



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 118715046 A

(43) 申请公布日 2024. 09. 27

(21) 申请号 202280092049.7

(22) 申请日 2022.12.19

(30) 优先权数据

2021-215172 2021.12.28 JP

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2024.08.19

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2022/046695 2022.12.19

(87) PCT国际申请的公布数据

W02023/127578 JA 2023.07.06

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本

(72) 发明人 佐藤笃志 山岸洋平 西祐贵

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事务
所(普通合伙) 11277

专利代理师 刘新宇 张文慧

(51) Int.Cl.

A63F 13/825 (2006.01)

A63F 13/58 (2006.01)

A63F 13/69 (2006.01)

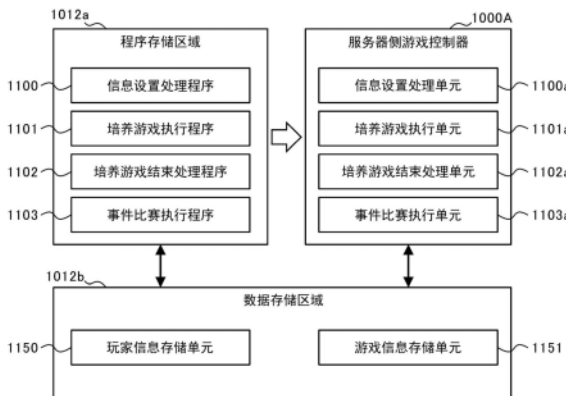
权利要求书3页 说明书75页 附图86页

(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

在第一游戏中,使用使用中游戏媒介来生成具有与培养对象游戏媒介关联的第一参数的培养完成游戏媒介。通过使用玩家所选择的培养完成游戏媒介来玩第二游戏。在第一游戏中将具有所设置的第一参数的培养完成游戏媒介设置为使用中游戏媒介的情况下,基于第一参数来改变与培养对象游戏媒介关联的第二参数。在第二游戏中,基于培养完成游戏媒介的第二参数来设置第一参数。



1. 一种信息处理程序,用于指示计算机进行:

用于将玩家从多个角色中选择一个角色设置为第一游戏中的培养对象游戏媒介的处理;

用于在所述第一游戏中使得玩家能够选择在对所述培养对象游戏媒介进行培养时要使用的游戏媒介的处理;

用于将玩家所选择的包括培养完成游戏媒介的游戏媒介设置为使用中游戏媒介的处理,其中所述培养完成游戏媒介具有与所述培养对象游戏媒介关联的第一参数;

用于执行所述第一游戏的处理,该处理用于对所述培养对象游戏媒介进行培养的处理,并且至少包括用于基于所述使用中游戏媒介来更新与所述培养对象游戏媒介关联的指定参数的处理;

用于基于所述第一游戏的完成来生成并存储所述培养完成游戏媒介的处理;以及

用于通过使用玩家所选择的所述培养完成游戏媒介来执行第二游戏的处理,

其中,用于执行所述第一游戏的处理包括:

用于在将设置有所述第一参数的所述培养完成游戏媒介设置为所述使用中游戏媒介的情况下、基于所述第一参数来改变与所述培养对象游戏媒介关联的第二参数的处理,以及

用于执行所述第二游戏的处理包括:

用于基于所述培养完成游戏媒介的所述第二参数来设置所述第一参数的处理。

2. 根据权利要求1所述的信息处理程序,其中,

在用于执行所述第二游戏的处理中,

基于所述培养完成游戏媒介的所述第二参数来增加在所述第二游戏中授予的报酬。

3. 根据权利要求1或2所述的信息处理程序,其中,

用于使得玩家能够选择游戏媒介的处理包含:

使得玩家能够选择其他玩家所培养的培养完成游戏媒介,以及

在将所述其他玩家所培养的培养完成游戏媒介设置为所述使用中游戏媒介的情况下,不基于与所述使用中游戏媒介关联的所述第一参数改变所述第二参数。

4. 一种信息处理方法,其由计算机进行,所述计算机进行:

用于将玩家从多个角色中选择一个角色设置为第一游戏中的培养对象游戏媒介的处理;

用于在所述第一游戏中使得玩家能够选择在对所述培养对象游戏媒介进行培养时要使用的游戏媒介的处理;

用于将玩家所选择的包括培养完成游戏媒介的游戏媒介设置为使用中游戏媒介的处理,其中所述培养完成游戏媒介具有与所述培养对象游戏媒介关联的第一参数;

用于执行所述第一游戏的处理,该处理用于对所述培养对象游戏媒介进行培养的处理,并且至少包括用于基于所述使用中游戏媒介来更新与所述培养对象游戏媒介关联的指定参数的处理;

用于基于所述第一游戏的完成来生成并存储所述培养完成游戏媒介的处理;以及

用于通过使用玩家所选择的所述培养完成游戏媒介来执行第二游戏的处理,

其中,用于执行所述第一游戏的处理包括:

用于在将设置有所述第一参数的所述培养完成游戏媒介设置为所述使用中游戏媒介的情况下、基于所述第一参数来改变与所述培养对象游戏媒介关联的第二参数的处理,以及

用于执行所述第二游戏的处理包括:

用于基于所述培养完成游戏媒介的所述第二参数来设置所述第一参数的处理。

5. 一种游戏装置, 包括一个或多个计算机, 其中, 所述一个或多个计算机进行:

用于将玩家从多个角色中选择一个角色设置为第一游戏中的培养对象游戏媒介的处理;

用于在所述第一游戏中使得玩家能够选择在对所述培养对象游戏媒介进行培养时要使用的游戏媒介的处理;

用于将玩家所选择的包括培养完成游戏媒介的游戏媒介设置为使用中游戏媒介的处理, 其中所述培养完成游戏媒介具有与所述培养对象游戏媒介关联的第一参数;

用于执行所述第一游戏的处理, 该处理用于对所述培养对象游戏媒介进行培养的处理, 并且至少包括用于基于所述使用中游戏媒介来更新与所述培养对象游戏媒介关联的指定参数的处理;

用于基于所述第一游戏的完成来生成并存储所述培养完成游戏媒介的处理; 以及

用于通过使用玩家所选择的所述培养完成游戏媒介来执行第二游戏的处理,

其中, 用于执行所述第一游戏的处理包括:

用于在将设置有所述第一参数的所述培养完成游戏媒介设置为所述使用中游戏媒介的情况下、基于所述第一参数来改变与所述培养对象游戏媒介关联的第二参数的处理, 以及

用于执行所述第二游戏的处理包括:

用于基于所述培养完成游戏媒介的所述第二参数来设置所述第一参数的处理。

6. 一种信息处理系统, 包括一个或多个计算机, 其中, 所述一个或多个计算机进行:

用于将玩家从多个角色中选择一个角色设置为第一游戏中的培养对象游戏媒介的处理;

用于在所述第一游戏中使得玩家能够选择在对所述培养对象游戏媒介进行培养时要使用的游戏媒介的处理;

用于将玩家所选择的包括培养完成游戏媒介的游戏媒介设置为使用中游戏媒介的处理, 其中所述培养完成游戏媒介具有与所述培养对象游戏媒介关联的第一参数;

用于执行所述第一游戏的处理, 该处理用于对所述培养对象游戏媒介进行培养的处理, 并且至少包括用于基于所述使用中游戏媒介来更新与所述培养对象游戏媒介关联的指定参数的处理;

用于基于所述第一游戏的完成来生成并存储所述培养完成游戏媒介的处理; 以及

用于通过使用玩家所选择的所述培养完成游戏媒介来执行第二游戏的处理,

其中, 用于执行所述第一游戏的处理包括:

用于在将设置有所述第一参数的所述培养完成游戏媒介设置为所述使用中游戏媒介的情况下、基于所述第一参数来改变与所述培养对象游戏媒介关联的第二参数的处理, 以及

用于执行所述第二游戏的处理包括：

用于基于所述培养完成游戏媒介的所述第二参数来设置所述第一参数的处理。

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] 已知有被称为培养游戏的游戏类型。例如,专利文献1公开了玩家充当赛马所有者以生产并培养赛马的培养游戏。专利文献1公开了玩家选择最喜欢的育种马、生产赛马、并且使赛马参加比赛。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本特开2002-126349

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 然而,在与培养游戏不同的事件游戏中使用玩家所培养的培养角色的情况下,培养角色不一定具有对事件游戏有利的参数。因而,例如,难以提高玩游戏的热情。

[0008] 本发明的目的是提供可以提高玩游戏的热情的信息处理程序、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,用于指示计算机进行:

[0011] 用于将玩家从多个角色中选择一个角色设置为第一游戏中的培养对象游戏媒介的处理;

[0012] 用于在所述第一游戏中使得玩家能够选择在对所述培养对象游戏媒介进行培养时要使用的游戏媒介的处理;

[0013] 用于将玩家所选择的包括培养完成游戏媒介的游戏媒介设置为使用中游戏媒介的处理,其中所述培养完成游戏媒介具有与所述培养对象游戏媒介关联的第一参数;

[0014] 用于执行所述第一游戏的处理,该处理用于对所述培养对象游戏媒介进行培养的处理,并且至少包括用于基于所述使用中游戏媒介来更新与所述培养对象游戏媒介关联的指定参数的处理;

[0015] 用于基于所述第一游戏的完成来生成并存储所述培养完成游戏媒介的处理;以及

[0016] 用于通过使用玩家所选择的所述培养完成游戏媒介来执行第二游戏的处理,

[0017] 其中,用于执行所述第一游戏的处理包括:

[0018] 用于在将设置有所述第一参数的所述培养完成游戏媒介设置为所述使用中游戏媒介的情况下、基于所述第一参数来改变与所述培养对象游戏媒介关联的第二参数的处理,以及

[0019] 用于执行所述第二游戏的处理包括:

[0020] 用于基于所述培养完成游戏媒介的所述第二参数来设置所述第一参数的处理。

[0021] 在用于执行所述第二游戏的处理中,可以基于所述培养完成游戏媒介的所述第二参数来增加在所述第二游戏中授予的报酬。

[0022] 用于使得玩家能够选择游戏媒介的处理可以包含:

[0023] 使得玩家能够选择其他玩家所培养的培养完成游戏媒介,以及

[0024] 在将所述其他玩家所培养的培养完成游戏媒介设置为所述使用中游戏媒介的情况下,不基于与所述使用中游戏媒介关联的所述第一参数改变所述第二参数。

[0025] 为了解决上述问题,信息处理方法是计算机进行的信息处理方法,所述计算机进行:

