에 응답하여 게임의 진행에 필요한 연산을 행하고, 연산 결과를 플레이어 단말(40)로 송신하는 처리, 플레이어 단말(20)로부터의 요구에 응답하여 게임의 진행에 필요한 데이터를 플레이어 단말(40)로 송신하는 처리 등을 행하며, 주로 제어부(41) 및 통신부(45)에 의하여 실현된다. 예를 들면, 육성 기능에 있어서 플레이어 단말(20)로부터 트레이닝 지시에 관한 요구를 수취하면, 게임 연산부(60)가 트레이닝에 대하여 성공 또는 실패 중 어느 것일지의 결과를 연산하여, 플레이어 단말(40)로 연산 결과를 송신한다. 또한, 예를 들면, 육성 기능에 있어서, 레이스의 출주에 관한 요구를 수취하면, 게임 연산부(60)는, 육성 대상인 캐릭터와 논플레이어 캐릭터(NPC)를 포함하는 복수의 캐릭터에 의한 레이스의 주행 시뮬레이션을 행하고, 주행 시뮬레이션의 결과를 플레이어 단말(40)로 송신한다.
- [0034] 도 3은, 플레이어 단말(40)의 주요한 기능을 나타내는 기능 블록도이다.
- [0035] 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)에 있어서의 플레이어 단말(40)은, 도 3에 나타내는 바와 같이, 단말 데이터 기억부(70)와, 게임 실행부(80)가 협동하여, 육성 기능, 연출 열람 기능 등을 실현한다.
- [0036] 단말 데이터 기억부(70)는, 게임 실행부(80)가 각종 처리를 행하기 위한 데이터를 기억하는 것이며, 주로 기억부(42)에 의하여 실현된다.
- [0037] 단말 데이터 기억부(70)는, 플레이어 데이터 기억부(71)를 포함하고, 플레이어 데이터 기억부(71)에는, 플레이어 ID에 대응하는 캐릭터 리스트, 육성 대상 리스트, 아이템 리스트, 및 프렌드 리스트에 관한 데이터 등이 기억된다. 본 실시 형태에서는, 어플리케이션의 기동 시 및 종료 시, 그 밖의 필요한 상황에 있어서, 플레이어 단말(40)의 플레이어 데이터 기억부(71)와, 서버(20)의 플레이어 관리 데이터베이스(51)와의 사이에서, 플레이어 ID에 연동된 데이터(캐릭터 리스트, 육성 대상 리스트, 아이템 리스트, 및 프렌드 리스트 등)에 관한 동기 처리를 행하고, 플레이어 데이터 기억부(71)에 저장되어 있는 데이터를 이용하여, 각종 게임 처리를 실행한다. 본 실시 형태에서는, 각종 게임 처리의 실행에 수반하여, 캐릭터 리스트, 육성 대상 리스트, 아이템 리스트, 프렌드 리스트의 변경이 필요해진 경우, 플레이어 데이터 기억부(71)의 기억 내용이 갱신됨과 동시에, 서버(20)의 플레이어 관리 데이터베이스(51)에 갱신된 기억 내용이 백업되어, 양자의 기억 내용의 동기가 행해진다. 또한, 캐릭터 리스트, 육성 대상 리스트, 아이템 리스트, 및 프렌드 리스트 등의 플레이어 ID에 연동된 데이터를 어플리케이션의 기동 시 등, 필요에 따라 플레이어 관리 데이터베이스(51)로부터 플레이어 데이터 기억부(71)로 다운로드하도록 해도 된다.
- [0038] 또한, 단말 데이터 기억부(70)는, 육성 진행 데이터 기억부(72)를 포함하고, 육성 진행 데이터 기억부(72)에는, 육성 기능에 있어서, 육성 대상으로서 선택 가능한 캐릭터(육성 대상 리스트에 있어서, 해방 완료된 정보가 대응된 캐릭터 중별 ID의 캐릭터)의 육성 기능의 진행에 필요한 데이터(육성 진행 데이터)가 기억된다. 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 관하여 육성 목표 또는 게임 이벤트 등이 캐릭터마다 준비되어 있고, 적어도 육성 목표의 설정 내용 및 게임 이벤트의 설정 내용을 포함하는 육성 진행 데이터가 캐릭터 중별 ID에 연동되어, 육성 진행 데이터 기억부(72)에 기억되어 있다.
- [0039] 또한, 육성 진행 데이터 기억부(72)에는, 육성 기능에 있어서 캐릭터의 육성 과정에서 발생하는 게임 연출을 실행하기 위한 각종 데이터가 기억되어 있다. 예를 들면, 캐릭터의 소체(素體)를 조형한 소체 데이터, 캐릭터의 의상을 조형한 의상 데이터, 캐릭터 또는 의상의 채색을 지정하는 텍스처 데이터, 캐릭터의 움직임을 정의한 모션 데이터, 캐릭터의 움직임 또는 연출의 진행 상황에 따라 이펙트를 발생시키기 위한 이펙트 데이터, 게임 연출의 장면에 따른 배경 데이터 등이 게임 연출을 실행하기 위한 연출 소재의 데이터로서 육성 진행 데이터 기억부(72)에 기억되어 있다. 본 실시 형태에서는, 육성 진행 데이터 기억부(72)에 기억되어 있는 연출 소재의 데이터가 육성 기능 및 연출 열람 기능에 있어서 공통적으로 사용되는 데이터로 되어 있다.
- [0040] 또한, 육성 진행 데이터 기억부(72)에는, 인자 정보 데이터베이스가 기억되어 있고, 인자 정보 데이터베이스에는, 인자 등록 ID에 연동시켜, 인자명, 인자 레벨, 인자 타입 등의 정보가 기억되어 있다. 인자 정보는, 육성 기능에 의하여 캐릭터를 육성한 경우에, 육성 완료 캐릭터에 연동되는 정보이다. 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서 캐릭터를 육성할 때에, 계승 캐릭터로서 선택된 육성 완료 캐릭터에 연동된 인자 정보에 기초하여,

스킬의 취득 레벨의 상승, 또는 성능 파라미터의 상승이라고 하는 육성 대상인 캐릭터의 능력에 영향을 주는 스테이터스 보강을 위한 게임 이벤트로서 인자 계승 이벤트가 발생된다.

[0041] 인자 정보로서는, 청색 인자, 적색 인자, 고유 인자, 백색 인자의 네 계통이 존재한다. 각 인자 정보에는 3 단계의 인자 레벨의 설정이 있고, 인자 레벨이 높을수록 스테이터스 보강에 유리한 효과가 얻어지도록 되어 있다. 또한, 인자 타입은, 청색 인자, 적색 인자, 고유 인자, 백색 인자를 세세하게 분류하는 것이다. 청색 인자는, 성능 파라미터의 명칭을 붙인 인자 정보로서, 성능 파라미터에 영향을 주고, 인자 레벨이 높을수록 성능 파라미터의 상승량이 많아진다. 적색 인자는, 코스 적성, 거리 적성, 또는 각질 적성의 명칭을 붙인 인자 정보로서, 코스 적성, 거리 적성, 또는 각질 적성에 영향을 주고, 인자 레벨이 높을수록 인자 계승 이벤트에서 적성이 상승하기 쉬워진다. 고유 인자는, 고유 스킬의 명칭을 붙인 인자 정보로서, 계승 캐릭터의 고유 스킬을 취득 가능케 하고, 인자 레벨이 높을수록 고유 스킬의 취득 레벨을 올리기 쉬워진다. 스킬의 취득 레벨은, 스킬을 취득할 때의 스킬 포인트의 소비량에 영향을 주고, 취득 레벨이 높을수록 스킬 포인트의 소비량이 적어진다. 백색 인자는, 청색 인자, 적색 인자, 및 고유 인자 중 어느 것에도 속하지 않는 인자 정보이며, 스킬 인자, 레이스 인자, 시나리오 인자가 존재한다. 스킬 인자는, 스킬의 명칭을 붙인 인자 정보로서, 통상 스킬(고유 스킬 이외의 스킬)의 취득 레벨을 올리기 쉽게 하고, 스킬의 종류마다 존재한다. 레이스 인자는, 레이스 또는 레이스장의 명칭을 붙인 인자 정보로서, 성능 파라미터 및 통상 스킬의 취득 레벨 중 적어도 일방을 올리기 쉽게 하고, 레이스의 종류 또는 레이스장의 종류에 따라 효과가 상이하다. 시나리오 인자는, 육성 시나리오의 명칭을 붙인 인자 정보로서, 캐릭터를 육성한 육성 시나리오에 관한 인자 정보이다. 인자 계승 이벤트로 시나리오 인자를 계승하는 경우, 복수의 성능 파라미터를 크게 상승시킬 수 있고, 상승하는 성능 파라미터는, 시나리오 인자의 종류에 따라 상이하다. 또한, 전술한 인자 타입에서는, 인자 정보가, 청색 인자, 적색 인자, 고유 인자, 스킬 인자, 레이스 인자, 시나리오 인자의 6 종류로 분류되어 있다.

[0042] 또한, 단말 데이터 기억부(70)는, 레이스 제어 데이터 기억부(73)를 포함하고, 레이스 제어 데이터 기억부(73)에는, 육성 기능 또는 대전 기능에 있어서, 캐릭터가 출주한 레이스를 관전시킬 때에 캐릭터의 동작 또는 스킬 발동의 연출 등을 제어하기 위한 데이터, 또는 레이스 실행의 텍스트 데이터 및 음성 데이터 등이 기억되어 있다.

[0043] 또한, 단말 데이터 기억부(70)는, 화상 데이터 기억부(74)를 포함하며, 화상 데이터 기억부(74)에는, 연출 열람 기능에 있어서 촬영된 스크린샷의 화상이 기억된다. 본 실시 형태에서는, 연출 열람 기능에 있어서 실행 중인 게임 연출의 스크린샷을 촬영하고, 촬영된 화상을 화상 데이터 기억부(74)에 보존 가능하도록 되어 있다. 화상 데이터 기억부(74)에 보존되어 있는 스크린샷의 화상은 임의로 열람 가능할 뿐만 아니라, 명함 작성 기능에 있어서 이용할 수 있다.

[0044] 게임 실행부(80)는, 게임 개시 조건이 충족된 경우에 게임을 개시하는 처리, 복수 종류의 게임 모드 중, 선택된 게임 모드를 실행하는 처리, 게임을 진행시키는 처리, 이벤트 발생 조건이 충족된 경우에 이벤트를 발생시키는 처리, 게임 결과를 연산하는 처리, 게임 종료 조건이 충족된 경우에 게임을 종료하는 처리, 서버(20)에 연산을 요구하는 처리, 서버(20)로부터 연산 결과 또는 필요한 데이터를 취득하는 처리, 및 서버(20)로 플레이어 단말(40)의 연산 결과 또는 데이터를 송신하는 처리 등을 행하며, 주로 제어부(41) 및 통신부(45)에 의하여 실현된다. 본 실시 형태에서는, 게임 실행부(80)가, 육성 기능 제공부(81), 및 연출 열람 기능 제공부(82)를 포함한다.

[0045] 육성 기능 제공부(81)는, 캐릭터를 육성하는 육성 기능을 제공하는 처리를 행한다. 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 육성에 관하여 입력을 접수하여, 그 입력에 대한 연산 결과의 표시 등을 행한다.

[0046] 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서 캐릭터를 육성할 때에, 1 턴마다 턴 소비의 대상이 되어 있는 행동(이하, 턴 소비 행동이라고 칭함)을 선택할 것이 요구된다. 턴 소비 행동으로서, 트레이닝, 레이스로의 출주, 외출, 보건의실 등이 존재하며, 육성 기능 제공부(81)는, 턴 소비 행동의 선택을 표시부(44)에 표시되는 육성 홈 화면 등을 통하여 접수하고, 선택된 턴 소비 행동에 대한 결과의 연산을 서버(20)에 요구한다. 요구를 받은 서버(20)에서는, 선택된 턴 소비 행동에 대한 결과의 연산을 행하여 연산 결과를 플레이어 단말(40)로 송신하고, 육성 기능 제공부(81)는, 서버(20)로부터 수신한 연산 결과에 대응하는 표시 화면을 표시부(44)에 표시시킨다. 특히, 본 실시 형태에서는, 트레이닝, 외출 및 보건의실을 턴 소비 행동으로 선택한 경우, 서버(20)로부터 수신한 연산 결과에 기초하여, 행동 결과에 대응하는 게임 연출이 실행된다. 이와 같이, 육성 기능 제공부(81)는 육성 대상 캐릭터의 행동을 지시하기 위한 선택 후보를 제시하고, 플레이어에 의하여 선택된 행동에 연동되는 조건에 기초하여 연출 실행 패턴을 결정하여 게임 연출을 실행한다.

- [0047] 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 대상인 캐릭터의 중별에 따라 육성 목표가 설정되어 있고, 육성 목표에 있어서 소정의 턴에서 선택이 강제되는 필수 행동이 존재하는 경우가 있다. 예를 들면, 육성 목표에 있어서, 소정의 레이스에 출주하는 것, 또는 소정의 레이스에서 소정의 착순 결과를 얻는 것 등이다. 이 경우, 육성 목표에 관련된 소정의 레이스가 설정되어 있는 턴에서는, 레이스로의 출주가 필수 행동이 되고, 레이스로의 출주 이외의 턴 소비의 대상이 되는 행동은 선택할 수 없다. 이와 같이, 육성 기능 제공부(81)는, 필수 행동의 선택을 접수하는 턴에서, 필수 행동과는 상이한 행동의 선택을 제한하는 제어를 행한다.
- [0048] 연출 열람 기능 제공부(82)는, 캐릭터와 연출 실행 패턴을 플레이어에게 선택시키고, 선택 결과에 기초하여 게임 연출을 실행하는 연출 열람 기능을 제공하는 처리를 행한다. 연출 열람 기능에서는, 육성 기능의 턴 소비 행동 중, 트레이닝, 또는 외출로 분류되는 행동을 캐릭터에게 지시한 경우에 실행되는 게임 연출의 재현에 필요한 정보의 입력을 접수하고, 플레이어의 임의로 게임 연출을 열람 가능하게 한다. 또한, 연출 열람 기능에서는, 육성 과정에 있어서 랜덤으로 발생하는 온천 여행의 이벤트에 대응하는 게임 연출의 재현도 가능하게 되어 있다. 단, 온천 여행의 이벤트에 관해서는, 캐릭터마다 해방/미해방이 관리되고 있고, 육성 기능에 있어서 온천 여행의 이벤트가 발생된 적이 있는 캐릭터에 대해서만, 연출 열람 기능으로 온천 여행의 이벤트의 재현이 가능하게 되어 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 연출 열람 기능 제공부(82)가, 육성 기능에 있어서, 랜덤으로 결정되는 연출 실행 패턴을 선택 후보로서 제시하고, 플레이어의 임의로 해당 연출 실행 패턴을 선택 가능하게 한다.
- [0049] 또한, 본 실시 형태에서는, 연출 열람 기능에서 실행되는 게임 연출에 등장하는 캐릭터로서, 메인 요소가 되는 캐릭터와 서브 요소가 되는 캐릭터를 선택 가능하며, 캐릭터의 각각에 연동시켜, 메인 요소로서 선택 가능해지는 제1 조건과, 서브 요소로서 선택 가능해지는 제2 조건이 설정되어 있다. 구체적으로는, 육성 과정에 있어서의 트레이닝의 지시에 의하여 발생하는 게임 연출에 등장하는 캐릭터로서, 메인 요소로서 등장하는 메인 캐릭터와, 서브 요소로서 등장하는 트레이닝 파트너를 선택 가능하며, 메인 캐릭터에 대해서는, 플레이어가 소유하는 해방 완료 캐릭터인 것이 제1 조건으로서 설정되어 있고, 트레이닝 파트너에 대해서는, 플레이어가 소유하는 서포트 아이템에 대응하는 캐릭터인 것이 제2 조건으로서 설정되어 있다.
- [0050] 또한, 연출 열람 기능 제공부(82)는, 연출 열람 기능에 의하여 실행되어 있는 게임 연출에 대하여 스크린샷을 촬영하고, 촬영된 스크린샷의 화상을 화상 데이터 기억부(74)에 보존 가능하게 하는 입력 인터페이스를 제공한다. 본 실시 형태에서는, 게임 연출을 실행 중인 표시 화면 내에 촬영 버튼이 설치되어 있고, 촬영 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면, 실행 중인 게임 연출을 포즈하여 스크린샷을 촬영한다. 촬영된 스크린샷의 화상은, 플레이어의 임의로 보존할 수 있고, 플레이어가 화상을 확인한 후에 보존할 것을 결정하면, 스크린샷의 화상이 화상 데이터 기억부(74)에 보존된다.
- [0051] 또한, 연출 열람 기능 제공부(82)는, 연출 열람 기능에 의하여 실행되어 있는 게임 연출에 관하여 촬영된 스크린샷의 화상을 화상 데이터 기억부(74)에 보존함에 앞서, 스크린샷의 화상에 필터링 가공을 실시하는 것을 가능케 한다. 본 실시 형태에서는, 9 종류의 필터링 가공을 선택할 수 있도록 되어 있고, 필터링 가공을 실시하지 않고 스크린샷의 화상을 화상 데이터 기억부(74)에 보존하는 것도 가능하도록 되어 있다.
- [0052] 또한, 연출 열람 기능 제공부(82)는, 필터링 가공을 실시한 스크린샷의 화상을 화상 데이터 기억부(74)에 보존하는 경우, 초회 보존 시에 무가공 상태의 스크린샷의 화상도 화상 데이터 기억부(74)에 보존하는 처리를 행한다.
- [0053] 2. 본 실시 형태의 제어 수법
- [0054] 이하에서는, 본 실시 형태의 제어 수법에 대하여, 본 실시 형태의 게임 프로그램을 스마트폰으로서 설치된 플레이어 단말(40)의 게임 어플리케이션에 적용한 경우를 예로 들어 설명한다.
- [0055] 본 실시 형태의 게임 프로그램은, 복수 종류의 게임 기능을 제공 가능하게 구성되어 있고, 주된 게임 기능인 육성 기능에서는, 복수 종류의 캐릭터로부터 육성 대상인 캐릭터를 선택하고, 게임의 진행에 따라 스테이터스에 변화가 생겨, 소정의 종료 조건이 충족되면, 캐릭터의 스테이터스가 확정되어 육성 종료가 된다. 이 육성 완료된 캐릭터는 다른 게임 기능인 대전 기능에 있어서, 다른 플레이어가 육성한 캐릭터와 레이스에서 대전을 행할 수 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 완료 캐릭터는, 소유 프레임(캐릭터 리스트로의 등록이 가능한 수)이 미리 정해져 있고, 소유 프레임의 상한(예를 들면, 240 개)에 도달하면, 육성 기능에서 새롭게 캐릭터를 육성할 수 없게 된다. 이 때문에, 육성 완료 캐릭터를 캐릭터 리스트로부터 삭제하여 소유 프레임을 확보하는 것이 필요하다.
- [0056] 본 실시 형태의 게임 프로그램이 적용된 정보 처리 시스템(10)에서는, 육성 기능에 있어서의 캐릭터의 육성 과

정에서 발생하는 게임 연출을 플레이어가 임의로 열람할 수 있는 연출 열람 기능을 가지고 있다. 여기서, 연출 열람 기능을 설명하는 전제로서, 캐릭터를 육성하는 육성 기능에 대하여 설명한다.

- [0057] 육성 기능에서는, 복수 종류의 캐릭터로부터 육성 대상이 되는 1 개의 캐릭터를, 플레이어의 임의로 선택하고 육성을 행한다. 육성 대상으로서 선택 가능한 복수 종류의 캐릭터는, 초기 스테이터스가 캐릭터마다 설정되어 있다. 또한, 육성 대상이 되는 캐릭터는, 그 캐릭터의 종류에 따른 고유의 스킬(고유 스킬)을 육성 당초부터 취득하고 있고, 고유 스킬의 발동 조건 또는 발동 시의 효과가 각각 상이하다. 또한, 육성 대상으로서 선택 가능한 복수 종류의 캐릭터는, 스피드, 스태미나, 파워, 근성, 지능이라고 하는 파라미터의 성장 보정률이 캐릭터에 따라 설정되어 있고, 캐릭터의 종류마다 상승하기 쉬운 파라미터가 설정되어 있다.
- [0058] 육성 대상을 선택하여 캐릭터의 육성이 개시되면, 최대 75 턴의 각 턴에서 육성의 지시를 행함으로써 캐릭터를 육성할 수 있다. 구체적으로는, 스피드, 스태미나, 파워, 근성, 지능이라고 하는 성능 파라미터에 관련된 트레이닝의 지시를 행하면, 트레이닝 결과에 따라 성능 파라미터의 변화 또는 스킬 포인트의 획득이 발생한다. 또한, 레이스로의 출주를 지시함으로써 1 턴을 소비할 수도 있고, 레이스 결과에 따라 성능 파라미터의 변화 또는 스킬 포인트를 획득할 수 있다. 또한, 육성 중에 이벤트 발생 조건을 충족하면, 이벤트가 발생되어 취득 가능한 스킬의 종류가 증가하는 것, 또는, 성능 파라미터의 변화가 발생한다. 전술한 스킬 포인트는, 육성 대상인 캐릭터에 스킬을 취득시키기 위하여 사용되는 포인트이며, 취득 가능한 스킬 일람으로부터 소지하고 있는 스킬 포인트를 소비하여 스킬을 취득시킬 수 있다.
- [0059] 또한, 캐릭터의 육성에 있어서는, 육성 대상인 캐릭터의 종류에 따라, 캐릭터마다 복수의 육성 목표가 설정되어 있다. 육성 목표로서는, 목표 레이스에 출주하는 것, 목표 레이스에서 소정의 착순 이내의 결과를 얻는 것, 정해진 턴까지 소정의 팬 수를 획득하는 것 등이 있다. 본 실시 형태에서는, 육성 중인 캐릭터를 레이스에 출주시키면, 착순에 따른 팬 수를 획득할 수 있도록 되어 있고, 레이스에 따라 팬 수에 따른 출주 조건이 정해져 있다.
- [0060] 또한, 본 실시 형태에서는, 캐릭터마다 설정되는 복수의 육성 목표는 72 턴째까지의 턴에 있어서 설정되어 있고, 73 턴째~75 턴째는 최종 레이스로 되어 있다. 최종 레이스는, 예선 레이스, 준결승 레이스, 결승 레이스의 3 턴을 걸쳐 행해지며, 각 레이스의 출주 전에 육성에 관한 지시를 행할 수 있다.
- [0061] 또한, 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 육성에 있어서, 목표 레이스에서 소정의 착순 이내의 결과를 취한다고 하는 육성 목표가 설정되어 있는 경우에, 지정된 착순 이내의 결과가 얻어지지 않았던 때의 구체 기능으로서, 컨티뉴 기능이 존재한다. 이 컨티뉴 기능은, 목표 레이스에 재도전할 기회를 부여하는 것이며, 플레이어가 미리 주어진 컨티뉴 회수를 소비함으로써 목표 레이스에 재도전할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 컨티뉴 회수는 1 개의 캐릭터의 육성을 통하여 3 회로 되어 있다.
- [0062] 그리고, 육성 게임 기능에 있어서는, 미리 정해진 복수 종류의 종료 조건 중 어느 하나가 성립됨으로써, 육성 종료 확인 상태로 이행하게 된다.
- [0063] 우선 최종 레이스의 결승 레이스까지 도달한 경우, 즉, 75 턴째까지 도달한 경우에는, 결승 레이스의 종료에 수반하여 육성 종료가 된다. 또한, 결승 레이스에서 2 착 이하의 결과인 경우, 컨티뉴 회수가 남아 있는 경우에는 재도전할 수 있으며, 모든 컨티뉴 회수를 소비한 후에, 결승 레이스에서 2 착 이하의 결과인 경우에는, 그 시점에서 육성 종료가 된다. 또한, 컨티뉴 기능을 이용할지의 여부는 플레이어에게 맡겨져 있으며, 컨티뉴 기능을 이용하지 않는다는 선택이 행해진 경우에는, 그 시점에서 육성 종료가 된다.
- [0064] 또한, 72 턴째까지의 턴에서, 캐릭터마다 설정되어 있는 육성 목표가 미달성이 된 경우에도, 육성 종료가 된다.
- [0065] 예를 들면, 육성 목표가 소정 수의 팬 수를 획득하는 것이었던 경우, 육성 목표로 설정된 턴에서 정해진 팬 수에 도달해 있지 않음에 따라, 육성 종료가 된다. 이 경우에는, 컨티뉴 기능을 이용할 수는 없으므로, 판정 대상의 턴을 맞이한 시점에서 팬 수가 소정 수에 도달해 있지 않음에 따라, 육성 종료가 된다.
- [0066] 또한, 예를 들면, 육성 목표가 목표 레이스의 출주인 경우, 목표 레이스에 출주만 할 수 있으면, 해당 레이스에서의 착순에 상관없이, 육성 목표의 달성이 되지만, 각 레이스에는 레이스마다 정해진 출주 조건이 되는 팬 수를 획득하고 있을 것이 필요로 되어 있으며, 목표 레이스의 턴에서 해당 레이스의 출주 조건이 되는 팬 수를 획득할 수 없게 되어 있는 경우, 목표 레이스에 출주 불가가 되어, 육성 종료가 된다.
- [0067] 또한, 예를 들면, 육성 목표가 목표 레이스에서 소정의 착순 이내를 취하는 것인 경우, 목표 레이스의 출주 조건을 충족하고 있지 않으면, 그 시점에서 육성 종료가 되어, 목표 레이스에 출주해도 소정의 착순 이내를 취하

지 못하며, 또한 컨티뉴 회수가 남아 있지 않은 경우에는, 육성 종료가 된다. 또한, 전술한 바와 같이, 컨티뉴 기능의 이용은 플레이어의 임의로 선택할 수 있는 것이며, 컨티뉴 회수가 남아 있어도 컨티뉴 기능을 이용하지 않는 선택이 이루어진 경우에는, 육성 목표가 미달성으로서 육성 종료가 된다.

