



(12) 发明专利申请



(10) 申请公布号 CN 120265365 A

(43) 申请公布日 2025. 07. 04

(21) 申请号 202380081969.3

(22) 申请日 2023.10.02

(30) 优先权数据

2022-174531 2022.10.31 JP

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2025.05.28

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2023/035895 2023.10.02

(87) PCT国际申请的公布数据

W02024/095658 JA 2024.05.10

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本

(72) 发明人 田口智也 富泽悠树 神里圣也

高桥直之

(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 王小香 张文慧

(51) Int.Cl.

A63F 13/825 (2006.01)

A63F 13/49 (2006.01)

A63F 13/533 (2006.01)

A63F 13/69 (2006.01)

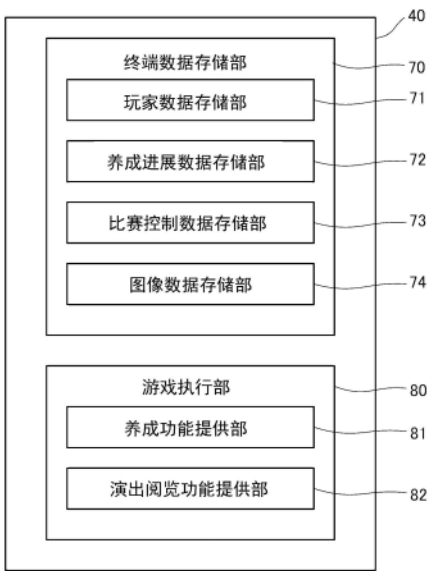
权利要求书1页 说明书24页 附图31页

(54) 发明名称

程序、信息处理系统以及信息处理方法

(57) 摘要

提供一种提高与游戏演出的体验有关的便利性的程序、信息处理系统以及信息处理方法。包括：养成功能提供部，其提供养成功能，所述养成功能用于呈现用于指示作为养成对象的游戏介质的行动的选择候选，基于与由玩家选择出的行动关联的条件来决定演出执行模式，并执行游戏演出；以及演出阅览功能提供部，其提供演出阅览功能，所述演出阅览功能用于使玩家选择游戏介质和演出执行模式，并基于选择结果来执行游戏演出，其中，演出阅览功能提供部将在养成功能中随机地决定的演出执行模式作为选择候选来呈现，使玩家能够任意地选择该演出执行模式。



1. 一种程序,是用于对游戏介质进行养成的游戏的程序,所述程序使计算机作为以下各部发挥功能:

养成功能提供部,其提供养成功能,所述养成功能用于呈现用于指示作为养成对象的所述游戏介质的行动的选择候选,基于与由玩家选择出的行动关联的条件来决定演出执行模式,并执行游戏演出;以及

演出阅览功能提供部,其提供演出阅览功能,所述演出阅览功能用于使玩家选择所述游戏介质和所述演出执行模式,并基于选择结果来执行所述游戏演出,

其中,所述演出阅览功能提供部将在所述养成功能中随机地决定的所述演出执行模式作为选择候选来呈现,使玩家能够任意地选择该演出执行模式。

2. 根据权利要求1所述的程序,其中,

所述演出阅览功能提供部提供输入接口,所述输入接口能够针对正在通过所述演出阅览功能执行的所述游戏演出拍摄截屏,并保存所拍摄到的截屏的图像。

3. 根据权利要求1所述的程序,其中,

作为在通过所述演出阅览功能执行的所述游戏演出中出场的所述游戏介质,能够选择作为主要素的所述游戏介质和作为子要素的所述游戏介质,

与各个所述游戏介质关联地设定有使得该游戏介质能够被选择为所述主要素的第一条件和使得该游戏介质能够被选择为所述子要素的第二条件。

4. 一种信息处理系统,是用于对游戏介质进行养成的游戏的信息处理系统,所述信息处理系统包括:

养成功能提供部,其提供养成功能,所述养成功能用于呈现用于指示作为养成对象的所述游戏介质的行动的选择候选,基于与由玩家选择出的行动关联的条件来决定演出执行模式,并执行游戏演出;以及

演出再现功能提供部,其提供演出阅览功能,所述演出阅览功能用于使玩家选择所述游戏介质和所述演出执行模式,并基于选择结果来执行所述游戏演出,

其中,所述演出阅览功能提供部将在所述养成功能中随机地决定的所述演出执行模式作为选择候选来呈现,使玩家能够任意地选择该演出执行模式。

5. 一种信息处理方法,是用于对游戏介质进行养成的游戏的信息处理方法,所述信息处理方法包括:

养成功能提供步骤,提供养成功能,所述养成功能用于呈现用于指示作为养成对象的所述游戏介质的行动的选择候选,基于与由玩家选择出的行动关联的条件来决定演出执行模式,并执行游戏演出;以及

演出阅览功能提供步骤,提供演出阅览功能,所述演出阅览功能用于使玩家选择所述游戏介质和所述演出执行模式,并基于选择结果来执行所述游戏演出,

其中,在所述演出阅览功能提供步骤中,将在所述养成功能中随机地决定的所述演出执行模式作为选择候选来呈现,使玩家能够任意地选择该演出执行模式。

程序、信息处理系统以及信息处理方法

技术领域

[0001] 本发明涉及一种用于对游戏介质进行养成的游戏的程序、信息处理系统以及信息处理方法。

背景技术

[0002] 以往以来,已知以下游戏:具有对角色等游戏介质进行养成的养成功能,在养成功能中按每1回合指示游戏介质的行动,并进行基于游戏介质的行动结果的游戏演出(参照专利文献1)。在具有这样的养成功能的游戏,体验基于游戏介质的行动结果的游戏演出对于玩家而言是玩游戏上的趣味之一。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本专利第7146039号公报

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 然而,即使在对作为养成对象的游戏介质指示了相同行动的情况下,如果行动结果存在分支模式等,则演出执行模式也会被随机地决定。因此,有时玩家为了体验全部演出执行模式的游戏演出而需要反复玩游戏等,会消耗大量的时间。

[0008] 本发明是鉴于上述情况而完成的,其目的在于提供一种提高与游戏演出的体验有关的便利性的程序、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) 本发明涉及一种程序,是用于对游戏介质进行养成的游戏的程序,所述程序使计算机作为以下各部发挥功能:养成功能提供部,其提供养成功能,所述养成功能用于呈现用于指示作为养成对象的所述游戏介质的行动的选择候选,基于与由玩家选择出的行动关联的条件来决定演出执行模式,并执行游戏演出;以及演出阅览功能提供部,其提供演出阅览功能,所述演出阅览功能用于使玩家选择所述游戏介质和所述演出执行模式,并基于选择结果来执行所述游戏演出,其中,所述演出阅览功能提供部将在所述养成功能中随机地决定的所述演出执行模式作为选择候选来呈现,使玩家能够任意地选择该演出执行模式。

[0011] (2) 在本发明的程序中,也可以是,所述演出阅览功能提供部提供输入接口,所述输入接口能够针对正在通过所述演出阅览功能执行的所述游戏演出拍摄截屏,并保存所拍摄到的截屏的图像。

[0012] (3) 在本发明的程序中,也可以是,作为在通过所述演出阅览功能执行的所述游戏演出中出场的所述游戏介质,能够选择作为主要素的所述游戏介质和作为子要素的所述游戏介质,与各个所述游戏介质关联地设定有使得该游戏介质能够被选择为所述主要素的第一条件和使得该游戏介质能够被选择为所述子要素的第二条件。

[0013] (4) 本发明涉及一种信息处理系统,是用于对游戏介质进行养成的游戏的信息处

理系统,所述信息处理系统包括:养成功能提供部,其提供养成功能,所述养成功能用于呈现用于指示作为养成对象的所述游戏介质的行动的选择候选,基于与由玩家选择出的行动关联的条件来决定演出执行模式,并执行游戏演出;以及演出再现功能提供部,其提供演出阅览功能,所述演出阅览功能用于使玩家选择所述游戏介质和所述演出执行模式,并基于选择结果来执行所述游戏演出,其中,所述演出阅览功能提供部将在所述养成功能中随机地决定的所述演出执行模式作为选择候选来呈现,使玩家能够任意地选择该演出执行模式。

[0014] (5) 本发明涉及一种信息处理方法,是用于对游戏介质进行养成的游戏的信息处理方法,所述信息处理方法包括:养成功能提供步骤,提供养成功能,所述养成功能用于呈现用于指示作为养成对象的所述游戏介质的行动的选择候选,基于与由玩家选择出的行动关联的条件来决定演出执行模式,并执行游戏演出;以及演出阅览功能提供步骤,提供演出阅览功能,所述演出阅览功能用于使玩家选择所述游戏介质和所述演出执行模式,并基于选择结果来执行所述游戏演出,其中,在所述演出阅览功能提供步骤中,将在所述养成功能中随机地决定的所述演出执行模式作为选择候选来呈现,使玩家能够任意地选择该演出执行模式。

[0015] 在上述的本发明的程序、信息处理系统以及信息处理方法中,与养成功能独立地另外设置演出阅览功能,在演出阅览功能中,将在养成功能中随机地决定的演出执行模式作为选择候选来呈现,使玩家能够任意地选择演出执行模式,由此,玩家能够使用演出阅览功能来快速地体验在养成功能中未体验的游戏演出。因而,根据本发明,能够提高与游戏演出的体验有关的便利性。

附图说明

[0016] 图1是示出信息处理系统的整体结构的图。

[0017] 图2是与由信息处理系统实现的功能中的养成功能及演出阅览功能关联的服务器的功能框图。

[0018] 图3是与由信息处理系统实现的功能中的养成功能及演出阅览功能关联的玩家终端的功能框图。

[0019] 图4是示出与对角色进行养成的养成功能关联的处理的一例的流程图。

[0020] 图5是示出在玩家终端显示的养成角色选择画面的一例的图。

[0021] 图6是示出在玩家终端显示的继承角色选择画面的一例的图。

[0022] 图7是示出在玩家终端显示的继承角色一览画面的一例的图。

[0023] 图8是示出在玩家终端显示的继承角色选择画面的一例的图。

[0024] 图9是示出在玩家终端显示的继承角色选择画面的一例的图。

[0025] 图10是示出在玩家终端显示的辅助编组画面的一例的图。

[0026] 图11是示出在玩家终端显示的最终确认画面的一例的图。

[0027] 图12是示出在玩家终端显示的养成主页画面的一例的图。

[0028] 图13是示出在玩家终端显示的训练画面的一例的图。

[0029] 图14是示出在玩家终端显示的游戏演出执行期间的显示画面的一例的图。

[0030] 图15是示出在玩家终端显示的游戏演出执行期间的显示画面的一例的图。

- [0031] 图16是示出在玩家终端显示的比赛一览画面的一例的图。
- [0032] 图17是示出在玩家终端显示的养成主页画面的一例的图。
- [0033] 图18是示出在玩家终端显示的比赛一览画面的一例的图。
- [0034] 图19是示出在玩家终端显示的目标达成通知画面的一例的图。
- [0035] 图20是示出在玩家终端显示的目标一览画面的一例的图。
- [0036] 图21是示出与用于阅览游戏演出的演出阅览功能关联的状态迁移的一例的图。
- [0037] 图22是示出在玩家终端显示的相册的首页画面的一例的图。
- [0038] 图23是示出在玩家终端显示的主角色选择画面的一例的图。
- [0039] 图24是示出在玩家终端显示的演出部分选择画面的一例的图。
- [0040] 图25是示出在玩家终端显示的训练详情选择画面的一例的图。
- [0041] 图26是示出在玩家终端显示的训练详情选择画面的一例的图。
- [0042] 图27是示出在玩家终端显示的伙伴选择对话框的一例的图。
- [0043] 图28是示出在玩家终端显示的外出・事件详情选择画面的一例的图。
- [0044] 图29是示出在玩家终端显示的游戏演出执行期间的显示画面的一例的图。
- [0045] 图30是示出在玩家终端显示的图像确认画面的一例的图。
- [0046] 图31是示出在玩家终端显示的确认对话框的一例的图。

具体实施方式

[0047] 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。

[0048] 1. 信息处理系统的结构

[0049] 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。

[0050] 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。

[0051] 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。

[0052] 本实施方式的信息处理系统10通过玩家终端40来提供对以赛马为主题的角色进行养成的游戏。特别地,在本实施方式的信息处理系统10中,具有对角色进行养成的养成功能、阅览游戏演出的演出阅览功能等,在下面,说明以玩家终端40为主体来实现这些功能的情况。但是,之前叙述的功能也可以以服务器20为主体来实现,还可以在服务器20和玩家终端40中分担来实现。此外,在本实施方式中,虽然省略详细的说明,但是在信息处理系统10中,作为除上述的养成功能和演出阅览功能以外的游戏功能,还具有制作登载有玩家的简介信息的玩家名片的名片制成功能、所养成的角色与其它角色在比赛中进行对战的对战功能、观赏角色的演唱会的演唱会观赏功能等。

[0053] 图2是示出服务器20的主要功能的功能框图。

[0054] 信息处理系统10中的服务器20具有利用各种识别信息来管理玩家、角色等的功能、响应于来自玩家终端20的请求来进行游戏的进展所需要的运算并向玩家终端40发送运算结果的功能,服务器数据存储部50与游戏运算部60协作来实现这些功能。

[0055] 服务器数据存储部50包括玩家管理数据库51,主要通过存储部22来实现。在本实施方式中,角色列表、道具列表以及养成对象列表等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。

[0056] 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。

[0057] 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结束后状态被确定的角色,其中,该养成功能是本实施方式的信息处理系统10所实现的游戏功能之一。

[0058] 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。

[0059] 首先,“角色个体ID”是在养成功能中角色的养成结束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相关联的各养成完毕角色。

[0060] 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方式,“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。

[0061] 另外,“锁定状态”表示养成完毕的角色的转籍(从角色列表中删除)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。

[0062] 在养成对象列表中,针对角色类别ID存储被对应有已解锁或未解锁中的任一信息的数据。在本实施方式中,在养成对象列表中被对应有已解锁的信息的角色成为玩家能够在养成功能中选择为养成对象的角色。另外,在本实施方式中,能够通过解锁道具、角色获得抽选来新解锁角色,能够由玩家选择为养成对象的角色数量不同。在下面,有时将能够在养成功能中被选择为养成对象的角色称为已解锁角色。

[0063] 道具列表中包含与玩家拥有的道具、强化点、游戏内通货有关的数据。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、游戏内通货的拥有量等作为道具

列表被存储在玩家管理数据库51中。

[0064] 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、或消耗游戏内通货来获取道具。

[0065] 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。

[0066] 另外,作为玩家管理数据库51中存储的数据,包括好友列表。在本实施方式中,对其他玩家进行好友登记,在养成功能中能够从被进行了好友登记的其他玩家租借角色、辅助道具来利用该角色、辅助道具。好友登记如下:在玩家终端40的显示部44显示的好友登记画面中输入其他玩家的玩家ID,在存在与玩家ID相符的玩家且能够对该玩家进行好友登记的情况下,通过对设置于好友登记画面的登记按钮进行点击输入,来将作为登记对象的其他玩家的玩家ID追加到好友列表中。每个玩家的好友登记的数量存在上限(例如,50),并且每个玩家被登记为好友的数量也设有上限(例如,100),因此,只要处于这两个数量均未达到上限的状况,就能够进行新的好友登记。

[0067] 游戏运算部60进行响应于来自玩家终端20的请求来进行游戏的进展所需要的运算并向玩家终端40发送运算结果的处理、响应于来自玩家终端20的请求来向玩家终端40发送游戏的进展所需要的数据的处理等,主要通过控制部41和通信部45来实现。例如,当在养成功能中从玩家终端20接收到与训练指示有关的请求时,游戏运算部60针对训练运算是成功还是失败的结果,并向玩家终端40发送运算结果。另外,例如,当在养成功能中接收到与参加比赛有关的请求时,游戏运算部60进行对由包括作为养成对象的角色和非玩家角色(NPC)在内的多个角色参加的比赛的奔跑模拟,并向玩家终端40发送奔跑模拟的结果。

[0068] 图3是示出玩家终端40的主要功能的功能框图。

[0069] 本实施方式的信息处理系统10中的玩家终端40如图3所示,由终端数据存储部70与游戏执行部80协作来实现养成功能、演出阅览功能等。

[0070] 终端数据存储部70存储游戏执行部80用来进行各种处理的数据,主要通过存储部42来实现。

[0071] 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、养成对象列表、道具列表以及好友列表有关的数据等。在本实施方式中,在应用程序启动时和结束时或其它必要的状况下,在玩家终端40的玩家数据存储部71与服务器20的玩家管理数据库51之间进行与同玩家ID相关联的数据(角色列表、养成对象列表、道具列表以及好友列表等)有关的同步处理,利用玩家数据存储部71中保存的数据来执行各种游戏处理。在本实施方式中,在伴随着各种游戏处理的执行而需要变更角色列表、养成对象列表、道具列表、好友列表的情况下,玩家数据存储部71的存储内容被更新,并且在服务器20的玩家管理数据库51中备份更新后的存储内容,从而进行两者的存储内容的同步。此外,也可以是,在应用程序启动时等根据需要来将角色列表、养成对象列表、道具列表以及好友列表等与玩家ID相关联的数据从玩家管理数据库51下载到玩家数据存储部71中。

[0072] 另外,终端数据存储部70包括养成进展数据存储部72,在养成进展数据存储部72中存储有能够在养成功能中被选择为养成对象的角色(在养成对象列表中被对应有已解锁的信息的角色类别ID的角色)的养成功能的进展所需要的数据(养成进展数据)。在本实施方式中,针对养成功能按每个角色准备了养成目标、游戏事件等,至少包含养成目标的设定

内容和游戏事件的设定内容的养成进展数据与角色类别ID相关联地存储在养成进展数据存储部72中。

[0073] 另外,养成进展数据存储部72中存储有用于执行在养成功能中对角色进行养成的过程中发生的游戏演出的各种数据。例如,构造了角色的身体的身体数据、构造了角色的服装的服装数据、指定角色、服装的色彩的纹理数据、定义了角色的活动的运动数据、用于根据角色的活动、演出的进展状况来使特效发生的特效数据、与游戏演出的场面相应的背景数据等作为用于执行游戏演出的演出素材的数据被存储在养成进展数据存储部72中。在本实施方式中,养成进展数据存储部72中存储的演出素材的数据是在养成功能和演出阅览功能中被共通地使用的数据。

[0074] 另外,养成进展数据存储部72中存储有因子信息数据库,在因子信息数据库中,与因子登记ID相关联地存储有因子名、因子等级、因子类型等信息。因子信息是在通过养成功能养成了角色的情况下对养成完毕角色关联的信息。在本实施方式中,在养成功能中对角色进行养成时,基于对被选择为继承角色的养成完毕角色关联的因子信息,发生因子继承事件来作为用于技能的获取等级的上升、性能参数的上升之类的给作为养成对象的角色能力带来影响的状态增强的游戏事件。

[0075] 作为因子信息,存在蓝因子、红因子、固有因子、白因子这4个系统。各因子信息中有3个级别的因子等级的设定,因子等级越高,则得到越有利于状态增强的效果。另外,因子类型细分为蓝因子、红因子、固有因子、白因子。蓝因子是冠以性能参数的名称的因子信息,其影响性能参数,因子等级越高,则性能参数的上升量越高。红因子是冠以跑道适性、距离适性或跑法适性的名称的因子信息,其影响跑道适性、距离适性或跑法适性,因子等级越高,则在因子继承事件中越易于使适性上升。固有因子是冠以固有技能的名称的因子信息,其使得能够获取继承角色的固有技能,因子等级越高,则越易于使固有技能的获取等级提高。技能的获取等级影响获取技能时的技能点的消耗量,获取等级越高,则技能点的消耗量越少。白因子是不属于蓝因子、红因子以及固有因子中的任一者的因子信息,包括技能因子、比赛因子、剧本因子。技能因子是冠以技能的名称的因子信息,其易于使普通技能(除固有技能以外的技能)的获取等级提高,是按技能的每个种类存在的。比赛因子是冠以比赛、赛场的名称的因子信息,其易于使性能参数和普通技能的获取等级中的至少一方提高,其效果根据比赛的种类、赛场的种类而不同。剧本因子是冠以养成剧本的名称的因子信息,是与对角色进行了养成的养成剧本有关的因子信息。在因子继承事件中继承剧本因子的情况下,能够使多个性能参数大幅上升,上升的性能参数根据剧本因子的种类而不同。另外,在上述的因子类型中,因子信息被分类为蓝因子、红因子、固有因子、技能因子、比赛因子、剧本因子这6种。

[0076] 另外,终端数据存储部70包括比赛控制数据存储部73,在比赛控制数据存储部73中存储有用于控制在养成功能、对战功能中观看角色所参加的比赛时的角色的动作、技能发动的演出等的的数据、比赛实况的文本数据和声音数据等。

[0077] 另外,终端数据存储部70包括图像数据存储部74,在图像数据存储部74中存储在演出阅览功能中拍摄到的截屏的图像。在本实施方式中,在演出阅览功能中,能够拍摄正在执行中的游戏演出的截屏,并将所拍摄到的图像保存到图像数据存储部74。图像数据存储部74中保存的截屏的图像不仅能够被任意地阅览,还能够在名片制成功能中利用。

[0078] 游戏执行部80进行在满足了游戏开始条件的情况下开始游戏的处理、执行从多种游戏模式中选择出的游戏模式的处理、使游戏进展的处理、在满足了事件发生条件的情况下使得事件发生的处理、运算游戏结果的处理、在满足了游戏结束条件的情况下结束游戏的处理、请求服务器20进行运算的处理、从服务器20获取运算结果和所需要的数据的处理、以及向服务器20发送玩家终端40的运算结果和数据的处理等,主要通过控制部41和通信部45来实现。在本实施方式中,游戏执行部80包括养成功能提供部81和演出阅览功能提供部82。

[0079] 养成功能提供部81进行提供对角色进行养成的养成功能的处理。在本实施方式中,针对角色的养成受理输入,并进行针对该输入的运算结果的显示等。

[0080] 在本实施方式中,在养成功能中对角色进行养成时,要求在每1回合选择成为回合消耗的对象的行为(在下面,称为回合消耗行动)。作为回合消耗行动,包括训练、参加比赛、外出、保健室等,养成功能提供部81通过显示部44中显示的养成主页画面等来受理对回合消耗行动的选择,并向服务器20请求针对所选择的回合消耗行动的结果的运算。在接收到请求的服务器20中,进行针对所选择的回合消耗行动的结果的运算并向玩家终端40发送运算结果,养成功能提供部81使显示部44显示与从服务器20接收到的运算结果对应的显示画面。特别地,在本实施方式中,在选择了训练、外出以及保健室来作为回合消耗行动的情况下,基于从服务器20接收到的运算结果来执行与行动结果对应的游戏演出。像这样,养成功能提供部81呈现用于指示作为养成对象的角色行动的选择候选,基于与由玩家选择出的行动关联的条件来决定演出执行模式,并执行游戏演出。

[0081] 另外,在本实施方式中,根据作为养成对象的角色类别设定有养成目标,有时在养成目标中包括在规定的回合被强制选择的必须行动。例如,在养成目标中包括参加规定的比赛或在规定的比赛中得到规定的到达顺序结果等。在该情况下,在被设定了与养成目标相关联的规定的比赛的回合中,参加比赛成为必须行动,无法选择除参加比赛以外的成为回合消耗的对象的行为。像这样,养成功能提供部81进行以下控制:在受理对必须行动的选择的回合中,限制对不同于必须行动的行的选择。

[0082] 演出阅览功能提供部82进行提供演出阅览功能的处理,该演出阅览功能用于使玩家选择角色和演出执行模式,并基于选择结果来执行游戏演出。在演出阅览功能中,受理在对角色指示了养成功能的回合消耗行动中的被分类为训练或外出的行动的情况下执行的游戏演出的再现所需要的信息的输入,使玩家能够任意地阅览游戏演出。另外,在演出阅览功能中,还能够再现与在养成过程中随机地发生的温泉旅行的事件对应的游戏演出。但是,关于温泉旅行的事件,按每个角色管理解锁/未解锁,仅针对在养成功能中发生过温泉旅行的事件的角色,能够在演出阅览功能中再现温泉旅行的事件。另外,在本实施方式中,演出阅览功能提供部82将在养成功能中随机地决定的演出执行模式作为选择候选来呈现,使玩家能够任意地选择该演出执行模式。

