



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 118215530 A

(43) 申请公布日 2024. 06. 18

(21) 申请号 202280075008.7

(22) 申请日 2022.11.10

(30) 优先权数据

2021-185166 2021.11.12 JP

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2024.05.10

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2022/041978 2022.11.10

(87) PCT国际申请的公布数据

W02023/085378 JA 2023.05.19

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本

(72) 发明人 田口智也 神里圣也 西祐贵

久保大 菊池望 须藤一向

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事

务所(普通合伙) 11277

专利代理师 刘新宇 张文慧

(51) Int.Cl.

A63F 13/825 (2006.01)

A63F 13/79 (2006.01)

A63F 13/87 (2006.01)

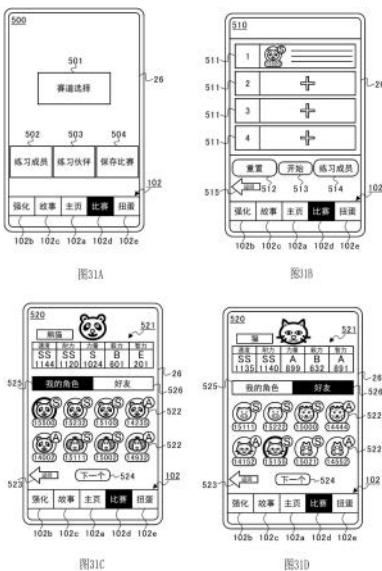
权利要求书1页 说明书55页 附图72页

(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：用于将培养游戏中所培养的角色角色信息与培养所述角色的玩家的特有信息相关联地存储的处理；用于基于玩家的操作来将至少其他玩家所培养的多个角色设置为战斗角色的处理；以及用于通过使用被设置为所述战斗角色的角色的角色信息来执行所述战斗角色进行战斗的战斗游戏的处理。



1. 一种信息处理程序,用于使计算机执行:

用于将培养游戏中所培养的角色角色信息与培养所述角色的玩家的特有信息相关联地存储的处理;

用于基于玩家的操作来将至少其他玩家所培养的多个角色设置为战斗角色的处理;以及

用于通过使用被设置为所述战斗角色的角色角色信息来执行所述战斗角色进行战斗的战斗游戏的处理。

2. 根据权利要求1所述的信息处理程序,

其中,用于执行所述战斗游戏的处理包括用于确定所述战斗角色的名次的处理。

3. 根据权利要求1所述的信息处理程序,其中,所述信息处理程序还使所述计算机执行:

用于由除培养所述角色的玩家以外的玩家管理与作为所述战斗角色而执行所述战斗游戏有关的信息的处理。

4. 根据权利要求1至3中任一项所述的信息处理程序,其中,所述信息处理程序还使所述计算机执行:

用于基于培养所述角色的玩家的操作来生成使得能够查看所述角色的角色信息的发布信息的处理;

用于使得其他玩家能够访问所生成的发布信息的处理;以及

用于通过访问所述发布信息来显示所述角色信息的处理。

5. 根据权利要求4所述的信息处理程序,其中,所述信息处理程序还使所述计算机执行:

用于提供信息共享工具的处理,所述信息共享工具使得能够在多个玩家之间共享信息并且使得能够发布所述发布信息,以及

用于显示所述角色信息的处理是由所述信息共享工具执行的。

6. 一种信息处理方法,其由计算机执行,所述信息处理方法包括:

用于将培养游戏中所培养的角色角色信息与培养所述角色的玩家的特有信息相关联地存储的处理;

用于基于玩家的操作来将至少其他玩家所培养的多个角色设置为战斗角色的处理;以及

用于通过使用被设置为所述战斗角色的角色角色信息来执行所述战斗角色进行战斗的战斗游戏的处理。

7. 一种游戏装置,包括一个或多个计算机,其中,所述计算机执行:

用于将培养游戏中所培养的角色角色信息与培养所述角色的玩家的特有信息相关联地存储的处理;

用于基于玩家的操作来将至少其他玩家所培养的多个角色设置为战斗角色的处理;以及

用于通过使用被设置为所述战斗角色的角色角色信息来执行所述战斗角色进行战斗的战斗游戏的处理。

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] 已知有被称为培养游戏(nurturing game)的一种游戏,其已经存在了一些时间。在培养游戏中,提供了多个种类的培养项目,并且玩家可以选择这些种类的培养项目其中之一且可以培养要培养的角色。

[0003] 例如,专利文献1公开了如下的游戏:要培养的角色参数基于由玩家包括在卡堆中的角色而改变。培养游戏中所培养的角色可以在与其他玩家或计算机进行战斗的战斗游戏中使用。

[0004] 现有技术文献

[0005] 专利文献

[0006] 专利文献1:日本专利6685049

发明内容

[0007] 发明要解决的问题

[0008] 针对培养游戏中所培养的角色设置了各种参数。随着参数的数量增加,变得难以辨认角色应被培养为具有哪些种类的参数。在这样的情况下,玩家必须收集各种信息。然而,存在如下的问题:如果难以获得合适的信息,则玩家的玩游戏的动力将受到损害。

[0009] 本发明的目的是提供可以提高玩家收集信息的便利性由此减轻玩家的玩游戏的动力的降低的信息处理程序、信息处理方法和游戏装置。

[0010] 用于解决问题的方案

[0011] 为了解决上述问题,一种信息处理程序,用于使计算机执行:

[0012] 用于将培养游戏中所培养的角色角色信息与培养所述角色的玩家的特有信息相关联地存储的处理;

[0013] 用于基于玩家的操作来将至少其他玩家所培养的多个角色设置为战斗角色的处理;以及

[0014] 用于通过使用被设置为所述战斗角色的角色角色信息来执行所述战斗角色进行战斗的战斗游戏的处理。

[0015] 用于执行所述战斗游戏的处理可以包括用于确定所述战斗角色的名次的处理。

[0016] 所述信息处理程序还可以使所述计算机执行:用于由除培养所述角色的玩家以外的玩家管理与作为所述战斗角色而执行所述战斗游戏有关的信息的处理。

[0017] 所述信息处理程序还可以使所述计算机执行:

[0018] 用于基于培养所述角色的玩家的操作来生成使得能够查看所述角色的角色信息的发布信息的处理;

[0019] 用于使得其他玩家能够访问所生成的发布信息的处理;以及

- [0020] 用于通过访问所述发布信息来显示所述角色信息的处理。
- [0021] 所述信息处理程序还可以使所述计算机执行：
- [0022] 用于提供信息共享工具的处理，所述信息共享工具使得能够在多个玩家之间共享信息并且使得能够发布所述发布信息，以及
- [0023] 用于显示所述角色信息的处理是由所述信息共享工具执行的。
- [0024] 为了解决上述问题，信息处理方法是由计算机执行的信息处理方法，所述信息处理方法包括：
- [0025] 用于将培养游戏中所培养的角色角色信息与培养所述角色的玩家的特有信息相关联地存储的处理；
- [0026] 用于基于玩家的操作来将至少其他玩家所培养的多个角色设置为战斗角色的处理；以及
- [0027] 用于通过使用被设置为所述战斗角色的角色角色信息来执行所述战斗角色进行战斗的战斗游戏的处理。
- [0028] 为了解决上述问题，游戏装置包括一个或多个计算机，并且所述计算机执行：
- [0029] 用于将培养游戏中所培养的角色角色信息与培养所述角色的玩家的特有信息相关联地存储的处理；
- [0030] 用于基于玩家的操作来将至少其他玩家所培养的多个角色设置为战斗角色的处理；以及
- [0031] 用于通过使用被设置为所述战斗角色的角色角色信息来执行所述战斗角色进行战斗的战斗游戏的处理。
- [0032] 发明的效果
- [0033] 根据本发明，通过提高玩家收集信息的便利性，可以减轻玩家的玩游戏的动力的降低。

附图说明

- [0034] 图1是示意性示出信息处理系统的结构的图。
- [0035] 图2A是用于说明玩家终端的硬件结构的图。图2B是用于说明服务器的硬件结构的图。
- [0036] 图3A是用于说明示例主页画面的图。图3B是用于说明示例选项设置画面的图。图3C是用于说明示例简档设置画面的图。图3D是用于说明示例音乐播放条件设置画面的图。
- [0037] 图4是用于说明培养游戏的粗略流程的图。
- [0038] 图5A是用于说明主要角色选择画面的图。图5B是用于说明角色细节画面的第一图。图5C是用于说明角色细节画面的第二图。
- [0039] 图6A是用于说明能力参数(初始值)表的图。图6B是用于说明适应性参数(初始值)表的图。图6C是用于说明技能表的图。图6D是用于说明专属事件表的图。
- [0040] 图7A是用于说明继承角色选择画面的第一图。图7B是用于说明培养角色列表画面的图。图7C是用于说明继承角色选择画面的第二图。图7D是用于说明继承角色选择画面的第三图。
- [0041] 图8A是用于说明支援卡牌设置画面的第一图。图8B是用于说明支援卡牌选择画面

的图。图8C是用于说明支援卡牌设置画面的第二图。

[0042] 图9A是用于说明支援卡牌表的图。图9B是用于说明支援效果表的图。图9C是用于说明拥有技能表的图。图9D是用于说明支援事件表的图。

[0043] 图10是用于说明角色识别信息表的第一图。

[0044] 图11是用于说明角色识别信息表的第二图。

[0045] 图12是用于说明选择项目表的图。

[0046] 图13A是用于说明游戏画面的第一图。图13B是用于说明游戏画面的第二图。

[0047] 图14A是用于说明训练画面的第一图。图14B是用于说明训练画面的第二图。图14C是用于说明训练结果报告画面的图。图14D是用于说明事件画面的图。

[0048] 图15A是用于说明技能画面的第一图。图15B是用于说明技能画面的第二图。

[0049] 图16A是用于说明个人比赛选择画面的第一图。图16B是用于说明个人比赛开始画面的图。图16C是用于说明个人比赛结果画面的图。

[0050] 图17A是用于说明团队比赛选择画面的图。图17B是用于说明团队比赛形成画面的图。图17C是用于说明团队比赛开始画面的图。图17D是用于说明团队比赛中期结果画面的图。

[0051] 图18A是用于说明团队比赛详细结果画面的第一图。图18B是用于说明团队比赛总结结果画面的第一图。图18C是用于说明团队比赛详细结果画面的第二图。图18D是用于说明团队比赛总结结果画面的第二图。

[0052] 图19是用于说明回合开始处理的粗略流程的图。

[0053] 图20是用于说明指派/不指派表的图。

[0054] 图21A是用于说明训练等级表的图。图21B是用于说明固定上升值(速度)表的图。此外,图21C是用于说明固定上升值表(力量)的图。图21D是用于说明奖励相加率表的图。

[0055] 图22是用于说明事件种类和事件类别的图。

[0056] 图23是用于说明事件种类和回合数之间的关系图。

[0057] 图24A是用于说明游戏画面的第三图。图24B是用于说明训练画面的第三图。

[0058] 图25A是用于说明特训事件执行/不执行确定表的图。图25B是用于说明特殊图标确定表的图。图25C是用于说明奖励图标确定表的图。

[0059] 图26A是用于说明奖励固定值(主要角色)表的图。图26B是用于说明奖励相加值(主要角色)表的图。

[0060] 图27A是用于说明固定上升值(特训对象)表的图。图27B是用于说明奖励上值(特训对象)表的图。

[0061] 图28A是用于说明团队体育场画面的第一图。图28B是用于说明团队体育场画面的第二图。图28C是用于说明团队形成画面的图。图28D是用于说明培养角色列表画面的图。

[0062] 图29A是用于说明角色细节对话框的第一图。图29B是用于说明角色细节对话框的第二图。图29C是用于说明角色细节对话框的第三图。

[0063] 图30A是用于说明对手团队选择画面的图。图30B是用于说明开始确认画面的图。图30C是用于说明结果列表画面的第一图。图30D是用于说明结果列表画面的第二图。

[0064] 图31A是用于说明练习赛顶层画面的图。图31B是用于说明参加角色设置画面的图。图31C是用于说明参加角色选择画面的第一图。图31D是用于说明参加角色选择画面的

第二图。

[0065] 图32是用于说明比赛条件的图。

[0066] 图33是用于说明练习成员选择画面的图。

[0067] 图34A是用于说明练习伙伴画面的第一图。图34B是用于说明练习伙伴画面的第二图。图34C是用于说明角色细节对话框的第四图。

[0068] 图35A是用于说明练习赛结果画面的图。图35B是用于说明练习成员登记画面的图。图35C是用于说明比赛结果保存对话框的图。

[0069] 图36A是用于说明示例圈子画面的第一图。图36B是用于说明示例圈子画面的第二图。

[0070] 图37A是用于说明角色细节对话框的第五图。图37B是用于说明示例共享方法选择画面的图。图37C是用于说明示例圈子画面的第三图。图37D是用于说明角色细节对话框的第六图。

[0071] 图38是用于说明玩家终端处的存储器的结构及其作为计算机的功能的图。

[0072] 图39是用于说明服务器处的存储器的结构及其作为计算机的功能的图。

[0073] 图40是用于说明玩家终端和服务器处的与培养游戏相关的处理的序列图。

[0074] 图41A是用于说明示例玩家信息的图。图41B是用于说明示例简档信息的图。图41C是用于说明示例好友信息的图。

[0075] 图42A是用于说明示例游戏信息的图。图42B是用于说明示例培养角色信息的图。图42C是用于说明示例团队形成信息的图。

[0076] 图43是用于说明玩家终端处的准备阶段处理的第一流程图。

[0077] 图44是用于说明玩家终端处的准备阶段处理的第二流程图。

[0078] 图45是用于说明玩家终端处的培养阶段处理的流程图。

[0079] 图46是用于说明玩家终端处的回合开始处理的流程图。

[0080] 图47是用于说明玩家终端处的指派处理的流程图。

[0081] 图48是用于说明玩家终端处的数值确定处理的流程图。

[0082] 图49是用于说明玩家终端处的事件确定处理的流程图。

[0083] 图50是用于说明玩家终端处的回合期间处理的流程图。

[0084] 图51是用于说明玩家终端处的培养执行处理的流程图。

[0085] 图52是用于说明与团队竞技游戏相关的玩家终端和服务器处的处理的第一序列图。

[0086] 图53是用于说明与团队竞技游戏相关的玩家终端和服务器处的处理的第二序列图。

[0087] 图54是用于说明与练习赛相关的玩家终端和服务器处的处理的序列图。

[0088] 图55是用于说明玩家终端处的练习赛顶层画面处理的流程图。

[0089] 图56是用于说明玩家终端处的练习伙伴画面处理的第一流程图。

[0090] 图57是用于说明玩家终端处的练习伙伴画面处理的第二流程图。

[0091] 图58是用于说明玩家终端处的练习伙伴画面处理的第三流程图。

[0092] 图59是用于说明玩家终端处的练习赛设置处理的第一流程图。

[0093] 图60是用于说明玩家终端处的练习赛设置处理的第二流程图。

- [0094] 图61是用于说明玩家终端处的练习赛设置处理的第三流程图。
- [0095] 图62是用于说明玩家终端处的练习赛设置处理的第四流程图。
- [0096] 图63是用于说明服务器处的练习赛执行处理的流程图。
- [0097] 图64是用于说明玩家终端处的练习赛开始处理的流程图。
- [0098] 图65是用于说明与信息共享功能相关的玩家终端和服务器处的处理的第一序列图。
- [0099] 图66是用于说明玩家终端处的圈子画面处理的流程图。
- [0100] 图67是用于说明与信息共享功能相关的玩家终端和服务器处的处理的第二序列图。

具体实施方式

[0101] 以下将参考附图来详细说明本发明实施例的方面。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,具有基本上相同的功能和结构的元素附加有相同的附图标记且不再重复说明,并且未示出与本发明不直接相关的元素。

[0102] (信息处理系统S的总体结构)

[0103] 图1是示意性示出信息处理系统S的结构的说明图。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。

[0104] 在本实施例的信息处理系统S中,玩家终端1和服务器1000用作游戏装置G。玩家终端1和服务器1000分别分担用于控制游戏的进展的角色,并且可以通过玩家终端1和服务器1000之间的协作来使游戏进展。

[0105] 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包括能够以无线或有线方式通信地连接到服务器1000的各种电子设备。玩家终端1的示例包括智能电话、移动电话、平板装置、个人计算机和游戏机。将在使用智能电话作为玩家终端1的情况的上下文中说明本实施例。

[0106] 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积各种信息。此外,管理服务器1000主要基于从玩家终端1输入的操作来执行诸如更新所累积的信息以及允许玩家终端1下载图像和各种信息等的处理。

[0107] 通信基站Na连接到通信网络N,并且以无线方式向玩家终端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、因特网网络、局域网(LAN)或专用电路等实现,并且实现玩家终端1和服务器1000之间的无线或有线通信连接。

[0108] (玩家终端1和服务器1000的硬件结构)

[0109] 图2A是用于说明各个玩家终端1的硬件结构的图。此外,图2B是用于说明服务器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。

[0110] 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。

[0111] 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。因此,以下说明将针对玩家终端1的硬件结构,而省略对服务器1000的说明。

[0112] 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。

[0113] 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。

[0114] 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中,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。

[0115] 通信单元20以无线方式通信地连接到通信基站Na其中之一,并且经由通信网络N向服务器1000发送信息和从服务器1000接收信息,诸如各种数据和程序等。在玩家终端1中,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。

[0116] 输入单元22由输入玩家操作(接受操作)所经由的单元(诸如触摸面板、按钮、键盘、鼠标、十字小键盘或模拟控制器等)构成。可替代地,输入单元22可以是设置在玩家终端1处或者连接(外部连接)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声音的麦克风构成。也就是说,输入单元22的示例包括使得能够以可区分的方式输入玩家的意图的各种装置。

[0117] 输出单元24被配置为包括显示装置和扬声器。注意,输出单元24可以是连接(外部连接)到玩家终端1的设备。在本实施例中,玩家终端1包括显示器26作为输出单元24,并且包括触摸面板作为输入单元22,该触摸面板被设置成堆叠在显示器26上。

[0118] (游戏细节)

[0119] 接着,将说明由本实施例中的信息处理系统S和游戏装置G提供的游戏。各玩家可以拥有通过被称为扭蛋(gacha)的抽选所获取到的角色、以及从管理侧分发的角色。此外,各玩家可以拥有通过抽选所获取到的支援卡牌以及从管理侧分发的支援卡牌。

[0120] 如后面将详细说明了,在根据本实施例的游戏中提供了培养游戏。在培养游戏中,各玩家可以培养该玩家所拥有的角色。此外,本实施例中的培养游戏被设计成使得在使角色参加模拟赛马的比赛的同时培养角色。

[0121] 图3A是用于说明示例主页画面100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。

[0122] 这里,在菜单栏102中提供了以下的操作部: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;团队体育场画面选择操作部102d;以及扭蛋画面选择操作部102e。注意,在菜单栏102中,以突出显示的方式表示与显示器26上所显示的画面相对应的操作部,使得可以识别所显示的画面。

[0123] 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。

[0124] 在轻击强化画面选择操作部102b时,显示未示出的强化画面。在强化画面中,玩家

可以强化玩家所拥有的角色或支援卡牌。通过强化角色或支援卡牌,玩家可以使针对角色或支援卡牌所设置的等级提升。各角色或支援卡牌设置有各种参数,并且随着等级变得提升,参数上升。通过使角色或支援卡牌的参数上升,玩家可以在培养游戏中培养具有更强状况的角色。

[0125] 在轻击故事画面选择操作部102c时,显示未示出的故事画面。这里,针对游戏中出现的各个角色提供故事图像。玩家可以在选择角色和故事图像的同时查看故事画面。

[0126] 在轻击团队体育场画面选择操作部102d时,显示后面将说明的团队体育场画面。在团队体育场画面中,玩家可以玩团队竞技游戏,在该团队竞技游戏中,在由玩家他或她自己形成的团队和由计算机选择的其他玩家的团队之间进行战斗。团队竞技游戏被设计成使得玩家与其他玩家竞争排名。

[0127] 在轻击扭蛋画面选择操作部102e时,显示未示出的扭蛋画面。在扭蛋画面中,玩家可以进行所谓的扭蛋抽选,利用该扭蛋抽选,玩家可以通过消耗游戏内货币来通过抽选获取角色或支援卡牌。

[0128] 此外,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,并且开始后面将说明的培养游戏。培养游戏大致分类为准备阶段和培养阶段。首先,在准备阶段,玩家选择他或她自己所拥有的角色其中之一,并且将该角色设置为作为要培养的角色角色的主要角色。此外,在准备阶段中,玩家设置在培养主要角色时要使用的支援卡牌。

[0129] 在主要角色和支援卡牌的设置结束时,发生从准备阶段向培养阶段的转换,并且用于培养主要角色的游戏开始。玩家可以拥有在培养游戏中培养的角色作为培养角色。如前面所述,玩家可以将拥有的培养角色包括在团队中,并且可以在团队竞技游戏中使用拥有的培养角色。

[0130] 如以上所述,本实施例中的游戏的主要目的是通过培养游戏来培养要培养的角色,并且通过使用培养角色来提升团队竞技游戏的排名。

[0131] 此外,本实施例设置有用在玩家之间共享要培养的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要培养的角色和支援卡牌。具体地,如图3A所示,在主页画面100的右上部提供设置操作部106。在轻击设置操作部106时,显示选项设置画面110。

[0132] 图3B是用于说明选项设置画面110的示例的图。选项设置画面110是使得可以确认并设置各种信息的画面。选项设置画面110设置有多个操作部,并且在轻击这些操作部其中之一时,可以确认或设置与该操作部相对应的信息。

[0133] 选项设置画面110中的操作部包括简档设置操作部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。在轻击简档设置操作部110a时,显示简档设置画面120。

[0134] 图3C是用于说明简档设置画面120的示例的图。在简档设置画面120中,玩家可以确认或设置玩家他或她自己的简档信息。简档信息包括简档角色、玩家名称、玩家ID、玩家所属的圈子、代表角色和租用卡牌。

[0135] 简档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,在正在使用提供用于与其他玩家共享信息的场(field)的圈子功能时,显示简档角色。在简档设置画

面120中,显示当前设置的简档角色图像122。在简档角色图像122的附近提供改变按钮124。在轻击改变按钮124时,显示未示出的简档角色改变画面。玩家可以在简档角色改变画面中改变简档角色。

[0136] 此外,在简档设置画面120中,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。此外,在简档设置画面120中,提供代表角色设置操作部126a和租用卡牌设置操作部126b。

[0137] 在轻击代表角色设置操作部126a时,显示未示出的代表角色设置画面。玩家可以在代表角色设置画面中将玩家他或她自己所培养的培养角色其中之一设置为代表角色。在代表角色设置操作部126a中,显示表示当前设置的代表角色的图标图像。如后面将详细说明的,代表角色可以作为继承角色在其他玩家所玩的培养游戏中使用。

[0138] 在轻击租用卡牌设置操作部126b时,显示未示出的租用卡牌设置画面。在租用卡牌设置画面中,玩家可以将玩家他或她自己所拥有的支援卡牌其中之一设置为租用卡牌。在租用卡牌设置操作部126b中,显示表示当前设置的租用卡牌的图标图像。如前面所述,被设置为租用卡牌的支援卡牌可以在其他玩家所玩的培养游戏中使用。

[0139] 尽管没有详细说明,但当在简档设置画面120中对简档信息的设置进行改变时,设置改变信息被发送到服务器1000。在服务器1000中,以各玩家为单位保存简档信息。

[0140] 此外,如图3A所示,在主页画面100中显示设置图标128。在轻击设置图标128时,显示主页设置画面130。

[0141] 图3D是用于说明主页设置画面130的示例的图。在主页设置画面130中,玩家可以设置主页画面100中显示的主页画面设置角色132。玩家可以设置主页画面100中显示的四个主页画面设置角色132。

[0142] 尽管未示出,但当在主页画面100中输入水平方向上的轻拂操作时,切换显示器26上显示的画面(即,主页画面100)中所显示的内容。在主页画面100中,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指派有作为在菜单栏102中显示的各个操作部的功能。因此,在轻击主页画面100中所显示的主页画面设置角色132其中之一时,如轻击菜单栏102中的操作部其中之一时那样切换画面。

[0143] 在主页设置画面130中,以可区分的方式显示与四个当前设置的主页画面设置角色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中所显示的角色图像其中之一时,显示未示出的角色选择画面。玩家可以在角色选择画面中选择主页画面设置角色132其中之一。此外,玩家可以在主页画面设置画面130中针对主页画面设置角色132设置服装。

[0144] 此外,如图3A所示,在主页画面100中显示圈子图标134。在轻击圈子图标134时,显示圈子画面。在圈子画面中,玩家可以与属于同一圈子的其他玩家交换信息。后面将说明用于实现与其他玩家的信息交换的圈子功能。

[0145] 当在主页画面100中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。以下将详细说明培养游戏。

[0146] (培养游戏)

[0147] 图4是用于说明培养游戏的粗略流程的图。培养游戏大致分类为设置游戏和主培养游戏。如后面将说明的,主培养游戏是将从玩家所拥有的角色中选择一个主要角色作

为要培养的角色进行培养的游戏。

[0148] 此外,设置游戏是如下的游戏,在该游戏中,玩家登记继承角色、主要角色和支援卡牌,并且该游戏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将被称为准备阶段处理,并且在主培养游戏中执行的处理将被称为培养阶段处理。这里,为了便于理解,首先将说明准备阶段处理和培养阶段处理中的粗略流程。

[0149] <准备阶段处理>

[0150] 在准备阶段处理中,主要进行继承角色的登记、主要角色的登记、支援卡牌的登记、特定角色的登记、以及初始角色识别信息的设置。注意,支援卡牌用作用于培养主要角色的辅助。各个支援卡牌必定与一个角色相关联,并且在准备阶段处理中登记的与支援卡牌相关联的角色辅助主要角色的培养。与支援卡牌相关联的角色在下文将被称为支援角色。

[0151] <主要角色的登记>

[0152] 当玩家在主页画面100中轻击培养游戏操作部104时,显示未示出的情景选择画面。在本实施例中,提供了针对主培养游戏的多个情景。针对主培养游戏的各个情景设置有最终目标、游戏中途的目标等,并且玩家必须顺次通关所设置的目标。各个目标、达成目标之前的时间段等在各个情景之间变化。玩家可以在情景选择画面中选择多个情景其中之一。这里,将说明选择规定情景的情况。

[0153] 图5A是用于说明主要角色选择画面150的图。在主要角色选择画面150的中央部,显示多个角色图标151以显示玩家所拥有的角色的列表。此外,在主要角色选择画面150的上部显示参数显示部152。此外,在主要角色选择画面150的下部显示标记为“返回”的返回操作部153和标记为“下一个”的下一个操作部154。

[0154] 在本实施例中,针对各角色设置能力参数的初始值,并且在参数显示部152中以数值的形式显示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。本实施例中,能力参数的数值越大表示能力越高。

[0155] 图6A是用于说明能力参数(初始值)表的图。在本实施例中,如图6A所示,将针对各角色的能力参数的初始值存储在能力参数(初始值)表中。基于能力参数(初始值)表中所存储的能力参数的初始值来在参数显示部152中显示能力参数的初始值。

[0156] 在本实施例中,针对各角色来对多个种类的能力分别设置能力参数的初始值。具体地,提供了以下的能力参数:在参数显示部152中标记为“速度”的速度能力参数;在参数显示部152中标记为“耐力”的耐力能力参数;在参数显示部152中标记为“力量”的力量能力参数;在参数显示部152中标记为“毅力”的毅力能力参数;以及在参数显示部152中标记为“智力”的智力能力参数。

[0157] 注意,可以通过玩家操作等来使针对各角色的能力参数的初始值上升。例如,可以针对各角色提供五个等级,并且可以允许玩家通过消耗游戏内货币或规定物品来使角色的等级提升。在这种情况下,随着角色等级变得提升,能力参数的初始值应上升。注意,玩家可以在主培养游戏中使能力参数的值上升。也就是说,主培养游戏的目的是培养具有更大数值的能力参数的角色。

[0158] 此外,在本实施例中,针对各角色设置适应性参数(初始值)。图6B是用于说明适应性参数(初始值)表的图。本实施例中,如图6B所示,将针对各角色的适应性参数的初始值存

储在适应性参数(初始值)表中。适应性参数的初始值各自被设置为采用字母字符A至G的形式的七个等级其中之一。A表示最高适应性,而G指示最低适应性。注意,可以基于适应性参数(初始值)表中所存储的适应性参数的初始值来在参数显示部152中显示适应性参数的初始值。

[0159] 在本实施例中,针对各角色来对多个种类的适应性分别设置适应性参数的初始值。具体地,提供了以下的适应性参数:与对草地和泥地的各个场地适应性有关的适应性参数;针对短距离、英里、中距离和长距离的各个距离适应性的适应性参数;以及针对领头、前列、居中和后追的各个跑法适应性的适应性参数。

[0160] 注意,可以允许通过消耗游戏内货币来使针对各角色的适应性参数的初始值上升。此外,可以在主培养游戏中改变适应性参数的值。注意,可能存在适应性参数被设置为S(这表示比A高的适应性)的情况。

[0161] 图5B是用于说明角色细节画面160的第一图。此外,图5C是用于说明角色细节画面160的第二图。在长按主要角色选择画面150中的角色图标151其中之一时,在显示器26上显示角色细节画面160。在角色细节画面160中,显示与主要角色选择画面150中长按的角色图标151相对应的角色的能力的细节。

[0162] 在角色细节画面160的中央部中,显示技能操作部161和事件操作部162。如图5B所示,在显示角色细节画面160时,技能操作部161最初以突出显示的方式显示,并且显示针对各角色所设置的技能。技能是指在后面将说明的个人比赛或团队比赛的执行期间满足规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。

[0163] 图6C是用于说明技能表的图。如图6C所示,将玩家所拥有的各角色的技能存储在技能表中。如图5B所示,基于技能表中所存储的技能来在角色细节画面160中显示技能。注意,仅通过拥有技能无法发动技能,并且在获取到技能时可以第一次发动技能。在下文,处于角色能够发动技能的状态的技能被称为已获取技能。

[0164] 从主培养游戏的开始,各角色设置有一个已获取技能161a。此外,除已获取技能161a之外,各角色设置有多个拥有技能161b。拥有技能161b是可以在主培养游戏开始之后通过消耗后面将说明的技能点数来获取的技能。也就是说,拥有技能161b可以变为用技能点数换取的已获取技能161a。

[0165] 在本实施例中,图6C所示的技能表中的与双圆符号(©)相对应的各技能在图5B的角色细节画面160中作为已获取技能161a而显示。此外,图6C所示的技能表中的与单圆符号(○)相对应的各技能在图5B的角色细节画面160中作为拥有技能161b而显示。在本实施例中,如图5B的角色细节画面160所示,以突出显示的方式显示已获取技能161a,使得已获取技能161a和拥有技能161b可以容易地彼此区分。

[0166] 注意,尽管在本实施例的上下文中在图5B中示出显示一个已获取技能161a和七个拥有技能161b作为针对各角色所设置的技能的情况,但对此没有限制。例如,已获取技能161a的数量和拥有技能161b的数量可以在各个角色之间变化。此外,例如,在角色等级提升时或者在消耗游戏内货币或物品时,各角色的已获取角色161a的数量和拥有技能161b的数量可以增加。

[0167] 此外,在玩家轻击角色细节画面160中的事件操作部162时,如图5C所示,切换角色细节画面160的内容,并且显示针对各角色所设置的专属事件162a。在这种情况下,如图5C

所示,以突出显示的方式显示事件操作部162。在主培养游戏中满足规定条件的情况下发生专属事件162a,利用该专属事件162a,显示与在培养游戏中出现的角色相关的故事,或者改变能力角色的值。

[0168] 图6D是用于说明专属事件表的图。如图6D所示,在专属事件表中,针对玩家所拥有的各角色存储专属事件162a。此外,如图5C所示,基于专属事件表中所存储的专属事件162a来在角色细节画面160中显示专属事件162a。注意,专属事件162a可以包括使得能够拥有或获取技能的提示事件、增加或减少角色的能力参数的数值的能力事件等。

[0169] 注意,在图5C所示的角色细节画面160中所显示的专属事件162a可以被布置成使得在主培养游戏的执行期间执行所有的专属事件162a,使得在主培养游戏的执行期间执行专属事件162a中的至少一些专属事件,或者使得在不满足规定条件的情况下在主培养游戏的执行期间不执行专属事件162a。此外,例如,在角色等级提升时、或者在消耗游戏内货币或物品时等,针对各角色所设置的专属事件162a的数量可以增加。此外,在满足规定条件的情况下,可以在主培养游戏期间执行未作为专属事件162a进行显示的专属事件162a。

[0170] 此外,如图5B和图5C所示,在角色细节画面160的下部,显示标记为“关闭”的关闭操作部163。在轻击角色细节画面160的关闭操作部163时,角色细节画面160的显示终止,并且在显示器26上显示主要角色选择画面150。

[0171] 此外,当在图5A所示的主要角色选择画面150中轻击返回操作部153时,在显示器26上显示图3A所示的主页画面100。此外,当在图5A所示的主要角色选择画面150中轻击下一个操作部154时,所选择的角色被设置为主要角色,并且在显示器26上显示继承角色选择画面170。

[0172] <继承角色的登记>

[0173] 图7A是用于说明继承角色选择画面170的第一图。图7B是用于说明培养角色列表画面180的图。图7C是用于说明继承角色选择画面170的第二图。图7D是用于说明继承角色选择画面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。继承角色是指其能力值、技能等将由主要角色继承的角色。玩家可以从玩家他或她自己所拥有的培养角色或者作为好友(诸如追随者等)所登记的其他玩家的代表角色中选择并登记两个继承角色。

[0174] 在继承角色选择画面170中,提供第一继承角色选择区域171a和第二继承角色选择区域171b。在从主要角色选择画面150向继承角色选择画面170的画面转变时,如图7A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。

[0175] 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7B所示的培养角色列表画面180。在培养角色列表画面180中,提供我的角色标签181a和租用标签181b。此外,在我的角色标签181a和租用标签181b的下方提供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。

[0176] 在选择我的角色标签181a的状态下,如图7B所示,显示与玩家他或她自己所拥有的培养角色相对应的培养角色图标182a。此外,尽管未示出,但在选择租用标签181b的状态下,显示好友的代表角色,即,与好友所培养的培养角色相对应的培养角色图标182。在长按培养角色图标182其中之一时,显示与同培养角色图标182相对应的培养角色有关的详细信息。

[0177] 此外,在轻击培养角色图标182其中之一时,与该培养角色图标182相对应的培养角色变为暂时选择。此外,在轻击培养角色图标182其中之一时,如图7C所示,显示继承角色选择画面170。此时,例如,在轻击第一继承角色选择区域171a、显示培养角色列表画面180、并且在培养角色列表画面180中轻击培养角色图标182其中之一(的情况下,在第一继承角色选择区域171a中显示表示暂时选择的培养角色的图像。此外,将与在培养时使用的继承角色有关的信息与培养角色相关联地存储。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。

[0178] 在该状态下,例如,在轻击第二继承角色选择区域171b、显示培养角色列表画面180、并且在培养角色列表画面180中轻击培养角色图标182其中之一时,如图7D所示,在第二继承角色选择区域171b中显示表示暂时选择的培养角色的图像。

[0179] 在暂时选择了两个培养角色时,在继承角色选择画面170中提供的下一个操作部154变得有效。在轻击变得有效的下一个操作部154时,暂时选择的培养角色被登记为继承角色,并且显示后面将说明的支援卡牌设置画面190。

[0180] 注意,玩家在继承角色选择画面170中必须一定选择两个培养角色作为继承角色。在没有暂时选择两个继承角色的情况下,如图7A和图7C所示,下一个操作部154灰化,这禁止接受玩家操作。此外,在继承角色选择画面170中提供返回操作部153,并且在轻击返回操作部153时,显示主要角色选择画面150。

[0181] <支援卡牌的登记>

[0182] 图8A是用于说明支援卡牌设置画面190的第一图。当在继承角色选择画面170中登记了两个继承角色时,显示图8A所示的支援卡牌设置画面190。在支援卡牌设置画面190的中央部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区域192。此外,在支援卡牌设置画面190的下部,显示标记为“返回”的返回操作部153和标记为“开始”的开始操作部193。

[0183] 在支援卡牌显示区域191中,显示多个(这里为六个)支援卡牌显示区域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区域192。注意,在显示支援卡牌设置画面190时,支援卡牌显示区域192最初被显示为空白。

[0184] 在本实施例中,玩家可以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中的一些种类(例如,五个种类)。此外,可以从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中的其他一些种类(例如,一个种类)。

[0185] 图8B是用于说明支援卡牌选择画面200的图。当在图8A中的支援卡牌设置画面190中轻击支援卡牌显示区域192其中之一(除右下方显示的支援卡牌显示区域192以外)时,在显示器26上显示图8B所示的支援卡牌选择画面200。在支援卡牌选择画面200中,显示与玩家所拥有的支援卡牌相对应的卡牌图标201的列表。玩家可以通过轻击支援卡牌选择画面200中所显示的卡牌图标201其中之一来选择支援卡牌。

[0186] 注意,尽管未示出,但在轻击支援卡牌设置画面190中的右下方显示的支援卡牌显示区域192时,在支援卡牌选择画面200中显示由好友或由基于诸如抽选等的规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中所显示的支援卡牌其中之一来选择好友的支援卡牌。如上所述,玩家可以在培养游戏中使用

其他玩家所拥有的支援卡牌。

[0187] 图9A是用于说明支援卡牌表的图。如图9A所示,在支援卡牌表中,针对玩家所拥有的各个类型的支援卡牌(即,支援卡牌ID)存储支援角色的种类(即,角色ID)、稀有度、等级和擅长训练种类。支援角色与支援卡牌的类型一对一地相对应。也就是说,各支援卡牌ID必定与一个角色ID相关联。换句话说,各支援卡牌必定与一个支援角色相对应。

[0188] 在本实施例中,针对各个支援卡牌设置稀有度。提供了三个等级(即,R(稀有)、SR(超稀有)和SSR(特别超稀有))作为稀有度。R表示设置了最低稀有度,并且SSR表示设置了最高稀有度。在本实施例中,具有更高稀有度的支援卡牌倾向于表现出更大的支援效果(其将在后面说明)。此外,在本实施例中,随着支援卡牌具有更高的稀有度,后面将说明的拥有技能的数量和支援事件的数量倾向于更大。

[0189] 作为支援卡牌的等级,提供了50个等级(即,等级1至等级50)。玩家可以使支援卡牌的等级提升,并且针对各个支援卡牌存储由玩家提升的等级。注意,可以通过使用游戏内货币或物品等来提升支援卡牌的等级。注意,根据稀有度来针对各支援卡牌的等级设置上限。

[0190] 例如,针对具有稀有度R的支援卡牌,将等级20定义为上限,针对具有稀有度SR的支援卡牌,将等级25定义为上限,并且针对具有稀有度SSR的支援卡牌,将等级30定义为上限。

[0191] 注意,在满足规定条件的情况下,等级上限可以渐进地上升。例如,针对具有稀有度R的支援卡牌的上限最多可以上升直到等级40,针对具有稀有度SR的支援卡牌的上限最多可以上升直到等级45,并且针对具有稀有度SSR的支援卡牌的上限最多可以上升直到等级50。

[0192] 图9B是用于说明支援效果表的图。如图9B所示,在支援效果表中,针对玩家所拥有的各个种类的支援卡牌存储支援效果。

[0193] 支援效果使主培养游戏中的各种状况上升。支援卡牌具有多个种类的支援效果。示例种类的支援效果包括体力、速度、耐力、力量、毅力和智力。

[0194] 图9C是用于说明拥有技能表的图。如图9C所示,在拥有技能表中,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,针对各个支援卡牌设置拥有技能,使得由玩家设置为主要角色的角色拥有这些拥有技能。当在主培养游戏期间发生提示事件时,玩家所选择的主要角色或者晋升为后面将说明的团队的其他玩家变得可以获取针对各个支援卡牌所设置的各个拥有技能。

[0195] 图9D是用于说明支援事件表的图。如图9D所示,在支援事件表中,针对玩家所拥有的各个支援卡牌存储可能发生的支援事件。支援事件是指在主培养游戏的执行期间可能发生的事件。在发生了支援事件的情况下,存在主培养游戏中的各种状况其中之一值增大或减小的情况。

[0196] 例如,可以根据回合数来确定发生的支援事件,或者可以通过规定抽选来确定发生的支援事件。此外,可以针对一个回合选择发生的多个支援事件。在任一情况下,根据预先设置的规定确定方法来确定发生的支援事件就足够了。

[0197] 图8C是用于说明支援卡牌设置画面190的第二图。在本实施例中,在所有六个支援卡牌都已选择时,如图8C所示,可以操作开始操作部193。另一方面,在所有六个支援卡牌都

未选择的情况下,如图8A所示,禁止操作开始操作部193。

[0198] 注意,当在支援卡牌设置画面190中操作返回操作部153时,在显示器26上显示图7D所示的继承角色选择画面170。此外,如图8C所示,当在支援卡牌设置画面190中轻击开始操作部193时,登记所选择的支援卡牌,并且在显示器26上显示游戏画面210(图13A)。

[0199] <特定角色的登记>

[0200] 在如上所述登记了主要角色、继承角色和支援卡牌时,登记特定角色。在本实施例中,预先设置了四个种类的角色作为特定角色。

[0201] 图10是用于说明角色识别信息表的第一图。图11是用于说明角色识别信息表的第二图。图10示出“角色C”被登记为主要角色并且“角色E”、“角色I”、“角色L”、“角色M”、“角色Q”和“角色T”被登记为支援角色的情况。此外,图11示出“角色F”被登记为主要角色并且“角色E”、“角色J”、“角色L”、“角色M”、“角色Q”和“角色T”被登记为支援角色的情况。

[0202] 注意,在本实施例中,存在如下的限制:在登记支援卡牌时,在被设置为主要角色的角色种类和被设置为支援角色的角色种类之间不存在重叠。

[0203] 在本实施例中,如图10所示,将“角色F”、“角色J”、“角色N”和“角色R”设置为特定角色。此外,在玩家从多个角色中选择了主要角色时,在角色识别信息表中,所选择的角色被登记为主要角色。

[0204] 此外,在通过玩家的操作选择了支援卡牌时,更新角色识别信息表以将与所选择的支援卡牌相对应的角色登记为支援角色。

[0205] 此外,当在角色识别信息表中登记了与主要角色和支援卡牌相关的信息时,登记与特定角色有关的信息。此时,如图10和图11所示,不论所登记的主要角色和支援角色的种类如何,“角色F”、“角色J”、“角色N”和“角色R”都被登记为特定角色。

