



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 119053374 A

(43) 申请公布日 2024. 11. 29

(21) 申请号 202380035379.7

(22) 申请日 2023.03.10

(30) 优先权数据

2022-112026 2022.07.12 JP

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2024.10.21

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2023/009445 2023.03.10

(87) PCT国际申请的公布数据

W02024/014051 JA 2024.01.18

(71) 申请人 世嘉股份有限公司

地址 日本东京

(72) 发明人 大友崇弘

(74) 专利代理机构 上海专利商标事务所有限公司 31100

专利代理师 施浩

(51) Int.Cl.

A63F 13/5375 (2006.01)

A63F 13/533 (2006.01)

A63F 13/58 (2006.01)

A63F 13/69 (2006.01)

A63F 13/825 (2006.01)

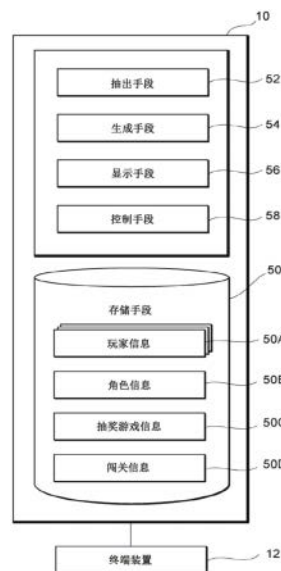
权利要求书2页 说明书18页 附图12页

(54) 发明名称

程序和信息处理装置

(57) 摘要

本发明减少闯关实施前组成手牌所需的时间和精力。程序的功能包括抽出手段52,用于由计算机从玩家拥有的内容中抽出与指定闯关中设置的障碍相对应的能力的适当内容;生成手段54,用于自动生成含有所抽出的适当内容的手牌;显示手段56,用于在建议屏幕上显示所生成的手牌以及与该手牌对应相关联的第一操作区域;控制手段58,用于响应玩家在建议屏幕上操作与手牌对应相关联的第一操作区域,开始使用该手牌执行指定闯关。



1. 一种使用预定数量的内容组成的手牌来执行玩家在复数个闯关中指定的闯关的程序,包括:

抽出手段,用于由计算机从所述玩家拥有的内容中抽出具有与所述闯关中设置的障碍相对应的能力的适当内容,

生成手段,用于自动生成含有所述抽出的适当内容的所述手牌,

显示手段,用于在建议屏幕上显示所述生成的手牌以及与该手牌对应相关联的第一操作区域,及

控制手段,用于响应所述玩家在所述建议屏幕上操作与该手牌对应相关联的第一操作区域,开始使用该手牌执行所述指定闯关,作为功能的程序。

2. 根据权利要求1所述的程序,其中所述生成手段自动生成包含所述抽出的适当内容的复数副手牌,

所述显示手段在建议屏幕上显示所述生成的复数副手牌以及与该复数副手牌中的每副手牌对应相关联的第一操作区域,

所述控制手段响应所述玩家在所述建议屏幕上操作与一副手牌对应相关联的第一操作区域,开始使用该副手牌执行所述指定闯关。

3. 根据权利要求2所述的程序,其中所述显示手段在所述建议屏幕上优先显示包含所述适当内容较多的手牌。

4. 根据权利要求3所述的程序,其中所述显示手段在所述建议屏幕上优先显示所含的各内容的预定参数的总计值较高的手牌。

5. 根据权利要求4所述的程序,其中所述显示手段在建议屏幕上显示与所述生成的手牌相对应的第二操作区域,

当所述玩家操作与某副手牌相对应的第二操作区域时,所述控制手段通过消耗该玩家拥有的成本来提升该副手牌包含的部分或全部内容的所述预定参数。

6. 根据权利要求4所述的程序,其中所述抽出手段从所述玩家拥有的内容中抽出能够通过进化获得所述适当能力的进化前内容,

所述生成手段自动生成包含所述抽出的进化前内容的所述手牌,

所述显示手段在所述建议屏幕上显示与所述生成的手牌对应的第三操作区域,

当所述玩家操作与一副手牌对应的所述第三操作区域时,所述控制手段通过消耗该玩家拥有的成本,使该副手牌中包含的全部进化前内容进化为适当内容。

7. 根据权利要求1至6中任一项所述的程序,其中所述抽出手段仅在所述指定闯关为所定难度以上时,抽出所述适当内容。

8. 根据权利要求1至6中任一项所述的程序,其中所述抽出手段仅在所述指定闯关为低于所定难度时,抽出所述适当内容。

9. 根据权利要求1至6中任一项所述的程序,其中所述抽出手段仅在所述指定闯关为所定闯关时,抽出所述适当内容。

10. 一种使用由预定数量的内容构成的手牌,从复数个闯关中执行玩家指定的指定闯关的信息处理装置,包括:

抽出手段,用于从所述玩家拥有的内容中抽出具有与所述指定闯关中设置的障碍相对应的能力的适当内容,

生成手段,用于自动生成包含所述抽出的适当内容的所述手牌,

显示手段,用于在建议屏幕上显示所述生成的手牌和与该手牌对应相关联的第一操作区域,

控制手段,用于根据所述玩家在所述建议屏幕上对与所述手牌对应相关联的第一操作区域的操作,开始使用该手牌执行所述指定闯关。

程序和信息处理装置

技术领域

本发明涉及程序和信息处理装置。

背景技术

传统游戏已知有可以使用由预定数量的角色(内容)组成的手牌(团队)来玩闯关游戏。

关于这方面,专利文献1公开了一种让玩家能够从其拥有的角色中任意选择一个或多个角色,以组成在闯关中使用的手牌(团队)的技术。

现有技术文献

专利文献

专利文献1:日本专利第7074239号公报

发明内容

在这样的游戏中,为每个闯关创建不同的障碍(机关等),并且当玩家组成新的手牌时,需要用与该等障碍相对应的适当角色组成手牌。因此,玩家在闯关之前必须花时间和精力来组成新的手牌。

本发明是为了解决这种问题,目的是提供一种程序和信息处理装置,可以减少在闯关之前组成与障碍相对应的手牌的时间与精力。

解决问题的手段

为了解决上述问题,根据本发明第一方面的程序是一种使用预定数量的内容组成的手牌来执行玩家在复数个闯关中指定的闯关的程序,其具有的功能包括抽出手段,用于由计算机从所述玩家拥有的内容中抽出具有与所述指定闯关中设置的障碍相对应的能力的适当内容;生成手段,用于自动生成含有所述抽出的适当内容的所述手牌;显示手段,用于在建议屏幕上显示所述生成的手牌以及与该手牌对应相关联的第一操作区域;控制手段,用于响应所述玩家在所述建议屏幕上操作与该手牌对应相关联的第一操作区域,开始使用该手牌执行所述指定闯关。

[0008] 在本发明的第二方面,生成手段自动生成复数个包含所述抽出的适当内容的手牌,显示手段在建议屏幕上显示所述生成的复数副手牌以及与该复数副手牌中的每副手牌对应相关联的第一操作区域,所述控制手段响应所述玩家在建议屏幕上操作与一副手牌对应相关联的第一操作区域,开始使用该副手牌执行指定闯关。

[0009] 在本发明的第三方面,所述显示手段在所述建议屏幕中优先显示包含较多所述适当内容的手牌。

[0010] 在本发明的第四个方面,所述显示手段在所述建议屏幕中优先显示所含的各内容的预定参数的总计值较高的手牌。

[0011] 在本发明的第五个方面,所述显示手段在所述建议屏幕中显示与所述生成的手牌相对应的第二操作区域,当所述玩家操作与某副手牌相对应的第二操作区域时,控制手段

通过消耗该玩家所拥有的成本来提升该副手牌包含的部分或全部内容的所述预定参数。

[0012] 在本发明的第六个方面,所述抽出手段从所述玩家所拥有的内容中抽出能够通过进化获得所述能力的进化前内容,所述生成手段自动生成包含所述抽出的进化前内容的手牌,所述显示手段在所述建议屏幕中显示与所述生成的手牌相对应的第三操作区域,所述控制手段在所述玩家操作与某副手牌相对应的所述第三操作区域时,通过消耗所述玩家拥有的成本,将该副手牌中包含的全部进化前内容进化为适当内容。

[0013] 在本发明的第七个方面,仅当所述指定闯关为预定难度以上时,抽出手段抽出所述适当内容。

[0014] 在本发明的第八个方面,仅当所述指定闯关为低于预定难度时,抽出手段抽出所述适当内容。

[0015] 在本发明的第九个方面,所述抽出手段仅在所述指定闯关为预定闯关时抽出所述适当内容。

[0016] 根据本发明的第十个方面的信息处理装置是一种使用由预定数量的内容构成的手牌,执行玩家在复数个闯关中指定的闯关的信息处理装置,其配备抽出手段,用于从所述玩家所拥有的内容中抽出具有与所述指定闯关中设置的障碍相对应的能力的适当内容;生成手段,用于自动生成含有所述抽出的适当内容的所述手牌;显示手段,用于在建议屏幕上显示所述生成的手牌以及与该副手牌对应相关联的第一操作区域;控制手段,用于响应所述玩家在所述建议屏幕上操作与该副手牌对应相关联的第一操作区域,开始使用该副手牌执行所述指定闯关。

本发明的效果

[0017] 根据本发明,能够减少在执行闯关之前组成与障碍相对应的手牌所需的时间和精力。

附图说明

图1是根据第一实施方式的游戏系统的一个整体构造例子方框示意图。

图2是服务器装置的一个硬件配置例子示意图。

图3是智能手机作为图1所示终端装置的一个硬件配置例子示意图。

图4是服务器装置的一个功能手段例子的示意图。

图5是图4所示各功能手段在第一实施方式的游戏系统中执行的处理流程例子的流程图示意图。

图6是根据第一实施方式的一个建议屏幕例子示意图。

图7是根据第一实施方式的一个不适当屏幕例子示意图。

图8是根据第一实施方式的一个适当屏幕例子示意图。

图9是各功能手段在根据第二实施方式的游戏系统中执行的处理流程例子的流程图示意图。

图10是根据第二实施方式的一个建议屏幕例子示意图。

图11是根据第二实施方式的一个不适当屏幕例子示意图。

图12是根据第二实施方式的一个适当屏幕例子示意图。

具体实施方式

下面将参照附图描述本发明的几个实施方式。为了便于理解说明,各附图中相同的部件和步骤尽可能地用相同的符号进行表示,不进行重复说明。

——第一实施方式——

首先,将进行第一实施方式的说明。

<整体配置>

图1是根据第一实施方式的游戏系统1的一个整体构造例子方框示意图。

如图1所示,游戏系统1包括一个服务器装置10和一个或复数个终端装置12。这些服务器装置10和终端装置12经由内联网、互联网、电话线等通信网络NT以可通信的方式连接。

服务器装置10是信息处理装置,用于经由通信网络NT向各终端装置12的玩家提供其执行游戏程序14而获得的游戏执行结果或提供游戏程序14本身。在第一实施方式中,服务器装置10将游戏程序14本身提供给终端装置12的玩家。

各终端装置12是各玩家所拥有的信息处理装置,是在安装从服务器装置10接收到的游戏程序14后,通过执行该游戏程序向各玩家提供游戏的信息处理装置。这些终端装置12包括各种装置,例如视频游戏机、电子游戏厅游戏机、移动电话、智能手机、平板电脑和个人电脑等。

<硬件配置>

图2是服务器装置10的一个硬件配置例子示意图。

如图2所示,服务器装置10配备控制装置20、通信装置26和存储装置28。控制装置20由主要配置CPU(中央处理器)22和存储器24组成。

在控制装置20中,CPU22通过执行存储在存储器24或存储装置28中的预定程序,使各种功能手段发挥功能。下文将详细介绍这些功能手段。

通信装置26配备与外部装置通信的通信接口等。例如,通信装置26可向终端装置12发送和接收各类信息。

存储装置28由硬盘等组成。该存储装置28存储在控制装置20中执行处理所需的各种程序和各类信息,包括游戏程序14以及处理结果的信息。

服务器装置10可以通过信息处理装置来实现,例如专用或通用服务器计算机。服务器装置10可由单个信息处理装置组成或由分布在通信网络NT上的多个信息处理装置组成。此外,图2仅显示了服务器装置10的主要硬件配置部分,服务器装置10可以是由服务器通常配置组成的其他构造。此外,复数个终端装置12的硬件配置也可以与服务器装置10的硬件配置类似,只是它们还另外配备了例如操作手段、显示装置和声音输出装置。

图3是作为图1所示终端装置12的智能手机的硬件配置例子示意图。

如图3所示,终端装置12配备有主控制部30、触摸面板(触摸屏)32、摄像头34、移动通信部36、无线局域网通信部38、存储部40和扬声器42。

主控制部30由CPU、存储器等组成。主控制部30与作为显示输入装置的触摸屏32、摄像头34、移动通信部36、无线LAN通信部38、存储部40和扬声器42相连接。此外,主控制部30具有控制所连接的这些装置的功能

