

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7200351号

(P7200351)

(45)発行日 令和5年1月6日(2023.1.6)

(24)登録日 令和4年12月23日(2022.12.23)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F	13/825 (2014.01)	A 6 3 F	13/825
A 6 3 F	13/533 (2014.01)	A 6 3 F	13/533
A 6 3 F	13/58 (2014.01)	A 6 3 F	13/58
A 6 3 F	13/45 (2014.01)	A 6 3 F	13/45
A 6 3 F	13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69

請求項の数 4 (全86頁)

(21)出願番号 特願2021-214034(P2021-214034)

(22)出願日 令和3年12月28日(2021.12.28)

審査請求日 令和4年5月18日(2022.5.18)

特許法第30条第2項適用 (1) 令和3年1月16日に <https://www.youtube.com/watch?v=dZTR9esWBmk> <https://www.youtube.com/watch?v=3r88vtWWmA> https://twitter.com/uma_musu https://twitter.com/uma_musu/status/1350417312491294726 <https://umamusume.jp/> にて内部的な仕組みは公開してはいないが、発明の概要程度は読み取れる内容として発明を公開 (2) 令和3年2月24日に <https://apps.apple.com/jp/a>

最終頁に続く

(73)特許権者 511249637

株式会社 C y g a m e s

東京都渋谷区南平台町16番17号

(74)代理人 110000936

弁理士法人青海国際特許事務所

(72)発明者 佐藤 広規

東京都渋谷区南平台町16番17号

(72)発明者 田村 佑樹

東京都渋谷区南平台町16番17号

(72)発明者 出口 友二郎

東京都渋谷区南平台町16番17号

審査官 前地 純一郎

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のクリア目標が設定された複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択された1の前記キャラクタを、複数のゲーム区間を含む育成ゲームの育成対象キャラクタに設定する処理と、

前記ゲーム区間ごとに、予め定められた1または複数の選択項目を、プレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記選択項目に基づいてゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果に基づいて、前記育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新する処理と、

現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目に基づいて前記ゲーム結果が導出された場合に、前記ゲーム区間を移行させる処理と、
をコンピュータに遂行させ、

前記選択項目には、前記クリア目標の対象となり得、互いに難易度が異なる複数の特定選択項目が含まれ、

前記キャラクタには、第1のキャラクタおよび第2のキャラクタが含まれ、

前記第1のキャラクタには、所定の難易度以上の難易度の前記特定選択項目が、前記クリア目標の対象として複数設定されており、

前記第2のキャラクタは、前記クリア目標の対象として設定された、前記所定の難易度以上の難易度の前記特定選択項目が、前記第1のキャラクタよりも少なく、

前記選択項目をプレイヤーに選択可能とする処理は、

前記育成対象キャラクタに設定された前記クリア目標の対象の前記特定選択項目が、プレイヤーに選択させる前記選択項目として定められた前記ゲーム区間において、前記クリア目標の対象の前記特定選択項目をプレイヤーに選択可能とし、前記特定選択項目以外の、現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目を選択不可能とし、

前記第2のキャラクタが前記育成対象キャラクタとして設定されている場合、前記第1のキャラクタの前記クリア目標の対象に設定されている前記特定選択項目を選択可能とする、

情報処理プログラム。

10

【請求項2】

前記特定選択項目が選択され、前記特定選択項目に基づいて前記ゲーム結果が導出された場合、前記特定選択項目に基づいて所定ポイントを付与する処理と、

前記育成ゲームの終了に伴い、前記所定ポイントに基づいて、プレイヤーに報酬を付与する処理と、

前記育成ゲームを実行するために消費するゲームポイントを管理する処理と、
をさらにコンピュータに遂行させ、

前記ゲームポイントを管理する処理は、

所定の付与条件にしたがってプレイヤーに前記ゲームポイントを付与し、

前記育成ゲームの開始前に、前記ゲームポイントの消費量をプレイヤーに選択可能とし、

前記プレイヤーに報酬を付与する処理は、

前記ゲームポイントの消費量が多い場合の方が、小さい場合よりも、所定の報酬を多く付与する、

20

請求項1に記載の情報処理プログラム。

【請求項3】

コンピュータが遂行する情報処理方法であって、

前記コンピュータが、

複数のクリア目標が設定された複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択された1の前記キャラクタを、複数のゲーム区間を含む育成ゲームの育成対象キャラクタに設定する処理と、

30

前記ゲーム区間ごとに、予め定められた1または複数の選択項目を、プレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記選択項目に基づいてゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果に基づいて、前記育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新する処理と、

現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目に基づいて前記ゲーム結果が導出された場合に、前記ゲーム区間を移行させる処理と、

を遂行し、

前記選択項目には、前記クリア目標の対象となり得、互いに難易度が異なる複数の特定選択項目が含まれ、

40

前記キャラクタには、第1のキャラクタおよび第2のキャラクタが含まれ、

前記第1のキャラクタには、所定の難易度以上の難易度の前記特定選択項目が、前記クリア目標の対象として複数設定されており、

前記第2のキャラクタは、前記クリア目標の対象として設定された、前記所定の難易度以上の難易度の前記特定選択項目が、前記第1のキャラクタよりも少なく、

前記選択項目をプレイヤーに選択可能とする処理は、

前記育成対象キャラクタに設定された前記クリア目標の対象の前記特定選択項目が、プレイヤーに選択させる前記選択項目として定められた前記ゲーム区間において、前記クリア目標の対象の前記特定選択項目をプレイヤーに選択可能とし、前記特定選択項目以外の、現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目を選択不

50

可能とし、

前記第2のキャラクタが前記育成対象キャラクタとして設定されている場合、前記第1のキャラクタの前記クリア目標の対象に設定されている前記特定選択項目を選択可能とする、

情報処理方法。

【請求項4】

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータは、

複数のクリア目標が設定された複数のキャラクタのうち、プレイヤにより選択された1の前記キャラクタを、複数のゲーム区間を含む育成ゲームの育成対象キャラクタに設定する処理と、

10

前記ゲーム区間ごとに、予め定められた1または複数の選択項目を、プレイヤに選択可能とする処理と、

プレイヤにより選択された前記選択項目に基づいてゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果に基づいて、前記育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新する処理と、

現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目に基づいて前記ゲーム結果が導出された場合に、前記ゲーム区間を移行させる処理と、
を遂行し、

前記選択項目には、前記クリア目標の対象となり得、互いに難易度が異なる複数の特定選択項目が含まれ、

20

前記キャラクタには、第1のキャラクタおよび第2のキャラクタが含まれ、

前記第1のキャラクタには、所定の難易度以上の難易度の前記特定選択項目が、前記クリア目標の対象として複数設定されており、

前記第2のキャラクタは、前記クリア目標の対象として設定された、前記所定の難易度以上の難易度の前記特定選択項目が、前記第1のキャラクタよりも少なく、

前記選択項目をプレイヤに選択可能とする処理は、

前記育成対象キャラクタに設定された前記クリア目標の対象の前記特定選択項目が、プレイヤに選択させる前記選択項目として定められた前記ゲーム区間において、前記クリア目標の対象の前記特定選択項目をプレイヤに選択可能とし、前記特定選択項目以外の、現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目を選択不可能とし、

30

前記第2のキャラクタが前記育成対象キャラクタとして設定されている場合、前記第1のキャラクタの前記クリア目標の対象に設定されている前記特定選択項目を選択可能とする、

情報処理システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システムに関する。

40

【背景技術】

【0002】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第6563579号公報

【発明の概要】

50

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

一般的に、育成ゲームでは、プレイヤーが育成した育成キャラクタを用いて、他のプレイヤーやコンピュータと対戦することができる。したがって、育成ゲームの最大の目的は、より強いキャラクタを生成することとなる。しかしながら、繰り返し育成ゲームをプレイすると、選択すべき育成種目が徐々にプレイヤーに把握されてしまう。その結果、プレイヤーは、育成ゲームにおいて、常に同じような育成種目ばかりを選択することになり、プレイヤーのプレイ意欲が低下するという課題がある。

【0005】

本発明は、プレイヤーのプレイ意欲を向上させることが可能な情報処理プログラム、情報処理方法および情報処理システムを提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、
複数のクリア目標が設定された複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択された1の前記キャラクタを、複数のゲーム区間を含む育成ゲームの育成対象キャラクタに設定する処理と、

前記ゲーム区間ごとに、予め定められた1または複数の選択項目を、プレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記選択項目に基づいてゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果に基づいて、前記育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新する処理と、

現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目に基づいて前記ゲーム結果が導出された場合に、前記ゲーム区間を移行させる処理と、
をコンピュータに遂行させ、

前記選択項目には、前記クリア目標の対象となり得、互いに難易度が異なる複数の特定選択項目が含まれ、

前記キャラクタには、第1のキャラクタおよび第2のキャラクタが含まれ、

前記第1のキャラクタには、所定の難易度以上の難易度の前記特定選択項目が、前記クリア目標の対象として複数設定されており、

前記第2のキャラクタは、前記クリア目標の対象として設定された、前記所定の難易度以上の難易度の前記特定選択項目が、前記第1のキャラクタよりも少なく、

前記選択項目をプレイヤーに選択可能とする処理は、

前記育成対象キャラクタに設定された前記クリア目標の対象の前記特定選択項目が、プレイヤーに選択させる前記選択項目として定められた前記ゲーム区間において、前記クリア目標の対象の前記特定選択項目をプレイヤーに選択可能とし、前記特定選択項目以外の、現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目を選択不可能とし、

前記第2のキャラクタが前記育成対象キャラクタとして設定されている場合、前記第1のキャラクタの前記クリア目標の対象に設定されている前記特定選択項目を選択可能とする。

【0008】

前記特定選択項目が選択され、前記特定選択項目に基づいて前記ゲーム結果が導出された場合、前記特定選択項目に基づいて所定ポイントを付与する処理と、

前記育成ゲームの終了に伴い、前記所定ポイントに基づいて、プレイヤーに報酬を付与する処理と、

前記育成ゲームを実行するために消費するゲームポイントを管理する処理と、
をさらにコンピュータに遂行させ、

前記ゲームポイントを管理する処理は、

所定の付与条件にしたがってプレイヤーに前記ゲームポイントを付与し、

10

20

30

40

50

前記育成ゲームの開始前に、前記ゲームポイントの消費量をプレイヤーに選択可能とし、
前記プレイヤーに報酬を付与する処理は、
前記ゲームポイントの消費量が多い場合の方が、小さい場合よりも、所定の報酬を多く付与してもよい。

【0009】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、コンピュータが遂行する情報処理方法であって、

前記コンピュータが、

複数のクリア目標が設定された複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択された1の前記キャラクタを、複数のゲーム区間を含む育成ゲームの育成対象キャラクタに設定する処理と、

10

前記ゲーム区間ごとに、予め定められた1または複数の記選択項目を、プレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記選択項目に基づいてゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果に基づいて、前記育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新する処理と、

現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目に基づいて前記ゲーム結果が導出された場合に、前記ゲーム区間を移行させる処理と、
を遂行し、

前記選択項目には、前記クリア目標の対象となり得、互いに難易度が異なる複数の特定選択項目が含まれ、

20

前記キャラクタには、第1のキャラクタおよび第2のキャラクタが含まれ、

前記第1のキャラクタには、所定の難易度以上の難易度の前記特定選択項目が、前記クリア目標の対象として複数設定されており、

前記第2のキャラクタは、前記クリア目標の対象として設定された、前記所定の難易度以上の難易度の前記特定選択項目が、前記第1のキャラクタよりも少なく、

前記選択項目をプレイヤーに選択可能とする処理は、

前記育成対象キャラクタに設定された前記クリア目標の対象の前記特定選択項目が、プレイヤーに選択させる前記選択項目として定められた前記ゲーム区間において、前記クリア目標の対象の前記特定選択項目をプレイヤーに選択可能とし、前記特定選択項目以外の、現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目を選択不可能とし、

30

前記第2のキャラクタが前記育成対象キャラクタとして設定されている場合、前記第1のキャラクタの前記クリア目標の対象に設定されている前記特定選択項目を選択可能とする。

【0010】

上記課題を解決するために、情報処理システムは、

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータは、

複数のクリア目標が設定された複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択された1の前記キャラクタを、複数のゲーム区間を含む育成ゲームの育成対象キャラクタに設定する処理と、

40

前記ゲーム区間ごとに、予め定められた1または複数の選択項目を、プレイヤーに選択可能とする処理と、

プレイヤーにより選択された前記選択項目に基づいてゲーム結果を導出する処理と、

前記ゲーム結果に基づいて、前記育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新する処理と、

現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目に基づいて前記ゲーム結果が導出された場合に、前記ゲーム区間を移行させる処理と、
を遂行し、

50

前記選択項目には、前記クリア目標の対象となり得、互いに難易度が異なる複数の特定選択項目が含まれ、

前記キャラクタには、第１のキャラクタおよび第２のキャラクタが含まれ、

前記第１のキャラクタには、所定の難易度以上の難易度の前記特定選択項目が、前記クリア目標の対象として複数設定されており、

前記第２のキャラクタは、前記クリア目標の対象として設定された、前記所定の難易度以上の難易度の前記特定選択項目が、前記第１のキャラクタよりも少なく、

前記選択項目をプレイヤに選択可能とする処理は、

前記育成対象キャラクタに設定された前記クリア目標の対象の前記特定選択項目が、プレイヤに選択させる前記選択項目として定められた前記ゲーム区間において、前記クリア目標の対象の前記特定選択項目をプレイヤに選択可能とし、前記特定選択項目以外の、現在の前記ゲーム区間から次の前記ゲーム区間への移行が規定された前記選択項目を選択不可能とし、

前記第２のキャラクタが前記育成対象キャラクタとして設定されている場合、前記第１のキャラクタの前記クリア目標の対象に設定されている前記特定選択項目を選択可能とする。

【発明の効果】

【００１１】

本発明によれば、プレイヤのプレイ意欲を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】図１は、情報処理システムの概略的な構成を示した説明図である。

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

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

【図４】図４は、育成ゲームのおおまかな進行の流れを説明するための図である。

【図５】図５Ａは、メインキャラクタ選択画面を説明する図である。図５Ｂは、キャラクタ詳細画面を説明する第１の図である。図５Ｃは、キャラクタ詳細画面を説明する第２の図である。

【図６】図６Ａは、能力パラメータ（初期値）テーブルを説明する図である。図６Ｂは、適性パラメータ（初期値）テーブルを説明する図である。図６Ｃは、スキルテーブルを説明する図である。図６Ｄは、専用イベントテーブルを説明する図である。

【図７】図７は、育成情報表示画面の一例を説明する第１の図である。

【図８】図８Ａは、特殊なクリア目標の一例を説明する図である。図８Ｂは、キャラクタに設定されるクリア目標の一例を説明する図である。

【図９】図９は、育成情報表示画面の一例を説明する第２の図である。

【図１０】図１０Ａは、継承キャラクタ選択画面を説明する第１の図である。図１０Ｂは、育成キャラクター一覧画面を説明する第１の図である。図１０Ｃは、継承キャラクタ選択画面を説明する第２の図である。図１０Ｄは、継承キャラクタ選択画面を説明する第３の図である。

【図１１】図１１は、継承の系統を説明する図である。

【図１２】図１２は、因子情報を説明する図である。

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

【図１４】図１４Ａは、ソート条件を説明する図である。図１４Ｂは、絞り込み条件を説明する図である。

【図１５】図１５は、キャラクタ詳細ダイアログを説明する第１の図である。

【図１６】図１６は、キャラクタ詳細ダイアログを説明する第２の図である。

10

20

30

40

50

【図 17】図 17 は、キャラクタ詳細ダイアログを説明する第 3 の図である。

【図 18】図 18 は、スキル表示ダイアログを説明する図である。

【図 19】図 19 A は、サポートカード編成画面を説明する第 1 の図である。図 19 B は、サポートカード選択画面を説明する図である。図 19 C は、サポートカード編成画面を説明する第 2 の図である。

【図 20】図 20 A は、サポートカードテーブルを説明する図である。図 20 B は、サポート効果テーブルを説明する図である。図 20 C は、所持スキルテーブルを説明する図である。図 20 D は、サポートイベントテーブルを説明する図である。

【図 21】図 21 A は、最終確認画面を説明する図である。図 21 B は、プリセット選択画面を説明する図である。

10

【図 22】図 22 は、キャラクタ識別情報テーブルを説明する第 1 の図である。

【図 23】図 23 は、キャラクタ識別情報テーブルを説明する第 2 の図である。

【図 24】図 24 は、選択項目テーブルを説明する図である。

【図 25】図 25 A は、ゲーム画面を説明する第 1 の図である。図 25 B は、ゲーム画面を説明する第 2 の図である。

【図 26】図 26 A は、トレーニング画面を説明する第 1 の図である。図 26 B は、トレーニング画面を説明する第 2 の図である。図 26 C は、トレーニング結果報知画面を説明する図である。図 26 D は、イベント画面を説明する図である。

【図 27】図 27 A は、継承イベントを説明する第 1 の図である。図 27 B は、継承イベントを説明する第 2 の図である。図 27 C は、継承イベントを説明する第 3 の図である。図 27 D は、継承イベントを説明する第 4 の図である。

20

【図 28】図 28 A は、スキル画面を説明する第 1 の図である。図 28 B は、スキル画面を説明する第 2 の図である。

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

【図 30】図 30 A は、チームレース選択画面を説明する図である。図 30 B は、チームレース編成画面を説明する図である。図 30 C は、チームレース開始画面を説明する図である。図 30 D は、チームレース途中結果画面を説明する図である。

【図 31】図 31 A は、チームレース詳細結果画面を説明する第 1 の図である。図 31 B は、チームレース総合結果画面を説明する第 1 の図である。図 31 C は、チームレース詳細結果画面を説明する第 2 の図である。図 31 D は、チームレース総合結果画面を説明する第 2 の図である。

30

【図 32】図 32 は、ターン開始時処理のおおまかな流れを説明する図である。

【図 33】図 33 は、配置有無テーブルを説明する図である。

【図 34】図 34 A は、トレーニングレベルテーブルを説明する図である。図 34 B は、上昇固定値（スピード）テーブルを説明する図である。また、図 34 C は、上昇固定値テーブル（パワー）を説明する図である。図 34 D は、ボーナス加算率テーブルを説明する図である。

【図 35】図 35 は、イベント種別およびイベント分類を説明する図である。

40

【図 36】図 36 は、イベント種別とターン数との関係を説明する図である。

【図 37】図 37 A は、ゲーム画面を説明する第 3 の図である。図 37 B は、トレーニング画面を説明する第 3 の図である。

【図 38】図 38 A は、特訓イベント実行有無決定テーブルを説明する図である。図 38 B は、特別アイコン決定テーブルを説明する図である。図 38 C は、ボーナスアイコン決定テーブルを説明する図である。

【図 39】図 39 A は、ボーナス固定値（メインキャラクタ）テーブルを説明する図である。図 39 B は、ボーナス加算値（メインキャラクタ）テーブルを説明する図である。

【図 40】図 40 A は、固定上昇値（特訓対象）テーブルを説明する図である。図 40 B は、ボーナス上昇値（特訓対象）テーブルを説明する図である。

50

【図 4 1】図 4 1 A は、育成完了画面を説明する図である。図 4 1 B は、育成完了画面を説明する第 2 の図である。図 4 1 C は、育成完了画面を説明する第 3 の図である。

【図 4 2】図 4 2 は、プレイヤ端末におけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

【図 4 3】図 4 3 は、サーバにおけるメモリの構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。

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

【図 4 5】図 4 5 は、プレイヤ端末における準備段階処理を説明する第 1 のフローチャートである。

10

【図 4 6】図 4 6 は、プレイヤ端末における準備段階処理を説明する第 2 のフローチャートである。

【図 4 7】図 4 7 は、プレイヤ端末における準備段階処理を説明する第 2 のフローチャートである。

【図 4 8】図 4 8 は、サーバにおける準備段階処理を説明するフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、プレイヤ端末における育成段階処理を説明するフローチャートである。

【図 5 0】図 5 0 は、プレイヤ端末におけるターン開始時処理を説明するフローチャートである。

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

20

【図 5 2】図 5 2 は、プレイヤ端末における数値決定処理を説明するフローチャートである。

【図 5 3】図 5 3 は、プレイヤ端末におけるイベント決定処理を説明するフローチャートである。

【図 5 4】図 5 4 は、プレイヤ端末におけるターン中処理を説明するフローチャートである。

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

【図 5 6】図 5 6 は、プレイヤ端末における継承イベント実行処理を説明するフローチャートである。

30

【図 5 7】図 5 7 は、サーバにおける育成ゲーム終了処理を説明するフローチャートである。

【図 5 8】図 5 8 は、特定イベントの開催期間中の最終確認画面を説明する図である。

【図 5 9】図 5 9 は、特定イベントの開催期間中のプレイヤ端末における準備段階処理を説明するフローチャートである。

【図 6 0】図 6 0 は、特定イベントの開催期間中のサーバにおける育成ゲーム終了処理を説明するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0013】

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

40

【0014】

(情報処理システム S の全体の構成)

図 1 は、情報処理システム S の概略的な構成を示した説明図である。情報処理システム S は、クライアントすなわちゲーム端末として機能するプレイヤ端末 1 と、サーバ 100 と、通信基地局 N a を有する通信ネットワーク N とを含む、所謂クライアントサーバシステムである。

50

【 0 0 1 5 】

本実施形態の情報処理システム S は、プレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 がゲーム装置 G として機能する。プレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 には、それぞれゲームの進行制御の役割分担がなされており、プレイヤ端末 1 とサーバ 1 0 0 0 との協働によって、ゲームが進行可能となる。

【 0 0 1 6 】

プレイヤ端末 1 は、通信ネットワーク N を介してサーバ 1 0 0 0 との通信を確立することができる。プレイヤ端末 1 は、サーバ 1 0 0 0 と無線もしくは有線による通信接続が可能な電子機器を広く含む。プレイヤ端末 1 としては、例えば、スマートフォン、携帯電話、タブレット装置、パーソナルコンピュータ、ゲーム機器等が挙げられる。本実施形態では、プレイヤ端末 1 として、スマートフォンが用いられる場合について説明する。

10

【 0 0 1 7 】

サーバ 1 0 0 0 は、複数のプレイヤ端末 1 と通信接続される。サーバ 1 0 0 0 は、ゲームをプレイするプレイヤごとに各種の情報を蓄積する。また、サーバ 1 0 0 0 は、主に、プレイヤ端末 1 から入力される操作に基づき、蓄積された情報の更新や、プレイヤ端末 1 に対して画像や各種情報をダウンロードさせる等の処理を遂行する。

【 0 0 1 8 】

通信基地局 N a は、通信ネットワーク N と接続され、プレイヤ端末 1 と無線による情報の送受信を行う。通信ネットワーク N は、携帯電話網、インターネット網、L A N (Local Area Network)、専用回線等で構成され、プレイヤ端末 1 とサーバ 1 0 0 0 との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

20

【 0 0 1 9 】

(プレイヤ端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 のハードウェアの構成)

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

【 0 0 2 0 】

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

30

【 0 0 2 1 】

なお、サーバ 1 0 0 0 の C P U 1 0 1 0、メモリ 1 0 1 2、バス 1 0 1 4、入出力インタフェース 1 0 1 6、記憶部 1 0 1 8、通信部 1 0 2 0、入力部 1 0 2 2、出力部 1 0 2 4 の構成および機能は、それぞれ、プレイヤ端末 1 の C P U 1 0、メモリ 1 2、バス 1 4、入出力インタフェース 1 6、記憶部 1 8、通信部 2 0、入力部 2 2、出力部 2 4 と実質的に同じである。したがって、以下では、プレイヤ端末 1 のハードウェアの構成について説明し、サーバ 1 0 0 0 については説明を省略する。

【 0 0 2 2 】

C P U 1 0 は、メモリ 1 2 に記憶されたプログラムを動作させ、ゲームの進行を制御する。メモリ 1 2 は、R O M (Read Only Memory) または R A M (Random Access Memory) で構成され、ゲームの進行制御に必要なプログラムおよび各種のデータを記憶する。メモリ 1 2 は、バス 1 4 を介して C P U 1 0 に接続されている。

40

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

記憶部 1 8 は、D R A M (Dynamic Random Access Memory) 等の半導体メモリで構成され、各種プログラムおよびデータを記憶する。プレイヤ端末 1 においては、記憶部 1

50

８に記憶されたプログラムおよびデータが、ＣＰＵ１０によってメモリ１２（ＲＡＭ）にロードされる。

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

（ゲーム内容）

次に、本実施形態の情報処理システムＳ、ゲーム装置Ｇにより提供されるゲームについて説明する。プレイヤは、所謂ガチャと呼ばれる抽選により獲得したキャラクタや、運営側から配布されたキャラクタを所持することができる。また、プレイヤは、抽選により獲得したサポートカードや、運営側から配布されたサポートカードを所持することができる。

【００２９】

詳しくは後述するが、本実施形態に係るゲームでは、育成ゲームが提供される。プレイヤは、育成ゲームにおいて、プレイヤが所持するキャラクタを育成することができる。また、本実施形態における育成ゲームは、キャラクタを、競馬を模したレースに出場させながら育成するといったゲーム性を有している。

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

強化画面選択操作部１０２ｂがタップされると、不図示の強化画面が表示される。強化画面では、プレイヤが所持するキャラクタやサポートカードを強化することができる。プレイヤは、キャラクタやサポートカードを強化することで、キャラクタやサポートカードに設定されているレベルを高めることができる。キャラクタおよびサポートカードには、

10

20

30

40

50

各種のパラメータが設定されており、レベルの上昇によりパラメータが上昇する。キャラクタおよびサポートカードのパラメータが上昇することで、プレイヤは、育成ゲームにおいてより強力なステータスを有するキャラクタを育成することが可能となる。

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

メインキャラクタおよびデッキ（継承キャラクタおよびサポートカード）の設定が完了すると、準備段階から育成段階に移行し、メインキャラクタを育成するためのゲームが開始される。プレイヤは、育成ゲームで育成したキャラクタを育成キャラクタとして所持することができる。上記のように、プレイヤは、所持する育成キャラクタをチームに編成し、チーム競技ゲームで使うことができる。

【0040】

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

【0041】

また、本実施形態では、育成キャラクタまたはサポートカードをプレイヤ間で共有するための機能や、複数のプレイヤ間で情報を共有するための機能を備えている。プレイヤは、他のプレイヤが育成ゲームで使用可能となる育成キャラクタおよびサポートカードを設定することができる。具体的には、図3Aに示すように、ホーム画面100の右上部には、設定操作部106が設けられている。設定操作部106がタップされると、オプション設定画面110が表示される。

【0042】

図3Bは、オプション設定画面110の一例を説明する図である。オプション設定画面110は、各種の情報を確認、設定することができる画面である。オプション設定画面110には、複数の操作部が設けられており、操作部がタップされると、操作部に対応する

