



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 117693387 A

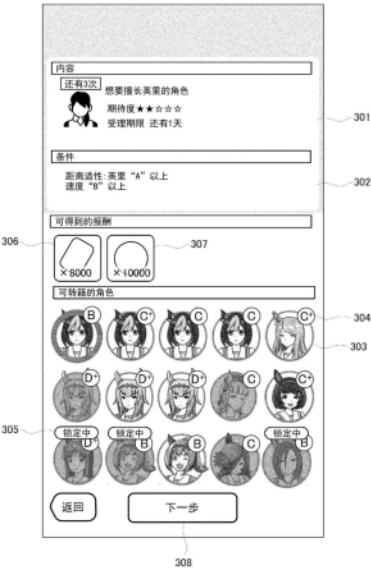
(43) 申请公布日 2024. 03. 12

(21) 申请号 202280048328.3
(22) 申请日 2022.07.07
(30) 优先权数据
2021-113331 2021.07.08 JP
(85) PCT国际申请进入国家阶段日
2024.01.08
(86) PCT国际申请的申请数据
PCT/JP2022/026980 2022.07.07
(87) PCT国际申请的公布数据
W02023/282329 JA 2023.01.12
(71) 申请人 CY游戏公司
地址 日本东京都
(72) 发明人 黑田敏男 菊地大 长谷川友洋
(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 13/69 (2006.01)
A63F 13/58 (2006.01)
A63F 13/533 (2006.01)

权利要求书2页 说明书15页 附图18页

(54) 发明名称
程序、信息处理系统、信息处理方法

(57) 摘要
提供一种能够提高在消耗了游戏介质时所得到的报酬的多样性来吸引玩家的兴趣的程序、信息处理系统以及信息处理方法。基于与满足针对每个任务设定的招募条件的角色关联的状态，来设定在消耗了角色时所得到的报酬的内容，并在用于受理将角色指定为消耗对象的输入的输入界面即角色选择画面中，显示与当前被指定为消耗对象的角色对应的报酬的内容。



1. 一种程序,是用于消耗玩家所拥有的游戏介质来得到报酬的游戏的程序,所述程序的特征在于使计算机作为以下各部发挥功能:

特定条件设定部,其设定为了得到所述报酬而所述游戏介质应满足的特定条件;

报酬内容设定部,其基于与满足所述特定条件的所述游戏介质关联的信息来设定所述报酬的内容;以及

报酬赋予部,其基于进行了用于决定消耗满足了所述特定条件的所述游戏介质的输入,来赋予报酬。

2. 根据权利要求1所述的程序,其特征在于,

使计算机还作为输入受理部发挥功能,所述输入受理部提供消耗对象指定画面,所述消耗对象指定画面是用于受理将所述玩家所拥有的所述游戏介质指定为消耗对象的输入的输入界面,

所述输入受理部在所述消耗对象指定画面中显示与当前被指定为所述消耗对象的所述游戏介质对应的所述报酬的内容。

3. 根据权利要求2所述的程序,其特征在于,

所述输入受理部在所述消耗对象指定画面中使所述玩家所拥有的多个所述游戏介质中的不满足所述特定条件的所述游戏介质不能被指定为所述消耗对象。

4. 根据权利要求1~3中的任一项所述的程序,其特征在于,

存在其它游戏模式,在所述其它游戏模式中,使所述游戏介质的状态根据游戏的进展而变化,在游戏的进展度满足了规定的完结条件的情况下使该游戏介质的状态确定,

所述特定条件设定部与所述状态相关联地设定所述特定条件。

5. 根据权利要求1~4中的任一项所述的程序,其特征在于,

存在其它游戏模式,在所述其它游戏模式中,使所述游戏介质的状态根据游戏的进展而变化,在游戏的进展度满足了规定的完结条件的情况下使该游戏介质的状态确定,

所述报酬内容设定部将在所述其它游戏模式中被确定了的所述状态作为与所述游戏介质关联的信息来设定所述报酬的内容。

6. 根据权利要求1~5中的任一项所述的程序,其特征在于,

所述报酬内容设定部进行基于与所述游戏介质关联的信息的规定的抽选处理,来设定与该游戏介质对应的所述报酬的内容。

7. 一种信息处理系统,是用于消耗玩家所拥有的游戏介质来得到报酬的游戏的信息处理系统,所述信息处理系统的特征在于,包括:

特定条件设定部,其设定为了得到所述报酬而所述游戏介质应满足的特定条件;

报酬内容设定部,其基于与满足所述特定条件的所述游戏介质关联的信息来设定所述报酬的内容;以及

报酬赋予部,其基于进行了用于决定消耗满足了所述特定条件的所述游戏介质的输入,来赋予报酬。

8. 一种信息处理方法,是用于消耗玩家所拥有的游戏介质来得到报酬的游戏的信息处理方法,所述信息处理方法的特征在于,包括:

特定条件设定步骤,设定为了得到所述报酬而所述游戏介质应满足的特定条件;

报酬内容设定步骤,基于与满足所述特定条件的所述游戏介质关联的信息来设定所述

报酬的内容;以及

报酬赋予步骤,基于进行了用于决定消耗满足了所述特定条件的所述游戏介质的输入,来赋予报酬。

程序、信息处理系统、信息处理方法

技术领域

[0001] 本发明涉及一种用于消耗玩家所拥有的游戏介质来得到报酬的游戏的程序、信息处理系统以及信息处理方法。

背景技术

[0002] 以往以来,已知一种对角色等游戏介质进行养成的养成游戏,作为其游戏功能之一,存在消耗养成已完结的游戏介质来得到报酬的功能(参照专利文献1)。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本专利第6284107号公报

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 然而,在以往的消耗游戏介质来得到报酬的功能中,与用于得到报酬的条件对应地设定了在消耗了游戏介质时所得到的报酬的内容,因此报酬的内容欠缺多样性,无法充分吸引玩家的兴趣。

[0008] 本发明是鉴于上述情况而完成的,其目的在于提供一种能够提高在消耗了游戏介质时所得到的报酬的多样性来吸引玩家的兴趣的程序、信息处理系统以及信息处理方法。

[0009] 用于解决问题的方案

[0010] (1) 本发明涉及一种用于消耗玩家所拥有的游戏介质来得到报酬的游戏的程序,所述程序使计算机作为以下各部发挥功能:特定条件设定部,其设定为了得到所述报酬而所述游戏介质应满足的特定条件;报酬内容设定部,其基于与满足所述特定条件的所述游戏介质关联的信息来设定所述报酬的内容;以及报酬赋予部,其基于进行了用于决定消耗满足了所述特定条件的所述游戏介质的输入,来赋予报酬。

[0011] (2) 在本发明的程序中,也可以是,使计算机还作为输入受理部发挥功能,所述输入受理部提供消耗对象指定画面,所述消耗对象指定画面是用于受理将所述玩家所拥有的所述游戏介质指定为消耗对象的输入的输入界面,所述输入受理部在所述消耗对象指定画面中显示与当前被指定为所述消耗对象的所述游戏介质对应的所述报酬的内容。

[0012] (2) 在本发明的程序中,也可以是,所述输入受理部在所述消耗对象指定画面中使所述玩家所拥有的多个所述游戏介质中的不满足所述特定条件的所述游戏介质不能被指定为所述消耗对象。

[0013] (3) 在本发明的程序中,也可以是,存在其它游戏模式,在所述其它游戏模式中,使所述游戏介质的状态根据游戏的进展而变化,在游戏的进展度满足了规定的完结条件的情况下使该游戏介质的状态确定,所述特定条件设定部与所述状态相关联地设定所述特定条件。

[0014] (4) 在本发明的程序中,也可以是,存在其它游戏模式,在所述其它游戏模式中,使

所述游戏介质的状态根据游戏的进展而变化,在游戏的进展度满足了规定的完结条件的情况下使该游戏介质的状态确定,所述报酬内容设定部将在所述其它游戏模式中被确定了了的所述状态作为与所述游戏介质关联的信息来设定所述报酬的内容。

[0015] (5) 在本发明的程序中,也可以是,所述报酬内容设定部进行基于与所述游戏介质关联的信息的规定的抽选处理,来设定与该游戏介质对应的所述报酬的内容。

[0016] (6) 本发明涉及一种用于消耗玩家所拥有的游戏介质来得到报酬的游戏的信息处理系统,所述信息处理系统包括:特定条件设定部,其设定为了得到所述报酬而所述游戏介质应满足的特定条件;报酬内容设定部,其基于与满足所述特定条件的所述游戏介质关联的信息来设定所述报酬的内容;以及报酬赋予部,其基于进行了用于决定消耗满足了所述特定条件的所述游戏介质的输入,来赋予报酬。

[0017] (7) 本发明涉及一种用于消耗玩家所拥有的游戏介质来得到报酬的游戏的信息处理方法,所述信息处理方法包括:特定条件设定步骤,设定为了得到所述报酬而所述游戏介质应满足的特定条件;报酬内容设定步骤,基于与满足所述特定条件的所述游戏介质关联的信息来设定所述报酬的内容;以及报酬赋予步骤,基于进行了用于决定消耗满足了所述特定条件的所述游戏介质的输入,来赋予报酬。

[0018] 在上述的程序、信息处理系统以及信息处理方法中,能够在消耗了满足特定条件的游戏介质的情况下得到报酬,基于与满足特定条件的游戏介质关联的信息来设定在消耗了游戏介质时所得到的报酬的内容,因此能够提高所得到的报酬的多样性来吸引玩家的兴趣。

[0019] 另外,在上述的程序、信息处理系统以及信息处理方法中,提高了所得到的报酬的多样性,其结果是,虽然存在报酬的内容确认变得麻烦的担忧,但是通过在用于受理将游戏介质指定为消耗对象的输入的输入界面即消耗对象指定画面中显示与当前被指定为消耗对象的游戏介质对应的报酬的内容,能够使玩家一边确认报酬的内容一边选定消耗对象,因此能够提高玩家的输入便利性。

附图说明

[0020] 图1是示出信息处理系统的整体结构的图。

[0021] 图2是与由信息处理系统实现的功能中的消耗角色来得到报酬的游戏功能关联的服务器的功能框图。

[0022] 图3是与由信息处理系统实现的功能中的消耗角色来得到报酬的游戏功能关联的玩家终端的功能框图。

[0023] 图4是示出与消耗角色来得到报酬的游戏功能有关的任务的设定例的图。

[0024] 图5是示出与消耗角色来得到报酬的游戏功能有关的任务的设定例的图。

[0025] 图6是示出与消耗角色来得到报酬的游戏功能有关的游戏进展的概要的图。

[0026] 图7是示出在玩家终端显示的任务选择画面的一例的图。

[0027] 图8是示出在玩家终端显示的角色选择画面的一例的图。

[0028] 图9是示出在玩家终端显示的角色选择画面的一例的图。

[0029] 图10是示出在玩家终端显示的角色选择画面的一例的图。

[0030] 图11是示出在玩家终端显示的角色详情画面的一例的图。

- [0031] 图12是示出在玩家终端显示的转籍确认对话框的一例的图。
- [0032] 图13是示出在玩家终端显示的转籍确认对话框的一例的图。
- [0033] 图14是示出在玩家终端显示的任务选择画面的一例的图。
- [0034] 图15是示出在玩家终端显示的转籍完成对话框的一例的图。
- [0035] 图16是示出在玩家终端显示的任务选择画面的一例的图。
- [0036] 图17是示出在玩家终端显示的角色选择画面的一例的图。
- [0037] 图18是示出在玩家终端显示的角色选择画面的一例的图。

具体实施方式

[0038] 下面,说明本发明的实施方式。此外,下面说明的本实施方式并不会不适当地限定权利要求书中记载的技术方案的内容。另外,本实施方式中说明的全部结构不一定是本发明所必需的结构要件。

[0039] 1. 信息处理系统的结构

[0040] 图1是示出本实施方式的信息处理系统10的整体结构的图。如图1所示,在信息处理系统10中,服务器20与多个玩家终端40通过因特网、移动电话网络、LAN、WAN等网络30进行连接,构建了所谓的客户端-服务器方式的通信系统。而且,多个玩家终端40中的各玩家终端40经由网络30来与服务器20相互进行通信,从而发送、接收各种信息。另外,多个玩家终端40中的各玩家终端40经由网络30和服务器20来与其它玩家终端40相互进行通信,从而发送、接收各种信息。

[0041] 服务器20包括由CPU等处理器构成的控制部21、由ROM、RAM等主存储装置和HDD、SSD等辅助存储装置构成的存储部22、以及由通信模块、通信接口构成的通信部23。服务器20按照由控制部21存储在存储部22中的程序来执行各种处理。另外,服务器20通过通信部23从玩家终端40接收信息,并向玩家终端40发送与控制部21所执行的处理的结果有关的信息等。

[0042] 玩家终端40是智能手机、平板、个人计算机、便携式游戏机、设置于店铺或家庭的固置型游戏机等。玩家终端40包括由CPU等处理器构成的控制部41、由ROM、RAM等主存储装置和快闪存储器、HDD、SSD等辅助存储装置构成的存储部42、由触摸面板、键盘、麦克风等构成的操作/输入部43、由液晶显示器、有机EL显示器等构成的显示部44、以及由通信模块、通信接口构成的通信部45。玩家终端40也按照存储在存储部42中的程序来执行各种处理。另外,玩家终端40通过通信部45接收来自服务器20的信息,并向服务器20、其它玩家终端40发送信息。

[0043] 图2是示出服务器20的主要功能的功能框图。另外,图3是示出玩家终端40的主要功能的功能框图。

[0044] 在本实施方式的信息处理系统中,具有通过玩家终端40来提供以下比赛游戏的功能:对以赛马为主题的角色进行养成,使养成中的角色、已结束养成的角色参加比赛来与其它角色竞争到达顺序。

