

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7217329号

(P7217329)

(45)発行日 令和5年2月2日(2023.2.2)

(24)登録日 令和5年1月25日(2023.1.25)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/825 (2014.01)

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/87 (2014.01)

A 6 3 F 13/87

A 6 3 F 13/798 (2014.01)

A 6 3 F 13/798

請求項の数 7 (全90頁)

(21)出願番号 特願2021-185166(P2021-185166)

(22)出願日 令和3年11月12日(2021.11.12)

審査請求日 令和4年2月24日(2022.2.24)

早期審査対象出願

(73)特許権者 511249637

株式会社 C y g a m e s

東京都渋谷区南平台町16番17号

(74)代理人 110000936

弁理士法人青海国際特許事務所

(72)発明者 田口 智也

東京都渋谷区南平台町16番17号

(72)発明者 須藤 一向

東京都渋谷区南平台町16番17号

(72)発明者 神里 聖也

東京都渋谷区南平台町16番17号

(72)発明者 西 祐貴

東京都渋谷区南平台町16番17号

(72)発明者 久保 大

東京都渋谷区南平台町16番17号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

育成ゲームで育成されたキャラクタのキャラクタ情報を、前記キャラクタを育成したプレイヤーの固有情報と紐付けて記憶する処理と、

プレイヤーの操作に基づき、該プレイヤーが育成した前記キャラクタ、および、他のプレイヤーが育成した前記キャラクタのうち、該プレイヤーが選択した任意の複数のキャラクタを対戦キャラクタとして設定する処理と、

前記対戦キャラクタとして設定された前記キャラクタの前記キャラクタ情報を用いて、前記対戦キャラクタが互いに対戦する対戦ゲームを実行する処理と、
をコンピュータに遂行させ、

前記対戦キャラクタを設定する処理は、

前記他のプレイヤーが育成した複数の前記キャラクタを、前記対戦キャラクタに含ませることが可能であり、

前記対戦ゲームを実行する処理は、

前記対戦キャラクタごとに、前記対戦ゲームにおけるゲーム結果を導出する情報処理プログラム。

【請求項2】

前記対戦ゲームを実行する処理は、前記対戦キャラクタの順位を決定する処理を含む、請求項1に記載の情報処理プログラム。

【請求項3】

前記キャラクタを育成したプレイヤ以外のプレイヤによって、前記対戦キャラクタとして前記対戦ゲームが実行された情報を管理する処理を、
さらにコンピュータに遂行させる請求項 1 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 4】

前記キャラクタの前記キャラクタ情報を閲覧可能とする投稿情報を、前記キャラクタを育成したプレイヤの操作に基づいて生成する処理と、

生成された前記投稿情報に他のプレイヤがアクセス可能とする処理と、

前記投稿情報へのアクセスにより、前記キャラクタ情報を表示する処理と、
をさらにコンピュータに遂行させる請求項 1 から 3 のいずれか 1 項に記載の情報処理プログラム。

10

【請求項 5】

複数のプレイヤ間で情報を共有可能であって、前記投稿情報を投稿可能な情報共有ツールを提供する処理、

をさらにコンピュータに遂行させ、

前記キャラクタ情報を表示する処理は、前記情報共有ツールにおいて遂行される、
請求項 4 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 6】

コンピュータが遂行する情報処理方法であって、

育成ゲームで育成されたキャラクタのキャラクタ情報を、前記キャラクタを育成したプレイヤの固有情報と紐付けて記憶する処理と、

20

プレイヤの操作に基づき、該プレイヤが育成した前記キャラクタ、および、他のプレイヤが育成した前記キャラクタのうち、該プレイヤが選択した任意の複数のキャラクタを対戦キャラクタとして設定する処理と、

前記対戦キャラクタとして設定された前記キャラクタの前記キャラクタ情報を用いて、
前記対戦キャラクタが互いに対戦する対戦ゲームを実行する処理と、
を含み、

前記対戦キャラクタを設定する処理は、

前記他のプレイヤが育成した複数の前記キャラクタを、前記対戦キャラクタに含ませることが可能であり、

前記対戦ゲームを実行する処理は、

30

前記対戦キャラクタごとに、前記対戦ゲームにおけるゲーム結果を導出する情報処理方法。

【請求項 7】

1 または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

育成ゲームで育成されたキャラクタのキャラクタ情報を、前記キャラクタを育成したプレイヤの固有情報と紐付けて記憶する処理と、

プレイヤの操作に基づき、該プレイヤが育成した前記キャラクタ、および、他のプレイヤが育成した前記キャラクタのうち、該プレイヤが選択した任意の複数のキャラクタを対戦キャラクタとして設定する処理と、

40

前記対戦キャラクタとして設定された前記キャラクタの前記キャラクタ情報を用いて、
前記対戦キャラクタが互いに対戦する対戦ゲームを実行する処理と、
を遂行し、

前記対戦キャラクタを設定する処理は、

前記他のプレイヤが育成した複数の前記キャラクタを、前記対戦キャラクタに含ませることが可能であり、

前記対戦ゲームを実行する処理は、

前記対戦キャラクタごとに、前記対戦ゲームにおけるゲーム結果を導出するゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

50

【 0 0 0 1 】

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 】

【 0 0 0 2 】

従来、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、プレイヤーは、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。

【 0 0 0 3 】

例えば、特許文献 1 には、育成対象のキャラクタのパラメータが、プレイヤーによってデッキに編成されたキャラクタに基づいて変化するゲームが開示されている。育成ゲームで育成したキャラクタは、他のプレイヤーやコンピュータと対戦する対戦ゲームで使用する

10

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 文献 】特許第 6 6 8 5 0 4 9 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

育成ゲームで育成されたキャラクタには、さまざまなパラメータが設定される。パラメータの種類が多くなると、どのようなパラメータのキャラクタを育成すればよいのかわかりにくくなる。このような場合、プレイヤーは、さまざまな情報を収集する必要がある。しかしながら、適切な情報を取得するのが困難であると、プレイヤーのゲームのプレイ意欲が低下するという課題がある。

20

【 0 0 0 6 】

本発明は、プレイヤーの情報収集の利便性を向上することで、プレイヤーのゲームのプレイ意欲の低下を抑制可能な情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置を提供することを目的としている。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、
育成ゲームで育成されたキャラクタのキャラクタ情報を、前記キャラクタを育成したプレイヤーの固有情報と紐付けて記憶する処理と、
プレイヤーの操作に基づき、該プレイヤーが育成した前記キャラクタ、および、他のプレイヤーが育成した前記キャラクタのうち、該プレイヤーが選択した任意の複数のキャラクタを対戦キャラクタとして設定する処理と、
前記対戦キャラクタとして設定された前記キャラクタの前記キャラクタ情報を用いて、前記対戦キャラクタが互いに対戦する対戦ゲームを実行する処理と、
をコンピュータに遂行させ、

30

前記対戦キャラクタを設定する処理は、
前記他のプレイヤーが育成した複数の前記キャラクタを、前記対戦キャラクタに含ませることが可能であり、
前記対戦ゲームを実行する処理は、
前記対戦キャラクタごとに、前記対戦ゲームにおけるゲーム結果を導出する。

40

【 0 0 0 8 】

前記対戦ゲームを実行する処理は、前記対戦キャラクタの順位を決定する処理を含んでもよい。

【 0 0 0 9 】

前記情報処理プログラムは、前記キャラクタを育成したプレイヤー以外のプレイヤーによって、前記対戦キャラクタとして前記対戦ゲームが実行された情報を管理する処理を、さら

50

にコンピュータに遂行させてもよい。

【0010】

前記情報処理プログラムは、

前記キャラクタの前記キャラクタ情報を閲覧可能とする投稿情報を、前記キャラクタを育成したプレイヤーの操作に基づいて生成する処理と、

生成された前記投稿情報に他のプレイヤーがアクセス可能とする処理と、

前記投稿情報へのアクセスにより、前記キャラクタ情報を表示する処理と、
をさらにコンピュータに遂行させてもよい。

【0011】

前記情報処理プログラムは、

複数のプレイヤー間で情報を共有可能であって、前記投稿情報を投稿可能な情報共有ツールを提供する処理、

をさらにコンピュータに遂行させ、

前記キャラクタ情報を表示する処理は、前記情報共有ツールにおいて遂行されてもよい。

【0012】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、

コンピュータが遂行する情報処理方法であって、

育成ゲームで育成されたキャラクタのキャラクタ情報を、前記キャラクタを育成したプレイヤーの固有情報と紐付けて記憶する処理と、

プレイヤーの操作に基づき、該プレイヤーが育成した前記キャラクタ、および、他のプレイヤーが育成した前記キャラクタのうち、該プレイヤーが選択した任意の複数のキャラクタを対戦キャラクタとして設定する処理と、

前記対戦キャラクタとして設定された前記キャラクタの前記キャラクタ情報を用いて、前記対戦キャラクタが互いに対戦する対戦ゲームを実行する処理と、
を含み、

前記対戦キャラクタを設定する処理は、

前記他のプレイヤーが育成した複数の前記キャラクタを、前記対戦キャラクタに含ませることが可能であり、

前記対戦ゲームを実行する処理は、

前記対戦キャラクタごとに、前記対戦ゲームにおけるゲーム結果を導出する。

【0013】

上記課題を解決するために、ゲーム装置は、

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

育成ゲームで育成されたキャラクタのキャラクタ情報を、前記キャラクタを育成したプレイヤーの固有情報と紐付けて記憶する処理と、

プレイヤーの操作に基づき、該プレイヤーが育成した前記キャラクタ、および、他のプレイヤーが育成した前記キャラクタのうち、該プレイヤーが選択した任意の複数のキャラクタを対戦キャラクタとして設定する処理と、

前記対戦キャラクタとして設定された前記キャラクタの前記キャラクタ情報を用いて、前記対戦キャラクタが互いに対戦する対戦ゲームを実行する処理と、
を遂行し、

前記対戦キャラクタを設定する処理は、

前記他のプレイヤーが育成した複数の前記キャラクタを、前記対戦キャラクタに含ませることが可能であり、

前記対戦ゲームを実行する処理は、

前記対戦キャラクタごとに、前記対戦ゲームにおけるゲーム結果を導出する。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、プレイヤーの情報収集の利便性を向上することで、プレイヤーのゲームの

10

20

30

40

50

プレイ意欲の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 5 】

【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、楽曲再生条件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。

10

【図 5】図 5 A は、メイン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、専用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 A は、サポートカード設定画面を説明する第 1 の図である。図 8 B は、サポートカード選択画面を説明する図である。図 8 C は、サポートカード設定画面を説明する第 2 の図である。

20

【図 9】図 9 A は、サポートカードテーブルを説明する図である。図 9 B は、サポート効果テーブルを説明する図である。図 9 C は、所持スキルテーブルを説明する図である。図 9 D は、サポートイベントテーブルを説明する図である。

【図 10】図 10 は、キャラクタ識別情報テーブルを説明する第 1 の図である。

【図 11】図 11 は、キャラクタ識別情報テーブルを説明する第 2 の図である。

【図 12】図 12 は、選択項目テーブルを説明する図である。

【図 13】図 13 A は、ゲーム画面を説明する第 1 の図である。図 13 B は、ゲーム画面を説明する第 2 の図である。

30

【図 14】図 14 A は、トレーニング画面を説明する第 1 の図である。図 14 B は、トレーニング画面を説明する第 2 の図である。図 14 C は、トレーニング結果報知画面を説明する図である。図 14 D は、イベント画面を説明する図である。

【図 15】図 15 A は、スキル画面を説明する第 1 の図である。図 15 B は、スキル画面を説明する第 2 の図である。

【図 16】図 16 A は、個人レース選択画面を説明する第 1 の図である。図 16 B は、個人レース開始画面を説明する図である。図 16 C は、個人レース結果画面を説明する図である。

【図 17】図 17 A は、チームレース選択画面を説明する図である。図 17 B は、チームレース編成画面を説明する図である。図 17 C は、チームレース開始画面を説明する図である。図 17 D は、チームレース途中結果画面を説明する図である。

40

【図 18】図 18 A は、チームレース詳細結果画面を説明する第 1 の図である。図 18 B は、チームレース総合結果画面を説明する第 1 の図である。図 18 C は、チームレース詳細結果画面を説明する第 2 の図である。図 18 D は、チームレース総合結果画面を説明する第 2 の図である。

【図 19】図 19 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 20】図 20 は、配置有無テーブルを説明する図である。

【図 21】図 21 A は、トレーニングレベルテーブルを説明する図である。図 21 B 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 21 C は、上昇固定値テーブル（パワー）を説明する図である。図 21 D は、ボーナス加算率テーブルを説明する

50

図である。

【図 2 2】図 2 2 は、イベント種別およびイベント分類を説明する図である。

【図 2 3】図 2 3 は、イベント種別とターン数との関係を説明する図である。

【図 2 4】図 2 4 A は、ゲーム画面を説明する第 3 の図である。図 2 4 B は、トレーニング画面を説明する第 3 の図である。

【図 2 5】図 2 5 A は、特訓イベント実行有無決定テーブルを説明する図である。図 2 5 B は、特別アイコン決定テーブルを説明する図である。図 2 5 C は、ボーナスアイコン決定テーブルを説明する図である。

【図 2 6】図 2 6 A は、ボーナス固定値（メインキャラクタ）テーブルを説明する図である。図 2 6 B は、ボーナス加算値（メインキャラクタ）テーブルを説明する図である。

10

【図 2 7】図 2 7 A は、固定上昇値（特訓対象）テーブルを説明する図である。図 2 7 B は、ボーナス上昇値（特訓対象）テーブルを説明する図である。

【図 2 8】図 2 8 A は、チーム競技場画面を説明する第 1 の図である。図 2 8 B は、チーム競技場画面を説明する第 2 の図である。図 2 8 C は、チーム編成画面を説明する図である。図 2 8 D は、育成キャラクター一覧画面を説明する図である。

【図 2 9】図 2 9 A 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 2 9 B 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 2 9 C 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 3 0】図 3 0 A は、対戦チーム選択画面を説明する図である。図 3 0 B は、開始確認画面を説明する図である。図 3 0 C は、結果一覧画面を説明する第 1 の図である。図 3 0 D は、結果一覧画面を説明する第 2 の図である。

20

【図 3 1】図 3 1 A は、練習マッチトップ画面を説明する図である。図 3 1 B は、出走キャラクタ設定画面を説明する図である。図 3 1 C は、出走キャラクタ選択画面を説明する第 1 の図である。図 3 1 D は、出走キャラクタ選択画面を説明する第 2 の図である。

【図 3 2】図 3 2 は、レース条件を説明する図である。

【図 3 3】図 3 3 は、練習メンバ選択画面を説明する図である。

【図 3 4】図 3 4 A は、練習パートナー画面を説明する第 1 の図である。図 3 4 B は、練習パートナー画面を説明する第 2 の図である。図 3 4 C は、キャラクタ詳細ダイアログを説明する第 4 の図である。

【図 3 5】図 3 5 A は、練習マッチ結果画面を説明する図である。図 3 5 B は、練習メンバ登録画面を説明する図である。図 3 5 C は、レース結果保存ダイアログを説明する図である。

30

【図 3 6】図 3 6 A は、サークル画面の一例を説明する第 1 の図である。図 3 6 B は、サークル画面の一例を説明する第 2 の図である。

【図 3 7】図 3 7 は、キャラクタ詳細ダイアログを説明する第 5 の図である。図 3 7 B は、共有方法選択画面の一例を説明する図である。図 3 7 C は、サークル画面の一例を説明する第 3 の図である。図 3 7 D は、キャラクタ詳細ダイアログを説明する第 6 の図である。

【図 3 8】図 3 8 は、プレイヤー端末におけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

【図 3 9】図 3 9 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。

40

【図 4 0】図 4 0 は、育成ゲームに係るプレイヤー端末およびサーバの処理を説明するシーケンス図である。

【図 4 1】図 4 1 A は、プレイヤー情報の一例を説明する図である。図 4 1 B は、プロフィール情報の一例を説明する図である。図 4 1 C は、フレンド情報の一例を説明する図である。

【図 4 2】図 4 2 A は、ゲーム情報の一例を説明する図である。図 4 2 B は、育成キャラクタ情報の一例を説明する図である。図 4 2 C は、チーム編成情報の一例を説明する図である。

【図 4 3】図 4 3 は、プレイヤー端末における準備段階処理を説明する第 1 のフローチャー

50

トである。

【図 4 4】図 4 4 は、プレイヤ端末における準備段階処理を説明する第 2 のフローチャートである。

【図 4 5】図 4 5 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 4 6】図 4 6 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 4 7】図 4 7 は、プレイヤ端末における配置処理を説明するフローチャートである。

【図 4 8】図 4 8 は、プレイヤ端末における数値決定処理を説明するフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、プレイヤ端末におけるイベント決定処理を説明するフローチャートである。

【図 5 0】図 5 0 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。

【図 5 1】図 5 1 は、プレイヤ端末における育成実行処理を説明するフローチャートである。

【図 5 2】図 5 2 は、チーム競技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第 1 のシーケンス図である。

【図 5 3】図 5 3 は、チーム競技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第 2 のシーケンス図である。

【図 5 4】図 5 4 は、練習マッチ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 5 5】図 5 5 は、プレイヤ端末における練習マッチトップ画面処理を説明するフローチャートである。

【図 5 6】図 5 6 は、プレイヤ端末における練習パートナー画面処理を説明する第 1 のフローチャートである。

【図 5 7】図 5 7 は、プレイヤ端末における練習パートナー画面処理を説明する第 2 のフローチャートである。

【図 5 8】図 5 8 は、プレイヤ端末における練習パートナー画面処理を説明する第 3 のフローチャートである。

【図 5 9】図 5 9 は、プレイヤ端末における練習マッチ設定処理を説明する第 1 のフローチャートである。

【図 6 0】図 6 0 は、プレイヤ端末における練習マッチ設定処理を説明する第 2 のフローチャートである。

【図 6 1】図 6 1 は、プレイヤ端末における練習マッチ設定処理を説明する第 3 のフローチャートである。

【図 6 2】図 6 2 は、プレイヤ端末における練習マッチ設定処理を説明する第 4 のフローチャートである。

【図 6 3】図 6 3 は、サーバにおける練習マッチ実行処理を説明するフローチャートである。

【図 6 4】図 6 4 は、プレイヤ端末における練習マッチ開始処理を説明するフローチャートである。

【図 6 5】図 6 5 は、情報共有機能に係るプレイヤ端末およびサーバの処理を説明する第 1 のシーケンス図である。

【図 6 6】図 6 6 は、プレイヤ端末におけるサークル画面処理を説明するフローチャートである。

【図 6 7】図 6 7 は、情報共有機能に係るプレイヤ端末およびサーバの処理を説明する第 2 のシーケンス図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 1 7 】

(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 1 0 0 0 と、通信基地局 N a を有する通信ネットワーク N とを含む、所謂クライアントサーバシステムである。

10

【 0 0 1 8 】

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 1 0 0 0 がゲーム装置 G として機能する。プレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 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、プレイヤ端末 1 とサーバ 1 0 0 0 との協働によって、ゲームが進行可能となる。

【 0 0 1 9 】

プレイヤ端末 1 は、通信ネットワーク N を介してサーバ 1 0 0 0 との通信を確立することができる。プレイヤ端末 1 は、サーバ 1 0 0 0 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。

20

【 0 0 2 0 】

サーバ 1 0 0 0 は、複数のプレイヤ端末 1 と通信接続される。サーバ 1 0 0 0 は、ゲームをプレイするプレイヤごとに各種の情報を蓄積する。また、サーバ 1 0 0 0 は、主に、プレイヤ端末 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。

【 0 0 2 1 】

通信基地局 N a は、通信ネットワーク N と接続され、プレイヤ端末 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、L A N (Local Area Network)、専用回線等で構成され、プレイヤ端末 1 とサーバ 1 0 0 0 との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

30

【 0 0 2 2 】

(プレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 のハードウェアの構成)

図 2 A は、プレイヤ端末 1 のハードウェアの構成を説明する図である。また、図 2 B は、サーバ 1 0 0 0 のハードウェアの構成を説明する図である。図 2 A に示すように、プレイヤ端末 1 は、C P U (Central Processing Unit) 1 0、メモリ 1 2、バス 1 4、入出力インタフェース 1 6、記憶部 1 8、通信部 2 0、入力部 2 2、出力部 2 4 を含んで構成される。

【 0 0 2 3 】

40

また、図 2 B に示すように、サーバ 1 0 0 0 は、C P U 1 0 1 0、メモリ 1 0 1 2、バス 1 0 1 4、入出力インタフェース 1 0 1 6、記憶部 1 0 1 8、通信部 1 0 2 0、入力部 1 0 2 2、出力部 1 0 2 4 を含んで構成される。

【 0 0 2 4 】

なお、サーバ 1 0 0 0 の C P U 1 0 1 0、メモリ 1 0 1 2、バス 1 0 1 4、入出力インタフェース 1 0 1 6、記憶部 1 0 1 8、通信部 1 0 2 0、入力部 1 0 2 2、出力部 1 0 2 4 の構成および機能は、それぞれ、プレイヤ端末 1 の C P U 1 0、メモリ 1 2、バス 1 4、入出力インタフェース 1 6、記憶部 1 8、通信部 2 0、入力部 2 2、出力部 2 4 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 1 0 0 0 については説明を省略する。

50

【 0 0 2 5 】

C P U 1 0 は、メモリ 1 2 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 1 2 は、R O M (Read Only Memory) または R A M (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 1 2 は、バス 1 4 を介して C P U 1 0 に接続されている。

【 0 0 2 6 】

バス 1 4 には、入出力インタフェース 1 6 が接続される。入出力インタフェース 1 6 には、記憶部 1 8、通信部 2 0、入力部 2 2、出力部 2 4 が接続されている。

【 0 0 2 7 】

記憶部 1 8 は、D R A M (Dynamic Random Access Memory) 等の半導体メモリで構成され、各種プログラムおよびデータを記憶する。プレイヤー端末 1 においては、記憶部 1 8 に記憶されたプログラムおよびデータが、C P U 1 0 によってメモリ 1 2 (R A M) にロードされる。

10

【 0 0 2 8 】

通信部 2 0 は、通信基地局 N a 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 1 0 0 0 との間で各種データおよびプログラムといった情報の送受信を行う。プレイヤー端末 1 においては、サーバ 1 0 0 0 から受信したプログラム等が、メモリ 1 2 または記憶部 1 8 に格納される。

【 0 0 2 9 】

入力部 2 2 は、例えば、プレイヤーの操作が入力される（操作を受け付ける）タッチパネル、ボタン、キーボード、マウス、十字キー、アナログコントローラ等で構成される。また、入力部 2 2 は、プレイヤー端末 1 に設けられた、あるいは、プレイヤー端末 1 に接続（外付け）された専用のコントローラであってもよい。さらには、入力部 2 2 は、プレイヤー端末 1 の傾きや移動を検知する加速度センサ、または、プレイヤーの音声を検知するマイクで構成されてもよい。すなわち、入力部 2 2 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。

20

【 0 0 3 0 】

出力部 2 4 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 2 4 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 2 4 としてディスプレイ 2 6 を備え、入力部 2 2 として、ディスプレイ 2 6 に重畳して設けられるタッチパネルを備えている。

30

【 0 0 3 1 】

(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。

【 0 0 3 2 】

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。

40

【 0 0 3 3 】

図 3 A は、ホーム画面 1 0 0 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 2 6 にホーム画面 1 0 0 が表示される。ホーム画面 1 0 0 の下部には、メニューバー 1 0 2 が表示される。メニューバー 1 0 2 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。

【 0 0 3 4 】

ここでは、メニューバー 1 0 2 に、ホーム画面選択操作部 1 0 2 a、強化画面選択操作部 1 0 2 b、ストーリー画面選択操作部 1 0 2 c、チーム競技場画面選択操作部 1 0 2 d、

50

ガチャ画面選択操作部 102e が設けられている。なお、メニューバー 102 においては、ディスプレイ 26 に表示中の画面が識別できるように、表示中の画面に対応する操作部が強調表示される。

【0035】

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

【0036】

強化画面選択操作部 102b がタップされると、不図示の強化画面が表示される。強化画面では、プレイヤー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。プレイヤーは、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、プレイヤーは、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。

10

【0037】

ストーリー画面選択操作部 102c がタップされると、不図示のストーリー画面が表示される。ここでは、ゲームに登場するキャラクタごとにストーリー画像が設けられている。プレイヤーは、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。

【0038】

チーム競技場画面選択操作部 102d がタップされると、後述するチーム競技場画面が表示される。チーム競技場画面において、プレイヤーは、自身が編成したチームと、コンピュータにより選択された他のプレイヤーのチームとを対戦させるチーム競技ゲームをプレイすることができる。チーム競技ゲームは、他のプレイヤーとランキングを競うゲーム性を有している。

20

【0039】

ガチャ画面選択操作部 102e がタップされると、不図示のガチャ画面が表示される。ガチャ画面において、プレイヤーは、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。

【0040】

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、プレイヤーは、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、育成対象のキャラクタであるメインキャラクタに設定する。また、プレイヤーは、準備段階において、メインキャラクタを育成する際に使用するサポートカードを設定する。

30

【0041】

メイン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、メインキャラクタを育成するためのゲームが開始される。プレイヤーは、育成ゲームで育成したキャラクタを育成キャラクタとして所持することができる。上記のように、プレイヤーは、所持する育成キャラクタをチームに編成し、チーム競技ゲームで使うことができる。

40

【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育成すること、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ー間で共有するための機能や、複数のプレイヤー間で情報を共有するための機能を備えている。プレイヤーは

50

、他のプレイヤーが育成ゲームで使用可能となる育成キャラクター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、プレイヤーは、自身のプロフィール情報を確認、設定することができる。プロフィール情報には、プロフィールキャラクタ、プレイヤー名、プレイヤーID、所属サークル、代表キャラクタ、レンタルカードが含まれる。

【0047】

プロフィールキャラクタは、プレイヤーの情報が、他のプレイヤーによって閲覧される際に表示されるキャラクタとして機能する。例えば、プロフィールキャラクタは、他のプレイヤーとの情報共有の場であるサークル機能を使用している際に表示される。プロフィール設定画面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。プレイヤーは、プロフィールキャラクタ変更画面において、プロフィールキャラクタを変更することができる。

【0048】

また、プロフィール設定画面120には、プレイヤーが設定したプレイヤー名、プレイヤーに付与されたプレイヤーID、プレイヤーが所属しているサークルの名称が表示される。また、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126aがタップされると、不図示の代表キャラクタ設定画面が表示される。プレイヤーは、代表キャラクタ設定画面において、自身が育成した育成キャラクターの中から、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126aには、現在設定中の代表キャラクタを示すアイコン画像が表示されている。なお、詳しくは後述するが、代表キャラクタは、他のプレイヤーがプレイする育成ゲームにおいて、継承キャラクタとして使用可能となる。

【0050】

レンタルカード設定操作部126bがタップされると、不図示のレンタルカード設定画面が表示される。プレイヤーは、レンタルカード設定画面において、自身が所持するサポートカードの中から、いずれか1つをレンタルカードとして設定することができる。レンタルカード設定操作部126bには、現在設定中のレンタルカードを示すアイコン画像が表示されている。なお、上記したように、レンタルカードとして設定されているサポートカードは、他のプレイヤーがプレイする育成ゲームで使用可能となる。

【0051】

なお、詳しい説明は省略するが、プロフィール設定画面120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1000に送信される。サーバ10

10

20

30

40

50

00においては、プレイヤーごとにプロフィール情報が保存される。

【0052】

また、図3Aに示すように、ホーム画面100には、設定アイコン128が表示される。設定アイコン128がタップされると、ホーム設定画面130が表示される。

【0053】

図3Dは、ホーム設定画面130の一例を説明する図である。プレイヤーは、ホーム設定画面130において、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を設定することができる。プレイヤーは、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。プレイヤーは、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、プレイヤーは、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。プレイヤーは、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ーと情報交換を行うことができる。なお、他のプレイヤーとの情報交換を実現するサークル機能については後述する。

【0057】

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。以下に、育成ゲームについて詳述する。

【0058】

(育成ゲーム)

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

【0059】

また、セッティングゲームは、プレイヤーが継承キャラクタ、メインキャラクタ、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。

【0060】

準備段階処理

準備段階処理では、主に、継承キャラクタの登録、メインキャラクタの登録、サポートカードの登録、特定キャラクタの登録、初期キャラクタ識別情報の設定が行われる。なお、サポートカードは、メイン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

10

20

30

40

50

カードには、必ず1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、メイン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。

【0061】

メインキャラクタの登録

ホーム画面100において、プレイヤー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、プレイヤーは、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。プレイヤーは、シナリオ選択画面において、複数のシナリオの中からいずれか1つを選択することができる。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。

10

【0062】

図5Aは、メインキャラクタ選択画面150を説明する図である。メインキャラクタ選択画面150の中央部には、複数のキャラクタアイコン151が表示され、プレイヤーの所持しているキャラクタが一覧表示される。また、メインキャラクタ選択画面150の上部には、パラメータ表示部152が表示される。また、メイン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。

20

【0063】

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

【0064】

図6A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6A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、パラメータ表示部152における能力パラメータの初期値の表示が行われる。

30

【0065】

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

【0066】

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してもよい。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としてもよい。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とよい。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。

40

【0067】

また、本実施形態では、キャラクタごとに適性パラメータ（初期値）が設定されている。図6B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6B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

50

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。なお、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、パラメータ表示部152において適性パラメータの初期値の表示が行われてもよい。

【0068】

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。

10

【0069】

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。なお、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。

【0070】

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。メイン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、メイン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。

20

【0071】

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およびチームレースの実行中に所定の条件が成立した場合に発動されることがある能力のことである。各キャラクタのレース展開は、スキルの発動によって有利になる。

30

【0072】



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。

【0073】

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161aが設定されている。また、キャラクタには、獲得済みスキル161aとは別に、所持スキル161bが複数設定されている。所持スキル161b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161bは、スキルポイントと引き換えに、獲得済みスキル161aとなり得る。

40

【0074】

本実施形態では、図6Cに示すスキルテーブルおける「」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161aとして表示される。また、図6Cに示すスキルテーブルおける「」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161b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161aと所持スキル161bとが区別しやすいように、獲得済みスキル161aが強調表示されている。

50

【 0 0 7 5 】

なお、本実施形態では、図 5 B 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 1 6 1 a と 7 つの所持スキル 1 6 1 b とが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 1 6 1 a および所持スキル 1 6 1 b 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 1 6 1 a または所持スキル 1 6 1 b の個数が増加することとしてもよい。

【 0 0 7 6 】

また、プレイヤーがキャラクタ詳細画面 1 6 0 のイベント操作部 1 6 2 をタップすると、図 5 C に示すように、キャラクタ詳細画面 1 6 0 の内容が切り替わり、キャラクタごとに設けられた専用イベント 1 6 2 a が表示される。この場合、図 5 C に示すように、イベント操作部 1 6 2 が強調表示される。専用イベント 1 6 2 a 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。

10

【 0 0 7 7 】

図 6 D は、専用イベントテーブルを説明する図である。図 6 D に示すように、専用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専用イベント 1 6 2 a が記憶されている。そして、専用イベントテーブルに記憶された専用イベント 1 6 2 a に基づいて、図 5 C に示すように、キャラクタ詳細画面 1 6 0 において専用イベント 1 6 2 a が表示される。なお、専用イベント 1 6 2 a 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。

20

【 0 0 7 8 】

なお、図 5 C に示すキャラクタ詳細画面 1 6 0 において表示されている専用イベント 1 6 2 a 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専用イベント 1 6 2 a 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、専用イベント 1 6 2 a として表示されていない専用イベント 1 6 2 a が育成メインゲーム中に実行されることとしてもよい。

30

【 0 0 7 9 】

また、図 5 B および図 5 C に示すように、キャラクタ詳細画面 1 6 0 の下部には、「 c l o s e 」と記されたクローズ操作部 1 6 3 が表示されている。キャラクタ詳細画面 1 6 0 のクローズ操作部 1 6 3 がタップされた場合、キャラクタ詳細画面 1 6 0 の表示が終了し、メインキャラクタ選択画面 1 5 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 0 8 0 】

また、図 5 A に示すメインキャラクタ選択画面 1 5 0 においてリターン操作部 1 5 3 がタップされると、図 3 A に示すホーム画面 1 0 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。また、図 5 A に示すメインキャラクタ選択画面 1 5 0 においてネクスト操作部 1 5 4 がタップされると、選択中のキャラクタがメインキャラクタに設定されるとともに、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。

40

【 0 0 8 1 】

継承キャラクタの登録

図 7 A は、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 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 1 8 0 を説明する図である。図 7 C は、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 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 1 7 0 を説明する第 3 の図である。継承キャラクタ選択画面 1 7 0 は、プレイヤーが継承キャラクタを登録するための画面である。継承キャラクタというのは、メイン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。プレイヤーは、自身が所持する育成キャラクタ、ある

50

いは、フォロワー等のフレンドに登録されている他のプレイヤー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登録することができる。

【0082】

継承キャラクタ選択画面170には、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。メイン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。

【0083】

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、育成キャラクターアイコン182が表示される。

【0084】

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ーに対応する育成キャラクターアイコン182が表示される。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ーに対応する育成キャラクターアイコン182が表示される。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。