[0026] 用于将玩家从多个角色中选择一个角色设置为第一游戏中的培养对象游戏媒介的处理;

[0027] 用于在所述第一游戏中使得玩家能够选择在对所述培养对象游戏媒介进行培养时要使用的游戏媒介的处理;

[0028] 用于将玩家所选择的包括培养完成游戏媒介的游戏媒介设置为使用中游戏媒介的处理,其中所述培养完成游戏媒介具有与所述培养对象游戏媒介关联的第一参数;

[0029] 用于执行所述第一游戏的处理,该处理用于对所述培养对象游戏媒介进行培养的处理,并且至少包括用于基于所述使用中游戏媒介来更新与所述培养对象游戏媒介关联的指定参数的处理;

[0030] 用于基于所述第一游戏的完成来生成并存储所述培养完成游戏媒介的处理;以及

[0031] 用于通过使用玩家所选择的所述培养完成游戏媒介来执行第二游戏的处理,

[0032] 其中,用于执行所述第一游戏的处理包括:

[0033] 用于在将设置有所述第一参数的所述培养完成游戏媒介设置为所述使用中游戏媒介的情况下、基于所述第一参数来改变与所述培养对象游戏媒介关联的第二参数的处理,以及

[0034] 用于执行所述第二游戏的处理包括:

[0035] 用于基于所述培养完成游戏媒介的所述第二参数来设置所述第一参数的处理。

[0036] 为了解决上述问题,游戏装置包括一个或多个计算机,其中,所述一个或多个计算机进行:

[0037] 用于将玩家从多个角色中选择一个角色设置为第一游戏中的培养对象游戏媒介的处理;

[0038] 用于在所述第一游戏中使得玩家能够选择在对所述培养对象游戏媒介进行培养时要使用的游戏媒介的处理;

[0039] 用于将玩家所选择的包括培养完成游戏媒介的游戏媒介设置为使用中游戏媒介的处理,其中所述培养完成游戏媒介具有与所述培养对象游戏媒介关联的第一参数;

[0040] 用于执行所述第一游戏的处理,该处理用于对所述培养对象游戏媒介进行培养的处理,并且至少包括用于基于所述使用中游戏媒介来更新与所述培养对象游戏媒介关联的指定参数的处理;

[0041] 用于基于所述第一游戏的完成来生成并存储所述培养完成游戏媒介的处理;以及

[0042] 用于通过使用玩家所选择的所述培养完成游戏媒介来执行第二游戏的处理,

[0043] 其中,用于执行所述第一游戏的处理包括:

[0044] 用于在将设置有所述第一参数的所述培养完成游戏媒介设置为所述使用中游戏媒介的情况下、基于所述第一参数来改变与所述培养对象游戏媒介关联的第二参数的处理,以及

[0045] 用于执行所述第二游戏的处理包括:

[0046] 用于基于所述培养完成游戏媒介的所述第二参数来设置所述第一参数的处理。

[0047] 为了解决上述问题,信息处理系统包括一个或多个计算机,其中,所述一个或多个计算机进行:

[0048] 用于将玩家从多个角色中选择一个角色设置为第一游戏中的培养对象游戏媒介的处理;

[0049] 用于在所述第一游戏中使得玩家能够选择在对所述培养对象游戏媒介进行培养时要使用的游戏媒介的处理;

[0050] 用于将玩家所选择的包括培养完成游戏媒介的游戏媒介设置为使用中游戏媒介的处理,其中所述培养完成游戏媒介具有与所述培养对象游戏媒介关联的第一参数;

[0051] 用于执行所述第一游戏的处理,该处理用于对所述培养对象游戏媒介进行培养的处理,并且至少包括用于基于所述使用中游戏媒介来更新与所述培养对象游戏媒介关联的指定参数的处理;

[0052] 用于基于所述第一游戏的完成来生成并存储所述培养完成游戏媒介的处理;以及

[0053] 用于通过使用玩家所选择的所述培养完成游戏媒介来执行第二游戏的处理,

[0054] 其中,用于执行所述第一游戏的处理包括:

[0055] 用于在将设置有所述第一参数的所述培养完成游戏媒介设置为所述使用中游戏媒介的情况下、基于所述第一参数来改变与所述培养对象游戏媒介关联的第二参数的处理,以及

[0056] 用于执行所述第二游戏的处理包括:

[0057] 用于基于所述培养完成游戏媒介的所述第二参数来设置所述第一参数的处理。

[0058] 发明的效果

[0059] 根据本发明,可以提高玩游戏的热情。

附图说明

[0060] 图1是例示信息处理系统的示意结构的图。

[0061] 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。

[0062] 图3A是例示主页画面的一个示例的图。图3B是例示选项设置画面的一个示例的图。图3C是例示简介设置画面的一个示例的图。图3D是例示主页设置画面的一个示例的图。

[0063] 图4是粗略地例示培养游戏的流程的图。

[0064] 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。

[0065] 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。

[0066] 图7是例示培养信息显示画面的一个示例的第一图。

[0067] 图8A是例示特殊通关目标的一个示例的图。图8B是例示针对角色所设置的通关目

标的一个示例的图。

[0068] 图9是例示培养信息显示画面的一个示例的第二图。

[0069] 图10A是例示继承角色选择画面的第一图。图10B是例示培养角色列表画面的第一图。图10C是例示继承角色选择画面的第二图。图10D是例示继承角色选择画面的第三图。

[0070] 图11是例示继承的谱系的图。

[0071] 图12是例示因子信息的图。

[0072] 图13A是例示相容性判定对象的图,并且图13B是例示相容性判定项目的图。

[0073] 图14A是例示排序条件的图。图14B是例示缩减条件的图。

[0074] 图15是例示角色细节对话框的第一图。

[0075] 图16是例示角色细节对话框的第二图。

[0076] 图17是例示角色细节对话框的第三图。

[0077] 图18是例示技能显示对话框的图。

[0078] 图19A是例示支援卡牌形成画面的第一图。图19B是例示支援卡牌选择画面的图。图19C是例示支援卡牌形成画面的第二图。

[0079] 图20A是例示支援卡牌表的图。图20B是例示支援效果表的图。图20C是例示拥有技能表的图。图20D是例示支援事件表的图。

[0080] 图21A是例示最终确认画面的图。图21B是例示预设(preset)选择画面的图。

[0081] 图22是例示角色识别信息表的第一图。

[0082] 图23是例示角色识别信息表的第二图。

[0083] 图24是例示选择项目表的图。

[0084] 图25A是例示游戏画面的第一图。图25B是例示游戏画面的第二图。

[0085] 图26A是例示训练画面的第一图。图26B是例示训练画面的第二图。图26C是例示训练结果通知画面的图。图26D是例示事件画面的图。

[0086] 图27A是例示继承事件的第一图。图27B是例示继承事件的第二图。图27C是例示继承事件的第三图。图27D是例示继承事件的第四图。

[0087] 图28A是例示技能画面的第一图。图28B是例示技能画面的第二图。

[0088] 图29A是例示个人比赛选择画面的第一图。图29B是例示个人比赛开始画面的图。图29C是例示个人比赛结果画面的第一图。图29D是例示个人比赛结果画面的第二图。

[0089] 图30A是例示团队比赛选择画面的图。图30B是例示团队形成画面的图。图30C是例示团队比赛开始画面的图。图30D是例示团队比赛中途结果画面的图。

[0090] 图31A是例示团队比赛详细结果画面的第一图。图31B是例示团队比赛综合结果画面的第一图。图31C是例示团队比赛详细结果画面的第二图。图31D是例示团队比赛综合结果画面的第二图。

[0091] 图32是粗略地例示回合开始处理的流程的流程图。

[0092] 图33是例示指派表的图。

[0093] 图34A是例示训练等级表的图。图34B是例示固定增加值(速度)表的图。图34C是例示固定增加值(力量)表的图。图34D是例示奖励相加率表的图。

[0094] 图35是例示事件的类型和分类的图。

[0095] 图36是例示事件类型和回合数之间的关系的图。

- [0096] 图37A是例示游戏画面的第三图。图37B是例示训练画面的第三图。
- [0097] 图38A是例示确定是否将举办特训事件的表的图。图38B是例示特殊图标确定表的图。图38C是说明奖励图标确定表的图。
- [0098] 图39A是例示奖励固定值(主要角色)表的图。图39B是例示奖励相加值(主要角色)表的图。
- [0099] 图40A是例示固定增加值(特训对象)表的图。图40B是例示奖励增加值(特训对象)表的图。
- [0100] 图41A是例示培养完成画面的图。图41B是例示培养完成画面的第二图。图41C是例示培养完成画面的第三图。
- [0101] 图42A是例示比赛游戏选择画面的图。图42B是例示团队竞技比赛画面的图。图42C是例示团队形成画面的图。图42D是例示培养角色列表画面的图。
- [0102] 图43A是例示对手团队选择画面的图。图43B是例示开始确认画面的图。图43C是例示结果列表画面的第一图。图43D是例示结果列表画面的第二图。
- [0103] 图44是例示综合比赛结果画面的图。
- [0104] 图45是例示得分列表画面的图。
- [0105] 图46A是例示练习竞赛顶层画面的图。图46B是例示参加角色设置画面的图。图46C是例示参加角色选择画面的第一图。图46D是例示参加角色选择画面的第二图。
- [0106] 图47是例示比赛条件的图。
- [0107] 图48是例示练习成员选择画面的图。
- [0108] 图49A是例示练习伙伴画面的第一图。图49B是例示练习伙伴画面的第二图。图49C是例示角色细节对话框的第四图。
- [0109] 图50A是例示练习竞赛结果画面的图。图50B是例示练习成员登记画面的图。图50C是例示比赛结果保存对话框的图。
- [0110] 图51A是例示房间竞赛顶层画面的图。图51B是例示主办比赛选择画面的图。图51C是例示模式选择画面的图。
- [0111] 图52是例示简单模式的图。
- [0112] 图53是例示细节模式的图。
- [0113] 图54A是例示房间竞赛参加角色选择画面的图。图54B是例示策略选择标签的图。图54C是例示参赛(entry)信息画面的图。图54D是例示主办玩家的等待房间画面的图。
- [0114] 图55是例示比赛细节画面的图。
- [0115] 图56A是例示房间搜索画面的图。图56B是例示访客玩家的等待房间画面的图。
- [0116] 图57A是例示每日比赛画面的图。图57B是例示难度等级选择画面的图。图57C是例示游戏模式选择画面的图。图57D是例示每日比赛参加角色选择画面的图。
- [0117] 图58A是例示跳过设置画面的图。图58B是例示跳过结果显示画面的第一图。图58C是例示跳过结果显示画面的第二图。图58D是例示跳过结果显示画面的第三图。
- [0118] 图59是例示特定事件比赛画面的图。
- [0119] 图60A是例示非常规比赛选择操作部的显示示例的第一图。图60B是例示非常规比赛选择操作部的显示示例的第二图。图60C是例示非常规比赛选择操作部的显示示例的第三图。图60D是例示非常规比赛选择操作部的显示示例的第四图。图60E是例示非常规比赛