[0045] 另外,在本实施方式的信息处理系统中,具有通过消耗已结束养成的角色(游戏介质的一例)来得到报酬的特别转籍功能,并具有设定为了得到报酬而角色应满足的招募条件(特定条件的一例)的功能、基于满足招募条件的角色的状态来设定报酬的内容的功能、

提供用于受理将角色指定为消耗对象的输入的输入界面的功能、以及基于进行了用于决定消耗满足了招募条件的角色的输入来赋予报酬的功能,在本实施方式中,说明由服务器20和玩家终端40协作实现这些功能的情况。但是,上面描述的功能也可以以玩家终端40为主体来实现。另外,在本实施方式中,在下面将消耗角色称作“转籍”来开展说明。

[0046] 首先,在服务器20中,如图2所示,由服务器数据存储部50和服务器游戏处理部60协作来实现设定为了得到报酬而角色应满足的招募条件的功能和基于满足招募条件的角色的状态来设定报酬的内容的功能。

[0047] 服务器数据存储部50存储服务器游戏处理部60用来进行各种处理的数据,主要通过存储部22来实现。

[0048] 另外,服务器数据存储部50包括玩家管理数据库51,角色列表及道具列表与对每个玩家赋予的玩家ID相关联地存储在玩家管理数据库51中。

[0049] 角色列表中例如包含对每个养成完毕的角色赋予的角色个体ID、表示角色的类别的角色类别ID、角色的状态(稀有度、评价分、跑道适性、距离适性、跑法适性、奔跑方式、速度、耐力、力量、毅力、智力、持有技能、获得称号)、锁定状态(锁定中、非锁定中)、以及角色的养成历史记录(养成条件、养成时的参加比赛的战绩)等。

[0050] 在本实施方式中,“养成完毕的角色”是指通过养成功能对角色进行养成并在该养成完结后状态被确定的角色,该养成功能是本实施方式的信息处理系统所实现的游戏功能之一。

[0051] 另外,在本实施方式中,存在“角色个体ID”和“角色类别ID”,它们的区别如下。

[0052] 首先,“角色个体ID”是在养成功能中角色的养成完结后将该养成完毕角色登记到角色管理数据库51时所赋予的ID,用于识别与玩家ID关联的各养成完毕角色。

[0053] 另外,在本实施方式中,采用在养成功能中由玩家从多种角色中选择养成对象的结构,“角色类别ID”是为了识别养成完毕的角色的种类而赋予的ID。

[0054] 另外,“锁定状态”表示养成完毕的角色的转籍是否被禁止,如果为非锁定中则能够转籍,如果为锁定中则不能转籍。作为成为该锁定中的状况,存在被玩家从养成完毕的角色的一览中单独地指定的情况、养成完毕的角色当前被登记为参加比赛的情况等。

[0055] 道具列表中包含与玩家所拥有的道具、强化点、游戏内货币有关的数据。在本实施方式中,例如,道具的拥有内容和拥有量、强化点的拥有量、游戏内货币的拥有量等作为道具列表被存储在玩家管理数据库51中。

[0056] 本实施方式中的道具例如用于辅助角色的养成、或改变比赛的参加条件等,能够根据比赛的结果来获取道具、或消耗游戏内货币来获取道具。

[0057] 另外,强化点例如用于对辅助角色的养成的道具即辅助道具进行强化等,随着强化辅助道具,能够在更有利的养成环境下对角色进行养成。

[0058] 另外,在玩家管理数据库51中还存储有与特别转籍有关的每个玩家的任务的达成历史记录。例如,将任务ID及有无获得报酬等与玩家ID相关联地进行管理。

[0059] 另外,服务器数据存储部50包括任务数据库52,在任务数据库52中存储有与特别转籍的游戏功能中的招募条件及报酬有关的数据。在本实施方式中,例如,与任务ID相关联地存储有难易度、次数限制、招募要点、招募条件、与能力等级相应的报酬等。

[0060] 服务器游戏处理部60进行利用玩家ID、角色个体ID、角色类别ID等各种识别信息

对玩家、角色等进行管理的处理、响应于来自玩家终端40的请求来运算游戏结果的处理等,主要通过控制部21和通信部23来实现。另外,服务器游戏处理部60还进行设定任务的处理、设定每个角色的报酬的内容的处理、针对角色的转籍来赋予报酬的处理等,服务器游戏处理部60包括任务设定部61(特定条件设定部的一例)、报酬内容设定部62以及报酬赋予部63。

[0061] 任务设定部61进行设定与特别转籍有关的任务的处理。在本实施方式中,任务存在1星~4星的4个级别的难易度,任务设定部61从任务数据库52中当前登记的多种任务中针对各个难易度分别设定1种任务,共计4种任务。另外,在本实施方式中,特别转籍的游戏模式限定在7天的期间内能够执行,任务设定部61每隔24小时进行更新任务的处理。

[0062] 报酬内容设定部62进行设定在特别转籍的游戏模式中使玩家所拥有的养成完毕的角色转籍了的情况下所得到的报酬的内容的处理。在本实施方式中,参照玩家管理数据库51的角色列表中当前登记的养成完毕的角色的状态,提取与玩家ID关联的养成完毕的角色中的按每个任务满足招募条件的角色,并且与任务ID及角色个体ID相关联地设定基于该角色的状态的报酬的内容。

[0063] 报酬赋予部63进行以下处理:基于在玩家终端40中进行了用于决定使满足与任务对应的招募条件的养成完毕的角色转籍的输入,来赋予与作为转籍对象的角色对应的报酬。

[0064] 在本实施方式中,采用产生冷却时间的结构,该冷却时间是从在玩家终端40中进行用于决定使满足了与任务对应的招募条件的角色转籍的输入起、到能够接收报酬为止的时间。而且,报酬赋予部63还进行以下处理:对从决定使满足招募条件的养成完毕的角色转籍起到赋予报酬为止的冷却时间进行管理。在冷却时间的发生期间,控制为无法在玩家终端40中进行与新任务有关的角色的转籍。

[0065] 在本实施方式中,冷却时间例如被设定为5分钟,报酬赋予部63当从玩家终端40接收到请求与任务有关的角色的转籍的转籍请求时,与玩家ID相关联地开始冷却时间的管理。而且,每当从玩家终端40接收到表示选择了特别转籍的游戏模式的意思的通知时,报酬赋予部63判定冷却时间是否已结束,在冷却时间已结束的情况下,从玩家管理数据库51的角色列表中删除作为转籍对象的角色,并且将与报酬相当的道具等追加到玩家管理数据库51的道具列表中,并向玩家终端40通知冷却时间的结束、角色的删除以及报酬的赋予。在玩家终端40中,当从服务器20通知了冷却时间的结束、角色的删除以及报酬的赋予时,显示表示与特别转籍有关的任务已达成的转籍完成对话框。

[0066] 接着,在玩家终端40中,如图3所示,终端数据存储部70与终端游戏处理部80协作来实现提供用于受理将玩家所拥有的角色指定为转籍对象的输入的输入界面的功能。

[0067] 终端数据存储部70存储终端游戏处理部80用来进行各种处理的数据,主要通过存储部42来实现。

[0068] 另外,终端数据存储部70包括玩家数据存储部71,在玩家数据存储部71中存储有与同玩家ID对应的角色列表及道具列表有关的数据等。在本实施方式中,在应用程序启动时等,玩家终端40从服务器20获取角色列表和道具列表并将其暂时保存到玩家数据存储部71中,并执行各种游戏处理。在本实施方式中,在伴随着各种游戏处理的执行而需要对角色列表、道具列表进行变更的情况下,玩家管理数据库51被更新并且玩家数据存储部71也被

更新,从而进行两者的存储内容的同步。此外,也可以是,将角色列表和道具列表作为本地数据保持在玩家终端40侧,并根据需要来进行玩家数据存储部71与玩家管理数据库51的同步。

[0069] 另外,终端数据存储部70包括任务数据存储部72,在任务数据存储部72中存储有从服务器20获取到的作为特别转籍的游戏进展所需的数据的任务数据,例如任务ID、招募要点、招募条件、角色列表中当前登记的角色中的能够转籍的角色(可转籍角色)、在使可转籍角色转籍时所得到的报酬的信息等。在本实施方式中,为了便于说明,有时将满足任务的招募条件且由于不处于锁定状态而能够转籍的角色称作可转籍角色。

[0070] 终端游戏处理部80进行在游戏开始条件被满足的情况下开始游戏的处理、执行从多种游戏模式中被选择出的游戏模式的处理、使游戏进展的处理、在事件发生条件被满足的情况下使事件发生的处理、运算游戏结果的处理、请求服务器20运算游戏结果的处理、获取在服务器20中运算出的游戏结果的处理、以及在游戏结束条件被满足的情况下结束游戏的处理等,主要通过控制部41和通信部45来实现。另外,终端游戏处理部80包括输入受理部81,该输入受理部81提供用于受理游戏的进展所需的各种输入的输入界面。

[0071] 输入受理部81进行以下处理:使显示部44显示与游戏模式、游戏的进展相应的显示画面,并通过显示画面来提供用于受理玩家的输入的输入界面。

[0072] 在选择了特别转籍的游戏模式的情况下,输入受理部81向服务器20发送任务获取请求,从服务器20获取包含与在当前时间点设定的特别转籍的任务有关的任务ID所关联的信息(招募要点、招募条件、可转籍角色、使角色转籍了的情况下的报酬)的任务数据。然后,输入受理部81进行以下处理:基于任务数据,使显示部44显示用于受理选择任务的输入的输入界面、即任务选择画面。

[0073] 另外,当在任务选择画面中选择了任务时,输入受理部81进行以下处理:基于被选择出的任务ID,使显示部44显示用于受理将玩家所拥有的养成完毕的角色指定为转籍对象的输入的输入界面、即角色选择画面(消耗对象指定画面的一例)。

[0074] 另外,输入受理部81基于任务数据中与同任务ID关联的可转籍角色有关的信息,在角色选择画面中显示与当前被指定为转籍对象的角色对应的报酬的内容。在本实施方式中,在服务器20的报酬内容设定部62中设定与玩家所拥有的养成完毕的角色对应的报酬的内容,包含该报酬的内容的信息以与任务ID关联的方式被存储在任务数据存储部72中。而且,输入受理部81在角色选择画面中显示玩家所拥有的养成完毕的角色的一览(角色列表中当前登记的角色的一览),在满足任务的招募条件的角色被指定了的情况下,参照任务数据存储部72中存储的该角色的报酬的内容,来将表示该报酬的内容的图标图像、文本等显示于角色选择画面。

[0075] 另外,输入受理部81进行以下处理:使显示部44显示转籍确认对话框,该转籍确认对话框是用于受理决定在特别转籍中使角色转籍的输入的输入界面。在本实施方式中,进行以下处理:使转籍确认对话框经由角色详情画面来进行显示,在该角色详情画面中能够确认在角色选择画面中当前被指定为转籍对象的角色详细状态。而且,当在转籍确认对话框中进行了用于决定使角色转籍的输入时,输入受理部81进行对服务器20发送转籍请求的处理。在本实施方式中,如之前叙述的那样,在接收到转籍请求的服务器20中,由报酬赋予部63进行与报酬的赋予有关的处理。而且,当报酬赋予部63进行了报酬的赋予时,输入受

理部61进行使显示部44显示转籍完成对话框的处理,来向玩家通知已赋予了报酬。

[0076] 2.本实施方式的控制手法

[0077] 下面,以将本实施方式的游戏程序应用于作为智能手机而设置的玩家终端40的游戏应用程序的情况为例,来说明本实施方式的控制手法。

[0078] 本实施方式的游戏程序构成为能够提供多种游戏功能,在作为主要的游戏功能的养成功能(其它游戏模式的一例)中,从多种角色中选择作为养成对象的角色,并使其状态根据游戏的进展而变化,当满足了规定的完结条件时,角色的状态确定从而养成完结。该养成完毕的角色能够在作为其它游戏功能的比赛功能中与其他玩家所养成的角色进行比赛对战。另外,在本实施方式中,养成完毕的角色的拥有配额(能够登记到角色列表的数量)是预先决定的,当达到拥有配额的上限(例如,200个)时,无法再在养成功能中新养成角色。因此,需要将养成完毕的角色从角色列表删除来确保拥有配额。而且,在应用了本实施方式的游戏程序的信息处理系统10中,能够将特别转籍功能作为在有限期间内开放的游戏功能来执行。

[0079] 在本实施方式的游戏程序所提供的特别转籍功能中,满足为任务决定的招募条件的养成完毕的角色以转籍这一形式被消耗,由此能够得到与作为转籍对象的角色状态相应的报酬。

[0080] 作为说明特别转籍功能的前提,简单说明对可能成为转籍对象的角色进行养成的养成功能。

[0081] 在养成功能中,玩家从多种角色中任意选择成为养成对象的1个角色来进行养成。能够被选作养成对象的多种角色的初始状态是按每个角色来设定的。另外,成为养成对象的角色从养成最初起就获取与该角色的种类相应的固有的技能(固有技能),固有技能发动时的效果各不相同。另外,对于能够被选作养成对象的多种角色,根据角色来设定角色的速度、耐力、力量、毅力、智力之类的参数的成长校正率,并按角色的每个种类来设定容易上升的参数。

[0082] 当选择养成对象并开始了角色的养成时,例如,能够在共计72个回合的各回合中通过进行养成的指示来对角色进行养成。具体地说,当进行了与速度、耐力、力量、毅力、智力之类的参数相关联的训练的指示时,根据训练结果而产生参数的变化、技能点的获得。另外,也能够通过指示参加比赛来消耗1个回合,能够根据比赛结果而获得参数的变化、技能点。另外,当在养成期间满足了事件发生条件时,事件发生从而能够获得的技能种类增加、或参数发生变化。上述的技能点是为了使作为养成对象的角色获取技能而使用的点,能够使该角色消耗其所拥有的技能点来从能够获得的技能一览中获取技能。