【0085】

また、育成キャラクターアイコン182がタップされると、育成キャラクターアイコン182に対応する育成キャラクターの仮選択状態となる。また、育成キャラクターアイコン182がタップされると、図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ーアイコン182がタップされた場合には、仮選択状態となった育成キャラクターを示す画像が、第1継承キャラクタ選択領域171aに表示される。また、育成キャラクターには、育成の際に使用された継承キャラクタ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、育成キャラクター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。

【0086】

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ーアイコン182がタップされると、仮選択状態となった育成キャラクターを示す画像が、図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。

【0087】

2体の育成キャラクター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ーが、継承キャラクタとして登録され、後述するサポートカード設定画面190が表示される。

【0088】

なお、プレイヤーは、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ー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ー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がグレースアウトしており、プレイヤー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、メインキャラクタ選択画面150が表示される。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 9 】

サポートカードの登録

図 8 A は、サポートカード設定画面 1 9 0 を説明する第 1 の図である。継承キャラクター選択画面 1 7 0 において 2 体の継承キャラクターが登録されると、図 8 A に示すサポートカード設定画面 1 9 0 が表示される。サポートカード設定画面 1 9 0 の中央部には、サポートカード表示領域 1 9 1 が設けられている。サポートカード表示領域 1 9 1 には、複数のサポートカード表示領域 1 9 2 が含まれる。また、サポートカード設定画面 1 9 0 の下部には、「Return」と記されたリターン操作部 1 5 3、および、「START」と記されたスタート操作部 1 9 3 が表示される。

【 0 0 9 0 】

サポートカード表示領域 1 9 1 には、サポートカード表示領域 1 9 2 が複数（ここでは 6 つ）表示される。サポートカード表示領域 1 9 2 は、プレイヤーが設定可能なサポートカードと同じ数表示される。なお、サポートカード設定画面 1 9 0 の表示当初では、サポートカード表示領域 1 9 2 が空欄で表示されている。

【 0 0 9 1 】

本実施形態では、プレイヤーは、6 種類のサポートカードを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。

【 0 0 9 2 】

図 8 B は、サポートカード選択画面 2 0 0 を説明する図である。図 8 A のサポートカード設定画面 1 9 0 において、サポートカード表示領域 1 9 2（右下に表示されるサポートカード表示領域 1 9 2 を除く）がタップされると、図 8 B に示すサポートカード選択画面 2 0 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。サポートカード選択画面 2 0 0 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 2 0 1 が一覧表示される。サポートカード選択画面 2 0 0 に表示されているカードアイコン 2 0 1 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。

【 0 0 9 3 】

なお、図示は省略するが、サポートカード設定画面 1 9 0 において、右下に表示されるサポートカード表示領域 1 9 2 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 2 0 0 に表示される。このときサポートカード選択画面 2 0 0 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。

【 0 0 9 4 】

図 9 A は、サポートカードテーブルを説明する図である。図 9 A に示すように、サポートカードテーブルには、プレイヤーの所持しているサポートカードの種別（すなわちサポートカード ID）ごとに、サポートキャラクターの種類（すなわちキャラクター ID）、レアリティ、レベル、得意トレーニングが記憶されている。サポートキャラクターは、サポートカードの種別と一対一で対応している。つまり、サポートカード ID には、必ず、1 のキャラクター ID が紐付けられている。換言すれば、1 のサポートカードには、必ず、1 のサポートキャラクターが対応付けられている。

【 0 0 9 5 】

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、

10

20

30

40

50

後述する所持スキルの数やサポートイベントの数が多くなる傾向がある。

【 0 0 9 6 】

サポートカードのレベルは、レベル 1 ～ レベル 5 0 の 5 0 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。

【 0 0 9 7 】

例えば、レアリティが R のサポートカードは、レベル 2 0 が上限として定められており、レアリティが S R のサポートカードは、レベル 2 5 が上限として定められており、レアリティが S S R のサポートカードは、レベル 3 0 が上限として定められている。

10

【 0 0 9 8 】

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 4 0 まで上限を上昇させることが可能であり、レアリティが S R のサポートカードは、最大でレベル 4 5 まで上限を上昇させることが可能であり、レアリティが S S R のサポートカードは、最大でレベル 5 0 まで上限を上昇させることが可能としてもよい。

【 0 0 9 9 】

図 9 B は、サポート効果テーブルを説明する図である。図 9 B 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。

20

【 0 1 0 0 】

サポート効果は、育成メインゲームにおける各種ステータスを上昇させるものである。サポートカードには、サポート効果の対象が複数設けられている。サポート効果の対象の一例としては、体力、速さ、スタミナ、パワー、根性、賢さ等が挙げられる。

【 0 1 0 1 】

図 9 C は、所持スキルテーブルを説明する図である。図 9 C 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、プレイヤーによってメインキャラクタに設定された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。サポートカードごとに設定されている所持スキルは、育成メインゲーム中にヒントイベントが発生することで、プレイヤーが選択したメインキャラクタ、あるいは、後述するチームメンバーへ昇格した他のキャラクタが獲得可能となる。

30

【 0 1 0 2 】

図 9 D は、サポートイベントテーブルを説明する図である。図 9 D 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、育成メインゲームにおける各種ステータスの値が上昇または減少する場合がある。

【 0 1 0 3 】

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。

40

【 0 1 0 4 】

図 8 C は、サポートカード設定画面 1 9 0 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 8 C に示すように、スタート操作部 1 9 3 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 8 A に示すように、スタート操作部 1 9 3 が操作不可能となっている。

【 0 1 0 5 】

50

なお、サポートカード設定画面 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 8C に示すように、サポートカード設定画面 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登録され、ゲーム画面 210 (図 13A) がディスプレイ 26 に表示される。

【0106】

特定キャラクタの登録

上記したように、メインキャラクタ、継承キャラクタおよびサポートカードが登録されると、次に、特定キャラクタが登録される。本実施形態では、予め 4 種類のキャラクタが特定キャラクタとして設定されている。

【0107】

図 10 は、キャラクタ識別情報テーブルを説明する第 1 の図である。図 11 は、キャラクタ識別情報テーブルを説明する第 2 の図である。図 10 は、メインキャラクタとして、「キャラクタ C」が登録され、サポートキャラクタとして、「キャラクタ E」、「キャラクタ I」、「キャラクタ L」、「キャラクタ M」、「キャラクタ Q」、「キャラクタ T」が登録された場合を示している。また、図 11 は、メインキャラクタとして、「キャラクタ F」が登録され、サポートキャラクタとして、「キャラクタ E」、「キャラクタ J」、「キャラクタ L」、「キャラクタ M」、「キャラクタ Q」、「キャラクタ T」が登録された場合を示している。

【0108】

なお、本実施形態では、サポートカードの登録時に、メイン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。

【0109】

本実施形態では、図 10 に示すように、「キャラクタ F」、「キャラクタ J」、「キャラクタ N」、「キャラクタ R」が、特定キャラクタとして設定されている。そして、プレイヤーが複数のキャラクタの中からメインキャラクタを選択すると、キャラクタ識別情報テーブルにおいて、選択されたキャラクタがメインキャラクタとして登録される。

【0110】

また、プレイヤーの操作によってサポートカードが選択されると、キャラクタ識別情報テーブルが更新され、選択されたサポートカードに対応するキャラクタが、サポートキャラクタとして登録される。

【0111】

また、キャラクタ識別情報テーブルにおいて、メインキャラクタおよびサポートカードに係る情報が登録されると、特定キャラクタに係る情報が登録される。このとき、図 10 および図 11 に示すように、登録されたメインキャラクタおよびサポートキャラクタの種別に拘わらず、「キャラクタ F」、「キャラクタ J」、「キャラクタ N」、「キャラクタ R」が特定キャラクタとして登録される。

【0112】

初期キャラクタ識別情報の設定

上記したように、メインキャラクタ、継承キャラクタ、サポートキャラクタ、および、特定キャラクタが登録されると、チームメンバおよびサブメンバの登録が行われる。詳しくは後述するが、育成ゲームでは、チームメンバとして登録されたキャラクタを用いて対戦ゲームをプレイする必要がある。また、サブメンバとして登録されたキャラクタが一定の条件を満たすと、当該キャラクタがチームメンバとして登録される。

【0113】

本実施形態では、キャラクタ識別情報テーブルにおいて、メインキャラクタ、サポートキャラクタおよび特定キャラクタとして登録されているキャラクタがチームメンバとして登録される。すなわち、図 10 の場合では、「キャラクタ C」、「キャラクタ E」、「キャラクタ F」、「キャラクタ I」、「キャラクタ J」、「キャラクタ L」、「キャラクタ

10

20

30

40

50

M」、「キャラクタN」、「キャラクタQ」、「キャラクタR」、「キャラクタT」がチームメンバとして登録される。また、図11の場合では、「キャラクタE」、「キャラクタF」、「キャラクタJ」、「キャラクタL」、「キャラクタM」、「キャラクタN」、「キャラクタQ」、「キャラクタR」、「キャラクタT」がチームメンバとして登録される。

【0114】

また、キャラクタ識別情報テーブルにおいて、プレイヤーが所持しているキャラクタまたはサポートカード（サポートキャラクタ）のうち、チームメンバとして登録されていないキャラクタが、サブメンバとして登録される。なお、予め定められたキャラクタのうち、チームメンバに登録されていない残りのキャラクタの全部が、あるいは、抽選で選ばれた一部のキャラクタがサブメンバとして登録されてもよい。

10

【0115】

なお、ここでは、サポートキャラクタおよび特定キャラクタが、育成メインゲームの開始当初からチームメンバとして登録されることとするが、サポートキャラクタおよび特定キャラクタは、育成メインゲームの開始時には、サブメンバとして登録され、その後、所定のタイミングでチームメンバとして登録されてもよい。

【0116】

このようにして、キャラクタ識別情報テーブルにおいて、チームメンバおよびサブメンバに係る情報（初期キャラクタ識別情報）が記憶されると準備段階処理が終了する。

【0117】

20

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、メインキャラクタおよびチームメンバとして登録された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し、その後、育成メインゲームの特徴点について詳述する。

【0118】

図12は、選択項目テーブルを説明する図である。なお、ここでは、メイン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いる。ただし、メインキャラクタの種別にかかわらず共通の選択項目テーブルが設けられてもよい。育成ゲームは、図12に示すように、第1ターンから第60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。

30

【0119】

図13Aは、ゲーム画面210を説明する第1の図である。図13Bは、ゲーム画面210を説明する第2の図である。育成段階処理に移行すると、図13A、図13B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。メインキャラクタには、「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、現在のメインキャラクタの「体力」の残量が視覚的に把握できるように表示される。

40

【0120】

また、メインキャラクタには、「調子」のパラメータが設けられている。調子表示部212は、現在のメインキャラクタの「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、メイン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。

【0121】

また、図13A、図13Bに示すように、ゲーム画面210の中央部には、メインキャラクタの画像、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

50

。ステータス表示部 213 には、現在のメイン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メイン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。

【0122】

また、図13A、図13B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。

10

【0123】

また、プレイヤーは、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）のいずれかの項目を選択することができる。このとき、図12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。

【0124】

20

本実施形態では、図12に示す第20ターン、第30ターン、第35ターン、第57ターン、第59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13Bに示すように、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がグレースアウトして表示され、プレイヤーの操作が受け付けられなくなる。したがって、このターンでは、プレイヤーは、個人レース操作部219を選択しなければならない。

【0125】

一方で、スキル操作部217は、全てのターンにおいて常時選択可能に設定されている。なお、詳しくは後述するが、スキル獲得を行ったとしても、当該ターンは終了しない。なお、本実施形態では、所定のターンの終了後に、チームレースが強制的に実行される。

30

【0126】

図14Aは、トレーニング画面220を説明する第1の図である。図14Bは、トレーニング画面220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220が表示される。

【0127】

図14Aに示すように、トレーニング画面220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221、「Stamina」と記されたスタミナ操作部222、「Power」と記されたパワー操作部223、「Spirit」と記された根性操作部224、「Wisdom」と記された賢さ操作部225が表示される。

40

【0128】

プレイヤーが各操作部221～225のいずれかを1回タップすると、タップした操作部221～225に対応するトレーニング項目が仮選択されるとともに、仮選択されたトレーニング項目に対応する操作部221～225が強調表示される。図14Aでは、パワー操作部223が仮選択された状態を示している。また、図14Bでは、スタミナ操作部222が仮選択された状態を示している。

【0129】

また、各操作部221～225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、チームランキングに基づいて上昇するパラメー

50

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。

【 0 1 3 0 】

また、仮選択中の操作部 2 2 1 ~ 2 2 5 には、「 F a i l u r e 」と記された失敗率表示部 2 2 6 が表示される。失敗率表示部 2 2 6 に数値で表示される失敗率は、体力表示部 2 1 1 に表示される体力の残量に反比例して上昇するように設定されている。

【 0 1 3 1 】

また、ステータス表示部 2 1 3 には、仮選択中の操作部 2 2 1 ~ 2 2 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 1 4 A に示す例では、パワー操作部 2 2 3 が仮選択されており、ステータス表示部 2 1 3 の「 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 1 4 B に示す例では、スタミナ操作部 2 2 2 が仮選択されており、ステータス表示部 2 1 3 の「 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。

【 0 1 3 2 】

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 2 1 ~ 2 2 5 には、イベント報知表示 2 2 7 が表示される。なお、イベント報知表示 2 2 7 は、イベントの種別に応じて異なる表示態様とすることができる。

【 0 1 3 3 】

また、図 1 4 B に示すように、トレーニング画面 2 2 0 の右上部には、仮選択中の操作部 2 2 1 ~ 2 2 5 の項目ごとに、トレーニングに配置されたキャラクタの配置キャラクタアイコン 2 2 8 が表示される。そして、トレーニングに成功した場合に、配置キャラクタアイコン 2 2 8 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場合には、対応する配置キャラクタアイコン 2 2 8 にイベント報知表示 2 2 7 が表示される。なお、以下では、キャラクタが配置されたトレーニングを合同トレーニングと呼ぶ。

【 0 1 3 4 】

図 1 4 C は、トレーニング結果報知画面 2 2 0 a を説明する図である。仮選択中の操作部 2 2 1 ~ 2 2 5 のいずれかが、再度タップされると、タップされた操作部 2 2 1 ~ 2 2 5 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 2 2 0 a がディスプレイ 2 6 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る。

【 0 1 3 5 】

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 2 1 3 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（育成種目）に対応するメインキャラクタの能力パラメータ（能力情報）が更新される。

【 0 1 3 6 】

ここでは、図 1 4 A または図 1 4 B でステータス表示部 2 1 3 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 2 1 1 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を行い、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い、成功した場合には、体力が回復する。

【 0 1 3 7 】

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

10

20

30

40

50

とができる。

【 0 1 3 8 】

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。

【 0 1 3 9 】

図 1 4 D は、イベント画面 2 2 0 b を説明する図である。トレーニング結果報知画面 2 2 0 a の表示が終了すると、ディスプレイ 2 6 にイベント画面 2 2 0 b が表示されることがある。イベント画面 2 2 0 b 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。

10

【 0 1 4 0 】

例えば、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およびチームレースの実行中に発動される場合がある。

【 0 1 4 1 】

20

イベントには、スキルを獲得するイベント、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するイベント、能力パラメータが減少するイベント、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、ターンごとに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、発生した全てのイベントが終了すると、次のターンに係るゲーム画面 2 1 0 が表示される。

【 0 1 4 2 】

図 1 5 A は、スキル画面 2 3 0 を説明する第 1 の図である。図 1 5 B は、スキル画面 2 3 0 を説明する第 2 の図である。ゲーム画面 2 1 0 のスキル操作部 2 1 7 が操作されると、図 1 5 A に示すスキル画面 2 3 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。

30

【 0 1 4 3 】

スキル画面 2 3 0 には、スキル表示欄 2 3 1 が表示される。スキル表示欄 2 3 1 には、獲得済みスキル、メイン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 2 3 2 が、スキル表示欄 2 3 1 に併せて表示されることとなる。

【 0 1 4 4 】

また、スキル画面 2 3 0 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。

40

【 0 1 4 5 】

また、スキル画面 2 3 0 の上部には、体力表示部 2 1 1、調子表示部 2 1 2、スキルポイント表示部 2 1 4 が表示される。また、スキル画面 2 3 0 の上部には、現在のターン数が表示される。

【 0 1 4 6 】

プレイヤーの操作に基づいて、スキルポイントを消費して所持スキルを獲得すると、図 1 5 B に示すように、獲得したスキルに「GET」と表示されて、所持スキルを獲得したことが報知されるとともに、消費したスキルポイントがスキルポイント表示部 2 1 4 に表示されていたスキルポイントから減算されて表示が更新される。

50

【 0 1 4 7 】

図 1 6 A は、個人レース選択画面 2 4 0 を説明する第 1 の図である。ゲーム画面 2 1 0 の個人レース操作部 2 1 9 が操作されると、図 1 6 A に示す個人レース選択画面 2 4 0 が表示される。個人レースは、メインキャラクタが所謂ノンプレイヤキャラクタ（以下、NPC という）とレースを行うゲーム性を有している。

【 0 1 4 8 】

個人レース選択画面 2 4 0 の上部には、体力表示部 2 1 1、調子表示部 2 1 2 が表示される。また、個人レース選択画面 2 4 0 の中央部には、メインキャラクタを出走させる個人レースの種別を選択するための個人レース選択操作部 2 4 1 が表示される。また、個人レース選択画面 2 4 0 の下部には、「S t a r t」と記されたスタート操作部 2 4 2 が表示される。なお、個人レース選択画面 2 4 0 の個人レース選択操作部 2 4 1 によって選択できるレースは、ターンごとに予め設定されている。また、各レースに出走するための条件が予め設定されており、当該条件を満たしている場合に、当該レースに出走することができるようにしてもよい。

【 0 1 4 9 】

図 1 6 B は、個人レース開始画面 2 5 0 を説明する図である。個人レース選択操作部 2 4 1 で出場する個人レースの種別が選択された状態で、スタート操作部 2 4 2 が操作されると、図 1 6 B に示す個人レース開始画面 2 5 0 が表示される。個人レース開始画面 2 5 0 の中央部には戦略表示部 2 5 1 が表示される。また、戦略表示部 2 5 1 には、現在選択中の戦略（追込、差し、先行、逃げ）が強調表示されるとともに、「C h a n g e」と記されたチェンジ操作部 2 5 2 が表示されている。チェンジ操作部 2 5 2 が操作されると、不図示の戦略変更画面がディスプレイ 2 6 に表示される。プレイヤは、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。

【 0 1 5 0 】

また、個人レース開始画面 2 5 0 の下部には、「R e s u l t」と記されたりザルト操作部 2 5 3、「R a c e」と記されたレース操作部 2 5 4 が表示されている。

【 0 1 5 1 】

レース操作部 2 5 4 が操作された場合、不図示のレース画面がディスプレイ 2 6 に表示される。ディスプレイ 2 6 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。

【 0 1 5 2 】

図 1 6 C は、個人レース結果画面 2 6 0 を説明する図である。上記のレース動画の再生が終了した場合、および、リザルト操作部 2 5 3 が操作された場合、個人レース結果画面 2 6 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。個人レース結果画面 2 6 0 では、当該個人レースにおける着順が表示される。

【 0 1 5 3 】

図 1 7 A は、チームレース選択画面 2 7 0 を説明する図である。上記したように、本実施形態では、所定のターンが終了すると、チームレースが強制的に開始される。チームレースが開始されると、図 1 7 A に示すチームレース選択画面 2 7 0 が表示される。チームレース選択画面 2 7 0 の中央部には、出場するチームレースの対戦相手を選択するための対戦チーム選択操作部 2 7 1 が表示される。なお、対戦相手は、NPC とすることができる。また、対戦相手は、NPC に限らず、他のプレイヤのチームとしてもよい。この場合、他のプレイヤのチームと通信対戦が行われる。

【 0 1 5 4 】

なお、チームレースに出場させるキャラクタは、チームメンバから選択可能であればよく、必ずしもメインキャラクタを含めなくてもよい。また、1 のチームメンバをチームレースにおける複数のレースに出場可能としてもよい。

【 0 1 5 5 】

図 1 7 B は、チーム編成画面 2 8 0 を説明する図である。対戦チーム選択操作部 2 7 1 が操作されると、チーム編成画面 2 8 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。チーム編成画

10

20

30

40

50

面 2 8 0 には、チーム編成操作部 2 8 1 が表示されている。プレイヤーは、チーム編成操作部 2 8 1 を操作することで、チームメンバとして登録されているキャラクタを用いて、チームレースにおけるキャラクタの編成を行うことができる。本実施形態では、チームレースにおいて、「短距離」、「マイル」、「中距離」、「長距離」、「ダート」の 5 つのレースが実行される。そして、各レースの勝敗に基づいて、チームレースにおける総合的な勝敗が決定されるゲーム性を有している。

【 0 1 5 6 】

具体的には、5 つのレースうち、プレイヤーのチームが勝利したレースの数が、対戦相手のチームが勝利したレースの数よりも多い場合に、チームレースにおいて総合的にプレイヤーの勝利となる。一方で、5 つのレースのうち、プレイヤーのチームが勝利したレースの数が、対戦相手のチームが勝利したレースの数よりも少ない場合に、チームレースにおいて総合的に敗北となる。また、プレイヤーのチームが勝利したレースの数と、対戦相手のチームが勝利したレースの数とが同数の場合には、引き分けとなる。

10

【 0 1 5 7 】

なお、プレイヤーは各レースに最大で 3 種類のキャラクタをチームメンバの中から編成することができる。また、ここでは、同一種別のキャラクタを複数のレースに編成することはできなくなっている。また、チーム編成画面 2 8 0 の下部には、「Start」と記されたスタート操作部 2 8 2 が表示される。

【 0 1 5 8 】

図 1 7 C は、チームレース開始画面 2 9 0 を説明する図である。チーム編成画面 2 8 0 のスタート操作部 2 8 2 が操作されると、図 1 7 C に示すチームレース開始画面 2 9 0 が表示される。本実施形態では、チームレースにおいて 5 つのレースが実行されるが、その実行される順番は、予め定められた順番としてもよいし、ランダムで決定されることとしてもよい。

20

【 0 1 5 9 】

図 1 7 C に示すように、チームレース開始画面 2 9 0 の中央部には、実行されるレースに係るプレイヤーの編成したチームのキャラクタと、対戦相手のチームのキャラクタとが表示される。ここでは、「中距離」のレースについてプレイヤーが 2 つのキャラクタを編成し、対戦相手のキャラクタが 2 つ編成されている場合を示している。

【 0 1 6 0 】

また、図 1 7 C に示すように、チームレース開始画面 2 9 0 の下部には「Result」と記されたりザルト操作部 2 9 1、および、「Race」と記されたレース操作部 2 9 2 が表示される。レース操作部 2 9 2 が操作された場合、不図示のレース動画が表示される。

30

【 0 1 6 1 】

図 1 7 D は、チームレース途中結果画面 3 0 0 を説明する図である。上記のレース動画の再生が終了した場合、および、チームレース開始画面 2 9 0 のリザルト操作部 2 9 1 が操作された場合、チームレース途中結果画面 3 0 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。チームレース途中結果画面 3 0 0 では、当該レース（ここでは、「中距離」のレース）における勝敗が表示される。なお、チームレースにおける 5 つのレースそれぞれの勝敗の決定方法は特に限定されない。例えば、1 着に入賞したキャラクタの所属するチームが勝利となってもよい。あるいは、着順ごとにポイントが付与され、最も獲得ポイントの高いチームが勝利となってもよい。

40

【 0 1 6 2 】

そして、図 1 7 D のチームレース途中結果画面 3 0 0 の表示が終了すると、次のレース（例えば、「短距離」のレース）に係るチームレース開始画面 2 9 0 が表示され、以後、上記と同様にして、5 つすべての種別のレースが終了するまで、チームレース開始画面 2 9 0 およびチームレース途中結果画面 3 0 0 の表示が順次行われる。

【 0 1 6 3 】

図 1 8 A は、チームレース詳細結果画面 3 1 0 を説明する第 1 の図である。上記したよ

50

うに5つすべての種別のレースに係るチームレース開始画面290およびチームレース途中結果画面300の表示が行われると、ディスプレイ26にチームレース詳細結果画面310が表示される。チームレース詳細結果画面310の中央部には、勝敗結果表示部311が表示される。勝敗結果表示部311では、各レースにおける勝敗結果がプレイヤーに報知される。ここでは、図18Aに示すように、各レースにおける勝利が3、敗北が2である場合について示している。

【0164】

図18Bは、チームレース総合結果画面320を説明する第1の図である。勝敗結果表示部311の表示が終了すると、ディスプレイ26にチームレース総合結果画面320が表示される。チームレース総合結果画面320では、チームレースにおける総合的な勝敗結果がプレイヤーに報知される。図18Aに示すように、各レースにおける勝利が3、敗北が2である場合には、チームレース総合結果画面320では、チームレースに勝利したことが報知されることとなる。

10

【0165】

また、チームレース総合結果画面320では、チームランキングが表示される。本実施形態では、チームランキングは、チームレースの勝敗結果に基づいて変動する。例えば、チームレースに勝利した場合に、チームランキングが上昇する。

【0166】

また、チームレースに勝利したことが報知されるチームレース総合結果画面320では、「NEXT」と記されたネクスト操作部321が表示される。チームレース総合結果画面320のネクスト操作部321が操作された場合、次のターンに係るゲーム画面210が表示される。

20

【0167】

図18Cは、チームレース詳細結果画面310を説明する第2の図である。ここでは、図18Cに示すように、各レースにおける勝利が2、敗北が3である場合について示している。図18Dは、チームレース総合結果画面320を説明する第2の図である。図18Cに示すように、各レースにおける勝利が2、敗北が3である場合には、チームレース総合結果画面320では、チームレースに敗北したことが報知されることとなる。

【0168】

なお、チームレースに敗北した場合には、チームランキングが下降する。ただし、チームレースの勝敗に関係なく、育成メインゲームは継続するため、ネクスト操作部321がタップされることで、次のターンが開始される。

30

【0169】

以上のように、育成メインゲームでは、所定ターンおきにチームレースが実行される。チームレースで勝利すると、メインキャラクタの能力パラメータが上昇する等の特典が付与される。また、育成メインゲームでは、所定のターンにおいて、サブメンバがチームメンバに昇格する。ここでは、チームレースが実行された次のターンにおいて、所定数のサブメンバがチームメンバに昇格する。このように、徐々にチームメンバを増やしながらか、チーム対抗戦で勝利するというのが、育成ゲームのゲーム性となる。

【0170】

図19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。

40

【0171】

ターン開始時処理では、図19に示すように、「チームメンバの配置有無を決定する処理」、「配置するトレーニング項目を決定する処理」、「能力パラメータの上昇値を決定する処理」、「出現イベントを決定する処理」が実行される。以下では、これらの処理について順に説明する。

【0172】

50

チームメンバの配置有無を決定する処理

図 20 は、配置有無テーブルを説明する図である。図 20 に示すように、配置有無テーブルには、キャラクタのキャラクタ識別情報ごとに、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 20 に示す配置有無テーブルに基づいて、上記した図 10 または図 11 に示したキャラクタ識別情報テーブルを参照して、全てのチームメンバについて、配置有無が決定される。

【0173】

具体的には、図 20 に示すように、本実施形態では、キャラクタ識別情報として「サポートキャラクタ」かつ「特定キャラクタ」として登録されているチームメンバについては、80%の確率で「配置する」が選択される。また、キャラクタ識別情報として「特定キャラクタ」として登録されており、「サポートキャラクタ」として登録されていないチームメンバについては、60%の確率で「配置する」が選択される。

10

【0174】

また、キャラクタ識別情報として「サポートキャラクタ」として登録されており、「特定キャラクタ」として登録されていないチームメンバについては、40%の確率で「配置する」が選択される。また、キャラクタ識別情報として「サポートキャラクタ」および「特定キャラクタ」のいずれの登録もされていないチームメンバについては、10%の確率で「配置する」が選択される。

【0175】

このように、サポートキャラクタとして登録されているチームメンバは、サポートキャラクタとして登録されていないチームメンバよりも、トレーニングに配置される可能性が高い。また、特定キャラクタとして登録されているチームメンバは、特定キャラクタとして登録されていないチームメンバよりも、トレーニングに配置される可能性が高い。

20

【0176】

配置するトレーニング項目を決定する処理

次に、上記のようにして配置することが決定されたチームメンバについて、「Speed」（スピード）、「Stamina」（スタミナ）、「Power」（パワー）、「Spirit」（根性）、「Wisdom」（賢さ）のいずれのトレーニング項目に配置するかが決定される。

【0177】

配置するトレーニング項目の決定方法は特に限定されないが、例えば、各トレーニング項目に均等な確率で当選するよう抽選することとしてもよい。あるいは、抽選を行わずにキャラクタごとに予め設定されているトレーニング項目に配置することとしてもよい。また、例えば、キャラクタの得意トレーニング（図 9 A を参照）に配置されやすいような抽選を行うこととしてもよい。抽選を行う場合、抽選における選択比率が定められている抽選テーブルを予め記憶していてもよいし、抽選に際してその都度、抽選テーブルを作成することとしてもよい。

30

【0178】

能力パラメータの上昇値を決定する処理

図 21 A は、トレーニングレベルテーブルを説明する図である。図 21 A に示すように、トレーニングレベルは、チームランキングが上がることで上昇するように設定されている。具体的には、チームランキングが 100 位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、チームランキングが 99 位以上かつ 60 位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、チームランキングが 59 位以上かつ 30 位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、チームランキングが 29 位以上かつ 10 位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、チームランキングが 9 位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。

40

50

【0179】

なお、本実施形態では、トレーニングレベルは、チームランキングが上がることで上昇するように設定される場合について示したがこれに限定されるものではない。例えば、チームメンバの得意トレーニングをトレーニング項目ごとにカウントし、当該カウントした値（カウント値）に応じてトレーニングレベルが上昇するようにしてもよい。なお、ここでは、チームランキングに対して、全てのトレーニング項目のトレーニングレベルが共通であることとしたが、同一のチームランキングに対して、トレーニング項目ごとにトレーニングレベルが異なってもよい。

【0180】

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。

10

【0181】

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。

【0182】

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。

【0183】

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。

20

【0184】

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。

【0185】

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。

30

【0186】

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。

【0187】

図21B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21C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21B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21C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。

40

【0188】

図21Bおよび図21C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21Bおよび図21C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。

【0189】

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。

50

【0190】

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キャラクタ、および、上記した図10または図11に示したキャラクタ識別情報テーブルに基づいて、ボーナス加算率が決定される。

【0191】

図21Dは、ボーナス加算率テーブル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キャラクタのキャラクタ識別情報に基づいて、ボーナス加算率が決定される。

【0192】

具体的には、図21Dに示すように、ボーナス加算率テーブルには、キャラクタのキャラクタ識別情報ごとに、ボーナス加算率の有無および加算率（10%アップまたは20%アップ）の選択比率が設定されている。

10

【0193】

キャラクタ識別情報として「サポートキャラクタ」かつ「特定キャラクタ」が登録されている場合には、50%の確率で「なし」が選択され、50%の確率で「20%アップ」が選択される。

【0194】

また、キャラクタ識別情報として「サポートキャラクタ」のみが登録されている場合には、50%の確率で「なし」が選択され、50%の確率で「10%アップ」が選択される。

【0195】

20

また、キャラクタ識別情報として「特定キャラクタ」のみが登録されている場合には、50%の確率で「なし」が選択され、50%の確率で「10%アップ」が選択される。

【0196】

また、キャラクタ識別情報として「サポートキャラクタ」および「特定キャラクタ」のいずれも登録されていない場合には、80%の確率で「なし」が選択され、20%の確率で「10%アップ」が選択される。

【0197】

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メインキャラクタの能力パラメータの上昇量が決定される。

30

【0198】

出現イベントを決定する処理

図22は、イベント種別およびイベント分類を説明する図である。育成メインゲーム中は、各ターンにおいて、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、メインキャラクタごとに設けられた上記の専用イベント162a、サポートイベント、チームメンバイイベントの4つの種別に大別される。なお、各シナリオには、育成メインゲーム中に出現し得るシナリオイベント、専用イベント162a、サポートイベント、チームメンバイイベントが予め定められている。

40

【0199】

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。

【0200】

なお、シナリオイベントには、シナリオ固有イベントと、シナリオ共通イベントとが設

50

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。

【0201】

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。

【0202】

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。

10

【0203】

専用イベント162a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メインキャラクタとして登録したキャラクタの専用イベント162aが出現する。

【0204】

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。また、登録されたサポートカードに紐付くサポートイベントとは別に、例えば、チームメンバに紐付くサポートイベントが出現することもある。ただし、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決定される確率は、他のサポートイベントが決定される確率よりも高く設定されている。

20

【0205】

チームメンバイベントは、主に、チームメンバが配置されたトレーニング、すなわち、合同トレーニングを実行した場合に出現するイベントである。また、トレーニングとは関係なく、所定の条件を満たした場合にチームメンバイベントが出現することもある。

【0206】

30

このように、シナリオイベントは、その出現有無等が、シナリオに基づいて決定される。また、専用イベント162a、サポートイベント、チームメンバイベントは、その出現有無等が、それぞれメインキャラクタ、サポートカード、チームメンバに基づいて決定される。つまり、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。

【0207】

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、5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、ヒントイベント、能力イベント、適性イベント、ストーリーイベント、特訓イベントのいずれかのイベント分類に分類される。

40

【0208】

上記したように、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、能力イベントは、メイン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、メイン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。特訓イベントは、チームメンバの能力パラメータを上昇させるイベントである。

