



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 119031963 A

(43) 申请公布日 2024.11.26

(21) 申请号 202280091184.X

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事

(22) 申请日 2022.11.29

务所(普通合伙) 11277

(30) 优先权数据

专利代理人 刘新宇 张文慧

2021-201201 2021.12.10 JP

(51) Int.Cl.

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

A63F 13/79 (2006.01)

2024.08.07

A63F 13/69 (2006.01)

A63F 13/798 (2006.01)

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2022/043924 2022.11.29

(87) PCT国际申请的公布数据

W02023/106162 JA 2023.06.15

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本

(72) 发明人 佐藤广规 大津日 坂本寿树

伊泽徹 矢岛光春 田中结花

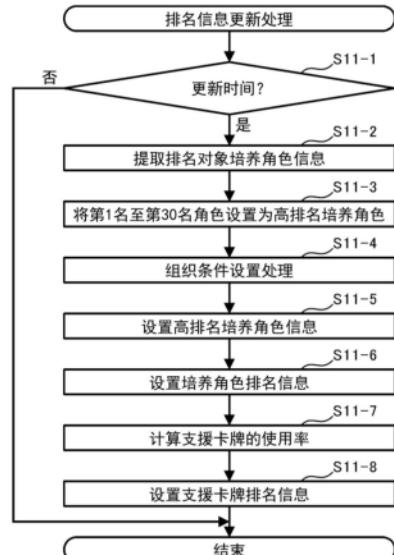
权利要求书2页 说明书49页 附图56页

(54) 发明名称

信息处理程序、信息处理方法、游戏装置和
信息处理系统

(57) 摘要

根据本发明的信息处理程序使计算机执行：用于基于预定游戏的结果来有序地布置与已玩所述预定游戏的玩家关联的排名对象的处理；用于允许不同于第一玩家的第二玩家将与所述第一玩家关联的游戏媒介组织在堆中的处理，其中所述第一玩家的排名对象处于预定名次；以及用于通过使用组织有所述游戏媒介的堆来执行游戏的处理。



1.一种信息处理程序,用于使计算机执行:

用于基于预定游戏的结果来有序地布置与已玩所述预定游戏的至少一个玩家的玩家信息关联的排名对象的处理;

用于允许不同于第一玩家的第二玩家将与所述第一玩家的玩家信息关联的游戏媒介组织在堆中的处理,其中所述第一玩家的排名对象处于预定名次;以及

用于基于所述第二玩家所进行的操作、通过使用组织有所述游戏媒介的堆来执行游戏的处理。

2.根据权利要求1的信息处理程序,所述程序还使计算机执行:

用于允许所述第二玩家将基于与所述第二玩家关联的玩家信息所提取的游戏媒介组织在所述堆中的处理,该游戏媒介与基于所述排名对象的名次所提取的游戏媒介是分开的。

3.根据权利要求2所述的信息处理程序,

其中,针对基于所述排名对象的名次所提取的游戏媒介和基于与所述第二玩家关联的玩家信息所提取的游戏媒介中的至少一个,设置用于将游戏媒介组织在所述堆中的组织条件,以及

基于所述排名对象的名次所提取的游戏媒介和基于与所述第二玩家关联的玩家信息所提取的游戏媒介在是否设置了所述组织条件方面或者在所设置的组织条件方面彼此不同。

4.根据权利要求1至3中任一项所述的信息处理程序,

其中,所述预定游戏是使用所述堆的游戏,

用于通过使用所述堆来执行游戏的处理包括:用于基于玩家操作来使所述预定游戏进展的处理、以及用于基于所述预定游戏的进展的结束来生成所述游戏媒介的处理,以及

所述排名对象是在所述预定游戏中生成的游戏媒介。

5.根据权利要求4所述的信息处理程序,

其中,在用于有序地布置排名对象的处理中,在预定时间段内有序地布置在所述预定游戏中生成的游戏媒介。

6.一种信息处理方法,其由计算机执行,所述信息处理方法包括:

用于基于预定游戏的结果来有序地布置与已玩所述预定游戏的至少一个玩家的玩家信息关联的排名对象的处理;

用于允许不同于第一玩家的第二玩家将与所述第一玩家的玩家信息关联的游戏媒介组织在堆中的处理,其中所述第一玩家的排名对象处于预定名次;以及

用于基于所述第二玩家所进行的操作、通过使用组织有所述游戏媒介的堆来执行游戏的处理。

7.一种游戏装置,其包括至少一个计算机,所述至少一个计算机执行:

用于基于预定游戏的结果来有序地布置与已玩所述预定游戏的至少一个玩家的玩家信息关联的排名对象的处理;

用于允许不同于第一玩家的第二玩家将与所述第一玩家的玩家信息关联的游戏媒介组织在堆中的处理,其中所述第一玩家的排名对象处于预定名次;以及

用于基于所述第二玩家所进行的操作、通过使用组织有所述游戏媒介的堆来执行游戏

的处理。

8. 一种信息处理系统,其包括至少一个计算机,所述至少一个计算机执行:
 - 用于基于预定游戏的结果来有序地布置与已玩所述预定游戏的至少一个玩家的玩家信息关联的排名对象的处理;
 - 用于允许不同于第一玩家的第二玩家将与所述第一玩家的玩家信息关联的游戏媒介组织在堆中的处理,其中所述第一玩家的排名对象处于预定名次;以及
 - 用于基于所述第二玩家所进行的操作、通过使用组织有所述游戏媒介的堆来执行游戏的处理。

信息处理程序、信息处理方法、游戏装置和信息处理系统

技术领域

[0001] 本发明涉及信息处理程序、信息处理方法、游戏装置和信息处理系统。

背景技术

[0002] 如专利文献1所示，在游戏之中，存在配备有允许玩家借入和借出诸如角色等的游戏媒介的租用功能的众所周知的游戏。例如，在游戏使用用多个游戏媒介组织的堆(deck)进展的情况下，玩家在游戏开始之前组织堆。此时，玩家可以租用其他玩家所拥有的游戏媒介并将该游戏媒介组织在堆中。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1：日本特开2017-64081

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 然而，这样的游戏存在如下的问题：如果在可用的租用游戏媒介中找出玩家所期望的游戏媒介的任务变得复杂，则玩家不能有效地利用租用功能，并且玩家之间的差距增加。

[0008] 本发明的目的是提供能够减小玩家之间的差距的信息处理程序、信息处理方法、游戏装置和信息处理系统。

[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，用于使计算机执行：

[0011] 用于基于预定游戏的结果来有序地布置与已玩所述预定游戏的至少一个玩家的玩家信息关联的排名对象的处理；

[0012] 用于允许不同于第一玩家的第二玩家将与所述第一玩家的玩家信息关联的游戏媒介组织在堆中的处理，其中所述第一玩家的排名对象处于预定名次；以及

[0013] 用于基于所述第二玩家所进行的操作、通过使用组织有所述游戏媒介的堆来执行游戏的处理。

[0014] 所述信息处理程序可以还使所述计算机执行：

[0015] 用于允许所述第二玩家将基于与所述第二玩家关联的玩家信息所提取的游戏媒介组织在所述堆中的处理，该游戏媒介与基于所述排名对象的名次所提取的游戏媒介是分开的。

[0016] 可以针对基于所述排名对象的名次所提取的游戏媒介和基于与所述第二玩家关联的玩家信息所提取的游戏媒介中的至少一个，设置用于将游戏媒介组织在所述堆中的组织条件，以及

[0017] 基于所述排名对象的名次所提取的游戏媒介和基于与所述第二玩家关联的玩家信息所提取的游戏媒介可以在是否设置了所述组织条件方面或者在所设置的组织条件方

面彼此不同。

[0018] 所述预定游戏可以是使用所述堆的游戏，

[0019] 用于通过使用所述堆来执行游戏的处理可以包括：用于基于玩家操作来使所述预定游戏进展的处理、以及用于基于所述预定游戏的进展的结束来生成所述游戏媒介的处理，以及

[0020] 所述排名对象可以是在所述预定游戏中生成的游戏媒介。

[0021] 在用于有序地布置排名对象的处理中，可以在预定时间段内有序地布置在所述预定游戏中生成的游戏媒介。

[0022] 为了解决上述问题，信息处理方法是由计算机执行的方法，并且包括：

[0023] 用于基于预定游戏的结果来有序地布置与已玩所述预定游戏的至少一个玩家的玩家信息关联的排名对象的处理；

[0024] 用于允许不同于第一玩家的第二玩家将与所述第一玩家的玩家信息关联的游戏媒介组织在堆中的处理，其中所述第一玩家的排名对象处于预定名次；以及

[0025] 用于基于所述第二玩家所进行的操作、通过使用组织有所述游戏媒介的堆来执行游戏的处理。

[0026] 为了解决上述问题，游戏装置包括至少一个计算机，所述至少一个计算机执行：

[0027] 用于基于预定游戏的结果来有序地布置与已玩所述预定游戏的至少一个玩家的玩家信息关联的排名对象的处理；

[0028] 用于允许不同于第一玩家的第二玩家将与所述第一玩家的玩家信息关联的游戏媒介组织在堆中的处理，其中所述第一玩家的排名对象处于预定名次；以及

[0029] 用于基于所述第二玩家所进行的操作、通过使用组织有所述游戏媒介的堆来执行游戏的处理。

[0030] 为了解决上述问题，信息处理系统包括至少一个计算机，所述至少一个计算机执行：

[0031] 用于基于预定游戏的结果来有序地布置与已玩所述预定游戏的至少一个玩家的玩家信息关联的排名对象的处理；

[0032] 用于允许不同于第一玩家的第二玩家将与所述第一玩家的玩家信息关联的游戏媒介组织在堆中的处理，其中所述第一玩家的排名对象处于预定名次；以及

[0033] 用于基于所述第二玩家所进行的操作、通过使用组织有所述游戏媒介的堆来执行游戏的处理。

[0034] 发明的效果

[0035] 根据本发明，可以减小玩家之间的差距。

附图说明

[0036] 图1是示出信息处理系统的示意结构的图。

[0037] 图2A是例示玩家终端的硬件结构的图。图2B是例示服务器的硬件结构的图。

[0038] 图3A是例示主页画面的示例的图。图3B是例示选项设置画面的示例的图。图3C是例示简介设置画面的示例的图。图3D是例示主页设置画面的示例的图。

[0039] 图4是例示培养游戏的一般流程的图。

[0040] 图5A是例示主要角色选择画面的图。图5B是例示角色细节画面的第一图。图5C是例示角色细节画面的第二图。

[0041] 图6A是例示能力参数(初始值)表的图。图6B是例示适应性参数(初始值)表的图。图6C是例示技能表的图。图6D是例示专属事件表的图。

[0042] 图7A是例示继承角色选择画面的第一图。图7B是例示培养角色列表画面的第一图。图7C是例示继承角色选择画面的第二图。图7D是例示继承角色选择画面的第三图。

[0043] 图8A是例示支援卡牌组织画面的第一图。图8B是例示支援卡牌选择画面的图。图8C是例示支援卡牌组织画面的第二图。

[0044] 图9A是例示支援卡牌表的图。图9B是例示支援效果表的图。图9C是例示拥有技能表的图。图9D是例示支援事件表的图。

[0045] 图10是例示角色识别信息表的第一图。

[0046] 图11是例示角色识别信息表的第二图。

[0047] 图12是例示选择项目表的图。

[0048] 图13A是例示游戏画面的第一图。图13B是例示游戏画面的第二图。

[0049] 图14A是例示训练画面的第一图。图14B是例示训练画面的第二图。图14C是例示训练结果报告画面的图。图14D是例示事件画面的图。

[0050] 图15A是例示技能画面的第一图。图15B是例示技能画面的第二图。

[0051] 图16A是例示个人比赛选择画面的第一图。图16B是例示个人比赛开始画面的图。图16C是例示个人比赛结果画面的图。

[0052] 图17A是例示团队比赛选择画面的图。图17B是例示团队比赛组织画面的图。图17C是例示团队比赛开始画面的图。图17D是例示团队比赛中途结果画面的图。

[0053] 图18A是例示团队比赛详细结果画面的第一图。图18B是例示团队比赛总结结果画面的第一图。图18C是例示团队比赛详细结果画面的第二图。图18D是例示团队比赛总结结果画面的第二图。

[0054] 图19是例示回合开始时处理的一般流程的图。

[0055] 图20是例示放置可能性表的图。

[0056] 图21A是例示训练等级表的图。图21B是例示增加固定值(速度)表的图。另外,图21C是例示增加固定值表(力量)的图。图21D是例示奖励相加率表的图。

[0057] 图22是例示事件类型和事件分类的图。

[0058] 图23是例示事件类型和回合数之间的关系的图。

[0059] 图24A是例示游戏画面的第三图。图24B是例示训练画面的第三图。

[0060] 图25A是例示特训事件执行决定表的图。图25B是例示特殊图标决定表的图。图25C是例示奖励图标决定表的图。

[0061] 图26A是例示奖励固定值(主要角色)表的图。图26B是例示奖励相加值(主要角色)表的图。

[0062] 图27A是例示固定增加值(特训对象)表的图。图27B是例示奖励增加值(特训对象)表的图。

[0063] 图28A是例示培养完成画面的第一图。图28B是例示培养完成画面的第二图。图28C是例示培养完成画面的第三图。

- [0064] 图29A是例示特定事件的概述的图。图29B是例示测试点数和成绩之间的对应关系的图。
- [0065] 图30A是例示在正在举办特定事件时的主页画面的图。图30B是例示特定事件顶层画面的图。图30C是例示支援卡牌排名画面的图。图30D是例示培养角色排名画面的图。
- [0066] 图31是例示玩家信息确认画面的图。
- [0067] 图32A是例示角色细节对话框的第一图。图32B是例示角色细节对话框的第二图。图32C是例示角色细节对话框的第三图。
- [0068] 图33是例示排名更新定时的示例的图。
- [0069] 图34A是例示继承角色选择画面的第四图。图34B是例示培养角色列表画面的第二图。
- [0070] 图35是例示支援卡牌组织画面的第三图。
- [0071] 图36A是例示测试结果画面的第一图。图36B是例示测试结果画面的第二图。图36C是例示测试结果画面的第三图。图36D是例示测试结果画面的第四图。
- [0072] 图37是用于例示玩家终端中的存储器的结构以及玩家终端的作为计算机的功能的图。
- [0073] 图38是用于例示服务器中的存储器的结构以及服务器的作为计算机的功能的图。
- [0074] 图39是用于例示玩家终端和服务器的与培养游戏相关的处理的序列图。
- [0075] 图40是用于例示玩家终端中的准备阶段处理的第一流程图。
- [0076] 图41是用于例示玩家终端中的准备阶段处理的第二流程图。
- [0077] 图42是用于例示服务器中的准备阶段处理的流程图。
- [0078] 图43是用于例示玩家终端中的培养阶段处理的流程图。
- [0079] 图44是用于例示玩家终端中的回合开始时处理的流程图。
- [0080] 图45是用于例示玩家终端中的放置处理的流程图。
- [0081] 图46是用于例示玩家终端中的数值决定处理的流程图。
- [0082] 图47是用于例示玩家终端中的事件决定处理的流程图。
- [0083] 图48是用于例示玩家终端中的回合中处理的流程图。
- [0084] 图49是用于例示玩家终端中的培养执行处理的流程图。
- [0085] 图50是用于例示服务器中的培养游戏结束处理的流程图。
- [0086] 图51是用于例示玩家终端和服务器的与在正在举办特定事件时的培养游戏相关的处理的序列图。
- [0087] 图52是用于例示服务器中的排名信息更新处理的流程图。
- [0088] 图53是用于例示在选择事件模式的情况下玩家终端中的准备阶段处理的流程图。
- [0089] 图54是用于例示在正在举办特定事件时的服务器中的准备阶段处理的流程图。
- [0090] 图55是用于例示在选择事件模式下的服务器中的培养游戏结束处理的流程图。

具体实施方式

- [0091] 以下将参考附图来详细说明本发明实施例的方面。在本实施例中给出的数值等仅

仅是用于促进理解的示例，并且除非另外具体陈述，否则不限制本发明。在该说明书和附图中，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素，从而省略其重复说明，并且未示出与本发明不直接相关的元素。

[0092] (信息处理系统S的总体结构)

[0093] 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是所谓的客户端-服务器系统，其包括用作客户端(即，游戏终端)的玩家终端1、服务器1000、以及具有通信基站Na的通信网络N。

[0094] 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1000各自用作游戏装置G。玩家终端1和服务器1000分别被指派了用于控制游戏的进展的角色，使得可以通过玩家终端1和服务器1000之间的协作来使游戏进展。

[0095] 各个玩家终端1可以经由通信网络N与服务器1000建立通信。玩家终端1广泛地包括可以以有线或无线方式通信地连接到服务器1000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、个人计算机和游戏装置。将通过各个玩家终端1是智能电话的示例来说明本实施例。

[0096] 服务器1000通信地连接到多个玩家终端1。服务器1000针对玩游戏的各玩家累积各种信息。此外，主要基于从玩家终端1输入的操作，服务器1000执行诸如更新所累积的信息以及使玩家终端1下载图像和各种信息等的处理。

[0097] 通信基站Na连接到通信网络N，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N由移动电话网络、因特网、局域网(LAN)、专用电路等构成，并且实现玩家终端1和服务器1000之间的有线或无线通信连接。

[0098] (玩家终端1和服务器1000的硬件结构)

[0099] 图2A是例示玩家终端1的硬件结构的图。另外，图2B是例示服务器1000的硬件结构的图。如图2A所示，玩家终端1被配置为包括中央处理单元(CPU)10、存储器12、总线14、输入/输出接口16、存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24。

[0100] 此外，如图2B所示，服务器1000被配置为包括CPU 1010、存储器1012、总线1014、输入/输出接口1016、存储单元1018、通信单元1020、输入单元1022和输出单元1024。

[0101] 注意，服务器1000的CPU 1010、存储器1012、总线1014、输入/输出接口1016、存储单元1018、通信单元1020、输入单元1022和输出单元1024的结构和功能分别与玩家终端1的CPU 10、存储器12、总线14、输入/输出接口16、存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24的结构和功能基本上相同。因而，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1000的说明。

[0102] CPU 10运行存储器12中所存储的程序以控制游戏的进展。存储器12由只读存储器(ROM)或随机存取存储器(RAM)构成，并且存储控制游戏的进展所需的程序和各种数据。存储器12经由总线14连接到CPU 10。

[0103] 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。

[0104] 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，存储单元18中所存储的程序和数据由CPU 10加载到存储器12(RAM)中。

[0105] 通信单元20以无线方式通信地连接到通信基站Na，并且经由通信网络N向服务器1000发送信息/从服务器1000接收信息，诸如各种数据和程序等。在玩家终端1处，从服务器1000接收到的程序等存储在存储器12或存储单元18中。

[0106] 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。可替代地，输入单元22可以是设置在玩家终端1中或者连接(外部附接)到玩家终端1的专用控制器。可替代地，输入单元22可以由用于检测玩家终端1的倾斜或移动的加速度传感器或者用于检测玩家的语音的麦克风构成。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装置。

[0107] 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，并且配备触摸屏作为输入单元22，其中该触摸屏覆盖在显示器26上。

[0108] (游戏内容)

[0109] 接着，将说明由根据本实施例的信息处理系统S和游戏装置G提供的游戏。玩家可以拥有通过抽选(其是所谓的扭蛋(gacha))所获得的角色、以及由游戏管理员分发的角色。此外，玩家可以拥有通过抽选所获得的支援卡牌以及由游戏管理员分发的支援卡牌。

[0110] 尽管以下详细说明，在根据本实施例的游戏中提供了培养游戏。在培养游戏中，玩家可以培养该玩家所拥有的角色。另外，根据本实施例的培养游戏具有玩家通过使角色参加模拟赛马的比赛来培养角色的游戏玩法。

[0111] 图3A是例示主页画面100的示例的图。当在玩家终端1处启动游戏应用时，在显示器26上显示主页画面100。在主页画面100的下部中，显示菜单栏102。在菜单栏102中，提供了可以由玩家操作(轻击)的多个操作部。

[0112] 这里，在菜单栏102中，提供了主页画面选择操作部102a、强化画面选择操作部102b、故事画面选择操作部102c、团队体育场画面选择操作部102d和扭蛋画面选择操作部102e。注意，在菜单栏102中，突出显示与在显示器26上正在显示的画面相对应的操作部，使得可以识别正在显示的画面。

[0113] 在轻击主页画面选择操作部102a时，在显示器26上显示图3A所示的主页画面100。

[0114] 在轻击强化画面选择操作部102b时，显示强化画面(图中未示出)。在强化画面上，可以强化玩家所拥有的角色和支援卡牌。玩家可以通过强化角色和支援卡牌来使针对角色和支援卡牌所设置的等级提升。角色和支援卡牌设置有各种参数，使得随着等级提升，参数增加。作为角色或支援卡牌的参数增加的结果，玩家可以在培养游戏中培养具有更强状态的角色。

[0115] 在轻击故事画面选择操作部102c时，显示故事画面(图中未示出)。这里，针对游戏中出现的各角色提供故事图像。玩家可以在故事画面上选择并查看角色和故事图像。

[0116] 在轻击团队体育场画面选择操作部102d时，显示团队体育场画面(图中未示出)。在团队体育场画面上，玩家可以玩团队竞技游戏，在该团队竞技游戏中，使由玩家他/她自己组织的团队与由计算机所选择的其他玩家组织的团队展开竞争。团队竞技游戏具有玩家与其他玩家竞争排名的游戏玩法。

[0117] 在轻击扭蛋画面选择操作部102e时，显示扭蛋画面(图中未示出)。在扭蛋画面上，玩家可以进行所谓的扭蛋抽选，在该扭蛋抽选中，可以通过消耗游戏内货币来通过抽选获

得角色和支援卡牌。

[0118] 另外,在主页画面100上,在菜单栏102的上方提供了培养游戏操作部104。在轻击培养游戏操作部104时,显示培养游戏画面,由此开始(以下所述的)培养游戏。培养游戏大致分类为准备阶段和培养阶段,并且玩家首先在准备阶段中选择他/她自己所拥有的角色其中之一,以将所选择的角色设置为用作要培养的角色的主要角色。在准备阶段中,玩家还设置在培养主要角色时要使用的堆。利用(以下详细说明的)多个继承角色和多个支援卡牌来组织堆。因此,在培养游戏中,使用堆中所组织的继承角色和支援卡牌。

[0119] 在设置主要角色和堆(继承角色和支援卡牌)完成时,准备阶段转变到培养阶段,由此开始用于培养主要角色的游戏。玩家可以拥有在培养游戏中培养的角色作为培养角色。如以上所述,玩家可以将他/她自己所拥有的培养角色组织到团队中以在团队竞技游戏中使用。

[0120] 因而,根据本实施例的游戏的主要目的是在培养游戏中培养培养角色、并且通过使用培养角色来提高团队竞技游戏中的排名。

[0121] 另外,在本实施例中,提供了用于在玩家之间共享培养角色或支援卡牌的功能、以及用于在多个玩家之间共享信息的功能。玩家可以设置可以由其他玩家在培养游戏中使用的培养角色和支援卡牌。更具体地,如图3A所示,在主页画面100的右上部提供设置操作部106。在轻击设置操作部106时,显示选项设置画面110。

[0122] 图3B是例示选项设置画面110的示例的图。选项设置画面110是允许确认并设置各种信息的画面。在选项设置画面110上提供了多个操作部,使得在轻击操作部时,可以确认并设置与该操作部相对应的信息。

[0123] 选项设置画面110上的操作部包括简介设置操作部110a和关闭操作部110b。在轻击关闭操作部110b时,关闭选项设置画面110,并且显示主页画面100。在轻击简介设置操作部110a时,显示简介设置画面120。

[0124] 图3C是例示简介设置画面120的示例的图。在简介设置画面120上,玩家可以确认并设置他/她自己的简介信息。简介信息包括简介角色、玩家名称、玩家ID、玩家所属的圈子、代表角色和租用卡牌。

[0125] 简介角色用作在其他玩家查看与玩家有关的信息时显示的角色。例如,在使用作为用于与其他玩家共享信息的地方的圈子功能时,显示简介角色。在简介设置画面120上,显示当前设置的简介角色图像122。在简介角色图像122附近提供改变按钮124。在轻击改变按钮124时,显示简介角色改变画面(图中未示出)。在简介角色改变画面上,玩家可以改变简介角色。

[0126] 在简介设置画面120上,还显示玩家所设置的玩家名称、指派给玩家的玩家ID、以及玩家所属的圈子的名称。另外,在简介设置画面120上,提供代表角色设置操作部126a和租用卡牌设置操作部126b。

[0127] 在轻击代表角色设置操作部126a时,显示代表角色设置画面(图中未示出)。在代表角色设置画面上,玩家可以将他/她自己所培养的培养角色中的任一个设置为代表角色。在代表角色设置操作部126a中,显示指示当前设置的代表角色的图标图像。尽管以下详细说明,但代表角色可以在其他玩家所玩的培养游戏中作为继承角色而组织在堆中。

[0128] 在轻击租用卡牌设置操作部126b时,显示租用卡牌设置画面(图中未示出)。在租

用卡牌设置画面上,玩家可以将他/她自己所拥有的支援卡牌中的任一个设置为租用卡牌。在租用卡牌设置操作部126b中,显示指示当前设置的租用卡牌的图标图像。注意,如以上所述,被设置为租用卡牌的支援卡牌可以由其他玩家组织在堆中,并且在该其他玩家所玩的培养游戏中使用。

[0129] 尽管没有详细说明,但当在简介设置画面120上改变简介信息的设置时,设置改变信息被发送到服务器1000。在服务器1000中,保存针对各玩家的简介信息。

[0130] 如图3A所示,在主页画面100上显示设置图标128。在轻击设置图标128时,显示主页设置画面130。

[0131] 图3D是例示主页设置画面130的示例的图。在主页设置画面130上,玩家可以设置要在主页画面100上显示的主页画面设置角色132。玩家可以设置要在主页画面100上显示的四个主页画面设置角色132。

[0132] 尽管图中未示出,但当在主页画面100中输入向左/向右轻拂操作时,切换显示器26上所显示的画面(即,主页画面100的显示)。在主页画面100上显示当前设置的四个主页画面设置角色132。主页画面设置角色132被指派了作为在菜单栏102中显示的各个操作部的功能。因此,在轻击主页画面100上所显示的主页画面设置角色132时,以与在轻击菜单栏102中的操作部时相同的方式切换画面。

[0133] 在主页设置画面130上,以可识别的方式显示与当前设置的四个主页画面设置角色132分别相对应的角色图像以及相应的操作部。在轻击主页设置画面130上所显示的角色图像时,显示角色选择画面(图中未示出)。玩家可以在角色选择画面上选择主页画面设置角色132。此外,玩家可以在主页设置画面130上针对主页画面设置角色132设置服装。

[0134] 如图3A所示,在主页画面100上显示圈子图标134。在轻击圈子图标134时,显示圈子画面。在圈子画面上,玩家可以与属于同一圈子的其他玩家交换信息。

[0135] 当在主页画面100中轻击培养游戏操作部104时,显示培养游戏画面,由此开始培养游戏。以下将详细说明培养游戏。

[0136] (培养游戏)

[0137] 图4是例示培养游戏的一般流程的图。培养游戏大致分类为设置游戏和培养主游戏。尽管以下详细说明,但培养主游戏是将从玩家所拥有的角色中选择的一个主要角色作为要培养的角色进行培养的游戏。

[0138] 另外,设置游戏是如下的游戏,在该游戏中,玩家登记主要角色和堆(继承角色和支援卡牌),并且该游戏与培养游戏的准备阶段相对应。在下文,在设置游戏中执行的处理被称为准备阶段处理,并且在培养主游戏中执行的处理被称为培养阶段处理。这里,为了容易理解,首先将说明准备阶段处理和培养阶段处理的一般流程。

[0139] <准备阶段处理>

[0140] 准备阶段处理中的主要任务包括主要角色的登记、堆(继承角色和支援卡牌)的登记、特定角色的登记、以及初始角色识别信息的设置。注意,支援卡牌用于辅助培养主要角色。各个支援卡牌始终关联有一个角色,并且与在准备阶段处理中登记的支援卡牌关联的角色辅助培养主要角色。在下文,与支援卡牌关联的角色被称为支援角色。

[0141] <主要角色的登记>

[0142] 当玩家在主页画面100上轻击培养游戏操作部104时,显示情景选择画面(图中未

示出)。在本实施例中,提供了针对培养主游戏的多个情景。在针对培养主游戏的各个情景中,设置了最终目标、游戏中途的目标等,并且玩家需要一个接一个地通关所设置的目标。各个情景具有不同的目标、以及要达成这些目标的不同的时间段。玩家可以在情景选择画面上选择多个情景其中之一。这里,将说明选择预定情景的情况。

[0143] 图5A是例示主要角色选择画面150的图。在主要角色选择画面150的中央,显示多个角色图标151,从而示出玩家所拥有的角色的列表。另外,在主要角色选择画面150的上部中,显示参数显示部152。在主要角色选择画面150的下部中还显示标为“返回”的返回操作部153和标为“下一个”的下一个操作部154。

[0144] 在本实施例中,针对各角色设置能力参数的初始值,并且在参数显示部152中以数值显示与玩家所选择的角色图标151相对应的角色的能力参数的初始值。本实施例中,能力参数的数值越大,能力越高。

[0145] 图6A是例示能力参数(初始值)表的图。在本实施例中,如图6A所示,将针对各角色的能力参数的初始值存储在能力参数(初始值)表中。此外,基于能力参数(初始值)表中所存储的能力参数的初始值,在参数显示部152中显示能力参数的初始值。

[0146] 在本实施例中,针对各角色设置指示各个能力的多个种类的能力参数的初始值。更具体地,能力参数包括:在参数显示部152中标为“速度”的速度能力参数;在参数显示部152中标为“耐力”的耐力能力参数;在参数显示部152中标为“力量”的力量能力参数;在参数显示部152中标为“毅力”的毅力能力参数;以及在参数显示部152中标为“智力”的智力能力参数。

[0147] 注意,可以经由玩家操作等来增加针对各角色的能力参数的初始值。例如,各角色可以具有五个等级,使得玩家可能能够通过消耗游戏内货币或预定物品来增加角色的等级。在这种情况下,随着角色的等级增加,增加能力参数的初始值,这是个好主意。注意,玩家可以在培养主游戏中增加能力参数的值。即,培养主游戏的目的是培养具有更大的能力参数的值的角色。

[0148] 另外,在本实施例中,针对各角色设置适应性参数(初始值)。图6B是例示适应性参数(初始值)表的图。在本实施例中,如图6B所示,将针对各角色的适应性参数的初始值存储在适应性参数(初始值)表中。各个适应性参数的初始值被设置为从字母A到字母G的七个阶段其中之一。注意,适应性参数A指示最高适应性,并且适应性参数G指示最低适应性。注意,可以基于适应性参数(初始值)表中所存储的适应性参数的初始值来在参数显示部152中显示适应性参数的初始值。

[0149] 在本实施例中,针对各角色设置多个种类的适应性各自的适应性参数的初始值。更具体地,适应性参数包括:与对场地适应性(草地和泥地)相关的适应性参数;与距离适应性(短距离、英里、中距离和长距离)相关的适应性参数;以及与跑法适应性(领头、前列、居中和后追)相关的适应性参数。

[0150] 可以通过消耗游戏内货币来增加针对各角色的适应性参数的初始值,这也是可接受的。另外,适应性参数的值在培养主游戏中可以改变。注意,在培养主游戏中,适应性参数可以被设置为S(其指示与A相比更高的适应性)。

[0151] 图5B是例示角色细节画面160的第一图。另外,图5C是例示角色细节画面160的第二图。在长按主要角色选择画面150上的角色图标151时,在显示器26上显示角色细节画面

160。在角色细节画面160上,显示与在主要角色选择画面150上长按的角色图标151相对应的角色的能力的细节。

[0152] 在角色细节画面160的中央,显示技能操作部161和事件操作部162。如图5B所示,在显示角色细节画面160时,最初突出显示技能操作部161,并且显示针对角色所设置的技能。如以下所述,技能是在正在执行个人比赛和团队比赛时满足预定条件的情况下可以发动的能力。在发动技能时,比赛以对各角色有利的方式进展。

[0153] 图6C是例示技能表的图。如图6C所示,将针对玩家所拥有的各个角色的技能存储在技能表中。此外,基于技能表中所存储的技能,如图5B所示,在角色细节画面160上显示技能。注意,仅仅拥有技能不允许发动技能;仅在获得了技能之后才可以发动技能。在下文,准备好由角色发动的技能被称为已获得技能。

[0154] 从培养主游戏的开始,针对角色设置一个已获得技能161a。另外,除该一个已获得技能161a之外,还针对角色设置多个拥有技能161b。如以下所述,拥有技能161b是可以在培养主游戏开始之后通过消耗技能点数来获得的技能。也就是说,拥有技能161b可以变为用技能点数换取的已获得技能161a。

[0155] 在本实施例中,图6C所示的技能表中的用双圆形(◎)指示的技能作为已获得技能161a显示在图5B中的角色细节画面160上。另外,图6C所示的技能表中的用圆形(O)指示的技能作为拥有技能161b显示在图5B中的角色细节画面160上。在本实施例中,如在图5B中的角色细节画面160上所示,突出显示已获得技能161a,使得已获得技能161a可以容易地与拥有技能161b区分开。

[0156] 尽管通过示例(其中在图5B中显示一个已获得技能161a和七个拥有技能161b作为针对各角色所设置的技能)的方式说明了本实施例,但本发明不限于该示例。例如,已获得技能161a的数量和拥有技能161b的数量可以针对各角色而不同。此外,例如,针对各角色的已获得技能161a或拥有技能161b的数量可以随着角色的等级的增加、游戏内货币或物品的消耗等而增加。

[0157] 另外,在玩家轻击角色细节画面160上的事件操作部162时,如图5C所示,角色细节画面160的内容切换到针对角色所设置的专属事件162a。在这种情况下,如图5C所示,突出显示事件操作部162。在培养主游戏中满足预定条件的情况下发生专属事件162a,并且显示与在培养游戏中出现的角色相关的故事或者改变能力参数的值。

[0158] 图6D是例示专属事件表的图。如图6D所示,在专属事件表中存储有针对玩家所拥有的各个角色的专属事件162a。此外,基于专属事件表中所存储的专属事件162a,如图5C所示,在角色细节画面160上显示专属事件162a。注意,专属事件162a可以包括使得能够拥有或获得技能的提示事件、增大或减小角色的能力参数的数值的能力事件等。

[0159] 关于图5C所示的角色细节画面160上所显示的专属事件162a,可以允许所有的专属事件162a在培养主游戏的执行期间发生,可以允许专属事件162a中的至少一些在培养主游戏的执行期间发生,或者在不满足预定条件的情况下,可以不允许专属事件162a在培养主游戏的执行期间发生。此外,例如,针对各角色所设置的专属事件162a的数量可以随着角色的等级的增加、游戏内货币或物品的消耗等而增加。在满足预定条件的情况下,允许没有显示为专属事件162a的专属事件162a在培养主游戏期间发生,这也可以是可接受的。

[0160] 另外,如图5B和图5C所示,在角色细节画面160的下部中,显示标为“关闭”的关闭

操作部163。在轻击角色细节画面160上的关闭操作部163时,角色细节画面160消失,并且在显示器26上显示主要角色选择画面150。

[0161] 另外,当在图5A所示的主要角色选择画面150上轻击返回操作部153时,在显示器26上显示图3A所示的主页画面100。另外,当在图5A所示的主要角色选择画面150上轻击下一个操作部154时,将当前选择的角色设置为主要角色,并且在显示器26上显示继承角色选择画面170。

[0162] <继承角色的登记>

[0163] 图7A是例示继承角色选择画面170的第一图。图7B是例示培养角色列表画面180的第一图。图7C是例示继承角色选择画面170的第二图。图7D是例示继承角色选择画面170的第三图。继承角色选择画面170是供玩家登记继承角色用的画面。继承角色是从其被主要角色继承能力值、技能等的角色。玩家可以从他/她自己所拥有的培养角色以及根据预定的提取条件所提取的其他玩家的代表角色(诸如以追随者为代表的好友的代表角色等)中选择两个继承角色,由此将所选择的继承角色组织并登记在堆中。注意,在一个培养游戏中,其他玩家的代表角色可以作为继承角色组织在堆中仅一次。