选择操作部的显示示例的第五图。

- [0120] 图61是例示事件技能因子抽中概率的图。
- [0121] 图62是例示通过事件技能提供给事件点数的校正值的图。
- [0122] 图63是例示玩家终端中的存储器的结构以及作为计算机的功能的图。
- [0123] 图64是例示服务器中的存储器的结构以及作为计算机的功能的图。
- [0124] 图65是例示玩家终端和服务器中的培养游戏相关处理的序列图。
- [0125] 图66是例示玩家终端中的准备阶段处理的第一流程图。
- [0126] 图67是例示玩家终端中的准备阶段处理的第二流程图。
- [0127] 图68是例示玩家终端中的准备阶段处理的第二流程图。
- [0128] 图69是例示服务器中的准备阶段处理的流程图。
- [0129] 图70是例示玩家终端中的培养阶段处理的流程图。
- [0130] 图71是例示玩家终端中的回合开始处理的流程图。
- [0131] 图72是例示玩家终端中的指派处理的流程图。
- [0132] 图73是例示玩家终端中的数值确定处理的流程图。
- [0133] 图74是例示玩家终端中的事件确定处理的流程图。
- [0134] 图75是例示玩家终端中的回合中处理的流程图。
- [0135] 图76是例示玩家终端中的培养执行处理的流程图。
- [0136] 图77是例示玩家终端中的继承事件执行处理的第一流程图。
- [0137] 图78是例示玩家终端中的继承事件执行处理的第二流程图。
- [0138] 图79是例示服务器中的培养游戏结束处理的流程图。
- [0139] 图80是例示玩家终端和服务器中的事件比赛相关处理的序列图。
- [0140] 图81是例示服务器中的比赛结果导出处理的流程图。

具体实施方式

[0141] 现在将参考附图来详细说明本发明的实施例其中之一。在实施例中示出的数值等仅仅是用于促进理解的示例,并且除非另外陈述,否则不限制本发明。在本说明书和附图中,具有基本上相同的功能和结构的元素由相同的附图标记表示以省略重复说明,并且在附图中未例示与本发明不直接相关的元素。

[0142] (信息处理系统S的总体结构)

[0143] 图1是例示信息处理系统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。

[0144] 在本实施例的信息处理系统S中,玩家终端1和服务器1000用作游戏装置G。玩家终端1和服务器1000分担控制游戏的进展的任务,并且在玩家终端1和服务器1000一起工作时,游戏可以进展。

[0145] 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广泛地包括能够与服务器1000建立有线或无线通信连接的电子设备。玩家终端1的示例包括智能电话、蜂窝电话、平板装置、个人计算机和游戏控制台。在本实施例中,说明使用智能电话作为玩家终端1的情况。

[0146] 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存储各种类型的信息。此外,服务器1000主要基于通过玩家终端1输入的操作来执行处理,诸如更新所存储的信息或者将图像和各种类型的信息下载到玩家终端1等。

[0147] 通信基站Na连接到通信网络N,并且向玩家终端1无线地发送信息和从玩家终端1无线地接收信息。通信网络N由移动电话网络、因特网、局域网(LAN)、专用线路等构成,并且实现玩家终端1与服务器1000之间的有线或无线通信连接。

[0148] (玩家终端1和服务器1000的硬件结构)

[0149] 图2A是例示玩家终端1的硬件结构的图。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包括中央处理单元(CPU)10、存储器12、总线14、I/O接口16、存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24。

[0150] 如图2B所示,服务器1000包括CPU 1010、存储器1012、总线1014、I/O接口1016、存储单元1018、通信单元1020、输入单元1022和输出单元1024。

[0151] 这里,服务器1000的CPU 1010、存储器1012、总线1014、I/O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、I/O接口16、存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24基本上相同。因而,在以下的说明中,说明玩家终端1的硬件结构,但不说明服务器1000的硬件结构。

[0152] CPU 10运行存储器12中所存储的程序并且控制游戏的进展。存储器12包括只读存储器(ROM)或随机存取存储器(RAM),并且存储控制游戏的进展所需的程序和各種类型的数据。存储器12经由总线14连接到CPU 10。

[0153] I/O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I/O接口16。

[0154] 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,并且存储各种类型的程序和数据。在玩家终端1中,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。

[0155] 通信单元20与通信基站Na形成无线通信连接,并且经由通信网络N与服务器1000进行信息(诸如各种类型的数据和程序等)的发送和接收。在玩家终端1中,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。

[0156] 输入单元22例如包括玩家输入操作所使用的(用于接受操作的)触摸面板、按钮、键盘、鼠标、箭头键或模拟控制器等。可选地,输入单元22可以是安装在玩家终端1中或连接(外部附接)到玩家终端1的专用控制器。此外,输入单元22可以包括检测玩家终端1的倾斜和移动的加速度传感器、或者检测玩家的语音的麦克风。换句话说,输入单元22包括使得能够识别并输入玩家的意图的各种各样的装置。

[0157] 输出单元24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的设备。在本实施例中,玩家终端1配备有用作输出单元24的显示器26、以及用作输入单元22且叠加在显示器26上的触摸面板。

[0158] (游戏内容)

[0159] 接着,说明由本实施例的信息处理系统S和游戏装置G提供的游戏。玩家可以持有通过称为“扭蛋(gacha)”的一种抽选所获得的角色和由管理员分发的角色。玩家还可以持

有通过抽选所获取到的支援卡牌和由管理员分发的支援卡牌。

[0160] 在本实施例的游戏中,如以下详细所述,提供了培养游戏(第一游戏)。在培养游戏中,玩家可以培养玩家拥有的角色。另外,本实施例的培养游戏提供通过使角色参加类似赛马的比赛来培养角色的游戏元素。

[0161] 图3A是例示主页画面100的一个示例的图。当在玩家终端1中开始游戏应用时,在显示器26上显示主页画面100。在主页画面100的底部显示菜单栏102。菜单栏102包括玩家可以操作(轻击)的多个操作部。

[0162] 这里,菜单栏102包括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、比赛游戏选择操作部102d和扭蛋画面选择操作部102e。注意,在菜单栏102中,突出显示与当前显示的画面相对应的操作部,使得可以识别显示器26上当前显示的画面。

[0163] 在轻击主页画面选择操作部102a时,图3A所例示的主页画面100出现在显示器26上。

[0164] 在轻击强化画面选择操作部102b时,图中未例示的强化画面出现。在强化画面中,可以强化玩家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提升针对角色和支援卡牌所设置的等级。针对角色和支援卡牌设置各种参数,并且这些参数通过提升等级而增加。在角色和支援卡牌的参数增加时,玩家可以在培养游戏中培养具有更强状态的角色。

[0165] 在轻击故事画面选择操作部102c时,图中未例示的故事画面出现。这里,针对游戏中的各角色提供故事图像。玩家可以在故事画面中选择角色和故事图像,并且观看故事。

[0166] 在轻击比赛游戏选择操作部102d时,以下所述的比赛游戏选择画面出现。在本实施例中,提供了在以下所述的培养游戏中培养的培养角色可以参加的各种比赛游戏。玩家可以在比赛游戏选择画面中选择培养角色要参加的比赛游戏。比赛游戏的示例是团队竞技游戏,在该团队竞技游戏中,由多个培养角色形成的团队与由计算机选择的其他玩家的团队展开竞争。团队竞技游戏提供与其他玩家竞争排名的游戏元素。

[0167] 在轻击扭蛋画面选择操作部102e时,图中未例示的扭蛋画面出现。在扭蛋画面中,玩家花费游戏内货币来玩所谓的扭蛋抽选,通过该扭蛋抽选,玩家可以通过抽选来抽中角色和支援卡牌。

[0168] 在主页画面100中,在菜单栏102的上方提供培养游戏操作部104。在轻击培养游戏操作部104时,培养游戏画面出现,并且以下所述的培养游戏开始。培养游戏大致分为准备阶段和培养阶段,并且首先,在准备阶段,玩家从玩家拥有的角色中选择一个角色,并将该角色设置为要培养的主要角色。

[0169] 在准备阶段,玩家还设置用于培养主要角色的卡堆。卡堆由以下详细说的多个继承角色(游戏媒介)和多个支援卡牌形成。因而,在培养游戏中,使用形成到卡堆中的继承角色和支援卡牌。

[0170] 在主要角色和卡堆(继承角色和支援卡牌)的设置完成之后,阶段从准备阶段转变到培养阶段,并且用于培养主要角色的游戏开始。玩家可以持有在培养游戏中培养的角色作为培养角色。如以上所述,玩家可以将玩家拥有的培养角色组织成团队,并在团队竞技游戏等中使用这些培养角色。

[0171] 如以上所述,本实施例的游戏的主要目的是通过培养游戏来对培养角色进行培养,并且通过使用培养角色来提高团队竞技游戏中的排名。

[0172] 另外,本实施例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。具体地,如图3A所示,在主页画面100的右上侧提供了设置操作部106。在轻击设置操作部106时,选项设置画面110出现。

[0173] 图3B是例示选项设置画面110的一个示例的图。选项设置画面110是可以确认并设置各种类型的信息的画面。选项设置画面110包括多个操作部,并且对操作部的轻击使得能够确认并设置与所轻击的操作部相对应的信息。

[0174] 选项设置画面110中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,选项设置画面110关闭,并且主页画面100出现。在轻击简介设置操作部110a时,简介设置画面120出现。

[0175] 图3C是例示简介设置画面120的一个示例的图。在简介设置画面120中,玩家可以确认并设置玩家自己的简介信息。简介信息包括简介角色、玩家名称、玩家ID、所属圈子、代表角色和租用卡牌。