【0209】

ここで、シナリオイベントには、ヒントイベント、能力イベント、適性イベント、スト

50

ーリイベントが含まれる。また、専用イベント 1 6 2 a およびサポートイベントには、ヒントイベントおよび能力イベントが含まれる。そして、チームメンバーイベントには、ストーリーイベントおよび特訓イベントが含まれる。なお、図 2 2 に示すイベント種別とイベント分類との関係は一例に過ぎない。したがって、例えば、専用イベント 1 6 2 a に、ストーリーイベントや特訓イベントが含まれてもよい。

【 0 2 1 0 】

図 2 3 は、イベント種別とターン数との関係を説明する図である。図 2 3 には、育成メインゲームが実行される場合において、所定のキャラクタがメインキャラクタとして登録された場合の一例を示す。イベントの出現有無等は、シナリオごとに設けられたイベント決定テーブルに基づいて決定される。

10

【 0 2 1 1 】

ここで、イベント決定テーブルには、イベント出現決定テーブルと、イベント内容決定テーブルとが含まれる。イベント出現決定テーブルにおいては、イベントを出現させるか否かを示す情報や、イベントを出現させる確率等を示す情報が、ターンごとに紐付けられている。なお、ここでは、イベントを出現させるか否かを示す情報や、イベントを出現させる確率等を示す情報が、全てのターンに対して、イベントの種別ごとに規定されているものとする。

【 0 2 1 2 】

また、イベント内容決定テーブルにおいては、出現させるイベント、もしくは、出現可能なイベントが、ターンごとに、かつ、イベントの種別ごとに予め設定されている。

20

【 0 2 1 3 】

ターンの開始時には、イベント出現決定テーブルを参照し、まず、イベントを出現させるか否かを、イベントの種別ごとに決定する。このとき、ターン数およびイベントの種別によっては、必ずイベントの「出現」が決定されることがある。また、ターン数およびイベントの種別によっては、例えば、50%の確率でイベントを出現させることが規定されている場合もある。この場合、50%の確率でイベントの「出現」が決定される抽選が行われる。

【 0 2 1 4 】

そして、「出現」が決定されたイベントの種別については、イベント内容決定テーブルを参照し、出現させるイベントの内容が決定される。例えば、イベント出現決定テーブルによれば、第 1 ターンにおいて、シナリオイベントを必ず出現させることが設定されている。また、各イベントには、イベント ID が付与されている。そして、イベント内容決定テーブルには、第 1 ターンに対して、イベント ID = 0 0 0 1 のシナリオイベントが、出現可能なイベントとして紐付けられている。したがって、育成メインゲームをプレイした場合には、必ず、第 1 ターンで、イベント ID = 0 0 0 1 のシナリオイベントが出現することとなる。

30

【 0 2 1 5 】

同様に、イベント決定テーブル（イベント出現決定テーブルおよびイベント内容決定テーブル）によれば、第 4 ターン、第 5 ターン、第 6 ターン、第 7 ターン、第 10 ターンにおいて、それぞれ、イベント ID = 0 0 0 2、0 0 0 3、0 0 0 4、0 0 0 5、0 0 0 6 のシナリオイベントを出現させることが決定される。

40

【 0 2 1 6 】

ここで、各イベントは、固定イベントおよびランダムイベントに大別される。固定イベントは、出現するターンが固定されたイベント、換言すれば、所定のターンで出現可能であり、所定のターン以外では出現することがないイベントである。ここでは、イベント ID = 0 0 0 1、0 0 0 2、0 0 0 3、0 0 0 4、0 0 0 5、0 0 0 6 のシナリオイベントは、いずれも固定イベントであり、シナリオ固有イベントである。

【 0 2 1 7 】

これに対して、ランダムイベントは、出現させることが決定され、かつ、出現させるイベントとして決定された場合に出現するイベントである。図 2 3 において、「抽選」と記

50

されたターンでは、イベントを出現させるか否かが抽選により決定され、「出現」が決定された場合に、ランダムイベントの中から、抽選で当選したイベントが出現することを示している。

【0218】

なお、イベント内容決定テーブルにおいては、抽選で当選したイベントを出現させるターンについては、抽選の対象となるイベントIDが設定されている。例えば、シナリオイベントとして、イベントID = 0010、0011、0012のランダムイベントが設けられているとする。また、イベント内容決定テーブルには、第12ターンに対して、イベントID = 0010のシナリオイベントが紐付けられているとする。

【0219】

この場合、第12ターンの開始時に、シナリオイベントを出現させるか否かの抽選が行われる。そして、抽選で当選した場合には、イベントID = 0010のシナリオイベントが出現し、非当選の場合には、シナリオイベントが出現しないこととなる。

【0220】

また、例えば、イベント内容決定テーブルにおいて、第15ターンに対して、イベントID = 0010、0011、0012のシナリオイベントが紐付けられているとする。そして、イベントを出現させるか否かの抽選により当選した場合、イベントID = 0010、0011、0012のイベントの中から、出現させるシナリオイベントが抽選により決定され、抽選で当選したシナリオイベントが出現する。

【0221】

なお、ここでは、固定イベントとランダムイベントとが排他的に設けられる場合について説明した。ただし、出現させるシナリオイベントを抽選により決定する場合に、抽選の対象として、ランダムイベントに加えて、あるいは、ランダムイベントに代えて、固定イベントが設定されていてもよい。

【0222】

ここで、本実施形態では、第4ターンから第7ターンが分岐ターンに設定されている。分岐ターンというのは、所定条件が満たされた場合に、イベントの内容が変更されるターンを意味する。ここでは、所定条件として、チームメンバに特定キャラクタが所定数含まれること、換言すれば、メインキャラクタまたはサポートキャラクタに特定キャラクタが所定数含まれることが設定されている。

【0223】

具体的には、第4ターンでは、所定数として4体の特定キャラクタがチームメンバに含まれているかが判定される。そして、4体の特定キャラクタがチームメンバに含まれている場合には、シナリオイベントが、チームメンバイベントに差し替えられる。チームメンバイベントには、特定キャラクタごとに設けられた特定キャラクタイベントが含まれている。ここでは、チームメンバに特定キャラクタが含まれている場合、分岐ターンにおいて、シナリオイベントが特定キャラクタイベントに差し替えられる。

【0224】

同様に、第5ターン、第6ターン、第7ターンでは、それぞれ所定数として3体、2体、1体の特定キャラクタがチームメンバに含まれているかが判定される。そして、それぞれ所定数の特定キャラクタがチームメンバに含まれている場合には、シナリオイベントが、特定キャラクタイベントに差し替えられる。

【0225】

具体的には、イベントID = 0002、0003、0004、0005のシナリオイベントは、ストーリーイベントである。これらのストーリーイベントでは、チームメンバがチーム名を考えるものの、最終的にチーム名が提案されずに終了するといった内容のストーリーが再生される。したがって、特定キャラクタがチームメンバに含まれていない場合には、4ターン連続で、チーム名が提案されないこととなる。

【0226】

これに対して、特定キャラクタがチームメンバに含まれている場合には、特定キャラク

10

20

30

40

50

タの数だけ、シナリオイベントが特定キャラクタイベントに差し替えられる。特定キャラクタイベントは、ストーリーイベントである。特定キャラクタイベントでは、特定キャラクタによってチーム名が提案される内容のストーリーが再生される。特定キャラクタは4体設けられており、特定キャラクタごとに異なるチーム名が提案される。したがって、特定キャラクタがチームメンバに含まれている場合には、第4ターンから第7ターンにおいて、特定キャラクタと同数のチーム名が提案されることとなる。

【0227】

また、第10ターンで出現するイベントID = 0006のシナリオイベントは、ストーリーイベントである。このストーリーイベントでは、プレイヤーにチーム名を選択させる内容のストーリーが再生される。ここでは、4体の特定キャラクタがそれぞれ提案する4つのチーム名に、予め設定されているデフォルトのチーム名を加えた合計5種類のチーム名が設けられている。

10

【0228】

仮に、チームメンバに特定キャラクタが含まれておらず、第4ターンから第7ターンにおいて、1つもチーム名が提案されなかった場合、第10ターンにおいてプレイヤーが選択可能なチーム名は、デフォルトのチーム名のみとなる。この場合、プレイヤーは、デフォルトのチーム名を選択しなければならない。また、例えば、第4ターンから第7ターンにおいて、2つのチーム名が提案されている場合、プレイヤーは、提案された2つのチーム名、および、デフォルトのチーム名の合計3種類のチーム名の中から、いずれか1つを選択することができる。

20

【0229】

第10ターンでプレイヤーが選択したチーム名は、正式なチーム名として登録され、以後、育成メインゲームが終了するまで、さまざまな場面で使用される。なお、育成メインゲームが終了するまでの所定のタイミングで、登録されたチーム名に対応する特典がプレイヤーに付与されてもよい。プレイヤーに付与される特典としては、例えば、登録されたチーム名に対応するスキルの獲得、能力パラメータ、適性パラメータの上昇、ゲーム内通貨の獲得等が挙げられる。

【0230】

このように、イベントID = 0002、0003、0004、0005、0006のシナリオイベント、および、第4ターンから第7ターンで差し替えられる特定キャラクタイベントは、いずれもシナリオ固有イベントである。シナリオIDには、出現可能なイベントIDが紐付けられて管理されている。したがって、第4ターンから第7ターン、および第10ターンで出現するシナリオイベントおよび特定キャラクタイベントは、1のシナリオIDにのみ紐付けられている。

30

【0231】

また、イベント決定テーブルによれば、第2ターン、第8ターンにおいて、それぞれイベントID = 1001、1002の専用イベント162aが出現する。また、イベント決定テーブルによれば、第3ターンから第7ターン、第9ターン、第11ターン、第12ターンにおいて、専用イベント162aの出現有無、および、出現させる専用イベント162aが抽選により決定される。

40

【0232】

ここで、専用イベント162aは、キャラクタごとに異なっている。また、ターン数と、出現する専用イベント162aとの関係は、キャラクタごとに設定されている。したがって、メインキャラクタとして登録されたキャラクタによって、専用イベント162aが出現するターンや、各ターンで出現する専用イベント162aが異なることとなる。

【0233】

また、イベント決定テーブルには、図23に示すように、所定のターンにおいて、サポートイベントの出現有無、および、出現させるサポートイベントの内容を抽選により決定することが設定されている。なお、サポートイベントについても、抽選で当選可能なイベントIDが、ターンごとに異なってもよいし、全てのターンで共通であってもよい。

50

【 0 2 3 4 】

サポートイベントの出現有無を決定する抽選において、「出現」が決定される確率は、登録されているサポートカードに影響されない。換言すれば、各ターンにおいて、サポートイベントを出現させることが決定される確率は、いずれのサポートカードが登録されていても共通である。一方で、サポートイベントの「出現」が決定された場合には、サポートイベントの内容が決定されるが、このとき、サポートイベントの内容が決定される確率は、登録されているサポートカードによって変化する。

【 0 2 3 5 】

具体的には、サポートイベントの「出現」が決定された場合、当該ターンにおいて出現可能なサポートイベントのイベントIDが、イベント内容決定テーブルに基づいて抽出される。そして、抽出されたイベントIDに基づいて抽選テーブルが生成され、生成された抽選テーブルに基づいて、1つのイベントIDが決定される。

10

【 0 2 3 6 】

なお、抽出されるイベントIDには、登録されているサポートカードに紐付けられたサポートイベントのイベントIDと、登録されているサポートカードに紐付けられていないサポートイベントのイベントIDとが含まれることがある。この場合、抽選テーブルにおいては、登録されているサポートカードに紐付けられたサポートイベントのイベントIDの当選確率が、登録されているサポートカードに紐付けられていないサポートイベントのイベントIDの当選確率よりも高く設定される。これにより、登録されているサポートカードに紐付けられたサポートイベントは、他のサポートイベントよりも、出現確率が高くなる。

20

【 0 2 3 7 】

このように、各ターンにおいて、サポートイベントの出現確率は、登録されたサポートカードに影響されないが、出現するサポートイベントの内容は、登録されたサポートカードによって影響を受けることとなる。

【 0 2 3 8 】

ただし、サポートイベントを出現させる確率自体、または、出現するサポートイベントの内容（種類）自体が、登録されたサポートカードによって変化してもよい。つまり、育成メインゲーム中に発生するイベントの数もしくは発生確率は、登録されたサポートカードによって異なってもよい。

30

【 0 2 3 9 】

また、各ターンでは、チームメンバイベントの出現有無等が抽選により決定される。抽選により決定されるチームメンバイベントは、特訓イベントに限られている。以下では、特訓イベントについて詳述する。

【 0 2 4 0 】

図24Aは、ゲーム画面210を説明する第3の図である。図24Aでは、当該ターンにおいて特訓イベントが出現する場合について示している。この場合、図24Aに示すようにゲーム画面210のトレーニング操作部216にイベント報知表示227が表示される。

【 0 2 4 1 】

40

図24Bは、トレーニング画面220を説明する第3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220が表示される。トレーニング画面220の配置キャラクタアイコン228に表示されたキャラクタに対応して特訓イベントが発生する場合には、対応するキャラクタの配置キャラクタアイコン228にイベント報知表示227が表示される。

【 0 2 4 2 】

また、図24Bに示すように、トレーニングに配置されたキャラクタの配置キャラクタアイコン228毎に、絆ゲージ228aおよび特別アイコン228bが表示される。絆ゲージ228aは、対応するチームメンバのキャラクタとの合同トレーニングの実行回数に応じて上昇するパラメータ（以下、絆パラメータと呼ぶ）を示している。この絆パラメー

50

タは、当初は0に設定されており、最大で100まで上昇する。絆ゲージ228aは、絆パラメータの値を視覚的に示している。

【0243】

また、特別アイコン228bは、対応するチームメンバのキャラクタに係る特訓イベントの実行回数を示している。詳しくは後述するが、特別アイコン228bは、特別アイコン228bが表示されている配置キャラクタアイコン228のキャラクタに対する実行済みの特訓イベントの回数に応じた表示態様で表示される。

【0244】

図25Aは、特訓イベント実行有無決定テーブルを説明する図である。各トレーニング項目にチームメンバが配置されることが決定された場合、図25Aに示す特訓イベント実行有無決定テーブルに基づいて、各トレーニング項目に配置されたチームメンバ毎に特訓イベントの実行有無が抽選により決定される。以下では、特訓イベントの実行が決定されたチームメンバのことを、特訓対象のチームメンバとも呼ぶ。

【0245】

具体的には、図25Aに示すように、特訓対象のチームメンバの絆パラメータの値に基づいて、特訓イベントの実行有無の選択確率が設定されている。ここでは、絆パラメータの値が大きいほど、特訓イベントの実行が選択されやすいように選択確率が設定されている。なお、特訓イベントは、抽選に当選したチームメンバの数と同数出現可能となっている。ただし、1つのトレーニング項目につき、同時出現可能な特訓対象のチームメンバの数に制限が設けられてもよい。

【0246】

図25Bは、特別アイコン決定テーブルを説明する図である。特訓イベントには、「成功」の実行パターンと、「大成功」の実行パターンとが含まれている。各特訓対象のチームメンバについて、5回目の特訓イベントが実行された場合、必ず「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行される。一方、各特訓対象のチームメンバについて、5回目以外の特訓イベントが実行された場合、必ず「成功」の実行パターンで特訓イベントが実行される。すなわち、1の特訓対象のチームメンバについて、1回のみ「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行可能となっている。なお、イベント報知表示227は、実行される特訓イベントの内容（「成功」の実行パターンまたは「大成功」の実行パターン）や、特訓イベントの実行が決定されたチームメンバの人数に応じて異なる態様で表示することとしてもよい。

【0247】

図25Bに示すように、各特訓対象のチームメンバに係る特訓イベントの実行回数が0回～4回の場合、すなわち、「大成功」の実行パターンで特訓イベントが未だ実行されていない場合には、特別アイコン228bは、特訓イベントの実行回数が多いほど、大きいサイズで表示される。

【0248】

なお、特訓イベントを「大成功」および「成功」のいずれの実行パターンとするかについては抽選により決定することとしてもよい。この場合、特訓対象のチームメンバに係る特訓イベントの実行回数が多いほど、「大成功」の実行パターンが選ばれやすくなるように抽選確率が設定されてもよい。この場合、特別アイコン228bの大きさが大きいほど、「大成功」の実行パターンが選ばれやすくなることから、特別アイコン228bは、「大成功」の実行パターンの選ばれやすさを示唆することとなる。

【0249】

また、「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行された後、すなわち、特訓対象のチームメンバに係る特訓イベントの実行回数が5回以上の場合には、特訓対象のチームメンバに係る特訓イベントの実行回数が0回～4回の場合よりも大きいサイズで特別アイコン228bが表示される。また、図25Bに示すように、「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行済みであることを示唆する示唆表示aが表示される。

【0250】

10

20

30

40

50

また、特訓イベントが出現し、特訓イベントが「成功」の実行パターンである場合には、特訓対象のチームメンバの能力パラメータおよびメインキャラクタの能力パラメータが所定の範囲で上昇する。また、特訓イベントが「大成功」の実行パターンである場合には、特訓対象のチームメンバの能力パラメータおよびメインキャラクタの能力パラメータが上記所定の範囲よりも大きく上昇する。

【0251】

また、図24Bに示すように、特訓イベントの実行が決定された場合、トレーニング画面220のステータス表示部213において、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値を示すボーナスアイコン228cが表示される。

【0252】

図25Cは、ボーナスアイコン決定テーブルを説明する図である。ボーナスアイコン228cは、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値に応じて異なるサイズで表示される。ここでは、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値が0～19である場合よりも、20～39である場合の方が、ボーナスアイコン228cが大きいサイズで表示される。また、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値が20～39である場合よりも、40以上である場合の方が、ボーナスアイコン228cが大きいサイズで表示される。

【0253】

図26Aは、ボーナス固定値（メインキャラクタ）テーブルを説明する図である。上記した特訓イベントが実行される場合、特訓イベントの実行が決定されたチームメンバの人数に応じて、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値（ボーナス固定値）が決定される。ここでは、図26Aに示すように、特訓イベントの実行が決定されたチームメンバの人数が多いほど、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値（ボーナス固定値）が大きくなるように設定されている。

【0254】

図26Bは、ボーナス加算値（メインキャラクタ）テーブルを説明する図である。「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行される場合、上記したボーナス固定値に加えて、「大成功」の実行パターンの特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値（ボーナス加算値）が決定される。ここでは、図26Bに示すように、「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行されるチームメンバの得意トレーニングに応じて、メインキャラクタの能力パラメータが上昇する値（ボーナス加算値）が設定されている。すなわち、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値は、上記したボーナス固定値とボーナス加算値を足し合わせた値となる。

【0255】

図27Aは、固定上昇値（特訓対象）テーブルを説明する図である。上記した特訓イベントが実行される場合、特訓イベントによって特訓対象のチームメンバの能力パラメータが上昇する値（固定上昇値）が決定される。ここでは、図27Aに示すように、実行されたトレーニングの種別に応じて特訓対象のチームメンバの能力パラメータが上昇する値（固定上昇値）の範囲が設定されている。ここでは、図27Aで設定された範囲内の値（固定上昇値）が抽選により決定される。

【0256】

図27Bは、ボーナス上昇値（特訓対象）テーブルを説明する図である。「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行される場合、上記した固定上昇値に加えて、特訓イベントによって特訓対象のチームメンバの能力パラメータが上昇する値（ボーナス上昇値）が決定される。ここでは、図27Bに示すように、「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行される特訓対象のチームメンバの得意トレーニングに応じて、特訓対象のチームメンバの能力パラメータが上昇する値（ボーナス上昇値）が設定されている。

【0257】

なお、「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行される場合、同時に実行される「大成功」の実行パターンで特訓イベントの数（回数）に応じて、さらに追加で特訓対象

10

20

30

40

50

のチームメンバの能力パラメータやメインキャラクタの能力パラメータが上昇する上昇イベントが実行されることとしてもよい。例えば、同時に実行される「大成功」の実行パターンで特訓イベントの数（回数）が多いほど、さらに追加で特訓対象のチームメンバの能力パラメータやメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値が大きくなるようにすることができる。

【0258】

以上のように、特訓イベントが出現すると、メインキャラクタおよび特訓対象のチームメンバの能力パラメータが上昇する。なお、メインキャラクタあるいは特訓対象のチームメンバが特定キャラクタである場合、固定上昇値やボーナス上昇値に所定の加算率が積算されてもよい。つまり、メインキャラクタあるいは特訓対象のチームメンバが特定キャラクタである場合には、特定キャラクタでない場合よりも、能力パラメータが大きく上昇する。

10

【0259】

以上のように、育成メインゲームでは、プレイヤは、ターンが進むにつれて、チームメンバを増やすことができる。また、プレイヤは、ターンが進むにつれて、メインキャラクタおよびチームメンバの能力パラメータを上昇させることができる。能力パラメータは、トレーニングの成功、あるいは、各種イベントの出現により上昇する。上記したように、トレーニングにおいては、トレーニング項目に特定キャラクタが配置されていると、ボーナス加算値が上乘せされる。

【0260】

20

また、詳しい説明は省略するが、メインキャラクタやサポートキャラクタが特定キャラクタである場合、能力イベントの出現時に、所定のボーナス加算値が上乘せされる。したがって、プレイヤは、特定キャラクタをメインキャラクタあるいはサポートキャラクタとして登録することで、育成メインゲームを有利に進めることができる。

【0261】

また、チームメンバに特定キャラクタが含まれている場合、分岐ターンにおいて、特定キャラクタイベントが発生する。したがって、プレイヤは、特定キャラクタをメインキャラクタあるいはサポートキャラクタとして登録することで、ゲーム中の選択肢を広げることができ、ゲームの興趣を向上させることができる。

【0262】

30

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。育成ゲームが終了すると、育成ゲームで育成したメイン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IDに紐付けて記憶される。詳しくは後述するが、プレイヤ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。

【0263】

（チーム競技ゲーム）

次に、チーム競技ゲームについて説明する。例えばホーム画面100において、メニュー102のチーム競技場画面選択操作部102dがタップされると、チーム競技場画面が表示される。プレイヤは、チーム競技場画面において操作入力を行うことで、チーム競技ゲーム、または、後述する練習マッチをプレイすることができる。

40

【0264】

図28Aは、チーム競技場画面400を説明する第1の図である。図28Bは、チーム競技場画面400を説明する第2の図である。チーム競技場画面選択操作部102dがタップされると、図28Aに示すチーム競技場画面400が表示される。チーム競技場画面400には、チーム競技ゲーム選択操作部401、および、練習マッチ選択操作部402が表示される。

【0265】

チーム競技ゲーム選択操作部401がタップされると、図28Bに示すように、チーム

50

競技場画面 4 0 0 に、編成選択操作部 4 0 3、チーム競技ゲーム開始操作部 4 0 4、リターン操作部 4 0 5 が表示される。リターン操作部 4 0 5 がタップされると、図 2 8 A に示すチーム競技場画面 4 0 0 に画面が遷移する。編成選択操作部 4 0 3 がタップされると、チーム編成画面 4 1 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。

【0 2 6 6】

図 2 8 C は、チーム編成画面 4 1 0 を説明する図である。チーム編成画面 4 1 0 において、プレイヤーは、チーム競技ゲームで使用するチームを編成することができる。チーム競技ゲームは、短距離レース、マイルレース、中距離レース、長距離レース、ダートレースの 5 種目のレースを含む。各レースは、プレイヤーが編成したチーム（以下、プレイヤーチームという）と、プレイヤーが選択した対戦相手となるチーム（以下、対戦チームという）との対戦形式で行われる。5 種目のレースは、いずれも 1 着になったキャラクタが属するチームの勝利となる。そして、プレイヤーチームの勝利数が、対戦チームの勝利数よりも多い場合に、プレイヤーの勝利となる。

10

【0 2 6 7】

プレイヤーは、チーム編成画面 4 1 0 において、短距離レースに対応した短距離チーム、マイルレースに対応したマイルチーム、中距離レースに対応した中距離チーム、長距離レースに対応した長距離チーム、ダートレースに対応したダートチームをそれぞれ編成することができる。各チームに登録可能なキャラクタの最大数は 3 体である。プレイヤーは、自身が育成した育成キャラクタをチームに登録することができる。以下では、チームに登録された育成キャラクタを登録キャラクタと呼ぶ。

20

【0 2 6 8】

図 2 8 C に示すように、チーム編成画面 4 1 0 には、登録キャラクタに対応するキャラクタアイコン 4 1 1 がチームごとに表示される。キャラクタアイコン 4 1 1 がタップされると、タップされたキャラクタアイコン 4 1 1 に対応する登録キャラクタが仮選択状態となり、育成キャラクター一覧画面 4 2 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。

【0 2 6 9】

図 2 8 D は、育成キャラクター一覧画面 4 2 0 を説明する図である。育成キャラクター一覧画面 4 2 0 において、プレイヤーは、登録キャラクタを選択することができる。具体的には、育成キャラクター一覧画面 4 2 0 の上部には、仮選択状態中の育成キャラクタの画像、および、能力パラメータ表示欄 4 2 1 が表示される。能力パラメータ表示欄 4 2 1 には、仮選択状態中の育成キャラクタの能力パラメータが表示される。

30

【0 2 7 0】

また、能力パラメータ表示欄 4 2 1 の下部には、プレイヤー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 4 2 2 が表示される。育成キャラクタアイコン 4 2 2 がタップされると、タップされた育成キャラクタアイコン 4 2 2 に対応する育成キャラクタが仮選択状態となる。このように、仮選択状態の育成キャラクタが変更されると、同時に、能力パラメータ表示欄 4 2 1 の表示も変更される。

【0 2 7 1】

育成キャラクター一覧画面 4 2 0 には、決定操作部 4 2 3 が設けられる。育成キャラクター一覧画面 4 2 0 において、登録キャラクタと異なる育成キャラクタが仮選択状態となった後に、決定操作部 4 2 3 がタップされると、登録キャラクタが変更される。登録キャラクタが変更されると、図 2 8 C に示すチーム編成画面 4 1 0 が表示される。このとき、チーム編成画面 4 1 0 には、変更後の登録キャラクタに対応するキャラクタアイコン 4 1 1 が表示される。

40

【0 2 7 2】

チーム編成画面 4 1 0 には、確定操作部 4 1 2 が設けられる。確定操作部 4 1 2 は、登録キャラクタが変更されていない状態では、図 2 8 C に示すように、グレーアウトして表示される。この状態では、確定操作部 4 1 2 への操作が無効化される。一方、登録キャラクタが変更された状態では、確定操作部 4 1 2 への操作が有効となる。確定操作部 4 1 2 が操作を受け付けると、登録キャラクタの変更が確定する。

50

【 0 2 7 3 】

なお、チーム編成画面 4 1 0 および育成キャラクター一覧画面 4 2 0 には、リターン操作部 4 0 5 が設けられる。チーム編成画面 4 1 0 においてリターン操作部 4 0 5 がタップされると、図 2 8 B に示すチーム編成画面 4 1 0 が表示される。なお、登録キャラクタが変更された状態でリターン操作部 4 0 5 がタップされた場合には、登録キャラクタの変更が破棄される。したがって、この場合には、登録キャラクタが変更されずに、チーム編成画面 4 1 0 が表示されることとなる。

【 0 2 7 4 】

また、育成キャラクター一覧画面 4 2 0 においてリターン操作部 4 0 5 がタップされると、図 2 8 C に示す育成キャラクター一覧画面 4 2 0 が表示される。なお、登録キャラクタが変更された状態でリターン操作部 4 0 5 がタップされた場合には、登録キャラクタの変更が破棄される。したがって、この場合には、登録キャラクタが変更されずに、チーム編成画面 4 1 0 が表示されることとなる。

【 0 2 7 5 】

また、チーム編成画面 4 1 0 においてキャラクタアイコン 4 1 1 が長押し操作された場合、および、育成キャラクター一覧画面 4 2 0 において育成キャラクターアイコン 4 2 2 が長押し操作された場合、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 2 7 6 】

図 2 9 A は、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 を説明する第 1 の図である。図 2 9 B は、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 を説明する第 2 の図である。図 2 9 C は、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 を説明する第 3 の図である。キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 には、長押し操作されたキャラクタアイコン 4 1 1 または育成キャラクターアイコン 4 2 2 に対応する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 4 3 0 の上部には、能力パラメータ表示欄 4 2 1 が表示される。

【 0 2 7 7 】

また、能力パラメータ表示欄 4 2 1 の下方には、適性情報表示欄 4 3 1 が表示される。適性情報表示欄 4 3 1 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。

【 0 2 7 8 】

適性情報表示欄 4 3 1 の下方には、各種情報表示欄 4 3 2 が表示される。各種情報表示欄 4 3 2 には、スキル表示タブ 4 3 2 a、継承情報表示タブ 4 3 2 b、育成情報表示タブ 4 3 2 c が設けられる。スキル表示タブ 4 3 2 a がタップされると、図 2 9 A に示すように、育成キャラクタの獲得済みスキルが各種情報表示欄 4 3 2 に表示される。また、継承情報表示タブ 4 3 2 b がタップされると、図 2 9 B に示すように、育成キャラクタの継承情報が表示される。なお、継承情報には、当該育成キャラクタを育成する際に、育成ゲームにおけるセッティングゲームでセットした 2 体の継承キャラクタに関する情報が含まれる。

【 0 2 7 9 】

また、育成情報表示タブ 4 3 2 c がタップされると、図 2 9 C 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、育成ゲームにおけるセッティングゲームでセットしたサポートカードの種別、育成ゲームにおける個人レースの戦績、さらには、能力パラメータ等の各種パラメータを用いて算出される評価点が含まれる。

【 0 2 8 0 】

このように、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 によれば、育成キャラクタに関する種々の情報をプレイヤーが確認することができる。詳しい説明は省略するが、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 は、チーム編成画面 4 1 0、育成キャラクター一覧画面 4 2 0 に限らず、育成キャラクタを表示可能な様々な画面から表示させることができる。例えば、強化画面や、育成ゲームにおけるメインキャラクタ選択画面 1 5 0 において所定の操作入力となされ

10

20

30

40

50

た場合にも、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 が表示可能である。なお、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 には、クローズ操作部 4 3 3 が設けられる。クローズ操作部 4 3 3 がタップされると、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 が閉じられ、元の画面がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 2 8 1 】

また、図 2 8 B に示すチーム競技場画面 4 0 0 において、チーム競技ゲーム開始操作部 4 0 4 がタップされると、対戦チーム選択画面 4 4 0 が表示される。詳しくは後述するが、チーム競技ゲーム開始操作部 4 0 4 がタップされると、サーバ 1 0 0 0 において対戦チームが抽出される。

【 0 2 8 2 】

図 3 0 A は、対戦チーム選択画面 4 4 0 を説明する図である。対戦チーム選択画面 4 4 0 には、対戦チームに対応する対戦チームアイコン 4 4 1 が表示される。ここでは、サーバ 1 0 0 0 において、3 つの対戦チームが抽出される。したがって、対戦チーム選択画面 4 4 0 には、3 つの対戦チームアイコン 4 4 1 が表示される。対戦チームアイコン 4 4 1 には、チームの総合評価点と、総合評価点に対応するランクが示される。総合評価点は、チームに編成された全ての登録キャラクタの評価点や各種の適性等を合計して算出される。

【 0 2 8 3 】

サーバ 1 0 0 0 においては、現在設定されているプレイヤーチームの総合評価点を基にして、対戦チームが抽出される。ここでは、プレイヤーチームの総合評価点よりも、第 1 の範囲（例えば + 8 0 0 0 点から + 1 0 0 0 0 点の範囲）内で点数が高いチーム、プレイヤーチームの総合評価点との差異が第 2 の範囲（例えば - 2 0 0 0 点から + 2 0 0 0 点の範囲）内のチーム、プレイヤーチームの総合評価点よりも、第 3 の範囲（例えば - 8 0 0 0 点から - 1 0 0 0 0 点の範囲）内で点数が低いチームが、それぞれ 1 チームずつ抽出される。なお、このとき対戦チームとして抽出されるチームは、他のプレイヤーが自身のプレイヤーチームとして現在設定しているチームである。

【 0 2 8 4 】

また、対戦チームアイコン 4 4 1 には、5 種目のレースそれぞれに対応する 5 つのチームのリーダーのキャラクタ画像が表示される。チーム編成画面 4 1 0 において、各チームの最上段に表示されるキャラクタアイコン 4 1 1 に対応する登録キャラクタがリーダーとなる。

【 0 2 8 5 】

また、対戦チーム選択画面 4 4 0 の下部には、リロード操作部 4 4 2 が設けられる。リロード操作部 4 4 2 がタップされると、サーバ 1 0 0 0 において、再度、3 つの対戦チームが抽出され、対戦チームアイコン 4 4 1 が変更される。なお、対戦チーム選択画面 4 4 0 においてリターン操作部 4 0 5 がタップされると、図 2 8 B に示すチーム競技場画面 4 0 0 が表示される。そして、対戦チーム選択画面 4 4 0 において、いずれかの対戦チームアイコン 4 4 1 がタップされると、開始確認画面 4 5 0 が表示される。

【 0 2 8 6 】

図 3 0 B は、開始確認画面 4 5 0 を説明する図である。開始確認画面 4 5 0 には、短距離レース、マイルレース、中距離レース、長距離レース、ダートレースの 5 種目のレースごとに、出走するキャラクタが示されたチームアイコン 4 5 1 が表示される。チームアイコン 4 5 1 は、プレイヤーチームおよび対戦チームごとに設けられる。ここでは、開始確認画面 4 5 0 の左側にプレイヤーチームのチームアイコン 4 5 1 が表示され、開始確認画面 4 5 0 の右側に対戦チームのチームアイコン 4 5 1 が表示される。

