



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 119451735 A

(43) 申请公布日 2025.02.14

(21) 申请号 202380049966.1

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事

(22) 申请日 2023.06.28

务所(普通合伙) 11277

(30) 优先权数据

专利代理人 刘新宇 张文慧

2022-106867 2022.07.01 JP

(51) Int.CI.

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

A63F 13/58 (2006.01)

2024.12.26

A63F 13/825 (2006.01)

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2023/024002 2023.06.28

(87) PCT国际申请的公布数据

W02024/005078 JA 2024.01.04

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本

(72) 发明人 平畠光裕 增田瑞树 菊池望

出口友二郎

权利要求书2页 说明书56页 附图51页

(54) 发明名称

信息处理程序、信息处理方法和游戏装置

(57) 摘要

信息处理程序使计算机执行：用于使得玩家能够选择在培养游戏中使用的与预定的继承信息关联的培养完成游戏媒介的处理；用于执行所述培养游戏的处理，所述处理至少包括用于更新与培养对象角色关联的至少一个参数的处理、以及基于玩家所选择的培养完成游戏媒介的处理；以及用于基于所述培养游戏的完成来创建并存储所述培养完成游戏媒介的处理，在该培养完成游戏媒介中，所述至少一个参数和所述继承信息与所述培养对象角色关联。所述继承信息包括用于使所述至少一个参数的上限增加的特定继承信息。在所述特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下，用于执行所述培养游戏的处理使预定参数的上限增加。

基础能力因子的因子等级	参数的增加值			参数上限的增加值		
	第一次	第二次	第三次	第一次	第二次	第三次
Lv. 1	7			4	1~4	
Lv. 2	13			9	1~4	
Lv. 3	21			16	1~4	

图 11A

角色因子的因子等级	参数上限的增加值		
	第一次	第二次	第三次
Lv. 1			
Lv. 2			
Lv. 3			3~6

图 11B

1. 一种信息处理程序, 用于使计算机执行:

用于使得玩家能够选择在培养游戏中使用的与预定的继承信息关联的培养完成游戏媒介的处理;

用于执行所述培养游戏的处理, 所述处理至少包括用于更新与培养对象角色关联的至少一个参数的处理、以及基于玩家所选择的培养完成游戏媒介的处理; 以及

用于基于所述培养游戏的完成来创建并存储所述培养完成游戏媒介的处理, 在该培养完成游戏媒介中, 所述至少一个参数和所述继承信息与所述培养对象角色关联,

其中, 所述继承信息包括用于使所述至少一个参数的上限增加的特定继承信息, 以及

在所述特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下, 用于执行所述培养游戏的处理使预定参数的上限增加。

2. 根据权利要求1所述的信息处理程序,

其中, 提供在多个所述参数中共同地设置的基础值,

在所述特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下, 用于执行所述培养游戏的处理能够使所述预定参数的上限增加到比所述基础值大的值, 以及

所述信息处理程序使所述计算机执行用于在低于所述基础值的范围内更新所述参数的情况下与在更新所述参数以超过所述基础值的情况下之间进行不同的显示的处理。

3. 根据权利要求1或2所述的信息处理程序,

其中, 所述继承信息包括至少在上限增加的参数或上限的增加值方面彼此不同的多个种类的特定继承信息,

所述信息处理程序使所述计算机执行用于使得玩家能够从与所述多个种类的特定继承信息中的任何种类的特定继承信息关联的多个角色中选择被设置为所述培养对象角色的角色的处理, 以及

用于创建并存储所述培养完成游戏媒介的处理将与被设置为所述培养对象角色的角色关联的特定继承信息与所述培养完成游戏媒介关联。

4. 根据权利要求1或2所述的信息处理程序,

其中, 所述特定继承信息还与所述预定参数的增加值关联。

5. 根据权利要求3所述的信息处理程序,

其中, 所述特定继承信息还与所述预定参数的增加值关联。

6. 根据权利要求1或2所述的信息处理程序,

其中, 提供在多个所述参数中共同地设置的基础值,

在所述特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下, 用于执行所述培养游戏的处理能够使所述预定参数的上限增加到比所述基础值大的值,

在低于所述基础值的范围内更新所述参数的情况下, 根据第一更新条件来决定所述参数的更新值, 以及

在更新所述参数以超过所述基础值的情况下, 根据第二更新条件来决定所述参数的更新值, 所述第二更新条件与所述第一更新条件相比更不容易使所述参数增加。

7. 一种信息处理方法, 其由至少一个计算机执行, 所述至少一个计算机执行:

用于使得玩家能够选择在培养游戏中使用的与预定的继承信息关联的培养完成游戏媒介的处理;

用于执行所述培养游戏的处理,所述处理至少包括用于更新与培养对象角色关联的至少一个参数的处理、以及基于玩家所选择的培养完成游戏媒介的处理;以及

用于基于所述培养游戏的完成来创建并存储所述培养完成游戏媒介的处理,在该培养完成游戏媒介中,所述至少一个参数和所述继承信息与所述培养对象角色关联,

其中,所述继承信息包括用于使所述至少一个参数的上限增加的特定继承信息,以及

在所述特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下,用于执行所述培养游戏的处理使预定参数的上限增加。

8. 一种游戏装置,其包括至少一个计算机,所述至少一个计算机执行:

用于使得玩家能够选择在培养游戏中使用的与预定的继承信息关联的培养完成游戏媒介的处理;

用于执行所述培养游戏的处理,所述处理至少包括用于更新与培养对象角色关联的至少一个参数的处理、以及基于玩家所选择的培养完成游戏媒介的处理;以及

用于基于所述培养游戏的完成来创建并存储所述培养完成游戏媒介的处理,在该培养完成游戏媒介中,所述至少一个参数和所述继承信息与所述培养对象角色关联,

其中,所述继承信息包括用于使所述至少一个参数的上限增加的特定继承信息,以及

在所述特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下,用于执行所述培养游戏的处理使预定参数的上限增加。

信息处理程序、信息处理方法和游戏装置

技术领域

[0001] 本发明涉及信息处理程序、信息处理方法和游戏装置。

背景技术

[0002] 如在例如专利文献1中所指示的,存在玩家对角色进行培养的众所周知的培养游戏。在这样的培养游戏中,将玩家所培养的角色作为培养角色进行存储。培养角色例如可以在对抗其他玩家的竞技游戏中使用。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本特开2021-121396

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 在培养游戏中,难以使培养角色之间在能力和特性方面存在太大差异。这存在使玩家失去反复玩培养游戏的动力的问题。

[0008] 本发明的目的是提供能够进一步鼓励玩家玩游戏的信息处理程序、信息处理方法和游戏装置。

[0009] 用于解决问题的方案

[0010] 为了解决上述问题,信息处理程序使计算机执行:

[0011] 用于使得玩家能够选择在培养游戏中使用的与预定的继承信息关联的培养完成游戏媒介的处理;

[0012] 用于执行所述培养游戏的处理,所述处理至少包括用于更新与培养对象角色关联的至少一个参数的处理、以及基于玩家所选择的培养完成游戏媒介的处理;以及

[0013] 用于基于所述培养游戏的完成来创建并存储所述培养完成游戏媒介的处理,在该培养完成游戏媒介中,所述至少一个参数和所述继承信息与所述培养对象角色关联,

[0014] 其中,所述继承信息包括用于使所述至少一个参数的上限增加的特定继承信息,以及

[0015] 在所述特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下,用于执行所述培养游戏的处理使预定参数的上限增加。

[0016] 可以提供在多个所述参数中共同地设置的基础值,

[0017] 在所述特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下,用于执行所述培养游戏的处理可以能够使所述预定参数的上限增加到比所述基础值大的值,以及

[0018] 所述信息处理程序可以使所述计算机执行用于在低于所述基础值的范围内更新所述参数的情况下与在更新所述参数以超过所述基础值的情况下之间进行不同的显示的处理。

[0019] 所述继承信息可以包括至少在上限增加的参数或上限的增加值方面彼此不同的

多个种类的特定继承信息，

[0020] 所述信息处理程序可以使所述计算机执行用于使得玩家能够从与所述多个种类的特定继承信息中的任何种类的特定继承信息关联的多个角色中选择被设置为所述培养对象角色的角色的处理,以及

[0021] 用于创建并存储所述培养完成游戏媒介的处理可以将与被设置为所述培养对象角色的角色关联的特定继承信息与所述培养完成游戏媒介关联。

[0022] 所述特定继承信息还可以与所述预定参数的增加值关联。

[0023] 可以提供在多个所述参数中共同地设置的基础值，

[0024] 在所述特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下,用于执行所述培养游戏的处理可以能够使所述预定参数的上限增加到比所述基础值大的值，

[0025] 在低于所述基础值的范围内更新所述参数的情况下,可以根据第一更新条件来决定所述参数的更新值,以及

[0026] 在更新所述参数以超过所述基础值的情况下,可以根据第二更新条件来决定所述参数的更新值,所述第二更新条件与所述第一更新条件相比更容易使所述参数增加。

[0027] 为了解决上述问题,信息处理方法是一种由至少一个计算机执行的方法,所述至少一个计算机执行:

[0028] 用于使得玩家能够选择在培养游戏中使用的与预定的继承信息关联的培养完成游戏媒介的处理;

[0029] 用于执行所述培养游戏的处理,所述处理至少包括用于更新与培养对象角色关联的至少一个参数的处理、以及基于玩家所选择的培养完成游戏媒介的处理;以及

[0030] 用于基于所述培养游戏的完成来创建并存储所述培养完成游戏媒介的处理,在该培养完成游戏媒介中,所述至少一个参数和所述继承信息与所述培养对象角色关联，

[0031] 其中,所述继承信息包括用于使所述至少一个参数的上限增加的特定继承信息,以及

[0032] 在所述特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下,用于执行所述培养游戏的处理使预定参数的上限增加。

[0033] 为了解决上述问题,游戏装置包括至少一个计算机,所述至少一个计算机执行:

[0034] 用于使得玩家能够选择在培养游戏中使用的与预定的继承信息关联的培养完成游戏媒介的处理;

[0035] 用于执行所述培养游戏的处理,所述处理至少包括用于更新与培养对象角色关联的至少一个参数的处理、以及基于玩家所选择的培养完成游戏媒介的处理;以及

[0036] 用于基于所述培养游戏的完成来创建并存储所述培养完成游戏媒介的处理,在该培养完成游戏媒介中,所述至少一个参数和所述继承信息与所述培养对象角色关联，

[0037] 其中,所述继承信息包括用于使所述至少一个参数的上限增加的特定继承信息,以及

[0038] 在所述特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下,用于执行所述培养游戏的处理使预定参数的上限增加。

[0039] 发明的效果

[0040] 根据本发明,可以进一步鼓励玩家玩游戏。

附图说明

- [0041] 图1是示出信息处理系统的示意结构的说明图。
- [0042] 图2A是用于例示玩家终端的硬件结构的图。
- [0043] 图2B是用于例示服务器的硬件结构的图。
- [0044] 图3A是用于例示主页画面的示例的图。
- [0045] 图3B是用于例示选项设置画面的示例的图。
- [0046] 图3C是用于例示简介设置画面的示例的图。
- [0047] 图3D是用于例示主页设置画面的示例的图。
- [0048] 图4是用于例示培养游戏的进展的一般流程的图。
- [0049] 图5A是用于例示情景初始相加值数据的示例的图。
- [0050] 图5B是用于例示情景初始上限数据的示例的图。
- [0051] 图5C是用于例示情景事件相加值数据的示例的图。
- [0052] 图6A是用于例示培养对象角色选择画面的图。
- [0053] 图6B是用于例示角色细节画面的第一图。
- [0054] 图6C是用于例示角色细节画面的第二图。
- [0055] 图7A是用于例示能力参数(初始值)表的图。
- [0056] 图7B是用于例示适应性参数(初始值)表的图。
- [0057] 图7C是用于例示技能表的图。
- [0058] 图7D是用于例示专用事件表的图。
- [0059] 图8A是用于例示继承角色选择画面的第一图。
- [0060] 图8B是用于例示培养角色列表画面的第一图。
- [0061] 图8C是用于例示继承角色选择画面的第二图。
- [0062] 图8D是用于例示继承角色选择画面的第三图。
- [0063] 图9是用于例示继承谱系的图。
- [0064] 图10是用于例示因子信息的图。
- [0065] 图11A是用于例示从基础能力因子产生的效用的图。
- [0066] 图11B是用于例示从角色因子产生的效用的图。
- [0067] 图12A是用于例示相容性判断组合的图,并且图12B是用于例示相容性判断特征的图。
- [0068] 图13A是用于例示排序条件的图。
- [0069] 图13B是用于例示提炼条件的图。
- [0070] 图14是用于例示角色细节对话框的第一图。
- [0071] 图15是用于例示角色细节对话框的第二图。
- [0072] 图16是用于例示角色细节对话框的第三图。
- [0073] 图17是用于例示技能显示对话框的图。
- [0074] 图18A是用于例示支援卡牌组织画面的第一图。
- [0075] 图18B是用于例示支援卡牌选择画面的图。
- [0076] 图18C是用于例示支援卡牌组织画面的第二图。
- [0077] 图19A是用于例示支援卡牌表的图。

- [0078] 图19B是用于例示支援效果表的图。
- [0079] 图19C是用于例示拥有技能表的图。
- [0080] 图19D是用于例示支援事件表的图。
- [0081] 图20A是用于例示最终确认画面的图。
- [0082] 图20B是用于例示预设选择画面的图。
- [0083] 图21是用于例示针对各回合的选择项目的图。
- [0084] 图22是用于例示游戏画面的图。
- [0085] 图23A是用于例示训练画面的第一图。
- [0086] 图23B是用于例示训练画面的第二图。
- [0087] 图23C是用于例示训练结果报告画面的图。
- [0088] 图23D是用于例示特殊指示的图。
- [0089] 图24A是用于例示事件画面的图。
- [0090] 图24B是用于例示特殊表演的图。
- [0091] 图25A是用于例示技能画面的第一图。
- [0092] 图25B是用于例示技能画面的第二图。
- [0093] 图26A是用于例示比赛选择画面的第一图。
- [0094] 图26B是用于例示比赛开始画面的图。
- [0095] 图26C是用于例示比赛结果画面的第一图。
- [0096] 图26D是用于例示比赛结果画面的第二图。
- [0097] 图27A是用于例示现场演出准备画面的示例的图。
- [0098] 图27B是用于例示确认对话框的图。
- [0099] 图28是用于例示第一奖励和第二奖励的示例的图。
- [0100] 图29是用于例示现场演出音乐等路径信息的示例的图。
- [0101] 图30A是用于例示现场演出开始画面的示例的图。
- [0102] 图30B是用于例示现场演出事件画面的示例的图。
- [0103] 图31是用于例示回合开始时处理的一般流程的图。
- [0104] 图32是用于例示放置概率表的图。
- [0105] 图33A是用于例示训练等级表的图。
- [0106] 图33B是用于例示增加固定值(速度)表的图。
- [0107] 另外,图33C是用于例示增加固定值表(力量)的图。
- [0108] 图33D是用于例示奖励相加率表的图。
- [0109] 图34A是用于例示与训练课程关联的表现特征的图。
- [0110] 图34B是用于例示表现参数的增加固定值的图。
- [0111] 图34C是用于例示表现参数的奖励相加率的图。
- [0112] 图35是用于例示第二事件表的图。
- [0113] 图36A是用于例示培养完成画面的第一图。
- [0114] 图36B是用于例示培养完成画面的第二图。
- [0115] 图36C是用于例示培养完成画面的第三图。
- [0116] 图37是用于例示玩家终端中的存储器的结构以及玩家终端的作为计算机的功能

的图。

- [0117] 图38是用于例示服务器中的存储器的结构以及服务器的作为计算机的功能的图。
- [0118] 图39是用于例示与培养游戏相关的玩家终端和服务器的处理的序列图。
- [0119] 图40是用于例示玩家终端中的准备阶段处理的第一流程图。
- [0120] 图41是用于例示玩家终端中的准备阶段处理的第二流程图。
- [0121] 图42是用于例示玩家终端中的准备阶段处理的第三流程图。
- [0122] 图43是用于例示服务器中的培养阶段处理的流程图。
- [0123] 图44是用于例示服务器中的回合开始时处理的流程图。
- [0124] 图45是用于例示服务器中的发动因子决定处理的流程图。
- [0125] 图46是用于例示服务器中的能力参数决定处理的流程图。
- [0126] 图47是用于例示玩家终端中的培养阶段处理的流程图。
- [0127] 图48是用于例示玩家终端中的回合开始时处理的流程图。
- [0128] 图49是用于例示玩家终端中的回合中处理的流程图。
- [0129] 图50是用于例示玩家终端中的命令选择处理的流程图。
- [0130] 图51是用于例示服务器中的回合中处理的第一流程图。
- [0131] 图52是用于例示服务器中的回合中处理的第二流程图。
- [0132] 图53是用于例示玩家终端中的命令接收处理的流程图。
- [0133] 图54是用于例示服务器中的培养游戏结束处理的流程图。

具体实施方式

[0134] 以下将参考附图来详细说明本发明的实施例的一个方面。在本实施例中给出的数值等仅仅是用于促进理解的示例，并且除非另外具体陈述，否则不限制本发明。在本说明书和附图中，将相同的附图标记附加到具有基本上相同的功能和结构的元素，从而省略其重复说明，并且未示出与本发明不直接相关的元素。

[0135] (信息处理系统S的总体结构)

[0136] 图1是示出信息处理系统S的示意结构的图。信息处理系统S是所谓的客户端-服务器系统，其包括：用作客户端(即，游戏终端)的玩家终端1；服务器1000；以及具有通信基站Na的通信网络N。

[0137] 在根据本实施例的信息处理系统S中，玩家终端1和服务器1000各自用作游戏装置G。玩家终端1和服务器1000分别被指派了用于控制游戏的进展的角色，使得可以通过玩家终端1和服务器1000之间的协作来使游戏进展。

[0138] 各个玩家终端1可以经由通信网络N与服务器1000建立通信。玩家终端1广泛地包括可以以有线或无线方式通信地连接到服务器1000的电子设备。玩家终端1的示例包括智能电话、移动电话、平板装置、个人计算机和游戏装置。将通过各个玩家终端1是智能电话的示例来说明本实施例。

[0139] 服务器1000通信地连接到多个玩家终端1。服务器1000针对玩游戏的各玩家累计各种信息。此外，服务器1000主要基于从玩家终端1输入的操作，执行诸如更新所累积的信息、以及使玩家终端1下载图像和各种信息等的处理。

[0140] 通信基站Na连接到通信网络N，并且无线地向玩家终端1发送信息和从玩家终端1

接收信息。通信网络N由移动电话网络、因特网、局域网(LAN)或专用电路等构成,并且实现玩家终端1和服务器1000之间的有线或无线通信连接。

[0141] (玩家终端1和服务器1000的硬件结构)

[0142] 图2A是用于例示玩家终端1的硬件结构的图。另外,图2B是用于例示服务器1000的硬件结构的图。如图2A所示,玩家终端1被配置为包括中央处理单元(CPU)10、存储器12、总线14、输入/输出接口16、存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24。

[0143] 此外,如图2B所示,服务器1000被配置为包括CPU 1010、存储器1012、总线1014、输入/输出接口1016、存储单元1018、通信单元1020、输入单元1022和输出单元1024。

[0144] 注意,服务器1000的CPU 1010、存储器1012、总线1014、输入/输出接口1016、存储单元1018、通信单元1020、输入单元1022和输出单元1024的结构和功能分别与玩家终端1的CPU 10、存储器12、总线14、输入/输出接口16、存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24的结构和功能基本上相同。因而,以下将给出对玩家终端1的硬件结构的说明,并且将省略服务器1000的说明。

[0145] CPU 10运行存储器12中所存储的程序以控制游戏的进展。存储器12由只读存储器(ROM)或随机存取存储器(RAM)构成,并且存储控制游戏的进展所需的程序和各种数据。存储器12经由总线14连接到CPU 10。

[0146] 输入/输出接口16连接到总线14。存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24连接到输入/输出接口16。

[0147] 存储单元18由诸如动态随机存取存储器(DRAM)等的半导体存储器构成,并且存储各种程序和数据。在玩家终端1处,存储单元18中所存储的程序和数据由CPU 10加载到存储器12(RAM)中。

[0148] 通信单元20以无线方式通信地连接到通信基站Na,并且经由通信网络N向服务器1000发送信息(诸如各种数据和程序等)/从服务器1000接收信息。在玩家终端1处,从服务器1000接收到的程序等存储在存储器12或存储单元18中。

[0149] 输入单元22例如由输入玩家操作(接受操作)所利用的触摸屏、按钮、键盘、鼠标、十字键或模拟控制器构成。可替代地,输入单元22可以是设置在玩家终端1中或者连接(外部附接)到玩家终端1的专用控制器。可替代地,输入单元22可以由用于检测玩家终端1的倾斜或移动的加速度传感器或者用于检测玩家的语音的麦克风构成。也就是说,输入单元22广泛地包括使得玩家能够以可区分的方式输入他/她的意图装置。

[0150] 输出单元24被配置为包括显示装置和扬声器。输出单元24可以是连接(外部附接)到玩家终端1的装置。在本实施例中,玩家终端1配备有显示器26作为输出单元24,并且配备有触摸屏作为输入单元22,其中触摸屏覆盖在显示器26上。

[0151] (游戏内容)

[0152] 接着,将说明由根据本实施例的信息处理系统S和游戏装置G提供的游戏。玩家可以拥有通过作为所谓的扭蛋(gacha)的抽选所获得的角色、以及由游戏管理员分发的角色。此外,玩家可以拥有通过抽选所获得的支援卡牌和由游戏管理员分发的支援卡牌。

[0153] 尽管以下详细说明,但在根据本实施例的游戏中,提供了培养游戏。在培养游戏中,玩家可以对玩家所拥有的角色进行培养。另外,根据本实施例的培养游戏具有玩家通过使角色参加模拟赛马的比赛来对角色进行培养的游戏玩法。

[0154] 图3A是用于例示主页画面100的示例的图。当在玩家终端1处启动游戏应用时,在显示器26上显示主页画面100。在主页画面100的下部,显示菜单栏102。在菜单栏102中提供了可以由玩家操作(轻击)的多个操作部。

[0155] 这里,在菜单栏102中提供了主页画面选择操作部102a、强化画面选择操作部102b、故事画面选择操作部102c、比赛游戏选择操作部102d和扭蛋画面选择操作部102e。注意,在菜单栏102中,突出显示与显示器26上正在显示的画面相对应的操作部,使得可以识别正在显示的画面。

[0156] 在轻击主页画面选择操作部102a时,在显示器26上显示图3A所示的主页画面100。

[0157] 在轻击强化画面选择操作部102b时,显示强化画面(图中未示出)。在强化画面上,可以强化玩家所拥有的角色和支援卡牌。玩家可以通过强化角色和支援卡牌来提升针对玩家和支援卡牌所设置的等级。玩家和支援卡牌设置有各种参数,使得随着等级提升,参数增加。作为玩家和支援卡牌的参数增加的结果,玩家可以在培养游戏中培养具有更强状态的角色。

[0158] 在轻击故事画面选择操作部102c时,显示故事画面(图中未示出)。这里,针对在游戏中出现的各个角色提供了故事图像。玩家可以在故事画面上选择角色和故事图像以查看故事。

[0159] 在轻击比赛游戏选择操作部102d时,显示比赛游戏选择画面(图中未示出)。本实施例提供各种比赛游戏,其中可以使在(以下所述的)培养游戏中培养的培养角色参加这些比赛游戏。在比赛游戏选择画面上,玩家可以选择使培养角色参加的比赛游戏。比赛游戏包括团队竞技游戏,在该团队竞技游戏中,使得利用多个培养角色组织成的团队与利用由计算机选择的其他玩家组织成的团队竞争。团队竞技游戏具有玩家与其他玩家竞争排名的游戏玩法。

[0160] 在轻击扭蛋画面选择操作部102e时,显示扭蛋画面(图中未示出)。在扭蛋画面上,玩家可以进行所谓的扭蛋抽选,在该扭蛋抽选中,可以通过消耗游戏内货币通过抽选来获得角色和支援卡牌。

[0161] 另外,在主页画面100中,在菜单栏102的上方提供了培养游戏操作部104。在轻击培养游戏操作部104时,显示培养游戏画面,由此开始(以下所述的)培养游戏。培养游戏大致分类为准备阶段和培养阶段,并且玩家首先在准备阶段中选择他/她自己所拥有的角色其中之一,以将所选择的角色设置为要培养的角色(以下称为培养对象角色)。

[0162] 在准备阶段中,玩家还设置在对培养对象角色进行培养时要使用的卡堆(deck)。该卡堆是利用(以下详细说明的)多个继承角色和多个支援卡牌组织成的。因此,在培养游戏中,使用卡堆中所组织的继承角色和支援卡牌。

[0163] 在设置培养对象角色和卡堆(继承角色和支援卡牌)完成时,准备阶段转变到培养阶段,由此开始用于对培养对象角色进行培养的游戏。在培养游戏中,可以改变培养对象角色的参数。玩家可以拥有在培养游戏中培养的角色作为培养角色。如以上所述,玩家可以将他/她自己所拥有的培养角色组织到团队中以在团队竞技游戏等中使用。

[0164] 因而,根据本实施例的游戏的主要目的是在培养游戏中培养培养角色、并且通过使用培养角色来提高团队竞技游戏中的排名。

[0165] 另外,在本实施例中,提供了用于在玩家之间共享培养角色或支援卡牌的功能以

及用于在多个玩家之间共享信息的功能。玩家可以设置可以由其他玩家在培养游戏中使用的培养角色和支援卡牌。更具体地,如图3A所示,在主页画面100的右上部提供了设置操作部106。在轻击设置操作部106时,显示选项设置画面110。

[0166] 图3B是用于例示选项设置画面110的示例的图。选项设置画面110是允许确认并设置各种信息的画面。在选项设置画面110上提供了多个操作部,使得在轻击操作部时,可以确认并设置与该操作部相对应的信息。

[0167] 选项设置画面110上的操作部包括简介设置操作部110a和关闭操作部110b。在轻击关闭操作部110b时,关闭选项设置画面110,并且显示主页画面100。在轻击简介设置操作部110a时,显示简介设置画面120。

[0168] 图3C是用于例示简介设置画面120的示例的图。在简介设置画面120中,玩家可以确认并设置他/她自己的简介信息。简介信息包括简介角色、玩家名称、玩家ID、玩家所属的圈子、代表角色和租用卡牌。

[0169] 简介角色用作在其他玩家查看与玩家有关的信息时显示的角色。例如,在使用作为用于与其他玩家共享信息的地方的圈子功能时,显示简介角色。在简介设置画面120上,显示当前设置的简介角色图像122。在简介角色图像122的附近提供了改变按钮124。在轻击改变按钮124时,显示简介角色改变画面(图中未示出)。在简介角色改变画面上,玩家可以改变简介角色。

[0170] 在简介设置画面120上还显示玩家所设置的玩家名称、指派给玩家的玩家ID、以及玩家所属的圈子的名称。另外,在简介设置画面120上提供了代表角色设置操作部126a和租用卡牌设置操作部126b。

[0171] 在轻击代表角色设置操作部126a时,显示代表角色设置画面(图中未示出)。在代表角色设置画面上,玩家可以将他/她自己所培养的培养角色中的任一个设置为代表角色。在代表角色设置操作部126a中,显示指示当前设置的代表角色的图标图像。尽管以下详细说明,但在其他玩家所玩的培养游戏中可以将代表角色作为继承角色而组织在卡堆中。

[0172] 在轻击租用卡牌设置操作部126b时,显示租用卡牌设置画面(图中未示出)。在租用卡牌设置画面上,玩家可以将他/她自己所拥有的支援卡牌中的任一个设置为租用卡牌。在租用卡牌设置操作部126b中,显示指示当前设置的租用卡牌的图标图像。注意,如以上所述,被设置为租用卡牌的支援卡牌可以由其他玩家组织在卡堆中,并且在其他玩家所玩的培养游戏中使用。

[0173] 尽管没有详细说明,但当在简介设置画面120上改变简介信息的设置时,设置改变信息被发送到服务器1000。在服务器1000中,保存针对各玩家的简介信息。

[0174] 如图3A所示,在主页画面100上显示设置图标128。在轻击设置图标128时,显示主页设置画面130。

[0175] 图3D是用于例示主页设置画面130的示例的图。在主页设置画面130上,玩家可以设置要在主页画面100上显示的主页画面设置角色132。玩家可以设置要在主页画面100上显示的四个主页画面设置角色132。

[0176] 尽管图中未示出,但当在主页画面100上输入向左/向右的轻拂操作时,切换显示器26上所显示的画面(即,主页画面100的显示)。在主页画面100上显示四个当前设置的主页画面设置角色132。主页画面设置角色132被指派了作为菜单栏102中所显示的各个操作

部的功能。因此,在轻击主页画面100上所显示的主页画面设置角色132时,以与在轻击菜单栏102中的操作部时相同的方式切换画面。

[0177] 在主页设置画面130上,以可识别的方式显示与当前设置的四个主页画面设置角色132分别相对应的角色图像以及相应的操作部。在轻击主页设置画面130上所显示的角色图像时,显示角色选择画面(图中未示出)。玩家可以在角色选择画面上选择主页画面设置角色132。此外,玩家可以在主页设置画面130上设置针对主页画面设置角色132的服装。

[0178] 如图3A所示,在主页画面100上显示圈子图标134。在轻击圈子图标134时,显示圈子画面。在圈子画面上,玩家可以与属于同一圈子的其他玩家交换信息。

[0179] 另外,在本实施例中不定期地举办各种时间限定事件。在作为时间限定事件的特定事件的举办时间段期间,在主页画面100上显示特定事件图标108。在轻击特定事件图标108时,显示特定事件画面。在特定事件画面上,玩家可以用例如仅在特定事件期间提供的特定事件点数兑换各种报酬。

[0180] 当在主页画面100上轻击培养游戏操作部104时,显示培养游戏画面,并且开始培养游戏。注意,玩家可以通过消耗游戏点数来玩游戏。每预定时间(例如,10分钟)按预定值(例如,+1)向玩家授予游戏点数。关于玩家可以具有的游戏点数存在上限(例如,100),并且玩家可以在高达该上限的范围内具有游戏点数。在主页画面100的上部,提供了游戏点数指示条136以可视地指示当前拥有的游戏点数相对于上限的百分比。

[0181] 在开始培养游戏时,游戏点数减少了预定值(例如,-30)。因此,玩家在他/她不具有所需的游戏点数的情况下,不能开始培养游戏。然而,应当注意,玩家可以拥有恢复游戏点数的物品,并且可以使用该物品来恢复游戏点数。该物品例如可以作为培养游戏或团队竞技游戏的报酬来授予,或者可以通过消耗游戏内货币来获得。以下将详细说明培养游戏。

[0182] (培养游戏)

[0183] 图4是用于例示培养游戏的一般流程的图。培养游戏大致分类为设置游戏和培养主游戏。尽管以下详细说明,但培养主游戏是将从玩家所拥有的角色中选择的一个培养对象角色作为培养对象角色进行培养的游戏。

[0184] 另外,设置游戏允许玩家登记情景、培养对象角色和卡堆(继承角色和支援卡牌),并且与培养游戏的准备阶段相对应。在下文,在设置游戏中执行的处理被称为准备阶段处理,并且在培养主游戏中执行的处理被称为培养阶段处理。这里,为了容易理解,首先将说明准备阶段处理和培养阶段处理的一般流程。

[0185] <准备阶段处理>

[0186] 在准备阶段处理中,主要进行情景、培养对象角色和卡堆(继承角色和支援卡牌)的登记。注意,支援卡牌用于辅助培养培养对象角色。各个支援卡牌始终关联有一个角色,并且与准备阶段处理中所登记的支援卡牌关联的角色辅助培养培养对象角色。在下文,与支援卡牌关联的角色被称为支援角色。

[0187] <情景的登记>

[0188] 当在主页画面100上玩家轻击培养游戏操作部104时,显示情景选择画面(图中未示出)。在本实施例中,提供了针对培养主游戏的多个情景。在针对培养主游戏的各个情景中,设置了最终目标、游戏中途的目标等。玩家需要一个接一个地通关各情景中所设置的目标。各个情景具有不同的目标,要达成这些目标的不同的时间段、不同的难度等级等。

[0189] 另外,培养主游戏具有故事情节,使得游戏沿着故事进展。此外,在培养主游戏期间,在各种定时发生事件。在培养主游戏期间发生的事件包括情景特定事件。因此,在一个情景中在培养主游戏期间发生的事件中的至少一些事件不同于在另一情景中在培养主游戏期间发生的事件中的至少一些事件。玩家可以在情景选择画面上选择多个情景其中之一。

[0190] 图5A是用于例示情景初始相加值数据的示例的图。图5B是用于例示情景初始上限数据的示例的图。图5C是用于例示情景事件相加值数据的示例的图。如图5A所示,唯一的情景ID与各个情景关联。当玩家在情景选择画面上选择情景时,登记与所选择的情景关联的情景ID。这里,提供了四个情景ID 0001至0004。

[0191] 尽管以下详细说明,但培养游戏的目的包括增加培养对象角色的能力参数。这里,提供了速度、耐力、力量、毅力和智力这五个能力参数。这五个能力参数的值越高,比赛的进展对培养对象角色越有利。

[0192] 然而,应当注意,各个能力参数设置有上限,使得在培养主游戏中,使各个能力参数的值仅在高达其上限的范围内更新。因而,限制使能力参数更新为超过其相应上限的值。在培养主游戏开始时,设置各个能力参数的初始上限。该初始上限针对各情景而不同。注意,各个能力参数的上限可以在游戏期间从初始上限起增加。

[0193] 情景初始相加值数据存储在玩家终端1和服务器1000中。情景初始相加值数据是五个能力参数的初始相加值与各个情景ID关联的数据。在本实施例中,在培养主游戏开始时,基于情景初始相加值数据来设置能力参数的初始上限。

[0194] 更具体地,针对能力参数预先设置共同基础值。在本实施例中,设置“1200”作为共同基础值。该共同基础值对于所有情景和所有能力参数是共同的。然而,应当注意,共同基础值可能针对各情景而不同,并且也可能针对各能力参数而不同。此外,在培养主游戏开始时,将与玩家所选择的情景相对应的情景初始相加值相加到共同基础值,由此设置各个能力参数的初始上限。

[0195] 如在例如图5A中所示,根据情景初始相加值数据,与情景ID“0001”关联的所有五个能力参数的情景初始相加值被设置为“200”。因此,在选择了情景ID“0001”的状态下开始培养主游戏的情况下,所有五个能力参数的初始上限都是“1400”。

[0196] 另外,在例如选择了情景ID“0002”的状态下开始培养主游戏的情况下,速度能力参数和毅力能力参数的初始上限是作为共同基础值的“1200”,耐力能力参数和智力能力参数的初始上限是“1600”,并且力量能力参数的初始上限是“1400”。

[0197] 注意,这里,通过将能力参数的初始相加值与共同基础值相加来导出初始上限。然而,应当注意,可以提供如图5B所示的情景初始上限数据,使得可以基于情景初始上限数据来导出能力参数的初始上限。根据情景初始上限数据,五个能力参数中的各能力参数的初始上限与各个情景ID关联。在情景初始上限数据中与各个情景ID关联的初始上限的值是通过将情景初始相加值数据中的初始相加值与共同基础值相加所获得的值。

[0198] 因而,可以将与各个情景ID关联的情景初始上限设置为能力参数的初始上限。可替代地,可以将通过将情景初始相加值与共同基础值相加所获得的值设置为能力参数的初始上限。

[0199] 另外,在培养主游戏中,在预定定时可以发生用于增加各个能力参数的上限的情

景事件。在情景事件发生时,将与该情景事件关联的情景事件相加值相加到此时的上限。例如,当在具有例如情景ID“0001”的培养主游戏中发生预定情景事件时,五个能力参数的上限增加了“20”。

[0200] 如图5C所示,由于情景事件而增加的能力参数的上限针对各情景而不同。注意,一个情景可以具有用于增加能力参数的上限的两个或多于两个情景事件,或者可以不具有这样的情景事件。此外,情景事件发生的定时在所有情景中可以是共同的或者可以不同。

[0201] 因而,能力参数的上限根据玩家所选择的情景而不同。因此,可以培养能力和特性针对各情景而不同的角色。这进一步鼓励玩家玩具有各种情景的游戏。

[0202] <培养对象角色的登记>

[0203] 图6A是用于例示培养对象角色选择画面150的图。当玩家在情景选择画面上选择情景时,显示图6A所示的培养对象角色选择画面150。在培养对象角色选择画面150的中央,显示示出玩家所拥有的角色的列表的多个角色图标151。

[0204] 另外,在培养对象角色选择画面150的上部,显示能力参数显示部152a和适应性参数显示部152b。在培养对象角色选择画面150的下部还显示标为“返回”的返回操作部153和标为“下一个”的下一个操作部154。

[0205] 在本实施例中,针对各角色设置能力参数的初始值。在能力参数显示部152a中,与玩家所选择的角色图标151相对应的角色的能力参数的初始值被显示为数值。在本实施例中,能力参数的数值越大,能力更高。

[0206] 另外,在能力参数显示部152a中显示各个能力参数的初始上限。换句话说,在玩家可以选择情景的状态下或者在玩家选择了情景之后,在能力参数显示部152a中显示在开始培养主游戏时设置的各个能力参数的上限。在能力参数显示部152a中,与玩家所选择的情景相对应的初始上限被显示为分母,并且玩家所选择的角色的能力参数的初始值被显示为分子。

[0207] 这里,在能力参数显示部152a中,可识别地指示超过共同基础值的初始上限。在图6A所示的示例中,速度、力量和毅力的初始上限超过作为共同基础值的“1200”。因此,在能力参数显示部152a中,与耐力和智力的初始上限相对比,可识别地指示速度、力量和毅力的初始上限。这里,超过共同基础值的初始上限的可识别指示包括闪烁和以不同颜色显示。

[0208] 图7A是用于例示能力参数(初始值)表的图。在本实施例中,如图7A所示,在能力参数(初始值)表中存储有针对各角色的能力参数的初始值。此外,基于能力参数(初始值)表中所存储的能力参数的初始值,在能力参数显示部152a中显示能力参数的初始值。

[0209] 在本实施例中,针对各角色设置指示各个能力的多个种类的能力参数的初始值。更具体地,能力参数包括:在能力参数显示部152a中标为“速度”的速度能力参数;在能力参数显示部152a中标为“耐力”的耐力能力参数;在能力参数显示部152a中标为“力量”的力量能力参数;在能力参数显示部152a中标为“毅力”的毅力能力参数;以及在能力参数显示部152a中标为“智力”的智力能力参数。

[0210] 注意,经由玩家的操作等使针对各角色的能力参数的初始值增加。例如,各角色具有五个状态等级,使得玩家可以通过消耗游戏内货币或预定物品来使角色的状态等级提升。随着角色的状态等级提升,角色的能力参数的初始值增加。

[0211] 图7A示出在角色具有预定等级的情况下初始值。注意,玩家可以在培养主游戏

中增加能力参数的值。即,培养主游戏的目的是培养具有更大数值的能力参数的角色。

[0212] 另外,在本实施例中,针对各角色设置适应性参数(初始值)。如图6A所示,在适应性参数显示部152b中,与玩家所选择的角色图标151相对应的角色的适应性参数的初始值被显示为字母。

[0213] 图7B是用于例示适应性参数(初始值)表的图。在本实施例中,如图7B所示,在适应性参数(初始值)表中存储有针对各角色的适应性参数的初始值。各个适应性参数的初始值被设置为从字母A到字母G的七个阶段其中之一。注意,适应性参数的初始值A指示最高适应性,并且适应性参数的初始值G指示最低适应性。基于适应性参数(初始值)表中所存储的适应性参数的初始值,在适应性参数显示部152b中显示适应性参数的初始值。

[0214] 在本实施例中,针对各角色设置指示各个适应性的多个种类的适应性参数的初始值。更具体地,适应性参数包括:与场地适应性(草地和泥地)相关的适应性参数;与距离适应性(短距离、英里、中距离和长距离)相关的适应性参数;以及与跑法适应性(领头、前列、居中和后追)相关的适应性参数。

[0215] 在培养游戏中,玩家可以允许培养对象角色参加各种比赛。此时,培养对象角色的适应性与比赛内容匹配得越高,比赛越有利地进展。

[0216] 可以通过消耗游戏内货币来增加针对各角色的适应性参数的初始值,这也是可接受的。另外,适应性参数的值在培养主游戏中可以改变。另外,在培养主游戏中,存在如下的一些情况:适应性参数被设置为S(其指示比A更高的适应性)。

[0217] 图6B是用于例示角色细节画面160的第一图。另外,图6C是用于例示角色细节画面160的第二图。在长按培养对象角色选择画面150上的角色图标151时,在显示器26上显示角色细节画面160。在角色细节画面160上,显示与在培养对象角色选择画面150上长按的角色图标151相对应的角色的能力的细节。

