



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 116583331 A

(43) 申请公布日 2023.08.11

(21) 申请号 202180084285.X

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事

(22) 申请日 2021.11.30

务所(普通合伙) 11277

(30) 优先权数据

专利代理人 刘新宇 张文慧

2020-208219 2020.12.16 JP

(51) Int.CI.

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

A63F 13/45 (2006.01)

2023.06.14

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2021/043802 2021.11.30

(87) PCT国际申请的公布数据

W02022/130960 JA 2022.06.23

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本东京都

(72) 发明人 大浦和宏 粱山宏平 冈田悟

权利要求书2页 说明书22页 附图17页

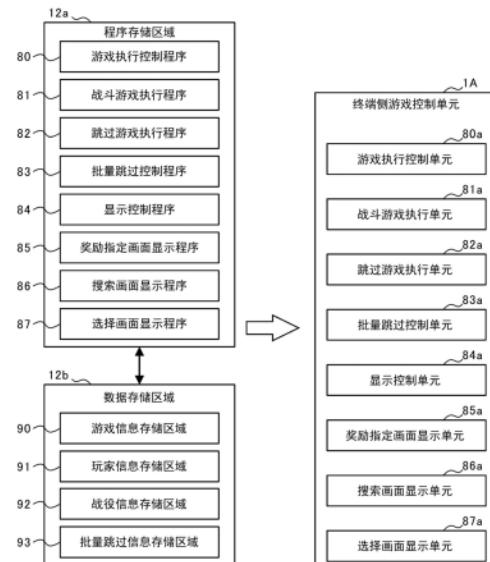
(54) 发明名称

信息处理程序、信息处理方法和信息处理系

统

(57) 摘要

一种信息处理程序,用于使计算机用作:游戏执行单元(战斗游戏执行单元(81a)),用于基于玩家所进行的操作来执行游戏;奖励授予单元,用于在游戏被通关时授予预定奖励;奖励指定画面显示单元(85a),用于显示玩家能够指定期望奖励的奖励指定画面;显示控制单元(84a),用于显示能够显示多个游戏的跳过选择画面,这多个游戏各自能够奖励在奖励指定画面上指定的奖励并且能够执行用于省略至少一个功能的跳过处理;以及跳过游戏执行单元(批量跳过控制单元(83a)),用于利用跳过处理执行从跳过选择画面上所显示的多个游戏中选择的游戏。



1. 一种信息处理程序, 用于使计算机用作:

游戏执行单元, 用于基于玩家所进行的操作来执行游戏;

奖励授予单元, 用于在游戏被通关时授予预定奖励;

奖励指定画面显示单元, 用于显示玩家能够指定期望奖励的奖励指定画面;

显示控制单元, 用于显示能够显示多个游戏的跳过选择画面, 其中, 该多个游戏各自能够奖励在所述奖励指定画面上指定的奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的跳过处理; 以及

跳过游戏执行单元, 用于利用所述跳过处理, 执行从所述跳过选择画面上所显示的多个游戏中选择的游戏,

其中, 所述奖励指定画面显示单元显示各自能够奖励在所述奖励指定画面上能够指定的奖励的游戏。

2. 根据权利要求1所述的信息处理程序, 用于使所述计算机用作:

搜索画面显示单元, 用于显示玩家能够指定包括所述期望奖励的至少一个奖励的搜索画面,

其中, 所述显示控制单元:

能够显示多个游戏, 其中, 该多个游戏各自能够奖励在所述搜索画面上指定的至少一个奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的所述跳过处理,

将在所述搜索画面上指定的至少一个奖励以能够识别的方式显示在所述跳过选择画面上的预定区域中, 以及

在所述奖励指定画面上指定了奖励之后第一次显示所述跳过选择画面时, 将在所述奖励指定画面上指定的奖励以能够识别的方式显示在所述预定区域中。

3. 根据权利要求1或2所述的信息处理程序, 用于使所述计算机用作:

有利条件授予单元, 用于向游戏中的至少一个游戏指派对玩家有利的条件,

其中, 所述显示控制单元显示能够识别被指派了有利条件的所述至少一个游戏的附加信息。

4. 根据权利要求3所述的信息处理程序, 用于使所述计算机用作:

选择画面显示单元, 用于显示玩家能够选择预定的多个组中的至少一个组的组选择画面,

其中, 各个游戏属于所述多个组其中之一,

所述有利条件按组分类被指派给游戏,

所述选择画面显示单元将所述附加信息添加到被指派了所述有利条件的所述至少一个游戏所属的组, 并且显示所述附加信息, 以及

所述显示控制单元能够将属于玩家所选择的至少一个组的多个游戏显示在所述组选择画面上。

5. 一种信息处理方法, 包括以下步骤:

基于玩家所进行的操作来执行游戏;

在游戏被通关时授予预定奖励;

显示玩家能够指定期望奖励的奖励指定画面;

显示能够显示多个游戏的跳过选择画面, 其中, 该多个游戏各自能够奖励在所述奖励

指定画面上指定的奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的跳过处理；以及利用所述跳过处理，执行从所述跳过选择画面上所显示的多个游戏中选择的游戏，其中，在显示玩家能够指定所述期望奖励的所述奖励指定画面的步骤中，显示各自能够奖励在所述奖励指定画面上能够指定的奖励的游戏。

6. 一种信息处理系统，包括：

游戏执行单元，用于基于玩家所进行的操作来执行游戏；

奖励授予单元，用于在游戏被通关时授予预定奖励；

奖励指定画面显示单元，用于显示玩家能够指定期望奖励的奖励指定画面；

显示控制单元，用于显示能够显示多个游戏的跳过选择画面，其中，该多个游戏各自能够奖励在所述奖励指定画面上指定的奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的跳过处理；以及

跳过游戏执行单元，用于利用所述跳过处理，执行从所述跳过选择画面上所显示的多个游戏中选择的游戏，

其中，所述奖励指定画面显示单元显示各自能够奖励在所述奖励指定画面上能够指定的奖励的游戏。

信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统

技术领域

[0001] 本发明涉及信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统。

背景技术

[0002] 如例如在专利文献1中所示,提出了如下的信息处理系统:作为基于玩家所进行的预定操作而跳过游戏的结果,该游戏被视为如同通关一样。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本特开2017-185268

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 一些信息处理系统被配置成使得在游戏被通关时可以授予的奖励针对各游戏而不同。在这种情况下,玩家需要选择可以向玩家授予玩家所期望的奖励的游戏,然后执行该游戏。这是有问题的,因为玩家不得不花费大量的时间和精力,直到他/她可以获得期望奖励为止。

[0008] 本发明的目的是提供可以节省玩家的时间和精力的信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统。

[0009] 用于解决问题的方案

[0010] 为了解决上述问题,一种信息处理程序,用于使计算机用作:游戏执行单元,用于基于玩家所进行的操作来执行游戏;奖励授予单元,用于在游戏被通关时授予预定奖励;奖励指定画面显示单元,用于显示玩家能够指定期望奖励的奖励指定画面;显示控制单元,用于显示能够显示多个游戏的跳过选择画面,其中,该多个游戏各自能够奖励在所述奖励指定画面上指定的奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的跳过处理;以及跳过游戏执行单元,用于利用所述跳过处理,执行从所述跳过选择画面上所显示的多个游戏中选择的游戏,其中,所述奖励指定画面显示单元显示各自能够奖励在所述奖励指定画面上能够指定的奖励的游戏。

[0011] 所述信息处理程序可以使所述计算机用作:搜索画面显示单元,用于显示玩家能够指定包括所述期望奖励的至少一个奖励的搜索画面,其中,所述显示控制单元:能够显示多个游戏,其中,该多个游戏各自能够奖励在所述搜索画面上指定的至少一个奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的所述跳过处理,将在所述搜索画面上指定的至少一个奖励以能够识别的方式显示在所述跳过选择画面上的预定区域中,以及在所述奖励指定画面上指定了奖励之后第一次显示所述跳过选择画面时,将在所述奖励指定画面上指定的奖励以能够识别的方式显示在所述预定区域中。

[0012] 所述信息处理程序可以使所述计算机用作:有利条件授予单元,用于向游戏中的至少一个游戏指派对玩家有利的条件,其中,所述显示控制单元可以显示能够识别被指派

了有利条件的所述至少一个游戏的附加信息。

[0013] 所述信息处理程序可以使所述计算机用作:选择画面显示单元,用于显示玩家能够选择预定的多个组中的至少一个组的组选择画面,其中,各个游戏可以属于所述多个组其中之一,所述有利条件可以按组分类被指派给游戏,所述选择画面显示单元可以将所述附加信息添加到被指派了所述有利条件的所述至少一个游戏所属的组,并且显示所述附加信息,以及所述显示控制单元可以能够将属于玩家所选择的至少一个组的多个游戏显示在所述组选择画面上。

[0014] 为了解决上述问题,一种信息处理方法,包括以下步骤:基于玩家所进行的操作来执行游戏;在游戏被通关时授予预定奖励;显示玩家能够指定期望奖励的奖励指定画面;显示能够显示多个游戏的跳过选择画面,其中,该多个游戏各自能够奖励在所述奖励指定画面上指定的奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的跳过处理;以及利用所述跳过处理,执行从所述跳过选择画面上所显示的多个游戏中选择的游戏,其中,在显示玩家能够指定所述期望奖励的所述奖励指定画面的步骤中,显示各自能够奖励在所述奖励指定画面上能够指定的奖励的游戏。

[0015] 为了解决上述问题,一种信息处理系统,包括:游戏执行单元,用于基于玩家所进行的操作来执行游戏;奖励授予单元,用于在游戏被通关时授予预定奖励;奖励指定画面显示单元,用于显示玩家能够指定期望奖励的奖励指定画面;显示控制单元,用于显示能够显示多个游戏的跳过选择画面,其中,该多个游戏各自能够奖励在所述奖励指定画面上指定的奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的跳过处理;以及跳过游戏执行单元,用于利用所述跳过处理,执行从所述跳过选择画面上所显示的多个游戏中选择的游戏,其中,所述奖励指定画面显示单元显示各自能够奖励在所述奖励指定画面上能够指定的奖励的游戏。

[0016] 发明的效果

[0017] 根据本发明,玩家可以节省时间和精力。

附图说明

- [0018] 图1是示出信息处理系统的示意结构的图。
- [0019] 图2A是用于例示玩家终端的硬件结构的图。
- [0020] 图2B是用于例示服务器的硬件结构的图。
- [0021] 图3A是用于例示主页画面的示例的图。
- [0022] 图3B是用于例示盟友角色确认画面的示例的图。
- [0023] 图3C是用于例示盟友角色详细画面的示例的图。
- [0024] 图4A是用于例示获取方法弹出窗口的示例的图。
- [0025] 图4B是用于例示获取场所弹出窗口的示例的图。
- [0026] 图4C是用于例示盟友角色详细画面的示例的图。
- [0027] 图5A是用于例示获取场所弹出窗口的示例的图。
- [0028] 图5B是用于例示持有物品列表画面的示例的图。
- [0029] 图5C是用于例示获取场所弹出窗口的示例的图。
- [0030] 图6A是用于例示普通任务的任务画面的示例的图。
- [0031] 图6B是用于例示普通任务的任务选择画面的示例的图。

- [0032] 图6C是用于例示团队选择画面的示例的图。
- [0033] 图7A是用于例示战斗画面的示例的图。
- [0034] 图7B是用于例示结果画面的示例的图。
- [0035] 图7C是用于例示战役(campaign)弹出窗口的示例的图。
- [0036] 图8A是用于例示困难任务的任务画面的示例的图。
- [0037] 图8B是用于例示困难任务的任务选择画面的示例的图。
- [0038] 图9A、图9B和图9C是用于例示任务列表弹出窗口的示例的图。
- [0039] 图10A和图10B是用于例示任务列表弹出窗口的示例的图。
- [0040] 图10C是用于例示跳过结果弹出窗口的示例的图。
- [0041] 图11A是用于例示物品选择弹出窗口的示例的图。
- [0042] 图11B是用于例示任务列表弹出窗口的示例的图。
- [0043] 图12A和图12B是用于例示缩窄弹出窗口的示例的图。
- [0044] 图13是用于例示任务列表弹出窗口的示例的图。
- [0045] 图14是用于例示战役信息表的示例的图。
- [0046] 图15是用于例示玩家终端的存储器结构和计算机功能的图。
- [0047] 图16是用于例示服务器的存储器结构和计算机功能的图。
- [0048] 图17是用于例示玩家终端和服务器的基本处理的序列图。
- [0049] 图18是用于例示批量跳过处理的流程图。

具体实施方式

[0050] 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尺寸、材料、其他具体数值等仅仅是用于便于理解的示例，并且除非另外具体提及，否则并未限制本发明。在本说明书和附图中，将相同的附图标记附加到具有基本上相同的功能和结构的元件，从而省略其重复说明，并且没有示出与本发明不直接相关的元件。

[0051] (信息处理系统S的全体结构)

[0052] 图1是示出信息处理系统S的示意结构的图。信息处理系统S是包括所谓的客户端-服务器系统，其包括：玩家终端1；服务器100；以及具有通信基站200a的通信网络200。

[0053] 各个玩家终端(信息处理装置)1可以经由通信网络200与服务器100建立通信。玩家终端1广泛地包括可以通过有线或无线地通信地连接到服务器100的电子设备。玩家终端1的示例包括智能电话、移动电话、平板装置、个人计算机、游戏机等。将在智能电话用作玩家终端1的情况的上下文中说明本实施例。

[0054] 服务器100通信地连接到多个玩家终端1。服务器100针对用于识别玩游戏的玩家的各个玩家ID累积各种信息(玩家信息)。

[0055] 通信基站200a连接到通信网络200，并且无线地向玩家终端1发送信息和从玩家终端1接收信息。通信网络200由移动电话网络、因特网、局域网(LAN)、专用线路等构成，并且实现玩家终端1和服务器100之间的有线或无线通信连接。

[0056] 在根据本实施例的信息处理系统S中，玩家终端1和服务器100用作游戏装置G。玩家终端1和服务器100各自被指派有用于控制游戏的进展的任务，使得可以通过玩家终端1和服务器100之间的协作来使游戏进展。

[0057] (玩家终端1和服务器100的硬件结构)

[0058] 图2A是用于例示玩家终端1的硬件结构的图。此外,图2B是用于例示服务器100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。

[0059] 此外,如图2B所示,服务器100被配置为包括CPU 110、存储器112、总线114、输入/输出接口116、存储单元118、通信单元120、输入单元122和输出单元124。

[0060] 服务器100的CPU 110、存储器112、总线114、输入/输出接口116、存储单元118、通信单元120、输入单元122和输出单元124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基本上相同。因此,以下将给出对玩家终端1的硬件结构的说明,并且将省略对服务器100的说明。

[0061] 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以及各种数据。存储器12经由总线14连接到CPU 10。

[0062] 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。

[0063] 存储单元18由诸如动态随机存取存储器(DRAM)等的半导体存储器构成,并且存储各种程序和数据。在玩家终端1处,通过CPU 10将存储单元18中所存储的程序和数据加载到存储器12(RAM)中。

[0064] 通信单元20以无线方式通信地连接到通信基站200a,并且经由通信网络200向服务器100发送信息和从服务器100接收信息,诸如各种数据和程序等。在玩家终端1处,从服务器100接收到的程序等存储在存储器12或存储单元18中。

[0065] 输入单元22例如由输入玩家操作(接受操作)所利用的触摸屏、按钮、键盘、鼠标、十字键或模拟控制器构成。可选地,输入单元22可以是设置在玩家终端1中或连接(外部附接)到玩家终端1的专用控制器。还可选地,输入单元22可以由检测玩家终端1的倾斜或移动的加速度传感器或者检测玩家的语音的麦克风构成。也就是说,输入单元22广泛地包括使得玩家能够以可区分的方式输入他或她的意图的装置。

[0066] 输出单元24被配置为包括显示装置和扬声器。输出单元24可以是连接(外部附接)到玩家终端1的装置。在本实施例中,玩家终端1配备有显示器26作为输出单元24,并且配备有触摸屏作为输入单元22,其中触摸屏覆盖在显示器26上。

[0067] (游戏内容)

[0068] 接着,将说明由本实施例中的信息处理系统S(游戏装置G)提供的游戏的内容的示例。本实施例提供盟友角色与敌方角色作战的所谓的战斗游戏。更具体地,在本实施例的游戏中提供了多个盟友角色。玩家从所提供的盟友角色中选择多个(这里为五个)盟友角色,由此组织团队。另外,玩家可以玩具有不同的敌方角色和难度等级的多个类型的战斗游戏。该战斗游戏的目的是通过借助于组织成团队的盟友角色击败敌方角色(通关战斗游戏)来获得奖励。

[0069] 图3A是用于例示主页画面的示例的图。图3B是用于例示盟友角色确认画面的示例的图。图3C是用于例示盟友角色详细画面的示例的图。图4A是用于例示获取方法弹出窗口38的示例的图。图4B是用于例示获取场所弹出窗口40的示例的图。图4C是用于例示盟友角