[0206] <初始角色识别信息的设置>

[0207] 在如上所述登记了主要角色、继承角色、支援角色和特定角色时,登记团队成员和子成员。如后面将详细说的,在培养游戏中,需要通过使用被登记为团队成员的角色来进行战斗游戏。此外,在被登记为子成员的角色满足一定条件时,该角色被登记为团队成员。

[0208] 在本实施例中,将角色识别信息表中作为主要角色、支援角色和特定角色所登记的角色登记为团队成员。也就是说,在图10的情况下,“角色C”、“角色E”、“角色F”、“角色I”、“角色J”、“角色L”、“角色M”、“角色N”、“角色Q”、“角色R”和“角色T”被登记为团队成员。此外,在图11的情况下,“角色E”、“角色F”、“角色J”、“角色L”、“角色M”、“角色N”、“角色Q”、“角色R”和“角色T”被登记为团队成员。

[0209] 此外,在角色识别信息表中,在玩家所拥有的角色或支援卡牌(支援角色)中,将未被登记为团队成员的角色登记为子成员。注意,在预定义的角色中,未被登记为团队成员的所有其余角色或者通过抽选所选择的一些角色可以被登记为子成员。

[0210] 注意,尽管这里假定从主培养游戏的开始、支援角色和特定角色被登记为团队成员,但支援角色和特定角色可以在主培养游戏的开始时被登记为子成员,然后可以在规定时被登记为团队成员。

[0211] 在如上所述、在角色识别信息表中存储了与团队成员和子成员有关的信息(初始角色识别信息)时,准备阶段处理结束。

[0212] <培养阶段处理>

[0213] 在准备阶段处理结束时,开始培养阶段处理。在培养阶段处理中,可以对作为主要角色和团队成员所登记的角色进行培养。注意,在下文,为了便于理解,说明将首先针对主培养游戏的主要流程,然后将详细说明主培养游戏的特征。

[0214] 图12是用于说明选择项目表的图。注意,这里针对主要角色的各类型提供选择项目表。然而,可替代地,不论主要角色的类型如何,都可以提供共享的选择项目表。如图12所示,培养游戏由第1回合至第60回合组成,并且被设计成使得根据各个回合中的玩家选择的结果来更新各种参数。此外,利用选择项目表,针对各回合预先设置可以由玩家选择的项目。

[0215] 图13A是用于说明游戏画面210的第一图。图13B是用于说明游戏画面210的第二图。在转变到培养阶段处理时,在显示器26上显示图13A和图13B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和角色条件显示部212。主要角色设置有“体力”参数。“体力”参数主要用于计算失败率,该失败率是后面将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”的上限值可视地辨认主要角色的“体力”的当前剩余量。

[0216] 此外,主要角色设置有“角色条件”参数。显示角色条件显示部212,使得可以从多个等级(由极差、差、普通、好和极好组成的五个等级)其中之一方面可视地辨认主要角色的当前“角色条件”。随着“角色条件”参数变得更大,主要角色可以使比赛有利地进展,并且能力参数通过训练增加的值变得更大。

[0217] 此外,如图13A和图13B所示,在游戏画面210的中央部,显示主要角色的图像、状况显示部213和技能点数显示部214。在状况显示部213中,从数值以及多个等级之间的排名(由G⁺、F、F⁺、E、E⁺、D、D⁺、C、C⁺、B、B⁺、A、A⁺、S、SS和SS⁺组成的十六个等级)方面显示主要角色的当前状况。具体地,在本实施例中,显示以下的各个能力参数的数值和排名:“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”。此外,在技能点数显示部214中,用数值表示培养游戏中主要角色所拥有的技能点数的剩余量。

[0218] 此外,如图13A和图13B所示,在游戏画面210的下部,显示以下的操作部:标记为“休息”的休息操作部215;标记为“训练”的训练操作部216;标记为“技能”的技能操作部217;标记为“退出”的退出操作部218;以及标记为“比赛”的个人比赛操作部219。此外,在游戏画面210的上部显示当前回合数。

[0219] 此外,玩家可以在各回合中选择“休息”(休息操作部215)、“训练”(训练操作部216)、“退出”(退出操作部218)和“比赛”(个人比赛操作部219)其中之一。此时,如图12所示,预先设置了可以在各回合中选择的项目。

[0220] 在本实施例中,如图12所示的第20回合、第30回合、第35回合、第57回合和第59回合那样,设置了禁止选择休息操作部215、训练操作部216和退出操作部218的回合。在这样的回合中,如图13B所示,休息操作部215、训练操作部216和退出操作部218以灰化方式显示,这禁止了玩家的操作。因此,在这些回合中,玩家必须选择个人比赛操作部219。

[0221] 另一方面,技能操作部217被设置成使得在每个回合中均可以恒定地选择技能操作部217。如后面将说明的,即使当在一个回合中获取到技能时,该回合也未结束。注意,在本实施例中,在规定的回合结束之后强制地执行团队比赛。

[0222] 图14A是用于说明训练画面220的第一图。图14B是用于说明训练画面220的第二

图。在操作游戏画面210中的训练操作部216时,在显示器26上显示训练画面220。

[0223] 如图14A所示,在训练画面220的下部显示训练项目。这里,显示了以下的操作部:标记为“速度”的速度操作部221;标记为“耐力”的耐力操作部222;标记为“力量”的力量操作部223;标记为“毅力”的毅力操作部224;以及标记为“智力”的智力操作部225。

[0224] 在玩家轻击一次各个操作部221至225其中之一时,与所轻击的操作部221至225其中之一相对应的训练项目被暂时选择,并且与暂时选择的训练项目相对应的操作部221至225其中之一以突出显示的方式显示。图14A示出力量操作部223被暂时选择的状态。另一方面,图14B示出耐力操作部222被暂时选择的状态。

[0225] 此外,在各个操作部221至225中,显示针对各个训练项目的训练等级。训练等级是基于团队排名而上升的参数,并且随着训练等级变得更高,在执行训练时能力参数的增加值变得更大。各训练等级最初被设置为1,并且最大上升直到等级5。

[0226] 此外,在暂时选择的操作部221至225其中之一中,显示标记为“失败”的失败率显示部226。在失败率显示部226中用数值显示的失败率被设置成与体力显示部211中所显示的剩余体力成反比地增加。

[0227] 此外,在状况显示部213中,显示在执行与暂时选择的操作部221至225其中之一相对应的训练并且该训练成功时能力参数的增加值。例如,在图14A所示的示例中,暂时选择了力量操作部223,在状况显示部213中针对“耐力”显示“+8”且针对“力量”显示“+10”。另一方面,在图14B所示的示例中,暂时选择了耐力操作部222,在状况显示部213中针对“耐力”显示“+15”且针对“毅力”显示“+5”。

[0228] 此外,在执行训练并且该训练成功的情况下,在与发生规定事件所利用的训练项目相对应的操作部221至225中的每一个中显示事件报告表示227。注意,显示事件报告表示227的模式可以根据事件的种类而变化。

[0229] 此外,如图14B所示,在训练画面220的右上部中,针对各个暂时选择的操作部221至225,显示被指派用于训练的角色的指派角色图标228。此外,在训练成功的情况下,在规
定事件与指派角色图标228中所显示的角色相关联地发生的情况下,在相应的指派角色图标228中显示事件报告表示227。注意,在下文,指派了角色的训练将被称为联合训练。

[0230] 图14C是用于说明训练结果报告画面220a的图。在再次轻击暂时选择的操作部221至225其中之一时,执行与所轻击的操作部221至225其中之一相对应的训练。在执行该训练之后,在显示器26上显示报告训练成功或失败的训练结果报告画面220a。这里,显示文本“成功”,从而向玩家报告训练的成功。

[0231] 此外,此时,基于训练的成功来更新并显示状况显示部213中的能力参数。也就是说,更新与玩家所选择的训练项目(培养种类)相对应的主要角色的能力参数(能力信息)。

[0232] 这里,加上图14A或图14B中的状况显示部213中所显示的、在训练成功的情况下能力参数的上升值。此外,根据执行的训练项目来更新体力显示部211中所显示的内容。在进行了针对速度、体力、力量或毅力的训练并且该训练已成功的情况下,体力减少。另一方面,在进行了针对智力的训练并且该训练已成功时,体力恢复。

[0233] 另一方面,在训练失败的情况下,指派规定的惩罚。具体地,惩罚的内容包括体力的降低、能力参数的数值的减少、或角色条件的恶化等。注意,例如,在高失败率的情况下指派的惩罚与在低失败率的情况下指派的惩罚相比可能更不利(例如,体力的降低的数值更

大、能力参数的减少的数值更大、或角色条件的恶化等级更高)。

[0234] 此外,可以根据训练项目来确定惩罚的内容。例如,惩罚的内容可以是这样的:在速度训练失败的情况下,速度能力参数的值减小,而在力量训练失败的情况下,力量能力参数的值减小。此外,惩罚的内容可以是这样的:即使在训练失败的情况下,针对一些训练项目(例如,智力)也不指派惩罚。

[0235] 图14D是用于说明事件画面220b的图。在退出训练结果报告画面220a的显示时,存在在显示器26上显示事件画面220b的情况。在事件画面220b中执行各种事件。注意,存在在单个回合期间发生多个事件的情况。

[0236] 例如,在发生了提示事件的情况下,可以获得针对技能的提示。在获得针对技能的提示之后,玩家可以通过消耗技能点数来获取技能。提供了多个种类的技能,并且可以针对各技能发动规定能力。针对各技能定义了发动条件和效果,并且在满足针对各技能的发动条件的情况下发动预定义的效果。存在在后面将说明的个人比赛或团队比赛的执行期间发动技能的情况。

[0237] 事件包括获取技能的事件、体力恢复的事件、体力减少的事件、能力参数上升的事件、能力参数降低的事件、角色条件变得更好的事件、角色条件变得更差的事件等。如后面将说明的,事件包括针对各回合预定义的事件以及在规定抽选抽中的情况下发生的事件。此外,在所发生的所有事件都结束时,显示针对下一回合的游戏画面210。

[0238] 图15A是用于说明技能画面230的第一图。图15B是用于说明技能画面230的第二图。在操作游戏画面210中的技能操作部217时,在显示器26上显示图15A所示的技能画面230。

[0239] 在技能画面230中,显示技能显示栏231。在技能显示栏231中,显示已获取技能、对主要角色预先设置的拥有技能、作为各种事件的发生的结果所拥有的拥有技能等。此外,在针对拥有技能发生了提示事件的情况下,为了获取拥有技能而要消耗的技能点数被打折。这里,对于获取到了提示的各拥有技能,显示其获取所需的折扣技能点数。此时,将表示折扣率的折扣率显示图标232连同技能显示栏231一起显示。

[0240] 此外,对于技能画面230中所显示各技能,显示该技能的发动条件和发动效果。

[0241] 此外,在技能画面230的上部,显示体力显示部211、角色条件显示部212和技能点数显示部214。此外,在技能画面230的上部,显示当前回合数。

[0242] 在基于玩家的操作通过消耗技能点数获取到拥有技能时,如图15B所示,与已获取技能一起显示“获得(GET)”,从而报告拥有技能的获取,并且从技能点数显示部214中所显示的技能点数中减去所消耗的技能点数,并更新所显示的内容。

[0243] 图16A是用于说明个人比赛选择画面240的第一图。在操作游戏画面210中的个人比赛操作部219时,显示图16A所示的个人比赛选择画面240。个人比赛被设计成使得主要角色参加与所谓的非玩家角色(以下称为NPC)的比赛。

[0244] 在个人比赛选择画面240的上部,显示体力显示部211和角色条件显示部212。此外,在个人比赛选择画面240的中央部,显示用于选择主要角色要参加的个人比赛的种类的个人比赛选择操作部241。此外,在个人比赛选择画面240的下部,显示标记为“开始”的开始操作部242。注意,针对各回合预先设置可以经由个人比赛选择画面240中的个人比赛选择操作部241选择的比赛。可替代地,可以预先设置用于参加各比赛的条件,并且在满足该条

件的情况下可以允许参加该比赛。

[0245] 图16B是用于说明个人比赛开始画面250的图。当在经由个人比赛选择操作部241选择了要参加的个人比赛的种类状态下操作开始操作部242时,显示图16B所示的个人比赛开始画面250。在个人比赛开始画面250的中央部,显示策略显示部251。此外,在策略显示部251中,以突出显示的方式显示当前选择的策略(后追、居中、前列或领头),并且显示标记为“改变”的改变操作部252。在操作了改变操作部252时,在显示器26上显示未示出的策略改变画面。玩家可以通过在策略改变画面中进行操作来将个人比赛中的策略改变为任意策略。

[0246] 此外,在个人比赛开始画面250的下部,显示标记为“结果”的结果操作部253和标记为“比赛”的比赛操作部254。

[0247] 在操作了比赛操作部254的情况下,在显示器26上显示未示出的比赛画面。在显示器26上,显示示出比赛的进展的视频(以下称为比赛视频)。

[0248] 图16C是用于说明个人比赛结果画面260的图。在上述的比赛视频的播放结束的情况下以及在操作了结果操作部253的情况下,在显示器26上显示个人比赛结果画面260。在个人比赛结果画面260中,显示个人比赛中的名次。

[0249] 图17A是用于说明团队比赛选择画面270的图。如前面所述,在本实施例中,在规定的回合结束时,强制地开始团队比赛。在团队比赛开始时,显示图17A所示的团队比赛选择画面270。在团队比赛选择画面270的中央部,显示用于选择要参加的团队比赛的对手的对手团队选择操作部271。注意,对手可以是NPC。可替代地,对手可以是其他玩家的团队,而不限于NPC。在这种情况下,在执行通信的同时与其他玩家的团队进行战斗。

[0250] 注意,可以从团队成员中选择用以参加团队比赛的角色就足够了,并且不一定需要包括主要角色。此外,可以允许一个团队成员参加团队比赛中的多个比赛。

[0251] 图17B是用于说明团队比赛形成画面280的图。在操作了对手团队选择操作部271时,在显示器26上显示团队形成画面280。在团队形成画面280中,显示团队形成操作部281。通过操作团队形成操作部281,玩家可以通过使用被登记为团队成员的角色来挑选团队比赛用的角色。在本实施例中,在团队比赛中,执行五个种类的比赛(即,“短距离”、“英里”、“中距离”、“长距离”和“泥地”)。游戏被设计成使得基于个人比赛的结局来确定团队比赛的总结局。

[0252] 具体地,在五个比赛中玩家的团队所赢得的比赛的数量大于对手的团队所赢得的比赛的数量的情况下,将团队比赛的总结局确定为玩家的胜利。另一方面,在五个比赛中玩家的团队所赢得的比赛的数量小于对手的团队所赢得的比赛的数量的情况下,将团队比赛的总结局确定为败北。此外,在玩家的团队所赢得的比赛的数量和对手的团队所赢得的比赛的数量相同的情况下,结局被确定为平局。

[0253] 注意,玩家可以从团队成员中针对各比赛最多挑选三个种类的角色。此外,这里,不许可针对多个比赛挑选同一种类的角色。此外,在团队形成画面280的下部,显示标记为“开始”的开始操作部282。

[0254] 图17C是用于说明团队比赛开始画面290的图。在操作团队形成画面280中的开始操作部282时,显示图17C所示的团队比赛开始画面290。在本实施例中,在团队比赛中执行五个比赛,并且其执行顺序可以是预定义的顺序,或者可以是随机确定的。

[0255] 如图17C所示,在团队比赛开始画面290的中央部,显示与要执行的比赛相关的、由玩家形成的团队中的角色和对手的团队中的角色。这里示出如下的情况:针对“中距离”比赛,玩家挑选了两个角色,并且挑选了两个对手角色。

[0256] 此外,如图17C所示,在团队比赛开始画面290的下部,显示标记为“结果”的结果操作部291和标记为“比赛”的比赛操作部292。在操作比赛操作部292的情况下,显示未示出的比赛视频。

[0257] 图17D是用于说明团队比赛中期结果画面300的图。在前面提到的比赛视频的播放结束的情况下以及在操作了团队比赛开始画面290中的结果操作部291的情况下,在显示器26上显示团队比赛中期结果画面300。在团队比赛中期结果画面300中,显示相关比赛(这里的“中距离”比赛)中的结局。注意,对确定团队比赛中的五个比赛中的各比赛的结局的方法没有特别限制。例如,对于赢得了第一名的角色所属的团队,结局可以被确定为胜利。可替代地,可以针对各个名次授予点数,并且对于获取到最大点数的团队,结局可以被确定为胜利。

[0258] 此外,在退出图17D中的团队比赛中期结果画面300的显示时,显示针对下一比赛(例如,“短距离”比赛)的团队比赛开始画面290。然后,与上述类似地,顺次显示团队比赛开始画面290和团队比赛中期结果画面300,直到所有五个种类的比赛结束为止。

[0259] 图18A是用于说明团队比赛详细结果画面310的第一图。在如上所述、显示了针对所有五个种类的比赛的团队比赛开始画面290和团队比赛中期结果画面300时,在显示器26上显示团队比赛详细结果画面310。在团队比赛详细结果画面310的中央部,显示结局显示部311。在结局显示部311中,向玩家报告各个比赛的结局。如图18A所示,这里示出在各个比赛中三胜两败的情况。

[0260] 图18B是用于说明团队比赛总结果画面320的第一图。在退出结局显示部311的显示时,在显示器26上显示团队比赛总结果画面320。在团队比赛总结果画面320中,向玩家报告团队比赛的总结局。在如图18A所示、在各个比赛中三胜两败的情况下,在团队比赛总结果画面320中报告团队比赛中的胜利。

[0261] 此外,在团队比赛总结果画面320中显示团队排名。在本实施例中,团队排名基于团队比赛的结局而改变。例如,在团队比赛中的胜利的情况下,团队排名上升。

[0262] 此外,在报告团队比赛中的胜利的团队比赛总结果画面320中,显示标记为“下一个”的下一个操作部321。在操作了团队比赛总结果画面320中的下一个操作部321的情况下,显示针对下一回合的游戏画面210。

[0263] 图18C是用于说明团队比赛详细结果画面310的第二图。如图18C所示,这里示出在各个比赛中两胜三败的情况。图18D是用于说明团队比赛总结果画面320的第二图。在如图18C所示、在各个比赛中两胜三败的情况下,在团队比赛总结果画面320中报告团队比赛中的败北。

[0264] 注意,在团队比赛中败北的情况下,团队排名下降。然而,注意,由于不论团队比赛的结局如何、都继续主培养游戏,因此在轻击下一个操作部321时,开始下一回合。

[0265] 如上所述,在主培养游戏中,每规定回合执行团队比赛。对于团队比赛中的胜利,授予特权,诸如主要角色的能力参数的增加等。此外,在主培养游戏中,在规定回合中将子成员晋升为团队成员。这里,在执行团队比赛之后的下一回合中,将规定数量的子成员晋升

为团队成员。如上所述,培养游戏被设计成使得玩家在逐渐增加团队成员的同时,以赢得团队战斗为目的。

[0266] 图19是用于说明回合开始处理的粗略流程的图。培养阶段处理包括在开始培养游戏中的各回合时执行的回合开始处理。尽管后面将详细说明回合开始处理,但这里将说明回合开始处理的粗略流程。

[0267] 在回合开始处理中,如图19所示,执行“用于确定是否指派团队成员的处理”、“用于确定被指派了团队成员的训练项目的处理”、“用于确定能力参数的上升值的处理”和“用于确定发生的事件的处理”。以下将按顺序说明这些种类的处理。

[0268] <用于确定是否指派团队成员的处理>

[0269] 图20是用于说明指派/不指派表的图。如图20所示,在指派/不指派表中,针对角色的各种类的角色识别信息设置是否指派团队成员(“指派”或“不指派”)的选择比率。在本实施例中,基于图20所示的指派/不指派表,对于每个团队成员,参考前面所述的并且在图10或图11中示出的角色识别信息表来确定是否指派该团队成员。

[0270] 具体地,如图20所示,在本实施例中,对于作为角色识别信息被登记为“支援角色”和“特定角色”两者的各团队成员,按80%的概率选择“指派”。另一方面,对于作为角色识别信息被登记为“特定角色”但未被登记为“支援角色”的各团队成员,按60%的概率选择“指派”。

[0271] 此外,对于作为角色识别信息被登记为“支援角色”但未被登记为“特定角色”的各团队成员,按40%的概率选择“指派”。另一方面,对于作为角色识别信息、既未被登记为“支援角色”也未被登记为“特定角色”的各团队成员,按10%的概率选择“指派”。

[0272] 如上所述,被登记为支援角色的团队成员与未被登记为支援角色的团队成员相比更可能在训练中被指派。此外,被登记为特定角色的团队成员与未被登记为特定角色的团队成员相比更可能在训练中被指派。

[0273] <用于确定被指派了团队成员的训练项目的处理>

[0274] 然后,对于如上所述被确定指派的各个团队成员,确定该团队成员要被指派给“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”中的哪个训练项目。

[0275] 对确定被指派了各团队成员的训练项目的方法没有特别限制。例如,可以进行抽选,使得各团队成员将以相等概率被指派给各个训练项目。可替代地,代替进行抽选,可以将各个角色指派给针对各个角色预设的训练项目。可替代地,例如,可以进行抽选,使得各角色倾向于被指派给该角色的擅长训练(参见图9A)。在进行抽选的情况下,可以预先存储定义抽选中的选择比率的抽选表,或者可以在抽选的各时机创建抽选表。

[0276] <用于确定能力参数的上升值的处理>

[0277] 图21A是用于说明训练等级表的图。如图21A所示,训练等级被设置成随着团队排名变得提升而上升。具体地,在团队排名是第100名或更低的情况下,将针对“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”的各个训练等级设置为“等级1”,在团队排名是第99名或更高且第60名或更低的情况下,将各个训练等级设置为“等级2”,在团队排名是第59名或更高且第30名或更低的情况下,将各个训练等级设置为“等级3”,在团队排名是第29名或更高且第10名或更低的情况下,将各个训练等级设置为“等级4”,并且在团队排名是第9名或更高的情况下,将各个训练等级设置为“等级5”。

[0278] 注意,尽管在设置训练等级被设置成随着团队排名变得提升而上升的情况的上下文中说明了本实施例,但对此没有限制。例如,针对各个训练项目来对团队成员的擅长训练项目进行计数,并且训练等级可以根据计数得到的值(计数值)而上升。注意,尽管这里假定所有训练项目的训练等级相对于团队排名是相同的,但对于同一团队排名,训练等级可以在各个训练项目之间不同。

[0279] 在本实施例中,在执行了玩家所选择的训练并且该训练成功的情况下,规定的能力参数的值根据所执行的训练项目而上升。

[0280] 具体地,在本实施例中,在执行了针对“速度”的训练并且该训练成功的情况下,“速度”和“力量”能力参数的值上升。

[0281] 另一方面,在执行了针对“耐力”的训练并且该训练成功的情况下,“耐力”和“毅力”能力参数的值上升。

[0282] 另一方面,在执行了针对“力量”的训练并且该训练成功的情况下,“耐力”和“力量”能力参数的值上升。

[0283] 另一方面,在执行了针对“毅力”的训练并且该训练成功的情况下,“速度”、“力量”和“毅力”能力参数的值上升。

[0284] 另一方面,在执行了针对“智力”的训练并且该训练成功的情况下,“速度”和“智力”能力参数的值上升。

[0285] 在本实施例中,通过向固定上升值加上通过将该固定上升值乘以奖励相加率所获得的值来计算在成功训练的情况下上升的能力参数的值,其中固定上升值是与所执行的训练项目以及训练等级相对应地确定的,并且后面将说明奖励相加率。

[0286] 图21B是用于说明固定上升值(速度)表的图。此外,图21C是用于说明固定上升值(力量)表的图。也就是说,图21B示出在训练项目是“速度”的情况下的固定上升值。此外,图21C示出在训练项目是“力量”的情况下的固定上升值。

[0287] 如图21B和图21C所示,在固定上升值表中,存储与所执行的训练项目以及训练等级相对应地确定的固定上升值。此外,在本实施例中,如图21B和图21C所示,进行设置,使得随着训练等级变得更高,能力参数上升了更大的值。

[0288] 注意,尽管这里没有说明,但还分别提供了针对选择“耐力”、“毅力”和“智力”作为训练项目的情况的固定上升值表。

[0289] 此外,除了上述的固定上升值之外,还基于指派给各训练项目的角色以及前面所述并且在图10或图11中示出的角色识别信息表来确定奖励相加率。

[0290] 图21D是用于说明奖励相加率表的图。在本实施例中,基于被确定为指派给各训练项目的角色的角色识别信息来确定奖励相加率。

[0291] 具体地,如图21D所示,在奖励相加率表中,针对角色的各种类的角色识别信息设置是否存在奖励相加率以及相加率(上浮10%或上浮20%)的选择比率。

[0292] 在“支援角色”和“特定角色”被登记为角色识别信息的情况下,按50%的概率选择“无”,并且按50%的概率选择“上浮20%”。

[0293] 另一方面,在仅“支援角色”被登记为角色识别信息的情况下,按50%的概率选择“无”,并且按50%的概率选择“上浮10%”。

[0294] 另一方面,在仅“特定角色”被登记为角色识别信息的情况下,按50%的概率选择

“无”,并且按50%的概率选择“上浮10%”。

[0295] 另一方面,在“支援角色”和“特定角色”都未被登记为角色识别信息的情况下,按80%的概率选择“无”,并且按20%的概率选择“上浮10%”。

[0296] 此外,导出通过将基于固定上升值表所确定的固定上升值乘以奖励相加率所获得的值作为奖励相加值。将通过向固定上升值加上奖励相加值所获得的值确定为在成功训练的情况下使能力参数的值上升的量。注意,对于被指派了多个角色的训练,将针对所指派的多个角色的各个奖励相加值与固定上升值相加。如上所述,对于所有种类的训练,确定在成功训练的情况下使主要角色的能力参数上升的量。

[0297] <用于确定发生的事件的处理>

[0298] 图22是用于说明事件种类和事件类别的图。在主培养游戏期间,在各回合中进行用于确定是否将发生事件的处理。事件大致分类为针对各个主要角色提供的四个种类,即,情景事件、前面提到的专属事件162a、支援事件和团队成员事件。注意,各情景预定义有在主培养游戏期间可能发生的情景事件、专属事件162a、支援事件和团队成员事件。

[0299] 情景事件是针对主培养游戏的各个情景所设置的事件。在本实施例中,提供了多个情景,从而允许玩家选择这些情景其中之一。针对玩家所选择的各情景发生情景事件。换句话说,基于玩家所选择的情景来确定在主培养游戏中发生的情景事件。

[0300] 注意,可以在情景事件之间提供情景特有事件和情景共同事件。情景特有事件是仅与一个情景相关联的事件。例如,与第一情景相关联的情景特有事件仅在选择了第一情景的情况下发生,而从未在选择了其他情景的情况下发生。

[0301] 另一方面,情景共同事件是在多个情景中共同发生的事件。因此,情景共同事件在选择了第一情景的情况下以及在选择了第二情景的情况下都发生。

[0302] 这里,假定提供了情景特有事件和情景共同事件作为情景事件。然而,可替代地,可以仅提供情景特有事件或情景共同事件。

[0303] 如前面所述,专属事件162a是针对各个角色预先设置的事件。在主培养游戏中,发生针对玩家在设置游戏中(即,在准备阶段处理中)登记为主要角色的角色的专属事件162a。

[0304] 如前面所述,支援事件是针对各个支援卡牌预先设置的事件。在主培养游戏中,发生与玩家在设置游戏中登记的支援卡牌相关联的支援事件。此外,除了与登记的支援卡牌相关联的支援事件之外,例如,可能发生与团队成员相关联的支援事件。然而,注意,确定与玩家在设置游戏中登记的支援卡牌相关联的支援事件的概率被设置为高于确定其他支援事件的概率。

[0305] 团队成员事件是在执行了被指派了团队成员的训练(即,联合训练)的情况下发生的事件。此外,不论训练如何,在满足规定条件的情况下都可以发生团队成员事件。

[0306] 如上所述,对于情景事件,基于情景来确定情景事件是否发生等。此外,对于专属事件162a、支援事件和团队成员事件,基于主要角色、支援卡牌和团队成员来确定这些事件是否发生等。也就是说,基于在确定事件是否发生等时参考的信息来对事件种类进行分类。

[0307] 另一方面,在本实施例中,各事件根据由该事件的发生引起的内容而被分类为五个事件类别其中之一。这里,各事件被分类为以下的事件类别其中之一:提示事件、能力事件、适应性事件、故事事件和特训事件。

[0308] 如前面所述,提示事件是使得可以拥有或获取技能的事件。能力事件是使主要角色的能力参数上升或降低的事件。适应性事件是用于使主要角色的适应性参数上升或降低的事件。故事事件是用于显示与在培养游戏中出现的角色相关的故事的事件。注意,故事事件包括除了显示故事之外还改变能力参数或适应性参数的事件。特训事件是用于增加团队成员的能力参数的事件。

[0309] 这里,情景事件包括提示事件、能力事件、适应性事件和故事事件。此外,专属事件162a和支援事件包括提示事件和能力事件。此外,团队成员事件包括故事事件和特训事件。注意,图22所示的事件种类和事件类别之间的关系仅仅是示例。因此,例如,专属事件162a可以包括故事事件或特训事件。

[0310] 图23是用于说明事件种类和回合数之间的关系的图。图23示出在执行主培养游戏的情况下规定角色被登记为主要角色的情况的示例。基于针对各个情景提供的事件确定表来确定各事件是否发生等。

[0311] 这里,事件确定表包括事件发生确定表和事件内容确定表。在各事件发生确定表中,表示各事件是否将发生的信息以及表示事件的发生的概率等的信息与各回合相关联。注意,这里假定表示事件是否将发生的信息以及表示事件的发生的概率等的信息是按事件的各种类针对每个回合指定的。

[0312] 此外,在各事件内容确定表中,针对各回合以及针对事件的各种类预先设置将发生的事件或可能发生的事件。

[0313] 在各回合开始时,参考事件发生确定表,并且首先,针对事件的各种类确定是否将发生事件。此时,根据回合数和事件种类,存在必须确定事件的“发生”的情况。此外,根据回合数和事件种类,还存在规定了事件将例如按50%的概率发生的情况。在这种情况下,进行抽选以按50%的概率确定事件的“发生”。

[0314] 此外,对于确定“发生”的事件的各种类,参考事件内容确定表来确定将发生的事件的内容。例如,根据事件发生确定表,设置了在第1回合中必定将发生情景事件。此外,各事件被指派有事件ID。此外,在事件内容确定表中,具有事件ID=0001的情景事件作为可能发生的事件与第1回合相关联。因此,在玩主要培养游戏的情况下,在第1回合中,具有事件ID=0001的情景事件必定发生。

[0315] 类似地,根据事件确定表(事件发生确定表和事件内容确定表),确为在第4回合、第5回合、第6回合、第7回合和第10回合中,具有事件ID=0002、0003、0004、0005、0006的情景事件将分别发生。

[0316] 这里,各个事件大致分类为固定事件和随机事件。固定事件是事件发生的回合被固定的事件,换句话说,可以在规定回合中发生并且从不在除规定回合以外的回合中发生的事件。这里,具有事件ID=0001、0002、0003、0004、0005和0006的情景事件全部是固定事件并且是情景特有事件。

[0317] 另一方面,随机事件是在确定为将发生事件并且事件被确定为将发生的事件的情况下发生的事件。图23示出:在标记为“抽选”的各回合中,通过抽选来确定是否将发生事件,并且在确定了“发生”的情况下,发生通过抽选从随机事件中选择的事件。

[0318] 注意,在事件内容确定表中,对于将发生通过抽选所选择的事件的各回合,设置经受抽选的事件ID。例如,假定提供了具有事件ID=0010、0011和0012的随机事件作为情景事

件。此外,假定在事件内容确定表中具有事件ID=0010的情景事件与第12回合相关联。

[0319] 在这种情况下,在第12回合的开始时进行关于是否将发生情景事件有关的抽选。然后,在该抽选抽中的情况下,发生具有事件ID=0010的情景事件,而在该抽选未抽中的情况下,不发生情景事件。

[0320] 此外,例如,假定在事件内容确定表中具有事件ID=0010、0011和0012的情景事件与第15回合相关联。此外,在用于确定是否将发生事件的抽选抽中的情况下,从具有事件ID=0010、0011和0012的事件中通过抽选来确定将发生的情景事件,并且抽中了抽选的情景事件发生。

[0321] 注意,这里在排他地提供固定事件和随机事件的情况的上下文中给出了说明。然而,在通过抽选确定将发生的情景事件的情况下,作为抽选的对象,代替随机事件或者除了随机事件之外,还可以设置固定事件。

[0322] 这里,在本实施例中,将第4回合至第7回合设置为分支回合。分支回合是指在满足规定条件的情况下改变事件的内容的回合。这里,作为规定条件,设置了如下的条件:在团队成员中包括规定数量的特定角色,换句话说,主要角色或支援角色中包括规定数量的特定角色。

[0323] 具体地,在第4回合中,判断在团队成员中是否包括四个特定角色作为规定数量。然后,在团队成员中包括四个特定角色的情况下,将情景事件替换为团队成员事件。团队成员事件包括针对各个特定角色提供的特定角色事件。这里,在团队成员中包括特定角色的情况下,在分支回合中将情景事件替换为特定角色事件。

[0324] 类似地,在第5回合、第6回合和第7回合中,判断在团队成员中是否分别包括三个特定角色、两个特定角色和一个特定角色作为规定数量。然后,在团队成员中包括各个规定数量的特定角色的情况下,将情景事件替换为特定角色事件。

[0325] 具体地,具有事件ID=0002、0003、0004和0005的情景事件是故事事件。在这些故事事件中播放故事,在该故事中,团队成员考虑团队名称,但在最终没有提出任何团队名称的情况下故事结束。因此,在团队成员中不包括特定角色的情况下,在四个连续回合中未提出团队名称。

[0326] 另一方面,在团队成员中包括特定角色的情况下,将与特定角色的数量相对应的数量的情景事件替换为特定角色事件。特定角色事件是故事事件。在特定角色事件中,播放由特定角色提出团队名称的故事。提供了四个特定角色,并且由各个特定角色提出不同的团队名称。因此,在团队成员中包括特定角色的情况下,在第4回合至第7回合中提出与特定角色的数量相同数量的团队名称。

[0327] 此外,在第10回合发生的具有事件ID=0006的情景事件是故事事件。在该故事事件中,播放提示玩家选择团队名称的故事。这里,提供了总共五个种类的团队名称,这五个种类的团队名称除了包括由四个特定角色分别提出的四个团队名称之外,还包括预设的默认名称。

[0328] 在团队成员中不包括特定角色并且在第4回合至第7回合中未提出团队名称的情况下,玩家在第10回合中可以选择的团队名称仅是默认团队名称。在这种情况下,玩家必须选择默认团队名称。作为另一示例,在第4回合至第7回合提出两个团队名称的情况下,玩家可以选择总共三个种类的团队名称(即,提出的两个团队名称和默认团队名称)其中之一。

[0329] 玩家在第10回合中选择的团队名称被登记为官方团队名称,并且随后在各种场景中使用,直到主培养游戏结束为止。注意,可以在主培养游戏结束之前的规定定时向玩家授予与登记的团队名称相对应的特权。授予给玩家的特权的示例包括与登记的团队名称相对应的技能的获取、使能力参数或适应性参数上升、以及游戏内货币的获取。

[0330] 如上所述,具有事件ID=0002、0003、0004、0005和0006的情景事件以及在第4回合至第7回合中替换的特定角色事件两者是情景特有事件。与可能发生的事件的ID相关联地管理各情景ID。因此,在第4回合至第7回合和第10回合可能发生的情景事件和特定角色事件与仅一个情景ID相关联。

[0331] 此外,根据事件确定表,在第2回合和第8回合中分别发生具有事件ID=1001和1002的专属事件162a。此外,根据事件确定表,通过抽选确定是否将发生专属事件162a其中之一以及在第3回合到第7回合、第9回合、第11回合和第12回合中将发生的专属事件162a。

[0332] 这里,专属事件162a在各个角色之间变化。此外,针对各角色设置回合数和将发生的专属事件162a之间的关系。因此,发生各专属事件162a的回合和在各回合中发生的专属事件162a根据被登记为主要角色的角色而变化。

[0333] 此外,在事件确定表中,如图23所示,设置了在规定回合中通过抽选确定是否将发生支援事件、以及将发生的支援事件的内容。注意,同样对于支援事件,可能抽中抽选的事件ID可以在各个回合之间变化或者可以在所有回合之间是相同的。

[0334] 在用于确定是否将发生支援事件的抽选中确定为“发生”的概率不受登记的支援卡牌的影响。换句话说,不论登记了哪个支援卡牌,在各回合中确定为将发生支援事件的概率都是相同的。另一方面,在确定了支援事件的“发生”的情况下,确定支援事件的内容;此时,确定支援事件的内容的概率根据登记的支援卡牌而变化。

[0335] 具体地,在确定了支援卡牌的“发生”的情况下,基于事件内容确定表来提取在相关回合中可能发生的支援事件的事件ID。然后,基于所提取的事件ID来生成抽选表,并且基于所生成的抽选表来确定一个事件ID。

[0336] 注意,所提取的事件ID可以包括与登记的支援卡牌相关联的支援事件的事件ID、以及与登记的支援卡牌不相关联的支援卡牌的事件ID。在这种情况下,在抽选表中,与登记的支援卡牌相关联的支援事件的事件ID的抽中概率被设置为高于与登记的支援卡牌不相关联的支援事件的事件ID的抽中概率。因此,与登记的支援卡牌相关联的支援事件与其他支援事件相比更可能发生。

[0337] 如上所述,在各回合中,尽管各支援事件的发生的概率不受登记的支援卡牌影响,但发生的支援事件的内容受登记的支援卡牌影响。

[0338] 然而,注意,各支援事件的发生的概率自身或发生的支援事件的内容(种类)自身可以根据登记的支援卡牌而变化。也就是说,在主培养游戏期间发生的事件的数量或事件的发生的概率可以在登记的支援卡牌之间变化。

[0339] 此外,在各回合中,通过抽选来确定是否将发生团队成员事件等。通过抽选确定的团队成员事件局限于特训事件。以下将详细说明特训事件。

[0340] 图24A是用于说明游戏画面210的第三图。图24A示出在相关回合中发生特训事件的情况。在这种情况下,如图24A所示,在游戏画面210的训练操作部216中显示事件报告表示227。

[0341] 图24B是用于说明训练画面220的第三图。在操作游戏画面210中的训练操作部216时,在显示器26上显示训练画面220。在针对在训练画面220中的指派角色图标228其中之一中显示的角色发生特训事件的情况下,在相应角色的指派角色图标228中显示事件报告表示227。

[0342] 此外,如图24B所示,对于指派给训练的角色的各个指派角色图标228,显示联结计量器228a和特殊图标228b。联结计量器228a表示根据与相应团队成员的角色的联合训练的执行次数而上升的参数(以下称为联结参数)。联结参数最初被设置为0,并且最大上升直到100。联结计量器228a从视觉上表示联结参数的值。

[0343] 此外,特殊图标228b表示与相应团队成员的角色相关的特训事件的执行次数。如后面将详细说明的,特殊图标228b以如下的显示模式表示,该显示模式与针对显示了特殊图标228b的指派角色图标228的角色所执行的特训事件的次数相对应。

[0344] 图25A是用于说明特训事件执行/不执行确定表的图。在确定为团队成员将被指派给各训练项目的情况下,基于特训事件执行/不执行确定表,针对指派给各训练项目的各团队成员通过抽选来确定是否执行特训事件。在下文,确定为将执行特训事件所针对的团队成员也将被称为经受特训的团队成员。

[0345] 具体地,如图25A所示,基于经受特训的团队成员的联结参数的值来设置与是否将执行特训事件有关的选择概率。这里,选择概率被设置成使得随着联结参数的值变得更大,更可能选择特训事件的执行。注意,可能发生与抽中了抽选的团队成员的数量相同数量的特训事件。然而,对于各单个训练项目,可以针对可能同时出现的经历训练的团队成员的数量设置限制。

[0346] 图25B是用于说明特殊图标确定表的图。特训事件包括用于“成功”的执行模式和用于“大成功”的执行模式。在针对经受特训的各团队成员第5次执行特训事件的情况下,必定根据用于“大成功”的执行模式执行专属事件。另一方面,在针对经受特训的各团队成员不是第5次执行特训事件的情况下,必定根据用于“成功”的执行模式执行特训事件。也就是说,对于经受特训的各单个团队成员,可以根据用于“大成功”的执行模式执行仅一次特训事件。注意,根据所执行的特训事件的内容(用于“成功”的执行模式或用于“大成功”的执行模式)或者确定了特训事件的执行所针对的团队成员的数量,事件报告表示227可以以不同的模式显示。

[0347] 如图25B所示,在针对经受特训的各团队成员的特训事件的执行次数是0次至4次的情况下,即,在尚未根据用于“大成功”的执行模式执行特训事件的情况下,随着特训事件的执行次数变得更大,特殊图标228b以更大的大小显示。

[0348] 可以通过抽选来确定根据用于“大成功”还是“成功”的执行模式来执行特训事件。在这种情况下,可以设置抽选概率,使得随着针对经受特训的团队成员的特训事件的执行次数变得更大,更有可能选择用于“大成功”的执行模式。在这种情况下,由于随着特殊图标228b的大小变得更大、更有可能选择用于“大成功”的执行模式,因此特殊图标228b表示选择用于“大成功”的执行模式的可能性。

[0349] 此外,在根据用于“大成功”的执行模式执行特训事件之后,即,在针对经受特训的团队成员的特训事件的执行次数大于或等于5次的情况下,特殊图标228b以与在针对经受特训的团队成员的特训事件的执行次数是0次至4次的情况下相比更大的大小显示。此外,

如图25B所示,显示建议表示a,该建议表示a表明根据用于“大成功”的执行模式执行了特训事件。

[0350] 此外,在发生特训事件并且用于特训事件的执行模式是用于“成功”的执行模式的情况下,经受特训的团队成員的能力参数以及主要角色的能力参数在规定范围内上升。另一方面,在特训事件的执行模式是用于“大成功”的执行模式的情况下,经受特训的团队成員的能力参数以及主要角色的能力参数上升得超出上述规定范围。

[0351] 此外,如图24B所示,在确定为要执行特训事件的情况下,在训练画面220的状况显示部213中,显示表示通过特训事件使主要角色的能力参数上升的值的奖励图标228c。

[0352] 图25C是用于说明奖励图标确定表的图。根据通过特训事件使主要角色的能力参数上升的值,奖励图标228c以不同的大小显示。这里,在通过特训事件使主要角色的能力参数上升的值为20至39的情况下,与在该值为0至19的情况下相比,奖励图标228c以更大的大小显示。此外,在通过特训事件使主要角色的能力参数上升的值大于或等于40的情况下,与在该值为20至39的情况下相比,奖励图标228c以更大的大小显示。