- [0068] 또한, 73 턴째 이후로 진행되어 있는 경우, 최종 레이스의 예선 레이스 및 준결승 레이스에서는, 각각 1 착을 취함으로써 다음의 턴으로 진행될 수 있고, 2 착 이하의 결과로서, 또한 컨티뉴 회수가 남아 있지 않은 경우에는, 육성 종료가 된다. 이 경우에 대해서도, 플레이어가 컨티뉴 기능을 이용하지 않는다고 하는 선택을 하면, 그 시점에서 육성 종료가 된다.
- [0069] 그리고, 본 실시 형태에서는, 육성의 종료 조건이 성립하면 육성 종료 확인 상태로 이행한다. 이 육성 종료 확인 상태는, 스테이터스의 확정을 행하기 전에 스킬 취득의 최후의 기회를 주는 것이며, 플레이어는 현지점에서 소지하고 있는 스킬 포인트를 소비하여 스킬의 취득을 행할 수 있다. 또한, 육성 종료 확인 상태에서는 육성 종료를 확인 입력을 행하기 위한 입력 인터페이스가 준비되어 있고, 플레이어가 육성 종료를 확인 입력을 행하면 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스가 확정되고, 그 캐릭터에 관한 정보가 플레이어 데이터 기억부(71)의 캐릭터 리스트 및 플레이어 관리 데이터베이스(51)의 캐릭터 리스트에 육성 완료 캐릭터로서 등록된다.
- [0070] 육성 종료 확인 상태를 거쳐, 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스가 확정되면, 육성 결과에 따른 보수의 제공이 행해진다. 본 실시 형태에서는, 육성 종료까지 획득한 팬 수의 합계에 따른 게임 내 통화 및 강화 포인트 등이 보수로서 제공된다.
- [0071] 이하에서는, 도 4를 참조하면서, 캐릭터를 육성하는 육성 기능의 게임 진행에 대하여, 보다 상세하게 설명한다.
- [0072] 우선, 캐릭터의 육성의 개시에 앞서, 육성 시나리오의 선택을 접수한다(단계 S100). 본 실시 형태에서는, 복수 종류의 육성 시나리오가 준비되어 있고, 선택한 육성 시나리오에 따라, 성능 파라미터의 상승의 구조 또는 스킬의 취득에 관한 구조가 상이하다. 육성 시나리오의 선택 대상은 스와이프 입력에 의하여 전환할 수 있으며, 육성 시나리오를 결정하는 입력(예를 들면, 결정 버튼에 대한 탭 입력)이 행해지면, 선택된 육성 시나리오로 육성 대상이 되는 캐릭터의 선택을 접수한다(단계 S101).
- [0073] 본 실시 형태에서는, 도 5에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터 선택 화면에 있어서, 캐릭터를 식별하기 위한 캐릭터 아이콘(301)을 탭함으로써 육성 대상을 선택할 수 있다. 육성 대상으로서 선택 가능한 캐릭터(육성 가능 캐릭터)의 정보는, 플레이어 데이터 기억부(71)에 있어서 육성 대상 리스트로 관리되어 있고, 육성 대상 리스트로부터 육성 가능 캐릭터의 캐릭터 종별 ID를 취득하여 육성 캐릭터 선택 화면을 표시한다. 육성 캐릭터 선택 화면에서는, 선택 중인 캐릭터에 대한 초기 스테이터스의 정보를 확인할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 초기 스테이터스로서, 성능 파라미터(스피드, 스테미너, 파워, 근성, 지능), 코스 적성(잔디, 더트), 및 거리 적성(단거리, 마일, 중거리, 장거리), 각질 적성(도주, 선행, 선입, 추입)의 정보를 육성 캐릭터 선택 화면에서 확인할 수 있다.
- [0074] 도 5에 나타내는 육성 캐릭터 선택 화면에 있어서, 육성 대상인 캐릭터의 캐릭터 아이콘(301)이 선택된 상태에서 진행 버튼(302)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 6에 나타내는 바와 같이, 표시 화면이 계승 캐릭터 선택 화면으로 천이되어, 계승 캐릭터의 선택을 접수한다(단계 S102).
- [0075] 본 실시 형태에서는, 플레이어가 과거에 육성한 육성 완료 캐릭터를 새로운 육성을 행할 때의 계승 캐릭터로서 2 개를 선택하고, 선택된 2 개의 계승 캐릭터에 연동된 인자 정보(계승 캐릭터가 그 육성 시에 획득한 정보)에 기초하여, 지금부터 육성하는 캐릭터의 스테이터스를 보강할 수 있는 사양으로 되어 있다.
- [0076] 본 실시 형태에서는, 인자 정보에 기초한 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스 보강은, 육성 개시 시와, 육성 개시 후의 소정의 턴에서 발생하는 인자 계승 이벤트에서 행해진다. 육성 기능에 있어서, 캐릭터의 육성 중에 인자 계승 이벤트가 발생하는 경우, 플레이어 단말(40)로부터 서버(20)에 대하여 이벤트 결과 요구가 송신되고, 이벤트 결과 요구를 수신한 서버(20)에서는 2 개의 계승 캐릭터에 연동되는 인자 정보에 기초하여 인자 계승 추첨을 실행하고, 추첨 결과를 플레이어 단말(40)로 송신한다. 추첨 결과를 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 추첨 결과에 기초하여 성능 파라미터의 상승 또는 스킬의 취득 레벨 업 등, 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스 보강을 행함과 동시에, 인자 계승 이벤트에 의한 스테이터스 보강의 결과를 플레이어에게 전하는 표시 처리를 실행한다.
- [0077] 계승 캐릭터를 선택할 때에는, 2 개분 설치된 계승 프레임(303) 또는 계승 프레임(304)에 대하여 탭 입력을 함으로써 선택 가능한 계승 캐릭터의 일람이 표시된다. 도 6에 나타내는 계승 캐릭터 선택 화면에 있어서, 계승 프레임(303)(또는 계승 프레임(304))에 대한 탭 입력이 행해지면, 플레이어 데이터 기억부(71)의 캐릭터 리스트

를 참조하여, 육성 완료 캐릭터의 리스트(계승 캐릭터 리스트)를 참조하여, 도 7에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터 일람 화면을 생성하여 표시한다. 계승 캐릭터 일람 화면에서는, 캐릭터 아이콘(306)에 대한 탭 입력을 행함으로써 캐릭터를 선택할 수 있으며, 어느 한 계승 캐릭터가 선택되어 있는 상태에서 진행 탭(309)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 8에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터 선택 화면으로 복귀된다.

[0078] 또한, 계승 캐릭터의 선택은, 플레이어 자신이 육성한 육성 완료 캐릭터뿐만 아니라, 플레이어가 프렌드 등록한 다른 캐릭터가 육성한 육성 완료 캐릭터를 렌탈하여 이용할 수도 있다. 본 실시 형태에서는, 1 일당 3 회까지 다른 캐릭터가 육성한 육성 완료 캐릭터를 렌탈할 수 있다. 도 7에 나타내는 계승 캐릭터 일람 화면에서는, 육성 완료 캐릭터의 탭(307)과, 렌탈의 탭(308)이 설치되어 있고, 렌탈의 탭(308)에 대하여 탭 입력이 행해지면, 렌탈 캐릭터 취득 요구가 서버(20)로 송신된다. 렌탈 캐릭터 취득 요구를 수신한 서버(20)는, 렌탈 캐릭터 취득 요구의 송신원의 플레이어 ID에 연동되는 프렌드 등록 정보(프렌드 등록된 다른 플레이어의 프로필 정보)를 참조하여, 프렌드 등록되어 있는 다른 플레이어가 프로필 정보에 설정하고 있는 렌탈 캐릭터의 리스트(렌탈 캐릭터 리스트)를 플레이어 단말(40)에 대하여 송신한다. 그리고, 플레이어 단말(40)에서는 수신한 렌탈 캐릭터 리스트에 기초하여, 계승 캐릭터 일람 화면을 생성하여 표시한다.

[0079] 또한, 캐릭터의 육성을 개시하기 위해서는, 반드시 2 개의 계승 캐릭터를 선택할 것이 필요하며, 도 8에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터를 1 개 밖에 선택하고 있지 않은 상황에서는, 진행 버튼(305)이 그레이 아웃 표시되어, 캐릭터의 육성 개시의 준비를 진행할 수 없다.

[0080] 도 9에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터 선택 화면에 있어서, 2 개의 계승 캐릭터를 선택한 상태에서, 진행 버튼(305)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 10에 나타내는 바와 같이, 표시 화면이 서포트 편성 화면으로 천이되어, 서포트 아이템의 선택을 접수한다(단계 S103).

[0081] 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 육성을 서포트하는 아이템으로서, 카드를 본뜬 서포트 아이템이 존재하며, 서포트 아이템에 의하여 성능 파라미터의 상승 효과를 얻거나, 또는 취득 가능한 스킬의 종류를 늘릴 수 있다. 캐릭터를 육성할 때에는, 6 개의 서포트 아이템을 편성할 것이 필요로 되어 있다. 또한, 6 개의 서포트 아이템 중, 5 매분은 플레이어 자신이 소유하는 서포트 아이템으로부터 선택하고, 나머지 1매는 프렌드 프레임으로서 다른 플레이어가 소지하는 서포트 아이템을 렌탈하는 사양으로 되어 있다.

[0082] 서포트 아이템은, 그 성능에 따라, 스피드, 스테미너, 파워, 근성, 지능, 친구의 6 계통으로 분류된다. 스피드, 스테미너, 파워, 근성, 및 지능에 대해서는, 문자 그대로, 캐릭터의 성능 파라미터에 대응하여 트레이닝 시의 파라미터 상승 효과를 발휘하는 것이며, 친구에 대해서는, 체력 또는 의지의 회복 효과 등을 발휘하는 것이다. 서포트 아이템의 계통은, 계통 아이콘에 의하여 식별 가능하며, 플레이어는 계통 아이콘을 의지하여 금회의 육성에서 사용하는 6 개의 서포트 아이템을 선택한다. 또한, 서포트 아이템에는, 3 단계의 레어리티로서, 레어(R), 슈퍼 레어(SR), 및 스페셜 슈퍼 레어(SSR)가 존재한다. 본 실시 형태에서는, R<SR<SSR의 순으로 레어리티가 높아지며, 기본적으로는 레어리티가 높은 것일수록 서포트 효과가 높다.

[0083] 도 10에 나타내는 바와 같이, 서포트 편성 화면에는, 5 매분의 플레이어 서포트 프레임(310~314)과, 1 매분의 프렌드 서포트 프레임(315)이 설치되어 있다. 플레이어 서포트 프레임(310~314) 중 어느 하나에 대하여 탭 입력이 행해지면, 플레이어 데이터 기억부(71)의 아이템 리스트를 참조하여, 서포트 아이템의 리스트(플레이어 서포트 리스트)를 취득한다. 그리고, 취득된 플레이어 서포트 리스트에 기초하여, 플레이어가 소지하는 서포트 아이템의 일람을 표시하는 화면을 생성하여, 서포트 아이템의 선택을 접수한다. 또한, 프렌드 서포트 프레임(315)에 대하여 탭 입력이 행해지면, 프렌드 서포트 취득 요구가 서버(20)로 송신되고, 프렌드 서포트 취득 요구를 수신한 서버(20)는, 프렌드 서포트 취득 요구의 송신원의 플레이어 ID에 연동되는 프렌드 등록 정보를 참조하여, 프렌드 등록되어 있는 다른 플레이어가 프로필 정보에 설정하고 있는 서포트 아이템의 리스트(프렌드 서포트 리스트)를 플레이어 단말(40)에 대하여 송신한다. 플레이어 단말(40)에서는 수신한 프렌드 서포트 리스트에 기초하여 프렌드 서포트 프레임(315)에 설정 가능한 서포트 아이템의 일람을 표시하는 화면을 생성하여 서포트 아이템의 선택을 접수한다.

[0084] 도 10에 나타내는 바와 같이, 서포트 편성 화면에 있어서, 6 매의 서포트 아이템을 편성한 상태에서, 육성 개시 버튼(316)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 11에 나타내는 바와 같이, 표시 화면이 최종 확인 화면으로 천이되어, 플레이어의 육성 개시의 확인 입력을 접수한다(단계 S104). 최종 확인 화면에서는, 플레이어가 선택한 육성 대상인 캐릭터, 계승 캐릭터, 및 서포트 아이템의 편성 내용이 표시된다.

[0085] 그리고, 최종 확인 화면에 있어서, 육성 개시 버튼(317)에 대한 탭 입력이 행해지면, 캐릭터의 육성을 행하는

육성 진행 처리가 행해진다(단계 S105). 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 개시의 준비 단계에 있어서의 최종 화면에서, 육성 개시 버튼(317)에 대한 탭 입력이 행해지면, 육성 대상인 캐릭터를 디폴트 캐릭터로서 설정한다. 이 디폴트 캐릭터의 설정은, 차회의 육성을 행할 때에, 육성 대상 선택 화면에 있어서 디폴트 캐릭터를 초기 선택의 캐릭터로 하기 위한 것이며, 동일한 캐릭터를 반복하여 육성하는 플레이어에게 있어서의 편의성이 높다.

- [0086] 도 12는 캐릭터의 육성 중의 표시 화면의 일종인 육성 홈 화면의 일례를 나타내는 것이다.
- [0087] 본 실시 형태에 있어서의 캐릭터의 육성 기능에서는, 기본적으로, 육성 홈 화면으로부터 트레이닝 등의 각종 행동의 지시를 행하기 위한 화면으로 천이된다. 육성 홈 화면에는, 육성 대상인 캐릭터가 애니메이션 표시되어 있음과 동시에, 현재의 캐릭터의 스테이터스(스피드, 스테미너, 파워, 근성, 지능, 스킬 포인트)를 표시하는 스테이터스 표시란(401)이 설치되어 있다.
- [0088] 또한, 육성 홈 화면에는 체력 게이지(402) 및 의지 아이콘(403)이 표시되어 있다. 체력 게이지(402)는 트레이닝의 실패율에 영향을 주는 파라미터인 체력을 나타내는 게이지이며, 육성 중인 트레이닝, 또는 레이스의 출주, 육성 중에 발생하는 게임 이벤트 등에 의하여 변동하며, 체력이 적어지면 트레이닝에 실패하기 쉬워지거나, 의지가 저하된다. 또한, 의지 아이콘(403)은 육성 중인 캐릭터의 상태를 나타내는 파라미터인 의지를 나타내는 것이며, 본 실시 형태에서는, 절대 부진, 부진, 통상, 호조, 절대 호조의 5 단계의 설정이 있다. 이 의지라고 하는 파라미터는, 트레이닝 효과 또는 레이스 출주 시의 성능 파라미터에 영향을 주는 것이며, 절대 부진 또는 부진의 경우, 통상의 경우에 비하여 트레이닝 효과 또는 레이스 출주 시의 성능 파라미터에 하강 보정이 걸리고, 호조 또는 절대 호조의 경우, 통상의 경우에 비하여 트레이닝 효과 또는 레이스 출주 시의 성능 파라미터에 상승 보정이 걸린다.
- [0089] 또한, 육성 홈 화면에는, 트레이닝 등의 각종의 행동을 선택하기 위한 버튼으로서, 휴식 버튼(404), 트레이닝 버튼(405), 스킬 버튼(406), 보건설 버튼(407), 외출 버튼(408), 레이스 버튼(409)이 설치되어 있다. 본 실시 형태에서는, 원칙적으로 1 턴당 한 종류의 행동에 관한 지시(구체적으로는, 휴식, 트레이닝, 보건설, 외출, 레이스 중 어느 한 종류)를 행할 수 있으며, 현재의 턴에서 행해진 지시에 대한 행동의 처리가 완료되면 현재의 턴을 소비한 것이 되고, 다음의 턴으로 진행한다. 또한, 본 실시 형태에서는, 스킬의 취득에 대해서는 예외적으로 턴의 소비를 수반하지 않는다. 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서, 전술한 바와 같이 1 턴을 소비하는 행동으로서, 휴식, 트레이닝, 보건설, 외출, 레이스의 5 종류의 행동이 설정되어 있고, 이들을 필요에 따라 턴 소비 행동이라고 부르는 경우가 있다.
- [0090] 휴식 버튼(404)은, 체력을 회복하기 위한 휴식의 지시를 행하기 위한 버튼이며, 휴식 버튼(404)에 대한 탭 입력이 행해지면, 휴식을 지시하는 것을 확인하는 휴식 확인 다이얼로그 박스가 표시된다. 이어서, 휴식 확인 다이얼로그 박스에서 결정 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면, 휴식 결과 요구가 서버(20)로 송신되고, 휴식 결과 요구를 수신한 서버(20)에서는 체력의 회복량 또는 게임 이벤트의 발생의 유무 등에 관한 연산을 행하고, 그 연산 결과를 포함하는 휴식 결과 응답을 플레이어 단말(40)로 송신한다. 휴식 결과 응답을 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 휴식 결과 응답에 포함되는 연산 결과에 기초하여 체력 게이지(402)를 회복하는 애니메이션 표시를 행하고, 게임 이벤트의 발생이 있는 경우에는 게임 이벤트에 관한 처리를 실행한다.
- [0091] 트레이닝 버튼(405)은, 캐릭터의 성능 파라미터를 변동시키기 위한 트레이닝의 지시를 행하기 위한 버튼이며, 트레이닝 버튼(405)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 13에 나타내는 바와 같이, 표시 화면이 트레이닝 화면으로 천이된다.
- [0092] 트레이닝 화면에서는, 육성 홈 화면에 있어서 각종 버튼이 배치되어 있던 영역에, 스피드 버튼(410), 스테미너 버튼(411), 파워 버튼(412), 근성 버튼(413), 지능 버튼(414)이 배치된다. 본 실시 형태에서는, 설명의 편의상, 각 트레이닝의 지시를 행하기 위한 버튼을 총칭하여 트레이닝 버튼이라고 부르는 경우가 있다.
- [0093] 트레이닝 화면에서는, 선택 상태에 있는 트레이닝 버튼에 대하여 탭 입력을 행함으로써 트레이닝의 지시를 행하는 사양으로 되어 있고, 선택 상태에 있는 트레이닝 버튼과는 상이한 트레이닝 버튼에 대한 탭 입력으로, 선택 상태에 있는 트레이닝 버튼을 변경 가능하다.
- [0094] 트레이닝 화면에서는, 선택 상태에 있는 트레이닝 버튼에 의한 트레이닝 지시에 의하여, 어느 성능 파라미터가 어느 정도 상승하는지, 및 스킬 포인트가 어느 정도 획득 가능한지가 표시된다. 도 13에 나타내는 예에서는, 스피드 버튼(410)이 선택 상태이며, 스피드 트레이닝을 지시한 경우, 스피드가 10 상승하고, 파워가 4 상승하고, 스킬 포인트를 3 획득할 수 있음을 파악할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 스피드 트레이닝을 행한 경우, 스피드

와 파워가 상승하고, 스테미너 트레이닝을 행한 경우, 스테미너와 근성이 상승하고, 파워 트레이닝을 행한 경우, 파워와 스테미너가 상승하고, 근성 트레이닝을 행한 경우, 근성과 파워와 스피드가 상승하고, 지능 트레이닝을 행한 경우, 지능과 스피드가 상승한다. 어느 트레이닝을 행한 경우라도, 스킬 포인트는 획득 가능하다.

[0095] 본 실시 형태에서는, 육성 개시 전에 편성한 서포트 아이템이, 매텡에서 서버(20)에 의한 추첨에 의하여 트레이닝에 랜덤으로 대응되고, 서포트 아이템이 대응되어 있는 트레이닝 항목에서는 서포트 아이템의 효과에 의하여 트레이닝을 행한 때의 성능 파라미터의 상승량 또는 스킬 포인트의 획득량이 커진다. 도 13에 나타내는 예에서는, 스피드의 트레이닝 항목을 선택한 상태에서 캐릭터 D를 나타내는 캐릭터 아이콘(431)과, 캐릭터 L을 나타내는 캐릭터 아이콘(432)이 표시되어 있고, 캐릭터 D에 관련된 서포트 아이템과, 캐릭터 L에 관련된 서포트 아이템이, 스피드의 트레이닝 항목에 배치되어 있음을 파악할 수 있다.

[0096] 트레이닝을 행한 경우에는, 체력을 소비한다. 트레이닝에 의한 체력의 소비량은, 트레이닝 화면의 체력 게이지(402)에 있어서 미리 파악할 수 있다. 체력은 트레이닝에 있어서의 실패율에 영향을 주는 파라미터이며, 체력이 적어지면 실패율이 높아지기 쉽다. 본 실시 형태에서는, 트레이닝 지시가 행해진 경우, 서버(20)가 실패율에 기초한 추첨을 행하여, 트레이닝이 실패했는지의 여부를 결정하고, 트레이닝이 실패가 아닌 경우(트레이닝이 성공한 경우)에 트레이닝 지시에 대응하는 성능 파라미터가 상승하는 결과가 되며, 트레이닝이 실패였던 경우에는 성능 파라미터가 상승하지 않고 체력을 소비하는 결과가 된다.

[0097] 트레이닝 화면에 있어서, 선택 상태의 트레이닝 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면, 트레이닝 결과 요구가 서버(20)로 송신되고, 트레이닝 결과 요구를 수신한 서버(20)에서는 트레이닝의 결과 또는 게임 이벤트의 발생의 유무 등에 관한 연산을 행하며, 그 연산 결과를 포함하는 트레이닝 결과 응답을 플레이어 단말(40)로 송신한다. 트레이닝 결과 응답을 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 트레이닝 결과 응답에 포함되는 연산 결과에 기초하여, 트레이닝 결과에 관한 표시 처리(트레이닝의 성공/실패에 관한 표시, 또는 성능 파라미터를 변동시키는 표시)를 행하고, 게임 이벤트의 발생이 있는 경우에는 게임 이벤트에 관한 처리를 실행한다.

[0098] 예를 들면, 육성 대상인 캐릭터에 대하여 지시한 트레이닝이 성공한 경우, 도 14에 나타내는 바와 같이, 트레이닝의 성공에 대응하는 게임 연출이 실행된다. 도 14에 나타내는 예에서는, 육성 대상인 캐릭터(451)(캐릭터 N)와, 트레이닝 파트너인 캐릭터(452)(캐릭터 D)가 나란히 달리는 트레이닝을 실시하고, 육성 대상인 캐릭터(451)(캐릭터 N)가 트레이닝 파트너인 캐릭터(452)(캐릭터 D)보다 먼저 도착하는 모습을 그린 게임 연출이 실행된다. 또한, 예를 들면, 육성 대상인 캐릭터에 대하여 지시한 트레이닝이 실패한 경우, 도 15에 나타내는 바와 같이, 트레이닝의 실패에 대응하는 게임 연출이 실행된다. 도 15에 나타내는 예에서는, 육성 대상인 캐릭터(461)(캐릭터 N)와, 트레이닝 파트너인 캐릭터(462)(캐릭터 D)가 나란히 달리는 트레이닝을 실시하고, 트레이닝 파트너인 캐릭터(462)(캐릭터 D)가 육성 대상인 캐릭터(461)(캐릭터 N)보다 먼저 도착하는 모습을 그린 게임 연출이 실행된다. 이와 같이, 본 실시 형태에서는, 트레이닝의 결과에 따라 상이한 게임 연출이 실행되는 경우가 있다.

[0099] 게임 연출에 등장하는 트레이닝 파트너는, 플레이어가 지시한 트레이닝에 배치된 서포트 아이템에 대응하는 캐릭터이며, 복수의 서포트 아이템이 배치되어 있던 경우에는, 플레이어가 지시한 트레이닝 배치된 복수의 서포트 아이템으로부터 랜덤으로 결정할 수 있다. 트레이닝 파트너는, 복수의 서포트 아이템이 배치된 경우, 랜덤으로 결정되는 것이 아니라, 미리 정해진 조건(예를 들면, 스피드의 트레이닝이면, 스피드의 서포트 아이템을 우선하는 등)에 따라 결정되도록 해도 된다. 또한, 플레이어가 지시한 트레이닝에 서포트 아이템이 배치되어 있지 않은 경우에는, 트레이닝 파트너가 존재하지 않고, 육성 대상인 캐릭터만이 등장하는 게임 연출이 실행된다. 또한, 플레이어가 지시한 트레이닝에 서포트 아이템이 배치되어 있지 않은 경우에도, 육성의 개시에 앞서 플레이어가 편성한 서포트 아이템 중에서 하나의 서포트 아이템이 랜덤으로 결정되고, 결정된 서포트 아이템에 대응하는 캐릭터를 트레이닝 파트너로서 결정할 수 있다.

[0100] 또한, 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 각각에, 소체 데이터, 의상 데이터, 모션 데이터 등이 준비되어 있고, 의상 데이터 및 모션 데이터에 대해서는, 실행되는 게임 연출의 장면에 따라 복수 종류 준비되어 있다. 또한, 게임 연출에 관한 배경 데이터에 대해서도, 게임 연출의 장면에 따라 복수 종류 준비되어 있다. 이들 게임 연출을 실행하기 위한 연출 소재의 데이터는, 육성 진행 데이터 기억부(72)에 기억되어 있다. 트레이닝 결과에 관한 표시 처리에서는, 트레이닝 종류, 트레이닝 레벨, 트레이닝의 성공/실패, 계절, 트레이닝 장소, 및 트레이닝 파트너의 각 정보에 기초하여 연출 실행 패턴을 결정하고, 육성 대상인 캐릭터(예를 들면, 캐릭터 N) 및 트레이닝 파트너인 캐릭터(예를 들면, 캐릭터 D)의 소체 데이터, 의상 데이터, 및 모션 데이터를 설정하고, 육성 대상인 캐릭터(예를 들면, 캐릭터 N)가 동작하는 캐릭터 화상, 및 트레이닝 파트너인 캐릭터(예를 들면, 캐릭터 D)가

동작하는 캐릭터 화상이 생성됨과 동시에, 결정된 연출 실행 패턴에 기초하여 배경 데이터를 설정하여 배경 화상이 생성된다. 그리고, 각 캐릭터 화상과 배경 화상을 합성하고, 게임 연출의 선두 프레임으로부터 최종 프레임까지의 각 프레임의 화상을 생성하여, 표시부(44)로 표시 출력한다.

