

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2022年1月20日(20.01.2022)



(10) 国際公開番号

WO 2022/014453 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 13/533 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)
A63F 13/58 (2014.01) A63F 13/825 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2021/025730

(22) 国際出願日: 2021年7月8日(08.07.2021)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:

特願 2020-120380 2020年7月14日(14.07.2020) JP

(71) 出願人: 株式会社 C y g a m e s (CYGAMES, INC.) [JP/JP]; 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 秋津 琢磨 (AKITSU Takuma); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP). 佐藤 広規 (SATO Hironori); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP). 出口 友二郎 (DEGUCHI Yujiro); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町1

6番17号 Tokyo (JP). 梅田 健太郎 (UMEDA Kentaro); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町16番17号 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 田中 伸一郎, 外 (TANAKA Shinichiro et al.); 〒1008355 東京都千代田区丸の内3丁目3番1号 新東京ビル 中村合同特許法律事務所 Tokyo (JP).

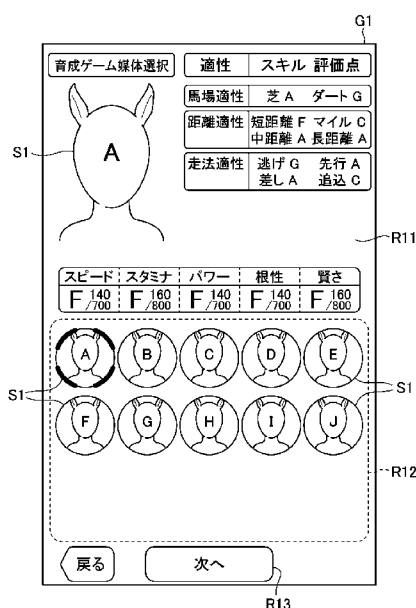
(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, IT, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

(54) Title: PROGRAM, METHOD, SYSTEM, AND ELECTRONIC DEVICE

(54) 発明の名称: プログラム、方法、システム、及び電子装置

[図4]

FIG.4



(57) Abstract: Provided are a program, a method, a system, and an electronic device which can make a game more interesting. This electronic device causes a computer to function as: a nurture game medium reception unit that receives a nurture game medium which was selected by a player and which is to serve as a nurture subject in a nurture game; a succession game medium reception unit that receives, as a succession game medium, a nurtured game medium selected by the player from a nurtured game medium set including a plurality of nurtured game media for which nurturing has been completed in the nurture game; and a nurture game execution unit that executes the nurture game using the nurture game medium as a nurture subject, changes a nurture parameter which fluctuates during the nurture game on the basis of at least one piece of characteristic information included in the succession game medium, and generates a nurtured game medium by associating the nurture parameter with a character ID included in the nurture game medium upon completion of the nurture game.

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

添付公開書類:

一 国際調査報告 (条約第21条(3))

(57) 要約: ゲームの興趣性を向上させることのできるプログラム、方法、システム、及び電子装置を提供する。電子装置は、コンピュータを、プレイヤにより選択された、育成ゲームで育成対象となる育成ゲーム媒体として受け付ける育成ゲーム媒体受付部と、プレイヤにより育成ゲームで育成が完了した複数の育成済みゲーム媒体を含む育成済みゲーム媒体群から選択された育成済みゲーム媒体を、継承ゲーム媒体として受け付ける継承ゲーム媒体受付部と、育成ゲーム媒体を育成対象として育成ゲームを実行し、継承ゲーム媒体が有する1以上の特性情報に基づいて育成ゲーム中で変動する育成パラメータを変更し、育成ゲームの完了に伴って育成ゲーム媒体に含まれるキャラクターIDと育成パラメータとを関連付けて育成済みゲーム媒体を生成する育成ゲーム実行部として機能させる。

明 細 書

発明の名称： プログラム、方法、システム、及び電子装置

技術分野

[0001] 本発明は、プログラム等に関するものであり、特にプレイヤーにより選択されたゲーム媒体を育成する育成ゲームのプログラム等に関する。

背景技術

[0002] 近年、スマートフォンなどの電子装置の普及が急速に進み、電子装置上で実行されるゲームも数多くリリースされている。この種のゲームにおいて、競走馬などのゲーム媒体を育成するゲームが知られている。親馬となる牡馬と牝馬とをプレイヤーが選択し、これらの親馬から子馬を生産、育成するシミュレーションゲームが知られている（例えば、特許文献1参照。）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2002-126349号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] この種のゲームにおいては、プレイヤーが親馬2体についてのゲーム媒体を選択することができる。しかし、子馬のゲーム媒体については、選択された親馬のゲーム媒体に基づいてゲームのプログラムが自動的に生成するものであるため、育成対象とする子馬のゲーム媒体をプレイヤーが選択する余地がないという問題があった。このような問題は、競争馬の生産、育成するゲームに限られず、任意のゲーム媒体を育成する育成ゲームを含むゲームに共通する問題である。

[0005] 本発明は、このような課題を解決するためになされたものであり、ゲームの興趣性を高めることのできるプログラム、方法、システム、及び電子装置を提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0006] 本発明の一態様としてのプログラムは、本戦ゲーム及び育成ゲームを含むゲームにおいて、プレイヤーが前記本戦ゲームで使用するゲーム媒体を前記育成ゲームで育成するゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、前記プレイヤーにより選択された、前記育成ゲームで育成対象となる育成ゲーム媒体を受け付ける育成ゲーム媒体受付手段と、前記プレイヤーにより前記育成ゲームで育成が完了した複数の育成済みゲーム媒体を含む育成済みゲーム媒体群から選択された前記育成済みゲーム媒体を、継承ゲーム媒体として受け付ける継承ゲーム媒体受付手段と、前記育成ゲーム媒体を育成対象として前記育成ゲームを実行し、前記継承ゲーム媒体が有する１以上の特性情報に基づいて前記育成ゲーム中で変動する育成パラメータを変更し、前記育成ゲームの完了に伴って前記育成ゲーム媒体に含まれるキャラクターIDと前記育成パラメータとを関連付けて前記育成済みゲーム媒体を生成する育成ゲーム実行手段として機能させる、ことを特徴とする。

[0007] 本発明の一態様としての方法は、プレイヤーがゲーム本戦で使用するゲーム媒体を育成ゲームで育成するゲームを電子装置が実行する方法であって、前記プレイヤーにより選択された、前記育成ゲームで育成対象となる育成ゲーム媒体を受け付ける育成ゲーム媒体受付ステップと、前記プレイヤーにより前記育成ゲームで育成が完了した複数の育成済みゲーム媒体からなる育成済みゲーム媒体群から選択された前記育成済みゲーム媒体を、継承ゲーム媒体として受け付ける継承ゲーム媒体受付ステップと、前記育成ゲーム媒体を育成対象として前記育成ゲームを実行し、前記継承ゲーム媒体が有する１以上の特性情報に基づいて前記育成ゲーム中で変動する育成パラメータを変更し、前記育成ゲームの完了に伴って前記育成ゲーム媒体に含まれるキャラクターIDと前記育成パラメータとを関連付けて前記育成済みゲーム媒体を生成する育成ゲーム実行ステップと、を有する、ことを特徴とする。

[0008] 本発明の一態様としてのシステムは、プレイヤーがゲーム本戦で使用するゲーム媒体を育成ゲームで育成するゲームを実行するシステムであって、前記システムは、ユーザ端末と、前記ユーザ端末とネットワークを介して接続さ

れたサーバとを有し、前記ユーザ端末又は前記サーバが、前記プレイヤにより選択された、前記育成ゲームで育成対象となる育成ゲーム媒体を受け付ける育成ゲーム媒体受付手段として機能し、前記ユーザ端末又は前記サーバが、前記プレイヤにより前記育成ゲームで育成が完了した複数の育成済みゲーム媒体からなる育成済みゲーム媒体群から選択された前記育成済みゲーム媒体を、継承ゲーム媒体として受け付ける継承ゲーム媒体受付手段として機能し、前記ユーザ端末又は前記サーバが、前記育成ゲーム媒体を育成対象として前記育成ゲームを実行し、前記継承ゲーム媒体が有する１以上の特性情報に基づいて前記育成ゲーム中で変動する育成パラメータを変更し、前記育成ゲームの完了に伴って前記育成ゲーム媒体に含まれるキャラクターIDと前記育成パラメータとを関連付けて前記育成済みゲーム媒体を生成する育成ゲーム実行手段として機能する、ことを特徴とする。

[0009] 本発明の一態様としての電子装置は、プレイヤがゲーム本戦で使用するゲーム媒体を育成ゲームで育成するゲームを実行する電子装置であって、前記プレイヤにより選択された、前記育成ゲームで育成対象となる育成ゲーム媒体を受け付ける育成ゲーム媒体受付手段と、前記プレイヤにより前記育成ゲームで育成が完了した複数の育成済みゲーム媒体からなる育成済みゲーム媒体群から選択された前記育成済みゲーム媒体を、継承ゲーム媒体として受け付ける継承ゲーム媒体受付手段と、前記育成ゲーム媒体を育成対象として前記育成ゲームを実行し、前記継承ゲーム媒体が有する１以上の特性情報に基づいて前記育成ゲーム中で変動する育成パラメータを変更し、前記育成ゲームの完了に伴って前記育成ゲーム媒体に含まれるキャラクターIDと前記育成パラメータとを関連付けて前記育成済みゲーム媒体を生成する育成ゲーム実行手段と、を備えた、ことを特徴とする。

発明の効果

[0010] 本発明によれば、ゲームの興趣性を向上させることができる。

図面の簡単な説明

[0011] [図1]本発明の一実施形態に係る電子装置のハードウェア構成を示すブロック

図である。

[図2]本発明の一実施形態に係る電子装置の機能ブロック図の一例である。

[図3]ゲーム制御部の機能ブロック図の一例である。

[図4]育成ゲーム媒体選択画面の一例である。

[図5]継承ゲーム媒体選択前画面の一例である。

[図6]継承ゲーム媒体選択画面の一例である。

[図7]継承ゲーム媒体確認画面の一例である。

[図8]育成ゲーム実行部の機能ブロック図の一例である。

[図9]継承ゲーム媒体確認画面の他の一例である。

[図10]育成ゲームでの育成ゲーム媒体のトレーニングをするためのトレーニングコマンド選択画面である。

[図11]育成ゲームのスキル獲得画面である。

[図12]本発明の一実施形態に係る電子装置の動作フローチャートの一例である。

[図13]本発明の一実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0012] 図面を参照して、本発明の実施形態に係るゲームシステムについて説明する。本明細書においては、説明の便宜上、必要以上に詳細な説明は省略する場合がある。例えば、既によく知られた事項の詳細説明や実質的に同一の構成についての重複説明を省略する場合がある。

[0013] 本ゲームシステムは、ネットワークを介して複数の電子装置が接続されるシステムによって実現することができるが、一台の電子装置によっても実現することができる。まず、一台の電子装置で実現する実施形態を説明し、次に、ネットワークに接続されたシステムについて説明する。

[0014] [電子装置により実現される実施形態]

[構成]

図1は、本発明の一実施形態に係る電子装置10のハードウェア構成を示

すブロック図である。電子装置１０は、プロセッサ１１、入力装置１２、表示装置１３、記憶装置１４及び通信装置１５を備える。各構成１１～１５はバス１６によって接続される。なお、バス１６と各構成１１～１５との間には必要に応じてインターフェースが介在していても良い。本実施形態において、電子装置１０は、スマートフォンである。但し、電子装置１０は、上記の構成を備えるものであれば、タブレット型コンピュータ、ノートパソコン、デスクトップ型コンピュータなどのコンピュータとすることができる。

[0015] プロセッサ１１は、電子装置１０全体の動作を制御するものであり、例えばＣＰＵ、ＭＰＵ等の電子回路である。プロセッサ１１は、記憶装置１４に格納されているプログラム、データを読み込んで実行することにより、様々な処理を実行する。１つの例では、プロセッサ１１は、複数のプロセッサから構成される。

[0016] 入力装置１２は、電子装置１０に対するユーザからの入力を受け付けるユーザインタフェースであり、例えば、タッチパネル、タッチパッド、キーボード又はマウスである。本実施形態の電子装置１０はスマートフォンであるため、電子装置１０はタッチパネルを備え、このタッチパネルは入力装置１２としても表示装置１３としても機能する。入力装置１２と表示装置１３は、別の位置に配置される別個の形態であっても良い。

[0017] 表示装置１３は、プロセッサ１１の制御に従って、アプリケーション画面などを電子装置１０のユーザ、すなわちプレイヤに表示する。表示装置１３としては、液晶ディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プラズマディスプレイなどを用いることができる。

[0018] 記憶装置１４は、メインメモリ、バッファメモリ及びストレージを含み、揮発性メモリであるＲＡＭ及び不揮発性メモリであるｅＭＭＣ、ＵＦＳ、ＳＳＤのようなフラッシュメモリを用いた記憶装置及び磁気記憶装置等の一般的なスマートフォン又はコンピュータが備える記憶装置である。記憶装置１４は外部メモリを含むことができる。記憶装置１４は、例えば、ゲームアプリケーションを記憶する。ゲームアプリケーションは、ゲームを実行するた

めのゲームプログラム及び当該ゲームプログラム実行時に参照する各種データを含む。ゲームプログラムは、電子装置１０に対するユーザの操作に応じて起動され、電子装置１０に予め実装されるオペレーティングシステム（ＯＳ）上で実行される。

[0019] １つの例では、記憶装置１４は、主記憶装置及び補助記憶装置を含む。主記憶装置は、情報の高速な読み書きが可能な揮発性の記憶媒体であり、プロセッサ１１が情報を処理する際の記憶領域及び作業領域として用いられる。補助記憶装置は、様々なプログラム及び各プログラムの実行に際してプログラムが使用するデータを格納する。補助記憶装置は、例えばＳＳＤ、ハードディスク装置であるが、情報を格納できるものであればいかなる不揮発性ストレージ又は不揮発性メモリであっても良く、着脱可能なものであっても良い。補助記憶装置は、例えばオペレーティングシステム（ＯＳ）、ミドルウェア、アプリケーションプログラム、これらのプログラムの実行に伴って参照され得る各種データなどを格納する。

[0020] 通信装置１５は、ネットワークを介してサーバなどの他のコンピュータとの間でデータの授受を行う。例えば通信装置１５は、移動体通信、無線ＬＡＮなどの無線通信を行い、ネットワークへ接続する。１つの例では、電子装置１０は、通信装置１５によって、プログラムをサーバからダウンロードして、記憶装置１４に格納する。但し、通信装置１５は、イーサネット（登録商標）ケーブル等を用いた有線通信を行っても良い。他のコンピュータとの間でデータの送受信を行わない場合、電子装置１０は通信装置１５を備えなくても良い。

[0021] 図２は、本発明の一実施形態に係る電子装置１０の機能ブロック図の一例である。電子装置１０は、入力部２１、表示部２２及びゲーム制御部２３を備える。本実施形態においては、プロセッサ１１がプログラムを実行することによりこれらの機能が実現される。例えば実行されるプログラムは、記憶装置１４に記憶されている又は通信装置１５を介して受信したゲームプログラムである。このように、各種機能がプログラム読み込みにより実現される

ため、1つのパート（機能）の一部又は全部を他のパートが有していても良い。各機能の一部又は全部を実現するための電子回路等を構成することによりハードウェアによってもこれらの機能を実現しても良い。

[0022] 入力部21は、入力装置12を用いて構成され、電子装置10に対するユーザからの入力を受け付ける。本実施形態では、タッチパネルが備えるスマートフォンが一般的に有しているタッチ検出機能を用いることができる。

[0023] 表示部22は、表示装置13を用いて構成され、ゲームの進行及びユーザ操作に応じたゲーム用画面を表示装置13に表示する。ゲーム制御部23は、本実施形態のゲームを実行するにあたっての基本制御を行う。本実施形態のゲームは、本戦ゲームと育成ゲームを含むゲームである。すなわち、ゲームのプレイヤは、ゲーム媒体を育成ゲームで育成し、育成したゲーム媒体を本戦ゲームで使用する。ゲーム媒体は、キャラクタ、武器、アイテム、カードなどの装備アイテムなどのゲームで用いられる電子データである。本実施形態のゲーム媒体は、キャラクタである。