触摸屏32同时具有显示和输入功能,由一个具有显示功能的显示屏32A和一个具

有输入功能的触摸传感器32B组成。在第一实施方式中,显示屏32A能够显示游戏图像,包括操作输入图像,如按钮图像、十字键图像和操纵杆图像等。触摸传感器32B能够检测出玩家对于游戏图像的输入位置。

摄像头34具有捕捉静态图像或/和视频图像并将其存储在存储器40中的功能。

移动通信部36具有通过天线36A连接到移动通信网络并与连接到所述移动通信网络的其它通信装置进行通信的功能。

无线LAN通信部38通过天线38A连接到通信网络NT,并具有与连接到所述通信网络NT的服务器装置10等其它装置通信的功能。

存储器部40存储各种程序和各种数据,例如游戏程序14和表示所述游戏程序14的游戏进行状况和玩家信息的游戏数据等。此外,游戏数据也可以存储在服务器装置10中。

扬声器42具有输出游戏声音等的功能。

<游戏简介>

根据第一实施方式的游戏包括抽奖游戏、闯关和训育游戏等,抽奖游戏为可能获得作为玩家内容一个例子的角色的一种游戏,训育游戏为使所述角色强化或进化的游戏。这些抽奖游戏有时被称为“扭蛋”、“福引”、“召唤”等。该闯关可以被称为对战游戏、地下城、探索、使命等。

根据第一实施方式的抽奖游戏是,依据玩家指定的抽奖游戏指示(请求),从待抽取的角色群中随机抽取一个或复数个角色让玩家获得的游戏。抽奖是依据玩家所拥有的通货物品的消耗而执行。通货物品的例子包括付费物品(付费宝石、付费门票等)和非收费项目(免费宝石、免费门票等)。付费物品是指通过金钱、预付卡、信用卡等方式付款而给与玩家的收费物品。非付费物品是游戏中赠送给玩家的免费物品。这些非付费物品的价值例如具有与付费物品相同的价值。

此外,根据第一实施方式的闯关是基于玩家发出的执行指定的闯关(以下简称“指定闯关”)的指示(请求),以玩家拥有的一个或多个角色来组成手牌,在各个阶段中与出现的敌方角色对战的游戏。

例如,玩家可以在为了预组成要在闯关中使用的手牌(团队)而组成的菜单中,从所拥有的角色中任意选择预定数量(例如,5个)或少于预定数量的角色,用来手动组成要在闯关中使用的手牌。换句话说,玩家可以在手牌中组成预定数量或少于预定数量的角色。

该闯关依据与玩家相关联的当前体力值的消耗来执行。当玩家闯关通关时,即最后出现的敌人角色(老大即boss角色)的生命值减少到0以下时,玩家可以获得通关奖赏。通关奖赏的例子包括非付费物品(免费宝石、免费门票等)、金币、闯关中出现的敌人角色、玩家经验值等。另一方面,如果玩家闯关不能通关,即组成手牌的角色总命中率低于0时,玩家可以通过消耗通货物品等继续闯关,也可以放弃(退出)闯关。

根据第一实施方式的训育游戏是一种消耗玩家所拥有的成本(材料内容)来强化或进化该玩家所拥有的基础角色(基础内容)的游戏。这些成本(材料内容)包括材料角色、材料物品、金币、通货物品等。

在根据第一实施方式的训育游戏中,第一角色合成是通过消耗玩家任意选择的材料内容进行强化合成,以改变基础角色的能力参数。

例如,玩家可以通过在训育游戏的强化合成菜单中任意选择一个基础角色和所拥

有角色的材料内容来强化该基础角色。

具体来说,对于玩家所拥有的基础角色,当该基础角色与非同类型的材料角色进行强化合成时,该基础角色的一般参数(例如等级)会上升。例如,对于玩家所拥有的基础角色,当该基础角色与同类型的材料角色强化合成时,该基础角色的一般参数和特定参数(如幸运值)都会上升。例如,依据与该基础角色类型相同的材料角色的特定参数,该基础角色的特定参数相应上升。具体而言,当与基础角色同类型的材料角色的特定参数为10时,通过强化合成基础角色的特定参数将上升为10。该特定参数的最大值例如是99。这样,即使玩家在游戏类型(抽奖游戏或闯关)中获得了与所拥有角色相同类型的角色,所拥有角色的特定参数也会发生变化(上升),从而给玩家带来一定的满足感。

此外,在根据第一实施方式的训育游戏中,第二角色合成是一种进化合成,在此合成中,基础角色通过消耗预先付在基础角色上的材料内容,进化成不同的角色,即进化后角色(进化后内容)。

例如,玩家可以通过在训育游戏中进化合成菜单中,从所拥有的角色中任意选择一个基础角色进行基础角色的进化。

<功能手段>

图4是服务器装置10的功能手段例子示意图。

如图4所示,服务器装置10配备作为功能部件的存储手段50、抽出手段52、生成手段54、显示手段56和控制手段58。存储手段50由一个或复数个存储装置28来实现。存储手段50以外的功能手段通过控制装置20执行存储在存储装置28或类似装置中的游戏程序14来实现。

存储手段50具有存储玩家信息50A、角色信息50B、抽奖游戏信息50C、闯关信息50D等的功能。

玩家信息50A按每个玩家分别存储,并与该玩家的玩家ID对应相关联。例如,玩家信息50A包括玩家姓名、年龄、玩家等级、拥有的内容信息、手牌信息、闯关进度信息、体力值信息等。

例如,当玩家获得玩家经验值时,玩家等级会上升。

拥有的内容信息包括拥有的角色信息、拥有的物品信息、拥有的金币信息等。拥有的角色信息包括玩家拥有的所有角色的每个角色ID以及各角色的能力参数。能力参数是例如等级(一般参数)、运气(特定参数)、命中率、攻击力、防御力等。例如,在第一种实施方式中,随着角色等级的上升,命中率、攻击力、防御力等也随之提升。此处,所拥有的角色包括,例如玩家可以用来进行闯关的普通角色和可以在训育游戏中使用的材料角色等。

拥有的物品信息包括玩家拥有的各种物品的物品ID和数量。这些物品包括付费和免费宝石、材料物品和体力恢复物品等。例如,材料物品是可以在训育游戏中使用的物品。

拥有的金币信息包括玩家拥有的金币数量。

手牌信息包括玩家预先组成的手牌信息。此处,手牌信息包括,例如构成手牌的一个或复数个拥有的角色(普通角色)。

闯关进度信息包括玩家可以执行(游戏)的闯关、已通关的闯关和尚未通关的闯关的闯关ID。在第一实施方式中,当玩家在尚未通关的可执行闯关(正常闯关)上实现了通关,新闻关(下一个正常闯关)变得可执行。在第一实施方式中,当玩家等级超过一定值时,会有

一些可执行的闯关。

体力信息包括玩家当前的体力值和体力上限值。当前体力值是玩家执行各种闯关时消耗的数值。该当前体力值在一段时间(例如3分钟)后增加预定量(例如1)并恢复到体力上限值。另外,当前体力值可通过玩家消耗付费宝石、免费宝石、体力恢复物品等而恢复到体力上限值以上。该体力上限值会随着玩家等级的提高而增加。

角色信息50B是对于每个角色,与该角色的角色ID相关联地存储。角色信息50B包括角色名称、图像、能力信息、稀有度和进化信息等该角色信息50B每当游戏运营商更新游戏时就更新。

能力信息包括能力参数的初始值和最大值、技能、能力等。技能包括基于激活条件的满足,在闯关中恢复盟友角色命中率或对敌方角色造成伤害的能力。这些激活条件包括当角色的技能量表(如技能激活计时器)达到预定值时,或角色与其他盟友角色接触时等。能力包括应对(例如解除)闯关中出现的各种障碍的能力。例如,即使角色接触(碰撞)到会对角色造成伤害的物体(如墙壁),也不会受到伤害的能力。该能力例如是角色固有的能力,是角色从一开始就具有的能力。请注意,角色通过进化,可能会获得新的能力或失去进化前的能力。

稀有度包括例如从1到6的数值。例如,这个数字可以用星的数量来表示。在这里,稀有度越高的角色在游戏(如闯关)中拥有更有利的能力参数、技能和能力。

进化信息包括与角色进化后角色(进化前角色)相对应的角色ID,以及该角色进化为进化后角色所需的成本。成本是,例如,材料角色、材料物品和金币等。例如,一个角色的对应进化后角色可以是一个类型或复数个类型。此外,也可能存在未设置进化后角色的角色。

抽奖游戏信息50C对应每个抽奖游戏,与该抽奖游戏的ID相关联地进行存储。抽奖游戏信息50C包括抽奖游戏的名称、代价和抽奖对象信息。

代价包括执行一次抽奖游戏所消耗的通货物品的数量。例如,某抽奖游戏的代价为5个通货物品。

抽奖对象信息包括构成抽奖游戏的抽奖对象角色群的各角色的角色ID、以及付于该角色ID的对应出现频率(权重)。出现频率包括例如1至10的数值。稀有度越高的角色出现频率越低,稀有度越低的角色出现频率越高。在同一稀有度内(如稀有度6),某个角色(拾取角色)可能比其他角色出现的频度更高。

闯关信息50D对应每个闯关,与该闯关的闯关ID相关联地存储。闯关信息50D包括闯关名称、消耗体力值、障碍物信息、敌人角色信息、难度度以及通关奖赏信息。

消耗体力值包含执行闯关所需的值。该消耗体力值从玩家当前体力值中消耗,例如,闯关难度越高,消耗体力值越高。

障碍信息包括为闯关的各个阶段设置的一个或复数个障碍(例如,机关)的障碍ID。这些障碍包括,例如,损坏构成手牌的角色(内容)的物体(例如,地板、墙壁、地雷等)、降低角色移动速度的物体(例如,减速物品)、阻碍角色移动的物体(例如障碍物)、使角色的攻击无效的物体(例如攻击无效物体)、使角色的技能无效的物体(如技能失效物品)等。注意,此障碍可能是由游戏阶段上出现的敌方角色设置或发射的。

敌人角色信息包括闯关各阶段出现的敌人角色的角色ID和能力参数。这些敌人角

色包括闯关最后出现的老大(boss)角色。

难度包括例如从1到6的数值。难度是,例如其数值越高,游戏通关越难。

通关奖赏信息包括闯关通关时可以获得的非收费物品(例如免费宝石)和金币的数量、可获得的角色(例如boss角色)的角色ID和掉落率以及玩家经验值等。掉落率是指玩家获得角色的概率。对于难度较高的闯关,掉落率会更高。

抽出手段52是用于抽取角色(内容)的功能手段。在第一实施方式中,抽出手段52从玩家拥有的角色(内容)中抽出具有与指定闯关中设置的障碍对应的能力的一个或复数个适当角色(适当内容)。该指定闯关是,例如玩家可执行(玩)的复数个闯关中该玩家指定的闯关,并且是由玩家执行的闯关。

抽出手段52例如,参照玩家信息50A中的拥有角色信息、角色信息50B中的能力信息以及闯关信息50D中的障碍信息,抽出具有与闯关信息50D中设定的障碍对应的能力的1个或复数个适当角色。

此外,抽出手段52从玩家拥有的角色中抽出通过进化可获得与指定闯关中设置的障碍相对应的能力的一个或复数个进化前角色(进化前内容)。换句话说,这些进化前角色是指虽然不具备与该障碍对应的能力,但可以通过一次或多次进化成为具备该能力的适当角色的角色。

例如,抽出手段52参照玩家信息50A中的拥有角色信息、角色信息50B中的能力信息和进化信息以及闯关信息50D中的障碍信息,抽出一个或复数个角色(进化前角色),这些角色可以进化为具有与指定闯关中设置的障碍对应的能力的适当角色。

此外,只有当指定闯关的难度为所定难度以上时,抽出手段52才会抽出适当角色。例如,抽出手段52在指定闯关的难度为5或更高时,抽出适当角色。

此外,抽出手段52仅在指定的闯关低于所定难度时,抽出适当角色。例如,抽出手段52在指定闯关的难度低于5时,抽出适当角色。

此外,抽出手段52仅在指定闯关为所定闯关时,抽出适当内容。此处,所定闯关包括玩家尚未通关的闯关、玩家已经通关的闯关、玩家未能达到所定通关次数的闯关、玩家已经达到所定通关次数的闯关以及游戏运营商预先确定的闯关等。

生成手段54是自动生成由玩家拥有的角色构成的手牌的功能手段。在第一实施方式中,生成手段54自动生成一副或复数副包含由抽出手段52抽出的适当角色的手牌。例如,生成手段54自动生成部分或全部由适当角色构成的手牌。

