



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 115120965 A

(43) 申请公布日 2022.09.30

(21) 申请号 202210614107.X

(22) 申请日 2022.05.31

(30) 优先权数据

2021-100427 2021.06.16 JP

(71) 申请人 株式会社万代

地址 日本东京都

(72) 发明人 安田江利果 岡本有莉

(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

(51) Int.Cl.

A63F 13/42 (2014.01)

A63F 13/52 (2014.01)

A63F 13/55 (2014.01)

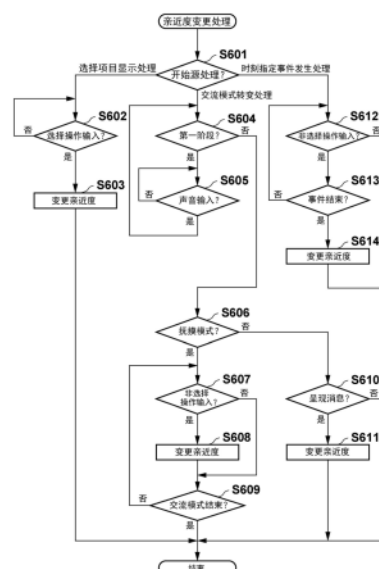
权利要求书3页 说明书12页 附图7页

(54) 发明名称

游戏装置、游戏装置的控制方法、程序以及记录介质

(57) 摘要

本发明提供游戏装置、游戏装置的控制方法、程序以及记录介质。游戏装置执行使游戏要素成长的养成游戏所涉及的处理，养成游戏中游戏要素被定义包含使游戏要素的成长状态不同的分支的多个养成阶段，具备：执行上述的处理的执行单元；显示游戏要素的显示单元；输入单元，受理游戏要素的养成所涉及的操作输入；管理游戏要素的养成阶段的管理单元；决定单元，在满足了养成游戏中从第一养成阶段向第二养成阶段变更的变更条件的情况下，从游戏要素的第二养成阶段所涉及的分支方向的成长状态中决定与到满足变更条件为止完成的养成所涉及的操作输入相应的一个成长状态，养成所涉及的操作输入包括不伴有对养成所涉及的选择项目的选择的第一操作输入。



1. 一种游戏装置, 执行使游戏要素成长的养成游戏所涉及的处理,
在所述养成游戏中, 所述游戏要素被定义了包含使该游戏要素的成长状态不同的分支的多个养成阶段,

所述游戏装置具备:

执行单元, 其执行所述养成游戏所涉及的处理;

显示单元, 其显示所述游戏要素;

输入单元, 其受理所述游戏要素的养成所涉及的操作输入;

管理单元, 其管理所述游戏要素的养成阶段; 以及

决定单元, 在满足了所述养成游戏中从第一养成阶段向第二养成阶段变更的变更条件的情况下, 所述决定单元从所述游戏要素的所述第二养成阶段所涉及的分支方向的成长状态之中, 决定与到满足该变更条件为止完成的所述养成所涉及的操作输入相应的一个成长状态,

其中, 所述养成所涉及的操作输入包括第一操作输入, 所述第一操作输入不伴有对养成所涉及的选择项目的选择。

2. 根据权利要求1所述的游戏装置, 其中,

所述养成所涉及的操作输入还包括第二操作输入, 所述第二操作输入伴有对养成所涉及的选择项目的选择。

3. 根据权利要求2所述的游戏装置, 其中,

所述管理单元还管理与所述养成所涉及的操作输入相应地变化的规定的参数,

所述决定单元基于所述规定的参数来决定所述一个成长状态。

4. 根据权利要求3所述的游戏装置, 其中,

因所述第二操作输入引起的所述规定的参数的变化根据所述游戏要素的成长状态为哪个状态而不同,

另一方面, 因所述第一操作输入引起的所述规定的参数的变化与所述游戏要素的成长状态无关而是恒定的。

5. 根据权利要求3或4所述的游戏装置, 其中,

在所述养成游戏的过程中,

对于所述第一操作输入, 没有能够受理该第一操作输入的次数的设定,

另一方面, 对于所述第二操作输入, 有能够受理该第二操作输入的次数的设定。

6. 根据权利要求3至5中的任一项所述的游戏装置, 其中,

还具备转变单元, 所述转变单元受理在所述养成游戏中向规定的模式的转变,

在转变为了所述规定的模式的期间, 所述输入单元控制为能够受理所述第一操作输入。

7. 根据权利要求6所述的游戏装置, 其中,

在转变为所述规定的模式时, 所述显示单元显示与所述规定的参数相应地不同的演出。

8. 根据权利要求6或7所述的游戏装置, 其中,

设置有多个种类的所述第一操作输入,

所述输入单元使能够受理的所述第一操作输入的种类随着所述游戏要素的养成阶段

的推进而增加。

9. 根据权利要求8所述的游戏装置,其中,

所述第一操作输入包括声音输入,

所述输入单元以在转变为所述规定的模式时受理了声音输入作为所述第一操作输入为条件,来控制为能够进一步受理其它种类的所述第一操作输入。

10. 根据权利要求9所述的游戏装置,其中,

所述第一操作输入包括对所述显示单元的触摸输入,

所述显示单元以在转变为所述规定的模式时声音输入作为所述第一操作输入被受理为条件,来使所述游戏要素的显示不同于与触摸输入对应的显示。

11. 根据权利要求8至10中的任一项所述的游戏装置,其中,

所述第一操作输入包括携带所述游戏装置进行的运动输入,

所述显示单元将所述游戏要素以与运动输入的历史记录相应的方式进行显示。

12. 根据权利要求6至11中的任一项所述的游戏装置,其中,

在所述养成游戏的进展到达规定的时机的情况下,所述输入单元控制为能够受理所述第一操作输入。

13. 根据权利要求12所述的游戏装置,其中,

所述规定的时机被决定为对所述游戏装置设定的时钟的时刻。

14. 根据权利要求12或13所述的游戏装置,其中,

对于相同的所述第一操作输入,所述管理单元使转变为了所述规定的模式的期间的所述规定的参数的变化与所述规定的时机的所述规定的参数的变化不同。

15. 根据权利要求3至14中的任一项所述的游戏装置,其中,

所述输入单元以所述规定的参数低于阈值的状态持续了规定期间为条件,来控制为不能受理所述第一操作输入。

16. 根据权利要求3至15中的任一项所述的游戏装置,其中,

在所述第二养成阶段是规定的阶段或规定的阶段以后的养成阶段的情况下,所述决定单元还基于与所述规定的参数不同的参数来决定所述一个成长状态。

17. 根据权利要求3至16中的任一项所述的游戏装置,其中,

在各个养成阶段中,在所述规定的参数处于最高状态的情况下,所述显示单元显示特定演出。

18. 根据权利要求17所述的游戏装置,其中,

所述特定演出包括所述养成游戏中的规定道具的赋予,

所述养成游戏设置有多个种类的能够养成的所述游戏要素,

所赋予的所述规定道具根据养成中的所述游戏要素的种类而不同。

19. 一种程序,用于使计算机作为根据权利要求1至18中的任一项所述的游戏装置的各单元而发挥功能。

20. 一种游戏装置的控制方法,所述游戏装置执行使游戏要素成长的养成游戏所涉及的处理,

在所述养成游戏中,所述游戏要素被定义了包含使该游戏要素的成长状态不同的分支的多个养成阶段,

所述游戏装置具备：

显示部，其显示所述游戏要素；

输入部，其受理所述游戏要素的养成所涉及的操作输入；以及

控制部，

在所述控制方法中，在满足了所述养成游戏中从第一养成阶段向第二养成阶段变更的变更条件的情况下，所述控制部从所述游戏要素的所述第二养成阶段所涉及的分支方向的成长状态之中，决定与到满足该变更条件为止完成的所述养成所涉及的操作输入相应的一个成长状态，

其中，所述养成所涉及的操作输入包括第一操作输入，所述第一操作输入不伴有对养成所涉及的选择项目的选择。

21. 一种记录介质，记录有程序，该程序用于使游戏装置执行使游戏要素成长的养成游戏所涉及的处理，

在所述养成游戏中，所述游戏要素被定义了包含使该游戏要素的成长状态不同的分支的多个养成阶段，

所述游戏装置具备：

显示部，其显示所述游戏要素；

输入部，其受理所述游戏要素的养成所涉及的操作输入；以及

控制部，

所述程序当被执行时，使所述控制部执行以下处理：在满足了所述养成游戏中从第一养成阶段向第二养成阶段变更的变更条件的情况下，从所述游戏要素的所述第二养成阶段所涉及的分支方向的成长状态之中，决定与到满足该变更条件为止完成的所述养成所涉及的操作输入相应的一个成长状态，