[0083] 另外,在本实施方式中,作为在演出阅览功能中执行的游戏演出中出场的角色,能够选择作为主要素的角色和作为子要素的角色,与各个角色关联地设定有使得该角色能够被选择为主要素的第一条件和使得该角色能够被选择为子要素的第二条件。具体而言,作为在根据养成过程中的训练的指示发生的游戏演出中出场的角色,能够选择作为主要素出场的主角色和作为子要素出场的训练伙伴,针对主角色,其是玩家拥有的已解锁角色被设

定为第一条件,针对训练伙伴,其是与玩家拥有的辅助道具对应的角色被设定为第二条件。

[0084] 另外,演出阅览功能提供部82提供输入接口,该输入接口能够针对正在通过演出阅览功能执行的游戏演出拍摄截屏,并将所拍摄到的截屏的图像保存到图像数据存储部74。在本实施方式中,在执行游戏演出的期间的显示画面内设置有拍摄按钮,当对拍摄按钮进行了点击输入时,使正在执行中的游戏演出定格并拍摄截屏。所拍摄到的截屏的图像能够由玩家任意地保存,当玩家在对图像进行了确认的基础上决定了保存时,截屏的图像被保存到图像数据存储部74。

[0085] 另外,演出阅览功能提供部82在将针对正在通过演出阅览功能执行的游戏演出拍摄到的截屏的图像保存到图像数据存储部74之前,能够对截屏的图像实施滤镜加工。在本实施方式中,设为能够选择9种滤镜加工,还能够不实施滤镜加工而将截屏的图像保存到图像数据存储部74。

[0086] 另外,演出阅览功能提供部82在要将被实施了滤镜加工的截屏的图像保存到图像数据存储部74的情况下,在初次保存时,进行还将无加工状态的截屏的图像保存到图像数据存储部74的处理。

[0087] 2.本实施方式的控制方法

[0088] 下面,以将本实施方式的游戏程序应用于作为智能手机设置的玩家终端40的游戏应用程序的情况为例,来说明本实施方式的控制方法。

[0089] 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发生变化,当满足了规定的结束条件时,角色的状态确定从而养成结束。该养成完毕的角色能够在作为其它游戏功能的对战功能中与由其它玩家养成的角色在比赛中进行对战。另外,在本实施方式中,养成完毕的角色被预先规定了拥有配额(能够登记到角色列表的数量),当达到拥有配额的上限(例如,240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。

[0090] 在应用了本实施方式的游戏程序的信息处理系统10中,具有能够使玩家任意地阅览在养成功能中的角色的养成过程中发生的游戏演出的演出阅览功能。在此,作为说明演出阅览功能的前提,说明对角色进行养成的养成功能。

[0091] 在养成功能中,由玩家从多种角色中任意地选择作为养成对象的1个角色并对其进行养成。能够被选择为养成对象的多种角色的初始状态是按每个角色设定的。另外,作为养成对象的角色从养成最初起就获取了与该角色的种类相应的固有的技能(固有技能),固有技能的发动条件、发动时的效果各不相同。另外,针对能够被选择为养成对象的多种角色,根据角色被设定有速度、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被设定有易于上升的参数。

[0092] 当选择了养成对象并开始了角色的养成时,例如,能够在最多75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。具体而言,当进行了与速度、耐力、力量、毅力、智力之类的性能参数相关联的训练的指示时,根据训练结果发生性能参数的变化、技能点的获得。另外,还能够通过指示参加比赛来消耗1个回合,能够根据比赛结果获得性能参数的变化、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,可获取的技能种类增加、或性能参数发生变化。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可获取的技能一览中获取技能。

[0093] 另外,在角色的养成中,根据作为养成对象的角色种类,针对每个角色设定有多个养成目标。作为养成目标,包括参加目标比赛、在目标比赛中得到规定的到达顺序以内的结果、在规定的回合之前获得规定的支持者数等。在本实施方式中,当使养成中的角色参加比赛时,能够获得与到达顺序相应的支持者数,根据比赛来决定基于支持者数的参加条件。

[0094] 另外,在本实施方式中,针对每个角色设定的多个养成目标是在到第72回合为止的回合中设定的,第73回合~第75回合是最终比赛。最终比赛以预选赛、半决赛、决赛这3个回合来进行,在参加各比赛之前能够进行与养成有关的指示。

[0095] 另外,在本实施方式中,在角色的养成中设定了在目标比赛中取得规定的到达顺序以内的结果这样的养成目标的情况下,作为未能得到所指定的到达顺序以内的结果时的补救功能,存在继续功能。该继续功能用于赋予再次挑战目标比赛的机会,玩家能够通过消耗被预先给予的继续次数来再次挑战目标比赛。在本实施方式中,继续次数在1个角色的养成过程中为3次。

[0096] 而且,在养成游戏功能中,根据预先规定的多种结束条件中的任一结束条件成立而移至养成结束确认状态。

[0097] 首先,在到达了最终比赛的决赛的情况下,即,在到达了第75回合的情况下,养成伴随决赛的结束而结束。此外,在决赛中为第2名以下的结果的情况下,如果继续次数有剩余,则能够进行再次挑战,在消耗了全部继续次数的基础上在决赛中仍为第2名以下的结果的情况下,在该时间点养成结束。此外,是否利用继续功能由玩家来决定,在进行了不利用继续功能这一选择的情况下,在该时间点养成结束。

[0098] 另外,在到第72回合为止的回合中未能达成针对每个角色设定的养成目标的情况下,也使养成结束。

[0099] 例如,在养成目标是获得规定数量的支持者数的情况下,根据在养成目标中设定的回合中未能达到规定的支持者数而养成结束。在该情况下无法利用继续功能,因此,根据在迎来作为判定对象的回合的时间点支持者数未达到规定数而养成结束。

[0100] 另外,例如,在养成目标是参加目标比赛的情况下,只要能够参加目标比赛,则无论在该比赛中的到达顺序如何都达成养成目标,但是,在各比赛中需要获得作为针对每个比赛规定的参加条件的支持者数,在目标比赛的回合中未能获得作为该比赛的参加条件的支持者数的情况下,无法参加目标比赛从而养成结束。

[0101] 另外,例如,在养成目标是在目标比赛中取得规定的到达顺序以内的到达顺序的情况下,若不满足目标比赛的参加条件,则在该时间点养成结束,在虽然参加了目标比赛但是未能取得规定的到达顺序以内的到达顺序且继续次数没有剩余的情况下,养成结束。此外,如上所述,继续功能的利用能够由玩家任意地选择,在虽然继续次数有剩余但是进行了不利用继续功能这一选择的情况下,视为养成目标未达成从而养成结束。

[0102] 另外,在进入了第73回合以后的回合的情况下,在最终比赛的预选赛和半决赛中,分别通过取得第1名而能够进入下个回合,在为第2名以下的结果且继续次数没有剩余的情况下,养成结束。在该情况下也是,如果玩家进行了不利用继续功能这一选择,则在该时间点养成结束。

[0103] 而且,在本实施方式中,当养成的结束条件成立时,移至养成结束确认状态。该养

成结束确认状态是在进行状态的确定之前给予技能获取的最后机会的状态,玩家能够消耗在当前时间点持有的技能点来进行技能的获取。另外,在养成结束确认状态下准备有用于进行养成结束的确认输入的输入接口,当玩家进行了养成结束的确认输入时,作为养成对象的角色状态被确定,与该角色有关的信息作为养成完毕的角色被登记到玩家数据存储部71的角色列表和玩家管理数据库51的角色列表中。

[0104] 当作为养成对象的角色状态经过养成结束确认状态而被确定时,进行与养成结果相应的报酬的提供。在本实施方式中,作为报酬,提供与在养成结束之前所获得的支持者数的合计相应的游戏内通货和强化点等。

[0105] 在下面,参照图4来更详细地说明对角色进行养成的养成功能的游戏进展。

[0106] 首先,在开始角色的养成之前,受理对养成剧本的选择(步骤S100)。在本实施方式中,准备了多种养成剧本,使性能参数上升的方式、与技能的获取有关的方式根据所选择的养成剧本而不同。能够通过滑动输入来切换养成剧本的选择对象,当进行了决定养成剧本的输入(例如,对决定按钮的点击输入)时,受理对在所选择的养成剧本中成为养成对象的角色选择(步骤S101)。

[0107] 在本实施方式中,如图5所示,在养成角色选择画面中,能够通过点击用于识别角色的角色图标301来选择养成对象。能够被选择为养成对象的角色(可养成角色)的信息在玩家数据存储部71中通过养成对象列表被管理,从养成对象列表中获取可养成角色的角色类别ID,并显示养成角色选择画面。在养成角色选择画面中,能够确认与选择中的角色相关的初始状态的信息。在本实施方式中,作为初始状态,能够在养成角色选择画面中确认性能参数(速度、耐力、力量、毅力、智力)、跑道适性(草地、沙地)、距离适性(短距离、英里、中距离、长距离)以及跑法适性(领头、前列、居中、后追)的信息。

[0108] 当在图5所示的养成角色选择画面中在作为养成对象的角色角色图标301被选择的状态下对进展按钮302进行了点击输入时,如图6所示,显示画面迁移至继承角色选择画面,以受理对继承角色的选择(步骤S102)。

[0109] 在本实施方式中,采用以下方式:玩家选择2个过去养成的养成完毕角色来作为进行新的养成时的继承角色,能够基于与所选择的2个继承角色相关联的因子信息(继承角色在其养成时获得的信息)来增强从此开始要养成的角色的状态。

[0110] 在本实施方式中,基于因子信息的作为养成对象的角色状态增强是在养成开始时和在养成开始后的规定的回合发生的因子继承事件中进行的。在养成功能中在对角色的养成中发生了因子继承事件的情况下,从玩家终端40对服务器20发送事件结果请求,在接收到事件结果请求的服务器20中,基于与2个继承角色关联的因子信息来执行因子继承抽选,并向玩家终端40发送抽选结果。在接收到抽选结果的玩家终端40中,基于抽选结果来进行性能参数的上升、技能的获取等级提升等作为养成对象的角色状态增强,并且执行用于向玩家传达基于因子继承事件的状态增强的结果的显示处理。

[0111] 在选择继承角色时,通过对分为2个设置的继承框303或继承框304进行点击输入来显示可选择的继承角色的一览。当在图6所示的继承角色选择画面中对继承框303(或继承框304)进行了点击输入时,参照玩家数据存储部71的角色列表,并且参照养成完毕角色的列表(继承角色列表),来如图7所示那样生成并显示继承角色一览画面。在继承角色一览画面中,能够通过对角色图标306进行点击输入来选择角色,当在任一继承角色被选择的状

态下对进展按钮309进行了点击输入时,如图8所示,返回到继承角色选择画面。

[0112] 另外,在对继承角色的选择中,不仅能够利用玩家自己所养成的养成完毕角色,还能够租借并利用由玩家进行了好友登记的其他角色养成的养成完毕角色。在本实施方式中,每1天能够最多租借3次由其他角色养成的养成完毕角色。在图7所示的继承角色一览画面中,设置有养成完毕角色的标签307和租借的标签308,当对租借的标签308进行了点击输入时,向服务器20发送租借角色获取请求。接收到租借角色获取请求的服务器20参照与作为租借角色获取请求的发送源的玩家ID关联的好友登记信息(被进行了好友登记的其他玩家的简介信息),对玩家终端40发送由被进行了好友登记的其他玩家在简介信息中设定的租借角色的列表(租借角色列表)。然后,在玩家终端40中,基于所接收到的租借角色列表来生成并显示继承角色一览画面。

[0113] 另外,为了开始角色的养成而需要选择2个继承角色,如图8所示,在只选择了1个继承角色的状况下,进展按钮305被灰化显示,无法进入角色的养成开始的准备。

[0114] 如图9所示,当在继承角色选择画面中选择了2个继承角色的状态下对进展按钮305进行了点击输入时,如图10所示,显示画面迁移至辅助编组画面,以受理对辅助道具的选择(步骤S103)。

[0115] 在本实施方式中,作为用于辅助角色的养成的道具,包括模仿了卡片的辅助道具,通过辅助道具能够得到性能参数的上升效果、能够增加可获取的技能种类。在对角色进行养成时,需要编组6张辅助道具。此外,6张辅助道具中的5张从玩家自己拥有的辅助道具中选择,其余1张是作为好友框来租借其他玩家持有的辅助道具的方式。

[0116] 辅助道具根据其性能被分类为速度、耐力、力量、毅力、智力、好友这6个系统。速度、耐力、力量、毅力以及智力如字面意思,与角色的性能参数对应地发挥训练时的参数上升效果,好友发挥体力、干劲儿的恢复效果等。辅助道具的系统能够通过系统图标来识别,玩家依据系统图标来选择在本次的养成中使用的6张辅助道具。另外,关于辅助道具,存在作为3个级别的稀有度的稀有(R)、超级稀有(SR)以及特殊超级稀有(SSR)。在本实施方式中,稀有度按 $R < SR < SSR$ 的顺序升高,基本上,稀有度越高,则辅助效果越高。

[0117] 如图10所示,在辅助编组画面中设置有与5张相应的玩家辅助框310~314以及与1张相应的好友辅助框315。当对玩家辅助框310~314中的任一辅助框进行了点击输入时,参照玩家数据存储器71的道具列表,来获取辅助道具的列表(玩家辅助列表)。然后,基于所获取到的玩家辅助列表来生成显示玩家持有的辅助道具的一览的画面,以受理对辅助道具的选择。另外,当对好友辅助框315进行了点击输入时,向服务器20发送好友辅助获取请求,接收到好友辅助获取请求的服务器20参照与作为好友辅助获取请求的发送源的玩家ID关联的好友登记信息,来对玩家终端40发送由被进行了好友登记的其他玩家在简介信息中设定的辅助道具的列表(好友辅助列表)。在玩家终端40中,基于所接收到的好友辅助列表来生成显示能够在好友辅助框315设定的辅助道具的一览的画面,以受理对辅助道具的选择。

[0118] 如图10所示,当在辅助编组画面中在编组了6张辅助道具的状态下对养成开始按钮316进行了点击输入时,如图11所示,显示画面迁移至最终确认画面,以受理玩家对养成开始的确认输入(步骤S104)。在最终确认画面中显示由玩家选择出的作为养成对象的角色、继承角色以及辅助道具的编组内容。

[0119] 然后,当在最终确认画面中对养成开始按钮317进行了点击输入时,进行对角色进

行养成的养成进展处理(步骤S105)。此外,在本实施方式中,当在养成开始的准备阶段中的最终确认画面中对养成开始按钮317进行了点击输入时,将作为养成对象的角色设定为默认角色。该默认角色的设定用于在进行下次的养成时在养成对象选择画面中将默认角色设为初始选择的角色,对反复对同一角色进行养成的玩家而言便利性高。

[0120] 图12是示出作为角色的养成期间的显示画面的一种的养成主页画面的一例的图。

[0121] 在本实施方式中的角色的养成功能中,基本上,从养成主页画面迁移至用于进行训练等各种行动的指示的画面。在养成主页画面中以动画方式显示作为养成对象的角色,并且设置有显示当前的角色的状态(速度、耐力、力量、毅力、智力、技能点)的状态显示栏401。

[0122] 另外,在养成主页画面显示有体力计量条402和干劲儿图标403。体力计量条402是示出作为影响训练的失败率的参数的体力的计量条,根据养成中的训练、参加比赛、在养成期间发生的游戏事件等而发生变动,若体力减少,则训练变得容易失败,或者干劲儿下降。另外,干劲儿图标403示出作为表示养成中的角色的劲头的参数的干劲儿,在本实施方式中,有劲头很差、劲头差、普通、劲头足、劲头十足这5个级别的设定。干劲儿这一参数影响训练效果、参加比赛时的性能参数,劲头很差、劲头差的情况与普通的情况相比,训练效果、参加比赛时的性能参数被施加下降校正,劲头足、劲头十足的情况与普通的情况相比,训练效果、参加比赛时的性能参数被施加上升校正。

[0123] 另外,在养成主页画面设置有休息按钮404、训练按钮405、技能按钮406、保健室按钮407、外出按钮408以及比赛按钮409来作为用于选择训练等各种行动的按钮。在本实施方式中,原则上,在每1个回合能够进行与1种行动有关的指示(具体而言,休息、训练、保健室、外出、比赛中的任1种),当针对在当前的回合进行的指示的行動的处理完成时,消耗当前的回合并进展到下个回合。此外,在本实施方式中,关于技能的获取,作为例外不伴有回合的消耗。在本实施方式中,在养成功能中,作为如上所述那样消耗1个回合的行动,设定有休息、训练、保健室、外出、比赛这5种行动,有时根据需要将些行动称为回合消耗行动。

[0124] 休息按钮404是用于进行用于恢复体力的休息的指示的按钮,当对休息按钮404进行了点击输入时,显示用于对指示休息进行确认的休息确认对话框。接下来,当在休息确认对话框中对决定按钮进行了点击输入时,向服务器20发送休息结果请求,在接收到休息结果请求的服务器20中,进行与体力的恢复量、有无游戏事件的发生等有关的运算,并向玩家终端40发送包含其运算结果的休息结果应答。在接收到休息结果应答的玩家终端40中,基于休息结果应答中包含的运算结果来进行使体力计量条402恢复的动画显示,在有游戏事件发生的情况下,执行与游戏事件有关的处理。

[0125] 训练按钮405是用于进行用于使角色的性能参数发生变动的训练的指示的按钮,当对训练按钮405进行了点击输入时,如图13所示,显示画面迁移至训练画面。

[0126] 在训练画面中,在养成主页画面中的配置各种按钮的区域配置速度按钮410、耐力按钮411、力量按钮412、毅力按钮413、智力按钮414。在本实施方式中,为了便于说明,有时将用于进行各训练的指示的按钮统称为训练按钮。

[0127] 在训练画面中,采用通过对处于选择状态的训练按钮进行点击输入来进行训练的指示的方式,能够通过对与处于选择状态的训练按钮不同的训练按钮的点击输入来变更处于选择状态的训练按钮。

[0128] 在训练画面中,显示根据通过处于选择状态的训练按钮进行的训练指示使哪个性能参数上升何种程度以及能够获得何种程度的技能点。在图13所示的例子中,速度按钮410为选择状态,能够掌握在指示了速度训练的情况下速度能够上升10、力量能够上升4且能够获得3个技能点。在本实施方式中,在进行了速度训练的情况下,速度和力量上升,在进行了耐力训练的情况下,耐力和毅力上升,在进行了力量训练的情况下,力量和耐力上升,在进行了毅力训练的情况下,毅力、力量以及速度上升,在进行了智力训练的情况下,智力和速度上升。不论在进行了哪种训练的情况下都能够获得技能点。

[0129] 在本实施方式中,在养成开始前编组的辅助道具在每回合通过由服务器20进行的抽选而与训练随机地建立对应,在被对应了辅助道具的训练项目中,通过辅助道具的效果来使进行了训练时的性能参数的上升量、技能点的获得量提高。在图13所示的例子中,在选择速度的训练项目的状态下显示表示角色D的角色图标431和表示角色L的角色图标432,能够掌握与角色D相关联的辅助道具和与角色L相关联的辅助道具被配置于速度的训练项目。

[0130] 在进行了训练的情况下消耗体力。能够在训练画面的体力计量条402中预先掌握训练带来的体力的消耗量。体力是影响训练中的失败率的参数,若体力减少,则失败率容易提高。在本实施方式中,在进行了训练指示的情况下,服务器20进行基于失败率的抽选,来决定训练是否失败,在训练不失败的情况下(在训练成功的情况下),结果为与训练指示对应的性能参数上升,在训练失败的情况下,结果为性能参数不上升且消耗体力。

[0131] 当在训练画面中对选择状态的训练按钮进行了点击输入时,向服务器20发送训练结果请求,在接收到训练结果请求的服务器20中,进行与训练的结果、有无游戏事件的发生等有关的运算,并向玩家终端40发送包含其运算结果的训练结果应答。在接收到训练结果应答的玩家终端40中,基于训练结果应答中包含的运算结果来进行与训练结果有关的显示处理(与训练的成功/失败有关的显示、使性能参数发生变动的显示),在有游戏事件发生的情况下,执行与游戏事件有关的处理。

[0132] 例如,在对作为养成对象的角色指示的训练成功了的情况下,如图14所示,执行与训练的成功对应的游戏演出。在图14所示的例子中,执行描绘了以下情形的游戏演出:实施作为养成对象的角色451(角色N)与作为训练伙伴的角色452(角色D)一起奔跑的训练,且作为养成对象的角色451(角色N)比作为训练伙伴的角色452(角色D)先到达终点。另外,例如,在对作为养成对象的角色指示的训练失败了的情况下,如图15所示,执行与训练的失败对应的游戏演出。在图15所示的例子中,执行描绘了以下情形的游戏演出:实施作为养成对象的角色461(角色N)与作为训练伙伴的角色462(角色D)一起奔跑的训练,且作为训练伙伴的角色462(角色D)比作为养成对象的角色461(角色N)先到达终点。像这样,在本实施方式中,有时根据训练的结果而执行不同的游戏演出。

[0133] 在游戏演出中出场的训练伙伴是与在由玩家指示的训练中配置的辅助道具对应的角色,在配置了多个辅助道具的情况下,能够从在由玩家指示的训练中配置的多个辅助道具中随机地进行决定。在配置了多个辅助道具的情况下,也可以不是随机地决定训练伙伴,而是按照预先规定的条件(例如,如果是速度的训练,则使速度的辅助道具优先等)来决定训练伙伴。另外,在由玩家指示的训练中未配置辅助道具的情况下,执行不存在训练伙伴而只有作为养成对象的角色出场的游戏演出。此外,即使在由玩家指示的训练中未配置辅

助道具的情况下,也能够在养成开始之前从由玩家编组的辅助道具中随机地决定1个辅助道具,并将与所决定的辅助道具对应的角色决定为训练伙伴。

[0134] 另外,在本实施方式中,针对各角色准备有身体数据、服装数据、运动数据等,与被执行的游戏演出的场面相应地准备有多种服装数据和运动数据。另外,还与游戏演出的场面相应地准备有多种与游戏演出有关的背景数据。用于执行这些游戏演出的演出素材的数据被存储在养成进展数据存储部72中。在与训练结果有关的显示处理中,基于训练种类、训练等级、训练的成功/失败、季节、训练场所以及训练伙伴的各信息来决定演出执行模式,并设定作为养成对象的角色(例如,角色N)和作为训练伙伴的角色(例如,角色D)的身体数据、服装数据以及运动数据,生成作为养成对象的角色(例如,角色N)进行动作的角色图像和作为训练伙伴的角色(例如,角色D)进行动作的角色图像,并且基于所决定的演出执行模式来设定背景数据,并生成背景图像。然后,将各角色图像与背景图像进行合成,来生成从游戏演出的起始帧到最终帧为止的各帧的图像,并在显示部44中进行显示输出。

[0135] 技能按钮406是用于使角色获取技能的按钮,当对技能按钮406进行了点击输入时,显示示出角色在该时间点可获取的技能的一览的技能获取画面。当在技能获取画面中选择了技能并对获取按钮进行了点击输入时,向服务器20发送技能获取请求,在接收到技能获取请求的服务器20中,将在技能获取请求中指定的技能设为已获取技能,并将其登记到养成中的角色的状态信息中,向玩家终端40发送技能获取完成应答。在接收到技能获取完成应答的玩家终端40中,执行以下处理:显示技能的获取已完成的意思,并将在技能获取画面中获取到的技能设为已获取技能来进行显示。