[0024] 本実施形態の本戦ゲームは、競馬ゲームのように、ゲーム媒体のキャラクタが所定コースの所定距離を走り、着順を競うゲームであり、本実施形態の育成ゲームは、本戦ゲームに出場するゲーム媒体を育成するゲームである。この育成ゲームは、シナリオの中で育成ゲーム媒体が示すキャラクタをトレーニングして育成するとともに、後述の継承ゲーム媒体が有する1以上の特性情報を育成ゲーム媒体に継承させるゲームである。

[0025] 図3は、ゲーム制御部の機能ブロック図の一例である。図3に示すように、ゲーム制御部23は、育成ゲーム媒体受付部23a、継承ゲーム媒体受付部23b、育成ゲーム実行部23c、育成済みゲーム媒体追加部23d、他プレイヤ育成済みゲーム媒体追加部23e、本戦ゲーム実行部23fを有する。

[0026] 育成ゲーム媒体受付部23aは、プロセッサ11、入力装置12を含み構成され、プレイヤにより素材ゲーム媒体群から選択された素材ゲーム媒体を、育成ゲームの育成対象となる育成ゲーム媒体として受け付ける。

[0027] 素材ゲーム媒体群は、複数の素材ゲーム媒体を含んで構成されるゲーム媒体のグループである。素材ゲーム媒体は、育成ゲームにおいて育成対象となる育成ゲーム媒体の元となる電子データであり、固有のID、表示装置13に表示されるキャラクタの画像、当該キャラクタを一意に識別するキャラクタID、特性情報がそれぞれ関連付けられている。特性情報は、素材ゲーム媒体の特性を示す情報であり、例えば、素材ゲーム媒体（キャラクタ）の能力、スキルを示すパラメータである。本実施形態では、各種パラメータは、特性情報の種類毎に全てに設定されている。換言すれば、素材ゲーム媒体の種類（キャラクタ）によって能力、スキルは異なるが、能力、スキルがない場合は、所定のパラメータ値（例えば、0）とすることができる。また、各種パラメータは、レアリティなどの複数段階のランク又はレベルが対応付けられている。素材ゲーム媒体及び素材ゲーム媒体群は、不揮発性のストレージなどの記憶装置14に予め記憶されている。但し、素材ゲーム媒体の一部又は全部を確率に基づく抽選ゲームなどで後発的にプレイヤーが取得し、記憶装置14に記憶させても良い。素材ゲーム媒体の特性情報は、アイテムを消費するなど所定の条件を満たすことにより、増加させても良い。1つの例では、プレイヤーが保有するアイテムを消費し、消費したアイテムに対応付けられた特性情報のパラメータ値が増加する。プレイヤーの操作に伴うアイテムの消費は、例えば、育成ゲーム媒体受付部23aが実行する。

[0028] 育成ゲーム媒体は、育成ゲームにおいて育成対象となるゲーム媒体であり、育成ゲーム開始段階においては、素材ゲーム媒体群からプレイヤーにより選択された素材ゲーム媒体を複製した電子データである。但し、育成ゲーム媒体のIDは、固有のIDである。すなわち、育成ゲーム媒体のIDは、素材ゲーム媒体のIDとは異なる種類のIDが付される。例えば、プレイヤーにより選択されたある素材ゲーム媒体のIDをS1とすると、育成ゲーム媒体のIDとしてI1が付される。本実施形態では、育成ゲーム媒体には、固有のID、表示装置13に表示されるキャラクタの画像、当該キャラクタを一意に識別するキャラクタID、育成ゲーム媒体の特性を示す育成パラメータが

それぞれ関連付けられる。キャラクタの画像、キャラクタIDは、素材ゲーム媒体のキャラクタの画像、キャラクタIDと同じである。

[0029] 育成パラメータは、育成ゲームで用いられる全ての特性に対してそれぞれ設けられている。育成パラメータは、育成ゲームを開始する段階では、素材ゲーム媒体の特性情報と同じであり、育成ゲームの進行を通じて各種の育成パラメータが追加又は変更される。すなわち、育成パラメータは、育成ゲームを通じて変動する変数である。育成ゲーム開始段階では、プレイヤーにより選択された素材ゲーム媒体の特性情報の各種パラメータ値が初期値として育成パラメータに代入されるため、育成パラメータは、選択された素材ゲーム媒体の特性情報の各種パラメータ値と等しい。育成ゲーム中は、トレーニング、後述の継承ゲーム媒体の1以上の特性情報等に基づいて、育成パラメータは変動する。育成ゲームの完了段階では、各種の育成パラメータの値が、当該育成ゲームで育成が完了した後述の育成済みゲーム媒体の特性情報の各種パラメータ値となる。換言すれば、育成パラメータは、育成ゲームの完了後は、その時の育成パラメータの各値が育成ゲーム媒体に含まれるキャラクタIDと関連付けられる。育成パラメータは、育成ゲーム中は育成ゲーム媒体と関連付けられなくても良い。本実施形態では、育成パラメータは、育成ゲームプログラムにおいて定義（宣言）され、育成ゲームに組み込まれ、育成ゲーム中はキャラクタIDとは関連付けられず独立している。例えば、育成ゲームプログラムは、キャラクタID用変数と育成パラメータとを別々に定義し、プレイヤーが選択した素材ゲーム媒体の複製により、キャラクタID用変数に当該素材ゲーム媒体のキャラクタIDが読み込まれ、育成パラメータに当該素材ゲーム媒体の特性情報のパラメータ値が読み込まれる。育成ゲーム媒体は、例えば揮発性の記録媒体などの記憶装置14に記憶される。このように、育成ゲーム媒体が素材ゲーム媒体を元にした電子データであり、素材ゲーム媒体とは独立しているため、素材ゲーム媒体は消滅せず保存される。すなわち、プレイヤーは育成ゲーム毎に同じ素材ゲーム媒体を何度でも育成対象とすることが可能である。

[0030] 図4は、育成ゲーム媒体選択画面の一例である。図4に示すように、育成ゲーム媒体受付部23aは、表示装置13に育成ゲーム媒体選択画面G1を表示させ、入力装置12を介してプレイヤの素材ゲーム媒体の選択を受け付ける。育成ゲーム媒体選択画面G1には、素材ゲーム媒体群表示領域R12、選択素材ゲーム媒体表示領域R11、決定ボタンR13が含まれる。

[0031] 素材ゲーム媒体群表示領域R12には、素材ゲーム媒体（例えば、その画像S1）が表示される。図4の例では、複数の素材ゲーム媒体（ここでは、キャラクタA～J）の画像S1が表示されている。本実施形態では、表示装置13及び入力装置12が電子装置10のタッチパネルで構成されるため、素材ゲーム媒体群表示領域R12に表示された1つの素材ゲーム媒体の選択をプレイヤの指等で受け付けることができる。

[0032] 選択素材ゲーム媒体表示領域R11には、複数の素材ゲーム媒体の中から選択されている素材ゲーム媒体の画像S1及び特性情報を含み表示される。特性情報としては、例えば、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さを示す基礎能力パラメータ、馬場適性、距離適性、走法適性を含む適性パラメータなどが含まれる。馬場適性には、例えば、芝についての適性、ダートについての適性が含まれ、距離特性には、例えば、短距離特性、マイル特性、中距離特性、長距離特性が含まれ、走法適性には、逃げ特性、先行特性、差し特性、追込み特性が含まれる。各パラメータは、例えば数値であり、1つの例として、数値とともに、段階に応じてABC表示等によりランク又はレベルを表示することができる。例えばランクAが適性が最も高く、ランクAから離れる程適性が低くなる。1つの例では、スピードのパラメータがランクAで表示される場合は、スピードが速い特徴を示し、ランクGで表示される場合は、スピードが遅い特徴を示す。

[0033] 決定ボタンR13は、選択されている素材ゲーム媒体を育成ゲームで育成対象となる育成ゲーム媒体として決定するためのボタンである。育成ゲーム媒体受付部23aは、決定ボタンR13が押下されたことを入力装置12が検知した信号を受け取って、その時に選択素材ゲーム媒体表示領域R12で選

択されている素材ゲーム媒体を特定し、当該素材ゲーム媒体を複製して異なるIDを付して育成ゲーム媒体として記憶装置14に記憶させる。

[0034] 継承ゲーム媒体受付部23bは、プロセッサ11、入力装置12を含み構成され、プレイヤにより育成済みゲーム媒体群から選択された育成済みゲーム媒体を、継承ゲーム媒体として受け付ける。

[0035] 育成済みゲーム媒体群は、複数の育成済みゲーム媒体を含んで構成されるゲーム媒体のグループである。育成済みゲーム媒体は、育成ゲームでの育成が完了した育成ゲーム媒体であり、固有のID、表示装置13に表示されるキャラクタの画像、当該キャラクタを一意に識別するキャラクタID、特性情報が関連付けられている。育成済みゲーム媒体のIDは、育成ゲームで育成された育成ゲーム媒体とは異なる種類のIDが付される。例えば、育成ゲーム媒体のIDをI1とすると、育成済みゲーム媒体のIDとしてIZ1が付される。キャラクタIDについては、複数の育成済みゲーム媒体間で同じであっても良い。プレイヤがある素材ゲーム媒体を選択して育成ゲーム媒体とし、育成ゲームを経て育成済みゲーム媒体が生成された場合、素材ゲーム媒体、育成ゲーム媒体、育成済みゲーム媒体のキャラクタIDは共通であり、再び一度選択した素材ゲーム媒体を選択し、これを育成ゲーム媒体として育成ゲームにより育成済みゲーム媒体が生成されたとき、1回目の育成ゲームで生成された育成済みゲーム媒体のキャラクタIDと、2回目の育成ゲームで生成された育成済みゲーム媒体のキャラクタIDとは、同じである。特性情報は、育成済みゲーム媒体の特性を示す情報であり、例えば、育成済みゲーム媒体の能力、スキルを示すパラメータである。育成済みゲーム媒体及び育成済みゲーム媒体群は、予め記憶装置14に記憶され、また新たに育成済みゲーム媒体が生成された場合には、記憶装置14に記憶される。

[0036] 継承ゲーム媒体は、育成済みゲーム媒体群からプレイヤにより選択された育成済みゲーム媒体である。1つの例では、継承ゲーム媒体は、プレイヤにより選択された育成済みゲーム媒体を複製した電子データである。

[0037] 図5は、継承ゲーム媒体選択前画面の一例である。図6は、継承ゲーム媒

体選択画面の一例である。図7は、継承ゲーム媒体確認画面の一例である。図5～図7に示すように、継承ゲーム媒体受付部23bは、表示装置13に継承ゲーム媒体選択前画面G2、継承ゲーム媒体選択画面G3、継承ゲーム媒体確認画面G4をそれぞれ表示させ、入力装置12を介してプレイヤーの継承ゲーム媒体の選択を受け付ける。継承ゲーム媒体選択前画面G2、継承ゲーム媒体選択画面G3、継承ゲーム媒体確認画面G4は、複数の育成済みゲーム媒体の中から継承ゲーム媒体を選択するための画面である。

[0038] 継承ゲーム媒体選択前画面G2には、育成ゲーム媒体表示領域R21、継承ゲーム媒体選択領域R22、決定ボタンR23が含まれる。育成ゲーム媒体表示領域R21は、育成ゲーム媒体の画像I1を含み表示される。継承ゲーム媒体選択領域R22は、継承ゲーム媒体を追加するための領域であり、継承ゲーム媒体を追加する追加ボタンR24が含まれる。本実施形態では、2つの継承ゲーム媒体を選択できるように、継承ゲーム媒体選択領域R22が2つ設けられている。継承ゲーム媒体受付部23bは、各追加ボタンR24のプレイヤーによる押下により、継承ゲーム媒体選択画面G3をそれぞれ表示装置13に表示させる。

[0039] 決定ボタンR23は、選択した育成済みゲーム媒体を継承ゲーム媒体として決定するためのボタンである。但し、図5では、継承ゲーム媒体がまだ選択されていないので、決定ボタンR23はグレイアウトされている。

[0040] 継承ゲーム媒体選択画面G3には、育成ゲーム媒体表示領域R31、継承ゲーム媒体一時選択領域R32、育成済みゲーム媒体群表示領域R33、決定ボタンR34が含まれる。

[0041] 育成ゲーム媒体表示領域R31には、育成ゲーム媒体の画像I1とその各種の特性情報が表示され、継承ゲーム媒体の選択を容易にする。継承ゲーム媒体一時選択領域R32には、継承ゲーム媒体としようとして選択されている育成済みゲーム媒体の画像Z1及び特性情報が表示され、その隣に、当該継承ゲーム媒体として選択された育成済みゲーム媒体を育成した育成ゲームで継承ゲーム媒体として設定された育成済みゲーム媒体（以下、継承元とな

った先代の育成済みゲーム媒体ともいう。)の画像Z A 1、Z A 2及びその特性情報が表示され、プレイヤによる育成ゲーム媒体との組み合わせの検討を容易にする。継承ゲーム媒体一時選択領域R 3 2に表示される特性情報は、1つの例では、継承ゲーム媒体又はその継承元となった先代の育成済みゲーム媒体が有する2以上の特性情報のうち、各ゲーム媒体におけるランク又はレベルが相対的に高い2つの特性情報(例えば最もランクが高い特性情報とその次にランクが高い特性情報)を表示することができる。別の例では、継承ゲーム媒体一時選択領域R 3 2には、継承ゲーム媒体又はその継承元となった先代の育成済みゲーム媒体が有する全ての特性情報を表示することができる。ここでは、キャラクタBの育成済みゲーム媒体が、「先行」、「スタミナ」などの2以上の特性情報を有すること、キャラクタEの継承元となった先代の育成済みゲーム媒体が「先行」の特性情報を有すること、及び、キャラクタAの継承元となった先代の育成済みゲーム媒体が「スタミナ」の特性情報を有することが表示されている。また、キャラクタBの育成済みゲーム媒体が、キャラクタE及びキャラクタAの育成済みゲーム媒体を継承ゲーム媒体として育成されたものであることが表示されている。

[0042] 育成済みゲーム媒体群表示領域R 3 3には、複数の育成済みゲーム媒体の画像Z 1が表示される。この領域R 3 3には、外すボタンR 3 5が表示されても良い。外すボタンR 3 5は、継承ゲーム媒体の数を減らすボタンである。本実施形態では、2つの継承ゲーム媒体を設定するが、継承ゲーム媒体受付部2 3 bは、外すボタン3 5の押下により、継承ゲーム媒体の設定数を1つとすることができる。育成ゲーム媒体と育成済みゲーム媒体とが同じ素材ゲーム媒体をベースとしている場合には、その育成済みゲーム媒体は、選択できないようにグレースアウトして表示しても良いし、グレースアウトもせずに表示させなくても良い。このように素材ゲーム媒体が共通する場合に継承ゲーム媒体として選択できないようにするのは、ゲーム性を担保するためである。このグレースアウト表示は、例えば、育成ゲーム媒体として選択された素材ゲーム媒体のIDと、育成済みゲーム媒体のIDとを関連付けておくこと

で行うことができる。なお、継承ゲーム媒体として育成ゲーム媒体と同じキャラクタの育成済みゲーム媒体を選択することはできないが、継承ゲーム媒体一時選択領域 R 3 2 に示すように、育成ゲーム媒体と同じキャラクタ（ここではキャラクタ A）を継承元となった先代の育成済みゲーム媒体に関連する育成済みゲーム媒体（ここではキャラクタ B）を継承ゲーム媒体として選択することは可能である。

[0043] 決定ボタン R 3 4 は、育成済みゲーム媒体群表示領域 R 3 3 において選択されている育成済みゲーム媒体を継承ゲーム媒体として選択するためのボタンである。

[0044] 継承ゲーム媒体確認画面 G 4 には、育成ゲーム媒体表示領域 R 4 1、継承ゲーム媒体確認領域 R 4 2、決定ボタン R 4 3 が含まれる。

[0045] 育成ゲーム媒体表示領域 R 4 1 には、育成ゲーム媒体の画像 I 1、継承傾向 R 4 1 a、相性ボーナス値 R 4 1 b を含み表示される。継承傾向 R 4 1 a は、選択された 2 つの継承ゲーム媒体から継承される可能性が高い特性情報を示す表示である。継承傾向 R 4 1 a は、継承ゲーム媒体受付部 2 3 b が表示装置 1 3 に表示させる。1 つの例では、継承ゲーム媒体受付部 2 3 b は、各継承ゲーム媒体が有する全ての特性情報又は所定の特性情報（例えば、基礎能力パラメータ及び／又は適性パラメータ）のうち、ランク又はレベルが最も高い特性情報が継承される可能性が高い特性情報とする。他の例では、継承ゲーム媒体受付部 2 3 b は、選択されている育成済みゲーム媒体を継承ゲーム媒体として設定した場合の、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体との相性に基づいて、育成ゲーム媒体に継承される可能性の高い特性情報を求めて継承傾向 R 4 1 a として表示する。例えば、継承ゲーム媒体受付部 2 3 b は、継承ゲーム媒体の後述の抽選型情報のうち、当該抽選型情報に対応する後述の発現確率が相対的に高い抽選型情報が継承される可能性が高いものとして特定する。別の例では、継承ゲーム媒体受付部 2 3 b は、各継承ゲーム媒体の各特性情報又はそのランク若しくはレベルに対応付けられた傾向値を特性情報毎に合計し、合計値が最大となる種類の特性情報を継承傾向 R 4 1 a

