

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B1)

(11)特許番号  
特許第7432027号  
(P7432027)

(45)発行日 令和6年2月15日(2024.2.15)

(24)登録日 令和6年2月6日(2024.2.6)

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

請求項の数 11 (全85頁)

(21)出願番号	特願2023-24103(P2023-24103)	(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16番17号
(22)出願日	令和5年2月20日(2023.2.20)	(74)代理人	110000936 弁理士法人青海国際特許事務所
審査請求日	令和5年7月5日(2023.7.5)	(72)発明者	古田中 穰 東京都渋谷区南平台町16番17号
早期審査対象出願		(72)発明者	金子 大輔 東京都渋谷区南平台町16番17号
		(72)発明者	池田 真吾 東京都渋谷区南平台町16番17号
		審査官	宮本 昭彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理プログラム、情報処理方法、ゲーム装置

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶する処理と、

前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、

前記所定ゲーム媒体の獲得に基づいて、獲得された前記所定ゲーム媒体に紐付けられた第1の効用を有効化する処理と、

獲得された所定数の前記所定ゲーム媒体に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが選択された場合に有効となる特別効用を決定する処理と、

前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、  
前記特別コマンドが選択されたことに基づいて、前記第1の効用を無効化する処理と、  
をコンピュータに遂行させる情報処理プログラム。

## 【請求項2】

複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶する処理と、

前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、

10

20

獲得された複数の前記所定ゲーム媒体に基づいて第2の効用を決定する処理と、  
複数の前記第2の効用に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが選択された場合に  
有効となる特別効用を決定する処理と、  
前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、  
をコンピュータに遂行させる情報処理プログラム。

【請求項3】

前記特別効用には、有効期間としてターン数が設定された期限付き効用が含まれ、  
 前記期限付き効用は、前記有効期間中、有効となる、  
 をコンピュータに遂行させる請求項1または2に記載の情報処理プログラム。

【請求項4】

前記所定ゲーム媒体の獲得数が規定数に達した場合に、プレイヤーに前記特別コマンドを  
 選択可能とする処理、  
 をコンピュータに遂行させる請求項1または2に記載の情報処理プログラム。

【請求項5】

前記特別効用を決定する処理は、  
 予め設けられた複数種類の前記特別効用の中からいずれかを決定する、  
 請求項1または2に記載の情報処理プログラム。

【請求項6】

前記特別効用が有効化された回数に紐付けられた情報を、前記特別効用の種類ごとに管  
 理する処理、  
 をコンピュータに遂行させ、  
 有効化された回数が増えるほど、前記ゲーム中にもたらされる前記特別効用の恩恵が  
 大きくなる、  
 請求項5に記載の情報処理プログラム。

【請求項7】

前記特別効用に対応する画像を、プレイヤーが選択可能な前記特別コマンドに紐付けて表  
 示する処理、  
 をコンピュータに遂行させる請求項1または2に記載の情報処理プログラム。

【請求項8】

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、  
 複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数  
 のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、  
 プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶  
 する処理と、  
 前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、  
前記所定ゲーム媒体の獲得に基づいて、獲得された前記所定ゲーム媒体に紐付けられた  
第1の効用を有効化する処理と、

獲得された所定数の前記所定ゲーム媒体に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが  
 選択された場合に有効となる特別効用を決定する処理と、

前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、  
前記特別コマンドが選択されたことに基づいて、前記第1の効用を無効化する処理と、  
 を含む情報処理方法。

【請求項9】

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、  
複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数  
のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、  
プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶  
する処理と、  
前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、  
獲得された複数の前記所定ゲーム媒体に基づいて第2の効用を決定する処理と、

10

20

30

40

50

複数の前記第 2 の効用に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが選択された場合に有効となる特別効用を決定する処理と、

前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、を含む情報処理方法。

【請求項 1 0】

1 または複数のコンピュータを備え、  
前記コンピュータが、  
複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶する処理と、

前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、  
前記所定ゲーム媒体の獲得に基づいて、獲得された前記所定ゲーム媒体に紐付けられた第 1 の効用を有効化する処理と、

獲得された所定数の前記所定ゲーム媒体に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが選択された場合に有効となる特別効用を決定する処理と、

前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、  
前記特別コマンドが選択されたことに基づいて、前記第 1 の効用を無効化する処理と、  
を遂行するゲーム装置。

【請求項 1 1】

1 または複数のコンピュータを備え、  
前記コンピュータが、  
複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶する処理と、

前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、  
獲得された複数の前記所定ゲーム媒体に基づいて第 2 の効用を決定する処理と、  
複数の前記第 2 の効用に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが選択された場合に有効となる特別効用を決定する処理と、

前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、  
を遂行するゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0 0 0 1】

本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法、ゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0 0 0 2】

従来、特許文献 1 に示されるように、複数のターンを含むゲームが知られている。プレイヤーは、ターンごとに、複数のコマンドのいずれかを選択することができる。プレイヤーが選択したコマンドに基づいて、各種のパラメータが変更される。また、コマンドの選択によりターンが終了し、次のターンが開始される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0 0 0 3】

【文献】特許第 7 1 9 8 9 0 2 号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0 0 0 4】

上記のように、ターンごとにコマンドを選択するゲームにおいて、プレイヤーに要求され

10

20

30

40

50

る戦略性が乏しいと、プレイヤーのプレイ意欲が低下するという課題がある。

【0005】

本発明は、戦略性の向上により、プレイヤーのプレイ意欲を向上させることが可能な情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶する処理と、

前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、

前記所定ゲーム媒体の獲得に基づいて、獲得された前記所定ゲーム媒体に紐付けられた第1の効用を有効化する処理と、

獲得された所定数の前記所定ゲーム媒体に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが選択された場合に有効となる特別効用を決定する処理と、

前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、

前記特別コマンドが選択されたことに基づいて、前記第1の効用を無効化する処理と、  
をコンピュータに遂行させる。

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶する処理と、

前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、

獲得された複数の前記所定ゲーム媒体に基づいて第2の効用を決定する処理と、

複数の前記第2の効用に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが選択された場合に有効となる特別効用を決定する処理と、

前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、  
をコンピュータに遂行させる。

【0007】

また、前記特別効用には、有効期間としてターン数が設定された期限付き効用が含まれ、前記期限付き効用は、前記有効期間中、有効となってもよい。

【0009】

また、情報処理プログラムは、

前記所定ゲーム媒体の獲得数が規定数に達した場合に、プレイヤーに前記特別コマンドを選択可能とする処理、

をコンピュータに遂行させてもよい。

【0011】

前記特別効用を決定する処理は、

予め設けられた複数種類の前記特別効用の中からいずれかを決定してもよい。

【0012】

また、情報処理プログラムは、

前記特別効用が有効化された回数に紐付けられた情報を、前記特別効用の種類ごとに管理する処理、

をコンピュータに遂行させ、

有効化された回数が多くなるほど、前記ゲーム中にもたらされる前記特別効用の恩恵が大きくなってよい。

【0013】

また、情報処理プログラムは、

10

20

30

40

50

前記特別効用に対応する画像を、プレイヤーが選択可能な前記特別コマンドに紐付けて表示する処理、  
をコンピュータに遂行させてもよい。

【0014】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶する処理と、

前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、

前記所定ゲーム媒体の獲得に基づいて、獲得された前記所定ゲーム媒体に紐付けられた第1の効用を有効化する処理と、

獲得された所定数の前記所定ゲーム媒体に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが選択された場合に有効となる特別効用を決定する処理と、

前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、

前記特別コマンドが選択されたことに基づいて、前記第1の効用を無効化する処理と、  
を含む。

上記課題を解決するために、情報処理方法は、

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶する処理と、

前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、

獲得された複数の前記所定ゲーム媒体に基づいて第2の効用を決定する処理と、

複数の前記第2の効用に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが選択された場合に有効となる特別効用を決定する処理と、

前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、  
を含む。

【0015】

上記課題を解決するために、ゲーム装置は、

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶する処理と、

前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、

前記所定ゲーム媒体の獲得に基づいて、獲得された前記所定ゲーム媒体に紐付けられた第1の効用を有効化する処理と、

獲得された所定数の前記所定ゲーム媒体に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが選択された場合に有効となる特別効用を決定する処理と、

前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、

前記特別コマンドが選択されたことに基づいて、前記第1の効用を無効化する処理と、  
を遂行する。

上記課題を解決するために、ゲーム装置は、

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数

10

20

30

40

50

のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、  
プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶  
する処理と、  
前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、  
獲得された複数の前記所定ゲーム媒体に基づいて第2の効用を決定する処理と、  
複数の前記第2の効用に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが選択された場合に  
有効となる特別効用を決定する処理と、  
前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、  
を遂行する。

【発明の効果】

10

【0016】

本発明によれば、戦略性の向上により、プレイヤーのプレイ意欲を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】図1は、情報処理システムの概略的な構成を示した説明図である。

【図2】図2Aは、プレイヤー端末のハードウェアの構成を説明する図である。図2Bは、サーバのハードウェアの構成を説明する図である。

【図3】図3Aは、ホーム画面の一例を説明する図である。図3Bは、オプション設定画面の一例を説明する図である。図3Cは、プロフィール設定画面の一例を説明する図である。

20

【図4】図4は、育成ゲームのおおまかな進行の流れを説明するための図である。

【図5】図5Aは、シナリオ初期加算値データの一例を説明する図である。図5Bは、シナリオ初期上限値データの一例を説明する図である。図5Cは、シナリオイベント加算値データの一例を説明する図である。

【図6】図6Aは、育成対象キャラクタ選択画面を説明する図である。図6Bは、キャラクタ詳細画面を説明する第1の図である。図6Cは、キャラクタ詳細画面を説明する第2の図である。

【図7】図7Aは、能力パラメータ（初期値）テーブルを説明する図である。図7Bは、適性パラメータ（初期値）テーブルを説明する図である。図7Cは、スキルを説明する図である。図7Dは、専用イベントを説明する図である。

30

【図8】図8は、キャラクタ強化画面を説明する図である。

【図9】図9Aは、継承キャラクタ選択画面を説明する第1の図である。図9Bは、育成キャラクター一覧画面を説明する第1の図である。図9Cは、継承キャラクタ選択画面を説明する第2の図である。図9Dは、継承キャラクタ選択画面を説明する第3の図である。

【図10】図10は、継承の系統を説明する図である。

【図11】図11は、因子情報を説明する図である。

【図12】図12Aは、基礎能力因子による効用を説明する図である。図12Bは、キャラ因子による効用を説明する図である。

【図13】図13Aは、相性の判定対象を説明する図であり、図13Bは、相性の判定項目を説明する図である。

40

【図14】図14Aは、サポートカード編成画面を説明する第1の図である。図14Bは、サポートカード選択画面を説明する図である。図14Cは、サポートカード編成画面を説明する第2の図である。

【図15】図15Aは、サポートカードテーブルを説明する図である。図15Bは、サポート効果を説明する図である。図15Cは、所持スキルを説明する図である。図15Dは、サポートイベントを説明する図である。

【図16】図16Aは、最終確認画面を説明する図である。図16Bは、プリセット選択画面を説明する図である。

【図17】図17は、各ターンにおける選択項目を説明する図である。

50

【図18】図18は、トップ画面を説明する図である。

【図19】図19Aは、トレーニング画面を説明する第1の図である。図19Bは、トレーニング画面を説明する第2の図である。図19Cは、トレーニング結果報知画面を説明する図である。図19Dは、イベント画面を説明する図である。

【図20】図20Aは、継承イベントを説明する第1の図である。図20Bは、継承イベントを説明する第2の図である。図20Cは、継承イベントを説明する第3の図である。図20Dは、継承イベントを説明する第4の図である。

【図21】図21Aは、スキル画面を説明する第1の図である。図21Bは、スキル画面を説明する第2の図である。

【図22】図22Aは、レース選択画面を説明する第1の図である。図22Bは、レース開始画面を説明する図である。図22Cは、レース結果画面を説明する第1の図である。図22Dは、レース結果画面を説明する第2の図である。

【図23】図23は、トレーニング画面を説明する第3の図である。

【図24】図24Aは、特別キャラクタと欠片アイテムとの関係を説明する図である。図24Bは、欠片アイテムの獲得条件を説明する図である。

【図25】図25は、知識表ダイアログを説明する第1の図である。

【図26】図26は、知識表ダイアログを説明する第2の図である。

【図27】図27は、知識表ダイアログを説明する第3の図である。

【図28】図28は、女神の叡智の決定方法を説明する図である。

【図29】図29は、欠片アイテムの効用を説明する図である。

【図30】図30は、特別効用を説明する図である。

【図31】図31Aは、効果詳細ダイアログを説明する第1の図である。図31Bは、効果詳細ダイアログを説明する第2の図である。

【図32】図32は、履歴ダイアログを説明する図である。

【図33】図33は、ターン開始時処理のおおまかな流れを説明する図である。

【図34】図34は、トレーニング項目への配置比率を説明する図である。

【図35】図35Aは、トレーニングレベルを説明する図である。図35Bは、上昇固定値（スピード）を説明する図である。図35Cは、上昇固定値テーブル（パワー）を説明する図である。

【図36】図36Aは、育成完了画面を説明する図である。図36Bは、育成完了画面を説明する第2の図である。図36Cは、育成完了画面を説明する第3の図である。

【図37】図37は、プレイヤー端末におけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

【図38】図38は、サーバにおけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

【図39】図39は、育成ゲームに係るプレイヤー端末およびサーバの処理を説明するシーケンス図である。

【図40】図40は、プレイヤー端末における準備段階処理を説明するフローチャートである。

【図41】図41は、サーバにおける準備段階処理を説明するフローチャートである。

【図42】図42は、サーバにおける育成段階処理を説明するフローチャートである。

【図43】図43は、サーバにおけるターン開始時処理を説明するフローチャートである。

【図44】図44は、プレイヤー端末における育成段階処理を説明するフローチャートである。

【図45】図45は、プレイヤー端末における知識表関連処理を説明するフローチャートである。

【図46】図46は、サーバにおける選択コマンド受信処理を説明するフローチャートである。

【図47】図47は、サーバにおける欠片アイテム獲得処理を説明するフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 4 8】図 4 8 は、プレイヤー端末における結果情報受信処理を説明するフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、サーバにおける育成ゲーム終了処理を説明するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の実施形態の一態様について詳細に説明する。かかる実施形態に示す数値等は、理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。

10

【0019】

(情報処理システム S の全体の構成)

図 1 は、情報処理システム S の概略的な構成を示した説明図である。情報処理システム S は、クライアントすなわちゲーム端末として機能するプレイヤー端末 1 と、サーバ 1000 と、通信基地局 N a を有する通信ネットワーク N とを含む、所謂クライアントサーバシステムである。

【0020】

本実施形態の情報処理システム S は、プレイヤー端末 1 およびサーバ 1000 がゲーム装置 G として機能する。プレイヤー端末 1 およびサーバ 1000 には、それぞれゲームの進行制御の役割分担がなされており、プレイヤー端末 1 とサーバ 1000 との協働によって、ゲームが進行可能となる。

20

【0021】

プレイヤー端末 1 は、通信ネットワーク N を介してサーバ 1000 との通信を確立することができる。プレイヤー端末 1 は、サーバ 1000 と無線もしくは有線による通信接続が可能な電子機器を広く含む。プレイヤー端末 1 としては、例えば、スマートフォン、携帯電話、タブレット装置、パーソナルコンピュータ、ゲーム機器等が挙げられる。本実施形態では、プレイヤー端末 1 として、スマートフォンが用いられる場合について説明する。

【0022】

サーバ 1000 は、複数のプレイヤー端末 1 と通信接続される。サーバ 1000 は、ゲームをプレイするプレイヤーごとに各種の情報を蓄積する。また、サーバ 1000 は、主に、プレイヤー端末 1 から入力される操作に基づき、蓄積された情報の更新や、プレイヤー端末 1 に対して画像や各種情報をダウンロードさせる等の処理を遂行する。

30

【0023】

通信基地局 N a は、通信ネットワーク N と接続され、プレイヤー端末 1 と無線による情報の送受信を行う。通信ネットワーク N は、携帯電話網、インターネット網、LAN (Local Area Network)、専用回線等で構成され、プレイヤー端末 1 とサーバ 1000 との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

【0024】

(プレイヤー端末 1 およびサーバ 1000 のハードウェアの構成)

40

図 2 A は、プレイヤー端末 1 のハードウェアの構成を説明する図である。また、図 2 B は、サーバ 1000 のハードウェアの構成を説明する図である。図 2 A に示すように、プレイヤー端末 1 は、CPU (Central Processing Unit) 10、メモリ 12、バス 14、入出力インタフェース 16、記憶部 18、通信部 20、入力部 22、出力部 24 を含んで構成される。

【0025】

また、図 2 B に示すように、サーバ 1000 は、CPU 1010、メモリ 1012、バス 1014、入出力インタフェース 1016、記憶部 1018、通信部 1020、入力部 1022、出力部 1024 を含んで構成される。

【0026】

50

なお、サーバ1000のCPU1010、メモリ1012、バス1014、入出力インタフェース1016、記憶部1018、通信部1020、入力部1022、出力部1024の構成および機能は、それぞれ、プレイヤー端末1のCPU10、メモリ12、バス14、入出力インタフェース16、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24と実質的に同じである。したがって、以下では、プレイヤー端末1のハードウェアの構成について説明し、サーバ1000については説明を省略する。

#### 【0027】

CPU10は、メモリ12に記憶されたプログラムを動作させ、ゲームの進行を制御する。メモリ12は、ROM(Read Only Memory)またはRAM(Random Access Memory)で構成され、ゲームの進行制御に必要となるプログラムおよび各種のデータを記憶する。メモリ12は、バス14を介してCPU10に接続されている。

10

#### 【0028】

バス14には、入出力インタフェース16が接続される。入出力インタフェース16には、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24が接続されている。

#### 【0029】

記憶部18は、DRAM(Dynamic Random Access Memory)等の半導体メモリで構成され、各種プログラムおよびデータを記憶する。プレイヤー端末1においては、記憶部18に記憶されたプログラムおよびデータが、CPU10によってメモリ12(RAM)にロードされる。

20

#### 【0030】

通信部20は、通信基地局Naと無線により通信接続され、通信ネットワークNを介して、サーバ1000との間で各種データおよびプログラムといった情報の送受信を行う。プレイヤー端末1においては、サーバ1000から受信したプログラム等が、メモリ12または記憶部18に格納される。

#### 【0031】

入力部22は、例えば、プレイヤーの操作が入力される(操作を受け付ける)タッチパネル、ボタン、キーボード、マウス、十字キー、アナログコントローラ等で構成される。また、入力部22は、プレイヤー端末1に設けられた、あるいは、プレイヤー端末1に接続(外付け)された専用のコントローラであってもよい。さらには、入力部22は、プレイヤー端末1の傾きや移動を検知する加速度センサ、または、プレイヤーの音声を検知するマイクで構成されてもよい。すなわち、入力部22は、プレイヤーの意思を、識別可能に入力させることができる装置を広く含む。

30

#### 【0032】

出力部24は、ディスプレイ装置およびスピーカを含んで構成される。なお、出力部24は、プレイヤー端末1に接続(外付け)される機器でもよい。本実施形態では、プレイヤー端末1が、出力部24としてディスプレイ26を備え、入力部22として、ディスプレイ26に重畳して設けられるタッチパネルを備えている。

#### 【0033】

##### (ゲーム内容)

次に、本実施形態の情報処理システムS、ゲーム装置Gにより提供されるゲームについて説明する。プレイヤーは、所謂ガチャと呼ばれる抽選により獲得したゲーム媒体や、運営側から配布されたゲーム媒体を所持することができる。本実施形態では、プレイヤーは、ゲーム媒体として、キャラクタカードおよびサポートカードを所持することができる。キャラクタカードおよびサポートカードには、必ず、1体のキャラクタが紐付けられている。なお、キャラクタカードに紐付けられたキャラクタは、育成ゲームにおける育成対象となる。以下では、キャラクタカードに紐付けられたキャラクタを、単にキャラクタと称する場合がある。

40

#### 【0034】

詳しくは後述するが、本実施形態に係るゲームでは、育成ゲームが提供される。プレイヤーは、育成ゲームにおいて、キャラクタを育成し、種々のパラメータが紐付けられた育成

50

キャラクターを生成することができる。また、本実施形態における育成ゲームは、キャラクターカードに紐付けられたキャラクターを、競馬を模したレースに出場させながら育成するといったゲーム性を有している。

【0035】

図3Aは、ホーム画面100の一例を説明する図である。プレイヤ端末1においてゲームアプリケーションが起動されると、ディスプレイ26にホーム画面100が表示される。ホーム画面100の下部には、メニューバー102が表示される。メニューバー102には、プレイヤが操作(タップ)可能な複数の操作部が設けられている。

【0036】

ここでは、メニューバー102に、ホーム画面選択操作部102a、強化画面選択操作部102b、ストーリー画面選択操作部102c、レースゲーム選択操作部102d、ガチャ画面選択操作部102eが設けられている。なお、メニューバー102においては、ディスプレイ26に表示中の画面が識別できるように、表示中の画面に対応する操作部が強調表示される。

10

【0037】

ホーム画面選択操作部102aがタップされると、図3Aに示すホーム画面100がディスプレイ26に表示される。

【0038】

強化画面選択操作部102bがタップされると、不図示の強化画面が表示される。強化画面では、プレイヤが所持するキャラクターやサポートカードを強化することができる。プレイヤは、キャラクターやサポートカードを強化することで、キャラクターやサポートカードに設定されているレベルを高めることができる。キャラクターおよびサポートカードには、各種のパラメータが設定されており、レベルの上昇によりパラメータが上昇する。キャラクターおよびサポートカードのパラメータが上昇することで、プレイヤは、育成ゲームにおいて、より強力なステータスを有する育成キャラクターを育成することが可能となる。

20

【0039】

ストーリー画面選択操作部102cがタップされると、不図示のストーリー画面が表示される。ここでは、ゲームに登場するキャラクターごとにストーリー画像が設けられている。プレイヤは、ストーリー画面において、キャラクターおよびストーリー画像を選択して視聴することができる。

30

【0040】

レースゲーム選択操作部102dがタップされると、不図示のレースゲーム選択画面が表示される。本実施形態では、後述する育成ゲームで育成した育成キャラクターを出走させることができるさまざまなレースゲームが提供される。プレイヤは、レースゲーム選択画面において、育成キャラクターを出走させるレースゲームを選択することができる。レースゲームとしては、複数の育成キャラクターによって編成されたチームと、コンピュータにより選択された他のプレイヤのチームとを対戦させるチーム競技ゲームがある。チーム競技ゲームは、他のプレイヤとランキングを競うゲーム性を有している。

【0041】

ガチャ画面選択操作部102eがタップされると、不図示のガチャ画面が表示される。ガチャ画面において、プレイヤは、ゲーム内通貨やチケットを消費して、所謂ガチャ抽選を行うことができる。ガチャ抽選では、キャラクターカードやサポートカードを獲得することができる。

40

【0042】

また、ホーム画面100において、メニューバー102の上方には、育成ゲーム操作部104が設けられている。育成ゲーム操作部104がタップされると、育成ゲーム画面が表示され、後述する育成ゲームが開始される。育成ゲームは、準備段階と育成段階とに大別される。プレイヤは、まず、準備段階において、自身が所持するキャラクターの中から1体のキャラクターを選択し、育成対象のキャラクター(以下、育成対象キャラクターと呼ぶ)に設定する。

50

## 【 0 0 4 3 】

また、プレイヤーは、準備段階において、育成対象キャラクタを育成する際に使用するデッキを設定する。デッキは、詳しくは後述する複数の継承キャラクタと、複数のサポートカードとで編成される。したがって、育成ゲームでは、デッキに編成された継承キャラクタ、および、サポートカードが使用される。

## 【 0 0 4 4 】

育成対象キャラクタおよびデッキ（継承キャラクタおよびサポートカード）の設定が完了すると、準備段階から育成段階に移行し、育成対象キャラクタを育成するためのゲームが開始される。育成ゲームでは、育成対象キャラクタのパラメータを変化させることができる。プレイヤーは、育成ゲームで育成したキャラクタを育成キャラクタとして所持することができる。上記のように、プレイヤーは、所持する育成キャラクタをチームに編成し、チーム競技ゲーム等で使用することができる。

10

## 【 0 0 4 5 】

このように、本実施形態のゲームの主な目的は、育成ゲームによって育成キャラクタを生成すること、および、育成キャラクタを用いてチーム競技ゲームのランキングを高めることである。

## 【 0 0 4 6 】

また、本実施形態では、育成キャラクタまたはサポートカードをプレイヤー間で共有するための機能や、複数のプレイヤー間で情報を共有するための機能を備えている。プレイヤーは、他のプレイヤーが育成ゲームで使用可能となる育成キャラクタおよびサポートカードを設定することができる。具体的には、図 3 A に示すように、ホーム画面 1 0 0 の右上部には、設定操作部 1 0 6 が設けられている。設定操作部 1 0 6 がタップされると、オプション設定画面 1 1 0 が表示される。

20

## 【 0 0 4 7 】

図 3 B は、オプション設定画面 1 1 0 の一例を説明する図である。オプション設定画面 1 1 0 は、各種の情報を確認、設定することができる画面である。オプション設定画面 1 1 0 には、複数の操作部が設けられており、操作部がタップされると、操作部に対応する情報の確認、設定が可能となる。

## 【 0 0 4 8 】

オプション設定画面 1 1 0 の操作部には、プロフィール設定操作部 1 1 0 a およびクローズ操作部 1 1 0 b が含まれる。クローズ操作部 1 1 0 b がタップされると、オプション設定画面 1 1 0 が閉じられ、ホーム画面 1 0 0 が表示される。プロフィール設定操作部 1 1 0 a がタップされると、プロフィール設定画面 1 2 0 が表示される。

30

## 【 0 0 4 9 】

図 3 C は、プロフィール設定画面 1 2 0 の一例を説明する図である。プロフィール設定画面 1 2 0 において、プレイヤーは、自身のプロフィール情報を確認、設定することができる。プロフィール情報には、プロフィールキャラクタ、プレイヤー名、プレイヤー ID、所属サークル、代表キャラクタ、レンタルカードが含まれる。

## 【 0 0 5 0 】

プロフィールキャラクタは、プレイヤーの情報が、他のプレイヤーによって閲覧される際に表示されるキャラクタとして機能する。例えば、プロフィールキャラクタは、他のプレイヤーとの情報共有の場であるサークル機能を使用している際に表示される。プロフィール設定画面 1 2 0 には、現在設定中のプロフィールキャラクタ画像 1 2 2 が表示される。プロフィールキャラクタ画像 1 2 2 の近傍には、変更ボタン 1 2 4 が設けられている。変更ボタン 1 2 4 がタップされると、不図示のプロフィールキャラクタ変更画面が表示される。プレイヤーは、プロフィールキャラクタ変更画面において、プロフィールキャラクタを変更することができる。

40

## 【 0 0 5 1 】

また、プロフィール設定画面 1 2 0 には、プレイヤーが設定したプレイヤー名、プレイヤーに付与されたプレイヤー ID、プレイヤーが所属しているサークルの名称が表示される。また、

50

プロフィール設定画面 1 2 0 には、代表キャラクタ設定操作部 1 2 6 a およびレンタルカード設定操作部 1 2 6 b が設けられる。

【 0 0 5 2 】

代表キャラクタ設定操作部 1 2 6 a がタップされると、不図示の代表キャラクタ設定画面が表示される。プレイヤーは、代表キャラクタ設定画面において、自身が育成した育成キャラクタの中から、いずれか 1 つを代表キャラクタとして設定することができる。代表キャラクタ設定操作部 1 2 6 a には、現在設定中の代表キャラクタを示すアイコン画像が表示されている。なお、詳しくは後述するが、代表キャラクタは、他のプレイヤーがプレイする育成ゲームにおいて、継承キャラクタとしてデッキに編成可能となる。

【 0 0 5 3 】

レンタルカード設定操作部 1 2 6 b がタップされると、不図示のレンタルカード設定画面が表示される。プレイヤーは、レンタルカード設定画面において、自身が所持するサポートカードの中から、いずれか 1 つをレンタルカードとして設定することができる。レンタルカード設定操作部 1 2 6 b には、現在設定中のレンタルカードを示すアイコン画像が表示されている。なお、上記したように、レンタルカードとして設定されているサポートカードは、他のプレイヤーがデッキに編成可能となり、他のプレイヤーがプレイする育成ゲームで使用される。

【 0 0 5 4 】

なお、詳しい説明は省略するが、プロフィール設定画面 1 2 0 において、プロフィール情報の設定変更がなされると、設定変更情報がサーバ 1 0 0 0 に送信される。サーバ 1 0 0 0 においては、プレイヤーごとにプロフィール情報が保存される。

【 0 0 5 5 】

また、本実施形態では、さまざまな期間限定イベントが不定期に開催される。期間限定イベントである特定イベントの開催期間中は、ホーム画面 1 0 0 に特定イベントアイコン 1 0 8 が表示される。特定イベントアイコン 1 0 8 がタップされると、特定イベント画面が表示される。特定イベント画面において、プレイヤーは、例えば、特定イベント限定で提供される特定イベントポイントを、さまざまな報酬と交換することができる。

【 0 0 5 6 】

ホーム画面 1 0 0 において育成ゲーム操作部 1 0 4 がタップされると、育成ゲーム画面が表示され、育成ゲームが開始される。なお、プレイヤーは、ゲームポイントを消費することで、育成ゲームをプレイすることができる。ゲームポイントは、所定時間（例えば 1 0 分）おきに所定値（例えば + 1 ）だけプレイヤーに付与される。プレイヤーが所持できるゲームポイントには上限値（例えば 1 0 0 ）が定められており、プレイヤーは、上限値の範囲内でゲームポイントを所持することができる。ホーム画面 1 0 0 の上部には、ゲームポイント表示バー 1 3 6 が設けられており、上限値に対する、現在所持しているゲームポイントの割合が視覚的に表示される。

【 0 0 5 7 】

なお、ゲームポイントは、育成ゲームを開始した時点で、所定値（例えば - 3 0 ）だけ減算される。したがって、プレイヤーは、要求されるゲームポイントを所持していない場合、育成ゲームを開始することができない。ただし、プレイヤーは、ゲームポイントを回復するアイテムを所持することができ、アイテムを使用してゲームポイントを回復させることができる。このアイテムは、例えば、育成ゲームやチーム競技ゲームの報酬として付与されたり、あるいは、ゲーム内通貨を消費して獲得したりすることができる。以下に、育成ゲームについて詳述する。

【 0 0 5 8 】

（育成ゲーム）

図 4 は、育成ゲームのおおまかな流れを説明するための図である。育成ゲームは、セッティングゲームと育成メインゲームとに大別される。詳しくは後述するが、育成メインゲームは、プレイヤーが所持するキャラクタの中から選択した 1 のキャラクタを、育成対象のキャラクタ（以下、育成対象キャラクタと呼ぶ）として育成するゲームである。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 9 】

また、セッティングゲームは、プレイヤーが育成対象キャラクター、および、デッキ（継承キャラクターおよびサポートカード）を登録するものであり、育成ゲームの準備段階に相当する。以下では、セッティングゲームで遂行される処理を準備段階処理と呼び、育成メインゲームで遂行される処理を育成段階処理と呼ぶ。ここでは、理解を容易にするために、準備段階処理および育成段階処理における大まかな流れについて先に説明する。

## 【 0 0 6 0 】

図 4 に示すように、準備段階処理では、シナリオの登録、育成対象キャラクターの登録、継承キャラクターの登録、サポートカードの登録、特定キャラクターの登録が順に行われる。なお、上記の各登録、設定の処理の順番は一例に過ぎない。したがって、上記の各登録、設定の処理の順番は、適宜変更可能である。

10

## 【 0 0 6 1 】

## 準備段階処理

準備段階処理では、主に、シナリオの登録、育成対象キャラクターの登録、デッキ（継承キャラクターおよびサポートカード）の登録が行われる。なお、サポートカードは、育成対象キャラクターの育成を補助するためのものである。各サポートカードには、必ず 1 のキャラクターが紐付けられており、準備段階処理で登録されたサポートカードに紐付けられたキャラクターが、育成対象キャラクターの育成を補助することとなる。以下では、サポートカードに紐付けられたキャラクターを、サポートキャラクターと呼ぶ。

## 【 0 0 6 2 】

## シナリオの登録

ホーム画面 1 0 0 において、プレイヤーによって育成ゲーム操作部 1 0 4 がタップされると、不図示のシナリオ選択画面が表示される。本実施形態では、育成メインゲームのシナリオが複数設けられている。育成メインゲームの各シナリオには、最終目標や、ゲーム途中での目標等が設定されている。プレイヤーは、各シナリオに設定された目標を順次クリアする必要がある。各目標や、目標を達成するまでの期間、ゲームの難易度等がシナリオごとに異なっている。

20

## 【 0 0 6 3 】

また、育成メインゲームは、ストーリー性を有しており、ストーリーに沿ってゲームが進行する。また、育成メインゲーム中には、さまざまなタイミングでイベントが発生する。育成メインゲーム中に発生するイベントには、シナリオ固有のイベントが設けられている。したがって、複数のシナリオは、育成メインゲーム中に発生するイベントの少なくとも一部が互いに異なる。プレイヤーは、シナリオ選択画面において、複数のシナリオの中からいずれか 1 つを選択することができる。

30

## 【 0 0 6 4 】

図 5 A は、シナリオ初期加算値データの一例を説明する図である。図 5 B は、シナリオ初期上限値データの一例を説明する図である。図 5 C は、シナリオイベント加算値データの一例を説明する図である。図 5 A に示すように、各シナリオには、固有のシナリオ ID が紐付けられている。シナリオ選択画面において、プレイヤーがシナリオを選択すると、選択されたシナリオに紐付けられたシナリオ ID が登録される。ここでは、0 0 0 1 ~ 0 0 0 4 の 4 つのシナリオ ID が設けられている。

40

## 【 0 0 6 5 】

詳しくは後述するが、育成ゲームの目的には、育成対象キャラクターの能力パラメータを高めることが含まれている。ここでは、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さの 5 つの能力パラメータが設けられている。これら 5 つの能力パラメータの値が高いほど、育成対象キャラクターのレース展開が有利となる。

## 【 0 0 6 6 】

ただし、各能力パラメータには上限値が設定されており、育成メインゲームでは、各能力パラメータの値が、上限値の範囲内でのみ更新され、上限値を超える能力パラメータの更新が制限される。育成メインゲームの開始時には、各能力パラメータの初期上限値が設

50

定される。この初期上限値は、シナリオごとに異なっている。なお、各能力パラメータの上限値は、ゲーム中に、初期上限値から上昇することがある。

【0067】

プレイヤー端末1およびサーバ1000には、シナリオ初期加算値データが記憶されている。シナリオ初期加算値データは、5つの能力パラメータそれぞれの初期加算値が、シナリオIDに紐付けられたデータである。本実施形態では、育成メインゲームの開始時に、シナリオ初期加算値データに基づいて、各能力パラメータの初期上限値が設定される。

【0068】

具体的には、各能力パラメータには、共通ベース値が予め設定されている。本実施形態では、共通ベース値として「1200」が設定されている。この共通ベース値は、全シナリオおよび全能力パラメータで共通である。ただし、共通ベース値は、シナリオごとに異なってもよいし、能力パラメータごとに異なってもよい。そして、育成メインゲームの開始時には、共通ベース値に、プレイヤーが選択したシナリオに対応するシナリオ初期加算値が加算され、各能力パラメータの初期上限値が設定される。