财务,生成手段54自动生成一副或复数副包含由抽出手段52抽出的进化前角色的手牌。

此外,当手牌中包含玩家拥有的适当角色时,生成手段54优先将预定参数较高的角色包含在手牌中。此处,预定参数是,例如等级、运气、命中率、攻击力和防御力等。此外,生成手段54也可以优先将两个以上预定参数总和较高的角色包含在手牌中。

当手牌中包含玩家拥有的适当角色之外的其他角色时,生成手段54优先将可进化为适当角色的进化前角色包含在手牌中。具体来说,生成手段54优先将进化为适当角色所需次数较少的进化前角色包含在手牌中。换句话说,生成手段54会优先将进化为适当角色所需成本较低的进化前角色包含在手牌中。此外,在将适当角色以外的角色包含在手牌中时,生成手段54优先将预定参数较高的角色包含在手牌中。

显示手段56是在触摸屏32上显示各种屏幕的功能手段。在第一实施方式中,显示手段56在建议屏幕上显示由生成手段54生成的一副或复数副手牌以及与每副手牌对应相关联的第一操作区域。第一操作区域是,例如手牌选择按钮,用于做出选择对应相关联的手牌的指示(操作)。在建议屏幕上,第一操作区域的数量与生成手段54生成的手牌数量相同。具体来说,当生成手段54生成一副牌时,显示手段56在建议屏幕上显示与该副手牌对应相关联的一个第一操作区域。当生成手段54生成复数副手牌时,显示手段56在建议屏幕上显示与每副手牌对应相关联的复数个第一操作区域。

此外,显示手段56优先在建议屏幕上显示包含适当角色较多的手牌。例如,显示手段56从建议屏幕的顶部开始依次显示包含较多适当角色的手牌。

此外,显示手段56在建议屏幕上优先显示构成手牌的各角色预定参数总值较高的手牌。例如,显示手段56从建议屏幕顶部依次显示预定参数总值较高的手牌。

此外,显示手段56在建议屏幕上显示与生成手段54生成的手牌对应的第二操作区域。该第二操作区域是强化指示按钮,用于做出指示(操作),提升构成对应手牌的角色的预定参数。例如,第二操作区域表示为可以指示(可操作)对包含预定参数尚未达到最大值的角色的手牌进行对应相关联。

此外,显示手段56在建议屏幕上显示生成手段54生成的手牌对应的第三操作区域。该第三操作区域是进化指示按钮,用于做出指示(操作),进化对应相关联的手牌中包含的进化前角色(进化前内容)。例如,该第三操作区域表示为可以指示(可操作)对包含可进化为指定闯关的适当角色的进化前角色的手牌进行对应相关联。

控制手段58是控制整个游戏的功能手段。例如,控制手段58使用由预定数量或少于预定数量的角色构成的手牌,从复数个闯关中执行玩家指定的闯关。在第一实施方式中,控制手段58响应玩家在触摸板32上通过显示手段56显示的建议屏幕上与手牌对应相关联的第一操作区域的操作,开始使用手牌执行(玩)指定的闯关。例如,控制手段58响应玩家在展示由生成手段54生成的一副或复数副手牌的建议屏幕上,对一副手牌对应相关联的第一操作区域进行的操作,开始使用该手牌玩指定闯关。

此外,当玩家操作与某副手牌相对应的第二操作区域时,控制手段58通过消耗该玩家拥有的成本来提升该副手牌中部分或全部角色的预定参数。换句话说,控制手段58进行强化合成,以提升该副手牌中包含的部分或全部角色的预定参数。

例如,控制手段58将包含在与该第二操作区域相对应的手牌中的预定参数(如等级、运气等)未达到最大值(如99)的角色确定为基础角色。然后,控制手段58消耗玩家所拥有的成本(如普通角色、材料角色、材料物品和金币)来强化合成已确定的基础角色,从而使该基础角色的预定参数达到最大值。此时,控制手段58根据基础角色的当前预定参数(例如当前等级)与该预定参数的最大值之间的差值,算出所需的成本并消耗它。例如,差值越大,控制手段58算出的所需成本就越多。如果在玩家拥有的角色中没有足够的成本来达到预定参数的最大值,控制手段58可以尽可能地强化基础角色,也可以取消对基础角色的强化。

当玩家操作与某副手牌相对应的第三操作区域时,控制手段58通过消耗该玩家拥有的成本,将该副手牌中包含的所有进化前角色进化为适当角色。换句话说,控制手段58进行进化合成,将该副手牌中包含的所有进化前角色进化为适当角色。

例如,控制手段58通过参照角色信息50B中的进化信息,确定将该进化前角色进化

为适当角色所需的成本。此时,例如,当需要多次进化才能将该进化前角色进化为适当角色时,控制手段58会确定该多次进化所需的成本。例如,控制手段58确定所需进化的次数越多,所需的成本就越高。此外,当需要在进化时将进化前角色的预定参数(如等级或运气)提高到所定值(例如一定值、最大值等)时,控制手段58会确定将其提高到该所定值所需的成本(强化合成所需的成本)。然后,控制手段58消耗所确定的成本(例如普通角色、材料角色、材料物品、金币)并将进化前角色进化成为适当角色。如果玩家拥有的内容中,不足以支付将角色进化为适当角色所需的成本,控制手段58将尽可能地对进化前角色进行进化,或者取消对进化前角色的进化。

<处理流程>

图5是由图4所示各功能装置在根据第一实施方式的游戏系统中执行的处理流程的流程示意图。例如,从玩家在闯关菜单屏幕上从多个闯关中指定要执行闯关的时间开始进行以下步骤的处理。注意,以下步骤的顺序和内容可以适当地改变。

(步骤SP10)

控制手段58参照闯关信息50D中的障碍信息,确定玩家指定的闯关(指定闯关)的各个阶段中设置的障碍。随后,控制手段58参照玩家信息50A中的手牌信息,从构成玩家预组成的手牌的角色(拥有角色)中选择具有与指定障碍相对应的能力的适当角色。然后,控制手段58判断所确定的适当角色的数量是否在一定数(例如3)以上。这个一定数可以是任何数,只要它是1以上以及可组成手牌的角色数的规定数(例如5)以下即可。如果判断结果为肯定,则处理进入步骤SP32的处理。另一方面,如果判断结果为否定,则处理进入步骤SP12的处理。

(步骤SP12)

抽出手段52参照角色信息50B中的能力信息和闯关信息50D中的障碍信息,并选择具有与指定闯关中设置的障碍相对应的能力的一个或复数个适当角色,以及确定能够进化为该适当角色的进化前角色。随后,抽出手段52参照玩家信息50A中的拥有角色信息,从拥有角色中抽出确定的适当角色和进化前角色。然后处理进入步骤SP14的处理。

(步骤SP14)

抽出手段52判断在步骤SP12中抽出的适当角色和进化前角色的总数是否多在一定数(例如3)以上。如果判断结果为肯定,则处理进入步骤SP16的处理。另一方面,如果判断结果为否定,则处理进入步骤SP28的处理。

(步骤SP16)

生成手段54根据在步骤SP12中抽出的适当角色和进化前角色,自动生成手牌(建议手牌),其中包含的部分或全部角色为适当角色和/或进化前角色。例如,如果在步骤SP12中抽出的适当角色在规定数(例如5)以上,则生成手段54生成一副其包含的所有角色都是适当角色的手牌。另一方面,如果在步骤SP12中抽出的适当角色少于规定数,则生成手段54生成的手牌除了包含该抽出的适当角色外,还优先包括进化前角色。如果步骤SP14中的一部分数小于规定数,则生成手段54可在手牌中包含不具备与障碍相对应的能力的角色且通过进化也不会具备所述能力的角色(进化前角色除外)。然后处理进入步骤SP18的处理。

(步骤SP18)

显示装置56使触摸板32显示建议屏幕,屏幕上包括在步骤SP16中生成的手牌(建

议手牌) 以及与每个手牌对应相关联的第一操作区域。

图6是根据第一实施方式的一个建议屏幕60例子的示意图。

如图6所示, 建议屏幕60具有组成手牌信息区域62、建议手牌信息区域64、第一操作区域65、第二操作区域66、第三操作区域67、取消按钮68和开始按钮69。

在组成手牌信息区域62中, 表示玩家预组成的手牌不是适当手牌。换句话说, 组成手牌信息区域62向玩家表明, 预组成的手牌中有许多角色与指定闯关中设置的障碍不符, 很有可能该指定闯关不能通关。在组成手牌信息区域62中, 还表示手牌中包含的角色是适当角色, 用M1标记, 以及表示角色是否为进化前角色, 用M2标记。

在建议手牌信息区域64中, 展示在步骤SP16中生成的手牌 (建议手牌)。此外, 在建议手牌信息区域64中, 与在组成手牌信息区域62中一样, 手牌中包含的角色是适当角色的用M1标记, 是进化前角色的用M2标记。

第一操作区域65是手牌选择按钮, 用于做出选择对应相关联手牌的指示 (操作)。

第二操作区域66是强化指示按钮, 用于做出指示 (操作) 提升构成对应相关联手牌的角色预定参数。例如, 当对应相关联手牌中包含的任何一个角色的预定参数未达到最大值时, 可指示 (操作) 第二操作区域66。

第三个操作区域67是进化指示按钮, 用于做出指示 (操作) 以进化对应相关联手牌中包含的进化前角色。例如, 当对应相关联手牌中包含一个或复数个进化前角色时, 可指示 (操作) 第三操作区域67。例如, 当玩家指示 (操作)

第三操作区域67时, 玩家预组成的手牌会成为适当手牌。

取消按钮68是用于指示 (操作) 不开始指定的闯关而转移到闯关菜单屏幕的按钮。

开始按钮69是用于指示 (操作) 开始指定闯关的按钮。

返回到图5, 处理进入步骤SP20的处理。

(步骤SP20)

控制手段58判断第二或第三操作区域是否被玩家在建议屏幕上操作 (例如触摸或点击)。如果判断结果为肯定, 则处理进入步骤SP22的处理。另一方面, 如果判断结果为否定, 则处理进入步骤SP24的处理。

(步骤SP22)

当操作第二操作区域时, 控制手段58通过消耗玩家所拥有的成本 (例如材料角色、材料物品和金币), 将与该第二操作区域对应相关联手牌 (建议手牌) 中的部分或全部角色的预定参数提升为最大值。

当操作第三操作区域时, 控制手段58通过消耗玩家所拥有的成本 (例如预先与进化前角色相关联的成本), 将第三操作区域对应的手牌 (建议手牌) 中的部分或全部进化前角色进化为适当角色。然后处理进入步骤SP24的处理。

(步骤SP24)

控制手段58判断玩家是否在建议屏幕上操作 (例如触摸或点击) 了第一操作区域。如果上述判断结果为肯定, 则处理进入步骤SP26的处理。反之, 如果上述判断结果为否定, 则处理进入步骤SP32的处理。

(步骤SP26)

控制手段58将用于指定闯关的手牌更改为与玩家操作的第一操作区域相对应的

手牌。然后处理进入步骤SP34的处理。

(步骤SP28)

控制手段58参照抽奖游戏信息50C中的抽奖对象信息和闯关信息50D中的通关奖励信息,确定在步骤SP12中所确定的适当角色和进化前角色可获得的游戏类别(推荐游戏类别)。然后处理进入步骤SP30的处理。

(步骤SP30)

显示手段56在触摸屏32上显示不适当屏幕,表示预组成的手牌或所拥有的角色在指定闯关中不适当(不适合)。

图7是根据第一实施方式的不适当屏幕70例子示意图。

如图7所示,不适当屏幕70设有组成手牌信息区域72、第二操作区域74、第三操作区域75、推荐游戏类别信息区域76、转换按钮77、取消按钮78和开始按钮79。

在组成手牌信息区域72中,表示预组成的手牌在指定闯关中不适当(不适合)。在组成手牌信息区域72中,显示标记M1,表示手牌中含有的角色是适当角色,以及标记M2,表示是进化前角色。

第二操作区域74是强化指示按钮,用于做出指示(操作)提升预组成手牌中的角色的预定参数。

第三操作区域75是进化指示按钮,用于做出指示(操作)进化预组成手牌中的进化前角色。

推荐游戏类别信息区域76表示在步骤SP28(推荐游戏类别)中确定的游戏类别,也就是可以获得的指定闯关的适当角色或进化前角色的游戏类别。

转换按钮77是用于做出指示(操作)的按钮,用于移动到执行对应游戏类别(推荐游戏类别)的执行屏幕。当指示(操作)转换按钮77时,结束图5所示的一系列处理。

取消按钮78是用于指示(操作)不开始指定闯关而转移到闯关菜单屏幕的按钮。

开始按钮79是用于指示(操作)开始指定闯关的按钮。

返回到图5,处理进入步骤SP34的处理。

(步骤SP32)