[0218] 在角色细节画面160的中央,显示技能操作部161和事件操作部162。如图6B所示,在显示角色细节画面160时,最初突出显示技能操作部161,并且显示针对角色所提供的技能。技能是在当正在执行(以下所述的)比赛时满足预定条件的情况下可以发动的能力。在发动技能时,比赛针对各角色有利地进展。

[0219] 图7C是用于例示技能表的图。如图7C所示,在技能表中存储有针对玩家所拥有的各个角色的技能。此外,基于技能表中所存储的技能,如图6B所示,在角色细节画面160中显示技能。注意,仅仅拥有技能不允许发动技能(仅在获得技能之后才可以发动技能)。在下文,准备好由角色发动的技能被称为已获得技能。

[0220] 从培养主游戏开始,针对角色设置一个已获得技能。另外,除该一个已获得技能之外,还针对角色设置多个拥有技能。拥有技能是可以在培养主游戏的开始之后通过消耗(以下所述的)技能点数来获得的技能。简言之,拥有技能可以变为用技能点数兑换的已获得技能。

[0221] 在本实施例中,图7C所示的技能表中的用双圆(◎)指示的技能作为已获得技能显示在图6B的角色细节画面160上。另外,图7C所示的技能表中的用圆(O)指示的技能作为拥有技能显示在图6B所示的角色细节画面160上。在本实施例中,如图6B的角色细节画面160所示,突出显示已获得技能,使得可以容易地将已获得技能与拥有技能区分开。

[0222] 尽管通过如下的示例示出图6B,但本发明不限于该示例,在该示例中,在已获得技

能显示栏161a和拥有技能显示栏161b中分别显示一个已获得技能和七个拥有技能,作为针对各角色所设置的技能。例如,已获得技能的数量和拥有技能的数量可以针对各角色而不同。此外,例如,针对各角色的已获得技能或拥有技能的数量可以随着角色的等级的提升、游戏内货币或物品的消耗等而增加。

[0223] 另外,在玩家轻击角色细节画面160上的事件操作部162时,如图6C所示,切换角色细节画面160的内容以显示指示针对各角色所提供的专用事件的专用事件显示栏162a。在这种情况下,如图6C所示,突出显示事件操作部162。专用事件在培养主游戏中满足预定条件时发生,并且显示与在培养游戏中出现的角色相关的故事或者使能力参数的值改变。

[0224] 图7D是用于例示专用事件表的图。如图7D所示,在专用事件表中存储有针对玩家所拥有的各个角色的专用事件。然后,基于专用事件表中所存储的专用事件,如图6C所示,在角色细节画面160上显示专用事件。注意,专用事件可以包括使得能够拥有或获得技能的提示事件、使角色的能力参数的数值增加或减少的能力事件等。

[0225] 关于图6C所示的角色细节画面160上所显示的专用事件,可以允许所有的这些专用事件都在培养主游戏的执行期间发生,可以允许这些专用事件中的至少一些专用事件在培养主游戏的执行期间发生,或者在不满足预定条件的情况下,可以不允许这些专用事件中的任何专用事件在培养主游戏的执行期间发生。此外,例如,针对各角色所提供的专用事件的数量可以随着角色的等级的提升、游戏内货币或物品的消耗等而增加。在满足预定条件的情况下,在培养主游戏期间执行没有作为专用事件而显示的专用事件,这也是可接受的。

[0226] 另外,如图6B和图6C所示,在角色细节画面160的下部显示标为“关闭”的关闭操作部163。在轻击角色细节画面160上的关闭操作部163的情况下,角色细节画面160消失,并且在显示器26上显示培养对象角色选择画面150。

[0227] 另外,当在图6A所示的培养对象角色选择画面150上轻击返回操作部153时,在显示器26上显示情景选择画面(图中未示出)。在培养对象角色选择画面150上还提供了培养信息显示按钮155。在轻击培养信息显示按钮155时,显示培养信息显示画面(图中未示出)。在培养信息显示画面上,玩家可以确认与在培养对象角色选择画面150上选择的角色有关的信息。

[0228] 在培养信息显示画面上提供了通关目标标签。这里,培养游戏的目的是通过对从玩家所拥有的角色中作为培养对象角色所选择的角色进行培养,来创建更强的培养角色。尽管以下详细说明,但培养主游戏由多个回合构成,并且玩家需要在各个回合中使培养对象角色进行训练并参加比赛。

[0229] 此外,各个角色设置有多个通关目标。在轻击通关目标标签时,在培养信息显示画面上列出针对当前选择的角色所设置的通关目标。在各个回合中,预先定义了允许培养对象角色参加的比赛。

[0230] 此外,在使培养对象角色参加比赛时,培养对象角色可以获得粉丝、胜利点数和特殊货币。在各个比赛中,针对各取得名次设置粉丝、胜利点数和特殊货币的基本获得数,并且取得名次越高,所获得的粉丝的数量越大,并且胜利点数的数值越大。

[0231] 比赛还设置有难度等级,并且比赛的难度等级越高,玩家在比赛中可以获得的粉丝和胜利点数越多。例如,一些比赛被称为高奖赏比赛,具有G1、GII和GIII级别。级别按

GIII、GII和GI的顺序变得更高。比赛的级别越高,比赛的难度等级越高,并且玩家在比赛中可以获得的粉丝和胜利点数越多。

[0232] 这里,通过向针对各取得名次所定义的基本获得数加上奖励获得数来计算玩家通过参加比赛可以获得的粉丝数。更具体地,基于比赛结果来决定校正值,并且将基本获得数乘以校正值以计算奖励获得数。该奖励获得数和基本获得数的总和是培养对象角色所获得的粉丝数。在比赛结果例如指示第一名的情况下,培养对象角色与赢得第二名的角色之间的差越大,校正值越大。此外,在比赛结果指示第二名至第五名其中之一的情况下,培养对象角色与赢得第一名的角色之间的差越小,校正值越大。

[0233] 另外,培养对象角色在比赛期间按预定概率发动技能。此时,所发动的技能的数量越大,校正值越大。因而,在各个比赛中定义用于加上粉丝数的条件,并且所获得的粉丝的数量根据除取得名次以外的各种比赛结果以及比赛的中途状态而增加。然而,应当注意,培养对象角色所获得的粉丝数至少是与取得名次相对应的基本获得数。

[0234] 注意,在一些比赛中,可以指定一定粉丝数作为比赛参加条件。在这种情况下,如果培养对象角色所获得的粉丝数少于作为比赛参加条件所指定的粉丝数,则玩家不能允许培养对象角色参加比赛。比赛的难度等级越高,允许培养对象角色参加比赛所需的粉丝数越大。

[0235] 因而,各个角色设置有多个通关目标。玩家通过达成通关目标,可以继续培养主游戏直到最后回合为止。另一方面,在玩家未能达成通关目标的情况下,培养主游戏在该回合结束。

[0236] 因而,在图6A所示的培养对象角色选择画面150上,玩家可以在确认与各个角色有关的各种信息的同时选择培养对象角色。此外,当在培养对象角色选择画面150上轻击下一个操作部154时,当前选择的角色被设置为培养对象角色,并且在显示器26上显示继承角色选择画面170。

[0237] <继承角色的登记>

[0238] 图8A是用于例示继承角色选择画面170的第一图。图8B是用于例示培养角色列表画面180的第一图。图8C是用于例示继承角色选择画面170的第二图。图8D是用于例示继承角色选择画面170的第三图。继承角色选择画面170是供玩家登记继承角色用的画面。

[0239] 继承角色是从其被培养对象角色继承能力值、技能等的角色。玩家可以从他/她自己所拥有的培养角色以及根据预定的提取条件所提取的其他玩家的代表角色(诸如以追随者为代表的好友的代表角色等)中选择两个继承角色,由此将所选择的继承角色组织并登记在卡堆中。注意,在一个培养游戏中,其他玩家的仅一个代表角色可以作为继承角色组织在卡堆中。

[0240] 在继承角色选择画面170上,提供了能力参数显示部152a、适应性参数显示部152b、第一继承角色选择区域171a和第二继承角色选择区域171b。在画面从培养对象角色选择画面150转变到继承角色选择画面170时,如图8A所示,第一继承角色选择区域171a和第二继承角色选择区域171b被显示为空白。

[0241] 在轻击第一继承角色选择区域171a或第二继承角色选择区域171b时,显示图8B所示的培养角色列表画面180。在培养角色列表画面180上提供了我的角色标签181a和租用标签181b。另外,在我的角色标签181a和租用标签181b的下方提供了培养角色列表显示区域。

在培养角色列表显示区域中显示培养角色图标182。

[0242] 在选择我的角色标签181a的状态下,如图8B所示,显示与玩家他/她自己所拥有的培养角色相对应的培养角色图标182。此外,尽管图中未示出,但在选择租用标签181b的状态下,显示与好友的代表角色(即,好友所培养的培养角色)相对应的培养角色图标182。

[0243] 另外,在轻击培养角色图标182时,暂时选择与培养角色图标182相对应的培养角色。如图8C所示,在轻击培养角色图标182时,还显示继承角色选择画面170。此时,例如,如果作为轻击第一继承角色选择区域171a的结果而显示培养角色列表画面180、并且在培养角色列表画面180上轻击培养角色图标182,则在第一继承角色选择区域171a中显示指示暂时选择的培养角色的图像。

[0244] 在该状态下,例如,在作为轻击第二继承角色选择区域171b的结果而显示培养角色列表画面180、并且在培养角色列表画面180上轻击培养角色图标182的情况下,如图8D所示,在第二继承角色选择区域171b中显示指示暂时选择的培养角色的图像。

[0245] 另外,与在对培养角色进行培养时使用的继承角色有关的信息以与培养角色关联的方式被存储。在第一继承角色选择区域171a中,显示与在对培养角色进行培养时使用的继承角色有关的信息。

[0246] 图9是用于例示继承谱系的图。在培养游戏中,基于继承角色所拥有的因子信息,达成了各种效用,诸如培养对象角色的能力参数和适应性参数的值的增加等。这里,针对一个培养对象角色设置两个继承角色。这些继承角色是之前创建的培养角色。因此,在创建了被设置为继承角色的培养角色时,该培养角色也设置有两个继承角色。

[0247] 如图9所示,假定将从现在开始的培养主游戏中的培养对象角色是本代。另外,假定被设置为针对该培养对象角色的继承角色的两个培养角色是继承第一代。此外,在开始继承第一代的各个培养角色的培养时,将两个培养角色设置为继承角色。假定在创建继承第一代中的各个培养角色时被设置为继承角色的两个培养角色是继承第二代。

[0248] 在这种情况下,如图9所示,继承第一代和继承第二代的培养角色对本代的培养对象角色产生效用。如以上所述,由于针对一个培养对象角色设置两个继承角色(继承第一代),因此总共六个培养角色对一个培养对象角色产生效用。

[0249] 例如,第一继承组由继承第一代的两个培养角色中的一个培养角色、以及用作该培养角色的继承角色的继承第二代的两个培养角色构成。类似地,第二继承组由继承第一代的两个培养角色中的另一培养角色、以及用作该培养角色的继承角色的继承第二代的两个培养角色构成。

[0250] 如图8D所示,第一继承角色选择区域171a包含构成第一继承组的、与继承第一代的一个培养角色和继承第二代的两个培养角色分别相对应的图标。类似地,第二继承角色选择区域171b包含构成第二继承组的、与继承第一代的一个培养角色和继承第二代的两个培养角色分别相对应的图标。

[0251] 图10是用于例示因子信息的图。尽管以下详细说明,但在培养游戏完成时,将培养对象角色登记为培养角色,并且此时,因子信息以与培养角色关联的方式被存储。更具体地,在培养角色的培养完成时,通过抽选决定要由培养角色获得的因子。此外,将指示通过抽选所抽中的因子的因子信息与培养角色关联。换句话说,在培养游戏完成时,培养角色可以获得通过抽选所抽中的因子。

[0252] 然而,应当注意,培养角色所获得的因子不影响该培养角色的能力自身。例如,可以使培养角色参加诸如团队竞技游戏等的比赛游戏。此时,在该比赛中,基于参加比赛的所有培养角色的能力参数、适应性参数、已获得技能等来执行用于决定取得名次和比赛进展的模拟(即,计算)。培养角色所拥有的因子不用于计算,并且即使培养角色具有许多因子,比赛也不会针对培养角色有利地进展。

[0253] 培养角色所拥有的因子在该培养角色被设置为继承角色的情况下仅影响培养对象角色。可以由培养角色获得的因子被分类为多个类型。图10示出因子类型:基础能力因子、适应性因子、比赛因子、角色因子和技能因子。针对各个因子设置多个阶段其中之一。这里,提供了三个阶段的因子等级(包括等级1、等级2和等级3)作为因子阶段。

[0254] 注意,因子等级是通过抽选决定的。此时,在决定了要由培养角色获得的因子之后,可以针对各个所获得的因子通过抽选决定因子等级。可替代地,可以针对因子和因子等级的各个组合模式来设置抽中率,使得可以基于所设置的抽中率来决定这些组合模式中的任何组合模式。在这种情况下,同时决定要获得的因子以及因子等级。

[0255] 因子等级具有等级3作为最有效等级并且具有等级1作为最不有效等级。在用于决定因子等级的抽选中,等级3被设置为具有最低抽中概率,并且等级1被设置为具有最高抽中概率。然而,应当注意,要获得的因子的抽中概率和因子等级的抽中概率可以根据培养游戏的结果而改变。在这种情况下,可以决定因子等级,使得例如,培养角色的能力参数和评价得分越高,因子等级越高。

[0256] 基础能力因子使培养对象角色的能力参数的值和能力参数的上限增加。基础能力因子具有五个因子:速度因子、耐力因子、力量因子、毅力因子和智力因子。培养角色始终获得这五个基础能力因子其中之一。五个基础能力因子与速度、耐力、力量、毅力和智力这五个能力参数相对应。在继承第一代或继承第二代的培养角色例如具有速度因子的情况下,培养对象角色的速度能力参数的值和上限增加。

[0257] 图11A是用于例示从基础能力因子产生的效用的图。各个能力参数的增加值和各个能力参数的上限的增加值根据基础能力因子的因子等级而不同。例如,在速度因子的因子等级是等级1的情况下,培养对象角色的速度能力参数增加了“7”,在速度因子的因子等级是等级2的情况下,能力参数增加了“13”,并且在速度因子的因子等级是等级3的情况下,能力参数增加了“21”。

[0258] 因此,在总共六个培养角色(包括继承第一代的两个培养角色和继承第二代的四个培养角色)全部具有等级3的速度因子的情况下,培养对象角色的速度能力参数增加了最大126(增加值 $21 \times$ 六个角色)。

[0259] 然而,应当注意,各个因子设置有发动定时和发动条件。因此,即使继承角色具有因子,在发动定时不满足发动条件的情况下,也不对培养对象角色产生效用。

[0260] 如以上所述,培养主游戏由多个回合构成,并且这些回合中的预定回合被设置为因子发动回合。假设培养主游戏的三个回合(例如,第1回合、第30回合和第54回合)被设置为因子发动回合。在这种情况下,第1回合用作第一次发动定时,第30回合用作第二次发动定时,并且第54回合用作第三次发动定时。在各个因子发动回合中,决定是否发动各个因子(继承角色),并且在决定发动因子的情况下,满足该因子的发动条件,由此达成与该因子相对应的效用。

[0261] 注意,是否发动基础能力因子通过抽选来决定。此时,在用于决定是否发动基础能力因子的抽选中抽中的概率(即,发动基础能力因子的概率)(以下称为发动概率)在三个因子发动回合之间可能不同。这里,在第1回合中,不论因子等级如何,基础能力因子的发动概率都被设置为100%。另外,在第30回合和第54回合中,基础能力因子的发动概率根据因子等级而不同。作为示例,在第30回合和第54回合中,等级3的基础能力因子的发动概率被设置为100%,等级2的基础能力因子的发动概率被设置为90%,并且等级1的基础能力因子的发动概率被设置为80%。

[0262] 在继承角色选择画面170上,显示能力参数在第1回合中增加的增加值。例如,在图8C中暂时选择构成第一继承组的一个继承角色。在这种情况下,显示由于暂时选择的一个继承角色而在第1回合中增加的能力参数的种类、以及该能力参数的增加值。这里,在力量能力参数的上方显示“+63”,这指示力量能力参数在第1回合中增加了63个点。另外,能力参数显示部152a示出通过加上在第1回合中产生的增加值所得到的值。

[0263] 另外,在图8D中暂时选择构成第一继承组和第二继承组的两个继承角色。在这种情况下,显示由于暂时选择的两个继承角色而在第1回合中增加的能力参数的种类、以及这些能力参数的增加值。这里,在速度、力量和智力的能力参数的上方分别显示“+21”、“+63”和“+42”,这指示速度、力量和智力的能力参数在第1回合中分别增加了21个点、63个点和42个点。

[0264] 注意,在继承角色选择画面170上,可识别地显示由于构成第一继承组的继承角色而增加的能力参数的增加值和由于构成第二继承组的继承角色而增加的能力参数的增加值。例如,在图8D中,在力量能力参数的上方显示的“+63”指示以及在速度能力参数和智力能力参数的上方显示的“+21”和“+42”指示是通过颜色区分的。

[0265] 另外,在发动基础能力因子时,相应能力参数的上限会增加。此时,能力参数的上限的增加值根据基础能力因子的因子等级而不同。此外,能力参数的上限的增加值根据发动定时而不同。在速度因子的因子等级是例如等级1的情况下,培养对象角色的速度能力参数的上限在第一次发动定时增加了“4”,并且在第二次发动定时和第三次发动定时在“1”至“4”的范围内增加。

[0266] 此外,在速度因子的因子等级是等级2的情况下,培养对象角色的速度能力参数的上限在第一次发动定时增加了“9”,并且在第二次发动定时和第三次发动定时在“1”至“4”的范围内增加。此外,在速度因子的因子等级是等级3的情况下,培养对象角色的速度能力参数的上限在第一次发动定时增加了“16”,并且在第二次发动定时和第三次发动定时在“1”至“4”的范围内增加。

[0267] 注意,这里,在第一次发动定时,能力参数的上限始终增加了与因子等级相对应的增加值。另一方面,在第二次发动定时和第三次发动定时,进行用于决定是否发动基础能力因子的抽选。在决定发动基础能力因子的情况下,进行用于决定上限的增加值的抽选。此时,可以设置基础能力因子,使得因子等级越高,决定发动该因子的概率越高。此外,可以设置基础能力因子,使得因子等级越高,上限的增加值越大。

[0268] 此外,是否发动基础能力因子可以针对各因子单独决定,或者可以针对效用的各类型单独决定。例如,假定在针对各因子单独决定是否发动基础能力因子的情况下已决定发动一个基础能力因子。在这种情况下,相应能力参数的值以及相同能力参数的上限根据

因子等级而增加。

[0269] 另一方面,在针对效用的各类型决定是否发动一个基础能力因子的情况下,通过一次抽选来决定是否使能力参数的值增加,并且通过另一抽选来决定是否使能力参数的上限增加。因此,在这种情况下,能力参数的值和上限中的仅一者可以增加。在任何情况下,在本实施例中,在第一次发动定时始终发动基础能力因子。这确保了在培养主游戏开始时,能力参数的值和上限根据因子等级而增加。

[0270] 此外,如图8C和图8D所示,更新继承角色选择画面170的能力参数显示部152a中所显示的能力参数的初始上限,以反映上限由于基础能力因子而增加的相加值。因而,通过考虑到情景初始相加值和由于基础能力因子而引起的相加值来显示能力参数的初始上限,由此提高了选择继承角色时的便利性。

[0271] 图10所示的适应性因子使培养对象角色的适应性参数增加。适应性因子具有六个因子:草地因子、泥地因子、短距离因子、英里因子、中距离因子和长距离因子。培养角色始终获得这六个适应性因子其中之一。六个适应性因子分别与草地适应性、泥地适应性、短距离适应性、英里适应性、中距离适应性和长距离适应性相对应。在继承第一代或继承第二代的培养角色包括具有例如草地因子的培养角色的情况下,培养对象角色的草地适应性的适应性参数增加。

[0272] 然而,应当注意,各个适应性因子也设置有发动定时和发动条件,并且决定在与针对基础能力因子的因子发动回合相同的因子发动回合中是否发动各个适应性因子。在决定发动适应性因子的情况下,相应的适应性参数按一个阶段上升。作为示例,不论因子等级如何,适应性因子的发动概率在第1回合中都被设置为100%。

[0273] 例如,假设属于第一继承组的三个培养角色的适应性因子分别是草地因子、短距离因子和英里因子,并且属于第二继承组的三个培养角色的适应性因子分别是草地因子、短距离因子和中距离因子。在这种情况下,培养对象角色的草地适应性和短距离适应性各自按两个阶段上升,并且英里适应性和中距离适应性各自按一个阶段上升。

[0274] 此外,例如,假设属于第一继承组的三个培养角色的所有适应性因子都是草地因子,并且属于第二继承组的三个培养角色的所有适应性因子都是短距离因子。在这种情况下,培养对象角色的草地适应性和短距离适应性各自按三个阶段上升。作为又一示例,假设属于第一继承组的三个培养角色的所有适应性因子都是草地因子,并且属于第二继承组的三个培养角色的适应性因子分别是草地因子、短距离因子和英里因子。在这种情况下,培养对象角色的草地适应性按四个阶段上升,并且短距离适应性和英里适应性各自按一个阶段上升。

[0275] 然而,应当注意,在第1回合中,对适应性参数的增加值设置了限制。更具体地,在第1回合中,所有适应性参数的上限被设置为A。因此,在培养对象角色的草地适应性的初始值是A的情况下,即使继承角色具有草地因子,在第1回合中草地适应性也不增加。

[0276] 另一方面,在第30回合和第54回合中,基于各个适应性因子的因子等级来进行用于决定是否发动该适应性因子的抽选。作为示例,在第30回合和第54回合中,等级3的适应性因子的发动概率被设置为5%,等级2的适应性因子的发动概率被设置为3%,并且等级1的适应性因子的发动概率被设置为1%。在第30回合或第54回合中,在通过抽选决定发动适应性因子时,与适应性因子相对应的适应性参数增加。注意,在第30回合和第54回合中,各

个适应性的上限从A上升到S。因此,在第30回合和第54回合中,通过发动适应性因子,各个适应性参数的值可以增加直至S。

[0277] 注意,在继承角色选择画面170的适应性参数显示部152b中显示在第1回合中已增加之后的适应性参数的值。

[0278] 比赛因子使培养对象角色的能力参数增加。针对培养对象角色可以参加的培养主游戏的比赛中的、具有诸如GI等的高难度等级的各个比赛(以下称为因子对象比赛)提供比赛因子。在培养游戏完成时,针对培养对象角色赢得第一名的各个因子对象比赛进行用于决定是否获得比赛因子的抽选。培养角色可以通过在该抽选中抽中来获得比赛因子。

[0279] 注意,还针对各个比赛因子提供因子等级,并且针对已被决定获得的各个比赛因子、通过抽选来决定因子等级。这里,对可以由一个培养角色获得的比赛因子的数量不存在上限,使得一个培养角色可以获得多个比赛因子。

[0280] 各个比赛因子预先设置有在发动比赛因子时增加的能力参数及其增加值。例如,比赛因子包括用于使速度能力参数增加的比赛因子和用于使力量能力参数增加的比赛因子。此时,因子等级越高,能力参数的增加值越大。

[0281] 另外,各个比赛因子也设置有发动定时和发动条件,并且在因子发动回合中决定是否发动各个比赛因子。在决定发动比赛因子的情况下,与比赛因子相对应的能力参数增加。注意,用于发动比赛因子的因子发动回合被限制为第30回合和第54回合。另外,因子发动回合中的比赛因子的发动概率根据因子等级而不同,并且因子等级越高,发动概率越高。

[0282] 角色因子是特定于角色的因子。例如,仅在将已被强化直至预定等级的角色作为培养对象角色进行培养的情况下,针对该角色所设置的角色因子在培养游戏完成时始终被授予给培养角色。注意,由于针对一个角色仅设置一个角色因子,因此一个培养角色可以获得最多一个角色因子。此外,在基于未被强化到预定等级的角色来创建培养角色的情况下,培养角色不能获得角色因子。

[0283] 另外,角色因子可以在预先设置的因子发动回合中发动,并且当在因子发动回合中进行的抽选抽中时被发动。在发动角色因子时,发生针对角色因子所设置的提示事件,从而如以上所述,允许玩家获得针对技能的提示。此外,在发动角色因子时,预定能力参数的上限增加。

[0284] 图11B是用于例示从角色因子产生的效用的图。角色因子引起能力参数的上限仅在第二次发动定时和第三次发动定时增加。然而,应当注意,可以在第一次发动定时发动角色因子。在第一次发动定时发动角色因子的情况下,如上所述,培养对象角色获得针对技能的提示,但能力参数的上限没有增加。

[0285] 另外,当在第二次发动定时或第三次发动定时发动角色因子时,不仅获得针对技能的提示,而且能力参数的上限增加。这里,不论因子等级如何,能力参数的上限都在“3”至“6”的范围内增加。注意,通过例如抽选来决定上限的增加值。此时,可以设置角色因子,使得因子等级越高,增加值越大。

[0286] 此外,在本实施例中,针对各个角色因子预先设置其上限作为发动角色因子的结果而增加的能力参数。例如,角色因子A使耐力的上限在“3”至“6”的范围内增加,并且角色因子B使速度的上限增加了“1”并使毅力的上限增加了“2”,或者使速度的上限增加了“2”并毅力的上限增加了“2”。注意,正如上述基础能力因子的情况那样,可以针对各因子或针对

效用的各类型单独决定是否发动角色因子。

[0287] 图10所示的技能因子是基于培养角色所获得的已获得技能来授予的。更具体地，在培养游戏完成时，针对培养角色所获得的各个已获得技能进行用于决定是否获得技能因子的抽选。在该抽选抽中时，将技能因子授予给培养角色。简言之，培养角色可以获得与已获得技能相对应的技能因子中的一些或全部。注意，在决定要获得技能因子时，通过抽选决定该技能因子的因子等级。

[0288] 另外，技能因子可以在预先设置的因子发动回合中被发动，并且当在因子发动回合中进行的抽选抽中时被发动。此时，因子等级越高，抽中概率越高。在发动技能因子时，发生针对技能因子所设置的提示事件，从而允许玩家获得针对技能的提示。由于此，培养对象角色可以获得与继承角色等所获得的已获得技能类似的技能。

[0289] 因而，在培养角色所获得的已获得技能的范围内获得技能因子。因此，培养角色所获得的已获得技能的数量越大，培养角色获得技能因子的概率越高。然而，应当注意，由于通过抽选来决定是否获得技能因子，因此不论是否获得许多已获得技能，在一些情况下也没有获得技能因子。

[0290] 这里，通过以除了已获得技能以外、培养角色获得技能因子的示例说明了本实施例。然而，代替提供技能因子，可以基于用作继承角色的培养角色所拥有的已获得技能来决定培养对象角色可以获得的技能。

[0291] 如以上所述，培养对象角色的能力参数根据卡堆中所组织的继承角色而极大地改变。另外，由于不论培养角色自身的高能力如何、都通过抽选来决定是否获得因子，因此具有高能力的培养角色不一定适合作为继承角色。另一方面，即使培养角色自身不具有高能力，培养角色也可以通过获得具有高因子等级的许多因子来用作有效继承角色。因而，允许将继承角色组织在卡堆中在以下方面带来了乐趣：不仅培养强大的培养角色，而且培养作为继承角色有效的培养角色。

[0292] 此外，在本实施例中，判断培养对象角色、继承第一代的培养角色和继承第二代的培养角色之间的相容性。此外，在具有良好相容性的角色的组合的情况下，因子发动条件变得有利。

[0293] 图12A是用于例示相容性判断组合的图，并且图12B是用于例示相容性判断特征的图。如图12A所示，在本实施例中提供了从1号到7号的七个判断组合。第一判断组合(1号)是本代的培养对象角色与第一继承组中的继承第一代的培养角色的组合。第二判断组合(2号)是本代的培养对象角色与第二继承组中的继承第一代的培养角色的组合。

[0294] 第三判断组合(3号)是第一继承组中的继承第一代的培养角色与第二继承组中的继承第一代的培养角色的组合。第四判断组合(4号)是本代的培养对象角色、第一继承组中的继承第一代的培养角色、以及第一继承组中的继承第二代的培养角色中的一个培养角色(培养角色A)的组合。第五判断组合(5号)是本代的培养对象角色、第一继承组中的继承第一代的培养角色、以及第一继承组中的继承第二代的培养角色中的另一培养角色(培养角色B)的组合。

[0295] 第六判断组合(6号)是本代的培养对象角色、第二继承组中的继承第一代的培养角色、以及第二继承组中的继承第二代的培养角色中的一个培养角色(培养角色A)的组合。第七判断组合(7号)是本代的培养对象角色、第二继承组中的继承第一代的培养角色、以及

第二继承组中的继承第二代的培养角色中的另一培养角色(培养角色B)的组合。

[0296] 关于多个判断特征中的各判断特征,针对上述判断组合中的各组合判断是否满足条件。图12B示出判断特征的示例。在本实施例中,设置游戏世界,使得可以被选择为培养对象角色的角色是学生,并且各角色在学校进行训练。

[0297] 此外,如图12B所示,各角色具有年级、同事和好朋友的预定义设置。判断特征例如包括与构成判断组合的两个或三个角色是否在同一年级、是否是同事、以及是否是好朋友有关的内容。判断特征还包括与构成判断组合的角色是否具有共同的擅长跑法、擅长距离适应性和擅长场地适应性有关的内容。

[0298] 此外,相容性期望值与各个判断特征关联,使得对在构成判断组合的角色之间满足的判断特征的相容性期望值进行累计。尽管这里相容性期望值根据判断特征而不同,但相容性期望值对于所有判断特征可以是共同的。

[0299] 例如,为了判断相容性,首先判断在属于第一判断组合的角色之间(即,在本代的培养对象角色与第一继承组中的继承第一代的培养角色之间)是否满足各个判断特征。此时,对与所满足的判断特征关联的相容性期望值进行累计和计数。以这种方式,从第一判断组合到第七判断组合顺次地对相容性期望值进行计数,并且基于最终计算出的相容性期望值来校正因子的发动概率。简言之,相容性期望值越大,所有因子的发动概率越高,并且相容性期望值越小,所有因子的发动概率越低。

[0300] 注意,可以通过使用所计算出的相容性期望值作为校正值来计算发动概率。另外,例如,可以针对各相容性等级设置用于校正因子的发动概率的校正值,使得相容性等级由所计算出的相容性期望值决定。

[0301] 因而,由于因子的发动概率根据培养对象角色和继承角色之间的相容性或者继承角色之间的相容性而不同,因此两个继承角色的组合极大地影响培养对象角色的培养。简言之,角色之间的相容性在选择继承角色时可以是重要的判断考虑。

[0302] 如图8B、图8C和图8D所示,在选择继承角色的状态下,在继承角色选择画面170和培养角色列表画面180的右上部显示指示相容性的等级的相容性标记。这里,基于当前选择的角色的相容性等级利用双圆(◎)、圆(○)和三角(△)这三个相容性标记来指示。注意,如图8A所示,在没有选择继承角色的状态下,不显示相容性标记。

[0303] 另外,如图8B所示,在培养角色列表画面180上提供了显示切换按钮183。在操作显示切换按钮183时,显示显示条件设置画面(图中未示出)。在显示条件设置画面上,玩家可以进行用于对培养角色列表画面180上所显示的培养角色图标182(即,可以被选择为继承角色的培养角色)进行重新排序或提炼的设置。

[0304] 图13A是用于例示排序条件的图。图13B是用于例示提炼条件的图。玩家可以在显示条件设置画面上选择并设置图13A所示的排序条件。这里,可以选择评价得分、因子、技能数、名称、场地适应性、登记日期、跑法适应性、相容性等级、距离适应性和备忘录中的任意者并将其设置为排序条件。在设置排序条件时,显示培养角色列表画面180。此时,在培养角色列表画面180上,显示培养角色图标182的顺序根据排序条件而改变。

[0305] 在显示条件设置画面上,玩家还可以选择并设置图13B所示的提炼条件。这里,提供了基础能力因子、适应性因子和相容性等级作为提炼条件。注意,在基础能力因子或适应性因子被设置为提炼条件时,在培养角色列表画面180上仅显示具有玩家所选择的因子的

培养角色。

[0306] 此时,玩家可以设置因子等级。在因子等级设置为例如等级3的状态下对培养角色进行提炼的情况下,在培养角色列表画面180上仅显示具有如下因子的培养角色,这些因子与玩家所选择的因子相同并且具有等级3的因子等级。注意,玩家可以通过选择是培养角色自身具有因子还是培养角色的继承角色具有因子来对培养角色进行提炼。

[0307] 另外,玩家可以按相容性等级对培养角色进行提炼。这里,玩家可以对具有由双圆(◎)指示的相容性的培养角色、具有由圆(○)指示的相容性的培养角色和具有由三角(△)指示的相容性的培养角色进行提炼。以这种方式,可以利用各种条件进行排序和提炼,由此提高对玩家的便利性。

[0308] 此外,当在图8B所示的培养角色列表画面180上长按培养角色图标182时,显示同与培养角色图标182相对应的培养角色有关的详细信息。

[0309] 图14是用于例示角色细节对话框185A的第一图。图15是用于例示角色细节对话框185A的第二图。图16是用于例示角色细节对话框185A的第三图。在角色细节对话框185A中显示与培养角色有关的详细信息。在角色细节对话框185A的上部显示指示培养角色的能力参数的能力参数显示栏186。

[0310] 在能力参数显示栏186的左上部,显示指示培养角色所基于的角色的图标、以及培养角色的评价得分和培养排名。此外,在能力参数显示栏186的右上部,提供了昵称改变按钮186a和备忘录输入按钮186b。在轻击昵称改变按钮186a时,显示昵称列表画面(图中未示出)。在昵称列表画面上列出培养角色所获得的昵称。注意,在培养主游戏中提供了许多昵称,并且针对所有昵称设置了获得条件。

[0311] 在培养主游戏中,将满足培养角色的获得条件的昵称授予给培养角色。玩家可以选择培养角色所获得的昵称中的任一昵称,并且针对培养角色设置该昵称。玩家可以在昵称列表画面上改变针对培养角色所设置的昵称。在昵称改变按钮186a的左侧显示当前设置的昵称(这里是传奇)。

[0312] 注意,昵称的获得条件的示例包括:培养对象角色获得预定粉丝数;能力参数或适应性参数具有预定值或更大;获得预定技能;比赛中的获胜数达到预定数量;以及在特定比赛中赢得预定取得名次(例如,第一名)。

[0313] 另外,在轻击备忘录输入按钮186b时,显示字符输入画面(图中未示出)。在字符输入画面上,可以以例如平假名、片假名、数字字符或罗马字母输入多达九个字符。在字符输入画面上输入的字符被作为备忘录以与培养角色关联的方式存储。在备忘录存储在培养角色中的情况下,在备忘录输入按钮186b的左侧显示备忘录(这里是abcdefg)。

[0314] 注意,在培养角色列表画面180上的培养角色图标182的排序条件包括上述备忘录。因此,通过将备忘录以与培养角色关联的方式登记,玩家可以更容易地找到供作为继承角色使用的培养角色。

[0315] 另外,在能力参数显示栏186的下方显示适应性信息显示栏187。在适应性信息显示栏187中,显示与场地适应性(草地和泥地)相关的适应性参数、与距离适应性(短距离、英里、中距离和长距离)相关的适应性参数、以及与跑法适应性(领头、前列、居中和后追)相关的适应性参数。

[0316] 在适应性信息显示栏187的下方显示各种信息显示栏188。在各种信息显示栏188

中提供了技能显示标签188a、继承信息显示标签188b、培养信息显示标签188c和关闭操作部188d。在轻击技能显示标签188a时,如图14所示,在各种信息显示栏188中显示培养角色的已获得技能。另外,在轻击继承信息显示标签188b时,如图15所示,显示与培养角色有关的继承信息。

[0317] 注意,各种信息显示栏188基于可以被设置为继承角色的培养角色和用于对培养角色进行培养的继承角色来示出继承信息。继承信息包括与用于对培养角色进行培养的继承角色有关的信息、培养角色所拥有的因子信息、以及继承角色所拥有的因子信息。这里,针对各个培养角色列出继承信息。

[0318] 更具体地,针对各个角色显示与培养角色关联的因子信息和与培养角色的继承角色关联的因子信息。因此,玩家可以通过在上/下方向上滚动各种信息显示栏188来确认三个角色中的各角色所拥有的因子信息。

[0319] 在各种信息显示栏188中,基础能力因子、适应性因子和角色因子以不同的颜色显示。例如,基础能力因子以蓝色显示,适应性因子以红色显示,并且角色因子以绿色显示。注意,在各种信息显示栏188中,比赛因子和技能因子以白色显示。另外,指示因子等级的星以叠加在因子信息上的方式显示。

[0320] 此外,在轻击培养信息显示标签188c时,如图16所示,显示与培养角色有关的培养信息。注意,培养信息包括用于对培养角色进行培养的支援卡牌类型、继承第一代和继承第二代的角色、培养游戏中的比赛记录、以及此外评价得分。

[0321] 因而,玩家可以在角色细节对话框185A中确认与培养角色有关的各种信息。因此,玩家更容易掌握与要组织在卡堆中的继承角色关联的信息,由此提高对玩家的便利性。

[0322] 注意,当在角色细节对话框185A上轻击关闭操作部188d时,关闭角色细节对话框185A,并且在显示器26上显示培养角色列表画面180。另外,如图8A、图8B、图8C和图8D所示,在继承角色选择画面170和培养角色列表画面180的右上部提供了技能显示按钮172。在轻击技能显示按钮172时,列出由于被暂时选择为继承角色的培养角色而可以获得的技能。

[0323] 图17是用于例示技能显示对话框185B的图。在技能显示对话框185B中,显示指示与技能相对应的图标以及技能的内容的技能描述显示栏189。这些技能描述显示栏189中所列出的技能构成了在使用当前选择的培养角色作为继承角色的情况下、培养对象角色可以获得的所有技能。

[0324] 即,技能显示对话框185B列出同与培养角色所拥有的角色因子或技能因子关联的技能有关的信息。如图8C所示,在选择一个培养角色作为继承角色的状态下轻击技能显示按钮172的情况下,在技能显示对话框185B中显示与该一个培养角色(继承角色)所拥有的角色因子和比赛因子关联的技能。

[0325] 另一方面,如图8D所示,在选择两个培养角色作为继承角色的状态下轻击技能显示按钮172的情况下,在技能显示对话框185B中显示与两个培养角色(继承角色)中的各培养角色所拥有的角色因子和比赛因子关联的技能。

[0326] 如以上所述,在本实施例中,角色细节对话框185A针对可以被设置为继承角色的各个培养角色列出继承信息(因子信息)。技能显示对话框185B还列出与继承信息(因子信息)关联的信息(技能)。此时,基于可以被设置为继承角色的培养角色和用于创建培养角色的继承角色来显示角色细节对话框185A和技能显示对话框185B。角色细节对话框185A和技

能显示对话框185B的显示提高了对玩家的便利性。

[0327] 此外,在暂时选择两个培养角色时,继承角色选择画面170上所提供的下一个操作部154有效。在轻击有效的下一个操作部154时,将暂时选择的培养角色作为继承角色暂时登记在卡堆中,并且显示(以下所述的)支援卡牌组织画面190。

[0328] 注意,在继承角色选择画面170上,玩家需要选择两个培养角色作为继承角色。在两个继承角色不是处于暂时选择状态的情况下,如图8A和图8C所示,下一个操作部154灰化,从而禁止接受玩家操作。另外,在继承角色选择画面170上提供了返回操作部153,使得在轻击返回操作部153时,显示培养对象角色选择画面150。

[0329] <支援卡牌的登记>

[0330] 图18A是用于例示支援卡牌组织画面190的第一图。当在继承角色选择画面170上登记两个继承角色时,显示图18A所示的支援卡牌组织画面190。在支援卡牌组织画面190的中央提供支援卡牌显示区域191。支援卡牌显示区域191包括多个支援卡牌显示框192。另外,在支援卡牌组织画面190的下部显示标为“返回”的返回操作部153和标为“开始”的开始操作部193。

[0331] 在支援卡牌显示区域191中显示多个(这里是六个)支援卡牌显示框192。显示与玩家可以设置的支援卡牌的数量相同数量的支援卡牌显示框192。注意,在支援卡牌组织画面190的初始显示中,支援卡牌显示框192被显示为空白。

[0332] 在本实施例中,玩家可以在卡堆中设置六个种类的支援卡牌。注意,可以从玩家所拥有的支援卡牌中选择玩家可以设置的六个种类的支援卡牌中的一部分种类的支援卡牌(例如,五个种类的支援卡牌)。另外,可以从由诸如好友等的其他玩家设置为租用卡牌的支援卡牌中选择玩家可以设置的六个种类的支援卡牌中的另一部分种类的支援卡牌(例如,一个种类的支援卡牌)。