【0069】

例えば、図5Aに示すように、シナリオ初期加算値データによれば、「0001」のシナリオIDに紐付けられた5つの能力パラメータのシナリオ初期加算値として、いずれも「200」が設定されている。したがって、「0001」のシナリオIDが選択されて育成メインゲームが開始された場合、5つの能力パラメータの初期上限値は、いずれも「1400」となる。

【0070】

また、例えば、「0002」のシナリオIDが選択されて育成メインゲームが開始された場合には、スピードおよび根性の能力パラメータの初期上限値は、共通ベース値である「1200」となり、スタミナおよび賢さの能力パラメータの初期上限値は「1600」となり、パワーの能力パラメータの初期上限値は「1400」となる。

【0071】

なお、ここでは、能力パラメータの初期加算値が共通ベース値に加算されることで、初期上限値が導出される。ただし、図5Bに示すように、シナリオ初期上限値データが設けられ、シナリオ初期上限値データに基づいて、各能力パラメータの初期上限値が導出されてもよい。シナリオ初期上限値データによれば、5つの能力パラメータそれぞれの初期上限値が、シナリオIDに紐付けられている。シナリオ初期上限値データにおいて、各シナリオIDに紐付けられる初期上限値の値は、共通ベース値に、シナリオ初期加算値データの初期加算値を加算した値である。

【0072】

このように、シナリオIDに紐付けられたシナリオ初期上限値が、各能力パラメータの初期上限値として設定されてもよい。あるいは、共通ベース値にシナリオ初期加算値が加算された値が、各能力パラメータの初期上限値として設定されてもよい。

【0073】

また、育成メインゲームでは、所定のタイミングで、各能力パラメータの上限値が上昇するシナリオイベントが発生し得る。シナリオイベントが発生すると、当該シナリオイベントに紐付けられたシナリオイベント加算値が、その時点の上限値に加算される。例えば、「0001」のシナリオIDの育成メインゲームにおいて、所定のシナリオイベントが発生すると、5つの能力パラメータの上限値が、それぞれ「20」上昇する。

【0074】

図5Cに示すように、シナリオイベントによって上昇する能力パラメータの上限値は、シナリオごとに異なる。なお、能力パラメータの上限値が上昇するシナリオイベントは、1のシナリオに対して複数設けられてもよいし、1つも設けられずともよい。また、シナリオイベントの発生タイミングは、全シナリオで共通であってもよいし異なってもよい。

【0075】

このように、プレイヤーが選択したシナリオによって、能力パラメータの上限値が異なる

10

20

30

40

50

。その結果、シナリオごとに能力や特性の異なるキャラクタを育成することが可能となる。これにより、さまざまなシナリオによるプレイヤーのプレイ意欲が向上する。

【0076】

育成対象キャラクタの登録

図6Aは、育成対象キャラクタ選択画面150を説明する図である。シナリオ選択画面においてプレイヤーがシナリオを選択すると、図6Aに示す育成対象キャラクタ選択画面150が表示される。育成対象キャラクタ選択画面150の中央部には、複数のキャラクタアイコン151が表示され、プレイヤーの所持しているキャラクタが一覧表示される。

【0077】

また、育成対象キャラクタ選択画面150の上部には、能力パラメータ表示部152aおよび適性パラメータ表示部152bが表示される。また、育成対象キャラクタ選択画面150の下部には、リターン操作部153、および、ネクスト操作部154が表示されている。

10

【0078】

本実施形態では、キャラクタごとに能力パラメータの初期値が設定されている。能力パラメータ表示部152aには、プレイヤーが選択したキャラクタアイコン151に対応するキャラクタの能力パラメータの初期値が数値で表示される。本実施形態では、能力パラメータの数値が大きいほど、能力が高いことを示している。

【0079】

また、能力パラメータ表示部152aには、各能力パラメータの初期上限値が表示される。換言すれば、シナリオをプレイヤーが選択可能な状態、あるいは、シナリオをプレイヤーが選択した後に、育成メインゲームの開始時に設定される各能力パラメータの上限値が、能力パラメータ表示部152aに表示される。能力パラメータ表示部152aにおいては、プレイヤーが選択したシナリオに対応する初期上限値が分母に表示され、プレイヤーが選択したキャラクタの能力パラメータの初期値が分子に表示される。

20

【0080】

ここで、能力パラメータ表示部152aにおいては、共通ベース値を超える初期上限値が識別表示される。例えば、図6Aに示す例では、スピード、パワー、根性の初期上限値が、共通ベース値である「1200」を超えている。したがって、能力パラメータ表示部152aにおいては、スピード、パワー、根性の初期上限値が、スタミナおよび賢さの初期上限値に対して識別表示されている。ここでは、識別表示として、共通ベース値を超える初期上限値が、点滅表示されたり、異なる色で表示されたりする。

30

【0081】

図7Aは、能力パラメータ(初期値)テーブルを説明する図である。本実施形態では、図7Aに示すように、能力パラメータ(初期値)テーブルに、キャラクタごとの能力パラメータの初期値が記憶されている。そして、能力パラメータ(初期値)テーブルに記憶された能力パラメータの初期値に基づいて、能力パラメータ表示部152aにおける能力パラメータの初期値の表示が行われる。

【0082】

本実施形態では、キャラクタごとに複数種類の能力のそれぞれについて能力パラメータの初期値が設定されている。具体的には、能力パラメータとして、能力パラメータ表示部152aにおいて「Speed」と記されたスピードの能力パラメータ、能力パラメータ表示部152aにおいて「Stamina」と記されたスタミナの能力パラメータ、能力パラメータ表示部152aにおいて「Power」と記されたパワーの能力パラメータ、能力パラメータ表示部152aにおいて「Spirit」と記された根性の能力パラメータ、能力パラメータ表示部152aにおいて「Wisdom」と記された賢さの能力パラメータが設けられている。

40

【0083】

なお、キャラクタごとの能力パラメータの初期値は、キャラクタ(キャラクタカード)を強化することで上昇する。例えば、各キャラクタには、5段階のステータスレベルが設

50

けられており、ゲーム内通貨や所定のアイテムを消費することによって、プレイヤーがキャラクタのステータスレベルを上昇させることができる。キャラクタのステータスレベルの上昇に伴って、当該キャラクタの能力パラメータの初期値が上昇する。

【0084】

図7Aには、キャラクタが所定のレベルである場合の初期値を示している。なお、プレイヤーは、能力パラメータの値を、育成メインゲームにおいて上昇させることができる。すなわち、育成メインゲームの目的は、能力パラメータの数値がより高いキャラクタを育成することである。

【0085】

また、本実施形態では、キャラクタごとに適性パラメータ（初期値）が設定されている。図6Aに示すように、適性パラメータ表示部152bには、プレイヤーが選択したキャラクタアイコン151に対応するキャラクタの適性パラメータの初期値がアルファベットで表示される。

10

【0086】

図7Bは、適性パラメータ（初期値）テーブルを説明する図である。本実施形態では、図7Bに示すように、適性パラメータ（初期値）テーブルに、キャラクタごとの適性パラメータの初期値が記憶されている。適性パラメータの初期値はA～Gのアルファベットで7段階のいずれかに設定されている。なお、適性パラメータの初期値は、Aが最も適性が高く、Gが最も適性が低いことを示している。適性パラメータ（初期値）テーブルに記憶された適性パラメータの初期値に基づいて、適性パラメータ表示部152bにおいて適性パラメータの初期値の表示が行われる。

20

【0087】

本実施形態では、キャラクタごとに複数種類の適性のそれぞれについて適性パラメータの初期値が設定されている。具体的には、適性パラメータとして、芝およびダートのそれぞれの場適性に係る適性パラメータと、短距離、マイル、中距離、長距離のそれぞれの距離適性に係る適性パラメータと、逃げ、先行、差し、追込のそれぞれの脚質適性に係る適性パラメータとが設けられている。

【0088】

育成ゲームにおいて、プレイヤーはさまざまなレースに育成対象キャラクタを出走させることができる。この際、レース内容に合致する育成対象キャラクタの適性が高いほど、レース展開が有利となる。

30

【0089】

なお、キャラクタごとの適性パラメータの初期値を、ゲーム内通貨を消費することによって、上昇させることができることとしてもよい。また、適性パラメータの値は、育成メインゲームにおいて変化してもよい。また、育成メインゲームにおいて、適性パラメータがAよりも適性が高いSに設定される場合があってもよい。

【0090】

図6Bは、キャラクタ詳細画面160を説明する第1の図である。また、図6Cは、キャラクタ詳細画面160を説明する第2の図である。育成対象キャラクタ選択画面150のキャラクタアイコン151を長押しすると、ディスプレイ26にキャラクタ詳細画面160が表示される。キャラクタ詳細画面160には、育成対象キャラクタ選択画面150において長押しされたキャラクタアイコン151に対応するキャラクタの能力の詳細が表示される。

40

【0091】

キャラクタ詳細画面160の中央部には、スキル操作部161およびイベント操作部162が表示される。図6Bに示すように、キャラクタ詳細画面160が表示された当初には、スキル操作部161が強調表示されており、キャラクタごとに設けられているスキルが表示される。スキルは、後述するレースおよびチームレースの実行中に所定の条件が成立した場合に発動されることがある能力のことである。各キャラクタのレース展開は、スキルの発動によって有利になる。

50

## 【 0 0 9 2 】

図 7 C は、スキルを説明する図である。図 7 C に示すように、各キャラクタは複数のスキルを所持している。図 6 B に示すように、キャラクタ詳細画面 1 6 0 には、キャラクタが所持しているスキル（以下、所持スキルと呼ぶ）が表示される。育成メインゲームでは、所定の条件を満たすことで、育成対象キャラクタの所持スキルを獲得することができる。なお、スキルは、所持しているだけではレース中に発動することがなく、所持スキルを獲得することで初めて発動可能となる。以下では、キャラクタが発動可能な状態のスキル、すなわち、キャラクタが獲得したスキルを獲得済みスキルと呼ぶ。

## 【 0 0 9 3 】

キャラクタには、育成メインゲーム開始当初から、1つの獲得済みスキルが設定されている。また、キャラクタには、獲得済みスキルとは別に、所持スキルが複数設定されている。所持スキルは、育成メインゲーム開始後に、後述するスキルポイントを消費することで獲得することができる。つまり、所持スキルは、スキルポイントと引き換えに、獲得済みスキルとなり得る。

10

## 【 0 0 9 4 】

本実施形態では、図 7 C に「□」で示すスキルが、図 6 B のキャラクタ詳細画面 1 6 0 において獲得済みスキルとして表示される。また、図 7 C に「○」で示すスキルが、図 6 B のキャラクタ詳細画面 1 6 0 において所持スキルとして表示される。本実施形態では、図 6 B のキャラクタ詳細画面 1 6 0 に示すように、獲得済みスキルと所持スキルとが区別しやすいように、獲得済みスキルが強調表示されている。

20

## 【 0 0 9 5 】

具体的には、図 6 B に示すキャラクタ詳細画面 1 6 0 においては、1つの獲得済みスキルが獲得済みスキル表示欄 1 6 1 a に表示され、7つの所持スキルが所持スキル表示欄 1 6 1 b に表示されている。なお、獲得済みスキルおよび所持スキルの個数は、キャラクタごとに異なってもよい。また、例えば、キャラクタのレベルの上昇、ゲーム内通貨やアイテムの消費等によって、各キャラクタの獲得済みスキルまたは所持スキルの個数が増加してもよい。

## 【 0 0 9 6 】

ここで、所持スキルには、覚醒スキルが含まれている。覚醒スキルは、解放条件が成立することで所持スキルとなるスキルである。つまり、覚醒スキルは、解放条件が未成立の状態では、所持スキルとなっていない。そのため、解放条件が未成立の覚醒スキルは、育成メインゲームにおいて獲得することができない。

30

## 【 0 0 9 7 】

図 7 C では、覚醒スキルが星マークで示されている。ここでは、覚醒スキルは、各キャラクタに4つ設定されている。ただし、覚醒スキルの数は、キャラクタごとに異なってもよい。なお、覚醒スキルは、キャラクタごとに異なっている。また、例えば、図中のスキル d は、キャラクタ A に対しては覚醒スキルとして設定されており、キャラクタ B に対しては獲得済みスキルとして設定されており、キャラクタ C に対しては通常の所持スキルとして設定されている。このように、スキルには、キャラクタによって、獲得済みスキル、所持スキル、覚醒スキルといった異なる設定がなされたものも含まれる。

40

## 【 0 0 9 8 】

本実施形態では、覚醒スキルの解放条件として、キャラクタの覚醒レベルが設定されている。キャラクタ（キャラクタカード）には、上記したステータスレベルと、覚醒レベルとが紐付けられている。プレイヤーは、ステータスレベルおよび覚醒レベルをそれぞれ個別に上昇させることができる。図 6 B に示すように、キャラクタ詳細画面 1 6 0 には、クロース操作部 1 6 3 a および強化操作部 1 6 3 b が設けられる。強化操作部 1 6 3 b がタップされると、ディスプレイ 2 6 にキャラクタ強化画面 1 6 5 が表示される

## 【 0 0 9 9 】

図 8 は、キャラクタ強化画面 1 6 5 を説明する図である。キャラクタ強化画面 1 6 5 は、キャラクタ詳細画面 1 6 0 の強化操作部 1 6 3 b がタップされた場合、および、強化画

50

面選択操作部 102b がタップされた場合に表示される。キャラクタ強化画面 165 の中央から下方には、所持キャラクタに対応するキャラクタアイコン 151 が表示される。プレイヤーによってキャラクタアイコン 151 がタップされると、タップされたキャラクタアイコン 151 に対応するキャラクタの選択状態となる。

#### 【0100】

なお、キャラクタ詳細画面 160 の強化操作部 163b がタップされてキャラクタ強化画面 165 が表示された場合、キャラクタ詳細画面 160 で選択状態となっていたキャラクタが、そのままキャラクタ強化画面 165 の表示開始時にも選択状態となる。キャラクタ強化画面 165 の上方には、選択状態のキャラクタに関する情報が表示される。

#### 【0101】

具体的には、キャラクタ強化画面 165 には、覚醒タブ 167a、ヒントタブ 167b、ステータスタブ 167c が設けられている。覚醒タブ 167a がタップされると、覚醒スキル表示欄 168a、168b、168c、168d が表示される。なお、キャラクタ強化画面 165 の表示開始時には、覚醒タブ 167a が選択された状態となっており、覚醒スキル表示欄 168a、168b、168c、168d が表示されている。覚醒スキル表示欄 168a、168b、168c、168d には、それぞれ、覚醒レベルに対応した覚醒スキルの名称が記されている。

#### 【0102】

キャラクタ強化画面 165 の下方には、覚醒レベル強化ボタン 169a が設けられている。覚醒レベル強化ボタン 169a がタップされると、不図示の確認画面が表示される。この確認画面には、覚醒レベルを上昇させるために必要なアイテム、および、そのアイテムを消費することで覚醒レベルが上昇することが表示される。そして、確認画面において所定の操作が入力されると、選択状態のキャラクタの覚醒レベルが上昇する。

#### 【0103】

本実施形態では、各キャラクタの初期状態において、覚醒レベルがレベル 1 に設定されている。プレイヤーは、アイテムを消費することで、キャラクタの覚醒レベルを最大でレベル 5 まで上昇させることができる。各覚醒レベルには、それぞれ 1 つの覚醒スキルが紐付けられている。覚醒レベルを上昇させることで、上昇した覚醒レベルに対応する覚醒スキルが解放される。具体的には、覚醒レベルがレベル 2 になると、レベル 2 に対応する覚醒スキルが解放される。同様に、覚醒レベルがレベル 5 になると、レベル 5 に対応する覚醒スキルが解放される。

#### 【0104】

このように、各キャラクタには、それぞれ 4 つの覚醒スキルが設定されている。そして、プレイヤーは、覚醒レベルを上昇させることで、覚醒レベルの上昇数と同数の覚醒スキルを解放することができる。覚醒スキルは、解放されることで、獲得可能な所持スキルとして機能する。

#### 【0105】

覚醒スキル表示欄 168a、168b、168c、168d には、それぞれ、覚醒レベル = 2、3、4、5 で解放される覚醒スキルが表示される。このとき、解放済みの覚醒スキルについては、覚醒スキル表示欄 168a、168b、168c、168d において「解放済み」と記される。一方で、未解放の覚醒スキルについては、覚醒スキル表示欄 168a、168b、168c、168d がグレイアウト表示される。図 8 には、覚醒レベルがレベル 4 であり、3 つの覚醒スキルが解放された状態を示している。

#### 【0106】

なお、詳しい説明は省略するが、覚醒スキル表示欄 168a、168b、168c、168d が長押しされると、各覚醒スキルの内容等、詳細な情報が表示される。また、ヒントタブ 167b がタップされると、不図示のヒントレベル強化画面が表示される。ヒントレベル強化画面では、アイテムを消費することで、後述する所持スキルのヒントレベルを上昇させることができる。

#### 【0107】

10

20

30

40

50

また、ステータスタブ 167c がタップされると、不図示のステータスレベル強化画面が表示される。ステータスレベル強化画面では、アイテムを消費することで、キャラクターのステータスレベルを上昇させることができる。なお、キャラクター強化画面 165 にはリターン操作部 169b が設けられている。リターン操作部 169b がタップされると、キャラクター強化画面 165 が閉じられ、キャラクター詳細画面 160 が表示される。

**【0108】**

また、プレイヤーがキャラクター詳細画面 160 のイベント操作部 162 をタップすると、図 6C に示すように、キャラクター詳細画面 160 の内容が切り替わり、キャラクターごとに設けられた専用イベントを示す専用イベント表示欄 162a が表示される。専用イベントは、育成メインゲームにおいて所定の条件が成立した場合に発生するものである。専用イベントが発生すると、育成ゲームに登場するキャラクターに係るストーリー画像が表示されたり、能力パラメータの値が変化したりする。

**【0109】**

図 7D は、専用イベントを説明する図である。図 7D に示すように、各キャラクターには複数の専用イベントが紐付けられている。図 6C に示すように、キャラクター詳細画面 160 には、キャラクターに紐付けられた専用イベントが表示される。なお、専用イベントには、スキルを所持あるいは獲得可能とするヒントイベント、キャラクターの能力パラメータの数値を上昇または減少させる能力イベント等が含まれる。

**【0110】**

また、図 6C に示すキャラクター詳細画面 160 において表示されている専用イベントは、育成メインゲームの実行中にすべて実行されることとしてもよいし、育成メインゲームの実行中に少なくとも一部が実行されることとしてもよいし、所定の条件が成立しなかった場合には、育成メインゲームの実行中にすべてが実行されないこととしてもよい。また、例えば、キャラクターのレベルの上昇、ゲーム内通貨やアイテムの消費等によって、キャラクターごとに設けられた専用イベントの個数が増加してもよい。また、所定条件が成立した場合に、専用イベントとして表示されていない専用イベントが育成メインゲーム中に実行されてもよい。

**【0111】**

また、図 6B および図 6C に示すように、キャラクター詳細画面 160 の下部には、クローズ操作部 163a が表示されている。キャラクター詳細画面 160 のクローズ操作部 163a がタップされた場合、キャラクター詳細画面 160 の表示が終了し、育成対象キャラクター選択画面 150 がディスプレイ 26 に表示される。

**【0112】**

また、図 6A に示す育成対象キャラクター選択画面 150 においてリターン操作部 153 がタップされると、図 3A に示すホーム画面 100 がディスプレイ 26 に表示される。また、育成対象キャラクター選択画面 150 には、育成情報表示ボタン 155 が設けられている。育成情報表示ボタン 155 がタップされると、不図示の育成情報表示画面が表示される。プレイヤーは、育成対象キャラクター選択画面 150 で選択したキャラクターに関する情報を、育成情報表示画面において確認することができる。

**【0113】**

育成ゲームは、プレイヤーが所持するキャラクターの中から、育成対象である育成対象キャラクターに選択したキャラクターを育成することで、より強い育成キャラクターを生成することが目的となる。詳しくは後述するが、育成メインゲームは、複数のターンで構成されており、プレイヤーは、ターンごとに、育成対象キャラクターにトレーニングをさせたり、レースに出場させたりする必要がある。

**【0114】**

そして、各キャラクターには、それぞれ複数のクリア目標が設定されている。育成情報表示画面では、選択中のキャラクターに設定されたクリア目標が確認可能である。各ターンには、育成対象キャラクターを出走させることができるレースが予め定められている。また、クリア目標には、所定のターンにおいて所定のレースに育成対象キャラクターを出走させ、

10

20

30

40

50

所定の順位を獲得することが含まれている。

【0115】

また、育成対象である育成対象キャラクタをレースに出走させると、当該育成対象キャラクタがファンを獲得することができる。各レースには、ファンのベース獲得数が着順ごとに定められており、着順が高順位であるほど、獲得するファン数が多くなる。また、レースには難易度が設定されており、難易度の高いレースほど、より多くのファンが獲得可能となる。

【0116】

ここで、レースに出走して獲得できるファン数は、着順ごとに定められたベース獲得数に、ボーナス獲得数が加算されて算出される。具体的には、レース結果に基づいて補正値が決定され、ベース獲得数に補正値が乗算されてボーナス獲得数が算出される。このボーナス獲得数とベース獲得数との合計数が、育成対象キャラクタが獲得するファン数となる。例えば、レース結果が1着であった場合に、育成対象キャラクタと2着のキャラクタとの差が大きくなるほど、補正値が大きくなる。また、レース結果が2着から5着であった場合、育成対象キャラクタと1着のキャラクタとの差が小さくなるほど、補正値が大きくなる。

10

【0117】

また、育成対象キャラクタは、レース中に、所定の確率でスキル（獲得済みスキル）を発動する。このとき、発動したスキルが多いほど、補正値が大きくなる。このように、各レースでは、ファン数の加算条件が定められており、着順以外のさまざまなレース結果やレースの途中経過によって、獲得するファン数が増加する。ただし、育成対象キャラクタが獲得するファン数は、少なくとも、着順に対応するベース獲得数以上となる。

20

【0118】

なお、レースによっては、出走条件として、ファン数が規定されたものがある。育成対象キャラクタの獲得しているファン数が、出走条件として規定されたファン数に満たない場合、プレイヤーは、当該レースに育成対象キャラクタを出走させることができない。難易度の高いレースほど、出走させるために必要となるファン数が多くなる。したがって、出走条件としてファン数が規定されているレースが、クリア目標の対象のレース（以下、対象レースという）に設定されている場合、育成対象キャラクタは、対象レースが行われるターンまでに、当該対象レースに規定されたファン数を獲得している必要がある。

30

【0119】

また、クリア目標には、所定のターンまでに、所定数以上のファンを獲得することが含まれている。また、クリア目標には、例えば、所定のターンの範囲内において、難易度の高いレース（例えばGI）に所定回数以上、1着になることが含まれる。このように、各キャラクタには、複数のクリア目標が設定されている。クリア目標を達成することで、プレイヤーは、最終のターンまで、育成メインゲームを継続することができる。一方で、クリア目標を達成できなかった場合には、当該ターンで育成メインゲームが終了となる。

【0120】

したがって、仮に、対象レースが行われるターンまでに、当該対象レースに規定されたファン数を獲得していない場合、育成対象キャラクタは、対象レースに出走することができない。この場合、クリア目標が未達成となり、育成ゲームが終了となる。

40

【0121】

育成メインゲームでは、各ターンで育成対象キャラクタの各種のパラメータが上昇することから、ターン数が多いほど、より強い育成キャラクタを生成することができる。したがって、育成メインゲームをプレイする際には、全てのクリア目標をクリアできるように、育成対象キャラクタのパラメータを高める必要がある。

【0122】

なお、基本的には、各キャラクタに設定されるクリア目標は固定的であり、育成ゲームをプレイするたびに、同じクリア目標が課題として設定される。ただし、育成メインゲームの進行状況に応じて変化するクリア目標が設定されていたり、プレイヤーがクリア目標を

50

選択したりすることができるキャラクタが含まれてもよい。

【0123】

また、育成ゲームが完了すると、育成キャラクタが生成される。育成ゲームの完了時には、育成キャラクタに対して評価点が算出され、評価点に基づいて育成ランクが導出される。評価点は、育成完了時の育成対象キャラクタの各種パラメータによって算出される点数、獲得済みスキルによって算出される点数等、予め設定された計算式に基づいて算出される。育成情報表示画面には、選択中のキャラクタを基に育成された育成キャラクタのうち、評価点の高い上位3体の育成キャラクタの、ランク、評価点、名前、登録日を示す情報が表示される。

【0124】

なお、詳しい説明は省略するが、育成ゲームには複数のシナリオが設けられている。基本的なゲームの仕様は、各シナリオで共通であるが、一部の機能がシナリオごとに異なっている。育成情報表示画面には、各育成キャラクタが育成されたときに選択されたシナリオが表示されている。

【0125】

以上のように、プレイヤは、図6Aに示す育成対象キャラクタ選択画面150において、各キャラクタのさまざまな情報を確認しながら、育成対象キャラクタを選択することができる。そして、育成対象キャラクタ選択画面150においてネクスト操作部154がタップされると、選択中のキャラクタが育成対象キャラクタとして設定されるとともに、継承キャラクタ選択画面170がディスプレイ26に表示される。

【0126】

継承キャラクタの登録

図9Aは、継承キャラクタ選択画面170を説明する第1の図である。図9Bは、育成キャラクター一覧画面180を説明する第1の図である。図9Cは、継承キャラクタ選択画面170を説明する第2の図である。図9Dは、継承キャラクタ選択画面170を説明する第3の図である。継承キャラクタ選択画面170は、プレイヤが継承キャラクタを登録するための画面である。

【0127】

継承キャラクタというのは、育成対象キャラクタに対して、能力値やスキル等を継承させるキャラクタである。プレイヤは、自身が所持する育成キャラクタ、および、フォロワー等のフレンドの代表キャラクタ等、所定の抽出条件にしたがって抽出された他のプレイヤの代表キャラクタから、2体の継承キャラクタを選択してデッキに編成、登録することができる。なお、他のプレイヤの代表キャラクタは、1回の育成ゲームにおいて、1体のみ、継承キャラクタとしてデッキに編成することができる。

【0128】

継承キャラクタ選択画面170には、能力パラメータ表示部152a、適性パラメータ表示部152b、第1継承キャラクタ選択領域171aおよび第2継承キャラクタ選択領域171bが設けられる。育成対象キャラクタ選択画面150から継承キャラクタ選択画面170に画面が遷移した際には、図9Aに示すように、第1継承キャラクタ選択領域171aおよび第2継承キャラクタ選択領域171bが空欄で表示されている。

【0129】

第1継承キャラクタ選択領域171aまたは第2継承キャラクタ選択領域171bがタップされると、図9Bに示す、育成キャラクター一覧画面180が表示される。育成キャラクター一覧画面180には、マイキャラタブ181aおよびレンタルタブ181bが設けられる。また、マイキャラタブ181aおよびレンタルタブ181bの下方には、育成キャラクター一覧表示領域が設けられる。育成キャラクター一覧表示領域には、育成キャラクタアイコン182が表示される。

【0130】

マイキャラタブ181aが選択された状態では、図9Bに示すように、プレイヤ自身が所持する育成キャラクタに対応する育成キャラクタアイコン182が表示される。また、

10

20

30

40

50

図示は省略するが、レンタルタブ181bが選択された状態では、フレンドの代表キャラクター、すなわち、フレンドが育成した育成キャラクターに対応する育成キャラクターアイコン182が表示される。

【0131】

また、育成キャラクターアイコン182がタップされると、育成キャラクターアイコン182に対応する育成キャラクターの仮選択状態となる。また、育成キャラクターアイコン182がタップされると、図9Cに示すように、継承キャラクター選択画面170が表示される。このとき、例えば、第1継承キャラクター選択領域171aがタップされて育成キャラクター一覧画面180が表示され、育成キャラクター一覧画面180において育成キャラクターアイコン182がタップされた場合には、仮選択状態となった育成キャラクターを示す画像が、第1継承キャラクター選択領域171aに表示される。

10

【0132】

この状態で、例えば、第2継承キャラクター選択領域171bがタップされて育成キャラクター一覧画面180が表示され、育成キャラクター一覧画面180において育成キャラクターアイコン182がタップされると、仮選択状態となった育成キャラクターを示す画像が、図9Dに示すように、第2継承キャラクター選択領域171bに表示される。

【0133】

また、育成キャラクターには、育成の際に使用された継承キャラクターに係る情報が紐付けられて記憶されている。第1継承キャラクター選択領域171aには、育成キャラクターを育成する際に使用された継承キャラクターに係る情報が表示される。

20

【0134】

図10は、継承の系統を説明する図である。育成ゲームでは、継承キャラクターがもつ因子情報に基づいて、育成対象キャラクターの能力パラメータや適性パラメータの値が上昇する等、さまざまな効用がもたらされる。ここでは、1体の育成対象キャラクターに対して、2体の継承キャラクターが設定されるが、これらの継承キャラクターは、先に生成された育成キャラクターである。したがって、継承キャラクターとして設定される育成キャラクターが生成されたときにも、当該育成キャラクターに対して2体の継承キャラクターが設定されている。

【0135】

図10に示すように、これから開始される育成メインゲームの育成対象である育成対象キャラクターを当代とする。また、この育成対象キャラクターに対して、継承キャラクターとして設定される2体の育成キャラクターを継承第1世代とする。さらに、継承第1世代の育成キャラクターは、その育成開始時に、2体の育成キャラクターが継承キャラクターとして設定されている。継承第1世代の育成キャラクターが生成されたときに、継承キャラクターとして設定されていた2体の育成キャラクターを継承第2世代とする。

30

【0136】

この場合、当代の育成対象キャラクターに対して効用を及ぼすのは、図10に示すように、継承第1世代および継承第2世代の育成キャラクターである。上記のように、1体の育成対象キャラクターに対して、2体の継承キャラクター（継承第1世代）が設定されるため、合計6体の育成キャラクターが、1体の育成対象キャラクターに対して効用をもたらすこととなる。

40

【0137】

例えば、2体の継承第1世代の育成キャラクターのうち的一方と、この育成キャラクターの継承キャラクターである2体の継承第2世代の育成キャラクターとで第1継承グループが構成される。同様に、2体の継承第1世代の育成キャラクターのうち他方と、この育成キャラクターの継承キャラクターである2体の継承第2世代の育成キャラクターとで第2継承グループが構成される。

【0138】

図9Dに示すように、第1継承キャラクター選択領域171aには、第1継承グループを構成する1体の継承第1世代の育成キャラクター、および、2体の継承第2世代の育成キャラクターそれぞれに対応するアイコンが記されている。同様に、第2継承キャラクター選択領

50

域 1 7 1 b には、第 2 継承グループを構成する 1 体の継承第 1 世代の育成キャラクタ、および、2 体の継承第 2 世代の育成キャラクタそれぞれに対応するアイコンが記されている。

【 0 1 3 9 】

図 1 1 は、因子情報を説明する図である。詳しくは後述するが、育成ゲームが完了すると、育成対象キャラクタが育成キャラクタとして登録されるが、このとき、育成キャラクタには、因子情報が紐付けられて記憶される。具体的には、育成キャラクタの育成完了時には、育成キャラクタの獲得する因子が抽選等により決定される。そして、決定された因子を示す因子情報が育成キャラクタに紐付けられる。換言すれば、育成ゲームの完了時に、育成キャラクタは、抽選で当選した因子を獲得することができる。

【 0 1 4 0 】

ただし、育成キャラクタが獲得した因子は、当該育成キャラクタの能力自体には影響しない。例えば、育成キャラクタは、チーム競技ゲーム等のレースゲームに出走させることができる。このとき、レースでは、出走する全ての育成キャラクタの能力パラメータ、適性パラメータおよび獲得済みスキル等に基づいて、着順やレース展開を決定するシミュレーション、すなわち、演算処理が行われる。育成キャラクタが有する因子は、演算処理に用いられることがないため、仮に、多数の因子を有していたとしても、レースが有利に進められることはない。

【 0 1 4 1 】

育成キャラクタが有する因子は、当該育成キャラクタが継承キャラクタとして設定された場合に、育成対象キャラクタに対してのみ影響を及ぼす。育成キャラクタが獲得可能な因子は、複数の種別に分類されている。図 1 1 には、因子種別として、基礎能力因子、適性因子、レース因子、キャラ因子、スキル因子が示されている。各因子には、複数の段階のいずれかが設定される。ここでは、因子の段階として、レベル 1、レベル 2、レベル 3 の 3 段階の因子レベルが設けられている。

【 0 1 4 2 】

なお、因子レベルは抽選により決定される。このとき、育成キャラクタが獲得する因子が決定された後に、獲得した因子のそれぞれについて、因子レベルが抽選により決定されてもよい。あるいは、因子と因子レベルとの組み合わせパターンごとに当選比率が設定され、設定された当選比率に基づいて、いずれかの組み合わせパターンが決定されてもよい。この場合、獲得する因子と因子レベルとが同時に決定されることとなる。

【 0 1 4 3 】

因子レベルは、レベル 3 が最も効果が高く、レベル 1 が最も効果が低い。因子レベルを決定する抽選では、レベル 3 の当選確率が最も低く、レベル 1 の当選確率が最も高く設定されている。ただし、育成ゲームの結果によって、獲得する因子の当選確率や、因子レベルの当選確率が変化してもよい。この場合、例えば、能力パラメータや評価点が高い育成キャラクタほど、高レベルの因子レベルが決定されてもよい。

【 0 1 4 4 】

基礎能力因子は、育成対象キャラクタの能力パラメータの値、および、能力パラメータの上限値を上昇させるものである。基礎能力因子は、スピード因子、スタミナ因子、パワー因子、根性因子、賢さ因子の 5 つが設けられる。育成キャラクタは、5 つの基礎能力因子のうち、必ず、1 つの基礎能力因子を獲得する。5 つの基礎能力因子は、それぞれスピード、スタミナ、パワー、根性、賢さの 5 つの能力パラメータに対応している。例えば、継承第 1 世代または継承第 2 世代の育成キャラクタがスピード因子を有している場合、育成対象キャラクタのスピードの能力パラメータの値および上限値が上昇する。

【 0 1 4 5 】

図 1 2 A は、基礎能力因子による効用を説明する図である。各能力パラメータの上昇値、および、上限値の上昇値は、基礎能力因子の因子レベルによって異なる。例えば、スピード因子の因子レベルがレベル 1 の場合、育成対象キャラクタのスピードの能力パラメータが「 7 」上昇し、レベル 2 の場合、能力パラメータが「 1 3 」上昇し、レベル 3 の場合、能力パラメータが「 2 1 」上昇する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 4 6 】

したがって、仮に、2体の継承第1世代、および、4体の継承第2世代の合計6体の育成キャラクタが、全て、レベル3のスピード因子を有している場合、育成対象キャラクタのスピードの能力パラメータは、最大で126（上昇値21×6体）も上昇することとなる。

## 【 0 1 4 7 】

ただし、各因子には、発動タイミングと発動条件とが設定されている。したがって、継承キャラクタが因子を有していたとしても、発動タイミングにおいて、発動条件が成立しなかった場合には、育成対象キャラクタに効用もたらされない。

## 【 0 1 4 8 】

上記のように、育成メインゲームは、複数のターンで構成されており、このうち、所定のターンが因子発動ターンとして設定されている。例えば、育成メインゲームの第1ターン、第31ターン、第55ターンの3つのターンが因子発動ターンに設定されているとする。この場合、第1ターンが1回目の発動タイミングとなり、第31ターンが2回目の発動タイミングとなり、第55ターンが3回目の発動タイミングとなる。各因子発動ターンでは、因子（継承キャラクタ）ごとに、発動するか否かが決定され、因子を発動すると決定された場合に、当該因子の発動条件が成立し、因子に対応する効用もたらされる。

