



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2025-0029969
(43) 공개일자 2025년03월05일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.) A63F 13/79 (2014.01) A63F 13/533 (2014.01) A63F 13/58 (2014.01) A63F 13/825 (2014.01)	(71) 출원인 가부시키가이샤 사이게임스 일본국 도쿄도 시부야구 난뵘이다이쵸 16반 17고
(52) CPC특허분류 A63F 13/79 (2015.01) A63F 13/533 (2015.01)	(72) 발명자 하라다 가즈히로 일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난뵘이다이쵸 16반 17고
(21) 출원번호 10-2025-7003838	가네코 다이스케 일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난뵘이다이쵸 16반 17고
(22) 출원일자(국제) 2023년07월14일 심사청구일자 2025년02월06일	야마기시 요헤이 일본국 1500036 도쿄도 시부야구 난뵘이다이쵸 16반 17고
(85) 번역문제출일자 2025년02월06일	
(86) 국제출원번호 PCT/JP2023/026083	
(87) 국제공개번호 WO 2024/024547 국제공개일자 2024년02월01일	
(30) 우선권주장 JP-P-2022-117741 2022년07월25일 일본(JP)	(74) 대리인 김진환, 박지하, 김민철

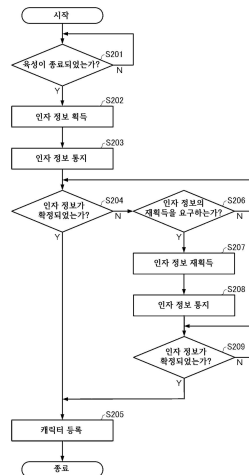
전체 청구항 수 : 총 7 항

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

(57) 요약

게임을 반복하여 행하는 것에 대한 플레이어의 부담을 경감하는 프로그램, 정보 처리 시스템, 및 정보 처리 방법을 제공한다. 인자 정보가 연동된 캐릭터를, 플레이어에 연동시켜 데이터베이스에 등록하는 게임을 위한 프로그램, 정보 처리 시스템, 및 정보 처리 방법으로서, 캐릭터의 육성을 행한 결과에 기초하여, 육성된 캐릭터에 연동되어 있는 인자 정보를 결정하고, 인자 정보가 플레이어에게 통지된 후에 캐릭터에 연동되어 있는 인자 정보를 변경 가능하게 한다.

대표도 - 도21



(52) CPC특허분류

A63F 13/58 (2015.01)

A63F 13/825 (2015.01)

명세서

청구범위

청구항 1

특정 정보가 연동된 게임 매체를, 플레이어에 연동시켜 데이터베이스에 등록하는 게임을 위한 프로그램으로서,
소정의 게임을 행한 결과에 기초하여, 해당 소정의 게임에서 사용된 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 결정하는 특정 정보 결정부와,

상기 특정 정보가 플레이어에게 통지된 후에 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 변경 가능하게 하는 특정 정보 변경부로서 컴퓨터를 기능시키는, 프로그램.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 소정의 게임이 상기 게임 매체를 육성하는 게임으로서,

상기 특정 정보 결정부가,

상기 소정의 게임에 있어서의 육성 대상인 상기 게임 매체의 소정 시점의 스테이터스를 참조하여 해당 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 결정하는, 프로그램.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 소정의 게임이 상기 게임 매체를 육성하는 게임으로서,

상기 소정의 게임에 있어서 상기 게임 매체를 육성하는 경우에, 과거에 육성된 상기 게임 매체에 연동된 상기 특정 정보에 따라, 육성 대상인 상기 게임 매체의 스테이터스에 영향을 주는 특정 정보 적용부로서 컴퓨터를 기능시키는, 프로그램.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 특정 정보 변경부가,

상기 특정 정보가 플레이어에게 통지된 후에, 상기 특정 정보의 재결정을 요구하는 특정 입력을 접수하고,

상기 특정 정보 결정부가,

상기 특정 입력이 행해진 것에 기초하여 플레이어에게 통지된 상기 특정 정보와 동일 조건 하에서 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 재결정하는, 프로그램.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 특정 정보 변경부가,

상기 게임 매체에 관하여, 먼저 취득한 상기 특정 정보와 후에 취득한 상기 특정 정보를 비교 가능하게 표시하고, 어느 상기 특정 정보를 해당 게임 매체에 연동시킬지를 플레이어가 선택 가능하게 하는, 프로그램.

청구항 6

특정 정보가 연동된 게임 매체를, 플레이어에 연동시켜 데이터베이스에 등록하는 게임을 위한 정보 처리 시스템으로서,

소정의 게임을 행한 결과에 기초하여, 해당 소정의 게임에서 사용된 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 결정하는 특정 정보 결정부와,

상기 특정 정보가 플레이어에게 통지된 후에 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 변경 가능하게 하는 특정 정보 변경부

를 포함하는, 정보 처리 시스템.

청구항 7

특정 정보가 연동된 게임 매체를, 플레이어에 연동시켜 데이터베이스에 등록하는 게임을 위한 정보 처리 방법으로서,

소정의 게임을 행한 결과에 기초하여, 해당 소정의 게임에서 사용된 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 결정하는 특정 정보 결정 단계와,

상기 특정 정보가 플레이어에게 통지된 후에 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 변경 가능하게 하는 특정 정보 변경 단계

를 포함하는, 정보 처리 방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은, 게임 매체에 특정 정보가 대응되는 게임을 위한 프로그램, 정보 처리 시스템, 및 정보 처리 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 종래부터 캐릭터 등의 게임 매체를 육성하는 육성 기능을 제공하는 게임이 알려져 있다(특허 문헌 1 참조). 예를 들면, 특허 문헌 1에서는, 육성 대상이 되는 게임 매체인 캐릭터를 육성한 결과에 따라 육성이 완료된 캐릭터에 대하여 특정 정보가 부여되어, 차회의 캐릭터의 육성에 활용할 수 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0003] (특허문헌 0001) 특허 문헌 1 : 일본 등록 특허 공보 제7035123호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0004] 그러나, 상기 육성 기능을 제공하는 게임에서는, 육성을 완료한 것에 따라 특정 정보를 획득할 기회에는 한계가 있으므로, 플레이어가 원하는 특정 정보를 획득할 수 있을 때까지 몇 번이나 반복하여 육성 기능을 이용하여 게임을 행할 필요가 있었다. 이 때문에, 게임을 행하는 시간을 충분히 확보할 수 없는 플레이어에게 있어서는, 게임을 반복하여 행할 필요가 있는 것이, 계속적으로 게임을 행하는 의욕을 잃는 요인이 될 수 있다.

[0005] 본 발명은 상기 사정에 비추어보아 이루어진 것이며, 그 목적은, 게임을 반복하여 행하는 것에 대한 플레이어의 부담을 경감하는 프로그램, 정보 처리 시스템, 및 정보 처리 방법을 제공하는 것에 있다.

과제의 해결 수단

[0006] (1) 본 발명은, 특정 정보가 연동된 게임 매체를, 플레이어에 연동시켜 데이터베이스에 등록하는 게임을 위한 프로그램으로서, 소정의 게임을 행한 결과에 기초하여, 해당 소정의 게임에서 사용된 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 결정하는 특정 정보 결정부와, 상기 특정 정보가 플레이어에게 통지된 후에 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 변경 가능하게 하는 특정 정보 변경부로서 컴퓨터를 기능시키는 프로그램에 관

한 것이다.

- [0007] (2) 본 발명의 프로그램에서는, 상기 소정의 게임이 상기 게임 매체를 육성하는 게임으로서, 상기 특정 정보 결정부가, 상기 소정의 게임에 있어서의 육성 대상인 상기 게임 매체의 소정 시점의 스테이터스를 참조하여 해당 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 결정해도 된다.
- [0008] (3) 본 발명의 프로그램에서는, 상기 소정의 게임이 상기 게임 매체를 육성하는 게임으로서, 상기 소정의 게임에 있어서 상기 게임 매체를 육성하는 경우에, 과거에 육성된 상기 게임 매체에 연동된 상기 특정 정보에 따라, 육성 대상인 상기 게임 매체의 스테이터스에 영향을 주는 특정 정보 적용부로서 컴퓨터를 기능시켜도 된다.
- [0009] (4) 본 발명의 프로그램에서는, 상기 특정 정보 변경부가, 상기 특정 정보가 플레이어에게 통지된 후에, 상기 특정 정보의 재결정을 요구하는 특정 입력을 접수하고, 상기 특정 정보 결정부가, 상기 특정 입력이 행해진 것에 기초하여 플레이어에게 통지된 상기 특정 정보와 동일 조건 하에서 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 재결정해도 된다.
- [0010] (5) 본 발명의 프로그램에서는, 상기 특정 정보 변경부가, 상기 게임 매체에 관하여, 먼저 취득한 상기 특정 정보와 후에 취득한 상기 특정 정보를 비교 가능하게 표시하고, 어느 상기 특정 정보를 해당 게임 매체에 연동시킬지를 플레이어가 선택 가능하게 해도 된다.
- [0011] (6) 본 발명은, 특정 정보가 연동된 게임 매체를, 플레이어에 연동시켜 데이터베이스에 등록하는 게임을 위한 정보 처리 시스템으로서, 소정의 게임을 행한 결과에 기초하여, 해당 소정의 게임에서 사용된 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 결정하는 특정 정보 결정부와, 상기 특정 정보가 플레이어에게 통지된 후에 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 변경 가능하게 하는 특정 정보 변경부를 포함하는 정보 처리 시스템에 관한 것이다.
- [0012] (7) 본 발명은, 특정 정보가 연동된 게임 매체를, 플레이어에 연동시켜 데이터베이스에 등록하는 게임을 위한 정보 처리 방법으로서, 소정의 게임을 행한 결과에 기초하여, 해당 소정의 게임에서 사용된 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 결정하는 특정 정보 결정 단계와, 상기 특정 정보가 플레이어에게 통지된 후에 상기 게임 매체에 연동되는 상기 특정 정보를 변경 가능하게 하는 특정 정보 변경 단계를 포함하는 정보 처리 방법에 관한 것이다.
- [0013] 상기 본 발명의 프로그램, 정보 처리 시스템, 및 정보 처리 방법에서는, 소정의 게임을 행한 결과에 기초하여, 소정의 게임에서 사용된 게임 매체에 연동되는 특정 정보를 변경 가능하게 함으로써, 플레이어가 원하는 특정 정보가 얻어질 때까지, 소정의 게임을 반복하여 행하는 것에 대한 플레이어의 부담을 경감할 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0014] 도 1은, 정보 처리 시스템의 전체 구성을 나타내는 도면이다.
- 도 2는, 정보 처리 시스템으로 실현되는 기능 중, 캐릭터를 육성하는 육성 기능에 관련된 서버의 기능 블록도이다.
- 도 3은, 정보 처리 시스템으로 실현되는 기능 중, 캐릭터를 육성하는 육성 기능에 관련된 플레이어 단말의 기능 블록도이다.
- 도 4는, 캐릭터를 육성하는 육성 기능에 관련된 처리의 일례를 나타내는 플로우차트이다.
- 도 5는, 플레이어 단말에서 표시되는 육성 캐릭터 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 6은, 플레이어 단말에서 표시되는 계승 캐릭터 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 7은, 플레이어 단말에서 표시되는 계승 캐릭터 일람 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 8은, 플레이어 단말에서 표시되는 계승 캐릭터 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 9는, 플레이어 단말에서 표시되는 계승 캐릭터 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 10은, 플레이어 단말에서 표시되는 서포트 편성 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 11은, 플레이어 단말에서 표시되는 최종 확인 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- 도 12는, 플레이어 단말에서 표시되는 육성 홈 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

도 13은, 플레이어 단말에서 표시되는 트레이닝 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

도 14는, 플레이어 단말에서 표시되는 레이스 일람 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

도 15는, 플레이어 단말에서 표시되는 육성 홈 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

도 16은, 플레이어 단말에서 표시되는 레이스 일람 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

도 17은, 플레이어 단말에서 표시되는 목표 달성 통지 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

도 18은, 플레이어 단말에서 표시되는 목표 일람 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

도 19는, 플레이어 단말에서 표시되는 육성 목표 완료 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

도 20은, 플레이어 단말에서 표시되는 목표 일람 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

도 21은, 인자 정보의 결정에 따른 처리의 일례를 나타내는 플로우차트이다.

도 22는, 플레이어 단말에서 표시되는 최종 확인 다이얼로그의 일례를 나타내는 도면이다.

도 23은, 플레이어 단말에서 표시되는 획득 인자 통지 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

도 24는, 플레이어 단말에서 표시되는 인자 확정 확인 다이얼로그의 일례를 나타내는 도면이다.

도 25는, 플레이어 단말에서 표시되는 인자 재획득 확인 다이얼로그의 일례를 나타내는 도면이다.

도 26은, 플레이어 단말에서 표시되는 획득 인자 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

도 27은, 플레이어 단말에서 표시되는 획득 인자 선택 화면의 일례를 나타내는 도면이다.

도 28은, 플레이어 단말에서 표시되는 인자 일람 다이얼로그의 일례를 나타내는 도면이다.

도 29는, 플레이어 단말에서 표시되는 인자 확정 확인 다이얼로그의 일례를 나타내는 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0015] 이하에서는, 본 발명의 실시 형태에 대하여 설명한다. 또한, 이하에 설명하는 본 실시 형태는, 특허 청구의 범위 내에 기재된 발명의 내용을 부당하게 한정하는 것은 아니다. 또한, 본 실시 형태에서 설명되는 구성 전체가, 본 발명의 필수 구성 요건이라고는 한정할 수 없다.
- [0016] 1. 정보 처리 시스템의 구성
- [0017] 도 1은, 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)의 전체 구성을 나타내는 도면이다. 도 1에 나타내는 바와 같이, 정보 처리 시스템(10)에서는, 서버(20)와 복수의 플레이어 단말(40)이, 인터넷, 휴대 전화망, LAN, WAN 등의 네트워크(30)에 의하여 접속되어 있으며, 이른바 클라이언트 서버 방식의 통신 시스템이 구축되어 있다. 그리고, 복수의 플레이어 단말(40)의 각각은, 네트워크(30)를 통하여 서버(20)와 서로 통신을 행하여 다양한 정보를 송수신한다. 또한, 복수의 플레이어 단말(40)의 각각은, 네트워크(30) 및 서버(20)를 통하여 다른 플레이어 단말(40)과 서로 통신을 행하여 다양한 정보를 송수신한다.
- [0018] 서버(20)는, CPU 등의 프로세서로 이루어진 제어부(21)와, ROM 또는 RAM 등의 주기억 장치, 및 HDD 또는 SSD 등의 보조 기억 장치로 이루어진 기억부(22)와, 통신 모듈 또는 통신 인터페이스로 이루어진 통신부(23)를 포함한다. 서버(20)는, 제어부(21)가 기억부(22)에 기억되어 있는 프로그램에 따라 각종 처리를 실행한다. 또한, 서버(20)는, 통신부(23)에 의하여 플레이어 단말(40)로부터 정보를 수신하고, 제어부(21)가 실행한 처리의 결과에 관한 정보 등을 플레이어 단말(40)로 송신한다.
- [0019] 플레이어 단말(40)은, 스마트폰, 태블릿, 퍼스널 컴퓨터, 휴대 게임기, 점포 또는 가정에 설치되는 거치 게임기 등이다. 플레이어 단말(40)은, CPU 등의 프로세서로 이루어진 제어부(41)와, ROM 또는 RAM 등의 주기억 장치, 및 플래시 메모리, HDD, SSD 등의 보조 기억 장치로 이루어진 기억부(42)와, 터치 패널 또는 키보드, 마이크 등으로 구성되는 조작·입력부(43)와, 액정 디스플레이 또는 유기 EL 디스플레이 등으로 이루어진 표시부(44)와, 통신 모듈 또는 통신 인터페이스로 이루어진 통신부(45)를 포함한다. 플레이어 단말(40)도, 기억부(42)에 기억되어 있는 프로그램에 따라 각종 처리를 실행한다. 또한, 플레이어 단말(40)은, 통신부(45)에 의하여 서버(20)로부터의 정보를 수신하고, 서버(20) 또는 다른 플레이어 단말(40)로 정보를 송신한다.
- [0020] 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)은, 경주마를 모티프로 한 캐릭터를 육성하고, 육성한 캐릭터를 레이스에

출주시켜 다른 캐릭터와 경쟁시키는 게임을, 플레이어 단말(40)을 통하여 제공하는 기능을 가지고 있다. 특히, 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)은, 캐릭터가 육성하는 육성 기능, 육성한 캐릭터와 다른 캐릭터와의 레이스 대전을 행하는 대전 기능 등을 가지고 있으며, 이하에서는, 육성 기능 및 대전 기능이 플레이어 단말(40)을 주체로 하여 실현되는 경우를 설명한다. 단, 전술한 기능이, 서버(20)를 주체로 하여 실현되어도 되고, 서버(20)와 플레이어 단말(40)에 있어서 분담되어 실현되어도 된다.

[0021] 도 2는, 서버(20)의 주요한 기능을 나타내는 기능 블록도이다.

[0022] 정보 처리 시스템(10)에 있어서의 서버(20)는, 각종 식별 정보에 의하여 플레이어 또는 캐릭터 등을 관리하는 기능, 플레이어 단말(20)로부터의 요구에 응답하여 게임의 진행에 필요한 연산을 행하고, 연산 결과를 플레이어 단말(40)로 송신하는 기능을 가지며, 이러한 기능을, 서버 데이터 기억부(50)와, 게임 연산부(60)가 협동하여 실현한다.

[0023] 서버 데이터 기억부(50)는, 플레이어 관리 데이터베이스(51)를 포함하고, 주로 기억부(22)에 의하여 실현된다. 본 실시 형태에서는, 플레이어마다 부여되는 플레이어 ID에 연동시켜, 캐릭터 리스트, 아이템 리스트, 및 육성 대상 리스트 등이 플레이어 관리 데이터베이스(51)에 기억되어 있다.

[0024] 캐릭터 리스트에는, 예를 들면, 육성 완료된 캐릭터마다 부여되는 캐릭터 개체 ID, 캐릭터의 종별을 나타내는 캐릭터 종별 ID, 캐릭터의 스테이터스(레어리티, 평가점, 코스 적성, 거리 적성, 각질 적성, 주법, 스피드, 스테미너, 파워, 근성, 지능, 소지 스킬, 획득 칭호, 인자 정보), 잠금 상태(잠금 중, 비잠금 중), 및 캐릭터의 육성 이력(육성 조건(계승 캐릭터의 선택 정보 및 서포트 아이템의 편성 정보 등), 육성 시의 출주 레이스의 전적) 등이 포함된다.

[0025] 본 실시 형태에 있어서, 「육성 완료된 캐릭터」란, 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)에서 실현되는 게임 기능의 하나인 육성 기능에 의하여 캐릭터를 육성하고, 그 육성이 종료되어 스테이터스가 확정된 캐릭터임을 의미한다.

[0026] 또한, 본 실시 형태에서는, 「캐릭터 개체 ID」와 「캐릭터 종별 ID」가 존재하지만, 그 차이는 다음과 같다.

[0027] 우선, 「캐릭터 개체 ID」는, 육성 기능에 있어서, 캐릭터의 육성이 종료되고, 그 육성 완료된 캐릭터가 캐릭터 리스트에 등록될 때에 부여되는 ID이며, 플레이어 ID에 연동된 육성 완료된 캐릭터의 각각을 식별하기 위한 것이다.

[0028] 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서, 복수 종류의 캐릭터로부터 육성 대상을 플레이어가 선택하는 사양으로 되어 있고, 「캐릭터 종별 ID」는, 육성 완료된 캐릭터의 종류를 식별하기 위하여 부여되는 ID이다.

[0029] 또한, 「잠금 상태」란, 육성 완료된 캐릭터의 이적(캐릭터 리스트로부터의 삭제)이 금지되어 있는지의 여부를 나타내는 것이며, 비잠금 중이면 이적 가능하고, 잠금 중이면 이적 불가능으로 되어 있다. 이 잠금 중이 되는 상황으로서, 플레이어가 육성 완료된 캐릭터의 일람으로부터 개별적으로 지정하고 있는 경우, 육성 완료된 캐릭터가 레이스에 출주 등록되어 있는 경우 등이다.

[0030] 육성 대상 리스트에는, 캐릭터 종별 ID에 대하여 해방 완료된 또는 미해방된 어느 한 정보가 대응된 데이터가 기억된다. 본 실시 형태에서는, 육성 대상 리스트에 있어서 해방 완료된 정보가 대응된 캐릭터가, 플레이어가 육성 기능에 있어서 육성 대상으로서 선택 가능한 캐릭터가 된다. 또한, 본 실시 형태에서는, 해방 아이템 또는 캐릭터 획득 추천에 의하여 새롭게 캐릭터를 해방하는 것이 가능하고, 플레이어에 의하여 육성 대상으로서 선택 가능한 캐릭터의 수는 상이하다. 이하에서는, 육성 기능에 있어서 육성 대상으로서 선택 가능한 캐릭터를 해방 완료된 캐릭터라고 칭하는 경우가 있다.

[0031] 아이템 리스트에는, 플레이어가 소유하는 아이템, 강화 포인트, 트레이너 포인트(TP), 게임 내 통화에 관한 데이터가 포함된다. 본 실시 형태에서는, 예를 들면, 아이템의 소유 내용 및 소유량, 강화 포인트의 소유량, 트레이너 포인트(TP)의 소유량, 게임 내 통화의 소유량 등이 아이템 리스트로서 플레이어 관리 데이터베이스(51)에 기억된다.

[0032] 본 실시 형태에 있어서의 아이템은, 예를 들면, 캐릭터의 육성을 서포트하는 것이거나, 레이스의 출주 컨디션을 변화시키는 것 등에 이용되는 것이며, 레이스의 결과에 따라 취득하거나, 게임 내 통화를 소비하여 취득할 수 있는 것이다.

[0033] 또한, 강화 포인트는, 예를 들면, 캐릭터의 육성을 서포트하는 아이템인 서포트 아이템의 강화 등에 이용되는

것이며, 서포트 아이템을 강화할수록 유리한 육성 환경에서 캐릭터를 육성할 수 있다.

[0034] 또한, 트레이너 포인트(TP)는, 육성 기능을 이용하여 캐릭터를 육성하기 위하여 이용되는 포인트이며, 육성을 개시할 때에 1 회의 육성에 필요해지는 소비량에 상당하는 트레이너 포인트(TP)를 소비함으로써, 캐릭터의 육성을 개시할 수 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 육성이 종료된 후에, 캐릭터에 연동되는 인자 정보를 재획득할 때에도 트레이너 포인트(TP)의 소비가 필요하게 되어 있다.

[0035] 또한, 플레이어 관리 데이터베이스(51)에 기억되는 데이터로서는, 프렌드 리스트가 있다. 본 실시 형태에서는, 다른 플레이어를 프렌드 등록하고, 육성 기능에 있어서 프렌드 등록된 다른 플레이어로부터 캐릭터 또는 서포트 아이템을 렌탈하여 이용할 수 있다. 프렌드 등록은, 플레이어 단말(40)의 표시부(44)에 표시되는 프렌드 등록 화면에서 다른 플레이어의 플레이어 ID를 입력하고, 플레이어 ID에 해당하는 플레이어가 존재하고, 그 플레이어의 프렌드 등록이 가능한 경우, 프렌드 등록 화면에 설치된 등록 버튼에 대한 탭 입력을 행함으로써, 등록 대상인 다른 플레이어의 플레이어 ID가 프렌드 리스트에 추가된다. 플레이어마다 프렌드 등록의 수(프렌드 등록 수)에 상한(예를 들면, 50)이 있음과 동시에, 플레이어마다 프렌드로서 등록되는 수(피(被)프렌드 등록 수)도 상한(예를 들면, 100)이 설치되어 있다. 이 때문에, 프렌드로서 등록하려고 하고 있는 다른 플레이어의 피프렌드 등록 수가 상한에 도달해 있지 않고, 자신의 프렌드 등록 수도 상한에도 도달해 있지 않은 상황이라면, 새롭게 프렌드 등록을 하는 것이 가능하게 되어 있다.

[0036] 또한, 서버 데이터 기억(50)은, 인자 정보 데이터베이스(52)를 포함하고, 인자 정보 데이터베이스(52)에는, 인자 등록 ID에 연동시켜, 인자명, 인자 레벨, 인자 타입 등의 정보가 기억되어 있다. 인자 정보는, 육성 기능에 의하여 캐릭터를 육성한 경우에, 육성 완료된 캐릭터에 연동되는 정보이다. 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서, 캐릭터를 육성할 때에, 계승 캐릭터로서 선택된 육성 완료된 캐릭터에 연동된 인자 정보에 기초하여, 스킬의 취득 레벨의 상승, 또는 성능 파라미터의 상승이라고 하는 육성 대상인 캐릭터의 능력에 영향을 주는 스테이터스 보강을 위한 게임 이벤트로서 인자 계승 이벤트가 발생된다.

[0037] 인자 정보로서는, 파랑 인자, 빨강 인자, 고유 인자, 흰색 인자의 4 계통이 존재한다. 각 인자 정보에는 3 단계의 인자 레벨의 설정이 있고, 인자 레벨이 높을수록 스테이터스 보강에 유리한 효과가 얻어지게 된다. 또한, 인자 타입은, 파랑 인자, 빨강 인자, 고유 인자, 흰색 인자를 세세하게 분류하는 것이다. 파랑 인자는, 성능 파라미터의 명칭을 붙인 인자 정보로서, 성능 파라미터에 영향을 주고, 인자 레벨이 높을수록 성능 파라미터의 상승량이 높아진다. 빨강 인자는, 코스 적성, 거리 적성, 또는 각질 적성의 명칭을 붙인 인자 정보로서, 코스 적성, 거리 적성, 또는 각질 적성에 영향을 주고, 인자 레벨이 높을수록 인자 계승 이벤트에서 적성이 상승하기 쉬워진다. 고유 인자는, 고유 스킬의 명칭을 붙인 인자 정보로서, 계승 캐릭터의 고유 스킬을 취득 가능하게 하고, 인자 레벨이 높을수록 고유 스킬의 취득 레벨을 올리기 쉬워진다. 스킬의 취득 레벨은, 스킬을 취득할 때의 스킬 포인트의 소비량에 영향을 주고, 취득 레벨이 높을수록 스킬 포인트의 소비량이 적어진다. 흰색 인자는, 파랑 인자, 빨강 인자, 및 고유 인자 중 어느 것에도 속하지 않는 인자 정보이며, 스킬 인자, 레이스 인자, 시나리오 인자가 존재한다. 스킬 인자는, 스킬의 명칭을 붙인 인자 정보로서, 통상 스킬(고유 스킬 이외의 스킬)의 취득 레벨을 올리기 쉽게 하고, 스킬의 종류마다 존재한다. 레이스 인자는, 레이스의 명칭을 붙인 인자 정보로서, 성능 파라미터 및 통상 스킬의 취득 레벨 중 적어도 일방을 올리기 쉽게 하고, 레이스의 종류에 따라 효과가 상이하다. 시나리오 인자는, 육성 시나리오의 명칭을 붙인 인자 정보로서, 캐릭터를 육성한 육성 시나리오에 관한 인자 정보이다. 인자 계승 이벤트로 시나리오 인자를 계승하는 경우, 복수의 성능 파라미터를 크게 상승시킬 수 있고, 상승하는 성능 파라미터는, 시나리오 인자의 종류에 따라 상이하다. 또한, 전술한 인자 타입에서는, 인자 정보가, 파랑 인자, 빨강 인자, 고유 인자, 스킬 인자, 레이스 인자, 시나리오 인자의 6 종류로 분류되어 있다.

