

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2023年9月21日(21.09.2023)



(10) 国際公開番号

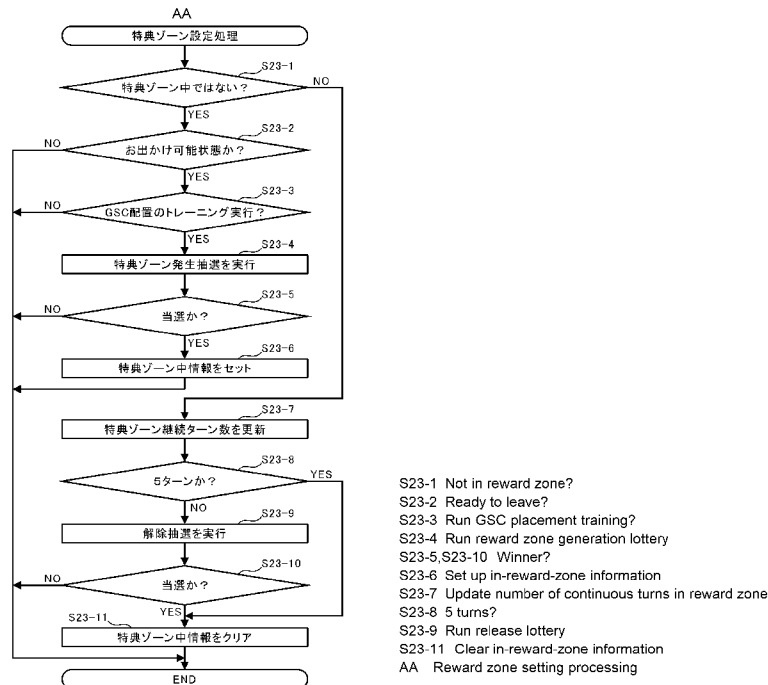
WO 2023/176293 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/825 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)
A63F 13/58 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2023/005484
- (22) 国際出願日: 2023年2月16日(16.02.2023)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2022-043027 2022年3月17日(17.03.2022) JP
- (71) 出願人:株式会社 C y g a m e s (CYGAMES, INC.) [JP/JP]; 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 平 畑 光 裕 (HIRAHATA, Kosuke); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP). 田村 佑樹 (TAMURA, Yuki); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP). 出口 友二郎 (DEGUCHI, Yujiro); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 弁理士法人 青海国際特許事務所 (AOMI PATENT); 〒1010052 東京都千代田区神田小川町1-8-8 Tokyo (JP).
- (81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO,

(54) Title: INFORMATION PROCESSING PROGRAM, INFORMATION PROCESSING METHOD, AND GAME DEVICE

(54) 発明の名称: 情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置

[図52]



(57) Abstract: This information processing program causes a computer to execute, in a training game made up of a plurality of turns: processing for enabling a player to select a plurality of commands for each of the turns; processing for linking, to one of the plurality of commands, a game medium to which character identification information has been linked; processing for updating a parameter of a character to be trained on the basis of the command selected by the player and the game medium that is linked to the selected command; processing for causing a reward state be started due to

DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, CV, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SC, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, ME, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

一 国際調査報告 (条約第21条(3))

establishment of a start condition including at least selection of the command to which a prescribed game medium is linked; and processing for causing a reward event, including execution of reward staging and granting of a reward, to be generated on the basis of selection of the command to which the prescribed game medium has been linked during the reward state.

(57) 要約: 情報処理プログラムは、複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドをプレイヤーに選択可能とする処理と、キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐付ける処理と、プレイヤーに選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理と、所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立により、特典状態を開始させる処理と、前記特典状態中に前記所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択に基づいて、特典演出の実行および特典の付与を含む特典イベントを発生させる処理と、をコンピュータに遂行させる。

明 細 書

発明の名称：

情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置

技術分野

[0001] 本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置に関する。

背景技術

[0002] 従来、例えば特許文献1に示されるように、育成ゲームと呼ばれるジャンルのゲームが知られている。育成ゲームでは、複数種類の育成種目が設けられており、プレイヤは、いずれかの育成種目を選択して、育成対象のキャラクタを育成することができる。

[0003] また、特許文献1に開示される育成ゲームでは、プレイヤがサポートカードをデッキに編成することができる。サポートカードには1体のキャラクタがサポートキャラクタとして紐付けられており、育成ゲーム中に所定条件が成立すると、サポートキャラクタの登場するイベントが発生する。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：特許第6563579号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] 上記のような育成ゲームでは、デッキを編成する際のプレイヤの選択肢が限定的となる傾向がある。その結果、繰り返しゲームをプレイしたとしても、ゲーム展開に大差がなく、ゲームをプレイする意欲が低下するという課題がある。

[0006] 本発明は、ゲーム展開を多様化し、プレイヤのプレイ意欲を向上することができる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

- [0007] 上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、
- 複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドをプレイヤーに選択可能とする処理と、
- キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐付ける処理と、
- プレイヤーに選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理と、
- 所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立により、特典状態を開始させる処理と、
- 前記特典状態中に前記所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択に基づいて、特典演出の実行および特典の付与を含む特典イベントを発生させる処理と、
- をコンピュータに遂行させる。
- [0008] 情報処理プログラムは、
- 前記特典イベントが発生する場合、前記所定のゲーム媒体に紐付けられた複数のキャラクタのうちのいずれかを、前記特典演出で表示するキャラクタに決定する処理、
- をさらにコンピュータに遂行させてもよい。
- [0009] 情報処理プログラムは、
- 前記特典状態が設定されてから所定数の前記ターンが経過したことを少なくとも含む終了条件の成立により、前記特定区間の設定を解除する処理、
- をさらにコンピュータに遂行させてもよい。
- [0010] 情報処理プログラムは、
- 前記所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択に基づいて特定のパラメータを更新する処理と、
- 前記特定のパラメータの値に基づいて、前記特典状態を開始するか否かを

決定する処理と、

をさらにコンピュータに遂行させ、

前記特典状態を開始させる処理は、

前記特典状態の開始が決定された場合に、前記開始条件が成立したとして、前記特定区間を開始させてもよい。

[0011] 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、

前記コンピュータが、

複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドをプレイヤーに選択可能とする処理と、

キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐付ける処理と、

プレイヤーに選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理と、

所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立により、特典状態を開始させる処理と、

前記特典状態中に前記所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択に基づいて、特典演出の実行および特典の付与を含む特典イベントを発生させる処理と、

を遂行する。

[0012] 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が、

複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドをプレイヤーに選択可能とする処理と、

キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐付ける処理と、

プレイヤーに選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに

紐付けられた前記ゲーム媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理と、

所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立により、特典状態を開始させる処理と、

前記特典状態中に前記所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択に基づいて、特典演出の実行および特典の付与を含む特典イベントを発生させる処理と、

を遂行する。

発明の効果

[0013] 本発明によれば、ゲーム展開を多様化し、プレイヤーのプレイ意欲を向上することができる。

図面の簡単な説明

[0014] [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2 A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2 B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3 Aは、ホーム画面の一例を説明する図である。図3 Bは、オプション設定画面の一例を説明する図である。図3 Cは、プロフィール設定画面の一例を説明する図である。図3 Dは、ホーム設定画面の一例を説明する図である。

[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5 Aは、育成対象キャラクタ選択画面を説明する図である。図5 Bは、キャラクタ詳細画面を説明する第1の図である。図5 Cは、キャラクタ詳細画面を説明する第2の図である。

[図6]図6 A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6 B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6 Cは、スキルテーブルを説明する図である。図6 Dは、キャラクタ所持イベントテーブルを説明する図である。

[図7]図7 A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7 B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7 C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7 D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8]図8は、継承の系統を説明する図である。

[図9]図9は、因子情報を説明する図である。

[図10]図10 Aは、相性の判定対象を説明する図であり、図10 Bは、相性の判定項目を説明する図である。

[図11]図11 Aは、ソート条件を説明する図である。図11 Bは、絞り込み条件を説明する図である。

[図12]図12は、キャラクタ詳細ダイアログを説明する第1の図である。

[図13]図13は、キャラクタ詳細ダイアログを説明する第2の図である。

[図14]図14は、キャラクタ詳細ダイアログを説明する第3の図である。

[図15]図15は、スキル表示ダイアログを説明する図である。

[図16]図16 A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16 Bは、サポートカード選択画面を説明する図である。図16 C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17]図17 Aは、サポートカードテーブルを説明する図である。図17 Bは、サポート効果テーブルを説明する図である。図17 Cは、所持スキルテーブルを説明する図である。図17 Dは、サポートイベントテーブルを説明する図である。

[図18]図18 Aは、最終確認画面を説明する図である。図18 Bは、プリセット選択画面を説明する図である。

[図19]図19は、選択項目テーブルを説明する図である。

[図20]図20 Aは、ゲーム画面を説明する図である。図20 Bは、特別レース画面を説明する図である。

[図21]図21 Aは、トレーニング画面を説明する第1の図である。図21 Bは、トレーニング画面を説明する第2の図である。図21 Cは、トレーニン

グ結果報知画面を説明する図である。図 2 1 D は、イベント画面を説明する図である。

[図22]図 2 2 A は、継承イベントを説明する第 1 の図である。図 2 2 B は、継承イベントを説明する第 2 の図である。図 2 2 C は、継承イベントを説明する第 3 の図である。図 2 2 D は、継承イベントを説明する第 4 の図である。

[図23]図 2 3 A は、スキル画面を説明する第 1 の図である。図 2 3 B は、スキル画面を説明する第 2 の図である。

[図24]図 2 4 A は、お出かけ画面を説明する第 1 の図である。図 2 4 B は、友人お出かけイベント画面を説明する図である。

[図25]図 2 5 は、友人お出かけイベントの実行パターンを説明する図である。

[図26]図 2 6 A は、お出かけ画面を説明する第 2 の図である。図 2 6 B は、お出かけ画面を説明する第 3 の図である。図 2 6 C は、お出かけ画面を説明する第 4 の図である。

[図27]図 2 7 A は、所属キャラクタ別イベント画面を説明する第 1 の図である。図 2 7 B は、所属キャラクタ別イベント画面を説明する第 2 の図である。図 2 7 C は、全所属キャラクタイベント画面を説明する第 1 の図である。図 2 7 D は、全所属キャラクタイベント画面を説明する第 2 の図である。

[図28]図 2 8 は、所属キャラクタ別イベントおよび全所属キャラクタイベントの実行パターンを説明する図である。

[図29]図 2 9 A は、個人レース選択画面を説明する第 1 の図である。図 2 9 B は、個人レース開始画面を説明する図である。図 2 9 C は、個人レース結果画面を説明する第 1 の図である。図 2 9 D は、個人レース結果画面を説明する第 2 の図である。

[図30]図 3 0 は、アイテム交換画面の一例を説明する図である。

[図31]図 3 1 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32]図 3 2 は、配置有無テーブルを説明する図である。

[図33]図33Aは、トレーニングレベルテーブルを説明する図である。図33B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33Cは、上昇固定値テーブル（パワー）を説明する図である。図33Dは、ボーナス加算率を説明する図である。

[図34]図34は、第2イベントテーブルを説明する図である。

[図35]図35は、グループサポートカードに紐付けられたイベントを説明する図である。

[図36]図36は、特典ゾーンを説明する図である。

[図37]図37Aは、グループサポートカードの配置キャラクタアイコンを説明する図である。図37Bは、特典演出を説明する図である。

[図38]図38は、配置有無テーブルを説明する図である。

[図39]図39Aは、ゲーム画面におけるライバルキャラクタの配置の報知を説明する図である。図39Bは、個人レース選択画面におけるライバルキャラクタの配置の報知を説明する図である。

[図40]図40Aは、育成完了画面を説明する第1の図である。図40Bは、育成完了画面を説明する第2の図である。図40Cは、育成完了画面を説明する第3の図である。

[図41]図41は、プレイヤ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42]図42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43]図43は、育成ゲームに係るプレイヤ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44]図44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45]図45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46]図46は、サーバにおける友情トレーニング判定処理を説明するフロ

ーチャートである。

[図47]図47は、プレイヤ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48]図48は、プレイヤ端末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49]図49は、サーバにおけるターン中処理を説明するフローチャートである。

[図50]図50は、サーバにおけるお出かけ選択処理を説明するフローチャートである。

[図51]図51は、サーバにおけるお出かけ関連イベント実行処理を説明するフローチャートである。

[図52]図52は、サーバにおける特典ゾーン設定処理を説明するフローチャートである。

[図53]図53は、プレイヤ端末におけるターン中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

[0015] 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。

[0016] (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端末1と、サーバ1000と、通信基地局Na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。

[0017] 本実施形態の情報処理システムSは、プレイヤ端末1およびサーバ100

0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。

[0018] 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。

[0019] 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。

[0020] 通信基地局Na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。

[0021] (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)

図2A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2B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2A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。

[0022] また、図2Bに示すように、サーバ1000は、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を含んで構成される。

- [0023] 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。
- [0024] 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な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。
- [0025] 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。
- [0026] 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。
- [0027] 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。
- [0028] 入力部22は、例えば、プレイヤ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、プレイヤ端末1に設けられた、あるいは、プレイヤ端末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。

[0029] 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。

[0030] （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キャラクタや、運営側から配布されたキャラクタを所持することができる。また、プレイヤーは、抽選により獲得したサポートカードや、運営側から配布されたサポートカードを所持することができる。

[0031] 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、プレイヤーが所持するキャラクタを育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。

[0032] 図 3 A は、ホーム画面 100 の一例を説明する図である。プレイヤー端末 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、プレイヤーが操作（タップ）可能な複数の操作部が設けられている。

[0033] ここでは、メニューバー 102 に、ホーム画面選択操作部 102 a、強化画面選択操作部 102 b、ストーリー画面選択操作部 102 c、レースゲーム選択操作部 102 d、ガチャ画面選択操作部 102 e 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。

- [0034] ホーム画面選択操作部 102 a がタップされると、図 3 A に示すホーム画面 100 がディスプレイ 26 に表示される。
- [0035] 強化画面選択操作部 102 b 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、キャラクタやサポートカードを強化することで、キャラクタ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キャラクタを育成することが可能となる。
- [0036] ストーリ画面選択操作部 102 c 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。
- [0037] レースゲーム選択操作部 102 d 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。
- [0038] ガチャ画面選択操作部 102 e 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、ゲーム内通貨を消費して、キャラクタやサポートカードを抽選で獲得することができる所謂ガチャ抽選を行うことができる。

[0039] 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、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の中から1体のキャラクタを選択し、育成対象キャラクタに設定する。

[0040] また、プレイヤは、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。

[0041] 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。育成ゲームで育成を完了した育成対象キャラクタは、育成キャラクタとなる。プレイヤは、複数の育成キャラクタを所持することができる。上記のように、プレイヤは、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を使用することができる。

[0042] 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。

[0043] 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間で共有するための機能や、複数のプレイヤ間で情報を共有するための機能を備えている。プレイヤは、他のプレイヤ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3Aに示すように、ホーム画面100の右上部には、設定操作部106が設けられている。設定操作部106がタップされると、オプション設定画面

110が表示される。

[0044] 図3Bは、オプション設定画面110の一例を説明する図である。オプション設定画面110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110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。

[0045] オプション設定画面110の操作部には、プロフィール設定操作部110aおよびクローズ操作部110bが含まれる。クローズ操作部110bがタップされると、オプション設定画面110が閉じられ、ホーム画面100が表示される。プロフィール設定操作部110aがタップされると、プロフィール設定画面120が表示される。

[0046] 図3Cは、プロフィール設定画面120の一例を説明する図である。プロフィール設定画面120において、プレイヤは、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、プレイヤ名、プレイヤ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。

[0047] プロフィールキャラクタは、プレイヤの情報が、他のプレイヤ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120には、現在設定中のプロフィールキャラクタ画像122が表示される。プロフィールキャラクタ画像122の近傍には、変更ボタン124が設けられている。変更ボタン124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。

[0048] また、プロフィール設定画面120には、プレイヤが設定したプレイヤ名、プレイヤに付与されたプレイヤID、プレイヤが所属しているサークルの名称が表示される。また、プロフィール設定画面120には、代表キャラクタ設定操作部126aおよびレンタルカード設定操作部126bが設けられ

る。

- [0049] 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。
- [0050] 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、他のプレイヤがデッキに編成可能となり、他のプレイヤがプレイする育成ゲームで使用される。
- [0051] 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、プレイヤごとにプロフィール情報が保存される。
- [0052] また、図 3 A に示すように、ホーム画面 1 0 0 には、設定アイコン 1 2 8 が表示される。設定アイコン 1 2 8 がタップされると、ホーム設定画面 1 3 0 が表示される。
- [0053] 図 3 D は、ホーム設定画面 1 3 0 の一例を説明する図である。プレイヤは、ホーム設定画面 1 3 0 において、ホーム画面 1 0 0 に表示されるホーム画面設定キャラクタ 1 3 2 を設定することができる。プレイヤは、ホーム画面 1 0 0 に表示されるホーム画面設定キャラクタ 1 3 2 を 4 体設定することができる。

- [0054] 図示は省略するが、ホーム画面１００において、左右方向のフリック操作が入力されると、ディスプレイ２６に表示される画面、すなわち、ホーム画面１００の表示が切り替わる。ホーム画面１００には、現在設定されている４体のホーム画面設定キャラクタ１３２が表示される。ホーム画面設定キャラクタ１３２には、メニューバー１０２に表示される各操作部としての機能が割り当てられる。したがって、ホーム画面１００に表示されるホーム画面設定キャラクタ１３２がタップされると、メニューバー１０２の操作部がタップされたときと同様に画面が切り替わる。
- [0055] ホーム設定画面１３０には、現在設定されている４体のホーム画面設定キャラクタ１３２それぞれに対応するキャラクタ画像と、対応する操作部とが識別可能に表示される。ホーム設定画面１３０に表示されるキャラクタ画像がタップされると、不図示のキャラクタ選択画面が表示される。プレイヤは、キャラクタ選択画面において、ホーム画面設定キャラクタ１３２を選択することができる。また、プレイヤは、ホーム設定画面１３０において、ホーム画面設定キャラクタ１３２の衣装を設定することができる。
- [0056] また、図３Ａに示すように、ホーム画面１００には、サークルアイコン１３４が表示される。サークルアイコン１３４がタップされると、サークル画面が表示される。プレイヤは、サークル画面において、同一のサークルに所属している他のプレイヤと情報交換を行うことができる。
- [0057] 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。期間限定イベントの開催期間中は、ホーム画面１００に期間限定イベントアイコン１０８が表示される。期間限定イベントアイコン１０８がタップされると、不図示の期間限定イベント画面が表示される。期間限定イベント画面において、プレイヤは、例えば、期間限定で提供される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。
- [0058] ホーム画面１００において育成ゲーム操作部１０４がタップされると、育成ゲーム画面が表示され、育成ゲームが開始される。なお、プレイヤは、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１０分）おきに所定値（例えば＋１）だけプレイヤに付与される。プレイヤが所持できるゲームポイントには上限値（例えば１００）が定められており、プレイヤは、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１００の上部には、ゲームポイント表示バー１３６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。

[0059] 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－３０）だけ減算される。したがって、プレイヤは、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。

[0060] （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、プレイヤが所持するキャラクタの中から選択した１の育成対象キャラクタを育成するゲームである。

[0061] また、セッティングゲームは、プレイヤが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）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。

[0062] <準備段階処理>

準備段階処理では、主に、育成対象キャラクタの登録、デッキ（継承キャラクタ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以上のキャラクタ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が、育成対象キャラクタ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を、サポートキャラクタと呼ぶ。

[0063] <育成対象キャラクタの登録>

ホーム画面100において、プレイヤによって育成ゲーム操作部104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おり、プレイヤは、設定されている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等がシナリオごとに異なっている。プレイヤは、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。ここでは、所定のシナリオが選択された場合について説明する。

[0064] 図5Aは、育成対象キャラクタ選択画面150を説明する図である。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、プレイヤの所持しているキャラクタが一覧表示される。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、「Return」と記されたリターン操作部153、および、「NEXT」と記されたネクスト操作部154が表示されている。

[0065] 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おり、能力パラメータ表示部152aには、プレイヤ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。

[0066] 図6 A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6 A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152 aにおける能力パラメータの初期値の表示が行われる。

[0067] 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、能力パラメータ表示部152 aにおいて、それぞれ「Speed」、「Stamina」、「Power」、「Spirit」、「Wisdom」と記される、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さの5種類の能力パラメータが設けられている。

[0068] なお、キャラクタごとの能力パラメータの初期値は、プレイヤーの操作等によって上昇する。例えば、キャラクタに5段階のレベルが設けられ、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レベルを上昇させることができる。この場合、キャラクタのレベルの上昇に伴って、能力パラメータの初期値が上昇する。図6 A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。

[0069] 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）が設定されており、図5 Aに示すように、適性パラメータ表示部152 b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。

[0070] 図6 B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6 B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。

[0071] 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。

[0072] 育成ゲームにおいて、プレイヤ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。

[0073] 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。

[0074] 図5B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5C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。

[0075] 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5B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、後述する個人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。

[0076] 図6Cは、スキルテーブルを説明する図である。図6Cに示すように、スキルテーブルには、プレイヤーが所持しているキャラクタごとのスキルが記憶されている。そして、スキルテーブルに記憶されたスキルに基づいて、図5Bに示すように、キャラクタ詳細画面160においてスキルが表示される。なお、スキルは、所持しているだけでは発動することがなく、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を獲得済みスキルと呼ぶ。

[0077] 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スキルである。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。

[0078] 本実施形態では、図6Cに示すスキルテーブルにおける「◎」に対応するスキルが、図5Bのキャラクタ詳細画面160において獲得済みスキルとして表示される。また、図6Cに示すスキルテーブルにおける「○」に対応するスキルが、図5Bのキャラクタ詳細画面160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5Bのキャラクタ詳細画面160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。

[0079] なお、図5Bにおいて、キャラクタごとに設けられているスキルとして、1つの獲得済みスキルが獲得済みスキル表示欄161aに表示され、7つの所持スキルが所持スキル表示欄161bに表示されている場合を示している

が、これに限定されるものではない。例えば、キャラクタごとに獲得済みスキルおよび所持スキルの個数が異なることとしてもよい。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することとしてもよい。

[0080] また、プレイヤーがキャラクタ詳細画面 160 のイベント操作部 162 をタップすると、図 5C に示すように、キャラクタ詳細画面 160 の内容が切り替わり、キャラクタごとに設けられたキャラクタ所持イベントを示すキャラクタ所持イベント表示欄 162a が表示される。この場合、図 5C に示すように、イベント操作部 162 が強調表示される。キャラクタ所持イベントは、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り、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したり、能力パラメータの値を変化させたりするものである。

[0081] 図 6D は、キャラクタ所持イベントテーブルを説明する図である。図 6D に示すように、キャラクタ所持イベントテーブルには、プレイヤーが所持しているキャラクタごとにキャラクタ所持イベントが記憶されている。そして、キャラクタ所持イベントテーブルに記憶されたキャラクタ所持イベントに基づいて、図 5C に示すように、キャラクタ詳細画面 160 においてキャラクタ所持イベントが表示される。なお、キャラクタ所持イベントには、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てもよい。

[0082] なお、図 5C に示すキャラクタ詳細画面 160 において表示されているキャラクタ所持イベントは、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、キャラクタごとに設けられたキャラクタ所持イベントの個数が増加することと

してもよい。また、所定条件が成立した場合に、キャラクタ所持イベントとして表示されていないキャラクタ所持イベントが育成メインゲーム中に実行されることとしてもよい。

[0083] また、図5Bおよび図5Cに示すように、キャラクタ詳細画面160の下部には、「close」と記されたクローズ操作部163が表示されている。キャラクタ詳細画面160のクローズ操作部163がタップされた場合、キャラクタ詳細画面160の表示が終了し、育成対象キャラクタ選択画面150がディスプレイ26に表示される。

[0084] また、図5Aに示す育成対象キャラクタ選択画面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。プレイヤは、育成対象キャラクタ選択画面150で選択したキャラクタに関する情報を、育成情報表示画面において確認することができる。

[0085] 育成情報表示画面には、クリア目標タブが設けられている。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、プレイヤは、ターンごとに、育成対象キャラクタ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。

[0086] そして、各キャラクタには、それぞれ複数のクリア目標が設定されている。クリア目標タブがタップされると、育成情報表示画面に、選択中のキャラクタに設定されたクリア目標が一覧表示される。各ターンには、育成対象キャラクタ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。

[0087] 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、勝利ポイント、および、特別通貨を獲得することができる。各レースには、ファン、勝利ポイント、および、特別通貨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、勝利ポイントおよび特別通貨の数値が大きくなる。

[0088] 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、勝利ポイント、および、特別通貨が獲得可能となる。例えば、レースの中には、重賞と呼ばれるGⅠ、GⅡ、GⅢのグレードのレースが設けられている。グレードは、GⅢ、GⅡ、GⅠの順で高くなる。グレードの高いレースほど、難易度が高くなるとともに、より多くのファン、勝利ポイント、特別通貨が獲得可能となる。

[0089] 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值が決定され、ベース獲得数に補正值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、補正值が大きくなる。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、補正值が大きくなる。

[0090] 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を発動する。このとき、発動したスキルが多いほど、補正值が大きくなる。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。

[0091] 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。

[0092] 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。

[0093] 以上のように、プレイヤは、図5A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。

[0094] <継承キャラクタの登録>

図7A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7B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7C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7D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。

[0095] 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、最大で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。

[0096] 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7A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。

- [0097] 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7B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。
- [0098] マイキャラタブ181aが選択された状態では、図7Bに示すように、プレイヤー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、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、すなわち、フレンドが育成した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。
- [0099] また、育成キャラクタアイコン182がタップされると、育成キャラクタアイコン182に対応する育成キャラクタの仮選択状態となる。また、育成キャラクタアイコン182がタップされると、図7Cに示すように、継承キャラクタ選択画面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を示す画像が、第1継承キャラクタ選択領域171aに表示される。
- [0100] この状態で、例えば、第2継承キャラクタ選択領域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を示す画像が、図7Dに示すように、第2継承キャラクタ選択領域171bに表示される。
- [0101] また、育成キャラクタには、育成の際に使用された継承キャラクタに係る情報が紐付けられて記憶されている。第1継承キャラクタ選択領域171aには、育成キャラクタを育成する際に使用された継承キャラクタに係る情報

が表示される。

[0102] 図8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。

[0103] 図8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、当代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。

[0104] 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8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。

[0105] 例えば、2体の継承第1世代の育成キャラクターのうちの一方と、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の他方と、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。

[0106] 図7D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継承キャラクタ選択領域171b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。

[0107] 図9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、育成対象の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により決定される。そして、抽選で当選し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。

[0108] 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。

[0109] 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、育成対象の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9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。

[0110] 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。

[0111] 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。

[0112] 基礎能力因子は、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。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が上昇する。

[0113] このとき、スピード因子の因子レベルによって、スピードの能力パラメータの上昇値が異なる。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「13」上昇し、レベル3の場合、能力パラメータが「21」上昇する。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。

[0114] 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

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がもたらされない。

[0115] 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30ターン、第54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。これらの因子発動ターンでは、因子ごとに、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がもたらされる。

[0116] 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30ターンおよび第54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30ターンおよび第54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。

[0117] 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7C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下に「+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。

[0118] また、図7D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下に、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。

[0119] 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7Dでは、パワーの能力パラメータの下に表示される「+63」の表記と、スピードおよび賢さの能力パラメータの下に表示される「+21」、「+42」の表記とが色分けされている。

[0120] 図9に示す適性因子は、育成対象キャラクタ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に、芝因子を有している育成キャラクタが含まれる場合、育成対象キャラクタの芝適性の適性パラメータが上昇する。

[0121] 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、発動するかどうか決定される。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。

[0122] 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。

[0123] 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。

[0124] 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。

[0125] これに対して、第30ターンおよび第54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30ターンおよび第54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30ターンまたは第54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30ターンおよび第54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30ターンおよび第54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。

- [0126] 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。
- [0127] 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G1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。
- [0128] 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。
- [0129] 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。
- [0130] 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30ターンおよび第54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。
- [0131] 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

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。

[0132] 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。

[0133] 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。

[0134] 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。

[0135] 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。

[0136] 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。

[0137] 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。

[0138] 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。

[0139] 図10Aは、相性の判定対象を説明する図であり、図10Bは、相性の判定項目を説明する図である。図10A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。

[0140] 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。

[0141] 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。

[0142] 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10B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。

[0143] そして、各キャラクタには、図10B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。

[0144] 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。

[0145] 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。

[0146] 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。

[0147] 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。

[0148] 図7B、図7Cおよび図7D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170および育成キャラクター一覧画面180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7A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。

[0149] また、図7Bに示すように、育成キャラクター一覧画面180には、表示切替ボタン183が設けられる。表示切替ボタン183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180に表示される育成キャラクタアイコン182、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。

[0150] 図11Aは、ソート条件を説明する図である。図11Bは、絞り込み条件を説明する図である。プレイヤは、表示条件設定画面において、図11Aに

示すソート条件を選択して設定することができる。ここでは、ソート条件として、評価点、因子、スキル数、名前、場適性、登録日、脚質適性、相性レベル、距離適性、メモのいずれかを選択して設定することができる。ソート条件が設定されると、育成キャラクター一覧画面 180 が表示される。このとき、育成キャラクター一覧画面 180 では、ソート条件にしたがって、育成キャラクターアイコン 182 の表示順が変更されている。

[0151] また、プレイヤは、表示条件設定画面において、図 11B に示す絞り込み条件を選択して設定することができる。ここでは、絞り込み条件として、基礎能力因子、適性因子、および、相性レベルが設けられている。なお、基礎能力因子あるいは適性因子が絞り込み条件として設定されると、プレイヤが選択した因子を有する育成キャラクターのみが育成キャラクター一覧画面 180 に表示される。

[0152] このとき、プレイヤは、因子レベルを設定することができ、例えば、因子レベルをレベル 3 に設定して絞り込みが行われた場合、プレイヤが選択した因子のうち、因子レベルがレベル 3 の因子を有する育成キャラクターのみが育成キャラクター一覧画面 180 に表示される。なお、プレイヤは、育成キャラクター自体が因子を有するのか、それとも、育成キャラクターの継承キャラクターが因子を有するのかを選択して、育成キャラクターの絞り込みを行うことができる。

[0153] また、プレイヤは、相性レベルによる絞り込みを行うことができる。ここでは、相性が◎となる育成キャラクターや、相性が○となる育成キャラクター、さらには、相性が△となる育成キャラクターを絞り込むことが可能となっている。このように、さまざまな条件でソートや絞り込みが可能であり、プレイヤの利便性が向上する。

[0154] また、図 7B に示す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 が長押しされると、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詳細情報が表示される。

[0155] 図 12 は、キャラクター詳細ダイアログ 185A を説明する第 1 の図である

。図13は、キャラクタ詳細ダイアログ185Aを説明する第2の図である。図14は、キャラクタ詳細ダイアログ185Aを説明する第3の図である。キャラクタ詳細ダイアログ185Aには、育成キャラクタの詳細情報が表示される。キャラクタ詳細ダイアログ185Aの上部には、育成キャラクタの能力パラメータを示す能力パラメータ表示欄186が表示される。

[0156] 能力パラメータ表示欄186の左上方には、育成キャラクタの基となるキャラクタを示すアイコン、育成キャラクタの評価点および育成ランクが表示されている。また、能力パラメータ表示欄186の右上方には、二つ名変更ボタン186aおよびメモ入力ボタン186bが設けられている。二つ名変更ボタン186aがタップされると、不図示の二つ名一覧画面が表示される。二つ名一覧画面には、育成キャラクタが獲得した二つ名が一覧表示される。なお、育成メインゲームでは、多数の二つ名が設けられており、全ての二つ名に対して、獲得条件が設定されている。

[0157] 育成メインゲームにおいては、獲得条件が満たされた二つ名が育成キャラクタに付与される。プレイヤは、育成キャラクタが獲得した二つ名の中からいずれか1つを選択して、当該育成キャラクタに設定することができる。プレイヤは、二つ名一覧画面において、育成キャラクタに設定する二つ名を変更することができる。二つ名変更ボタン186aの左側には、現在設定されている二つ名（ここではLegend）が表示されている。

[0158] なお、二つ名の獲得条件の一例としては、育成対象キャラクタが所定数のファンを獲得すること、能力パラメータまたは適性パラメータが所定値以上であること、所定のスキルを獲得すること、レースの勝利数が所定数以上であること、特定のレースにおいて所定の着順（例えば1着）を獲得すること等が挙げられる。

[0159] また、メモ入力ボタン186bがタップされると、不図示の文字入力画面が表示される。文字入力画面では、例えば、平仮名、カタカナ、数字、ローマ字等を9文字以内で入力することができる。文字入力画面で入力された文字は、メモとして、育成キャラクタに紐付けて記憶される。育成キャラクタ

にメモが記憶されている場合、メモ入力ボタン 186 b の左側にメモ（ここでは a b c d e f g）が表示される。

[0160] なお、育成キャラクター一覧画面 180 における育成キャラクターアイコン 182 のソート条件には、上記のメモが含まれている。したがって、プレイヤは、育成キャラクターにメモを紐付けて登録することで、継承キャラクターとして使用する育成キャラクターをより一層検索しやすくなる。

[0161] また、能力パラメータ表示欄 186 の下方には、適性情報表示欄 187 が表示される。適性情報表示欄 187 には、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、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、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が表示される。

[0162] 適性情報表示欄 187 の下方には、各種情報表示欄 188 が表示される。各種情報表示欄 188 には、スキル表示タブ 188 a、継承情報表示タブ 188 b、育成情報表示タブ 188 c、クローズ操作部 188 d が設けられる。スキル表示タブ 188 a がタップされると、図 12 に示すように、育成キャラクターの獲得済みスキルが各種情報表示欄 188 に表示される。また、継承情報表示タブ 188 b がタップされると、図 13 に示すように、育成キャラクターの継承情報が表示される。

[0163] なお、各種情報表示欄 188 は、継承キャラクターとして設定可能な育成キャラクターと、育成キャラクターの育成に用いられた継承キャラクターとに基づいて、継承情報が表示される。継承情報には、当該育成キャラクターの育成に使用された継承キャラクターの情報、育成キャラクターが有する因子情報、継承キャラクターが有する因子情報が含まれる。ここでは、育成キャラクターごとに、継承情報が一覧表示されている。

[0164] 具体的には、育成キャラクターに紐付けられた因子情報と、当該育成キャラクターの継承キャラクターに紐付けられた因子情報とが、キャラクターごとに表示される。したがって、各種情報表示欄 188 を上下方向にスクロールさせることで、プレイヤは、3体のキャラクターそれぞれが有する因子情報を確認す

ることができる。

[0165] 各種情報表示欄 188 には、基礎能力因子、適性因子およびキャラ因子が色分けされて表示されている。例えば、基礎能力因子は青色で表示され、適性因子は赤色で表示され、キャラ因子は緑色で表示される。なお、各種情報表示欄 188 には、レース因子およびスキル因子がそれぞれ白色で表示される。また、各因子情報には、因子レベルを示す星が重畳表示されている。

[0166] また、育成情報表示タブ 188c がタップされると、図 14 に示すように、育成キャラクタの育成情報が表示される。なお、育成情報には、当該育成キャラクタを育成する際に使用したサポートカードの種別、継承第 1 世代および継承第 2 世代のキャラクタ、育成ゲームにおける個人レースの戦績、さらには、評価点が含まれる。