## 【 0 1 4 9 】

なお、基礎能力因子を発動するか否かは、抽選により決定される。このとき、基礎能力因子を発動するか否かの抽選で当選する確率、すなわち、基礎能力因子が発動する確率（以下、発動確率という）は、3つの因子発動ターンで異なってもよい。ここでは、第1ターンでは、基礎能力因子の発動確率が、因子レベルに拘わらず、100%に設定されている。また、第31ターンおよび第55ターンでは、基礎能力因子の発動確率が、因子レベルによって異なる。一例として、第31ターンおよび第55ターンでは、レベル3の基礎能力因子の発動確率が100%、レベル2の基礎能力因子の発動確率が90%、レベル1の基礎能力因子の発動確率は80%に設定されている。

## 【 0 1 5 0 】

継承キャラクタ選択画面170では、能力パラメータに対して、第1ターンで上昇する上昇値が表示される。例えば、図9Cでは、第1継承グループを構成する1体の継承キャラクタが仮選択されている。この場合、仮選択中の1体の継承キャラクタにより、第1ターンで上昇する能力パラメータの種類と、その上昇値とが表示される。ここでは、パワーの能力パラメータの上部に「+63」と表示されており、第1ターンにおいて、パワーの能力パラメータが63ポイント上昇することが示されている。また、能力パラメータ表示部152aにおいては、第1ターンで上昇する上昇値が加算された値が表示される。

## 【 0 1 5 1 】

また、図9Dでは、第1継承グループおよび第2継承グループを構成する2体の継承キャラクタが仮選択されている。この場合、仮選択中の2体の継承キャラクタにより、第1ターンで上昇する能力パラメータの種類と、その上昇値とが表示される。ここでは、スピード、パワー、賢さの能力パラメータの上部に、それぞれ「+21」、「+63」、「+42」と表示されており、第1ターンにおいて、スピード、パワー、賢さの能力パラメータが、それぞれ21ポイント、63ポイント、42ポイント上昇することが示されている。

## 【 0 1 5 2 】

なお、継承キャラクタ選択画面170においては、第1継承グループを構成する継承キャラクタによって上昇する能力パラメータの上昇値と、第2継承グループを構成する継承キャラクタによって上昇する能力パラメータの上昇値とが識別可能に表示される。例えば、図9Dでは、パワーの能力パラメータの上部に表示される「+63」の表記と、スピードおよび賢さの能力パラメータの上部に表示される「+21」、「+42」の表記とが色分けされている。

## 【 0 1 5 3 】

また、基礎能力因子が発動すると、対応する能力パラメータの上限値が上昇する。この

10

20

30

40

50

とき、能力パラメータの上限値の上昇値は、基礎能力因子の因子レベルによって異なる。また、能力パラメータの上限値の上昇値は、発動タイミングによっても異なる。例えば、スピード因子の因子レベルがレベル1の場合、1回目の発動タイミングでは、育成対象キャラクターのスピードの能力パラメータの上限値が「4」上昇し、2回目および3回目の発動タイミングでは、スピードの能力パラメータの上限値が、「1」から「4」の範囲で上昇する。

**【0154】**

また、スピード因子の因子レベルがレベル2の場合、1回目の発動タイミングでは、育成対象キャラクターのスピードの能力パラメータの上限値が「9」上昇し、2回目および3回目の発動タイミングでは、スピードの能力パラメータの上限値が、「1」から「4」の範囲で上昇する。また、スピード因子の因子レベルがレベル3の場合、1回目の発動タイミングでは、育成対象キャラクターのスピードの能力パラメータの上限値が「16」上昇し、2回目および3回目の発動タイミングでは、スピードの能力パラメータの上限値が、「1」から「4」の範囲で上昇する。

10

**【0155】**

なお、ここでは、1回目の発動タイミングでは、必ず、因子レベルに対応する上昇値分だけ、能力パラメータの上限値が上昇する。一方で、2回目および3回目の発動タイミングでは、発動するか否かの抽選が行われる。そして、発動すると決定された場合に、上限値の上昇値を決定する抽選が行われる。このとき、因子レベルが高いほど、発動すると決定される確率が高く設定されてもよい。また、因子レベルが高いほど、上限値の上昇値が高くなるように設定されてもよい。

20

**【0156】**

また、基礎能力因子の発動有無は、因子単位で決定されてもよいし、効用ごとに別個に決定されてもよい。例えば、因子単位で1つの基礎能力因子の発動有無を決定する場合において、当該基礎能力因子を発動することが決定されたとする。この場合には、因子レベルに応じて、対応する能力パラメータの値が上昇し、かつ、同じ能力パラメータの上限値が上昇する。

**【0157】**

一方で、1つの基礎能力因子の発動有無を効用ごとに決定する場合には、能力パラメータの値を上昇させるか否かの決定と、上限値を上昇させるか否かの決定とが、それぞれ別個の抽選によりなされる。したがって、この場合には、例えば、能力パラメータの値、および、能力パラメータの上限値のいずれか一方のみが上昇し得る。いずれにしても、本実施形態では、1回目の発動タイミングにおいて、基礎能力因子が必ず発動する。これにより、育成メインゲームの開始に伴い、能力パラメータの値、および、上限値が、因子レベルに応じて上昇する。

30

**【0158】**

そして、図9Cおよび図9Dに示すように、継承キャラクタ選択画面170の能力パラメータ表示部152aに表示される能力パラメータの初期上限値は、基礎能力因子によって上昇する上限値の加算値が加算された値に更新されている。このように、シナリオ初期加算値と、基礎能力因子による加算値とが加味された初期上限値が表示されることで、継承キャラクタを選択する際の利便性が向上する。

40

**【0159】**

図11に示す適性因子は、育成対象キャラクターの適性パラメータを上昇させるものである。適性因子は、芝因子、ダート因子、短距離因子、マイル因子、中距離因子、長距離因子の6つが設けられる。育成キャラクターは、6つの適性因子のうち、必ず、1つの適性因子を獲得する。6つの適性因子は、それぞれ芝適性、ダート適性、短距離適性、マイル適性、中距離適性、長距離適性に対応している。例えば、継承第1世代または継承第2世代の育成キャラクターに、芝因子を有している育成キャラクターが含まれる場合、育成対象キャラクターの芝適性の適性パラメータが上昇する。

**【0160】**

50

なお、適性因子にも、発動タイミングおよび発動条件が設定されており、基礎能力因子と同じ因子発動ターンにおいて、適性因子ごとに、発動するか否かが決定される。適性因子の発動が決定された場合、対応する適性パラメータが1段階上昇する。一例として、第1ターンでは、適性因子の発動確率が、因子レベルに拘わらず、100%に設定されている。

**【0161】**

例えば、第1継承グループに属する3体の育成キャラクタの適性因子が、それぞれ、芝因子、短距離因子、マイル因子であり、第2継承グループに属する3体の育成キャラクタの適性因子が、それぞれ、芝因子、短距離因子、中距離因子であったとする。この場合、育成対象キャラクタの芝適性および短距離適性がそれぞれ2段階上昇し、マイル適性および中距離適性が、それぞれ1段階上昇する。

10

**【0162】**

また、例えば、第1継承グループに属する3体の育成キャラクタの適性因子が、いずれも芝因子であり、第2継承グループに属する3体の育成キャラクタの適性因子が、いずれも短距離因子であったとする。この場合、育成対象キャラクタの芝適性および短距離適性がそれぞれ3段階上昇する。また、さらに他の例として、第1継承グループに属する3体の育成キャラクタの適性因子が、いずれも芝因子であり、第2継承グループに属する3体の育成キャラクタの適性因子が、それぞれ芝因子、短距離因子、マイル因子であったとする。この場合、育成対象キャラクタの芝適性が4段階上昇し、短距離適性、マイル適性がそれぞれ1段階上昇する。

20

**【0163】**

ただし、第1ターンでは、適性パラメータの上昇値に制限が設けられている。具体的には、第1ターンでは、全ての適性パラメータの上限がAに設定されている。したがって、仮に、育成対象キャラクタの芝適性の初期値がAであった場合、芝因子を継承キャラクタが有していたとしても、第1ターンにおいて芝適性が上昇することはない。

**【0164】**

これに対して、第31ターンおよび第55ターンでは、適性因子ごとに、因子レベルに基づいて、発動するか否かの抽選が行われる。一例として、第31ターンおよび第55ターンでは、レベル3の適性因子の発動確率が5%、レベル2の適性因子の発動確率が3%、レベル1の適性因子の発動確率は1%に設定されている。第31ターンまたは第55ターンにおいて、抽選により適性因子の発動が決定されると、適性因子に対応する適性パラメータが上昇する。なお、第31ターンおよび第55ターンでは、各適性の上限が、AからSに引き上げられている。したがって、第31ターンおよび第55ターンでは、適性因子の発動により、適性パラメータの値をSまで上昇させることができる。

30

**【0165】**

なお、継承キャラクタ選択画面170の適性パラメータ表示部152bには、第1ターンにおいて上昇した後の適性パラメータの値が表示される。

**【0166】**

レース因子は、育成対象キャラクタの能力パラメータを上昇させるものである。レース因子は、育成メインゲームで出走可能なレースのうち、例えばGI等の難易度の高いレース（以下、因子対象レースという）ごとに設けられている。育成ゲームの完了時には、育成対象キャラクタが1着になった因子対象レースごとに、レース因子を獲得するか否かの抽選が行われる。この抽選で当選することで、育成キャラクタはレース因子を獲得することができる。

40

**【0167】**

なお、レース因子にも因子レベルが設けられており、獲得が決定されたレース因子ごとに、因子レベルが抽選により決定される。また、ここでは、1体の育成キャラクタが獲得可能なレース因子の数に上限はなく、育成キャラクタは、複数のレース因子を獲得することができる。

**【0168】**

50

各レース因子には、発動によって上昇させる能力パラメータと、その上昇値とが予め設定されている。例えば、レース因子には、スピードの能力パラメータを上昇させるものや、パワーの能力パラメータを上昇させるものが含まれる。このとき、能力パラメータの上昇値は、因子レベルが高いほど高くなる。

【0169】

また、レース因子にも、発動タイミングおよび発動条件が設定されており、因子発動ターンにおいて、レース因子ごとに、発動するか否かが決定される。レース因子の発動が決定された場合、レース因子に対応する能力パラメータが上昇する。なお、レース因子の因子発動ターンは、第31ターンおよび第55ターンに限られる。また、因子発動ターンにおけるレース因子の発動確率は、因子レベルによって異なり、因子レベルが高いほど、発動確率が高くなる。

10

【0170】

キャラ因子は、キャラクタ固有の因子であり、例えば、所定のレベルまで強化されたキャラクタを育成対象キャラクタとして育成した場合に限り、当該キャラクタに設定されたキャラ因子が、育成ゲームの完了時に必ず育成キャラクタに付与される。なお、キャラ因子は、1体のキャラクタに1つのみ設定されているため、1の育成キャラクタが獲得できるキャラ因子は最大で1つである。また、所定のレベルまで強化されていないキャラクタを基にして育成キャラクタが生成された場合には、キャラ因子を獲得することができない。

【0171】

また、キャラ因子は、予め設定された因子発動ターンで発動可能であり、因子発動ターンで実行される抽選で当選することで発動する。キャラ因子が発動すると、キャラ因子ごとに設定されたヒントイベントが発生し、上記したように、スキルのヒントを獲得することができる。また、キャラ因子が発動すると、所定の能力パラメータの上限値が上昇する。

20

【0172】

図12Bは、キャラ因子による効用を説明する図である。キャラ因子による能力パラメータの上限値の上昇は、2回目および3回目の発動タイミングに限られる。ただし、1回目の発動タイミングにおいて、キャラ因子が発動することもある。1回目の発動タイミングでキャラ因子が発動した場合、上記のように、育成対象キャラクタがスキルのヒントを獲得するが、能力パラメータの上限値が上昇することはない。

【0173】

また、2回目または3回目の発動タイミングにおいてキャラ因子が発動すると、スキルのヒントを獲得するのに加えて、能力パラメータの上限値が上昇する。ここでは、因子レベルに拘わらず、「3」から「6」の範囲内で、能力パラメータの上限値が上昇する。なお、上限値の上昇値は、例えば抽選により決定される。このとき、因子レベルが高いほど、上昇値が高くなるように設定されてもよい。

30

【0174】

また、本実施形態では、キャラ因子の発動によって上限値が上昇する能力パラメータは、キャラ因子ごとに予め設定されている。例えば、キャラ因子Aによれば、スタミナの上限値が「3」から「6」の範囲で上昇し、キャラ因子Bによれば、スピードの上限値が「1」、根性の上限値が「2」上昇したり、スピードの上限値が「2」、根性の上限値が「2」上昇したりする。なお、キャラ因子の発動有無は、上記基礎能力因子と同様に、因子単位で決定されてもよいし、効用ごとに別個に決定されてもよい。

40

【0175】

図11に示すスキル因子は、育成キャラクタが獲得した獲得済みスキルに基づいて付与される。具体的には、育成ゲームの完了時に、育成キャラクタが獲得した獲得済みスキルごとに、スキル因子を獲得するか否かの抽選が行われる。この抽選で当選することにより、育成キャラクタにスキル因子が付与される。つまり、育成キャラクタは、獲得した獲得済みスキルに対応するスキル因子のうち、一部もしくは全部を獲得することができる。なお、スキル因子の獲得が決定されると、当該スキル因子の因子レベルが抽選により決定される。

50

## 【 0 1 7 6 】

また、スキル因子は、予め設定された因子発動ターンで発動可能であり、因子発動ターンで実行される抽選で当選することで発動する。このとき、因子レベルが高いほど、当選確率が高くなる。スキル因子が発動すると、スキル因子ごとに設定されたヒントイベントが発生し、スキルのヒントを獲得することができる。これにより、育成対象キャラクタは、継承キャラクタ等が獲得した獲得済みスキルと同様のスキルを獲得可能となる。

## 【 0 1 7 7 】

このように、スキル因子の獲得有無は、育成キャラクタが獲得した獲得済みスキルの範囲内で行われる。したがって、獲得済みスキルが多い育成キャラクタほど、スキル因子を獲得する可能性も高くなる。ただし、スキル因子は抽選により獲得有無が決定されるため、獲得済みスキルが多かったとしても、スキル因子を獲得できないこともある。

10

## 【 0 1 7 8 】

なお、ここでは、育成キャラクタが、獲得済みスキルとは別にスキル因子を獲得することとしたが、スキル因子を設けずに、継承キャラクタとしての育成キャラクタが有する獲得済みスキルに基づいて、育成対象キャラクタが獲得可能なスキルが決定されてもよい。

## 【 0 1 7 9 】

以上のように、育成対象キャラクタの能力パラメータは、デッキに編成する継承キャラクタによって大きく変化する。また、育成キャラクタ自身の能力が高かったとしても、因子の獲得有無は抽選により決定されるため、必ずしも、能力の高い育成キャラクタが、継承キャラクタに相応しいとは限らない。一方で、育成キャラクタ自身の能力は高くない場合であっても、因子レベルの高い因子を多数獲得することで、継承キャラクタとして有効に機能することもある。このように、継承キャラクタをデッキに編成可能とすることで、単に強力な育成キャラクタを育成することのみならず、継承キャラクタとして有効な育成キャラクタを育成するといった興味もたらされる。

20

## 【 0 1 8 0 】

さらに、本実施形態では、育成対象キャラクタ、継承第1世代の育成キャラクタ、継承第2世代の育成キャラクタの間で相性が判定される。そして、相性が良いキャラクタの組み合わせの場合、因子の発動条件が有利となる。

## 【 0 1 8 1 】

図13Aは、相性の判定対象を説明する図であり、図13Bは、相性の判定項目を説明する図である。図13Aに示すように、本実施形態では、No.1からNo.7までの7つの判定対象が設けられている。第1の判定対象（No.1）は、当代の育成対象キャラクタ、および、第1継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタである。第2の判定対象（No.2）は、当代の育成対象キャラクタ、および、第2継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタである。

30

## 【 0 1 8 2 】

第3の判定対象（No.3）は、第1継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタ、および、第2継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタである。第4の判定対象（No.4）は、当代の育成対象キャラクタ、第1継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタ、および、第1継承グループにおける継承第2世代の一方（育成キャラクタA）の育成キャラクタである。第5の判定対象（No.5）は、当代の育成対象キャラクタ、第1継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタ、および、第1継承グループにおける継承第2世代の他方（育成キャラクタB）の育成キャラクタである。

40

## 【 0 1 8 3 】

第6の判定対象（No.6）は、当代の育成対象キャラクタ、第2継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタ、および、第2継承グループにおける継承第2世代の一方（育成キャラクタA）の育成キャラクタである。第7の判定対象（No.7）は、当代の育成対象キャラクタ、第2継承グループにおける継承第1世代の育成キャラクタ、および、第2継承グループにおける継承第2世代の他方（育成キャラクタB）の育成キャラクタである。

50

## 【 0 1 8 4 】

上記の判定対象ごとに、複数の判定項目のそれぞれについて条件成立の有無が判定される。図 1 3 B には、判定項目の一例が示されている。本実施形態では、ゲームの世界観として、育成対象キャラクタに選択可能なキャラクタが学生であり、各キャラクタが学校でトレーニングを行うといった設定がなされている。

## 【 0 1 8 5 】

そして、各キャラクタには、図 1 3 B に示すように、学年、同僚、仲良しといった設定が予めなされている。判定項目には、例えば、判定対象の 2 体もしくは 3 体のキャラクタが、同学年であるか、同僚であるか、仲良しであるかといった内容が含まれている。また、判定項目には、判定対象のキャラクタが得意とする脚質、距離の適性、場の適性が合致するか否かが含まれる。

10

## 【 0 1 8 6 】

そして、各判定項目には、相性期待値が紐付けられており、判定対象のキャラクタ間で成立する判定項目の相性期待値が累計される。ここでは、判定項目によって相性期待値が異なるが、相性期待値は全ての判定項目で共通としてもよい。

## 【 0 1 8 7 】

例えば、相性を判定する場合、まず、第 1 の判定対象である当代の育成対象キャラクタと、第 1 継承グループの継承第 1 世代の育成キャラクタとの間で、全ての判定項目について成立有無が判定される。このとき、成立する判定項目に紐付けられた相性期待値が累積、計数される。このように、相性期待値の計数は、第 1 の判定対象から第 7 の判定対象まで順に行われ、最終的に算出された相性期待値に基づいて、因子の発動確率に補正がかけられる。つまり、相性期待値が高いほど、全ての因子の発動確率が高くなり、相性期待値が低いほど、全ての因子の発動確率が低くなる。

20

## 【 0 1 8 8 】

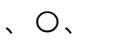
なお、算出された相性期待値を補正值として、発動確率が算出されてもよい。また、例えば、因子の発動確率を補正する補正值が相性レベルごとに設定されており、算出された相性期待値によって、相性レベルが決定されてもよい。

## 【 0 1 8 9 】

このように、育成対象キャラクタと継承キャラクタとの相性、あるいは、継承キャラクタ同士の相性によって因子の発動確率が異なることから、2 体の継承キャラクタの組み合わせは、育成対象キャラクタの育成に大きな影響を及ぼすことになる。つまり、キャラクタ間の相性は、継承キャラクタを選択するうえで、重要な判断材料となる。

30

## 【 0 1 9 0 】

図 9 B、図 9 C および図 9 D に示すように、継承キャラクタが選択された状態では、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 および育成キャラクター一覧画面 1 8 0 の右上方に、相性の良さを示す相性マークが表示される。ここでは、選択中のキャラクタによる相性レベルが、 の 3 つの相性マークにより示される。なお、図 9 A に示すように、継承キャラクタが選択されていない状態では、相性マークが非表示となっている。

## 【 0 1 9 1 】

また、図 9 B に示すように、育成キャラクター一覧画面 1 8 0 には、表示切替ボタン 1 8 3 が設けられる。表示切替ボタン 1 8 3 が操作されると、不図示の表示条件設定画面が表示される。プレイヤは、表示条件設定画面において、育成キャラクター一覧画面 1 8 0 に表示される育成キャラクタアイコン 1 8 2、すなわち、継承キャラクタとして選択可能な育成キャラクタの並び替えの設定をしたり、絞り込みをしたりすることができる。

40

## 【 0 1 9 2 】

## サポートカードの登録

図 1 4 A は、サポートカード編成画面 1 9 0 を説明する第 1 の図である。継承キャラクタ選択画面 1 7 0 において 2 体の継承キャラクタが登録されると、図 1 4 A に示すサポートカード編成画面 1 9 0 が表示される。サポートカード編成画面 1 9 0 の中央部には、サポートカード表示領域 1 9 1 が設けられている。サポートカード表示領域 1 9 1 には、複

50

数のサポートカード表示枠 192 が含まれる。また、サポートカード編成画面 190 の下部には、リターン操作部 153、および、スタート操作部 193 が表示される。

【0193】

サポートカード表示領域 191 には、サポートカード表示枠 192 が複数（ここでは 6 つ）表示される。サポートカード表示枠 192 は、プレイヤーが設定可能なサポートカードと同じ数表示される。なお、サポートカード編成画面 190 の表示当初では、サポートカード表示枠 192 が空欄で表示されている。

【0194】

本実施形態では、プレイヤーは、6 種類のサポートカードをデッキに設定することができる。なお、プレイヤーが設定可能な 6 種類の内、一部（例えば、5 種類）は、プレイヤーが所持しているサポートカードの中から選択可能である。また、プレイヤーが設定可能な 6 種類の内、他の一部（例えば、1 種類）は、フレンド等、他のプレイヤーがレンタルカードとして設定しているサポートカードの中から選択可能である。

10

【0195】

図 14 B は、サポートカード選択画面 200 を説明する図である。図 14 A のサポートカード編成画面 190 において、サポートカード表示枠 192（右下に表示されるサポートカード表示枠 192 を除く）がタップされると、図 14 B に示すサポートカード選択画面 200 がディスプレイ 26 に表示される。サポートカード選択画面 200 には、プレイヤーが所持しているサポートカードに対応するカードアイコン 201 が一覧表示される。サポートカード選択画面 200 に表示されているカードアイコン 201 をタップすることで、プレイヤーは、サポートカードを選択することができる。

20

【0196】

なお、図示は省略するが、サポートカード編成画面 190 において、右下に表示されるサポートカード表示枠 192 がタップされると、フレンド、もしくは、例えば抽選等の所定条件に基づいて抽出されたプレイヤーがレンタルカードとして設定しているサポートカードが、サポートカード選択画面 200 に表示される。このときサポートカード選択画面 200 に表示されるサポートカードをタップすることで、プレイヤーは、フレンドのサポートカードを 1 つ選択することができる。このように、プレイヤーは、育成ゲームにおいて、他のプレイヤーが所持するサポートカードを使用することができる。

【0197】

図 15 A は、サポートカードテーブルを説明する図である。図 15 A に示すように、サポートカードテーブルには、プレイヤーの所持しているサポートカードの種別（すなわちサポートカード ID）ごとに、サポートキャラクタの種類（すなわちキャラクタ ID）、レアリティ、レベル、得意トレーニングが記憶されている。サポートキャラクタは、サポートカードの種別と一対一で対応している。つまり、サポートカード ID には、必ず、1 のキャラクタ ID が紐付けられている。換言すれば、1 のサポートカードには、必ず、1 のサポートキャラクタが対応付けられている。

30

【0198】

本実施形態では、サポートカードごとにレアリティが設定されている。レアリティは、R（レア）、SR（スーパーレア）、SSR（スーパースペシャルレア）の 3 段階が設けられている。なお、R が最もレアリティが低く、SSR が最もレアリティが高く設定されている。本実施形態では、レアリティが高いサポートカードほど、後述するサポート効果が高くなる傾向がある。また、本実施形態では、レアリティが高いサポートカードほど、後述する所持スキルの数やサポートイベントの数が多くなる傾向がある。

40

【0199】

サポートカードのレベルは、レベル 1 ~ レベル 50 の 50 段階が設けられている。サポートカードのレベルは、プレイヤーによって上昇させることが可能であり、プレイヤーによって上昇されたレベルがサポートカードごとに記憶されている。なお、サポートカードのレベルは、ゲーム内通貨やアイテム等を使用することで上昇させることができる。なお、サポートカードのレベルは、レアリティによって上限が設けられている。

50

## 【 0 2 0 0 】

例えば、レアリティがRのサポートカードは、レベル20が上限として定められており、レアリティがSRのサポートカードは、レベル25が上限として定められており、レアリティがSSRのサポートカードは、レベル30が上限として定められている。

## 【 0 2 0 1 】

なお、レベルの上限は、所定の条件が成立した場合に、段階的に上昇させることができる。例えば、レアリティがRのサポートカードは、最大でレベル40まで上限を上昇させることが可能であり、レアリティがSRのサポートカードは、最大でレベル45まで上限を上昇させることが可能であり、レアリティがSSRのサポートカードは、最大でレベル50まで上限を上昇させることが可能としてもよい。

10

## 【 0 2 0 2 】

図15Bは、サポート効果を説明する図である。図15Bに示すように、各サポートカードには、複数のサポート効果が記憶されている。サポート効果は、育成メインゲームにおける各種ステータスを上昇させるものである。サポートカードには、サポート効果の対象が複数設けられている。サポート効果の対象の一例としては、体力、速さ、スタミナ、パワー、根性、賢さ等が挙げられる。

## 【 0 2 0 3 】

図15Cは、所持スキルを説明する図である。図15Cに示すように、各サポートカードには、複数の所持スキルが設定されている。本実施形態では、各キャラクタが所持スキルを所持しているように、サポートカードにも所持スキルが紐付けられている。サポートカードごとに設定されている所持スキルは、育成メインゲーム中にヒントイベントが発生することで、プレイヤーが選択した育成対象キャラクタが獲得可能となる。

20

## 【 0 2 0 4 】

図15Dは、サポートイベントを説明する図である。図15Dに示すように、各サポートカードには、複数のサポートイベントが紐付けられている。サポートイベントとは、育成メインゲームの実行中に発生する可能性があるイベントである。サポートイベントが発生した場合、育成メインゲームにおける各種ステータスの値が上昇または減少する場合がある。

## 【 0 2 0 5 】

例えば、ターン数に応じて発生するサポートイベントが決定されてもよいし、所定の抽選により発生するサポートイベントが決定されてもよい。また、発生するサポートイベントは、1ターンに複数選択されてもよい。いずれにしても、予め設定されている所定の決定方法にしたがって、発生するサポートイベントが決定されればよい。

30

## 【 0 2 0 6 】

なお、サポートイベントには、ヒントイベント、能力イベントが含まれてもよい。また、ヒントイベントは、育成ゲームのターン開始時に発生し得る第1ヒントイベント、育成ゲームの後述するトレーニング実行後に発生し得る第2ヒントイベントが含まれてもよい。また、能力イベントは、育成ゲームのターン開始時に発生し得る第1能力イベント、育成ゲームのトレーニング実行後に発生し得る第2能力イベントが含まれてもよい。

## 【 0 2 0 7 】

第1ヒントイベントおよび第2ヒントイベントは、スキルを所持あるいは獲得可能とするイベントである。また、第1能力イベントおよび第2能力イベントは、キャラクタの能力パラメータの数値を上昇または減少させるイベントである。以下、第1ヒントイベントおよび第1能力イベントを総称して第1イベントと呼び、第2ヒントイベントおよび第2能力イベントを総称して第2イベントと呼ぶ。

40

## 【 0 2 0 8 】

図14Cは、サポートカード編成画面190を説明する第2の図である。本実施形態では、6つ全てのサポートカードが選択されると、図14Cに示すように、スタート操作部193が操作可能になる。一方で、6つ全てのサポートカードが選択されていない場合には、図14Aに示すように、スタート操作部193が操作不可能となっている。

50

## 【0209】

なお、サポートカード編成画面190においてリターン操作部153が操作されると、図9Dに示す継承キャラクタ選択画面170がディスプレイ26に表示される。また、図14Cに示すように、サポートカード編成画面190においてスタート操作部193がタップされると、選択中のサポートカードが仮登録され、図16Aに示す最終確認画面205が表示される。

## 【0210】

図16Aは、最終確認画面205を説明する図である。図16Bは、プリセット選択画面205Aを説明する図である。最終確認画面205には、プレイヤーが選択した育成対象キャラクタ、第1継承グループを構成する育成キャラクタ、第2継承グループを構成する育成キャラクタ、サポートカードが表示される。また、最終確認画面205には、プリセット表示部205aが表示される。プリセット表示部205aには、現在選択されているプリセットの番号が示されている。

10

## 【0211】

ここで、プリセットというのは、育成メインゲームにおいて、育成対象キャラクタを出走させるレースの予約情報である。プレイヤーは、全てのレースから任意のレースを選択してプリセットを作成することができる。プリセットは、複数保存することが可能であり、最終確認画面205では、保存されているプリセットから1つを選択することができる。具体的には、プリセット表示部205aがタップされると、図16Bに示すプリセット選択画面205Aが表示される。

20

## 【0212】

プリセット選択画面205Aには、保存されているプリセットに対応するプリセット読み出しボタン206aが表示される。プレイヤーは、いずれかのプリセット読み出しボタン206aをタップした後、セレクト操作部206cをタップすることで、プリセットを設定することができる。なお、セレクト操作部206cがタップされると、プリセット選択画面205Aが閉じられて、最終確認画面205が表示される。また、プリセット選択画面205Aのキャンセル操作部206bがタップされると、プリセットが変更されることなく、プリセット選択画面205Aが表示される。

## 【0213】

なお、最終確認画面205において、キャンセル操作部205cがタップされると、サポートカード編成画面190が表示される。一方、スタート操作部205bがタップされると、トップ画面210(図18A)がディスプレイ26に表示される。

30

## 【0214】

## 特定キャラクタの登録

図4に示すように、シナリオ、育成対象キャラクタ、継承キャラクタおよびサポートカードが登録されると、次に、特定キャラクタが登録される。特定キャラクタは、シナリオごとに予め定められており、プレイヤーによって選択されたシナリオに対応するキャラクタが特定キャラクタとして設定される。

## 【0215】

上記のように、育成対象キャラクタ、継承キャラクタ、サポートキャラクタ(サポートカード)、特定キャラクタが記憶されると準備段階処理が終了する。

40

## 【0216】

## 育成段階処理

準備段階処理が終了すると、育成段階処理が開始される。育成段階処理により、育成対象キャラクタの育成が可能な育成メインゲームが進行する。なお、以下では、理解を容易とするために、まず、育成メインゲームの基本的な流れについて説明する。

## 【0217】

図17は、各ターンにおける選択項目を説明する図である。なお、ここでは、育成対象キャラクタの種別によって、各ターンで選択可能な選択項目が異なる。ただし、育成対象キャラクタの種別に拘わらず、各ターンで選択可能な選択項目が共通であってもよい。育

50

成メインゲームは、図 17 に示すように、第 1 ターンから第 78 ターンで構成されている。そして、各ターンにおいてプレイヤーが選択した選択項目に応じて、各種のパラメータの更新が行われる。

#### 【0218】

図 18 は、トップ画面 210 を説明する図である。育成段階処理に移行すると、図 18 に示すトップ画面 210 がディスプレイ 26 に表示される。トップ画面 210 の上部には、体力表示部 211 および調子表示部 212 が表示される。育成対象キャラクタには、「体力」のパラメータが設けられている。「体力」のパラメータは、主に、後述するトレーニングで失敗する確率である失敗率の算出に用いられる。体力表示部 211 は、「体力」の上限値に対して、現在の育成対象キャラクタの「体力」の残量が視覚的に把握できるように表示される。

10

#### 【0219】

また、育成対象キャラクタには、「調子」のパラメータが設けられている。調子表示部 212 は、現在の育成対象キャラクタの「調子」が、複数段階（絶不調、不調、普通、好調、絶好調の 5 段階）で視覚的に把握できるように表示される。「調子」のパラメータが高いほど、育成対象キャラクタのレース展開が有利となり、また、トレーニングによる能力パラメータの上昇値が大きくなる。

#### 【0220】

また、図 18 に示すように、トップ画面 210 の中央部には、育成対象キャラクタの画像、ステータス表示部 213 およびスキルポイント表示部 214 が表示される。ステータス表示部 213 には、現在の育成対象キャラクタのステータスが、数値と、数値ごとに区切られたランクを示すアルファベットで示される。具体的には、本実施形態では、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さの各能力パラメータの数値およびランクが表示される。また、スキルポイント表示部 214 には、育成対象キャラクタが所持しているスキルポイントが数値で示される。

20

#### 【0221】

また、図 18 に示すように、トップ画面 210 の下部には、お休み操作部 215 a、トレーニング操作部 215 b、スキル操作部 215 c、保健室操作部 215 d、お出かけ操作部 215 e、レース操作部 215 f が表示されている。プレイヤーは、各ターンにおいて、お休み操作部 215 a、トレーニング操作部 215 b、保健室操作部 215 d、お出かけ操作部 215 e、レース操作部 215 f のいずれかの項目から 1 つを選択することができる。ただし、育成対象キャラクタには、レース限定ターンが予め設定されている。レース限定ターンにおいては、お休み操作部 215 a、トレーニング操作部 215 b、保健室操作部 215 d、お出かけ操作部 215 e が選択不可能となる。

30

#### 【0222】

プレイヤーは、お休み操作部 215 a を操作することで、選択項目である「休憩」を選択することができる。「休憩」が選択されると、育成対象キャラクタの体力が回復する。また、プレイヤーは、トレーニング操作部 215 b を操作することで、育成対象キャラクタに実行させるトレーニングを選択することができる。

#### 【0223】

また、プレイヤーは、保健室操作部 215 d を操作することで、選択項目である「保健室」を選択することができる。「保健室」が選択されると、育成対象キャラクタのマイナスパラメータが解消される。詳しい説明は省略するが、育成対象キャラクタには、ゲームの進行が不利となるマイナスパラメータが設定されることがある。

40

#### 【0224】

育成メインゲームでは、マイナスパラメータを獲得するイベントが設けられている。イベントの発生により、育成対象キャラクタがマイナスパラメータを獲得することになる。また、トレーニングに失敗した場合にも、育成対象キャラクタがマイナスパラメータを獲得する場合がある。育成対象キャラクタがマイナスパラメータを獲得している状態で「保健室」が選択されると、マイナスパラメータが解消され得る。ただし、「保健室」が選択

50

されても、マイナスパラメータが解消しない場合もある。また、「保健室」の選択により、体力が回復することもある。なお、育成対象キャラクタがマイナスパラメータを獲得していない状態では、保健室操作部 2 1 5 d が選択不可能となる。

【 0 2 2 5 】

また、プレイヤーは、お出かけ操作部 2 1 5 e を操作することで、選択項目である「お出かけ」を選択することができる。「お出かけ」が選択されると、育成対象キャラクタの調子が上昇する。また、プレイヤーは、レース操作部 2 1 5 f を操作することで、育成対象キャラクタを出走させるレース種別を選択することができる。

【 0 2 2 6 】

育成対象キャラクタが、「休憩」、「トレーニング」、「保健室」、「お出かけ」、「レース」の出走のいずれかを実行すると、現在のターンが終了し、次のターンに移行する。

【 0 2 2 7 】

なお、上記したように、お休み操作部 2 1 5 a、トレーニング操作部 2 1 5 b、保健室操作部 2 1 5 d、お出かけ操作部 2 1 5 e の各項目が選択不可能となるレース限定ターンがキャラクタごとに設定されている。レース限定ターンでは、お休み操作部 2 1 5 a、トレーニング操作部 2 1 5 b、保健室操作部 2 1 5 d、お出かけ操作部 2 1 5 e がグレースアウトして表示され、プレイヤーの操作が受け付けられなくなる。