[0038] 게임 연산부(60)는, 플레이어 단말(20)로부터의 요구에 응답하여 게임의 진행에 필요한 연산을 행하고, 연산 결과를 플레이어 단말(40)로 송신하는 처리, 플레이어 단말(20)로부터의 요구에 응답하여 게임의 진행에 필요한 데이터를 플레이어 단말(40)로 송신하는 처리 등을 행하며, 주로 제어부(41) 및 통신부(45)에 의하여 실현된다. 예를 들면, 육성 기능에 있어서 플레이어 단말(20)로부터 트레이닝 지시에 관한 요구를 수취하면, 게임 연산부(60)가 트레이닝에 대하여 성공 또는 실패 중 어느 것일지의 결과를 연산하여, 플레이어 단말(40)로 연산 결과를 송신한다. 또한, 예를 들면, 육성 기능에 있어서, 레이스의 출주에 관한 요구를 수취하면, 게임 연산부(60)는, 육성 대상인 캐릭터와 논플레이어 캐릭터(NPC)를 포함하는 복수의 캐릭터에 의한 레이스의 주행 시뮬레이션을 행하고, 주행 시뮬레이션의 결과를 플레이어 단말(40)로 송신한다.

[0039] 또한, 게임 연산부(60)는, 인자 정보 결정부(61)를 포함한다. 인자 정보 결정부(61)는, 육성 기능에 있어서, 캐

릭터를 육성한 경우에, 그 육성 결과에 기초하여, 육성된 캐릭터에 연동되어 있는 인자 정보를 추첨에 의하여 결정한다.

[0040] 인자 정보의 추첨은, 육성 종료 시점에 있어서의 캐릭터의 성능 파라미터, 각종 적성, 소지 스킬, 육성 중인 레이스 출주 이력, 및 육성 시나리오 등을 참조하여 행해진다. 예를 들면, 파랑 인자에 대해서는, 성능 파라미터를 참조하여 결정된다. 또한, 예를 들면, 빨강 인자에 대해서는, 각종 적성을 참조하여 결정된다. 또한, 예를 들면, 고유 인자는 캐릭터의 레어리티를 참조하여 결정된다. 또한, 예를 들면, 스킬 인자는 소지 스킬을 참조하여 결정된다. 또한, 예를 들면, 레이스 인자는, 육성 중인 레이스 출주 이력을 참조하여 결정된다. 또한, 예를 들면, 시나리오 인자는, 육성 시나리오를 참조하여 결정된다.

[0041] 이와 같이, 본 실시 형태에서는, 인자 정보 결정부(61)가, 육성 기능에 있어서의 육성 대상인 캐릭터의 육성 종료 시점의 스테이터스 등을 참조하여, 육성이 종료된 캐릭터에 연동되어 있는 인자 정보를 결정한다.

[0042] 인자 정보 결정부(61)는, 육성이 완료된 캐릭터에 대한 인자 정보를 결정하는 추첨으로서, 획득 대상을 결정하는 제1 처리와, 인자 레벨을 결정하는 제2 처리를 실행한다. 파랑 인자에 관한 제1 처리에서는, 스피드, 스테미너, 파워, 근성, 지능 중 어느 하나가 획득 대상으로서 선택된다. 빨강 인자에 관한 제1 처리에서는, 육성이 완료된 캐릭터에 대하여 A 랭크 이상의 적성을 추출하고, 추출된 적성으로부터 어느 하나가 획득 대상으로서 선택된다. 고유 인자에 관한 제1 처리에서는, 육성이 완료된 캐릭터에 대한 레어리티에 기초하여, 레어리티가 소정 단계 이상이면 고유 스킬을 획득 대상으로서 결정한다. 흰색 인자에 관한 제1 처리에서는, 소지 스킬, 레이스의 출주 이력, 및 선택 시나리오에 기초하는 흰색 인자의 후보의 각각에 대하여 당부(當否)를 결정하고, 당첨된 흰색 인자를 획득 대상으로서 결정한다. 그리고, 인자 정보 결정부(61)는, 제1 처리에서 획득 대상으로서 결정된 인자 정보의 각각에 관하여, 제2 처리에 의하여 인자 레벨을 레벨 1~레벨 3 중 어느 하나로 결정한다. 또한, 본 실시 형태에 있어서, 인자 레벨은, 레벨 3이 가장 높고, 레벨 1이 가장 낮다고 하는 취급이며, 레벨 1 < 레벨 2 < 레벨 3의 순서로 되어 있다.

[0043] 또한, 인자 정보 결정부(61)는, 플레이어 단말(40)로부터의 요구에 따라, 육성된 캐릭터에 연동된 인자 정보를 재추첨한다. 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서 캐릭터의 육성이 종료된 시점에서 인자 정보를 추첨에 의하여 결정하지만, 플레이어의 임의로 인자 정보의 재획득을 요구하는 것이 가능하게 되어 있다. 특히, 본 실시 형태에서는, 플레이어 단말(40)에 있어서, 인자 정보의 재획득을 요구하는 입력이 행해진 경우, 인자 정보 결정부(61)는, 플레이어 단말 4로부터 인자 정보의 재획득의 요구를 받은 것에 기초하여, 플레이어 단말(40)에 있어서, 플레이어에게 통지된 인자 정보와 동일 추첨 조건 하에서 캐릭터에 연동되어 있는 인자 정보를 재추첨한다.

[0044] 또한, 게임 연산부(60)는, 인자 정보 적용부(62)를 포함한다. 인자 정보 적용부(62)는, 육성 기능에 있어서, 캐릭터를 육성하는 과정에 있어서, 계승 캐릭터에 연동된 인자 정보에 기초하여, 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스에 영향을 주는 인자 정보를 추첨에 의하여 결정한다.

[0045] 구체적으로는, 인자 정보 적용부(62)는, 육성 기능에 있어서의 캐릭터의 육성을 진행시키는 과정에서 발생하는 인자 계승 이벤트에 있어서, 계승 캐릭터의 인자 정보에 기초하는 인자 계승 추첨을 실행한다. 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 육성 시에 2 개의 계승 캐릭터를 선택하는 사양이며, 인자 계승 이벤트에 있어서, 인자 정보 적용부(62)가 인자 계승 추첨에 의하여 계승 캐릭터에 연동된 각 인자 정보의 발동의 유무를 결정하고, 발동된 인자 정보에 기초하는 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스 보강이 행해진다. 본 실시 형태에서는, 인자 정보가 발동된다고 결정된 경우, 발동 대상의 인자 정보의 종류에 따른 효과가 육성 대상인 캐릭터에 부여되고, 그 효과로서는, 성능 파라미터가 상승하거나, 적성의 랭크가 상승하거나, 스킬의 취득이 가능해진다.

[0046] 이와 같이, 본 실시 형태에서는, 인자 정보 적용부(62)가, 육성 기능에 있어서 캐릭터를 육성하는 경우에, 과거에 육성된 캐릭터에 연동된 인자 정보에 따라, 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스에 영향을 줄 수 있다.

[0047] 도 3은, 플레이어 단말(40)의 주요한 기능을 나타내는 기능 블록도이다.

[0048] 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)에 있어서의 플레이어 단말(40)은, 도 3에 나타내는 바와 같이, 단말 데이터 기억부(70)와, 게임 실행부(80)가 협동하여, 육성 기능, 대전 기능 등을 실현한다.

[0049] 단말 데이터 기억부(70)는, 게임 실행부(80)가 각종 처리를 행하기 위한 데이터를 기억하는 것이며, 주로 기억부(42)에 의하여 실현된다.

[0050] 단말 데이터 기억부(70)는, 플레이어 데이터 기억부(71)를 포함하고, 플레이어 데이터 기억부(71)에는, 플레이어 ID에 대응하는 캐릭터 리스트, 육성 대상 리스트, 아이템 리스트, 및 프렌드 리스트에 관한 데이터 등이 기

억된다. 본 실시 형태에서는, 어플리케이션의 기동 시 및 종료 시, 그 밖의 필요한 상황에 있어서, 플레이어 단말(40)의 플레이어 데이터 기억부(71)와, 서버(20)의 플레이어 관리 데이터베이스(51)와의 사이에서, 플레이어 ID에 연동된 데이터(캐릭터 리스트, 육성 대상 리스트, 아이템 리스트, 및 프렌드 리스트 등)에 관한 동기 처리를 행하고, 플레이어 데이터 기억부(71)에 저장되어 있는 데이터를 이용하여, 각종 게임 처리를 실행한다. 본 실시 형태에서는, 각종 게임 처리의 실행에 수반하여, 캐릭터 리스트, 육성 대상 리스트, 아이템 리스트, 프렌드 리스트의 변경이 필요해진 경우, 플레이어 데이터 기억부(71)의 기억 내용이 갱신됨과 동시에, 서버(20)의 플레이어 관리 데이터베이스(51)에 갱신된 기억 내용이 백업되어, 양자의 기억 내용의 동기가 행해진다. 또한, 캐릭터 리스트, 육성 대상 리스트, 아이템 리스트, 및 프렌드 리스트 등의 플레이어 ID에 연동된 데이터를 어플리케이션의 기동 시 등, 필요에 따라 플레이어 관리 데이터베이스(51)로부터 플레이어 데이터 기억부(71)로 다운로드하도록 해도 된다.

[0051] 또한, 단말 데이터 기억부(70)는, 육성 진행 데이터 기억부(72)를 포함하고, 육성 진행 데이터 기억부(72)에는, 육성 기능에 있어서, 육성 대상으로서 선택 가능한 캐릭터(육성 대상 리스트에 있어서, 해방 완료된 정보가 대응된 캐릭터 중별 ID의 캐릭터)의 육성 기능의 진행에 필요한 데이터(육성 진행 데이터)가 기억된다. 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 관하여 육성 목표 또는 게임 이벤트 등이 캐릭터마다 준비되어 있고, 적어도 육성 목표의 설정 내용 및 게임 이벤트의 설정 내용을 포함하는 육성 진행 데이터가 캐릭터 중별 ID에 연동되어, 육성 진행 데이터 기억부(72)에 기억되어 있다.

[0052] 또한, 단말 데이터 기억부(70)는, 레이스 제어 데이터 기억부(73)를 포함하고, 레이스 제어 데이터 기억부(73)에는, 육성 기능 또는 대전 기능에 있어서, 캐릭터가 출주한 레이스를 관전시킬 때에 캐릭터의 동작 또는 스킬 발동의 연출 등을 제어하기 위한 데이터, 또는 레이스 실행의 텍스트 데이터 및 음성 데이터 등이 기억되어 있다.

[0053] 게임 실행부(80)는, 게임 개시 조건이 충족된 경우에 게임을 개시하는 처리, 복수 종류의 게임 모드 중, 선택된 게임 모드를 실행하는 처리, 게임을 진행시키는 처리, 이벤트 발생 조건이 충족된 경우에 이벤트를 발생시키는 처리, 게임 결과를 연산하는 처리, 게임 종료 조건이 충족된 경우에 게임을 종료하는 처리, 서버(20)에 연산을 요구하는 처리, 서버(20)로부터 연산 결과 또는 필요한 데이터를 취득하는 처리, 및 서버(20)로 플레이어 단말(40)의 연산 결과 또는 데이터를 송신하는 처리 등을 행하며, 주로 제어부(41) 및 통신부(45)에 의하여 실현된다. 본 실시 형태에서는, 게임 실행부(80)가, 육성 기능 제공부(81), 및 대전 기능 제공부(85)를 포함한다.

[0054] 육성 기능 제공부(81)는, 캐릭터를 육성하는 육성 기능을 제공하는 처리를 행한다. 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 육성에 관하여 입력을 접수하여, 그 입력에 대한 연산 결과의 표시 등을 행한다.

[0055] 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서 캐릭터를 육성할 때에, 1 턴마다 턴 소비의 대상이 되어 있는 행동을 선택할 것이 요구된다. 턴 소비의 대상이 되어 있는 행동으로서는, 트레이닝, 레이스로의 출주, 외출, 보전실 등이 존재하며, 육성 기능 제공부(81)는, 턴 소비의 대상이 되는 행동의 선택을 표시부(44)에 표시되는 육성 화면 등을 통하여 접수하고, 선택된 행동에 대한 결과의 연산을 서버(20)에 요구한다. 요구를 받은 서버(20)에서는, 선택된 행동에 대한 결과의 연산을 행하여 연산 결과를 플레이어 단말(40)로 송신하고, 육성 기능 제공부(81)는, 서버(20)로부터 수신한 연산 결과에 대응하는 표시 화면을 표시부(44)에 표시시킨다.

[0056] 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 대상인 캐릭터의 중별에 따라 육성 목표가 설정되어 있고, 육성 목표에 있어서 소정의 턴에서 선택이 강제되는 필수 행동이 존재하는 경우가 있다. 예를 들면, 육성 목표에 있어서, 소정의 레이스에 출주하는 것, 또는 소정의 레이스에서 소정의 착순 결과를 얻는 것 등이다. 이 경우, 육성 목표에 연동된 소정의 레이스가 설정되어 있는 턴에서는, 레이스로의 출주가 필수 행동이 되고, 레이스로의 출주 이외의 턴 소비의 대상이 되는 행동은 선택할 수 없다. 이와 같이, 육성 기능 제공부(81)는, 필수 행동의 선택을 접수하는 턴에서, 필수 행동과는 상이한 행동의 선택을 제한하는 제어를 행한다.

[0057] 또한, 육성 기능 제공부(81)는, 육성이 종료된 캐릭터에 연동된 인자 정보를 서버(20)로부터 취득하여 플레이어에게 통지하고, 플레이어의 승인을 거쳐 인자 정보가 연동된 캐릭터를, 플레이어 관리 데이터베이스(51)의 캐릭터 리스트 및 플레이어 데이터 기억부(71)의 캐릭터 리스트에 등록하기 위한 처리를 행하고, 인자 정보 통지부(82), 인자 정보 변경부(83), 및 캐릭터 등록부(84)를 포함한다.

[0058] 인자 정보 통지부(82)는, 육성이 종료된 캐릭터에 연동된 인자 정보를 서버(20)로부터 취득하여 플레이어에게 통지하는 처리를 행한다. 구체적으로는, 육성 기능에 있어서, 캐릭터의 육성이 종료된 것에 기초하여, 서버(20)에 대하여 인자 획득 요구를 송신하고, 캐릭터에 연동시킬 예정인 인자 정보를 서버(20)로부터 취득한다. 그

리고, 인자 정보 통지부(82)는, 서버(20)로부터 취득한 인자 정보를, 표시부(44)를 통하여 플레이어에게 통지한다.

[0059] 인자 정보 변경부(83)는, 인자 정보가 플레이어에게 통지된 후에, 인자 정보의 재획득을 요구하는 입력을 수취하고, 육성이 종료된 캐릭터에 연동된 인자 정보를 변경 가능하게 하는 처리를 행한다. 구체적으로는, 인자 정보가 통지된 후에, 인자 정보를 확정하는 입력과 인자 정보를 재획득하기 위한 입력을 접수하고, 인자 정보를 재획득하기 위한 입력을 접수한 것에 기초하여 서버(20)에 대하여 인자 재획득 요구를 송신하고, 서버(20)로부터 재추첨에 의하여 결정된 인자 정보를 취득한다. 인자 정보가 재획득된 경우, 인자 정보 변경부(83)가, 육성이 종료된 캐릭터에 관하여, 먼저 획득한 인자 정보와, 후에 획득한 인자 정보를 비교 가능하게 표시하고, 어느 인자 정보를 캐릭터에 연동시킬지를 플레이어가 선택 가능하게 한다. 그리고, 인자 정보 변경부(83)는, 먼저 획득한 인자 정보와, 후에 획득한 인자 정보 중 어느 것을 캐릭터에 연동시킬지의 선택을 접수하여, 선택 결과에 대응하는 인자 정보를 캐릭터에 연동된 인자 정보로서 확정한다.

[0060] 캐릭터 등록부(84)는, 플레이어에 연동된 인자 정보가 확정된 것에 기초하여, 육성이 완료된 캐릭터를 플레이어 데이터 기억부(71)의 캐릭터 리스트에 등록함과 동시에, 서버(20)에 대하여 캐릭터 등록 요구를 송신한다. 캐릭터 등록 요구를 수신한 서버(20)에서는, 플레이어 관리 데이터베이스(51)의 캐릭터 리스트에, 캐릭터 등록 요구에 대응하는 육성이 완료된 캐릭터를 등록한다.

[0061] 대전 기능 제공부(85)는, 플레이어가 소유하는 육성이 완료된 캐릭터를, 다른 플레이어의 육성이 완료된 캐릭터, 또는 논플레이어 캐릭터(NPC)와 레이스에서 대전시키는 대전 기능을 제공하는 처리를 행한다.

[0062] 본 실시 형태에서는, 플레이어가 레이스의 주최자가 되는 경우, 출주 등록 수를 9 개 내지 18 개의 사이에서 설정하고, 또한, 최대 3 개의 육성이 완료된 캐릭터를 출주 등록할 수 있고, 잔여 출주 프레임을 다른 플레이어의 육성이 완료된 캐릭터 또는 논플레이어 캐릭터(NPC)로 채워서, 출주 등록된 캐릭터끼리에 의한 레이스 대전을 행할 수 있다. 또한, 다른 플레이어가 주최자가 된 레이스에 대하여, 출주 등록 수의 공백이 있는 경우, 최대 3 개의 육성이 완료된 캐릭터를 출주 등록시킬 수 있고, 자신이 주최자가 된 경우와 마찬가지로, 출주 등록된 캐릭터끼리에 의한 레이스 대전을 행할 수 있다.

[0063] 레이스의 주최자가 플레이어 단말(40)에 있어서 출주를 허가한 경우, 서버(20)에서는 레이스의 주행 시뮬레이션이 실행되고, 대전 기능 제공부(85)는, 플레이어 단말(40)로부터 서버(20)에 대하여 주행 시뮬레이션의 결과의 요구를 행하는 것을 가능하게 한다. 주행 시뮬레이션의 결과를 서버(20)로부터 수취한 플레이어 단말(40)에서는, 대전 기능 제공부(85)가, 주행 시뮬레이션의 결과에 기초하는 레이스 영상을 레이스 제어 데이터 기억부(73)에 기억되어 있는 각종 데이터에 기초하여 생성하고, 생성된 레이스 영상을 표시부(44)에 표시시켜, 플레이어가 레이스의 모양을 관전할 수 있다.

[0064] 2. 본 실시 형태의 제어 수법

[0065] 이하에서는, 본 실시 형태의 제어 수법에 대하여, 본 실시 형태의 게임 프로그램을 스마트폰으로서 설치된 플레이어 단말(40)의 게임 어플리케이션에 적용한 경우를 예로 들어 설명한다.

[0066] 본 실시 형태의 게임 프로그램은, 복수 종류의 게임 기능을 제공 가능하게 구성되어 있고, 주된 게임 기능인 육성 기능에서는, 복수 종류의 캐릭터로부터 육성 대상인 캐릭터를 선택하고, 게임의 진행에 따라 스테이터스에 변화가 생겨, 소정의 종료 조건이 충족되면, 캐릭터의 스테이터스가 확정되어 육성 종료가 된다. 육성이 완료된 캐릭터에는, 육성 결과에 따른 인자 정보가 연동되어 있고, 새로운 캐릭터의 육성을 행할 때의 계승 캐릭터로서 육성이 완료된 캐릭터가 이용될 때에, 계승 캐릭터에 연동된 인자 정보에 기초하여, 새롭게 육성하는 캐릭터의 스테이터스를 보강할 수 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 완료된 캐릭터는 소유 프레임(캐릭터 리스트로의 등록이 가능한 수)이 미리 정해져 있고, 소유 프레임의 상한(예를 들면, 240 개)에 도달하면, 육성 기능으로 새롭게 캐릭터를 육성할 수 없게 된다. 이 때문에, 육성 완료된 캐릭터를 캐릭터 리스트로부터 삭제하여 소유 프레임을 확보하는 것이 필요해진다. 이하에서는, 캐릭터를 육성하는 육성 기능의 개요를 설명한다.

[0067] 육성 기능에서는, 복수 종류의 캐릭터로부터 육성 대상이 되는 1 개의 캐릭터를, 플레이어의 임의로 선택하여 육성을 행한다. 육성 대상으로서 선택 가능한 복수 종류의 캐릭터는, 초기 스테이터스가 캐릭터마다 설정되어 있다. 또한, 육성 대상이 되는 캐릭터는, 그 캐릭터의 종류에 따른 고유의 스킬(고유 스킬)을 육성 당초부터 취득하고 있고, 고유 스킬의 발동 조건 또는 발동 시의 효과가 각각 상이하다. 또한, 육성 대상으로서 선택 가능한 복수 종류의 캐릭터는, 스피드, 스태미나, 파워, 근성, 지능이라고 하는 파라미터의 성장 보정율이 캐릭터에 따라 설정되어 있고, 캐릭터의 종류마다 상승하기 쉬운 파라미터가 설정되어 있다.

- [0068] 육성 대상을 선택하여 캐릭터의 육성이 개시되면, 최대 75 턴의 각 턴에서 육성의 지시를 행함으로써 캐릭터를 육성할 수 있다. 구체적으로는, 스피드, 스테미너, 파워, 근성, 지능이라고 하는 성능 파라미터에 연동된 트레이닝의 지시를 행하면, 트레이닝 결과에 따라 성능 파라미터의 변화 또는 스킬 포인트의 획득이 발생된다. 또한, 레이스로의 출주를 지시함으로써 1 턴을 소비할 수도 있고, 레이스 결과에 따라 성능 파라미터의 변화 또는 스킬 포인트를 획득할 수 있다. 또한, 육성 중에 이벤트 발생 조건을 충족시키면, 이벤트가 발생하여 취득 가능한 스킬의 종류가 증가되는 것, 또는 성능 파라미터의 변화가 발생된다. 기술의 스킬 포인트는, 육성 대상인 캐릭터에 스킬을 취득시키기 위하여 사용되는 포인트이며, 취득 가능한 스킬 일람으로부터 소지하고 있는 스킬 포인트를 소비하여 스킬을 취득시킬 수 있다.
- [0069] 또한, 캐릭터의 육성에 있어서는, 육성 대상인 캐릭터의 종류에 따라, 캐릭터마다 복수의 육성 목표가 설정되어 있다. 육성 목표로서는, 목표 레이스에 출주하는 것, 목표 레이스에서 소정의 착순 이내의 결과를 얻는 것, 정해진 턴까지 소정의 팬 수를 획득하는 것 등이 있다. 본 실시 형태에서는, 육성 중인 캐릭터를 레이스에 출주시키면, 착순에 따른 팬 수를 획득할 수 있도록 되어 있고, 레이스에 따라 팬 수에 따른 출주 조건이 정해져 있다.
- [0070] 또한, 본 실시 형태에서는, 캐릭터마다 설정되는 복수의 육성 목표는 72 턴째까지의 턴에 있어서 설정되어 있고, 73 턴째~75 턴째는 최종 레이스로 되어 있다. 최종 레이스는, 예선 레이스, 준결승 레이스, 결승 레이스의 3 턴을 걸쳐 행해지고, 각 레이스의 출주 전에 육성에 관한 지시를 행할 수 있다.
- [0071] 또한, 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 육성에 있어서, 목표 레이스에서 소정의 착순 이내의 결과를 취한다고 하는 육성 목표가 설정되어 있는 경우에, 지정된 착순 이내의 결과를 얻을 수 없던 때의 구체 기능으로서, 컨티뉴 기능이 존재한다. 이 컨티뉴 기능은, 목표 레이스에 재도전할 기회를 부여하는 것이며, 플레이어가 미리 주어진 컨티뉴 회수를 소비함으로써 목표 레이스의 재도전을 할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 컨티뉴 회수는 1 개의 캐릭터의 육성을 통하여 3 회로 되어 있다.
- [0072] 그리고, 육성 게임 기능에서는, 미리 정해진 복수 종류의 종료 조건 중, 어느 하나가 성립함으로써 육성 종료 확인 상태로 이행하게 된다.
- [0073] 우선, 최종 레이스의 결승 레이스까지 도달한 경우, 즉, 75 턴째까지 도달한 경우에는, 결승 레이스의 종료에 수반하여 육성 종료가 된다. 또한, 결승 레이스에 있어서, 2 착 이하의 결과인 경우, 컨티뉴 회수가 남아 있는 경우에는 재도전할 수 있고, 모든 컨티뉴 회수를 소비한 후에 결승 레이스에서 2 착 이하의 결과인 경우에는, 그 시점에서 육성 종료가 된다. 또한, 컨티뉴 기능을 이용할지의 여부는 플레이어에게 맡겨져 있으며, 컨티뉴 기능을 이용하지 않겠다는 선택이 행해진 경우에는, 그 시점에서 육성 종료가 된다.
- [0074] 또한, 72 턴째까지의 턴에서, 캐릭터마다 설정되어 있는 육성 목표가 미달성이 된 경우에도 육성 종료가 된다.
- [0075] 예를 들면, 육성 목표가 소정 수의 팬 수를 획득하는 것이었던 경우, 육성 목표로 설정된 턴에서 정해진 팬 수에 도달하지 않음으로써 육성 종료가 된다. 이 경우에는, 컨티뉴 기능을 이용할 수 없으므로, 판정 대상의 턴을 맞이한 시점에서, 팬 수가 소정 수에 도달해 있지 않음에 따라, 육성 종료가 된다.
- [0076] 또한, 예를 들면, 육성 목표가 목표 레이스의 출주인 경우, 목표 레이스에 출주만 할 수 있으면, 해당 레이스에서의 착순에 상관없이 육성 목표의 달성이 되지만, 각 레이스에는 레이스마다 정해진 출주 조건이 되는 팬 수를 획득하고 있을 것이 필요하게 되어 있고, 목표 레이스의 턴에서 해당 레이스의 출주 조건이 되는 팬 수를 획득할 수 없도록 되어 있는 경우, 목표 레이스에 출주 불가가 되어, 육성 종료가 된다.
- [0077] 또한, 예를 들면, 육성 목표가 목표 레이스에서 소정의 착순 이내를 취하는 것인 경우, 목표 레이스의 출주 조건을 충족하고 있지 않으면, 그 시점에서 육성 종료가 되고, 목표 레이스에 출주해도 소정의 착순 이내를 취하지 못하며, 한편 컨티뉴 회수가 남아있지 않은 경우에는 육성 종료가 된다. 또한, 전술한 바와 같이, 컨티뉴 기능의 이용은 플레이어의 임의로 선택할 수 있는 것이며, 컨티뉴 회수가 남아 있어도 컨티뉴 기능을 이용하지 않는 선택이 이루어진 경우에는, 육성 목표가 미달성으로서 육성 종료가 된다.
- [0078] 또한, 73 턴째 이후로 진행되어 있는 경우, 최종 레이스의 예선 레이스 및 준결승 레이스에서는, 각각 1 착을 취함으로써 다음의 턴으로 진행될 수 있고, 2 착 이하의 결과이며, 또한, 컨티뉴 회수가 남아있지 않은 경우에는 육성 종료가 된다. 이 경우에 대해서도, 플레이어가 컨티뉴 기능을 이용하지 않는다고 하는 선택을 하면, 그 시점에서 육성 종료가 된다.
- [0079] 그리고, 본 실시 형태에서는, 육성의 종료 조건이 성립하면 육성 종료 확인 상태로 이행된다. 이 육성 종료 확

인 상태는, 스테이터스의 확정을 행하기 전에 스킬 취득의 최후의 기회를 주는 것이며, 플레이어는 현 시점에서 소지하고 있는 스킬 포인트를 소비하여 스킬의 취득을 행할 수 있다. 또한, 육성 종료 확인 상태에서는, 육성 종료의 확인 입력을 행하기 위한 입력 인터페이스가 준비되어 있고, 플레이어가 육성 종료의 확인 입력을 행하면 인자 정보가 결정된다. 본 실시 형태에서는, 결정된 인자 정보를 통지한 때에, 플레이어의 임의로 인자 정보의 재획득을 요구할 수 있고, 먼저 획득한 인자 정보와 재획득한 인자 정보 중, 어느 것을 금회 육성한 캐릭터에 연동할지를 선택할 수 있다. 육성이 종료된 캐릭터에 연동된 인자 정보가 확정되면, 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스가 확정되고, 그 캐릭터에 관한 정보가 플레이어 데이터 기억부(71)의 캐릭터 리스트 및 플레이어 관리 데이터베이스(51)의 캐릭터 리스트에 육성 완료된 캐릭터로서 등록된다.