色详细画面的示例的图。图5A是用于例示获取场所弹出窗口40的示例的图。图5B是用于例示持有物品列表画面的示例的图。图5C是用于例示获取场所弹出窗口40的示例的图。在玩家终端1的显示器26上显示游戏画面。在本实施例中,游戏画面大致分类为普通画面和战斗画面。

[0070] 普通画面是玩家主要进行各种类型的设置并确认信息的画面。另一方面,战斗画面是从战斗游戏的开始到结束在显示器26上显示的画面。这里,除战斗画面以外的所有画面都是普通画面。普通画面包括多个画面,这多个画面包括图3A所示的主页画面、图3B所示的盟友角色确认画面和任务画面(参见图6A)、以及公会画面、扭蛋(gacha)画面和菜单画面等(图中均未示出)。

[0071] 在各个普通画面上,如图3A至图3C所示,在显示器26的底部显示菜单栏30。在菜单栏30中提供可以由玩家操作(轻击)的多个操作部。在菜单栏30中提供标为“主页”的主页画面选择操作部30a、标为“角色”的盟友角色确认画面选择操作部30b、标为“任务”的任务画面选择操作部30c、标为“扭蛋”的扭蛋画面选择操作部30d和标为“菜单”的菜单画面选择操作部30e。

[0072] 在轻击主页画面选择操作部30a时,在显示器26上显示图3A所示的主页画面。另外,在轻击盟友角色确认画面选择操作部30b时,在显示器26上显示图3B所示的盟友角色确认画面。类似地,在轻击任务画面选择操作部30c时,在显示器26上显示(以下所述的)图6A所示的任务画面。另外,在轻击扭蛋画面选择操作部30d时,在显示器26上显示扭蛋画面(图中未示出)。另外,在轻击菜单画面选择操作部30e时,在显示器26上显示菜单画面(图中未示出)。尽管省略了详细说明,但扭蛋画面使得玩家能够进行所谓的扭蛋抽选,在该扭蛋抽选中,可以通过抽选来获得盟友角色。另外,在菜单画面上,玩家可以确认各种信息,诸如游戏设置和玩家所持有的物品的列表等。

[0073] 在菜单栏30中,突出显示与显示器26上正在显示的画面相对应的操作部,使得可以识别显示哪个画面。例如,在图3A中突出显示主页画面选择操作部30a。另外,在图3B和图3C中突出显示盟友角色确认画面选择操作部30b。

[0074] 图3A所示的主页画面与初始画面相对应,并且在上部提供页眉显示区域31。在页眉显示区域31中,显示表示与玩家ID相关联的玩家等级的等级信息31a。另外,在页眉显示区域31中,显示表示与玩家ID相关联的玩家的耐力的耐力表示条31b。另外,在页眉显示区域31中,显示与玩家ID相关联的第一货币和第二货币的持有量。

[0075] 注意,耐力是玩战斗游戏所需的参数。在该系统中,提供多种类型的战斗游戏。各个战斗游戏设置有玩战斗游戏所需的耐力消耗值和每天可以玩战斗游戏的次数等。在玩家将玩设置有玩战斗游戏所需的耐力消耗值的战斗游戏的情况下,玩家通过消耗耐力来玩战斗游戏。由于该原因,在耐力不足的情况下,玩家不能玩战斗游戏。

[0076] 尽管省略了详细说明,但在玩家通关战斗游戏时,玩家可以获得预定值作为玩家经验值。此外,每当玩家经验值达到一定值时,玩家等级提升。玩家等级设置有耐力的上限值。随着玩家等级提升,耐力的上限值也变得更高。耐力在由上限值定义的范围内每一定时间段(例如,每五分钟)按预定值(例如,1点)恢复。显示耐力表示条31b,使得从视觉上可识别相对于耐力的上限值的耐力的当前剩余量。

[0077] 第一货币和第二货币是仅在游戏中可以使用的货币。例如,在战斗游戏被通关时,

可以根据所通关的战斗游戏来获得预定量的第一货币。可以免费或通过收费获得第二货币。注意,可以以各种方式获得第一货币和第二货币,但省略了详细说明。

[0078] 在图3B所示的盟友角色确认画面上,显示与同玩家ID相关联的盟友角色ID相对应的所有盟友角色的图像。更具体地,在盟友角色确认画面上,显示玩家所持有的所有盟友角色。盟友角色ID用于识别盟友角色。此外,将不同的盟友角色ID指派给不同的盟友角色。此外,在玩家例如通过扭蛋抽选等获得新的盟友角色时,所获得的盟友角色的盟友角色ID与玩家的玩家ID相关联。

[0079] 对于各个盟友角色,与盟友角色相关联地存储星(排名)、经验值和等级。在玩家赢得(后面所述的)战斗游戏或使用预定物品时,经验值增加。根据经验值来设置等级,并且每当经验值达到预定值时等级提升。注意,各个盟友角色设置有等级的上限值,并且等级仅在由上限值定义的范围内提升。

[0080] 此外,基于星和等级,各个盟友角色设置有战斗能力的基础值,这些基础值包括生命点、攻击力和防御力。盟友角色的战斗能力越高,玩家在使战斗游戏进展时变得越有利。此外,星数越多并且等级越高,设置到各个盟友角色的基础值越高。

[0081] 此外,盟友角色可以装备诸如武器和护具等的装备品(盟友角色可以设置有装备品)。各个装备品设置有要与攻击力、防御力等相加的相加值。在盟友装备了装备品时,装备的相加值与上述基础值相加,从而使得可以强化盟友的战斗能力。

[0082] 更具体地,在操作图3B所示的盟友角色确认画面上显示的盟友角色的图像时,在显示器26上显示图3C所示的盟友角色详细画面。在盟友角色详细画面上,显示盟友角色强化选择操作部35、强化项目显示区域36和强化细节显示区域37。在盟友角色强化选择操作部35中提供装备选择操作部35a、Lv强化选择操作部35b和星强化选择操作部35c。在盟友角色强化选择操作部35中,选择这些操作部其中之一,并且突出显示所选择的操作部。

[0083] 在选择(操作)盟友角色强化选择操作部35中的装备选择操作部35a时,在强化项目显示区域36中在盟友角色的图像周围显示六个装备品。这里,在这六个装备品中,如该图中由阴影所示,盟友角色未装备的装备品以灰色显示,而盟友角色装备了的装备品以彩色显示。

[0084] 另外,在盟友角色未装备的装备品(该图中的右上方和右下方的装备品)中,如在该图中的右上方的装备品中所示,盟友角色已持有的装备品(包括可以创建的装备品)被标记为“+”标记。另一方面,如在该图中的右下方的装备品上所示,盟友角色未持有的装备品(包括无法创建的装备品)标为“可用”。另外,在游戏中没有实现的装备品(诸如该图中的左上方的装备品等)由“?”表示。

[0085] 在操作(轻击)强化项目显示区域36中的装备品中的任一个时,在强化细节显示区域37中显示所操作的装备品的状况。另外,在强化细节显示区域37中提供用于显示获取装备品的方法的获取方法操作部37a和用于用装备品装备盟友角色的装备操作部37b。

[0086] 此外,在操作获取方法操作部37a时,在显示器26上显示图4A所示的获取方法弹出窗口38。在获取方法弹出窗口38中,不仅显示创建装备品所需的物品,而且以例如15/30的形式显示相对于创建装备品所需的物品数量(所需物品数量)的玩家所持有的物品的数量。另外,在获取方法弹出窗口38中显示用于取消与当前显示的画面相对应的处理的标为“取消”的取消操作部39和用于创建装备品的创建操作部38a。注意,在玩家所持有的物品的数

量少于所需物品数量的情况下,如该图中由阴影所示,装备操作部37b和创建操作部38a被灰化,以不接受玩家操作。

[0087] 然后,在操作(轻击)获取方法弹出窗口38中所显示的物品时,在显示器26上显示图4B所示的获取场所弹出窗口40。如以下详细说明的,针对各战斗游戏预先设置在游戏被通关时可以获得的物品。然后,在获取场所弹出窗口40中显示可以获得在获取方法弹出窗口38中操作的物品的战斗游戏。另外,在获取场所弹出窗口40的上部显示表示在获取方法弹出窗口38中操作的物品(奖励)的图标。

[0088] 另外,在获取场所弹出窗口40中显示取消操作部39、创建操作部38a和跳过操作部40a。之后,在操作(轻击)获取场所弹出窗口40中所显示的各个战斗游戏的操作标签时,在显示器26上显示以下所述的任务选择画面(参见图6B)。

[0089] 另一方面,以下详细说明在操作(轻击)获取场所弹出窗口40中所显示的跳过操作部40a时执行的画面转变及其处理。

[0090] 此外,在玩家所持有的物品的数量满足所需物品数量的情况下,图4A和图4B所示的创建操作部38a启用,并且在操作创建操作部38a时,创建相应的装备品。此外,在玩家所持有的物品的数量满足所需物品数量的情况下,图3C所示的装备操作部37b启用,并且在操作(轻击)装备操作部37b时,使盟友角色装备该装备品。

[0091] 另外,尽管省略了详细说明,但在操作(轻击)图3C所示的盟友角色详细画面上的Lv强化选择操作部35b时,在强化项目显示区域36中显示盟友角色的等级,并且在强化细节显示区域37中显示用于使等级提升的物品。然后,在操作(轻击)该物品时,使用所轻击的物品来使盟友角色的经验值(等级)提升。

[0092] 另外,在操作(轻击)图3C所示的盟友角色详细画面上的星强化选择操作部35c时,在强化项目显示区域36中显示盟友角色的当前星(等级),并且在强化细节显示区域37中显示用于强化星的星强化物品。在强化细节显示区域37中,不仅显示强化星所需的星强化物品,而且以例如50/100的形式显示相对于强化星所需的星强化物品的数量(所需物品数量)的玩家所持有的星强化物品的数量。

[0093] 另外,在强化细节显示区域37中,提供用于显示获取星强化物品的方法的获取方法操作部37a和用于强化星的开花操作部37c。在操作获取方法操作部37a时,显示图5A所示的获取场所弹出窗口40。在玩家所持有的星强化物品的数量满足所需物品数量、并且操作开花操作部37c时,使盟友角色的星提升1。在用于强化星的星强化物品的数量小于所需物品数量的情况下,如图4C中由阴影所示,开花操作部37c被灰化,以不接受玩家操作。

[0094] 另外,在玩家在作为轻击菜单画面选择操作部30e的结果所显示的菜单画面(图中未示出)上进行用于检查他/她自己所持有的物品的列表的预定操作时,在显示器26上显示图5B所示的物品列表画面。在物品列表画面的上部,提供持有物品列表操作部33a、持有装备列表操作部33b、持有星强化物品列表操作部33c。在物品列表画面上,选择持有物品列表操作部33a、持有装备列表操作部33b和持有星强化物品列表操作部33c其中之一,并且突出显示所选择的操作部。

[0095] 在选择(操作)持有装备列表操作部33b时,如图5B所示,将玩家所持有的所有装备品连同玩家所持有的装备品的数量一起显示。在操作(轻击)正在显示的装备品中的任一个时,在详细信息显示区域33中显示与所操作的装备品有关的详细信息。另外,在详细信息显

示区域33中提供用于显示获取该装备品的方法的获取方法操作部33d。此外,在操作获取方法操作部33d时,显示如图5C所示的获取场所弹出窗口40。

[0096] 图6A是用于例示普通任务的任务画面的示例的图。图6B是用于例示普通任务的任务选择画面的示例的图。图6C是用于例示团队选择画面的示例的图。

[0097] 当在图3A所示的主页画面上操作(轻击)任务画面选择操作部30c时,在显示器26上显示图6A所示的任务画面。利用包括普通任务和困难任务的两个类型的战斗游戏的示例来说明本实施例,但可以提供其他类型的战斗游戏(诸如公会战斗等)。

[0098] 注意,一些类型的战斗游戏设置有开放条件。开放条件例如包括玩家等级高于预定值、玩家通关了另一预定战斗游戏等。另外,多个战斗游戏(层级)属于战斗游戏的各类型。这些战斗游戏各自还设置有开放条件。在满足开放条件时,更新玩家信息中所包括的游戏开放信息。

[0099] 在任务画面上提供用于选择普通任务的普通任务选择操作部41a和用于选择困难任务的困难任务选择操作部41b。任务画面以在任务画面上始终选择普通任务选择操作部41a或困难任务选择操作部41b的方式出现。在图6A的示例中,在任务画面上最初选择普通任务选择操作部41a。

[0100] 在选择普通任务选择操作部41a的情况下,在任务画面上显示用于选择属于普通任务的多个战斗游戏(层级)其中之一的任务操作部42。在任务画面上还显示用于总体地越过一个或多个战斗游戏的任务列表操作部43。以下说明在操作(轻击)任务列表操作部43时的画面转变及其处理的详情。

[0101] 在任务操作部42中还显示各战斗游戏的通关信息。通关信息例如由三颗星表示。在战斗游戏中,在该战斗游戏被通关时,根据在战斗游戏被通关时生命点为0的盟友角色的数量来获得星。例如,在不存在生命点为0的盟友角色的情况下获得三颗星。此外,在存在一个生命点为0的盟友角色的情况下获得两颗星。此外,在存在两个或多个生命点为0的盟友角色的情况下获得一颗星。

[0102] 在图6A的示例中,在“21-1”战斗游戏中获得三颗星。此外,在“21-2”战斗游戏中获得两颗星。另外,在“21-3”战斗游戏中获得两颗星。此外,在“21-4”战斗游戏中没有获得星,这表示该战斗游戏未被通关。

[0103] 注意,任务(普通任务和困难任务)具有先前战斗游戏被通关的开放条件。例如,在图6A的示例中,由于直到“21-3”战斗游戏的战斗游戏被通关,因此“21-4”战斗游戏被开放,但后续的(“21-5”及其之后的(图中未示出))战斗游戏未被开放。

[0104] 当在任务画面上操作(轻击)与例如“21-1”战斗游戏相对应的任务操作部42时,在显示器26上显示图6B所示的任务选择画面。在任务选择画面上,显示将在战斗游戏中出现的敌方角色和在战斗游戏中可以获得的物品(奖励)。另外,在任务选择画面上,显示在玩该战斗游戏之前和之后的耐力以及剩余玩的次数。剩余玩的次数表示一天中可以玩游戏的次数,并且在普通任务的战斗游戏中被设置为无穷大。另外,在本实施例中,在普通任务的战斗游戏中消耗的耐力被设置为10。然而,在普通任务的战斗游戏中消耗的耐力可以针对各战斗游戏而不同地设置。

[0105] 另外,在任务选择画面上,显示取消操作部39、以及用于玩战斗游戏的标为“挑战”的挑战操作部44。

[0106] 在操作(轻击)取消操作部39时,在显示器26上显示图6A所示的任务画面,从而取消玩所选择的“21-1”战斗游戏。

[0107] 另一方面,在操作(轻击)挑战操作部44时,在显示器26上显示图6C所示的团队选择画面。在团队选择画面上,显示玩家所持有的所有盟友角色,并且在盟友角色下方,提供用于显示所选择的盟友角色的已选择盟友角色显示区域46。

[0108] 另外,在团队选择画面上,显示取消操作部39和标为“开始战斗”的战斗开始操作部47。

[0109] 在团队选择画面上,在玩家操作(轻击)所显示的盟友角色时,在已选择盟友角色显示区域46中显示所操作的盟友角色。更具体地,这里,从与玩家ID相关联的多个盟友角色ID中选择在战斗游戏中要使用(以确定团队)的盟友角色ID。

[0110] 然后,在选择盟友角色(盟友角色ID)并且操作(轻击)战斗开始操作部47时,战斗游戏开始。

[0111] 图7A是用于例示战斗画面的示例的图。图7B是用于例示结果画面的示例的图。图7C是用于例示战役弹出窗口的示例的图。当在图6C所示的团队选择画面上操作(轻击)战斗开始操作部47时。开始战斗游戏。

[0112] 在战斗游戏期间,如图7A所示显示战斗画面。在战斗画面上,在显示器26上显示盟友角色和敌方角色。盟友角色经由计算机控制进行操作,从而对敌方角色造成伤害并且并遭受来自敌方角色的伤害。另外,敌方角色经由计算机控制进行操作,从而对盟友角色造成伤害并且遭受来自盟友角色的伤害。

[0113] 在敌方角色被给予伤害点时,从敌方角色的生命点中减去这些伤害点。类似地,在盟友角色被给予伤害点时,从盟友角色的生命点中减去这些伤害点。在所有敌方角色的生命点都变为0时,玩家赢得战斗游戏(通关战斗游戏),并且在所有盟友角色的生命点都变为0(输掉战斗游戏)时,玩家输掉战斗游戏。