【 0 2 8 7 】

また、開始確認画面 4 5 0 の下部には、リターン操作部 4 0 5 および開始操作部 4 5 2 が設けられる。リターン操作部 4 0 5 がタップされると、図 2 8 B に示すチーム競技場画面 4 0 0 が表示される。ただし、チーム競技場画面 4 0 0 に画面が遷移しても、プレイヤーは、一度選択した対戦チームを取り消すことができない。したがって、開始確認画面 4 5 0 においてリターン操作部 4 0 5 がタップされると、対戦チームが保存される。そして、

10

20

30

40

50

対戦チームが保存された状態で、チーム競技場画面 4 0 0 においてチーム競技ゲーム開始操作部 4 0 4 がタップされると、図 3 0 B に示す開始確認画面 4 5 0 が再度表示される。

【 0 2 8 8 】

開始確認画面 4 5 0 において開始操作部 4 5 2 がタップされると、結果一覧画面 4 6 0 が表示される。

【 0 2 8 9 】

図 3 0 C は、結果一覧画面 4 6 0 を説明する第 1 の図である。図 3 0 D は、結果一覧画面 4 6 0 を説明する第 2 の図である。結果一覧画面 4 6 0 においても、開始確認画面 4 5 0 と同様に、チームアイコン 4 5 1 がレースの種目ごとに表示され、レース結果の表示対象となるレースのチームアイコン 4 5 1 が強調表示される。図 3 0 C では、最も上方に表示される第 1 レースのチームアイコン 4 5 1 が強調表示されている。

10

【 0 2 9 0 】

結果一覧画面 4 6 0 の下部には、レース動画再生選択部 4 6 1 と、結果表示選択部 4 6 2 とが設けられる。レース動画再生選択部 4 6 1 がタップされると、強調表示されているレースのレース動画が再生される。また、レース動画の再生が終了すると、図 3 0 D に示すように、プレイヤーチームが勝利したのか、敗北したのかが識別表示される。また、結果表示選択部 4 6 2 がタップされると、レース動画は再生されずに、図 3 0 D に示すように、レース結果のみが表示される。

【 0 2 9 1 】

なお、レース結果が表示されると、チームアイコン 4 5 1 には、出走したキャラクタそれぞれの着順が表示される。また、詳しい説明は省略するが、チーム競技ゲームでは、プレイヤーにポイントが付与するポイント付与条件が設定されている。例えば、ポイント付与条件では、着順によって付与されるポイントや、チームが連勝した場合に付与されるポイント等が規定されている。このポイントは、レースごとにプレイヤーに報知され、5 種目すべてのレースが終了すると、合計ポイントが報知される。プレイヤーは、この合計ポイントにより、他のプレイヤーとランキングを競うというのが、チーム競技ゲームのゲーム性である。

20

【 0 2 9 2 】

以上のように、チーム競技ゲームでは、プレイヤーは、育成した育成キャラクタを用いてチームを編成し、他のプレイヤーが編成したチームと対戦させることができる。そして、この対戦によって獲得した合計ポイントにより、他のプレイヤーとのランキングを競うことになるため、より強い育成キャラクタを育成しようという動機付けがプレイヤーに付与される。

30

【 0 2 9 3 】

ここで、育成ゲームにおいて、より強い育成キャラクタを育成するためには、より適切なサポートカードや継承キャラクタを選択する必要がある。そのため、プレイヤーは、強い育成キャラクタを育成するための情報を収集することが望ましい。本実施形態では、チーム競技ゲームにおいて、結果一覧画面 4 6 0 に表示される対戦チームのチームアイコン 4 5 1 を長押しすることで、対戦チームの登録キャラクタのキャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 を閲覧することができる。

【 0 2 9 4 】

40

これにより、例えば、プレイヤーが、評価点の高い育成キャラクタの継承情報や育成情報を確認したうえで、対戦チームの登録キャラクタと同じような育成キャラクタを育成することができる。しかしながら、評価点の高い育成キャラクタが、必ずしも、チーム競技ゲームにおいて勝率が高くなるとは限らず、最適なチームを編成するための情報を取得するのは難しい。このように、適切な情報を取得するのが困難になると、プレイヤーのゲームのプレイ意欲が低下してしまう。

【 0 2 9 5 】

そこで、本実施形態では、プレイヤーは、他のプレイヤーが育成した育成キャラクタを出走させる練習マッチを行うことができる。この練習マッチでは、プレイヤー自身が所持する育成キャラクタや、他のプレイヤーが所持する育成キャラクタを所望のレースに出走させ、ど

50

のようなレース結果となるのかをプレイヤーが確認することができる。これにより、プレイヤーは、より強い育成キャラクタを育成するための情報を取得しやすくなる。以下に、練習マッチについて説明する。

【0296】

図31Aは、練習マッチトップ画面500を説明する図である。図28Aに示すチーム競技場画面400において、練習マッチ選択操作部402がタップされると、図31Aに示す練習マッチトップ画面500が表示される。プレイヤーは、練習マッチトップ画面500から、コース等の各種のレース条件、レースに出走するキャラクタ等を設定することができる。練習マッチトップ画面500において、コース選択操作部501がタップされると、不図示のレース条件設定画面が表示される。

10

【0297】

図32は、レース条件を説明する図である。プレイヤーは、レース条件設定画面において、レース条件を任意に設定することができる。具体的には、プレイヤーは、出走するコースを、既存のコースから選択するか、あるいは、個別に設定することができる。また、プレイヤーは、出走人数を、11～18人の中からいずれかに設定することができる。また、プレイヤーは、季節を、ランダム、春、夏、秋、冬の中からいずれかに設定することができる。なお、ランダムが選択された場合には、レース開始時に抽選によりランダムに季節が決定される。

【0298】

また、プレイヤーは、天候・状態を、ランダムおよび図示の12パターンの中からいずれかに設定することができる。なお、ランダムが選択された場合には、レース開始時に抽選によりランダムに天候・状態が決定される。また、プレイヤーは、調子を、ランダムおよび図示の5パターンの中からいずれかに設定することができる。なお、ランダムが選択された場合には、レース開始時に抽選によりランダムに調子が決定される。また、ランダム以外のいずれかのパターンが決定された場合には、出走する全てのキャラクタの調子が、選択された調子に一樣に設定される。また、プレイヤーは、NPCの強さを、図示の5パターンの中からいずれかに設定することができる。

20

【0299】

図31Bは、出走キャラクタ設定画面510を説明する図である。レース条件設定画面においてレース条件が設定されると、出走キャラクタ設定画面510がディスプレイ26に表示される。出走キャラクタ設定画面510には、キャラクタ設定タブ511、リセット操作部512、スタート操作部513、練習メンバ表示操作部514、リターン操作部515が表示される。キャラクタ設定タブ511は、レース条件設定画面において設定した出走人数と同数表示される。出走キャラクタ設定画面510の表示開始時点では、全てのキャラクタ設定タブ511が空欄で表示される。キャラクタ設定タブ511がタップされると、出走キャラクタ選択画面520が表示される。

30

【0300】

図31Cは、出走キャラクタ選択画面520を説明する第1の図である。図31Dは、出走キャラクタ選択画面520を説明する第2の図である。出走キャラクタ選択画面520において、プレイヤーは、練習マッチに出走させるキャラクタを選択することができる。具体的には、出走キャラクタ選択画面520の上部には、仮選択状態中の育成キャラクタの画像、および、能力パラメータ表示欄521が表示される。能力パラメータ表示欄521には、仮選択状態中の育成キャラクタの能力パラメータが表示される。

40

【0301】

また、能力パラメータ表示欄521の下部には、プレイヤー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522が表示される。育成キャラクタアイコン522がタップされると、タップされた育成キャラクタアイコン522に対応する育成キャラクタが仮選択状態となる。このように、仮選択状態の育成キャラクタが変更されると、同時に、能力パラメータ表示欄521の表示も変更される。

【0302】

50

また、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 には、リターン操作部 5 2 3、ネクスト操作部 5 2 4 が設けられる。リターン操作部 5 2 3 がタップされると、図 3 1 B に示す出走キャラクタ設定画面 5 1 0 が表示される。この場合、仮選択状態の育成キャラクタが破棄される。また、ネクスト操作部 5 2 4 がタップされると、仮選択状態の育成キャラクタが出走キャラクタとして設定される。この場合、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 から出走キャラクタ設定画面 5 1 0 に画面が遷移する。このとき、図 3 1 B に示すように、出走キャラクタとして設定された育成キャラクタに関する情報がキャラクタ設定タブ 5 1 1 に表示される。

【 0 3 0 3 】

また、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 には、マイキャラクタ表示タブ 5 2 5 とレンタルキャラクタ表示タブ 5 2 6 とが設けられる。マイキャラクタ表示タブ 5 2 5 がタップされた状態では、図 3 1 C に示すように、プレイヤー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 5 2 2 が表示される。一方で、レンタルキャラクタ表示タブ 5 2 6 がタップされた状態では、図 3 1 D に示すように、フレンドの代表キャラクタ、あるいは、後述する練習パートナーとして登録されているキャラクタに対応する育成キャラクタアイコン 5 2 2 が表示される。

10

【 0 3 0 4 】

プレイヤーは、自身が育成した育成キャラクタ、フレンドの代表キャラクタ、練習パートナーから、任意に、練習マッチに参加させるキャラクタを複数選択することができる。そして、2 以上の特定数のキャラクタが出走キャラクタとして設定されると、練習マッチを実行可能となる。特定数のキャラクタは、プレイヤー自身が育成した育成キャラクタ、フレンドの代表キャラクタ、練習パートナーのうちの任意の 1 つまたは複数の組み合わせとすることができる。このように、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 において、プレイヤーは、自身が所持する育成キャラクタに加えて、他のプレイヤーが育成した育成キャラクタをも、練習マッチに出走させることができる。

20

【 0 3 0 5 】

なお、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 において、育成キャラクタアイコン 5 2 2 が長押しされると、上記したキャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 が表示される。したがって、プレイヤーは、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 から、育成キャラクタの詳細情報を確認することができる。

【 0 3 0 6 】

以上のように、プレイヤーは、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 において練習マッチに出走させる育成キャラクタを、出走人数分だけ個別に選択することができる。なお、図 3 1 B に示すリセット操作部 5 1 2 がタップされると、練習マッチに出走するキャラクタとして設定されていた育成キャラクタが破棄される。また、出走人数分だけ、育成キャラクタが設定された状態でスタート操作部 5 1 3 がタップされると、練習マッチが開始される。また、リターン操作部 5 1 5 がタップされると、設定されている育成キャラクタが破棄され、レース条件設定画面が表示される。

30

【 0 3 0 7 】

なお、上記のように、練習マッチに出走させる育成キャラクタを、出走人数分だけ個別に設定する作業は煩雑である。そこで、本実施形態では、複数の育成キャラクタを含む練習メンバを登録し、また、練習マッチに出走させる育成キャラクタとして、登録された練習メンバを読み出す練習メンバ登録機能が設けられている。出走キャラクタ設定画面 5 1 0 において、練習メンバ表示操作部 5 1 4 がタップされると、練習メンバ選択画面 5 3 0 が表示される。

40

【 0 3 0 8 】

図 3 3 は、練習メンバ選択画面 5 3 0 を説明する図である。詳しくは後述するが、プレイヤーは、練習マッチで出走したキャラクタを練習メンバとして一括して登録することができる。練習メンバ選択画面 5 3 0 には、練習メンバ表示欄 5 3 1 が表示される。練習メンバ表示欄 5 3 1 は、登録されている練習メンバごとに表示される。練習メンバ表示欄 5 3 1 には、練習メンバに含まれるキャラクタに対応するアイコンが表示される。このアイコ

50

ンが長押しされた場合にも、上記と同様に、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 が表示される。

【 0 3 0 9 】

また、練習メンバ表示欄 5 3 1 がタップされると、練習メンバ表示欄 5 3 1 に対応する練習メンバの仮選択状態となる。いずれかの練習メンバの仮選択状態において、練習メンバ選択画面 5 3 0 に設けられるセレクト操作部 5 3 2 がタップされると、仮選択状態の練習メンバに含まれるキャラクタが、練習マッチの出走キャラクタとして設定される。より詳細には、練習メンバを構成する全てのキャラクタが、出走キャラクタとして設定される。この場合、練習メンバ選択画面 5 3 0 から出走キャラクタ設定画面 5 1 0 に画面が遷移する。なお、練習メンバ選択画面 5 3 0 に設けられるリターン操作部 5 3 3 がタップされると、仮選択状態の練習メンバが破棄され、出走キャラクタ設定画面 5 1 0 が表示される。

10

【 0 3 1 0 】

また、図 3 1 A に示すように、練習マッチトップ画面 5 0 0 には、練習メンバ操作部 5 0 2、練習パートナー操作部 5 0 3、保存レース操作部 5 0 4 が設けられている。練習メンバ操作部 5 0 2 がタップされると、不図示の練習メンバー一覧画面が表示される。練習メンバー一覧画面には、登録されている練習メンバが一覧表示される。

【 0 3 1 1 】

また、上記したように、本実施形態では、フレンド等の他のプレイヤーが育成した育成キャラクタを、練習パートナーとして登録することができる練習パートナー登録機能が設けられている。練習パートナー登録機能によって練習パートナーに登録された他のプレイヤーの育成キャラクタは、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 に表示される。

20

【 0 3 1 2 】

図 3 4 A は、練習パートナー画面 5 4 0 を説明する第 1 の図である。図 3 4 B は、練習パートナー画面 5 4 0 を説明する第 2 の図である。図 3 4 C は、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 を説明する第 4 の図である。図 3 1 A に示す練習マッチトップ画面 5 0 0 において、練習パートナー操作部 5 0 3 がタップされると、練習パートナー画面 5 4 0 が表示される。練習パートナー画面 5 4 0 は、練習パートナー一覧画面 5 4 0 a および練習パートナー検索画面 5 4 0 b を含む。練習パートナー画面 5 4 0 への遷移時には、練習パートナー一覧画面 5 4 0 a がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 3 1 3 】

30

練習パートナー画面 5 4 0 には、一覧タブ 5 4 1 a および検索タブ 5 4 1 b が設けられる。一覧タブ 5 4 1 a がタップされると、練習パートナー一覧画面 5 4 0 a が表示され、検索タブ 5 4 1 b がタップされると、練習パートナー検索画面 5 4 0 b が表示される。練習パートナー一覧画面 5 4 0 a には、現在、練習パートナーとして登録されているキャラクタ（以下、パートナーキャラクタと呼ぶ）ごとに、情報表示欄 5 4 2 が表示される。

【 0 3 1 4 】

情報表示欄 5 4 2 には、パートナーキャラクタのキャラクタ画像、評価点、ランク、キャラクタ名、能力パラメータ、パートナーキャラクタを育成したプレイヤーのプレイヤー名が表示される。また、例えば、他のプレイヤーが、フォロワー等、プレイヤーと所定の関係を有する場合には、プレイヤーとの関係性を示す情報が表示される。例えば、図 3 4 A の最上段に表示されている情報表示欄 5 4 2 には、「F o l l o w」と表示されている。これは、パートナーキャラクタが、フォロワーとして設定しているプレイヤーによって育成されたことを示している。

40

【 0 3 1 5 】

なお、情報表示欄 5 4 2 の下方には、キャンセル操作部 5 4 3 が設けられている。プレイヤーは、キャンセル操作部 5 4 3 をタップすることで、パートナーキャラクタの登録を解除することができる。また、練習パートナー画面 5 4 0 に設けられるクローズ操作部 5 4 4 がタップされると、練習パートナー画面 5 4 0 が閉じられ、練習マッチトップ画面 5 0 0 に画面が遷移する。

【 0 3 1 6 】

50

また、図34Bに示すように、練習パートナー検索画面540bには、パートナーIDを入力可能な入力欄545aおよび検索操作部545bが設けられる。詳しくは後述するが、パートナーIDは、いずれかのプレイヤーが、他のプレイヤーに対して、練習パートナーとして登録することを許可した育成キャラクタに付与される。入力欄545aがタップされると、数字を入力可能な不図示の入力画面が表示される。入力画面への操作入力により、入力欄545aにパートナーIDが入力可能となる。入力欄545aにパートナーIDが入力された状態で、検索操作部545bがタップされると、当該パートナーIDが付与された育成キャラクタに関する情報が情報表示欄542に表示される。

【0317】

また、練習パートナー検索画面540bには、サークルタブ546aおよびお勧めタブ546bが設けられる。サークルタブ546aがタップされると、プレイヤーと同一のサークルに所属する他のプレイヤーの代表キャラクタに関する情報が情報表示欄542に表示される。また、お勧めタブ546bがタップされると、所定の検索条件にしたがって、他のプレイヤーが所持する育成キャラクタに関する情報が情報表示欄542に表示される。なお、検索条件は特に限定されないが、例えば、フレンドの所持する育成キャラクタが検索されてもよい。

10

【0318】

練習パートナー検索画面540bには、リロード操作部547が設けられる。リロード操作部547が操作されると、例えば、検索条件を変更して再検索がなされる。

【0319】

20

練習パートナー画面540において、情報表示欄542がタップされると、図34Cに示すように、キャラクタ詳細ダイアログ430が表示される。このとき表示されるキャラクタ詳細ダイアログ430は、例えば、チーム競技ゲームで表示される結果一覧画面460（図30D参照）において、対戦チームのチームアイコン451が長押しされた場合と同じである。

【0320】

ここで、キャラクタ詳細ダイアログ430は、プレイヤー自身が育成した育成キャラクタが選択された場合と、他のプレイヤーが育成した育成キャラクタが選択された場合との双方で表示される。このとき、育成キャラクタを育成したのが、プレイヤー自身であるのか、それとも、他のプレイヤーであるのかによって、キャラクタ詳細ダイアログ430に異なるアイコンが表示される。

30

【0321】

具体的には、他のプレイヤーが育成した育成キャラクタのキャラクタ詳細ダイアログ430には、パートナー登録アイコン434が表示される。プレイヤーは、パートナー登録アイコン434をタップすることで、当該育成キャラクタをパートナーキャラクタとして登録することができる。

【0322】

これに対して、プレイヤー自身が育成した育成キャラクタのキャラクタ詳細ダイアログ430には、図29A、図29Bに示すように、共有アイコン435が表示される。共有アイコン435は、当該育成キャラクタを練習パートナーとして他のプレイヤーに登録してもらうために設けられている。共有アイコン435の詳細については後述する。

40

【0323】

図31Bに戻り、出走キャラクタ設定画面510において、上記のようにして、全ての出走キャラクタが設定された状態で、スタート操作部513がタップされると、練習マッチが開始される。スタート操作部513がタップされると、出走キャラクタの能力パラメータ等に基づいて、レースのシミュレーション結果が導出される。そして、導出されたシミュレーション結果に基づいてレース動画が再生される。なお、上記のチーム競技ゲームと同様に、練習マッチにおいても、レース動画を再生するのか、レース結果のみを表示させるのかをプレイヤーが選択可能である。

【0324】

50

図35Aは、練習マッチ結果画面550を説明する図である。レース動画の再生が終了するか、レース結果を表示させる操作入力となされると、図35Aに示す練習マッチ結果画面550が表示される。練習マッチ結果画面550には、図示のように、出走キャラクターの着順が表示される。そして、練習マッチ結果画面550に設けられるネクスト操作部551がタップされると、練習メンバ登録画面560が表示される。

【0325】

図35Bは、練習メンバ登録画面560を説明する図である。練習メンバ登録画面560の最上段には、今回の練習マッチで出走したキャラクター、すなわち、今回の練習メンバに含まれる全てのキャラクターそれぞれのアイコンが表示される。また、練習メンバ登録画面560には、練習メンバ表示欄561が表示される。練習メンバ表示欄561は、登録されている練習メンバごとに表示される。練習メンバ表示欄561には、練習メンバに含まれるキャラクターに対応するアイコンが表示される。このアイコンが長押しされた場合にも、上記と同様に、キャラクター詳細ダイアログ430が表示される。

10

【0326】

また、練習メンバ表示欄561には、セーブ操作部561aが設けられている。セーブ操作部561aがタップされると、現在登録されている練習メンバが、今回の練習メンバによって上書きされる。具体的には、図35Bのうち、上段に示される練習メンバ表示欄561は、現在登録されている第1の練習メンバが対応しており、下段に示される練習メンバ表示欄561は、現在登録されている、第1の練習メンバとは別の第2の練習メンバが対応している。そして、上段の練習メンバ表示欄561に設けられたセーブ操作部561aがタップされると、今回の練習メンバが、新たな第1の練習メンバとして登録される。同様に、下段の練習メンバ表示欄561に設けられたセーブ操作部561aがタップされると、今回の練習メンバが、新たな第2の練習メンバとして登録される。

20

【0327】

このように、練習マッチが終了し、練習マッチ結果画面550が表示された後、プレイヤは、今回の練習マッチで使用した練習メンバを登録することができる。そして、練習メンバ登録画面560に設けられたクローズ操作部562がタップされると、練習メンバ登録画面560が閉じられ、レース結果保存ダイアログ570が表示される。

【0328】

図35Cは、レース結果保存ダイアログ570を説明する図である。レース結果保存ダイアログ570には、終了ボタン571およびレース結果保存ボタン572が設けられる。また、レース結果保存ダイアログ570には、レース結果を保存できる旨のメッセージが表示される。レース結果保存ボタン572がタップされると、今回の練習マッチのレース結果が保存される。

30

【0329】

プレイヤは、図31Aに示す練習マッチトップ画面500の保存レース操作部504をタップすることで、保存されているレース結果を繰り返し確認することができる。ここでは、出走キャラクターに関する情報、シミュレーション結果等がレース結果に含まれており、プレイヤは、レース結果のみを確認したり、レース動画を再生したりすることができる。なお、レース結果保存ダイアログ570において、終了ボタン571がタップされると、今回の練習マッチのレース結果が破棄され、練習マッチトップ画面500が表示される。

40

【0330】

以上のように、練習マッチを実行することで、プレイヤは、より強い育成キャラクターを育成するための情報を得ることができる。また、練習マッチでは、他のプレイヤが育成した育成キャラクター同士を対戦させることができるので、プレイヤ自身が強い育成キャラクターを所持している必要がない。そのため、プレイヤ間で、得られる情報に偏りがなく、全てのプレイヤが平等に必要な情報を得ることができる。

【0331】

また、上記のように、練習メンバや練習パートナーを登録することができるため、プレイヤの利便性が高い。しかも、本実施形態では、練習マッチで出走させることができる育

50

成キャラクタに関する情報を、複数のプレイヤー間で共有しやすくするための情報共有機能が設けられている。以下に情報共有機能について説明する。

【0332】

図36Aは、サークル画面600の一例を説明する第1の図である。図36Bは、サークル画面600の一例を説明する第2の図である。上記したように、ホーム画面100には、サークルアイコン134が設けられている(図3A参照)。サークルアイコン134がタップされると、図36Aおよび図36Bに示すサークル画面600がディスプレイ26に表示される。

【0333】

サークル画面600の上部には、同一サークルに所属しているプレイヤーのプロフィールキャラクタが表示される。また、サークル画面600の中央には、サークル機能によって投稿されたメッセージが表示される。サークル機能で投稿されたメッセージは、同一サークルに所属しているプレイヤーのプレイヤー端末1に表示される。

10

【0334】

サークル画面600の下部には、メッセージ入力欄601および送信操作部602が設けられている。メッセージ入力欄601がタップされると、文字を入力可能な不図示の入力画面が表示される。入力画面への操作入力により、メッセージ入力欄601にメッセージが表示される。メッセージ入力欄601にメッセージが入力された状態で、送信操作部602がタップされると、メッセージ入力欄601に入力されたメッセージが投稿される。メッセージが投稿されると、図36Bに示すように、投稿されたメッセージが表示される。また、投稿されたメッセージは、同一サークルに所属しているプレイヤー端末1にも表示される。

20

【0335】

このように、サークル機能では、同一サークルに所属しているプレイヤー間でメッセージの送受信が可能となる。そして、本実施形態では、プレイヤーは、自身が所持する育成キャラクタに係る情報を、サークル機能によって容易に他のプレイヤーに知らせることができる。

【0336】

図37Aは、キャラクタ詳細ダイアログ430を説明する第5の図である。上記したように、プレイヤー自身が所持する育成キャラクタのキャラクタ詳細ダイアログ430には、共有アイコン435が表示される。共有アイコン435がタップされると、共有方法選択画面610が表示される。

30

【0337】

図37Bは、共有方法選択画面610の一例を説明する図である。共有方法選択画面610には、パートナーIDが表示されるID表示欄が設けられ、ID表示欄の近傍にパートナーID操作部611が表示される。プレイヤーは、キャラクタ詳細ダイアログ430に表示されている、自身が育成した育成キャラクタに紐付けられるパートナーIDを作成することができる。このパートナーIDは、自身が育成した育成キャラクタを他のプレイヤーに共有させるために付与されるものであり、育成キャラクタごとに付与される育成キャラクタIDとは異なる。

【0338】

40

当該育成キャラクタに対してパートナーIDが作成されていない状態では、図37Bに示すように、ID表示欄にパートナーIDが表示されていない。この状態でパートナーID操作部611がタップされると、パートナーIDが作成され、作成されたパートナーIDがID表示欄に表示される。

【0339】

なお、プレイヤーが1日あたりに作成可能なパートナーIDの数には上限(例えば20個)が設定されている。パートナーIDの作成数が上限に達している状態では、パートナーID操作部611がグレースアウト表示される。グレースアウト表示されたパートナーID操作部611がタップされると、不図示のダイアログが表示され、パートナーIDの作成数が上限に達していることがプレイヤーに報知される。

50

【 0 3 4 0 】

上記のようにして作成されたパートナーIDが、他のプレイヤーによって、図34Bに示す入力欄545aに入力された状態で、検索操作部545bがタップされたとする。この場合、サーバ1000では、パートナーIDから育成キャラクタが特定され、特定された育成キャラクタに係る情報が、情報表示欄542に表示される。なお、パートナーIDには、有効期限が設定されており、有効期限が過ぎると、パートナーIDが無効となる。

【 0 3 4 1 】

また、パートナーIDが作成済みであって、かつ、パートナーIDが有効な育成キャラクタのキャラクタ詳細ダイアログ430において、共有アイコン435がタップされたとする。この場合、図37Bに示す共有方法選択画面610が表示されるが、このとき、ID表示欄には、作成済みのパートナーIDが表示される。また、この状態で、パートナーID操作部611がタップされると、パートナーIDが、プレイヤー端末1のクリップボードにコピーされる。

10

【 0 3 4 2 】

なお、クリップボードに情報がコピーされる機能は、プレイヤー端末1自体の機能であってもよいし、本実施形態のゲームを実行するためのアプリケーションの機能であってもよい。クリップボードにコピーされたパートナーIDは、例えば、サークル画面600のメッセージ入力欄601に貼り付けることができる。また、例えば、プレイヤー端末1の種々のアプリケーションにおいて、クリップボードにコピーされたパートナーIDが貼り付け可能である。

20

【 0 3 4 3 】

また、共有方法選択画面610には、サークル共有ボタン612、SNS共有ボタン613およびクローズ操作部614が設けられる。サークル共有ボタン612がタップされると、サークル機能が起動され、サークル画面600がディスプレイ26に表示される。この場合、プレイヤーが選択した育成キャラクタに関する情報が、同一のサークルに属する他のプレイヤーに投稿される。

【 0 3 4 4 】

図37Cは、サークル画面600の一例を説明する第3の図である。図37Cには、プレイヤーが育成キャラクタに関する情報を投稿した場合に、他のプレイヤーのプレイヤー端末1に表示されるサークル画面600を示している。他のプレイヤーのプレイヤー端末1に表示されるサークル画面600には、育成キャラクタ情報表示欄603が表示される。育成キャラクタ情報表示欄603には、プレイヤーが選択した育成キャラクタ、換言すれば、キャラクタ詳細ダイアログ430を表示させるために選択した育成キャラクタに関する情報が表示される。

30

【 0 3 4 5 】

なお、育成キャラクタ情報表示欄603に表示される情報は特に限定されない。ここでは、育成キャラクタ情報表示欄603に、プレイヤーが選択した育成キャラクタの能力パラメータが表示されている。また、育成キャラクタ情報表示欄603には、登録ボタン603aおよび詳細ボタン603bが設けられている。登録ボタン603aがタップされると、他のプレイヤーのプレイヤー端末1に、当該育成キャラクタがパートナーキャラクタ、すなわち、練習パートナーとして登録される。

40

【 0 3 4 6 】

また、育成キャラクタ情報表示欄603の詳細ボタン603bがタップされると、キャラクタ詳細ダイアログ430が表示される。

【 0 3 4 7 】

図37Dは、キャラクタ詳細ダイアログ430を説明する第6の図である。図37Dには、プレイヤーが育成キャラクタに関する情報を投稿した場合に、他のプレイヤーのプレイヤー端末1に表示されるキャラクタ詳細ダイアログ430を示している。他のプレイヤーが育成した育成キャラクタに関する情報が表示されている育成キャラクタ情報表示欄603において、詳細ボタン603bがタップされると、他のプレイヤーが育成した育成キャラクタの

50

キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 が表示される。したがって、この場合には、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 にパートナー登録アイコン 4 3 4 が表示される。このパートナー登録アイコン 4 3 4 がタップされると、育成キャラクタ情報表示欄 6 0 3 の登録ボタン 6 0 3 a がタップされた場合と同様に、当該育成キャラクタがパートナーキャラクタ、すなわち、練習パートナーとして登録される。

【 0 3 4 8 】

なお、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 の育成情報表示タブ 4 3 2 c がタップされると、図 3 7 D に示すように、育成キャラクタの育成情報が表示される。このとき表示される育成情報には、当該育成キャラクタの、練習パートナー（パートナーキャラクタ）に関する履歴情報が含まれる。この履歴情報には、練習パートナーとして練習マッチに出走した回数、戦績、当該育成キャラクタを練習パートナーとして登録しているプレイヤーの数等が含まれてもよい。このように、練習パートナーに関する履歴情報は、他のプレイヤーが練習パートナーとして登録するか否かの判断材料となる。

10

【 0 3 4 9 】

なお、練習パートナーに関する履歴情報は、プレイヤー自身が育成した育成キャラクタのキャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 に表示されてもよい。あるいは、他のプレイヤーが育成した育成キャラクタのキャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 にのみ、練習パートナーに関する履歴情報が表示されてもよい。

【 0 3 5 0 】

以上のように、プレイヤーは、育成キャラクタに関する種々の情報を、サークル機能によって投稿することができる。また、プレイヤーは、他のプレイヤーが育成した育成キャラクタに関する情報を容易に取得することができる。しかも、プレイヤーは、他のプレイヤーが育成した育成キャラクタをパートナーキャラクタとして登録し、練習マッチに容易に出走させることができる。

20

【 0 3 5 1 】

図 3 7 B に戻り、共有方法選択画面 6 1 0 において、SNS 共有ボタン 6 1 3 がタップされると、育成キャラクタに関する情報が、SNS (Social Networking Service) ツールに展開される。プレイヤーは、SNS ツールを選択することで、選択した SNS ツールに育成キャラクタに関する情報を投稿したり、他のユーザに閲覧させたりすることができる。

【 0 3 5 2 】

30

一例として、パートナー ID が作成されていない状態で SNS 共有ボタン 6 1 3 がタップされると、まず、パートナー ID が作成される。そして、所定の SNS ツールが起動され、当該 SNS ツールの投稿領域に、パートナー ID に紐付いた URL が入力された状態となる。これにより、プレイヤーは、SNS ツールにより、URL を他のプレイヤーに共有することができる。なお、本実施形態に係るゲームアプリケーションを有する端末において、当該 URL がブラウザ等に入力されると、ゲームアプリケーションが起動され、URL に紐付けられたパートナー ID から、図 3 7 D に示すキャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 が表示される。なお、クローズ操作部 6 1 4 がタップされると、共有方法選択画面 6 1 0 が閉じられ、1 つ前の画面が表示される。

【 0 3 5 3 】

40

次に、上記のゲームを実行するためのプレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 の機能的構成について説明する。なお、以下では、上記した育成ゲーム、チーム競技ゲーム、練習マッチ、情報共有機能に関する機能的構成について説明し、その他の構成については説明を省略する。

【 0 3 5 4 】

(プレイヤー端末 1 の機能的構成)

図 3 8 は、プレイヤー端末 1 におけるメモリ 1 2 の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ 1 2 には、プログラム記憶領域 1 2 a、および、データ記憶領域 1 2 b が設けられている。CPU 1 0 は、ゲームが開始されると、端末側ゲーム制御用プログラム (モジュール) をプログラム記憶領域 1 2 a に記憶する。

50

【 0 3 5 5 】

端末側ゲーム制御用プログラムには、情報設定処理プログラム 7 0 0、育成ゲーム実行プログラム 7 0 1、チーム競技ゲーム実行プログラム 7 0 2、練習マッチ実行プログラム 7 0 3、情報共有機能プログラム 7 0 4 が含まれる。なお、図 3 8 に列挙したプログラムは一例であり、端末側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