10

20

30

40

50

情報の確認、設定が可能となる。

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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

10

【 0 0 4 5 】

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

20

【 0 0 4 6 】

また、プロフィール設定画面 1 2 0 には、プレイヤが設定したプレイヤ名、プレイヤに付与されたプレイヤ ID、プレイヤが所属しているサークルの名称が表示される。また、プロフィール設定画面 1 2 0 には、代表キャラクタ設定操作部 1 2 6 a およびレンタルカード設定操作部 1 2 6 b が設けられる。

【 0 0 4 7 】

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

30

【 0 0 4 8 】

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

40

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

また、図 3 A に示すように、ホーム画面 1 0 0 には、設定アイコン 1 2 8 が表示される。設定アイコン 1 2 8 がタップされると、ホーム設定画面 1 3 0 が表示される。

【 0 0 5 1 】

図 3 D は、ホーム設定画面 1 3 0 の一例を説明する図である。プレイヤは、ホーム設定画面 1 3 0 において、ホーム画面 1 0 0 に表示されるホーム画面設定キャラクタ 1 3 2 を

50

設定することができる。プレイヤは、ホーム画面 100 に表示されるホーム画面設定キャラクタ 132 を 4 体設定することができる。

【0052】

図示は省略するが、ホーム画面 100 において、左右方向のフリック操作が入力されると、ディスプレイ 26 に表示される画面、すなわち、ホーム画面 100 の表示が切り替わる。ホーム画面 100 には、現在設定されている 4 体のホーム画面設定キャラクタ 132 が表示される。ホーム画面設定キャラクタ 132 には、メニューバー 102 に表示される各操作部としての機能が割り当てられる。したがって、ホーム画面 100 に表示されるホーム画面設定キャラクタ 132 がタップされると、メニューバー 102 の操作部がタップされたときと同様に画面が切り替わる。

10

【0053】

ホーム設定画面 130 には、現在設定されている 4 体のホーム画面設定キャラクタ 132 それぞれに対応するキャラクタ画像と、対応する操作部とが識別可能に表示される。ホーム設定画面 130 に表示されるキャラクタ画像がタップされると、不図示のキャラクタ選択画面が表示される。プレイヤは、キャラクタ選択画面において、ホーム画面設定キャラクタ 132 を選択することができる。また、プレイヤは、ホーム設定画面 130 において、ホーム画面設定キャラクタ 132 の衣装を設定することができる。

【0054】

また、図 3A に示すように、ホーム画面 100 には、サークルアイコン 134 が表示される。サークルアイコン 134 がタップされると、サークル画面が表示される。プレイヤは、サークル画面において、同一のサークルに所属している他のプレイヤと情報交換を行うことができる。

20

【0055】

また、本実施形態では、さまざまな期間限定イベントが不定期に開催される。期間限定イベントである特定イベントの開催期間中は、ホーム画面 100 に特定イベントアイコン 108 が表示される。特定イベントアイコン 108 がタップされると、特定イベント画面が表示される。特定イベント画面において、プレイヤは、例えば、特定イベント限定で提供される特定イベントポイントを、さまざまな報酬と交換することができる。

【0056】

ホーム画面 100 において育成ゲーム操作部 104 がタップされると、育成ゲーム画面が表示され、育成ゲームが開始される。なお、プレイヤは、ゲームポイントを消費することで、育成ゲームをプレイすることができる。ゲームポイントは、所定時間（例えば 10 分）おきに所定値（例えば +1）だけプレイヤに付与される。プレイヤが所持できるゲームポイントには上限値（例えば 100）が定められており、プレイヤは、上限値の範囲内でゲームポイントを所持することができる。ホーム画面 100 の上部には、ゲームポイント表示バー 136 が設けられており、上限値に対する、現在所持しているゲームポイントの割合が視覚的に表示される。

30

【0057】

なお、ゲームポイントは、育成ゲームを開始した時点で、所定値（例えば -30）だけ減算される。したがって、プレイヤは、要求されるゲームポイントを所持していない場合、育成ゲームを開始することができない。ただし、プレイヤは、ゲームポイントを回復するアイテムを所持することができ、アイテムを使用してゲームポイントを回復させることができる。このアイテムは、例えば、育成ゲームやチーム競技ゲームの報酬として付与されたり、あるいは、ゲーム内通貨を消費して獲得したりすることができる。以下に、育成ゲームについて詳述する。

40

【0058】

（育成ゲーム）

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

50

対象のキャラクタとして育成するゲームである。

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

準備段階処理

準備段階処理では、主に、メインキャラクタの登録、デッキ（継承キャラクタおよびサポートカード）の登録、特定キャラクタの登録、初期キャラクタ識別情報の設定が行われる。なお、サポートカードは、メインキャラクタの育成を補助するためのものである。各サポートカードには、必ず1のキャラクタが紐付けられており、準備段階処理で登録されたサポートカードに紐付けられたキャラクタが、メインキャラクタの育成を補助することとなる。以下では、サポートカードに紐付けられたキャラクタを、サポートキャラクタと呼ぶ。

10

【 0 0 6 1 】

メインキャラクタの登録

ホーム画面100において、プレイヤーによって育成ゲーム操作部104がタップされると、不図示のシナリオ選択画面が表示される。本実施形態では、育成メインゲームのシナリオが複数設けられている。育成メインゲームの各シナリオには、最終目標や、ゲーム途中での目標等が設定されており、プレイヤーは、設定されている目標を順次クリアする必要がある。各目標や、目標を達成するまでの期間等がシナリオごとに異なっている。プレイヤーは、シナリオ選択画面において、複数のシナリオの中からいずれか1つを選択することができる。ここでは、所定のシナリオが選択された場合について説明する。

20

【 0 0 6 2 】

図5Aは、メインキャラクタ選択画面150を説明する図である。メインキャラクタ選択画面150の中央部には、複数のキャラクタアイコン151が表示され、プレイヤーの所持しているキャラクタが一覧表示される。また、メインキャラクタ選択画面150の上部には、能力パラメータ表示部152aおよび適性パラメータ表示部152bが表示される。また、メインキャラクタ選択画面150の下部には、「Return」と記されたリターン操作部153、および、「NEXT」と記されたネクスト操作部154が表示されている。

30

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

図6Aは、能力パラメータ（初期値）テーブルを説明する図である。本実施形態では、図6Aに示すように、能力パラメータ（初期値）テーブルに、キャラクタごとの能力パラメータの初期値が記憶されている。そして、能力パラメータ（初期値）テーブルに記憶された能力パラメータの初期値に基づいて、能力パラメータ表示部152aにおける能力パラメータの初期値の表示が行われる。

40

【 0 0 6 5 】

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

50

能力パラメータ表示部 1 5 2 a において「S p i r i t」と記された根性の能力パラメータ、能力パラメータ表示部 1 5 2 a において「W i s d o m」と記された賢さの能力パラメータが設けられている。

【 0 0 6 6 】

なお、キャラクタごとの能力パラメータの初期値は、プレイヤの操作等によって上昇してもよい。例えば、キャラクタに 5 段階のレベルが設けられ、ゲーム内通貨や所定のアイテムを消費することによって、プレイヤがキャラクタのレベルを上昇させることができるとしてもよい。この場合、キャラクタのレベルの上昇に伴って、能力パラメータの初期値が上昇するとよい。なお、プレイヤは、能力パラメータの値を、育成メインゲームにおいて上昇させることができる。すなわち、育成メインゲームの目的は、能力パラメータの数値がより高いキャラクタを育成することである。

10

【 0 0 6 7 】

また、本実施形態では、キャラクタごとに適性パラメータ（初期値）が設定されており、図 5 A に示すように、適性パラメータ表示部 1 5 2 b には、プレイヤが選択したキャラクタアイコン 1 5 1 に対応するキャラクタの適性パラメータの初期値がアルファベットで表示される。

【 0 0 6 8 】

図 6 B は、適性パラメータ（初期値）テーブルを説明する図である。本実施形態では、図 6 B に示すように、適性パラメータ（初期値）テーブルに、キャラクタごとの適性パラメータの初期値が記憶されている。適性パラメータの初期値は A ~ G のアルファベットで 7 段階のいずれかに設定されている。なお、適性パラメータの初期値は、A が最も適性が高く、G が最も適性が低いことを示している。適性パラメータ（初期値）テーブルに記憶された適性パラメータの初期値に基づいて、適性パラメータ表示部 1 5 2 b において適性パラメータの初期値の表示が行われる。

20

【 0 0 6 9 】

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

30

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

40

図 5 B は、キャラクタ詳細画面 1 6 0 を説明する第 1 の図である。また、図 5 C は、キャラクタ詳細画面 1 6 0 を説明する第 2 の図である。メインキャラクタ選択画面 1 5 0 のキャラクタアイコン 1 5 1 を長押しすると、ディスプレイ 2 6 にキャラクタ詳細画面 1 6 0 が表示される。キャラクタ詳細画面 1 6 0 には、メインキャラクタ選択画面 1 5 0 において長押しされたキャラクタアイコン 1 5 1 に対応するキャラクタの能力の詳細が表示される。

【 0 0 7 3 】

キャラクタ詳細画面 1 6 0 の中央部には、スキル操作部 1 6 1 およびイベント操作部 1 6 2 が表示される。図 5 B に示すように、キャラクタ詳細画面 1 6 0 が表示された当初には、スキル操作部 1 6 1 が強調表示されており、キャラクタごとに設けられているスキル

50

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

【 0 0 7 4 】

図 6 C は、スキルテーブルを説明する図である。図 6 C に示すように、スキルテーブルには、プレイヤーが所持しているキャラクタごとのスキルが記憶されている。そして、スキルテーブルに記憶されたスキルに基づいて、図 5 B に示すように、キャラクタ詳細画面 1 6 0 においてスキルが表示される。なお、スキルは、所持しているだけでは発動することがなく、獲得することで初めて発動可能となる。以下では、キャラクタが発動可能な状態のスキルを獲得済みスキルと呼ぶ。

10

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

本実施形態では、図 6 C に示すスキルテーブルにおける「 」に対応するスキルが、図 5 B のキャラクタ詳細画面 1 6 0 において獲得済みスキルとして表示される。また、図 6 C に示すスキルテーブルにおける「○」に対応するスキルが、図 5 B のキャラクタ詳細画面 1 6 0 において所持スキルとして表示される。本実施形態では、図 5 B のキャラクタ詳細画面 1 6 0 に示すように、獲得済みスキルと所持スキルとが区別しやすいように、獲得済みスキルが強調表示されている。

20

【 0 0 7 7 】

なお、図 5 B において、キャラクタごとに設けられているスキルとして、1つの獲得済みスキルが獲得済みスキル表示欄 1 6 1 a に表示され、7つの所持スキルが所持スキル表示欄 1 6 1 b に表示されている場合を示しているが、これに限定されるものではない。例えば、キャラクタごとに獲得済みスキルおよび所持スキルの個数が異なることとしてもよい。また、例えば、キャラクタのレベルの上昇、ゲーム内通貨やアイテムの消費等によって、各キャラクタの獲得済みスキルまたは所持スキルの個数が増加することとしてもよい。

30

【 0 0 7 8 】

また、プレイヤーがキャラクタ詳細画面 1 6 0 のイベント操作部 1 6 2 をタップすると、図 5 C に示すように、キャラクタ詳細画面 1 6 0 の内容が切り替わり、キャラクタごとに設けられた専用イベントを示す専用イベント表示欄 1 6 2 a が表示される。この場合、図 5 C に示すように、イベント操作部 1 6 2 が強調表示される。専用イベントは、育成メインゲームにおいて所定の条件が成立した場合に発生するものであり、育成ゲームに登場するキャラクタに係るストーリーを表示したり、能力パラメータの値を変化させたりするものである。

【 0 0 7 9 】

図 6 D は、専用イベントテーブルを説明する図である。図 6 D に示すように、専用イベントテーブルには、プレイヤーが所持しているキャラクタごとに専用イベントが記憶されている。そして、専用イベントテーブルに記憶された専用イベントに基づいて、図 5 C に示すように、キャラクタ詳細画面 1 6 0 において専用イベントが表示される。なお、専用イベントには、スキルを所持あるいは獲得可能とするヒントイベント、キャラクタの能力パラメータの数値を上昇または減少させる能力イベント等が含まれてもよい。

40

【 0 0 8 0 】

なお、図 5 C に示すキャラクタ詳細画面 1 6 0 において表示されている専用イベントは、育成メインゲームの実行中にすべて実行されることとしてもよいし、育成メインゲームの実行中に少なくとも一部が実行されることとしてもよいし、所定の条件が成立しなかった場合には、育成メインゲームの実行中にすべてが実行されないこととしてもよい。また

50

、例えば、キャラクタのレベルの上昇、ゲーム内通貨やアイテムの消費等によって、キャラクタごとに設けられた専用イベントの個数が増加することとしてもよい。また、所定条件が成立した場合に、専用イベントとして表示されていない専用イベントが育成メインゲーム中に実行されることとしてもよい。

【0081】

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

【0082】

また、図5Aに示すメインキャラクタ選択画面150においてリターン操作部153がタップされると、図3Aに示すホーム画面100がディスプレイ26に表示される。また、メインキャラクタ選択画面150には、育成情報表示ボタン155が設けられている。育成情報表示ボタン155がタップされると、図7に示す育成情報表示画面165が表示される。プレイヤーは、メインキャラクタ選択画面150で選択したキャラクタに関する情報を、育成情報表示画面165において確認することができる。

【0083】

図7は、育成情報表示画面165の一例を説明する第1の図である。育成情報表示画面165には、クリア目標タブ165a、歴代評価点タブ165b、シナリオ評価点タブ165c、クローズ操作部165dが設けられている。ここで、育成ゲームは、プレイヤーが所持するキャラクタの中から、育成対象であるメインキャラクタに選択したキャラクタを育成することで、より強い育成キャラクタを生成することが目的となる。詳しくは後述するが、育成メインゲームは、複数のターンで構成されており、プレイヤーは、ターンごとに、メインキャラクタにトレーニングをさせたり、レースに出場させたりする必要がある。

【0084】

そして、各キャラクタには、それぞれ複数のクリア目標が設定されている。クリア目標タブ165aがタップされると、育成情報表示画面165に、選択中のキャラクタに設定されたクリア目標が一覧表示される。各ターンには、メインキャラクタを出走させることができるレースが予め定められている。また、クリア目標には、所定のターンにおいて所定のレースにメインキャラクタを出走させ、所定の順位を獲得することが含まれている。

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

10

20

30

40

50

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

ここで、基本的には、各キャラクタに設定されるクリア目標は固定的であり、育成ゲームをプレイするたびに、同じクリア目標が課題として設定される。一方で、キャラクタには、育成メインゲームの進行状況に応じて変化するクリア目標が設定されていたり、プレイヤがクリア目標を選択したりすることができるキャラクタが含まれている。

【0093】

図8Aは、特殊なクリア目標の一例を説明する図である。例えば、キャラクタ種別が「E」のキャラクタには、第34ターンのクリア目標として、レースAおよびレースBのうち、プレイヤが選択したレースにおいて、所定の順位を獲得することが設定されている。

【0094】

また、キャラクタ種別が「G」のキャラクタには、デフォルトのクリア目標として、第33ターンのレースCにおいて、所定の順位を獲得することが設定されている。ただし、第33ターンよりも前の予め定められたターンにおいて、メインキャラクタの所定のパラメータが閾値を下回る場合、あるいは、上回る場合に、クリア目標の対象となるレースが、第34ターンのレースDに変更される。

【0095】

また、キャラクタ種別が「H」のキャラクタは、第29ターンよりも前の所定のターンにおいてイベントが発生する。このイベントでは、クリア目標の対象となるレースが、第29ターンのレースE、レースF、および第30ターンのレースGの中から、抽選によりランダムに決定される。さらに、キャラクタ種別が「H」のキャラクタは、第62ターンよりも前の所定のターンにおいてイベントが発生する。このイベントでは、クリア目標の対象となるレースが、第62ターンのレースH、第63ターンのレースJ、および第64ターンのレースKの中から、抽選によりランダムに決定される。

【0096】

以上のように、各キャラクタには、固定のあるいは可変のクリア目標が複数設定されている。キャラクタに設定されるクリア目標により、全てのクリア目標をクリアする難易度

10

20

30

40

50

がキャラクタごとに異なっている。

【 0 0 9 7 】

なお、可変のクリア目標が決定されるまでの間、育成情報表示画面 1 6 5 には、クリア目標が未定であることを示す表示がなされている。そして、クリア目標が決定されると、育成情報表示画面 1 6 5 の表示が更新され、決定されたクリア目標がプレイヤーに報知される。

【 0 0 9 8 】

図 8 B は、キャラクタに設定されるクリア目標の一例を説明する図である。育成メインゲームにおいて、プレイヤーが選択可能なレースは複数設けられている。各レースには、難易度が設定されており、複数のレースには、難易度が異なるレースが含まれる。対象レースは、キャラクタごとに異なっており、対象レースに設定されている難易度の高いレースの数は、キャラクタによって異なる。

10

【 0 0 9 9 】

例えば、図 8 B に示すように、キャラクタ A には、G I 等の高難易度のレースが 4 つ、対象レースに設定されている。同様に、キャラクタ A には、G I I 等の中難易度のレースが 3 つ、G I I I 等の低難易度のレースが 2 つ、その他の低難易度のレースが 2 つ、対象レースに設定されている。一方、キャラクタ B には、G I 等の高難易度のレースが 1 つ、G I I 等の中難易度のレースが 2 つ、G I I I 等の低難易度のレースが 3 つ、その他の低難易度のレースが 3 つ、対象レースに設定されている。

20

【 0 1 0 0 】

また、ここでは、全ての対象レースにおいて、1 着になることがクリア目標として設定されているとする。この場合、キャラクタ A は、キャラクタ B よりも、全てのクリア目標を達成するのが難しいキャラクタと言える。なお、難易度が高いレースほど、獲得可能なファン数が多く設定されている。したがって、キャラクタ A は、キャラクタ B よりも、クリア目標を達成することで獲得されるファン数が多くなる。

【 0 1 0 1 】

一方で、プレイヤーは、メインキャラクタに設定された対象レース以外のレースについても、出走条件を満たしていれば、メインキャラクタを出走させることができる。キャラクタ B は、キャラクタ A よりも、対象レースの数が少ない。対象レースが設定されたターンでは、プレイヤーは、必ず、対象レースにメインキャラクタを出走させなければならない。

30

【 0 1 0 2 】

したがって、キャラクタ B の方が、キャラクタ A に比べて、各ターンにおけるプレイヤーの選択肢が広い。ただし、キャラクタ B をメインキャラクタとした場合に、キャラクタ A をメインキャラクタとした場合と同じファン数を獲得するためには、プレイヤーは、メインキャラクタを、高難易度のレースに自主的に出走させなければならない。このように、キャラクタごとに対象レースの難易度や、対象レース数を異ならせることで、異なる戦略性がプレイヤーに要求され、ゲームの興趣が向上する。

【 0 1 0 3 】

なお、ここでは、クリア目標の対象レースの数が、図 8 B に示すように、キャラクタによって異なり得るが、クリア目標の数は、全てのキャラクタで同じである。したがって、例えば、対象レースで所定の着順を獲得するといったクリア目標の数が少ないキャラクタは、所定のターンまでに所定のファン数を獲得するといったクリア目標の数が多く設定されている。ただし、クリア目標の数は、キャラクタによって異なってもよい。

40

【 0 1 0 4 】

そして、図 7 に示す育成情報表示画面 1 6 5 では、選択中のキャラクタに設定されているクリア目標を確認することができる。また、育成情報表示画面 1 6 5 において歴代評価点タブ 1 6 5 b がタップされると、育成情報表示画面 1 6 5 に、選択中のキャラクタを基にして生成された、評価点が上位 3 位までの育成キャラクタの情報が表示される。

【 0 1 0 5 】

図 9 は、育成情報表示画面 1 6 5 の一例を説明する第 2 の図である。育成ゲームが完了

50

すると、育成キャラクタが生成される。育成ゲームの完了時には、育成キャラクタに対して評価点が算出され、評価点に基づいて育成ランクが導出される。評価点は、育成完了時のメインキャラクタの各種パラメータによって算出される点数、獲得済みスキルによって算出される点数等、予め設定された計算式に基づいて算出される。育成情報表示画面 1 6 5 には、選択中のキャラクタを基に育成された育成キャラクタのうち、評価点の高い上位 3 体の育成キャラクタの、ランク、評価点、名前、登録日を示す情報が表示される。

【 0 1 0 6 】

なお、詳しい説明は省略するが、育成ゲームには複数のシナリオが設けられている。基本的なゲームの仕様は、各シナリオで共通であるが、一部の機能がシナリオごとに異なっている。図 9 に示すように、育成情報表示画面 1 6 5 には、各育成キャラクタが育成されたときに選択されたシナリオが表示されている。なお、図示は省略するが、シナリオ評価点タブ 1 6 5 c がタップされると、評価点の高い上位 3 体の育成キャラクタが、シナリオごとに分けて表示される。

10

【 0 1 0 7 】

以上のように、プレイヤは、図 5 A に示すメインキャラクタ選択画面 1 5 0 において、各キャラクタのさまざまな情報を確認しながら、メインキャラクタを選択することができる。そして、メインキャラクタ選択画面 1 5 0 においてネクスト操作部 1 5 4 がタップされると、選択中のキャラクタがメインキャラクタとして設定されるとともに、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 1 0 8 】

20

継承キャラクタの登録

図 1 0 A は、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 を説明する第 1 の図である。図 1 0 B は、育成キャラクター一覧画面 1 8 0 を説明する第 1 の図である。図 1 0 C は、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 を説明する第 2 の図である。図 1 0 D は、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 を説明する第 3 の図である。継承キャラクタ選択画面 1 7 0 は、プレイヤが継承キャラクタを登録するための画面である。

【 0 1 0 9 】

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

30

【 0 1 1 0 】

継承キャラクタ選択画面 1 7 0 には、能力パラメータ表示部 1 5 2 a、適性パラメータ表示部 1 5 2 b、第 1 継承キャラクタ選択領域 1 7 1 a および第 2 継承キャラクタ選択領域 1 7 1 b が設けられる。メインキャラクタ選択画面 1 5 0 から継承キャラクタ選択画面 1 7 0 に画面が遷移した際には、図 1 0 A に示すように、第 1 継承キャラクタ選択領域 1 7 1 a および第 2 継承キャラクタ選択領域 1 7 1 b が空欄で表示されている。

【 0 1 1 1 】

40

第 1 継承キャラクタ選択領域 1 7 1 a または第 2 継承キャラクタ選択領域 1 7 1 b がタップされると、図 1 0 B に示す、育成キャラクター一覧画面 1 8 0 が表示される。育成キャラクター一覧画面 1 8 0 には、マイキャラタブ 1 8 1 a およびレンタルタブ 1 8 1 b が設けられる。また、マイキャラタブ 1 8 1 a およびレンタルタブ 1 8 1 b の下方には、育成キャラクター一覧表示領域が設けられる。育成キャラクター一覧表示領域には、育成キャラクタアイコン 1 8 2 が表示される。

【 0 1 1 2 】

マイキャラタブ 1 8 1 a が選択された状態では、図 1 0 B に示すように、プレイヤ自身が所持する育成キャラクタに対応する育成キャラクタアイコン 1 8 2 が表示される。また、図示は省略するが、レンタルタブ 1 8 1 b が選択された状態では、フレンドの代表キャラ

50

ラクタ、すなわち、フレンドが育成した育成キャラクタに対応する育成キャラクタアイコン 182 が表示される。

【0113】

また、育成キャラクタアイコン 182 がタップされると、育成キャラクタアイコン 182 に対応する育成キャラクタの仮選択状態となる。また、育成キャラクタアイコン 182 がタップされると、図 10C に示すように、継承キャラクタ選択画面 170 が表示される。このとき、例えば、第 1 継承キャラクタ選択領域 171a がタップされて育成キャラクタ一覧画面 180 が表示され、育成キャラクタ一覧画面 180 において育成キャラクタアイコン 182 がタップされた場合には、仮選択状態となった育成キャラクタを示す画像が、第 1 継承キャラクタ選択領域 171a に表示される。

10

【0114】

この状態で、例えば、第 2 継承キャラクタ選択領域 171b がタップされて育成キャラクタ一覧画面 180 が表示され、育成キャラクタ一覧画面 180 において育成キャラクタアイコン 182 がタップされると、仮選択状態となった育成キャラクタを示す画像が、図 10D に示すように、第 2 継承キャラクタ選択領域 171b に表示される。

【0115】

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

【0116】

20

図 11 は、継承の系統を説明する図である。育成ゲームでは、継承キャラクタがもつ因子情報に基づいて、メインキャラクタの能力パラメータや適性パラメータの値が上昇する等、さまざまな効用がもたらされる。ここでは、1 体のメインキャラクタに対して、2 体の継承キャラクタが設定されるが、これらの継承キャラクタは、先に生成された育成キャラクタである。したがって、継承キャラクタとして設定される育成キャラクタが生成されたときにも、当該育成キャラクタに対して 2 体の継承キャラクタが設定されている。

【0117】

図 11 に示すように、これから開始される育成メインゲームの育成対象であるメインキャラクタを当代とする。また、このメインキャラクタに対して、継承キャラクタとして設定される 2 体の育成キャラクタを継承第 1 世代とする。さらに、継承第 1 世代の育成キャラクタは、その育成開始時に、2 体の育成キャラクタが継承キャラクタとして設定されている。継承第 1 世代の育成キャラクタが生成されたときに、継承キャラクタとして設定されていた 2 体の育成キャラクタを継承第 2 世代とする。

30

【0118】

この場合、当代のメインキャラクタに対して効用を及ぼすのは、図 11 に示すように、継承第 1 世代および継承第 2 世代の育成キャラクタである。上記のように、1 体のメインキャラクタに対して、2 体の継承キャラクタ（継承第 1 世代）が設定されるため、合計 6 体の育成キャラクタが、1 体のメインキャラクタに対して効用をもたらすこととなる。

【0119】

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

40

【0120】

図 10D に示すように、第 1 継承キャラクタ選択領域 171a には、第 1 継承グループを構成する 1 体の継承第 1 世代の育成キャラクタ、および、2 体の継承第 2 世代の育成キャラクタそれぞれに対応するアイコンが記されている。同様に、第 2 継承キャラクタ選択領域 171b には、第 2 継承グループを構成する 1 体の継承第 1 世代の育成キャラクタ、および、2 体の継承第 2 世代の育成キャラクタそれぞれに対応するアイコンが記されてい