[0167] このように、キャラクタ詳細ダイアログ 185A において、プレイヤは、育成キャラクタに関する種々の情報を確認することができる。したがって、デッキに編成する継承キャラクタに紐付けられた情報をプレイヤが把握しやすく、プレイヤの利便性を向上させることができる。

[0168] なお、キャラクタ詳細ダイアログ 185A において、クローズ操作部 188d がタップされると、キャラクタ詳細ダイアログ 185A が閉じられ、育成キャラクター一覧画面 180 がディスプレイ 26 に表示される。また、図 7A、図 7B、図 7C、図 7D に示すように、継承キャラクタ選択画面 170 および育成キャラクター一覧画面 180 の右上方には、スキル表示ボタン 172 が設けられている。スキル表示ボタン 172 がタップされると、継承キャラクタとして仮選択中の育成キャラクタにより、獲得の可能性があるスキルが一覧表示される。

[0169] 図 15 は、スキル表示ダイアログ 185B を説明する図である。スキル表示ダイアログ 185B には、スキルに対応するアイコンと、スキルの内容とが記されたスキル説明表示欄 189 が表示される。このスキル説明表示欄 189 に表示されるスキルは、現在選択中の育成キャラクタが継承キャラクタとして使用された場合に、育成対象キャラクタが獲得する可能性のある全て

のスキルが一覧表示される。

[0170] すなわち、スキル表示ダイアログ185Bには、育成キャラクタが有するキャラ因子またはスキル因子に紐付くスキルに関する情報が一覧表示される。図7Cに示すように、1体の育成キャラクタが継承キャラクタに選択された状態でスキル表示ボタン172がタップされた場合には、この1体の育成キャラクタ（継承キャラクタ）が有するキャラ因子およびレース因子に紐付くスキルがスキル表示ダイアログ185Bに表示される。

[0171] 一方、図7Dに示すように、2体の育成キャラクタが継承キャラクタに選択された状態でスキル表示ボタン172がタップされた場合には、2体の育成キャラクタ（継承キャラクタ）それぞれが有するキャラ因子およびレース因子に紐付くスキルがスキル表示ダイアログ185Bに表示される。

[0172] 以上のように、本実施形態では、キャラクタ詳細ダイアログ185Aにおいて、継承キャラクタとして設定可能な育成キャラクタごとに、継承情報（因子情報）が一覧表示される。また、スキル表示ダイアログ185Bにおいて、継承情報（因子情報）に紐付く情報（スキル）が一覧表示される。このとき、継承キャラクタとして設定可能な育成キャラクタと、育成キャラクタの生成に用いられた継承キャラクタとに基づいて、キャラクタ詳細ダイアログ185Aおよびスキル表示ダイアログ185Bが表示される。キャラクタ詳細ダイアログ185Aおよびスキル表示ダイアログ185Bの表示により、プレイヤーの利便性が向上する。

[0173] なお、ここでは、スキル表示ダイアログ185Bに、因子の発動によって獲得可能なスキルが表示されることとした。ただし、スキル表示ダイアログ185Bにおいて、スキルに関する情報ではなく、スキルのヒントが得られる因子情報が表示されてもよい。いずれにしても、継承情報（因子情報）は、複数の種別（因子種別）に分類され、スキル表示ダイアログ185Bには、所定の種別に分類される継承情報（キャラ因子およびレース因子）、もしくは、継承情報に紐付く情報（スキルに関する情報）が表示されるとよい。このように、スキル表示ダイアログ185Bには、一部の継承情報が抽出さ

れたうえで、抽出された継承情報に関する表示がなされると言える。

[0174] そして、2体の育成キャラクタが仮選択状態となると、継承キャラクタ選択画面170に設けられるネクスト操作部154が有効化される。有効化されたネクスト操作部154がタップされると、仮選択状態の育成キャラクタが、継承キャラクタとしてデッキに仮登録され、後述するサポートカード編成画面190が表示される。

[0175] なお、プレイヤは、継承キャラクタ選択画面170において、必ず、2体の育成キャラクタを継承キャラクタとして選択しなければならない。2体の継承キャラクタが仮選択状態となっていない場合には、図7A、図7Cに示すように、ネクスト操作部154がグレイアウトしており、プレイヤの操作が受け付けられない。また、継承キャラクタ選択画面170には、リターン操作部153が設けられており、リターン操作部153がタップされると、育成対象キャラクタ選択画面150が表示される。

[0176] <サポートカードの登録>

図16Aは、サポートカード編成画面190を説明する第1の図である。継承キャラクタ選択画面170において2体の継承キャラクタが登録されると、図16Aに示すサポートカード編成画面190が表示される。サポートカード編成画面190の中央部には、サポートカード表示領域191が設けられている。サポートカード表示領域191には、複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、「Return」と記されたリターン操作部153、および、「START」と記されたスタート操作部193が表示される。

[0177] 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。

[0178] 本実施形態では、プレイヤは、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。

[0179] 図16Bは、サポートカード選択画面200を説明する図である。図16A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16B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。

[0180] 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。

[0181] 図17Aは、サポートカードテーブルを説明する図である。図17A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紐付けて記憶されている。

[0182] 各サポートカードには、少なくとも1体のサポートキャラクタ（キャラクタID）が紐付けられている。換言すれば、サポートカードIDには、必ず

、1以上のキャラクターIDが紐付けられている。ここでは、1体のサポートキャラクターが紐付けられたサポートカードと、5体のサポートキャラクターが紐付けられたサポートカードとが設けられている。ただし、これに限らず、サポートカードには、例えば2～4体、あるいは、6体以上のサポートキャラクターが紐付けられてもよい。

[0183] 図17Aに示す、種別がA1、A2、A3のサポートカードには、いずれもキャラクターAが紐付けられている。また、種別がGのサポートカードには、キャラクターA、C、E、H、Kの5体のキャラクターが紐付けられている。以下では、種別がGのサポートカードのように、複数体のキャラクターが紐付けられたサポートカードをグループサポートカードと呼ぶ場合がある。なお、ここでは、グループサポートカードには、得意トレーニングが設定されていない。ただし、グループサポートカードにも、他のサポートカードと同様に、得意トレーニングが設定されてもよい。

[0184] 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増える傾向がある。

[0185] 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。

[0186] 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。

[0187] 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。

[0188] 図17Bは、サポート効果テーブルを説明する図である。図17Bに示すように、サポート効果テーブルには、プレイヤーの所持しているサポートカードの種別ごとに、サポート効果が記憶されている。

[0189] 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。

[0190] 図17Cは、所持スキルテーブルを説明する図である。図17Cに示すように、所持スキルテーブルには、プレイヤーが所持するサポートカードごとに、所持スキルが設定されている。本実施形態では、育成対象キャラクタに設定可能なキャラクタが所持スキルを所持しているように、サポートカードごとに所持スキルが設定されている。育成メインゲームでは、ヒントイベントが発生することで、サポートカードごとに設定されている所持スキルを育成対象キャラクタが所持可能となる。

[0191] 図17Dは、サポートイベントテーブルを説明する図である。図17Dに示すように、サポートイベントテーブルには、プレイヤーが所持するサポートカードごとに、発生し得るサポートイベントが記憶されている。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、育成対象キャラクタの各種ステータスの値が上昇または減少する場合がある。

[0192] 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。

[0193] なお、サポートイベントには、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、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能力イベント等が含まれてもよい。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。

[0194] 図16C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16C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16A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。

[0195] 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7D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16C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、最終確認画面205（図18A）が表示される。

[0196] 図18Aは、最終確認画面205を説明する図である。図18B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

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。

[0197] 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18Bに示すプリセット選択画面205Aが表示される。

[0198] 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。

[0199] 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、ゲーム画面210（図20A）がディスプレイ26に表示される。

[0200] なお、本実施形態では、サポートカードの登録時に、育成対象キャラクタとして設定されるキャラクタ種別と、サポートキャラクタとして設定されるキャラクタ種別との重複がされないように制限されている。具体的には、育成対象キャラクタに設定可能なキャラクタにはキャラクタIDが紐付けられている。また、サポートカードには、必ず、サポートキャラクタとなるキャラクタ

ラクタのキャラクタIDが1つ以上紐付けられている。

[0201] ここでは、1の育成対象キャラクタと、6つのサポートカードとが登録される。この際、育成対象キャラクタのキャラクタID、および、サポートキャラクタのキャラクタIDは、1つも重複してはならない。したがって、プレイヤーは、例えば、育成対象キャラクタと同じキャラクタが紐付けられたサポートカードをデッキに編成することができない。また、プレイヤーは、同一のキャラクタが紐付けられた複数のサポートカードをデッキに編成することができない。

[0202] さらに、1のグループサポートカードに紐付けられた複数のキャラクタIDは、重複することがなく、全て異なっている。グループサポートカードがデッキに編成された場合には、グループサポートカードに紐付けられた全てのキャラクタIDと、他のサポートカードに紐付けられたキャラクタIDと、育成対象キャラクタに紐付けられたキャラクタIDとが重複してはならない。このように、プレイヤーは、育成対象キャラクタとサポートキャラクタ、および、サポートキャラクタ間でキャラクタIDが重複しないように、デッキを編成しなければならない。

[0203] そして、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、準備段階処理が終了する。

[0204] <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。育成段階処理では、育成対象キャラクタの育成が可能となる。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。

[0205] 図19は、選択項目テーブルを説明する図である。なお、ここでは、全ての育成対象キャラクタに対して共通の選択項目テーブルが用いられる。ただし、育成対象キャラクタの種別ごとに選択項目テーブルが設けられてもよい。育成ゲームは、図19に示すように、第1ターンから第78ターンで構成されており、各ターンにおけるプレイヤーの選択結果に応じて各種のパラメータの更新が行われるゲーム性を有している。また、選択項目テーブルによれ

ば、ターンごとに、プレイヤーが選択可能な項目が予め設定されている。

[0206] 図20Aは、ゲーム画面210を説明する図である。図20Bは、特別レース画面230を説明する図である。育成段階処理に移行すると、図20Aに示すゲーム画面210がディスプレイ26に表示される。ゲーム画面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。

[0207] 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。

[0208] また、図20Aに示すように、ゲーム画面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、数値および複数段階のランク（G+、F、F+、E、E+、D、D+、C、C+、B、B+、A、A+、S、SS、SS+の16段階）で示される。具体的には、本実施形態では、「Speed」（スピード）、「Stamina」（スタミナ）、「Power」（パワー）、「Spirit」（根性）、「Wisdom」（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、育成ゲームにおいて育成対象キャラクタが所持しているスキルポイントの残量が数値で示される。

[0209] また、図20Aに示すように、ゲーム画面210の下部には、「Rest

」と記されたレスト操作部215、「Training」と記されたトレーニング操作部216、「Skill」と記されたスキル操作部217、「Going Out」と記されたお出かけ操作部218、「Race」と記された個人レース操作部219、「Shop」と記されたショップ操作部220が表示されている。また、ゲーム画面210の上部には、現在のターン数が表示される。また、ゲーム画面210の中央部には、アイテム操作部221が表示されている。

[0210] 図19に示すように、プレイヤは、各ターンにおいて「Rest」（レスト操作部215）、「Training」（トレーニング操作部216）、「Going Out」（お出かけ操作部218）、「Race」（個人レース操作部219）、後述する「Special Race」（特別レース操作部231）のいずれかの項目を選択することができる。このとき、図19に示すように、各ターンにおいて選択可能な項目が予め設定されている。

[0211] 「Rest」の項目が選択されると、体力が回復し、「Going Out」の項目が選択されると、体力および調子のいずれか一方または双方が上昇する。また、「Training」の項目が選択されると、後述するトレーニングが実行可能となり、「Race」の項目が選択されると、個人レースに育成対象キャラクタを出走させることができ、「Special Race」の項目が選択されると、後述する特別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。これら「Rest」、「Training」、「Going Out」、「Race」、「Special Race」の項目が選択されてゲーム結果が導出されると、現在のターンが終了し、次のターンに移行する。

[0212] 本実施形態では、図19に示す第74ターン、第76ターン、第78ターンのように、レスト操作部215、トレーニング操作部216、お出かけ操作部218、個人レース操作部219の各項目が選択不可能となるターンが設定されている。このようなターンでは、図20Bに示すように、特別レース画面230がディスプレイ26に表示される。

- [0213] 特別レース画面230には、「Special Race」と記された特別レース操作部231、スキル操作部217、ショップ操作部220、アイテム操作部221が表示され、プレイヤーによりいずれかの操作部が選択可能となる。特別レース操作部231が選択されると、個人レース操作部219が選択された場合に実行される個人レースとは異なる特別レースが実行される。特別レースは、第74ターン、第76ターン、第78ターンのそれぞれで1レースずつ、合計3レースで行われ、後述する勝利ポイントの累計値に基づいて優勝を決めるレースである。
- [0214] 一方で、スキル操作部217、ショップ操作部220、アイテム操作部221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、スキル操作部217、ショップ操作部220、アイテム操作部221の操作により、スキル獲得、ショップ利用、アイテム使用を行ったとしても、当該ターンは終了しない。
- [0215] 本実施形態では、個人レースあるいは特別レースが実行されると、レースの着順に応じて、育成対象キャラクタが勝利ポイント、特別通貨を獲得することができる。各レースには、勝利ポイント、特別通貨の獲得数が着順ごとに定められている。着順が高順位であるほど、獲得する勝利ポイント、特別通貨の数値が大きくなる。
- [0216] また、難易度の高いレースほど、より多くの勝利ポイント、特別通貨が獲得可能となる。例えば、G1、G11、G111のグレードにおいて、グレードの高いレースほど、より多くの勝利ポイント、特別通貨が獲得可能となる。
- [0217] 本実施形態の育成ゲームでは、規定のターン区間ごとに予め定められた目標ポイントが設定されている。上述したように、本実施形態では、育成ゲームは、第1ターンから第78ターンで構成されている。ここで、第1ターンから第24ターンまでを初期ターン区間と呼び、第25ターンから第48ターンまでを中期ターン区間と呼び、第49ターンから第72ターンまでを後期ターン区間と呼び、第73ターンから第78ターンまでを最終ターン区間

と呼ぶ。

[0218] 初期ターン区間、中期ターン区間、後期ターン区間それぞれにおいて、目標ポイントが設定されている。各ターン区間に設定されている目標ポイントは、同じであってもよいし、異なってもよい。プレイヤーは、各ターン区間において獲得した勝利ポイントの累計値を目標ポイントに順次到達させることで最終ターン区間まで育成ゲームを進めることができる。

[0219] また、目標ポイントは、育成対象キャラクタの場適性に係る適性パラメータと、距離適性に係る適性パラメータとに基づいて設定される。例えば、芝の適性パラメータがダートの適性パラメータよりも高い育成対象キャラクタの目標ポイントは、ダートの適性パラメータが芝の適性パラメータよりも高い育成対象キャラクタの目標ポイントよりも高く設定される。また、例えば、短距離、マイル、中距離、長距離の適性パラメータのうち最も高いパラメータの種別に応じて異なる目標ポイントが設定されてもよい。また、場適性および距離適性に係る適性パラメータの組合せに応じて異なる目標ポイントが設定されてもよい。このように、場適性や距離適性に係る適性パラメータに応じて、各育成対象キャラクタに設定される目標ポイントが異なる場合がある。なお、目標ポイントは、育成対象キャラクタの場適性および距離適性に加えて、脚質適性に係る適性パラメータに基づいて設定されてもよい。

[0220] 図20Aに示されるゲーム画面210の上部には、現在のターン区間における目標ポイントと、目標ポイントに到達するまでに必要な残りの勝利ポイントである残り勝利ポイントが表示される。目標ポイントおよび残り勝利ポイントが表示されることで、プレイヤーは、現在のターン区間において獲得すべき勝利ポイントを把握することができる。

[0221] なお、プレイヤーが獲得した勝利ポイントは、初期ターン区間、中期ターン区間、後期ターン区間ごとにリセットされる。ただし、プレイヤーが獲得した勝利ポイントは、ターン区間ごとにリセットされずに、順次累計されてもよい。

[0222] 初期ターン区間、中期ターン区間、後期ターン区間の全てにおいて目標ポ

イントが達成されると、最終ターン区間の育成ゲームに進むことができる。最終ターン区間では、全3レース（第1レース、第2レース、第3レース）の特別レースが実行され、レース結果に応じた勝利ポイントの累計値に基づいて優勝が決定される。

[0223] 特別レースの進行が進むほど、獲得できる勝利ポイントの値が大きくなる。具体的に、全3レースのうち、第1レースの1着時に獲得できる勝利ポイントの値よりも、第2レースの1着時に獲得できる勝利ポイントの値の方が大きく、第2レースの1着時に獲得できる勝利ポイントの値よりも、第3レースの1着時に獲得できる勝利ポイントの値の方が大きい。

[0224] また、全3レースにおいて育成対象キャラクタと勝敗を競うために出走する所謂ノンプレイヤキャラクタ（以下、NPCという）は、同一のキャラクタIDを有するNPCである。ただし、特別レースの進行が進むほど、NPCのパラメータが高くなるように設定されている。例えば、第1レース、第2レース、第3レースの順で、NPCの能力パラメータに加わる補正値を大きくし、NPCの能力パラメータを高くする。なお、最終ターン区間では、特別レースでの順位が所定の順位以下（例えば、2位以下）であっても、育成ゲームは終了せずに、特別レースを続行させることができる。

[0225] 図21Aは、トレーニング画面240を説明する第1の図である。図21Bは、トレーニング画面240を説明する第2の図である。ゲーム画面210のトレーニング操作部216が操作されると、ディスプレイ26にトレーニング画面240が表示される。

[0226] 図21Aに示すように、トレーニング画面240の下部には、トレーニング項目が表示される。ここでは、「Speed」と記されたスピード操作部241、「Stamina」と記されたスタミナ操作部242、「Power」と記されたパワー操作部243、「Spirit」と記された根性操作部244、「Wisdom」と記された賢さ操作部245が表示される。

[0227] プレイヤが各操作部241～245のいずれかを1回タップすると、タップした操作部241～245に対応するトレーニング項目が仮選択される。

このとき、仮選択されたトレーニング項目に対応する操作部 2 4 1 ~ 2 4 5 が強調表示される。図 2 1 A では、パワー操作部 2 4 3 が仮選択された状態を示している。また、図 2 1 B では、スタミナ操作部 2 4 2 が仮選択された状態を示している。

[0228] また、各操作部 2 4 1 ~ 2 4 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、各トレーニング項目の選択回数に応じて上昇するパラメータであり、トレーニングレベルが高いほど、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。

[0229] また、仮選択中の操作部 2 4 1 ~ 2 4 5 には、「F a i l u r e」と記された失敗率表示部 2 4 6 が表示される。失敗率表示部 2 4 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。

[0230] また、ステータス表示部 2 1 3 には、仮選択中の操作部 2 4 1 ~ 2 4 5 に対応するトレーニングが実行され、成功した場合に能力パラメータが上昇する値が表示される。例えば、図 2 1 A に示す例では、パワー操作部 2 4 3 が仮選択されており、ステータス表示部 2 1 3 の「S t a m i n a」に「+ 8」、「P o w e r」に「+ 1 0」と表示されている。また、図 2 1 B に示す例では、スタミナ操作部 2 4 2 が仮選択されており、ステータス表示部 2 1 3 の「S t a m i n a」に「+ 1 5」、「S p i r i t」に「+ 5」と表示されている。

[0231] 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トレーニング項目に対応する操作部 2 4 1 ~ 2 4 5 には、イベント報知表示 2 4 7 が表示される。なお、イベント報知表示 2 4 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。

[0232] ここで、最終ターン区間において特別レースが実行される第 7 4 ターン、第 7 6 ターンおよび第 7 8 ターン以外のターンでは、ターン開始時に、デッ

キに編成されたサポートカードに紐付くサポートキャラクタを、各トレーニングに配置するか否かが決定される。換言すれば、サポートカードあるいはサポートキャラクタをトレーニング項目に紐付けるか否かが決定される。

[0233] また、サポートキャラクタがトレーニング項目に紐付けられる場合には、5つのトレーニング項目のうち、いずれか1つに、サポートキャラクタが紐付けられる。図21Bに示すように、トレーニング画面240の右上部には、仮選択中の操作部241～245のトレーニング項目ごとに、トレーニングに配置されたサポートキャラクタを示す配置キャラクタアイコン248が表示される。サポートキャラクタが配置されると、トレーニングに成功した際の能力パラメータの上昇値が大きくなる。

[0234] ここで、各サポートキャラクタには、絆ゲージが設定されている。絆ゲージは、例えば0から100の値である。現在の絆ゲージの値は、配置キャラクタアイコン248ごとに表示される絆ゲージ表示部248aによって視覚的に把握可能となっている。

[0235] 絆ゲージは、初期値が0であり、最大値が100である。ただし、サポートカードによっては、初期値を+10するといった具合に、絆ゲージの初期値を上昇させるサポート効果が設定されたものがある。この場合、このサポート効果を有するサポートカードに紐付けられたサポートキャラクタについては、育成メインゲームの開始時から、絆ゲージの初期値が0よりも高くなる。

[0236] また、絆ゲージは、予め設定された上昇条件の成立により上昇する。上昇条件としては、例えば、サポートキャラクタの配置されたトレーニングが選択（ここでは成功とする）されることが挙げられる。また、例えば、後述するショップで購入した所定のアイテムを使用すること、あるいは、後述する第1イベントや第2イベントが発生することが上昇条件として設けられている。

[0237] サポートキャラクタが配置されたトレーニング（以下、合同トレーニングと呼ぶ）に成功した際の能力パラメータの上昇値は、配置されたサポートキ

キャラクタの絆ゲージの値が高いほど大きくなる。また、サポートキャラクタが配置される合同トレーニングにおいて、友情トレーニングが発生することがある。友情トレーニングが発生すると、トレーニングに成功した際の能力パラメータの上昇値が、例えば10～50%上昇する。

[0238] 友情トレーニングは、複数のサポートキャラクタについて同時に発生可能である。したがって、例えば、1のターンにおいて、複数のサポートキャラクタについて同時に友情トレーニングが発生すると、1回のトレーニングで能力パラメータを大きく上昇させることができる。

[0239] ただし、友情トレーニングには、発生条件が設定されている。詳しくは後述するが、友情トレーニングの発生条件は、グループサポートカードと、その他のサポートカードとで異なる。グループサポートカード以外のサポートカードには、友情トレーニングの発生条件として、サポートキャラクタの絆ゲージの値が所定値（例えば80）以上であること、および、サポートカードごとに設定された所定のトレーニングにサポートキャラクタが配置されることが設定されている。

[0240] ここで、グループサポートカード以外のサポートカードについては、友情トレーニングの発生条件である所定のトレーニングとして、得意トレーニングが設定されている。つまり、サポートキャラクタが1体のみ紐付けられたサポートカードは、その得意トレーニングにサポートキャラクタが配置された場合に限り、友情トレーニングが発生し得る。例えば、スピードのトレーニングが得意トレーニングに設定されたサポートカードについては、当該サポートカードに紐付けられたサポートキャラクタが、スピードのトレーニングに配置された場合に限り、友情トレーニングが発生し得る。

[0241] これに対して、複数のサポートキャラクタが紐付けられたグループサポートカードには、他のサポートカードと異なる友情トレーニングの発生条件が設定されている。詳しくは後述するが、育成メインゲーム中には、特典ゾーンが設定されることがある。この特典ゾーン中、グループサポートカードに基づく友情トレーニングが発生可能となる。特典ゾーン中は、グループサポ

ートカードが配置されたトレーニング種目に拘わらず、友情トレーニングが発生する。つまり、特典ゾーン中、グループサポートカードの配置されたトレーニングを実行することで、トレーニング種目に拘わらず、グループサポートカードに基づく友情トレーニングが発生することとなる。

[0242] なお、上記のとおり、グループサポートカードには、複数のキャラクタがサポートキャラクタとして紐付けられている。ただし、各トレーニングには、1つのグループサポートカードとして紐付けられ、複数のサポートキャラクタのそれぞれが各トレーニングに紐付けられるわけではない。

[0243] また、合同トレーニングに成功した場合に、配置キャラクタアイコン248に表示されたキャラクタに対応して所定のイベントが発生することがある。この場合には、対応する配置キャラクタアイコン248にイベント報知表示247が表示される。以下、イベント報知表示247が表示された配置キャラクタアイコン248を、イベント配置キャラクタアイコン249と呼ぶ。

[0244] なお、トレーニングに配置されるキャラクタには、準備段階処理でプレイヤーにより登録されたサポートカードに対応するサポートキャラクタ以外のキャラクタが含まれてもよい。例えば、トレーニングに配置されるキャラクタは、ゲームに実装されている全サポートキャラクタのうちの中からランダム抽選で選択されたキャラクタであってもよい。その場合、トレーニング画面240には、登録されたサポートキャラクタ以外のキャラクタを示すキャラクタアイコン248が表示される。

[0245] また、合同トレーニングが実行されると、プレイヤーにより登録されたサポートキャラクタ以外のキャラクタに紐付くイベントが発生してもよい。ここで、プレイヤーにより登録されていないキャラクタに紐付くイベントの発生率は、プレイヤーにより登録されたサポートキャラクタに紐付くイベントの発生率よりも低い。この場合も、トレーニング画面240に表示されたキャラクタアイコン248にイベント報知表示247が表示されてもよい。

[0246] 図21Cは、トレーニング結果報知画面240aを説明する図である。仮

選択中の操作部 241～245 のいずれかが再度タップされると、タップされた操作部 241～245 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、トレーニングの成功または失敗が報知されるトレーニング結果報知画面 240a がディスプレイ 26 に表示される。ここでは、「成功」という文字が表示され、トレーニングの成功がプレイヤーに報知されている。

[0247] また、このとき、トレーニングの成功に基づいて、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。

[0248] ここでは、図 21A または図 21B 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を行った場合には、体力が回復する。

[0249] 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ことがある。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、調子の低下等が含まれる。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）なものとすることができる。

[0250] 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。

[0251] 図21Dは、イベント画面240bを説明する図である。トレーニング結果報知画面240aの表示が終了すると、ディスプレイ26にイベント画面240bが表示されることがある。イベント画面240b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。

[0252] 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、後述する個人レースや特別レースの実行中に発動される場合がある。

[0253] イベントには、スキルを所持する第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。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。発生することが決定された全てのイベントが終了すると、次のターンに係るゲーム画面210が表示される。

[0254] 図22Aは、継承イベントを説明する第1の図である。図22Bは、継承イベントを説明する第2の図である。図22Cは、継承イベントを説明する第3の図である。図22D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。

[0255] 第31ターンが開始すると、まず、図22A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240bに表示される。イベント画面240bに表示される操作部がタップされると、図22B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。

[0256] そして、図22C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る。その後、図22D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20Aに示すゲーム画面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。

[0257] 図23Aは、スキル画面250を説明する第1の図である。図23Bは、スキル画面250を説明する第2の図である。ゲーム画面210のスキル操作部217が操作されると、図23Aに示すスキル画面250がディスプレイ26に表示される。

[0258] スキル画面250には、スキル表示欄251が表示される。スキル表示欄251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。また、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。ここでは、ヒントを獲得した所持スキルについては

、獲得するために必要なスキルポイントが割り引かれて表示されている。このとき、割引率を示す割引率表示アイコン 252 が、スキル表示欄 251 に併せて表示されることとなる。

[0259] また、スキル画面 250 に表示されるスキルには、それぞれのスキルの発動条件および発動した際の効果が表示される。また、スキル画面 250 の上部には、体力表示部 211、調子表示部 212、スキルポイント表示部 214 が表示される。また、スキル画面 250 の上部には、現在のターン数が表示される。

[0260] プレイヤの操作に基づいて、スキルポイントを消費して所持スキルを獲得すると、図 23B に示すように、獲得したスキルに「GET」と表示され、所持スキルを獲得したことが報知される。また、スキルポイント表示部 214 においては、消費したスキルポイントが、表示されていたスキルポイントから減算される。

[0261] 図 24A は、お出かけ画面 255 を説明する第 1 の図である。ゲーム画面 210 のお出かけ操作部 218 が操作されると、図 24A に示すお出かけ画面 255 がディスプレイ 26 に表示される。ここでは、一例として、お出かけ画面 255 に、育成対象キャラクタ選択操作部 256a と、サポートキャラクタ選択操作部 256b とが表示されている。

[0262] ここで、グループサポートカード以外のサポートカードは、通常キャラクタタイプと、友人キャラクタタイプとに分類される。通常キャラクタタイプのサポートカードは、育成対象キャラクタに設定可能なキャラクタが紐付けられたサポートカードである。一方、友人キャラクタタイプのサポートカードは、育成対象キャラクタに設定可能なキャラクタとは異なるキャラクタが紐付けられたサポートカードである。換言すれば、友人キャラクタタイプのサポートカードには、育成対象キャラクタに設定することができないキャラクタが紐付けられている。以下では、友人キャラクタタイプのサポートカードに紐付けられ、育成対象キャラクタに設定することができないキャラクタを友人キャラクタと呼ぶ。

[0263] 友人キャラクタタイプのサポートカードがデッキに編成されている場合には、図24Aに示すように、お出かけ画面255が表示される。お出かけ画面255に表示される育成対象キャラクタ選択操作部256aは、育成対象キャラクタに対応している。育成対象キャラクタ選択操作部256aがタップされると、育成対象キャラクタが一人でお出かけする一人お出かけイベントが発生する。一人お出かけイベントが発生すると、不図示の一人お出かけ画面が表示される。

[0264] 一人お出かけイベントの実行パターンは複数（例えば3つ）設けられている。育成対象キャラクタ選択操作部256aがタップされると、一人お出かけイベントの実行パターンが、例えば抽選により決定され、決定された実行パターンに対応する一人お出かけ画面が表示される。各一人お出かけ画面は、互いに異なる行き先に育成対象キャラクタがお出かけする内容となっている。

[0265] このように、一人お出かけイベントが発生すると、育成対象キャラクタのパラメータが上昇する。一人お出かけイベントによって上昇するパラメータの種類および値は、一人お出かけイベントの実行パターンごとに設定されている。ここでは、育成対象キャラクタの調子が2段階上昇する実行パターンと、育成対象キャラクタの調子が1段階上昇し、かつ、体力が所定値上昇する実行パターンとが含まれる。なお、調子や体力の上昇値が互いに異なる多数の実行パターンが設けられてもよい。また、一人お出かけイベントが発生する場合に、調子や体力の上昇値が抽選により決定されてもよい。

[0266] 図24Bは、友人お出かけイベント画面257を説明する図である。お出かけ画面255において、サポートキャラクタ選択操作部256bがタップされると、友人お出かけイベントが発生する。友人お出かけイベントが発生すると、図24Bに示すように、友人お出かけイベント画面257が表示される。友人お出かけイベント画面257には、友人キャラクタが表示される。

[0267] 図25は、友人お出かけイベントの実行パターンを説明する図である。こ

ここでは、友人お出かけイベントの発生回数、すなわち、友人キャラクタとお出かけした回数ごとに、決定される友人お出かけイベントの実行パターンが定められている。また、友人お出かけイベントの各実行パターンには、図示のように、効用（特典）が定められている。この友人お出かけイベントの効用の対象となるパラメータは、一人お出かけイベントと同様に、体力および調子である。

[0268] ただし、友人お出かけイベントによってもたらされる効用は、一人お出かけイベントによってもたらされる効用よりも大きい。なお、友人お出かけイベントおよび一人お出かけイベントによってもたらされる効用は一例に過ぎない。例えば、両イベントの効用の対象となるパラメータは互いに異なってもよい。あるいは、両イベントの効用は同じであってもよい。さらには、友人お出かけイベントによってもたらされる効用は、一人お出かけイベントによってもたらされる効用よりも小さく設定されてもよい。

[0269] 図24Bに示すように、友人お出かけイベント画面257には、サポートカードに紐付けられた友人キャラクタが表示される。また、友人お出かけイベント画面257では、友人お出かけイベントの発生によってもたらされる効用が表示（ここでは「+30up」、「up」）される。

[0270] なお、友人キャラクタタイプのサポートカードは複数設けられている。友人お出かけイベント画面257では、サポートカードの種別に応じて、異なる友人キャラクタが表示される。また、サポートカードの種別によって、発生する友人お出かけイベントの実行パターンが異なる。ただし、友人お出かけイベントによってもたらされる効用は、全てのサポートカードで共通としてもよいし異なってもよい。

[0271] なお、プレイヤーは、友人キャラクタタイプのサポートカードをデッキに複数編成することができる。この場合、お出かけ画面255には、友人キャラクタタイプのサポートカードごとに、サポートキャラクタ選択操作部256bが設けられる。

[0272] また、グループサポートカードがデッキに編成された場合、プレイヤーは、

お出かけする相手を、グループサポートカードに紐付けられたサポートキャラクターの中から選択することができる。以下では、グループサポートカードに紐付けられたサポートキャラクターを所属キャラクターと呼ぶ。また、1つのグループサポートカードには、5体の所属キャラクターが紐付けられている。これら5体の所属キャラクターを、それぞれ第1所属キャラクター、第2所属キャラクター、第3所属キャラクター、第4所属キャラクター、第5所属キャラクターと呼ぶ。

[0273] 図26Aは、お出かけ画面255を説明する第2の図である。図26Bは、お出かけ画面255を説明する第3の図である。図26Cは、お出かけ画面255を説明する第4の図である。図26Aには、友人キャラクタータイプのサポートカードがデッキに編成されておらず、グループサポートカードがデッキに編成された場合のお出かけ画面255を示す。

[0274] グループサポートカードがデッキに編成された場合、お出かけ画面255には、図26Aに示すように、育成対象キャラクター選択操作部256aと、グループサポートカード選択操作部256cとが表示される。そして、グループサポートカード選択操作部256cがタップされると、図26Bに示すように、お出かけ画面255に、第1所属キャラクター選択操作部258a、第2所属キャラクター選択操作部258b、第3所属キャラクター選択操作部258c、第4所属キャラクター選択操作部258d、第5所属キャラクター選択操作部258e、全所属キャラクター選択操作部259が表示される。

[0275] 第1所属キャラクター選択操作部258a、第2所属キャラクター選択操作部258b、第3所属キャラクター選択操作部258c、第4所属キャラクター選択操作部258d、第5所属キャラクター選択操作部258eは、それぞれ第1所属キャラクター、第2所属キャラクター、第3所属キャラクター、第4所属キャラクター、第5所属キャラクターに対応している。一方、全所属キャラクター選択操作部259は、全ての所属キャラクターに対応している。

[0276] プレイヤは、第1所属キャラクター選択操作部258aから第5所属キャラクター選択操作部258eをタップすることで、発生させる所属キャラクター別

イベントを選択することができる。所属キャラクタ別イベントでは、育成対象キャラクタと共に所属キャラクタがお出かけする。ただし、1回の育成ゲーム中に、1体の所属キャラクタを選択することができるのは1回のみである。例えば、第2所属キャラクタおよび第4所属キャラクタと既にお出かけをしている場合には、図26Bに示すように、第2所属キャラクタ選択操作部258bおよび第4所属キャラクタ選択操作部258dがグレースアウトして表示される。グレースアウトして表示された操作部は、プレイヤーの操作を受け付けない。

[0277] ただし、各所属キャラクタを選択可能な回数は1回に限らず、2回以上であってもよい。また、所属キャラクタによって、選択可能な回数が異なってもよい。

[0278] また、本実施形態では、全所属キャラクタ選択操作部259を選択可能な特定条件が設けられている。ここでは、全ての所属キャラクタ別イベントが発生したこと、すなわち、全ての所属キャラクタとお出かけをしたことが、特定条件として設けられている。特定条件が成立していない状態では、図26Bに示すように、全所属キャラクタ選択操作部259に「?」と表示されている。この状態では、全所属キャラクタ選択操作部259は、プレイヤーの操作を受け付けない。