【 0 3 5 6 】

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

10

【 0 3 5 7 】

C P U 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1 2 b の各記憶部のデータを更新する。そして、C P U 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤー端末 1（コンピュータ）を、端末側ゲーム制御部 1 A として機能させる。端末側ゲーム制御部 1 A は、情報設定処理部 7 0 0 a、育成ゲーム実行部 7 0 1 a、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a、練習マッチ実行部 7 0 3 a、情報共有機能部 7 0 4 a を含む。

20

【 0 3 5 8 】

具体的には、C P U 1 0 は、情報設定処理プログラム 7 0 0 を動作させ、コンピュータを情報設定処理部 7 0 0 a として機能させる。同様に、C P U 1 0 は、育成ゲーム実行プログラム 7 0 1、チーム競技ゲーム実行プログラム 7 0 2、練習マッチ実行プログラム 7 0 3、情報共有機能プログラム 7 0 4 を動作させ、それぞれ育成ゲーム実行部 7 0 1 a、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a、練習マッチ実行部 7 0 3 a、情報共有機能部 7 0 4 a として機能させる。

【 0 3 5 9 】

情報設定処理部 7 0 0 a は、プレイヤー端末 1 において各種の情報の設定が行われた場合に、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 7 5 0 に記憶する。また、情報設定処理部 7 0 0 a は、プレイヤー情報記憶部 7 5 0 の情報を更新した場合、更新情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する。

30

【 0 3 6 0 】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a、練習マッチ実行部 7 0 3 a、情報共有機能部 7 0 4 a は、それぞれ、育成ゲーム、チーム競技ゲーム、練習マッチ、情報共有機能に関する全ての処理を実行する。

【 0 3 6 1 】

（サーバ 1 0 0 0 の機能的構成）

40

図 3 9 は、サーバ 1 0 0 0 におけるメモリ 1 0 1 2 の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ 1 0 1 2 には、プログラム記憶領域 1 0 1 2 a、および、データ記憶領域 1 0 1 2 b が設けられている。C P U 1 0 1 0 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 1 0 1 2 a に記憶する。

【 0 3 6 2 】

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 1 1 0 0、育成ゲーム実行プログラム 1 1 0 1、チーム競技ゲーム実行プログラム 1 1 0 2、練習マッチ実行プログラム 1 1 0 3、情報共有機能プログラム 1 1 0 4 が含まれる。なお、図 3 9 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

50

プログラムが設けられている。

【0363】

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。

【0364】

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、チーム競技ゲーム実行部1102a、練習マッチ実行部1103a、情報共有機能部1104aを含む。

10

【0365】

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、チーム競技ゲーム実行プログラム1102、練習マッチ実行プログラム1103、情報共有機能プログラム1104を動作させ、それぞれ育成ゲーム実行部1101a、チーム競技ゲーム実行部1102a、練習マッチ実行部1103a、情報共有機能部1104aとして機能させる。

20

【0366】

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。

【0367】

また、育成ゲーム実行部1101a、チーム競技ゲーム実行部1102a、練習マッチ実行部1103a、情報共有機能部1104aは、それぞれ、育成ゲーム、チーム競技ゲーム、練習マッチ、情報共有機能に関する全ての処理を実行する。

30

【0368】

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。なお、チーム競技ゲーム実行部702aとチーム競技ゲーム実行部1102a、練習マッチ実行部703aと練習マッチ実行部1103a、情報共有機能部704aと情報共有機能部1104aとの関係も同様である。

40

【0369】

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。以下では、育成ゲームに係る処理、チーム競技ゲームに係る処理、練習マッチに係る処理、情報共有機能に係る処理について順に説明する。

【0370】

（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40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

50

意の整数)と示す。また、サーバ1000における処理を S_n (n は任意の整数)と示す。

【0371】

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)。

【0372】

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。

10

【0373】

図41Aは、プレイヤー情報の一例を説明する図である。図41Bは、プロフィール情報の一例を説明する図である。図41Cは、フレンド情報の一例を説明する図である。プレイヤーは、プレイヤー端末1における操作入力により、プレイヤー情報を設定、変更することができる。プレイヤーが設定したプレイヤー情報は、プレイヤー端末1のプレイヤー情報記憶部750、および、サーバ1000のプレイヤー情報記憶部1150に記憶される。

【0374】

プレイヤー情報には、図41Aに示すように、プロフィール情報、フレンド情報、練習マッチ関連情報が含まれる。プロフィール情報には、図41Bに示すように、プレイヤーID、プレイヤー名、プレイヤーの性別、所属サークル、代表キャラクタ、プロフィールキャラクタ、コメント、チームランクが含まれる。プレイヤーは、プレイヤーIDおよびチームランクを除くプロフィール情報を、プレイヤー端末1への操作入力によって設定、変更することができる。

20

【0375】

フレンド情報は、図41Cに示すように、フレンド番号と、フレンドのプレイヤーIDとを含む。ここでは、プレイヤーは、最大で30人のプレイヤーをフレンドとして登録することができる。

【0376】

また、練習マッチ関連情報には、プレイヤーが登録した練習メンバに関する情報(以下、練習メンバ情報と呼ぶ)、練習パートナーに関する情報(以下、練習パートナー情報と呼ぶ)、プレイヤーが保存した練習マッチのレース結果に関する情報(以下、レース結果情報と呼ぶ)が含まれる。

30

【0377】

図42Aは、ゲーム情報の一例を説明する図である。図42Bは、育成キャラクタ情報の一例を説明する図である。図42Cは、チーム編成情報の一例を説明する図である。ゲーム情報には、育成キャラクタ情報およびチーム編成情報が含まれる。育成キャラクタ情報は、プレイヤーが育成した育成キャラクタに関する情報であり、育成キャラクタごとに記憶される。ゲーム情報記憶部751、1151には、それぞれ最大で200の育成キャラクタ情報が記憶される。

40

【0378】

図42Bに示すように、育成キャラクタには、育成キャラクタIDが付与される。この育成キャラクタIDが、プレイヤーIDに紐付けられることで、育成キャラクタを育成したプレイヤーが特定される。また、育成キャラクタ情報には、キャラクタID、能力パラメータやスキル情報等の各種のパラメータ、継承情報が含まれる。これらの育成キャラクタ情報は、育成キャラクタIDに紐付けられて記憶される。

【0379】

チーム編成情報は、チーム競技ゲームで使用するチームに関する情報である。図42Cに示すように、チーム編成情報は、短距離レース、マイルレース、中距離レース、長距離

50

レース、ダートレースの5種類のレースごとに、3つの育成キャラクターIDが紐付けられて記憶される。

【0380】

図40に戻り、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（育成ゲーム操作部104のタップ）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。

【0381】

図43は、プレイヤ端末1における準備段階処理（P6）を説明する第1のフローチャートである。図44は、プレイヤ端末1における準備段階処理（P6）を説明する第2の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、ディスプレイ26において、メインキャラクタ選択画面150の表示中であるか判定する（P6-1）。メインキャラクタ選択画面150の表示中であり（P6-1のYES）、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合（P6-2のYES）、育成ゲーム実行部701aは、ディスプレイ26の表示画面を切り替える（P6-14）。

【0382】

また、メインキャラクタ選択画面150において、選択操作（キャラクタアイコン151のタップ）が入力されると（P6-3のYES）、育成ゲーム実行部701aは、選択操作入力が行われたキャラクタアイコン151に対応するキャラクタを仮記憶し（P6-4）、表示画面を切り替える（P6-14）。

【0383】

また、メインキャラクタ選択画面150において、決定操作（ネクスト操作部154のタップ）が入力されると（P6-5のYES）、育成ゲーム実行部701aは、上記P6-4において仮記憶されたキャラクタをメインキャラクタとして登録する（P6-6）。また、育成ゲーム実行部701aは、フレンドの代表キャラクタに関する情報をサーバ1000から取得し（P6-7）、表示画面を切り替える（P6-14）。

【0384】

また、継承キャラクタ選択画面170の表示中であり（P6-8のYES）、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合（P6-9のYES）、育成ゲーム実行部701aは、ディスプレイ26の表示画面を切り替える（P6-14）。また、継承キャラクタ選択画面170において、選択操作（育成キャラクタアイコン182のタップ）が入力されると（P6-10のYES）、育成ゲーム実行部701aは、選択操作入力が行われた育成キャラクタアイコン182に対応するキャラクタを仮記憶し（P6-11）、表示画面を切り替える（P6-14）。

【0385】

また、継承キャラクタ選択画面170において、決定操作（ネクスト操作部154のタップ）が入力されると（P6-12のYES）、育成ゲーム実行部701aは、上記P6-11において仮記憶されたキャラクタを継承キャラクタとして登録し（P6-13）、表示画面を切り替える（P6-14）。

【0386】

また、サポートカード設定画面190の表示中であり（P6-8のNO）、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合（P6-21のYES）、育成ゲーム実行部701aは、ディスプレイ26の表示画面を切り替える（P6-22）。また、サポートカード設定画面190において、選択操作（サポートカードのカードアイコン201のタップ）が入力されると（P6-23のYES）、育成ゲーム実行部701aは、選択操作が行われたカードアイコン201に対応するサポートカードを仮記憶し（P6-24）、表示画面を切り替える（P6-22）。

【0387】

10

20

30

40

50

また、サポートカード設定画面 190 において、決定操作（スタート操作部 193 のタップ）が入力されると（P6 - 25 の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、上記 P6 - 24 において仮記憶されたサポートカードを登録する（P6 - 26）。また、育成ゲーム実行部 701a は、特定キャラクタ情報に基づいて、特定キャラクタに設定されているキャラクタのキャラクタ ID を登録する（P6 - 27）。また、育成ゲーム実行部 701a は、初期キャラクタ識別情報を設定し（P6 - 28）、ディスプレイ 26 にゲーム画面 210 を表示する（P6 - 29）。

【0388】

図 40 に戻り、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、プレイヤー端末 1 とサーバ 1000 との間で通信処理が行われる。サーバ 1000 では、プレイヤー端末 1 から受信する情報に基づいて、育成ゲーム実行部 1101a が育成段階処理（S7）を実行する。なお、実際には、プレイヤー端末 1 とサーバ 1000 とで役割分担がなされており、プレイヤー端末 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が、ここでは、理解を容易とするため、全ての処理がプレイヤー端末 1 の育成段階処理（P7）で遂行されるものとして説明する。ただし、以下に説明する、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。

10

【0389】

図 45 は、プレイヤー端末 1 における育成段階処理を説明するフローチャートである。プレイヤー端末 1 の育成ゲーム実行部 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。

20

【0390】

図 46 は、プレイヤー端末 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。育成ゲーム実行部 701a は、ゲーム情報記憶部 751 に記憶されている現在のターン数を更新する（P10 - 1）。また、育成ゲーム実行部 701a は、データ記憶領域 12b に記憶された選択項目テーブル（図 12）を参照し、現在のターンが、個人レース、すなわち、個人レース操作部 219 のみを選択可能なターン（個人レース限定ターン）であるか判定する（P10 - 2）。個人レース限定ターンではない場合（P10 - 2 の NO）には処理が終了し、個人レース限定ターンである場合（P10 - 2 の YES）には、配置処理（P11）、数値決定処理（P12）、イベント決定処理（P13）が順に行われる。

30

【0391】

なお、ここでは、配置処理（P11）、数値決定処理（P12）、イベント決定処理（P13）がプレイヤー端末 1 でのみ実行されることとする。ただし、配置処理（P11）、数値決定処理（P12）、イベント決定処理（P13）の一部または全部が、サーバ 1000 において実行されてもよい。また、配置処理（P11）、数値決定処理（P12）、イベント決定処理（P13）における後述の処理の一部が、サーバ 1000 において実行されてもよい。サーバ 1000 において上記の処理が実行される場合、プレイヤー端末 1 では、サーバ 1000 から受信した情報に基づいて処理が遂行される。

40

【0392】

図 47 は、プレイヤー端末 1 における配置処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部 701a は、キャラクタ識別情報テーブル（図 10、図 11）を参照して、チームメンバとして登録されている全てのキャラクタを抽出する（P11 - 1）。そして、育成ゲーム実行部 701a は、P11 - 1 で抽出されたチームメンバの中から、後述する P11 - 3 ~ P11 - 7 の処理が実行されていないキャラクタを、処理を遂行する対象キャラクタに選択する（P11 - 2）。

【0393】

また、育成ゲーム実行部 701a は、キャラクタ識別情報テーブルを参照して、上記 P11 - 2 で選択した対象キャラクタのキャラクタ識別情報を確認する（P11 - 3）。ま

50

た、育成ゲーム実行部 701a は、上記 P 11 - 3 で確認したキャラクタ識別情報に基づいて配置有無テーブル（図 20）をセットする（P 11 - 4）。また、育成ゲーム実行部 701a は、上記 P 11 - 4 でセットした配置有無テーブルに基づいて、「配置する」または「配置しない」を抽選により決定する（P 11 - 5）。

【0394】

そして、「配置する」が決定された場合（P 11 - 6 の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、対象キャラクタを配置するトレーニング項目を決定、記憶する（P 11 - 7）。上記 P 11 - 1 で抽出したチームメンバの全てについて処理が終了していない場合（P 11 - 8 の NO）、育成ゲーム実行部 701a は、全てのチームメンバについて処理が終了するまで、P 11 - 2 から処理を繰り返す。一方、全てのチームメンバについて処理が終了すると（P 11 - 8 の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、配置処理を終了し、数値決定処理（P 12）を実行する。

10

【0395】

図 48 は、プレイヤ端末 1 における数値決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 701a は、「Speed」（スピード）、「Stamina」（スタミナ）、「Power」（パワー）、「Spirit」（根性）、「Wisdom」（賢さ）の各トレーニング項目から、後述する P 12 - 2 ~ P 12 - 9 の処理を実行していない処理対象項目をセットする（P 12 - 1）。

【0396】

また、育成ゲーム実行部 701a は、メインキャラクタの現在の体力に基づいて、P 12 - 1 でセットした処理対象項目について、トレーニングを実行した場合の失敗率を決定し、記憶する（P 12 - 2）。また、育成ゲーム実行部 701a は、P 12 - 1 でセットした処理対象項目について、トレーニングを実行した場合の体力の減少値を決定し、記憶する（P 12 - 3）。

20

【0397】

また、育成ゲーム実行部 701a は、現在のチームランキングを確認し（P 12 - 4）、チームランキングに基づいて、トレーニングレベルテーブル（図 21A）を参照して、トレーニングレベルを決定する（P 12 - 5）。

【0398】

また、育成ゲーム実行部 701a は、P 12 - 1 でセットした処理対象項目に対応する上昇固定値テーブル（図 21B、図 21C）を参照し、P 12 - 5 で決定したトレーニングレベルに基づき、上昇固定値を決定し、セットする（P 12 - 6）。また、育成ゲーム実行部 701a は、処理対象項目のトレーニングについて、P 11 で配置が決定されたキャラクタの情報（配置情報）を確認する（P 12 - 7）。

30

【0399】

そして、育成ゲーム実行部 701a は、P 12 - 7 で確認した配置情報に基づいて、ボーナス加算率テーブル（図 21D）を参照して、ボーナス加算率を算出する（P 12 - 8）。また、育成ゲーム実行部 701a は、P 12 - 8 で算出したボーナス加算率に基づいて、処理対象項目のトレーニングについて、上昇値を更新する（P 12 - 9）。

【0400】

40

また、育成ゲーム実行部 701a は、全てのトレーニング項目について、P 12 - 2 ~ P 12 - 9 の処理が終了していない場合（P 12 - 10 の NO）、P 12 - 1 から処理を繰り返す。一方、全てのトレーニング項目について処理が終了すると（P 12 - 10 の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、数値決定処理を終了し、イベント決定処理（P 13）を実行する。

【0401】

図 49 は、プレイヤ端末 1 におけるイベント決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 701a は、現在のターン数をロードする（P 13 - 1）。また、育成ゲーム実行部 701a は、データ記憶領域 12b に記憶されているイベント出現決定テーブルを参照し、シナリオイベントを出現させるか否かを決定する（P 13 - 2）。そし

50

て、シナリオイベントを出現させると決定された場合、すなわち、シナリオイベント出現ターンである場合（P 1 3 - 2 の Y E S）、イベント内容決定テーブルに基づいて、シナリオイベントの内容（イベント I D）を決定し、記憶する（P 1 3 - 3）。

【0 4 0 2】

具体的には、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、イベント内容決定テーブルに基づいて、出現可能なシナリオイベントのイベント I D による抽選テーブルを生成する。そして、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、生成した抽選テーブルを用いて、シナリオイベントの内容、すなわち、イベント I D を抽選により決定する。なお、決定されたシナリオイベントが、能力イベント等、パラメータを変化させるイベントである場合、その変化値が決定される。

【0 4 0 3】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、イベント出現決定テーブルを参照し、専用イベント 1 6 2 a を出現させるか否かを決定する（P 1 3 - 4）。そして、専用イベント 1 6 2 a を出現させると決定された場合、すなわち、専用イベント出現ターンである場合（P 1 3 - 4 の Y E S）、イベント内容決定テーブルに基づいて、専用イベント 1 6 2 a の内容（イベント I D）を決定し、記憶する（P 1 3 - 5）。

【0 4 0 4】

具体的には、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、イベント内容決定テーブルに基づいて、出現可能な専用イベント 1 6 2 a のイベント I D による抽選テーブルを生成する。そして、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、生成した抽選テーブルを用いて、専用イベント 1 6 2 a の内容、すなわち、イベント I D を抽選により決定する。なお、決定された専用イベント 1 6 2 a が、能力イベント等、パラメータを変化させるイベントである場合、その変化値が決定される。

【0 4 0 5】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、メインキャラクタが特定キャラクタである場合、専用イベント 1 6 2 a によって変化するパラメータの変化値を変更するパラメータ変更処理（P 1 3 - 6）を実行する。例えば、パラメータ変更処理では、P 1 3 - 5 において決定された変化値に、所定の固定値が加算、減算されたり、所定の倍率が積算されたりする。ここでは、プレイヤーにとって有利となるように、変化値が変化する。これにより、メインキャラクタが特定キャラクタである場合、専用イベント 1 6 2 a によって、パラメータがより有利に変化することとなる。

【0 4 0 6】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、イベント出現決定テーブルを参照し、サポートイベントを出現させるか否かを決定する（P 1 3 - 7）。そして、サポートイベントを出現させると決定された場合、すなわち、サポートイベント出現ターンである場合（P 1 3 - 7 の Y E S）、イベント内容決定テーブルに基づいて、サポートイベントの内容（イベント I D）を決定し、記憶する（P 1 3 - 8）。

【0 4 0 7】

具体的には、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、イベント内容決定テーブルに基づいて、出現可能なサポートイベントのイベント I D による抽選テーブルを生成する。このとき、登録されているサポートカードに紐付くサポートイベントの当選確率が、他のサポートイベントの当選確率よりも高く設定される。そして、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、生成した抽選テーブルを用いて、サポートイベントの内容、すなわち、イベント I D を抽選により決定する。なお、決定されたサポートイベントが、能力イベント等、パラメータを変化させるイベントである場合、その変化値が決定される。

【0 4 0 8】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、メインキャラクタ、あるいは、サポートイベントに紐付けられたサポートキャラクタが特定キャラクタである場合、サポートイベントによって変化するパラメータの変化値を変更するパラメータ変更処理（P 1 3 - 9）を実行する。

【0 4 0 9】

10

20

30

40

50

また、育成ゲーム実行部 701a は、イベント出現決定テーブルを参照し、チームメンバイベントを出現させるか否かを決定する (P13-10)。そして、チームメンバイベントを出現させると決定された場合、すなわち、チームメンバイベント出現ターンである場合 (P13-10のYES)、育成ゲーム実行部 701a は、現在のターンが分岐ターンであるかを判定する (P13-11)。

【0410】

分岐ターンでなければ (P13-11のNO)、育成ゲーム実行部 701a は、イベント内容決定テーブルに基づいて、現在のターン数に対応する特訓イベントを、出現させるイベントとして決定し、記憶する (P13-12)。ここでは、特訓イベントに係る種々の上昇値が決定される。

10

【0411】

また、育成ゲーム実行部 701a は、メインキャラクタ、あるいは、特訓対象のキャラクタが特定キャラクタである場合、特訓イベントによって変化するパラメータの変化値を変更するパラメータ変更処理 (P13-13) を実行する。

【0412】

また、現在のターンが分岐ターンであれば (P13-11のYES)、育成ゲーム実行部 701a は、所定条件が成立しているかを判定する (P13-14)。ここでは、上記したように、チームメンバに含まれる特定キャラクタの数が、ターン数ごとに規定された所定数であるかが判定される。そして、所定条件が成立する場合 (P13-14のYES)、育成ゲーム実行部 701a は、P13-3で記憶されたシナリオイベントを、特定キャラクタイベントに差し替える (P13-15)。なお、ここでは、差し替える特定キャラクタイベントが、抽選により決定されてもよいし、ターンごとに予め設定された特定キャラクタイベントが決定されてもよい。

20

【0413】

また、育成ゲーム実行部 701a は、トレーニングに配置されたキャラクタごとに、ヒントイベントに係るヒントイベント決定処理を行う (P13-16)。ここでは、トレーニングに配置されたキャラクタごとに、ヒントイベントを出現させるか否かが抽選により決定される。また、ヒントイベントを出現させる場合には、いずれのヒントイベントを出現させるかが決定される。

【0414】

30

図46に戻り、育成ゲーム実行部 701a は、ディスプレイ26に表示する画面を更新する (P10-3)。また、ターン開始時にストーリーイベントを発生させる場合には、P13で決定されたイベントのうち、ストーリーイベントを発生させる (P10-4)。

【0415】

図45に戻り、ターン開始時ではない場合 (P7-1のNO)、育成ゲーム実行部 701a は、ターン中処理 (P20) を実行する。

【0416】

図50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。育成ゲーム実行部 701a は、個人レース開始画面250のリザルト操作部253またはレース操作部254が操作され、個人レースが開始されたか判定する (P20-1)。個人レースが開始された場合 (P20-1のYES)、育成ゲーム実行部 701a は、個人レースの結果を導出し、ゲーム情報記憶部751に記憶する (P20-2)。

40

【0417】

具体的には、例えば、NPCおよびメインキャラクタそれぞれの能力パラメータ、獲得済みスキルに重み付けがある計算式が予め設定されており、この演算結果によって、個人レースにおける順位が決定される。なお、上記計算式はレースごとに異なるように設定されていてもよい。また、例えば、NPCの能力パラメータが各レースに複数パターン設けられており、いずれの能力パラメータが用いられるかが抽選で決定されてもよい。すなわち、メインキャラクタの能力パラメータ、獲得済みスキル、出走するレースが完全に同じでも、レース結果が同じになるとは限らない。また、重み付け等の計算式がレースごとに

50

複数パターンあって、選択された計算式によって結果が異なるようにしてもよい。

【0418】

なお、ここでは、個人レース結果が、プレイヤ端末1において導出されることとした。ただし、個人レース結果は、サーバ1000において導出されてもよい。この場合、プレイヤ端末1からサーバ1000に対して、個人レース結果の導出を要求する情報、個人レース結果を導出するために必要な情報を送信する。そして、サーバ1000で導出された個人レース結果を、プレイヤ端末1が受信してもよい。

【0419】

また、育成ゲーム実行部701aは、P20-2で導出した個人レース結果に基づいて、個人レース結果画面260あるいはレース動画をディスプレイ26に表示するレース結果表示処理を実行する(P20-3)。

10

【0420】

また、育成ゲーム実行部701aは、チームレース開始画面290のリザルト操作部291またはレース操作部292が操作され、チームレースが開始されたかを判定する(P20-4)。その結果、チームレースが開始された場合には、P20-5に処理が移り、チームレースが開始されていない場合には、P20-9に処理が移る。

【0421】

育成ゲーム実行部701aは、チームレース結果を導出し、ゲーム情報記憶部751に記憶する(P20-5)。具体的には、例えば、NPC、メインキャラおよび他のチームメンバのそれぞれの能力パラメータ、獲得済みスキルに重み付けがある計算式が予め設定されており、この演算結果によって、チームレースにおける順位が決定される。なお、上記計算式はレースごとに異なるように設定されていてもよい。また、例えば、NPCの能力パラメータが各レースに複数パターン設けられており、いずれの能力パラメータが用いられるかが抽選で決定されてもよい。すなわち、メインキャラおよびその他のチームメンバの能力パラメータ、獲得済みスキルと、出走するレースとが完全に同じでも、レース結果が同じになるとは限らない。また、重み付け等の計算式がレースごとに複数パターンあって、選択された計算式によって結果が異なるようにしてもよい。

20

【0422】

なお、ここでは、チームレース結果が、プレイヤ端末1において導出されることとした。ただし、チームレース結果は、サーバ1000において導出されてもよい。この場合、プレイヤ端末1からサーバ1000に対して、チームレース結果の導出を要求する情報、チームレース結果を導出するために必要な情報を送信する。そして、サーバ1000で導出されたチームレース結果を、プレイヤ端末1が受信してもよい。

30

【0423】

育成ゲーム実行部701aは、上記P20-5で導出したチームレース結果に基づいて、チームレース途中結果画面300、チームレース詳細結果画面310、および、チームレース総合結果画面320をディスプレイ26に表示するレース結果表示処理(P20-6)を実行する。

【0424】

また、育成ゲーム実行部701aは、キャラクタ識別情報更新処理(P20-7)を実行する。ここでは、現在、サブメンバとして登録されているキャラクタの中から、所定条件にしたがって所定数のキャラクタを抽出する。そして、抽出したキャラクタのキャラクタ識別情報を、チームメンバに更新する。つまり、本実施形態では、チームレースが終了するたびに、チームメンバが増えることとなる。

40

【0425】

また、育成ゲーム実行部701aは、上記P20-5で導出したチームレース結果に基づいて、チームランキングに係る情報を更新するパラメータ更新処理を実行する(P20-8)。

【0426】

また、いずれかのトレーニング項目が選択された場合(P20-9のYES)、育成ゲ

50

ーム実行部 701a は、育成実行処理 (P21) を遂行する。また、いずれのトレーニング項目も選択されていない場合 (P20-9 の NO)、スキルポイントを消費してスキルを獲得する等のその他の処理を実行する (P20-10)。

【0427】

図 51 は、プレイヤ端末 1 における育成実行処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部 701a は、選択されたトレーニング項目について、上記 P12-3 で決定された体力の減少値に基づいて、メインキャラクタの体力を更新する (P21-1)。

【0428】

また、育成ゲーム実行部 701a は、選択されたトレーニング項目について、上記 P12-2 で決定された失敗率に基づいて、トレーニングの成功可否を判定する成功判定処理を実行する (P21-2)。トレーニングが失敗した場合 (P21-3 の NO)、育成ゲーム実行部 701a は、トレーニングの失敗に基づいて調子の低下等の能力パラメータの減算を行う (P21-4)。

【0429】

一方、トレーニングが成功した場合 (P21-3 の YES)、育成ゲーム実行部 701a は、上記 P12-9 で導出された上昇値をメインキャラクタの能力パラメータに加算する (P21-5)。また、育成ゲーム実行部 701a は、P13-12、P13-13 で決定された絆パラメータの値に上昇値を加算する (P21-6)。また、育成ゲーム実行部 701a は、ヒントイベント決定処理で記憶されたヒントイベント情報を確認する (P21-7)。

【0430】

選択されたトレーニング項目について、ヒントイベント情報が記憶されている場合 (P21-8 の YES)、育成ゲーム実行部 701a は、選択されたトレーニング項目に係るヒントイベント情報に基づいて、ヒントイベントを出現させる (P21-9)。なお、選択されたトレーニング項目について、ヒントイベント情報が複数記憶されていた場合には、いずれか 1 のヒントイベントが出現する。また、育成ゲーム実行部 701a は、P21-9 において出現させたヒントイベント情報に基づいて、ゲーム情報記憶部 751 に記憶されているメインキャラクタに係るスキル情報を更新する (P21-10)。

【0431】

また、選択されたトレーニング項目について、特訓イベント情報が記憶されている場合 (P21-11 の YES)、育成ゲーム実行部 701a は、選択されたトレーニング項目に係る特訓イベント情報に基づいて、特訓イベントの実行対象のチームメンバをセットする (P21-12)。

【0432】

また、育成ゲーム実行部 701a は、上記 P21-12 でセットした実行対象のチームメンバの指導イベント回数に「1」を加算する (P21-13)。また、育成ゲーム実行部 701a は、特訓対象の能力パラメータを更新する (P21-14)。特訓イベントの実行対象の全てのチームメンバについて P21-13 ~ P21-14 の処理が終了すると (P21-15 の YES)、育成ゲーム実行部 701a は、選択されたトレーニング項目、および、特訓イベント情報に基づいて、メインキャラクタの能力パラメータにボーナス加算値を加算する (P21-16)。

【0433】

図 40 に戻り、上記の育成段階処理が終了すると、プレイヤ端末 1 において、育成ゲーム実行部 701a が育成ゲーム終了処理 (P8) を実行する。育成ゲーム実行部 701a は、育成ゲーム終了処理において、育成ゲームにおいて育成された育成キャラクタに関する情報をゲーム情報記憶部 751 に記憶する。また、育成ゲーム実行部 701a は、終了情報をサーバ 1000 に送信する。この終了情報には、育成キャラクタに関する情報等が含まれる。サーバ 1000 では、終了情報を受信すると、育成ゲーム実行部 1101a が、ゲーム情報記憶部 1151 において、育成キャラクタ情報が、当該プレイヤのプレイヤ ID に紐付けられて記憶される (S8)。

10

20

30

40

50

【 0 4 3 4 】

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、上記したプレイヤ端末1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。例えば、イベントの出現有無や、イベントの内容を決定する処理がサーバ1000で実行され、プレイヤ端末1では、サーバ1000で決定された情報に基づく表示を行うとしてもよい。

【 0 4 3 5 】

チーム競技ゲームに係る処理

図52は、チーム競技ゲームに係るプレイヤ端末1およびサーバ1000の処理を説明する第1のシーケンス図である。図53は、チーム競技ゲームに係るプレイヤ端末1およびサーバ1000の処理を説明する第2のシーケンス図である。図52に示すように、チーム競技画面400においてチーム編成開始操作（編成選択操作部403のタップ）が入力されると、チーム競技ゲーム実行部702aは、チーム編成開始情報をサーバ1000に送信する（P201）。サーバ1000では、チーム編成開始情報を受信すると、チーム競技ゲーム実行部1102aが、チーム編成情報を取得し、プレイヤ端末1が受信可能となるようにセットする（S201）。ここでは、チーム競技ゲーム実行部1102aは、受信したチーム編成開始情報からプレイヤIDを特定し、特定したプレイヤIDに紐付けられたチーム編成情報をゲーム情報記憶部1151から取得してセットする。

10

【 0 4 3 6 】

プレイヤ端末1がチーム編成情報を受信すると、チーム競技ゲーム実行部702aは、受信したチーム編成情報を、ゲーム情報記憶部751に記憶する（P202）。また、チーム競技ゲーム実行部702aは、受信したチーム編成情報に基づいて、チーム編成画面410をディスプレイ26に表示する（P203）。

20

【 0 4 3 7 】

ここでは、チーム編成開始操作が入力された場合に、サーバ1000から受信したチーム編成情報に基づいて、チーム競技ゲーム実行部702aがチーム編成画面410を表示している。ただし、チーム編成開始操作が入力された場合に、サーバ1000との通信を行わずに、チーム競技ゲーム実行部702aが、ゲーム情報記憶部751に記憶されているチーム編成情報に基づいて、チーム編成画面410を表示してもよい。

【 0 4 3 8 】

チーム編成画面410において登録先選択操作（キャラクタアイコン411のタップ）が入力されると、チーム競技ゲーム実行部702aが、育成キャラクタ要求情報をサーバ1000に送信する（P204）。サーバ1000では、育成キャラクタ要求情報を受信すると、チーム競技ゲーム実行部1102aが、育成キャラクタ情報を取得し、プレイヤ端末1が受信可能となるようにセットする（S202）。ここでは、チーム競技ゲーム実行部1102aは、受信した育成キャラクタ要求情報からプレイヤIDを特定し、特定したプレイヤIDに紐付けられた育成キャラクタ情報をゲーム情報記憶部1151から取得してセットする。

30

【 0 4 3 9 】

プレイヤ端末1が育成キャラクタ情報を受信すると、チーム競技ゲーム実行部702aは、受信した育成キャラクタ情報を、ゲーム情報記憶部751に記憶する（P205）。また、チーム競技ゲーム実行部702aは、受信した育成キャラクタ情報に基づいて、育成キャラクター一覧画面420をディスプレイ26に表示する（P206）。

40

【 0 4 4 0 】

ここでは、登録先選択操作が入力された場合に、サーバ1000から受信した育成キャラクタ情報に基づいて、チーム競技ゲーム実行部702aが育成キャラクター一覧画面420を表示している。ただし、登録先選択操作が入力された場合に、サーバ1000との通信を行わずに、チーム競技ゲーム実行部702aが、ゲーム情報記憶部751に記憶されている育成キャラクタ情報に基づいて、育成キャラクター一覧画面420を表示してもよい。

【 0 4 4 1 】

50

チーム編成画面 4 1 0 または育成キャラクター一覧画面 4 2 0 において、詳細表示操作（キャラクターアイコン 4 1 1 または育成キャラクターアイコン 4 2 2 の長押し操作）が入力されると、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a が、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 をディスプレイ 2 6 に表示する（P 2 0 7）。