50

る。

【 0 1 2 1 】

図 1 2 は、因子情報を説明する図である。詳しくは後述するが、育成ゲームが完了すると、育成対象のメインキャラクタが育成キャラクタとして登録されるが、このとき、育成キャラクタには、因子情報が紐付けられて記憶される。具体的には、育成キャラクタの育成完了時には、育成キャラクタの獲得する因子が抽選により決定される。そして、抽選で当選した因子を示す因子情報が育成キャラクタに紐付けられる。換言すれば、育成ゲームの完了時に、育成キャラクタは、抽選で当選した因子を獲得することができる。

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

このとき、スピード因子の因子レベルによって、スピードの能力パラメータの上昇値が異なる。例えば、スピード因子の因子レベルがレベル 1 の場合、メインキャラクタのスピードの能力パラメータが「 7 」上昇し、レベル 2 の場合、能力パラメータが「 1 3 」上昇し、レベル 3 の場合、能力パラメータが「 2 1 」上昇する。したがって、仮に、2 体の継承第 1 世代、および、4 体の継承第 2 世代の合計 6 体の育成キャラクタが、全て、レベル 3 のスピード因子を有している場合、メインキャラクタのスピードの能力パラメータは、

10

20

30

40

50

最大で 1 2 6 (上昇値 2 1 × 6 体) も上昇することとなる。

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

上記のように、育成メインゲームは、複数のターンで構成されており、このうち、所定のターンが因子発動ターンとして設定されている。例えば、育成メインゲームの第 1 ターン、第 3 0 ターン、第 5 4 ターンの 3 つのターンが因子発動ターンに設定されているとする。これらの因子発動ターンでは、因子ごとに、発動するか否かが決定され、因子を発動すると決定された場合に、当該因子の発動条件が成立し、因子に対応する効用がもたらされる。

10

【 0 1 3 0 】

なお、基礎能力因子を発動するか否かは、抽選により決定される。このとき、基礎能力因子を発動するか否かの抽選で当選する確率、すなわち、基礎能力因子が発動する確率 (以下、発動確率という) は、3 つの因子発動ターンで異なってもよい。ここでは、第 1 ターンでは、基礎能力因子の発動確率が、因子レベルに拘わらず、1 0 0 % に設定されている。また、第 3 0 ターンおよび第 5 4 ターンでは、基礎能力因子の発動確率が、因子レベルによって異なる。一例として、第 3 0 ターンおよび第 5 4 ターンでは、レベル 3 の基礎能力因子の発動確率が 1 0 0 %、レベル 2 の基礎能力因子の発動確率が 9 0 %、レベル 1 の基礎能力因子の発動確率は 8 0 % に設定されている。

20

【 0 1 3 1 】

継承キャラクタ選択画面 1 7 0 では、能力パラメータに対して、第 1 ターンで上昇する上昇値が表示される。例えば、図 1 0 C では、第 1 継承グループを構成する 1 体の継承キャラクタが仮選択されている。この場合、仮選択中の 1 体の継承キャラクタにより、第 1 ターンで上昇する能力パラメータの種類と、その上昇値とが表示される。ここでは、パワーの能力パラメータの下に「+ 6 3」と表示されており、第 1 ターンにおいて、パワーの能力パラメータが 6 3 ポイント上昇することが示されている。また、能力パラメータ表示部 1 5 2 a においては、第 1 ターンで上昇する上昇値が加算された値が表示される。

【 0 1 3 2 】

30

また、図 1 0 D では、第 1 継承グループおよび第 2 継承グループを構成する 2 体の継承キャラクタが仮選択されている。この場合、仮選択中の 2 体の継承キャラクタにより、第 1 ターンで上昇する能力パラメータの種類と、その上昇値とが表示される。ここでは、スピード、パワー、賢さの能力パラメータの下に、それぞれ「+ 2 1」、「+ 6 3」、「+ 4 2」と表示されており、第 1 ターンにおいて、スピード、パワー、賢さの能力パラメータが、それぞれ 2 1 ポイント、6 3 ポイント、4 2 ポイント上昇することが示されている。

【 0 1 3 3 】

なお、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 においては、第 1 継承グループを構成する継承キャラクタによって上昇する能力パラメータの上昇値と、第 2 継承グループを構成する継承キャラクタによって上昇する能力パラメータの上昇値とが識別可能に表示される。例えば、図 1 0 D では、パワーの能力パラメータの下に表示される「+ 6 3」の表記と、スピードおよび賢さの能力パラメータの下に表示される「+ 2 1」、「+ 4 2」の表記とが色分けされている。

40

【 0 1 3 4 】

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

50

タの芝適性の適性パラメータが上昇する。

【0135】

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

【0136】

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

10

【0137】

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

20

【0138】

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

【0139】

これに対して、第30ターンおよび第54ターンでは、適性因子ごとに、因子レベルに基づいて、発動するか否かの抽選が行われる。一例として、第30ターンおよび第54ターンでは、レベル3の適性因子の発動確率が5%、レベル2の適性因子の発動確率が3%、レベル1の適性因子の発動確率は1%に設定されている。第30ターンまたは第54ターンにおいて、抽選により適性因子の発動が決定されると、適性因子に対応する適性パラメータが上昇する。なお、第30ターンおよび第54ターンでは、各適性の上限が、AからSに引き上げられている。したがって、第30ターンおよび第54ターンでは、適性因子の発動により、適性パラメータの値をSまで上昇させることができる。

30

【0140】

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

【0141】

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

40

【0142】

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

50

とができる。

【0143】

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

【0144】

また、レース因子にも、発動タイミングおよび発動条件が設定されており、因子発動ターンにおいて、レース因子ごとに、発動するか否かが決定される。レース因子の発動が決定された場合、レース因子に対応する能力パラメータが上昇する。なお、レース因子の因子発動ターンは、第30ターンおよび第54ターンに限られる。また、因子発動ターンにおけるレース因子の発動確率は、因子レベルによって異なり、因子レベルが高いほど、発動確率が高くなる。

10

【0145】

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

20

【0146】

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

【0147】

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

30

【0148】

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

【0149】

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

40

【0150】

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

【0151】

以上のように、メインキャラクタの能力パラメータは、デッキに編成する継承キャラクタによって大きく変化する。また、育成キャラクタ自身の能力が高かったとしても、因子

50

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

【 0 1 5 2 】

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

10

【 0 1 5 3 】

図 1 3 A は、相性の判定対象を説明する図であり、図 1 3 B は、相性の判定項目を説明する図である。図 1 3 A に示すように、本実施形態では、No. 1 から No. 7 までの 7 つの判定対象が設けられている。第 1 の判定対象 (No. 1) は、当代のメインキャラクタ、および、第 1 継承グループにおける継承第 1 世代の育成キャラクタである。第 2 の判定対象 (No. 2) は、当代のメインキャラクタ、および、第 2 継承グループにおける継承第 1 世代の育成キャラクタである。

【 0 1 5 4 】

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

20

【 0 1 5 5 】

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

30

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

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

40

【 0 1 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

例えば、相性を判定する場合、まず、第 1 の判定対象である当代のメインキャラクタと、第 1 継承グループの継承第 1 世代の育成キャラクタとの間で、全ての判定項目について

50

成立有無が判定される。このとき、成立する判定項目に紐付けられた相性期待値が累積、計数される。このように、相性期待値の計数は、第1の判定対象から第7の判定対象まで順に行われ、最終的に算出された相性期待値に基づいて、因子の発動確率に補正がかけられる。つまり、相性期待値が高いほど、全ての因子の発動確率が高くなり、相性期待値が低いほど、全ての因子の発動確率が低くなる。

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

図10B、図10Cおよび図10Dに示すように、継承キャラクタが選択された状態では、継承キャラクタ選択画面170および育成キャラクター一覧画面180の右上方に、相性の良さを示す相性マークが表示される。ここでは、選択中のキャラクタによる相性レベルが、☐、○、☐の3つの相性マークにより示される。なお、図10Aに示すように、継承キャラクタが選択されていない状態では、相性マークが非表示となっている。

【0163】

また、図10Bに示すように、育成キャラクター一覧画面180には、表示切替ボタン183が設けられる。表示切替ボタン183が操作されると、不図示の表示条件設定画面が表示される。プレイヤは、表示条件設定画面において、育成キャラクター一覧画面180に表示される育成キャラクタアイコン182、すなわち、継承キャラクタとして選択可能な育成キャラクタの並び替えの設定をしたり、絞り込みをしたりすることができる。

【0164】

図14Aは、ソート条件を説明する図である。図14Bは、絞り込み条件を説明する図である。プレイヤは、表示条件設定画面において、図14Aに示すソート条件を選択して設定することができる。ここでは、ソート条件として、評価点、因子、スキル数、名前、場適性、登録日、脚質適性、相性レベル、距離適性、メモのいずれかを選択して設定することができる。ソート条件が設定されると、育成キャラクター一覧画面180が表示される。このとき、育成キャラクター一覧画面180では、ソート条件にしたがって、育成キャラクタアイコン182の表示順が変更されている。

【0165】

また、プレイヤは、表示条件設定画面において、図14Bに示す絞り込み条件を選択して設定することができる。ここでは、絞り込み条件として、基礎能力因子、適性因子、および、相性レベルが設けられている。なお、基礎能力因子あるいは適性因子が絞り込み条件として設定されると、プレイヤが選択した因子を有する育成キャラクタのみが育成キャラクター一覧画面180に表示される。

【0166】

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

【0167】

また、プレイヤは、相性レベルによる絞り込みを行うことができる。ここでは、相性となる育成キャラクタや、相性が○となる育成キャラクタ、さらには、相性が ☐ となる

10

20

30

40

50

育成キャラクタを絞り込むことが可能となっている。このように、さまざまな条件でソートや絞り込みが可能であり、プレイヤーの利便性が向上する。

【0168】

また、図10Bに示す育成キャラクター一覧画面180において、育成キャラクタアイコン182が長押しされると、育成キャラクタアイコン182に対応する育成キャラクタの詳細情報が表示される。

【0169】

図15は、キャラクタ詳細ダイアログ185Aを説明する第1の図である。図16は、キャラクタ詳細ダイアログ185Aを説明する第2の図である。図17は、キャラクタ詳細ダイアログ185Aを説明する第3の図である。キャラクタ詳細ダイアログ185Aには、育成キャラクタの詳細情報が表示される。キャラクタ詳細ダイアログ185Aの上部には、育成キャラクタの能力パラメータを示す能力パラメータ表示欄186が表示される。

10

【0170】

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

20

【0171】

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

【0172】

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

30

【0173】

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

【0174】

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

40

【0175】

また、能力パラメータ表示欄186の下方には、適性情報表示欄187が表示される。適性情報表示欄187には、芝およびダートのそれぞれの場適性に係る適性パラメータ、短距離、マイル、中距離、長距離のそれぞれの距離適性に係る適性パラメータ、逃げ、先行、差し、追込のそれぞれの脚質適性に係る適性パラメータが表示される。

【0176】

適性情報表示欄187の下方には、各種情報表示欄188が表示される。各種情報表示欄188には、スキル表示タブ188a、継承情報表示タブ188b、育成情報表示タブ

50

188c、クローズ操作部188dが設けられる。スキル表示タブ188aがタップされると、図15に示すように、育成キャラクタの獲得済みスキルが各種情報表示欄188に表示される。また、継承情報表示タブ188bがタップされると、図16に示すように、育成キャラクタの継承情報が表示される。

【0177】

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

10

【0178】

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

【0179】

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

20

【0180】

また、育成情報表示タブ188cがタップされると、図17に示すように、育成キャラクタの育成情報が表示される。なお、育成情報には、当該育成キャラクタを育成する際に使用したサポートカードの種別、継承第1世代および継承第2世代のキャラクタ、育成ゲームにおける個人レースの戦績、さらには、評価点が含まれる。

【0181】

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

30

【0182】

なお、キャラクタ詳細ダイアログ185Aにおいて、クローズ操作部188dがタップされると、キャラクタ詳細ダイアログ185Aが閉じられ、育成キャラクター一覧画面180がディスプレイ26に表示される。また、図10A、図10B、図10C、図10Dに示すように、継承キャラクタ選択画面170および育成キャラクター一覧画面180の右上方には、スキル表示ボタン172が設けられている。スキル表示ボタン172がタップされると、継承キャラクタとして仮選択中の育成キャラクタにより、獲得の可能性があるスキルが一覧表示される。

【0183】

40

図18は、スキル表示ダイアログ185Bを説明する図である。スキル表示ダイアログ185Bには、スキルに対応するアイコンと、スキルの内容とが記されたスキル説明表示欄189が表示される。このスキル説明表示欄189に表示されるスキルは、現在選択中の育成キャラクタが継承キャラクタとして使用された場合に、メインキャラクタが獲得する可能性のある全てのスキルが一覧表示される。

【0184】

すなわち、スキル表示ダイアログ185Bには、育成キャラクタが有するキャラ因子またはスキル因子に紐づくスキルに関する情報が一覧表示される。図10Cに示すように、1体の育成キャラクタが継承キャラクタに選択された状態でスキル表示ボタン172がタップされた場合には、この1体の育成キャラクタ（継承キャラクタ）が有するキャラ因子

50

およびレース因子に紐付くスキルがスキル表示ダイアログ 1 8 5 B に表示される。

【 0 1 8 5 】

一方、図 1 0 D に示すように、2 体の育成キャラクタが継承キャラクタに選択された状態でスキル表示ボタン 1 7 2 がタップされた場合には、2 体の育成キャラクタ（継承キャラクタ）それぞれが有するキャラ因子およびレース因子に紐付くスキルがスキル表示ダイアログ 1 8 5 B に表示される。

【 0 1 8 6 】

以上のように、本実施形態では、キャラクタ詳細ダイアログ 1 8 5 A において、継承キャラクタとして設定可能な育成キャラクタごとに、継承情報（因子情報）が一覧表示される。また、スキル表示ダイアログ 1 8 5 B において、継承情報（因子情報）に紐付く情報（スキル）が一覧表示される。このとき、継承キャラクタとして設定可能な育成キャラクタと、育成キャラクタの生成に用いられた継承キャラクタとに基づいて、キャラクタ詳細ダイアログ 1 8 5 A およびスキル表示ダイアログ 1 8 5 B が表示される。キャラクタ詳細ダイアログ 1 8 5 A およびスキル表示ダイアログ 1 8 5 B の表示により、プレイヤーの利便性が向上する。

【 0 1 8 7 】

なお、ここでは、スキル表示ダイアログ 1 8 5 B に、因子の発動によって獲得可能なスキルが表示されることとした。ただし、スキル表示ダイアログ 1 8 5 B において、スキルに関する情報ではなく、スキルのヒントが得られる因子情報が表示されてもよい。いずれにしても、継承情報（因子情報）は、複数の種別（因子種別）に分類され、スキル表示ダイアログ 1 8 5 B には、所定の種別に分類される継承情報（キャラ因子およびレース因子）、もしくは、継承情報に紐付く情報（スキルに関する情報）が表示されるとよい。このように、スキル表示ダイアログ 1 8 5 B には、一部の継承情報が抽出されたうえで、抽出された継承情報に関する表示がなされると言える。

【 0 1 8 8 】

そして、2 体の育成キャラクタが仮選択状態となると、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 に設けられるネクスト操作部 1 5 4 が有効化される。有効化されたネクスト操作部 1 5 4 がタップされると、仮選択状態の育成キャラクタが、継承キャラクタとしてデッキに仮登録され、後述するサポートカード編成画面 1 9 0 が表示される。

【 0 1 8 9 】

なお、プレイヤーは、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 において、必ず、2 体の育成キャラクタを継承キャラクタとして選択しなければならない。2 体の継承キャラクタが仮選択状態となっていない場合には、図 1 0 A、図 1 0 C に示すように、ネクスト操作部 1 5 4 がグレイアウトしており、プレイヤーの操作が受け付けられない。また、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 には、リターン操作部 1 5 3 が設けられており、リターン操作部 1 5 3 がタップされると、メインキャラクタ選択画面 1 5 0 が表示される。

【 0 1 9 0 】

サポートカードの登録

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

【 0 1 9 1 】

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

10

20

30

40

50

【0192】

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

【0193】

図19Bは、サポートカード選択画面200を説明する図である。図19Aのサポートカード編成画面190において、サポートカード表示枠192（右下に表示されるサポートカード表示枠192を除く）がタップされると、図19Bに示すサポートカード選択画面200がディスプレイ26に表示される。サポートカード選択画面200には、プレイヤーが所持しているサポートカードに対応するカードアイコン201が一覧表示される。サポートカード選択画面200に表示されているカードアイコン201をタップすることで、プレイヤーは、サポートカードを選択することができる。

10

【0194】

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

20

【0195】

図20Aは、サポートカードテーブルを説明する図である。図20Aに示すように、サポートカードテーブルには、プレイヤーの所持しているサポートカードの種別（すなわちサポートカードID）ごとに、サポートキャラクタの種類（すなわちキャラクタID）、レアリティ、レベル、得意トレーニングが記憶されている。サポートキャラクタは、サポートカードの種別と一対一で対応している。つまり、サポートカードIDには、必ず、1のキャラクタIDが紐付けられている。換言すれば、1のサポートカードには、必ず、1のサポートキャラクタが対応付けられている。

30

【0196】

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

【0197】

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

40

【0198】

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

【0199】

なお、レベルの上限は、所定の条件が成立した場合に、段階的に上昇させることができる。例えば、レアリティがRのサポートカードは、最大でレベル40まで上限を上昇させ

50

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

【0 2 0 0】

図2 0 Bは、サポート効果テーブルを説明する図である。図2 0 Bに示すように、サポート効果テーブルには、プレイヤーの所持しているサポートカードの種別ごとに、サポート効果が記憶されている。

【0 2 0 1】

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

10

【0 2 0 2】

図2 0 Cは、所持スキルテーブルを説明する図である。図2 0 Cに示すように、所持スキルテーブルには、プレイヤーが所持するサポートカードごとに、所持スキルが設定されている。本実施形態では、プレイヤーによってメインキャラクタに設定されたキャラクタが所持スキルを所持しているように、サポートカードごとに所持スキルが設定されている。サポートカードごとに設定されている所持スキルは、育成メインゲーム中にヒントイベントが発生することで、プレイヤーが選択したメインキャラクタ、あるいは、後述するチームメンバへ昇格した他のキャラクタが獲得可能となる。

【0 2 0 3】

20

図2 0 Dは、サポートイベントテーブルを説明する図である。図2 0 Dに示すように、サポートイベントテーブルには、プレイヤーが所持するサポートカードごとに、発生し得るサポートイベントが記憶されている。サポートイベントとは、育成メインゲームの実行中に発生する可能性があるイベントである。サポートイベントが発生した場合、育成メインゲームにおける各種ステータスの値が上昇または減少する場合がある。

【0 2 0 4】

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

30

【0 2 0 5】

図1 9 Cは、サポートカード編成画面1 9 0を説明する第2の図である。本実施形態では、6つ全てのサポートカードが選択されると、図1 9 Cに示すように、スタート操作部1 9 3が操作可能になる。一方で、6つ全てのサポートカードが選択されていない場合には、図1 9 Aに示すように、スタート操作部1 9 3が操作不可能となっている。

【0 2 0 6】

なお、サポートカード編成画面1 9 0においてリターン操作部1 5 3が操作されると、図1 0 Dに示す継承キャラクタ選択画面1 7 0がディスプレイ2 6に表示される。また、図1 9 Cに示すように、サポートカード編成画面1 9 0においてスタート操作部1 9 3がタップされると、選択中のサポートカードが仮登録され、最終確認画面2 0 5（図2 1 A）が表示される。

40

【0 2 0 7】

図2 1 Aは、最終確認画面2 0 5を説明する図である。図2 1 Bは、プリセット選択画面2 0 5 Aを説明する図である。最終確認画面2 0 5には、プレイヤーが選択したメインキャラクタ、第1継承グループを構成する育成キャラクタ、第2継承グループを構成する育成キャラクタ、サポートカードが表示される。また、最終確認画面2 0 5には、プリセット表示部2 0 5 aが表示される。プリセット表示部2 0 5 aには、現在選択されているプリセットの番号が示されている。

【0 2 0 8】

ここで、プリセットというのは、育成メインゲームにおいて、メインキャラクタを出走

50

させるレースの予約情報である。プレイヤは、全てのレースから任意のレースを選択してプリセットを作成することができる。プリセットは、複数保存することが可能であり、最終確認画面205では、保存されているプリセットから1つを選択することができる。具体的には、プリセット表示部205aがタップされると、図21Bに示すプリセット選択画面205Aが表示される。

【0209】

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

10

【0210】

なお、最終確認画面205において、キャンセル操作部205cがタップされると、サポートカード編成画面190が表示される。一方、スタート操作部205bがタップされると、ゲーム画面210（図25A）がディスプレイ26に表示される。

【0211】

特定キャラクタの登録

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

20

【0212】

図22は、キャラクタ識別情報テーブルを説明する第1の図である。図23は、キャラクタ識別情報テーブルを説明する第2の図である。図22は、メインキャラクタとして、「キャラクタC」が登録され、サポートキャラクタとして、「キャラクタE」、「キャラクタI」、「キャラクタL」、「キャラクタM」、「キャラクタQ」、「キャラクタT」が登録された場合を示している。また、図23は、メインキャラクタとして、「キャラクタF」が登録され、サポートキャラクタとして、「キャラクタE」、「キャラクタJ」、「キャラクタL」、「キャラクタM」、「キャラクタQ」、「キャラクタT」が登録された場合を示している。

30

【0213】

なお、本実施形態では、サポートカードの登録時に、メインキャラクタとして設定されるキャラクタ種別と、サポートキャラクタとして設定されるキャラクタ種別との重複がされないように制限されている。

【0214】

本実施形態では、図22に示すように、「キャラクタF」、「キャラクタJ」、「キャラクタN」、「キャラクタR」が、特定キャラクタとして設定されている。そして、プレイヤが複数のキャラクタの中からメインキャラクタを選択すると、キャラクタ識別情報テーブルにおいて、選択されたキャラクタがメインキャラクタとして登録される。

40

【0215】

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

【0216】

また、キャラクタ識別情報テーブルにおいて、メインキャラクタおよびサポートカードに係る情報が登録されると、特定キャラクタに係る情報が登録される。このとき、図22および図23に示すように、登録されたメインキャラクタおよびサポートキャラクタの種別に拘わらず、「キャラクタF」、「キャラクタJ」、「キャラクタN」、「キャラクタR」が特定キャラクタとして登録される。

50

【0217】

初期キャラクタ識別情報の設定

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

【0218】

本実施形態では、キャラクタ識別情報テーブルにおいて、メインキャラクタ、サポートキャラクタおよび特定キャラクタとして登録されているキャラクタがチームメンバとして登録される。すなわち、図22の場合では、「キャラクタC」、「キャラクタE」、「キャラクタF」、「キャラクタI」、「キャラクタJ」、「キャラクタL」、「キャラクタM」、「キャラクタN」、「キャラクタQ」、「キャラクタR」、「キャラクタT」がチームメンバとして登録される。また、図23の場合では、「キャラクタE」、「キャラクタF」、「キャラクタJ」、「キャラクタL」、「キャラクタM」、「キャラクタN」、「キャラクタQ」、「キャラクタR」、「キャラクタT」がチームメンバとして登録される。

10

【0219】

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

20

【0220】

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

【0221】

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

30

【0222】

育成段階処理

準備段階処理が終了すると、育成段階処理が開始される。育成段階処理では、メインキャラクタおよびチームメンバとして登録されたキャラクタの育成が可能となる。なお、以下では、理解を容易とするために、まず、育成メインゲームの基本的な流れについて説明する。

【0223】

図24は、選択項目テーブルを説明する図である。なお、ここでは、メインキャラクタの種別ごとに選択項目テーブルが設けられている。ただし、メインキャラクタの種別にかかわらず共通の選択項目テーブルが設けられてもよい。育成ゲームは、図24に示すように、第1ターンから第60ターンで構成されており、各ターンにおけるプレイヤーの選択結果に応じて各種のパラメータの更新が行われるゲーム性を有している。また、選択項目テーブルによれば、ターンごとに、プレイヤーが選択可能な項目が予め設定されている。

40

【0224】

図25Aは、ゲーム画面210を説明する第1の図である。図25Bは、ゲーム画面210を説明する第2の図である。育成段階処理に移行すると、図25A、図25Bに示すゲーム画面210がディスプレイ26に表示される。ゲーム画面210の上部には、体力表示部211および調子表示部212が表示される。メインキャラクタには、「体力」のパラメータが設けられている。「体力」のパラメータは、主に、後述するトレーニングで

50

失敗する確率である失敗率の算出に用いられる。体力表示部 211 は、「体力」の上限値に対して、現在のメインキャラクタの「体力」の残量が視覚的に把握できるように表示される。

【0225】

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

【0226】

また、図 25 A、図 25 B に示すように、ゲーム画面 210 の中央部には、メインキャラクタの画像、ステータス表示部 213 およびスキルポイント表示部 214 が表示される。ステータス表示部 213 には、現在のメインキャラクタのステータスが、数値および複数段階のランク（G⁺、F、F⁺、E、E⁺、D、D⁺、C、C⁺、B、B⁺、A、A⁺、S、SS、SS⁺ の 16 段階）で示される。具体的には、本実施形態では、「Speed」（スピード）、「Stamina」（スタミナ）、「Power」（パワー）、「Spirit」（根性）、「Wisdom」（賢さ）の各能力パラメータの数値およびランクが表示される。また、スキルポイント表示部 214 には、育成ゲームにおいてメインキャラクタが所持しているスキルポイントの残量が数値で示される。

【0227】

また、図 25 A、図 25 B に示すように、ゲーム画面 210 の下部には、「Rest」と記されたレスト操作部 215、「Training」と記されたトレーニング操作部 216、「Skill」と記されたスキル操作部 217、「Going Out」と記されたお出かけ操作部 218、「Race」と記された個人レース操作部 219 が表示されている。また、ゲーム画面 210 の上部には、現在のターン数が表示される。

【0228】

また、プレイヤーは、各ターンにおいて「Rest」（レスト操作部 215）、「Training」（トレーニング操作部 216）、「Going Out」（お出かけ操作部 218）、「Race」（個人レース操作部 219）のいずれかの項目を選択することができる。このとき、図 24 に示すように、各ターンにおいて選択可能な項目が予め設定されている。

【0229】

「Rest」の項目が選択されると、体力が回復し、「Going Out」の項目が選択されると、調子が上昇する。また、「Training」の項目が選択されると、後述するトレーニングが実行可能となり、「Race」の項目が選択されると、個人レースにメインキャラクタを出走させることができる。これら「Rest」、「Training」、「Going Out」、「Race」の項目が選択されてゲーム結果が導出されると、現在のターンが終了し、次のターンに移行する。