[0101] 스킬 버튼(406)은, 캐릭터에 스킬을 취득시키기 위한 버튼이며, 스킬 버튼(406)에 대한 탭 입력이 행해지면, 그 시점에서 캐릭터가 취득 가능한 스킬의 일람을 나타내는 스킬 취득 화면이 표시된다. 스킬 취득 화면에 있어서 스킬을 선택하고, 취득 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면, 스킬 취득 요구가 서버(20)로 송신되고, 스킬 취득 요구를 수신한 서버(20)에서는 스킬 취득 요구에서 지정된 스킬을 취득 완료 스킬로서 육성 중인 캐릭터의 스테이터스 정보에 등록하고, 스킬 취득 완료 응답을 플레이어 단말(40)로 송신한다. 스킬 취득 완료 응답을 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 스킬의 취득이 완료된 취지를 표시하고, 스킬 취득 화면에 있어서 취득된 스킬을 취득 완료 스킬로서 표시하는 처리를 실행한다.

[0102] 보건실 버튼(407)은, 육성 중인 캐릭터에 부여된 배드 스테이터스를 해소하기 위해서 사용하는 버튼이며, 육성 중인 게임 이벤트에 의하여 배드 스테이터스가 부여된 경우에만 입력이 접수된다. 본 실시 형태에서는, 수면 부족 등의 배드 스테이터스가 게임 이벤트의 발생에 의하여 부여되는 경우가 있고, 배드 스테이터스가 부여되면 쉽게 체력이 감소되거나, 쉽게 의지가 저하되거나, 육성에 불리한 게임 이벤트가 쉽게 발생된다. 육성 중인 캐릭터에 대하여 배드 스테이터스가 부여되어 있지 않은 경우에는, 보건실 버튼(407)은 그레이 아웃 표시되고, 육성 중인 캐릭터에 대하여 배드 스테이터스가 부여되어 있는 경우에는, 보건실 버튼(407)은 통상 표시되어 탭 입력이 접수된다. 보건실 버튼(407)에 의한 배드 스테이터스의 해소 지시를 행한 경우, 보건실 결과 요구가 서버(20)로 송신되고, 보건실 결과 요구를 수신한 서버(20)에서는, 추첨을 행하여 배드 스테이터스가 해소됐는지의 여부를 결정하여, 그 결정 내용을 포함하는 보건실 결과 응답을 플레이어 단말(40)로 송신한다. 보건실 결과 응답을 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 배드 스테이터스가 해소되는 경우, 배드 스테이터스가 해소된 취지를 통지하고, 캐릭터의 스테이터스 표시로부터 배드 스테이터스를 소거하는 처리를 행한다.

[0103] 외출 버튼(408)은, 육성 중인 캐릭터의 의지를 상승시키기 위하여 사용하는 버튼이며, 외출 버튼(408)에 대한 탭 입력이 행해지면, 외출을 지시하는 것을 확인하는 외출 확인 다이얼로그 박스가 표시된다. 이어서, 외출 확인 다이얼로그 박스에서 결정 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면, 외출 결과 요구가 서버(20)로 송신되고, 외출 결과 요구를 수신한 서버(20)에서는 의지의 상승 이벤트에 관한 추첨을 행하고, 추첨에 의하여 결정된 의지의 상승 이벤트의 정보를 포함하는 외출 결과 응답을 플레이어 단말(40)로 송신한다. 외출 결과 응답을 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 외출 결과 응답에 포함되는 정보에 기초하여 의지의 상승 이벤트에 관한 처리를 실행한다. 또한, 육성 대상인 캐릭터의 행동으로서 외출을 지정한 경우, 의지의 상승 이벤트에 관한 외출처가 추첨에 의하여 랜덤으로 결정되고, 추첨에서 결정된 외출처와, 외출을 지정한 턴에 대응하는 계절에 기초한, 연출 실행 패턴에 따른 게임 연출이 실행된다.

[0104] 레이스 버튼(409)은, 육성 중인 캐릭터를 레이스에 출주시키기 위하여 사용하는 버튼이며, 레이스 버튼(409)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 16에 나타내는 바와 같이, 현재의 턴에서 개최되어 있는 레이스의 일람을 나타내는 레이스 일람 화면으로 표시 화면이 친이된다.

[0105] 레이스 일람 화면에서는, 레이스 선택 박스(415)에 대하여 탭 입력을 행함으로써, 육성 중인 캐릭터를 출주시키는 레이스를 선택할 수 있다. 선택 중인 레이스는 선택 마크(416)의 유무로 식별 가능하며, 레이스 컨디션 표시 영역(417)에, 선택 중인 레이스에 대하여, 계절(봄, 여름, 가을, 겨울), 날씨(맑, 흐림, 비, 눈), 코스 상태(양호, 다습, 포화, 불량), 출주 캐릭터 수, 개최 턴 등의 레이스 컨디션 정보가 표시된다. 선택 중인 레이스가 변경되면, 레이스 컨디션 표시 영역(417)의 표시 내용도 선택 중인 레이스에 맞추어 변경된다. 또한, 각 레이스에는 육성 중인 캐릭터의 팬 수의 획득 상황에 따른 출주 조건이 정해져 있으며, 육성 중인 캐릭터가 출주 조건을 충족하고 있지 않은 레이스에 대해서는, 레이스 선택 박스(415)가 그레이 아웃 표시되어 출주시킬 수 없다.

[0106] 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 목표로서 목표 레이스가 설정되어 있는 경우가 있으며, 목표 레이스가 설정된 턴에서는 육성 홈 화면의 표시 태양이 상이하여, 도 17에 나타내는 바와 같이, 행동을 선택하는 버튼으로서, 스킬 버튼(406)과 레이스 버튼(409)만이 표시된다. 즉, 목표 레이스가 설정된 턴에서는, 턴 소비 행동으로서 레이스의 출주를 행할 수밖에 없다.

[0107] 도 18은, 목표 레이스가 설정된 턴에 있어서의 레이스 일람 화면의 일례를 나타내는 도면이다. 육성 목표로서 목표 레이스가 설정되어 있는 경우, 레이스 일람 화면에서는, 목표 레이스만이 선택 가능해지도록 제어된다. 본 실시 형태에서는, 목표 레이스를 포함하는 레이스 일람 화면에서는, 목표 레이스의 레이스 선택 박스(415)에는 목표 배지(416)가 붙여져 목표 레이스임을 식별할 수 있고, 목표 레이스 이외의 레이스에 대해서는 레이스 선택

박스(415)가 그레이 아웃 표시되어 출주시킬 수 없다.

- [0108] 레이스 일람 화면에 있어서, 출주하는 레이스의 선택 박스(415)를 선택한 상태에서 출주 버튼(418)에 대한 탭 입력이 행해지면, 출주 요구가 서버(20)로 송신된다. 출주 요구를 수신한 서버(20)에서는 출주 대상의 레이스에 대하여, 육성 중인 캐릭터와 NPC(논플레이어 캐릭터)에 의한 주행 시뮬레이션을 행하고, 주행 시뮬레이션의 결과를 포함하는 레이스 결과 응답을 플레이어 단말(40)로 송신한다. 레이스 결과 응답을 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 주행 시뮬레이션의 결과에 기초한 레이스의 모양을 플레이어에게 관전시키는 표시 처리를 실행한다.
- [0109] 본 실시 형태에서는, 육성 중인 캐릭터를 레이스에 출주시키는 경우, 출주를 지시한 턴에서의 의지의 단계에 따른 성능 파라미터의 조정이 행해지고, 의지가 절대 부진, 부진의 경우에는, 의지가 통상의 경우에 비하여 성능 파라미터에 하강 보정이 행해지고, 의지가 호조, 절대 호조인 경우에는, 의지가 통상의 경우에 비하여 성능 파라미터에 상승 보정이 행해진다.
- [0110] 캐릭터의 육성에 있어서, 육성 목표가 설정된 턴에서는, 육성 목표가 달성됐는지의 여부의 판정이 행해지며, 육성 목표가 달성된 경우, 도 17에 나타내는 바와 같이, 목표 달성 통지 화면이 표시된다. 도 19에 나타내는 예에서는, 육성 목표가 목표 레이스인 「CCC 상」에서 5 착 이내의 결과를 얻는 것이며, 육성 중인 캐릭터가 「CCC 상」에서 5 착 이내의 결과를 얻을 수 있던 경우, 목표 레이스의 결과를 표시한 후에 목표 달성 통지 화면이 표시된다. 목표 달성 통지 화면에는 진행 버튼(420)이 설치되어 있고, 진행 버튼(420)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 20에 나타내는 바와 같이, 표시 화면이 목표 일람 화면으로 천이된다.
- [0111] 목표 일람 화면에서는, 육성 중인 캐릭터에 대하여 설정된 육성 목표의 일람이 턴의 진행 순서대로 표시된다. 도 20에 나타내는 예에서는, 육성 중인 캐릭터에 대하여 6 개의 육성 목표가 설정되어 있고, 3 번째의 육성 목표 「CCC 상에서 5 착 이내」까지의 각 육성 목표에 대하여, 육성 목표가 달성되었음을 나타내는 클리어 마크(421)가 부여되어 있다. 목표 일람 화면에는 진행 버튼(422)이 설치되어 있고, 진행 버튼(422)에 대한 탭 입력이 행해지면, 다음의 턴으로 진행하여 육성 홈 화면으로 복귀된다.
- [0112] 본 실시 형태에서는, 각 육성 목표는 72 턴째까지의 기간에 있어서 설정되며, 일방 캐릭터의 종별에 따라 육성 목표의 수, 육성 목표의 내용이 개별적으로 설정되어 있다. 그리고, 육성 중인 캐릭터에 대하여 육성 목표를 모두 달성하면, 73 턴째 이후의 최종 레이스로의 진출이 가능해진다.
- [0113] 캐릭터의 육성에 있어서 모든 육성 목표를 달성한 경우, 73 턴째 이후에 대해서는, 우선, 예선 레이스에 출주하게 되고, 예선 레이스에서 1 착의 결과를 얻으면 준결승 레이스에 출주하게 되고, 준결승 레이스에서 1 착의 결과를 얻으면 결승 레이스에 출주하게 되고, 결승 레이스에서 1 착의 결과를 얻으면 최종 레이스의 우승이 되어, 육성 종료가 된다. 예선 레이스, 준결승 레이스, 결승 레이스의 각 턴에서도 출주 전에 육성의 지시를 행할 수 있다. 73 턴째 이후의 최종 레이스는 육성 목표가 설정되지 않는 엑스트라 턴이며, 예선 레이스 또는 준결승 레이스에서 1 착 이외의 결과가 된 경우, 컨티뉴 기능의 이용에 의하여 재도전이 가능하지만, 컨티뉴 회수의 잔여 수가 없는 경우에는, 육성 종료가 된다. 또한, 전술한 바와 같이, 컨티뉴 기능의 이용은, 플레이어의 선택에 맡겨져 있으므로, 컨티뉴 기능을 이용 가능한 상황이어도 플레이어가 컨티뉴 기능을 이용하지 않는다고 하는 선택을 한 경우에는, 최종 레이스 패퇴가 되어, 육성 종료가 된다.
- [0114] 또한, 육성 중인 캐릭터에 대하여 설정되어 있는 육성 목표를 달성할 수 없던 경우, 그 시점에서 육성 종료가 된다. 특히 본 실시 형태에서는, 육성 목표가 목표 레이스에서 소정의 착순 이내의 결과를 취하는 것이던 경우에는, 목표 레이스에서 소정의 착순 이내의 결과를 취하는 것이 불가능해져도, 컨티뉴 기능의 이용에 의하여 재도전이 가능하지만, 육성 목표가 소정의 턴까지 소정의 팬 수를 획득하는 것인 경우, 및 목표 레이스로의 출주인 경우에는, 육성 목표의 달성이 불가능한 경우에 컨티뉴 기능을 이용하지 못하고, 육성 목표의 관정 턴을 맞이한 시점에서 육성 종료가 된다.
- [0115] 그리고, 육성 진행 처리에 있어서, 육성의 종료 조건이 성립하면(단계 S106에서 Y), 종료 확인 처리가 행해진다(단계 S107). 종료 확인 처리에서는, 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스를 확인할 수 있는 종료 확인 화면이 표시된다. 종료 확인 화면에서는, 스킬 취득 버튼과 육성 종료 버튼이 설치되고, 스킬 취득 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면 취득 가능한 스킬의 일람이 표시되어, 소유하는 스킬 포인트의 범위 내에서 스킬의 취득을 할 수 있고, 육성 종료 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면, 육성 종료 처리가 행해진다(단계 S108).
- [0116] 우선, 육성 종료 처리에서는, 육성 완료 캐릭터의 등록이 행해진다. 육성 완료 캐릭터의 등록은, 평가점의 산출과 인자 정보의 결정을 행하여 캐릭터의 스테이터스를 확정하고, 캐릭터 개체 ID에 연동시켜 스테이터스를 플레

이러 데이터 기억부(71)의 캐릭터 리스트에 보존함으로써 완료한다. 평가점의 산출은, 캐릭터의 성능 파라미터와 취득 스킬에 기초하여 산출되고, 인자 정보는 주침에 의하여 결정된다.

[0117] 특히, 인자 정보에 대해서는, 캐릭터의 육성 내용(레이스의 출주 이력 등), 육성 완료 시점에서의 스테이터스(성능 파라미터, 취득 스킬 등)가 참조되어 결정된다. 또한, 인자 정보 중, 청색 인자와 적색 인자는 반드시 부여되고, 고유 인자는 육성 대상인 캐릭터의 재능 개화(開花) 레벨(레벨 1~레벨 5)이 소정 이상(레벨 3 이상)인 경우에 부여된다. 또한, 인자 정보 중, 백색 인자에 대해서는, 스킬 인자에 대해서는 취득 완료된 스킬을 참조하여 결정되고, 레이스 인자에 대해서는 육성 중에 출주하고, 또한 승리한 레이스를 참조하여 결정되고, 시나리오 인자에 대해서는 육성 개시에 앞서 선택한 육성 시나리오를 참조하여 결정된다. 또한, 인자 정보를 부여하는 경우, 부여될 것이 결정된 인자 정보의 인자 레벨도 주침에 의하여 결정된다. 본 실시 형태에서는, 인자 레벨이 레벨 1~레벨 3까지의 3 단계 중 어느 하나로 랜덤으로 설정된다.

[0118] 또한, 육성 종료 처리에서는, 육성 결과에 대한 보수의 제공도 행해진다. 본 실시 형태에서는, 플레이어 데이터 기억부(71)의 아이템 리스트로의 추가에 의하여 보수가 제공되고, 육성 중에 획득한 팬 수에 따른 게임 내 통화와 서포트 포인트가 보수로서 결정되고, 팬 수가 많을수록 보다 많은 게임 내 통화와 서포트 포인트를 얻을 수 있다.

[0119] 또한, 육성 종료 처리에서는, 서버(20)에 대하여 육성 종료 요구가 송신되고, 육성 종료 요구를 수신한 서버(20)에서는, 육성 완료 캐릭터를 플레이어 관리 데이터베이스(51)의 캐릭터 리스트에 등록하고, 육성 결과에 대한 보수를 플레이어 관리 데이터베이스(51)의 아이템 리스트에 추가한다.

[0120] 이와 같이, 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)에서 제공되는 육성 기능에서는, 캐릭터의 육성 과정에서 트레이닝의 지시를 행하고, 외출의 지시를 행하는 등, 턴 소비 행동을 행함으로써, 행동 결과에 대응하는 게임 연출이 발생한다. 이러한 게임 연출은, 행동 결과의 분기(예를 들면, 트레이닝의 성공/실패 등)에 의하여 동일한 행동을 육성 대상인 캐릭터에 지시해도, 상이한 게임 연출이 발생하는 경우가 적지 않다. 또한, 육성 과정에 있어서의 캐릭터의 행동 결과에 대응하여 발생하는 게임 연출은, 육성 대상인 캐릭터를 메인 요소로 하고, 지시된 트레이닝에 배치되어 있는 서포트 아이템의 캐릭터를 서브 요소로 하여, 게임 연출에 등장하는 캐릭터가 구성되므로, 서브 요소로서 등장하는 캐릭터의 결정에 대하여 랜덤 요소를 포함하고 있고, 모든 연출 실행 패턴을 망라하고자 하면, 방대한 플레이 시간이 필요해진다.

[0121] 이에, 본 실시 형태에서는, 플레이어가 캐릭터 또는 연출 실행 패턴을 커스터마이징하여, 원하는 내용의 게임 연출을 열람 가능하게 하는 연출 열람 기능을 설치하고 있다. 이하에서는, 도 21에 나타내는 상태 천이의 일례를 참조하면서, 육성 기능에서 실행될 수 있는 게임 연출을 임의로 열람할 수 있는 연출 열람 기능의 게임 진행에 대하여, 보다 상세하게 설명한다.

[0122] 우선, 연출 열람 기능의 이용 개시를 접수하는 이용 개시 접수 상태로 설정된다(단계 S200). 본 실시 형태에서는, 연출 열람 기능이 포토 라이브러리라고 하는 게임 기능의 일부로서 제공되며, 도 22에 나타내는 포토 라이브러리의 톱 화면을 통하여 연출 열람 기능의 이용 개시를 접수한다.

[0123] 포토 라이브러리의 톱 화면에는, 두 종류의 이용 개시 버튼(501, 502)이 존재한다. 이용 개시 버튼(501)은, 연출 열람 기능의 이용을 개시하기 위한 버튼이며, 이용 개시 버튼(502)은, 스크린샷의 보존 화상을 열람하는 기능의 이용을 개시하기 위한 버튼이다.

[0124] 포토 라이브러리의 톱 화면이 표시되어 있는 상황에 있어서, 이용 개시 버튼(501)에 대한 탭 입력이 행해지면, 연출 열람 기능의 이용이 개시되고, 캐릭터 선택 접수 상태로 이행된다(단계 S201). 캐릭터 선택 접수 상태에서는, 메인 캐릭터 선택 화면을 통하여, 게임 연출에 메인 요소로서 등장하는 캐릭터(메인 캐릭터)의 선택을 접수한다. 도 23에 나타내는 바와 같이, 메인 캐릭터 선택 화면에서는, 플레이어가 소지하는 해방 완료 캐릭터의 일람이 표시된다. 메인 캐릭터는, 플레이어가 소지하는 해방 완료 캐릭터로부터 선택 가능하며, 미해방된 캐릭터는 메인 캐릭터 선택 화면에 있어서, 선택 후보로서 제시되지 않고, 미해방된 캐릭터를 메인 캐릭터로서 등장시킨 게임 연출을 열람할 수는 없다. 단, 연출 열람 기능에 있어서, 미해방된 캐릭터를 메인 캐릭터로서 선택 가능하게 하고, 미해방된 캐릭터를 메인 캐릭터로서 등장시킨 게임 연출을 열람 가능하게 해도 된다.

[0125] 메인 캐릭터 선택 화면에서는, 선택 중인 캐릭터가 선택 중 캐릭터 표시 영역(511)에 표시된다. 캐릭터 아이콘(512)에 대한 탭 입력을 행함으로써, 캐릭터의 선택이 가능하며, 선택 중인 캐릭터의 캐릭터 아이콘(512)에는 선택 마크(513)가 부여된다.

[0126] 또한, 메인 캐릭터 선택 화면에서는, 해방 완료 캐릭터의 일람 표시에 관하여, 소트 및 범위 축소에 의한 표시

태양의 변경이 가능하도록 되어 있다. 소트 대상으로서는, 별의 수(레이리티), 친애도, 입수 순서, 이름 등의 항목을 선택할 수 있으며, 각각에 대하여 오름차순 또는 내림차순을 전환할 수 있다. 메인 캐릭터 선택 화면에는 소트 변경 버튼(514)이 설치되어 있고, 소트 변경 버튼(514)에 대한 탭 입력을 행함으로써 소트 대상을 변경할 수 있다. 또한, 메인 캐릭터 선택 화면에는, 오름차순/내림차순 변경 버튼(515)이 설치되어 있고, 오름차순/내림차순 변경 버튼(515)에 대한 탭 입력을 행함으로써, 오름차순으로부터 내림차순으로의 전환, 및 내림차순으로부터 오름차순으로의 전환을 행할 수 있다. 범위 축소 대상으로서는 레이리티(별의 수)를 지정할 수 있으며, 범위 축소 버튼(516)에 대하여 탭 입력을 행함으로써 범위 축소 기능을 유효하게 하면, 지정된 레이리티의 캐릭터만을 표시하도록 변경할 수 있다. 범위 축소 기능이 유효한 상황에서 범위 축소 버튼(516)에 대한 탭 입력이 행해지면, 범위 축소 기능이 무효가 되고, 모든 해방 완료 캐릭터가 표시되도록 표시 태양이 변경된다.

[0127] 본 실시 형태에서는, 연출 열람 기능을 이용한 때의 메인 캐릭터 선택 화면에 있어서의 캐릭터의 선택 정보는 플레이어 데이터 기억부(71)에 보존되고, 차회의 메인 캐릭터 선택 화면으로의 천이 시에는, 보존되어 있는 메인 캐릭터의 선택 정보에 기초하여, 초기 선택의 캐릭터가 결정된다. 메인 캐릭터 선택 화면으로의 초회 천이 시에서는, 해방 완료 캐릭터 중에서 가장 소트 순위가 높은 캐릭터(표시 화면에서는 최상단의 가장 왼쪽의 위치에 표시되는 캐릭터)를 초기 선택의 캐릭터로 한다.

[0128] 또한, 메인 캐릭터 선택 화면에는, 진행 버튼(517)과 복귀 버튼(518)이 설치되어 있고, 진행 버튼(517)에 대한 탭 입력이 행해지면, 선택 중인 캐릭터를 메인 캐릭터로서 설정하고, 연출 파트 선택 접수 상태로 이행된다(단계 S202). 또한, 복귀 버튼(518)에 대한 탭 입력이 행해지면, 개시 접수 상태로 복귀되고(단계 S200), 표시 화면이 포토 라이브러리의 톱 화면으로 천이된다.

[0129] 연출 파트 선택 접수 상태에서는, 도 24에 나타내는 연출 파트 선택 화면을 통하여, 연출 실행 패턴 중, 캐릭터의 행동 내용에 관련된 연출 파트에 대한 선택을 접수한다. 본 실시 형태에서는, 선택 후보로서 두 종류 준비되어 있으며, 일방은 트레이닝에 대응하는 연출 파트이며, 타방은 외출 · 이벤트(외출, 특수 이벤트 등)에 대응하는 연출 파트이다. 각 연출 파트에 대한 선택은, 트레이닝 선택 버튼(521)과 외출 · 이벤트 선택 버튼(522)을 이용하여 행해지고, 어느 한 버튼에 대하여 탭 입력이 행해지면, 선택 중인 연출 파트에 대응하는 버튼에 대하여 선택 마크(523)가 부여된다. 또한, 연출 파트 선택 화면으로의 천이 시에는, 초기 선택의 연출 파트가 트레이닝에 설정되어 있다.

[0130] 또한, 본 실시 형태에서는, 연출 열람 기능에 있어서 열람 가능한 게임 연출이, 육성 기능에 있어서의 트레이닝의 지시에 대응하여 발생하는 게임 연출과, 트레이닝 이외의 지시에 대응하여 발생하는 게임 연출, 및 육성 과정에 있어서 랜덤으로 발생할 수 있는 이벤트에 대응하는 게임 연출로 분류되어 있다. 전자가 트레이닝에 대응하는 연출 파트로서 트레이닝 선택 버튼(521)을 이용하여 선택 가능하며, 후자가 외출 · 이벤트에 대응하는 연출 파트로서 외출 · 이벤트 선택 버튼(522)을 이용하여 선택 가능하다. 그리고, 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서의 트레이닝의 지시에 대응하여 발생하는 게임 연출이, 캐릭터의 육성 과정에 있어서 많은 조건에 기초하여 실행되므로, 보다 세세한 장면의 지정이 가능해지도록 트레이닝의 지시에 대응하여 발생하는 게임 연출과, 그 이외에서 분기를 설치하고 있다.

[0131] 또한, 연출 파트 선택 화면에는, 결정 버튼(524)과 복귀 버튼(525)이 설치되어 있고, 결정 버튼(524)에 대한 탭 입력이 행해지면, 선택된 연출 파트에 대하여, 보다 구체적인 연출 실행 패턴의 조건을 설정하는 실행 패턴 선택 접수 상태로 이행된다(단계 S203). 또한, 연출 파트 선택 화면이 표시되어 있는 상황에 있어서, 복귀 버튼(525)에 대한 탭 입력이 행해지면, 캐릭터 선택 접수 상태로 복귀되고(단계 S201), 표시 화면이 메인 캐릭터 선택 화면으로 천이된다.

[0132] 예를 들면, 트레이닝이 선택된 경우, 도 25 및 도 26에 나타내는 바와 같이, 트레이닝 상세 선택 화면이 표시된다. 트레이닝에 대응하는 게임 연출에 대해서는, 트레이닝 종류, 트레이닝 레벨, 트레이닝의 성공/실패, 계절, 트레이닝 장소, 및 트레이닝 파트너의 각 항목에 대하여 설정을 커스터마이징할 수 있다. 그리고, 트레이닝 상세 선택 화면에서는, 트레이닝 종류에 관한 선택 후보를 제시하는 제1 표시 영역(531), 트레이닝 레벨에 관한 선택 후보를 제시하는 제2 표시 영역(532), 트레이닝의 성공/실패에 관한 선택 후보를 제시하는 제3 표시 영역(533), 계절에 관한 선택 후보를 제시하는 제4 표시 영역(534), 트레이닝 장소에 관한 선택 후보를 제시하는 제5 표시 영역(535), 트레이닝 파트너에 관한 선택 후보를 제시하는 제6 표시 영역(536)이 설치된다. 본 실시 형태에서는, 트레이닝 상세 선택 화면에 있어서, 트레이닝 종류, 트레이닝 레벨, 트레이닝의 성공/실패, 계절, 트레이닝 장소, 및 트레이닝 파트너의 각 항목에 대하여, 복수의 선택 후보의 각각에 대응하는 라디오 버튼이 설치되어 있으며, 라디오 버튼에 대한 탭 입력을 행함으로써, 동일 항목 내에서 탭 입력이 행해진 라디오 버튼만

이 유효 표시되고, 각 항목에 대하여 1 개의 선택 후보를 지정할 수 있다. 예를 들면, 도 25에 나타내는 상황에서는, 트레이닝 종류의 항목에 대하여, 「스피드」에 대응하는 라디오 버튼이 유효 표시되고, 「스테미너」, 「파워」, 「근성」, 및 「지능」에 대응하는 라디오 버튼이 무효 표시되어 있고, 「스피드」가 지정되어 있게 된다.