显示手段56在触摸屏32上显示适当屏幕,表明预组成的手牌适合指定闯关。

图8是根据第一实施方式的适当屏幕80的一个例子示意图。

如图8所示,如图8所示,适当屏幕80设有组成手牌信息区域82、第二操作区域84、第三操作区域85、取消按钮86和开始按钮88。

在组成手牌信息区域82中,表示预组成的手牌在指定闯关中不适当(不适合)。在组成手牌信息区域82中,手牌中含有的角色是适当角色的用M1标记,是进化前角色的用M2标记。

第二操作区域84是强化指示按钮,用于做出指示(操作)提升预组成手牌中的角色的预定参数。

第三操作区域85是进化指示按钮,用于做出指示(操作)进化预组成手牌中的进化前角色。

取消按钮86是用于指示(操作)不开始指定闯关而转移到闯关菜单屏幕的按钮。

开始按钮88是用于做出指示(操作)使用预组成的手牌开始指定闯关的按钮。

返回到图5,处理进入步骤SP34的处理。

(步骤SP34)

控制手段58判断在建议屏幕、不适当屏幕或适当屏幕中是否操作(例如触摸或点击)了开始按钮。如果该判断的结果为肯定,则处理进入步骤SP36的处理。另一方面,当该判断的结果为否定时,也就是操作了取消按钮时,结束图5所示的一系列处理。

(步骤SP36)

控制手段58开始执行(玩)指定闯关。例如,如果控制手段58在步骤SP26中更改了手牌,则开始使用更改后的手牌执行指定闯关。然后结束图5所示的一系列处理。

<效果>

综上所述,本发明的第一实施方式是一种使用预定数量的内容来组成手牌,用以执行玩家在复数个闯关中指定的闯关的程序,此程序使电脑具有的功能包括抽出手段52,其可从玩家拥有的内容中抽出具有与指定闯关中设置的障碍相对应的能力的适当内容;生成手段54,其可自动生成含有所抽出的适当内容的手牌;显示手段56,其在建议屏幕上显示所生成的手牌以及与该手牌对应相关联的第一操作区域;控制手段58,其可响应玩家在建议屏幕上操作与该手牌对应相关联的第一操作区域,开始使用该手牌执行指定闯关。

根据此构造,由于在执行闯关之前会建议包含适当内容的手牌,并且可以使用该建议手牌开始执行闯关,因此可以减少在执行闯关之前组成与障碍相对应的手牌所需的时间和精力。

此外,在本发明的第一实施方式中,生成手段54自动生成复数个包含所抽出的适当内容的手牌,显示手段56在建议屏幕上显示所生成的复数副手牌以及与该复数副手牌中的每副手牌对应相关联的第一操作区域,控制手段58响应玩家在建议屏幕上操作与一副手牌对应相关联的第一操作区域,开始使用该副手牌执行指定闯关。

根据此构造,因为对包含复数个适当内容的手牌进行了建议,能够减少在执行闯关之前组成与障碍对应的手牌所需的时间和精力。

此外,在第一实施方式中,显示手段56在建议屏幕中优先显示包含较多适当内容的手牌。

根据此构造,优先显示(建议)在指定闯关中通关可能性高的手牌,从而方便玩家选择手牌。

此外,在第一实施方式中,显示手段56在建议屏幕中优先显示所构成的各内容的预定参数总值高的手牌。

根据此构造,优先显示(建议)能够抑制强化合成所需的成本消耗并且在指定闯关中通关可能性高的手牌,从而能够方便玩家进行手牌选择。

此外,在第一实施方式中,显示手段56在建议屏幕中显示与生成的手牌相对应的第二操作区域,控制手段58在玩家操作与某副手牌相对应的第二操作区域时,通过消耗该玩家所拥有的成本来提升构成该副手牌的部分或全部内容的预定参数。

根据此构造,可以通过执行与所建议的手牌相对应的操作来提升手牌中包含的部分或全部内容的预定参数,从而可以减少执行闯关前玩家的操作工作量。

此外,在第一实施方式中,抽出手段52从玩家所拥有的内容中抽出可通过进化获得能力的进化前内容,生成手段54自动生成包含所抽出的进化前内容的手牌,显示手段56

在建议屏幕中显示与所生成的手牌相对应的第三操作区域,控制手段58在玩家操作与某副手牌相对应的第三操作区域时,通过消耗该玩家拥有的成本,将该副手牌中包含的全部进化前内容进化为适当内容。

根据此构造,由于能够通过执行与所建议的手牌相对应的操作,使该手牌中包含的全部进化前内容进化为适当内容,因此可以减少执行闯关前玩家的操作工作量。

此外,在第一实施方式中,抽出手段52仅在指定闯关为所定难度以上时抽出适当内容。

根据此构造,只有当指定闯关的难度较高时,才会建议包含适当内容的手牌,从而使玩家在难度较低的闯关中组成手牌得到乐趣。

此外,在第一实施方式中,抽出手段52仅在指定闯关低于所定难度时,才抽出适当内容。

根据此构造,只有当指定闯关的难度较低时,才会建议包含适当内容的手牌,从而使玩家在难度较高的闯关中组成手牌得到乐趣。

此外,在第一实施方式中,抽出手段52仅在指定闯关为所定闯关时抽出适当内容。

根据此构造,仅在指定闯关是所定闯关时才建议包括适当内容的手牌,从而使玩家在除所定闯关之外的闯关中组成手牌得到乐趣。

——第二实施方式——

接下来,将说明第二实施方式。

第二实施方式与第一实施方式的不同之处在于,存储手段50存储用于每个闯关进行通关的角色(内容)的统计信息,以及抽出手段52根据该统计信息抽出适当角色(适当内容)。第二实施方式的游戏系统的构造和功能与第一实施方式的游戏系统相同,下文不再赘述。

在第二实施方式中,闯关信息50D包括与各闯关对应相关联的、用于闯关进行通关的手牌中包含的角色的统计信息。该统计信息例如用于在玩家执行闯关(指定闯关)之前建议手牌中要包含的角色(适当角色)。换句话说,该统计信息用于识别玩家有闯关(指定闯关)实现通关记录的那些角色。

例如,统计信息包括每个角色被复数个玩家用来闯关实现通关的次数(以下简称“通关次数”)。这些复数个玩家可能是所有闯关通关过的玩家,也可能是闯关通关过且玩家等级为规定值以上的玩家、没有继续玩的玩家或有继续玩但少于一定次数的玩家等等。

例如,当各玩家闯关(指定闯关)通关后,控制手段58会更新与该闯关相对应的统计信息。具体来说,控制手段58在统计信息中将该闯关实现通关所用的角色(例如5个角色)的通关次数均递增一次(+1)。因而,某闯关中通关次数较多的角色(排名较高的角色)被视为执行该闯关时应包含在手牌中的角色(适当角色)。例如,该角色(适当角色)具有与闯关中各阶段设置的障碍相对应的能力。

在第二实施方式中,抽出手段52根据闯关信息50D中的统计信息,从玩家拥有的内容(拥有的角色)中抽出一个或复数个在指定闯关实现通关所用次数(通关次数)较多的适当角色。例如,抽出手段52参照玩家信息50A中的拥有角色信息和闯关信息50D中的通关次数统计信息,从拥有的角色中抽出在指定闯关中通关次数排名在前的角色作为适当角色。

<处理流程>

图9是各功能手段在根据第二实施方式的游戏系统中执行的处理流程例子的流程示意图。例如,从玩家在闯关菜单屏幕上从复数个闯关中指定要执行闯关的时间开始进行以下步骤的处理。此外,以下步骤的顺序和内容可根据需要进行更改。

(步骤SP40)

抽出手段52参照闯关信息50D中的统计信息,抽出在指定的闯关(指定闯关)实现通关所用次数(通关次数)较多的角色为适当角色。例如,抽出手段52参照统计信息,抽出指定闯关的通关次数排名第1位至第30位的适当角色。随后,控制手段58参照玩家信息50A中的手牌信息,确定从构成玩家预组成的手牌中的角色(拥有角色)中抽出的适当角色的数量。然后,控制手段58判断所确定的适当角色的数量是否在一定数(例如3)以上。如果该判断的结果为肯定,则处理进入步骤SP62的处理。反之,如果上述判断结果为否定,则处理进入步骤SP42的处理。

(步骤SP42)

抽出手段52参照角色信息50B中的能力信息,确定在步骤SP40中抽出的适当角色以及能够进化成该等适当角色的进化前角色。随后,抽出手段52参照玩家信息50A中的拥有角色信息,从拥有角色中抽出所确定的适当角色和进化前角色。然后处理进入步骤SP42的处理。

(步骤SP44至SP46)

步骤SP44至步骤SP46的处理与上述步骤SP14至步骤SP16的处理一样,不再赘述。

(步骤SP48)

显示装置56使触摸板32显示建议屏幕,屏幕上包括在步骤SP46中生成的手牌(建议手牌)以及与每个手牌对应相关联的第一操作区域。

图10是根据第二实施方式的一个建议屏幕90例子的示意图。

如图10所示,建议屏幕90具有组成手牌信息区域92、建议手牌信息区域94、第一操作区域95、第二操作区域96、第三操作区域97、取消按钮98和开始按钮99。

在组成手牌信息区域92中,表示玩家预组成的手牌不是适当手牌。换句话说,组成手牌信息区域92向玩家表明,预组成的手牌中含有的用于指定闯关实现通关的角色很少,很有可能该指定闯关不能通关。此外,在组成手牌信息区域92中显示手牌中的角色是适当角色的信息时,展示手牌中的角色在通关中使用的次数排名(通关次数排名)。此外,在组成手牌信息区域92中显示手牌中含有的角色是进化前角色的信息,用M3标记,并展示进化前角色能够进化的适当角色的该排名位置。

在建议手牌信息区域94中,展示在步骤SP46中生成的手牌(建议手牌)。在建议手牌信息区域94中显示手牌中的角色是适当角色的信息时,展示该等适当角色的通关次数排名。此外,在建议手牌信息区域94中显示手牌中含有的角色是进化前角色的信息,用M3标记,并展示进化前角色能够进化的适当角色的该排名位置。

第一操作区域95是手牌选择按钮,用于做出选择对应相关联手牌的指示(操作)。

第二操作区域96是强化指示按钮,用于做出指示(操作)提升构成对应相关联手牌的角色预定参数。

第三个操作区域97是进化指示按钮,用于做出指示(操作)以进化对应相关联手牌中包含的进化前角色。

取消按钮98是用于指示(操作)不开始指定闯关而转移到闯关菜单屏幕的按钮。

开始按钮99是用于指示(操作)开始指定闯关的按钮。

返回到图9,处理进入步骤SP50的处理。

(步骤SP50至SP58)

步骤SP50至步骤SP58的处理与上述步骤SP20至步骤SP28的处理一样,不再赘述。

(步骤SP60)

显示手段56在触摸屏32上显示不适当屏幕,表示预组成的手牌或所拥有的角色在指定闯关中不适当(不适合)。

图11是根据第二实施方式的一个不适当屏幕100例子的示意图。

如图11所示,不适当屏幕100设有组成手牌信息区域102、第二操作区域104、第三操作区域105、推荐游戏类别信息区域106、转换按钮107、取消按钮108和开始按钮109。

在组成手牌信息区域102中,表示预组成的手牌在指定闯关中不适当(不适合)。此外,在组成手牌信息区域102中显示手牌中含有的角色是适当角色的信息时,展示该等适当角色的通关次数排名。此外,在组成手牌信息区域102中显示手牌中含有的角色是进化前角色的信息,用M3标记,并展示进化前角色能够进化的适当角色的该排名位置。

第二操作区域104是强化指示按钮,用于做出指示(操作)提升预组成手牌中的角色的预定参数。

第三操作区域105是进化指示按钮,用于做出指示(操作)进化预组成手牌中的进化前角色。

推荐游戏类别信息区域106表示在步骤SP58(推荐游戏类别)中确定的游戏类别,也就是可以获得的指定闯关的适当角色或进化前角色的游戏类别。

转换按钮107是用于做出指示(操作)的按钮,用于移动到执行对应游戏类别(推荐游戏类别)的屏幕。此外,如操作了转换按钮107,将结束图9所示的一系列处理。

取消按钮108是用于指示(操作)不开始指定闯关而转移到闯关菜单屏幕的按钮。

开始按钮109是用于指示(操作)开始指定闯关的按钮。

返回到图9,处理进入步骤SP64的处理。

(步骤SP62)

显示手段56在触摸屏32上显示适当屏幕,表明预组成的手牌适合指定闯关。

图12是根据第二实施方式的一个适当屏幕110例子的示意图。

如图12所示,如图8所示,适当屏幕110设有组成手牌信息区域112、第二操作区域114、第三操作区域115、取消按钮116和开始按钮118。

在组成手牌信息区域112中,表示预组成的手牌在指定闯关中不适当(不适合)。此外,在组成手牌信息区域112中显示手牌中含有的角色是适当角色的信息时,展示该等适当角色的通关次数排名。此外,在组成手牌信息区域112中显示手牌中含有的角色是进化前角色的信息,用M3标记,并展示进化前角色能够进化的适当角色的该排名位置。