として表示装置 1 3 に表示される。具体的には、各継承ゲーム媒体の各特性情報又はそのランク若しくはレベルには、所定種類の特性情報の継承傾向を示す傾向値が対応付けられている。例えば、2 体の継承ゲーム媒体に対して、スピードを示す特性情報ランク 1 に対してスピードを示す傾向値 1、スピードを示す特性情報ランク 2 に対してスピードを示す傾向値 2、パワーを示す特性情報ランク 5 に対してパワーを示す傾向値 5、芝適性を示す特性情報ランク 1 に対してスピードを示す傾向値 1、短距離適性を示す特性情報ランク 2 に対してパワーを示す傾向値 2 が対応付けられている場合、スピードについての傾向値が合計 4、パワーについての傾向値が 7、その他の傾向値が 0 であるので、各特性情報において合計値が最大となる種類の特性情報はパワーであると特定される。したがって、継承ゲーム媒体受付部 2 3 b が表示装置 1 3 に表示させる継承傾向 R 4 1 a はパワー型となる。

[0046] 相性ボーナス値 R 4 1 b は、後述するように、育成ゲーム媒体と各継承ゲーム媒体との相性、並びに、育成ゲーム媒体と各継承ゲーム媒体の継承元となった先代の各育成済みゲーム媒体との相性を数値化して合算した値を示す。相性ボーナス値 R 4 1 b は、継承ゲーム媒体の特性情報の育成ゲーム媒体への継承に影響度を示す。相性ボーナス値 R 4 1 b は、継承ゲーム媒体受付部 2 3 b が表示装置 1 3 に表示させる。すなわち、継承ゲーム媒体受付部 2 3 b は、選択されている育成済みゲーム媒体を継承ゲーム媒体として設定した場合の、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体との関係性に対応付けられた値、及び／又は育成ゲーム媒体と継承元となった先代の育成ゲーム媒体との関係性に対応付けられた値に基づいて、相性ボーナス値を算出して表示する。例えば、継承ゲーム媒体受付部 2 3 b は、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体とされる育成済みゲーム媒体の 1 以上の関係性にそれぞれ対応するボーナス値と、育成ゲーム媒体と継承元となった先代の育成済みゲーム媒体との関係性にそれぞれ対応するボーナス値を合計し、得られた値を相性ボーナス値として表示する。

[0047] 継承ゲーム媒体確認領域 R 4 2 には、継承ゲーム媒体として選択された育

成済みゲーム媒体の画像 Z 1 及びその特性情報と、その継承ゲーム媒体の継承元となった先代の育成済みゲーム媒体の画像 Z A 1、Z A 2 及びその各特性情報とを含み表示される。図 7 の例では、継承ゲーム媒体が 2 つ選択されているので、継承ゲーム媒体確認領域 R 4 2 が表示装置 1 3 に 2 つ表示されている。

[0048] 決定ボタン R 4 3 は、選択した育成済みゲーム媒体を継承ゲーム媒体として設定するためのボタンである。継承ゲーム媒体受付部 2 3 b は、プレイヤーによる決定ボタン R 4 3 の押下により、選択された 2 つの育成済みゲーム媒体を継承ゲーム媒体として設定する。

[0049] 育成ゲーム実行部 2 3 c は、プロセッサ 1 1 を含む構成され、育成ゲームを実行し、継承ゲーム媒体が有する 1 以上の特性情報に基づいて育成パラメータを変更し、育成ゲームの完了に伴って育成ゲーム媒体に含まれるキャラクタ I D と育成パラメータとを関連付けて育成済みゲーム媒体を生成する。

[0050] 育成ゲームは、育成ゲーム媒体を育成するゲームであり、育成ゲーム媒体のトレーニングや、継承ゲーム媒体の特性情報に基づいた継承によって、育成ゲーム媒体に関連付けられる、能力、スキル等を示す育成パラメータを変更させる。育成ゲームには、育成ゲーム媒体、より具体的には育成ゲーム媒体に含まれるキャラクタ I D と関連付けられた育成パラメータが関連付けられている。育成ゲームでは、育成ゲーム媒体、より具体的には育成ゲーム媒体に含まれるキャラクタ I D と関連付けられる消費型パラメータが設けられていても良い。消費型パラメータは、育成ゲーム中にプレイヤーにより使用され消費される、育成ゲーム中でのみ有効な値である。1 つの例では、消費型パラメータは、育成ゲーム中においてトレーニングなどを通じて所定ポイント数で獲得できる能力、スキルがある場合に、消費型パラメータの消費により、当該能力、スキルの獲得に必要な所定ポイント数を割り引く又は引き下げる。別の例では、消費型パラメータは、育成ゲーム媒体、より具体的には育成ゲーム媒体に含まれるキャラクタ I D で特定されるキャラクタの育成ゲームにおける体力である。育成ゲーム中のトレーニングにより体力を示す消

費型パラメータが減少する。消費型パラメータは、育成ゲーム中で変動する変数であることから、育成パラメータの一種と捉えることができる。すなわち、消費型パラメータは、所定値として素材ゲーム媒体、育成済みゲーム媒体、及び継承ゲーム媒体の少なくとも何れかの特性情報に関連付けられていても良い。

[0051] 図10は、育成ゲームでの育成ゲーム媒体のトレーニングをするためのトレーニングコマンド選択画面である。トレーニングコマンド選択画面G5は、育成ゲーム実行部23cが表示装置13に表示させる育成ゲーム媒体のトレーニングをするための画面である。トレーニングコマンド選択画面G5は、育成ゲーム実行部23cが、不図示のホーム画面からトレーニング用ボタンをプレイヤーが押下した信号を受けてホーム画面から遷移させて表示される。トレーニングコマンド選択画面G5には、育成ゲーム媒体の画像11、育成パラメータ、トレーニングコマンドボタンR51、戻るボタンR52が表示されている。育成パラメータとしては、スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さを示す基礎能力パラメータと、スキル獲得に使用するスキルポイント（スキルpt）、育成ゲーム媒体の体力を示す消費型パラメータとがそれぞれ表示されている。

[0052] トレーニングコマンドボタンR51は、ここでは基礎能力パラメータに対応する育成パラメータを上昇させるためのボタンである。1つの例では、プレイヤーによるトレーニングコマンドボタンR51の押下により、当該ボタンR51と同種の育成パラメータを上昇させる。例えば、スピードのトレーニングコマンドボタンR51の押下により、スピードを示す育成パラメータを所定量上昇させる。また、1つのトレーニングコマンドボタンR51に対して上昇させる育成パラメータは2以上であっても良い。例えば、図10に示す例では、スピードのトレーニングコマンドボタンR51により、スピード、パワーを示す育成パラメータを+14、+8の所定量上昇させている。トレーニングコマンドボタンR51の押下により、体力を示す消費型パラメータを減少させたり、スキルを示す消費型パラメータを上昇させるなど消費型

パラメータを変更しても良い。図10に示すトレーニングの失敗率は、育成ゲーム実行部23cにより、体力を示す消費型パラメータに依存して決定する。1つの例では、体力を示す消費型パラメータの値が大きいほど失敗率は下がり、所定の変動量が得られやすくなり、同パラメータが小さいほど失敗率が高くなり、所定の変動量が得られにくくなる。体力を示す消費型パラメータは、育成ゲーム媒体の休憩により回復することができる。育成ゲーム中のトレーニングは、育成ゲームのシナリオ中の所定期間（例えば1ターン）に所定回数（例えば1回）とすることができる。戻るボタンR52は、ホーム画面に戻るためのボタンであり、育成ゲーム実行部23cによりトレーニングコマンド選択画面G5からホーム画面に遷移させる。

[0053] なお、本実施形態では、育成ゲーム媒体のキャラクターIDと育成パラメータとは独立して管理されているが、育成ゲーム実行部23cが、キャラクターIDに関連付けられた画像I1と、育成パラメータとをそれぞれトレーニングコマンド選択画面G5に表示させることでキャラクターIDと育成パラメータとが関連付けられているように見せることができる。

[0054] 図11は、育成ゲームのスキル獲得画面である。スキル獲得画面G6は、育成ゲーム媒体に関連付けられるスキルを示す育成パラメータを変動（上昇）させるための画面であり、育成ゲーム実行部23cが、ホーム画面に含まれるスキル獲得用ボタンをプレイヤーが押下した信号を受けて、ホーム画面から遷移させて表示装置13に表示させる画面である。スキル獲得画面G6には、育成ゲーム媒体の画像I1と、所有するスキルポイントR61と、獲得対象、獲得済みのスキルR62と、獲得又はレベルアップに使用するスキルポイントR63と、対象のスキルに使用するスキルポイントの増減ボタンR64と、決定ボタンR65と、戻るボタンR66とが表示されている。増減ボタンR64で消費するスキルポイントを選択し、決定ボタンR65が押下された信号を受けて育成ゲーム実行部23cが、該当のスキルを示す育成パラメータを変動させる。この変動結果は育成ゲームの完了後、育成済みゲーム媒体の特性情報の1つとして引き継ぐことができる。戻るボタン66は、

スキル獲得終了後、プレイヤーの押下によりホーム画面に戻るためのボタンである。

[0055] 継承ゲーム媒体が有する1以上の特性情報には、育成ゲームの開始により効果の発現が確定している発現確定型情報と、育成ゲーム中に所定のタイミングで実行される確率に基づく抽選により発現する抽選型情報とが含まれる。発現とは、当該特性情報に基づいて育成パラメータを変動させることである。発現確定型情報は、対応する育成パラメータを変動させる所定の変動量が紐付けられている特性情報であり、例えば、基礎能力パラメータ、適性パラメータである。抽選型情報は、例えば、所定のレースで勝利経験があることを示すレース因子、所定のスキルを有することを示すスキル因子などである。抽選型情報は、基礎能力パラメータ、適性パラメータなどの発現確定型情報に含まれる特性情報を含んでいても良い。すなわち、所定のパラメータは発現確定型情報でもあり、抽選型情報でもあり得る。

[0056] 継承ゲーム媒体が有する1以上の特性情報には、育成ゲーム中でのみ有効な消費型パラメータが関連付けられていても良い。継承ゲーム媒体の消費型パラメータに基づいて、育成ゲーム媒体に関連付けられる消費型パラメータを変動させても良い。1つの例では、継承ゲーム媒体の体力を示す消費型パラメータに基づいて、育成ゲーム媒体の（より具体的には育成ゲーム媒体に含まれるキャラクターIDで特定されるキャラクターの）体力を示す消費型パラメータを回復（上昇）させることができる。消費型パラメータは、抽選型情報の1つであっても良い。この場合、消費型パラメータは育成パラメータの一種として捉えることができる。

[0057] 図8は、育成ゲーム実行部の機能ブロック図の一例である。図8に示すように、育成ゲーム実行部23cは、確定型情報パラメータ変更部231、抽選型情報パラメータ変更部232を有する。

[0058] 確定型情報パラメータ変更部231は、継承ゲーム媒体の発現確定型情報に対応する育成パラメータを変更する。継承ゲーム媒体のスピードを示す特性情報が発現確定型情報である場合、1つの例では、確定型情報パラメータ

変更部 231 は、継承ゲーム媒体のスピードを示すパラメータに基づいて決定された効果量（スピード加算量）を、スピードを示す育成パラメータに加算する。より詳細には、記憶装置 14 に確定型情報の各種類別にレアリティなどのランクと所定値とを対応付けたテーブル（例えば、ランク 1 に対して値が 3、ランク 2 に対して値が 5、ランク 3 に対して値が 10 とするテーブル）が予め記憶されており、確定型情報パラメータ変更部 231 は、継承ゲーム媒体の各確定型情報のランクに対応する所定値を、当該確定型情報に対応する育成パラメータに加算する。

[0059] 同様に、確定型情報パラメータ変更部 231 は、継承ゲーム媒体の継承元となった先代の各育成済みゲーム媒体の発現確定型情報に対応する育成パラメータを変更する。本実施形態では、確定型情報毎に当該確定型情報に対応する育成パラメータに加算される加算量は、継承ゲーム媒体の当該確定型情報のランクに対応付けられた各所定値と、先代の育成済みゲーム媒体の当該確定型情報のランクに対応付けられた各所定値との合計値である。本実施形態では、育成ゲーム媒体に対して 2 つの継承ゲーム媒体及び 4 つの先代の育成済みゲーム媒体が紐づくため、加算量は、6 つの所定値の合計値である。

[0060] 確定型情報パラメータ変更部 231 のパラメータの変更は、育成ゲーム開始時点でも良いし、育成ゲームの進行中に所定のタイミングでも良いし、継承ゲーム媒体が決定された時点以降で育成ゲームが完了した時点の間でも良い。

[0061] 抽選型情報パラメータ変更部 232 は、確率に基づく抽選の結果に基づいて、各抽選型情報に対応する育成パラメータを変更する。具体的には、抽選型情報パラメータ変更部 232 は、継承決定部 232 a、効果量算出部 232 b、補正処理部 232 c を有する。

[0062] 継承決定部 232 a は、抽選型情報毎に当該抽選型情報に対応する育成パラメータを変更させるか否かを当該抽選型情報に対応する発現確率に基づいて決定する。1 つの例では、継承決定部 232 a は、継承ゲーム媒体の抽選型情報に対応付けられた発現確率に基づいて、当該抽選型情報が育成ゲーム

媒体に継承されるか否かを決定する。ここでいう継承とは、継承ゲーム媒体の抽選型情報に対応する育成パラメータの変更である。すなわち、発現確率に基づいて発現する場合には、その抽選型情報に対応する育成パラメータが変更されることが決定され、発現確率に基づいて発現しない場合には、その抽選型情報に対応する育成パラメータが変更されないことが決定される。発現確率は、例えば、各抽選型情報のランクごとにそれぞれ予め設定することができ（例えば、基礎能力パラメータのある種類の発現確率は、ランク1で30%、ランク2で40%、ランク3で50%とすることができ）、この設定はテーブルとして記憶装置14に予め記憶しておくことができる。また、発現確率は、抽選型情報の種類毎に設定することができる。

[0063] 効果量算出部232bは、継承決定部232aでの抽選で育成パラメータが変更されることが決定された抽選型情報に対応付けられた効果量を算出する。この効果量は、本実施形態では、効果量の重みに基づいて決定される。効果量の重みは、横軸が効果量（例えば、1、2、3など）で、縦軸が確率で表される情報であり、1つの例では、効果量毎に確率が割り当てられた確率分布である。効果量の重みは、表1のように、各抽選型情報のランクに応じた重みであっても良い。表1は、抽選型情報として基礎能力についての効果量の重みを示している。表1に示される重みの数値は、相対的な値である。例えば、ランク1の場合、重みは、効果量が1となる可能性が最も高く、効果量が10となる可能性が最も低い。効果量の重みは、記憶装置14に予め記憶させておき、効果量算出部232bは、継承ゲーム媒体に紐づけられた抽選型情報とそのランクをそれぞれ特定し、記憶装置14から特定した抽選型情報のランクの重みを読み出して効果量をそれぞれ算出する。また、効果量算出部232bは、各抽選型情報について算出した効果量を、対応する育成パラメータに加算する。

[0064]

[表1]

抽選型情報種類	効果量	重み		
		ランク 1	ランク 2	ランク 3
基礎能力	1	100	60	10
	2	90	70	20
	3	80	80	30
	4	70	90	40
	5	60	100	60
	6	50	80	80
	7	40	70	90
	8	30	50	100
	9	20	30	50
	10	10	20	30

[0065] 補正処理部 232c は、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体との相性に基づいて、抽選型情報に対応する発現確率を補正する。この相性は、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体の関係性であり、1 以上の関係性を含む。各関係性には所定の相性ボーナス値がそれぞれ設定されており、補正処理部 232c は、抽選型情報毎に、当該抽選型情報の予め設定された発現確率に、相性ボーナス値を反映した重み係数、すなわち、 $(1 + \text{当該抽選型情報の各関係性の相性ボーナス値の合計} / 100)$ を乗算する。このようにして得られた値は、当該抽選型情報の発現確率として抽選型情報パラメータ変更部 232（継承決定部 232a）で用いられる。