【0230】

本実施形態では、図 24 に示す第 20 ターン、第 30 ターン、第 35 ターン、第 57 ターン、第 59 ターンのように、レスト操作部 215、トレーニング操作部 216、お出かけ操作部 218 の各項目が選択不可能となるターンが設定されている。このようなターンでは、図 25 B に示すように、レスト操作部 215、トレーニング操作部 216、お出かけ操作部 218 がグレースアウトして表示され、プレイヤーの操作が受け付けられなくなる。したがって、このターンでは、プレイヤーは、個人レース操作部 219 を選択しなければならない。

【0231】

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

10

20

30

40

50

【0232】

図26Aは、トレーニング画面220を説明する第1の図である。図26Bは、トレーニング画面220を説明する第2の図である。ゲーム画面210のトレーニング操作部216が操作されると、ディスプレイ26にトレーニング画面220が表示される。

【0233】

図26Aに示すように、トレーニング画面220の下部には、トレーニング項目が表示される。ここでは、「Speed」と記されたスピード操作部221、「Stamina」と記されたスタミナ操作部222、「Power」と記されたパワー操作部223、「Spirit」と記された根性操作部224、「Wisdom」と記された賢さ操作部225が表示される。

10

【0234】

プレイヤーが各操作部221～225のいずれかを1回タップすると、タップした操作部221～225に対応するトレーニング項目が仮選択されるとともに、仮選択されたトレーニング項目に対応する操作部221～225が強調表示される。図26Aでは、パワー操作部223が仮選択された状態を示している。また、図26Bでは、スタミナ操作部222が仮選択された状態を示している。

【0235】

また、各操作部221～225には、トレーニング項目ごとのトレーニングレベルが併せて表示される。トレーニングレベルは、チームランキングに基づいて上昇するパラメータであり、トレーニングレベルが高いほど、トレーニングを実行した際の能力パラメータの上昇値が大きくなる。トレーニングレベルは、当初はレベル1に設定されており、最大でレベル5まで上昇する。

20

【0236】

また、仮選択中の操作部221～225には、「Failure」と記された失敗率表示部226が表示される。失敗率表示部226に数値で表示される失敗率は、体力表示部211に表示される体力の残量に反比例して上昇するように設定されている。

【0237】

また、ステータス表示部213には、仮選択中の操作部221～225に対応するトレーニングが実行され、成功した場合に能力パラメータが上昇する値が表示される。例えば、図26Aに示す例では、パワー操作部223が仮選択されており、ステータス表示部213の「Stamina」に「+8」、「Power」に「+10」と表示されている。また、図26Bに示す例では、スタミナ操作部222が仮選択されており、ステータス表示部213の「Stamina」に「+15」、「Spirit」に「+5」と表示されている。

30

【0238】

また、トレーニングを実行して成功した場合に、所定のイベントが発生するトレーニング項目に対応する操作部221～225には、イベント報知表示227が表示される。なお、イベント報知表示227は、イベントの種別に応じて異なる表示態様とすることができる。

【0239】

40

また、図26Bに示すように、トレーニング画面220の右上部には、仮選択中の操作部221～225の項目ごとに、トレーニングに配置されたキャラクタの配置キャラクタアイコン228が表示される。そして、トレーニングに成功した場合に、配置キャラクタアイコン228に表示されたキャラクタに対応して所定のイベントが発生する場合には、対応する配置キャラクタアイコン228にイベント報知表示227が表示される。なお、以下では、キャラクタが配置されたトレーニングを合同トレーニングと呼ぶ。

【0240】

図26Cは、トレーニング結果報知画面220aを説明する図である。仮選択中の操作部221～225のいずれかが、再度タップされると、タップされた操作部221～225に対応するトレーニングが実行される。トレーニングが実行されると、トレーニングの

50

成功または失敗が報知されるトレーニング結果報知画面 2 2 0 a がディスプレイ 2 6 に表示される。ここでは、「成功」という文字が表示され、トレーニングの成功がプレイヤーに報知される。

【 0 2 4 1 】

また、このとき、トレーニングの成功に基づいて、ステータス表示部 2 1 3 の能力パラメータが更新表示される。すなわち、プレイヤーによって選択されたトレーニング項目（育成種目）に対応するメインキャラクタの能力パラメータ（能力情報）が更新される。

【 0 2 4 2 】

ここでは、図 2 6 A または図 2 6 B でステータス表示部 2 1 3 に表示されていたトレーニングが成功した場合に上昇する能力パラメータの値が加算される。また、実行したトレーニング項目に応じて体力表示部 2 1 1 の表示が更新される。スピード、スタミナ、パワー、根性のいずれかのトレーニングを行い、成功した場合には、体力が減少する。一方で、賢さのトレーニングを行い、成功した場合には、体力が回復する。

10

【 0 2 4 3 】

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

20

【 0 2 4 4 】

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

【 0 2 4 5 】

図 2 6 D は、イベント画面 2 2 0 b を説明する図である。トレーニング結果報知画面 2 2 0 a の表示が終了すると、ディスプレイ 2 6 にイベント画面 2 2 0 b が表示されることがある。イベント画面 2 2 0 b では、様々なイベントが実行される。なお、1 ターン中に、複数のイベントが発生する場合もある。

30

【 0 2 4 6 】

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

【 0 2 4 7 】

イベントには、スキルを獲得するイベント、体力が回復するイベント、体力が減少するイベント、能力パラメータが上昇するイベント、能力パラメータが減少するイベント、調子が上昇するイベント、調子が減少するイベント等が含まれている。詳しくは後述するがイベントには、ターンごとに予め定められたイベントや、所定の抽選により当選した場合に発生するイベントがある。また、発生した全てのイベントが終了すると、次のターンに係るゲーム画面 2 1 0 が表示される。

40

【 0 2 4 8 】

図 2 7 A は、継承イベントを説明する第 1 の図である。図 2 7 B は、継承イベントを説明する第 2 の図である。図 2 7 C は、継承イベントを説明する第 3 の図である。図 2 7 D は、継承イベントを説明する第 4 の図である。上記した因子発動ターンでは、ターンの開始に伴って、継承イベントが発生する。なお、この継承イベントは、後述するシナリオ共

50

通イベントであり、プレイヤーが選択したシナリオに拘わらず、同一のターンで必ず発生する。本実施形態では、第1ターン、第30ターンおよび第54ターンが因子発動ターンに設定されているが、ここでは、第30ターンで継承イベントが発生する場合について説明する。

【0249】

第30ターンが開始すると、まず、図27Aに示すように、メインキャラクタと、「Touch」と記された操作部とがイベント画面220bに表示される。イベント画面220bに表示される操作部がタップされると、図27Bに示すように、メインキャラクタと、2体の継承キャラクタを含むアニメーション画像が表示される。また、操作部がタップされると、継承第1世代および継承第2世代の合計6体の育成キャラクタが有する全ての因子に対して、発動有無の抽選が行われる。

10

【0250】

そして、図27Cに示すように、発動有無の抽選により当選し、発動することが決定された因子が表示され、その後、図27Dに示すように、因子の発動によって上昇する能力パラメータまたは適性パラメータの種類と、その上昇値とが表示され、パラメータが更新される。継承イベントが終了すると、図25Aに示すゲーム画面210が表示され、プレイヤーがいずれかの項目を選択することが可能となる。このとき、ステータス表示部213には、継承イベントで表示された能力パラメータや適性パラメータの上昇値が加算された状態となっている。

【0251】

20

図28Aは、スキル画面230を説明する第1の図である。図28Bは、スキル画面230を説明する第2の図である。ゲーム画面210のスキル操作部217が操作されると、図28Aに示すスキル画面230がディスプレイ26に表示される。

【0252】

スキル画面230には、スキル表示欄231が表示される。スキル表示欄231には、獲得済みスキル、メインキャラクタに予め設定されている所持スキル、各種イベントの発生等により所持した所持スキル等が表示される。また、所持スキルに対してヒントイベントが発生した場合には、この所持スキルを獲得するために消費するスキルポイントが割り引かれる。ここでは、ヒントを獲得した所持スキルについては、獲得するために必要なスキルポイントが割り引かれて表示されている。このとき、割引率を示す割引率表示アイコン232が、スキル表示欄231に併せて表示されることとなる。

30

【0253】

また、スキル画面230に表示されるスキルには、それぞれのスキルの発動条件および発動した際の効果が表示される。

【0254】

また、スキル画面230の上部には、体力表示部211、調子表示部212、スキルポイント表示部214が表示される。また、スキル画面230の上部には、現在のターン数が表示される。

【0255】

プレイヤーの操作に基づいて、スキルポイントを消費して所持スキルを獲得すると、図28Bに示すように、獲得したスキルに「GET」と表示されて、所持スキルを獲得したことが報知されるとともに、消費したスキルポイントがスキルポイント表示部214に表示されていたスキルポイントから減算されて表示が更新される。

40

【0256】

図29Aは、個人レース選択画面240を説明する第1の図である。ゲーム画面210の個人レース操作部219が操作されると、図29Aに示す個人レース選択画面240が表示される。個人レースは、メインキャラクタが所謂ノンプレイヤーキャラクタ(以下、NPCという)とレースを行うゲーム性を有している。

【0257】

個人レース選択画面240の上部には、体力表示部211、調子表示部212が表示さ

50

れる。また、個人レース選択画面 240 の中央部には、メインキャラクタを出走させるレース種目を選択するための個人レース選択操作部 241 が表示される。また、個人レース選択画面 240 の下部には、「Start」と記されたスタート操作部 242 が表示される。なお、個人レース選択画面 240 の個人レース選択操作部 241 によって選択できるレースは、ターンごとに予め設定されている。

【0258】

また、各レースには、出走条件が予め設定されており、プレイヤーは、出走条件を満たしているレースに限り、メインキャラクタを出走させることができる。上記したように、レースには、出走条件としてファン数が規定されたものがある。規定されたファン数に満たないレースについては、図 29A に示すように、個人レース選択操作部 241 に出走条件が表示され、当該レースを選択することができない旨が報知される。また、クリア目標の対象レースが設定されたターンでは、個人レース選択画面 240 において、対象レースのみが選択可能に表示される。

10

【0259】

図 29B は、個人レース開始画面 250 を説明する図である。個人レース選択操作部 241 で出場する個人レースのレース種目が選択された状態で、スタート操作部 242 が操作されると、図 29B に示す個人レース開始画面 250 が表示される。個人レース開始画面 250 の中央部には戦略表示部 251 が表示される。また、戦略表示部 251 には、現在選択中の戦略（追込、差し、先行、逃げ）が強調表示されるとともに、「Change」と記されたチェンジ操作部 252 が表示されている。チェンジ操作部 252 が操作されると、不図示の戦略変更画面がディスプレイ 26 に表示される。プレイヤーは、戦略変更画面における操作により、個人レースにおける戦略を任意の戦略に変更することができる。

20

【0260】

また、個人レース開始画面 250 の下部には、「Result」と記されたりザルト操作部 253、「Race」と記されたレース操作部 254 が表示されている。

【0261】

レース操作部 254 が操作された場合、不図示のレース画面がディスプレイ 26 に表示される。ディスプレイ 26 では、レースの展開の動画（以下、レース動画ともいう）が表示される。

【0262】

30

図 29C は、個人レース結果画面 260 を説明する第 1 の図である。図 29D は、個人レース結果画面 260 を説明する第 2 の図である。上記のレース動画の再生が終了した場合、および、リザルト操作部 253 が操作された場合、個人レース結果画面 260 がディスプレイ 26 に表示される。個人レース結果画面 260 では、図 29C に示すように、当該個人レースにおけるメインキャラクタの着順が表示される。また、個人レース結果画面 260 では、図 29D に示すように、現在のメインキャラクタのクラスが表示される。

【0263】

本実施形態では、獲得したファン数に応じて、メインキャラクタのクラス分けがなされる。各クラスには、ファン数の範囲が設定されており、ここでは、ファン数によって、メインキャラクタが 8 段階のクラスのいずれかに分類される。個人レース結果画面 260 では、今回の個人レースで獲得したファン数、および、新たに獲得したファン数を、それ以前に獲得していたファン数に加算した累積のファン数が表示される。また、累積したファン数に対応する現在のクラスが識別表示される。

40

【0264】

図 30A は、チームレース選択画面 270 を説明する図である。上記したように、本実施形態では、所定のターンが終了すると、チームレースが強制的に開始される。チームレースが開始されると、図 30A に示すチームレース選択画面 270 が表示される。チームレース選択画面 270 の中央部には、出場するチームレースの対戦相手を選択するための対戦チーム選択操作部 271 が表示される。なお、対戦相手は、NPC とすることができる。また、対戦相手は、NPC に限らず、他のプレイヤーのチームとしてもよい。この場合

50

、他のプレイヤーのチームと通信対戦が行われる。

【0265】

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

【0266】

図30Bは、チーム編成画面280を説明する図である。対戦チーム選択操作部271が操作されると、チーム編成画面280がディスプレイ26に表示される。チーム編成画面280には、チーム編成操作部281が表示されている。プレイヤーは、チーム編成操作部281を操作することで、チームメンバとして登録されているキャラクタを用いて、チームレースにおけるキャラクタの編成を行うことができる。本実施形態では、チームレースにおいて、「短距離」、「マイル」、「中距離」、「長距離」、「ダート」の5つのレースが実行される。そして、各レースの勝敗に基づいて、チームレースにおける総合的な勝敗が決定されるゲーム性を有している。

10

【0267】

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

20

【0268】

なお、プレイヤーは各レースに最大で3種類のキャラクタをチームメンバの中から編成することができる。また、ここでは、同一種別のキャラクタを複数のレースに編成することはできなくなっている。また、チーム編成画面280の下部には、「Start」と記されたスタート操作部282が表示される。

【0269】

図30Cは、チームレース開始画面290を説明する図である。チーム編成画面280のスタート操作部282が操作されると、図30Cに示すチームレース開始画面290が表示される。本実施形態では、チームレースにおいて5つのレースが実行されるが、その実行される順番は、予め定められた順番としてもよいし、ランダムで決定されることとしてもよい。

30

【0270】

図30Cに示すように、チームレース開始画面290の中央部には、実行されるレースに係るプレイヤーの編成したチームのキャラクタと、対戦相手のチームのキャラクタとが表示される。ここでは、「中距離」のレースについてプレイヤーが2つのキャラクタを編成し、対戦相手のキャラクタが2つ編成されている場合を示している。

【0271】

また、図30Cに示すように、チームレース開始画面290の下部には「Result」と記されたりザルト操作部291、および、「Race」と記されたレース操作部292が表示される。レース操作部292が操作された場合、不図示のレース動画が表示される。

40

【0272】

図30Dは、チームレース途中結果画面300を説明する図である。上記のレース動画の再生が終了した場合、および、チームレース開始画面290のりザルト操作部291が操作された場合、チームレース途中結果画面300がディスプレイ26に表示される。チームレース途中結果画面300では、当該レース（ここでは、「中距離」のレース）における勝敗が表示される。なお、チームレースにおける5つのレースそれぞれの勝敗の決定方法は特に限定されない。例えば、1着に入賞したキャラクタの所属するチームが勝利となってもよい。あるいは、着順ごとにポイントが付与され、最も獲得ポイントの高いチー

50

ムが勝利となってもよい。

【0273】

そして、図30Dのチームレース途中結果画面300の表示が終了すると、次のレース（例えば、「短距離」のレース）に係るチームレース開始画面290が表示され、以後、上記と同様にして、5つすべての種別のレースが終了するまで、チームレース開始画面290およびチームレース途中結果画面300の表示が順次行われる。

【0274】

図31Aは、チームレース詳細結果画面310を説明する第1の図である。上記したように5つすべての種別のレースに係るチームレース開始画面290およびチームレース途中結果画面300の表示が行われると、ディスプレイ26にチームレース詳細結果画面310が表示される。チームレース詳細結果画面310の中央部には、勝敗結果表示部311が表示される。勝敗結果表示部311では、各レースにおける勝敗結果がプレイヤーに報知される。ここでは、図31Aに示すように、各レースにおける勝利が3、敗北が2である場合について示している。

10

【0275】

図31Bは、チームレース総合結果画面320を説明する第1の図である。勝敗結果表示部311の表示が終了すると、ディスプレイ26にチームレース総合結果画面320が表示される。チームレース総合結果画面320では、チームレースにおける総合的な勝敗結果がプレイヤーに報知される。図31Aに示すように、各レースにおける勝利が3、敗北が2である場合には、チームレース総合結果画面320では、チームレースに勝利したことが報知されることとなる。

20

【0276】

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

【0277】

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

30

【0278】

図31Cは、チームレース詳細結果画面310を説明する第2の図である。ここでは、図31Cに示すように、各レースにおける勝利が2、敗北が3である場合について示している。図31Dは、チームレース総合結果画面320を説明する第2の図である。図31Cに示すように、各レースにおける勝利が2、敗北が3である場合には、チームレース総合結果画面320では、チームレースに敗北したことが報知されることとなる。

【0279】

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

40

【0280】

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

【0281】

図32は、ターン開始時処理のおおまかな流れを説明する図である。育成段階処理には、育成ゲームの各ターンの開始時に実行される、ターン開始時処理が含まれる。ターン開

50

始時処理の詳細については後述するが、ここでは、ターン開始時処理における大まかな流れについて説明する。

【0282】

ターン開始時処理には、図32に示す、「チームメンバの配置有無を決定する処理」、「配置するトレーニング項目を決定する処理」、「能力パラメータの上昇値を決定する処理」、「出現イベントを決定する処理」が含まれる。なお、ターン開始時処理では、この他にもさまざまな処理が実行されるが、ここでは、図32に示す処理について順に説明する。

【0283】

チームメンバの配置有無を決定する処理

10

図33は、配置有無テーブルを説明する図である。図33に示すように、配置有無テーブルには、キャラクタのキャラクタ識別情報ごとに、配置有無（「配置する」または「配置しない」）の選択比率が設定されている。本実施形態では、図33に示す配置有無テーブルに基づいて、上記した図22または図23に示したキャラクタ識別情報テーブルを参照して、全てのチームメンバについて、配置有無が決定される。

【0284】

具体的には、図33に示すように、本実施形態では、キャラクタ識別情報として「サポートキャラクタ」かつ「特定キャラクタ」として登録されているチームメンバについては、80%の確率で「配置する」が選択される。また、キャラクタ識別情報として「特定キャラクタ」として登録されており、「サポートキャラクタ」として登録されていないチームメンバについては、60%の確率で「配置する」が選択される。

20

【0285】

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

【0286】

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

30

【0287】

配置するトレーニング項目を決定する処理

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

【0288】

配置するトレーニング項目の決定方法は特に限定されないが、例えば、各トレーニング項目に均等な確率で当選するよう抽選することとしてもよい。あるいは、抽選を行わずにキャラクタごとに予め設定されているトレーニング項目に配置することとしてもよい。また、例えば、キャラクタの得意トレーニング（図20Aを参照）に配置されやすいような抽選を行うこととしてもよい。抽選を行う場合、抽選における選択比率が定められている抽選テーブルを予め記憶していてもよいし、抽選に際してその都度、抽選テーブルを作成することとしてもよい。

40

【0289】

能力パラメータの上昇値を決定する処理

図34Aは、トレーニングレベルテーブルを説明する図である。図34Aに示すように、トレーニングレベルは、チームランキングが上がることで上昇するように設定されてい

50

る。具体的には、チームランキングが100位以下である場合には、「Speed」（スピード）、「Stamina」（スタミナ）、「Power」（パワー）、「Spirit」（根性）、「Wisdom」（賢さ）に係る各トレーニングレベルが「レベル1」に設定され、チームランキングが99位以上かつ60位以下である場合には、各トレーニングレベルが「レベル2」に設定され、チームランキングが59位以上かつ30位以下である場合には、各トレーニングレベルが「レベル3」に設定され、チームランキングが29位以上かつ10位以下である場合には、各トレーニングレベルが「レベル4」に設定され、チームランキングが9位以上である場合には、各トレーニングレベルが「レベル5」に設定される。

【0290】

10

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

【0291】

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

20

【0292】

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

【0293】

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

【0294】

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

30

【0295】

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

【0296】

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

40

【0297】

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

【0298】

図34Bは、上昇固定値（スピード）テーブルを説明する図である。また、図34Cは、上昇固定値テーブル（パワー）を説明する図である。すなわち、図34Bは、トレーニング項目が「Speed」（スピード）である場合の上昇固定値を示している。また、図34Cは、トレーニング項目が「Power」（パワー）である場合の上昇固定値を示している。

50

【0299】

図34Bおよび図34Cに示すように、上昇固定値テーブルには、実行したトレーニング項目およびトレーニングレベルに対応して決定される上昇固定値が記憶されている。また、本実施形態では、図34Bおよび図34Cに示すように、トレーニングレベルが高いほど、能力パラメータが大きく上昇するように設定されている。

【0300】

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

【0301】

また、上記した上昇固定値に加えて、トレーニング項目ごとに配置されるキャラクタ、および、上記した図22または図23に示したキャラクタ識別情報テーブルに基づいて、ボーナス加算率が決定される。

【0302】

図34Dは、ボーナス加算率テーブルを説明する図である。本実施形態では、各トレーニングに配置が決定されたキャラクタのキャラクタ識別情報に基づいて、ボーナス加算率が決定される。

【0303】

具体的には、図34Dに示すように、ボーナス加算率テーブルには、キャラクタのキャラクタ識別情報ごとに、ボーナス加算率の有無および加算率（10%アップまたは20%アップ）の選択比率が設定されている。

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

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

【0308】

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

【0309】

出現イベントを決定する処理

図35は、イベント種別およびイベント分類を説明する図である。育成メインゲーム中は、各ターンにおいて、イベントを出現させるか否かを決定する処理が行われる。イベントは、シナリオイベント、メインキャラクタごとに設けられた上記の専用イベント、サポートイベント、チームメンバーイベントの4つの種別に大別される。なお、各シナリオには、育成メインゲーム中に出現し得るシナリオイベント、専用イベント、サポートイベント

10

20

30

40

50

、チームメンバイベントが予め定められている。

【0310】

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

【0311】

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

10

【0312】

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

【0313】

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

20

【0314】

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

【0315】

サポートイベントは、上記したとおり、サポートカードごとに予め設定されているイベントである。育成メインゲームでは、プレイヤがセッティングゲームにおいて登録したサポートカードに紐付くサポートイベントが出現する。また、登録されたサポートカードに紐付くサポートイベントとは別に、例えば、チームメンバに紐付くサポートイベントが出現することもある。ただし、プレイヤがセッティングゲームにおいて登録したサポートカードに紐付くサポートイベントが決定される確率は、他のサポートイベントが決定される確率よりも高く設定されている。

30

【0316】

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

【0317】

このように、シナリオイベントは、その出現有無等が、シナリオに基づいて決定される。また、専用イベント、サポートイベント、チームメンバイベントは、その出現有無等が、それぞれメインキャラクタ、サポートカード、チームメンバに基づいて決定される。つまり、イベント種別は、イベントの出現有無等を決定する際に参照する情報によって区分されている。

40

【0318】

これに対して、本実施形態では、イベントの出現によってもたらされる内容によって、各イベントが、5つのイベント分類のいずれかに分類される。ここでは、各イベントが、ヒントイベント、能力イベント、適性イベント、ストーリーイベント、特訓イベントのいずれかのイベント分類に分類される。

【0319】

上記したように、ヒントイベントは、スキルを所持あるいは獲得可能とするイベントで

50

ある。また、能力イベントは、メインキャラクタの能力パラメータを上昇または減少させるイベントである。適性イベントは、メインキャラクタの適性パラメータを上昇または減少させるイベントである。ストーリーイベントは、育成ゲームに登場するキャラクタに係るストーリーを表示するイベントである。なお、ストーリーイベントには、ストーリーの表示に加えて、能力パラメータや適性パラメータが変化するものがある。特訓イベントは、チームメンバの能力パラメータを上昇させるイベントである。

【0320】

ここで、シナリオイベントには、ヒントイベント、能力イベント、適性イベント、ストーリーイベントが含まれる。また、専用イベントおよびサポートイベントには、ヒントイベントおよび能力イベントが含まれる。そして、チームメンバイベントには、ストーリーイベントおよび特訓イベントが含まれる。なお、図35に示すイベント種別とイベント分類との関係は一例に過ぎない。したがって、例えば、専用イベントに、ストーリーイベントや特訓イベントが含まれてもよい。

10

【0321】

図36は、イベント種別とターン数との関係を説明する図である。図36には、育成メインゲームが実行される場合において、所定のキャラクタがメインキャラクタとして登録された場合の一例を示す。イベントの出現有無等は、シナリオごとに設けられたイベント決定テーブルに基づいて決定される。

【0322】

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

20

【0323】

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

【0324】

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

30

【0325】

そして、「出現」が決定されたイベントの種別については、イベント内容決定テーブルを参照し、出現させるイベントの内容が決定される。例えば、イベント出現決定テーブルによれば、第1ターンにおいて、シナリオイベントを必ず出現させることが設定されている。また、各イベントには、イベントIDが付与されている。そして、イベント内容決定テーブルには、第1ターンに対して、イベントID=0001のシナリオイベントが、出現可能なイベントとして紐付けられている。したがって、育成メインゲームをプレイした場合には、必ず、第1ターンで、イベントID=0001のシナリオイベントが出現することとなる。

40

【0326】

同様に、イベント決定テーブル(イベント出現決定テーブルおよびイベント内容決定テーブル)によれば、第4ターン、第5ターン、第6ターン、第7ターン、第10ターンにおいて、それぞれ、イベントID=0002、0003、0004、0005、0006のシナリオイベントを出現させることが決定される。

【0327】

50

ここで、各イベントは、固定イベントおよびランダムイベントに大別される。固定イベントは、出現するターンが固定されたイベント、換言すれば、所定のターンで出現可能であり、所定のターン以外では出現することがないイベントである。ここでは、イベントID = 0001、0002、0003、0004、0005、0006のシナリオイベントは、いずれも固定イベントであり、シナリオ固有イベントである。

【0328】

これに対して、ランダムイベントは、出現させることが決定され、かつ、出現させるイベントとして決定された場合に出現するイベントである。図36において、「抽選」と記されたターンでは、イベントを出現させるか否かが抽選により決定され、「出現」が決定された場合に、ランダムイベントの中から、抽選で当選したイベントが出現することを示している。

10

【0329】

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

【0330】

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

20

【0331】

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

【0332】

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

30

【0333】

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

【0334】

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

40

【0335】

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

50

【0336】

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

【0337】

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

【0338】

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

【0339】

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

【0340】

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

【0341】

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

【0342】

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

【0343】

ここで、専用イベントは、キャラクタごとに異なっている。また、ターン数と、出現す

10

20

30

40

50

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

【0344】

また、イベント決定テーブルには、図36に示すように、所定のターンにおいて、サポートイベントの出現有無、および、出現させるサポートイベントの内容を抽選により決定することが設定されている。なお、サポートイベントについても、抽選で当選可能なイベントIDが、ターンごとに異なってもよいし、全てのターンで共通であってもよい。