第二操作区域114是强化指示按钮,用于做出指示(操作)提升预组成手牌中的角色的预定参数。

第三操作区域115是进化指示按钮,用于做出指示(操作)进化预组成手牌中的进化前角色。

取消按钮116是用于指示(操作)不开始指定闯关而转移到闯关菜单屏幕的按钮。
开始按钮118是用于做出指示(操作)使用预组成的手牌开始指定闯关的按钮。
返回到图9,处理进入步骤SP64的处理。

(步骤SP64至SP66)

步骤SP64至步骤SP66的处理与上述步骤SP34至步骤SP36的处理一样,不再赘述。
然后,结束图9所示的一系列处理。

<效果>

综上所述,第二实施方式的程序是一种使用预定数量的内容来组成手牌,用以执行玩家在复数个闯关中指定的闯关的程序,其具有的功能包括存储手段50,用于将计算机与指定闯关对应相关联,存储用于该闯关进行通关的手牌中包含的内容的统计信息;抽出手段52,用于基于统计信息,从玩家拥有的内容中抽出使用次数较多的适当内容;生成手段54,用于自动生成含有所抽出的适当内容的手牌;显示手段56,用于在建议屏幕上显示所生成的手牌以及与该手牌对应相关联的第一操作区域;控制手段58,用于响应玩家在建议屏幕上操作与手牌对应相关联的第一操作区域,开始使用该手牌执行指定闯关。

根据此构造,由于在执行闯关之前会建议包含适当内容的手牌,并且可以使用该建议手牌开始执行闯关,因此可以减少在执行闯关之前组成在该闯关中通关可能性高的手牌所需的时间和精力。

此外,在第二实施方式中,生成手段54自动生成复数个包含所抽出的适当内容的手牌,显示手段56在建议屏幕上显示所生成的复数副手牌以及与该复数副手牌中的每副手牌对应相关联的第一操作区域,控制手段58响应玩家在建议屏幕上操作与一副手牌对应相关联的第一操作区域,开始使用该副手牌执行指定闯关。

根据此构造,因为对包含复数个适当内容的手牌进行了建议,能够减少在执行闯关之前组成该闯关中通关可能性高的手牌所需的时间和精力。

此外,在第二实施方式中,显示手段56在建议屏幕中优先显示包含较多适当内容的手牌。

根据此构造,优先显示(建议)在指定闯关中通关可能性高的手牌,从而方便玩家选择手牌。

此外,在第二实施方式中,显示手段56在建议屏幕中优先显示所构成的各内容的预定参数总值高的手牌。

根据此构造,优先显示(建议)能够抑制强化合成所需的成本消耗并且在指定闯关中通关可能性高的手牌,从而能够方便玩家进行手牌选择。

此外,在第二实施方式中,显示手段56在建议屏幕中显示与生成的手牌相对应的第二操作区域,控制手段58在玩家操作与某副手牌相对应的第二操作区域时,通过消耗该玩家所拥有的成本来提升构成该副手牌的全部内容的预定参数。

根据此构造,可以通过执行与所建议的手牌相对应的操作来提升手牌中包含的部分或全部内容的预定参数,从而可以减少执行闯关前玩家的操作工作量。

此外,在第二实施方式中,抽出手段52从玩家所拥有的内容中抽出可通过进化获得能力的进化前内容,生成手段54自动生成包含所抽出的进化前内容的手牌,显示手段56在建议屏幕中显示与所生成的手牌相对应的第三操作区域,控制手段58在玩家操作与某副

手牌相对应的第三操作区域时,通过消耗该玩家拥有的成本,将该副手牌中包含的全部进化前内容进化为适当内容。

根据此构造,由于能够通过执行与所建议的手牌相对应的操作,使该手牌中包含的全部进化前内容进化为适当内容,因此可以减少执行闯关前玩家的操作工作量。

此外,在第二实施方式中,抽出手段52在指定闯关为所定难度以上时抽出适当内容。

根据此构造,只有当指定闯关的难度较高时,才会建议包含适当内容的手牌,从而使玩家在难度较低的闯关中组成手牌得到乐趣。

此外,在第二实施方式中,抽出手段52在指定闯关低于所定难度时,抽出适当内容。

根据此构造,只有当指定闯关的难度较低时,才会建议包含适当内容的手牌,从而使玩家在难度较高的闯关中组成手牌得到乐趣。

此外,在第二实施方式中,抽出手段52仅在指定闯关为所定闯关时抽出适当内容。

根据此构造,仅在指定闯关是所定闯关时才建议包括适当内容的手牌,从而使玩家在除所定闯关之外的闯关中组成手牌得到乐趣。

———变型例子———

注意,本发明并不局限于上述具体实施例。换言之,本领域技术人员对上述具体实施例所做的任何设计变更,只要具有本发明的特征,也包含在本发明的范围内。此外,上述实施方式和下文所述变型例子所提供的各要素可以在技术可能的范围内进行组合,这些要素的组合只要包含本发明的特征,也应包括在本发明的范围内。

例如,在第一实施方式中,描述了这样一种情况,即能力是角色固有的能力,但也有可能根据游戏进程获得能力。此处,游戏进程可以是,例如角色等级提升、技能提升、物品的使用(例如将物品装备到角色上)等。

此外,在第一实施方式中,描述了手牌信息包括与一副手牌有关的信息的情况,但也可以存储与复数副手牌有关的信息。例如,显示手段56可以从建议屏幕的组成手牌组信息区域中预组成的复数副手牌中,优先显示适当手牌。

此外,在第一实施方式中,描述了抽出手段52判断所抽出的适当角色和进化前角色的总数是否超过一定数量(例如3),但它也可以判断所抽出的适当角色的总数是否超过一定数量。

此外,在第一实施方式中,描述了显示手段56从建议屏幕的顶部开始依次显示包含较多适当角色的手牌的情况,但它也可以从建议屏幕的底部开始依次显示,或者从左右两侧的任一端部开始依次显示。

在第一实施方式和第二实施方式中,描述了在建议屏幕上提供第二操作区域(强化指示按钮)和第三操作区域(进化指示按钮)的情况,但也可以显示第二操作(强化指示)所需的成本、第三操作(进化指示)所需的成本。注意,这些成本可以根据显示成本所用的操作区域(成本显示按钮)的操作,在不同于建议屏幕的屏幕上显示,也可以在建议屏幕的弹出窗口中显示。

此外,在第一实施方式和第二实施方式中,描述了在建议屏幕上设有第二操作区域(强化指示按钮)和第三操作区域(进化指示按钮)的情况,但也可以设有同时进行第二操

作(强化指示)和第三操作(进化指示)的操作区域(例如同时进行强化指示和进化指示的合并指示按钮)。

此外,在第二实施方式中,描述了闯关信息50D中的统计信息包含与各闯关对应的每个角色的通关次数的情况,但也可以包含每个角色的闯关通关率、闯关使用次数等。例如,适当角色可以是闯关通关率高的角色,也可以是闯关使用次数高的角色。此外,适当角色可以是运营者对闯关预先指定的角色。