[0114] 此外,在战斗游戏正常结束(正常结束)时,如图7B所示,在显示器26上显示结果画面。作为示例,图7B示出在战斗游戏被通关的情况下结果画面。

[0115] 在结果画面上,将标为“报告”的报告显示操作部和标为“关闭”的结束操作部51连同战斗游戏的游戏结果信息中的至少一部分一起显示。

[0116] 游戏结果信息包括与已授予的物品有关的信息。在战斗游戏被通关时,服务器100通过抽选来判断是否向玩家授予在所通关的战斗游戏中预先设置的各个物品。然后,将要授予给玩家的物品指派到游戏结果信息并显示在结果画面上。

[0117] 当在结果画面上操作(轻击)结束操作部51时,显示器26的显示从战斗画面切换到普通画面。

[0118] 另外,在图6B所示的任务选择画面上提供票券显示区域45。票券显示区域45显示玩家所持有的票券的数量(与玩家ID相关联的票券的数量),并且设置有票券使用挑战操作部45a、减号操作部45b和加号操作部45c。票券使用挑战操作部45a、减号操作部45b和加号操作部45c仅在获得了三颗星作为通关信息的战斗游戏中启用,并且在没有获得三颗星作为通关信息的战斗游戏中禁用。

[0119] 在票券使用挑战操作部45a、减号操作部45b和加号操作部45c启用的情况下,每当操作(轻击)加号操作部45c时,票券使用挑战操作部45a中出现的文字改变,使得票券数量

逐一增加,诸如“使用2张票券”和“使用3张票券”等。另外,每当操作(轻击)减号操作部45b时,票券使用挑战操作部45a中出现的文字改变,使得票券数量逐一减少,诸如“使用2张票券”和“使用1张票券”等。

[0120] 此外,当在票券使用挑战操作部45a中出现的文字例如写着“使用5张票券”的情况下操作(轻击)票券使用挑战操作部45a时,消耗五张票券和耐力50,由此省略(跳过)图6C所示的团队选择画面上的团队的创建和图7A所示的战斗画面的战斗游戏的执行。这使得战斗游戏被视为如同五次通关一样,并且显示如图7B所示的结果画面。在该结果画面上,总体地显示在五次战斗游戏中获得的物品。

[0121] 因此,在玩家消耗票券时,获得三颗星作为通关信息的战斗游戏被省略,并且被视为如同通关一样。这使得玩家能够在更短的时间段内收集物品。

[0122] 接着,说明困难任务。图8A是用于例示困难任务的任务画面的示例的图。图8B是用于例示困难任务的任务选择画面的示例的图。省略了对与普通任务相同的部分的说明。在如图8A所示选择困难任务选择操作部41b的情况下,在任务画面上显示用于选择属于困难任务的多个战斗游戏(层级)其中之一的任务操作部42。此外,在任务画面上显示用于总体地跳过一个或多于一个战斗游戏的任务列表操作部43。以下说明在操作(轻击)任务列表操作部43时的画面转变及其处理的详情。

[0123] 在任务操作部42中还显示各战斗游戏的通关信息。在图8A的示例中,在“21-1”战斗游戏中获得三颗星。此外,在“21-2”战斗游戏中获得三颗星。此外,在“21-3”战斗游戏中获得两颗星。

[0124] 当在任务画面上操作(轻击)与例如“21-1”战斗游戏相对应的任务操作部42时,在显示器26上显示图8B所示的任务选择画面。不同于普通任务,困难任务被设置成使得允许每天玩三次。因此,在玩家将使用票券玩战斗游戏时、票券使用挑战操作部45a中的文字写着“使用3张票券”的情况下,即使当玩家进一步操作(轻击)加号操作部45c时,文字也不改变。

[0125] 此外,在一个战斗游戏被玩三次的情况下,当日的剩余玩的次数将为0次(0/3)。然而,每天仅一次,通过消耗第二货币,可以将剩余玩的次数恢复为3次。更具体地,每天最多可以玩六次困难任务的一个战斗游戏。

[0126] 另外,在本实施例中,将在困难任务的战斗游戏中消耗的耐力设置为20。然而,与普通任务中一样,可以使在困难任务的战斗游戏中消耗的耐力针对各战斗游戏而不同,或者在困难任务的战斗游戏中消耗的耐力可以被设置为10。

[0127] 另外,在玩家通关困难任务的战斗游戏时,他/她可以获得用于使盟友角色的星提升的物品。另一方面,即使玩家通关普通任务的战斗游戏,他/她也不能获得用于使盟友角色的星提升的物品。

[0128] 另外,在图6A的普通任务的任务画面上,显示用于向玩家通知当前正在进行的战役的战役信息图标50。在本实施例中,在普通任务中三个类型的战役正在进行,并且显示与正在进行的战役的类型相对应的三个类型的战役信息图标50。更具体地,在本实施例中,针对战斗游戏所属的各个组(普通任务和困难任务)设置战役,即,以组为单位设置战役。

[0129] 另一方面,本实施例假定在困难任务中没有战役正在进行。因此,在图8A中的困难任务的任务画面上不显示战役信息图标50。

[0130] 当在图6A中的普通任务的任务画面上操作(轻击)战役信息图标50中的任一个时,在显示器26上显示如图7C所示的战役弹出窗口32a。在战役弹出窗口32a中显示与当前正在进行的战役有关的详细信息。

[0131] 图9A、图9B、图9C、图10A和图10B是用于例示任务列表弹出窗口54的示例的图。图10C是用于例示跳过结果弹出窗口55的示例的图。

[0132] 如上所述,实现普通任务和困难任务,使得在玩家消耗票券时,获得了三颗星作为通关信息的战斗游戏通过省略其至少一部分而被视为如同通关一样。这使得玩家能够很快且容易地获得期望物品。

[0133] 然而,玩家不得不花费大量的时间和精力来选择可以授予期望奖励的一个战斗游戏并通过在所选择的战斗游戏中消耗票券来获得物品。

[0134] 因此,在本实施例中,玩家可以通过针对多个战斗游戏总体地消耗票券来将这多个战斗游戏视为如同总体地通关一样,因而可以一次获得在这些战斗游戏中可以获得的多个物品。更具体地,当在图6A和图8A所示的任务画面上操作(轻击)任务列表操作部43时,在显示器26上显示图9A所示的任务列表弹出窗口54。

[0135] 在任务列表弹出窗口54中,在上部显示三个物品选择框54a、搜索操作部54b、显示切换操作部54c和缩窄操作部54p。此外,在任务列表弹出窗口54的中央显示一个或多于一个战斗游戏显示区域54d。在任务列表弹出窗口54中,在战斗游戏显示区域54d的下方还显示合计耐力、消耗票券和当前耐力。注意,在当前耐力的右侧提供用于在显示器26上显示用于恢复耐力的弹出窗口的图标(操作部)。玩家可以操作(轻击)该图标并且例如根据显示器26上显示的弹出窗口中的表示而消耗第二货币,由此恢复预定量的耐力。此时,耐力可以恢复到超过上限值。

[0136] 此外,在任务列表弹出窗口54中显示票券数量显示框54e、减号操作部54f、加号操作部54g、取消操作部39和批量跳过操作部54h。另外,在任务列表弹出窗口54中,在显示切换操作部54c的右侧显示标签名称显示框54i。尽管省略了详细说明,但在操作标签名称显示框54i时,可以选择多个标签名称中的任一个。在本实施例中,将玩家所设置的信息与各标签相关联地存储在存储单元18和118中。在下次显示任务列表弹出窗口54时,任务列表弹出窗口54基于所存储的信息而出现。

[0137] 物品选择框54a最初为空,这表示没有选择物品。在该状态下,战斗游戏显示区域54d按从上(高难度)到下(低难度)的难度顺序,显示获得了三颗星作为通关信息的战斗游戏。另外,在各个战斗游戏显示区域54d中,将战斗游戏的剩余玩的次数和在该战斗游戏中可以获得的物品连同勾选输入框54j一起显示。

[0138] 另外,在各个战斗游戏显示区域54d中,显示使得玩家能够识别与当前正在进行的战役有关的信息的图标。如上所述,在本实施例中在普通任务中三个类型的战役正在进行,并且在与普通任务相对应的战斗游戏显示区域54d中,显示与正在进行的战役的各个类型相对应的三个类型的战役信息图标54k。

[0139] 在操作(轻击)所显示的战役信息图标54k中的任一个时,在显示器26上显示与图7C所示的战役弹出窗口32a类似的战役弹出窗口32a。

[0140] 勾选输入框54j在由玩家操作(轻击)时,如图9B所示可以被勾选。具有勾选标记的勾选输入框54j在被再次操作(轻击)时,可以被取消勾选。

[0141] 当在一个或多个勾选输入框54j中放置有勾选标记的状态下操作(轻击)显示切换操作部54c时,如图9C所示,在任务列表弹出窗口54中显示仅在勾选输入框54j中具有勾选标记的战斗游戏的战斗游戏显示区域54d。当再次操作(轻击)显示切换操作部54c时,在任务列表弹出窗口54中显示战斗游戏(其包括在勾选输入框54j中不具有勾选标记的战斗游戏)的战斗游戏显示区域54d。

[0142] 在如图9B和图9C所示、勾选一个或多个勾选输入框54j时,在合计耐力中显示执行所勾选的战斗游戏所需的耐力。另外,显示执行所勾选的战斗游戏所需的票券数量作为消耗票券。

[0143] 此外,例如,当在图9C所示的任务列表弹出窗口54中操作加法操作部54g一次时,如图10A所示,在票券数量显示框54e中出现“使用2张票券”。另外,在合计耐力中显示执行各个所勾选的战斗游戏两次所需的耐力,并且显示执行各个所勾选的战斗游戏两次所需的票券数量作为消耗票券。此外,每当操作加号操作部54g时,票券数量显示框54e中所显示的票券的数量逐一增加,并且合计耐力和消耗票券数量相应地增加。

[0144] 然而,在困难任务的战斗游戏的剩余玩的次数小于票券数量显示框54e中所显示的票券数量的情况下,将仅与困难任务的战斗游戏的剩余玩的次数相对应的耐力加到合计耐力,并且将仅与困难任务的战斗游戏的剩余玩的次数相对应的票券加到消耗票券。例如,在如图10B所示、在票券数量显示框54e中显示“使用4张票券”的情况下,对普通任务的“21-1”战斗游戏的相当于玩四次的耐力和消耗票券(耐力40,消耗四张票券)以及困难任务的“21-2”战斗游戏的相当于玩三次的耐力和消耗票券(耐力60,消耗三张票券)进行求和,并且将合计分别显示在合计耐力(100)和消耗票券(7)中。

[0145] 此外,每当操作减号操作部54f时,票券数量显示框54e中所显示的票券数量逐一减少,并且合计耐力和消耗票券数量相应地减少。

[0146] 之后,例如,当在显示图10A所示的任务列表弹出窗口54的状态下操作(轻击)批量跳过操作部54h时,困难任务的“21-2”战斗游戏和普通任务的“21-1”战斗游戏各自被视为如同两次通关一样,这导致在显示器26上显示图10C所示的跳过结果弹出窗口55。在跳过结果弹出窗口55中总体地显示作为困难任务的“21-2”战斗游戏的玩两次和普通任务的“21-1”战斗游戏的玩两次的结果所获得的物品。以这种方式一起跳过多个战斗游戏的处理被称为批量跳过处理。

[0147] 接着,说明物品选择框54a和搜索操作部54b。图11A是用于例示物品选择弹出窗口59的示例的图。图11B是用于例示任务列表弹出窗口54的示例的图。

[0148] 例如,当在显示器26上显示图9A所示的任务列表弹出窗口54的状态下操作(轻击)物品选择框54a其中之一时,在显示器26上显示图11A所示的物品选择弹出窗口59。在物品选择弹出窗口59中提供装备物品选择操作部59a和星强化物品选择操作部59b。在物品选择弹出窗口59中还显示用于显示物品的物品显示区域59c。另外,在物品选择弹出窗口59中提供取消操作部59d和选择完成操作部59e。

[0149] 选择装备物品选择操作部59a和星强化物品选择操作部59b其中之一。在选择装备物品选择操作部59a的情况下,物品显示区域59c列出在获得了三颗星的战斗游戏中可以获得的并且是创建装备所需的物品。另外,在选择了星强化物品选择操作部59b的情况下,物品显示区域59c列出在获得了三颗星的战斗游戏中可以获得的并且是强化星所需的物品。

[0150] 玩家可以通过操作(轻击)物品显示区域59c中所显示的物品来选择最多三个物品。当在选择物品显示区域59c中所显示的物品的状态下操作选择完成操作部59d时,如图11B所示,在物品选择框54a中显示在物品显示区域59c中选择的物品。此外,当在物品选择框54a中显示物品的状态下操作(轻击)搜索操作部54b时,使得玩家能够获得物品选择框54a中所显示的物品的战斗游戏的战斗游戏显示区域54d出现。

[0151] 这样,玩家仅仅通过选择期望物品并操作(轻击)搜索操作部54b,就可以在战斗游戏显示区域54d中显示使得玩家能够获得期望物品的战斗游戏的列表。然后,通过仅在要跳过的一个或多于一个战斗游戏的勾选输入框54j中放置勾选标记、并选择玩各个战斗游戏的次数,玩家可以总体地跳过在勾选输入框54j中具有勾选标记的各个战斗游戏的所选择的玩的次数。这便于物品收集,从而节省了玩家的时间和精力。

[0152] 接着,说明缩窄操作部54p。图12A和图12B是用于例示缩窄弹出窗口54q的示例的图。例如,当在显示器26上显示图11B所示的任务列表弹出窗口54的状态下操作(轻击)缩窄操作部54p时,在显示器26上显示图12A所示的缩窄弹出窗口54q。在缩窄弹出窗口54q中显示用于改变任务列表弹出窗口54中所显示的任务的显示顺序的显示顺序改变操作部54r和用于改变任务列表弹出窗口54中要显示的任务的类型的显示任务操作部54s。另外,在本实施例中,如上所述在普通任务中三个类型的战役正在进行,并且在缩窄弹出窗口54q中的与普通任务相对应的显示任务操作部54s中,显示与正在进行的战役的类型相对应的三个类型的战役信息图标54t。

[0153] 此外,当操作(轻击)所显示的战役信息图标54t中的任一个时,在显示器26上显示与图7C所示的战役弹出窗口32a类似的战役弹出窗口32a。

[0154] 可以通过玩家操作(轻击)选择显示顺序改变操作部54r和显示任务操作部54s。此外,在操作标为“确定”且在缩窄弹出窗口54q的底部显示的确定操作部54w时,将根据在显示顺序改变操作部54r和显示任务操作部54s中输入的条件显示任务列表弹出窗口54。

[0155] 图13是用于例示任务列表弹出窗口54x的示例的图。在操作(轻击)图4B、图5A和图5C的获取场所弹出窗口40中的跳过操作部40a时,在显示器26上显示图13所示的任务列表弹出窗口54x。任务列表弹出窗口54x与上述的图9A的任务列表弹出窗口54的不同之处在于标签名称显示框54i被隐藏。另外,当作为在图4B、图5A和图5C的获取场所弹出窗口40中操作跳过操作部40a的结果而显示任务列表弹出窗口54时,物品选择框54a最初出现以示出获取场所弹出窗口40中所显示的物品。此外,使得玩家能够获得物品选择框54a中所显示的物品的战斗游戏的战斗游戏显示区域54d出现。

[0156] 更具体地,为了显示使得玩家能够获得期望物品的战斗游戏,玩家需要通过在前述的图9A的任务列表弹出窗口54的情况下操作搜索操作部54b来进行搜索。另一方面,当操作(轻击)图4B、图5A和图5C的各个获取场所弹出窗口40中的跳过操作部40a时,在已找到玩家所期望的物品的状态下图13所示的任务列表弹出窗口54x出现。这便于物品收集,从而进一步节省了玩家的时间和精力。换句话说,玩家可以通过操作图4B、图5A和图5C的各个获取场所弹出窗口(奖励指定画面)40中的跳过操作部40a来指定期望奖励(物品),并且在物品选择框54a中显示(找到)该指定的预定奖励(物品)的状态下任务列表弹出窗口54x出现。

[0157] 图14是用于例示战役信息表的示例的图。战役信息表是在将显示图6A的战役信息图标50、图7C的战役弹出窗口图32a、图9A的战役信息图标54k和图12A的战役信息图标54t

时参考的表。该战役信息表存储在玩家终端1的存储单元18和服务器100的存储单元118中。该战役信息表在登录时从服务器100被下载到玩家终端1并被更新。

[0158] 如图14所示,在战役信息表中,针对各个任务类型,使用标志1或0来管理战役是否正在进行。标志值0表示在相应的任务类型中战役未进行。标志值1表示在相应的任务类型中战役正在进行。通过如图14所示、最多三个类型的战役可以进行的示例说明了本实施例,但没有特别限制战役的内容和可以同时进行的战役的数量。