[0133] 제1 표시 영역(531)에서 제시되는 트레이닝 종류에는, 「스피드」, 「스테미너」, 「파워」, 「근성」, 「지능」이 존재하며, 어느 하나를 선택할 수 있다. 제2 표시 영역(532)에서 제시되는 트레이닝 레벨에는, 「레벨 1」(Lv1), 「레벨 2」(Lv2), 「레벨 3」(Lv3), 「레벨 4」(Lv4), 「레벨 5」(Lv5)의 5 단계가 존재하며, 어느 하나를 선택할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 트레이닝 종류가 동일해도 트레이닝 레벨이 상이한 경우, 게임 연출의 내용이 상이하다. 또한, 트레이닝 레벨에 대해서는, 후술하는 트레이닝 장소와의 관계에서 선택에 제한이 발생하는 경우가 있다. 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서 「여름 합숙」에 해당하는 턴이 설치되어 있고, 「여름 합숙」의 턴에서는, 트레이닝 레벨이 반드시 「레벨 5」로 되어 있다. 이 때문에, 트레이닝 장소로서 「여름 합숙」이 선택되어 있는 경우에는, 「레벨 5」만이 유효해지며, 「레벨 1」~「레벨 4」는 그레이 아웃 표시되어 선택 불가능이 된다. 이와 같이, 트레이닝 상세 선택 화면에서는, 트레이닝 장소로서 「여름 합숙」을 선택한 경우에, 트레이닝 레벨의 항목이 연동되어 적절한 선택 후보만을 유효로 하도록 하였으므로, 플레이어의 입력 편의성을 향상시킬 수 있다. 제3 표시 영역(533)에서 제시되는 트레이닝의 성공/실패에 대해서는, 「성공」과 「실패」가 존재하며, 어느 하나를 선택할 수 있다. 제4 표시 영역(534)에서 제시되는 계절에 대해서는, 「봄」, 「여름」, 「가을」, 「겨울」이 존재하며, 어느 하나를 선택할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 계절에 따라 캐릭터의 의상이 변화되거나, 배경이 변화된다. 또한, 계절에 대해서도, 후술하는 트레이닝 장소와의 관계에서 선택에 제한이 발생하는 경우가 있다. 구체적으로는, 트레이닝 장소로서 「여름 합숙」이 선택되어 있는 경우에는, 계절에 대한 선택 후보가 모두 무효가 되며, 선택을 행할 수 없는 사양으로 되어 있다. 이와 같이, 트레이닝 상세 선택 화면에서는, 트레이닝 장소로서 「여름 합숙」을 선택한 경우에, 계절의 항목이 연동되어 선택의 제한이 발생하도록 함으로써, 플레이어의 입력 편의성을 향상시킬 수 있다. 제5 표시 영역(535)에서 제시되는 트레이닝 장소에 대해서는, 「통상」과 「여름 합숙」이 존재하며, 어느 일방을 선택할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 트레이닝 장소가 「통상」인 경우에는 계절에 따른 배경의 게임 연출이 실행되지만, 트레이닝 장소가 「여름 합숙」인 경우에는 배경이 특수 사양으로 되어 있고, 모래 사장을 배경으로 한 게임 연출이 실행된다. 그리고, 전술한 바와 같이, 트레이닝 장소로서 「여름 합숙」을 선택하고 있는 경우에는, 계절 및 트레이닝 레벨에 대하여 선택의 제한이 발생한다.

[0134] 제6 표시 영역(536)에서 제시되는 트레이닝 파트너에 대해서는, 「설정 없음」, 「설정 있음」, 「랜덤」이 존재하며, 어느 하나를 선택할 수 있다. 트레이닝 파트너에 대하여 「설정 있음」을 선택하는 경우, 플레이어가 소지하고 있는 서포트 아이템의 범위에서, 트레이닝 파트너가 되는 캐릭터의 선택을 행할 수 있다.

[0135] 트레이닝 상세 선택 화면으로의 천이 시에 있어서, 트레이닝 파트너에 관한 초기 선택이 「설정 없음」이라고 되어 있으나, 「설정 있음」에 대응하는 라디오 버튼에 대하여 탭 입력이 행해져 「설정 있음」이 선택되면, 도 27에 나타내는 바와 같이, 파트너 선택 다이얼로그가 표시되어, 트레이닝 파트너에 설정하는 캐릭터를 선택할 수 있다. 또한, 트레이닝 파트너의 변경을 희망하는 경우에는, 트레이닝 상세 선택 화면에 있어서, 제6 표시 영역(536)에 설치된 변경 버튼(538)에 대한 탭 입력을 행함으로써, 파트너 선택 다이얼로그를 호출할 수 있다.

[0136] 본 실시 형태에서는, 서포트 아이템마다 대응하는 1 개 또는 2 개 이상의 캐릭터가 설정되어 있다. 또한, 동일한 캐릭터가 관련된 서포트 아이템에서도, 트레이닝에 있어서 서포트하는 파라미터가 상이한 것이 존재한다. 예를 들면, 캐릭터 A의 스피드 서포트 아이템, 캐릭터 A의 파워 서포트 아이템 등이다. 또한, 서포트 아이템에는 3 단계의 레어리티(R<SR<SSR)가 존재하며, 레어리티가 높을수록 육성 기능에 있어서의 서포트 효과가 높은 경향이 있다. 또한, 서포트 아이템에는, 「통상」, 「친구」, 「그룹」의 3 개의 분류가 존재한다. 「통상」으로 분류되는 서포트 아이템은, 스피드 등의 성능 파라미터 중 어느 하나와 관련되어 있고, 1 개의 캐릭터가 대응되어 있는 서포트 아이템이다. 「친구」 및 「그룹」은 특정의 성능 파라미터에 관련되어 있지 않고, 육성 기능에 있어서 아이템 고유의 외출 이벤트를 발생시킬 수 있는 서포트 아이템이다. 또한, 「그룹」은 2 개 이상의 캐릭터가 대응되어 있고, 각 캐릭터와의 외출 이벤트를 발생시킬 수 있다. 연출 열람 기능에 있어서의 트레이닝 파트너의 선택 후보에 대해서는, 「통상」으로 분류되는 서포트 아이템으로 되어 있고, 플레이어가 소지하는 서포트 아이템의 레어리티 또는 서포트 대상의 성능 파라미터의 종류에는 영향을 주지 않는다. 단, 서포트 아이템의 성능 파라미터의 종류에 대응시켜 트레이닝 파트너의 선택 후보를 제시하도록 해도 된다.

[0137] 그리고, 파트너 선택 다이얼로그에서는, 플레이어가 소지하는 서포트 아이템 중, 「통상」으로 분류되는 서포트 아이템에 대응하는 캐릭터의 일람이 캐릭터 아이콘(541)을 이용하여 표시된다. 본 실시 형태에서는, 파트너 선

택 다이얼로그가 표시되어 있는 상황에서, 일람 표시되어 있는 캐릭터 아이콘(541) 중 어느 하나에 탭 입력을 행함으로써, 트레이닝 파트너를 선택할 수 있다. 선택 중인 캐릭터에 대해서는, 캐릭터 아이콘(541)에 선택 마크(542)가 부여되고, 어느 캐릭터를 선택하고 있는지를 파악할 수 있다. 어느 한 캐릭터 아이콘(541)에 선택 마크(542)가 부여되어 있는 상태에서, 결정 버튼(545)에 대한 탭 입력이 행해지면, 선택 마크(542)가 부여되어 있는 캐릭터 아이콘(541)에 대응하는 캐릭터가 트레이닝 파트너에 설정되고, 트레이닝 상세 선택 화면의 캐릭터 아이콘(537)에 반영된다. 또한, 파트너 선택 다이얼로그에 설치되어 있는 캔슬 버튼(546)에 대한 탭 입력이 행해지면, 현재의 선택 내용을 파기하고, 파트너 선택 다이얼로그를 닫아 트레이닝 상세 선택 화면으로 복귀된다.

[0138] 또한, 파트너 선택 다이얼로그에는, 설정 없음 아이콘(543)과 랜덤 아이콘(544)이 설치되어 있고, 이들을 선택한 상태에서 결정 버튼(545)에 대한 탭 입력이 행해지면, 트레이닝 파트너의 항목에 대한 선택 내용으로서 반영된다. 예를 들면, 설정 없음 아이콘(543)이 선택된 상태에서 결정 버튼(545)에 대한 탭 입력이 행해지면, 트레이닝 상세 선택 화면에 있어서의 트레이닝 파트너의 항목에 대하여 「설정 없음」의 라디오 버튼이 유효해진다. 또한, 예를 들면, 랜덤 아이콘(544)이 선택된 상태에서 결정 버튼(545)에 대한 탭 입력이 행해지면, 트레이닝 상세 선택 화면에 있어서의 트레이닝 파트너의 항목에 대하여 「랜덤」의 라디오 버튼이 유효해진다. 이와 같이, 본 실시 형태에서는, 파트너 선택 다이얼로그에서 트레이닝 파트너의 항목에 대하여, 「설정 없음」, 「설정 있음」, 및 「랜덤」 중 어느 선택에도 대응 가능케 함으로써 입력 편의성을 향상시킬 수 있다.

[0139] 또한, 본 실시 형태에서는, 트레이닝 파트너를 플레이어가 선택하는 것이 아니라, 랜덤으로 결정되도록 할 수도 있으며, 트레이닝 파트너의 항목에 대하여 「랜덤」을 선택함으로써, 게임 연출에 등장하는 트레이닝 파트너를 추첨으로 랜덤으로 설정되도록 할 수도 있다. 트레이닝 파트너의 항목에 대하여 「랜덤」을 선택한 경우, 플레이어가 소지하는 서포트 아이템의 범위에서 추첨 대상이 설정되고, 랜덤으로 1 개가 추출되어 트레이닝 파트너로 설정된다.

[0140] 또한, 트레이닝 파트너는 1 개뿐만 아니라, 2 개 이상을 선택할 수 있도록 해도 된다. 또한, 「랜덤」의 설정에 있어서는, 추출되는 캐릭터의 수도 랜덤으로 결정되도록 제어할 수 있다. 또한, 2 개 이상의 트레이닝 파트너를 설정 가능케 한 경우, 트레이닝 파트너의 선택 수에 상한을 설치할 수 있다. 또한, 「랜덤」의 설정에 있어서는, 트레이닝 파트너의 추첨 대상의 범위를 플레이어가 지정할 수 있도록 해도 된다.

[0141] 그리고, 트레이닝 상세 선택 화면에는, 열람 개시 버튼(539) 및 복귀 버튼(540)이 설치되어 있고, 열람 개시 버튼(539)에 대하여 탭 입력이 행해지면, 캐릭터 선택 접수 상태, 연출 파트 선택 접수 상태, 및 실행 패턴 선택 접수 상태의 각 상태에 있어서의 플레이어의 선택 내용에 기초한 게임 연출을 실행하는 연출 실행 상태로 이행한다(단계 S204). 또한, 트레이닝 상세 선택 화면이 표시되어 있는 상황에 있어서, 복귀 버튼(540)에 대한 탭 입력이 행해지면, 연출 파트 선택 접수 상태로 복귀되고(단계 S203), 표시 화면이 연출 파트 선택 화면으로 천이된다.

[0142] 또한, 예를 들면, 외출 · 이벤트가 선택된 경우, 도 28에 나타내는 외출 · 이벤트 상세 선택 화면이 표시된다. 본 실시 형태에서는, 외출 · 이벤트에 대응하는 게임 연출에 대하여, 외출처 및 계절의 각 항목에 대하여 설정을 커스터마이징할 수 있다. 그리고, 외출 · 이벤트 상세 선택 화면에서는, 외출처에 관한 선택 후보를 제시하는 제7 표시 영역(553), 및 계절에 관한 선택 후보를 제시하는 제8 표시 영역(552)이 설치된다. 본 실시 형태에서는, 외출 · 이벤트 상세 선택 화면에 있어서, 외출처의 항목에 대하여, 복수의 선택 후보의 각각 대응하는 아이콘이 설치되어 있고, 아이콘에 대한 탭 입력을 행함으로써, 선택 중인 아이콘에 선택 마크(553)가 부여되어, 1 개의 선택 후보를 지정할 수 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 외출 · 이벤트 상세 선택 화면에 있어서, 계절의 항목에 대하여, 복수의 선택 후보의 각각에 대응하는 라디오 버튼이 설치되어 있고, 라디오 버튼에 대한 탭 입력을 행함으로써, 동일 항목 내에서 탭 입력이 행해진 라디오 버튼만이 유효 표시되어, 1 개의 선택 후보를 지정할 수 있다.

[0143] 제7 표시 영역(551)에서 제시되는 외출처에 대해서는, 「하천 부지」, 「신사」, 「노래방」, 「바다」, 및 「온천 여행」이 존재하며, 어느 하나를 선택할 수 있다. 또한, 제8 표시 영역(552)에서 제시되는 계절에 대해서는, 「봄」, 「여름」, 「가을」, 및 「겨울」이 존재하며, 어느 하나를 선택할 수 있다. 또한, 외출처로서 「바다」를 선택한 경우에는, 계절에 관하여 「여름」만이 선택 가능해지며, 「여름」에 대응하는 라디오 버튼이 유효 표시되고, 「봄」, 「가을」, 및 「겨울」의 라디오 버튼에 대해서는 그레이 아웃 표시되어 선택 불가능해진다. 이와 같이, 외출 · 이벤트 상세 선택 화면에서는, 플레이어가 선택한 외출처에 연동하여 계절의 항목에 관한 라디오 버튼이 적절히 자동 선택되도록 되어 있으므로, 플레이어의 입력 편의성을 향상시킬 수 있다. 또한, 외출처의 항목에 있어서의 「온천 여행」에 대해서는, 이미 선택한 메인 캐릭터에 관하여, 육성 기능에

있어서 「온천 여행」의 이벤트를 발생시켜, 게임 연출을 해방하고 있는 것이 필요하도록 되어 있다. 「온천 여행」의 게임 연출이 메인 캐릭터에 대하여 해방되어 있지 않은 경우, 「온천 여행」에 대해서는 선택 불가로 되어 있다. 메인 캐릭터에 대하여 「온천 여행」이 선택 불가인 경우, 「온천 여행」에 대응하는 아이콘을 그레이아웃 표시하거나, 또는 「온천 여행」이 미해방임을 통지하는 배지 아이콘을 부여하는 등 하여, 「온천 여행」을 선택할 수 없음을 파악할 수 있도록 할 수 있다. 이와 같이, 외출 · 이벤트 상세 선택 화면에서는, 캐릭터마다 특정의 이벤트를 육성 기능으로 해방하고 있지 않으면, 외출처의 선택에 제한이 발생하도록 한 것으로, 육성 기능으로 다양한 캐릭터를 사용할 동기를 줄 수 있다.

[0144] 그리고, 외출 · 이벤트 상세 선택 화면에는, 열람 개시 버튼(554) 및 복귀 버튼(555)이 설치되어 있고, 열람 개시 버튼(554)에 대하여 탭 입력이 행해지면, 캐릭터 선택 접수 상태, 연출 파트 선택 접수 상태, 및 실행 패턴 선택 접수 상태의 각 상태에 있어서의 플레이어의 선택 내용에 기초한 게임 연출을 실행하는 연출 실행 상태로 이행된다(단계 S204). 또한, 외출 · 이벤트 상세 선택 화면이 표시되어 있는 상황에 있어서, 복귀 버튼(555)에 대한 탭 입력이 행해지면, 연출 파트 선택 접수 상태로 복귀되고(단계 S202), 표시 화면이 연출 파트 선택 화면으로 천이된다.

[0145] 연출 실행 상태에서는, 메인 캐릭터 또는 연출 실행 패턴의 선택 결과에 따른 게임 연출을 실행한다. 본 실시 형태에서는, 연출 열람 기능에 있어서, 육성 기능과 공통의 연출 소재의 데이터를 육성 진행 데이터 기억부(72)로부터 읽어내어 게임 연출이 실행된다. 도 29는, 연출 열람 기능에 있어서의 게임 연출의 실행 중인 표시 화면의 예를 나타내는 도면이다. 도 29에 나타내는 예에서는, 메인 캐릭터(561)(캐릭터 A)와 트레이닝 파트너(562)(캐릭터 D)가 트레이닝을 행하는 모습을 그린 게임 연출이 실행되어 있다. 그리고, 본 실시 형태에서는, 게임 연출의 실행 중인 표시 화면에 있어서, 촬영 버튼(563)과, 루프 재생 버튼(564)이 설치되어 있다. 촬영 버튼(563)에 대한 탭 입력을 행하면, 실행 중인 게임 연출을 포즈하여 스크린샷을 표시하고, 도 30에 나타내는 화상 확인 화면으로 이행한다. 루프 재생 버튼(564)에 대하여 탭 입력을 행할 때마다, 루프 재생의 온/오프를 전환할 수 있고, 루프 재생이 온인 경우, 게임 연출의 최종 프레임으로부터 선두 프레임으로 회귀하여, 게임 연출이 재실행된다. 또한, 루프 재생이 오프인 경우, 일련의 게임 연출의 실행이 완료되면, 해당 게임 연출의 최종 프레임의 화상이 포즈 표시된다. 또한, 루프 재생에 있어서의 게임 연출을 구성하는 프레임 화상의 모화 처리에 대해서는, 루프 재생을 행할 때마다, 각 프레임의 화상을 모화하도록 해도 되고, 게임 연출의 초회 실행 시에 있어서, 모화한 일련의 프레임의 화상을 무비 데이터로서 기억부(42)에 일시적으로 보지하고, 루프 재생 시에 있어서 재차의 모화 처리를 행하는 것이 아니라, 기억부(42)에 일시적으로 보지된 무비 데이터를 선두 프레임으로부터 재생하도록 해도 된다. 또한, 루프 재생 버튼(564)에 의한 루프 재생의 온/오프의 전환은, 게임 연출의 실행 중, 및 게임 연출의 포즈 중의 어느 것에 있어서도 유효하다. 또한, 게임 연출의 실행 중인 표시 화면에 있어서, 시크 바를 설치하고, 선두 프레임으로부터 최종 프레임까지의 임의의 프레임으로부터 게임 연출을 진행시키는, 임의의 프레임까지 게임 연출의 진행을 되감기할 수 있도록 해도 된다.

[0146] 화상 확인 화면에서는, 도 30에 나타내는 바와 같이, 화상 표시 영역(571)에 촬영된 스크린샷의 화상이 표시된다. 또한, 본 실시 형태에서는, 화상 확인 화면이 표시되어 있는 상황에 있어서, 촬영한 스크린샷의 화상을 화상 데이터 기억부(74)에 보존하기 전에, 필터링 가공을 포함하는 보존 형식의 지정을 행할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 보존 형식으로서, 「레트로」, 「걸리(girly)」, 「샤프」, 「드라마」, 「실버」, 「오리지널」, 「흑백」, 「세피아」, 「큐트」, 「쿨」 중 어느 하나를 지정할 수 있다. 화상 확인 화면에 있어서, 화상 표시 영역(571)의 하부에 설치되는 보존 형식 표시 영역(572)에서 5 종류의 보존 형식을 표시 가능하도록 되어 있고, 좌우로의 스와이프 입력을 행함으로써 비표시의 보존 형식을 슬라이드 표시하여 확인할 수 있다. 또한, 화상 확인 화면에 있어서, 「오리지널」의 보존 형식을 선택함으로써, 촬영한 화상을 그대로 보존할 수 있다. 한편, 화상 확인 화면에 있어서, 「오리지널」 이외의 보존 형식을 지정하는 경우에는, 보존 형식에 따른 필터링 가공이 실시된 화상이 화상 표시 영역(571)에 표시되며, 그 상태에서 보존 버튼(573)에 대한 탭 입력을 행함으로써, 필터링 가공이 실시된 화상을 화상 데이터 기억부(74)에 보존할 수 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 「오리지널」 이외의 보존 형식이 지정되고, 필터링 가공이 실시된 화상을 보존하는 경우, 초회 보존 시에 있어서 「오리지널」의 화상과, 필터링 가공 완료된 화상을, 화상 데이터 기억부(74)에 보존한다. 이미 「오리지널」의 화상이 화상 데이터 기억부(74)에 보존되어 있는 상태에서는, 필터링 가공 완료된 화상만을 추가 보존한다.

[0147] 화상 확인 화면이 표시되어 있는 상황에서, 보존 버튼(573)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 31(a)에 나타내는 바와 같이, 보존 확인 다이얼로그가 표시된다. 보존 확인 다이얼로그가 표시되어 있는 상황에 있어서, OK 버튼(581)에 대한 탭 입력이 행해지면, 화상 확인 화면의 화상 표시 영역(571)에 표시되어 있는 화상이 화상 데이터 기억부(74)에 보존되고, 화상의 보존이 완료되면, 화상 확인 화면으로 복귀된다. 또한, 보존 확인 다이얼로그에

설치되어 있는 캔슬 버튼(582)에 대하여 탭 입력이 행해진 경우에는, 화상의 보존은 행해지지 않으며, 보존 확인 다이얼로그를 닫아 화상 확인 화면으로 복귀된다.

[0148] 또한, 본 실시 형태에서는, 보존 확인 다이얼로그의 표시는 생략할 수 있으며, 보존 확인 다이얼로그에 설치된 체크 박스(583)를 이용하여 보존 확인 다이얼로그의 표시/비표시를 전환할 수 있다. 예를 들면, 보존 확인 다이얼로그의 체크 박스(583)에 있어서, 체크 마크가 들어있는 경우, 차회 이후의 화상의 보존 시에 있어서, 화상 확인 화면의 보존 버튼(573)에 대한 탭 입력을 행함으로써, 보존 확인 다이얼로그의 표시를 생략하고 화상 표시 영역(571)에 표시되어 있는 화상이 화상 데이터 기억부(74)에 보존된다.

[0149] 또한, 본 실시 형태에서는, 화상 데이터 기억부(74)에 보존 가능한 화상의 수에 상한(예를 들면, 120)이 정해져 있으며, 화상 데이터 기억부(74)에 보존되어 있는 화상의 수가 상한에 도달하고 있는 상황에서, 새롭게 화상을 보존하고자 하는 경우, 보존 일시가 가장 오래된 화상을 덮어쓰기 대상으로서, 보존 대상인 화상이 덮어쓰기 보존된다. 이 때문에, 본 실시 형태에서는, 화상 확인 화면에 설치된 보존 데이터 편집 버튼(574)에 대한 탭 입력을 행함으로써, 화상 데이터 기억부(74)에 보존되어 있는 화상의 일람을 표시하고, 임의의 화상의 삭제 또는 임의의 화상의 관심 등록을 행할 수 있다. 관심 등록된 화상은 덮어쓰기 대상으로부터 제외되어, 삭제를 원치 않는 화상이 덮어쓰기 보존에 의하여 잃게 되는 사태를 막을 수 있다.

[0150] 또한, 화상 확인 화면에 설치되어 있는 복귀 버튼(575)에 대하여 탭 입력이 행해진 경우, 도 31(b)에 나타내는 종료 확인 다이얼로그가 표시된다. 종료 확인 다이얼로그에 설치되어 있는 OK 버튼(591)에 대한 탭 입력이 행해진 경우, 종료 확인 다이얼로그를 닫아, 게임 연출의 실행 개시 전의 연출 파트 선택 접수 상태(트레이닝 상세 선택 화면, 또는 외출 · 이벤트 상세 선택 화면)로 복귀된다. 한편, 종료 확인 다이얼로그에 설치되어 있는 캔슬 버튼(592)에 대하여 탭 입력이 행해진 경우, 종료 확인 다이얼로그를 닫아 화상 확인 화면으로 복귀된다.

[0151] 또한, 본 실시 형태에서는, 포토 라이브러리의 톱 화면, 캐릭터 선택 화면, 연출 파트 선택 화면, 트레이닝 상세 선택 화면, 및 외출 · 이벤트 상세 선택 화면의 각각의 하부에 설치되어 있는 메뉴 바(600)로부터 다른 게임기로의 이행을 선택함으로써, 연출 열람 기능을 종료시킬 수 있다.

[0152] 이상에서 설명한 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)에서는, 육성 기능과는 별도로 연출 열람 기능을 설치하고, 연출 열람 기능에서는, 육성 기능에 있어서 랜덤으로 결정되는 연출 실행 패턴을 선택 후보로서 제시하고, 플레이어의 임의로 연출 실행 패턴을 선택 가능하게 하였다. 특히, 본 실시 형태에서는, 연출 실행 패턴의 선택 후보로서, 육성 기능에서는 플레이어가 임의로 선택할 수 없으나, 추첨에 의하여 랜덤으로 결정되는 연출 실행 패턴을 포함함으로써, 플레이어가 육성 기능에 있어서 미체험의 게임 연출을, 연출 열람 기능을 이용하여 신속하게 체험하는 것이 가능해진다. 따라서 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)에 의하면, 게임 연출의 체험에 관한 편의성을 향상시킬 수 있다.

[0153] 또한, 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)에서는, 연출 열람 기능에 의하여 실행되어 있는 게임 연출에 대하여 스크린샷을 촬영하고, 촬영된 스크린샷의 화상을 보존 가능하게 하는 입력 인터페이스를 제공한다. 이 때문에 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)에 의하면, 게임 연출의 체험의 기록을 스크린샷의 화상에 의하여 남길 수 있으므로, 게임 연출의 체험에 관한 흥취를 향상시킬 수 있다.

[0154] 또한, 본 실시 형태에서는, 연출 열람 기능에서 실행되는 게임 연출에 등장하는 캐릭터로서, 메인 요소로서 등장하는 캐릭터인 메인 캐릭터와, 서브 요소로서 등장하는 트레이닝 파트너인 캐릭터를 선택 가능하며, 플레이어가 소지하고 있는 해방 완료 캐릭터인 것이 메인 캐릭터로서 선택 가능해지는 제1 조건으로서 설정되고, 플레이어가 소지하고 있는 서포트 아이템에 대응하는 캐릭터인 것이 트레이닝 파트너인 캐릭터로서 선택 가능해지는 제2 조건으로서 설정되어 있다. 이 때문에, 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)에 의하면, 플레이어의 캐릭터의 해방 상황 또는 서포트 아이템의 소지 상황에 따라 재현 가능해지는 게임 연출에 제한이 있으므로, 플레이어의 캐릭터 획득 의욕 또는 플레이어의 서포트 아이템의 획득 의욕을 환기할 수 있다.