此外,在第二实施方式中,说明了显示手段56在建议屏幕的建议手牌信息区域中,建议包含适当角色的手牌,但也可以优先建议包含相关排名较高的适当角色和进化前角色的手牌。

在第一实施方式和第二实施方式中,作为内容的一个例子,描述了主要使用角色作为内容的情况,但也可以使用各种物品(武器、护甲、宝石等)、卡牌、头像、金币、积分等。

符号说明

10…服务器装置12…终端装置50…存储手段52…抽出手段54…生成手段56…显示手段58…控制手段

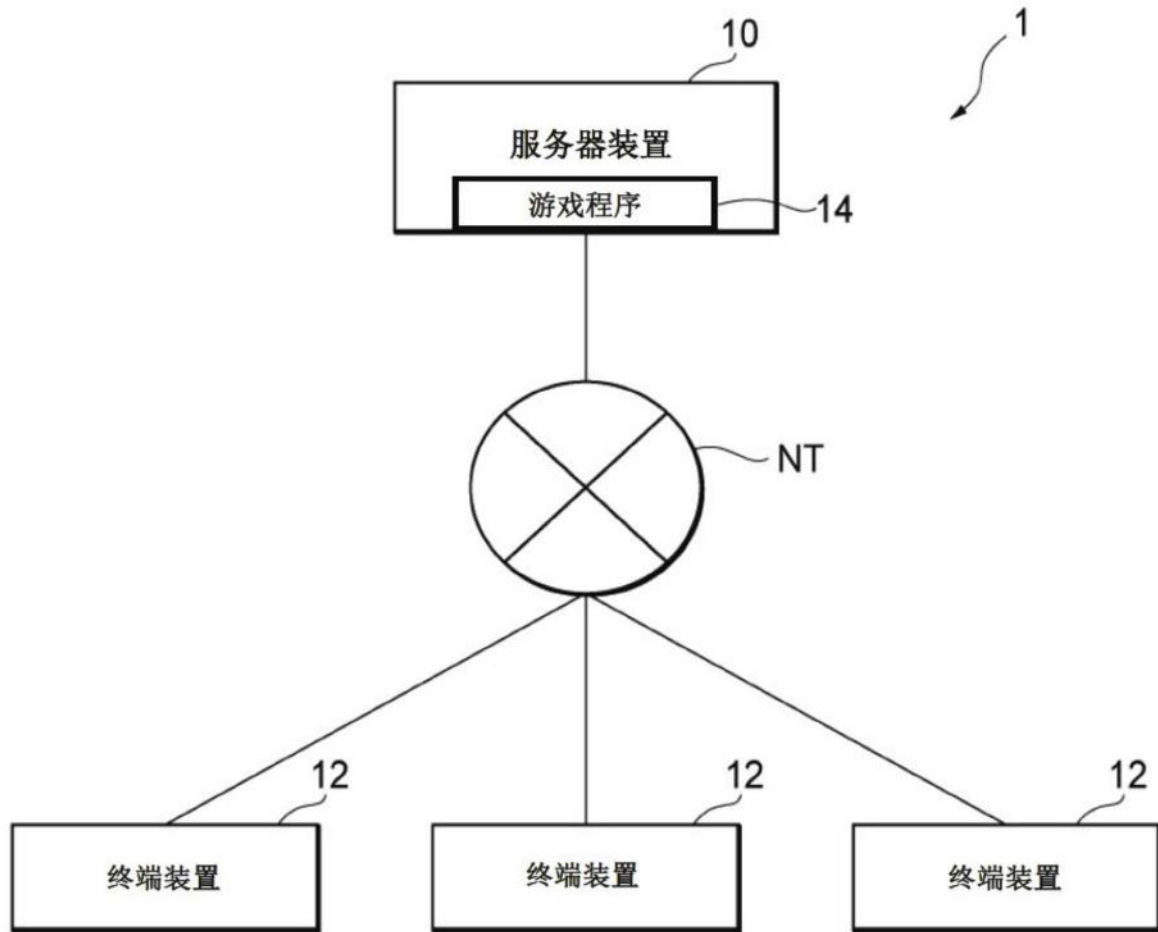