[0136] 保健室按钮407是用于消除对养成中的角色赋予的不良状态的按钮,仅在由于养成中的游戏事件而被赋予了不良状态的情况下受理输入。在本实施方式中,有时由于游戏事件的发生而被赋予睡眠不足等不良状态,若被赋予了不良状态,则体力变得容易减少或者干劲儿变得容易下降等,变得容易发生不利于养成的游戏事件。在未对养成中的角色赋予不良状态的情况下,保健室按钮407被灰化显示,在对养成中的角色赋予了不良状态的情况下,保健室按钮407被正常显示,从而受理点击输入。在通过保健室按钮407进行了不良状态的消除指示的情况下,向服务器20发送保健室结果请求,在接收到保健室结果请求的服务器20中,进行抽选来决定是否消除不良状态,并向玩家终端40发送包含其决定内容的保健室结果应答。在接收到保健室结果应答的玩家终端40中,进行以下处理:在消除不良状态的情况下,通知不良状态已消除这一意思,并从角色的状态显示中消除掉不良状态。

[0137] 外出按钮408是用于使养成中的角色的干劲儿上升的按钮,当对外出按钮408进行了点击输入时,显示用于对指示外出进行确认的外出确认对话框。接下来,当在外出确认对话框中对决定按钮进行了点击输入时,向服务器20发送外出结果请求,在接收到外出结果请求的服务器20中,进行与干劲儿的上升事件有关的抽选,并向玩家终端40发送包含通过抽选决定的干劲儿的上升事件的信息的外出结果应答。在接收到外出结果应答的玩家终端40中,基于外出结果应答中包含的信息来执行与干劲儿的上升事件有关的处理。另外,在将外出指定为作为养成对象的角色行动的情况下,通过抽选来随机地决定与干劲儿的上升事件有关的外出目的地,并执行与基于在抽选中决定的外出目的地和指定了外出的回合所对应的季节的演出执行模式相应的游戏演出。

[0138] 比赛按钮409是用于使养成中的角色参加比赛的按钮,当对比赛按钮409进行了点

击输入时,如图16所示,显示画面迁移至示出在当前的回合正在举办的比赛的一览的比赛一览画面。

[0139] 在比赛一览画面中,能够通过对比赛选择框415进行点击输入来选择要使养成中的角色参加的比赛。选择中的比赛能够通过有无选择标记416来识别,在比赛状况显示区域417中,针对选择中的比赛,显示季节(春、夏、秋、冬)、天气(晴、阴、雨、雪)、跑道状态(良好、含水量稍高、含水量高、不良)、参加角色数、举办回合等比赛状况信息。当选择中的比赛被变更时,比赛状况显示区域417的显示内容也配合于选择中的比赛而变更。另外,针对各比赛规定了基于养成中的角色的支持者数的获得状况的参加条件,对于养成中的角色不满足参加条件的比赛,比赛选择框415被灰化显示,使得无法参加该比赛。

[0140] 另外,在本实施方式中,有时设定了目标比赛来作为养成目标,在被设定了目标比赛的回合中,养成主页画面的显示方式不同,如图17所示,作为用于选择行动的按钮,仅显示技能按钮406和比赛按钮409。即,在被设定了目标比赛的回合中,作为回合消耗行动,只能进行参加比赛。

[0141] 图18是示出被设定了目标比赛的回合中的比赛一览画面的一例的图。在设定了目标比赛来作为养成目标的情况下,在比赛一览画面中,控制为只能选择目标比赛。在本实施方式中,在包含目标比赛的比赛一览画面中,在目标比赛的比赛选择框415附有目标徽章416,从而能够识别其是目标比赛,对于除目标比赛以外的比赛,比赛选择框415被灰化显示,使得无法参加该比赛。

[0142] 当在比赛一览画面中选择了要参加的比赛的选择框415的状态下对参加按钮418进行了点击输入时,向服务器20发送参加请求。在接收到参加请求的服务器20中,针对作为参加对象的比赛,进行由养成中的角色与NPC(非玩家角色)参加的奔跑模拟,并向玩家终端40发送包含奔跑模拟的结果的比赛结果应答。在接收到比赛结果应答的玩家终端40中,执行使玩家观看基于奔跑模拟的结果的比赛的情形显示处理。

[0143] 在本实施方式中,在要使养成中的角色参加比赛的情况下,进行与指示了参加的回合中的干劲儿的级别相应的性能参数的调整,在干劲儿为劲头很差、劲头差的情况下,与干劲儿为普通的情况相比,性能参数被进行下降校正,在干劲儿为劲头足、劲头十足的情况下,与干劲儿为普通的情况相比,性能参数被进行上升校正。

[0144] 在角色的养成中被设定了养成目标的回合,进行是否达成了养成目标的判定,在达成了养成目标的情况下,如图17所示,显示目标达成通知画面。在图19所示的例子中,养成目标是在作为目标比赛的“CCC大奖赛”中得到第5名以内的结果,在养成中的角色达成了在“CCC大奖赛”中得到第5名以内的结果的情况下,在显示目标比赛的结果之后显示目标达成通知画面。在目标达成通知画面中设置有进展按钮420,当对进展按钮420进行了点击输入时,如图20所示,显示画面迁移至目标一览画面。

[0145] 在目标一览画面中,按回合的进展顺序显示针对养成中的角色设定的养成目标的一览。在图20所示的例子中,针对养成中的角色设定有6个养成目标,针对到第3个养成目标即“在CCC大奖赛中获得第5名以内”为止的各养成目标赋予了表示养成目标已达成的完成标记421。在目标一览画面中设置有进展按钮422,当对进展按钮422进行了点击输入时,进展到下个回合并返回到养成主页画面。

[0146] 在本实施方式中,各养成目标是在到第72回合为止的期间设定的,且养成目标的

数量、养成目标的内容是根据角色的类别单独地设定的。而且,当针对养成中的角色达成了全部养成目标时,能够进入第73回合以后的最终比赛。

[0147] 在角色的养成中达成了全部养成目标的情况下,针对第73回合以后的回合,首先,参加预选赛,若在预选赛中得到第1名的结果,则参加半决赛,若在半决赛中得到第1名的结果,则参加决赛,若在决赛中得到第1名的结果,则最终比赛获胜,养成结束。在预选赛、半决赛、决赛的各回合中也能在参加前进行养成的指示。第73回合以后的最终比赛是未设定养成目标的额外回合,在预选赛、半决赛中为除第1名以外的结果的情况下,能够通过利用继续功能来进行再次挑战,但是在继续次数没有剩余的情况下,养成结束。此外,如上所述,继续功能的利用是由玩家选择的,因此,在虽然处于能够利用继续功能的状况但是玩家进行了不利用继续功能这一选择的情况下,最终比赛落败,养成结束。

[0148] 另外,在未能达成针对养成中的角色设定的养成目标的情况下,在该时间点养成结束。特别地,在本实施方式中,在养成目标是在目标比赛中取得规定的到达顺序以内的结果的情况下,即使在目标比赛中未能取得规定的到达顺序以内的结果,也能够通过利用继续功能来进行再次挑战,但是在养成目标是在规定的回合之前获得规定的支持者数的情况下、以及在养成目标是参加目标比赛的情况下,在未能达成养成目标的情况下无法利用继续功能,在迎来养成目标的判定回合的时间点养成结束。

[0149] 然后,当在养成进展处理中养成的结束条件成立时(步骤S106中为“是”),进行结束确认处理(步骤S107)。在结束确认处理中,显示能够确认作为养成对象的角色状态的结束确认画面。在结束确认画面中,设置有技能获取按钮和养成结束按钮,当对技能获取按钮进行了点击输入时,显示可获取的技能的一览,能够在所拥有的技能点的范围内进行技能的获取,当对养成结束按钮进行了点击输入时,进行养成结束处理(步骤S108)。

[0150] 首先,在养成结束处理中,进行养成完毕角色的登记。在养成完毕角色的登记中,进行评价分的计算和因子信息的决定来确定角色的状态,并将状态与角色个体ID相关联地保存到玩家数据存储部71的角色列表中,由此完成养成完毕角色的登记。评价分的计算是基于角色的性能参数和获取技能来进行计算的,因子信息是通过抽选来决定的。

[0151] 特别地,因子信息是参照角色的养成内容(比赛的参加历史记录等)、养成完成时间点的状态(性能参数、获取技能等)来决定的。另外,因子信息中的蓝因子和红因子是必定赋予的,固有因子是在作为养成对象的角色才能开花(日语:才能開花)等级(等级1~等级5)为规定以上(等级3以上)的情况下赋予的。另外,关于因子信息中的白因子,技能因子是参照已获取的技能来决定的,比赛因子是参照在养成中参加且获胜的比赛来决定的,剧本因子是参照在养成开始之前选择的养成剧本来决定的。另外,在赋予因子信息的情况下,被决定了要赋予的因子信息的因子等级也通过抽选来决定。在本实施方式中,因子等级被随机地设定为等级1至等级3这3个级别中的任一等级。

[0152] 另外,在养成结束处理中,还进行针对养成结果的报酬的提供。在本实施方式中,通过向玩家数据存储部71的道具列表的追加来提供报酬,与在养成中获得的支持者数相应的游戏内通货和辅助点被决定为报酬,支持者数越多,则能够得到越多的游戏内通货和辅助点。

[0153] 另外,在养成结束处理中,对服务器20发送养成结束请求,在接收到养成结束请求的服务器20中,将养成完毕角色登记到玩家管理数据库51的角色列表中,并将针对养成结

果的报酬追加到玩家管理数据库51的道具列表中。

[0154] 像这样,在由本实施方式的信息处理系统10提供的养成功能中,通过在角色的养成过程中进行训练的指示、进行外出的指示等进行回合消耗行动来发生与行动结果对应的游戏演出。在这些游戏演出中,由于行动结果的分支(例如,训练的成功/失败等),即使对作为养成对象的角色指示同一行动,也经常会发生不同的游戏演出。另外,在与养成过程中的角色的行动结果对应地发生的游戏演出中,以作为养成对象的角色为主要素且以在所指示的训练中配置的辅助道具的角色为子要素来构成在游戏演出中出场的角色,因此,在作为子要素出场的角色的决定中包含随机要素,若想要网罗全部演出执行模式,则需要大量的玩游戏时间。

[0155] 因此,在本实施方式中,设置使得玩家能够定制角色、演出执行模式来阅览期望的内容的游戏演出的演出阅览功能。在下面,参照图21所示的状态迁移的一例,来更详细地说明能够任意地阅览在养成功能中能够执行的游戏演出的演出阅览功能的游戏进展。

[0156] 首先,设定为受理演出阅览功能的利用开始的利用开始受理状态(步骤S200)。在本实施方式中,演出阅览功能是作为被称为相册的游戏功能的一部分提供的,通过图22所示的相册的首页画面来受理演出阅览功能的利用开始。

[0157] 在相册的首页画面中,存在2种利用开始按钮501、502。利用开始按钮501是用于开始演出阅览功能的利用的按钮,利用开始按钮502是用于开始阅览截屏的保存图像的功能的利用的按钮。

[0158] 当在显示着相册的首页画面的状况下对利用开始按钮501进行了点击输入时,开始演出阅览功能的利用,移至角色选择受理状态(步骤S201)。在角色选择受理状态下,通过主角角色选择画面来受理对在游戏演出中作为主要素出场的角色(主角角色)的选择。如图23所示,在主角角色选择画面中,显示玩家持有的已解锁角色的一览。主角角色能够从玩家持有的已解锁角色中选择,未解锁的角色不作为选择候选被呈现在主角角色选择画面中,从而无法阅览使未解锁的角色作为主角角色出场的游戏演出。但是,也可以设为在演出阅览功能中能够将未解锁的角色选择为主角角色,并能够阅览使未解锁的角色作为主角角色出场的游戏演出。

[0159] 在主角角色选择画面中,选择中的角色被显示于选择中角色显示区域511。能够通过对角色图标512进行点击输入来选择角色,选择中的角色的角色图标512被赋予选择标记513。

[0160] 另外,在主角角色选择画面中,关于已解锁角色的一览显示,能够通过排序和筛选来变更显示方式。作为排序对象,能够选择星的数量(稀有度)、亲密度、获得顺序、名称等项目,能够针对各排序对象切换升序或降序。在主角角色选择画面中设置有排序变更按钮514,能够通过对排序变更按钮514进行点击输入来变更排序对象。另外,在主角角色选择画面中设置有升序/降序变更按钮515,能够通过对升序/降序变更按钮515进行点击输入来进行从升序向降序的切换和从降序向升序的切换。作为筛选对象,能够指定稀有度(星的数量),当通过对筛选按钮516进行点击输入来使筛选功能有效时,能够变更为仅显示所指定的稀有度的角色。当在筛选功能有效的状况下对筛选按钮516进行了点击输入时,筛选功能变为无效,显示方式变更为显示全部已解锁角色。

[0161] 在本实施方式中,利用了演出阅览功能时的主角角色选择画面中的角色的选择信息被保存在玩家数据存储部71中,在下次向主角角色选择画面迁移时,基于所保存的主角角色的

选择信息来决定初始选择的角色。在向主角角色选择画面的初次迁移时,将已解锁角色中的排序位次最高的角色(在显示画面中显示于最上部的最左侧的位置的角色)设为初始选择的角色。

[0162] 另外,在主角角色选择画面中设置有进展按钮517和返回按钮518,当对进展按钮517进行了点击输入时,将选择中的角色设定为主角色,并移至演出部分选择受理状态(步骤S202)。另外,当对返回按钮518进行了点击输入时,返回到开始受理状态(步骤S200),显示画面迁移至相册的首页画面。

[0163] 在演出部分选择受理状态下,通过图24所示的演出部分选择画面,来受理针对与演出执行模式中的角色的行动内容相关联的演出部分的选择。在本实施方式中,作为选择候选,准备有2种,一方是与训练对应的演出部分,另一方是与外出・事件(外出、特殊事件等)对应的演出部分。使用训练选择按钮521和外出・事件选择按钮522来进行针对各演出部分的选择,当对任一按钮进行了点击输入时,对与选择中的演出部分对应的按钮赋予选择标记523。此外,在向演出部分选择画面迁移时,初始选择的演出部分被设定为训练。

[0164] 另外,在本实施方式中,在演出阅览功能中能够阅览的游戏演出被分类为与养成功能中的训练的指示对应地发生的游戏演出、与除训练以外的指示对应地发生的游戏演出、以及与在养成过程中可能随机地发生的事件对应的游戏演出。前者能够使用训练选择按钮521被选择为与训练对应的演出部分,后者能够使用外出・事件选择按钮522被选择为与外出・事件对应的演出部分。而且,在本实施方式中,与养成功能中的训练的指示对应地发生的游戏演出是在角色的养成过程中基于大量的条件执行的,因此在与训练的指示对应地发生的游戏演出与其以外的游戏演出之间设置分支,以能够指定更细节的场面。

[0165] 另外,在演出部分选择画面中设置有决定按钮524和返回按钮525,当对决定按钮524进行了点击输入时,移至针对所选择的演出部分设定更具体的演出执行模式的条件的执行模式选择受理状态(步骤S203)。另外,当在显示着演出部分选择画面的状况下对返回按钮525进行了点击输入时,返回到角色选择受理状态(步骤S201),显示画面迁移至主角角色选择画面。

[0166] 例如,在选择了训练的情况下,如图25和图26所示,显示训练详情选择画面。针对与训练对应的游戏演出,能够针对训练种类、训练等级、训练的成功/失败、季节、训练场所以及训练伙伴的各项目定制设定。而且,在训练详情选择画面中,设置有呈现与训练种类有关的选择候选的第一显示区域531、呈现与训练等级有关的选择候选的第二显示区域532、呈现与训练的成功/失败有关的选择候选的第三显示区域533、呈现与季节有关的选择候选的第四显示区域534、呈现与训练场所有关的选择候选的第五显示区域535、以及呈现与训练伙伴有关的选择候选的第六显示区域536。在本实施方式中,在训练详情选择画面中,针对训练种类、训练等级、训练的成功/失败、季节、训练场所以及训练伙伴的各项目,设置有与多个选择候选分别对应的单选按钮,通过对单选按钮进行点击输入,在同一项目内,仅被进行了点击输入的单选按钮被显示为有效,针对各项目能够指定1个选择候选。例如,在图25所示的状况中,针对训练种类的项目,与“速度”对应的单选按钮被显示为有效,与“耐力”、“力量”、“毅力”以及“智力”对应的单选按钮被显示为无效,即指定了“速度”。

[0167] 针对在第一显示区域531中呈现的训练种类,存在“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”、“智力”,能够选择任1个训练种类。针对在第二显示区域532中呈现的训练等级,存在

“等级1”(Lv1)、“等级2”(Lv2)、“等级3”(Lv3)、“等级4”(Lv4)、“等级5”(Lv5)这5个级别,能够选择任1个训练等级。在本实施方式中,即使训练种类相同,在训练等级不同的情况下,游戏演出的内容也不同。此外,针对训练等级,有时根据与后述的训练场所的关系而使选择产生限制。在本实施方式中,在养成功能中设置有与“夏季合宿”相当的回合,在“夏季合宿”的回合中,训练等级必定为“等级5”。因此,在选择了“夏季合宿”作为训练场所的情况下,仅“等级5”有效,“等级1”~“等级4”被灰化显示,变得无法被选择。像这样,在训练详情选择画面中,在选择了“夏季合宿”作为训练场所的情况下,训练等级的项目联动地仅使适当的选择候选有效,因此能够提高玩家的输入便利性。针对在第三显示区域533中呈现的训练的成功/失败,存在“成功”和“失败”,能够选择任一方。针对在第四显示区域534中呈现的季节,存在“春”、“夏”、“秋”、“冬”,能够选择任1个季节。在本实施方式中,根据季节,角色的服装发生变化,或者背景发生变化。此外,针对季节,也有时根据与后述的训练场所的关系而使选择产生限制。具体而言,采用在选择了“夏季合宿”作为训练场所的情况下与季节相关的选择候选全部变为无效从而无法进行选择的方式。像这样,在训练详情选择画面中,在选择了“夏季合宿”作为训练场所的情况下,季节的项目联动地产生选择的限制,由此能够提高玩家的输入便利性。针对在第五显示区域535中呈现的训练场所,存在“通常”和“夏季合宿”,能够选择任一方。在本实施方式中,在训练场所为“通常”的情况下,执行与季节相应的背景的游戏演出,但是在训练场所为“夏季合宿”的情况下,背景变为特殊方式,执行以沙滩为背景的游戏演出。而且,如上述这样,在选择了“夏季合宿”作为训练场所的情况下,针对季节和训练等级产生选择的限制。

[0168] 针对在第六显示区域536中呈现的训练伙伴,存在“无设定”、“有设定”、“随机”,能够选择任一方。在针对训练伙伴选择“有设定”的情况下,能够在玩家持有的辅助道具的范围内进行对成为训练伙伴的角色的选择。

[0169] 在向训练详情选择画面迁移时,与训练伙伴有关的初始选择为“无设定”,但是当对与“有设定”对应的单选按钮进行点击输入来选择了“有设定”时,如图27所示,显示伙伴选择对话框,能够选择要设定为训练伙伴的角色。另外,在希望变更训练伙伴的情况下,能够通过训练详情选择画面中对设置于第六显示区域536的变更按钮538进行点击输入来调出伙伴选择对话框。

[0170] 在本实施方式中,针对每个辅助道具设定有对应的1个或2个以上的角色。另外,即使是被关联了同一角色的辅助道具,也存在训练中辅助的参数不同的辅助道具。例如,有角色A的速度辅助道具、角色A的力量辅助道具等。另外,对于辅助道具,存在3个级别的稀有度($R < SR < SSR$),并且具有如下倾向:稀有度越高,则养成功能中的辅助效果越高。另外,对于辅助道具,存在“普通”、“好友”、“团体”这3个分类。被分类为“普通”的辅助道具被关联有速度等性能参数中的任一性能参数,是对应有1个角色的辅助道具。“好友”和“团体”未被关联特定的性能参数,是能够在养成功能中使得发生道具固有的外出事件的辅助道具。另外,“团体”对应有2个以上的角色,能够使得发生与各角色的外出事件。针对演出阅览功能中的训练伙伴的选择候选,是被分类为“普通”的辅助道具,不受玩家持有的辅助道具的稀有度、辅助对象的性能参数的种类的影响。但是,也可以设为与辅助道具的性能参数的种类相对应地呈现训练伙伴的选择候选。

[0171] 而且,在伙伴选择对话框中,使用角色图标541来显示与玩家持有的辅助道具中的

被分类为“普通”的辅助道具对应的角色的一览。在本实施方式中,在显示着伙伴选择对话框的状况下,能够通过对正在被一览显示的角色图标541中的任一角色图标进行点击输入来选择训练伙伴。针对选择中的角色,对角色图标541赋予选择标记542,从而能够掌握选择着哪个角色。当在对任一角色图标541赋予了选择标记542的状态下对决定按钮545进行了点击输入时,与被赋予了选择标记542的角色图标541对应的角色被设定为训练伙伴,并在训练详情选择画面的角色图标537中反映出来。此外,当对设置于伙伴选择对话框的取消按钮546进行了点击输入时,丢弃当前的选择内容,关闭伙伴选择对话框,并返回到训练详情选择画面。

[0172] 另外,在伙伴选择对话框中设置有无设定图标543和随机图标544,当在选择了这些图标的状态下对决定按钮545进行了点击输入时,作为针对训练伙伴的项目的选择内容被反映出来。例如,当在选择了无设定图标543的状态下对决定按钮545进行了点击输入时,针对训练详情选择画面中的训练伙伴的项目,“无设定”的单选按钮变为有效。另外,例如,当在选择了随机图标544的状态下对决定按钮545进行了点击输入时,针对训练详情选择画面中的训练伙伴的项目,“随机”的单选按钮变为有效。像这样,在本实施方式中,在伙伴选择对话框中,针对训练伙伴的项目,不论对于“无设定”、“有设定”以及“随机”中的哪一个的选择都能够应对,由此能够提高输入便利性。

[0173] 另外,在本实施方式中,还能够设为训练伙伴不是由玩家选择的,而是随机地决定的,还能够通过针对训练伙伴的项目选择“随机”来通过抽选随机地设定在游戏演出中出场的训练伙伴。在针对训练伙伴的项目选择了“随机”的情况下,在玩家持有的辅助道具的范围内设定抽选对象,随机地提取1个辅助道具来设定为训练伙伴。

[0174] 此外,也可以设为不仅能够选择1个训练伙伴,还能够选择2个以上的训练伙伴。另外,在“随机”的设定中,能够控制为被提取的角色的数量也被随机地决定。此外,在设为能够设定2个以上的训练伙伴的情况下,能够对训练伙伴的选择数量设置上限。另外,在“随机”的设定中,也可以设为能够由玩家指定训练伙伴的抽选对象的范围。

[0175] 而且,在训练详情选择画面中设置有阅览开始按钮539和返回按钮540,当对阅览开始按钮539进行了点击输入时,移至执行基于玩家在角色选择受理状态、演出部分选择受理状态以及执行模式选择受理状态的各状态中的选择内容的游戏演出的演出执行状态(步骤S204)。此外,当在显示着训练详情选择画面的状况下对返回按钮540进行了点击输入时,返回到演出部分选择受理状态(步骤S203),显示画面迁移至演出部分选择画面。

[0176] 另外,例如,在选择了外出·事件的情况下,显示图28所示的外出·事件详情选择画面。在本实施方式中,针对与外出·事件对应的游戏演出,能够针对外出目的地和季节的各项目定制设定。而且,在外出·事件详情选择画面中,设置有呈现与外出目的地有关的选择候选的第七显示区域553、以及呈现与季节有关的选择候选的第八显示区域552。在本实施方式中,在外出·事件详情选择画面中,针对外出目的地的项目设置有与多个选择候选分别对应的图标,能够通过对图标进行点击输入来对选择中的图标赋予选择标记553并指定1个选择候选。另外,在本实施方式中,在外出·事件详情选择画面中,针对季节的项目设置有与多个选择候选分别对应的单选按钮,通过对单选按钮进行点击输入,在同一项目内,只有被进行了点击输入的单选按钮被显示为有效,能够指定1个选择候选。