[0080] 육성 종료 확인 상태를 거쳐 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스가 확정되면, 육성 결과에 따른 보수의 제공이 행해진다. 본 실시 형태에서는, 육성 종료까지 획득한 팬 수의 합계에 따른 게임 내 통화 및 강화 포인트 등이 보수로서 제공된다.

[0081] 이하에서는, 도 4를 참조하면서, 캐릭터를 육성하는 육성 기능의 게임 진행에 대하여 보다 상세하게 설명한다.

[0082] 우선, 캐릭터의 육성의 개시에 앞서, 육성 시나리오의 선택을 접수한다(단계 S100). 본 실시 형태에서는, 복수 종류의 육성 시나리오가 준비되어 있고, 선택한 육성 시나리오에 의하여 성능 파라미터의 상승의 구조 또는 스킬의 취득에 관한 구조가 상이하다. 육성 시나리오의 선택 대상은 스와이프 입력에 의하여 전환할 수 있고, 육성 시나리오를 결정하는 입력(예를 들면, 결정 버튼에 대한 탭 입력)이 행해지면, 선택된 육성 시나리오로 육성 대상이 되는 캐릭터의 선택을 접수한다(단계 S101).

[0083] 본 실시 형태에서는, 도 5에 나타내는 바와 같이, 육성 캐릭터 선택 화면에 있어서, 캐릭터를 식별하기 위한 캐릭터 아이콘(301)을 탭함으로써 육성 대상을 선택할 수 있다. 육성 대상으로서 선택 가능한 캐릭터(육성 가능 캐릭터)의 정보는, 플레이어 데이터 기억부(71)에 있어서 육성 대상 리스트로 관리되어 있고, 육성 대상 리스트로부터 육성 가능 캐릭터의 캐릭터 종별 ID를 취득하여 육성 캐릭터 선택 화면을 표시한다. 육성 캐릭터 선택 화면에서는, 선택 중인 캐릭터에 대한 초기 스테이터스의 정보를 확인할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 초기 스테이터스로서, 성능 파라미터(스피드, 스테미너, 파워, 근성, 지능), 코스 적성(잔디, 더트), 및 거리 적성(단거리, 마일, 중거리, 장거리), 각질 적성(도주, 선행, 선입, 추입)의 정보를 육성 캐릭터 선택 화면에서 확인할 수 있다.

[0084] 도 5에 나타내는 육성 캐릭터 선택 화면에 있어서, 육성 대상인 캐릭터의 캐릭터 아이콘(301)이 선택된 상태에서, 진행 버튼(302)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 6에 나타내는 바와 같이, 표시 화면이 계승 캐릭터 선택 화면으로 천이되고, 계승 캐릭터의 선택을 접수한다(단계 S102).

[0085] 본 실시 형태에서는, 플레이어가 과거에 육성한 육성이 완료된 캐릭터를 새로운 육성을 행할 때의 계승 캐릭터로서 2 개를 선택하고, 선택된 2 개의 계승 캐릭터에 연동된 인자 정보(계승 캐릭터가 그 육성 시에 획득한 정보)에 기초하여, 금후에 육성하는 캐릭터의 스테이터스를 보강할 수 있는 사양으로 되어 있다.

[0086] 본 실시 형태에서는, 인자 정보에 기초하는 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스 보강은, 육성 개시 시와, 육성 개시 후의 소정의 턴에서 발생하는 인자 계승 이벤트에서 행해진다. 육성 기능에 있어서, 캐릭터의 육성 중에 인자 계승 이벤트가 발생하는 경우, 플레이어 단말(40)로부터 서버(20)에 대하여 이벤트 결과 요구가 송신되고, 이벤트 결과 요구를 수신한 서버(20)에서는, 2 개의 계승 캐릭터에 연동된 인자 정보에 기초하여 인자 계승 추첨을 실행하고, 추첨 결과를 플레이어 단말(40)로 송신한다. 추첨 결과를 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 추첨 결과에 기초하여 성능 파라미터의 상승 또는 스킬의 취득 레벨 업 등, 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스 보강을 행함과 동시에, 인자 계승 이벤트에 의한 스테이터스 보강의 결과를 플레이어에게 전달하는 표시 처리를 실행한다.

[0087] 계승 캐릭터를 선택할 때에는, 2 개분 설치된 계승 프레임(303) 또는 계승 프레임(304)에 대하여 탭 입력을 행함으로써 선택 가능한 계승 캐릭터의 일람이 표시된다. 도 6에 나타내는 계승 캐릭터 선택 화면에 있어서, 계승 프레임(303)(또는 계승 프레임(304))에 대한 탭 입력이 행해지면, 플레이어 데이터 기억부(71)의 캐릭터 리스트를 참조하여, 육성이 완료된 캐릭터의 리스트(계승 캐릭터 리스트)를 참조하여, 도 7에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터 일람 화면을 생성하여 표시한다. 계승 캐릭터 일람 화면에서는, 캐릭터 아이콘(306)에 대한 탭 입력을 행함으로써 캐릭터를 선택할 수 있으며, 어느 한 계승 캐릭터가 선택되어 있는 상태에서 진행 버튼(309)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 8에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터 선택 화면으로 복귀된다.

[0088] 또한, 계승 캐릭터의 선택은, 플레이어 자신이 육성한 육성이 완료된 캐릭터만이 아니라, 플레이어가 프렌드 등

록한 다른 캐릭터가 육성한 육성이 완료된 캐릭터를 렌탈하여 이용할 수도 있다. 본 실시 형태에서는, 1 일당 3 회까지 다른 캐릭터가 육성한 육성이 완료된 캐릭터를 렌탈할 수 있다. 도 7에 나타내는 계승 캐릭터 일람 화면에서는, 육성이 완료된 캐릭터의 탭(307)과, 렌탈의 탭(308)이 설치되어 있고, 렌탈의 탭(308)에 대하여 탭 입력이 행해지면, 렌탈 캐릭터 취득 요구가 서버(20)로 송신된다. 렌탈 캐릭터 취득 요구를 수신한 서버(20)는, 렌탈 캐릭터 취득 요구의 송신원의 플레이어 ID에 연동된 프렌드 등록 정보(프렌드 등록된 다른 플레이어의 프로필 정보)를 참조하여, 프렌드 등록되어 있는 다른 플레이어가 프로필 정보로 설정되어 있는 렌탈 캐릭터의 리스트(렌탈 캐릭터 리스트)를 플레이어 단말(40)에 대하여 송신한다. 그리고, 플레이어 단말(40)에서는, 수신한 렌탈 캐릭터 리스트에 기초하여, 계승 캐릭터 일람 화면을 생성하여 표시한다.

[0089] 또한, 캐릭터의 육성을 개시하기 위해서는, 반드시 2 개의 계승 캐릭터를 선택하는 것이 필요하며, 도 8에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터를 1 개만 선택하고 있는 상황에서는, 진행 버튼(305)이 그레이 아웃 표시되고, 캐릭터의 육성 개시의 준비를 진행할 수 없다.

[0090] 도 9에 나타내는 바와 같이, 계승 캐릭터 선택 화면에 있어서, 2 개의 계승 캐릭터를 선택한 상태에서, 진행 버튼(305)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 10에 나타내는 바와 같이, 표시 화면이 서포트 편성 화면으로 천이되고, 서포트 아이템의 선택을 접수한다(단계 S103).

[0091] 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 육성을 서포트하는 아이템으로서, 카드를 본뜬 서포트 아이템이 존재하며, 서포트 아이템에 의하여 성능 파라미터의 상승 효과를 얻는 것, 또는 취득 가능한 스킬의 종류를 늘릴 수 있다. 캐릭터를 육성할 때에는, 6 개의 서포트 아이템을 편성하는 것이 필요하게 되어 있다. 또한, 6 개의 서포트 아이템 중, 5 매분은 플레이어 자신이 소유하는 서포트 아이템으로부터 선택하고, 나머지 1 매는 프렌드 프레임으로서, 다른 플레이어가 소지하는 서포트 아이템을 렌탈하는 사양으로 되어 있다.

[0092] 서포트 아이템은, 그 성능에 따라, 스피드, 스테미너, 파워, 근성, 지능, 친구의 6 계통으로 분류된다. 스피드, 스테미너, 파워, 근성, 및 지능에 대해서는, 문자 그대로, 캐릭터의 성능 파라미터에 대응하여 트레이닝 시의 파라미터 상승 효과를 발휘하는 것이며, 친구에 대해서는, 체력 또는 의지의 회복 효과 등을 발휘하는 것이다. 서포트 아이템의 계통은, 계통 아이콘에 의하여 식별 가능하며, 플레이어는 계통 아이콘을 이용하여, 금회의 육성에서 사용하는 6 매의 서포트 아이템을 선택한다. 또한, 서포트 아이템에는 3 단계의 레어리티로서, 레어(R), 슈퍼 레어(SR), 및 스페셜 슈퍼 레어(SSR)가 존재한다. 본 실시 형태에서는, R < SR < SSR의 순서대로 레어리티가 높아지며, 기본적으로는 레어리티가 높은 것일수록 서포트 효과가 높다.

[0093] 도 10에 나타내는 바와 같이, 서포트 편성 화면에는, 5 매분의 플레이어 서포트 프레임(310~314)과, 1 매분의 프렌드 서포트 프레임(315)이 설치되어 있다. 플레이어 서포트 프레임(310~314) 중 어느 하나에 대하여 탭 입력이 행해지면, 플레이어 데이터 기억부(71)의 아이템 리스트를 참조하여, 서포트 아이템의 리스트(플레이어 서포트 리스트)를 취득한다. 그리고, 취득된 플레이어 서포트 리스트에 기초하여, 플레이어가 소지하는 서포트 아이템의 일람을 표시하는 화면을 생성하고, 서포트 아이템의 선택을 접수한다. 또한, 프렌드 서포트 프레임(315)에 대하여 탭 입력이 행해지면, 프렌드 서포트 취득 요구가 서버(20)로 송신되고, 프렌드 서포트 취득 요구를 수신한 서버(20)는, 프렌드 서포트 취득 요구의 송신원의 플레이어 ID에 연동된 프렌드 등록 정보를 참조하여, 프렌드 등록되어 있는 다른 플레이어가 프로필 정보로 설정되어 있는 서포트 아이템의 리스트(프렌드 서포트 리스트)를 플레이어 단말(40)에 대하여 송신한다. 플레이어 단말(40)에서는, 수신한 프렌드 서포트 리스트에 기초하여, 프렌드 서포트 프레임(315)에 설정 가능한 서포트 아이템의 일람을 표시하는 화면을 생성하여 서포트 아이템의 선택을 접수한다.

[0094] 도 10에 나타내는 바와 같이, 서포트 편성 화면에 있어서, 6 매의 서포트 아이템을 편성한 상태에서, 육성 개시 버튼(316)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 11에 나타내는 바와 같이, 표시 화면이 최종 확인 화면으로 천이되고, 플레이어의 육성 개시의 확인 입력을 접수한다(단계 S104). 최종 확인 화면에서는, 플레이어가 선택한 육성 대상인 캐릭터, 계승 캐릭터, 및 서포트 아이템의 편성 내용이 표시된다.

[0095] 그리고, 최종 확인 화면에 있어서, 육성 개시 버튼(317)에 대한 탭 입력이 행해지면, 캐릭터의 육성을 행하는 육성 진행 처리가 행해진다(단계 S105). 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 개시의 준비 단계에 있어서의 최종 확인 화면에서, 육성 개시 버튼(317)에 대한 탭 입력이 행해지면, 육성 대상인 캐릭터를 디폴트 캐릭터로서 설정한다. 이 디폴트 캐릭터의 설정은, 차회의 육성을 행할 때에, 육성 대상 선택 화면에 있어서, 디폴트 캐릭터를 초기 선택의 캐릭터로 하기 위한 것이며, 동일한 캐릭터를 반복하여 육성하는 플레이어에게 있어서의 편의성이 높다. 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서, 캐릭터를 육성하기 위해서는, 플레이어가 소지하는 트레이너 포인트(TP)를 소비하는 것이 필요하게 되어 있다. 트레이너 포인트는, 시간 경과에 따라 일정량씩 회복되

고, 회복 아이টে에 의하여 회복되는 것도 가능하다.

[0096] 도 12는 캐릭터의 육성 중인 표시 화면의 일종인 육성 홈 화면의 일례를 나타내는 것이다.

[0097] 본 실시 형태에 있어서의 캐릭터의 육성 기능에서는, 기본적으로, 육성 홈 화면으로부터 트레이닝 등의 각종 행동의 지시를 행하기 위한 화면으로 천이된다. 육성 홈 화면에는, 육성 대상인 캐릭터가 애니메이션 표시되어 있음과 동시에, 현재의 캐릭터의 스테이터스(스피드, 스테미너, 파워, 근성, 지능, 스킬 포인트)를 표시하는 스테이터스 표시란(401)이 설치되어 있다.

[0098] 또한, 육성 홈 화면에는, 체력 게이지(402) 및 의지 아이콘(403)이 표시되어 있다. 체력 게이지(402)는 트레이닝의 실패율에 영향을 주는 파라미터인 체력을 나타내는 게이지이며, 육성 중인 트레이닝 또는 레이스의 출주, 육성 중에 발생하는 게임 이벤트 등에 의하여 변동되고, 체력이 적어지면 트레이닝에 실패하기 쉬워지거나, 의지가 떨어진다. 또한, 의지 아이콘(403)은 육성 중인 캐릭터의 상태를 나타내는 파라미터인 의지를 나타내는 것이며, 본 실시 형태에서는, 절대 부진, 부진, 통상, 호조, 절대 호조의 5 단계의 설정이 있다. 이 의지라고 하는 파라미터는, 트레이닝 효과 또는 레이스 출주 시의 성능 파라미터에 영향을 주는 것이며, 절대 부진 또는 부진의 경우, 통상의 경우에 비하여, 트레이닝 효과 또는 레이스 출주 시의 성능 파라미터에 하강 보정이 가해지고, 호조 또는 절대 호조인 경우, 통상의 경우에 비하여, 트레이닝 효과 또는 레이스 출주 시의 성능 파라미터에 상승 보정이 가해진다.

[0099] 또한, 육성 홈 화면에는, 트레이닝 등의 각종의 행동을 선택하기 위한 버튼으로서, 휴식 버튼(404), 트레이닝 버튼(405), 스킬 버튼(406), 보건설 버튼(407), 외출 버튼(408), 레이스 버튼(409)이 설치되어 있다. 본 실시 형태에서는, 원칙적으로 1 턴에 대하여, 한 종류의 행동에 관한 지시(구체적으로는, 휴식, 트레이닝, 보건설, 외출, 레이스 중 어느 한 종류)를 행할 수 있고, 현재의 턴에서 행해진 지시에 대한 행동의 처리가 완료되면 현재의 턴을 소비한 것이 되고, 다음의 턴으로 진행된다. 또한, 본 실시 형태에서는, 스킬의 취득에 대해서는 예외적으로 턴의 소비를 수반하지 않는다. 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서, 전술한 바와 같이, 1 턴을 소비하는 행동으로서, 휴식, 트레이닝, 보건설, 외출, 레이스의 5 종류의 행동이 설정되어 있고, 이들을 필요에 따라 턴 소비 행동이라고 부르는 경우가 있다.

[0100] 휴식 버튼(404)은, 체력을 회복하기 위한 휴식의 지시를 행하기 위한 버튼이며, 휴식 버튼(404)에 대한 탭 입력이 행해지면, 휴식을 지시하는 것을 확인하는 휴식 확인 다이얼로그 박스가 표시된다. 이어서, 휴식 확인 다이얼로그 박스에서 결정 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면, 휴식 결과 요구가 서버(20)로 송신되고, 휴식 결과 요구를 수신한 서버(20)에서는, 체력의 회복량 또는 게임 이벤트의 발생의 유무 등에 관한 연산을 행하고, 그 연산 결과를 포함하는 휴식 결과 응답을 플레이어 단말(40)로 송신한다. 휴식 결과 응답을 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 휴식 결과 응답에 포함되는 연산 결과에 기초하여, 체력 게이지(402)를 회복하는 애니메이션 표시를 행하고, 게임 이벤트의 발생이 있는 경우에는 게임 이벤트에 관한 처리를 실행한다.

[0101] 트레이닝 버튼(405)은, 캐릭터의 성능 파라미터를 변동시키기 위한 트레이닝의 지시를 행하기 위한 버튼이며, 트레이닝 버튼(405)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 13에 나타내는 바와 같이, 표시 화면이 트레이닝 화면으로 천이된다.

[0102] 트레이닝 화면에서는, 육성 홈 화면에 있어서 각종 버튼이 배치되어 있던 영역에, 스피드 버튼(410), 스테미너 버튼(411), 파워 버튼(412), 근성 버튼(413), 지능 버튼(414)이 배치된다. 본 실시 형태에서는, 설명의 편의상, 각 트레이닝의 지시를 행하기 위한 버튼을 총칭하여 트레이닝 버튼이라고 부르는 경우가 있다.

[0103] 트레이닝 화면에서는, 선택 상태에 있는 트레이닝 버튼에 대하여 탭 입력을 행함으로써, 트레이닝의 지시를 행하는 사양으로 되어 있고, 선택 상태에 있는 트레이닝 버튼과는 상이한 트레이닝 버튼에 대한 탭 입력으로, 선택 상태에 있는 트레이닝 버튼을 변경 가능하다.

[0104] 트레이닝 화면에서는, 선택 상태에 있는 트레이닝 버튼에 의한 트레이닝 지시에 의하여, 어느 성능 파라미터가 어느 정도 상승할지, 및 스킬 포인트를 어느 정도 획득할 수 있을지가 표시된다. 도 13에 나타내는 예에서는, 스피드 버튼(410)이 선택 상태이며, 스피드 트레이닝을 지시한 경우, 스피드가 10 상승하고, 파워가 4 상승하며, 스킬 포인트를 3 획득할 수 있음을 파악할 수 있다. 본 실시 형태에서는, 스피드 트레이닝을 행한 경우, 스피드와 파워가 상승하고, 스테미너 트레이닝을 행한 경우, 스테미너와 근성이 상승하고, 파워 트레이닝을 행한 경우, 파워와 스테미너가 상승하고, 근성 트레이닝을 행한 경우, 근성과 파워와 스피드가 상승하고, 지능 트레이닝을 행한 경우, 지능과 스피드가 상승한다. 어느 트레이닝을 행한 경우에도 스킬 포인트는 획득 가능하다.

- [0105] 본 실시 형태에서는, 육성 개시 전에 편성한 서포트 아이템이 매 턴에서 서버(20)에 의한 추첨에 의하여 트레이닝에 랜덤으로 대응되고, 서포트 아이템이 대응되어 있는 트레이닝 항목에서는 서포트 아이템의 효과에 의하여 트레이닝을 행한 때의 성능 파라미터의 상승량 또는 스킬 포인트의 획득량이 높아진다.
- [0106] 트레이닝을 행한 경우에는, 체력을 소비한다. 트레이닝에 의한 체력의 소비량은, 트레이닝 화면의 체력 게이지(402)에 있어서 미리 파악할 수 있다. 체력은 트레이닝에 있어서의 실패율에 영향을 주는 파라미터이며, 체력이 적어지면 실패율이 높아지기 쉽다. 본 실시 형태에서는, 트레이닝 지시가 행해진 경우, 서버(20)가 실패율에 기초하는 추첨을 행하여, 트레이닝이 실패했는지의 여부를 결정하고, 트레이닝이 실패가 아닌 경우(트레이닝이 성공한 경우)에, 트레이닝 지시에 대응하는 성능 파라미터가 상승하는 결과가 되고, 트레이닝이 실패였던 경우에는, 성능 파라미터가 상승하지 않고 체력을 소비하는 결과가 된다.
- [0107] 트레이닝 화면에 있어서, 선택 상태의 트레이닝 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면, 트레이닝 결과 요구가 서버(20)로 송신되고, 트레이닝 결과 요구를 수신한 서버(20)에서는, 트레이닝의 결과 또는 게임 이벤트의 발생의 유무 등에 관한 연산을 행하고, 그 연산 결과를 포함하는 트레이닝 결과 응답을 플레이어 단말(40)로 송신한다. 트레이닝 결과 응답을 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 트레이닝 결과 응답에 포함되는 연산 결과에 기초하여, 트레이닝 결과에 관한 표시 처리(트레이닝의 성공/실패에 관한 표시 또는 성능 파라미터를 변동시키는 표시)를 행하고, 게임 이벤트의 발생이 있는 경우에는, 게임 이벤트에 관한 처리를 실행한다.
- [0108] 스킬 버튼(406)은, 캐릭터에 스킬을 취득시키기 위한 버튼이며, 스킬 버튼(406)에 대한 탭 입력이 행해지면, 그 시점에서 캐릭터가 취득 가능한 스킬의 일람을 나타내는 스킬 취득 화면이 표시된다. 스킬 취득 화면에 있어서 스킬을 선택하고, 취득 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면, 스킬 취득 요구가 서버(20)로 송신되고, 스킬 취득 요구를 수신한 서버(20)에서는, 스킬 취득 요구로 지정된 스킬을 취득이 완료된 스킬로서 육성 중인 캐릭터의 스테이터스 정보에 등록하고, 스킬 취득 완료 응답을 플레이어 단말(40)로 송신한다. 스킬 취득 완료 응답을 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 스킬의 취득이 완료된 취지를 표시하고, 스킬 취득 화면에 있어서 취득된 스킬을 취득이 완료된 스킬로서 표시하는 처리를 실행한다.
- [0109] 보건설 버튼(407)은, 육성 중인 캐릭터에 부여된 배드 스테이터스를 해소하기 위하여 사용하는 버튼이며, 육성 중인 게임 이벤트에 의하여 배드 스테이터스가 부여된 경우에만 입력이 접수된다. 본 실시 형태에서는, 수면 부족 등의 배드 스테이터스가 게임 이벤트의 발생에 의하여 부여되는 경우가 있으며, 배드 스테이터스가 부여되면 체력이 감소하기 쉬워지거나, 의지가 떨어지기 쉬워지거나, 육성에 불리한 게임 이벤트가 발생되기 쉬워진다. 육성 중인 캐릭터에 대하여, 배드 스테이터스가 부여되어 있지 않은 경우에는, 보건설 버튼(407)은 그레이 아웃 표시되고, 육성 중인 캐릭터에 대하여 배드 스테이터스가 부여되어 있는 경우에는, 보건설 버튼(407)은 통상 표시되어 탭 입력이 접수된다. 보건설 버튼(407)에 의한 배드 스테이터스의 해소 지시를 행한 경우, 보건설 결과 요구가 서버(20)로 송신되고, 보건설 결과 요구를 수신한 서버(20)에서는, 추첨을 행하여 배드 스테이터스가 해소되었는지의 여부를 결정하고, 그 결정 내용을 포함하는 보건설 결과 응답을 플레이어 단말(40)로 송신한다. 보건설 결과 응답을 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 배드 스테이터스가 해소되는 경우, 배드 스테이터스가 해소된 취지를 통지하여, 캐릭터의 스테이터스 표시로부터 배드 스테이터스를 소거하는 처리를 행한다.
- [0110] 외출 버튼(408)은, 육성 중인 캐릭터의 의지를 상승시키기 위하여 사용하는 버튼이며, 외출 버튼(408)에 대한 탭 입력이 행해지면, 외출을 지시하는 것을 확인하는 외출 확인 다이얼로그 박스가 표시된다. 이어서, 외출 확인 다이얼로그 박스에서 결정 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면, 외출 결과 요구가 서버(20)로 송신되고, 외출 결과 요구를 수신한 서버(20)에서는, 의지의 상승 이벤트에 관한 추첨을 행하고, 추첨에 의하여 결정된 의지의 상승 이벤트의 정보를 포함하는 외출 결과 응답을 플레이어 단말(40)로 송신한다. 외출 결과 응답을 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 외출 결과 응답에 포함되는 정보에 기초하여, 의지의 상승 이벤트에 관한 처리를 실행한다.
- [0111] 레이스 버튼(409)은, 육성 중인 캐릭터를 레이스에 출주시키기 위하여 사용하는 버튼이며, 레이스 버튼(409)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 14에 나타내는 바와 같이, 현재의 턴에 있어서 개최되어 있는 레이스의 일람을 나타내는 레이스 일람 화면으로 표시 화면이 천이된다.
- [0112] 레이스 일람 화면에서는, 레이스 선택 박스(415)에 대하여 탭 입력을 행함으로써, 육성 중인 캐릭터를 출주시키는 레이스를 선택할 수 있다. 선택 중인 레이스는 선택 마크(416)의 유무로 식별 가능하며, 레이스 컨디션 표시 영역(417)에, 선택 중인 레이스에 대하여, 계절(봄, 여름, 가을, 겨울), 날씨(맑, 흐림, 비, 눈), 코스 상태(양호, 약간 축축함, 축축함, 불량), 출주 캐릭터 수, 개최 턴 등의 레이스 컨디션 정보가 표시된다. 선택 중인 레이스가 변경되면, 레이스 컨디션 표시 영역(417)의 표시 내용도 선택 중인 레이스에 맞추어 변경된다. 또한, 각

레이스에는 육성 중인 캐릭터의 팬 수의 획득 상황에 따른 출주 조건이 정해져 있고, 육성 중인 캐릭터가 출주 조건을 충족하고 있지 않은 레이스에 대해서는, 레이스 선택 박스(415)가 그레이 아웃 표시되어 출주시킬 수 없다.