[0353] 图26A是用于说明奖励固定值(主要角色)表的图。在执行上述的特训事件的情况下,根据确定为将执行特训事件所针对的团队成員的数量来确定通过特训事件使主要角色的能力参数上升的值(奖励固定值)。这里,如图26A所示,设置了:随着确定为将执行特训事件所针对的团队成員的数量变得更大,通过特训事件使主要角色的能力参数上升的值(奖励固定值)变得更大。

[0354] 图26B是用于说明奖励相加值(主要角色)表的图。在根据用于“大成功”的执行模式执行特训事件的情况下,除上述的奖励固定值之外,还确定通过根据用于“大成功”的执行模式的特训事件使主要角色的能力参数上升的值(奖励相加值)。这里,如图26B所示,根据基于用于“大成功”的执行模式执行特训事件所针对的团队成員的擅长训练来设置主要角色的能力参数上升的值(奖励相加值)。也就是说,通过特训事件使主要角色的能力参数上升的值是上述的奖励固定值与奖励相加值的总和。

[0355] 图27A是用于说明固定上升值(特训对象)表的图。在执行上述的特训事件的情况下,确定通过特训事件使经受特训的团队成員的能力参数上升的值(固定上升值)。这里,如图27A所示,根据所执行的训练的种类来设置经受特训的团队成員的能力参数上升的值(固定上升值)的范围。这里,通过抽选确定在图27A中设置的范围内的值(固定上升值)。

[0356] 图27B是用于说明奖励上升值(特训对象)表的图。在根据用于“大成功”的执行模式执行特训事件的情况下,除上述的固定上升值之外,还确定通过特训事件使经受特训的团队成員的能力参数上升的值(奖励上升值)。这里,如图27B所示,根据经受特训的团队成員(针对这些团队成員,根据用于“大成功”的执行模式执行特训事件)的擅长训练来设置经受特训的团队成員的能力参数上升的值(奖励上升值)。

[0357] 注意,在根据用于“大成功”的执行模式执行特训事件的情况下,取决于根据用于“大成功”的执行模式同时执行的专属事件的数量(次数),可以执行用于附加地进一步使经受特训的团队成員的能力参数或者主要角色的能力参数上升的事件。例如,配置可以是这样的:随着根据用于“大成功”的执行模式同时执行的特训事件的数量(次数)变得更大,经受特训的团队成員的能力参数或主要角色的能力参数附加地进一步上升的值也变得更大。

[0358] 如上所述,在发生特训事件时,主要角色以及经受特训的团队成員的能力参数上

升。注意,在主要角色或者经受特训的团队成员其中之一是特定角色的情况下,可以将固定上升值或奖励上升值乘以规定的相加率。也就是说,在主要角色或经受特训的团队成员其中之一是特定角色的情况下,与在该角色不是特定角色的情况下相比,能力参数上升了更大的值。

[0359] 如上所述,在主培养游戏中,随着回合进展,玩家可以增加团队成员。此外,随着回合进展,玩家可以使主要角色和团队成员的能力参数上升。能力参数随着成功训练或各种事件的发生而上升。如前面所述,在训练中,如果将特定角色指派给训练项目,则加上奖励相加值。

[0360] 此外,尽管没有详细说明,但在主要角色或支援角色是特定角色的情况下,在发生能力事件时,加上规定的奖励相加值。因此,玩家可以通过将特定角色登记为主要角色或支援角色来有利地使主培养游戏进展。

[0361] 此外,在团队成员中包括特定角色的情况下,在各分支回合中发生特定角色事件。因此,玩家可以通过将特定角色登记为主要角色或支援角色来扩展游戏中的选项,这使得可以提高游戏的乐趣。

[0362] 当在上述主培养游戏中所有回合结束时,培养游戏结束。在培养游戏结束时,将在培养游戏中培养的主要角色存储为培养角色。更严格地,将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)与玩家ID相关联地存储。如后面将说明的,与玩家ID相关联地存储的培养角色信息包括能力参数、适应性参数、已获取技能、继承信息等。

[0363] (团队竞技游戏)

[0364] 接着,将说明团队竞技游戏。例如,当在主页画面100中轻击菜单栏102的团队体育场画面选择操作部102d时,显示团队体育场画面。玩家可以通过在团队体育场画面中输入操作来玩后面将说明的团队竞技游戏或练习赛。

[0365] 图28A是用于说明团队体育场画面400的第一图。图28B是用于说明团队体育场画面400的第二图。在轻击团队体育场画面选择操作部102d时,显示图28A所示的团队体育场画面400。在团队体育场画面400中,显示团队竞技游戏选择操作部401和练习赛选择操作部402。

[0366] 在轻击团队竞技游戏选择操作部401时,如图28B所示,在团队体育场画面400中显示形成选择操作部403、团队竞技游戏开始操作部404和返回操作部405。在轻击返回操作部405时,发生向图28A所示的团队体育场画面400的画面转变。在轻击形成选择操作部403时,在显示器26上显示团队形成画面410。

[0367] 图28C是用于说明团队形成画面410的图。在团队形成画面410中,玩家可以形成在团队竞技游戏中使用的团队。团队竞技游戏包括五个种类的比赛,即,短距离比赛、英里比赛、中距离比赛、长距离比赛和泥地比赛。这些比赛中的各比赛以由玩家形成的团队(以下称为玩家团队)与由玩家作为对手所选择的团队(以下称为对手团队)之间的战斗的形式来玩。在这五个种类的比赛中的各比赛中,获得第一名的角色所属的团队获胜。此外,在玩家团队的胜利数量大于对手团队的胜利数量的情况下,玩家获胜。

[0368] 在团队形成画面410中,玩家可以分别形成用于短距离比赛的短距离团队、用于英里比赛的英里团队、用于中距离比赛的中距离团队、用于长距离比赛的长距离团队、以及用于泥地比赛的泥地团队。在各团队中可以登记的角色最大数量是三个。玩家可以将该玩

家他或她自己培养的培养角色登记在团队中。在下文,团队中所登记的培养角色将被称为登记角色。

[0369] 如图28C所示,在团队形成画面410中,针对各团队显示与登记角色相对应的角色图标411。在轻击角色图标411其中之一时,与所轻击的角色图标411相对应的登记角色变为暂时选择,并且在显示器26上显示培养角色列表画面420。

[0370] 图28D是用于说明培养角色列表画面420的图。玩家可以在培养角色列表画面420中选择登记角色。具体地,在培养角色列表画面420的上部,显示暂时选择的培养角色的图像以及能力参数显示栏421。在能力参数显示栏421中,显示暂时选择的培养角色的能力参数。

[0371] 此外,在能力参数显示栏421的下方,显示与玩家所拥有的培养角色相对应的培养角色图标422。在轻击培养角色图标422其中之一时,与所轻击的培养角色图标422相对应的培养角色变为暂时选择。在如上所述改变暂时选择的培养角色时,能力参数显示栏421中所显示的内容同时也改变。

[0372] 在培养角色列表画面420中,提供决定操作部423。当在培养角色列表画面420中与登记角色不同的培养角色变为暂时选择之后、轻击决定操作部423时,登记角色改变。在登记角色改变时,显示图28C所示的团队形成画面410。此时,在团队形成画面410中显示与改变之后的登记角色相对应的角色图标411。

[0373] 在团队形成画面410中,提供确认操作部412。如图28C所示,在登记角色未改变的状态下,确认操作部412以灰化方式显示。在该状态下,使确认操作部412的操作无效。另一方面,在登记角色已改变的状态下,确认操作部412的操作有效。在通过确认操作部412接受了操作时,确认了登记角色的改变。

[0374] 注意,在团队形成画面410和培养角色列表画面420中提供返回操作部405。当在团队形成画面410中轻击返回操作部405时,显示图28B所示的团队形成画面410。注意,在登记角色已改变的状态下轻击返回操作部405的情况下,取消登记角色的改变。因此,在这种情况下,登记角色不改变,并且显示团队形成画面410。

[0375] 此外,当在培养角色列表画面420中轻击返回操作部405时,显示图28C所示的培养角色列表画面420。注意,在改变了登记角色的状态下轻击返回操作部405的情况下,取消登记角色的改变。因此,在这种情况下,登记角色不改变,并且显示团队形成画面410。

[0376] 另一方面,在团队形成画面410中长按角色图标411其中之一的情況下以及在在培养角色列表画面420中长按培养角色图标422其中之一的情況下,在显示器26上显示角色细节对话框430。

[0377] 图29A是用于说明角色细节对话框430的第一图。图29B是用于说明角色细节对话框430的第二图。图29C是用于说明角色细节对话框430的第三图。在角色细节对话框430中,显示与同所操作并长按的角色图标411或培养角色图标422相对应的培养角色有关的详细信息。在角色细节对话框430的上部,显示能力参数显示栏421。

[0378] 此外,在能力参数显示栏421的下方,显示适应性信息显示栏431。在适应性信息显示栏431中,显示:与针对草地和泥地的各个场地适应性有关的适应性参数;与针对短距离、英里、中距离和长距离的各个距离适应性有关的适应性参数;以及与针对领头、前列、居中和后追的各个跑法适应性有关的适应性参数。

[0379] 在适应性信息显示栏431的下方,显示各种信息显示栏432。在各种信息显示栏432中,提供技能显示标签432a、继承信息显示标签432b和培养信息显示标签432c。在轻击技能显示标签432a时,如图29A所示,在各种信息显示栏432中显示培养角色的已获取技能。另一方面,在轻击继承信息显示标签432b时,如图29B所示,显示培养角色的继承信息。注意,继承信息包括与在培养相关培养角色时在培养游戏中的设置游戏中设置的两个继承角色有关的信息。

[0380] 另一方面,在轻击培养信息显示标签432c时,如图29C所示,显示培养角色的培养信息。注意,培养信息包括在培养相关培养角色时在培养游戏中的设置游戏中设置的支援卡牌的种类、以及通过使用培养游戏中的个人比赛的战绩和诸如能力参数等的各种参数所计算出的评价得分。

[0381] 如上所述,角色细节对话框430使得玩家可以确认与培养角色有关的各种信息。尽管没有详细说明,但在不限于团队形成画面410和培养角色列表画面420的情况下,可以从可以显示培养角色的各种画面显示角色细节对话框430。例如,在强化画面或培养游戏中的主要角色选择画面150中输入规定操作的情况下,也可以显示角色细节对话框430。注意,在角色细节对话框430中提供关闭操作部433。在轻击关闭操作部433时,角色细节对话框430关闭,并且在显示器26上显示先前画面。

[0382] 另一方面,当在图28B所示的团队体育场画面400中轻击团队竞技游戏开始操作部404时,显示对手团队选择画面440。如后面将详细说的,在轻击团队竞技游戏开始操作部404时,在服务器1000处提取对手团队。

[0383] 图30A是用于说明对手团队选择画面440的图。在对手团队选择画面440中,显示与对手团队相对应的对手团队图标441。这里,在服务器1000处提取三个对手团队。因此,在对手团队选择画面440中显示三个对手团队图标441。在各个对手团队图标441中,示出团队的总评价得分以及与总评价得分相对应的排名。通过对团队中所包括的所有登记角色的评价得分、各种适应性等进行求和来计算总评价得分。

[0384] 在服务器1000处,基于当前设置的玩家团队的总评价得分来提取对手团队。这里,从具有在第一范围内(例如,在从+8000到+10000的范围内)与玩家团队的总评价得分相比更高的得分的团队、从与玩家团队的总评价得分的差在第二范围内(例如,在从-2000到+2000的范围内)的团队、以及从具有在第三范围内(例如,在从-8000到-10000的范围内)与玩家团队的总评价得分相比更低的得分的团队中分别提取一个团队。注意,此时作为对手团队所提取的团队是由其他玩家作为他们自己的玩家团队当前设置的团队。

[0385] 此外,在各个对手团队图标441中,显示与五个种类的比赛分别相对应的五个团队的首领的角色图像。与在团队形成画面410中的针对各个团队的最上行中显示的角色图标411相对应的登记角色是首领。

[0386] 此外,在对手团队选择画面440的下部提供重新加载操作部442。在轻击重新加载操作部442时,在服务器1000处再次提取三个对手团队,并且对手团队图标441改变。注意,当在对手团队选择画面440中轻击返回操作部405时,显示图28B所示的团队体育场画面400。然后,当在对手团队选择画面440中轻击对手团队图标441其中之一时,显示开始确认画面450。

[0387] 图30B是用于说明开始确认画面450的图。在开始确认画面450中,针对五个种类的

比赛(即,短距离比赛、英里比赛、中距离比赛、长距离比赛和泥地比赛)中的各比赛,示出表示参加角色的团队图标451。针对玩家团队和对手团队分别提供团队图标451。这里,在开始确认画面450的左侧显示针对玩家团队的团队图标451,并且在开始确认画面450的右侧显示针对对手团队的团队图标451。

[0388] 此外,在开始确认画面450的下部,提供返回操作部405和开始操作部452。在轻击返回操作部405时,显示图28B所示的团队体育场画面400。然而,注意,即使发生向团队体育场画面400的画面转变,玩家也不能取消曾选择的对手团队。因此,当在开始确认画面450中轻击返回操作部405时,保存对手团队。此外,当在保存了对手团队的状态下在团队体育场画面400中轻击团队竞技游戏开始操作部404时,再次显示图30B所示的开始确认画面450。

[0389] 当在开始确认画面450中轻击开始操作部452时,显示结果列表画面460。

[0390] 图30C是用于说明结果列表画面460的第一图。图30D是用于说明结果列表画面460的第二图。同样在结果列表画面460中,与开始确认画面450类似,针对比赛的各个种类显示团队图标451,并且针对将显示比赛结果的比赛的团队图标451以突出显示的方式显示。在图30C中,最上方显示的针对第一比赛的团队图标451以突出显示的方式显示。

[0391] 在结果列表画面460的下部,提供比赛视频播放选择部461和结果显示选择部462。在轻击比赛视频播放选择部461时,播放以突出显示的方式显示的比赛的比赛视频。此外,在比赛视频的播放结束时,如图30D所示,显示关于玩家团队是获胜还是败北的区别。另一方面,在轻击结果显示选择部462时,不播放比赛视频,并且如图30D所示,仅显示比赛结果。

[0392] 注意,在显示比赛结果时,在团队图标451中,显示参加角色的各个名次。此外,尽管没有详细说明,但在团队竞技游戏中,设置用于向玩家授予点数的点数授予条件。例如,点数授予条件指定基于名次的要授予的点数、在团队连胜的情况下的要授予的点数等。以各比赛为单位向玩家报告点数,并且在所有五个种类的比赛结束时报告总点数。团队竞技游戏被设计为玩家从总点数方面与其他玩家竞争排名的游戏。

[0393] 如上所述,在团队竞技游戏中,玩家可以通过使用玩家所培养的培养角色来形成团队,并且可以与其他玩家所形成的团队进行战斗。此外,由于玩家从通过战斗所获取到的总点数方面与其他玩家竞争排名,因此给予了玩家对更强的培养角色进行培养的动力。

[0394] 这里,为了在培养游戏中对更强的培养角色进行培养,需要选择更合适的支援卡牌和继承角色。因此,希望玩家收集用于对更强的培养角色进行培养的信息。在本实施例中,在团队竞技游戏中,可以通过长按结果列表画面460中所显示的对手团队的团队图标451其中之一来查看针对对手团队的各个登记角色的角色细节对话框430。

[0395] 因而,例如,玩家可以在对与对手团队的登记角色类似的培养角色进行培养时确认具有高评价得分的培养角色的继承信息和培养信息。然而,考虑到在团队竞技游戏中具有高评价得分的培养角色的获胜率不一定高,因此难以获得用于形成最佳团队的信息。如上所述,如果变得难以获得合适的信息,则玩家玩游戏的动力将受到损害。

[0396] 因而,在本实施例中,允许玩家玩其他玩家所培养的培养角色参加的练习赛。在这样的练习赛中,玩家可以让他或她自己所拥有的培养角色以及其他玩家所拥有的培养角色参加期望比赛,并且可以检查比赛的结局。这使得玩家更容易获得用于对更强的培养角色进行培养的信息。以下说明练习赛。

[0397] 图31A是用于说明练习赛顶层画面500的图。当在图28A所示的团队体育场画面400

中轻击练习赛选择操作部402时,显示图31A所示的练习赛顶层画面500。玩家可以从练习赛顶层画面500设置诸如赛道(course)等的各种比赛条件、要参加比赛的角色等。当在练习赛顶层画面500中轻击赛道选择操作部501时,显示未示出的比赛条件设置画面。

[0398] 图32是用于说明比赛条件的图。玩家可以在比赛条件设置画面中任意设置比赛条件。具体地,玩家可以从现有赛道中选择要跑比赛的赛道,或者可以单独设置赛道。此外,玩家可以将参加者的数量设置为11至18其中之一。此外,玩家可以将季节设置为随机、春季、夏季、秋季和冬季其中之一。在选择随机的情况下,在开始比赛时,通过抽选随机地确定季节。

[0399] 此外,玩家可以将天气和场地条件设置为随机和该图所示的十二个模式其中之一。注意,在选择随机的情况下,在开始比赛时,通过抽选随机地设置天气和场地条件。此外,玩家可以将角色条件设置为随机和该图所示的五个模式其中之一。注意,在选择随机的情况下,在开始比赛时,通过抽选随机地确定角色条件。另一方面,在确定除随机以外的模式其中之一的情況下,所有参加角色的角色条件被统一设置为所选择的角色条件。此外,玩家可以将NPC的强度设置为该图所示的五个模式其中之一。

[0400] 图31B是用于说明参加角色设置画面510的图。当在比赛条件设置画面中设置了比赛条件时,在显示器26上显示参加角色设置画面510。在参加角色设置画面510中,显示角色设置标签511、重置操作部512、开始操作部513、练习成员显示操作部514和返回操作部515。显示与在比赛条件设置画面中设置的参加者的数量相同数量的角色设置标签511。在参加角色设置画面510的显示开始时,所有的角色设置标签511被显示为空白。在轻击角色设置标签511其中之一时,显示参加角色选择画面520。

[0401] 图31C是用于说明参加角色选择画面520的第一图。图31D是用于说明参加角色选择画面520的第二图。在参加角色选择画面520中,玩家可以选择要参加练习赛的角色。具体地,在参加角色选择画面520的上部,显示暂时选择的培养角色的图像和能力参数显示栏521。在能力参数显示栏521中,显示暂时选择的培养角色的能力参数。

[0402] 此外,在能力参数显示栏521的下方,显示与玩家所拥有的培养角色相对应的培养角色图标522。在轻击培养角色图标522其中之一时,与所轻击的培养角色图标522相对应的培养角色变为暂时选择。在如上所述、暂时选择的培养角色改变时,能力参数显示栏521中所显示的内容同时也改变。

[0403] 此外,在参加角色选择画面520中,提供返回操作部523和下一个操作部524。在轻击返回操作部523时,显示图31B所示的参加角色设置画面510。在这种情况下,取消暂时选择的培养角色。另一方面,在轻击下一个操作部524时,暂时选择的培养角色被设置为参加角色。在这种情况下,发生从参加角色选择画面520向参加角色设置画面510的画面转变。此时,如图31B所示,在角色设置标签511中显示与被设置为参加角色的培养角色有关的信息。

[0404] 此外,在参加角色选择画面520中,提供我的角色显示标签525和租用角色显示标签526。在轻击了我的角色显示标签525的状态下,如图31C所示,显示与玩家所拥有的培养角色相对应的培养角色图标522。另一方面,在轻击了租用角色显示标签526的状态下,如图31D所示,显示好友的代表角色或者与被登记为后面将说明的练习伙伴的角色相对应的培养角色图标522。

[0405] 玩家可以从玩家他或她自己所培养的培养角色、好友的代表角色、以及练习伙伴

中任意选择要参加练习赛的多个角色。此外,在特定数量的角色(该特定数量大于或等于2)被设置为参加角色时,变为可以执行练习赛。特定数量的角色可以是玩家他或她自己所培养的培养角色、好友的代表角色、以及练习伙伴中的多个角色中的任意一个或任意组合。如上所述,参加角色选择画面520使得玩家可以让他其他玩家所培养的培养角色以及由玩家他或她自己所拥有的培养角色参加练习赛。

[0406] 注意,当在参加角色选择画面520中长按培养角色图标522其中之一时,显示前面所述的角色细节对话框430。因此,玩家还可以从参加角色选择画面520确认与培养角色有关的详细信息。

[0407] 如上所述,玩家可以在参加角色选择画面520中分别选择要参加练习赛的培养角色的数量。注意,在轻击图31B所示的重置操作部512时,取消被设置为要参加练习赛的角色培养角色。另一方面,当在设置了与参加者的数量相对应的数量的培养角色的状态下轻击开始操作部513时,开始练习赛。另一方面,在轻击返回操作部515时,取消所设置的培养角色,并且显示比赛条件设置画面。

[0408] 注意,分别设置与参加者的数量相对应的数量的要参加练习赛的培养角色的作业是费力的。因而,在本实施例中,提供练习成员登记功能,利用该练习成员登记功能,登记包括多个培养角色的练习成员,并且读出所登记的练习成员作为要参加练习赛的培养角色。当在参加角色设置画面510中轻击练习成员显示操作部514时,显示练习成员选择画面530。

[0409] 图33是用于说明练习成员选择画面530的图。如后面将详细说明的,玩家可以将参加了练习赛的角色同时登记为练习成员。在练习成员选择画面530中,显示练习成员显示栏531。针对各个登记成员显示练习成员显示栏531。在各个练习成员显示栏531中,显示与练习成员中所包括的角色相对应的图标。在长按这些图标其中之一(的情况下,与前面所述的情况类似,显示角色细节对话框430。

[0410] 此外,在轻击练习成员显示栏531其中之一时,与练习成员显示栏531相对应的练习成员变为暂时选择。当在暂时选择了练习成员其中之一(的状态下轻击练习成员选择画面530中所提供的选择操作部532时,暂时选择的练习成员中所包括的角色被设置为要参加练习赛的角色。更具体地,构成练习成员的所有角色被设置为参加角色。在这种情况下,发生从练习成员选择画面530向参加角色设置画面510的画面转变。注意,在轻击练习成员选择画面530中所提供的返回操作部533时,取消暂时选择的练习成员,并且显示参加角色设置画面510。

[0411] 此外,如图31A所示,在练习赛顶层画面500中,提供练习成员操作部502、练习伙伴操作部503和保存比赛操作部504。在轻击练习成员操作部502时,显示未示出的练习成员列表画面。在练习成员列表画面中,显示登记的练习成员的列表。

[0412] 此外,如前面所述,在本实施例中,提供了练习伙伴登记功能,这使得可以将诸如好友等的其他玩家所培养的培养角色登记为练习伙伴。在参加角色选择画面520中显示经由练习伙伴登记功能登记为练习伙伴的其他玩家的培养角色。

[0413] 图34A是用于说明练习伙伴画面540的第一图。图34B是用于说明练习伙伴画面540的第二图。图34C是用于说明角色细节对话框430的第四图。当在图31A所示的练习赛顶层画面500中轻击练习伙伴操作部503时,显示练习伙伴画面540。练习伙伴画面540包括练习伙伴列表画面540a和练习伙伴搜索画面540b。在向练习伙伴画面540的转变时,在显示器26上

显示练习伙伴列表画面540a。

[0414] 在练习伙伴画面540中,提供列表标签541a和搜索标签541b。在轻击列表标签541a时显示练习伙伴列表画面540a,并且在轻击搜索标签541b时显示练习伙伴搜索画面540b。在练习伙伴列表画面540a中,针对当前被登记为练习伙伴的各个角色(以下称为伙伴角色)显示信息显示栏542。

[0415] 在信息显示栏542中,显示伙伴角色的角色图像、评价得分、排名、角色名称和能力参数以及培养该伙伴角色的玩家的玩家名称。此外,例如,在其他玩家与诸如追随者等的玩家具有一定关系的情况下,显示表示与玩家之间的关系的的信息。例如,在图34A的最上行显示的信息显示栏542中,显示“追随”。这表示伙伴角色由被设置为追随者的玩家培养。

[0416] 注意,在信息显示栏542的下方,提供取消操作部543。玩家可以通过轻击取消操作部543来取消伙伴角色的登记。此外,在轻击练习伙伴画面540中提供的关闭操作部544时,练习伙伴画面540关闭,并且发生向练习赛顶层画面500的画面转变。

[0417] 此外,如图34B所示,在练习伙伴搜索画面540b中,提供可以输入伙伴ID的输入栏545a以及搜索操作部545b。如后面将详细说的,将伙伴ID指派给玩家允许其他玩家登记为练习伙伴的培养角色。在轻击输入栏545a时,显示可以输入数字的输入画面(未示出)。可以通过向输入画面输入操作来向输入栏545a输入伙伴ID。当在向输入栏545a输入了伙伴ID的状态下轻击搜索操作部545b时,在信息显示栏542中显示指派有伙伴ID的培养角色有关的信息。

[0418] 此外,在练习伙伴搜索画面540b中,提供圈子标签546a和推荐标签546b。在轻击圈子标签546a时,在信息显示栏542中显示与属于和玩家相同的圈子的其他玩家的代表角色有关的信息。另一方面,在轻击推荐标签546b时,根据规定的搜索条件在信息显示栏542中显示与其他玩家所拥有的培养角色有关的信息。注意,尽管对搜索条件没有特别限制,例如,可以对好友所拥有的培养角色进行搜索。

[0419] 在练习伙伴搜索画面540b中,提供重新加载操作部547。在操作重新加载操作部547时,例如,搜索条件改变并且再次进行搜索。

[0420] 当在练习伙伴画面540中轻击信息显示栏542其中之一时,如图34C所示,显示角色细节对话框430。此时显示的角色细节对话框430与例如在团队竞技游戏中显示的结果列表画面460(参见图30D)中长按对手团队的团队图标451其中之一情况下的角色细节对话框相同。

[0421] 这里,在选择玩家他或她自己所培养的培养角色的情况以及选择其他玩家所培养的培养角色的情况这两者下,显示角色细节对话框430。此时,根据培养角色是由玩家他或她自己还是其他玩家培养,在角色细节对话框430中显示不同的图标。

[0422] 具体地,在针对其他玩家所培养的培养角色的角色细节对话框430中,显示伙伴登记图标434。通过轻击伙伴登记图标434,玩家可以将培养角色登记为伙伴角色。

[0423] 另一方面,在针对玩家他或她自己所培养的培养角色的角色细节对话框430中,如图29A和图29B所示,显示共享图标435。提供共享图标435,以让其他玩家将培养角色登记为练习伙伴。后面将详细说明共享图标435。

[0424] 返回参考图31B,当在参加角色设置画面510中如上所述设置了所有参加角色的状态下轻击开始操作部513时,开始练习赛。在轻击开始操作部513时,基于参加角色的能力参

数等导出比赛的模拟结果。然后,基于所导出的模拟结果播放比赛视频。注意,与前面所述的团队竞技游戏类似,同样对于练习赛,玩家可以选择是播放比赛视频还是仅显示比赛结果。

[0425] 图35A是用于说明练习赛结果画面550的图。在比赛视频的播放结束或者输入用于显示比赛结果的操作时,显示图35A所示的练习赛结果画面550。在练习赛结果画面550中,如图所示,显示参加角色的名次。此外,在轻击练习赛结果画面550中提供的下一个操作部551时,显示练习成员登记画面560。

[0426] 图35B是用于说明练习成员登记画面560的图。在练习成员登记画面560的最上行,显示针对参加了当前练习赛的角色(即,当前练习成员中所包括的所有角色)的各个图标。此外,在练习成员登记画面560中,显示练习成员显示栏561。针对各个登记的练习成员显示练习成员显示栏561。在各个练习成员显示栏561中,显示与练习成员中所包括的角色相对应的图标。同样在长按该图标的情况下,与前面所述的情况类似,显示角色细节对话框430。

[0427] 此外,在各个练习成员显示栏561中,提供保存操作部561a。在轻击保存操作部561a时,当前登记的练习成员被当前练习成员覆盖。具体地,在图35B中,上行中显示的练习成员显示栏561与当前登记的第一练习成员相对应,并且下行中显示的练习成员显示栏561与当前登记的第二练习成员(其不同于第一成员)相对应。此外,在轻击上行的练习成员显示栏561中提供的保存操作部561a时,当前练习成员被登记为新的第一练习成员。类似地,在轻击下行的练习成员显示栏561中提供的保存操作部561a时,当前练习成员被登记为新的第二练习成员。

[0428] 在如上所述、练习赛结束并且显示练习赛结果画面550之后,玩家可以登记当前练习赛中所使用的练习成员。然后,在轻击练习成员登记画面560中提供的关闭操作部562时,练习成员登记画面560关闭,并且显示比赛结果保存对话框570。

[0429] 图35C是用于说明比赛结果保存对话框570的图。在比赛结果保存对话框570中,提供退出按钮571和比赛结果保存按钮572。此外,在比赛结果保存对话框570中,显示大意是可以保存比赛结果的消息。在轻击比赛结果保存按钮572时,保存当前练习赛的比赛结果。

[0430] 玩家可以通过轻击图31A所示的练习赛顶层画面500中的保存比赛操作部504来重复地确认保存的比赛结果。这里,比赛结果包括与参加角色有关的信息、模拟结果等。玩家可以仅确认比赛结果或者可以播放比赛视频。注意,当在比赛结果保存对话框570中轻击退出按钮571时,丢弃当前练习赛的比赛结果,并且显示练习赛顶层画面500。

[0431] 如上所述,通过执行练习赛,玩家可以获得用于对更强的培养角色进行培养的信息。此外,由于在练习赛中可以在其他玩家所培养的培养角色之间进行战斗,因此玩家他或她自己不需要拥有强的培养角色。因而,在玩家之间可以获得的信息方面不存在偏差,并且所有玩家可以同等地获得所需的信息。

[0432] 此外,由于如上所述、可以登记练习成员和练习伙伴,因此对于玩家的便利性高。此外,在本实施例中,提供了信息共享功能,这使得更容易在多个玩家之间共享与可以参加练习赛的培养角色有关的信息。以下将说明信息共享功能。

[0433] 图36A是用于说明圈子画面600的示例的第一图。图36B是用于说明圈子画面600的示例的第二图。如前面所述,在主页画面100中提供圈子图标134(参见图3A)。在轻击圈子图标134时,在显示器26上显示图36A和图36B所示的圈子画面600。

[0434] 在圈子画面600的上部,显示属于同一圈子的玩家的简档角色。此外,在圈子画面600的中央部,显示经由圈子功能发布的消息。在属于同一圈子的玩家的玩家终端1上显示经由圈子功能发布的消息。

[0435] 在圈子画面600的下部,提供消息输入栏601和发送操作部602。在轻击消息输入栏601时,显示可以输入文本的输入画面(未示出)。在对输入画面输入操作时,在消息输入栏601中显示消息。当在消息输入栏601中输入了消息的状态下轻击发送操作部602时,发布输入到消息输入栏601的消息。在发布消息时,如图36B所示,显示所发布的消息。此外,在属于同一圈子的玩家终端1处也显示所发布的消息。

[0436] 如上所述,圈子功能使得可以在属于同一圈子的玩家之间发送和接收消息。此外,在本实施例中,圈子功能使得玩家可以容易地向其他玩家通知与玩家他或她自己所拥有的培养角色有关的信息。

[0437] 图37A是用于说明角色细节对话框430的第五图。如前面所述,在针对玩家他或她自己所拥有的培养角色的角色细节对话框430中,显示共享图标435。在显示共享图标435时,显示共享方法选择画面610。

[0438] 图37B是用于说明共享方法选择画面610的示例的图。在共享方法选择画面610中,提供显示有伙伴ID的ID显示栏,并且在ID显示栏的附近显示伙伴ID操作部611。玩家可以创建与玩家他或她自己所培养的在角色细节对话框430中显示的培养角色相关联的伙伴ID。该伙伴ID是为了让其他玩家共享玩家他或她自己所培养的培养角色所指派的,并且不同于指派给各培养角色的培养角色ID。

[0439] 在针对培养角色没有创建伙伴ID的状态下,如图37B所示,在ID显示栏中不显示伙伴ID。当在该状态下轻击伙伴ID操作部611时,创建伙伴ID,并且在ID显示栏中显示所创建的伙伴ID。

[0440] 注意,针对玩家每天可以创建的伙伴ID的数量设置上限(例如,20)。在所创建的伙伴ID的数量达到上限的状态下,伙伴ID操作部611以灰化方式显示。在轻击以灰化方式显示的伙伴ID操作部611时,显示未示出的对话框,从而向玩家告知所创建的伙伴ID的数量达到了上限。

[0441] 假定在其他玩家在图34B所示的输入栏545a中输入了如上所述创建的伙伴ID的状态下轻击搜索操作部545b。在这种情况下,在服务器1000处基于伙伴ID识别培养角色,并且在信息显示栏542中显示与所识别的培养角色有关的信息。注意,伙伴ID设置有有效时间段,并且在有效时间段结束时伙伴ID无效。

[0442] 另一方面,假定在创建了伙伴ID并且伙伴ID有效的针对培养角色的角色细节对话框430中轻击共享图标435。在这种情况下,显示图37B所示的共享方法选择画面610,并且此时在ID显示栏中显示所创建的伙伴ID。此外,当在该状态下轻击伙伴ID操作部611时,伙伴ID被复制到玩家终端1的剪贴板。

[0443] 注意,用于将信息复制到剪贴板的功能可以是玩家终端1自身的功能,或者可以是用于执行本实施例中的游戏的应用的功能。复制到剪贴板的伙伴ID例如可以被粘贴到圈子画面600的消息输入栏601。作为另一示例,复制到剪贴板的伙伴ID可以被粘贴在玩家终端1上的各种应用中。

[0444] 此外,在共享方法选择画面610中,提供圈子共享按钮612、SNS共享按钮613和关闭

操作部614。在轻击圈子共享按钮612击时,圈子功能被激活,并且在显示器26上显示圈子画面600。在这种情况下,将与玩家所选择的培养角色有关的信息发布到属于同一圈子的其他玩家。

[0445] 图37C是用于说明圈子画面600的示例的第三图。图37C示出在玩家发布了与培养角色有关的信息的情况下、在其他玩家的玩家终端1上显示的圈子画面600。在其他玩家的玩家终端1上显示的圈子画面600中,显示培养角色信息显示栏603。在培养角色信息显示栏603中,显示与玩家所选择的培养角色(换句话说,被选择用于显示角色细节对话框430的培养角色)有关的信息。

[0446] 注意,对培养角色信息显示栏603中显示的信息没有特别限制。这里,在培养角色信息显示栏603中显示玩家所选择的培养角色的能力参数。此外,在培养角色信息显示栏603中,提供登记按钮603a和细节按钮603b。在轻击登记按钮603a时,在其他玩家的玩家终端1上,该培养角色被登记为伙伴角色(即,练习伙伴)。

[0447] 另一方面,在轻击培养角色信息显示栏603的细节按钮603b时,显示角色细节对话框430。

[0448] 图37D是用于说明角色细节对话框430的第六图。图37D示出在玩家发布了与培养角色有关的信息的情况下在其他玩家的玩家终端1上显示的角色细节对话框430。当在显示有与其他玩家所培养的培养角色有关的信息的培养角色信息显示栏603中轻击细节按钮603b时,显示针对其他玩家所培养的培养角色的角色细节对话框430。因此,在这种情况下,在角色细节对话框430中显示伙伴登记图标434。在轻击该伙伴登记图标434时,与轻击培养角色信息显示栏603中的登记按钮603a的情况类似,培养角色被登记为伙伴角色(即,练习伙伴)。

[0449] 在轻击角色细节对话框430的培养信息显示标签432c时,如图37D所示,显示培养角色的培养信息。此时显示的培养信息包括于培养角色的练习伙伴(伙伴角色)有关的历史信息。历史信息可以包括作为练习伙伴参加练习赛的次数、战斗的战绩、将培养角色登记为练习伙伴的玩家的数量等。如上所述,与练习伙伴有关的历史信息用作其他玩家判断是否将角色登记为练习伙伴的准则。

[0450] 注意,可以在针对玩家他或她自己所培养的培养角色的角色细节对话框430中显示与练习伙伴有关的历史信息。可替代地,可以仅在针对其他玩家所培养的培养角色的角色细节对话框430中显示与练习伙伴有关的历史信息。

[0451] 如上所述,玩家可以经由圈子功能发布与培养角色有关的各种信息。此外,玩家可以容易地获得与其他玩家所培养的培养角色有关的信息。此外,玩家可以将其他玩家所培养的培养角色登记为伙伴角色,并且可以容易地让伙伴角色参加练习赛。

[0452] 返回参考图37B,当在共享方法选择画面610中轻击SNS共享按钮613时,在社交网络服务(SNS)工具中展开与培养角色有关的信息。通过选择SNS工具,玩家可以将与培养角色有关的信息发布到所选择的SNS工具,并且可以让其他用户查看该信息。

[0453] 作为示例,当在未创建伙伴ID的状态下轻击SNS共享按钮613时,首先,创建伙伴ID。然后,激活规定的SNS工具,并且在SNS工具的发布区域中输入与伙伴ID相关联的URL。这使得玩家可以经由SNS工具与其他玩家共享URL。注意,当在具有根据本实施例的游戏应用的终端处将URL输入到浏览器等时,游戏应用被激活,并且基于与URL相关联的伙伴ID显示

图37D所示的角色细节对话框430。注意,在轻击关闭操作部614时,共享方法选择画面610关闭,并且显示紧前的画面。

[0454] 接着,将说明用于执行上述游戏的玩家终端1和服务器1000的功能结构。注意,在下文,说明将针对与上述的培养游戏、团队竞技游戏、练习赛和信息共享功能有关的功能结构,而不说明其他结构。

[0455] (玩家终端1的功能结构)

[0456] 图38是用于说明玩家终端1处的存储器12的结构及其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。在游戏开始时,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。

[0457] 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、团队竞技游戏执行程序702、练习赛执行程序703和信息共享功能程序704。注意,图38中所列出的程序是示例,并且终端侧游戏控制程序包括大量其他程序。

[0458] 在数据存储区域12b中,提供了玩家信息存储单元750和游戏信息存储单元751作为用于存储数据的存储单元。注意,在数据存储区域12b中提供了大量其他存储单元。这里,与游戏(诸如培养游戏、团队竞技游戏和练习赛等)直接相关的信息(以下称为游戏信息)存储在游戏信息存储单元751中。注意,在诸如培养游戏等的各游戏处于进展中时,各种信息也暂时存储在游戏信息存储单元751中。另一方面,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以及玩家终端1的设置信息等)被视为玩家信息。玩家信息存储在玩家信息存储单元750中。

[0459] CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的各个程序,以更新数据存储区域12b中的各个存储单元中的数据。然后,通过运行程序存储区域12a中所存储的各个程序,CPU 10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、团队竞技游戏执行单元702a、练习赛执行单元703a和信息共享功能单元704a。

[0460] 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、团队竞技游戏执行程序702、练习赛执行程序703和信息共享功能程序704,由此使计算机分别用作培养游戏执行单元701a、团队竞技游戏执行单元702a、练习赛执行单元703a和信息共享功能单元704a。

[0461] 在玩家终端1处设置了各种信息的情况下,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单元750中。此外,在更新了玩家信息存储单元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。

[0462] 此外,培养游戏执行单元701a、团队竞技游戏执行单元702a、练习赛执行单元703a和信息共享功能单元704a分别执行与培养游戏、团队竞技游戏、练习赛和信息共享功能相关的所有处理。

[0463] (服务器1000的功能结构)

[0464] 图39是用于说明服务器1000处的存储器1012的结构及其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。在游戏开始时,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。

[0465] 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、团

队竞技游戏执行程序1102、练习赛执行程序1103和信息共享功能程序1104。注意,图39中所列出的程序是示例,并且服务器侧游戏控制程序包括大量其他程序。

[0466] 在数据存储区域1012b中,提供了玩家信息存储单元1150和游戏信息存储单元1151作为用于存储数据的存储单元。注意,在数据存储区域1012b中提供了大量其他存储单元。这里,所有玩家的游戏信息与玩家ID相关联地存储在玩家信息存储单元1151中。此外,所有玩家的玩家信息与玩家ID相关联地存储在玩家信息存储单元1150中。

[0467] CPU 1010运行程序存储区域1012a中所存储的各个程序以更新数据存储区域1012b中的各个存储单元中的数据。然后,通过运行程序存储区域1012a中所存储的各个程序,CPU 1010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、团队竞技游戏执行单元1102a、练习赛执行单元1103a和信息共享功能单元1104a。

[0468] 具体地,CPU 1010运行信息设置处理程序1110,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、团队竞技游戏执行程序1102、练习赛执行程序1103和信息共享功能程序1104,由此使计算机分别用作培养游戏执行单元1101a、团队竞技游戏执行单元1102a、练习赛执行单元1103a和信息共享功能单元1104a。

[0469] 在玩家终端1处设置了各种信息的情况下,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单元1150中的玩家信息。

[0470] 此外,培养游戏执行单元1101a、团队竞技游戏执行单元1102a、练习赛执行单元1103a和信息共享功能单元1104a分别执行与培养游戏、团队竞技游戏、练习赛和信息共享功能相关的所有处理。

[0471] 注意,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是在两者存储玩家信息方面是相同的,但具体处理的种类以及要存储在两者中的玩家信息的范围彼此不同。此外,玩家终端1中的培养游戏执行单元701a和服务器1000中的培养游戏执行单元1101a在两者执行与培养游戏相关的处理方面是相同的,但这些单元具有不同的角色,即,这些单元负责不同的范围。注意,团队竞技游戏执行单元702a和团队竞技游戏执行单元1102a之间、练习赛执行单元703a与练习赛执行单元1103a之间、以及信息共享功能单元704a和信息共享功能单元1104a之间的关系也是相同的。

[0472] 将参考流程图来说明由上述的玩家终端1和服务器1000中的各个单元执行的处理。在下文,将按顺序说明与培养游戏相关的处理、与团队竞技游戏相关的处理、与练习赛相关的处理、以及与信息共享功能相关的处理。

[0473] (玩家终端1和服务器1000处的处理)

[0474] <与培养游戏相关的处理>

[0475] 图40是用于说明与培养游戏相关的玩家终端1和服务器1000处的处理的序列图。注意,在以下的说明中,玩家终端1处的处理将由P_n(n是任意整数)表示。此外,服务器1000处的处理将由S_n(n是任意整数)表示。

[0476] 当玩家在玩家终端1处进行了用以改变各种设置的操作时,玩家终端1的信息设置处理单元700a基于玩家所输入的操作来进行用于更新玩家信息存储单元750的信息设置处理(P1)。在信息设置处理中,将更新信息发送到服务器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更新玩家信息存储单元1150中的玩家信息(S1)。

[0477] 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档信息。此外,例如,在输入用于将其他玩家添加为好友或注销已是好友的其他玩家的操作作为设置改变操作时,更新作为与好友有关的信息的好友信息。