[0177] 针对在第七显示区域551中呈现的外出目的地,存在“河川沿岸”、“庙”、“卡拉OK”、

“海”以及“温泉旅行”，能够选择任1个外出目的地。另外，针对在第八显示区域552中呈现的季节，存在“春”、“夏”、“秋”以及“冬”，能够选择任1个季节。此外，在选择了“海”作为外出目的地的情况下，关于季节，只有“夏”能够被选择，与“夏”对应的单选按钮被显示为有效，“春”、“秋”以及“冬”的单选按钮被灰化显示，变得无法被选择。像这样，在外出・事件详情选择画面中，设为与季节的项目有关的单选按钮同由玩家选择出的外出目的地联动地被适当地自动选择，因此能够提高玩家的输入便利性。另外，针对外出目的地的项目中的“温泉旅行”，需要已经针对所选择的主角角色在养成功能中发生了“温泉旅行”的事件并解锁了游戏演出。在针对主角角色尚未解锁“温泉旅行”的游戏演出的情况下，“温泉旅行”无法被选择。在针对主角角色无法选择“温泉旅行”的情况下，能够将与“温泉旅行”对应的图标灰化显示或者赋予用于通知“温泉旅行”为未解锁的徽章图标等，来使得能够掌握“温泉旅行”无法被选择。像这样，在外出・事件详情选择画面中，设为如果没有在养成功能中按每个角色解锁特定的事件，则外出目的地的选择产生限制，由此能够给予在养成功能中使用各种各样的角色的动机。

[0178] 而且，在外出・事件详情选择画面中设置有阅览开始按钮554和返回按钮555，当对阅览开始按钮554进行了点击输入时，移至执行基于玩家在角色选择受理状态、演出部分选择受理状态以及执行模式选择受理状态的各状态中的选择内容的游戏演出的演出执行状态（步骤S204）。此外，当在显示着外出・事件详情选择画面的状况下对返回按钮555进行了点击输入时，返回到演出部分选择受理状态（步骤S202），显示画面迁移至演出部分选择画面。

[0179] 在演出执行状态下，执行与主角角色、演出执行模式的选择结果相应的游戏演出。在本实施方式中，在演出阅览功能中，从养成进展数据存储部72中读出与养成功能共通的演出素材的数据来执行游戏演出。图29是示出演出阅览功能中的游戏演出执行期间的显示画面的例子的图。在图29所示的例子中，执行描绘了主角角色561（角色A）和训练伙伴562（角色D）进行训练的情形游戏演出。而且，在本实施方式中，在游戏演出执行期间的显示画面中，设置有拍摄按钮563和循环播放按钮564。当对拍摄按钮563进行了点击输入时，使执行中的游戏演出定格并显示截屏，移至图30所示的图像确认画面。每当对循环播放按钮564进行点击输入时，能够切换循环播放的开启/关闭，在循环播放为开启的情况下，从游戏演出的最终帧返回到起始帧并再次执行游戏演出。另外，在循环播放为关闭的情况下，当一系列游戏演出的执行完成时，该游戏演出的最终帧的图像被定格并显示。此外，针对构成循环播放中的游戏演出的帧图像的绘制处理，既可以设为每当进行循环播放时绘制各帧的图像，也可以设为将在初次执行游戏演出时绘制的一系列帧的图像作为影像数据暂时保持在存储部42中，在循环播放时不是再次进行绘制处理，而是从起始帧起播放存储部42中暂时保持的影像数据。另外，通过循环播放按钮564进行的循环播放的开启/关闭的切换在执行游戏演出的期间和定格游戏演出的期间均是有效的。此外，也可以是，在游戏演出执行期间的显示画面中设置有拖动条，能够使游戏演出从自起始帧到最终帧为止的任意的帧进展、将游戏演出的进展倒回至任意的帧。

[0180] 在图像确认画面中，如图30所示，在图像显示区域571显示所拍摄到的截屏的图像。另外，在本实施方式中，在显示着图像确认画面的状况下，在将所拍摄到的截屏的图像保存到图像数据存储部74之前，能够进行包括滤镜加工在内的保存形式的指定。在本实施

方式中,作为保存形式,能够指定“复古”、“女孩风”、“锐化”、“戏剧”、“银质”、“原始”、“黑白”、“棕色调”、“可爱风”、“帅气风”中的任一者。在图像确认画面中,在设置于图像显示区域571的下部的保存形式显示区域572中,能够显示5种保存形式,能够通过进行向左右的滑动输入来滑动显示非显示的保存形式并进行确认。另外,能够通过选择在图像确认画面中选择“原始”的保存形式来将所拍摄到的图像原样地保存。另一方面,在图像确认画面中指定除“原始”以外的保存形式的情况下,被实施了与保存形式相应的滤镜加工的图像被显示于图像显示区域571,能够通过在该状态下对保存按钮573进行点击输入来将被实施了滤镜加工的图像保存到图像数据存储部74。此外,在本实施方式中,在指定除“原始”以外的保存形式并保存被实施了滤镜加工的图像的情况下,在初次保存时,将“原始”的图像和滤镜加工完毕的图像保存到图像数据存储部74。在图像数据存储部74中已经保存有“原始”的图像的状态下,仅追加保存滤镜加工完毕的图像。

[0181] 当在显示着图像确认画面的状况下对保存按钮573进行了点击输入时,如图31的(A)所示,显示保存确认对话框。当在显示着保存确认对话框的状况下对确认按钮581进行了点击输入时,图像确认画面的图像显示区域571中显示着的图像被保存到图像数据存储部74,当图像的保存完成时,返回到图像确认画面。此外,在对设置于保存确认对话框的取消按钮582进行了点击输入的情况下,不进行图像的保存而关闭保存确认对话框,并返回到图像确认画面。

[0182] 另外,在本实施方式中,保存确认对话框的显示能够被省略,能够使用设置于保存确认对话框的复选框583来切换保存确认对话框的显示/非显示。例如,在保存确认对话框的复选框583中记入了勾选标记的情况下,在下次以后的图像的保存时,通过对图像确认画面的保存按钮573进行点击输入,省略保存确认对话框的显示而将图像显示区域571中显示着的图像保存到图像数据存储部74。

[0183] 另外,在本实施方式中,对图像数据存储部74中能够保存的图像的数量规定了上限(例如,120),在图像数据存储部74中保存的图像的数量达到了上限的状况下想要新保存图像的情况下,将保存日期时间最早的图像作为覆盖对象覆盖该图像而保存作为保存对象的图像。因此,在本实施方式中,能够通过对设置于图像确认画面的保存数据编辑按钮574进行点击输入,来显示图像数据存储部74中保存的图像的一览,并进行对任意的图像的删除、对任意的图像的收藏(日文:お気に入り)登记。被进行了收藏登记的图像从覆盖对象中被排除,能够防止由于覆盖保存而失去不希望被删除的图像的事态。

[0184] 另外,在对设置于图像确认画面的返回按钮575进行了点击输入的情况下,显示图31的(B)所示的结束确认对话框。在对设置于结束确认对话框的确认按钮591进行了点击输入的情况下,关闭结束确认对话框,并返回到开始执行游戏演出前的演出部分选择受理状态(训练详情选择画面或外出・事件详情选择画面)。另一方面,在对设置于结束确认对话框的取消按钮592进行了点击输入的情况下,关闭结束确认对话框,并返回到图像确认画面。

[0185] 另外,在本实施方式中,能够通过从设置于相册的首页画面、角色选择画面、演出部分选择画面、训练详情选择画面以及外出・事件详情选择画面各自的下部的菜单条600选择向其它游戏功能的转移来使演出阅览功能结束。

[0186] 在以上所述的本实施方式的信息处理系统10中,与养成功能独立地另外设置演出

阅览功能,在演出阅览功能中,将在养成功能中随机地决定的演出执行模式作为选择候选来呈现,使玩家能够任意地选择演出执行模式。特别地,在本实施方式中,作为演出执行模式的选择候选,包括在养成功能中玩家无法任意地选择而通过抽选来随机地决定的演出执行模式,由此,玩家能够使用演出阅览功能来快速地体验在养成功能中未体验的游戏演出。因而,根据本实施方式的信息处理系统10,能够提高与游戏演出的体验有关的便利性。

[0187] 另外,在本实施方式的信息处理系统10中,提供输入接口,该输入接口能够针对正在通过演出阅览功能执行的游戏演出拍摄截屏,并保存所拍摄到的截屏的图像。因此,根据本实施方式的信息处理系统10,能够通过截屏的图像来留下游戏演出的体验的记录,因此能够提高与游戏演出的体验有关的兴趣。

[0188] 另外,在本实施方式中,作为在演出阅览功能中执行的游戏演出中出场的角色,能够选择作为主要素出场的角色即主角色和作为子要素出场的作为训练伙伴的角色,是玩家持有的已解锁角色被设定为能够被选择为主角色的第一条件,是与玩家持有的辅助道具对应的角色被设定为能够被选择为作为训练伙伴的角色的第二条件。因此,根据本实施方式的信息处理系统10,根据玩家的角色的解锁状况、辅助道具的持有状况,能够再现的游戏演出存在限制,因此能够唤起玩家获得角色的欲望、玩家获得辅助道具的欲望。

[0189] 此外,在本实施方式中,在演出阅览功能中能够执行的游戏演出被限制为在养成功能中对作为养成对象的角色进行了训练或外出的指示的情况下执行的游戏演出、以及在发生了温泉旅行事件的情况下执行的游戏演出,但是不限于此。例如,也可以设为能够在演出阅览功能中执行以下游戏演出等:与辅助道具相关联地随机地发生的、与辅助道具固有的事件对应的游戏演出;作为根据养成剧本发生的在养成过程中的规定的回合发生的事件的、具有结果存在分支的模式的游戏演出。另外,在演出阅览功能中能够执行的游戏演出也可以是在养成功能中与训练、外出的指示同样地进行了作为回合消耗行动的保健室的指示的情况下执行的游戏演出。另外,在演出阅览功能中能够执行的游戏演出还可以是在养成功能中根据不是回合消耗行动的行动的指示发生的游戏演出、与在养成过程中通过抽选随机地发生的事件对应的游戏演出。例如,也可以是如下游戏演出:在养成过程中随着获得道具、技能、影响状态的效果等而发生的游戏演出;作为与在养成开始之前选择的养成剧本相应的事件的、对玩家给予选项并根据选择结果执行的游戏演出。

[0190] 另外,在演出阅览功能中,也可以设为能够阅览在除养成功能以外的游戏功能中执行的游戏演出。例如,也可以是以下结构:在设置有益于玩家从所持有的已解锁角色中选择1个角色并指定所选择的已解锁角色的外出目的地以执行表现出与角色一起外出的情形的游戏演出的其它游戏功能的情况下,针对在该其它游戏功能中执行的游戏演出,能够使玩家选择要出场的角色和演出执行模式来再现游戏演出以能够阅览该游戏演出。另外,在除养成功能以外的其它游戏功能中执行的游戏演出中存在成功模式和失败模式的情况下,在演出阅览功能中,既可以设为能够阅览基于玩家在成功模式和失败模式中任意地选择的模式的游戏演出,也可以设为能够阅览基于通过抽选随机地决定的模式(抽选也可以在服务器20和玩家终端40中的任一方进行)的游戏演出。

[0191] 另外,在演出阅览功能中,也可以针对一部分游戏演出的执行存在随机要素。例如,在选择了外出・事件作为演出部分的情况下,当指定了“庙”作为外出目的地时,执行与求签的事件对应的游戏演出。在求签的事件中,设置有基于求签结果的分支模式,求签结果

能够通过抽选来随机地决定。即,不是使玩家任意地决定全部演出执行模式,而能够通过抽选来随机地决定一部分演出执行模式。另外,在养成功能中,在服务器20中通过抽选来决定与游戏演出的执行相关的分支模式的决定,与此相对,在演出阅览功能中,能够在玩家终端40中通过抽选来决定与游戏演出的执行相关的分支模式的决定。这样一来,通过减少演出阅览功能中的与服务器20的通信机会,能够在玩家终端40中流畅地利用功能。例如,在养成功能中,在服务器20中执行上述的用于决定求签的事件中的求签结果的抽选,在演出阅览功能中,能够在玩家终端40中执行该抽选。但是,也可以设为在养成功能和演出阅览功能中都是在服务器20中进行与分支模式的决定相关的抽选,还可以设为在养成功能和演出阅览功能中都是在玩家终端40中进行与分支模式的决定相关的抽选。

[0192] 另外,在本实施方式中,设为在演出阅览功能中的演出执行状态下能够拍摄截屏并且能够保存所拍摄到的图像,但是也可以设为能够以视频的形式保存执行中的游戏演出。另外,在能够以视频的形式保存执行中的游戏演出的情况下,也可以设为能够指定从起始帧到最终帧的任意的范围并剪辑保存所指定的范围的视频。另外,在能够以视频的形式保存执行中的游戏演出的情况下,也可以对能够保存的视频的长度(秒数、帧数)设有限制。

[0193] 另外,关于本实施方式的控制方法,只要是在游戏的进展过程中发生游戏演出且在执行的游戏演出中存在随机要素的游戏,则能够同等地应用该控制方法。另外,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的游戏。另外,还可以应用于能够在其它类型的游戏、例如偶像养成游戏、卡片战斗游戏、格斗游戏、动作游戏、大逃杀游戏、角色扮演游戏等中对角色、道具、装备品等游戏介质进行养成的游戏。

[0194] 附图标记说明

[0195] 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;60:游戏运算部;70:终端数据存储部;71:玩家数据存储部;72:养成进展数据存储部;73:比赛控制数据存储部;74:图像数据存储部;80:游戏执行部;81:养成功能提供部;82:演出阅览功能提供部。