[0164] 在继承角色选择画面170上,提供第一继承角色选择区域171a和第二继承角色选择区域171b。在画面从主要角色选择画面150转变到继承角色选择画面170时,如图7A所示,第一继承角色选择区域171a和第二继承角色选择区域171b被显示为空白。

[0165] 在轻击第一继承角色选择区域171a或第二继承角色选择区域171b时,显示图7B所示的培养角色列表画面180。在培养角色列表画面180上提供我的角色标签181a和租用标签181b。另外,在我的角色标签181a和租用标签181b的下方提供培养角色列表显示区域。在培养角色列表显示区域中显示培养角色图标182。

[0166] 在选择我的角色标签181a的状态下,如图7B所示,显示与玩家他/她自己所拥有的培养角色相对应的培养角色图标182。此外,尽管图中未示出,但在选择租用标签181b的状态下,显示与好友的代表角色(即,好友所培养的培养角色)相对应的培养角色图标182。在长按培养角色图标182时,显示与同培养角色图标182相对应的培养角色有关的详细信息。

[0167] 另外,在轻击培养角色图标182时,暂时选择与培养角色图标182相对应的培养角色。如图7C所示,在轻击培养角色图标182时,还显示继承角色选择画面170。此时,例如,在作为轻击第一继承角色选择区域171a的结果而显示培养角色列表画面180、并且在培养角色列表画面180上轻击培养角色图标182的情况下,在第一继承角色选择区域171a中显示指示暂时选择的培养角色的图像。另外,将与在对培养角色进行培养时使用的继承角色有关的信息以与培养角色关联的方式存储。在第一继承角色选择区域171a中,显示与在对培养角色进行培养时使用的继承角色有关的信息。

[0168] 在该状态下,例如,在作为轻击第二继承角色选择区域171b的结果而显示培养角色列表画面180、并且在培养角色列表画面180上轻击培养角色图标182的情况下,如图7D所示,在第二继承角色选择区域171b中显示指示暂时选择的培养角色的图像。

[0169] 在两个培养角色处于暂时选择状态时,继承角色选择画面170上所设置的下一个操作部154有效。在轻击有效的下一个操作部154时,暂时选择的培养角色作为继承角色被组织并登记在堆中,并且显示以下所述的支援卡牌组织画面190。

[0170] 注意,在继承角色选择画面170上,玩家需要选择两个培养角色作为继承角色。在

两个继承角色不是处于暂时选择状态的情况下,如图7A和图7C所示,下一个操作部154灰化,这禁止接受玩家操作。此外,在继承角色选择画面170上提供返回操作部153,使得在轻击返回操作部153时,显示主要角色选择画面150。

[0171] <支援卡牌的登记>

[0172] 图8A是例示支援卡牌组织画面190的第一图。当在继承角色选择画面170上登记两个继承角色时,显示图8A所示的支援卡牌组织画面190。在支援卡牌组织画面190的中央提供支援卡牌显示区域191。支援卡牌显示区域191包括多个支援卡牌显示框192。另外,在支援卡牌组织画面190的下部中,显示标为“返回”的返回操作部153和标为“开始”的开始操作部193。

[0173] 在支援卡牌显示区域191中显示多个(这里为六个)支援卡牌显示框192。显示与玩家可以设置的支援卡牌的数量相同数量的支援卡牌显示框192。注意,在支援卡牌组织画面190的初始显示中,支援卡牌显示框192被显示为空白。

[0174] 在本实施例中,玩家可以在堆中设置六个种类的支援卡牌。注意,可以从玩家所拥有的支援卡牌中选择玩家可以设置的六个种类的支援卡牌中的一部分(例如,五个)。另外,可以从由诸如好友等的其他玩家设置为租用卡牌的支援卡牌中选择玩家可以设置的六个种类的支援卡牌中的另一部分(例如,一个)。

[0175] 图8B是例示支援卡牌选择画面200的图。当在图8A中的支援卡牌组织画面190上轻击支援卡牌显示框192(除右下角所示的支援卡牌显示框192以外)时,在显示器26上显示图8B所示的支援卡牌选择画面200。在支援卡牌选择画面200上列出与玩家所拥有的支援卡牌相对应的卡牌图标201。玩家可以通过轻击支援卡牌选择画面200上所显示的卡牌图标201来选择支援卡牌。

[0176] 尽管图中未示出,但在轻击支援卡牌组织画面190的右下角中显示的支援卡牌显示框192时,在支援卡牌选择画面200上显示由好友或由基于预定条件(诸如抽选等)所提取的玩家设置为租用卡牌的支援卡牌。此时,玩家可以通过轻击支援卡牌选择画面200上所显示的支援卡牌来选择好友的支援卡牌其中之一。因而,在培养游戏中,玩家可以使用其他玩家所拥有的支援卡牌。

[0177] 图9A是例示支援卡牌表的图。如图9A所示,支援卡牌表针对玩家所拥有的各个支援卡牌类型(即,支援卡牌ID)存储支援角色的种类(即,角色ID)、稀有度、等级和擅长训练。在支援角色和支援卡牌类型之间存在一对一的对应关系。也就是说,一个角色ID始终关联到支援卡牌ID。换句话说,一个支援角色始终与一个支援卡牌相关联。

[0178] 在本实施例中,针对各个支援卡牌设置稀有度。存在三个阶段的稀有度:R(稀有)、SR(超稀有)和SSR(特别超稀有)。注意,稀有度被设置成使得R是最低稀有度并且SSR是最高等级。在本实施例中,具有更高稀有度的支援卡牌倾向于具有更高的如以下所述的支援效果。另外,在本实施例中,具有更高稀有度的支援卡牌倾向于具有更大数量的以下所述的拥有技能和支援事件。

[0179] 存在从等级1到等级50的50个等级的支援卡牌。玩家可以增加支援卡牌的等级,并且针对各个支援卡牌存储玩家所增加的等级。注意,可以通过使用游戏内货币或物品来增加支援卡牌的等级。注意,支援卡牌的最大等级根据稀有度而受到限制。

[0180] 例如,具有稀有度R的支援卡牌的最大等级被定义为20,具有稀有度SR的支援卡牌

的最大等级被定义为25，并且具有稀有度SSR的支援卡牌的最大等级被定义为30。

[0181] 注意，在满足预定条件的情况下，可以以逐级的方式增加支援卡牌的最大等级。例如，具有稀有度R的支援卡牌的最大等级可以增加到40，具有稀有度SR的支援卡牌的最大等级可以增加到45，并且具有稀有度SSR的支援卡牌的最大等级可以增加到50，这也是可接受的。

[0182] 图9B是例示支援效果表的图。如图9B所示，在支援效果表中存储有针对玩家所拥有的各个支援卡牌类型的支援效果。

[0183] 支援效果致力于增加培养主游戏中的各种状态。在支援卡牌中提供了多个支援效果对象。支援效果对象的示例包括体力、速度、耐力、力量、毅力、智力等。

[0184] 图9C是例示拥有技能表的图。在拥有技能表中，如图9C所示，针对玩家所拥有的各个支援卡牌设置拥有技能。在本实施例中，正如由玩家设置为主要角色的角色设置有拥有技能那样，各个支援卡牌设置有拥有技能。当在培养主游戏期间发生提示事件时，可以由玩家所选择的主要角色或者由晋升为（以下所述的）团队成员的其他角色获得针对各个支援卡牌所设置的拥有技能。

[0185] 图9D是例示支援事件表的图。如图9D所示，在支援事件表中存储有针对玩家所拥有的各个支援卡牌可以发生的支援事件。支援事件是在培养主游戏的执行期间可能发生的事件。在发生支援事件的情况下，培养主游戏中的各种状态的值可以增大或减小。

[0186] 例如，可以根据回合数来决定将发生的支援事件，或者可替代地，可以通过预定抽选来决定将发生的支援事件。另外，可以在一个回合中选择将发生的多个支援事件。在任何情况下，通过预先设置的预定决定方法来决定将发生的支援事件就足够了。

[0187] 图8C是例示支援卡牌组织画面190的第二图。在本实施例中，在选择了所有六个支援卡牌时，如图8C所示，开始操作部193变得有效。另一方面，在不是所有六个支援卡牌都被选择的情况下，如图8A所示，开始操作部193无效。

[0188] 注意，当在支援卡牌组织画面190上操作返回操作部153时，在显示器26上显示图7D所示的继承角色选择画面170。此外，如图8C所示，当在支援卡牌组织画面190上轻击开始操作部193时，登记正在选择的支援卡牌，并且在显示器26上显示游戏画面210（图13A）。

[0189] <特定角色的登记>

[0190] 一旦如以上所述登记了主要角色、继承角色和支援卡牌，接下来就登记特定角色。在本实施例中，预先将四个种类的角色设置为特定角色。

[0191] 图10是例示角色识别信息表的第一图。图11是例示角色识别信息表的第二图。图10示出“角色C”被登记为主要角色并且“角色E”、“角色I”、“角色L”、“角色M”、“角色Q”和“角色T”被登记为支援角色的情况。图11还示出“角色F”被登记为主要角色并且“角色E”、“角色J”、“角色L”、“角色M”、“角色Q”和“角色T”被登记为支援角色的情况。

[0192] 注意，本实施例被限制成使得在登记支援卡牌时，被设置为主要角色的角色类型和被设置为支援角色的角色类型不重复。

[0193] 在本实施例中，如图10所示，将“角色F”、“角色J”、“角色N”和“角色R”设置为特定角色。此外，在玩家从多个角色中选择主要角色时，在角色识别信息表中，所选择的角色被登记为主要角色。

[0194] 此外，在经由玩家操作选择支援卡牌时，更新角色识别信息表，并且将与所选择的

支援卡牌相对应的角色登记为支援角色。

[0195] 另外,当在角色识别信息表中登记与主要角色和支援卡牌有关的信息时,登记与特定角色有关的信息。此时,如图10和图11所示,不论所登记的主要角色和支援角色的类型如何,“角色F”、“角色J”、“角色N”和“角色R”都被登记为特定角色。

[0196] <初始角色识别信息的设置>

[0197] 在如以上所述登记主要角色、继承角色、支援角色和特定角色之后,登记团队成员和子成员。尽管以下详细说明,但在培养游戏中,需要通过使用被登记为团队成员的角色来玩竞技游戏。另外,在被登记为子成员的角色满足一定条件时,该角色被登记为团队成员。

[0198] 在本实施例中,将角色识别信息表中作为主要角色、支援角色和特定角色所登记的角色登记为团队成员。即,在图10的情况下,“角色C”、“角色E”、“角色F”、“角色I”、“角色J”、“角色L”、“角色M”、“角色N”、“角色Q”、“角色R”和“角色T”被登记为团队成员。另外,在图11的情况下,“角色E”、“角色F”、“角色J”、“角色L”、“角色M”、“角色N”、“角色Q”、“角色R”和“角色T”被登记为团队成员。

[0199] 另外,在玩家所拥有的角色或支援卡牌(支援角色)中,未被登记为团队成员的角色作为子成员而被登记在角色识别信息表中。注意,在预先定义的角色中,未被登记为团队成员的所有角色或者通过抽选所选择的一些角色可以被登记为子成员。

[0200] 尽管这里假定从培养主游戏的开始、支援角色和特定角色被登记为团队成员,但支援角色和特定角色在培养主游戏的开始被登记为子成员、并且然后在预定定时被登记为团队成员,这也是可接受的。

[0201] 这样,在与团队成员和子成员有关的信息(初始角色识别信息)存储在角色识别信息表中时,准备阶段处理完成。

[0202] <培养阶段处理>

[0203] 在准备阶段处理完成之后,培养阶段处理开始。在培养阶段处理中,可以对被登记为主要角色和团队成员的角色进行培养。注意,为了容易理解,以下说明培养主游戏的基本流程。

[0204] 图12是例示选择项目表的图。注意,这里,针对主要角色的各类型提供选择项目表。然而,应当注意,不论主要角色的类型如何,都可以提供共同的选择项目表。如图12所示,培养游戏由第1回合至第60回合组成,并且具有根据玩家在各回合中进行的选择的结果来更新各种参数的游戏玩法。另外,根据选择项目表,针对各回合预先设置可以由玩家选择的选择项目。

[0205] 图13A是例示游戏画面210的第一图。图13B是例示游戏画面210的第二图。在转变到培养阶段处理时,在显示器26上显示图13A和图13B所示的游戏画面210。在游戏画面210的上部中,显示体力显示部211和身体状况显示部212。主要角色具有“体力”参数。“体力”参数主要用于计算失败率,该失败率是如以下说明的训练中的失败的概率。显示体力显示部211,使得可以相对于“体力”的上限从视觉上掌握主要角色的“体力”的当前剩余量。

[0206] 另外,主要角色还具有“身体状况”参数。显示身体状况显示部212,使得可以按多个阶段(五个阶段:极差状况、差状况、普通、好状况和极好状况)从视觉上掌握主要角色的当前“身体状况”。“身体状况”参数越高,比赛的进展对主要角色越有利,并且由于训练而引起的能力参数的增加值越大。

[0207] 另外,如图13A和图13B所示,在游戏画面210的中央显示主要角色的图像、状态显示部213和技能点数显示部214。在状态显示部213中,用数值和多个排名(16个排名:G⁺、F、F⁺、E、E⁺、D、D⁺、C、C⁺、B、B⁺、A、A⁺、S、SS、SS⁺)指示主要角色的当前状态。更具体地,在本实施例中显示以下能力参数的数值和排名:“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”。另外,在技能点数显示部214中用数值指示培养游戏中主要角色所拥有的技能点数的剩余量。

[0208] 此外,如图13A和图13B所示,在游戏画面210的下部中,显示标为“休息”的休息操作部215、标为“训练”的训练操作部216、标为“技能”的技能操作部217、标为“退出”的退出操作部218、以及标为“比赛”的个人比赛操作部219。另外,在游戏画面210的上部中,还显示当前回合数。

[0209] 另外,玩家可以在各回合中选择包括“休息”(休息操作部215)、“训练”(训练操作部216)、“退出”(退出操作部218)和“比赛”(个人比赛操作部219)的选择项目中的任意者。此时,如图12所示,预先设置了可以在各回合中选择的选择项目。

[0210] 在本实施例中,如在图12中的第20回合、第30回合、第35回合、第57回合和第59回合所示,一些回合被设置成不允许选择由休息操作部215、训练操作部216和退出操作部218指示的选择项目的选择。在这些回合中,如图13B所示,休息操作部215、训练操作部216和退出操作部218灰化,从而禁止接受玩家操作。因此,在这些回合中,玩家需要选择个人比赛操作部219。

[0211] 另一方面,技能操作部217始终被设置成在所有回合中可选择。尽管以下详细说明,但即使获得了技能,这些回合也不结束。注意,在本实施例中,在预定回合结束之后强制进行团队比赛。

[0212] 图14A是例示训练画面220的第一图。图14B是例示训练画面220的第二图。在操作游戏画面210上的训练操作部216时,在显示器26上显示训练画面220。

[0213] 如图14A所示,在训练画面220的下部中显示训练课程。这里,显示标为“速度”的速度操作部221、标为“耐力”的耐力操作部222、标为“力量”的力量操作部223、标为“毅力”的毅力操作部224、以及标为“智力”的智力操作部225。

[0214] 在玩家轻击一次操作部221至225其中之一时,暂时选择与操作部221至225中的所轻击的操作部相对应的训练课程,并且突出显示操作部221至225中的与暂时选择的训练课程相对应的操作部。图14A示出暂时选择了力量操作部223。另外,图14B示出暂时选择了耐力操作部222。

[0215] 在各个操作部221至225上还显示针对训练课程的训练等级。训练等级是基于团队排名而增加的参数,并且训练等级越高,在执行训练时能力参数的增加值越大。训练等级最初被设置为等级1并且最大增加到等级5。

[0216] 另外,在操作部221至225中的暂时选择的操作部上,出现标为“失败”的失败率显示部226。失败率显示部226中用数值显示的失败率被设置成与体力显示部211中所显示的体力的剩余量成反比地增加。

[0217] 另外,状态显示部213显示在成功地执行了与操作部221至225中的暂时选择的操作部相对应的训练时能力参数被增加的值。例如,在图14A所示的示例中,暂时选择了力量操作部223,并且在状态显示部213中针对“耐力”和“力量”分别显示“+8”和“+10”。另外,在图14B所示的示例中,暂时选择了耐力操作部222,并且在状态显示部213中针对“耐力”和

“毅力”分别显示“+15”和“+5”。

[0218] 另外,在成功执行了训练的情况下,在与发生预定事件的训练课程相对应的操作部221至225中的任意者中显示事件报告指示符227。注意,显示事件报告指示符227可以根据事件类型以不同的方式显示。

[0219] 另外,如图14B所示,在训练画面220的右上部中,针对与操作部221至225中的暂时选择的操作部相对应的训练课程,显示训练中所放置的角色的放置角色图标228。此外,在当训练成功时、与放置角色图标228上所显示的角色相对应地发生预定事件的情况下,在相应的放置角色图标228上显示事件报告指示符227。注意,在下文,放置有角色的训练被称为联合训练。

[0220] 图14C是例示训练结果报告画面220a的图。在再次轻击操作部221至225中的任何暂时选择的操作部时,执行与所轻击的操作部221至225中其中之一相对应的训练。在执行训练时,在显示器26上显示训练结果报告画面220a以报告训练的成功或失败。这里,显示词语“成功”以向玩家通知训练的成功。

[0221] 此外,此时,基于训练的成功,更新并显示状态显示部213中的能力参数。即,更新属于主要角色并且与玩家所选择的训练课程(培养类型)相对应的能力参数(能力信息)。

[0222] 这里,加上在图14A或图14B中的状态显示部213中显示的、并且在训练成功时向能力参数加上的能力参数的值。另外,还根据执行的训练过程更新体力显示部211中的显示。在成功执行了速度、耐力、力量或毅力训练的情况下,体力减少。另一方面,在成功执行了智力训练的情况下,体力恢复。

[0223] 另外,在训练失败的情况下,给予预定惩罚。具体的惩罚包括体力的减少、能力参数的数值的减小、身体状况的下降等。例如,在失败率高时给予的惩罚与在失败率低时给予的惩罚相比可能更不利(例如,体力的减少更大、能力参数的数值的减小更大、身体状况的阶段的下降更大)。

[0224] 惩罚的内容也可以根据训练课程来决定。例如,速度训练的失败可能导致速度能力参数的值减小,并且力量训练的失败可能导致力量能力参数的值减小。此外,对于训练课程中的一些训练课程(例如,智力),即使训练失败,也可能不给予惩罚。

[0225] 图14D是例示事件画面220b的图。在训练结果报告画面220a的显示结束时,可以在显示器26上显示事件画面220b。在事件画面220b上执行各种事件。注意,在一些情况下,在一个回合期间可能发生多个事件。

[0226] 例如,在发生提示事件时,获得针对技能的提示。一旦提示了技能,玩家就可以通过消耗技能点数来获得技能。提供了多个种类的技能,并且可以针对各个技能发动预定能力。各个技能被定义有发动条件和效果,使得在满足发动条件时,发动预先定义的效果。在一些情况下,如以下所述,可以在个人比赛和团队比赛的执行期间发动技能。

[0227] 事件包括用于获得技能的事件、用于恢复体力的事件、用于减少体力的事件、用于增加能力参数的事件、用于减少能力参数的事件、用于使身体状况提高的事件、用于使身体状况下降的事件等。尽管以下详细说明,但事件包括针对各回合预先定义的事件和在预定抽选抽中时发生的事件。另外,在所发生的所有事件完成时,显示与下一回合相关的游戏画面210。

[0228] 图15A是例示技能画面230的第一图。图15B是例示技能画面230的第二图。在操作

游戏画面210上的技能操作部217时,在显示器26上显示图15A所示的技能画面230。

[0229] 在技能画面230上显示技能显示栏231。在技能显示栏231中显示已获得技能、在主要角色中预先设置的拥有技能、由于各种事件的发生等而拥有的拥有技能、等等。另外,再针对拥有技能发生提示事件时,为获得该技能所消耗的技能点数被打折。这里,对于所提示的拥有技能,获得拥有技能所需的技能点数以折扣方式显示。此时,在技能显示栏231中还显示指示折扣率的折扣率显示图标232。

[0230] 另外,技能画面230上所显示的技能还用各个技能发动条件和在发动技能时的各个效果来指示。

[0231] 另外,在技能画面230的上部中显示体力显示部211、身体状况显示部212和技能点数显示部214。在技能画面230的上部中还显示当前回合数。

[0232] 在基于玩家操作通过消耗技能点数获得了拥有技能时,如图15B所示,在已获得技能上显示“获得(GET)”以报告获得了技能,由此使得作为从技能点数显示部214中所显示的技能点数中减去所消耗的技能点数的结果而更新显示。

[0233] 图16A是例示个人比赛选择画面240的第一图。在操作游戏画面210上的个人比赛操作部219时,显示图16A所示的个人比赛选择画面240。个人比赛具有主要角色与所谓的非玩家角色(以下称为NPC)比赛的游戏玩法。

[0234] 在个人比赛选择画面240的上部中,显示体力显示部211和身体状况显示部212。此外,在个人比赛选择画面240的中央显示用于选择主要角色将参加的个人比赛的类型的个人比赛选择操作部241。另外,在个人比赛选择画面240的下部中,显示标为“开始”的开始操作部242。注意,可以针对各回合,预先设置可以利用个人比赛选择画面240上的个人比赛选择操作部241选择的比赛。另外,可以预先设置用于参加各比赛的条件,使得在满足该条件时,主要角色可以参加该比赛。

[0235] 图16B是例示个人比赛开始画面250的图。当在个人比赛选择操作部241中选择主要角色将参加的个人比赛的类型的状态下、操作开始操作部242时,显示图16B所示的个人比赛开始画面250。在个人比赛开始画面250的中央显示策略显示部251。在策略显示部251中,不仅突出显示当前选择的策略(后追、居中、前列或领头),而且显示标为“改变”的改变操作部252。在操作改变操作部252时,在显示器26上显示策略改变画面(图中未示出)。玩家可以经由策略改变画面上的操作将个人比赛中的策略改变为任何策略。

[0236] 在个人比赛开始画面250的下部中还显示标为“结果”的结果操作部253和标为“比赛”的比赛操作部254。

[0237] 在操作比赛操作部254时,在显示器26上显示比赛画面(图中未示出)。在显示器26上,出现示出比赛的进展的视频(以下也称为比赛视频)。

[0238] 图16C是例示个人比赛结果画面260的图。在上述的比赛视频的重放完成时以及在操作结果操作部253时,在显示器26上显示个人比赛结果画面260。在个人比赛结果画面260上,显示个人比赛中的结束名次。

[0239] 图17A是例示团队比赛选择画面270的图。如以上所述,在本实施例中,在预定回合完成时,强制地开始团队比赛。在开始团队比赛时,显示图17A所示的团队比赛选择画面270。在团队比赛选择画面270的中央显示用于选择参加团队比赛的对手团队的对手团队选择操作部271。注意,对手可以是NPC。另外,对手团队也可以是其他玩家的团队,并且不限于

NPC。在这种情况下,通过通信来与其他玩家的团队举办竞技。

[0240] 注意,参加团队比赛的角色仅需要可以从团队成员中选择,并且不一定需要包括主要角色。此外,可以允许一个团队成员参加团队比赛中的多个比赛。

[0241] 图17B是例示团队组织画面280的图。在操作对手团队选择操作部271时,在显示器26上显示团队组织画面280。在团队组织画面280上显示团队组织操作部281。通过操作团队组织操作部281,玩家可以通过使用被登记为团队成员的角色来组织团队比赛中的角色。在本实施例中,在团队比赛中执行五个比赛:“短距离”、“英里”、“中距离”、“长距离”和“泥地”。此外,团队比赛具有基于五个比赛中的各比赛的赢或输来决定团队比赛是完全获胜还是失败的游戏玩法。

[0242] 更具体地,在五个比赛中玩家的团队所赢得的比赛的数量大于对手的团队所赢得的比赛的数量的情况下,玩家在团队比赛中总体获胜。另一方面,在五个比赛中玩家的团队所赢得的比赛的数量小于对手的团队所赢得的比赛的数量的情况下,玩家在团队比赛中总体被击败。此外,在玩家的团队所赢得的比赛的数量等于对手的团队所赢得的比赛的数量的情况下,宣布为平局。

[0243] 注意,玩家可以从团队成员中针对各比赛组织多达三个种类的角色。此外,这里,没有两个比赛可以组织有同一类型的角色。此外,在团队组织画面280的下部中显示标为“开始”的开始操作部282。

[0244] 图17C是例示团队比赛开始画面290的图。在操作团队组织画面280上的开始操作部282时,显示图17C所示的团队比赛开始画面290。在本实施例中,在团队比赛中执行五个比赛,并且可以预先定义或随机决定执行五个比赛的顺序。

[0245] 如图17C所示,在团队比赛开始画面290的中央,针对要执行的比赛显示由玩家组织的团队的角色以及对手的团队的角色。这里,示出如下的情况:针对“中距离”比赛,玩家组织了两个角色,并且组织了对手团队的两个角色。

[0246] 另外,如图17C所示,在团队比赛开始画面290的下部中显示标为“结果”的结果操作部291和标为“比赛”的比赛操作部292。在操作比赛操作部292时,显示比赛视频(图中未示出)。

[0247] 图17D是例示团队比赛中途结果画面300的图。在上述的比赛视频的重放完成时、以及在操作团队比赛开始画面290上的结果操作部291时,在显示器26上显示团队比赛中途结果画面300。在团队比赛中途结果画面300上,显示相关比赛(在这种情况下是“中距离”比赛)中的赢或输。注意,没有特别限制决定团队比赛中的五个比赛中的各比赛的赢或输的方法。例如,赢得第一名的角色所属的团队可以被宣布为赢家。可替代地,可以针对各结束名次授予点数,并且具有最多点数的团队可以赢。

[0248] 此外,在图17D中的团队比赛中途结果画面300的显示完成时,显示与下一比赛(例如,“短距离”比赛)相关的团队比赛开始画面290。之后,以与上述相同的方式,顺次显示团队比赛开始画面290和团队比赛中途结果画面300,直到所有五个类型的比赛都完成为止。

[0249] 图18A是例示团队比赛详细结果画面310的第一图。在如以上所述、显示与所有五个类型的比赛相关的团队比赛开始画面290和团队比赛中途结果画面300时,在显示器26上显示团队比赛详细结果画面310。在团队比赛详细结果画面310的中央,显示赢/输结果显示部311。在赢/输结果显示部311中,向玩家报告各个比赛中的赢/输结果。这里,如图18A所

示,显示在比赛中三赢两输的情况。

[0250] 图18B是例示团队比赛总结结果画面320的第一图。在赢/输结果显示部311的显示完成时,在显示器26上显示团队比赛总结结果画面320。团队比赛总结结果画面320向玩家通知团队比赛中的总赢/输结果。如图18A所示,在比赛中三赢两输的情况下,团队比赛总结结果画面320将报告赢得了团队比赛。

[0251] 另外,团队比赛总结结果画面320还将显示团队排名。在本实施例中,团队排名基于团队比赛中的赢/输结果而改变。例如,在赢得团队比赛时,团队排名增加。

[0252] 另外,在报告赢得团队比赛的团队比赛总结结果画面320上,显示标为“下一个”的下一个操作部321。在操作团队比赛总结结果画面320上的下一个操作部321时,显示与下一回合相关的游戏画面210。

[0253] 图18C是例示团队比赛详细结果画面310的第二图。这里,如图18C所示,显示在比赛中三赢两输的情况。图18D是例示团队比赛总结结果画面320的第二图。如图18C所示,在比赛中三赢两输的情况下,团队比赛总结结果画面320将报告输掉了团队比赛。

[0254] 注意,在团队比赛中团队被击败的情况下,团队排名下降。然而,应当注意,由于不论赢得还是输掉团队比赛,培养主游戏都继续,因此在轻击下一个操作部321时,下一回合将开始。

[0255] 因而,在培养主游戏中每预定回合执行团队比赛。在玩家赢得团队比赛时,玩家被授予特殊礼物,诸如主要角色的能力参数的增加等。此外,在培养主游戏中,在预定回合中将子成员晋升为团队成员。这里,在执行团队比赛之后的回合中,将预定数量的子成员晋升为团队成员。以这种方式,培养游戏的游戏玩法是在逐渐增加团队成员的数量的同时赢得团队比赛。

[0256] 图19是例示回合开始时处理的一般流程的图。培养阶段处理包括在培养游戏的各回合开始时执行的回合开始时处理。以下说明开始时处理的细节。这里,将替代地说明回合开始时处理的一般流程。

[0257] 在回合开始时处理中,如图19所示,执行“用于决定是否放置团队成员的处理”、“用于决定放置有团队成员的训练课程的处理”、“用于决定能力参数的增加值的处理”和“用于决定要发生的事件的处理”。以下按顺序说明这些处理。

[0258] <用于决定是否放置团队成员的处理>

[0259] 图20是例示放置可能性表的图。如图20所示,在放置可能性表中设置有根据角色的角色识别信息是否放置(“放置”或“不放置”)各角色的选择比率。在本实施例中,参考以上的图10或图11所示的角色识别信息表,基于图20所示的放置可能性表来决定是否放置各个团队成员。

[0260] 更具体地,如图20所示,在本实施例中,对于在角色识别信息中被登记为“支援角色”和“特定角色”两者的团队成员,以80%的概率选择“放置”。另外,对于在角色识别信息中被登记为“特定角色”但未被登记为“支援角色”的团队成员,以60%的概率选择“放置”。

[0261] 此外,对于在角色识别信息中被登记为“支援角色”但未被登记为“特定角色”的团队成员,以40%的概率选择“放置”。此外,对于在角色识别信息中既未被登记为“支援角色”也未被登记为“特定角色”的团队成员,以10%的概率选择“放置”。

[0262] 因而,被登记为支援角色的团队成员与未被登记为支援角色的团队成员相比更有

可能被放置在训练中。此外,被登记为特定角色的团队成员与未被登记为特定角色的团队成员相比更有可能被放置在训练中。

[0263] <用于决定放置有团队成员的训练课程的处理>

[0264] 接着,对于如以上所述被决定放置的团队成员,决定将这些团队成员放置在“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”中的哪个训练课程中。

[0265] 没有特别限制用于决定放置团队成员的训练课程的方法。例如,可以进行抽选,使得训练课程具有相等的抽中机会。可替代地,在不进行抽选的情况下,将各角色放置在针对该角色预先设置的训练课程中,这也是可接受的。可替代地,例如,可以进行抽选,使得角色更有可能被放置在他/她的擅长训练(参见图9A)中。在要进行抽选时,可以预先存储定义了针对抽选的选择比率的抽选表,或者可替代地,每当进行抽选时,可以生成抽选表。

[0266] <用于决定能力参数的增加值的处理>

[0267] 图21A是例示训练等级表的图。如图21A所示,训练等级被设置成随着团队排名增加而增加。更具体地,在团队排名是第100名或更低的情况下,与“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”相关的训练等级被设置为“等级1”,在团队排名是第99名至第60名的情况下,训练等级被设置为“等级2”,在团队排名是第59名至第30名的情况下,训练等级被设置为“等级3”,在团队排名是第29名至第10名的情况下,训练等级被设置为“等级4”,并且在团队排名是第9名或更高的情况下,训练等级被设置为“等级5”。

[0268] 尽管通过作为团队排名增加的结果、训练等级增加的示例,说明了本实施例,但本发明不限于该示例。例如,可以按训练课程的分类对团队成员的擅长训练进行计数,并且各训练等级可以根据计数得到的值(计数值)而增加。这里假定所有训练课程的训练等级对于团队排名是相同的,但同一团队排名中的训练等级对于各训练课程可能不同。

[0269] 在本实施例中,在成功执行了玩家所选择的训练的情况下,预定能力参数的值根据所执行的训练课程而增大。

[0270] 更具体地,在本实施例中,在成功执行了“速度”训练的情况下,“速度”和“力量”能力参数的值增大。

[0271] 另外,在成功执行了“耐力”训练的情况下,“耐力”和“毅力”能力参数的值增大。

[0272] 另外,在成功执行了“力量”训练的情况下,“耐力”和“力量”能力参数的值增大。

[0273] 另外,在成功执行了“毅力”训练的情况下,“速度”、“力量”和“毅力”能力参数的值增大。

[0274] 另外,在成功执行了“智力”训练的情况下,“速度”和“智力”能力参数的值增大。

[0275] 在本实施例中,通过向根据所执行的训练课程和训练等级所决定的增加固定值加上通过将该增加固定值乘以以下所述的奖励相加率所获得的值,来计算在训练成功时增加的能力参数的值。

[0276] 图21B是例示增加固定值(速度)表的图。另外,图21C是例示增加固定值表(力量)的图。即,图21B示出在训练课程是“速度”的情况下的增加固定值。另外,图21C示出在训练课程是“力量”的情况下的增加固定值。

[0277] 如图21B和图21C所示,在增加固定值表中存储有与所执行的训练课程和训练等级相对应地决定的增加固定值。另外,在本实施例中,如图21B和图21C所示,训练等级越高,能力参数的增加越大。

[0278] 尽管这里没有说明,但还存在在选择了“耐力”、“毅力”和“智力”作为训练课程的情况下使用的增加固定值表。

[0279] 除上述的增加固定值之外,基于针对各训练课程所放置的角色以及上述的图10或图11所示的角色识别信息表来决定奖励相加率。

[0280] 图21D是例示奖励相加率表的图。在本实施例中,基于被决定为针对各训练课程放置的角色的角色识别信息来决定奖励相加率。

[0281] 更具体地,如图21D所示,在奖励相加率表中存储有上浮0% (无)、上浮10% 和上浮20% 的奖励相加率之中的选择比率,使得根据角色的角色识别信息来针对各角色定义选择比率。

[0282] 在角色识别信息中角色被登记为“支援角色”和“特定角色”两者的情况下,以50% 的概率选择“无”,并且以50% 的概率选择“上浮20%”。

[0283] 另外,在角色识别信息中角色仅被登记为“支援角色”的情况下,以50% 的概率选择“无”,并且以50% 的概率选择“上浮10%”。

[0284] 此外,在角色识别信息中角色仅被登记为“特定角色”的情况下,以50% 的概率选择“无”,并且以50% 的概率选择“上浮10%”。

[0285] 此外,在角色识别信息中角色既未被登记为“支援角色”也未被登记为“特定角色”的情况下,以80% 的概率选择“无”,并且以20% 的概率选择“上浮10%”。

[0286] 此外,通过将基于增加固定值表所决定增加固定值乘以奖励相加率来导出奖励相加值。将通过向增加固定值加上奖励相加值所获得的值决定为在成功训练的情况下的相应能力参数的值的增加量。注意,对于放置有多个角色的训练,将针对所放置的各个角色的奖励相加值与增加固定值相加。以这种方式,针对所有训练类型决定了在成功训练的情况下主要角色的能力参数的增加量。

[0287] <用于决定要发生的事件的处理>

[0288] 图22是例示事件类型和事件分类的图。在培养主游戏期间,在各回合中执行用于决定是否使事件发生的处理。事件大致分类为四个类型:情景事件、针对各个主要角色提供的上述的专属事件162a、支援事件、以及团队成员事件。注意,针对各情景预先定义可以在培养主游戏期间发生的情景事件、专属事件162a、支援事件和团队成员事件。

[0289] 情景事件是针对培养主游戏的各情景所设置的事件。在本实施例中,提供了多个情景,并且玩家可以选择情景。针对玩家所选择的各情景发生情景事件。换句话说,基于玩家所选择的情景来决定在培养主游戏中发生的情景事件。

[0290] 注意,情景事件可以包括情景特有事件和情景共同事件。情景特有事件是关联到仅一个情景的事件。例如,关联到第一情景的情景特有事件仅在选择了第一情景的情况下才将发生,并且在选择了任何其他情景的情况下将不发生。

[0291] 此外,情景共同事件是在多个情景中共同发生的事件。因此,情景共同事件在选择了第一情景的情况下以及在选择了第二情景的情况下都发生。

[0292] 这里,假定存在两个类型的情景事件:情景特有事件和情景共同事件。然而,应当注意,可以提供情景特有事件和情景共同事件中的仅一个。

[0293] 如以上所述,专属事件162a是针对各角色预先设置的事件。在培养主游戏中,发生由玩家在设置游戏中(即,在准备阶段处理中)登记为主要角色的角色的专属事件162a。