其中，所述养成所涉及的操作输入包括第一操作输入，所述第一操作输入不伴有对养成所涉及的选择项目的选择。

游戏装置、游戏装置的控制方法、程序以及记录介质

技术领域

[0001] 本发明涉及一种游戏装置、游戏装置的控制方法、程序以及记录介质，特别是涉及一种执行进行角色的养成的电子游戏的游戏装置。

背景技术

[0002] 存在执行使角色根据用户的操作输入来成长的包含养成要素的游戏(养成游戏)的游戏装置。在专利文献1中公开了执行以下的养成游戏的游戏装置：该养成游戏根据针对随机产生的事件完成的操作输入来更新对角色的疼爱度的参数，角色的状态基于该疼爱度而变化。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1：日本特开2020-006054号公报

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 专利文献1所记载的游戏装置具备物理性的操作按钮(操作构件)作为用户接口，为了使疼爱度上升，需要进行针对各事件固有地决定的适当的操作输入。

[0008] 以往，在如专利文献1所记载那样的具备限定数量的操作构件的游戏装置中，为了避免趣味性变得限定，以从针对各事件显示的多个选择项目(选项)中选择和决定适当的项目的方式来确保操作输入的多样性。例如，在如专利文献1那样设置有三个操作构件的情况下，其中的两个操作构件被分配为用于变更要选择的项目，剩余的一个操作构件被分配为用于决定所选择的项目。因而，针对各事件决定的适当的操作输入以从针对该事件显示的多个选择项目中选择适当的选择项目并对该选择项目进行决定输入为必要条件。

[0009] 然而，这样的选择方式的操作输入不直观，可能难以加深用户对角色的喜爱。

[0010] 本发明的目的在于提供一种执行能够通过直观的操作输入来进行角色的养成的养成游戏的游戏装置和程序。

[0011] 用于解决问题的方案

[0012] 本发明的游戏装置执行使游戏要素成长的养成游戏所涉及的处理，在养成游戏中，游戏要素被定义了包含使该游戏要素的成长状态不同的分支的多个养成阶段，游戏装置具备：执行单元，其执行养成游戏所涉及的处理；显示单元，其显示游戏要素；输入单元，其受理游戏要素的养成所涉及的操作输入；管理单元，其管理游戏要素的养成阶段；以及决定单元，在满足了养成游戏中从第一养成阶段向第二养成阶段变更的变更条件的情况下，该决定单元从游戏要素的第二养成阶段所涉及的分支方向的成长状态之中，决定与到满足该变更条件为止完成的养成所涉及的操作输入相应的一个成长状态，其中，养成所涉及的操作输入包括第一操作输入，该第一操作输入不伴有对养成所涉及的选择项目的选择。

[0013] 发明的效果

[0014] 根据本发明,能够执行能够通过直观的操作输入来进行游戏要素的养成的养成游戏。

附图说明

[0015] 图1是例示本发明的实施方式所涉及的游戏装置100的外观结构的图。

[0016] 图2是例示本发明的实施方式所涉及的游戏装置100的功能结构的框图。

[0017] 图3是示出本发明的实施方式所涉及的养成游戏所涉及的游戏画面的显示例的图。

[0018] 图4是用于说明本发明的实施方式所涉及的游戏装置100中的触摸输入的受理方式的图。

[0019] 图5是例示本发明的实施方式所涉及的养成游戏所涉及的被设置为能够受理的非选择操作输入的图。

[0020] 图6是例示本发明的实施方式所涉及的游戏装置100所执行的亲近度变更处理的流程图。

[0021] 图7是示出本发明的实施方式所涉及的游戏装置100中使用的角色信息的数据结构例的图。

具体实施方式

[0022] [实施方式]

[0023] 下面参照附图来对实施方式详细地进行说明。此外,下面的实施方式不用于限定权利要求书所涉及的发明,另外,并非实施方式中说明的所有的特征组合都是发明所必需的。也可以将实施方式中说明的多个特征中的两个以上的特征任意地进行组合。另外,对相同或同样的结构标注相同的标记,并省略重复的说明。

[0024] 下面说明的一个实施方式对将本发明应用于作为游戏装置的一例的以下游戏装置的例子进行说明,该游戏装置构成为:针对所执行的养成游戏,能够受理伴有对养成所涉及的选择项目的选择的操作输入和不伴有对养成所涉及的选择项目的选择的操作输入。但是,本发明能够应用于至少能够受理后者的操作输入的任意的设备。

[0025] 《游戏装置的结构》

[0026] 图1是例示本实施方式所涉及的游戏装置100的外观结构的图。如图所示,游戏装置100具备显示后述的养成游戏所涉及的游戏画面的显示部110和受理来自用户的操作输入的物理性的操作构件134。在本实施方式中,显示部110构成为能够受理触摸输入,设为显示部110具备用于检测该触摸输入的触摸面板传感器131。

[0027] <游戏装置的功能结构>

[0028] 下面参照图2的框图来对本实施方式的游戏装置100的功能结构的详情进行说明。

[0029] 控制部101例如是CPU,控制游戏装置100所具有的各模块的动作。具体地说,控制部101例如读出记录介质102中记录的各模块的动作程序,在存储器103中展开和执行该动作程序,由此控制各模块的动作。

[0030] 记录介质102例如是非易失性存储器、HDD等能够永久地保持数据的记录装置。记录介质102除了记录游戏装置100所具有的各模块的动作程序以外,还记录在各模块的动作

中所需的参数、在本实施方式的养成游戏中使用的各种描绘要素(角色的图像、道具的图像、GUI、背景图像)、或行动决定程序等信息。记录介质102不限于是内置在游戏装置100中的记录装置,例如也可以包括以可装卸的方式安装于游戏装置100的外部记录装置。存储器103例如是易失性存储器等用于暂时存储数据的存储装置。存储器103不仅被用作各模块的动作程序的展开区域,还被用作暂时存储在各模块的动作中输出的数据等的保存区域。

[0031] 要素DB 104用于在游戏装置100中提供玩游戏体验的养成游戏中管理各种游戏要素的信息。本实施方式的养成游戏是进行角色的养成的游戏内容,在要素DB 104中包含关于能够养成的各个角色的信息(角色信息)。详情在后面叙述,但在养成游戏中,作为养成对象的角色(对象角色)的形态(成长状态)依次不同,由此来完成角色的成长表现,因此设为针对各个成长状态来构成角色信息,并在要素DB 104中管理该角色信息。即,养成游戏提供一个对象角色的养成所涉及的玩游戏体验,但是在该玩游戏体验中,参照按成长状态而不同的角色信息来执行游戏。

[0032] 针对一个成长状态所管理的角色信息例如如图7所示,可以与用于唯一地确定该成长状态的成长状态ID 701关联地包含以下信息:表示该成长状态所涉及的角色性别、名称(分类)等的基本信息702;确定用于形成该成长状态所涉及的角色外观的各种配件集(角色图像和配件图像)的配件信息703;以及规定该成长状态所涉及的角色行动、思考倾向、兴趣的性格信息704。

[0033] 另外,要素DB 104可以除了管理角色信息以外,还针对在养成游戏中能够使用的道具来管理包括其效果等在内的道具信息。

[0034] 管理部105管理对象角色的成长状态的变化。如上所述,本实施方式的养成游戏以使对象角色的成长状态不同的方式进展,但该成长状态的变迁不是固定的。为了提供养成体验多样的兴趣要素,在成长的过程中变迁的成长状态根据养成游戏的进展状况而发生变化。详情在后面叙述,但在一次对象角色的养成中设置有多次养成阶段,在该养成阶段的切换中,管理部105决定对象角色成为哪个成长状态。该成长状态的决定是基于养成游戏的进展状况是否满足针对各成长状态预先决定的能够成长的条件的判断来进行的。

[0035] 呈现控制部106负责游戏装置100中的面向用户的各种信息呈现的控制。在本实施方式的游戏装置100中,设为具有进行图像(游戏画面、菜单画面等)显示的显示部110、进行声音输出的声音输出部120作为面向用户的各种信息呈现的手段来进行说明,但是信息呈现的手段不限于这些,能够用振动、照明、信息发送等来代替或追加,这是不言而喻的。