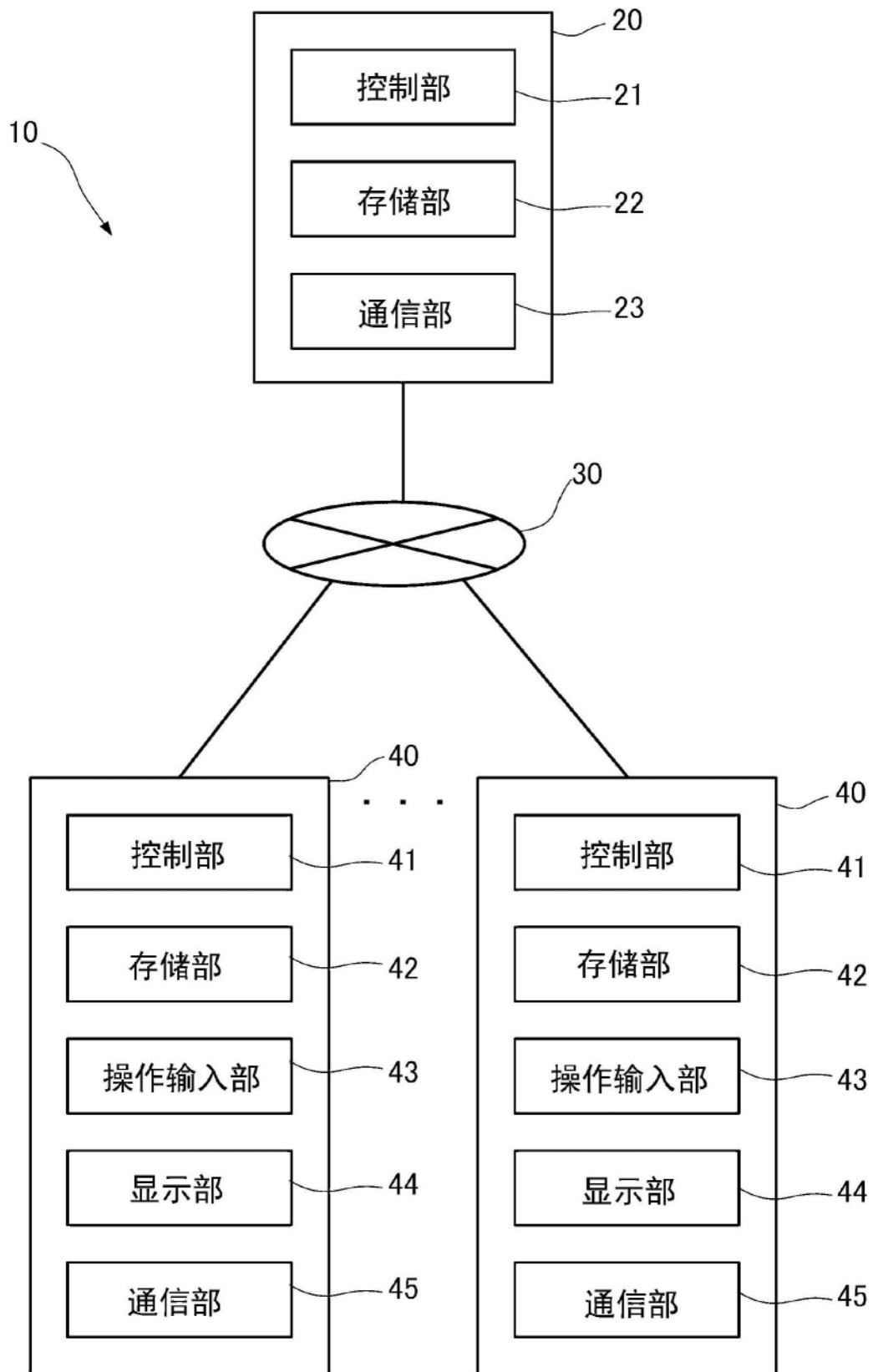


图1

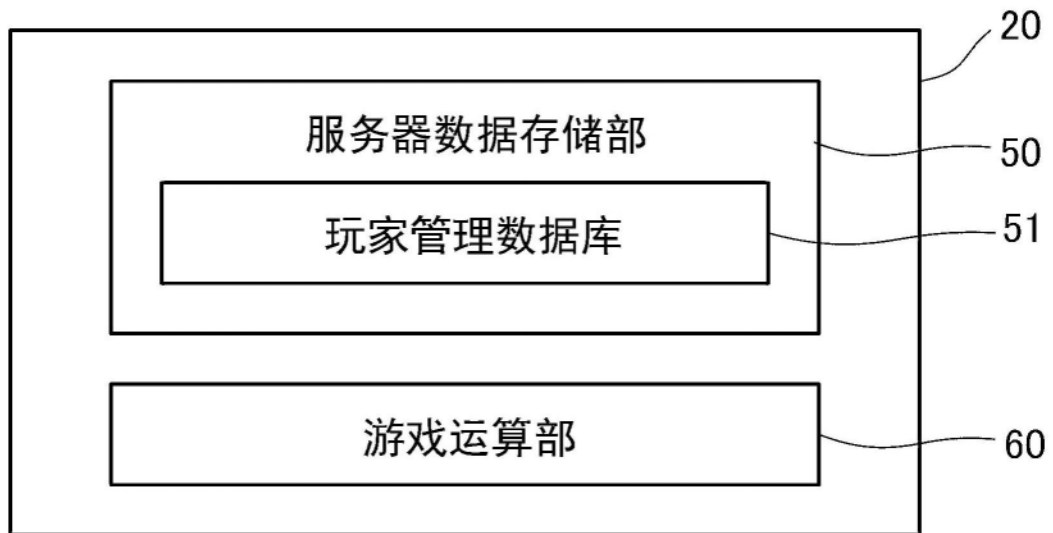


图2

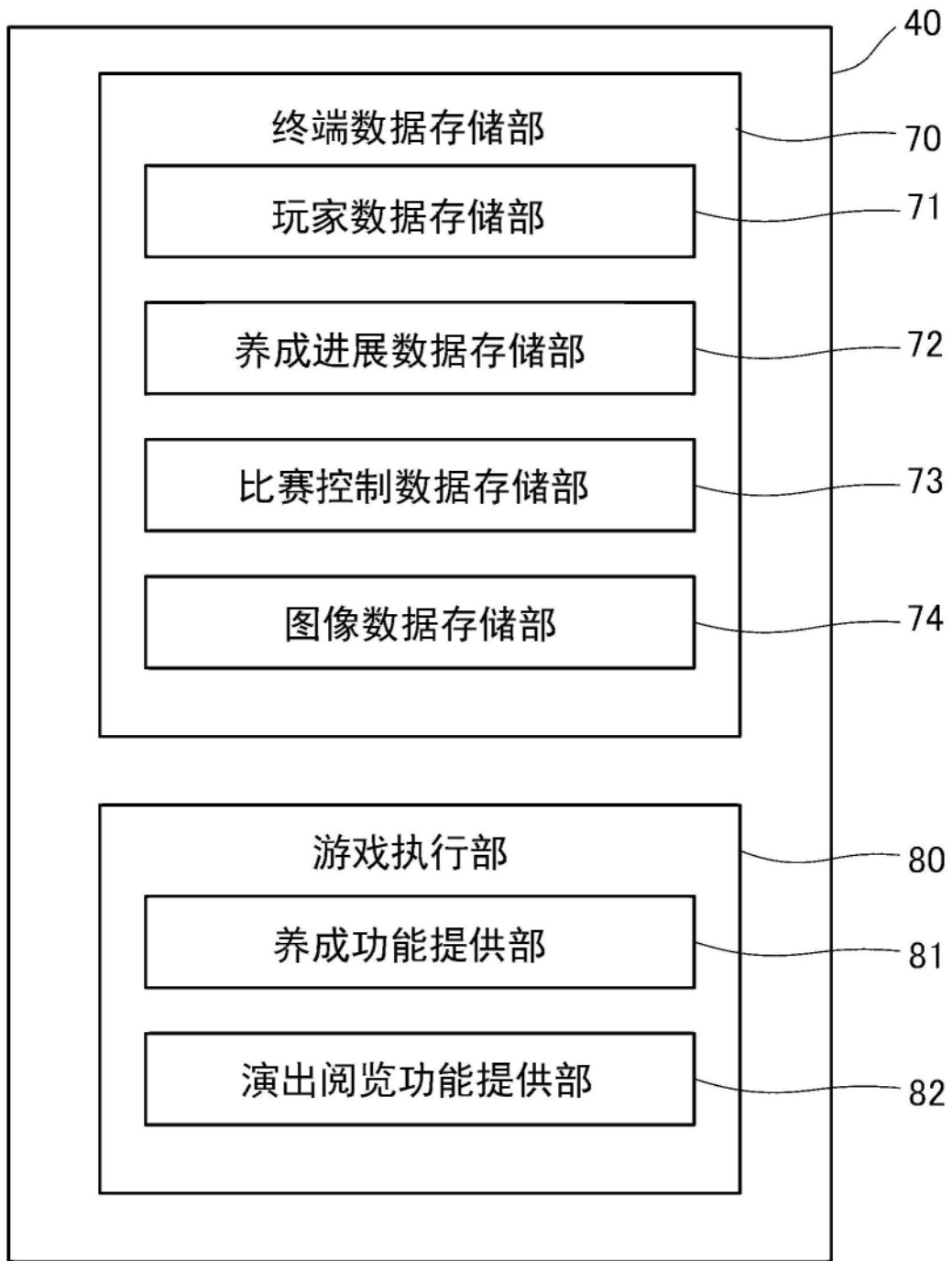


图3

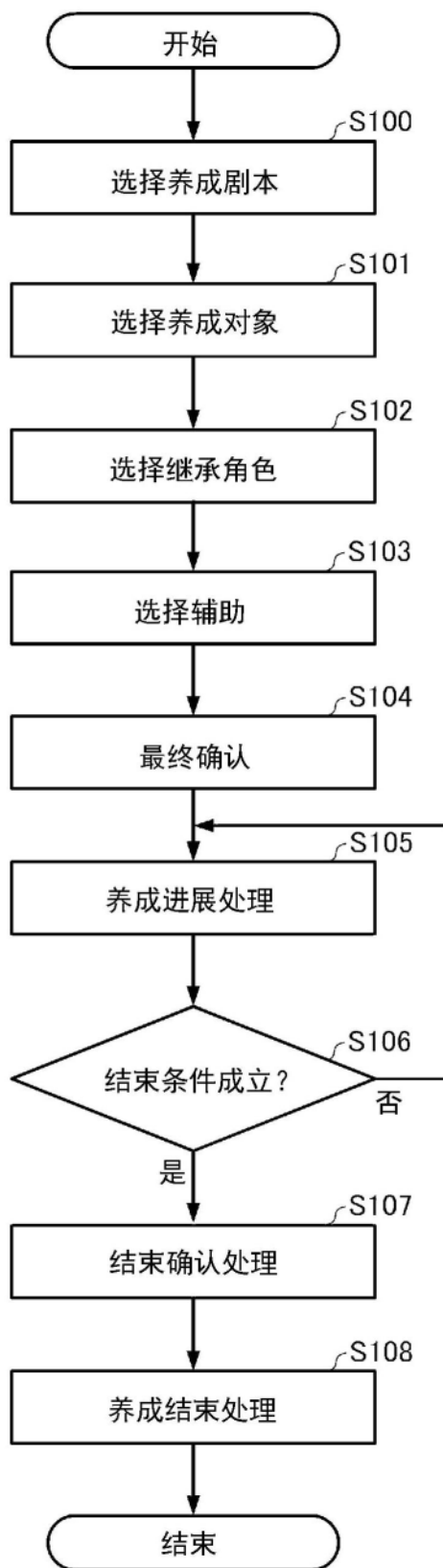


图4

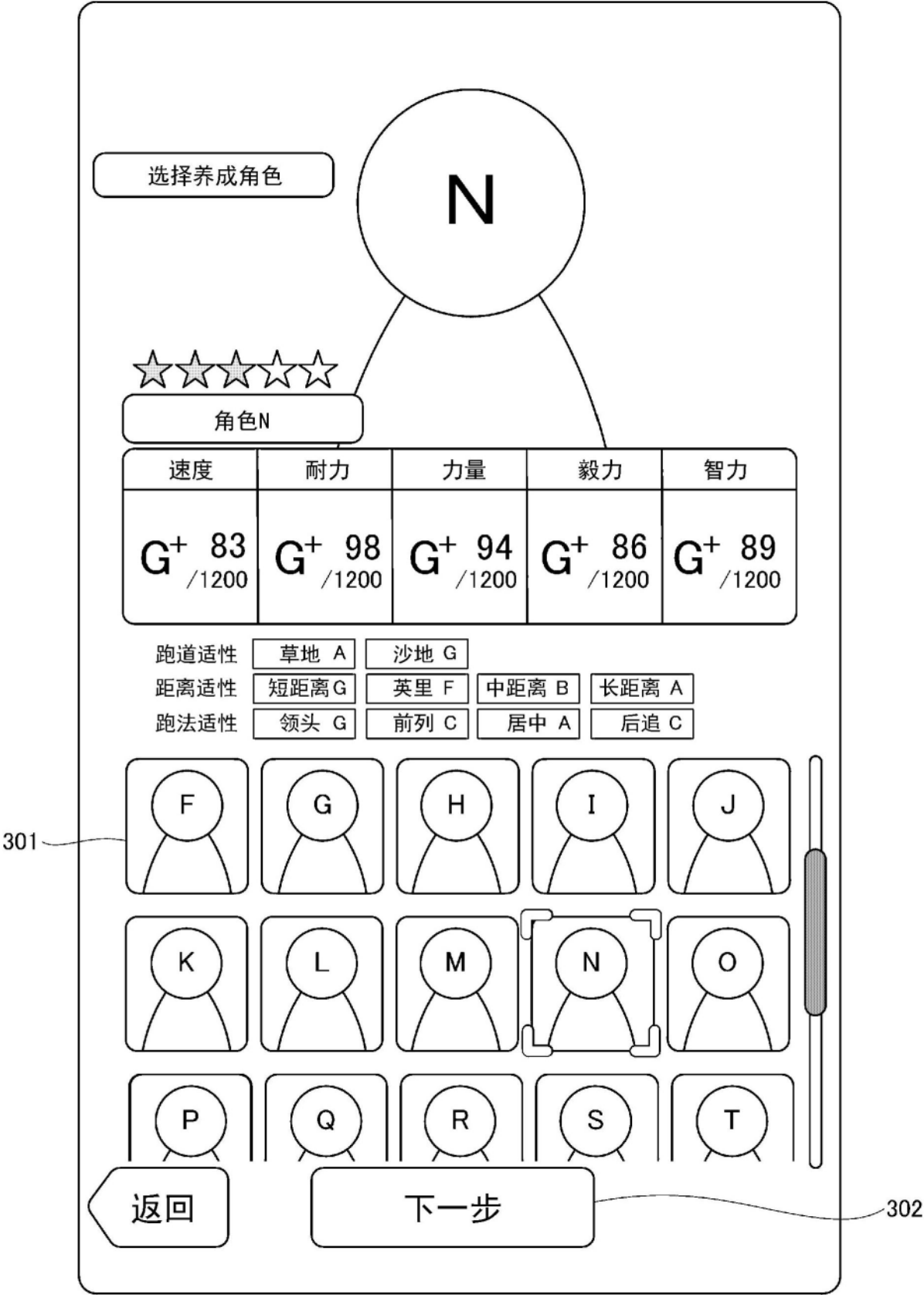


图5

选择继承角色

N

速度	耐力	力量	毅力	智力
G ⁺ 83 /1200	G ⁺ 98 /1200	G ⁺ 94 /1200	G ⁺ 86 /1200	G ⁺ 89 /1200

第一个

303

请选择继承角色

第二个

304

请选择继承角色

重置

一键委托编组

返回

305

下一步

图6