【 0 2 2 8 】

したがって、レース限定ターンでは、プレイヤーは、レース操作部 2 1 5 f を操作し、育成対象キャラクタをレースに出走させなければならない。なお、詳しい説明は省略するが、図 1 7 に示すように、第 7 4 ターン、第 7 6 ターン、第 7 8 ターンは、全てのキャラクタに共通して、レース限定ターンに設定されている。これらの 3 ターンでは、プレイヤーは、育成対象キャラクタを特別レースに出走させる必要がある。

【 0 2 2 9 】

また、スキル操作部 2 1 5 c は、全てのターンにおいて常時選択可能に設定されている。なお、詳しくは後述するが、スキル獲得を行ったとしても、当該ターンは終了しない。

【 0 2 3 0 】

また、各ターンでは、「休憩」、「トレーニング」の各トレーニング項目、「お出かけ」、「レース」のそれぞれの選択項目に、欠片アイテムが紐付けられる。お休み操作部 2 1 5 a、お出かけ操作部 2 1 5 e、レース操作部 2 1 5 f には、これら各操作部に紐付けられた欠片アイテムに対応する示唆アイコン 2 1 6 が表示される。詳しくは後述するが、欠片アイテムは複数種類設けられており、操作部に紐付けられた欠片アイテムの種類に対応する示唆アイコン 2 1 6 が表示される。

【 0 2 3 1 】

欠片アイテムの紐付けられた選択項目が選択される等、所定の獲得条件が成立すると、プレイヤーまたは育成対象キャラクタが欠片アイテムを獲得する。なお、欠片アイテムの獲得情報、換言すれば、プレイヤーが獲得した欠片アイテムを示す情報がプレイヤー情報に紐付けて記憶される。ただし、以下では、理解を用意とするため、育成対象キャラクタが欠片アイテムを獲得するものとして説明する。ここでは、欠片アイテムには、育成対象キャラクタにとって有利な効用が紐付けられている。この効用は、欠片アイテムの種類ごとに異なる。育成対象キャラクタが欠片アイテムを獲得すると、獲得した欠片アイテムに紐付けられた効用が発動する。したがって、各ターンでは、各選択項目に効用が紐付けられるとも言える。

【 0 2 3 2 】

トップ画面 2 1 0 の左上部には、知識表確認アイコン 2 1 7、効用表示領域 2 1 8、特別効用アイコン 2 1 9 が表示される。知識表確認アイコン 2 1 7 は、プレイヤーの操作を受け付ける操作部として機能する。プレイヤーは、知識表確認アイコン 2 1 7 を操作することで、育成対象キャラクタが獲得している欠片アイテム等を確認することができる。

【 0 2 3 3 】

効用表示領域 2 1 8 には、効用アイコン 2 1 8 a が表示される。効用アイコン 2 1 8 a

10

20

30

40

50

は、効用の種類、すなわち、欠片アイテムの種類ごとに設けられている。効用表示領域 2 1 8 には、現在発動中の効用に対応する効用アイコン 2 1 8 a が表示される。

【 0 2 3 4 】

特別効用アイコン 2 1 9 は、発動中の特別効用を示唆するものである。詳しくは後述するが、育成対象キャラクタが欠片アイテムを 8 個獲得すると、特別効用が紐付けられた「女神の叡智」が生成される。プレイヤーは、生成された女神の叡智を所望のタイミングで使用し、特別効用を発動させることができる。特別効用には、有効期間としてターン数が設定された期限付き効用が含まれる。期限付き効用は、有効期間中のみ有効となる。特別効用アイコン 2 1 9 は、現在、有効化されている特別効用と、有効期間の残りのターン数とを示唆する。

10

【 0 2 3 5 】

図 1 9 A は、トレーニング画面 2 2 0 を説明する第 1 の図である。図 1 9 B は、トレーニング画面 2 2 0 を説明する第 2 の図である。トップ画面 2 1 0 のトレーニング操作部 2 1 5 b が操作されると、ディスプレイ 2 6 にトレーニング画面 2 2 0 が表示される。なお、図 1 9 A および図 1 9 B では図示を省略するが、トレーニング画面 2 2 0 には、トップ画面 2 1 0 と同様に、知識表確認アイコン 2 1 7、効用表示領域 2 1 8、特別効用アイコン 2 1 9 が表示される。

【 0 2 3 6 】

図 1 9 A に示すように、トレーニング画面 2 2 0 の下部には、トレーニング項目が表示される。ここでは、スピード操作部 2 2 1、スタミナ操作部 2 2 2、パワー操作部 2 2 3、根性操作部 2 2 4、賢さ操作部 2 2 5 が表示される。

20

【 0 2 3 7 】

プレイヤーが各操作部 2 2 1 ~ 2 2 5 のいずれかを操作すると、操作入力がなされた操作部 2 2 1 ~ 2 2 5 に対応するトレーニング項目が仮選択状態となる。このとき、仮選択状態のトレーニング項目に対応する操作部 2 2 1 ~ 2 2 5 が強調表示される。図 1 9 A では、パワー操作部 2 2 3 が仮選択された状態を示している。また、図 1 9 B では、スタミナ操作部 2 2 2 が仮選択された状態を示している。

【 0 2 3 8 】

仮選択状態のスピード操作部 2 2 1 に対して、再度操作入力がなされると、スピードのトレーニングが実行される。同様に、仮選択状態のスタミナ操作部 2 2 2、パワー操作部 2 2 3、根性操作部 2 2 4、賢さ操作部 2 2 5 に対して、再度操作入力がなされると、それぞれスタミナ、パワー、根性、賢さのトレーニングが実行される。

30

【 0 2 3 9 】

また、各操作部 2 2 1 ~ 2 2 5 には、トレーニング項目ごとのトレーニングレベルが併せて表示される。トレーニングレベルは、トレーニングの成功回数に基づいて上昇するパラメータであり、トレーニングレベルが高くなるほど、トレーニングを実行した際の能力パラメータの上昇値が大きくなる。トレーニングレベルは、当初はレベル 1 に設定されており、最大でレベル 5 まで上昇する。

【 0 2 4 0 】

また、仮選択状態の操作部 2 2 1 ~ 2 2 5 には、失敗率表示部 2 2 6 が表示される。失敗率表示部 2 2 6 に数値で表示される失敗率は、体力表示部 2 1 1 に表示される体力の残量に反比例して上昇するように設定されている。

40

【 0 2 4 1 】

また、ステータス表示部 2 1 3 には、仮選択状態の操作部 2 2 1 ~ 2 2 5 に対応するトレーニングに成功した場合の能力パラメータの上昇値が表示される。図 1 9 A に示す例では、パワー操作部 2 2 3 が仮選択されており、ステータス表示部 2 1 3 のスタミナの欄に「+ 8」、パワーの欄に「+ 1 0」と表示されている。また、図 1 9 B に示す例では、スタミナ操作部 2 2 2 が仮選択されており、ステータス表示部 2 1 3 のスタミナの欄に「+ 1 5」、根性の欄に「+ 5」と表示されている。

【 0 2 4 2 】

50

また、トレーニングを実行して成功した場合に、所定のイベントが発生することがある。この場合、所定のイベントが発生するトレーニング項目に対応する操作部 2 2 1 ~ 2 2 5 には、イベント報知表示 2 2 7 が表示される。なお、イベント報知表示 2 2 7 は、イベントの種別に応じて異なる表示態様とすることができる。

#### 【 0 2 4 3 】

また、トレーニングを実行可能なターンでは、各トレーニング項目にキャラクタが配置され得る。トレーニング項目に配置されるキャラクタは、上記のサポートキャラクタ、特定キャラクタ、これらとは別に設定されたストーリーキャラクタである。トレーニングを実行可能なターンでは、トレーニングに配置され得るキャラクタごとに、トレーニング項目への配置有無、および、配置されるトレーニング項目が抽選により決定される。

10

#### 【 0 2 4 4 】

図 1 9 B に示すように、トレーニング画面 2 2 0 の右上部には、仮選択中の操作部 2 2 1 ~ 2 2 5 の項目ごとに、トレーニングに配置されたキャラクタ（以下、配置キャラクタと呼ぶ）に対応する配置キャラクタアイコン 2 2 8 が表示される。そして、トレーニングに成功した場合には、配置キャラクタに紐付けられた所定のイベントが発生し得る。この場合、対応する配置キャラクタアイコン 2 2 8 に、イベント報知表示 2 2 7 が表示される。

#### 【 0 2 4 5 】

また、配置キャラクタが紐付けられたトレーニングが成功した場合、いずれの配置キャラクタも紐付けられていないトレーニングが成功した場合よりも、育成対象キャラクタのパラメータ上昇値が高くなる。なお、以下では、キャラクタが配置されたトレーニングを合同トレーニングと呼ぶ。

20

#### 【 0 2 4 6 】

また、配置キャラクタアイコン 2 2 8 の下部には、絆ゲージ 2 2 8 a が表示される。絆ゲージ 2 2 8 a は、配置キャラクタに紐付けられた絆パラメータを視覚的に表示する。配置キャラクタが紐付けられたトレーニングに成功すると、当該配置キャラクタの絆パラメータが上昇する。絆パラメータの値が高いほど、トレーニング成功時の育成対象キャラクタの能力パラメータの上昇値が大きくなる。

#### 【 0 2 4 7 】

また、絆パラメータが所定値以上のサポートキャラクタが、所定のトレーニング項目に配置された場合、当該トレーニング項目に、友情トレーニング発生可能状態が設定される。友情トレーニング発生可能状態が設定されたトレーニング項目が選択され、トレーニングに成功した場合、友情トレーニングが発生する。換言すれば、友情トレーニング発生可能状態のトレーニングに成功すると、通常の合同トレーニングが、友情トレーニングに昇格する。友情トレーニングでは、通常の合同トレーニングに比べて、育成対象キャラクタの能力パラメータの上昇値が大きくなる。

30

#### 【 0 2 4 8 】

なお、サポートカード（サポートキャラクタ）には、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さの 5 つのトレーニング項目のうちのいずれか 1 つが、得意トレーニングとして紐付けられている。そして、ここでは、サポートキャラクタが得意トレーニングに配置されること、および、サポートキャラクタの絆パラメータが所定値以上であることが、友情トレーニング発生可能状態の設定条件として設定されている。

40

#### 【 0 2 4 9 】

したがって、絆パラメータが所定値以上のサポートキャラクタが、当該サポートキャラクタの得意トレーニングに配置された場合、このトレーニング項目に、友情トレーニング発生可能状態が設定される。そして、友情トレーニング発生可能状態が設定されたトレーニング項目が選択され、このトレーニングに成功すると、育成対象キャラクタの能力パラメータが、通常の合同トレーニングに比べて大きく上昇する。

#### 【 0 2 5 0 】

なお、サポートカード（サポートキャラクタ）には、得意トレーニングが紐付けられていないサポートカード（サポートキャラクタ）が含まれてもよい。そして、得意トレーニ

50

ングが紐付けられていないサポートカード（サポートキャラクタ）については、配置されるトレーニング項目に拘わらず、サポートキャラクタの絆パラメータが所定値以上であることを条件として、友情トレーニング発生可能状態が設定されてもよい。あるいは、得意トレーニングが紐付けられていないサポートカード（サポートキャラクタ）については、友情トレーニング発生可能状態が設定されないこととしてもよい。

**【0251】**

以上のように、本実施形態では、サポートキャラクタの絆パラメータが所定値以上であること、および、サポートキャラクタが予め設定されたトレーニング項目に配置されることが、友情トレーニング発生可能状態の設定条件として設けられている。

**【0252】**

また、上記したように、各ターンでは、トレーニング項目ごとに欠片アイテムが紐付けられる。図19Aおよび図19Bでは図示を省略するが、スピード操作部221、スタミナ操作部222、パワー操作部223、根性操作部224、賢さ操作部225には、それぞれ示唆アイコン216が表示される。そして、選択されたトレーニングに成功すると、選択したトレーニング項目に紐付けられた欠片アイテムを育成対象キャラクタが獲得する。なお、欠片アイテムに関する説明については後述する。

**【0253】**

図19Cは、トレーニング結果報知画面220aを説明する図である。上記したように、仮選択状態の操作部221～225に対して、再度操作入力となされると、操作が入力された操作部221～225に対応するトレーニングが実行される。トレーニングが実行されると、トレーニング結果報知画面220aがディスプレイ26に表示される。トレーニング結果報知画面220aには、トレーニングの成功または失敗を報知する画像が表示される。

**【0254】**

図示は省略するが、通常の合同トレーニングが実行される場合には、トレーニング結果報知画面220aにおいて、育成対象キャラクタがトレーニングを実行する画像が表示される。このとき表示される画像は、トレーニング項目ごとに設けられている。また、各トレーニング項目に対応する画像は、トレーニングに成功した場合に表示される成功パターンと、トレーニングに失敗した場合に表示される失敗パターンとが設けられている。

**【0255】**

また、友情トレーニング発生可能状態が設定されたトレーニングに成功した場合には、友情トレーニング専用演出が実行される。友情トレーニング専用演出は、トレーニング結果報知画面220aにサポートキャラクタが表示される演出を含む。このとき表示されるサポートキャラクタは、友情トレーニング発生可能状態の設定条件を満たすキャラクタである。

**【0256】**

例えば、スピードのトレーニング項目に、サポートキャラクタであるキャラクタAが配置されたとする。このとき、キャラクタAの絆パラメータが所定値以上であり、キャラクタA（サポートカード）の得意トレーニングがスピードであったとする。この場合、スピードのトレーニング項目が、友情トレーニング発生可能状態となる。この状態で、スピードのトレーニング項目が選択され、かつ、スピードのトレーニングに成功したとする。この場合には、トレーニング結果報知画面220aに、キャラクタAを含む画像が表示される。

**【0257】**

なお、一のターンにおいて、同一のトレーニング項目に配置された複数のサポートキャラクタが、友情トレーニング発生可能状態の設定条件を満たすこともある。例えば、キャラクタA、B、C、Dの4体のサポートキャラクタがスタミナのトレーニング項目に配置されたとする。このとき、キャラクタA、B、C、Dが、いずれも友情トレーニング発生可能状態の設定条件を満たしたとする。この場合、トレーニング結果報知画面220aに、キャラクタA、B、C、Dが同時に、あるいは、順番に表示される友情トレーニング専

10

20

30

40

50

用演出が実行される。

【0258】

なお、友情トレーニング専用演出は、友情トレーニング発生可能状態の設定条件を満たしたキャラクタと、育成対象キャラクタとが、一緒にトレーニングを行う内容となっている。したがって、友情トレーニング発生可能状態は、トレーニング項目に加えて、サポートキャラクタにも設定されると言える。

【0259】

図示は省略するが、友情トレーニング発生可能状態が設定された配置キャラクタに対応する配置キャラクタアイコン228はエフェクトが重畳表示される。これにより、いずれの配置キャラクタに友情トレーニングが発生するのかをプレイヤーが識別可能となる。また、10  
いずれかのトレーニング項目に友情トレーニング発生可能状態が設定された場合、トップ画面210のトレーニング操作部215bにもエフェクトが重畳表示される。したがって、プレイヤーは、トップ画面210においても、友情トレーニング発生可能状態に設定されたことを把握することができる。

【0260】

また、トレーニング結果報知画面220aにおいては、ステータス表示部213の能力パラメータが更新表示される。すなわち、プレイヤーによって選択されたトレーニング項目に対応する育成対象キャラクタの能力パラメータが更新される。

【0261】

ここでは、図19Aまたは図19Bでステータス表示部213に表示されていたトレーニングが成功した場合に上昇する能力パラメータの値が加算される。また、実行したトレーニング項目に応じて体力表示部211の表示が更新される。スピード、スタミナ、パワー、根性のいずれかのトレーニングに成功した場合には、体力が減少する。一方で、賢さのトレーニングに成功した場合には、体力が回復する。20

【0262】

また、トレーニングに失敗した場合には、所定のペナルティが付与される。ペナルティの内容としては、具体的には、体力の低下、能力パラメータの数値の低下、調子の減少等が含まれる。なお、例えば、失敗率が低いときに付与されるペナルティよりも、失敗率が高いときに付与されるペナルティの方が、不利（例えば、体力の低下する数値が大きい、能力パラメータの低下する数値が大きい、減少する調子の段階が大きい）なものとする30  
ことができる。

【0263】

また、ペナルティの内容は、トレーニング項目に応じて決定されてもよい。例えば、スピードのトレーニングに失敗した場合にはスピードの能力パラメータの値が減少し、パワーのトレーニングに失敗した場合にはパワーの能力パラメータの値が減少することとしてもよい。また、一部のトレーニング項目（例えば、賢さ）については、トレーニングが失敗したとしても、ペナルティが付与されないこととすることができる。

【0264】

図19Dは、イベント画面220bを説明する図である。トレーニング結果報知画面220aの表示が終了すると、ディスプレイ26にイベント画面220bが表示されることがある。イベント画面220bでは、様々なイベントが実行される。なお、1ターン中に、複数のイベントが発生する場合もある。40

【0265】

例えば、第1ヒントイベントあるいは第2ヒントイベントが発生した場合には、スキルのヒントが得られる。スキルのヒントが得られると、プレイヤーは、スキルポイントを消費してスキルを獲得することができる。スキルは複数種類設けられており、スキルごとに所定の能力が発動することがある。スキルには、それぞれ発動条件と効果が定められており、各々の発動条件が成立した場合に、予め定められた効果が発動する。スキルは、後述するレースの実行中に発動される場合がある。

【0266】

イベントには、スキルのヒントが得られる第1ヒントイベントおよび第2ヒントイベントの他に、体力が回復するイベント、体力が減少するイベント、能力パラメータが上昇または減少する第1能力イベントおよび第2能力イベント、調子が上昇するイベント、調子が減少するイベント等が含まれている。また、詳しくは後述するが、イベントには、発生するターンが予め定められたイベントや、所定の抽選により当選した場合に発生するイベントがある。また、ターンの開始時に発生するイベントや、ターンの終了前に発生するイベントがある。発生した全てのイベントが終了すると、次のターンに係るトップ画面210が表示される。

#### 【0267】

図20Aは、継承イベントを説明する第1の図である。図20Bは、継承イベントを説明する第2の図である。図20Cは、継承イベントを説明する第3の図である。図20Dは、継承イベントを説明する第4の図である。上記した因子発動ターンでは、ターンの開始に伴って、継承イベントが発生する。なお、この継承イベントは、後述するシナリオ共通イベントであり、プレイヤーが選択したシナリオに拘わらず、同一のターンで必ず発生する。本実施形態では、第1ターン、第31ターンおよび第55ターンが因子発動ターンに設定されているが、ここでは、第31ターンで継承イベントが発生する場合について説明する。

10

#### 【0268】

第31ターンが開始すると、まず、図20Aに示すように、育成対象キャラクタと、「Touch」と記された操作部とがイベント画面220bに表示される。イベント画面220bに表示される操作部がタップされると、図20Bに示すように、育成対象キャラクタと、2体の継承キャラクタを含むアニメーション画像が表示される。また、操作部がタップされると、継承第1世代および継承第2世代の合計6体の育成キャラクタが有する全ての因子に対して、発動有無の抽選が行われる。

20

#### 【0269】

そして、図20Cに示すように、発動有無の抽選により当選し、発動することが決定された因子が表示され、その後、図20Dに示すように、因子の発動によって上昇する能力パラメータまたは適性パラメータの種類と、その上昇値とが表示され、パラメータが更新される。継承イベントが終了すると、図18Aに示すトップ画面210が表示され、プレイヤーがいずれかの項目を選択することが可能となる。このとき、ステータス表示部213には、継承イベントで表示された能力パラメータや適性パラメータの上昇値が加算された状態となっている。

30

#### 【0270】

図21Aは、スキル画面230を説明する第1の図である。図21Bは、スキル画面230を説明する第2の図である。トップ画面210のスキル操作部215cが操作されると、図21Aに示すスキル画面230がディスプレイ26に表示される。スキル画面230には、スキルポイント表示部214が表示される。スキルポイント表示部214には、上記と同様、育成対象キャラクタ(プレイヤー)が所持している現在のスキルポイントが表示される。

#### 【0271】

スキルポイント表示部214の下方には、スキル表示領域231が設けられる。スキル表示領域231には、複数のスキル表示欄232が設けられる。スキル表示欄232には、獲得済みスキル、育成対象キャラクタに予め設定されている所持スキル、各種イベントの発生等により所持した所持スキル等が表示される。なお、図21Aでは、3つのスキル表示欄232がスキル表示領域231に表示されているが、スキル表示領域231に対してスライド操作が入力されると、さらに他のスキル表示欄232がスキル表示領域231に表示される。

40

#### 【0272】

スキル表示領域231には、スキルの名称、スキルの発動条件および発動した際の効果等が表示される。また、スキル表示領域231の右側には、必要ポイント表示部233が

50

表示される。必要ポイント表示部 2 3 3 には、当該スキルを獲得するために必要なスキルポイントが表示される。また、必要ポイント表示部 2 3 3 には、「+」または「-」と記された操作部が設けられている。プレイヤーは、「+」と記された操作部を操作することで、スキル表示欄 2 3 2 に表示されたスキルを選択状態とすることができる。また、プレイヤーは、「-」と記された操作部を操作することで、スキル表示欄 2 3 2 に表示されたスキルの選択状態を解除することができる。

**【0273】**

なお、所持スキルに対して第1ヒントイベントあるいは第2ヒントイベントが発生した場合には、この所持スキルを獲得するために消費するスキルポイントが割り引かれる。また、育成ゲームの開始前に、キャラクタのヒントレベルが強化されている場合にも、所持スキルを獲得するためのスキルポイントが割り引かれる。ここでは、ヒントを獲得した所持スキルについては、割り引き後のスキルポイントが必要ポイント表示部 2 3 3 に表示される。このとき、割引率を示す割引率表示アイコン 2 3 4 が、スキル表示欄 2 3 2 に表示される。

10

**【0274】**

また、スキル画面 2 3 0 においては、獲得可能なスキルに対応するスキル表示欄 2 3 2 と、獲得不可能なスキルに対応するスキル表示欄 2 3 2 とが識別表示される。例えば、獲得済みスキルに対応するスキル表示欄 2 3 2、および、スキルポイントの不足によって獲得することができない所持スキルに対応するスキル表示欄 2 3 2 は、グレーアウト表示(図中、クロスハッチングで示す)される。なお、獲得済みスキルに対応するスキル表示欄 2 3 2 には、必要ポイント表示部 2 3 3 に代えて、「獲得済み」と記されたアイコンが表示される。

20

**【0275】**

また、スキル表示領域 2 3 1 よりも下方には、決定操作部 2 3 5 a、リセット操作部 2 3 5 b、リターン操作部 2 3 5 c が設けられる。いずれかのスキルの選択状態で決定操作部 2 3 5 a が操作されると、不図示の確認画面が表示される。そして、確認画面において、スキルを獲得するための所定操作が入力されると、選択状態のスキルに獲得情報が紐付けられる。つまり、所持スキルが獲得済みスキルに更新される。

**【0276】**

例えば、図 2 1 A に示す状態で、スキル表示領域 2 3 1 の最上段に表示されるスキル表示欄 2 3 2 に対応するスキルが獲得されたとする。この場合、スキルの獲得に伴い、スキル画面 2 3 0 が図 2 1 B に示すように更新される。ここでは、スキル表示領域 2 3 1 の最上段に表示されるスキル表示欄 2 3 2 がグレーアウト表示されている。また、スキルポイント表示部 2 1 4 には、スキルの獲得後の残りのスキルポイントが表示されている。

30

**【0277】**

なお、リセット操作部 2 3 5 b が操作されると、全てのスキルの選択状態が解除される。また、リターン操作部 2 3 5 c が操作されると、スキル画面 2 3 0 が閉じられ、トップ画面 2 1 0 が表示される。

**【0278】**

図 2 2 A は、レース選択画面 2 4 0 を説明する第1の図である。トップ画面 2 1 0 のレース操作部 2 1 5 f が操作されると、図 2 2 A に示すレース選択画面 2 4 0 が表示される。レースは、育成対象キャラクタが所謂ノンプレイヤーキャラクタ(以下、NPC という)とレースを行うゲーム性を有している。

40

**【0279】**

レース選択画面 2 4 0 の上部には、体力表示部 2 1 1、調子表示部 2 1 2 が表示される。また、レース選択画面 2 4 0 の中央部には、育成対象キャラクタを出走させるレース種目を選択するためのレース選択操作部 2 4 1 が表示される。また、レース選択画面 2 4 0 の下部には、スタート操作部 2 4 2 が表示される。なお、レース選択画面 2 4 0 のレース選択操作部 2 4 1 によって選択できるレースは、ターンごとに予め設定されている。

**【0280】**

50

また、各レースには、出走条件が予め設定されており、プレイヤーは、出走条件を満たしているレースに限り、育成対象キャラクターを出走させることができる。上記したように、レースには、出走条件としてファン数が規定されたものがある。規定されたファン数に満たないレースについては、図 2 2 A に示すように、レース選択操作部 2 4 1 に出走条件が表示され、当該レースを選択することができない旨が報知される。また、クリア目標の対象レースが設定されたターンでは、レース選択画面 2 4 0 において、対象レースのみが選択可能に表示される。

#### 【 0 2 8 1 】

図 2 2 B は、レース開始画面 2 5 0 を説明する図である。レース選択操作部 2 4 1 で出場するレースのレース種目が選択された状態で、スタート操作部 2 4 2 が操作されると、図 2 2 B に示すレース開始画面 2 5 0 が表示される。レース開始画面 2 5 0 の中央部には戦略表示部 2 5 1 が表示される。また、戦略表示部 2 5 1 には、現在選択中の戦略（追込、差し、先行、逃げ）が強調表示される。また、戦略表示部 2 5 1 には、チェンジ操作部 2 5 2 が表示されている。チェンジ操作部 2 5 2 が操作されると、不図示の戦略変更画面がディスプレイ 2 6 に表示される。プレイヤーは、戦略変更画面における操作により、レースにおける戦略を任意の戦略に変更することができる。

10

#### 【 0 2 8 2 】

また、レース開始画面 2 5 0 の下部には、リザルト操作部 2 5 3 およびレース操作部 2 5 4 が表示されている。レース操作部 2 5 4 が操作された場合、不図示のレース画面がディスプレイ 2 6 に表示される。レース画面では、レースの展開の動画（以下、レース動画ともいう）が表示される。

20

#### 【 0 2 8 3 】

図 2 2 C は、レース結果画面 2 6 0 を説明する第 1 の図である。図 2 2 D は、レース結果画面 2 6 0 を説明する第 2 の図である。上記のレース動画の再生が終了した場合、および、リザルト操作部 2 5 3 が操作された場合、レース結果画面 2 6 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。レース結果画面 2 6 0 では、図 2 2 C に示すように、当該レースにおける育成対象キャラクターの着順が表示される。また、レース結果画面 2 6 0 では、図 2 2 D に示すように、現在の育成対象キャラクターのクラスが表示される。

#### 【 0 2 8 4 】

本実施形態では、獲得したファン数に応じて、育成対象キャラクターのクラス分けがなされる。各クラスには、ファン数の範囲が設定されている。ここでは、ファン数によって、育成対象キャラクターが 8 段階のクラスのいずれかに分類される。レース結果画面 2 6 0 では、今回のレースで獲得したファン数を、それ以前に獲得していたファン数に加算した累積のファン数が表示される。また、累積したファン数に対応する現在のクラスが識別表示される。

30

#### 【 0 2 8 5 】

図 2 3 は、トレーニング画面 2 2 0 を説明する第 3 の図である。図 2 3 に示すように、スピード操作部 2 2 1、スタミナ操作部 2 2 2、パワー操作部 2 2 3、根性操作部 2 2 4、賢さ操作部 2 2 5 には、示唆アイコン 2 1 6 が表示される。また、トレーニング画面 2 2 0 の左上部には、知識表確認アイコン 2 1 7、効用表示領域 2 1 8、特別効用アイコン 2 1 9 が表示される。示唆アイコン 2 1 6 は、3 種類設けられている。示唆アイコン 2 1 6 は、キャラクターを識別可能な表示態様である。

40

#### 【 0 2 8 6 】

図 2 4 A は、特別キャラクターと欠片アイテムとの関係を説明する図である。育成メインゲームはストーリー性を有しており、ストーリーに則って育成メインゲームが進行する。ストーリーには、特別キャラクター A、B、C の 3 体の特別キャラクターが登場する。したがって、育成メインゲーム中には、さまざまな場面で、3 体の特別キャラクターが表示される演出が発生する。

#### 【 0 2 8 7 】

また、欠片アイテムは 6 種類設けられる。ここでは、スピードの欠片、スタミナの欠片

50

、パワーの欠片、根性の欠片、賢さの欠片、スキルの欠片が設けられている。これら6つの欠片アイテムには、3体の特別キャラクターのうちのいずれか1体が紐付けられている。具体的には、スピードの欠片およびパワーの欠片には、特別キャラクターAが紐付けられている。また、スタミナの欠片および根性の欠片には、特別キャラクターBが紐付けられている。また、賢さの欠片およびスキルの欠片には、特別キャラクターCが紐付けられている。

【0288】

図24Bは、欠片アイテムの獲得条件を説明する図である。各ターンでは、休憩、お出かけ、レース、5つのトレーニング項目の合計8つの選択項目に、必ず、1つの欠片アイテムが配置、すなわち、紐付けられる。例えば、各ターンの開始時には、上記8つの選択項目のそれぞれに対して、3体の特別キャラクターのいずれを配置するかが抽選により決定される。ここでは、特別キャラクターA、B、Cの選択確率は、8つの選択項目の全てで等しいこととする。ただし、選択項目によって、特別キャラクターA、B、Cの選択確率が異なってもよい。トップ画面210およびトレーニング画面220においては、抽選により決定された特別キャラクターに対応する示唆アイコン216が、各操作部に重畳表示される。

10

【0289】

なお、3体の特別キャラクターのそれぞれには、第1属性として特別キャラクターIDが紐付けられている。そして、ターンの開始時には、各選択項目に配置される特別キャラクターIDが決定される。

【0290】

そして、配置する特別キャラクターが決定されると、次に、第2属性として、効用の種類を示す効用IDが決定される。効用IDには、スピード、スタミナ等の欠片の種類を示す情報と、効用の内容を示すパラメータ等の情報が紐付けられている。したがって、効用IDは、欠片アイテムを示す情報と言える。

20

【0291】

ここでは、決定された特別キャラクターに基づいて、いずれかの効用ID、すなわち、欠片アイテムが決定される。例えば、休憩の選択項目に配置される特別キャラクターとして、特別キャラクターAが決定されたとする。この場合、図24Aに示すように、特別キャラクターAに基づく抽選では、スピードの欠片またはパワーの欠片の効用IDのいずれかが決定される。同様に、例えば、スタミナの選択項目に配置される特別キャラクターとして、特別キャラクターBが決定されたとする。この場合、特別キャラクターBに基づく抽選では、スタミナの欠片または根性の欠片の効用IDのいずれかが決定される。また、例えば、レースの選択項目に配置される特別キャラクターとして、特別キャラクターCが決定されたとする。この場合、特別キャラクターCに基づく抽選では、賢さの欠片またはスキルの欠片の効用IDのいずれかが決定される。

30

【0292】

このように、本実施形態では、欠片アイテムの配置対象となる選択項目ごとに、まず、特別キャラクターが決定される。そして、特別キャラクターに紐付けられた複数の欠片アイテムのうちのいずれかが、選択項目に紐付けられる。なお、選択項目に紐付けられる欠片アイテムの決定方法はこれに限らない。例えば、選択項目ごとに、6種類の欠片アイテムの中からいずれかが抽選によって決定されてもよい。このとき、全ての選択項目で、6種類の欠片アイテムの選択確率が等しくてもよいし、選択項目ごとに選択確率が異なってもよい。そして、決定された欠片アイテムに紐付けられた特別キャラクターの示唆アイコン216が、選択項目の各操作部に表示されればよい。

40

【0293】

なお、トップ画面210およびトレーニング画面220に表示される示唆アイコン216は、各選択項目に配置された特別キャラクターを示唆する。つまり、プレイヤーは、各選択項目を選択した場合に獲得の可能性がある欠片アイテムの種類を把握することができる。しかしながら、プレイヤーは、いずれの欠片アイテムを獲得することができるかまでは知ることができない。

【0294】

50

例えば、特別キャラクタ A に対応する示唆アイコン 2 1 6 が、お出かけ操作部 2 1 5 e に表示されたとする。このとき、プレイヤーは、お出かけを選択することで、スピードの欠片またはパワーの欠片を獲得可能であることを把握することができる。しかしながら、お出かけを選択した際に、スピードの欠片およびパワーの欠片のいずれが獲得されるのかまでは知り得ない。

【 0 2 9 5 】

ただし、選択項目に表示される示唆アイコン 2 1 6 は、欠片アイテムごとに設けられてもよい。つまり、選択項目に紐付けられた欠片アイテムの種類まで、プレイヤーが事前に知り得るようにしてもよい。

【 0 2 9 6 】

なお、図 2 4 B に示すように、各選択項目には、欠片アイテムの獲得条件が予め設定されている。休憩、お出かけ、レースについては、それぞれの選択項目が選択されることが獲得条件として設定されている。一方、5 つのトレーニング項目については、いずれも選択したトレーニングに成功することが獲得条件として設定されている。したがって、トレーニングを選択して実行したものの、トレーニングに失敗した場合には、欠片アイテムを獲得することができない。

【 0 2 9 7 】

ただし、上記の獲得条件は一例に過ぎない。例えば、休憩やお出かけが選択された場合に、所定の確率でのみ欠片アイテムが獲得されてもよい。また、例えば、レースが選択された場合に、レースで勝利することで欠片アイテムが獲得されてもよい。また、トレーニングが選択された場合に、成功および失敗に関係なく、欠片アイテムが獲得されてもよい。なお、ここでは、レースという選択項目に欠片アイテムが紐付けられるが、レースの種類ごとに欠片アイテムが紐付けられてもよい。

【 0 2 9 8 】

図 2 5 は、知識表ダイアログ 3 0 0 を説明する第 1 の図である。トップ画面 2 1 0 またはトレーニング画面 2 2 0 において、知識表確認アイコン 2 1 7 が操作されると、知識表ダイアログ 3 0 0 が表示される。ここでは、知識表ダイアログ 3 0 0 を用いて、本実施形態のゲーム性を説明する。知識表ダイアログ 3 0 0 には、欠片表示領域 3 0 1、第 1 結晶表示領域 3 0 2、第 2 結晶表示領域 3 0 3、女神の叡智表示領域 3 0 4 が設けられる。

【 0 2 9 9 】

欠片表示領域 3 0 1 は、8 つのアイコン表示部 3 0 1 a、3 0 1 b、3 0 1 c、3 0 1 d、3 0 1 e、3 0 1 f、3 0 1 g、3 0 1 h を含む。欠片表示領域 3 0 1 の 8 つの表示部は、左右方向に整列して表示される。第 1 結晶表示領域 3 0 2 は、欠片表示領域 3 0 1 の上方に設けられる。第 1 結晶表示領域 3 0 2 は、4 つのアイコン表示部 3 0 2 a、3 0 2 b、3 0 2 c、3 0 2 d を含む。第 1 結晶表示領域 3 0 2 の 4 つの表示部は、左右方向に整列して表示される。