[0083] 而且,当用完了72个回合时满足养成的完结条件,进行角色的状态的确定,并将养成已完结的角色登记到角色列表中。此外,在本实施方式的养成功能中,设定有与作为养成对象的角色相应的养成目标,例如存在以下情况:当在经过了规定的回合数的时间点没有达成养成目标的情况下,即时还未用完72个回合,也会在变为未达成养成目标的时间点满足养成的完结条件,从而进行角色的状态的确定。另外,在状态确定时根据所养成的角色的比赛战绩等来赋予称号。对各个称号分别设定有赋予条件,在状态确定时将满足了赋予条件的称号全部赋予。因此,有时对一个养成完毕的角色赋予多种称号。

[0084] 接下来,说明本实施方式的游戏程序中的特别转籍功能。

[0085] 首先,关于特别转籍功能,在服务器20中定期地进行任务的更新。图4和图5是特别转籍功能被开放的情况下的任务的设定内容的一例。在本实施方式中,特别转籍功能限定在7天内开放,服务器20以1天1次的方式在规定的更新时刻(例如,12:00)对任务的设定内容进行更新,例如,当设为第1天的任务为如图4所示的内容时,在翌日的12:00更新为如图5所示的内容来作为第2天的任务。在第3天以后也同样地在规定的更新时刻进行任务的设定内容的更新,在本实施方式中,任务的设定内容的更新被进行共计6次。

[0086] 另外,在本实施方式中,如图4和图5所示,在每天的任务的设定内容中,针对1星~4星的各难易度中的每种难易度选择1个任务。另外,任务中存在与角色的距离适性、参数、持有技能相关联地设定了招募条件的任务、以及与角色的养成期间的比赛战绩相关联地设定了招募条件的任务。例如,图4所示的任务ID“34001”的任务是在招募条件中包含距离适性、参数、技能的任务,图5所示的任务ID“54001”的任务是以比赛战绩为招募条件的任务。此外,任务的设定数也可以在每天不同,另外,难易度的分布也未必均等。

[0087] 图6是示出与特别转籍功能有关的游戏进展的概要的图。

[0088] 首先,当在玩家终端40中选择了特别转籍的游戏模式时,玩家终端40从服务器20获取与任务的设定内容以及使角色列表中当前登记的角色转籍时的报酬内容有关的数据(任务数据)(步骤S101)。

[0089] 具体地说,基于进行了用于选择特别转籍的游戏模式的输入,从玩家终端40对服务器20发送任务获取请求。接收到任务获取请求的服务器20首先参照玩家管理数据库51,从与任务获取请求的发送源的玩家ID关联的角色列表中提取满足在当前时刻(接收到任务获取请求的时刻)设定的任务的招募条件的角色。角色的提取是按每个任务ID来进行的,参照角色列表中当前登记的角色状态,来针对各角色判定该角色是否满足与任务ID关联的招募条件。此外,在后述的冷却时间的发生期间,不进行角色的提取和针对角色的报酬的设定。

[0090] 例如,对于图4所示的任务ID“22003”的任务,判定各角色的距离适和速度是否满足招募条件。

[0091] 在本实施方式中,作为距离适性的类别,设置有短距离、英里、中距离、长距离这4个种类,对于全部角色,将其各类别的适性分类为S、A、B、C、D、E、F、G这8个级别中的某一个级别。适性的高低为S>A>B>C>D>E>F>G的顺序,进行适性越高则在比赛中越容易发挥能力的比赛模拟。关于该距离适性,针对作为养成对象的每种角色,其各类别的适性均存在初始设定,但是适性的级别有时会由于养成期间的游戏事件等而发生变化。

[0092] 而且,在图4所示的任务ID“22003”中,针对距离适性为英里的类别,适性为“A”以上被指定为招募条件之一,因此英里的适性为“S”或者“A”的角色会满足该条件。

[0093] 另外,在本实施方式中,速度、耐力、力量、毅力以及智力的各参数在角色的养成期间根据训练结果等而发生变化,在养成已完结时,各参数的数值确定在0~1200的范围内,根据参数的高低,各参数被分类为SS+、SS、S+、S、A+、A、B+、B、C+、C、D、E、F、G这14个级别中的某一个级别。参数的高低为SS+>SS>S+>S>A+>A>B+>B>C+>C>D>E>F>G的顺序,在比赛模拟中,以这些参数为基础来运算跑步速度、加速力、持久力等。

[0094] 而且,在图4所示的任务ID“22003”中,速度为“B”以上被指定为招募条件之一,因此速度为“SS+”~“B”中的任一级别的角色会满足该条件。

[0095] 而且,在本实施方式中,按每个任务提取被判定为满足全部招募条件的角色,并决定在使所提取出的角色转籍了的情况下要赋予的报酬内容。

[0096] 在此,在本实施方式中,在决定满足了任务的招募条件的角色的报酬时参照角色的评价分。该评价分用于以下用途:当在养成功能中角色的养成已完结时,按照预先决定的基准来计算速度、耐力、力量、毅力、智力的各参数的分数以及持有技能的分数,将它们的总和作为评价分来确定角色的等级。在本实施方式中,根据评价分的高低,设置有SS+、SS、S+、S、A+、A、B+、B、C+、C、D、E、F、G这14个级别,评价分按SS+>SS>S+>S>A+>A>B+>B>C+>C>D>E>F>G的顺序从高到低。

[0097] 而且,在本实施方式中,存在与任务ID关联的报酬的级别是1个级别的情况和与任务ID关联的报酬的级别是多个级别的情况。在报酬的级别是1个级别的情况下,作为报酬决定的基准的评价分被设定为0(相当于G等级),报酬与满足了招募条件的角色相对应,而与该角色的评价分高低无关。在图4所示的例子中,任务ID“34001”和“13002”相当于报酬的级别为1个级别的情况。另外,在报酬的级别为多个级别的情况下,设置与级别相应的评价分的基准,报酬内容与角色的评价分所满足的最高的基准相对应。在图4所示的例子中,任务ID“22003”和“41006”相当于报酬的级别为多个级别(3个级别)的情况。例如,在建立与任务ID“22003”有关的报酬内容的对应关系的情况下,在作为满足招募条件而被提取的角色A的评价分是“5000”的情况下,作为使与任务ID“22003”有关的角色A转籍时的报酬内容,对应强化点×5000和游戏内货币×10000。此外,也可以是,不是如本实施方式那样参照评价分,而是参照基于评价分的等级、速度等参数、持有技能、称号、距离适性等各种适性、除此以外还有与在角色列表中管理的角色的状态有关的任意的信息,来建立报酬内容的对应关系。

[0098] 当如上所述那样对满足了招募条件的角色的提取以及与所提取出的角色有关的报酬内容的对应关系建立完成时,服务器20向玩家终端40发送包含任务的设定内容和报酬内容与角色列表的对应关系的结果的任务数据。

[0099] 当完成了从服务器20获取任务数据时,在玩家终端40中显示任务选择画面,来受理用于选择特别转籍的任务的输入(步骤S102)。

[0100] 图7是示出在玩家终端40中显示的任务选择画面的一例的图。

[0101] 在任务选择画面中设置有基于从服务器20获取到的任务数据的、与4种任务对应的任务横幅201~204。在各任务横幅中显示与任务ID关联的招募要点,能够获知任务的概要。另外,在各任务横幅中还显示任务的可执行次数、与任务的难易度相当的期待度、任务的受理期限等。此外,在本实施方式中,以仅设定受理期限为1天的任务的情况为例来进行说明,但是也可以存在2天以上的受理期限的任务。

[0102] 另外,在任务选择画面中,对于在角色列表中存在满足招募条件的角色的任务,显示徽章图标210。关于是否存在满足招募条件的角色,例如,与在从服务器20获取到的任务数据中存在可转籍角色的任务的ID相关联地设定有徽章图标标志,能够根据是否设定有徽章图标标志来进行判断。另外,关于是否存在满足招募条件的角色,例如也可以是,在玩家终端40侧,参照玩家数据存储部71的角色列表来针对全部角色判断该角色是否满足招募条件。另外,在虽然是存在满足招募条件的角色的任务、但是满足招募条件的角色全部处于锁定状态的情况下,不显示徽章图标210。在图7所示的例子中,对于任务横幅202、204显

示有徽章图标210,因此能够瞬间掌握能够达成这些任务横幅所对应的任务这一情况。此外,也可以是,对与不存在满足招募条件的角色的任务对应的任务横幅进行灰化显示。

[0103] 另外,在本实施方式中,在任务选择画面中按任务的难易度顺序显示任务横幅,但是任务选择画面中的任务横幅的显示顺序也可以是,将存在满足招募条件且能够转籍的角色的任务的横幅(标注有徽章图标210的任务横幅)显示得靠上。另外,也可以是,以任务的受理期限、可执行次数为基准来设定任务横幅的显示顺序。另外,也可以是,将可执行次数为0的任务显示得比可执行次数有剩余的任务靠下。另外,还可以是,对可执行次数为0的任务进行能够判别该意思的标记显示或者灰化显示等。

[0104] 而且,当在任务选择画面中对任务横幅201~204中的任一者进行了点击输入时,显示画面从任务选择画面转变为角色选择画面,来受理用于从角色列表选择角色并将其指定为与特别转籍有关的转籍对象的输入(步骤S103)。

[0105] 图8~图10是示出在玩家终端40中显示的角色选择画面的一例的图。

[0106] 在角色选择画面除了设置有显示与任务横幅对应的招募要点等的招募要点栏301以外,还设置有显示与任务对应的招募条件的招募条件栏302,能够详细地确认为了得到报酬而角色应满足的条件。

[0107] 另外,在角色选择画面中显示角色列表中当前登记的玩家所拥有的养成完毕的角色的一览,各角色以在与角色类别ID对应的角色图标上标注有等级徽章的方式显示。该等级徽章表示在角色的养成完结时与评价分对应地赋予的角色的等级,能够基于等级徽章的显示内容来确认角色的能力高低。但是,由等级徽章表示的角色的等级表示对状态进行综合评价而得到的结果,无法掌握速度等个别的参数,在后述的角色详情画面中能够确认参数。

[0108] 另外,在角色选择画面中,被判定为不满足选中的任务的招募条件的角色的角色图标被灰化显示,另外,关于由于正在参加比赛等情况而当前被设定为锁定状态的角色的角色图标,由于在服务器20中建立报酬的对应关系时该角色不会成为提取对象,因此对于处于锁定状态的角色,在标注了锁定中徽章305的基础上进行灰化显示。此外,也可以是,在角色选择画面中,仅对角色列表中当前登记的角色中的满足了与选中的任务对应的招募条件的角色的角色图标进行一览显示。

[0109] 另外,在角色选择画面中,通过对任意的角色图标进行点击输入来成为指定状态,指定状态的角色图标以强调外轮廓的方式显示。而且,在角色选择画面中,显示在将与指定状态的角色图标对应的角色设为转籍对象的情况下所得到的报酬的内容。在图8所示的例子中,根据与强化点对应的图标306和与游戏内货币对应的图标307,能够掌握可得到强化点×8000和游戏内货币×10000的报酬。此外,也可以不通过图标显示而通过文本显示来示出报酬的内容。

[0110] 另外,在角色选择画面中,当成为指定状态的角色图标被变更时,如图9所示,显示在将与新成为指定状态的角色图标对应的角色设为转籍对象的情况下所得到的报酬的内容。在图9所示的例子中,根据与强化点对应的图标306和与游戏内货币对应的图标307,能够掌握可得到强化点×5000和游戏内货币×10000的报酬。

[0111] 另外,在角色选择画面中,在进行灰化显示的角色图标处于指定状态的情况下,如图10所示,显示作为选中的任务的最低保障的报酬的内容。在图10所示的难易度为2星的任

务的例子中,对于角色的等级低于评价分4900(相当于C+等级)的情况,分配最低保障的报酬(游戏内货币 $\times 10000$),并显示与该报酬的内容对应的图标307。如果这样,则易于掌握与选中的任务对应的报酬的最低保障的内容。此外,也可以是,关于进行灰化显示的角色图标,即使其成为指定状态也不进行与报酬的内容对应的图标的显示。另外,也可以是,即使对进行灰化显示的角色图标进行了点击输入,也认为点击输入无效,不将进行灰化显示的角色图标控制为指定状态。

[0112] 而且,在角色选择画面中,当在满足与选中的任务对应的招募条件的角色的角色图标处于指定状态的状况下对设置于画面下部的详情确认按钮308进行了点击输入时,显示画面从角色选择画面转变为角色详情画面,来受理用于决定消耗被指定为特别转籍的转籍对象的角色角色的输入(步骤S103)。此外,在角色选择画面中,在不满足与选中的任务对应的招募条件的角色的角色图标处于指定状态的状况下,认为对详情确认按钮308的点击输入无效,不转变为角色详情画面。另外,也可以是,在角色选择画面中,在不满足与选中的任务对应的招募条件的角色的角色图标处于指定状态的状况下,对详情确认按钮308进行灰化显示等,来表示详情确认按钮308被无效化。

[0113] 图11是示出角色详情画面的一例的图。

[0114] 在角色详情画面中,显示在从角色选择画面转变时正处于指定状态的角色角色的状态的详情。角色的状态是基于角色列表中当前登记的数据来显示的。例如,能够通过角色详情画面对称号、速度、耐力、力量、毅力、智力的各种参数、跑道适性、距离适性、跑法适性、技能等进行确认。

[0115] 另外,在角色详情画面的画面下部设置有转籍确认按钮401,当对转籍确认按钮401进行了点击输入时,转籍确认对话框显示于最前面,来受理用于决定使角色转籍的输入(步骤S105)。另外,在角色详情画面还设置有画面复原按钮402,当对画面复原按钮402进行了点击输入时,显示画面复原为角色选择画面。