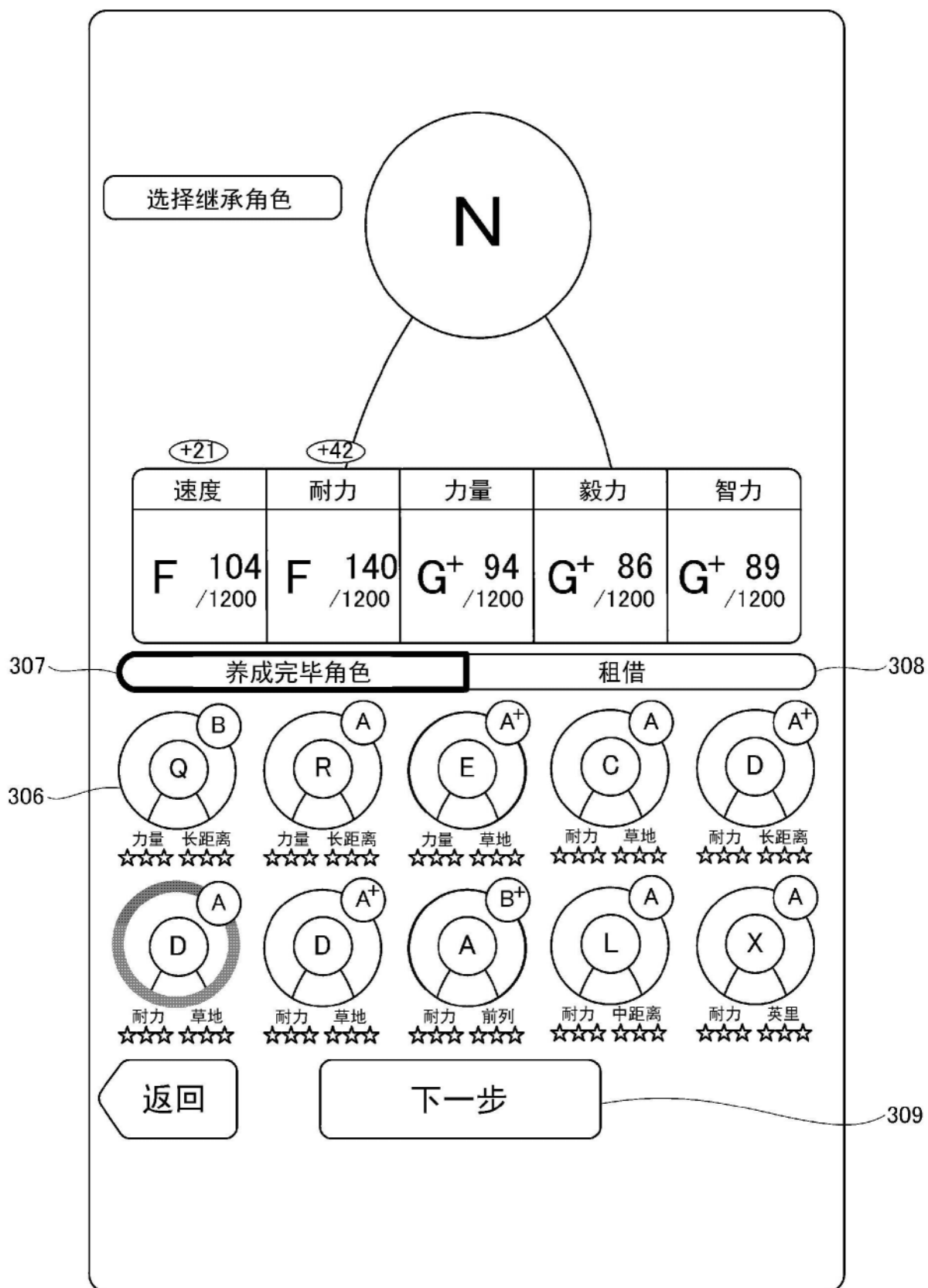


图7

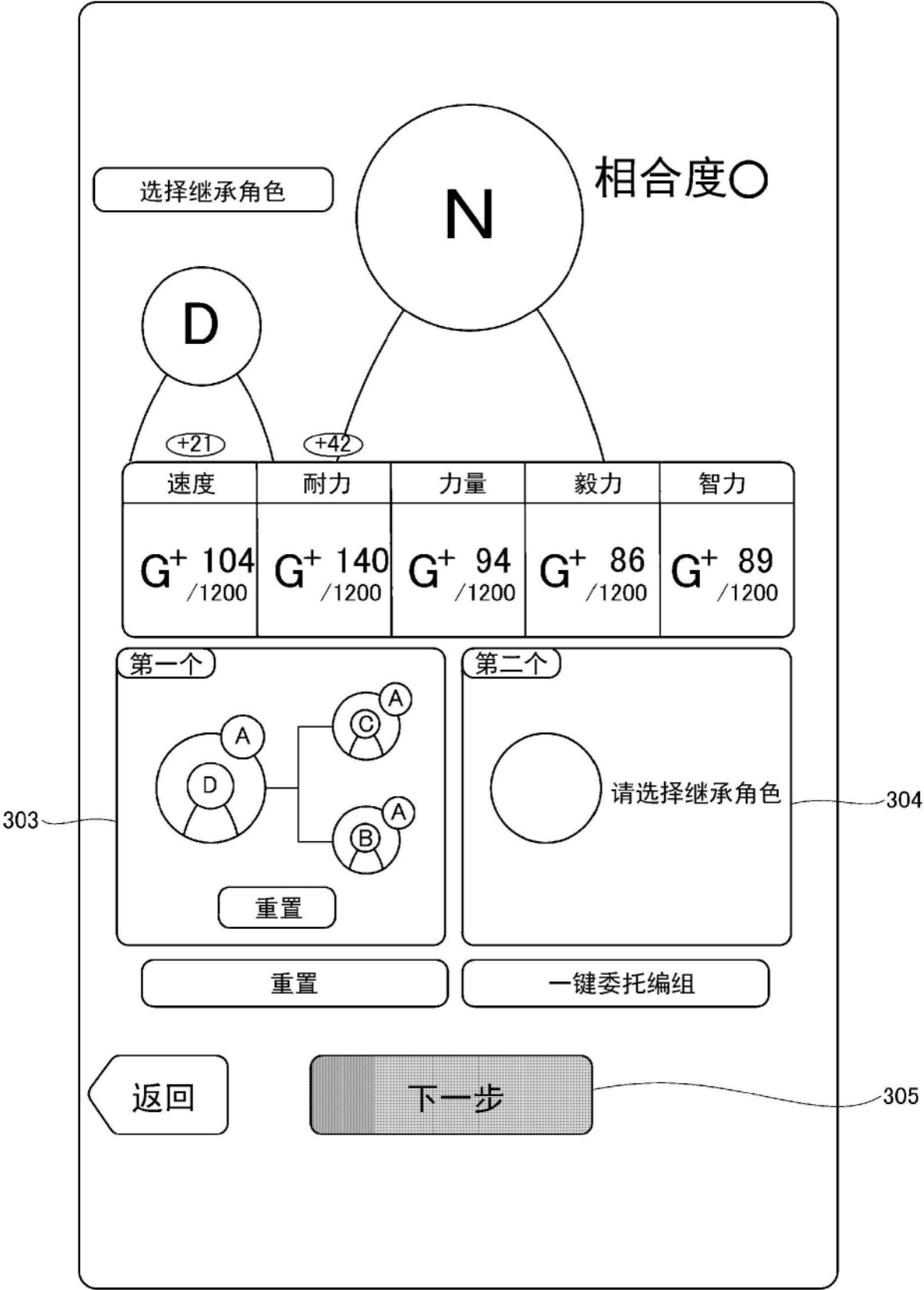


图8

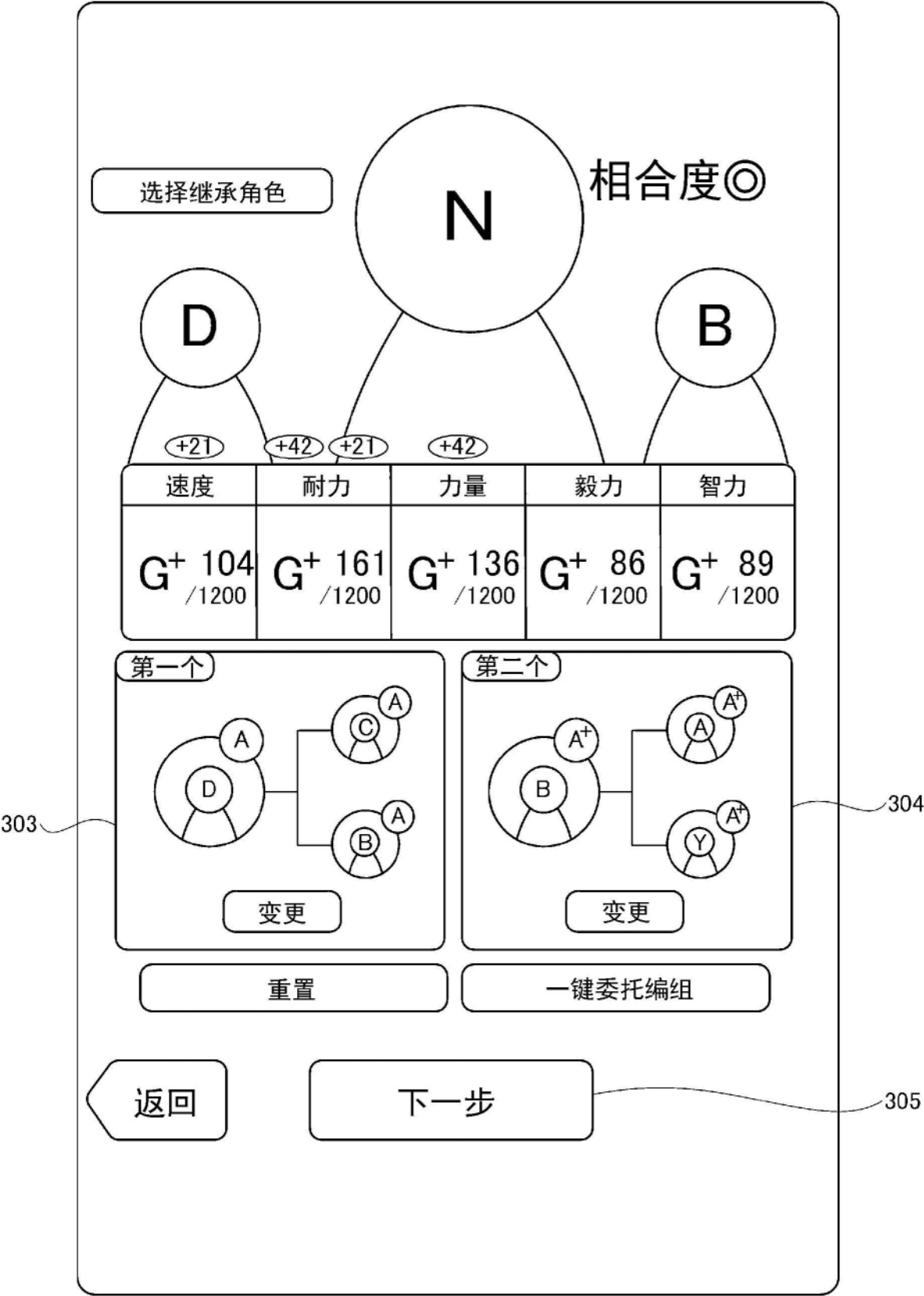


图9

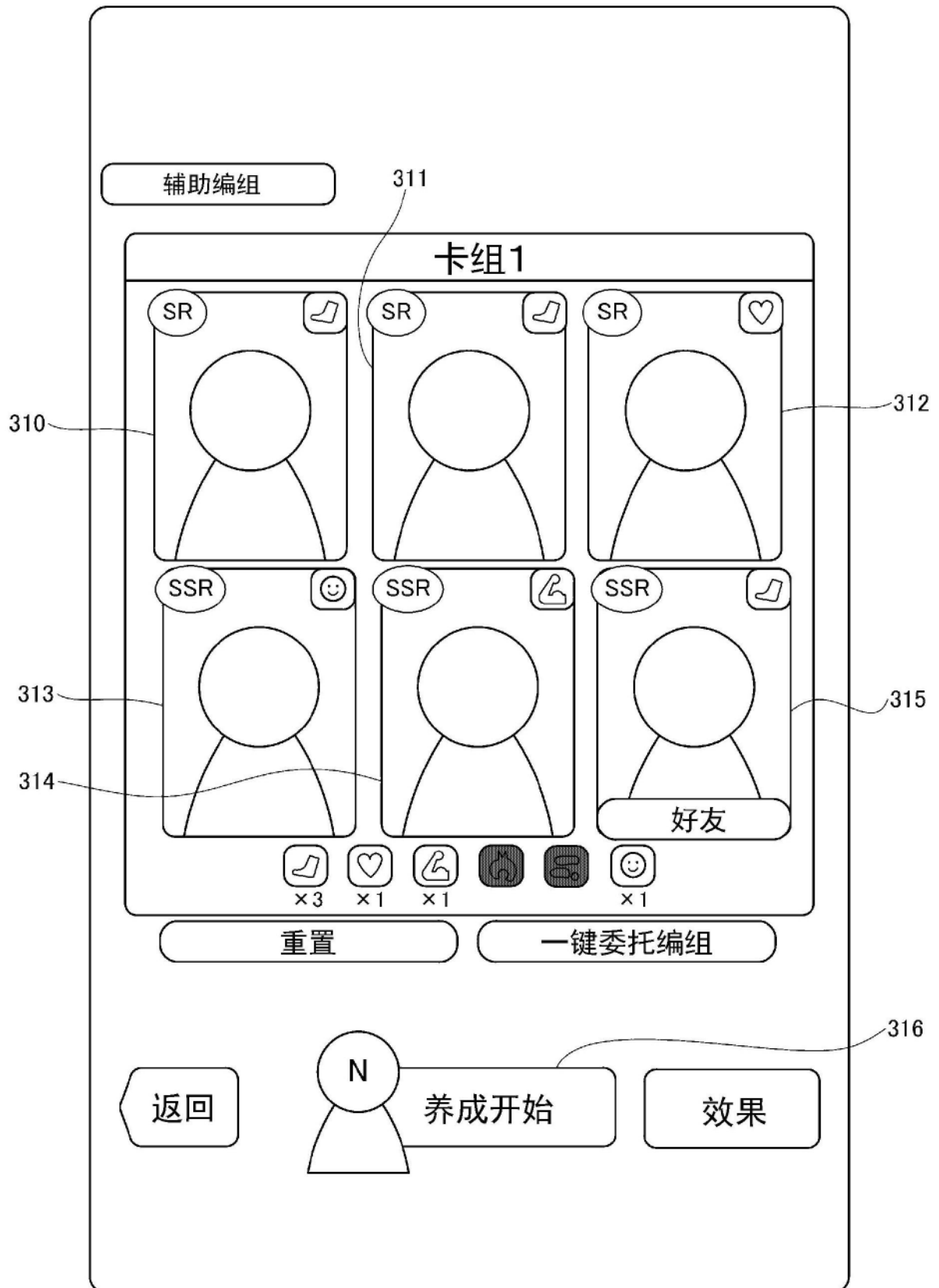


图10

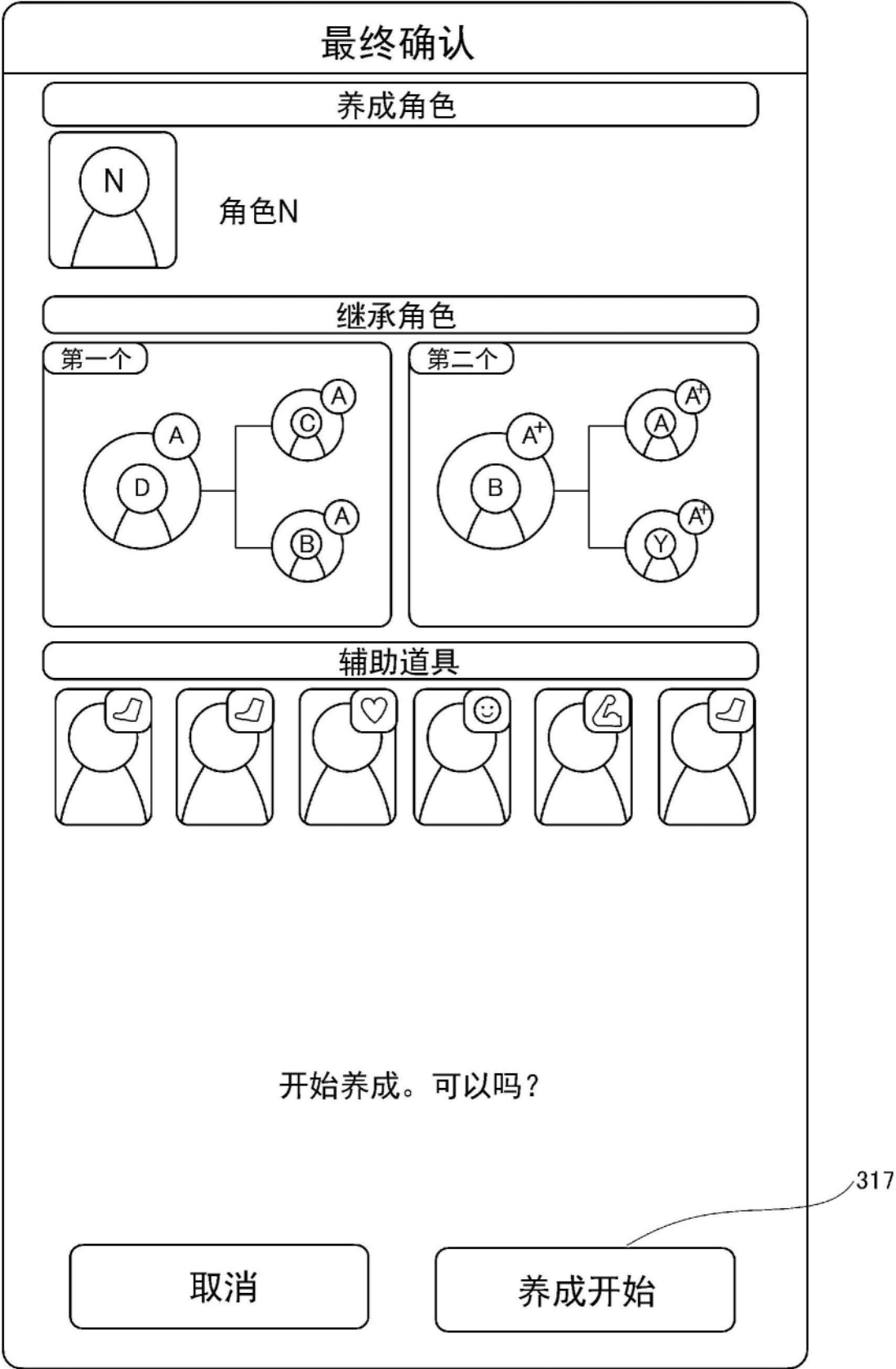


图11

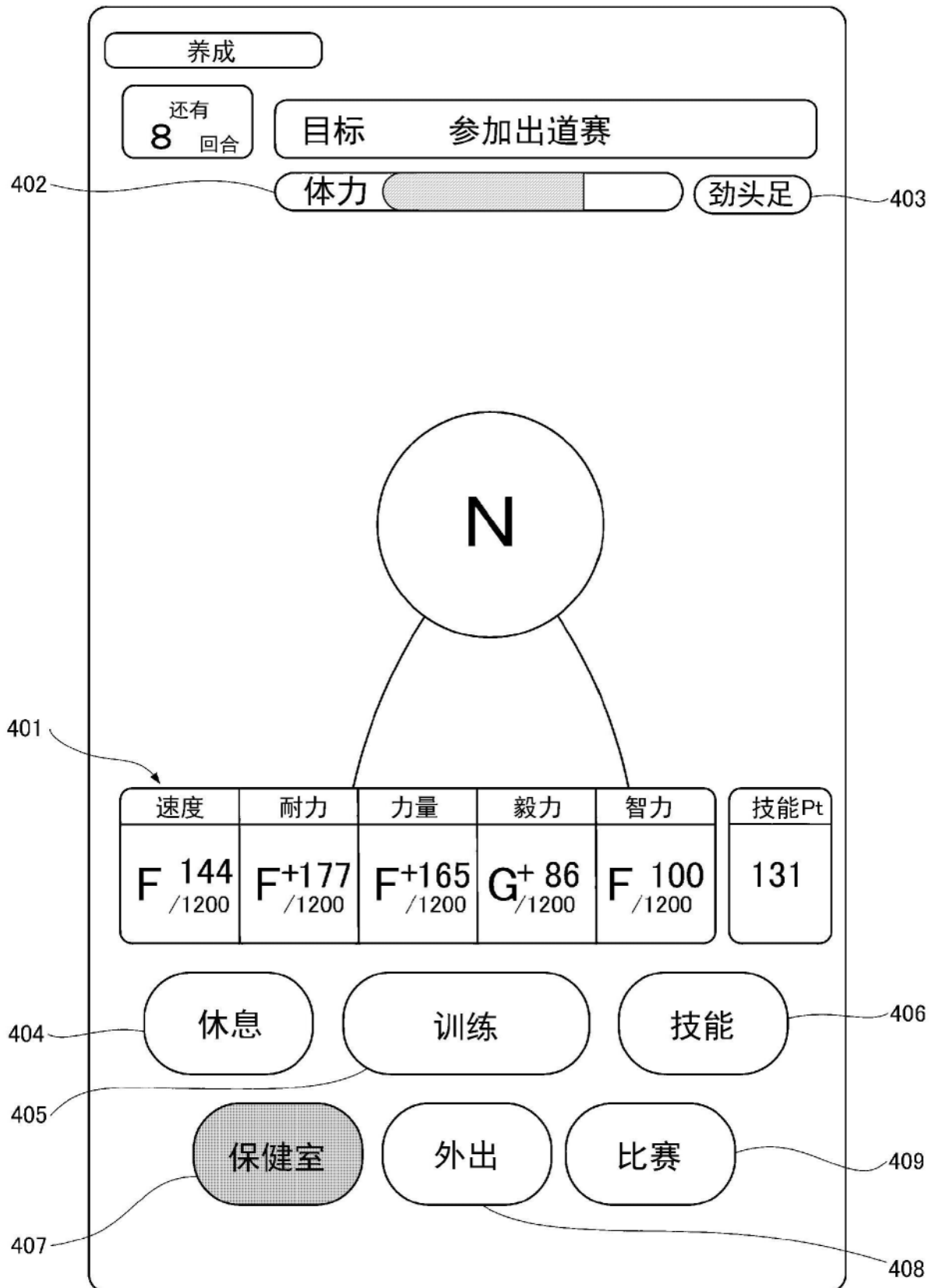


图12

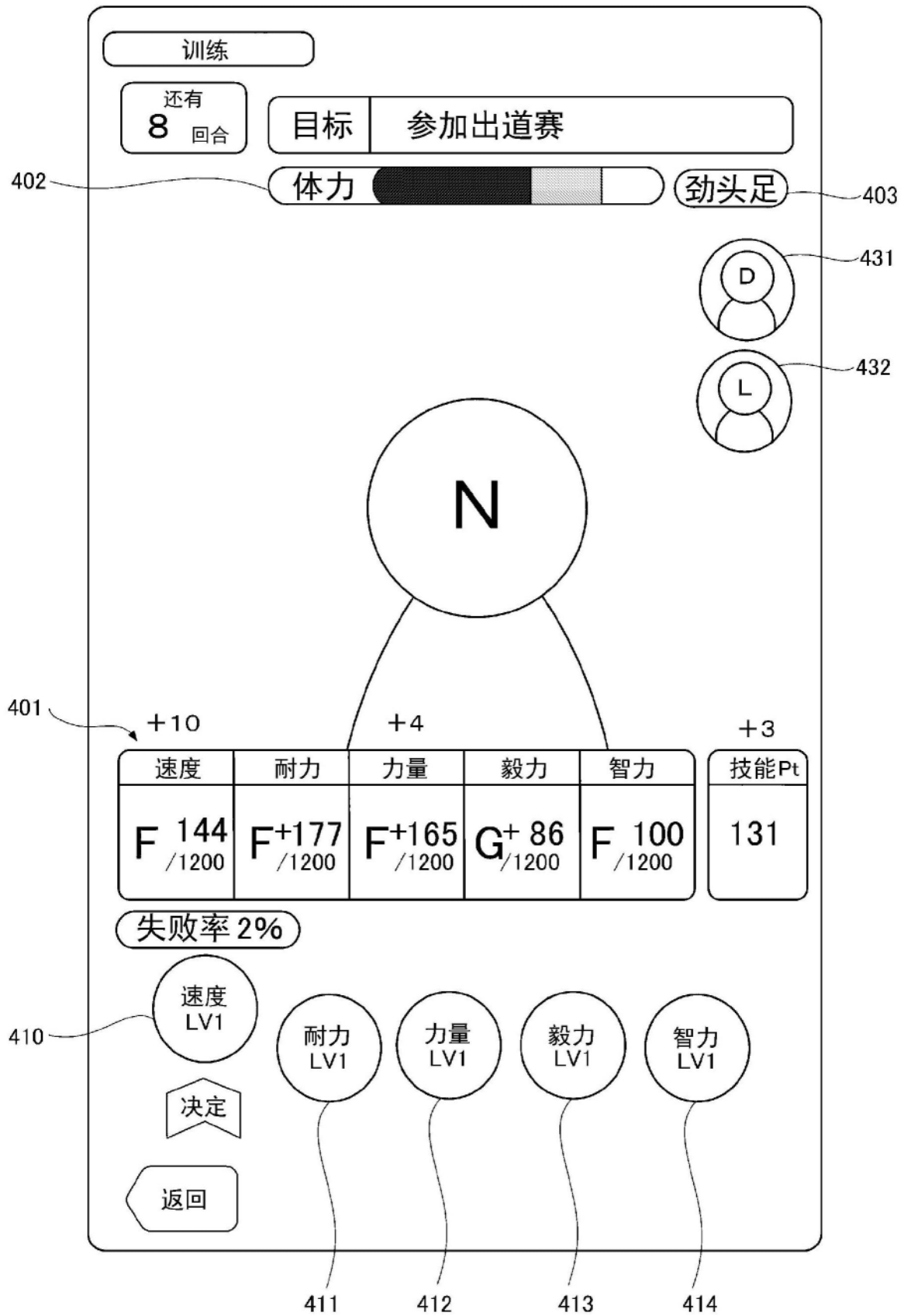


图13



图14

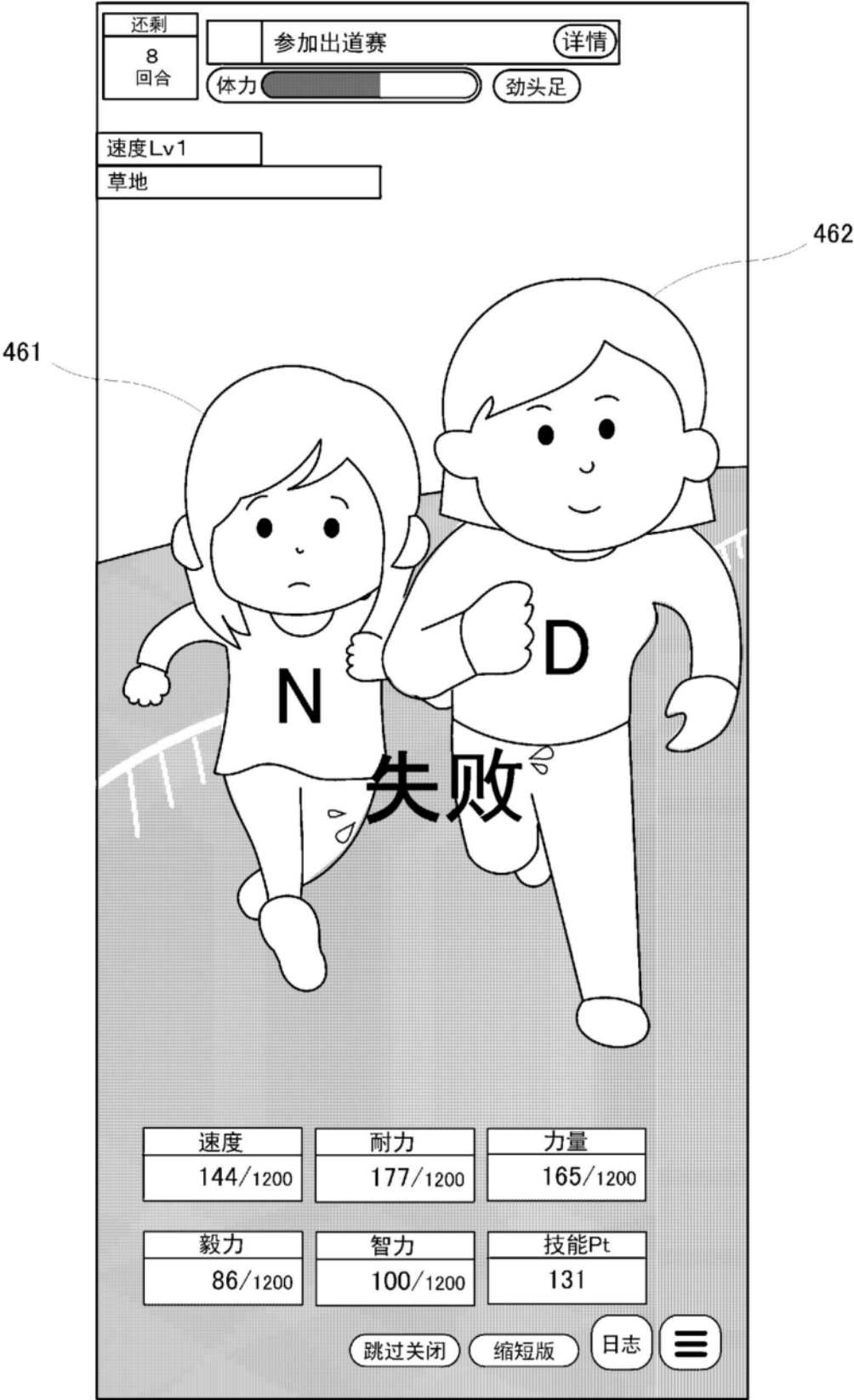


图15