【0 4 4 2】

また、育成キャラクター一覧画面 4 2 0 において、育成キャラクターアイコン 4 2 2 がタップされると、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a は、タップされた育成キャラクターアイコン 4 2 2 に対応する育成キャラクタを仮選択状態とする。そして、登録キャラクタ決定操作（決定操作部 4 2 3 のタップ）が入力されると、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a が、仮選択状態中の育成キャラクタを変更情報として仮記憶する（P 2 0 8）。また、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a は、チーム編成画面 4 1 0 をディスプレイ 2 6 に更新表示する（P 2 0 9）。この更新表示では、変更情報として仮記憶されている育成キャラクタに対応するキャラクターアイコン 4 1 1 がチーム編成画面 4 1 0 に表示される。

10

【0 4 4 3】

チーム編成画面 4 1 0 において、確定操作（確定操作部 4 1 2 のタップ）が入力されると、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a が、変更情報に基づいて、ゲーム情報記憶部 7 5 1 のチーム編成情報を更新する（P 2 1 0）。また、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a は、更新後のチーム編成情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する（P 2 1 1）。サーバ 1 0 0 0 では、受信したチーム編成情報に基づいて、チーム競技ゲーム実行部 1 1 0 2 a が、ゲーム情報記憶部 1 1 5 1 のチーム編成情報を更新する（S 2 0 3）。

20

【0 4 4 4】

また、図 5 3 に示すように、対戦チーム要求操作（チーム競技場画面 4 0 0 におけるチーム競技ゲームのタップ、または、対戦チーム選択画面 4 4 0 におけるリロード操作部 4 4 2 のタップ）が入力されると、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a は、対戦チーム要求情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する（P 2 2 1）。サーバ 1 0 0 0 では、対戦チーム要求情報を受信すると、チーム競技ゲーム実行部 1 1 0 2 a が、対戦チーム取得処理を実行する（S 2 2 1）。

【0 4 4 5】

対戦チーム取得処理では、チーム競技ゲーム実行部 1 1 0 2 a が、ゲーム情報記憶部 1 1 5 1 に記憶されているチーム編成情報から 3 つのチーム編成情報を抽出する。ここでは、プレイヤーチームの総合評価点に対して、第 1 の範囲、第 2 の範囲、第 3 の範囲内の総合評価点を有するチームが、それぞれ所定条件にしたがって抽出される。そして、チーム競技ゲーム実行部 1 1 0 2 a は、上記の各範囲内で抽出したチームから 1 つを抽選によって決定することで、3 つの対戦チームを決定する。そして、チーム競技ゲーム実行部 1 1 0 2 a は、決定した 3 つの対戦チームに関する情報を含む対戦チーム情報をセットする。

30

【0 4 4 6】

プレイヤー端末 1 が対戦チーム情報を受信すると、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a は、対戦チーム選択画面 4 4 0 をディスプレイ 2 6 に表示する（P 2 2 2）。そして、プレイヤー端末 1 において、対戦チーム選択操作（対戦チームアイコン 4 4 1 のタップ）が入力されると、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a は、レース結果要求情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する（P 2 2 3）。サーバ 1 0 0 0 では、レース結果要求情報を受信すると、チーム競技ゲーム実行部 1 1 0 2 a が、レース結果導出処理を実行する（S 2 2 2）。

40

【0 4 4 7】

このレース結果導出処理では、チーム競技ゲーム実行部 1 1 0 2 a が、5 種目のレースそれぞれについて、レースのシミュレーション結果を導出し、シミュレーション結果を含むレース結果情報をセットする。また、ここでは、チーム競技ゲーム実行部 1 1 0 2 a が、ポイント付与条件にしたがってポイントを算出する。

【0 4 4 8】

プレイヤー端末 1 がレース結果情報を受信すると、チーム競技ゲーム実行部 7 0 2 a は、受信したレース結果情報をゲーム情報記憶部 7 5 1 に記憶する（P 2 2 4）。また、チー

50

ム競技ゲーム実行部 702a は、開始確認画面 450 をディスプレイ 26 に表示する (P 225)。

【0449】

開始確認画面 450 において、開始操作 (開始操作部 452 のタップ) が入力されると、チーム競技ゲーム実行部 702a は、結果一覧画面 460 をディスプレイ 26 に表示する (P 226)。なお、チーム競技ゲーム実行部 702a は、結果一覧画面 460 においてレース動画再生選択部 461 がタップされると、レース動画を再生する。また、チーム競技ゲーム実行部 702a は、結果一覧画面 460 において結果表示選択部 462 がタップされると、レース結果を表示する。

【0450】

プレイヤー端末 1 において、レース結果が表示されると、チーム競技ゲーム実行部 702a は、プレイヤー情報記憶部 750 のプレイヤー情報を更新する (P 227)。ここでは、例えば、チーム競技ゲームの回数に関する情報、所定の期間内で獲得した合計ポイントの最高ポイントに関する情報等が含まれる。また、ここでは、チーム競技ゲーム実行部 702a は、更新後のプレイヤー情報をサーバ 1000 に送信する。サーバ 1000 では、プレイヤー情報を受信すると、チーム競技ゲーム実行部 1102a 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 (S 223)。

【0451】

以上の処理により、上記したチーム競技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。

【0452】

練習マッチに係る処理

図 54 は、練習マッチ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。プレイヤー端末 1 において、練習マッチ開始操作 (図 28A に示すチーム競技場画面 400 の練習マッチ選択操作部 402 のタップ) が入力されると、練習マッチ実行部 703a が、練習マッチトップ画面 500 (図 31A 参照) を表示する (P 301)。練習マッチトップ画面 500 が表示されると、練習マッチ実行部 703a は、練習マッチトップ画面処理 (P 302) を実行する。

【0453】

図 55 は、プレイヤー端末 1 における練習マッチトップ画面処理を説明するフローチャートである。練習マッチトップ画面 500 の表示中 (P 302 - 1 の YES)、練習メンバー操作部 502 がタップされると (P 302 - 2 の YES)、練習マッチ実行部 703a は、プレイヤー情報記憶部 750 から練習メンバー情報を取得し (P 302 - 3)、練習メンバー一覧画面をディスプレイ 26 に表示する (P 302 - 4)。

【0454】

また、練習マッチトップ画面 500 において、保存レース操作部 504 がタップされると (P 302 - 5 の YES)、練習マッチ実行部 703a は、プレイヤー情報記憶部 750 から、保存されているレース結果情報を取得し (P 302 - 6)、保存レース結果一覧画面をディスプレイ 26 に表示する (P 302 - 7)。

【0455】

また、練習マッチトップ画面 500 において、練習パートナー操作部 503 がタップされると (P 302 - 8 の YES)、練習マッチ実行部 703a は、プレイヤー情報記憶部 750 から、練習パートナー情報を取得し (P 302 - 9)、練習パートナー画面 540 (図 34A、図 34B 参照) をディスプレイ 26 に表示する (P 302 - 10)。

【0456】

また、練習マッチトップ画面 500 において、コース選択操作部 501 がタップされると (P 302 - 11 の YES)、練習マッチ実行部 703a は、レース条件設定画面をディスプレイ 26 に表示する (P 302 - 12)。

【0457】

10

20

30

40

50

図 5 4 に戻り、練習マッチトップ画面処理 (P 3 0 2) において、練習パートナー画面 5 4 0 が表示されると (図 5 5 の P 3 0 2 - 1 0)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、練習パートナー画面処理 (P 3 0 3) を実行する。

【 0 4 5 8 】

図 5 6 は、プレイヤ端末 1 における練習パートナー画面処理を説明する第 1 のフローチャートである。図 5 7 は、プレイヤ端末 1 における練習パートナー画面処理を説明する第 2 のフローチャートである。図 5 8 は、プレイヤ端末 1 における練習パートナー画面処理を説明する第 3 のフローチャートである。練習パートナー一覧画面 5 4 0 a (図 3 4 A 参照) の表示中において (P 3 0 3 - 1 の Y E S)、検索タブ 5 4 1 b がタップされると (P 3 0 3 - 2 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、練習パートナー検索画面 5 4 0 b (図 3 4 B 参照) を表示する (P 3 0 3 - 3)。

10

【 0 4 5 9 】

また、練習パートナー一覧画面 5 4 0 a の表示中に、キャンセル操作部 5 4 3 がタップされると (P 3 0 3 - 4 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、プレイヤ情報記憶部 7 5 0 に登録されている練習パートナー情報を削除する (P 3 0 3 - 5)。

【 0 4 6 0 】

また、練習パートナー画面 5 4 0 (練習パートナー一覧画面 5 4 0 a または練習パートナー検索画面 5 4 0 b) の表示中に、クローズ操作部 5 4 4 がタップされると (P 3 0 3 - 6 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、練習パートナー画面 5 4 0 を非表示とし、練習マッチトップ画面 5 0 0 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 3 0 3 - 7)。

20

【 0 4 6 1 】

また、練習パートナー画面 5 4 0 の表示中に、情報表示欄 5 4 2 がタップされると (P 3 0 3 - 8 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 (図 3 4 C 参照) をディスプレイ 2 6 に表示する (P 3 0 3 - 9)。

【 0 4 6 2 】

上記したように、プレイヤは、他のプレイヤが育成した育成キャラクタのキャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 において、パートナー登録アイコン 4 3 4 をタップすることで、当該育成キャラクタを、練習パートナーとして登録することができる。詳しくは後述するが、育成キャラクタが練習パートナーとして登録されると、練習パートナー情報がプレイヤ情報記憶部 7 5 0 に記憶される。このとき、練習パートナー情報には、育成キャラクタの能力パラメータ等、レース結果に影響を及ぼす情報と、育成情報とが含まれるが、継承情報、および、その他のレース結果に影響しない情報は含まれない。これにより、プレイヤ情報記憶部 7 5 0、1 1 5 0 の記憶容量の圧迫が抑制される。

30

【 0 4 6 3 】

一方で、育成キャラクタを育成したプレイヤのプレイヤ端末 1 のゲーム情報記憶部 7 5 1 に記憶される育成キャラクタ情報、および、サーバ 1 0 0 0 のゲーム情報記憶部 1 1 5 1 に記憶され、当該育成キャラクタを育成したプレイヤのプレイヤ ID に紐付く育成キャラクタ情報には、継承情報が含まれている。

【 0 4 6 4 】

したがって、他のプレイヤが育成した育成キャラクタのキャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 を表示する際には、当該育成キャラクタの継承情報を要求する要求情報がサーバ 1 0 0 0 に送信される。要求情報を受信すると、サーバ 1 0 0 0 では、ゲーム情報記憶部 1 1 5 1 に記憶されている、当該育成キャラクタを育成したプレイヤのプレイヤ ID に紐付く育成キャラクタ情報を検索する。そして、該当する育成キャラクタ情報が見つかった場合には、プレイヤ端末 1 がサーバ 1 0 0 0 から継承情報を取得し、取得した継承情報がキャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 に表示される。

40

【 0 4 6 5 】

なお、プレイヤは、自身が育成した育成キャラクタを削除することができる。そのため、他のプレイヤによって練習パートナーに登録された育成キャラクタが、当該育成キャラクタを育成したプレイヤによって既に削除されている場合がある。この場合、当該育成キ

50

キャラクタを練習パートナーとして登録しているプレイヤーについては、プレイヤー情報記憶部 750、1150 に練習パートナー情報が記憶されているため、当該育成キャラクタを練習マッチで使用する事が可能である。

【0466】

また、練習パートナー情報には、能力パラメータ等、レースに影響を及ぼす情報と、育成情報とが含まれる。したがって、育成キャラクタが削除されているか否かに拘わらず、継承情報以外の情報は、キャラクタ詳細ダイアログ 430 に表示可能である。一方で、練習パートナーとして登録されている育成キャラクタが、当該育成キャラクタを育成したプレイヤーによって削除されている場合には、継承情報が取得不可能である。したがって、この場合には、キャラクタ詳細ダイアログ 430 に継承情報は表示されない。なお、練習パートナー情報に、継承情報が含まれてもよい。この場合、育成キャラクタが削除されているか否かに拘わらず、他のプレイヤーが継承情報を確認することができる。

10

【0467】

なお、練習パートナー画面処理では、練習マッチ実行部 703a が、上記のようにして、キャラクタ詳細ダイアログ 430 を表示する。ただし、キャラクタ詳細ダイアログ 430 は、ゲーム中のさまざまな場面で表示可能であり、他の場面でキャラクタ詳細ダイアログ 430 が表示される場合にも、上記と同様の処理ならびに表示がなされることとなる。

【0468】

練習パートナー一覧画面 540a の表示中ではなく (P303-1 の NO)、練習パートナー検索画面 540b の表示中において (図 57 の P303-11 の YES)、一覧タブ 541a がタップされると (P303-12 の YES)、練習マッチ実行部 703a は、練習パートナー一覧画面 540a を表示する (P303-13)。

20

【0469】

また、練習パートナー検索画面 540b の表示中に、入力欄 545a においてパートナー ID の入力操作がなされると (P303-14 の YES)、練習マッチ実行部 703a は、パートナー ID を入力するための入力処理を実行する (P303-15)。

【0470】

また、練習パートナー検索画面 540b の表示中に、検索操作部 545b がタップされると (P303-16 の YES)、練習マッチ実行部 703a は、入力処理で入力されたパートナー ID を含む検索要求情報をサーバ 1000 に送信する (P303-17)。

30

【0471】

また、練習パートナー検索画面 540b の表示中に、リロード操作部 547 がタップされると (P303-18 の YES)、練習マッチ実行部 703a は、検索要求情報をサーバ 1000 に送信する (P303-19)。

【0472】

なお、図 54 に示すように、検索要求情報を受信すると、サーバ 1000 では、練習マッチ実行部 1103a が、検索処理 (S301) を実行する。この検索処理では、検索要求情報に合致する育成キャラクタが検索され、検索結果に基づく検索結果情報がセットされる。

【0473】

40

また、練習パートナー検索画面 540b の表示中に、サークルタブ 546a がタップされた場合 (P303-21 の YES)、あるいは、お勧めタブ 546b がタップされた場合 (P303-23 の YES)、練習マッチ実行部 703a は、情報表示欄 542 を切り替え表示する。 (P303-22、P303-24)。

【0474】

また、練習パートナー検索画面 540b の表示中に、サーバ 1000 から検索結果情報を受信すると (P303-25 の YES)、練習マッチ実行部 703a は、情報表示欄 542 を更新表示する (P303-26)。

【0475】

また、練習パートナー検索画面 540b の表示中ではなく (P303-11 の NO)、

50

キャラクタ詳細ダイアログ 430 の表示中において (図 58 の P303 - 31 の YES) 、パートナー登録アイコン 434 がタップされると (P303 - 32 の YES) 、練習マッチ実行部 703 a は、キャラクタ詳細ダイアログ 430 に表示されている育成キャラクタを、練習パートナーとして登録する (P303 - 33) 。ここでは、練習マッチ実行部 703 a は、能力パラメータ等、レースに影響を及ぼす情報、育成情報を含む練習パートナー情報をプレイヤ情報記憶部 750 に記憶する。

【 0476 】

図 54 に戻り、練習マッチトップ画面処理 (P302) において、レース条件設定画面が表示されると (図 55 の P302 - 12) 、練習マッチ実行部 703 a は、練習マッチ設定処理 (P304) を実行する。

【 0477 】

図 59 は、プレイヤ端末 1 における練習マッチ設定処理を説明する第 1 のフローチャートである。図 60 は、プレイヤ端末 1 における練習マッチ設定処理を説明する第 2 のフローチャートである。図 61 は、プレイヤ端末 1 における練習マッチ設定処理を説明する第 3 のフローチャートである。図 62 は、プレイヤ端末 1 における練習マッチ設定処理を説明する第 4 のフローチャートである。

【 0478 】

図 59 に示すように、レース条件設定画面の表示中 (P304 - 1 の YES) 、練習マッチ実行部 703 a は、レース条件設定処理 (P304 - 2) を実行する。ここでは、レース条件設定画面におけるプレイヤの操作入力に基づき、レース条件を設定する処理が行われる。

【 0479 】

また、レース条件設定画面の表示中ではなく (P304 - 1 の NO) 、出走キャラクタ設定画面 510 (図 31 B 参照) の表示中において (P304 - 3 の YES) 、スタート操作部 513 がタップされると (P304 - 4 の YES) 、練習マッチ実行部 703 a は、レース結果要求情報をサーバ 1000 に送信する (P304 - 5) 。サーバ 1000 では、レース結果要求情報を受信すると、後述する練習マッチ実行処理 (S302) が行われる。

【 0480 】

また、出走キャラクタ設定画面 510 の表示中において、キャラクタ設定タブ 511 がタップされると (P304 - 6 の YES) 、練習マッチ実行部 703 a は、出走キャラクタ選択画面 520 (図 31 C 参照) をディスプレイ 26 に表示する (P304 - 7) 。

【 0481 】

また、出走キャラクタ設定画面 510 の表示中において、練習メンバ表示操作部 514 がタップされると (P304 - 8 の YES) 、練習マッチ実行部 703 a は、練習メンバ選択画面 530 (図 33 参照) をディスプレイ 26 に表示する (P304 - 9) 。

【 0482 】

また、出走キャラクタ設定画面 510 の表示中において、リセット操作部 512 がタップされると (P304 - 10 の YES) 、練習マッチ実行部 703 a は、現在設定中の出走キャラクタを削除する (P304 - 11) 。

【 0483 】

また、出走キャラクタ設定画面 510 の表示中において、リターン操作部 515 がタップされると (P304 - 12 の YES) 、練習マッチ実行部 703 a は、レース条件設定画面をディスプレイ 26 に表示する (P304 - 13) 。

【 0484 】

また、出走キャラクタ設定画面 510 の表示中ではなく (P304 - 3 の NO) 、出走キャラクタ選択画面 520 の表示中において (図 60 の P304 - 21 の YES) 、マイキャラクタ表示タブ 525 またはレンタルキャラクタ表示タブ 526 がタップされると (P304 - 22 の YES) 、練習マッチ実行部 703 a は、出走キャラクタ選択画面 520 の表示を切り替える (P304 - 23) 。

10

20

30

40

50

【 0 4 8 5 】

また、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 の表示中において、育成キャラクタアイコン 5 2 2 がタップされると (P 3 0 4 - 2 4 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、選択された育成キャラクタに関する情報を読み出す (P 3 0 4 - 2 5)。ここでは、プレイヤー自身が育成した育成キャラクタが選択された場合には、練習マッチ実行部 7 0 3 a が、ゲーム情報記憶部 7 5 1 から育成キャラクタ情報を読み出す。また、他のプレイヤーが育成した育成キャラクタが選択された場合には、練習マッチ実行部 7 0 3 a が、プレイヤー情報記憶部 7 5 0 から情報を読み出す。この場合には、フレンドの代表キャラクタに係る情報、もしくは、練習パートナーとして登録されている育成キャラクタに係る練習パートナー情報が読み出される。そして、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、読み出した情報に基づいて、能力パラメータ表示欄 5 2 1 の表示を更新する (P 3 0 4 - 2 6)

10

【 0 4 8 6 】

また、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 の表示中において、育成キャラクタアイコン 5 2 2 が長押しされると (P 3 0 4 - 2 7 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 3 0 4 - 2 8)。

【 0 4 8 7 】

また、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 の表示中において、ネクスト操作部 5 2 4 がタップされると (P 3 0 4 - 2 9 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、選択中の育成キャラクタを、出走キャラクタに設定する (P 3 0 4 - 3 0)。また、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、出走キャラクタ設定画面 5 1 0 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 3 0 4 - 3 1)。

20

【 0 4 8 8 】

また、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 の表示中において、リターン操作部 5 2 3 がタップされると (P 3 0 4 - 3 2 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、出走キャラクタ設定画面 5 1 0 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 3 0 4 - 3 3)。

【 0 4 8 9 】

また、出走キャラクタ選択画面 5 2 0 の表示中ではなく (P 3 0 4 - 2 1 の N O)、練習メンバ選択画面 5 3 0 の表示中において (図 6 1 の P 3 0 4 - 4 1 の Y E S)、練習メンバ表示欄 5 3 1 がタップされると (P 3 0 4 - 4 2 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、タップされた練習メンバ表示欄 5 3 1 を強調表示する (P 3 0 4 - 4 3)。

30

【 0 4 9 0 】

また、練習メンバ選択画面 5 3 0 の表示中において、練習メンバ表示欄 5 3 1 に表示されているキャラクタアイコンが長押し操作されると (P 3 0 4 - 4 4 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 3 0 4 - 4 5)。

【 0 4 9 1 】

また、練習メンバ選択画面 5 3 0 の表示中において、セレクト操作部 5 3 2 がタップされると (P 3 0 4 - 4 6 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、現在選択中の練習メンバに含まれる育成キャラクタを出走キャラクタに設定する (P 3 0 4 - 4 7)。また、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、出走キャラクタ設定画面 5 1 0 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 3 0 4 - 4 8)。

40

【 0 4 9 2 】

また、練習メンバ選択画面 5 3 0 の表示中において、リターン操作部 5 3 3 がタップされると (P 3 0 4 - 4 9 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、出走キャラクタ設定画面 5 1 0 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 3 0 4 - 5 0)。

【 0 4 9 3 】

また、練習メンバ選択画面 5 3 0 の表示中ではなく (P 3 0 4 - 4 1 の N O)、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 の表示中において (図 6 2 の P 3 0 4 - 6 1 の Y E S)、パートナー登録アイコン 4 3 4 がタップされると (P 3 0 4 - 6 2 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、キャラクタ詳細ダイアログ 4 3 0 に表示されている育成キャラクタを、

50

練習パートナーとして登録する（P 3 0 4 - 6 3）。ここでは、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、能力パラメータ等、レースに影響を及ぼす情報、育成情報を含む練習パートナー情報をプレイヤ情報記憶部 7 5 0 に記憶する。

【 0 4 9 4 】

図 5 4 に戻り、練習マッチ設定処理（P 3 0 4）において、レース結果要求情報がサーバ 1 0 0 0 に送信されると（図 5 9 の P 3 0 4 - 5）、サーバ 1 0 0 0 において、練習マッチ実行処理（S 3 0 2）が行われる。

【 0 4 9 5 】

図 6 3 は、サーバ 1 0 0 0 における練習マッチ実行処理を説明するフローチャートである。練習マッチ実行部 1 1 0 3 a は、受信したレース結果要求情報を解析し（S 3 0 2 - 1）、シミュレーション結果を導出する（S 3 0 2 - 2）。このシミュレーション結果には、出走キャラクタの順位、すなわち、着順を示す情報が含まれる。ここでは、練習マッチ実行部 1 1 0 3 a は、例えば、練習マッチを実行するプレイヤのプレイヤ情報記憶部 1 1 5 0 またはゲーム情報記憶部に記憶されている育成キャラクタ情報、練習パートナー情報を用いて、シミュレーション結果、すなわち、レース結果情報を導出する。

【 0 4 9 6 】

なお、練習マッチ実行部 1 1 0 3 a は、練習マッチを実行するプレイヤとは別のプレイヤが育成した育成キャラクタについて、当該育成キャラクタを育成したプレイヤのゲーム情報記憶部に記憶されている育成キャラクタ情報を読み出して、レース結果情報を導出してもよい。

【 0 4 9 7 】

そして、練習マッチ実行部 1 1 0 3 a は、導出したレース結果情報を、プレイヤ端末 1 が受信可能となるようにセットする（S 3 0 2 - 3）。

【 0 4 9 8 】

また、練習マッチ実行部 1 1 0 3 a は、出走キャラクタの中に、練習パートナーとして登録されている他のプレイヤが育成した育成キャラクタが含まれる場合に、当該育成キャラクタの履歴情報を更新する（S 3 0 2 - 4）。ここでは、ゲーム情報記憶部 1 1 5 1 において、当該育成キャラクタを育成したプレイヤのプレイヤ ID に紐付けられる育成キャラクタ情報の履歴情報が更新される。なお、履歴情報には、練習パートナーとして練習マッチに出走した回数、着順等が含まれる。

【 0 4 9 9 】

ここでは、練習パートナーとして登録されている育成キャラクタについてのみ、練習マッチに出走した回数等が計数される。ただし、練習マッチを実行したプレイヤ自身が育成した育成キャラクタや、フレンドの代表キャラクタについても、練習マッチに出走した回数等の履歴情報が記憶されてもよい。

【 0 5 0 0 】

また、練習マッチ実行部 1 1 0 3 a は、更新したパートナーキャラクタの履歴情報を、プレイヤ端末 1 が受信可能となるようにセットする（S 3 0 2 - 5）。

【 0 5 0 1 】

図 5 4 に戻り、プレイヤ端末 1 において、レース結果情報および履歴情報を受信すると、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、練習マッチ開始処理（P 3 0 5）を実行する。

【 0 5 0 2 】

図 6 4 は、プレイヤ端末 1 における練習マッチ開始処理を説明するフローチャートである。レース結果情報および履歴情報を受信すると（P 3 0 5 - 1 の YES）、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、レース結果情報に基づいて、練習マッチ結果画面 5 5 0（図 3 5 A 参照）をディスプレイ 2 6 に表示する（P 3 0 5 - 2）。また、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、履歴情報に基づいて、プレイヤ情報記憶部 7 5 0 に記憶されている練習パートナー情報の履歴情報を更新する（P 3 0 5 - 3）。

【 0 5 0 3 】

また、練習マッチ結果画面 5 5 0 において、ネクスト操作部 5 5 1 がタップされると（

10

20

30

40

50

P 3 0 5 - 4 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、練習メンバ表示欄 5 6 1 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 3 0 5 - 5)。

【 0 5 0 4 】

また、練習マッチ結果画面 5 5 0 において、セーブ操作部 5 6 1 a がタップされると (P 3 0 5 - 6 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、今回出走した全ての育成キャラクタを練習メンバとしてプレイヤ情報記憶部 7 5 0 に登録する (P 3 0 5 - 7)。

【 0 5 0 5 】

また、練習マッチ結果画面 5 5 0 において、クローズ操作部 5 6 2 がタップされると (P 3 0 5 - 8 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、レース結果保存ダイアログ 5 7 0 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 3 0 5 - 9)。

【 0 5 0 6 】

また、レース結果保存ダイアログ 5 7 0 において、終了ボタン 5 7 1 がタップされると (P 3 0 5 - 1 0 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、レース結果情報を削除し (P 3 0 5 - 1 1)、練習マッチトップ画面 5 0 0 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 3 0 5 - 1 2)。

【 0 5 0 7 】

また、レース結果保存ダイアログ 5 7 0 において、レース結果保存ボタン 5 7 2 がタップされると (P 3 0 5 - 1 3 の Y E S)、練習マッチ実行部 7 0 3 a は、レース結果情報をプレイヤ情報記憶部 7 5 0 に保存し (P 3 0 5 - 1 4)、練習マッチトップ画面 5 0 0 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 3 0 5 - 1 5)。

【 0 5 0 8 】

以上の処理により、練習マッチ、練習メンバ登録機能、練習パートナー登録機能が実現される。なお、上記したプレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 における処理は一例に過ぎない。また、上記した各処理は、プレイヤ端末 1 のみで実行されてもよいし、サーバ 1 0 0 0 のみで実行されてもよい。

【 0 5 0 9 】

情報共有機能に係る処理

図 6 5 は、情報共有機能に係るプレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 の処理を説明する第 1 のシーケンス図である。なお、以下の説明では、育成キャラクタを育成したプレイヤを第 1 のプレイヤと呼び、第 1 のプレイヤのプレイヤ端末 1 を第 1 のプレイヤ端末 1 と呼ぶ。また、第 1 のプレイヤと同一のサークルに所属している他のプレイヤを第 2 のプレイヤと呼び、第 2 のプレイヤのプレイヤ端末 1 を第 2 のプレイヤ端末 1 と呼ぶ。

【 0 5 1 0 】

第 1 のプレイヤ端末 1 において、ホーム画面 1 0 0 のサークルアイコン 1 3 4 がタップされると、情報共有機能部 7 0 4 a がサークル画面 6 0 0 をディスプレイ 2 6 に表示する (P 4 0 1)。サークル画面 6 0 0 が表示されると、情報共有機能部 7 0 4 a がサークル画面処理 (P 4 0 2) を実行する。

【 0 5 1 1 】

図 6 6 は、プレイヤ端末 1 におけるサークル画面処理を説明するフローチャートである。入力画面にメッセージが入力されると (P 4 0 2 - 1 の Y E S)、情報共有機能部 7 0 4 a は、メッセージ入力欄 6 0 1 (図 3 6 A、図 3 6 B 参照) に、入力されたメッセージを表示するメッセージ表示処理を実行する (P 4 0 2 - 2)。

【 0 5 1 2 】

また、メッセージ入力欄 6 0 1 に対して所定のペースト操作が入力されると (P 4 0 2 - 3 の Y E S)、情報共有機能部 7 0 4 a は、クリップボードにコピーされているコピー情報をメッセージ入力欄 6 0 1 に表示する (P 4 0 2 - 4)。

【 0 5 1 3 】

また、サークル画面 6 0 0 において、送信操作部 6 0 2 がタップされると (P 4 0 2 - 5 の Y E S)、情報共有機能部 7 0 4 a は、入力されたメッセージを含む投稿情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する (P 4 0 2 - 6)。また、情報共有機能部 7 0 4 a は、送信した投

10

20

30

40

50

稿情報を、送信者である第1のプレイヤーのプレイヤー端末1に表示する(P402-7)。

【0514】

図65に戻り、サーバ1000が投稿情報を受信すると、情報共有機能部1104aが、受信した投稿情報をデータ記憶領域1012bに記憶する(S401)。なお、データ記憶領域1012bには、サークルに関する情報を記憶する領域が設けられている。ここでは、サークルに所属しているプレイヤーのプレイヤーIDや、プレイヤーから投稿された情報が、サークルIDに紐付けて記憶される。

【0515】

その後、第2のプレイヤー端末1において、サーバ1000との間で通信を伴う処理が行われると(P501)、情報共有機能部1104aは、第2のプレイヤー端末1が未受信の投稿情報を、第2のプレイヤー端末1が受信可能となるようにセットする(S402)。第2のプレイヤー端末1が投稿情報を受信すると、第2のプレイヤー端末1において、情報共有機能部704aが投稿情報受信処理を実行する(P502)。ここでは、情報共有機能部704aは、投稿情報を記憶し、サークル画面600が表示された際に、サークル画面600に投稿情報を表示可能とする処理を行う。

【0516】

図67は、情報共有機能に係るプレイヤー端末1およびサーバ1000の処理を説明する第2のシーケンス図である。キャラクタ詳細ダイアログ430(図37A参照)において、共有アイコン435がタップされると、情報共有機能部704aは、共有方法選択画面610(図37B参照)をディスプレイ26に表示する(P411)。

【0517】

また、共有方法選択画面610において、パートナーIDが作成されていない状態でパートナーID操作部611がタップされた場合、情報共有機能部704aは、パートナーIDの作成を要求するID作成要求情報をサーバ1000に送信する(P412)。サーバ1000では、ID作成要求情報を受信すると、情報共有機能部1104aが、パートナーIDを作成し(S411)、第1のプレイヤー端末1に受信させる。このとき、情報共有機能部1104aは、パートナーIDに育成キャラクタIDを紐付ける。また、情報共有機能部1104aは、パートナーIDの有効期限の管理を開始する。

【0518】

なお、図示は省略するが、パートナーIDが作成されている状態でパートナーID操作部611がタップされると、情報共有機能部704aは、クリップボードにパートナーIDをコピーする。

【0519】

また、共有方法選択画面610において、SNS共有ボタン613がタップされると、情報共有機能部704aは、クリップボードに育成キャラクタ情報をコピーし(P413)、SNSツールを起動する(P414)。なお、SNSツールにおいて、パートナーIDが紐付けられたURLが投稿領域にコピーされる。プレイヤーは、投稿領域あるいはクリップボードにコピーされた育成キャラクタ情報を送信したり、アップロードしたりすることができる。なお、パートナーIDが作成されていない状態でSNS共有ボタン613がタップされた場合には、S411においてパートナーIDが作成される。

【0520】

また、共有方法選択画面610において、サークル共有ボタン612がタップされると、情報共有機能部704aは、サークル画面600をディスプレイ26に表示し(P415)、育成キャラクタ投稿情報をサーバ1000に送信する(P416)。

【0521】

サーバ1000が育成キャラクタ投稿情報を受信すると、情報共有機能部1104aが、受信した育成キャラクタ投稿情報を、サークルIDに紐付けてデータ記憶領域1012bに記憶する(S412)。

【0522】

その後、第2のプレイヤー端末1において、サーバ1000との間で通信を伴う処理が行

10

20

30

40

50

われると（P 5 1 1）、情報共有機能部 1 1 0 4 a は、第 2 のプレイヤ端末 1 が未受信の育成キャラクタ投稿情報を、第 2 のプレイヤ端末 1 が受信可能となるようにセットする（S 4 1 3）。第 2 のプレイヤ端末 1 が育成キャラクタ投稿情報を受信すると、第 2 のプレイヤ端末 1 において、情報共有機能部 7 0 4 a が投稿情報受信処理を実行する（P 5 1 2）。ここでは、情報共有機能部 7 0 4 a は、育成キャラクタ投稿情報を記憶し、サークル画面 6 0 0 が表示された際に、サークル画面 6 0 0 に育成キャラクタ情報表示欄 6 0 3 を表示可能とする処理を行う。