[0478] 图41A是用于说明示例玩家信息的图。图41B是用于说明示例简档信息的图。图41C是用于说明示例好友信息的图。玩家可以通过在玩家终端1输入操作来设置和改变玩家信息。玩家所设置的玩家信息被存储在玩家终端1的玩家信息存储单元750和服务器1000的玩家信息存储单元1150中。

[0479] 如图41A所示,玩家信息包括简档信息、好友信息和练习赛相关信息。如图41B所示,简档信息包括玩家ID、玩家名称、玩家的性别、玩家所属的圈子、代表角色、简档角色、注释和团队排名。玩家可以通过向玩家终端1输入操作来设置和改变除玩家ID和团队排名以外的简档信息。

[0480] 如图41C所示,好友信息包括好友编号和好友的玩家ID。这里,玩家最多可以将30个玩家登记为好友。

[0481] 此外,练习赛相关信息包括与玩家所登记的练习成员有关的信息(以下称为练习成员信息)、与练习伙伴有关的信息(以下称为练习伙伴信息)、以及玩家所保存的与练习赛的比赛结果有关的信息(以下称为比赛结果信息)。

[0482] 图42A是用于说明示例游戏信息的图。图42B是用于说明示例培养角色信息的图。图42C是用于说明示例团队形成信息的图。游戏信息包括培养角色信息和团队形成信息。培养角色信息是与玩家所培养的培养角色有关的信息,并且是针对各培养角色存储的。在游戏信息存储单元751和1151各自中,存储最多200个培养角色信息。

[0483] 如图42B所示,各培养角色指派有培养角色ID。培养角色ID与玩家ID相关联,这使得可以识别培养该培养角色的玩家。此外,培养角色信息包括角色ID、诸如能力参数和技能信息等的各种参数、以及继承信息。这些培养角色信息与培养角色ID相关联地存储。

[0484] 团队形成信息是与在团队竞技游戏中使用的团队有关的信息。如图42C所示,在团队形成信息中,与五个种类的比赛(即,短距离比赛、英里比赛、中距离比赛、长距离比赛和泥地比赛)中的各比赛相关联地存储三个培养角色ID。

[0485] 返回参考图40,当在玩家终端1处输入用于开始培养游戏的培养游戏开始操作(培养游戏操作部104的轻击)时,培养游戏执行单元701a执行准备阶段处理(P6)。此外,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接收到的信息执行准备阶段处理(S6)。

[0486] 图43是用于说明玩家终端1处的准备阶段处理(P6)的第一流程图。图44是用于说明玩家终端1处的准备阶段处理(P6)的第二流程图。玩家终端1的培养游戏执行单元701a判断在显示器26上是否显示主要角色选择画面150(P6-1)。在显示主要角色选择画面150(P6-1中为“是”)、并且输入用于切换画面上所显示的内容的显示切换操作(P6-2中为“是”)的情况下,培养游戏执行单元701a切换显示器26上所显示的画面(P6-14)。

[0487] 另一方面,当在主要角色选择画面150中输入选择操作(角色图标151其中之一的轻击)时(P6-3中为“是”),培养游戏执行单元701a暂时存储与输入选择操作所经由的角色图标151相对应的角色(P6-4)并且切换所显示的画面(P6-14)。

[0488] 另一方面,当在主要角色选择画面150中输入确定操作(下一个操作部154的轻击)

时 (P6-5中为“是”),培养游戏执行单元701a将上述的P6-4中暂时存储的角色登记为主要角色 (P6-6)。此外,培养游戏执行单元701a从服务器1000获得与好友的代表角色有关的信息 (P6-7) 并且切换所显示的画面 (P6-14)。

[0489] 另一方面,在显示继承角色选择画面170 (P6-8中为“是”)、并且输入用于切换画面上所显示的内容的显示切换操作 (P6-9中为“是”)的情况下,培养游戏执行单元701a切换显示器26上所显示的画面 (P6-14)。另一方面,当在继承角色选择画面170中输入选择操作 (培养角色图标182其中之一的轻击) 时 (P6-10中为“是”),培养游戏执行单元701a暂时存储与输入选择操作所经由的培养角色图标182相对应的角色 (P6-11) 并且切换所显示的画面 (P6-14)。

[0490] 另一方面,当在继承角色选择画面170中输入确定操作 (下一个操作部154的轻击) 时 (P6-12中为“是”),培养游戏执行单元701a将上述的P6-11中暂时存储的角色登记为继承角色 (P6-13) 并且切换所显示的画面 (P6-14)。

[0491] 另一方面,在显示支援卡牌设置画面190 (P6-8中为“否”)、并且输入用于切换画面上所显示的内容的显示切换操作 (P6-21中为“是”)的情况下,培养游戏执行单元701a切换显示器26上所显示的画面 (P6-22)。另一方面,当在支援卡牌设置画面190中输入选择操作 (支援卡牌的卡牌图标201其中之一的轻击) 时 (P6-23中为“是”),培养游戏执行单元701a暂时存储与输入选择操作所经由的卡牌图标201相对应的支援卡牌 (P6-24) 并且切换显示画面 (P6-22)。

[0492] 另一方面,当在支援卡牌设置画面190中输入确定操作 (开始操作部193的轻击) 时 (P6-25中为“是”),培养游戏执行单元701a登记上述的P6-24中暂时存储的支援卡牌 (P6-26)。此外,培养游戏执行单元701a基于特定角色信息来登记被设置为特定角色的角色的角色ID (P6-27)。此外,培养游戏执行单元701a设置初始角色识别信息 (P6-28) 并且在显示器26上显示游戏画面210 (P6-29)。

[0493] 返回参考图40,在准备阶段处理 (P6) 结束时,培养游戏执行单元701a执行培养阶段处理 (P7)。此外,在培养阶段处理中,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接收到的信息执行培养阶段处理 (S7)。注意,实际上,玩家终端1和服务器1000分担角色,使得主培养游戏通过玩家终端1处的培养阶段处理 (P7) 和服务器1000处的培养阶段处理 (S7) 而进展。然而,为了便于理解,这里将在假定所有处理在玩家终端1处的培养阶段处理 (P7) 中执行的情况下给出说明。然而,可替代地,培养阶段处理 (P7) 中的各个处理步骤中的一些或全部可以在服务器1000处的培养阶段处理 (S7) 中执行。

[0494] 图45是用于说明玩家终端1处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在当前定时是回合的开始时 (P7-1中为“是”) 执行回合开始处理 (P10),而在当前定时不是回合的开始时执行回合期间处理 (P20)。

[0495] 图46是用于说明玩家终端1处的回合开始处理的流程图。培养游戏执行单元701a更新游戏信息存储单元751中所存储的当前回合数 (P10-1)。此外,培养游戏执行单元701a参考数据存储区域12b中所存储的选择项目表 (图12) 以判断当前回合是否是选择仅个人比赛 (即,仅个人比赛操作部219) 的回合 (个人比赛限定回合) (P10-2)。在当前回合不是个人比赛限定回合的情况下 (P10-2中为“否”),结束该处理,而在当前回合是个人比赛限定

回合的情况下 (P10-2中为“是”),按顺序进行指派处理 (P11)、数值确定处理 (P12) 和事件确定处理 (P13)。

[0496] 注意,这里假定指派处理 (P11)、数值确定处理 (P12) 和事件确定处理 (P13) 仅在玩家终端1处执行。可替代地,指派处理 (P11)、数值确定处理 (P12) 和事件确定处理 (P13) 中的一些或全部可以在服务器1000处执行。可替代地,指派处理 (P11)、数值确定处理 (P12) 和事件确定处理 (P13) 中的后面将说明的处理的一部分可以在服务器1000处执行。在服务器1000处执行上述处理的情况下,在玩家终端1处,基于从服务器1000接收到的信息来执行处理。

[0497] 图47是用于说明玩家终端1处的指派处理的流程图。培养游戏执行单元701a参考角色识别信息表 (图10和图11) 以提取被登记为团队成员的所有角色 (P11-1)。然后,从P11-1中所提取的团队成员中,培养游戏执行单元701a选择尚未执行的以下将说明的P11-3至P11-7中的处理的角色作为用于执行处理的对象角色 (P11-2)。

[0498] 此外,培养游戏执行单元701a参考角色识别信息表以确认上述P11-2中所选择的对象角色的角色识别信息。此外,培养游戏执行单元701a基于上述P11-3中所确认的角色识别信息来设置指派/不指派表 (图20) (P11-4)。此外,培养游戏执行单元701a基于上述P11-4中设置的指派/不指派表来通过抽选确定“指派”或“不指派” (P11-5)。

[0499] 然后,在确定为“指派”的情况下 (P11-6中为“是”),培养游戏执行单元701a确定并存储对象角色将被指派给的训练项目 (P11-7)。在针对上述P11-1中所提取的所有团队成员、处理尚未结束的情况下 (P11-8中为“否”),培养游戏执行单元701a重复P11-2的处理,直到处理针对所有团队成员结束为止。另一方面,在处理针对所有团队成员结束时 (P11-8中为“是”),培养游戏执行单元701a退出指派处理并且执行数值确定处理 (P12)。

[0500] 图48是用于说明玩家终端1处的数值确定处理的流程图。培养游戏执行单元701a从各个训练项目 (即,“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”) 中设置尚未执行的以下将说明的P12-2至P12-9中的处理的处理对象项目 (P12-1)。

[0501] 此外,对于P12-1中所设置的处理对象项目,培养游戏执行单元701a基于主要角色的当前体力来确定并存储在执行训练的情况下的失败率 (P12-2)。此外,对于P12-1中所设置的处理对象项目,培养游戏执行单元701a确定并存储在执行训练的情况下体力将减少的值 (P12-3)。

[0502] 此外,培养游戏执行单元701a确认当前团队排名 (P12-4),并且参考训练等级表 (图21A) 以基于团队排名确定训练等级 (P12-5)。

[0503] 此外,培养游戏执行单元701a参考与P12-1中所设置的处理对象项目相对应的固定上升值表 (图21B和图21C),以基于P12-5中所确定的训练等级来确定并设置固定上升值 (P12-6)。此外,培养游戏执行单元701a针对处理对象项目的训练,确认与在P11中被确定为指派的角色有关的信息 (指派信息) (P12-7)。

[0504] 此外,基于P12-7中所确认的指派信息,培养游戏执行单元701a参考奖励相加率表 (图21D) 以计算奖励相加率 (P12-8)。此外,培养游戏执行单元701a基于P12-8中所计算出的奖励相加率来针对处理对象项目的训练更新上升值 (P12-9)。

[0505] 此外,在针对所有训练项目、P12-2至P12-9中的处理未结束的情况下 (P12-10中为“否”),培养游戏执行单元701a重复从P12-1起的处理。另一方面,在该处理针对所有训练项

目结束时 (P12-10中为“是”), 培养游戏执行单元701a退出数值确定处理并且执行事件确定处理 (P13)。

[0506] 图49是用于说明玩家终端1处的事件确定处理的流程图。培养游戏执行单元701a加载当前回合数 (P13-1)。此外, 培养游戏执行单元701a参考数据存储空间12b中所存储的事件发生确定表以确定是否发生情景事件 (P13-2)。然后, 在确定为将发生情景事件的情况下, 即, 在当前回合是情景事件发生回合的情况下 (P13-2中为“是”), 培养游戏执行单元701a基于事件内容确定表来确定并存储情景事件的内容 (事件ID) (P13-3)。

[0507] 具体地, 基于事件内容确定表, 培养游戏执行单元701a基于可能发生的情景事件的事件ID来生成抽选表。然后, 通过使用所生成的抽选表, 培养游戏执行单元701a通过抽选确定情景事件的内容 (即, 事件ID)。注意, 在所确定的情景事件是使参数改变的事件 (诸如能力事件等) 的情况下, 确定其变化值。

[0508] 此外, 培养游戏执行单元701a参考事件发生确定表以确定是否将发生专属事件162a (P13-4)。此外, 在确定为将发生专属事件162a的情况下, 即, 在当前回合是专属事件发生回合的情况下 (P13-4中为“是”), 培养游戏执行单元701a基于事件内容确定表来确定并存储专属事件162a的内容 (事件ID) (P13-5)。

[0509] 具体地, 基于事件内容确定表, 培养游戏执行单元701a基于可能发生的专属事件162a的事件ID来生成抽选表。然后, 通过使用所生成的抽选表, 培养游戏执行单元701a通过抽选确定专属事件162a的内容 (即, 事件ID)。注意, 在所确定的专属事件162a是使参数改变的事件 (诸如能力事件等) 的情况下, 确定其变化值。

[0510] 另一方面, 培养游戏执行单元701a执行参数改变处理 (P13-6), 在该参数改变处理中, 在主要角色是特定角色的情况下, 参数由于专属事件162a的结果而将要改变的值发生改变。例如, 在参数改变处理中, 向P13-5中确定的变化值加上规定的固定值或者从P13-5中确定的变化值中减去规定的固定值, 或者将该变化值乘以规定的因子。这里, 变化值对于玩家有利地改变。因此, 在主要角色是特定角色的情况下, 作为专属事件162a的结果, 参数更有利地改变。

[0511] 此外, 培养游戏执行单元701a参考事件发生确定表以确定是否将发生支援事件 (P13-7)。然后, 在确定为将发生支援事件的情况下, 即, 在当前回合是支援事件发生回合的情况下 (P13-7中为“是”), 培养游戏执行单元701a基于事件内容确定表来确定并存储支援事件的内容 (事件ID) (P13-8)。

[0512] 具体地, 基于事件内容确定表, 培养游戏执行单元701a基于可能发生的支援事件的事件ID来生成抽选表。此时, 与登记的支援卡牌相关联的支援事件的抽中概率被设置为高于其他支援事件的抽中概率。此外, 通过使用所生成的抽选表, 培养游戏执行单元701a通过抽选确定支援事件的内容 (即, 事件ID)。注意, 在所确定的支援事件是使参数改变的事件 (诸如能力事件等) 的情况下, 确定其变化值。

[0513] 此外, 培养游戏执行单元701a执行参数改变处理 (P13-9), 在该参数改变处理中, 在主要角色或与支援事件相关联的支援角色是特定角色的情况下, 参数由于支援事件而将要改变的值发生改变。

[0514] 此外, 培养游戏执行单元701a参考事件发生确定表以确定是否将发生团队成员事件 (P13-10)。在确定为将发生团队成员事件的情况下, 即, 在当前回合是团队成员事件发生

回合的情况下(P13-10中为“是”),培养游戏执行单元701a判断当前回合是否是分支回合(P13-11)。

[0515] 在当前回合不是分支回合时(P13-11中为“否”),基于事件内容确定表,培养游戏执行单元701a将与当前回合数相对应的特训事件确定并存储为将发生的事件(P13-12)。这里,确定与特训事件相关的各种上升值。

[0516] 此外,培养游戏执行单元701a执行参数改变处理(P13-13),在该参数改变处理中,在主要角色或经受特训的角色是特定角色的情况下,参数由于特训事件而将要改变的值发生改变。

[0517] 另一方面,在当前回合是分支回合时(P13-11中为“是”),培养游戏执行单元701a判断是否满足规定条件(P13-14)。如前面所述,判断团队成员中所包括的特定角色的数量是否是针对各回合数指定的规定数量。然后,在满足规定条件的情况下(P13-14中为“是”),培养游戏执行单元701a将P13-3中所存储的情景事件替换为特定角色事件(P13-15)。注意,这里可以通过抽选确定替换用的特定角色事件,或者可以确定针对各回合预先设置的特定角色事件。

[0518] 此外,培养游戏执行单元701a针对训练中所指派的各角色进行与提示事件相关的提示事件确定处理(P13-16)。这里,针对训练中所指派的各角色,通过抽选确定是否将发生提示事件。此外,在将发生提示事件的情况下,确定将发生哪个提示事件。

[0519] 返回参考图46,培养游戏执行单元701a更新显示器26上所显示的画面(P10-3)。此外,在回合的开始时将发生故事事件的情况下,在P13中所确定的事件中,使故事事件发生(P10-4)。

[0520] 返回参考图45,在当前定时不是回合的开始的情况下(P7-1中为“否”),培养游戏执行单元701a执行回合期间处理(P20)。

[0521] 图50是用于说明玩家终端1处的回合期间处理的流程图。培养游戏执行单元701a判断是否操作了个人比赛开始画面250中的结果操作部253或比赛操作部254以开始个人比赛(P20-1)。在开始了个人比赛的情况下(P20-1中为“是”),培养游戏执行单元701a导出个人比赛的结果并将该结果存储在游戏信息存储单元751中(P20-2)。

[0522] 具体地,例如,预先设置包括针对NPC和主要角色的各个能力参数和已获取技能的权重的公式,并且根据该公式基于计算结果来确定个人比赛中的名次。注意,公式可以被设置成在各个比赛之间变化。可替代地,例如,可以针对各比赛提供NPC的能力参数的多个模式,并且可以通过抽选确定将使用哪些能力参数。也就是说,即使主要角色的能力参数和已获取技能以及要参加的比赛完全相同,比赛结果也不一定相同。可替代地,可以为各比赛提供诸如权重等的公式的多个模式,使得结果根据所选择的公式而变化。

[0523] 注意,这里假定在玩家终端1处导出个人比赛的结果。可替代地,可以在服务器1000处导出个人比赛的结果。在这种情况下,从玩家终端1向服务器1000发送用于请求导出个人比赛的结果的信息以及导出个人比赛的结果所需的信息。然后,在服务器1000处导出的个人比赛的结果可以由玩家终端1接收。

[0524] 此外,培养游戏执行单元701a执行比赛结果显示处理,在该比赛结果显示处理中,基于在P20-2中导出的个人比赛的结果来在显示器26上显示个人比赛结果画面260或比赛视频(P20-3)。

[0525] 此外,培养游戏执行单元701a判断是否操作了团队比赛开始画面290中的结果操作部291或比赛操作部292以开始团队比赛(P20-4)。在开始了团队比赛的情况下,处理进入P20-5,而在尚未开始团队比赛的情况下,处理进入P20-9。

[0526] 培养游戏执行单元701a导出团队比赛的结果并将该结果存储在游戏信息存储单元751中(P20-5)。具体地,例如,预先设置包括针对NPC、主要角色和其他团队成员的各个能力参数和已获取技能的权重的公式,并且根据该公式基于计算结果来确定团队比赛中的名次。注意,上述公式可以被设置成在各个比赛之间变化。可替代地,例如,可以针对各比赛提供NPC的能力参数的多个模式,并且可以通过抽选确定将使用哪些能力参数。也就是说,即使主要角色和其他团队成员的能力参数和已获取技能以及要参加的比赛完全相同,比赛结果也不一定相同。可替代地,可以针对各比赛提供诸如权重等的公式的多个模式,使得结果根据所选择的公式而变化。

[0527] 注意,这里假定在玩家终端1处导出团队比赛的结果。可替代地,可以在服务器1000处导出团队比赛的结果。在这种情况下,从玩家终端1向服务器1000发送用于请求导出团队比赛结果的信息以及导出团队比赛结果所需的信息。然后,在服务器1000处导出的团队比赛的结果可以由玩家终端1接收。

[0528] 培养游戏执行单元701a执行比赛结果显示处理(P20-6),该比赛结果显示处理用于基于上述P20-5中导出的团队比赛的结果来在显示器26上显示比赛中期结果画面300、团队比赛详细结果画面310和团队比赛总结果画面320。

[0529] 此外,培养游戏执行单元701a执行角色识别信息更新处理(P20-7)。这里,根据规定条件来从当前登记为子成员的角色中提取规定数量的角色。然后,将所提取的角色的角色识别信息更新为团队成员。也就是说,在本实施例中,每当团队比赛结束时,团队成员的数量增加。

[0530] 此外,培养游戏执行单元701a执行参数更新处理(P20-8),该参数更新处理用于基于上述P20-5中导出的团队比赛的结果来更新与团队排名有关的信息。

[0531] 此外,在选择训练项目其中之一(的情况下(P20-9中为“是”),培养游戏执行单元701a执行培养执行处理(P21)。另一方面,在没有选择任何一个训练项目的情况下(P20-9中为“否”),培养游戏执行单元701a执行诸如通过消耗技能点数来获取技能等的其他处理(P20-10)。

[0532] 图51是用于说明玩家终端1处的培养执行处理的流程图。对于所选择的训练项目,培养游戏执行单元701a基于前面所述的P12-3中所确定的体力将减少的值来更新主要角色的体力(P21-1)。

[0533] 此外,对于所选择的训练项目,培养游戏执行单元701a执行成功判断处理(P21-2),该成功判断处理用于基于前面所述的P12-2中所确定的失败率来判断训练是否成功。在训练失败的情况下(P21-3中为“否”),培养游戏执行单元701a基于训练的失败来降低能力参数(例如,降低角色条件)(P21-4)。

[0534] 另一方面,在训练成功的情况下(P21-3中为“是”),培养游戏执行单元701a将前面所述的P12-9中所导出的上升值与主要角色的能力参数相加(P21-5)。此外,培养游戏执行单元701a将上升值与P13-12和P13-13中所确定的联结参数的值相加(P21-6)。此外,培养游戏执行单元701a确认提示事件确定处理中所存储的提示事件信息(P21-7)。

[0535] 在针对所选择的训练项目存储提示事件信息的情况下(P21-8中为“是”),培养游戏执行单元701a基于与所选择的训练项目相关的提示事件信息来使提示事件发生(P21-9)。注意,在针对所选择的训练项目存储多个提示事件信息的情况下,提示事件其中之一发生。此外,基于P21-9中使得发生的提示事件信息,培养游戏执行单元701a更新游戏信息存储单元751中所存储的与主要角色相关的技能信息(P21-10)。

[0536] 此外,在针对所选择的训练项目存储特训事件信息的情况下(P21-11中为“是”),培养游戏执行单元701a基于与所选择的训练项目相关的特训事件信息来设置要执行特训事件的团队成员(P21-12)。

[0537] 此外,培养游戏执行单元701a向针对上述P21-12中设置的经受执行的团队成员的指令事件的次数加上“1”(P21-13)。此外,培养游戏执行单元701a更新特训的对象的能力参数(P21-14)。当针对要执行特训事件的所有团队成员、从P21-13到P21-14的处理结束时(P21-15中为“是”),培养游戏执行单元701a基于所选择的训练项目和特训事件信息来向主要角色的能力参数加上奖励相加值(P21-16)。

[0538] 返回参考图40,在上述培养阶段处理结束时,在玩家终端1处,培养游戏执行单元701a执行培养游戏结束处理(P8)。在培养游戏结束处理中,培养游戏执行单元701a将与培养游戏中所培养的培养角色有关的信息存储在游戏信息存储单元751中。此外,培养游戏执行单元701a将结束信息发送到服务器1000。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,培养游戏执行单元1101a将培养角色信息与玩家的玩家ID相关联地存储在游戏信息存储单元1151中(S8)。

[0539] 通过上述处理实现了上述培养游戏。注意,上述的玩家终端1处的处理仅仅是示例。此外,上述各个处理可以仅由玩家终端1执行,或者可以仅由服务器1000执行。例如,服务器1000可以执行用于确定是否将发生事件以及事件的内容的处理,并且玩家终端1可以基于在服务器1000处确定的信息来进行显示。

[0540] <与团队竞技游戏相关的处理>

[0541] 图52是用于说明与团队竞技游戏相关的玩家终端1和服务器1000处的处理的第一序列图。图53是用于说明与团队竞技游戏相关的玩家终端1和服务器1000处的处理的第二序列图。如图52所示,当在团队体育场画面400中输入团队形成开始操作(形成选择操作部403的轻击)时,团队竞技游戏执行单元702a将团队形成开始信息发送到服务器1000(P201)。在服务器1000处,在接收到团队形成开始信息时,团队竞技游戏执行单元1102a获得团队形成信息并设置该团队形成信息,使得玩家终端1可以接收该团队形成信息(S201)。这里,团队竞技游戏执行单元1102a从接收到的团队形成开始信息中识别玩家ID,并且从游戏信息存储单元1151获得与所识别的玩家ID相关联的团队形成信息并设置该团队形成信息。

[0542] 在玩家终端1接收到团队形成信息时,团队竞技游戏执行单元702a将接收到的团队形成信息存储在游戏信息存储单元751中(P202)。此外,团队竞技游戏执行单元702a基于接收到的团队形成信息来在显示器26上显示团队形成画面410(P203)。

[0543] 这里,在输入团队形成开始操作的情况下,团队竞技游戏执行单元702a基于从服务器1000接收到的团队形成信息来显示团队形成画面410。可替代地,在输入团队形成开始操作的情况下,团队竞技游戏执行单元702a在不执行与服务器1000的通信的情况下,可

以基于游戏信息存储单元751中所存储的团队形成信息来显示团队形成画面410。

[0544] 当在团队形成画面410中输入登记目的地选择操作(角色图标411其中之一的轻击)时,团队竞技游戏执行单元702a将培养角色请求信息发送到服务器1000(P204)。在服务器1000处,在接收到培养角色请求信息时,团队竞技游戏执行单元1102a获得培养角色信息并设置该培养角色信息,使得玩家终端1可以接收该培养角色信息(S202)。这里,团队竞技游戏执行单元1102a从接收到的培养角色请求信息中识别玩家ID,并且从游戏信息存储单元1151获得与所识别的玩家ID相关联的培养角色信息并设置该培养角色信息。

[0545] 在玩家终端1接收到培养角色信息时,团队竞技游戏执行单元702a将接收到的培养角色信息存储在游戏信息存储单元751中(P205)。此外,团队竞技游戏执行单元702a基于接收到的培养角色信息来在显示器26上显示培养角色列表画面420(P206)。

[0546] 这里,在输入登记目的地选择操作的情况下,团队竞技游戏执行单元702a基于从服务器1000接收到的培养角色信息来显示培养角色列表画面420。可替代地,在输入登记目的地选择操作的情况下,团队竞技游戏执行单元702a在不执行与服务器1000的通信的情况下,可以基于游戏信息存储单元751中所存储的培养角色信息来显示培养角色列表画面420。

[0547] 当在团队形成画面410或培养角色列表画面420中输入细节显示操作(角色图标411或培养角色图标422其中之一的长按操作)时,团队竞技游戏执行单元702a将角色细节对话框430显示在显示器26上(P207)。

[0548] 此外,当在培养角色列表画面420中轻击培养角色图标422其中之一时,团队竞技游戏执行单元702a暂时选择与所轻击的培养角色图标422相对应的培养角色。然后,在输入登记角色确定操作(确定操作部423的轻击)时,团队竞技游戏执行单元702a将暂时选择的培养角色暂时存储为改变信息(P208)。此外,团队竞技游戏执行单元702a在显示器26上更新并显示团队形成画面410(P209)。在该更新和显示中,在团队形成画面410中显示与作为改变信息暂时存储的培养角色相对应的角色图标411。

[0549] 当在团队形成画面410中输入确认操作(确认操作部412的轻击)时,团队竞技游戏执行单元702a基于改变信息来更新游戏信息存储单元751中的团队形成信息(P210)。此外,团队竞技游戏执行单元702a将更新后的团队形成信息发送到服务器1000(P211)。在服务器1000处,团队竞技游戏执行单元1102a基于接收到的团队形成信息来更新游戏信息存储单元1151中的团队形成信息(S203)。

[0550] 此外,如图53所示,在输入对手团队请求操作(团队体育场画面400中的团队竞技游戏的轻击或对手团队选择画面440中的重新加载操作部442的轻击)时,团队竞技游戏执行单元702a将对手团队请求信息发送到服务器1000(P221)。在服务器1000处,在接收到对手团队请求信息时,团队竞技游戏执行单元1102a执行对手团队获取处理(S221)。

[0551] 在对手团队获取处理中,团队竞技游戏执行单元1102a从游戏信息存储单元1151中所存储的团队形成信息中提取三个团队形成信息。这里,根据规定条件来分别提取相对于玩家团队的总评价得分具有第一范围、第二范围和第三范围内的总评价得分的团队。然后,团队竞技游戏执行单元1102a通过抽选确定上述各个范围中所提取的团队其中之一,由此确定三个对手团队。然后,团队竞技游戏执行单元1102a设置包括与所确定的三个对手团队有关的信息的对手团队信息。

[0552] 在玩家终端1接收到对手团队信息时,团队竞技游戏执行单元702a在显示器26上显示对手团队选择画面440(P222)。然后,当在玩家终端1处输入对手团队选择操作(对手团队图标441其中之一的轻击)时,团队竞技游戏执行单元702a将比赛结果请求信息发送到服务器1000(P223)。在服务器1000处,在接收到比赛结果请求信息时,团队竞技游戏执行单元1102a执行比赛结果导出处理(S222)。

[0553] 在比赛结果导出处理中,团队竞技游戏执行单元1102a针对五个种类的比赛分别导出比赛模拟结果,并且设置包括模拟结果的比赛结果信息。此外,这里,团队竞技游戏执行单元1102a根据点数授予条件来计算点数。

[0554] 在玩家终端1接收到比赛结果信息时,团队竞技游戏执行单元702a将接收到的比赛结果信息存储在游戏信息存储单元751中(P224)。此外,团队竞技游戏执行单元702a在显示器26上显示开始确认画面450(P225)。

[0555] 当在开始确认画面450中输入开始操作(开始操作部452的轻击)时,团队竞技游戏执行单元702a在显示器26上显示结果列表画面460(P226)。注意,当在结果列表画面460中轻击比赛视频播放选择部461时,团队竞技游戏执行单元702a播放比赛视频。另一方面,当在结果列表画面460中轻击结果显示选择部462时,团队竞技游戏执行单元702a显示比赛结果。

[0556] 当在玩家终端1处显示比赛结果时,团队竞技游戏执行单元702a更新玩家信息存储单元750中的玩家信息(P227)。这里,例如,玩家信息包括与团队竞技游戏的次数有关的信息、与在规定时间内获取到的总点数的最高点数有关的信息等。此外,这里,团队竞技游戏执行单元702a将更新后的玩家信息发送到服务器1000。在服务器1000处,在接收到玩家信息时,团队竞技游戏执行单元1102a更新玩家信息存储单元1150中的玩家信息(S223)。

[0557] 通过上述处理实现了上述团队竞技游戏。注意,上述的玩家终端1和服务器1000处的处理仅仅是示例。此外,上述各个处理可以仅由玩家终端1执行,或者可以仅由服务器1000执行。

[0558] <与练习赛相关的处理>

[0559] 图54是用于说明与练习赛相关的玩家终端1和服务器1000处的处理的序列图。当在玩家终端1处输入练习赛开始操作(图28A所示的团队体育场画面400中的练习赛选择操作部402的轻击)时,练习赛执行单元703a显示练习赛顶层画面500(参见图31A)(P301)。在显示练习赛顶层画面500时,练习赛执行单元703a执行练习赛顶层画面处理(P302)。

[0560] 图55是用于说明玩家终端1处的练习赛顶层画面处理的流程图。当在显示练习赛顶层画面500(P302-1中为“是”)期间、轻击练习成员操作部502(P302-2中为“是”)时,练习赛执行单元703a从玩家信息存储单元750获得练习成员信息(P302-3)并且在显示器26上显示练习成员列表画面(P302-4)。

[0561] 此外,当在练习赛顶层画面500中轻击保存比赛操作部504时(P302-5中为“是”),练习赛执行单元703a从玩家信息存储单元750获得保存的比赛结果信息(P302-6),并且在显示器26上显示保存比赛结果列表画面(P302-7)。

[0562] 此外,当在练习赛顶层画面500中轻击练习伙伴操作部503时(P302-8中为“是”),练习赛执行单元703a从玩家信息存储单元750获得练习伙伴信息(P302-9),并且在显示器26上显示练习伙伴画面540(参见图34A和图34B)(P302-10)。

[0563] 此外,当在练习赛顶层画面500中轻击赛道选择操作部501时(P302-11中为“是”),练习赛执行单元703a在显示器26上显示比赛条件设置画面(P302-12)。

[0564] 返回参考图54,当在练习赛顶层画面处理(P302)中显示练习伙伴画面540时(图55中的P302-10),练习赛执行单元703a执行练习伙伴画面处理(P303)。

[0565] 图56是用于说明玩家终端1处的练习伙伴画面处理的第一流程图。图57是用于说明在玩家终端1处的练习伙伴画面处理的第二流程图。图58是用于说明玩家终端1处的练习伙伴画面处理的第三流程图。当在显示练习伙伴列表画面540(参见图34A)(P303-1中为“是”)期间、轻击搜索标签541b(P303-2中为“是”)时,练习赛执行单元703a显示练习伙伴搜索画面540b(参见图34B)(P303-3)。

[0566] 此外,当在显示练习伙伴列表画面540a期间、轻击取消操作部543时(P303-4中为“是”),练习赛执行单元703a删除玩家信息存储单元750中所登记的练习伙伴信息(P303-5)。

[0567] 此外,当在显示练习伙伴画面540(练习伙伴列表画面540a或练习伙伴搜索画面540b)期间、轻击关闭操作部544时(P303-6中为“是”),练习赛执行单元703a隐藏练习伙伴画面540并且在显示器26上显示练习赛顶层画面500(P303-7)。

[0568] 此外,当在显示练习伙伴画面540期间、轻击信息显示栏542时(P303-8中为“是”),练习赛执行单元703a在显示器26上显示角色细节对话框430(参见图34C)(P303-9)。

[0569] 如前面所述,通过在针对其他玩家所培养的培养角色的角色细节对话框430中轻击伙伴登记图标434,玩家可以将培养角色登记为练习伙伴。如后面将详细说的,在培养角色被登记为练习伙伴时,将练习伙伴信息存储在玩家信息存储单元750中。此时,练习伙伴信息包括影响比赛结果的信息(诸如培养角色的能力参数等)以及培养信息;另一方面,练习伙伴信息不包括继承信息或不影响比赛结果的其他信息。这用于减轻玩家信息存储单元750和1150的存储容量的占用。

[0570] 另一方面,继承信息被包括在对培养角色进行培养的玩家终端1的游戏信息存储单元751中所存储的培养角色信息中,以及被包括在服务器1000的游戏信息存储单元1151中所存储的与培养该培养角色的玩家的玩家ID相关联的培养角色信息中。

[0571] 因此,在显示针对其他玩家所培养的培养角色的角色细节对话框430时,将用于请求培养角色的继承信息的请求信息发送到服务器1000。在接收到请求信息时,在服务器1000处,对游戏信息存储单元1151中所存储的与培养该培养角色的玩家的玩家ID相关联的培养角色信息进行搜索。然后,在找到相应的培养角色信息的情况下,玩家终端1从服务器1000获得继承信息,并且将所获得的继承信息显示在角色细节对话框430中。

[0572] 注意,玩家可以删除由玩家他或她自己培养的培养角色。因而,存在如下的情况:由其他玩家登记为练习伙伴的培养角色已由培养该培养角色的玩家删除。在这种情况下,对于将培养角色登记为练习伙伴的玩家,由于练习伙伴信息存储在玩家信息存储单元750和1150中,因此可以在练习赛中使用该培养角色。

[0573] 此外,练习伙伴信息包括影响比赛的信息(诸如能力参数等)以及培养信息。因此,不论是否删除了培养角色,都可以在角色细节对话框430中显示除继承信息以外的信息。另一方面,在被登记为练习伙伴的培养角色由培养该培养角色的玩家删除的情况下,不能获得继承信息。在这种情况下,在角色细节对话框430中不显示继承信息。注意,练习伙伴信息

可以包括继承信息。在这种情况下,不论是否删除了培养角色,其他玩家都可以确认继承信息。

[0574] 注意,在练习伙伴画面处理中,练习赛执行单元703a以上述方式显示角色细节对话框430。然而,可以在游戏中的各种场景中显示角色细节对话框430,并且在其他场景中显示角色细节对话框430的情况下,也进行与上述情况类似的处理和显示。

[0575] 当在不显示练习伙伴列表画面540a (P303-1中为“否”)并且显示练习伙伴搜索画面540b (图57的P303-11中为“是”)期间、轻击列表标签541a (P303-12中为“是”)时,练习赛执行单元703a显示练习伙伴列表画面540a (P303-13)。

[0576] 另一方面,当在显示练习伙伴搜索画面540b期间、在输入栏545a处进行用于输入伙伴ID的操作时 (P303-14中为“是”),练习赛执行单元703a执行用于输入伙伴ID的输入处理 (P303-15)。

[0577] 另一方面,当在显示练习伙伴搜索画面540b期间轻击搜索操作部545b时 (P303-16中为“是”),练习赛执行单元703a将搜索请求信息发送到服务器1000 (P303-17),该搜索请求信息包括在输入处理中输入的伙伴ID。

[0578] 另一方面,当在显示练习伙伴搜索画面540b期间轻击重载操作部547时 (P303-18中为“是”),练习赛执行单元703a将搜索请求信息发送到服务器1000 (P303-19)。

[0579] 注意,如图54所示,在接收到搜索请求信息时,在服务器1000处,练习赛执行单元1103a执行搜索处理 (S301)。在搜索处理中,对与搜索请求信息匹配的培养角色进行搜索,并且设置基于搜索结果的搜索结果信息。

[0580] 另一方面,在显示练习伙伴搜索画面540b期间、轻击圈子标签546a (P303-21中为“是”)或者轻击推荐标签546b (P303-23中为“是”)的情况下,练习赛执行单元703a切换并显示信息显示栏542 (P303-22和P303-24)。

[0581] 此外,当在显示练习伙伴搜索画面540b期间从服务器1000接收到搜索结果信息时 (P303-25中为“是”),练习赛执行单元703a更新并显示信息显示栏542 (P303-26)。

[0582] 另一方面,当在不显示练习伙伴搜索画面540b (P303-11中为“否”)并且显示角色细节对话框430 (图58的P303-31中为“是”)期间、轻击伙伴登记图标434 (P303-32中为“是”)时,练习赛执行单元703a将角色细节对话框430中所显示的培养角色登记为练习伙伴 (P303-33)。这里,练习赛执行单元703a将练习伙伴信息存储在玩家信息存储单元750中,该练习伙伴信息包括影响比赛的信息 (诸如能力参数等) 以及培养信息。

[0583] 返回参考图54,当在练习赛顶层画面处理 (P302) 中显示比赛条件设置画面时 (图55的P302-12),练习赛执行单元703a执行练习赛设置处理 (P304)。

[0584] 图59是用于说明玩家终端1处的练习赛设置处理的第一流程图。图60是用于说明玩家终端1处的练习赛设置处理的第二流程图。图61是用于说明在玩家终端1处的练习赛设置处理的第三流程图。图62是用于说明玩家终端1处的练习赛设置处理的第四流程图。

[0585] 如图59所示,在显示比赛条件设置画面期间 (P304-1中为“是”),练习赛执行单元703a执行比赛条件设置处理 (P304-2)。这里,进行用于基于输入到比赛条件设置画面的玩家操作来设置比赛条件的处理。

[0586] 另一方面,当在不显示比赛条件设置画面 (P304-1中为“否”)并且显示参加角色设置画面510 (参见图31B) (P304-3中为“是”)期间、轻击开始操作部513 (P304-4中为“是”)时,

练习赛执行单元703a将比赛结果请求信息发送到服务器1000 (P304-5)。在服务器1000处,在接收到比赛结果请求信息时,进行后面将说明的练习赛执行处理 (S302)。

[0587] 另一方面,当在显示参加角色设置画面510期间轻击角色设置标签511时 (P304-6中为“是”),练习赛执行单元703a在显示器26上显示参加角色选择画面520 (参见图31C) (P304-7)。

[0588] 另一方面,当在显示参加角色设置画面510期间轻击练习成员显示操作部514时 (P304-8中为“是”),练习赛执行单元703a在显示器26上显示练习成员选择画面530 (参见图33) (P304-9)。

[0589] 另一方面,当在显示参加角色设置画面510期间轻击重置操作部512时 (P304-10中为“是”),练习赛执行单元703a删除当前设置的参加角色 (P304-11)。

[0590] 另一方面,当在显示参加角色设置画面510期间轻击返回操作部515时 (P304-12中为“是”),练习赛执行单元703a在显示器26上显示比赛条件设置画面 (P304-13)。

[0591] 另一方面,当在不显示参加角色设置画面510 (P304-3中为“否”)并且显示参加角色选择画面520 (图60的P304-12中为“是”)期间、轻击我的角色显示标签525或租用角色显示标签526 (P304-22中为“是”)时,练习赛执行单元703a切换参加角色选择画面520中显示的内容 (P304-23)。

[0592] 另一方面,当在显示参加角色选择画面520期间轻击培养角色图标522其中之一时 (P304-24中为“是”),练习赛执行单元703a读出与所选择的培养角色有关的信息 (P304-25)。这里,在选择玩家他或她自己所培养的培养角色的情况下,练习赛执行单元703a从游戏信息存储单元751读出培养角色信息。另一方面,在选择其他玩家所培养的培养角色的情况下,练习赛执行单元703a从玩家信息存储单元750读出信息。在这种情况下,读出与好友的代表角色相关的信息或与被登记为练习伙伴的培养角色相关的练习伙伴信息。然后,练习赛执行单元703a基于所读出的信息来更新能力参数显示栏521中显示的内容 (P304-26)。

[0593] 另一方面,当在显示参加角色选择画面520期间长按培养角色图标522其中之一时 (P304-27中为“是”),练习赛执行单元703a在显示器26上显示角色细节对话框430 (P304-28)。

[0594] 另一方面,当在显示参加角色选择画面520期间轻击下一个操作部524时 (P304-29中为“是”),练习赛执行单元703a将当前选择的培养角色设置为参加角色 (P304-30)。此外,练习赛执行单元703a在显示器26上显示参加角色设置画面510 (P304-31)。

[0595] 另一方面,当在显示参加角色选择画面520期间轻击返回操作部523时 (P304-32中为“是”),练习赛执行单元703a在显示器26上显示参加角色设置画面510 (P304-33)。

[0596] 另一方面,当在不显示参加角色选择画面520 (P304-21中为“否”)并且显示练习成员选择画面530 (图61的P304-41中为“是”)期间、轻击练习成员显示栏531其中之一 (P304-42中为“是”)时,练习赛执行单元703a以突出显示的方式显示所轻击的练习成员显示栏531 (P304-43)。

[0597] 另一方面,当在显示练习成员选择画面530期间、进行用以长按练习成员显示栏531其中之一中所显示的角色图标其中之一时的操作时 (P304-44中为“是”),练习赛执行单元703a在显示器26上显示角色细节对话框430 (P304-45)。

[0598] 另一方面,当在显示练习成员选择画面530期间、轻击选择操作部532时 (P304-46

中为“是”),练习赛执行单元703a将当前选择的练习成员中所包括的培养角色设置为参加角色(P304-47)。此外,练习赛执行单元703a在显示器26上显示参加角色设置画面510(P304-48)。

[0599] 另一方面,当在显示练习成员选择画面530期间、轻击返回操作部533时(P304-49中为“是”),练习赛执行单元703a在显示器26上显示参加角色设置画面510(P304-50)。