[0176] 简介角色用作在玩家的信息被其他玩家查看时显示的角色。例如,在正在使用作为与其他玩家共享信息的地方的圈子功能时,显示简介角色。简介设置画面120显示当前设置的简介角色图像122。在简介角色图像122的附近提供改变按钮124。在轻击改变按钮124时,图中未例示的简介角色改变画面出现。在简介角色改变画面中,玩家可以改变简介角色。

[0177] 简介设置画面120还显示玩家所设置的玩家名称、指派给玩家的玩家ID、以及玩家所属的圈中的名称。另外,在简介设置画面120中提供代表角色设置操作部126a和租用卡牌设置操作部126b。

[0178] 在轻击代表角色设置操作部126a时,图中未例示的代表角色设置画面出现。在代表角色设置画面中,玩家可以将玩家所培养的培养角色中的一个角色设置为代表角色。在代表角色设置操作部126a中,显示表示当前设置的代表角色的图标图像。尽管以下提供详细说明,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包括在卡堆中。

[0179] 在轻击租用卡牌设置操作部126b时,图中未例示的租用卡牌设置画面出现。在租用卡牌设置画面中,玩家可以将玩家拥有的支援卡牌中的一个支援卡牌设置为租用卡牌。在租用卡牌设置操作部126b中,显示表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包括在卡堆中,并且在其他玩家所玩的培养游戏中使用。

[0180] 尽管省略了详细说明,但当在简介设置画面120中改变简介信息的设置时,设置改变信息被发送到服务器1000。服务器1000针对各玩家存储简介信息。

[0181] 如图3A所示,在主页画面100中显示设置图标128。在轻击设置图标128时,主页设置画面130出现。

[0182] 图3D是例示主页设置画面130的一个示例的图。在主页设置画面130中,玩家可以设置要在主页画面100中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中显示的四个主页画面设置角色132。

[0183] 尽管图中未例示,但当在主页画面100中在水平方向上输入轻拂操作时,显示器26上所显示的画面(也就是说,主页画面100)改变。在主页画面100中显示当前设置的四个主页画面设置角色132。菜单栏102中所显示的操作部的功能被指派给主页画面设置角色132。因而,在轻击主页画面100中所显示的主页画面设置角色132时,画面以与在轻击菜单栏102中的操作部时相同的方式进行切换。

[0184] 在主页设置画面130中,以使得能够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。在轻击在主页设置画面130中所显示的角色图像时,图中未例示的角色选择画面出现。在角色选择画面中,玩家可以选择主页画面设置角色132。此外,在主页设置画面130中,玩家可以设置主页画面设置角色132的服装。

[0185] 如图3A所示,在主页画面100中显示圈子图标134。在轻击圈子图标134时,圈子画面出现。在圈子画面中,玩家可以与属于同一圈子的其他玩家交换信息。

[0186] 此外,在本实施例中,不定期地举办各种时间限定事件。在作为时间限定事件的特定事件期间,在主页画面100中显示特定事件图标108。在轻击特定事件图标108时,特定事件画面出现。在特定事件画面中,玩家可以用各种报酬兑换仅在特定事件中提供的特定事件点数。

[0187] 在轻击主页画面100中的培养游戏操作部104时,培养游戏画面出现并且培养游戏开始。这里,玩家可以通过花费游戏点数来玩培养游戏。每指定时间段(例如,10分钟)向玩家给予特定值(例如,+1)的游戏点数。针对玩家可以保持的游戏点数设置上限(例如,100),并且玩家可以在该上限内保持游戏点数。在主页画面100的顶部处提供游戏点数指示条136,并且可视地表示当前游戏点数相对于上限的比例。

[0188] 应当注意,在培养游戏开始时,从游戏点数中减去指定值(例如,-30)。因而,在玩家不具有所需的的游戏点数的情况下,玩家不能开始培养游戏。然而,玩家可以持有恢复游戏点数的物品,并且可以通过使用该物品来恢复游戏点数。该物品例如是在培养游戏或团队竞技游戏中作为报酬给予的,或者可以通过花费游戏内货币来获取。现在将详细说明培养游戏。

[0189] (培养游戏)

[0190] 图4是粗略例示培养游戏的流程的流程图。培养游戏大致分为设置游戏和培养主游戏。尽管以下说明细节,但培养主游戏涉及将从玩家拥有的角色中选择一个主要角色作为培养对象角色进行培养。

[0191] 在设置游戏中,玩家登记主要角色和卡堆(继承角色和支援卡牌),并且这与培养游戏的准备阶段相对应。在以下的说明中,在设置游戏中进行的处理被称为准备阶段处理,并且在培养主游戏中进行的处理被称为培养阶段处理。这里,为了便于理解,首先粗略地说明准备阶段处理和培养阶段处理的流程。

[0192] <准备阶段处理>

[0193] 在准备阶段处理中,主要设置主要角色的登记、卡堆(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。支援卡牌帮助培养主要角色。一个角色始终与一个支援卡牌关联,并且与准备阶段处理中所登记的支援卡牌关联的角色将帮助培养主要角色。在下文,与支援卡牌关联的角色被称为支援角色。

[0194] <主要角色的登记>

[0195] 当玩家在主页面100中轻击培养游戏操作部104时,图中未例示的情景选择画面出现。在本实施例中,针对培养主游戏提供多个情景。在培养主游戏的各个情景中设置有最终目标、在游戏期间要达成的目标等,并且玩家需要逐一地通关所设置的目标。目标、针对通关目标所设置的时间段等针对各情景而不同。玩家可以在情景选择画面中选择多个情景中的任一个。这里,说明选择了特定情景的情况。

[0196] 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的中央部显示多个角色图标151,由此列出玩家拥有的角色。在主要角色选择画面150的上部显示能力参数显示部152a和适应性参数显示部152b。另外,在主要角色选择画面150的下部显示由“返回”表示的返回操作部153和由“下一个”表示的下一个操作部154。

[0197] 在本实施例中,针对各角色设置能力参数的初始值,并且在能力参数显示部152a中显示与玩家所选择的角色图标151相对应的角色的初始能力参数的数值。在本实施例中,能力参数的数值越高表示能力越高。

[0198] 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,在能力参数(初始值)表中针对各角色存储能力参数的初始值。基于能力参数(初始值)表中所存储的能力参数的初始值,在能力参数显示部152a中显示能力参数的初始值。

[0199] 在本实施例中,针对各角色来对多个能力参数中的各能力参数设置初始值。具体地,能力参数包括在能力参数显示部152a中由“速度”表示的速度能力参数、在能力参数显示部152a中由“耐力”表示的耐力能力参数、在能力参数显示部152a中由“力量”表示的力量能力参数、在能力参数显示部152a中由“毅力”表示的毅力能力参数、以及在能力参数显示部152a中由“智力”表示的智力能力参数。

[0200] 各角色的能力参数的初始值可以通过玩家的操作等而增加。例如,可以针对角色设置五个等级,并且玩家可能能够通过花费游戏内货币或消耗指定物品来提升角色的等级。在这种情况下,随着角色的等级的提升,能力参数的初始值可以增加。这里,玩家可以在培养主游戏中增加能力参数的值。换句话说,培养主游戏的目的是培养具有更高数值的能力参数的角色。

[0201] 在本实施例中,针对各角色设置适应性参数(初始值),并且如图5A所示,在适应性参数显示部152b中显示与玩家所选择的角色图标151相对应的角色的适应性参数的初始值。

[0202] 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,在适应性参数(初始值)表中针对各角色存储适应性参数的初始值。适应性参数的初始值被设置为由字母A至G表示的七个阶段其中之一。关于适应性参数的初始值,A表示最高适应性并且G表示最低适应性。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,在适应性参数显示部152b中显示适应性参数的初始值。

[0203] 在本实施例中,针对各角色来对多个适应性中的各适应性设置适应性参数的初始值。具体地,适应性参数包括:与草地场地和泥地场地中的场地适应性相关的适应性参数;与针对短距离、英里、中距离和长距离的距离适应性相关的适应性参数;以及与针对领头、前列、居中和后追的跑法适应性相关的适应性参数。

[0204] 在培养游戏中,玩家可以使主要角色参加各种比赛。这里,由于主要角色的适应性

适合比赛的内容,因此比赛以对玩家有利的方式发展。

[0205] 可选地,可以通过花费游戏内货币来增加针对各角色的适应性参数的初始值。另外,适应性参数的值可以在培养主游戏期间改变。此外,在培养主游戏中,适应性参数有时可以被设置为高于A的S。

[0206] 图5B是例示角色细节画面160的第一图。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中的角色图标151时,角色细节画面160出现在显示器26上。在角色细节画面160中显示与在主要角色选择画面150中长按的角色图标151相对应的角色的能力的细节。

[0207] 在角色细节画面160的中央部显示技能操作部161和事件操作部162。如图5B所示,在最初显示角色细节画面160时,突出显示技能操作部161,并且显示各角色的技能。技能是当在以下所述的个人比赛或团队比赛期间指定条件成立时可以发动的能力。在发动技能时,比赛以对该角色有利的方式发展。

[0208] 图6C是例示技能表的图。如图6C所示,技能表存储针对玩家拥有的各个角色的技能。另外,如图5B所示,基于技能表中所存储的技能来在角色细节画面160中显示技能。如果技能仅由玩家持有,则不能发动该技能,并且仅在获取到技能时才可以发动该技能。在下文,角色的可以发动的技能被称为已获取技能。

[0209] 从培养主游戏的开始,针对角色设置一个已获取技能。另外,除该已获取技能之外,还针对角色设置多个拥有技能。拥有技能是可以在培养主游戏的开始之后通过消耗以下所述的技能点数来获取的技能。换句话说,拥有技能可以变为用技能点数兑换的已获取技能。

[0210] 在本实施例中,图6C所例示的技能表中的与“双圆符号(◎)”相对应的技能作为已获取技能而显示在图5B所例示的角色细节画面160中。此外,图6C所例示的技能表中的与“单圆符号(○)”相对应的技能作为拥有技能而显示在图5B所例示的角色细节画面160中。在本实施例中,如图5B的角色细节画面160所示,突出显示已获取技能,使得可以容易地将已获取技能与拥有技能区分开。