[0279] そして、特定条件が成立すると、図26Cに示すように、全所属キャラクタ選択操作部259に、全ての所属キャラクタが表示される。この状態では、全所属キャラクタ選択操作部259への操作入力が有効となる。なお、プレイヤーは、全所属キャラクタ選択操作部259を繰り返し選択することができる。つまり、プレイヤーは、まず、第1所属キャラクタから第5所属キャラクタとそれぞれ1回ずつお出かけを行う必要がある。そして、全ての所属キャラクタと1回ずつお出かけを行うと、以後、何度でも、全所属キャラクタと一緒ににお出かけを行うことが可能となる。

[0280] 全所属キャラクタ選択操作部259には、全所属キャラクタ選択操作部259が選択された回数、すなわち、全所属キャラクタとお出かけした回数が

、右向きの矢印によって示されている。なお、上記のように、各所属キャラクタを2回以上選択可能とした場合、全所属キャラクタ選択操作部259と同様に、第1所属キャラクタ選択操作部258aから第5所属キャラクタ選択操作部258eにおいても、各所属キャラクタとお出かけした回数が表示されるとよい。

[0281] 図27Aは、所属キャラクタ別イベント画面260を説明する第1の図である。図27Bは、所属キャラクタ別イベント画面260を説明する第2の図である。例えば、第3所属キャラクタ選択操作部258cがタップされ、第3所属キャラクタが選択されたとする。この場合、図27Aに示すように、所属キャラクタ別イベント画面260には、プレイヤーが選択した第3所属キャラクタが表示される。また、所属キャラクタ別イベント画面260では、図27Bに示すように、所属キャラクタ別イベントの発生によってもたらされる効用が表示（ここでは「+30up」、「up」）される。

[0282] なお、所属キャラクタは複数設けられているため、所属キャラクタ別イベント画面260は、所属キャラクタの数だけ設けられる。つまり、プレイヤーが選択した所属キャラクタによって、発生する所属キャラクタ別イベントの実行パターンが異なる。

[0283] 図27Cは、全所属キャラクタイベント画面261を説明する第1の図である。図27Dは、全所属キャラクタイベント画面261を説明する第2の図である。全所属キャラクタ選択操作部259がタップされ、全所属キャラクタが選択されたとする。この場合、全所属キャラクタイベントが発生する。全所属キャラクタイベントが発生すると、図27Cに示すように、全所属キャラクタイベント画面261が表示される。全所属キャラクタイベント画面261には、グループサポートカードに紐付けられた全ての所属キャラクタが表示される。

[0284] また、全所属キャラクタイベント画面261では、図27Dに示すように、全所属キャラクタイベントの発生によってもたらされる効用が表示（ここでは「+50up」、「up」、「スキルヒントGET」）される。ここで

は、全所属キャラクタイベントによる効用として、育成対象キャラクタがスキルヒントを獲得することとしたが、スキルを所持または獲得してもよい。

[0285] なお、ここでは、全所属キャラクタイベント画面 261 において、全ての所属キャラクタが表示されることとした。ただし、全所属キャラクタイベント画面 261 の内容は特に限定されない。例えば、一部の所属キャラクタのみが、全所属キャラクタイベント画面 261 に表示されてもよく、また、2 以上の所属キャラクタが表示されてもよい。

[0286] 図 28 は、所属キャラクタ別イベントおよび全所属キャラクタイベントの実行パターンを説明する図である。図 28 に示すように、所属キャラクタ別イベントでは、プレイヤーが選択した所属キャラクタが、所属キャラクタ別イベント画面 260 に表示される。また、全所属キャラクタイベントでは、全ての所属キャラクタが全所属キャラクタイベント画面 261 に表示される。

[0287] また、所属キャラクタ別イベントおよび全所属キャラクタイベントの各実行パターンには、図示のように、効用（特典）が定められている。ここでは、実行パターンによって異なる効用がもたらされるが、全ての実行パターンで共通の効用がもたらされてもよい。また、全所属キャラクタイベントが発生すると、所定のスキルが所持可能となる。ここでは、全所属キャラクタイベントが最初に発生した際に、所定の所持スキルが付与される。このように、全所属キャラクタイベントによってもたらされる効用は、所属キャラクタ別イベントによってもたらされる効用よりも大きい。ただし、全所属キャラクタイベントによってもたらされる効用は、所属キャラクタ別イベントによってもたらされる効用と同じでもよいし小さくてもよい。

[0288] 図 29A は、個人レース選択画面 265 を説明する第 1 の図である。ゲーム画面 210 の個人レース操作部 219 が操作されると、図 29A に示す個人レース選択画面 265 が表示される。個人レースは、育成対象キャラクタがNPC とレースを行うゲーム性を有している。

[0289] 個人レース選択画面 265 の上部には、体力表示部 211、調子表示部 212 が表示される。また、個人レース選択画面 265 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個人レース選択操作部 266 が表示される。個人レース選択画面 265 に複数の個人レース選択操作部（サブコマンド） 261 が表示される場合、複数の個人レース選択操作部 266 は、互いに異なる個人レースが設定される。また、個人レース選択画面 265 の下部には、「S t a r t」と記されたスタート操作部 267 が表示される。なお、個人レース選択画面 265 の個人レース選択操作部 266 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。

[0290] 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 29 A に示すように、個人レース選択操作部 266 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、個人レース選択画面 265 において、対象レースのみが選択可能に表示される。

[0291] 図 29 B は、個人レース開始画面 270 を説明する図である。個人レース選択操作部 266 で出場する個人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 267 が操作されると、図 29 B に示す個人レース開始画面 270 が表示される。個人レース開始画面 270 の中央部には戦略表示部 271 が表示される。また、戦略表示部 271 には、現在選択中の戦略（追込、差し、先行、逃げ）が強調表示されるとともに、「C h a n g e」と記されたチェンジ操作部 272 が表示されている。チェンジ操作部 272 が操作されると、不図示の戦略変更画面がディスプレイ 26 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、個人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。

[0292] また、個人レース開始画面 270 の下部には、「R e s u l t」と記されたりザルト操作部 273、「R a c e」と記されたレース操作部 274 が表示されている。

- [0293] レース操作部 274 が操作された場合、不図示のレース画面がディスプレイ 26 に表示される。ディスプレイ 26 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。
- [0294] 図 29C は、個人レース結果画面 280 を説明する第 1 の図である。図 29D は、個人レース結果画面 280 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 273 が操作された場合、個人レース結果画面 280 がディスプレイ 26 に表示される。個人レース結果画面 280 では、図 29C に示すように、当該個人レースにおける育成対象キャラクタの着順が表示される。また、個人レース結果画面 280 では、図 29D に示すように、現在の育成対象キャラクタのクラスが表示される。
- [0295] 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おり、ここでは、ファン数によって、育成対象キャラクタが 8 段階のクラスのいずれかに分類される。個人レース結果画面 280 では、今回の個人レースで獲得したファン数、勝利ポイント、特別通貨が表示される。また、個人レース結果画面 280 では、新たに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計のファン数が表示される。また、累計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。また個人レース結果画面 280 では、新たに獲得した勝利ポイントを、それ以前に獲得した勝利ポイントに加算した累計の勝利ポイント、および、新たに獲得した特別通貨を、それ以前に獲得した特別通貨に加算した累計の特別通貨の数値が表示される。
- [0296] 図 30 は、アイテム交換画面 300 の一例を説明する図である。例えば、図 20A に示すゲーム画面 210 のショップ操作部 220 がタップされると、図 30 に示すアイテム交換画面 300 が表示される。アイテム交換画面 300 において、プレイヤーは、プレイヤーが獲得した特別通貨を消費して、アイテム交換画面 300 に表示される所定のアイテムと交換することができる。なお、図 20A に示すゲーム画面 210 において、ショップ操作部 220 の

下部にプレイヤーが所持している特別通貨の総数が重畳表示されてもよい。

[0297] 図30に示すように、アイテム交換画面300には、アイテム操作部221、アイテム交換リスト301が表示される。アイテム交換リスト301には、1または複数のアイテム交換タブ302が表示される。

[0298] アイテム交換タブ302には、プレイヤーが交換可能なアイテムの名前（アイテム名）、アイテムの効果、交換に必要な特別通貨の必要数、交換期限の表記と、アイテム交換操作部303が表示される。交換期限は、各アイテム交換タブ302に表記され、例えば、現在のターンからプレイヤーが交換可能な残りのターン数が表記される。アイテム交換画面300では、一定期間（所定ターン）ごとにアイテムの入れ替えが行われる。交換期限は、このアイテムの入れ替えが行われるまでの残りのターン数である。また、アイテム交換において、育成ゲーム中に毎ターン抽選が行われ、一定の確率でセールが発生してもよい。セールが発生する期間は、例えば、セールが発生したターンから次のアイテムの入れ替えが行われるターンまでの間である。セール期間中は、セール期間外よりもアイテム交換に必要な特別通貨の必要数が小さくなる。

[0299] プレイヤーが交換可能なアイテムは、例えば、パラメータ変更アイテム、ステータス付与アイテム、トレーニングレベル変更アイテム、スキルヒント獲得アイテム、キャラ再配置アイテム、トレーニング効果変更アイテム、体力消費アイテム、失敗率変更アイテム、イベントパラメータ変更アイテムなどである。

[0300] パラメータ変更アイテムは、育成対象キャラクタのパラメータを変更するアイテムである。例えば、パラメータ変更アイテムは、育成対象キャラクタのスピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ、体力、体力上限値、調子、スキルポイント、ファン数のうち対象のパラメータの値を所定値アップさせる。

[0301] ステータス付与アイテムは、育成対象キャラクタにステータスを付与するアイテムである。例えば、ステータス付与アイテムは、育成対象キャラクタ

に有利なステータスあるいは不利なステータスを付与する。有利なステータスは、例えば、育成対象キャラクタの各種パラメータの上昇量を増加させるステータスや、スキル獲得に必要なスキルポイントの消費量を低下させるステータスなどを含む。また、不利なステータスは、例えば、育成対象キャラクタの各種パラメータを低下させる等のイベントが発生するステータスや、各種パラメータの上昇を妨げるステータスなどを含む。

[0302] トレーニングレベル変更アイテムは、各トレーニング項目のトレーニングレベルを変更するアイテムである。例えば、トレーニングレベル変更アイテムは、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さのうち対象のトレーニング項目のトレーニングレベルを所定値アップさせる。

[0303] スキルヒント獲得アイテムは、スキルイベントが発生させることで、育成対象キャラクタにスキルを所持あるいは獲得させるアイテムである。例えば、スキルヒント獲得アイテムは、図6Cに示すさまざまなスキルを育成対象キャラクタに所持あるいは獲得させることができる。

[0304] キャラ再配置アイテムは、図21A、図21Bに示すように所定のトレーニングに配置されたキャラクタを、別のトレーニングに再配置させるアイテムである。キャラクタの再配置については、後述する。

[0305] トレーニング効果変更アイテムは、一定期間中、トレーニングによるトレーニング効果を変更するアイテムである。具体的に、トレーニング効果変更アイテムは、一定期間中、トレーニングによる育成対象キャラクタの能力パラメータの後述する上昇固定値を所定値アップさせる。例えば、トレーニング効果変更アイテムは、○ターンの間、各トレーニング項目（スピード、パワー、根性、スタミナ、賢さ）のうち対象のトレーニングによる能力パラメータの上昇固定値を○%アップさせる。

[0306] 体力消費アイテムは、トレーニングで消費する体力の消費量を増加させることで、トレーニング効果をアップさせるアイテムである。具体的に、体力消費アイテムは、トレーニングによる育成対象キャラクタの能力パラメータの後述する上昇固定値を所定値アップさせる。体力消費アイテムは、トレー

ニング効果変更アイテムと併用することで、トレーニングアップ効果を増大させることができる。

[0307] 失敗率変更アイテムは、対象のトレーニング項目の失敗率を変化させるアイテムである。例えば、失敗率変更アイテムは、各トレーニング項目（スピード、パワー、根性、スタミナ、賢さ）のうち対象のトレーニングの失敗率を所定値ダウンさせる。

[0308] イベントパラメータ変更アイテムは、レース後にイベントが発生した際に付与される育成対象キャラクタのパラメータ変更値を変更するアイテムである。例えば、イベントパラメータ変更アイテムは、育成対象キャラクタのスピード、スタミナ、パワー、根性、賢さ、体力、体力上限値、調子、スキルポイント、ファン数のうち対象のパラメータ変更値を所定値アップさせる。

[0309] 図30に示すアイテム交換リスト301には、トレーニング効果変更アイテム、イベントパラメータ変更アイテム、パラメータ変更アイテムの一例が表示されている。各アイテム交換タブ302のアイテム交換操作部303がタップされると、プレイヤーが獲得した特別通貨の累計値からアイテム交換タブ302に記された特別通貨の必要数が減算される。また、これと同時に、アイテム交換タブ302に記されたアイテムがプレイヤーに付与される。

[0310] なお、アイテム交換タブ302で交換可能なアイテムには、交換回数（すなわち、購入数）が所定回数以下に制限されるアイテムが含まれる。有限アイテムの付与数が上限に達した場合、プレイヤーは、特別通貨を有していても、有限アイテムを交換することができなくなる。

[0311] また、アイテム操作部221がタップされると、不図示のアイテム使用画面がディスプレイ26に表示される。アイテム使用画面には、プレイヤーが所持するアイテムの一覧が表示される。アイテムの一覧には、アイテム交換画面300で交換されたアイテムも含まれている。つまり、アイテム使用画面には、特別通貨と交換してプレイヤーに付与されたアイテムが表示される。なお、アイテム使用画面には、各種イベントで入手したアイテムが表示されてもよい。プレイヤーは、アイテム使用画面に表示されたアイテムをタップ操作

することで、各種アイテムを使用することができる。

[0312] 本実施形態では、アイテム操作部 221 の操作により、プレイヤーは、特別通貨と交換したさまざまなアイテムを使用することができる。各アイテムが使用された際、例えば、図 21A に示すトレーニング画面 240 において、アイテムの使用により現在発揮されている効果を表すアイコンが表示されてもよい。このとき、アイコンの下部には、アイテムの使用により効果が発揮される効果発揮ターン数が併せて表示されてもよい。なお、図 30 に示すように各アイテムには交換可能な期間が設定されている。プレイヤーは、各アイテムに設定された交換可能期間内において、各アイテムと特別通貨とを交換することができる。なお、各アイテムには、交換可能期間が設けられなくてもよい。

[0313] 図 31 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。

[0314] 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キャラクタ所持イベント、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、キャラクタ所持イベント、サポートイベントが予め定められている。

[0315] 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。

[0316] 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

メ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。

[0317] 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。

[0318] 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。

[0319] キャラクタ所持イベントは、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キャラクタ所持イベントが出現する。

[0320] 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。

[0321] 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。

[0322] 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紐付くサポートイベントの中から抽選により選択されるものとする。ただし、これに限定されず、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可能であってもよい。この場合、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とよい。

[0323] 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、キャラクタ所持イベント、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。

[0324] 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。

[0325] 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。上記のお出かけイベント（一人お出かけイベント、友人お出かけイベント、所属キャラクタ別イベント、全所属キャラクタイベント）は、ストーリーイベントに相当する。

[0326] 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、キャラクタ所持イベントを決定する処理に加え、図31に示す、「第1イベントの発生有無を決定する処理」、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」、「能力パラメータの上昇値を決定する処理」、「第2イベントの発生有無を決定する処理」、「ライバルキャラクタの配置有無を決定する処理」、「ライバルキャラクタの配置を報知する処理」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31に示す処理について順に説明する。

[0327] <第1イベントの発生有無を決定する処理>

第1イベントは、準備段階処理でプレイヤーにより登録されたサポートカードに紐付くサポートイベント（第1イベント）の中から抽選により選択される。具体的に、ターン開始時において、ランダムに乱数が取得され、取得された乱数と第1イベントテーブルに基づいて、第1イベントの発生の有無と第1イベントの内容が決定される。

[0328] <サポートキャラクタの配置有無を決定する処理>

図32は、配置有無テーブルを説明する図である。図32に示すように、配置有無テーブルには、サポートキャラクタのトレーニング項目配置有無（「トレーニング項目のいずれかに配置する」または「配置しない」）の選択比率が設定されている。本実施形態では、図32に示す配置有無テーブルに基づいて、準備段階処理でプレイヤーにより登録された全てのサポートカード（サポートキャラクタ）について、配置有無が決定される。

[0329] 具体的には、図32に示すように、本実施形態では、サポートキャラクタは、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さのいずれかのトレーニング項目に「配置する」が16%の確率で選択され、いずれのトレーニング項目にも「配置しない」が20%の確率で選択される。なお、上記のように、得意トレーニングが設定されたサポートカードについては、得意トレーニングが、他のトレーニング項目よりも高確率で選択されるように補正が行われる。

[0330] なお、サポートキャラクタの配置するトレーニング項目が決定されると、配置することが決定されたサポートキャラクタと、決定されたトレーニング

項目とが紐付けられ、サーバ1000に記憶されてもよい。より具体的に、サポートキャラクタのキャラクタIDあるいはサポートキャラクタに紐付けられたサポートカードのサポートカードIDに、トレーニング項目の種別を表すトレーニングIDを紐付けた紐付け情報が、サーバ1000に記憶されてもよい。

[0331] <能力パラメータの上昇値を決定する処理>

図33Aは、トレーニングレベルテーブルを説明する図である。図33A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、「Speed」（スピード）、「Stamina」（スタミナ）、「Power」（パワー）、「Spirit」（根性）、「Wisdom」（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。

[0332] 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。

[0333] 具体的には、本実施形態では、「Speed」（スピード）のトレーニングが実行され、成功した場合には、「Speed」（スピード）および「Power」（パワー）の能力パラメータの値が上昇する。

[0334] また、「Stamina」（スタミナ）のトレーニングが実行され、成功した場合には、「Stamina」（スタミナ）および「Spirit」（根性）の能力パラメータの値が上昇する。

- [0335] また、「Power」（パワー）のトレーニングが実行され、成功した場合には、「Stamina」（スタミナ）および「Power」（パワー）の能力パラメータの値が上昇する。
- [0336] また、「Spirit」（根性）のトレーニングが実行され、成功した場合には、「Speed」（スピード）、「Power」（パワー）、および、「Spirit」（根性）、の能力パラメータの値が上昇する。
- [0337] また、「Wisdom」（賢さ）のトレーニングが実行され、成功した場合には、「Speed」（スピード）および「Wisdom」（賢さ）の能力パラメータの値が上昇する。
- [0338] 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率を乗算した値を、上昇固定値に加算することによって算出される。
- [0339] 図33B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33C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33Bは、トレーニング項目が「Speed」（スピード）である場合の上昇固定値を示している。また、図33Cは、トレーニング項目が「Power」（パワー）である場合の上昇固定値を示している。
- [0340] 図33Bおよび図33C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33Bおよび図33C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。
- [0341] 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「Stamina」（スタミナ）、「Spirit」（根性）、および「Wisdom」（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。
- [0342] また、上記した上昇固定値に加えて、トレーニング項目ごとに配置される

サポートカード（サポートキャラクタ）に基づいて、ボーナス加算率が決定される。ボーナス加算率は、上記した友情トレーニングが発生する場合に設定されるものである。

[0343] 図33Dは、ボーナス加算率を説明する図である。本実施形態では、各トレーニングに配置が決定されたサポートカード（サポートキャラクタ）ごとに、友情トレーニングの発生条件の成立有無が判定される。そして、友情トレーニングの発生条件が成立すると判定されたサポートカードについて、ボーナス加算率が決定される。

[0344] 具体的には、グループサポートカードについては、友情トレーニングの発生により、ボーナス加算率が10%に決定される。また、グループサポートカード以外のサポートカードについては、ボーナス加算率が20%に決定される。なお、ボーナス加算率は、サポートカードの種別および絆ゲージの値に基づいて変化してもよい。例えば、絆ゲージの値が高くなるほど、ボーナス加算率が大きくなるとよい。

[0345] そして、上昇固定値テーブルによって決定された上昇固定値に、ボーナス加算率を乗算した値がボーナス加算値として導出される。ボーナス加算値が上昇固定値に加算された値が、トレーニングが成功した場合の能力パラメータの値の上昇量に決定される。なお、複数のサポートキャラクタが配置されているトレーニングについては、当該配置された複数のサポートキャラクタのそれぞれのボーナス加算値が、上昇固定値に加算される。このように、すべてのトレーニング種別に対して、トレーニングが成功した場合における育成対象キャラクタの能力パラメータの上昇量が決定される。

[0346] <第2イベントの発生有無を決定する処理>

図34は、第2イベントテーブルを説明する図である。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に対応する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。具体的に、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」後、ランダムに乱数が取得され、取得された乱数と第2イベントテーブルに基づい

て、第2イベントの発生の有無が決定される。第2イベントテーブルには、第2イベントを「発生させる」または「発生させない」の選択比率が設定されている。

[0347] 例えば、図34に示すように、所定のサポートカードに紐付けられた第2イベントは、イベントA、イベントB、イベントC、イベントDの4つの種別のイベントを含む。例えば、第2イベントテーブルには、各イベント（イベントA～D）を「発生させる」確率が5%に設定され、第2イベントを「発生させない」確率が80%に設定される。なお、第2イベントの選択比率は、サポートカード、すなわち、サポートキャラクタごとに個別に設定されてもよい。

[0348] 本実施形態では、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」後、各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イベントの発生有無を決定する処理が行われる。そして、第2イベントの発生の決定に基づいて、イベント報知表示247がトレーニング画面240に表示される。

[0349] 第2イベントの発生が決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。例えば、スピードのトレーニングに配置されたサポートキャラクタの第2ヒントイベントの出現が決定されている場合、スピードのトレーニングが実行されると、トレーニング実行後に第2ヒントイベントが必ず出現する。

[0350] しかし、スピード以外の他のトレーニングが実行されると、トレーニング実行後にこの第2ヒントイベントは出現しない。また、同一のトレーニングに配置された2以上のサポートキャラクタについて第2イベントの発生が決定されていた場合、いずれの第2イベントを発生させるかが、抽選または予め設定されたサポートイベントの優先度等により決定される。つまり、第2イベントは、1のターンにおいて複数発生することはない。

[0351] 例えば、均等な確率で複数の第2イベントのうちいずれを発生させるかが

決定される。ただし、これに限定されず、第２イベントの種別に応じて重み付けが設定され、設定された重み付けに応じて複数の第２イベントのうちいずれを発生させるかが決定されてもよい。なお、２以上のキャラクタについて第２イベントの発生が決定された場合、決定されたすべての第２イベントを発生させてもよい。

[0352] ここで、例えば、第２イベントの出現が決定されると、第２イベントに紐付けられたサポートカードあるいはサポートキャラクタに、サポートイベントの出現の有無を示す出現情報が紐付けられ、サーバ１０００に記憶されてもよい。より具体的には、サポートキャラクタのキャラクタＩＤあるいはサポートキャラクタに紐付けられたサポートカードのサポートカードＩＤに、出現情報を紐付けた紐付け情報が、サーバ１０００に記憶されてもよい。

[0353] 上述した「第１イベントの発生有無を決定する処理」、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」、「能力パラメータの上昇値を決定する処理」、「第２イベントの発生有無を決定する処理」が実行され、トレーニング操作部２１６の操作が行われると、例えば、図２１Ｂに示すトレーニング画面２４０がディスプレイ２６に表示される。

[0354] 上述したように、図２１Ｂに示すトレーニング画面２４０には、「サポートキャラクタの配置有無を決定する処理」により、スタミナのトレーニング項目に配置された２種類の配置キャラクタアイコン２４８が表示される。

[0355] また、トレーニング画面２４０には、「能力パラメータの上昇値を決定する処理」により決定された能力値パラメータの上昇値が、ステータス表示部２１３に表示される。また、トレーニング画面２４０には、「第２イベントの発生有無を決定する処理」により決定された第２イベントを報知するためのイベント報知表示２４７が表示される。

[0356] 以上のように、各サポートカードには、サポートイベントとして、少なくとも第１イベントおよび第２イベントが設けられている。ただし、サポートカードの種別によっては、第１イベントおよび第２イベントに加えて、さらに他のイベントが設けられるものもある。本実施形態では、グループサポー

トカードに、以下のイベントが紐付けられている。

[0357] 図35は、グループサポートカードに紐付けられたイベントを説明する図である。グループサポートカードに紐付けられるイベントは、第1イベント、初期イベント、連続イベント、お出かけイベントおよび第2イベントに分類される。なお、図35に示す各イベントの発生条件および効用は一例に過ぎない。

[0358] グループサポートカードの第1イベントは、他のサポートカードと同様に、ターン開始時の抽選で当選することで発生する。この第1イベントが発生した場合、能力パラメータ等の各種パラメータが上昇する。なお、詳しい説明は省略するが、グループサポートカードの第1イベントは、反復イベントと単発イベントとに大別される。反復イベントは、1回の育成ゲームにおいて複数回発生可能なイベントである。単発イベントは、1回の育成ゲームにおいて1回のみ発生可能なイベントである。

[0359] グループサポートカードの初期イベントは、後述する連続イベントを発生可能とするイベントである。初期イベントは、第1発生条件および第2発生条件の2つの発生条件が設けられている。第1発生条件は、初期イベントが発生しておらず、かつ、グループサポートカードの配置されたトレーニングを実行することである。第2発生条件は、初期イベントが発生しておらず、かつ、初期イベント抽選で当選することである。

[0360] つまり、初期イベントは、育成メインゲームにおいて発生していない状態で、グループサポートカードが配置された合同トレーニングを実行するか、初期イベント抽選で当選するかした場合に発生する。したがって、初期イベントは、1回の育成ゲームにおいて1回のみ発生する。なお、第1発生条件によれば、最初に合同トレーニングを実行した場合に、必ず、初期イベントが発生する。また、初期イベント抽選は、初期イベントが発生していない状態において、毎ターン実行される。また、初期イベント抽選は、グループサポートカードがデッキに編成されていない場合にも実行される。

[0361] なお、初期イベント抽選は、グループサポートカードがデッキに編成され

ている場合に限り実行されてもよい。また、グループサポートカードは、デッキに編成されていない場合にも、所定の抽選で当選することで、いずれかのトレーニングに配置されてもよい。

[0362] グループサポートカードの連続イベントは、グループサポートカードに紐付けられた所属キャラクタとのお出かけが可能なお出かけ可能状態を設定可能とするイベントである。連続イベントの発生条件は、初期イベントが発生済みであり、かつ、連続イベント抽選で当選することである。なお、ここでは、連続イベント抽選の当選確率が、グループサポートカードの絆ゲージの値によって異なっている。例えば、連続イベント抽選の当選確率は、絆ゲージの値が40未満であれば5%、絆ゲージの値が40以上、80未満であれば10%、絆ゲージの値が80以上であれば15%である。

[0363] なお、詳しい説明は省略するが、連続イベントはストーリーイベントであり、ストーリー中、プレイヤーに複数の選択肢の中からいずれかを選択させる内容となっている。このとき、所定の選択肢が選択されると、以後、プレイ中の育成メインゲームが終了するまで、お出かけ可能状態に設定される。

[0364] ただし、連続イベントの内容は上記に限らない。例えば、連続イベントが発生した場合には、必ず、お出かけ可能状態が設定されてもよい。また、連続イベントは、繰り返し発生してもよいし、1度のみ発生してもよい。連続イベントが1度のみ発生し得るとした場合、連続イベントの発生時に、プレイヤーが所定の選択肢を選択しないと、以後、お出かけ可能状態に設定されることはない。

[0365] グループサポートカードのお出かけイベントは、上記した所属キャラクタ別イベントおよび全所属キャラクタイベントである。所属キャラクタ別イベントの発生条件は、お出かけ可能状態において、お出かけ画面255の第1所属キャラクタ選択操作部258aから第5所属キャラクタ選択操作部258eのいずれかが選択されたことである。つまり、所属キャラクタ別イベントは、お出かけ可能状態に設定された後、いずれかの所属キャラクタが選択された場合に発生する。所属キャラクタ別イベントの発生により、育成対象

キャラクタの体力および調子が上昇する。

[0366] また、全所属キャラクタイベントは、全ての所属キャラクタを選択済みであること、すなわち、全ての所属キャラクタとお出かけ済みであることが発生条件として設定されている。全所属キャラクタイベントの発生により、育成対象キャラクタの体力および調子が上昇する。また、はじめて全所属キャラクタイベントが発生した場合、育成対象キャラクタが所持スキルを所持する。

[0367] 以上のように、グループサポートカードのお出かけイベントを発生させるためには、初期イベントおよび連続イベントを順次発生させる必要がある。そして、連続イベントの発生に伴って、お出かけ可能状態が設定されることで、以後、所属キャラクタとのお出かけが可能となる。

[0368] なお、ここでは、お出かけイベントを発生させるために、初期イベントおよび連続イベントを発生させ、さらにお出かけ可能状態とする必要があるとした。ただし、例えば、グループサポートカードがデッキに編成された場合には、育成メインゲームの開始当初から、あるいは、所定のターン数から、グループサポートカードに紐付くお出かけイベントが発生可能としてもよい。

[0369] グループサポートカードの第2イベントは、他のサポートカードと発生条件が異なる。具体的には、連続イベントが発生済みであること、グループサポートカードが配置されたトレーニングが実行されたこと、および、発生抽選で当選したことが、第2イベントの発生条件として設定されている。なお、連続イベントが発生済みであることに代えて、もしくは、加えて、お出かけ可能状態であることが発生条件として設けられてもよい。第2イベントの発生により、能力パラメータ等の各種パラメータが上昇する。また、第2イベントも、第1イベントと同様に、反復イベントと単発イベントとに大別される。

[0370] 以上のように、グループサポートカードのサポートイベントは、他のサポートカードと異なる初期イベント、連続イベントおよびお出かけイベントが

設けられる。そして、お出かけイベントには、所属キャラクタごとに設けられる所属キャラクタ別イベントが含まれており、プレイヤーがいずれかの所属キャラクタ別イベントを選択することができる。これにより、プレイヤーは、所属キャラクタ別イベントにおいて、好みの所属キャラクタを表示させることができる。特に、グループサポートカードには、複数の所属キャラクタが紐付けられている。そのため、デッキに編成可能なサポートカードの数が制約される中において、より多くのキャラクタが表示可能となる。これにより、ゲーム展開が多様化され、ゲームのプレイ意欲が向上する。

[0371] また、全ての所属キャラクタとお出かけを行うと、全所属キャラクタイベントが発生可能となる。これにより、全ての所属キャラクタ別イベントが発生させようという動機付けがなされ、さらにゲームの興趣が向上する。

[0372] さらに、本実施形態では、グループサポートカードに基づいて、特典ゾーン（特典状態）が設定され得る。特典ゾーン中、プレイヤーは有利に育成ゲームを進行可能となる。以下に、特典ゾーンについて説明する。

[0373] 図36は、特典ゾーンを説明する図である。お出かけ可能状態に設定されている場合に、グループサポートカードの配置されたトレーニングが実行されると、特典ゾーン発生抽選が行われる。特典ゾーン発生抽選で当選すると、特典ゾーンが開始となる。ただし、特典ゾーン中は、特典ゾーン発生抽選が行われない。したがって、特典ゾーン中ではないことも、特典ゾーンの発生条件と言える。

[0374] ここでは、お出かけ可能状態に設定された後、グループサポートカードの配置された合同トレーニングが実行された場合、 $1/10$ の確率で特典ゾーンが開始される。特典ゾーンは、グループサポートカードに紐づく合同トレーニングが実行されたターンの次のターンで開始となる。特典ゾーンの開始時には、効用として、育成対象キャラクタのバッドコンディションが解消される。詳しい説明は省略するが、バッドコンディションというのは、育成対象キャラクタに設定される、育成メインゲームの進行が不利となる状態である。

[0375] なお、特典ゾーンは、基本的には、グループサポートカードがデッキに編成されていることを前提として設定されるものである。ただし、上記したように、グループサポートカードがデッキに編成されていない場合であっても、初期イベント抽選で当選すると初期イベントが発生し、その後、連続イベントの発生およびお出かけ可能状態の設定が可能となる。このように、お出かけ可能状態となり、かつ、デッキに編成されていないグループサポートカードが配置された場合には、特典ゾーンが発生する可能性がある。また、ここでは、特典ゾーン発生抽選の当選確率が10%であることとするが、当選確率は適宜設定可能である。

[0376] そして、特典ゾーン中は、育成対象キャラクタがバッドコンディションにならないこと、および、第2イベントの発生による能力パラメータ上昇等の効果がさらに上昇するといった効用がもたらされる。また、特典ゾーン中に、グループサポートカードの配置されたトレーニングが実行されると、グループサポートカードに基づく友情トレーニングが発生し、能力パラメータ上昇等の効果がさらに上昇する。また、この際には、特典ゾーン中に限り出現する特典演出が実行される。換言すれば、特典演出の出現により、友情トレーニングの発生およびトレーニング効果の上昇が報知される。

[0377] 特典ゾーンには、終了条件が設けられており、終了条件の成立により、特典ゾーンの設定が解除される。ここでは、解除抽選に当選すること、および、特典ゾーンの発生後、5ターンが経過することが終了条件として設定されている。解除抽選は、特典ゾーンの発生後2～4ターンで実行される。したがって、特典ゾーンは、最長で5ターン継続し、最短で1ターンで終了する。

[0378] なお、ここでは、解除抽選の当選確率は50%であるが、当選確率は適宜設定可能である。また、解除抽選は必須ではない。例えば、特典ゾーンの終了条件として、特典ゾーンが終了するまでのターン数のみが設けられてもよい。

[0379] 図37Aは、グループサポートカードの配置キャラクタアイコン248を

説明する図である。図37Bは、特典演出を説明する図である。上記のように、グループサポートカードには、複数の所属キャラクタが紐付けられているが、グループサポートカードに対応する配置キャラクタアイコン248は1種類のみである。ここでは、グループサポートカードに対応する配置キャラクタアイコン248に、第1所属キャラクタが表示されている。

[0380] そして、特典ゾーン中に、グループサポートカードがトレーニングに配置されると、当該グループサポートカードの配置されたトレーニングを選択して実行することで、グループサポートカードに基づく友情トレーニングが発生可能となる。このとき、友情トレーニングは、いずれのトレーニング項目においても発生可能である。友情トレーニングが発生可能な状態では、図37Aに示すように、配置キャラクタアイコン248が、エフェクトにより強調表示される。図37Aでは、スピードのトレーニングに、グループサポートカードが配置された場合を示している。このとき、スピードの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、ステータス表示部213の近傍に表示される。ここでは、友情トレーニングの発生によるボーナス加算値が加味された上昇値が表示されている。

[0381] そして、図37Aに示す状態で、スピードのトレーニングが選択されると、グループサポートカードに基づく友情トレーニングが発生する。このとき、トレーニングに成功すると、特典演出が実行される。特典演出では、図37Bに示すように、所属キャラクタが表示され、トレーニングの成功が報知される。

[0382] ここで、特典演出の実行パターンは複数設けられている。本実施形態では、特典演出の実行パターンが所属キャラクタごとに設けられている。1のグループサポートカードには5体の所属キャラクタが紐付けられているため、特典演出の実行パターンは5パターン設けられている。各実行パターンでは、必ず、1体の所属キャラクタが表示され、また、表示される所属キャラクタのボイスが出力される。