[0066] 育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体との関係性は、育成ゲームのシナリオや世界観にも依るが、例えば、仲間同士、ライバル関係、同じレースで勝利したもの同士などが挙げられる。各関係性に対する相性ボーナス値は、適宜設定することができ、正の値でも負の値でも良い。育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体との関係性、及び、各関係性に対する相性ボーナス値は、関係性を形成する各ゲーム媒体の ID と相性ボーナス値を紐づけて記憶装置 14 に予め記憶しておき、補正処理部 232c が、必要に応じて記憶装置 14 から各種の情報を読み出すことができる。

[0067] 育成ゲーム実行部 23c は、育成ゲーム媒体と、その各継承ゲーム媒体の

継承元となった先代の各育成済みゲーム媒体との相性に基づいて、当該育成済みゲーム媒体の抽選型情報に対応する発現確率を補正しても良い。育成ゲーム媒体と先代の育成済みゲーム媒体との相性は、1以上の関係性を含む。各関係性には、所定の相性ボーナス値がそれぞれ設定されており、育成ゲーム実行部23cは、先代の育成済みゲーム媒体の抽選型情報毎に、当該抽選型情報の予め設定された発現確率に、相性ボーナス値を反映した重み係数、すなわち、 $(1 + \text{当該抽選型情報の各関係性の相性ボーナス値の合計} / 100)$ を乗算する。このようにして得られた値は、当該抽選型情報の発現確率として抽選型情報パラメータ変更部232（継承決定部232a）で用いられ、継承ゲーム媒体だけでなく先代の育成ゲーム媒体の特性情報も育成パラメータの変動に加味することができる。

[0068] 1つの例では、スピードを示す特性が抽選型情報の1つである場合、育成ゲーム実行部23cは、抽選型情報パラメータ変更部232により、各継承ゲーム媒体のスピードを示す抽選型情報に基づいてスピードを示す育成パラメータが変更することに加えて、先代の育成済みゲーム媒体のスピードを示す抽選型情報に基づいてスピードを示す育成パラメータを変更する。

[0069] 育成済みゲーム媒体追加部23dは、プロセッサ11を含み構成され、育成ゲーム実行部23cによって育成ゲームで育成が完了した育成ゲーム媒体を、育成済みゲーム媒体として育成済みゲーム媒体群に追加する。すなわち、育成済みゲーム媒体追加部23dは、育成ゲーム実行部23cでの育成ゲームの完了に伴って生成された育成済みゲーム媒体を育成済みゲーム媒体群に追加する。ここでの育成済みゲーム媒体は、素材ゲーム媒体、育成ゲーム媒体とは種類の異なる固有のIDと、プレイヤーが選択した素材ゲーム媒体と同じキャラクタIDと、育成ゲームの完了時点における育成パラメータ値である特性情報とが、育成ゲーム実行部23cによりそれぞれ関連付けられて、記憶装置14に記憶される。

[0070] 1つの例では、育成済みゲーム媒体追加部23dは、n回目の育成ゲームが完了して生成された育成済みゲーム媒体が、 $(n + 1)$ 回目以降の育成ゲ

ームで継承ゲーム媒体として設定できるように当該育成済みゲーム媒体を育成済みゲーム媒体群に追加する。これにより、ある育成ゲームで育成した育成済みゲーム媒体を、次回以降の育成ゲームにおける継承ゲーム媒体の選択肢とするとともに、本戦ゲームで使用するゲーム媒体の選択肢とすることができる。

[0071] 図9は、継承ゲーム媒体確認画面の他の一例である。図9では、図7に示す育成ゲーム媒体をベースに育成が完了した育成済みゲーム媒体（キャラクターA）が継承ゲーム媒体として設定されている。すなわち、図7の育成ゲームで育成された育成ゲーム媒体（すなわち、育成済みゲーム媒体（キャラクターA））が、図9の上下に2つ表示されているうちの上段の継承ゲーム媒体確認領域R42に、図9の育成ゲームにおける継承ゲーム媒体として設定されることが示されている。

[0072] 他プレイヤー育成済みゲーム媒体追加部23eは、プロセッサ11を含み構成され、他のプレイヤーの育成済みゲーム媒体を育成済みゲーム媒体群に追加する。他のプレイヤーの育成済みゲーム媒体は、他のプレイヤーが育成ゲームで育成が完了したゲーム媒体であり、例えば、他のプレイヤーが保有する電子装置10において育成が完了したゲーム媒体である。他プレイヤー育成済みゲーム媒体追加部23eは、他のプレイヤーが育成した育成済みゲーム媒体を通信装置15を介して取得し、取得した育成済みゲーム媒体を自身の育成済みゲーム媒体群の1つとして記憶することで自身の育成済みゲーム媒体群に追加する。

[0073] 本戦ゲーム実行部23fは、プロセッサ11を含み構成され、本戦ゲームを実行する。本戦ゲームは例えば、レースである。1つの例では、本戦ゲーム実行部23fは、入力装置12を介してプレイヤーが育成済みゲーム媒体群の中から選択した育成済みゲーム媒体を本戦ゲームでを使用して本戦ゲームを実行する。本戦ゲーム実行部23fは、本戦ゲームの実行中、その経過を表示装置13に表示させる。

[0074] [動作]

図12は、本発明の一実施形態に係る電子装置の動作フローチャートの一例である。なお、記憶装置14には、育成済みゲーム媒体群を構成する育成済みゲーム媒体が少なくとも2つ以上予め記憶されているものとして説明する。この育成済みゲーム媒体は、システムが予め備えるものでも良いし、他のプレイヤーから取得したものでも良いし、プレイヤー自身が育成ゲーム中の育成ゲーム媒体のトレーニングによって育成したものでも良い。

[0075] 電子装置10は、育成ゲーム媒体受付部23aにより、育成ゲーム媒体の選択を受け付ける(S01)。すなわち、育成ゲーム媒体受付部23aは、プレイヤーが素材ゲーム媒体群から選択した素材ゲーム媒体を、育成ゲーム媒体として受け付ける。具体的には、育成ゲーム媒体受付部23aは、表示装置13に図4に示す育成ゲーム媒体選択画面G1を表示させ、入力装置12を介して、プレイヤーによる、育成ゲーム媒体選択画面G1中の素材ゲーム媒体群表示領域R12に表示された1つの素材ゲーム媒体の選択を受け付ける。育成ゲーム媒体受付部23aは、選択素材ゲーム媒体表示領域R11に選択されている素材ゲーム媒体の画像S1と当該素材ゲーム媒体の基礎能力パラメータ、適性パラメータなどの特性情報とを表示させる。これにより、プレイヤーに育成対象とする素材ゲーム媒体の選択を容易にすることができる。そして、育成ゲーム媒体受付部23aは、入力装置12を介したプレイヤーによる決定ボタンR13の押下を示す信号を受信して、選択された1つの素材ゲーム媒体を育成ゲーム媒体として受け付ける。

[0076] 次に、継承ゲーム媒体受付部23bは、プレイヤーによる継承ゲーム媒体の選択を受け付ける(S02)。具体的には、継承ゲーム媒体受付部23bは、まず、育成ゲーム媒体受付部23aにより育成ゲーム媒体が受け付けられた旨の信号を受信して、表示装置13に図5に示す継承ゲーム媒体選択前画面G2を表示させ、継承ゲーム媒体選択領域R22内の追加ボタン24の押下を入力装置12を介して受け付ける。その後、継承ゲーム媒体受付部23bは、表示装置13に図6に示す継承ゲーム媒体選択画面G3を表示させ、継承ゲーム媒体選択画面G3中の育成済みゲーム媒体群表示領域R33に表

示された1つの育成済みゲーム媒体の選択を受け付ける。継承ゲーム媒体受付部23bは、継承ゲーム媒体一時選択領域R32に、選択している継承ゲーム媒体の画像A1とその特性情報、及び、当該継承ゲーム媒体の継承元となった先代の育成済みゲーム媒体の画像ZA1、ZA2とその各特性情報を表示させるとともに、育成ゲーム媒体表示領域R31に育成ゲーム媒体の画像I1とその特性情報を表示する。これにより、プレイヤは育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体の特性情報を見比べることができるので、プレイヤによる、育成ゲーム媒体に対する継承ゲーム媒体の選択を容易にすることができる。そして、継承ゲーム媒体受付部23bは、入力装置12を介して決定ボタンR34の押下により、プレイヤにより選択された育成済みゲーム媒体を継承ゲーム媒体として受け付ける。

[0077] 本実施形態の育成ゲームでは、継承ゲーム媒体を2つ設定するものであるため、1つ目の継承ゲーム媒体の選択を受け付けた後、継承ゲーム媒体受付部23bは、再び表示装置13に継承ゲーム媒体選択前画面G2を表示させる。但し、この時、継承ゲーム媒体選択前画面G2の継承ゲーム媒体選択領域R22の1つには、継承ゲーム媒体一時選択領域R32の表示と同様に選択した継承ゲーム媒体の画像と特性情報が表示される。選択した継承ゲーム媒体と同様に、継承ゲーム媒体受付部23bは、もう1つの継承ゲーム媒体の選択を受け付ける。これにより、図5の継承ゲーム媒体選択前画面G2の両方の継承ゲーム媒体選択領域R22には、選択した継承ゲーム媒体の画像及び特性情報等がそれぞれ表示された状態となる。継承ゲーム媒体受付部23bは、決定ボタンR23の押下により、表示装置13に図7に示す継承ゲーム媒体確認画面G4を表示させる。

[0078] 継承ゲーム媒体受付部23bは、継承ゲーム媒体の選択の変更を受け付けることができる。何れかの継承ゲーム媒体を変更する場合は、継承ゲーム媒体確認領域R42内の変更ボタンの押下により、また、両方の継承ゲーム媒体を変更する場合は、継承ゲーム媒体確認画面G4に表示されるリセットボタンの押下により、変更又はリセットすることができる。これらの場合は、

継承ゲーム媒体選択前画面 G 2 又は継承ゲーム媒体選択画面 G 3 から継承ゲーム媒体の選択をやり直す。

[0079] いずれの継承ゲーム媒体に変更がない場合、継承ゲーム媒体受付部 2 3 b は、入力装置 1 2 を介したプレイヤによる継承ゲーム媒体確認画面 G 4 の決定ボタン 4 3 の押下を示す信号を受信し、選択された育成済みゲーム媒体を継承ゲーム媒体として受け付ける。

[0080] 育成ゲーム媒体及び継承ゲーム媒体が選択された後、育成ゲーム実行部 2 3 c は、育成ゲームを開始する (S 0 3)。育成ゲーム実行部 2 3 c は、所定のシナリオに従って育成ゲーム媒体を育成する。育成ゲームの開始により、確定型情報パラメータ変更部 2 3 1 は、継承ゲーム媒体及び先代の育成済みゲーム媒体の発現確定型情報に対応する育成パラメータを変更する (S 0 4)。本実施形態では、確定型情報パラメータ変更部 2 3 1 は、各継承ゲーム媒体及び各先代の育成済みゲーム媒体の発現確定型情報のランクに対応する予め決められた所定値を発現確定型情報毎に合算する。そして、確定型情報パラメータ変更部 2 3 1 は、各確定型情報について、合算量を確定型情報に対応する育成パラメータに加算する。

[0081] 育成ゲーム実行部 2 3 c は、育成ゲームの進行中の所定のタイミングで所定回数 (例えば 3 回)、継承イベントを実行する。継承イベントでは、抽選型情報パラメータ変更部 2 3 2 により、確率に基づく抽選の結果に基づいて、各抽選型情報に対応する育成パラメータを変更する (S 0 4)。

[0082] 具体的には、継承イベントの発生に伴い、継承決定部 2 3 2 a により、継承ゲーム媒体、及び先代の育成済みゲーム媒体の抽選型情報毎に、育成パラメータを変更させるか否かを当該抽選型情報に対応する発現確率に基づいて決定する。1 つの例では、まず、補正処理部 2 3 2 c により、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体及び先代の育成済みゲーム媒体との相性に基づいて、継承ゲーム媒体、先代の育成済みゲーム媒体の抽選型情報に対応付けられた発現確率をそれぞれ補正する。この補正された発現確率に基づいて、継承決定部 2 3 2 a は、継承ゲーム媒体、先代の育成済みゲーム媒体の各抽選型情報

について育成ゲーム媒体に継承させるか否か、つまり該当の育成パラメータを変動させるか否かを決定する。

[0083] 次に、継承させることが決定された抽選型情報については、その効果量を決定する。すなわち、効果量算出部232bは、継承決定部232aで継承されることが決定された抽選型情報に対応付けられた効果量を算出する。1つの例では、効果量算出部232bは、継承ゲーム媒体、先代の育成済みゲーム媒体の抽選型情報に対応付けられたランクに応じた確率分布によって、当該抽選型情報に対応する育成パラメータに加算する効果量を算出する。また、効果量算出部232bは、抽選型情報毎に算出した効果量を、当該抽選型情報に対応する育成パラメータに加算する。

[0084] 以上のように、確定型情報パラメータ変更部231により得られる各確定型情報についての合算量と、抽選型情報パラメータ変更部232により得られる各抽選型情報についての加算量は、継承ゲーム媒体及び先代の育成済みゲーム媒体が有する1以上の特性情報に基づく育成パラメータの変動量である。1つの例では、育成パラメータの各パラメータの初期値、すなわち、育成ゲームの開始段階における育成パラメータは、プレイヤーが選択した素材ゲーム媒体の特性情報のパラメータと同一である。この初期値に、変動量が表示合算量、加算量を足し合わせることで、育成パラメータの各パラメータが変動（上昇）する。なお、育成パラメータの変動量には、育成ゲーム中の育成ゲーム媒体のトレーニングにより得られる効果量を含んでも良い。

[0085] 育成ゲーム実行部23cは、育成ゲームのシナリオが終了すると、育成ゲームを終了する（S06）。育成ゲームの終了に伴い、育成済みゲーム媒体追加部23dは、S03～S06のステップでの育成ゲームで育成が完了した育成ゲーム媒体を、育成済みゲーム媒体として育成済みゲーム媒体群に追加する（S07）。具体的には、育成ゲーム実行部23cは、育成パラメータの各パラメータの初期値に合算量及び加算量を含む変動量を足し合わせた育成ゲーム結果情報を育成ゲーム媒体のキャラクタIDと紐づけた育成済みゲーム媒体を生成する。そして、育成済みゲーム媒体追加部23dは、生成

された育成済みゲーム媒体を育成済みゲーム媒体群に関連付けて記憶装置 14 に記憶させる。

[0086] 電子装置 10 は、S01～S07 を経て得た育成済みゲーム媒体を継承ゲーム媒体として設定し、プレイヤーが所望する特性情報を有する育成済みゲーム媒体が得られるまで S01～S07 のステップを繰り返すことができる。

[0087] 電子装置 10 は、本戦ゲーム実行部 23f により、表示装置 13 に S01～S07 で得られた育成済みゲーム媒体を含めて育成済みゲーム媒体群を表示させ、入力装置 12 を介して 1 又は複数の育成済みゲーム媒体の選択を受け付け、本戦ゲームを実行することができる。

[0088] [作用・効果]

(1) 本実施形態の電子装置 10 は、本戦ゲーム及び育成ゲームを含むゲームにおいて、プレイヤーが本戦ゲームで使用するゲーム媒体を育成ゲームで育成するゲームを実行するプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーにより選択された、育成ゲームで育成対象となる育成ゲーム媒体として受け付ける育成ゲーム媒体受付部 23a と、プレイヤーにより育成ゲームで育成が完了した複数の育成済みゲーム媒体を含む育成済みゲーム媒体群から選択された育成済みゲーム媒体を、継承ゲーム媒体として受け付ける継承ゲーム媒体受付部 23b と、育成ゲーム媒体を育成対象として育成ゲームを実行し、継承ゲーム媒体が有する 1 以上の特性情報に基づいて育成ゲーム中で変動する育成パラメータを変更し、育成ゲームの完了に伴って育成ゲーム媒体に含まれるキャラクタ ID と育成パラメータとを関連付けて育成済みゲーム媒体を生成する育成ゲーム実行部 23c として機能させるようにした。特に本実施形態では、育成ゲーム媒体受付部 23a は、プレイヤーにより素材ゲーム媒体群から選択された素材ゲーム媒体を、育成ゲーム媒体として受け付けるようにした。