[0036] 呈现控制部106例如包括描绘芯片等描绘装置,在生成要使显示部110显示的游戏画面时进行规定的描绘处理。具体地说,在游戏装置100未成为休眠状态的期间,呈现控制部105生成与游戏的进展状况相应的游戏画面,并使显示部110的显示以规定的频度更新,由此进行养成游戏所涉及的各种信息呈现。在本实施方式的游戏装置100中提供玩游戏体验的养成游戏中,为了使用户能够掌握对象角色的样子,基本上呈现配置有对象角色的游戏画面。为此,呈现控制部106基于显示的时间点下的对象角色的成长状态,来从记录介质102读出由该成长状态的角色信息中的配件信息703确定的描绘要素并在存储器103中展开,使用该描绘要素来进行对象角色的描绘。另外,设为呈现控制部106进行描绘控制,使得在游戏画面中根据游戏的进展状况来适当地布置适当的背景或道具,或者使得显示GUI。

[0037] 在本实施方式中,设想游戏装置100是用户易于携带的玩具体的方式,因此设为显

示部110是内置于游戏装置100且构成为一体型的LCD等显示装置来进行说明,但本发明的实施不限于此。即,显示部110也可以是以可装卸的方式连接于游戏装置100的外部的显示装置,这是不言而喻的。

[0038] 另外,呈现控制部106包括例如声音芯片等输出声音信号的电路,且在生成要从声音输出部120输出的声音时进行规定的处理。具体地说,呈现控制部106例如根据游戏的进展状况来从预先记录在记录介质102中的声音数据中确定要进行输出的声音数据,将其转换(D/A转换)为电子的声音信号后输出到声音输出部120,由此进行养成游戏所涉及的声音呈现。声音输出部120可以是规定的扬声器等,输出基于输入的声音信号的声波。在本实施方式中,设为声音输出部120也与显示部110同样地内置于游戏装置100来进行说明,但也可以以可装卸的方式连接于游戏装置100的外部。

[0039] 操作输入部107是操作按钮等游戏装置100所具有的用户接口。操作输入部107当检测到用户进行了操作输入时,将与操作内容对应的控制信号传输到控制部101。在本实施方式的游戏装置100中,作为用户接口,除了具备设置于游戏装置100的外观且以能够由用户进行按下操作的方式构成的物理性的操作构件134以外,还具备检测在显示部110上完成的触摸输入的触摸面板传感器131、检测由用户产生的声音输入的声音输入部132(例如麦克风等)以及检测用户携带游戏装置100完成的运动的运动传感器133(例如加速度传感器、陀螺仪传感器等)。在本实施方式中,运动传感器133例如检测用户携带游戏装置100完成的步行运动(步数)来作为操作输入。

[0040] 通信部108是游戏装置100所具有的通信接口。在本实施方式中省略详情,但游戏装置100构成为:经由通信部108来与其它游戏装置100、其它信息通信终端等外部装置连接,能够接收和发送信息。

[0041] 《游戏概要》

[0042] 下面,对在具有这样的结构的本实施方式的游戏装置100中提供玩游戏体验的养成游戏的概要进行说明。

[0043] 如上所述,养成游戏是进行作为本发明所涉及的游戏要素的对象角色的养成的游戏内容,且呈现包含对象角色的显示的画面作为基本的游戏画面。在养成游戏中,对象角色以在每次养成阶段推进时变样为不同的成长状态的方式成长,用户能够经由游戏画面来观察该对象角色的样子。

[0044] 在此,“养成阶段”是指将养成游戏中的对象角色的成长过程(期间)分离为多个阶段(卵期(出生前)、宝宝期(婴儿期)、儿童期(幼年期)、年轻期(青年期)、朋友期(成年期)等)的各个阶段的概念,通过满足养成经过时间等条件而取得进展。另外,“成长状态”是定义养成游戏中的角色的种形态的概念,对象角色在各养成阶段中取某一个成长状态。对于各养成阶段定义有一个以上的种类的成长状态,如上所述,管理部105根据养成游戏的进展状况来管理对象角色的成长状态。例如在一个方式的养成游戏中,在对象角色的出生前取1种卵的形态,但也可以是,在出生后(孵化后)的婴儿期设置与对象角色的性别相应的2种形态作为成长状态,在幼年期针对各性别设置2种(合计4种)形态作为成长状态,在青年期针对各性别设置3种(合计6种)形态作为成长状态,在成年期针对各性别设置5种(合计10种)形态作为成长状态。即,关于从一个养成阶段向下一个养成阶段的变更,设置有使对象角色的成长状态不同的分支。另外,通过像这样构成为使能够成长的成长状态的种类随着养成

阶段去向后期而增加,能够增加游戏的多样性、趣味性。

[0045] 在此,在本实施方式的养成游戏中,根据与养成所涉及的且已完成的操作输入相应地变化的参数,来决定在满足养成阶段的变更条件的情况下设为哪个养成状态。为此,管理部105管理在养成游戏的进展中与对象角色的养成所涉及的且已完成的操作输入相应地变化的规定的参数,在养成阶段发生变更的时机适当参照该规定的参数。更详细地说,在满足了从第一养成阶段向第二养成阶段变更的变更条件的情况下,管理部105参照反映了到满足该变更条件为止完成的操作输入的状态的相应的参数,来从能够从第一养成阶段的对象角色的成长状态分支出的第二养成阶段的成长状态中,决定与该参数相应的一个成长状态。在本实施方式中,设为规定的参数包含对象角色的(对用户的)“亲近度”和用户对对象角色进行的“养成行动的历史记录(照顾历史记录)”,下面针对这些参数来对使得产生变更的操作输入以及基于操作输入的判定的参数的更新方法的详情进行说明。

[0046] <亲近度>

[0047] 亲近度是表示用户以何种程度进行了对象角色的养成所涉及的行动(养成行动)的指标,在本实施方式的养成游戏中,将亲近度作为表示对象角色信赖用户到何种程度或对象角色感受到来自用户的何种程度的疼爱的数值来进行管理。在养成行动所涉及的操作输入的判定结果为良好的情况下,亲近度被加上正的数值,在该判定结果为不良的情况下,亲近度被加上0或负的数值,在正在进行对象角色的养成的期间,亲近度由管理部105管理。

[0048] 在本实施方式的养成游戏中,受理以下两种操作输入来作为使得产生亲近度的变化的操作输入。

[0049] (选择操作输入)

[0050] 第一个操作输入是作为本发明所涉及的第二操作输入的、伴有对养成行动所涉及的选择项目的选择的操作输入(下面称为选择操作输入)。更详细地说,选择操作输入是在呈现了一个以上的选择项目的基础上通过由用户将其中的任一个设为选择状态的操作和对设为该选择状态的选择项目进行最终确定的操作来实现的。该选择操作输入用于以下情况:用户确认经由显示部110、声音输出部120呈现的对象角色的状态(包括对象角色的健康状态、配置对象角色的环境(房间)的状态、对象角色的养成状态),从能够执行的行动(选择项目)之中选择被推测为合适于该状态的养成行动并执行该养成行动。

[0051] 例如,选择操作输入可以包括:

[0052] • 对对象角色的道具的供给(从拥有的道具之中选择给予的道具)

[0053] • 应使对象角色采取的行动的指示(从能够进行的行动之中选择使对象角色采取的行动)

[0054] • 针对对象角色的用于状态变更的处置的执行(从能够进行的处置之中选择执行的处置)。

[0055] 具体地说,例如在对象角色处于空腹状态的情况下,选择操作输入用于选择并供给米饭、点心等菜单。另外,例如在对象角色处于脏的状态或者房间处于脏的状态的情况下,选择操作输入用于使之采取入浴、清扫等行动。另外,例如在对象角色处于疾病状态的情况下,选择操作输入用于执行治疗处置。此时,根据选择操作输入是否选择了合适的养成行动,来完成亲近度的增减。例如,根据供给的道具是否适当、供给的道具是否符合对象角

色的兴趣、对象角色是否通过入浴而变为合适的状态、对象角色的健康状态是否通过治疗处置而变得良好,来完成亲近度的增减(在为良好的结果的情况下亲近度增加,在为不良的结果的情况下亲近度减少)。

[0056] 另外,选择操作输入不限于在用户自发地确认对象角色的状态来选择养成行动的情况下采用,例如在以下情况下也同样可以采用:针对在养成游戏的执行中随机发生的来自对象角色的呼叫事件(照顾事件),选择养成行动。

[0057] 这样,选择操作输入均是针对养成行动选择所涉及的GUI(选择项目)完成的操作输入,选择操作输入被定位为间接地影响对象角色的操作输入。因而,选择操作输入一方面使选择项目的种类充实从而对养成游戏的多样性做出贡献,但另一方面,从对象角色的养成的观点来看,可能会感觉到用户与对象角色之间的隔阂。