[0211] 图5B例示了如下的情况:作为提供给各角色的技能,在已获取技能显示框161a中显示一个已获取技能并且在拥有技能显示框161b中显示七个拥有技能;然而,这些特征不是限制性的。例如,已获取技能和拥有技能的数量可以针对各角色而不同。另外,例如,可以通过提升角色的等级、花费游戏内货币或物品等来增加各角色的已获取技能或拥有技能的数量。

[0212] 在玩家轻击角色细节画面160中的事件操作部162时,如图5C所示,角色细节画面160的内容改变,并且显示表示针对各角色设置的专属事件的专属事件显示框162a。在这种情况下,如图5C所示,突出显示事件操作部162。当在培养主游戏中指定条件成立时发生专属事件,并且专属事件涉及显示与培养游戏中的角色相关的故事并且改变能力参数的值。

[0213] 图6D是例示专属事件表的图。如图6D所示,专属事件表针对玩家拥有的各角色存储专属事件。另外,如图5C所示,基于专属事件表中所存储的专属事件来在角色细节画面160中显示专属事件。这里,专属事件可以包括使得玩家能够持有技能或获取技能的提示事件、增加或减少角色的能力参数的数值的能力事件。

[0214] 图5C所例示的角色细节画面160中所显示的专属事件可以全部在培养主游戏期间

执行,或者可以至少部分地在培养主游戏期间执行,或者在指定条件不成立的情况下,在培养主游戏期间可以不执行任何专属事件。另外,例如,可以通过提升角色的等级、花费游戏内货币或物品等来增加提供给各角色的专属事件的数量。可选地,在指定条件成立的情况下,可以在培养主游戏期间执行未作为专属事件进行显示的专属事件。

[0215] 如图5B和图5C所示,在角色细节画面160的下部显示由“关闭”表示的关闭操作部163。在轻击角色细节画面160中的关闭操作部163时,角色细节画面160的显示结束,并且在显示器26上显示主要角色选择画面150。

[0216] 在轻击图5A所例示的主要角色选择画面150中的返回操作部153时,在显示器26上显示图3A所例示的主页画面100。主要角色选择画面150包括培养信息显示按钮155。在轻击培养信息显示按钮155时,图7所例示的培养信息显示画面165出现。玩家可以在培养信息显示画面165中确认与在主要角色选择画面150中已选择的角色有关的信息。

[0217] 图7是例示培养信息显示画面165的一个示例的第一图。培养信息显示画面165包括通关目标标签165a、过去得分标签165b、情景得分标签165c和关闭操作部165d。这里,培养游戏的目标是通过对从玩家拥有的角色中作为要培养的主要角色选择的角色进行培养来培养更强的培养角色。以下说明其细节,但培养主游戏涉及多个回合,并且玩家需要在各回合中训练主要角色或使主要角色参加比赛。

[0218] 针对各个角色设置多个通关目标。在轻击通关目标标签165a时,在培养信息显示画面165中显示针对所选择的角色设置的通关目标的列表。在特定回合中主要角色可以参加的比赛是预先确定的。另外,通关目标包括使主要角色在指定回合中参加指定比赛并赢得指定名次。

[0219] 在要培养的主要角色参加比赛时,主要角色可以获取粉丝。在各比赛中,根据到达顺序来设置粉丝的基本获取数量,并且到达顺序越高,所获取到的粉丝数量越大。此外,针对比赛设置难度等级,并且比赛的难度等级越高,可以获取到的粉丝越多。

[0220] 这里,可以通过向根据到达顺序所设置的基本获取数量加上奖励获取数量来计算通过参加比赛可以获取到的粉丝数量。具体地,基于比赛结果来确定校正值,并且通过将基本获取数量乘以校正值来计算奖励获取数量。奖励获取数量和基本获取数量的合计是主要角色获取的粉丝数量。例如,在作为比赛结果而赢得第一名时,随着主要角色和第二名角色之间的差增大,校正值增大。在作为比赛结果而赢得第二名至第五名时,随着主要角色和第一名角色之间的差减小,校正值增大。

[0221] 在比赛期间,主要角色以指定的概率发动技能。随着所发动的技能的数量增加,校正值增大。这样,在各比赛中,设置了用于相加粉丝的条件,并且所获取到的粉丝数量根据除到达顺序以外的各种比赛结果以及比赛期间的发展而增加。然而,主要角色获取的粉丝数量至少大于或等于与到达顺序相对应的基本获取数量。

[0222] 在一些比赛中,指定了粉丝数量作为参加条件。在主要角色所获取到的粉丝数量低于作为参加条件所指定的粉丝数量的情况下,玩家不能使主要角色参加该比赛。参加所需的粉丝数量随着比赛的难度等级的提升而增加。因而,在粉丝数量被指定为参加条件的比赛是通关目标的对象的比赛(在下文,这样的比赛被称为对象比赛)的情况下,主要角色需要在举办对象比赛的回合之前获取针对该对象比赛所指定的粉丝数量。

[0223] 另外,通关目标包括在指定回合之前获取特定数量或更多数量的粉丝。此外,通关

目标例如包括在指定回合的范围内在高难度等级的比赛(例如,GI比赛)中赢得第一名达指定次数或更多次。这样,针对各角色设置多个通关目标。通过达成通关目标,玩家可以继续玩培养主游戏,直到最后回合为止。另一方面,未能达成通关目标会在该回合中结束培养主游戏。

[0224] 因而,在举办对象比赛的回合之前未获取到针对对象比赛所指定的粉丝数量的情况下,主要角色不能参加对象比赛。在这种情况下,未达成通关目标,并且培养游戏结束。

[0225] 在培养主游戏中,由于在各回合中主要角色的各种参数增加,因此可以通过玩更大数量的回合来生成更强的培养角色。因而,在玩培养主游戏时,需要增加主要角色的参数,使得可以达成所有的通关目标。

[0226] 这里,基本上,针对各角色设置的通关目标是固定的,并且每当玩培养游戏时,将相同的通关目标设置为课题。另一方面,角色包括设置有根据培养主游戏的进展而改变的通关目标的角色、以及玩家可以选择通关目标的角色。

[0227] 图8A是例示特殊通关目标的一个示例的图。例如,对于类型“E”角色,将在由玩家从比赛A和比赛B中选择的比赛中赢得指定名次设置为第34回合的通关目标。

[0228] 另外,对于类型“G”角色,将在第33回合的比赛C中赢得指定名次设置为默认通关目标。然而,当在第33回合之前的预定回合中主要角色的指定参数低于或高于阈值时,作为通关目标的对象的比赛被改变为第34回合的比赛D。

[0229] 对于类型“H”角色,在第29回合之前的指定回合中发生事件。在这种情况下,从第29回合的比赛E和比赛F以及第30回合的比赛G中通过抽选来随机地确定用作通关目标的对象的比赛。此外,对于类型“H”角色,在第62回合之前的指定回合中发生事件。在这种情况下,从第62回合的比赛H、第63回合的比赛J和第64回合的比赛K中通过抽选来随机地确定用作通关目标的对象的比赛。

[0230] 这样,针对各角色设置多个的固定或可变的通关目标。根据针对角色设置的通关目标,达成所有通关目标的难度等级针对各角色而不同。注意,在培养信息显示画面165中显示表示通关目标未确定的指示符,直到确定了可变的通关目标为止。一旦确定了通关目标,就更新培养信息显示画面165的显示以使玩家知晓所确定的通关目标。

[0231] 图8B是例示针对角色设置的通关目标的一个示例的图。在培养主游戏中,存在玩家可以选择的多个比赛。针对各比赛设置难度等级,并且这些多个比赛包括具有不同难度等级的比赛。对象比赛对于各角色而不同,并且被设置为对象比赛的高难度等级比赛的数量针对各角色而不同。

[0232] 例如,如图8B所示,针对角色A,设置四个高难度等级比赛(诸如GI比赛等)作为对象比赛。以相同的方式,针对角色A,设置三个中难度等级比赛(诸如GII比赛等)、两个低难度等级比赛(诸如GIII比赛等)和两个其他低难度等级比赛作为对象比赛。另一方面,针对角色B,设置一个高难度等级比赛(诸如GI比赛等)、两个中难度等级比赛(诸如GII比赛等)、三个低难度等级比赛(诸如GIII比赛等)以及三个其他低难度等级比赛作为对象比赛。

[0233] 现在,假设通关目标是在所有的对象比赛中赢得第一名。在这种情况下,可以说角色A与角色B相比更难达成所有的通关目标。注意,比赛的难度等级越高,所设置的可以获取到的粉丝数量越大。因而,角色A与角色B相比通过达成通关目标获取到更多的粉丝。

[0234] 另一方面,只要满足参加条件,玩家就可以使主要角色参加除针对主要角色设置

的对象比赛以外的比赛。针对角色B的对象比赛的数量小于针对角色A的对象比赛的数量。在设置了对对象比赛的回合中,玩家必须使主要角色参加对象比赛。

[0235] 因而,玩家针对角色B与针对角色A相比在各回合中具有更多的可选项。然而,在角色B是主要角色的情况下,玩家必须使主要角色自愿参加高难度等级比赛,以获取与角色A是主要角色的情况下一样多的粉丝。这样,由于对象比赛的难度等级和对象比赛的数量被设计为针对各角色而不同,因此玩家需要部署不同的策略,从而使游戏更有趣。这里,如图8B所示,针对通关目标的对象比赛的数量可以针对各角色而不同,但通关目标的数量针对所有角色是相同的。因而,例如,对于具有较少通关目标(诸如在对象比赛中赢得指定名次等)的角色,设置较大数量的通关目标(诸如在指定回合之前获取指定的数量粉丝等)。这里,通关目标的数量可以针对各角色而不同。

[0236] 在图7所例示的培养信息显示画面165中,可以确认针对所选择的角色设置的通关目标。在轻击培养信息显示画面165中的过去得分标签165b时,在培养信息显示画面165中显示与基于所选择的角色所生成的具有前三名得分的培养角色有关的信息。

[0237] 图9是例示培养信息显示画面165的一个示例的第二图。在培养游戏结束时,生成培养角色。在培养游戏结束时,针对培养角色计算得分,并且基于得分导出培养排名。根据预设的计算式来计算得分,该计算式涉及根据培养结束时的主要角色的各种参数所计算出的点数、根据已获取技能所计算出的点数等。在培养信息显示画面165中,显示表示基于所选择的角色已培养的培养角色中的具有三个最高得分的三个培养角色的排名、得分、名称和登记日期的信息。