[0294] 如以上所述,支援事件是针对各支援卡牌预先设置的事件。在培养主游戏中,发生与由玩家在设置游戏中登记的支援卡牌关联的支援事件。除了与登记的支援卡牌关联的支援事件之外,还可能发生与例如团队成员关联的支援事件。然而,应当注意,决定与由玩家在设置游戏中登记的支援卡牌关联的支援事件的概率高于决定其他支援事件的概率。

[0295] 团队成员事件是主要在执行放置有团队成员的训练(即,联合训练)的情况下发生的事件。另外,不论训练如何,在满足预定条件的情况下都也可以发生团队成员事件。

[0296] 因而,基于情景来决定情景事件是否发生等。另外,分别基于主要角色、支援卡牌和团队成员来决定专属事件162a、支援事件和团队成员事件的发生等。也就是说,根据在决定是否使事件发生等时参考的信息,对事件类型进行归类。

[0297] 相比之下,在本实施例中,根据由事件的发生引起的内容,各事件被归类为五个事件分类其中之一。这里,各事件被分类为以下的事件分类其中之一:提示事件、能力事件、适应性事件、故事事件和特训事件。

[0298] 如以上所述,提示事件是使得能够拥有或获得技能的事件。另外,能力事件是使主要角色的能力参数增加或减少的事件。适应性事件是使主要角色的适应性参数增加或减少的事件。故事事件是显示与在培养游戏中出现的角色相关的故事的事件。除了显示故事之外,一些故事事件还改变能力参数或适应性参数。特训事件是使团队成员的能力参数增加的事件。

[0299] 这里,情景事件包括提示事件、能力事件、适应性事件和故事事件。另外,专属事件162a和支援事件包括提示事件和能力事件。此外,团队成员事件包括故事事件和特训事件。注意,图22所示的事件类型和事件分类之间的关系仅仅是示例。因此,例如,故事事件和特训事件可以包括在专属事件162a中。

[0300] 图23是例示事件类型和回合数之间的关系的图。图23示出在执行培养主游戏时预定角色被登记为主要角色的情况的示例。基于针对各情景所提供的事件决定表来决定事件的发生等。

[0301] 这里,事件决定表包括事件发生决定表和事件内容决定表。在事件发生决定表中,指示是否使事件发生的信息以及指示使事件发生的概率等的信息与各回合关联。这里假定指示是否使事件发生的信息以及指示使事件发生的概率等的信息是按事件类型的分类、针对所有回合指定的。

[0302] 另外,在事件内容决定表中,针对各个回合以及针对各个事件类型预先设置要使得发生的事件或可能发生的事件。

[0303] 在回合开始时,首先参考事件发生决定表来针对各个事件类型决定是否使事件发生。此时,根据回合数和事件类型,可以始终决定事件的“发生”。此外,根据回合数和事件类型,可以指定使事件以例如50%的概率发生。在这种情况下,进行以50%的概率决定事件的“发生”的抽选。

[0304] 此外,对于决定了“发生”的事件类型,参考事件内容决定表来决定要使得发生的事件的内容。例如,根据事件发生决定表,设置了在第1回合中始终使得发生情景事件。另外,各事件被指派有事件ID。此外,在事件内容决定表中,具有事件ID=0001的情景事件作为可能发生的事件与第1回合关联。因此,在玩培养主游戏时,在第1回合中始终发生具有事件ID=0001的情景事件。

[0305] 类似地,根据事件决定表(事件发生决定表和事件内容决定表),决定了在第4回合、第5回合、第6回合、第7回合和第10回合中,分别使具有事件ID=0002、0003、0004、0005和0006的情景事件发生。

[0306] 这里,事件大致分类为固定事件和随机事件。固定事件是在固定回合中发生的事件,换句话说,可以在预定回合中发生并且在除预定回合以外的回合中不发生的事件。这里,具有事件ID=0001、0002、0003、0004、0005和0006的情景事件全部是固定事件并且是情景特有事件。

[0307] 相比之下,随机事件是在决定了事件的发生并且事件被决定为使得发生的事件的情况下发生的事件。在图23中,标为“抽选”的回合指示通过抽选来决定是否使事件发生,并且在决定了事件的“发生”的情况下,发生从随机事件中通过抽选所选择的事件。

[0308] 在事件内容决定表中,针对使通过抽选所选择的事件发生的回合来设置如下的事件ID,其中从这些事件ID中,通过抽选来选择事件ID。例如,假定提供了具有事件ID=0010、0011和0012的随机事件作为情景事件。此外,假定在事件内容决定表中具有事件ID=0010的情景事件与第12回合关联。

[0309] 在这种情况下,在第12回合开始时,进行抽选以决定是否使情景事件发生。然后,在该抽选抽中的情况下,发生具有事件ID=0010的情景事件,并且在该抽选未抽中的情况下,不发生情景事件。

[0310] 此外,例如,假定在事件内容决定表中具有事件ID=0010、0011和0012的情景事件与第15回合关联。然后,在决定是否使事件发生的抽选抽中的情况下,从具有事件ID=0010、0011和0012的事件中通过抽选来决定使得发生的情景事件,由此通过抽选所选择的情景事件发生。

[0311] 通过彼此排他地提供固定事件和随机事件的示例说明了本实施例。然而,应当注意,在通过抽选来决定要使得发生的情景事件时,除了随机事件之外或者代替随机事件,还可以将固定事件设置为如下的事件,其中从这些事件中通过抽选来选择事件。

[0312] 在本实施例中,将第4回合至第7回合设置为分支回合。分支回合意味着在满足预定条件时改变事件的内容的回合。这里,作为预定条件,设置在团队成员中包括预定数量的特定角色(换句话说,在主要角色或支援角色中包括预定数量的特定角色)。

[0313] 更具体地,在第4回合中判断在团队成员中是否包括作为预定数量的特定角色的四个特定角色。此外,在团队成员中包括四个特定角色的情况下,将情景事件替换为团队成员事件。团队成员事件包括针对各特定角色提供的特定角色事件。这里,在团队成员包括特定角色的情况下,在分支回合中将情景事件替换为特定角色事件。

[0314] 类似地,在第5回合、第6回合和第7回合中判断团队成员是否包括预定数量的特定角色,其中预定数量分别是三个、两个和一个。此外,在团队成员中包括各个预定数量的特定角色的情况下,将情景事件替换为特定角色事件。

[0315] 更具体地,具有事件ID=0002、0003、0004和0005的情景事件是故事事件。在这些故事事件中,重放如下的故事,在该故事中,团队成员考虑团队名称,但最终在没有提出团队名称的情况下故事结束。因此,在团队成员中不包括特定角色的情况下,针对四个连续回合未提出团队名称。

[0316] 相比之下,在团队成员中包括特定角色的情况下,将与特定角色的数量相同数量

的情景事件替换为特定角色事件。特定角色事件是故事事件。在特定角色事件中,重放由特定角色提出团队名称的故事。存在四个特定角色,并且由不同的特定角色提出不同的团队名称。因此,在团队成员中包括特定角色的情况下,在第4回合至第7回合中提出与特定角色的数量相同数量的团队名称。

[0317] 此外,在第10回合中发生的具有事件ID=0006的情景事件是故事事件。在该故事事件中,重放要求玩家选择团队名称的故事。这里,提供了总共五个不同种类的团队名称,这些团队名称包括由四个特定角色分别提出的四个团队名称、加上预先设置的一个默认团队名称。

[0318] 在团队成员中不包括特定角色、并且在第4回合至第7回合中未提出团队名称的情况下,可以由玩家在第10回合中选择的团队名称仅是默认团队名称。在这种情况下,玩家需要选择默认团队名称。此外,例如,在第4回合至第7回合中提出两个团队名称的情况下,玩家可以选择包括提出的两个团队名称和一个默认团队名称的总共三个种类的团队名称其中之一。

[0319] 玩家在第10回合中所选择的团队名称被登记为官方团队名称,并且之后将在各种场景中使用,直到培养主游戏结束为止。注意,在培养主游戏结束之前的预定时间处,玩家可以被授予与所登记的团队名称相对应的特殊礼物。授予给玩家的特殊礼物例如可以包括与所登记的团队名称相对应的技能的获得、能力参数和适应性参数的增加、以及游戏内货币的获得等。

[0320] 因而,具有事件ID=0002、0003、0004、0005和0006的情景事件以及在第4回合至第7回合中替换的特定角色事件全部是情景特有事件。以与可能发生的事件ID关联的方式管理情景ID。因此,在第4回合至第7回合中以及在第10回合中可能发生的情景事件和特定角色事件与仅一个情景ID关联。

[0321] 此外,根据事件决定表,在第2回合和第8回合中分别发生具有事件ID=1001和1002的专属事件162a。另外,根据事件决定表,在第3回合至第7回合、第9回合、第11回合和第12回合中,通过抽选来决定是否要使专属事件162a发生以及要发生的专属事件162a。

[0322] 这里,专属事件162a针对各角色而不同。此外,针对各角色设置回合数和将发生的专属事件162a之间的关系。因此,发生专属事件162a的回合以及在各回合中发生的专属事件162a根据被登记为主要角色的角色而不同。

[0323] 另外,如图23所示,事件决定表被设置成在预定回合中通过抽选来决定是否使支援事件发生、以及使得发生的支援事件的内容。同样对于支援事件,通过抽选可以抽中的事件ID可能针对各回合而不同,或者可以针对所有回合都相同。

[0324] 在用于决定是否使支援事件发生的抽选中,决定为“发生”的概率不受登记的支援卡牌的影响。换句话说,不论登记了哪些支援卡牌,在各回合中决定为支援事件的发生的概率都是相同的。另一方面,在决定为支援事件的“发生”的情况下,决定要发生的支援事件的内容,并且决定支援事件的内容的概率根据登记的支援卡牌而变化。

[0325] 更具体地,在决定为支援事件的“发生”的情况下,基于事件内容决定表来提取在回合中可能发生的支援事件的事件ID。然后,基于所提取的事件ID来生成抽选表,并且基于所生成的抽选表来决定一个事件ID。

[0326] 注意,所提取的事件ID可以包括与登记的支援卡牌关联的支援事件的事件ID、以

及与登记的支援卡牌不关联的支援事件的事件ID。在这种情况下,在抽选表中,抽中与登记的支援卡牌关联的支援事件的事件ID的概率被设置成高于抽中与登记的支援卡牌不关联的支援事件的事件ID的概率。这使得与登记的支援卡牌关联的支援事件与其他支援事件相比具有更高的发生概率。

[0327] 因而,在各回合中,支援事件的发生概率不受登记的支援卡牌影响,但使得发生的支援事件的内容受登记的支援卡牌影响。

[0328] 然而,应当注意,使支援事件发生的概率或使得发生的支援事件的内容(种类)可以根据登记的支援卡牌而变化。换句话说,在培养主游戏期间将发生的事件的数量或事件发生的概率可以根据登记的支援卡牌而变化。

[0329] 另外,在各回合中,通过抽选来决定团队成员事件的发生等。通过抽选所决定的团队成员事件局限于特训事件。以下将详细说明特训事件。

[0330] 图24A是例示游戏画面210的第三图。图24A示出在回合中发生特训事件的情况。在这种情况下,如图24A所示,在游戏画面210上的训练操作部216中显示事件报告指示符227。

[0331] 图24B是例示训练画面220的第三图。在操作游戏画面210上的训练操作部216时,在显示器26上显示训练画面220。在与训练画面220上的放置角色图标228上所显示的角色相对应地发生特训事件的情况下,在相应角色的放置角色图标228上显示事件报告指示符227。

[0332] 另外,如图24B所示,针对训练中所放置的角色的各个放置角色图标228显示联结计量器228a和特殊图标228b。联结计量器228a指示根据执行与相应团队成员的角色的联合训练的次数而增加的参数(以下称为联结参数)。该联结参数最初被设置为0并且最大增加到100。联结计量器228a从视觉上指示联结参数的值。

[0333] 另外,特殊图标228b指示执行与响应团队成员的角色相关的特训事件的次数。尽管以下详细说明,但以与对用特殊图标228b指示的放置角色图标228的角色执行特训事件的次数相对应的方式显示特殊图标228b。

[0334] 图25A是例示特训事件执行决定表的图。在决定为在各训练课程中放置团队成员的情况下,基于图25A所示的特训事件执行决定表,通过训练课程中所放置的各团队成员通过抽选来决定是否执行特训事件。在下文,决定为执行特训事件所针对的团队成员也被称为用作特训对象的团队成员。

[0335] 更具体地,如图25A所示,基于用作特训对象的团队成员的联结参数的值来设置是否执行特训事件的选择概率。这里,选择概率被设置成使得联结参数的值越大,选择特训事件的执行的概率越高。注意,可能发生与在抽选中选择的团队成员的数量相同数量的特训事件。然而,应当注意,可以按每个训练课程对可能同时出现的用作特训对象的团队成员的数量设置限制。

[0336] 图25B是例示特殊图标决定表的图。特训事件包括“成功”执行模式和“大成功”执行模式。在针对用作特训对象的各团队成员执行第五次特训事件的情况下,则始终以“大成功”执行模式执行特训事件。另一方面,在针对用作特训对象的各团队成员执行除第五次特训事件以外的特训事件的情况下,始终以“成功”执行模式执行特训事件。即,针对用作特训对象的一个团队成员,可以以“大成功”执行模式执行仅一次特训事件。注意,根据要执行的特训事件的内容(“成功”执行模式或“大成功”执行模式)以及决定为执行特训事件所针对

的团队成员的数量,事件报告指示符227可以以不同的方式显示。

[0337] 如图25B所示,在执行了与用作特训对象的各团队成员相关的特训事件的次数是0次至4次的情况下,即,在没有特训事件以“大成功”执行模式执行的情况下,执行了特训事件的次数越大,特殊图标228b的显示大小越大。

[0338] 注意,可以通过抽选来决定以“大成功”模式还是“成功”模式执行特训事件。在这种情况下,可以设置抽选概率,使得执行了与用作特训对象的团队成员相关的特训事件的次数越大,选择“大成功”执行模式的概率越高。在这种情况下,特殊图标228b的大小越大,越有可能选择“大成功”执行模式,并且因而特殊图标228b暗示将选择“大成功”执行模式的可能性有多大。

[0339] 另外,在以“大成功”执行模式执行了特训事件之后,即,一旦执行了与用作特训对象的团队成员相关的特训事件的次数是五次或更多,特殊图标228b就以与在执行了与用作特训对象的团队成员相关的特训事件的次数是0次至4次的情况下相比更大的大小显示。此外,如图25B所示,暗示指示符a表现出暗示已经以“大成功”执行模式执行了特训事件。

[0340] 此外,在发生特训事件并且特训事件以“成功”执行模式执行的情况下,用作特训对象的团队成员的能力参数以及主要角色的能力参数在预定范围内增加。此外,在特训事件以“大成功”执行模式执行的情况下,用作特训对象的团队成员的能力参数以及主要角色的能力参数增加到超出上述预定范围。

[0341] 另外,如图24B所示,在决定为执行特训事件的情况下,在训练画面220上的状态显示部213中显示奖励图标228c,该奖励图标228c指示主要角色的能力参数随着特训事件而增加的值。

[0342] 图25C是例示奖励图标决定表的图。根据作为特训事件的结果而使得主要角色的能力参数被增加的值,奖励图标228c以不同的大小显示。这里,在作为训练事件的结果而使得主要角色的能力参数被增加的值是20至39的情况下,与在这些值是0至19的情况下相比,奖励图标228c以更大的大小显示。另外,在作为训练事件的结果而使得主要角色的能力参数被增加的值是40或更大的情况下,与在这些值是20至39的情况下相比,奖励图标228c以更大的大小显示。

[0343] 图26A是例示奖励固定值(主要角色)表的图。在执行上述的特训事件的情况下,根据决定为执行特训事件所针对的团队成员的数量来决定作为特训事件的结果而使得主要角色的能力参数被增加的值(奖励固定值)。这里,如图26A所示,决定为执行特训事件所针对的团队成员的数量越大,作为特训事件的结果而使得主要角色的能力参数被增加的值(奖励固定值)越大。

[0344] 图26B是例示奖励相加值(主要角色)表的图。在以“大成功”执行模式执行特训事件的情况下,除上述的奖励固定值之外,还决定作为以“大成功”执行模式执行的特训事件的结果而使得主要角色的能力参数被增加的值(奖励相加值)。这里,如图26B所示,根据以“大成功”执行模式执行特训事件所针对的团队成员的擅长训练来设置主要角色的能力参数被增加的值(奖励相加值)。即,作为特训事件的结果而使得主要角色的能力参数被增加的值是上述的奖励固定值和奖励相加值的总和。

[0345] 图27A是例示固定增加值(特训对象)表的图。在执行上述的特训事件的情况下,决定作为特训事件的结果而使得用作特训对象的团队成员的能力参数被增加的值(固定增加

值)。这里,如图27A所示,根据所执行的训练的类型来设置用作特训对象的团队成员的能力参数被增加的值(固定增加值)的范围。这里,通过抽选来决定图27A中所设置的各个范围内的值(固定增加值)。

[0346] 图27B是例示奖励增加值(特训对象)表的图。在以“大成功”执行模式执行特训事件的情况下,除上述的固定增加值之外,还决定作为特训事件的结果而使得用作特训对象的团队成员的能力参数被增加的值(奖励增加值)。这里,如图27B所示,根据以“大成功”执行模式执行特训事件所针对的用作特训对象的团队成员的擅长训练来设置用作特训对象的团队成员的能力参数被增加的值(奖励增加值)。

[0347] 在以“大成功”执行模式执行特训事件的情况下,根据以“大成功”执行模式同时执行的特训事件的数量,还可以执行增加事件,使得用作特训对象的团队成员的能力参数以及主要角色的能力参数附加地增加。例如,以“大成功”的执行模式同时执行的特训事件的数量越多,用作特训对象的团队成员的能力参数以及主要角色的能力参数附加地增加的值越大。

[0348] 如以上所述,在发生特训事件时,主要角色以及用作特训对象的团队成员的能力参数增加。注意,在主要角色或者用作特训对象的团队成员是特定角色的情况下,可以将固定增加值和奖励增加值乘以预定的相加率。也就是说,在主要角色或用作特训对象的团队成员是特定角色的情况下,与在主要角色或团队成员不是特定角色的情况下相比,能力参数增加得更多。

[0349] 如以上所述,在培养主游戏中,随着回合进展,玩家可以增加团队成员的数量。另外,随着回合进展,玩家还可以增加主要角色和团队成员的能力参数。能力参数通过成功训练或者通过各种事件的发生而增加。如以上所述,在训练中,如果在训练课程中放置了特定角色,则加上奖励相加值。

[0350] 尽管省略了详细说明,但在主要角色或支援角色是特定角色的情况下,在发生能力事件时,加上预定的奖励相加值。因此,玩家可以通过将特定角色登记为主要角色或支援角色来有利地使培养主游戏进展。

[0351] 此外,在团队成员中包括特定角色的情况下,在分支回合中发生特定角色事件。因此,通过将特定角色登记为主要角色或支援角色,在游戏中更广泛的选项对玩家可用,这增强了游戏的乐趣。

[0352] 在上述的培养主游戏中,在所有回合完成时,培养游戏结束。此外,在培养主游戏期间玩家未能达成针对各角色所设置的目标的情况下,游戏将在该时间点结束。

[0353] 这里,在培养游戏结束时,将在培养游戏中培养的主要角色存储为培养角色。更确切地说,将与在培养游戏中培养的培养角色有关的信息(以下称为“培养角色信息”)以与玩家ID关联的方式存储。注意,培养角色信息存储在玩家终端1和服务器1000两者中。以与玩家ID关联的方式存储的培养角色信息包括能力参数、适应性参数、已获得技能、继承信息等。

[0354] 另外,在培养游戏结束时,计算所培养的培养角色的评价得分。这里,基于在培养游戏结束时的能力参数、适应性参数、已获得技能、个人比赛记录、团队比赛记录等来计算评价得分。注意,预先准备计算评价得分的方法(换句话说,用于获得评价得分的计算式),并且基于预定的计算式来计算评价得分。没有特别限制用于计算评价得分的方法和计算

式。例如,可以仅基于在培养角色参加团队竞技游戏或其他游戏中的比赛时影响该比赛的结果的参数(诸如在培养游戏结束时的能力参数、适应性参数和已获得技能等),来计算评价得分。

[0355] 另外,基于评价得分来针对培养角色设置培养排名。培养排名是培养角色的强度的指标,并且各培养排名与评价得分的范围关联。例如,评价得分在13000和14499之间的培养角色被指派了“A+”培养排名,并且评价得分在14500和15499之间的培养角色被指派了“S”培养排名。这样,作为基于评价得分来指派培养排名的结果,更容易理解培养角色的大体强度。注意,评价得分和培养排名也包括在培养角色信息中。

[0356] 图28A是例示培养完成画面330的第一图。图28B是例示培养完成画面330的第二图。图28C是例示培养完成画面330的第三图。在培养游戏完成时,如图28A所示,在显示器26上显示培养完成画面330。在培养完成画面330上,首先显示已培养的培养角色的培养排名,之后如图28B所示,显示评价得分。另外,在显示评价得分起的预定时间量之后,如图28C所示,在培养完成画面330上显示培养角色的能力参数、适应性参数和已获得技能。此时,在培养完成画面330上提供关闭操作部331。在轻击关闭操作部331时,培养完成画面330被隐藏,并且在显示器26上显示主页画面100。

[0357] 这里,在本实施例中,在预定时间段期间举办特定事件。该特定事件旨在用于上述的培养游戏。在正在举办特定事件时,玩家可以选择事件模式和普通模式以玩上述的培养游戏。在选择普通模式的情况下,如以上所述执行培养游戏。另一方面,在选择事件模式的情况下,培养游戏的内容相对于普通模式部分地改变。然而,应当注意,培养游戏(特别是培养主游戏)的基本内容在普通模式和事件模式之间不改变。以下详细说明特定事件。

[0358] 图29A是例示特定事件的概述的图。图29B是例示测试点数和成绩之间的对应关系的图。在特定事件中,提供被指派了从1号到7号的各个测试编号的七个测试科目。玩家可以在选择这七个测试科目中的任一个之后玩培养游戏。在培养游戏完成时,以与普通模式相同的方式计算评价得分。计算评价得分的方法在普通模式和事件模式两者中是相同的。然而,应当注意,计算评价得分的方法在普通模式和事件模式之间可以不同。

[0359] 另外,当在选择事件模式的情况下玩培养游戏时,与评价得分分开地计算测试点数。通过向所计算出的评价得分加上针对各测试科目所设置的奖励点数来计算这些测试点数。根据奖励授予条件来计算奖励点数。奖励授予条件是针对各测试科目设置的,并且包括对于所有测试科目共同的奖励授予条件(以下称为“共同奖励授予条件”)和针对各测试科目不同的奖励授予条件(单独奖励授予条件)。

[0360] 共同奖励授予条件例如包括在培养游戏中参加特定个人比赛、或者在特定个人比赛中赢得预定名次。此外,例如,作为共同奖励授予条件,根据以“大成功”执行模式执行特训事件的次数来授予奖励点数。

[0361] 相比之下,作为单独奖励授予条件,例如,根据预定能力参数的值来授予奖励点数。此外,例如,作为单独奖励授予条件,在拥有预先设置的已获得技能的情况下,授予奖励点数。

[0362] 这里,如图29A所示,针对各测试科目设置测试适应性。在本实施例中,测试适应性指示适合于获得更高测试点数的比赛类别。即,针对各测试科目设置与测试适应性(即,比赛类别)相对应的单独奖励授予条件。这里,针对测试编号为1号到5号的测试,将短距离比

赛、英里比赛、中距离比赛、长距离比赛和泥地比赛设置为测试适应性。

[0363] 例如,在测试适应性是短距离比赛的测试科目中,根据能力参数中的“速度”参数的值来授予奖励点数。另一方面,在测试适应性是长距离比赛的测试科目中,根据能力参数中的“耐力”参数的值来授予奖励点数。

[0364] 此外,例如,在测试适应性是短距离比赛的测试科目中,在拥有主要使速度增加的已获得技能时,授予奖励点数。另一方面,在测试适应性是长距离比赛的测试科目中,在拥有使耐力增加的已获得技能时,授予奖励点数。

[0365] 因而,针对各测试科目设置测试适应性,并且设置与测试适应性相对应的单独奖励授予条件。因此,例如,在选择测试编号为1号的测试科目的情况下,培养角色越适合于短距离比赛,测试点数将越高,并且在选择测试编号为4号的测试科目的情况下,培养角色越适合于长距离比赛,测试点数将越高。

[0366] 也就是说,测试编号为1号到5号的测试科目分别被设置为具有用于培养适合于短距离比赛、英里比赛、中距离比赛、长距离比赛和泥地比赛的培养角色的测试主题。注意,测试编号为6号和7号的测试科目分别被设置为具有“额外”测试适应性和“自由”测试适应性。在这些测试科目中,在不偏向特定距离适应性或场地适应性的情况下设置单独奖励授予条件。注意,计算测试点数(诸如奖励授予条件等)的方法仅仅是示例,并且可以根据需要重新设计。

[0367] 此外,在培养游戏完成时,对测试进行合格/不合格判断。各测试科目设置有合格得分,并且在所获得的测试点数等于或大于合格得分的情况下,玩家在测试科目中合格。另外,在玩家在测试中合格的情况下,根据所获得的测试点数来向玩家指派成绩。这里,存在优、良和及格这三个类别,并且在玩家在测试中合格的情况下,将这三个类别其中之一作为成绩指派给培养角色。

[0368] 这里,如图29B所示,不仅针对各测试进行合格/不合格判断,而且基于在测试中获得的测试点数来决定指派给玩家的成绩。例如,在测试编号为1号的测试科目中,如果测试点数是3000或更多,则判断为测试合格。也就是说,测试编号为1号的测试科目的合格得分被设置为3000点。另外,在测试编号为1号的测试科目中,在测试点数是3000(包括端点)至4000(不包括端点)时指派“及格”的成绩,在测试点数是4000(包括端点)至5000(不包括端点)时指派“良”的成绩,并且在测试点数使5000或更大时指派“优”的成绩。如从图29B显而易见,合格得分以及与各成绩相对应的测试点数的范围针对各测试科目而不同。

[0369] 另外,在本实施例中,在特定事件的开始时,玩家可以仅选择测试编号为1号的测试科目。也就是说,在特定事件的开始时,玩家不能选择测试编号为2号到7号的测试科目。针对测试编号为2号至7号的各个测试科目设置解放条件,并且玩家可以选择满足了各个解放条件的测试科目。

[0370] 这里,作为针对具有测试编号=n(n是从2到7的整数)的各个测试科目的解放条件,设置了在具有测试编号=n-1的测试科目中获得“及格”或更高的成绩。因此,在特定事件中,玩家需要从测试编号为1号的测试科目开始朝向测试编号为7号的测试科目顺次在测试科目中合格。在这种情况下,在解放顺序上测试科目越靠后,合格得分越高,由此使得随着测试数量增加、逐渐难以在测试中合格。因此,特定事件的一个目标是在所有测试科目中合格。

[0371] 图30A是例示在正在举办特定事件时的主页画面100的图。图30B是例示特定事件顶层画面340的图。如图30A所示，在正在举办特定事件时，在主页画面100上显示事件图标108。在轻击事件图标108时，显示图30B所示的特定事件顶层画面340。

[0372] 注意，当在主页画面100上操作培养游戏操作部104时，显示允许普通模式或事件模式的选择的模式选择画面(图中未示出)。当在模式选择画面上选择事件模式时，还显示特定事件顶层画面340。

[0373] 在特定事件顶层画面340的上部中显示举办特定事件的时间段。特定事件顶层画面340还设置有选择中测试科目显示栏341、测试科目改变操作部342、开始操作部343、卡牌排名操作部344a、培养角色排名操作部344b和硬币兑换操作部344c。

[0374] 当在特定事件顶层画面340上轻击硬币兑换操作部344c时，显示硬币兑换画面(图中未示出)。当在正在举办特定事件时玩家以事件模式玩培养游戏时，向玩家授予作为游戏内货币的硬币。在硬币兑换画面上，玩家可以通过消耗所拥有的硬币来获得各种物品。

[0375] 在选择中测试科目显示栏341中，当前选择的测试科目可识别地显示。此外，在选择中测试科目显示栏341中，还显示在该测试合格时要授予给玩家的报酬以及针对该测试在过去获得的最高成绩。注意，图30B示出选择了测试编号为1号的测试科目，并且还示出该测试科目尚未合格。在当前选择的测试科目已合格的情况下，在选择中测试科目显示栏341的右侧显示指示“优”、“良”和“及格”成绩中的针对当前选择的测试科目在过去获得的最高成绩的戳。在当前选择的测试科目尚未合格的情况下，如图30B所示，显示标记有×的戳。

[0376] 测试科目改变操作部342是用于改变当前选择的测试科目的操作部。如以上所述，在正在举办特定事件时的开始，不满足针对测试编号为2号到7号的测试科目的解放条件，从而允许玩家仅选择测试编号为1号的测试科目。因此，在这种情况下，如图30B所示，测试科目改变操作部342灰化，从而防止玩家操作的接受。

[0377] 另一方面，在满足针对测试编号为2号到7号的测试科目的解放条件中的至少一个的情况下，玩家可以选择两个或多于两个测试科目中的任一个。因而，在玩家可以选择两个或多于两个测试科目其中之一的状态下，测试科目改变操作部342有效。在轻击有效的测试科目改变操作部342时，显示测试科目列表画面(图中未示出)。在测试科目列表画面上显示满足了解放条件的测试科目。在测试科目列表画面上，玩家可以选择满足了解放条件的测试科目其中之一。

[0378] 当在测试科目列表画面上选择测试科目时，再次显示特定事件顶层画面340。此时，如果测试科目改变，则替换后的测试科目作为当前选择的测试科目，并且切换选择中测试科目显示栏341的显示。在轻击开始操作部343时，在假定对当前选择的测试科目进行测试的情况下，开始培养游戏。

[0379] 当在特定事件顶层画面340上轻击卡牌排名操作部344a时，在显示器26上显示支援卡牌排名画面350。

[0380] 图30C是例示支援卡牌排名画面350的图。在正在举办特定事件时，向玩家通知支援卡牌排名。支援卡牌排名是针对所有玩家的支援卡牌使用率的排名。在合计时间段期间，在培养角色的培养完成时，对堆中所组织的各个支援卡牌的使用次数进行计数。然后，针对各个支援卡牌类型计算使用率，其中执行了培养游戏的次数(可替代地，已培养的培养角色的数量或所使用的堆的数量也是可接受的)作为分母并且使用次数作为分子。

[0381] 然而,应当注意,这里,玩家被归类为初学者、普通和专家这三种玩家类别其中之一。然后,针对各个玩家类别,单独对执行培养游戏的次数和使用支援卡牌的次数进行计数。也就是说,针对各个玩家类别导出支援卡牌排名。在这种情况下,由于提供了三个玩家类别,因此导出三个支援卡牌排名。

[0382] 注意,基于玩家在过去已培养的培养角色的最高培养排名来将玩家归类为玩家类别其中之一。换句话说,基于玩家在过去获得的最高培养排名来将他/她归类为玩家类别其中之一。

[0383] 例如,最高培养排名低于D的玩家被归类为初学者,最高培养排名是D或更高但低于A的玩家被归类为普通,并且最高培养排名是A或更高的玩家被归类为专家。因此,在被归类为初学者的玩家完成培养的情况下,更新针对初学者类别提供的、分别对执行了培养游戏的次数和使用了支援卡牌的次数进行计数的计数器。

[0384] 这里,假定基于在培养完成时的玩家的最高培养排名来更新玩家类别。例如,假定迄今为止获得的最高培养排名是“B”的玩家培养了具有培养排名“S”的培养角色。在这种情况下,在当前培养角色的培养完成时,玩家的玩家类别被归类为专家。因此,将为了培养具有培养排名“S”的角色所使用的支援卡牌的数量以及此时执行培养游戏的次数记录在针对专家提供的计数器中。

[0385] 然而,应当注意,可以在预定的更新定时而不是在培养完成时改变玩家的玩家类别。例如,可以基于各玩家在过去获得的最高培养排名来在每天上午4:59时将该玩家归类为玩家类别其中之一。在这种情况下,即使更新了最高培养排名,也不改变玩家类别,直到次日上午4:59时为止。

[0386] 此外,用于决定玩家类别的信息不限于过去获得的最高培养排名。例如,可以基于在过去或在预定时间段内(诸如在正在举办特定事件时)获得的最高评价得分或测试点数来决定玩家类别。可替代地,可以在不提供玩家类别的情况下导出对于所有玩家共同的单个支援卡牌排名。

[0387] 此外,这里,仅在选择事件模式的情况下执行培养游戏时,才对执行培养游戏的次数和使用支援卡牌的次数进行计数。然而,应当注意,即使当在选择普通模式的情况下执行培养游戏时,也可以对执行培养游戏的次数和使用支援卡牌的次数进行计数。

[0388] 另外,还可以针对各测试适应性或测试编号导出支援卡牌排名。例如,可以按距离适应性(诸如短距离、英里、中距离和长距离等)导出支援卡牌排名。可替代地,可以按场地适应性(诸如草地和泥地等)导出支援卡牌排名。因而,在按测试适应性(测试编号)或场地适应性导出支援卡牌排名的情况下,可以还按玩家类别的分类来导出支援卡牌排名,或者可以在不提供任何玩家类别的情况下共同地针对所有玩家导出支援卡牌排名。

[0389] 如图30C所示,在支援卡牌排名画面350上提供切换标签351。切换标签351设置有初学者标签、普通标签和专家标签。在切换标签351中,在轻击初学者标签时,显示针对初学者类别的支援卡牌排名,在轻击普通标签时,显示针对普通类别的支援卡牌排名,并且在轻击专家标签时,显示针对专家类别的支援卡牌排名。

[0390] 在针对各个玩家类别的支援卡牌排名中,例如,显示具有最高使用率的前十个种类的支援卡牌。然而,应当注意,支援卡牌排名画面350上所显示的支援卡牌的数量可以对于玩家类别(初学者、普通和专家)中的各玩家类别而不同。

[0391] 此外,在支援卡牌排名画面350上,显示指示支援卡牌及其使用率的支援卡牌图标351a。在长按支援卡牌图标351a时,显示支援卡牌细节画面(图中未示出)。在支援卡牌细节画面上,玩家可以确认与支援卡牌有关的详细信息。尽管在图30C中示出三个支援卡牌,但玩家可以通过从下向上输入轻拂操作来顺次地确认排名中的前十个支援卡牌。

[0392] 作为这样显示支援卡牌排名的结果,玩家更容易弄清楚如何组织更好的堆。特别地,由于针对各个玩家类别导出支援卡牌排名,因此玩家进一步更容易理解如何组织适合于玩家他/她自己的堆。

[0393] 此外,当在特定事件顶层画面340上轻击培养角色排名操作部344b时,在显示器26上显示培养角色排名画面360。

[0394] 图30D是例示培养角色排名画面360的图。在正在举办特定事件时,向玩家通知培养角色排名。培养角色排名是所有玩家的培养角色的排名。这些培养角色排名旨在用于在选择了事件模式的培养游戏中培养的培养角色。培养角色排名是基于培养角色的测试点数导出的。例如,在培养角色排名画面360上显示具有最高测试点数的前30个培养角色。

[0395] 注意,用于导出培养角色排名的信息不限于测试点数。例如,可以基于评价得分来导出培养角色排名。在这种情况下,例如,在选择普通模式的情况下已培养的培养角色可以包括在培养角色排名中。

[0396] 在培养角色排名画面360上显示多个信息显示栏361。在各个信息显示栏361中,显示与培养角色相对应的图标361a、培养了该培养角色的玩家的玩家名称、角色名称、以及测试点数。尽管在图30D中示出三个信息显示栏361,但玩家可以通过从下向上输入轻拂操作来在排名方面顺次确认针对多达第30名培养角色的信息显示栏361。

[0397] 图31是例示玩家信息确认画面370的图。当在培养角色排名画面360上轻击信息显示栏361时,在显示器26上显示图31所示的玩家信息确认画面370。在玩家信息确认画面370上显示如下的玩家信息,该玩家信息与培养了在培养角色排名画面360上的信息显示栏361中显示的培养角色的玩家(以下称为培养玩家)有关。