[0058] 关于选择操作输入,不限于借助例如操作构件134那样的具有物理形状地设置的按钮等操作构件来进行输入,也可以构成为能够响应于借助触摸面板传感器131检测到的触摸输入来输入对例如分层地设置的选择项目的选择和确定(通过滑动操作来切换所显示的选择项目(翻页)、通过持续规定时间以上的点击操作(长按操作)来进行确定等),或者能够除了借助该操作构件以外还进一步包括触摸输入地输入对例如分层地设置的选择项目的选择和确定。在本实施方式的养成游戏中,设为以如下方式来完成选择操作输入的输入控制:在检测到向操作构件134的操作输入的情况下开始显示选择项目,根据滑动操作来变更所显示的选择项目,响应于针对正在显示的选择项目的长按操作来执行该选择项目所对应的养成行动或显示属于该选择项目的下级的选择项目。

[0059] (非选择操作输入)

[0060] 与之相对地,第二个操作输入是作为本发明所涉及的第一操作输入的、不伴有对养成行动所涉及的选择项目的选择的操作输入(下面称为非选择操作输入)。更详细地说,非选择操作输入是以下种类的操作输入:针对养成行动,不经由上述的选择操作输入那样的选择项目的显示→选择→确定的操作而直接呈现对象角色的反应。该非选择操作输入用于以下情况:对对象角色执行呼唤、接触之类的要求实时性的养成行动。换言之,该非选择操作输入用于提供易于加深用户对对象角色的喜爱的、具有交互性的养成游戏的玩游戏体验。

[0061] 在此,根据非选择操作输入直接影响对象角色这一特性,需要动态地处理检测到的操作输入并呈现对象角色的反应。即,相比于以完成了最终确定的操作输入为条件而执行与所选择出的选择项目相应的处理来呈现对象角色的反应的选择操作输入而言,非选择操作输入的处理所涉及的运算量、消耗电力可能增大。因此,在本实施方式的游戏装置100中设为构成为:限定在游戏装置100从通常的模式转变为交流模式的期间受理该非选择操作输入。

[0062] 在本实施方式中,设为以对游戏画面中的对象角色的区域完成了触摸输入为契机开始向交流模式转变来进行说明。例如,在未转变为交流模式的状态下,如图3的(a)那样,呈现对对象角色处于房间的样子进行旁观的游戏画面,但在转变为交流模式的状态下,基本上如图3的(b)或(c)那样,呈现对象角色响应于来自用户的操作输入(对对象角色的区域的触摸输入和后述的第一阶段所涉及的声音输入)来向用户方向靠近从而处于面对面状态的游戏画面。

[0063] 如图所示,在处于交流模式的情况下,为了使用户能够察觉到对象角色的微妙心理、并且为了确保下述的一部分的交流方法中的触摸输入的输入容易性,变迁为对象角色的脸部显示得比处于通常模式的情况下的脸部大的状态。此时,为了表现对象角色正感受到来自用户的何种程度的疼爱,根据亲近度来控制对象角色的表情。例如可以是,在转变为交流模式的期间,进行亲近度与规定的阈值之间的比较来决定对象角色的表情。即,在为超过规定的阈值的亲近度(亲近)的情况下,对象角色被控制为示出图3的(b)那样的平静的表情,在为低于规定的阈值的亲近度(不亲近)的情况下,对象角色被控制为示出图3的(c)那样的冷淡表情。

[0064] 在本实施方式的交流模式中,为了演出与对象角色的自然的交流,在以下的两个阶段中受理非选择操作输入。

[0065] 当对对象角色的区域的触摸输入完成时,开始受理第一阶段的非选择操作输入。在第一阶段受理的非选择操作输入是经由声音输入部132的声音输入,且限于在预先决定的期间(例如10秒钟)中完成检测。在该期间中完成了某种声音输入的情况下,认为存在从用户对对象角色的呼唤,交流模式转变为第二阶段,确定进行进一步的非选择操作输入的受理。此时,游戏画面的显示以完成了声音输入为条件,以一边伴有与亲近度相应的表情呈现一边呈现对象角色逐渐靠近的演出的方式依次变迁,使得从图3的(a)那样的旁观状态变为图3的(b)或(c)那样的面对面状态。另一方面,在该期间中未完成声音输入的情况下,认为不存在从用户对对象角色的呼唤,结束交流模式并转变为通常的模式。

[0066] 当确定向第二阶段转变时,在决定了与对象角色的交流方法之后,转变为第二阶段并成为受理相应种类的非选择操作输入的状态。在本实施方式的养成游戏中,作为第二阶段所涉及的交流方法,包括接触对象角色的“抚摸模式”、听取来自对象角色的说话的“听说话模式”,分别进行基于触摸输入、运动输入的交流。交流方法的决定既可以通过执行从它们中选择其中一个的抽选处理来进行,也可以根据在确定向第二阶段转变之后最初完成的非选择操作输入的种类来进行。或者,也可以通过使用户选择以哪种交流方法进行交流来进行。

[0067] 此外,应该容易理解:这样的第二阶段的非选择操作输入的受理所涉及的交流方法的限定单纯是以游戏装置100中的运算量、消耗电力的降低为前提的安装方式,而不适用于限定本发明的实施。也就是说,在控制部101具有充分的运算能力、游戏装置100具备大容量的电池之类的方式中,也可以不限定在第二阶段受理的非选择操作输入的种类。

[0068] 在“抚摸模式”下,根据用户对以面对面状态显示的对象角色进行了怎样的触摸输入来完成亲近度的增减。如上所述,在转变为交流模式的期间显示的游戏画面中,对象角色被放大显示,用户用来接触对象角色的多种触摸输入变得易于输入。在本实施方式中,如图4所示,将包含处于面对面状态的对象角色的显示的游戏画面分类为四个区域(A~D),根据对这些区域的触摸输入的变迁来确定用户对对象角色进行的接触行为(养成行动),从而进行对象角色的行为控制和亲近度的变更。

[0069] 在“抚摸模式”下能够受理的非选择操作输入(一系列的触摸输入)例如可以是被规定了如图5的表所示那样的种类的输入。如图所示,各非选择操作输入由与各操作内容直观地对应的一系列触摸输入(检测到触摸输入的区域的变化)规定,在完成了相应的非选择操作输入的情况下,进行对应的演出显示(对象角色的显示方式的变化)和亲近度的增减。

在此,在本实施方式的养成游戏中,为了表现对象角色随着成长而对用户的反应变得多样,决定有能够对各个非选择操作输入进行受理的养成阶段。

[0070] 另外,对于一部分非选择操作输入,也可以构成为限定能够受理的时机。在本实施方式的养成游戏中,为了使用户认识到正在养成作为一个生命体的对象角色,构成为在对象角色的就寝前和起床前的时期能够通过非选择操作输入来辅助就寝或起床。对象角色的就寝前和起床前是指定时刻来决定的,可以响应于游戏装置100中设定的时钟变为相应的时刻来控制为能够受理相应的非选择操作输入。

[0071] 例如,在就寝时间被设定为20点半的情况下,可以以内置时钟变为20点为条件,开始伴有就寝前演出的就寝事件,并控制成强制地转变为能够受理与“抚摸模式”同样的非选择操作输入的状态。就寝前演出例如如下:开始通知对象角色处于难以入睡的状况,响应于完成了适当的非选择操作输入(图5的就寝前所涉及的在区域AB之间往返的触摸输入),来呈现开始迷迷糊糊并逐渐进入睡眠的情形。此时,为了表现得像生命体,可以随机地决定到入睡为止所需的非选择操作输入的输入次数。亲近度的变更只要以从就寝事件的开始到结束(对象角色的入睡)为止持续进行了适当的非选择操作输入为条件来进行即可。这样,对于就寝前、起床前等特定的时刻指定事件,虽然一次相应的非选择操作输入不会引起亲近度的变更,但通过完成多次相应的非选择操作输入来引起亲近度的变更,通过像这样进行控制,将对象角色表现得像生命体。

[0072] 此外,特别是在如本实施方式这样地根据对分割为四部分的区域的触摸输入的变迁来受理触摸输入所涉及的非选择操作输入的方式中,针对对象角色能够受理的非选择操作输入的种类是有限的。因此,如图5所示,可以在“抚摸模式”和时刻指定事件中将相同种类的非选择操作输入决定为适当的输入。即,也可以控制为:虽然是相同的非选择操作输入,但是使“抚摸模式”下的亲近度的变更方式与时刻指定事件中的亲近度的变更方式不同。