[0383] グループサポートカードに基づく友情トレーニングが発生する場合には、

特典演出の実行パターンが抽選により決定される。すなわち、友情トレーニング（特典イベント）が発生する場合、グループサポートカード（所定のゲーム媒体）に紐付けられた複数の所属キャラクタのうちのいずれかが、特典演出で表示するキャラクタに決定される。これにより、特典演出では、決定された所属キャラクタが表示される。

[0384] ただし、特典演出の実行パターンは、抽選ではなく、例えば、予め設定された順番にしたがって選択されてもよい。また、ここでは、所属キャラクタごとに特典演出の実行パターンが設けられることとしたが、一部の所属キャラクタに対応する特典演出の実行パターンのみが設けられてもよい。あるいは、複数の所属キャラクタが表示される特典演出の実行パターンが設けられてもよい。

[0385] 以上のように、特典演出では、複数の所属キャラクタのうちのいずれかが表示される。これにより、デッキに編成可能なサポートカードの数が制約される中においても、ゲーム展開が多様化され、ゲームの興趣が向上する。また、特典ゾーン中である場合には、特典演出として、特典ゾーン中ではない場合と異なる演出が実行可能となり、パラメータの上昇値が大きくなる等の特典が付与される。これにより、ゲームの興趣がさらに向上する。

[0386] <ライバルキャラクタの配置有無を決定する処理>

ターン開始時処理では、ライバルキャラクタの配置有無が決定される。ライバルキャラクタは、個人レースに出現し、当該個人レースにおいて育成対象キャラクタと勝敗を競うNPCである。ライバルキャラクタは、ライバルキャラクタが出現していない通常時の個人レースに出現する通常のNPC（以下、通常NPCと呼ぶ）と同じキャラクタIDを有するキャラクタで構成される。

[0387] ただし、ライバルキャラクタは、通常NPCよりも高いパラメータを有するキャラクタである。例えば、ライバルキャラクタは、同じキャラクタIDを有する通常NPCの能力パラメータの値を所定倍（例えば、1.1倍）した能力パラメータを有する。そのため、ライバルキャラクタが出現した個人

レースでは、基本的に、ライバルキャラクタと育成対象キャラクタが順位（1位）を競い合うゲーム性を有する。

[0388] 図38は、配置有無テーブルを説明する図である。図38に示すように、配置有無テーブルには、ライバルキャラクタの配置有無（「配置する」または「配置しない」）の選択比率が設定されている。本実施形態では、図38に示す配置有無テーブルに基づいて、ライバルキャラクタの配置有無が決定される。

[0389] 本実施形態では、ライバルキャラクタの配置は、現在のターンに出現する個人レースの中に、現在の育成対象キャラクタの場適正および距離適性に係る適正パラメータが所定値以上（例えば、C以上）のレースがある場合に実行される。そのため、「ライバルキャラクタの配置有無を決定する処理」は、まず、現在のターンに出現する個人レース（レース種目）の中に、現在の育成対象キャラクタの場適性および距離適性に係る適性パラメータが所定値以上となるレース（以下、適合レースと呼ぶ）の有無を判定する。

[0390] 図38に示すように、本実施形態では、ライバルキャラクタは、適合レースの難易度に応じて、選択比率が変更されている。具体的には、図38に示すように、ライバルキャラクタは、適合レースの難易度（グレード）がG1である場合、60%の確率で「配置する」が選択され、40%の確率で「配置しない」が選択される。

[0391] また、ライバルキャラクタは、適合レースの難易度がG1である場合、50%の確率で「配置する」が選択され、50%の確率で「配置しない」が選択される。また、ライバルキャラクタは、適合レースの難易度がG1である場合、40%の確率で「配置する」が選択され、60%の確率で「配置しない」が選択される。ただし、ライバルキャラクタの選択比率は、適合レースの難易度に応じて変更されなくてもよい。例えば、ライバルキャラクタの選択比率は、適合レースの難易度によらず一律であってもよい。

[0392] ライバルキャラクタの配置が決定されると、配置するライバルキャラクタの種別（キャラクタID）がランダム抽選される。このとき、適合レースに

設定されている芝およびダートなどの場と、短距離、マイル、中距離、長距離などの距離に対し、場適性および距離適性に係る適性パラメータが所定値以上（例えば、C以上）となるキャラクタの中から、いずれかのキャラクタがライバルキャラクタとしてランダム抽選される。ただし、1ターン中に適合レースが複数ある場合、複数の適合レースの間で同一のライバルキャラクタ（キャラクタID）が重複しないようにランダム抽選される。また、ライバルキャラクタのランダム抽選は、育成対象である育成対象キャラクタを除外して行われる。

[0393] ここで、ライバルキャラクタのパラメータは、適合レースの難易度に応じて変更されてもよい。例えば、ライバルキャラクタは、適合レースの難易度が高くなるほど、高いパラメータを有してもよい。また、ライバルキャラクタのパラメータは、適合レースの難易度によらず一定の値であってもよい。

[0394] ライバルキャラクタのパラメータは、育成ゲームのターンが進むほど高く設定される。具体的に、ライバルキャラクタのパラメータは、初期ターン区間、中期ターン区間、後期ターン区間の順で高く設定されてもよい。より具体的に、ライバルキャラクタの能力パラメータは、初期ターン区間である場合、同じキャラクタIDの通常NPCの能力パラメータを1.1倍したものであり、中期ターン区間である場合、同じキャラクタIDの通常NPCの能力パラメータを1.3倍したものであり、後期ターン区間である場合、同じキャラクタIDの通常NPCの能力パラメータを1.5倍したものである。

[0395] 育成対象キャラクタが適合レースに出走すると、プレイヤーに基礎報酬が付与される。また、適合レースにおいて育成対象キャラクタがライバルキャラクタに勝利すると、プレイヤーに基礎報酬に加え追加報酬が付与される。ただし、追加報酬は、ライバルキャラクタとの勝敗にかかわらず、適合レースに出走した際に付与されてもよい。基礎報酬は、ライバルキャラクタとの勝敗にかかわらずプレイヤーが得ることのできる報酬である。追加報酬は、基礎報酬とは別に育成対象キャラクタに付与され、例えば、適合レースの場に関連するスキルヒント、適合レースの距離に関連するスキルヒント、育成対象キ

ャラクタの走法に関連するスキルヒントである。

[0396] また、追加報酬は、ディスプレイ 26 に所定のイベントが表示されるものであってもよい。当該所定のイベントでは、例えばライバルキャラクタが表示される。また、追加報酬は、育成対象キャラクタに紐付けられるスキルヒントや、パラメータを含む。当該スキルヒントは、育成対象キャラクタの場適性、距離適性、走法適性等のパラメータに基づいて決定されてもよい。

[0397] <ライバルキャラクタの配置を報知する処理>

図 39A は、ゲーム画面 320 におけるライバルキャラクタの配置の報知を説明する図である。図 39B は、個人レース選択画面 330 におけるライバルキャラクタの配置の報知を説明する図である。

[0398] 「ライバルキャラクタの配置有無を決定する処理」により、ライバルキャラクタの配置が決定されると、図 39A に示すように、ゲーム画面 320 の個人レース操作部 219 に重畳して、ライバルキャラクタ報知表示 321 が表示される。

[0399] ライバルキャラクタ報知表示 321 が表示されている個人レース操作部 219 がタップされると、図 39B に示す個人レース選択画面 330 がディスプレイ 26 に表示される。個人レース選択画面 330 の個人レース選択操作部 266 のレース種目のうち、ライバルキャラクタの配置が決定されたレース種目（適合レース）には、「ライバルキャラクタ出走」と記されたライバルキャラクタ報知表示 321 が重畳表示される。

[0400] なお、本実施形態では、ライバルキャラクタの配置が決定された場合、ディスプレイ 26 に図 39A、図 39B に示すライバルキャラクタ報知表示 321 を表示する例について説明したが、これに限定されず、ライバルキャラクタ報知表示 321 は、例えば、ライバルキャラクタのキャラクタ種類を特定できるテキストまたは画像を含んでもよい。

[0401] 本実施形態では、初期ターン区間、中期ターン区間、後期ターン区間それぞれの最終ターン終了時、育成対象キャラクタが所定条件を達成している場合、ボーナスイベントが発生する。所定条件は、例えば、勝利ポイントが目

標ポイントを一定値以上超えて達成されること、所定の難易度（例えば、G1）のレースで1着を所定回数以上獲得していること、ライバルキャラクタに所定回数以上勝利していることなどである。

[0402] ボーナスイベントは、低ボーナスイベントと、高ボーナスイベントを含み、所定条件の達成状況に応じて発生するボーナスイベントの種類が変化する。低ボーナスイベントは、例えば、育成対象キャラクタに設定される固有のスキルをレベルアップさせるイベントである。高ボーナスイベントは、例えば、育成対象キャラクタに設定される固有のスキルをレベルアップさせるイベントに加え、育成対象キャラクタのパラメータを所定値アップさせるイベント、および、スキルポイントを所定値アップさせるイベントである。

[0403] 本実施形態では、所定条件のうち基本条件のみを達成している場合、低ボーナスイベントが発生し、所定条件のうち基本条件に加えて追加条件を達成している場合、高ボーナスイベントが発生する。高ボーナスイベントは、ターン区間の種別に基づいて、イベントの内容が変化する。

[0404] 例えば、ターン区間の種別が初期ターン区間である場合、発生する高ボーナスイベントは、育成対象キャラクタに設定される固有のスキルをレベルアップさせ、育成対象キャラクタのパラメータのうちランダムで1種類のパラメータを所定値（例えば+10）アップさせ、スキルポイントを所定値（例えば+20）アップさせる。

[0405] また、ターン区間の種別が中期ターン区間である場合、発生する高ボーナスイベントは、育成対象キャラクタに設定される固有のスキルをレベルアップさせ、育成対象キャラクタの全パラメータを所定値（例えば+5）アップさせ、スキルポイントを所定値（例えば+30）アップさせる。

[0406] また、ターン区間の種別が後期ターン区間である場合、発生する高ボーナスイベントは、育成対象キャラクタに設定される固有のスキルをレベルアップさせ、育成対象キャラクタの全パラメータを所定値（例えば+10）アップさせ、スキルポイントを所定値（例えば+30）アップさせる。

[0407] また、本実施形態では、上述したターン区間の終了時に発生するボーナス

イベントとは別に、育成対象キャラクタが特殊条件を達成している場合にもボーナスイベントが発生する。特殊条件は、例えば、育成対象キャラクタが個人レースのうち特定レースを1着で勝利することである。具体的に、特殊条件は、特定の場、および、特定の距離が設定されている個人レースにおいて1着を所定回数獲得することや、特定の地域の個人レースにおいて1着を所定回数獲得することや、難易度の高いG1レースのうち特定のレースを1着で勝利することなどである。ボーナスイベントは、例えば、育成対象キャラクタのパラメータを所定値アップさせるイベントである。

[0408] 上記の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や規定のターン区間ごとに設定される目標ポイントを達成することができなかった場合には、その時点で育成ゲームが終了となる。

[0409] 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1000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。

[0410] 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、個人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レース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。

[0411] 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13000～14499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14500～15499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。

[0412] 図40Aは、育成完了画面340を説明する第1の図である。図40Bは、育成完了画面340を説明する第2の図である。図40Cは、育成完了画面340を説明する第3の図である。育成ゲームが終了すると、図40Aに示すように、育成完了画面340がディスプレイ26に表示される。育成完了画面340には、まず、育成された育成キャラクタの育成ランクが表示され、その後、図40Bに示すように、評価点が表示される。

[0413] また、評価点が表示されてから所定時間が経過すると、図40C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340に表示される。このとき、育成完了画面340には、クローズ操作部331が設けられる。クローズ操作部331がタップされると、育成完了画面340が非表示となり、ホーム画面100がディスプレイ26に表示される。

[0414] なお、育成ゲームが終了すると、育成対象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340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。

[0415] 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1000の機能的構成について説明する。なお、以下では、育成ゲームのうち、特にグループサポートカードに関する処理について詳述し、その他の処

理については説明を省略する。

[0416] (プレイヤー端末1の機能的構成)

図41は、プレイヤー端末1におけるメモリ12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12には、プログラム記憶領域12a、および、データ記憶領域12bが設けられている。CPU10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12aに記憶する。

[0417] 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700、育成ゲーム実行プログラム701、育成完了時処理プログラム702が含まれる。なお、図41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。

[0418] データ記憶領域12b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750、ゲーム情報記憶部751が設けられている。なお、データ記憶領域12b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751に記憶される。

[0419] 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751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751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750に記憶される。

[0420] CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域12bの各記憶部のデータを更新する。そして、CPU10は、プログラム記憶領域12a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1Aとして機能させる。端末側ゲーム制御部1Aは、情報設定処理部700a、育成ゲーム実行部701a、育成完了時処理部702aを含む。

- [0421] 具体的には、CPU 10は、情報設定処理プログラム700を動作させ、コンピュータを情報設定処理部700aとして機能させる。同様に、CPU 10は、育成ゲーム実行プログラム701、育成完了時処理プログラム702を動作させ、それぞれ育成ゲーム実行部701a、育成完了時処理部702aとして機能させる。
- [0422] 情報設定処理部700a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、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700a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。
- [0423] 育成ゲーム実行部701a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701aは、準備段階処理および育成段階処理を実行する。
- [0424] 育成完了時処理部702aは、育成ゲームの完了時に、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、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記憶する。
- [0425] (サーバ1000の機能的構成)
- 図42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1012a、および、データ記憶領域1012b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1012aに記憶する。
- [0426] 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42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。
- [0427] データ記憶領域1012b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１０１２ｂ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。

[0428] CPU１０１０は、プログラム記憶領域１０１２ａに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域１０１２ｂの各記憶部のデータを更新する。そして、CPU１０１０は、プログラム記憶領域１０１２ａ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１０００Ａとして機能させる。サーバ側ゲーム制御部１０００Ａは、情報設定処理部１１００ａ、育成ゲーム実行部１１０１ａ、育成ゲーム終了処理部１１０２ａを含む。

[0429] 具体的には、CPU１０１０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１１００ａとして機能させる。同様に、CPU１０１０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１１０１ａ、育成ゲーム終了処理部１１０２ａとして機能させる。

[0430] 情報設定処理部１１００ａ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１１００ａ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。

[0431] 育成ゲーム実行部１１０１ａは、育成ゲームに関する全ての処理を実行する。

[0432] 育成ゲーム終了処理部１１０２ａは、育成ゲームが終了すると、育成された育成キャラクタについて、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。

[0433] 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。

[0434] 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。

[0435] (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43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。

[0436] 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）。

[0437] 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に付与する。

[0438] プレイヤ端末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。準備段階処理(P6、S6)では、プレイヤの操作に基づいて、育成対象キャラクタと、継承キャラクタおよびサポートカードを含むデッキとの設定、登録が行われる。

[0439] 準備段階処理(P6)が終了すると、育成ゲーム実行部701aは、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。なお、実際には、プレイヤ端末1とサーバ1000とで役割分担がなされており、プレイヤ端末1における育成段階処理(P7)と、サーバ1000における育成段階処理(S7)とで育成メインゲームが進行する。

[0440] ただし、以下に説明する、プレイヤ端末1の育成段階処理(P7)中の各処理の一部もしくは全部が、サーバ1000における育成段階処理(S7)で遂行されてもよいし、サーバ1000における育成段階処理(S7)中の各処理の一部もしくは全部が、プレイヤ端末1における育成段階処理(P7)で遂行されてもよい。

[0441] 育成段階処理(P7)が終了すると、プレイヤ端末1において、育成完了時処理部702aが、育成ゲーム終了処理を実行する(P8)。同様に、育成段階処理(S7)が終了すると、サーバ1000において、育成ゲーム終

了処理部 1102a が、育成ゲーム終了処理を実行する（P8）。育成ゲーム終了処理（P8、S8）では、育成段階処理で育成された育成対象キャラクタが、育成キャラクタとして保存される。この際、育成キャラクタに付与される因子情報が抽選により決定され、育成キャラクタに紐付けて記憶される。以下に、育成段階処理（P7、S7）について詳述する。

[0442] 図44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、ターン開始時であれば（S7-1のYES）、ターン開始時処理（S10）を実行し、ターン開始時でなければ、ターン中処理（S20）を実行する。

[0443] 図45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。図45に示すように、まず、サーバ1000の育成ゲーム実行部1101aは、シナリオイベント発生有無決定処理を実行する（S10-1）。ここでは、現在のターン数で必ず発生させるシナリオイベントがある場合に、育成ゲーム実行部1101aは、当該シナリオイベントの発生を決定する。また、現在のターン数で必ず発生させるシナリオイベントがない場合、育成ゲーム実行部1101aは、抽選によりシナリオイベントの発生有無および発生させるシナリオイベントの種別を決定する。

[0444] また、育成ゲーム実行部1101aは、キャラクタ所持イベント発生有無決定処理を実行する（S10-2）。ここでは、現在のターン数で必ず発生させるキャラクタ所持イベントがある場合に、育成ゲーム実行部1101aは、当該キャラクタ所持イベントの発生を決定する。また、現在のターン数で必ず発生させるキャラクタ所持イベントがない場合、育成ゲーム実行部1101aは、抽選によりキャラクタ所持イベントの発生有無および発生させるキャラクタ所持イベントの種別を決定する。

[0445] また、育成ゲーム実行部1101aは、第1イベント発生有無決定処理を実行する（S10-3）。ここでは、ターン開始時において、ランダムに乱数が取得され、取得された乱数と第1イベントテーブルとに基づいて、第1イベントの発生有無および発生させる第1イベントの種別が決定される。

- [0446] また、育成ゲーム実行部 1101a は、サポートキャラクタ抽選処理を実行する（S10-4）。具体的に、育成ゲーム実行部 1101a は、図 32 に示す配置有無テーブルを参照して、サポートキャラクタを各トレーニング項目に配置するか否か抽選により決定する。この処理は、サポートキャラクタごとに実行される。
- [0447] なお、サポートキャラクタのトレーニング項目への配置が決定された場合、育成ゲーム実行部 1101a は、トレーニング項目ごとに設けられたトレーニング ID に対し、サポートカード ID（あるいはサポートキャラクタ ID）を紐付ける。
- [0448] また、育成ゲーム実行部 1101a は、友情トレーニングの発生有無を判定する友情トレーニング判定処理（S11）を実行する。
- [0449] 図 46 は、サーバ 1000 における友情トレーニング判定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 1101a は、S10-4 においていずれかのトレーニング項目に紐付けられたサポートカードを抽出する（S11-1）。サポートカードが抽出された場合（S11-2 の YES）、育成ゲーム実行部 1101a は、友情トレーニングの発生有無を判定する処理対象のサポートカードをセットする（S11-3）。
- [0450] S11-3 でセットされたサポートカードが、グループサポートカードではない場合（S11-4 の NO）、育成ゲーム実行部 1101a は、当該サポートカードの配置されたトレーニング項目が、当該サポートカードに設定された得意トレーニングであるかを判定する（S11-5）。サポートカードが得意トレーニングに配置され（S11-5 の YES）、かつ、当該サポートカードの絆ゲージの値が所定値（80）以上である場合（S11-6 の YES）、育成ゲーム実行部 1101a は、友情トレーニングの発生を示す友情トレーニング発生情報を、当該サポートカードに紐付けてセットする（S11-7）。
- [0451] 一方、S11-3 でセットされたサポートカードが、グループサポートカードであり（S11-4 の YES）、かつ、特典ゾーン中である場合（S1

1-9のYES)にも、育成ゲーム実行部1101aは、友情トレーニング発生情報をセットする(S11-7)。なお、トレーニング項目に配置されたサポートカードのうち、S11-3からS11-9の処理を実行していない未処理のサポートカードがある場合、育成ゲーム実行部1101aは、S11-3から処理を繰り返す。

[0452] 図45に戻り、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(S10-5)。能力パラメータ決定処理では、各トレーニングが実行され、成功した場合の育成対象キャラクタの能力パラメータの上昇値を決定する。具体的に、育成ゲーム実行部1101aは、図33Aに示すトレーニングレベルテーブル、図33B、図33Cに示す上昇固定値テーブル、図33Dに示すボーナス加算率テーブルを参照して、すべてのトレーニング項目に対してトレーニングが成功した場合における育成対象キャラクタの能力パラメータの上昇値を決定する。これにより、友情トレーニングが発生する場合、能力パラメータの上昇値が大きくなる。

[0453] また、ここでは、育成ゲーム実行部1101aは、各トレーニング項目が実行された場合の体力減少量あるいは体力回復量を不図示の体力テーブルを参照して決定する。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。

[0454] また、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(S10-6)。具体的に、育成ゲーム実行部1101aは、図34に示す第2イベントテーブルを参照して第2イベントの発生有無を抽選により決定する。具体的に、サポートキャラクタ抽選処理(S10-4)後、ランダムに乱数が取得され、取得された乱数と第2イベントテーブルとに基づいて、第2イベントの発生有無が決定される。ここでは、例えば、育成ゲーム実行部1101aは、S10-4において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付与を可能とするか否かを決定するための付与抽選を行う。

- [0455] なお、ここでは、第2イベントの発生が決定された場合、第2イベントの発生による効用が決定される。この際、特典ゾーン中であれば、育成ゲーム実行部1101aは、第2イベントの発生による効用が大きくなるように演算処理を行う。
- [0456] また、育成ゲーム実行部1101aは、ライバルキャラクタ抽選処理を実行する(S10-7)。具体的に、育成ゲーム実行部1101aは、図38に示す配置有無テーブルを参照して、ライバルキャラクタを各適合レースに配置するか否かを抽選により決定する。
- [0457] また、育成ゲーム実行部1101aは、継承イベント発生有無決定処理を実行する(S10-8)。具体的には、育成ゲーム実行部1101aは、現在のターンが因子発動ターンである場合、継承イベントの発生を決定する。この場合、育成ゲーム実行部1101aは、S6の準備段階処理でデッキに登録された継承キャラクタの因子情報に基づいて、各因子の発動有無を決定する。これにより、発動が決定された因子に応じて、能力パラメータあるいは適性パラメータが上昇したり、スキルのヒントが獲得されたりする。
- [0458] 育成ゲーム実行部1101aは、S10-1～S10-8における抽選結果に関する情報を含むゲーム情報を、ゲーム情報記憶部1151に保存する(S10-9)。また、育成ゲーム実行部1101aは、ゲーム情報記憶部1151に保存したゲーム情報を、プレイヤ端末1に受信させる処理を行う。
- [0459] 図47は、プレイヤ端末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。プレイヤ端末1の育成ゲーム実行部701aは、ターン開始時であれば(P7-1のYES)、ターン開始時処理(P10)を実行し、ターン開始時でなければ、ターン中処理(P20)を実行する。
- [0460] 図48は、プレイヤ端末1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。プレイヤ端末1におけるターン開始時処理(P10)は、サーバ1000においてターン開始時処理(S10)が実行され、S10-9においてゲーム情報がセットされることで開始される。

- [0461] 育成ゲーム実行部701aは、サーバ1000のゲーム情報記憶部1151にアクセスし、サーバ1000からS10-9で保存されたゲーム情報を受信する(P10-1)。また、育成ゲーム実行部701aは、受信したゲーム情報に基づいて、ゲーム画面210等を表示する表示処理を行う(P10-2)。そして、育成ゲーム実行部701aは、育成段階処理に係る各種コマンドをプレイヤーに選択可能とするためのコマンド設定処理を実行する(P10-3)。
- [0462] 具体的に、育成ゲーム実行部701aは、例えば、図19に示す選択項目テーブルを参照し、現在のターン数に基づいて、レスト操作部215、トレーニング操作部216、スキル操作部217、お出かけ操作部218、個人レース操作部219、ショップ操作部220、アイテム操作部221等の各種コマンドをプレイヤーに選択可能とする処理を行う。また、育成ゲーム実行部701aは、個人レース操作部219に紐付く複数の個人レース選択操作部266をプレイヤーに選択可能とする処理を行う。
- [0463] また、コマンド処理において、育成ゲーム実行部701aは、各トレーニング項目に対応するスピード操作部241、スタミナ操作部242、パワー操作部243、根性操作部244および賢さ操作部245と、スキル表示欄251と、育成対象キャラクタ選択操作部256aと、サポートキャラクタ選択操作部256bと、第1所属キャラクタ選択操作部258aから第5所属キャラクタ選択操作部258eと、全所属キャラクタ選択操作部259と、リザルト操作部273と、レース操作部274と、アイテム交換操作部303等のコマンドをプレイヤーに選択可能とする。育成ゲーム実行部701aは、これら複数のコマンドから一のコマンドをプレイヤーに選択可能とする処理を行う。
- [0464] なお、育成ゲーム実行部701aは、後述する解放情報をサーバ1000から受信することによって、以後、全所属キャラクタ選択操作部259を選択可能とする。
- [0465] その後、育成ゲーム実行部701aは、いずれかのコマンドがプレイヤーに

より選択されると（P 1 0－4のYES）、プレイヤーが選択したコマンドを識別可能なコマンド情報をサーバ1 0 0 0に送信する（P 1 0－5）。

[0466] 図4 9は、サーバ1 0 0 0におけるターン中処理を説明するフローチャートである。サーバ1 0 0 0におけるターン中処理（S 2 0）は、プレイヤー端末1においてターン開始時処理（P 1 0）が実行され、P 1 0－5においてコマンド情報が送信されることで開始される。

[0467] 育成ゲーム実行部1 1 0 1 aは、送信されたコマンド情報を解析する（S 2 0－1）。アイテムあるいはスキルの獲得に関連するコマンド情報を受信した場合（S 2 0－2のYES）、育成ゲーム実行部1 1 0 1 aは、アイテムあるいはスキルを獲得させるアイテム、スキル関連処理を実行する（S 2 0－3）。

[0468] また、レースの実行に関連するコマンド情報を受信した場合（S 2 0－4のYES）、育成ゲーム実行部1 1 0 1 aは、シミュレーション実行処理によりレース結果を導出し（S 2 0－5）、報酬を決定する（S 2 0－6）。

[0469] また、いずれかのトレーニング項目を示すコマンド情報を受信した場合（S 2 0－7のYES）、育成ゲーム実行部1 1 0 1 aは、トレーニング実行処理を行う（S 2 0－8）。ここでは、トレーニングの成功または失敗が決定され、能力パラメータが更新される。また、ここでは、実行されたトレーニングにサポートカードが紐付けられている場合、絆ゲージの値を更新する処理が実行される。

[0470] また、レスト操作部2 1 5を示すコマンド情報を受信した場合（S 2 0－9のYES）、育成ゲーム実行部1 1 0 1 aは、レスト実行処理を行う（S 2 0－1 0）。ここでは、体力の上昇値が決定され、決定された上昇値が、現在の体力に加算される。

[0471] また、お出かけが選択された場合、すなわち、育成対象キャラクタ選択操作部2 5 6 a、サポートキャラクタ選択操作部2 5 6 b、第1所属キャラクタ選択操作部2 5 8 aから第5所属キャラクタ選択操作部2 5 8 e、全所属キャラクタ選択操作部2 5 9を示すコマンド情報を受信した場合（S 2 0－

11のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、お出かけ選択処理を行う(S21)。

[0472] 図50は、サーバ1000におけるお出かけ選択処理を説明するフローチャートである。育成対象キャラクタ選択操作部256aを示すコマンド情報を受信した場合(S21-1のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、一人お出かけイベント決定処理(S21-2)を実行する。ここでは、一人お出かけイベントの実行パターンが決定される。また、決定された実行パターンに基づいて、パラメータが更新される。

[0473] サポートキャラクタ選択操作部256bを示すコマンド情報を受信した場合(S21-3のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、友人お出かけイベント決定処理(S21-4)を実行する。ここでは、友人お出かけイベントの実行パターンが決定される。また、決定された実行パターンに基づいて、パラメータが更新される。

[0474] また、いずれかの所属キャラクタが選択された場合(S21-5のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、所属キャラクタ別イベントの実行パターンを決定する(S21-6)。ここでは、決定された実行パターンに基づいて、パラメータが更新される。

[0475] また、育成ゲーム実行部1101aは、プレイヤーが選択した所属キャラクタの選択済み情報を記憶する(S21-7)。そして、グループサポートカードに紐付けられた全ての所属キャラクタについて、選択済み情報が記憶された場合(S21-8のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、全所属キャラクタ選択操作部259の解放を示す解放情報を記憶、セットする(S21-9)。

[0476] また、全所属キャラクタ選択操作部259が選択され(S21-5のNO)、解放情報が記憶されている場合(S21-10のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、全所属キャラクタイベントの実行パターンを決定する(S21-11)。ここでは、決定された実行パターンに基づいて、パラメータが更新される。また、ここでは、全所属キャラクタイベントがはじめて

決定された場合、所持スキルを付与する処理が実行される。

[0477] 図49に戻り、ターンの終了を伴う処理が実行された場合、お出かけ関連イベント実行処理（S22）が実行される。

[0478] 図51は、サーバ1000におけるお出かけ関連イベント実行処理を説明するフローチャートである。お出かけ可能状態ではなく（S22-1のNO）、初期イベントが発生済みである場合（S22-2のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、連続イベント抽選を行う（S22-3）。ここでは、グループサポートカードの現在の絆ゲージの値に基づいて、連続イベント抽選の当選確率が設定される。連続イベント抽選に当選すると（S22-4のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、連続イベントを実行するための連続イベント実行処理を行う（S22-5）。

[0479] これにより、プレイヤー端末1において連続イベントが実行される。なお、具体的な処理については説明を省略するが、連続イベントが実行された際に、プレイヤー端末1において所定の選択肢がプレイヤーによって選択されると、プレイヤー端末1およびサーバ1000において、お出かけ可能状態に設定される。

[0480] また、初期イベントが発生済みでない場合（S22-2のNO）、育成ゲーム実行部1101aは、S20-8においてグループサポートカードの配置されたトレーニングが実行されたかを判定する（S22-6）。グループサポートカードの配置されたトレーニングが実行された場合（S22-6のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、初期イベントを実行するための初期イベント実行処理を行う（S22-9）。これにより、プレイヤー端末1において初期イベントが実行される。

[0481] また、グループサポートカードの配置されたトレーニングが実行されていない場合（S22-6のNO）、育成ゲーム実行部1101aは、初期イベント抽選を実行する（S22-7）。初期イベント抽選で当選した場合（S22-8のYES）、育成ゲーム実行部1101aは、初期イベント実行処理を行う（S22-9）。

- [0482] 図49に戻り、育成ゲーム実行部1101aは、お出かけ関連イベント実行処理に続いて、特典ゾーン設定処理(S23)を行う。
- [0483] 図52は、サーバ1000における特典ゾーン設定処理を説明するフローチャートである。特典ゾーン中ではなく(S23-1のYES)、お出かけ可能状態であり(S23-2のYES)、グループサポートカードの配置されたトレーニングが実行された場合(S23-3のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、特典ゾーン発生动画を実行する(S23-4)。特典ゾーン発生动画で当選すると(S23-5のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、特典ゾーン中であることを示す特典ゾーン中情報をセットする(S23-6)。なお、特典ゾーン中情報は、育成ゲーム、育成対象キャラクタ、グループサポートカードのいずれに紐付けられてもよい。
- [0484] また、特典ゾーン中であれば(S23-1のNO)、育成ゲーム実行部1101aは、特典ゾーンの継続ターン数を更新する(S23-7)。ここでは、特典ゾーンの開始後、何ターン目の処理が実行されたかが計数される。特典ゾーンの継続ターン数が5ターンであれば(S23-8のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、特典ゾーン中情報をクリアする(S23-11)。これにより、特典ゾーンが解除、すなわち、終了となる。
- [0485] また、特典ゾーンの継続ターン数が5ターンでなければ(S23-8のNO)、育成ゲーム実行部1101aは、解除抽選を実行する(S23-9)。解除抽選で当選した場合(S23-10のYES)、育成ゲーム実行部1101aは、特典ゾーン中情報をクリアする(S23-11)。
- [0486] 図49に戻り、育成ゲーム実行部1101aは、ターン中処理(S20)における上記各処理の結果に基づいてゲーム情報を保存し、プレイヤ端末1に受信させる。
- [0487] 図53は、プレイヤ端末1におけるターン中処理を説明するフローチャートである。プレイヤ端末1におけるターン中処理(P20)は、サーバ1000においてターン中処理(S20)が実行され、S20-12においてゲーム情報がセットされることで開始される。育成ゲーム実行部701aは、受

信したゲーム情報を解析する（P 2 0－1）。そして、グループサポートカードの配置されたトレーニングが実行され（P 2 0－2のYES）、かつ、特典ゾーン中であれば（P 2 0－3のYES）、特典演出の実行パターンを抽選により決定する（P 2 0－4）。

[0488] そして、育成ゲーム実行部701aは、P 2 0－4で決定された実行パターンで特典演出を実行する（P 2 0－5）。また、育成ゲーム実行部701aは、P 2 0－1の解析結果に基づいて、イベント画面等、各種のゲーム画面を表示する（P 2 0－6）。ここでは、育成ゲーム実行部701aは、サーバ1000において各種イベントの実行パターンが決定された場合に、決定された実行パターンのイベントを発生させる。

[0489] 以上の処理により、上記した育成ゲームが実現される。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。

[0490] 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。

[0491] 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。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。

[0492] （コンピュータに遂行させる処理）

複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、ターンごとに複数のコマンド（実施形態では、一例として各トレーニング項目）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P 1 0－3）。

キャラクタ識別情報（実施形態では、一例としてキャラクタID）が紐付

けられたゲーム媒体（実施形態では、一例としてサポートカード）を、複数のコマンドのいずれかに紐付ける処理（実施形態では、一例としてS10-4）。

プレイヤーに選択されたコマンド、および、選択されたコマンドに紐付けられたゲーム媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理（実施形態では、一例としてS20-8）。

所定のゲーム媒体（実施形態では、一例としてグループサポートカード）が紐付けられたコマンドの選択を少なくとも含む開始条件（実施形態では、一例としてお出かけ可能状態、グループサポートカードの配置されたトレーニングの実行、および、特典ゾーン発生动員抽選で当選）の成立により、特典状態（実施形態では、一例として特典ゾーン）を開始させる処理（実施形態では、一例としてS23-6）。

特典状態中に所定のゲーム媒体が紐付けられたコマンドの選択に基づいて、特典演出の実行および特典の付与を含む特典イベント（実施形態では、一例として友情トレーニング）を発生させる処理（実施形態では、一例としてS11-7、P20-5）。

[0493] また、上記の処理に加えて、以下の処理が遂行されてもよい。

[0494] 特典イベントが発生する場合、所定のゲーム媒体に紐付けられた複数のキャラクタ（実施形態では、一例として所属キャラクタ）のうちのいずれかを、特典演出で表示するキャラクタに決定する処理（実施形態では、一例としてP20-4）。

[0495] 特典状態が設定されてから所定数のターンが経過したことを少なくとも含む終了条件（実施形態では、一例として解除抽選の当選、または、5ターンの経過）の成立により、特定区間の設定を解除する処理（実施形態では、一例としてS23-11）。

[0496] なお、上記実施形態において、プレイヤーが選択可能なコマンドの数および種類は一例にすぎず、適宜設計変更可能である。

また、上記実施形態では、所定のゲーム媒体がグループサポートカードで

あるとしたが、所定のゲーム媒体は、グループサポートカードに限らない。つまり、1のキャラクタが紐付けられたサポートカードが、特典状態を開始させるための所定のゲーム媒体として設定されてもよい。