【0 5 2 3】

その後、第 2 のプレイヤ端末 1 において、育成キャラクタ情報表示欄 6 0 3 の登録ボタン 6 0 3 a がタップされると、情報共有機能部 7 0 4 a は、育成キャラクタを練習パートナーとしてプレイヤ情報記憶部 7 5 0 に登録する処理を実行する（P 5 1 3）。

10

【0 5 2 4】

以上の処理により、情報共有機能が実現される。なお、上記したプレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 における処理は一例に過ぎない。例えば、投稿情報または育成キャラクタ投稿情報は、サーバ 1 0 0 0 を介さずに、プレイヤ端末 1 の間で直接送受信がなされてもよい。

【0 5 2 5】

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。

20

【0 5 2 6】

上記実施形態では、育成ゲームで育成した育成キャラクタが、競馬をモチーフにしたチーム競技ゲームで使える場合について説明した。ただし、育成ゲームの内容や、育成キャラクタを使用できるゲーム、練習マッチの内容は特に限定されない。例えば、育成キャラクタは、スポーツゲームで使用可能であってもよい。

【0 5 2 7】

いずれにしても、育成ゲームで育成されたキャラクタのキャラクタ情報（上記実施形態では育成キャラクタ情報）を、キャラクタを育成したプレイヤの固有情報（上記実施形態ではプレイヤ ID）と紐付けて記憶する処理と、プレイヤの操作に基づき、少なくとも他のプレイヤが育成した複数のキャラクタを対戦キャラクタ（上記実施形態では練習マッチにおける出走キャラクタ）として設定する処理と、対戦キャラクタとして設定されたキャラクタのキャラクタ情報を用いて、対戦キャラクタが対戦する対戦ゲーム（上記実施形態では練習マッチ）を実行する処理と、をコンピュータが遂行すればよい。

30

【0 5 2 8】

また、上記実施形態では、対戦ゲーム（上記実施形態では練習マッチ）を実行する処理に、対戦キャラクタ（上記実施形態では練習マッチにおける出走キャラクタ）の順位を決定する処理が含まれる。ただし、上記実施形態における練習マッチの内容は一例に過ぎない。例えば、出走キャラクタがコースを出走する場合のタイムのみが導出されてもよく、対戦キャラクタの順位は必須ではない。

40

【0 5 2 9】

また、上記実施形態では、育成キャラクタを育成したプレイヤ以外のプレイヤによって、練習マッチが実行された情報（ここでは練習マッチでのレースの出走回数等の履歴情報）が管理されることとした。ただし、履歴情報の管理は必須ではない。

【0 5 3 0】

また、上記実施形態では、情報共有機能により、育成キャラクタ情報を閲覧可能とする投稿情報を、育成キャラクタを育成したプレイヤの操作に基づいて生成する処理（第 1 のプレイヤ端末 1 において育成キャラクタ投稿情報を送信する処理、あるいは、サーバ 1 0 0 0 において育成キャラクタ投稿情報を記憶する処理）と、生成された投稿情報に他のプレイヤがアクセス可能とする処理（第 2 のプレイヤ端末 1 に育成キャラクタ投稿情報を受

50

信させる処理)と、投稿情報へのアクセスにより、キャラクタ情報を表示する処理(第2のプレイヤー端末1のサークル画面600に育成キャラクタ情報表示欄603を表示する処理)と、が実現される。

【0531】

また、上記実施形態では、複数のプレイヤー間で情報を共有可能であって、投稿情報を投稿可能な情報共有ツール(上記実施形態ではサークル機能、サークル画面600)を提供する処理が遂行される。つまり、上記実施形態では、ゲームの一機能として、情報共有ツールが提供され、ゲーム内で、他のプレイヤーの育成キャラクタ情報が表示可能である。ただし、情報共有機能、サークル機能等の情報共有ツールは必須ではない。

【0532】

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】

【0533】

1 プレイヤ端末

1000 サーバ

S 情報処理システム

10

20

30

40

50

【要約】

【課題】プレイヤーの情報収集の利便性を向上する。

【解決手段】情報処理プログラムは、育成ゲームで育成されたキャラクタのキャラクタ情報を、キャラクタを育成したプレイヤーの固有情報と紐付けて記憶する処理と、プレイヤーの操作に基づき、少なくとも他のプレイヤーが育成した複数のキャラクタを対戦キャラクタとして設定する処理と、対戦キャラクタとして設定されたキャラクタのキャラクタ情報を用いて、対戦キャラクタが対戦する対戦ゲームを実行する処理と、をコンピュータに遂行させる。

【選択図】図 3 1

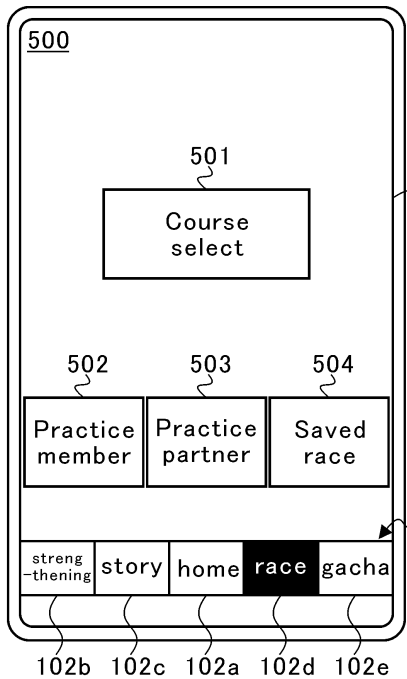


FIG.31A

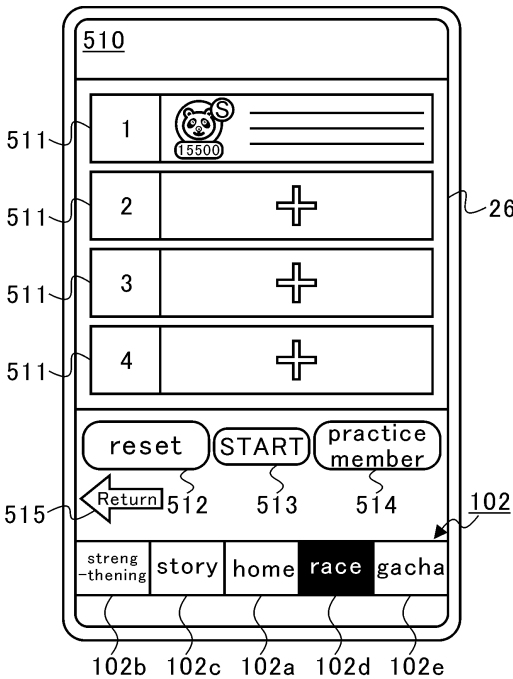


FIG.31B

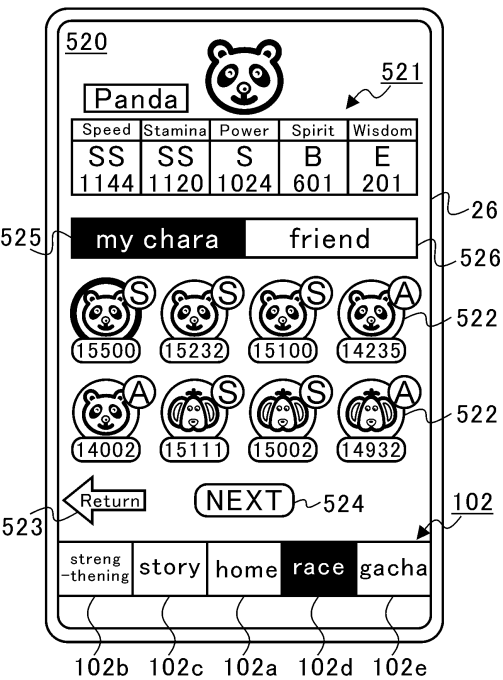


FIG.31C

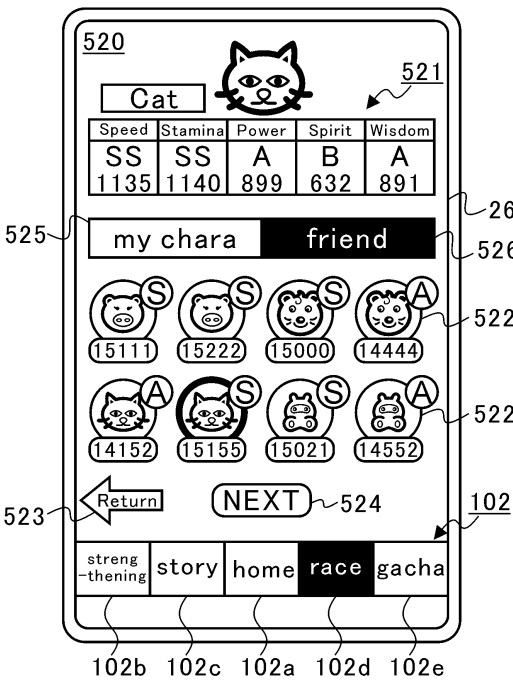


FIG.31D

10

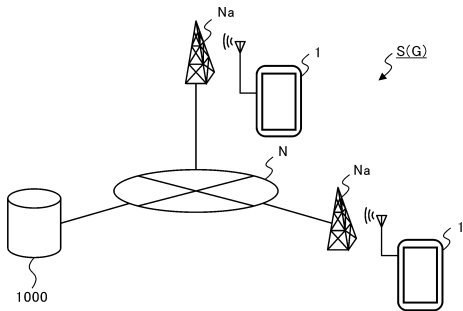
20

30

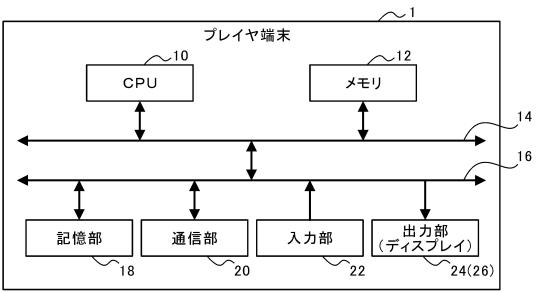
40

50

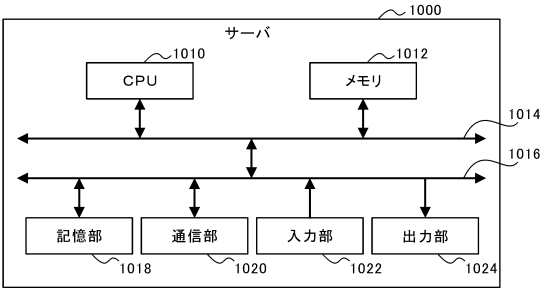
【図面】
【図 1】



【図 2】

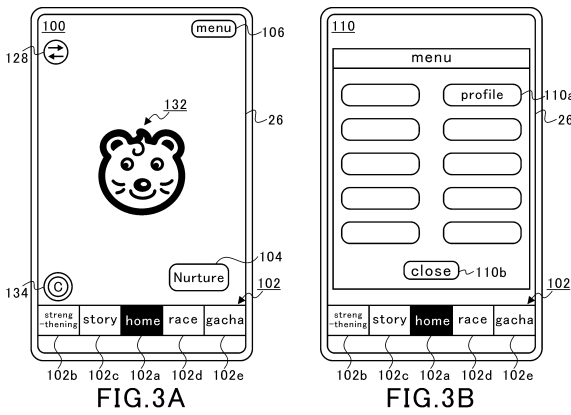


10

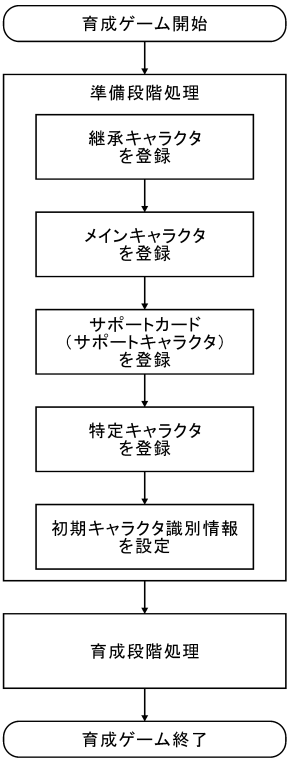


20

【図 3】

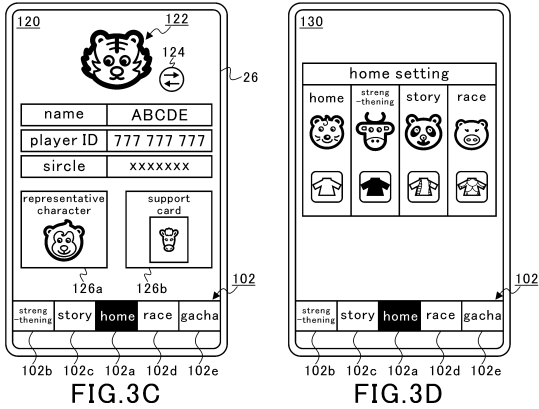


【図 4】



30

40



50

【図 5】

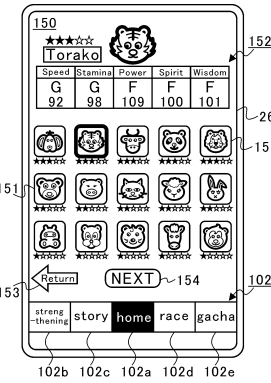


FIG. 5A

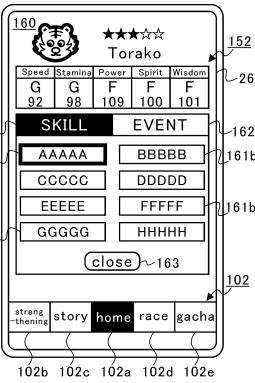


FIG. 5B

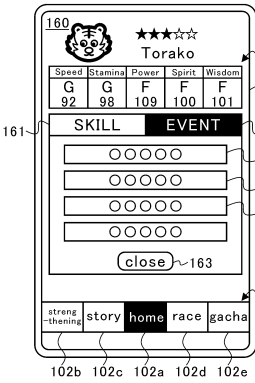


FIG. 5C

【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	C	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	専用イベント										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A											
B											
C											
D											
E											

FIG. 6D

【図 7】

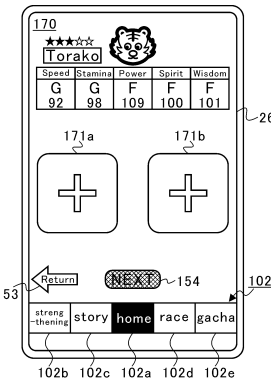


FIG. 7A

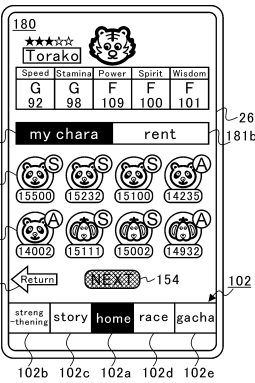


FIG. 7B

【図 8】

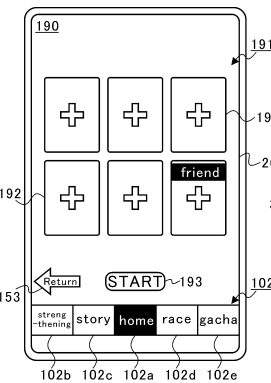


FIG. 8A

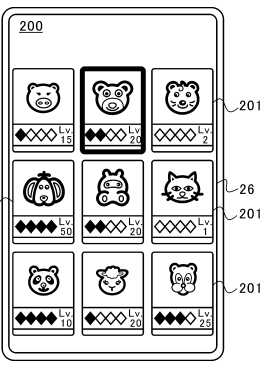


FIG. 8B

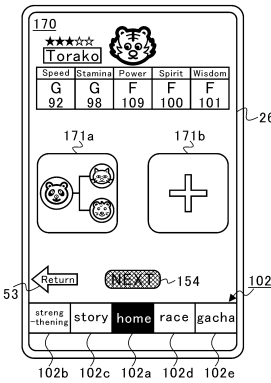


FIG. 7C

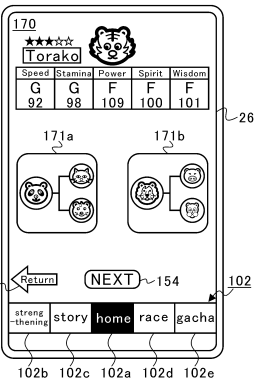


FIG. 7D

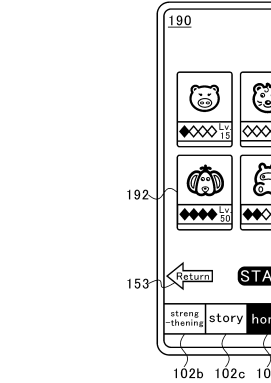


FIG. 8C

10

20

30

40

50

【図 9】

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

FIG.9A

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
A1	+60%		+40%		+30%	+2pt
A2	+50%	+40%				
A3	+40%			+25%		+1pt
B1	+10%				+5%	+1pt
B2	+15%					+1pt

FIG.9B

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

FIG.9C

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

FIG.9D

【図 11】

キャラクタ 種別	キャラクタ識別情報				
	メイン キャラクタ	サポート キャラクタ	特定 キャラクタ	チーム メンバ	サブ メンバ
キャラクタA					○
キャラクタB					○
キャラクタC					○
キャラクタD					○
キャラクタE		○		○	
キャラクタF	○		○	○	
キャラクタG					○
キャラクタH					○
キャラクタI					○
キャラクタJ		○	○	○	
キャラクタK					○
キャラクタL		○		○	
キャラクタM		○		○	
キャラクタN			○	○	
キャラクタP					○
キャラクタQ		○		○	
キャラクタR			○	○	
キャラクタS					○
キャラクタT		○		○	
キャラクタU					○
キャラクタV					○
キャラクタW					○
キャラクタX					○
キャラクタY					○
キャラクタZ					○

FIG.11

【図 10】

キャラクタ 種別	キャラクタ識別情報				
	メイン キャラクタ	サポート キャラクタ	特定 キャラクタ	チーム メンバ	サブ メンバ
キャラクタA					○
キャラクタB					○
キャラクタC	○			○	
キャラクタD					○
キャラクタE		○		○	
キャラクタF			○	○	
キャラクタG					○
キャラクタH					○
キャラクタI		○		○	
キャラクタJ			○	○	
キャラクタK					○
キャラクタL		○		○	
キャラクタM		○		○	
キャラクタN			○	○	
キャラクタP					○
キャラクタQ		○		○	
キャラクタR			○	○	
キャラクタS					○
キャラクタT		○		○	
キャラクタU					○
キャラクタV					○
キャラクタW					○
キャラクタX					○
キャラクタY					○
キャラクタZ					○

FIG.10

【図 12】

ターン数	選択項目				スキル 獲得
	Rest	Training	Going Out	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34ターン	○	○	○	○	
第35ターン	×	×	×	○	
...	
第57ターン	×	×	×	○	
第58ターン	○	○	○	○	
第59ターン	×	×	×	○	
第60ターン	○	○	○	○	

FIG.12

10

20

30

40

50

【図 1 3】

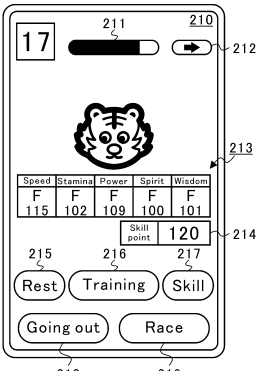


FIG. 13A

【図 1 4】

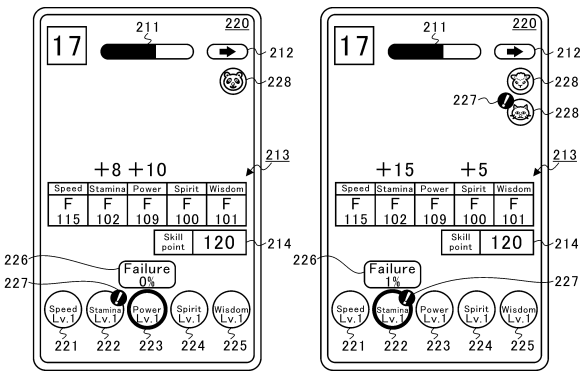


FIG. 14A

FIG. 14B

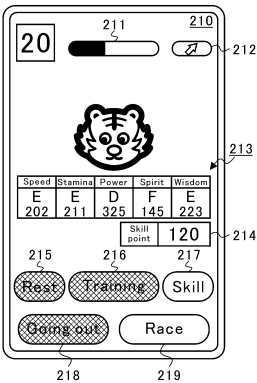


FIG. 13B

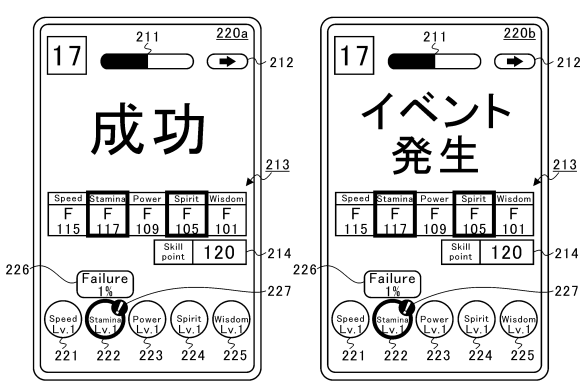


FIG. 14C

FIG. 14D

【図 1 5】

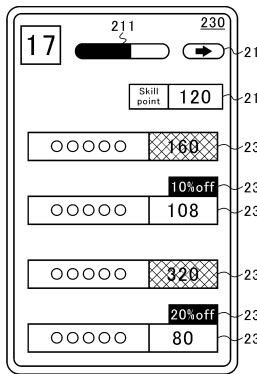


FIG. 15A

【図 1 6】

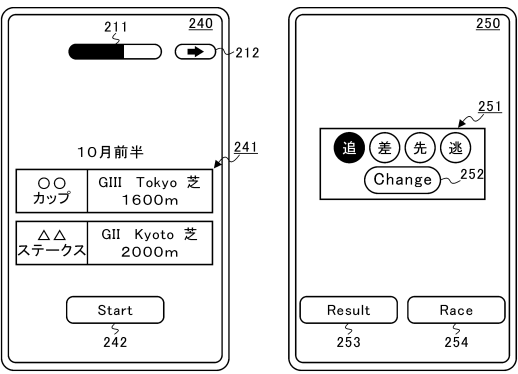


FIG. 16A

FIG. 16B

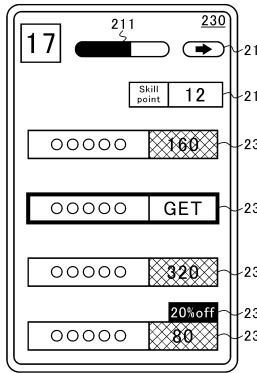


FIG. 15B



FIG. 16C

10

20

30

40

50

【図 1 7】

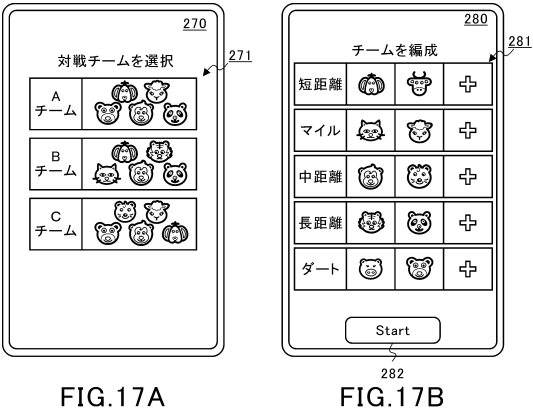


FIG. 17A

FIG. 17B

【図 1 8】



FIG. 18A

FIG. 18B



FIG. 17C

FIG. 17D

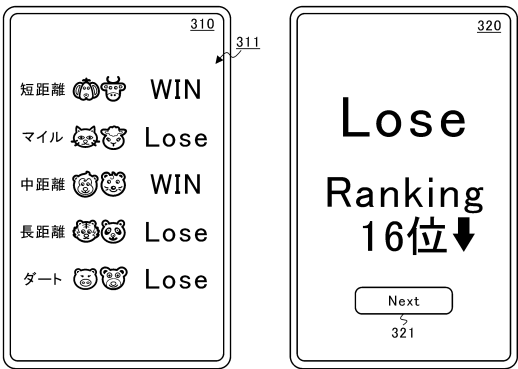


FIG. 18C

FIG. 18D

【図 1 9】

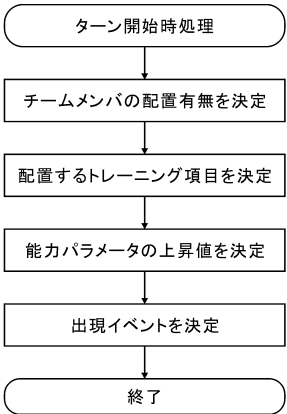


FIG. 19

【図 2 0】

キャラクタ識別情報		配置有無	
サポートキャラクタ	特定キャラクタ	配置する	配置しない
○	○	80%	20%
—	○	60%	40%
○	—	40%	60%
—	—	10%	90%

FIG. 20

10

20

30

40

50

【図 2 1】

チーム ランキング	トレーニングレベル				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
～100	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1
99～60	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2
59～30	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3
29～10	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4
9～1	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5

FIG.21A

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.21B

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.21C

キャラクタ識別情報		ボーナス加算率		
サポート キャラクタ	特定 キャラクタ	なし	10% UP	20% UP
○	○	50%	0%	50%
○	—	50%	50%	0%
—	○	50%	50%	0%
—	—	80%	20%	0%

FIG.21D

【図 2 2】

イベント種別	イベント分類				
	ヒント	能力	適性	ストーリー	特訓
シナリオイベント	○	○	○	○	—
メインキャラクタ の専用イベント	○	○	—	—	—
サポートイベント	○	○	—	—	—
チームメンバ イベント	—	—	—	○	○

FIG.22

10

20

【図 2 3】

ターン数	シナリオ イベント	専用 イベント	サポート イベント	チームメンバ イベント
第1ターン	0001	—	—	—
第2ターン	—	1001	抽選	抽選
第3ターン	—	抽選	抽選	抽選
第4ターン	0002	抽選	抽選	差し替えあり
第5ターン	0003	抽選	抽選	差し替えあり
第6ターン	0004	抽選	抽選	差し替えあり
第7ターン	0005	抽選	抽選	差し替えあり
第8ターン	—	1002	抽選	抽選
第9ターン	—	抽選	抽選	抽選
第10ターン	0006	—	—	—
第11ターン	—	抽選	抽選	抽選
第12ターン	抽選	抽選	抽選	抽選
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

FIG.23

【図 2 4】

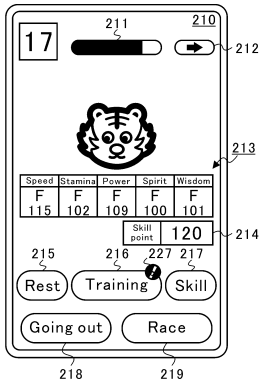


FIG.24A

30

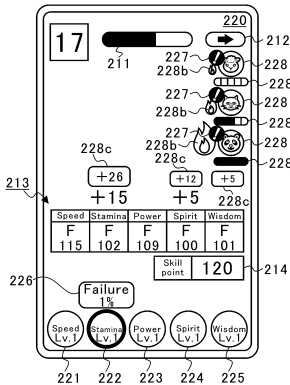


FIG.24B

40

50

【図 2 5】

絆パラメータの値	特訓イベント実行有無	
	実行	非実行
0～19	20%	80%
20～39	22%	78%
40～59	24%	76%
60～79	26%	74%
80～99	28%	72%
100	30%	70%

FIG.25A

特別アイコン	成功発生時					大成功発生後
	特訓イベント実行済み回数					
	0回	1回	2回	3回	4回	
						

FIG.25B

上昇パラメータ	0～19	20～39	40～
ボーナスアイコン			

FIG.25C

【図 2 6】

実施 トレーニング	人数	ボーナス固定値(メインキャラクタ)					
		スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ	スキルP
スピード	1						+5
	2						+5
	3	+6		+2			+7
	4	+8		+4			+9
	5	+10		+6			+9
スタミナ	1						+5
	2						+5
	3		+6		+2		+7
	4		+8		+4		+9
	5		+10		+6		+9
パワー	1						+5
	2						+5
	3		+2	+6			+7
	4		+4	+8			+9
	5		+6	+10			+9
根性	1						+5
	2						+5
	3		+1	+1	+6		+7
	4		+2	+2	+8		+9
	5		+3	+3	+10		+9
賢さ	1						+5
	2						+5
	3	+2				+6	+7
	4	+4				+8	+9
	5	+6				+10	+9

FIG.26A

得意 トレーニング	ボーナス加算値(メインキャラクタ)				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
スピード	+20		+10		
スタミナ		+20		+10	
パワー		+10	+20		
根性	+5		+5	+20	
賢さ					+20

FIG.26B

【図 2 7】

実行 トレーニング	固定上昇値(特訓対象)				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
スピード	+50～70	+10～20	+30～40	+10～20	+10～20
スタミナ	+10～20	+50～70	+10～20	+30～40	+10～20
パワー	+10～20	+30～40	+50～70	+10～20	+10～20
根性	+20～30	+10～20	+20～30	+50～70	+10～20
賢さ	+30～40	+10～20	+10～20	+10～20	+50～70

FIG.27A

得意 トレーニング	ボーナス上昇値(特訓対象)				
	スピード	スタミナ	パワー	根性	賢さ
スピード	+180	+50	+140	+50	+50
スタミナ	+50	+180	+100	+50	+50
パワー	+50	+140	+180	+50	+50
根性	+90	+50	+90	+180	+50
賢さ	+140	+50	+50	+50	+180

FIG.27B

【図 2 8】

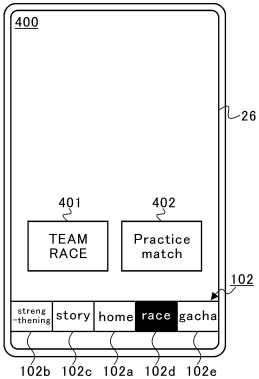


FIG.28A

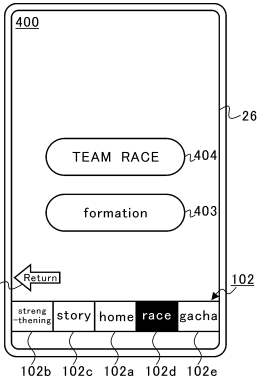


FIG.28B

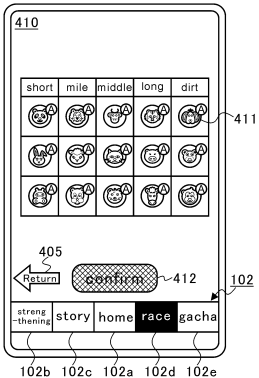


FIG.28C

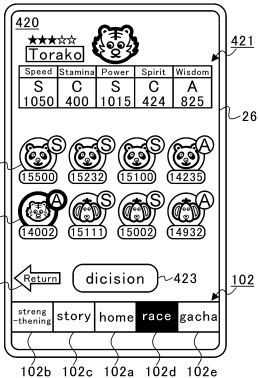


FIG.28D

【図 29】

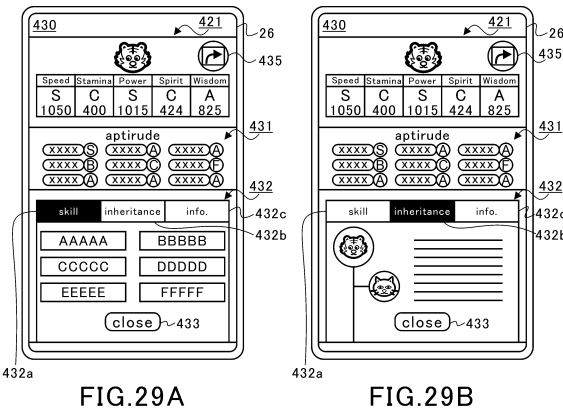


FIG. 29A

FIG. 29B

【図 30】

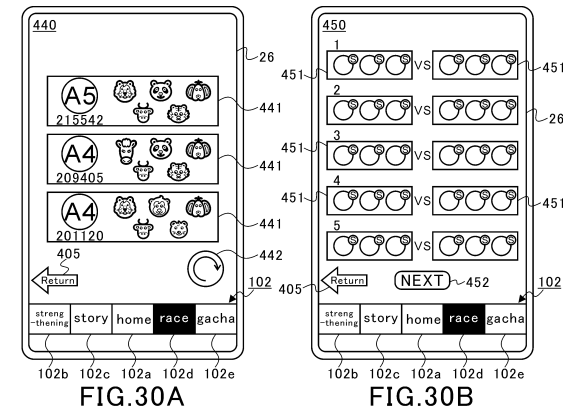


FIG. 30A

FIG. 30B

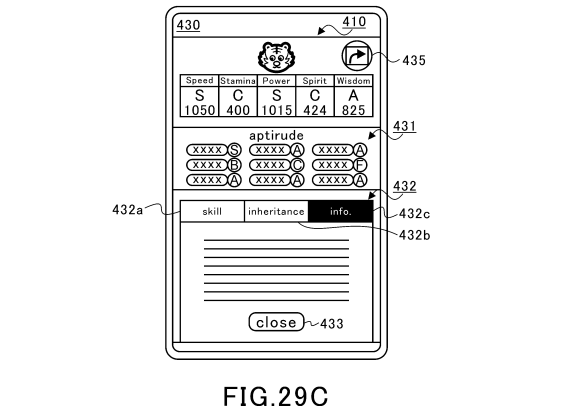


FIG. 29C

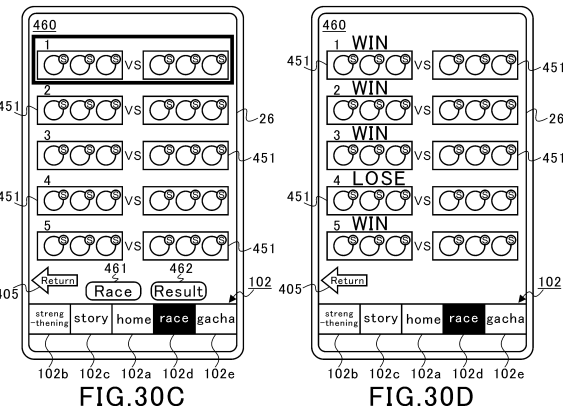


FIG. 30C

FIG. 30D

【図 31】

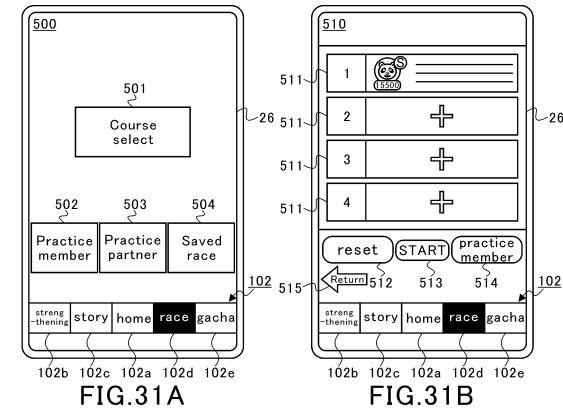


FIG. 31A

FIG. 31B

【図 32】

レース条件	備考
コース	既存コースまたは個別設定
出走人数	11~18人から選択
季節	ランダム(デフォルト)、春、夏、秋、冬から選択
天候・状態	ランダム(デフォルト)、「晴・良」、「晴・稍重」、「晴・重」、「曇・良」、「曇・稍重」、「曇・重」、「雨・稍重」、「雨・重」、「雨・不良」、「雪・稍重」、「雪・重」、「雪・不良」から選択
調子	ランダム(デフォルト)、絶好調、好調、普通、不調、絶不調から選択
NPCの強さ	すごく弱い、弱い、普通(デフォルト)、強い、すごく強い