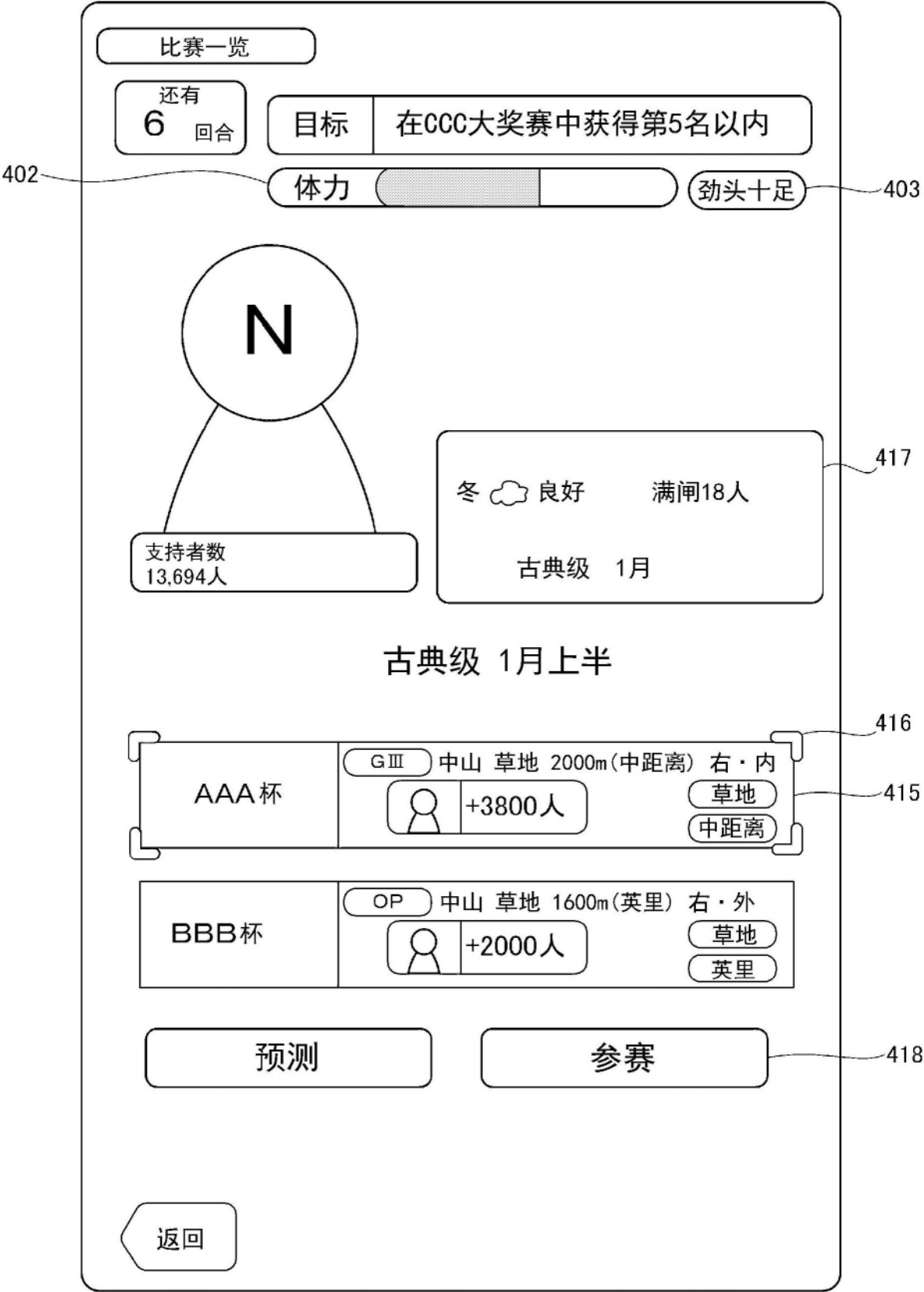


图16

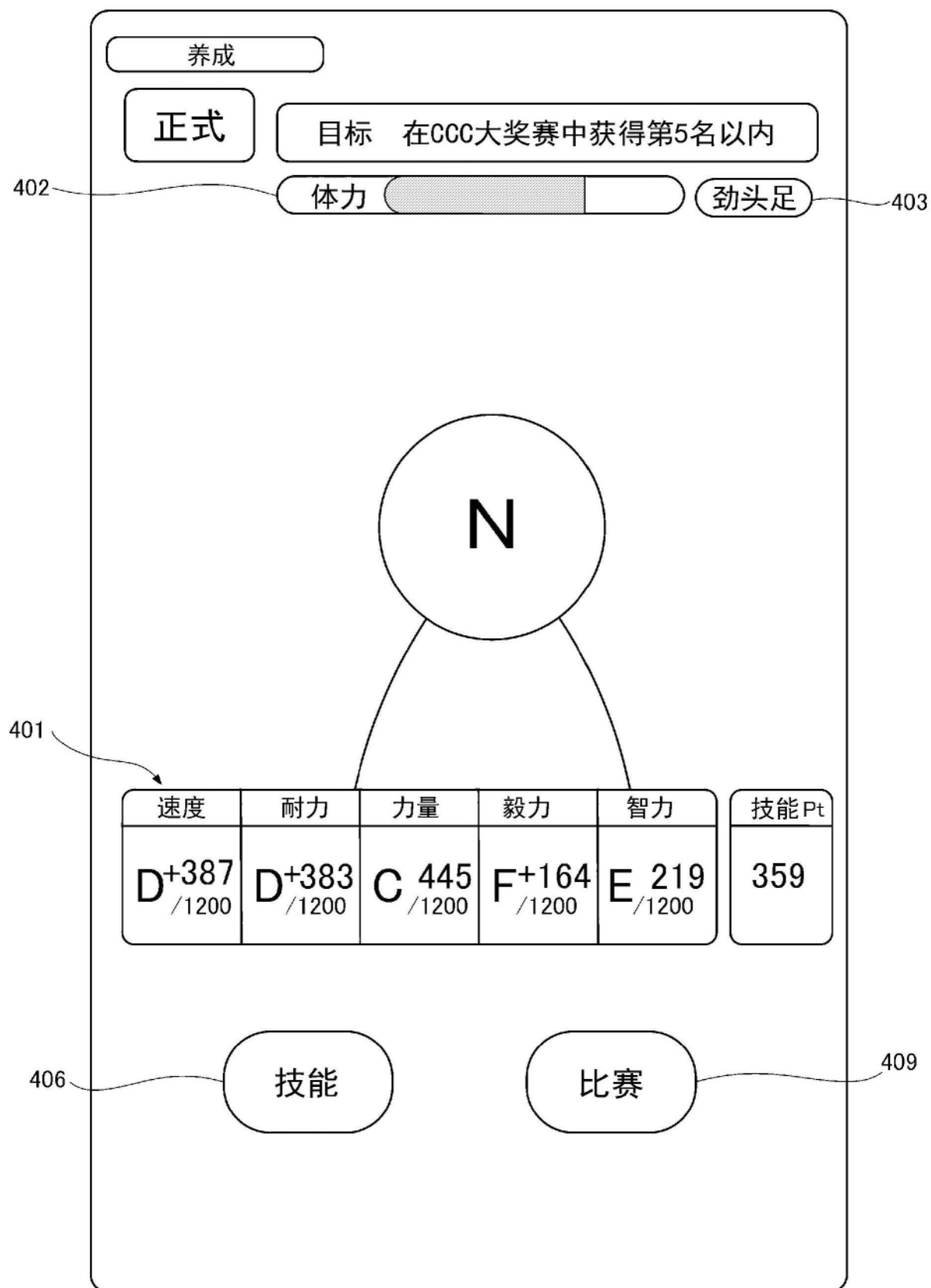


图17

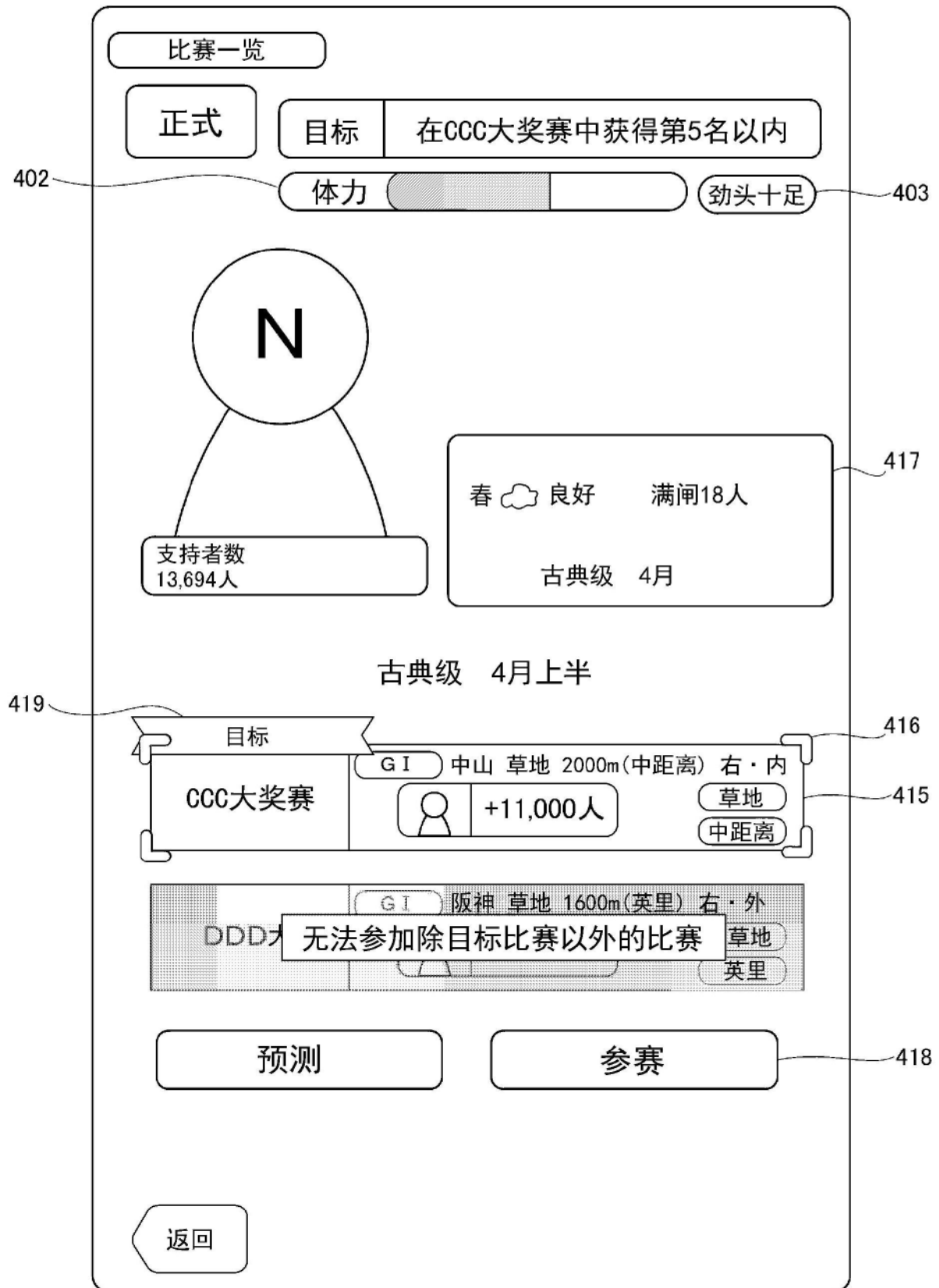


图18

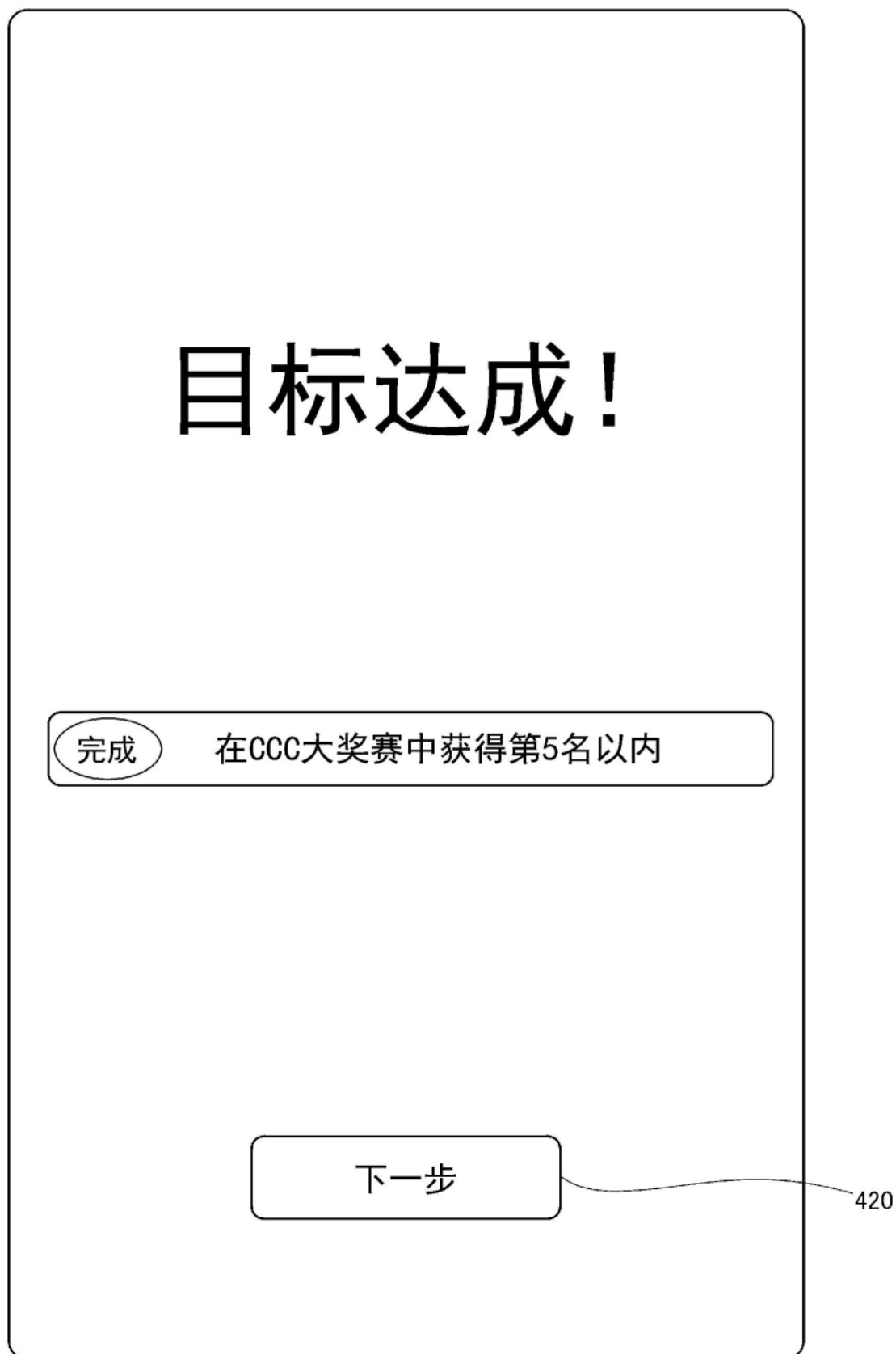


图19

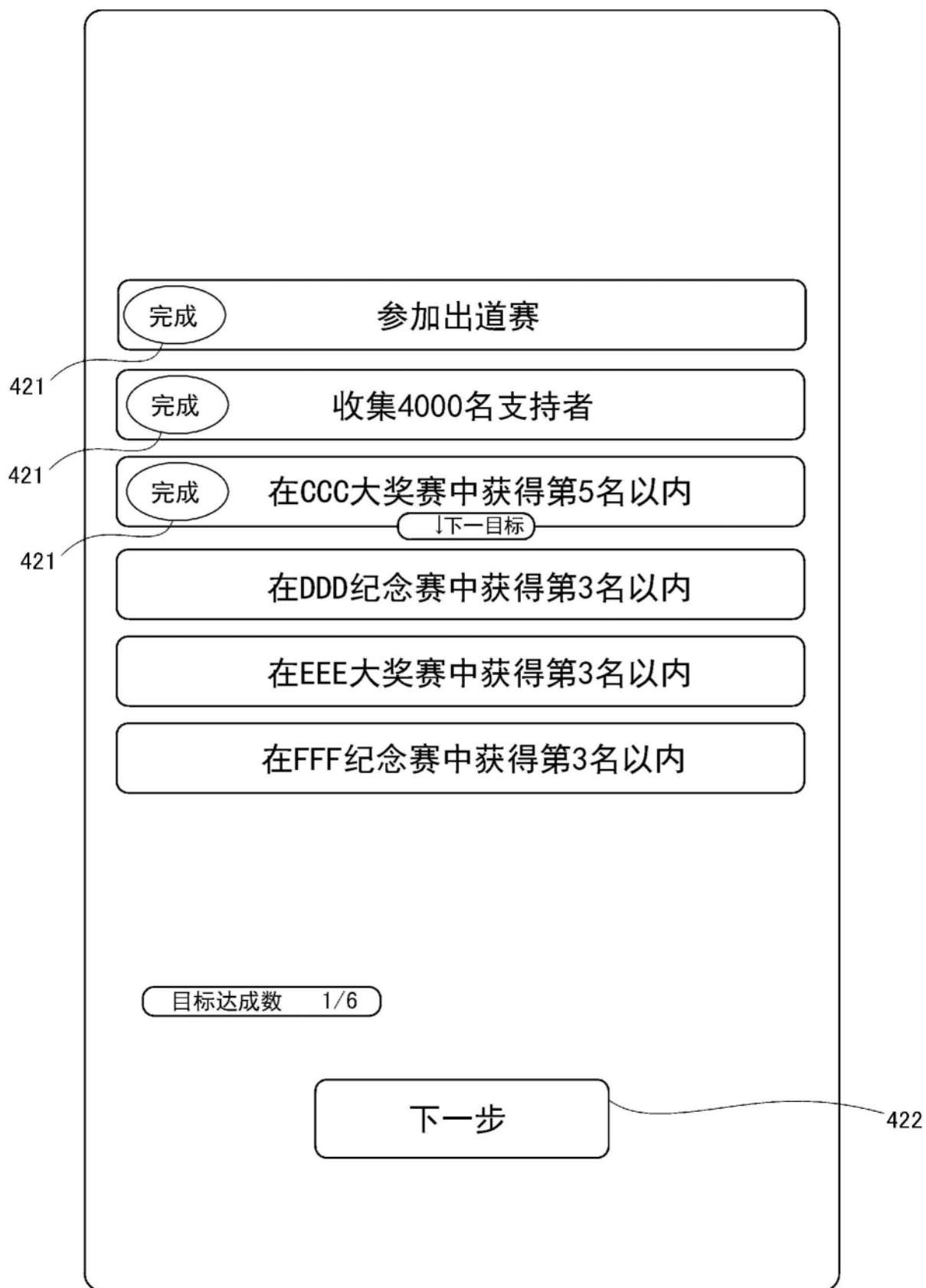


图20

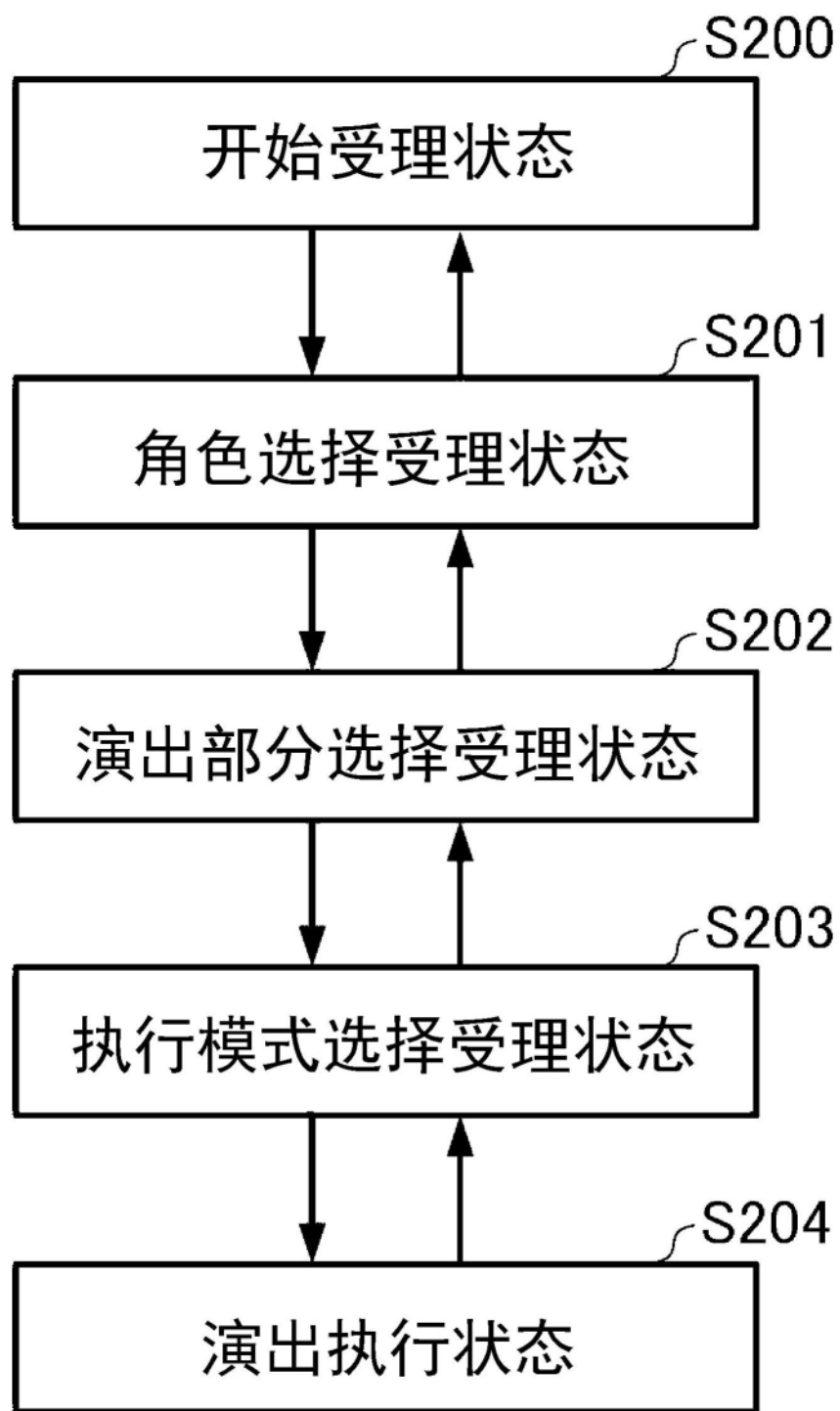


图21

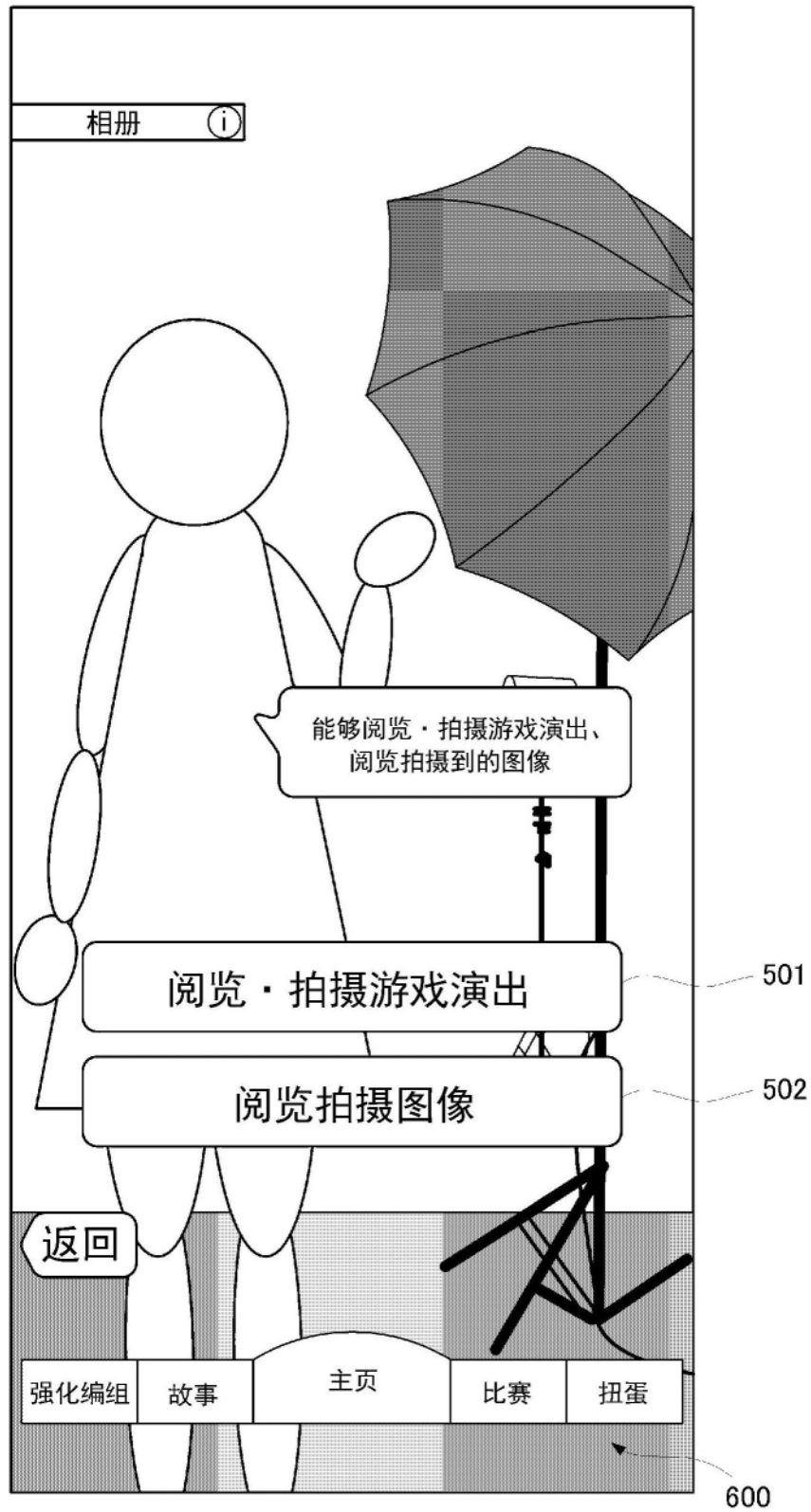


图22

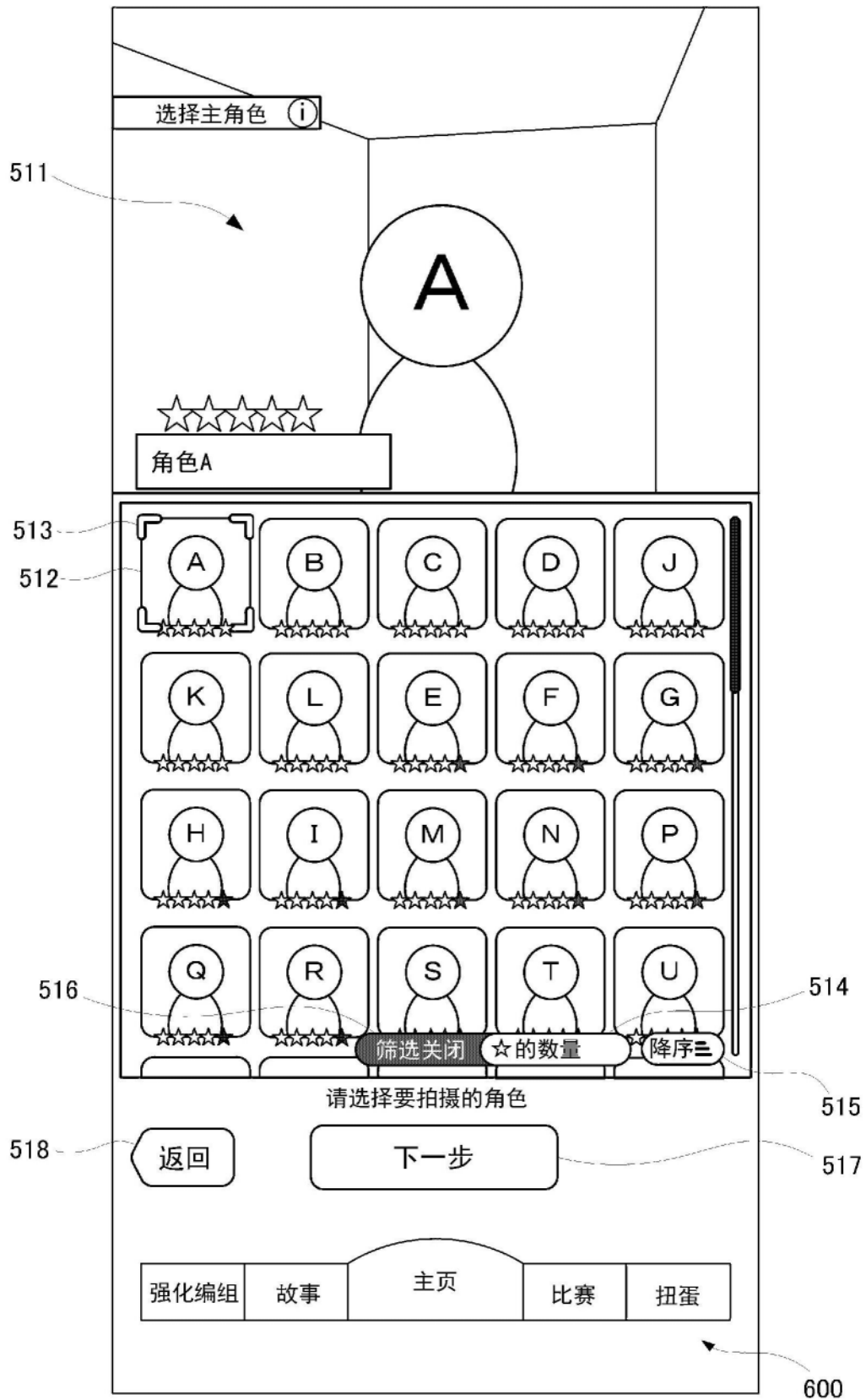


图23

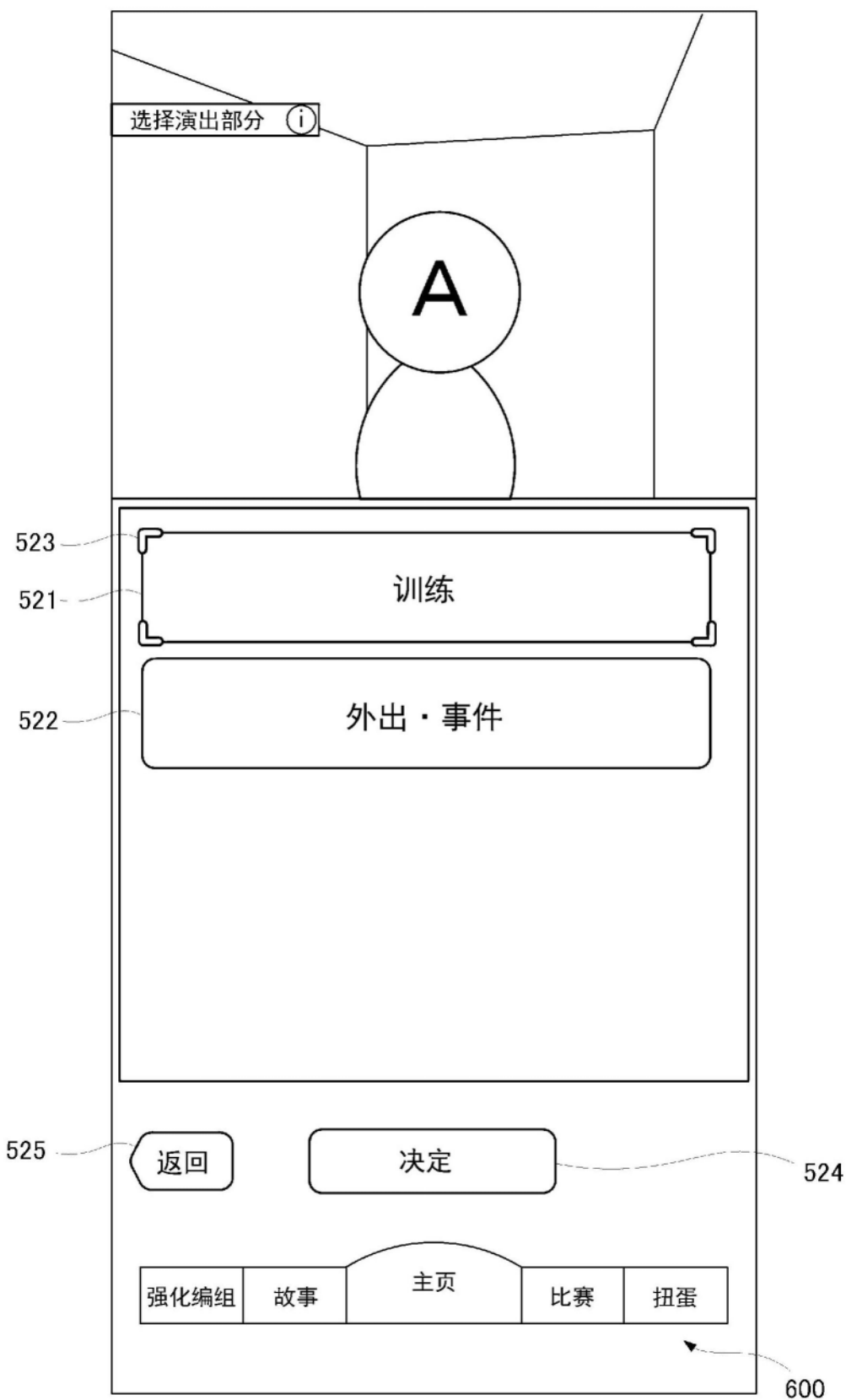