[0155] 또한, 본 실시 형태에서는, 연출 열람 기능에 있어서 실행 가능한 게임 연출은, 육성 기능에 있어서, 육성 대상인 캐릭터에 대하여 트레이닝 또는 외출의 지시를 한 경우에 실행되는 게임 연출과, 온천 여행 이벤트가 발생한 경우에 실행되는 게임 연출로 제한되어 있었으나, 이에 한정되지 않는다. 예를 들면, 서포트 아이템에 관련지어 랜덤으로 발생하고, 서포트 아이템에 고유의 이벤트에 대응하는 게임 연출, 또는 육성 시나리오에 따라 발생하고, 육성 과정에 있어서 소정의 턴에서 발생하는 이벤트로서, 결과가 분기되는 패턴을 가지는 게임 연출 등에 대해서도 연출 열람 기능에 있어서 실행 가능으로 해도 된다. 또한, 연출 열람 기능에 있어서 실행 가능한 게임 연출은, 육성 기능에 있어서 트레이닝 또는 외출의 지시와 마찬가지로, 턴 소비 행동이 되는 보건설의 지시를

한 경우에 실행되는 게임 연출이어도 된다. 또한, 연출 열람 기능에 있어서 실행 가능한 게임 연출은, 육성 기능에 있어서 턴 소비 행동이 아닌 행동의 지시에 따라 발생하는 게임 연출, 육성 과정에 있어서 추첨으로 랜덤으로 발생하는 이벤트에 대응하는 게임 연출이어도 된다. 예를 들면, 육성 과정에 있어서 아이템, 스킬, 스테이터스에 영향을 주는 효과 등을 획득함에 따라 발생하는 게임 연출, 육성의 개시에 앞서 선택된 육성 시나리오에 따른 이벤트로서, 플레이어에게 선택지를 주고 선택 결과에 따라 실행되는 게임 연출이어도 된다.

[0156] 또한, 연출 열람 기능에서는, 육성 기능 이외의 게임 기능에서 실행되는 게임 연출을 열람할 수 있도록 해도 된다. 예를 들면, 플레이어가 소지하는 해방 완료 캐릭터로부터 1 개를 선택하고, 선택된 해방 완료 캐릭터의 외출처를 지정하고, 캐릭터와 외출하는 모습을 표현한 게임 연출을 실행하는 다른 게임 기능이 설치되어 있는 경우에, 해당 다른 게임 기능에 있어서 실행되는 게임 연출에 대하여, 등장하는 캐릭터와 연출 실행 패턴을 플레이어에게 선택시켜 게임 연출을 재현하여 열람 가능하게 하는 구성이어도 된다. 또한, 육성 기능 이외의 다른 게임 기능에 있어서 실행되는 게임 연출에 있어서 성공 패턴과 실패 패턴이 존재하는 경우, 연출 열람 기능에 있어서, 플레이어가 성공 패턴과 실패 패턴을 임의로 선택한 패턴에 의한 게임 연출을 열람할 수 있도록 해도 되고, 추첨으로 랜덤으로 결정된 패턴(추첨은 서버(20) 또는 플레이어 단말(40) 중 어느 하나로 행해도 된다)에 의한 게임 연출을 열람할 수 있도록 해도 된다.

[0157] 또한, 연출 열람 기능에서는, 일부의 게임 연출의 실행에 관하여 랜덤 요소가 존재하고 있어도 된다. 예를 들면, 연출 파트로서 외출 · 이벤트가 선택된 경우에, 외출처로서 「신사」가 지정되면, 준비뽑기 이벤트에 대응하는 게임 연출이 실행된다. 준비뽑기 이벤트에서는, 준비뽑기의 결과에 따른 분기 패턴이 설치되어 있고, 준비뽑기의 결과는 추첨으로 랜덤으로 결정할 수 있다. 즉, 연출 실행 패턴 모두를 플레이어의 임의로 결정시키는 것이 아니라, 일부의 연출 실행 패턴에 대해서는 추첨으로 랜덤으로 결정할 수 있다. 또한, 육성 기능에서는, 게임 연출의 실행에 따른 분기 패턴의 결정을 서버(20)에 있어서 추첨으로 결정함에 반해, 연출 열람 기능에서는, 게임 연출의 실행에 따른 분기 패턴의 결정을 플레이어 단말(40)에 있어서 추첨으로 결정할 수 있다. 이와 같이 하면, 연출 열람 기능에 있어서의 서버(20)와의 통신의 기회를 줄임으로써, 플레이어 단말(40)에 있어서 순조롭게 기능을 이용할 수 있다. 예를 들면, 전술한 준비뽑기 이벤트에 있어서의 준비의 결과를 결정하는 추첨을, 육성 기능에 있어서 서버(20)에서 실행하고, 연출 열람 기능에 있어서 플레이어 단말(40)에서 실행할 수 있다. 단, 육성 기능 및 연출 열람 기능 중 어느 하나에 있어서도, 분기 패턴의 결정에 따른 추첨을 서버(20)에서 행하도록 해도 되고, 육성 기능 및 연출 열람 기능 중 어느 하나에 있어서도, 분기 패턴의 결정에 따른 추첨을 플레이어 단말(40)에서 행하도록 해도 된다.

[0158] 또한, 본 실시 형태에서는, 연출 열람 기능에 있어서의 연출 실행 상태에 있어서, 스크린샷의 촬영을 가능하게 하고, 촬영한 화상을 보존 가능하게 했으나, 실행 중인 게임 연출을 동영상 보존할 수 있도록 해도 된다. 또한, 실행 중인 게임 연출의 동영상 보존을 가능하게 하는 경우, 선두 프레임으로부터 최종 프레임까지의 임의의 범위를 지정하고, 지정된 범위의 동영상을 잘라내어 보존할 수 있도록 해도 된다. 또한, 실행 중인 게임 연출의 동영상 보존을 가능하게 하는 경우, 보존 가능한 동영상의 길이(초 수, 또는 프레임 수)에 제한이 있어도 된다.

[0159] 또한, 본 실시 형태의 제어 수법은, 게임의 진행 과정에 있어서 게임 연출이 발생하고, 실행되는 게임 연출에 랜덤 요소가 있는 게임이라면 동일하게 적용할 수 있다. 또한, 다른 게임에 있어서, 정보 처리 시스템(10)의 각 기능을 제공하는 구성으로 해도 된다. 예를 들면, 야구 게임 또는 축구 게임 등의 스포츠 게임에 있어서, 경기에 참가하는 캐릭터를 육성하는 게임에 적용할 수 있다. 또한, 다른 장르의 게임, 예를 들면, 아이돌 육성 게임, 카드 배틀 게임, 격투 게임, 액션 게임, 배틀 로열 게임, 롤 플레이 게임 등에 있어서 캐릭터, 아이템, 장비품 등의 게임 매체를 육성할 수 있는 게임에 적용해도 된다.

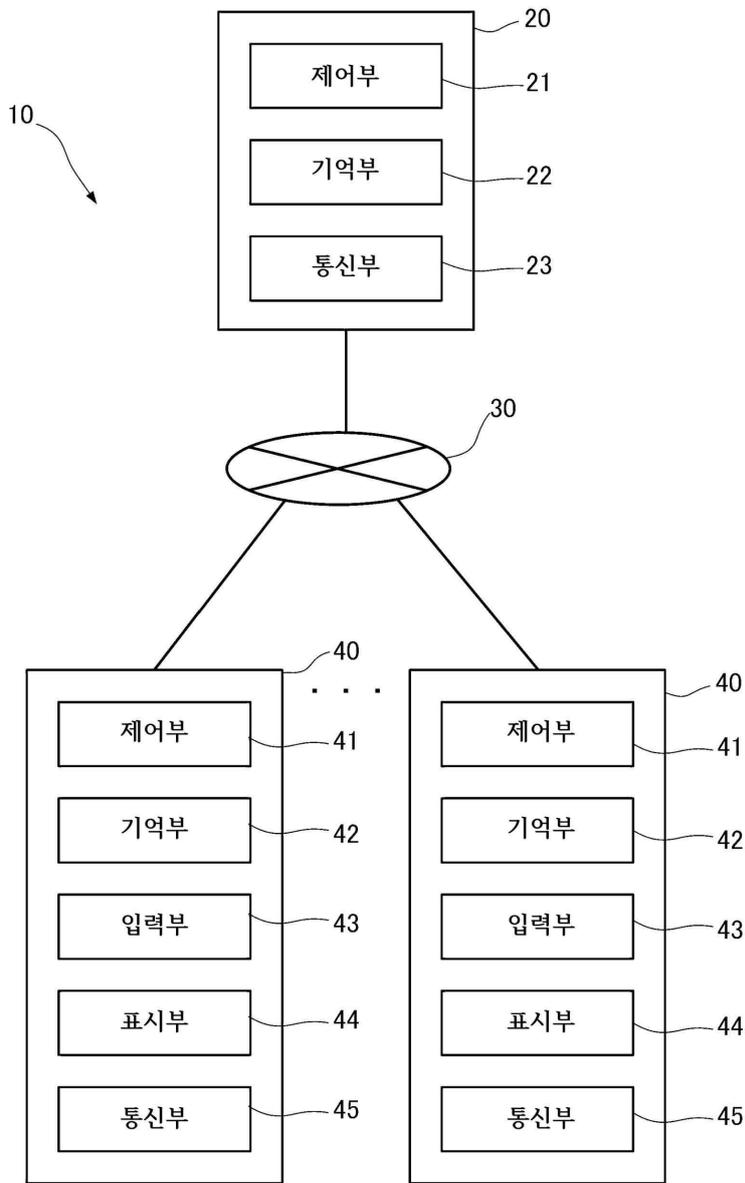
부호의 설명

- [0160] 10 : 정보 처리 시스템
- 20 : 서버
- 40 : 플레이어 단말
- 21, 41 : 제어부
- 22, 42 : 기억부
- 23, 45 : 통신부

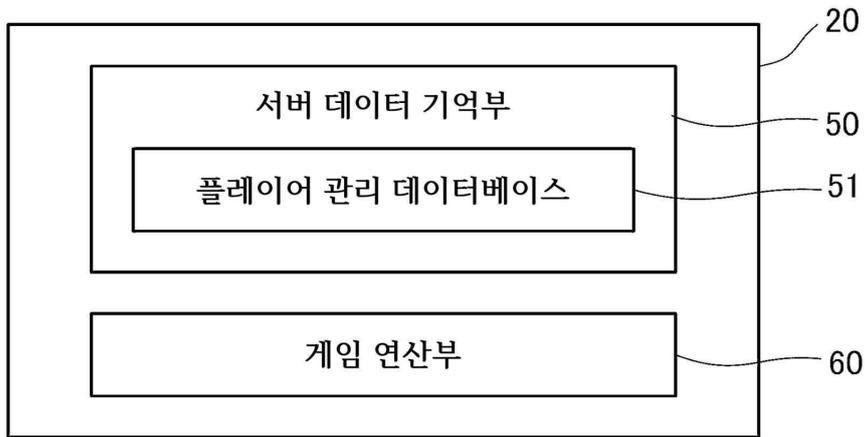
- 43 : 조작 입력부
- 44 : 표시부
- 50 : 서버 데이터 기억부
- 51 : 플레이어 관리 데이터베이스
- 60 : 게임 연산부
- 70 : 단말 데이터 기억부
- 71 : 플레이어 데이터 기억부
- 72 : 육성 진행 데이터 기억부
- 73 : 레이스 제어 데이터 기억부
- 74 : 화상 데이터 기억부
- 80 : 게임 실행부
- 81 : 육성 기능 제공부
- 82 : 연출 열람 기능 제공부