[0089] これにより、ゲームの興趣性を向上させることができる。例えば、従来の競馬ゲームでは、親となる 2 体の馬を掛け合わせて子の馬を作る所謂配合において、プレイヤーが親となる 2 体の馬（牡馬、牝馬）を選択するものの、子

についてはゲームのプログラムが自動的に生成するものであるため、プレイヤーの選択の余地がなく、所望の馬を作ることが難しいものであったのに対し、本実施形態では、継承ゲーム媒体だけでなく育成対象となる育成ゲーム媒体をもプレイヤーが選択できるので、ゲームの興趣性を向上させることができる。

[0090] (2) コンピュータに、育成ゲーム実行部 23c によって育成ゲームで育成が完了した育成ゲーム媒体を、育成済みゲーム媒体として育成済みゲーム媒体群に追加する育成済みゲーム媒体追加部 23d として機能させるようにした。

[0091] これにより、育成ゲーム実行部 23c を通じて育成された育成済みゲーム媒体を、次の育成ゲームにおいて継承ゲーム媒体としてプレイヤーが選択することができるので、育成ゲーム媒体を徐々にプレイヤーの理想のゲーム媒体に近づけるように育成することができる。例えば、プレイヤーが短距離に強い育成済みゲーム媒体を作りたい場合、 n 回目の育成ゲームで短距離の特性情報を持つ育成済みゲーム媒体を作った後 (n は自然数)、 $n+1$ 回目の育成ゲームでは、短距離の特性情報を持つ育成ゲーム媒体を選択するとともに、短距離の特性情報を持つ育成済みゲーム媒体を継承ゲーム媒体として選択することができるので、短距離に強い或いは短距離に特化した育成済みゲーム媒体を作ることができる。また、 n 回目の育成ゲームで短距離などの所定の特性情報を持つ育成済みゲーム媒体を作った後 (n は自然数)、 $n+1$ 回目以降の育成ゲームでは、この短距離などの所定の特性を持つ育成ゲーム媒体とともに、短距離などの所定の特性情報以外の特性情報を持つ育成済みゲーム媒体を継承ゲーム媒体として選択することができるので、複数の特性に特化した育成済みゲーム媒体を作ることができる。したがって、バリエーション豊かな育成済みゲーム媒体を得ることができる。

[0092] (3) 1 以上の特性情報は、育成ゲームの開始により効果の発現が確定している発現確定型情報を含み、育成ゲーム実行部 23c は、継承ゲーム媒体の発現確定型情報に対応する育成パラメータを変更する確定型情報パラメー

タ変更部 231 を有するようにした。これにより、育成ゲームの開始により特性を強化した育成済みゲーム媒体を得ることができる。

[0093] (4) 1 以上の特性情報は、育成ゲーム中に所定のタイミングで実行される確率に基づく抽選により発現する抽選型情報を含み、育成ゲーム実行部 23c は、抽選の結果に基づいて、各抽選型情報に対応する育成パラメータを変更する抽選型情報パラメータ変更部 232 を有するようにした。

[0094] これにより、抽選に基づいてパラメータが処理されるので、プレイヤーの想定を超える育成済みゲーム媒体を得ることができる。また、発現確定型情報により所定の効果量が育成ゲーム媒体に付加されて育成ゲーム媒体にある程度の能力向上が確保された状態で抽選に基づいてパラメータ処理するので、たとえプレイヤーが所望する特性情報について抽選が外れたとしても、ある程度の育成を確保することができ、或いはプレイヤーの想定を超える育成済みゲーム媒体を得ることができる。

[0095] (5) 抽選型情報パラメータ変更部 232b は、抽選型情報毎に当該抽選型情報に対応する前記育成パラメータを変更させるか否かを当該抽選型情報に対応する発現確率に基づいて決定する継承決定部 232a を有するようにした。これにより、どの特性情報が継承されるかは予めプレイヤーには分からないので、ゲームの興趣性を向上させることができる。

[0096] (6) 抽選型情報パラメータ変更部 232b は、決定された抽選型情報に対応付けられた、育成パラメータを変更させるための効果量の重みに基づいて効果量を算出する効果量算出部 232b を有するようにした。これにより、継承される特性情報が決まっても、どの程度の効果量が付与されるかは重み（例えば確率分布）により決まり、確定的ではないので、ゲームの興趣性を向上させることができる。

[0097] (7) 抽選型情報パラメータ変更部 232b は、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体との相性に基づいて、抽選型情報に対応する発現確率を補正する補正処理部 232c を有するようにした。これにより、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体の組み合わせを考える面白みをプレイヤーに提供することができる。

。

[0098] (8) 育成済みゲーム媒体には、当該育成済みゲーム媒体を育成した育成ゲームで継承ゲーム媒体として設定された第2 育成済みゲーム媒体が対応付けられており、育成ゲーム実行部23cは、第2 育成済みゲーム媒体が有する1以上の特性情報に基づいて、前記育成パラメータを変更するように育成ゲームを実行し、育成ゲーム媒体と第2 育成済みゲーム媒体との相性に基づいて、当該第2 育成済みゲーム媒体の抽選型情報に対応する発現確率を補正するようにした。

[0099] これにより、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体との関係だけでなく、継承ゲーム媒体の先代の育成済みゲーム媒体（第2 育成済みゲーム媒体）との相性を加味して育成することができるので、多様な育成を実現することができる、ゲームの興趣性を向上させることができる。

[0100] (9) コンピュータに、他のプレイヤーの育成済みゲーム媒体を育成済みゲーム媒体群に追加する育成済みゲーム媒体追加部23dとして機能させるようにした。これにより、プレイヤーが保有しない育成済みゲーム媒体を他のプレイヤーから取得して継承ゲーム媒体とすることができるので、多様な育成済みゲーム媒体を作ることができ、又は、プレイヤーの所望の育成済みゲーム媒体を作ることができる。

[0101] [システムにより実現される実施形態]

図11は、本発明の一実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示す図である。図11に示すように、ゲームシステム1は、複数の電子装置10と、サーバ30とを備える。電子装置10は、各プレイヤーが使用するユーザ端末である。電子装置10とサーバ30は、インターネットなどのネットワーク40と互いに通信可能に接続されている。なお、本実施形態のゲームシステム1は、サーバクライアントシステムを想定して説明するが、PtoPのようなサーバ30を備えないシステムで構成することもできる。

[0102] 電子装置10は、図1に示すものと同様のハードウェア構成を備え、本実施形態においてもスマートフォンとする。サーバ30は、電子装置10にお

いて実行可能なゲームを提供するサーバ装置であり、１又は複数のコンピュータから構成される。

[0103] サーバ３０は、オンラインゲームの進行を制御するための制御用プログラム等の様々なプログラム及びゲームにおいて用いられる各種データを記憶する。

[0104] １つの例では、サーバ３０は、電子装置１０において実行可能なゲームアプリケーションを、電子装置１０に提供できるように構成される。電子装置１０は、ダウンロードしたゲームアプリケーションを実行すると、定期的に、又は必要に応じてサーバ３０とデータの送受信を行い、ゲームを進行する。例えば、サーバ３０は、電子装置１０において実行されたゲームに必要な各種設定情報及び履歴情報などを記憶する。この場合、電子装置１０が、入力部２１、表示部２２、ゲーム制御部２３及びゲーム制御部２３内の各機能部の機能を有する。

[0105] １つの例では、サーバ３０はウェブサーバであり、電子装置１０に対してゲームサービスを提供する。電子装置１０は、ウェブページを表示するためのHTMLデータをサーバ３０から取得し、取得したHTMLデータを解析して当該ウェブページを表示する。この場合、電子装置１０と通信するサーバ３０が、ゲーム制御部２３の一部の機能を有する。例えば、電子装置１０は、入力部２１（入力装置１２）を介してプレイヤーによる育成ゲーム媒体及び継承ゲーム媒体の選択を受け付け、サーバ３０の育成ゲーム実行部２３cにより育成ゲームを実行し、サーバ３０の本戦ゲーム実行部２３fにより本戦ゲームを実行する。

[0106] [他の実施形態]

本発明の他の実施形態では、上記で説明した本発明の実施形態の機能やフローチャートに示す情報処理を実現するプログラムや該プログラムを格納したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体とすることもできる。また他の実施形態では、上記で説明した本発明の実施形態の機能やフローチャートに示す情報処理を実現する方法とすることもできる。また他の実施形態では、上記

で説明した本発明の実施形態の機能やフローチャートに示す情報処理を実現するプログラムをコンピュータに供給することができるサーバとすることもできる。また他の実施形態では、上記で説明した本発明の実施形態の機能やフローチャートに示す情報処理を実現する仮想マシンとすることもできる。

[0107] 以上に説明した処理又は動作において、あるステップにおいて、そのステップではまだ利用することができないはずのデータを利用しているなどの処理又は動作上の矛盾が生じない限りにおいて、処理又は動作を自由に変更することができる。また以上に説明してきた各実施例は、本発明を説明するための例示であり、本発明はこれらの実施例に限定されるものではない。本発明は、その要旨を逸脱しない限り、種々の形態で実施することができる。

[0108] 例えば、上記実施形態では、他プレイヤー育成済みゲーム媒体追加部23eを含むが、これに限定されず、他プレイヤー育成済みゲーム媒体追加部23eを含まない態様も本発明に含まれる。

[0109] 上記実施形態では、抽選型情報パラメータ変更部232が、継承決定部232a、効果量算出部232bを有するようにしたが、継承決定部232a、効果量算出部232bの何れかを有していなくても良い。継承決定部232aを有しない場合、抽選型情報の発現が確定している一方、その効果量を効果量算出部232bでの確率に基づく抽選により決定する。効果量算出部232bを有しない場合、継承決定部232aにより抽選型情報に対応する育成パラメータを変更するか否かを決定し、当該変更するときはその効果量は効果量算出部232bにより、当該抽選型情報に対応付けられた固定値とする。

[0110] 上記実施形態では、素材ゲーム媒体、育成ゲーム媒体、育成済みゲーム媒体、及び継承ゲーム媒体に係る特性情報の各種パラメータに、各種の能力、スキルがある場合だけでなく、何れかの能力、スキルがない場合も例えばパラメータ値を0として全て設定するようにしたが、各種の能力、スキルがあるパラメータだけを定義しても良い。この場合、継承ゲーム媒体、又はその先代の育成済みゲーム媒体から育成ゲーム媒体に継承される特性情報が、育

成パラメータにないとき、当該継承される特性情報のパラメータを新たに変数として定義する処理としても良い。換言すれば、継承ゲーム媒体又はその先代の育成済みゲーム媒体の1以上の特性情報を育成ゲーム媒体が継承することは、継承ゲーム媒体又はその先代の育成済みゲーム媒体の特性情報に基づく変動量を育成パラメータに追加することであり、当該変動量に対応する特性情報の種類が育成パラメータに既に存在する場合はその対応する育成パラメータを変更し、当該変動量に対応する特性情報の種類が育成パラメータに存在しない場合は、当該変動量に対応する特性情報の種類を育成パラメータに新たに追加することを含む。

[0111] 上記実施形態では、素材ゲーム媒体を保存するために育成対象を選択した段階で選択した素材ゲーム媒体を例えば揮発性の記録媒体に複製して育成ゲーム媒体を生成し、素材ゲーム媒体と育成ゲーム媒体とをIDのみが異なる別々のデータとしたが、素材ゲーム媒体を複製せずにそのまま育成ゲーム媒体としても良い。すなわち、少なくとも育成ゲームの完了後には、育成結果が素材ゲーム媒体に上書きされて記憶装置14に育成済みゲーム媒体として記憶されるようにしても良い。

[0112] 上記実施形態では、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体との相性、及び育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体の継承元となった先代の育成済みゲーム媒体との相性は、補正処理部232cが、継承決定部232aにおける発現確率に反映させるようにしたが、効果量算出部232bにおける確率分布に反映させるようにしてもよい。すなわち、補正処理部232cは、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体との相性、及び／又は、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体の継承元となった先代の育成済みゲーム媒体との相性の相性に基づいて、効果量の確率分布を補正しても良い。例えば、補正処理部232cは、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体との各関係、又は、育成ゲームと先代の育成済みゲーム媒体との各関係において、所定の相性ボーナス値以上となった場合に、確率分布のうちの所定の効果量の確率を他の効果量の確率よりも引き上げるように補正しても良い。すなわち、確率分布のピークをシフトさせる。1

つの例では、所定の効果量以上（例えば、表１のランク１の確率分布の場合、効果量６以上）の確率を相対的に引き上げ、所定の効果量未満（効果量５以下）の確率を相対的に引き下げることで、確率分布のピークを効果量が高い方へシフトさせるようにしても良い。

[0113] また、育成ゲーム実行部２３ｃが、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体との相性に基づいて、育成パラメータを増減させるパラメータ補正部を有するようにしても良い。これにより、育成ゲーム媒体と継承ゲーム媒体とを選択する組み合わせのバリエーションを楽しむことができ、ゲームの興趣性を向上させることができる。パラメータ補正部は、相性である１以上の関係性に対応付けられた相性ボーナス値（例えば、正又は負の値）を、育成ゲーム媒体に選択した素材ゲーム媒体の固有値に加算することで育成パラメータを増減する。

[0114] 上記実施形態では、育成ゲーム中においては、育成ゲーム媒体のキャラクターＩＤと、育成パラメータとは独立して取り扱うようにしたが、両者が常に関連付けられていても良い。

[0115] 本戦ゲームは、野球、サッカー、テニスなどの球技ゲームや、陸上などの競技ゲーム、ロールプレイングゲーム（ＲＰＧ）、シューティングゲーム、パズルゲームであっても良い。この場合、ゲーム媒体は、例えば、球技や競技の選手又は主人公若しくは主人公に関連する登場人物を示すキャラクターである。

符号の説明

- [0116]
- | | |
|----|---------|
| １ | ゲームシステム |
| １０ | 電子装置 |
| １１ | プロセッサ |
| １２ | 入力装置 |
| １３ | 表示装置 |
| １４ | 記憶装置 |
| １５ | 通信装置 |

- 1 6 バス
- 2 1 入力部
- 2 2 表示部
- 2 3 ゲーム制御部
- 2 3 a 育成済みゲーム媒体受付部
- 2 3 b 継承ゲーム媒体受付部
- 2 3 c 育成ゲーム実行部
- 2 3 1 確定型情報パラメータ変更部
- 2 3 2 抽選型情報パラメータ変更部
- 2 3 2 a 継承決定部
- 2 3 2 b 効果量算出部
- 2 3 2 c 補正処理部
- 2 3 d 育成済みゲーム媒体追加部
- 2 3 e 他プレイヤー育成済みゲーム媒体追加部
- 2 3 f 本戦ゲーム実行部
- 3 0 サーバ
- 4 0 ネットワーク

請求の範囲

- [請求項1] 本戦ゲーム及び育成ゲームを含むゲームにおいて、プレイヤーが前記本戦ゲームで使用するゲーム媒体を前記育成ゲームで育成するゲームを実行するプログラムであって、
- コンピュータを、
- 前記プレイヤーにより選択された、前記育成ゲームで育成対象となる育成ゲーム媒体を受け付ける育成ゲーム媒体受付手段と、
- 前記プレイヤーにより前記育成ゲームで育成が完了した複数の育成済みゲーム媒体を含む育成済みゲーム媒体群から選択された前記育成済みゲーム媒体を、継承ゲーム媒体として受け付ける継承ゲーム媒体受付手段と、
- 前記育成ゲーム媒体を育成対象として前記育成ゲームを実行し、前記継承ゲーム媒体が有する1以上の特性情報に基づいて前記育成ゲーム中で変動する育成パラメータを変更し、前記育成ゲームの完了に伴って前記育成ゲーム媒体に含まれるキャラクターIDと前記育成パラメータとを関連付けて前記育成済みゲーム媒体を生成する育成ゲーム実行手段として機能させる、
- プログラム。
- [請求項2] 前記コンピュータに、
- 前記育成ゲーム実行手段によって前記育成ゲームで育成が完了した前記育成ゲーム媒体を、前記育成済みゲーム媒体として前記育成済みゲーム媒体群に追加する育成済みゲーム媒体追加手段として機能させる、
- 請求項1に記載のプログラム。
- [請求項3] 前記育成ゲーム媒体受付手段は、前記プレイヤーにより素材ゲーム媒体群から選択された素材ゲーム媒体を、前記育成ゲーム媒体として受け付ける、
- 請求項1又は2に記載のプログラム。