[0113] 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 목표로서 목표 레이스가 설정되어 있는 경우가 있으며, 목표 레이스가 설정된 턴에서는 육성 홈 화면의 표시 태양이 상이하며, 도 15에 나타내는 바와 같이, 행동을 선택하는 버튼으로서, 스킵 버튼(406)과 레이스 버튼(409)만이 표시된다. 즉, 목표 레이스가 설정된 턴에서는, 턴 소비 행동으로서 레이스의 출주를 행할 수밖에 없다.

[0114] 도 16은, 목표 레이스가 설정된 턴에 있어서의 레이스 일람 화면의 일례를 나타내는 도면이다. 육성 목표로서 목표 레이스가 설정되어 있는 경우, 레이스 일람 화면에서는, 목표 레이스만이 선택 가능해지도록 제어된다. 본 실시 형태에서는, 목표 레이스를 포함하는 레이스 일람 화면에서는, 목표 레이스의 레이스 선택 박스(415)에는 목표 배지(416)가 붙여져 목표 레이스임을 식별할 수 있으며, 목표 레이스 이외의 레이스에 대해서는 레이스 선택 박스(415)가 그레이 아웃 표시되어 출주시킬 수 없다.

[0115] 레이스 일람 화면에 있어서, 출주하는 레이스의 선택 박스(415)를 선택한 상태에서, 출주 버튼(418)에 대한 탭 입력이 행해지면, 출주 요구가 서버(20)로 송신된다. 출주 요구를 수신한 서버(20)에서는, 출주 대상의 레이스에 대하여, 육성 중인 캐릭터와, NPC(논플레이어 캐릭터)에 의한 주행 시뮬레이션을 행하고, 주행 시뮬레이션의 결과를 포함하는 레이스 결과 응답을 플레이어 단말(40)로 송신한다. 레이스 결과 응답을 수신한 플레이어 단말(40)에서는, 주행 시뮬레이션의 결과에 기초하는 레이스의 모양을 플레이어에게 관전시키는 표시 처리를 실행한다.

[0116] 본 실시 형태에서는, 육성 중인 캐릭터를 레이스에 출주시키는 경우, 출주를 지시한 턴에서의 의지의 단계에 따른 성능 파라미터의 조정이 행해지고, 의지가 절대 부진, 부진인 경우에는, 의지가 통상의 경우에 비하여, 성능 파라미터에 하강 보정이 행해지고, 의지가 호조, 절대 호조인 경우에는, 의지가 통상의 경우에 비하여, 성능 파라미터에 상승 보정이 행해진다.

[0117] 캐릭터의 육성에 있어서, 육성 목표가 설정된 턴에서는, 육성 목표가 달성되었는지의 여부의 판정이 행해지고, 육성 목표가 달성된 경우, 도 17에 나타내는 바와 같이, 목표 달성 통지 화면이 표시된다. 도 17에 나타내는 예에서는, 육성 목표가 목표 레이스인 「CCC 상」에서 5 착 이내의 결과를 얻는 것이며, 육성 중인 캐릭터가 「CCC 상」에서 5 착 이내의 결과를 얻을 수 있던 경우, 목표 레이스의 결과를 표시한 후에 목표 달성 통지 화면이 표시된다. 목표 달성 통지 화면에는 진행 버튼(420)이 설치되어 있고, 진행 버튼(420)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 18에 나타내는 바와 같이, 표시 화면이 목표 일람 화면으로 천이된다.

[0118] 목표 일람 화면에서는, 육성 중인 캐릭터에 대하여 설정된 육성 목표의 일람이 턴의 진행 순서대로 표시된다. 도 18에 나타내는 예에서는, 육성 중인 캐릭터에 대하여 6 개의 육성 목표가 설정되어 있고, 3 번째의 육성 목표 「CCC 상에서 5 착 이내」까지의 각 육성 목표에 대하여, 육성 목표가 달성되었음을 나타내는 클리어 마크(421)가 부여되어 있다. 목표 일람 화면에는 진행 버튼(422)이 설치되어 있고, 진행 버튼(422)에 대한 탭 입력이 행해지면, 다음의 턴으로 진행되어 육성 홈 화면으로 복귀된다.

[0119] 본 실시 형태에서는, 각 육성 목표는 72 턴째까지의 기간에 있어서 설정되며, 또한 캐릭터의 종별에 따라, 육성 목표의 수, 육성 목표의 내용이 개별적으로 설정되어 있다. 그리고, 육성 중인 캐릭터에 대하여 육성 목표를 모두 달성하면, 73 턴째 이후의 최종 레이스로의 진출이 가능해진다.

[0120] 예를 들면, 육성 중인 캐릭터에 대하여 설정되어 있는 최후의 육성 목표를 달성하면, 도 19에 나타내는 바와 같이, 육성 목표 완료 화면이 표시된다. 육성 목표 완료 화면에는 진행 버튼(423)이 설치되어 있고, 진행 버튼(423)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 20에 나타내는 바와 같이, 목표 일람 화면이 표시된다. 도 20에 나타내는 목표 일람 화면에서는, 육성 중인 캐릭터에 대하여 설정된 6 개의 육성 목표 전체에 대하여 클리어 마크(421)가 부여되어 있어, 모든 육성 목표가 달성되었음을 파악할 수 있다. 그리고, 목표 일람 화면의 클로즈 버튼(424)에 대한 탭 입력이 행해지면, 다음의 턴으로 진행되어 육성 홈 화면으로 복귀된다.

[0121] 캐릭터의 육성에 있어서, 모든 육성 목표를 달성한 경우, 73 턴째 이후에 대해서는, 우선, 예선 레이스에서 출주하게 되고, 예선 레이스에서 1 착의 결과를 얻으면 준결승 레이스에 출주하게 되고, 준결승 레이스에서 1 착의 결과를 얻으면 결승 레이스에 출주하게 되고, 결승 레이스에서 1 착의 결과를 얻으면 최종 레이스의 우승이 되고, 육성 종료가 된다. 예선 레이스, 준결승 레이스, 결승 레이스의 각 턴에서도, 출주 전에 육성의 지시를 행할 수 있다. 73 턴째 이후의 최종 레이스는, 육성 목표가 설정되지 않는 엑스트라 턴이며, 예선 레이스 또는

준결승 레이스에 있어서 1 착 이외의 결과가 된 경우, 컨티뉴 기능의 이용에 의하여 재도전이 가능하지만, 컨티뉴 회수의 잔여 수가 없는 경우에는 육성 종료가 된다. 또한, 전술한 바와 같이, 컨티뉴 기능의 이용은, 플레이어의 선택에 맡겨져 있으므로, 컨티뉴 기능이 이용 가능한 상황이어도, 플레이어가 컨티뉴 기능을 이용하지 않는다고 하는 선택을 한 경우에는, 최종 레이스 패퇴(敗退)로서 육성 종료가 된다.

[0122] 또한, 육성 중인 캐릭터에 대하여 설정되어 있는 육성 목표를 달성할 수 없던 경우, 그 시점에서 육성 종료가 된다. 특히, 본 실시 형태에서는, 육성 목표가 목표 레이스에서 소정의 착순 이내의 결과를 취하는 것이었던 경우에는, 목표 레이스에서 소정의 착순 이내의 결과를 취하는 것이 불가능해도, 컨티뉴 기능의 이용에 의하여 재도전이 가능하지만, 육성 목표가 소정의 턴까지 소정의 팬 수를 획득하는 것인 경우, 및 목표 레이스로의 출주인 경우에는 육성 목표의 달성을 할 수 없는 경우에 컨티뉴 기능을 이용할 수 없어, 육성 목표의 판정 턴을 맞이한 시점에서 육성 종료가 된다.

[0123] 그리고, 육성 진행 처리에 있어서, 육성의 종료 조건이 성립하면(단계 S106에서 Y), 종료 확인 처리가 행해진다(단계 S107). 종료 확인 처리에서는, 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스를 확인할 수 있는 종료 확인 화면이 표시된다. 종료 확인 화면에서는, 스킬 취득 버튼과 육성 종료 버튼이 설치되고, 스킬 취득 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면, 취득 가능한 스킬의 일람이 표시되어, 소유하는 스킬 포인트의 범위 내에서 스킬의 취득을 할 수 있고, 육성 종료 버튼에 대한 탭 입력이 행해지면, 육성 종료 처리가 행해진다(단계 S108).

[0124] 우선, 육성 종료 처리에서는, 육성이 완료된 캐릭터의 스테이터스의 확정과, 육성이 완료된 캐릭터의 등록이 행해진다. 육성이 완료된 캐릭터의 스테이터스의 확정은, 평가점의 산출과 인자 정보의 결정을 행한다. 육성이 완료된 캐릭터의 등록은, 캐릭터 개체 ID에 연동시켜 스테이터스를 플레이어 데이터 기억부(71)의 캐릭터 리스트에 보존함으로써 완료한다. 평가점의 산출은, 캐릭터의 성능 파라미터와 취득 스킬에 기초하여 산출되며, 인자 정보는 추첨에 의하여 결정된다.

[0125] 인자 정보에 대해서는, 캐릭터의 육성 내용(레이스의 출주 이력 등), 육성 종료 시점에서의 스테이터스(성능 파라미터, 취득 스킬 등)가 참조되어 결정된다. 또한, 인자 정보 중, 파랑 인자와 빨강 인자는 반드시 획득할 수 있으며, 고유 인자는 육성 대상인 캐릭터의 레어리티를 나타내는 재능 개화 레벨(레벨 1~레벨 5)이 소정 레벨 이상(레벨 3 이상)인 경우에 획득할 수 있다. 또한, 인자 정보 중, 흰색 인자에 대하여, 스킬 인자는 취득이 완료된 스킬을 참조하여 결정되며, 레이스 인자는 육성 중에 출주하며, 또한 승리한 레이스를 참조하여 결정되고, 시나리오 인자는 육성 개시에 앞서 선택한 육성 시나리오를 참조하여 결정된다. 또한, 캐릭터에 연동된 인자 정보를 결정할 때, 획득 대상으로서 결정된 인자 정보의 인자 레벨은 추첨에 의하여 결정된다. 본 실시 형태에서는, 인자 레벨로서 레벨 1~레벨 3까지의 3 단계가 준비되어 있으며, 추첨에 의하여 레벨 1~레벨 3 중 어느 하나로 결정된다.

[0126] 또한, 육성 종료 처리에서는, 육성 결과에 대한 보수의 제공도 행해진다. 본 실시 형태에서는, 플레이어 데이터 기억부(71)의 아이템 리스트로의 추가에 의하여 보수가 제공되며, 육성 중에 획득한 팬 수에 따른 게임 내 통화와 서포트 포인트가 보수로서 결정되고, 팬 수가 많을수록 보다 많은 게임 내 통화와 서포트 포인트를 얻을 수 있다.

[0127] 또한, 육성 종료 처리에서는, 서버(20)에 대하여 육성 종료 요구가 송신되며, 육성 종료 요구를 수신한 서버(20)에서는, 육성이 완료된 캐릭터를 플레이어 관리 데이터베이스(51)의 캐릭터 리스트에 등록하고, 육성 결과에 대한 보수를 플레이어 관리 데이터베이스(51)의 아이템 리스트에 추가한다.

[0128] 이와 같이, 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서 캐릭터를 육성한 결과에 따라, 육성한 캐릭터에 인자 정보가 연동된다. 그리고, 육성이 완료된 캐릭터에 연동된 인자 정보는, 새롭게 캐릭터를 육성할 때에, 계승 캐릭터에 연동된 인자 정보로서, 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스를 보강하기 위하여 이용된다. 이 때문에, 육성 기능에 있어서 캐릭터를 육성한 결과, 플레이어가 원하는 인자 정보를 획득할 수 없던 경우에는, 재차의 육성이 필요해진다.

[0129] 이에, 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 육성 결과에 따라 결정된 인자 정보가 플레이어에게 통지된 이후에, 플레이어의 임의로 인자 정보의 재획득을 요구할 수 있는 수법을 채용하고 있다. 이하에서는, 인자 정보의 결정에 따른 처리의 흐름을 도 21에 나타내는 플로우차트에 따라 설명한다.

[0130] 우선, 캐릭터의 육성이 종료된 것에 기초하여(단계 S201에서 Y), 인자 정보의 획득이 행해진다(단계 S202). 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 육성의 종료 시에 있어서, 도 22에 나타내는 최종 확인 다이얼로그가 표시되고, 플레이어에 대한 최종 확인이 행해진다. 최종 확인 다이얼로그가 표시되어 있는 상황에서, 종료 버튼(501)에 대한

탭 입력이 행해지면, 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스에 관하여, 성능 파라미터, 각종 적성, 및 소지 스킬 등이 확정되고, 플레이어 단말(40)로부터 서버(20)에 대하여 인자 획득 요구가 송신된다. 인자 획득 요구를 수신한 서버(20)에서는, 인자 획득 요구에 기초하여 인자 정보의 추첨을 실행하고, 추첨 결과를 플레이어 단말(40)로 송신한다.

[0131] 인자 정보의 추첨에서는, 획득 대상을 결정하는 제1 처리와, 인자 레벨을 결정하는 제2 처리를, 파랑 인자, 빨강 인자, 고유 인자, 흰색 인자의 각각에 대하여 인자 타입에 따른 형식으로 실행하여, 인자 정보의 결정이 행해진다.

[0132] 우선, 파랑 인자에 대해서는, 제1 처리에 있어서, 스피드, 스테미너, 파워, 근성, 지능의 5 종류의 성능 파라미터로부터 한 종류를 선택하는 추첨이 행해진다. 본 실시 형태에서는, 각 성능 파라미터의 선택 확률은 균등하며, 각각 1/5로 되어 있다. 획득 대상이 되는 한 종류의 성능 파라미터가 결정되면, 제2 처리에 있어서, 인자 레벨을 레벨 1~레벨 3 중 어느 하나로 결정한다. 파랑 인자에 관한 인자 레벨은, 캐릭터의 육성 종료 시에 있어서의 성능 파라미터의 값을 참조하여 추첨되며, 제1 처리에서 획득 대상이 된 성능 파라미터의 값이 높을수록, 제2 처리에서 높은 인자 레벨이 선택되기 쉽다. 또한, 파랑 인자에 관한 인자 레벨에 대해서는, 레벨 3이 선택되기 위해서는, 성능 파라미터의 값이 소정의 수준(예를 들면, 600 이상)을 초과하고 있을 필요가 있다.

[0133] 이어서, 빨강 인자에 대해서는, 제1 처리에 있어서, 캐릭터의 육성 종료 시의 적성 랭크가 A 이상의 적성을 추출하고, 추출된 적성으로부터 어느 한 종류를 획득 대상으로서 선택하는 추첨이 행해진다. 예를 들면, 도 5에 나타내는 바와 같은 캐릭터 N의 적성 상황에서는, 적성 랭크가 A 이상의 적성으로서, 코스 적성 「잔디」, 거리 적성 「장거리」, 및 각질 적성 「선입」의 3 종류가 추출되며, 어느 한 종류가 균등한 선택율(1/3)로 추첨된다. 본 실시 형태에서는, 육성 대상인 캐릭터의 적성에 대해서는 인자 계승 이벤트에 의하여 계승 캐릭터의 빨강 인자의 정보의 영향을 받아 적성 랭크가 상승되는 경우가 있다. 이 때문에, 인자 계승 이벤트에 의하여 육성 대상인 캐릭터에 대하여 적성 랭크가 A 이상의 적성이 증가하면, 제1 처리의 추첨 대상이 되는 적성도 증가하게 된다.

[0134] 또한, 빨강 인자에 관한 제1 처리에서는, 육성 대상인 캐릭터의 육성 개시에 앞서 선택된 2 개의 계승 캐릭터에 연동되어 있는 빨강 인자의 정보를 참조하여, 각 계승 캐릭터에 연동되어 있는 빨강 인자의 종류에 따라 선택율의 상승 보정이 행해지도록 해도 된다. 예를 들면, 2 개의 계승 캐릭터에 연동되어 있는 빨강 인자가 코스 적성과 거리 적성에 관한 것이었던 경우, 코스 적성 및 거리 적성에 관한 선택율을 각질 적성의 선택율보다 상승시키는 보정을 행할 수 있다. 또한, 2 개의 계승 캐릭터에 연동되어 있는 빨강 인자가 모두 거리 적성에 관한 것이었던 경우, 거리 적성에 관한 선택율을 코스 적성 및 각질 적성의 선택율보다 상승시키는 보정을 행할 수 있다.

[0135] 그리고, 제1 처리에 의하여 획득 대상이 되는 한 종류의 적성이 결정되면, 제2 처리에 있어서, 인자 레벨을 레벨 1~레벨 3 중 어느 하나로 결정한다. 빨강 인자에 관한 인자 레벨은, 캐릭터의 육성 종료 시에 있어서의 적성 랭크를 참조하여 추첨되며, 제1 처리에서 획득 대상이 된 적성의 적성 랭크가 높을수록, 제2 처리에서 높은 인자 레벨이 선택되기 쉽다. 본 실시 형태에서는, 각 적성에 대하여 S, A, B, C, D, E, F, G의 8 단계의 적성 랭크가 준비되어 있으며, 빨강 인자의 획득 대상의 후보로서 추출되기 위해서는, 적성 랭크가 A 이상(A 또는 S)인 것이 필요하며, 빨강 인자의 획득 대상으로서 선택된 적성의 적성 랭크가 S인 경우에는, 적성 랭크가 A였던 경우보다 높은 인자 레벨이 선택되기 쉽다.

[0136] 이어서, 고유 인자에 대해서는, 제1 처리에 있어서, 캐릭터의 레어리티에 따른 판정이 행해진다. 본 실시 형태에서는, 육성 대상이 되는 캐릭터의 레어리티로서, 재능 개화 레벨이라고 하는 정보가 존재하며, 재능 개화 레벨이 레벨 1~레벨 5의 범위에서 설정되어 있다. 재능 개화 레벨은, 레벨 1이 가장 레어리티가 낮으며, 레벨 5가 가장 레어리티가 높다고 하는 취급으로 되어 있다. 캐릭터에는 고유 스킬이라고 칭해지는 캐릭터마다의 고유의 스킬이 초기 스테이터스로서 취득한 상태로 되어 있으며, 육성 기능에 있어서, 캐릭터를 육성하는 과정에서 소정 조건을 충족시킴으로써 고유 스킬의 스킬 레벨이 상승되는 구조가 존재한다. 고유 스킬의 레벨은 스킬의 효과에 영향을 주며, 고유 스킬의 레벨이 높을수록 스킬이 발동된 때의 효과량이 많아진다. 고유 인자에 관한 제1 처리에서는, 육성 대상인 캐릭터의 재능 개화 레벨이 레벨 3 이상(레벨 3~레벨 5)인 경우, 고유 인자가 획득 가능하다고 판정된다. 즉, 육성 대상인 캐릭터의 재능 개화 레벨이 레벨 2 이하(레벨 1 또는 레벨 2)였던 경우, 고유 인자에 관한 제1 처리에서는, 고유 인자가 획득 불가능하다고 판정된다. 또한, 고유 인자에 관한 제1 처리에서는, 재능 개화 레벨을 참조하는 것이 아니라, 고유 스킬을 참조하여 고유 인자가 획득 가능한지 판정하도록 해도 된다. 본 실시 형태에서는, 동일한 종류의 캐릭터여도, 재능 개화 레벨이 레벨 2 이하와 레벨 3 이상으로

고유 스킬이 상이하며, 고유 스킬을 참조함으로써 캐릭터의 재능 개화 레벨을 실질적으로 판단할 수 있다.

[0137] 그리고, 제1 처리에 있어서, 고유 인자의 획득이 가능하다고 판정된 경우, 제2 처리에 있어서, 인자 레벨을 레벨 1~레벨 3 중 어느 하나로 결정한다. 고유 인자에 관한 인자 레벨은, 육성 대상인 캐릭터의 고유 스킬의 스킬 레벨을 참조하여 추첨되며, 스킬 레벨이 높을수록, 제2 처리에서 높은 인자 레벨이 선택되기 쉽다. 또한, 고유 인자의 인자 레벨에 대해서는, 육성 대상인 캐릭터의 재능 개화 레벨을 참조하여 추첨하도록 해도 되며, 재능 개화 레벨이 높을수록, 제2 처리에서 높은 인자 레벨이 선택되기 쉬워지고 있어도 된다.

[0138] 이어서, 흰색 인자에 대해서는, 제1 처리에 있어서, 캐릭터의 소지 스킬 또는 육성 이력을 참조하여 획득 대상을 결정하는 추첨이 행해진다. 본 실시 형태에서는, 흰색 인자로서, 스킬 인자, 레이스 인자, 및 시나리오 인자가 존재하며, 각 인자에 대하여 획득 대상의 후보를 설정한다. 우선, 스킬 인자에 대해서는, 육성 종료 시점에서 캐릭터가 취득하고 있는 통상 스킬(고유 스킬 이외의 스킬)에 대응하는 인자 정보를 획득 대상의 후보로서 설정한다. 또한, 레이스 인자에 대해서는, 캐릭터의 육성 중에 출주한 레이스로서, 레이스의 그레이드가 G1로 설정되어 있고, 또한 레이스 결과가 1 차이었던 레이스에 대응하는 인자 정보를 획득 대상의 후보로서 설정한다. 또한, 시나리오 인자에 대해서는, 캐릭터의 육성 개시에 앞서 플레이어가 선택한 육성 시나리오에 대응하는 인자 정보를 획득 대상의 후보로서 설정한다. 그리고, 스킬 인자, 레이스 인자, 및 시나리오 인자에 대하여 설정된 획득 대상의 후보의 각각에 대하여, 추첨에 의하여 당부를 결정하고, 당첨된 획득 대상의 후보를 흰색 인자에 관한 획득 대상으로서 결정한다. 또한, 본 실시 형태에서는, 육성된 캐릭터의 육성 랭크가 높을수록, 획득 대상의 후보의 각각에 대하여 당부를 결정하는 추첨의 당첨 확률이 우대된다. 캐릭터의 육성 랭크란, 육성이 종료된 캐릭터의 스테이터스에 기초하여 산출되는 평가점을 랭크 판정 기준에 의하여 랭크 분류한 것이며, 평가점이 높을수록 높은 육성 랭크가 된다. 즉, 높은 육성 랭크로 캐릭터의 육성을 종료하면, 흰색 인자의 획득 대상이 많아지기 쉬운 경향이 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 획득 대상의 후보가 되는 흰색 인자 중에, 계승 캐릭터에 연동되어 있는 흰색 인자가 포함되어 있는 경우, 그 흰색 인자에 대해서는 당부를 결정하는 추첨의 당첨 확률이 우대된다. 즉, 흰색 인자에 대해서는, 계승 캐릭터와 동일한 인자 정보가 획득되기 쉬운 구조로 되어 있다.

[0139] 그리고, 제1 처리에 의하여 획득 대상이 되는 흰색 인자가 결정되면, 획득 대상이 된 흰색 인자의 각각에 대하여, 제2 처리에 있어서, 인자 레벨을 레벨 1~레벨 3 중 어느 하나로 결정한다. 흰색 인자에 관한 인자 레벨도, 육성 랭크를 참조하여 추첨되며, 육성 랭크가 높을수록, 제2 처리에서 높은 인자 레벨이 선택되기 쉽다.

[0140] 또한, 흰색 인자 중 스킬 인자에 대해서는, 캐릭터가 소지하고 있는 스킬의 레어리티가 높을수록, 제1 처리에서의 당부를 결정하는 추첨의 당첨 확률이 우대되며, 제2 처리에서 높은 인자 레벨이 선택되기 쉽다. 예를 들면, 1 개의 캐릭터가 동시에 소지할 수 없는 하위 스킬(예를 들면, 중거리 직선 ○)과, 상위 스킬(예를 들면, 중거리 직선 ◎)이 있으며, 육성 종료 시에 하위 스킬을 소지하고 있는 경우보다, 육성 종료 시에 상위 스킬을 소지하고 있는 경우가, 그 스킬에 대응하는 흰색 인자(예를 들면, 중거리 직선 ○)의 인자 정보의 획득에 관하여 우대된다.