도면

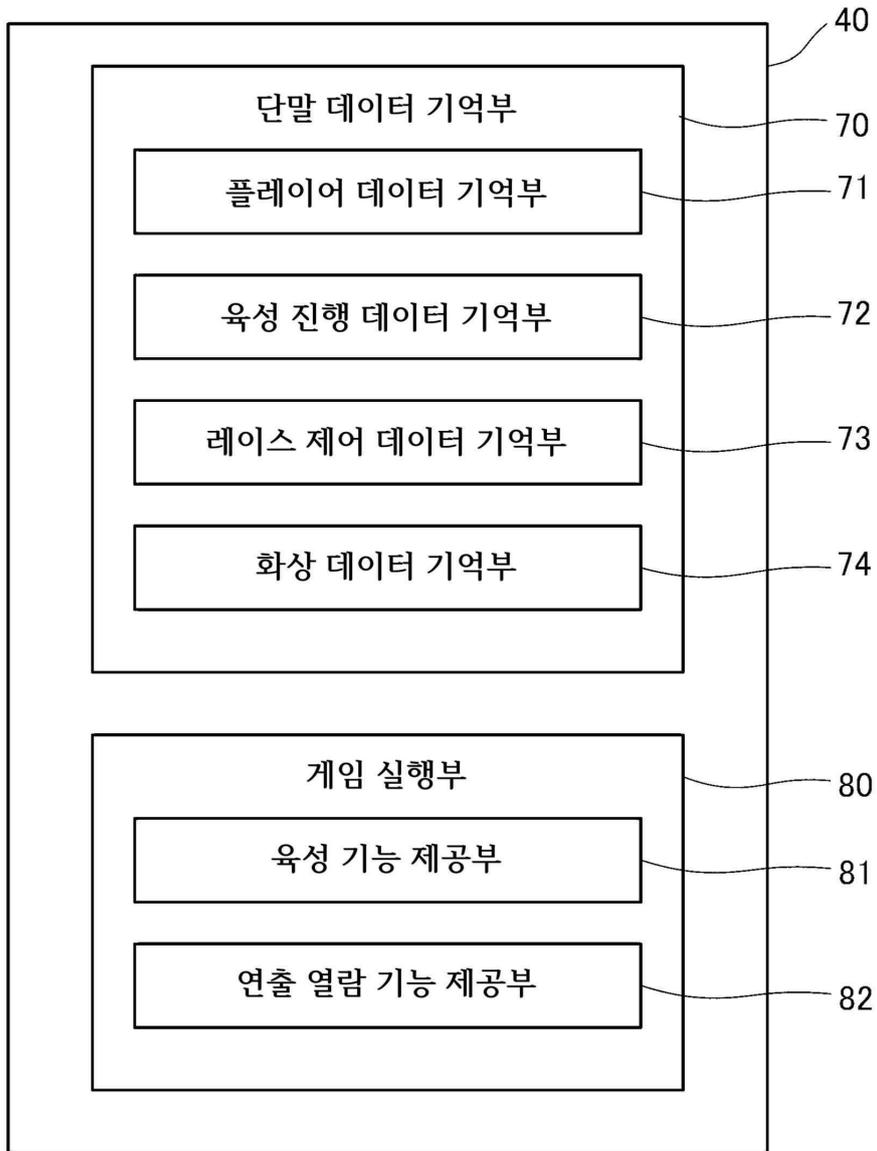
도면1



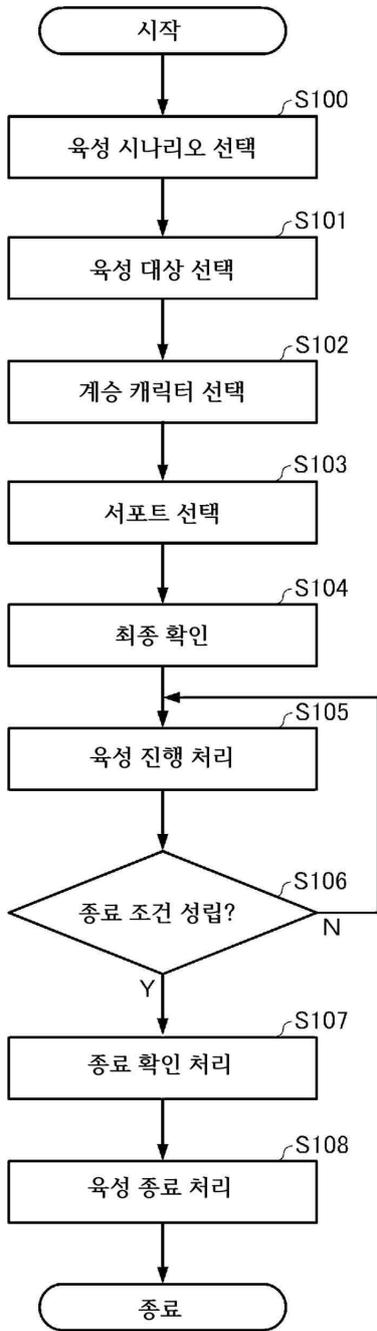
도면2



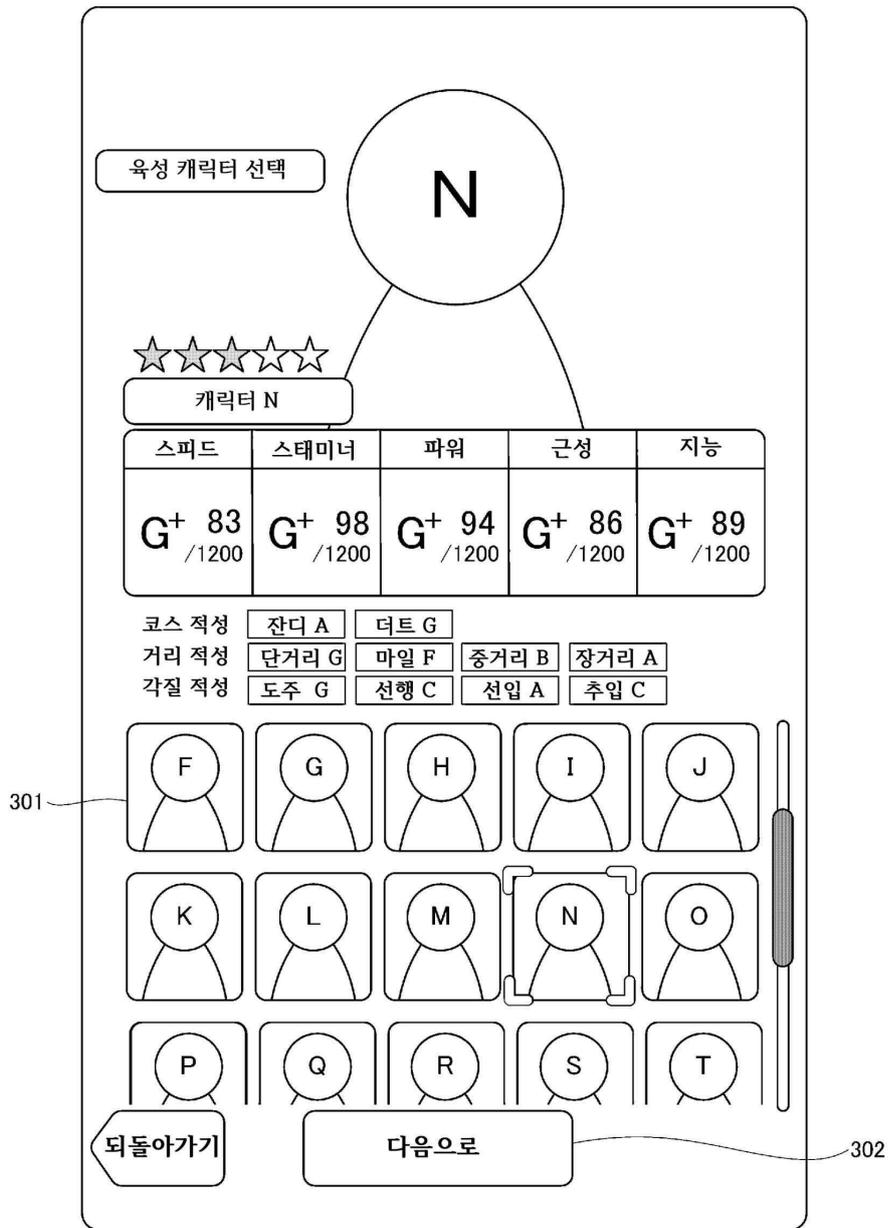
도면3



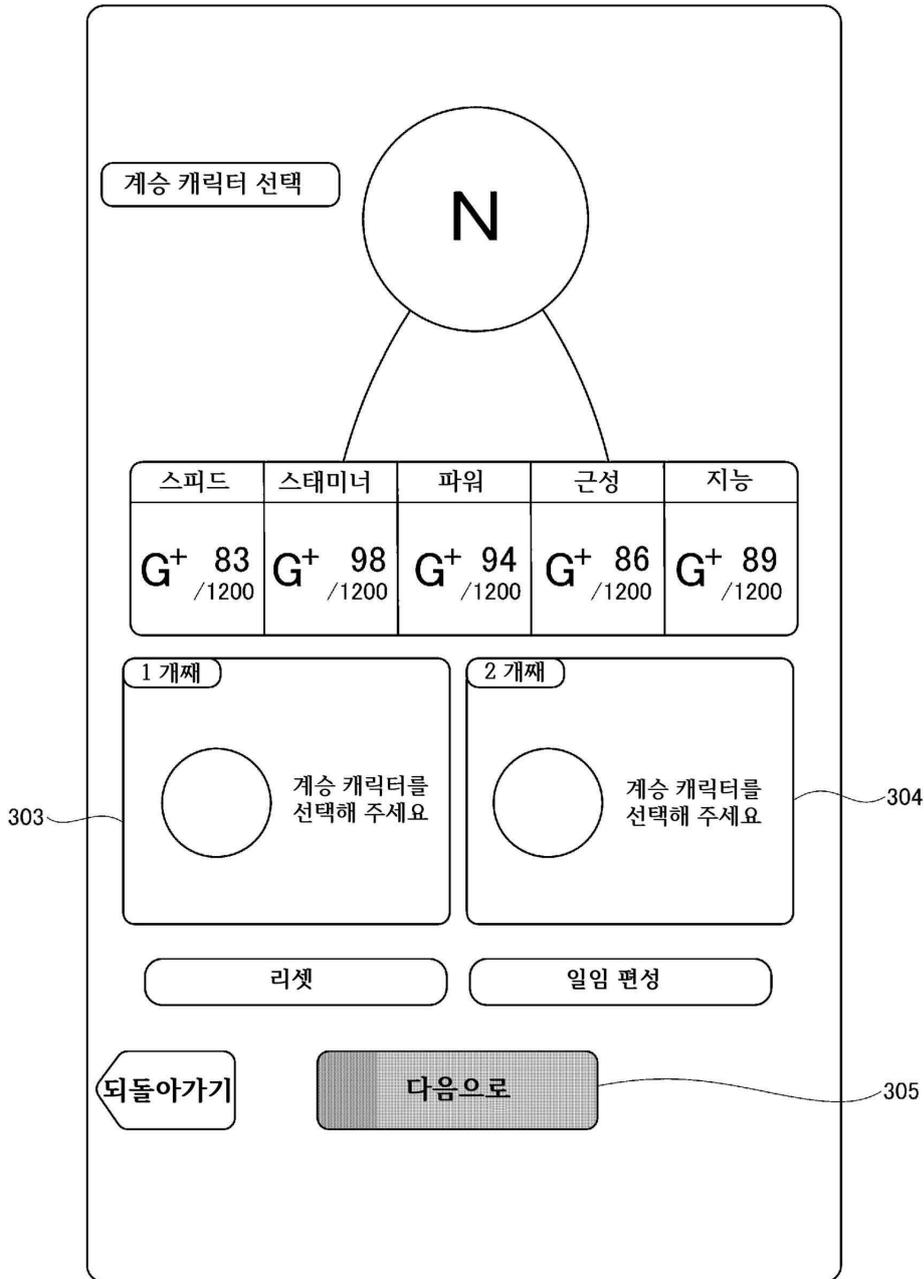
도면4



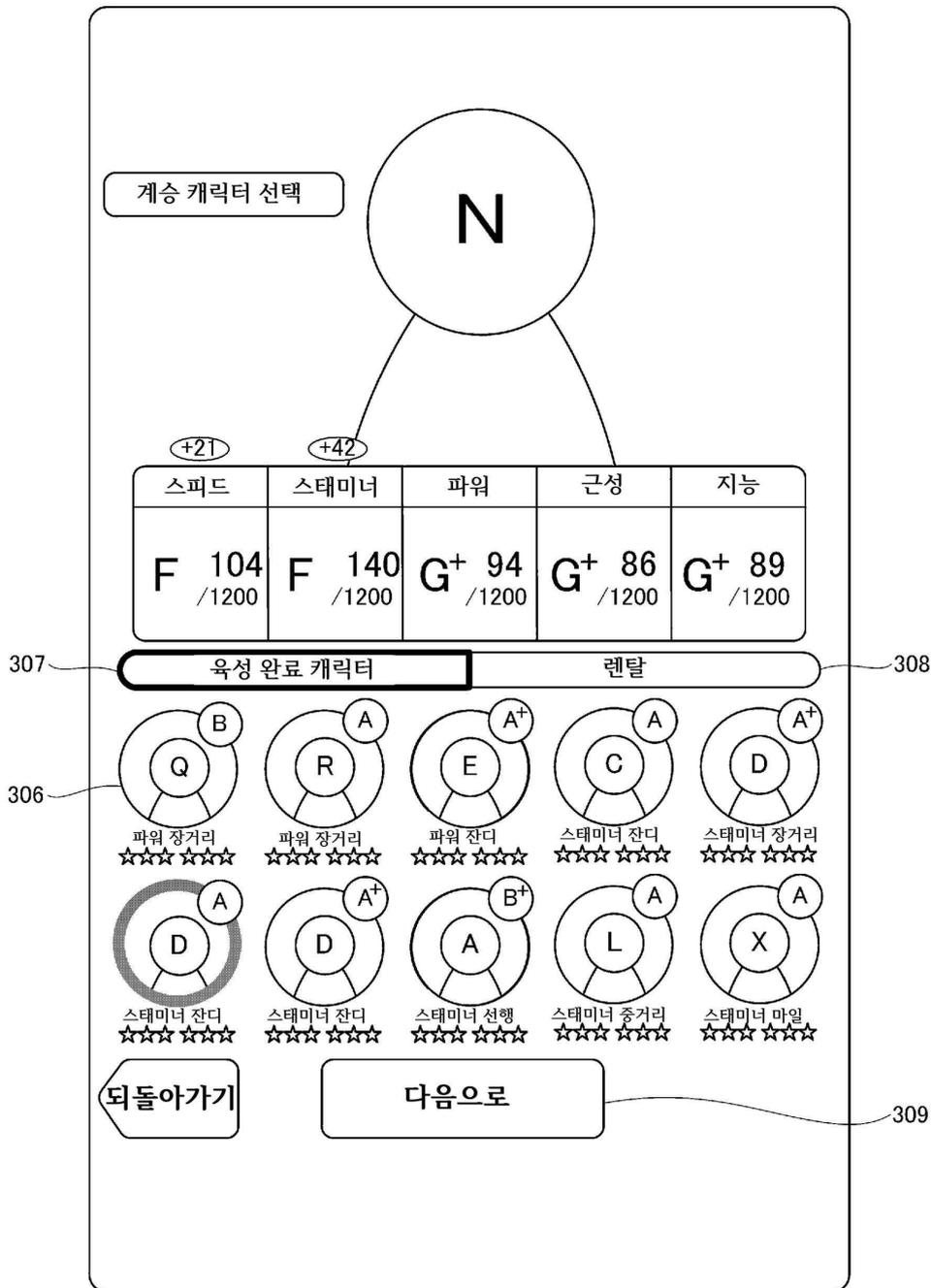
도면5



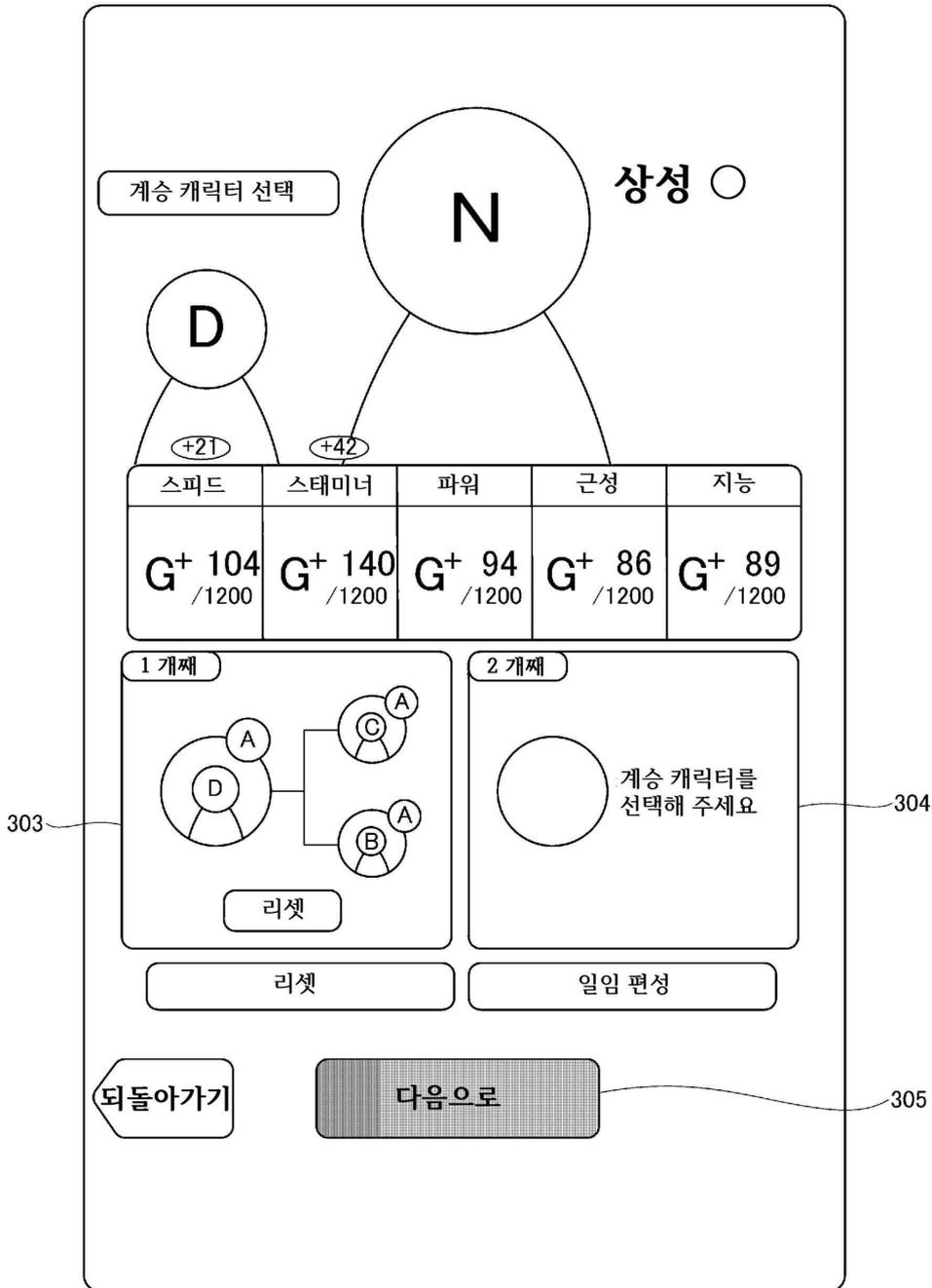
도면6



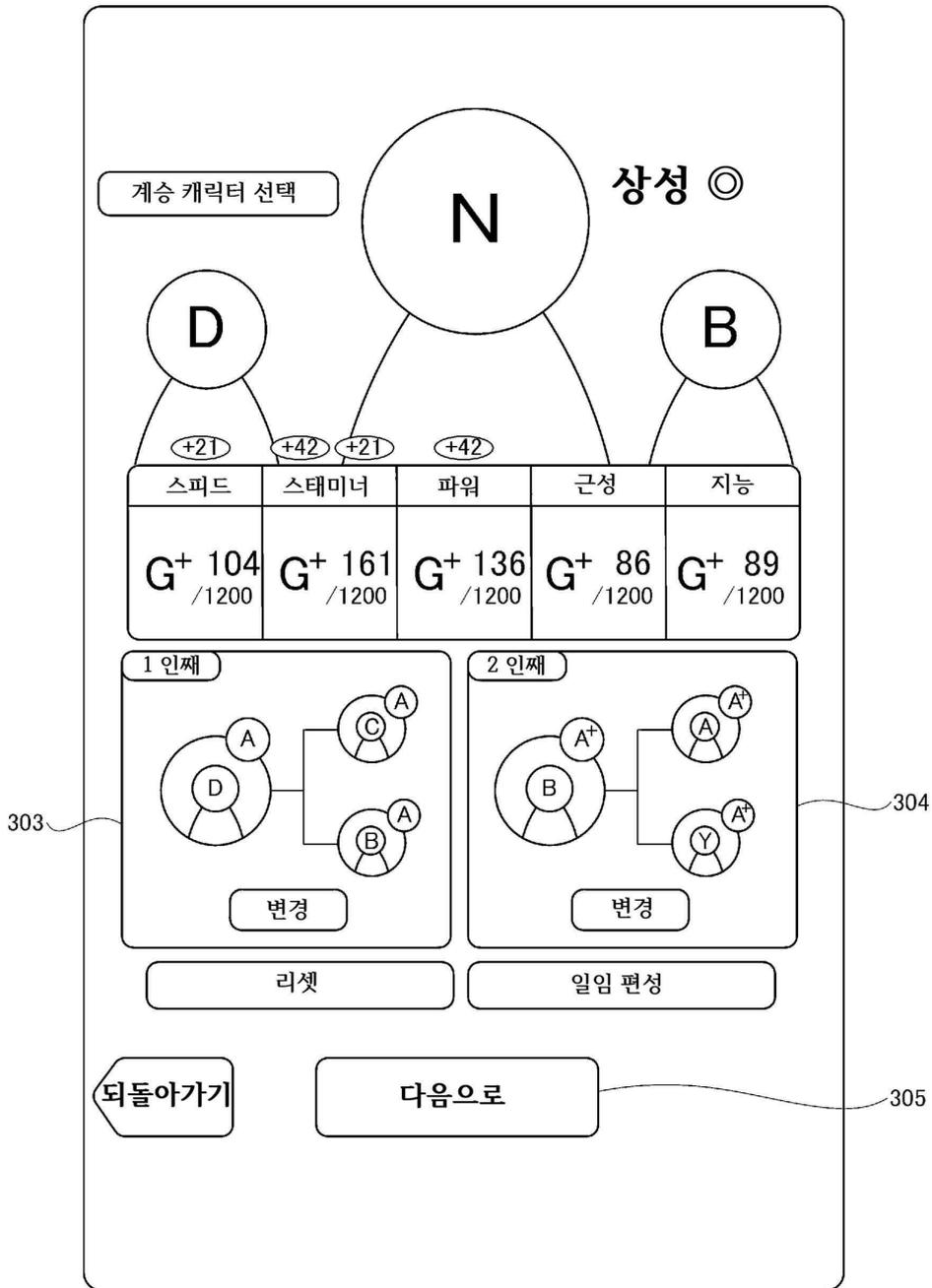
도면7



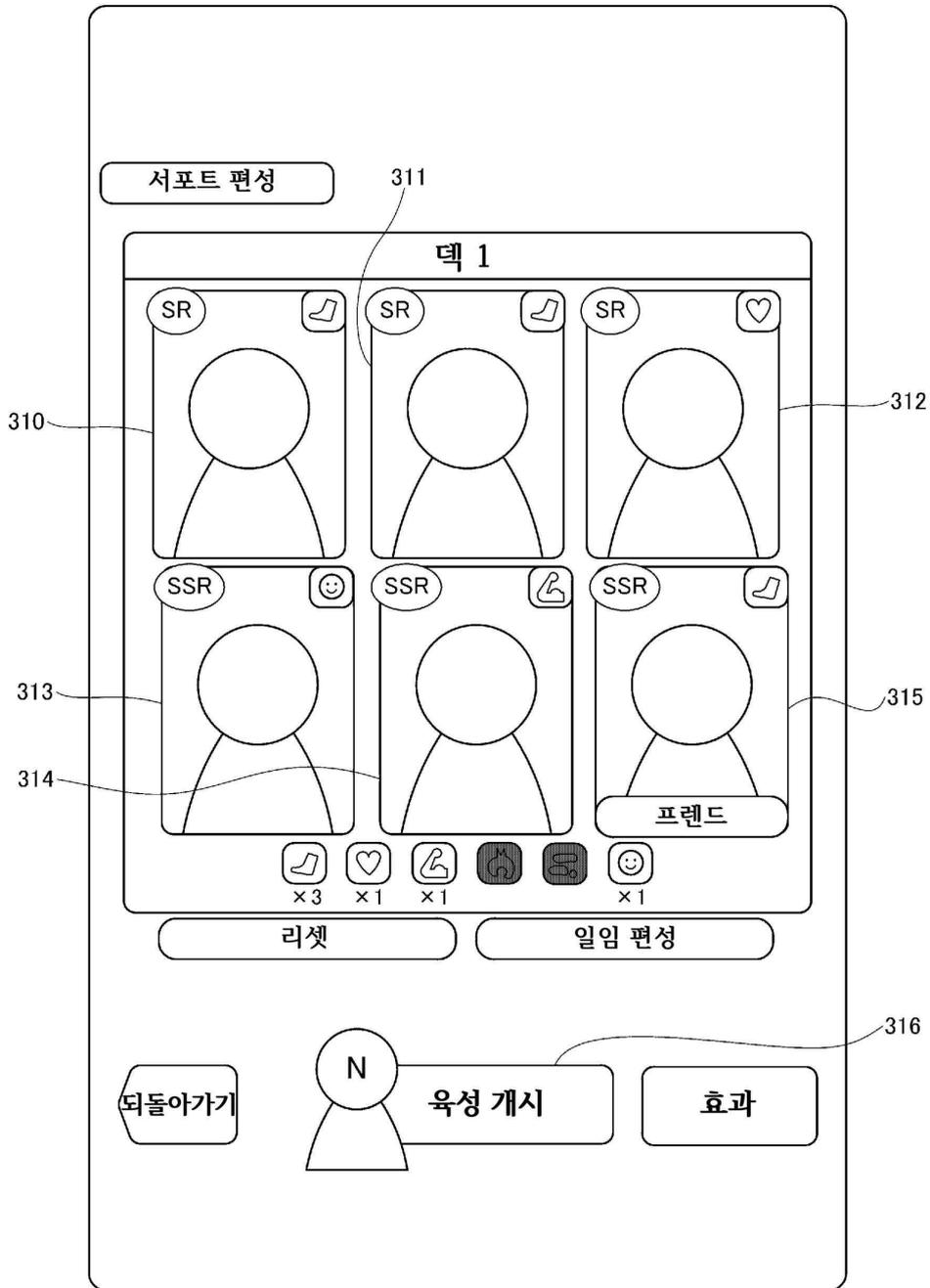
도면8



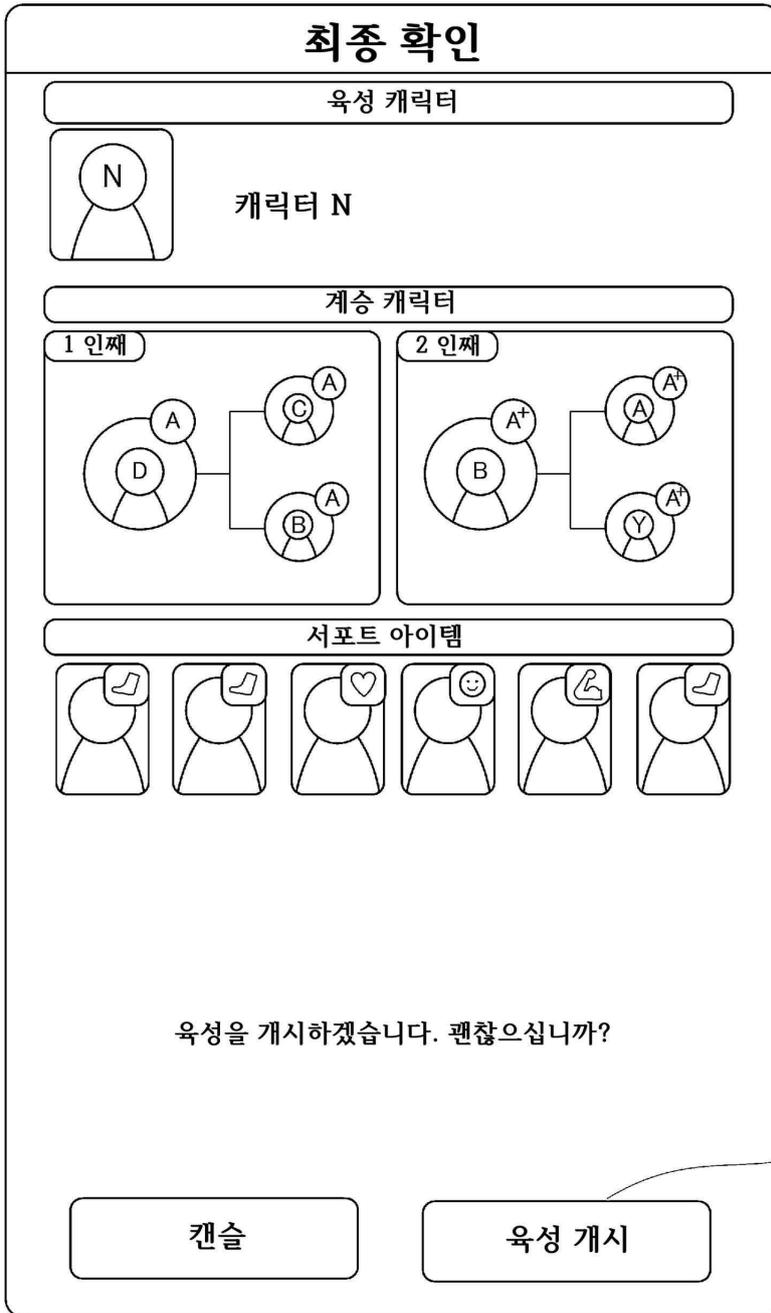
도면9



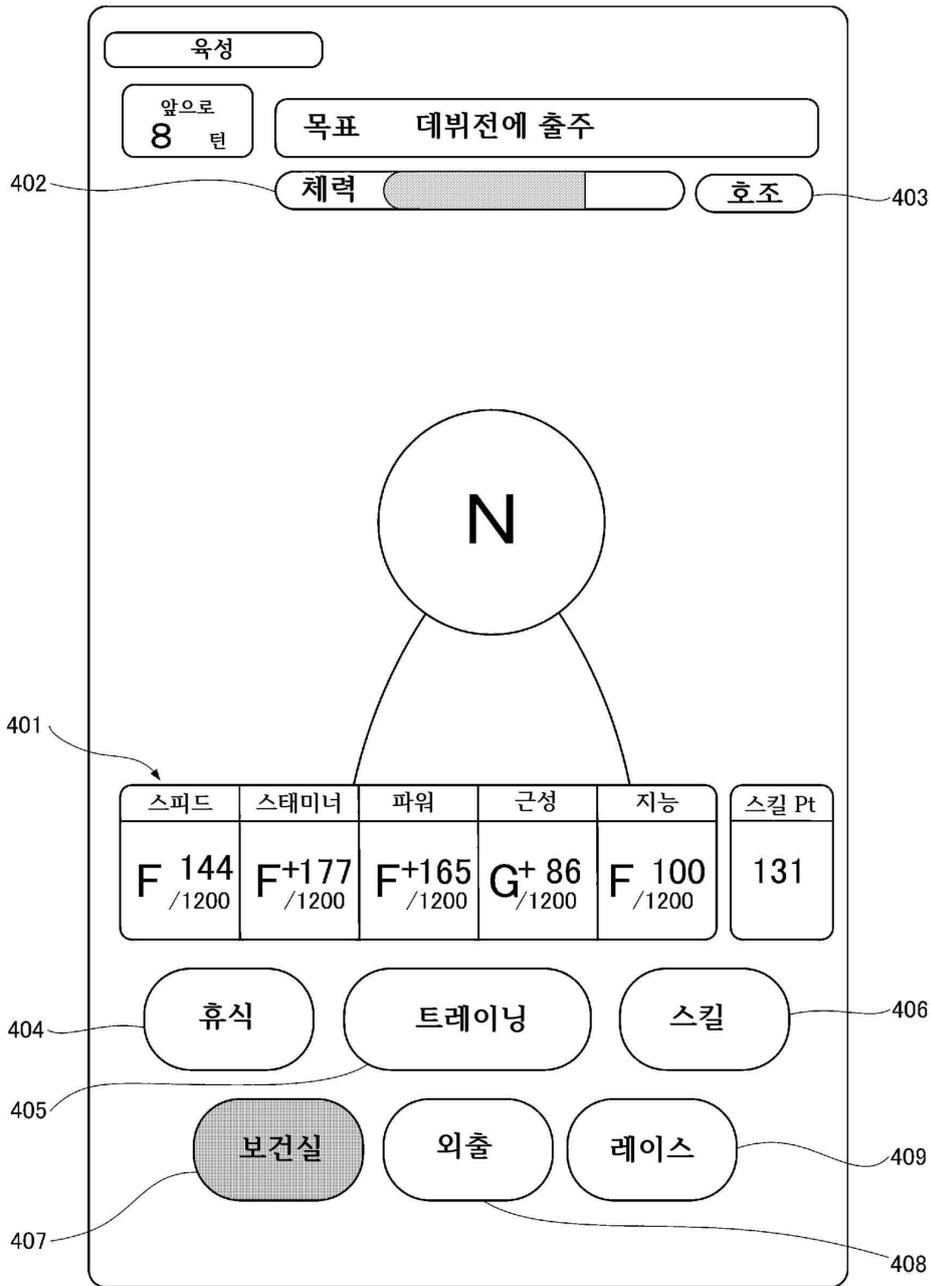
도면10



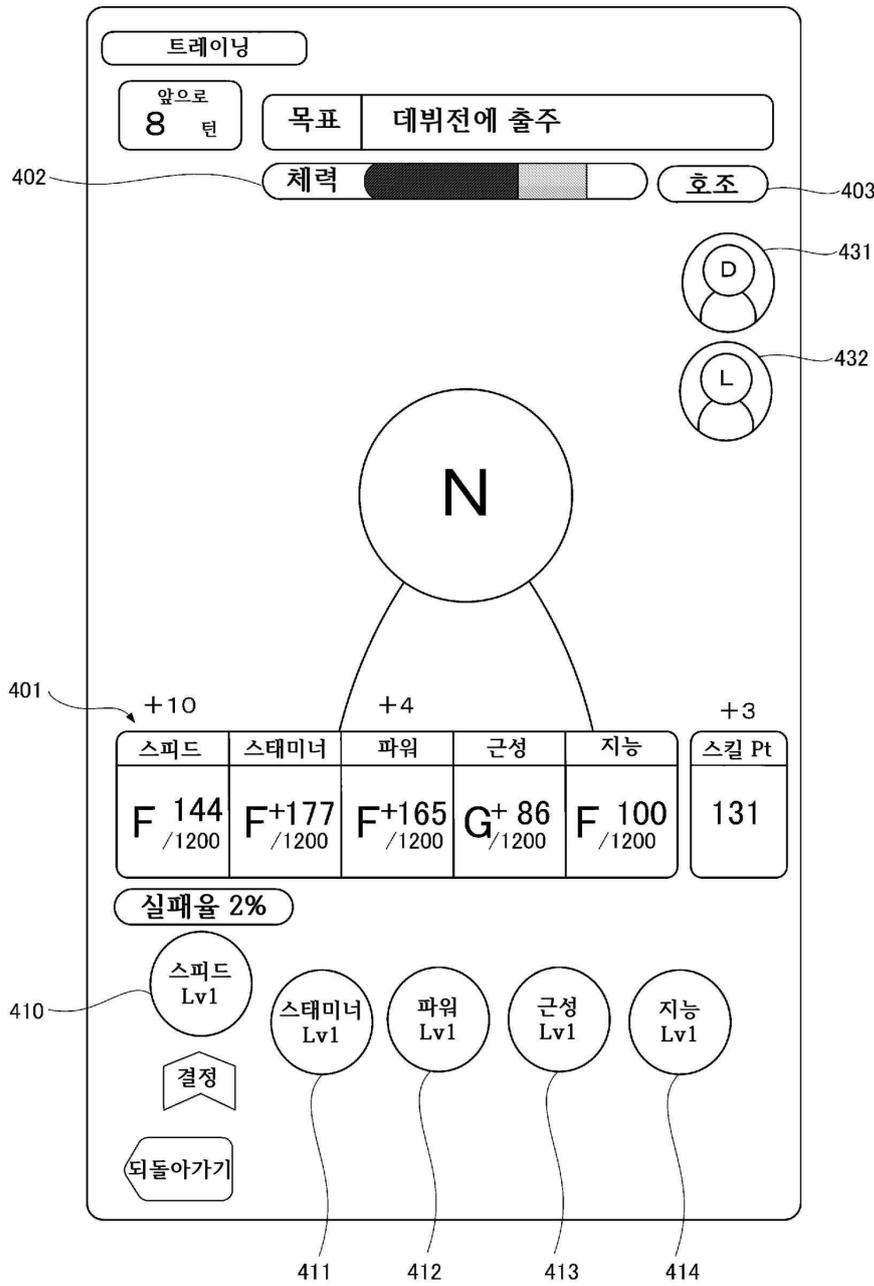
도면11



도면12