[0600] 另一方面,当在不显示练习成员选择画面530(P304-41中为“否”)并且显示角色细节对话框430(图62的P304-61中为“是”)期间、轻击伙伴登记图标434(P304-62中为“是”)时,练习赛执行单元703a将角色细节对话框430中显示的培养角色登记为练习伙伴(P304-63)。这里,练习赛执行单元703a将练习伙伴信息存储在玩家信息存储单元750中,该练习伙伴信息包括影响比赛的信息(诸如能力参数等)以及培养信息。

[0601] 返回参考图54,当在练习赛设置处理(P304)中向服务器1000发送了比赛结果请求信息时(图59的P304-5),在服务器1000处进行练习赛执行处理(S302)。

[0602] 图63是用于说明服务器1000处的练习赛执行处理的流程图。练习赛执行单元1103a分析接收到的比赛结果请求信息(S302-1)以导出模拟结果(S302-2)。模拟结果包括表示参加角色的顺序(即,名次)的信息。这里,练习赛执行单元1103a通过使用例如执行练习赛的玩家的玩家信息存储单元1150或游戏信息存储单元中所存储的培养角色信息和练习伙伴信息来导出模拟结果(即,比赛结果信息)。

[0603] 注意,练习赛执行单元1103a可以通过针对由与执行练习赛的玩家不同的玩家培养的培养角色读出培养角色信息来导出比赛结果信息,该培养角色信息存储在培养该培养角色的玩家的游戏信息存储单元中。

[0604] 然后,练习赛执行单元1103a设置所导出的比赛结果信息,使得玩家终端1可以接收该比赛结果信息(S302-3)。

[0605] 此外,在参加角色包括由其他玩家培养并且被登记为练习伙伴的培养角色的情况下,练习赛执行单元1103a更新培养角色的历史信息(S302-4)。这里,在游戏信息存储单元1151中,更新与培养该培养角色的玩家的玩家ID相关联的培养角色信息的历史信息。注意,历史信息包括作为练习伙伴参加练习赛的次数、名次等。

[0606] 这里,仅针对被登记为练习伙伴的各培养角色对练习赛中的参加次数等进行计数。可替代地,还可以针对由执行了练习赛的玩家他或她自己培养的培养角色以及好友的代表角色存储诸如练习赛中的参加次数等的历史信息。

[0607] 此外,练习赛执行单元1103a设置更新的伙伴角色的历史信息,使得玩家终端1可以接收更新的历史信息(S302-5)。

[0608] 返回参考图54,在玩家终端1处,在接收到比赛结果信息和历史信息时,练习赛执行单元703a执行练习赛开始处理(P305)。

[0609] 图64是用于说明玩家终端1处的练习赛开始处理的流程图。在接收到比赛结果信息和历史信息时(P305-1中为“是”),练习赛执行单元703a基于比赛结果信息来在显示器26上显示练习赛结果画面550(参见图35A)(P305-2)。此外,基于历史信息,练习赛执行单元703a更新玩家信息存储单元750中所存储的练习伙伴信息的历史信息(P305-3)。

[0610] 另一方面,当在练习赛结果画面550中轻击下一个操作部551时(P305-4中为“是”),练习赛执行单元703a在显示器26上显示练习成员显示栏561(P305-5)。

[0611] 另一方面,当在练习赛结果画面550中轻击保存操作部561a其中之一时(P305-6中为“是”),练习赛执行单元703a将参加当前比赛的所有培养角色作为练习成员登记在玩家信息存储单元750中(P305-7)。

[0612] 另一方面,当在练习赛结果画面550中轻击关闭操作部562时(P305-8中为“是”),练习赛执行单元703a在显示器26上显示比赛结果保存对话框570(P305-9)。

[0613] 另一方面,当在比赛结果保存对话框570中轻击退出按钮571时(P305-10中为“是”),练习赛执行单元703a删除比赛结果信息(P305-11)并且在显示器26上显示练习赛顶层画面500(P305-12)。

[0614] 另一方面,当在比赛结果保存对话框570中轻击比赛结果保存按钮572时(P305-13中为“是”),练习赛执行单元703a将比赛结果信息保存在玩家信息存储单元750中(P305-14),并且在显示器26上显示练习赛顶层画面500(P305-15)。

[0615] 通过上述处理实现了练习赛、练习成员登记功能和练习伙伴登记功能。注意,上述的玩家终端1和服务器1000处的处理仅仅是示例。此外,上述各个处理可以仅由玩家终端1执行,或者可以仅由服务器1000执行。

[0616] <与信息共享功能相关的处理>

[0617] 图65是用于说明与信息共享功能相关的玩家终端1和服务器1000处的处理的第一序列图。注意,在以下的说明中,对培养角色进行培养的玩家将被称为第一玩家,并且第一玩家的玩家终端1将被称为第一玩家终端1。此外,属于与第一玩家相同的圈子的其他玩家将被称为第二玩家,并且第二玩家的玩家终端1将被称为第二玩家终端1。

[0618] 当在第一玩家终端1处轻击主页画面100中的圈子图标134时,信息共享功能单元704a在显示器26上显示圈子画面600(P401)。在显示圈子画面600时,信息共享功能单元704a执行圈子画面处理(P402)。

[0619] 图66是用于说明玩家终端1处的圈子画面处理的流程图。在向输入画面输入消息时(P402-1中为“是”),信息共享功能单元704a执行用于将所输入的消息显示在消息输入栏601(参见图36A和图36B)中的消息显示处理(P402-2)。

[0620] 另一方面,在向消息输入栏601输入规定的粘贴操作时(P402-3中为“是”),信息共享功能单元704a将复制到剪贴板的复制信息显示在消息输入栏601中(P402-4)。

[0621] 另一方面,当在圈子画面600中轻击发送操作部602时(P402-5中为“是”),信息共享功能单元704a将包括所输入的消息的发布信息发送到服务器1000(P402-6)。此外,信息共享功能单元704a将所发送的发布信息显示在发送了发布信息的第一玩家的玩家终端1处(P402-7)。

[0622] 返回参考图65,在服务器1000接收到发布信息时,信息共享功能单元1104a将接收到的发布信息存储在数据存储区域1012b中(S401)。注意,在数据存储区域1012b中提供用于存储与圈子有关的信息的区域。这里,属于各圈子的玩家的玩家ID以及这些玩家所发布的信息与圈子ID相关联地存储。

[0623] 然后,当在第二玩家终端1处进行涉及与服务器1000的通信的处理时(P501),信息共享功能单元1104a设置第二玩家终端1尚未接收到的发布信息,使得第二玩家终端1可以接收该发布信息(S402)。在第二玩家终端1接收到发布信息时,在第二玩家终端1处,信息共享功能单元704a执行发布信息接收处理(P502)。这里,信息共享功能单元704a存储发布信

息,并且进行处理,使得在显示圈子画面600时可以在圈子画面600上显示发布信息。

[0624] 图67是用于说明与信息共享功能相关的玩家终端1和服务器1000处的处理的第二序列图。当在角色细节对话框430(参见图37A)中轻击共享图标435时,信息共享功能单元704a在显示器26上显示共享方法选择画面610(参见图37B)(P411)。

[0625] 另一方面,在没有创建伙伴ID的状态下、在共享方法选择画面610中轻击伙伴ID操作部611的情况下,信息共享功能单元704a将请求创建伙伴ID的ID创建请求信息发送到服务器1000(P412)。在服务器1000处,在接收到ID创建请求信息时,信息共享功能单元1104a创建伙伴ID(S411)并且使第一玩家终端1接收该伙伴ID。此时,信息共享功能单元1104a将培养角色ID与伙伴ID相关联。此外,信息共享功能单元1104a开始管理伙伴ID的有效时间段。

[0626] 注意,尽管未示出,但当在创建了伙伴ID的状态下轻击伙伴ID操作部611时,信息共享功能单元704a将伙伴ID复制到剪贴板。

[0627] 另一方面,当在共享方法选择画面610中轻击SNS共享按钮613时,信息共享功能单元704a将培养角色信息复制到剪贴板(P413)并且激活SNS工具(P414)。注意,在SNS工具中,将与伙伴ID相关联的URL复制到发布区域。玩家可以发送或上传复制到发布区域或剪贴板的培养角色信息。注意,在没有创建伙伴ID的状态下轻击SNS共享按钮613的情况下,在S411中创建伙伴ID。

[0628] 另一方面,当在共享方法选择画面610中轻击圈子共享按钮612时,信息共享功能单元704a将圈子画面600显示在显示器26上(P415),并且将培养角色发布信息发送到服务器1000(P416)。

[0629] 在服务器1000接收到培养角色发布信息时,信息共享功能单元1104a将接收到的培养角色发布信息与圈子ID相关联地存储在数据存储区域1012b中(S412)。

[0630] 然后,当在第二玩家终端1处进行涉及与服务器1000的通信的处理时(P511),信息共享功能单元1104a设置第二玩家终端1尚未接收到的培养角色发布信息,使得第二玩家终端1可以接收该培养角色发布信息(S413)。在第二玩家终端1接收到培养角色发布信息时,在第二玩家终端1处,信息共享功能单元704a执行发布信息接收处理(P512)。这里,信息共享功能单元704a存储培养角色发布信息,并且进行处理,使得在显示圈子画面600时,可以在圈子画面600中显示培养角色信息显示栏603。

[0631] 然后,当在第二玩家终端1处轻击培养角色信息显示栏603的登记按钮603a时,信息共享功能单元704a执行用于将培养角色作为练习伙伴登记在玩家信息存储单元750中的处理(P513)。

[0632] 通过上述处理实现了信息共享功能。注意,上述的玩家终端1和服务器1000处的处理仅仅是示例。例如,可以在无服务器1000的介入的情况下在玩家终端1之间直接地发送和接收发布信息或培养角色发布信息。

[0633] 尽管以上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或修正例,并且将理解,这些变形例和修正例显然落在本发明的技术范围内。

[0634] 在可以在赛马是主题的团队竞技游戏中使用在培养游戏中培养的培养角色情况的上下文中说明了上述实施例。然而,对培养游戏的内容、可以使用培养角色的游戏、或练

习赛的内容没有特别限制。例如,培养角色可以在体育游戏中使用。

[0635] 在任何情况下,计算机执行以下处理就足够了:用于将在培养游戏中培养的角色角色信息(在上述实施例中是培养角色信息)与培养该角色的玩家的特有信息(在上述实施例中是玩家ID)相关联地存储的处理;用于基于玩家操作来将至少其他玩家所培养的多个角色设置为战斗角色(在上述实施例中是练习赛中的参加角色)的处理;以及用于执行战斗游戏(在上述实施例中是练习赛)的处理,在该战斗游戏中,战斗角色通过使用被设置为战斗角色的角色的角色信息来进行战斗。

[0636] 此外,在上述实施例中,用于执行战斗游戏(在上述实施例中是练习赛)的处理包括用于确定战斗角色(在上述实施例中是练习赛中的参加角色)的名次的处理。然而,上述实施例中的练习赛的内容仅仅是示例。例如,内容可以是这样的:只导出在各参加角色跑赛道的情况下的时间,并且不需要战斗角色的名次。

[0637] 此外,在上述实施例中,假定与练习赛的执行有关的信息(这里,诸如练习赛中的参加比赛的次数等的历史信息)是由除对培养角色进行培养的玩家以外的玩家管理。然而,历史信息的管理不是必需的。

[0638] 此外,在上述实施例中,以下种类的处理通过信息共享功能来实现:用于基于对培养角色进行培养的玩家的操作来生成使得可以查看培养角色信息的发布信息(第一玩家终端1处的用于发送培养角色发布信息的处理、或者服务器1000处的用于存储培养角色发布信息的处理);用于使得其他玩家能够访问所生成的发布信息(用于使第二玩家终端1接收培养角色发布信息的处理);以及用于通过访问发布信息来显示角色信息的处理(用于在第二玩家终端1处的圈子画面600中显示培养角色信息显示栏603的处理)。

[0639] 此外,在上述实施例中,执行用于提供信息共享工具(在上述实施例中是圈子功能和圈子画面600)的处理,该信息共享工具使得可以在多个玩家之间共享信息并且对发布信息进行发布。也就是说,在上述实施例中,提供了信息共享工具作为游戏的功能,这使得可以在游戏中显示其他玩家的培养角色信息。然而,诸如信息共享功能或圈子功能的信息共享工具不是必需的。

[0640] 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,并且可以以存储介质的形式提供。此外,可以提供包括该存储介质的游戏终端装置。可替代地,上述实施例和各种变形例可以以用于实现各个功能和流程图所示的步骤的信息处理方法的形式体现。

[0641] 附图标记说明

[0642] 1玩家终端

[0643] 1000服务器

[0644] S信息处理系统

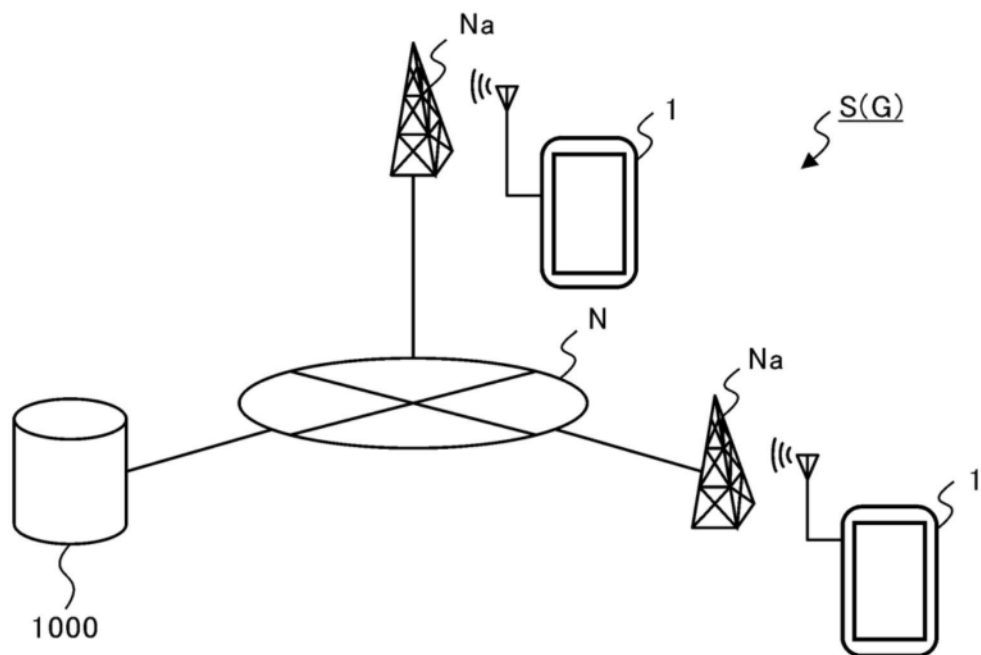


图1

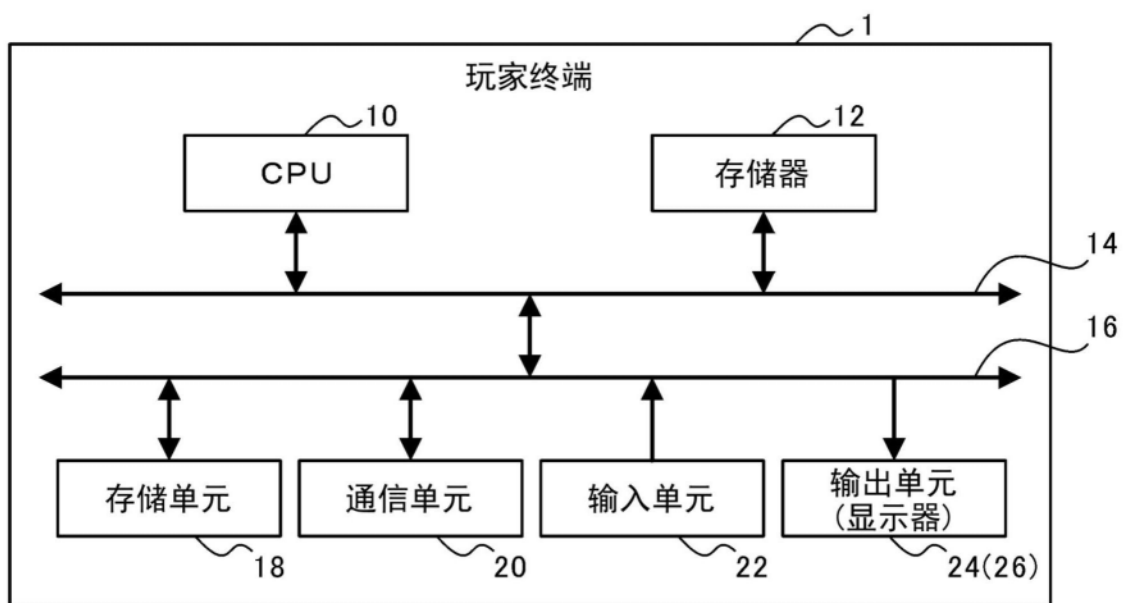


图2A

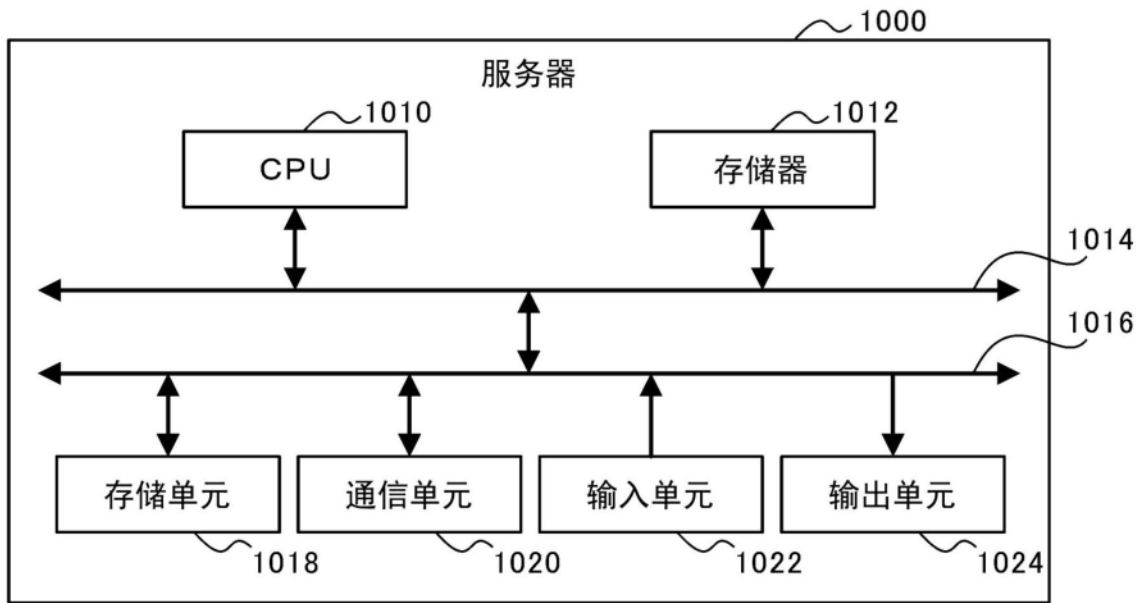


图2B



图3A

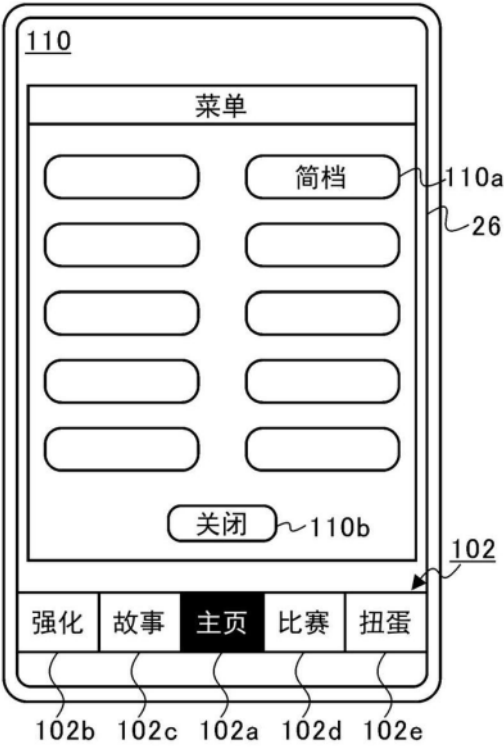


图3B

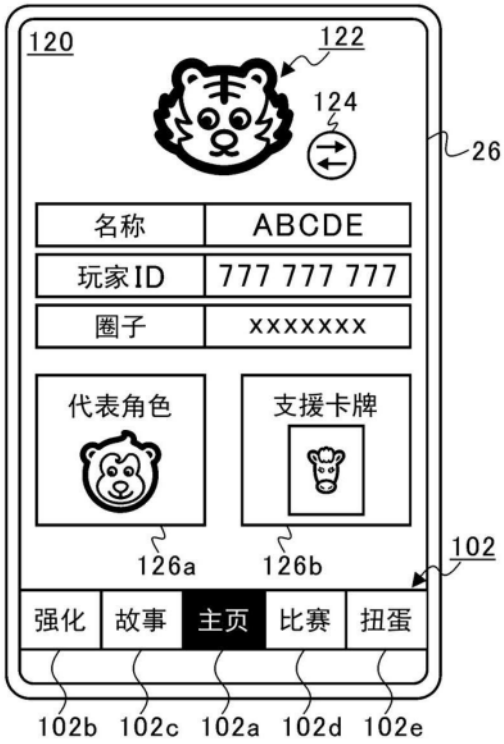


图3C



图3D

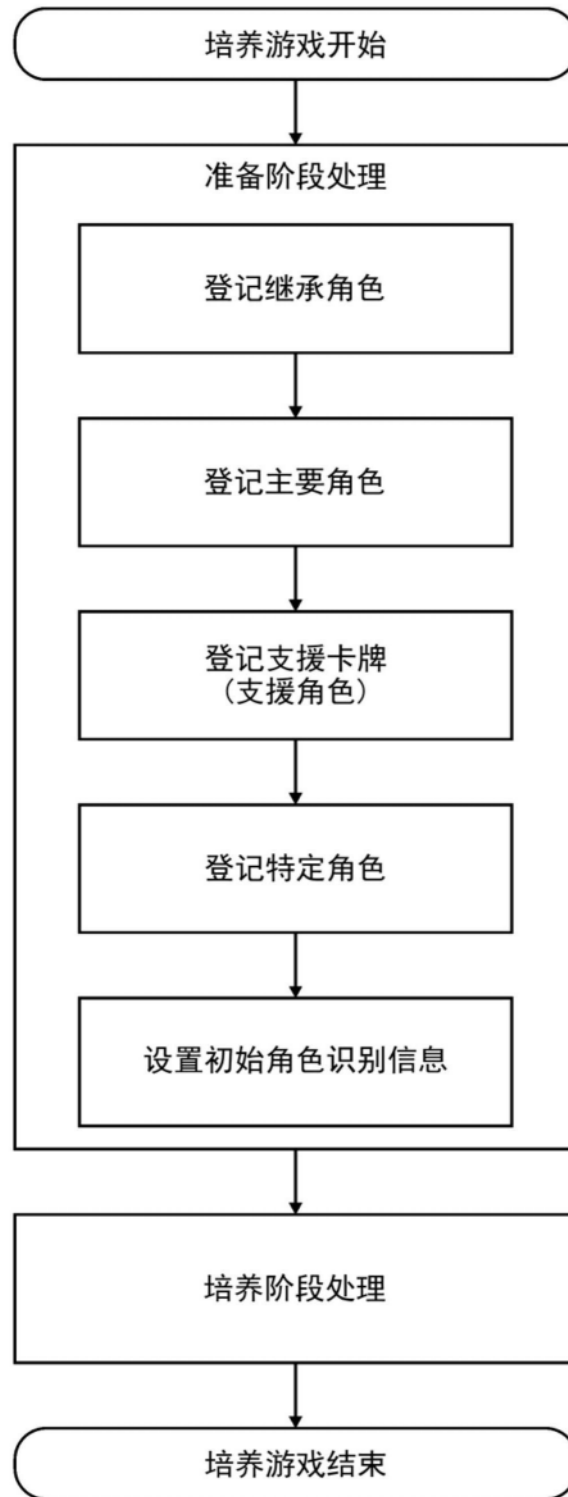


图4

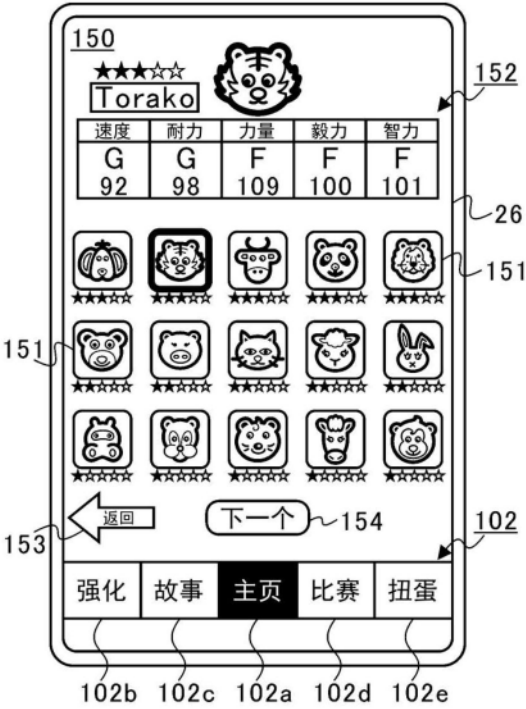


图5A

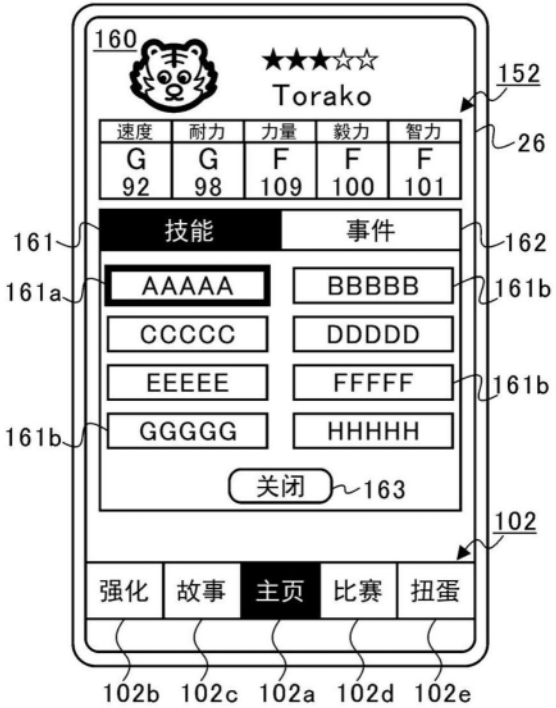


图5B

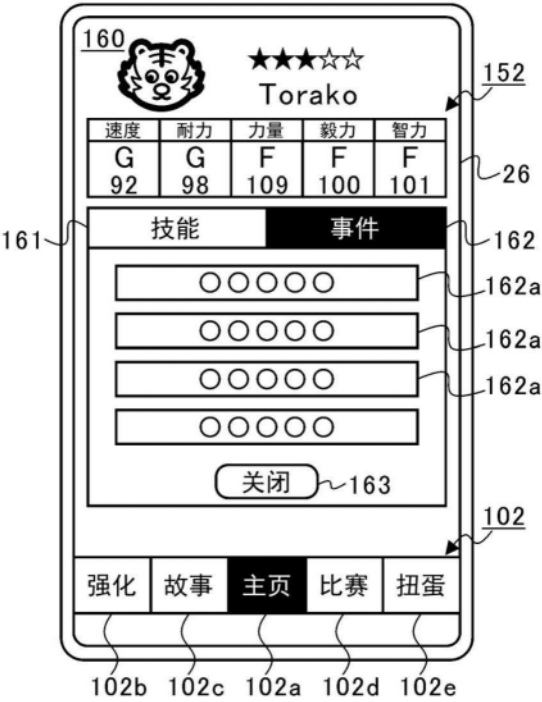


图5C

角色种类	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6A

角色种类	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6B

角色种类	已获取技能和拥有技能										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A						○	○	⊙		○	
B			○	⊙	○		○		○		
C	⊙	○	○	○	○	○	○	○			
D					⊙	○	○	○		○	
E						⊙			○		○

图6C

角色种类	专属事件										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A						○		○		○	
B			○				○				
C					○						
D						○		○		○	
E											○

图6D

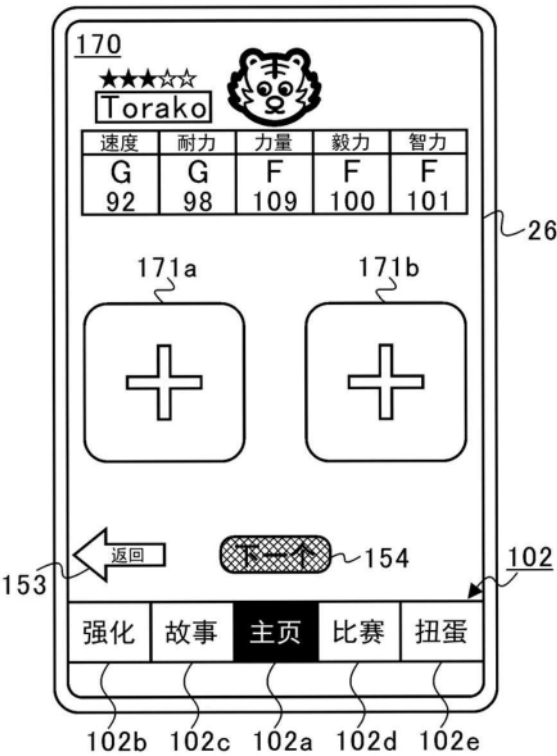


图7A

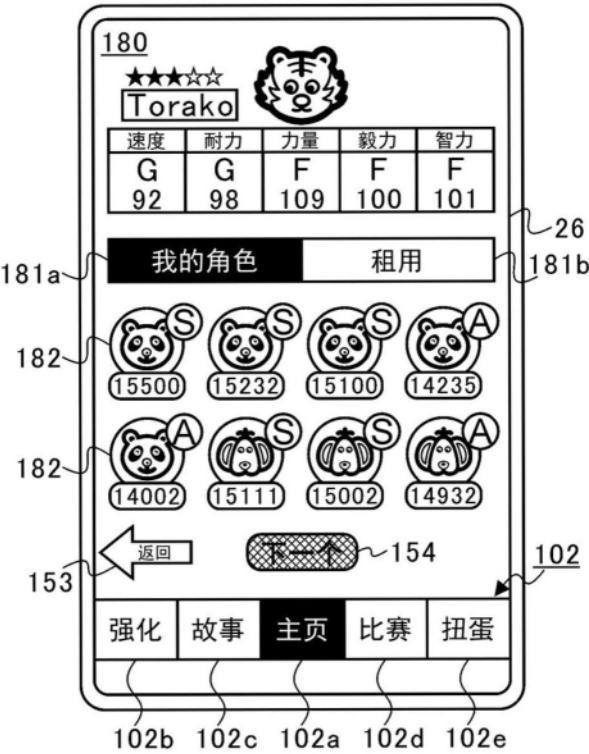


图7B

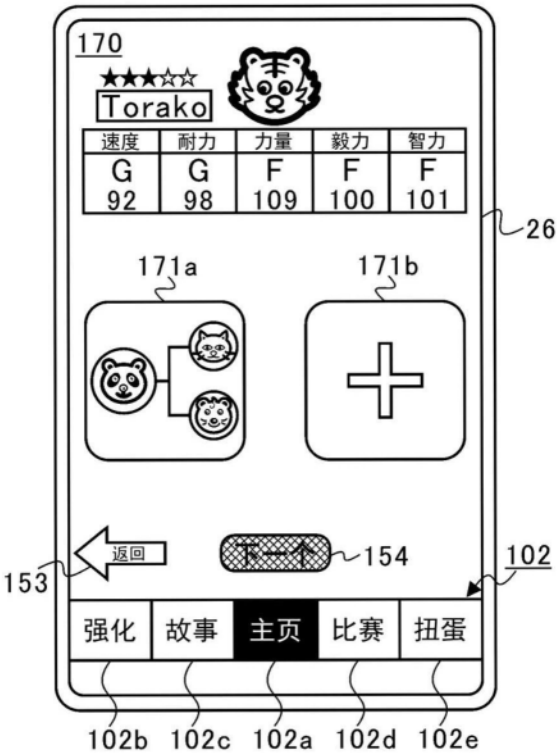


图7C

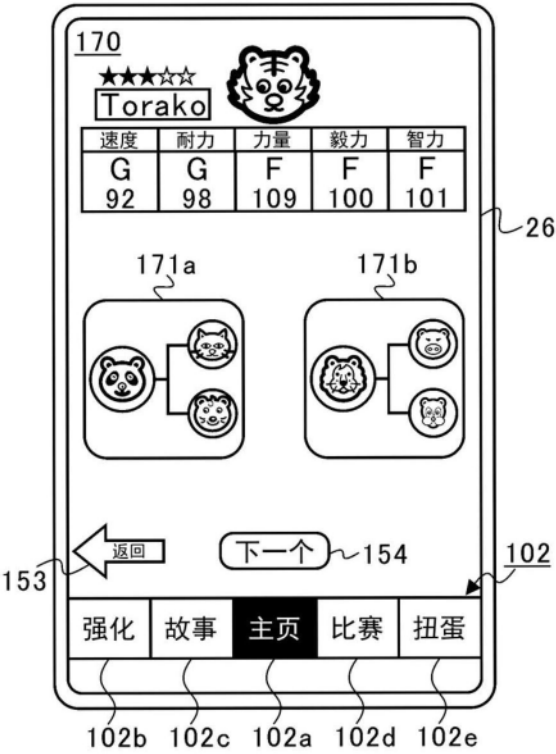


图7D

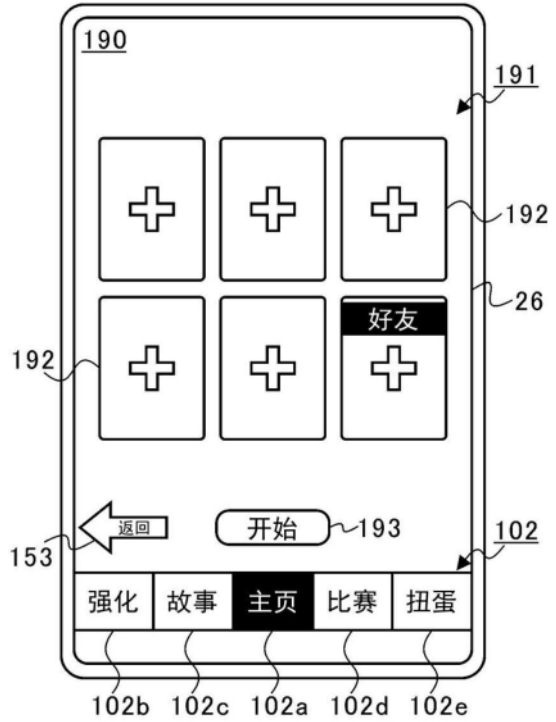


图8A

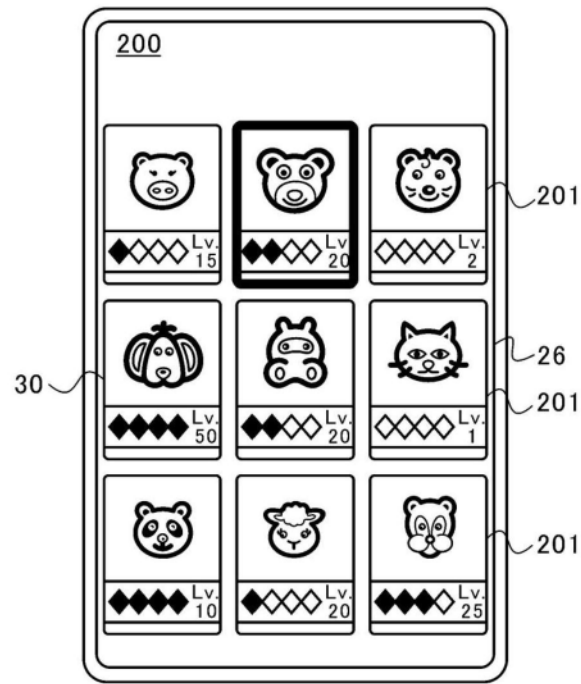


图8B

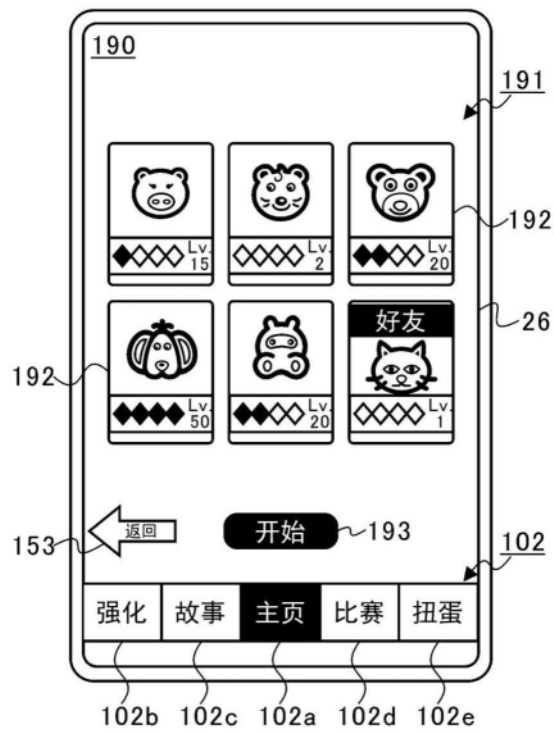


图8C

支援卡牌种类	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9A

支援卡牌种类	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9B

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

图9C

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

图9D

角色种类	角色识别信息				
	主要角色	支援角色	特定角色	团队成员	子成员
角色A					○
角色B					○
角色C	○			○	
角色D					○
角色E		○		○	
角色F			○	○	
角色G					○
角色H					○
角色I		○		○	
角色J			○	○	
角色K					○
角色L		○		○	
角色M		○		○	
角色N			○	○	
角色P					○
角色Q		○		○	
角色R			○	○	
角色S					○
角色T		○		○	
角色U					○
角色V					○
角色W					○
角色X					○
角色Y					○
角色Z					○

图10

角色种类	角色识别信息				
	主要角色	支援角色	特定角色	团队成员	子成员
角色A					○
角色B					○
角色C					○
角色D					○
角色E		○		○	
角色F	○		○	○	
角色G					○
角色H					○
角色I					○
角色J		○	○	○	
角色K					○
角色L		○		○	
角色M		○		○	
角色N			○	○	
角色P					○
角色Q		○		○	
角色R			○	○	
角色S					○
角色T		○		○	
角色U					○
角色V					○
角色W					○
角色X					○
角色Y					○
角色Z					○

图11

回合数	选择项目				技能获取
	休息	训练	退出	比赛	
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14回合	○	○	○	○	
第15回合	○	○	○	○	
第16回合	○	○	○	○	
第17回合	○	○	○	○	
第18回合	○	○	○	○	
第19回合	○	○	○	○	
第20回合	×	×	×	○	
第21回合	○	○	○	○	
第22回合	○	○	○	○	
第23回合	○	○	○	○	
第24回合	○	○	○	○	
第25回合	○	○	○	○	
第26回合	○	○	○	○	
第27回合	○	○	○	○	
第28回合	○	○	○	○	
第29回合	○	○	○	○	
第30回合	×	×	×	○	
第31回合	○	○	○	○	
第32回合	○	○	○	○	
第33回合	○	○	○	○	
第34回合	○	○	○	○	
第35回合	×	×	×	○	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
第57回合	×	×	×	○	
第28回合	○	○	○	○	
第59回合	×	×	×	○	
第60回合	○	○	○	○	