[0141] 그리고, 플레이어 단말(40)에 있어서, 육성 대상인 캐릭터에 대한 인자 정보의 추첨 결과를 서버(20)로부터 취득하면, 도 23에 나타내는 획득 인자 통지 화면을 표시하고, 서버(20)로부터 취득한 인자 정보를, 금회의 육성에서 획득한 인자 정보로서 플레이어에게 통지한다(단계 S203).

[0142] 획득 인자 통지 화면에서는, 서버(20)로부터 취득한 인자 정보가 일람 표시됨과 동시에, 인자 확정 버튼(511)과 인자 재획득 버튼(512)이 설치되어 있다. 획득 인자 통지 화면이 표시되어 있는 상황에서, 인자 확정 버튼(511)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 24에 나타내는 인자 확정 확인 다이얼로그가 표시된다. 그리고, 인자 확정 확인 다이얼로그에 설치되어 있는 확정 확인 버튼(521)에 대한 탭 입력이 행해지면(단계 S204에서 Y), 금회 육성된 캐릭터에 연동된 인자 정보가 확정되고, 플레이어 관리 데이터베이스(51)의 캐릭터 리스트 및 플레이어 데이터 기억부(71)의 캐릭터 리스트에 육성이 완료된 캐릭터로서 등록된다(단계 S205). 또한, 인자 확정 확인 다이얼로그가 표시되어 있는 상황에서, 캔슬 버튼(522)에 대한 탭 입력이 행해진 경우에는, 인자 확정 확인 다이얼로그를 닫고, 획득 인자 통지 화면으로 복귀된다.

[0143] 또한, 획득 인자 통지 화면이 표시되어 있는 상황에서, 인자 재획득 버튼(512)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 25에 나타내는 인자 재획득 확인 다이얼로그가 표시된다. 그리고, 인자 재획득 확인 다이얼로그에 설치되어 있는 재획득 확인 버튼(531)에 대한 탭 입력이 행해지면(단계 S206에서 Y), 플레이어 단말(40)로부터 서버(20)에 대하여 인자 정보의 재획득을 요구하는 인자 재획득 요구가 송신되고, 인자 정보의 재획득이 행해진다(단계 S207). 인자 정보의 재획득에 관해서는, 캐릭터의 육성을 할 때에 필요해지는 트레이너 포인트(TP)의 소비가 요

구되며, 플레이어가 소지하는 트레이너 포인트(TP)가 부족한 경우에는, 회복 아이템 등을 사용하여 트레이너 포인트를 보충함으로써, 인자 정보의 재획득을 행할 수 있다. 또한, 트레이너 포인트(TP)는 시간 경과에 의하여 일정량씩 회복하는 사양으로 되어 있으므로, 인자 정보의 재획득에 관하여 플레이어가 소지하는 트레이너 포인트(TP)가 부족한 상황에서, 획득 인자 통지 화면이 표시되어 있는 경우에는, 어플리케이션의 다른 기능을 호출한 후에 육성 기능을 재개한 경우, 또는 어플리케이션을 강제 종료에 의하여 종료한 후에, 어플리케이션을 기동하여 육성 기능을 재개한 경우 등, 별도의 화면으로 이행한 후에 육성 기능을 재개함으로써, 시간 경과에 기초하는 트레이너 포인트(TP)의 회복 후의 소지량으로 인자 정보의 재획득이 가능해지는 경우가 있다. 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 육성을 개시하기 위하여 필요한 소비량과 동등한 트레이너 포인트(TP)를 소비하여, 인자 정보의 재획득을 행할 수 있다. 인자 재획득 요구를 수신한 서버(20)에서는, 인자 재획득 요구에 기초하여 인자 정보의 추적을 재실행하고, 추적 결과를 플레이어 단말(40)로 송신한다. 특히, 본 실시 형태에서는, 인자 재획득 요구에 기초하는 인자 정보의 추적은, 과람 인자, 빨강 인자, 고유 인자, 및 흰색 인자의 각각에 관하여, 먼저 행한 인자 획득 요구에 기초하는 인자 정보의 추적과 동일 조건 하에서, 제1 처리 및 제2 처리를 실행하고, 획득 대상의 인자와 그 인자 레벨을 결정한다. 또한, 인자 재획득 확인 다이얼로그에는 캔슬 버튼(532)도 설치되어 있고, 캔슬 버튼(532)에 대한 탭 입력이 행해지면, 획득 인자 통지 화면으로 복귀된다.

[0144] 그리고, 플레이어 단말(40)에 있어서, 육성 대상인 캐릭터에 대한 인자 정보의 추적 결과를 서버(20)로부터 취득하면, 도 26 및 도 27에 나타내는 획득 인자 선택 화면을 표시하고, 인자 재획득 요구에 기초하여 서버(20)로부터 취득한 인자 정보를, 먼저 취득한 인자 정보와 비교 가능한 태양으로 플레이어에게 통지한다(단계 S208). 또한, 인자 재획득 요구에 기초하여 서버(20)로부터 취득되는 인자 정보는, 인자 재획득 요구에 기초하여 결정된 인자 정보만이어도 되고, 인자 획득 요구에 기초하여 결정된 원인자(元因子) 정보와, 인자 재획득 요구에 기초하여 결정된 새로운 인자 정보와의 쌍방이어도 된다.

[0145] 획득 인자 선택 화면에서는, 도 27에 나타내는 바와 같이, 먼저 취득한 인자 정보를 「원인자」로서 표시하고, 도 26에 나타내는 바와 같이, 후에 취득한 인자 정보를 「재획득 인자」로서 표시한다. 획득 인자 선택 화면에서, 좌우 어느 한 방향으로 스와이프 입력을 행함으로써, 「원인자」와 「재획득 인자」라는 표시 전환을 행할 수 있다.

[0146] 또한, 획득 인자 선택 화면에 설치되어 있는 인자 일람 버튼(541)에 대하여 탭 입력이 행해지면, 도 28에 나타내는 바와 같이, 인자 일람 다이얼로그가 표시되고, 육성 대상인 캐릭터(예를 들면, 캐릭터 N) 및 2 개의 계승 캐릭터(예를 들면, 캐릭터 D 및 캐릭터 B)의 인자 정보가 트리 표시되고, 육성이 완료된 캐릭터로서 캐릭터 리스트에 등록된 경우를 상정한 인자 정보의 사전 확인을 할 수 있다. 또한, 인자 일람 다이얼로그로 표시되는 육성 대상인 캐릭터의 인자 정보는, 획득 인자 선택 화면에서 표시되어 있는 인자 정보가 된다. 즉, 획득 인자 선택 화면에 있어서 「원인자」가 표시되어 있는 상황에서, 인자 일람 다이얼로그가 표시되는 경우에는, 육성 대상인 캐릭터의 인자 정보가 「원인자」이며, 획득 인자 선택 화면에 있어서 「재획득 인자」가 표시되어 있는 상황에서, 인자 일람 다이얼로그가 표시되는 경우에는, 육성 대상인 캐릭터의 인자 정보가 「재획득 인자」가 된다.

[0147] 또한, 획득 인자 선택 화면에는 인자 확정 버튼(542)이 설치되어 있고, 인자 확정 버튼(542)에 대한 탭 입력이 행해지면, 획득 인자 선택 화면에서 표시 중인 인자 정보를 선택한 것으로서, 인자 확정 확인 다이얼로그가 표시된다. 예를 들면, 도 26에 나타내는 바와 같이, 「재획득 인자」가 선택되어 있는 상황에서 인자 확정 버튼(542)에 대한 탭 입력이 행해지면, 도 29에 나타내는 바와 같이, 「재획득 인자」에 대응하는 인자 정보를 표시한 인자 확정 확인 다이얼로그가 표시된다. 그리고, 인자 확정 확인 다이얼로그에 설치되어 있는 확정 확인 버튼(551)에 대한 탭 입력이 행해지면(단계 S209에서 Y), 금회 육성된 캐릭터에 연동된 인자 정보가 확정되고, 플레이어 관리 데이터베이스(51)의 캐릭터 리스트 및 플레이어 데이터 기억부(71)의 캐릭터 리스트에 육성이 완료된 캐릭터로서 등록된다(단계 S205). 또한, 인자 확정 확인 다이얼로그가 표시되어 있는 상황에서, 캔슬 버튼(552)에 대한 탭 입력이 행해진 경우에는, 인자 확정 확인 다이얼로그를 닫아, 획득 인자 선택 화면으로 복귀된다.

[0148] 진술한 본 실시 형태의 정보 처리 시스템(10)에서는, 육성 기능에 의하여 캐릭터를 육성한 결과에 기초하여, 육성 대상인 캐릭터에 연동되어 있는 인자 정보를 변경 가능하게 함으로써, 플레이어가 원하는 인자 정보가 얻어질 때까지, 캐릭터를 반복하여 육성하는 것에 대한 플레이어의 부담을 경감할 수 있다.

[0149] 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서의 육성 대상인 캐릭터의 육성 종료 시점의 스테이터스를 참조하여, 그 캐릭터에 연동되는 인자 정보를 결정한다. 즉, 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서, 캐릭터의 육성

을 종료할 때까지, 캐릭터에 연동되어 있는 인자 정보를 플레이어가 알 수 없다. 이 때문에, 육성 기능에 있어서의 콘텐츠의 증대 등에 의하여, 1 개의 캐릭터를 육성하기 위하여 필요로 하는 시간이 증대된 경우, 플레이어가 원하는 인자 정보가 얻어질 때까지 방대한 시간이 필요해질 우려가 있다. 그러나, 본 실시 형태에서는, 캐릭터의 육성 종료 시에 제시된 인자 정보의 내용이 플레이어가 원하는 것은 아니었던 경우에도, 금회 육성한 캐릭터에 연동되어 있는 인자 정보의 재획득이 가능하게 되어 있으므로, 플레이어가 원하는 인자 정보가 얻어질 때까지의 시간을 단축하는 것을 기대할 수 있다.

[0150] 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서, 캐릭터를 육성하는 경우에, 과거에 육성된 캐릭터에 연동된 인자 정보에 따라, 육성 대상인 캐릭터의 스테이터스에 영향을 주는 인자 계승 이벤트가 발생한다. 즉, 본 실시 형태에서는, 우수한 인자 정보가 연동된 육성이 완료된 캐릭터를 계승 캐릭터로서 선택할 수 있으므로, 강한 캐릭터를 육성하기 쉽다고 하는 사양으로 되어 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 플레이어마다 육성이 완료된 캐릭터의 소유 프레임에 제한이 설치되어 있으므로, 가능한 한 우수한 인자 정보가 연동된 육성이 완료된 캐릭터를 보유하고 싶다고 하는 플레이어의 희망도 있다. 이 때문에, 본 실시 형태와 같이, 금회 육성한 캐릭터에 연동되어 있는 인자 정보의 재획득이 가능하게 되어 있으면, 육성한 캐릭터를 보유할지의 여부를, 캐릭터에 연동된 인자 정보에 기초하여 엄선한다고 하는 플레이어의 작업 부담을 줄일 수 있다.

[0151] 또한, 본 실시 형태에서는, 이미 플레이어에게 통지된 인자 정보와 동일 조건 하에서 캐릭터에 연동되어 있는 인자 정보를 재추첨하기 위하여, 플레이어가 인자 정보의 재획득을 결단하는 동기가 되기 쉽다. 또한, 본 실시 형태에서는, 1 개의 캐릭터에 대하여 반복하여 인자 정보를 결정하는 추첨을 행하는 태양이었으나, 인자 정보의 재획득을 행하는 경우, 육성된 캐릭터(오리지날체)의 육성 이력을 트레이스한 복제체를 내부적으로 작성하고, 복제체에 대하여 인자 정보를 결정하여, 오리지날체와 복제체 중 어느 것을 등록할지를 플레이어에게 선택하도록 해도 된다. 또한, 인자 정보의 재획득에 따른 추첨(2 회째의 추첨)의 조건은, 1 회째의 추첨과 반드시 동일하지 않아도 되며, 재획득에 따른 추첨에 있어서, 확률적으로 1 회째의 추첨에 비하여 유리하거나 또는 불리해져도 된다. 또한, 인자 정보의 재획득에 따른 추첨을 행하는 경우, 캐릭터에 대하여 내부 보정을 가한 스테이터스를 참조하여, 인자 정보의 결정에 따른 추첨을 행하도록 해도 된다. 예를 들면, 흰색 인자의 획득 대상을 결정하는 추첨에 있어서, 실제의 캐릭터의 육성 랭크가 A였다고 해도, 재획득에 따른 추첨에서는 내부적으로 육성 랭크를 S로서 취급하여 흰색 인자의 획득 대상을 결정하는 추첨을 본래의 육성 랭크보다 유리한 조건으로 행할 수 있다.

[0152] 또한, 본 실시 형태에서는, 인자 정보의 재획득이 이루어진 경우, 획득 인자 선택 화면에 있어서, 먼저 취득한 인자 정보와, 후에 취득한 인자 정보를 비교 가능하게 표시하고, 어느 인자 정보를 캐릭터에 연동시킬지를 플레이어가 선택 가능하게 되어 있다. 즉, 「원인자」에 따른 인자 정보와, 「재획득 인자」에 따른 인자 정보를 눈으로 보고 비교하여, 플레이어의 임의로 캐릭터에 연동된 인자 정보를 확정할 수 있으므로, 플레이어의 편의성을 높일 수 있다. 또한, 본 실시 형태에서는, 「원인자」를 보지한 채로 「재획득 인자」와 비교 고려하여, 캐릭터에 연동된 인자 정보를 플레이어가 선택할 수 있도록 하였으나, 인자 정보의 재획득을 요구한 경우에는, 「원인자」에 대응하는 인자 정보를 파기하고, 「재획득 인자」에 대응하는 인자 정보를 캐릭터에 연동시켜 등록하도록 해도 된다.

[0153] 또한, 본 실시 형태에서는, 획득 인자 선택 화면에 있어서, 「원인자」에 따른 인자 정보의 표시와, 「재획득 인자」에 따른 인자 정보의 표시를 스위치 입력에 의하여 전환하는 경우에 대하여 설명하였으나, 「원인자」에 따른 인자 정보와, 「재획득 인자」에 따른 인자 정보를 동일 화면 내에서 표시하고, 표시 대상을 전환하지 않고 양자를 비교 확인할 수 있도록 해도 된다. 또한, 획득 인자 선택 화면에 있어서, 「원인자」에 따른 인자 정보의 표시, 또는 「재획득 인자」에 따른 인자 정보의 표시의 일방에 있어서, 타방과의 차이점에 대한 차분 표시를 행하도록 해도 된다.

[0154] 또한, 본 실시 형태에서는, 인자 정보가 추첨에 의하여 결정되는 것이었으나, 인자 정보의 일부 또는 전부가 추첨에 의하지 않고 결정되고, 캐릭터에 연동되는 태양이어도 된다. 예를 들면, 캐릭터가 소지하고 있는 스킬을, 모두 인자 정보로서 획득하는 것과 같은 태양이어도 된다. 또한, 인자 정보에는 인자 타입과 인자 레벨이 포함되어 있었으나, 인자 레벨에 대해서는 존재하고 있지 않은 태양이어도 된다.

[0155] 또한, 본 실시 형태에서는, 인자 정보의 재획득은 1 회 한정이었으나, 대가가 되는 트레이너 포인트(TP)를 소비하면, 복수 회 행할 수 있도록 해도 된다. 또한, 인자 정보의 재획득을 반복하여 행할 수 있도록 한 경우, 인자 정보의 재획득에 대한 트레이너 포인트(TP)의 소비량이 그때마다 상승하는 것과 같은 사양이어도 된다.

[0156] 또한, 인자 정보의 재획득에 대한 대가에 단계를 설치하고, 플레이어의 임의로 소비한 대가의 단계에 따라, 인

자 정보의 재획득 시에 우대 조치가 얻어지도록 해도 된다. 예를 들면, 인자 정보를 재획득하는 경우에, 트레이너 포인트(TP)의 소비량이 높을수록 획득할 수 있는 흰색 인자의 수가 증가되기 쉬운 사양으로 할 수 있다.

[0157] 또한, 본 실시 형태에서는, 육성 기능에 있어서, 1 회의 캐릭터의 육성에 대하여 소정량의 트레이너 포인트(TP)를 소비할 필요가 있으며, 이 소비량은, 이벤트 또는 캠페인 등에 의하여 기간 한정으로 변동되는 경우가 있다. 이에 대하여, 인자 정보의 재획득을 할 때에 필요해지는 트레이너 포인트(TP)는, 통상의 1 회의 육성에 필요한 소정량을 소비하면 된다. 즉, 본 실시 형태에서는, 육성을 개시할 때의 트레이너 포인트(TP)의 소비량에 연동되지 않고, 일정량의 트레이너 포인트(TP)를 소비함으로써 인자 정보의 재획득이 가능하게 되어 있으나, 육성을 개시할 때의 트레이너 포인트(TP)의 소비량에 연동하여 인자 정보의 재획득에 필요한 트레이너 포인트(TP)의 소비량이 변동되도록 해도 된다. 또한, 본 실시 형태에서는, 인자 정보의 재획득에 대가를 필요로 하였으나, 대가를 요하지 않고 인자 정보의 재획득을 할 수 있도록 해도 된다.

[0158] 또한, 본 실시 형태에서는, 육성된 캐릭터를 캐릭터 리스트에 등록하기 전에 인자 정보의 재획득을 가능하게 하고, 캐릭터에 연동된 인자 정보를 변경 가능하게 하였으나, 육성된 캐릭터가 캐릭터 리스트에 등록된 후에, 플레이어의 임의의 타이밍에서 육성이 완료된 캐릭터에 연동되어 있는 인자 정보를 변경 가능하게 해도 된다. 단, 본 실시 형태와 같이, 프렌드 등록된 다른 플레이어로부터 육성이 완료된 캐릭터를 렌탈하여 계승 캐릭터로서 사용하는 경우를 고려하여, 플레이어가 다른 플레이어에게 계승 캐릭터로서의 렌탈을 허가하고 있는 육성이 완료된 캐릭터에 대해서는, 인자 정보의 변경을 할 수 없는 것과 같은 제한이 설치되어 있어도 된다. 또한, 인자 정보의 변경의 태양으로서, 소정의 아이템을 소비함으로써, 캐릭터 리스트에 등록된 육성이 완료된 캐릭터의 임의의 인자 정보의 인자 레벨을 향상시킬 수 있도록 해도 된다. 인자 정보의 변경의 태양으로서, 아이템에 의한 인자 레벨의 향상을 가능하게 하는 경우, 육성 대상인 캐릭터의 인자 정보를 확정하는 입력을 접수하는 단계에서, 인자 레벨의 향상을 가능하게 하는 아이템의 소비를 플레이어에게 결정시킬 수 있다. 또한, 인자 정보의 변경의 태양으로서, 아이템에 의한 인자 레벨의 향상을 가능하게 하는 경우, 육성 대상인 캐릭터가 캐릭터 리스트에 등록된 후에, 인자 레벨의 향상을 가능하게 하는 아이템의 소비를 플레이어에게 결정시킬 수 있다. 또한, 인자 정보의 변경의 태양으로서, 아이템의 소비에 의하여 인자 레벨을 향상시키는 사양에서는, 육성이 종료된 캐릭터에 대하여 인자 정보를 재획득할 기회가 설치되어 있지 않아도 된다. 또한, 인자 정보의 변경의 태양으로서, 아이템의 소비에 의하여 인자 레벨을 향상시키는 사양에서는, 아이템의 소비에 의하여 인자 레벨이 향상되는 대상이 되는 인자 정보는, 랜덤으로 결정되어도 된다.

[0159] 또한, 인자 정보의 변경에는, 플레이어가 인자 정보를 취사 선택하는 것이 포함된다. 인자 정보의 획득 수가 추천 또는 육성 랭크에 따라 정해져 있고, 캐릭터의 스테이터스 또는 육성 이력에 기초하는 인자 정보의 획득 후보로부터, 플레이어가 획득 수의 범위 내에서 캐릭터에 연동된 인자 정보를 편집하고, 편집 결과에 기초하여 캐릭터에 인자 정보를 연동시켜 캐릭터 리스트에 등록하도록 해도 된다.

[0160] 또한, 인자 정보의 변경에는, 원인자 정보의 일부만을 변경하는 것이 포함된다. 예를 들면, 1 회째의 인자 정보의 추천 결과에 대하여, 2 회째의 인자 정보의 추천 결과로부터 임의의 인자 정보를 바꿔 넣어, 캐릭터에 연동된 인자 정보로 할 수 있다. 또한, 파랑 인자 또는 빨강 인자 등, 확정적으로 획득할 수 있는 인자만을 인자 정보의 재획득으로 변경 가능하게 하고, 재획득에 따른 추천에서는, 파랑 인자 또는 빨강 인자만을 결정하여 바꿔 넣을 수 있도록 해도 된다. 또한, 인자 정보의 결정에 따른 1 회째의 추천과 2 회째의 추천에 있어서, 동일한 인자가 획득 대상으로서 결정되는 추천 결과를 얻은 경우, 그 인자에 대하여 1 회째의 추천 결과보다 인자 레벨이 상승하는 보정을 행하도록 해도 된다.

[0161] 또한, 획득 인자 통지 화면에 있어서, 개별적으로 인자 정보를 선택하여 소거하는 것을 가능하게 하고, 인자 정보를 소거함으로써 잔여 인자 정보의 인자 레벨을 상승시키는 것이 가능해도 된다. 이 경우, 하나의 인자 정보의 소거에 의하여 소거한 인자 정보의 인자 레벨에 상관없이, 다른 인자 정보를 1 레벨만큼 올려지도록 해도 된다. 또한, 소거한 인자 정보의 인자 레벨에 대응하는 레벨 상승량(예를 들면, 인자 레벨이 레벨 3인 인자 정보를 소거한 경우에는 3 레벨분)을 다른 인자 정보로 배분할 수 있도록 해도 된다.

[0162] 또한, 본 실시 형태에서는, 인자 정보의 재획득에 따른 추천을, 플레이어의 입력에 기초하여 행하는 경우에 대하여 설명하였으나, 캐릭터의 육성 종료 시에 미리 동일 조건으로 2 회의 추천(1 회째의 추천 및 2 회째의 추천)을 행한 후에 1 회째의 추천 결과만을 제시하고, 플레이어의 입력에 기초하여 2 회째의 추천 결과를 제시하도록 해도 된다. 2 회의 추천을 먼저 행하는 경우, 어느 추천 결과를 제시할지에 대해서는, 미리 정해진 우선 순위에 따라 판단할 수 있다. 예를 들면, 인자 정보의 획득 수 또는 특정의 인자 정보에 관한 인자 레벨 등, 임의의 기준에 의하여 먼저 제시하는 추천 결과를 결정할 수 있다.

[0163] 또한, 본 실시 형태에서는, 흰색 인자의 획득 대상을 결정할 때에, 캐릭터의 소지 스킬, 레이스 출주 이력, 및 육성 시나리오 등으로부터 획득 대상의 후보를 추출하고, 획득 대상의 후보의 각각에 대하여 당부를 결정하는 것으로 하였으나, 흰색 인자의 획득 대상을 결정하는 주점에 관하여, 캐릭터의 육성 랭크에 따른 확률로 획득 수의 주점을 먼저 행하고, 흰색 인자의 획득 대상의 후보 중에서 주점으로 결정한 획득 수를 상한으로 하여 흰색 인자의 획득 대상을 결정하도록 해도 된다.

[0164] 또한, 인자 정보를 재획득할 때에, 원인자 정보에 관하여 잠금 설정을 할 수 있도록 하고, 잠금 설정된 인자 정보가 재획득된 인자 정보로 계승되도록 해도 된다. 원인자 정보에 관하여 잠금 설정을 가능하게 하는 경우, 파랑 인자, 빨강 인자, 고유 인자 중 어느 한 종류에 대해서만 잠금 설정을 가능하게 해도 되고, 파랑 인자, 빨강 인자, 고유 인자의 모두에 대하여 잠금 설정을 가능하게 하여 흰색 인자만 재결정하도록 해도 된다. 또한, 흰색 인자에 대해서도 개수를 제한하여 잠금 설정할 수 있도록 해도 된다.

[0165] 또한, 본 실시 형태에서는, 캐릭터를 육성할 때에, 육성이 완료된 캐릭터 중, 2 개를 계승 캐릭터로서 설정할 수 있는 게임을 예를 들어 설명하였으나, 계승 캐릭터의 선택 수는 적어도 1 개이면 되며, 3 개 이상의 계승 캐릭터를 설정할 수 있는 사양이어도 된다. 또한, 다른 게임에 있어서 정보 처리 시스템(10)의 각 기능을 제공하는 구성으로 해도 된다. 예를 들면, 야구 게임 또는 축구 게임 등의 스포츠 게임에 있어서, 경기에 참가하는 캐릭터를 육성하고, 육성이 완료된 캐릭터를 이용하여 대전을 하거나, 육성이 완료된 캐릭터를 이용하여 새롭게 육성하는 캐릭터의 스테이터스 보강을 행할 수 있는 게임에 적용할 수 있다. 또한, 다른 장르의 게임, 예를 들면, 카드 배틀 게임, 격투 게임, 액션 게임, 배틀 로열 게임, 롤 플레이 게임 등에 있어서 캐릭터를 육성하고, 육성이 완료된 캐릭터를 이용하여 대전을 하거나, 육성이 완료된 캐릭터를 이용하여 새롭게 육성하는 캐릭터의 스테이터스 보강을 행할 수 있는 게임에 적용해도 된다.