[0116] 图12是示出转籍确认对话框的显示例的图。

[0117] 在转籍确认对话框中,设置有被指定为转籍对象的角色角色的角色图标、用于确认角色的转籍的复选框502、决定角色的转籍的决定按钮503、以及取消角色的转籍的取消按钮504。

[0118] 在转籍确认对话框中,能够通过对复选框502进行点击输入来对复选标记的有无进行切换,当在复选框502显示有复选标记的状况下对决定按钮503进行点击输入时,角色的转籍被确定。此外,在复选框502没有显示复选标记的状况下,决定按钮502被灰化显示,控制为不受理对决定按钮502的点击输入。另外,当在转籍确认对话框中对取消按钮504进行了点击输入的情况下,复原为角色详情画面。

[0119] 另外,在本实施方式的游戏程序中,关于养成功能,存在继承这一结构。该继承的结构用于:在开始角色的养成时,将角色列表中当前登记的养成完毕的角色设定为辅助角色,并基于该角色的状态来有利地推进养成。而且,在特别转籍功能中,通过将养成完毕的角色以转籍这种形式消耗从而得到报酬,来将作为转籍对象的角色从角色列表删除,因此以后不再能将已转籍的角色用作辅助角色。因此在本实施方式中,在存在将当前被指定为转籍对象的角色用作了辅助角色的历史记录的情况下,如图13所示,在转籍确认对话框中,进行用于通知以下内容的消息显示:存在将作为转籍对象的角色使用于继承的历史记录。

如果这样,则能够防止误将今后有可能用作辅助角色的角色设为转籍对象的事态于未然。

[0120] 而且,在转籍确认对话框中,当在复选框502中显示有复选标记的状况下对决定按钮503进行了点击输入时,从玩家终端40向服务器20发送角色转籍请求,在接收到转籍请求的服务器20中,开始冷却时间的管理(步骤S106)。在玩家终端40的显示画面中,复原为任务选择画面,如图14所示,对于冷却时间发生期间的任务,在对应的任务横幅中进行“交涉中”的消息显示。另外,在冷却时间的发生期间,即使在其它任务中存在满足招募条件的角色,也无法进行与特别转籍功能有关的新任务,在各任务横幅中不进行徽章图标显示。

[0121] 当开始冷却时间的管理时,服务器20每当从玩家终端40接收到任务获取请求,就判定冷却时间(例如,5分钟)是否已结束。例如根据从玩家终端40接收到角色转籍请求起的经过时间来进行冷却时间的结束判定。另外,在从玩家终端40接收到任务获取请求时在服务器20中判断为处于冷却时间的发生期间的情况下,不进行对角色列表中的满足任务的招募条件的角色的提取以及报酬的对应关系建立。在该情况下,服务器20针对任务获取请求进行向玩家终端40发送角色个体ID不与任务ID关联的任务数据的响应。

[0122] 而且,在接收到来自玩家终端40的任务获取请求的服务器20中判断为冷却时间已结束的情况下,执行与被判断为冷却时间已结束的任务相关联的报酬的赋予(步骤S107)。此外,在冷却时间的管理中,当通过将冷却时间设定为0来在转籍确认对话框中进行用于决定使角色转籍的输入时,也能够服务器20中立即判定为冷却时间结束并赋予报酬。另外,冷却时间的长度能够任意地设定,并且也可以采用不进行冷却时间管理的结构。

[0123] 在本实施方式中,对与任务获取请求的发送源的玩家ID对应的玩家管理数据库51的道具列表追加与同成为了消耗对象的角色对应的报酬相当的道具等,来更新道具列表。另外,作为在冷却时间已结束使角色转籍的处理,从与任务获取请求的发送源的玩家ID对应的玩家管理数据库51的角色列表中删除成为了转籍对象的角色来更新角色列表。当道具列表和角色列表的更新完成时,服务器20将这些更新数据与针对任务获取请求的任务数据一起发送到玩家终端40。

[0124] 然后,在从服务器20接收到任务数据并且接收到道具列表和角色列表的更新数据的玩家终端40中,基于所接收到的任务数据来更新任务数据存储部72中存储的任务数据,并且基于角色列表和道具列表的更新数据来更新玩家数据存储部71中存储的角色列表和道具列表,在任务选择画面的前面显示图15所示的转籍完成对话框,来向玩家通知特别转籍的任务已完成并赋予了报酬。

[0125] 在以上叙述的本实施方式中,关于将角色列表中当前登记的养成完毕的角色以转籍这种形式消耗从而得到报酬的特别转籍功能,能够在使满足按每个任务设定的招募条件的角色转籍了的情况下得到报酬,由于基于满足招募条件的角色的状态来设定在使角色转籍时所得到的报酬的内容,因此能够提高所得到的报酬的多样性来吸引玩家的兴趣。

[0126] 特别是,在本实施方式中,角色的状态的与任务的招募条件有关的信息不同于角色的状态的与报酬的设定有关的信息。具体地说,任务的招募条件是根据角色的状态中的速度等参数、距离适性等各种适性、持有技能等而设定的,但是报酬的内容是根据角色的状态中的评价分(或者基于评价分的等级)而设定的。因此,根据本实施方式,即使为了满足任务的招募条件而进行提高特定的状态的养成,也不一定能够得到好的报酬,因此要求在角色的养成期间下各种工夫,也能够提高玩家对养成功能的兴趣。

[0127] 另外,在本实施方式中,在用于受理将角色指定为转籍对象的输入的输入界面、即角色选择画面中,显示与当前被指定为转籍对象的角色对应的报酬的内容。而且,在本实施方式中,玩家能够通过角色选择画面来一边确认报酬的内容一边选定转籍对象,因此能够提高玩家的输入便利性。

[0128] 另外,在本实施方式中,在角色选择画面中,对于角色列表中当前登记的角色中的不满足任务的招募条件的角色,对其角色图标进行灰化显示,并且,在使该角色图标为指定状态的情况下无法进入转籍确认。因此,能够防止在玩家通过角色选择画面选择要成为转籍对象的角色时发生无用的画面转变。此外,通过进行控制使得在角色选择画面中进行灰化显示的角色图标不成为指定状态、或者使不满足招募条件的角色不显示于角色选择画面,也能够得到同样的效果。

[0129] 另外,在本实施方式中,作为对在选择了特别转籍功能的游戏模式时从玩家终端40发送的任务获取请求的响应,从服务器20发送针对可转籍角色的报酬的设定结果,但是也可以是,作为服务器20对任务获取请求的响应,使玩家终端40获取满足招募条件的角色的提取结果,当在玩家终端40中在任务选择画面中选择了任务时,输入受理部61向服务器20发送包含所选择出的任务的ID的任务选择通知,作为对任务选择通知的响应,服务器20向玩家终端40发送与针对可转籍角色的报酬的内容有关的设定结果。另外,也可以是,在接收到任务获取请求的时间点,服务器20的报酬内容设定部62仅进行满足招募条件的角色的提取,而不进行针对角色的报酬的设定,并基于接收到任务选择通知这一情况来设定针对与任务ID关联的可转籍角色的报酬的内容,并将其设定结果发送到玩家终端40。另外,设定针对可转籍角色的报酬的内容的处理也可以在以下阶段进行:在角色选择画面中对角色图标进行了点击输入。例如,也可以是,当在角色选择画面中对角色图标进行了点击输入时,玩家终端40对服务器20发送包含与角色图标对应的角色的角色个体ID的报酬设定请求,在接收到报酬设定请求的服务器20中,报酬内容设定部62参照与报酬设定请求中包含的角色个体ID对应的角色的状态来设定报酬的内容,作为对报酬设定请求的响应,向玩家终端40发送与报酬的内容有关的设定结果。

[0130] 另外,在本实施方式中,在对满足任务的招募条件的角色设定报酬时,根据角色的状态来唯一地设定报酬内容,但是也可以是,按与角色的状态相应的抽选方式来进行规定的抽选处理,来设定报酬内容。在该情况下,能够采用成为抽选对象的报酬的种类根据满足招募条件的角色的状态而不同的方式、报酬的抽选概率根据满足招募条件的角色的状态而不同的方式等。

[0131] 此外,在通过抽选来决定在使角色转籍了的情况下所得到的报酬的情况下,能够个别地抽选成为报酬的道具等,并将在抽选中中选的道具作为报酬来与角色建立对应关系。另外,也可以是,进行以成为报酬的道具等的组合为抽选对象的抽选,将中选的组合作为报酬来与角色建立对应关系。

[0132] 另外,在本实施方式中,以产生作为从决定使满足任务的招募条件的角色转籍起到赋予报酬为止的期间的冷却时间的情况为例进行了说明,但是也可以是,产生作为从当决定了使角色转籍时赋予报酬起到能够进行下一次任务为止的期间的冷却时间。

[0133] 另外,在角色选择画面中不存在能够转籍的角色的情况下,例如也可以是,在虽然存在满足招募条件的角色但是该角色全部处于锁定状态等情况下,显示用于引导到养成功

能的按钮,当对该按钮进行点击输入时,能够转变为养成功能的游戏模式。如果这样,则能够快速开始对要在特别转籍功能中转籍的角色的养成,因此能够提高玩家的输入便利性。

[0134] 另外,在本实施方式中,在从玩家终端40接收到任务获取请求的情况下执行对满足任务的招募条件的角色设定报酬的内容的处理,但是也可以是,在养成功能中角色的养成完结从而状态被确定时,参照被确定了的状态来进行设定报酬的内容的处理。另外,在本实施方式中,在服务器20中执行对满足任务的招募条件的角色设定报酬的内容的处理,但是该处理也可以构成为在玩家终端40中执行。

[0135] 另外,关于服务器20,既可以由1台服务器20实现设定任务的功能、设定与角色对应的报酬的内容的功能,也可以将各功能分散到多台服务器20来由不同的服务器20实现各功能。

[0136] 另外,也可以是,在角色选择画面中,能够根据报酬的内容来提取作为显示对象的角色,从与报酬的级别相应的角色的一览中指定作为转籍对象的角色。在本实施方式中,报酬的级别最多设置有3个级别,因此能够根据报酬的内容,按报酬从好到坏的顺序设定“大”、“中”、“小”的类别,并且设置“无”的类别以用于不是可转籍角色的角色,基于这些类别对玩家的所拥有的养成完毕的角色进行分组,使符合的类别的作为显示对象的角色角色图标显示在角色选择画面中。

[0137] 图16~图18是示出根据报酬的内容来提取作为显示对象的角色情况下的角色选择画面的显示例的图。

[0138] 在本例中,如图16所示,设置有与报酬的内容相应的报酬选择标签310,能够在通过对报酬选择标签的点击输入来切换报酬的内容的同时,切换作为显示对象的角色。例如,在图16所示的情况下,针对报酬的内容选择了“大”,显示与类别“大”对应的报酬的内容、即表示强化点 $\times 8000$ 的图标306和表示游戏内货币 $\times 10000$ 的图标307,并提取该报酬所对应的可转籍角色,仅显示该角色的角色图标。

[0139] 而且,当对报酬选择标签310的类别“小”的部位进行点击输入时,如图17所示,显示与类别“小”对应的报酬的内容、即表示游戏内货币 $\times 10000$ 的图标307,并提取该报酬所对应的可转籍角色,仅显示该角色的角色图标。

[0140] 另外,当对报酬选择标签310的类别“无”的部位进行点击输入时,如图18所示,进行“没有可得到的报酬”这一消息显示,并提取不是可转籍角色的角色,具体地说,提取不满足招募条件的角色、处于锁定状态的角色,仅显示该角色的角色图标。此外,也可以是,在选择了报酬选择标签310的类别“无”的部位的状况下,显示选中的任务的最低保障的报酬(在此为类别“小”)的内容。

[0141] 另外,在本实施方式中,以能够对用于进行比赛的角色进行养成并通过消耗所养成的角色来得到报酬的游戏为例进行了说明,但是也可以设为在其它游戏中提供信息处理系统10的各功能的结构。例如,能够应用于能够在棒球游戏、足球游戏等体育游戏中对参加竞技的角色进行养成并通过消耗所养成的角色来得到报酬的游戏。另外,还可以应用于能够在其它类型的游戏、例如格斗游戏、动作游戏、大逃杀游戏、角色扮演游戏等中对角色进行养成并通过消耗所养成的角色来得到报酬的游戏。另外,成为消耗对象的游戏介质不限于角色,例如也可以应用于存在改变装备品(例如,武器、防具等)、道具等的状态的要素(例如,升级、进化等)且通过消耗装备品、道具来得到与该消耗对象的状态相应的报酬的游戏。

[0142] 附图标记说明

[0143] 10:信息处理系统;20:服务器;40:玩家终端;21、41:控制部;22、42:存储部;23、45:通信部;43:操作输入部;44:显示部;50:服务器数据存储部;51:玩家管理数据库;52:任务数据库;60:服务器游戏处理部;61:任务设定部;62:报酬内容设定部;63:报酬赋予部;70:终端数据存储部;71:玩家数据存储部;72:任务数据存储部;80:终端游戏处理部;81:输入受理部。