[0238] 尽管省略了详细说明,但针对培养游戏提供多个情景。基本的游戏规范针对所有情景是共同的,但一些功能在情景之间是不同的。如图9所示,在培养信息显示画面165中显示在对各个培养角色进行培养时选择的情景。尽管图中未例示,但在轻击情景得分标签165c时,针对各情景显示具有三个最高得分的三个培养角色。

[0239] 如以上所述,玩家在图5A所例示的主要角色选择画面150中可以在确认与各角色有关的各种类型的信息的同时选择主要角色。在轻击主要角色选择画面150中的下一个操作部154时,所选择的角色被设置为主要角色,并且在显示器26上显示继承角色选择画面170。

[0240] <继承角色的登记>

[0241] 图10A是例示继承角色选择画面170的第一图。图10B是例示培养角色列表画面180的第一图。图10C是例示继承角色选择画面170的第二图。图10D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是允许玩家登记继承角色的画面。

[0242] 继承角色是将能力值、技能等传递给主要角色的角色。玩家可以从玩家拥有的培养角色以及根据指定的提取条件所提取的其他玩家的代表角色(诸如追随者等的好友的代表角色等)中选择两个继承角色,并且可以将所选择的继承角色可以形成到卡堆中并登记。注意,在一个培养游戏中,可以将其他玩家的代表角色中的仅一个代表角色作为继承角色形成到卡堆中。

[0243] 继承角色选择画面170包括能力参数显示部152a、适应性参数显示部152b、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10A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。

[0244] 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,图10B所例示的培养角色列表画面180出现。培养角色列表画面180包括我的角色标签181a和租用标签181b。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。

[0245] 在选择我的角色标签181a的状态下,如图10B所示,显示与玩家拥有的培养角色相对应的培养角色图标182。尽管图中未例示,但在选择租用标签181b的状态下,显示与好友的代表角色(换句话说,好友所培养的培养角色)相对应的培养角色图标182。

[0246] 在轻击培养角色图标182时,与该培养角色图标182相对应的培养角色呈现暂时选择状态。在轻击培养角色图标182时,如图10C所示,继承角色选择画面170出现。这里,例如,在轻击第一继承角色选择区域171a并显示培养角色列表画面180、并且轻击培养角色列表画面180中的培养角色图标182的情况下,在第一继承角色选择区域171a中显示表示处于暂时选择状态的培养角色的图像。

[0247] 在这种状态下,例如,在轻击第二继承角色选择区域171b并显示培养角色列表画面180、并且轻击培养角色列表画面180中的培养角色图标182的情况下,如图10D所示,在第二继承角色选择区域171b中显示表示处于暂时选择状态的培养角色的图像。

[0248] 培养的角色同与培养中所使用的继承角色有关的信息关联并且被存储。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。

[0249] 图11是例示继承的谱系的图。在培养游戏中,基于继承角色的因子信息,产生诸如主要角色的能力参数和能力参数的增加等的各种效用。这里,针对一个主要角色设置两个继承角色,并且这些继承角色是先前生成的培养角色。因而,在生成被设置为继承角色的培养角色时,也针对该培养角色设置两个继承角色。

[0250] 如图11所示,假定在将要开始的培养主游戏中要培养的主要角色是本代。假定针对该主要角色被设置为继承角色的两个培养角色是继承第一代。此外,针对继承第一代各个培养角色,在培养开始时将两个培养角色设置为继承角色。假定在生成继承第一代的培养角色时被设置为继承角色的两个培养角色是继承第二代。

[0251] 在这种情况下,如图11所示,继承第一代和继承第二代的培养角色对本代的主要角色产生效用。如以上所述,由于针对一个主要角色设置两个继承角色(继承第一代),因此总共六个培养角色对一个主要角色产生效用。

[0252] 例如,第一继承组由继承第一代的一个培养角色以及作为该培养角色的继承角色的继承第二代的两个培养角色构成。以相同的方式,第二继承组由继承第一代的一个培养角色以及作为该培养角色的继承角色的继承第二代的两个培养角色构成。

[0253] 如图10D所示,在第一继承角色选择区域171a中,示出与构成第一继承组的继承第一代的一个培养角色和继承第二代的两个培养角色相对应的图标。以相同的方式,在第二继承角色选择区域171b中,示出与构成第二继承组的继承第一代的一个培养角色和继承第二代的两个培养角色相对应的图标。

[0254] 图12是例示因子信息的图。尽管以下说明细节,但在培养游戏完成时,将经受培养的主要角色登记为培养角色,并且该培养角色与因子信息关联并被存储。具体地,在培养角

色的培养完成时,通过抽选来确定培养角色所要获取的因子。然后,将表示通过抽选所抽中的因子的因子信息与培养角色关联。换句话说,在培养游戏完成时,培养角色可以获取抽选所抽中的因子。

[0255] 然而,培养角色所获取到的因子不影响该培养角色自身的能力。例如,培养角色可以参加诸如团队竞技游戏等的比赛游戏。这里,基于参加比赛的所有培养角色的能力参数、适应性参数和已获取技能来进行用于确定到达顺序、比赛发展等的模拟(即,计算)。在计算中不使用培养角色具有的因子;因而,即使培养角色持有许多因子,比赛也不以有利于培养角色的方式进展。

[0256] 仅在培养角色被设置为继承角色时,该培养角色具有的因子才影响要培养的主要角色。培养角色可以获取的因子被归类为多个类型。图12示出基础能力因子、适应性因子、比赛因子、角色因子和技能因子作为因子类型。针对各因子,设置多个等级其中之一。这里,作为因子的等级,设置等级1、等级2和等级3这三个因子等级。

[0257] 因子等级是通过抽选来确定的。这里,在确定培养角色所要获取的因子之后,可以针对所获取到的因子中的各因子通过抽选来确定因子等级。可选地,可以针对因子和因子等级的各组合模式来设置抽中比率,并且可以基于所设置的抽中比率来确定一个组合模式。在这种情况下,同时确定所获取到的因子和因子等级。

[0258] 关于因子等级,等级3具有最高效果,并且等级1具有最低效果。在确定因子等级的抽选中,针对等级3的抽中概率被设置为最低,并且针对等级1的抽中概率被设置为最高。然而,要获取的因子的抽中概率和因子等级的抽中概率可以根据培养游戏的结果而改变。在这种情况下,例如,可以针对具有高能力参数或高分的培养角色确定高因子等级。

[0259] 基础能力因子使主要角色的能力参数增加。存在五个基础能力因子:速度因子、耐力因子、力量因子、毅力因子和智力因子。培养角色始终获取五个基础能力因子中的一个基础能力因子。五个基础能力因子分别与五个能力参数(即,速度、耐力、力量、毅力和智力)相对应。例如,在继承第一代或继承第二代的培养角色具有速度因子的情况下,主要角色的速度能力参数增加。

[0260] 这里,速度能力参数的增加值根据速度因子的因子等级而改变。例如,主要角色的速度能力参数在速度因子的因子等级是等级1的情况下增加“7”,在因子等级是等级2的情况下增加“13”,并且在因子等级是等级3的情况下增加“21”。因而,在总共六个培养角色(也就是说,继承第一代的一个培养角色和继承第二代的五个培养角色)全部具有等级3的速度因子的情况下,主要角色的速度能力参数最多增加126(增加值 21×6)。

[0261] 然而,针对各因子设置发动定时和发动条件。因而,即使继承角色具有因子,如果在发动定时、发动条件不成立,则该因子也不会对主要角色产生效用。

[0262] 如以上所述,培养主游戏由多个回合构成,并且在这些回合中,指定的回合被设置为因子发动回合。例如,假设培养主游戏中的三个回合(即,第1回合、第30回合和第54回合)已被设置为因子发动回合。在这些因子发动回合中,针对各因子确定是否发生发动,并且在确定为要发动该因子时,该因子的发动条件成立,并且产生与该因子相对应的效用。

[0263] 这里,通过抽选来确定是否发动基础能力因子。在是否要发动基础能力因子的抽选中抽中的概率(也就是说,发动基础能力因子的概率)(以下称为发动概率)在三个因子发动回合之间可以不同。这里,在第1回合中,不论因子等级如何,基础能力因子发动概率都被

设置为100%。在第30回合和第54回合中,基础能力因子发动概率根据因子等级而不同。例如,在第30回合和第54回合中,对于等级3,基础能力因子发动概率被设置为100%,对于等级2,基础能力因子发动概率被设置为90%,并且对于等级1,基础能力因子发动概率被设置为80%。

[0264] 在继承角色选择画面170中显示在第1回合中能力参数增加的值。例如,在图10C中,暂时选择构成第一继承组的一个继承角色。在这种情况下,显示通过暂时选择的一个继承角色而在第1回合中增加的能力参数的类型及其增加值。这里,在力量能力参数的下方显示“+63”,这表示在第1回合期间力量能力参数增加63个点。另外,在能力参数显示部152a中,显示包括第1回合中的增加值的总和。

[0265] 在图10D中,暂时选择构成第一继承组和第二继承组的两个继承角色。在这种情况下,显示通过暂时选择的两个继承角色而在第1回合中增加的能力参数的类型及其增加值。这里,在速度能力参数、力量能力参数和智力能力参数的下方分别显示“+21”、“+63”和“+42”,这表示在第1回合中速度能力参数、力量能力参数和智力能力参数分别增加21个点、63个点和42个点。

[0266] 在继承角色选择画面170中,以彼此可区分的方式显示由构成第一继承组的继承角色所增加的能力参数的增加值和由构成第二继承组的继承角色所增加的能力参数的增加值。例如,在图10D中,在力量能力参数的下方显示的表示“+63”以及在速度能力参数和智力能力参数的下方显示的表示“+21”和“+42”通过颜色来区分。

[0267] 图12所例示的适应性因子使主要角色的适应性参数增加。存在六个适应性因子:草地因子、泥地因子、短距离因子、英里因子、中距离因子和长距离因子。培养角色总是获取六个适应性因子中的一个适应性因子。六个适应性因子分别与草地适应性、泥地适应性、短距离适应性、英里适应性、中距离适应性和长距离适应性相对应。例如,在具有草地因子的培养角色包括在继承第一代或继承第二代中的情况下,针对草地适应性的主要角色的适应性参数增加。