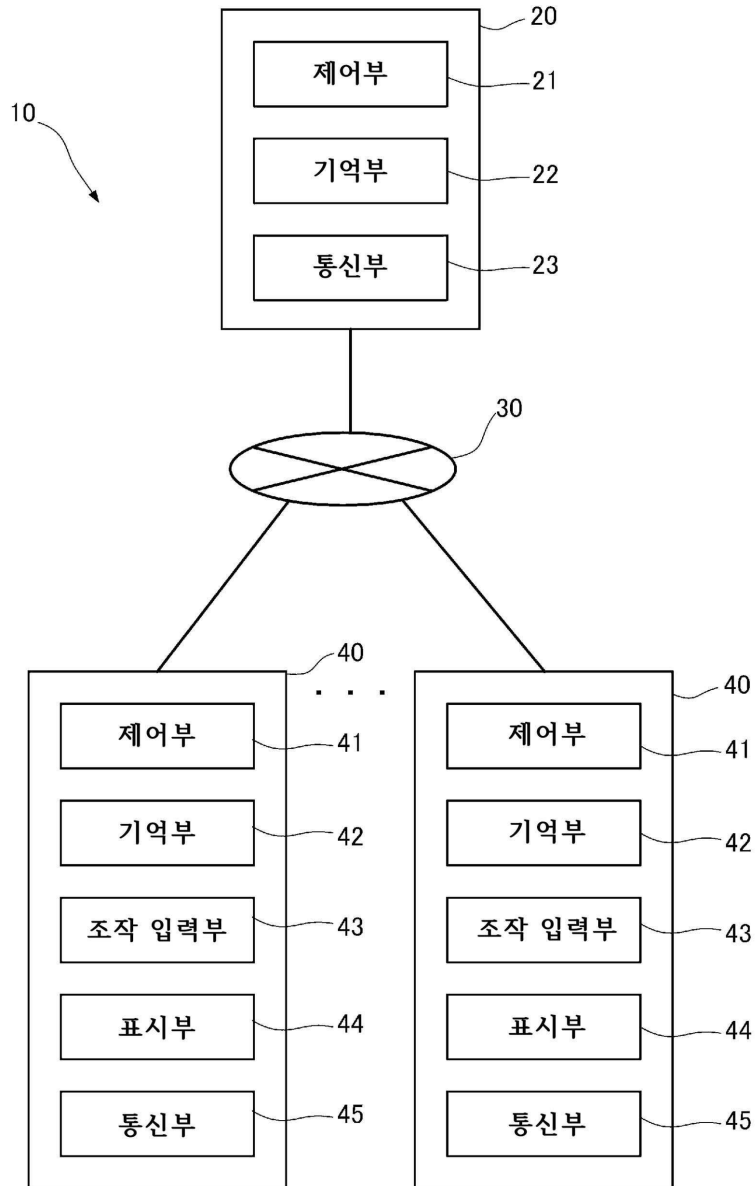
부호의 설명

[0166] 10 : 정보 처리 시스템
 20 : 서버
 40 : 플레이어 단말
 21, 41 : 제어부
 22, 42 : 기억부
 23, 45 : 통신부
 43 : 조작 입력부
 44 : 표시부
 50 : 서버 데이터 기억부
 51 : 플레이어 관리 데이터베이스
 52 : 인자 정보 데이터베이스
 60 : 게임 연산부
 61 : 인자 정보 결정부
 62 : 인자 정보 적용부
 70 : 단말 데이터 기억부
 71 : 플레이어 데이터 기억부
 72 : 육성 진행 데이터 기억부
 73 : 레이스 제어 데이터 기억부
 80 : 게임 실행부
 81 : 육성 기능 제공부

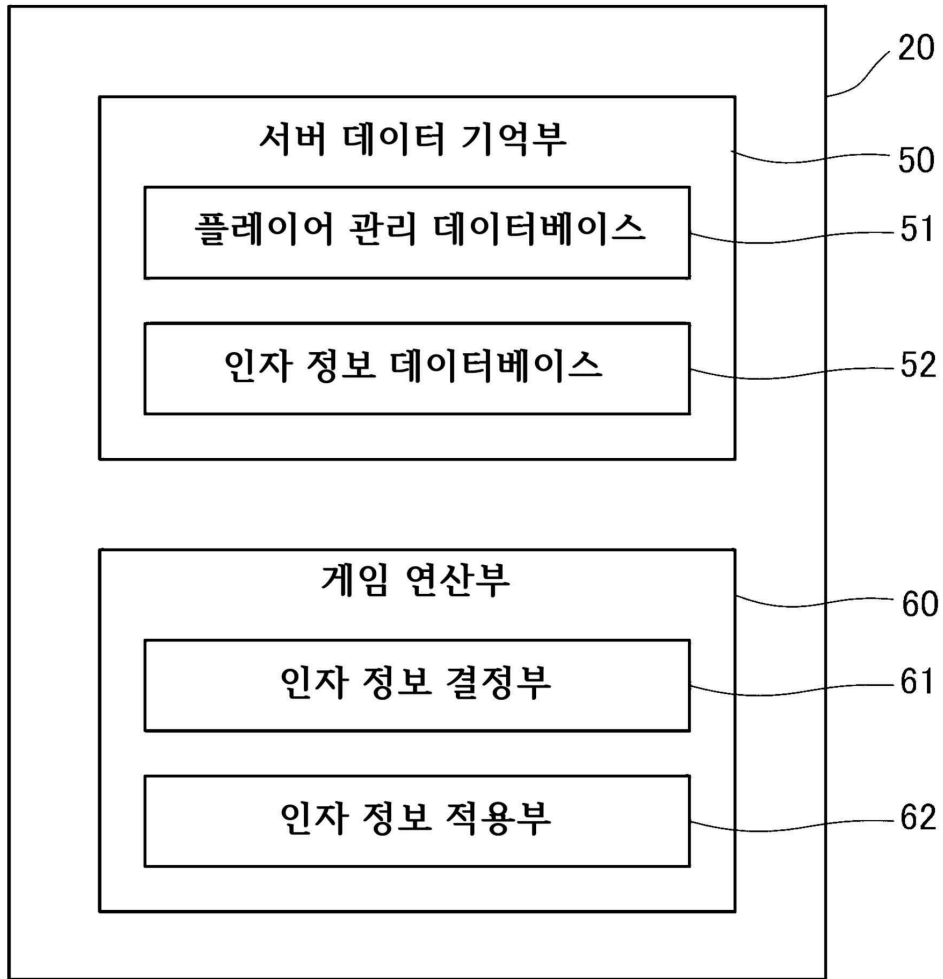
- 82 : 인자 정보 통지부
- 83 : 인자 정보 변경부
- 84 : 캐릭터 등록부
- 85 : 대전 기능 제공부