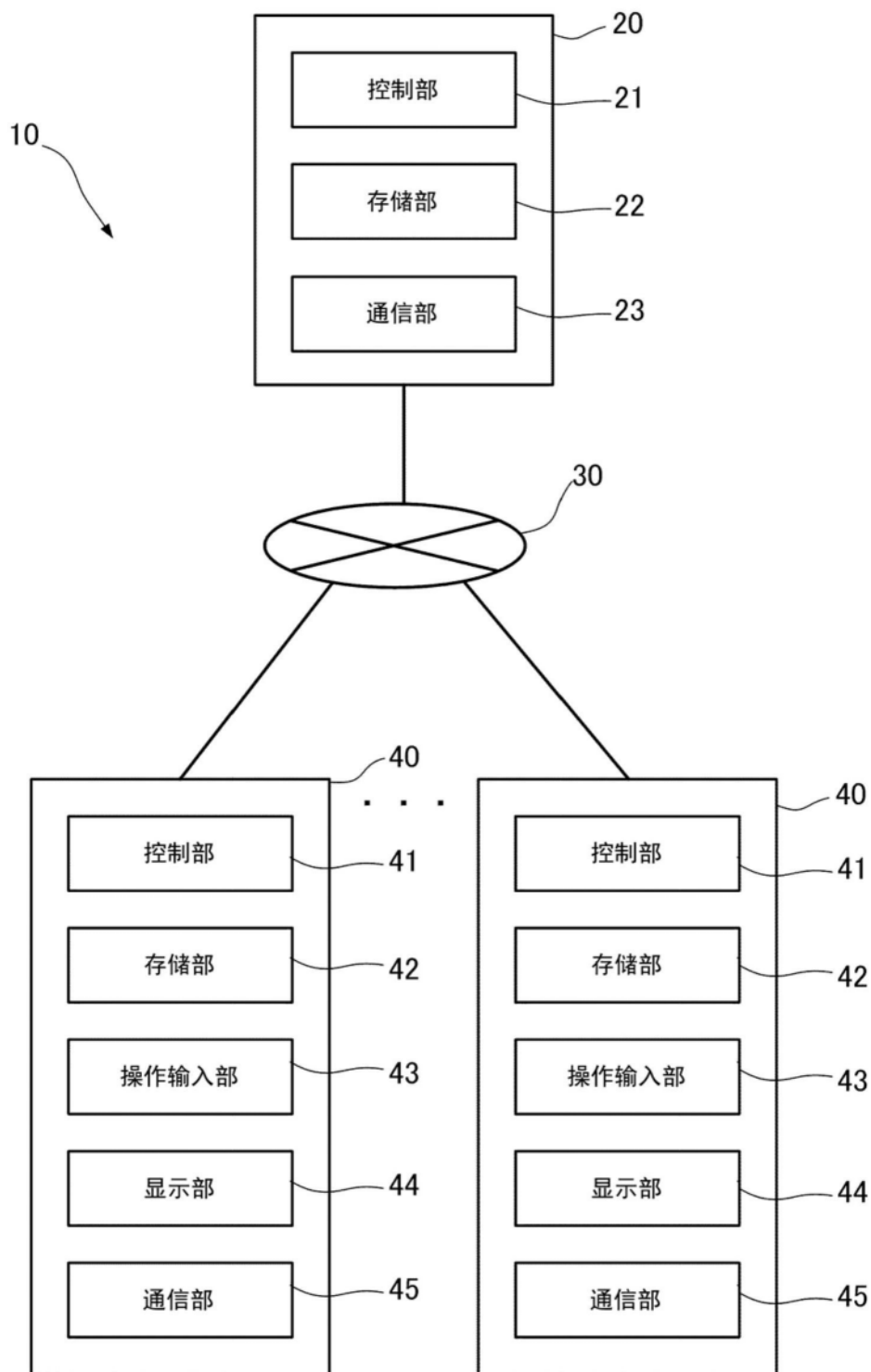


图1

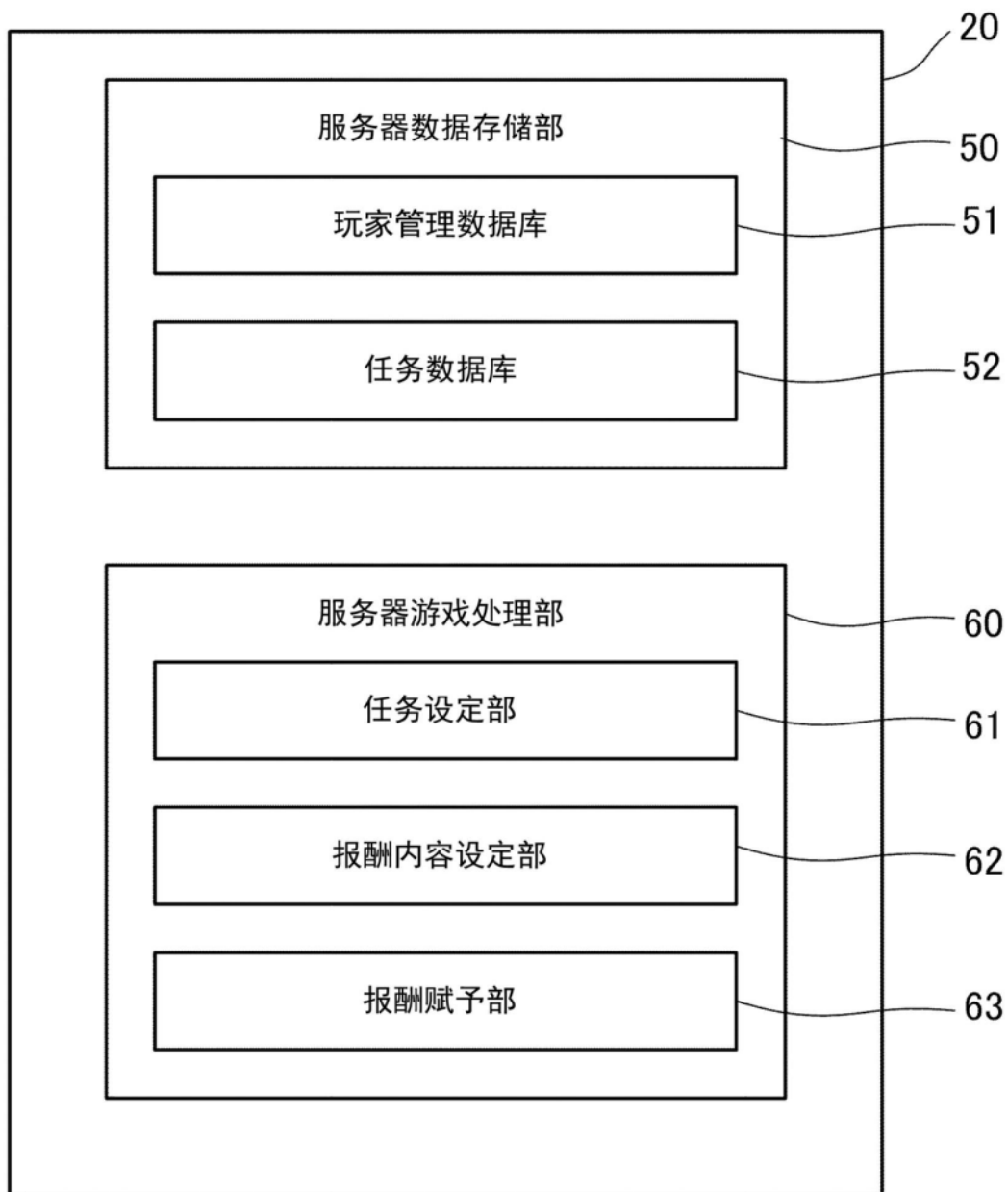


图2

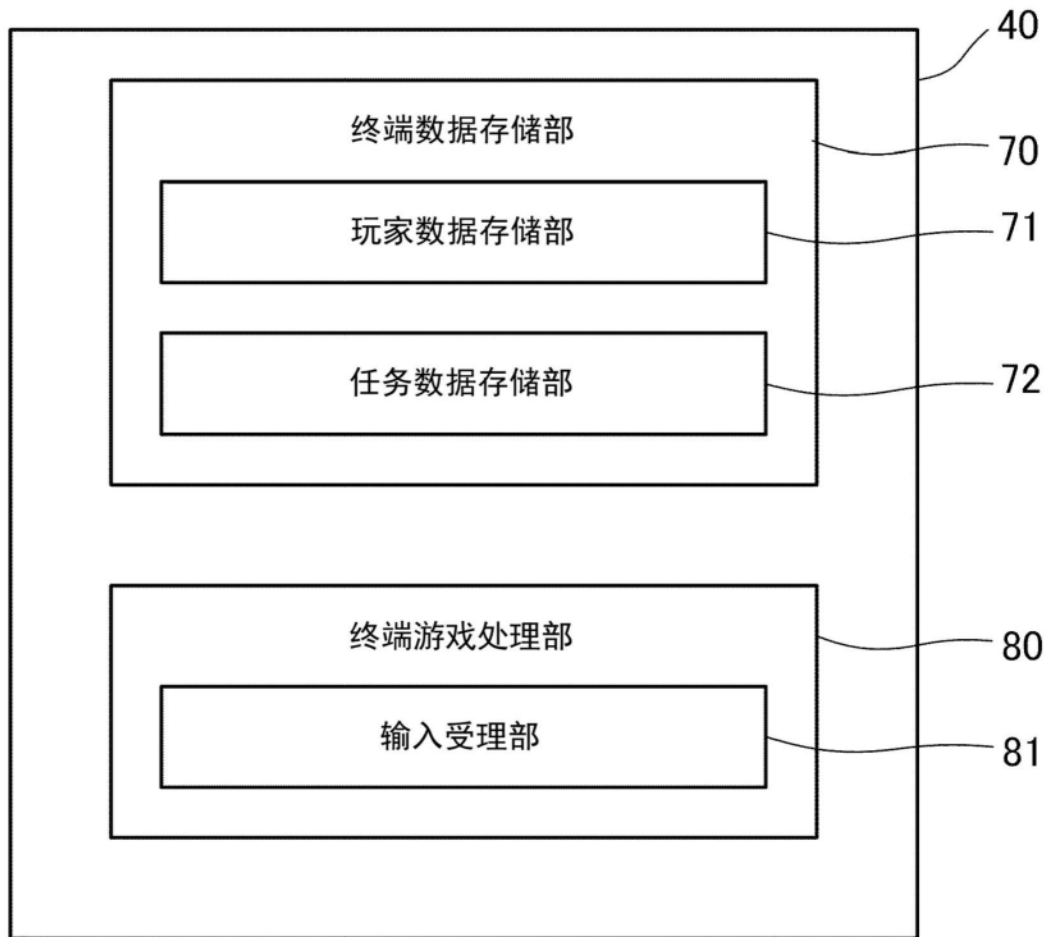


图3

任务ID	难易度	次数	招募要点	招募条件	等级	报酬
34001	★★★☆☆	1次	想要擅长中距离且擅长争夺位置的角色	距离适性：中距离“A”以上 速度“B+”以上 具有技能“○○○○”	G以上 (0~)	转籍角色的碎片×5
13002	★★★☆☆	1次	想要擅长短距离且擅长起跑的角色	距离适性：短距离“A”以上 速度“S”以上 具有技能“○○○○○○○”	G以上 (0~)	角色抽选券
22003	★★★☆☆	3次	想要擅长英里的角色	距离适性：英里“A”以上 速度“B”以上	B以上 (6500~)	强化点×8000 游戏内货币×10000
					C+以上 (4900~)	强化点×5000 游戏内货币×10000
					不到C+ (~4899)	游戏内货币×10000
41006	★★★☆☆	5次	想要具有长距离的素质的角色	距离适性：长距离“B”以上 耐力“C”以上 毅力“D”以上	B以上 (6500~)	强化点×5000 游戏内货币×5000
					C+以上 (4900~)	强化点×3000 游戏内货币×5000
					不到C+ (~4899)	游戏内货币×5000

图4

任务ID	难易度	次数	招募要点	招募条件	等级	报酬
54001	★★★☆☆	1次	想要获得了春季古马三冠的角色	具有称号“春季古马三冠”	G以上 (0~)	转籍角色的碎片×5
23002	★★★☆☆	1次	想要擅长英里且有加速力的角色	距离适性:英里“A”以上 速度“S”以上 具有技能“○○○○○○○”	G以上 (0~)	支援卡抽选券
32005	★★★☆☆	3次	想要擅长中距离的角色	距离适性:中距离“A”以上 速度“C+”以上 耐力“C”以上	B以上 (6500~)	强化点×8000 游戏内货币×10000
					C+以上 (4900~)	强化点×5000 游戏内货币×10000
					不到C+ (~4899)	游戏内货币×10000
11004	★★★☆☆	5次	想要具有短距离的素质的角色	距离适性:短距离“B”以上 速度“C”以上	B以上 (6500~)	强化点×5000 游戏内货币×5000
					C+以上 (4900~)	强化点×3000 游戏内货币×5000
					不到C+ (~4899)	游戏内货币×5000