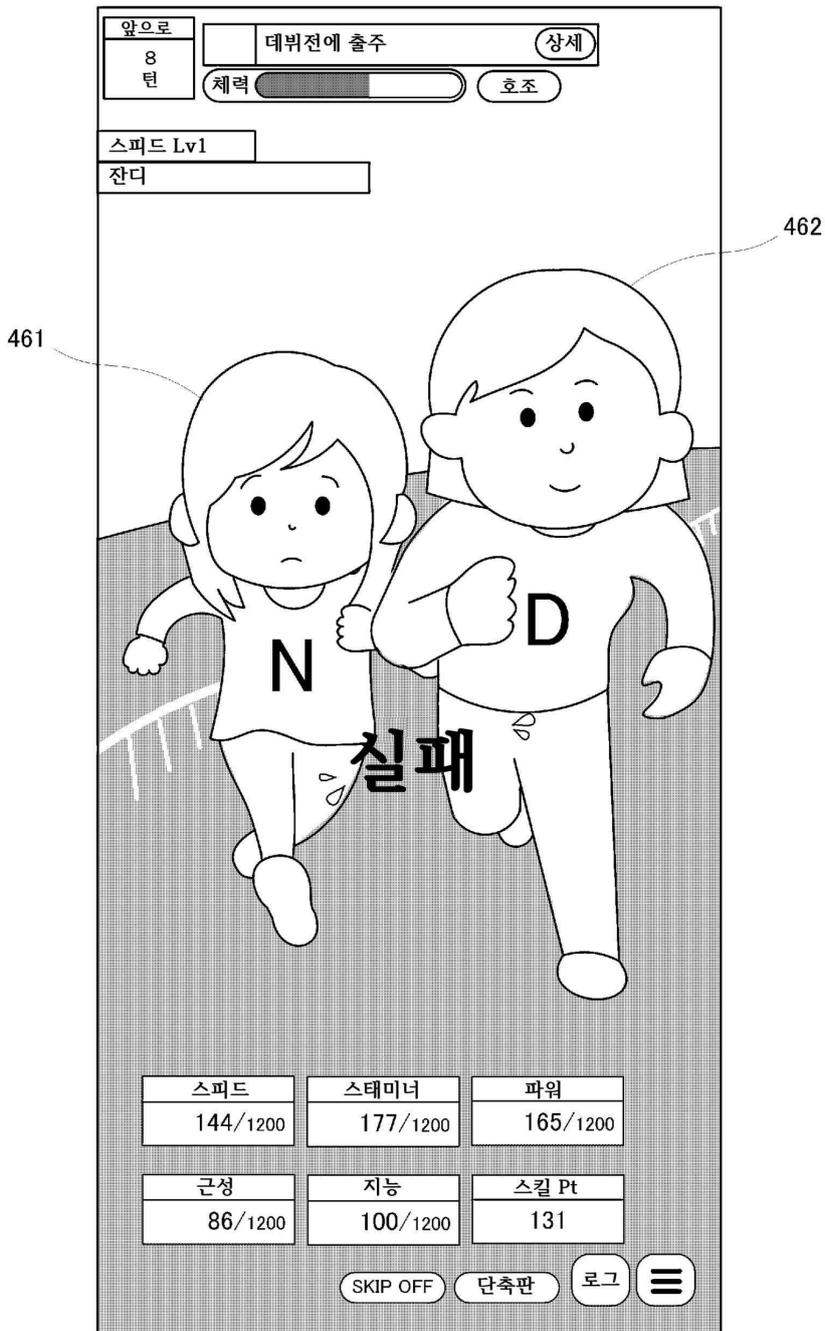
도면13



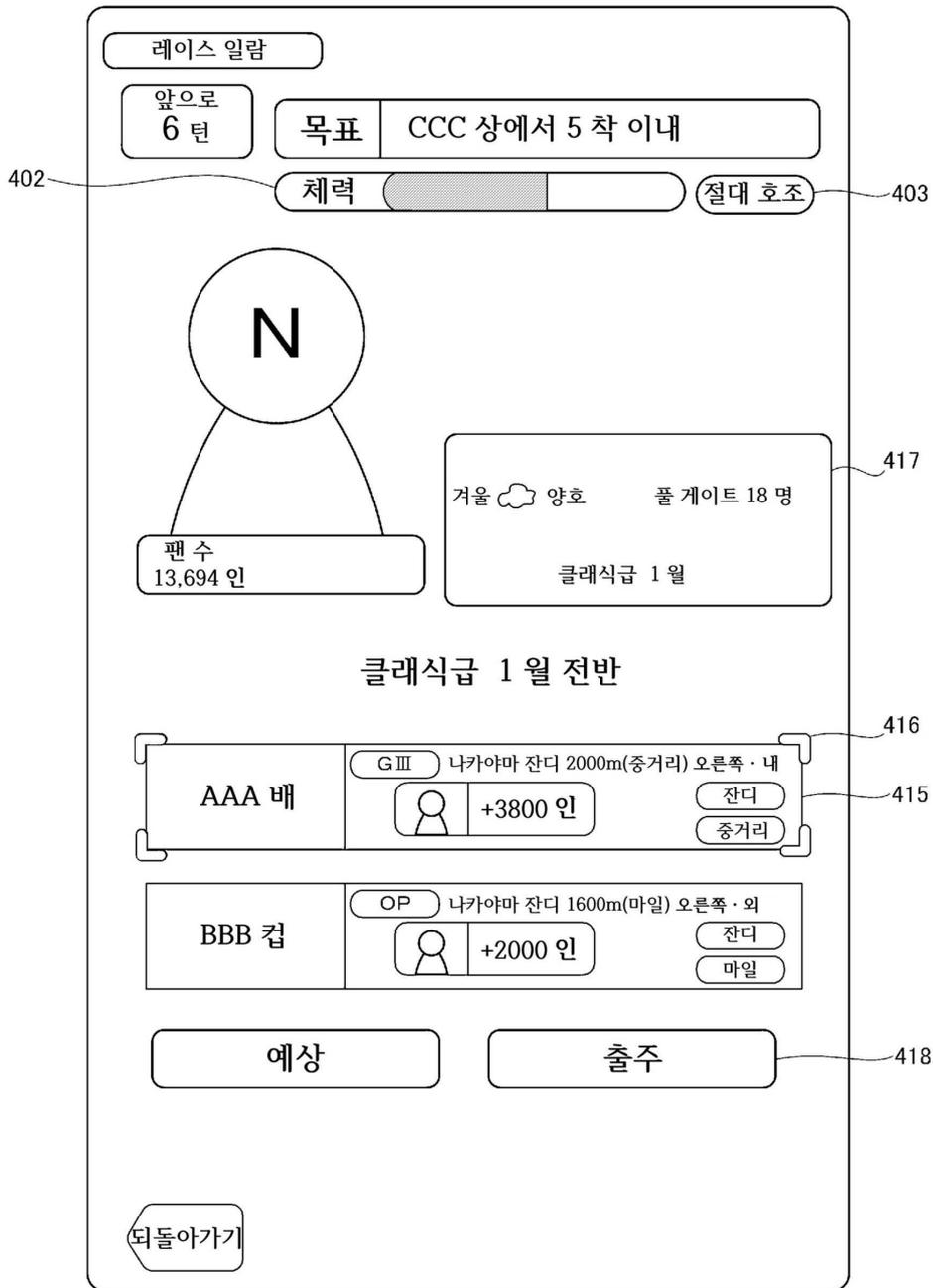
도면14



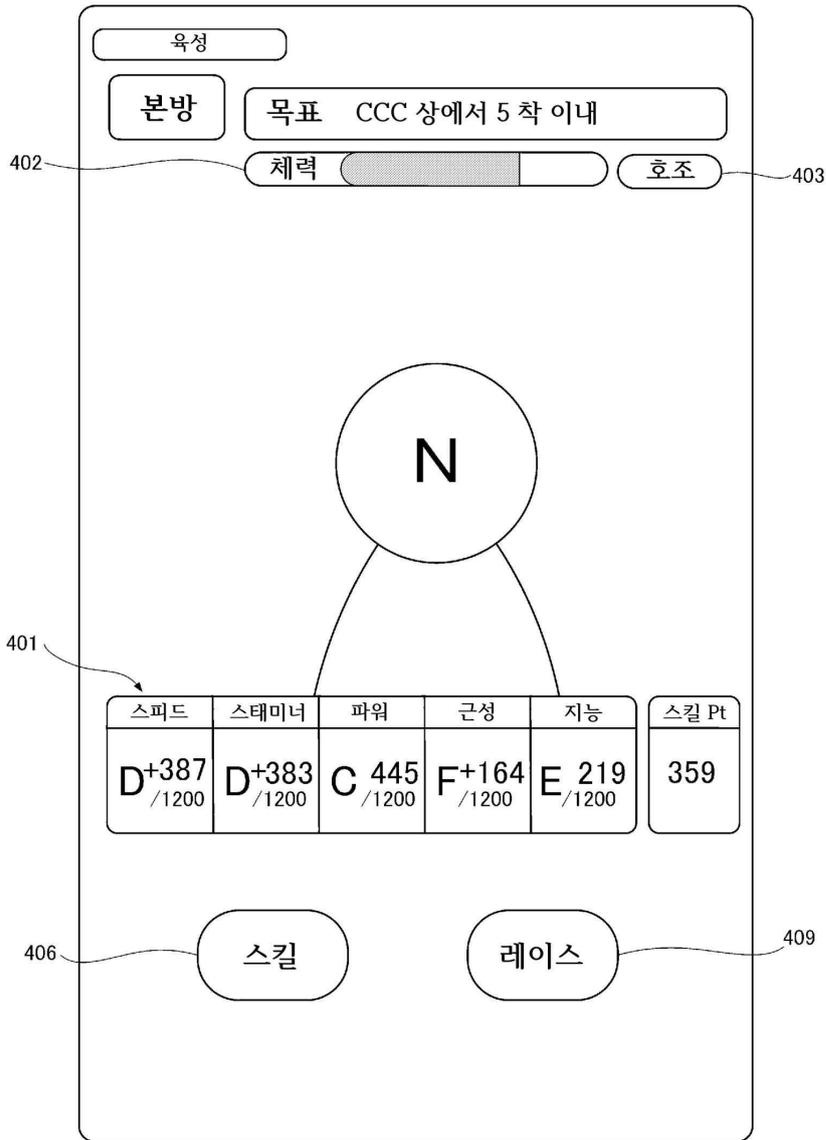
도면15



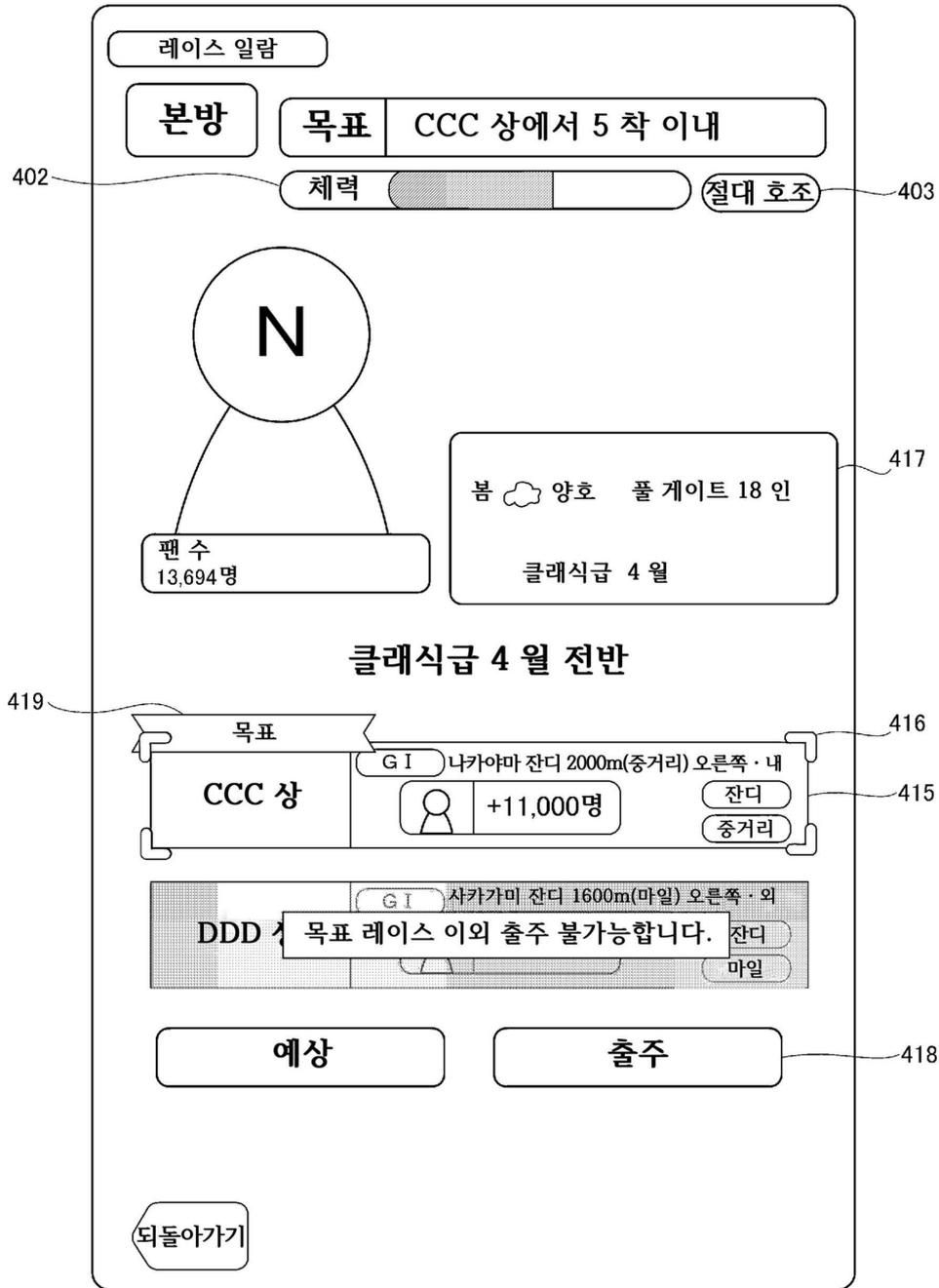
도면16



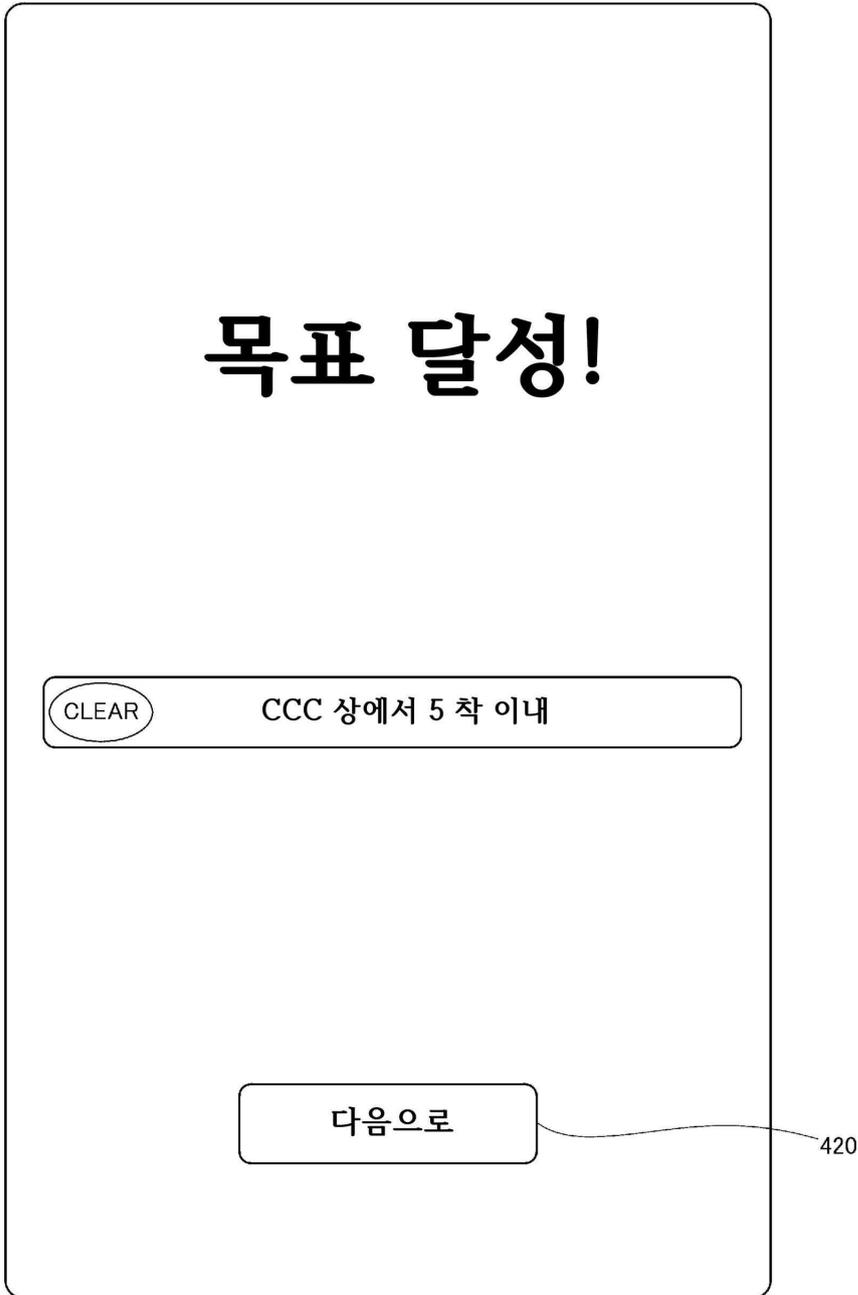
도면17



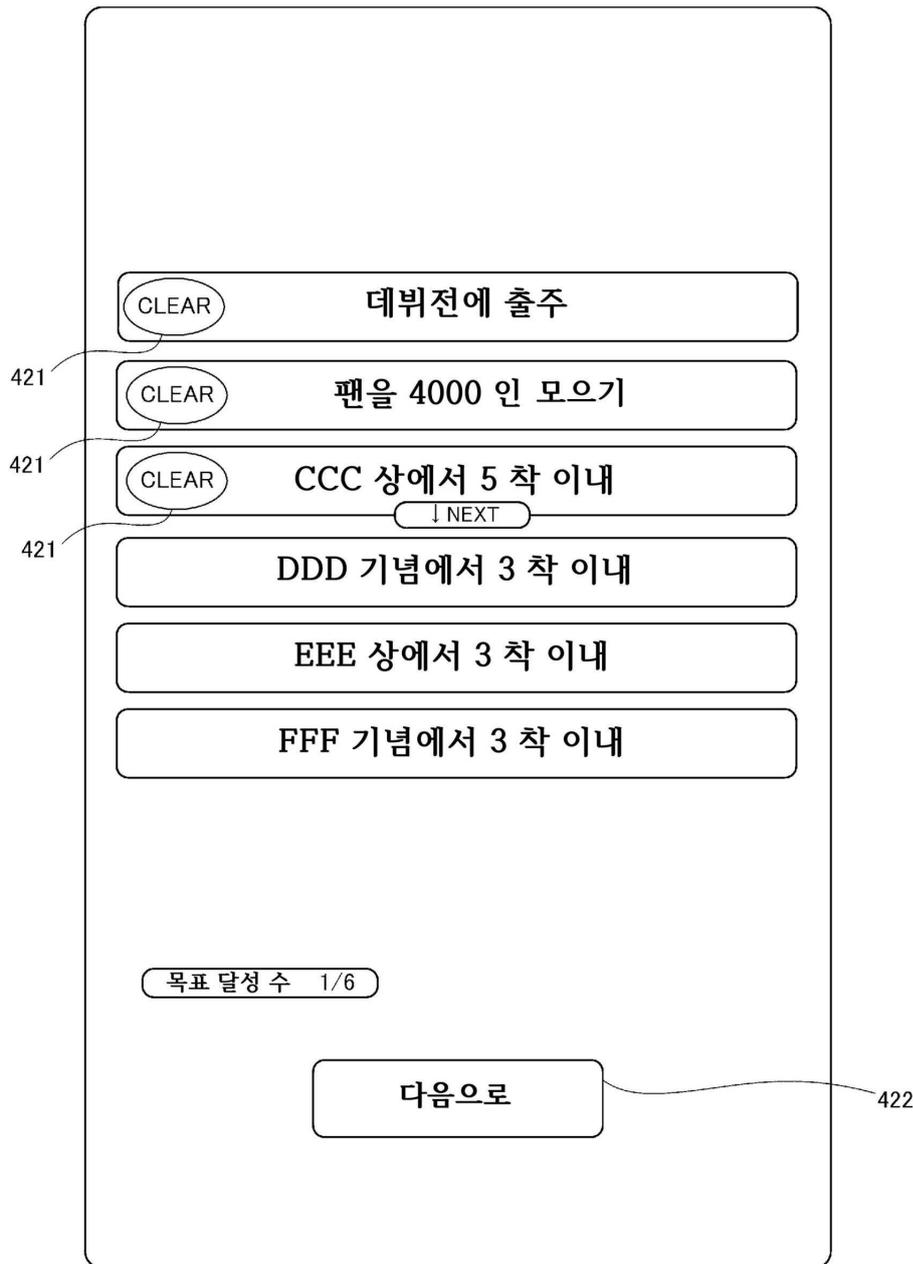
도면18



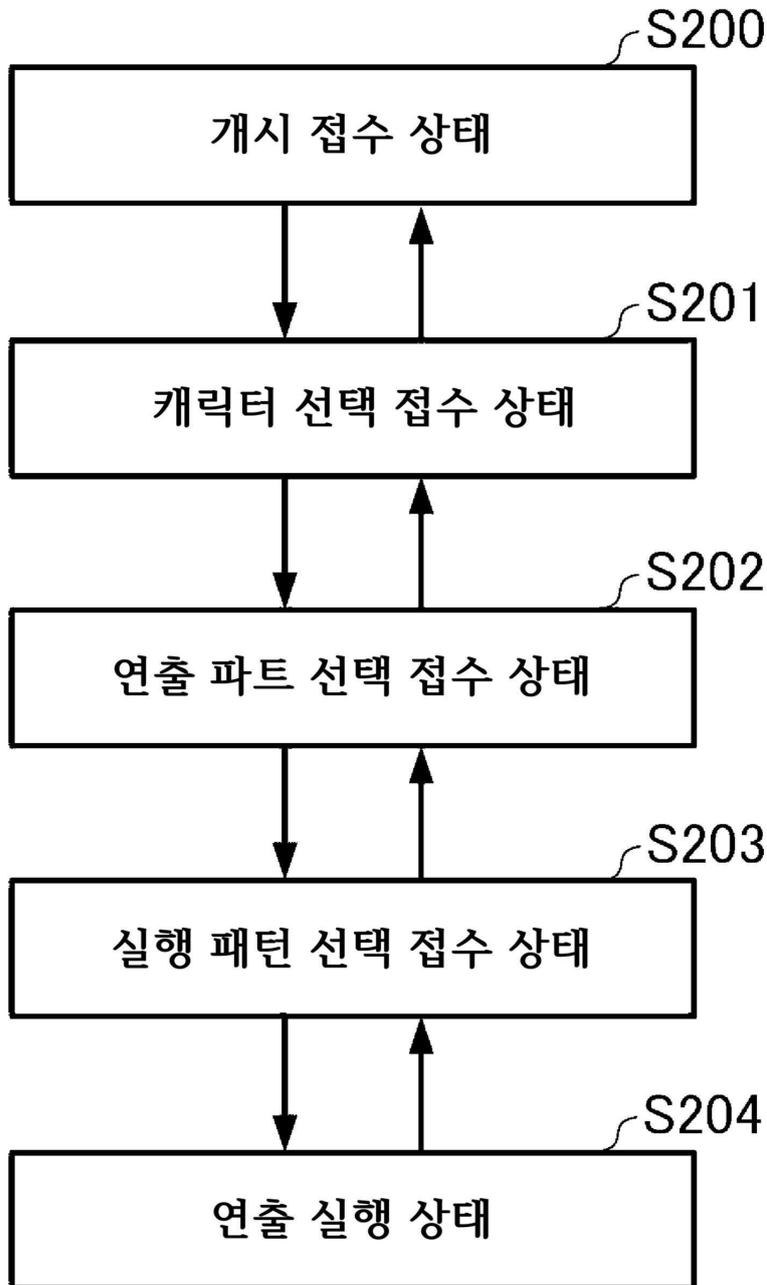
도면19



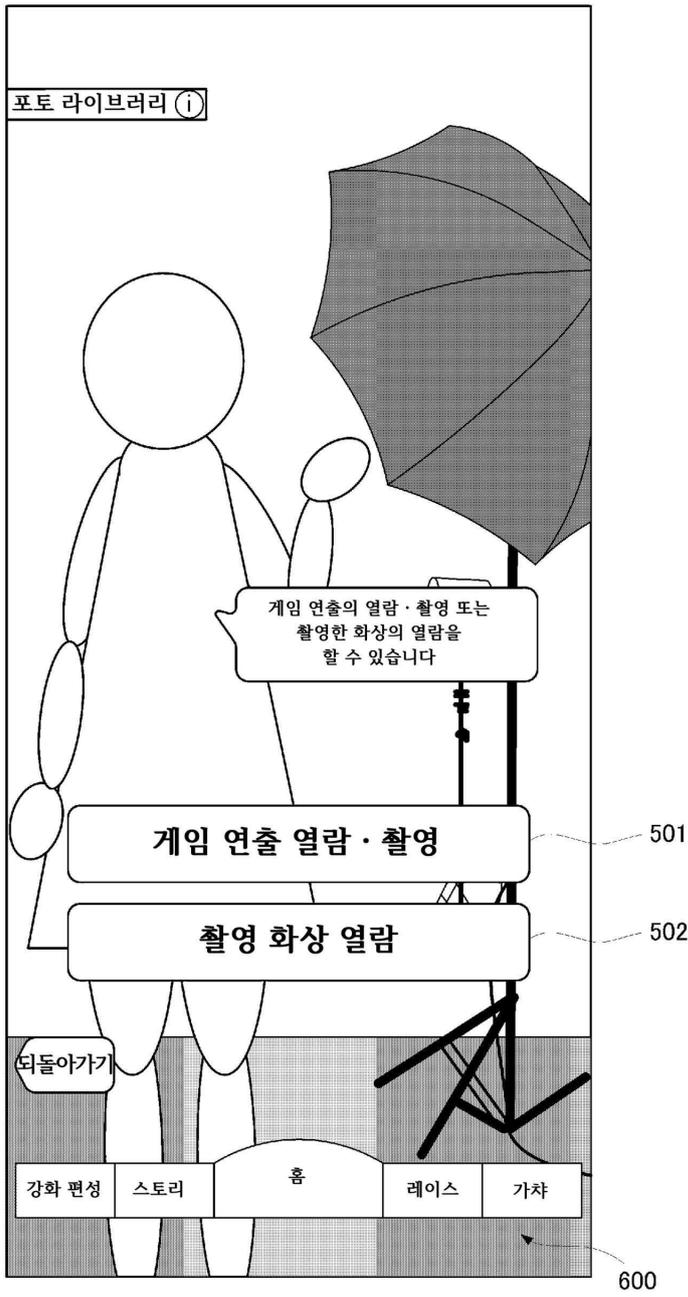
도면20



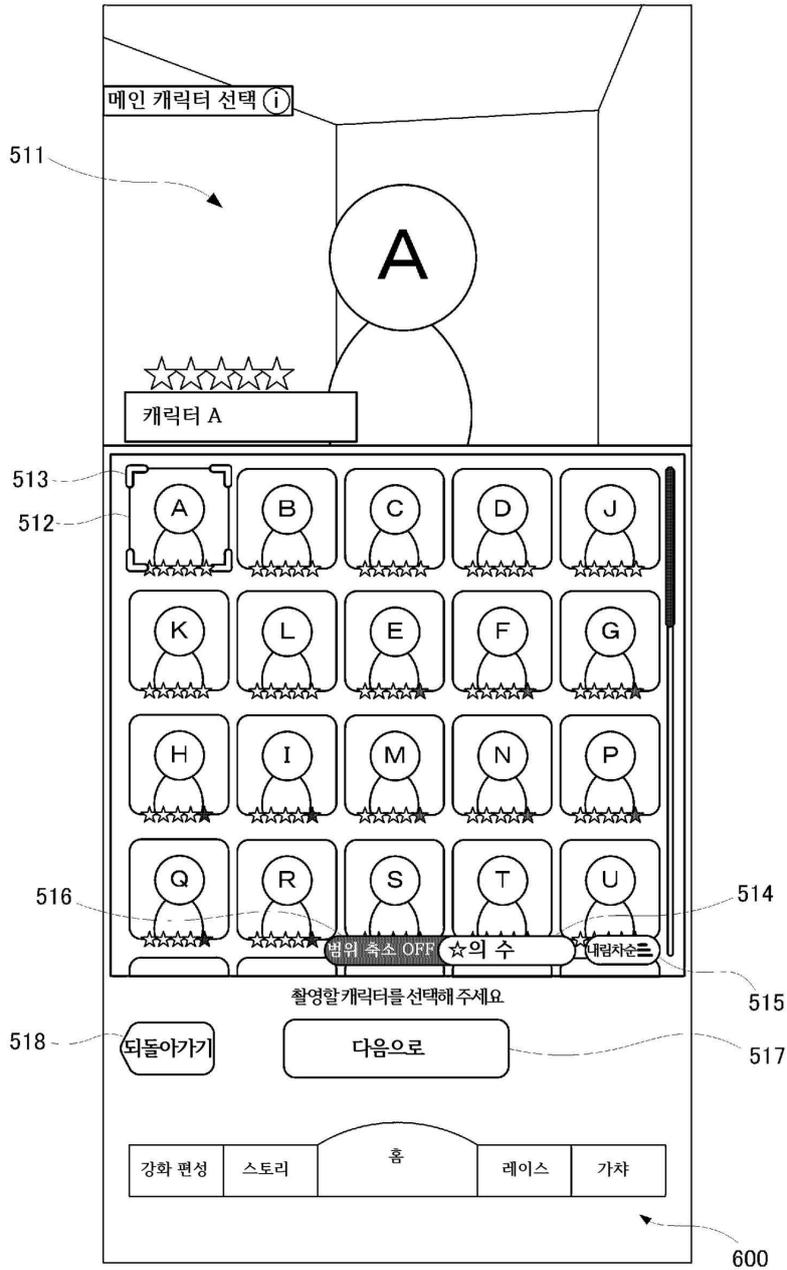
도면21



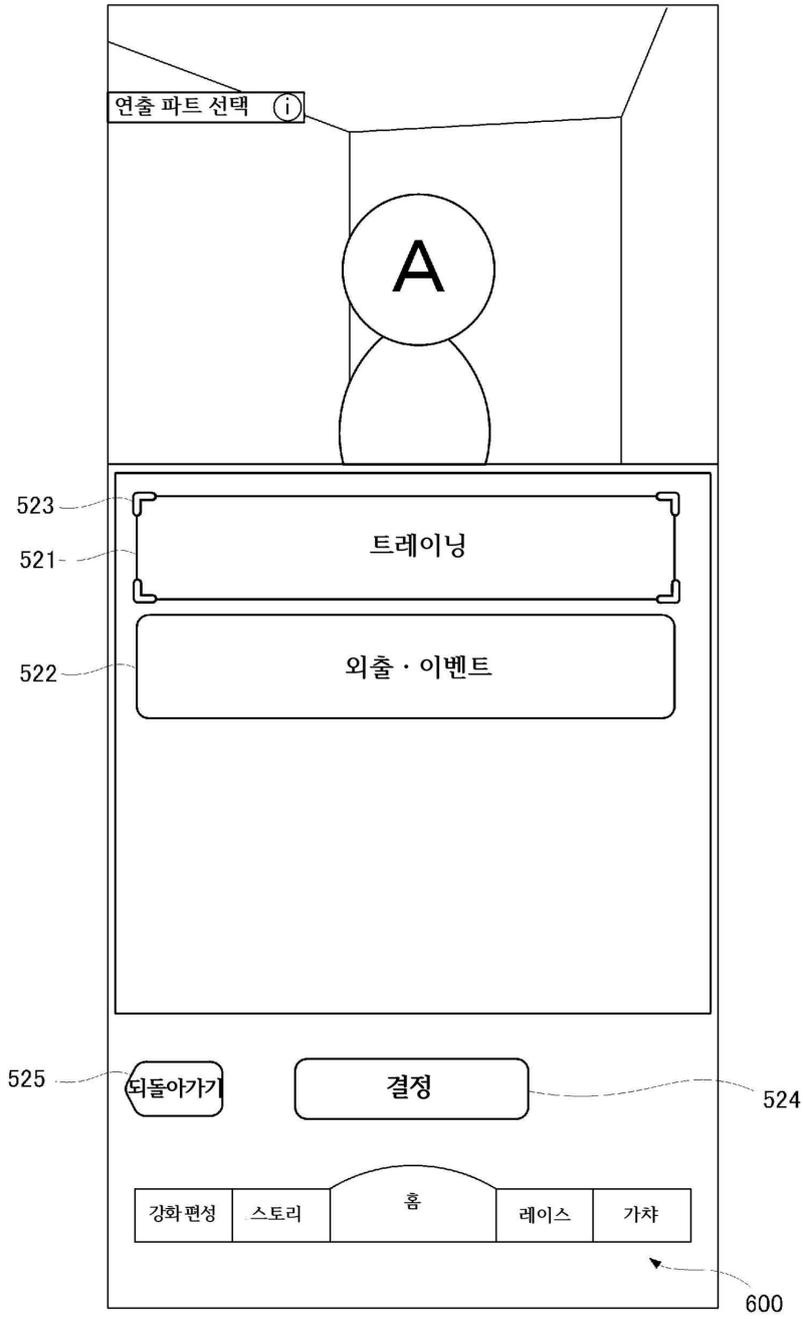
도면22



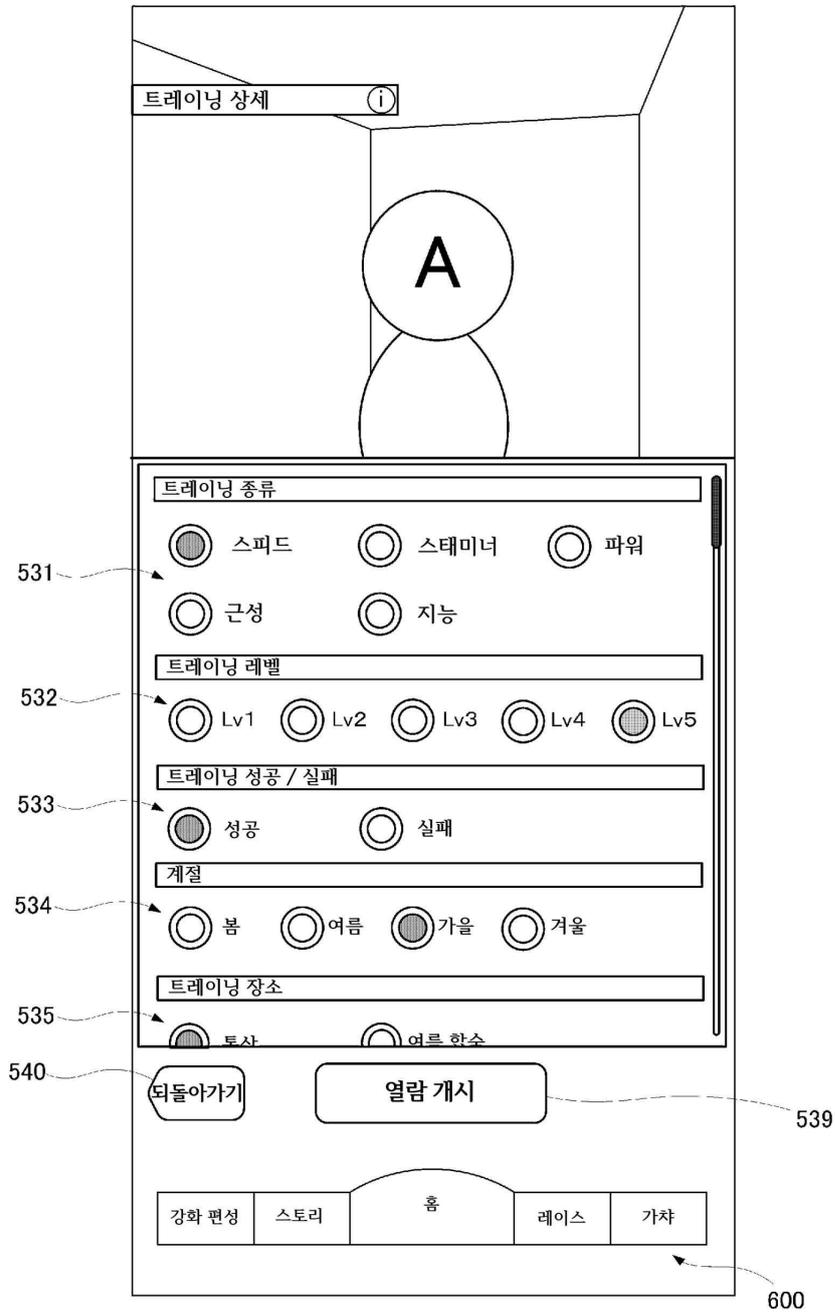
도면23