[0497] また、上記実施形態における特典ゾーン（特典状態）を開始させるための開始条件は一例に過ぎない。例えば、お出かけ可能状態であるか否かに拘わらず、所定のゲーム媒体の紐付けられたトレーニングが実行された場合に、必ず、特典ゾーンが発生するとしてもよい。いずれにしても、特典状態を開始させるための開始条件には、所定のゲーム媒体が紐付けられたコマンドの選択が少なくとも含まれていればよく、その他の条件は適宜設定可能である。

[0498] したがって、例えば、所定のゲーム媒体（実施形態では、一例としてグループサポートカード）が紐付けられたコマンドの選択に基づいて特定のパラメータ（実施形態では、一例として絆ゲージ）を更新する処理（実施形態では、一例としてS20-8）と、特定のパラメータの値に基づいて、特典状態（実施形態では、一例として特典ゾーン）を開始するか否かを決定する処理と、をコンピュータに遂行させ、特典状態の開始が決定された場合に、開始条件が成立したとして特定区間を開始させてもよい。

[0499] 具体的には、上記実施形態において、グループサポートカードの配置されたトレーニングが実行された場合に、特典ゾーンを開始するか否かの抽選を行い、この抽選で当選した場合に、特典ゾーンを開始する。この場合、絆ゲージの値が大きいほど、当選確率が高くなるように設定されるとよい。

[0500] また、上記実施形態では、特典イベントとして、友情トレーニングが発生し、特典演出が実行されることとした。ただし、特典イベントの内容はこれに限定されず、また、特典イベントによって付与される特典についても適宜設定可能である。

[0501] また、上記実施形態では、特典演出の実行パターン（表示される所属キャラクタ）が抽選により決定されることとした。ただし、特典演出の実行パターンは、1つのみでもよく、また、複数設けられる場合には、予め設定され

た順番で実行パターンが決定されてもよい。

[0502] また、上記実施形態において、特典ゾーンが終了する終了条件は一例に過ぎない。例えば、終了条件が設けられず、育成ゲームの終了まで特典ゾーンが継続してもよい。また、特典ゾーンの最大継続ターン数が設けられず、解除抽選で当選した場合に限り、特典ゾーンが終了してもよい。あるいは、解除抽選が実行されることなく、所定のターン数が経過した場合にのみ、特典ゾーンが終了してもよい。

[0503] また、特典ゾーンは、育成対象キャラクタあるいは育成ゲームに紐付くステータスとして管理されてもよい。また、トレーニング以外のコマンドが選択された場合に、抽選によって、特典ゾーンの開始有無が決定されてもよい。また、例えば、特典ゾーンの開始あるいは終了について、プレイヤーの選択操作を介してもよい。また、例えば、育成ゲームの開始からの経過ターンや、お出かけ可能状態からの経過ターン等、予め設定されたタイミングで特典ゾーンが開始されてもよい。

[0504] 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。

符号の説明

[0505] 1 プレイヤ端末
1000 サーバ
G ゲーム装置
S 情報処理システム

請求の範囲

- [請求項1] 複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドをプレイヤに選択可能とする処理と、
- キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐付ける処理と、
- プレイヤに選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理と、
- 所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立により、特典状態を開始させる処理と、
- 前記特典状態中に前記所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択に基づいて、特典演出の実行および特典の付与を含む特典イベントを発生させる処理と、
- 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] 前記特典イベントが発生する場合、前記所定のゲーム媒体に紐付けられた複数のキャラクタのうちのいずれかを、前記特典演出で表示するキャラクタに決定する処理、
- をさらにコンピュータに遂行させ、
- 前記特典演出では、決定された前記キャラクタが表示される、
- 請求項1に記載の情報処理プログラム。
- [請求項3] 前記特典状態が設定されてから所定数の前記ターンが経過したことを少なくとも含む終了条件の成立により、前記特定区間の設定を解除する処理、
- をさらに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] 前記所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択に基づいて特定のパラメータを更新する処理と、
- 前記特定のパラメータの値に基づいて、前記特典状態を開始するか

否かを決定する処理と、

をさらにコンピュータに遂行させ、

前記特典状態を開始させる処理は、

前記特典状態の開始が決定された場合に、前記開始条件が成立したとして、前記特定区間を開始させる、

請求項 1 から 3 のいずれか 1 項に記載の情報処理プログラム。

[請求項5]

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、

前記コンピュータが、

複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドをプレイヤーに選択可能とする処理と、

キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐付ける処理と、

プレイヤーに選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム媒体に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを更新する処理と、

所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立により、特典状態を開始させる処理と、

前記特典状態中に前記所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択に基づいて、特典演出の実行および特典の付与を含む特典イベントを発生させる処理と、

を遂行する情報処理方法。

[請求項6]

1 または複数のコンピュータが、

複数回のターンで構成される育成ゲームにおいて、前記ターンごとに複数のコマンドをプレイヤーに選択可能とする処理と、

キャラクタ識別情報が紐付けられたゲーム媒体を、複数の前記コマンドのいずれかに紐付ける処理と、

プレイヤーに選択された前記コマンド、および、選択された前記コマンドに紐付けられた前記ゲーム媒体に基づいて、育成対象キャラクタ

のパラメータを更新する処理と、

所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択を少なくとも含む開始条件の成立により、特典状態を開始させる処理と、

前記特典状態中に前記所定のゲーム媒体が紐付けられた前記コマンドの選択に基づいて、特典演出の実行および特典の付与を含む特典イベントを発生させる処理と、
を遂行するゲーム装置。

[図1]

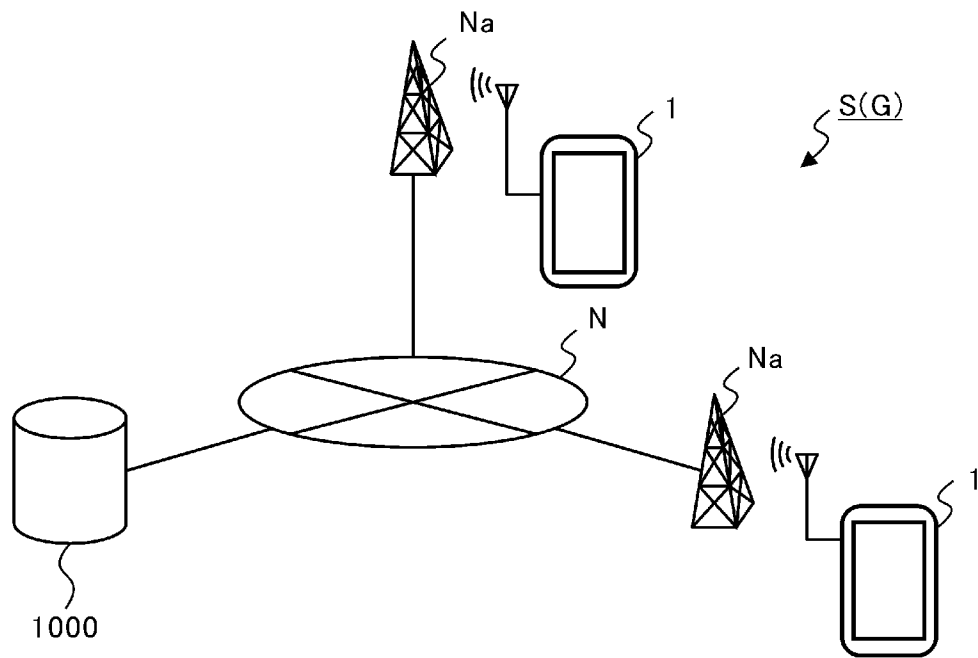


FIG. 1

[図2]

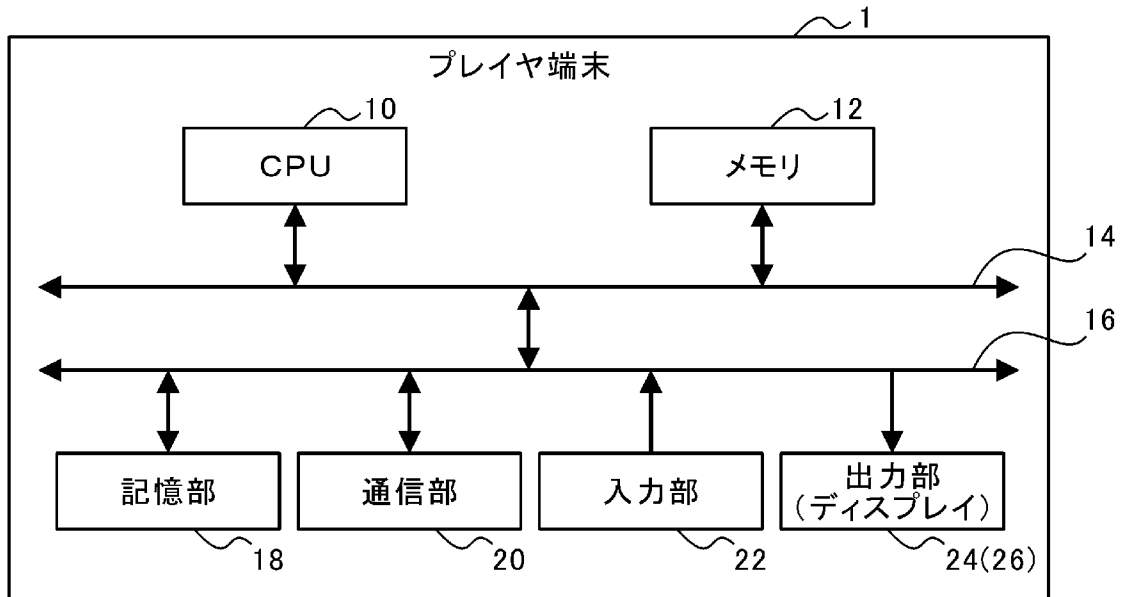


FIG.2A

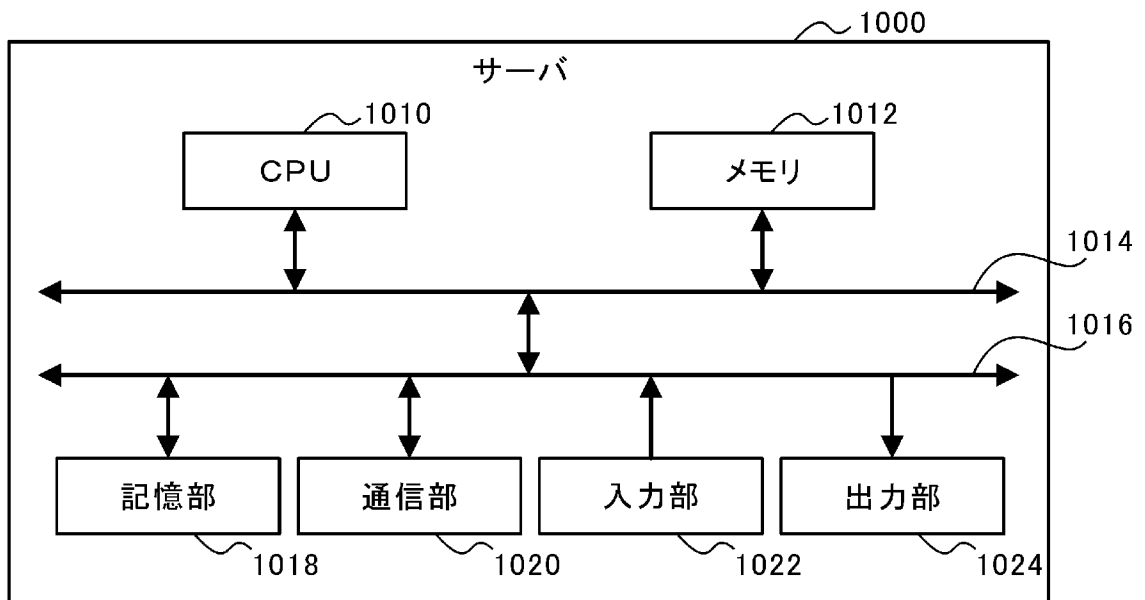


FIG.2B

[図3]

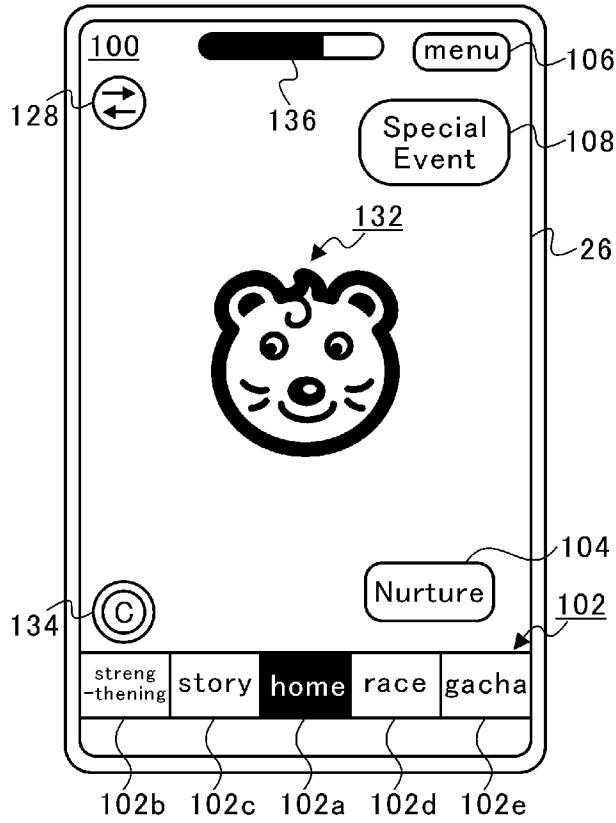


FIG. 3A

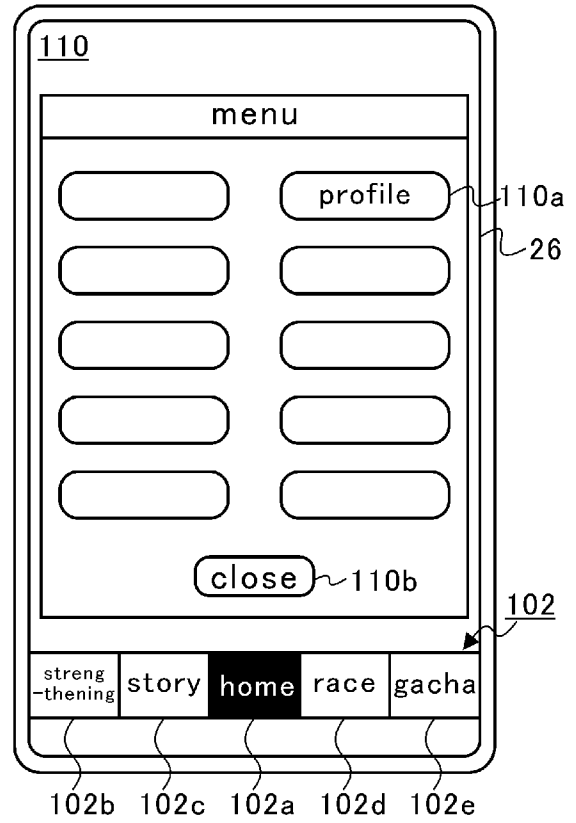


FIG. 3B

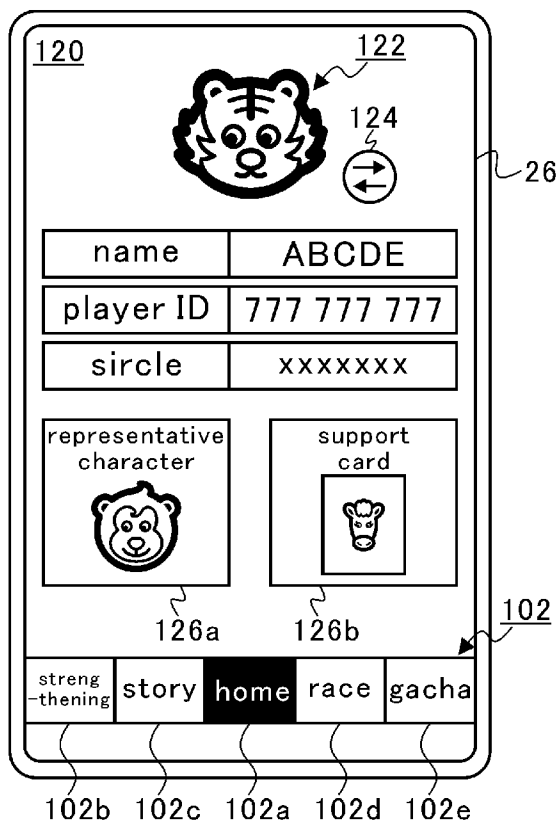


FIG. 3C

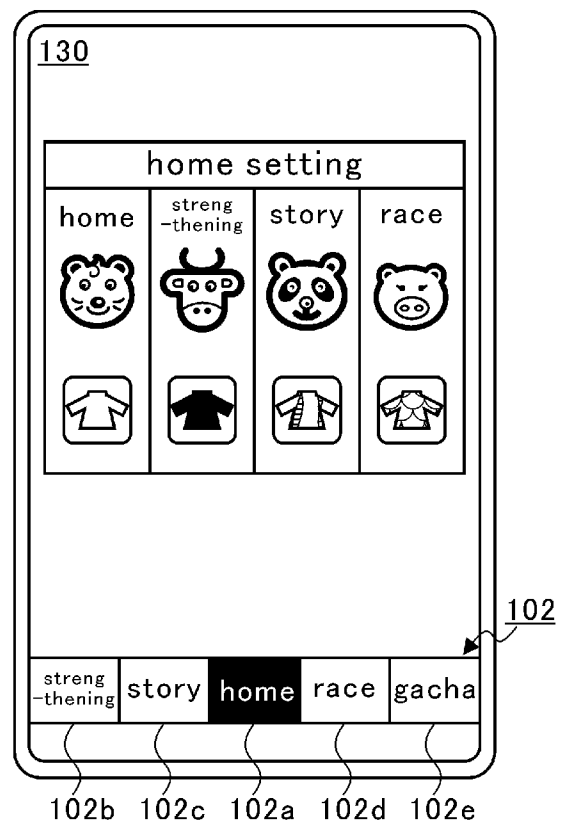


FIG. 3D

[図4]

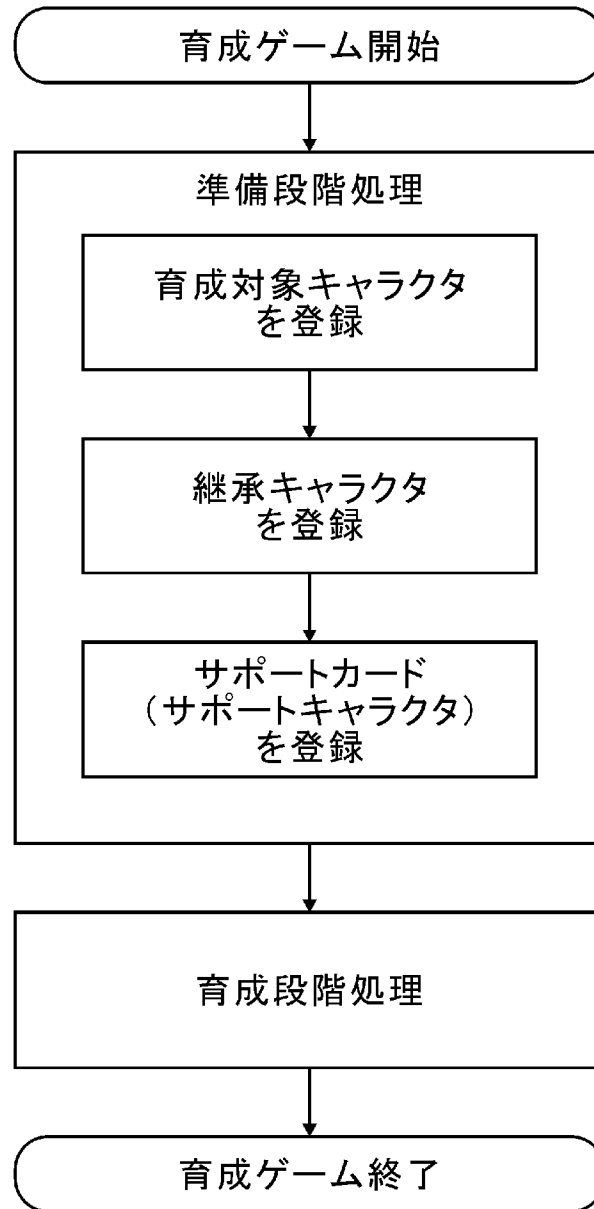


FIG.4

[図5]

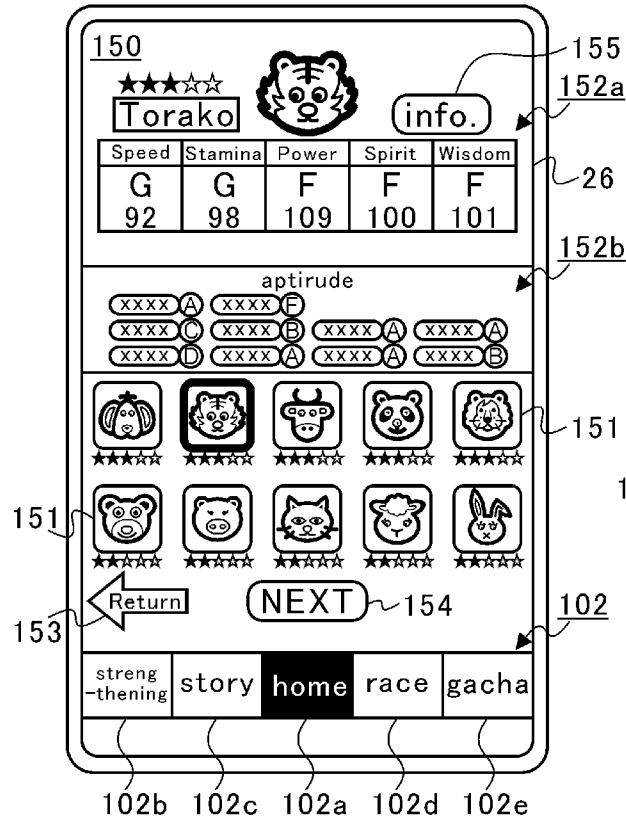


FIG. 5A

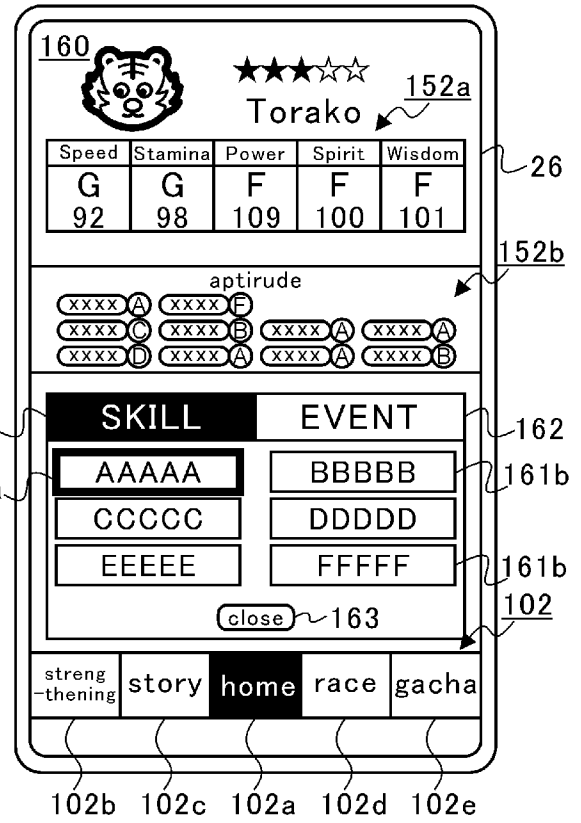


FIG. 5B

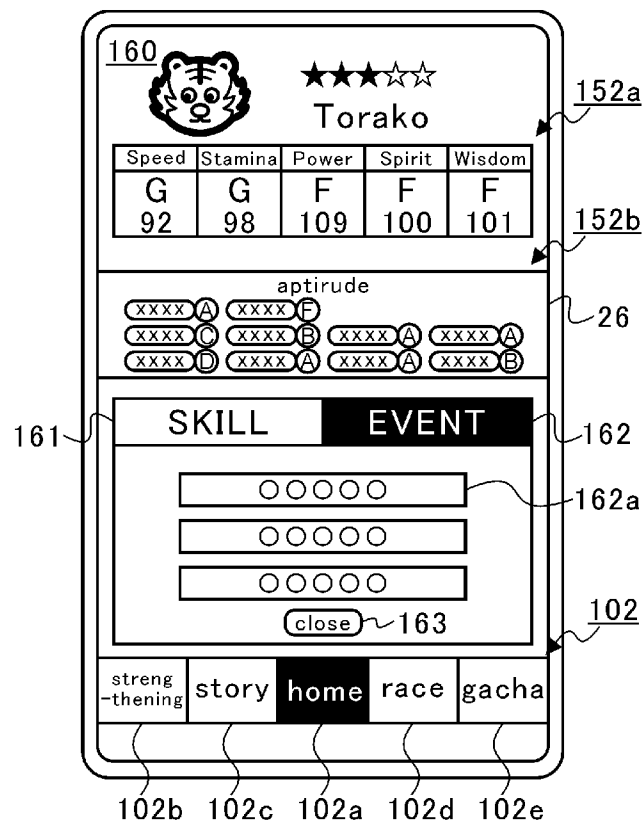


FIG. 5C

[図6]

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.6A

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.6B

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.6C

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

FIG.6D

[図7]

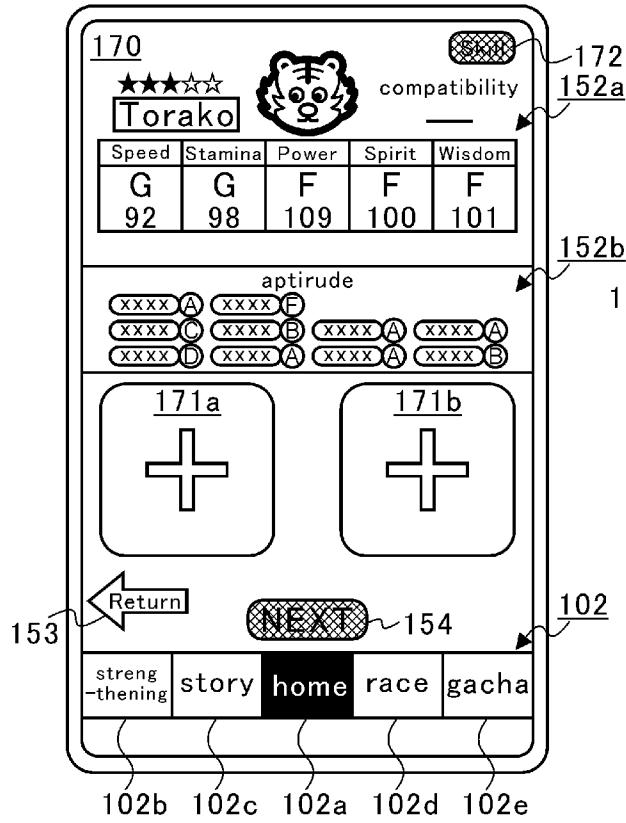


FIG. 7A

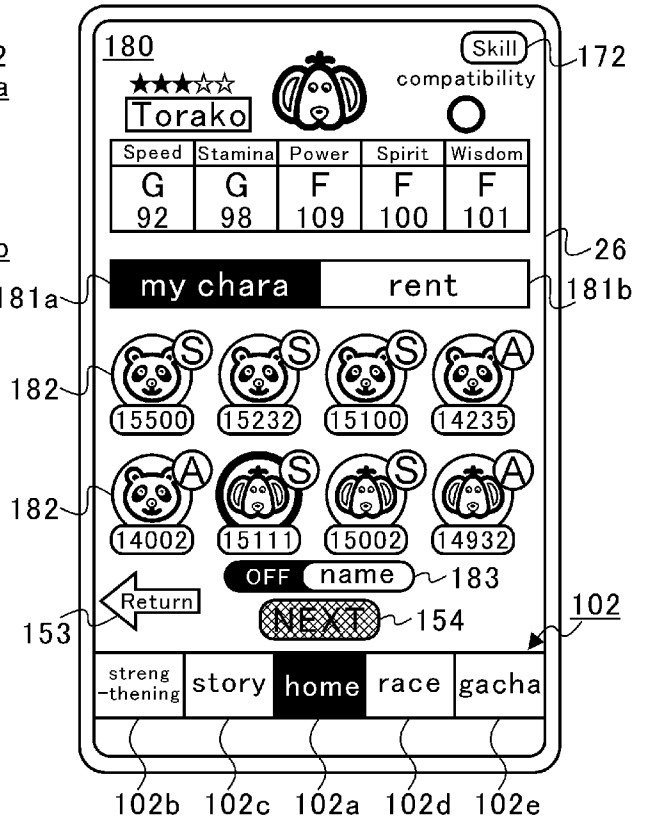


FIG. 7B

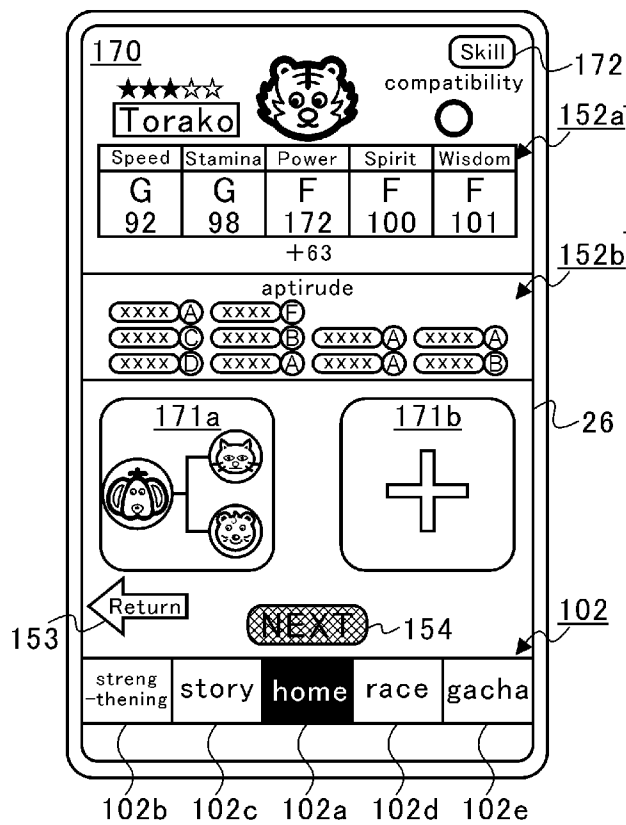


FIG. 7C

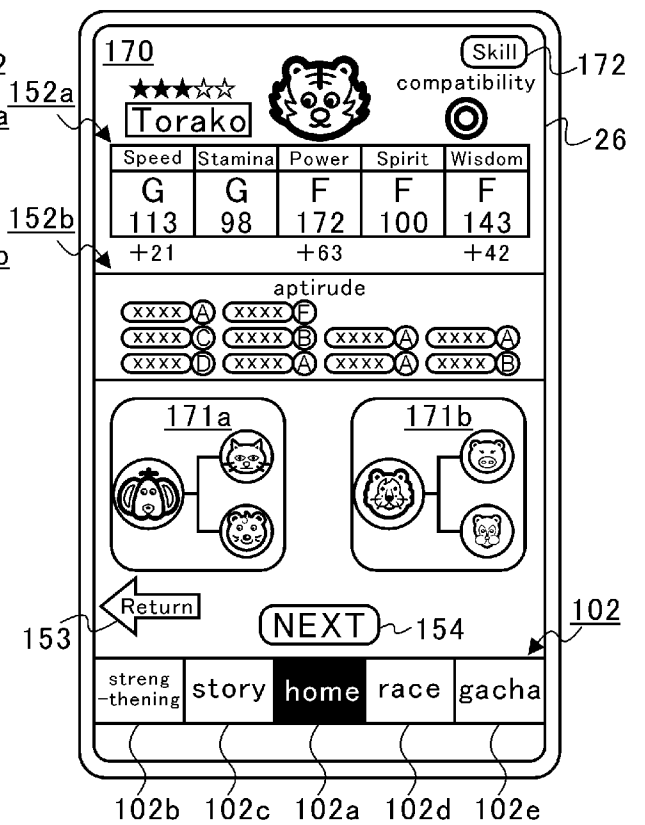


FIG. 7D

[図8]

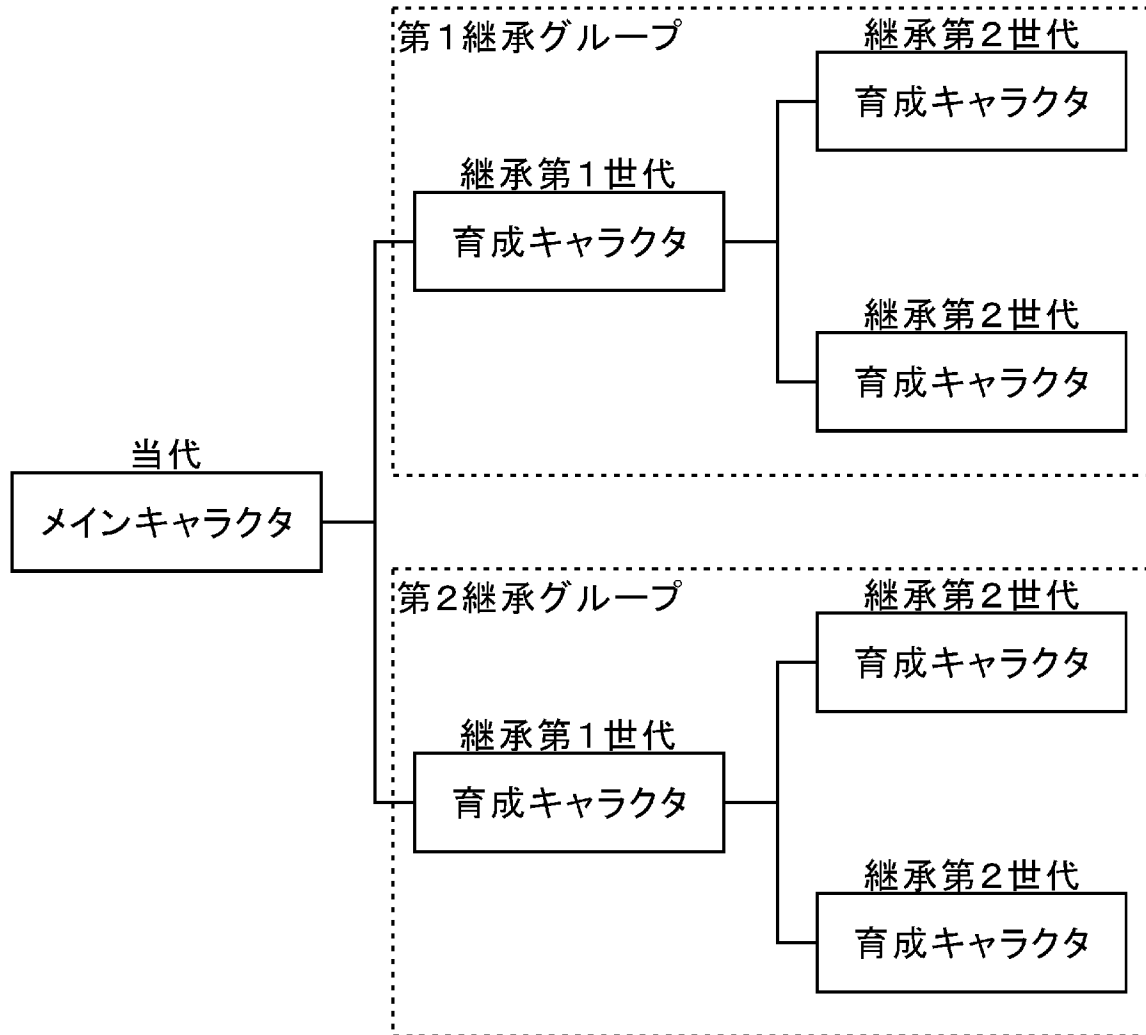


FIG.8

[図9]