[0333] 图18B是用于例示支援卡牌选择画面200的图。当在图18A的支援卡牌组织画面190上轻击支援卡牌显示框192(不包括右下部所示的支援卡牌显示框192)时,在显示器26上显示图18B所示的支援卡牌选择画面200。在支援卡牌选择画面200上列出与玩家所拥有的支援卡牌相对应的卡牌图标201。玩家可以通过轻击支援卡牌选择画面200上所显示的卡牌图标201来选择支援卡牌。

[0334] 尽管图中未示出,但在轻击支援卡牌组织画面190的右下部中显示的支援卡牌显示框192时,在支援卡牌选择画面200上显示由好友或由基于诸如抽选等的预定条件所提取的玩家设置为租用卡牌的支援卡牌。此时,玩家可以通过轻击支援卡牌选择画面200上所显示的支援卡牌来选择好友的支援卡牌其中之一。因而,在培养游戏中,玩家可以使用其他玩家所拥有的支援卡牌。

[0335] 图19A是用于例示支援卡牌表的图。如图19A所示,支援卡牌表针对玩家所拥有的各个支援卡牌类型(即,支援卡牌ID)存储支援角色的种类(即,角色ID)、稀有度、等级和擅长训练。在支援角色和支援卡牌类型之间存在一对一的对应关系。简言之,一个角色ID始终与支援卡牌ID关联。换句话说,一个支援角色始终与一个支援卡牌关联。

[0336] 在本实施例中,针对各个支援卡牌设置稀有度。存在三个阶段的稀有度:R(稀有)、SR(超稀有)和SSR(特别超稀有)。注意,设置稀有度,使得R是最低稀有度并且SSR是最高稀有度。在本实施例中,具有更高稀有度的支援卡牌倾向于具有更高的如以下所述的支援效

果。另外,在本实施例中,具有更高稀有度的支援卡牌倾向于具有更大数量的以下所述的拥有技能和支援事件。

[0337] 存在从等级1到等级50的50个等级的支援卡牌。支援卡牌的等级可以由玩家提升,并且针对各个支援卡牌存储玩家所提升的等级。注意,可以通过使用游戏内货币或物品来提升支援卡牌的等级。注意,支援卡牌的最大等级根据稀有度而受到限制。

[0338] 例如,具有稀有度R的支援卡牌的最大等级被定义为20,具有稀有度SR的支援卡牌的最大等级被定义为25,并且具有稀有度SSR的支援卡牌的最大等级被定义为30。

[0339] 注意,在满足预定条件时,支援卡牌的最大等级可以以逐级方式提升。例如,具有稀有度R的支援卡牌的最大等级可以提升到40,具有稀有度SR的支援卡牌的最大等级可以提升到45,并且具有稀有度SSR的支援卡牌的最大等级可以提升到50,这也是可接受的。

[0340] 图19B是用于例示支援效果表的图。如图19B所示,在支援效果表中存储有针对玩家所拥有的各个支援卡牌类型的支援效果。

[0341] 支援效果致力于增加培养主游戏中的各种状态。在支援卡牌中提供了多个支援效果对象。支援效果对象的示例包括体力、速度、耐力、力量、毅力、智力等。

[0342] 图19C是用于例示拥有技能表的图。在拥有技能表中,如图19C所示,针对玩家所拥有的各个支援卡牌设置拥有技能。在本实施例中,正如由玩家设置为培养对象角色的角色设置有拥有技能那样,各个支援卡牌设置有拥有技能。当在培养主游戏期间发生提示事件时,可以由玩家所选择的培养对象角色获得针对各个支援卡牌所设置的拥有技能。

[0343] 图19D是用于例示支援事件表的图。如图19D所示,在支援事件表中存储有针对玩家所拥有的各个支援卡牌可以发生的支援事件。支援事件是在培养主游戏的执行期间可能发生的事件。在发生支援事件的情况下,培养主游戏中的各种状态的值可以增大或减小。

[0344] 例如,可以根据回合数来决定将发生的支援事件,或者可替代地,可以通过预定抽选来决定将发生的支援事件。另外,可以在一个回合中选择将发生的多个支援事件。在任何情况下,通过预先设置的预定决定方法来决定将发生的支援事件就足够了。

[0345] 注意,支援事件可以包括当在培养游戏中开始回合时可以发生的第一提示事件、在执行培养游戏中的(以下所述的)训练之后可以发生的第二提示事件、当在培养游戏中开始回合时可以发生的第一能力事件、在执行培养游戏中的训练之后可以发生的第二能力事件等。第一提示事件和第二提示事件是使得能够拥有或获得技能的事件。另外,第一能力事件和第二能力事件是使角色的能力参数的数值增加或减少的事件。在下文,第一提示事件和第一能力事件被统称为第一事件,并且第二提示事件和第二能力事件被统称为第二事件。

[0346] 图18C是用于例示支援卡牌组织画面190的第二图。在本实施例中,在选择了所有六个支援卡牌时,如图18C所示,开始操作部193变得可操作。另一方面,在不是所有六个支援卡牌都被选择的情况下,如图18A所示,开始操作部193不可操作。

[0347] 注意,当在支援卡牌组织画面190上操作返回操作部153时,在显示器26上显示图8D所示的继承角色选择画面170。此外,如图18C所示,当在支援卡牌组织画面190上轻击开始操作部193时,暂时登记正在选择的支援卡牌,并且显示最终确认画面205(图20A)。

[0348] 图20A是用于例示最终确认画面205的图。图20B是用于例示预设选择画面205A的图。在最终确认画面205上显示玩家所选择的培养对象角色、构成第一继承组的培养角色、

构成第二继承组的培养角色、以及支援卡牌。在最终确认画面205上还显示预设显示部205a。在预设显示部205a中指示当前选择的预设的数量。

[0349] 这里,预设是针对培养主游戏中的使培养对象角色参加的比赛的预约信息。玩家可以从所有比赛中选择任何比赛并生成预设。玩家可以保存多个预设,并且可以在最终确认画面205上选择所保存的预设其中之一。更具体地,在轻击预设显示部205a时,显示图20B所示的预设选择画面205A。

[0350] 在预设选择画面205A上,显示与所保存的预设相对应的预设读取按钮206a。玩家可以通过轻击预设读取按钮206a中的任一个并且然后轻击选择操作部206c来设置预设。注意,在轻击选择操作部206c时,关闭预设选择画面205A,并且显示最终确认画面205。另外,在轻击预设选择画面205A上的取消操作部206b时,在不改变预设的情况下显示预设选择画面205A。

[0351] 注意,当在最终确认画面205上轻击取消操作部205c时,显示支援卡牌组织画面190。另一方面,在轻击开始操作部205b时,在显示器26上显示游戏画面210(图22)。

[0352] 注意,本实施例被限制成使得在登记支援卡牌时,被设置为培养对象角色的角色类型和被设置为支援角色的角色类型不相同。

[0353] 如以上所述,在登记了培养对象角色、继承角色和支援卡牌时,准备阶段处理结束。

[0354] <培养阶段处理>

[0355] 在准备阶段处理完成之后,培养阶段处理开始。通过培养阶段处理,可以对培养对象角色进行培养的培养主游戏进展。注意,为了容易理解,首先说明培养主游戏的基本流程。

[0356] 图21是用于例示针对各个回合的选择项目的图。注意,这里,不论培养对象角色的类型如何,在各个回合中可以选择的选项项目都是共同的。然而,应当注意,在各个回合中可以选择的选择项目根据培养对象角色的类型而不同。如图21所示,培养主游戏由第1回合至第78回合构成。此外,根据玩家在各个回合中所选择的选择项目来更新各种参数。

[0357] 图22是用于例示游戏画面210的图。在转变到培养阶段处理时,在显示器26上显示图22所示的游戏画面210。在游戏画面210的上部,显示体力显示部211和身体状况显示部212。培养对象角色具有“体力”参数。“体力”参数主要用于计算失败率,该失败率是如以下说明的训练中的失败的概率。显示体力显示部211,使得可以相对于“体力”的上限从视觉上掌握培养对象角色的“体力”的当前剩余量。

[0358] 另外,培养对象角色还具有“身体状况”参数。显示身体状况显示部212,使得可以按多个阶段(五个阶段:极差状况、差状况、普通状况、好状况和极好状况)从视觉上掌握培养对象角色的当前“身体状况”。“身体状况”参数越高,比赛的进展对培养对象角色越有利,并且由于训练而引起的能力参数的增加值越大。

[0359] 另外,如图22所示,在游戏画面210的中央显示培养对象角色的图像、状态显示部213和技能点数显示部214。在状态显示部213中,培养对象角色的当前状态被指示为数值和多个排名(18个排名:G、G⁺、F、F⁺、E、E⁺、D、D⁺、C、C⁺、B、B⁺、A、A⁺、S、S⁺、SS和SS⁺)指示。

[0360] 更具体地,显示状态显示部213,使得分母指示各个能力参数(“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”)的当前上限,并且分子指示这些参数中的各参数的当前数值(点数)。

此外,在能力参数的当前数值和上限的上方显示排名。另外,在技能点数显示部214中,用数值指示在培养游戏中培养对象角色所拥有的技能点数的剩余量。

[0361] 此外,如图22所示,在游戏画面210的下部,显示标为“休息”的休息操作部215、标为“训练”的训练操作部216、标为“技能”的技能操作部217、标为“外出”的外出操作部218、标为“比赛”的比赛操作部219、以及标为“课程”的现场演出准备操作部220。

[0362] 在选择休息操作部215时,休息事件发生,从而恢复体力。在选择训练操作部216时,可以执行(后面所述的)训练。在选择技能操作部217时,可以获得技能。在选择外出操作部218时,外出事件发生,从而主要增加身体状况。

[0363] 在选择比赛操作部219时,可以使培养对象角色参加比赛。在执行比赛时,根据培养对象角色在比赛中的取得名次来授予诸如游戏内货币和粉丝等的报酬。此时,取得名次越高,要获得的报酬的值越大。此外,比赛的难度等级越高,玩家在比赛中可以获得的报酬越多。例如,在级别GI、GII和GIII中,比赛的级别越高,玩家在比赛中可以获得的报酬越多。

[0364] 在选择现场演出准备操作部220时,可以获得在(以下所述的)现场演出事件中要表演的现场演出音乐和现场演出技能(以下称为现场演出音乐等)。在下文,休息操作部215至现场演出准备操作部220被称为命令。此外,在一些情况下,基于休息操作部215至现场演出准备操作部220的操作所执行的处理或事件自身被称为命令。

[0365] 注意,在休息事件发生、外出事件发生、执行训练、并且培养对象角色参加比赛时,当前回合结束并且转变到下一回合。另一方面,在获得技能并且获得现场演出音乐等的情况下,玩家可以在不退出当前回合的情况下进一步选择其他命令。

[0366] 在图21中,玩家在各个回合中可以选择的命令用圆(O)指示,并且玩家在各个回合中不能选择的命令用叉(X)指示。注意,图21中所示的、玩家在各个回合中可以选择的命令仅仅是示例。这里,在本实施例中,第24回合、第36回合、第48回合、第60回合、第72回合、第74回合、第76回合和第78回合被设置为现场演出事件举办回合。在现场演出事件举办回合中,图21中标为“现场演出”的现场演出事件发生。此外,在现场演出事件举办回合中,玩家仅可以选择用于进行现场演出事件或获得现场演出音乐等的命令。

[0367] 然而,应当注意,在现场演出事件举办回合中,玩家还能够选择除用于进行现场演出事件或获得现场演出音乐等的命令以外的命令。在这种情况下,例如,在选择了用于结束当前回合的命令并且预定事件已发生之后进行现场演出事件就足够了。

[0368] 尽管以下详细说明,但在本实施例中,基于直到现场演出事件举办回合为止已获得的现场演出音乐等来进行现场演出事件。培养对象角色通过训练的执行来获得各表现参数(以下称为表现参数)。可以通过消耗培养对象角色所拥有的表现参数来获得现场演出音乐等。在进行现场演出事件时,玩家被授予报酬。在进行现场演出事件等之前已获得的现场演出音乐等越多,授予给玩家的报酬越有利。

[0369] 注意,在培养主游戏期间,玩家可以在各种画面上确认直到进行下一现场演出事件为止已获得的现场演出音乐等。然而,应当注意,在进行现场演出事件时,直到进行下一现场演出事件为止所获得的现场演出音乐等的数量(即,当前获得的现场演出音乐等的数量)为零。因此,玩家需要在从培养主游戏的开始起直到第一个现场演出事件举办回合为止的时间段中或者在现场演出事件举办回合之间的时间段中适当地获得现场演出音乐等。

[0370] 如图22所示,在游戏画面210的左上部提供了表现参数显示部221、回合显示部222

和获得状态指示图标223。在表现参数显示部221中,显示培养对象角色所拥有的表现参数的值。在本实施例中,提供了舞蹈、激情、声乐、视觉和精神这五个种类的表现特征。此外,针对各个表现特征提供参数。

[0371] 在表现参数显示部221中显示的Da、Pa、Vo、Vi和Me分别表示舞蹈、激情、声乐、视觉和精神的表现特征。在表现参数显示部221中,各个表现特征的参数的上限被指示为分母,并且给参数的当前值被指示为分子。注意,每当现场演出事件举办回合结束时,各个表现特征的参数的上限增加。例如,直到第一个现场演出事件举办回合为止,所有表现特征的参数的上限被设置为200。因此,直到作为第一个现场演出事件举办回合的第24回合为止,各表现参数在最多200的范围内增加或减少。此外,在第24回合结束时,各个表现特征的参数的上限提高到例如300。

[0372] 因而,在本实施例中,各个表现特征的参数的上限以逐级方式提高。由于此,要求玩家非常频繁地获得现场演出音乐等。

[0373] 另外,在回合显示部222中显示直到下一现场演出事件举办回合为止的剩余回合数和在培养主游戏的开始之后的当前回合数。此外,在轻击获得状态指示图标223时,显示获得状态显示画面(图中未示出)。在获得状态显示画面上,列出在前一现场演出事件举办回合之后已获得的并且将在下一现场演出事件中将表演的音乐。此外,在获得状态显示画面上,可以确认在培养主游戏的开始之后已获得的所有现场演出音乐等。

[0374] 图23A是用于例示训练画面240的第一图。图23B是用于例示训练画面240的第二图。在操作游戏画面210上的训练操作部216时,在显示器26上显示训练画面240。

[0375] 如图23A所示,在训练画面240的中央附近显示状态显示部213和技能点数显示部214。此外,在训练画面240的左上部显示表现参数显示部221、回合显示部222和获得状态指示图标223。

[0376] 此外,在训练画面240的下部中显示训练课程。这里,显示标为“速度”的速度操作部241、标为“耐力”的耐力操作部242、标为“力量”的力量操作部243、标为“毅力”的毅力操作部244、以及标为“智力”的智力操作部245。

[0377] 在玩家轻击一次操作部241至245其中之一时,暂时选择与操作部241至245中的所轻击的操作部相对应的训练课程。此时,突出显示操作部241至245中的与暂时选择的训练课程相对应的操作部。图23A示出暂时选择了力量操作部243。另外,图23B示出暂时选择了耐力操作部242。

[0378] 在各个操作部241至245中还显示针对训练课程的训练等级。训练等级是基于选择训练课程的次数而增加的参数。训练等级越高,在执行训练时能力参数的增加值越大。训练等级最初被设置为等级1并且最大增加到等级5。

[0379] 另外,在操作部241至245中的暂时选择的操作部中显示标为“失败”的失败率显示部246。失败率显示部246中用数值显示的失败率被设置成与体力显示部211中所显示的体力的剩余量成反比地增加。

[0380] 另外,状态显示部213显示暂时选择的训练成功的情况下能力参数增加的值。例如,在图23A所示的示例中,暂时选择了力量操作部243,并且在状态显示部213中针对“耐力”和“力量”分别显示“+8”和“+10”。另外,在图23B所示的示例中,暂时选择了耐力操作部242,并且在状态显示部213中针对“耐力”和“毅力”分别显示“+15”和“+5”。

[0381] 另外,在训练成功的情况下,在与发生预定事件的训练课程相对应的操作部241至245中的任何操作部中显示事件报告指示符247。注意,显示事件报告指示符247可以根据事件类型以不同的方式显示。

[0382] 另外,如图23B所示,在训练画面240的右上部显示与在暂时选择的训练中所放置的角色相对应的放置角色图标248。此外,在训练成功的情况下,与放置角色图标248上所显示的角色相对应地,预定事件可以发生。如果是这种情况,则在相应的放置角色图标248上显示事件报告指示符247。

[0383] 在本实施例中,在训练中放置的角色包括支援角色。在执行放置有支援角色的训练时,在一些情况下可能发生与所放置的支援角色关联的第二事件。在发生该第二事件的情况下,在放置角色图标248上显示事件报告指示符247。在放置有支援角色的训练成功时,培养对象角色的参数增加值与在没有放置支援角色的训练成功时相比变大。

[0384] 注意,在训练中放置的角色包括除与玩家在准备阶段处理中所登记的支援卡牌相对应的支援角色以外的角色。例如,可以在训练中放置从在游戏中实现的所有支援角色中通过抽选而随机选择的角色。在这种情况下,在训练画面240上显示指示除玩家所登记的支援角色以外的角色的角色图标248。

[0385] 另外,在执行显示有角色图标248的训练时,可能发生与除玩家所登记的支援角色以外的角色关联的事件。这里,与玩家没有登记的角色关联的事件的发生率低于与玩家所登记的支援角色关联的事件的发生率。同样在这种情况下,可以在训练画面240上所显示的角色图标248上显示事件报告指示符247。

[0386] 图23C是用于例示训练结果报告画面240a的图。在再次轻击操作部241至245中的暂时选择的操作部时,执行与所轻击的操作部241至245中其中之一相对应的训练。在执行训练时,在显示器26上显示训练结果报告画面240a。在训练结果报告画面240a上报告训练的成功或失败。

[0387] 图23C示出在成功训练之后执行成功表演的情况下的示例。在成功表演中,显示培养对象角色进行训练的图像(图中未示出)。此外,在成功表演中显示词语“成功”,从而向玩家报告训练成功。此外,在成功表演中,更新并显示状态显示部213中的能力参数。更具体地,在成功表演中,在与玩家所选择的训练课程(培养类型)相对应的能力参数的上方显示“提升(UP)”,从而显示能力参数的更新后的数值。

[0388] 这里,加上在图23B中的状态显示部213中显示的、并且将在训练成功时向能力参数加上的能力参数的值。另外,还根据执行的训练过程更新体力显示部211中的显示。在速度、耐力、力量或毅力训练成功的情况下,体力减少。另一方面,在智力训练成功的情况下,体力恢复。

[0389] 另外,在训练失败的情况下,给予预定惩罚。具体的惩罚包括体力的减少、能力参数的数值的减小、身体状况的下降等。例如,在失败率高时给予的惩罚与在失败率低时给予的惩罚相比可能更不利(例如,体力的数值的减小更大、能力参数的数值的减小更大、或身体状况的阶段的下降更大)。

[0390] 惩罚的细节也可以根据训练课程来决定。例如,速度训练的失败可能导致速度能力参数的值减小,并且力量训练的失败可能导致力量能力参数的值减小。此外,对于训练课程中的一些训练课程(例如,智力),即使训练失败,也可能不给予惩罚。

[0391] 在训练失败的情况下,在训练结果报告画面240a上执行失败表演。由于失败表演,玩家被告知训练失败。此外,在施加惩罚的情况下,通过失败表演来报告惩罚的内容。

[0392] 这里,在培养游戏中,如上所述,各个能力参数设置有上限。使各个能力参数的值在直到所设置的上限为止的范围内更新。换句话说,限制将能力参数更新为高于其上限的值。另外,在培养游戏中,提供了在多个能力参数或多个情景中共同地设置的共同基础值。该共同基础值适用于不包括情景初始相加值和从发动的因子产生的相加值的能力参数。如上所述,在本实施例中,设置“1200”作为共同基础值。

[0393] 各个能力参数的上限在加上情景初始相加值或从发动的因子产生的相加值时,被改变为超过共同基础值的值。即,基于情景初始相加值数据所设置的各个能力参数的上限包括超过共同基础值的值。另外,借助于由玩家选择为继承角色的培养角色的基础能力因子或角色因子,各个能力参数的上限可以增加到超过共同基础值的值。可以说,共同基础值是各个能力参数的原始上限。在当训练成功时、能力参数增加以超过共同基础值的情况下,给予特殊指示。

[0394] 图23D是用于例示特殊指示的图。如上所述,在状态显示部213中显示在暂时选择的训练成功时能力参数将增加的值。此时,假设毅力参数超过作为共同基础值的1200,并且进一步增加直到1215。在这种情况下,除了能力参数增加的值之外,在状态显示部213的上方还显示专用图标(图23D中指向上的箭头)作为特殊指示。此外,在这种情况下,作为特殊指示,能力参数的增加值以与通常情况不同的颜色显示。该特殊指示报告了能力参数将增加以超过共同基础值(即,原始上限)。

[0395] 注意,当在上述状态下执行暂时选择的训练时,毅力参数增加以超过共同基础值。在这种情况下,如图23C所示,执行成功表演,并且在该成功表演中还给予特殊指示。简言之,不仅在状态显示部213中显示专用图标,而且状态显示部213中的能力参数的数值以与通常情况不同的颜色显示。尽管这里说明了在能力参数超过共同基础值的情况下给予特殊指示的情况,但在能力参数达到或超过共同基础值的情况下也可以给予特殊指示。

[0396] 图24A是用于例示事件画面240b的图。在训练结果报告画面240a的显示结束时,可以在显示器26上显示事件画面240b。在事件画面240b上执行各种事件。注意,在一些情况下,在一个回合中可能发生多个事件。

[0397] 例如,在发生第一提示事件或第二提示事件时,获得针对技能的提示。一旦提示了技能,玩家就可以通过消耗技能点数来获得技能。提供了多个种类的技能,并且可以针对各个技能发动预定能力。各个技能被定义有发动条件和效果,使得在满足发动条件时,发动预先定义的效果。在一些情况下,如以下所述,可以在比赛的执行期间发动技能。

[0398] 事件除了包括用于拥有技能的第一提示事件和第二提示事件之外,还包括:用于恢复体力的事件;用于减少体力的事件;用于增加或减少能力参数的第一能力事件和第二能力事件;用于增加身体状况的事件;用于降低身体状况的事件;等等。尽管以下详细说明,但事件包括预先定义了发生回合的事件和在预定抽选抽中时发生的事件。还存在在回合开始时发生的事件和在回合结束之前发生的事件。在已发生的所有事件完成时,显示与下一回合相关的游戏画面210。

[0399] 这里,在发生使能力参数增加的事件并且因而能力参数增加以超过共同基础值的情况下,执行特殊表演。简言之,在由于事件的发生而使得能力参数的值增加到1201或更大

的情况下,执行特殊表演。

[0400] 图24B是用于例示特殊表演的图。在特殊表演中,如图24B所示,显示事件画面240b。在特殊表演中,报告能力参数的增加值和增加的能力参数的种类。在图24B所示的示例中,事件画面240b指示消息“毅力增加了30,从而超过原始上限”。由于此,玩家被告知毅力能力参数增加了“30”。注意,在能力参数在直到共同基础值的范围内增加的情况下,不执行特殊表演,而是显示普通事件画面。尽管这里说明了在能力参数超过共同基础值的情况下执行特殊表演的情况,但可以在能力参数达到或超过共同基础值的情况下执行特殊表演。

[0401] 如上所述,在本实施例中,提供了在多个能力参数或多个情景中共同地设置的共同基础值。此外,在使能力参数在直到共同基础值的范围内更新的情况和在使能力参数更新以超过共同基础值的情况之间,画面以不同的方式出现。由于玩家被告知了能力参数已显著增加而超过共同基础值,因此这使他/她满意。

[0402] 这里,在能力参数的更新后的数值超过共同基础值的情况下,始终执行特殊指示或特殊表演。然而,应当注意,仅在一个能力参数第一次超过共同基础值的情况下,才可以执行针对该能力参数的特殊指示或特殊表演。在这种情况下,在例如已经超过共同基础值的能力参数进一步增加时执行成功表演或普通表演就足够了。

[0403] 另外,在例如能力参数跨越共同基础值而增加的情况下,可以执行特殊指示或特殊表演。更具体地,在一个能力参数第一次超过共同基础值的情况下,执行针对该能力参数的特殊指示或特殊表演。假设之后,由于事件的发生或训练的失败等,能力参数的数值降至低于共同基础值。之后,在由于成功训练等使得能力参数增加以超过共同基础值时,再次执行特殊指示或特殊表演。

[0404] 这里,在本实施例中,表现特征以预定概率与各个训练课程关联。例如,在回合的开始时,通过抽选来决定要与各个训练课程关联的表现特征。这里,最多两个表现特征与一个训练课程关联。如图23A和图23B所示,在速度操作部241至智力操作部245中可识别地显示与训练课程关联的表现特征。

[0405] 更具体地,在图23A所示的示例中,舞蹈和激情这两个表现特征与速度训练课程关联。在这种情况下,速度操作部241用表示舞蹈的“Da”和表示激情的“Pa”来指示。类似地,激情和声乐的表现特征与耐力操作部242关联。另外,精神的表现特征与力量操作部243关联。另一方面,没有表现特征与毅力训练课程和智力训练课程关联。然而,应当注意,在所有回合中,至少一个表现特征可以始终与各个训练课程关联。此外,同一表现特征可以与两个或多于两个不同的训练课程关联。

[0406] 这里,假设选择训练课程、并且训练成功。此时,在表现特征与成功训练关联的情况下,与成功训练关联的该表现特征的参数增加。如上所述,在图23A所示的示例中,精神表现特征与力量训练课程关联。在暂时选择力量训练课程的状态下,在表现参数显示部221中的精神指示的右侧出现“+10”。这意味着在力量训练成功时,精神表现参数增加了10。

[0407] 类似地,图23B所示的示例指示了:在耐力训练成功的情况下,激情表现参数增加了10并且声乐表现参数增加了5。因而,在暂时选择训练课程的状态下,在表现参数显示部221中显示在暂时选择的训练成功时表现参数将增加的值。

[0408] 此外,在决定训练课程并且训练成功时,表现参数增加。图23C示出耐力训练成功

的情况。这里,如通过在图23B和图23C之间比较可以看出,在表现参数显示部221中,激情表现参数增加了10,并且声乐表现参数增加了5。注意,后面将说明表现参数的增加值。

[0409] 图25A是用于例示技能画面250的第一图。图25B是用于例示技能画面250的第二图。在操作游戏画面210上的技能操作部217时,在显示器26上显示图25A所示的技能画面250。

[0410] 在技能画面250上显示技能显示栏251。在技能显示栏251中显示已获得技能、在培养对象角色中预先设置的拥有技能、由于各种事件的发生等而拥有的拥有技能、等等。另外,在针对拥有技能发生第一提示事件或第二提示事件时,为获得该拥有技能所消耗的技能点数被打折。这里,对于所提示的拥有技能,获得拥有技能所需的技能点数用折扣值显示。此时,在技能显示栏251中还显示指示折扣率的折扣率显示图标252。

[0411] 另外,技能画面250上所显示的技能还用各个技能发动条件和在发动技能时产生的各个效果来指示。在基于玩家操作通过消耗技能点数获得了拥有技能时,如图25B所示,在已获得技能上显示“获得(GET)”以报告获得了技能,由此使得作为从技能点数显示部214中所显示的技能点数中减去所消耗的技能点数的结果而更新显示。

[0412] 图26A是用于例示比赛选择画面260的第一图。在操作游戏画面210上的比赛操作部219时,显示图26A所示的比赛选择画面260。比赛具有培养对象角色与NPC比赛的游戏玩法。

[0413] 在比赛选择画面260的上部中,显示体力显示部211和身体状况显示部212。此外,在比赛选择画面260的中央显示用于选择使培养对象角色参加的比赛类别的比赛选择操作部261。可以在比赛选择画面260上显示多个比赛选择操作部261。另外,在比赛选择画面260的下部中,显示标为“开始”的开始操作部262。注意,可以针对各个回合预先设置可以利用比赛选择画面250上的比赛选择操作部261选择的比赛。

[0414] 另外,各个比赛预先设置有比赛参加条件,使得允许玩家使培养对象角色仅参加满足其各个比赛参加条件的比赛。如以上所述,在一些比赛中指定了获得一定粉丝数作为比赛参加条件。如图26A所示,针对不满足指定粉丝数的比赛,在比赛选择操作部261中显示比赛参加条件,由此向玩家告知不能选择比赛。

[0415] 图26B是用于例示比赛开始画面270的图。当在比赛选择操作部261中选择培养对象角色将参加的比赛的比赛类别的状态下、操作开始操作部262时,显示图26B所示的比赛开始画面270。在比赛开始画面270的中央显示策略显示部271。在策略显示部271中,不仅突出显示当前选择的策略(后追、居中、前列或领头),而且显示标为“改变”的改变操作部272。在操作改变操作部272时,在显示器26上显示策略改变画面(图中未示出)。玩家可以经由策略改变画面上的操作将比赛中的策略改变为任何策略。

[0416] 在比赛开始画面270的下部中还显示标为“结果”的结果操作部273和标为“比赛”的比赛操作部274。

[0417] 在操作比赛操作部274时,在显示器26上显示比赛画面(图中未示出)。在显示器26上,出现示出比赛的进展的视频(以下也称为比赛视频)。

[0418] 图26C是用于例示比赛结果画面280的第一图。图26D是用于例示比赛结果画面280的第二图。在上述比赛视频的重放完成时并且在操作结果操作部273时,在显示器26上显示比赛结果画面280。在比赛结果画面280上,如图26C所示,显示培养对象角色在比赛中的取

得名次。在比赛结果画面280上,如图26D所示,还显示培养对象角色的当前类。

[0419] 在本实施例中,根据所获得的粉丝数来将培养对象角色归类为类。各个类设置有粉丝数的范围,并且这里,根据粉丝数来将培养对象角色归类为八个类其中之一。在比赛结果画面280上显示在该比赛中获得的粉丝数。另外,在比赛结果画面280上显示通过向以前获得的粉丝数加上新获得的粉丝数所获得的总粉丝数。此外,以可识别的方式显示与粉丝总数相对应的当前类。

[0420] 图27A是用于例示现场演出准备画面290的示例的图。在操作游戏画面210的现场演出准备操作部220时,显示图27A所示的现场演出准备画面290。现场演出准备画面290是允许通过消耗表现参数来获得现场演出音乐等的画面。在现场演出准备画面290的上部显示表现参数显示部291。在表现参数显示部291中,针对五个种类的表现特征中的各特征显示当前参数值。

[0421] 在现场演出准备画面290上,呈现玩家可以获得的三首现场演出音乐等。在表现参数显示部291的下方,针对各首现场演出音乐等显示现场演出音乐等细节显示栏292。简言之,在现场演出准备画面290上始终显示三首现场演出音乐等细节显示栏292。彼此不同的现场演出音乐等与各首现场演出音乐等细节显示栏292关联。通过轻击现场演出音乐等细节显示栏292,玩家可以获得与现场演出音乐等细节显示栏292关联的现场演出音乐等。

[0422] 各首现场演出音乐等细节显示栏292包括标题显示栏292a、第一奖励显示栏292b、第二奖励显示栏292c和消耗参数显示栏292d。在标题显示栏292a中显示现场演出音乐等的标题名称。在第一奖励显示栏292b中指示第一奖励的内容,并且在第二奖励显示栏292c中指示第二奖励的内容。在消耗参数显示栏292d中指示为了获得现场演出音乐等所消耗的表现参数(换句话说,获得现场演出音乐等所需的表现参数)。

[0423] 图28是用于例示第一奖励和第二奖励的示例的图。现场演出音乐等始终与第一奖励关联。第一奖励达成对玩家有利的效用。第一奖励的效用的示例包括能力参数的增加、针对技能的提示的获得、以及体力的恢复。

[0424] 此外,除第一奖励之外,第二奖励也与一些现场演出音乐等关联。更具体地,存在仅与第一奖励关联的现场演出技能、以及与第一奖励和第二奖励两者关联的现场演出音乐。第二奖励与第一奖励一样达成对玩家有利的效用。第二奖励的效用的示例包括将角色放置在他/她的擅长训练中的概率(擅长训练率)增加、事件发生的概率增加、针对技能的提示的发生率增加、在比赛中要获得的报酬(比赛奖励)增加、以及失败率下降。

[0425] 这里,第一奖励和第二奖励具有效用的不同发动定时。换句话说,第一奖励和第二奖励具有达成效用的不同定时。在第一奖励的情况下,其效用在玩家获得现场演出音乐等的回合中达成。另一方面,在第二奖励的情况下,其效用在预先设置的并且在玩家获得现场演出音乐等的回合之后的特定回合中达成。更具体地,第二奖励的效用在举办下一现场演出事件时(即,在下一现场演出事件举办回合中)达成。

[0426] 在图27A所示的第一奖励显示栏292b和第二奖励显示栏292c中分别指示将达成的作为第一奖励和第二奖励的内容的效用。注意,在图27A中作为最低栏显示的现场演出音乐等细节显示栏292的第二奖励显示栏292c是空的。这指示没有第二奖励与现场演出音乐等关联。

[0427] 此外,如果获得现场演出音乐等所需的表现参数不足,则玩家不能获得现场演出

准备画面290上显示的现场演出音乐等。对于由于表现参数不足而不能获得的现场演出音乐等,现场演出音乐等细节显示栏292灰化。在图27A所示的示例中,可以获得与顶部和底部的现场演出音乐等细节显示栏292相对应的现场演出音乐等,并且不能获得与中间的现场演出音乐等细节显示栏292相对应的现场演出音乐等。

[0428] 图27B是用于例示确认对话框294的图。在轻击与可以获得的现场演出音乐等相对应的现场演出音乐等细节显示栏292时,显示图27B所示的确认对话框294。在确认对话框294中显示与玩家所轻击的现场演出音乐等细节显示栏292中的信息相同的信息。此外,显示当前的表现参数以及在获得相关现场演出音乐等之后剩余的表现参数。

[0429] 另外,在确认对话框294中提供了执行按钮294a和取消按钮294b。在轻击取消按钮294b时,关闭确认对话框294,并且显示现场演出准备画面290。在轻击执行按钮294a时,获得玩家所选择的现场演出音乐等。在获得了现场演出音乐等时,发动与所获得的现场演出音乐等关联的第一奖励。作为发动第一奖励的结果,更新各种参数。尽管图中未示出,但以表演的形式报告通过第一奖励所达成的效用。

[0430] 在如上所述、玩家获得现场演出音乐等时,新决定玩家可以获得的接下来的三首现场演出音乐等。简言之,在现场演出准备画面290上呈现的三首现场演出音乐等中,玩家失去了获得玩家未获得的两首现场演出音乐等的机会。

[0431] 图29是用于例示现场演出音乐等路径信息的示例的图。以玩家可获得的方式呈现的现场演出音乐等采用所谓的树结构的形式。假设在培养主游戏的开始之后,向玩家呈现例如1号、2号和3号这三首现场演出音乐等。在玩家获得1号的现场演出音乐等的情况下,然后向玩家呈现4号、5号和6号这三首现场演出音乐等。在之后玩家获得6号的现场演出音乐等的情况下,然后向玩家呈现11号、12号和13号这三首现场演出音乐等。在玩家进一步获得11号的现场演出音乐等的情况下,然后向玩家呈现18号、19号和20号这三首现场演出音乐等。

[0432] 注意,可以循环图29中的路径,使得在路径到达水平布置的列中的最后一列时,路径继续到达预定列。这使得不论树结构的限制如何,玩家都获得现场演出音乐等。

[0433] 因而,呈现给玩家的三首现场演出音乐等中的各现场演出音乐等预先设置有以玩家可获得的方式呈现的接下来的三首现场演出音乐等。彼此不同的效用的类型与玩家所要获得现场演出音乐等关联。因此,跟随哪个路径以获得现场演出音乐等对玩家来说是重要的策略。

[0434] 注意,在本实施例中,不能重复获得一首现场演出音乐等。考虑到该约束,是否显示玩家可以获得的接下来的三首现场演出音乐等中的各现场演出音乐等可以基于玩家是否获得了该现场演出音乐等来决定。例如,可以隐藏玩家已经获得的现场演出音乐等,并且可以仅显示玩家未获得的现场演出音乐等。此时,已获得的现场演出音乐等可以用未获得的其他现场演出音乐等替换。因而,通过隐藏已获得的音乐等,向玩家保证始终显示三个可获得的选择项。

[0435] 可以对在特定回合中可以获得的音乐等的数量施加上限。在这种情况下,基于在特定回合中是否获得了最大许可数量的音乐等来决定是否显示玩家可以获得的接下来的三首现场演出音乐等,这是个好主意。这抑制了在游戏中频繁获得达成特别大的效用的音乐等,由此使得可以提高游戏的乐趣。

[0436] 另外,用于决定要呈现给玩家的现场演出音乐等的方法不限于上述。例如,在玩家获得现场演出音乐等的情况下,可以通过抽选来决定玩家可以新获得的多首现场演出音乐等。在这种情况下,可以例如通过抽选来决定玩家可以获得的接下来的三首现场演出音乐等。可替代地,可以保留玩家未获得的其余两首现场演出音乐等中的任一首,使得可以通过抽选决定其他两首现场演出音乐等。

[0437] 此外,例如,可以提供包括第一路径、第二路径和第三路径的三个路径,在各个路径中定义了呈现给玩家的一首现场演出音乐等的顺序。在这种情况下,在玩家获得例如第一路径中的现场演出音乐等时,向玩家呈现第一路径中所定义的下一现场演出音乐等。此时,可以原样呈现第二路径和第三路径中的现场演出音乐等,或者可替代地,正如第一路径的情况那样,可以向玩家呈现第二路径和第三路径中的下一现场演出音乐等。

[0438] 此外,这里,玩家仅可以获得所呈现的三首现场演出音乐等其中之一。然而,应当注意,玩家能够获得所呈现的三首现场演出音乐等中的两首或多于两首现场演出音乐等。

[0439] 在玩家获得现场演出音乐等时,在现场演出准备画面290上显示与新现场演出音乐等相对应的现场演出音乐等细节显示栏292。因此,玩家可以在一个回合中获得多首现场演出音乐等。

[0440] 另外,这里,说明了玩家可以选择的三个选择项全部是现场演出音乐等的情况。然而,应当注意,玩家可以选择的三个选择项除了可以包括现场演出音乐等之外,还可以包括不与现场演出音乐等关联的第一奖励或第二奖励。例如,图29所示的1号可以是第一奖励,2号可以是第二奖励,并且3号可以是现场演出音乐等。在这种情况下,在选择2号时,玩家被授予第二奖励,并且新呈现5号、6号和7号的选择项。

[0441] 此外,这里,固定的第一奖励和固定的第二奖励与各首现场演出音乐等关联。然而,应当注意,例如,第一奖励组或第二奖励组可以与各首现场演出音乐等关联。在这种情况下,针对第一奖励组和第二奖励组各自单独地预先设置至少一个类型的效用的抽中概率。此外,可以基于与玩家所获得的现场演出音乐等关的第一奖励组或第二奖励组通过抽选来决定要授予的效用。

[0442] 图30A是用于例示现场演出开始画面300的示例的图。图30B是用于例示现场演出事件画面301的示例的图。在现场演出事件举办回合中,代替游戏画面210而显示现场演出开始画面300。在现场演出开始画面300上显示表现参数显示部291。另外,在现场演出开始画面300的下部显示现场演出准备操作部220和现场演出开始按钮300a。

[0443] 当在现场演出开始画面300上轻击现场演出准备操作部220时,显示图27A所示的现场演出准备画面290。因此,玩家还可以在现场演出事件举办回合中获得现场演出音乐等。此外,在轻击现场演出开始按钮300a时,显示图30B所示的现场演出事件画面301。

[0444] 在现场演出事件画面301中包括显示多个角色的切入图像。在现场演出事件画面301上显示示出培养对象角色等进行现场演出的图像。注意,现场演出事件画面301上所显示的角色数量是1个、3个和5个的任意者。在这种情况下,例如,玩家在现场演出事件举办回合之间获得的现场演出音乐等的数量越多,在现场演出事件画面301上显示的角色的数量可以越大。可替代地,现场演出事件画面301上所的角色的数量可以是恒定的。

[0445] 此外,这里,在现场演出事件画面301上仅仅显示切入图像,并且不实际显示现场演出视频。然而,应当注意,可以输出与实际获得的现场演出音乐等相对应的现场演出视