【 0 3 0 0 】

第 2 結晶表示領域 3 0 3 は、第 1 結晶表示領域 3 0 2 の上方に設けられる。第 2 結晶表示領域 3 0 3 は、2 つのアイコン表示部 3 0 3 a、3 0 3 b を含む。第 2 結晶表示領域 3 0 3 の 2 つの表示部は、左右方向に整列して表示される。女神の叡智表示領域 3 0 4 は第 2 結晶表示領域 3 0 3 の上方に設けられる。女神の叡智表示領域 3 0 4 は、1 つのアイコン表示部 3 0 4 a を含む。したがって、知識表ダイアログ 3 0 0 には、合計 1 5 個の表示部が設けられる。

【 0 3 0 1 】

育成対象キャラクタが欠片アイテムを獲得すると、獲得した欠片アイテムに対応するアイコンが、欠片表示領域 3 0 1 のいずれかの表示部に表示される。ここでは、欠片アイテムが獲得されるたびに、欠片表示領域 3 0 1 において、アイコン表示部 3 0 1 a からアイコン表示部 3 0 1 h に向けて順番にアイコンが表示されていく。なお、獲得された欠片アイテムには、表示位置を示す情報、すなわち、図 2 5 においてアイコン表示部 3 0 1 a ~ 3 0 1 h を区別する ID が紐付けられる。

10

20

30

40

50

## 【0302】

図26は、知識表ダイアログ300を説明する第2の図である。育成対象キャラクタが1つ目の欠片アイテムを獲得すると、アイコン表示部301aに、効用アイコン218aおよび示唆アイコン216が表示される。なお、ここでは、理解を容易とするために、各表示部に示唆アイコン216が表示されることとする。ただし、示唆アイコン216の表示は必須ではない。

## 【0303】

なお、上記したように、欠片アイテムは6種類設けられるが、各欠片アイテムには、3体の特別キャラクタのうちのいずれか1体が紐付けられている。知識表ダイアログ300においては、欠片アイテムに紐付けられた特別キャラクタを識別できることが望ましい。したがって、例えば、示唆アイコン216が表示されない場合、3体の特別キャラクタのそれぞれに、赤、青、緑といった色がイメージカラーとして対応付けられるとよい。そして、効用アイコン218aが表示される表示部が、獲得した欠片アイテムに紐付けられた特別キャラクタのイメージカラーで表示される。このようにすれば、獲得した欠片アイテムに紐付けられる特別キャラクタが識別可能となる。

10

## 【0304】

アイコン表示部301aに効用アイコン218aが表示されている間、効用アイコン218a、すなわち、獲得した欠片アイテムに対応する効用が有効化される。したがって、育成対象キャラクタが欠片アイテムを獲得し、アイコン表示部301aに効用アイコン218aが表示されることで、1つ目の効用が有効となる。

20

## 【0305】

ここで、育成対象キャラクタが獲得した欠片アイテムを知識の欠片と呼ぶ。つまり、育成対象キャラクタは、獲得した欠片アイテムを、知識の欠片として所持する。1つ目の知識の欠片を所持した状態で、次ターン以降に、育成対象キャラクタが欠片アイテムを新たに獲得したとする。この場合、育成対象キャラクタは、2つの知識の欠片の所持状態となり、アイコン表示部301bに効用アイコン218a、示唆アイコン216が表示される。したがって、この状態では、1つ目の知識の欠片による効用と、2つ目の知識の欠片による効用とが有効となる。

## 【0306】

育成対象キャラクタが知識の欠片を所持している間、当該知識の欠片の効用が有効化される。そして、知識の欠片の所持数が偶数になると、所持中の2つの知識の欠片から1つの第1結晶が生成される。ここでは、第1結晶は、選択項目に配置される欠片アイテムである。

30

## 【0307】

例えば、育成対象キャラクタが2つ目の知識の欠片を所持すると、1つ目の第1結晶が生成される。育成対象キャラクタは、生成された第1結晶を所持する。第1結晶(欠片アイテム)には、効用が紐付けられており、効用に対応する効用アイコン218aおよび示唆アイコン216が、第1結晶表示領域302のアイコン表示部302aに表示される。

## 【0308】

第1結晶表示領域302の表示部に効用アイコン218aが表示されると、表示された効用アイコン218aに対応する効用が有効化される。つまり、2つ目の知識の欠片が所持されると、2つ目の知識の欠片に紐付けられた効用と、1つ目の第1結晶に紐付けられた効用とが同時に有効となる。

40

## 【0309】

図25において、各表示部に示される1から15までの数字は、効用アイコン218a等が表示される順番を示す。上記したように、1つ目の欠片アイテムが獲得されると、アイコン表示部301aに効用アイコン218aが表示される。その後、2つ目の欠片アイテムが獲得されると、アイコン表示部301bに効用アイコン218aが表示される。このとき、1つ目に獲得された欠片アイテムと、2つ目に獲得された欠片アイテムとに基づいて、第1結晶が生成される。第1結晶は、2つの欠片アイテムのいずれか一方を引き継

50

ぐように生成される。

【0310】

例えば、1つ目に獲得された欠片アイテムがスピードの欠片であり、2つ目に獲得された欠片アイテムがスタミナの欠片であったとする。この場合、第1結晶として、スピードの欠片、および、スタミナの欠片が、それぞれ50%の確率で生成される。このように、第1結晶は、2つの知識の欠片(としての欠片アイテム)を親として生成される。そして、親である2つの知識の欠片の種別のうち、いずれか一方の種別が第1結晶に引き継がれる。このように、育成対象キャラクタが第1結晶を所持することで、所持中の第1結晶(としての欠片アイテム)に紐付けられた効用が有効となる。

【0311】

また、図26に示すように、3つ目の欠片アイテムが獲得されると、アイコン表示部301cに効用アイコン218aが表示される。その後、4つ目の欠片アイテムが獲得されると、アイコン表示部301dに効用アイコン218aが表示される。このとき、上記と同様に、3つ目および4つ目の欠片アイテムに基づいて、2つ目の第1結晶が生成される。2つ目の第1結晶が生成されると、第1結晶表示領域302のアイコン表示部302bに効用アイコン218aが表示される。

【0312】

ここで、第1結晶の所持数が偶数になると、所持中の2つの第1結晶から1つの第2結晶が生成される。第2結晶は、欠片アイテムである。第2結晶(としての欠片アイテム)には、効用が紐付けられており、効用に対応する効用アイコン218aおよび示唆アイコン216が、第2結晶表示領域303のアイコン表示部303aに表示される。

【0313】

第2結晶は、2つの第1結晶を親として生成される。そして、親である2つの第1結晶の種別のうち、いずれか一方の種別が第2結晶に引き継がれる。知識の欠片および第1結晶と同様に、生成された第2結晶のうち、効用が有効化されている第2結晶の状態を所持状態とする。つまり、育成対象キャラクタが第2結晶を所持することで、所持中の第2結晶(としての欠片アイテム)に紐付けられた効用が有効となる。

【0314】

第2結晶表示領域303の表示部に効用アイコン218aが表示されると、表示された効用アイコン218aに対応する効用が有効化される。つまり、4つ目の欠片アイテムが獲得されると、4つ目の知識の欠片に紐付けられた効用、2つ目の第1結晶に紐付けられた効用、および、1つ目の第2結晶に紐付けられた効用が同時に有効となる。

【0315】

図27は、知識表ダイアログ300を説明する第3の図である。5つ目から8つ目の欠片アイテムが獲得された場合にも、上記と同様に、第1結晶および第2結晶が生成される。そして、8つ目の欠片アイテムが獲得されると、2つ目の第2結晶が生成され、第2結晶表示領域303のアイコン表示部303bに効用アイコン218aが表示される。

【0316】

第2結晶の所持数が偶数になると、所持中の2つの第2結晶から1つの女神の叡智が生成される。具体的には、2つ目の第2結晶が生成されると、1つの女神の叡智が生成される。このとき生成された女神の叡智には、3体の特別キャラクタのうちのいずれかが紐付けられている。女神の叡智に紐付けられた特別キャラクタに対応する示唆アイコン216が、女神の叡智表示領域304のアイコン表示部304aに表示される。つまり、ここでは、特別キャラクタごとに、3種類の女神の叡智が設けられていると言える。

【0317】

なお、女神の叡智には、特別効用が紐付けられており、後述する所定の発動条件が成立すると、特別効用が有効化される。プレイヤーは、特別効用を任意のタイミングで有効化することができる。つまり、女神の叡智が生成されても、発動条件が成立するまでの間は、特別効用が有効化されない。以下では、特別効用が有効化されていない女神の叡智の状態を所持状態とする。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 1 8 】

図 2 8 は、女神の叡智の決定方法を説明する図である。上記したように、第 1 結晶は、親となる 2 つの知識の欠片（欠片アイテム）のうちのいずれか一方を引き継いで生成される。また、第 2 結晶は、親となる 2 つの第 1 結晶（欠片アイテム）のうちのいずれか一方を引き継いで生成される。欠片アイテムには特別キャラクタが紐付けられているため、第 1 結晶および第 2 結晶には、特別キャラクタが引き継がれることになる。そして、女神の叡智は、2 つの第 2 結晶に紐付けられたいずれかの特別キャラクタが引き継がれる。換言すれば、2 つの第 2 結晶に紐付けられた特別キャラクタに基づいて、女神の叡智の種類が決定されると言える。

## 【 0 3 1 9 】

ここでは、2 つの第 2 結晶に紐付けられた特別キャラクタのうち、知識の欠片に紐付けられている数が最も多い特別キャラクタが、女神の叡智に引き継がれる。例えば、図 2 8 に示すように、特別キャラクタ A（図中白色のキャラクタ）が 3 体、特別キャラクタ B（図中黒色のキャラクタ）が 4 体、特別キャラクタ C（図中クロスハッチングのキャラクタ）が 1 体、知識の欠片（としての欠片アイテム）に紐付けられているとする。この場合、知識の欠片には、特別キャラクタ B が最も多く紐付けられている。

## 【 0 3 2 0 】

しかしながら、特別キャラクタ B は、第 2 結晶に紐付けられていない。したがって、特別キャラクタ B は、女神の叡智に引き継がれることはない。この例では、第 2 結晶に紐付けられた特別キャラクタ A、C のうち、特別キャラクタ A が、特別キャラクタ C よりも、知識の欠片に多く紐付けられている。したがって、女神の叡智は、特別キャラクタ A に紐付けられたものとなる。

## 【 0 3 2 1 】

図 2 9 は、欠片アイテムの効用を説明する図である。上記のとおり、欠片アイテムは、スピードの欠片、パワーの欠片、スタミナの欠片、根性の欠片、賢さの欠片、スキルの欠片の 6 種類が設けられている。そして、知識の欠片、第 1 結晶、第 2 結晶として欠片アイテムを所持している場合、所持中の欠片アイテムに設定された効用が有効化される。図 2 9 に示すように、スピードの欠片を所持している場合、スピードのトレーニング成功時にスピードのパラメータが「1」上昇する。したがって、例えば、スピードの欠片を 3 つ所持している場合、スピードのパラメータが「3」上昇することとなる。

## 【 0 3 2 2 】

また、例えば、第 1 結晶として、スピードの欠片を所持している場合、スピードのトレーニング成功時にスピードのパラメータが「1」上昇する。ここで、第 1 結晶は、親となる 2 つの知識の欠片（欠片アイテム）のいずれか一方が引き継がれる。このとき、親となる 2 つの知識の欠片（欠片アイテム）に紐付けられる特別キャラクタが異なる場合、交流ボーナスが付与される。

## 【 0 3 2 3 】

具体的には、親となる 2 つの知識の欠片が、スピードの欠片とスタミナの欠片であったとする。スピードの欠片には特別キャラクタ A が、スタミナの欠片には特別キャラクタ B が紐付けられている。したがって、この場合には、第 1 結晶の親となる 2 つの知識の欠片に紐付けられた特別キャラクタが異なることから、交流ボーナスが付与される。第 1 結晶としてスピードの欠片を所持しており、かつ、交流ボーナスが付与される場合、スピードのトレーニング成功時に、スピードのパラメータが「2」上昇する。

## 【 0 3 2 4 】

また、第 2 結晶として、スピードの欠片を所持している場合、スピードのトレーニング成功時にスピードのパラメータが「2」上昇する。また、第 2 結晶は、親となる 2 つの第 1 結晶のいずれか一方が引き継がれる。このとき、親となる 2 つの第 1 結晶に紐付けられる特別キャラクタが異なる場合、上記と同様に交流ボーナスが付与される。第 2 結晶としてスピードの欠片を所持しており、かつ、交流ボーナスが付与される場合、スピードのトレーニング成功時にスピードのパラメータが「3」上昇する。

10

20

30

40

50

## 【0325】

また、パワーの欠片、スタミナの欠片、根性の欠片、賢さの欠片についても、上記したスピードの欠片と同様、それぞれ、パワー、スタミナ、根性、賢さのトレーニング成功時に、図29に示すようにパラメータが上昇するといった効用が設定されている。また、スキルの欠片には、トレーニング項目に関係なく、トレーニング成功時に獲得されるスキルポイントが、図29に示すように上昇するといった効用が設定されている。

## 【0326】

なお、ここでは、交流ボーナスが設けられることとしたが、交流ボーナスは必須ではない。また、ここでは、欠片アイテムによる効用は、知識の欠片時よりも第2結晶時の方が大きいこととした。ただし、これとは逆に、欠片アイテムによる効用は、第2結晶時よりも知識の欠片時の方が大きくてもよいし、全ての状態で効用が同じであってもよい。

10

## 【0327】

図27に示すように、知識表ダイアログ300には、クローズ操作部300aおよび効果確認操作部300bが設けられる。クローズ操作部300aが操作されると、知識表ダイアログ300が非表示となる。また、効果確認操作部300bが操作されると、不図示の発動中効果一覧ダイアログが表示される。この発動中効果一覧ダイアログには、現在、知識の欠片、第1結晶、第2結晶を所持していることによって有効化されている全ての効用が表示される。

## 【0328】

また、図27に示すように、全ての表示部に効用アイコン218aまたは示唆アイコン216が表示された状態、すなわち、女神の叡智の所持状態では、女神の叡智表示領域304に「習得可能」と表示される。これにより、女神の叡智を習得可能であることがプレイヤーに示唆される。また、女神の叡智の所持状態では、知識表ダイアログ300に習得操作部300cが設けられる。習得操作部300cが操作されると不図示の確認画面が表示される。確認画面において所定の操作が入力されると、女神の叡智による特別効用が有効化される。なお、以下では、確認画面における所定の操作の入力を、女神の叡智の習得と呼ぶ。

20

## 【0329】

女神の叡智が習得されると、特別効用が有効化されるのと同時に、所持している全ての欠片アイテム（知識の欠片、第1結晶、第2結晶）がリセットされる。これにより、欠片アイテムを所持することによって有効化されていた発動中の効用が無効化される。つまり、女神の叡智の習得により、特別効用が有効化され、発動中の効用が無効化される。

30

## 【0330】

所持している全ての知識の欠片、第1結晶、第2結晶がリセットされると、知識表ダイアログ300から、効用アイコン218aおよび示唆アイコン216が全て消去される。また、プレイヤーは、女神の叡智を任意のタイミングで習得することができる。したがって、プレイヤーは、女神の叡智の所持状態を、複数ターンに亘って継続させることができる。ただし、女神の叡智の所持状態では、欠片アイテムが選択項目に配置されず、新たに欠片アイテムを獲得することができない。育成対象キャラクタは、女神の叡智の習得により、再度、欠片アイテムを獲得することが可能となる。

40

## 【0331】

また、特別キャラクタには、パラメータとして継承レベルが紐付けられている。女神の叡智が習得されると、習得された女神の叡智に紐付けられた特別キャラクタの継承レベルが上昇する。知識表ダイアログ300の上部には、特別キャラクタ表示領域305が設けられている。特別キャラクタ表示領域305では、各特別キャラクタを示す示唆アイコン216、および、特別キャラクタの現在の継承レベルが表示されている。

## 【0332】

なお、特別キャラクタの初期の継承レベルは「0」に設定されている。そして、女神の叡智が習得されるたびに継承レベルが「1」上昇する。ただし、特別キャラクタの継承レベルには上限が設定されている。ここでは、「5」が継承レベルの上限となっている。

50

## 【 0 3 3 3 】

図 3 0 は、特別効用を説明する図である。特別効用は、女神の叡智の種類ごとに設定されている。換言すれば、特別効用は、特別キャラクタごとに設けられている。つまり、女神の叡智が習得されると、習得された女神の叡智に紐付けられた特別キャラクタに対応する特別効用が有効化される。図 3 0 に示すように、特別効用には、アクティブ効果およびパッシブ効果が含まれる。アクティブ効果は、有効期間が設定された期限付き効用である。また、パッシブ効果は、以後、育成メインゲームが終了するまで、永続的に有効となる効用である。

## 【 0 3 3 4 】

ここでは、特別キャラクタごとに、異なるアクティブ効果が設定されている。具体的には、特別キャラクタ A には、アクティブ効果として、トレーニングボーナスが設定されている。トレーニングボーナスは、トレーニングレベルが最大（ここでは「5」）となるボーナスである。ここでは、トレーニングボーナスの有効期間として 4 ターンが設定されている。

10

## 【 0 3 3 5 】

また、特別キャラクタ B には、アクティブ効果として、ヒントイベントボーナスが設定されている。ヒントイベントボーナスは、ヒントイベントの発生確率が高くなるボーナスである。また、ヒントイベントボーナスが有効化されている場合、ヒントイベントの発生時に、所定のパラメータが上昇する。ここでは、ヒントイベントボーナスの有効期間として 2 ターンが設定されている。

20

## 【 0 3 3 6 】

また、特別キャラクタ C には、アクティブ効果として、友情ボーナスが設定されている。友情ボーナスは、配置されているサポートキャラクタの得意トレーニングとは関係なく、友情トレーニング発生可能状態となるボーナスである。ここでは、友情ボーナスの有効期間として 3 ターンが設定されている。

## 【 0 3 3 7 】

なお、図 3 0 に示すアクティブ効果の内容、および、有効期間は一例に過ぎない。特別キャラクタ、すなわち、女神の叡智に設定されるアクティブ効果は、全ての特別キャラクタで共通でもよい。また、アクティブ効果は、必ずしも期限付き効用でなくともよい。

## 【 0 3 3 8 】

パッシブ効果は、共通効果および個別効果を含む。共通効果は、全ての特別キャラクタで共通して有効となる効用である。ここでは、共通効果として、トレーニング成功時の能力パラメータの上昇値がアップする効用もたらされる。具体的には、トレーニング成功時の能力パラメータの上昇値は、所定の演算式に基づいて算出される。この演算式に、特別キャラクタのレベルに応じた補正值が入力される。このとき、入力される補正值が大きいほど、トレーニング成功時の能力パラメータの上昇値が大きくなる。

30

## 【 0 3 3 9 】

ここでは、図 3 0 に示すように、特別キャラクタのレベルが高くなるほど、補正值、すなわち、トレーニング成功時の能力パラメータの上昇値が高くなる。例えば、特別キャラクタ A のレベルが「1」、特別キャラクタ B、C のレベルが「0」の場合、補正值は「10」となる。また、例えば、特別キャラクタ A、B、C のレベルが、いずれも「5」の場合、補正值は「75」となる。

40

## 【 0 3 4 0 】

なお、ここでは、3 体の特別キャラクタに応じた補正值が加算されることとした。ただし、3 体の特別キャラクタに応じた補正值が乗算されてもよい。また、共通効果として、演算式に補正值が入力されるのではなく、トレーニング成功時の能力パラメータの上昇値に、所定の補正值が直接的に上乘せされてもよい。

## 【 0 3 4 1 】

個別効果は、アクティブ効果と同様、特別キャラクタごとに設定された効用である。特別キャラクタ A には、消費体力ダウンの個別効果が設定されている。消費体力ダウンは、

50

トレーニング実行時に消費する体力が減少する効用である。ここでは、消費体力を演算する演算式に、特別キャラクタのレベルに応じた補正值が入力される。このとき、入力される補正值が大きいほど、トレーニング実行時の体力のパラメータの消費値が小さくなる。

**【0342】**

また、特別キャラクタBには、ヒント発生率アップ、イベント発生率アップの個別効果が設定されている。これらヒント発生率アップ、イベント発生率アップは、各ターンで発生するヒントイベント、所定のイベントの発生率が上昇する効用である。ここでは、各イベントの発生有無を決定する演算式に、特別キャラクタのレベルに応じた補正值が入力される。このとき、入力される補正值が大きいほど、各イベントの発生率が高くなる。

**【0343】**

また、特別キャラクタCには、サポカイベント効果、発生率アップの個別効果が設定されている。サポカイベント効果、発生率アップは、各ターンで発生するサポートイベントの発生率、および、発生した際に付与される効果が上昇する効用である。ここでは、サポートイベントの発生有無を決定する演算式に、特別キャラクタのレベルに応じた補正值が入力される。このとき、入力される補正值が大きいほど、サポートイベントの発生率が高くなる。

**【0344】**

なお、図30に示すパッシブ効果の内容は一例に過ぎない。例えば、特別キャラクタ、すなわち、女神の叡智に設定されるパッシブ効果として、共通効果のみが設けられてもよいし、個別効果のみが設けられてもよい。また、ここでは、特別効用として、アクティブ効果およびパッシブ効果が設けられることとした。ただし、特別効用として、アクティブ効果およびパッシブ効果のいずれか一方のみが設けられてもよい。あるいは、プレイヤーが、複数の特別効用の中から、有効化される特別効用を選択可能であってもよい。

**【0345】**

図31Aは、効果詳細ダイアログ310を説明する第1の図である。図31Bは、効果詳細ダイアログ310を説明する第2の図である。知識表ダイアログ300において、特別キャラクタ表示領域305（図27参照）が操作されると、効果詳細ダイアログ310が表示される。効果詳細ダイアログ310には、特別キャラクタの種別を切り替える切替タブ310aが設けられる。切替タブ310aには、3体の特別キャラクタそれぞれの名称が表示される。

**【0346】**

切替タブ310aにおいて特別キャラクタが選択されると、効果詳細ダイアログ310の効果説明欄310bに、選択された特別キャラクタに設定されたアクティブ効果の説明が表示される。また、効果詳細ダイアログ310には、情報アイコン310cが設けられる。情報アイコン310cが操作されると、図31Bに示すように、効果詳細ダイアログ310に、レベル別効果欄311が表示される。

**【0347】**

レベル別効果欄311には、継承レベル1から継承レベル5までの各継承レベルに応じたパッシブ効果の説明が表示される。また、効果詳細ダイアログ310においては、現在の特別キャラクタの継承レベルに対応するレベル別効果欄311が強調表示される。ここでは、現在の特別キャラクタの継承レベル以外の継承レベルに対応するレベル別効果欄311がグレースアウト表示される。なお、効果詳細ダイアログ310には、クローズ操作部310dが設けられる。クローズ操作部310dが操作されると、知識表ダイアログ300がディスプレイ26に表示される。

**【0348】**

効果詳細ダイアログ310により、プレイヤーは、女神の叡智による特別効用を容易に把握することができる。これにより、プレイヤーの利便性が向上する。また、図27に示すように、知識表ダイアログ300には履歴アイコン300dが設けられる。履歴アイコン300dが操作されると、履歴ダイアログ315が表示される。

**【0349】**

10

20

30

40

50

図32は、履歴ダイアログ315を説明する図である。履歴ダイアログ315には、これまでに習得した女神の叡智に対応する知識表が表示される。例えば、育成メインゲームにおいて、女神の叡智が5回習得されている場合、知識表は5回リセットされている。履歴ダイアログ315には、女神の叡智が生成されるまでの経過が記された知識表であって、欠片アイテムがリセットされた過去知識表316が表示される。

#### 【0350】

ここでは、図中クロスハッチングで示すように、過去知識表316がグレイアウト表示される。過去知識表316がグレイアウト表示されることで、プレイヤーが、過去知識表316を現在の知識表と誤認するおそれが低減される。過去知識表316が複数存在する場合には、過去知識表316の左右および下方に切替操作部317が設けられる。プレイヤーは、切替操作部317を操作することで、履歴ダイアログ315に表示される過去知識表316を変更することができる。

10

#### 【0351】

過去知識表316の上方には、現在、履歴ダイアログ315に表示されている過去知識表316で生成された女神の叡智が識別可能に表示される。また、履歴ダイアログ315の下方には、クローズ操作部315aが設けられる。クローズ操作部315aが操作されると、履歴ダイアログ315が閉じられ、知識表ダイアログ300が表示される。このように、履歴ダイアログ315によって、プレイヤーは過去に発動した効用を確認することができ、プレイヤーの利便性が向上する。

#### 【0352】

20

以上のように、本実施形態によれば、選択項目に紐付けられる欠片アイテムが、プレイヤーの選択によって獲得される。そして、獲得された欠片アイテムによって、女神の叡智の種類、すなわち、特別効用の内容が決定される。そして、プレイヤーは、女神の叡智の習得タイミング、すなわち、特別効用を有効化するタイミングを任意に選択することができる。これにより、プレイヤーに対して要求される戦略性が高まり、ゲームの興趣が向上し、プレイヤーのプレイ意欲を向上させることができる。

#### 【0353】

図33は、ターン開始時処理のおおまかな流れを説明する図である。育成段階処理には、育成ゲームの各ターンの開始時に実行される、ターン開始時処理が含まれる。ターン開始時処理の詳細については後述するが、ここでは、ターン開始時処理における大まかな流れについて説明する。

30

#### 【0354】

育成メインゲーム中は、各ターンにおいて、各種イベントを出現させるか否かを決定する処理が行われる。イベントは、シナリオイベント、育成対象キャラクタごとに設けられた上記の専用イベント、サポートイベントの3つの種別に大別される。なお、各シナリオには、育成メインゲーム中に出現し得るシナリオイベント、専用イベント、サポートイベントが予め定められている。

#### 【0355】

シナリオイベントというのは、育成メインゲームのシナリオごとに設定されたイベントである。本実施形態では、複数のシナリオが設けられており、プレイヤーは、シナリオを選択することができる。シナリオイベントは、プレイヤーが選択したシナリオごとに出現する。換言すれば、育成メインゲームで出現するシナリオイベントは、プレイヤーが選択したシナリオに基づいて決定される。

40

#### 【0356】

なお、シナリオイベントには、シナリオ固有イベントと、シナリオ共通イベントとが設けられてもよい。シナリオ固有イベントというのは、1つのシナリオにのみ紐付けられたイベントである。例えば、第1のシナリオに紐付けられたシナリオ固有イベントは、第1のシナリオが選択された場合にのみ出現し、他のシナリオが選択された場合に出現することはない。

#### 【0357】

50

また、シナリオ共通イベントというのは、複数のシナリオで共通して出現するイベントである。したがって、シナリオ共通イベントは、第1のシナリオが選択された場合と、第2のシナリオが選択された場合との双方で出現する。

【0358】

ここでは、シナリオイベントとして、シナリオ固有イベントとシナリオ共通イベントとが設けられることとする。ただし、シナリオ固有イベントおよびシナリオ共通イベントのいずれか一方のみが設けられてもよい。

【0359】

専用イベントは、上記したとおり、キャラクタごとに予め設定されているイベントである。育成メインゲームでは、プレイヤーがセッティングゲーム、すなわち、準備段階処理において育成対象キャラクタとして登録したキャラクタの専用イベントが出現する。

10

【0360】

サポートイベントは、上記したとおり、サポートカードごとに予め設定されているイベントである。育成メインゲームでは、プレイヤーがセッティングゲームにおいて登録したサポートカードに紐付くサポートイベントが出現する。サポートイベントは、ターン開始時に発生し得る第1イベントと、トレーニング実行後に発生し得る第2イベントとを含む。第1イベントは、ターン開始時において、ランダムに取得した乱数および第1イベントテーブルに基づいて、発生の有無が決定される。

【0361】

第2イベントは、トレーニングに配置される各サポートキャラクタの決定処理が行われた後、ランダムに取得した乱数および第2イベントテーブルに基づいて、発生の有無が決定される。なお、トレーニングにサポートキャラクタが配置された場合のみ、配置されたサポートキャラクタについて第2イベントの発生有無が決定される。

20

【0362】

なお、本実施形態では、第1イベントは、準備段階処理でプレイヤーによりデッキに登録されたサポートカードに限定されず、ゲームに実装される全サポートカードの中から抽選により選択されたサポートカードに紐付くサポートイベントが選択され得る。ただし、デッキに登録されたサポートカードに紐付くサポートイベントの選択確率は、デッキに登録されていないサポートカードに紐付くサポートカードイベントの選択確率よりも高い。

【0363】

このように、シナリオイベントは、その出現有無等が、シナリオに基づいて決定される。また、専用イベント、サポートイベントは、その出現有無等が、それぞれ育成対象キャラクタ、サポートカードに基づいて決定される。これらのイベント種別は、イベントの出現有無等を決定する際に参照する情報によって区分されている。

30

【0364】

これに対して、本実施形態では、イベントの出現によってもたらされる内容によって、各イベントが、6つのイベント分類のいずれかに分類される。ここでは、各イベントが、第1ヒントイベント、第2ヒントイベント、第1能力イベント、第2能力イベント、適性イベント、ストーリーイベントのいずれかのイベント分類に分類される。

【0365】

上記したように、第1ヒントイベント、第2ヒントイベントは、スキルを所持あるいは獲得可能とするイベントである。また、第1能力イベント、第2能力イベントは、育成対象キャラクタの能力パラメータを上昇または減少させるイベントである。適性イベントは、育成対象キャラクタの適性パラメータを上昇または減少させるイベントである。ストーリーイベントは、育成ゲームに登場するキャラクタに係るストーリーを表示するイベントである。なお、ストーリーイベントには、ストーリーの表示に加えて、能力パラメータや適性パラメータが変化するものがある。

40

【0366】

ここで、シナリオイベントには、第1ヒントイベント、第2ヒントイベント、第1能力イベント、第2能力イベント、適性イベント、ストーリーイベントが含まれる。また、専用

50

イベントおよびサポートイベントには、第1ヒントイベント、第2ヒントイベントおよび第1能力イベント、第2能力イベントが含まれる。なお、専用イベントに、ストーリーイベントが含まれてもよい。

#### 【0367】

本実施形態において、ターン開始時処理には、シナリオイベントを決定する処理、専用イベントを決定する処理が含まれる。なお、ここでは、シナリオイベントを決定する処理、および、専用イベントを決定する処理については図示および説明を省略する。そして、ターン開始時処理には、図33に示す、「第1イベントの発生有無を決定する処理」、「特別キャラクタIDを決定する処理」、「効用IDを決定する処理」、「キャラクタの配置有無、配置するトレーニング項目を決定する処理」、「友情トレーニング発生可能状態を設定する処理」、「能力パラメータの上昇値を決定する処理」、「第2イベントの発生可能状態を設定する処理」が含まれる。なお、ターン開始時処理では、この他にもさまざまな処理が実行されるが、ここでは、図33に示す処理について順に説明する。

10

#### 【0368】

##### 第1イベントの発生有無を決定する処理

第1イベントの発生有無を決定する処理では、運営者が提供する全てのサポートカードに紐付けられたサポートイベントの中から、発生させる第1イベントが抽選により決定される。このとき、準備段階処理でプレイヤーによりデッキに登録されたサポートカードに紐付くサポートイベントの当選確率が高く設定される。

#### 【0369】

##### 特別キャラクタIDを決定する処理

上記したように、ターン開始時には、休憩、お出かけ、レース、5つのトレーニング項目の合計8つの選択項目のそれぞれに、6種類の欠片アイテムのいずれか1つが配置される。ここでは、各選択項目について、まず、3種類の特別キャラクタ、すなわち、特別キャラクタIDのいずれかが抽選により決定される。

20

#### 【0370】

なお、ここでは、1ターンにおいて、必ず、3体の特別キャラクタの全てが、少なくとも1つの選択項目に配置される。例えば、8つの選択項目に配置される特別キャラクタが決定された後に、3体の特別キャラクタの全てが、いずれか1つの選択項目に配置されているかが確認される。このとき、3体の特別キャラクタの全てが配置されていないならば、いずれかの選択項目について、配置されていない特別キャラクタに強制的に変更される処理がなされてもよい。あるいは、3体の特別キャラクタの全てが配置されるまで、8つの選択項目の全てについて、欠片アイテムの抽選が繰り返し行われてもよい。

30

#### 【0371】

##### 効用IDを決定する処理

特別キャラクタIDが決定されると、次に、特別キャラクタIDに基づいて、効用IDが決定される。ここでは、特別キャラクタIDに紐付けられた2種類の効用IDのうちのいずれかが抽選により決定される(図24A参照)。これにより、8つの選択項目に対して、特別キャラクタIDおよび効用IDによって特定される欠片アイテムが配置されることとなる。なお、ここでは、特別キャラクタIDごとに、決定され得る効用IDが予め定められている。ただし、特別キャラクタIDとは独立して、効用IDが決定されてもよい。

40

#### 【0372】

##### キャラクタの配置有無、配置するトレーニング項目を決定する処理

図34は、トレーニング項目への配置比率を説明する図である。プレイヤー端末1およびサーバ1000には、配置決定テーブルが記憶されており、配置決定テーブルに基づいて、キャラクタが配置されるトレーニング項目が決定される。本実施形態では、キャラクタ識別情報に基づいて、全てのサポートキャラクタ、および、ストーリーキャラクタについて、トレーニング項目が決定される。

#### 【0373】

ここで、配置決定テーブルは、キャラクタ識別情報ごとに設けられており、配置決定テ

50

ープルごとに、各トレーニング項目への配置比率が異なっている。具体的には、サポートキャラクタ、かつ、特定キャラクタ用の配置決定テーブルによれば、いずれのトレーニングにも配置しないとする決定（図中「なし」）が10%、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さのトレーニング項目に配置するとの決定（図中「スピード」、「スタミナ」、「パワー」、「根性」、「賢さ」）が、いずれも18%に設定されている。このサポートキャラクタ、かつ、特定キャラクタ用の配置決定テーブルは、配置を決定する対象のキャラクタが、サポートキャラクタに設定されており、かつ、特定キャラクタに設定されている場合に用いられる。

**【0374】**

また、特定キャラクタ用の配置決定テーブルによれば、いずれのトレーニングにも配置しないとする決定が20%、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さのトレーニング項目に配置するとの決定が、いずれも16%に設定されている。この特定キャラクタ用の配置決定テーブルは、対象のキャラクタが、サポートキャラクタに設定されておらず、特定キャラクタに設定されている場合に用いられる。

10

**【0375】**

また、サポートキャラクタ用の配置決定テーブルによれば、いずれのトレーニングにも配置しないとする決定が30%、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さのトレーニング項目に配置するとの決定が、いずれも14%に設定されている。このサポートキャラクタ用の配置決定テーブルは、対象のキャラクタが、サポートキャラクタに設定されており、特定キャラクタに設定されていない場合に用いられる。

20

**【0376】**

また、その他のキャラクタ用の配置決定テーブルによれば、いずれのトレーニングにも配置しないとする決定が50%、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さのトレーニング項目に配置するとの決定が、いずれも10%に設定されている。その他のキャラクタ用の配置決定テーブルは、対象のキャラクタが、サポートキャラクタおよび特定キャラクタのいずれにも設定されていない場合に用いられる。なお、その他のキャラクタ用の配置決定テーブルは、例えば、対象のキャラクタがストーリーキャラクタの場合に用いられてもよい。

**【0377】**

なお、上記したように、サポートカード（サポートキャラクタ）には、得意トレーニングが設定されている。対象のキャラクタがサポートキャラクタである場合、図34に示す配置決定テーブルを基にして、サポートカードに設定された得意トレーニングの選択確率が高くなるように変更が行われてもよい。また、例えば、一部または全部のサポートカード（サポートキャラクタ）に対して、所定のトレーニング項目への配置確率が高くなるといった効果が紐付けられてもよい。このような効果が紐付けられたサポートキャラクタについては、所定のトレーニング項目への配置確率が高くなるように変更が行われる。