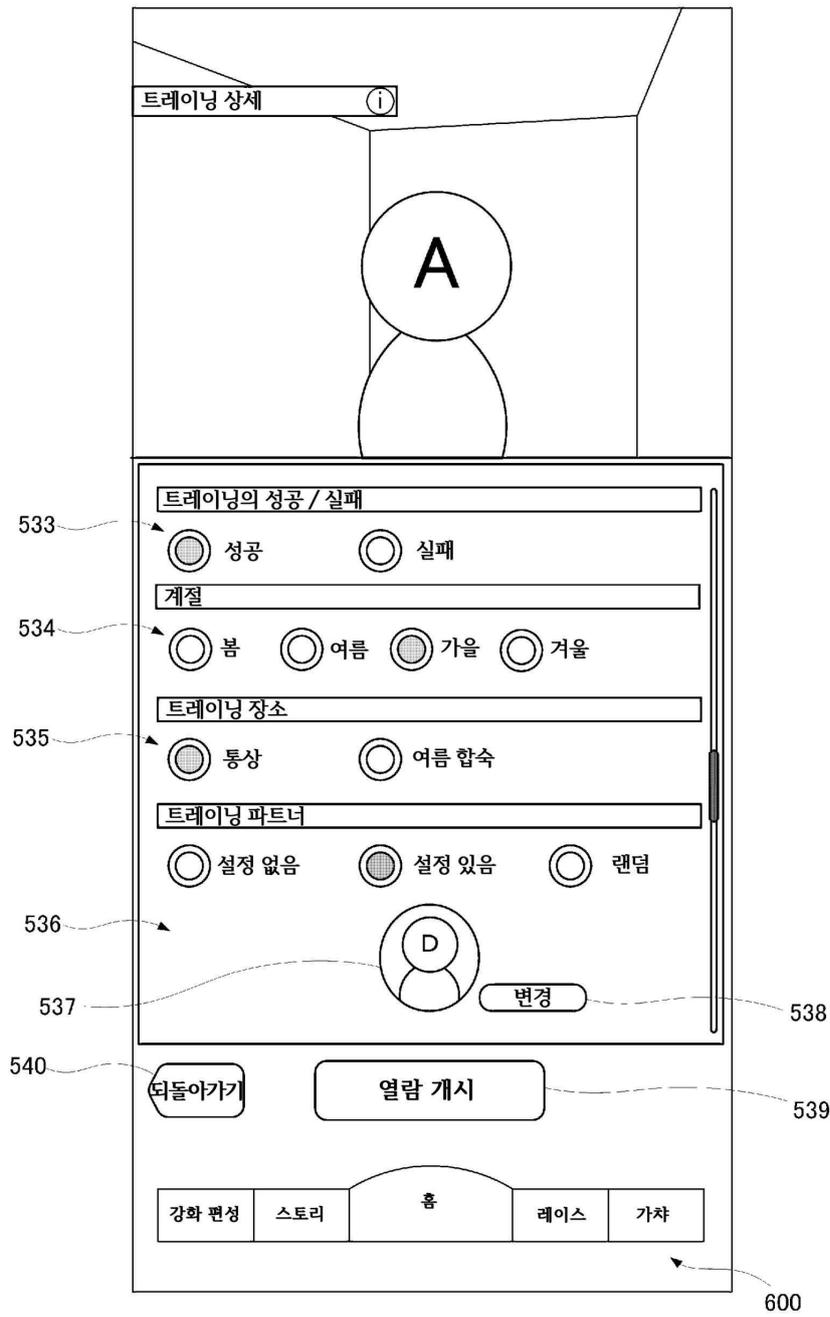
도면24



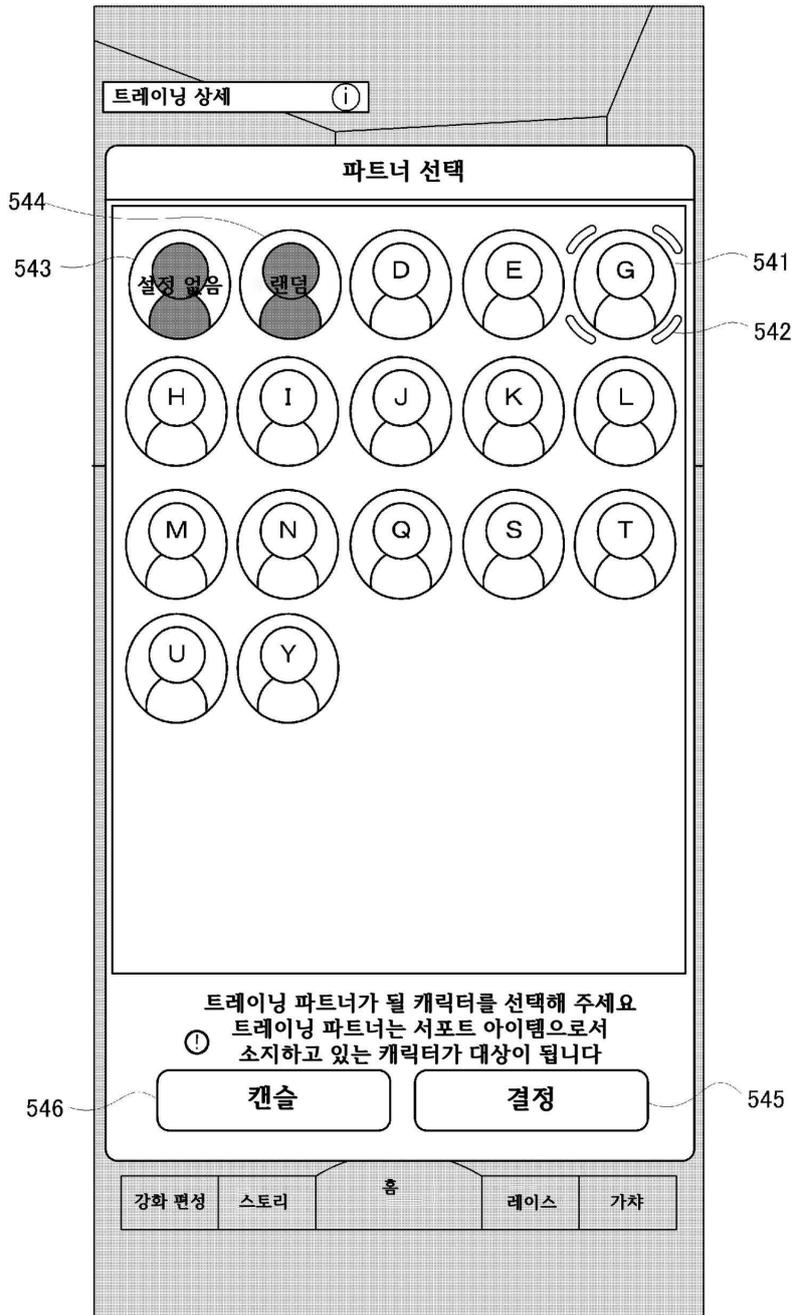
도면25



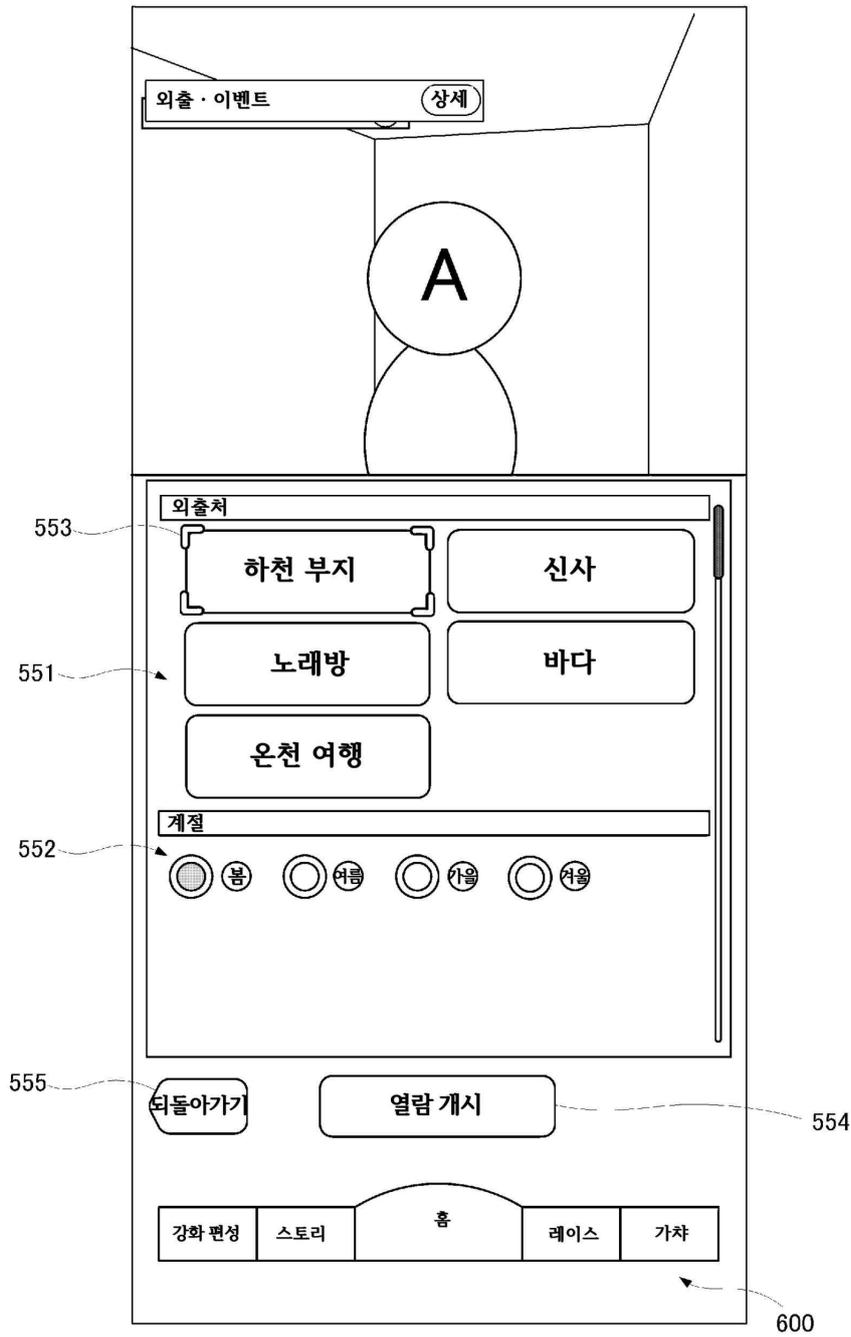
도면26



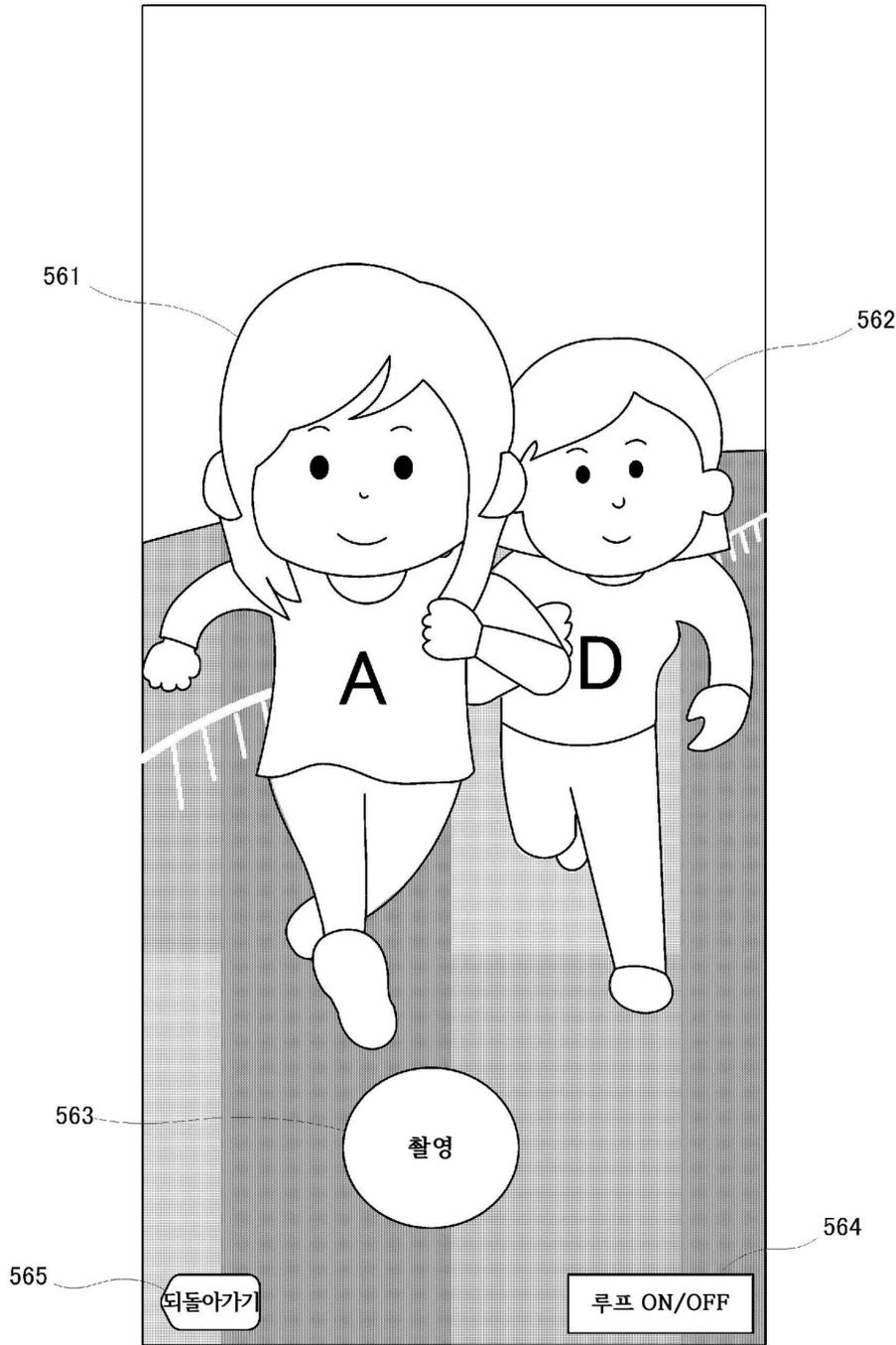
도면27



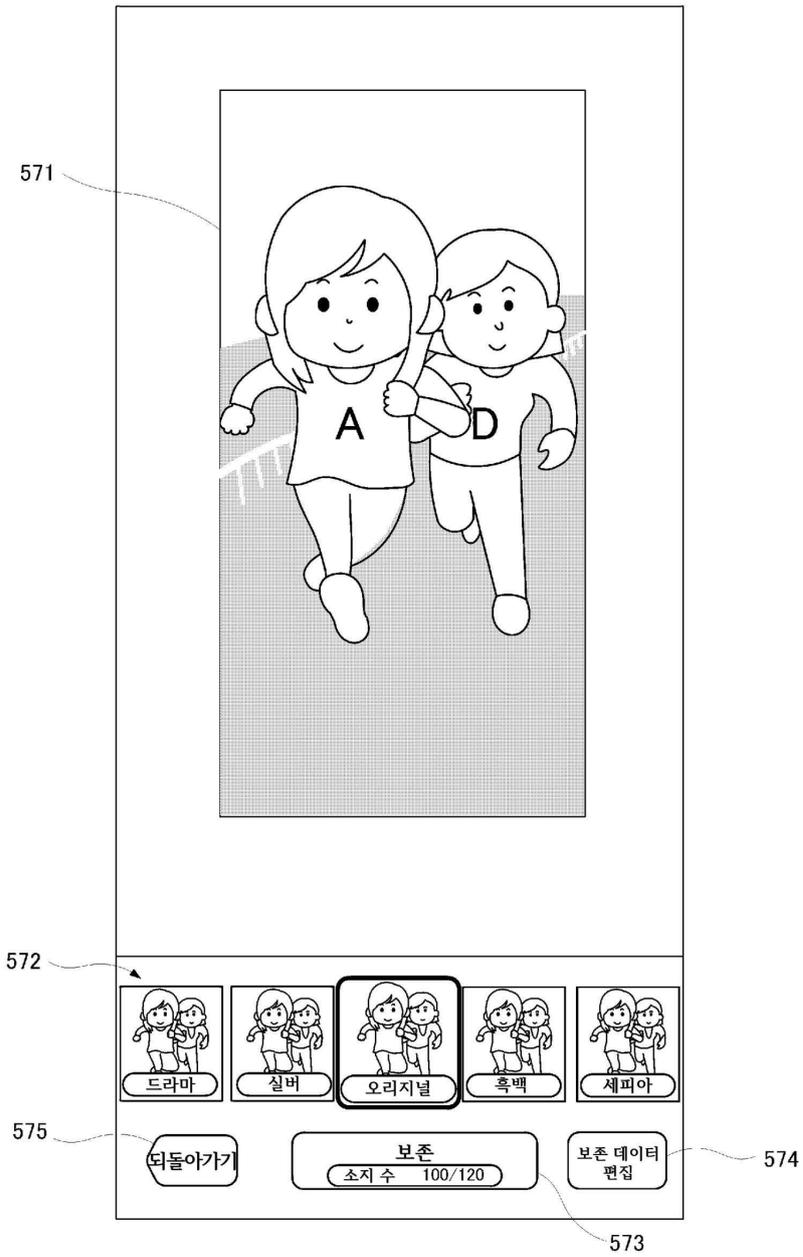
도면28



도면29



도면30



도면31

(a)

확인

**화상을 보존하겠습니다
괜찮으십니까?**

● 보존한 포토는 이 단말에서만 사용 가능합니다

소지 상한을 초과하는 경우, 관심 또는 사용 중 이외의
오래된 화상이 자동적으로 덮어쓰기 됩니다

포토 소지 수 100/120

583 앞으로 이 팝업을 표시하지 않음

이 내용은 옵션에서 언제든지 변경할 수 있습니다

582 581

(b)

확인

보존을 종료하고 원래의 화상으로 되돌아갑니다
괜찮으십니까?

● 보존하고 있지 않은 포토는 파기됩니다

592 591