频。可替代地,可以仅输出与所获得的现场演出音乐等中的一些现场演出音乐等相对应的现场演出视频。

[0446] 另外,尽管以下详细说明,但本实施例被规定为在预先设置的回合中决定现场演出伙伴成员。因此,在现场演出事件结束之后授予的报酬可以根据现场演出伙伴成员的数量和现场演出伙伴成员的角色类型而不同。更具体地,在预定回合中,预先设置的角色成为现场演出伙伴成员,或者在抽选中抽中的角色成为现场演出伙伴成员。简言之,随着玩家通过回合进展,现场演出伙伴成员的数量逐渐增加。此时,可以从现场演出伙伴成员中通过抽选决定要在现场演出事件画面301上显示的角色。在这种情况下,现场演出事件画面301根据培养主游戏的进展而以不同的方式出现,由此了提高游戏的乐趣。

[0447] 另外,玩家在从前一现场演出事件到当前现场演出事件的时间段中获得的现场演出音乐等的数量越多,在现场演出事件结束之后授予的报酬可能越有利。例如,在玩家所获得的现场演出音乐等的数量小于预定数量的情况下,现场演出事件引起成功,从而授予预定报酬。另一方面,在玩家所获得的现场演出音乐等的数量等于或大于预定数量的情况下,现场演出事件引起大成功,从而与成功时相比授予更有利的报酬。

[0448] 注意,在本实施例中,即使在未获得现场演出音乐等的情况下,也判断为现场演出事件是成功。在这种情况下,在现场演出事件中带来例如表演固定的现场演出音乐等的故事情节,这是个好主意。然而,应当注意,在现场演出事件举办回合中未获得现场演出音乐等的情况下,可以判断为现场演出事件已失败或者游戏可以结束。

[0449] 图31是用于例示回合开始时处理的一般流程的图。培养阶段处理包括在培养游戏的各个回合的开始时执行的回合开始时处理。以下说明回合开始时处理的细节。这里,将替代地说明回合开始时处理的一般流程。

[0450] 在培养主游戏期间,在各个回合中执行用于决定是否使各种事件发生的处理。事件大致分类为三个类型:情景事件、针对各培养对象角色提供的上述专用事件、以及支援事件。注意,针对各情景预先定义了可以在培养主游戏期间发生的情景事件、专用事件和支援事件。

[0451] 情景事件是针对培养主游戏的各情景所设置的事件。在本实施例中,提供了多个情景,并且玩家可以选择情景。情景事件针对玩家所选择的各个情景而发生。换句话说,基于玩家所选择的情景来决定在培养主游戏中发生的情景事件。

[0452] 注意,情景事件可以包括情景特定事件和情景共同事件。情景特定事件是与仅一个情景关联的事件。例如,与第一情景关联的情景特定事件将仅在选择第一情景的情况下发生,并且在选择任何其他情景的情况下将不发生。

[0453] 此外,情景共同事件是在多个情景中共同地发生的事件。因此,在选择第一情景的情况和选择第二情景的情况这两者中都发生情景共同事件。

[0454] 这里,假定提供了情景特定事件和情景共同事件作为情景事件。然而,应当注意,可以提供情景特定事件和情景共同事件中的仅一个。

[0455] 如以上所述,专用事件是针对各角色预先设置的事件。在培养主游戏中,发生由玩家在设置游戏中(即,在准备阶段处理中)登记为培养对象角色的角色的专用事件。

[0456] 如以上所述,支援事件是针对各支援卡牌预先设置的事件。在培养主游戏中,发生与由玩家在设置游戏中登记的支援卡牌关联的支援事件。支援事件包括可以在回合开始时

发生的第一事件和可以在训练的执行之后发生的第二事件。在回合开始时,基于随机获取到的随机数和第一事件表来决定第一事件是否发生。

[0457] 在执行用于决定在训练中要放置的支援角色的处理之后,基于随机获取到的随机数和第二事件表来决定第二事件是否发生。注意,仅在训练中放置支援角色的情况下,关于所放置的支援角色,决定是否发生第二事件。

[0458] 本实施例假定从与玩家在准备阶段处理中登记在卡堆中的支援卡牌关联的支援事件中通过抽选选择了第一事件。然而,不限于此,可以选择与在游戏中实现的所有支援卡牌中通过抽选所选择的支援卡牌关联的支援事件。在这种情况下,优选选择与登记在卡堆中的支援卡牌关联的支援事件的概率被设置得高于选择与未登记在卡堆中的支援卡牌关联的支援卡牌事件的概率。

[0459] 因而,基于情景来决定情景事件是否发生等。另外,分别基于培养对象角色和支援卡牌来决定专用事件和支援事件等是否发生。根据在决定事件是否发生等时参考的信息等对这些事件类型进行归类。

[0460] 相比之下,在本实施例中,根据由事件的发生产生的内容来将各事件归类为六个事件分类其中之一。这里,各事件被归类为以下的事件分类其中之一:第一提示事件、第二提示事件、第一能力事件、第二能力事件、适应性事件和故事事件。

[0461] 如以上所述,第一提示事件和第二提示事件是使得能够拥有或获得技能的事件。另外,第一能力事件和第二能力事件是增加或减少培养对象角色的能力参数的事件。适应性事件是增加或减少培养对象角色的适应性参数的事件。故事事件是显示与在培养游戏中出现的角色相关的故事的事件。除了显示故事之外,一些故事事件还改变能力参数或适应性参数。

[0462] 这里,情景事件包括第一提示事件、第二提示事件、第一能力事件、第二能力事件、适应性事件和故事事件。另外,专用事件和支援事件包括第一提示事件、第二提示事件、第一能力事件和第二能力事件。注意,专用事件可以包括故事事件。

[0463] 在本实施例中,回合开始时处理除了包括用于决定情景事件的处理和用于决定专用事件的处理之外,如图31所示,还包括:“用于决定是否使第一事件发生的处理”;“用于决定是否放置支援角色的处理”;“用于决定能力参数的增加值的处理”;“用于决定表现参数的处理”;“用于决定是否使第二事件发生的处理”;以及“用于决定现场演出伙伴成员的处理”。尽管在回合开始时处理中执行各种其他处理,但这里将顺次说明图31所示的处理。

[0464] <用于决定是否使第一事件发生的处理>

[0465] 从与玩家在准备阶段处理中所登记的支援卡牌关联的支援事件(第一事件)中通过抽选选择第一事件。更具体地,在回合开始时,随机地获取随机数,并且基于所获取到的随机数以及第一事件表来决定是否使第一事件发生以及第一事件的内容。在第一事件表中设置使第一事件“发生”或“不发生”的选择比率。在本实施例中,第一事件包括四个类型的事件:事件a、事件b、事件c和事件d。例如,在第一事件表中,使各个事件(事件a至d)“发生”的概率被设置为20%,并且使第一事件“不发生”的概率被设置为20%。注意,可以针对各个支援卡牌(即,支援角色)单独设置第一事件的选择比率。

[0466] <用于决定是否放置支援角色的处理>

[0467] 图32是用于例示放置概率表的图。如图32所示,在放置概率表中设置是否在训练

课程中放置支援角色(在任何训练课程中“放置”或“不放置”支援角色)的选择比率。在本实施例中,基于图32所示的放置概率表来决定是否放置与玩家在准备阶段处理中所登记的所有支援卡牌相对应的支援角色中的各支援角色。更具体地,在回合开始时,随机地获取随机数,并且基于所获取到的随机数以及放置概率表来决定是否将各个支援角色放置在训练课程中。然而,不限于此,用于决定是否将各个支援角色放置在训练课程中的处理可以应用于从与在游戏中实现的所有支援卡牌相对应的支援角色中通过抽选所选择的支援角色。

[0468] 更具体地,在本实施例中,如图32所示,在速度、耐力、力量、毅力和智力的训练课程中的任何训练课程中“放置”支援角色的概率是16%,并且在这些训练课程中的任何训练课程中“不放置”支援角色的概率是20%。注意,如图19A所示,在支援角色中设置了多个种类的擅长训练。因而,例如,在各个训练课程中放置支援角色的选择比率可以被设置成与将支援角色放置在与除其擅长训练以外的训练相对应的训练课程中的情况相比,在将支援角色放置在与其擅长训练相对应的训练课程中的情况下更高。在要进行抽选时,可以预先存储定义了针对抽选的选择比率的抽选表,或者可替换地,每当进行抽选时,可以生成抽选表。

[0469] 注意,在决定要放入支援角色的训练课程时,被决定为放置的支援角色和所决定的训练课程可以以彼此关联的方式存储在服务器1000中。更具体地,可以在服务器1000中存储如下的关联信息,在该关联信息中,指示训练课程的类型的训练ID关联到支援角色的角色ID或与支援角色关联的支援卡牌的支援卡牌ID。

[0470] <用于决定能力参数的增加值的处理>

[0471] 图33A是用于例示训练等级表的图。如图33A所示,各个训练课程的训练等级被设置为根据选择训练课程的次数而增加。更具体地,在选择训练的次数是3次或更少的情况下,与速度、耐力、力量、毅力和智力相关的训练等级中的各训练等级被设置为“等级1”,在选择训练的次数是4次至7次的情况下,这些训练等级中的各训练等级被设置为“等级2”,在选择训练的次数是8次至11次的情况下,这些训练等级中的各训练等级被设置为“等级3”,在选择训练的次数是12次至15次的情况下,这些训练等级中的各训练等级被设置为“等级4”,并且在选择训练的次数是16次或更多的情况下,这些训练等级中的各训练等级被设置为“等级5”。

[0472] 在本实施例中,在成功执行了玩家所选择的训练的情况下,预定能力参数的值根据所执行的训练课程而增大。

[0473] 更具体地,在本实施例中,在成功执行了速度训练的情况下,速度和力量能力参数的值增大。

[0474] 另外,在成功执行了耐力训练的情况下,耐力和毅力能力参数的值增大。

[0475] 此外,在成功执行了力量训练的情况下,耐力和力量能力参数的值增大。

[0476] 此外,在成功执行了毅力训练的情况下,速度、力量和毅力能力参数的值增大。

[0477] 另外,在成功执行了智力训练的情况下,速度和智力能力参数的值增大。

[0478] 在本实施例中,通过向根据所执行的训练课程和训练等级所决定的增加固定值加上通过将该增加固定值乘以以下所述的奖励相加率所获得的值,来计算在训练成功时增加的能力参数的值。

[0479] 图33B是用于例示增加固定值(速度)表的图。另外,图33C是用于例示增加固定值

表(力量)的图。即,图33B示出在训练课程是速度的情况下增加固定值。此外,图33C示出在训练课程是力量的情况下增加固定值。

[0480] 如图33B和图33C所示,在增加固定值表中存储有与所执行的训练课程和训练等级相对应地决定的增加固定值。另外,在本实施例中,如图33B和图33C所示,训练等级越高,能力参数的增加越大。

[0481] 尽管这里没有说明,但还存在在选择了耐力、毅力和智力作为训练课程的情况下使用的增加固定值表。

[0482] 除上述的增加固定值之外,基于所放置的支援角色来针对各个训练课程决定奖励相加率。

[0483] 图33D是用于例示奖励相加率表的图。在本实施例中,基于被决定为放置在各个训练课程中的支援角色来决定奖励相加率。更具体地,如图33D所示,在奖励相加率表中针对各个支援角色存储有上调0% (无)、上调10% 和上调20% 的奖励相加率之间的选择比率。

[0484] 对于奖励相加率,以50% 的概率选择“无”,以25% 的概率选择“上调10%”,并且以25% 的概率选择“上调20%”。

[0485] 此外,通过将基于增加固定值表所决定的增加固定值乘以奖励相加率来导出奖励相加值。将通过向增加固定值加上奖励相加值所获得的值决定为在成功训练的情况下相应回合的能力参数的值的增加量。注意,对于放置有多个支援角色的训练,将针对所放置的各个支援角色的奖励相加值与增加固定值相加。以这种方式,针对所有训练类型决定了在成功训练的情况下培养对象角色的能力参数的增加量。

[0486] <用于决定表现参数的处理>

[0487] 图34A是用于例示与训练课程相关的表现特征的图。在可以执行训练的回合中,在回合的开始时决定是否将表现特征与五个训练课程中的各训练课程关联、以及要与五个训练课程中的各训练课程关联的表现特征。更具体地,首先,通过抽选来决定是否将表现特征与速度训练课程关联。

[0488] 此时,决定为没有表现特征与速度训练课程关联(在该图中指示为“无”)的概率被设置为30%。另外,决定为舞蹈、激情、声乐、视觉和精神表现特征与速度训练课程关联的概率分别被设置为20%、20%、10%、10% 和10%。

[0489] 此外,例如,决定没有表现特征与力量训练课程关联的概率被设置为30%。另外,决定舞蹈、激情、声乐、视觉和精神表现特征与力量训练课程关联的概率分别被设置为10%、10%、10%、10% 和30%。这里,如图34A所示,关联表现特征的概率通过按训练课程和表现特征分类而预先设置的。

[0490] 注意,在本实施例中,在一个回合中,最多两个表现特征可以与一个训练课程关联。因此,例如,在决定要与速度训练课程关联的表现特征的情况下,进行两次具有图34A所示的概率的抽选。如果这两次抽选的结果是“无”,则无表现特征与速度训练课程关联。

[0491] 另外,如果这两次抽选的结果是例如舞蹈,则仅舞蹈表现特征与速度训练课程关联。注意,如果在第一次抽选中决定了表现特征,则可以通过排除在第一次抽选中决定的表现特征来进行第二次抽选。在这种情况下,在第一次抽选中决定各个表现特征的概率可以不同于第二次抽选中的该概率。

[0492] 此外,这里,在一个回合中,同一表现特征可以与多个训练课程关联。例如,根据抽

选结果,舞蹈表现特征可以与速度和耐力两者关联。然而,应当注意,游戏可以被设计成不在一个回合中将同一表现特征与两个或多于两个训练课程重复地关联。

[0493] 此外,这里,一些表现特征以高概率与一个训练课程关联,并且其他表现特征以低概率与同一训练课程关联。例如,舞蹈和激情表现特征与其他表现特征相比以更高的概率与速度训练课程关联。

[0494] 另外,表现特征以高概率与一些训练课程关联,并且同一表现特征以低概率与其他训练课程关联。例如,精神表现特征与其他训练课程相比以更高的概率与力量和智力训练课程关联。

[0495] 然而,应当注意,各个表现特征可以以相同的概率与所有训练课程关联。此外,所有表现特征可以以相同的概率与各个训练课程关联。在任何情况下,图34A所示的概率仅仅是示例。另外,可以适当地设计用于决定要与训练课程关联的表现特征的方法。

[0496] 图34B是用于例示表现参数的增加固定值的图。在决定与训练课程关联的表现特征时,然后针对与训练课程关联的各个表现特征决定表现参数的增加固定值。针对各个表现特征预先设置增加固定值。此外,针对训练课程的各个训练等级设置增加固定值。

[0497] 图34B示出速度训练课程的增加固定值。例如,假设舞蹈表现特征与速度训练课程关联。在这种情况下,决定与速度训练课程关联的舞蹈表现参数的增加固定值。此时,在速度训练等级是等级1的情况下,增加固定值被决定为8,并且在速度训练等级是等级5的情况下,增加固定值被决定为20。此外,如从图34B显而易见,训练等级越高,增加固定值越大。

[0498] 这里,假定针对各个训练等级的增加固定值根据训练课程而不同。简言之,图34B所示的表是针对各个训练课程提供的。然而,应当注意,图34B所示的表对于所有训练课程可以是共同的。

[0499] 图34C是用于例示表现参数的奖励相加率的图。在如上所述决定增加固定值时,然后决定奖励相加率。奖励相加率根据与表现特征相关的训练课程中所放置的角色的数量而不同。例如,假设舞蹈表现特征与训练等级是等级5的速度训练课程关联。此时,舞蹈表现参数的增加固定值是20。

[0500] 此外,在速度训练课程中没有放置角色的情况下,奖励相加率被决定为1.00。另外,如图34C所示,在速度训练课程中放置了一个至五个角色的情况下,根据所放置的角色的数量,奖励相加率被决定为从1.05到1.25的值。这里,所放置的角色的数量越大,奖励相加率越高。

[0501] 表现参数的增加值是通过将奖励相加率乘以增加固定值来计算的。在上述示例中,如果速度训练课程中所放置的角色的数量是0,则表现参数的增加值被计算为 $20 \times 1.00 = 20$ 。此外,如果速度训练课程中所放置的角色的数量是5,则表现参数的增加值被计算为 $20 \times 1.25 = 25$ 。如图23A所示,在表现参数显示部221中显示以这种方式计算出的表现参数的增加值。

[0502] 注意,上述的用于计算表现参数的增加值的方法仅仅是示例。例如,可以通过抽选来决定表现参数的增加值。此外,奖励相加率不是必需的。此外,代替所放置的角色的数量或者除了所放置的角色的数量之外,还可以基于其他因素来决定奖励相加率。

[0503] <用于决定是否使第二事件发生的处理>

[0504] 图35是用于例示第二事件表的图。从同与各个训练课程中所放置的支援角色相对

应的支援卡牌关联的支援事件(第二事件)中,通过抽选选择第二事件。更具体地,在“用于决定是否放置支援角色的处理”之后,随机地获取随机数,并且基于所获取到的随机数以及第二事件表来决定是否使第二事件发生。在第二事件表中设置使第二事件“发生”或“不发生”的选择比率。

[0505] 例如,如图35所示,第二事件包括事件A、事件B、事件C和事件D这四个类型的事件。例如,在第二事件表中,使各个事件(事件A至事件D)“发生”的概率被设置为5%,并且使第二事件“不发生”的概率被设置为80%。注意,可以针对各个支援卡牌(即,支援角色)单独设置第二事件的选择比率。

[0506] 在本实施例中,在“用于决定是否放置支援角色的处理”之后,针对各个训练课程中所放置的所有支援角色执行用于决定是否使第二事件发生的处理。然后,基于与第二事件的发生有关的决定,在训练画面240上显示事件报告指示符247。在玩家选择放置了第二事件被决定为发生的角色的训练的情况下,在训练的执行之后,第二事件发生。

[0507] 例如,当在决定了速度训练中所放置的支援角色的第二提示事件的发生的情况下执行速度训练时,在速度训练的执行之后,第二提示事件始终发生。然而,在执行除速度训练以外的训练的情况下,在训练的执行之后,该第二提示事件不发生。此时,如果针对至少两个角色决定了第二事件的发生,则通过抽选或者基于预先设置的支援事件的优先级等来决定使这些第二事件中的哪个第二事件发生。

[0508] 例如,以相等的概率决定使多个第二事件中的哪个第二事件发生。然而,不限于此,可以根据第二事件的类型来设置权重,使得可以根据所设置的权重来决定使多个第二事件中的哪个第二事件发生。注意,如果针对至少两个角色决定了第二事件的发生,则可以使所有所决定的第二事件发生。

[0509] 这里,例如,在决定第二事件的发生时,可以将指示是否使支援事件发生的发生信息以同与第二事件关联的支援卡牌或支援角色关联的方式存储在服务器1000中。更具体地,可以将如下的关联信息存储在服务器1000中,在该关联信息中,发生信息关联到支援角色的角色ID或与支援角色关联的支援卡牌的支援卡牌ID。

[0510] <用于决定现场演出伙伴成员的处理>

[0511] 如上所述,在预先设置的回合中决定现场演出伙伴成员。注意,没有特别限制用于决定现场演出伙伴成员的方法。例如,针对各个预定回合,可以将预先设置的角色决定为现场演出伙伴成员。可替代地,针对各个预定回合,可以通过抽选来决定用作现场演出伙伴成员的角色。此外,可以在所有回合中通过抽选来决定用作现场演出伙伴成员的角色。

[0512] 在上述的培养主游戏中,在所有回合都完成时,培养游戏结束。如果在培养主游戏的过程中、玩家未能达成针对各角色所设置的目标,则培养游戏在此时结束。

[0513] 这里,在培养游戏结束时,在培养游戏中培养的培养对象角色被存储为培养角色。更准确地,与在培养游戏中培养的培养角色有关的信息(以下称为“培养角色信息”)以与玩家ID关联的方式被存储。注意,培养角色信息存储在玩家终端1和服务器1000两者中。以与玩家ID关联的方式存储的培养角色信息包括能力参数、适应性参数、已获得技能、继承信息等。

[0514] 另外,在培养游戏结束时,计算已培养的培养角色的评价得分。这里,基于在培养游戏结束时的能力参数、适应性参数、已获得技能、比赛记录等计算评价得分。注意,预先准

备用于计算评价得分的方法(换句话说,用于计算评价得分的计算公式),并且基于预定计算公式来计算评价得分。没有特别限制用于计算评价得分的方法和计算公式。例如,可以仅基于在培养角色参加团队竞技游戏或其他比赛游戏中的比赛时影响比赛的结果的参数(诸如在培养游戏结束时的能力参数、适应性参数、已获得技能等),来计算评价得分。

[0515] 另外,基于评价得分来针对培养角色设置培养排名。培养排名是培养角色的强度的指标,并且各培养排名与评价得分的范围相关联。例如,评价得分在13000和14499之间的培养角色被指派了“A+”培养排名,并且评价得分在14500和15499之间的培养角色被指派了“S”培养排名。这样,作为基于评估得分来指派培养排名的结果,更容易理解培养角色的总体强度。注意,评价得分和培养排名也包括在培养角色信息中。

[0516] 图36A是用于例示培养完成画面310的第一图。图36B是用于例示培养完成画面310的第二图。图36C是用于例示培养完成画面310的第三图。在培养游戏完成时,如图36A所示,在显示器26上显示培养完成画面310。在培养完成画面310上,首先显示已培养的培养角色的培养排名,之后如图36B所示,显示评价得分。

[0517] 另外,在显示评价得分起的预定时间量之后,如图36C所示,在培养完成画面310上显示培养角色的能力参数、适应性参数和已获得技能。此时,在培养完成画面310上提供关闭操作部311。在轻击关闭操作部311时,培养完成画面310被隐藏,并且在显示器26上显示主页画面100。

[0518] 在培养游戏完成时,针对要由培养对象角色获得的因子进行抽选,并且因子信息以与培养角色关联的方式被存储。尽管图中未示出,但玩家可以将培养角色所获得的因子信息显示在培养完成画面310上。

[0519] 如以上所述,在培养游戏中,创建了具有能力参数、适应性参数、已获得技能等的培养角色。在培养游戏中,通过抽选来决定支援角色的放置、各种事件的发生等,使得即使相同角色用作培养对象角色,也创建具有不同参数的培养角色。

[0520] 如上所述,在本实施例中提供了多个情景。此外,玩家通过选择任何情景来玩培养游戏。在本实施例中,所有情景在以下方面是共同的。也就是说,不论情景如何,在培养游戏结束时创建的培养角色都具有共同的参数(包括速度、耐力、力量、毅力、智力、距离适应性和场地适应性)。另外,将在培养游戏中创建的培养角色作为对于所有情景共同的培养完成游戏媒介进行管理。

[0521] 然而,应当注意,培养角色与指示培养角色自身已被培养的情景的数据关联。在输出与培养角色有关的详细信息的画面上显示培养角色已被培养的情景。

[0522] 此外,在开始培养游戏时,消耗对于所有情景共同的游戏点数。在本实施例中,在开始培养游戏时消耗的游戏点数对于所有情景是共同的。然而,应当注意,要消耗的游戏点数可能根据情景而不同。此外,不论培养角色已在哪个情景中被培养,该培养角色都可以在其他游戏(例如,比赛游戏,其是通过消耗与游戏点数不同的参数来玩的游戏)中使用。

[0523] 另外,玩家可以选择的培养对象角色、继承角色和支援卡牌对于所有情景是共同的。然而,应当注意,至少玩家可以选择的培养对象角色、继承角色或支援卡牌可以根据情景而不同。

[0524] 此外,例如,在培养完成时由培养完成时处理单元702a或培养游戏结束处理单元1102a执行的处理对于所有情景可以是共同的。注意,授予给培养角色的因子在所有情景中

可以是共同的或不同的。

[0525] 另外,在本实施例中,不论情景如何,玩家都可以在玩培养游戏期间保存中断数据。换句话说,不论将哪个情景用于培养游戏,玩家都可以通过中断培养游戏来返回主页画面100。此外,玩家可以基于中断数据来从所中断的点再继续培养游戏。注意,可以一次保存的中断数据的数量仅是一个,并且对于所有情景是共同的。然而,可以针对各个情景单独地保存中断数据,这也是可接受的。在这种情况下,允许玩家选择再继续培养游戏所利用的情景。

[0526] 另外,在本实施例中,以下方面针对各情景而不同。也就是说,在培养游戏中正在发生的事件中的至少一些事件针对各情景而不同。此外,在培养游戏期间玩家可以选择的命令的类型针对各情景而不同。然而,应当注意,在培养游戏期间玩家可以选择的命令的类型对于所有情景可以是共同的。

[0527] 此外,在执行预定命令时参数增加的量(换句话说,用于计算参数的增加量的计算表达式)根据情景而不同。此外,在培养游戏期间显示的背景图像和用户接口图像(按钮等)、以及与培养角色关联且指示培养角色已被培养的情景的数据根据情景而不同。

[0528] 接着,将说明用于执行上述培养游戏的玩家终端1和服务器1000的功能配置。

[0529] (玩家终端1的功能结构)

[0530] 图37是用于例示玩家终端1中的存储器12的结构以及玩家终端1的作为计算机的功能的图。在存储器12中提供了程序存储区域12a和数据存储区域12b。在开始游戏时,CPU 10将终端侧游戏控制程序(模块)存储在程序存储区域12a中。

[0531] 终端侧游戏控制程序包括信息设置处理程序700、培养游戏执行程序701和培养完成时处理程序702。注意,图37中所列出的程序是示例,并且提供了许多其他程序作为终端侧游戏控制程序。

[0532] 在数据存储区域12b中,提供了玩家信息存储部750和游戏信息存储部751作为用于存储数据的存储部。注意,在数据存储区域12b中提供了许多其他存储部。这里,与游戏(诸如培养游戏等)直接相关的信息(以下称为游戏信息)存储在游戏信息存储部751中。

[0533] 注意,在各游戏(诸如培养游戏等)正在进展时的各种信息也暂时存储在游戏信息存储部751中。因此,与在培养游戏中所培养的培养角色相关的所有信息都存储在游戏信息存储部751中。另外,除游戏信息以外的所有信息(诸如与玩家或其他玩家有关的信息、玩家终端1的设置信息、以及与可以被设置为培养对象角色的角色有关的信息等)是玩家信息。玩家信息存储在玩家信息存储部750中。

[0534] CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的各个程序,并且更新数据存储区域12b中的各个存储部中的数据。此外,CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的各个程序,由此使玩家终端1(计算机)用作终端侧游戏控制单元1A。终端侧游戏控制单元1A包括信息设置处理单元700a、培养游戏执行单元701a和培养完成时处理单元702a。

[0535] 更具体地,CPU 10运行信息设置处理程序700,由此使计算机用作信息设置处理单元700a。类似地,CPU 10运行培养游戏执行程序701和培养完成时处理程序702,由此使计算机分别用作培养游戏执行单元701a和培养完成时处理单元702a。

[0536] 当在玩家终端1处进行各种信息设置时,信息设置处理单元700a将与设置有关的信息作为玩家信息存储在玩家信息存储部750中。另外,在更新玩家信息存储部750中的信

息的情况下,信息设置处理单元700a将更新信息发送到服务器1000。

[0537] 培养游戏执行单元701a执行与培养游戏相关的所有处理。更具体地,培养游戏执行单元701a执行准备阶段处理和培养阶段处理。

[0538] 在培养游戏完成时,培养完成时处理单元702a存储培养角色信息,该培养角色信息包括培养角色的能力参数、适应性参数、已获得技能、继承信息和因子信息、用于对培养角色进行培养的角色类型等。

[0539] (服务器1000的功能结构)

[0540] 图38是用于例示服务器1000中的存储器1012的结构以及服务器1000的作为计算机的功能的图。在存储器1012中提供了程序存储区域1012a和数据存储区域1012b。在开始游戏时,CPU 1010将服务器侧游戏控制程序(模块)存储在程序存储区域1012a中。

[0541] 服务器侧游戏控制程序包括信息设置处理程序1100、培养游戏执行程序1101和培养游戏结束处理程序1102。图38中所列出的程序是示例,并且提供了许多其他程序作为服务器侧游戏控制程序。

[0542] 在数据存储区域1012b中,提供了玩家信息存储部1150和游戏信息存储部1151作为用于存储数据的存储部。注意,在数据存储区域1012b中提供了许多其他存储部。这里,所有玩家的游戏信息以与各个玩家ID关联的方式存储在游戏信息存储部1151中。另外,所有玩家的玩家信息以与各个玩家ID关联的方式存储在玩家信息存储部1150中。

[0543] CPU 1010运行程序存储区域1012a中所存储的各个程序并且更新数据存储区域1012b中的各个存储部中的数据。此外,CPU 1010运行程序存储区域1012a中所存储的各个程序,由此使服务器1000(计算机)用作服务器侧游戏控制单元1000A。服务器侧游戏控制单元1000A包括信息设置处理单元1100a、培养游戏执行单元1101a和培养游戏结束处理单元1102a。

[0544] 更具体地,CPU 1010运行信息设置处理程序1100,由此使计算机用作信息设置处理单元1100a。类似地,CPU 1010运行培养游戏执行程序1101和培养游戏结束处理程序1102,由此使计算机分别用作培养游戏执行单元1101a和培养游戏结束处理单元1102a。

[0545] 在玩家终端1处进行各种信息设置的情况下,信息设置处理单元1100a基于从玩家终端1接收到的更新信息来更新玩家信息存储部1150中的玩家信息。另外,信息设置处理单元1100a进行计时并且更新各玩家的游戏点数。

[0546] 培养游戏执行单元1101a执行与培养游戏相关的所有处理。更具体地,培养游戏执行单元1101a执行准备阶段处理和培养阶段处理。

[0547] 在培养游戏结束时,培养游戏结束处理单元1102a针对所培养的培养角色导出评价得分、培养排名等。另外,培养游戏结束处理单元1102a通过抽选来决定培养角色所要获得的因子。培养游戏结束处理单元1102a还将培养角色信息以与玩家ID关联的方式存储在游戏信息存储部1151中,该培养角色信息包括培养角色的能力参数、适应性参数、已获得技能、继承信息和因子信息、用于对培养角色进行培养的角色类型等。

[0548] 尽管玩家终端1中的信息设置处理单元700a和服务器1000中的信息设置处理单元1100a在这两个单元存储玩家信息方面是相同的,但它们在具体定处理细节和要存储的玩家信息的范围方面不同。另外,尽管玩家终端1中的培养游戏执行单元701a和培养完成时处理单元702a与服务器1000中的培养游戏执行单元1101a和培养游戏结束处理单元1102a在

所有单元执行与培养游戏相关的处理方面是相同的,但它们在它们的作用(即,它们的责任范围)方面不同。

[0549] 以下将通过使用流程图来说明要由上述的玩家终端1和服务器1000中的各个功能单元执行的处理。

[0550] (玩家终端1和服务器1000的处理)

[0551] <与培养游戏相关的处理>

[0552] 图39是用于例示与培养游戏相关的玩家终端1和服务器1000的处理的序列图。注意,在以下的说明中,玩家终端1中的处理被表示为Pn(n是任意整数)。此外,服务器1000中的处理被表示为Sn(n是任意整数)。

[0553] 当玩家在玩家终端1处进行各种设置改变操作时,玩家终端1的信息设置处理单元700a基于玩家操作输入来执行用于更新玩家信息存储部750的信息设置处理(P1)。在该信息设置处理中,更新信息被发送到服务器1000。在服务器1000处,在接收到更新信息时,信息设置处理单元1100a更新玩家信息存储部1150中的玩家信息(S1)。

[0554] 注意,在P1和S1中更新的玩家信息例如包括可以由玩家设置的简介信息。此外,例如,在输入用于将其他玩家添加为好友或者用于注销好友的操作作为设置改变操作时,更新指示与好友有关的信息的好友信息。注意,在P1和S1中,信息设置处理单元700a和信息设置处理单元1100a各自对执行培养游戏所要被消耗的游戏点数进行管理。如果游戏点数低于上限,则信息设置处理单元700a和1100a进行计时并且每预定时间向玩家授予预定值的游戏点数。

[0555] 假设在玩家终端1处输入用于开始培养游戏的培养游戏开始操作(轻击培养游戏操作部104)。在输入培养游戏开始操作时,培养游戏执行单元701a显示情景选择画面(P5),然后执行准备阶段处理(P6)。注意,在情景选择画面上,培养游戏执行单元701a允许玩家选择多个情景,在这多个情景中,在培养游戏期间发生的事件中的至少一些事件彼此不同。另外,在准备阶段处理期间,在玩家终端1和服务器1000之间执行通信处理。在服务器1000处,培养游戏执行单元1101a基于从玩家终端1接收到的信息来执行准备阶段处理(S6)。

[0556] 图40是用于例示玩家终端1中的准备阶段处理(P6)的第一流程图。图41是用于例示玩家终端1中的准备阶段处理(P6)的第二流程图。图42是用于例示玩家终端1中的准备阶段处理(P6)的第三流程图。玩家终端1的培养游戏执行单元701a判断在显示器26上是否正在显示情景选择画面(P6-1)。

[0557] 在正在显示情景选择画面(P6-1中为“是”)、并且输入用于决定情景的决定操作(P6-2中为“是”的情况下,培养游戏执行单元701a暂时登记与玩家所选择的情景相对应的情景ID(P6-3)。另外,培养游戏执行单元701a导出各个能力参数的初始上限(P6-4)。

[0558] 更具体地,基于情景初始相加值数据和玩家所选择的情景,培养游戏执行单元701a将情景初始相加值与共同基础值相加,由此导出各个能力参数的初始上限。即,基于情景初始相加值数据以及玩家所选择的情景来执行用于设置能力参数的上限的处理,该情景初始相加值数据是与情景关联以导出在培养游戏期间要更新的能力参数的上限的数据,并且在该情景初始相加值数据中,至少一些能力参数的值针对各情景而不同。

[0559] 在P6-4中导出初始上限的情况下,培养游戏执行单元701a将显示器26的画面切换为培养对象角色选择画面150(P6-12)。此时,在培养对象角色选择画面150的能力参数显示

部152a中显示P6-4中所导出的初始上限。

[0560] 另外,在正在显示培养对象角色选择画面150(P6-5中为“是”)、并且输入用于切换画面显示的显示切换操作(P6-6中为“是”的情况下,培养游戏执行单元701a切换显示器26的显示画面(P6-12)。

[0561] 此外,当在培养对象角色选择画面150上输入选择操作(轻击角色图标151)时(P6-7中为“是”),培养游戏执行单元701a暂时存储与所选择的角色图标151相对应的角色(P6-8)并且切换显示画面(P6-12)。

[0562] 此外,当在培养对象角色选择画面150上输入决定操作(轻击下一个操作部154)时(P6-9中为“是”),培养游戏执行单元701a将上述P6-8中暂时存储的角色暂时登记为培养对象角色(P6-10)。另外,培养游戏执行单元701a从服务器1000获取与根据预定的提取条件所提取的代表角色(诸如好友的代表角色等)有关的信息(P6-11),并且显示继承角色选择画面170(P6-12)。

[0563] 此外,在如图41所示、正在显示继承角色选择画面170或培养角色列表画面180(P6-21中为“是”)、并且输入用于切换画面显示的显示切换操作(P6-22中为“是”的情况下,培养游戏执行单元701a切换显示器26上的显示画面(P6-33)。

[0564] 这里,继承角色选择画面170或培养角色列表画面180上的显示切换操作包括:轻击图8B所示的技能显示按钮172并长按培养角色图标182;以及轻击图14所示的角色细节对话框185A中的昵称改变按钮186a、备忘录输入按钮186b、技能显示标签188a、继承信息显示标签188b、培养信息显示标签188c和关闭操作部188d。

[0565] 例如,在培养角色列表画面180上轻击技能显示按钮172的情况下,在P6-33中,培养游戏执行单元701a显示技能显示对话框185B。另外,在培养角色列表画面180上长按培养角色图标182的情况下,在P6-33中,培养游戏执行单元701a显示角色细节对话框185A。注意,在角色细节对话框185A中轻击昵称改变按钮186a、备忘录输入按钮186b、技能显示标签188a、继承信息显示标签188b、培养信息显示标签188c或关闭操作部188d的情况下,当前画面切换为与所轻击的操作部相对应的画面。

[0566] 另外,当在培养角色列表画面180上输入选择操作(轻击培养角色图标182)时(P6-23中为“是”),培养游戏执行单元701a将与所选择的培养角色图标182相对应的角色暂时存储为继承角色(P6-24),并且切换显示画面(P6-33)。

[0567] 注意,这里,基于由于与继承角色关联的基础能力因子而增加的能力参数的数值和上限来更新能力参数显示部152a的显示。

[0568] 此外,当在继承角色选择画面170上输入决定操作(轻击下一个操作部154)时(P6-25中为“是”),培养游戏执行单元701a暂时登记P6-24中暂时存储的继承角色(P6-26),并且在显示器26上显示支援卡牌组织画面190(P6-33)。

[0569] 另外,在正在显示支援卡牌选择画面200(P6-27中为“是”)、并且在支援卡牌选择画面200上输入选择操作(轻击支援卡牌的卡牌图标201)(P6-28中为“是”的情况下,培养游戏执行单元701a暂时存储与所选择的卡牌图标201相对应的支援卡牌(P6-29),并且切换显示画面(P6-30)。

[0570] 此外,在正在显示支援卡牌组织画面190(P6-31中为“是”)、并且输入用于切换画面显示的显示切换操作(P6-32中为“是”的情况下,培养游戏执行单元701a切换显示器26

的显示画面 (P6-33)。

[0571] 另外,如图42所示,在正在显示预设选择画面205A(图42的P6-41中为“是”)、并且输入用于切换画面显示的显示切换操作 (P6-42中为“是”)的情况下,培养游戏执行单元701a切换显示器26的显示画面 (P6-45)。

[0572] 此外,在预设选择画面205A上输入选择操作(轻击选择操作部206c)的情况下 (P6-43中为“是”),培养游戏执行单元701a暂时存储与所选择的预设相对应的预约选择信息 (P6-44),并且切换显示画面 (P6-45)。

[0573] 此外,在正在显示最终确认画面205 (P6-41中为“否”)、并且输入用于切换画面显示的显示切换操作 (P6-46中为“是”)的情况下,培养游戏执行单元701a切换显示器26的显示画面 (P6-47)。

[0574] 此外,当在最终确认画面205上输入决定操作(轻击开始操作部205b)时 (P6-48中为“是”),培养游戏执行单元701a判断游戏点数是否等于或大于预定值(例如,30) (P6-49)。在游戏点数等于或大于预定值的情况下 (P6-49中为“是”),培养游戏执行单元701a将确认信息发送到服务器1000 (P6-50)。

[0575] 注意,确认信息包括用于识别暂时登记的培养对象角色、继承角色和支援卡牌的信息。在接收到确认信息时,在服务器1000处在准备阶段处理(图39的S6)中判断是否许可通过使用暂时登记的培养对象角色、继承角色和支援卡牌来执行培养主游戏。此外,在服务器1000处,判断是否满足用于开始培养游戏的所有条件。在判断为满足用于开始培养游戏的所有条件时,培养游戏执行单元1101a将玩家终端1中所登记的各种游戏信息存储在游戏信息存储部1151中。此外,培养游戏执行单元1101a使玩家终端1接收许可信息。

[0576] 在玩家终端1处,在发送确认信息 (P6-50) 之后接收到许可信息 (P6-51中为“是”)时,培养游戏执行单元701a登记P6-3中暂时登记的情景ID (P6-52)。这里,培养游戏执行单元701a基于P6-4中所导出的初始上限以及与P6-26中暂时登记的继承角色关联的基础能力因子来登记各个能力参数的初始上限。

[0577] 另外,培养游戏执行单元701a登记上述P6-10中暂时登记的培养对象角色 (P6-53)。这里,培养游戏执行单元701a还将上述P6-26中作为继承角色暂时登记的继承角色(培养角色)以及上述P6-29中暂时存储的支援卡牌登记在卡堆中。

[0578] 另外,培养游戏执行单元701a登记针对上述P6-44中暂时存储的预设的预约选择信息 (P6-54)。此外,培养游戏执行单元701a将游戏画面210显示在显示器26上 (P6-57)。通过这样做,准备阶段处理结束。

[0579] 返回参考图39,在准备阶段处理 (P6) 完成时,培养游戏执行单元701a执行培养阶段处理 (P7)。此外,在该培养阶段处理期间,在玩家终端1和服务器1000之间执行通信处理。在服务器1000处,培养游戏执行单元1101a基于从玩家终端1接收到的信息来执行培养阶段处理 (S7)。实际上,玩家终端1和服务器1000被指派有用于使培养主游戏进展的各个角色,使得玩家终端1负责培养阶段处理 (P7) 并且服务器1000负责培养阶段处理 (S7)。然而,应当注意,以下所述的在玩家终端1的培养阶段处理 (P7) 中的处理中的一些或全部可以在服务器1000中的培养阶段处理 (S7) 中执行。此外,以下所述的在服务器1000中的培养阶段处理 (S7) 中的处理中的一些或全部可以在玩家终端1中的培养阶段处理 (P7) 中执行。