30

**【0378】**

なお、各トレーニング項目には、キャラクタの配置上限数が設けられている。ここでは、全てのトレーニング項目に対して、キャラクタの配置上限数として「5」が設定されている。したがって、1のトレーニング項目に配置される配置キャラクタは、最大で「5」となる。

40

**【0379】**

なお、上記したように、キャラクタを紐付けるトレーニング項目は、キャラクタごとに決定される。このとき、トレーニング項目を決定するキャラクタの順番は任意である。そして、例えば、キャラクタを配置することが決定されたトレーニング項目に、既に配置上限数の配置キャラクタの配置が決定されている場合には、当該キャラクタについて、いずれのトレーニング項目にも配置しないと決定がなされてもよい。あるいは、既に配置上限数に達しているトレーニング項目については、抽選の対象外とし、他のトレーニング項目の配置確率が変更されてもよい。

**【0380】**

50

ただし、配置上限数は必須ではなく、抽選結果のとおり配置キャラクタがトレーニング項目に配置されてもよい。また、キャラクタを配置するトレーニング項目の決定方法は特に限定されるものではない。

【0381】

上記のようにして、配置キャラクタが決定されると、トレーニング項目ごとに配置キャラクタの紐付けがなされる。そして、トレーニング項目と配置キャラクタとの紐付けがなされた配置情報が、プレイヤー端末1およびサーバ1000に記憶される。

【0382】

友情トレーニング発生可能状態を設定する処理

図33に戻り、上記のように、配置情報が決定されると、友情トレーニング発生可能状態の設定が行われる。具体的には、トレーニング項目に配置されたキャラクタのうち、サポートキャラクタが抽出される。そして、抽出されたサポートキャラクタについて、友情トレーニング発生可能状態の設定条件が成立するかが判定される。上記したように、ここでは、サポートキャラクタが配置されたトレーニング項目が得意トレーニングであること、サポートキャラクタに紐付けられた絆パラメータが所定値以上であることが、友情トレーニング発生可能状態の設定条件として設定されている。

10

【0383】

そして、友情トレーニング発生可能状態の設定条件を満たすサポートキャラクタに対して、友情トレーニング発生可能情報が紐付けられる。また、友情トレーニング発生可能状態の設定条件を満たすサポートキャラクタが配置されたトレーニング項目に対しても、友情トレーニング発生可能情報が紐付けられる。これにより、友情トレーニング発生可能状態が設定されることとなる。

20

【0384】

能力パラメータの上昇値を決定する処理

トレーニングを実行可能なターンでは、トレーニング成功時の能力パラメータの上昇値が、トレーニング項目ごとに決定される。

【0385】

図35Aは、トレーニングレベルテーブルを説明する図である。図35Aに示すように、トレーニングレベルは、各トレーニングの選択回数に応じて上昇するように設定されている。具体的に、各トレーニングの選択回数が3回以下である場合には、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さに係る各トレーニングレベルが「レベル1」に設定され、各トレーニングの選択回数が4回以上、かつ、7回以下である場合には、各トレーニングレベルが「レベル2」に設定され、各トレーニングの選択回数が8回以上、かつ、11回以下である場合には、各トレーニングレベルが「レベル3」に設定され、各トレーニングの選択回数が12回以上、かつ、15回以下である場合には、各トレーニングレベルが「レベル4」に設定され、各トレーニングの選択回数が16回以上である場合には、各トレーニングレベルが「レベル5」に設定される。

30

【0386】

なお、ここでは、トレーニングの選択回数に応じてトレーニングレベルが上昇する場合について説明した。ただし、トレーニングレベルが上昇する条件はこれに限らない。例えば、トレーニングレベルは抽選によって上昇または下降してもよい。あるいは、ターン数に応じて、トレーニングレベルが変更されてもよい。なお、トレーニングレベルは必須ではない。

40

【0387】

本実施形態では、プレイヤーによって選択されたトレーニングが実行されて成功した場合に、実行されたトレーニング項目によって、所定の能力パラメータの値が上昇する。

【0388】

具体的には、本実施形態では、スピードのトレーニングが実行され、成功した場合には、スピードおよびパワーの能力パラメータの値が上昇する。

【0389】

50

また、スタミナのトレーニングが実行され、成功した場合には、スタミナおよび根性の能力パラメータの値が上昇する。

【0390】

また、パワーのトレーニングが実行され、成功した場合には、スタミナおよびパワーの能力パラメータの値が上昇する。

【0391】

また、根性のトレーニングが実行され、成功した場合には、スピード、パワー、および根性の能力パラメータの値が上昇する。

【0392】

また、賢さのトレーニングが実行され、成功した場合には、スピードおよび賢さの能力パラメータの値が上昇する。

10

【0393】

本実施形態では、トレーニングに成功した場合に上昇する能力パラメータの値は、実行したトレーニング項目およびトレーニングレベルに対応して決定される上昇固定値に、後述するボーナス加算値が加算された値を、上昇固定値に加算することによって算出される。

【0394】

図35Bは、上昇固定値（スピード）テーブルを説明する図である。また、図35Cは、上昇固定値テーブル（パワー）を説明する図である。すなわち、図35Bは、トレーニング項目がスピードである場合の上昇固定値を示している。また、図35Cは、トレーニング項目がパワーである場合の上昇固定値を示している。

20

【0395】

図35Bおよび図35Cに示すように、上昇固定値テーブルには、実行したトレーニング項目およびトレーニングレベルに対応して決定される上昇固定値が記憶されている。また、本実施形態では、図35Bおよび図35Cに示すように、トレーニングレベルが高いほど、能力パラメータが大きく上昇するように設定されている。

【0396】

なお、ここでは、記載を省略するが、トレーニング項目として、スタミナ、根性、および賢さが選択された場合の上昇固定値テーブルもそれぞれ設けられている。

【0397】

また、本実施形態では、能力パラメータの加算条件が多数設けられている。加算条件としては、例えば、特定キャラクタあるいはサポートキャラクタがトレーニング項目に配置されていることが挙げられる。この場合、上昇固定値に、所定の加算値が加算される。また、例えば、育成対象キャラクタごとに、各トレーニング項目に対して成長率が予め設定されてもよい。この場合、上昇固定値に、トレーニング項目ごとの成長率が乗じられる。

30

【0398】

また、ここでは、知識の欠片、第1結晶、第2結晶による効用、および、女神の叡智による特別効用が加算条件に含まれる。

【0399】

このように、加算条件が成立すると、上昇固定値に加算値が加算されたり、所定の加算率が乗じられたりする。そして、算出された値に対して、最後に友情ボーナス加算率が乗じられる。友情ボーナス加算率は、トレーニング項目に友情ボーナス発生可能状態が設定されている場合に用いられる。しかも、友情ボーナス加算率は、トレーニング項目に配置された配置キャラクタごとに計算される。

40

【0400】

例えば、友情ボーナス加算率が20%であり、友情ボーナス発生可能状態が設定された配置キャラクタが3体、同一のトレーニング項目に配置されているとする。この場合、友情ボーナス加算率は60%となる。このように、友情ボーナス加算率が乗算されることで、能力パラメータの上昇値が大きくなる。

【0401】

第2イベントの発生可能状態を設定する処理

50

図 3 3 に戻り、いずれかのトレーニング項目に配置されたサポートキャラクタについては、第 2 イベントの発生可能状態が設定される。第 2 イベントは、各トレーニング項目に配置されたサポートキャラクタ（サポートカード）に紐付くサポートイベント（第 2 イベント）の中から抽選により選択される。

【 0 4 0 2 】

本実施形態では、トレーニング項目に配置された全てのサポートキャラクタについて、第 2 イベントの発生可能状態の設定有無を決定する処理が行われる。第 2 イベントの発生可能状態が設定されているサポートキャラクタが配置されたトレーニングをプレイヤーが選択した場合、トレーニング実行後に第 2 イベントが発生する。

【 0 4 0 3 】

なお、1 のトレーニング項目に配置された複数のサポートキャラクタのそれぞれに、第 2 イベントの発生可能状態が設定されることもある。この場合、当該トレーニングが実行された際に、発生可能状態が設定された第 2 イベントのうち、いずれか 1 つのみが実行されてもよい。また、発生可能状態が設定された全ての第 2 イベントが実行されてもよい。

【 0 4 0 4 】

以上のように、育成メインゲームでは、プレイヤーは、ターンが進むにつれて、育成対象キャラクタの能力パラメータを上昇させることができる。能力パラメータは、トレーニングの成功、あるいは、各種イベントの出現により上昇する。そして、育成メインゲームにおいて、全てのターンが終了すると、育成ゲームが終了となる。また、育成メインゲームの途中で、キャラクタごとに設定される目標を達成することができなかつた場合には、その時点で育成ゲームが終了となる。

【 0 4 0 5 】

ここで、育成ゲームが終了すると、育成ゲームで育成した育成対象キャラクタが育成キャラクタとして記憶される。より厳密には、育成ゲームで育成された育成キャラクタに関する情報（以下、育成キャラクタ情報という）が、プレイヤー ID に紐付けて記憶される。なお、育成キャラクタ情報は、プレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 の双方で記憶される。プレイヤー ID に紐付けて記憶される育成キャラクタ情報には、能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、継承情報等が含まれる。

【 0 4 0 6 】

また、育成ゲームが終了すると、育成された育成キャラクタの評価点が算出される。ここでは、育成ゲーム終了時点における能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、レースの戦績、チームレースの戦績等に基づいて、評価点が算出される。なお、評価点の算出方法、換言すれば、評価点を算出するための計算式は予め用意されており、所定の計算式に基づいて評価点が算出される。なお、評価点の算出方法、計算式は特に限定されない。例えば、育成ゲーム終了時点における能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル等、チーム競技ゲームや他のゲームにおけるレースに育成キャラクタが出走した際に、レース結果に影響を及ぼすパラメータのみに基づいて評価点が算出されてもよい。

【 0 4 0 7 】

また、育成キャラクタには、評価点に基づいて育成ランクが設定される。育成ランクは、育成キャラクタの強さを示す指標であり、各育成ランクには、評価点の範囲が対応付けられている。例えば、評価点が 1 3 0 0 0 ~ 1 4 4 9 9 の育成キャラクタには、「A +」の育成ランクが付与され、評価点が 1 4 5 0 0 ~ 1 5 4 9 9 の育成キャラクタには、「S」の育成ランクが付与される。このように、評価点に基づいて育成ランクが付与されることで、育成キャラクタの大凡の強さがわかりやすくなる。なお、育成キャラクタ情報には、評価点および育成ランクも含まれる。

【 0 4 0 8 】

図 3 6 A は、育成完了画面 3 3 0 を説明する第 1 の図である。図 3 6 B は、育成完了画面 3 3 0 を説明する第 2 の図である。図 3 6 C は、育成完了画面 3 3 0 を説明する第 3 の図である。育成ゲームが終了すると、図 3 6 A に示すように、育成完了画面 3 3 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。育成完了画面 3 3 0 には、まず、育成された育成キャラクタ

10

20

30

40

50

の育成ランクが表示され、その後、図 3 6 B に示すように、評価点が表示される。

【 0 4 0 9 】

また、評価点が表示されてから所定時間が経過すると、図 3 6 C に示すように、育成キャラクタの能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキルが育成完了画面 3 3 0 に表示される。このとき、育成完了画面 3 3 0 には、クローズ操作部 3 3 1 が設けられる。クローズ操作部 3 3 1 がタップされると、育成完了画面 3 3 0 が非表示となり、ホーム画面 1 0 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 4 1 0 】

なお、育成ゲームが終了すると、育成キャラクタが獲得する因子の抽選が行われ、育成キャラクタに因子情報が紐付けて記憶される。図示は省略するが、育成完了画面 3 3 0 において、プレイヤーは、育成キャラクタが獲得した因子情報を表示させることができる。因子の抽選は、因子種別ごとに、予め設定された条件にしたがって実行される。因子の獲得確率等は、育成ゲームの結果に基づいて設定される。

【 0 4 1 1 】

次に、上記の育成ゲームを実行するためのプレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 の機能的構成について説明する。

【 0 4 1 2 】

(プレイヤー端末 1 の機能的構成)

図 3 7 は、プレイヤー端末 1 におけるメモリ 1 2 の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ 1 2 には、プログラム記憶領域 1 2 a、および、データ記憶領域 1 2 b が設けられている。CPU 1 0 は、ゲームが開始されると、端末側ゲーム制御用プログラム (モジュール) をプログラム記憶領域 1 2 a に記憶する。

【 0 4 1 3 】

端末側ゲーム制御用プログラムには、情報設定処理プログラム 7 0 0、育成ゲーム実行プログラム 7 0 1、育成完了時処理プログラム 7 0 2 が含まれる。なお、図 3 7 に列挙したプログラムは一例であり、端末側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

【 0 4 1 4 】

データ記憶領域 1 2 b には、データを記憶する記憶部として、プレイヤー情報記憶部 7 5 0、ゲーム情報記憶部 7 5 1 が設けられている。なお、データ記憶領域 1 2 b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。ここでは、育成ゲーム等、ゲームに直接関係する情報 (以下、ゲーム情報と呼ぶ) がゲーム情報記憶部 7 5 1 に記憶される。なお、育成ゲーム等、各ゲームの進行中における各種の情報の仮記憶もゲーム情報記憶部 7 5 1 になされる。したがって、育成ゲームで育成された育成キャラクタに関する全ての情報はゲーム情報記憶部 7 5 1 に記憶される。また、例えば、プレイヤーあるいは他のプレイヤーに関する情報、プレイヤー端末 1 の設定情報等、ゲーム情報以外の情報を全てプレイヤー情報とする。プレイヤー情報は、プレイヤー情報記憶部 7 5 0 に記憶される。

【 0 4 1 5 】

CPU 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1 2 b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤー端末 1 (コンピュータ) を、端末側ゲーム制御部 1 A として機能させる。端末側ゲーム制御部 1 A は、情報設定処理部 7 0 0 a、育成ゲーム実行部 7 0 1 a、育成完了時処理部 7 0 2 a を含む。

【 0 4 1 6 】

具体的には、CPU 1 0 は、情報設定処理プログラム 7 0 0 を動作させ、コンピュータを情報設定処理部 7 0 0 a として機能させる。同様に、CPU 1 0 は、育成ゲーム実行プログラム 7 0 1、育成完了時処理プログラム 7 0 2 を動作させ、それぞれ育成ゲーム実行部 7 0 1 a、育成完了時処理部 7 0 2 a として機能させる。

【 0 4 1 7 】

情報設定処理部 7 0 0 a は、プレイヤー端末 1 において各種の情報の設定が行われた場合

10

20

30

40

50

に、設定に関する情報をプレイヤー情報としてプレイヤー情報記憶部 750 に記憶する。また、情報設定処理部 700 a は、プレイヤー情報記憶部 750 の情報を更新した場合、更新情報をサーバ 1000 に送信する。

【0418】

育成ゲーム実行部 701 a は、育成ゲームに関する全ての処理を実行する。具体的には、育成ゲーム実行部 701 a は、準備段階処理および育成段階処理を実行する。

【0419】

育成完了時処理部 702 a は、育成ゲームの完了時に、育成キャラクターの能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、継承情報、因子情報、育成に使用したキャラクターの種別等を含む育成キャラクター情報を記憶する。

10

【0420】

(サーバ 1000 の機能的構成)

図 38 は、サーバ 1000 におけるメモリ 1012 の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ 1012 には、プログラム記憶領域 1012 a、および、データ記憶領域 1012 b が設けられている。CPU 1010 は、ゲームが開始されると、サーバ側ゲーム制御用プログラム(モジュール)をプログラム記憶領域 1012 a に記憶する。

【0421】

サーバ側ゲーム制御用プログラムには、情報設定処理プログラム 1100、育成ゲーム実行プログラム 1101、育成ゲーム終了処理プログラム 1102 が含まれる。なお、図 38 に列挙したプログラムは一例であり、サーバ側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

20

【0422】

データ記憶領域 1012 b には、データを記憶する記憶部として、プレイヤー情報記憶部 1150、ゲーム情報記憶部 1151 が設けられている。なお、データ記憶領域 1012 b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。ここでは、全てのプレイヤーのゲーム情報が、プレイヤー ID に紐付けられてゲーム情報記憶部 1151 に記憶される。また、全てのプレイヤーのプレイヤー情報が、プレイヤー ID に紐付けられてプレイヤー情報記憶部 1150 に記憶される。

【0423】

CPU 1010 は、プログラム記憶領域 1012 a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1012 b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU 1010 は、プログラム記憶領域 1012 a に記憶された各プログラムを動作させることで、サーバ 1000 (コンピュータ)を、サーバ側ゲーム制御部 1000 A として機能させる。サーバ側ゲーム制御部 1000 A は、情報設定処理部 1100 a、育成ゲーム実行部 1101 a、育成ゲーム終了処理部 1102 a を含む。

30

【0424】

具体的には、CPU 1010 は、情報設定処理プログラム 1100 を動作させ、コンピュータを情報設定処理部 1100 a として機能させる。同様に、CPU 1010 は、育成ゲーム実行プログラム 1101、育成ゲーム終了処理プログラム 1102 を動作させ、それぞれ育成ゲーム実行部 1101 a、育成ゲーム終了処理部 1102 a として機能させる。

40

【0425】

情報設定処理部 1100 a は、プレイヤー端末 1 において各種の情報の設定が行われた場合に、プレイヤー端末 1 から受信した更新情報に基づいて、プレイヤー情報記憶部 1150 のプレイヤー情報を更新する。また、情報設定処理部 1100 a は、時間を計時し、各プレイヤーのゲームポイントを更新する。

【0426】

育成ゲーム実行部 1101 a は、育成ゲームに関する全ての処理を実行する。

【0427】

育成ゲーム終了処理部 1102 a は、育成ゲームが終了すると、育成された育成キャラ

50

クタについて、評価点や育成ランク等を導出する。また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、育成キャラクタが獲得する因子を抽選により決定する。そして、育成キャラクタの能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、継承情報、因子情報、育成に使用したキャラクタの種別等を含む育成キャラクタ情報をプレイヤーIDに紐付けてゲーム情報記憶部 1151 に記憶する。

【0428】

なお、プレイヤー端末1における情報設定処理部700aと、サーバ1000における情報設定処理部1100aとは、いずれもプレイヤー情報を記憶する点で共通するが、具体的な処理の内容や、記憶するプレイヤー情報の範囲が互いに異なる。また、プレイヤー端末1における育成ゲーム実行部701aと、サーバ1000における育成ゲーム実行部1101aとは、いずれも育成ゲームに関する処理を実行する点で共通するが、両者の役割、すなわち、担当範囲が異なっている。

10

【0429】

上記のプレイヤー端末1およびサーバ1000における各機能部が遂行する処理について、以下にフローチャートを用いて説明する。

【0430】

(プレイヤー端末1およびサーバ1000の処理)

育成ゲームに係る処理

図39は、育成ゲームに係るプレイヤー端末1およびサーバ1000の処理を説明するシーケンス図である。なお、以下の説明では、プレイヤー端末1における処理をPn(nは任意の整数)と示す。また、サーバ1000における処理をSn(nは任意の整数)と示す。

20

【0431】

プレイヤーがプレイヤー端末1において各種の設定変更操作を行うと、プレイヤー端末1の情報設定処理部700aは、プレイヤーの操作入力に基づいて、プレイヤー情報記憶部750を更新するための情報設定処理(P1)を行う。この情報設定処理では、更新情報がサーバ1000に送信される。サーバ1000では、更新情報を受信すると、情報設定処理部1100aがプレイヤー情報記憶部1150のプレイヤー情報を更新する(S1)。

【0432】

なお、P1、S1で更新されるプレイヤー情報としては、例えば、プレイヤーが設定可能なプロフィール情報がある。また、例えば、設定変更操作として、他のプレイヤーをフレンドに追加する操作、あるいは、フレンドを解除する操作が入力されると、フレンドに関する情報であるフレンド情報が更新される。なお、P1およびS1では、情報設定処理部700a、情報設定処理部1100aそれぞれが、育成ゲームを実行するために消費するゲームポイントを管理している。情報設定処理部700a、1100aは、ゲームポイントが上限値未満である場合、時間を計時し、所定時間おきにゲームポイントを所定値ずつプレイヤーに付与する。

30

【0433】

プレイヤー端末1において、育成ゲームを開始するための育成ゲーム開始操作が入力されると、育成ゲーム実行部701aは、準備段階処理(P6)を実行する。また、この準備段階処理中には、プレイヤー端末1とサーバ1000との間で通信処理が行われる。サーバ1000では、プレイヤー端末1から受信する情報に基づいて、育成ゲーム実行部1101aが準備段階処理(S6)を実行する。

40

【0434】

図40は、プレイヤー端末1における準備段階処理(P6)を説明するフローチャートである。プレイヤー端末1の育成ゲーム実行部701aは、育成対象キャラクタ選択画面表示処理を実行する(P6-1)。ここでは、育成ゲーム実行部701aは、育成対象キャラクタ選択画面150を表示させ、プレイヤーの操作入力に基づいて、育成対象キャラクタを仮登録する。

【0435】

具体的には、育成ゲーム実行部701aは、プレイヤーにより、画面の表示を切り替える

50

表示切替操作が入力された場合、ディスプレイ 26 の表示画面を切り替える。例えば、育成ゲーム実行部 701a は、育成対象キャラクタ選択画面 150 においてキャラクタアイコン 151 の長押し操作が入力されると、キャラクタ詳細画面 160 を表示する。また、キャラクタ詳細画面 160 において、強化操作部 163b が操作されると、キャラクタ強化画面 165 を表示する。また、育成対象キャラクタ選択画面 150 において、選択操作（キャラクタアイコン 151 の操作）が入力されると、育成ゲーム実行部 701a は、選択操作が入力されたキャラクタアイコン 151 に対応するキャラクタを仮記憶し、表示画面を切り替える。

**【0436】**

また、育成対象キャラクタ選択画面 150 において、決定操作（ネクスト操作部 154 の操作）が入力されると、育成ゲーム実行部 701a は、仮記憶されたキャラクタを育成対象キャラクタとして仮登録する。また、育成ゲーム実行部 701a は、フレンドの代表キャラクタ等、所定の抽出条件にしたがって抽出された代表キャラクタに関する情報をサーバ 1000 から取得し、継承キャラクタ選択画面 170 を表示する。

10

**【0437】**

次に、育成ゲーム実行部 701a は、継承キャラクタ選択画面表示処理を実行する（P6-2）。ここでは、育成ゲーム実行部 701a は、表示切替操作が入力された場合に、ディスプレイ 26 の表示画面を切り替える。また、育成キャラクター一覧画面 180 において、選択操作（育成キャラクタアイコン 182 の操作）が入力されると、育成ゲーム実行部 701a は、選択操作入力が行われた育成キャラクタアイコン 182 に対応するキャラクタを継承キャラクタとして仮記憶し、表示画面を切り替える。

20

**【0438】**

また、継承キャラクタ選択画面 170 において、決定操作（ネクスト操作部 154 の操作）が入力されると、育成ゲーム実行部 701a は、サポートカード編成画面 190 をディスプレイ 26 に表示する。

**【0439】**

次に、育成ゲーム実行部 701a は、サポートカード選択画面表示処理を実行する（P6-3）。ここでは、育成ゲーム実行部 701a は、選択操作（サポートカードのカードアイコン 201 の操作）が入力されると、選択操作が行われたカードアイコン 201 に対応するサポートカードを仮記憶し、表示画面を切り替える。

30

**【0440】**

また、サポートカード編成画面 190 の表示中において、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合、育成ゲーム実行部 701a は、ディスプレイ 26 の表示画面を切り替える。また、育成ゲーム実行部 701a は、決定操作（スタート操作部 193 の操作）が入力されると、最終確認画面 205 をディスプレイ 26 に表示する。

**【0441】**

次に、育成ゲーム実行部 701a は、最終確認画面表示処理（P6-4）を実行する。ここでは、育成ゲーム実行部 701a は、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合、ディスプレイ 26 の表示画面を切り替える。

**【0442】**

また、プリセット選択画面 205A において、選択操作（セレクト操作部 206c の操作）が入力された場合、育成ゲーム実行部 701a は、選択操作入力が行われたプリセットに対応する予約選択情報を仮記憶し、表示画面を切り替える。

40

**【0443】**

また、最終確認画面 205 において、決定操作（スタート操作部 205b の操作）が入力されると、育成ゲーム実行部 701a は、準備段階完了処理を実行する（P6-5）。ここでは、育成ゲーム実行部 701a は、ゲームポイントが所定値（例えば 30）以上であるかを判定し、ゲームポイントが所定値以上であれば、確認情報をサーバ 1000 に送信する。

**【0444】**

50

なお、確認情報には、仮登録されている育成対象キャラクタ、継承キャラクタおよびサポートカードを識別する情報が含まれる。確認情報を受信すると、サーバ1000において、準備段階処理(S6)が実行される。詳しくは後述するが、サーバ1000においては、仮登録されている育成対象キャラクタ、継承キャラクタおよびサポートカードを使用した育成メインゲームの実行許可の判定が行われる。

【0445】

確認情報を送信した後、サーバ1000から許可情報を受信すると、育成ゲーム実行部701aは、仮登録された育成対象キャラクタを登録する。また、育成ゲーム実行部701aは、継承キャラクタとして仮記憶された育成キャラクタ、および、仮記憶されたサポートカードをデッキに登録する。

【0446】

また、育成ゲーム実行部701aは、特定キャラクタ情報に基づいて、特定キャラクタに設定されているキャラクタのキャラクタIDを登録する。また、育成ゲーム実行部701aは、初期キャラクタ識別情報を設定する。また、育成ゲーム実行部701aは、仮記憶されたプリセットの予約選択情報を登録する。これにより、準備段階完了処理が終了し、育成メインゲームが開始される。

【0447】

図41は、サーバ1000における準備段階処理(S6)を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部1101aは、確認情報を受信すると、プレイヤー情報記憶部1150に記憶されているプレイヤーの所持キャラクタを確認する(S6-1)。育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーが選択した育成対象キャラクタが、所持キャラクタに含まれていれば、異常なしと判定する(S6-2)。

【0448】

プレイヤーが選択した育成対象キャラクタに異常がなければ(S6-2のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーが選択したサポートカードに異常がないかを確認する(S6-3)。なお、S6-3では、プレイヤーが所持していないサポートカードが選択された場合、プレイヤーが選択したレンタルカードが、当該プレイヤーのプレイヤーIDに紐付けられていない場合、サポートキャラクタが育成対象キャラクタと重複する場合等に、異常ありと判定される。

【0449】

プレイヤーが選択したサポートカードに異常がなければ(S6-4のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、ゲーム情報記憶部1151に記憶されている育成キャラクタ情報を確認する(S6-5)。そして、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーが継承キャラクタに選択した育成キャラクタが、当該プレイヤーのプレイヤーIDに紐付けられている場合、つまり、プレイヤー自身が育成した育成キャラクタが継承キャラクタとして選択されている場合、継承キャラクタの異常なしと判定する(S6-6のYES)。

【0450】

継承キャラクタの異常なしと判定された場合、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーが継承キャラクタに選択した育成キャラクタに、他のプレイヤーの代表キャラクタが含まれるかを判定する(S6-7)。他のプレイヤーの代表キャラクタが含まれる場合(S6-7のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、当日の使用回数が3回未満であるかを判定する(S6-8)。

【0451】

当日の使用回数が3回未満である場合(S6-8のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーが所持する所定のゲーム内通貨が2000以上であるかを判定する(S6-9)。つまり、S6-8およびS6-9では、編成条件が満たされているかが判定される。プレイヤーが2000以上のゲーム内通貨を所持している場合(S6-9のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、当日使用回数を「1」加算する(S6-10)。また、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤー情報記憶部1150に記憶されている所定のゲーム内通貨の所持数を2000減算する(S6-11)。

10

20

30

40

50

## 【0452】

さらに、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーのゲームポイントを所定値（例えば30）減算する（S6-12）。そして、育成ゲーム実行部1101aは、育成対象キャラクタ、継承キャラクタおよびサポートカードに異常がなく、また、他のプレイヤーの代表キャラクタを使用するための編成条件が満たされている場合、許可情報をセットし（S6-13）、プレイヤー端末1に受信させる。一方、育成対象キャラクタ、継承キャラクタおよびサポートカードのいずれかに異常がある場合、あるいは、他のプレイヤーの代表キャラクタを使用するための編成条件が満たされていない場合、育成ゲーム実行部1101aは、不許可情報をセットし（S6-14）、プレイヤー端末1に受信させる。不許可情報を受信した場合、プレイヤー端末1では、最終確認画面205が表示され、所定のエラーが報知される。

10

## 【0453】

図39に戻り、準備段階処理（P6、S6）が終了すると、プレイヤー端末1において、育成ゲーム実行部701aが育成段階処理（P7）を実行する。また、この育成段階処理中には、プレイヤー端末1とサーバ1000との間で通信処理が行われる。サーバ1000では、プレイヤー端末1から受信する情報に基づいて、育成ゲーム実行部1101aが育成段階処理（S7）を実行する。

## 【0454】

以下では、プレイヤー端末1において実行される育成段階処理（P7）、および、サーバ1000において実行される育成段階処理（S7）について説明する。ただし、ここでは、理解を容易とするために、プレイヤー端末1における処理、および、サーバ1000における処理について、適宜順番を入れ替えて説明する。

20

## 【0455】

図42は、サーバ1000における育成段階処理を説明するフローチャートである。サーバ1000の育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤー端末1から開始コマンドを受信するのを待機する（S7-1）。そして、開始コマンドを受信すると（S7-1のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、ターン開始時処理（S10）を実行する。なお、開始コマンドは、例えば、現在のターンに係る処理や演出が完了した際に、プレイヤー端末1からサーバ1000に送信される。

## 【0456】

図43は、サーバ1000におけるターン開始時処理を説明するフローチャートである。サーバ1000の育成ゲーム実行部1101aは、現在のターン数を更新する（S10-1）。そして、現在のターンが、因子発動ターンである場合（S10-2のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、発動因子決定処理を実行する（S10-3）。ここでは、登録されている継承キャラクタごとに、因子を発動するか否かが決定される。

30

## 【0457】

また、育成ゲーム実行部1101aは、イベント発生有無決定処理を実行する（S10-4）。ここでは、育成ゲーム実行部1101aは、シナリオイベント、専用イベント、第1イベント等について、現在のターンで発生させるべきイベントを決定する。なお、ここでは、現在有効化されている、女神の叡智による特別効用に基づいて、イベントの発生率等が補正される。

40

## 【0458】

また、育成ゲーム実行部1101aは、欠片アイテムを選択項目に配置する欠片アイテム配置処理を実行する（S10-5）。ここでは、欠片アイテムを選択項目に配置可能なターンであり、かつ、現在所持している知識の欠片が8個未満である場合に、上記した図33の「特別キャラクタIDを決定する処理」、「効用IDを決定する処理」が実行される。これにより、選択項目に、欠片アイテムが紐付けられる。

## 【0459】

また、現在のターンが、レース限定ターンではない場合（S10-6のNO）、育成ゲーム実行部1101aは、配置キャラクタ決定処理を実行する（S10-7）。ここでは

50

、育成ゲーム実行部 1101a は、サポートキャラクタ、および、ストーリーキャラクタ等の特定キャラクタのそれぞれについて、配置有無テーブル（図 34）に基づいて、配置有無、および、配置するトレーニング項目を抽選により決定する。このとき、配置するトレーニング項目が決定された場合には、育成ゲーム実行部 1101a は、決定されたトレーニング項目にキャラクタを紐付けて記憶する。

#### 【0460】

次に、育成ゲーム実行部 1101a は、友情トレーニング設定処理を実行する（S10-8）。ここでは、図 33 を用いて説明した「友情トレーニング発生可能状態を設定する処理」が実行される。すなわち、育成ゲーム実行部 1101a は、いずれかのトレーニング項目に配置されたサポートキャラクタを抽出する。そして、抽出されたサポートキャラクタについて、それぞれ友情トレーニング発生可能状態の設定条件を満たすかが判定される。育成ゲーム実行部 1101a は、友情トレーニング発生可能状態の設定条件を満たすサポートキャラクタに対して、友情トレーニング発生情報を紐付ける。また、友情トレーニング発生可能状態の設定条件を満たすサポートキャラクタが配置されたトレーニング項目に対しても、友情トレーニング発生可能情報が紐付けられる。

10

#### 【0461】

なお、ここでは、特別効用として、上記の友情ボーナスが有効化されている場合には、トレーニング項目に配置されたサポートキャラクタの得意トレーニングとは関係なく、友情トレーニング発生可能情報が紐付けられる。

#### 【0462】

次に、育成ゲーム実行部 1101a は、能力パラメータ決定処理を実行する（S10-9）。ここでは、図 33 を用いて説明した「能力パラメータの上昇値を決定する処理」が実行される。すなわち、育成ゲーム実行部 1101a は、5つのトレーニング項目のいずれかを処理対象に選択する。育成ゲーム実行部 1101a は、処理対象の能力パラメータのトレーニングレベルを取得し、上昇固定値を決定する。

20

#### 【0463】

また、育成ゲーム実行部 1101a は、配置キャラクタの配置情報を取得し、加算値を決定する。また、育成ゲーム実行部 1101a は、現在有効化されている、知識の欠片、第1結晶、第2結晶による効用、あるいは、女神の叡智による特別効用等、その他の加算条件の成立有無を判定し、成立した加算条件に基づいて、処理対象のトレーニング項目の最終的な上昇値を決定する。能力パラメータの最終的な上昇値の決定は、トレーニング項目ごとに行われる。

30

#### 【0464】

なお、詳しい説明は省略するが、能力パラメータ決定処理では、各トレーニング項目が実行された場合の体力消費量あるいは体力回復量が決定される。また、育成ゲーム実行部 1101a は、育成対象キャラクタの体力に基づいて、各トレーニング項目に対するトレーニングの失敗率を算出する。ここでも、現在有効化されている、知識の欠片、第1結晶、第2結晶による効用、あるいは、女神の叡智による特別効用に基づいて、体力消費量、体力回復量、トレーニングの失敗率が補正される。

#### 【0465】

次に、育成ゲーム実行部 1101a は、第2イベント発生有無決定処理を実行する（S10-10）。ここでは、図 33 を用いて説明した「第2イベントの発生可能状態を設定する処理」が実行される。すなわち、育成ゲーム実行部 1101a は、トレーニング項目に紐付けられたサポートカードに予め設定されているサポートイベントの実行有無を抽選により決定する。なお、ここでも、現在有効化されている、女神の叡智による特別効用に基づいて、サポートイベントの発生率等が補正される。

40

#### 【0466】

そして、育成ゲーム実行部 1101a は、上記の各処理で決定された情報を、プレイヤー端末 1 が受信なゲーム情報として保存する（S10-11）。

#### 【0467】

50

図 4 2 に戻り、ターン開始時処理の終了後、いずれかの所持スキルの獲得を示すスキル獲得コマンドをプレイヤー端末 1 から受信すると ( S 7 - 2 の Y E S )、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、スキルの獲得情報等、スキル情報を更新する ( S 7 - 3 )。ここでは、獲得したスキルに、獲得情報が紐付けられる。また、ここでは、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、スキルの獲得に必要なスキルポイントを、現在所持しているスキルポイントから減算する。また、ここでは、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、更新したスキル情報をプレイヤー端末 1 に受信させる。