- [請求項4] 前記1以上の特性情報は、前記育成ゲームの開始により効果の発現が確定している発現確定型情報を含む、
請求項1～3の何れか1項に記載のプログラム。
- [請求項5] 前記育成ゲーム実行手段は、前記継承ゲーム媒体の前記発現確定型情報に対応する前記育成パラメータを変更する確定型情報パラメータ変更手段を有する、
請求項4に記載のプログラム。
- [請求項6] 前記1以上の特性情報は、前記育成ゲーム中に所定のタイミングで実行される確率に基づく抽選により発現する抽選型情報を含む、
請求項1～5の何れか1項に記載のプログラム。
- [請求項7] 前記育成ゲーム実行手段は、前記抽選の結果に基づいて、各前記抽選型情報に対応する前記育成パラメータを変更する抽選型情報パラメータ変更手段を有する、
請求項6に記載のプログラム。
- [請求項8] 前記抽選型情報パラメータ変更手段は、前記抽選型情報毎に当該抽選型情報に対応する前記育成パラメータを変更させるか否かを当該抽選型情報に対応する発現確率に基づいて決定する継承決定手段を有する、
請求項7に記載のプログラム。
- [請求項9] 前記抽選型情報パラメータ変更手段は、前記決定された前記抽選型情報に対応付けられた、前記育成パラメータを変更させるための効果量の重みに基づいて前記効果量を算出する効果量算出手段を有する、
請求項8に記載のプログラム。
- [請求項10] 前記抽選型情報パラメータ変更手段は、前記育成ゲーム媒体と前記継承ゲーム媒体との相性に基づいて、前記抽選型情報に対応する発現確率を補正する補正処理手段を有する、
請求項8又は9に記載のプログラム。
- [請求項11] 前記育成済みゲーム媒体には、当該育成済みゲーム媒体を育成した

育成ゲームで前記継承ゲーム媒体として設定された第2育成済みゲーム媒体が対応付けられており、

前記育成ゲーム実行手段は、

前記第2育成済みゲーム媒体が有する1以上の特性情報に基づいて、前記育成パラメータを変更するように前記育成ゲームを実行し、

前記育成ゲーム媒体と前記第2育成済みゲーム媒体との相性に基づいて、当該第2育成済みゲーム媒体の前記抽選型情報に対応する発現確率を補正する、

請求項8～10の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項12]

前記育成ゲーム実行手段は、前記育成ゲーム媒体と前記継承ゲーム媒体との相性に基づいて、前記育成パラメータを増減させるパラメータ補正手段を有する、

請求項1～11の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項13]

前記コンピュータに、

他のプレイヤーの前記育成済みゲーム媒体を前記育成済みゲーム媒体群に追加する育成済みゲーム媒体追加手段として機能させる、

請求項1～12の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項14]

プレイヤーがゲーム本戦で使用するゲーム媒体を育成ゲームで育成するゲームを電子装置が実行する方法であって、

前記プレイヤーにより選択された、前記育成ゲームで育成対象となる育成ゲーム媒体を受け付ける育成ゲーム媒体受付ステップと、

前記プレイヤーにより前記育成ゲームで育成が完了した複数の育成済みゲーム媒体からなる育成済みゲーム媒体群から選択された前記育成済みゲーム媒体を、継承ゲーム媒体として受け付ける継承ゲーム媒体受付ステップと、

前記育成ゲーム媒体を育成対象として前記育成ゲームを実行し、前記継承ゲーム媒体が有する1以上の特性情報に基づいて前記育成ゲーム中で変動する育成パラメータを変更し、前記育成ゲームの完了に伴

って前記育成ゲーム媒体に含まれるキャラクタIDと前記育成パラメータとを関連付けて前記育成済みゲーム媒体を生成する育成ゲーム実行ステップと、

を有する、

方法。

[請求項15]

プレイヤーがゲーム本戦で使用するゲーム媒体を育成ゲームで育成するゲームを実行するシステムであって、

前記システムは、ユーザ端末と、前記ユーザ端末とネットワークを介して接続されたサーバとを有し、

前記ユーザ端末又は前記サーバが、前記プレイヤーにより選択された、前記育成ゲームで育成対象となる育成ゲーム媒体を受け付ける育成ゲーム媒体受付手段として機能し、

前記ユーザ端末又は前記サーバが、前記プレイヤーにより前記育成ゲームで育成が完了した複数の育成済みゲーム媒体からなる育成済みゲーム媒体群から選択された前記育成済みゲーム媒体を、継承ゲーム媒体として受け付ける継承ゲーム媒体受付手段として機能し、

前記ユーザ端末又は前記サーバが、前記育成ゲーム媒体を育成対象として前記育成ゲームを実行し、前記継承ゲーム媒体が有する1以上の特性情報に基づいて前記育成ゲーム中で変動する育成パラメータを変更し、前記育成ゲームの完了に伴って前記育成ゲーム媒体に含まれるキャラクタIDと前記育成パラメータとを関連付けて前記育成済みゲーム媒体を生成する育成ゲーム実行手段として機能する、

システム。

[請求項16]

プレイヤーがゲーム本戦で使用するゲーム媒体を育成ゲームで育成するゲームを実行する電子装置であって、

前記プレイヤーにより選択された、前記育成ゲームで育成対象となる育成ゲーム媒体を受け付ける育成ゲーム媒体受付手段と、

前記プレイヤーにより前記育成ゲームで育成が完了した複数の育成済

みゲーム媒体からなる育成済みゲーム媒体群から選択された前記育成済みゲーム媒体を、継承ゲーム媒体として受け付ける継承ゲーム媒体受付手段と、

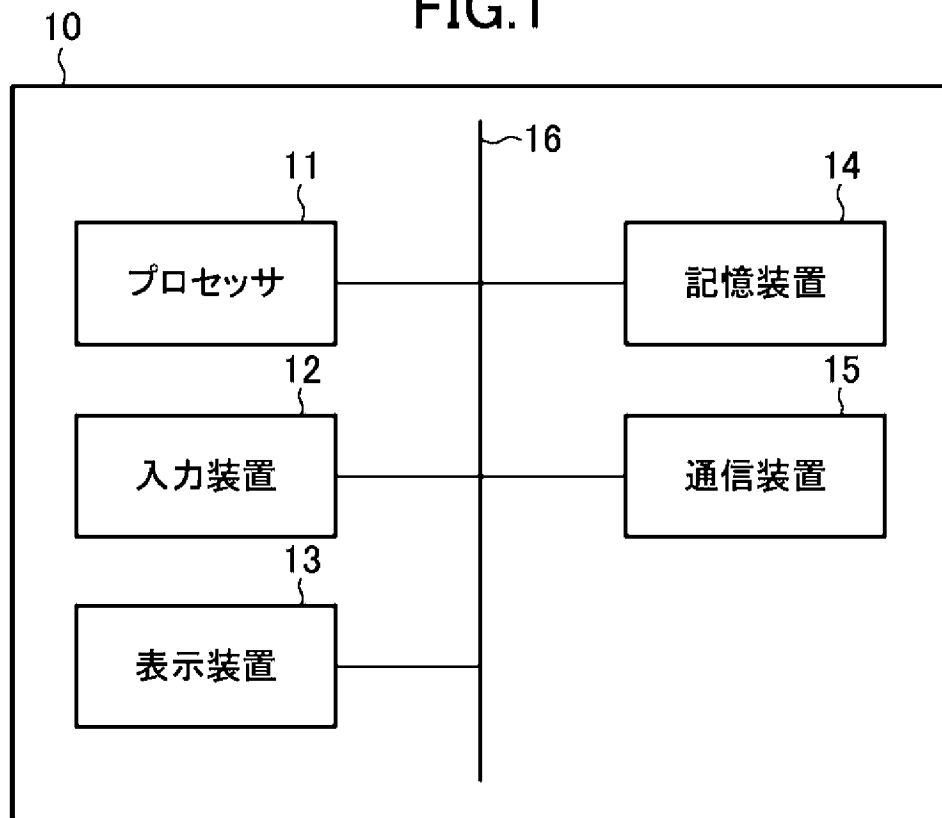
前記育成ゲーム媒体を育成対象として前記育成ゲームを実行し、前記継承ゲーム媒体が有する1以上の特性情報に基づいて前記育成ゲーム中で変動する育成パラメータを変更し、前記育成ゲームの完了に伴って前記育成ゲーム媒体に含まれるキャラクターIDと前記育成パラメータとを関連付けて前記育成済みゲーム媒体を生成する育成ゲーム実行手段と、

を備えた、

電子装置。

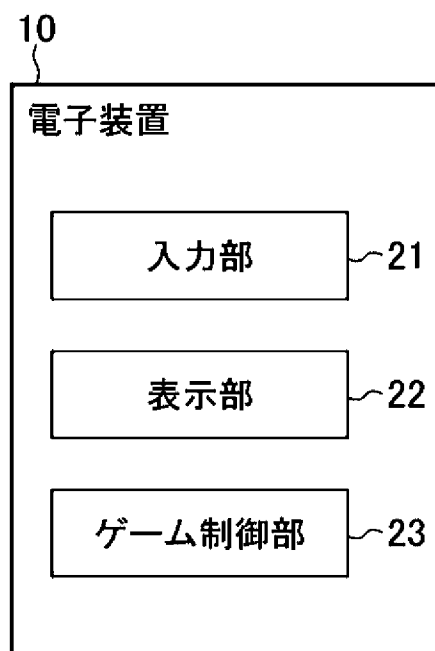
[図1]

FIG.1



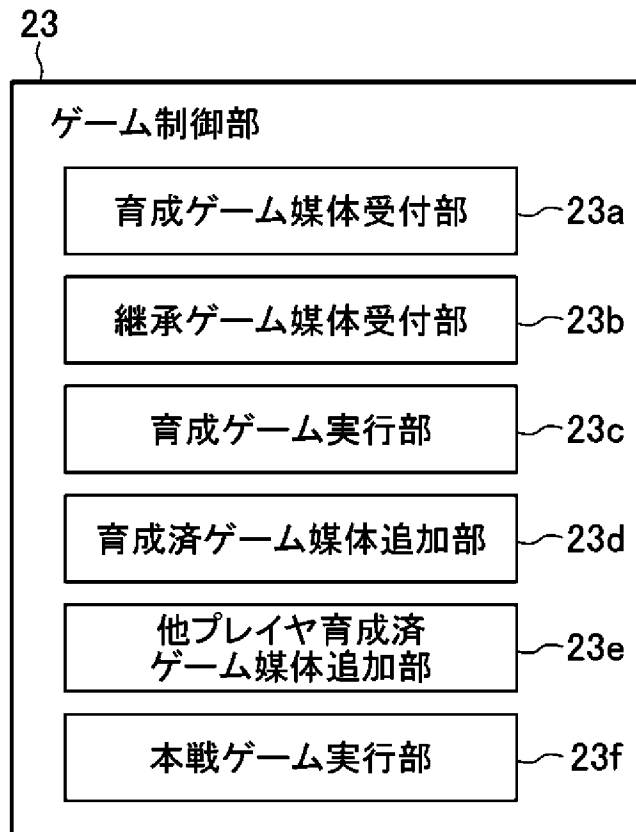
[図2]

FIG.2



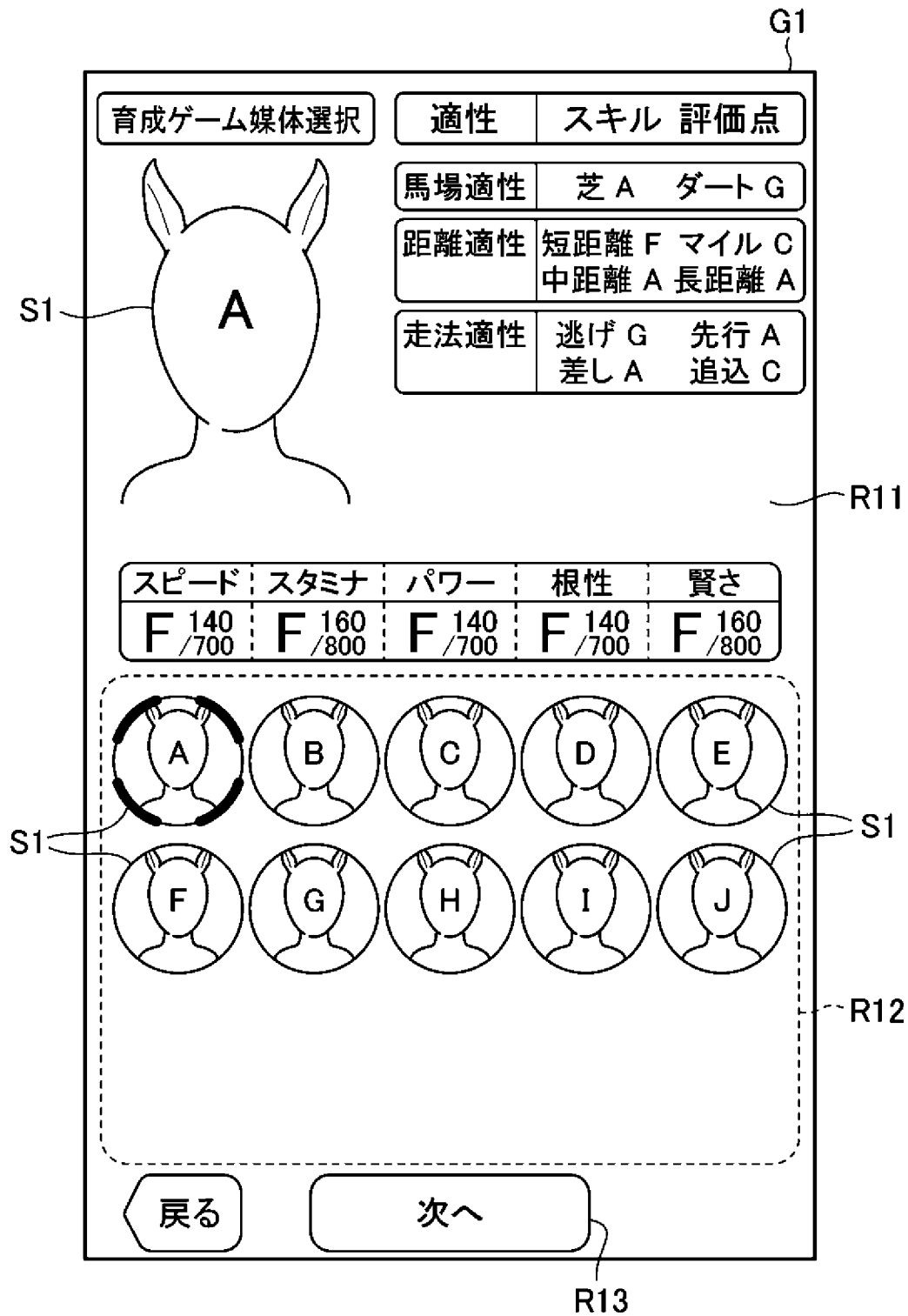
[図3]