[0580] 图43是用于例示服务器1000中的培养阶段处理的流程图。服务器1000的培养游戏

执行单元1101a在玩家处于回合的开始时的情况下(S7-1中为“是”)执行回合开始时处理(S10)。此外,在执行了回合开始时处理之后,培养游戏执行单元1101a执行回合中处理(S20)。

[0581] 图44是用于例示服务器1000中的回合开始时处理的流程图。服务器1000的培养游戏执行单元1101a判断当前回合是否是现场演出事件举办回合(S10-1)。如果当前回合是现场演出事件举办回合(S10-1中为“是”),则培养游戏执行单元1101a设置现场演出音乐等信息(S10-2)。注意,在玩家获得现场演出音乐等时,将指示所获得的现场演出音乐等的信息作为现场演出音乐等信息存储在玩家终端1和服务器1000中。这里,提取在从培养游戏的开始或前一现场演出事件举办回合起直到当前回合为止的时间段中获得的现场演出音乐等信息,并且将该现场演出音乐等信息设置成由玩家终端1接收。

[0582] 另外,在当前回合不是现场演出事件举办回合(S10-1中为“否”)而是因子发动回合(S10-3中为“是”的情况下,培养游戏执行单元1101a执行发动因子决定处理(S11)。

[0583] 图45是用于例示服务器1000中的发动因子决定处理的流程图。培养游戏执行单元1101a获取与所登记的继承角色有关的继承角色信息(S11-1)。此外,培养游戏执行单元1101a获取与所登记的继承角色关联的因子信息(S11-2)。

[0584] 此外,培养游戏执行单元1101a从六个继承角色中,选择没有经过S11-4及其之后的处理的继承角色其中之一作为要处理的角色(S11-3)。然后,培养游戏执行单元1101a从与S11-3中所选择的继承角色关联的因子中,选择没有经过S11-5及其之后的处理的因子其中之一作为要处理的因子(S11-4)。

[0585] 培养游戏执行单元1101a基于S11-4中所选择的要处理的因子以及当前回合数来决定发动概率(S11-5)。另外,培养游戏执行单元1101a基于S11-5中所决定的发动概率来进行用于决定是否发动要处理的因子的发动抽选(S11-6)。在发动抽选中决定发动要处理的因子的情况下(S11-7中为“是”),培养游戏执行单元1101a设置指示将发动该因子的发动信息(S11-8)。

[0586] 此外,在决定发动涉及能力参数的增加的因子的情况下(S11-9中为“是”),培养游戏执行单元1101a决定并设置适用能力参数的增加值(S11-10)。

[0587] 这里,首先,培养游戏执行单元1101a基于因子等级等来决定增加值。之后,培养游戏执行单元1101a导出适用能力参数的上限与当前数值之间的差,并且判断先前决定的增加值是否小于或等于所导出的差。结果,如果增加值小于或等于差,则培养游戏执行单元1101a设置增加值。另一方面,在增加值超过差的情况下,将差设置为增加值。即,培养游戏执行单元1101a通过限制能力参数被更新为超过所设置上限的值来在直至上限的范围内更新能力参数。

[0588] 另外,在决定为发动涉及能力参数的上限的增加的因子的情况下(S11-11中为“是”),培养游戏执行单元1101a决定并设置适用能力参数的上限的增加值(S11-12)。注意,这里,上限的增加值可以通过抽选来决定,或者可以被决定为针对各个因子预先设置的值。

[0589] 培养游戏执行单元1101a判断对与要处理的继承角色关联的所有因子的处理是否完成(S11-13)。如果并非所有因子都已被处理,则流程返回到S11-4中的处理,在该处理中,对其余的因子进行上述处理。另一方面,在所有因子都已被处理的情况下(S11-13中为“是”),培养游戏执行单元1101a判断对所有继承角色的处理是否完成(S11-14)。如果并非

所有继承角色都已被处理,则流程返回到S11-3中的处理,在该处理中,对其余的继承角色进行上述处理。另一方面,在所有继承角色都已被处理的情况下(S11-14中为“是”),培养游戏执行单元1101a结束发动因子决定处理。

[0590] 返回参考图44,培养游戏执行单元1101a执行第一事件发生/不发生决定处理(S10-4)。更具体地,在回合开始时,随机地获取随机数,并且基于所获取到的随机数以及第一事件表来决定是否使第一事件发生以及第一事件的内容。

[0591] 接着,培养游戏执行单元1101a执行支援角色抽选处理(S10-5)。更具体地,培养游戏执行单元1101a参考图32所示的放置概率表,通过抽选来决定是否在各个训练课程中放置支援角色。针对各个支援角色执行该处理。注意,在决定在训练课程中放置支援角色的情况下,培养游戏执行单元1101a将支援角色ID同与训练课程相对应的训练ID关联。

[0592] 另外,这里,可以进一步进行如下的抽选,该抽选用于决定是否在训练课程中放置与玩家未登记在卡堆中的支援卡牌关联的支援角色。此外,可以进行如下的抽选,该抽选用于决定是否在训练课程中放置在培养游戏中出现的除支援角色以外的预定角色。

[0593] 接着,培养游戏执行单元1101a执行能力参数决定处理(S12)。

[0594] 图46是用于例示服务器1000中的能力参数决定处理的流程图。培养游戏执行单元1101a从五个能力参数中选择没有经过S12-2及其之后的处理的能力参数其中之一作为要处理的能力参数(S12-1)。接着,培养游戏执行单元1101a获取要处理的能力参数的训练等级(S12-2)并且决定增加固定值(S12-3)。

[0595] 然后,培养游戏执行单元1101a获取支援角色等的放置信息(S12-4)并且决定相加值(S12-5)。然后,培养游戏执行单元1101a通过对S12-3中所决定的增加固定值与S12-5中所决定的相加值进行求和来计算增加值(S12-6)。接着,培养游戏执行单元1101a通过将S12-6中所计算出的增加值与要处理的能力参数的当前值相加来计算合计值(S12-7)。

[0596] 在合计值超过作为共同基础值的“1200”的情况下(S12-8中为“是”),培养游戏执行单元1101a通过从合计值减去1200来计算待校正值(S12-9)。然后,培养游戏执行单元1101a通过将S12-9中所计算出的待校正值乘以1/2来计算校正值(S12-10)。接着,培养游戏执行单元1101a将增加值改变为如下的值(S12-11),该值是通过从通过将S12-10中所计算出的校正值与1200相加所得到的值中减去当前数值而获得的。

[0597] 因而,在本实施例中,从成功训练得到的能力参数的增加值在超过共同基础值的情况下,被校正为原始增加值的一半。例如,假设要处理的能力参数的当前值是“1180”、并且S12-6中所计算出的增加值是“100”。如果是这种情况,则应该预期能力参数增加到“1280”。然而,在本实施例中,超过作为共同基础值的“1200”的能力参数的部分被减半。因此,在用作原始增加值的“100”中,超过“1200”的“80”被减半。结果,超过“1200”的增加值的部分被计算为“40”,并且直到“1200”的增加值的部分是“20”。最终,能力参数增加了“60”(其是通过将“40”与“20”相加所获得的)。

[0598] 注意,从上述计算产生的任何分数被丢弃。另外,在作为应用减半的校正值的结果、增加值小于1的情况下,增加值是1。简言之,增加值始终至少是1。在能力参数减少的情况下,也可接受不应用减半校正。此外,例如,在,除由于普通训练而引起的能力参数的增加量以外、根据预定条件添加能力参数的增加量的情况下,各个增加量值可以被减半。

[0599] 如上所述,在本实施例中,提供了在多个能力参数或多个情景中共同地设置的共

同基础值。此外,在使能力参数在直到共同基础值的范围内更新的情况下,根据第一更新条件来决定能力参数的更新值。另一方面,在使能力参数更新以超过共同基础值的情况下,根据第二更新条件来决定能力参数的更新值,该第二更新条件与第一更新条件相比更容易使能力参数增加。这防止了特定能力参数容易且极端地增加。

[0600] 这里,在成功训练的情况下,校正超过共同基础值的能力参数的增加值。然而,应当注意,在S11-10中由于因子的发动或事件的发生因而能力参数增加的情况下,也可以以与上述相同的方式校正增加值。

[0601] 另外,培养游戏执行单元1101a判断通过将当前值与S12-11中改变后的增加值相加所获得的改变后的合计值是否超过要处理的能力参数的当前上限(S12-12)。在改变后的合计值超过当前上限的情况下(S12-12中为“是”),培养游戏执行单元1101a将增加值改变为通过从当前上限中减去当前数值所获得的值(S12-13)。

[0602] 此外,在并非所有能力参数都经过了上述处理的情况下(S12-14中为“否”),流程返回到S12-1,在该S12-1中,对其余的能力参数进行相同的处理。另一方面,在所有能力参数已被处理的情况下,培养游戏执行单元1101a结束能力参数决定处理。

[0603] 尽管没有详细说明,但在能力参数决定处理中决定在执行各个训练课程的情况下体力减少量或体力恢复量。此外,培养游戏执行单元1101a基于培养对象角色的体力来计算针对各个训练课程的训练的失败率。

[0604] 返回参考图44,培养游戏执行单元1101a执行表现参数决定处理(S10-6)。在表现参数决定处理中,决定要与各个训练课程关联的表现特征。更具体地,培养游戏执行单元1101a以图34A所示的概率进行用于决定是否将表现特征与训练课程关联的抽选。针对各个训练课程进行该抽选。此外,零个至两个表现特征与一个训练课程关联。

[0605] 此外,培养游戏执行单元1101a决定在成功执行各个训练课程下的表现参数的增加值。更具体地,培养游戏执行单元1101a基于增加固定值表(参考图34B)和奖励相加率表(参考图34C)来决定与训练课程关联的表现参数的增加值。

[0606] 接着,培养游戏执行单元1101a执行第二事件发生/不发生决定处理(S10-7)。更具体地,培养游戏执行单元1101a参考图35所示的第二事件表,通过抽选来决定是否使第二事件发生。培养游戏执行单元1101a随机地获取随机数,并且基于所获取到的随机数以及第二事件表来决定是否使第二事件发生。这里,例如,培养游戏执行单元1101a通过抽选来决定是否执行在与训练课程关联的各个支援卡牌中预先设置的支援事件。

[0607] 此外,培养游戏执行单元1101a执行现场演出伙伴成员决定处理(S10-8)。这里,在当前回合是预先设置的回合的情况下,根据预定的算法来决定现场演出伙伴成员。

[0608] 然后,培养游戏执行单元1101a将包括与S10-3至S10-8中的抽选结果有关的信息的游戏信息以玩家终端1可接收的方式保存在游戏信息存储部1151中(S10-9)。

[0609] 图47是用于例示玩家终端1中的培养阶段处理的流程图。玩家终端1的培养游戏执行单元701a在玩家处于回合的开始的情况下(P7-1中为“是”)执行回合开始时处理(P10),或者在玩家不是处于回合的开始的情况下执行回合中处理(P20)。

[0610] 图48是用于例示玩家终端1中的回合开始时处理的流程图。在回合的开始时,培养游戏执行单元701a访问服务器1000的游戏信息存储部1151,并且从服务器1000接收上述S10-9中所保存的游戏信息(P10-1)。

[0611] 然后,培养游戏执行单元701a执行用于使得玩家选择与培养阶段处理相关的各种命令的命令设置处理(P10-2)。更具体地,如在例如图21中所示,基于当前回合数,培养游戏执行单元701a执行用于使得玩家选择各种命令(诸如休息操作部215、训练操作部216、技能操作部217、外出操作部218、比赛操作部(特定命令)219、现场演出准备操作部220等)的处理。培养游戏执行单元701a还执行用于使得玩家选择与比赛操作部219关联的多个比赛选择操作部(子命令)261的处理。

[0612] 另外,在命令设置处理中,培养游戏执行单元701a使得玩家选择针对与各个训练课程相对应的速度操作部241、耐力操作部242、力量操作部243、毅力操作部244和智力操作部245的命令。培养游戏执行单元701a执行用于使得玩家能够选择多个这些命令其中之一的处理。

[0613] 注意,在现场演出事件举办回合中,培养游戏执行单元701a使得能够选择现场演出准备操作部220和现场演出开始按钮300a,并且使得不能选择其他操作部(即,命令)。

[0614] 接着,基于从服务器1000接收到的游戏信息、当前回合、以及P10-2中的命令设置处理的处理结果,培养游戏执行单元701a执行用于显示游戏画面210、训练画面240、现场演出开始画面300等的显示控制处理(P10-3)。这里,显示例如图23A、图23B和图23D中所示的画面。由于此,在玩家终端1中之后判断游戏进入回合,从而使得执行用于接受玩家操作输入的回合中处理(P20)。

[0615] 图49是用于例示玩家终端1中的回合中处理的流程图。当在玩家终端1中进行玩家操作输入时(P20-1中为“是”),培养游戏执行单元701a执行命令选择处理(P30)。另外,在没有进行操作输入(P20-1中为“否”)、并且从服务器1000接收到命令(P20-2中为“是”的情况下,培养游戏执行单元701a执行命令接收处理(P40)。

[0616] 图50是用于例示玩家终端1中的命令选择处理的流程图。在玩家选择用作用于结束回合的预定命令的回合结束命令(休息操作部215、外出操作部218、速度操作部241、耐力操作部242、力量操作部243、毅力操作部244、智力操作部245或比赛操作部274)时(P30-1中为“是”),培养游戏执行单元701a将所选择的命令发送到服务器1000(P30-2)。然后,培养游戏执行单元701a等待以接收来自服务器1000的命令(P30-3)。

[0617] 另外,在输入用于获得技能的技能获得操作(轻击技能显示栏251)时(P30-4中为“是”),培养游戏执行单元701a将与所操作的技能显示栏251相对应的命令发送到服务器1000(P30-5)。此外,培养游戏执行单元701a更新指示获得了相应技能的技能信息(P30-6)。

[0618] 此外,在输入现场演出准备操作(轻击现场演出准备操作部220或现场演出音乐等细节显示栏292)时(P30-7中为“是”),培养游戏执行单元701a将现场演出准备画面290或确认对话框294显示在显示器26上(P30-8)。

[0619] 另外,在输入现场演出音乐等获得操作(轻击执行按钮294a)时(P30-9中为“是”),培养游戏执行单元701a向服务器1000发送与所操作的现场演出音乐等细节显示栏292相对应的命令(P30-10)。然后,培养游戏执行单元701a等待以接收来自服务器1000的命令(P30-11)。

[0620] 此外,在输入现场演出开始操作(轻击现场演出开始按钮300a)时(P30-12中为“是”),培养游戏执行单元701a向服务器1000发送指示进行了现场演出开始操作的命令(P30-13)。在接收到上述P30-2、P30-5、P30-10或P30-13中所发送的命令时,如图51和图52

所示,服务器1000执行回合中处理(S20)。

[0621] 图51是用于例示服务器1000中的回合中处理的第一流程图。图52是用于例示服务器1000中的回合中处理的第二流程图。在接收到指示向外出操作部218的操作输入的命令时(S20-1中为“是”),培养游戏执行单元1101a执行外出执行处理(S20-2)。这里,决定用于使体力和身体状况参数增加的外出事件。此外,基于所决定的外出事件来更新体力和身体状况的参数。

[0622] 在接收到指示向休息操作部215的操作输入的命令时(S20-3中为“是”),培养游戏执行单元1101a执行休息执行处理(S20-4)。这里,决定用于使体力参数增加的休息事件。另外,基于所决定的休息事件来更新体力参数。

[0623] 在接收到指示用于开始比赛的操作输入的命令时(S20-5中为“是”),培养游戏执行单元1101a执行比赛执行处理(S20-6)。这里,基于参加比赛的培养对象角色和NPC的参数来执行比赛模拟。此外,培养游戏执行单元1101a执行用于向玩家授予报酬的报酬授予处理(S20-7)。这里,基于模拟结果(即,培养对象角色的取得名次、比赛进展等)来决定报酬,并且将所决定的报酬授予给玩家。

[0624] 在接收到指示任何训练的执行的命令时(S20-8中为“是”),培养游戏执行单元1101a执行成功判断处理(S20-9)。这里,基于预先计算出的失败率来判断训练的成功或失败。然后,培养游戏执行单元1101a基于S20-9中的判断结果来更新各种参数(S20-10)。这里,在训练的开始时,如S10-5中所决定的那样,更新能力参数等。这里,在训练的开始时,如S10-6中所决定的那样,还更新表现参数。

[0625] 此外,在执行涉及回合的结束的处理的情况下(S20-2、S20-4、S20-6、S20-7、S20-9或S20-10),培养游戏执行单元1101a执行用于结束当前回合并且转变到下一回合的处理(S20-11)。这样在服务器1000中结束了回合中处理(S20),并且使服务器1000等待回合开始时处理(S10)。

[0626] 此外,通过图51和图52所示的处理所决定并更新的各种游戏信息被设置在游戏信息存储部1151中(S20-12)。这里设置的游戏信息由玩家终端1接收。

[0627] 另外,如图52所示,在接收到指示技能获得操作的输入的命令时(S20-21中为“是”),培养游戏执行单元1101a更新游戏信息存储部1151中的技能信息(S20-22)。此外,培养游戏执行单元1101a随着技能的获得,消耗技能点数(S20-23)。

[0628] 另外,在接收到指示现场演出音乐等的获得的命令时(S20-24中为“是”),培养游戏执行单元1101a更新指示所获得的现场演出音乐等的现场演出音乐等信息(S20-25)。此外,培养游戏执行单元1101a随着现场演出音乐等的获得,消耗表现参数(S20-26)。

[0629] 另外,参考现场演出音乐等路径信息,培养游戏执行单元1101a基于所获得的现场演出音乐等来决定玩家可以选择的接下来的三首现场演出音乐等(S20-27)。

[0630] 此外,培养游戏执行单元1101a发动与所获得的现场演出音乐等关联的第一奖励(S20-28)。这里,发动第一奖励引起能力参数的增加、体力的恢复、技能提示的获得等。因而,在获得现场演出音乐等的回合中发动与现场演出音乐等关联的第一奖励。

[0631] 此外,在接收到指示现场演出开始操作的命令时(S20-29中为“是”),培养游戏执行单元1101a加载指示玩家所获得的现场演出音乐等的现场演出音乐等信息(S20-30)。然后,培养游戏执行单元1101a发动与在从培养主游戏的开始或前一现场演出事件举办回合

起直到当前回合(现场演出事件举办回合)为止的时间段中获得的现场演出音乐等关联的第二奖励(S20-31)。这里,发动第二奖励使得更新包括擅长训练率、事件发生率、技能提示发生率、比赛奖励、失败率等的各种参数。因而,在获得了现场演出音乐等之后举办第一现场演出事件的回合中发动与现场演出音乐等关联的第二奖励。

[0632] 注意,这里,第二奖励的效用从其被发动时其直到培养主游戏结束时为止持续。然而,应当注意,第二奖励的效用可以仅在预定时间段内有效。例如,第二奖励的效用可以仅在诸如从第二奖励已被发动时起直到到达下一现场演出事件举办回合时为止或者直到经过了预先设置的回合数时为止等的时间段内持续。

[0633] 在玩家终端1处,在接收到在S20-12中所设置的游戏信息(命令)时,在图49所示的回合中处理(P20)中执行命令接收处理(P40)。

[0634] 图53是用于例示玩家终端1中的命令接收处理的流程图。培养游戏执行单元701a分析从服务器1000接收到的命令(P40-1)。在接收到除指示成功训练的命令以外的命令时(P40-2中为“否”),培养游戏执行单元701a基于接收到的命令来执行诸如显示事件画面240b等的各种表演(P40-3)。

[0635] 例如,在使能力参数增加的事件发生时,显示与已发生的事件相对应的事件画面240b。此时,在能力参数超过共同基础值的情况下,执行特殊表演。

[0636] 注意,在现场演出事件举办回合中,根据现场演出音乐等的数量和现场演出伙伴成员来决定在现场演出事件画面301上显示的角色的数量和角色类型。简言之,在现场演出事件举办回合中,根据现场演出音乐等的数量和现场演出伙伴成员来决定现场演出事件画面301的显示模式。此外,培养游戏执行单元701a以所决定的显示模式显示现场演出事件画面301。注意,这里,在玩家终端1处决定现场演出事件画面301的显示模式。然而,应当注意,可以在服务器1000处决定现场演出事件画面301的显示模式。

[0637] 另外,在接收到指示成功训练的命令时(P40-2中为“是”),培养游戏执行单元701a执行诸如显示图23C所示的画面等的成功表演(P40-4)。另外,培养游戏执行单元701a判断能力参数的增加后的数值是否超过共同基础值(P40-5)。在能力参数的增加后的数值超过共同基础值的情况下(P40-5中为“是”),培养游戏执行单元701a执行诸如显示专用图标等的特殊指示(P40-6)。

[0638] 此外,培养游戏执行单元701a基于接收到的命令来更新游戏信息存储部751中的各种参数(P40-7)。此外,在接收到用于结束回合的命令的情况下(P40-8中为“是”),培养游戏执行单元701a执行回合结束处理(P40-9)。这里,在诸如事件画面等的各种画面的显示之后,执行用于结束当前回合并且开始下一回合的处理。这使得图49所示的回合中处理结束。在存在下一回合的情况下,在玩家终端1处执行图47所示的回合开始时处理。另一方面,在不存在下一回合的情况下,即,在最后一个回合结束的情况下,培养阶段处理(P7和S7)结束。

[0639] 返回参考图39,在上述培养阶段处理结束时,在玩家终端1处,培养完成时处理单元702a执行培养游戏结束处理(P8)。在培养游戏结束处理中,培养完成时处理单元702a将与在培养游戏中培养的培养角色有关的信息存储在游戏信息存储部751中。另外,培养完成时处理单元702a将结束信息发送到服务器1000。该结束信息包括与培养角色有关的信息等。在服务器1000处,在接收到结束信息时,培养游戏结束处理单元1102a执行培养游戏结

束处理(S8)。

[0640] 图54是用于例示服务器1000中的培养游戏结束处理的流程图。培养游戏结束处理单元1102a基于从玩家终端1接收到的结束信息来导出评价得分(S8-1)。另外,培养游戏结束处理单元1102a基于所导出的评价得分来导出培养排名(S8-2)。

[0641] 此外,培养游戏结束处理单元1102a决定培养角色所要获得的因子(S8-3)。这里,基于例如培养游戏中的比赛结果、最终能力参数等来决定要与培养对象角色(培养角色)关联的基础能力因子、适应性力因子、比赛因子和技能因子。针对被决定为与培养对象角色(培养角色)关联的因子,还决定因子等级。

[0642] 在本实施例中,针对可以被设置为培养对象角色的各个角色提供角色因子。这里,在被选择为培养对象角色的角色具有预定等级的情况下,角色因子始终与培养对象角色(培养角色)关联。

[0643] 如上所述,角色因子包括达成用于增加预定能力参数的上限的效用的因子。例如,在玩家玩培养游戏(在该培养游戏中,关联有用于增加速度能力参数的上限的角色因子的角色用作培养对象角色)的情况下,玩家可以创建关联有用于增加速度能力参数的上限的角色因子的培养角色。玩家可以通过玩以该方式创建的培养角色用作继承角色的培养游戏来增加速度能力参数的上限。

[0644] 简言之,可以说,培养游戏中的培养对象角色的选择是选择要与培养完成的培养角色关联的角色因子。这使得玩家容易地增加期望的能力参数的上限。结果,进一步鼓励玩家玩游戏,其目的是创建具有各种角色因子的培养角色。

[0645] 此外,培养游戏结束处理单元1102a基于所获得的粉丝数来决定类(S8-4)。另外,培养游戏结束处理单元1102a基于诸如培养排名或粉丝数等的预定参数来决定喜爱度点数(S8-5)。尽管没有详细说明,但喜爱度点数是不是授予给培养角色而是授予给培养角色所基于的角色的点数。

[0646] 针对各角色提供多个上述的故事画面,并且针对这些故事画面中的一些故事画面设置解放条件。存在如下的一些故事画面,在这些故事画面中,喜爱度点数被设置为其解放条件,使得在喜爱度点数达到阈值时,允许玩家查看这样的故事画面。

[0647] 另外,培养游戏结束处理单元1102a决定昵称(S8-6)。这里,确认在培养主游戏中达成的条件,并且决定培养角色所要获得的昵称。另外,培养游戏结束处理单元1102a基于培养游戏的结果来决定要授予给玩家的报酬(S8-7)。

[0648] 此外,培养游戏结束处理单元1102a将培养角色信息(其包括角色类型、评价得分、培养排名、能力参数、适应性参数、已获得技能、继承信息、因子信息、类、昵称等)以与玩家的玩家ID关联的方式存储在游戏信息存储部1151中(S8-8)。注意,培养角色信息可以包括能力参数的上限。此外,培养游戏结束处理单元1102a设置培养结果信息,并且使玩家终端1接收培养结果信息(S8-9)。

[0649] 返回参考图39,在接收到培养结果信息时,培养完成时处理单元702a执行培养游戏结束显示处理(P9)。这里,培养完成时处理单元702a将接收到的培养结果信息存储在游戏信息存储部751中。此外,培养完成时处理单元702a基于培养结果信息,将培养完成画面310(参考图36A、图36B和图36C)显示在显示器26上。

[0650] 通过上述处理实现了上述培养游戏。另外,与通过培养游戏所培养(创建)的培养

角色有关的培养角色信息是以与玩家ID关联的方式存储的。通过这样做,所创建的培养角色可以在随后的培养游戏中用作继承角色。

[0651] 注意,上述的玩家终端1和服务器1000中的处理仅仅是示例。上述各个处理可以仅在玩家终端1中或者仅在服务器1000中执行。

[0652] 尽管参考附图说明了实施例的一方面,但无需说明,本发明不限于上述实施例。显然,本领域技术人员可以在权利要求书中陈述的范围内设想各种变形例和修正例,并且将理解,这些变形例和修正例显然属于技术范围内。

[0653] 在上述实施例中所述的玩家终端1和服务器1000中的游戏玩法和处理仅仅是示例。在任何情况下,只要信息处理程序使计算机(在实施例中,玩家终端1和服务器1000中的至少一个)执行以下处理,这就足够了。

[0654] (由计算机执行的处理)

[0655] 用于使得玩家能够选择在培养游戏中使用的与预定的继承信息(例如,在实施例中是因子信息)关联的培养完成游戏媒介(例如,在实施例中是培养角色)的处理(例如,在实施例中是P6-12)。

[0656] 用于执行培养游戏的处理(例如,在实施例中是P6、P7、S6和S7),所述处理至少包括用于更新与培养对象角色关联的至少一个参数(例如,在实施例中是五个能力参数)的处理(例如,在实施例中是S20-10)、以及基于玩家所选择的培养完成游戏媒介的处理(例如,在实施例中是S11)。

[0657] 用于基于培养游戏的完成来创建并存储培养完成游戏媒介的处理(例如,在实施例中是S8),在该培养完成游戏媒介中,参数和继承信息与培养对象角色关联。

[0658] 另外,继承信息包括用于使参数的上限增加的特定继承信息(例如,在实施例中是基础能力因子和角色因子)。

[0659] 此外,在特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下,用于执行培养游戏的处理使预定参数的上限增加(例如,在实施例中是P6-52和S11-12)。

[0660] 尽管通过上限增加的参数是能力参数的示例说明了上述实施例,但上限增加的参数不限于能力参数。例如,在上述实施例中,可以增加表现参数或体力参数的上限。

[0661] 此外,通过提供基础能力因子和角色因子作为用于使能力参数的上限增加的因子的示例说明了上述实施例。然而,应当注意,用于使能力参数的上限增加的因子的类型不限于上述那些。另外,通过能力参数的增加值进一步与用于使同一能力参数的上限增加的因子关联的示例说明了上述实施例。然而,应当注意,可能存在仅设置有用于使能力参数的上限增加的效用的因子。

[0662] 另外,通过基于与继承角色关联的因子来增加能力参数或获得针对技能的提示的示例说明了上述实施例。然而,应当注意,基于继承角色的处理不限于上述那些。例如,在上述实施例中,基于继承角色,预定事件可能发生。

[0663] 此外,可以提供在多个参数中共同地设置的基础值(例如,在实施例中是共同基础值)。另外,在特定继承信息与玩家所选择的培养完成游戏媒介关联的情况下,用于执行培养游戏的处理可以能够使预定参数的上限增加到比基础值大的值。然而,应当注意,基础值不是必需的。

[0664] 另外,信息处理程序可以使计算机执行用于在使参数在低于基础值的范围内更新

的情况下与在使参数更新以超过基础值的情况下之间进行不同显示的处理(例如,在实施例中是P10-3、P40-3和P40-6)。然而,应当注意,不论是否超过基础值,都可以进行共同的显示。

[0665] 另外,继承信息可以包括至少在上限增加的参数或上限的增加值方面彼此不同的多个种类的特定继承信息。然而,应当注意,可以提供仅一个种类的特定继承信息。

[0666] 此外,信息处理程序可以使计算机执行用于使得玩家能够从与多个种类的特定继承信息中的任何种类的特定继承信息关联的多个角色中选择被设置为培养对象角色的角色的处理(例如,在实施例中是P5)。然而,应当注意,可以提供可以被设置为培养对象角色的仅一个种类的角色。

[0667] 此外,信息处理程序可以将与被设置为培养对象角色的角色关联的特定继承信息与培养完成游戏媒介关联。然而,应当注意,角色特有的特定继承信息不是必需的。

[0668] 此外,在用于更新至少一个参数的处理中,在使参数在低于基础值的范围内更新的情况下,可以根据第一更新条件来决定参数的更新值,并且在使参数更新以超过基础值的情况下,可以根据与第一更新条件相比更不容易使参数增加的第二更新条件来决定参数的更新值(例如,在实施例中是S12-8至S12-11)。

[0669] 然而,与上述相反,可以设置与第一更新条件相比更容易使参数增加的第二更新条件。可替代地,不论基础值或更新后的数值如何,都可以根据共同的更新条件来决定参数的更新值。

[0670] 注意,用于执行上述实施例和各种变形例中的处理的信息处理程序可以存储在计算机可读的非暂态存储介质中,并且可以作为存储介质来提供。此外,提供包括该存储介质的游戏终端装置也是可接受的。另外,上述实施例和各种变形例也可以是实现各个功能和流程图中所示的步骤的信息处理方法。

[0671] 附图标记说明

[0672] 1玩家终端

[0673] 1000服务器

[0674] G游戏装置

[0675] S信息处理系统

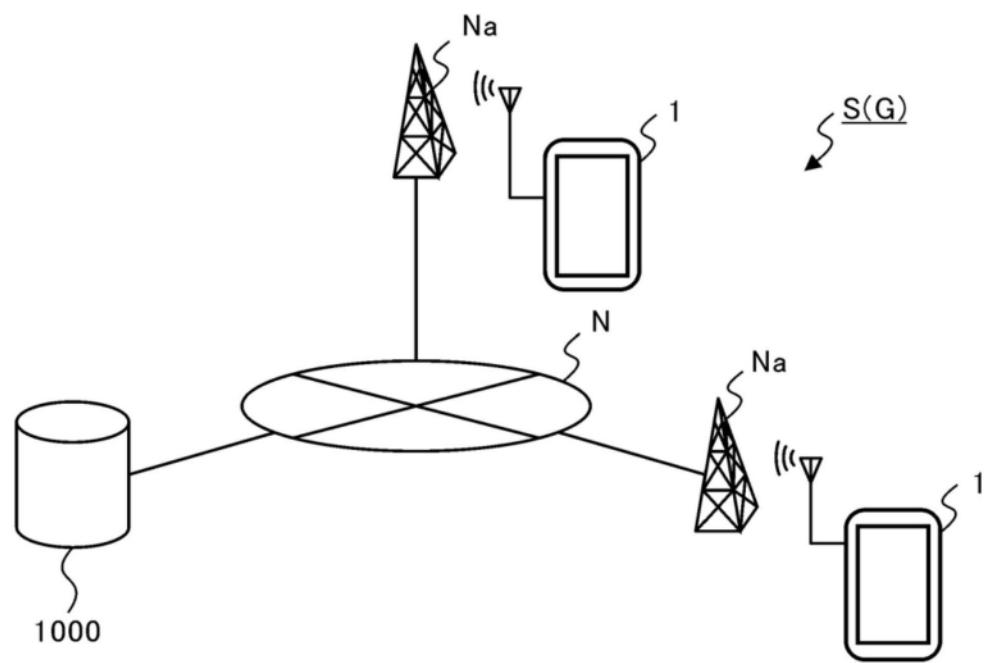


图1

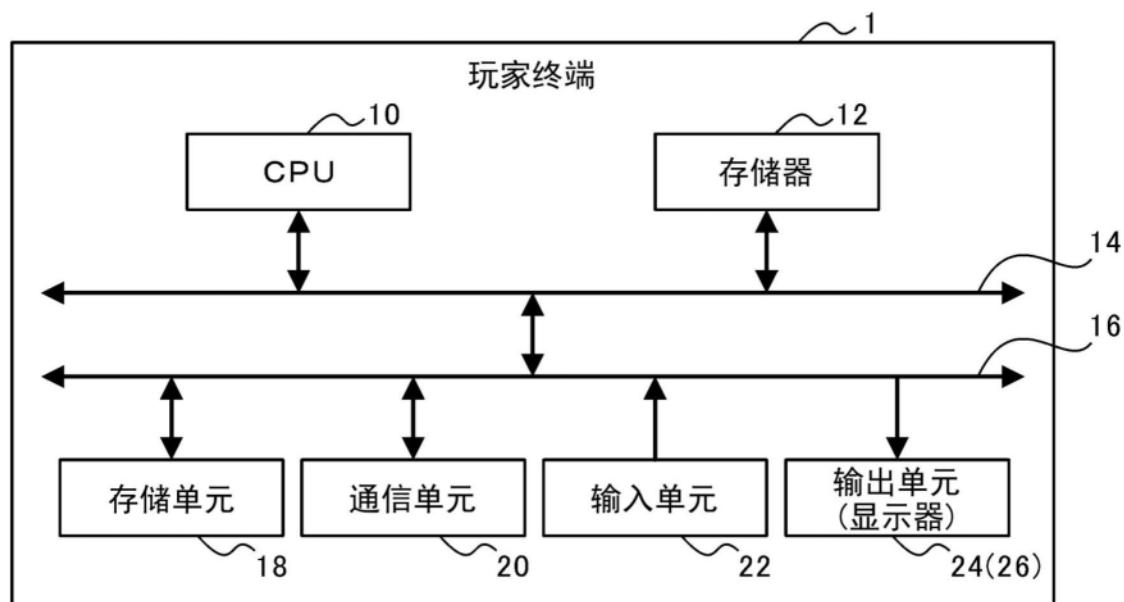


图2A

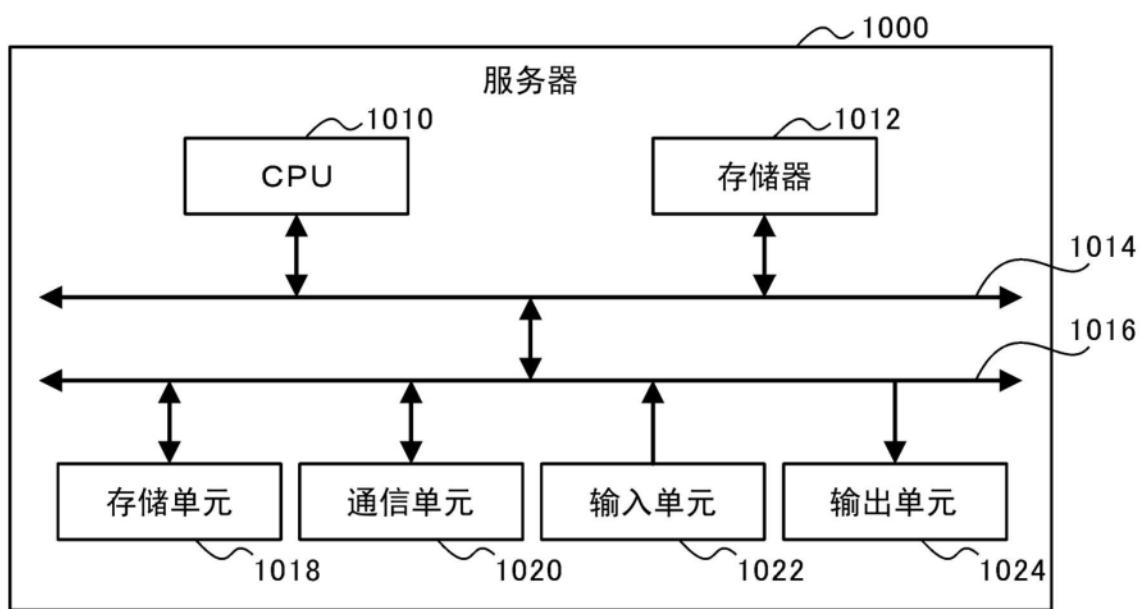


图2B



图3A

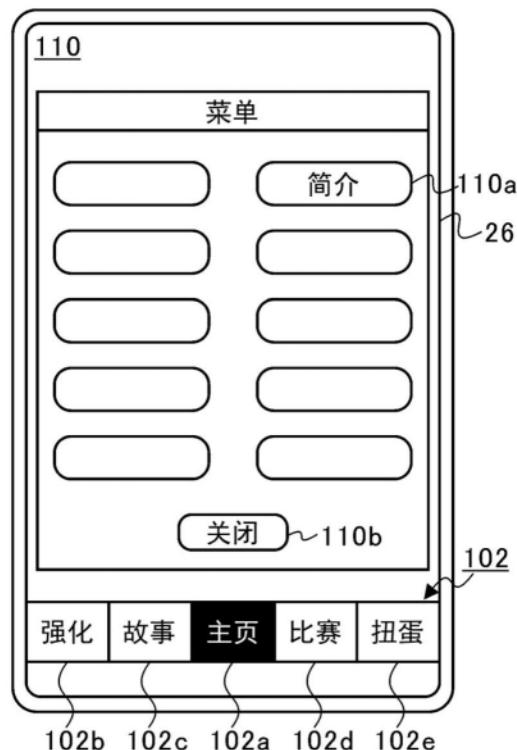


图3B



图3C



图3D

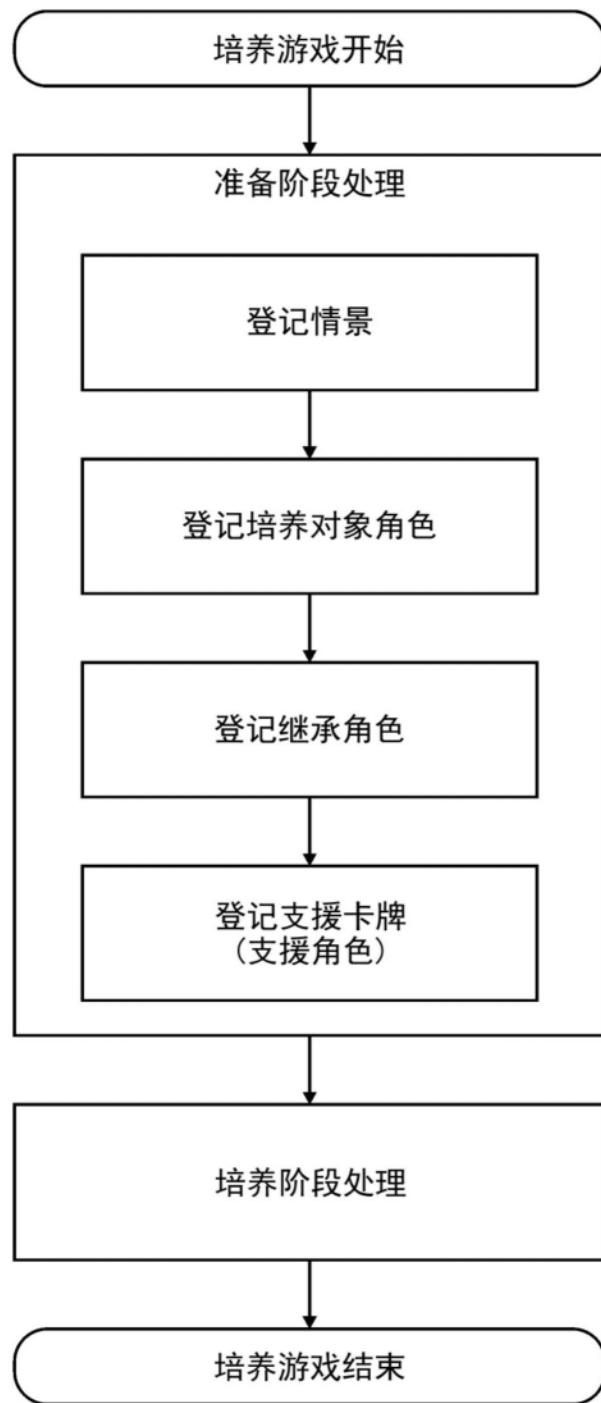


图4

情景 ID	情景初始相加值				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
0001	200	200	200	200	200
0002	0	400	200	0	400
0003	300	400	100	0	200
0004	400	0	200	400	0