【0345】

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

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

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

【0349】

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

【0350】

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

【0351】

図37Aは、ゲーム画面210を説明する第3の図である。図37Aでは、当該ターンにおいて特訓イベントが出現する場合について示している。この場合、図37Aに示すようにゲーム画面210のトレーニング操作部216にイベント報知表示227が表示される。

【0352】

図37Bは、トレーニング画面220を説明する第3の図である。ゲーム画面210のトレーニング操作部216が操作されると、ディスプレイ26にトレーニング画面220

10

20

30

40

50

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

【0353】

また、図 37B に示すように、トレーニングに配置されたキャラクタの配置キャラクタアイコン 228 毎に、絆ゲージ 228a および特別アイコン 228b が表示される。絆ゲージ 228a は、対応するチームメンバのキャラクタとの合同トレーニングの実行回数に応じて上昇するパラメータ（以下、絆パラメータと呼ぶ）を示している。この絆パラメータは、当初は 0 に設定されており、最大で 100 まで上昇する。絆ゲージ 228a は、絆パラメータの値を視覚的に示している。

10

【0354】

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

【0355】

図 38A は、特訓イベント実行有無決定テーブルを説明する図である。各トレーニング項目にチームメンバが配置されることが決定された場合、図 38A に示す特訓イベント実行有無決定テーブルに基づいて、各トレーニング項目に配置されたチームメンバ毎に特訓イベントの実行有無が抽選により決定される。以下では、特訓イベントの実行が決定されたチームメンバのことを、特訓対象のチームメンバとも呼ぶ。

20

【0356】

具体的には、図 38A に示すように、特訓対象のチームメンバの絆パラメータの値に基づいて、特訓イベントの実行有無の選択確率が設定されている。ここでは、絆パラメータの値が大きいほど、特訓イベントの実行が選択されやすいように選択確率が設定されている。なお、特訓イベントは、抽選に当選したチームメンバの数と同数出現可能となっている。ただし、1 つのトレーニング項目につき、同時出現可能な特訓対象のチームメンバの数に制限が設けられてもよい。

【0357】

図 38B は、特別アイコン決定テーブルを説明する図である。特訓イベントには、「成功」の実行パターンと、「大成功」の実行パターンが含まれている。各特訓対象のチームメンバについて、5 回目の特訓イベントが実行された場合、必ず「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行される。一方、各特訓対象のチームメンバについて、5 回目以外の特訓イベントが実行された場合、必ず「成功」の実行パターンで特訓イベントが実行される。すなわち、1 の特訓対象のチームメンバについて、1 回のみ「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行可能となっている。なお、イベント報知表示 227 は、実行される特訓イベントの内容（「成功」の実行パターンまたは「大成功」の実行パターン）や、特訓イベントの実行が決定されたチームメンバの人数に応じて異なる態様で表示することとしてもよい。

30

【0358】

図 38B に示すように、各特訓対象のチームメンバに係る特訓イベントの実行回数が 0 回～4 回の場合、すなわち、「大成功」の実行パターンで特訓イベントが未だ実行されていない場合には、特別アイコン 228b は、特訓イベントの実行回数が多いほど、大きいサイズで表示される。

40

【0359】

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

50

大成功」の実行パターンの選ばれやすさを示唆することとなる。

【0360】

また、「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行された後、すなわち、特訓対象のチームメンバに係る特訓イベントの実行回数が5回以上の場合には、特訓対象のチームメンバに係る特訓イベントの実行回数が0回～4回の場合よりも大きいサイズで特別アイコン228bが表示される。また、図38Bに示すように、「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行済みであることを示唆する示唆表示aが表示される。

【0361】

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

10

【0362】

また、図37Bに示すように、特訓イベントの実行が決定された場合、トレーニング画面220のステータス表示部213において、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値を示すボーナスアイコン228cが表示される。

【0363】

図38Cは、ボーナスアイコン決定テーブルを説明する図である。ボーナスアイコン228cは、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値に応じて異なるサイズで表示される。ここでは、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値が0～19である場合よりも、20～39である場合の方が、ボーナスアイコン228cが大きいサイズで表示される。また、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値が20～39である場合よりも、40以上である場合の方が、ボーナスアイコン228cが大きいサイズで表示される。

20

【0364】

図39Aは、ボーナス固定値（メインキャラクタ）テーブルを説明する図である。上記した特訓イベントが実行される場合、特訓イベントの実行が決定されたチームメンバの人数に応じて、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値（ボーナス固定値）が決定される。ここでは、図39Aに示すように、特訓イベントの実行が決定されたチームメンバの人数が多いほど、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値（ボーナス固定値）が大きくなるように設定されている。

30

【0365】

図39Bは、ボーナス加算値（メインキャラクタ）テーブルを説明する図である。「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行される場合、上記したボーナス固定値に加えて、「大成功」の実行パターンの特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値（ボーナス加算値）が決定される。ここでは、図39Bに示すように、「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行されるチームメンバの得意トレーニングに応じて、メインキャラクタの能力パラメータが上昇する値（ボーナス加算値）が設定されている。すなわち、特訓イベントによってメインキャラクタの能力パラメータが上昇する値は、上記したボーナス固定値とボーナス加算値を足し合わせた値となる。

40

【0366】

図40Aは、固定上昇値（特訓対象）テーブルを説明する図である。上記した特訓イベントが実行される場合、特訓イベントによって特訓対象のチームメンバの能力パラメータが上昇する値（固定上昇値）が決定される。ここでは、図40Aに示すように、実行されたトレーニングの種別に応じて特訓対象のチームメンバの能力パラメータが上昇する値（固定上昇値）の範囲が設定されている。ここでは、図40Aで設定された範囲内の値（固定上昇値）が抽選により決定される。

【0367】

図40Bは、ボーナス上昇値（特訓対象）テーブルを説明する図である。「大成功」の

50

実行パターンで特訓イベントが実行される場合、上記した固定上昇値に加えて、特訓イベントによって特訓対象のチームメンバの能力パラメータが上昇する値（ボーナス上昇値）が決定される。ここでは、図40Bに示すように、「大成功」の実行パターンで特訓イベントが実行される特訓対象のチームメンバの得意トレーニングに応じて、特訓対象のチームメンバの能力パラメータが上昇する値（ボーナス上昇値）が設定されている。

【0368】

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

10

【0369】

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

20

【0370】

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

【0371】

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

30

【0372】

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

【0373】

上記の育成メインゲームにおいて、全てのターンが終了すると、育成ゲームが終了となる。また、育成メインゲームの途中で、キャラクタごとに設定される目標を達成することができなかった場合には、その時点で育成ゲームが終了となる。

40

【0374】

ここで、育成ゲームが終了すると、育成ゲームで育成したメインキャラクタが育成キャラクタとして記憶される。より厳密には、育成ゲームで育成された育成キャラクタに関する情報（以下、育成キャラクタ情報という）が、プレイヤIDに紐付けて記憶される。なお、育成キャラクタ情報は、プレイヤ端末1およびサーバ1000の双方で記憶される。プレイヤIDに紐付けて記憶される育成キャラクタ情報には、能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、継承情報等が含まれる。

【0375】

また、育成ゲームが終了すると、育成された育成キャラクタの評価点が算出される。こ

50

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

【0376】

また、育成キャラクタには、評価点に基づいて育成ランクが設定される。育成ランクは、育成キャラクタの強さを示す指標であり、各育成ランクには、評価点の範囲が対応付けられている。例えば、評価点が13000～14499の育成キャラクタには、「A+」の育成ランクが付与され、評価点が14500～15499の育成キャラクタには、「S」の育成ランクが付与される。このように、評価点に基づいて育成ランクが付与されることで、育成キャラクタの大凡の強さがわかりやすくなる。なお、育成キャラクタ情報には、評価点および育成ランクも含まれる。

10

【0377】

図41Aは、育成完了画面330を説明する第1の図である。図41Bは、育成完了画面330を説明する第2の図である。図41Cは、育成完了画面330を説明する第3の図である。育成ゲームが終了すると、図41Aに示すように、育成完了画面330がディスプレイ26に表示される。育成完了画面330には、まず、育成された育成キャラクタの育成ランクが表示され、その後、図41Bに示すように、評価点が表示される。

20

【0378】

また、評価点が表示されてから所定時間が経過すると、図41Cに示すように、育成キャラクタの能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキルが育成完了画面330に表示される。このとき、育成完了画面330には、クローズ操作部331が設けられる。クローズ操作部331がタップされると、育成完了画面330が非表示となり、ホーム画面100がディスプレイ26に表示される。

【0379】

なお、育成ゲームが終了すると、メインキャラクタが獲得する因子の抽選が行われ、育成キャラクタに因子情報が紐付けて記憶される。図示は省略するが、育成完了画面330において、プレイヤは、育成キャラクタが獲得した因子情報を表示させることができる。

30

【0380】

次に、上記の育成ゲームを実行するためのプレイヤ端末1およびサーバ1000の機能的構成について説明する。

【0381】

(プレイヤ端末1の機能的構成)

図42は、プレイヤ端末1におけるメモリ12の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ12には、プログラム記憶領域12a、および、データ記憶領域12bが設けられている。CPU10は、ゲームが開始されると、端末側ゲーム制御用プログラム(モジュール)をプログラム記憶領域12aに記憶する。

40

【0382】

端末側ゲーム制御用プログラムには、情報設定処理プログラム700、育成ゲーム実行プログラム701、育成完了時処理プログラム702が含まれる。なお、図42に列挙したプログラムは一例であり、端末側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

【0383】

データ記憶領域12bには、データを記憶する記憶部として、プレイヤ情報記憶部750、ゲーム情報記憶部751が設けられている。なお、データ記憶領域12bには、この他にも多数の記憶部が設けられている。ここでは、育成ゲーム等、ゲームに直接関係する情報(以下、ゲーム情報と呼ぶ)がゲーム情報記憶部751に記憶される。なお、育成ゲ

50

ーム等、各ゲームの進行中における各種の情報の仮記憶もゲーム情報記憶部 751 になされる。したがって、育成ゲームで育成された育成キャラクタに関係する全ての情報はゲーム情報記憶部 751 に記憶される。また、例えば、プレイヤあるいは他のプレイヤに関する情報、プレイヤ端末 1 の設定情報等、ゲーム情報以外の情報を全てプレイヤ情報とする。プレイヤ情報は、プレイヤ情報記憶部 750 に記憶される。

【0384】

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

10

【0385】

具体的には、CPU10 は、情報設定処理プログラム 700 を動作させ、コンピュータを情報設定処理部 700a として機能させる。同様に、CPU10 は、育成ゲーム実行プログラム 701、育成完了時処理プログラム 702 を動作させ、それぞれ育成ゲーム実行部 701a、育成完了時処理部 702a として機能させる。

【0386】

情報設定処理部 700a は、プレイヤ端末 1 において各種の情報の設定が行われた場合に、設定に関する情報をプレイヤ情報としてプレイヤ情報記憶部 750 に記憶する。また、情報設定処理部 700a は、プレイヤ情報記憶部 750 の情報を更新した場合、更新情報をサーバ 1000 に送信する。

20

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

(サーバ 1000 の機能的構成)

30

図 43 は、サーバ 1000 におけるメモリ 1012 の構成およびコンピュータとしての機能を説明する図である。メモリ 1012 には、プログラム記憶領域 1012a、および、データ記憶領域 1012b が設けられている。CPU1010 は、ゲームが開始されると、サーバ側ゲーム制御用プログラム (モジュール) をプログラム記憶領域 1012a に記憶する。

【0390】

サーバ側ゲーム制御用プログラムには、情報設定処理プログラム 1100、育成ゲーム実行プログラム 1101、育成ゲーム終了処理プログラム 1102 が含まれる。なお、図 43 に列挙したプログラムは一例であり、サーバ側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

40

【0391】

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

【0392】

CPU1010 は、プログラム記憶領域 1012a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1012b の各記憶部のデータを更新する。そして、CPU1010

50

は、プログラム記憶領域 1 0 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させることで、サーバ 1 0 0 0 (コンピュータ)を、サーバ側ゲーム制御部 1 0 0 0 A として機能させる。サーバ側ゲーム制御部 1 0 0 0 A は、情報設定処理部 1 1 0 0 a、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a、育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a を含む。

【0 3 9 3】

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

【0 3 9 4】

情報設定処理部 1 1 0 0 a は、プレイヤー端末 1 において各種の情報の設定が行われた場合に、プレイヤー端末 1 から受信した更新情報に基づいて、プレイヤー情報記憶部 1 1 5 0 のプレイヤー情報を更新する。また、情報設定処理部 1 1 0 0 a は、時間を計時し、各プレイヤーのゲームポイントを更新する。

【0 3 9 5】

育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、育成ゲームに関する全ての処理を実行する。

【0 3 9 6】

育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a は、育成ゲームが終了すると、育成された育成キャラクタについて、評価点や育成ランク等を導出する。また、育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a は、育成キャラクタが獲得する因子を抽選により決定する。そして、育成キャラクタの能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、継承情報、因子情報、育成に使用したキャラクタの種別等を含む育成キャラクタ情報をプレイヤー ID に紐付けてゲーム情報記憶部 1 1 5 1 に記憶する。

【0 3 9 7】

なお、プレイヤー端末 1 における情報設定処理部 7 0 0 a と、サーバ 1 0 0 0 における情報設定処理部 1 1 0 0 a とは、いずれもプレイヤー情報を記憶する点で共通するが、具体的な処理の内容や、記憶するプレイヤー情報の範囲が互いに異なる。また、プレイヤー端末 1 における育成ゲーム実行部 7 0 1 a と、サーバ 1 0 0 0 における育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a とは、いずれも育成ゲームに関する処理を実行する点で共通するが、両者の役割、すなわち、担当範囲が異なっている。

【0 3 9 8】

上記のプレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 における各機能部が遂行する処理について、以下にフローチャートを用いて説明する。

【0 3 9 9】

(プレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 の処理)

育成ゲームに係る処理

図 4 4 は、育成ゲームに係るプレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 の処理を説明するシーケンス図である。なお、以下の説明では、プレイヤー端末 1 における処理を P n (n は任意の整数)と示す。また、サーバ 1 0 0 0 における処理を S n (n は任意の整数)と示す。

【0 4 0 0】

プレイヤーがプレイヤー端末 1 において各種の設定変更操作を行うと、プレイヤー端末 1 の情報設定処理部 7 0 0 a は、プレイヤーの操作入力に基づいて、プレイヤー情報記憶部 7 5 0 を更新するための情報設定処理 (P 1)を行う。この情報設定処理では、更新情報がサーバ 1 0 0 0 に送信される。サーバ 1 0 0 0 では、更新情報を受信すると、情報設定処理部 1 1 0 0 a がプレイヤー情報記憶部 1 1 5 0 のプレイヤー情報を更新する (S 1)。

【0 4 0 1】

なお、P 1、S 1 で更新されるプレイヤー情報としては、例えば、プレイヤーが設定可能なプロフィール情報がある。また、例えば、設定変更操作として、他のプレイヤーをフレンドに追加する操作、あるいは、フレンドを解除する操作が入力されると、フレンドに関する情報であるフレンド情報が更新される。なお、P 1 および S 1 では、情報設定処理部 7 0

10

20

30

40

50

0 a、情報設定処理部 1 1 0 0 a それぞれが、育成ゲームを実行するために消費するゲームポイントを管理している。情報設定処理部 7 0 0 a、1 1 0 0 a は、ゲームポイントが上限値未満である場合、時間を計時し、所定時間おきにゲームポイントを所定値ずつプレイヤーに付与する。

【0402】

プレイヤー端末 1 において、育成ゲームを開始するための育成ゲーム開始操作が入力されると、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、準備段階処理 (P 6) を実行する。また、この準備段階処理中には、プレイヤー端末 1 とサーバ 1 0 0 0 との間で通信処理が行われる。サーバ 1 0 0 0 では、プレイヤー端末 1 から受信する情報に基づいて、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a が準備段階処理 (S 6) を実行する。

10

【0403】

図 4 5 は、プレイヤー端末 1 における準備段階処理 (P 6) を説明する第 1 のフローチャートである。図 4 6 は、プレイヤー端末 1 における準備段階処理 (P 6) を説明する第 2 のフローチャートである。図 4 7 は、プレイヤー端末 1 における準備段階処理 (P 6) を説明する第 3 のフローチャートである。プレイヤー端末 1 の育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、ディスプレイ 2 6 において、メインキャラクタ選択画面 1 5 0 の表示中であるか判定する (P 6 - 1)。

【0404】

メインキャラクタ選択画面 1 5 0 の表示中であり (P 6 - 1 の YES)、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合 (P 6 - 2 の YES)、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、ディスプレイ 2 6 の表示画面を切り替える (P 6 - 1 3)。

20

【0405】

また、メインキャラクタ選択画面 1 5 0 において、選択操作 (キャラクタアイコン 1 5 1 のタップ) が入力されると (P 6 - 3 の YES)、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、選択操作入力が行われたキャラクタアイコン 1 5 1 に対応するキャラクタを仮記憶し (P 6 - 4)、表示画面を切り替える (P 6 - 1 3)。

【0406】

また、メインキャラクタ選択画面 1 5 0 において、決定操作 (ネクスト操作部 1 5 4 のタップ) が入力されると (P 6 - 5 の YES)、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、上記 P 6 - 4 において仮記憶されたキャラクタをメインキャラクタとして仮登録する (P 6 - 6)。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、フレンドの代表キャラクタ等、所定の抽出条件にしたがって抽出された代表キャラクタに関する情報をサーバ 1 0 0 0 から取得し (P 6 - 7)、表示画面を切り替える (P 6 - 1 3)。

30

【0407】

また、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 または育成キャラクター一覧画面 1 8 0 の表示中であり (P 6 - 8 の YES)、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合 (P 6 - 9 の YES)、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、ディスプレイ 2 6 の表示画面を切り替える (P 6 - 1 3)。

【0408】

ここで、継承キャラクタ選択画面 1 7 0 または育成キャラクター一覧画面 1 8 0 における表示切替操作としては、図 1 0 B に示すスキル表示ボタン 1 7 2 のタップ、育成キャラクターアイコン 1 8 2 の長押し、図 1 5 に示すキャラクタ詳細ダイアログ 1 8 5 A における二つ名変更ボタン 1 8 6 a、メモ入力ボタン 1 8 6 b、スキル表示タブ 1 8 8 a、継承情報表示タブ 1 8 8 b、育成情報表示タブ 1 8 8 c、クローズ操作部 1 8 8 d のタップが含まれる。

40

【0409】

例えば、育成キャラクター一覧画面 1 8 0 においてスキル表示ボタン 1 7 2 がタップされた場合、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、P 6 - 1 3 において、スキル表示ダイアログ 1 8 5 B を表示する。また、育成キャラクター一覧画面 1 8 0 において育成キャラクターアイコン 1 8 2 が長押しされた場合、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、P 6 - 1 3 において、キャラ

50

クタ詳細ダイアログ 185 A を表示する。なお、キャラクタ詳細ダイアログ 185 A において、二つ名変更ボタン 186 a、メモ入力ボタン 186 b、スキル表示タブ 188 a、継承情報表示タブ 188 b、育成情報表示タブ 188 c、クローズ操作部 188 d がタップされた場合には、各操作部に対応する画面の切り替えがなされる。

【0410】

また、育成キャラクター一覧画面 180 において、選択操作（育成キャラクターアイコン 182 のタップ）が入力されると（P6 - 10 の YES）、育成ゲーム実行部 701 a は、選択操作入力が行われた育成キャラクターアイコン 182 に対応するキャラクタを継承キャラクターとして仮記憶し（P6 - 11）、表示画面を切り替える（P6 - 13）。

【0411】

また、継承キャラクター選択画面 170 において、決定操作（ネクスト操作部 154 のタップ）が入力されると（P6 - 12 の YES）、育成ゲーム実行部 701 a は、サポートカード編成画面 190 をディスプレイ 26 に表示する（P6 - 13）。

【0412】

また、サポートカード選択画面 200 の表示中であり（図 46 の P6 - 14 の YES）、サポートカード選択画面 200 において、選択操作（サポートカードのカードアイコン 201 のタップ）が入力されると（P6 - 15 の YES）、育成ゲーム実行部 701 a は、選択操作が行われたカードアイコン 201 に対応するサポートカードを仮記憶し（P6 - 16）、表示画面を切り替える（P6 - 17）。

【0413】

また、サポートカード編成画面 190 の表示中であり（P6 - 18 の YES）、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合（P6 - 19 の YES）、育成ゲーム実行部 701 a は、ディスプレイ 26 の表示画面を切り替える（P6 - 20）。

【0414】

また、プリセット選択画面 205 A の表示中であり（図 47 の P6 - 21 の YES）、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合（P6 - 22 の YES）、育成ゲーム実行部 701 a は、ディスプレイ 26 の表示画面を切り替える（P6 - 25）。

【0415】

また、プリセット選択画面 205 A において、選択操作（セレクト操作部 206 c のタップ）が入力された場合（P6 - 23 の YES）、育成ゲーム実行部 701 a は、選択操作入力が行われたプリセットに対応する予約選択情報を仮記憶し（P6 - 24）、表示画面を切り替える（P6 - 25）。

【0416】

また、最終確認画面 205 の表示中であり（P6 - 21 の NO）、画面の表示を切り替える表示切替操作が入力された場合（P6 - 26 の YES）、育成ゲーム実行部 701 a は、ディスプレイ 26 の表示画面を切り替える（P6 - 27）。

【0417】

また、最終確認画面 205 において、決定操作（スタート操作部 205 b のタップ）が入力されると（P6 - 28 の YES）、育成ゲーム実行部 701 a は、ゲームポイントが所定値（例えば 30）以上であるかを判定する（P6 - 29）。ゲームポイントが所定値以上であれば（P6 - 29 の YES）、育成ゲーム実行部 701 a は、確認情報をサーバ 1000 に送信する（P6 - 30）。

【0418】

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

【0419】

プレイヤー端末 1 において、確認情報を送信（P6 - 30）した後、許可情報を受信すると（P6 - 31 の YES）、育成ゲーム実行部 701 a は、上記 P6 - 6 で仮登録された

10

20

30

40

50

メインキャラクタを登録する（P 6 - 3 2）。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、上記 P 6 - 1 1 で継承キャラクタとして仮記憶された育成キャラクタ、および、上記 P 6 - 1 6 で仮記憶されたサポートカードをデッキに登録する。

【0 4 2 0】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、特定キャラクタ情報に基づいて、特定キャラクタに設定されているキャラクタのキャラクタ ID を登録する（P 6 - 3 3）。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、初期キャラクタ識別情報を設定する（P 6 - 3 4）。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、上記 P 6 - 2 4 で仮記憶されたプリセットの予約選択情報を登録する（P 6 - 3 5）。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、ディスプレイ 2 6 にゲーム画面 2 1 0 を表示する（P 6 - 3 6）。 10

【0 4 2 1】

図 4 8 は、サーバ 1 0 0 0 における準備段階処理（S 6）を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、確認情報を受信すると、プレイヤー情報記憶部 1 1 5 0 に記憶されているプレイヤーの所持キャラクタを確認する（S 6 - 1）。育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、プレイヤーが選択したメインキャラクタが、所持キャラクタに含まれていれば、異常なしと判定する（S 6 - 2）。 20

【0 4 2 2】

プレイヤーが選択したメインキャラクタに異常がなければ（S 6 - 2 の Y E S）、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、プレイヤーが選択したサポートカードに異常がないかを確認する（S 6 - 3）。なお、S 6 - 3 では、プレイヤーが所持していないサポートカードが選択された場合、プレイヤーが選択したレンタルカードが、当該プレイヤーのプレイヤー ID に紐付けられていない場合、サポートキャラクタがメインキャラクタと重複する場合等に、異常ありと判定される。 30

【0 4 2 3】

プレイヤーが選択したサポートカードに異常がなければ（S 6 - 4 の Y E S）、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、ゲーム情報記憶部 1 1 5 1 に記憶されている育成キャラクタ情報を確認する（S 6 - 5）。そして、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、プレイヤーが継承キャラクタに選択した育成キャラクタが、当該プレイヤーのプレイヤー ID に紐付けられている場合、つまり、プレイヤー自身が育成した育成キャラクタが継承キャラクタとして選択されている場合、継承キャラクタの異常なしと判定する（S 6 - 6 の Y E S）。 40

【0 4 2 4】

継承キャラクタの異常なしと判定された場合、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、プレイヤーが継承キャラクタに選択した育成キャラクタに、他のプレイヤーの代表キャラクタが含まれるかを判定する（S 6 - 7）。他のプレイヤーの代表キャラクタが含まれる場合（S 6 - 7 の Y E S）、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、当日の使用回数が 3 回未満であるかを判定する（S 6 - 8）。 50

【0 4 2 5】

当日の使用回数が 3 回未満である場合（S 6 - 8 の Y E S）、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、プレイヤーが所持する所定のゲーム内通貨が 2 0 0 0 以上であるかを判定する（S 6 - 9）。つまり、S 6 - 8 および S 6 - 9 では、編成条件が満たされているかが判定される。プレイヤーが 2 0 0 0 以上のゲーム内通貨を所持している場合（S 6 - 9 の Y E S）、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、当日使用回数を「1」加算する（S 6 - 1 0）。また、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、プレイヤー情報記憶部 1 1 5 0 に記憶されている所定のゲーム内通貨の所持数を 2 0 0 0 減算する（S 6 - 1 1）。 60

【0 4 2 6】

さらに、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、プレイヤーのゲームポイントを所定値（例えば 3 0）減算する（S 6 - 1 2）。そして、育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a は、メインキャラクタ、継承キャラクタおよびサポートカードに異常がなく、また、他のプレイヤーの代表キャラクタを使用するための編成条件が満たされている場合、許可情報をセットし（S 6 - 1 3）、プレイヤー端末 1 に受信させる。一方、メインキャラクタ、継承キャラクタおよび 70

サポートカードのいずれかに異常がある場合、あるいは、他のプレイヤーの代表キャラクターを使用するための編成条件が満たされていない場合、育成ゲーム実行部 1101a は、不許可情報をセットし (S6-14)、プレイヤー端末 1 に受信させる。

【0427】

図 44 に戻り、準備段階処理 (P6) が終了すると、育成ゲーム実行部 701a は、育成段階処理 (P7) を実行する。また、この育成段階処理中には、プレイヤー端末 1 とサーバ 1000 との間で通信処理が行われる。サーバ 1000 では、プレイヤー端末 1 から受信する情報に基づいて、育成ゲーム実行部 1101a が育成段階処理 (S7) を実行する。なお、実際には、プレイヤー端末 1 とサーバ 1000 とで役割分担がなされており、プレイヤー端末 1 における育成段階処理 (P7) と、サーバ 1000 における育成段階処理 (S7) とで育成メインゲームが進行するが、ここでは、理解を容易とするため、全ての処理がプレイヤー端末 1 の育成段階処理 (P7) で遂行されるものとして説明する。ただし、以下に説明する、育成段階処理 (P7) 中の各処理の一部もしくは全部が、サーバ 1000 における育成段階処理 (S7) で遂行されてもよい。