[0398] 这里,显示指示由培养玩家设置的简介角色的简介角色图像371,并且在简介角色图像371的附近还显示由培养玩家设置的评论。在玩家信息确认画面370上还显示代表角色显示部372a和租用卡牌显示部372b。在代表角色显示部372a和租用卡牌显示部372b中分别显示由培养玩家设置的代表角色和租用卡牌。

[0399] 在玩家信息确认画面370上还提供追随操作部373。玩家可以通过轻击追随操作部373来追随培养玩家。通过追随培养玩家,玩家可以将培养玩家登记为好友。通过将培养玩家登记为好友,玩家可以在随后的培养游戏中使用培养玩家的代表角色作为继承角色。此外,通过将培养玩家登记为好友,玩家可以在随后的培养游戏中将由培养玩家设置的租用卡牌组织在堆中。

[0400] 注意,在玩家信息确认画面370上提供关闭操作部374。在轻击关闭操作部374时,关闭玩家信息确认画面370,并且显示图30D所示的培养角色排名画面360。另外,当在培养角色排名画面360上长按信息显示栏361中所显示的图标361a时,在显示器26上显示角色细节对话框380。

[0401] 图32A是例示角色细节对话框380的第一图。图32B是例示角色细节对话框380的第二图。图32C是例示角色细节对话框380的第三图。在角色细节对话框380中显示与培养角色

有关的详细信息。在角色细节对话框380的上部中显示能力参数显示栏381。

[0402] 另外,在能力参数显示栏381的下方显示适应性信息显示栏382。在适应信息显示栏382中,显示与场地适应性(草地和泥地)相关的适应性参数、与距离适应性(短距离、英里、中距离和长距离)相关的适应性参数、以及与跑法适应性(领头、前列、居中和后追)相关的适应性参数。

[0403] 在适应性信息显示栏382的下方显示各种信息显示栏383。在各种信息显示栏383中提供了技能显示标签383a、继承信息显示标签383b和培养信息显示标签383c。在轻击技能显示标签383a时,如图32A所示,在各种信息显示栏383中显示培养角色的已获得技能。另外,在轻击继承信息显示标签383b时,如图32B所示,显示与培养角色有关的继承信息。注意,继承信息包括与在培养当前的培养角色时在培养游戏的设置游戏中设置的两个继承角色有关的信息。

[0404] 此外,在轻击培养信息显示标签383c时,如图32C所示,显示与培养角色有关的培养信息。注意,培养信息包括在培养当前角色时在培养游戏的设置游戏中设置的支援卡牌类型、培养游戏中的个人比赛记录、以及评价得分。

[0405] 这样,在角色细节对话框380中,玩家可以确认与在培养角色排名中赢得了更高名次的培养角色有关的各种信息。这纠正了玩家之间的信息差距,并且使得玩家更容易知晓他们应该如何对培养角色进行培养。

[0406] 注意,在角色细节对话框380中提供了关闭操作部384。在轻击关闭操作部384时,关闭角色细节对话框380,并且在显示器26上显示培养角色排名画面360。

[0407] 图33是例示排名更新定时的示例的图。在正在举办特定事件时,定期地更新支援卡牌排名和培养角色排名。例如,随着特定事件的开始,开始计算支援卡牌的使用率所需的信息以及与在事件模式中所培养的培养角色有关的信息的合计。之后,基于在正在举办特定事件时到例如每天上午4:59时所合计的所有信息来导出排名。所导出的排名在同一天的上午5:00时发布。

[0408] 也就是说,在培养游戏完成时合计导出排名所需的信息,但该信息不是在培养游戏完成时立即反映在排名上。因此,例如,将在特定事件的第二天上午4:59时到第三天上午4:59时的时间段期间合计的信息反映到在第三天上午5时发布的排名上。

[0409] 由于该原因,在本实施例中,在特定事件的第一天不导出支援卡牌排名和培养角色排名。因此,在特定事件的第一天不提供支援卡牌排名和培养角色排名。在这种情况下,在特定事件的第一天,例如,卡牌排名操作部344a和培养角色排名操作部344b灰化,以不接受任何玩家操作。可替代地,在特定事件的第一天,可以在支援卡牌排名画面350和培养角色排名画面360上报告正在合计用于导出排名的信息。

[0410] 这里,假定合计时间段和更新定时针对支援卡牌排名和培养角色排名是相同的。然而,应当注意,合计时间段和更新定时针对两个排名可以是不同的。例如,支援卡牌排名的合计可以在特定事件的时间段之前开始。在这种情况下,可以在特定事件的开始时提供支援卡牌排名。

[0411] 这里,在如本实施例那样、要使用通过抽选所获得的角色和支援卡牌来对培养角色进行培养时,玩家拥有的角色和支援卡牌越强大,玩家可以将培养角色培养得越强。由于该原因,存在如下的风险:不拥有强大的角色或支援卡牌或者仅拥有少量这样的角色和支

援卡牌的玩家可能被劝阻不玩游戏。

[0412] 相比之下,如以上所述,本实施例允许玩家使用由其他玩家培养的培养角色作为继承角色,并使用由其他玩家设置的支援卡牌作为租用卡牌。然而,为了使用由其他玩家培养的培养角色或由其他玩家拥有的支援卡牌,玩家需要将其他玩家登记为好友。

[0413] 此时,玩家需要找出已将玩家他/她自己所期望的培养角色设置为代表角色的其他玩家、或者已将强大的支援卡牌设置为租用卡牌的其他玩家。然而,针对玩家搜索最佳好友的处理可能是复杂的任务,并且可能无法有效地使用租用功能,这导致玩家之间的差距大。

[0414] 在本实施例中,当在正在举办特定事件期间、在选择事件模式的情况下玩培养游戏时,玩家可以将排名中的前30个培养角色作为继承角色组织在堆中。这允许玩家在没有复杂任务的情况下将强大的继承角色组织在堆中,从而使得可以减小玩家之间的差距。此外,当在正在举办特定事件期间、在选择普通模式的情况下玩培养游戏时,可以允许玩家将排名中的前30个角色作为继承角色组织在堆中。以下将说明培养游戏的准备阶段中的事件模式和普通模式之间的差异。

[0415] 图34A是例示继承角色选择画面170的第四图。图34B是例示培养角色列表画面180的第二图。当玩家在选择事件模式的情况下开始培养游戏、并且选择主要角色时,如图34A所示,在显示器26上显示继承角色选择画面170。此时显示的继承角色选择画面170针对普通模式和事件模式是相同的。然后,当在继承角色选择画面170上轻击第一继承角色选择区域171a或第二继承角色选择区域171b时,显示图34B所示的培养角色列表画面180。

[0416] 通过比较图34B和图7B可以看出,培养角色列表画面180在普通模式和事件模式之间不同。更具体地,在普通模式中,在培养角色列表画面180上显示我的角色标签181a和租用标签181b。相比之下,在事件模式中,除我的角色标签181a和租用标签181b之外,还显示事件标签181c。

[0417] 在轻击我的角色标签181a时,显示与玩家他/她自己所拥有的培养角色相对应的培养角色图标182。另外,在选择租用标签181b时,显示与基于关联到玩家的玩家信息(例如,玩家ID)所提取的其他玩家(诸如登记为好友的玩家等)的代表角色相对应的培养角色图标182。

[0418] 此外,在轻击事件标签181c时,如图34B所示,显示与在培养角色排名方面的前30个培养角色相对应的培养角色图标182。如以上所述,在轻击培养角色图标182时,暂时选择与培养角色图标182相对应的培养角色。另外,在长按培养角色图标182时,显示与同培养角色图标182相对应的培养角色有关的详细信息。

[0419] 尽管省略了详细说明,但培养角色列表画面180设置有操作按钮(图中未示出)。通过对操作按钮(图中未示出)进行操作,玩家可以基于培养角色的能力和继承信息或者与要培养的主要角色的亲和性等来重新布置或缩小培养角色图标182。

[0420] 因而,在本实施例中,将在培养游戏中培养的培养角色设置为排名对象。此外,在正在举办特定事件时,基于培养游戏的结果来按顺序布置与玩培养游戏的玩家关联的培养角色。另外,与培养角色赢得了预定名次(在这种情况下是第30名或更高)的第一玩家不同的第二玩家可以将与第一玩家关联的培养角色组织在堆中。

[0421] 换句话说,在事件模式中,玩家可以将基于培养角色排名中的名次所提取的培养

角色(在下文称为高排名培养角色)和基于玩家信息所提取的培养角色(在下文称为提取培养角色)组织在堆中。注意,玩家可以在一个培养游戏中将总共仅一个高排名培养角色和提取培养角色组织在堆中。

[0422] 另外,针对高排名培养角色和提取培养角色设置用于将角色组织在堆中的组织条件。尽管这里将支付预定费用设置为组织条件,但组织条件在高排名培养角色和提取培养角色之间不同。

[0423] 更具体地,玩家可以消耗预定的游戏内货币作为费用以使用由其他玩家培养的培养角色作为继承角色。这里,高排名培养角色与提取培养角色相比需要更低的费用。另外,可以仅在每日使用上限内将提取培养角色作为继承角色组织在堆中。这里,每日使用上限例如被设置为三次,并且玩家可以每天多达三次将提取培养角色中的任何提取培养角色组织在堆中。

[0424] 另一方面,针对高排名培养角色,没有设置使用上限。因此,玩家可以通过按他/她在一天中希望的尽可能多的次数将他/她喜爱的高排名培养角色组织在堆中来玩游戏。

[0425] 因而,在本实施例中,要设置的组织条件在高排名培养角色和提取培养角色之间不同。这里,组织条件被设置成使得高排名培养角色与提取培养角色相比更容易供玩家使用。

[0426] 然而,应当注意,上述组织条件仅仅是一个示例。例如,组织条件可以被设置成使得提取培养角色与高排名培养角色相比更容易供玩家使用。此外,可以针对高排名培养角色和提取培养角色设置相同的组织条件。此外,可以仅针对高排名培养角色或提取培养角色、而不是针对这两者设置组织条件。

[0427] 注意,如以上所述,在每天上午5:00时发布培养角色排名。由于该原因,可以频繁地替换高排名培养角色,并且因而高排名培养角色与提取培养角色相比在可以将培养角色组织在堆中的时间段方面更受限制。因此,优选针对高排名培养角色设置组织条件,使得与提取培养角色相比,玩家可以更容易地使用高排名培养角色。

[0428] 此外,当在选择了两个继承角色之后、在继承角色选择画面170上轻击下一个操作部154时,在显示器26上显示支援卡牌组织画面190。

[0429] 图35是例示支援卡牌组织画面190的第三图。在事件模式中,在支援卡牌组织画面190上提供卡牌排名操作部344a。在轻击卡牌排名操作部344a时,显示图30C所示的支援卡牌排名画面350。因而,在事件模式中,画面还可以从支援卡牌组织画面190转变到支援卡牌排名画面350。注意,除提供了卡牌排名操作部344a以外,支援卡牌组织画面190针对事件模式和普通模式是相同的。

[0430] 注意,当在正在举办特定事件期间、在选择普通模式的情况下开始培养游戏时,在支援卡牌组织画面190上还可以提供卡牌排名操作部344a,由此允许画面转变到支援卡牌排名画面350。

[0431] 当在选择6个支援卡牌的状态下在支援卡牌组织画面190上轻击开始操作部193时,开始培养主游戏。该培养主游戏在普通模式和事件模式之间没有变化。此外,在培养主游戏结束时,显示上述的培养完成画面330(参见图28A、图28B和图28C)。在选择事件模式的情况下,在培养完成画面330的显示完成之后,在显示器26上显示测试结果画面390。

[0432] 图36A是例示测试结果画面390的第一图。图36B是例示测试结果画面390的第二

图。图36C是例示测试结果画面390的第三图。图36D是例示测试结果画面390的第四图。如图36A所示,在测试结果画面390的最上行显示评价得分(在该图中标为得分),并且在评价得分的下方显示要加上的奖励点数。这里,对于各奖励授予条件单独地显示要加上的奖励点数。此外,在测试结果画面390的下部中显示通过向评价得分加上所有奖励点数所获得的测试点数。

[0433] 之后,如图36B所示,显示基于测试点数所导出的成绩、以及下一个操作部391。在轻击下一个操作部391时,如图36C所示,显示与测试科目相对应地授予给玩家的奖励。此外,在轻击下一个操作部391时,关闭测试结果画面390,并且显示主页画面100。然而,应当注意,在作为满足解放条件的结果、解放了新测试科目的情况下,如图36D所示,向玩家通知解放了新测试科目。

[0434] 接着,将说明用于执行上述培养游戏的玩家终端1和服务器1000的功能结构,并且将省略对其他结构的说明。

[0435] (玩家终端1的功能结构)

[0436] 图37是用于例示玩家终端1中的存储器12的结构以及玩家终端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。在开始游戏时,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。

[0437] 终端侧游戏控制程序包括信息设置处理程序700、培养游戏执行程序701和排名信息获取程序702。注意,图37中所列出的程序是示例,并且提供了许多其他程序作为终端侧游戏控制程序。

[0438] 在数据存储区域12b中,提供了玩家信息存储部750、游戏信息存储部751和排名信息存储部752作为用于存储数据的存储部。注意,在数据存储区域12b中提供了许多其他存储部。这里,与游戏(诸如培养游戏等)直接相关的信息(以下称为游戏信息)存储在游戏信息存储部751中。注意,在各游戏(诸如培养游戏等)正在进展时的各种信息也暂时存储在游戏信息存储部751中。另外,除游戏信息以外的所有信息(诸如与玩家或其他玩家有关的信息以及玩家终端1的设置信息等)是玩家信息。玩家信息存储在玩家信息存储部750中。注意,排名信息存储在排名信息存储部752中。

[0439] CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的各个程序,并且更新数据存储区域12b中的各个存储部中的数据。此外,CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的各个程序,由此使玩家终端1(计算机)用作终端侧游戏控制单元1A。终端侧游戏控制单元1A包括信息设置处理单元700a、培养游戏执行单元701a和排名信息获取单元702a。

[0440] 更具体地,CPU 10运行信息设置处理程序700,由此使计算机用作信息设置处理单元700a。类似地,CPU 10运行培养游戏执行程序701和排名信息获取程序702,由此使计算机分别用作培养游戏执行单元701a和排名信息获取单元702a。

[0441] 当在玩家终端1处进行各种信息设置时,信息设置处理单元700a将与设置有关的信息作为玩家信息存储在玩家信息存储部750中。另外,在更新了玩家信息存储部750中的信息的情况下,信息设置处理单元700a将更新信息发送到服务器1000。

[0442] 培养游戏执行单元701a执行与培养游戏相关的所有处理。

[0443] 在正在举办特定事件时,排名信息获取单元702a从服务器1000获取排名信息,并且将该排名信息存储在排名信息存储部752中。

[0444] (服务器1000的功能结构)

[0445] 图38是用于例示服务器1000中的存储器1012的结构以及服务器1000的作为计算机的功能的图。在存储器1012中提供了程序存储区域1012a和数据存储区域1012b。在开始游戏时,CPU 1010将服务器侧游戏控制程序(模块)存储在程序存储区域1012a中。

[0446] 服务器侧游戏控制程序包括信息设置处理程序1100、培养游戏执行程序1101、培养游戏结束处理程序1102和排名信息更新程序1103。图38中所列出的程序是示例,并且提供了许多其他程序作为服务器侧游戏控制程序。

[0447] 在数据存储区域1012b中,提供了玩家信息存储部1150、游戏信息存储部1151、排名信息存储部1152和排名对象培养角色信息存储部1153作为用于存储数据的存储部。注意,在数据存储区域1012b中提供了许多其他存储部。这里,所有玩家的游戏信息以与各个玩家ID关联的方式存储在游戏信息存储部1151中。另外,所有玩家的玩家信息以与各个玩家ID关联的方式存储在玩家信息存储部1150中。

[0448] CPU 1010运行程序存储区域1012a中所存储的各个程序并且更新数据存储区域1012b中的各个存储部中的数据。此外,CPU 1010运行程序存储区域1012a中所存储的各个程序,由此使服务器1000(计算机)用作服务器侧游戏控制单元1000A。服务器侧游戏控制单元1000A包括信息设置处理单元1100a、培养游戏执行单元1101a、培养游戏结束处理单元1102a和排名信息更新单元1103a。

[0449] 更具体地,CPU 1010运行信息设置处理程序1100,由此使计算机用作信息设置处理单元1100a。类似地,CPU 1010运行培养游戏执行程序1101、培养游戏结束处理程序1102和排名信息更新程序1103,由此使计算机分别用作培养游戏执行单元1101a、培养游戏结束处理单元1102a和排名信息更新单元1103a。

[0450] 在玩家终端1处进行各种信息设置的情况下,信息设置处理单元1100a基于从玩家终端1接收到的更新信息来更新玩家信息存储部1150中的玩家信息。

[0451] 培养游戏执行单元1101a执行与培养游戏相关的所有处理。

[0452] 在培养游戏结束时,培养游戏结束处理单元1102a针对所培养的培养角色导出评价得分、培养排名等。另外,培养游戏结束处理单元1102a将培养角色信息存储在游戏信息存储部1151中。

[0453] 在正在举办特定事件时,排名信息更新单元1103a导出培养角色排名和支援卡牌排名。

[0454] 尽管玩家终端1中的信息设置处理单元700a和服务器1000中的信息设置处理单元1100a在这两个单元存储玩家信息方面是相同的,但它们在具体定处理细节和要存储的玩家信息的范围方面不同。另外,尽管玩家终端1中的培养游戏执行单元701a和服务器1000中的培养游戏执行单元1101a在这两个单元执行与培养游戏相关的处理方面是相同的,但它们在它们的角色(即,它们的责任范围)方面不同。

[0455] 以下将通过使用流程图来说明要由上述的玩家终端1和服务器1000中的各个功能单元执行的处理。在下文,首先将说明与在选择普通模式的情况下的培养游戏相关的处理,之后说明与在选择事件模式的情况下的培养游戏相关的处理。

[0456] (玩家终端1和服务器1000的处理)

[0457] <与培养游戏相关的处理>

[0458] 图39是用于例示与培养游戏相关的玩家终端1和服务器1000的处理的序列图。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1000中的处理被表示为Sn(n是任意整数)。

[0459] 当玩家在玩家终端1处进行各种设置改变操作时,玩家终端1的信息设置处理单元700a基于玩家操作输入来执行用于更新玩家信息存储部750的信息设置处理(P1)。在该信息设置处理中,更新信息被发送到服务器1000。在服务器1000处,在接收到更新信息时,信息设置处理单元1100a更新玩家信息存储部1150中的玩家信息(S1)。

[0460] 注意,在P1和S1中更新的玩家信息例如包括可以由玩家设置的简介信息。此外,例如,在输入用于将其他玩家添加为好友或者用于注销好友的操作作为设置改变操作时,更新指示与好友有关的信息的好友信息。

[0461] 当在玩家终端1处输入用于开始培养游戏的操作时,培养游戏执行单元701a执行准备阶段处理(P6)。另外,在该准备阶段处理期间,在玩家终端1和服务器1000之间执行通信处理。在服务器1000处,基于从玩家终端1接收到的信息,培养游戏执行单元1101a执行准备阶段处理(S6)。

[0462] 图40是用于例示玩家终端1中的准备阶段处理(P6)的第一流程图。图41是用于例示玩家终端1中的准备阶段处理(P6)的第二流程图。玩家终端1的培养游戏执行单元701a判断在显示器26上是否正在显示主要角色选择画面150(P6-1)。如果正在显示主要角色选择画面150(P6-1中为“是”)、并且输入用于切换画面显示的显示切换操作(P6-2中为“是”),则培养游戏执行单元701a切换显示器26的显示画面(P6-13)。

[0463] 另外,当在主要角色选择画面150上输入选择操作(轻击角色图标151)时(P6-3中为“是”),培养游戏执行单元701a暂时存储与所选择的角色图标151相对应的角色(P6-4),并且切换显示画面(P6-13)。

[0464] 另外,当在主要角色选择画面150上输入决定操作(轻击下一个操作部154)时(P6-5中为“是”),培养游戏执行单元701a将上述的P6-4中暂时存储的角色暂时登记为主要角色(P6-6)。此外,培养游戏执行单元701a从服务器1000获取与根据预定提取条件所提取的代表角色(诸如好友的代表角色等)有关的信息(P6-7),并且切换所显示的画面(P6-13)。

[0465] 此外,如果正在显示继承角色选择画面170或培养角色列表画面180(P6-8中为“是”)、并且输入用于切换画面显示的显示切换操作(P6-9中为“是”),则培养游戏执行单元701a切换显示器26上的显示画面(P6-13)。另外,当在培养角色列表画面180上输入选择操作(轻击培养角色图标182)时(P6-10中为“是”),培养游戏执行单元701a将与所选择的培养角色图标182相对应的角色暂时存储为继承角色(P6-11)并且切换显示画面(P6-13)。

[0466] 此外,当在继承角色选择画面170上输入决定操作(轻击下一个操作部154)时(P6-12中为“是”),培养游戏执行单元701a将支援卡牌组织画面190显示在显示器26上(P6-13)。

[0467] 此外,如果正在显示支援卡牌组织画面190或支援卡牌选择画面200(P6-8中为“否”)、并且输入用于切换画面显示的显示切换操作(图41的P6-21中为“是”),则培养游戏执行单元701a切换显示器26的显示画面(P6-22)。另外,当在支援卡牌选择画面200上输入选择操作(轻击支援卡牌的卡牌图标201)时(P6-23中为“是”),培养游戏执行单元701a暂时存储与所选择的卡牌图标201相对应的支援卡牌(P6-24)并且切换显示画面(P6-22)。

[0468] 另外,当在支援卡牌组织画面190上输入决定操作(轻击开始操作部193)时(P6-25

中为“是”），培养游戏执行单元701a将确认信息发送到服务器1000（P6-26）。确认信息包括识别临时登记的主要角色、继承角色和支援卡牌的信息。在接收到确认信息时，服务器1000在准备阶段处理（S6）中判断是否许可通过使用暂时登记的主要角色、继承角色和支援卡牌的培养主游戏的执行。

[0469] 图42是用于例示服务器1000中的准备阶段处理（S6）的流程图。在接收到确认信息时，培养游戏执行单元1101a确认玩家信息存储部1150中所存储的玩家所拥有的角色（S6-1）。如果玩家所选择的主要角色包括在拥有角色中，则培养游戏执行单元1101a判断为不存在异常（S6-2）。

[0470] 如果玩家所选择的主要角色没有异常（S6-2中为“是”），则培养游戏执行单元1101a确认玩家所选择的支援卡牌是否具有异常（S6-3）。在S6-3中，在选择玩家未拥有的支援卡牌的情况下、在玩家所选择的租用卡牌与该玩家的玩家ID不关联的情况下、在支援角色与主要角色重复的情况下、等等，判断为存在异常。

[0471] 如果在玩家所选择的支援卡牌中不存在异常（S6-4中为“是”），则培养游戏执行单元1101a确认游戏信息存储部1151中所存储的培养角色信息（S6-5）。然后，在由玩家选择为继承角色的培养角色与该玩家的玩家ID关联的情况下，也就是说，在由玩家他/她自己所培养的培养角色被选择为继承角色的情况下，培养游戏执行单元1101a判断为在继承角色中不存在异常（S6-6中为“是”）。

[0472] 如果判断为在继承角色中不存在异常，则培养游戏执行单元1101a判断由玩家选择为继承角色的培养角色是否包括其他玩家的代表角色（S6-7）。如果包括其他玩家的代表角色（S6-7中为“是”），则培养游戏执行单元1101a判断当天使用代表角色的次数是否少于三次（S6-8）。

[0473] 如果当天使用代表角色的次数少于三次（S6-8中为“是”），则培养游戏执行单元1101a判断玩家所拥有的预定游戏内货币的数量是否是2000或更多（S6-9）。即，在S6-8和S6-9中判断是否满足组织条件。如果玩家具有2000或更多的游戏内货币（S6-9中为“是”），则培养游戏执行单元1101a向当天的使用次数加上“1”（S6-10）。此外，培养游戏执行单元1101a从玩家信息存储部1150中所存储的玩家所拥有的预定游戏内货币的数量中减去2000（S6-11）。

[0474] 如果在主要角色、继承角色和支援卡牌中不存在异常、并且如果满足用于使用其他玩家的代表角色的组织条件，则培养游戏执行单元1101a设置许可信息（S6-12）并且使玩家终端1接收该许可信息。另一方面，如果在主要角色、继承角色或支援卡牌中存在异常、或者如果不满足用于使用其他玩家的代表角色的组织条件，则培养游戏执行单元1101a设置不许可信息（S6-13）并且使玩家终端1接收该不许可信息。

[0475] 返回参考图41，在玩家终端1处，当在发送确认信息（P6-26）之后接收到许可信息（P6-27中为“是”）时，培养游戏执行单元701a登记上述的P6-6中暂时登记的主要角色（P6-28）。此外，培养游戏执行单元701a将上述的P6-11中暂时存储为继承角色的培养角色以及上述的P6-24中暂时存储的支援卡牌登记在堆中。另外，培养游戏执行单元701a基于特定角色信息来登记被设置为特定角色的角色的角色ID（P6-29）。此外，培养游戏执行单元701a设置初始角色识别信息（P6-30）并且将游戏画面210显示在显示器26上（P6-31）。

[0476] 返回参考图39，在准备阶段处理（P6）完成时，培养游戏执行单元701a执行培养阶

段处理 (P7)。此外,在该游戏阶段处理期间,在玩家终端1和服务器1000之间执行通信处理。在服务器1000处,培养游戏执行单元701a基于从玩家终端1接收到的信息来执行培养阶段处理 (S7)。实际上,玩家终端1和服务器1000被指派有用于使培养主游戏进展的各个角色,使得玩家终端1负责培养阶段处理 (P7) 并且服务器1000负责培养阶段处理 (S7)。然而,为了容易理解,这里假定所有处理在玩家终端1的培养阶段处理 (P7) 中执行。然而,应当注意,以下在培养阶段处理 (P7) 中所述的处理中的一些或全部可以在服务器1000中的培养阶段处理 (S7) 中执行。

[0477] 图43是用于例示玩家终端1中的培养阶段处理的流程图。玩家终端1的游戏执行单元701a在玩家处于回合的开始的情况下 (P7-1中为“是”),执行回合开始时处理 (P10),或者在玩家不是处于回合的开始的情况下,执行回合中处理 (P20)。

[0478] 图44是用于例示玩家终端1中的回合开始时处理的流程图。培养游戏执行单元701a更新游戏信息存储部751中所存储的当前回合数 (P10-1)。培养游戏执行单元701a还参考数据存储区域12b中所存储的选择项目表 (图12) 来判断当前回合是否是允许仅个人比赛的选择的回合 (即,允许仅个人比赛操作部219的选择的回合) (个人比赛限定回合) (P10-2)。如果当前回合不是个人比赛限定回合 (P10-2中为“否”),则回合开始时处理结束。如果当前回合是个人比赛限定回合 (P10-2中为“是”),则按顺序执行放置处理 (P11)、数值决定处理 (P12) 和事件决定处理 (P13)。

[0479] 这里,假定放置处理 (P11)、数值决定处理 (P12) 和事件决定处理 (P13) 仅在玩家终端1处执行。然而,应当注意,放置处理 (P11)、数值决定处理 (P12) 和事件决定处理 (P13) 中的一些或全部可以在服务器1000处执行。此外,以下在放置处理 (P11)、数值决定处理 (P12) 和事件决定处理 (P13) 中所述的处理中的一些可以在服务器1000处执行。如果在服务器1000处执行上述处理,则玩家终端1基于从服务器1000接收到的信息来执行处理。

[0480] 图45是用于例示玩家终端1中的放置处理的流程图。培养游戏执行单元701a参考角色识别信息表 (图10和图11) 来提取被登记为团队成员的所有角色 (P11-1)。接着,培养游戏执行单元701a从P11-1中所提取的团队成员中选择尚未经受以下所述的P11-3至P11-7中的处理的角色作为要处理的对象角色 (P11-2)。

[0481] 此外,培养游戏执行单元701a参考角色识别信息表来确认上述P11-2中所选择的对象角色的角色识别信息 (P11-3)。此外,培养游戏执行单元701a基于上述P11-3中所确认的角色识别信息来设置放置可能性表 (图20) (P11-4)。另外,培养游戏执行单元701a基于上述P11-4中所设置的放置可能性表通过抽选来决定“放置”或“不放置” (P11-5)。

[0482] 然后,如果决定为“放置” (P11-6中为“是”),则培养游戏执行单元701a决定并存储放置有对象角色的训练课程 (P11-7)。如果针对上述P11-1中所提取的所有团队成员、处理尚未完成 (P11-8中为“否”),则培养游戏执行单元701a重复从P11-2起的处理,直到处理针对所有团队成员完成为止。另一方面,在处理针对所有团队成员完成时 (P11-8中为“是”),培养游戏执行单元701a结束放置处理并且执行数值决定处理 (P12)。

[0483] 图46是用于例示玩家终端1中的数值决定处理的流程图。培养游戏执行单元701a从包括“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”的训练课程中设置尚未经受 (以下所述的) P12-2至P12-9中的处理的要处理的对象课程 (P12-1)。

[0484] 此外,基于主要角色的当前体力,培养游戏执行单元701a决定在执行针对P12-1中

所设置的要处理的对象课程的训练的情况下失败率，并且存储该失败率(P12-2)。另外，培养游戏执行单元701a决定在执行针对P12-1中所设置的要处理的对象课程的训练的情况下体力的减少值，并且存储该减少值(P12-3)。

[0485] 另外，培养游戏执行单元701a还确认当前团队排名(P12-4)，并且基于团队排名，参考训练等级表(图21A)来决定训练等级(P12-5)。

[0486] 培养游戏执行单元701a还参考与P12-1中所设置的要处理的对象课程相对应的增加固定值表(图21B和图21C)，基于P12-5中所决定的训练等级来决定并设置增加固定值(P12-6)。另外，培养游戏执行单元701a还针对与要处理的对象课程相对应的训练，确认与在P11中决定为放置的角色有关的信息(放置信息)(P12-7)。

[0487] 然后，基于P12-7中所确认的放置信息，培养游戏执行单元701a参考奖励相加率表(图21D)来计算奖励相加率(P12-8)。另外，基于P12-8中所计算出的奖励相加率，培养游戏执行单元701a还针对与要处理的对象课程相对应的训练更新增加值(P12-9)。

[0488] 另外，如果针对所有训练课程、P12-2至P12-9中的处理尚未完成(P12-10中为“否”)，则培养游戏执行单元701a重复从P12-1起的处理。另一方面，在处理针对所有训练课程完成的情况下(P12-10中为“是”)，培养游戏执行单元701a结束数值决定处理并且执行事件决定处理(P13)。

[0489] 图47是例示玩家终端1中的事件决定处理的流程图。培养游戏执行单元701a加载当前回合数(P13-1)。培养游戏执行单元701a还参考数据存储区域12b中所存储的事件发生决定表来决定是否使情景事件发生(P13-2)。然后，如果决定为使情景事件发生，即，如果当前回合是情景事件发生回合(P13-2中为“是”)，则培养游戏执行单元701a基于事件内容决定表来决定情景事件的内容(事件ID)并且存储所决定的内容(P13-3)。

[0490] 更具体地，基于事件内容决定表，培养游戏执行单元701a生成具有可能发生的情景事件的事件ID的抽选表。然后，通过使用所生成的抽选表，培养游戏执行单元701a通过抽选来决定情景事件的内容(即，事件ID)。注意，如果所决定的情景事件是使参数改变的事件(诸如能力事件等)，则决定该变化值。

[0491] 此外，培养游戏执行单元701a参考事件发生决定表来决定是否使专属事件162a发生(P13-4)。然后，如果决定使专属事件162a发生，即，如果当前回合是专属事件发生回合(P13-4中为“是”)，则培养游戏执行单元701a基于事件内容决定表来决定专属事件162a的内容(事件ID)并且存储所决定的内容(P13-5)。

[0492] 更具体地，基于事件内容决定表，培养游戏执行单元701a生成具有可能发生的专属事件162a的事件ID的抽选表。然后，通过使用所生成的抽选表，培养游戏执行单元701a通过抽选来决定专属事件162a的内容(即，事件ID)。注意，如果所决定的专属事件162a是使参数改变的事件(诸如能力事件等)，则决定该变化值。

[0493] 如果主要角色是特定角色，则培养游戏执行单元701a还执行参数更改处理(P13-6)，该参数更改处理用于对参数通过专属事件162a而改变的变化值进行更改。例如，在参数更改处理中，向P13-5中所决定的变化值相加预定的固定值或者从P13-5中所决定的变化值中减去预定的固定值，或者将P13-5中所决定的变化值乘以预定因子。这里，变化值被更改成对玩家有利。这意味着如果主要角色是特定角色，则参数通过专属事件162a改变成对玩家更有利。

[0494] 培养游戏执行单元701a还参考事件发生决定表来决定是否使支援事件发生(P13-7)。然后,如果决定使支援事件发生,即,如果当前回合是支援事件发生回合(P13-7中为“是”),则培养游戏执行单元701a基于事件内容决定表来决定支援事件的内容(事件ID)并且存储所决定的内容(P13-8)。

[0495] 更具体地,基于事件内容决定表,培养游戏执行单元701a生成具有可能发生的支援事件的事件ID的抽选表。此时,抽中与登记的支援卡牌关联的支援事件的概率被设置得高于抽中其他支援事件的概率。然后,通过使用所生成的抽选表,培养游戏执行单元701a通过抽选来决定支援事件的内容(即,事件ID)。注意,如果所决定的支援事件是使参数改变的事件(诸如能力事件等),则决定该变化值。

[0496] 此外,如果与支援事件关联的主要角色或支援角色是特定角色,则培养游戏执行单元701a执行参数更改处理(P13-9),该参数更改处理用于对参数因支援事件而改变的变化值进行更改。

[0497] 此外,培养游戏执行单元701a参考事件发生决定表来决定是否使团队成员事件发生(P13-10)。然后,如果决定使团队成员事件发生,即,如果当前回合是团队成员事件发生回合(P13-10中为“是”),则培养游戏执行单元701a判断当前回合是否是分支回合(P13-11)。

[0498] 如果当前回合不是分支回合(P13-11中为“否”),则培养游戏执行单元701a基于事件内容决定表来决定与当前回合数相对应的特训事件是使得发生的事件,并且存储该特训事件(P13-12)。这里,决定与特训事件相关的各种增加值。

[0499] 此外,如果主要角色或用作特训对象的角色是特定角色,则培养游戏执行单元701a执行参数更改处理(P13-13),该参数更改处理用于对参数因特训事件而改变的变化值进行更改。

[0500] 此外,如果当前回合是分支回合(P13-11中为“是”),则培养游戏执行单元701a判断是否满足预定条件(P13-14)。这里,如以上所述,判断团队成员中所包括的特定角色的数量是否是针对各回合数指定的预定数量。此外,如果满足预定条件(P13-14中为“是”),则培养游戏执行单元701a用特定角色事件替换P13-3中所存储的情景事件(P13-15)。注意,这里,可以通过抽选来决定要替换的特定角色事件,或者可以决定针对各回合预先设置的特定角色事件。

[0501] 另外,培养游戏执行单元701a针对训练中所放置的各个角色执行与提示事件相关的提示事件决定处理(P13-16)。这里,针对训练中所放置的各个角色通过抽选来决定是否使提示事件发生。另外,如果使提示事件发生,则决定使哪个提示事件发生。

[0502] 返回参考图44,培养游戏执行单元701a更新显示器26上所显示的画面(P10-3)。此外,如果在回合的开始时要使故事事件发生,则在P13中所决定的事件中使故事事件发生(P10-4)。

[0503] 返回参考图43,如果玩家不是处于回合的开始(P7-1中为“否”),则培养游戏执行单元701a执行回合中处理(P20)。

[0504] 图48是用于例示玩家终端1中的回合中处理的流程图。培养游戏执行单元701a判断作为操作个人比赛开始画面250上的结果操作部253或比赛操作部254的结果、是否开始个人比赛(P20-1)。如果开始个人比赛(P20-1中为“是”),则培养游戏执行单元701a导出个

人比赛的结果并且将这些结果存储在游戏信息存储部751中(P20-2)。

[0505] 更具体地,例如,预先设置对NPC和主要角色的能力参数和已获得技能进行加权的计算表达式,并且通过利用这些计算表达式的计算结果来决定个人比赛中的名次。注意,可以针对各比赛不同地设置上述计算表达式。此外,例如,可以针对各比赛提供NPC能力参数的多个模式,使得可以通过抽选来决定使用哪些能力参数。即,即使主要角色的能力参数和已获得技能以及主要角色参加的比赛完全相同,比赛结果也不一定相同。还可以具有针对各比赛具有利用加权等的计算表达式的多个模式,使得结果根据所选择的计算表达式而不同。