[0159] 此外,玩家终端1通过参考战役信息表来在图6A所示的任务显示画面上显示战役信息图标50。此外,玩家终端1通过参考战役信息表来在图9A所示的任务列表弹出窗口54中显示战役信息图标54k。此外,玩家终端1通过参考战役信息表来在图12A所示的缩窄弹出窗口54q中显示战役信息图标54t。此外,玩家终端1通过参考战役信息表来在图13所示的任务列表弹出窗口54x中显示战役信息图标54k。此外,玩家终端1通过参考战役信息表来显示图7C所示的战役弹出窗口32a。此外,除战役的内容之外,战役信息表还可以包括与战役进行时间段有关的信息。在这种情况下,当通过参考战役信息表来显示战役信息图标50、54k和54t并且显示战役弹出窗口32a时,玩家终端1除了显示战役的内容之外,还可以显示与战役进行时间段有关的信息。在显示与战役进行时间段有关的信息时,玩家终端1例如可以显示直到正在进行的战役结束为止的剩余时间、或正在进行的战役结束的时间。

[0160] 另外,在战斗游戏被通关或跳过时,服务器100参考战役信息表以基于授予给玩家的物品来确定并授予附加奖励。

[0161] 接着,将说明用于执行批量跳过处理的玩家终端1和服务器100的基本结构和通信处理。这里,将说明用于使游戏进展的基本通信处理以及与批量跳过处理相关的主要通信处理的示例,并且将省略其他处理。

[0162] (玩家终端1的功能结构)

[0163] 图15是用于例示玩家终端1中的存储器12的结构和玩家终端1的作为计算机的功能的图。在存储器12中提供了程序存储区域12a和数据存储区域12b。当游戏开始时,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。

[0164] 终端侧游戏控制程序包括游戏执行控制程序80、战斗游戏执行程序81、跳过游戏执行程序82、批量跳过控制程序83、显示控制程序84、奖励指定画面显示程序85、搜索画面显示程序86和选择画面显示程序87。图15中列出的程序是示例,并且提供了许多其他程序作为终端侧游戏控制程序。

[0165] 在数据存储区域12b中,提供了游戏信息存储部90、玩家信息存储部91、战役信息存储部92和批量跳过信息存储部93作为用于存储数据的存储部。上述各个存储部是示例,并且在数据存储区域12b中提供了许多其他存储部。

[0166] CPU 10操作程序存储区域12a中所存储的程序,并且更新数据存储区域12b的各个存储部中的数据。此外,CPU 10通过操作程序存储区域12a中所存储的程序,使得玩家终端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包括游戏执行控制单元80a、战斗游戏执行单元81a、跳过游戏执行单元82a、批量跳过控制单元83a、显示控制单元84a、奖励指定画面显示单元85a、搜索画面显示单元86a和选择画面显示单元87a。

[0167] 更具体地,CPU 10通过运行游戏执行控制程序80,使得计算机用作游戏执行控制单元80a。类似地,CPU 10通过分别运行战斗游戏执行程序81、跳过游戏执行程序82、批量跳

过控制程序83、显示控制程序84、奖励指定画面显示程序85、搜索画面显示程序86和选择画面显示程序87,使得计算机用作战斗游戏执行单元81a、跳过游戏执行单元82a、批量跳过控制单元83a、显示控制单元84a、奖励指定画面显示单元85a、搜索画面显示单元86a和选择画面显示单元87a。

[0168] 游戏执行控制单元80a控制整个游戏的进展。游戏执行控制单元80a例如在进行登录时将登录信息发送到服务器100。游戏执行控制单元80a还进行与普通画面的转变相关的控制。此外,游戏执行控制单元80a在更新游戏总体的游戏信息时从服务器100接收到游戏信息,并将该游戏信息存储在游戏信息存储部90中。

[0169] 战斗游戏执行单元81a负责控制战斗游戏的执行。例如,战斗游戏执行单元81a基于输入到玩家终端1的操作,更新战斗画面,控制盟友角色和敌方角色的移动,并且导出伤害点。

[0170] 跳过游戏执行单元82a负责在通过消耗票券来跳过战斗游戏时的控制。

[0171] 批量跳过控制单元83a将与批量跳过处理有关的信息存储在批量跳过信息存储部93中,并且负责与批量跳过处理相关的控制。

[0172] 显示控制单元84a生成要显示在显示器26上的画面,并将所生成的画面显示在显示器26上。

[0173] 奖励指定画面显示单元85a基于玩家操作来显示图4B、图5A和图5C的获取场所弹出窗口(奖励指定画面)40。换句话说,奖励指定画面显示单元85a显示使得玩家能够指定期望奖励(物品)的奖励指定画面,并且还显示玩家可以获得在奖励指定画面上可以指定的奖励(物品)的游戏。

[0174] 搜索画面显示单元86a基于玩家操作来显示图11A的物品选择弹出窗口(搜索画面)59。换句话说,搜索画面显示单元86a显示使得玩家能够指定期望奖励的搜索画面。

[0175] 选择画面显示单元87a基于玩家操作来显示缩窄弹出窗口(组选择画面)54q。换句话说,选择画面显示单元87a显示使得玩家能够选择多个预定组(普通任务、困难任务)中的至少一个的组选择画面。此时,选择画面显示单元87a参考战役信息存储部92中所存储的战役信息表,并且在与正在进行的战役的任务相对应的显示任务操作部54s中显示与正在进行的战役的类型相对应的战役信息图标(附加信息)54t。换句话说,显示控制单元84a将附加信息添加到被授予有利条件的游戏所属的组,并显示该附加信息。

[0176] (服务器100的功能结构)

[0177] 图16是用于例示服务器100中的存储器112的结构和服务器100的作为计算机的功能的图。在存储器112中提供了程序存储区域112a和数据存储区域112b。当游戏开始时,CPU 110将服务器侧游戏控制程序(模块)存储在程序存储区域112a中。

[0178] 服务器侧游戏控制程序包括游戏执行控制程序180、战斗游戏执行程序181、奖励授予程序182和有利条件授予程序183。图16中列出的程序是示例,并且提供了许多其他程序作为服务器侧游戏控制程序。

[0179] 在数据存储区域112b中,提供了游戏信息存储部190、玩家信息存储部191和战役信息存储部192作为用于存储数据的存储部。上述各个存储部是示例,并且在数据存储区域112b中提供了许多其他存储部。

[0180] CPU 110使程序存储区域112a中所存储的程序操作,并且更新数据存储区域112b

的各个存储部中的数据。此外,CPU 110通过运行程序存储区域112a中所存储的程序,使得服务器100用作服务器侧游戏控制单元100A。服务器侧游戏控制单元100A包括游戏执行控制单元180a、战斗游戏执行单元181a、奖励授予单元182a和有利条件授予单元183a。

[0181] 更具体地,CPU 110通过运行游戏执行控制程序180,使得计算机用作游戏执行控制单元180a。类似地,CPU 110通过分别运行战斗游戏执行程序181、奖励授予程序182和有利条件授予程序183,使得计算机用作战斗游戏执行单元181a、奖励授予单元182a和有利条件授予单元183a。

[0182] 游戏执行控制单元180a控制整个游戏的进展。例如,在从玩家终端1接收到登录信息时,游戏执行控制单元180a将玩家信息存储部191中所存储的玩家信息发送到玩家终端1。此外,在更新游戏总体的游戏信息时,游戏执行控制单元180a从游戏信息存储部190读取更新后的游戏信息,并且将更新后的游戏信息发送到玩家终端1。

[0183] 战斗游戏执行单元181a负责用以执行战斗游戏的控制。

[0184] 奖励授予单元182a向玩家授予奖励。奖励授予单元182a向通关了战斗游戏的玩家授予与所通关的战斗游戏相对应的物品。更具体地,奖励授予单元182a将所授予物品添加到与通关了战斗游戏的玩家的玩家ID相对应的玩家信息,并将该玩家信息存储在玩家信息存储部191中。

[0185] 有利条件授予单元183a参考战役信息存储部192,并且在战役正在进行的情况下,基于由奖励授予单元182a确定的奖励来确定附加奖励,并且授予该附加奖励。换句话说,奖励授予单元182a向至少一部分战斗游戏授予对玩家有利的条件。

[0186] (玩家终端1和服务器100之间的通信处理)

[0187] 图17是用于例示玩家终端1和服务器100的基本处理的序列图。注意,在以下的说明中,玩家终端1中的处理被表示为Pn(n是任意整数)。此外,服务器100中的处理被表示为Sn(n是任意整数)。当玩家在玩家终端1上开始游戏应用时(P1),游戏执行控制单元80a将登录信息发送到服务器100。在接收到登录信息时,服务器180的游戏执行控制单元100a识别与登录信息相关联的玩家ID并执行登录处理(S1)。这里,游戏执行控制单元180a从玩家信息存储部191读取与所识别的玩家ID相对应的玩家信息,并将该玩家信息发送到玩家终端1。

[0188] 另外,假定在玩家终端1上进行了用于开始战斗游戏的操作(P2)。在这种情况下,将开始信息从玩家终端1发送到服务器100。注意,该开始信息包括玩家所选择的团队信息、战斗游戏的类型信息等。作为将开始信息输入到服务器100的结果,服务器100将开始战斗游戏所需的战斗游戏开始信息发送到玩家终端1(S2)。然后,在接收到战斗游戏开始信息时,玩家终端1的战斗游戏执行单元81a执行用于开始战斗游戏的战斗游戏开始处理(P3)。这里,玩家终端1例如分配存储器12中的用于使战斗游戏进展的区域,将预定程序从存储单元18读取到存储器12中,等等。

[0189] 之后,玩家终端1的战斗游戏执行单元81a执行用于控制战斗游戏的战斗游戏控制处理(P4)。在该战斗游戏控制处理中,逐帧地重复执行用于更新各种类型的信息的更新处理。注意,没有特别限制帧数。例如,每秒的帧数为30到60。因此,在战斗游戏期间,在玩家终端1中约每16ms(毫秒)到33ms更新信息。

[0190] 然后,在满足战斗游戏的结束条件时,玩家终端1的战斗游戏执行单元81a执行用

于结束战斗游戏的战斗游戏结束处理 (P5)。在战斗游戏结束处理中,例如,将游戏结果信息发送到服务器100。在获取到游戏结果信息时,服务器181的战斗游戏执行单元100a更新玩家信息 (S3)。注意,在使用票券开始了战斗游戏的情况下,跳过游戏执行单元82a跳过战斗游戏开始处理 (P3) 和战斗游戏控制处理 (P4),由此将战斗游戏视为如同通关一样,然后执行战斗游戏结束处理 (P5)。

[0191] 另外,在基于游戏结果信息通关了战斗游戏的情况下,奖励授予单元182a确定与所通关的战斗游戏相对应的物品并授予该物品 (S4)。此外,奖励授予单元182a将与要授予的物品有关的信息作为奖励信息发送到玩家终端1。玩家终端1的显示控制单元84a基于奖励信息将结果画面显示在显示器26上 (P6)。

[0192] 另外,奖励指定画面显示单元85a基于玩家操作来显示图4B、图5A和图5C中的获取场所弹出窗口(奖励指定画面)40 (P7)。换句话说,奖励指定画面显示单元85a显示使得玩家能够指定期望奖励的奖励指定画面。另外,基于玩家操作,显示控制单元84a显示包括图6A和图8A所示的任务列表操作部43的任务显示画面 (P7)。

[0193] 另外,终端侧游戏控制单元1A执行批量跳过处理 (P8)。图18是用于例示批量跳过处理的流程图。批量跳过控制单元83a判断是否操作了任务列表操作部43 (P8-1)。

[0194] 结果,在图6A和图8A所示的任务显示画面上操作任务列表操作部43的情况下 (P8-1中为“是”),显示控制单元84a将图9A的任务列表弹出窗口54显示在显示器26上 (P8-2)。此时,显示控制单元84a基于批量跳过信息存储部93中所存储的与标签名称相关联地存储的各种信息来显示任务列表弹出窗口54。

[0195] 此时,显示控制单元84a可以显示标签1,或者可选地,可以将上次由玩家在任务列表弹出窗口54中显示的标签存储在批量跳过信息存储部93中,使得显示控制单元84a可以显示上次由玩家在任务列表弹出窗口54中显示的标签。可选地,显示控制单元84a可以在任务列表弹出窗口54中将所有的物品选择框54a都显示为空白。另外,显示控制单元84a参考战役信息存储部92,并且将与进行进行的战役的类型相对应的战役信息图标(附加信息)54k显示在与具有正在进行的战役的任务相对应的战斗游戏显示区域54d中。

[0196] 另外,在没有操作任务列表操作部43的情况下 (P8-1中为“否”),批量跳过控制单元83a判断是否操作了跳过操作部40a (P8-3)。结果,在操作了图4B、图5A和图5C的获取场所弹出窗口(奖励指定画面)40中的跳过操作部40a的情况下 (P8-3中为“是”),显示控制单元84a将图13所示的任务列表弹出窗口54x显示在显示器上 (P8-4)。

[0197] 此时,在任务列表弹出窗口(跳过选择画面)54x中,显示控制单元84a使得获取场所弹出窗口40中所显示的物品显示在物品选择框(预定区域)54a中,并且显示使得玩家能够获得物品选择框54a中所显示的物品的战斗游戏的战斗游戏显示区域54d。换句话说,在奖励指定画面上指定奖励之后第一次显示跳过选择画面时,显示控制单元84a将在奖励指定画面上指定的奖励可识别地显示在预定区域中。

[0198] 另外,显示控制单元84a参考战役信息存储部92,并且将与正在进行的战役的类型相对应的战役信息图标(附加信息)54k显示在与具有正在进行的战役的任务相对应的战斗游戏显示区域54d中。换句话说,显示控制单元84a显示使得能够识别被授予有利条件的战斗游戏的附加信息。

[0199] 在操作标签名称显示框54i时 (P8-5中为“是”),批量跳过控制单元83a从批量跳过

信息存储部93读取与所操作的标签名称相对应的信息(P8-6)。显示控制单元84a根据所读出的批量跳过列表来将任务列表弹出窗口54显示在显示器26上(P8-7)。

[0200] 另外,在操作(轻击)物品选择框54a中的任一个时(P8-8中为“是”),显示控制单元84a将图11A所示的物品选择弹出窗口59显示在显示器26上(P8-9)。然后,当在选择物品显示区域59c中所显示的物品的状态下操作选择完成操作部59d时(P8-10中为“是”),显示控制单元84a将在物品显示区域59c中选择的物品显示在物品选择框54a中(P8-11)。另外,在显示任务列表弹出窗口54的情况下,批量跳过控制单元83a将所选择的物品与标签名称相关联地存储在批量跳过信息存储部93中。此时,批量跳过控制单元83a不仅可以将所选择的物品与标签名称相关联地存储在批量跳过信息存储部93中,而且还可以将该信息发送到服务器100。

[0201] 批量跳过控制单元83a将所选择的物品存储在批量跳过信息存储部93中的定时不限于此。例如,在玩家操作取消操作部39时,批量跳过控制单元83a可以将所选择的物品存储在批量跳过信息存储部93中。可选地,在玩家操作批量跳过操作部54h或操作标签名称显示框54i时,批量跳过控制单元83a可以将所选择的物品存储在批量跳过信息存储部93中。另一方面,在显示任务列表弹出窗口54x的情况下,批量跳过控制单元83a在玩家操作取消操作部39时丢弃与所选物品有关的信息。

[0202] 之后,在操作(轻击)搜索操作部54b时(P8-12中为“是”),批量跳过控制单元83a搜索使得玩家能够获得物品选择框54a中所显示的物品的战斗游戏(P8-13)。然后,搜索画面显示单元86a显示所找到的战斗游戏的战斗游戏显示区域54d(P8-14)。

[0203] 此外,在操作战斗游戏显示区域54d的勾选输入框54j时(P8-15中为“是”),显示控制单元84a将勾选标记放置在所操作的勾选输入框54j中(P8-16)。另外,在显示任务列表弹出窗口54的情况下,批量跳过控制单元83a将所勾选的战斗游戏与标签名称相关联地存储在批量跳过信息存储部93中,并将该信息发送到服务器100。

[0204] 注意,批量跳过控制单元83a将所勾选的战斗游戏存储在批量跳过信息存储部93中并将该信息发送到服务器100的定时不限于此。例如,在玩家操作取消操作部39时,在玩家操作批量跳过操作部54h时,或者在玩家操作标签名称显示框54i时,批量跳过控制单元83a可以将所勾选的战斗游戏存储在批量跳过信息存储部93中,并且将该信息发送到服务器100。另一方面,在显示任务列表弹出窗口54x的情况下,批量跳过控制单元83a在玩家操作取消操作部39时丢弃与所勾选的战斗游戏有关的信息。

[0205] 另外,在操作减号操作部54f和加号操作部54g时(P8-17中为“是”),显示控制单元84a根据该操作来改变票券数量显示框54e的表示(P8-18)。另外,显示控制单元84a根据该操作来改变并显示合计耐力和消耗票券数量(P8-19)。此外,在显示任务列表弹出窗口54的情况下,批量跳过控制单元83a将改变后的票券数量与标签名称相关联地存储在批量跳过信息存储部93中,并且将该信息发送到服务器100。