【 0 4 6 8 】

また、女神の叡智の習得を示す習得コマンドをプレイヤー端末 1 から受信すると ( S 7 - 4 の Y E S )、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、習得処理を実行する ( S 7 - 5 )。ここでは、女神の叡智の獲得情報を更新する処理、特別効用を有効化する処理、特別効用のうちアクティブ効果の有効期間 ( ターン数 ) を設定する処理、所持している知識の欠片、第 1 結晶、第 2 結晶、女神の叡智をリセットする処理、知識表をリセットする処理、発動中の欠片アイテムによる効用を無効化する処理が実行される。また、サーバ 1 0 0 0 は、プレイヤー端末 1 から選択コマンドを受信するまで待機する ( S 7 - 4 )。

10

【 0 4 6 9 】

図 4 4 は、プレイヤー端末 1 における育成段階処理を説明するフローチャートである。プレイヤー端末 1 の育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、サーバ 1 0 0 0 からゲーム情報を受信するのを待機する ( P 7 - 1 )。そして、ゲーム情報を受信すると ( P 7 - 1 の Y E S )、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、コマンド設定処理を実行する ( P 7 - 2 )。ここでは、現在のターン数に基づいて、プレイヤーが選択可能なコマンドを設定する処理が行われる。

20

【 0 4 7 0 】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、受信したゲーム情報に基づいてゲーム画面を表示させる表示制御処理を実行する ( P 7 - 3 )。ここでは、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、受信したゲーム情報に基づいて、トップ画面 2 1 0、トレーニング画面 2 2 0 等の表示を行う。具体的には、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、トップ画面 2 1 0 およびトレーニング画面 2 2 0 において、8 つの選択項目に欠片アイテムを表示させる。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、トレーニング画面 2 2 0 において、トレーニング項目ごとに、配置キャラクターアイコン 2 2 8 を表示する。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、ステータス表示部 2 1 3 の表示制御を行う。さらに、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、友情トレーニング発生可能状態に設定されたトレーニング項目に対応する操作部、および、トップ画面 2 1 0 のトレーニング操作部 2 1 5 b にエフェクトを表示させる。

30

【 0 4 7 1 】

また、スキル操作部 2 1 5 c が操作されると ( P 7 - 4 の Y E S )、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、スキル画面 2 3 0 を表示するスキル画面表示処理 ( P 7 - 5 ) を実行する。また、知識表に関連する知識表関連操作部が操作されると ( P 7 - 6 の Y E S )、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、知識表関連処理を実行する ( P 1 0 )。なお、知識表関連操作部には、例えば、知識表確認アイコン 2 1 7、クローズ操作部 3 0 0 a、効果確認操作部 3 0 0 b、習得操作部 3 0 0 c、履歴アイコン 3 0 0 d、特別キャラクタ表示領域 3 0 5、情報アイコン 3 1 0 c、クローズ操作部 3 1 0 d が含まれる。

40

【 0 4 7 2 】

図 4 5 は、プレイヤー端末 1 における知識表関連処理を説明するフローチャートである。女神の叡智の習得を指示する習得操作が入力されると ( P 1 0 - 1 の Y E S )、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、女神の叡智に紐付けられた特別キャラクタの継承レベルを更新する ( P 1 0 - 2 )。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、特別効用を有効化する。なお、ここでは、アクティブ効果に設定されている有効期間 ( ターン数 ) が設定される。

【 0 4 7 3 】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、知識の欠片、第 1 結晶、第 2 結晶および女神の叡智をリセットし ( P 1 0 - 4 )、欠片アイテムによって発動中の効用を無効化する ( P 1 0 - 5 )。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、女神の叡智の習得を示唆する習得演出画

50

像を表示する（P10-6）。また、育成ゲーム実行部701aは、習得コマンドをサーバ1000に送信する（P10-7）。また、習得操作以外の知識表関連操作部の操作が入力された場合（P10-1のNO）、育成ゲーム実行部701aは、ディスプレイ26の画面を切り替える。

【0474】

図44に戻り、育成ゲーム実行部701aは、ターン終了操作が入力されるまで（P7-7のNO）、プレイヤーの操作入力に基づいて、ディスプレイ26の表示画面を切り替える。ここで、ターン終了操作というのは、現在のターンを終了させる操作であり、お休み操作部215a、保健室操作部215d、お出かけ操作部215e、スピード操作部221、スタミナ操作部222、パワー操作部223、根性操作部224、賢さ操作部225の操作、レースのレース種目を決定する操作等が含まれる。

10

【0475】

ターン終了操作が入力されると（P7-7のYES）、育成ゲーム実行部701aは、プレイヤーが入力したターン終了操作に対応する選択コマンドをサーバ1000に送信する（P7-8）。その後、プレイヤー端末1は、サーバ1000から結果情報を受信するまで待機する（P7-9のNO）。

【0476】

図42に戻り、プレイヤー端末1から選択コマンドを受信すると（S7-6のYES）、育成ゲーム実行部1101aは選択コマンド受信処理を実行する（S20）。

【0477】

図46は、サーバ1000における選択コマンド受信処理を説明するフローチャートである。お出かけ操作部215eの操作入力を示す選択コマンドを受信すると（S20-1のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、お出かけ実行処理を行う（S20-2）。ここでは、体力および調子のパラメータを上昇させるお出かけイベントが決定される。また、決定されたお出かけイベントに基づいて、体力および調子のパラメータが更新される。

20

【0478】

お休み操作部215aの操作入力を示す選択コマンドを受信すると（S20-3のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、レスト実行処理を行う（S20-4）。ここでは、体力パラメータを上昇させる休憩イベントが決定される。また、決定された休憩イベントに基づいて、体力のパラメータが更新される。

30

【0479】

レースを開始する操作入力を示す選択コマンドを受信すると（S20-5のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、レース実行処理を行う（S20-6）。ここでは、レースに出走する育成対象キャラクタおよびNPCのパラメータに基づいて、レースのシミュレーションが実行される。また、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーに報酬を付与する報酬付与処理を実行する（S20-7）。ここでは、シミュレーションの結果、すなわち、育成対象キャラクタの着順やレース展開等に基づいて報酬が決定され、決定された報酬がプレイヤーに付与される。

【0480】

いずれかのトレーニングの実行を示す選択コマンドを受信すると（S20-8のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、成功判定処理を行う（S20-9）。ここでは、予め算出された失敗率に基づいて、トレーニングの成功可否が判定される。そして、育成ゲーム実行部1101aは、S20-9の判定結果に基づいて、各種パラメータを更新する（S20-10）。なお、ここでは、トレーニングの開始時にS10-9で決定されたとおり、能力パラメータ等が更新される。また、ここでは、配置キャラクタの絆パラメータの値が更新される。

40

【0481】

また、保健室操作部215dの操作入力を示す選択コマンドを受信すると（S20-8のNO）、育成ゲーム実行部1101aは、保健室実行処理を行う（S20-11）。ここでは、例えば、育成対象キャラクタのマイナスパラメータが解消される。

50

## 【0482】

また、お出かけ実行処理（S20-2）、レスト実行処理（S20-4）、レース実行処理（S20-6）、トレーニングの成功判定処理（S20-9）が実行された場合、育成ゲーム実行部1101aは、欠片アイテム獲得処理（S21）を実行する。

## 【0483】

図47は、サーバ1000における欠片アイテム獲得処理を説明するフローチャートである。獲得条件が成立する場合（S21-1のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、欠片アイテムの獲得情報を記憶する（S21-2）。この獲得情報には、知識表ダイアログ300において、示唆アイコン216および効用アイコン218aが表示される表示位置を示す情報（ID）が含まれる。ここでは、獲得した欠片アイテムが、知識の欠片として記憶される。また、ここでは、獲得条件として、お出かけ実行処理（S20-2）、レスト実行処理（S20-4）、レース実行処理（S20-6）が行われたこと、および、トレーニングに成功したことが設定されている。

10

## 【0484】

育成ゲーム実行部1101aは、獲得した欠片アイテムの効用を有効化する（S21-3）。そして、知識の欠片の所持数が偶数である場合（S21-4のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、第1結晶となる欠片アイテムを決定する（S21-5）。ここでは、親となる2つの知識の欠片に基づいて、第1結晶が決定される。そして、育成ゲーム実行部1101aは、第1結晶の効用を有効化する（S21-6）。

## 【0485】

第1結晶の所持数が偶数である場合（S21-7のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、第2結晶となる欠片アイテムを決定する（S21-8）。ここでは、親となる2つの第1結晶に基づいて、第2結晶が決定される。そして、育成ゲーム実行部1101aは、第2結晶の効用を有効化する（S21-9）。

20

## 【0486】

第2結晶の所持数が偶数である場合（S21-10のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、女神の叡智を決定して記憶する（S21-11）。ここでは、親となる2つの第2結晶に基づいて、女神の叡智が決定される。そして、育成ゲーム実行部1101aは、習得操作部300cを有効化する（S21-12）。

## 【0487】

図46に戻り、特別効用の有効期間を示す有効期間情報がある場合（S20-12のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、有効期間としてのターン数（有効ターン数）を減算する（S20-13）。有効ターン数が0の場合（S20-14のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、特別効用であるアクティブ効果を無効化する（S20-15）。

30

## 【0488】

そして、育成ゲーム実行部1101aは、上記のお出かけ実行処理、レスト実行処理、レース実行処理、報酬付与処理、保健室実行処理、成功判定処理の結果、および、更新された各種情報を含む結果情報をセットし、プレイヤー端末1に受信させる（S20-16）。

## 【0489】

図44に戻り、プレイヤー端末1がサーバ1000から結果情報を受信すると（P7-9のYES）、育成ゲーム実行部701aが結果情報受信処理（P20）を実行する。

40

## 【0490】

図48は、プレイヤー端末1における結果情報受信処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部701aは、受信した結果情報に基づいて、演出の実行パターンを決定する（P20-1）。そして、育成ゲーム実行部701aは、P20-1で決定した実行パターンで演出を実行する（P20-2）。ここでは、友情トレーニング発生可能状態が設定されたトレーニングに成功した場合に、友情トレーニング専用演出を実行する。

## 【0491】

具体的には、P20-1において、育成ゲーム実行部701aは、成功したトレーニング項目に紐付けられ、友情トレーニング発生可能情報が紐付けられたキャラクタを特定す

50

る。そして、育成ゲーム実行部 701a は、特定したキャラクタ、および、実行されたトレーニング項目に対応する友情トレーニング専用演出の実行パターンを決定する。このとき決定される友情トレーニング専用演出では、友情トレーニング発生可能情報が紐付けられたキャラクタが表示される。

#### 【0492】

また、第2イベントが発生する場合（P20-3のYES）、育成ゲーム実行部 701a は、発生するイベント用の演出を実行する（P20-4）。また、育成ゲーム実行部 701a は、受信した結果情報に基づいてパラメータを更新する（P20-5）。そして、現在のターンで実行する全ての演出が終了すると、育成ゲーム実行部 701a は、開始コマンドをサーバ1000に送信する（P20-6）。これにより、プレイヤー端末1において現在のターンが終了する。そして、サーバ1000が開始コマンドを受信すると、以後、上記と同様の処理により、次のターンに係る処理が実行される。

10

#### 【0493】

図39に戻り、サーバ1000において、上記の育成段階処理（S7）が終了すると、育成ゲーム終了処理部 1102a が、育成ゲーム終了処理（S8）を実行する。

#### 【0494】

図49は、サーバ1000における育成ゲーム終了処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム終了処理部 1102a は、育成対象キャラクタの各種パラメータに基づいて、評価点を導出する（S8-1）。また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、導出した評価点に基づいて、育成ランクを導出する（S8-2）。

20

#### 【0495】

また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、育成キャラクタが獲得する因子を決定する（S8-3）。また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、獲得したファン数に基づいてクラスを決定する（S8-4）。また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、育成ランクあるいはファン数等、所定のパラメータに基づいて、親愛度ポイントを決定する（S8-5）。なお、詳しい説明は省略するが、親愛度ポイントは、育成キャラクタではなく、育成キャラクタの元となるキャラクタに付与されるポイントである。

#### 【0496】

上記したストーリー画面は、キャラクタごとに複数設けられており、一部のストーリー画面には解放条件が設定されている。ストーリー画面の中には、解放条件として親愛度ポイントが設定されているものがあり、親愛度ポイントが閾値以上となることで、プレイヤーは、当該ストーリー画面を視聴可能となる。

30

#### 【0497】

また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、二つ名を決定する（S8-6）。ここでは、育成メインゲームで達成された条件を確認し、育成キャラクタが獲得する二つ名が決定される。また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、プレイヤーに付与する報酬を決定する（S8-7）。また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、評価点、育成ランク、能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、継承情報、因子情報、クラス、二つ名等を含む育成キャラクタ情報を、当該プレイヤーのプレイヤーIDに紐付けて、ゲーム情報記憶部 1151に記憶する（S8-8）。また、育成ゲーム終了処理部 1102a は、育成結果情報をセットし、プレイヤー端末1に受信させる（S8-9）。

40

#### 【0498】

図39に戻り、プレイヤー端末1が育成結果情報を受信すると、育成完了時処理部 702a が育成ゲーム終了処理（P8）を実行する。ここでは、育成完了時処理部 702a は、受信した育成結果情報をゲーム情報記憶部 751に記憶する。また、育成完了時処理部 702a は、育成結果情報に基づいて、育成完了画面 330（図36A、図36B、図36C参照）をディスプレイ 26に表示する。

#### 【0499】

以上の処理により、上記した育成ゲームが実現される。また、育成ゲームによって育成（作成）された育成キャラクタに係る育成キャラクタ情報が、プレイヤーIDに紐付けて記

50

憶される。なお、上記したプレイヤー端末1およびサーバ1000における処理は一例に過ぎない。また、上記した各処理は、プレイヤー端末1のみで実行されてもよいし、サーバ1000のみで実行されてもよい。

【0500】

以上、添付図面を参照しながら実施形態の一態様について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されないことは言うまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変形例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に技術的範囲に属するものと了解される。

【0501】

上記実施形態で説明したゲーム性、プレイヤー端末1およびサーバ1000における処理は一例に過ぎない。また、上記実施形態において、各ターンでプレイヤーが選択可能であって、ターンを終了させるコマンドは一例に過ぎない。例えば、上記実施形態において、ターンを終了させるコマンドの一部のみが設けられてもよい。

10

【0502】

また、上記実施形態では、選択項目の選択によってプレイヤーが獲得可能な欠片アイテムの数、すなわち、知識の欠片の数は8個である。そして、8個の知識の欠片が獲得された場合に、女神の叡智、すなわち、特別効用が決定される。つまり、欠片アイテムの獲得数が規定数(8個)に達した場合に、プレイヤーは、習得操作部300cを選択可能となる。換言すれば、欠片アイテムの獲得数が上限に達した場合に、プレイヤーは、特別効用を有効化することができる。

20

【0503】

ただし、習得操作部300cは、欠片アイテムの獲得数が規定数(上限)よりも少ない所定数に達した場合に選択可能となってもよい。この場合、習得操作部300cが操作されたときに所持している欠片アイテムに基づいて女神の叡智が生成されればよい。

【0504】

また、上記実施形態では、8個の知識の欠片に基づいて、女神の叡智が生成されることとした。ただし、例えば、8個の知識の欠片のうち、獲得順序が奇数番目あるいは偶数番目である等、一部の知識の欠片に基づいて女神の叡智が生成されてもよい。

【0505】

上記実施形態では、2つの知識の欠片に基づいて第1結晶が決定される。このとき、1つ目の知識の欠片に紐付けられた特別キャラクタと、2つ目の知識の欠片に紐付けられた特別キャラクタとが、それぞれ50%の確率で第1結晶に引き継がれる。

30

【0506】

しかしながら、例えば、知識の欠片に対して優先順位が設定されており、優先順位の高い知識の欠片に紐付けられた特別キャラクタが、第1結晶に引き継がれてもよい。一例として、奇数番目に獲得された知識の欠片は、偶数番目に獲得された知識の欠片よりも優先順位が高く設定されているとする。この場合、第1結晶には、必ず、奇数番目に獲得された知識の欠片に紐づく特別キャラクタが引き継がれてもよい。また、同様に、2つの第1結晶に基づいて第2結晶が生成されるが、このとき、1つ目または3つ目の第1結晶に紐付けられた特別キャラクタが、必ず、第2結晶に引き継がれてもよい。

40

【0507】

また、上記実施形態では、欠片アイテムに効用が紐付けられ、欠片アイテムの獲得に基づいて、効用が有効化される。また、この効用は、女神の叡智の習得に基づいて無効化される。ただし、欠片アイテムに紐付けられる効用は必須ではない。また、欠片アイテムに紐付けられた効用は、育成ゲームが終了するまで永続的に有効化されてもよい。さらには、女神の叡智の習得によって特別効用が有効化されている間は、欠片アイテムの効用が引き続き有効化されてもよい。この場合、特別効用の有効期間が終了すると同時に、欠片アイテムの効用の有効期間が終了する。

【0508】

また、上記実施形態では、2個の知識の欠片に基づいて第1結晶が決定され、2個の第

50

1 結晶に基づいて第 2 結晶が決定される。そして、2 個の第 2 結晶に基づいて女神の叡智、すなわち特別効用が決定される。ただし、第 1 結晶および第 2 結晶は必須ではない。例えば、上記実施形態において、2 個の知識の欠片に基づいて第 1 結晶が 4 つ決定された後、4 つの第 1 結晶に基づいて女神の叡智が決定されてもよい。あるいは、第 1 結晶および第 2 結晶が決定されることなく、8 個の知識の欠片に基づいて、女神の叡智が決定されてもよい。

**【0509】**

また、上記実施形態では、予め設けられた 3 種類の特別キャラクタに紐付けられた特別効用の中からいずれかが決定されることとした。ただし、特別効用は、その都度、抽選等によって決定されてもよい。例えば、特別効用として、能力パラメータが上昇する場合、能力パラメータの上昇値や補正值が、ランダムに決定されてもよい。

10

**【0510】**

また、上記実施形態では、特別キャラクタごとに継承レベルが管理され、継承レベルが高くなるほど、特別効用の恩恵が大きくなる。ただし、継承レベルは必須ではなく、女神の叡智の習得回数とは無関係に、常に、同一の特別効用が有効化されてもよい。

**【0511】**

また、上記実施形態では、知識表ダイアログ 300 において、習得操作部 300c が有効となる場合に、必ず、特別キャラクタすなわち特別効用に対応する示唆アイコン 216 が女神の叡智表示領域 304 に表示される。つまり、特別効用に対応する画像が、習得操作部 300c に紐付けて表示される。ただし、有効化される特別効用をより明確にするべく、例えば、習得操作部 300c に示唆アイコン 216 が重畳表示されてもよい。いずれにしても、特別効用に対応する画像が習得操作部 300c に紐付けて表示されることが望ましい。ただし、特別効用に対応する画像の表示は必須ではない。

20

**【0512】**

また、上記実施形態では、各選択項目に紐付ける欠片アイテムが抽選により決定されることとした。ただし、各選択項目に紐付けられる欠片アイテムは、予め定められていてもよい。この場合、各選択項目には、全てのターンで同じ欠片アイテムが配置されることとなる。あるいは、各選択項目に紐付けられる欠片アイテムが、ターンごとに予め定められていてもよい。

**【0513】**

また、上記実施形態では、知識表ダイアログ 300 において、示唆アイコン 216 および効用アイコン 218a が表示される表示位置を示す情報が、欠片アイテムの獲得順に基づいて記憶されることとした。ただし、示唆アイコン 216 および効用アイコン 218a が表示される表示位置を示す情報は、プレイヤーが選択可能であってもよい。つまり、欠片アイテムが獲得された際に、示唆アイコン 216 および効用アイコン 218a が表示される表示位置を、プレイヤーが選択可能であってもよい。

30

**【0514】**

いずれにしても、情報処理プログラムは、以下の処理を、コンピュータ（実施形態ではプレイヤー端末 1 およびサーバ 1000 のいずれか一方または双方）に遂行させるものであればよい。

40

**【0515】**

（コンピュータに遂行させる処理）

複数のターンを含むゲームにおいて、ターンごとに、ターンを終了させる複数のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理（実施形態では一例として P7-2）。

プレイヤーにより選択されたコマンドに基づいて、所定ゲーム媒体（実施形態では一例として欠片アイテム）の獲得情報を記憶する処理（実施形態では一例として S21-2）。

コマンドが選択されたことに基づいて、ターンを終了させる処理（実施形態では一例として P20）。

獲得された所定数（実施形態では一例として 8）の所定ゲーム媒体に基づいて、プレイヤーによって特別コマンド（実施形態では一例として習得操作部 300c）が選択された場

50

合に有効となる特別効用を決定する処理（実施形態では一例としてS 2 1 - 1 1）。

特別コマンドが選択された場合に、決定された特別効用を有効化する処理（実施形態では一例としてP 1 0 - 3、S 7 - 5）。

【0 5 1 6】

また、特別効用には、有効期間としてターン数が設定された期限付き効用が含まれ、期限付き効用は、有効期間中、有効となってもよい。

【0 5 1 7】

また、所定ゲーム媒体の獲得に基づいて、獲得された所定ゲーム媒体に紐付けられた第1の効用（実施形態では一例として欠片アイテムの効用）を有効化する処理（実施形態では一例としてS 2 1 - 3）、および、特別コマンドが選択されたことに基づいて、第1の効用を無効化する処理（実施形態では一例としてP 1 0 - 5）が実行されてもよい。

10

【0 5 1 8】

また、所定ゲーム媒体の獲得数が規定数に達した場合に、プレイヤーに特別コマンドを選択可能とする処理（実施形態では一例としてS 2 1 - 1 2）が実行されてもよい。

【0 5 1 9】

また、所定数未満の複数（実施形態では一例として4）の所定ゲーム媒体に基づいて第2の効用（実施形態では一例として第2結晶に紐付けられた効用）を決定する処理（実施形態では一例としてS 2 1 - 8）が実行されてもよい。

そして、特別効用を決定する処理は、複数（実施形態では一例として2）の第2の効用に基づいて特別効用を決定してもよい。

20

【0 5 2 0】

また、特別効用を決定する処理は、予め設けられた複数種類の特別効用の中からいずれかを決定してもよい。

【0 5 2 1】

また、特別効用が有効化された回数に紐付けられた情報（実施形態では一例として継承レベル）を、特別効用の種類ごとに管理する処理（実施形態では一例としてP 1 0 - 2）が実行されてもよい。

そして、有効化された回数が増えるほど、ゲーム中にもたらされる特別効用の恩恵が大きくなってもよい。

【0 5 2 2】

また、特別効用に対応する画像を、プレイヤーが選択可能な特別コマンドに紐付けて表示する処理（実施形態では一例としてP 1 0 - 8）が実行されてもよい。

30

【0 5 2 3】

なお、上記実施形態で説明した育成ゲームのうち、一部の機能が設けられなくてもよい。また、上記したプレイヤー端末1における処理の一部または全部は、サーバ1 0 0 0において実行されてもよい。同様に、上記したサーバ1 0 0 0における処理の一部または全部は、プレイヤー端末1において実行されてもよい。したがって、プレイヤー端末1およびサーバ1 0 0 0における通信は必須ではなく、例えば、上記のゲームを実行するための全てのプログラムがプレイヤー端末1に記憶されてもよい。

【0 5 2 4】

なお、上記実施形態、および、各種変形例における処理を実行するための情報処理プログラムは、コンピュータが読み取り可能な非一時的記憶媒体に格納され、記憶媒体として提供されてもよい。さらには、この記憶媒体を含むゲーム端末装置が提供されてもよい。また、上記実施形態、および、各種変形例は、各機能およびフローチャートに示すステップを実現する情報処理方法としてもよい。

40

【符号の説明】

【0 5 2 5】

1 プレイヤ端末

1 0 0 0 サーバ

G ゲーム装置

50

S 情報処理システム

【要約】

【課題】戦略性の向上により、プレイヤーのプレイ意欲を向上させる。

【解決手段】情報処理プログラムは、複数のターンを含むゲームにおいて、前記ターンごとに、前記ターンを終了させる複数のコマンドのいずれかをプレイヤーに選択可能とする処理と、プレイヤーにより選択された前記コマンドに基づいて、所定ゲーム媒体の獲得情報を記憶する処理と、前記コマンドが選択されたことに基づいて、前記ターンを終了させる処理と、獲得された所定数の前記所定ゲーム媒体に基づいて、プレイヤーによって特別コマンドが選択された場合に有効となる特別効用を決定する処理と、前記特別コマンドが選択された場合に、決定された前記特別効用を有効化する処理と、をコンピュータに遂行させる。

【選択図】図 27

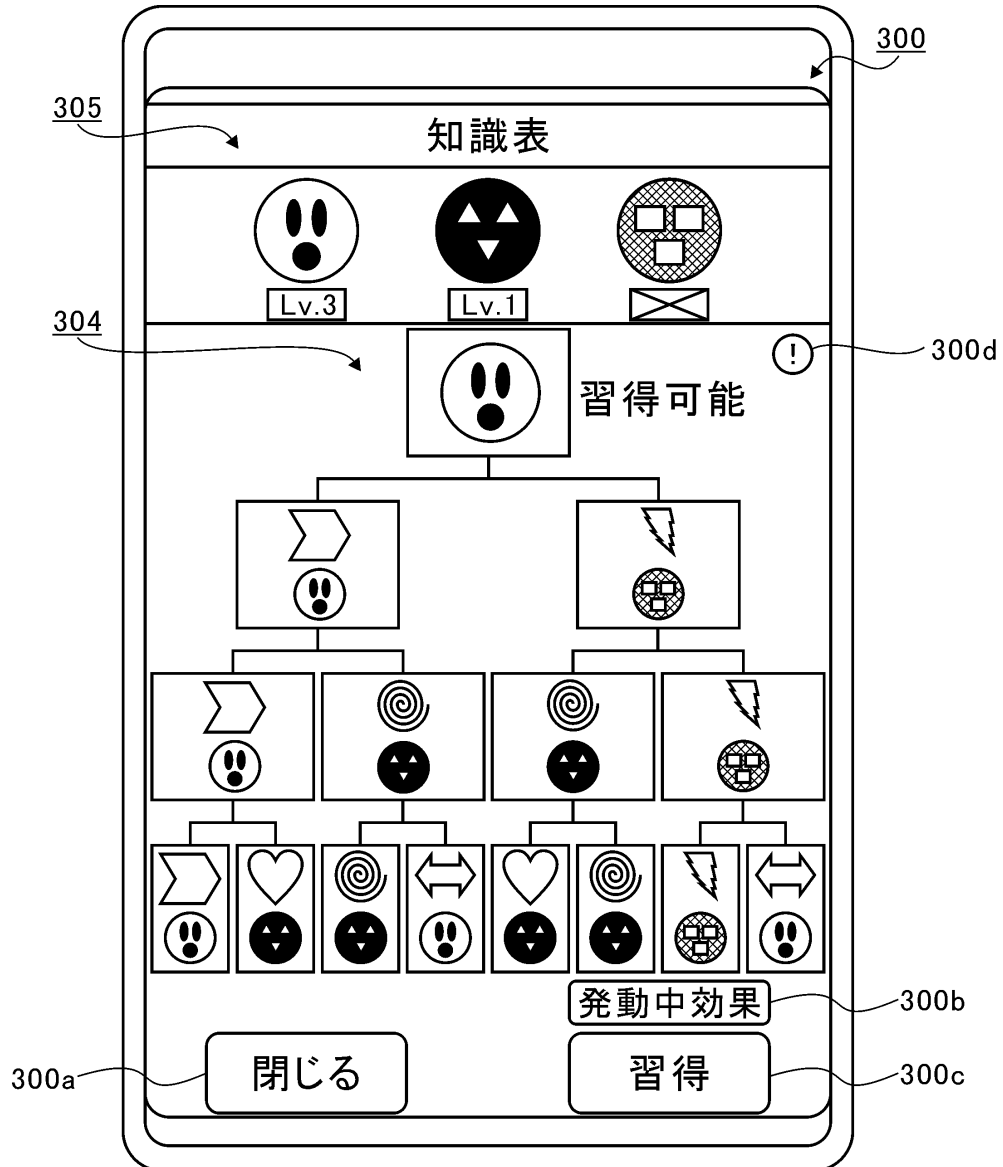


FIG.27

10

20

30

40

50

【 図面 】

【 図 1 】

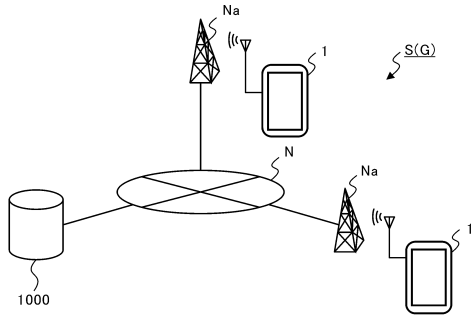


FIG.1

【 図 2 】

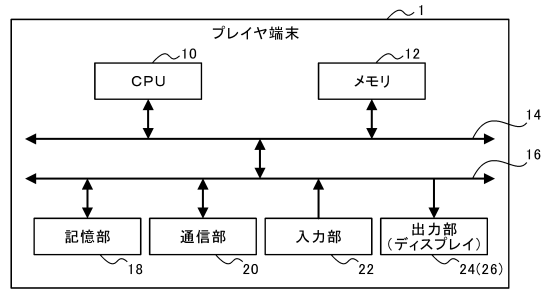


FIG.2A

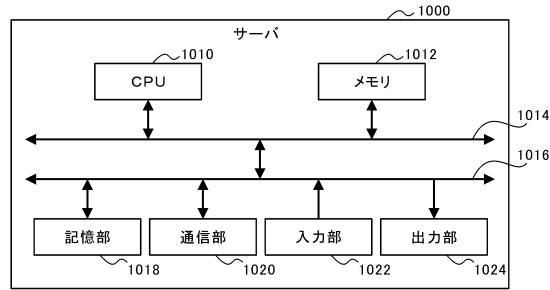


FIG.2B

【 図 3 】

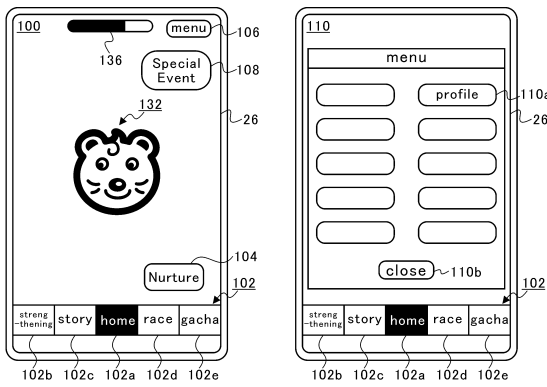


FIG.3A

FIG.3B

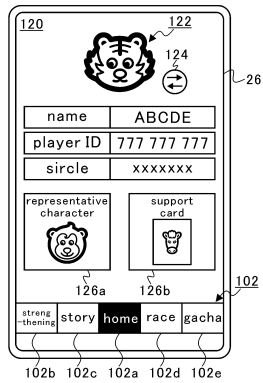


FIG.3C

【 図 4 】

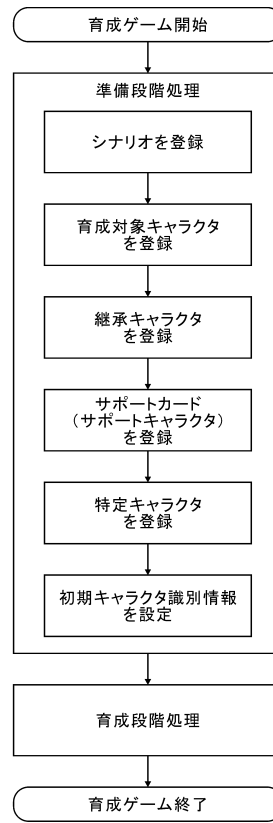


FIG.4

10

20

30

40

50

【図5】

シナリオ ID	シナリオ初期加算値				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
0001	200	200	200	200	200
0002	0	400	200	0	400
0003	300	400	100	0	200
0004	400	0	200	400	0

FIG.5A

シナリオ ID	シナリオ初期上限値				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
0001	1400	1400	1400	1400	1400
0002	1200	1600	1400	1200	1600
0003	1500	1600	1300	1200	1400
0004	1600	1200	1400	1600	1200

FIG.5B

シナリオ ID	シナリオイベント加算値				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
0001	20	20	20	20	20
0002	0	50	0	0	50
0003	40	40	0	0	20
0004	50	0	0	50	0

FIG.5C

【図7】

キャラクタ種別	能力パラメータ(初期値)				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
A	90	65	60	102	105
B	102	63	73	105	100
C	92	98	109	100	101
D	80	72	110	112	64
E	100	102	62	65	71

FIG.7A

キャラクタ種別	適性パラメータ(初期値)									
	場適性		距離適性				脚質適性			
	芝	ダート	短	マイル	中	長	逃げ	先行	差し	追込
A	A	G	G	E	A	A	C	A	A	D
B	A	F	A	B	D	E	A	A	F	F
C	A	F	E	A	A	C	C	A	A	A
D	E	A	A	B	C	C	G	F	A	D
E	A	B	B	A	A	B	B	A	A	E

FIG.7B

キャラクタ種別	獲得済みスキルおよび所持スキル										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A				☆			○	◎		○	
B			◎	○			○	☆		○	
C	◎	○	○						☆	☆	
D				◎	○	○				○	
E			☆		◎				○		○

FIG.7C

キャラクタ種別	専用イベント										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A											
B			○				○				
C					○			○			
D						○			○		
E											○