[0073] 另一方面,在“听说话模式”下,与用户携带游戏装置100来进行的运动输入的历史记录相应的文本(会话)作为来自对象角色的消息被呈现,亲近度增加。更详细地说,用户携带游戏装置100来进行的步行的信息(步数)被蓄积在存储器103中,例如在转变为“听说话模式”时步数满足消息呈现所涉及的条件,完成消息的呈现和使亲近度上升的处理。在此,是否满足消息呈现所涉及的条件可以不是基于累计步数来判断,而是基于当天检测出的步数等特定的期间的步数历史记录来判断。另外,在不满足消息呈现所涉及的条件,不变更亲近度,而以结束“听说话模式”(结束交流模式并转变为通常模式)的方式进行显示控制即可。

[0074] 此外,在本实施方式中,为了易于理解发明,设为针对“听说话模式”仅呈现非选择操作输入(运动输入)所涉及的消息来进行说明,但本发明的实施不限于此。即,从增进用户对对象角色的喜爱这一观点出发,也可以是,在“听说话模式”下,呈现不基于非选择操作输入的消息,例如呈现来自对象角色的与用户的兴趣相关的提问消息、呈现与对提问的回答关联的消息、或者呈现与目前为止完成的养成行动或亲近度相应的消息等。

[0075] 另外,在本实施方式中,设为着重于用户与对象角色的交流而在转变为“听说话模式”的情况下基于运动输入的历史记录完成亲近度的变更来进行说明,但本发明的实施不限于此。即,不需要为了对用户明确地表示亲近度上升(进行反馈)而设为在转变为“听说

话模式”之前不进行基于运动输入的亲近度变更,也可以设为以下方式:在运动输入的历史记录满足了特定的条件的情况下,不进行反馈就变更亲近度。

[0076] 另外,在本实施方式中,设为以演出与对象角色的自然交流为目的,在交流模式中,在第一阶段受理声音输入所涉及的非选择操作输入,在第二阶段受理触摸输入或运动输入所涉及的非选择操作输入,即受理与第一阶段不同种类的非选择操作输入,来进行说明,但本发明的实施不限于此。也就是说,在交流模式的多个阶段受理的非选择操作输入的种类不限定于该方式,且在后面的阶段受理的非选择操作输入不需要是与在前面的阶段受理的非选择操作输入不同的种类。另外,也可以不是这样受理多个阶段的非选择操作输入来变更亲近度,而是根据转变为交流模式后完成的非选择操作输入(一个阶段)来直接地变更亲近度的方式。

[0077] 这样,在本实施方式的养成游戏中,对象角色对用户的亲近度根据伴有对养成所涉及的选择项目的选择的选择操作输入和不伴有对选择项目的选择的非选择操作输入这两种操作输入而增减。在此,为了易于加深用户对对象角色的喜爱,这些操作输入不限于是否伴有对选择项目的选择,也可以就以下几点对养成游戏中行为设置差异。

[0078] 在一个观点中,对于选择操作输入,会呈现包含合适于对象角色的状态的养成行动的选择项目,另一方面,对于非选择操作输入,由于用户可能难以掌握使亲近度增加的输入,因此也可以设为因各种非选择操作输入引起的亲近度的变化与对象角色的成长状态无关而是恒定的。另外,在该情况下,为了增加趣味性,也可以以如下方式进行控制:使因选择操作输入引起的亲近度的变化根据对象角色的成长状态为哪个状态、根据对象角色的兴趣(对象角色的喜好)而不同(例如,使得在成长状态A供给饰品C时的亲近度的变化与在成长状态B供给饰品C时的亲近度的变化不同等)。

[0079] 另外,在另一观点中,在如交流模式那样的对象角色对操作输入的反应为直接反应的情况下更易于使用户抱有对对象角色的喜爱,因此也可以构成为:在养成游戏的过程中不限制次数地设置由非选择操作输入带来的亲近度的变更机会、即向交流模式转变的转变机会,而对于由选择操作输入带来的亲近度的变更机会,则根据所拥有的道具的数量、能够购入的道具的数量、照顾事件的发生频度等,来对次数设置限制。也就是说,本实施方式的养成游戏构成为:对于养成所涉及的选择操作输入,有能够受理该选择操作输入的次数的设定,但对于养成所涉及的非选择操作输入,没有能够受理该非选择操作输入的次数的设定。由此,能够引导用户为了增加亲近度而积极地进行非选择操作输入所涉及的养成行动。另外,非选择操作输入使得易于确保使亲近度上升的机会,因此易于将对象角色养成为期望的亲近度。

[0080] 另外,亲近度具有示出了用户对对象角色的喜爱度、是否进行了照顾的指标的一面,因此例如在亲近度低的状态持续的状况下,优选的是,使用户获知该状况,促使用户易于感受到养成游戏的趣味性地玩游戏。例如,如果设为即使是进行吃饭等最低限度的操作但不进行交流模式的利用或其它照顾的游戏玩法也能够没有问题地进展,则可能难以产生用户对对象角色的喜爱,也无法提供养成游戏的趣味性。因此,在本实施方式的养成游戏中,构成为:在亲近度低于阈值(-20等)的状态持续了规定时间(72小时等)的情况下,开始呈现进行对象角色自己从游戏装置100消失(离家出走:变为不能养成,对象角色所涉及的养成游戏结束)的准备的演出(离家出走准备)。此时,对从准备离家出走起直到实际上成为

离家出走的状态为止给予1小时左右的延缓,用户能够通过对该演出进行制止离家出走的操作输入来中止离家出走的准备。即,通过呈现准备离家出走的演出来引起用户的注意,且在对养成游戏的进展抱有危机感的基础上提供解除该状态的机会,由此能够使用户面对对象角色的方式变得不同,引导为易于感受到养成游戏的趣味性的游戏玩法。

[0081] 此外,若设为在准备离家出走的演出时能够输入交流模式等的非选择操作输入,则可能无法确保与对象角色的行动之间的匹配性,因此设为在满足了准备离家出走演出的发生条件的情况下,控制为除了用于制止的选择操作输入以外均不能够受理。即,控制为不能受理非选择操作输入。在此,上面设为对于在养成游戏的过程中能够受理养成所涉及的非选择操作输入的次數没有设置限制来进行了叙述,但是在对象角色处于准备离家出走、离家出走的状态的情况下,不符合该条件,这是不言而喻的。换言之,在本实施方式的养成游戏中,在对象角色处于不是准备离家出走和离家出走的状态的通常的状态的情况下,能够没有次数限制地受理养成所涉及的非选择操作输入。

[0082] 使用通过这样决定的亲近度,在本实施方式的养成游戏中,在满足各养成阶段的变更条件的情况下,决定变更后的养成阶段所涉及的对象角色的成长状态。更详细地说,对于针对变更后的养成阶段设置的能够分支的多个种类的成长状态中的各成长状态,决定了成长为该成长状态所需的亲近度的范围,管理部105根据满足变更条件的时间点下的亲近度包含于哪个范围,来决定变更后的成长状态。另外,为了增大对象角色的养成所涉及的趣味性,例如也可以设为:对于作为最终的养成阶段的成年期等规定的阶段以后的养成阶段,管理部105不限于基于亲近度,还基于照顾事件的成功次数、供给的道具的种类等养成行动的历史记录,来决定变更后的成长状态。

[0083] 另外,特别是为了向对象角色抱有喜爱地玩游戏的用户呈现更多的兴趣要素,养成游戏也可以包括仅在亲近度达到最高状态的情况下呈现的特定演出。也可以在各养成阶段中判断是否呈现该特定演出,在持续着亲近度为最高状态的状态地经过多个养成阶段的情况下,可以针对各养成阶段来呈现特定演出。特定演出例如也可以是赋予徽章、图标等养成游戏中的规定道具,通过设为收集要素,能够形成反复玩游戏时的达成目标,从而能够引导用户以更高的趣味性玩游戏。在此,本实施方式的养成游戏构成能够使用例如通过结婚、生育等获得的卵来依次养成新的角色,且设为设置有多个种类的能够依次成为对象角色的角色(构成为能够使养成对象的角色变得不同来反复玩游戏)。因而,对于规定道具的赋予,可以设置为针对养成出的角色的种类分别提供不同的道具。

[0084] 《亲近度变更处理》

[0085] 使用图6的流程图来对在具有这样的结构的本实施方式的游戏装置100中涉及到亲近度的变更而执行的亲近度变更处理的具体的处理进行说明。与该流程图对应的处理能够通过由控制部101读出例如记录介质102中存储的对应的处理程序并在存储器103中展开和执行该处理程序来实现。此外,设为例如在执行了被决定为参与亲近度的变更的处理(养成行动所涉及的选择项目的显示处理、向交流模式转变的转变处理以及时刻指定事件的发生处理)时开始本亲近度变更处理,来进行说明。