[0506] 在该示例中,假定在玩家终端1处导出个人比赛的结果。然而,应当注意,可以在服务器1000处导出个人比赛的结果。在这种情况下,从玩家终端1向服务器1000发送请求个人比赛的结果的推导的信息以及推导个人比赛的结果所需的信息。然后,由服务器1000导出的个人比赛的结果可以由玩家终端1接收。

[0507] 此外,基于P20-2中所导出的个人比赛的结果,培养游戏执行单元701a执行比赛结果显示处理(P20-3),该比赛结果显示处理用于将个人比赛结果画面260或比赛视频显示在显示器26上。

[0508] 培养游戏执行单元701a还判断作为操作团队比赛开始画面290上的结果操作部291或比赛操作部292的结果、是否开始团队比赛(P20-4)。结果,如果开始团队比赛,则流程进入P20-5,或者如果未开始团队比赛,则流程进入P20-9。

[0509] 培养游戏执行单元701a导出团队比赛的结果并且将这些结果存储在游戏信息存储部751中(P20-5)。更具体地,例如,预先设置对NPC、主要角色和其他团队成员的能力参数和已获得技能进行加权的计算表达式,并且通过利用这些计算表达式的计算结果来决定个人比赛中的名次。注意,可以针对各比赛不同地设置上述计算表达式。此外,例如,可以针对各比赛提供NPC能力参数的多个模式,使得可以通过抽选来决定使用哪些能力参数。即,即使主要角色和其他团队成员的能力参数和已获得技能以及主要角色参加的比赛完全相同,比赛结果也不一定相同。还可以具有针对各比赛具有利用加权等的计算表达式的多个模式,使得结果根据所选择的计算表达式而不同。

[0510] 在该示例中,假定在玩家终端1处导出团队比赛的结果。然而,应当注意,可以在服务器1000处导出团队比赛的结果。在这种情况下,从玩家终端1向服务器1000发送请求团队比赛的结果的推导的信息和推导团队比赛的结果所需的信息。然后,由服务器1000导出的团队比赛的结果可以由玩家终端1接收。

[0511] 此外,基于P20-5中所导出的团队比赛的结果,培养游戏执行单元701a执行比赛结果显示处理(P20-6),该比赛结果显示处理用于将团队比赛中途结果画面300、团队比赛详细结果画面310和团队比赛总结果画面320显示在显示器26上。

[0512] 培养游戏执行单元701a还执行角色识别信息更新处理(P20-7)。这里,根据预定条件来从当前登记为子成员的角色中提取预定数量的角色。然后将所提取的角色的角色识别信息更新到团队成员。也就是说,在本实施例中,每当团队比赛完成时,团队成员的数量将增加。

[0513] 此外,基于P20-5中所导出的团队比赛的结果,培养游戏执行单元701a执行用于更新与团队排名有关的信息的参数更新处理(P20-8)。

[0514] 另外,在选择训练课程中的任何训练课程的情况下(P20-9中为“是”),培养游戏执行单元701a执行培养执行处理(P21)。另外,在没有选择任何训练课程的情况下(P20-9中为“否”),培养游戏执行单元701a执行诸如通过消耗技能点数来获得技能等的其他处理(P20-10)。

[0515] 图49是用于例示玩家终端1中的培养执行处理的流程图。对于所选择的训练课程,培养游戏执行单元701a基于上述P12-3中所决定的体力的减少值来更新主要角色的体力(P21-1)。

[0516] 对于所选择的训练课程,培养游戏执行单元701a还执行成功判断处理(P21-2),该成功判断处理用于基于上述P12-2中所决定的失败率来判断训练是否成功。如果训练失败(P21-3中为“否”),则培养游戏执行单元701a基于训练的失败来降低能力参数(诸如降低身体状况等)(P21-4)。

[0517] 另一方面,如果训练成功(P21-3中为“是”),则培养游戏执行单元701a将上述P12-9中所导出的增加值与主要角色的相应能力参数相加(P21-5)。此外,培养游戏执行单元701a向P13-12和P13-13中所决定的联结参数的值加上增加值(P21-6)。此外,培养游戏执行单元701a确认提示事件决定处理中所决定的提示事件信息(P21-7)。

[0518] 如果针对所选择的训练课程存储提示事件信息(P21-8中为“是”),则培养游戏执行单元701a基于与所选择的训练课程有关的提示事件信息来使提示事件发生(P21-9)。注意,如果针对所选择训练课程存储多个提示事件信息,则任何一个提示事件发生。此外,基于与在P21-9中使得发生的提示事件有关的提示事件信息,培养游戏执行单元701a更新游戏信息存储部751中所存储的与主要角色有关的技能信息(P21-10)。

[0519] 此外,如果针对所选择的训练课程存储特训事件信息(P21-11中为“是”),则培养游戏执行单元701a基于与所选择的训练课程有关的特训事件信息来设置要经受特训事件的团队成员(P21-12)。

[0520] 培养游戏执行单元701a还向针对上述P21-12中所设置的要经受特训事件的团队成员的指导事件的次数加上“1”(P21-13)。此外,培养游戏执行单元701a更新要特训的能力参数(P21-14)。在针对要经受特训事件的所有团队成员、从P21-13到P21-14的处理完成时(P21-15中为“是”),培养游戏执行单元701a基于所选择的训练课程和特训事件信息来向主要角色的能力参数加上奖励相加值(P21-16)。

[0521] 返回参考图39,在上述的培养阶段处理完成时,在玩家终端1中,培养游戏执行单元701a执行培养游戏结束处理(P8)。在培养游戏结束处理中,培养游戏执行单元701a将与培养游戏中所培养的培养角色有关的信息存储在游戏信息存储部751中。培养游戏执行单元701a还将结束信息发送到服务器1000。该结束信息包括与培养角色有关的信息等。在服务器1000处,在接收到结束信息时,培养游戏结束处理单元1102a执行培养游戏结束处理(S8)。

[0522] 图50是用于例示服务器1000中的培养游戏结束处理的流程图。培养游戏结束处理单元1102a基于从玩家终端1接收到的结束信息来导出评价得分(S8-1)。培养游戏结束处理单元1102a还基于所导出的评价得分来导出培养排名(S8-2)。此外,培养游戏结束处理单元1102a将培养角色信息以培养角色信息与玩家的玩家ID关联的方式存储在游戏信息存储部1151中(S8-3),该培养角色信息包括评价得分、培养排名、能力参数、适应性参数、已获得技

能、继承信息等。此外,培养游戏结束处理单元1102a设置培养结果信息并且使玩家终端1接收培养结果信息(S8-4)。注意,培养结果信息至少包括评价得分和评价排名就足够了,并且这里,培养结果信息与上述S8-3中所存储的培养角色信息相同。

[0523] 返回参考图39,在接收到培养结果信息时,培养游戏执行单元701a执行培养游戏结束处理(P9)。这里,培养游戏执行单元701a将接收到的培养结果信息存储在游戏信息存储部751中。基于培养结果信息,培养游戏执行单元701a还将培养完成画面330(参见图28A、图28B和图28C)显示在显示器26上。

[0524] 通过上述处理实现了上述培养游戏。另外,与通过培养游戏所培养(创建)的培养角色有关的培养角色信息是与玩家ID关联的方式存储的。注意,玩家终端1和服务器1000中的上述处理仅仅是示例。上述处理中的各处理可以仅在玩家终端1中或者仅在服务器1000中执行。

[0525] 接着,将说明在正在举办特定事件时的玩家终端1和服务器1000的处理。注意,以下说明与在正在举办特定事件时在玩家终端1处在选择事件模式的情况下培养游戏相关的处理。

[0526] 图51是用于例示与在正在举办特定事件时的培养游戏相关的玩家终端1和服务器1000的处理的序列图。在正在举办特定事件时,在服务器1000处执行排名信息更新处理(S11)。

[0527] 图52是用于例示服务器1000中的排名信息更新处理的流程图。排名信息更新单元1103a判断现在是否是更新时间(S11-1)。这里,将上午4:59设置为更新时间。在到达更新时间时,排名信息更新单元1103a提取排名对象培养角色信息存储部1153中所存储的排名对象培养角色信息(S11-2)。

[0528] 注意,排名对象培养角色信息是通过以事件模式执行的培养游戏所创建的培养角色信息。在排名对象培养角色信息存储部1153中,培养角色信息以与培养了培养角色的玩家的玩家ID关联的方式存储。

[0529] 这里,在排名对象培养角色信息存储部1153中,仅一个排名对象培养角色信息以与一个玩家ID关联的方式存储。在正在举办特定事件时,仅将与一个玩家ID关联的排名对象培养角色信息中的具有最高测试点数的培养角色信息存储在排名对象培养角色信息存储部1153中。

[0530] 然而,应当注意,排名对象培养角色信息存储部1153例如可以存储具有最高测试点数的前100个培养角色信息。在这种情况下,在生成排名对象培养角色信息时,将所生成的培养角色信息的测试点数与此时的前100个培养角色信息的测试点数进行比较。如果新生成的培养角色信息的测试点数高于前100个培养角色信息的测试点数,则改变排名对象培养角色信息存储部1153中所存储的培养角色信息。注意,在这种情况下,可以将与一个玩家ID关联的多个培养角色信息存储在排名对象培养角色信息存储部1153中。

[0531] 基于S11-2中所提取的排名对象培养角色信息,排名信息更新单元1103a将前30个培养角色设置为高排名培养角色(S11-3)。这里,将与高排名培养角色相对应的培养角色信息存储在排名信息存储部1152中。注意,在排名信息存储部1152中,与高排名培养角色相对应的培养角色信息以与生成培养角色信息的玩家的玩家ID关联的方式存储。

[0532] 排名信息更新单元1103a还执行组织条件设置处理(S11-4)。这里,设置供其他玩

家将高排名培养角色组织在堆中并进行使用的组织条件。更具体地，排名信息更新单元1103a设置了消耗预定游戏内货币“1000”是组织条件。

[0533] 此外，排名信息更新单元1103a设置上述S11-3中所设置的高排名培养角色信息(S11-5)，并且使玩家终端1接收该信息。另外，排名信息更新单元1103a将有序地布置的培养角色排名信息设置到培养角色信息和玩家信息(S11-6)。

[0534] 排名信息更新单元1103a还计算支援卡牌的使用率(S11-7)。这里，排名信息更新单元1103a针对各个支援卡牌类型计算使用率，其中执行了培养游戏的次数作为分母并且使用次数作为分子。此外这里，排名信息更新单元1103a针对包括初学者、普通和专家的玩家类别中的各玩家类别计算支援卡牌的使用率。

[0535] 排名信息更新单元1103a基于上述S11-7中所计算出的支援卡牌的使用率来导出支援卡牌排名，并且将支援卡牌排名存储在排名信息存储部1152中(S11-8)。排名信息更新单元1103a还设置指示所导出的支援卡牌排名的支援卡牌排名信息，并且使玩家终端1接收该信息。

[0536] 注意，S11-5、S11-6和S11-8中所设置的信息全部被设置成使得在当天上午5:00之后与玩家终端1执行通信处理时，它们可以由玩家终端1接收。

[0537] 返回参考图51，在S11中更新了支援卡牌排名和培养角色排名之后、在玩家终端1处执行用于确认信息的通信处理(P11)时，排名信息获取单元702a从服务器1000接收培养角色排名信息、支援卡牌排名信息和高排名培养角色信息(P12)。另外，排名信息获取单元702a将接收到的高排名培养角色信息存储在玩家信息存储部750中，并且将培养角色排名信息和支援卡牌排名信息存储在排名信息存储部752中。

[0538] 之后，当在玩家终端1处输入培养游戏开始操作时，培养游戏执行单元701a执行准备阶段处理(P6)。以下将关注于在选择事件模式时和在选择普通模式时之间的差异来说明准备阶段处理。

[0539] 图53是用于例示在选择事件模式的情况下玩家终端1中的准备阶段处理的流程图。在选择事件模式时，在玩家终端1中的准备阶段处理(P6)中，培养游戏执行单元701a从服务器1000获取与根据预定提取条件所提取的代表角色(诸如好友的代表角色等)有关的信息(P6-7a)，并且进一步从服务器1000获取与高排名培养角色有关的信息(P6-7b)。注意，与代表角色有关的信息和与高排名培养角色有关的信息也存储在游戏信息存储部751中。因此，还可以从游戏信息存储部751读取与代表角色有关的信息和与高排名培养角色有关的信息。

[0540] 然后，在显示培养角色列表画面180时(P6-13)，培养游戏执行单元701a将我的角色标签181a、租用标签181b和事件标签181c显示在培养角色列表画面180上。此外，在轻击事件标签181c时，在P6-13中，所获取到的高排名培养角色被暂时存储为继承角色。

[0541] 注意，玩家终端1中的准备阶段处理(P6)在选择事件模式的情况和选择普通模式的情况之间仅在上述点数方面不同，并且其他处理相同。

[0542] 返回参考图51，在选择事件模式时，在玩家终端1中的准备阶段处理中，还将确认信息发送到服务器1000。在接收到确认信息时，在服务器1000处执行准备阶段处理(S6)。以下将关注于与在举办特定事件的时间段之外的准备阶段处理来说明在正在举办特定事件时的准备阶段处理。

[0543] 图54是用于例示在正在举办特定事件时服务器1000中的准备阶段处理的流程图。注意,在正在举办特定事件时的准备阶段处理在从S6-1到S6-13的处理方面与在举办上述特定事件的时间段之外的准备阶段处理相同,并且与在举办上述特定事件的时间段之外的准备阶段处理的不同之处在于添加了处理S6-21至S6-23。因此,为了避免重复,这里说明从S6-21到S6-23的处理,并且省略了其他处理的说明。

[0544] 如果其他玩家的代表角色不包括在继承角色中(S6-7中为“否”),则培养游戏执行单元1101a判断由玩家选择为继承角色的培养角色是否包括高排名培养角色(S6-21)。如果包括高排名培养角色(S6-21中为“是”),则培养游戏执行单元1101a判断玩家所拥有的预定游戏内货币的数量是否是1000或更多(S6-22)。如果玩家具有1000或更多的游戏内货币(S6-22中为“是”),则培养游戏执行单元1101a从玩家信息存储部1150中所存储的玩家所拥有的预定游戏内货币的数量中减去1000(S6-23)并且设置许可信息(S6-12)。

[0545] 因而,将高排名培养角色组织在堆中并进行使用所需的游戏内货币的数量小于将其他玩家的代表角色组织在堆中并进行使用所需的游戏内货币的数量。另外,玩家可以将其他玩家的代表角色组织在堆中并进行使用的次数被限制为每天三次,但对玩家可以将高排名培养角色组织在堆中并进行使用的次数没有限制。

[0546] 返回参考图51,当在选择事件模式的情况下执行的培养游戏结束时,将结束信息从玩家终端1发送到服务器1000。在接收到结束信息时,在服务器1000上执行培养游戏结束处理(S8)。以下将关注于与在选择普通模式的情况下的培养游戏结束处理的差异来说明在选择事件模式的情况下的培养游戏结束处理。

[0547] 图55是用于例示在选择事件模式的情况下服务器1000中的培养游戏结束处理的流程图。培养游戏结束处理单元1102a基于从玩家终端1接收到的结束信息来导出评价得分(S8-1)。培养游戏结束处理单元1102a还基于所导出的评价得分来导出培养排名(S8-2)。此外,培养游戏结束处理单元1102a基于所导出的评价得分来导出测试点数(S8-3)。这里,培养游戏结束处理单元1102a通过基于针对各个测试科目所设置的奖励授予条件计算奖励点数并且将所计算的奖励点数与评价得分相加来导出测试点数。培养游戏结束处理单元1102a还基于测试点数导出成绩。

[0548] 此外,培养游戏结束处理单元1102a将培养角色信息以培养角色信息与玩家的玩家ID关联的方式存储在游戏信息存储部1151中(S8-4),该培养角色信息包括评价得分、培养排名、能力参数、适应性参数、已获得技能、继承信息等。此外,培养游戏结束处理单元1102a设置培养结果信息并使玩家终端1接收该培养结果信息(S8-5)。

[0549] 如果上述S8-3中所导出的测试点数是玩家的最高得分(S8-6中为“是”),则培养游戏结束处理单元1102a用S8-4中所存储的培养角色信息来更新存储在排名对象培养角色信息存储部1153中并且与玩家的玩家ID关联的培养角色信息(S8-7)。

[0550] 另外,培养游戏结束处理单元1102a基于玩家所获得的最高培养排名来导出玩家类别,并且将玩家类别以与玩家ID关联的方式存储在玩家信息存储部1150中(S8-7)。然而,应当注意,玩家类别可以例如基于在正在举办特定事件时获得的最高培养排名来导出。

[0551] 培养游戏结束处理单元1102a向使用计数器的计数器值加上“1”(S8-9),该使用计数器对使用培养游戏中所使用的堆中所包括的六个支援卡牌中的各支援卡牌的次数进行计数。注意,使用计数器是针对各个支援卡牌类型以及针对各个玩家类别设置的。这里,更

新与玩家信息存储部1150中所存储的玩家类别相对应的使用计数器的计数器值。

[0552] 培养游戏结束处理单元1102a向对执行培养游戏的次数进行计数的执行计数计数器的计数器值加上“1”(S8-10)。注意,执行计数计数器是针对各个玩家类别设置的。这里,更新与玩家信息存储部1150中所存储的玩家类别相对应的执行计数计数器的计数器值。

[0553] 在上述排名信息更新处理的S11-7中,排名信息更新单元1103a基于S8-9和S8-10中所更新的使用计数器和执行计数计数器的计数器值来计算支援卡牌的使用率。

[0554] 此外,培养游戏结束处理单元1102a执行测试科目解放处理(S8-11)。这里,在当前测试科目第一次合格的情况下,执行用于解放下一测试科目的处理。

[0555] 尽管以上参考附图说明了实施例的一方面,但无需说明,本发明不限于上述实施例。显然,本领域技术人员可以在权利要求书中陈述的范围内设想变形例和修正例,并且将理解,这些变形例和修正例显然属于技术范围内。

[0556] 已经通过如下的示例说明了上述实施例:导出培养角色排名,使得其他玩家可以将在培养角色排名中赢得了预定名次的培养角色组织在堆中。也就是说,在上述实施例中,排名对象和可以由其他玩家组织在堆中的对象是同一培养角色。

[0557] 即,使用堆来执行预定游戏(在上述实施例中是培养游戏),并且用于使用堆来执行游戏的处理包括用于基于玩家操作来使预定游戏进展的处理、以及用于基于预定游戏的进展的结束来生成游戏媒介(在上述实施例中是培养角色)的处理,其中排名对象是在预定游戏中生成的游戏媒介。此外,在预定时间段内(在上述实施例中是在正在举办特定事件时)在预定游戏中生成的游戏媒介是按顺序布置的。

[0558] 然而,排名对象和可以由其他玩家组织在堆中的对象可以不同。例如,可以基于预定游戏结果来导出玩家信息的排名(诸如玩家ID等),使得其他玩家可能能够将在排名中赢得了预定名次的玩家所拥有的支援卡牌组织在堆中。

[0559] 另外,已经通过如下的示例说明了上述实施例:排名对象按顺序布置的游戏与可以使用用其他玩家的游戏媒介组织的堆的游戏相同。然而,应当注意,排名对象按顺序布置的游戏与可以使用用其他玩家的游戏媒介组织的堆的游戏可以不同。

[0560] 例如,可以基于预定游戏结果(诸如在团队竞技游戏中导出的得分等)来导出玩家的排名,使得其他玩家可能能够将在排名中赢得了预定名次的玩家的代表角色组织在培养游戏的堆中。

[0561] 在任何情况下,可以执行以下处理就足够了:用于基于预定游戏结果(在上述实施例中是培养游戏)来有序地布置与已玩预定游戏的各个玩家关联的排名对象(在上述实施例中是培养角色)的处理;用于允许第二玩家将与第一玩家关联的游戏媒介(在上述实施例中是培养角色)组织在堆中的处理,该第一玩家不同于第二玩家,并且该第一玩家的排名对象赢得了预定名次(在上述实施例中是第1名至第30名);以及用于通过使用组织有游戏媒介的堆来执行游戏(在上述实施例中是培养游戏)的处理。

[0562] 此外,在上述实施例中,执行如下的处理:除了基于排名对象的名次所提取的游戏媒介(在上述实施例中是高排名培养角色)之外,还允许玩家将基于与玩家关联的玩家信息(在上述实施例中是好友信息或玩家ID)所提取的游戏媒介(在上述实施例中是提取培养角色)组织在堆中。然而,应当注意,在上述实施例中,用于允许玩家将诸如好友等的其他玩家的代表角色组织在堆中的处理不是必需的。

[0563] 另外,在上述实施例中,至少对基于排名对象的名次所提取的游戏媒介或者基于玩家信息所提取的游戏媒介设置用于将游戏媒介组织在堆中的组织条件。此外,基于排名对象的名次所提取的游戏媒介与基于与玩家关联的玩家信息所提取的游戏媒介在是否设置了组织条件(在上述实施例中是使用上限)或者要设置的组织条件(所需的游戏内货币)方面不同。然而,应当注意,在上述实施例中,针对高排名培养角色和提取培养角色所设置的组织条件可以完全相同。

[0564] 另外,已经通过如下示例的方式说明了上述实施例:对于所有测试科目,共同地导出一个培养角色排名和一个支援卡牌排名。然而,应当注意,培养角色排名和支援卡牌排名可以按测试科目的分类来导出。

[0565] 尽管在上述实施例中说明了培养游戏,但与上述实施例相关的技术事项适用于的游戏风格不限于培养游戏,而适用于所有游戏风格。

[0566] 注意,用于执行上述实施例和各种变形例中的处理的信息处理程序可以存储在计算机可读的非暂态存储介质中,并且可以作为存储介质来提供。此外,提供包括该存储介质的游戏终端装置也是可接受的。另外,上述实施例和各种变形例也可以是实现各个功能和流程图中所示的步骤的信息处理方法。

[0567] 附图标记说明

[0568] 1玩家终端

[0569] 1000服务器

[0570] G游戏装置

[0571] S信息处理系统

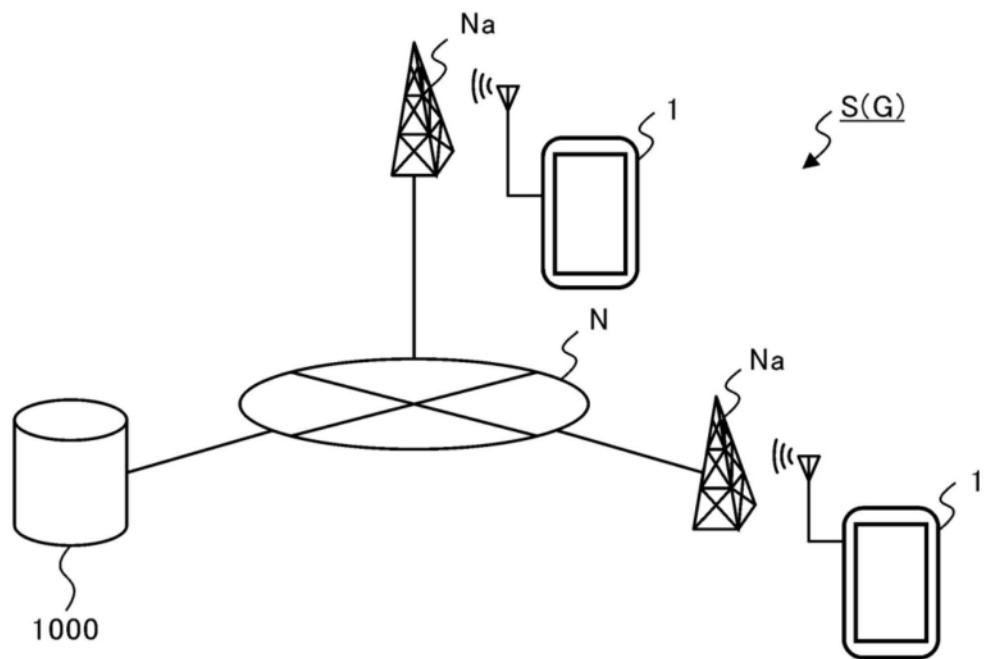


图1

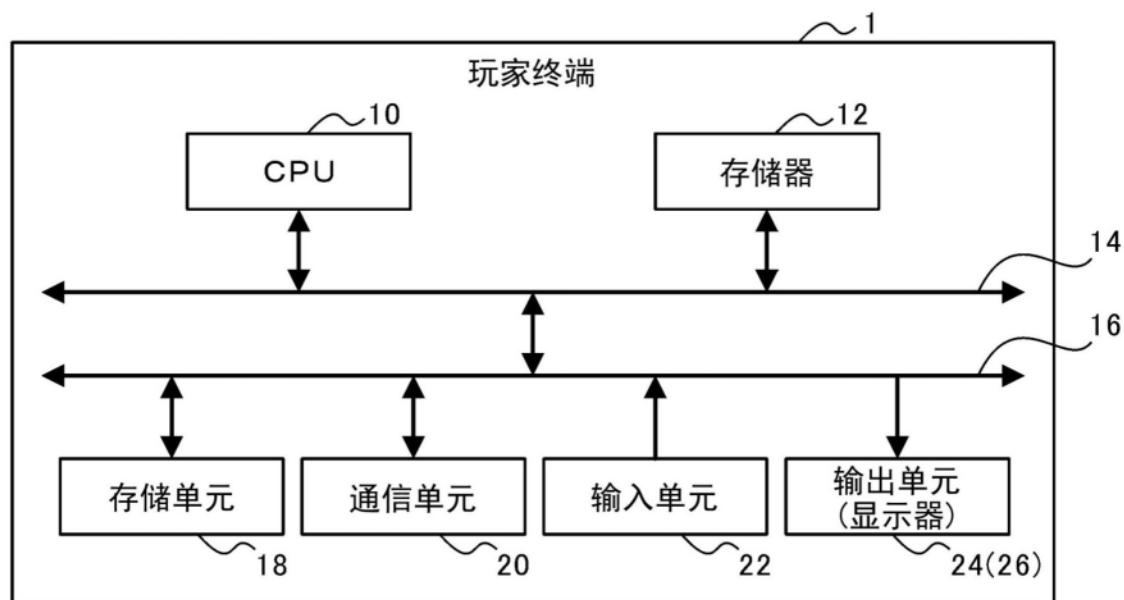


图2A

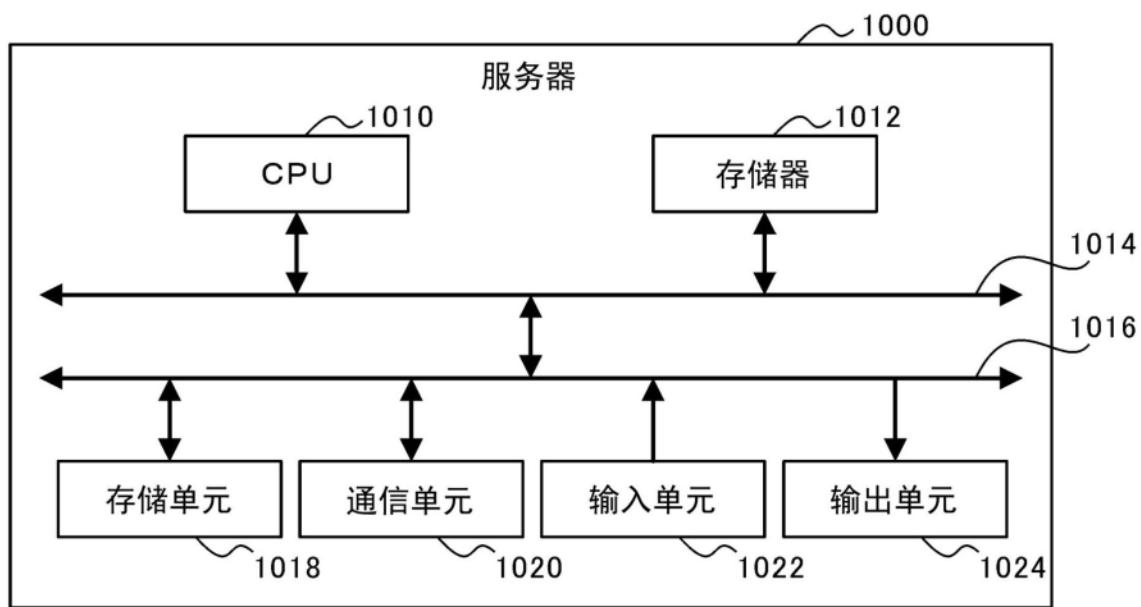


图2B

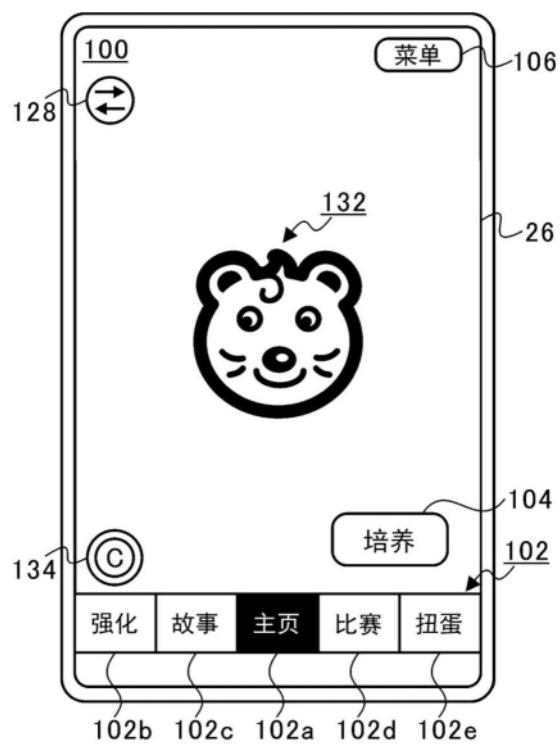


图3A

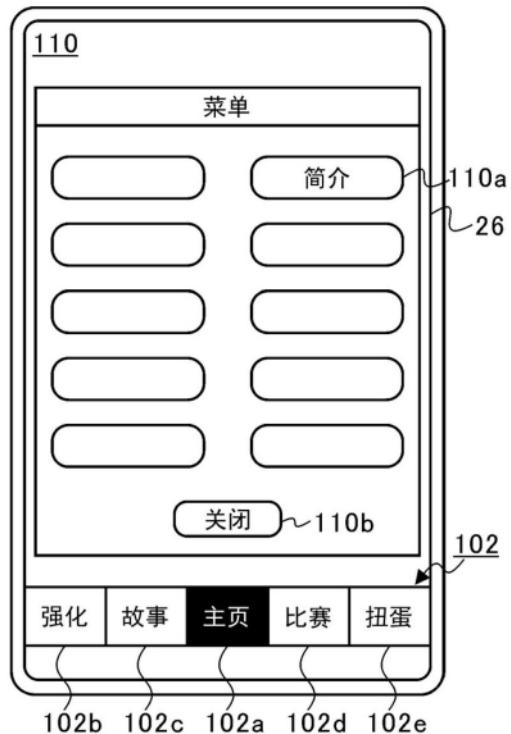


图3B

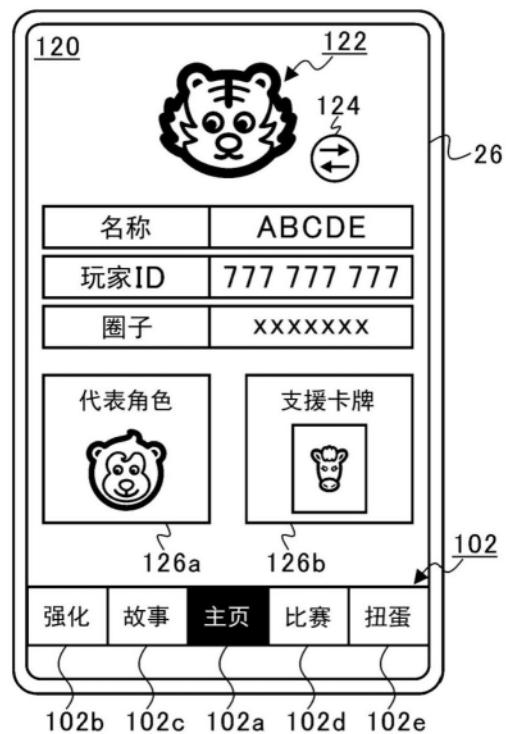


图3C

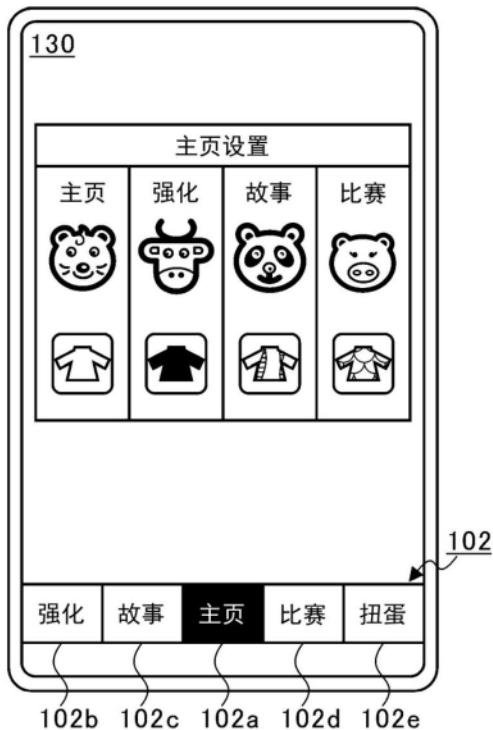


图3D

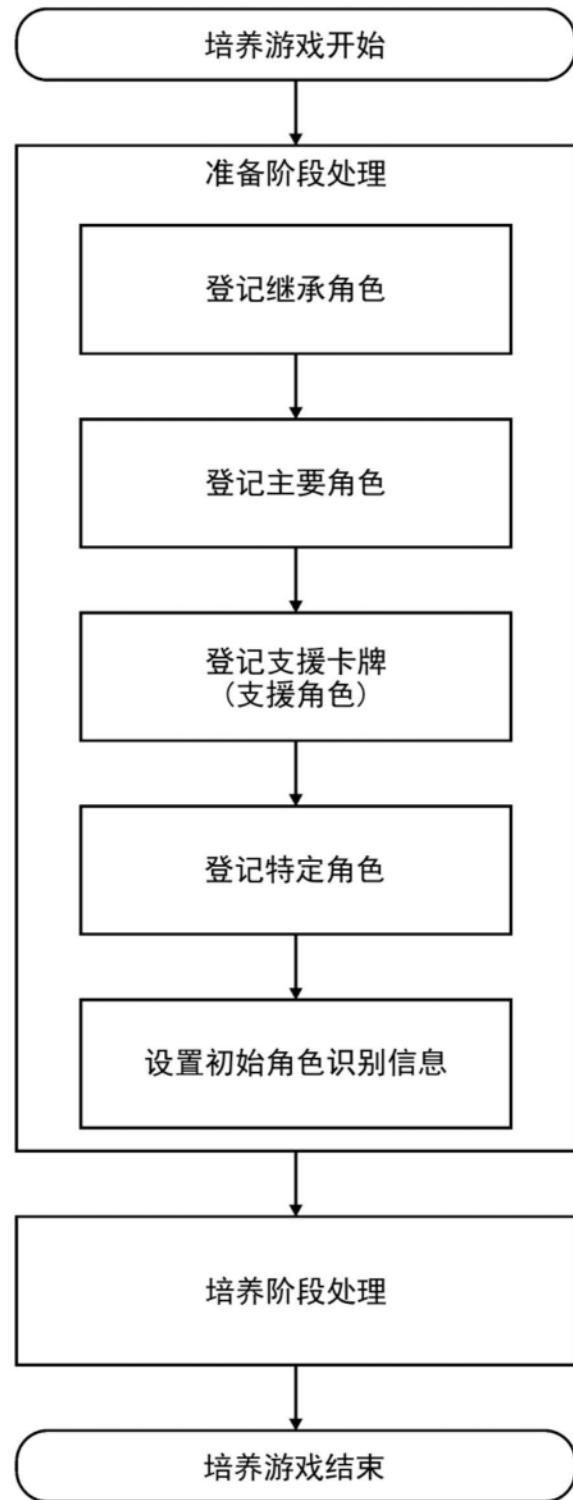


图4

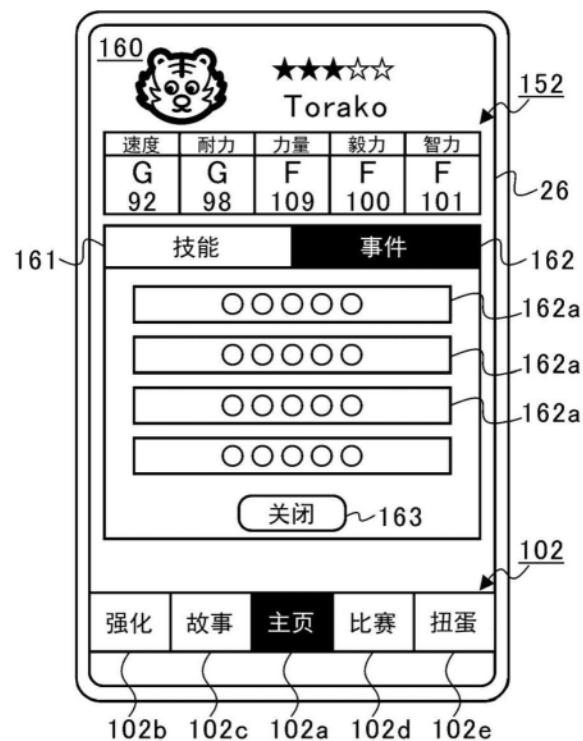
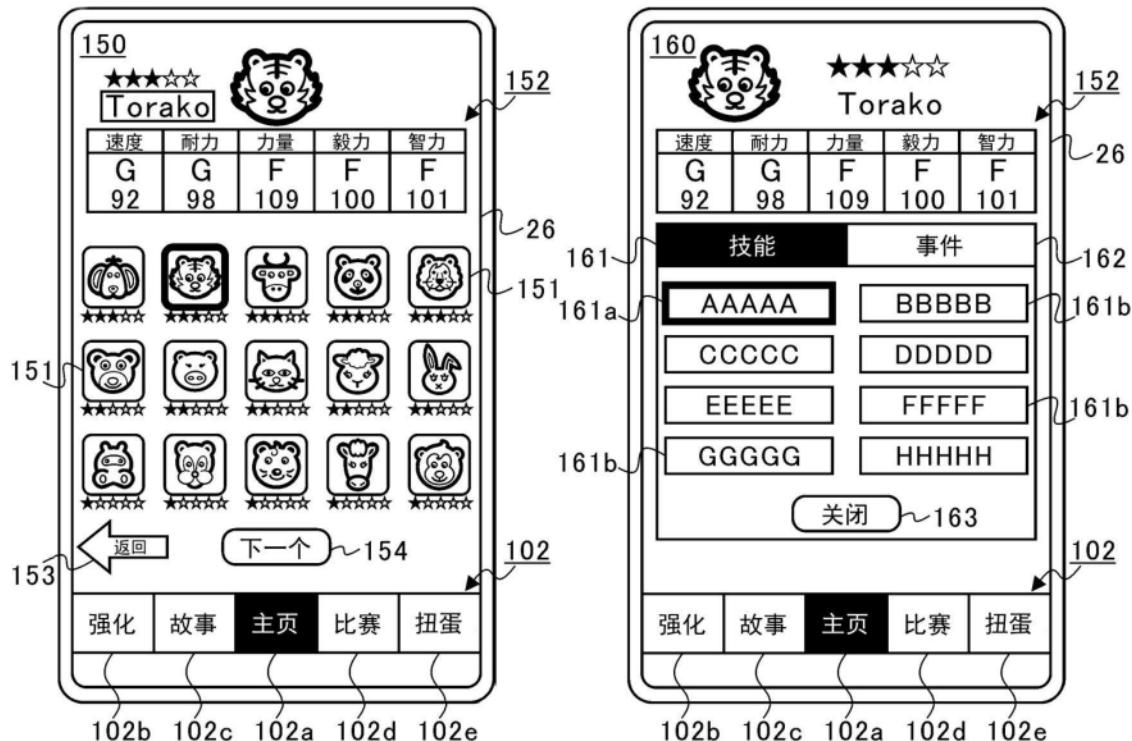