FIG. 32

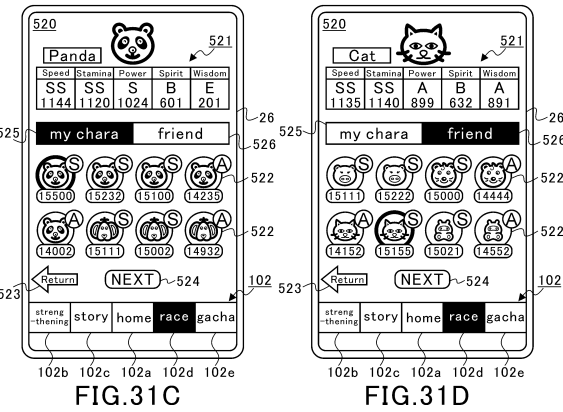


FIG. 31C

FIG. 31D

【図 3 3】

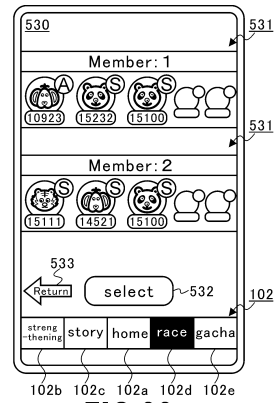


FIG. 33

【図 3 4】

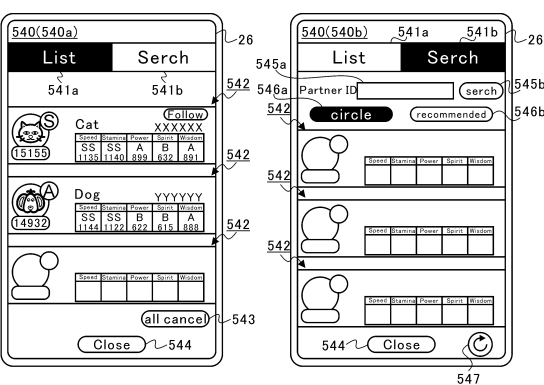


FIG. 34A

FIG. 34B

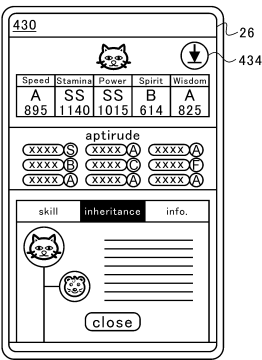


FIG. 34C

【図 3 5】

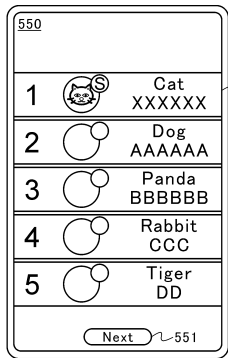


FIG. 35A

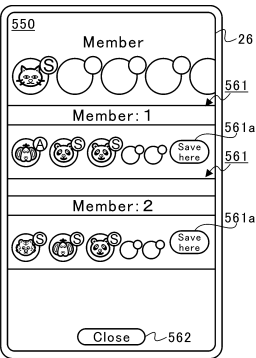


FIG. 35B

【図 3 6】

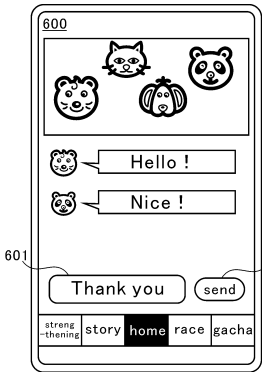


FIG. 36A



FIG. 36B

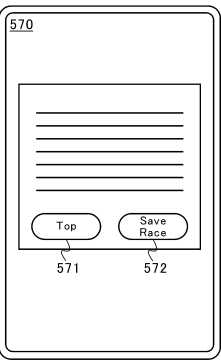


FIG. 35C

10

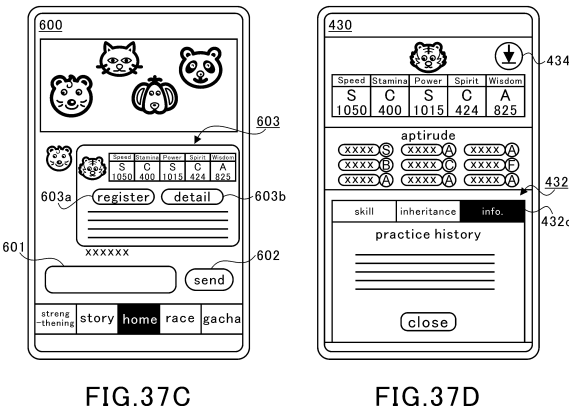
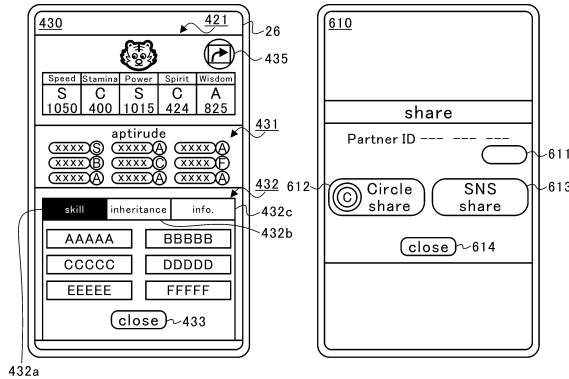
20

30

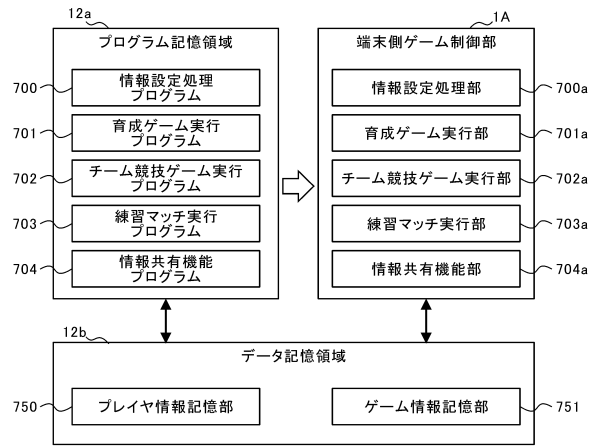
40

50

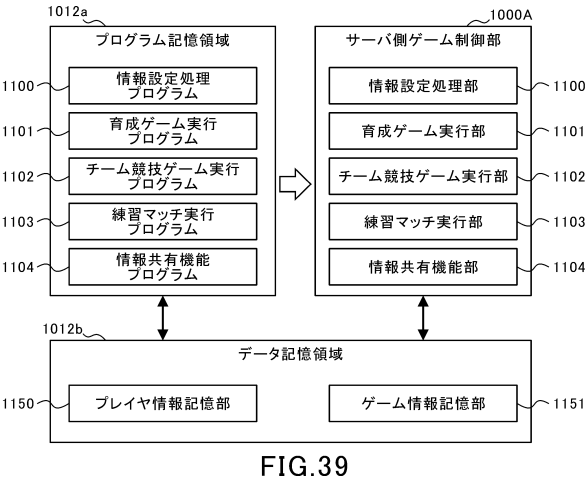
【図 37】



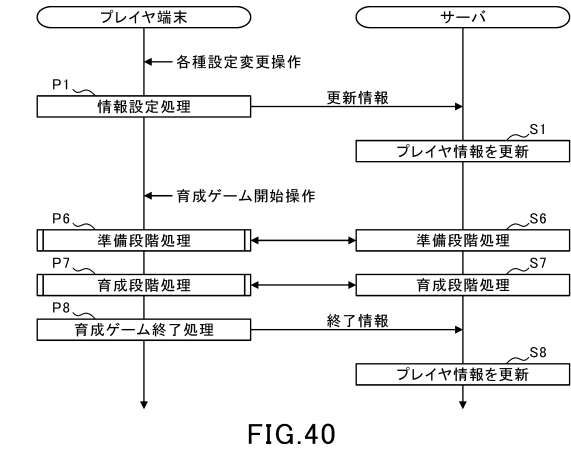
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

20

30

40

50

【図 4 1】

プレイヤー情報	プロフィール情報
	フレンド情報
	練習マッチ関連情報

FIG.41A

プロフィール情報
プレイヤーID
プレイヤー名
性別
所属サークル
代表キャラクタ
プロフィールキャラクタ
コメント
チームランク

FIG.41B

フレンド情報	
フレンド番号	プレイヤーID
フレンド1	000 000 000
フレンド2	202 304 405
フレンド3	332 400 930
フレンド4	332 400 930
フレンド29	030 445 777
フレンド30	110 387 001

FIG.41C

【図 4 2】

ゲーム情報	育成キャラクタ情報
	チーム編成情報

FIG.42A

育成キャラクタ情報			
育成キャラクタID	育成キャラクタID	育成キャラクタID	
キャラクタID	キャラクタID	キャラクタID	
パラメータ	パラメータ	パラメータ	
継承情報	継承情報	継承情報	

FIG.42B

チーム編成情報			
種目	登録キャラクタ1	登録キャラクタ2	登録キャラクタ3
短距離	育成キャラクタID	育成キャラクタID	育成キャラクタID
マイル	育成キャラクタID	育成キャラクタID	育成キャラクタID
中距離	育成キャラクタID	育成キャラクタID	育成キャラクタID
長距離	育成キャラクタID	育成キャラクタID	育成キャラクタID
ダート	育成キャラクタID	育成キャラクタID	育成キャラクタID

FIG.42C

【図 4 3】

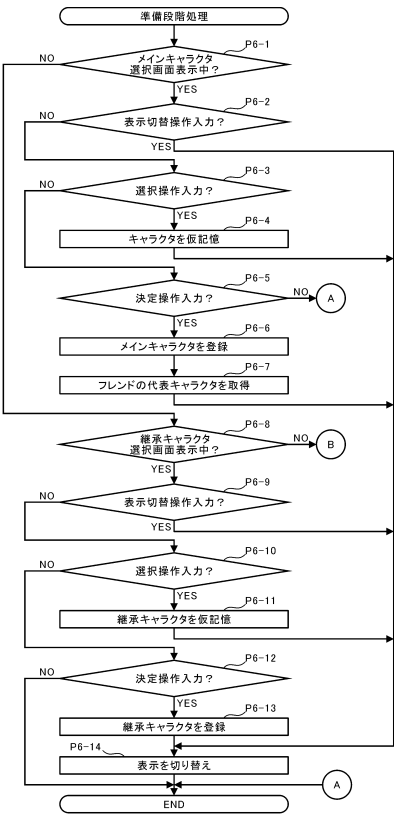


FIG.43

【図 4 4】

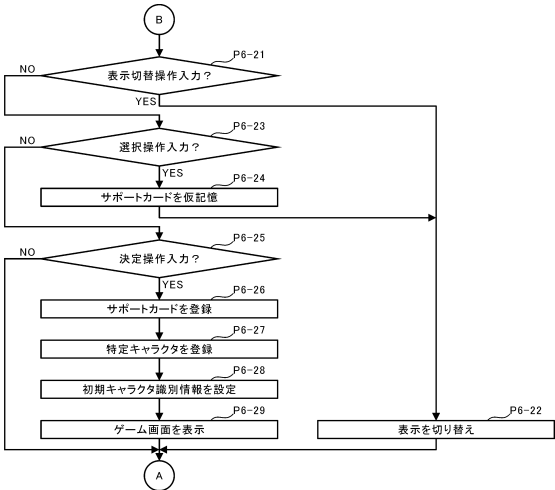


FIG.44

10

20

30

40

50

【図 45】

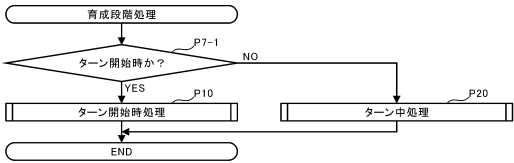


FIG.45

【図 46】

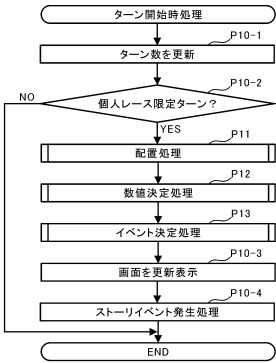


FIG.46

【図 47】

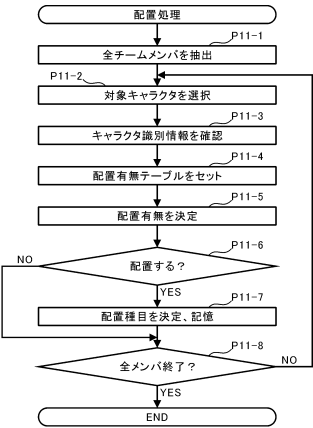


FIG.47

【図 48】

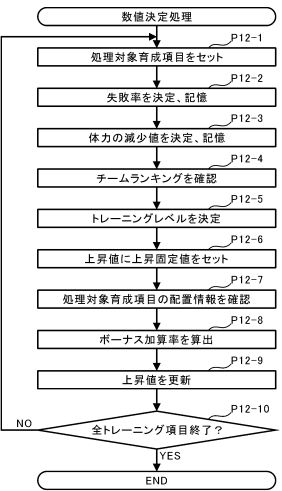


FIG.48

10

20

30

40

50

【図 49】

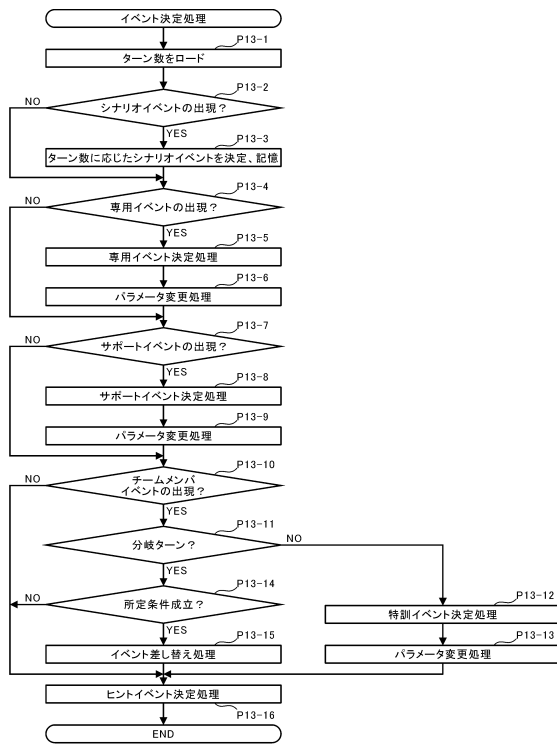


FIG.49

【図 50】

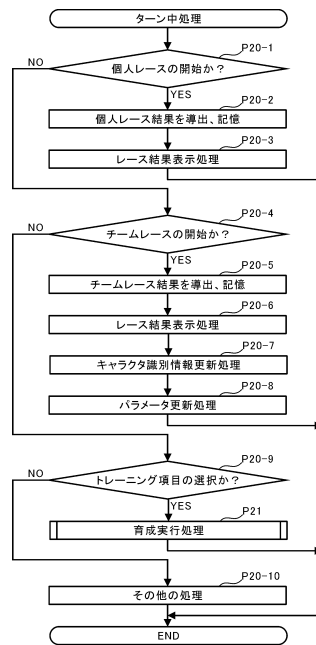


FIG.50

【図 51】

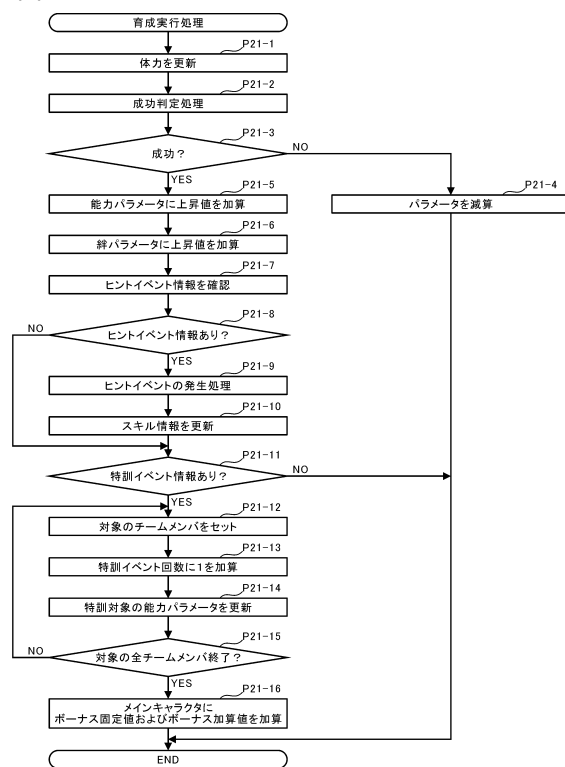


FIG.51

【図 52】

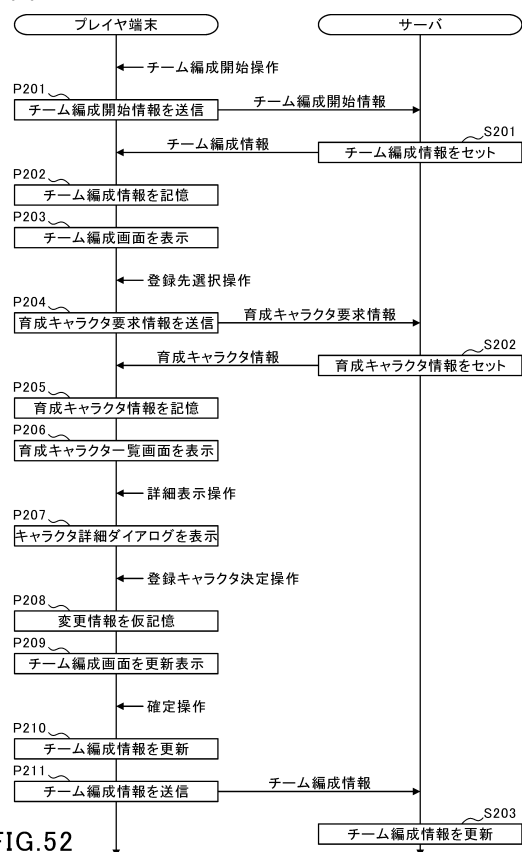


FIG.52

10

20

30

40

50

【図 5 3】

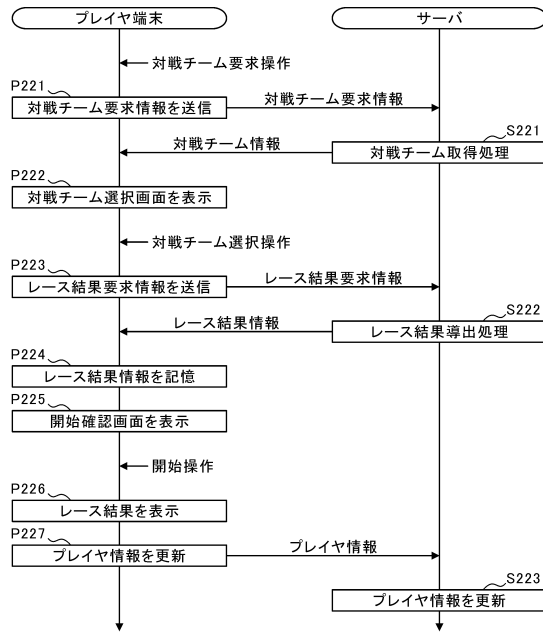


FIG.53

【図 5 4】

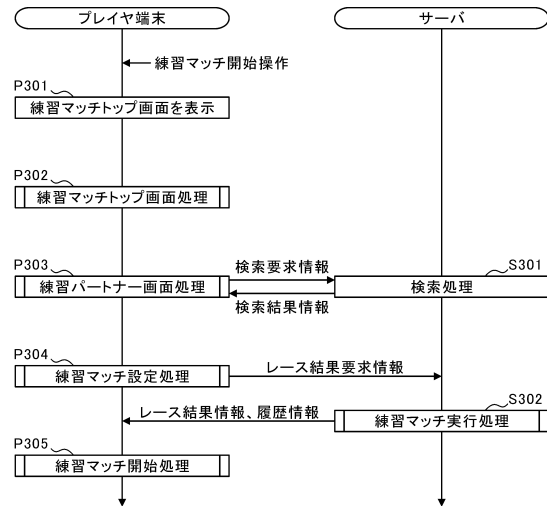


FIG.54

【図 5 5】

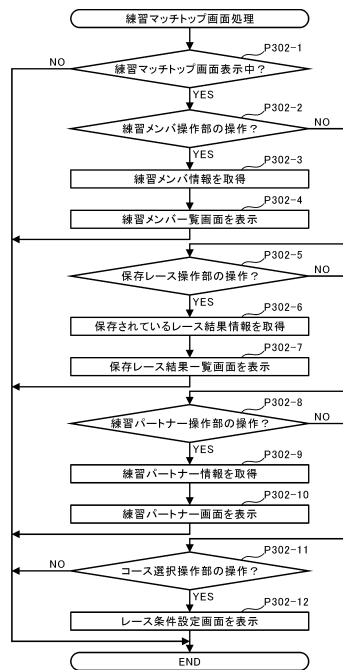


FIG.55

【図 5 6】

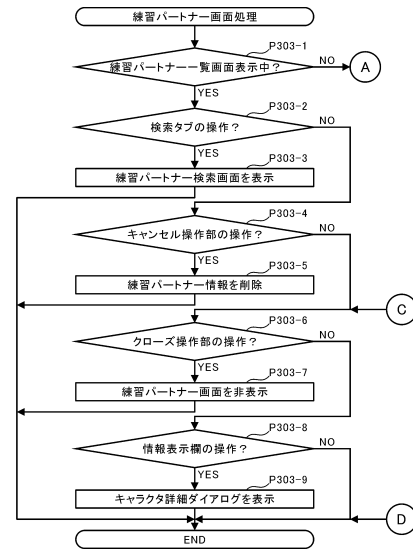


FIG.56

【図 57】

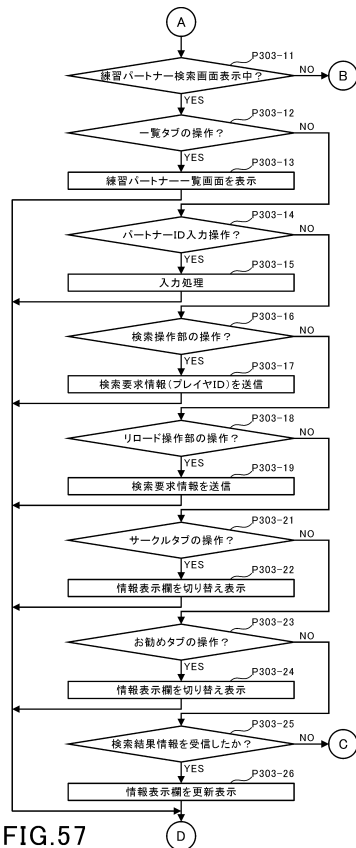


FIG.57

【図 58】

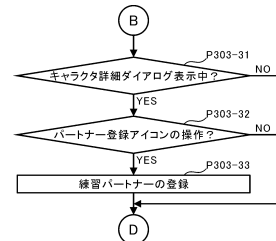


FIG.58

【図 59】

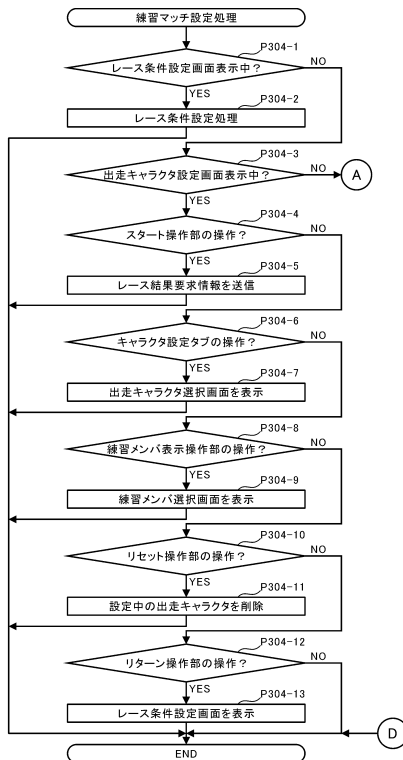


FIG.59

【図 60】

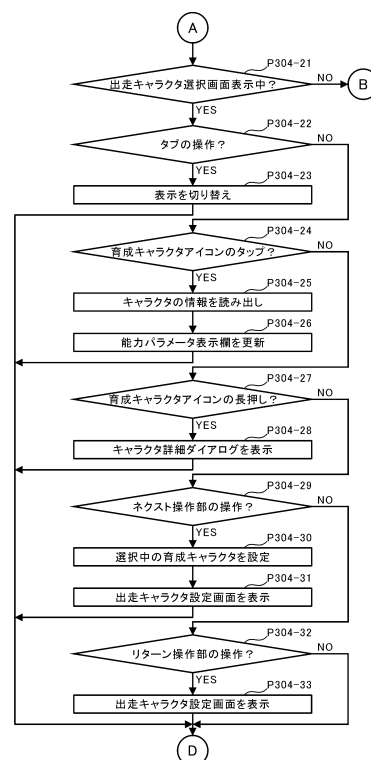


FIG.60

10

20

30

40

50

【図 6 1】

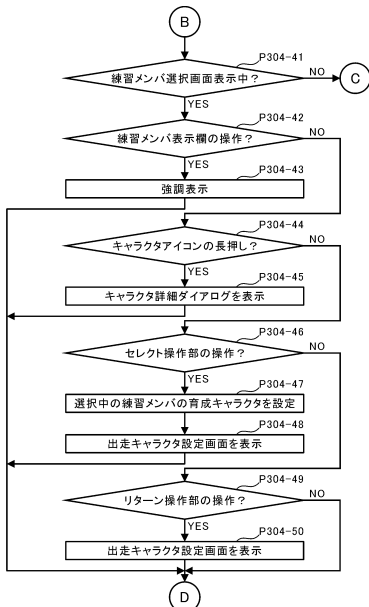


FIG.61

【図 6 2】

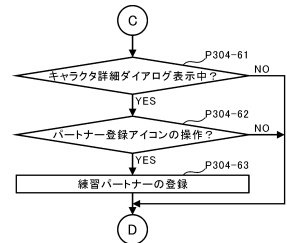


FIG.62

【図 6 3】

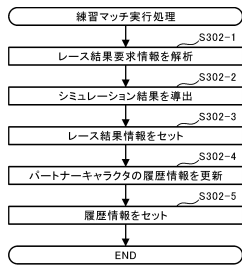


FIG.63

【図 6 4】

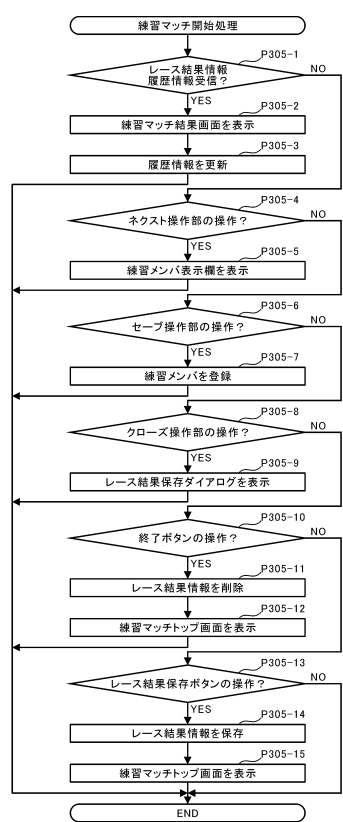
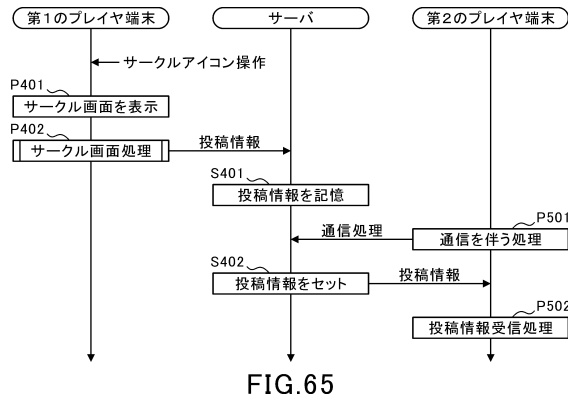
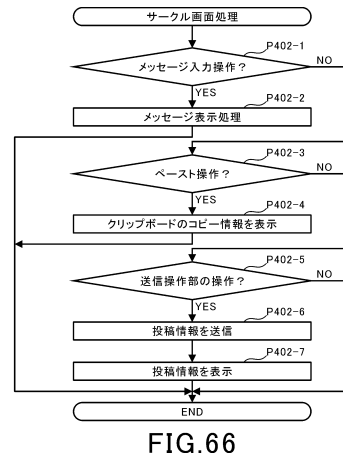


FIG.64

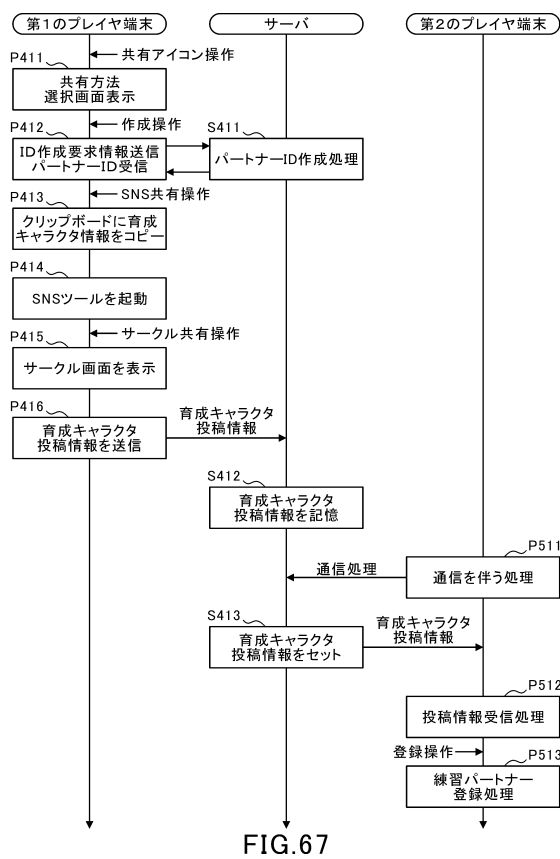
【図 6 5】



【図 6 6】



【図 6 7】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 菊池 のぞみ

東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号

審査官 宇佐田 健二

(56)参考文献 特開 2 0 0 2 - 0 4 5 5 7 2 (J P , A)

特開 2 0 1 4 - 1 9 8 1 8 5 (J P , A)

特開 2 0 1 7 - 0 0 6 2 8 0 (J P , A)

特開 2 0 2 1 - 0 1 3 7 0 0 (J P , A)

特開 2 0 1 4 - 2 3 3 3 2 3 (J P , A)

“ パズドラ攻略記事助っ人ってなに？ ”，ゲーム攻略完全図鑑，日本，株式会社ユーリズミック，2014年03月22日，pp.1-4，<https://www.dopr.net/pad/%E5%8A%A9%E3%81%A3%E4%BA%BA%E3%81%A3%E3%81%A6%E3%81%AA%E3%81%AB%EF%BC%9F>，[2022年09月14日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl.， D B 名)

A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8 , 9 / 2 4