图5

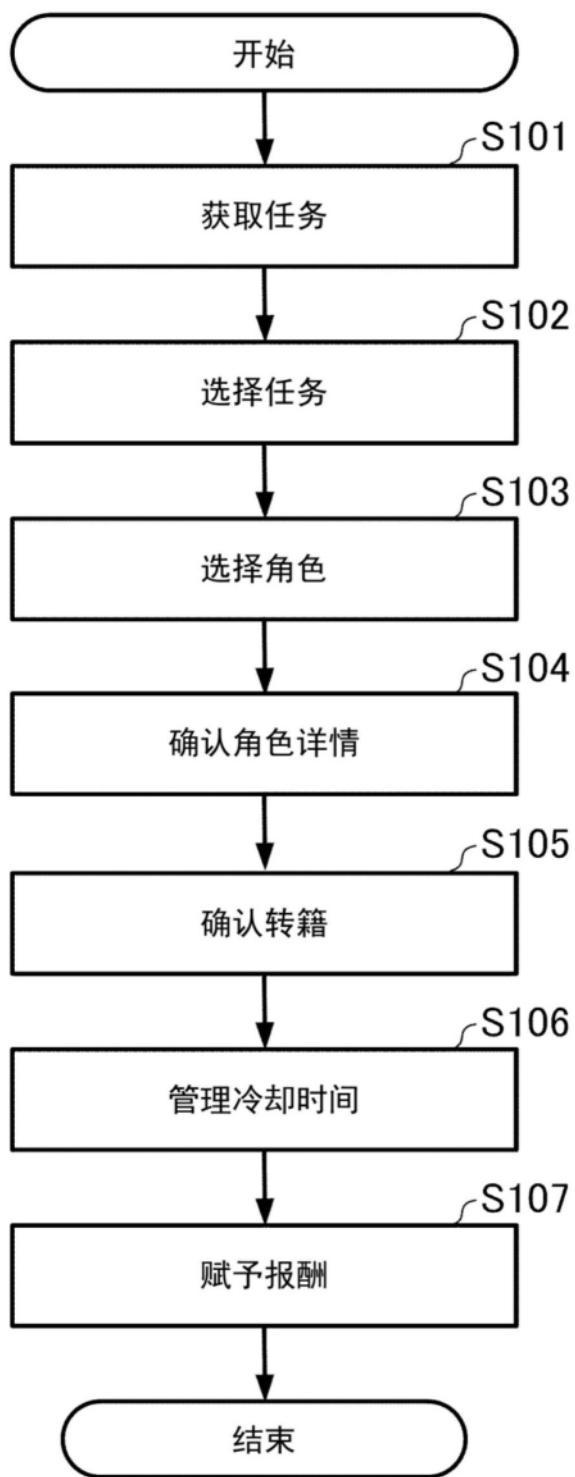


图6



图7

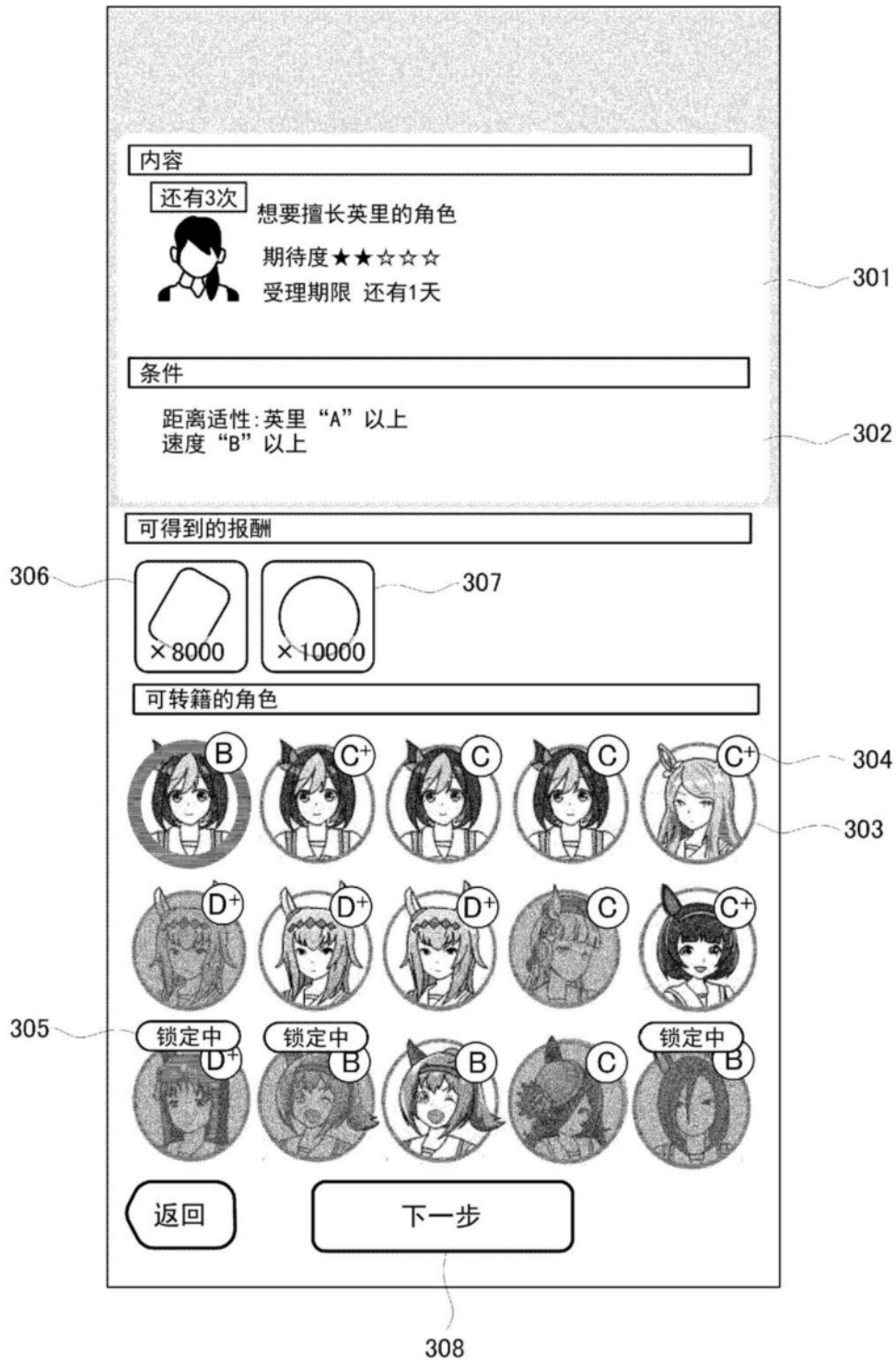


图8

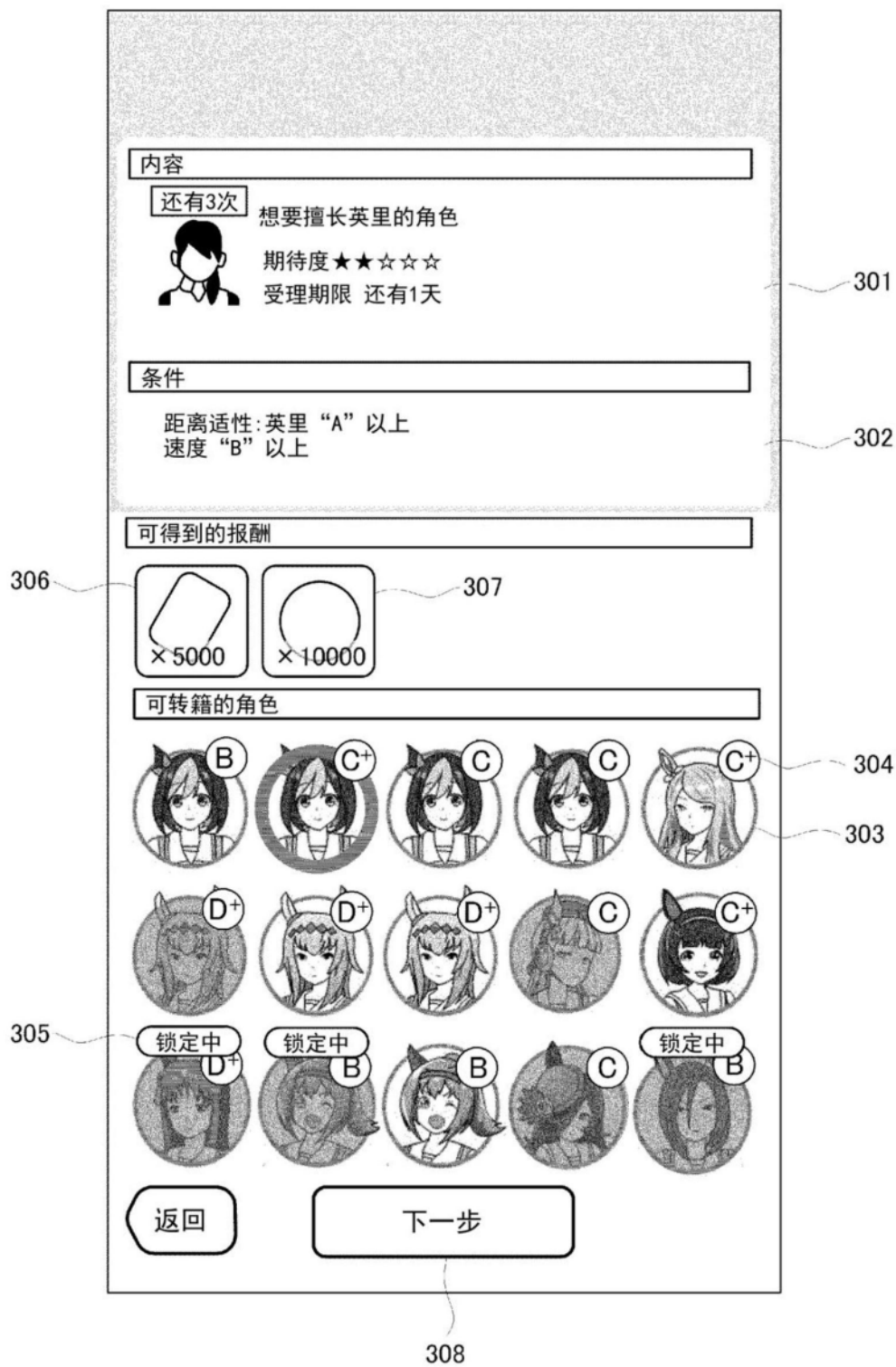


图9

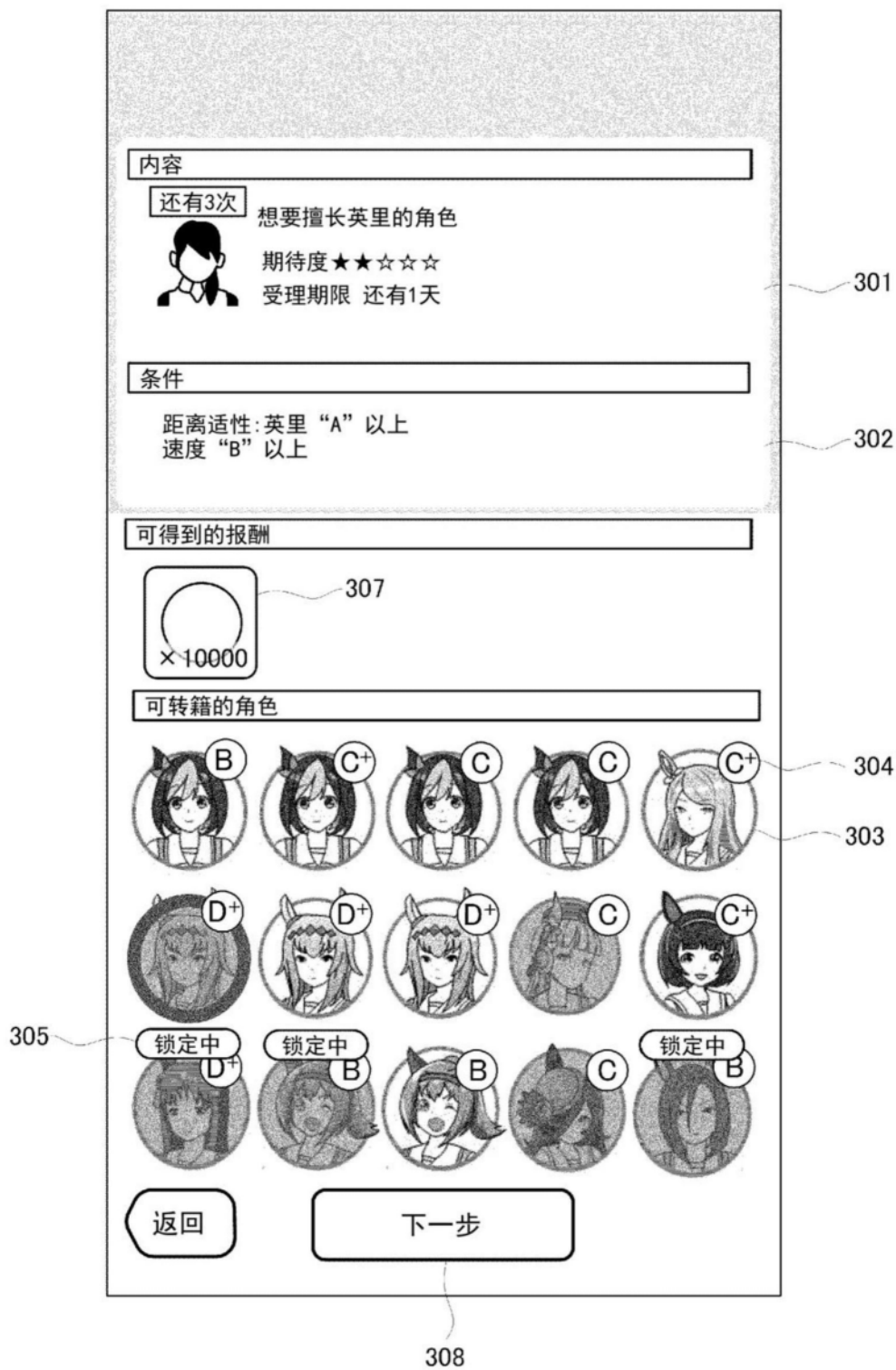