图5C

角色类型	能力参数(初始值)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
A	90	65	60	102	105
B	102	63	73	105	100
C	92	98	109	100	101
D	80	72	110	112	64
E	100	102	62	65	71

图6A

角色类型	适应性参数(初始值)									
	场地适应性		距离适应性				跑法适应性			
	草地	泥地	短	英里	中	长	领头	前列	居中	后追
A	A	G	G	E	A	A	C	A	A	D
B	A	F	A	B	D	E	A	A	F	F
C	A	F	E	A	A	C	C	A	A	A
D	E	A	A	B	C	C	G	F	A	D
E	A	B	B	A	A	B	B	A	A	E

图6B

角色类型	已获得技能和拥有技能										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A						○	○	◎		○	
B			○	◎	○		○		○		
C	◎	○	○	○	○	○	○	○			
D					◎	○	○	○		○	
E					◎			○		○	

图6C

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

图6D

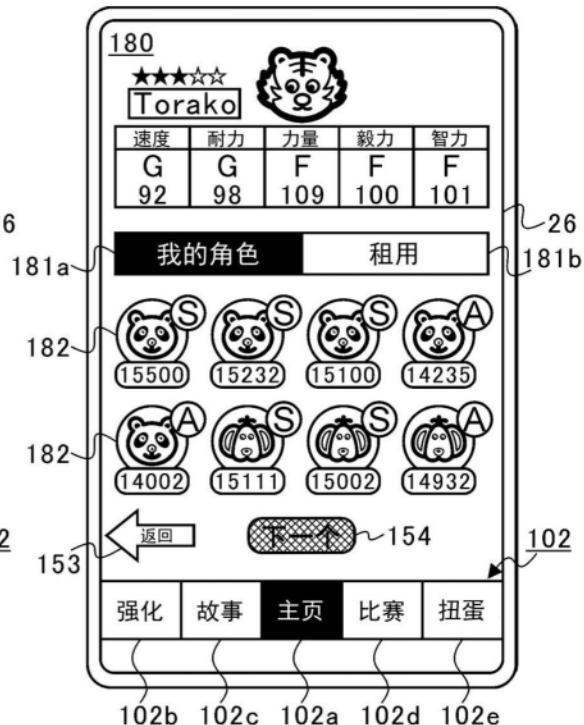
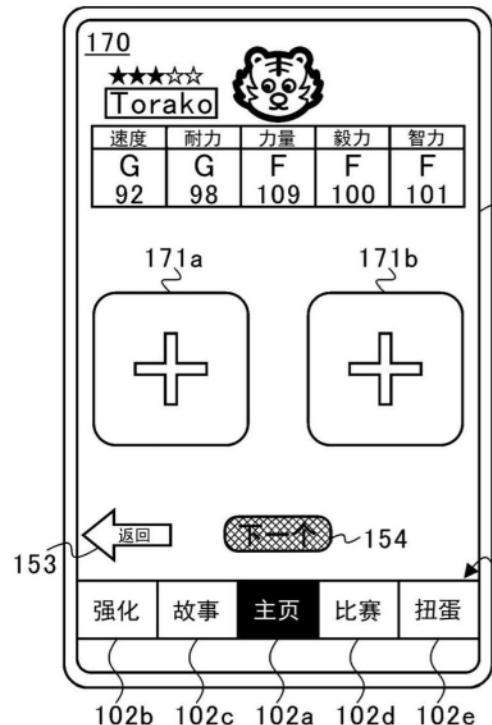


图 7A

图 7B

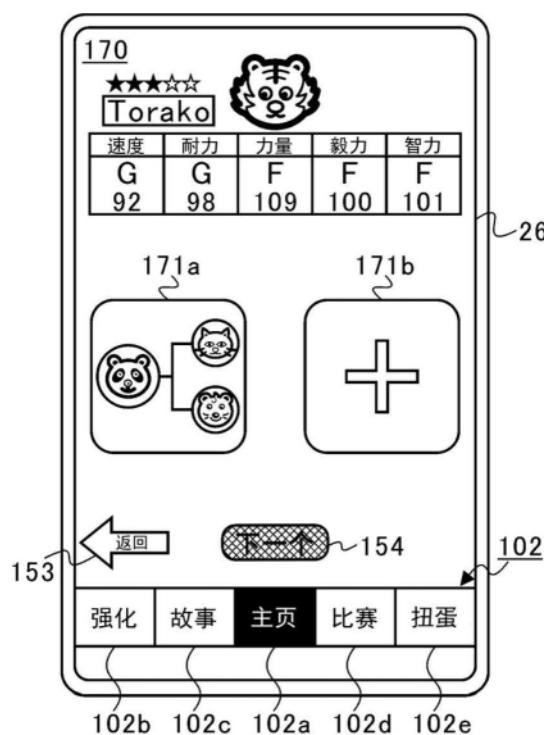


图7C

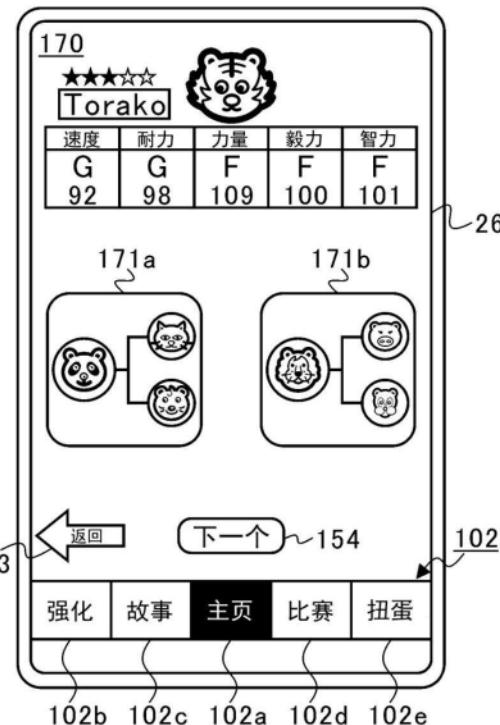


图7D

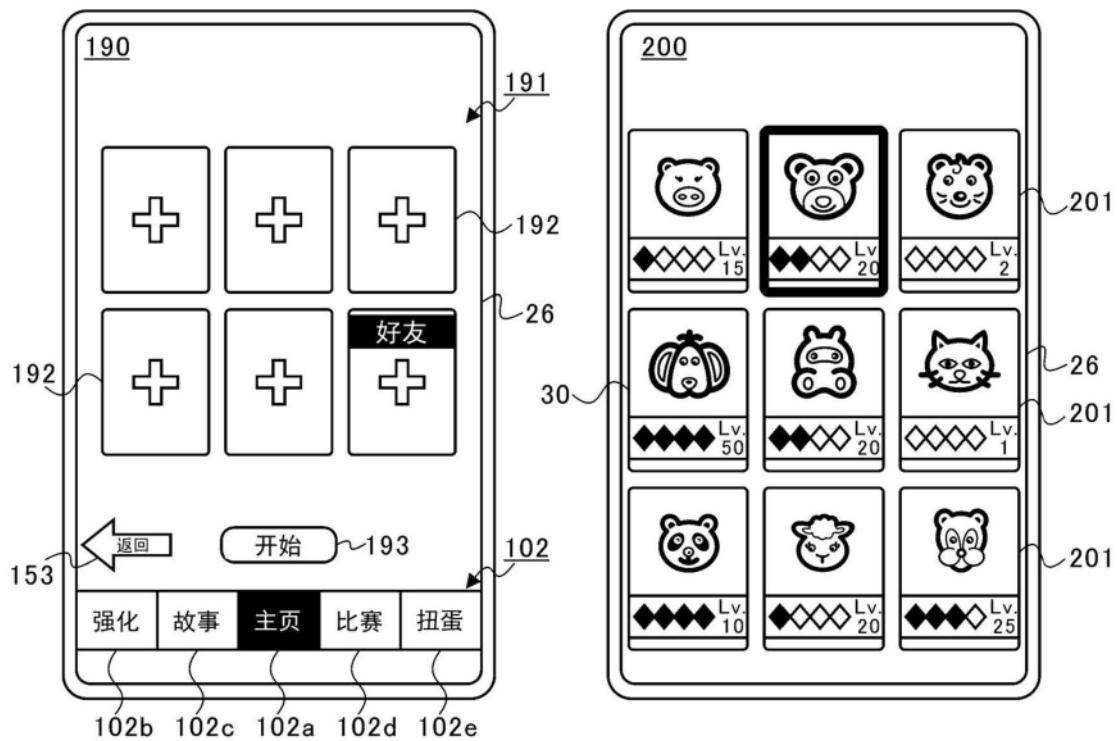


图 8A

图 8B

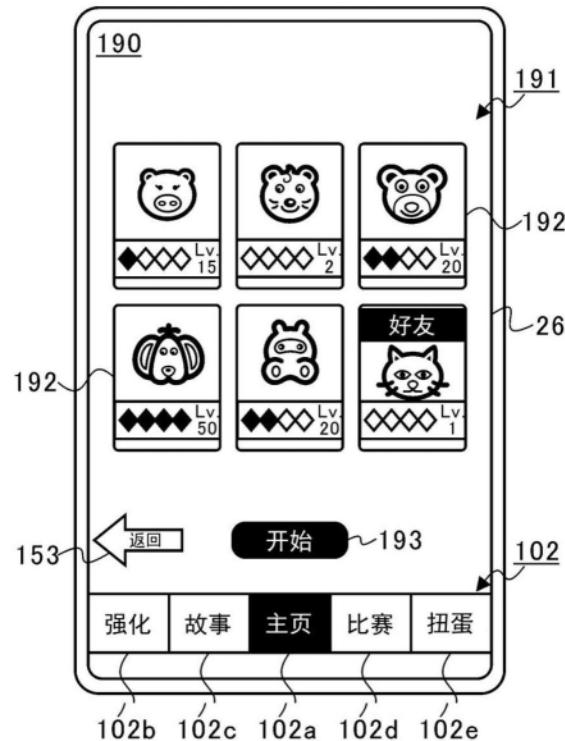


图8C

支援卡牌类型	支援角色	稀有度	等级	擅长训练
A1	角色A	SSR	50	速度
A2	角色A	SR	45	耐力
A3	角色A	R	40	智力
B1	角色B	SR	1	力量
B2	角色B	R	15	毅力

图9A

支援卡牌类型	支援效果						
	对象a	对象b	对象c	对象d	对象e	对象f	对象g
A1	+ 60%		+ 40%		+ 30%	+ 2pt	
A2	+ 50%	+ 40%					
A3	+ 40%			+ 25%		+ 1pt	
B1	+ 10%				+ 5%		+ 1pt
B2	+ 15%						+ 1pt

图9B

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

图9C

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

图9D

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

图10

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

图11

回合数	选择项目				技能获取
	休息	训练	退出	比赛	
第1回合	○	○	○	○	
第2回合	○	○	○	○	
第3回合	○	○	○	○	
第4回合	○	○	○	○	
第5回合	○	○	○	○	
第6回合	○	○	○	○	
第7回合	○	○	○	○	
第8回合	○	○	○	○	
第9回合	○	○	○	○	
第10回合	○	○	○	○	
第11回合	○	○	○	○	
第12回合	○	○	○	○	
第13回合	○	○	○	○	
第14回合	○	○	○	○	
第15回合	○	○	○	○	
第16回合	○	○	○	○	
第17回合	○	○	○	○	
第18回合	○	○	○	○	
第19回合	○	○	○	○	
第20回合	×	×	×	○	
第21回合	○	○	○	○	
第22回合	○	○	○	○	
第23回合	○	○	○	○	
第24回合	○	○	○	○	
第25回合	○	○	○	○	
第26回合	○	○	○	○	
第27回合	○	○	○	○	
第28回合	○	○	○	○	
第29回合	○	○	○	○	
第30回合	×	×	×	○	
第31回合	○	○	○	○	
第32回合	○	○	○	○	
第33回合	○	○	○	○	
第34回合	○	○	○	○	
第35回合	×	×	×	○	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
第57回合	×	×	×	○	
第58回合	○	○	○	○	
第59回合	×	×	×	○	
第60回合	○	○	○	○	

图12

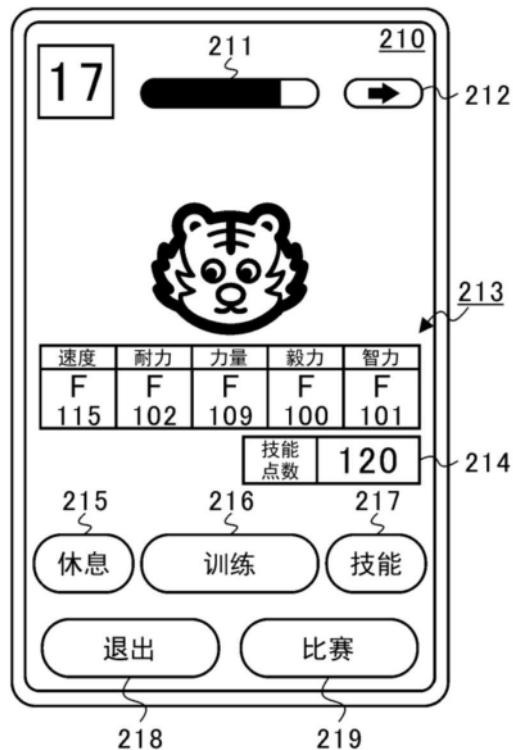


图13A

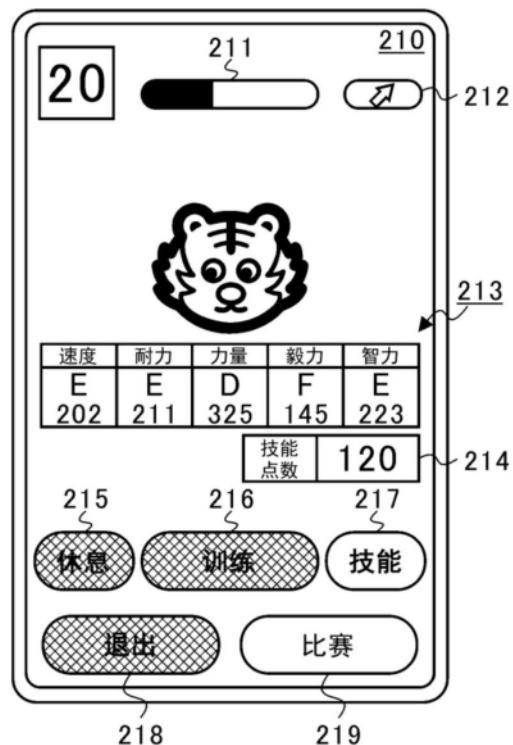


图13B

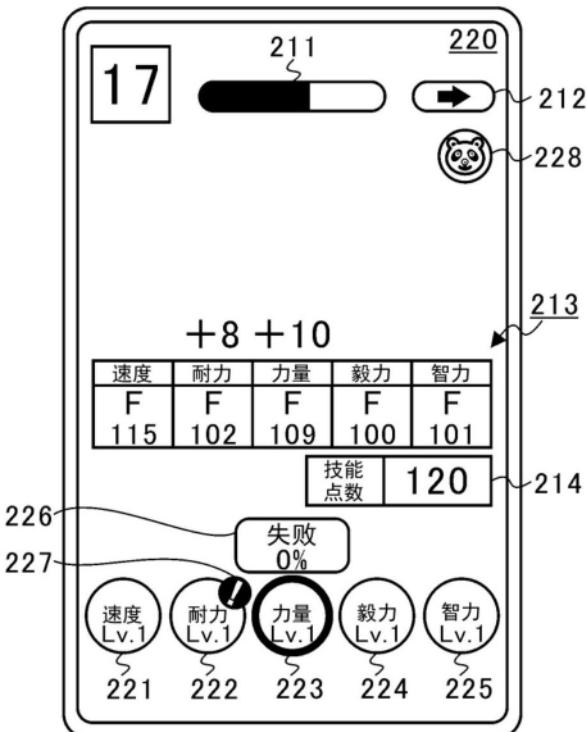


图14A

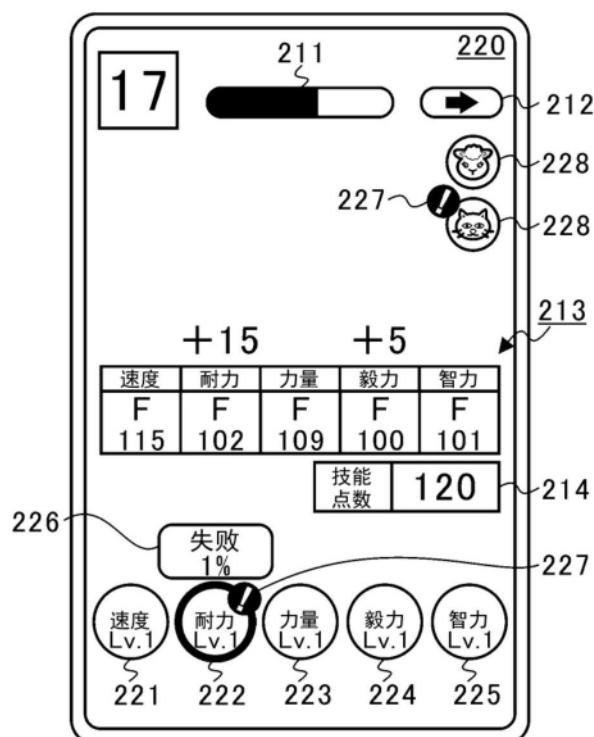


图14B

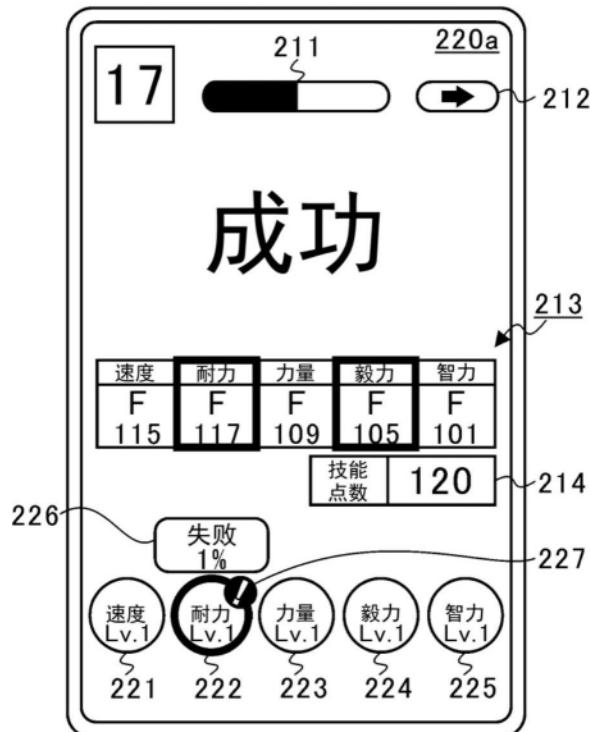


图14C

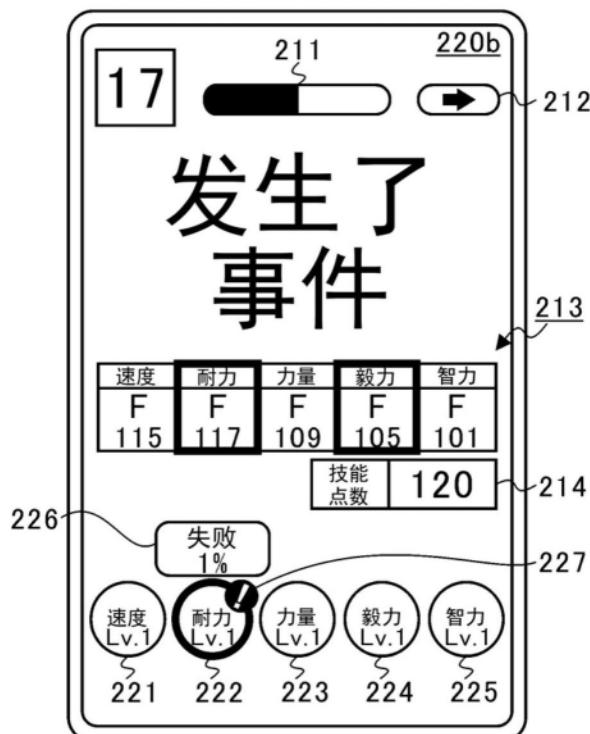


图14D

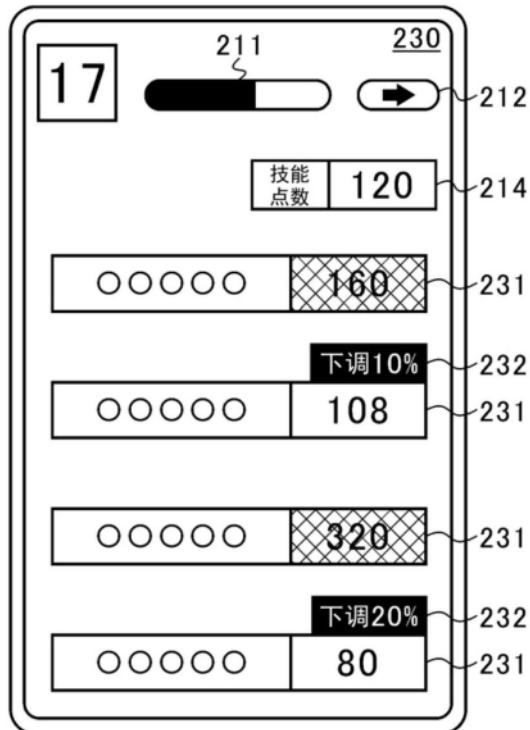


图15A

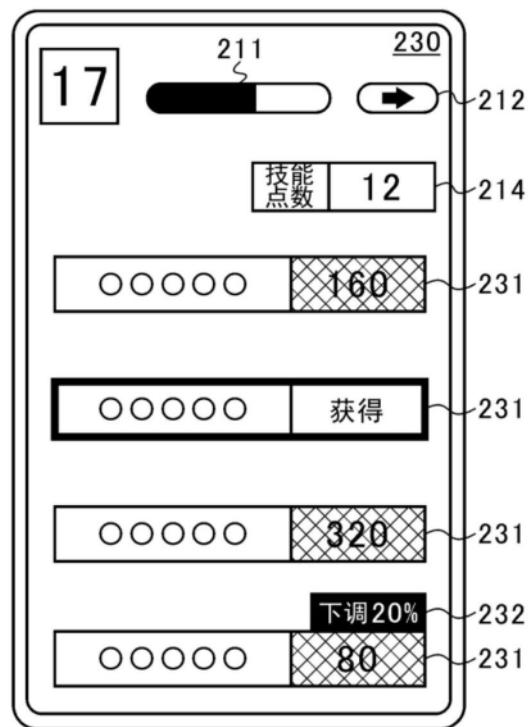


图15B

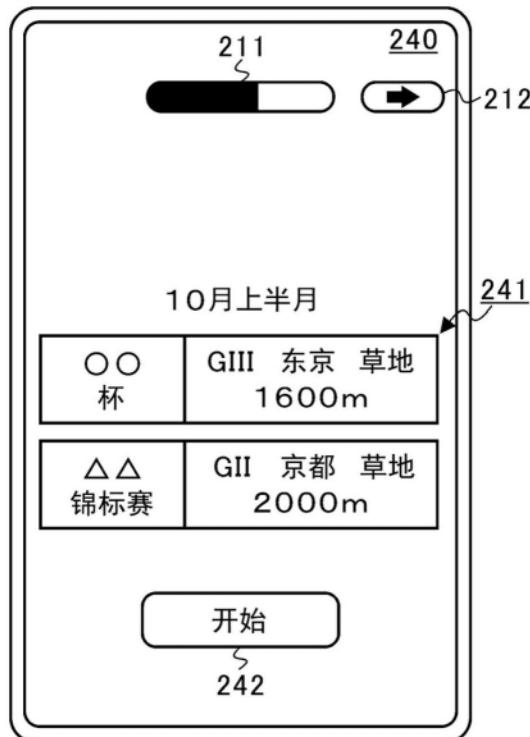


图16A

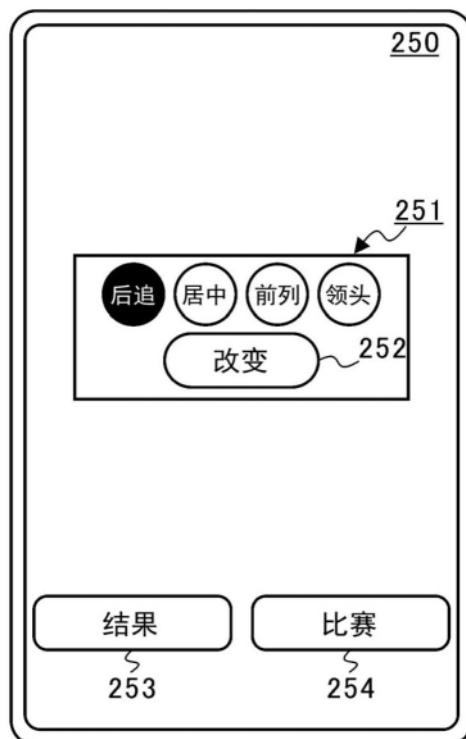


图16B



图16C

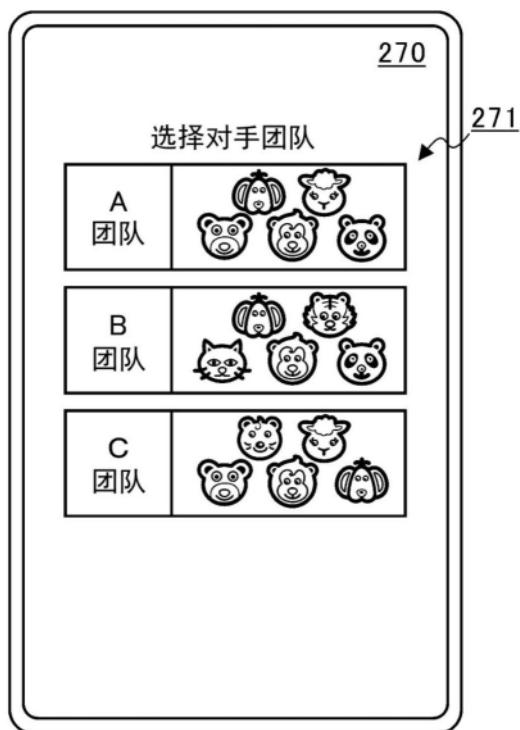


图17A

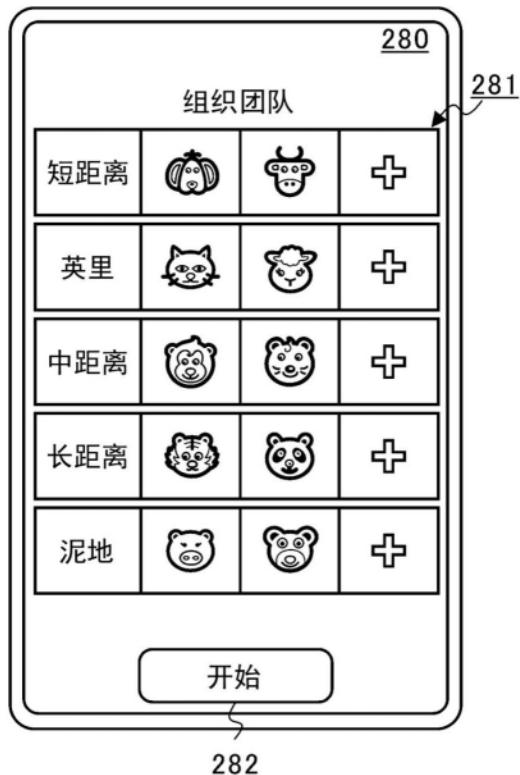


图17B



图17C



图17D



图18A



图18B



图18C



图18D

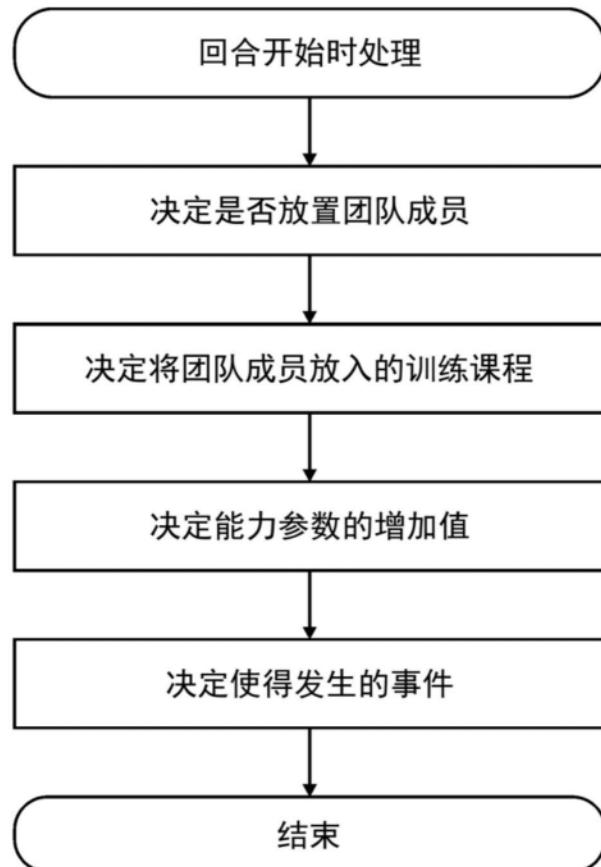


图19

角色识别信息		是否放置	
支援角色	特定角色	放置	不放置
○	○	80%	20%
—	○	60%	40%
○	—	40%	60%
—	—	10%	90%

图20

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

图21A

训练等级	增加固定值(速度)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
Lv.1	8	0	6	0	0
Lv.2	10	0	8	0	0
Lv.3	12	0	10	0	0
Lv.4	14	0	12	0	0
Lv.5	20	0	18	0	0

图21B

训练等级	增加固定值(力量)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
Lv.1	0	6	8	0	0
Lv.2	0	8	10	0	0
Lv.3	0	10	12	0	0
Lv.4	0	12	14	0	0
Lv.5	0	18	20	0	0

图21C

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

图21D

事件类型	事件分类				
	提示	能力	适应性	故事	特训
情景事件	○	○	○	○	—
主要角色的专属事件	○	○	—	—	—
支援事件	○	○	—	—	—
团队成员事件	—	—	—	○	○

图22

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

图23

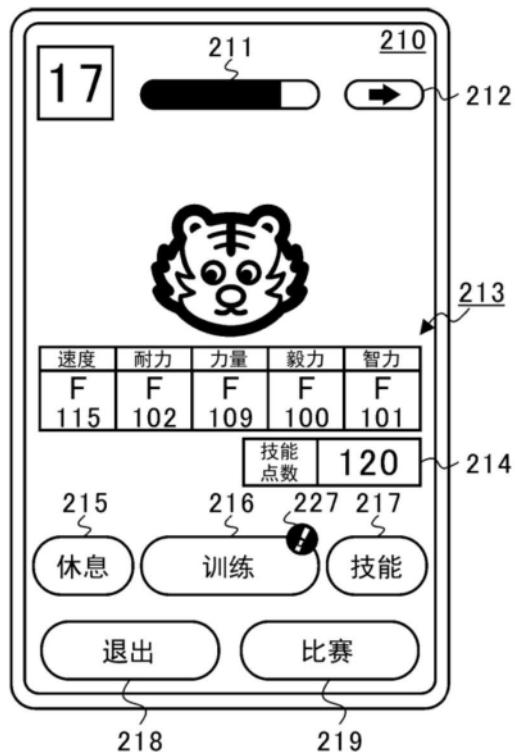


图24A

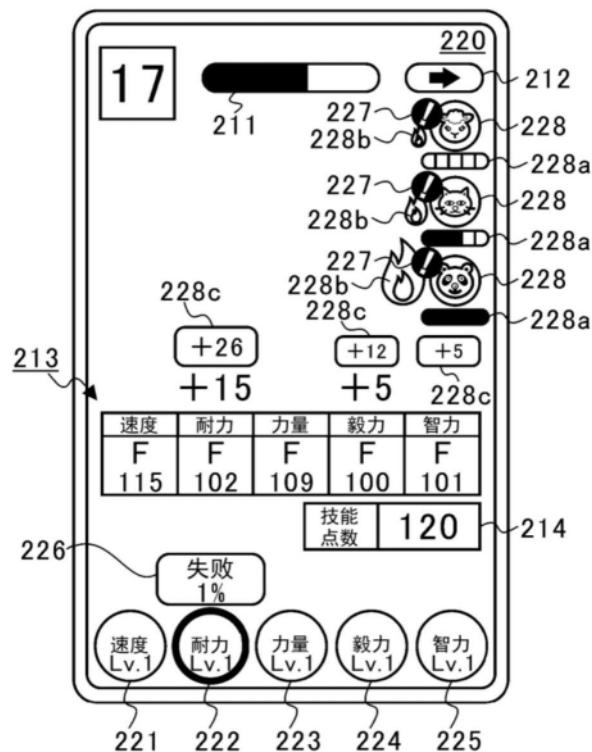


图24B

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

图25A

特训事件的执行次数	成功发生时					发生大成功之后	
	特训事件的执行次数						
	0次	1次	2次	3次	4次		
特殊图标	①	②	③	④	⑤	⑥ a	