[0206] 注意,批量跳过控制单元83a将改变后的票券数量存储在批量跳过信息存储部93中并将该信息发送到服务器100的定时不限于此。例如,在玩家操作取消操作部39时,在玩家操作批量跳过操作部54h时,或者在玩家操作标签名称显示框54i时,批量跳过控制单元83a可以将改变后的票券数量存储在批量跳过信息存储部93中,并且将该信息发送到服务器100。另一方面,在显示任务列表弹出窗口54x的情况下,批量跳过控制单元83a在玩家操

作取消操作部39时丢弃与改变后的票券数量有关的信息。

[0207] 此外,在操作缩窄操作部54p时(P8-20中为“是”),选择画面显示单元87a显示缩窄弹出窗口(组选择画面)54q(P8-21)。换句话说,选择画面显示单元87a显示使得玩家能够选择多个预定组中的至少一个的组选择画面。此时,选择画面显示单元87a参考战役信息存储部92,并且将与正在进行的战役的类型相对应的战役信息图标(附加信息)54t显示在与具有正在进行的战役的任务相对应的显示任务操作部54s中。换句话说,显示控制单元84a向被授予有利条件的游戏所属的组添加附加信息,并且显示该附加信息。

[0208] 另外,在操作显示顺序改变操作部54r时(P8-22中为“是”),选择画面显示单元87a更新缩窄弹出窗口54q的显示(P8-23)。另外,在操作显示任务操作部54s时(P8-24中为“是”),选择画面显示单元87a更新显示任务操作部54s的显示(P8-25)。此外,在操作确定操作部54w时(P8-26中为“是”),显示控制单元84a更新任务列表弹出窗口54或任务列表弹出窗口54x的显示(P8-27)。换句话说,显示控制单元84a将属于玩家所选择的组的多个游戏显示在缩窄弹出窗口(组选择画面)54q中。

[0209] 在操作批量跳过操作部54h时(P8-28中为“是”),批量跳过控制单元83a将表示所有战斗游戏的层级和玩各个游戏的次数的批量跳过信息发送到服务器100(P8-29)。

[0210] 返回参考图17,在接收到批量跳过信息时,奖励授予单元182a基于批量跳过信息来确定并授予与玩各个战斗游戏的次数相同数量的物品。此外,有利条件授予单元183a参考战役信息存储部192,并且在战役正在进行的情况下,基于由奖励授予单元182a确定的奖励来确定附加奖励,并且授予该附加奖励(S5)。然后,奖励授予单元182a将与由奖励授予单元182a确定的所授予物品有关的信息和与由有利条件授予单元183a确定的所授予物品有关的信息作为奖励信息发送到玩家终端1。玩家终端1的显示控制单元84a基于奖励信息来将结果画面显示在显示器26上(P9)。

[0211] 如上所述,玩家终端1包括游戏执行控制程序80、战斗游戏执行程序81、跳过游戏执行程序82、批量跳过控制程序83、显示控制程序84、奖励指定画面显示程序85、搜索画面显示程序86和选择画面显示程序87。另外,玩家终端1包括游戏执行控制单元80a、战斗游戏执行单元81a、跳过游戏执行单元82a、批量跳过控制单元83a、显示控制单元84a、奖励指定画面显示单元85a、搜索画面显示单元86a和选择画面显示单元87a。然而,可以在服务器100中提供这些程序和功能单元中的一部分或全部。

[0212] 另外,服务器100包括游戏执行控制程序180、战斗游戏执行程序181、奖励授予程序182和有利条件授予程序183。另外,服务器100包括游戏执行控制单元180a、战斗游戏执行单元181a、奖励授予单元182a和有利条件授予单元183a。然而,可以在玩家终端1中提供这些程序和功能单元中的一部分或全部。

[0213] 另外,上述实施例中的程序可以存储在计算机可读存储介质中并且可以以存储介质的形式提供。此外,这些程序可以以包括该存储介质的玩家终端或信息处理系统的形式提供。此外,上述实施例可以是用于实现功能和流程图中示出的步骤的信息处理方法。

[0214] 尽管参考附图说明了实施例的方面,但无需说明,本发明不限于上述实施例。本领域技术人员可以在权利要求书中所记载的范围内构思各种变形例和修改例,这将是显而易见的,并且将理解,这些变形例和修改例显然属于本发明的技术范围。

[0215] 注意,在满足预定开放条件的情况下,可以显示图6A和图8A所示的各个任务显示

画面上的任务列表操作部43、以及图4B、图5A和图5C所示的各个获取场所弹出窗口(奖励指定画面)40中的跳过操作部40a。开放条件可以是预定战斗游戏已被通关或者玩家达到了预定等级。换句话说,在不满足开放条件的情况下,不需要显示图6A和图8A所示的各个任务显示画面上的任务列表操作部43、以及图4B、图5A和图5C所示的各个获取场所弹出窗口(奖励指定画面)40中的跳过操作部40a。

[0216] 根据本发明的本公开内容的第一方面包括一种存储信息处理程序的非暂态计算机可读介质,并且该程序使得计算机:

[0217] 基于玩家所进行的操作来执行游戏;

[0218] 在游戏被通关时授予预定奖励;

[0219] 显示玩家能够指定期望奖励的奖励指定画面;

[0220] 显示能够显示多个游戏的跳过选择画面,其中,该多个游戏各自能够奖励在所述奖励指定画面上指定的奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的跳过处理;以及

[0221] 利用所述跳过处理,执行从所述跳过选择画面上所显示的多个游戏中选择的游戏,

[0222] 其中,显示各自能够奖励在所述奖励指定画面上能够指定的奖励的游戏。

[0223] 在第一方面中,该程序可以使计算机显示玩家能够指定包括所述期望奖励的至少一个奖励的搜索画面,

[0224] 其中,能够显示多个游戏,其中,该多个游戏各自能够奖励在所述搜索画面上指定的至少一个奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的所述跳过处理,

[0225] 可以将在所述搜索画面上指定的至少一个奖励可识别地显示在所述跳过选择画面上的预定区域中,以及

[0226] 在所述奖励指定画面上指定了奖励之后第一次显示所述跳过选择画面时,可以将在所述奖励指定画面上指定的奖励可识别地显示在所述预定区域中。

[0227] 在第一方面中,该程序可以使计算机向游戏中的至少一个游戏指派对玩家有利的条件,

[0228] 其中,可以显示能够识别被指派了有利条件的所述至少一个游戏的附加信息。

[0229] 在第一方面中,该程序可以使计算机显示玩家能够选择预定的多个组中的至少一个组的组选择画面,

[0230] 其中,各个游戏可以属于所述多个组其中之一,

[0231] 所述有利条件可以按组分类被指派给游戏,

[0232] 可以将所述附加信息添加到被指派了所述有利条件的所述至少一个游戏所属的组并进行显示,以及

[0233] 能够将属于玩家所选择的至少一个组的多个游戏显示在所述组选择画面上。

[0234] 本公开内容的第二方面包括一种信息处理方法,其由玩家终端和可以与所述玩家终端进行通信的服务器中的至少一者执行,并且该方法包括:

[0235] 基于玩家所进行的操作来执行游戏;

[0236] 在游戏被通关时授予预定奖励;

[0237] 显示玩家能够指定期望奖励的奖励指定画面;

[0238] 显示能够显示多个游戏的跳过选择画面,其中,该多个游戏各自能够奖励在所述

奖励指定画面上指定的奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的跳过处理；以及

[0239] 利用所述跳过处理，执行从所述跳过选择画面上所显示的多个游戏中选择的游戏，

[0240] 其中，显示各自能够奖励在所述奖励指定画面上能够指定的奖励的游戏。

[0241] 在第二方面中，该方法可以包括：

[0242] 显示玩家能够指定包括所述期望奖励的至少一个奖励的搜索画面，

[0243] 其中，能够显示多个游戏，其中，该游戏各自能够奖励在所述搜索画面上指定的至少一个奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的所述跳过处理，

[0244] 可以将在所述搜索画面上指定的至少一个奖励可识别地显示在所述跳过选择画面上的预定区域中，以及

[0245] 在所述奖励指定画面上指定了奖励之后第一次显示所述跳过选择画面时，可以将在所述奖励指定画面上指定的奖励可识别地显示在所述预定区域中。

[0246] 在第二方面中，该方法可以包括：

[0247] 向游戏中的至少一个游戏指派对玩家有利的条件，

[0248] 其中，可以显示能够识别被指派了有利条件的所述至少一个游戏的附加信息。

[0249] 在第二方面中，该方法可以包括：

[0250] 显示玩家能够选择预定的多个组中的至少一个组的组选择画面，

[0251] 其中，各个游戏可以属于所述多个组其中之一，

[0252] 所述有利条件可以按组分类被指派给游戏，

[0253] 可以将所述附加信息添加到被指派了所述有利条件的所述至少一个游戏所属的组并进行显示，以及

[0254] 能够将属于玩家所选择的至少一个组的多个游戏显示在所述组选择画面上。

[0255] 本公开内容的第三方面包括一种信息处理系统，其包括玩家终端和能够与所述玩家终端进行通信的服务器，并且所述玩家终端和所述服务器中的至少一者被配置为：

[0256] 基于玩家所进行的操作来执行游戏；

[0257] 在游戏被通关时授予预定奖励；

[0258] 显示玩家能够指定期望奖励的奖励指定画面；

[0259] 显示能够显示多个游戏的跳过选择画面，其中，该游戏各自能够奖励在所述奖励指定画面上指定的奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的跳过处理；以及

[0260] 利用所述跳过处理，执行从所述跳过选择画面上所显示的多个游戏中选择的游戏，

[0261] 其中，显示各自能够奖励在所述奖励指定画面上能够指定的奖励的游戏。

[0262] 在第三方面中，所述玩家终端和所述服务器中的至少一者可被配置为：

[0263] 显示玩家能够指定包括所述期望奖励的至少一个奖励的搜索画面，

[0264] 其中，能够显示多个游戏，其中，该游戏各自能够奖励在所述搜索画面上指定的至少一个奖励、并且能够执行用于省略至少一个功能的所述跳过处理，

[0265] 可以将在所述搜索画面上指定的至少一个奖励可识别地显示在所述跳过选择画面上的预定区域中，以及

[0266] 在所述奖励指定画面上指定了奖励之后第一次显示所述跳过选择画面时，可以将

在所述奖励指定画面上指定的奖励可识别地显示在所述预定区域中。

- [0267] 在第三方面中,所述玩家终端和所述服务器中的至少一者可被配置为:
- [0268] 向游戏中的至少一个游戏指派对玩家有利的条件,
- [0269] 其中,可以显示能够识别被指派了有利条件的所述至少一个游戏的附加信息。
- [0270] 在第三方面中,所述玩家终端和所述服务器中的至少一者可被配置为:
- [0271] 显示玩家能够选择预定的多个组中的至少一个组的组选择画面,
- [0272] 其中,各个游戏可以属于所述多个组其中之一,
- [0273] 所述有利条件可以按组分类被指派给游戏,
- [0274] 可以将所述附加信息添加到被指派了所述有利条件的所述至少一个游戏所属的组并进行显示,以及
- [0275] 能够将属于玩家所选择的至少一个组的多个游戏显示在所述组选择画面上。
- [0276] 附图标记说明
- [0277] 1玩家终端(信息处理装置)
- [0278] 81a战斗游戏执行单元(游戏执行单元)
- [0279] 83a批量跳过控制单元(跳过游戏执行单元)
- [0280] 84a显示控制单元
- [0281] 182a奖励授予单元
- [0282] 183a有利条件授予单元
- [0283] 85a奖励指定画面显示单元
- [0284] 86a搜索画面显示单元
- [0285] S信息处理系统