图1

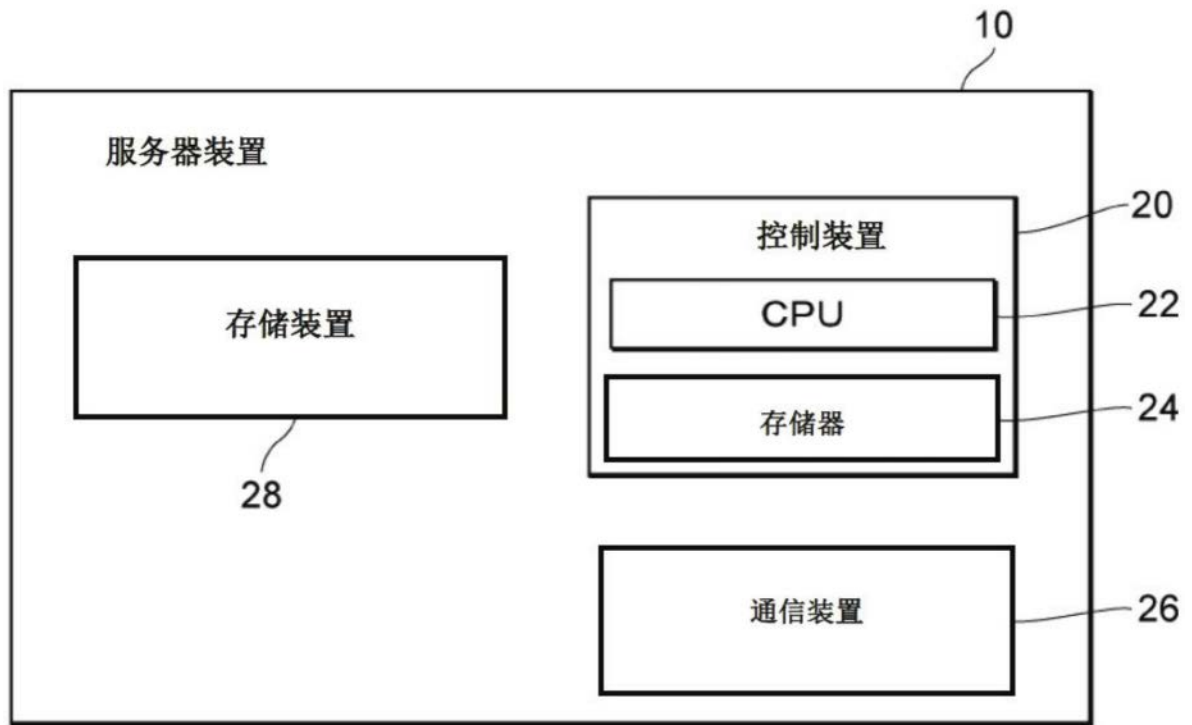


图2

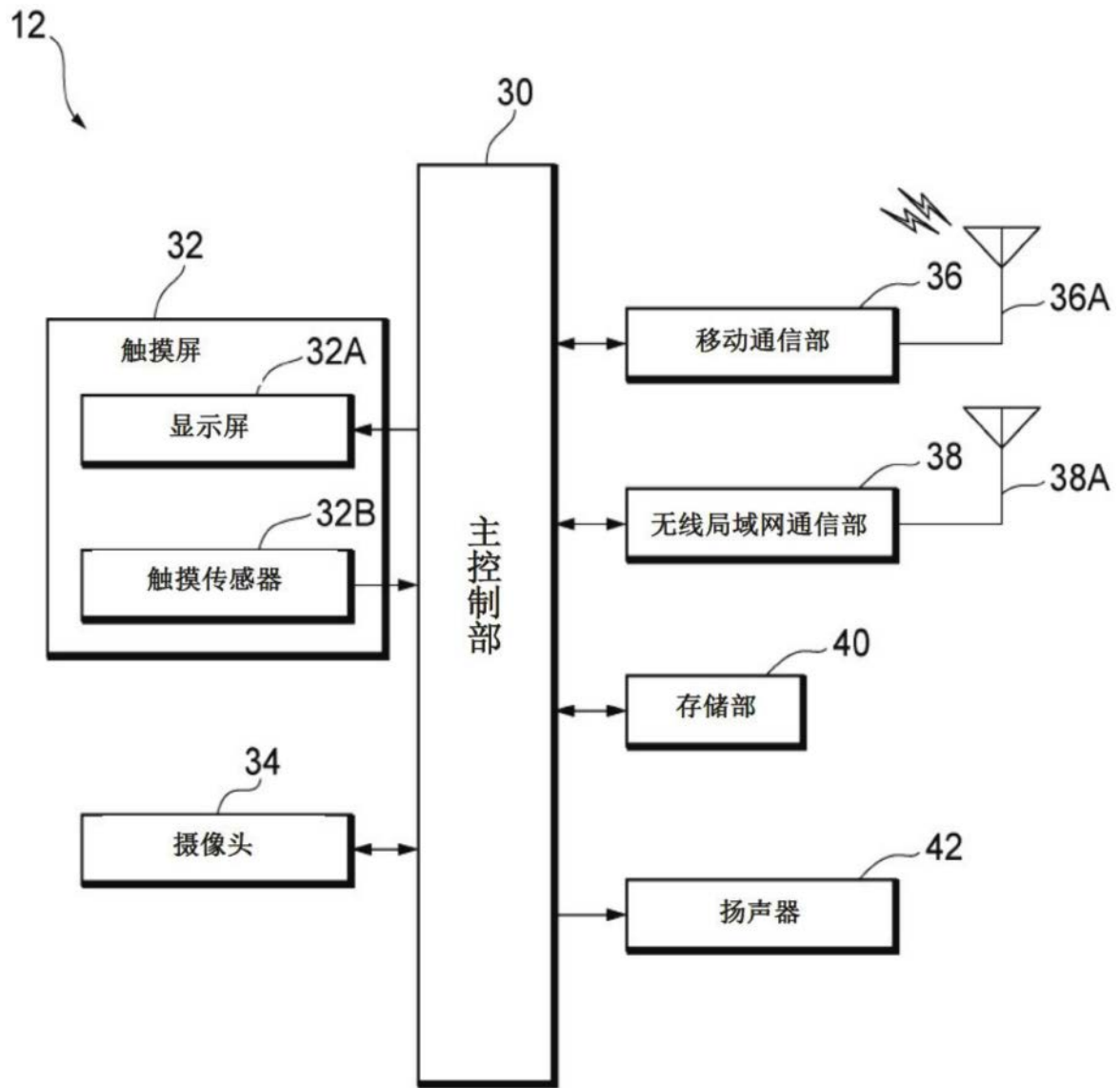


图3

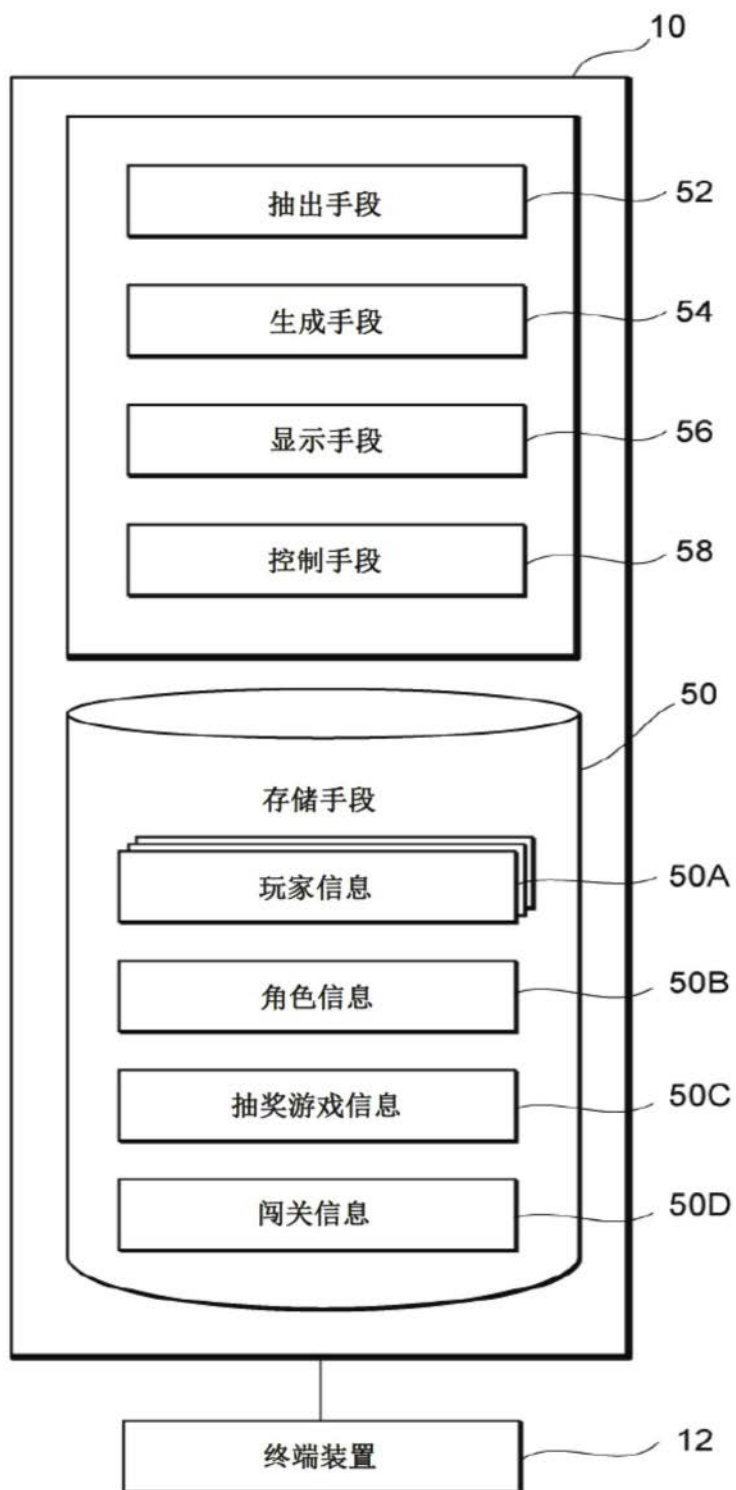


图4

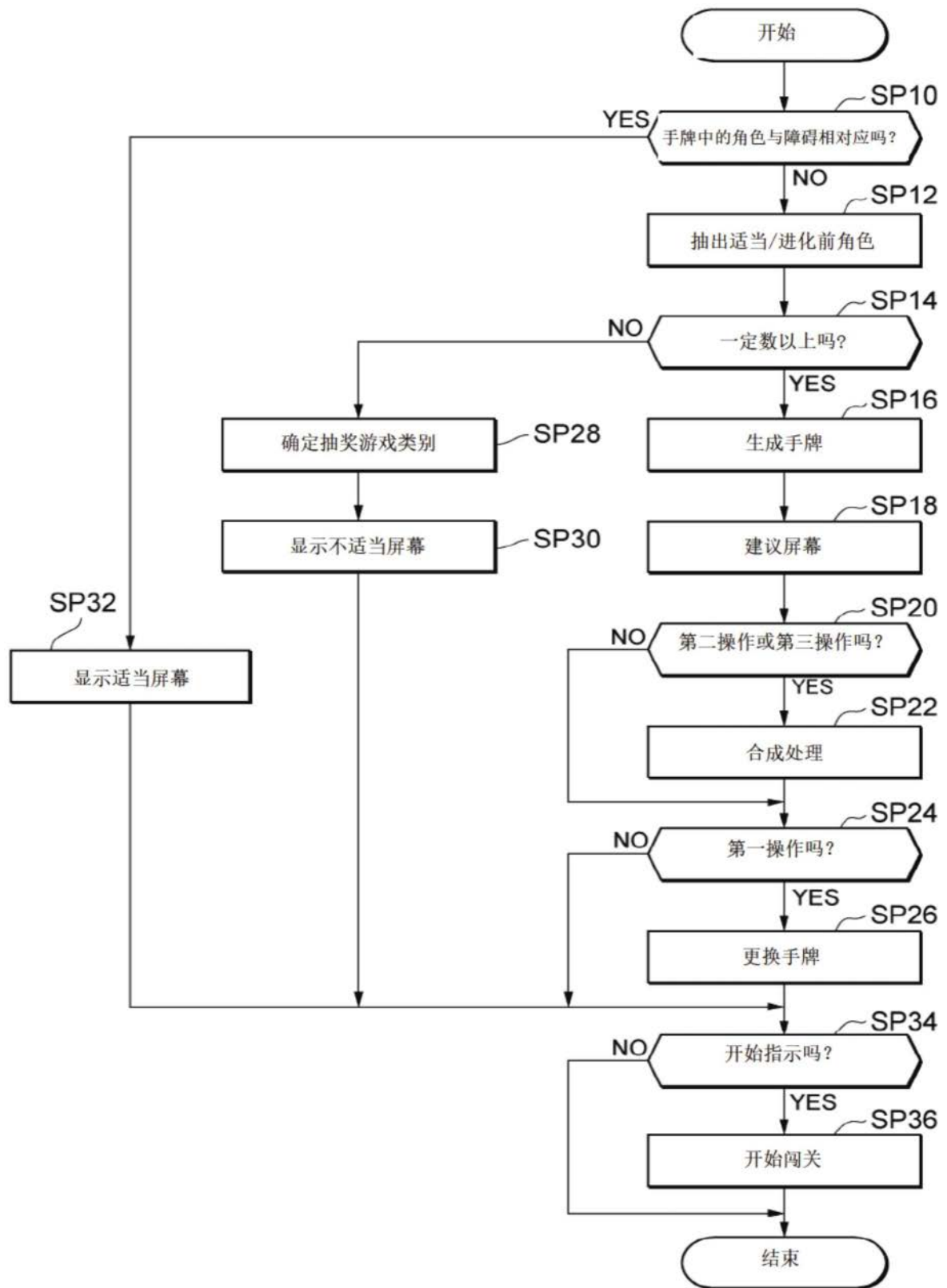


图5

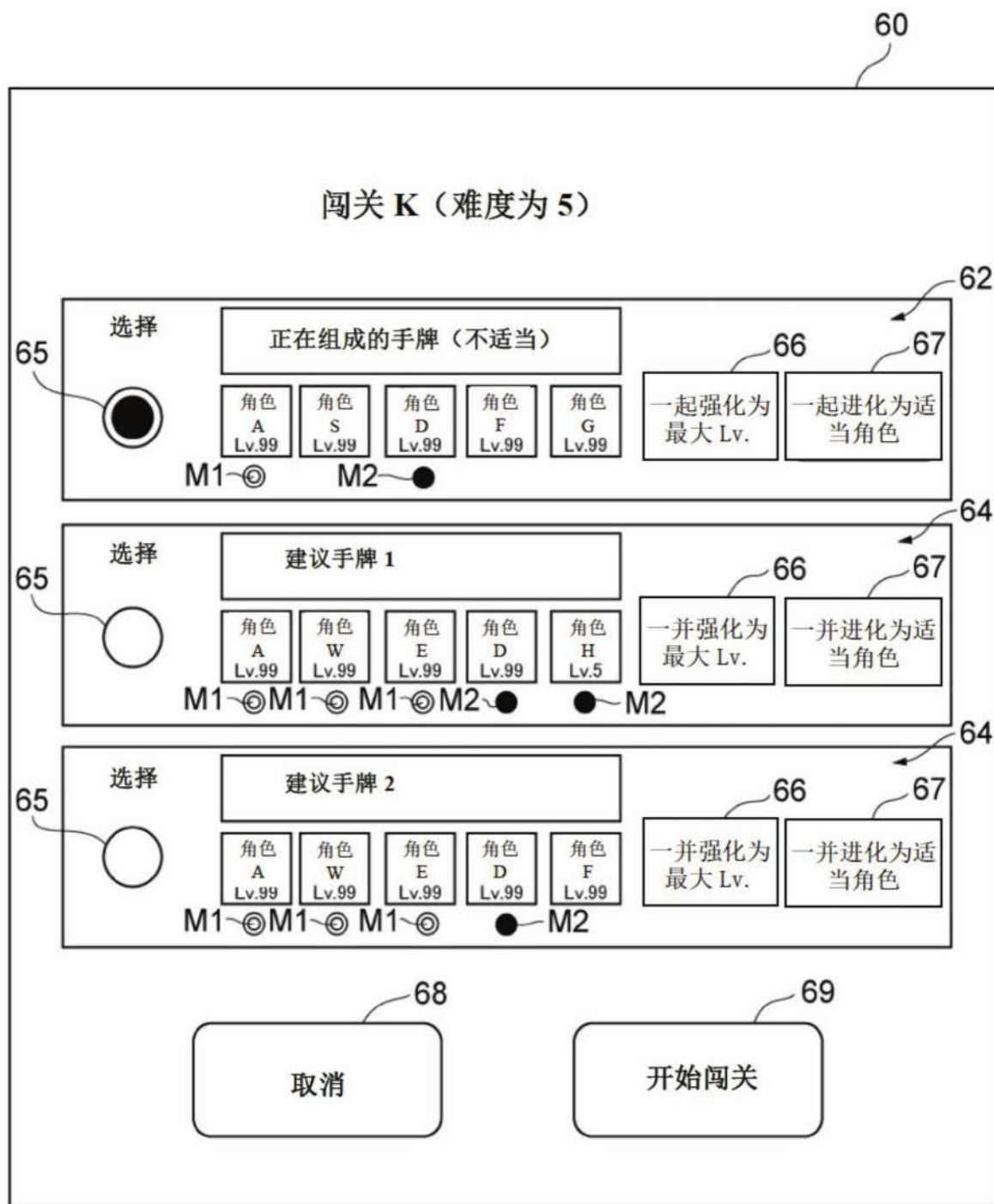


图6