	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	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	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.9

[図10]

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.10A

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.10B

[図11]

ソート条件	
評価点	因子
スキル数	名前
場適性	登録日
脚質適性	相性レベル
距離適性	メモ

FIG.11A

絞り込み条件		
基礎能力因子	因子レベル	継承元の有無
適性因子	因子レベル	継承元の有無
相性レベル	◎ ○ △	

FIG.11B

[図12]

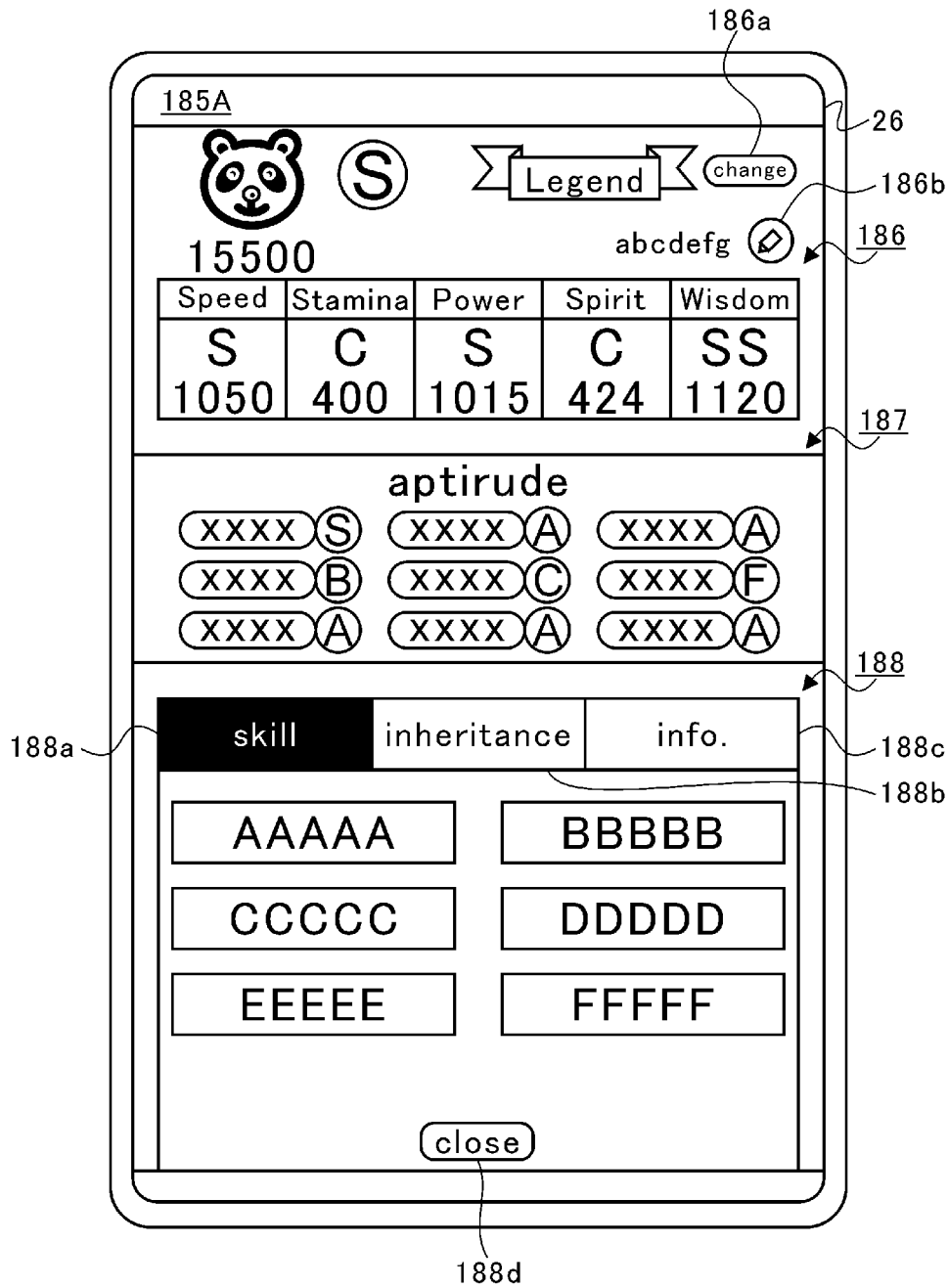


FIG.12

[図13]

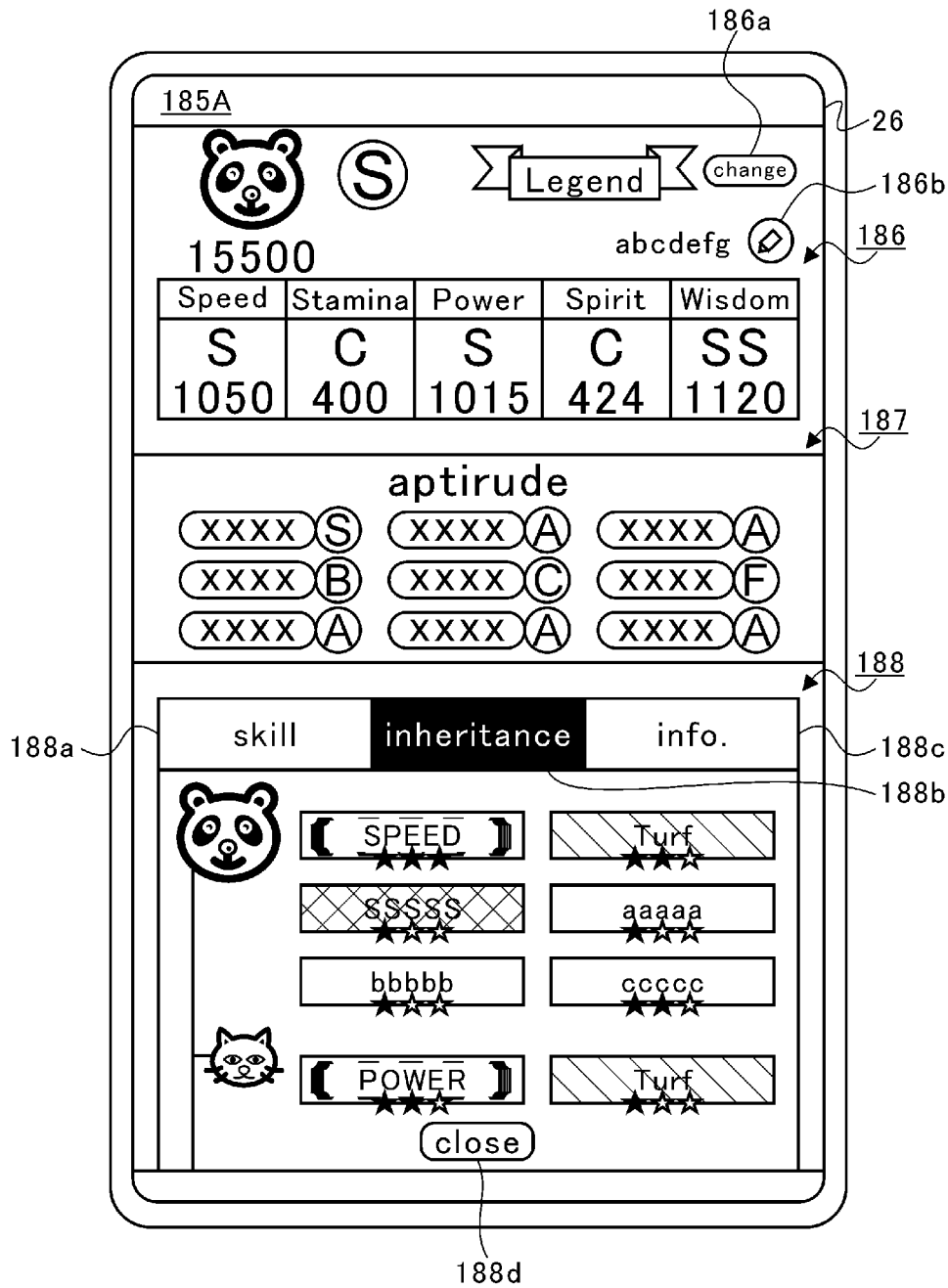


FIG. 13

[図14]

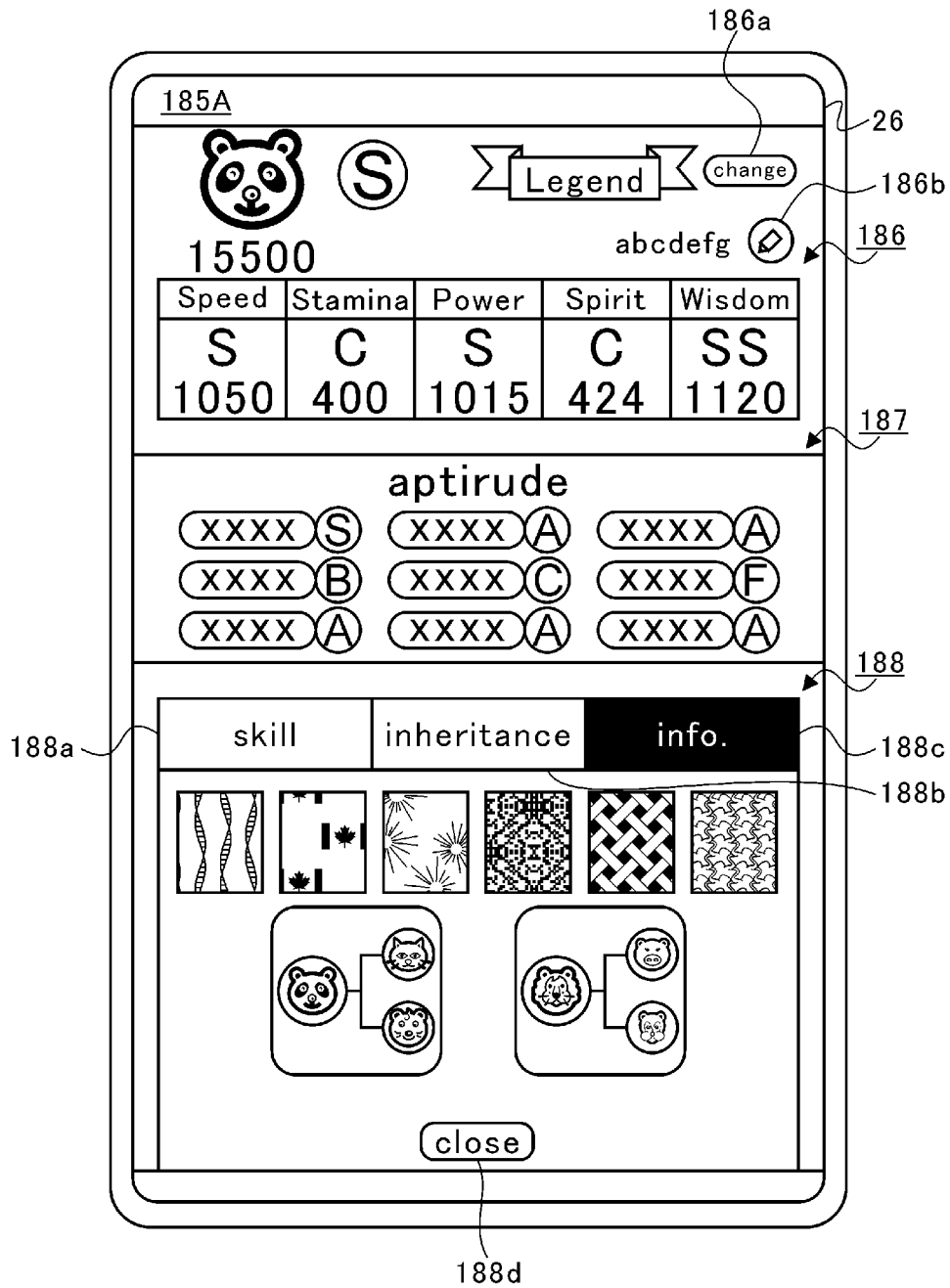


FIG. 14

[図15]

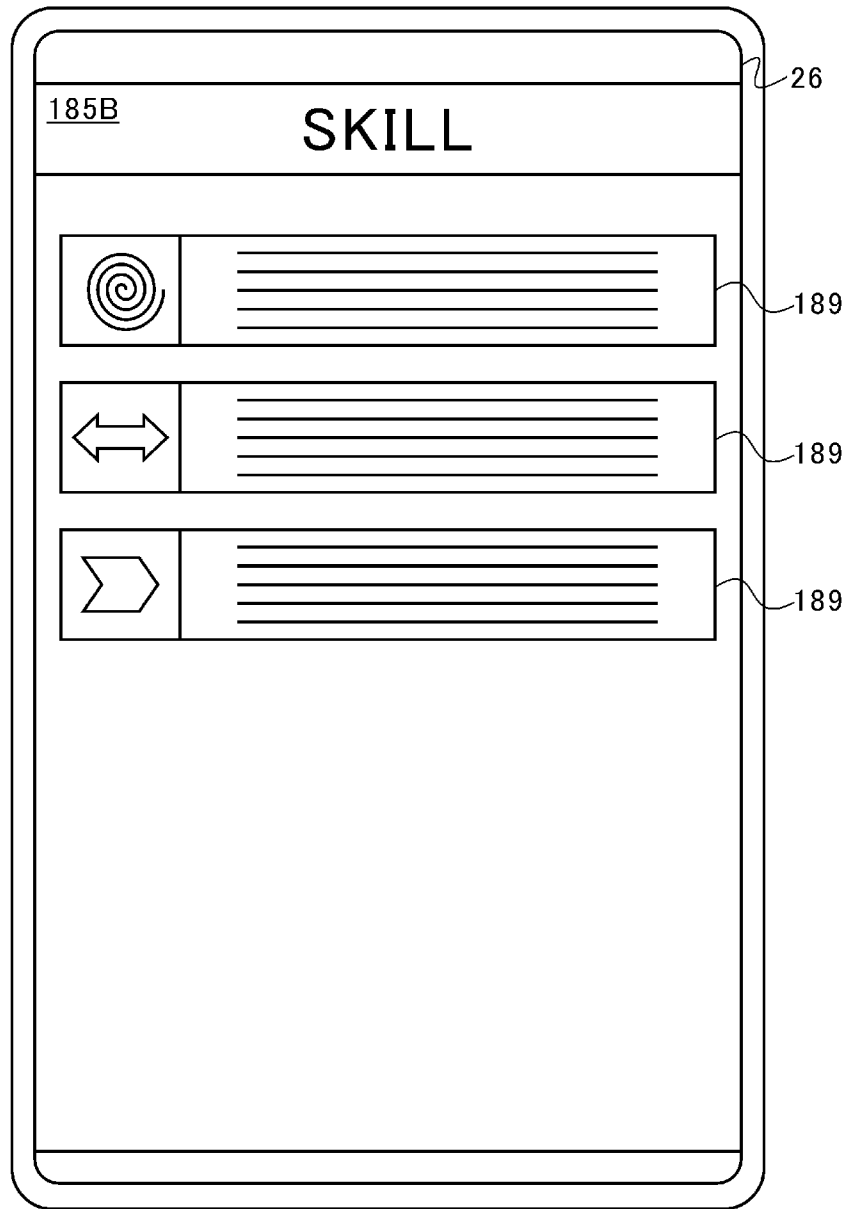


FIG.15

FIG. 16A



[図17]

サポートカード 種別	サポート キャラクタ (キャラクタID)	レアリティ	レベル	得意 トレーニング
A1	A	SSR	50	スピード
A2	A	SR	45	スタミナ
A3	A	R	40	賢さ
B1	B	SR	1	パワー
G	A,C,E,H,K	SSR	50	—

FIG.17A

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
G	+15%						+1pt

FIG.17B

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					○	○				○	○
G									○		

FIG.17C

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		○			○	○					
G									○		

FIG.17D

[図18]

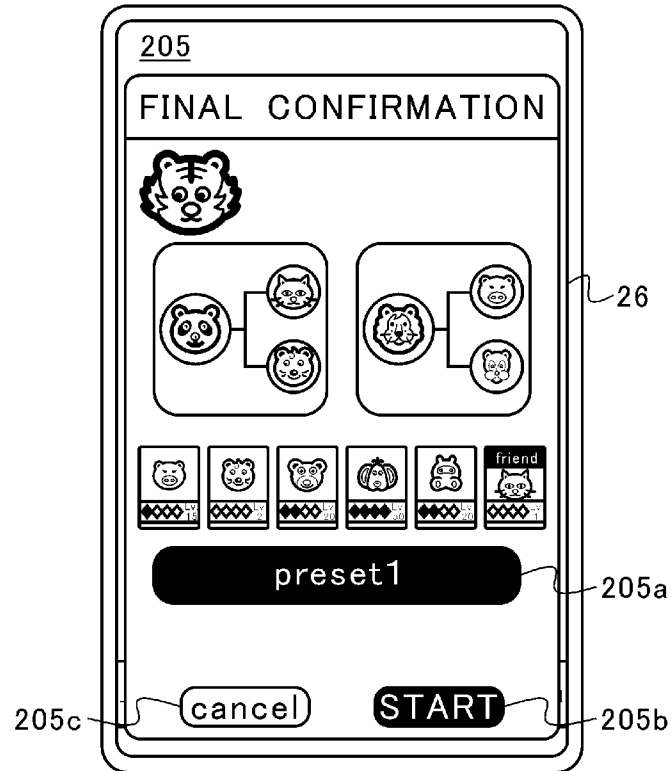


FIG.18A

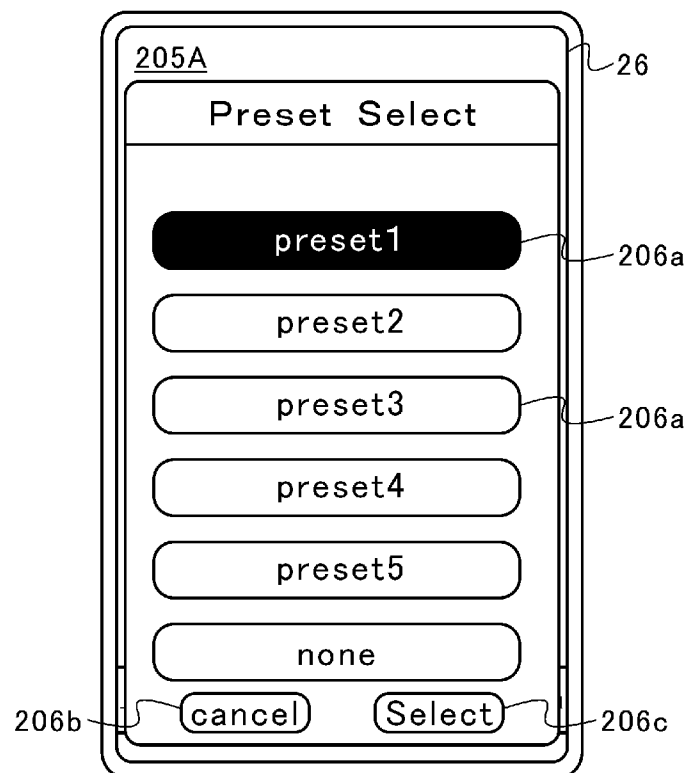


FIG.18B

[図19]

ターン数	選択項目					スキル獲得 ショップ利用 アイテム使用
	Rest	Training	Going Out	Race	Special Race	
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32ターン	○	○	○	○	×	
第33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.19

[図20]

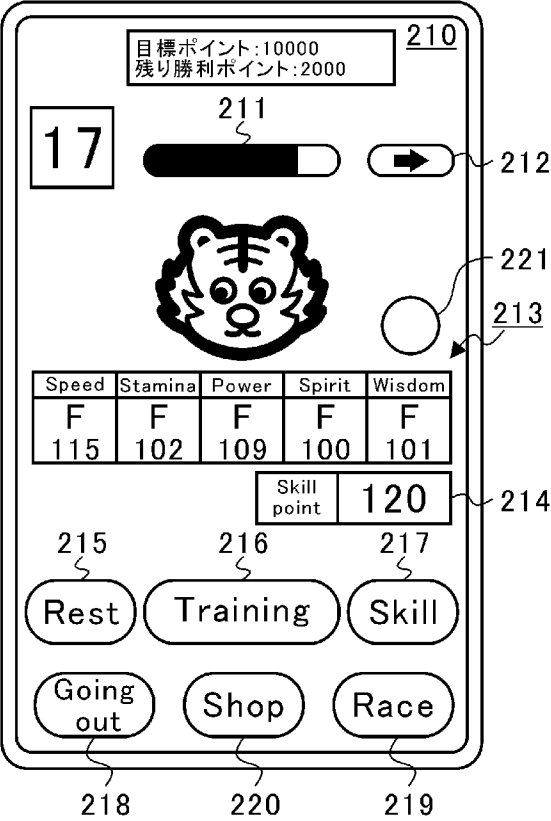


FIG.20A

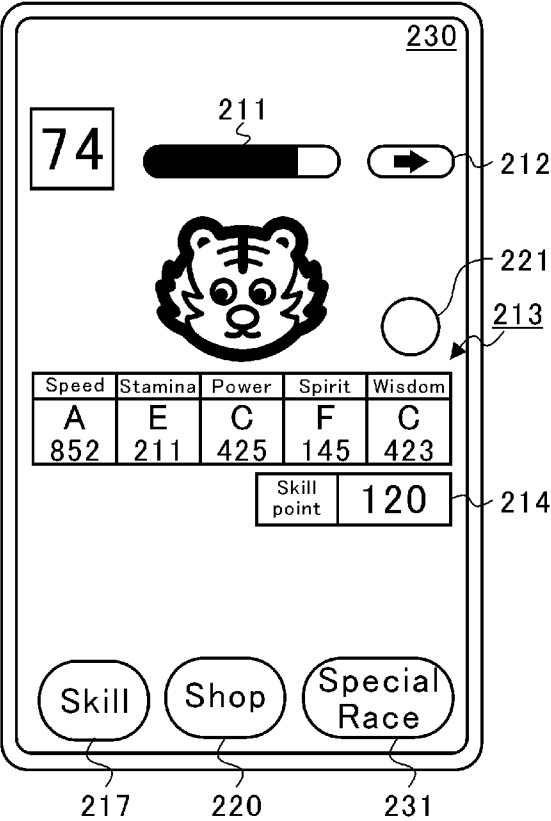


FIG.20B

[図21]

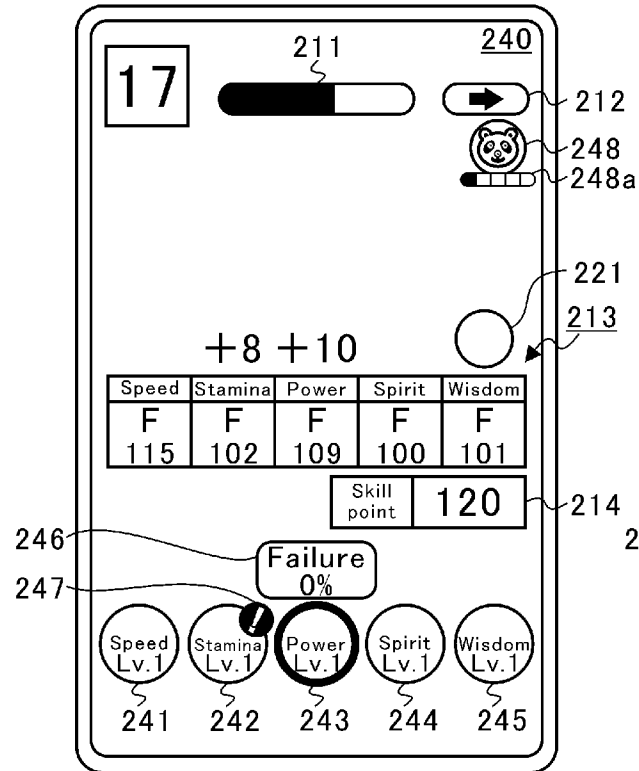


FIG.21A

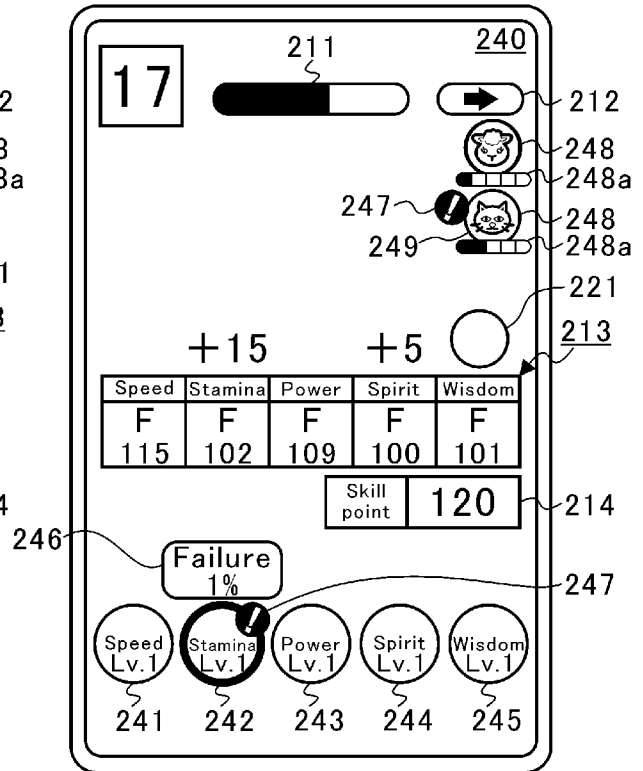


FIG.21B

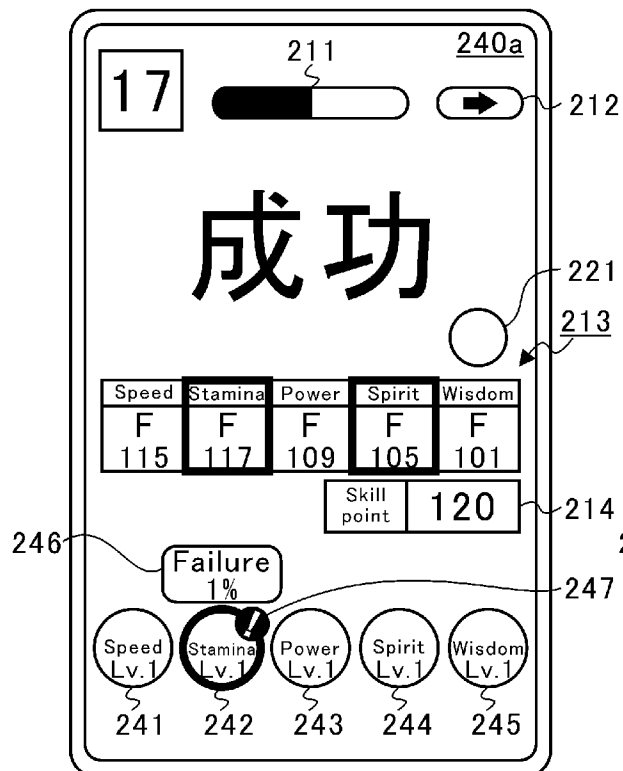


FIG.21C

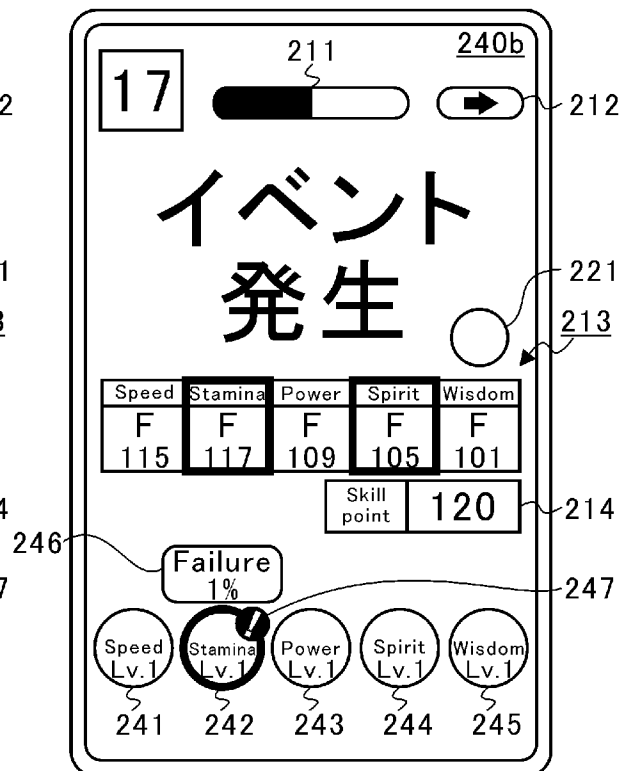


FIG.21D

[図22]

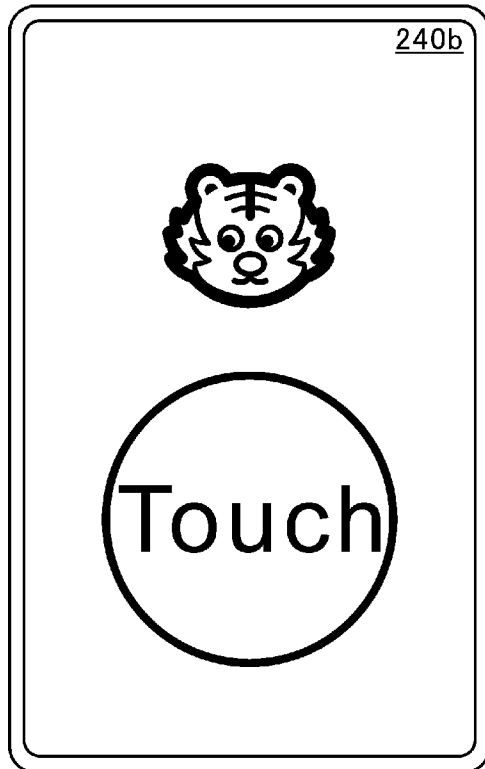


FIG. 22A

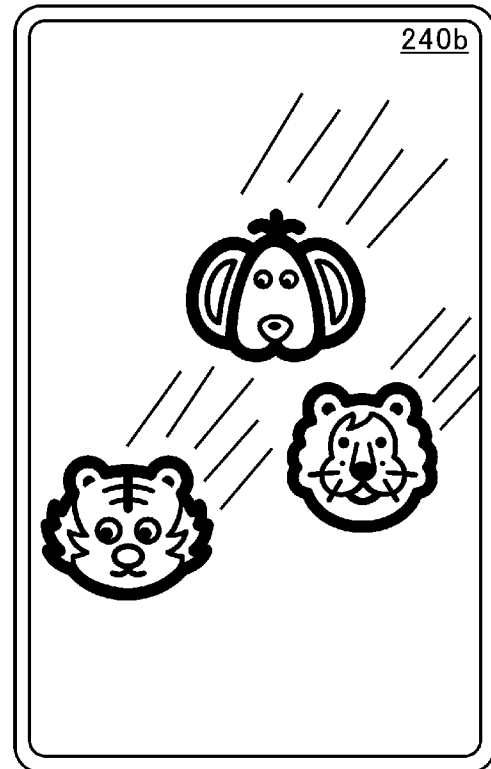


FIG. 22B

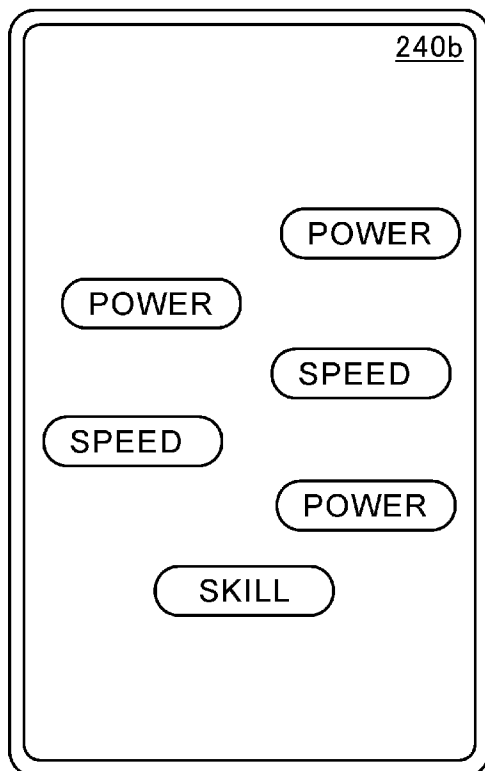


FIG. 22C

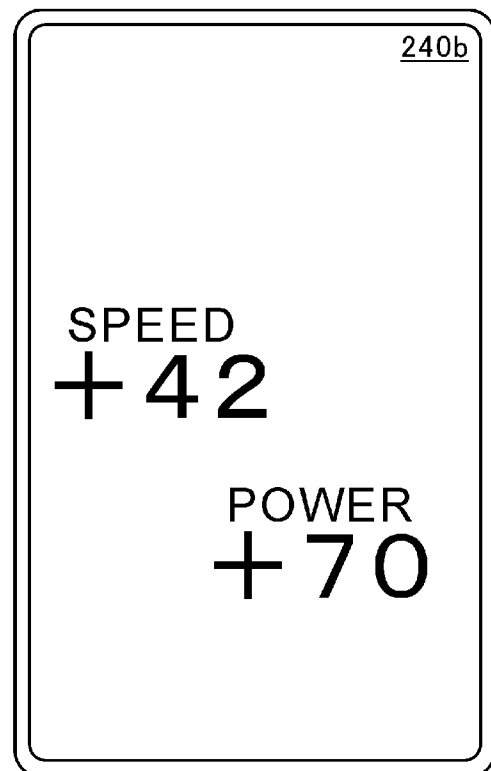


FIG. 22D

[図23]