图12

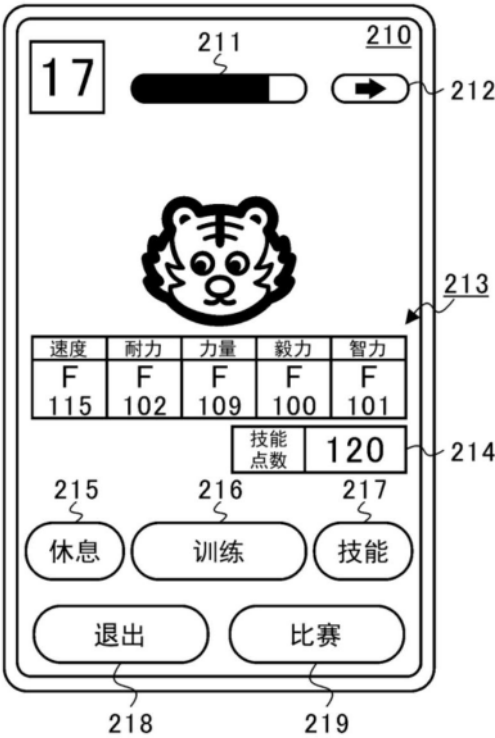


图13A

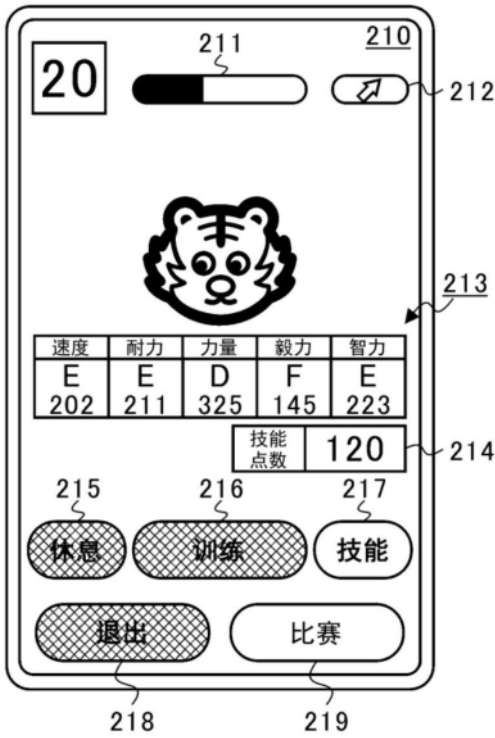


图13B

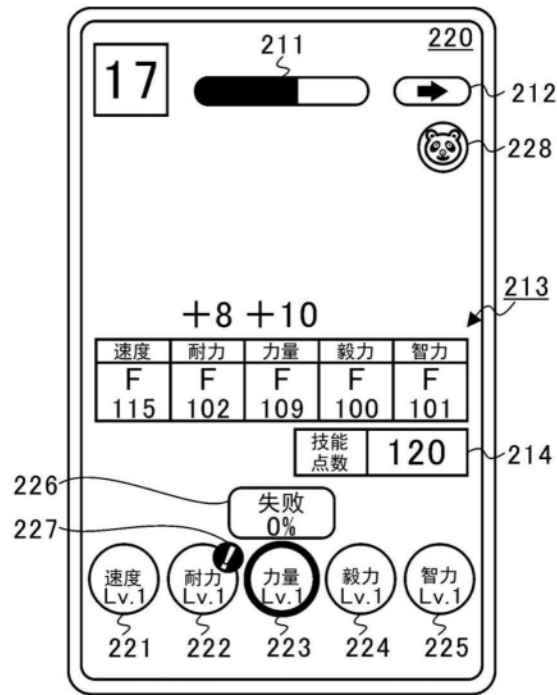


图14A

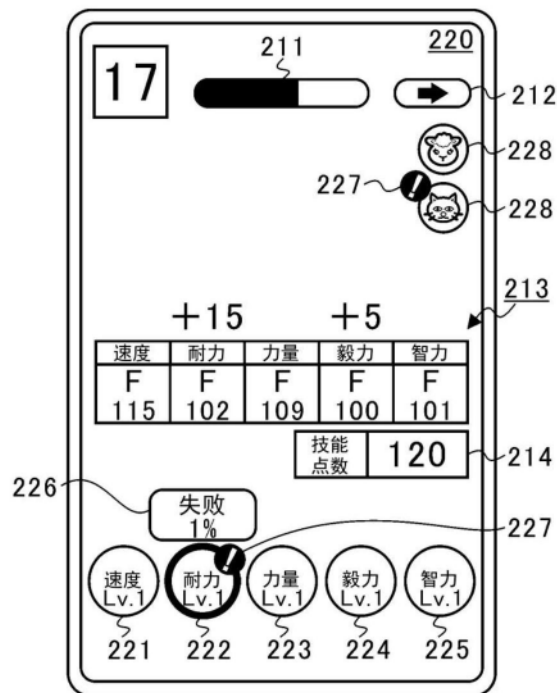


图14B

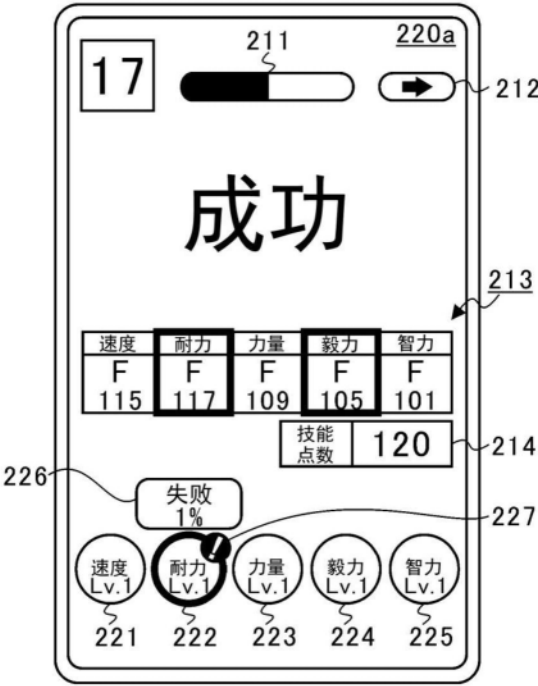


图14C

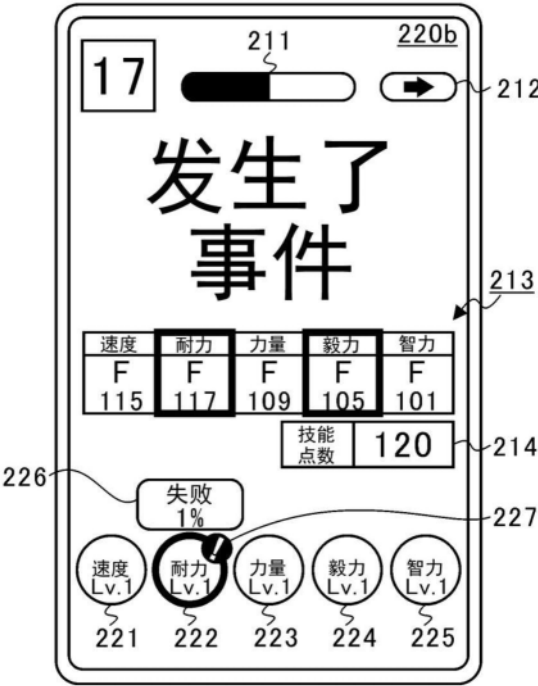


图14D

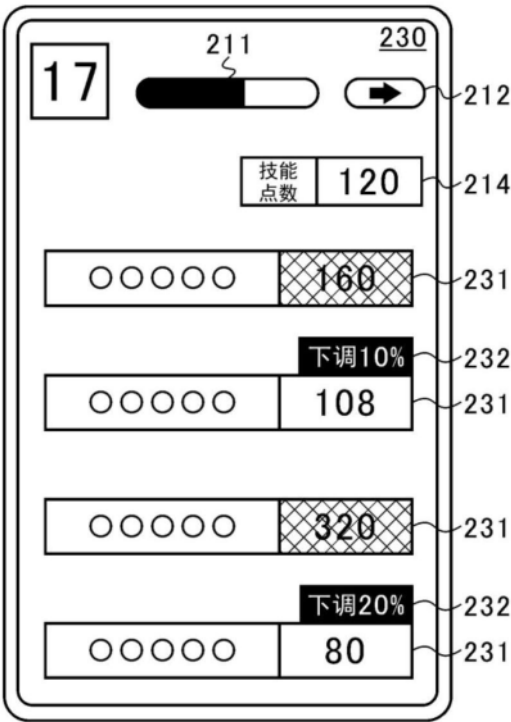


图15A

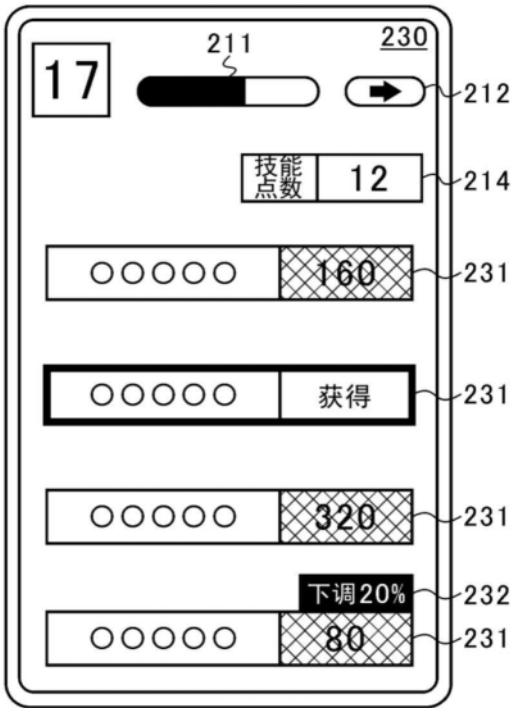


图15B

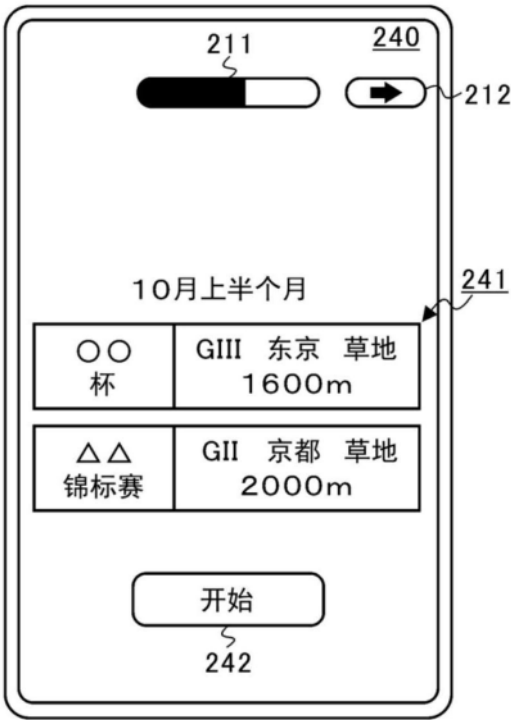


图16A

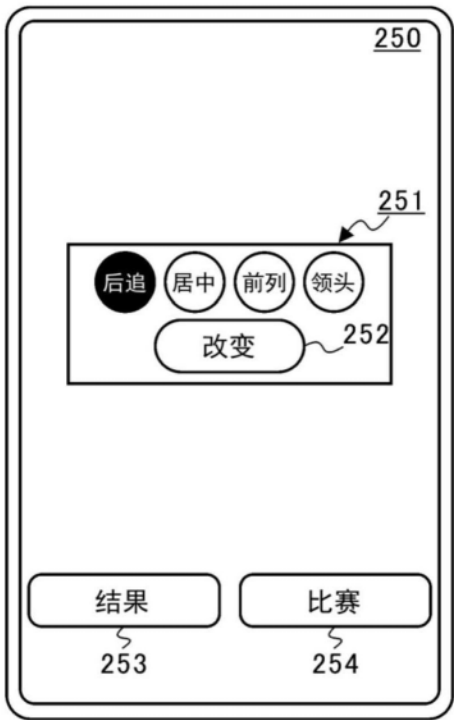


图16B



图16C

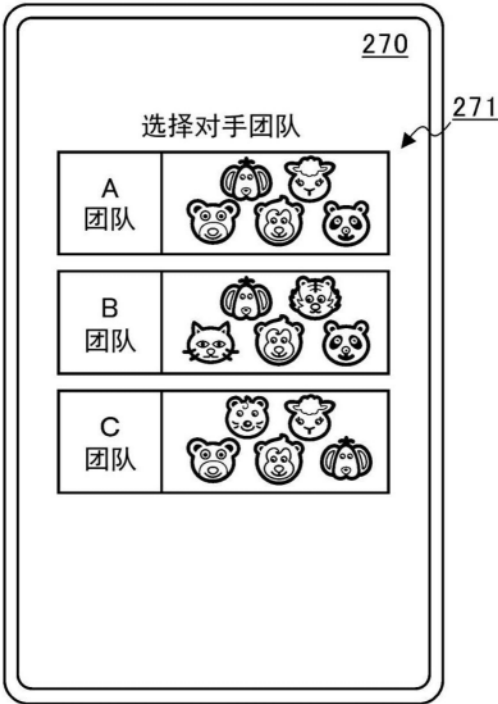


图17A



图17B



图17C



图17D

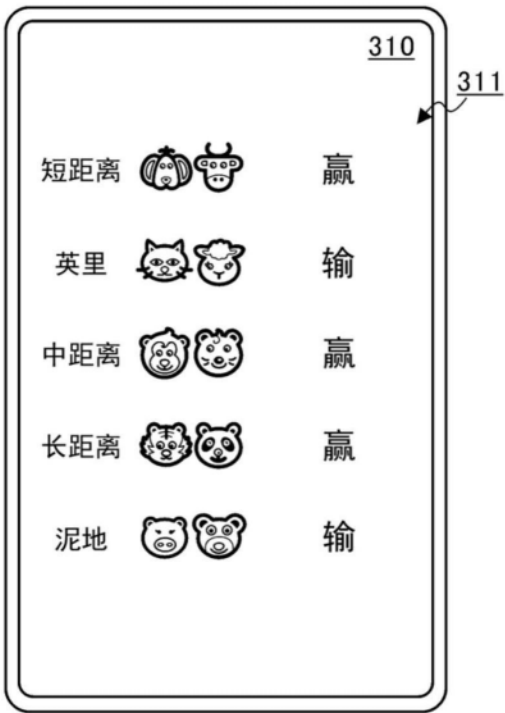


图18A



图18B



图18C



图18D

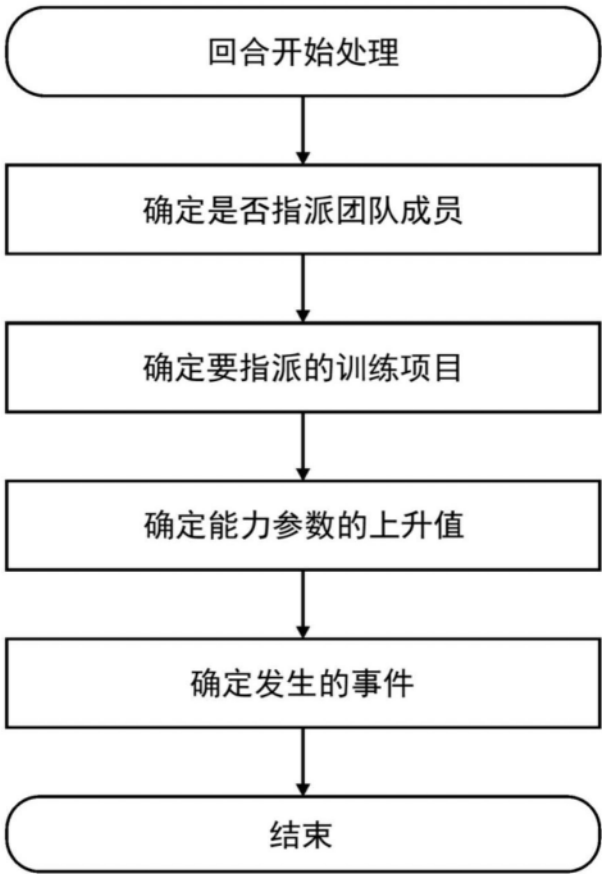


图19

角色识别信息		指派/不指派	
支援角色	特定角色	指派	不指派
○	○	80%	20%
—	○	60%	40%
○	—	40%	60%
—	—	10%	90%

图20

团队排名	训练等级				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
~100	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1
99~60	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2
59~30	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3
29~10	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4
9~1	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5

图21A

训练等级	固定上升值(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21B

训练等级	固定上升值(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21C

角色识别信息		奖励相加率		
支援角色	特定角色	无	上浮10%	上浮20%
○	○	50%	0%	50%
○	—	50%	50%	0%
—	○	50%	50%	0%
—	—	80%	20%	0%

图21D

事件种类	事件类别				
	提示	能力	适应性	故事	特训
情景事件	○	○	○	○	—
针对主要角色的 专属事件	○	○	—	—	—
支援事件	○	○	—	—	—
团队成员事件	—	—	—	○	○

图22

回合数	情景事件	专属事件	支援事件	团队成员事件
第1回合	0001	—	—	—
第2回合	—	1001	抽选	抽选
第3回合	—	抽选	抽选	抽选
第4回合	0002	抽选	抽选	可替换
第5回合	0003	抽选	抽选	可替换
第6回合	0004	抽选	抽选	可替换
第7回合	0005	抽选	抽选	可替换
第8回合	—	1002	抽选	抽选
第9回合	—	抽选	抽选	抽选
第10回合	0006	—	—	—
第11回合	—	抽选	抽选	抽选
第12回合	抽选	抽选	抽选	抽选
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

图23

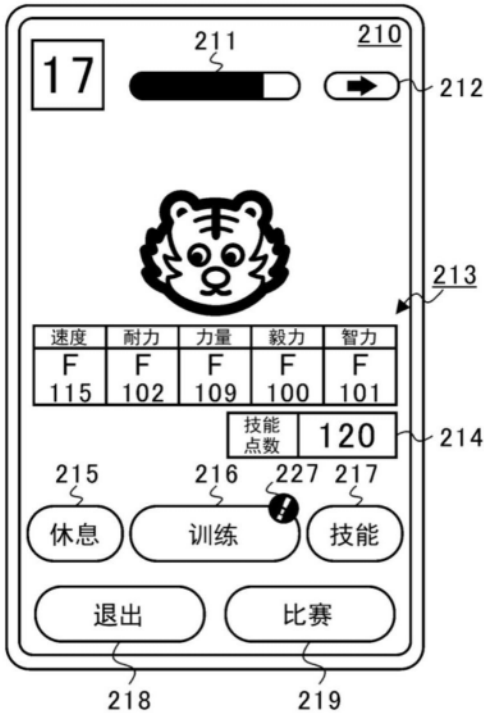


图24A

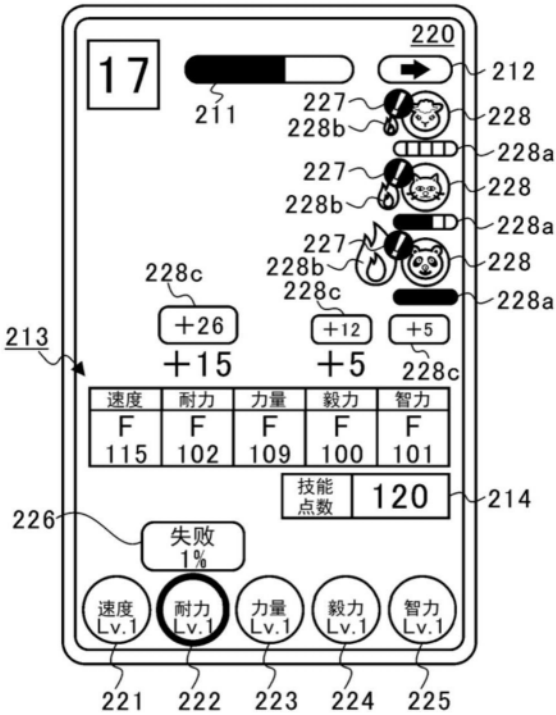


图24B

联结参数的值	是否执行了特训事件	
	执行	未执行
0~19	20%	80%
20~39	22%	78%
40~59	24%	76%
60~79	26%	74%
80~99	28%	72%
100	30%	70%

图25A

	发生成功时					发生大成功之后
	特训事件的执行次数					
	0次	1次	2次	3次	4次	
特殊图标						 a

图25B




参数上升	0~19	20~39	40~
奖励图标			

图25C

进行的训练	角色数量	奖励固定值(主要角色)					
		速度	耐力	力量	毅力	智力	技能P
速度	1						
	2						+5
	3	+6		+2			+5
	4	+8		+4			+7
	5	+10		+6			+9
耐力	1						
	2						+5
	3		+6		+2		+5
	4		+8		+4		+7
	5		+10		+6		+9
力量	1						
	2						+5
	3		+2	+6			+5
	4		+4	+8			+7
	5		+6	+10			+9
毅力	1						
	2						+5
	3		+1	+1	+6		+5
	4		+2	+2	+8		+7
	5		+3	+3	+10		+9
智力	1						
	2						+5
	3	+2				+6	+5
	4	+4				+8	+7
	5	+6				+10	+9

图26A

擅长训练	奖励相加值(主要角色)					
	速度	耐力	力量	毅力	智力	技能P
速度	+20		+10			
耐力		+20		+10		
力量		+10	+20			
毅力	+5		+5	+20		
智力					+20	+10

图26B

执行的训练	固定上升值(特训对象)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
速度	+50~70	+10~20	+30~40	+10~20	+10~20
耐力	+10~20	+50~70	+10~20	+30~40	+10~20
力量	+10~20	+30~40	+50~70	+10~20	+10~20
毅力	+20~30	+10~20	+20~30	+50~70	+10~20
智力	+30~40	+10~20	+10~20	+10~20	+50~70

图27A

擅长训练	奖励上升值(特训对象)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
速度	+180	+50	+140	+50	+50
耐力	+50	+180	+100	+50	+50
力量	+50	+140	+180	+50	+50
毅力	+90	+50	+90	+180	+50
智力	+140	+50	+50	+50	+180

图27B

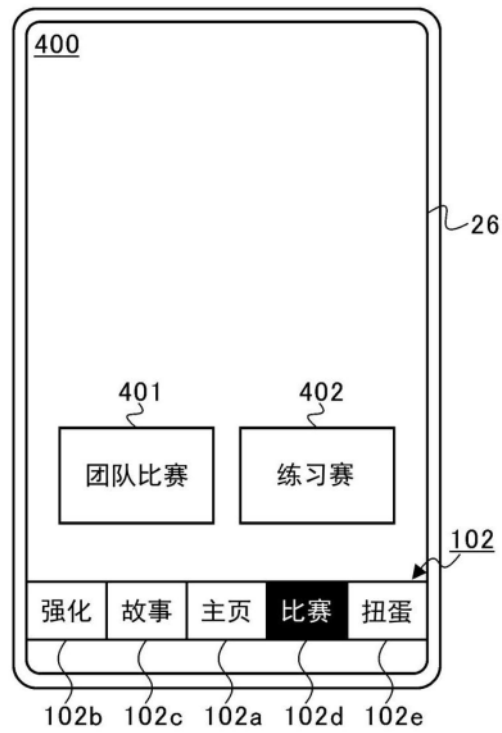


图28A

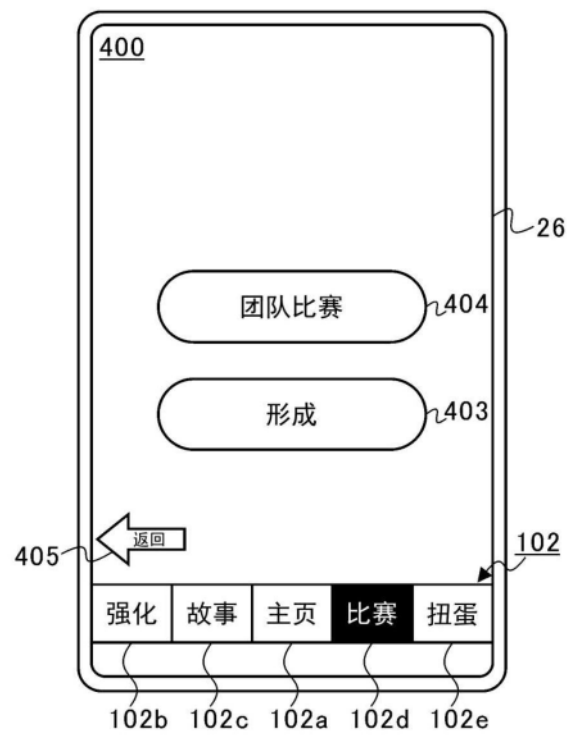


图28B

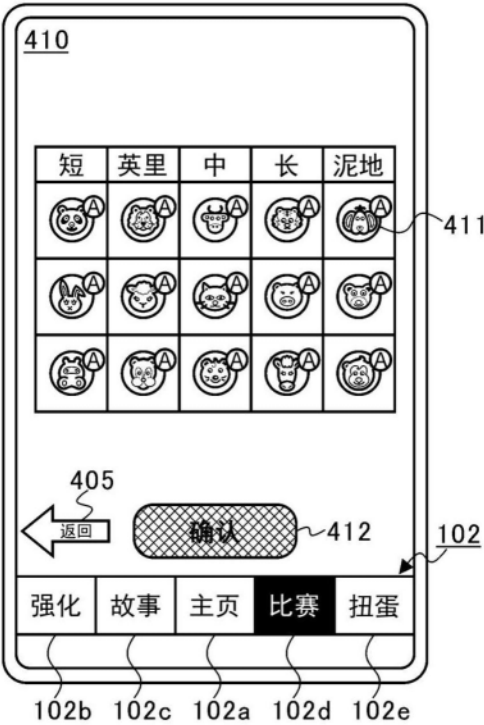


图28C

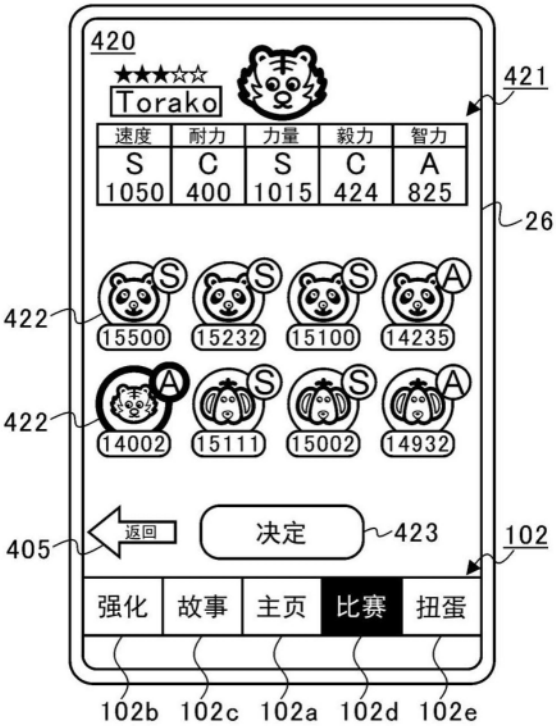


图28D

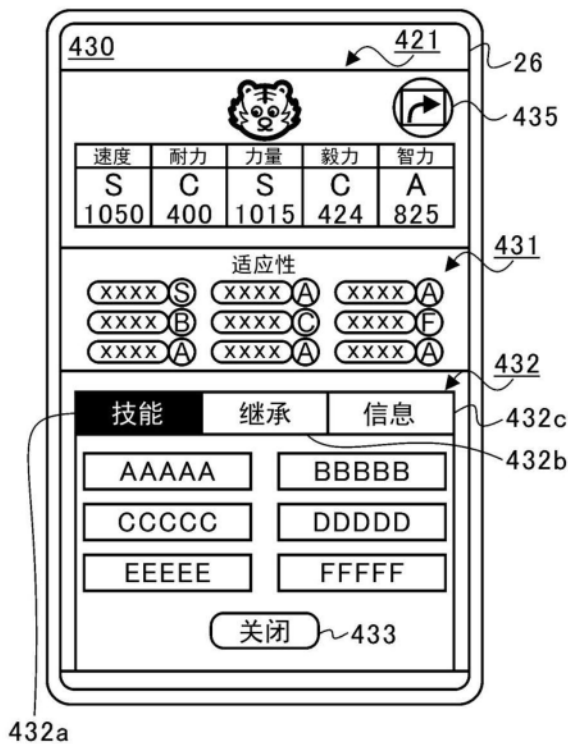


图29A

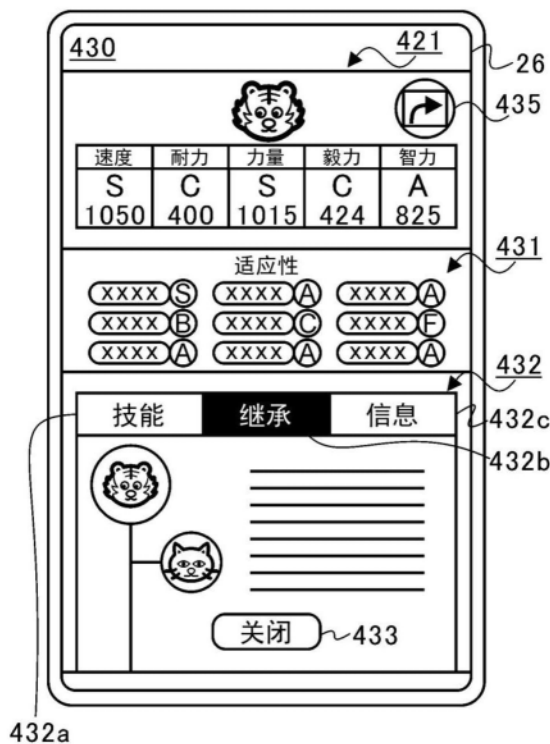


图29B

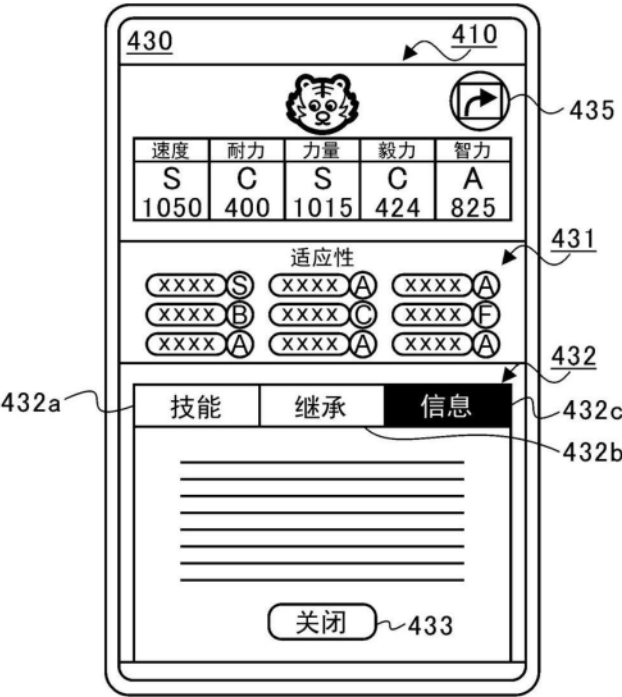


图29C

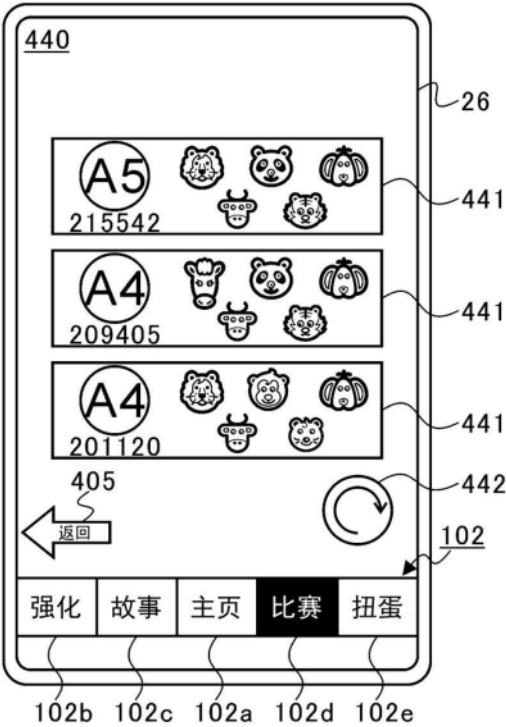


图30A

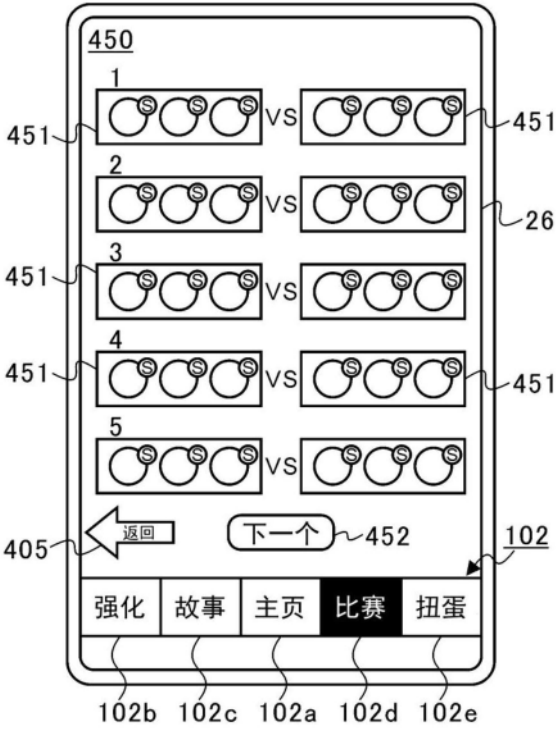


图30B

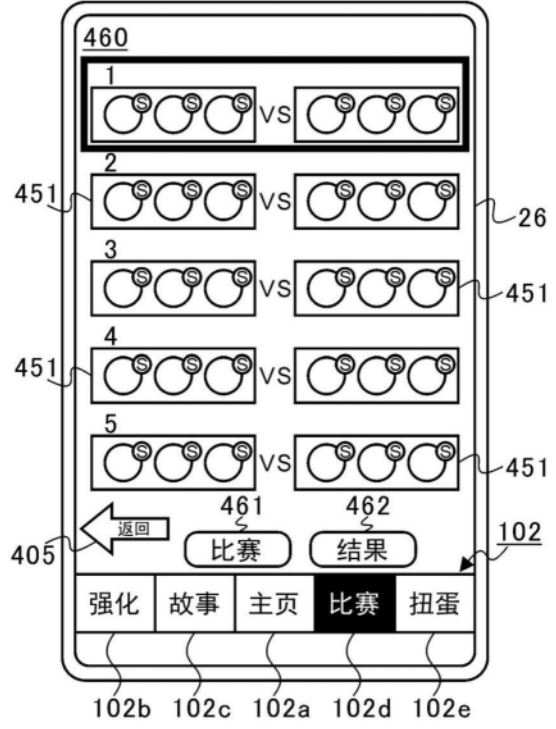


图30C

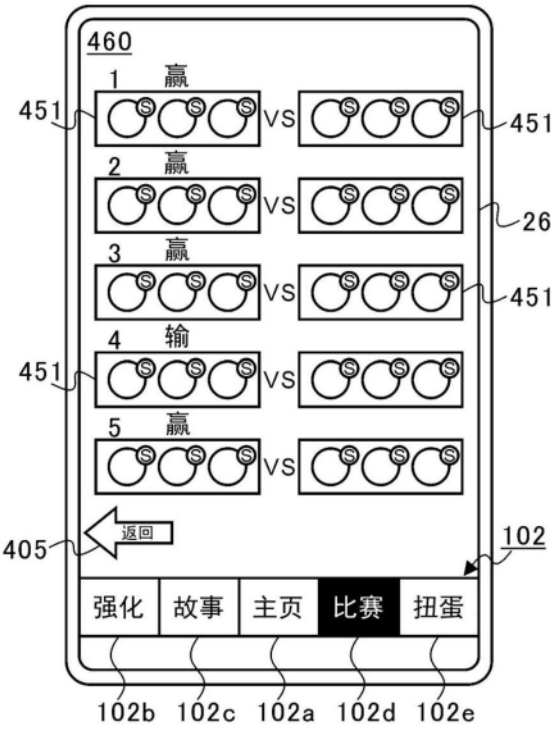


图30D

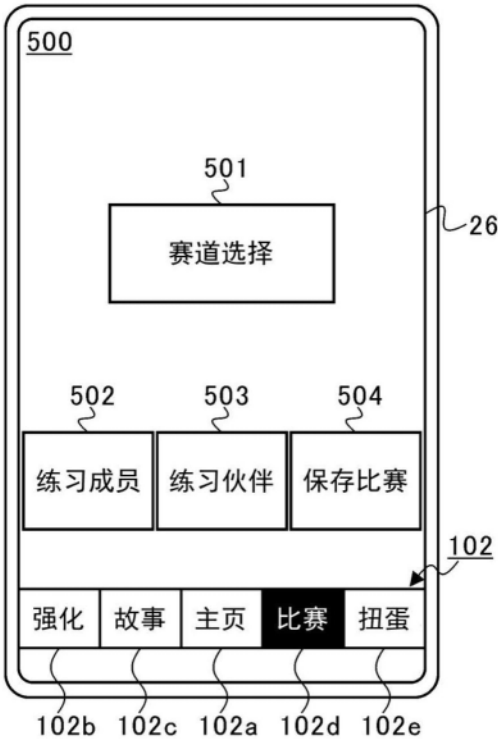


图31A

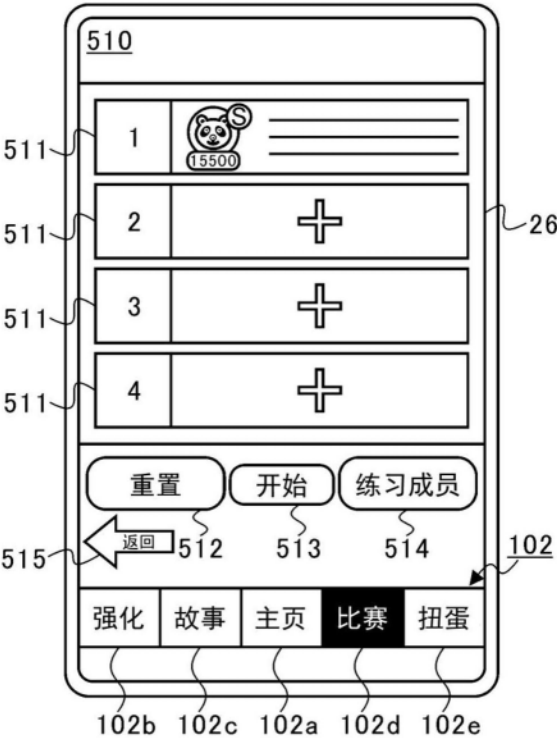


图31B

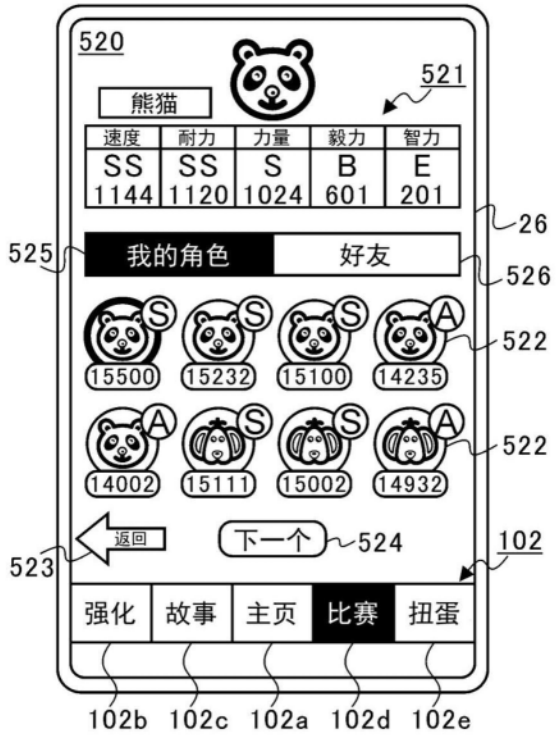


图31C

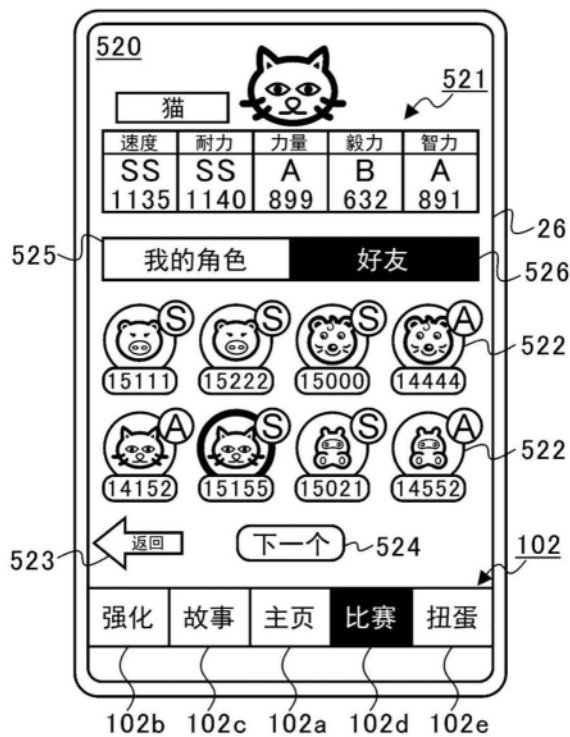


图31D

比赛条件	备注
赛道	现有赛道或单独设置
参加者数量	从11至18中选择
季节	从随机(默认)、春季、夏季、秋季和冬季中选择
天气和场地条件	从随机(默认)、“晴/良”、“晴/略大”、“晴/大”、“云/良”、“云/略大”、“云/大”、“雨/略大”、“雨/大”、“雨/小”、“雪/略大”、“雪/大”和“雪/小”中选择
角色条件	从随机(默认)、非常好、好、普通、差和非常差中选择
NPC的实力	非常弱、弱、普通(默认)、强和非常强