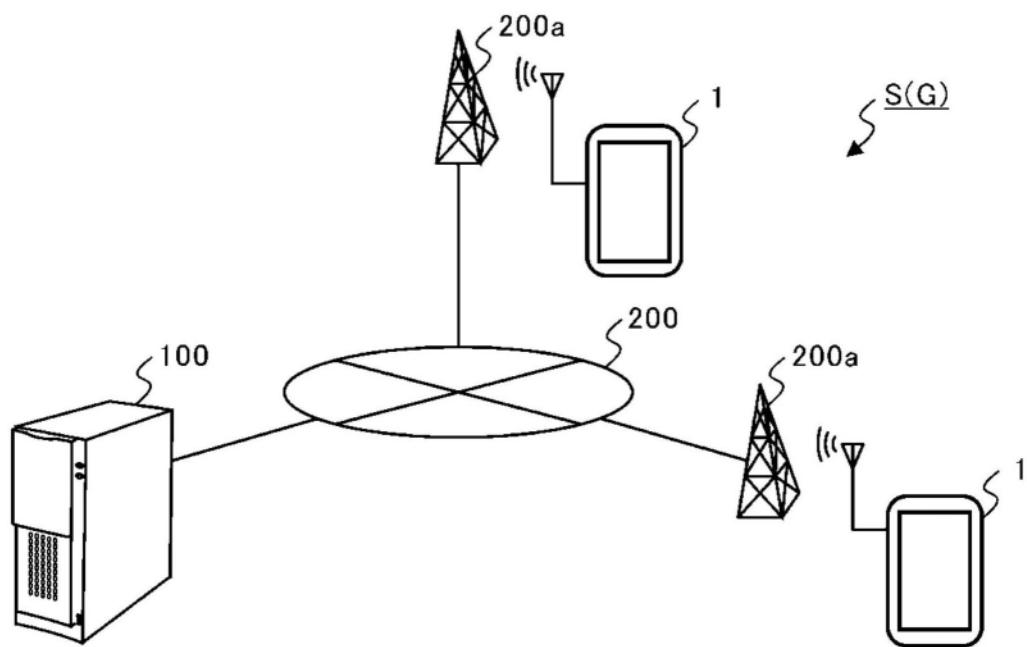


图1

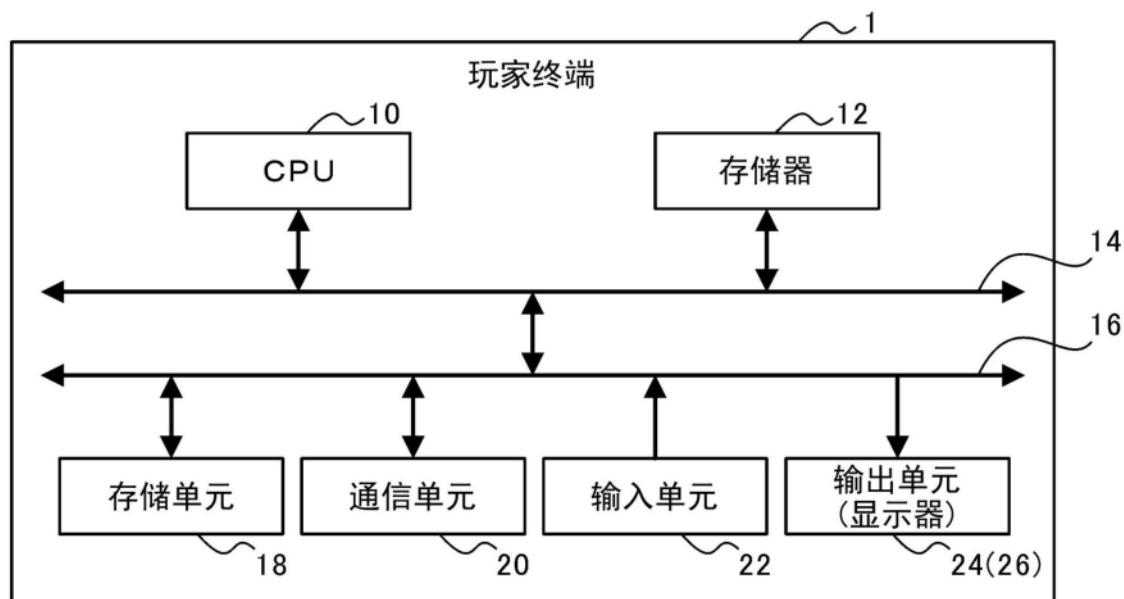


图2A

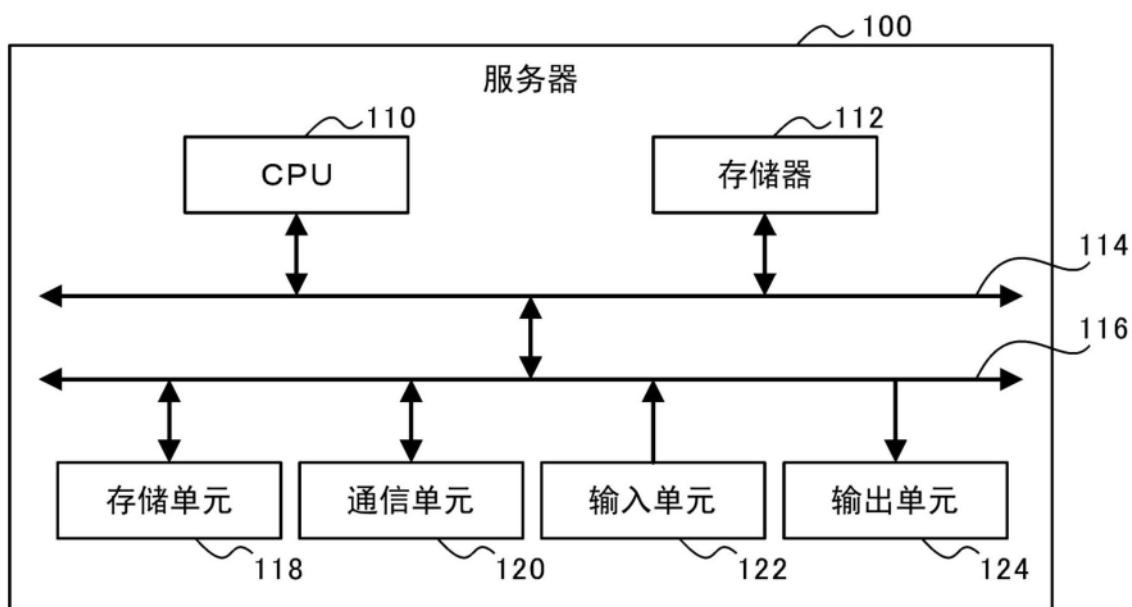


图2B

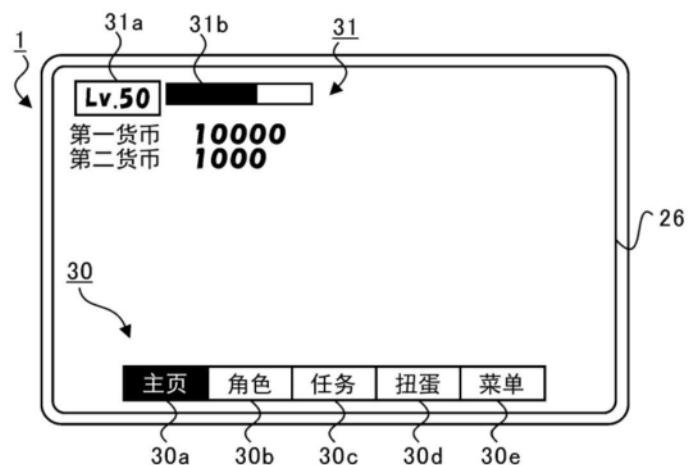


图3A

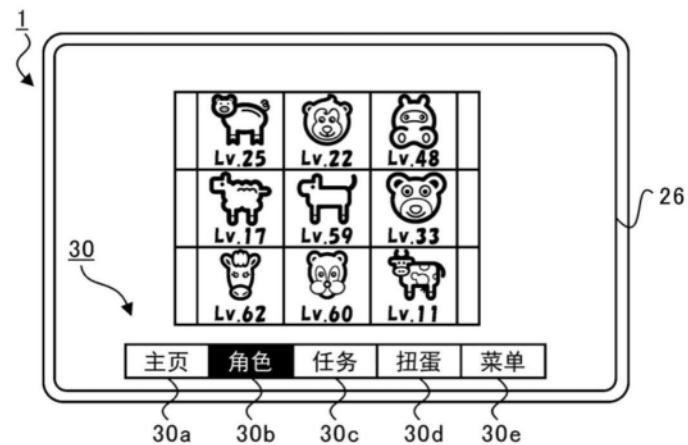


图3B

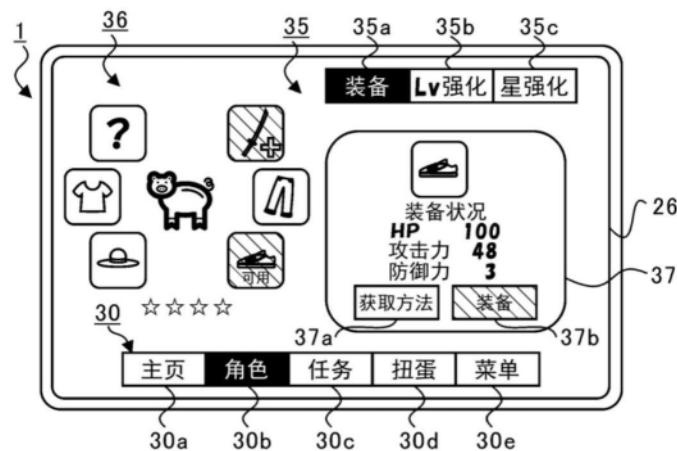


图3C

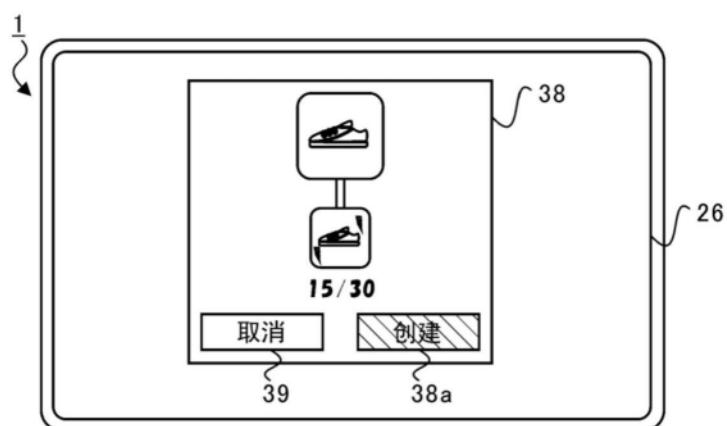


图4A

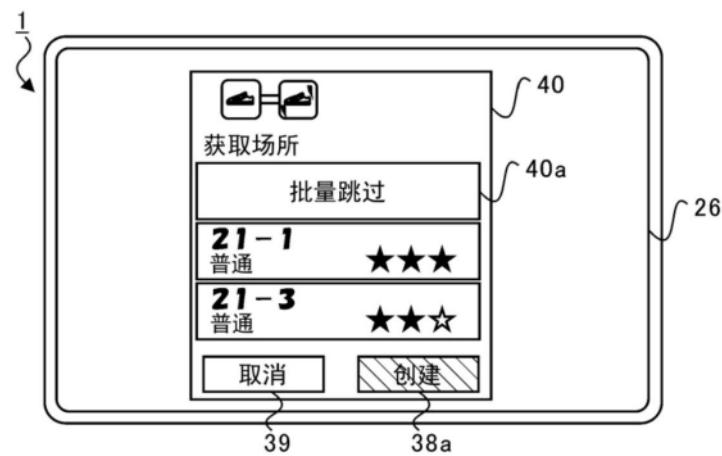


图4B

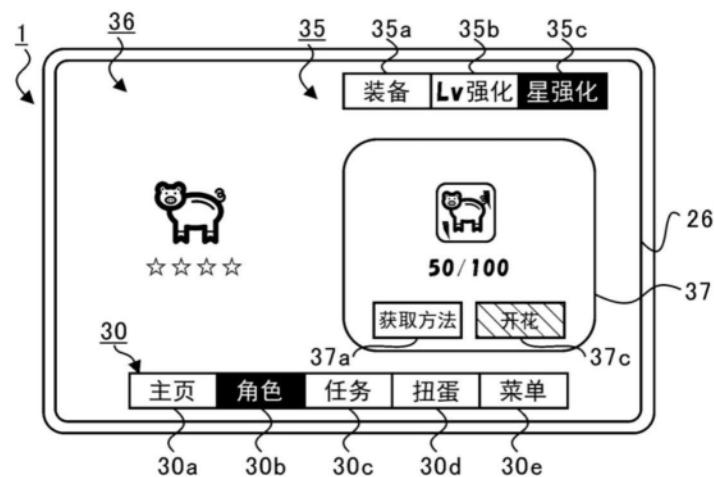


图4C

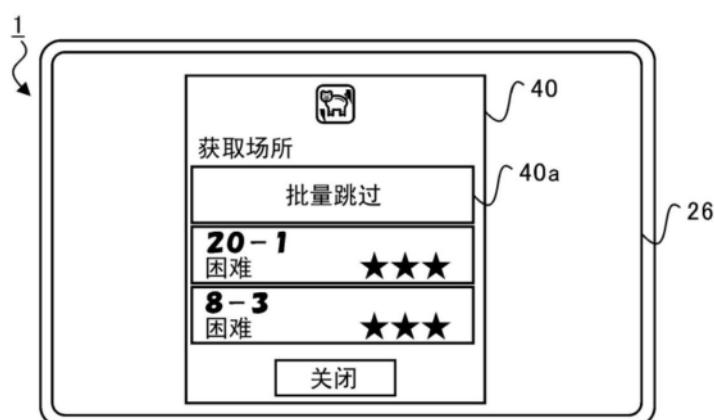


图5A

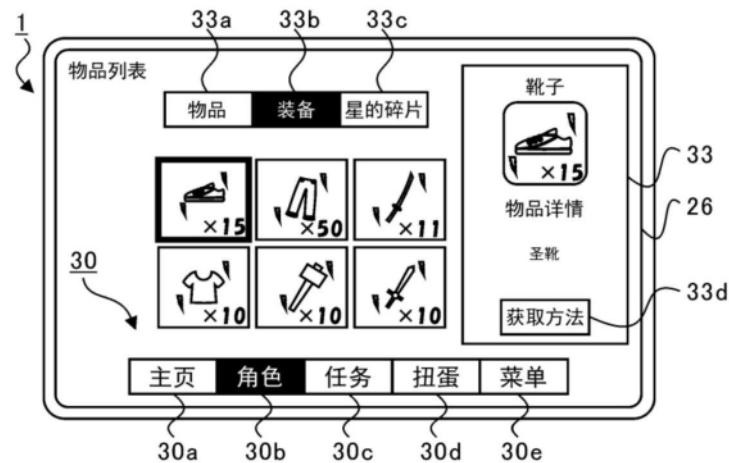


图5B

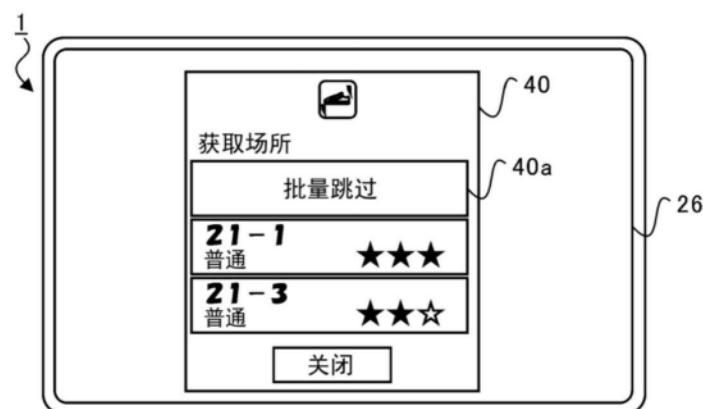


图5C

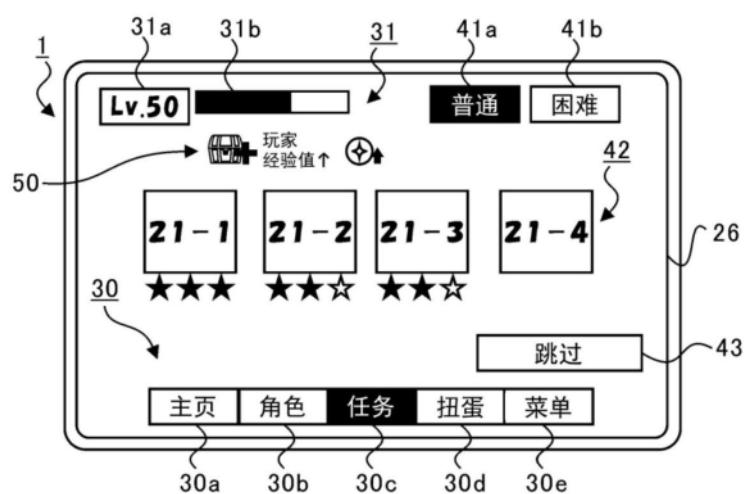


图6A

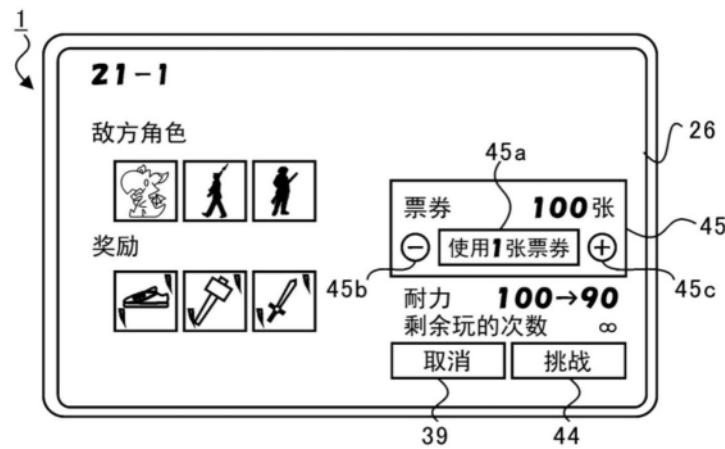


图6B

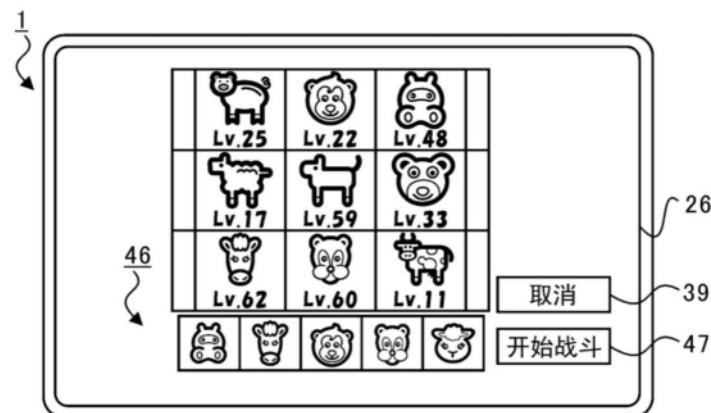


图6C

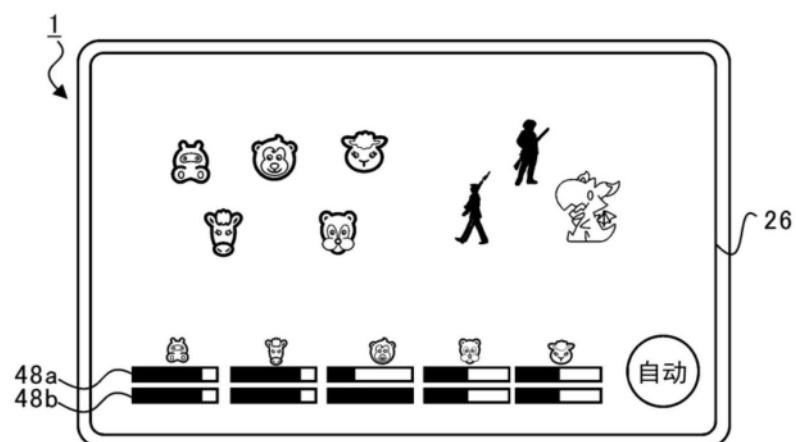


图7A

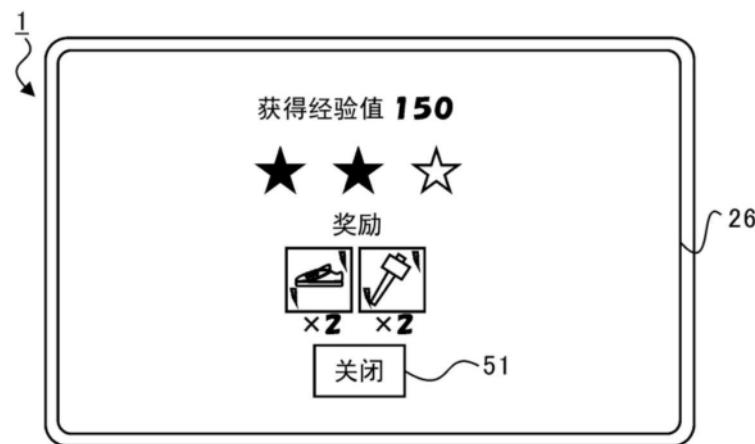