图5A

情景 ID	情景初始上限				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
0001	1400	1400	1400	1400	1400
0002	1200	1600	1400	1200	1600
0003	1500	1600	1300	1200	1400
0004	1600	1200	1400	1600	1200

图5B

情景 ID	情景事件相加值				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
0001	20	20	20	20	20
0002	0	50	0	0	50
0003	40	40	0	0	20
0004	50	0	0	50	0

图5C

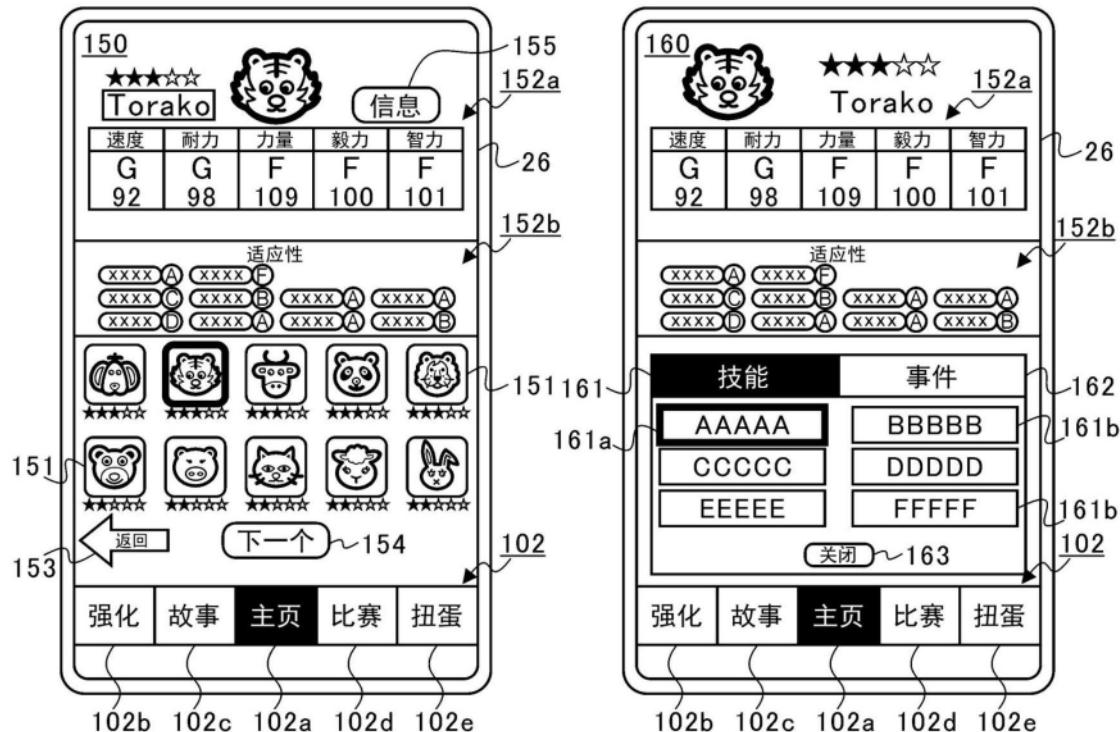


图 6A

图 6B

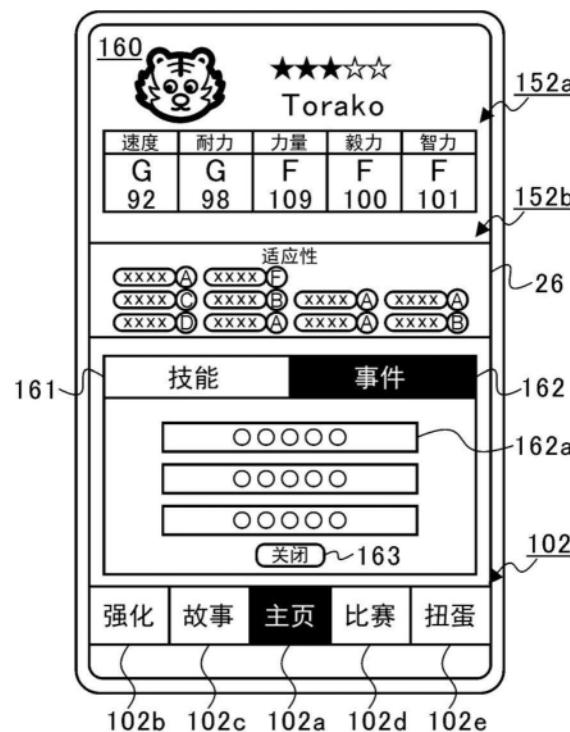


图6C

角色类型	能力参数(初始值)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
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

图7A

角色类型	适应性参数(初始值)									
	场地适应性		距离适应性				跑法适应性			
	草地	泥地	短	英里	中	长	领头	前列	居中	后追
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

图7B

角色类型	已获得技能和拥有技能										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A						○	○	◎		○	
B			○	◎	○		○		○		
C	◎	○	○	○	○	○	○	○			
D					◎	○	○	○		○	
E					◎			○		○	

图7C

角色类型	专用事件										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A						○		○		○	
B			○				○				
C					○						
D						○		○		○	
E										○	

图7D

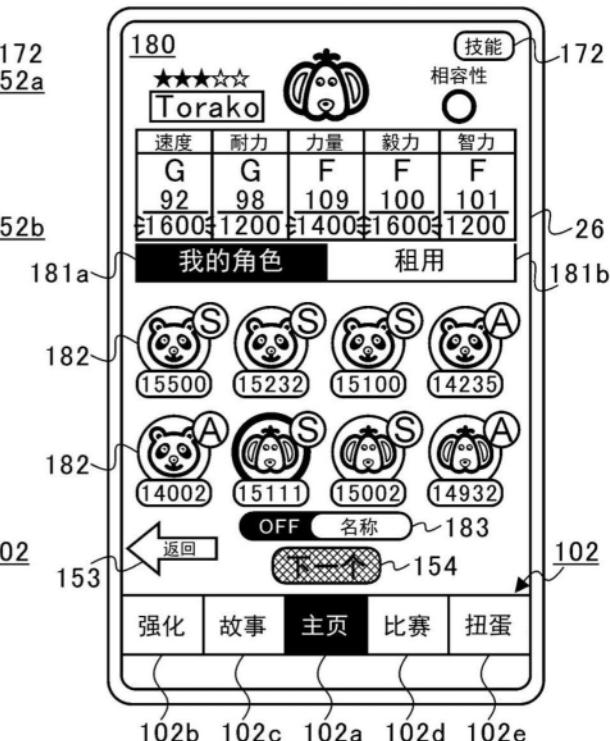
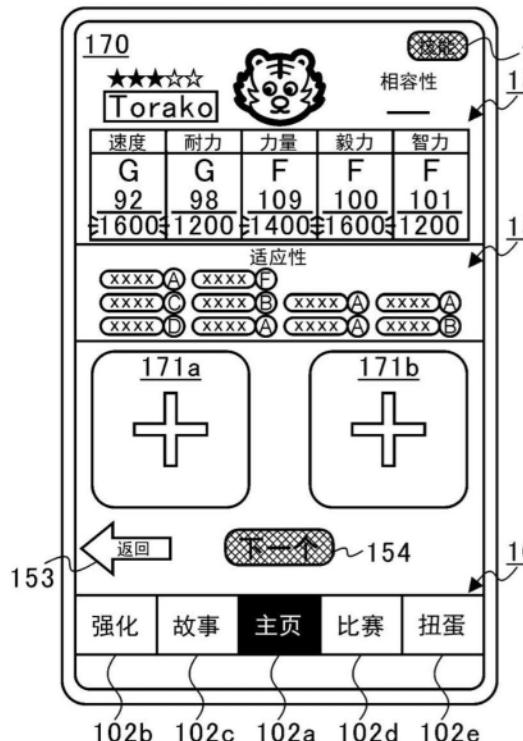
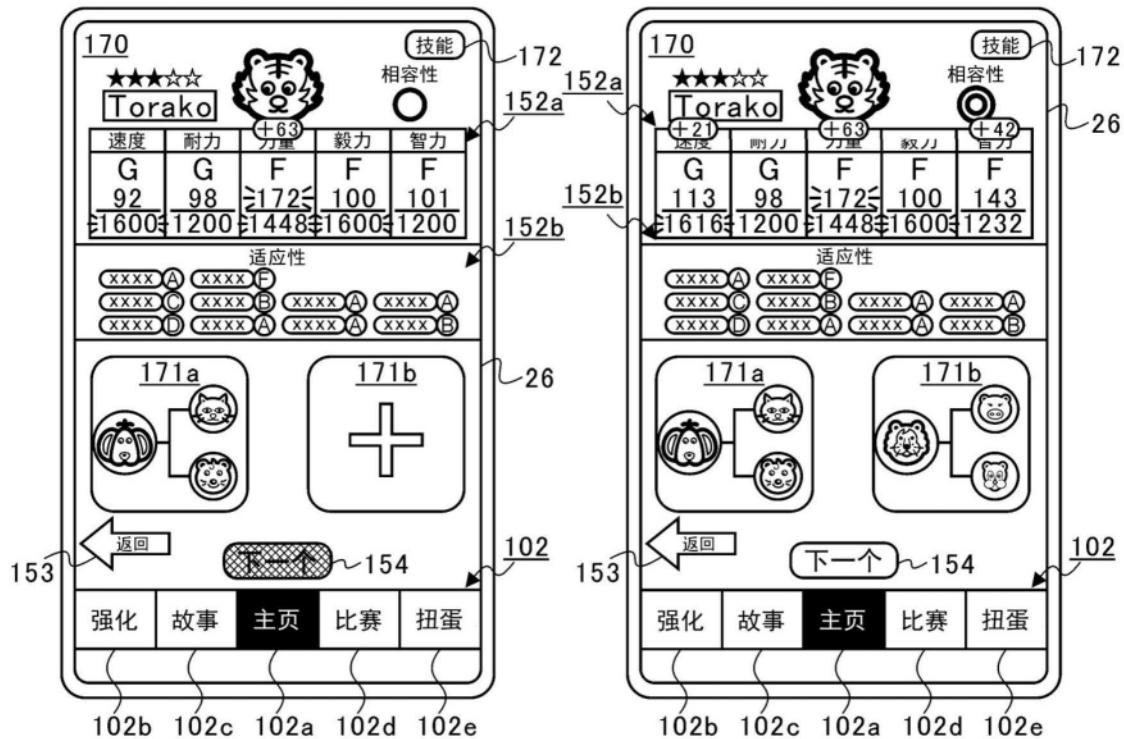


图 8A

图 8B



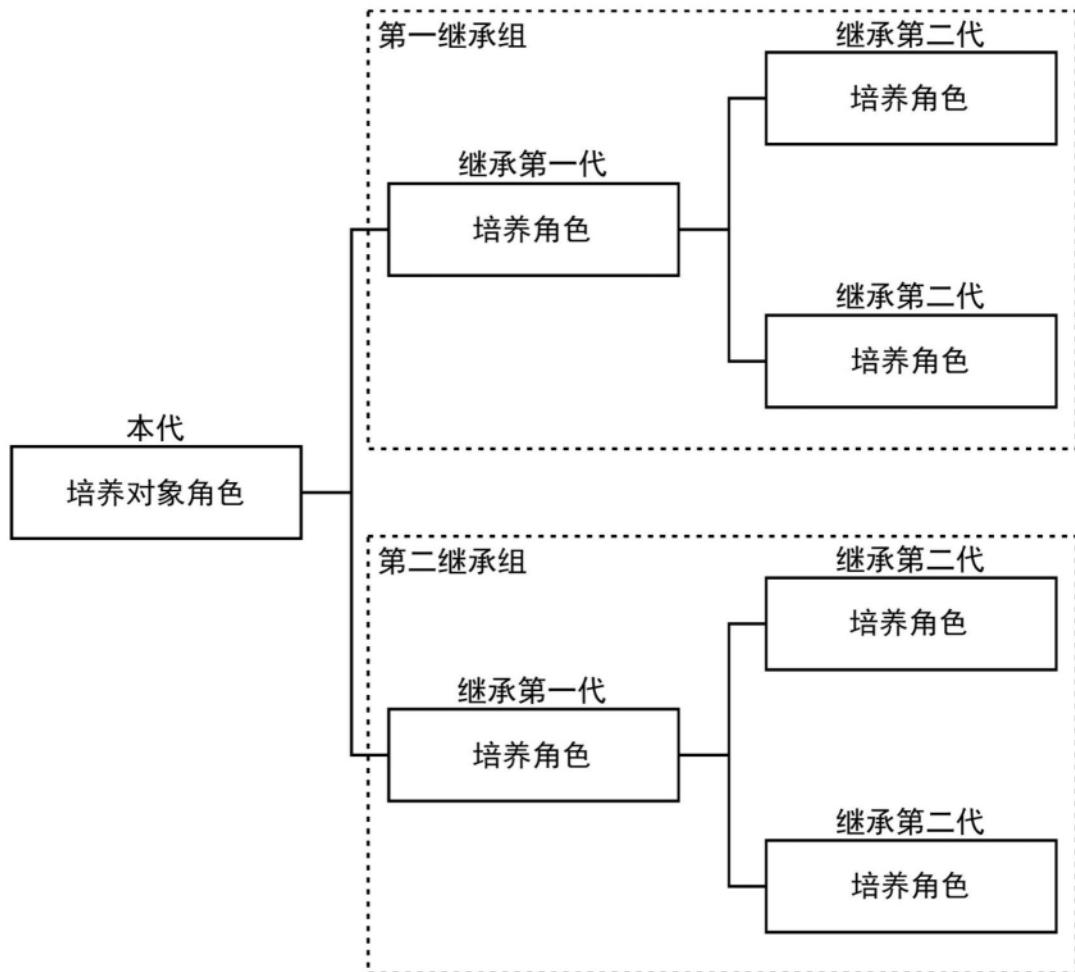


图9

	因子类型	效果	发动定时
因子信息	基础能力因子	能力参数增加 上限增加	因子发动回合
	适应性因子	适应性参数增加	因子发动回合
	比赛因子	能力参数增加	因子发动回合
	角色因子	获得技能提示 上限增加	因子发动回合
	技能因子	获得技能提示	因子发动回合

图10

基础能力因子的 因子等级	参数的增加值			参数上限的增加值		
	第一次	第二次	第三次	第一次	第二次	第三次
Lv. 1	7			4	1~4	
Lv. 2	13			9	1~4	
Lv. 3	21			16	1~4	

图11A

角色因子的 因子等级	参数上限的增加值		
	第一次	第二次	第三次
Lv. 1	3~6		
Lv. 2			
Lv. 3			

图11B

判断组合	本代	第一继承组			第二继承组		
		继承 第一代	继承 第二代 A	继承 第二代 B	继承 第一代	继承 第二代 A	继承 第二代 B
1号	○	○					
2号	○				○		
3号		○			○		
4号	○	○	○				
5号	○	○		○			
6号	○				○	○	
7号	○				○		○

图12A

判断特征	内容	相容性期望值
1号	相同学年	+2
2号	同事	+2
3号	好朋友	+2
4号	擅长跑法	+7
5号	距离适应性	+7
6号	场地适应性	+7

图12B

排序条件	
评价得分	因子
技能数量	名称
场地适应性	登记日期
跑法适应性	相容性等级
距离适应性	备忘录

图13A

提炼条件		
基础能力因子	因子等级	继承源的有无
适应性因子	因子等级	继承源的有无
相容性等级	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="triangle"/>	

图13B

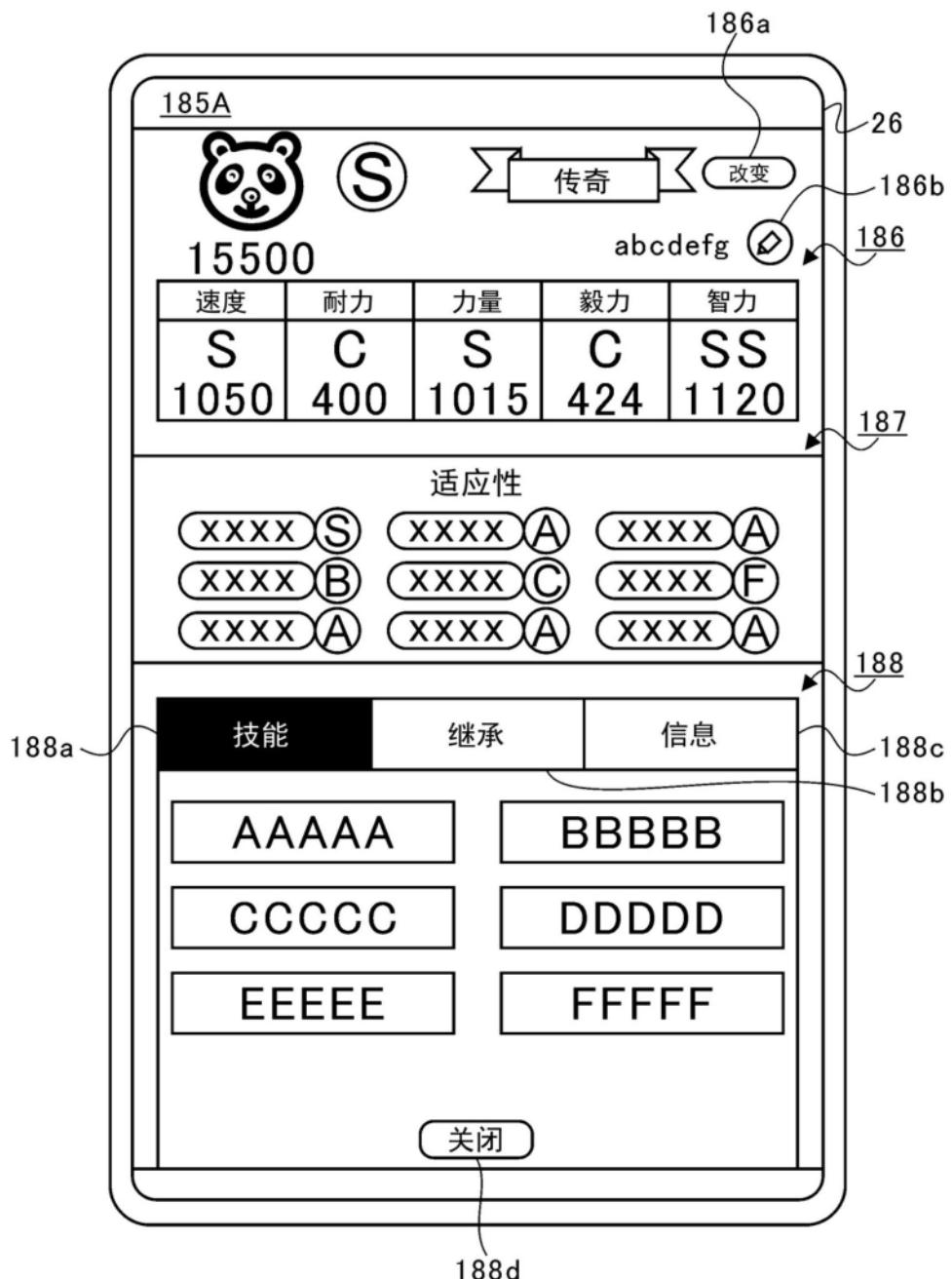


图14

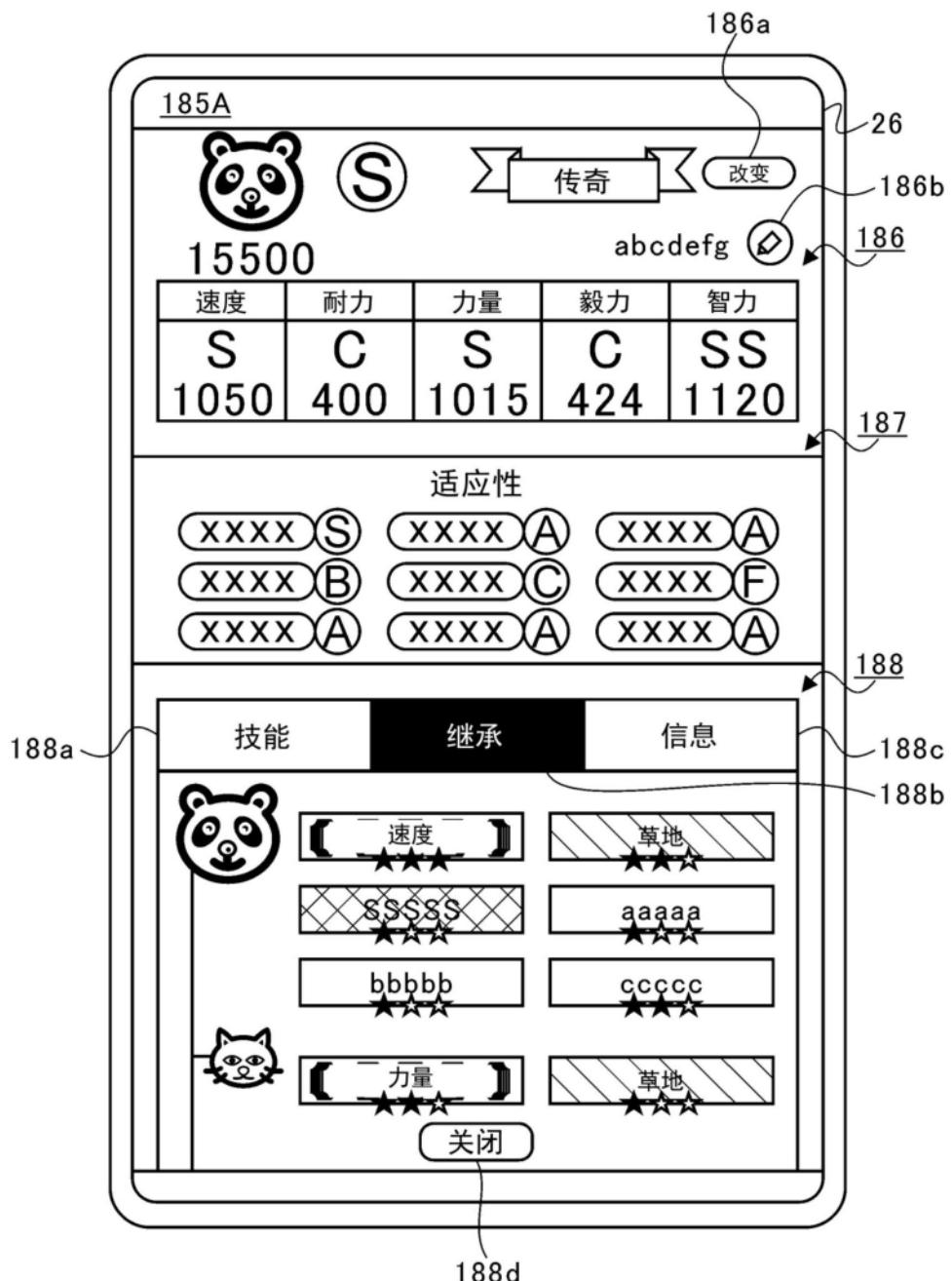


图15

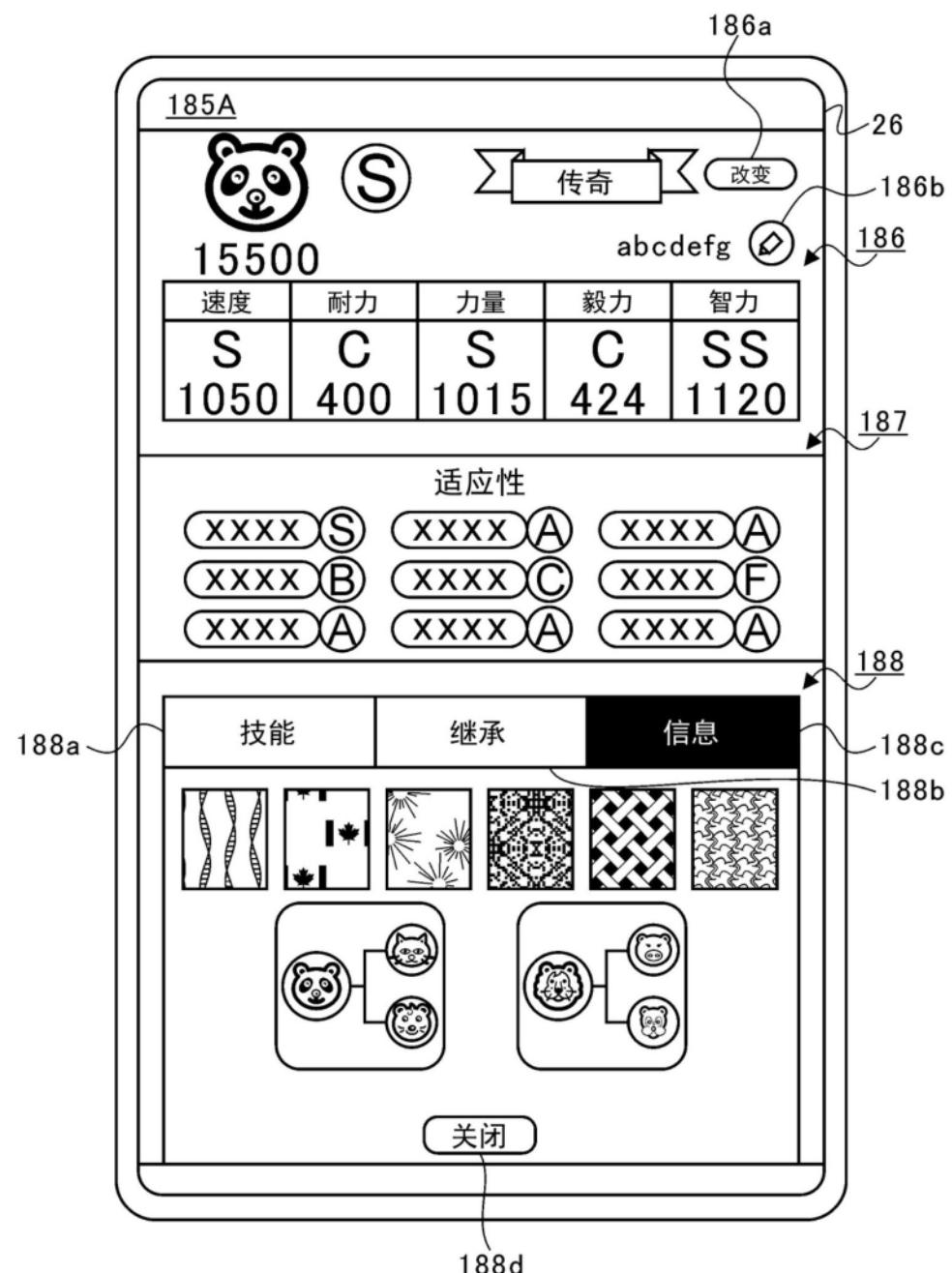


图16

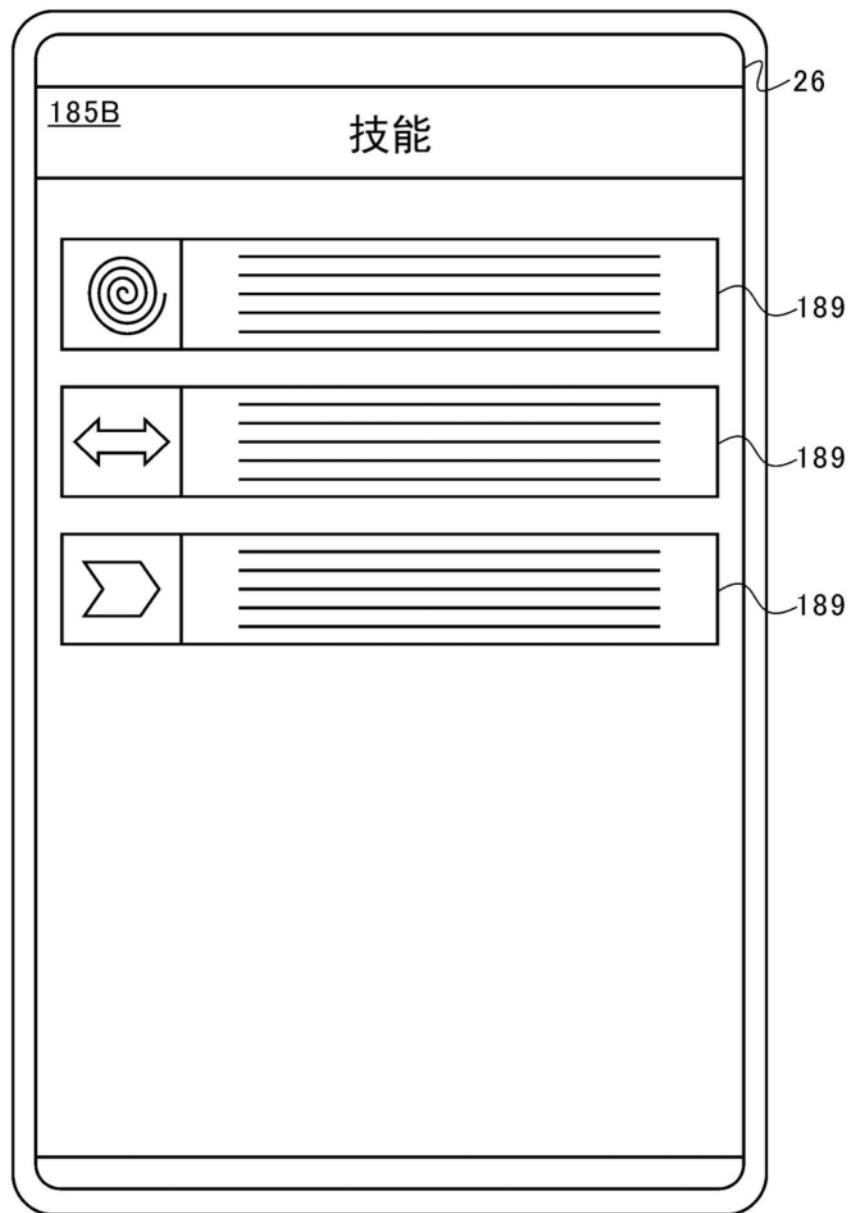


图17

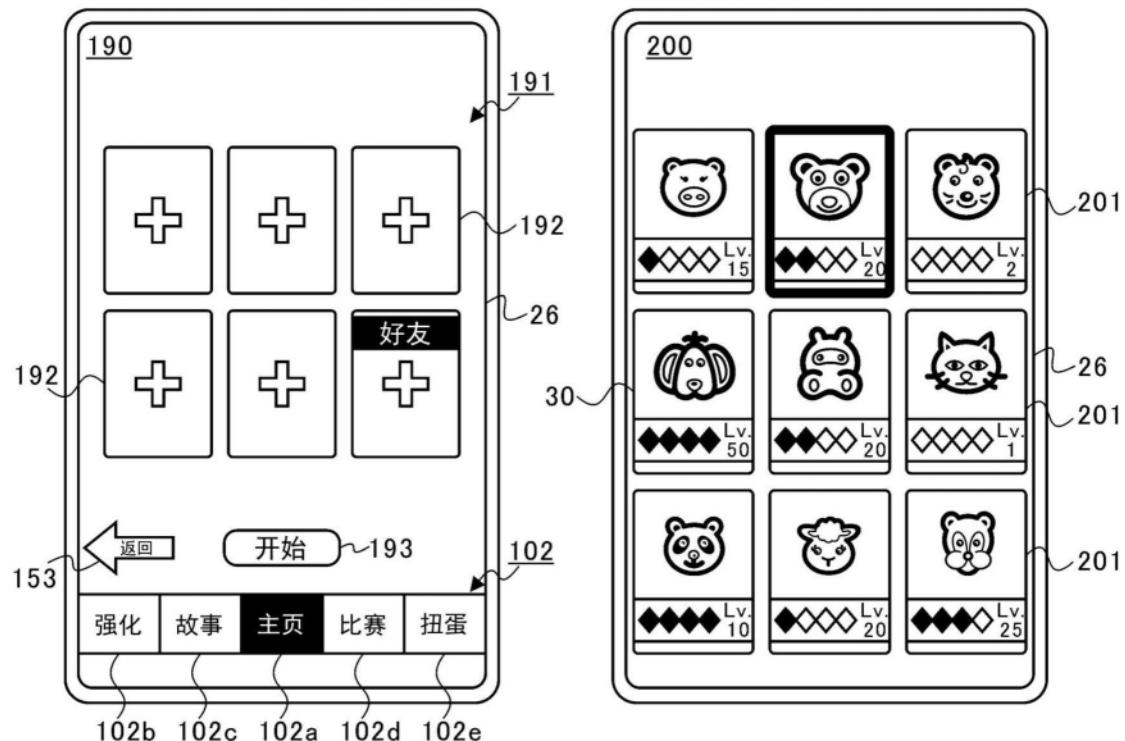


图 18A

图 18B

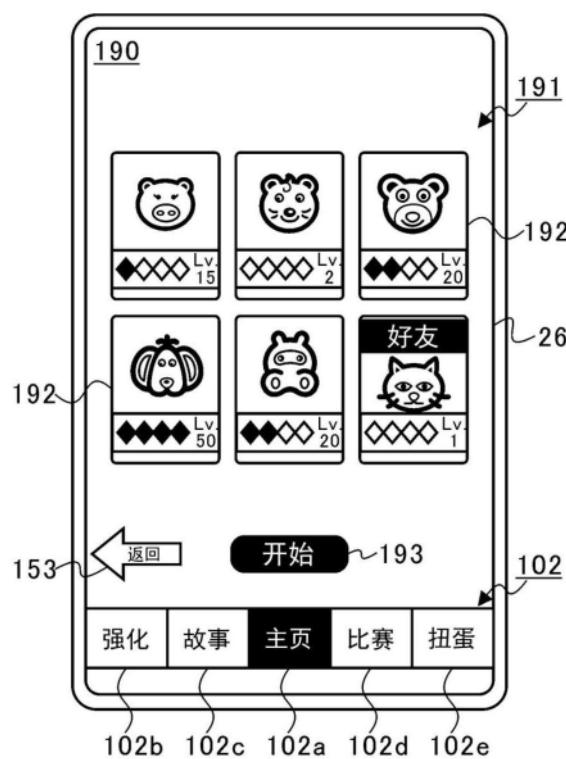


图18C

支援卡牌类型	支援角色	稀有度	等级	擅长训练
A1	角色A	SSR	50	速度
A2	角色A	SR	45	耐力
A3	角色A	R	40	智力
B1	角色B	SR	1	力量
B2	角色B	R	15	毅力

图19A

支援卡牌类型	支援效果						
	对象a	对象b	对象c	对象d	对象e	对象f	对象g
A1	+60%		+40%		+30%	+2pt	
A2	+50%	+40%					
A3	+40%			+25%		+1pt	
B1	+10%				+5%		+1pt
B2	+15%						+1pt

图19B

支援卡牌类型	拥有技能										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A1			○			○	○			○	○
A2				○			○		○		
A3					○			○			
B1					○	○				○	○
B2									○		

图19C

支援卡牌类型	支援事件										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A1			○				○			○	○
A2				○		○	○				
A3					○						
B1		○			○	○					
B2									○		

图19D

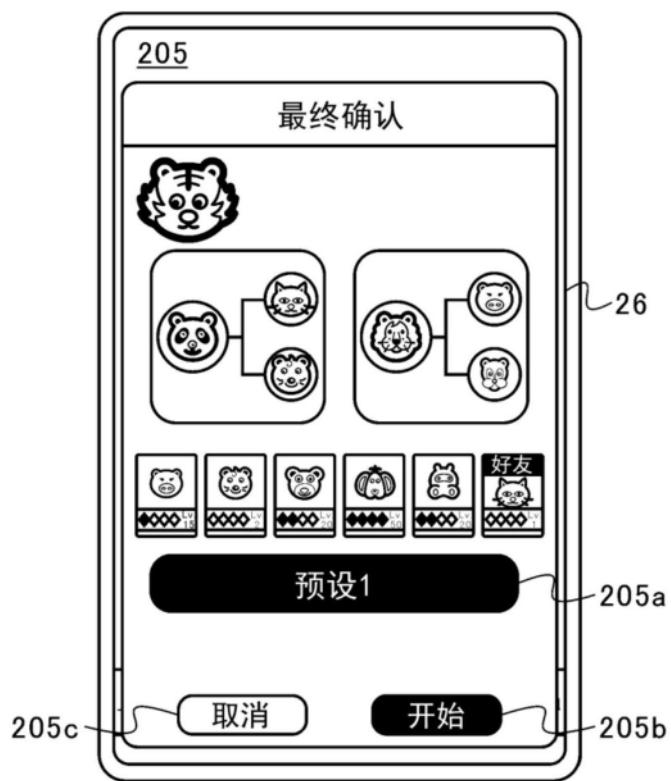


图20A

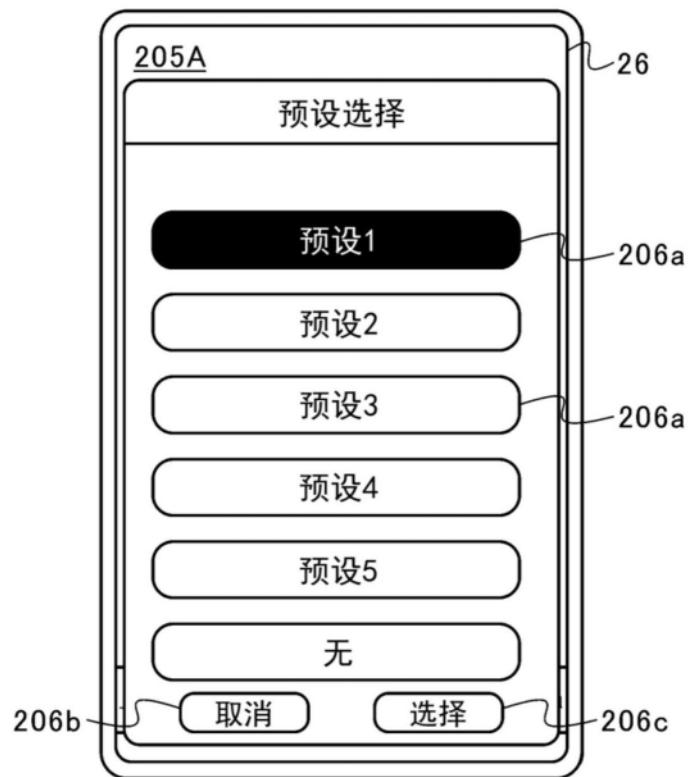


图20B

回合数	选择项目					技能 获得	现场 演出 音乐 获得
	休息	训练	外出	比赛	现场演出		
第1回合	○	○	○	×	×	○	×
第2回合	○	○	○	×	×	○	×
第3回合	○	○	○	×	×	○	×
第4回合	○	○	○	×	×	○	○
第5回合	○	○	○	×	×	○	○
第6回合	○	○	○	×	×	○	○
第7回合	○	○	○	×	×	○	○
第8回合	○	○	○	×	×	○	○
第9回合	○	○	○	×	×	○	○
第10回合	○	○	○	×	×	○	○
第11回合	○	○	○	×	×	○	○
第12回合	○	○	○	×	×	○	○
第13回合	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第23回合	○	○	○	○	×	○	○
第24回合	×	×	×	×	○	×	○
第25回合	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第35回合	○	○	○	○	×	○	○
第36回合	×	×	×	×	○	×	○
第37回合	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第47回合	○	○	○	○	×	○	○
第48回合	×	×	×	×	○	×	○
第49回合	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第59回合	○	○	○	○	×	○	○
第60回合	×	×	×	×	○	×	○
第61回合	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第71回合	○	○	○	○	×	○	○
第72回合	×	×	×	×	○	×	○
第73回合	○	○	○	×	×	○	○
第74回合	×	×	×	×	○	×	×
第75回合	○	○	○	×	×	○	○
第76回合	×	×	×	×	○	×	×
第77回合	○	○	○	×	×	○	○
第78回合	×	×	×	×	○	×	×