图32

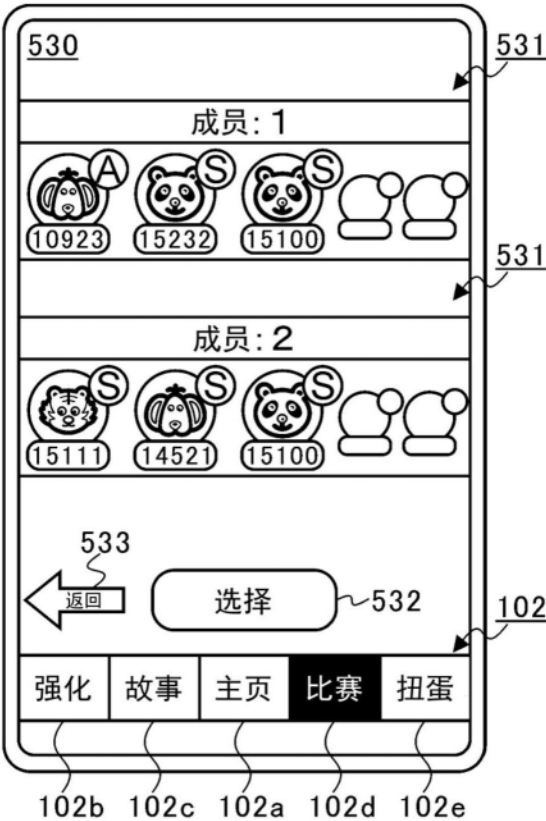


图33

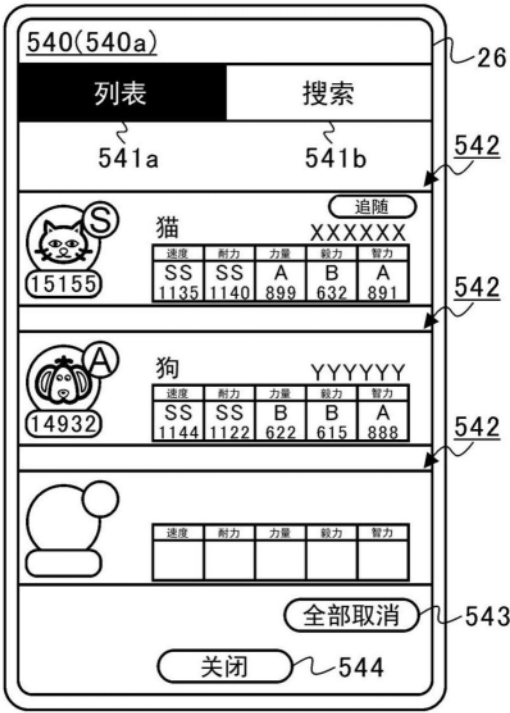


图34A

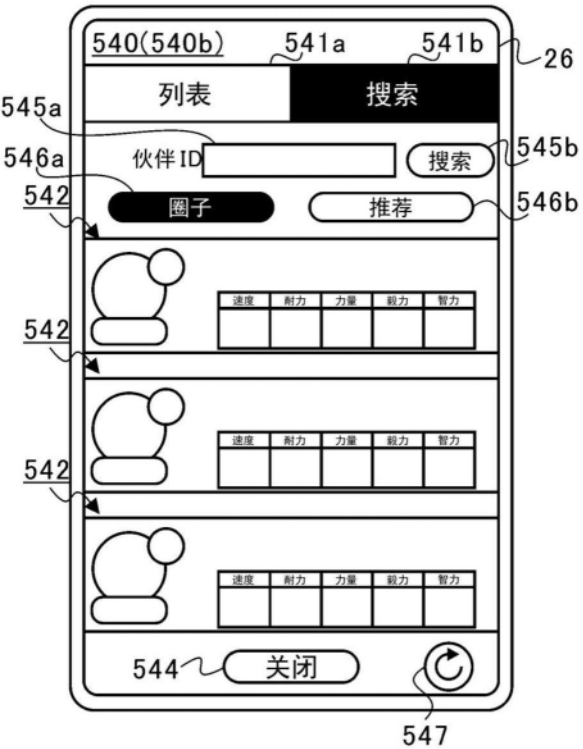


图34B



图34C

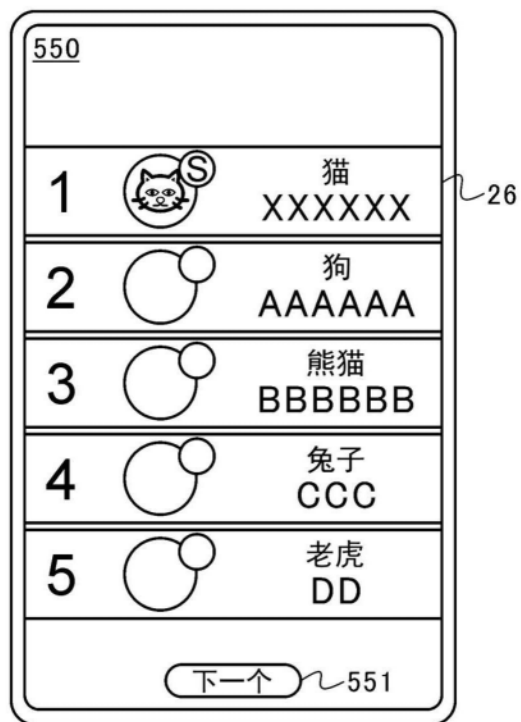


图35A

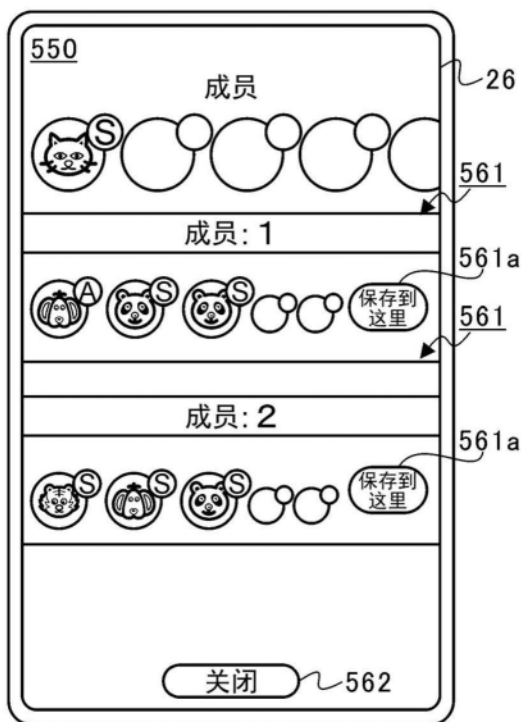


图35B

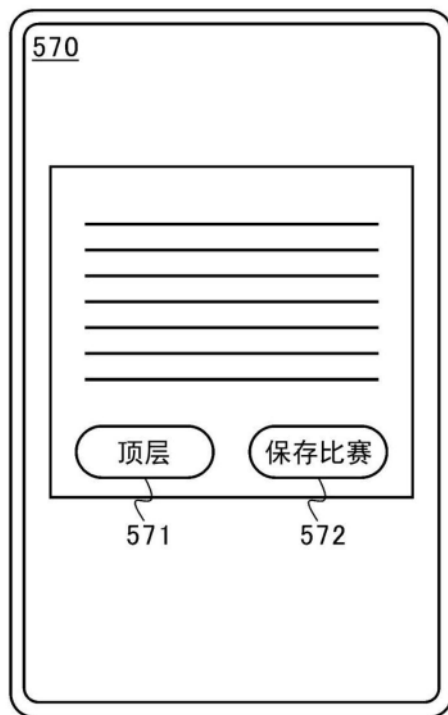


图35C



图36A



图36B

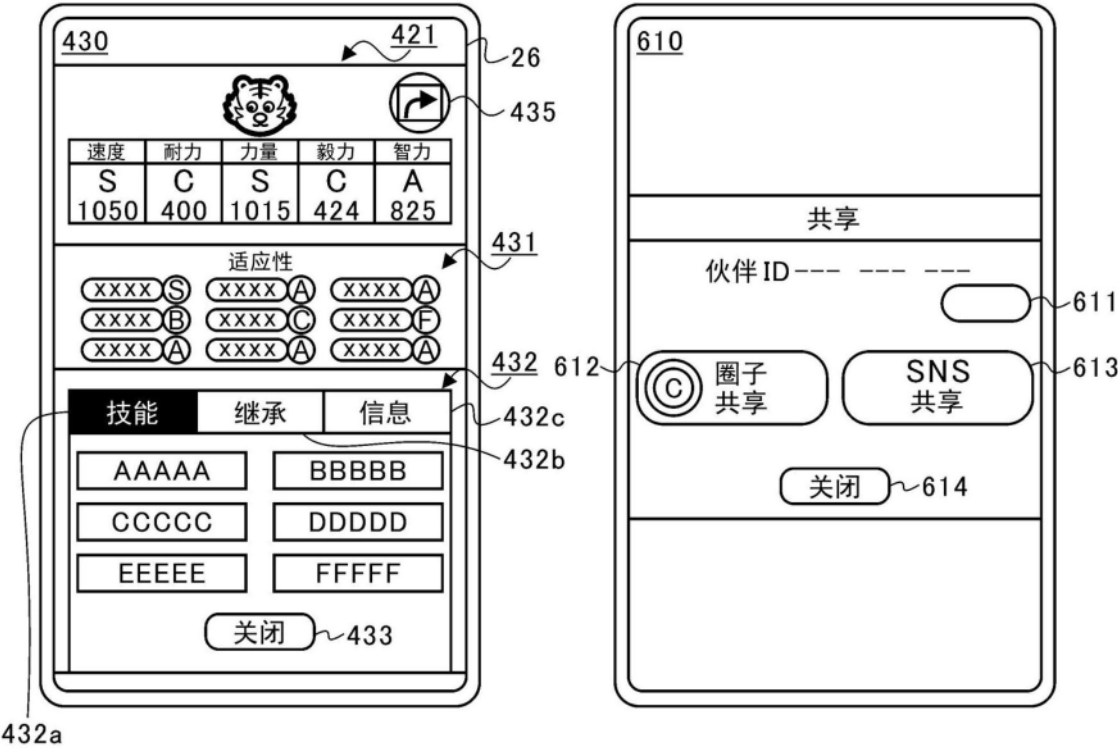


图 37A

图 37B

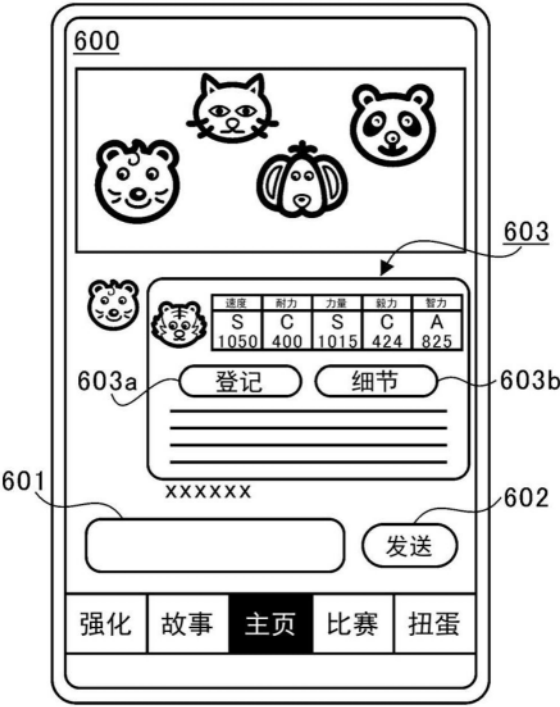


图37C



图37D

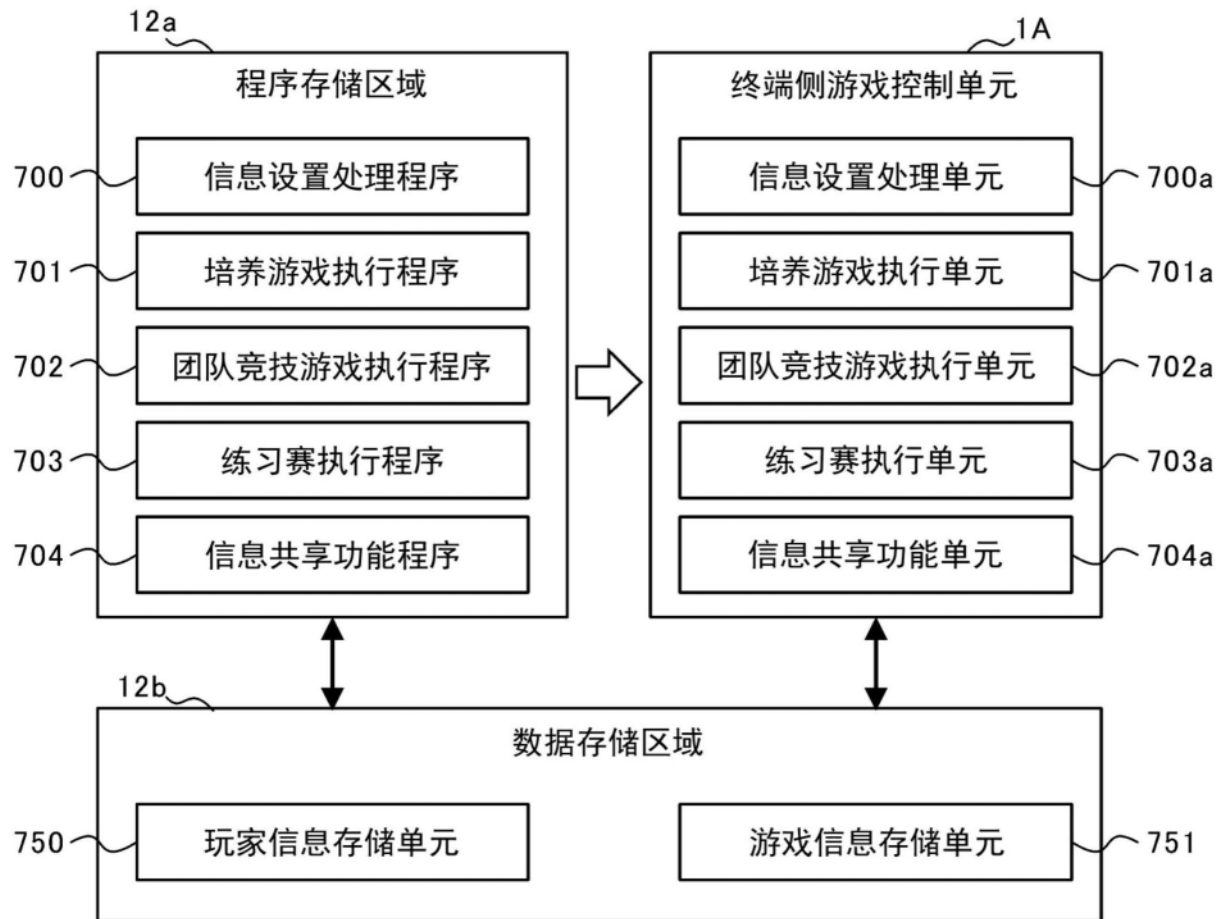


图38

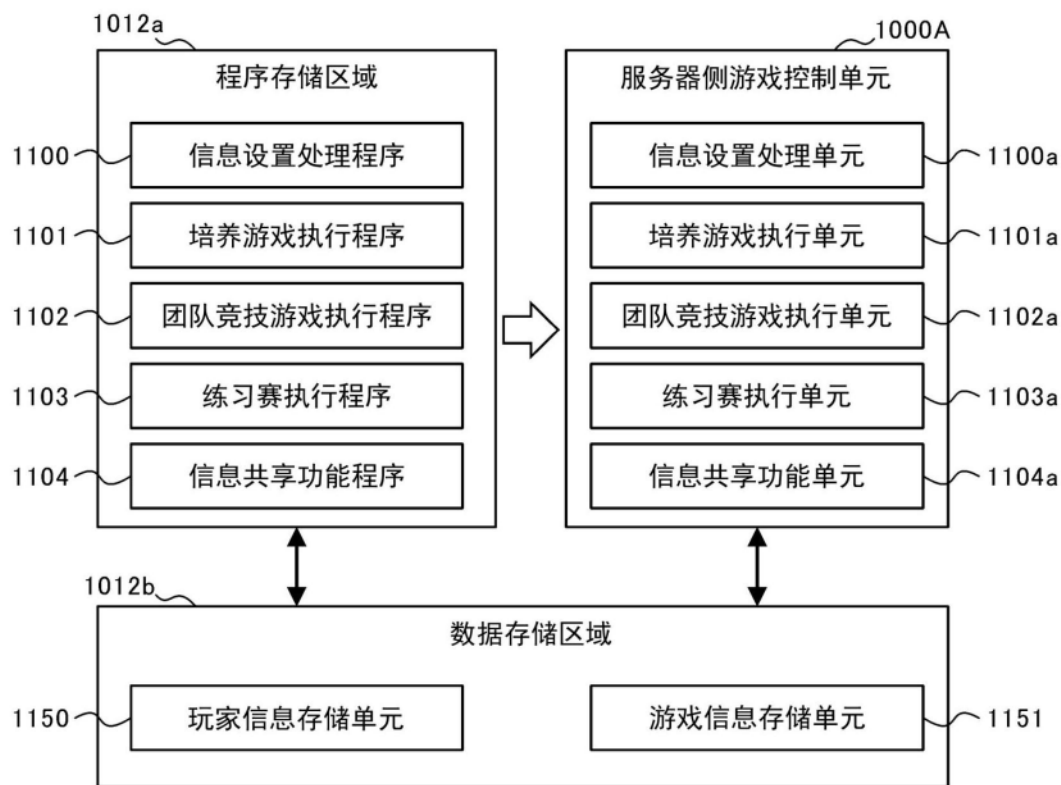


图39

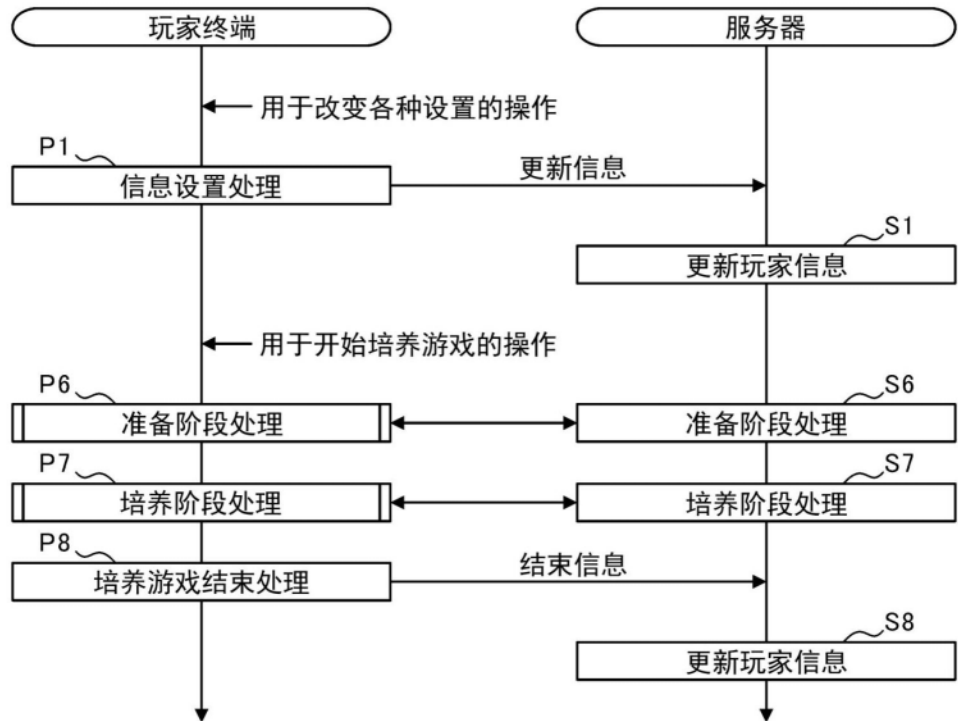


图40

玩家信息	简档信息
	好友信息
	练习赛相关信息

图41A

简档信息
玩家ID
玩家名称
性别
所属圈子
代表角色
简档角色
注释
团队排名

图41B

好友信息	
好友编号	玩家ID
好友1	000 000 000
好友2	202 304 405
好友3	332 400 930
好友4	332 400 930
好友29	030 445 777
好友30	110 387 001

图41C

游戏信息	培养角色信息
	团队形成信息

图42A

培养角色信息			
培养角色ID	培养角色ID	培养角色ID	
角色ID	角色ID	角色ID	
参数	参数	参数	
继承信息	继承信息	继承信息	

图42B

团队形成信息			
比赛种类	登记角色1	登记角色2	登记角色3
短距离	培养角色ID	培养角色ID	培养角色ID
英里	培养角色ID	培养角色ID	培养角色ID
中距离	培养角色ID	培养角色ID	培养角色ID
长距离	培养角色ID	培养角色ID	培养角色ID
泥地	培养角色ID	培养角色ID	培养角色ID