图7B

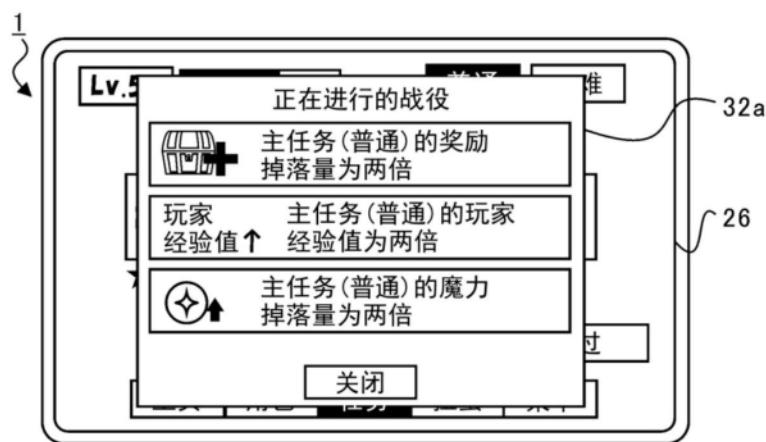


图7C

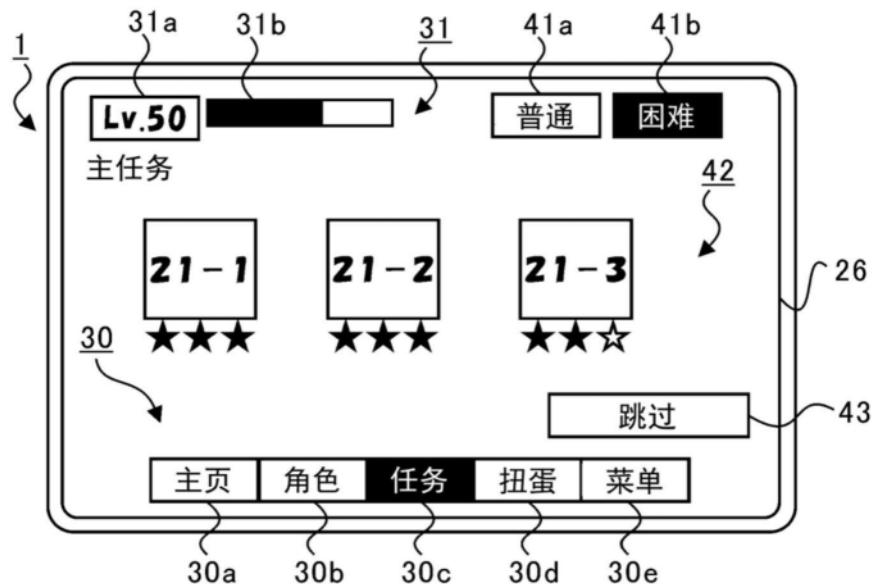


图8A

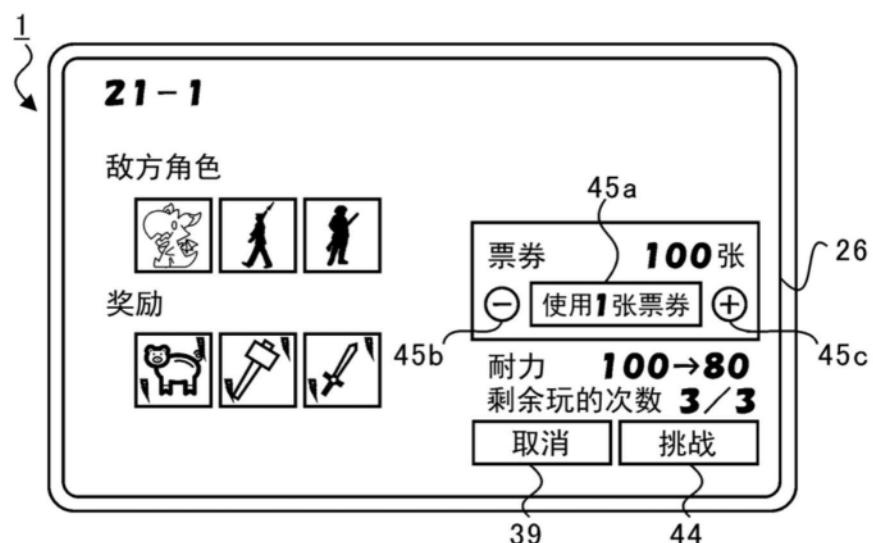


图8B

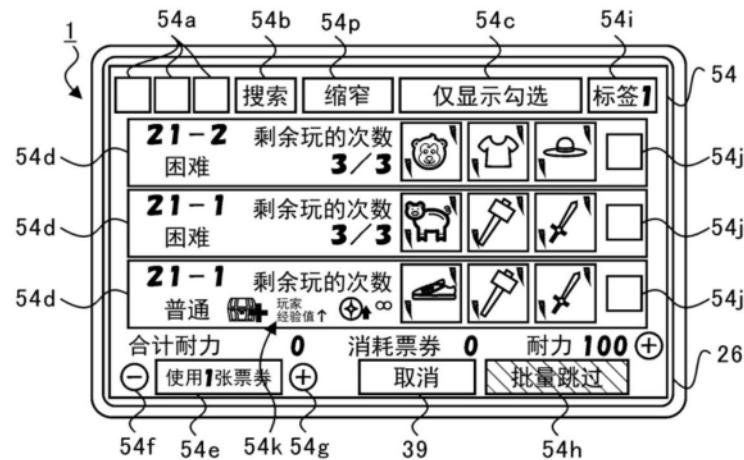


图9A

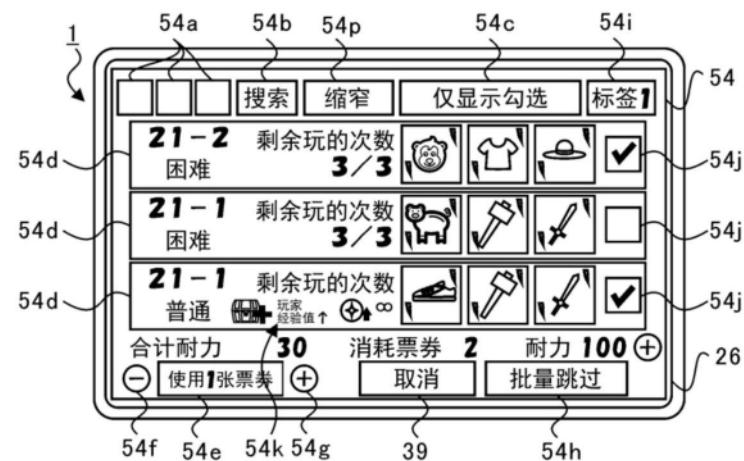


图9B

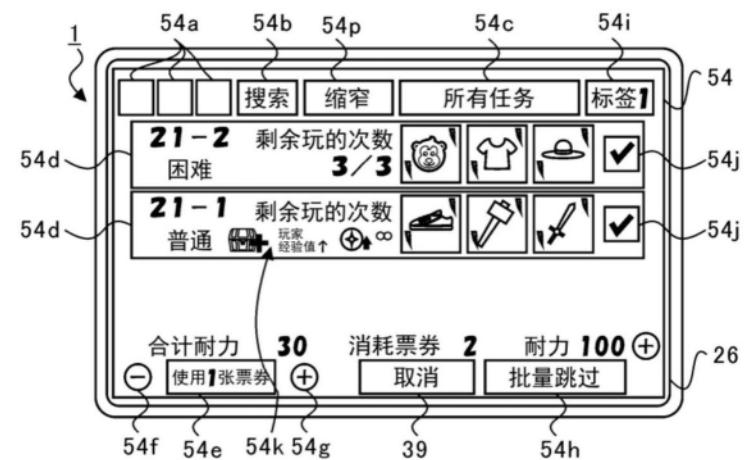


图9C

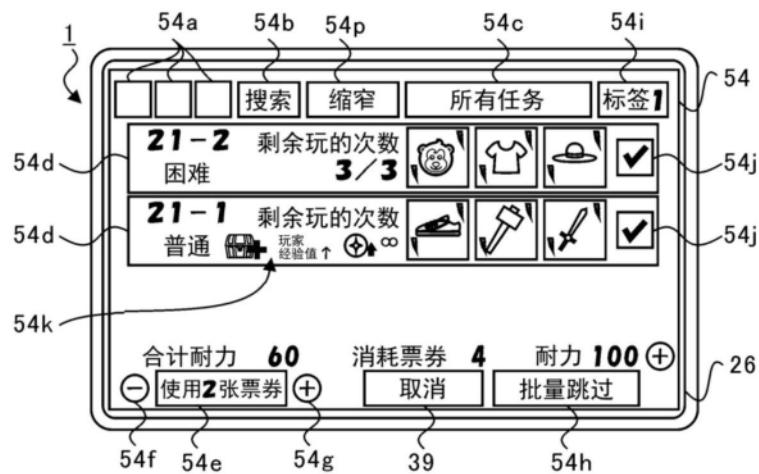


图10A

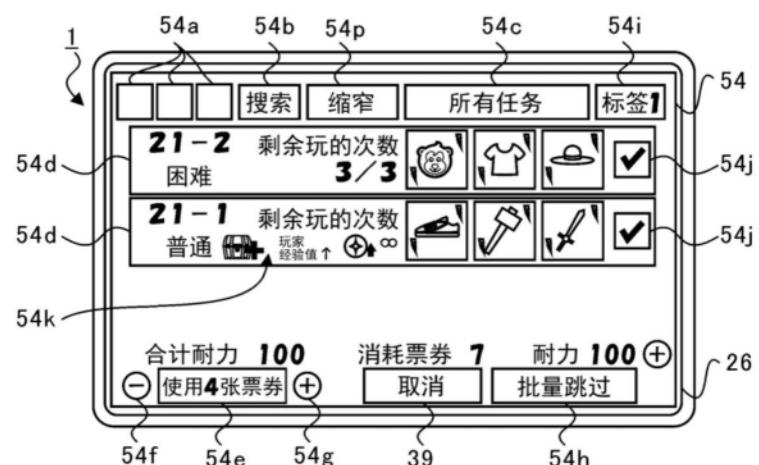


图10B

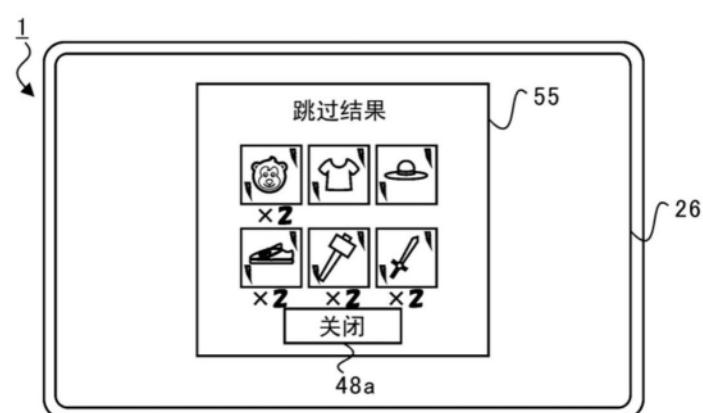


图10C

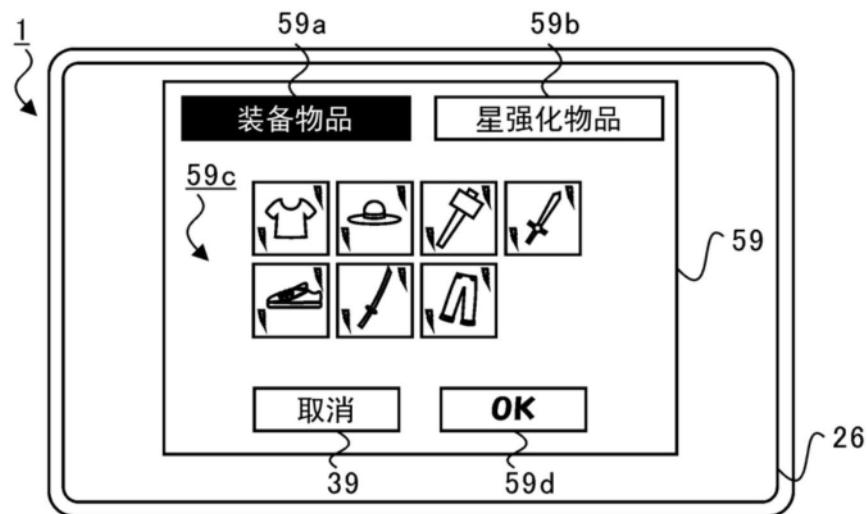


图11A

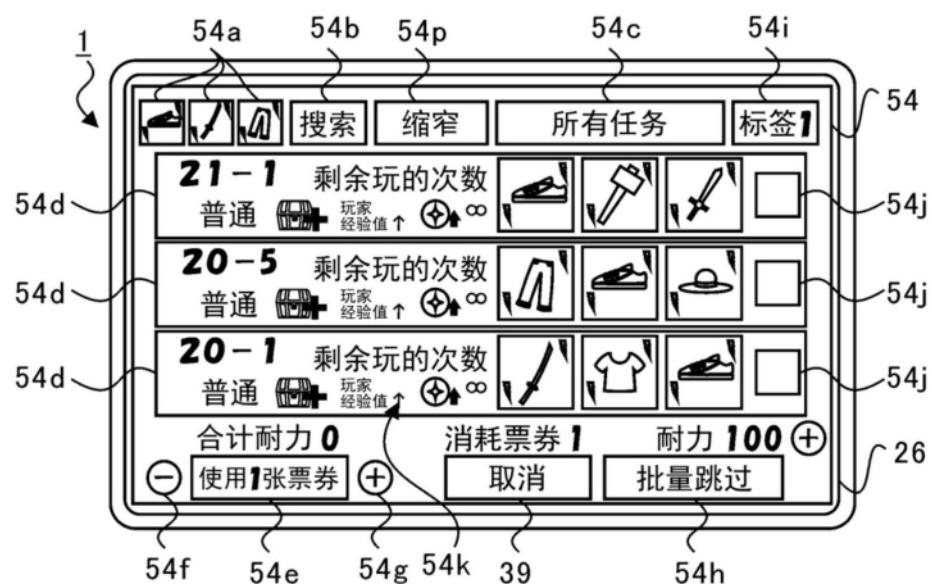


图11B

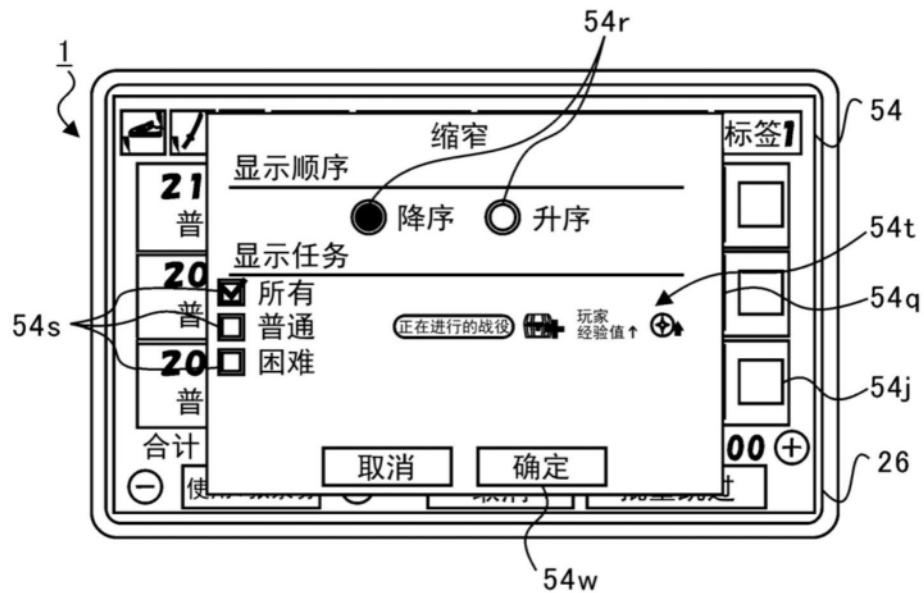


图12A

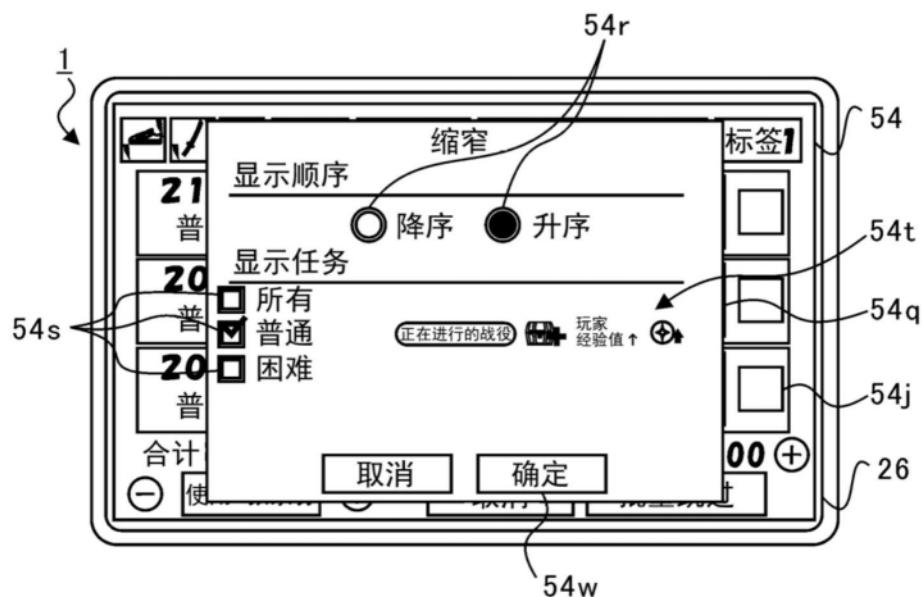


图12B

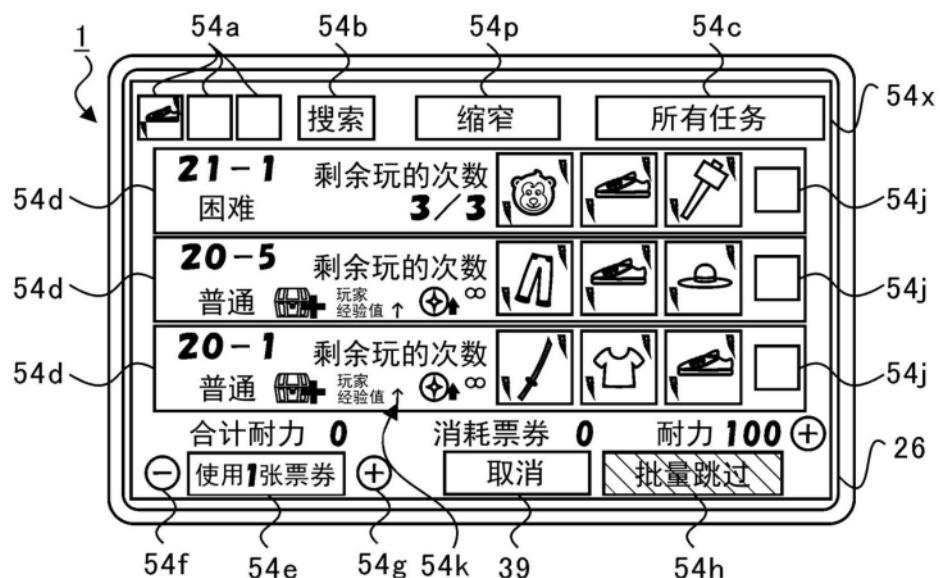


图13

| 任务类型 | 奖励掉落量的增加 | 魔力掉落量的增加 | 玩家经验值的增加 |
|------|----------|----------|----------|
| 普通 | 1 | 1 | 1 |
| 困难 | 0 | 0 | 0 |