图21

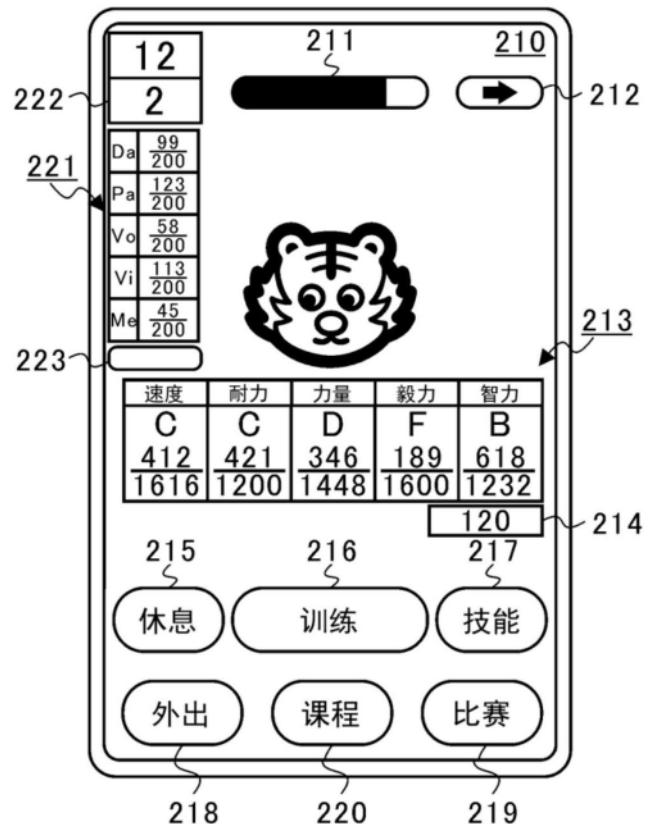
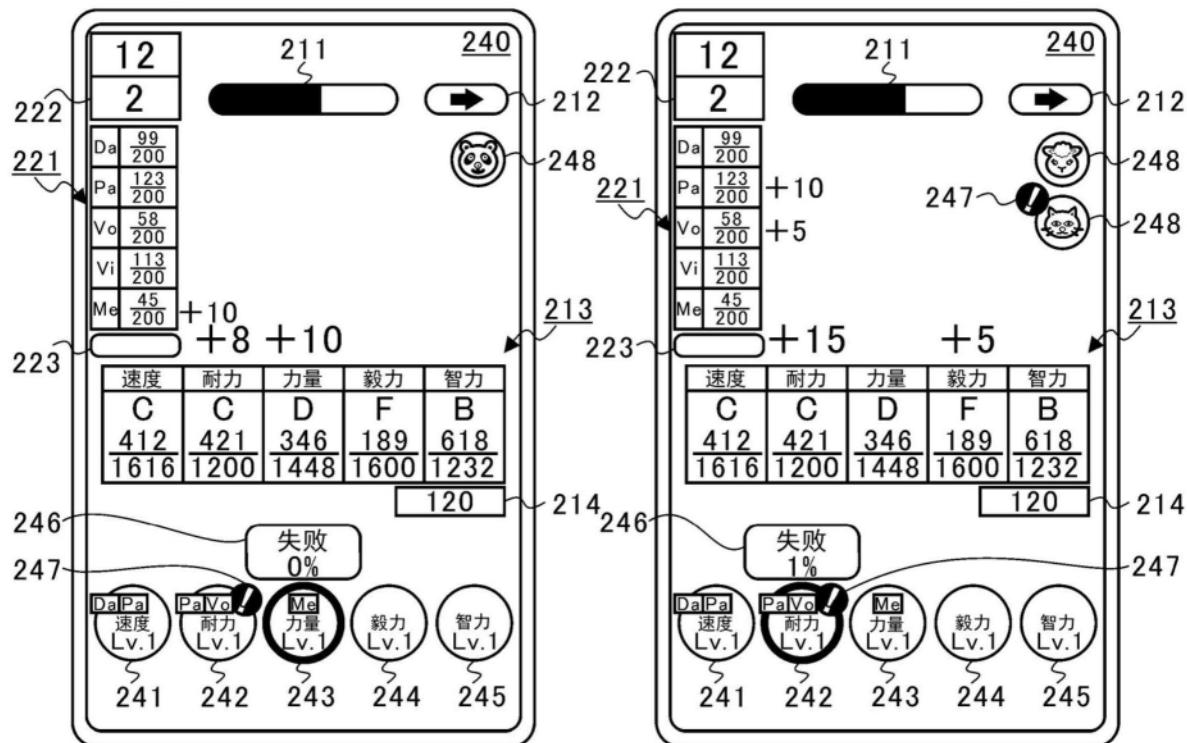
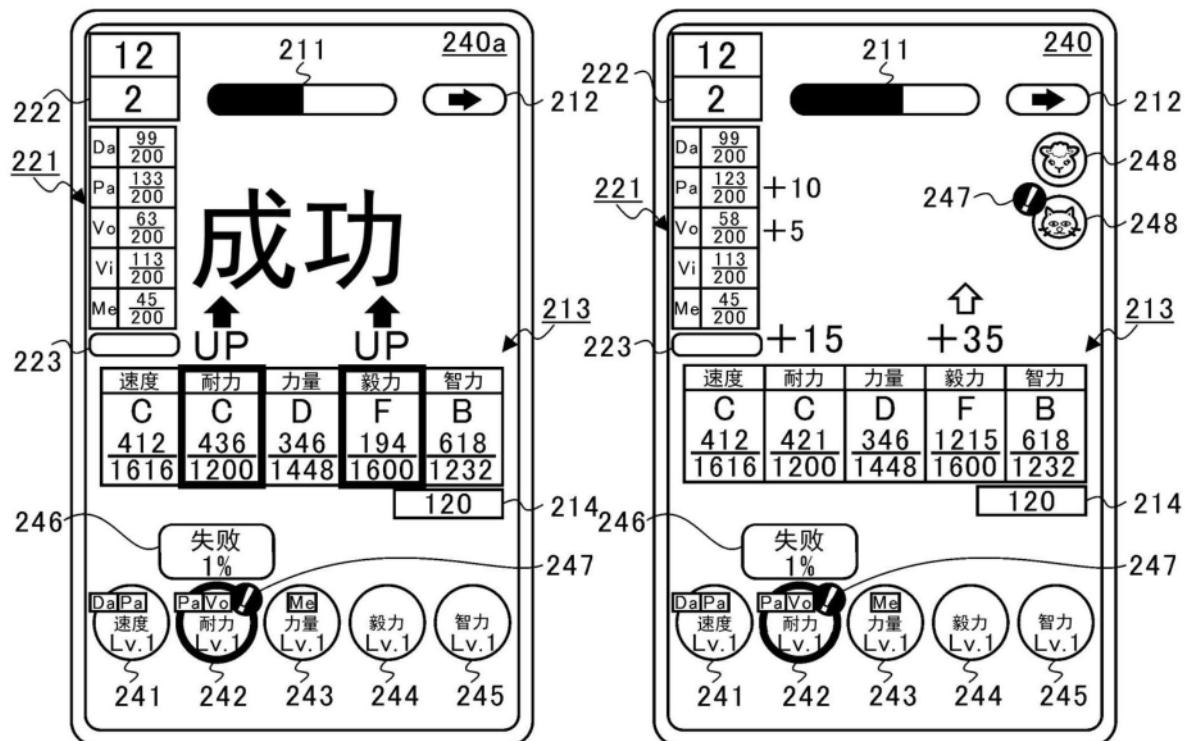


图22





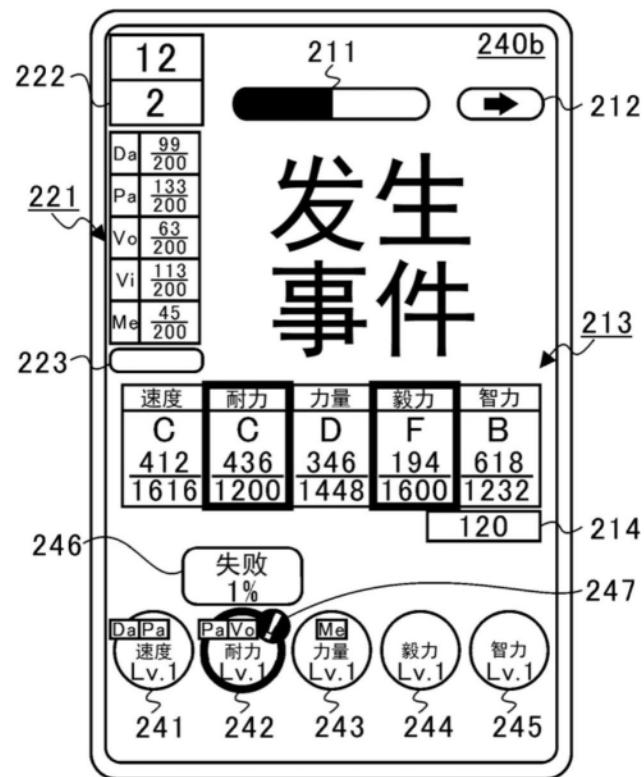


图24A

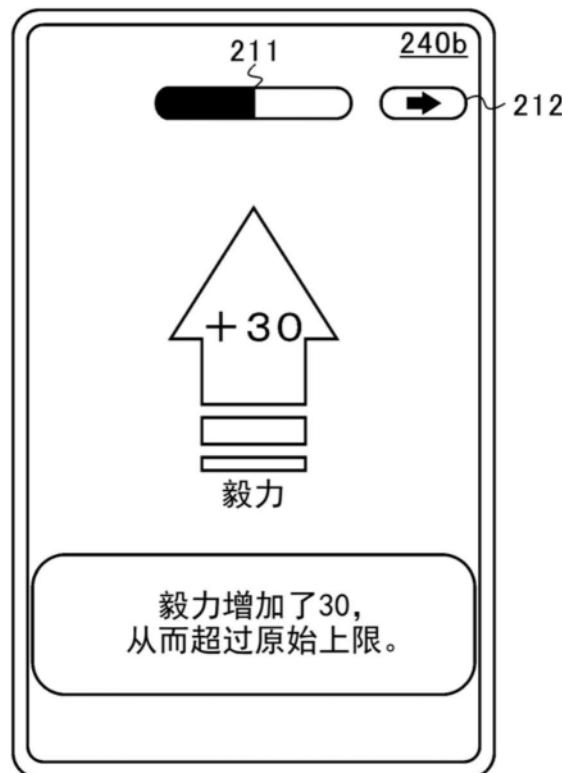


图24B

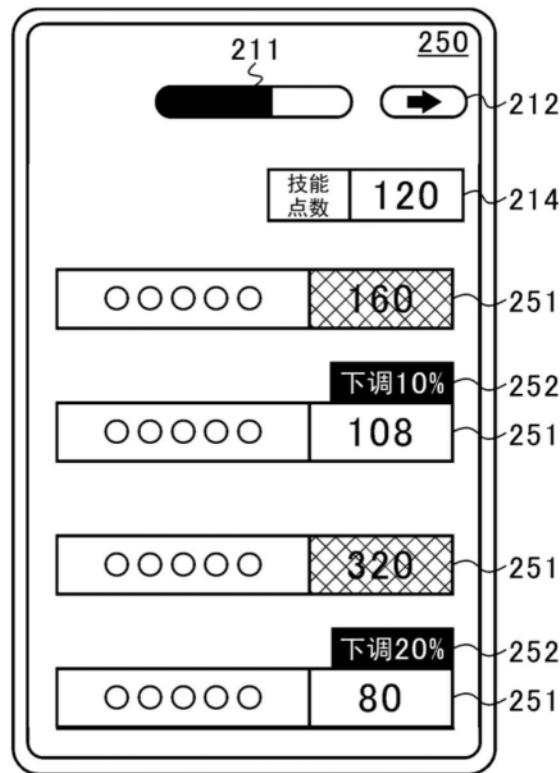


图25A

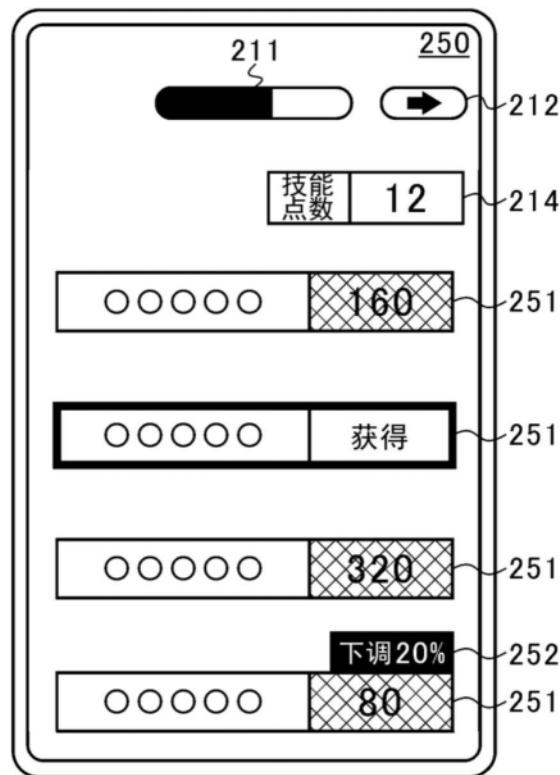


图25B

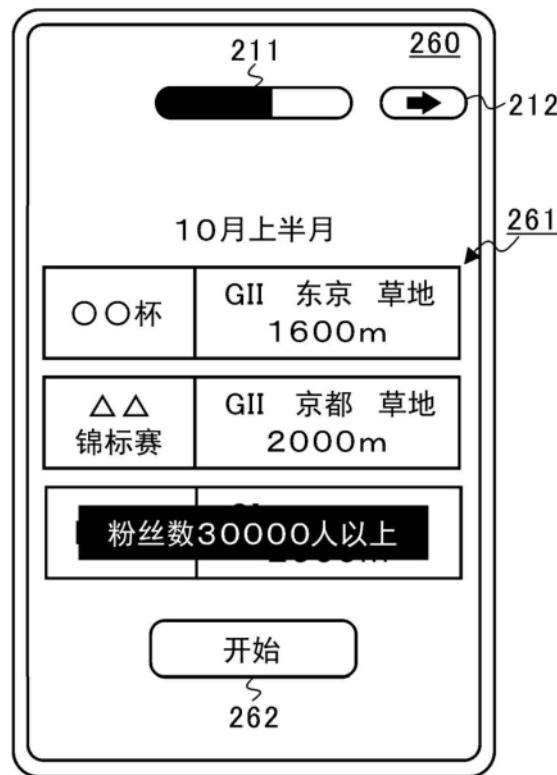


图26A

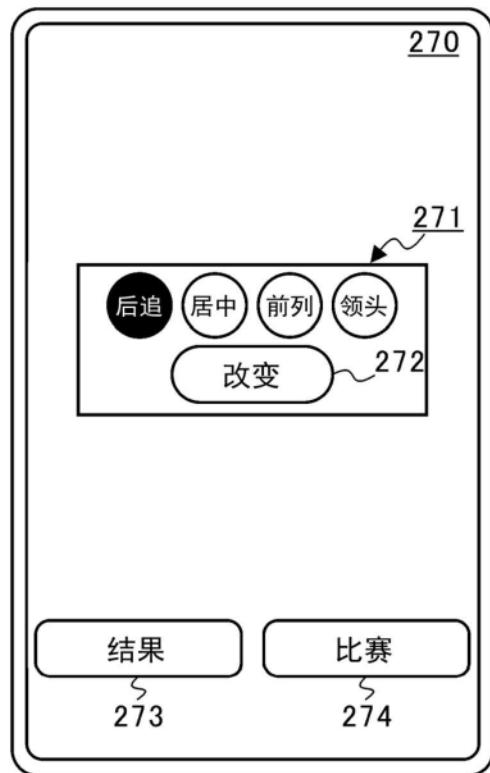


图26B



图26C

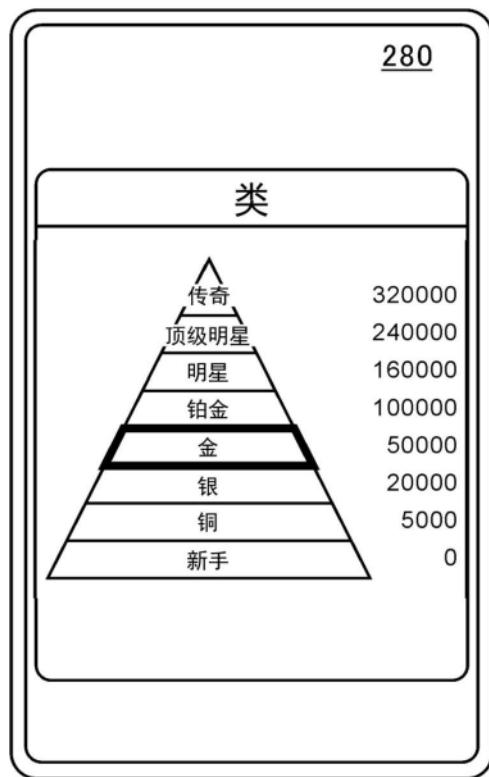


图26D

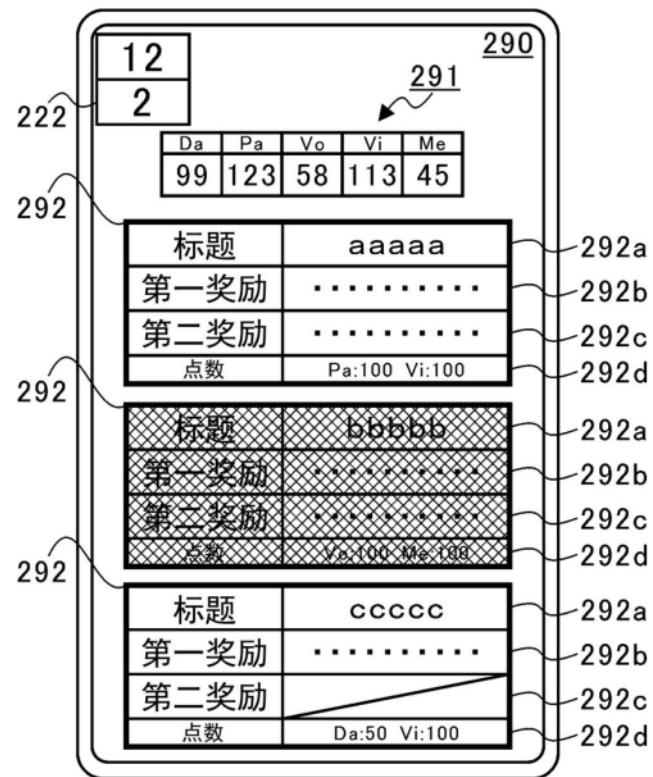


图27A

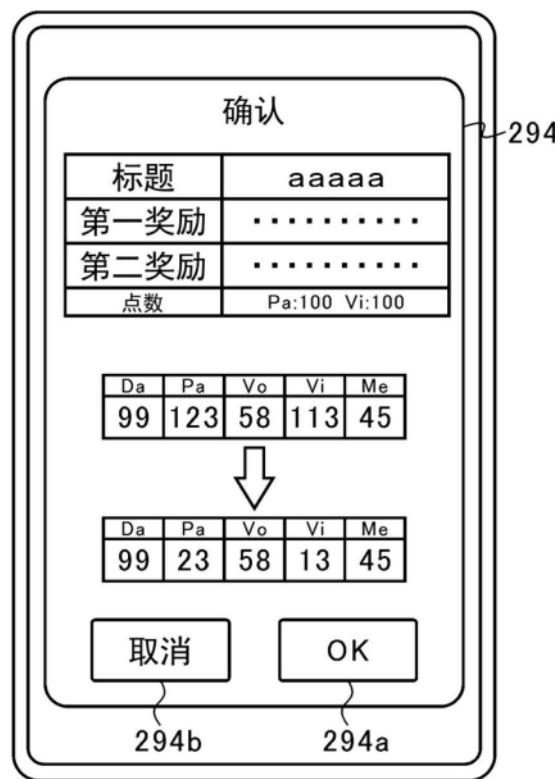


图27B

	第一奖励	第二奖励
发动定时	获得奖励时	举办下一现场演出时
内容	能力参数增加 技能提示获得 体力恢复	擅长训练率增加 事件发生率增加 技能提示发生率增加 比赛奖励增加 失败率下降

图28

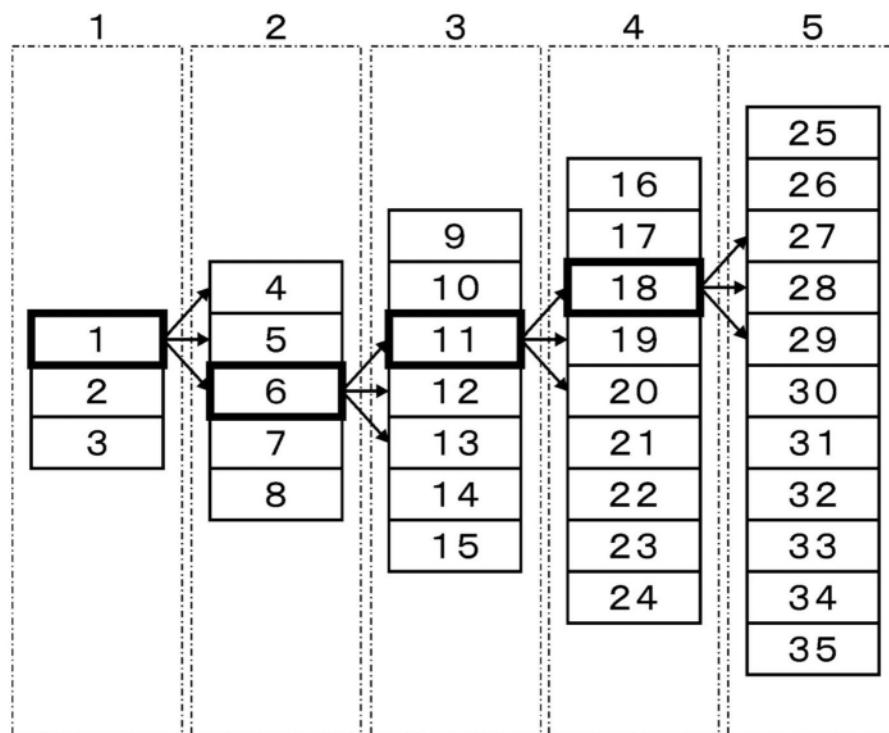


图29

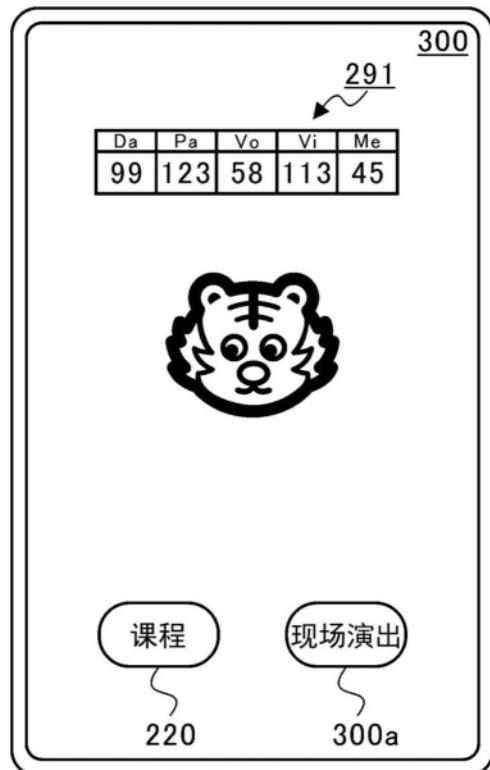


图30A

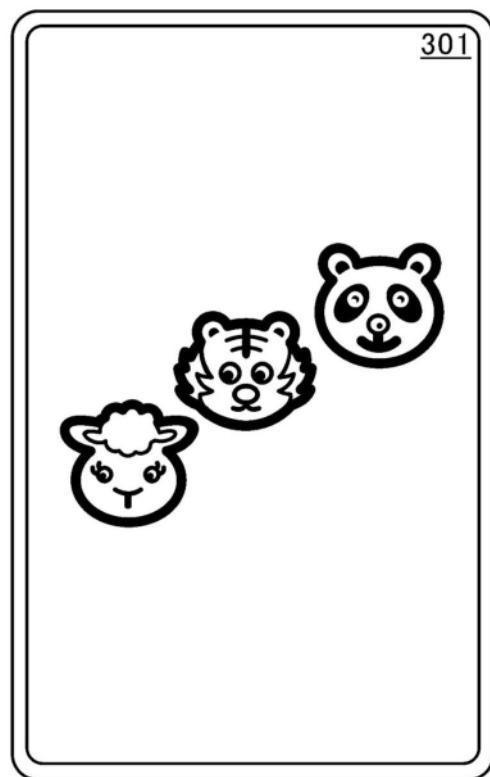


图30B

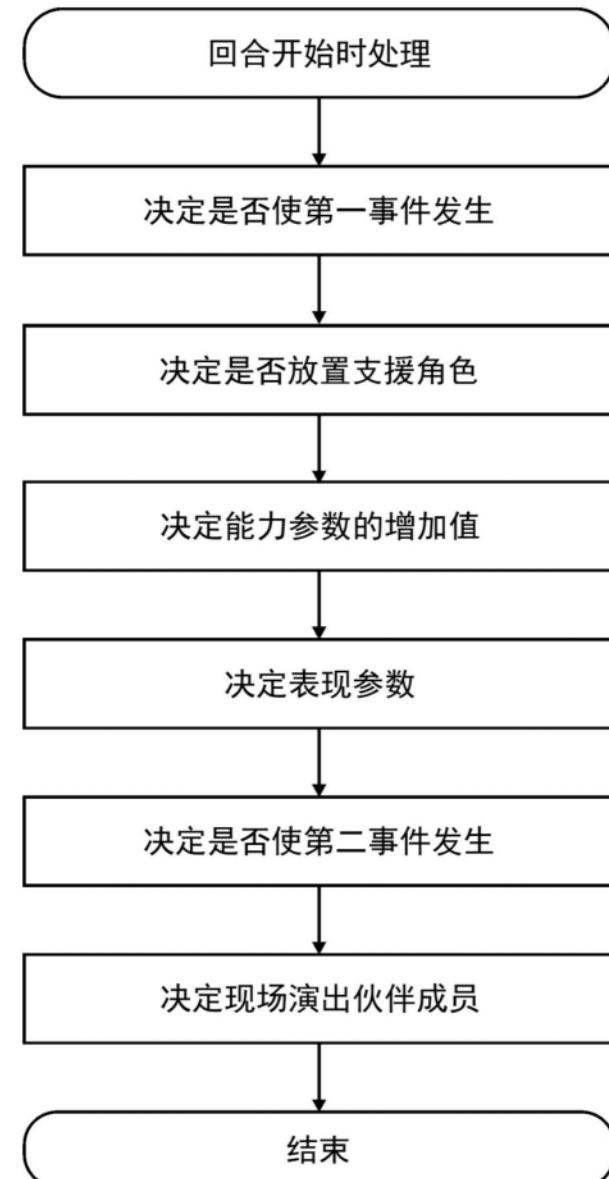


图31

角色识别信息	是否将支援角色放置在训练课程中				
	放置				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
支援角色	16%	16%	16%	16%	16%
					20%

图32

选择次数	训练等级				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
~3	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1
4~7	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2
8~11	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3
12~15	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4
16~	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5

图33A

训练等级	增加固定值(速度)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
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

图33B

训练等级	增加固定值(力量)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
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

图33C

角色识别信息	奖励相加率		
	无	上调 10%	上调 20%
支援角色	50%	25%	25%

图33D

训练课程	表现特征					
	无	Da	Pa	Vo	Vi	Me
速度	30%	20%	20%	10%	10%	10%
耐力	30%	10%	20%	20%	10%	10%
力量	30%	10%	10%	10%	10%	30%
毅力	30%	10%	10%	20%	20%	10%
智力	20%	10%	10%	10%	10%	40%

图34A

训练等级	增加固定值				
	Da	Pa	Vo	Vi	Me
Lv.1	8	9	5	8	10
Lv.2	10	12	10	10	12
Lv.3	12	15	15	12	16
Lv.4	14	17	20	14	18
Lv.5	20	20	25	20	20