FIG.3



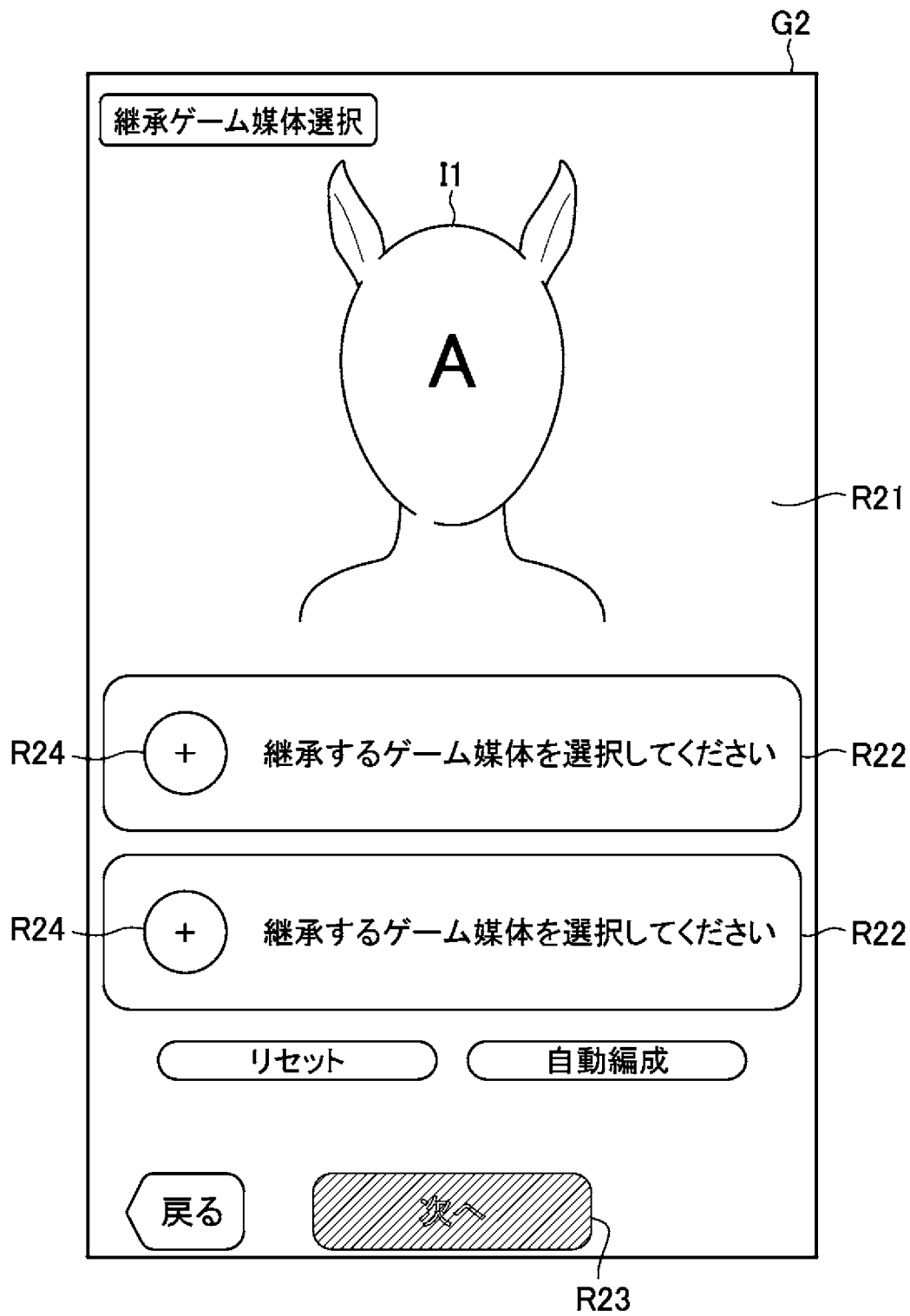
[図4]

FIG.4



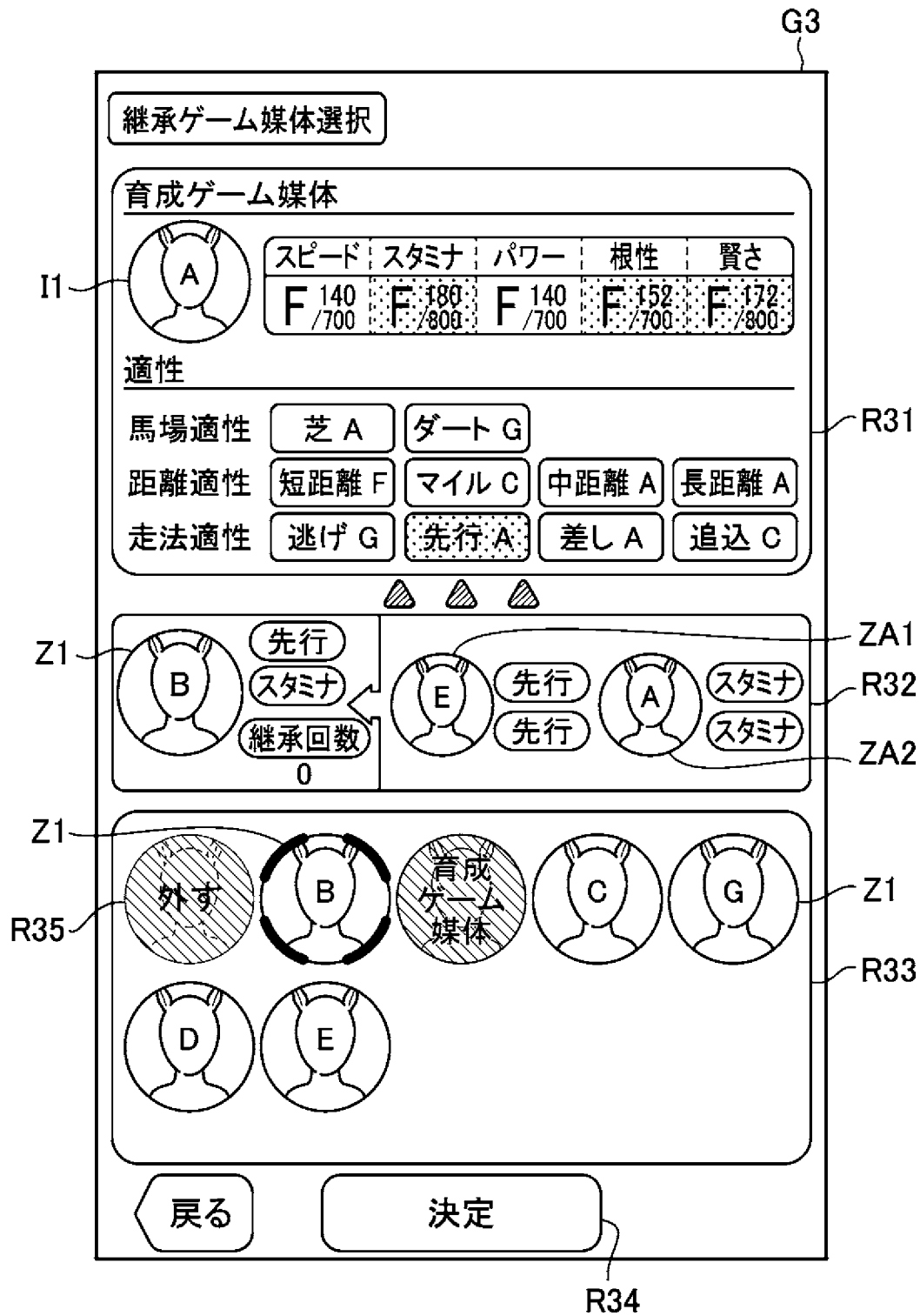
[図5]

FIG.5



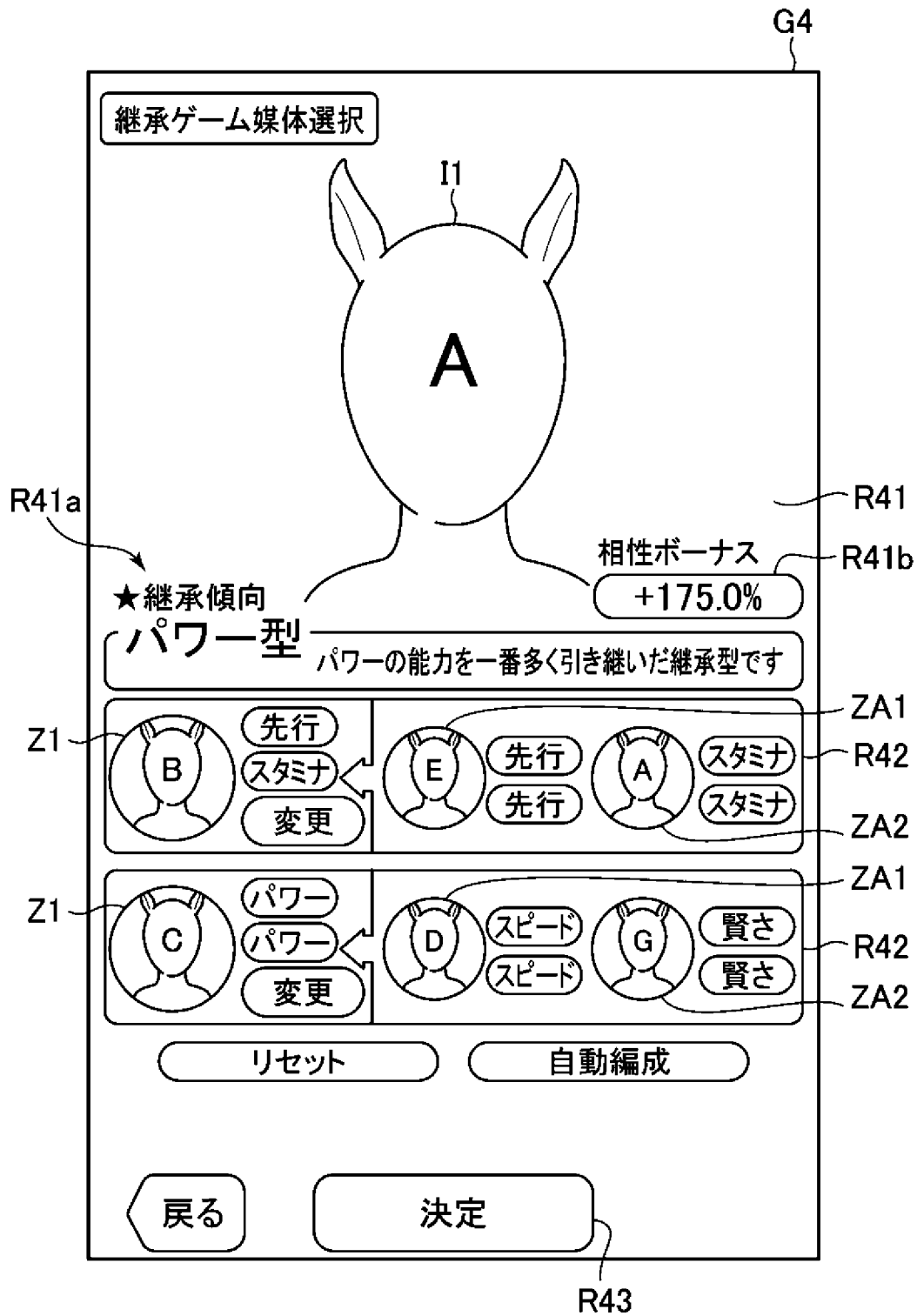
[図6]

FIG.6



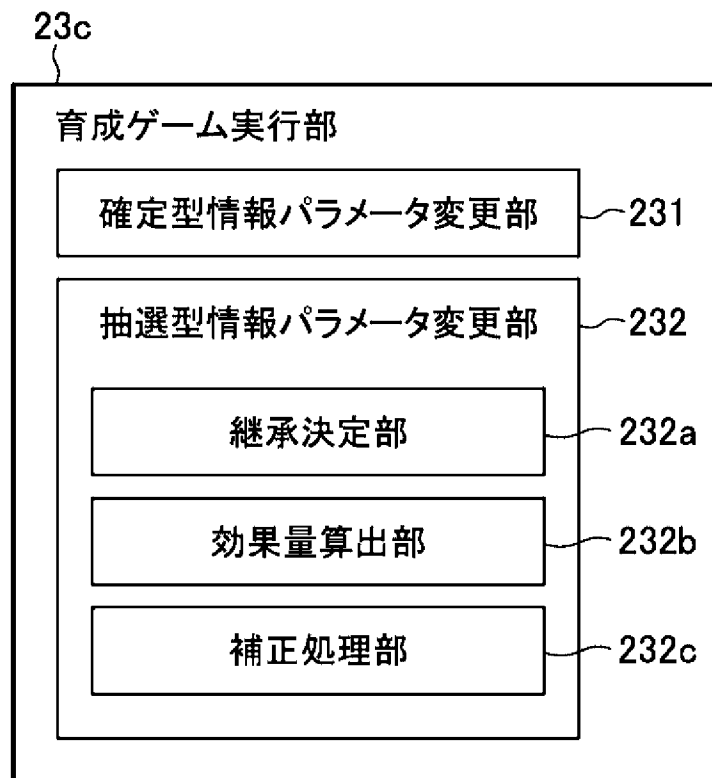
[図7]

FIG.7



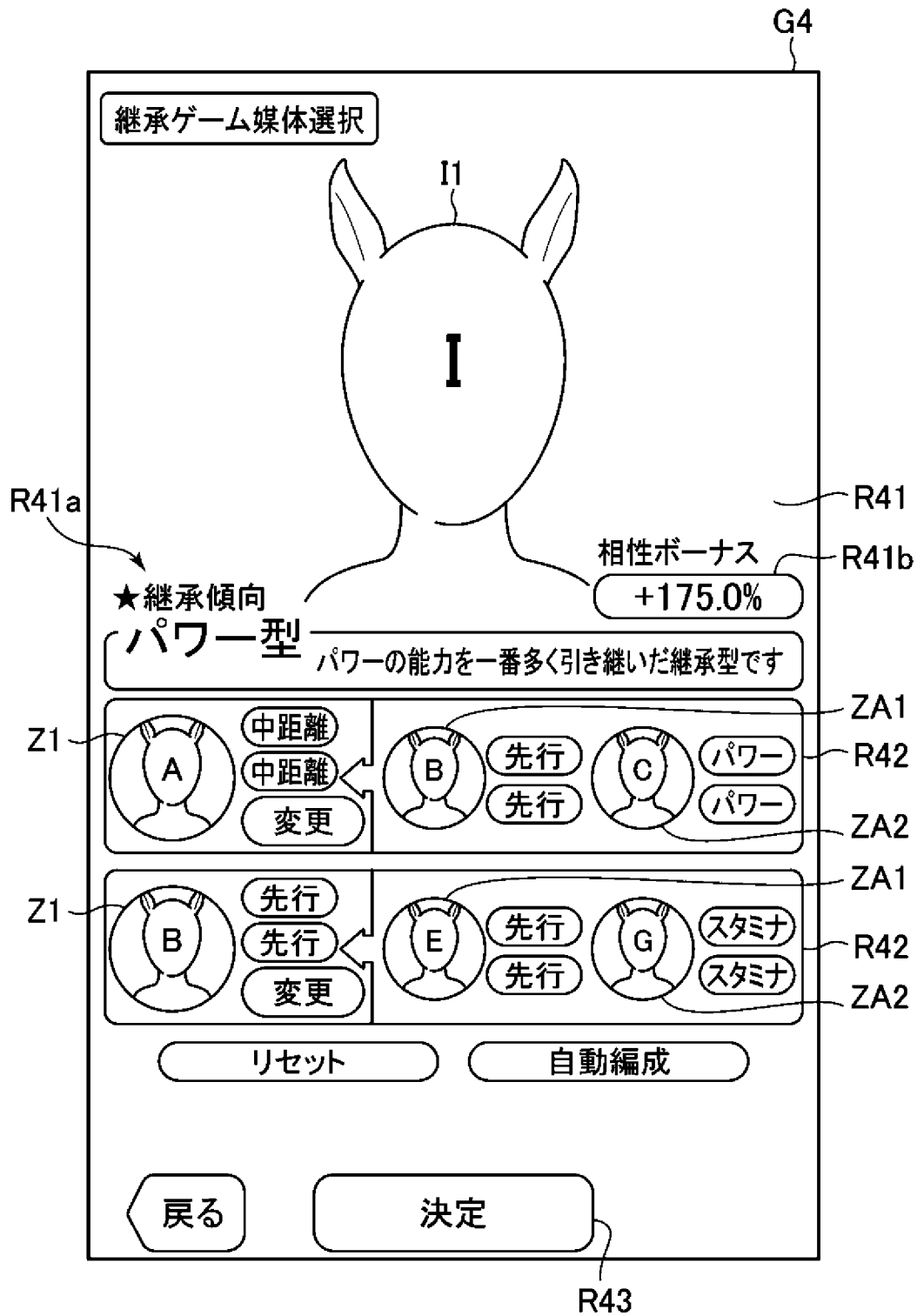
[図8]