10

【0428】

図 49 は、プレイヤー端末 1 における育成段階処理を説明するフローチャートである。プレイヤー端末 1 の育成ゲーム実行部 701a は、ターン開始時であれば (P7-1 の YES)、ターン開始時処理 (P10) を実行し、ターン開始時でなければ、ターン中処理 (P20) を実行する。

【0429】

20

図 50 は、プレイヤー端末 1 におけるターン開始時処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部 701a は、ゲーム情報記憶部 751 に記憶されている現在のターン数を更新する (P10-1)。また、育成ゲーム実行部 701a は、データ記憶領域 12b に記憶された選択項目テーブル (図 24) を参照し、現在のターンが、個人レースのみを選択可能なターン (個人レース限定ターン) であるか判定する (P10-2)。

【0430】

個人レース限定ターンである場合 (P10-2 の YES)、換言すれば、当該ターンで出走可能なレースが対象レースに設定されている場合、育成ゲーム実行部 701a は、プレイヤーが選択可能な選択可能項目として、対象レースを設定し (P10-3)、P13 に処理を移す。これにより、当該ターンにおいて、プレイヤーは、個人レース操作部 219 およびスキル操作部 217 のみを操作可能となり、その他の操作部の操作が制限される。

30

【0431】

また、個人レース限定ターンではない場合 (P10-2 の NO)、育成ゲーム実行部 701a は、プレイヤーが選択可能な選択可能項目として、全ての項目を設定する (P10-4)。そして、育成ゲーム実行部 701a は、配置処理 (P11)、数値決定処理 (P12)、イベント決定処理 (P13) を順に実行する。

【0432】

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

40

【0433】

図 51 は、プレイヤー端末 1 における配置処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部 701a は、キャラクター識別情報テーブル (図 22、図 23) を参照して、チームメンバとして登録されている全てのキャラクターを抽出する (P11-1)。そして、育成ゲーム実行部 701a は、P11-1 で抽出されたチームメンバの中から、後述する P11-3 ~ P11-7 の処理が実行されていないキャラクターを、処理を遂行する対象キ

50

ャラクタに選択する（P 1 1 - 2）。

【0 4 3 4】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、キャラクタ識別情報テーブルを参照して、上記 P 1 1 - 2 で選択した対象キャラクタのキャラクタ識別情報を確認する（P 1 1 - 3）。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、上記 P 1 1 - 3 で確認したキャラクタ識別情報に基づいて配置有無テーブル（図 3 3）をセットする（P 1 1 - 4）。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、上記 P 1 1 - 4 でセットした配置有無テーブルに基づいて、「配置する」または「配置しない」を抽選により決定する（P 1 1 - 5）。

【0 4 3 5】

そして、「配置する」が決定された場合（P 1 1 - 6 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、対象キャラクタを配置するトレーニング項目を決定、記憶する（P 1 1 - 7）。上記 P 1 1 - 1 で抽出したチームメンバの全てについて処理が終了していない場合（P 1 1 - 8 の N O）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、全てのチームメンバについて処理が終了するまで、P 1 1 - 2 から処理を繰り返す。一方、全てのチームメンバについて処理が終了すると（P 1 1 - 8 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、配置処理を終了し、数値決定処理（P 1 2）を実行する。

【0 4 3 6】

図 5 2 は、プレイヤ端末 1 における数値決定処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、「S p e e d」（スピード）、「S t a m i n a」（スタミナ）、「P o w e r」（パワー）、「S p i r i t」（根性）、「W i s d o m」（賢さ）の各トレーニング項目から、後述する P 1 2 - 2 ~ P 1 2 - 9 の処理を実行していない処理対象項目をセットする（P 1 2 - 1）。

【0 4 3 7】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、メインキャラクタの現在の体力に基づいて、P 1 2 - 1 でセットした処理対象項目について、トレーニングを実行した場合の失敗率を決定し、記憶する（P 1 2 - 2）。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、P 1 2 - 1 でセットした処理対象項目について、トレーニングを実行した場合の体力の減少値を決定し、記憶する（P 1 2 - 3）。

【0 4 3 8】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、現在のチームランキングを確認し（P 1 2 - 4）、チームランキングに基づいて、トレーニングレベルテーブル（図 3 4 A）を参照して、トレーニングレベルを決定する（P 1 2 - 5）。

【0 4 3 9】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、P 1 2 - 1 でセットした処理対象項目に対応する上昇固定値テーブル（図 3 4 B、図 3 4 C）を参照し、P 1 2 - 5 で決定したトレーニングレベルに基づき、上昇固定値を決定し、セットする（P 1 2 - 6）。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、処理対象項目のトレーニングについて、P 1 1 で配置が決定されたキャラクタの情報（配置情報）を確認する（P 1 2 - 7）。

【0 4 4 0】

そして、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、P 1 2 - 7 で確認した配置情報に基づいて、ボーナス加算率テーブル（図 3 4 D）を参照して、ボーナス加算率を算出する（P 1 2 - 8）。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、P 1 2 - 8 で算出したボーナス加算率に基づいて、処理対象項目のトレーニングについて、上昇値を更新する（P 1 2 - 9）。

【0 4 4 1】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、全てのトレーニング項目について、P 1 2 - 2 ~ P 1 2 - 9 の処理が終了していない場合（P 1 2 - 1 0 の N O）、P 1 2 - 1 から処理を繰り返す。一方、全てのトレーニング項目について処理が終了すると（P 1 2 - 1 0 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、数値決定処理を終了し、イベント決定処理（P 1 3）を実行する。

【0 4 4 2】

10

20

30

40

50

図53は、プレイヤー端末1におけるイベント決定処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部701aは、現在のターン数をロードする(P13-1)。また、育成ゲーム実行部701aは、データ記憶領域12bに記憶されているイベント出現決定テーブルを参照し、シナリオイベントを出現させるか否かを決定する(P13-2)。そして、シナリオイベントを出現させると決定された場合、すなわち、シナリオイベント出現ターンである場合(P13-2のYES)、イベント内容決定テーブルに基づいて、シナリオイベントの内容(イベントID)を決定し、記憶する(P13-3)。

【0443】

具体的には、育成ゲーム実行部701aは、イベント内容決定テーブルに基づいて、出現可能なシナリオイベントのイベントIDによる抽選テーブルを生成する。そして、育成ゲーム実行部701aは、生成した抽選テーブルを用いて、シナリオイベントの内容、すなわち、イベントIDを抽選により決定する。なお、決定されたシナリオイベントが、能力イベント等、パラメータを変化させるイベントである場合、その変化値が決定される。

10

【0444】

また、育成ゲーム実行部701aは、イベント出現決定テーブルを参照し、専用イベントを出現させるか否かを決定する(P13-4)。そして、専用イベントを出現させると決定された場合、すなわち、専用イベント出現ターンである場合(P13-4のYES)、イベント内容決定テーブルに基づいて、専用イベントの内容(イベントID)を決定し、記憶する(P13-5)。

【0445】

20

具体的には、育成ゲーム実行部701aは、イベント内容決定テーブルに基づいて、出現可能な専用イベントのイベントIDによる抽選テーブルを生成する。そして、育成ゲーム実行部701aは、生成した抽選テーブルを用いて、専用イベントの内容、すなわち、イベントIDを抽選により決定する。なお、決定された専用イベントが、能力イベント等、パラメータを変化させるイベントである場合、その変化値が決定される。

【0446】

また、育成ゲーム実行部701aは、メインキャラクタが特定キャラクタである場合、専用イベントによって変化するパラメータの変化値を変更するパラメータ変更処理(P13-6)を実行する。例えば、パラメータ変更処理では、P13-5において決定された変化値に、所定の固定値が加算、減算されたり、所定の倍率が積算されたりする。ここでは、プレイヤーにとって有利となるように、変化値が変化する。これにより、メインキャラクタが特定キャラクタである場合、専用イベントによって、パラメータがより有利に変化することとなる。

30

【0447】

また、育成ゲーム実行部701aは、イベント出現決定テーブルを参照し、サポートイベントを出現させるか否かを決定する(P13-7)。そして、サポートイベントを出現させると決定された場合、すなわち、サポートイベント出現ターンである場合(P13-7のYES)、イベント内容決定テーブルに基づいて、サポートイベントの内容(イベントID)を決定し、記憶する(P13-8)。

【0448】

40

具体的には、育成ゲーム実行部701aは、イベント内容決定テーブルに基づいて、出現可能なサポートイベントのイベントIDによる抽選テーブルを生成する。このとき、登録されているサポートカードに紐付くサポートイベントの当選確率が、他のサポートイベントの当選確率よりも高く設定される。そして、育成ゲーム実行部701aは、生成した抽選テーブルを用いて、サポートイベントの内容、すなわち、イベントIDを抽選により決定する。なお、決定されたサポートイベントが、能力イベント等、パラメータを変化させるイベントである場合、その変化値が決定される。

【0449】

また、育成ゲーム実行部701aは、メインキャラクタ、あるいは、サポートイベントに紐付けられたサポートキャラクタが特定キャラクタである場合、サポートイベントによ

50

って変化するパラメータの変化値を変更するパラメータ変更処理（P 1 3 - 9）を実行する。

【0 4 5 0】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、イベント出現決定テーブルを参照し、チームメンパイイベントを出現させるか否かを決定する（P 1 3 - 1 0）。そして、チームメンパイイベントを出現させると決定された場合、すなわち、チームメンパイイベント出現ターンである場合（P 1 3 - 1 0 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、現在のターンが分岐ターンであるかを判定する（P 1 3 - 1 1）。

【0 4 5 1】

分岐ターンでなければ（P 1 3 - 1 1 の N O）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、イベント内容決定テーブルに基づいて、現在のターン数に対応する特訓イベントを、出現させるイベントとして決定し、記憶する（P 1 3 - 1 2）。ここでは、特訓イベントに係る種々の上昇値が決定される。

10

【0 4 5 2】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、メインキャラクタ、あるいは、特訓対象のキャラクタが特定キャラクタである場合、特訓イベントによって変化するパラメータの変化値を変更するパラメータ変更処理（P 1 3 - 1 3）を実行する。

【0 4 5 3】

また、現在のターンが分岐ターンであれば（P 1 3 - 1 1 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、所定条件が成立しているかを判定する（P 1 3 - 1 4）。ここでは、上記したように、チームメンパに含まれる特定キャラクタの数が、ターン数ごとに規定された所定数であるかが判定される。そして、所定条件が成立する場合（P 1 3 - 1 4 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、P 1 3 - 3 で記憶されたシナリオイベントを、特定キャラクタイベントに差し替える（P 1 3 - 1 5）。なお、ここでは、差し替える特定キャラクタイベントが、抽選により決定されてもよいし、ターンごとに予め設定された特定キャラクタイベントが決定されてもよい。

20

【0 4 5 4】

また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、トレーニングに配置されたキャラクタごとに、ヒントイベントに係るヒントイベント決定処理を行う（P 1 3 - 1 6）。ここでは、トレーニングに配置されたキャラクタごとに、ヒントイベントを出現させるか否かが抽選により決定される。また、ヒントイベントを出現させる場合には、いずれのヒントイベントを出現させるかが決定される。

30

【0 4 5 5】

図 5 0 に戻り、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、ディスプレイ 2 6 に表示する画面を更新する（P 1 0 - 5）。また、ターン開始時にストーリーイベントを発生させる場合には、P 1 3 で決定されたイベントのうち、ストーリーイベントを発生させる（P 1 0 - 6）。

【0 4 5 6】

図 4 9 に戻り、ターン開始時ではない場合（P 7 - 1 の N O）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、ターン中処理（P 2 0）を実行する。

【0 4 5 7】

40

図 5 4 は、プレイヤー端末 1 におけるターン中処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、個人レース開始画面 2 5 0 のリザルト操作部 2 5 3 またはレース操作部 2 5 4 が操作され、個人レースが開始されたか判定する（P 2 0 - 1）。個人レースが開始された場合（P 2 0 - 1 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、個人レースの結果を導出し、レース結果に関するパラメータを更新し、ゲーム情報記憶部 7 5 1 に記憶する（P 2 0 - 2）。

【0 4 5 8】

具体的には、例えば、N P C およびメインキャラクタそれぞれの能力パラメータ、獲得済みスキルに重み付けがある計算式が予め設定されており、この演算結果によって、個人レースにおける順位が決定される。なお、上記計算式はレースごとに異なるように設定さ

50

れていてもよい。また、例えば、NPCの能力パラメータが各レースに複数パターン設けられており、いずれの能力パラメータが用いられるかが抽選で決定されてもよい。すなわち、メインキャラクタの能力パラメータ、獲得済みスキル、出走するレースが完全に同じでも、レース結果が同じになるとは限らない。また、重み付け等の計算式がレースごとに複数パターンあって、選択された計算式によって結果が異なるようにしてもよい。

【0459】

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

10

【0460】

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

【0461】

また、育成ゲーム実行部701aは、レース結果に基づいて、新たに獲得するファン数を導出し、これまでに獲得しているファン数に加算する(P20-4)。

【0462】

また、育成ゲーム実行部701aは、チームレース開始画面290のリザルト操作部291またはレース操作部292が操作され、チームレースが開始されたかを判定する(P20-5)。その結果、チームレースが開始された場合には、P20-6に処理が移り、チームレースが開始されていない場合には、P20-11に処理が移る。

20

【0463】

育成ゲーム実行部701aは、チームレース結果を導出し、ゲーム情報記憶部751に記憶する(P20-6)。具体的には、例えば、NPC、メインキャラおよび他のチームメンバのそれぞれの能力パラメータ、獲得済みスキルに重み付けがある計算式が予め設定されており、この演算結果によって、チームレースにおける順位が決定される。なお、上記計算式はレースごとに異なるように設定されていてもよい。また、例えば、NPCの能力パラメータが各レースに複数パターン設けられており、いずれの能力パラメータが用いられるかが抽選で決定されてもよい。すなわち、メインキャラおよびその他のチームメンバの能力パラメータ、獲得済みスキルと、出走するレースとが完全に同じでも、レース結果が同じになるとは限らない。また、重み付け等の計算式がレースごとに複数パターンあって、選択された計算式によって結果が異なるようにしてもよい。

30

【0464】

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

40

【0465】

育成ゲーム実行部701aは、上記P20-6で導出したチームレース結果に基づいて、チームレース途中結果画面300、チームレース詳細結果画面310、および、チームレース総合結果画面320をディスプレイ26に表示するレース結果表示処理(P20-7)を実行する。

【0466】

また、育成ゲーム実行部701aは、キャラクタ識別情報更新処理(P20-8)を実行する。ここでは、現在、サブメンバとして登録されているキャラクタの中から、所定条件にしたがって所定数のキャラクタを抽出する。そして、抽出したキャラクタのキャラクタ識別情報を、チームメンバに更新する。つまり、本実施形態では、チームレースが終了

50

するたびに、チームメンバが増えることとなる。

【0467】

また、育成ゲーム実行部701aは、上記P20-6で導出したチームレース結果に基づいて、チームランキングに係る情報を更新するパラメータ更新処理を実行する(P20-9)。

【0468】

また、いずれかのトレーニング項目が選択された場合(P20-11のYES)、育成ゲーム実行部701aは、育成実行処理(P21)を遂行する。また、いずれのトレーニング項目も選択されていない場合(P20-11のNO)、継承イベントの実行タイミングであるかを判定する(P20-13)。継承イベントの実行タイミングであれば(P20-13のYES)、育成ゲーム実行部701aは、継承イベント実行処理(P22)を遂行する。なお、継承イベントの実行タイミングではない場合(P20-13のNO)、育成ゲーム実行部701aは、スキルポイントを消費してスキルを獲得する等のその他の処理を実行する(P20-14)。

【0469】

図55は、プレイヤー端末1における育成実行処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部701aは、選択されたトレーニング項目について、上記P12-3で決定された体力の減少値に基づいて、メインキャラクタの体力を更新する(P21-1)。

【0470】

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

【0471】

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

【0472】

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

【0473】

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

【0474】

また、育成ゲーム実行部701aは、上記P21-12でセットした実行対象のチームメンバの指導イベント回数に「1」を加算する(P21-13)。また、育成ゲーム実行部701aは、特訓対象の能力パラメータを更新する(P21-14)。特訓イベントの実行対象の全てのチームメンバについてP21-13~P21-14の処理が終了すると(P21-15のYES)、育成ゲーム実行部701aは、選択されたトレーニング項目

10

20

30

40

50

、および、特訓イベント情報に基づいて、メインキャラクタの能力パラメータにボーナス加算値を加算する（P 2 1 - 1 6）。

【 0 4 7 5 】

図 5 6 は、プレイヤ端末 1 における継承イベント実行処理を説明するフローチャートである。育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、継承イベントの実行条件が成立したかを判定する（P 2 2 - 1）。なお、継承イベントの実行条件は、因子発動ターンによって異なる。例えば、第 1 ターンの実行条件は、育成メインゲームの開始であり、第 3 0 ターンおよび第 5 4 ターンの実行条件は、イベント画面 2 2 0 b に表示される操作部（図 2 7 A 参照）が操作されたことである。

【 0 4 7 6 】

継承イベントの実行条件が成立すると（P 2 2 - 1 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、継承第 1 世代および継承第 2 世代の育成キャラクタに紐付く因子情報を読み出す（P 2 2 - 2）。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、読み出した因子情報のそれぞれについて発動有無等を順番に決定するための処理順を示す番号をセット（ナンバリング）する（P 2 2 - 3）。そして、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、P 2 2 - 3 で各因子情報に設定された番号に基づいて、1 の因子を処理対象に設定し（P 2 2 - 4）、その発動確率を設定する（P 2 2 - 5）。

【 0 4 7 7 】

なお、発動確率は、因子レベル、因子情報、相性レベルに基づいて設定される。そして、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、P 2 2 - 5 で設定された発動確率に基づいて、処理対象の因子を発動させるか否かを抽選により決定する（P 2 2 - 6）。処理対象の因子について、発動することが決定された場合（P 2 2 - 7 の Y E S）、因子種別が基礎能力因子またはレース因子であるかを判定する（P 2 2 - 8）。因子種別が基礎能力因子またはレース因子である場合（P 2 2 - 8 の Y E S）、因子種別および因子レベルに基づいて、対象となる能力パラメータの上昇値を決定する（P 2 2 - 9）。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、能力パラメータ、適性パラメータの上昇値、および、獲得するスキルヒント等を含む継承情報を記憶する（P 2 2 - 1 0）。

【 0 4 7 8 】

育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、全ての処理対象について、P 2 2 - 4 から P 2 2 - 1 0 の処理が完了していない場合（P 2 2 - 1 1 の N O）、新たに処理対象を設定し（P 2 2 - 4）、上記と同様の処理を繰り返す。全ての処理対象について処理が完了すると（P 2 2 - 1 1 の Y E S）、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、継承イベントにかかるイベント画面 2 2 0 b を表示する（P 2 2 - 1 2）。そして、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、P 2 2 - 1 0 で記憶した継承情報に基づいて、各種のパラメータを更新する（P 2 2 - 1 3）。

【 0 4 7 9 】

なお、ここでは、理解を容易とするために、プレイヤ端末 1 において育成ゲーム実行部 7 0 1 a が、因子の発動有無を決定する処理を実行することとした。ただし、因子の発動有無は、サーバ 1 0 0 0 において育成ゲーム実行部 1 1 0 1 a が決定してもよい。この場合、サーバ 1 0 0 0 で決定された情報をプレイヤ端末 1 が受信し、受信した情報に基づいて、育成ゲーム実行部 7 0 1 a がイベント画面 2 2 0 b を表示する処理を行えばよい。

【 0 4 8 0 】

図 4 4 に戻り、上記の育成段階処理が終了すると、プレイヤ端末 1 において、育成ゲーム実行部 7 0 1 a が育成ゲーム終了処理（P 8）を実行する。育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、育成ゲーム終了処理において、育成ゲームにおいて育成された育成キャラクタに関する情報をゲーム情報記憶部 7 5 1 に記憶する。また、育成ゲーム実行部 7 0 1 a は、終了情報をサーバ 1 0 0 0 に送信する。この終了情報には、育成キャラクタに関する情報等が含まれる。サーバ 1 0 0 0 では、終了情報を受信すると、育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a が、育成ゲーム終了処理（S 8）を実行する。

【 0 4 8 1 】

図 5 7 は、サーバ 1 0 0 0 における育成ゲーム終了処理を説明するフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a は、プレイヤー端末 1 から受信した終了情報に基づいて、評価点を導出する (S 8 - 1)。また、育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a は、導出した評価点に基づいて、育成ランクを導出する (S 8 - 2)。

【0 4 8 2】

また、育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a は、育成キャラクタが獲得する因子を決定する (S 8 - 3)。また、育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a は、獲得したファン数に基づいてクラスを決定する (S 8 - 4)。また、育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a は、育成ランクあるいはファン数等、所定のパラメータに基づいて、親愛度ポイントを決定する (S 8 - 5)。なお、詳しい説明は省略するが、親愛度ポイントは、育成キャラクタではなく、育成キャラクタの元となるキャラクタに付与されるポイントである。

10

【0 4 8 3】

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

【0 4 8 4】

また、育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a は、二つ名を決定する (S 8 - 6)。ここでは、育成メインゲームで達成された条件を確認し、育成キャラクタが獲得する二つ名が決定される。また、育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a は、獲得したファン数に基づいて、第 1 のゲーム内通貨の付与量を決定し (S 8 - 7)、他の情報に基づいて第 2 のゲーム内通貨の付与量を決定する (S 8 - 8)。例えば、第 2 のゲーム内通貨は、サポートカードのレベル強化に使用可能であり、今回の育成ゲームで使用したサポートカードに基づいて付与量が決定される。

20

【0 4 8 5】

そして、育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a は、評価点、育成ランク、能力パラメータ、適性パラメータ、獲得済みスキル、継承情報、因子情報、クラス、二つ名等を含む育成キャラクタ情報を、当該プレイヤーのプレイヤー ID に紐付けて、ゲーム情報記憶部 1 1 5 1 に記憶する (S 8 - 9)。また、育成ゲーム終了処理部 1 1 0 2 a は、育成結果情報をセットし、プレイヤー端末 1 に受信させる (S 8 - 1 0)。

【0 4 8 6】

図 4 4 に戻り、育成結果情報を受信すると、育成完了時処理部 7 0 2 a は、育成ゲーム終了処理 (P 9) を実行する。ここでは、育成完了時処理部 7 0 2 a は、受信した育成結果情報をゲーム情報記憶部 7 5 1 に記憶する。また、育成完了時処理部 7 0 2 a は、育成結果情報に基づいて、育成完了画面 3 3 0 (図 4 1 A、図 4 1 B、図 4 1 C 参照) をディスプレイ 2 6 に表示する。

30

【0 4 8 7】

以上の処理により、上記した育成ゲームが実現される。また、育成ゲームによって育成 (作成) された育成キャラクタに係る育成キャラクタ情報が、プレイヤー ID に紐付けて記憶される。なお、上記したプレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 0 0 における処理は一例に過ぎない。また、上記した各処理は、プレイヤー端末 1 のみで実行されてもよいし、サーバ 1 0 0 0 のみで実行されてもよい。

40

【0 4 8 8】

また、本実施形態では、上記したように、期間限定イベントとして特定イベントが不定期で開催される。特定イベントの開催期間中は、ホーム画面 1 0 0 に特定イベントアイコン 1 0 8 が表示される。特定イベントの開催期間中、育成ゲームが終了すると、通常の報酬に加えて、特定イベントポイントがプレイヤーに付与される。プレイヤーが獲得した特定イベントポイントは累計され、プレイヤーは、特定イベントポイントの累計値に基づいて、さまざまなアイテムを獲得することができる。なお、特定イベントポイントが所定の上限值に達した場合、すなわち、特定イベントポイントに基づいて獲得可能な全てのアイテムを獲得した場合には、特定イベントポイントの付与が停止されてもよい。この場合であって

50

も、獲得可能であった特定イベントポイントに応じて、所定の報酬が追加的に付与されてもよい。

【0489】

また、例えば、プレイヤは、獲得した特定イベントポイントを消費して、さまざまなアイテムを獲得することができてよい。換言すれば、プレイヤは、特定イベントポイントをさまざまなアイテムと交換することができてよい。

【0490】

ただし、特定イベントポイントをアイテムと交換できる期間は限られている。そのため、プレイヤは、特定イベントの開催期間中、特定イベントポイントを獲得するために、育成ゲームを何度も繰り返しプレイする必要がある。しかしながら、育成ゲームのプレイ時間が限られたプレイヤは、獲得可能な特定イベントポイントが限られてしまう。そのため、特定イベントの開催により、プレイヤ間の格差が大きくなってしまうおそれがある。

【0491】

図58は、特定イベントの開催期間中の最終確認画面205を説明する図である。特定イベントの開催期間中は、イベントブースト機能がプレイヤに提供される。イベントブースト機能というのは、ゲームポイントの消費量を2倍とすることで、育成ゲームの完了に伴って獲得できる特定イベントポイントを2倍とするものである。

【0492】

特定イベントの開催期間中に育成ゲームが実行され、準備段階処理で最終確認画面205が表示される場合、最終確認画面205には、イベントブースト選択部205dが設けられる。イベントブースト選択部205dがタップされると、イベントブースト機能の説明が表示される。また、イベントブースト選択部205dの左側には、チェックボックス205eが設けられる。

【0493】

プレイヤは、チェックボックス205eをタップすることで、イベントブースト機能を有効化させることができる。チェックボックス205eがタップされた後、スタート操作部205bがタップされると、育成メインゲームの開始に伴い、通常の2倍のゲームポイントが消費される。このように、育成メインゲームの開始前に、ゲームポイントの消費量をプレイヤが選択可能となる。そして、ゲームポイントの消費量が大きい場合の方が、小さい場合よりも、特定イベントポイントが多く付与される。

【0494】

図59は、特定イベントの開催期間中のプレイヤ端末1における準備段階処理(P6)を説明するフローチャートである。特定イベントの開催期間中は、準備段階処理において、P6-29の処理に代わり、P6-29a、P6-29b、P6-29cの処理が実行される。なお、特定イベントの開催期間中は、P6-29a、P6-29b、P6-29cの処理のみが通常時の処理と異なるため、ここでは、P6-29a、P6-29b、P6-29cの処理について説明し、その他の処理については説明を省略する。