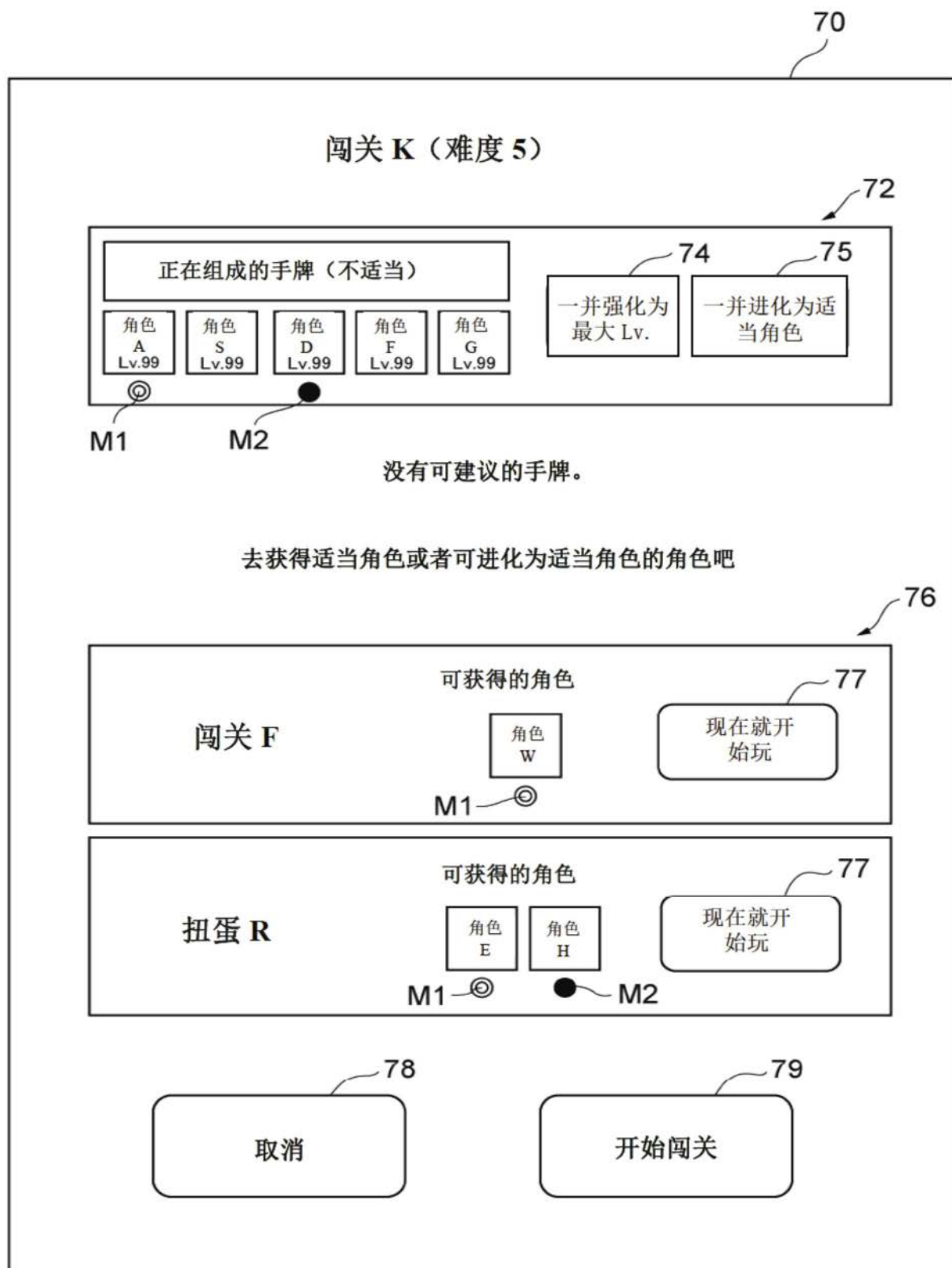


图7

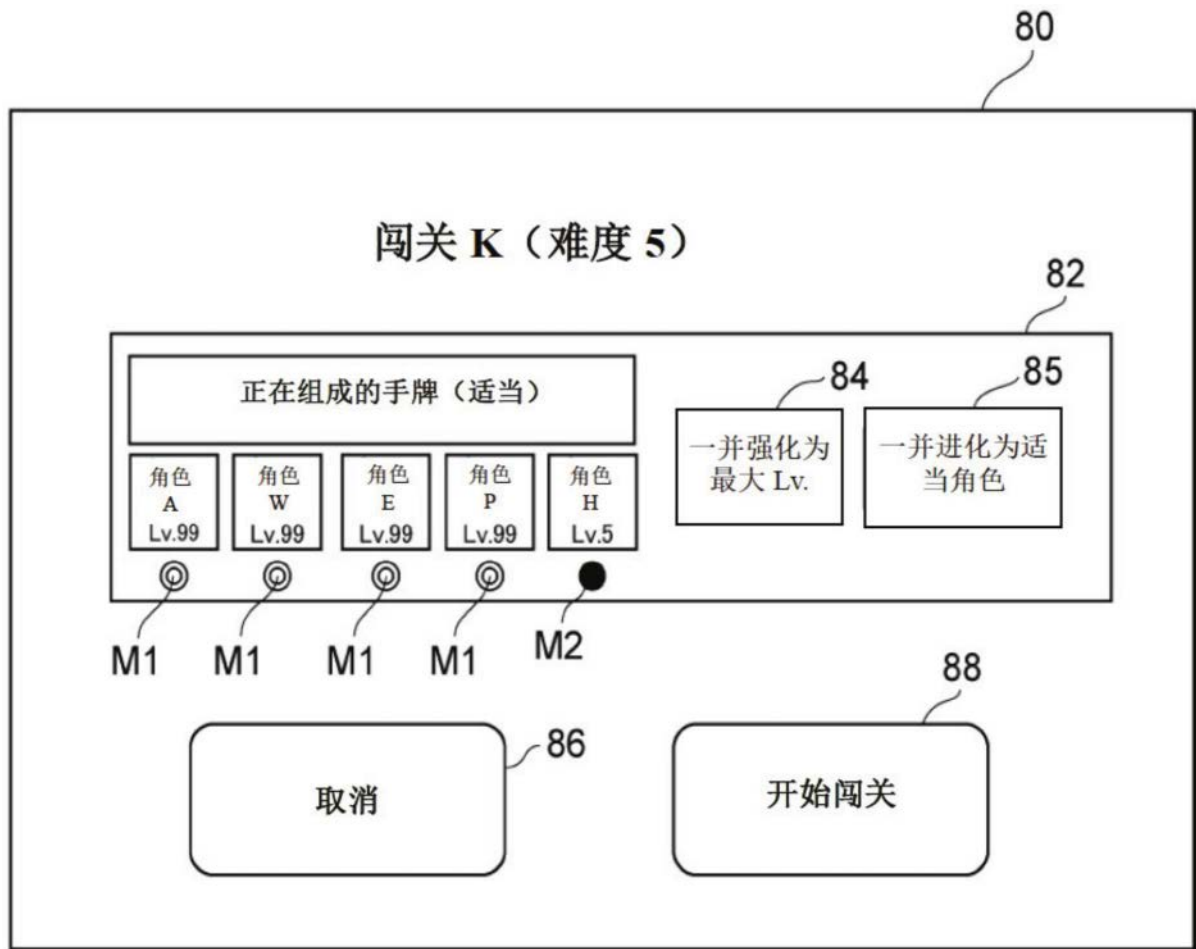


图8

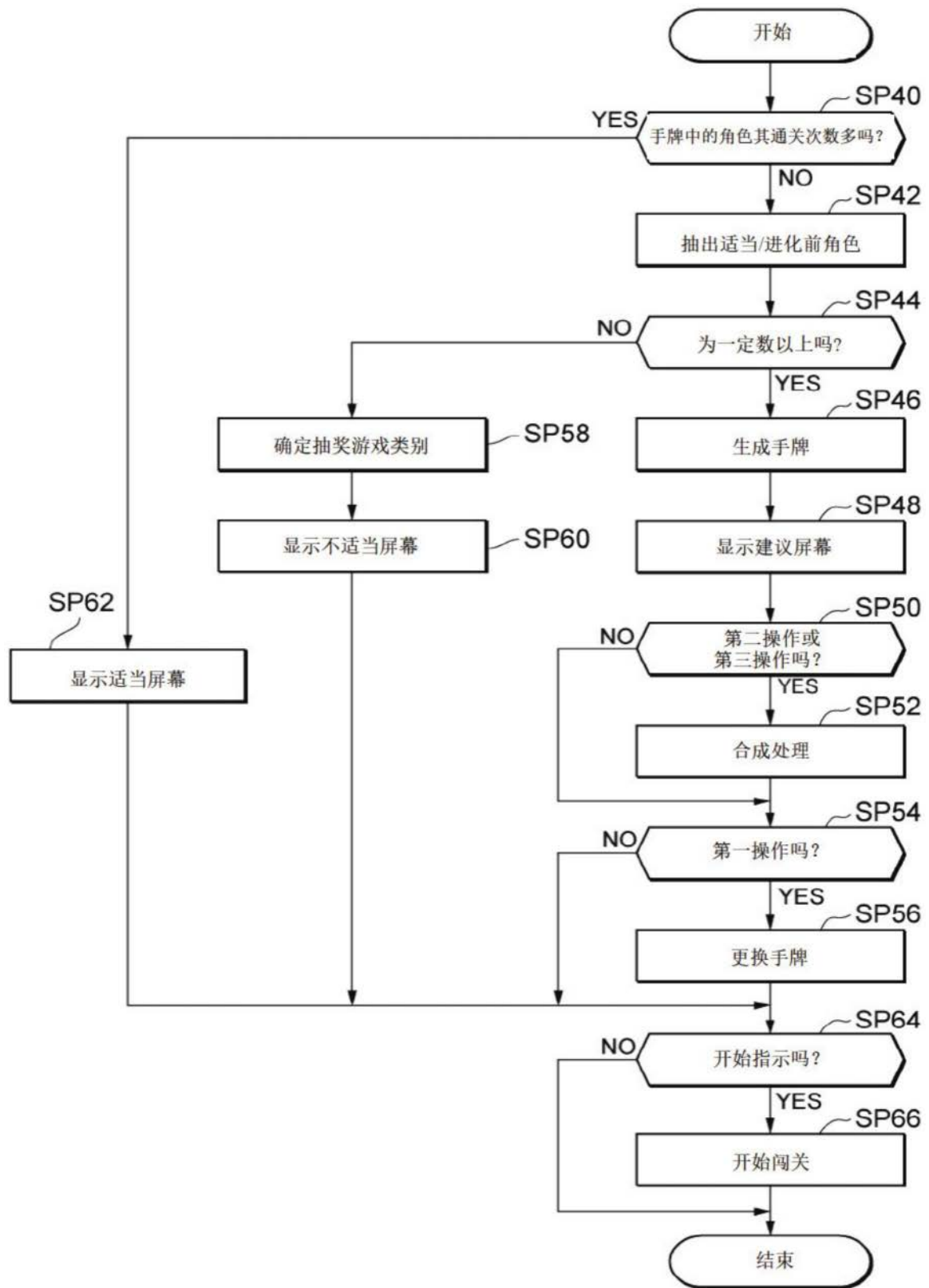


图9

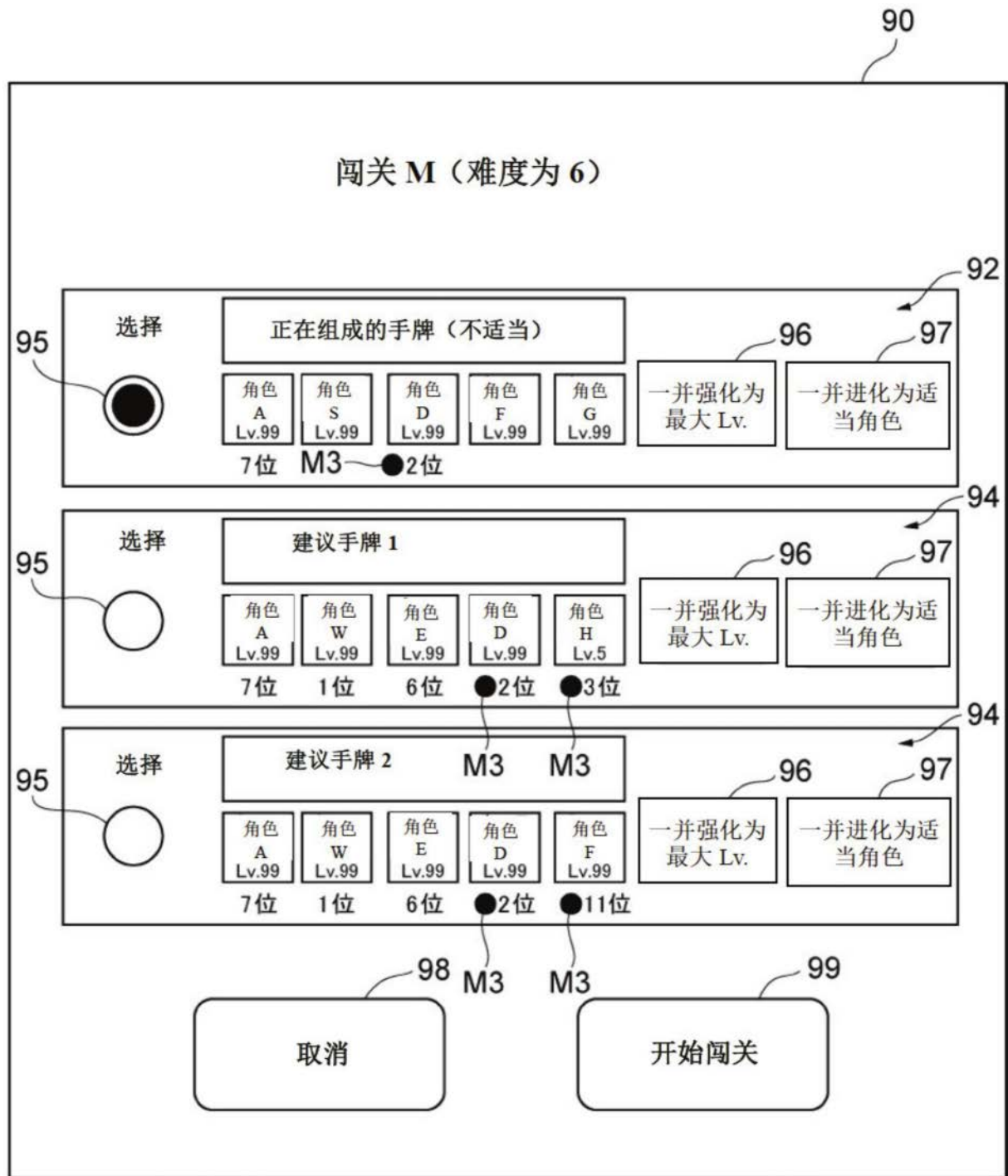


图10

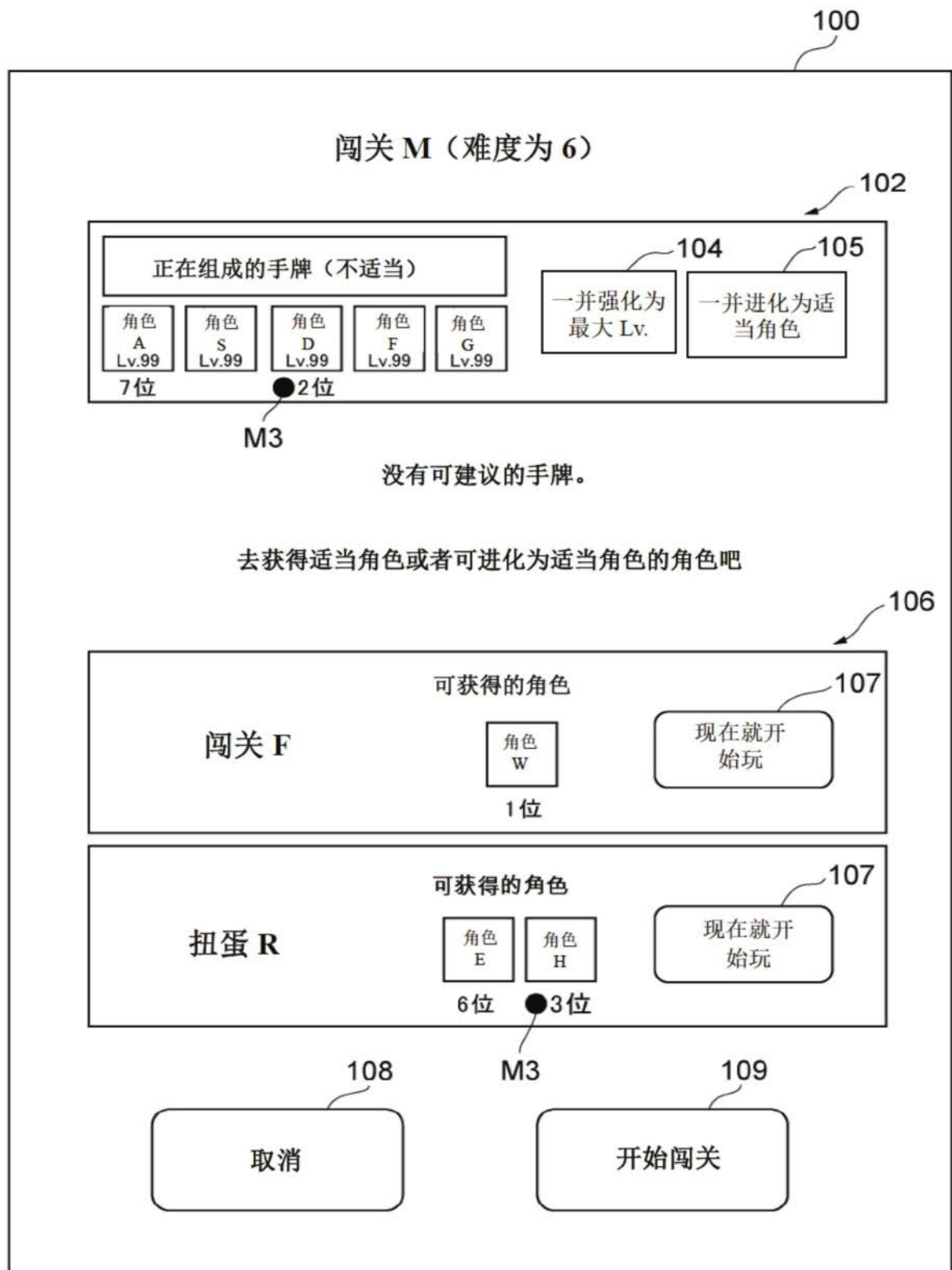


图11

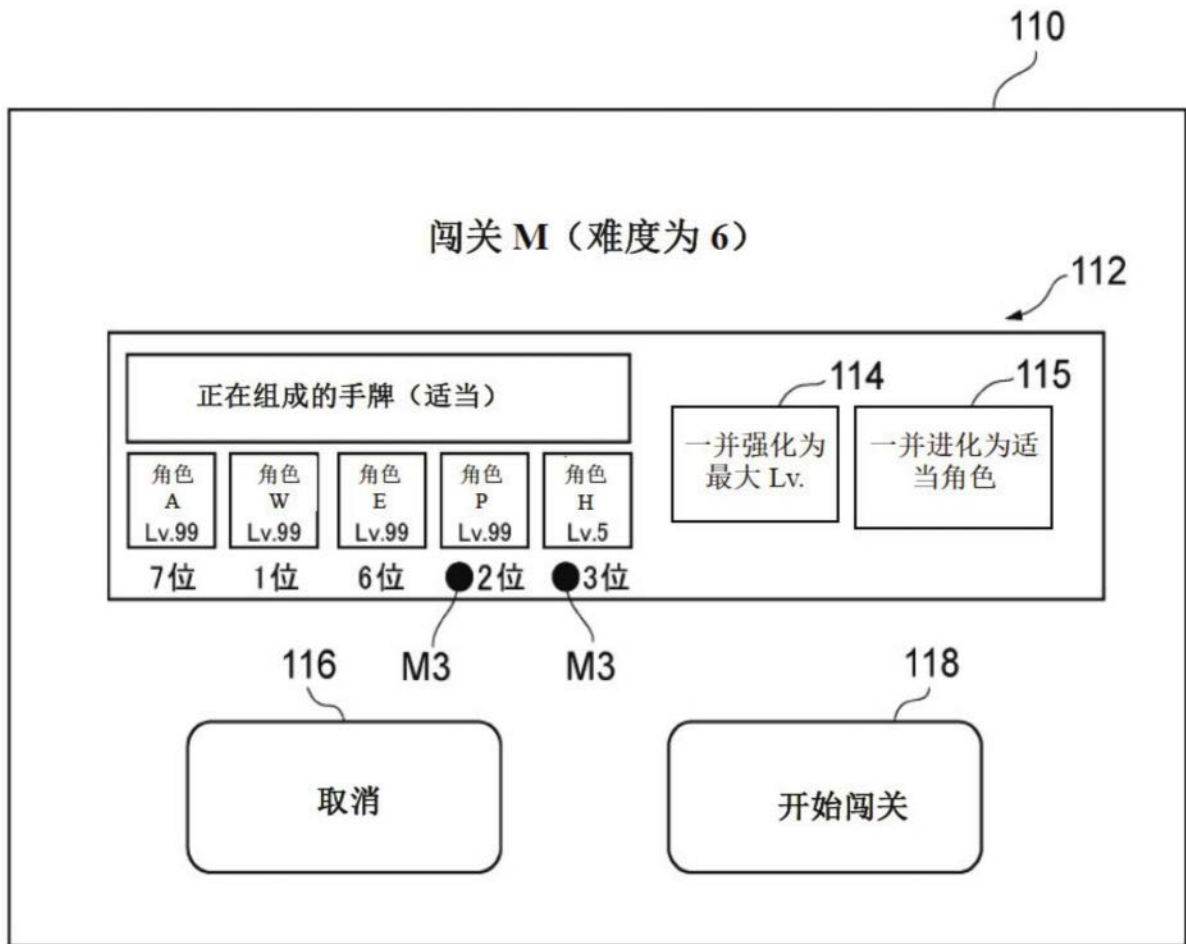


图12