FIG.8



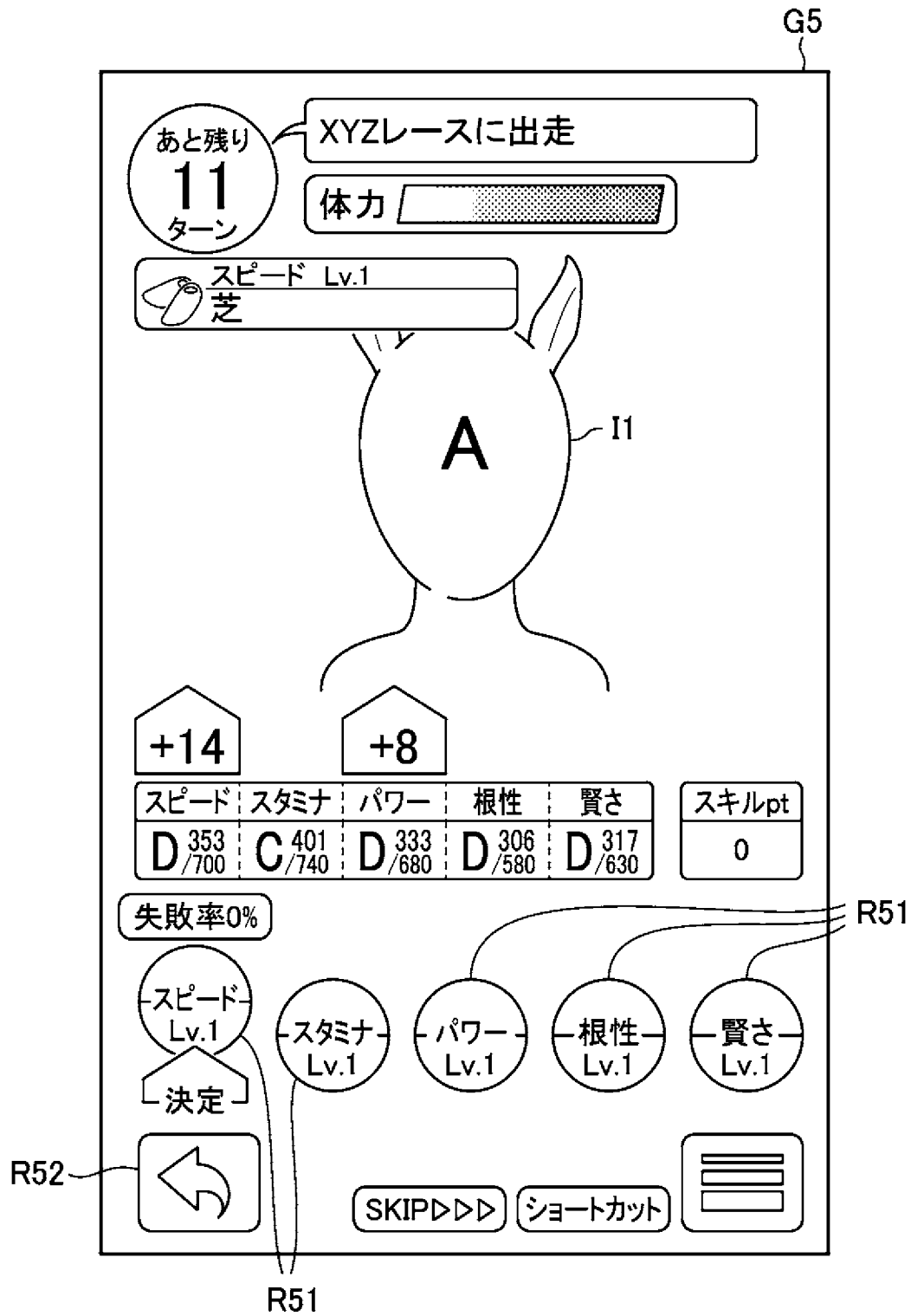
[図9]

FIG.9



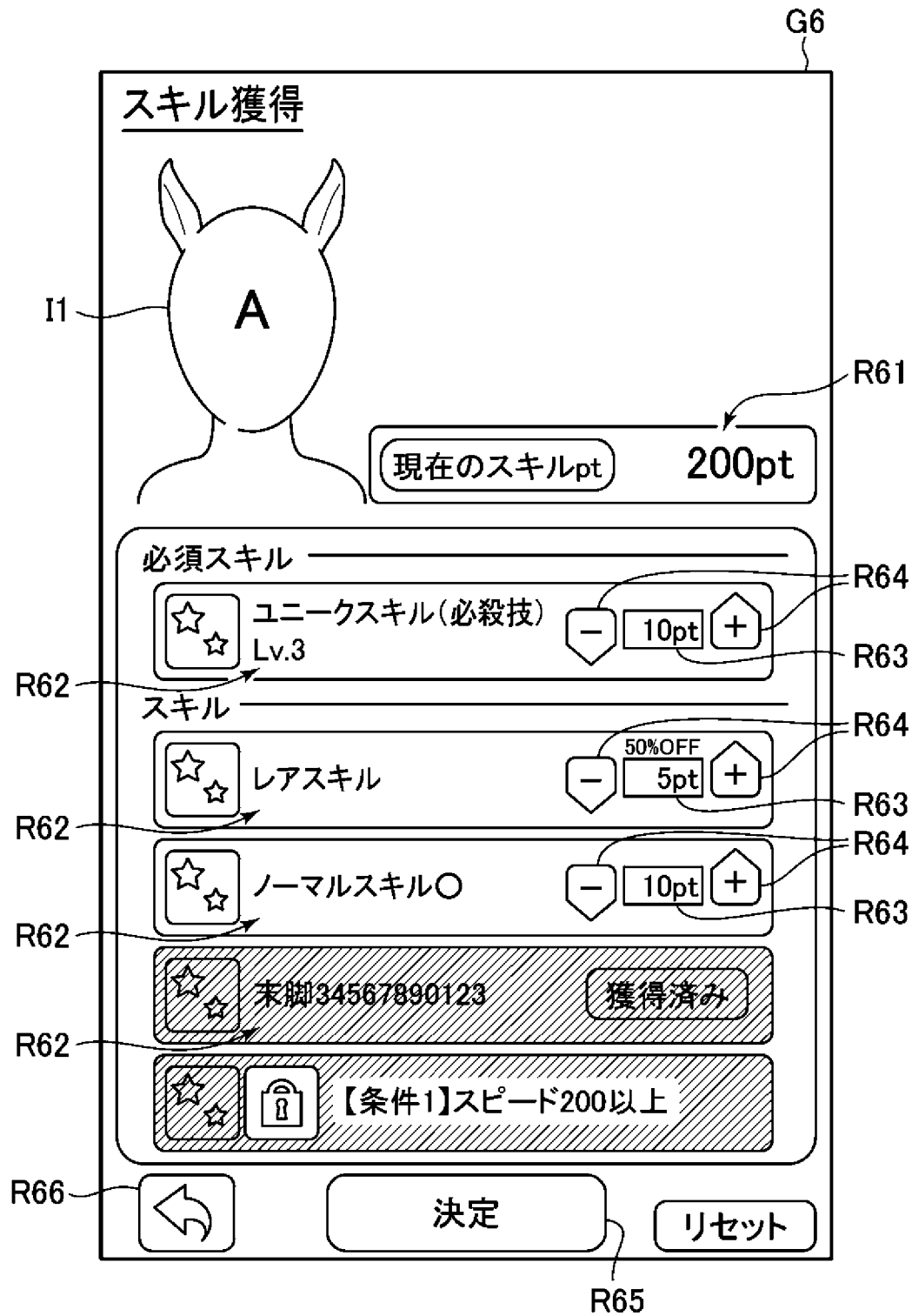
[図10]

FIG.10



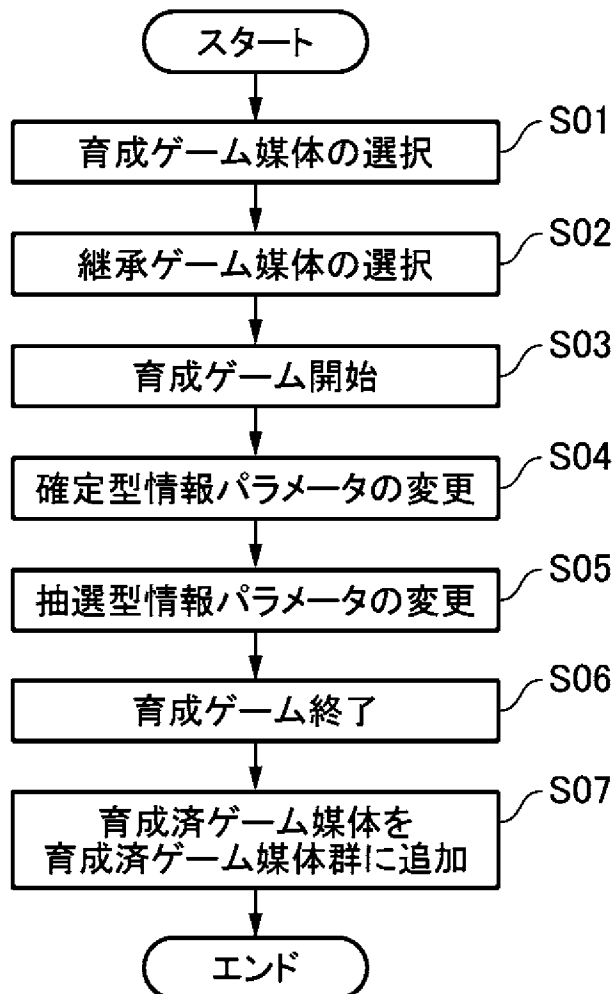
[図11]

FIG.11



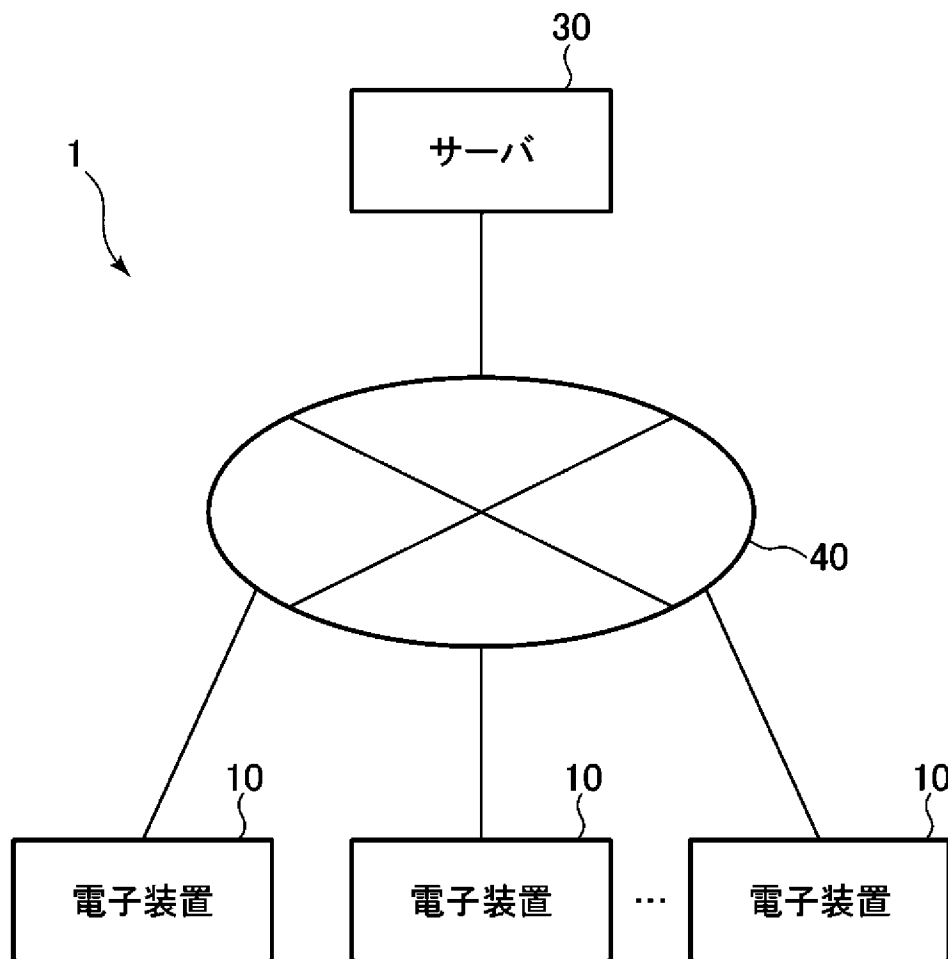
[図12]

FIG.12



[図13]

FIG.13



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2021/025730

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**A63F 13/533**(2014.01)i; **A63F 13/58**(2014.01)i; **A63F 13/69**(2014.01)i; **A63F 13/825**(2014.01)i

FI: A63F13/825; A63F13/58; A63F13/533; A63F13/69 510

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/98; A63F9/24

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

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996
 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2021
 Registered utility model specifications of Japan 1996-2021
 Published registered utility model applications of Japan 1994-2021

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2003-299876 A (KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT STUDIOS INC.) 21 October 2003 (2003-10-21) paragraphs [0074], [0075], [0089], [0094], [0095], [0097], [0107], [0135], [0144]	1-7, 12-16
A		8-11
Y	JP 2020-48936 A (CYGAMES CO., LTD.) 02 April 2020 (2020-04-02) paragraphs [0095]-[0096], fig. 7	1-7, 12-16
A		8-11
Y	実況パワフルプロ野球2016 公式パーフェクトガイド, first edition, カドカワ株式会社, 30 June 2016, pp. 66, 72, 73, 212, (KADOKAWA DWANGO CORP.), non-official translation (Jikkyo powerful professional baseball 2016 Official perfect guide) pp. 66, 72, 73, 212	1-7, 12-16
A		8-11
A	JP 2019-122568 A (SEGA GAMES CO., LTD.) 25 July 2019 (2019-07-25) entire text, all drawings	1-16

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date

“L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

“O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

“P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

“X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

“Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

15 September 2021

Date of mailing of the international search report

28 September 2021

Name and mailing address of the ISA/JP

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

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2021/025730

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	US 10682575 B1 (MYTHICAL, INC.) 16 June 2020 (2020-06-16) entire text, all drawings	1-16
P, X	[ウマ娘] 継承で良い相性(二重丸)を作るコツ 継承因子の仕組み, ゲームエイト [online], 05 April 2021, Internet<URL:https://game8.jp/umemusume/372212>, [retrieved on 10 September 2021], (Game 8), non-official translation ('umemusume' Tips for making good compatibility (double circle) by inheritance Mechanism of inheritance factor) entire text, all drawings	1-16

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2021/025730

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2003-299876	A	21 October 2003	(Family: none)	
JP	2020-48936	A	02 April 2020	(Family: none)	
JP	2019-122568	A	25 July 2019	(Family: none)	
US	10682575	B1	16 June 2020	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/533(2014.01)i; A63F 13/58(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i; A63F 13/825(2014.01)i FI: A63F13/825; A63F13/58; A63F13/533; A63F13/69 510										
B. 調査を行った分野										
調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） A63F13/00-13/98; A63F9/24										
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの <table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922-1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971-2021年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996-2021年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994-2021年</td> </tr> </table>			日本国実用新案公報	1922-1996年	日本国公開実用新案公報	1971-2021年	日本国実用新案登録公報	1996-2021年	日本国登録実用新案公報	1994-2021年
日本国実用新案公報	1922-1996年									
日本国公開実用新案公報	1971-2021年									
日本国実用新案登録公報	1996-2021年									
日本国登録実用新案公報	1994-2021年									
国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）										
C. 関連すると認められる文献										
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号								
Y	JP 2003-299876 A（株式会社コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ） 21.10.2003（2003-10-21） 段落0074-0075, 0089, 0094-0095, 0097, 0107, 0135, 0144	1-7, 12-16								
A		8-11								
Y	JP 2020-48936 A（株式会社Cygames）02.04.2020（2020-04-02） 段落0095-0096, 図7	1-7, 12-16								
A		8-11								
Y	実況パワフルプロ野球2016 公式パーフェクトガイド, 初版, カドカワ株式会社, 2016.06.30, p.66, 72, 73, 212 p.66, 72, 73, 212	1-7, 12-16								
A		8-11								
A	JP 2019-122568 A（株式会社セガゲームス）25.07.2019（2019-07-25） 全文, 全図	1-16								
A	US 10682575 B1（Mythical, Inc.）16.06.2020（2020-06-16） 全文, 全図	1-16								
☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。										
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献										
国際調査を完了した日 15.09.2021		国際調査報告の発送日 28.09.2021								
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 前地 純一郎 2D 5712 電話番号 03-3581-1101 内線 3241								

C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
P, X	[ウマ娘]継承で良い相性(二重丸)を作るコツ 継承因子の仕組み, ゲームエイト[online], 2021.04.05, インターネット<URL : https://game8.jp/umemusume/372212 >, [2021.9.10検索] 全文, 全図	1-16

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2021/025730

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2003-299876	A	21.10.2003	(ファミリーなし)	
JP	2020-48936	A	02.04.2020	(ファミリーなし)	
JP	2019-122568	A	25.07.2019	(ファミリーなし)	
US	10682575	B1	16.06.2020	(ファミリーなし)	