[0268] 这里,还针对适应性因子设置发动定时和发动条件,并且在与基础能力因子相同的因子发动回合中针对各适应性因子确定是否发生发动。在确定适应性因子的发动的情况下,相应的适应性因子提升一个等级。在一个示例中,在第1回合中,不论因子等级如何,适应性因子发动概率都被设置为100%。

[0269] 例如,假设属于第一继承组的三个培养角色分别具有草地因子、短距离因子和英里因子,并且属于第二继承组的三个培养角色分别具有草地因子、短距离因子和中距离因子。在这种情况下,主要角色的草地适应性和短距离适应性各自提升两个等级,并且主要角色的英里适应性和中距离适应性各自提升一个等级。

[0270] 此外,例如,假设属于第一继承组的三个培养角色全部具有草地因子,并且属于第二继承组的三个培养角色全部具有短距离因子。在这种情况下,主要角色的草地适应性和短距离适应性各自提升三个等级。在另一示例中,假设属于第一继承组的三个培养角色全部具有草地因子,并且属于第二继承组的三个培养角色分别具有草地因子、短距离因子和英里因子。在这种情况下,主要角色的草地适应性提升四个等级,并且主要角色的短距离适应性和英里适应性各自提升一个等级。

[0271] 然而,在第1回合中,对适应性参数的增加值设置限制。具体地,在第1回合中,对于

所有的适应性参数,上限被设置为A。因而,在主要角色的草地适应性的初始值是A的情况下,即使在继承角色具有草地因子时,在第1回合中草地适应性也不会增加。

[0272] 相比之下,在第30回合和第54回合中,针对各适应性因子,基于因子等级来进行是否发动适应性因子的抽选。在一个示例中,在第30回合和第54回合中,对于等级3,适应性因子发动概率被设置为5%,对于等级2,适应性因子发动概率被设置为3%,并且对于等级1,适应性因子发动概率被设置为1%。在第30回合和第54回合中通过抽选来确定适应性因子的发动时,与适应性因子相对应的适应性参数增加。在第30回合和第54回合中,对于各适应性,上限从A升高到S。因而,在第30回合和第54回合中,通过发动适应性因子,可以使适应性参数的值增加到S。

[0273] 在继承角色选择画面170中的适应性参数显示部152b中显示在第1回合中的增加之后的适应性参数的值。

[0274] 比赛因子使主要角色的能力参数增加。针对培养主游戏中的主要角色可以参加的比赛中的诸如GI等的高难度等级比赛(以下称为因子对象比赛)来提供比赛因子。在培养游戏完成时,针对主要角色赢得第一名的各因子对象比赛进行是否获取比赛因子的抽选。通过该抽选抽中,培养角色可以获取比赛因子。

[0275] 还针对比赛因子设置因子等级,并且针对各个要获取的比赛因子通过抽选来确定因子等级。这里,一个培养角色可以获取的比赛因子的数量不受限制,并且培养角色可以获取多个比赛因子。

[0276] 针对各个比赛因子,预先设置通过发动所要增加的能力参数及其增加值。例如,比赛因子包括使速度能力参数增加的因子和使力量能力参数增加的因子。这里,能力参数的增加值随着因子等级提升而增加。

[0277] 还针对比赛因子设置发动定时和发动条件,并且在因子发动回合中针对各比赛因子确定是否发生发动。在确定比赛因子的发动时,与该比赛因子相对应的能力参数增加。这里,针对比赛因子的因子发动回合局限于第30回合和第54回合。此外,因子发动回合中的比赛因子的发动概率根据因子等级而不同,并且因子等级越高,发动概率越高。

[0278] 角色因子是角色特有的因子,并且例如,仅在将强化到指定等级的角色作为主要角色进行培养的情况下,在培养游戏完成时总是将针对该角色所设置的角色因子给予培养角色。这里,由于针对一个角色设置仅一个角色因子,因此一个培养角色可以获取的角色因子的数量最多是1个。在基于未被强化到指定等级的角色生成培养角色的情况下,不能获取到角色因子。

[0279] 角色因子可以在预先设置的因子发动回合中发动,并且通过在因子发动回合中进行的抽选抽中而被发动。在发动角色因子时,生成针对各角色因子所设置的提示事件,并且如以上所述,可以获取到针对技能的提示。

[0280] 基于培养角色所获取到的已获取技能来给予技能因子。具体地,在培养游戏完成时,针对培养角色所获取到的各个已获取技能进行是否获取技能因子的抽选。通过该抽选抽中,将技能因子给予培养角色。换句话说,培养角色可以获取与已获取技能相对应的技能因子中的一些或全部。在确定技能因子的获取时,通过抽选来确定该技能因子的因子等级。

[0281] 技能因子可以在预先设置的因子发动回合中发动,并且通过在因子发动回合中进行的抽选抽中而被发动。这里,因子等级越高,抽中概率越高。在发动技能因子时,生成针对

各技能因子所设置的提示事件,并且可以获取到针对技能的提示。以这种方式,主要角色可以获取与继承角色所获取到的已获取技能相同的技能。

[0282] 这样,在培养角色所获取到的已获取技能的范围内确定是否获取技能因子。因而,在培养角色具有许多已获取技能时,获取技能因子的可能性增加。然而,由于通过抽选来确定技能因子的获取,因此尽管存在大量已获取技能,但不能始终获得技能因子。

[0283] 这样,主要角色的能力参数按照卡堆中的继承角色而显著改变。此外,即使在培养角色自身的能力高时,由于通过抽选来确定因子的获取,因此不一定优选具有高能力的培养角色作为继承角色。另一方面,即使在培养角色自身不具有高能力时,培养角色也可以通过获取高因子等级的大量因子来有效地用作继承角色。这样,由于可以使用继承角色形成卡堆,因此不仅引入了简单地对强的培养角色进行培养的乐趣,而且引入了对作为继承角色有效的培养角色进行培养的乐趣。

[0284] 此外,在本实施例中,判定主要角色、继承第一代的培养角色和继承第二代的培养角色之间的相容性。具有良好相容性的角色的组合带来有利的因子发动条件。

[0285] 图13A是例示相容性判定对象的图,并且图13B是例示相容性判定项目的图。如图13A所示,在本实施例中,存在1号至7号这7个判定对象。第一判定对象(1号)是本代的主要角色以及第一继承组中的继承第一代的培养角色。第二判定对象(2号)是本代的主要角色以及第二继承组中的继承第一代的培养角色。

[0286] 第三判定对象(3号)是第一继承组中的继承第一代的培养角色以及第二继承组中的继承第一代的培养角色。第四判定对象(4号)是本代的主要角色、第一继承组中的继承第一代的培养角色、以及第一继承组中的继承第二代的培养角色中的一个培养角色(培养角色A)。第五判定对象(5号)是本代的主要角色、第一继承组中的继承第一代的培养角色、以及第一继承组中的继承第二代的培养角色中的另一培养角色(培养角色B)。

[0287] 第六判定对象(6号)是本代的主要角色、第二继承组中的继承第一代的培养角色、以及第二继承组中的继承第二代的培养角色中的一个培养角色(培养角色A)。第七判定对象(7号)是本代的主要角色、第二继承组中的继承第一代的培养角色、以及第二继承组中的继承第二代的培养角色中的另一培养角色(培养角色B)。

[0288] 关于上述的各个判定对象,判定针对多个判定项目中的各判定项目、条件是否成立。图13B例示判定项目的示例。在本实施例中,设置游戏世界观,使得可以被选择为主要角色的角色是学生,并且这些角色在学校经受训练。

[0289] 此外,如图13B所示,向各个角色预先给予诸如年级、同事、朋友等的设置。例如,判定项目包括诸如判定对象的两个或三个角色是否在相同年级、是否是同事、或者是否是朋友等的内容。此外,判定项目包括角色的擅长跑法、距离适应性和场地适应性是否兼容。

[0290] 各个判定项目与相容性期望值关联,并且对在判定对象的角色之间成立的判定项目的相容性期望值进行合计。这里,相容性期望值针对各判定项目而不同;可选地,相容性期望值针对所有的判定项目可以相同。

[0291] 例如,在判定相容性时,在本代的主要角色与被指定为第一判定对象的第一继承组中的继承第一代的培养角色之间,针对所有的判定项目来判定判定项目是否成立。这里,对与成立的判定项目关联的相容性期望值进行合计和计数。这样,从第一判定对象开始直到第七判定对象为止顺次地对相容性期望值进行计数,并且基于最终相容性期望值来校正

因子的发动概率。也就是说,相容性期望值越高,所有因子的发动概率越高,并且相容性期望值越低,所有因子的发动概率越低。

[0292] 可选地,可以通过使用所计算出的相容性期望值作为校正值来计算发动概率。可选地,例如,可以针对各相容性等级设置用于校正因子发动概率的校正值,并且可以根据所计算出的相容性预期确定相容性等级。

[0293] 这样,由于因子发动概率根据主要角色和继承角色之间的相容性或者继承角色之间的相容性而改变,因此两个继承角色的组合显著影响主要角色的培养。换句话说,角色之间的相容性在选择继承角色时至关重要。

[0294] 如图10B、图10C和图10D所示,在选择继承角色的状态下,在继承角色选择画面170和培养角色列表画面180的右上部显示表示相容性程度的相容性指示符。这里,针对所选择的角色的相容性等级由双圆符号(◎)、单圆符号(○)和三角形符号(△)这三个相容性指示符表示。如图10A所示,在没有选择继承角色的状态下,不显示相容性指示符。

[0295] 如图10B所示,培养角色列表画面180包括显示切换按钮183。在操作显示切换按钮183时,图中未例示的显示条件设置画面出现。在显示条件设置画面中,玩家可以改变设置以对要在培养角色列表画面180中显示的培养角色图标182(也就是说,可以被选择为继承角色的培养角色)进行排序以及缩减。

[0296] 图14A是例示排序条件的图。图14B是例示缩减条件的图。在显示条件设置画面中,玩家可以选择并设置图14A所例示的排序条件。这里,可以将得分、因子、技能数量、名称、场地适应性、登记日期、跑法适应性、相容性等级、距离适应性和备忘录中选择一个设置为排序条件。一旦设置了排序条件,就显示培养角色列表画面180。这里,在培养角色列表画面180中,显示培养角色图标182的顺序根据排序条件而改变。