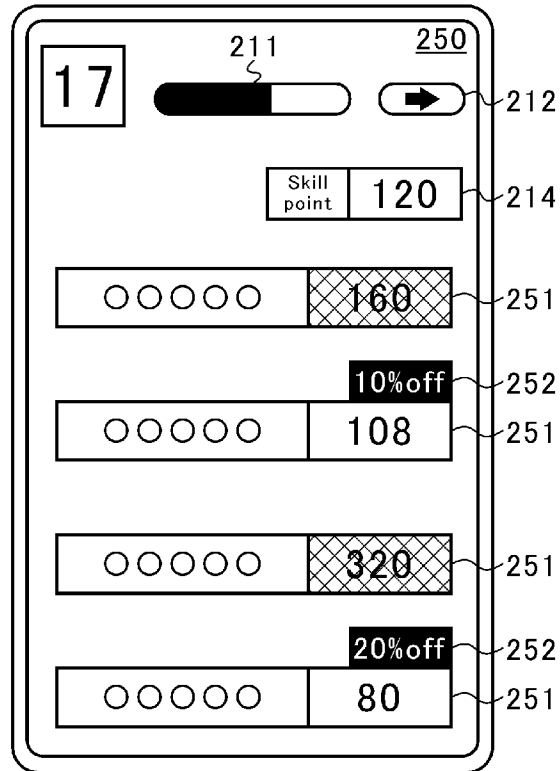


FIG.23A

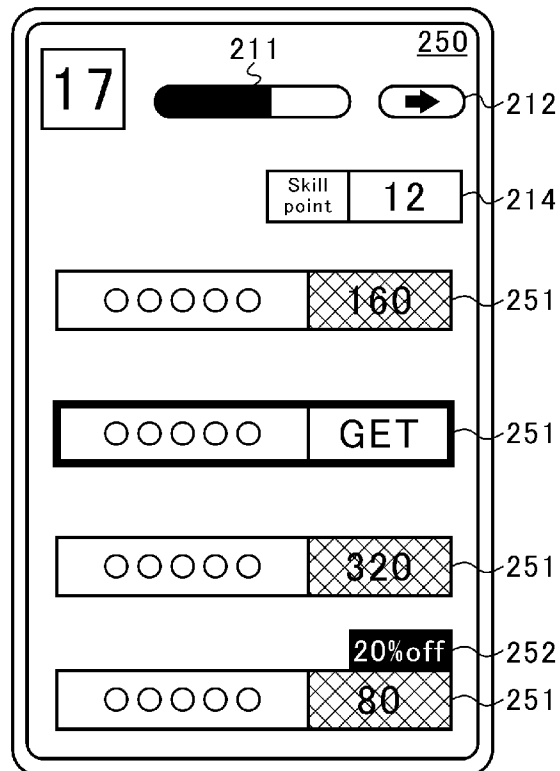
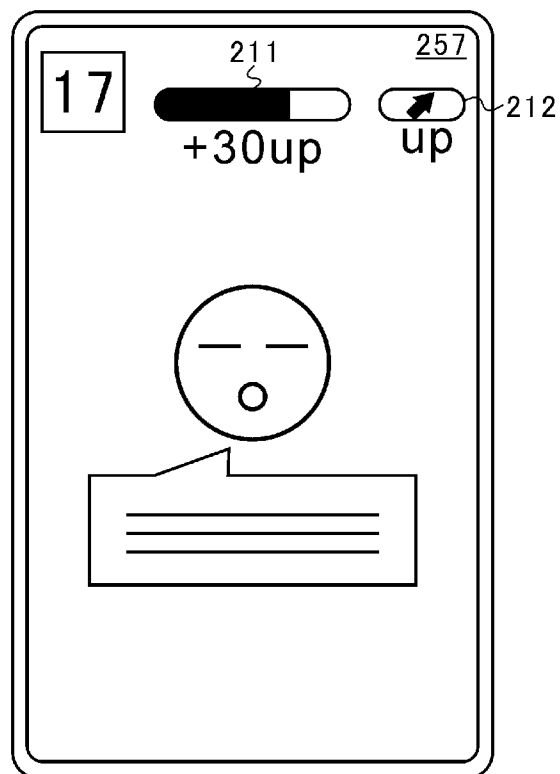
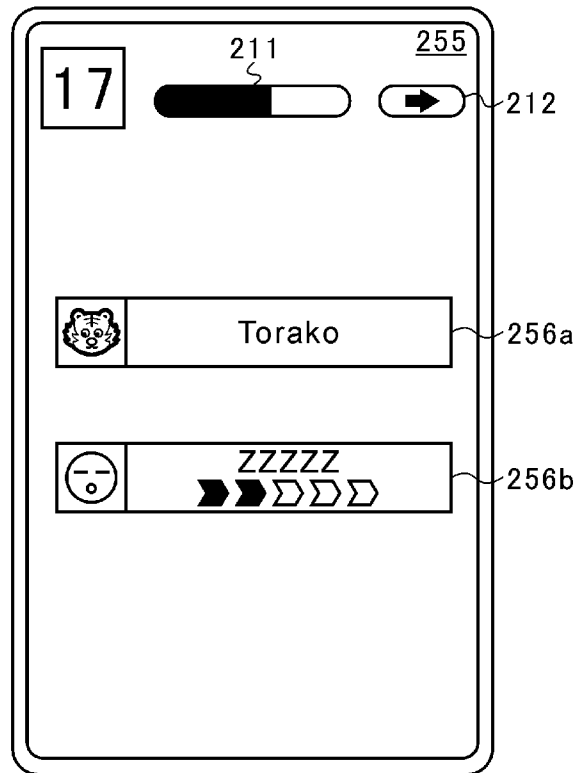


FIG.23B

[図24]



[図25]

実行 回数	実行パターン	効用(特典)	
		体力	調子
1回目	イベントNo.1	+30	+1
2回目	イベントNo.2	+37	+1
3回目	イベントNo.3	+35	+2
4回目	イベントNo.4	+35	+2
5回目	イベントNo.5	+30	+1
6回目～	イベントNo.6	+38	+2

FIG.25

[図26]

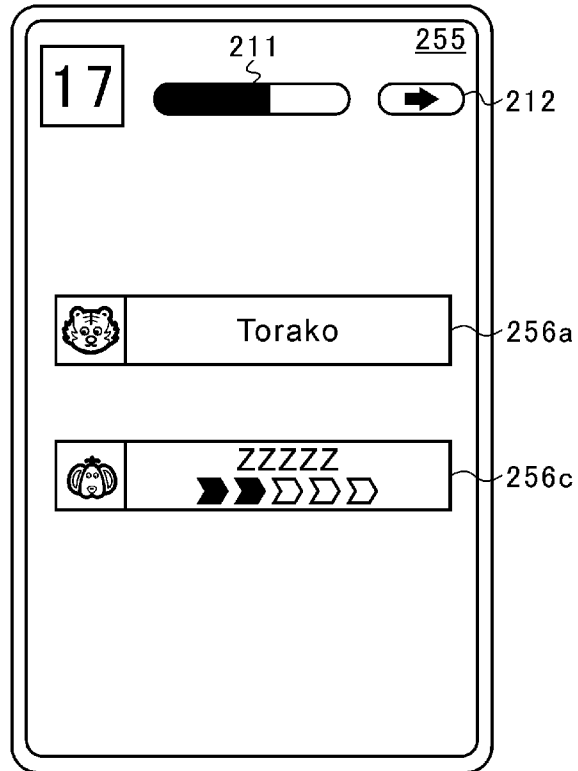


FIG. 26A

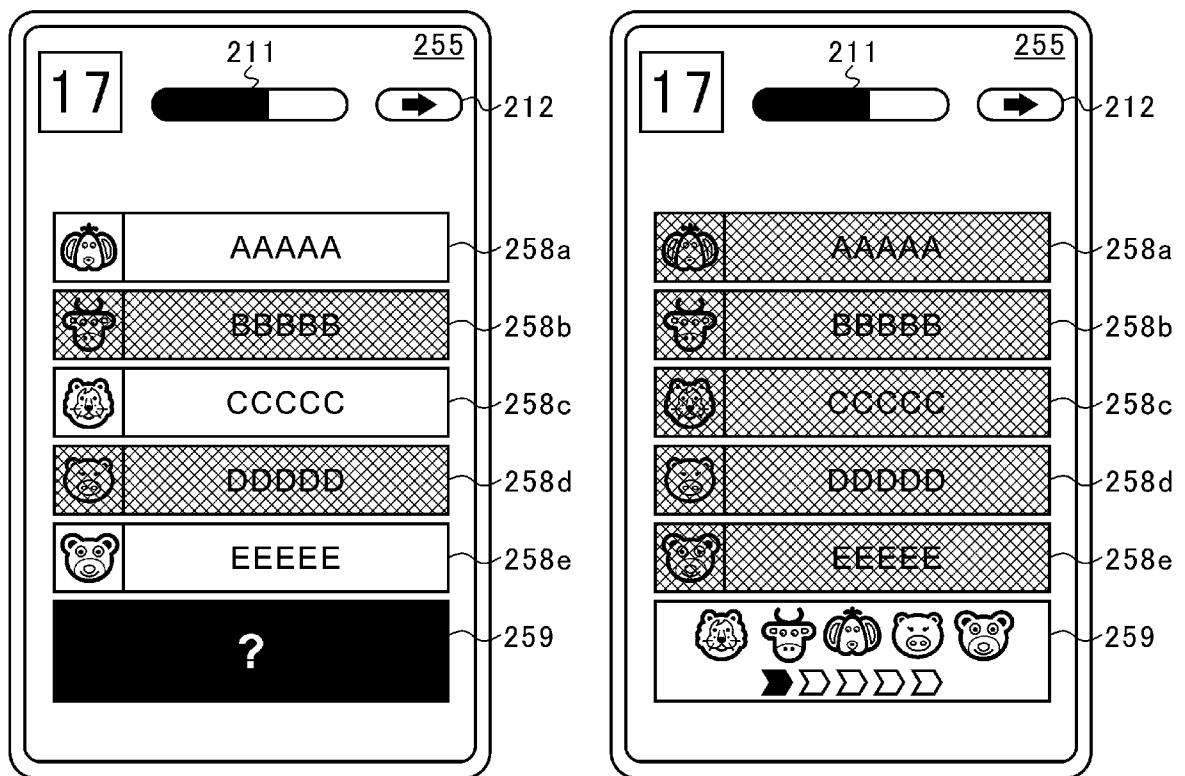


FIG. 26B

FIG. 26C

[図27]

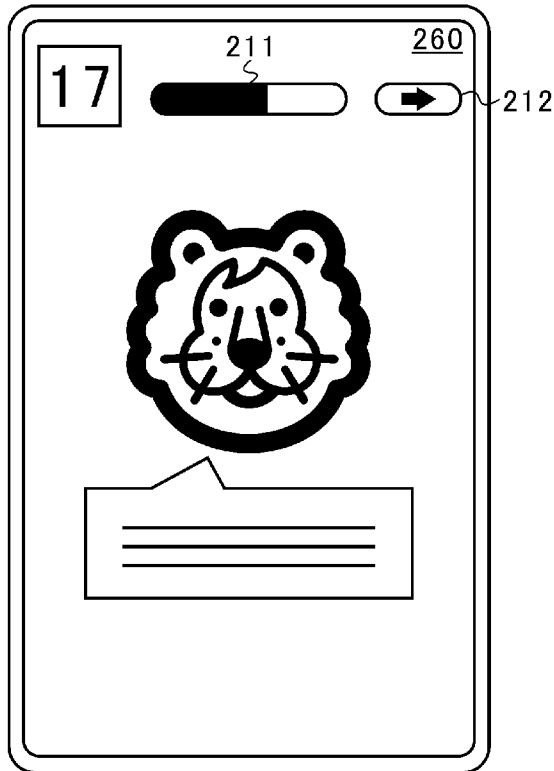


FIG. 27A

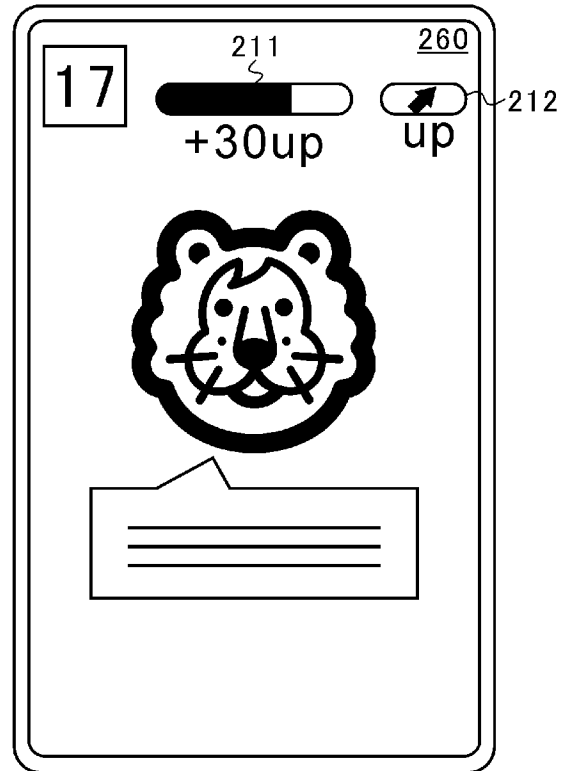


FIG. 27B

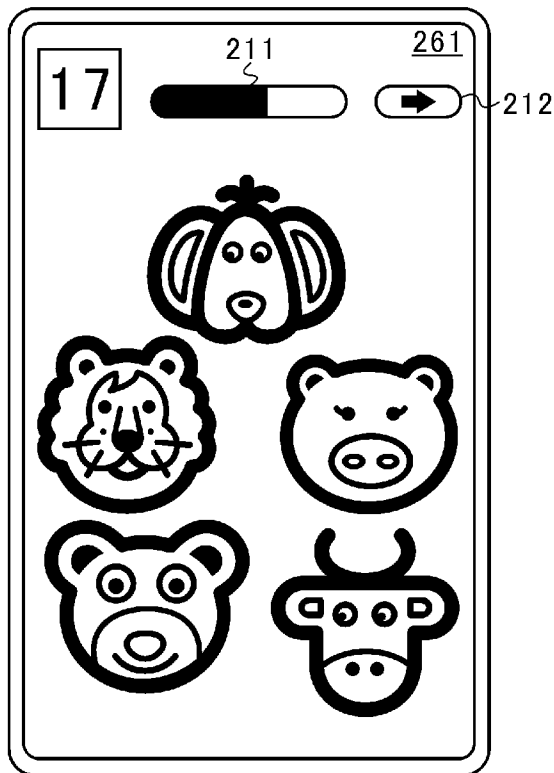


FIG. 27C

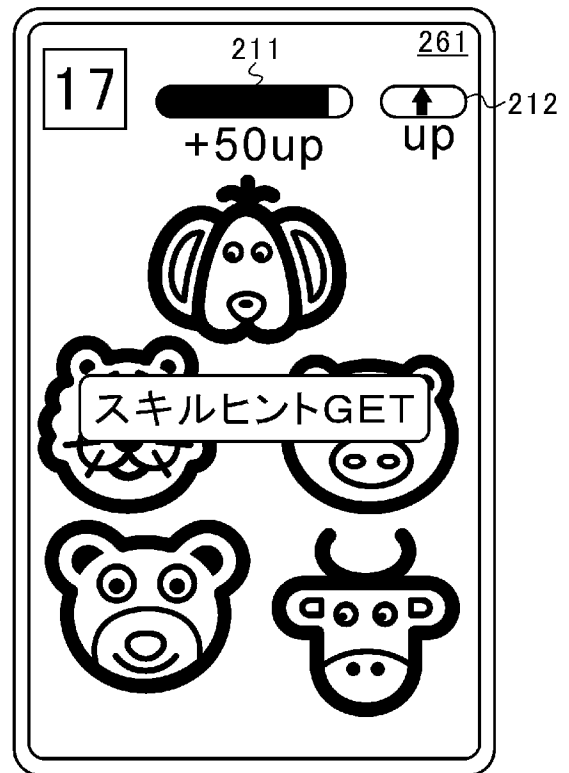


FIG. 27D

[図28]

選択 キャラクタ	イベント	イベント出現 キャラクタ	効用(特典)		
			体力	調子	スキル
A	イベントNo.11	A	+30	+1	—
C	イベントNo.12	C	+30	+1	—
E	イベントNo.13	E	+15	+2	—
H	イベントNo.14	H	+30	+1	—
K	イベントNo.15	K	+15	+2	—
ACEHK	イベントNo.16	ACEHK	+50	+2	○

FIG.28

[図29]

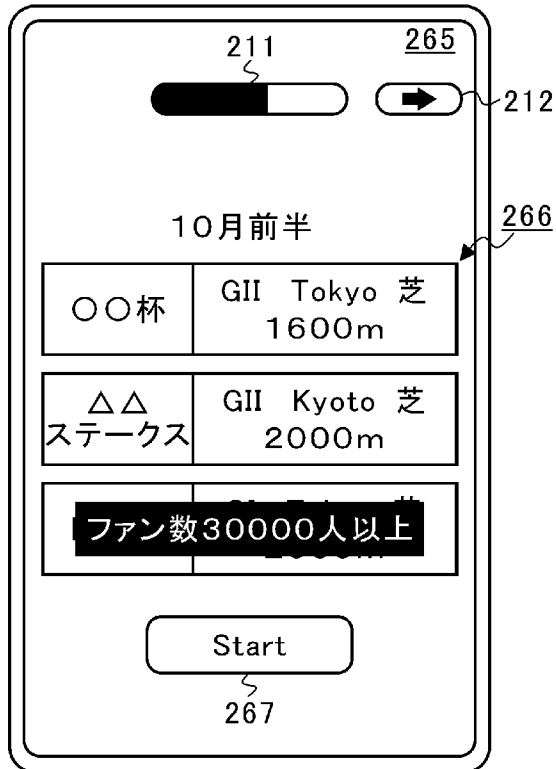


FIG.29A

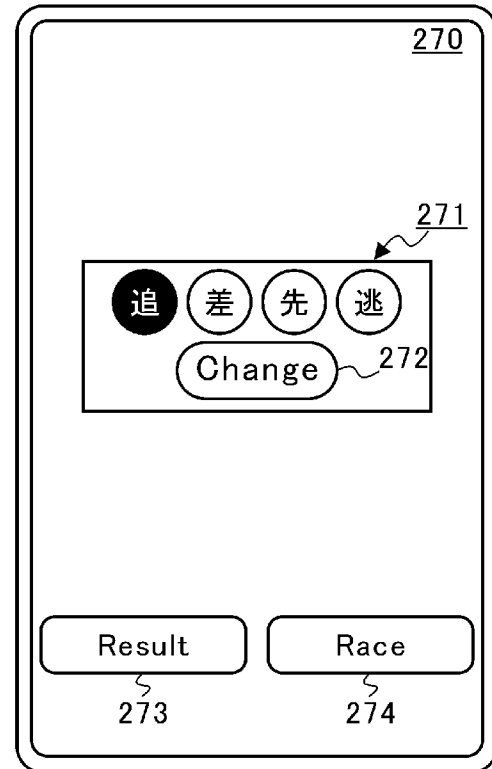


FIG.29B

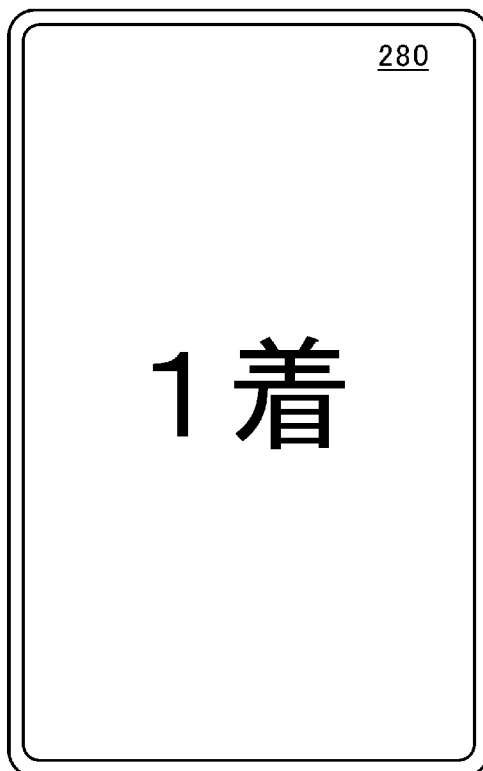


FIG.29C

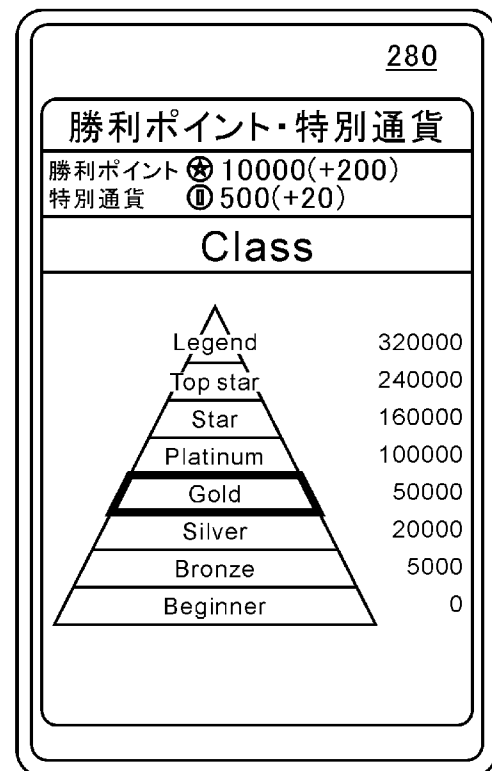


FIG.29D

[図30]

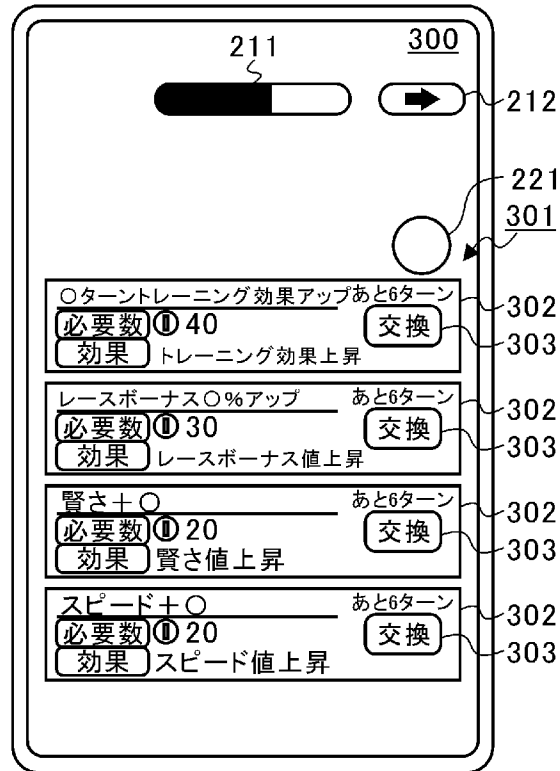


FIG.30

[図31]

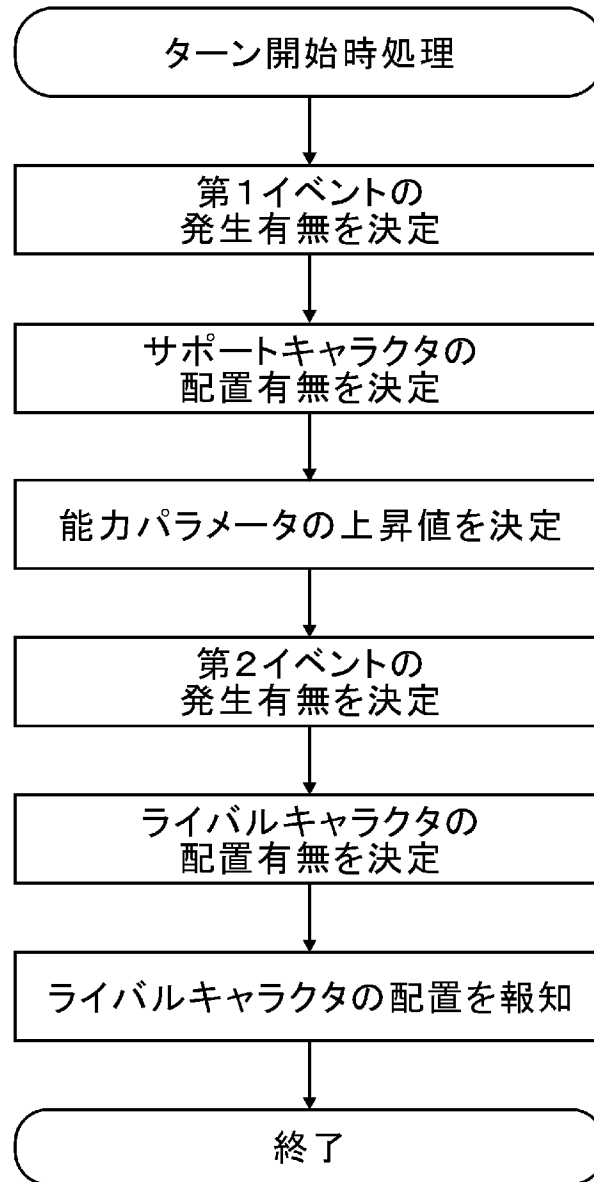


FIG.31

[図32]

キャラクタ 識別情報	トレーニング項目配置有無					
	配置する					配置 しない
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ	
サポートキャラクタ	16%	16%	16%	16%	16%	20%

FIG.32

[図33]

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.33A

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.33B

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.33C

サポートカード種別	友情トレーニング発生有無	ボーナス加算率
グループ	あり	10%UP
	なし	なし
その他	あり	20%UP
	なし	なし

FIG.33D

[図34]

イベント種別	イベント発生有無				
	発生させる				発生 させない
	イベントA	イベントB	イベントC	イベントD	
第2イベント	5%	5%	5%	5%	80%

FIG.34

[図35]

グループサポート カードイベント分類	発生条件		効用
第1イベント	・抽選で当選		パラメータ 上昇
初期イベント	1	・初期イベントが発生していない ・グループサポートカードが配置 されたトレーニングを実行	連続イベント が発生可能
	2	・初期イベントが発生していない ・初期イベント抽選で当選(0.1%)	
連続イベント	・初期イベントが発生済み ・連続イベント抽選で当選 (5%,10%,15%)		お出かけ 可能状態を 設定可能
お出かけイベント	1	・お出かけ可能状態 ・お出かけでキャラクタを選択	体力UP 調子UP
	2	・全ての所属キャラクタを 選択済み	体力UP 調子UP スキル獲得
第2イベント	・連続イベントが発生済み ・グループサポートカードが配置 されたトレーニングを実行 ・発生抽選で当選(40%)		パラメータ 上昇

FIG.35

[図36]

各種条件	効用
・お出かけ可能状態 ・グループサポートカードが配置されたトレーニングを実行 ・特典ゾーン発生抽選で当選(10%)	・特典ゾーン開始 ・バッドコンディション解消
・特典ゾーン中	・バッドコンディションにならない ・第2イベントの効果UP
・特典ゾーン中 ・グループサポートカードが配置されたトレーニングを実行	・友情トレーニング発生 ・特典演出の実行
・特典ゾーン発生後2～4ターンで解除抽選に当選(50%) - or ・特典ゾーン発生後5ターン経過	・特典ゾーン終了

FIG.36

[図37]

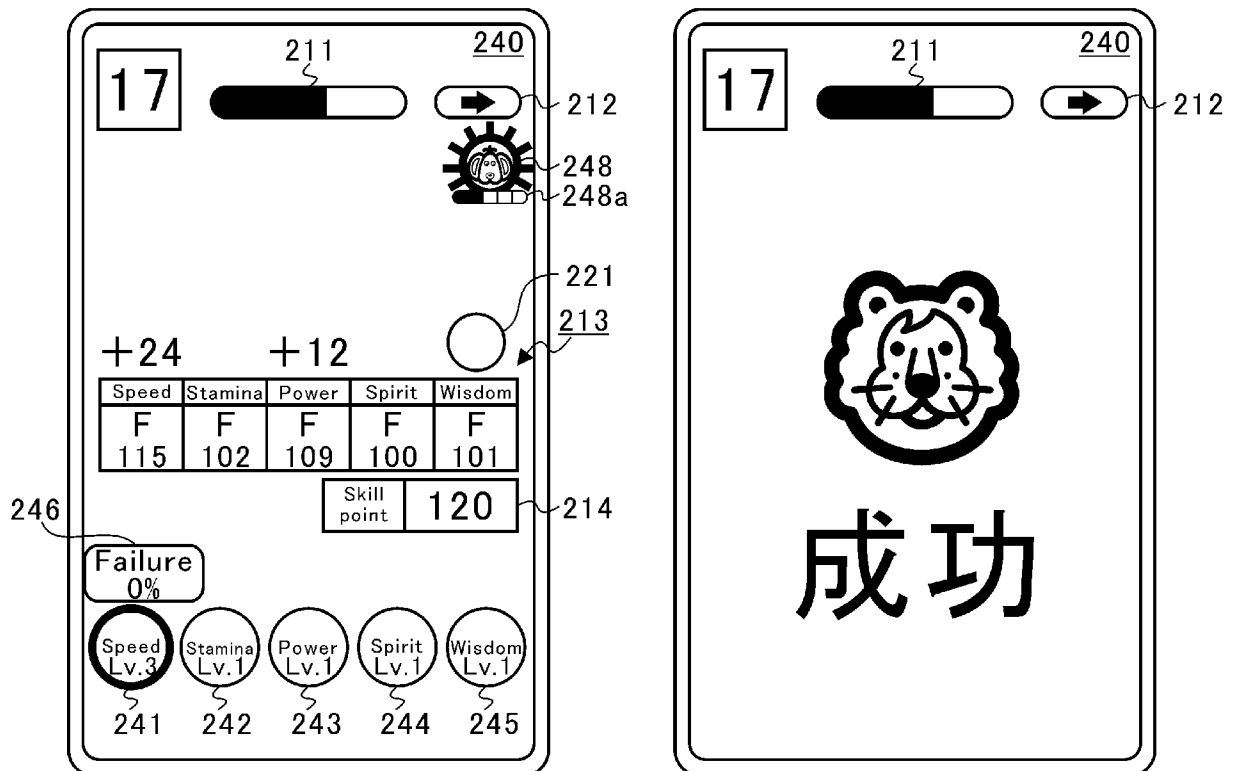


FIG.37A

FIG.37B

[図38]

キャラクタ 識別情報	難易度	配置有無	
		配置 する	配置 しない
ライバル キャラクタ	GI	60%	40%
	GII	50%	50%
	GIII	40%	60%

FIG.38

[図39]

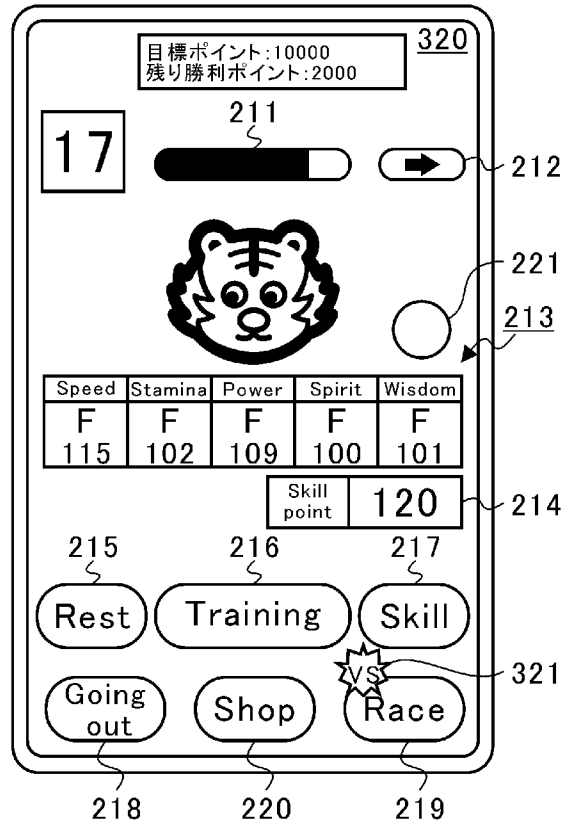


FIG.39A

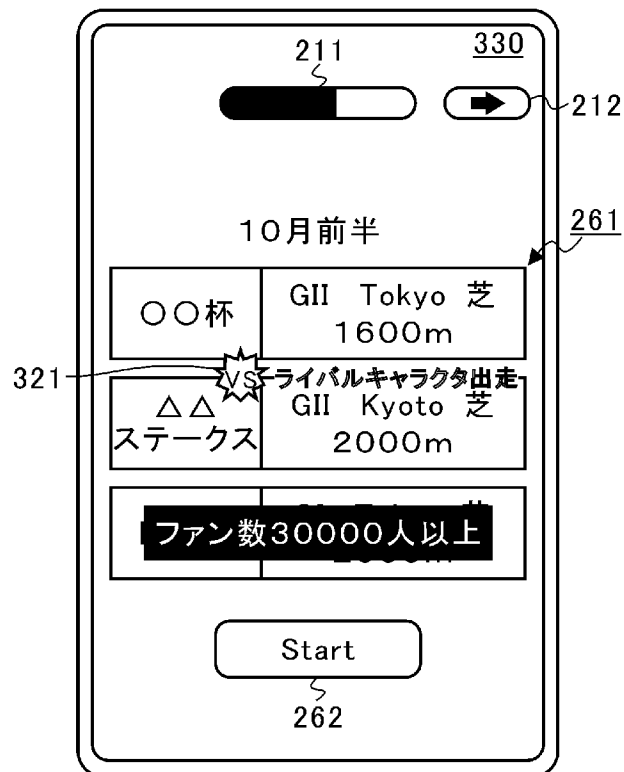


FIG.39B

[図40]



FIG. 40A

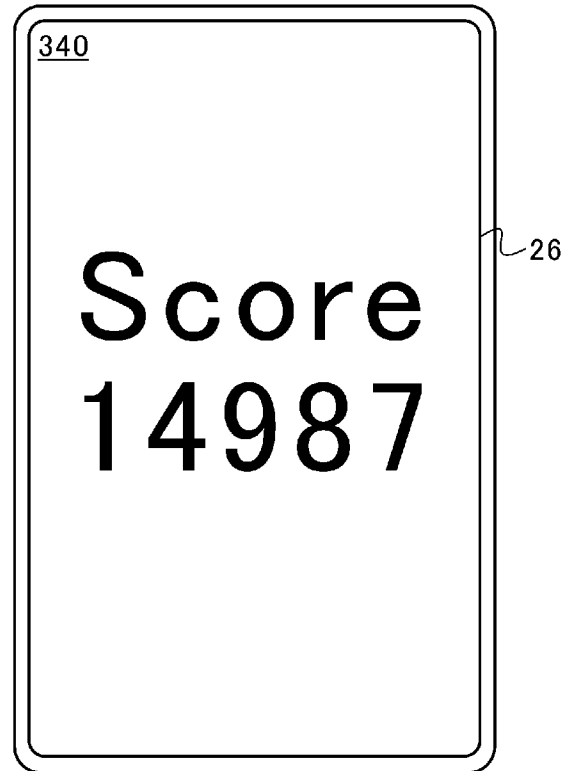


FIG. 40B

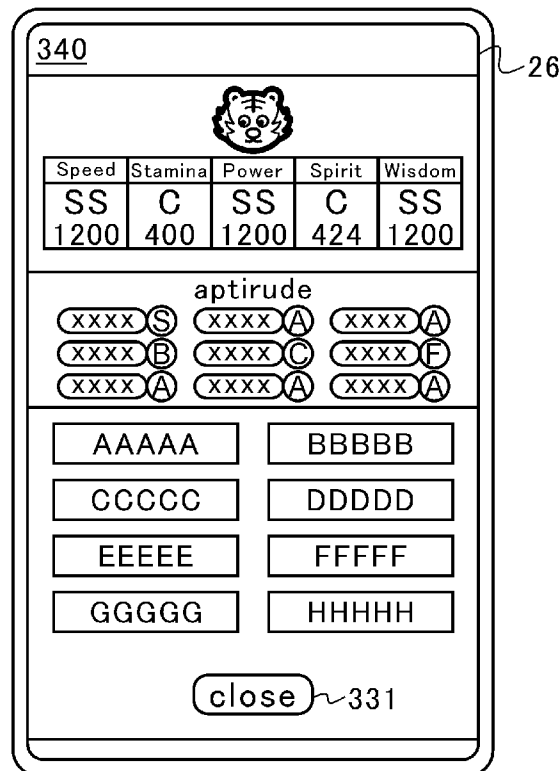


FIG. 40C

[図41]