图14

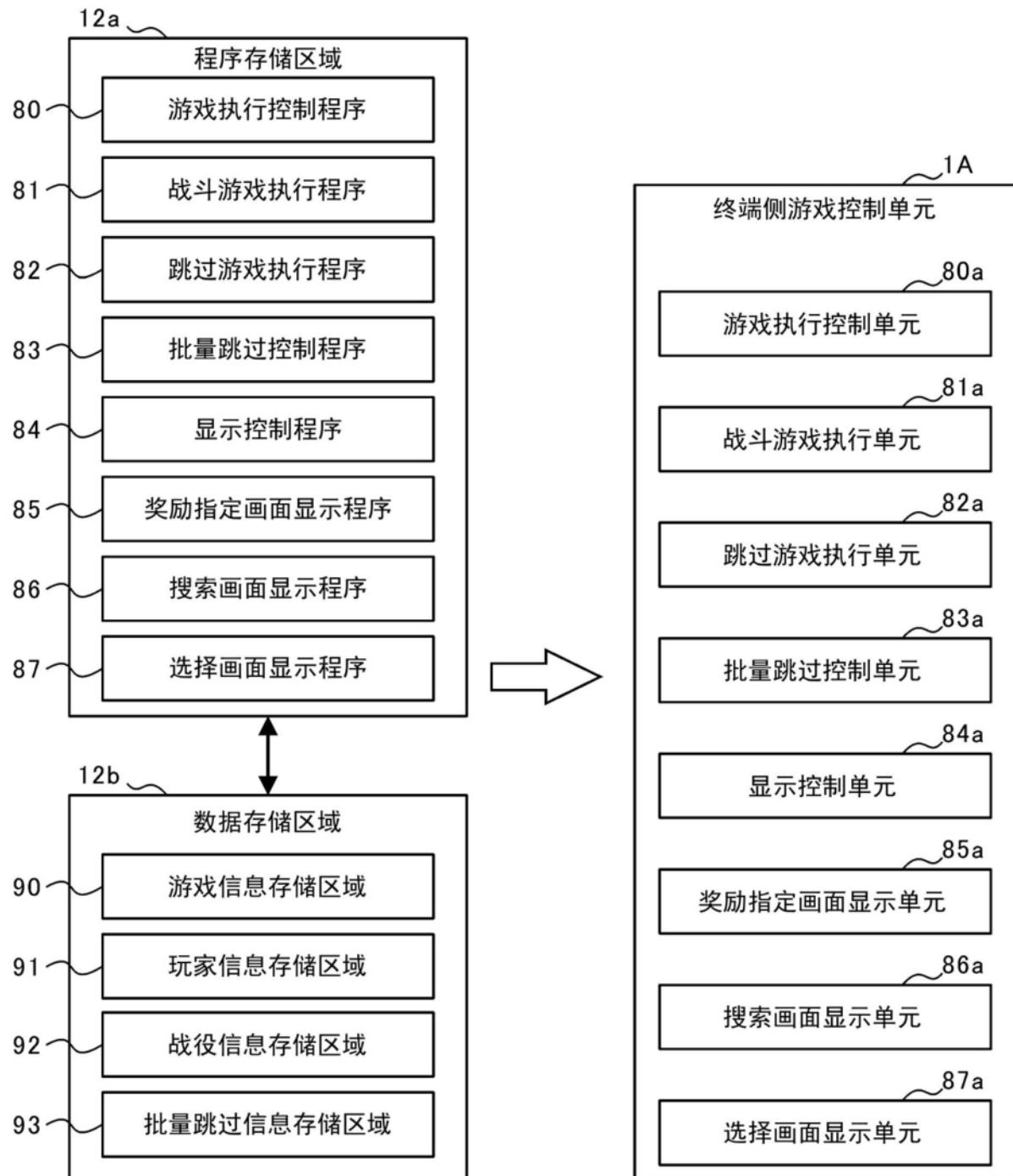


图15

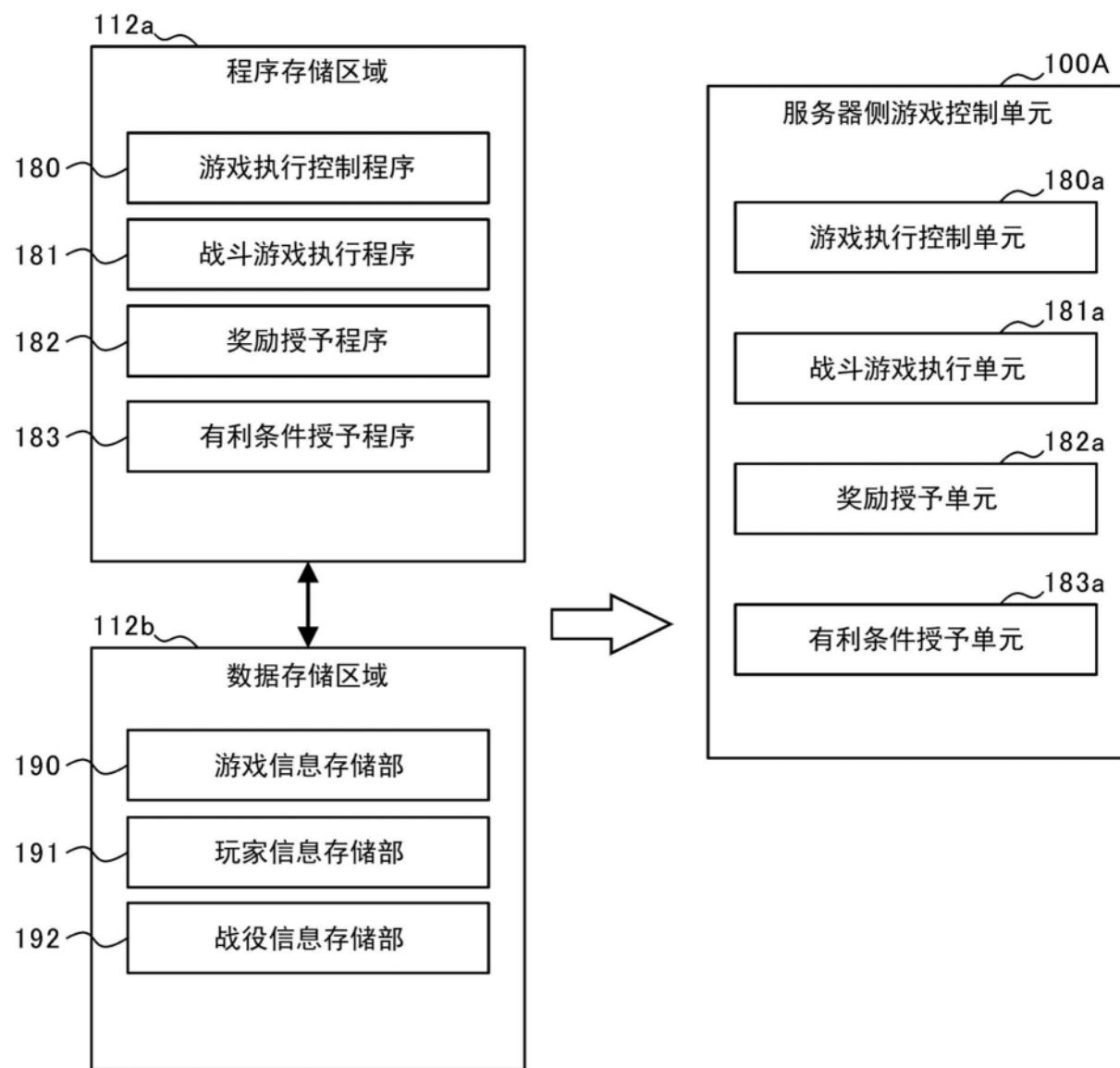


图16

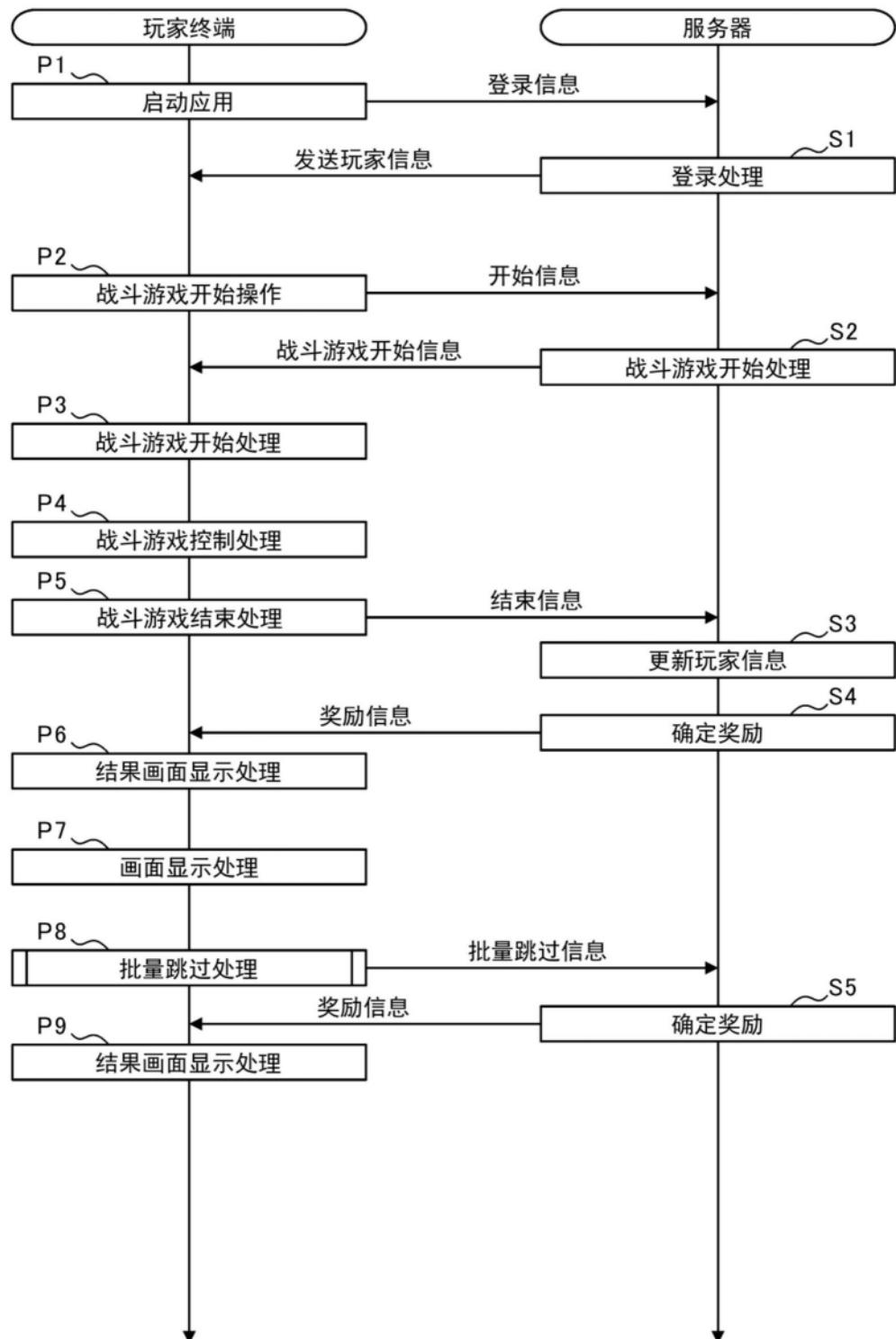


图17

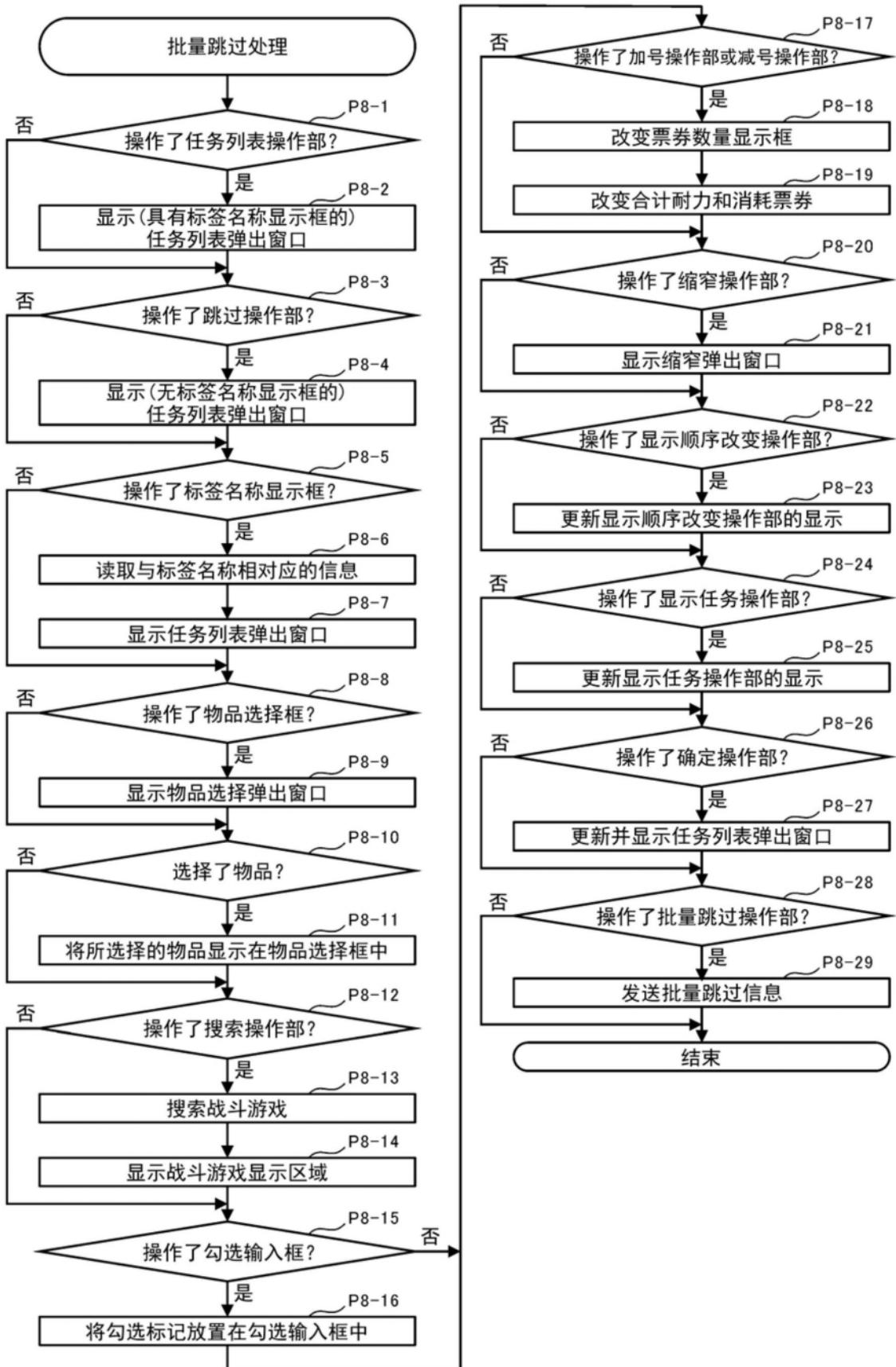


图18