도면

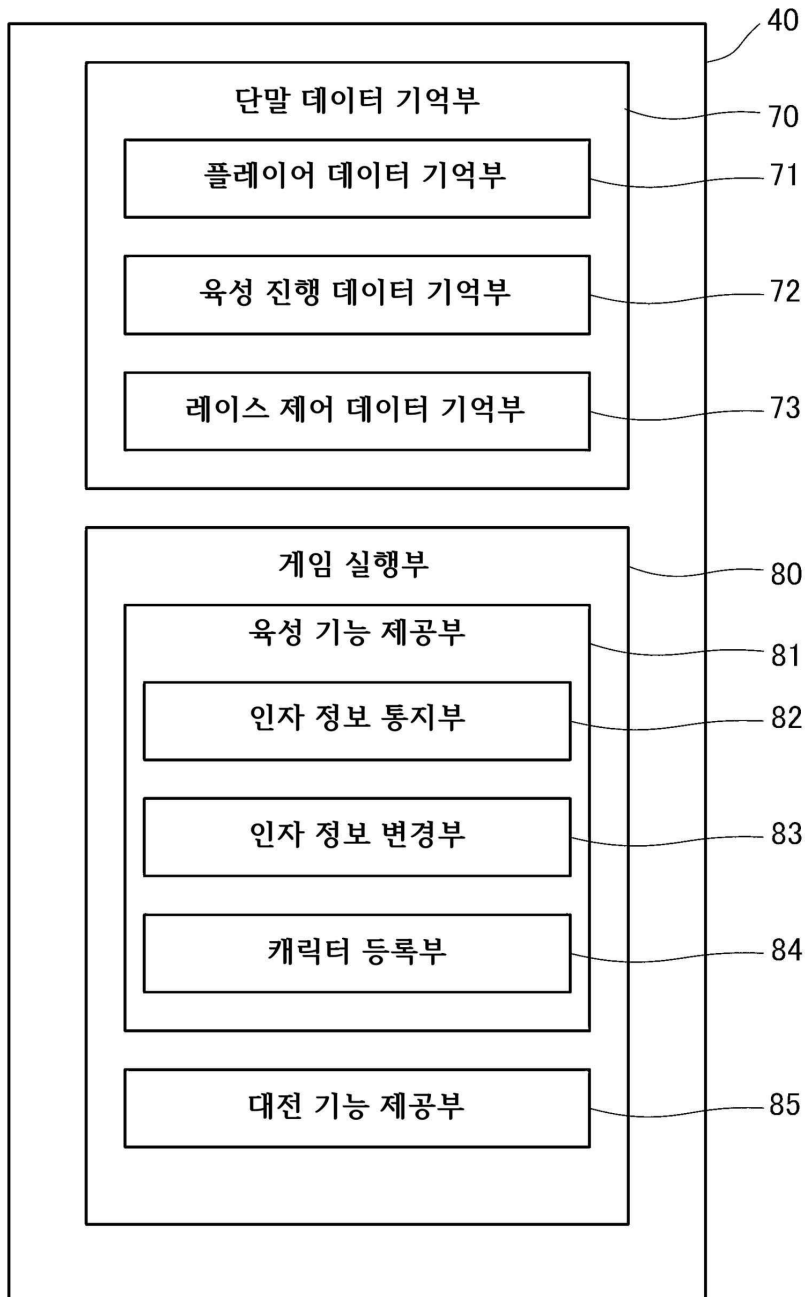
도면1



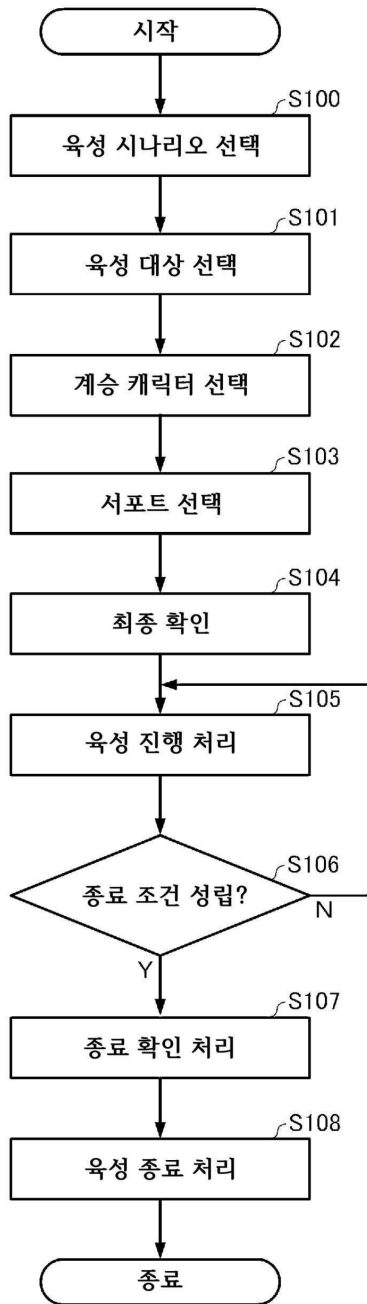
도면2



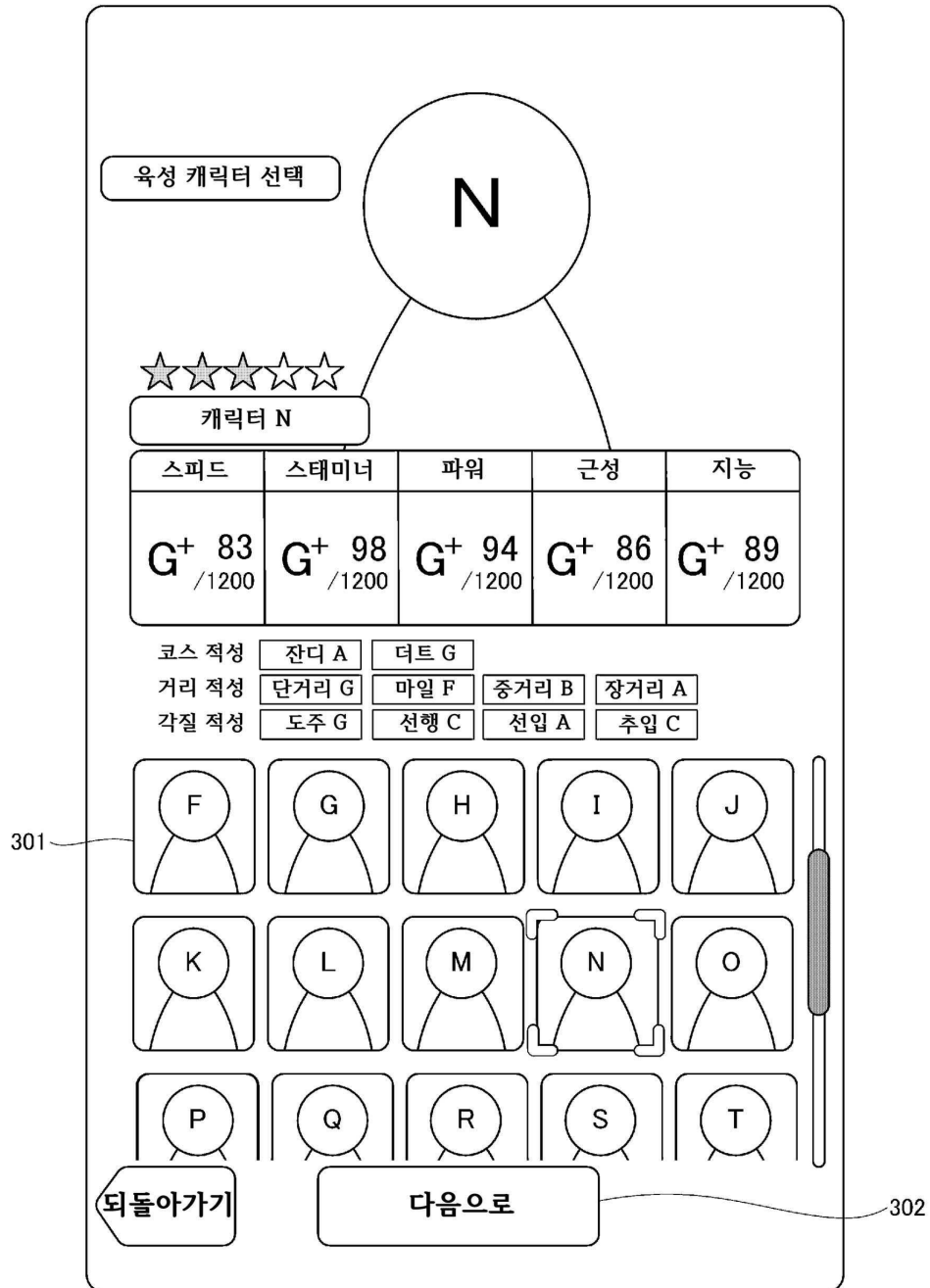
도면3



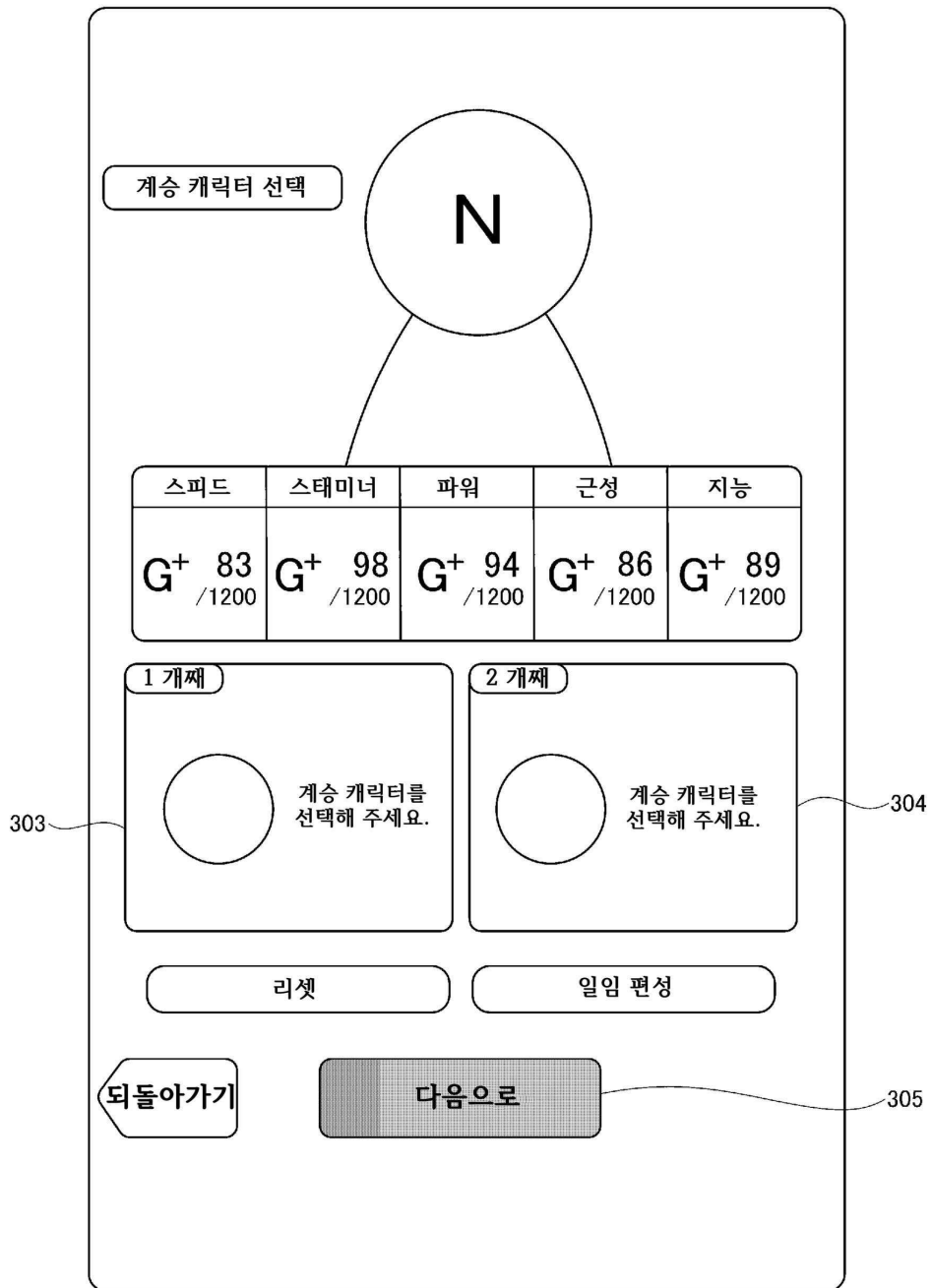
도면4



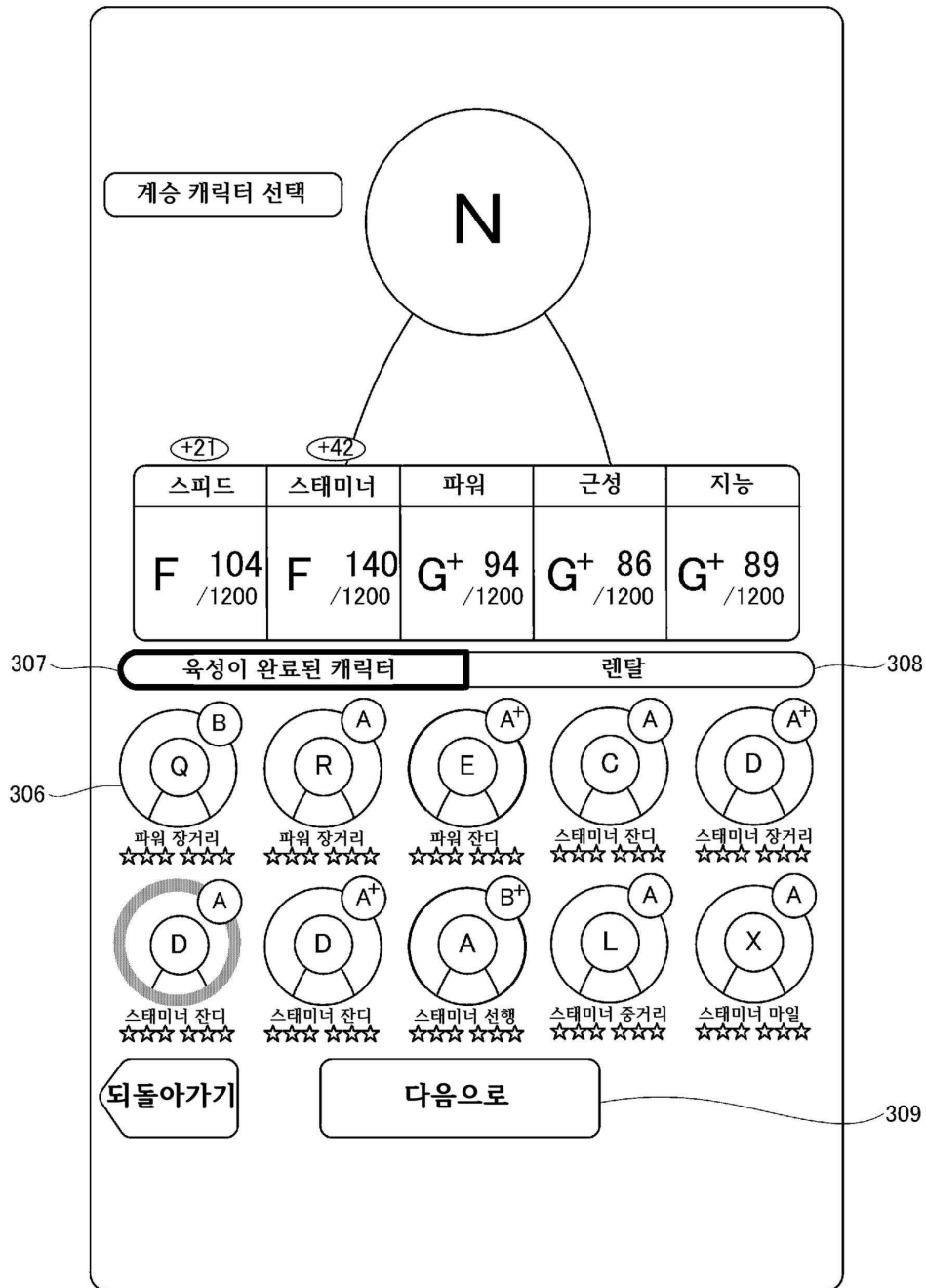
도면5



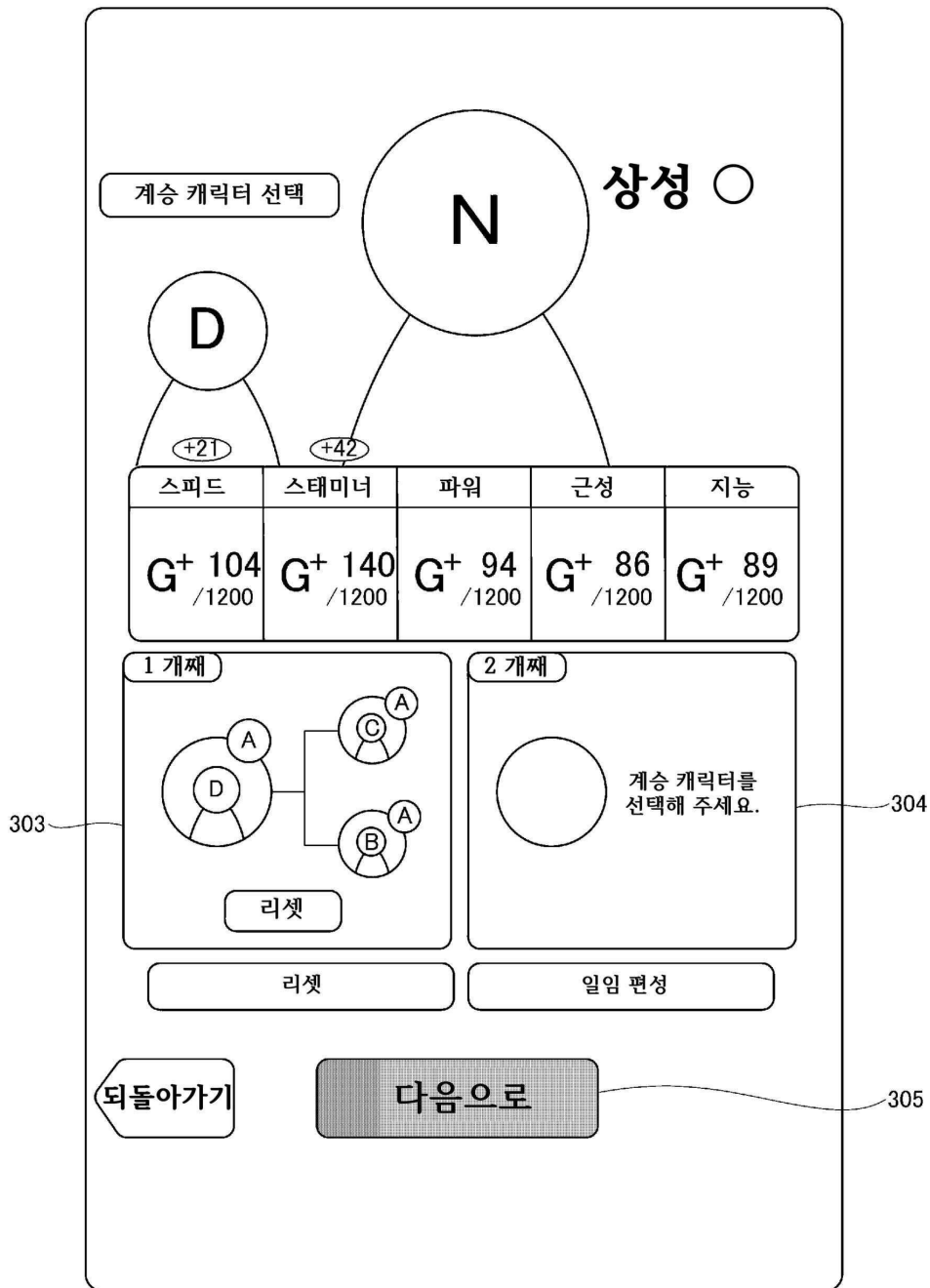
도면6



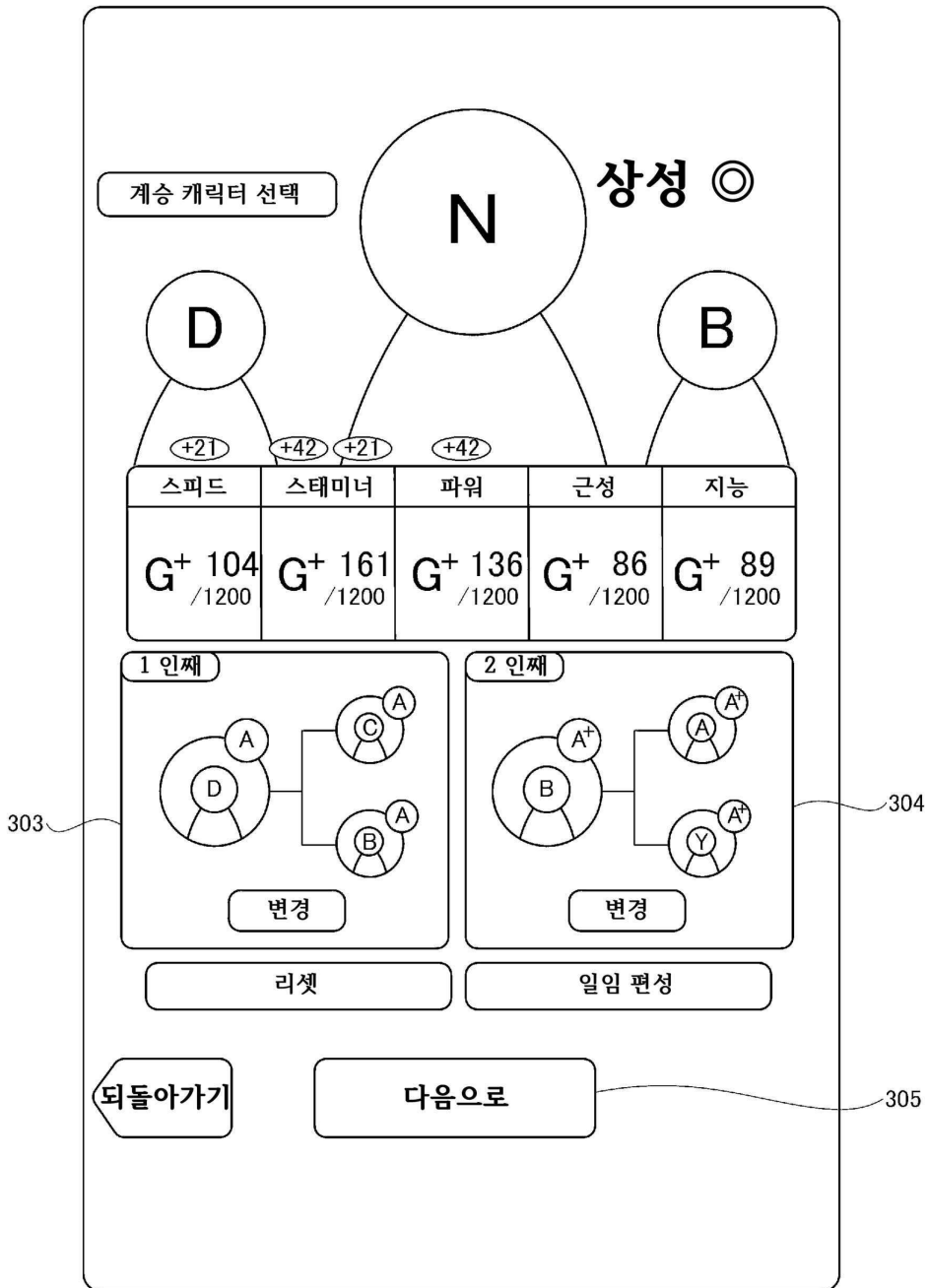
도면7



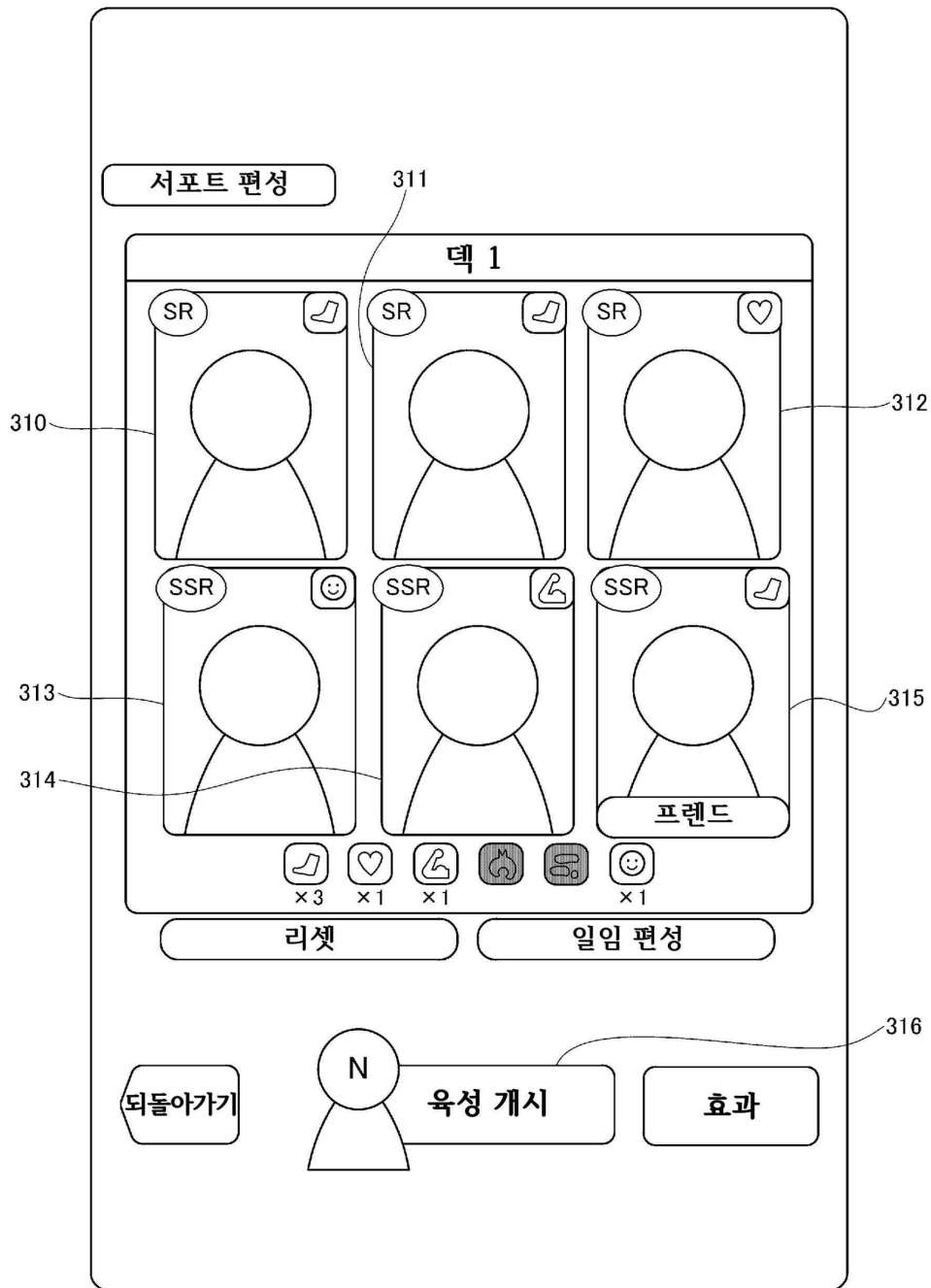
도면8



도면9



도면10



도면11

최종 확인

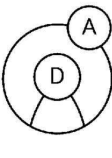


육성 캐릭터

N

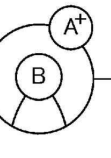
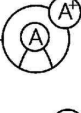

캐릭터 N

계승 캐릭터

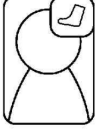





1 인째

2 인째

서포트 아이템

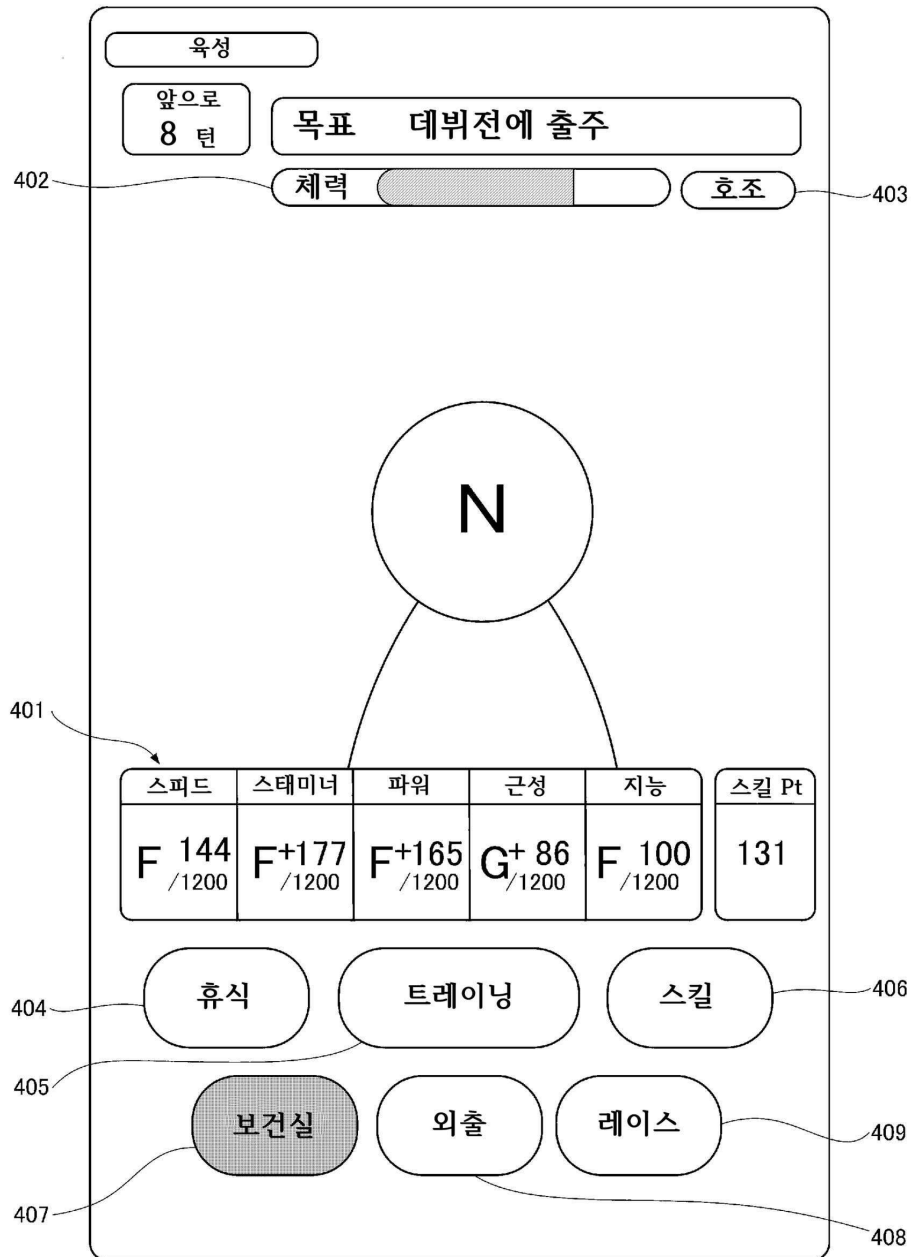
육성을 개시하겠습니다. 개시할까요?