【0495】

最終確認画面205において、決定操作(スタート操作部205bのタップ)が入力されると(P6-28のYES)、育成ゲーム実行部701aは、イベントブースト機能が有効であるかを判定する(P6-29a)。ここでは、チェックボックス205eがチェックされているか、すなわち、チェックボックス205eが操作されて、イベントブースト機能を有効とする情報が記憶されているかが判定される。

【0496】

イベントブースト機能が有効である場合(P6-29aのYES)、育成ゲーム実行部701aは、ゲームポイントが所定値(例えば30)の2倍以上であるかを判定する(P6-29b)。ゲームポイントが所定値の2倍以上であれば(P6-29bのYES)、育成ゲーム実行部701aは、確認情報をサーバ1000に送信する(P6-30)。

【0497】

一方、イベントブースト機能が有効ではない場合(P6-29aのNO)、育成ゲーム

10

20

30

40

50

実行部 701a は、ゲームポイントが所定値（例えば 30）であるかを判定する（P6 - 29c）。ゲームポイントが所定値以上であれば（P6 - 29c の YES）、育成ゲーム実行部 701a は、確認情報をサーバ 1000 に送信する（P6 - 30）。

【0498】

図 60 は、特定イベントの開催期間中のサーバ 1000 における育成ゲーム終了処理を説明するフローチャートである。特定イベントの開催期間中は、育成ゲーム終了処理において、S8 - 8 と S8 - 9 との間に、S8 - 11 から S8 - 13 の処理が実行される。なお、特定イベントの開催期間中は、S8 - 11 から S8 - 13 の処理のみが通常時の処理と異なるため、ここでは、S8 - 11 から S8 - 13 の処理について説明し、その他の処理については説明を省略する。

10

【0499】

育成ゲーム終了処理部 1102a は、特定イベントポイントを決定する（S8 - 11）。なお、特定イベントポイントの決定方法は特に限定されないが、例えば、評価点、育成ランク、ファン数、メインキャラクタおよびデッキに編成された特定キャラクタの数等に基づいて算出される。また、例えば、獲得した二つ名の数が多いほど、特定イベントポイントがより多く付与されてもよい。あるいは、所定の二つ名を獲得することで、付与される特定イベントが加算されてもよい。さらには、所持しているサポートカードの種類や、レベルが最大値まで高められたサポートカードの数等によって、付与される特定イベントポイントが上昇してもよい。

【0500】

20

そして、イベントブースト機能が有効である場合（S8 - 12 の YES）、育成ゲーム終了処理部 1102a は、S8 - 11 で決定した特定イベントポイントを 2 倍にする（S8 - 13）。

【0501】

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

【0502】

上記実施形態で説明したゲーム性、プレイヤ端末 1 およびサーバ 1000 における処理は一例に過ぎない。いずれにしても、情報処理プログラムは、以下の処理を、コンピュータ（実施形態ではプレイヤ端末 1 およびサーバ 1000 のいずれか一方または双方）に遂行させるものであればよい。

30

【0503】

（コンピュータに遂行させる処理）

複数のクリア目標が設定された複数のキャラクタのうち、プレイヤにより選択された 1 のキャラクタを、複数のゲーム区間（実施形態ではターン）を含む育成ゲーム（実施形態では育成メインゲーム）の育成対象キャラクタ（実施形態ではメインキャラクタ）に設定する処理（実施形態では P6 - 32）。

ゲーム区間ごとに、予め定められた 1 または複数の選択項目（実施形態では「Rest」、「Training」、「Going Out」、「Race」、「Skill」等）を、プレイヤに選択可能とする処理（実施形態では P10 - 3、P10 - 4）。

40

プレイヤにより選択された選択項目に基づいてゲーム結果を導出する処理（実施形態では P20 - 2、P21 - 2 等）。

ゲーム結果に基づいて、育成対象キャラクタに紐付けられたパラメータを更新する処理（実施形態では P21 - 4、P21 - 5、P20 - 2 等）。

現在のゲーム区間から次のゲーム区間への移行が規定された選択項目（実施形態では「Rest」、「Training」、「Going Out」、「Race」）に基づいてゲーム結果が導出された場合に、ゲーム区間を移行させる処理（実施形態では P10 - 1）。

50

複数の選択項目のうち、クリア目標の対象となり得る特定選択項目（実施形態では個人レース）が選択され、特定選択項目に基づいてゲーム結果が導出された場合、特定選択項目に基づいて所定ポイント（実施形態ではファン数）を付与する処理（実施形態では P 2 0 - 4 ）。

育成ゲームの終了に伴い、所定ポイントに基づいて、プレイヤーに報酬を付与する処理（実施形態では S 8 - 7 ）。

【 0 5 0 4 】

そして、育成対象キャラクタに設定されたクリア目標の対象の特定選択項目が、プレイヤーに選択させる選択項目として定められたゲーム区間において、クリア目標の対象の特定選択項目をプレイヤーに選択可能とし、特定選択項目以外の、現在のゲーム区間から次のゲーム区間への移行が規定された選択項目を選択不可能とする（実施形態では P 1 0 - 3、P 1 0 - 4 ）。

10

【 0 5 0 5 】

なお、上記実施形態では、難易度が異なる複数の特定選択項目が設けられる。

また、キャラクタには、第 1 のキャラクタ（実施形態では図 8 B のキャラクタ A ）および第 2 のキャラクタ（実施形態では図 8 B のキャラクタ B ）が含まれる。

また、第 1 のキャラクタには、所定の難易度以上の難易度（実施形態では G I ）の特定選択項目が、クリア目標の対象として複数設定されている。

また、第 2 のキャラクタは、クリア目標の対象として設定された、所定の難易度以上の難易度の特定選択項目が、第 1 のキャラクタよりも少ない。

20

そして、第 2 のキャラクタが育成対象キャラクタとして設定されている場合、第 1 のキャラクタのクリア目標の対象に設定されている特定選択項目を選択可能とする。

【 0 5 0 6 】

ただし、上記実施形態において、レースの難易度は全て同じでもよい。また、全てのキャラクタに対して、同一のクリア目標が設定されてもよい。

【 0 5 0 7 】

また、育成ゲームを実行するために消費するゲームポイントを管理する処理（実施形態では P 1、S 1、S 6 - 1 2 ）が実行される。ゲームポイントを管理する処理は、所定の付与条件にしたがってプレイヤーにゲームポイントを付与し、育成ゲームの開始前に、ゲームポイントの消費量をプレイヤーに選択可能とし、プレイヤーに報酬を付与する処理は、ゲームポイントの消費量が大きい場合の方が、小さい場合よりも、所定の報酬（実施形態では特定イベントポイント）を多く付与する。

30

【 0 5 0 8 】

なお、上記実施形態において、イベントブースト機能は特定イベントの開催期間中に限られることとした。ただし、イベントブースト機能は、特定イベントの開催期間外においても実行可能としてもよい。この場合、例えば、イベントブースト機能を有効にすることで、ファン数や他の報酬の獲得数が増加するとよい。

【 0 5 0 9 】

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

40

【 符号の説明 】

【 0 5 1 0 】

1 プレイヤ端末

1 0 0 0 サーバ

G ゲーム装置

S 情報処理システム

50

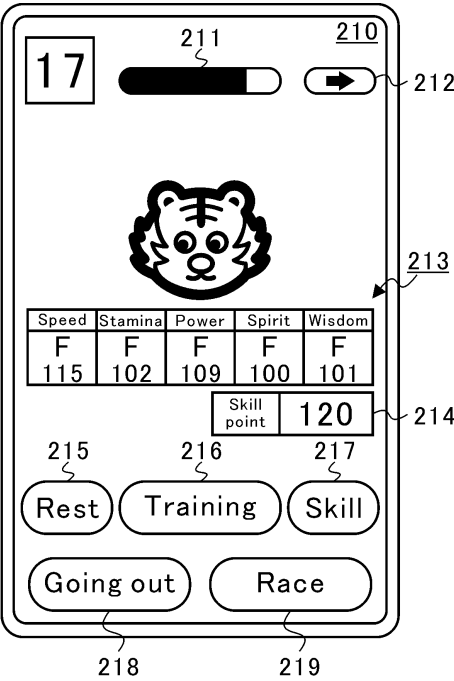
【要約】

【課題】プレイヤーのプレイ意欲を向上させる。

【解決手段】複数のクリア目標が設定された複数のキャラクタのうち、プレイヤーにより選択された1のキャラクタを、複数のゲーム区間を含む育成ゲームの育成対象キャラクタに設定する処理と、ゲーム区間ごとに、予め定められた1または複数の選択項目を、プレイヤーに選択可能とする処理とを含む。育成対象キャラクタに設定されたクリア目標の対象の特定選択項目が、プレイヤーに選択させる選択項目として定められたゲーム区間において、クリア目標の対象の特定選択項目をプレイヤーに選択可能とし、特定選択項目以外の、現在のゲーム区間から次のゲーム区間への移行が規定された選択項目を選択不可能とする。

【選択図】図 2 5

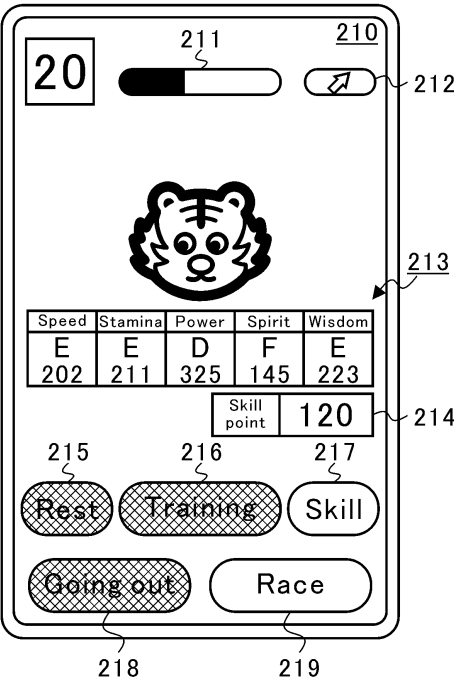
10



20

FIG.25A

30



40

FIG.25B

50

【図面】

【図 1】

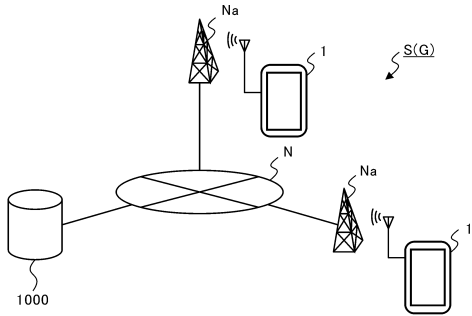


FIG.1

【図 2】

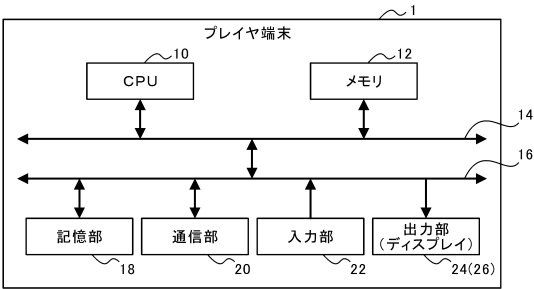


FIG.2A

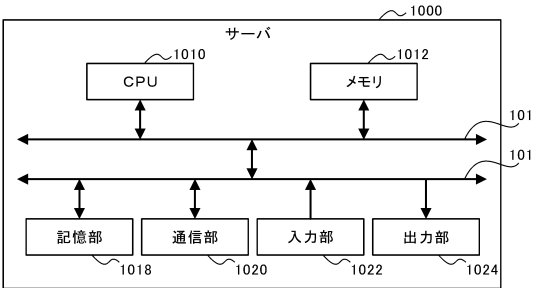


FIG.2B

【図 3】

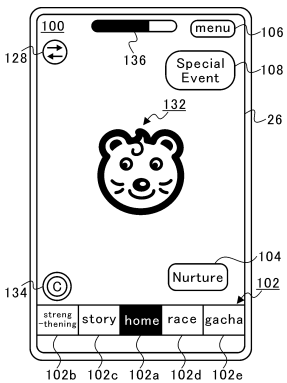


FIG.3A

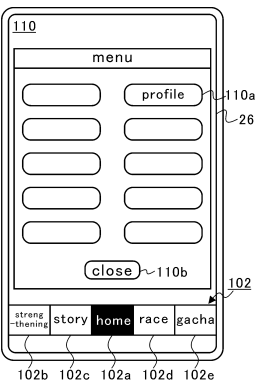


FIG.3B

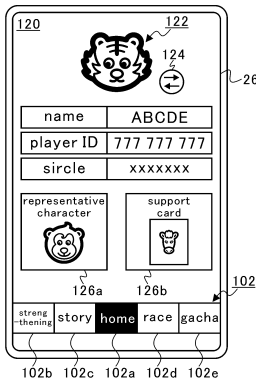


FIG.3C

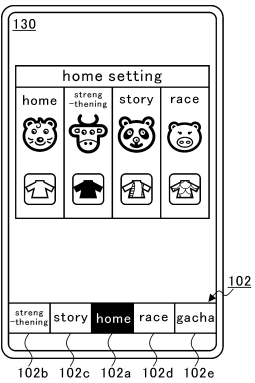


FIG.3D

【図 4】

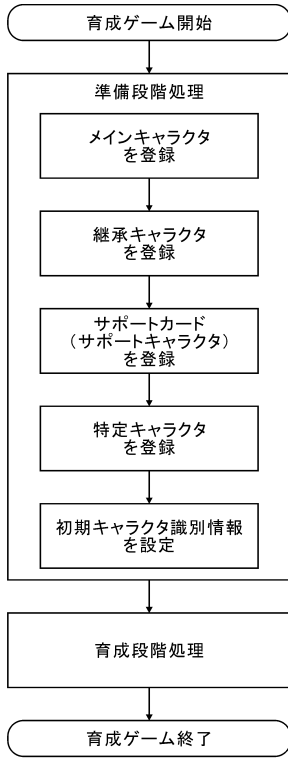


FIG.4

10

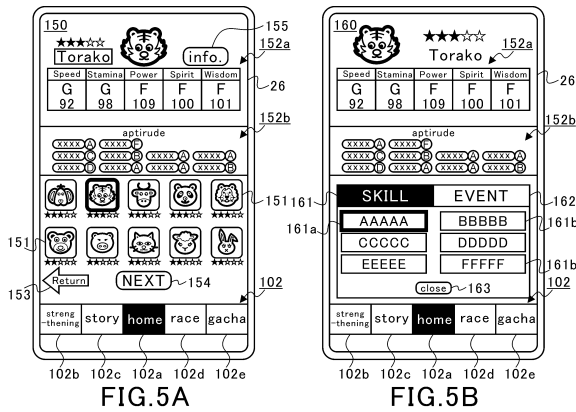
20

30

40

50

【図 5】



【図 6】

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

FIG. 6A

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

FIG. 6B

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

FIG. 6C

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

FIG. 6D

【図 7】



【図 8】

キャラクタ 種別	ターン数	クリア目標 の対象	決定方法
E	34	A、B	所定ターンでプレイヤーが選択
G	33、34	C、D	デフォルト設定はレースC 所定ターンのパラメータで変更
H	29、30	E、F、G	所定ターンでイベント発生 ランダム抽選
	62～64	H、J、K	所定ターンでイベント発生 ランダム抽選

FIG. 8A

キャラクタA	クリア目標 の対象レース	キャラクタB
4回	難易度高 (GI)	1回
3回	難易度中 (GII)	2回
2回	難易度低 (GIII)	3回
2回	難易度低 (その他)	3回

FIG. 8B

10

20

30

40

50

【図 9】

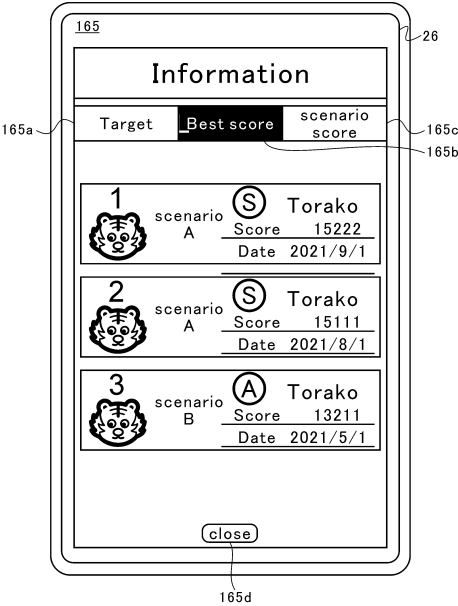


FIG. 9

【図 10】

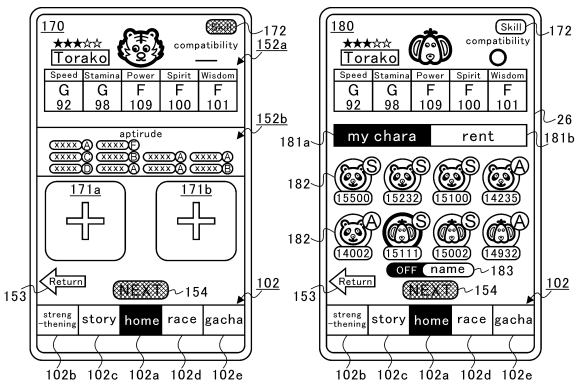


FIG. 10A

FIG. 10B

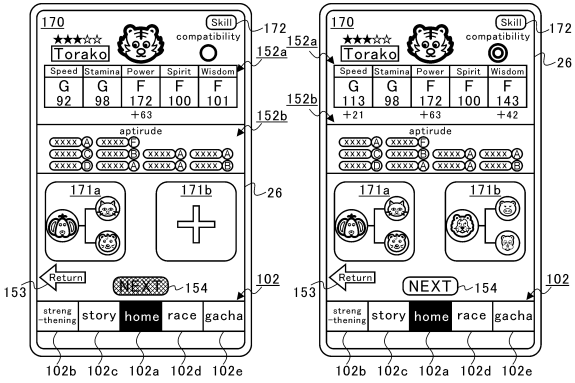


FIG. 10C

FIG. 10D

【図 11】

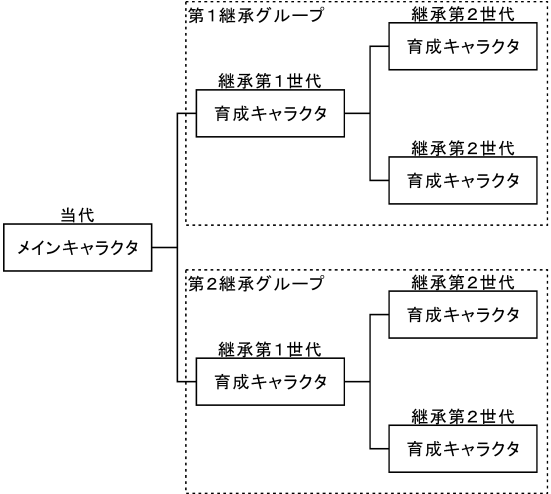


FIG. 11

【図 12】

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

FIG. 12

10

20

30

40

50

【図 1 3】

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

FIG.13A

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

FIG.13B

【図 1 4】

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

FIG.14A

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

FIG.14B

【図 1 5】

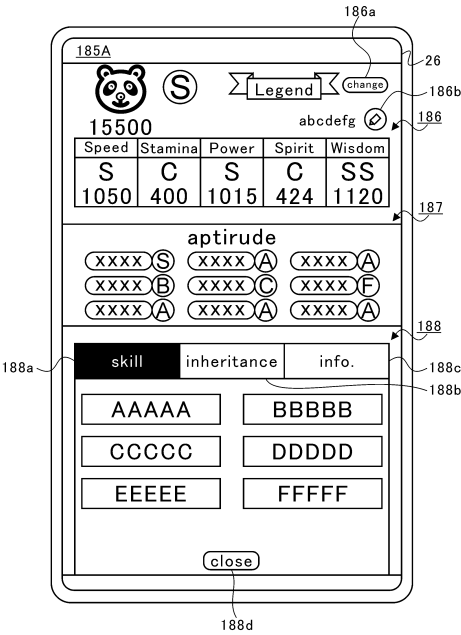


FIG.15

【図 1 6】

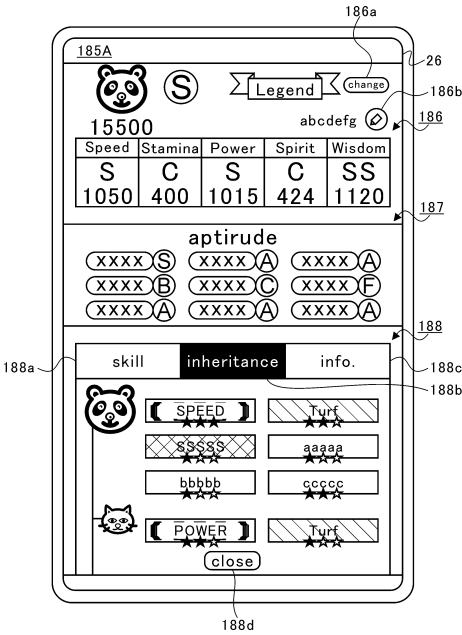


FIG.16

【図 17】

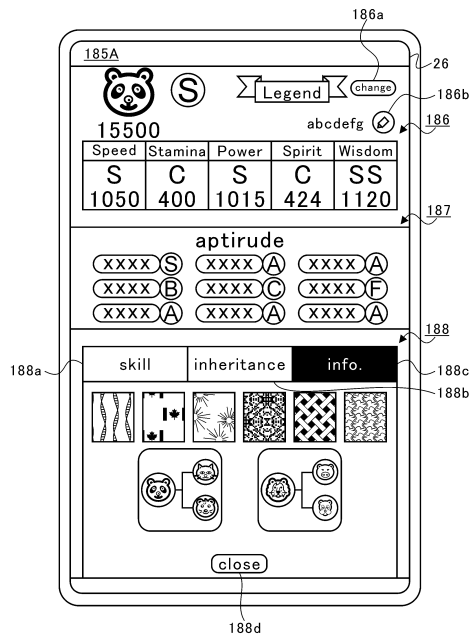


FIG. 17

【図 18】

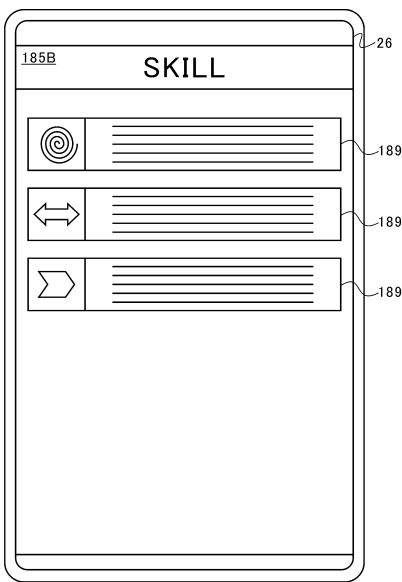


FIG. 18

【図 19】

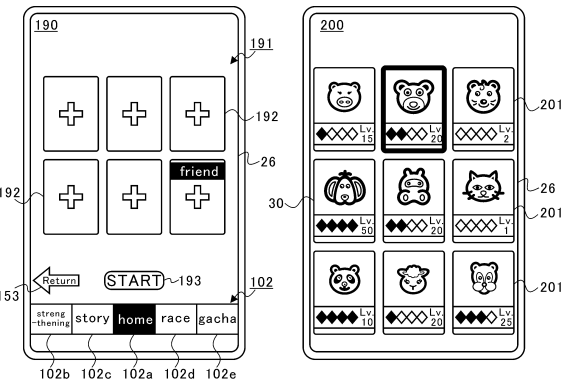


FIG. 19A

FIG. 19B

【図 20】

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

FIG. 20A

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

FIG. 20B

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

FIG. 20C

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

FIG. 20D

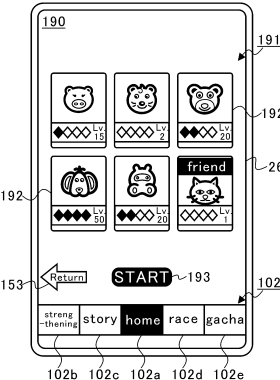


FIG. 19C

10

20

30

40

50

【図 2 1】

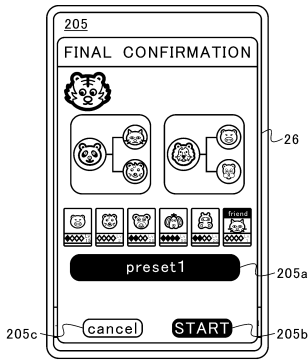


FIG.21A

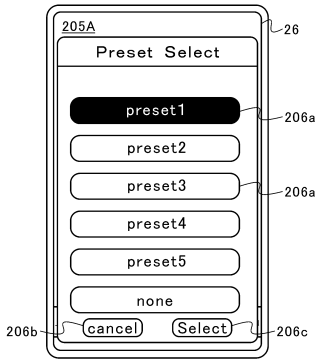


FIG.21B

【図 2 2】

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

FIG.22

【図 2 3】

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

FIG.23

【図 2 4】

ターン数	選択項目				スキル獲得
	Rest	Training	Going Out	Race	
第1ターン	○	○	○	○	○
第2ターン	○	○	○	○	
第3ターン	○	○	○	○	
第4ターン	○	○	○	○	
第5ターン	○	○	○	○	
第6ターン	○	○	○	○	
第7ターン	○	○	○	○	
第8ターン	○	○	○	○	
第9ターン	○	○	○	○	
第10ターン	○	○	○	○	
第11ターン	○	○	○	○	
第12ターン	○	○	○	○	
第13ターン	○	○	○	○	
第14ターン	○	○	○	○	
第15ターン	○	○	○	○	
第16ターン	○	○	○	○	
第17ターン	○	○	○	○	
第18ターン	○	○	○	○	
第19ターン	○	○	○	○	
第20ターン	×	×	×	○	
第21ターン	○	○	○	○	
第22ターン	○	○	○	○	
第23ターン	○	○	○	○	
第24ターン	○	○	○	○	
第25ターン	○	○	○	○	
第26ターン	○	○	○	○	
第27ターン	○	○	○	○	
第28ターン	○	○	○	○	
第29ターン	○	○	○	○	
第30ターン	×	×	×	○	
第31ターン	○	○	○	○	
第32ターン	○	○	○	○	
第33ターン	○	○	○	○	
第34ターン	○	○	○	○	
第35ターン	×	×	×	○	
...	
第57ターン	×	×	×	○	
第58ターン	○	○	○	○	
第59ターン	×	×	×	○	
第60ターン	○	○	○	○	