[0086] 在步骤S601中,控制部101判断本亲近度变更处理是起因于哪个处理而执行的。控制部101在判断为是基于养成行动所涉及的选择项目的显示处理而开始的情况下,使处理转入S602,在判断为是基于向交流模式转变的转变处理而开始的情况下,使处理转入S604,

在判断为是基于时刻指定事件的发生处理而开始的情况下,使处理转入S612。

[0087] 在S602中,控制部101判断是否完成了对一个选择项目的选择操作输入。控制部101在判断为完成了对一个选择项目的选择操作输入的情况下,使处理转入S603,在判断为未完成的情况下,重复本步骤的处理。此外,在维持没有完成对选择项目的选择而经过了规定的超时时间的情况下,控制部101完结本亲近度变更处理。此时,在作为开始的原因的养成行动所涉及的选择项目的显示处理起因于例如照顾事件等、即该选择项目的显示处理是针对需要用户的操作输入(对选择项目的选择)的事件执行的处理的情况下,可以进行照顾失败所涉及的亲近度减少。

[0088] 在S603中,管理部105在控制部101的控制下,根据在S602中选择出的选择项目来变更对象角色的亲近度,完结本亲近度变更处理。亲近度的变更例如可以是在通过选择操作输入选择了合适的选择项目的情况下使亲近度上升规定值。或者,例如也可以在通过选择操作输入选择了不合适的选择项目的情况下使亲近度减少规定值。如上所述,关于所选择的选择项目是否合适,可以不仅根据对象角色的状况,还考虑该对象角色的兴趣等对应的性格信息704来综合地进行判断。

[0089] 另一方面,在S601中判断为是基于向交流模式转变的转变处理而开始的情况下,控制部101在S604中判断非选择操作输入的受理是否为第一阶段。控制部101在判断为非选择操作输入的受理为第一阶段的情况下,使处理转入S605,在判断为非选择操作输入的受理为第二阶段或第二阶段以后的情况下,使处理转入S606。

[0090] 在S605中,控制部101判断是否完成了声音输入所涉及的非选择操作输入。控制部101在判断为完成了声音输入所涉及的非选择操作输入的情况下,结束第一阶段的非选择操作输入的受理并使处理回到S604,在判断为未完成的情况下,重复本步骤的处理。此外,设为在维持没有完成非选择操作输入而经过了规定的超时时间的情况下,管理部105使亲近度减少,完结本亲近度变更处理。

[0091] 在S606中,控制部101判断第二阶段所涉及的交流方法是否为“抚摸模式”。控制部101在判断为第二阶段所涉及的交流方法是“抚摸模式”的情况下,使处理转入S607,在判断为是“听说话模式”的情况下,使处理转入S610。

[0092] 在S607中,控制部101判断是否完成了针对“抚摸模式”预先决定的种类的非选择操作输入。控制部101在判断为完成了预先决定的种类的非选择操作输入的情况下,使处理转入S608,在判断为未完成的情况下,使处理转入S609。

[0093] 在S608中,管理部105在控制部101的控制下,根据在S607中完成的非选择操作输入的种类来变更对象角色的亲近度。亲近度的变更是基于针对各种类决定的亲近度的变更方式来进行的。

[0094] 在S609中,控制部101判断交流模式是否已结束。例如可以响应于对操作构件134进行了操作输入来结束交流模式。控制部101在判断为交流模式已结束的情况下,完结本亲近度变更处理,在判断为交流模式未结束的情况下,使处理回到S607。

[0095] 另一方面,在S606中判断为第二阶段所涉及的交流方法是“听说话模式”的情况下,控制部101在S610中判断运动输入的历史记录之中的计数对象的步数是否满足消息呈现所涉及的条件。控制部101在判断为步数满足消息呈现所涉及的条件,使处理转入S611,在判断为步数不满足消息呈现所涉及的条件,完结本亲近度变更处理。

[0096] 在S611中,管理部105在控制部101的控制下,根据计数对象的步数来变更对象角色的亲近度,完结本亲近度变更处理。亲近度的变更例如可以是在通过选择操作输入选择了合适的选择项目的情况下使亲近度上升规定值。另外,在本亲近度变更处理中省略详细的处理的说明,但此时,以呈现与计数对象的步数相应的消息的方式完成对象角色的显示控制。

[0097] 另一方面,在S601中判断为是基于时刻指定事件的发生处理而开始的情况下,控制部101在S612中判断是否在规定的期间完成了被决定为合适于该事件的种类的非选择操作输入。控制部101在判断为在规定的期间完成了被决定为合适于时刻指定事件的种类的非选择操作输入的情况下,使处理转入S613,在判断为未完成的情况下,完结本亲近度变更处理。

[0098] 在S613中,控制部101基于在S612中完成的非选择操作输入来判断是否满足时刻指定事件的结束条件(例如入睡、起床)。本步骤的判断例如可以基于所执行的抽选处理的结果来进行。控制部101在判断为满足了时刻指定事件的结束条件的情况下,使处理转入S614,在判断为不满足的情况下,使处理回到S612。

[0099] 在S614中,管理部105在控制部101的控制下,基于时刻指定事件的达成来变更对象角色的亲近度,完结本亲近度变更处理。亲近度的变更可以是使亲近度上升规定值。

[0100] 如上面说明的那样,根据本实施方式的游戏装置,能够执行能够通过直观的操作输入来进行角色的养成的养成游戏。

[0101] 此外,在本实施方式中,设为亲近度变更处理是起因于要求选择操作输入或非选择操作输入的处理而开始的,来进行了说明,但亲近度的变更方式不限于此,这是不言而喻的。即,也可以根据与养成游戏的时间经过相应地产生变更的要素(环境、饥饿)等,在不以用户的操作输入为必要条件的时机进行亲近度的变更。也就是说,图6所涉及的亲近度变更处理中的亲近度的变更是限定为以养成所涉及的操作输入为必要条件的方式,可以包括除此以外的变更方式。

[0102] 另外,在本实施方式中,对引入“亲近度”这样的参数并基于该亲近度来决定满足养成阶段的变更条件的情况下的变更方向的成长状态的方式进行了说明,但本发明的实施不限于此。即,本发明的实施只要在满足从第一养成阶段向第二养成阶段变更的变更条件的情况下从对象角色的第二养成阶段所涉及的分支方向的成长状态之中决定与到满足该变更条件为止完成的养成所涉及的操作输入相应的一个成长状态即可,也能够不对基于操作输入的历史记录而变更的特定的参数进行管理。

[0103] [其它实施方式]

[0104] 本发明不限制于上述实施方式,能够不脱离本发明的精神和范围地在发明的主旨的范围内进行各种变形、变更。另外,本发明所涉及的游戏装置也能够通过使一个以上的计算机作为该游戏装置而发挥功能的程序来实现。该程序能够通过记录在计算机可读取的记录介质中或者通过电气通信线路来提供、发布。

[0105] 附图标记说明

[0106] 100:游戏装置;101:控制部;102:记录介质;103:存储器;104:要素DB;105:管理部;106:呈现控制部;107:操作输入部;108:通信部;110:显示部;120:声音输出部;131:触摸面板传感器;132:声音输入部;133:运动传感器;134:操作构件。