FIG.7D

【図6】

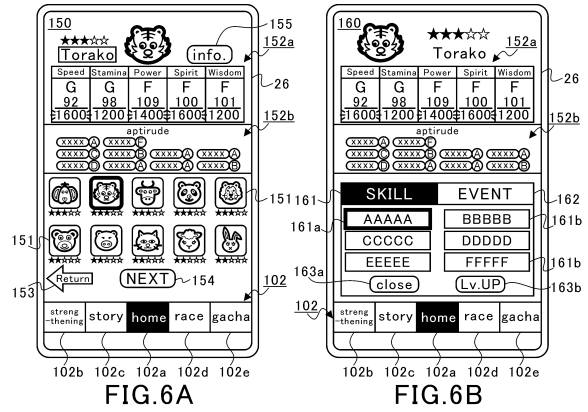


FIG.6A

FIG.6B

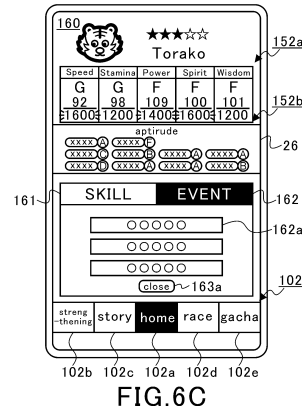


FIG.6C

【図8】

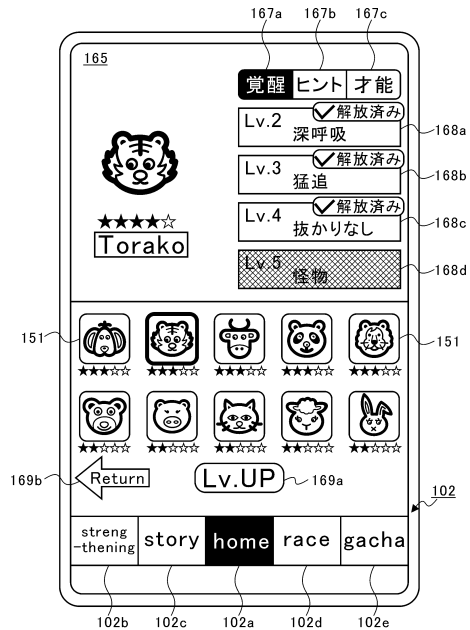


FIG.8

10

20

30

40

50

【図 9】

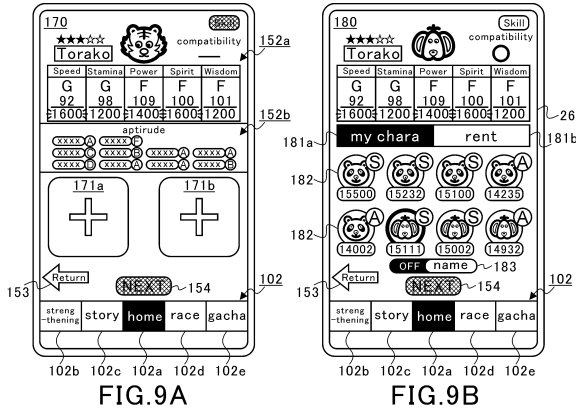


FIG.9A

FIG.9B

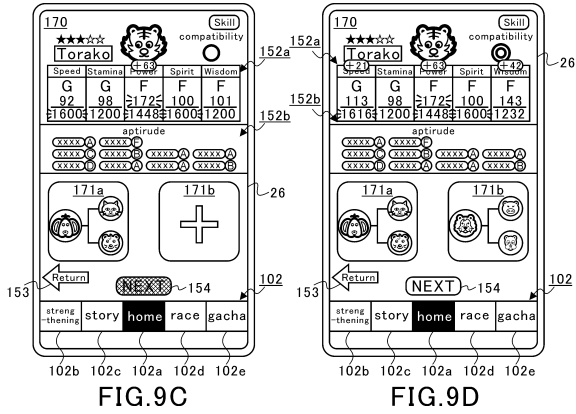


FIG.9C

FIG.9D

【図 10】

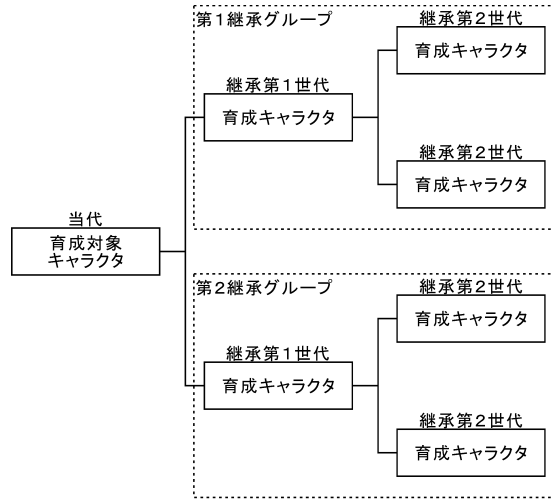


FIG.10

【図 11】

	因子種別	効果	発動タイミング
因子情報	基礎能力因子	能力パラメータ上昇 上限値上昇	因子発動ターン
	適性因子	適性パラメータ上昇	因子発動ターン
	レース因子	能力パラメータ上昇	因子発動ターン
	キャラ因子	スキルヒント獲得 上限値上昇	因子発動ターン
	スキル因子	スキルヒント獲得	因子発動ターン

FIG.11

【図 12】

基礎能力因子 因子レベル	パラメータ 上昇値			パラメータ上限値 上昇値		
	1回目	2回目	3回目	1回目	2回目	3回目
Lv. 1	7			4	1~4	
Lv. 2	13			9	1~4	
Lv. 3	21			16	1~4	

FIG.12A

キャラ因子 因子レベル	パラメータ上限値 上昇値		
	1回目	2回目	3回目
Lv. 1	3~6	3~6	3~6
Lv. 2			
Lv. 3			

FIG.12B

10

20

30

40

50

【図13】

判定対象	当代	第1継承グループ			第2継承グループ		
		継承第1世代	継承第2世代A	継承第2世代B	継承第1世代	継承第2世代A	継承第2世代B
No.1	○	○					
No.2	○				○		
No.3		○				○	
No.4	○	○	○				
No.5	○	○		○			
No.6	○				○	○	
No.7	○				○		○

FIG.13A

判定項目	内容	相性期待値
No.1	同学年	+2
No.2	同僚	+2
No.3	仲良し	+2
No.4	得意脚質	+7
No.5	距離適性	+7
No.6	場適性	+7

FIG.13B

【図14】

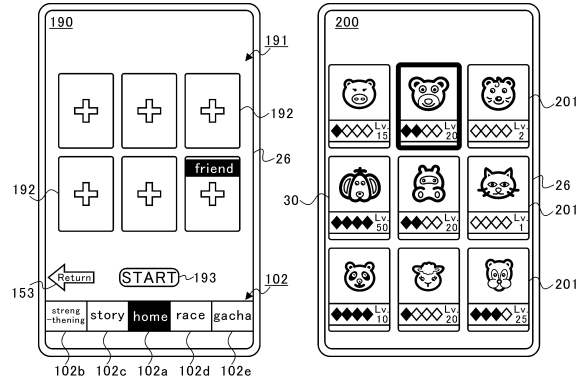


FIG.14A

FIG.14B

10

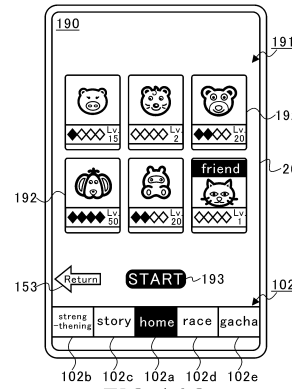


FIG.14C

20

【図15】

サポートカード種別	サポートキャラクタ	レアリティ	レベル	得意トレーニング
A1	キャラクタA	SSR	50	スピード
A2	キャラクタA	SR	45	スタミナ
A3	キャラクタA	R	40	賢さ
B1	キャラクタB	SR	1	パワー
B2	キャラクタB	R	15	根性

FIG.15A

サポートカード種別	サポート効果						
	対象a	対象b	対象c	対象d	対象e	対象f	対象g
A1	+60%		+40%		+30%	+2pt	
A2	+50%	+40%					
A3	+40%			+25%		+1pt	
B1	+10%				+5%		+1pt
B2	+15%						+1pt

FIG.15B

サポートカード種別	所持スキル										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A1			○			○				○	○
A2				○			○			○	
A3					○			○			
B1					○	○				○	○
B2										○	

FIG.15C

サポートカード種別	サポートイベント										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A1			○				○			○	○
A2				○		○	○				
A3					○						
B1		○			○	○					
B2										○	

FIG.15D

【図16】

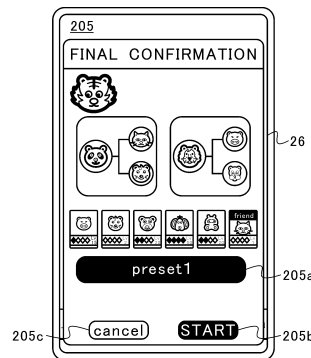


FIG.16A

30

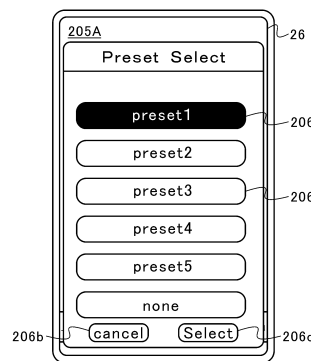


FIG.16B

40

50

【図 17】

ターン数	選択項目					
	休憩	トレーニング	お出かけ	保健室	レース	特別レース
第1ターン	○	○	○	○	×	×
第2ターン	○	○	○	○	×	×
第3ターン	○	○	○	○	×	×
第4ターン	○	○	○	○	×	×
第5ターン	○	○	○	○	×	×
第6ターン	○	○	○	○	×	×
第7ターン	○	○	○	○	×	×
第8ターン	○	○	○	○	×	×
第9ターン	○	○	○	○	×	×
第10ターン	○	○	○	○	×	×
第11ターン	○	○	○	○	×	×
第12ターン	○	○	○	○	×	×
第13ターン	○	○	○	○	×	×
第14ターン	○	○	○	○	×	×
第15ターン	○	○	○	○	×	×
第16ターン	○	○	○	○	×	×
第17ターン	○	○	○	○	×	×
第18ターン	○	○	○	○	×	×
第19ターン	○	○	○	○	×	×
第20ターン	×	×	×	×	○	○
第21ターン	○	○	○	○	○	×
第22ターン	○	○	○	○	○	×
第23ターン	○	○	○	○	○	×
第24ターン	○	○	○	○	○	×
第25ターン	○	○	○	○	○	×
第26ターン	○	○	○	○	○	×
第27ターン	○	○	○	○	○	×
第28ターン	○	○	○	○	○	×
第29ターン	○	○	○	○	○	×
第30ターン	×	×	×	×	○	○
第31ターン	○	○	○	○	○	×
...	...	...	...	...	...	...
第71ターン	○	○	○	○	○	×
第72ターン	○	○	○	○	○	×
第73ターン	○	○	○	○	×	×
第74ターン	×	×	×	×	×	○
第75ターン	○	○	○	○	×	×
第76ターン	×	×	×	×	×	○
第77ターン	○	○	○	○	×	×
第78ターン	×	×	×	×	×	○

FIG.17

【図 18】

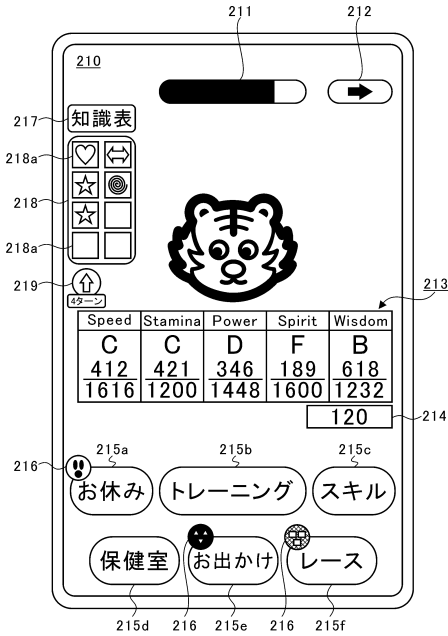


FIG.18

【図 19】

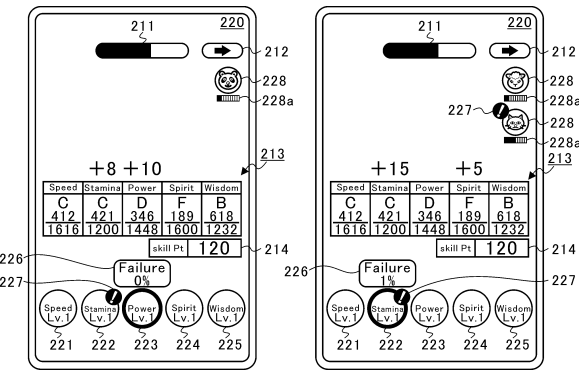


FIG.19A

FIG.19B

【図 20】

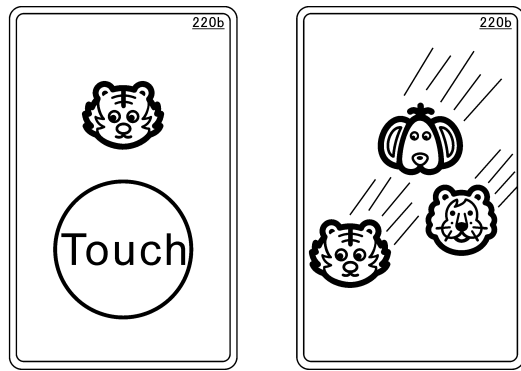


FIG.20A

FIG.20B

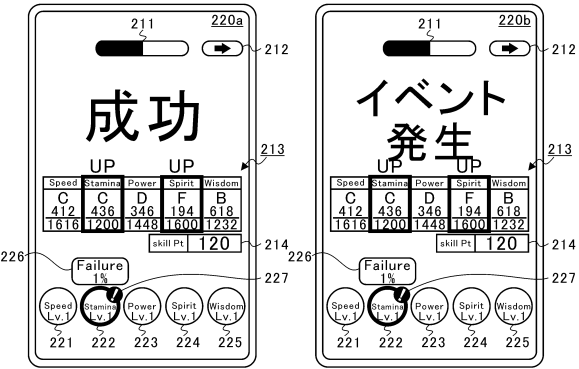


FIG.19C

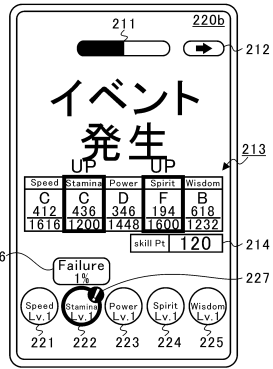


FIG.19D

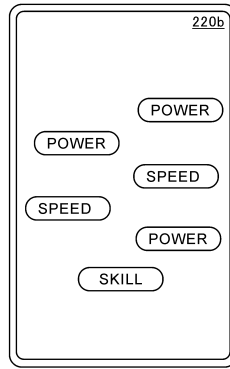


FIG.20C

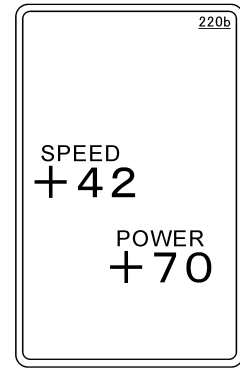


FIG.20D

10

20

30

40

50

【図 2 1】

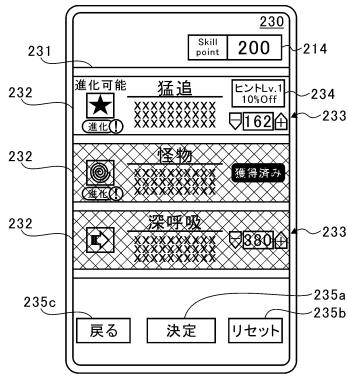


FIG. 21A

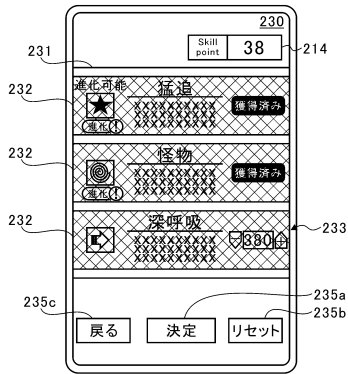


FIG. 21B

【図 2 2】



FIG. 22A

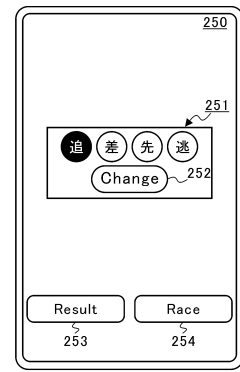


FIG. 22B



FIG. 22C

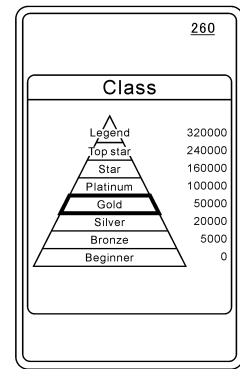


FIG. 22D

【図 2 3】

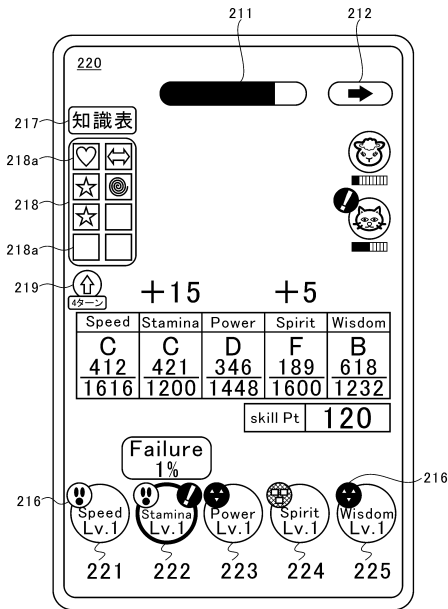


FIG. 23

【図 2 4】

特別キャラクタ	知識の欠片の獲得確率					
	スピードの欠片	スタミナの欠片	パワーの欠片	根性の欠片	賢さの欠片	スキルの欠片
特別キャラクタA	50%	0%	50%	0%	0%	0%
特別キャラクタB	0%	50%	0%	50%	0%	0%
特別キャラクタC	0%	0%	0%	0%	50%	50%

FIG. 24A

選択項目	獲得条件	
休憩	休憩を実行	
お出かけ	お出かけを実行	
レース	レースに出走	
トレーニング	スピード	スピードのトレーニングに成功
	スタミナ	スタミナのトレーニングに成功
	パワー	パワーのトレーニングに成功
	根性	根性のトレーニングに成功
	賢さ	賢さのトレーニングに成功

FIG. 24B

10

20

30

40

50

【図 25】

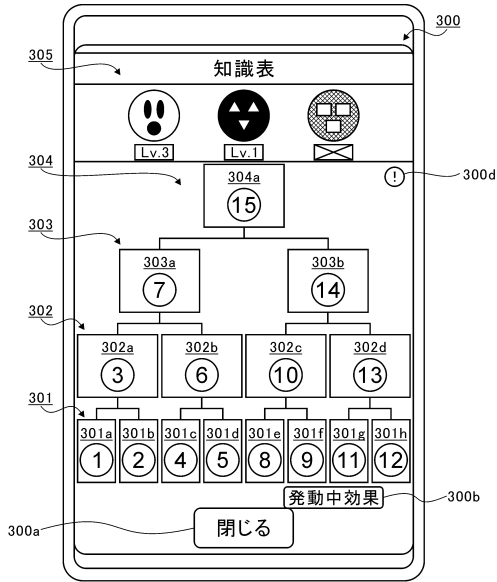


FIG.25

【図 26】

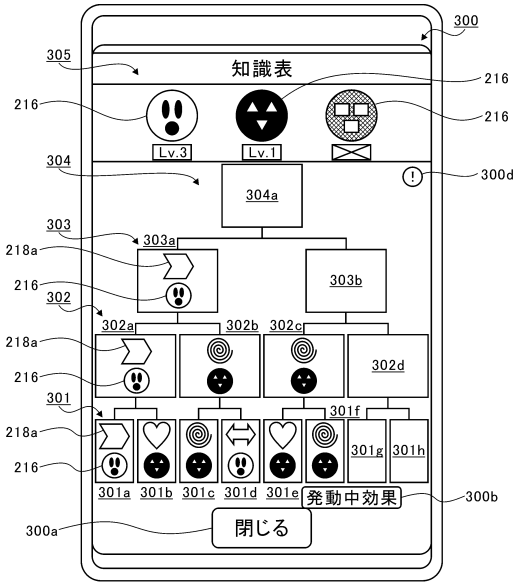


FIG.26

【図 27】

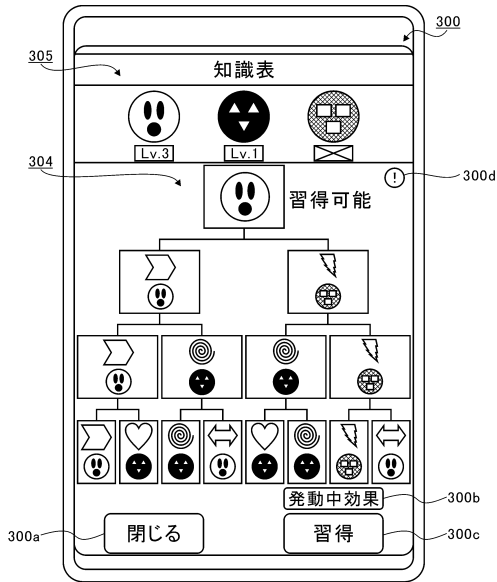


FIG.27

【図 28】

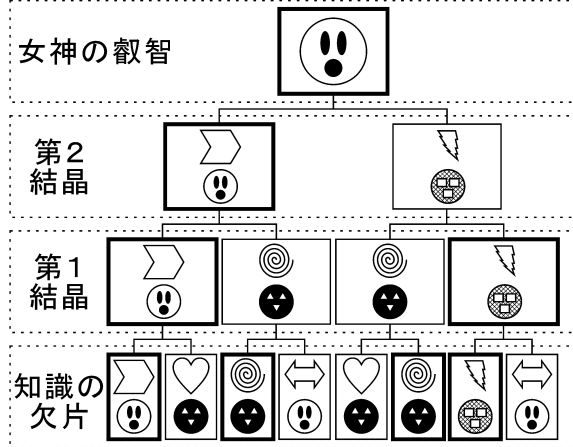


FIG.28

10

20

30

40

50

【図 29】

特別 キャラクタ	獲得可能 な欠片	知識の 欠片時	第1結晶 時	第1結晶 + 交流 ボーナス	第2結晶 時	第2結晶 + 交流 ボーナス
特別 キャラクタ A	スピード	+1	+1	+2	+2	+3
	パワー	+1	+1	+2	+2	+3
特別 キャラクタ B	スタミナ	+1	+1	+2	+2	+3
	根性	+1	+1	+2	+2	+3
特別 キャラクタ C	賢さ	+1	+1	+2	+2	+3
	スキル	+2	+3	+4	+4	+5

FIG.29

【図 30】

特別 キャラクタ	アクティブ 効果	パッシブ効果	
		共通効果	個別効果
特別 キャラクタ A	トレーニング ボーナス (4ターン)	トレーニング効果 アップ  Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4 Lv.5 10 15 20 23 25	・消費体力ダウン Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4 Lv.5 10 15 18 20 23
			・ヒント発生率アップ ・イベント発生率アップ Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4 Lv.5 20 25 30 33 35
特別 キャラクタ B	ヒントイベント ボーナス (2ターン)	トレーニング効果 アップ  Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4 Lv.5 10 15 20 23 25	・サボカイベント 効果、発生率アップ Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4 Lv.5 10 15 20 23 25
特別 キャラクタ C	友情 ボーナス (3ターン)	トレーニング効果 アップ  Lv.1 Lv.2 Lv.3 Lv.4 Lv.5 10 15 20 23 25	

FIG.30

【図 31】

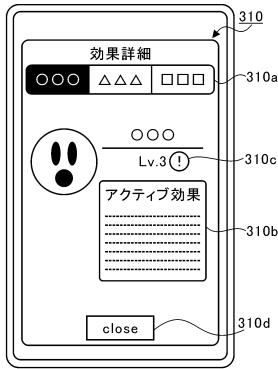


FIG.31A

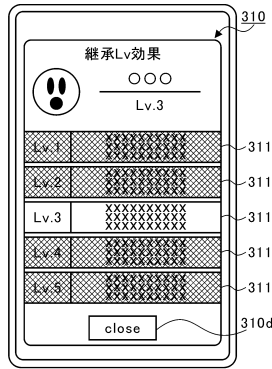


FIG.31B

【図 32】

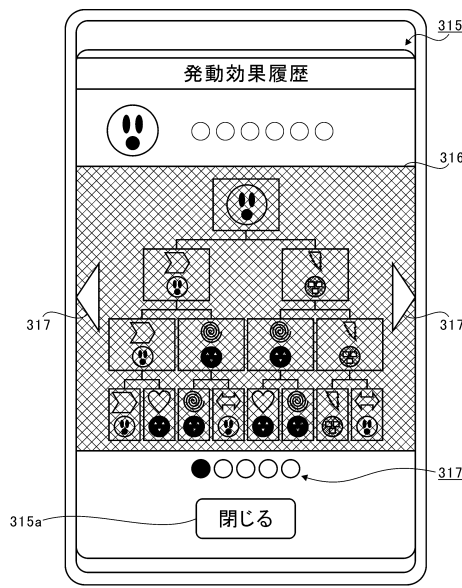


FIG.32

10

20

30

40

50

【 図 3 3 】

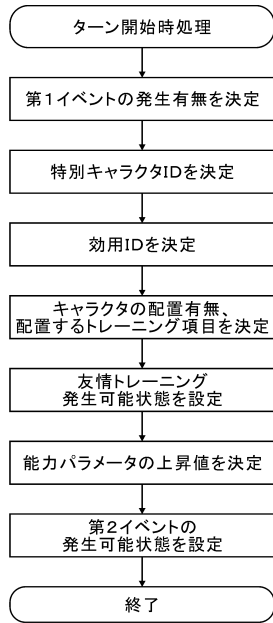


FIG.33

【 図 3 4 】

キャラクタ識別情報		配置するトレーニング項目					
サポートキャラクタ	特定キャラクタ	なし	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
○	○	10%	18%	18%	18%	18%	18%
—	○	20%	16%	16%	16%	16%	16%
○	—	30%	14%	14%	14%	14%	14%
—	—	50%	10%	10%	10%	10%	10%

FIG.34

10

【 図 3 5 】

選択回数	トレーニングレベル				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
~3	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1
4~7	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2
8~11	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3
12~15	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4
16~	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5

FIG.35A

トレーニングレベル	上昇固定値(スピード)				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
Lv.1	8	0	6	0	0
Lv.2	10	0	8	0	0
Lv.3	12	0	10	0	0
Lv.4	14	0	12	0	0
Lv.5	20	0	18	0	0

FIG.35B

トレーニングレベル	上昇固定値(パワー)				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
Lv.1	0	6	8	0	0
Lv.2	0	8	10	0	0
Lv.3	0	10	12	0	0
Lv.4	0	12	14	0	0
Lv.5	0	18	20	0	0

FIG.35C

【 図 3 6 】

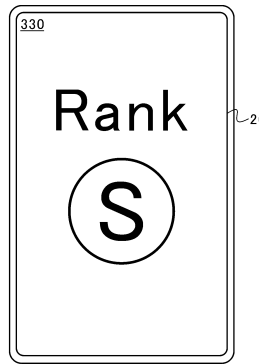


FIG.36A

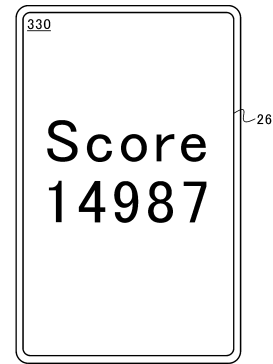


FIG.36B

20

30

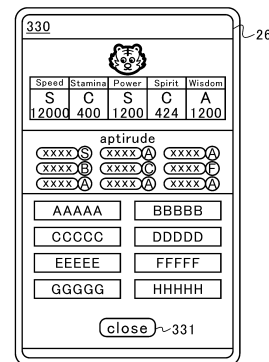


FIG.36C

40

50

【図37】

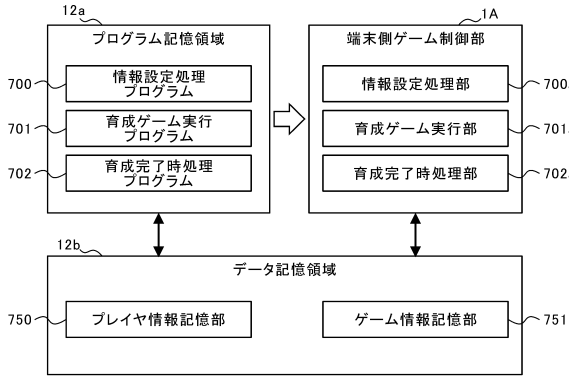


FIG.37

【図38】

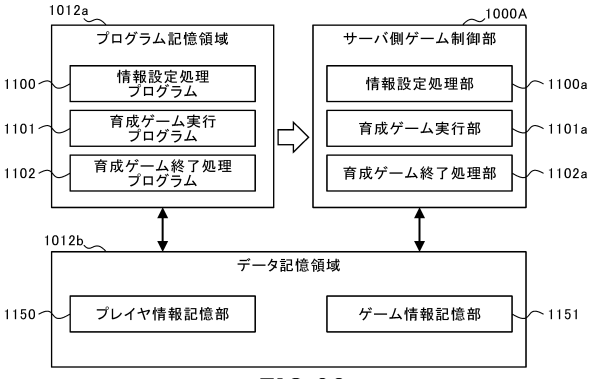


FIG.38

【図39】

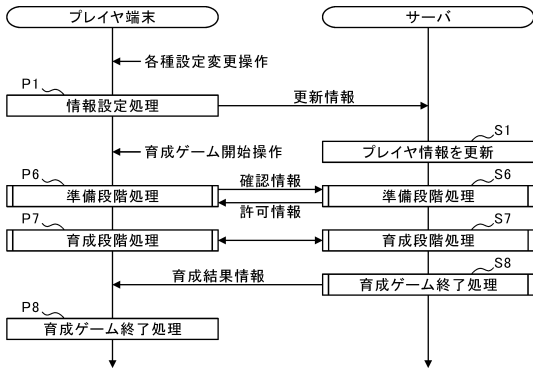


FIG.39

【図40】

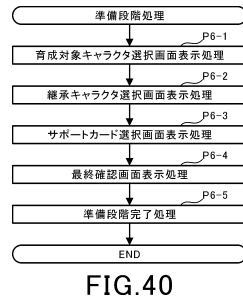


FIG.40

10

20

30

40

50

【 図 4 1 】

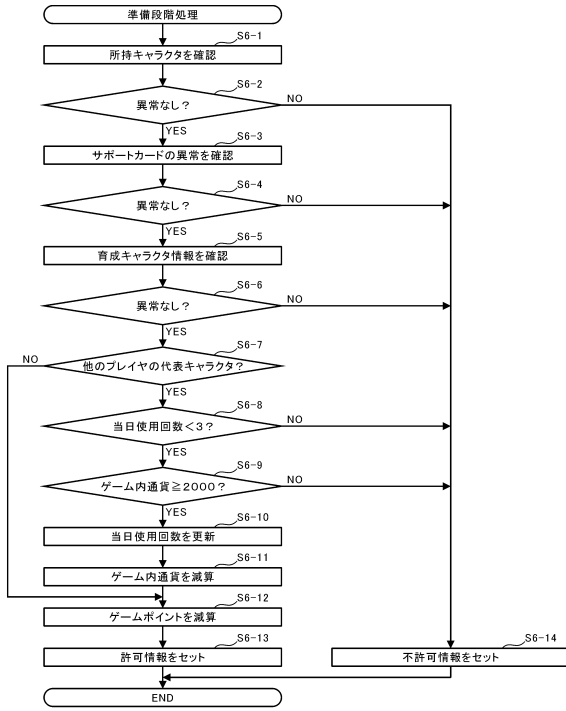


FIG.41

【 図 4 2 】

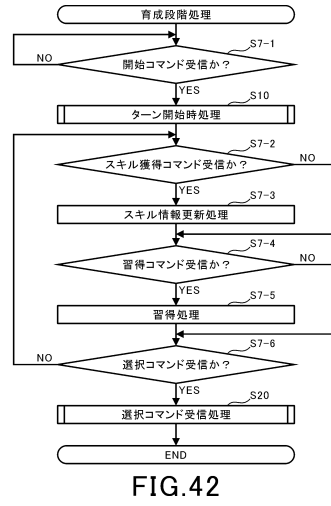


FIG.42

10

20

【 図 4 3 】

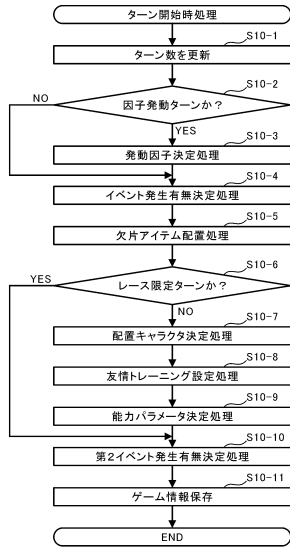


FIG.43

【 図 4 4 】

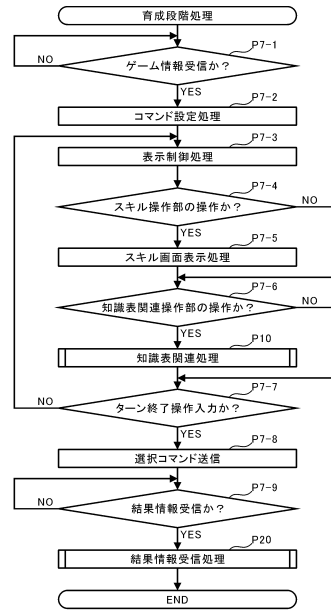


FIG.44

30

40

50

【 図 4 5 】

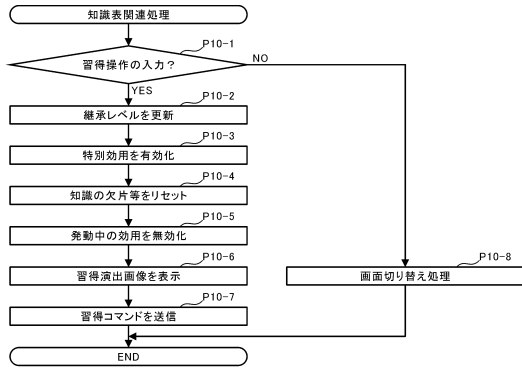


FIG.45

【 図 4 6 】

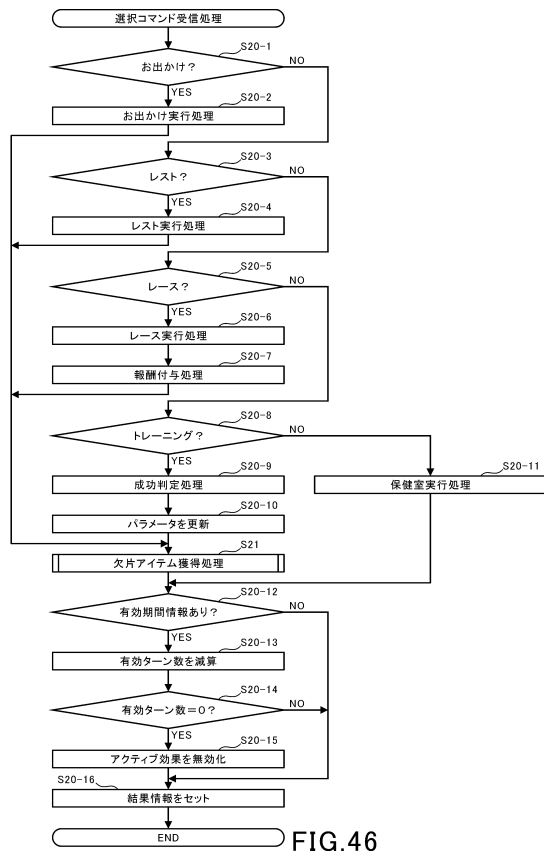


FIG.46

【 図 4 7 】

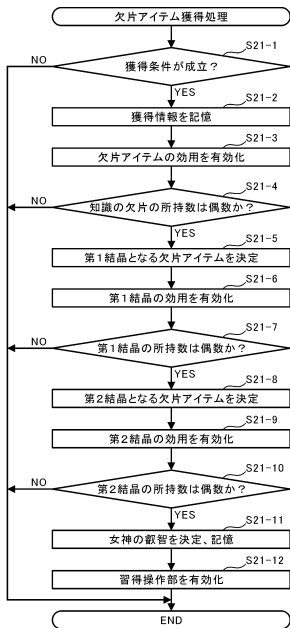


FIG.47

【 図 4 8 】

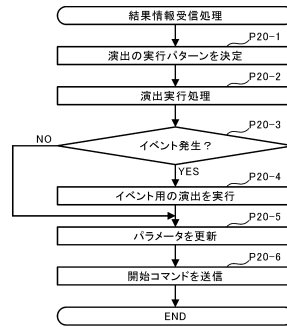


FIG.48

10

20

30

40

50

【 図 49 】

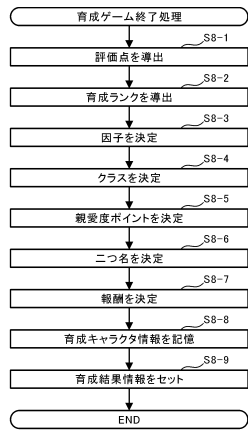


FIG.49

10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第7217374(JP, B1)  
特開2017-006279(JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 13/00 - 13/98