图34B

所布置的角色的数量	奖励相加率
0	1. 00
1	1. 05
2	1. 10
3	1. 15
4	1. 20
5	1. 25

图34C

事件类型	是否使事件发生			
	发生			
	事件A	事件B	事件C	事件D
第二事件	5%	5%	5%	5%
				80%

图35

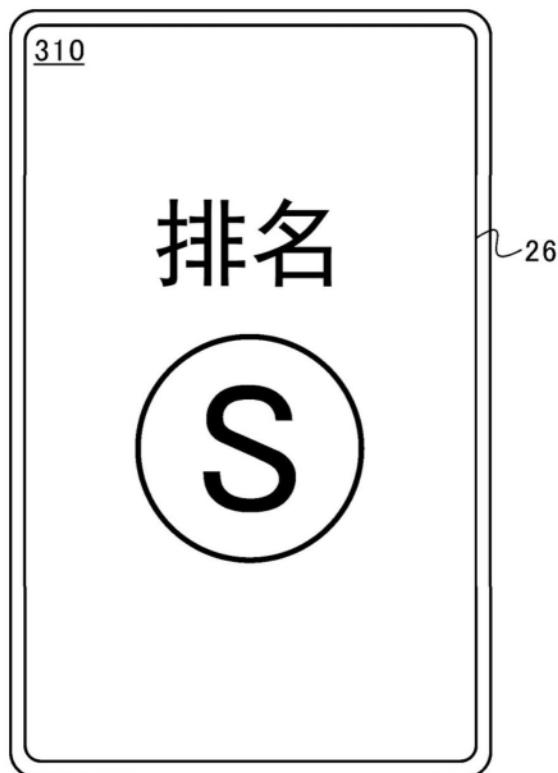


图36A



图36B

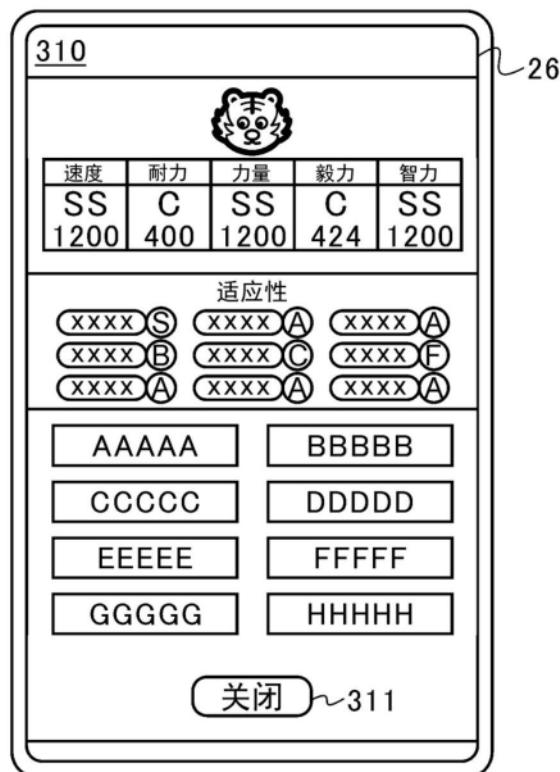


图36C

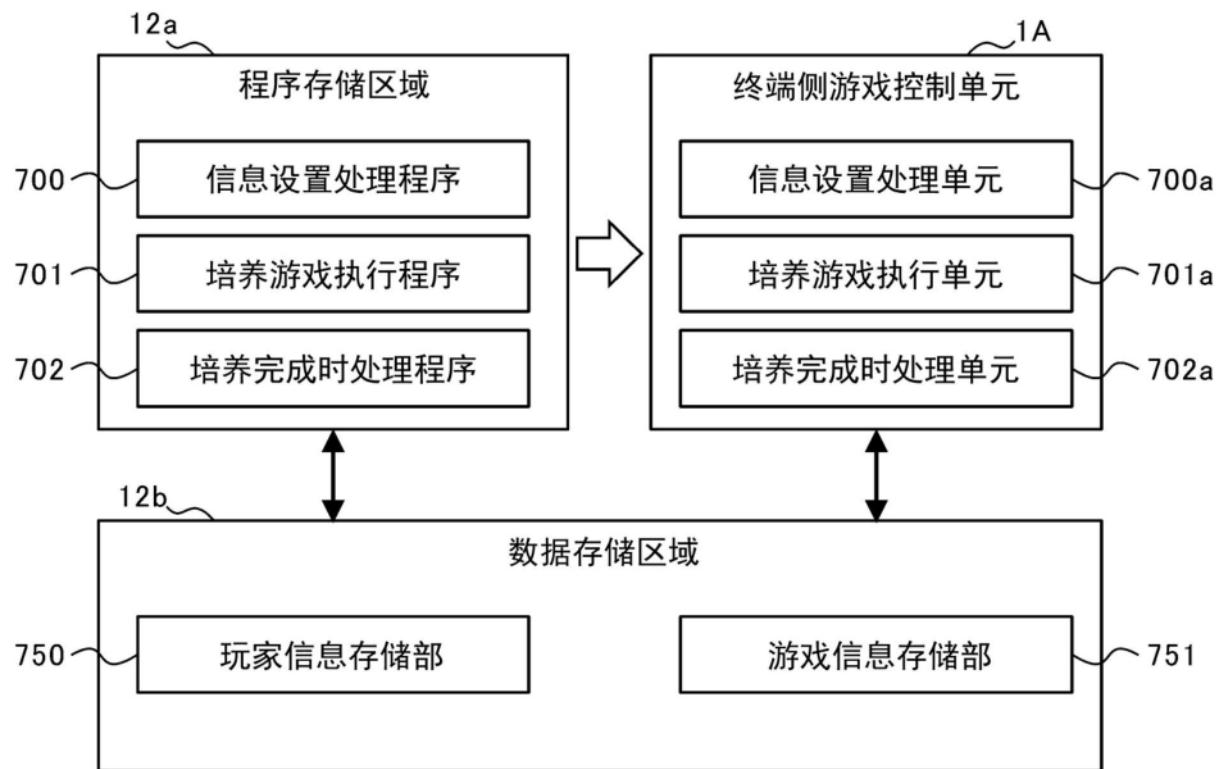


图37

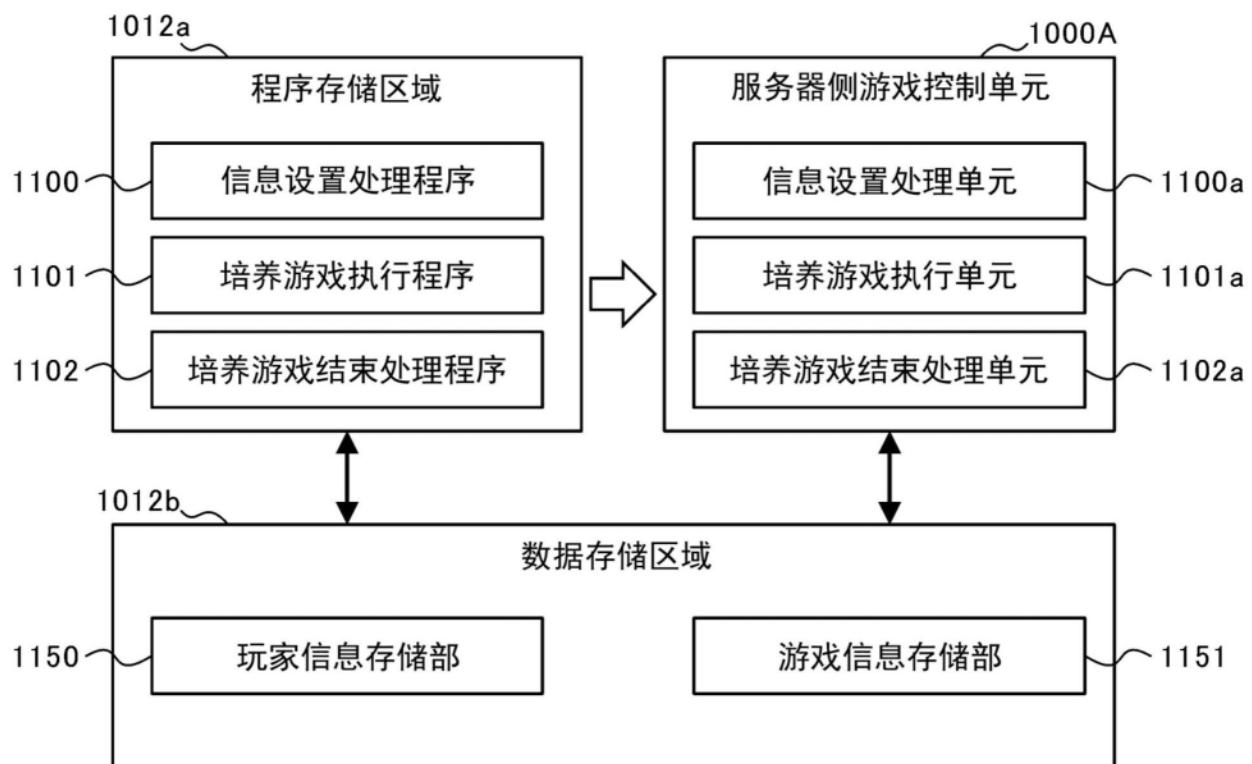


图38

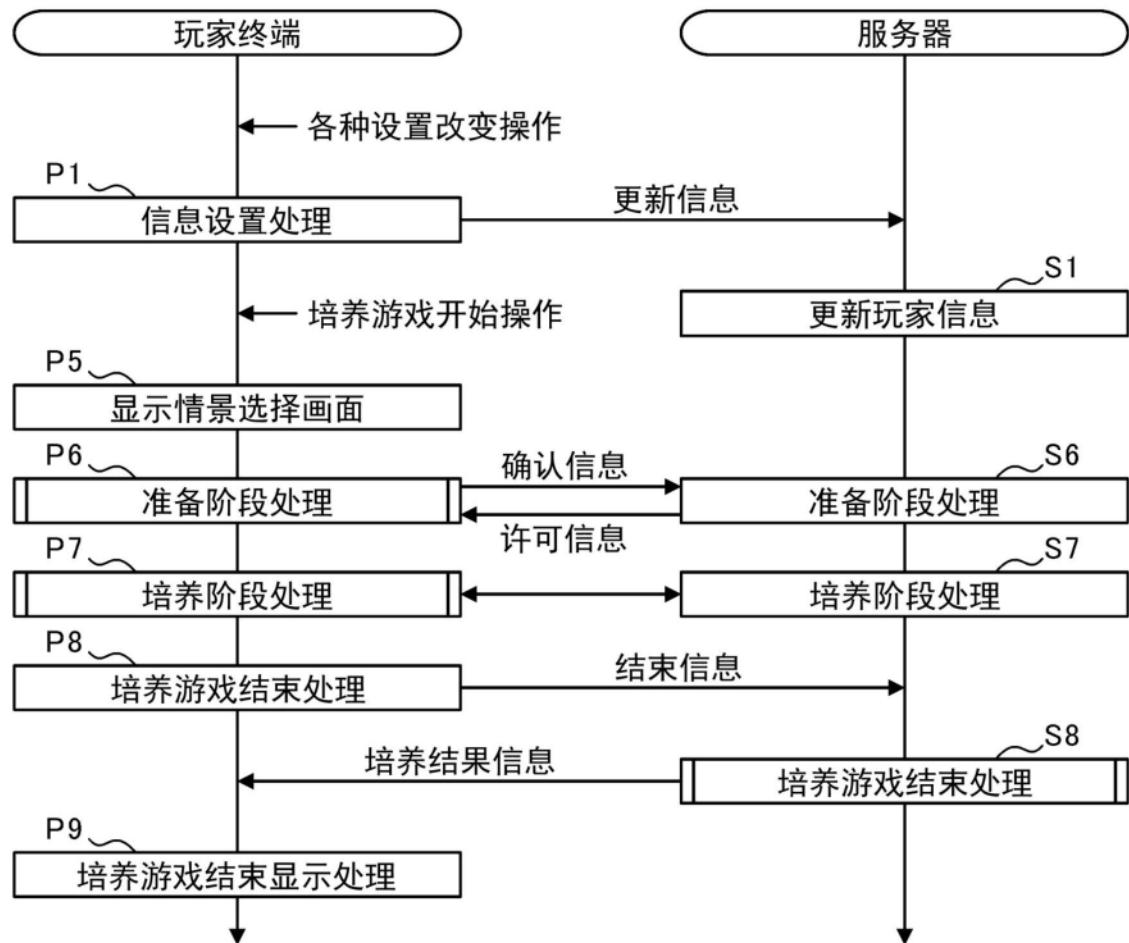


图39

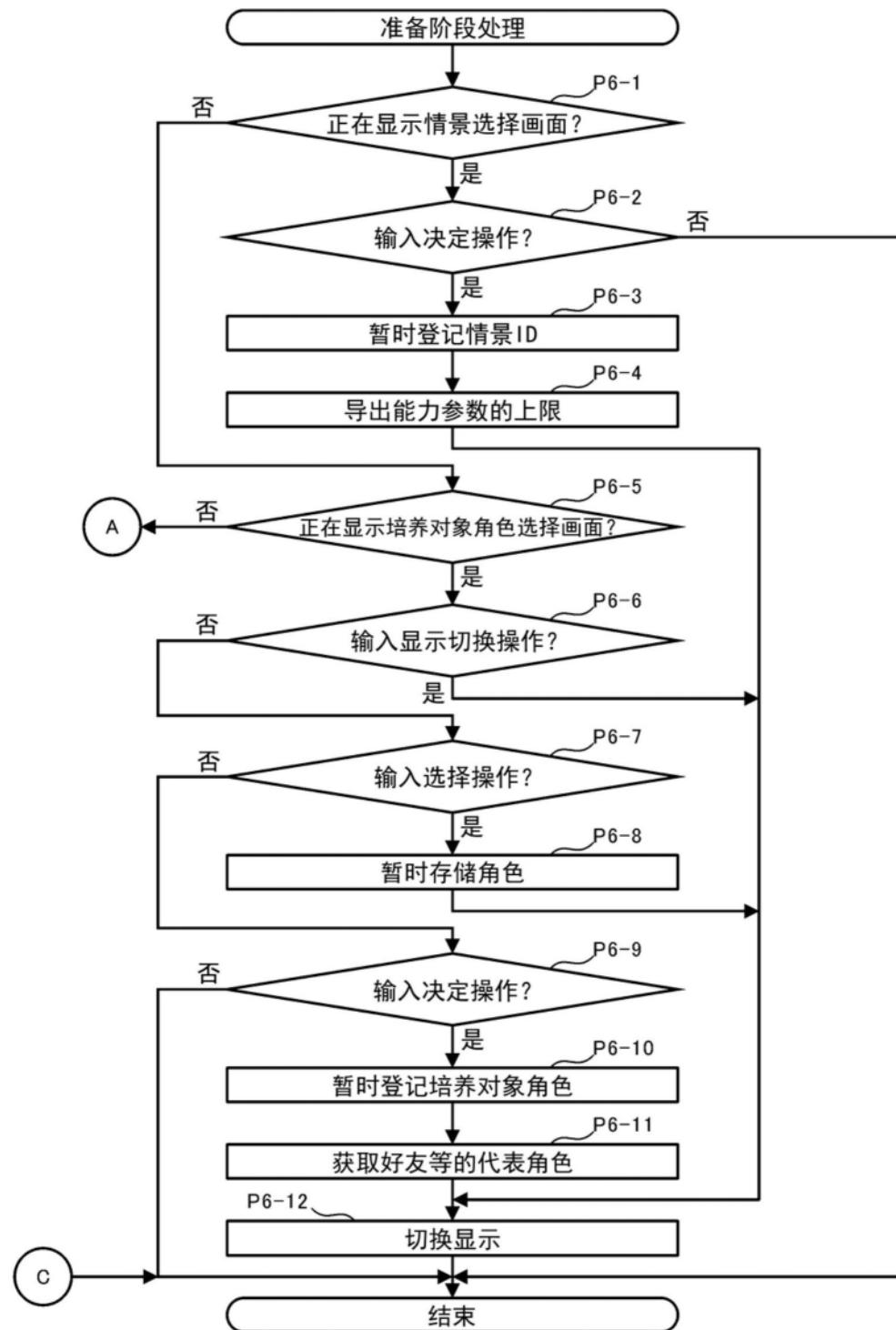


图40

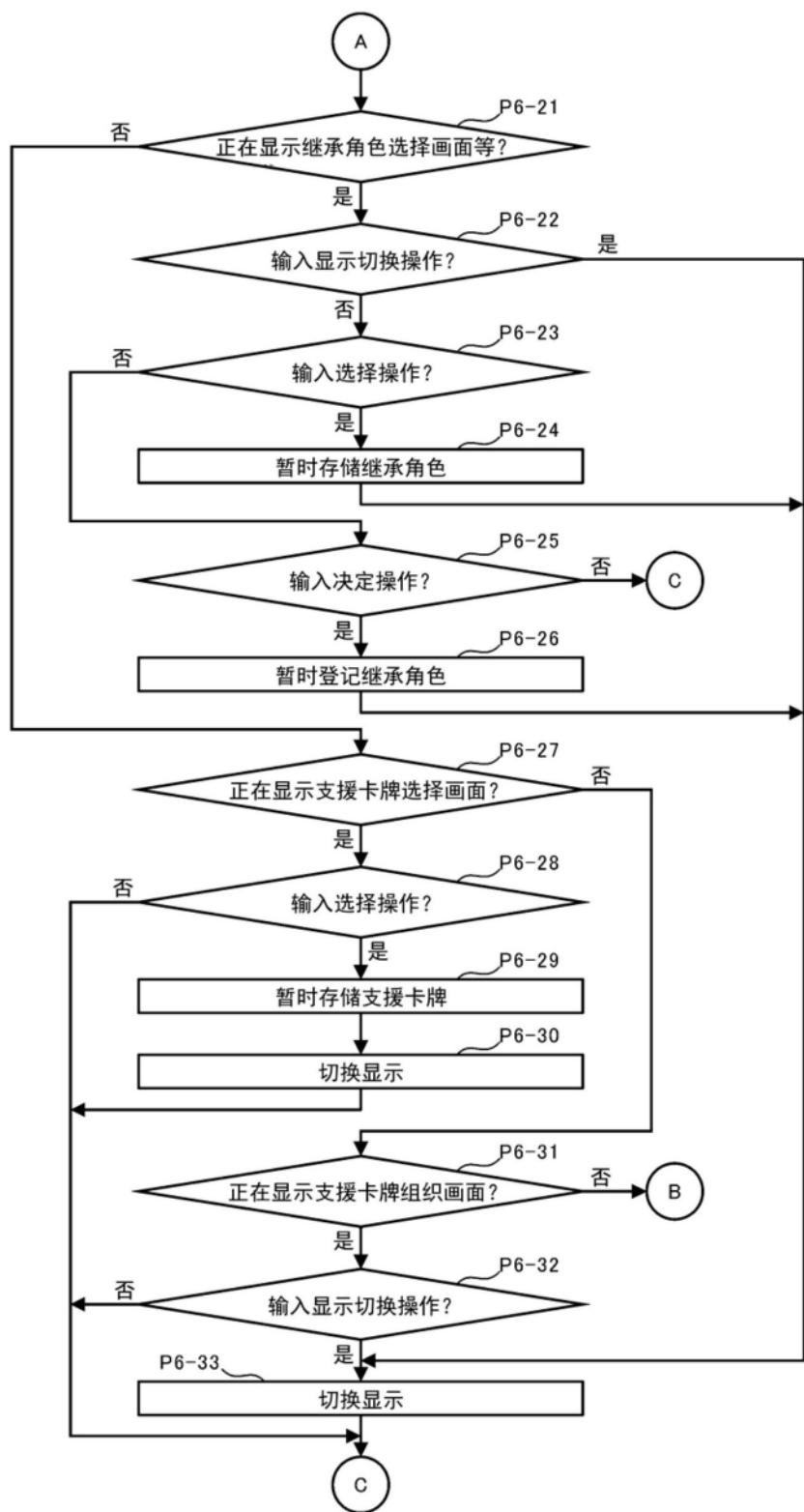


图41

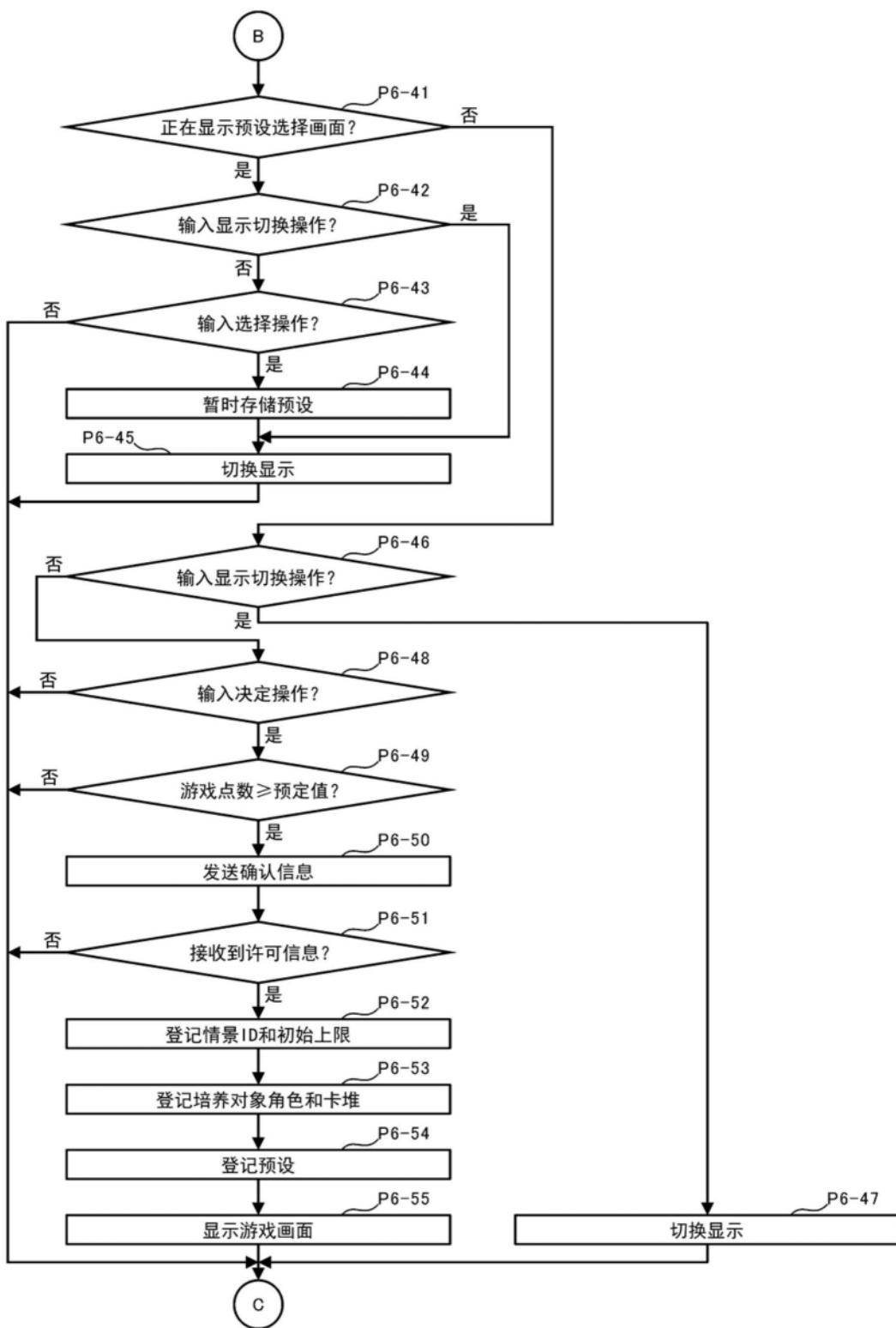


图42

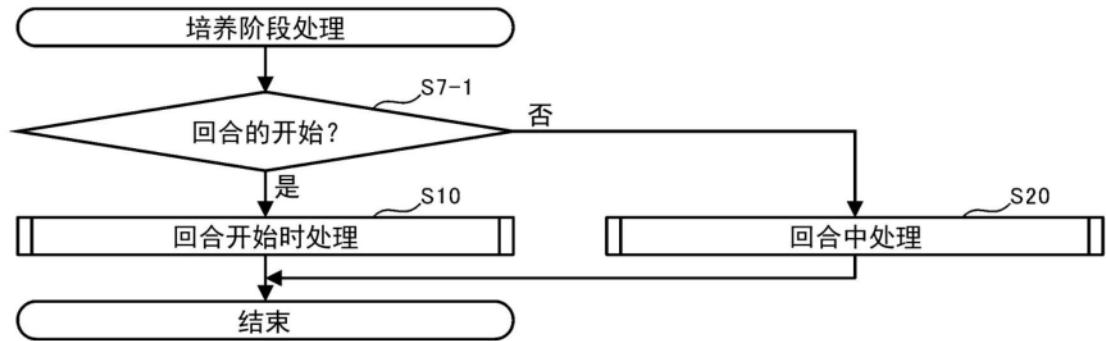


图43

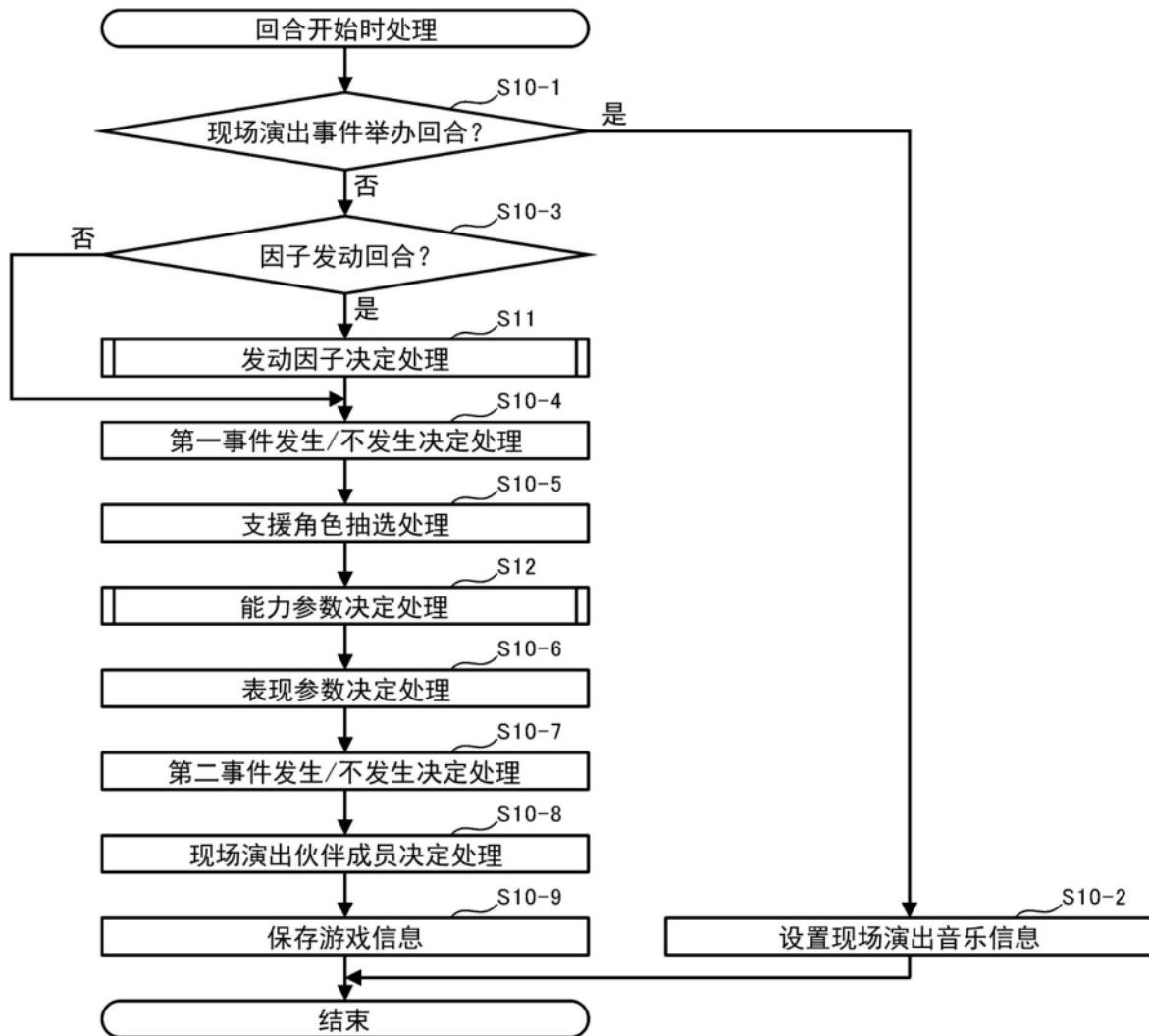


图44

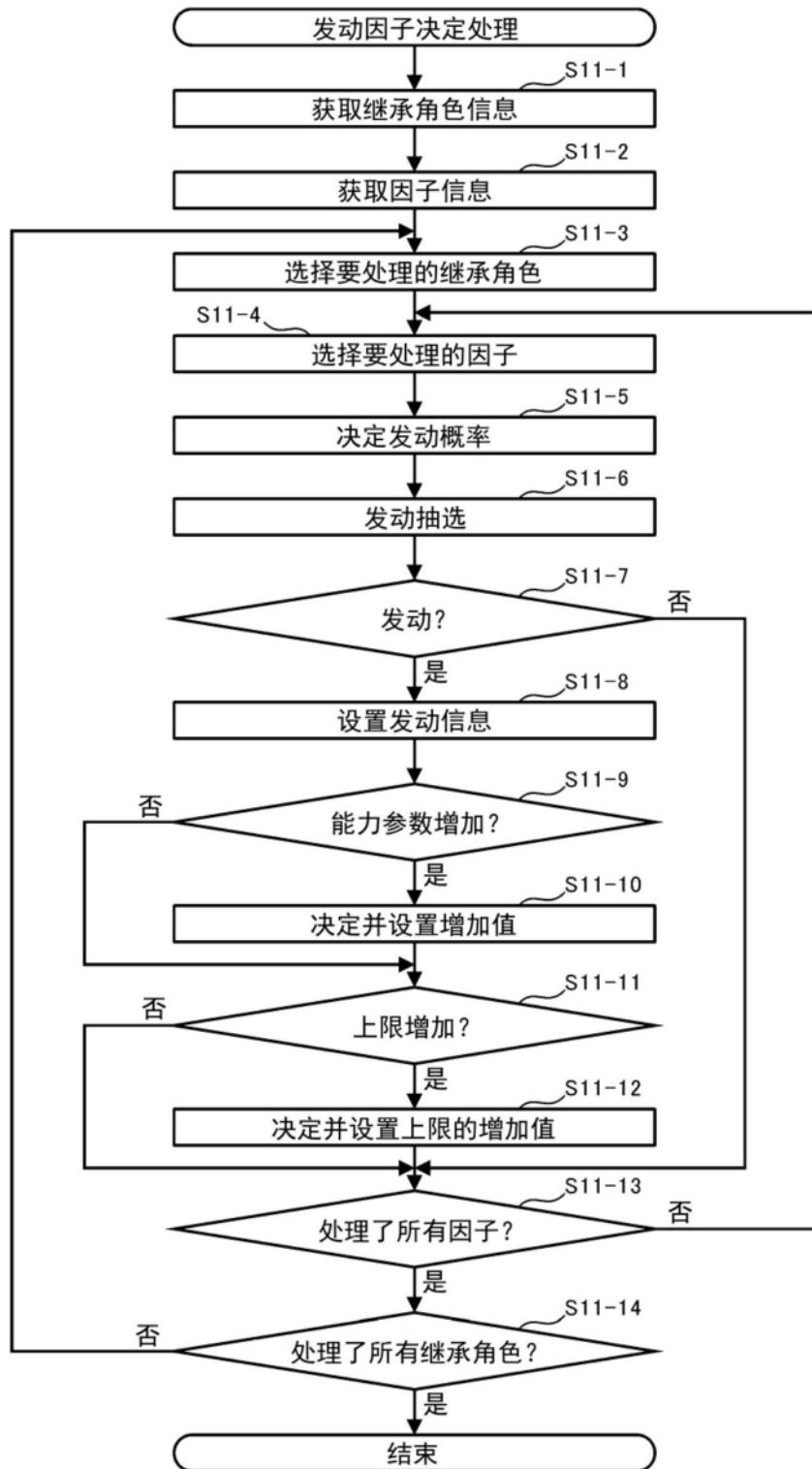


图45

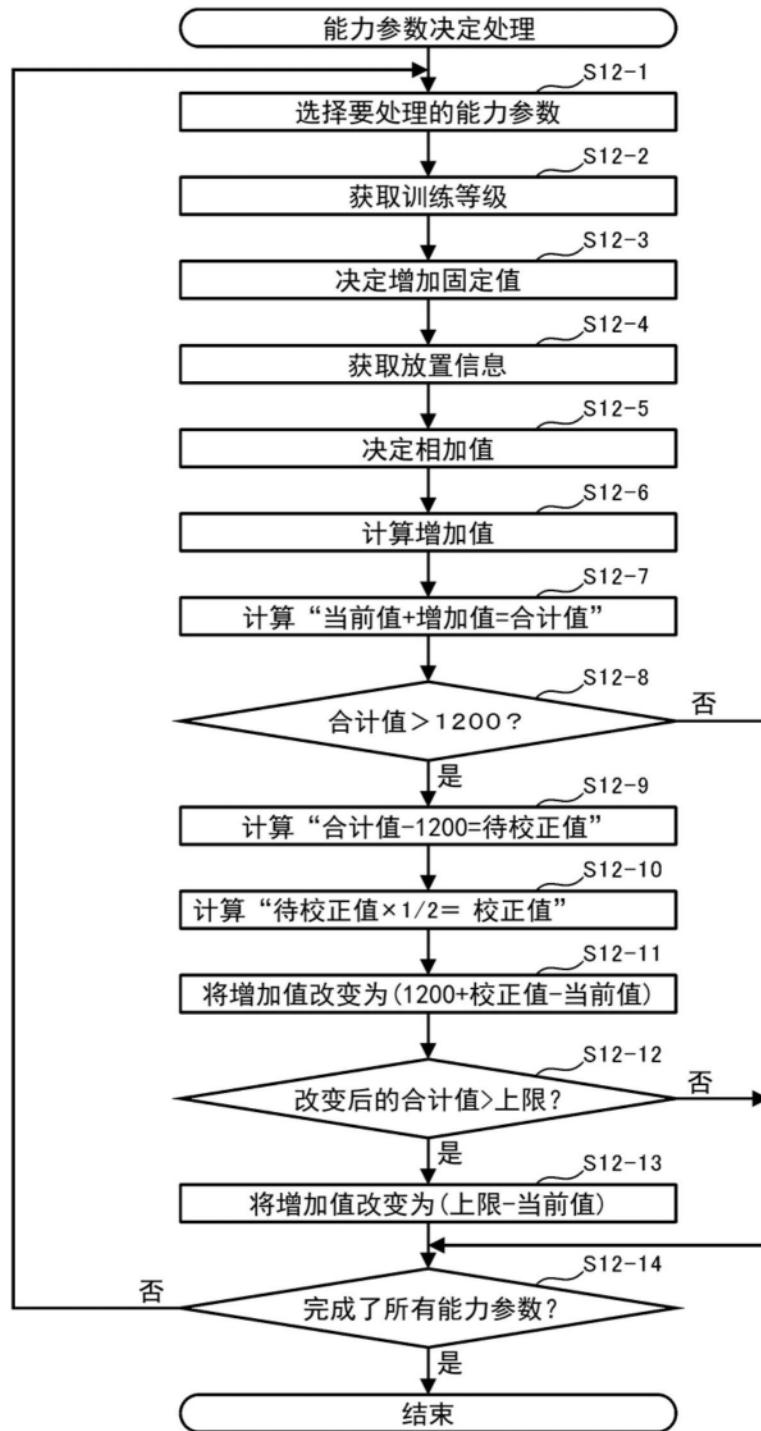


图46

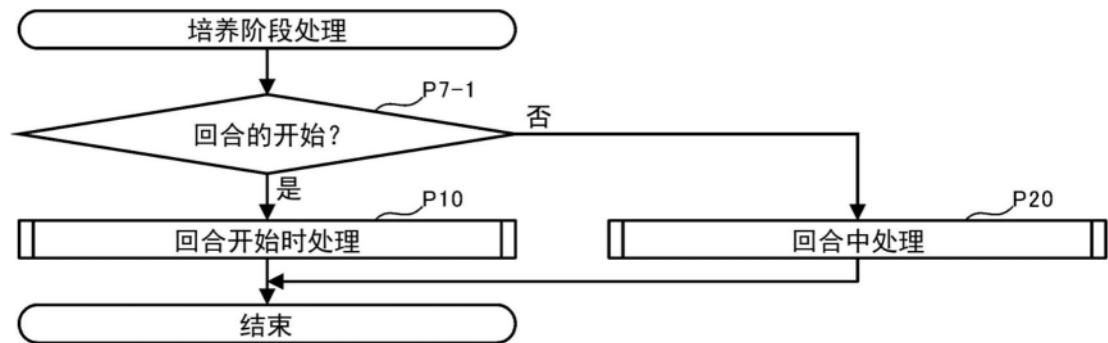


图47

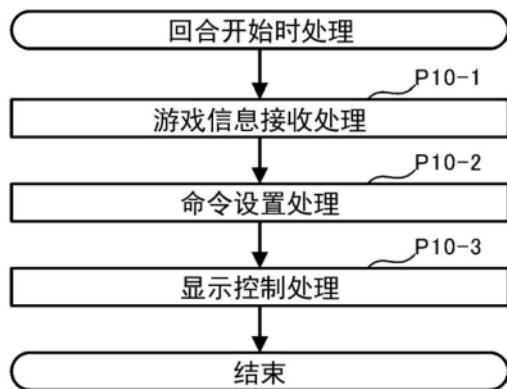


图48

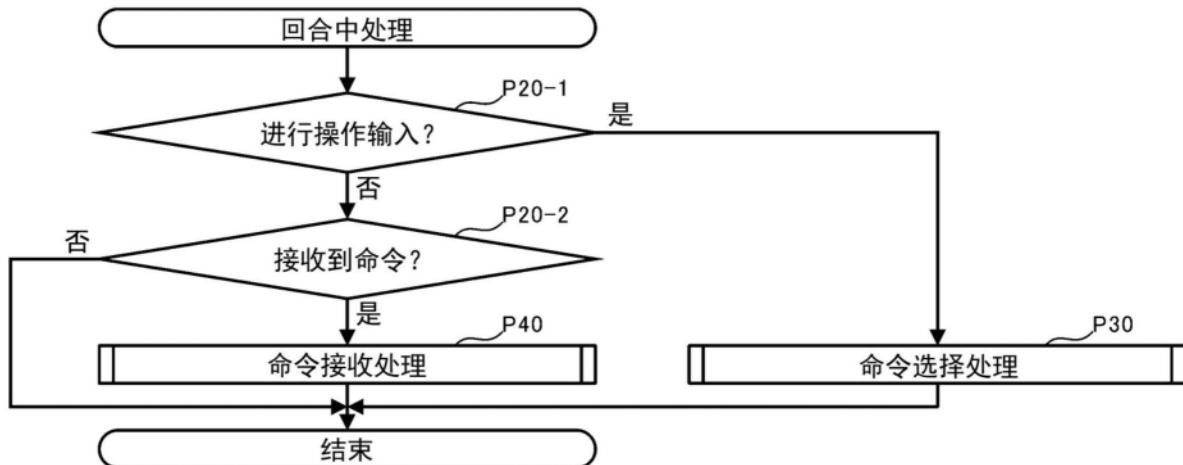


图49

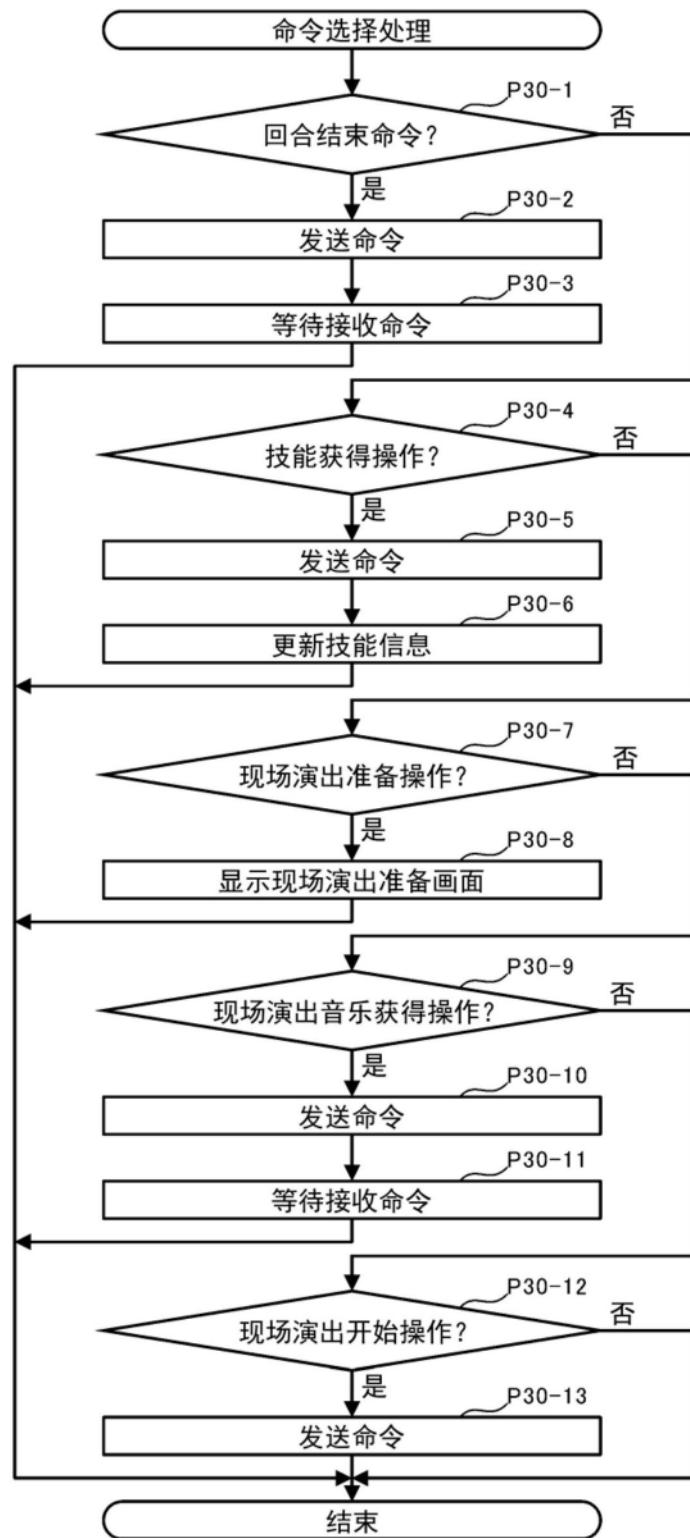


图50

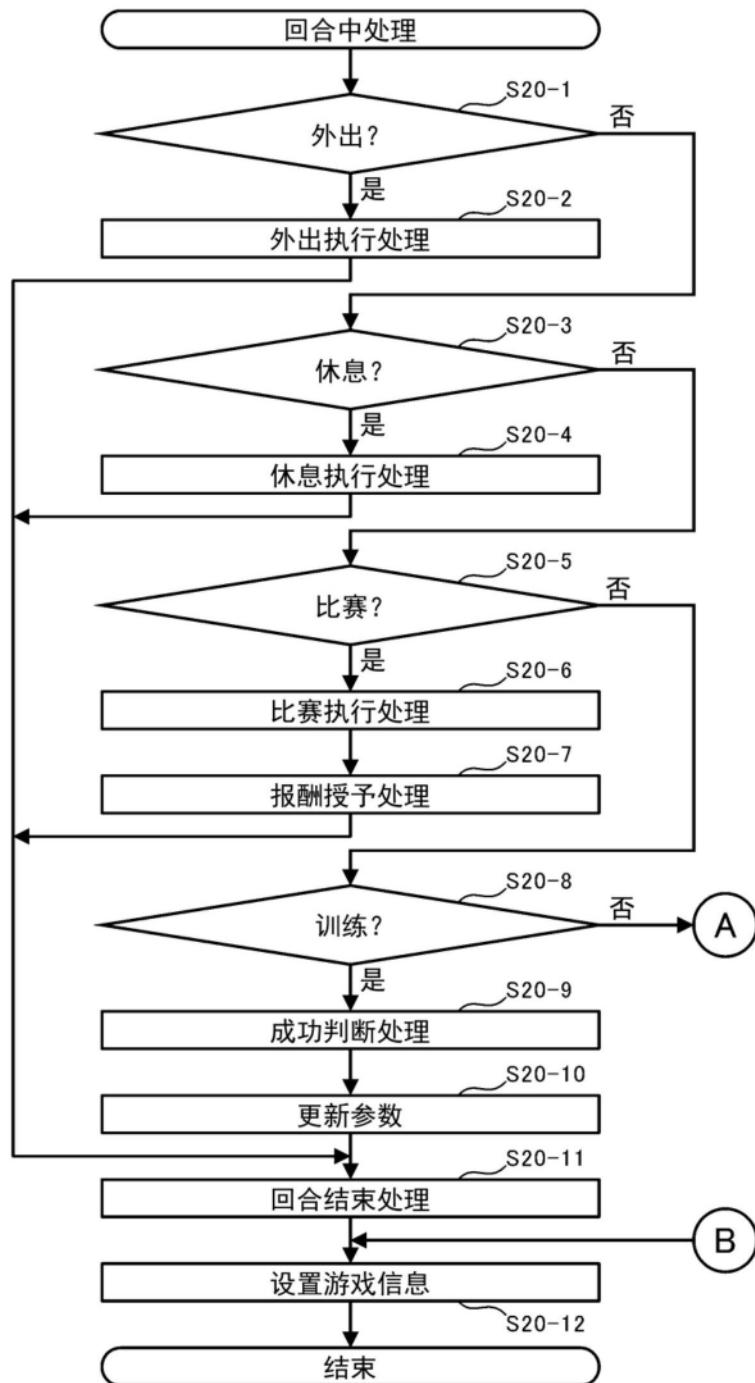


图51

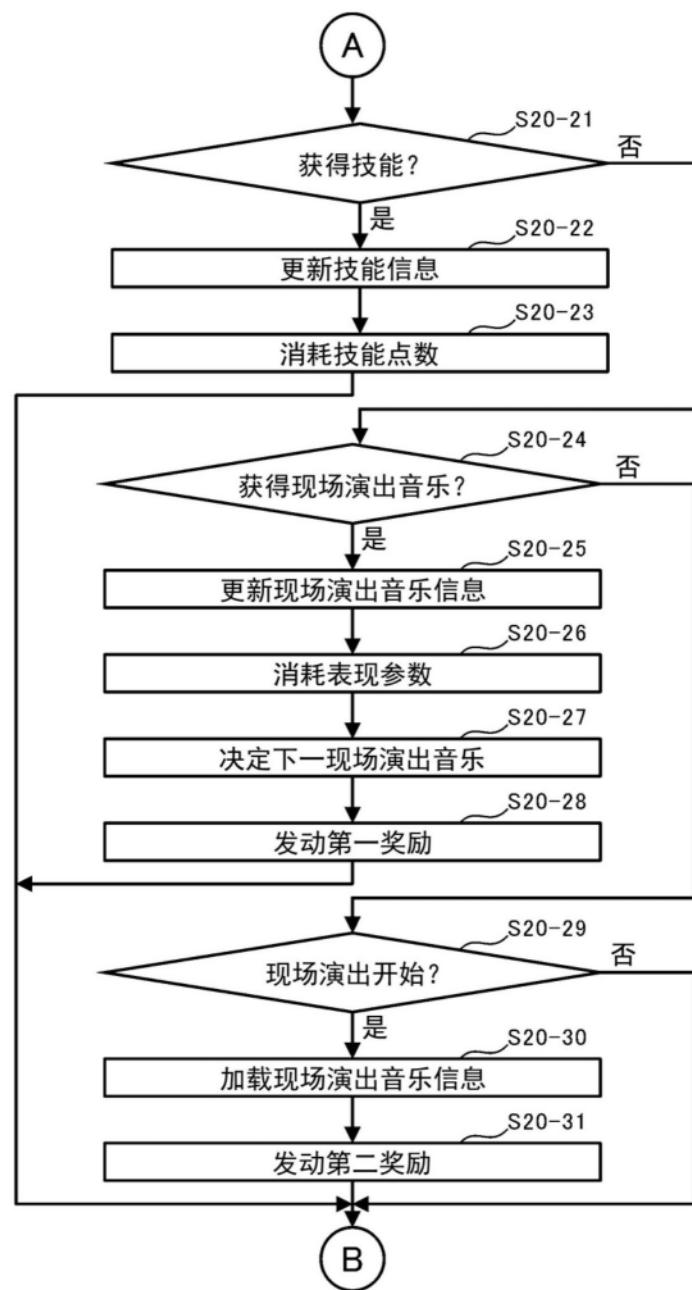


图52

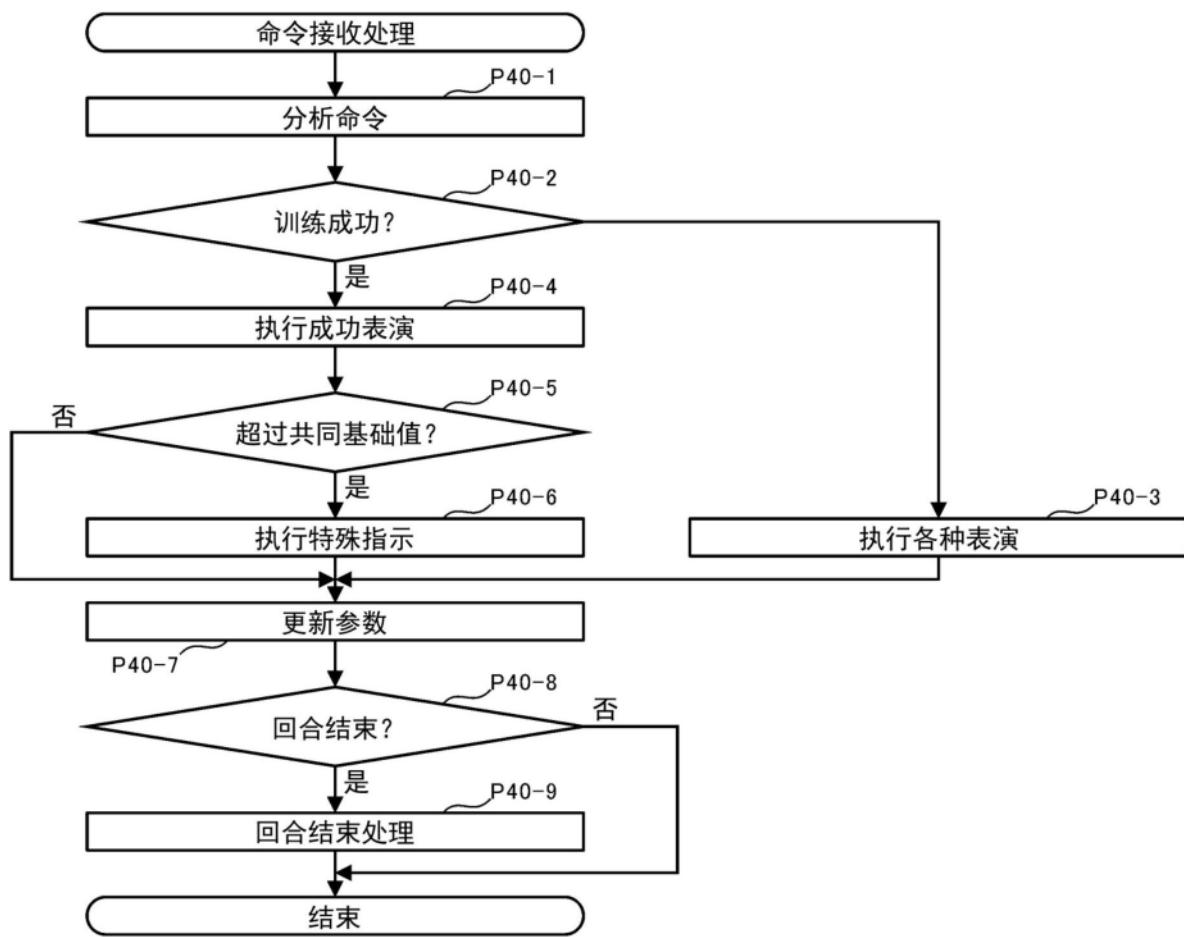


图53

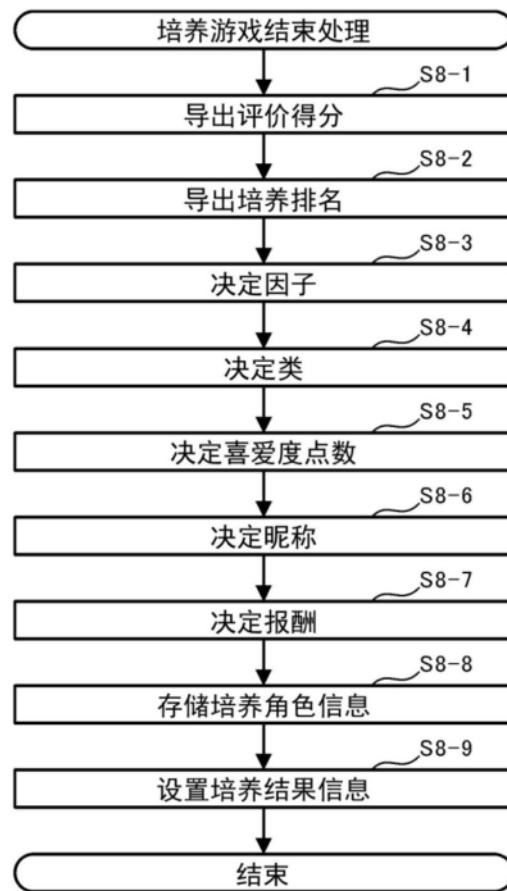


图54