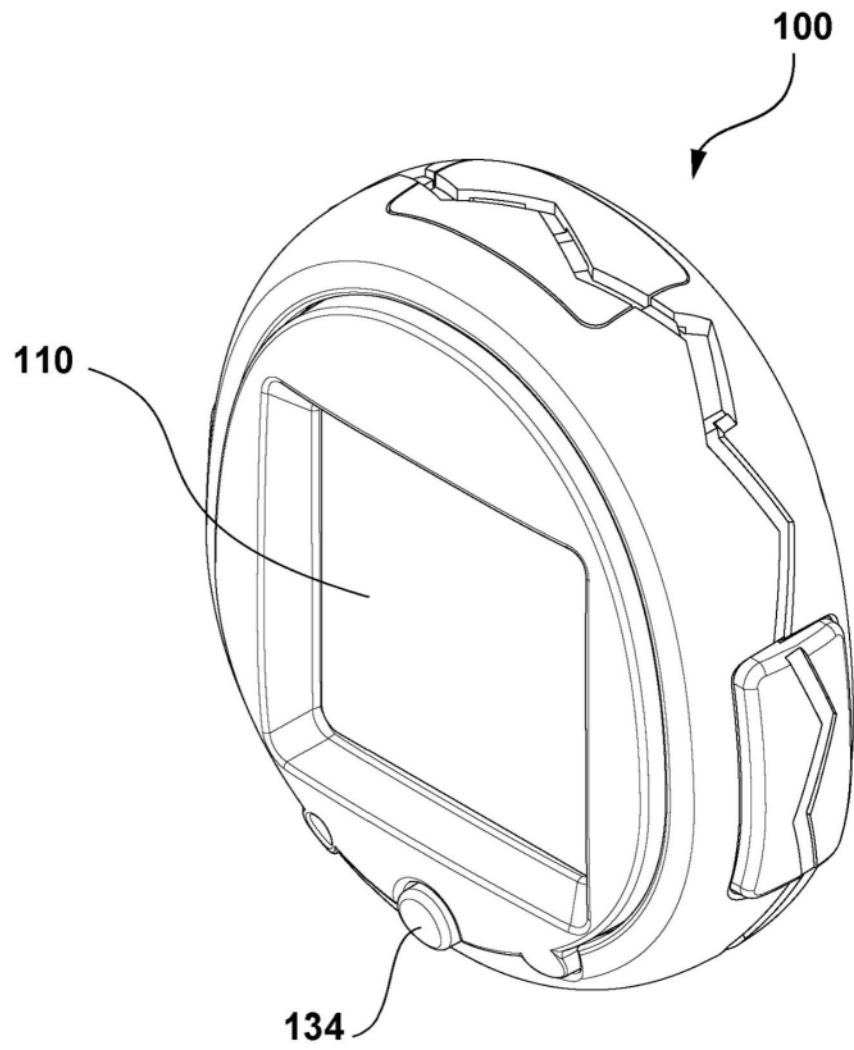


图1

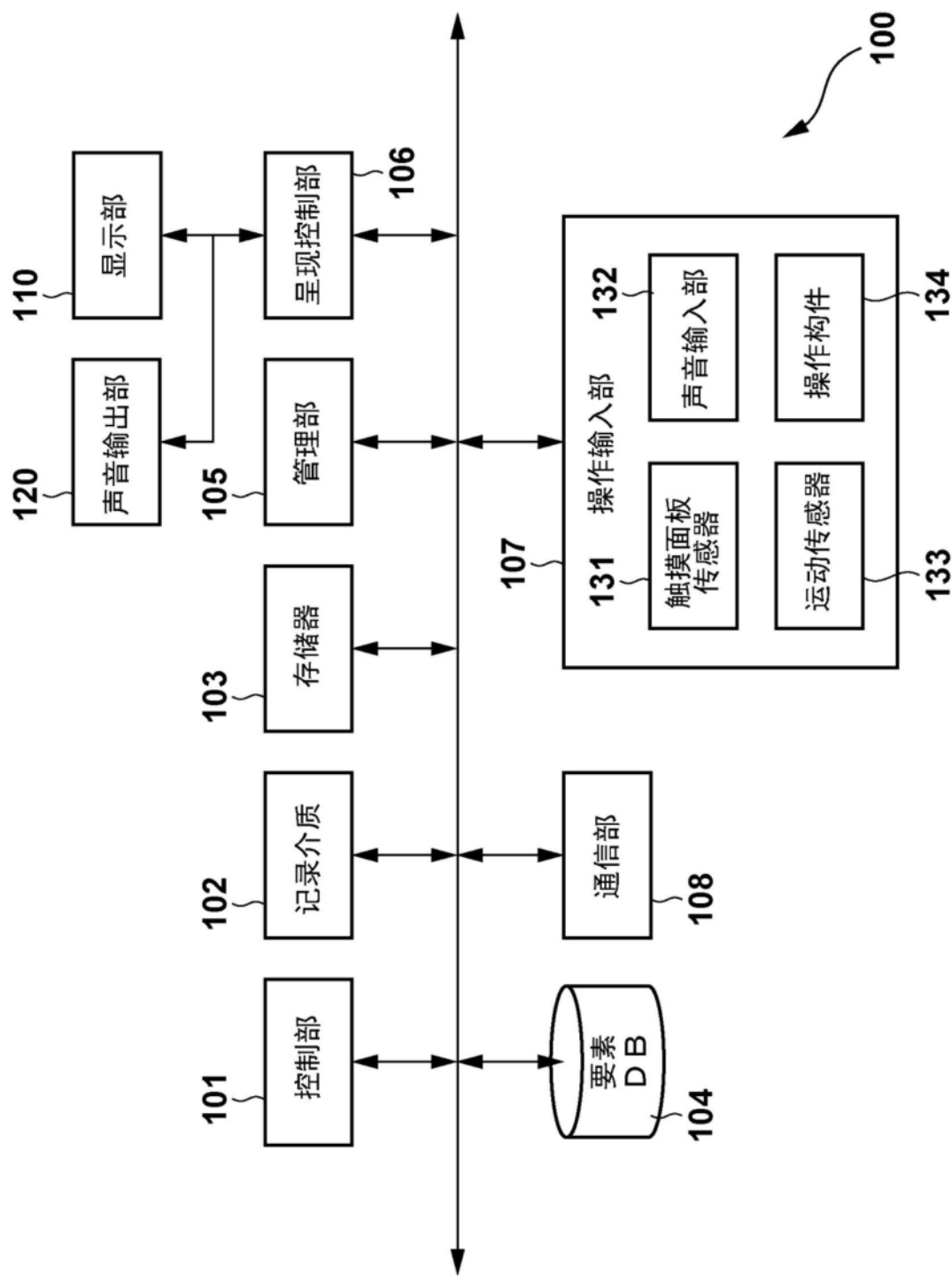
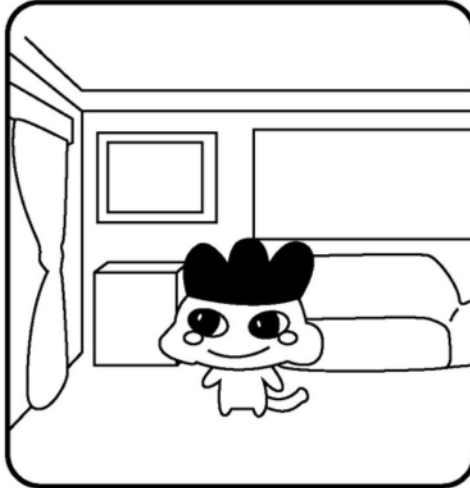
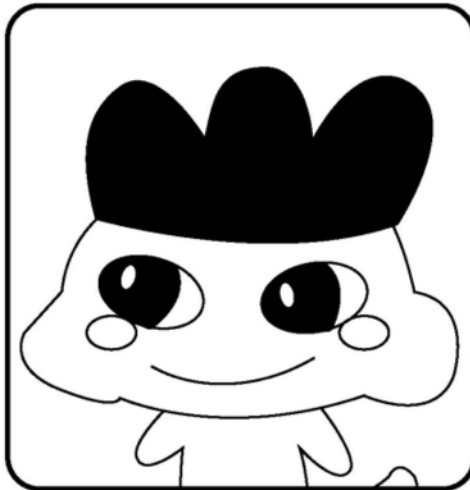


图2

(a)



(b)



(c)