图42C

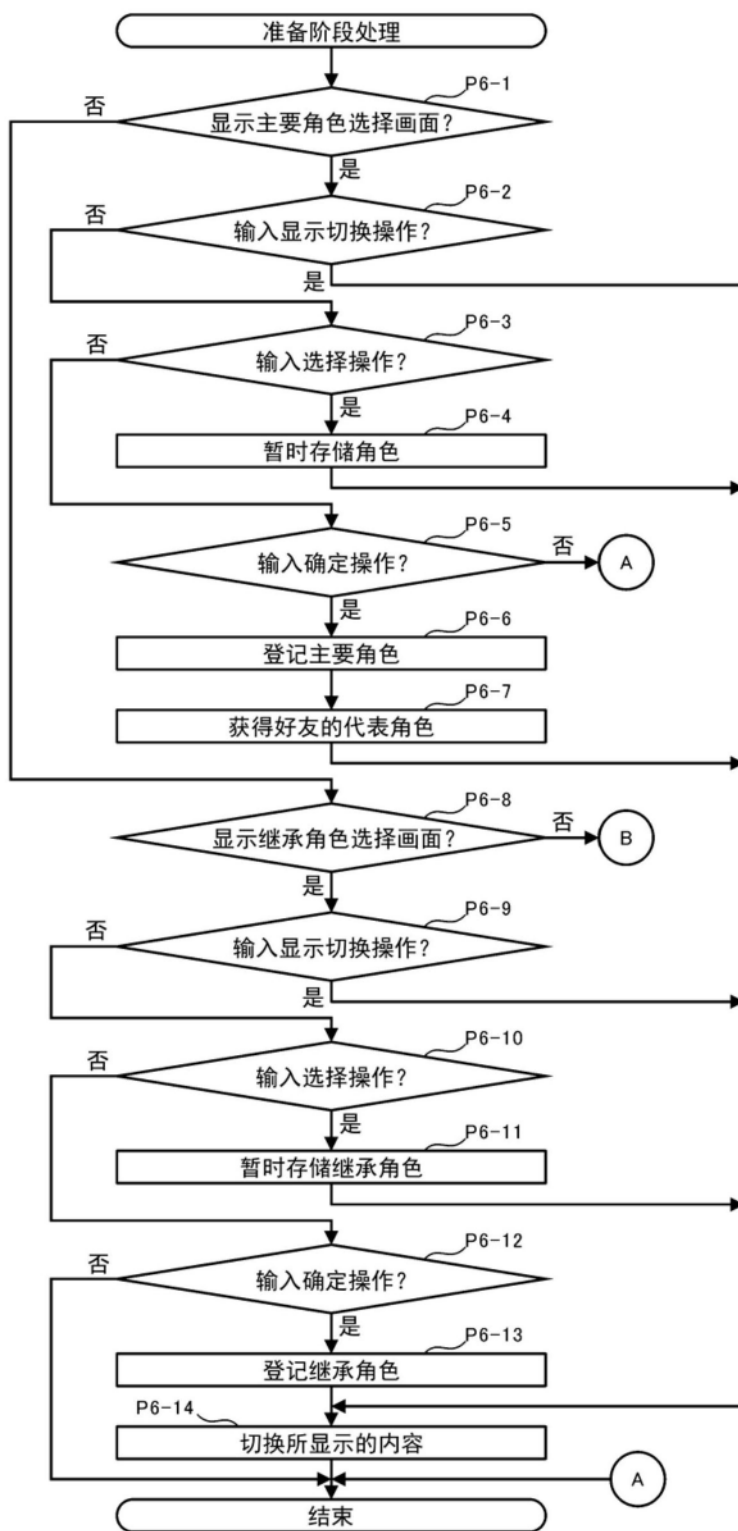


图43

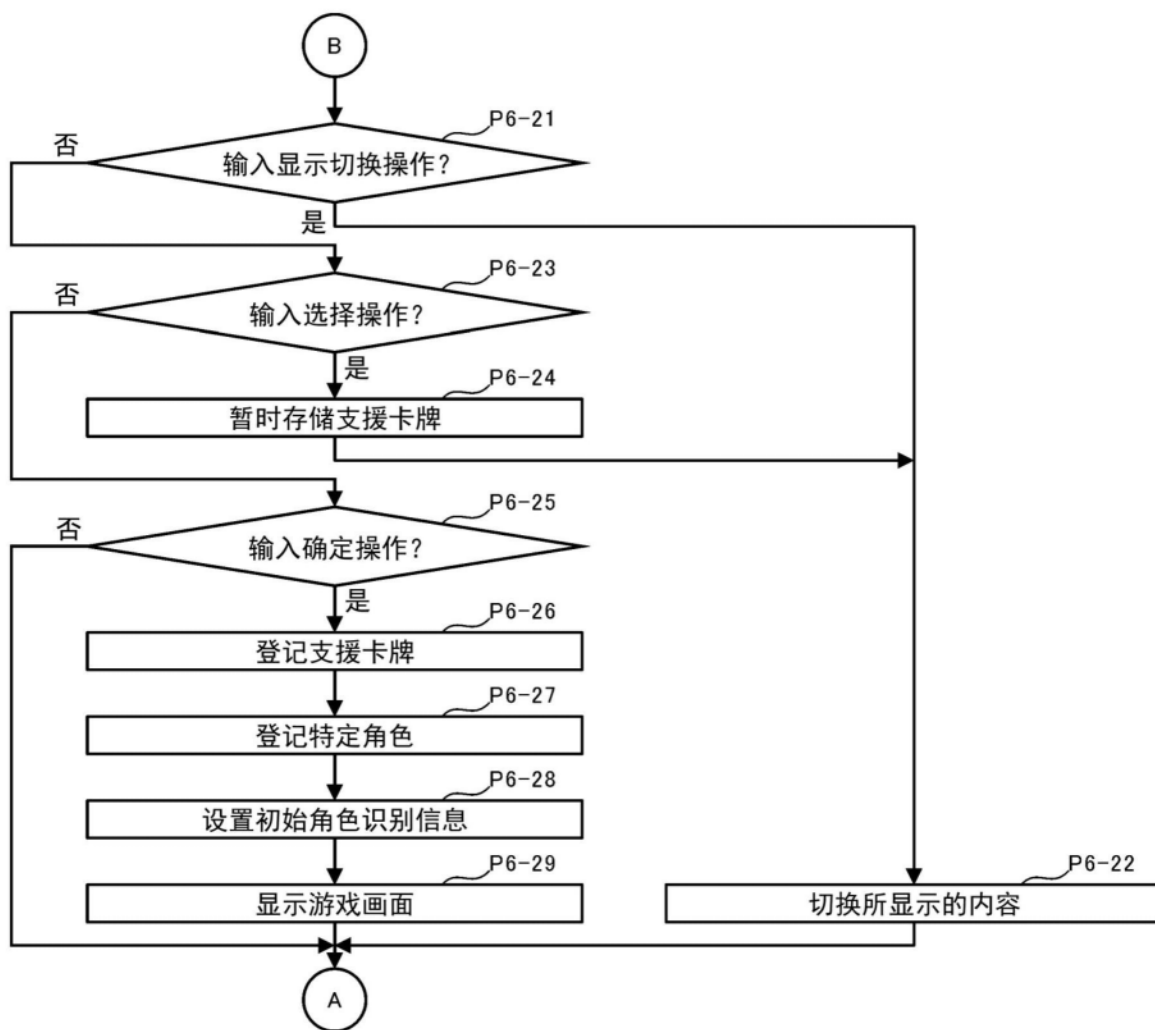


图44

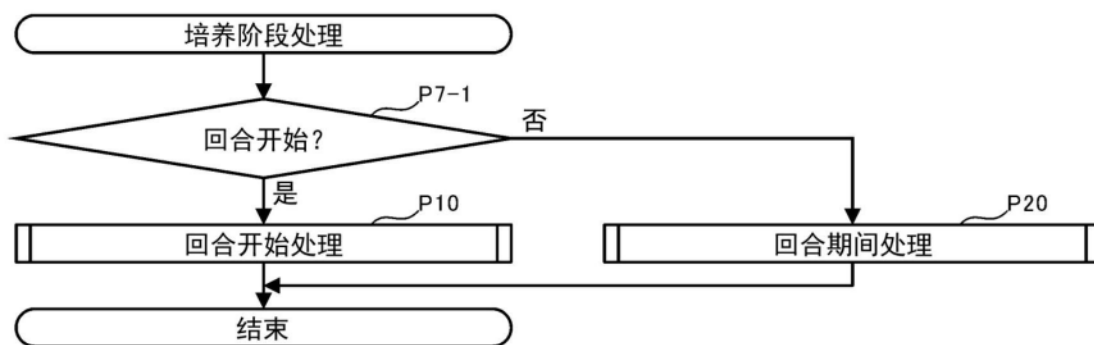


图45

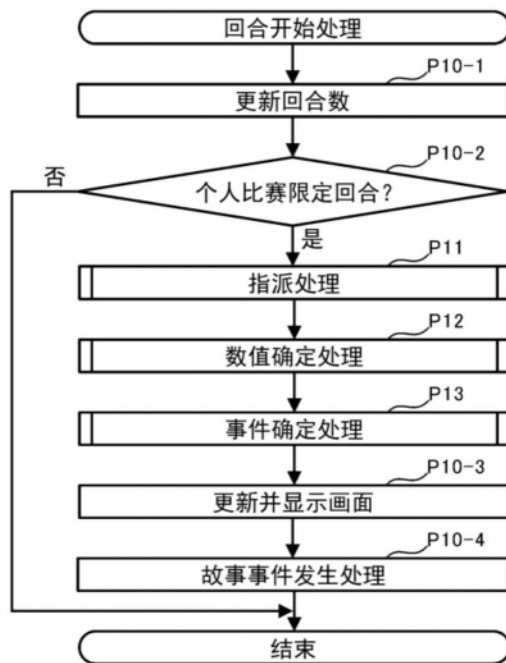


图46

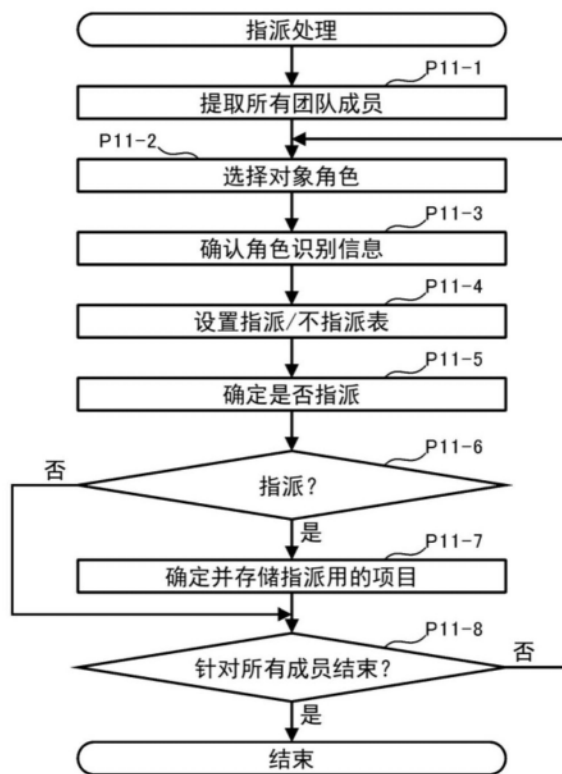


图47

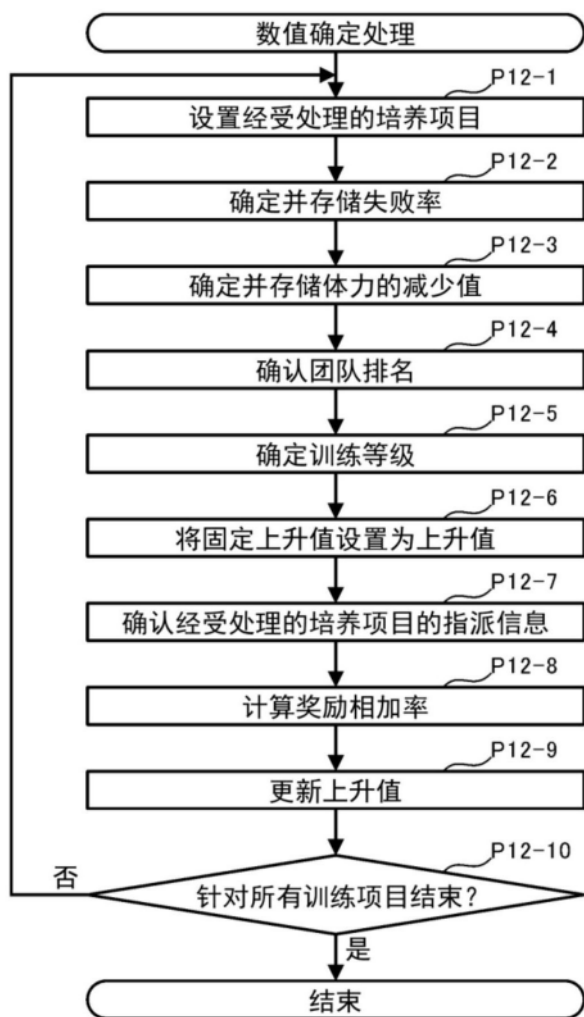


图48

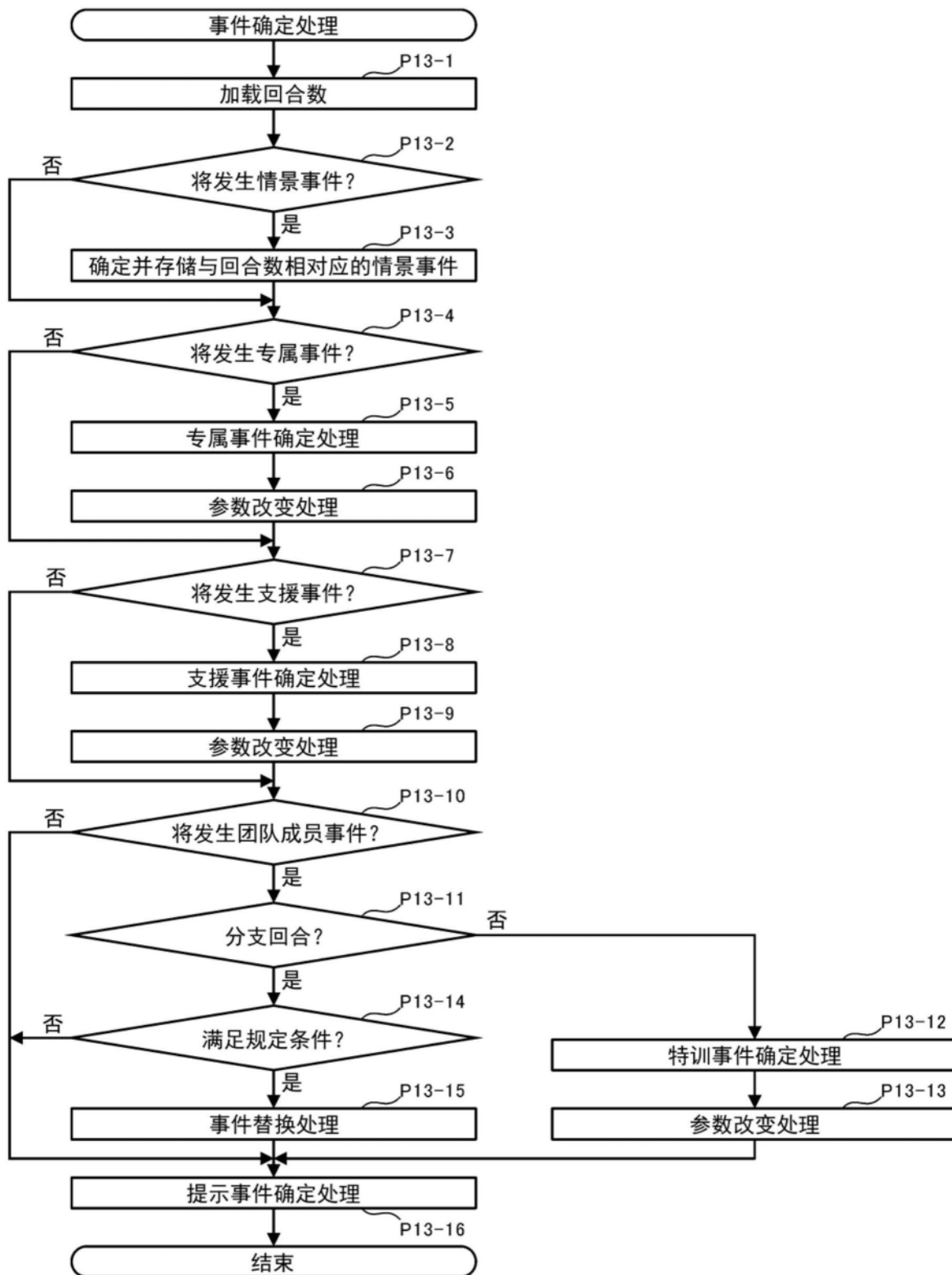


图49

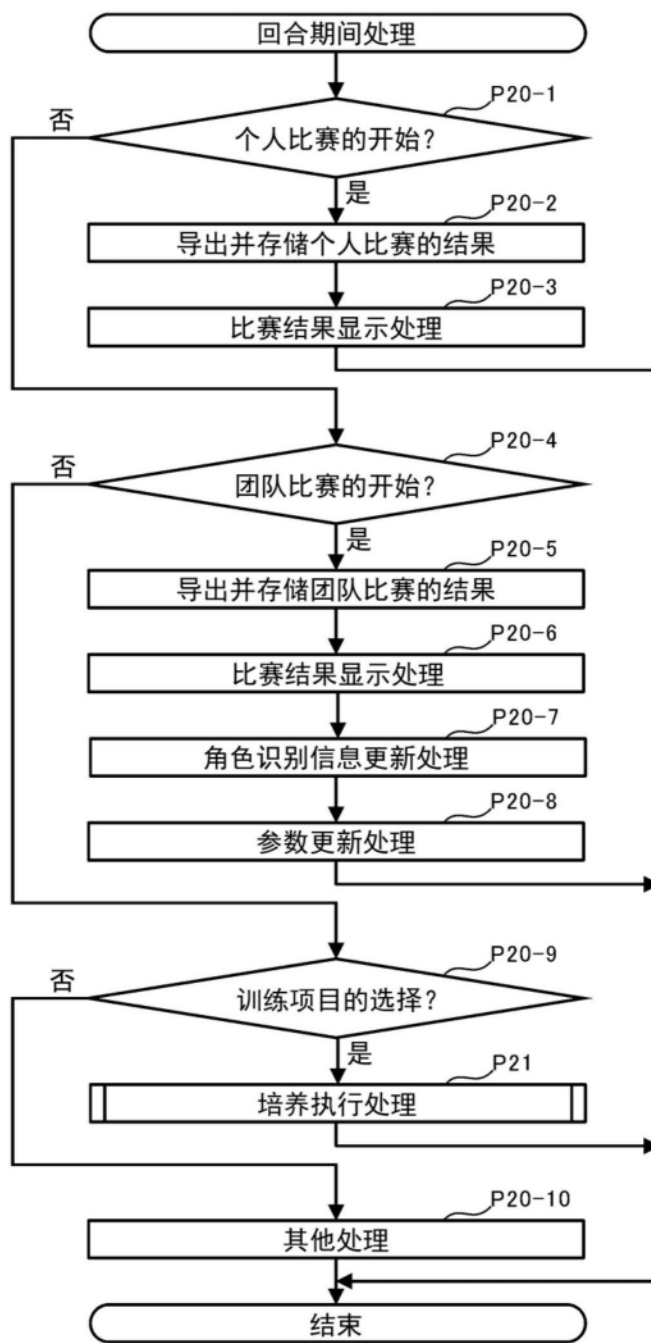


图50

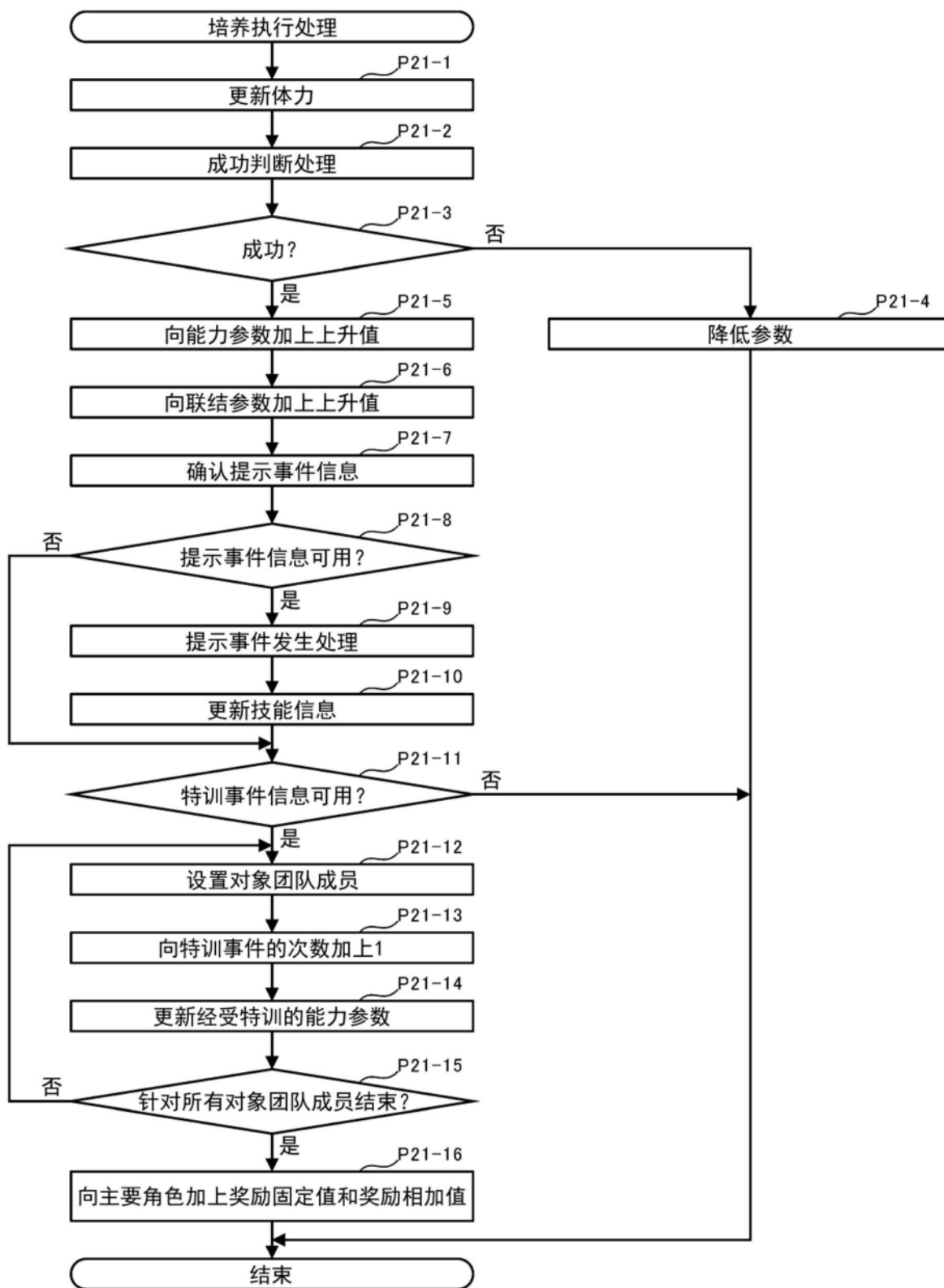


图51

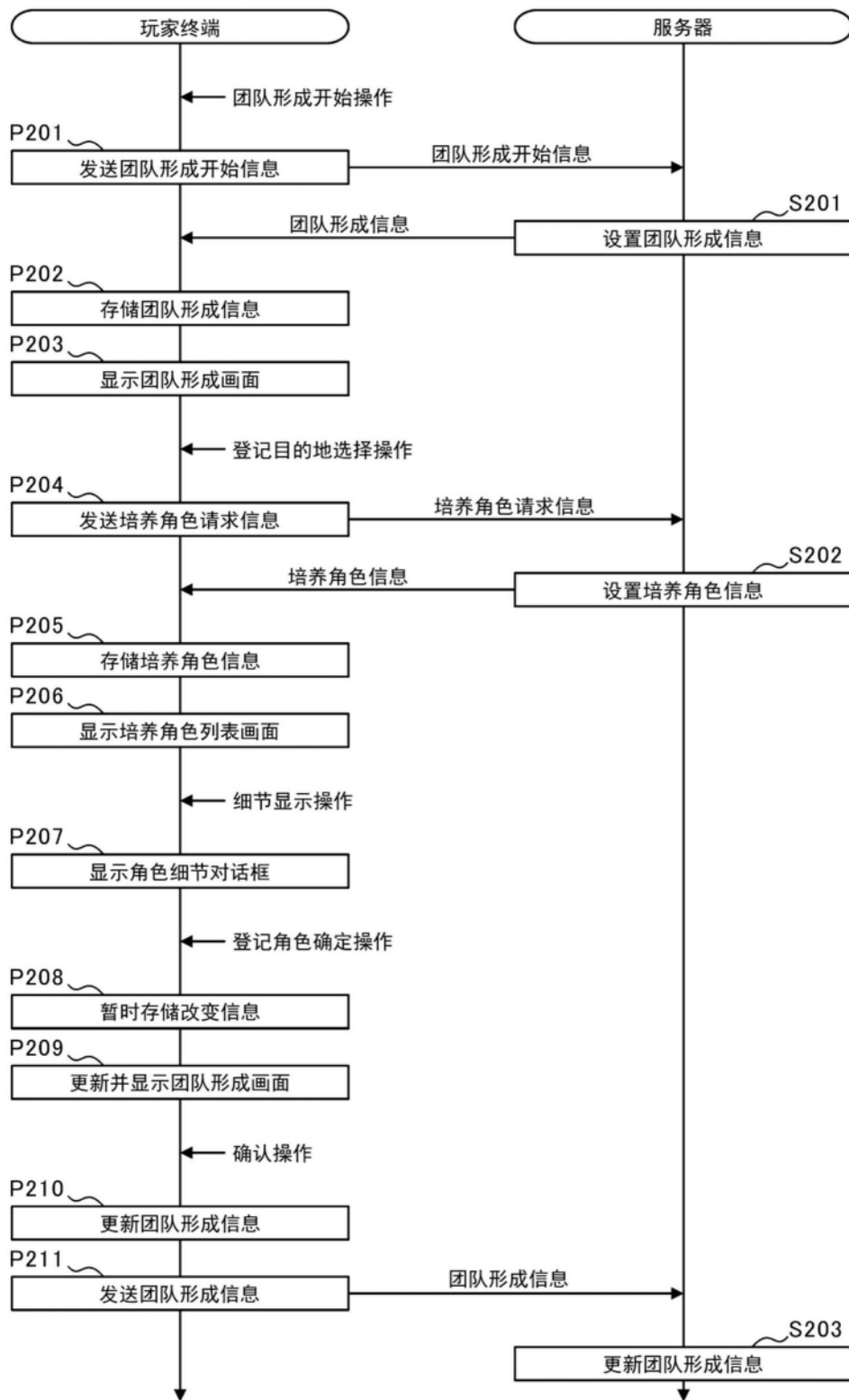


图52

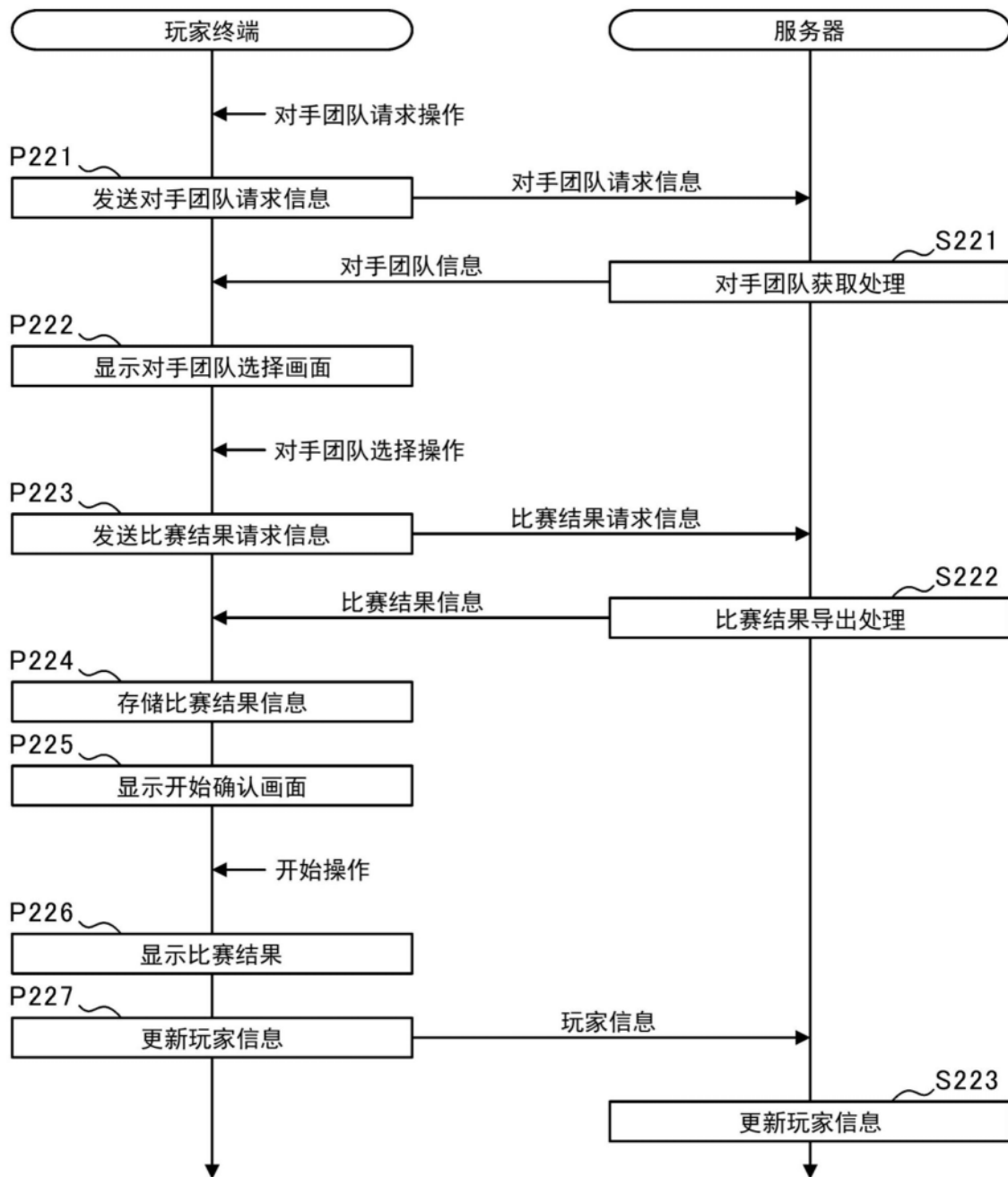


图53

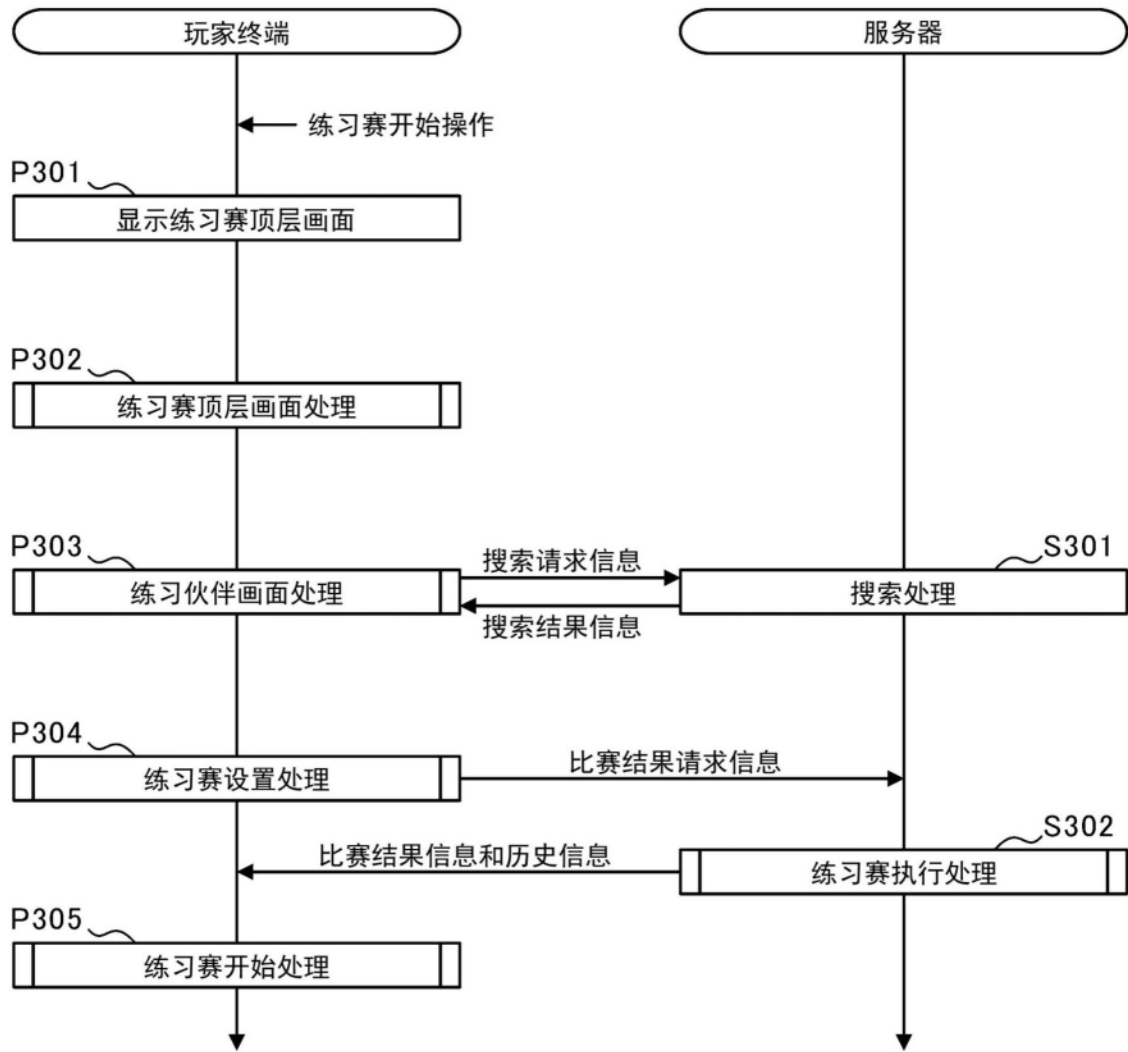


图54

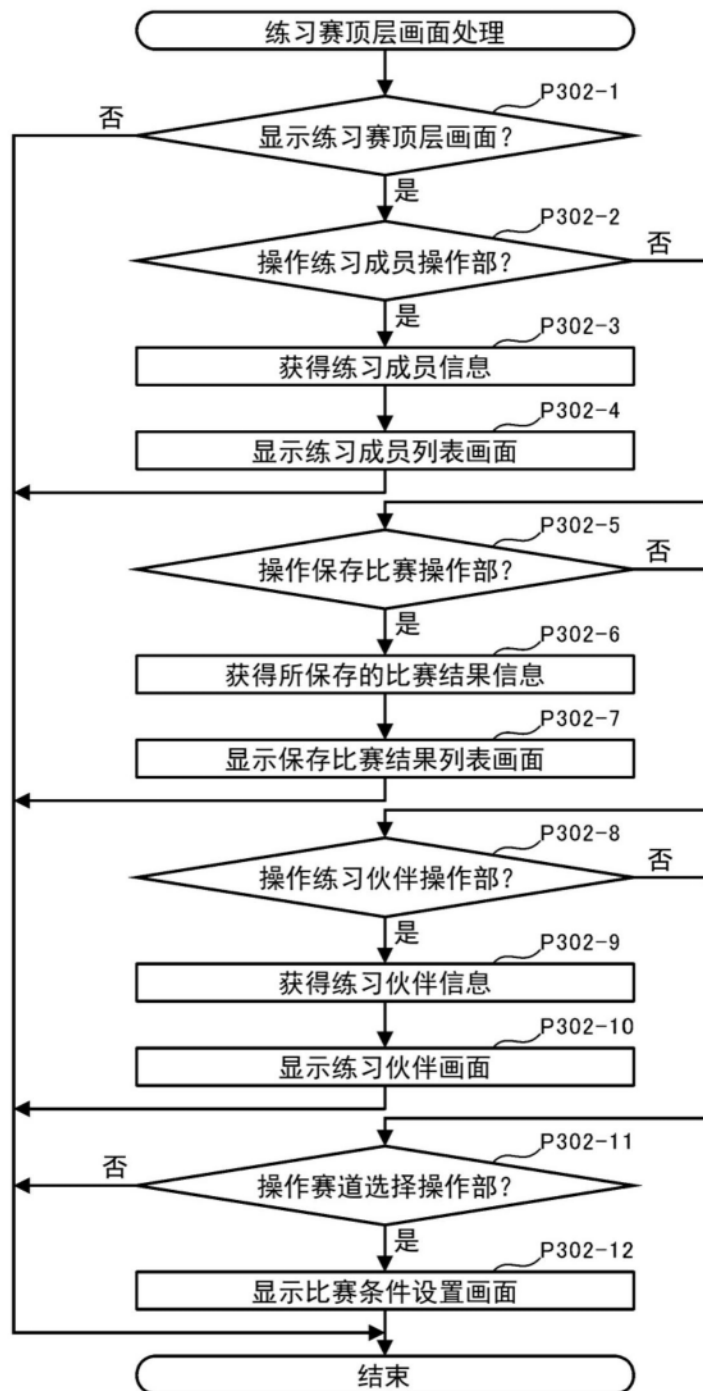


图55

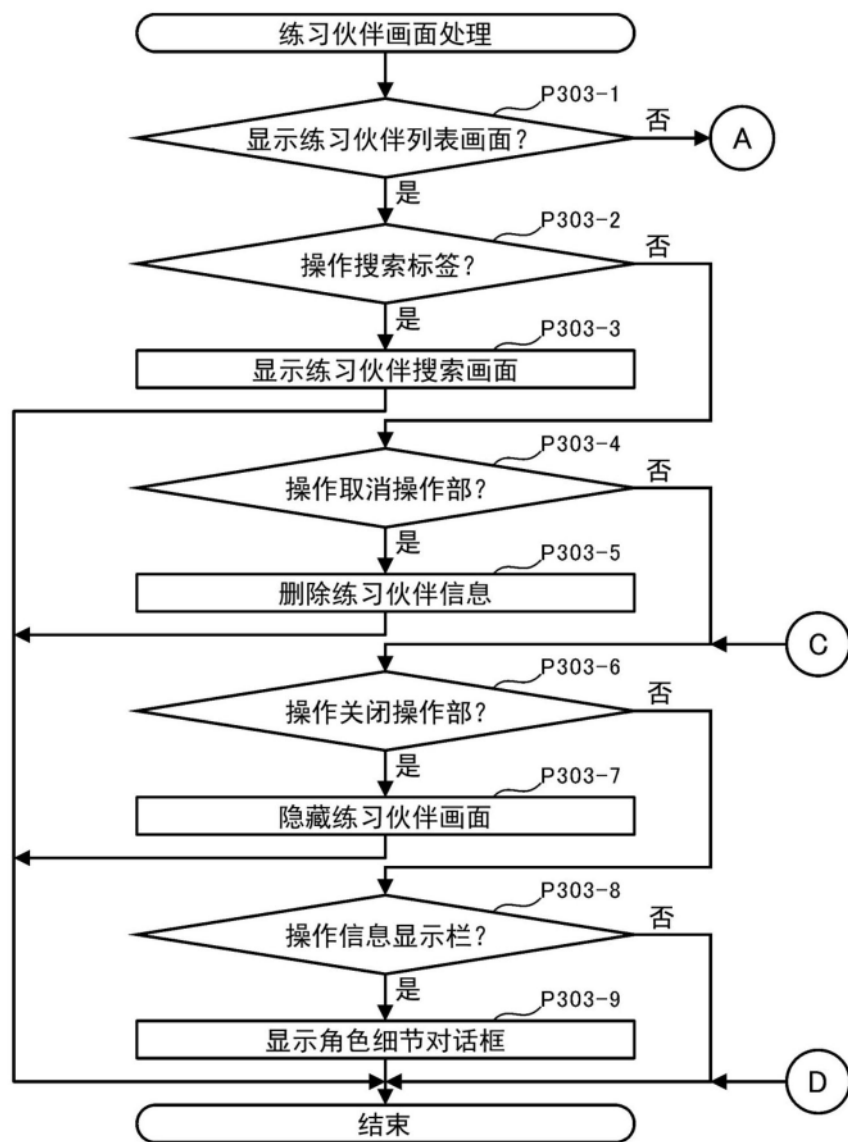


图56

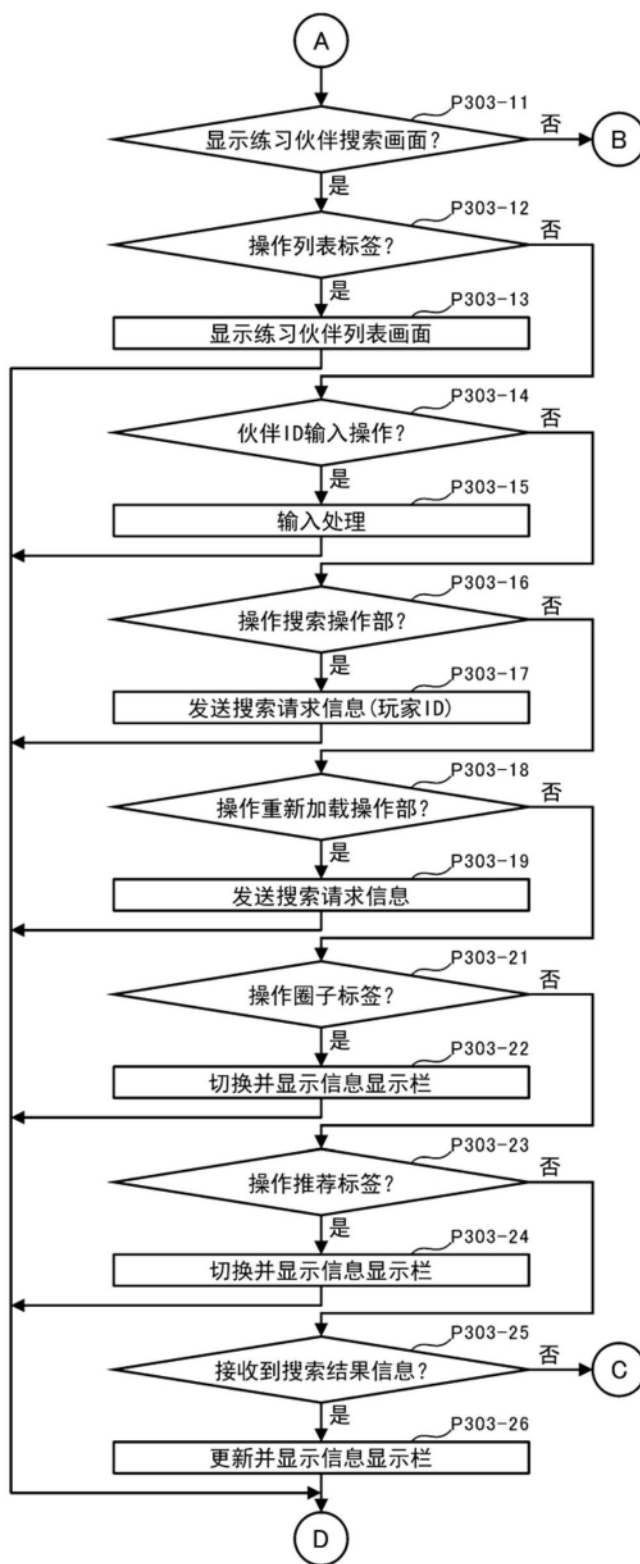


图57

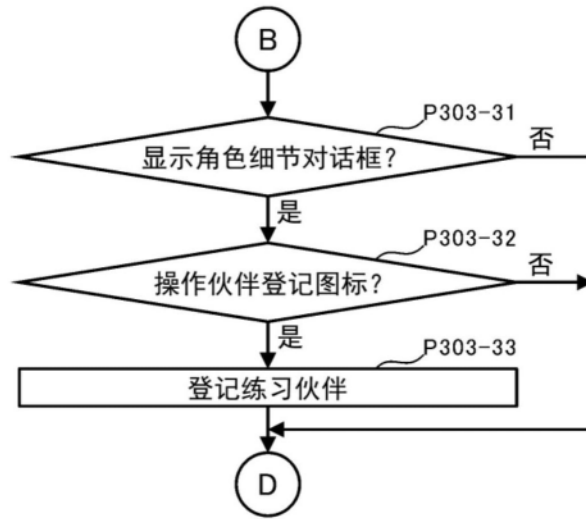


图58

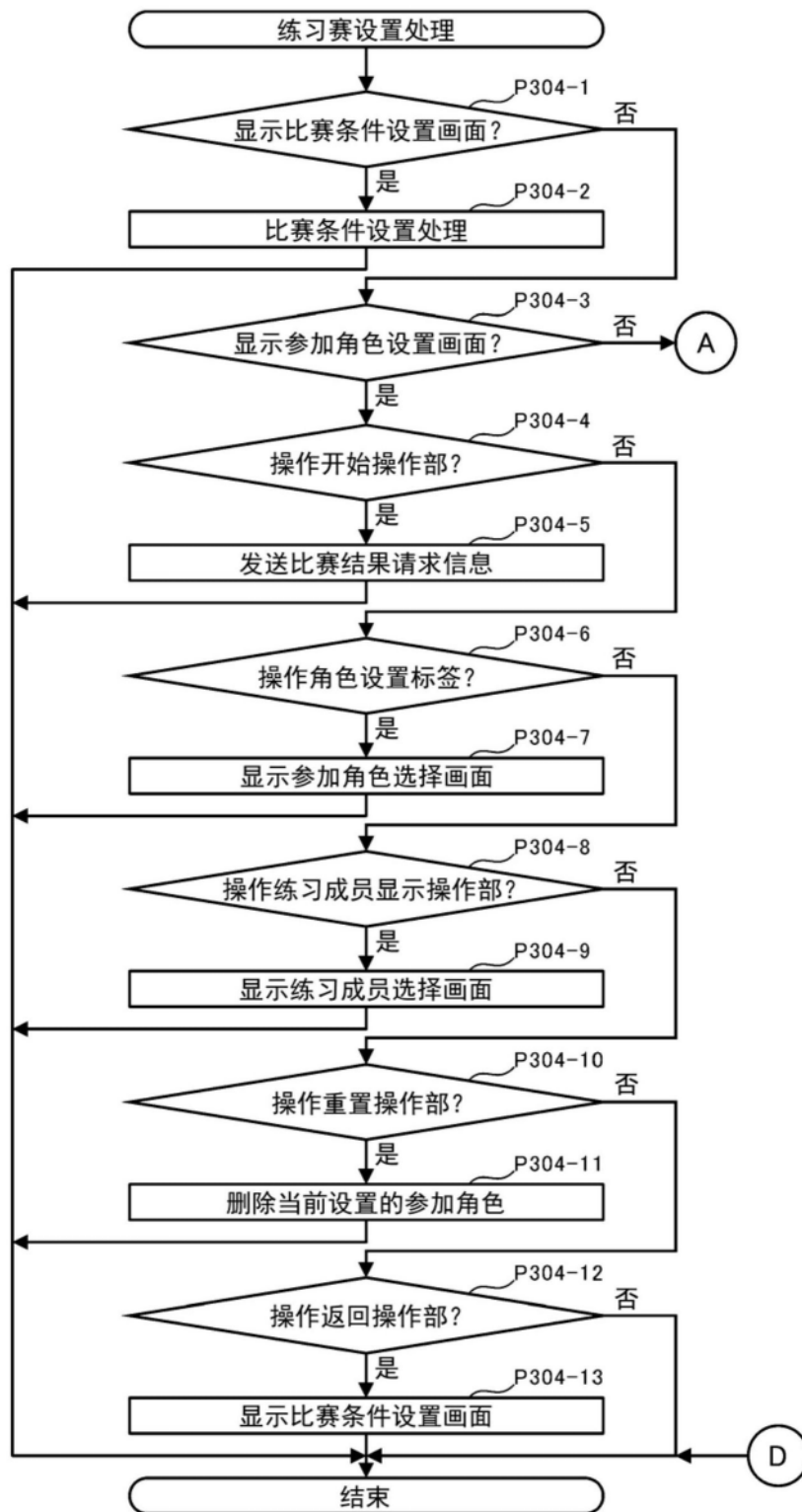


图59

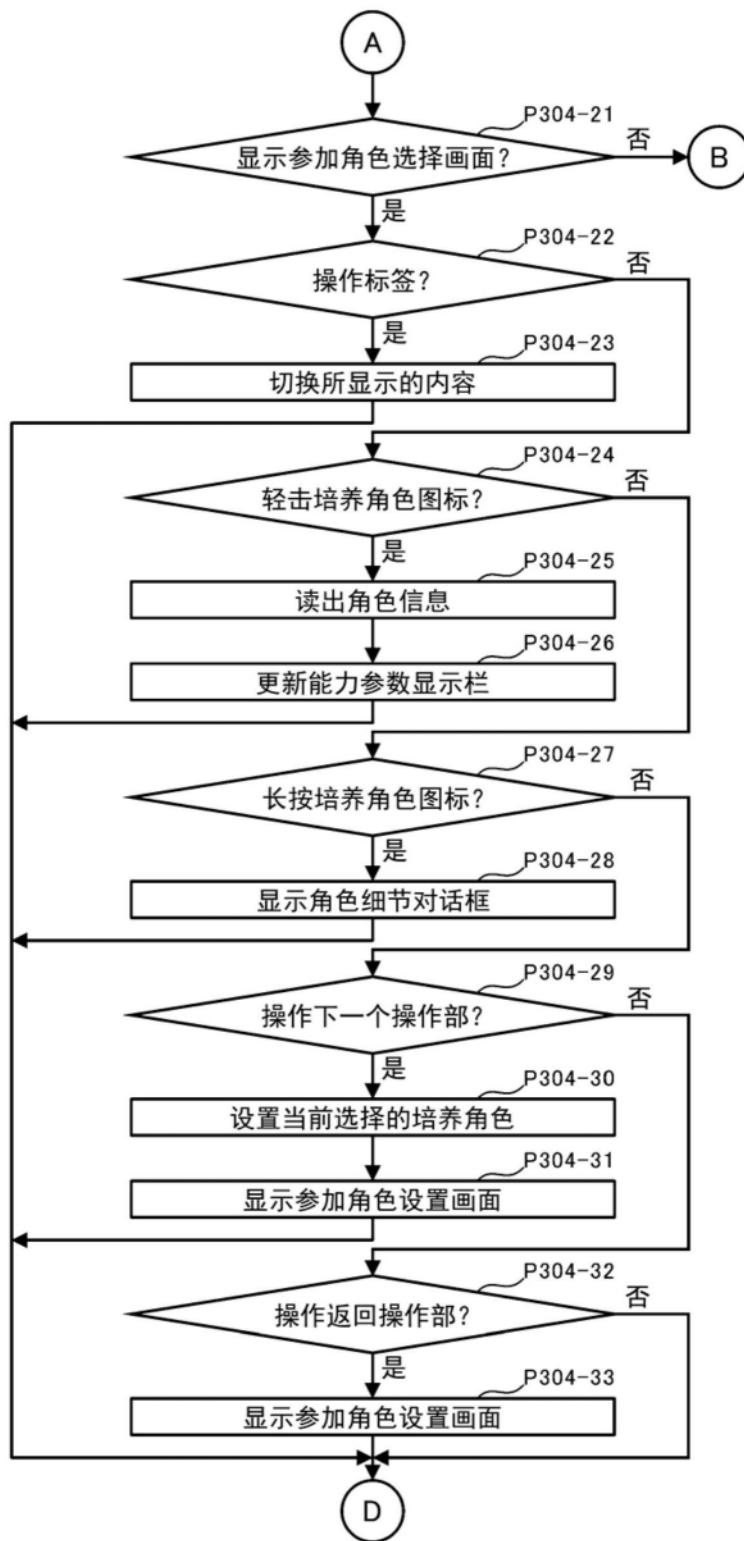


图60

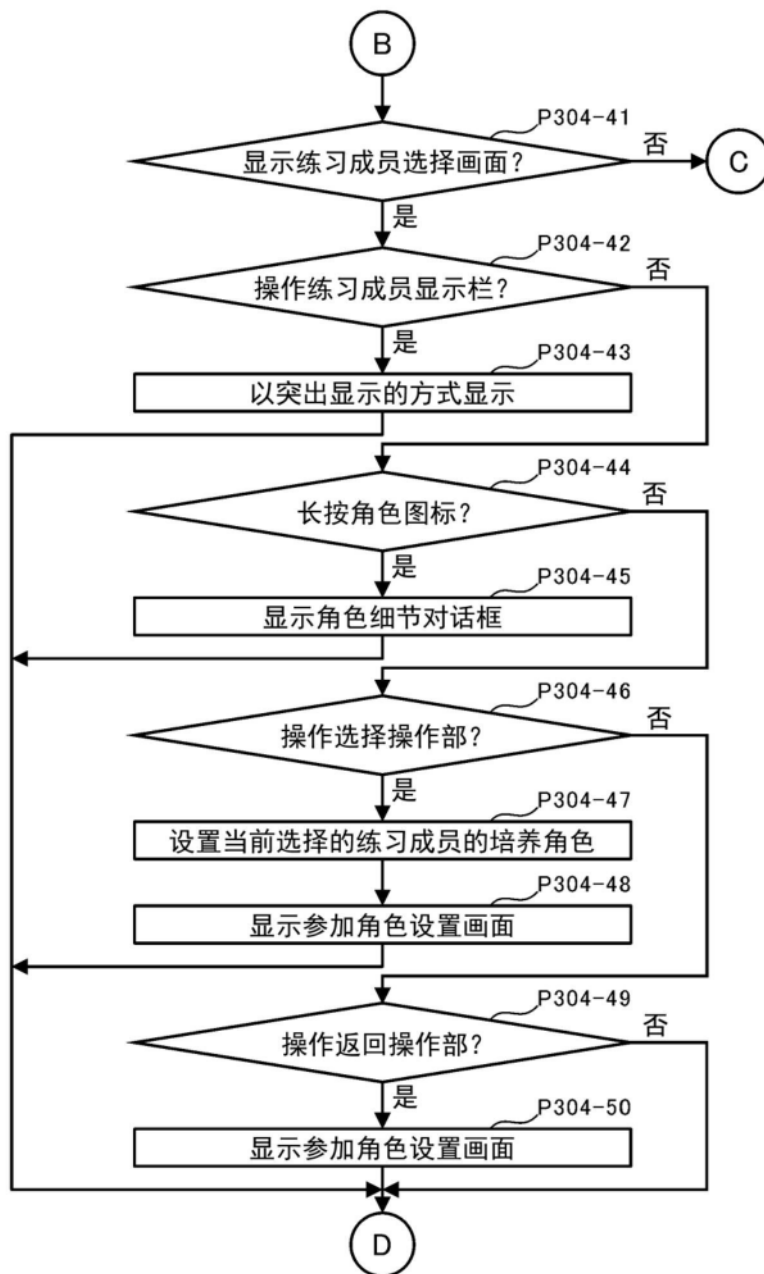


图61

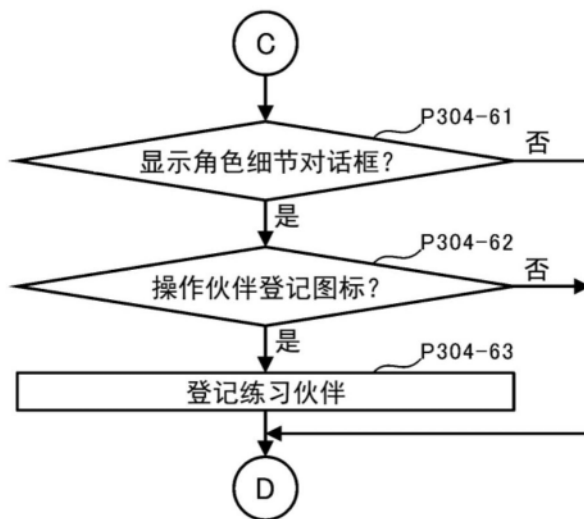


图62

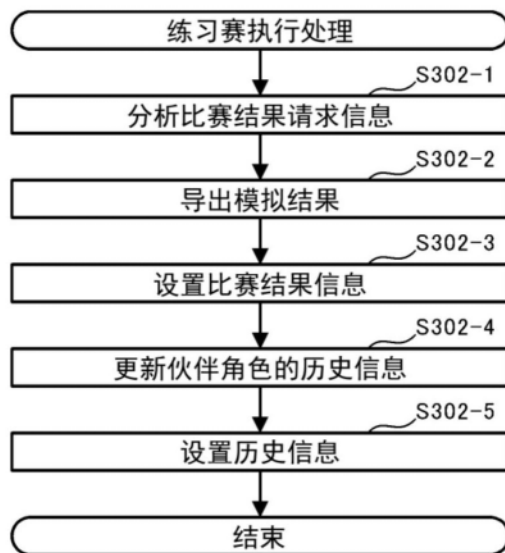


图63

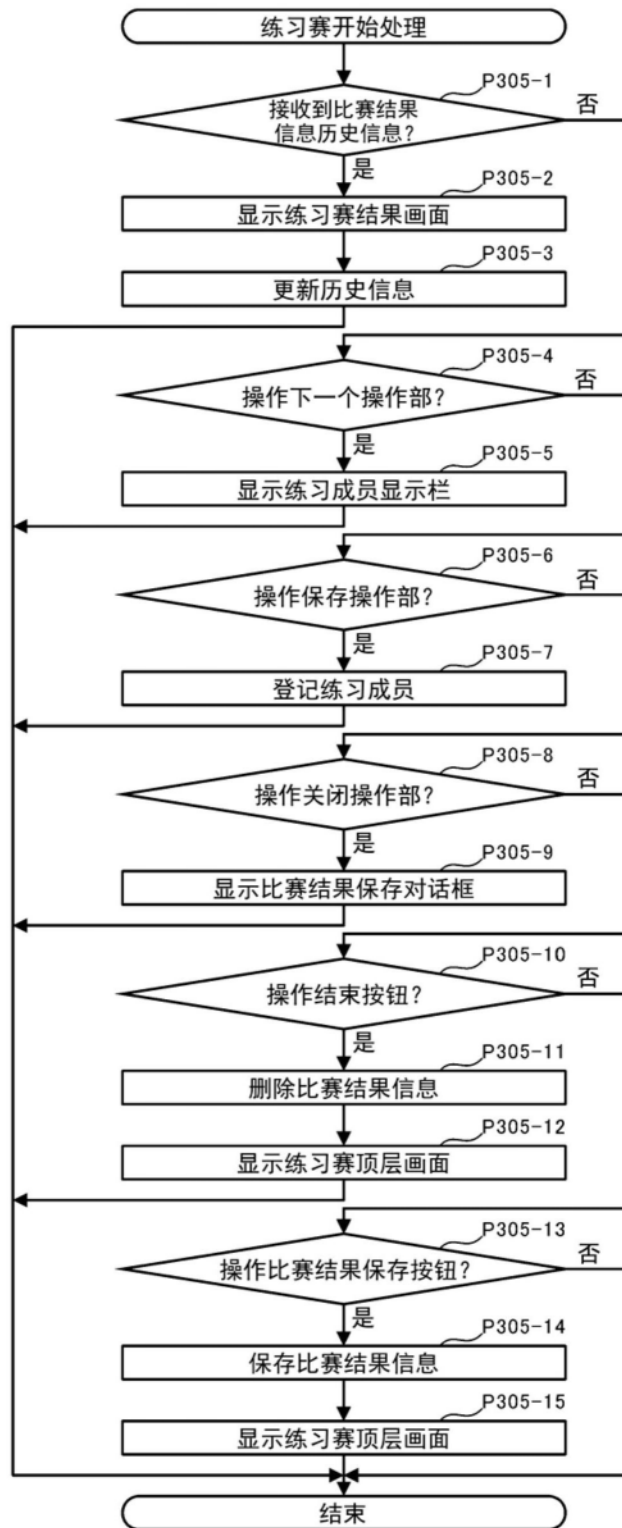


图64

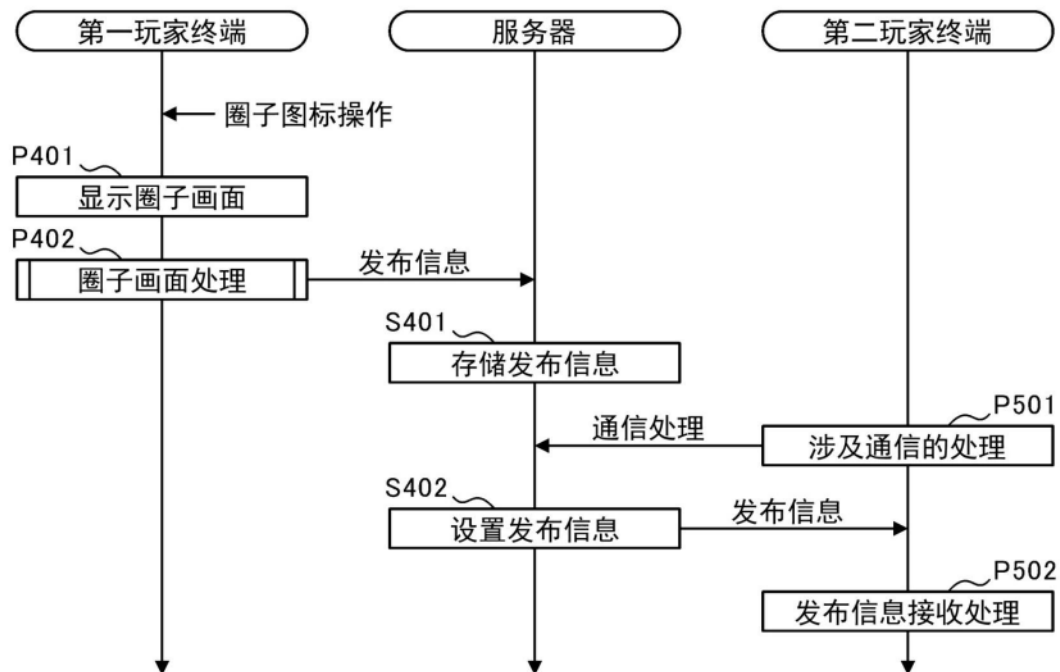


图65

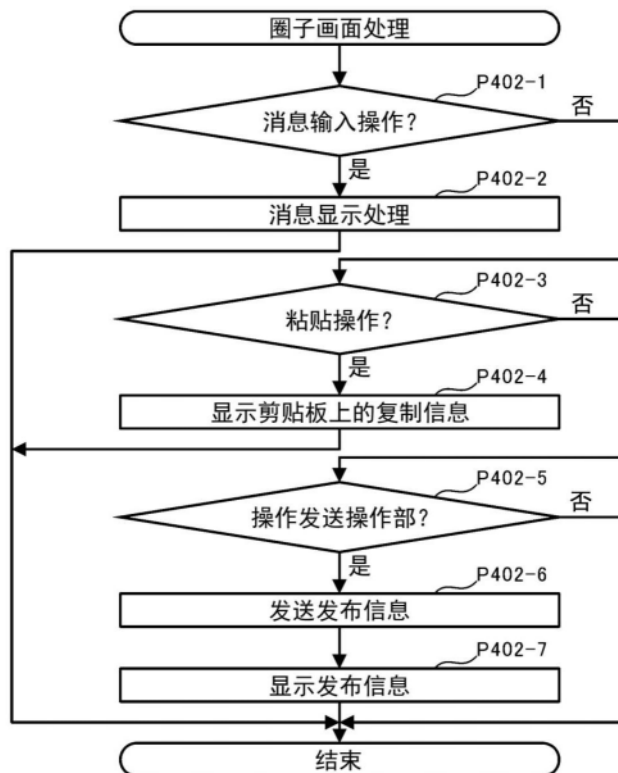


图66

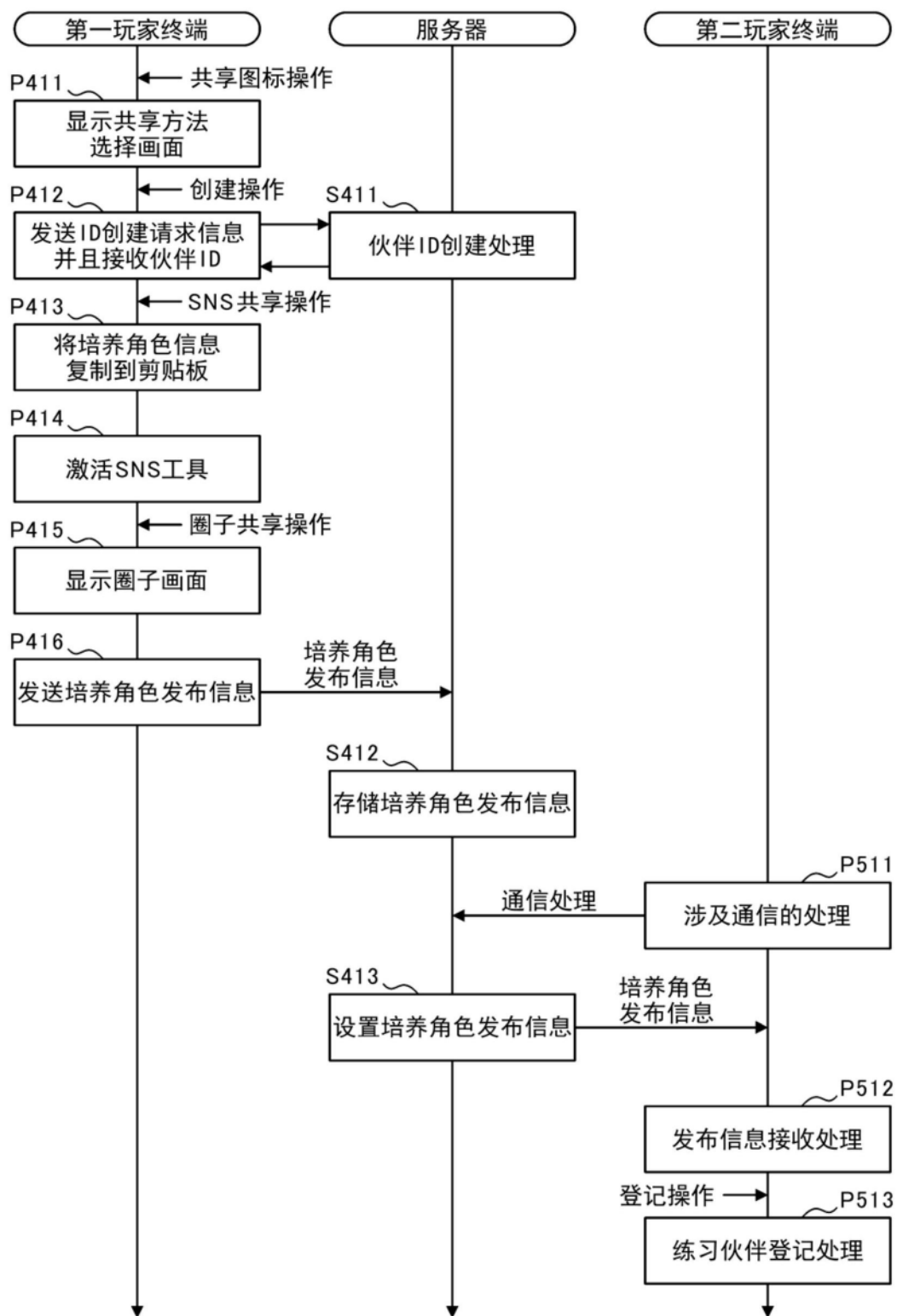


图67