캔슬

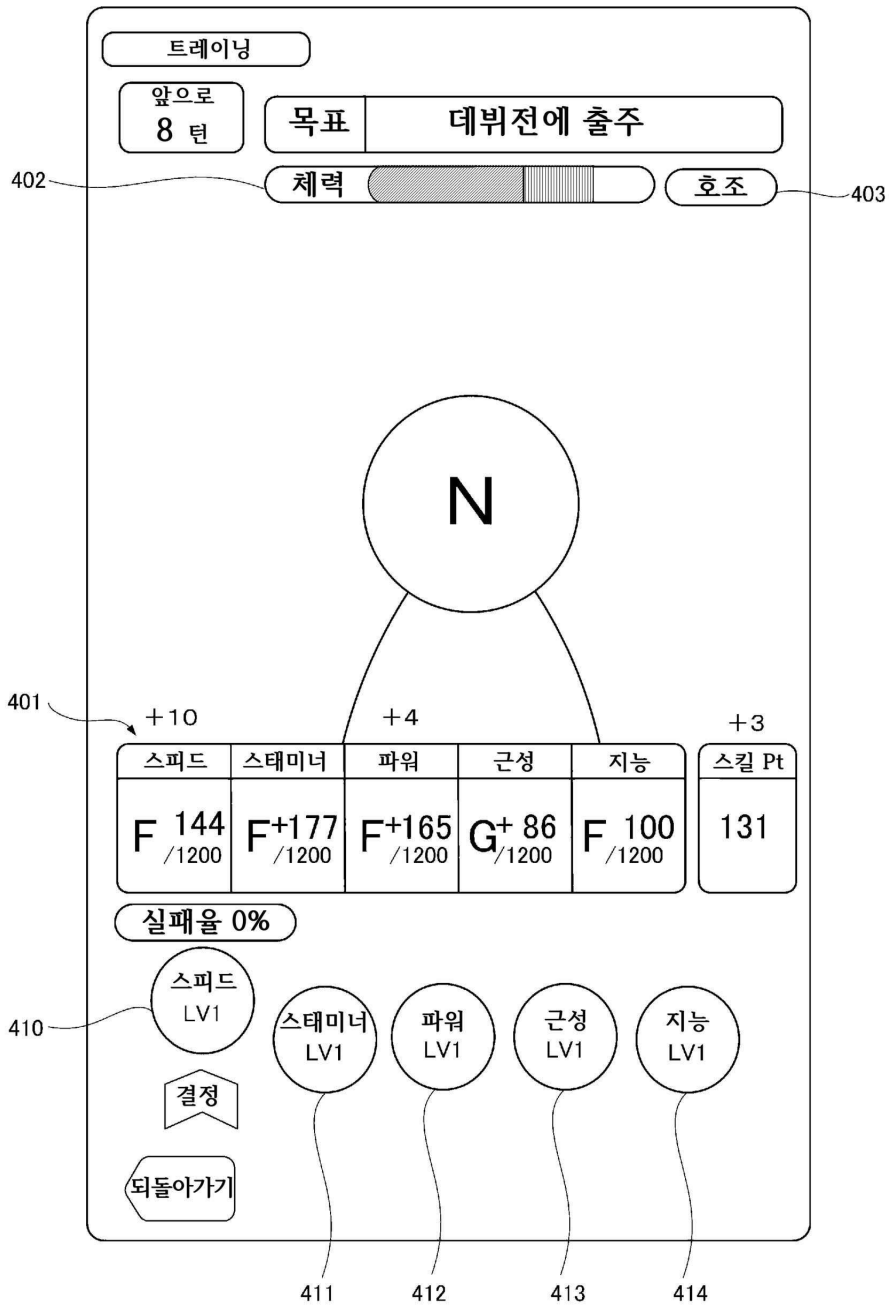
육성 개시

317

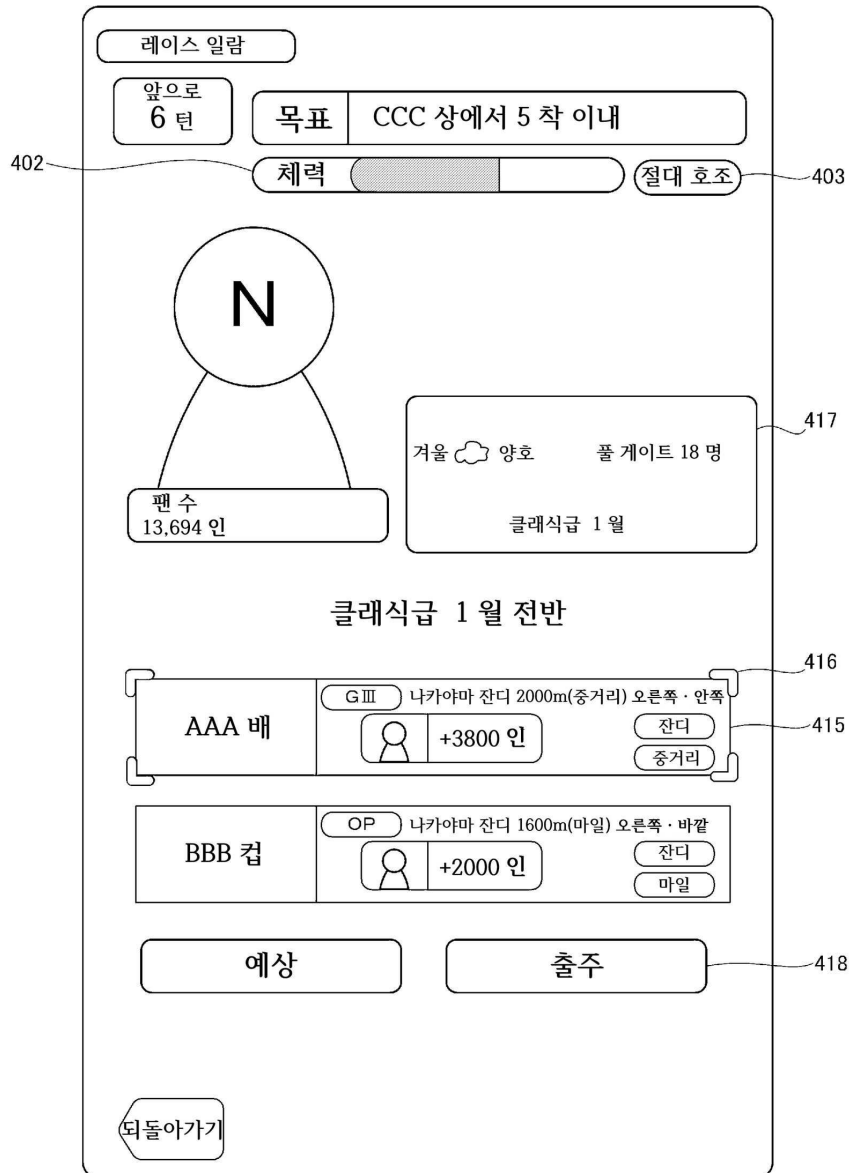
도면12



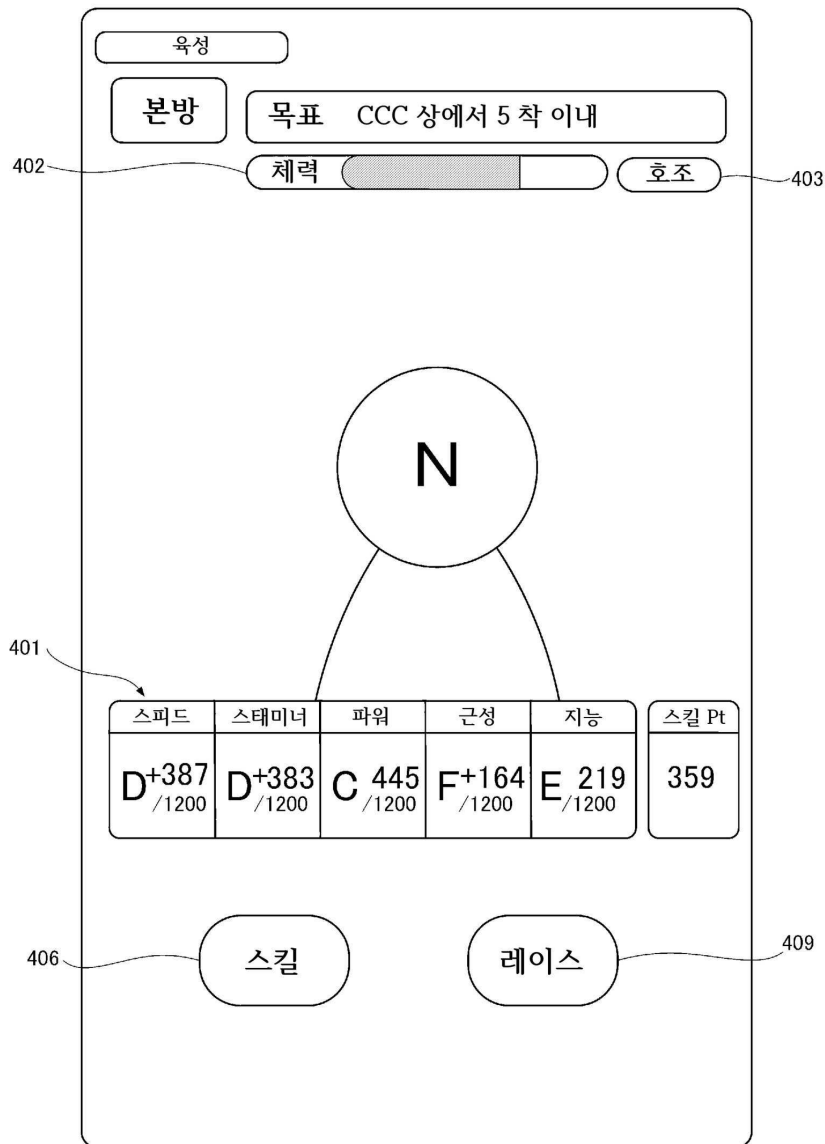
도면13



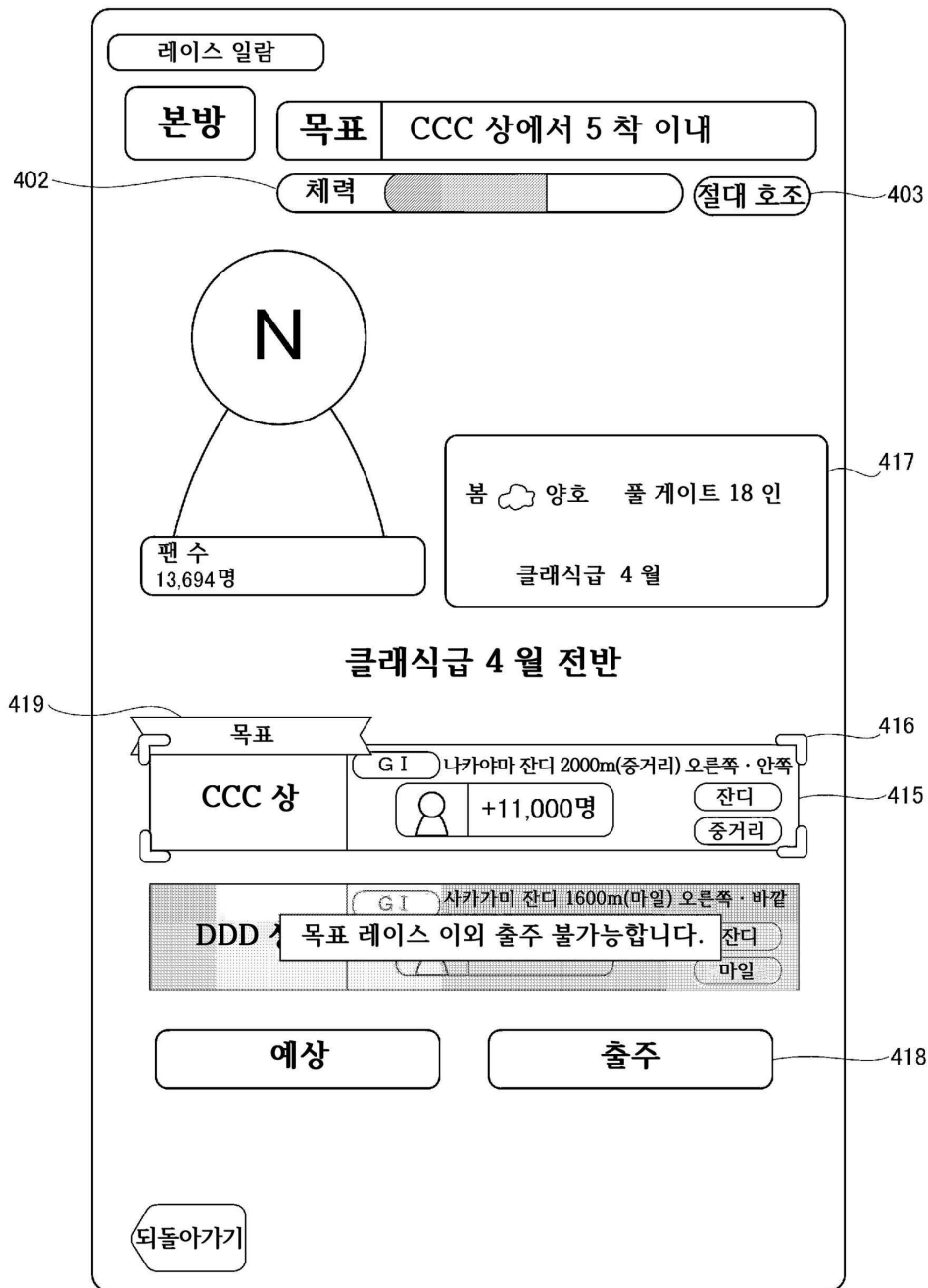
도면14



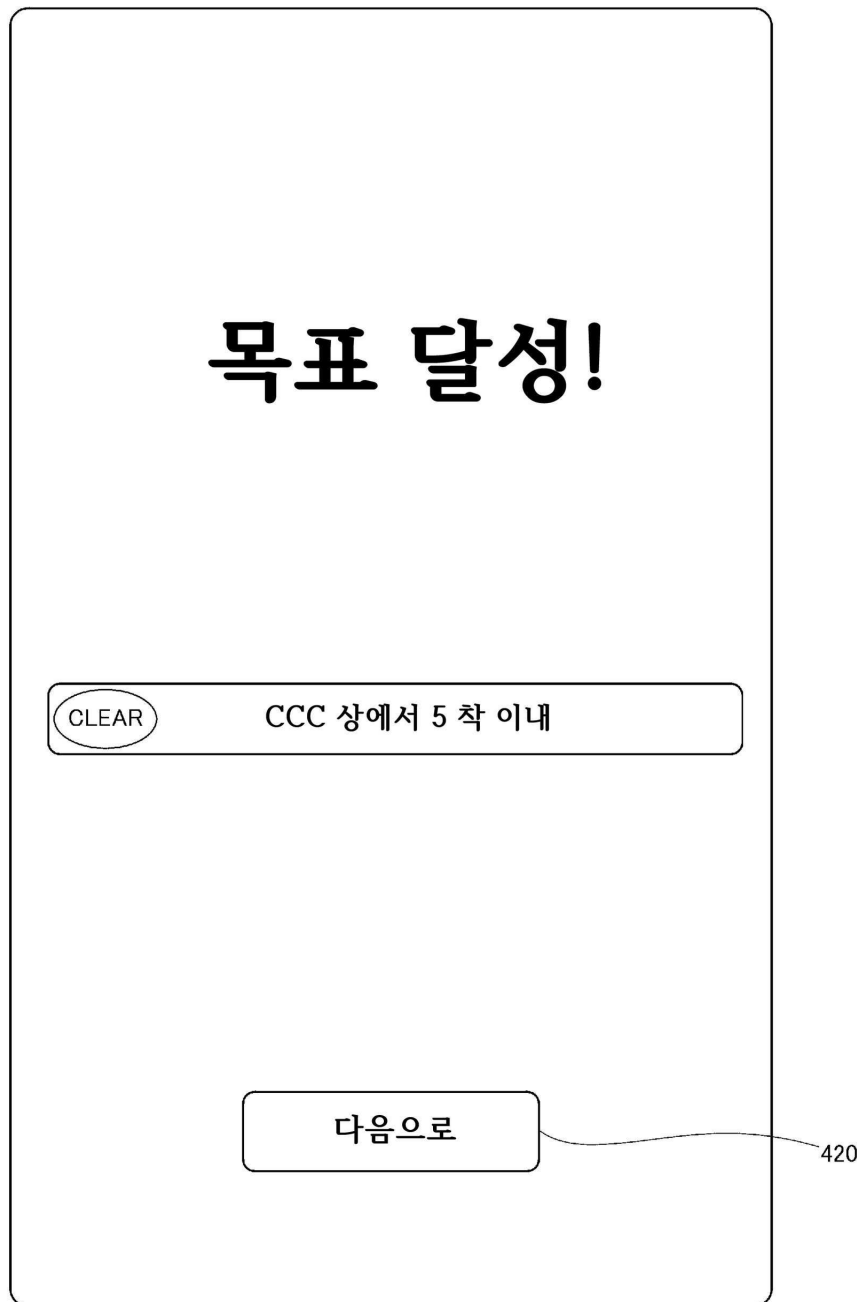
도면15



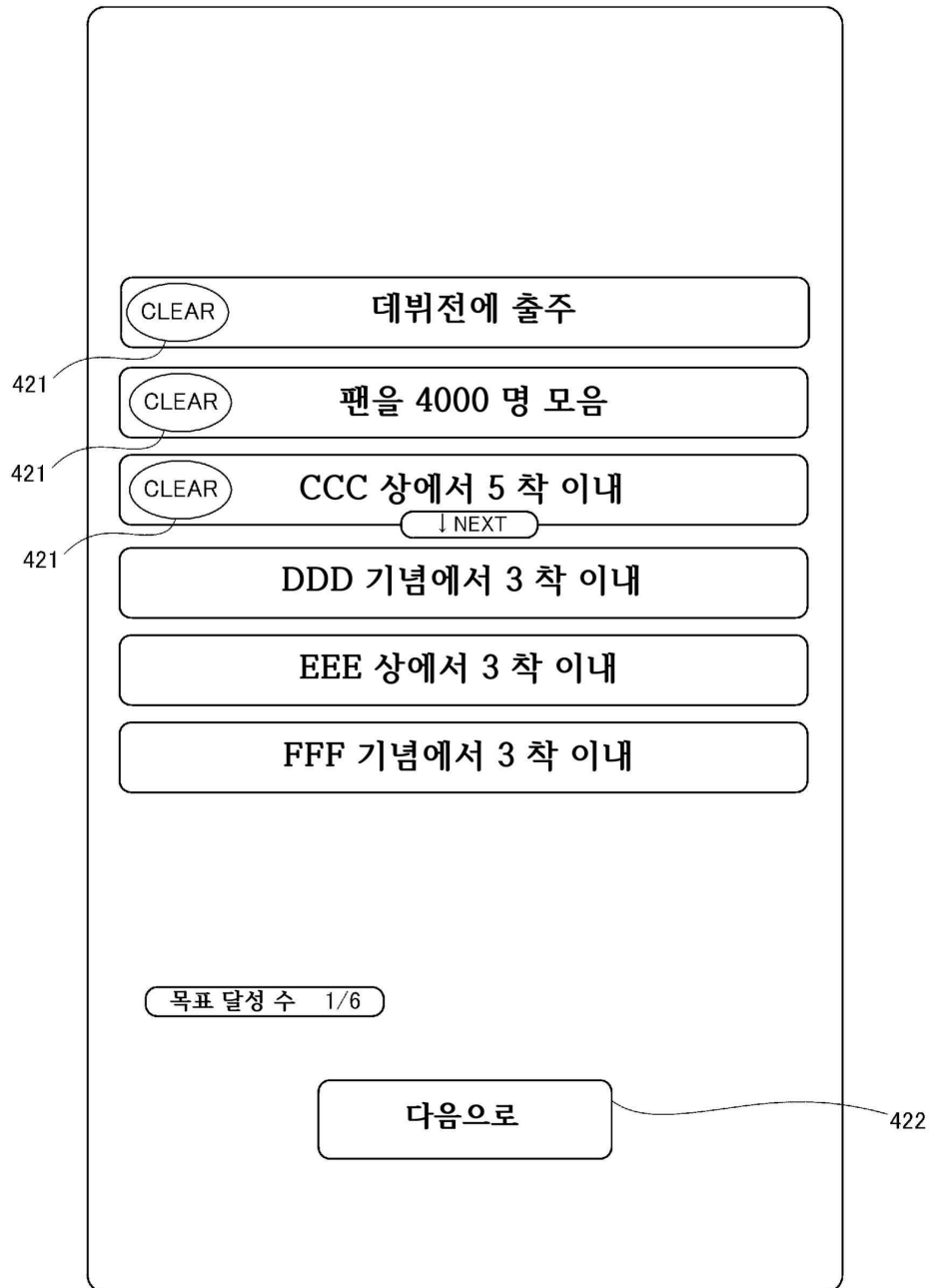
도면16



도면17



도면18



도면19

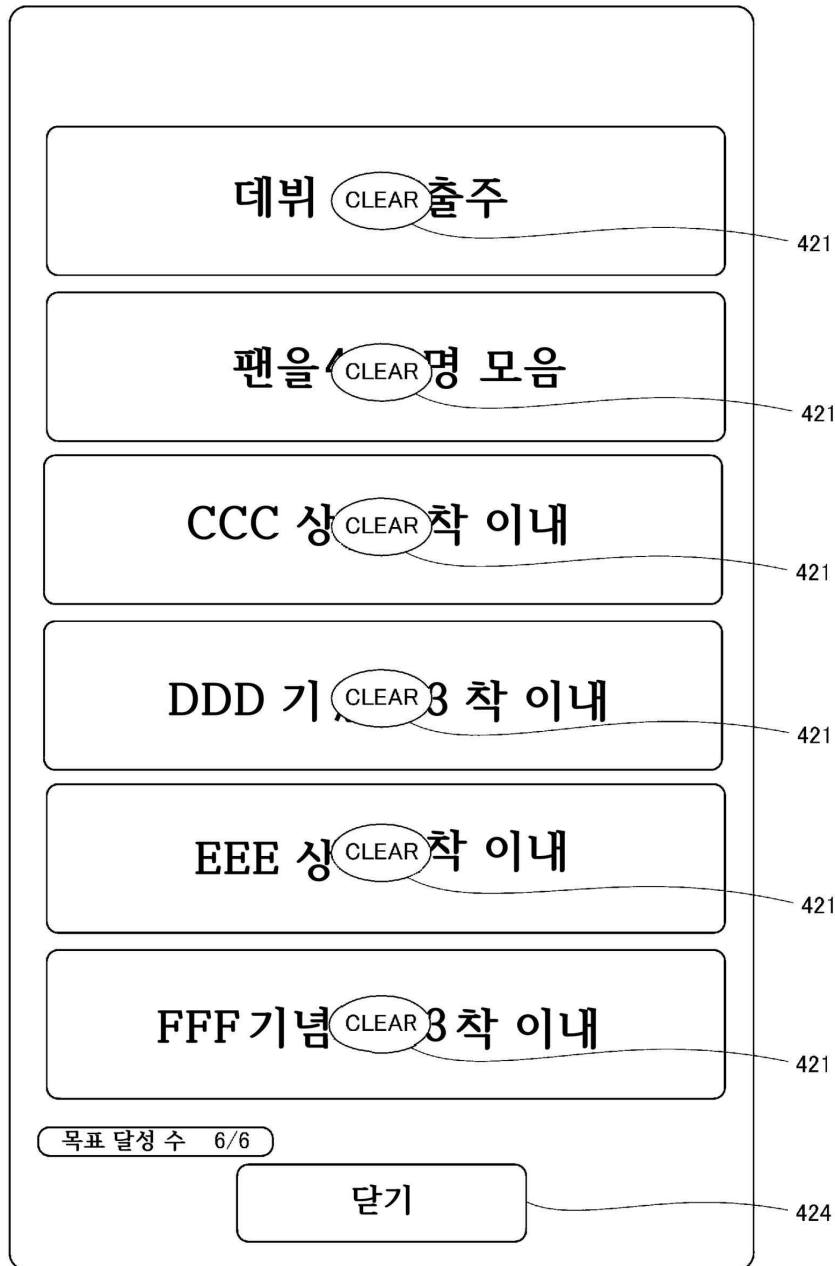
육성 목표 완료!

전체 목표를 달성했습니다!

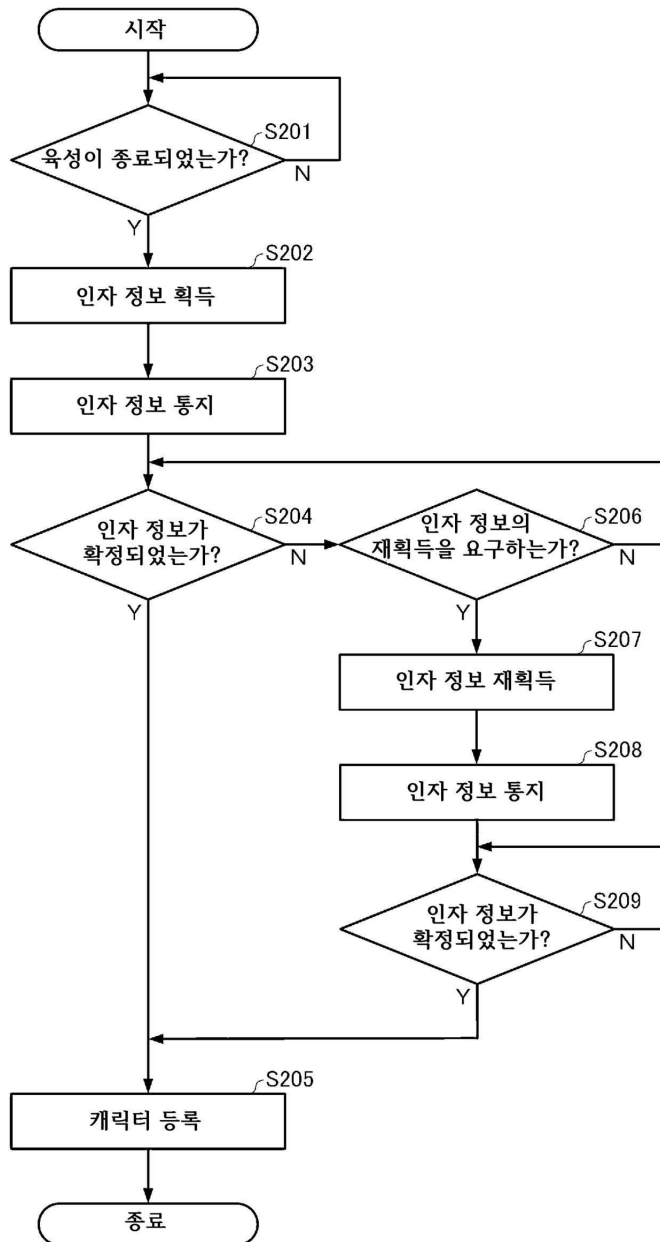
다음으로

423

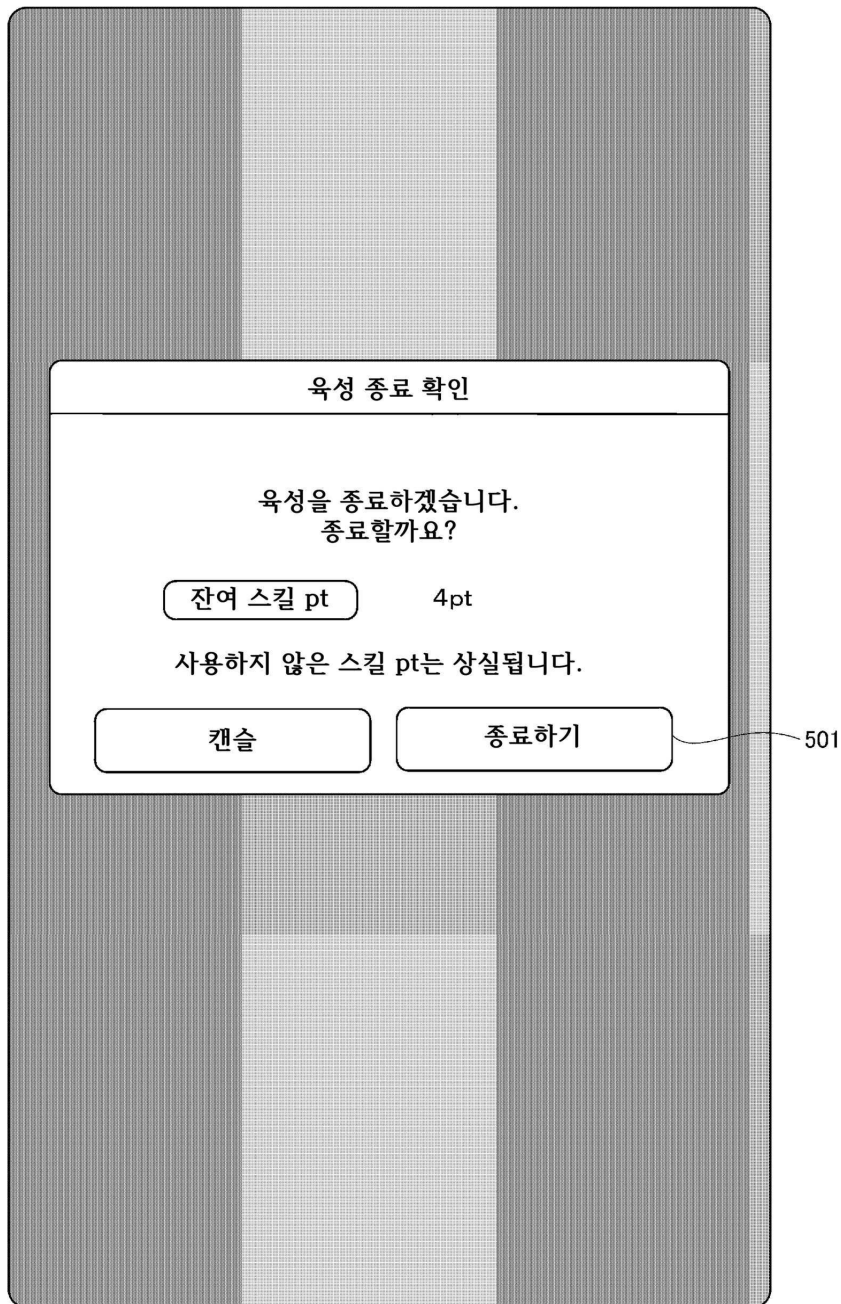
도면20



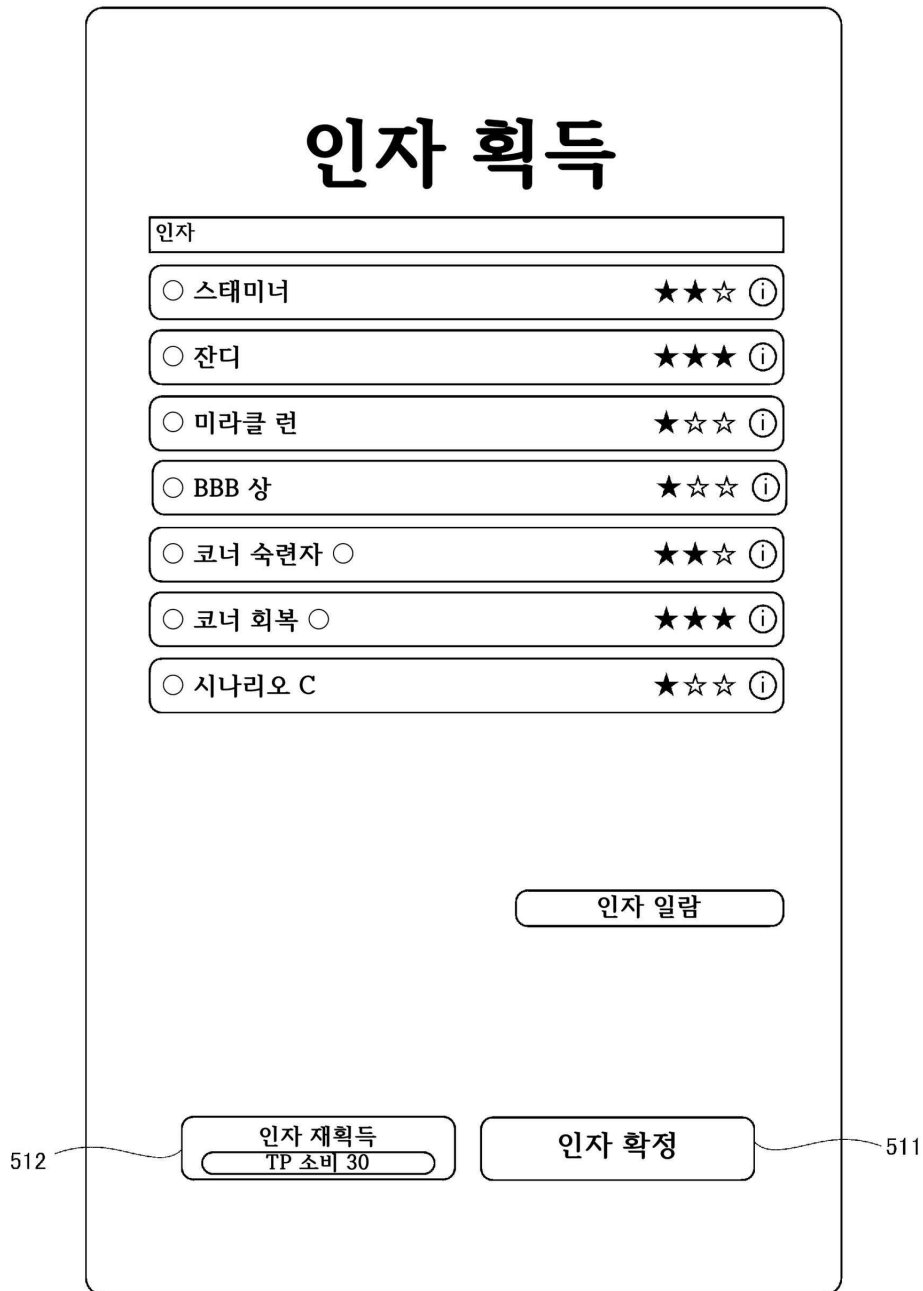
도면21



도면22



도면23



도면24

이자 회드

이자 확정 확인

이자

○ 스테미너	★★☆ ⓘ
○ 잔디	★★★★ ⓘ
○ 미라클 런	★★☆☆ ⓘ
○ BBB 상	★★☆☆ ⓘ
○ 코너 숙련자 ○	★★☆☆ ⓘ
○ 코너 회복 ○	★★★★ ⓘ
○ 시나리오 C	★★☆☆ ⓘ

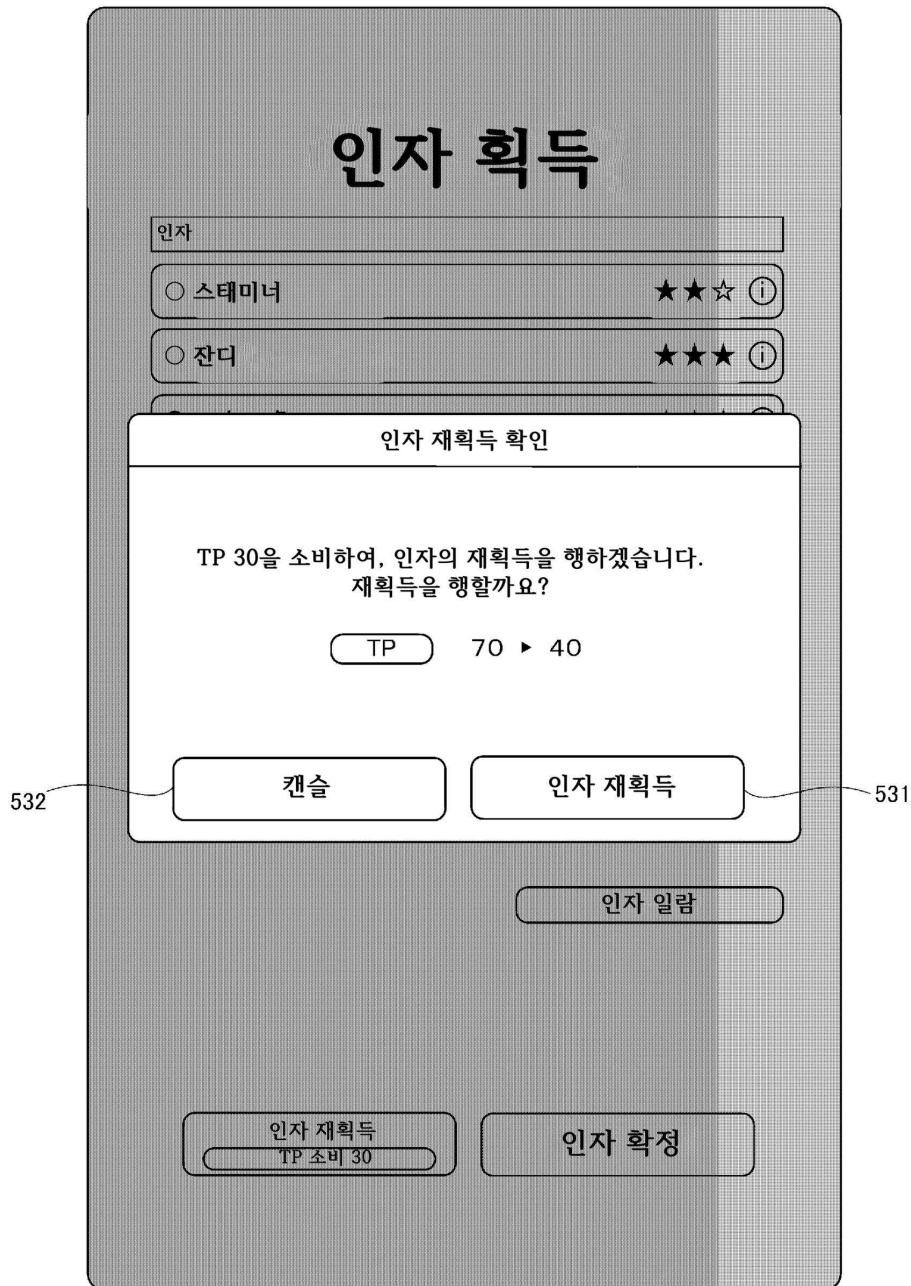
이 인자로 확정해도 되겠습니까?

ⓘ 확정 후에는 인자의 변경은 불가능합니다.

522 캔슬

확정 521

도면25



도면26

<

인자 선택

>

재획득 인자

☐ 파워

★★★★

i

☐ 중거리

★★★

i

☐ 미라클 런

★★★

i

☐ 코너 회복 ☐

★★★

i

☐ 중거리 직선 ☐

★★★

i

☐ 중거리 코너 ☐

★★★

i

인자 일람

인자 확정

541

542

도면27

<

인자 선택

>

원인자

☐ 스테미너

★★☆
(i)

☐ 잔디

★★★★
(i)

☐ 미라클 런

★★☆
(i)

☐ BBB 상

★★☆
(i)

☐ 코너 숙련자 ☐

★★☆
(i)

☐ 코너 회복 ☐

★★★★
(i)

☐ 시나리오 C

★★☆
(i)

인자 일람

541

인자 확정

542

도면28

The diagram illustrates a mobile application screen for managing a list of factors. The screen is titled '인자 일람' (Factor List). At the top, there is a search bar labeled '인자'. Below this, the factors are organized into three sections, each identified by a circular icon with a letter: 'N', 'D', and 'B'. Each section contains a list of factors, each with a radio button, a text label, a star rating, and an information icon (i). The 'N' section lists six factors, 'D' lists four, and 'B' lists one. A '닫기' (Close) button is located at the bottom center of the screen.

Category	Factor	Rating	Info Icon
N	○ 파워	★★★★	i
	○ 중거리	★★★☆☆	i
	○ 미라클 런	★★★☆☆	i
	○ 코너 회복 ○	★★★☆☆	i
	○ 중거리 직선 ○	★★☆☆☆	i
	○ 중거리 코너 ○	★★★☆☆	i
D	○ 스테미너	★★★☆☆	i
	○ 중거리	★★★☆☆	i
	○ 쉐도우 브레이크	★★★★	i
	○ 코너 숙련자	★★☆☆☆	i
B	○ 파워	★★★☆☆	i

닫기

도면29

인자 선택

인자 확정 확인

인자

<input type="radio"/> 파워	★★★★ ⓘ
<input type="radio"/> 중거리	★★★ ⓘ
<input type="radio"/> 미라클 런	★★★ ⓘ
<input type="radio"/> 코너 회복 ○	★★★ ⓘ
<input type="radio"/> 중거리 직선 ○	★★★ ⓘ
<input type="radio"/> 중거리 코너 ○	★★★ ⓘ

이 인자로 확정해도 되겠습니까?

ⓘ 확정 후에는 인자의 변경은 불가능합니다.

552 캔슬

확정 551