图10

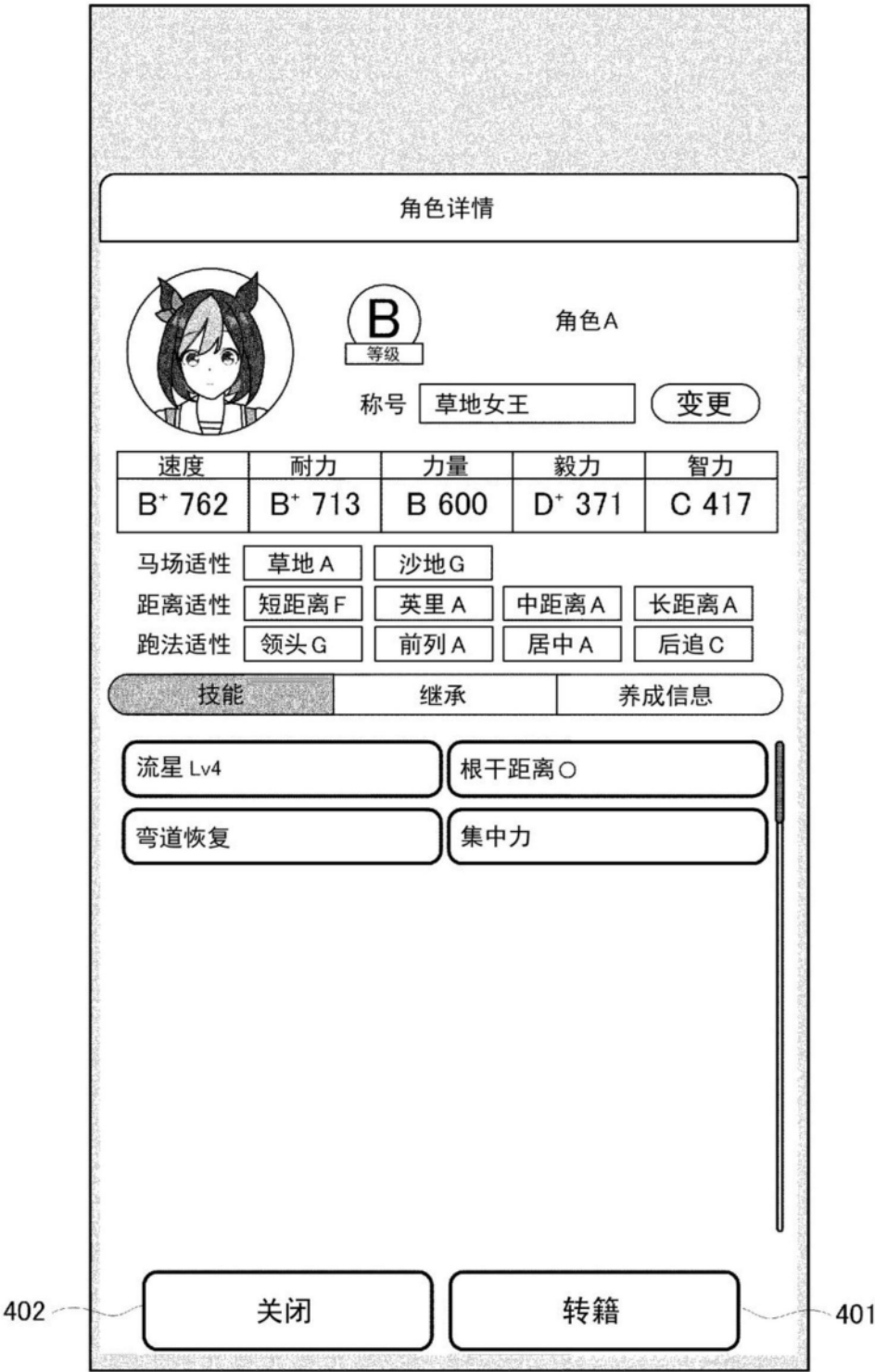


图11

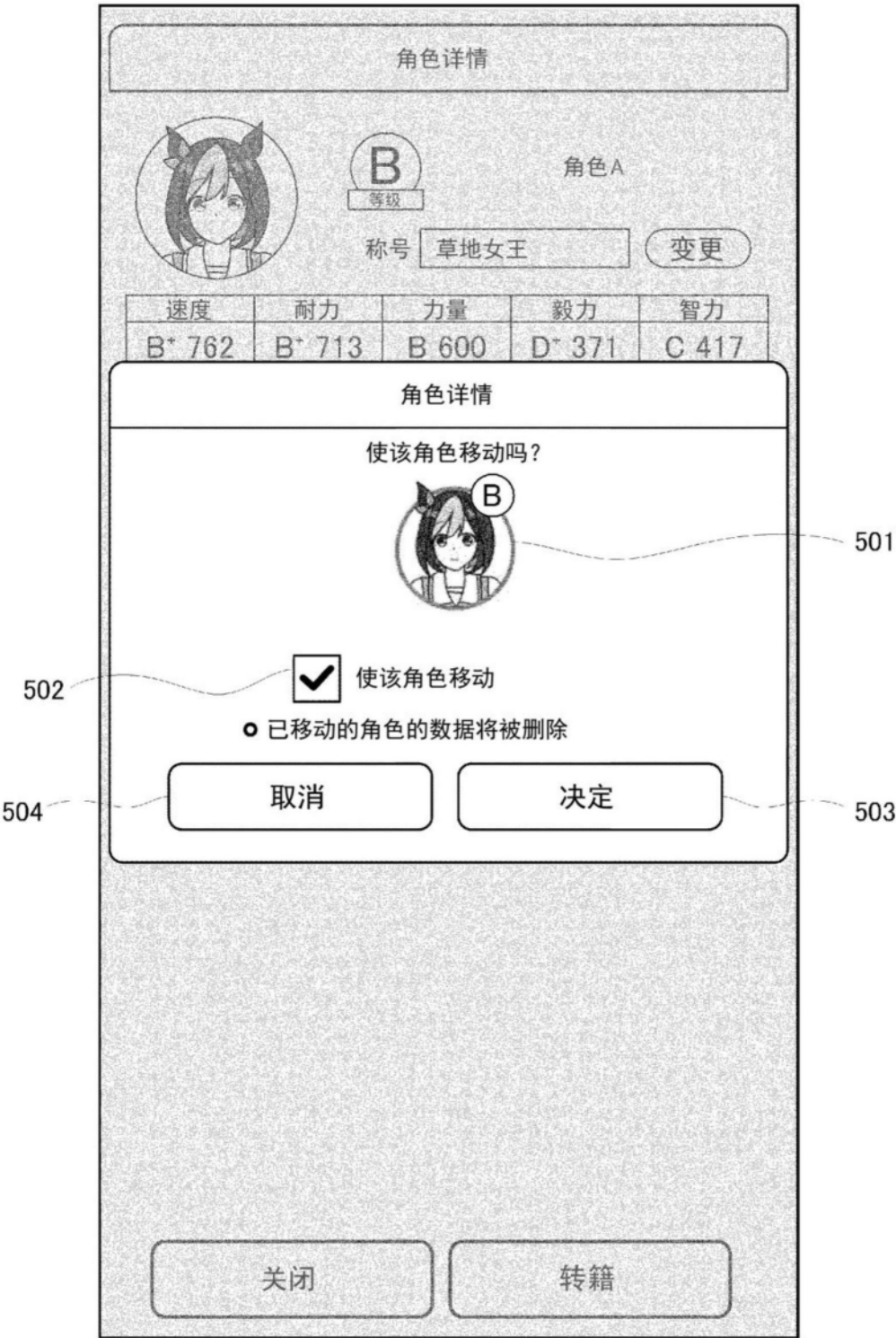


图12

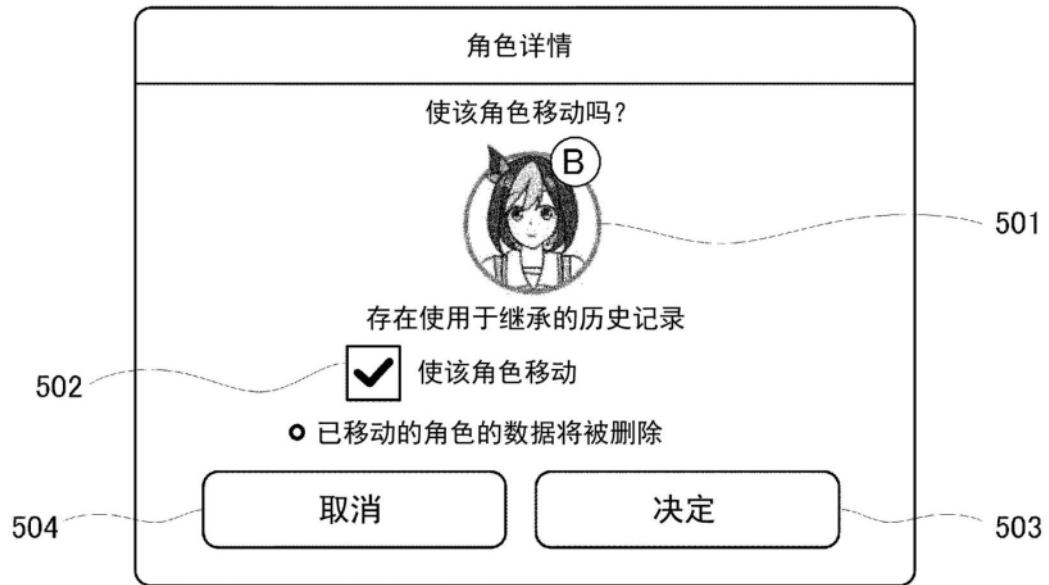


图13

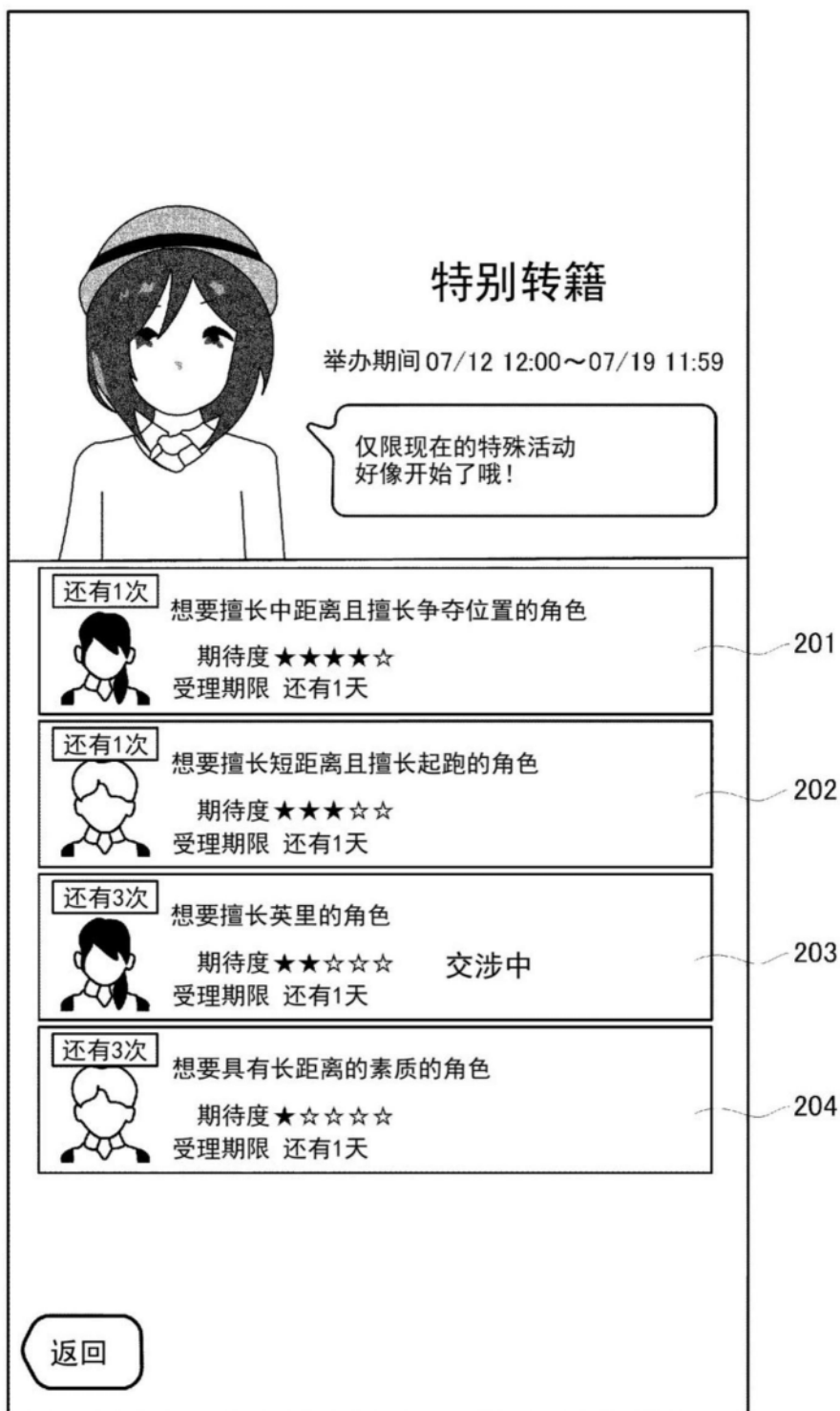