图25B

参数增加	0~19	20~39	40~
奖励图标	+○○	+○○	+○○

图25C

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

图26A

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

图26B

执行的训练	固定增加值(特训对象)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
速度	+50~70	+10~20	+30~40	+10~20	+10~20
耐力	+10~20	+50~70	+10~20	+30~40	+10~20
力量	+10~20	+30~40	+50~70	+10~20	+10~20
毅力	+20~30	+10~20	+20~30	+50~70	+10~20
智力	+30~40	+10~20	+10~20	+10~20	+50~70

图27A

擅长训练	奖励增加值(特训对象)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
速度	+180	+50	+140	+50	+50
耐力	+50	+180	+100	+50	+50
力量	+50	+140	+180	+50	+50
毅力	+90	+50	+90	+180	+50
智力	+140	+50	+50	+50	+180

图27B



图28A



图28B

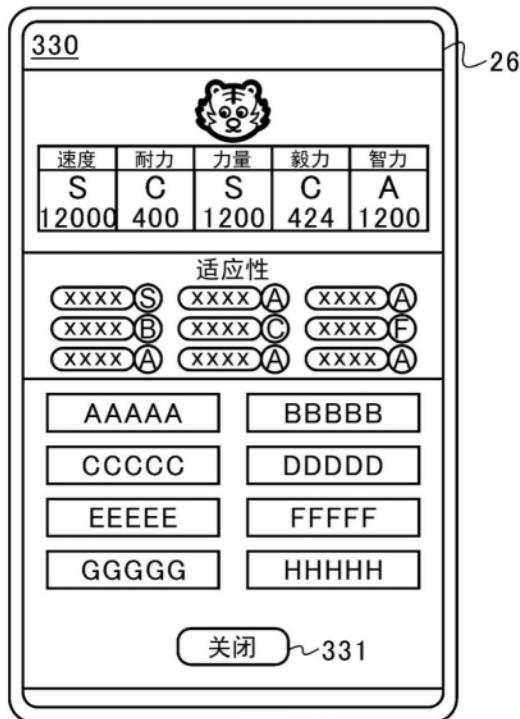


图28C

测试编号	测试适应性	成绩	解放条件
1号	短距离	优·良·及格	——
2号	英里	优·良·及格	在1号中及格以上
3号	中距离	优·良·及格	在2号中及格以上
4号	长距离	优·良·及格	在3号中及格以上
5号	泥地	优·良·及格	在4号中及格以上
6号	额外	优·良·及格	在5号中及格以上
7号	自由	优·良·及格	在6号中及格以上

图29A

测试编号	测试点数和成绩		
	及格	良	优
1号	3000~3999	4000~4999	5000~
2号	6000~6999	7000~7999	8000~
3号	9000~9999	10000~10999	11000~
4号	12000~12999	13000~13999	14000~
5号	15000~16999	17000~18999	19000~
6号	20000~23999	24000~27999	28000~
7号	30000~32999	33000~35999	36000~

图29B



图30A

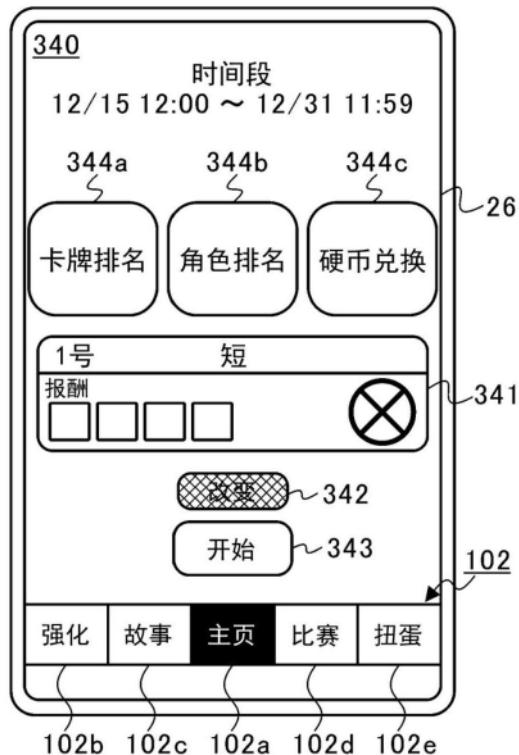


图30B

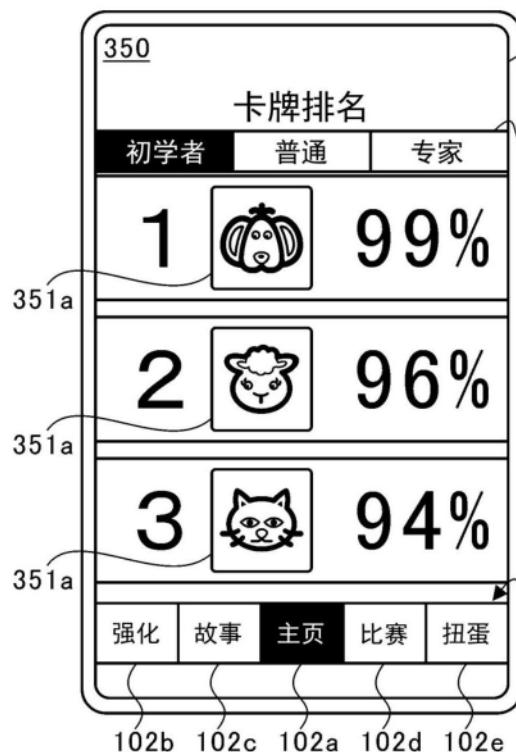


图 30C

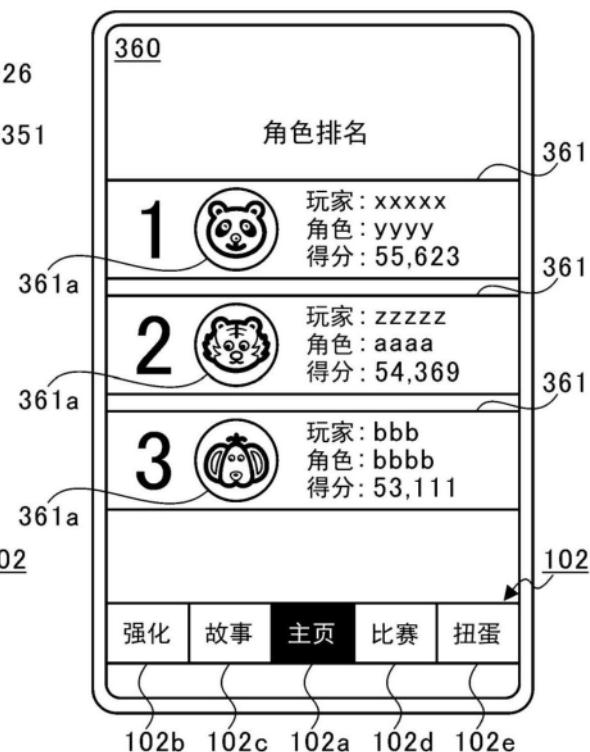


图 30D



图31

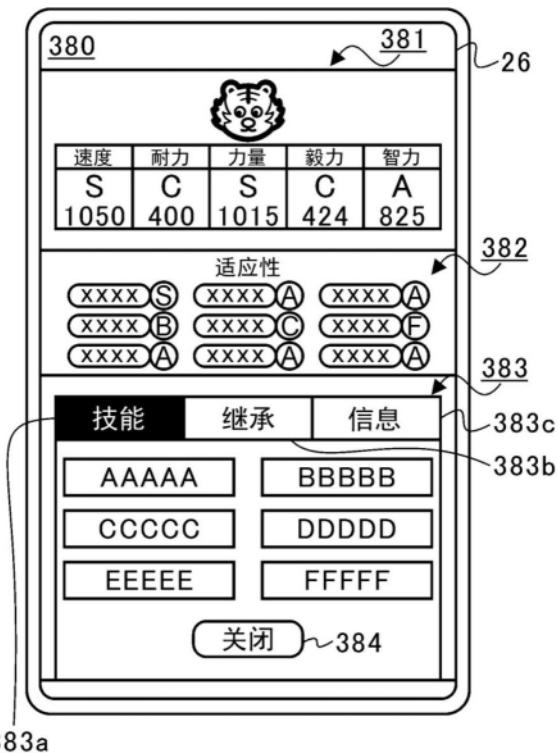


图32A

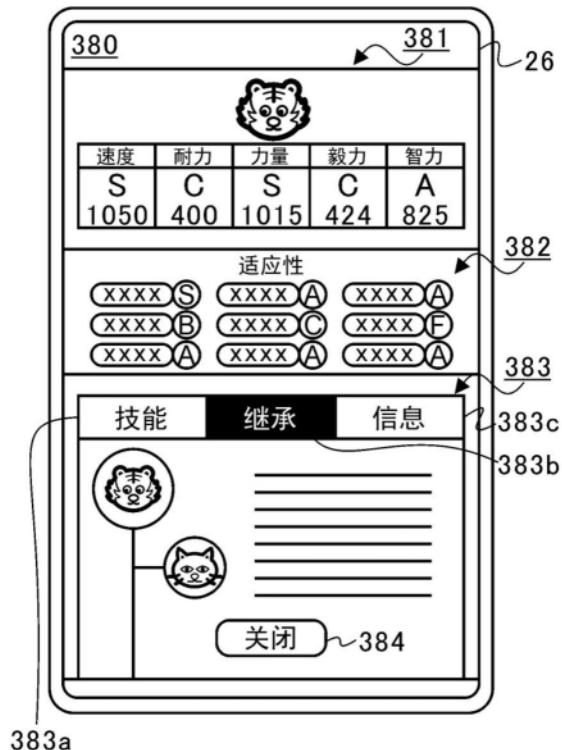


图32B

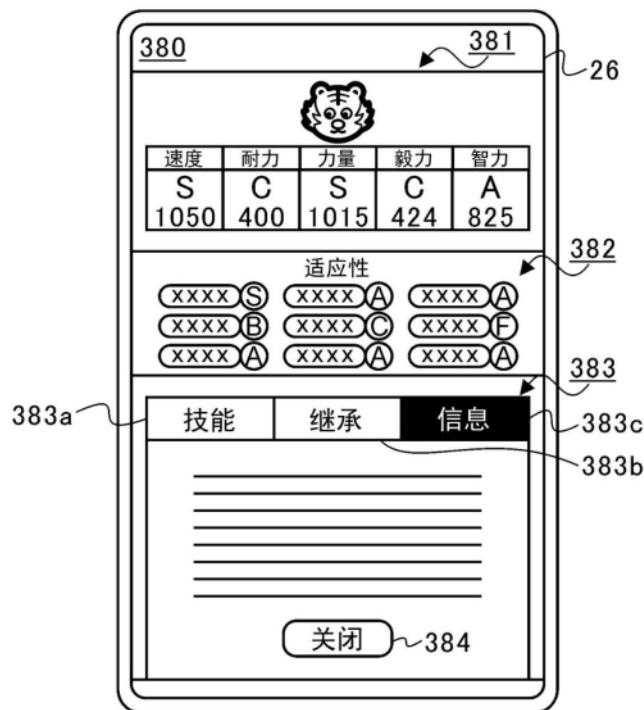


图32C

特定事件的开始

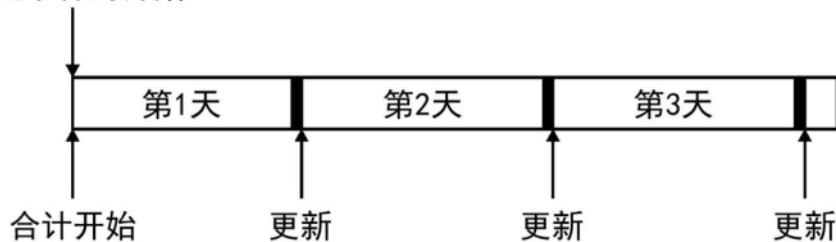
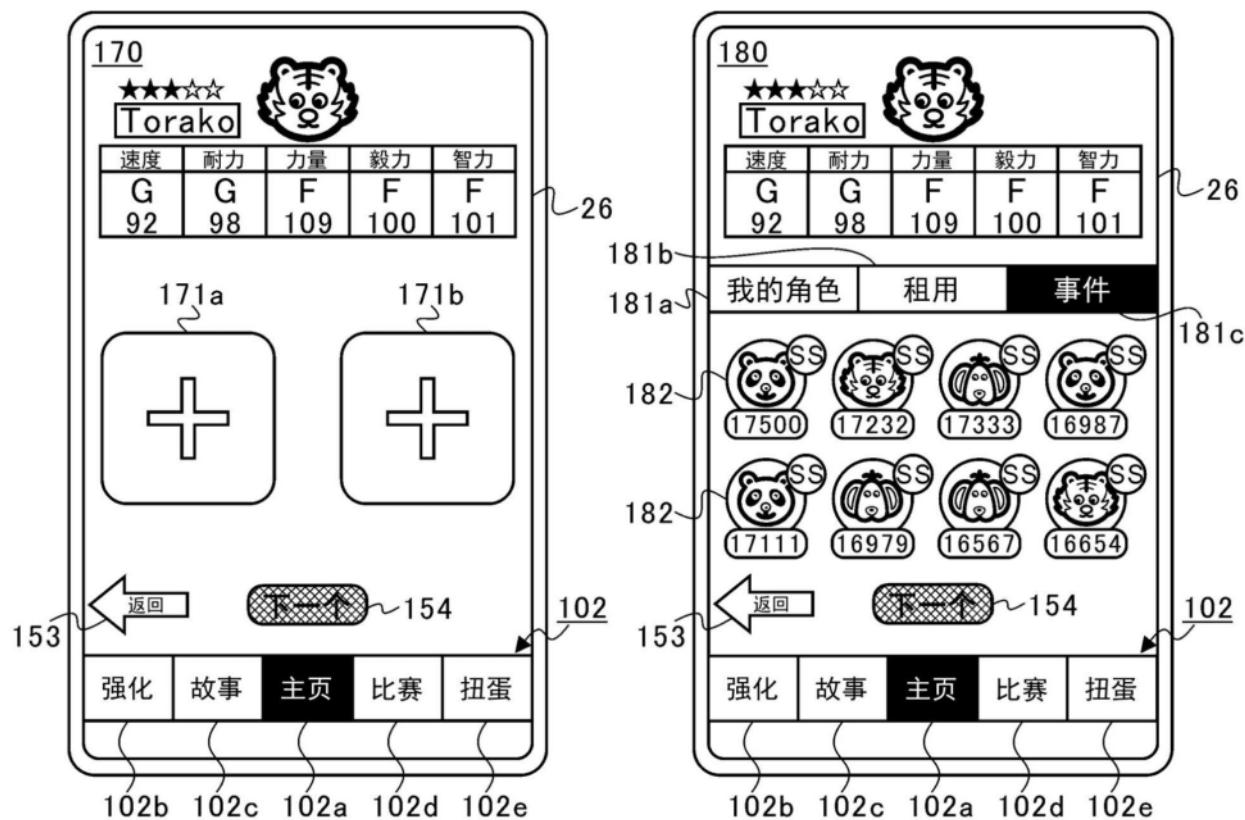