FIG.24

10

20

30

40

50

【図 25】

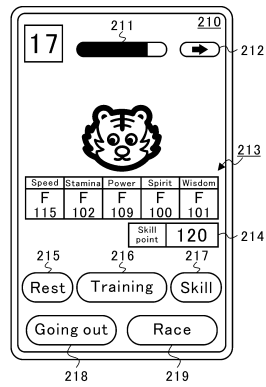


FIG. 25A

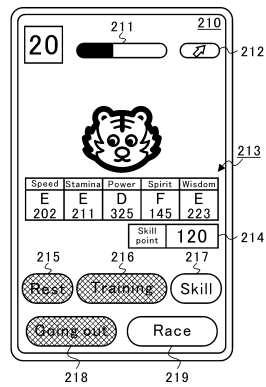


FIG. 25B

【図 26】

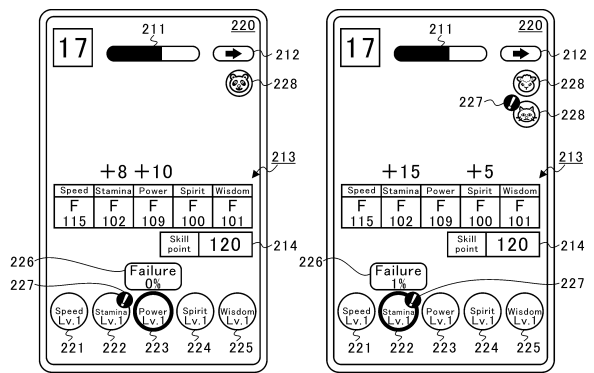


FIG. 26A

FIG. 26B

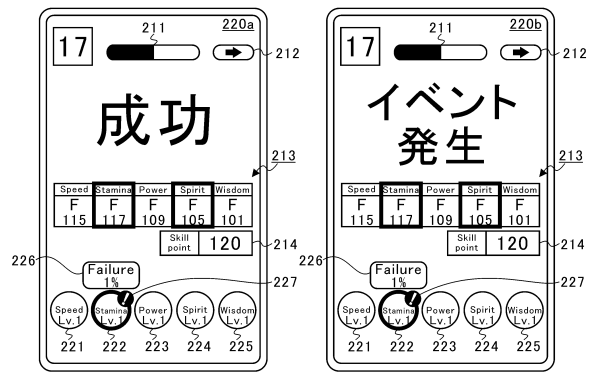


FIG. 26C

FIG. 26D

【図 27】

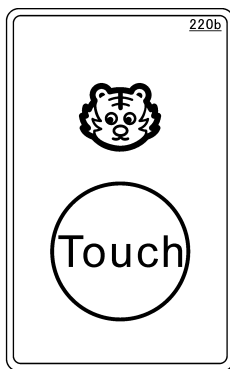


FIG. 27A

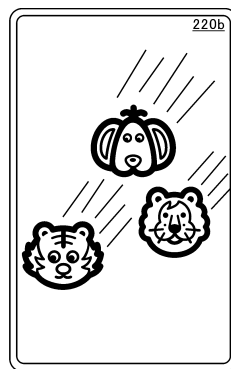


FIG. 27B

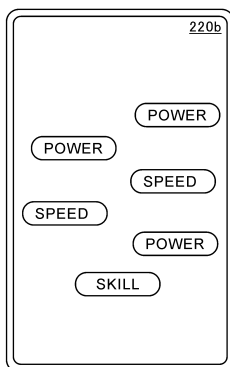


FIG. 27C

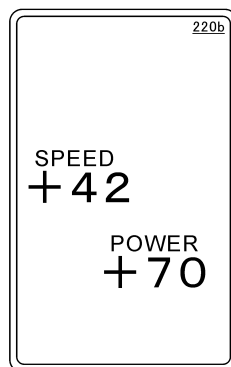


FIG. 27D

【図 28】

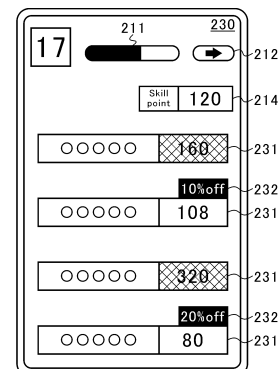


FIG. 28A

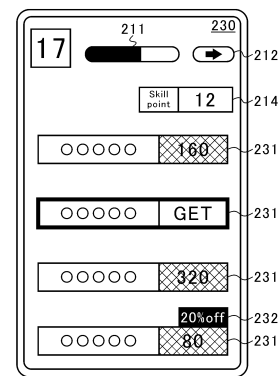


FIG. 28B

10

20

30

40

50

【図 29】



FIG. 29A

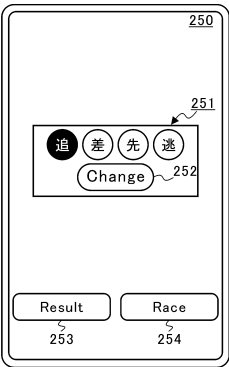


FIG. 29B

【図 30】

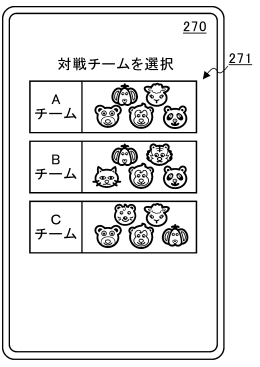


FIG. 30A

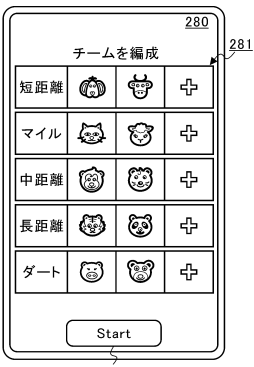


FIG. 30B

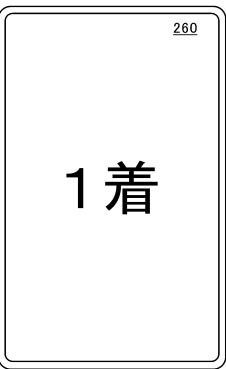


FIG. 29C

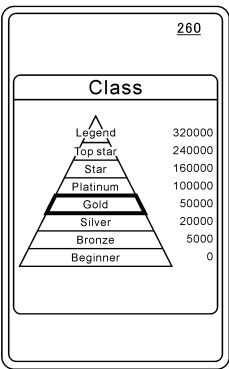


FIG. 29D



FIG. 30C



FIG. 30D

【図 31】



FIG. 31A



FIG. 31B

【図 32】

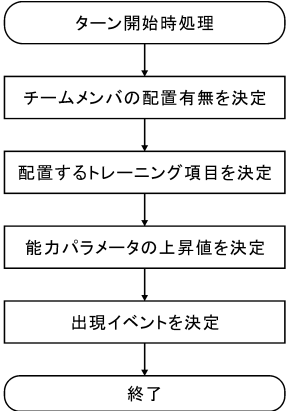


FIG. 32



FIG. 31C



FIG. 31D

10

20

30

40

50

【図 3 3】

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

FIG.33

【図 3 4】

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

FIG.34A

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

FIG.34B

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

FIG.34C

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

FIG.34D

【図 3 5】

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

FIG.35

【図 3 6】

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

FIG.36

10

20

30

40

50

【図 3 7】

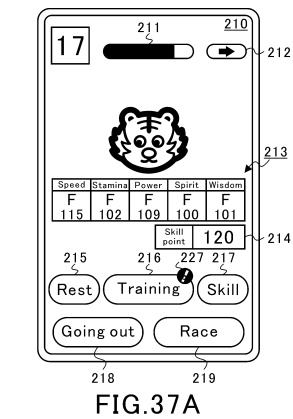


FIG. 37A

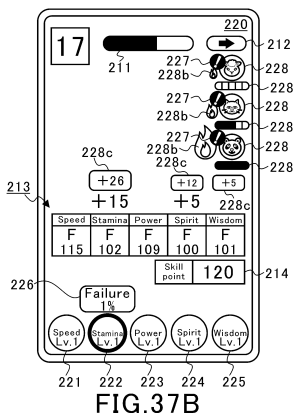


FIG. 37B

【図 3 8】

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

FIG. 38A

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

FIG. 38B

上昇パラメータ	0～19	20～39	40～
ボーナスアイコン			

FIG. 38C

【図 3 9】

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

FIG. 39A

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

FIG. 39B

【図 4 0】

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

FIG. 40A

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

FIG. 40B

10

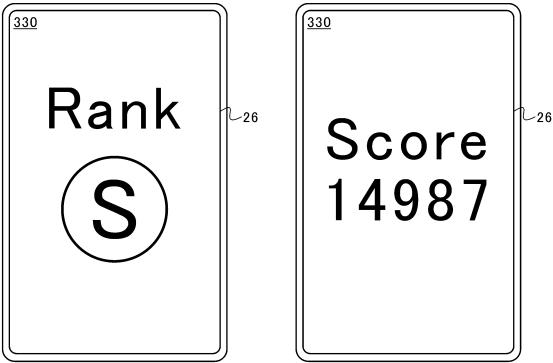
20

30

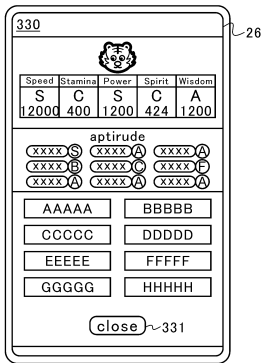
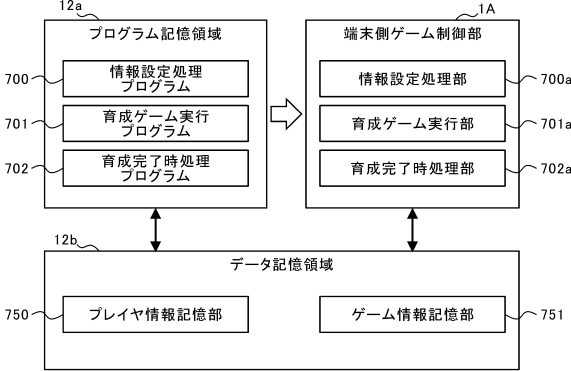
40

50

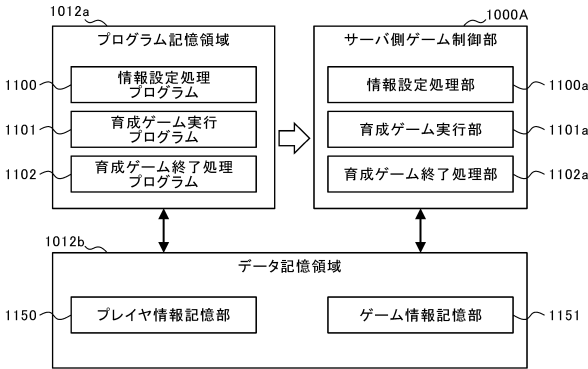
【図 4 1】



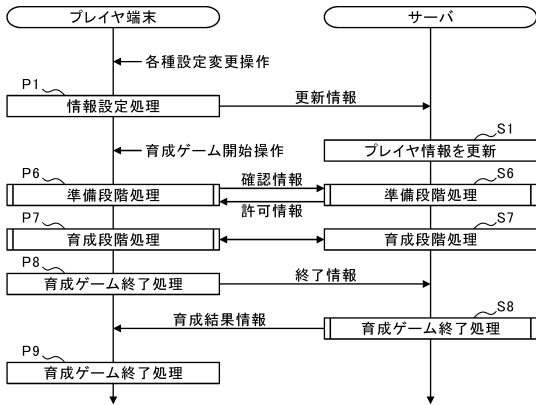
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

20

30

40

50

【図 4 5】

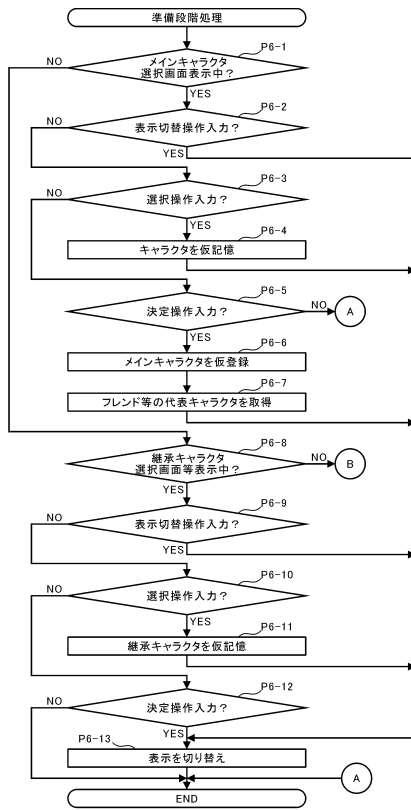


FIG.45

【図 4 6】

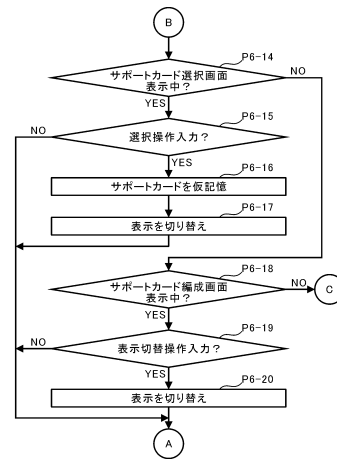


FIG.46

【図 4 7】

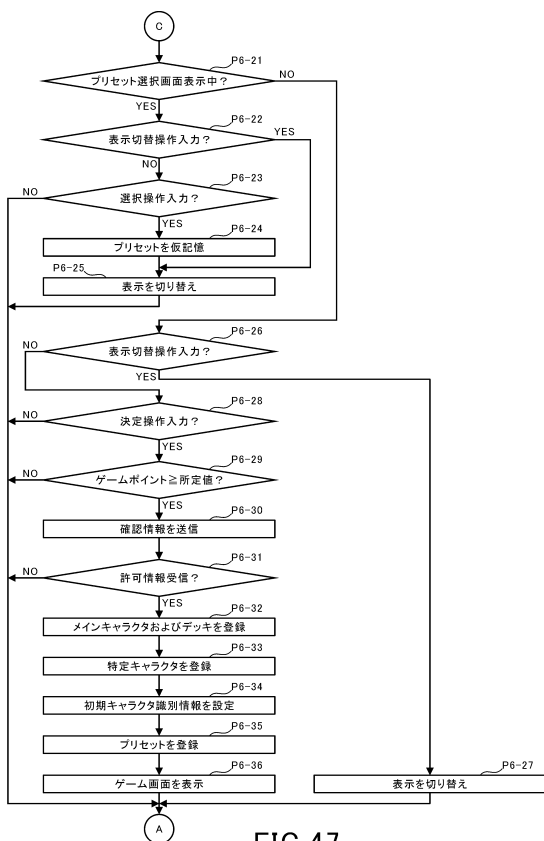


FIG.47

【図 4 8】

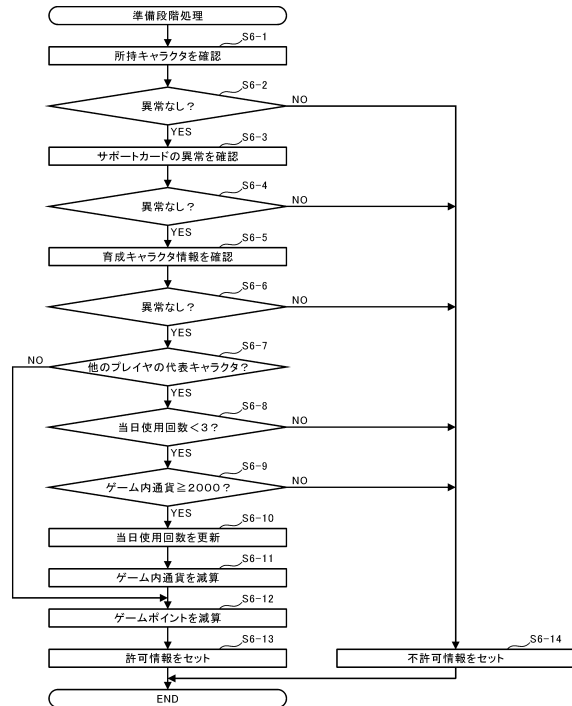


FIG.48

【図 49】

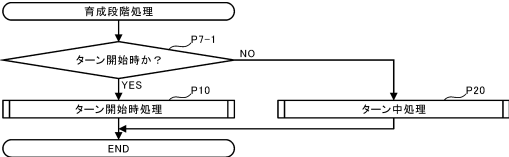


FIG.49

【図 50】

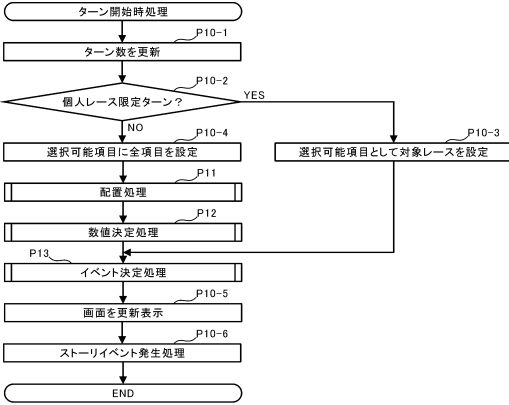


FIG.50

【図 51】

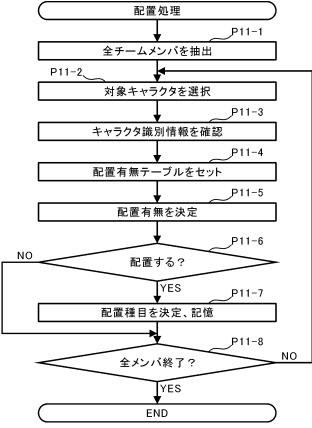


FIG.51

【図 52】

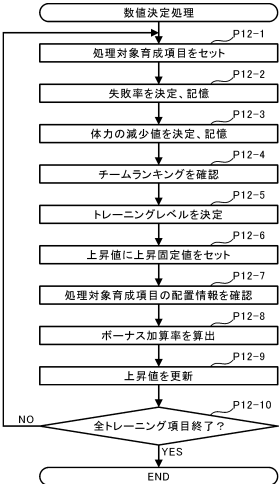


FIG.52

10

20

30

40

50

【図 5 3】

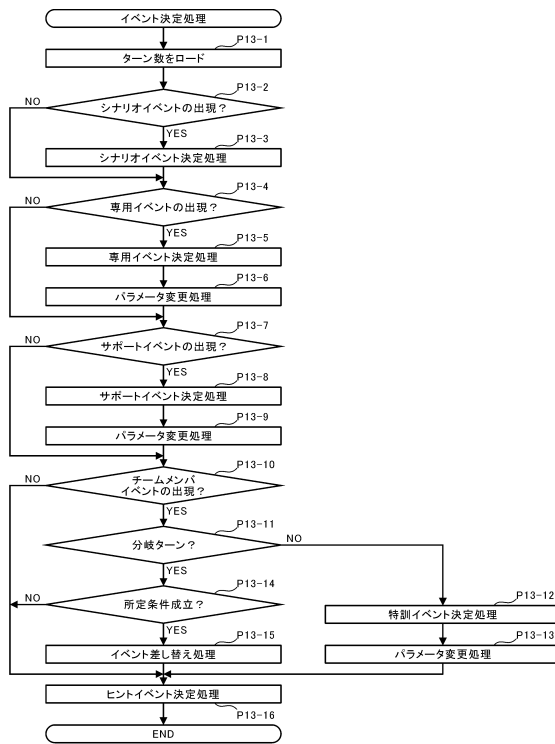


FIG.53

【図 5 4】

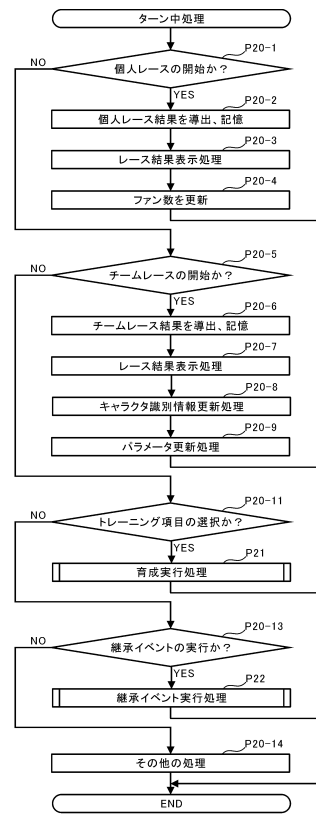


FIG.54

【図 5 5】

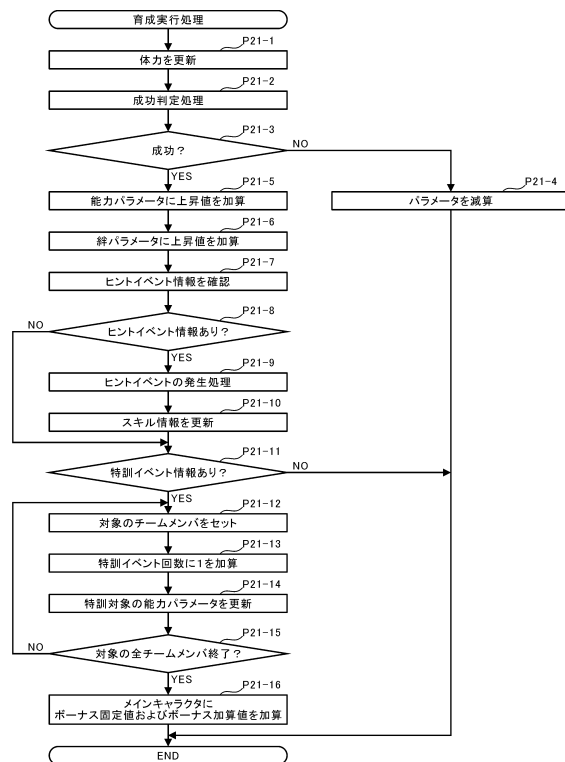


FIG.55

【図 5 6】

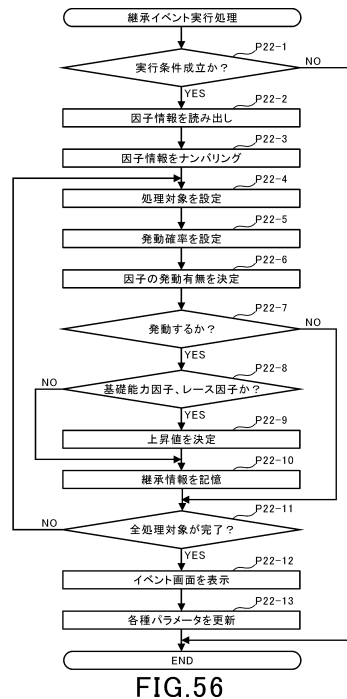


FIG.56

10

20

30

40

50

【図 57】

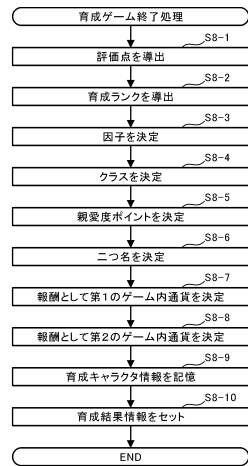


FIG.57

【図 58】

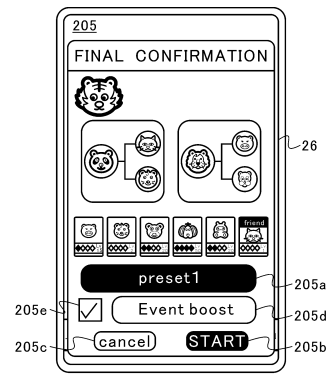


FIG.58

【図 59】

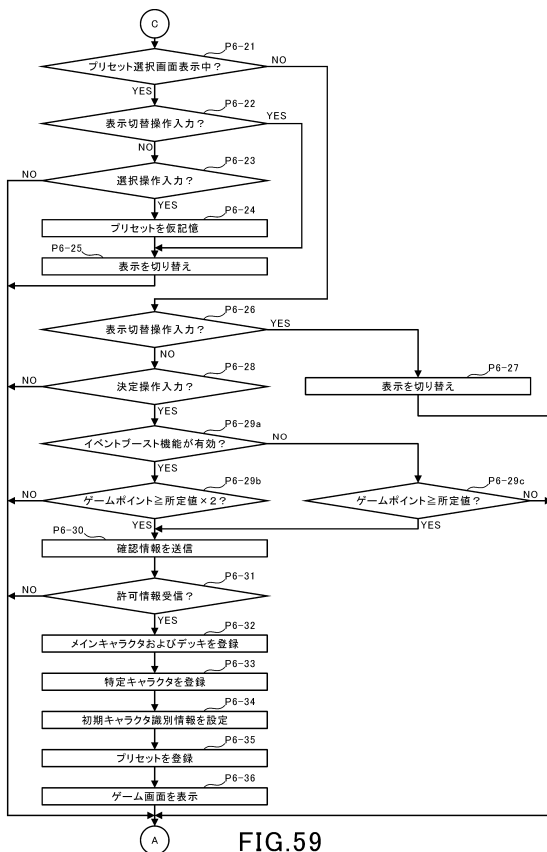


FIG.59

【図 60】

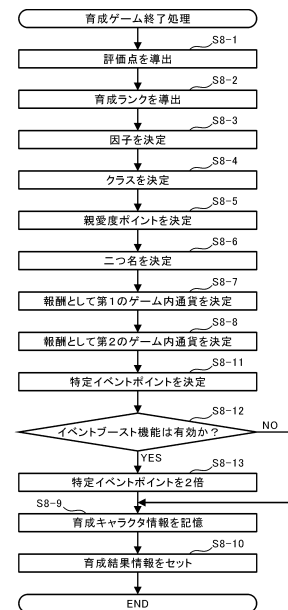


FIG.60

10

20

30

40

50

フロントページの続き

pp/id1325457827 <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.cygames.umamusume> <https://umamusume.jp/news/detail.php?id=108> にて内部的な仕組みは公開してはいないが、
 発明の概要程度は読み取れる内容として発明を公開 (3) 令和3年3月10日に <https://dmg.umamusume.jp/> <https://umamusume.jp/news/detail.php?id=159> にて内部的な仕組みは公開してはいないが、発明の概要程度は読み取れる内容として発明を公開
 早期審査対象出願

(56)参考文献

特開2003-299876(JP,A)

特開2004-105308(JP,A)

アイドルマスター シャイニーカラーズ, 週刊ファミ通 2018年5月10・17日合併号, 株式会社Gzブレイン, 第33巻 第20号, p.134~140

[シャニマス]ファン稼ぎの効率の良いやり方とメリット, BoomAppGames[online], 2021年11月11日, インターネット<URL: <https://imas-shinycolors.boom-app.wiki/entry/Increase-fans>>, [2022年 7月11日検索][シャニマス]WING優勝と決勝の攻略ポイントまとめ, BoomAppGames[online], 2021年12月15日, インターネット<URL: <https://imas-shinycolors.boom-app.wiki/entry/338>>, [2022年 7月11日検索]

KING OF PRISM プリズムラッシュ! LIVE, ビーズログ 2019年5月号, 株式会社Gzブレイン, 2019年03月20日, 第15巻 第5号 通巻169号, p.213

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00-13/98

A63F 9/24