图14

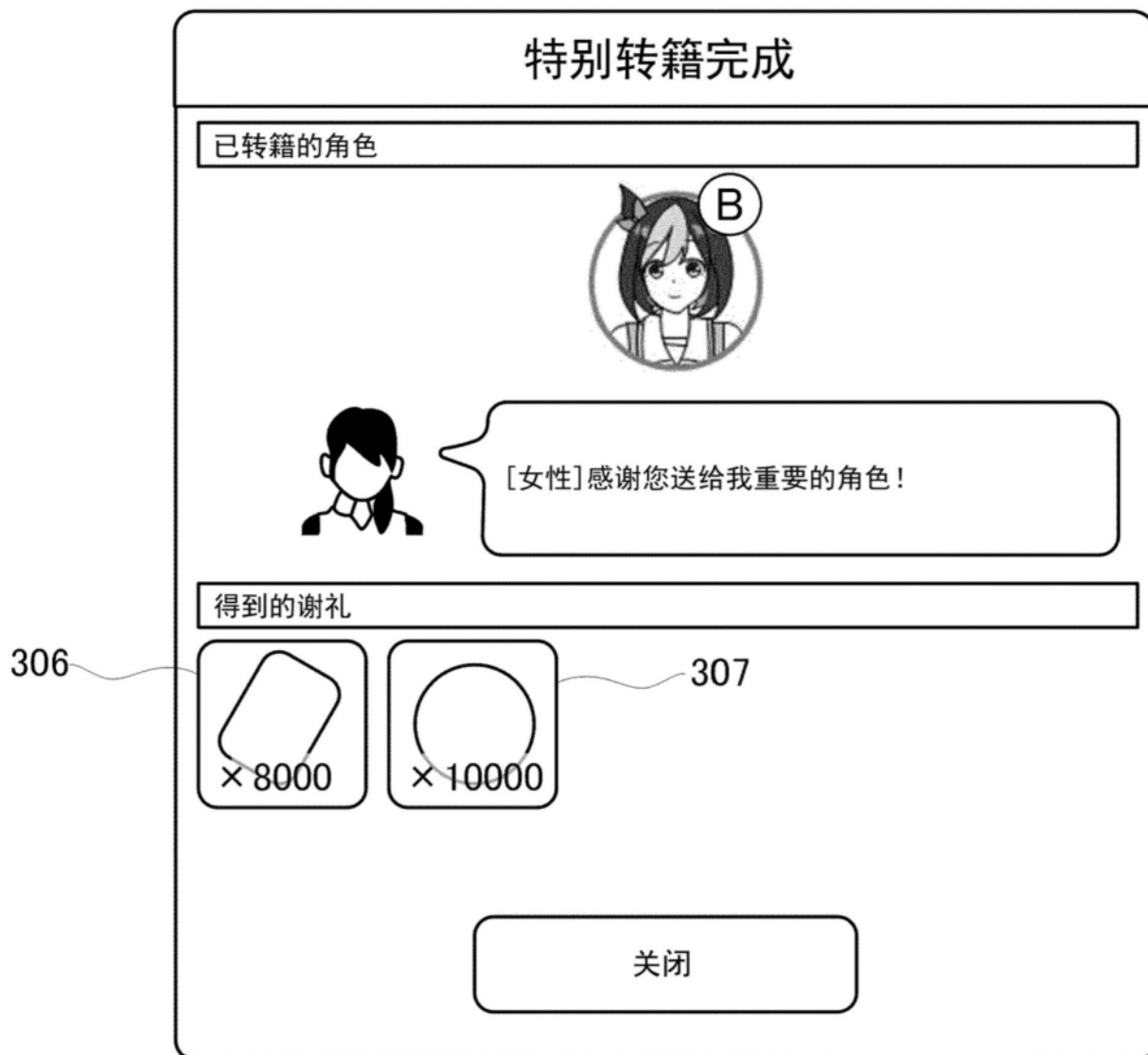


图15

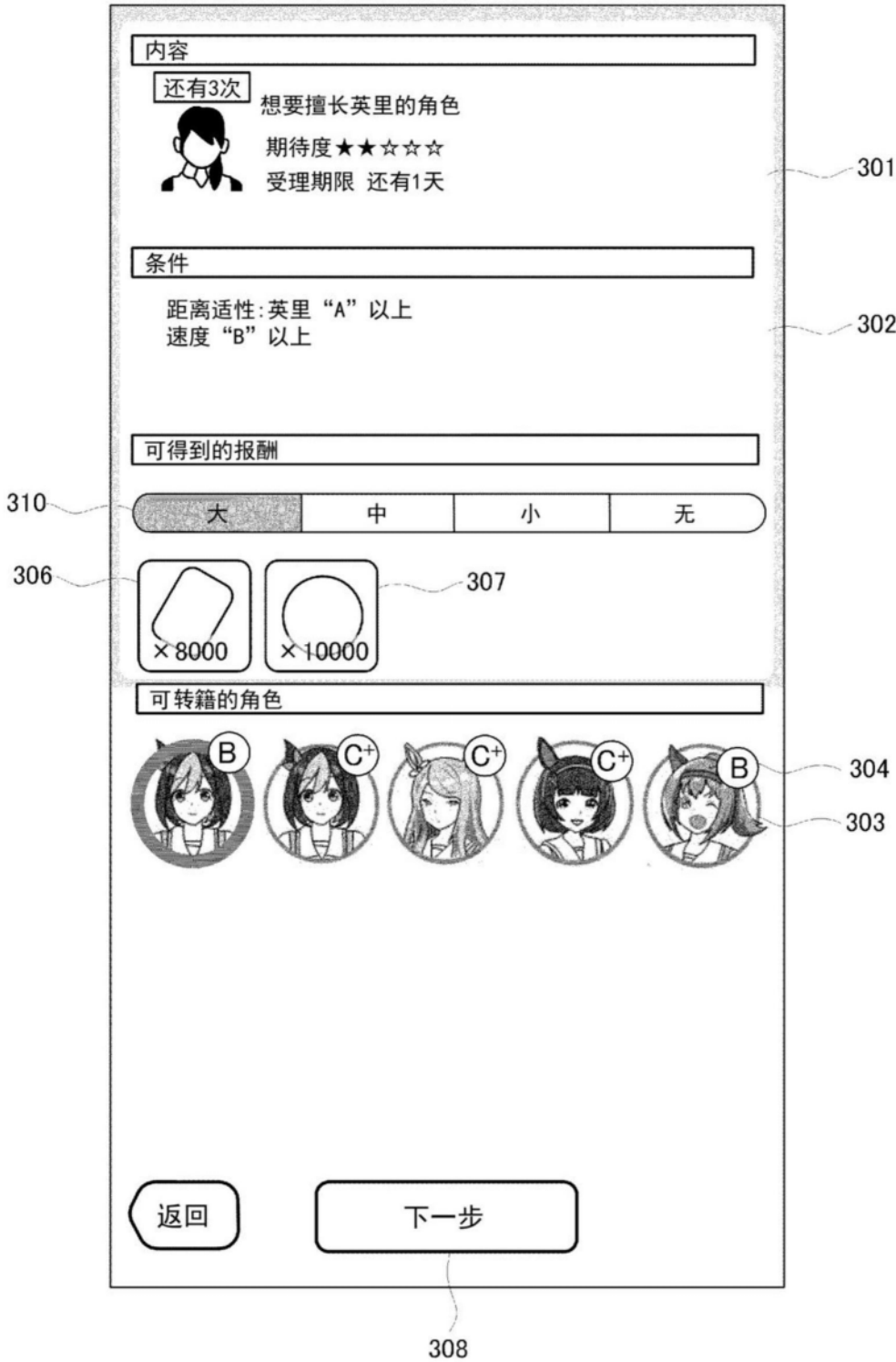


图16

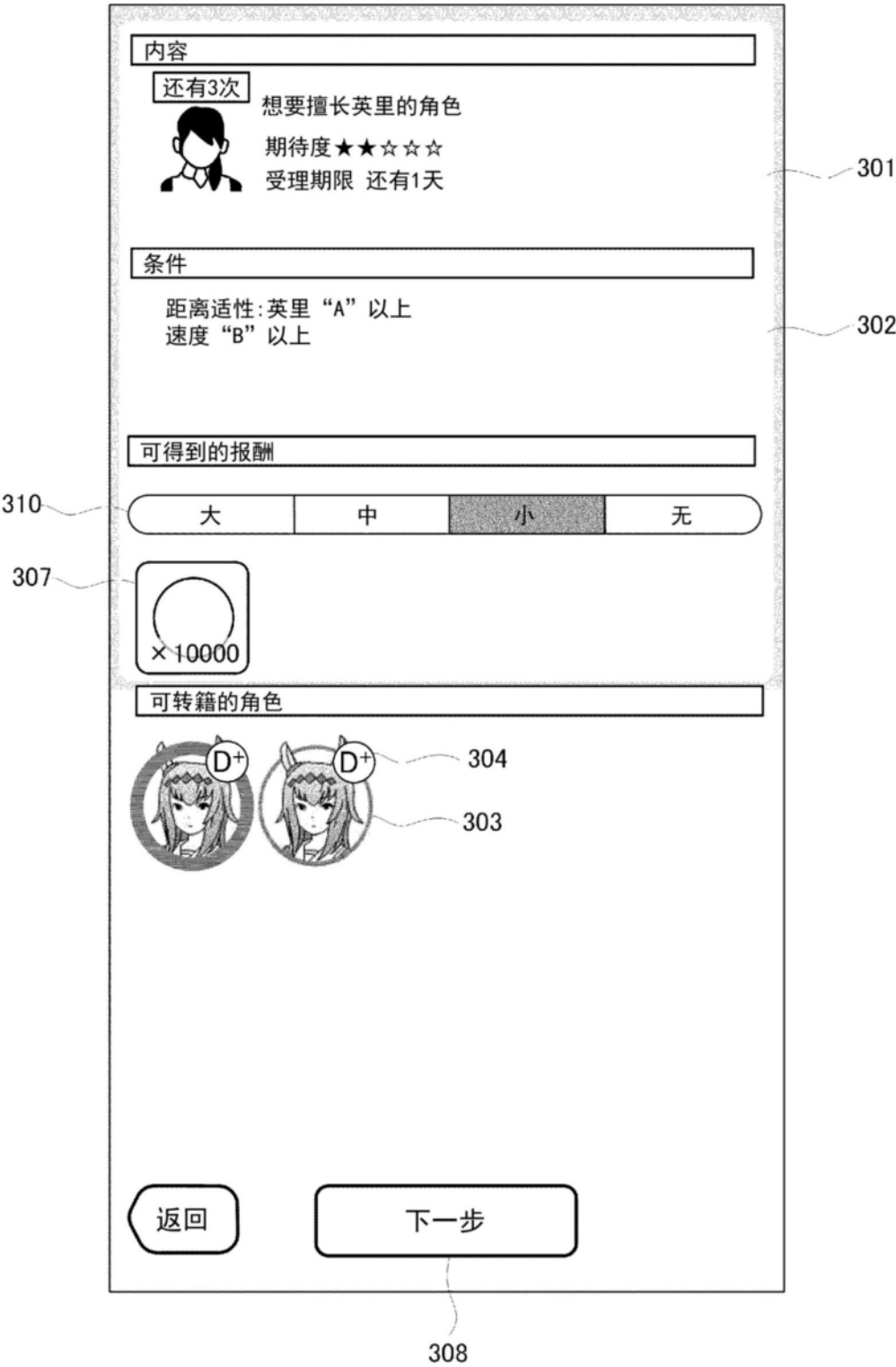


图17

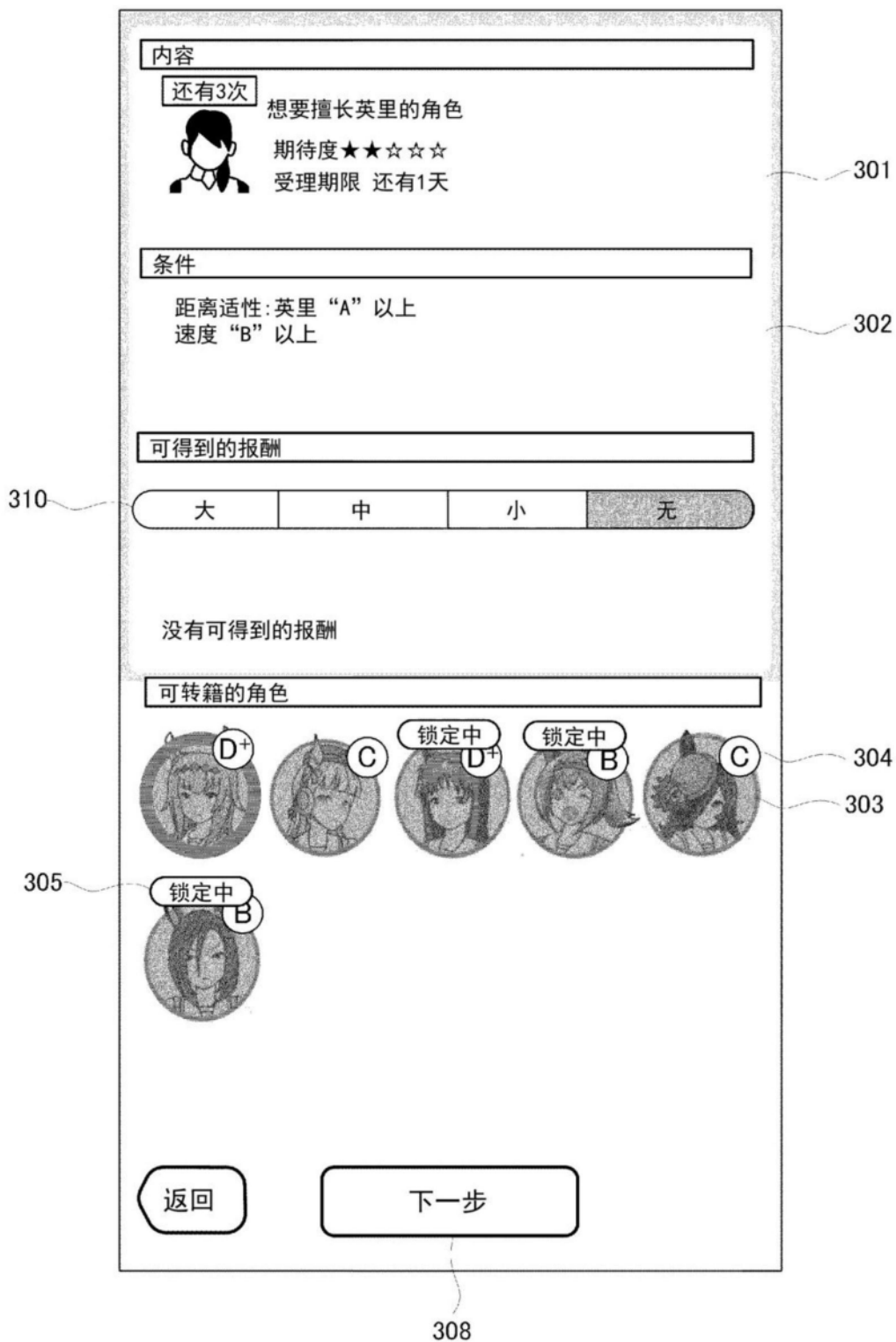


图18