图33



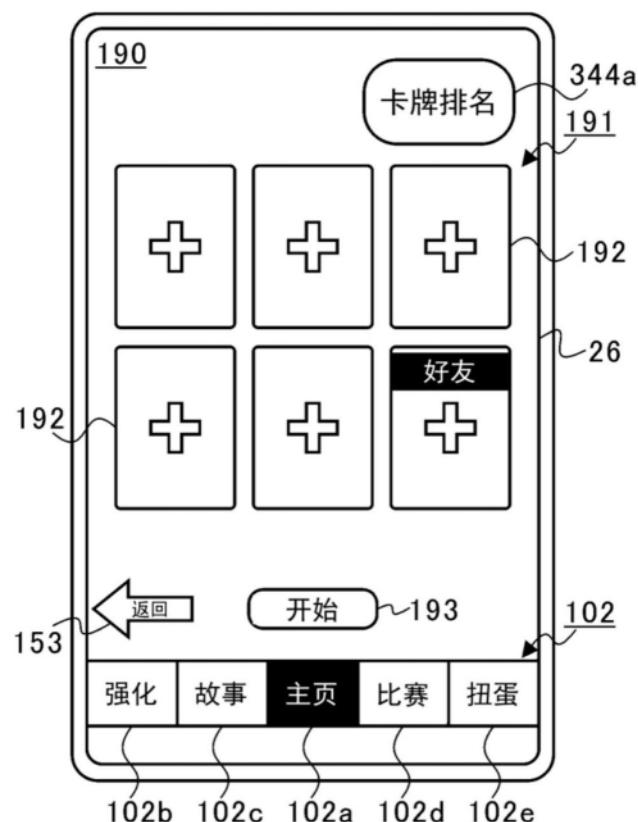


图35

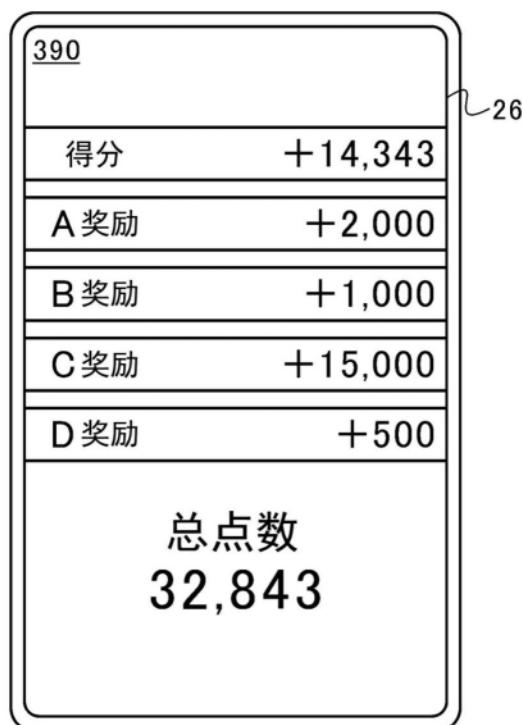


图36A



图36B

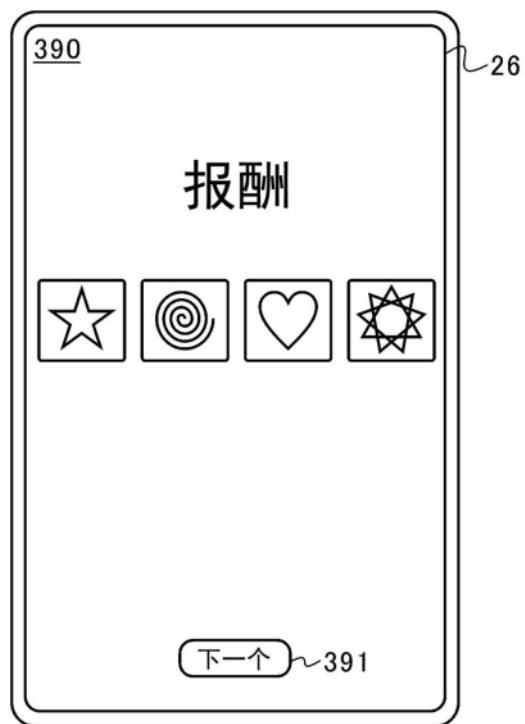


图36C



图36D

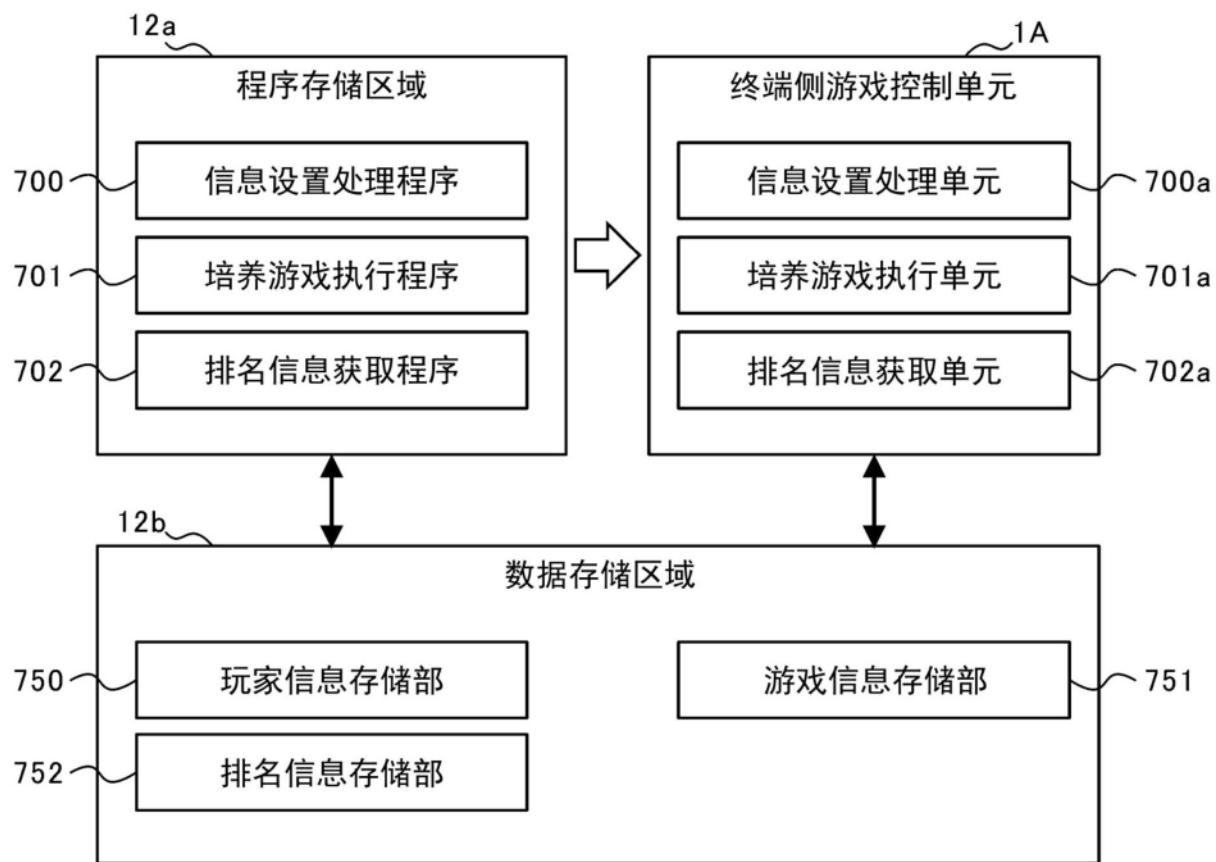


图37

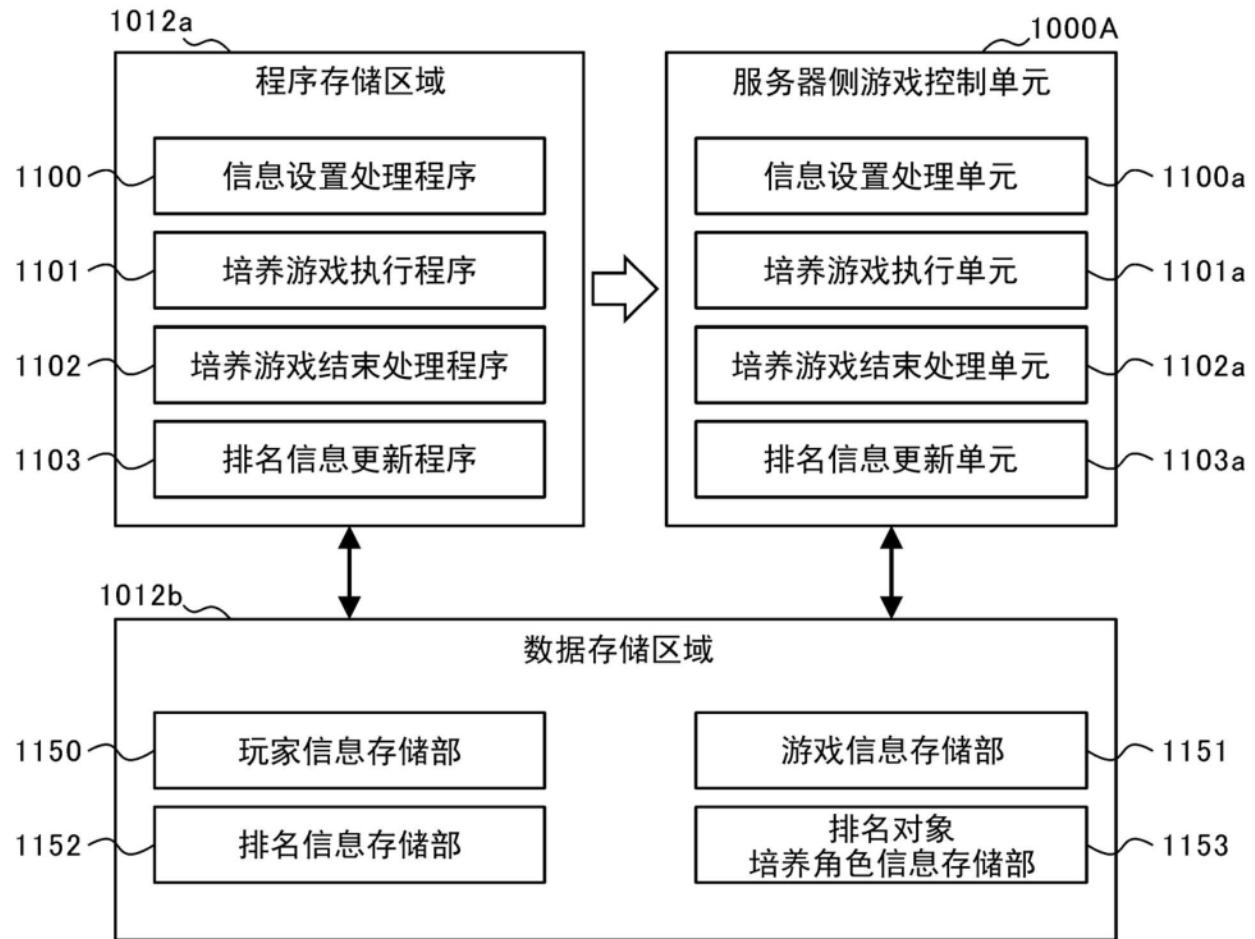


图38

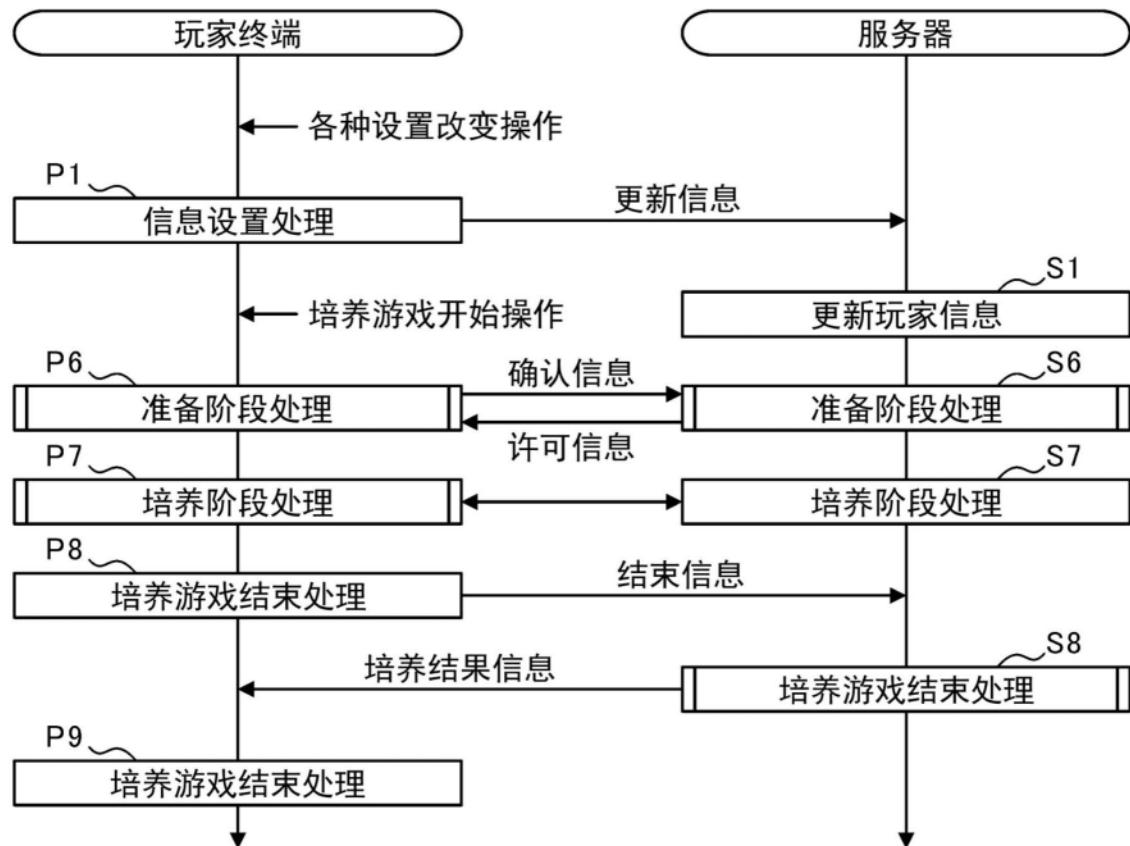


图39

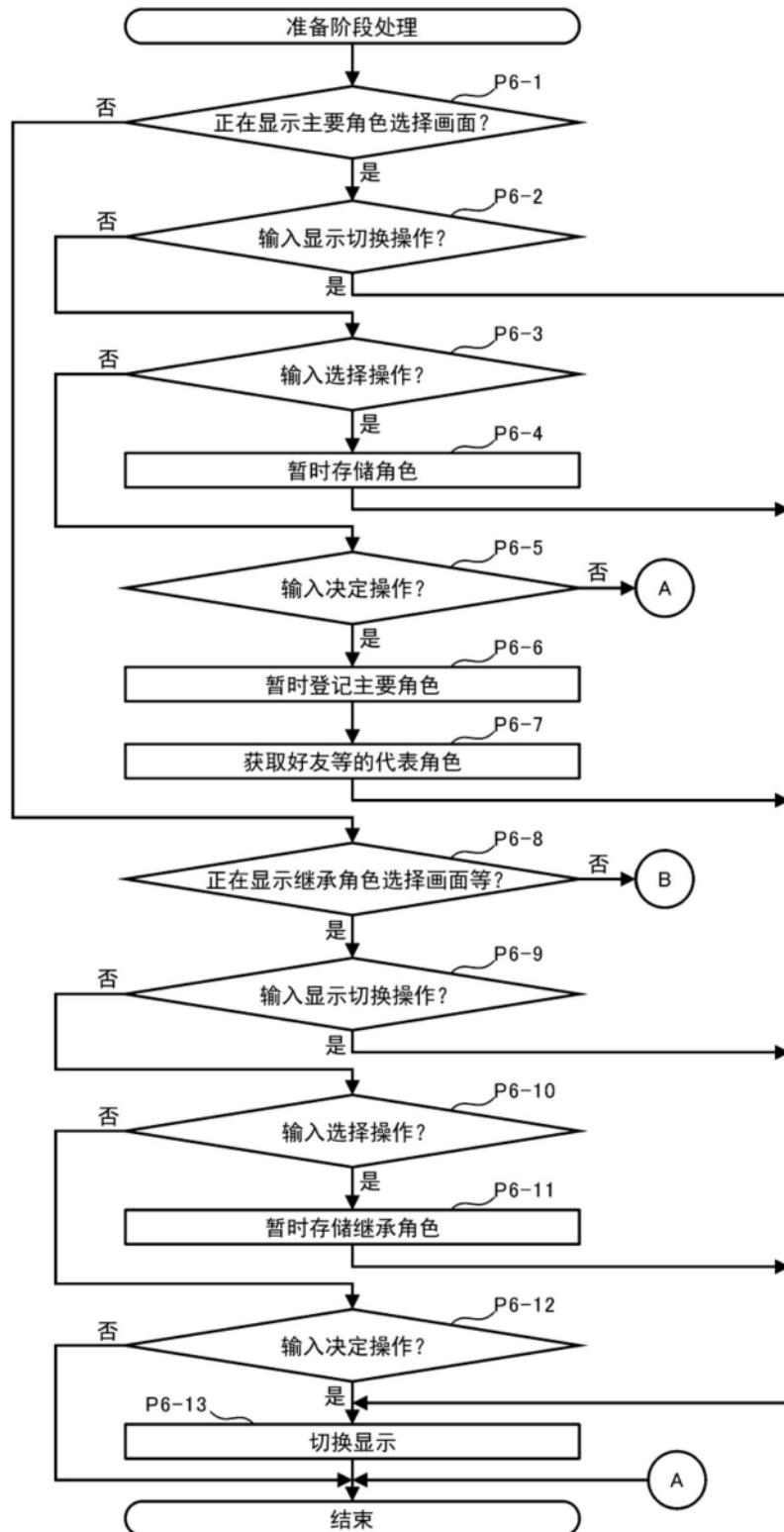


图40

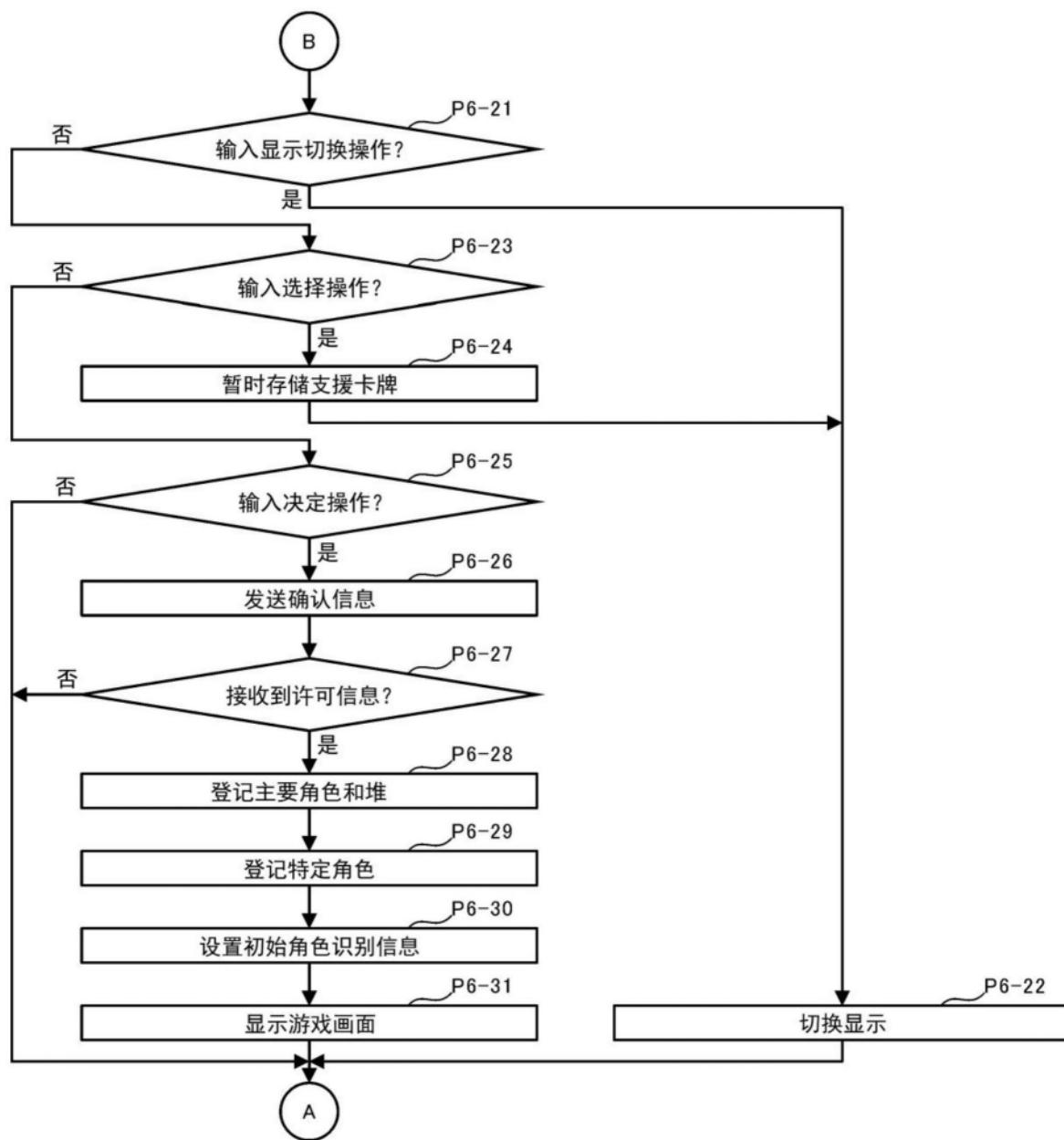


图41

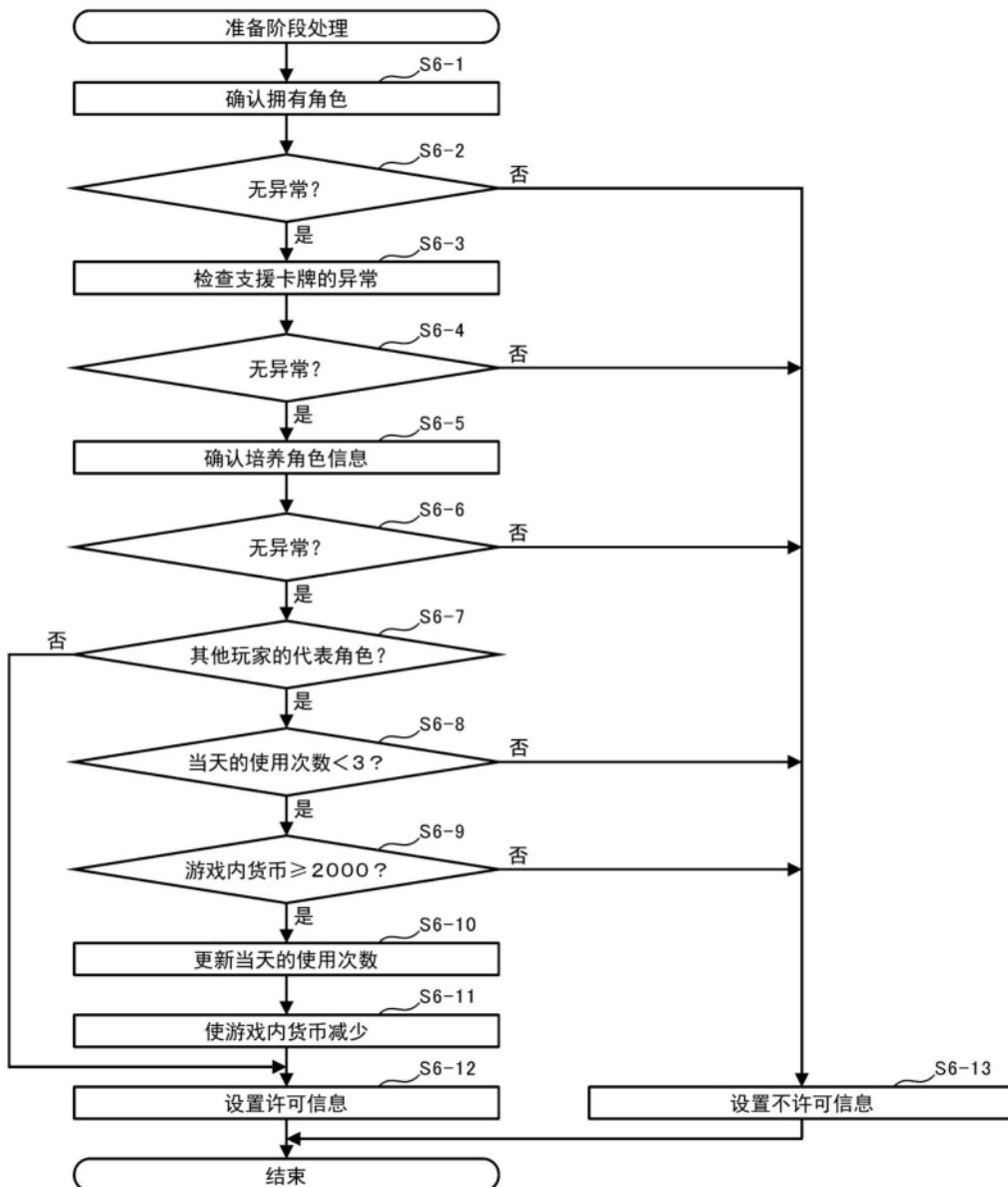


图42

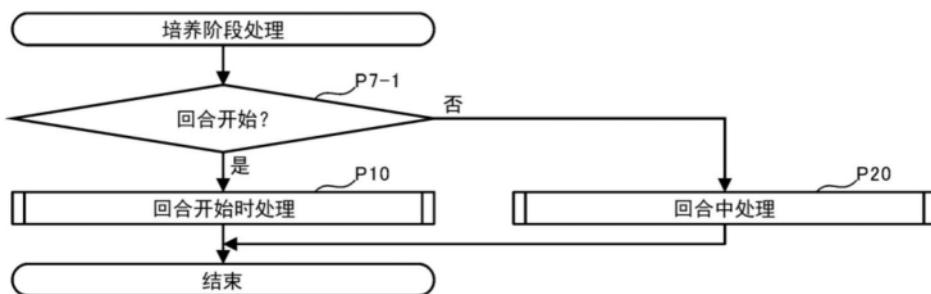


图43

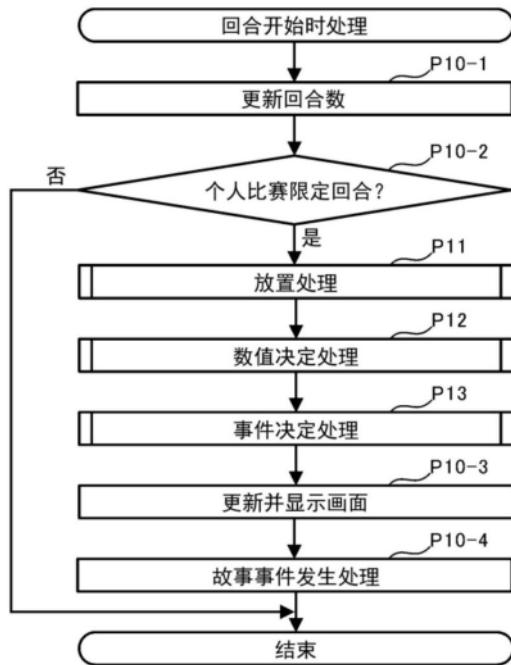


图44

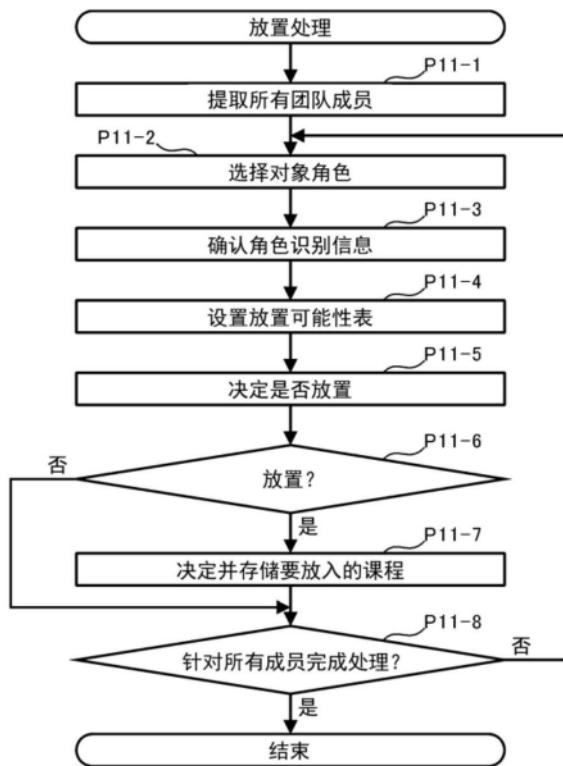


图45

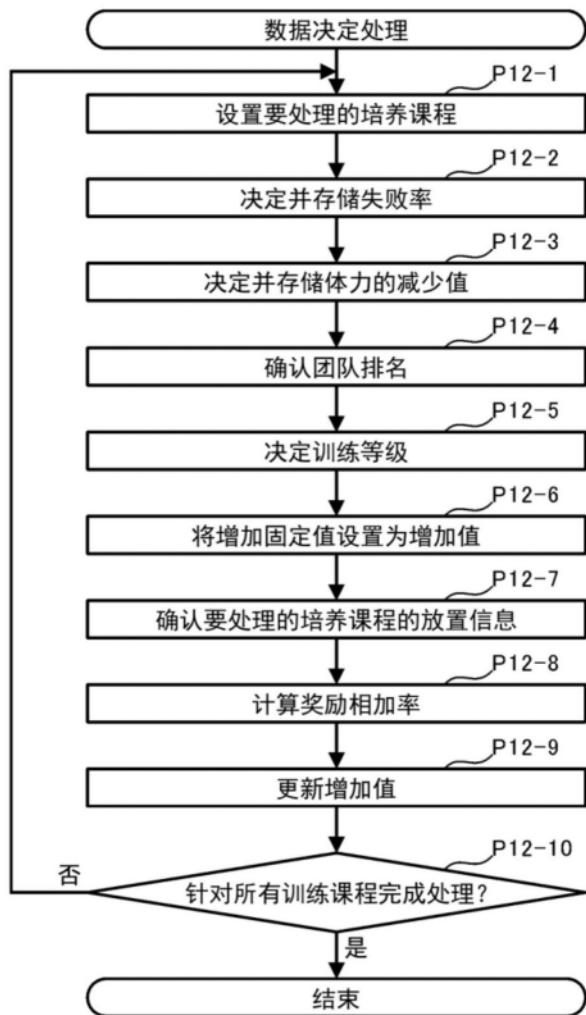


图46

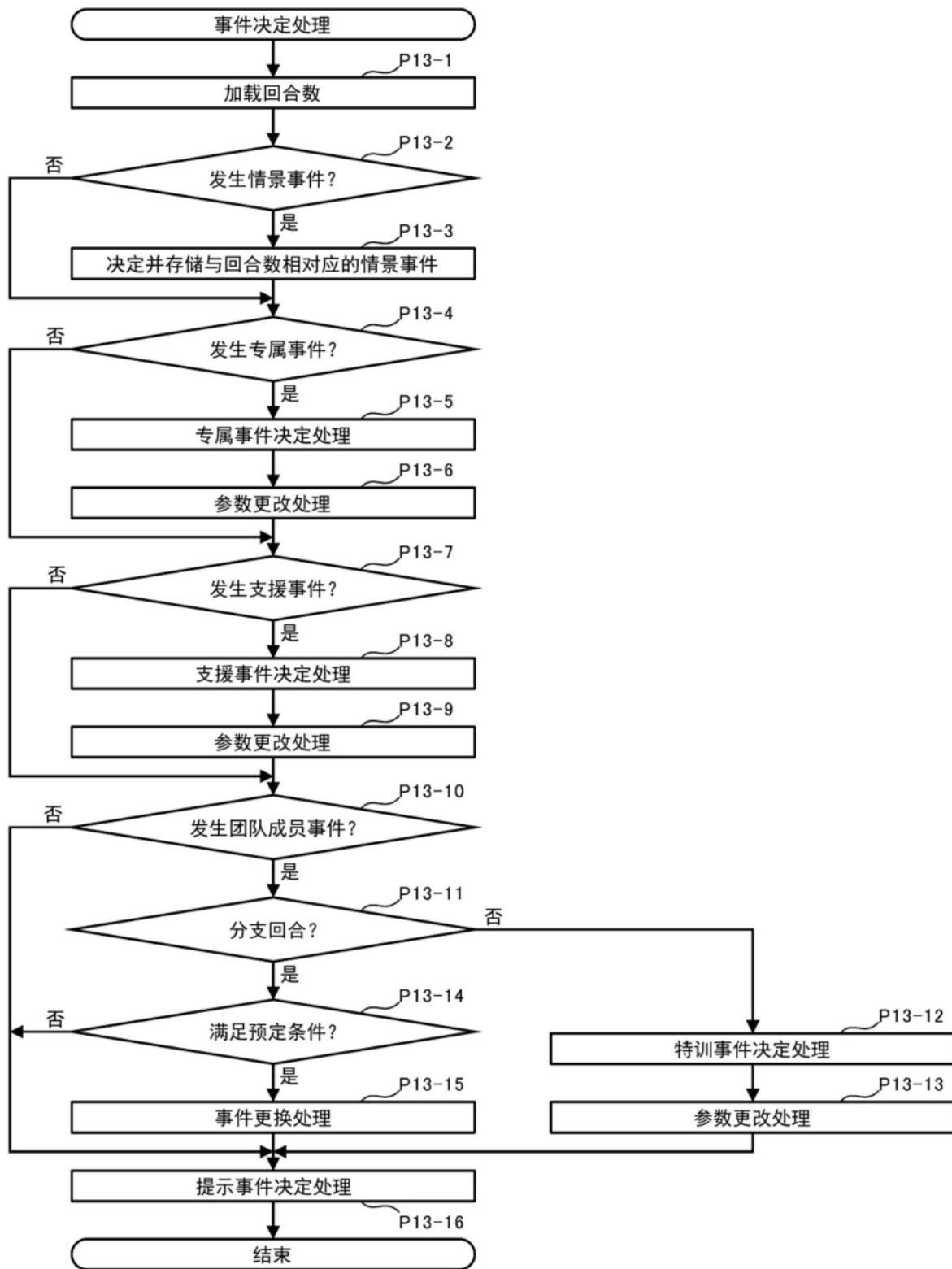


图47

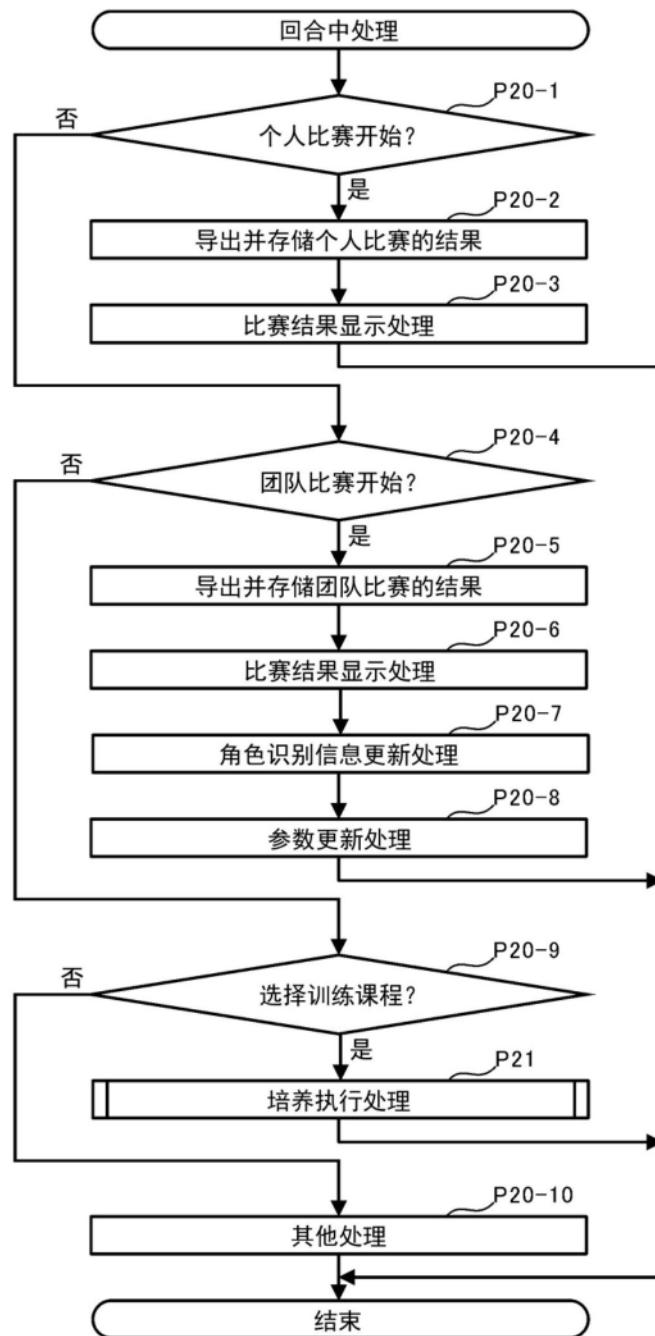


图48

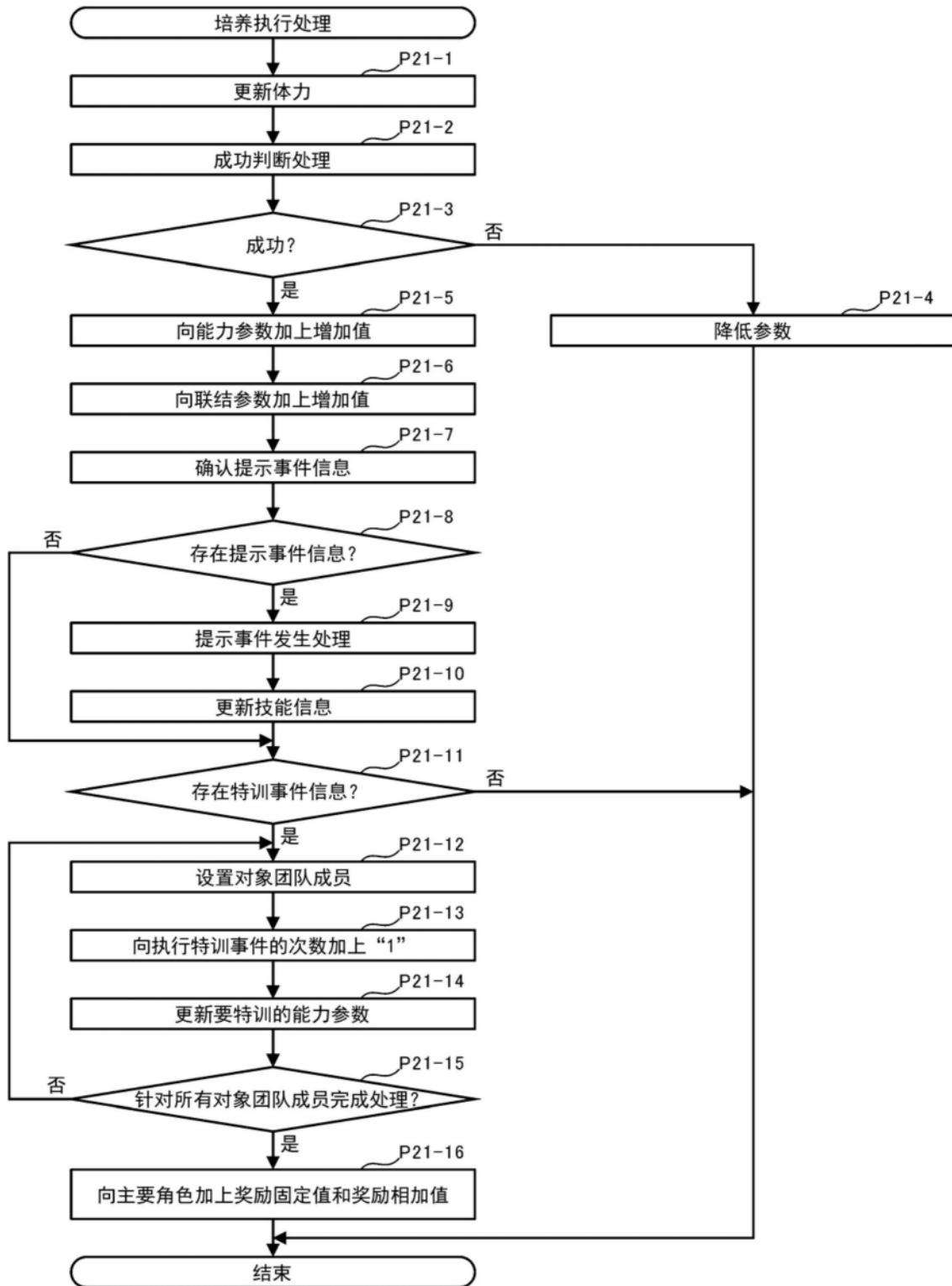


图49

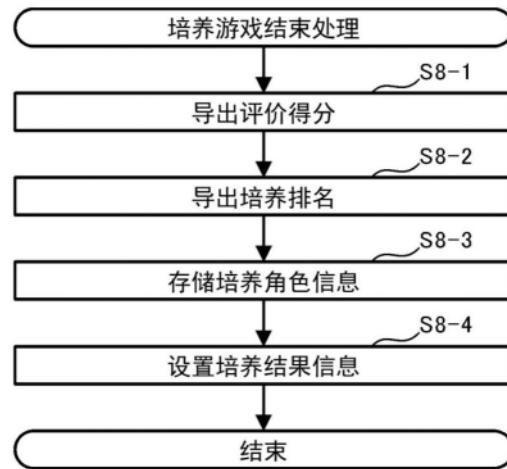


图50

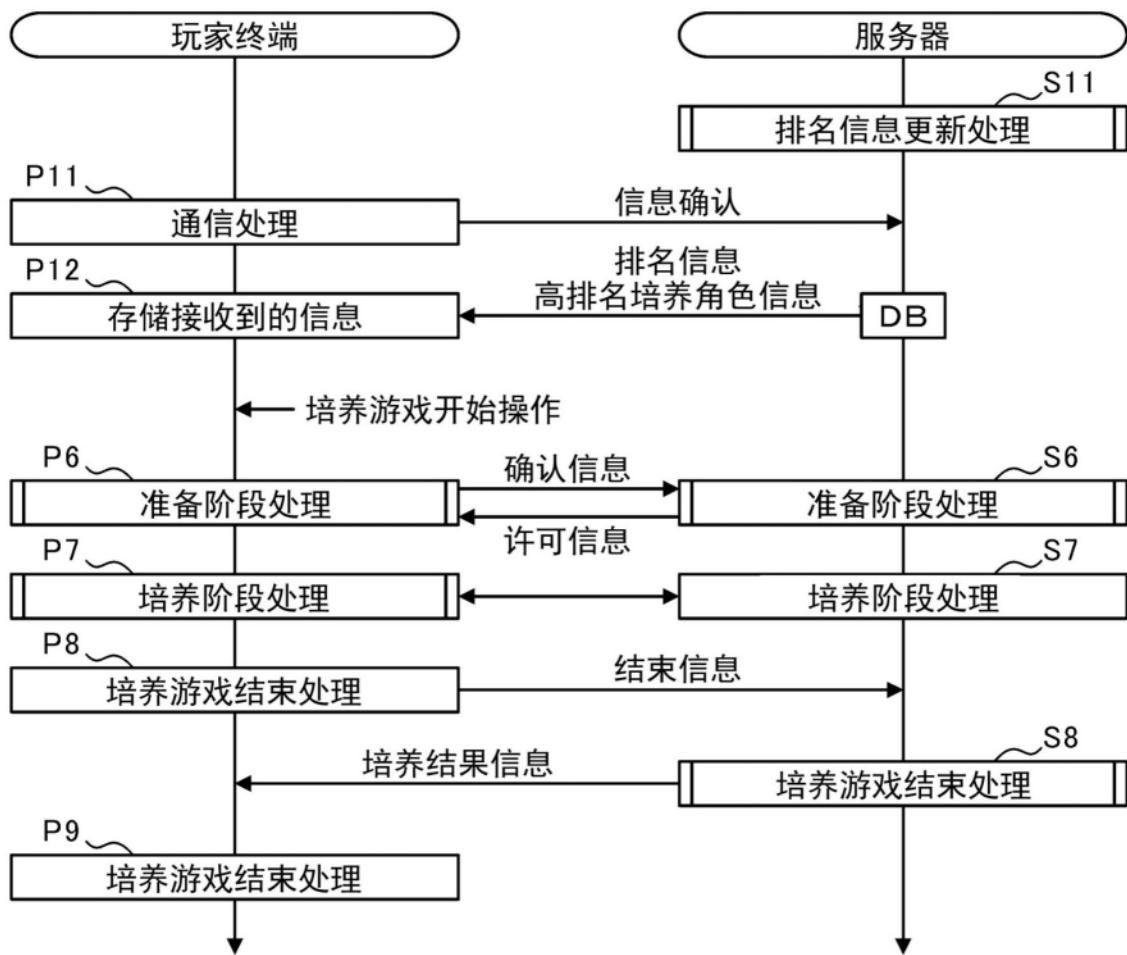


图51

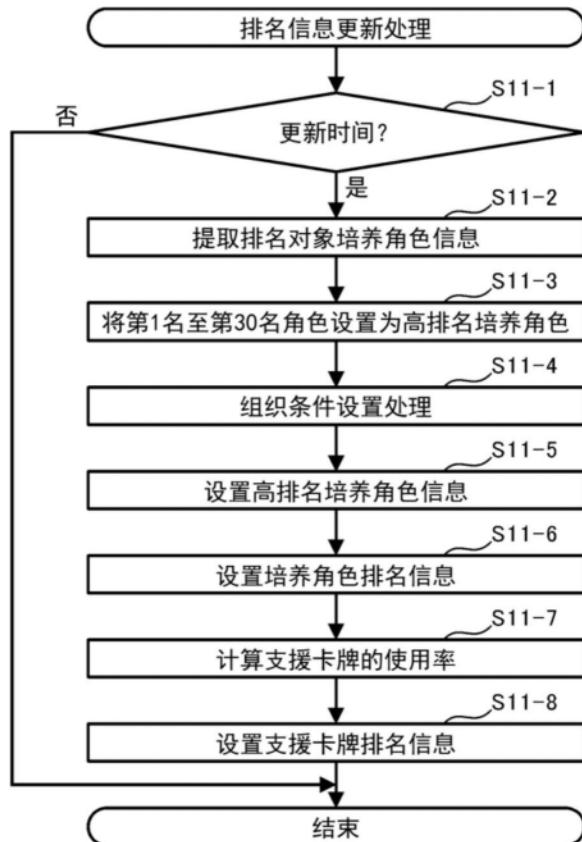


图52

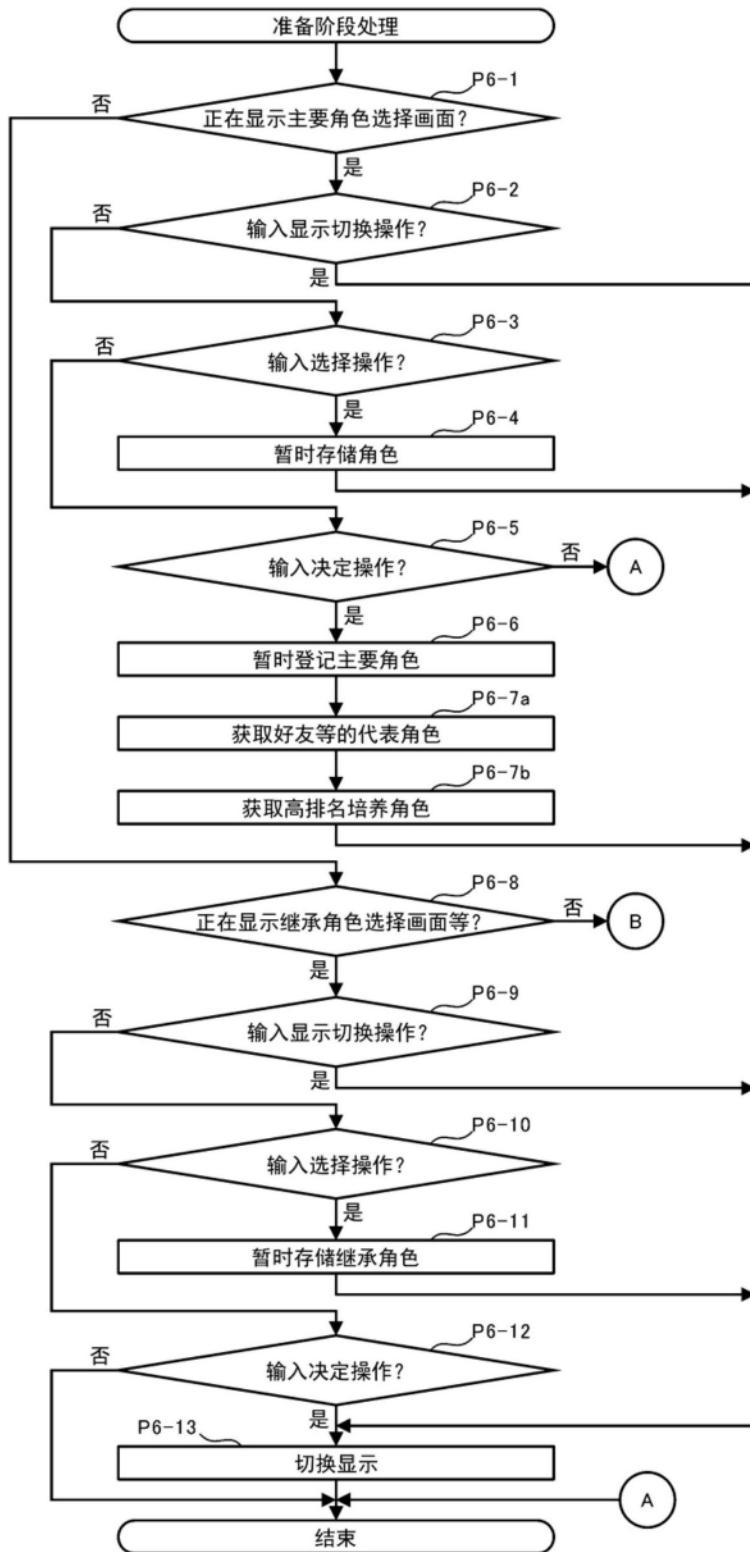


图53

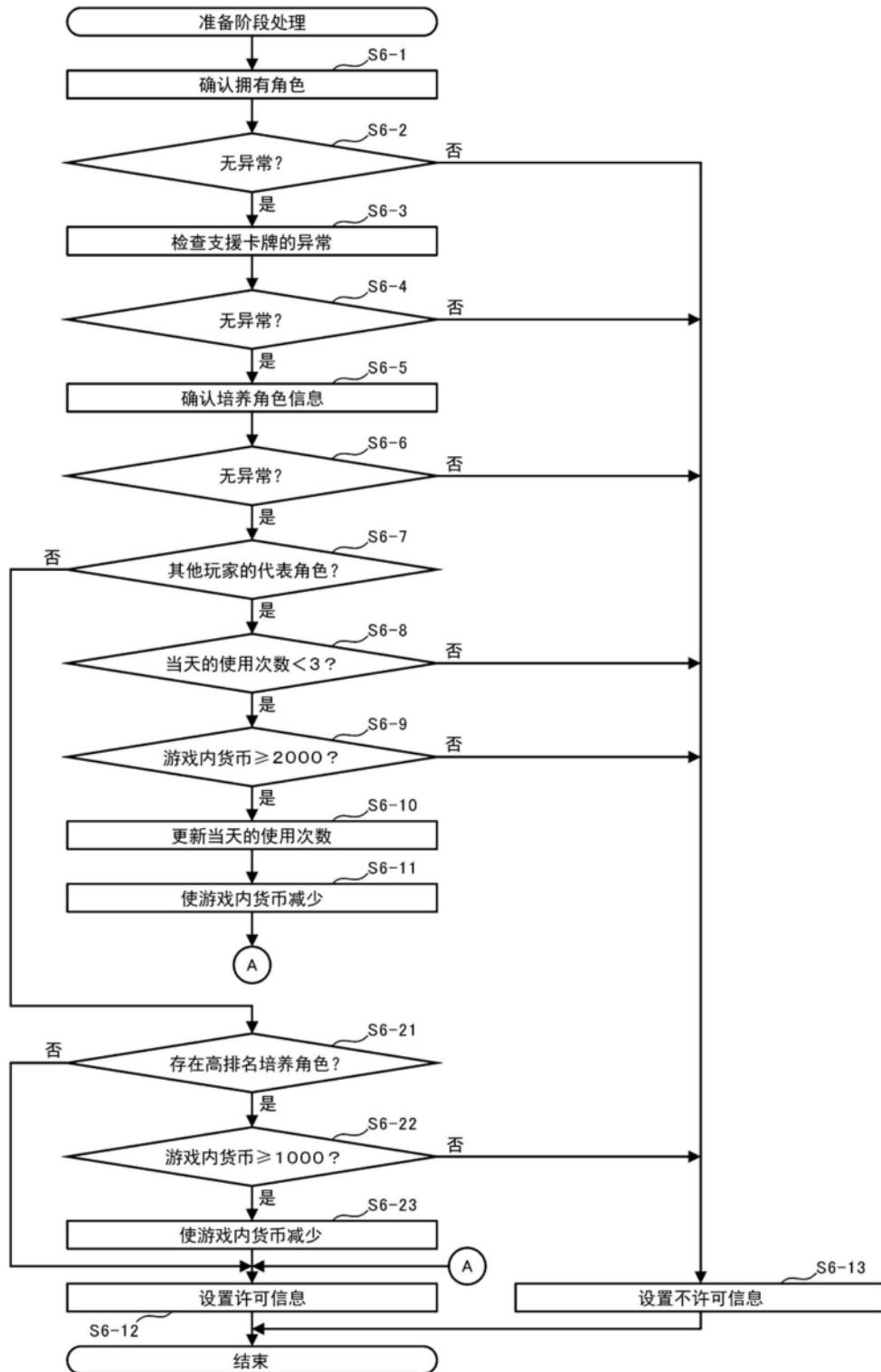


图54

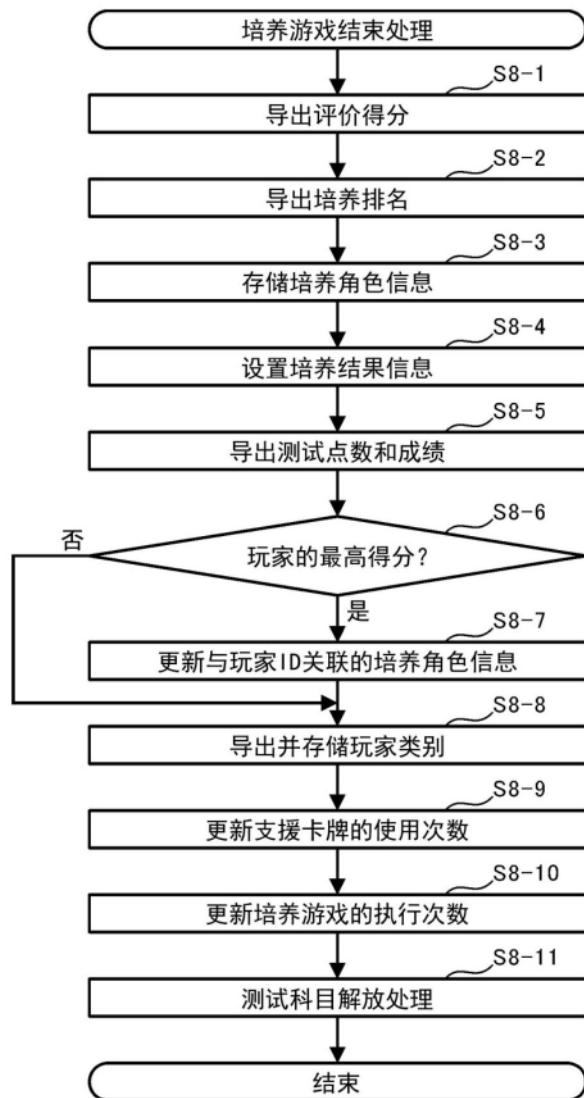


图55