图3

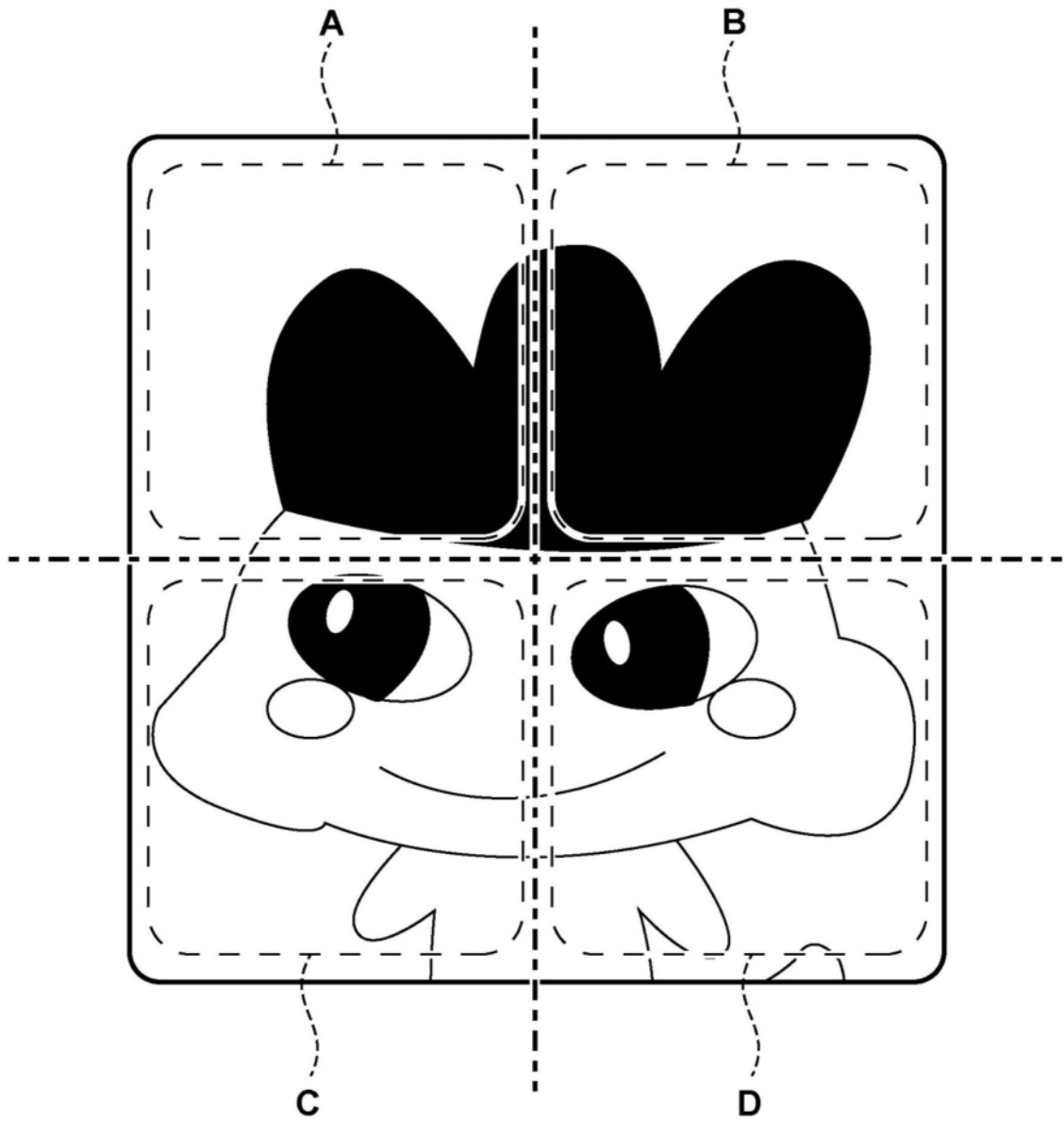


图4

游戏中行为	触摸输入变迁	养成阶段	时刻指定	角色演出	亲近度变化
抚摸头	在AB之间往返	婴儿期之后	—	高兴	亲近度增加1
戳额头	短按A或B	婴儿期之后	—	变为盯着看	亲近度减少1
抚摸脸	在CD之间往返	幼儿期之后	—	害羞	亲近度增加1
纵向摸脸	在AC之间或BD之间往返	幼儿期之后	—	困扰	亲近度减少1
什么都不做	—	幼儿期之后	—	哭泣	亲近度减少1
转动画面	按顺序触摸ABDC	幼儿期之后	—	生气	亲近度减少1
抚摸头	在AB之间往返	婴儿期之后	就寝前	入眠	亲近度增加1
梆梆敲	短按ABCD中的任意一个	婴儿期之后	起床前	起床	亲近度增加1

图5

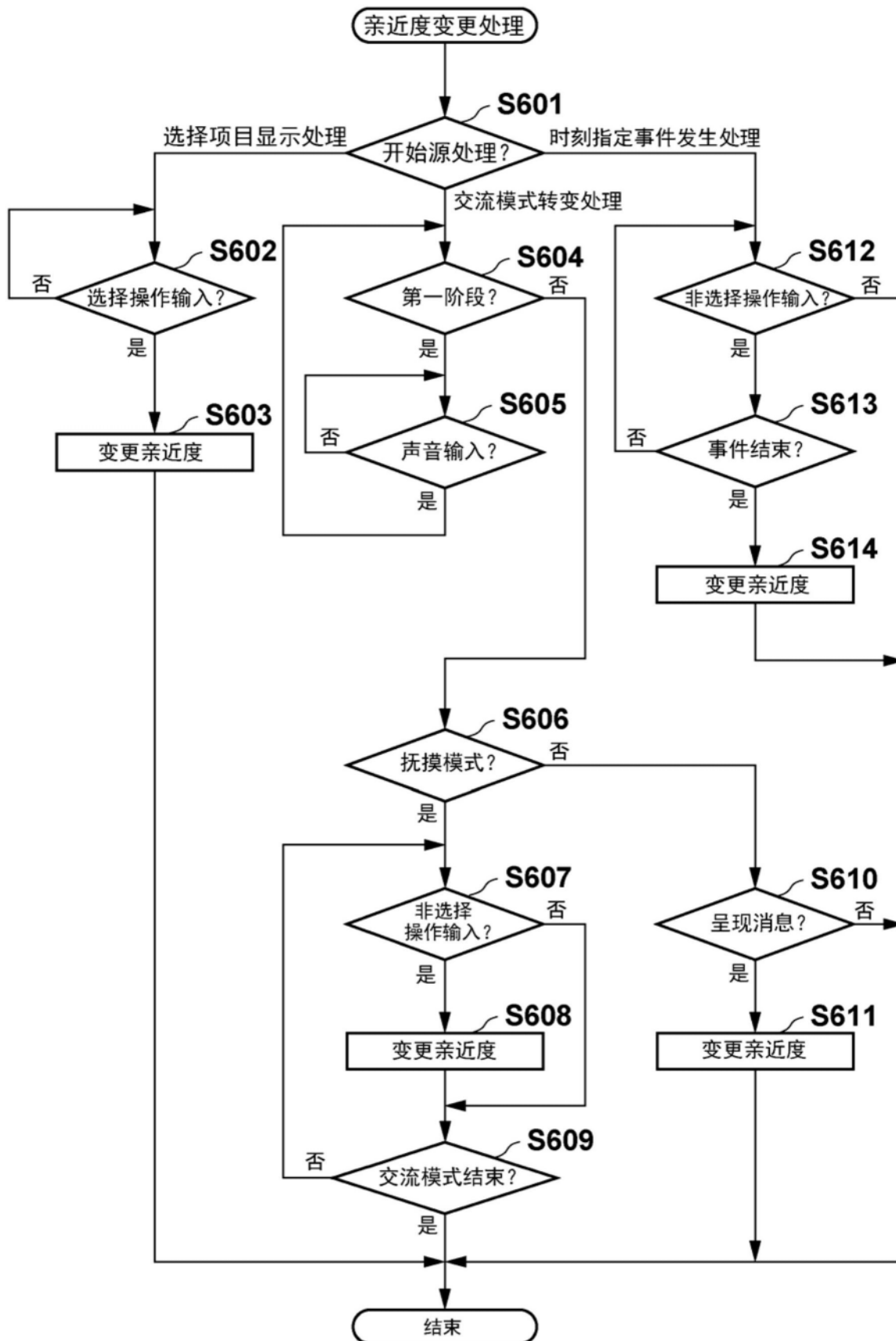


图6

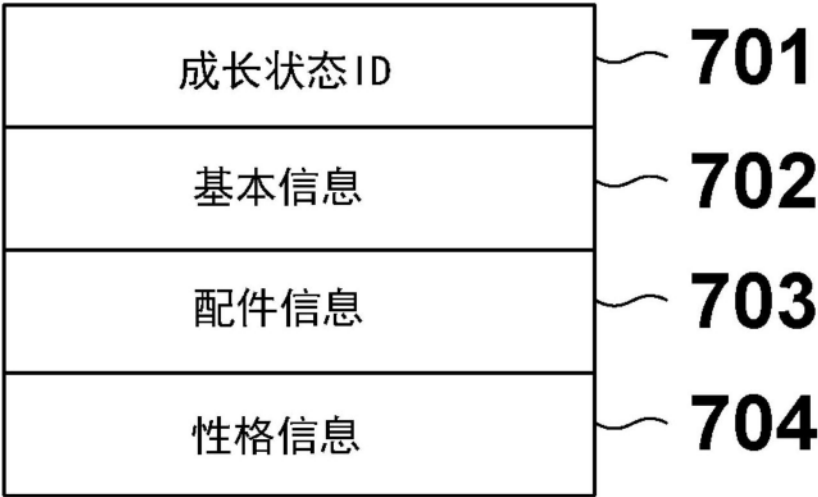


图7