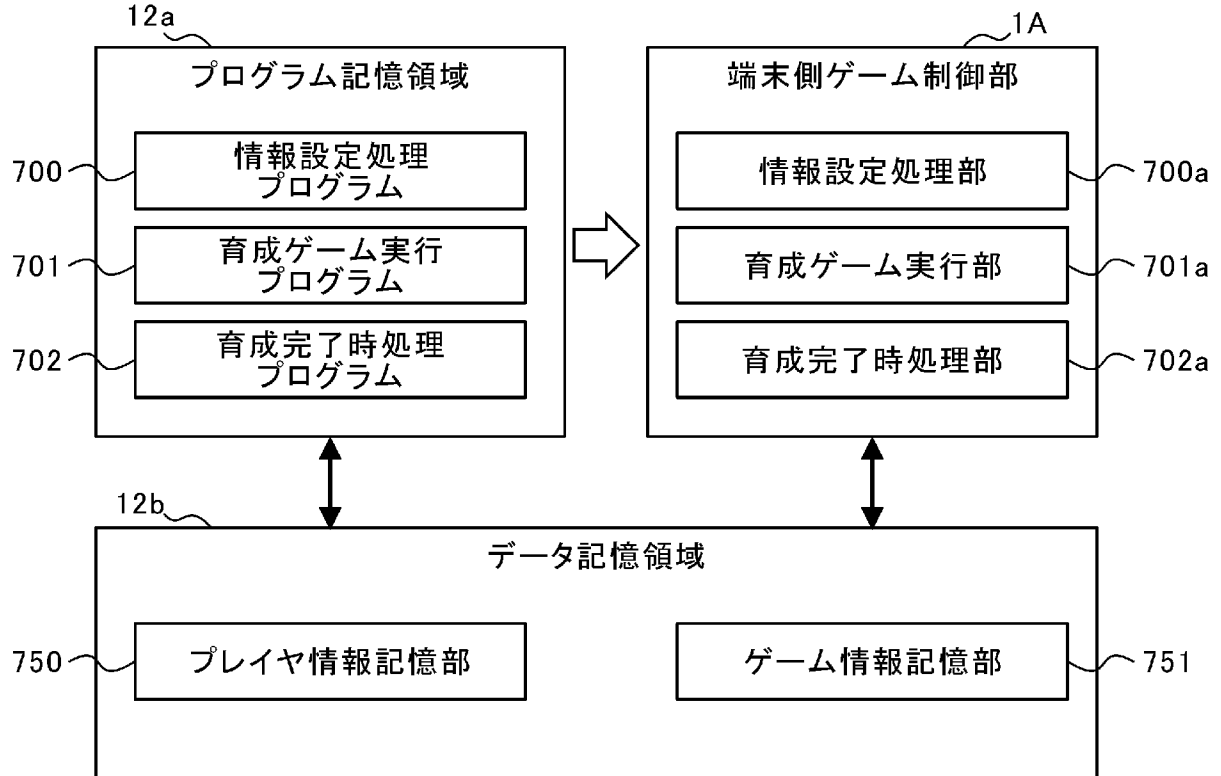


FIG.41

[図42]

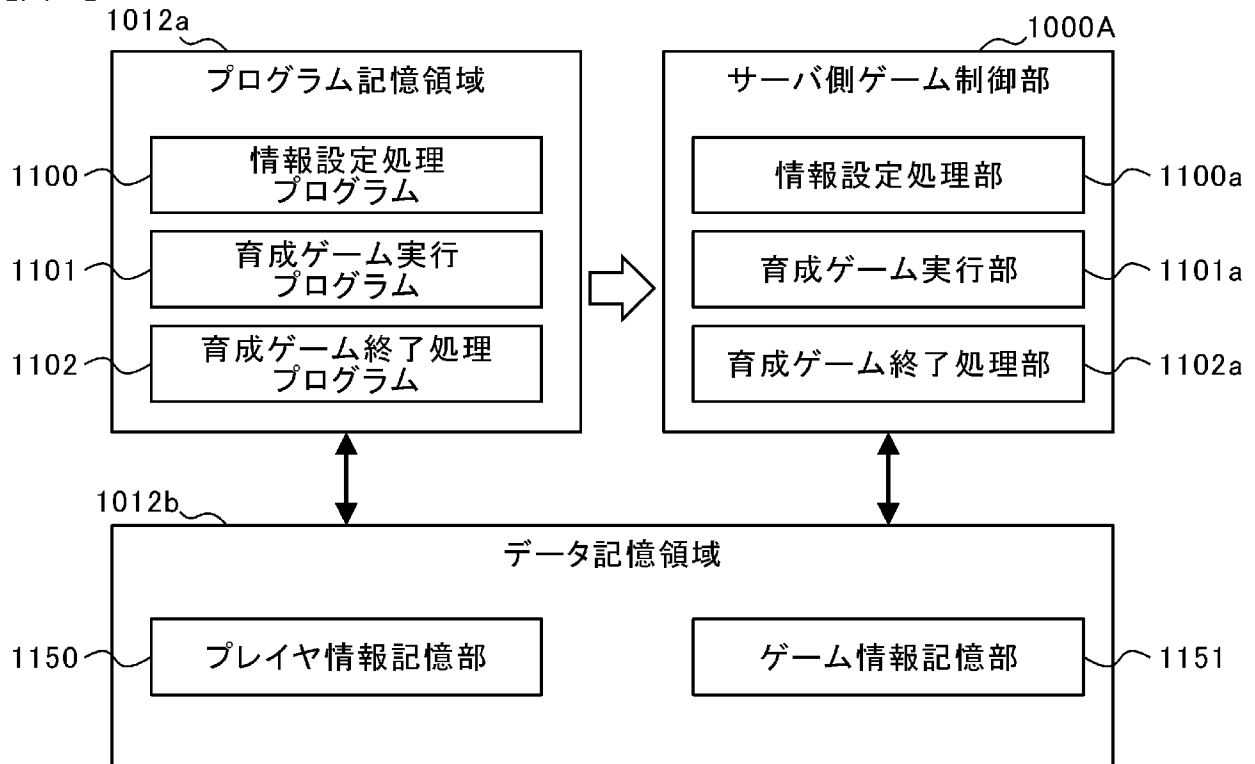


FIG.42

[図43]

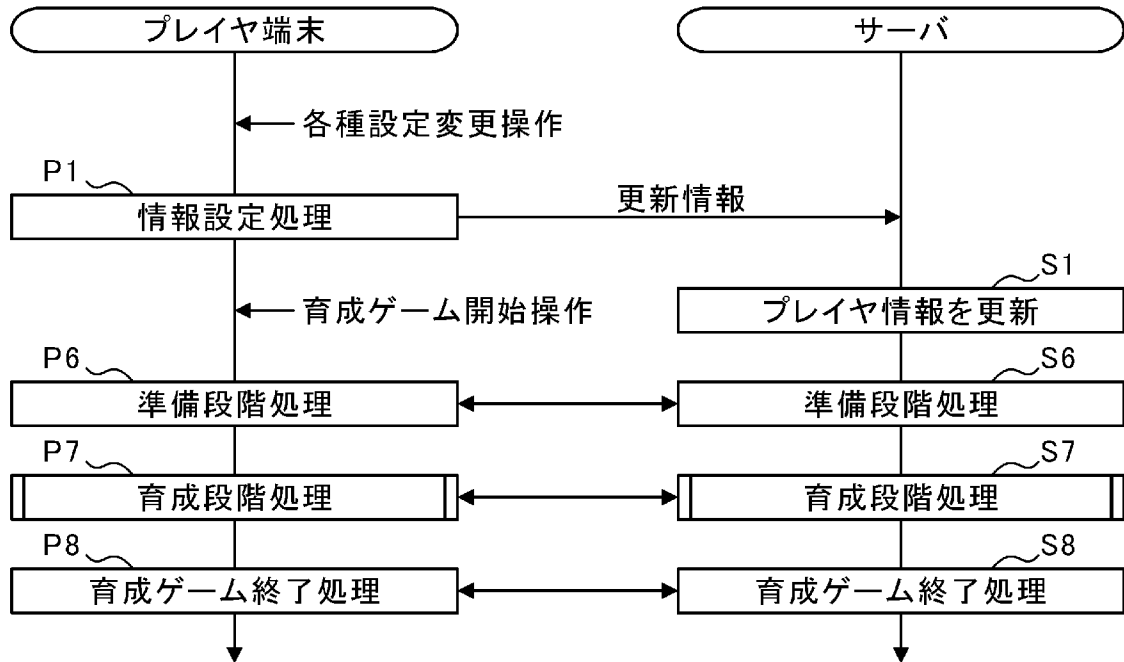


FIG.43

[図44]

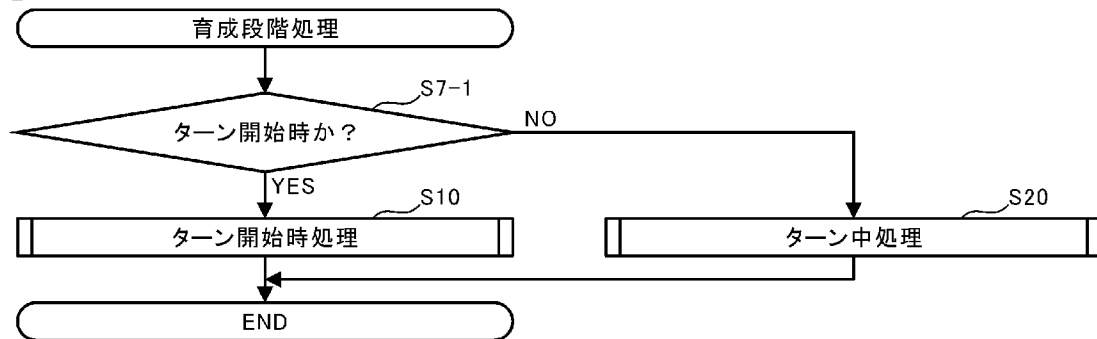


FIG.44

[図45]

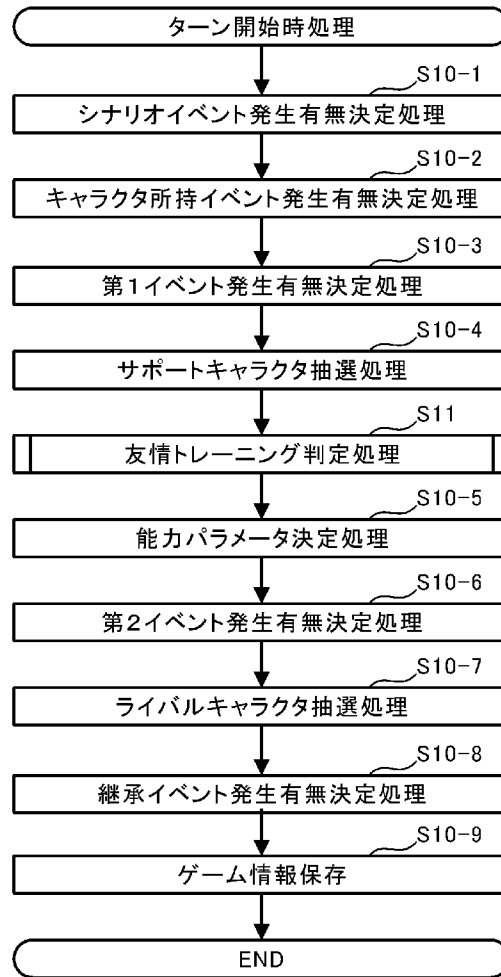


FIG.45

[図46]

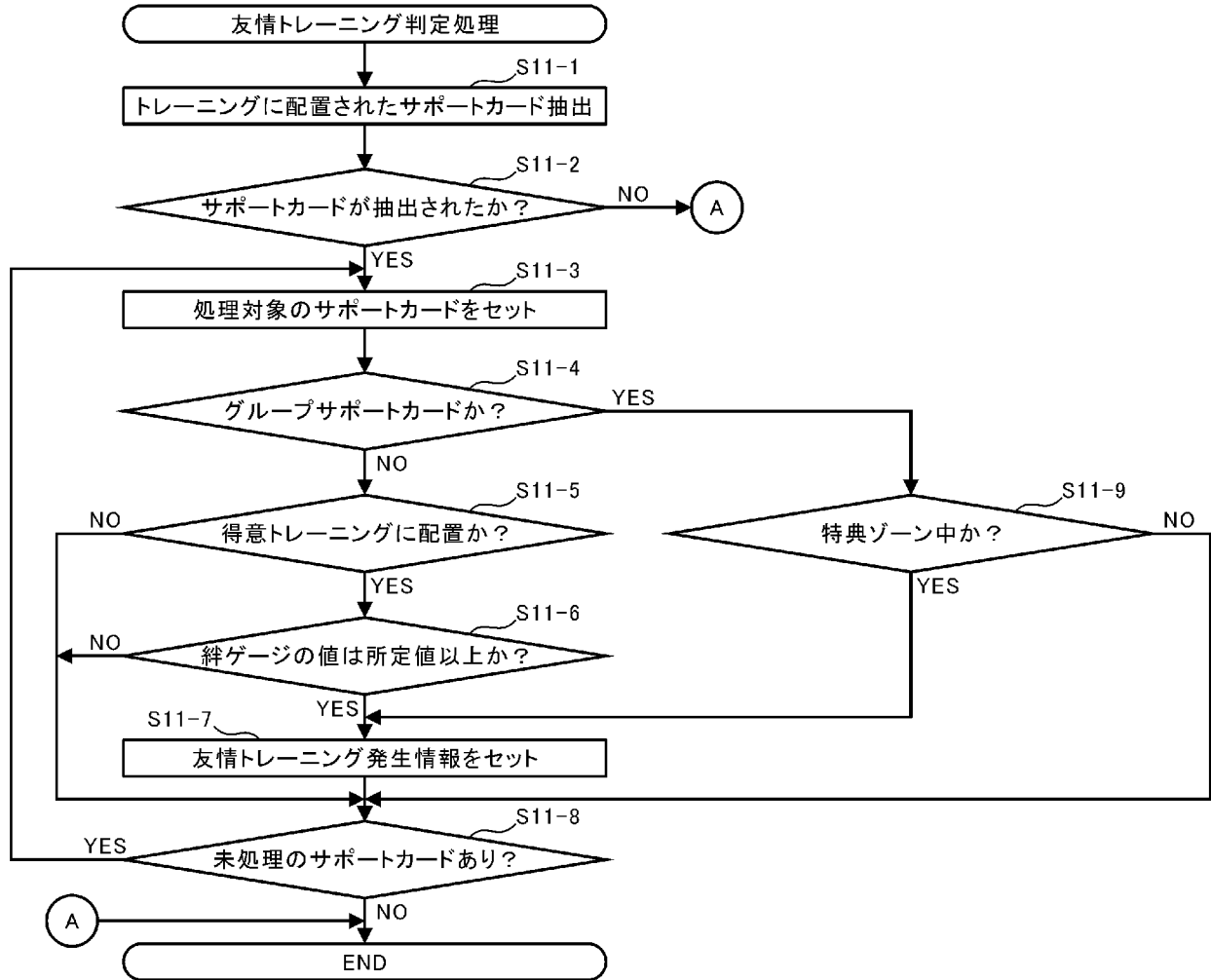


FIG.46

[図47]

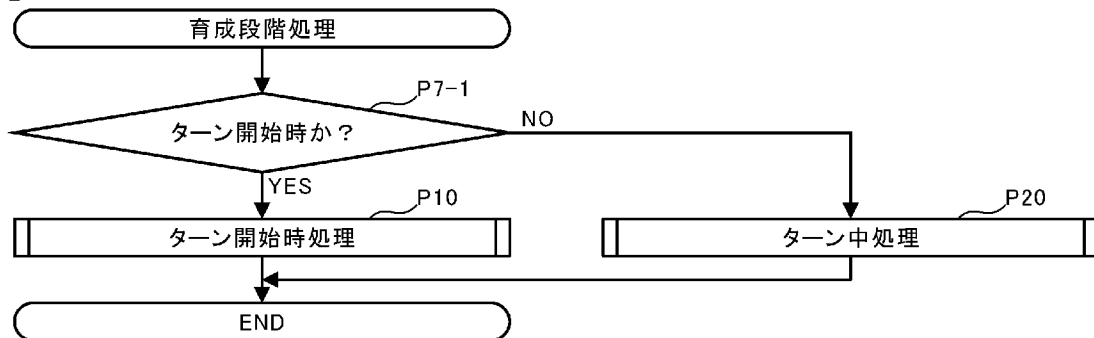


FIG.47

[図48]

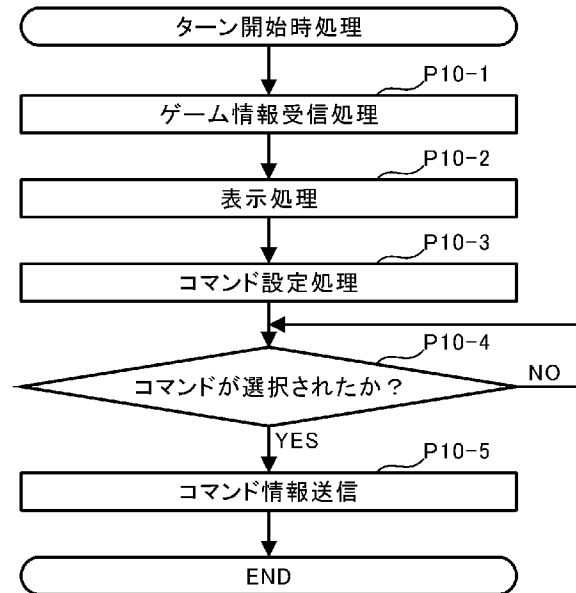


FIG.48

[図49]

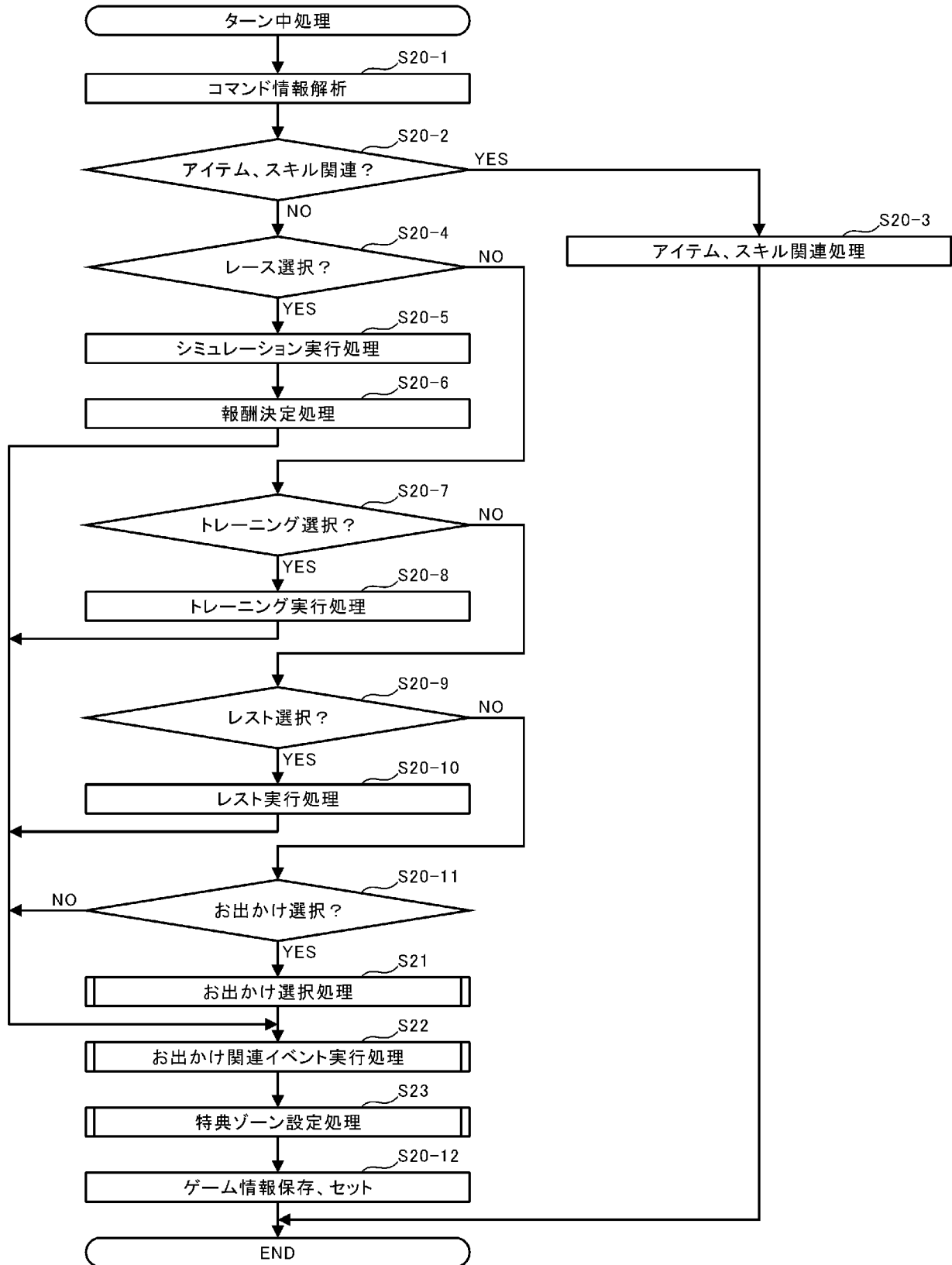


FIG.49

[図50]

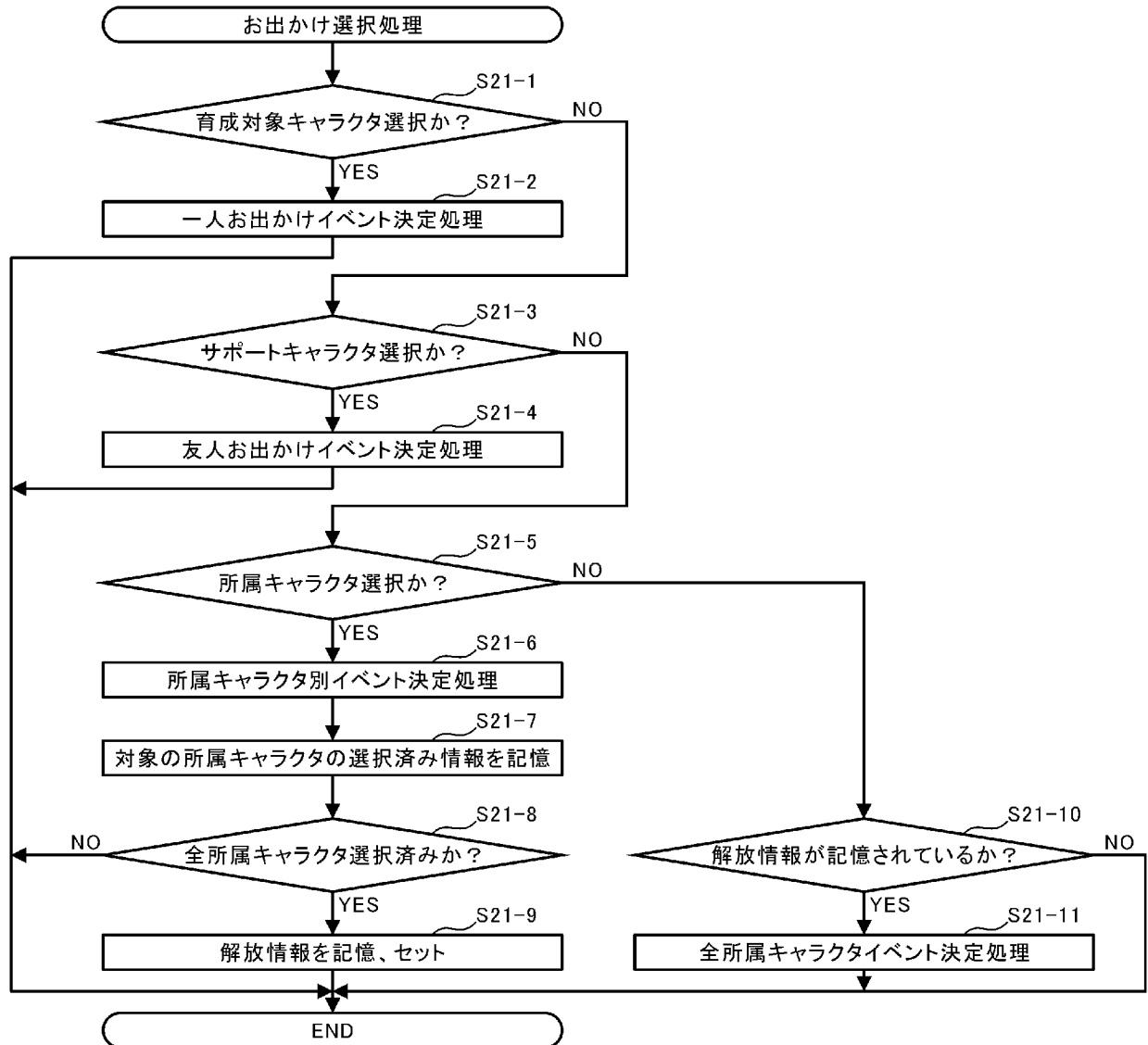


FIG.50

[図51]

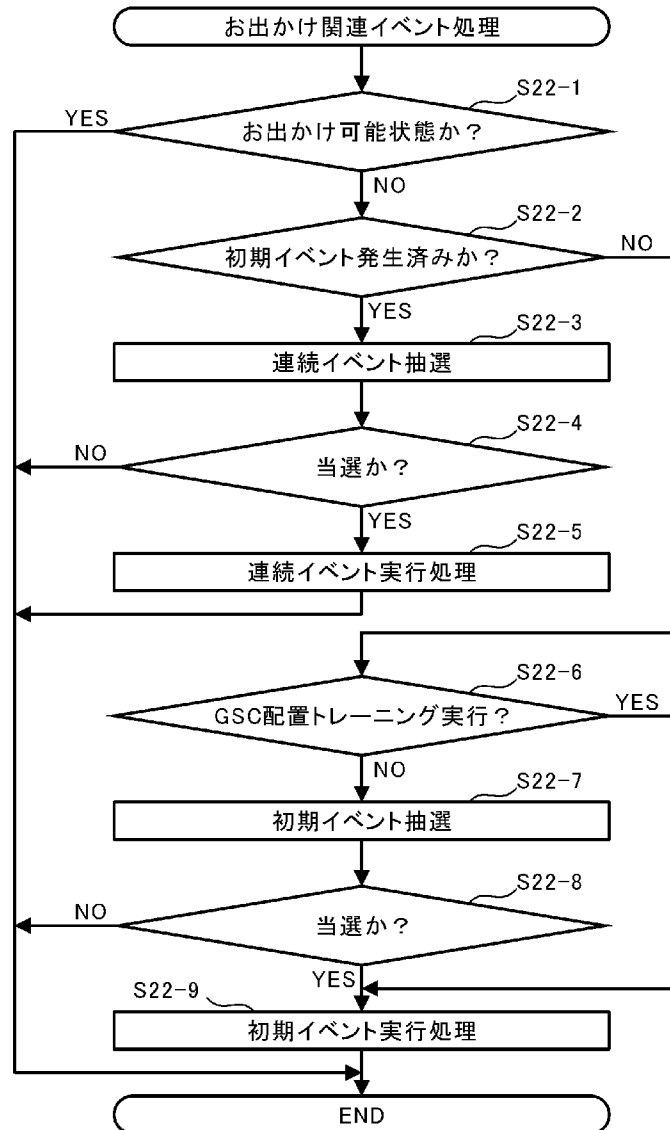


FIG.51

[図52]

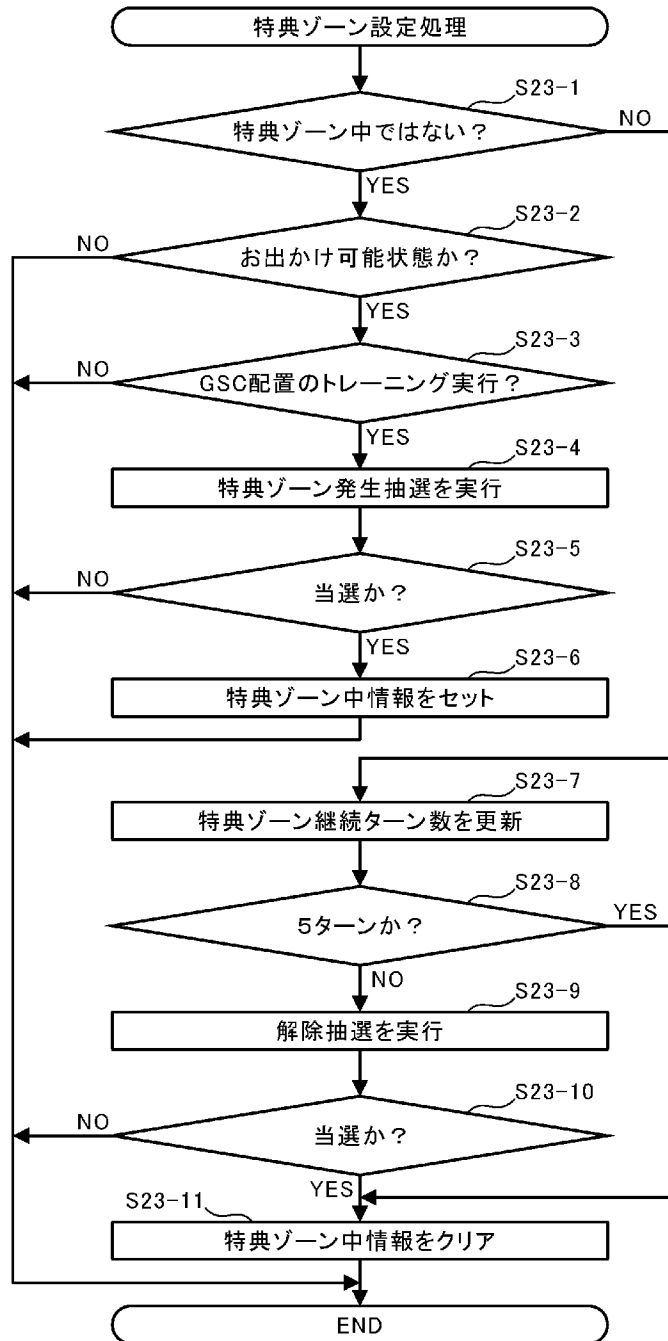


FIG.52

[図53]

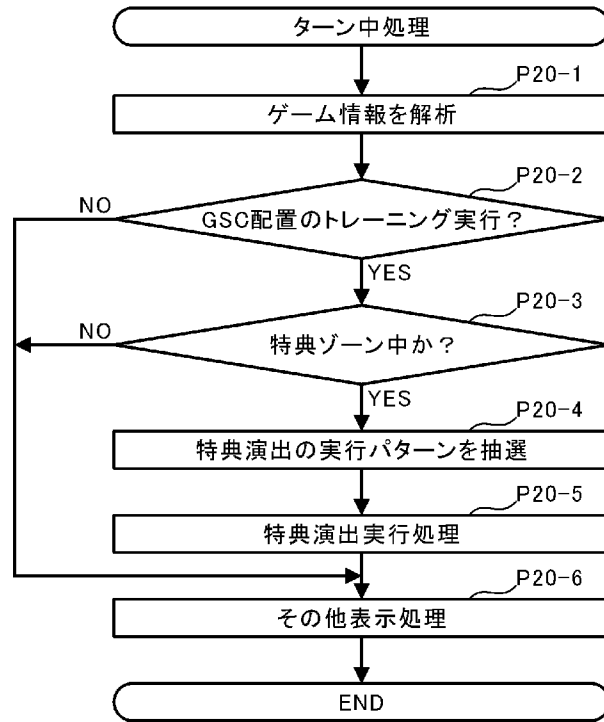


FIG.53

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/005484

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**A63F 13/825**(2014.01)i; **A63F 13/58**(2014.01)i; **A63F 13/69**(2014.01)i

FI: A63F13/825; A63F13/58; A63F13/69

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F9/24, 13/00-13/98

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996
 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2023
 Registered utility model specifications of Japan 1996-2023
 Published registered utility model applications of Japan 1994-2023

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2019-154564 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 19 September 2019 (2019-09-19) paragraphs [0017]-[0088], [0103], fig. 2-9	1, 3-6
A		2
A	JP 2019-10379 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 24 January 2019 (2019-01-24) entire text, all drawings	1-6
A	[ウマ娘] グループサボカは「特別な条件」で友情トレーニングが発生!どんな条件かな? ウマ娘攻略まとめ速報. [online], 25 February 2022, Internet: <URL: https://xn--o9j0bk9l4k169rk1cxv4aci7a739c.com/post-77683>, non-official translation ([Umamusume] Group Support Cards Produce Friendly Training Under "Special Conditions", but What Are Those Conditions? Umamusume Strategy Compendium Newsletter.) entire text, all drawings	1-6



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
 “E” earlier application or patent but published on or after the international filing date
 “L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
 “O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
 “P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
 “X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
 “Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
 “&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

07 March 2023

Date of mailing of the international search report

14 March 2023

Name and mailing address of the ISA/JP

Japan Patent Office (ISA/JP)
 3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915
 Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/005484

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	[ウマ娘] グループサボかってパワプロで言うとなんだ? ウマ娘攻略ゲームまとめ. [online], 23 February 2022, Internet: <URL: https://umamusume.gamesummary.net/archives/24307 >, non-official translation ([Umamusume] What Would a Group Support Card Be in Power Pros? Umamusume Strategy Game Compendium.) entire text, all drawings	1-6

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/JP2023/005484

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2019-154564	A	19 September 2019	WO 2019/171892 A1	
				TW 201945054 A	
				KR 10-2020-0106939 A	
				CN 111683724 A	
JP	2019-10379	A	24 January 2019	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/825(2014.01)i; A63F 13/58(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i FI: A63F13/825; A63F13/58; A63F13/69										
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） A63F9/24, 13/00-13/98 最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの <table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922-1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971-2023年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996-2023年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994-2023年</td> </tr> </table> 国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）			日本国実用新案公報	1922-1996年	日本国公開実用新案公報	1971-2023年	日本国実用新案登録公報	1996-2023年	日本国登録実用新案公報	1994-2023年
日本国実用新案公報	1922-1996年									
日本国公開実用新案公報	1971-2023年									
日本国実用新案登録公報	1996-2023年									
日本国登録実用新案公報	1994-2023年									
C. 関連すると認められる文献										
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号								
X	JP 2019-154564 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）19.09.2019 (2019-09-19) [0017]-[0088], [0103], 図2-9	1, 3-6								
A		2								
A	JP 2019-10379 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）24.01.2019 (2019-01-24) 全文, 全図	1-6								
A	「ウマ娘」グループサボカは「特別な条件」で友情トレーニングが発生！どんな条件かな？, ウマ娘攻略まとめ速報 [online], 2022.02.25, https://xn--o9j0bk9l4kl69rklcxv4aci7a739c.com/post-77683 全文, 全図	1-6								
A	「ウマ娘」グループサボカってパワプロで言うとなんだ？, ウマ娘攻略ゲームまとめ [online], 2022.02.23, https://umamusume.gamesummary.net/archives/24307 全文, 全図	1-6								
☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。										
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献										
国際調査を完了した日 07.03.2023		国際調査報告の発送日 14.03.2023								
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 岸 智史 2D 3603 電話番号 03-3581-1101 内線 3241								

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号
PCT/JP2023/005484

引用文献			公表日	パテントファミリー文献			公表日
JP	2019-154564	A	19.09.2019	WO	2019/171892	A1	
				TW	201945054	A	
				KR	10-2020-0106939	A	
				CN	111683724	A	
JP	2019-10379	A	24.01.2019	(ファミリーなし)			