图24

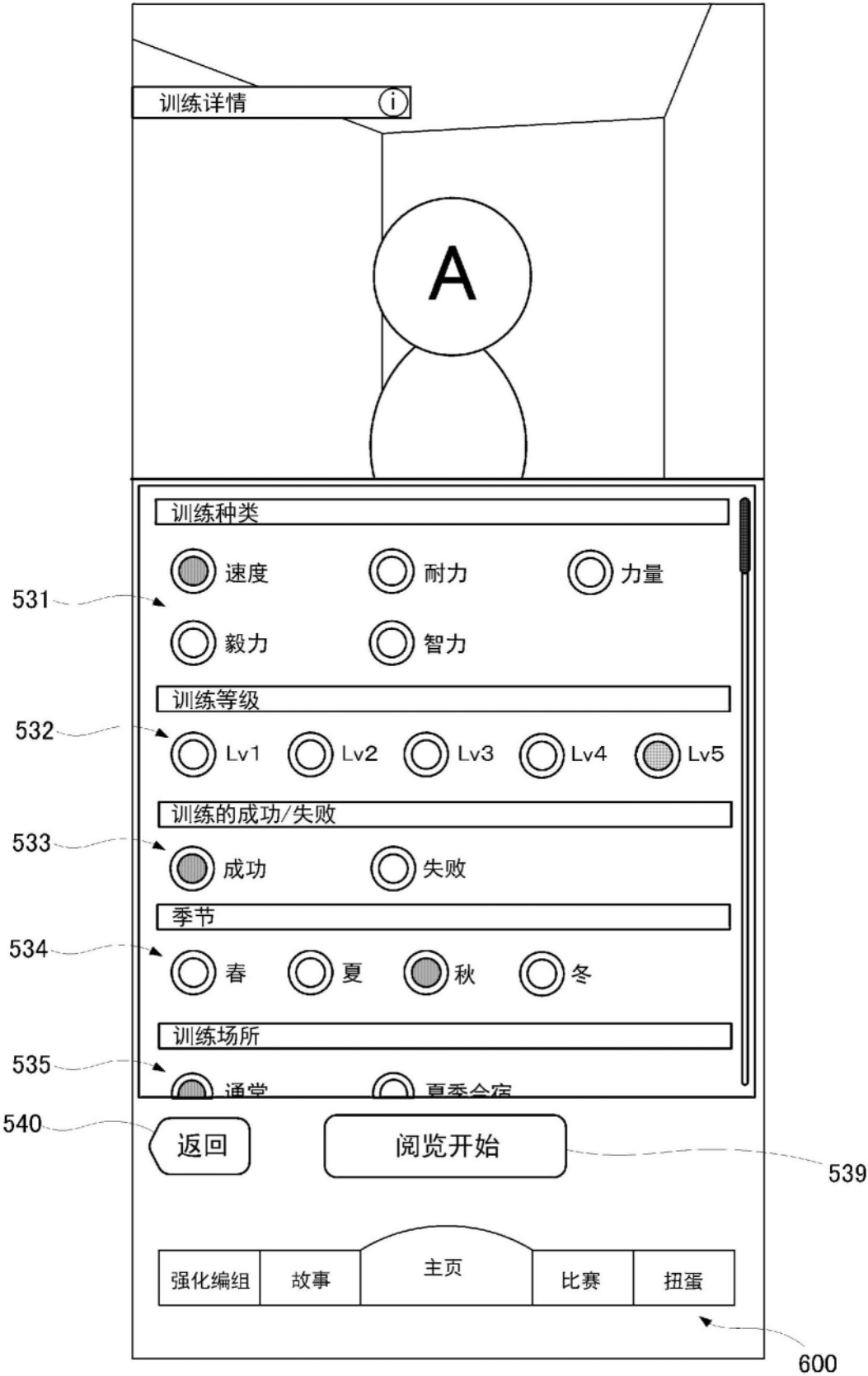


图25

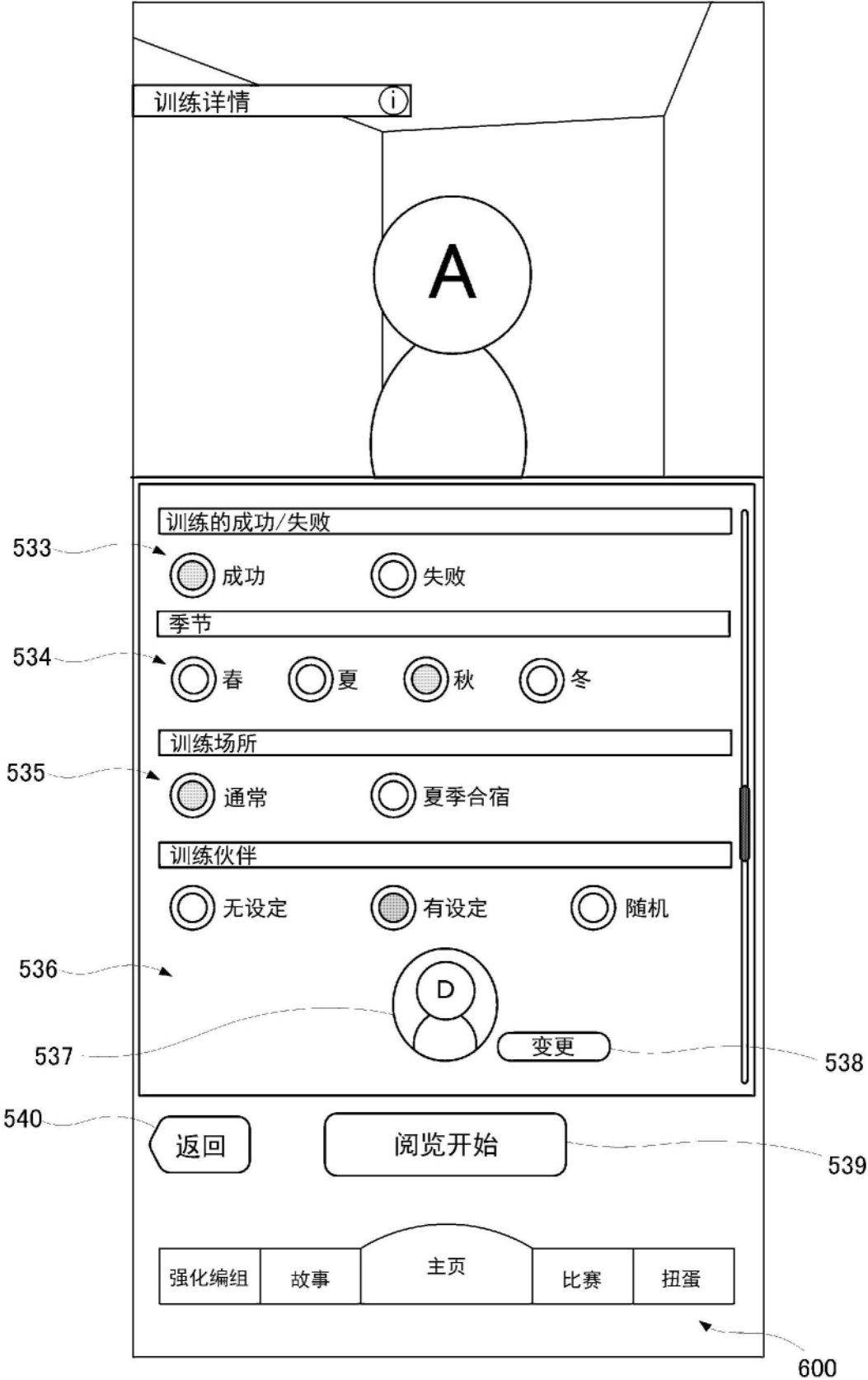


图26

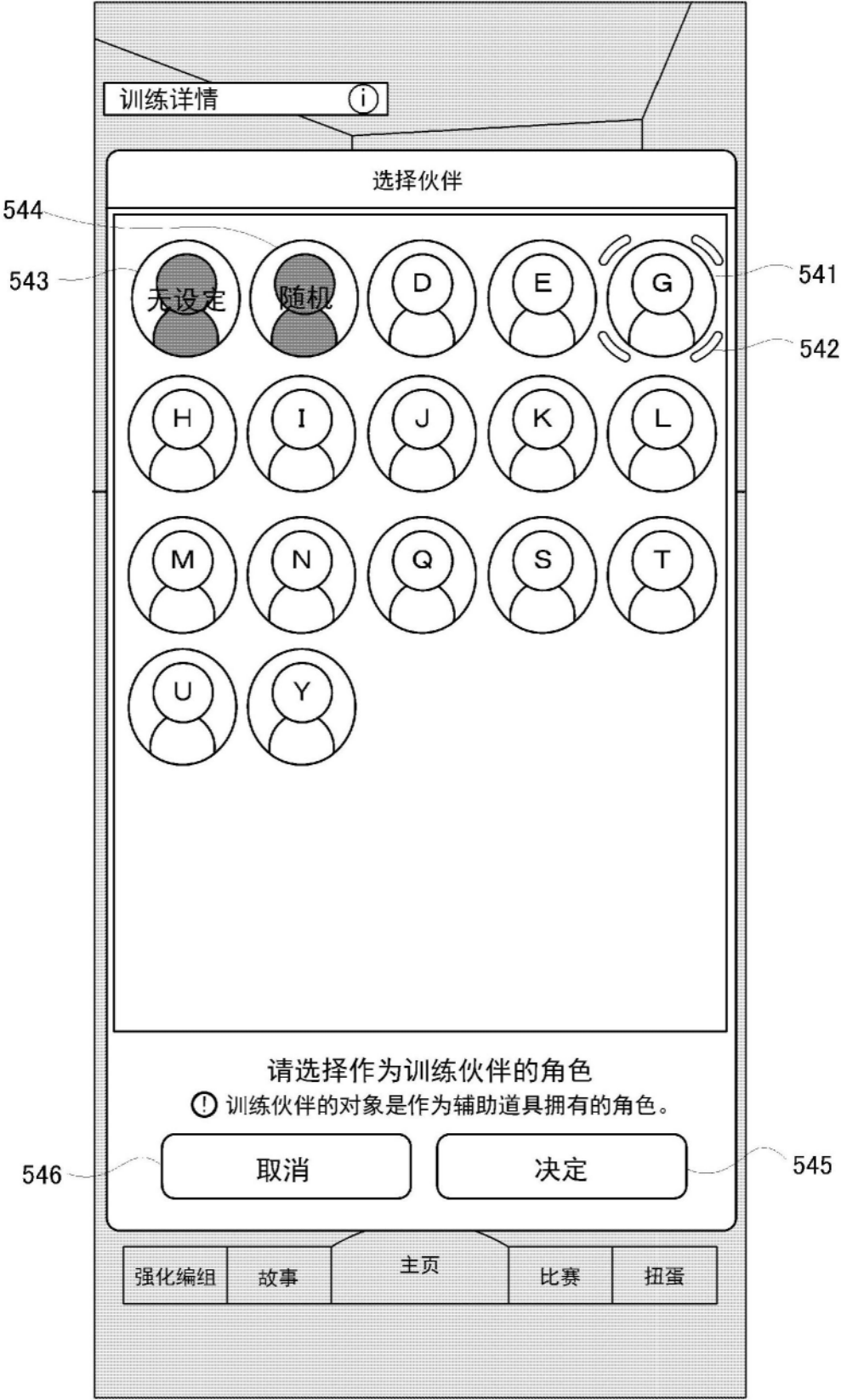


图27

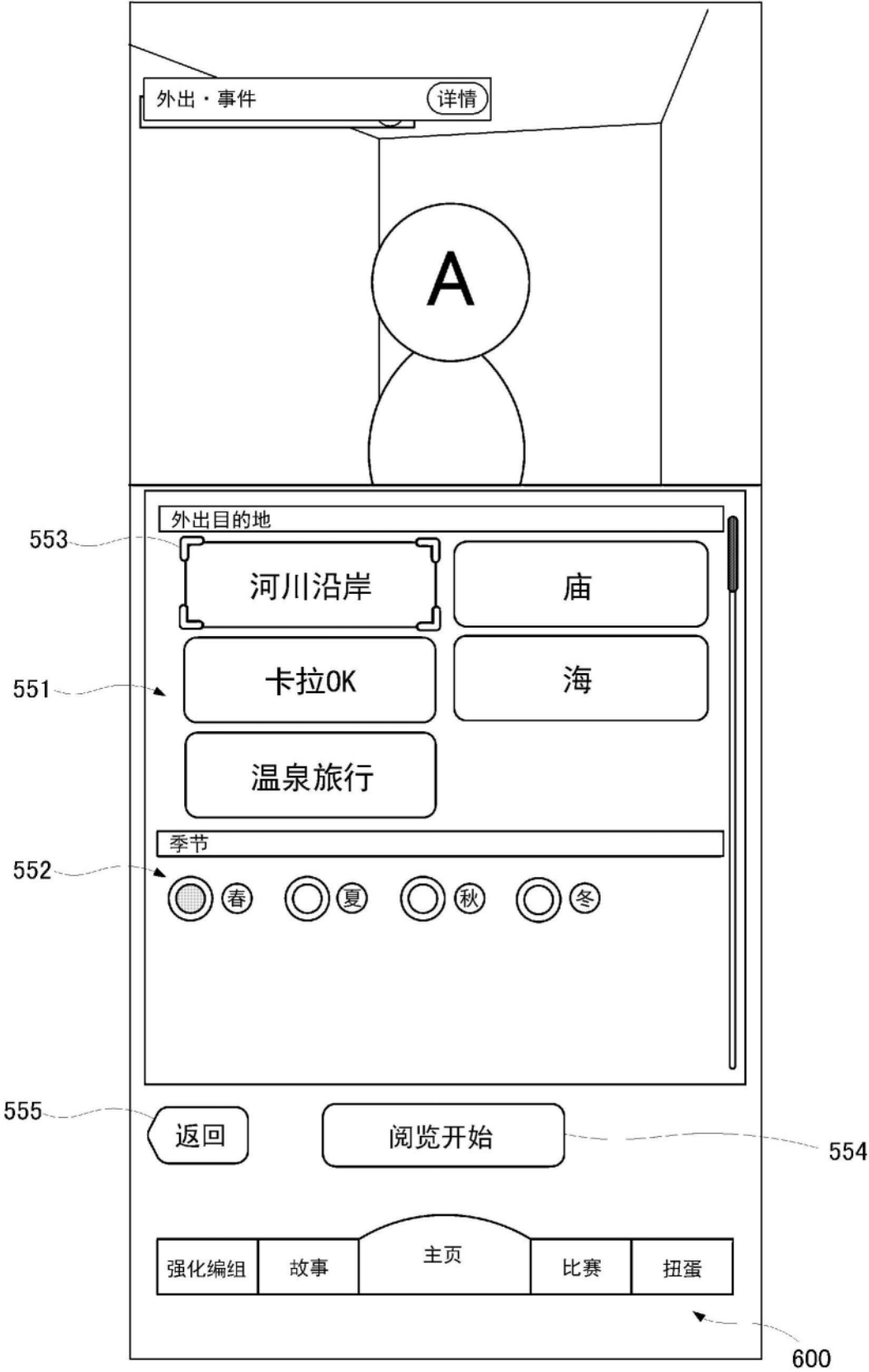


图28

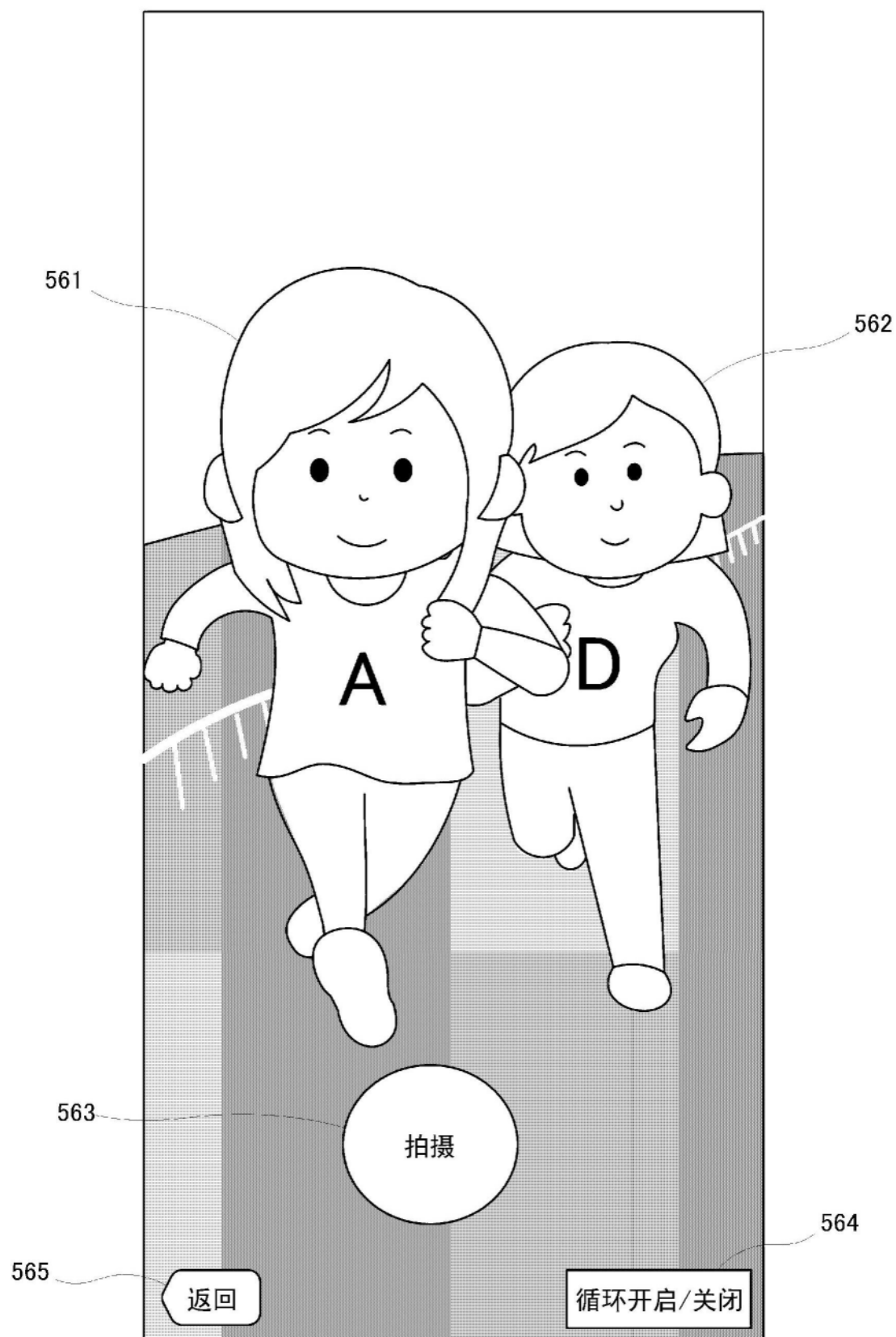


图29

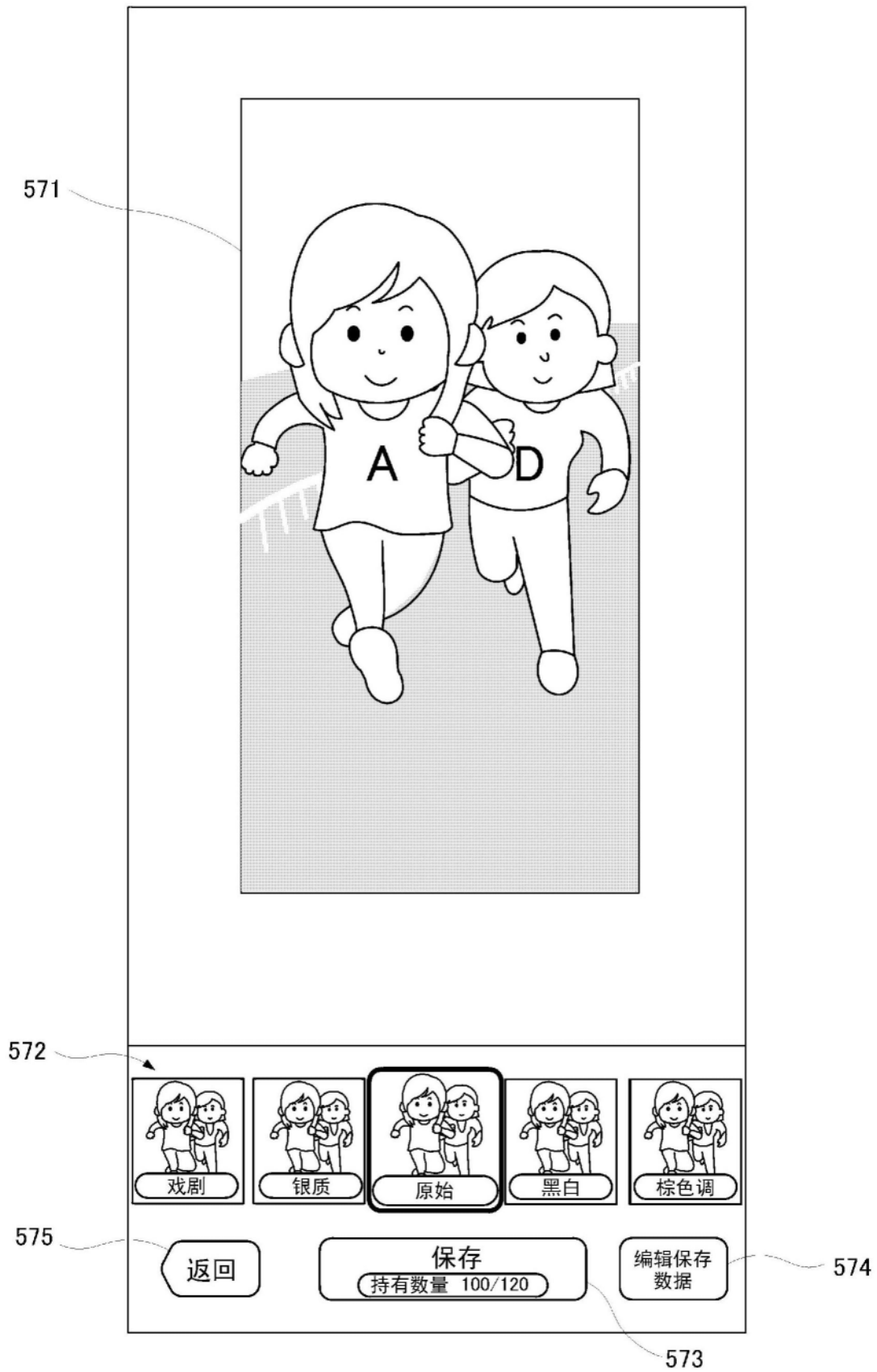


图30

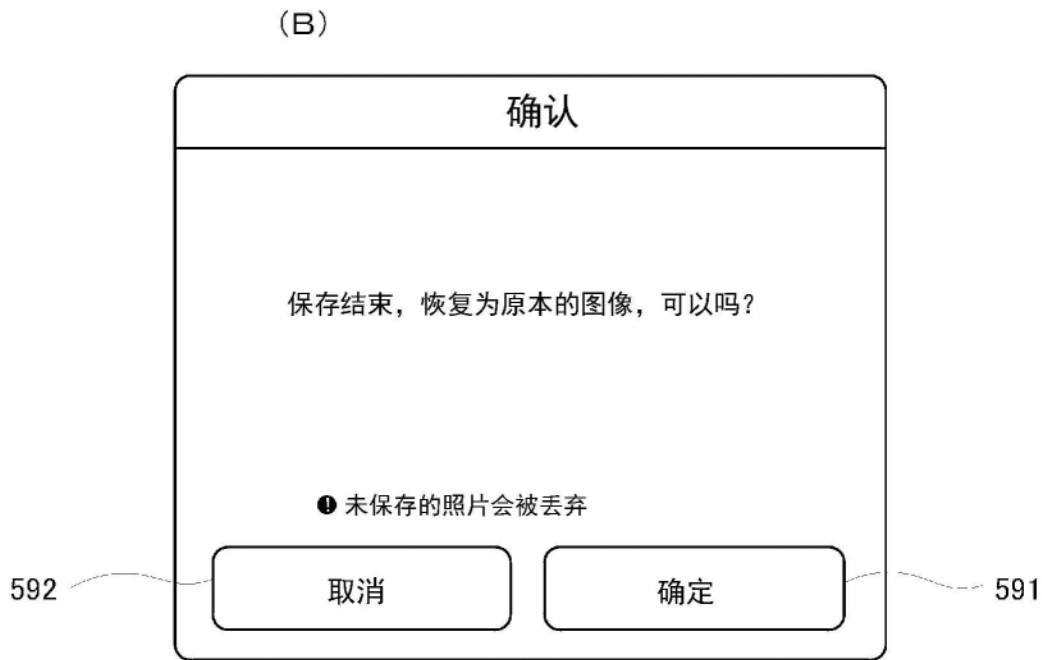
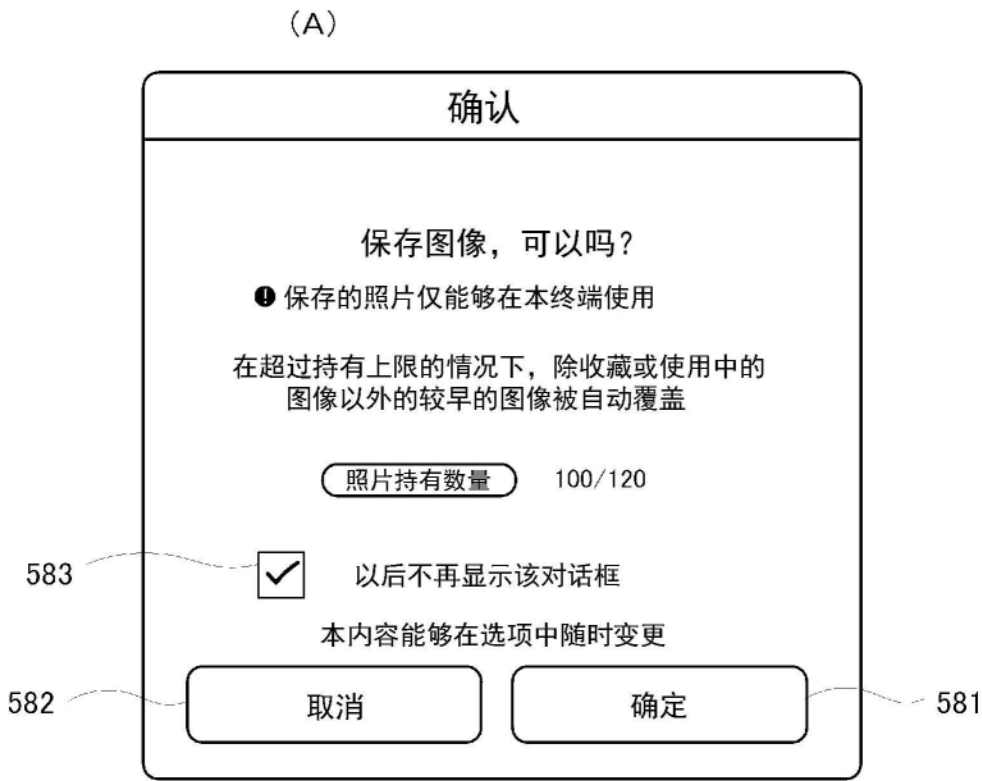


图31