[0297] 在显示条件设置画面中,玩家可以选择并设置图14B所例示的缩减条件。这里,提供了基础能力因子、适应性因子和相容性等级作为缩减条件。注意,在将基础能力因子或适应性因子设置为缩减条件时,在培养角色列表画面180中仅显示具有玩家所选择的因子的培养角色。

[0298] 这里,玩家可以设置因子等级;例如,在通过将因子等级设置为等级3来进行缩减的情况下,在培养角色列表画面180中仅显示具有玩家所选择的因子中的具有等级3的因子的培养角色。玩家还可以通过选择是培养角色自身还是该培养角色的继承角色具有该因子来缩减培养角色。

[0299] 另外,玩家可以使用相容性等级来进行缩减。这里,可以将培养角色缩减为具有双圆(◎)相容性的培养角色、具有单圆(○)相容性的培养角色或具有三角形(△)相容性的培养角色。因而,可以通过使用各种条件来进行排序和缩减,并且这提高了玩家的便利性。

[0300] 在长按图10B所例示的培养角色列表画面180中的培养角色图标182时,显示与该培养角色图标182相对应的培养角色的细节信息。

[0301] 图15是例示角色细节对话框185A的第一图。图16是例示角色细节对话框185A的第二图。图17是例示角色细节对话框185A的第三图。角色细节对话框185A显示培养角色的细节信息。在角色细节对话框185A的上部显示表示培养角色的能力参数的能力参数显示框186。

[0302] 在能力参数显示框186的左侧上方示出表示用作培养角色的基础的角色图标、

以及培养角色的得分和培养排名。另外,在能力参数显示框186的右侧上方提供昵称改变按钮186a和备忘录输入按钮186b。在轻击昵称改变按钮186a时,图中未例示的昵称列表画面出现。在昵称列表画面中显示培养角色获取到的昵称的列表。注意,在培养主游戏中,提供了许多昵称,并且针对所有昵称设置获取条件。

[0303] 在培养主游戏中,将满足获取条件的昵称给予培养角色。玩家可以从培养角色获取到的昵称中选择一个昵称,并且针对该培养角色设置该昵称。玩家可以通过昵称列表画面改变针对培养角色设置的昵称。在昵称改变按钮186a的左侧显示当前设置的昵称(在这种情况下是传奇)。这里,用于获取昵称的条件的示例包括主要角色获取指定数量的粉丝、能力参数或适应性参数等于或高于指定值、获取到指定技能、赢得的比赛数量等于或高于指定值、以及在指定比赛中赢得指定名次(例如,第一名)。

[0304] 在轻击备忘录输入按钮186b时,图中未例示的文本输入画面出现。在文本输入画面中,例如,可以输入九个或更少的字符,诸如平假名、片假名、数字和字母等。通过文本输入画面输入的文本与培养角色关联并被存储为备忘录。在针对培养角色存储备忘录的情况下时,在备忘录输入按钮186b的左侧显示备忘录(在这种情况下是abcdefg)。

[0305] 上述的备忘录包括在用于对培养角色列表画面180中的培养角色图标182进行排序的条件中。因而,玩家可以通过登记与备忘录关联的培养角色来更容易地搜索要用作继承角色的培养角色。

[0306] 在能力参数显示框186的下方显示适应性信息显示框187。在适应性信息显示框187中,显示:与针对草地和泥地的场地适应性相关的适应性参数;与针对短距离、英里、中距离和长距离的距离适应性相关的适应性参数;以及与领头、前列、居中和后追的跑法适应性相关的适应性参数。

[0307] 在适应性信息显示框187的下方显示各种信息显示框188。各种信息显示框188包括技能显示标签188a、继承信息显示标签188b、培养信息显示标签188c和关闭操作部188d。在轻击技能显示标签188a时,如图15所示,在各种信息显示框188中显示培养角色的已获取技能。在轻击继承信息显示标签188b时,如图16所示,显示培养角色的继承信息。

[0308] 基于可以被设置为继承角色的培养角色和用于对培养角色进行培养的继承角色来在各种信息显示框188中显示继承信息。继承信息包括与在对培养角色进行培养时使用的继承角色有关的信息、与培养角色具有的因子有关的因子信息、以及与继承角色具有的因子有关的因子信息。这里,针对各培养角色显示表示继承信息的列表。

[0309] 具体地,针对各角色显示与培养角色关联的因子信息和与该培养角色的继承角色关联的因子信息。因而,通过在垂直方向上滚动各种信息显示框188,玩家可以确认三个角色具有的因子信息。

[0310] 在各种信息显示框188中,对基础能力因子、适应性因子和角色因子进行颜色编码和显示。例如,基础能力因子以蓝色表示,适应性因子以红色表示,并且角色因子以绿色表示。在各种信息显示框188中,比赛因子和技能因子以白色表示。此外,表示因子等级的星与因子信息叠加并显示。

[0311] 在轻击培养信息显示标签188c时,如图17所示,培养角色的培养信息出现。该培养信息包括在对培养角色进行培养时使用的支援卡牌的类型、继承第一代和继承第二代的角色、培养游戏中的个人比赛的成绩、以及得分。

[0312] 这样,玩家可以通过角色细节对话框185A确认与培养角色有关的各种信息。因而,玩家可以容易地访问与要包括在卡堆中的继承角色关联的信息,并且可以提高玩家的便利性。

[0313] 在轻击角色细节对话框185A中的关闭操作部188d时,角色细节对话框185A关闭,并且在显示器26上显示培养角色列表画面180。如图10A、图10B、图10C和图10D所示,在继承角色选择画面170和培养角色列表画面180的右上侧提供技能显示按钮172。在轻击技能显示按钮172时,显示被暂时选择为继承角色的培养角色可以获取的技能的列表。

[0314] 图18是例示技能显示对话框185B的图。在技能显示对话框185B中,显示示出与技能相对应的图标以及技能的内容的技能说明显示框189。显示在技能说明显示框189中示出的技能作为在当前选择的培养角色用作继承角色时主要角色可以获取到的所有技能的列表。

[0315] 换句话说,在技能显示对话框185B中,显示与同培养角色的角色因子或技能因子关联的技能有关的信息的列表。如图10C所示,当在选择一个培养角色作为继承角色的状态下轻击技能显示按钮172时,在技能显示对话框185B中显示与该一个培养角色(继承角色)的角色因子和比赛因子关联的技能。

[0316] 另一方面,如图10D所示,当在选择两个培养角色作为继承角色的状态下轻击技能显示按钮172时,在技能显示对话框185B中显示与这两个培养角色(继承角色)的角色因子和比赛因子关联的技能。

[0317] 如以上所述,在本实施例中,针对可以被设置为继承角色的各个培养角色,在角色细节对话框185A中列出并显示继承信息(因子信息)。在技能显示对话框185B中,列出并显示与继承信息(因子信息)关联的信息(技能)。这里,基于可以被设置为继承角色的培养角色和在生成培养角色时使用的继承角色来显示角色细节对话框185A和技能显示对话框185B。通过角色细节对话框185A和技能显示对话框185B的显示,提高了玩家的便利性。

[0318] 这里,在技能显示对话框185B中显示通过因子的发动可以获取到的技能。可选地,代替与技能有关的信息,可以在技能显示对话框185B中显示因子信息,其中从该因子信息获得针对技能的提示。在任何情况下,优选将继承信息(因子信息)归类为多个类型(因子类型)、并且在技能显示对话框185B中显示被归类为指定类型的继承信息(角色因子和比赛因子)或者与该继承信息关联的信息(与技能有关的信息)。这样,可以说,提取继承信息中的一些继承信息,然后在技能显示对话框185B中呈现与所提取的信息有关的显示。

[0319] 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中的下一个操作部154有效。在轻击有效的下一个操作部154时,将处于暂时选择状态的培养角色作为继承角色暂时登记在卡堆中,并且显示以下所述的支援卡牌形成画面190。

[0320] 玩家必须始终在继承角色选择画面170中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时,如图10A和图10C所示,下一个操作部154灰化并且不接受玩家的操作。此外,继承角色选择画面170包括返回操作部153,并且在轻击返回操作部153时,主要角色选择画面150出现。

[0321] <支援卡牌的登记>

[0322] 图19A是例示支援卡牌形成画面190的第一图。当在继承角色选择画面170中登记两个继承角色时,显示图19A所例示的支援卡牌形成画面190。在支援卡牌形成画面190的中

央部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窗格192。在支援卡牌形成画面190的下部显示由“返回”表示的返回操作部153和由“开始”表示的开始操作部193。

[0323] 在支援卡牌显示区域191中显示多个(这里是六个)支援卡牌显示窗格192。所显示的支援卡牌显示窗格192的数量与玩家可以设置的支援卡牌的数量相同。在显示支援卡牌形成画面190的初始状态中,支援卡牌显示窗格192是空白的。

[0324] 在本实施例中,玩家可以在卡堆中设置六个类型的支援卡牌。在玩家可以设置的六个类型中,可以从玩家拥有的支援卡牌中选择一些支援卡牌(例如,五个类型的支援卡牌)。在玩家可以设置的六个类型中,可以从其他玩家(诸如好友等)设置为租用卡牌的支援卡牌中选择其他的一些支援卡牌(例如,一个类型的支援卡牌)。

[0325] 图19B是例示支援卡牌选择画面200的图。在图19A所例示的支援卡牌形成画面190中,在轻击支援卡牌显示窗格192(除右下侧显示的支援卡牌显示窗格192之外)时,在显示器26上显示图19B所例示的支援卡牌选择画面200。在支援卡牌选择画面200中显示与玩家拥有的支援卡牌相对应的卡牌图标201的列表。通过轻击支援卡牌选择画面200中所显示的卡牌图标201,玩家可以选择支援卡牌。

[0326] 尽管图中未例示,但在轻击支援卡牌形成画面190的右下侧显示的支援卡牌显示窗格192时,由好友或由基于诸如抽选等的指定条件所提取的玩家设置为租用卡牌的支援卡牌出现在支援卡牌选择画面200中。通过轻击支援卡牌选择画面200中所显示的支援卡牌,玩家可以选择好友的一个支援卡牌。这样,玩家可以在培养游戏中使用其他玩家拥有的支援卡牌。

[0327] 图20A是例示支援卡牌表的图。如图20A所示,支援卡牌表针对玩家拥有的支援卡牌的类型(也就是说,支援卡牌ID)存储支援角色的类型(也就是说,角色识别)、稀有度、等级和擅长训练。支援角色和支援卡牌的类型具有一对一的对应关系。也就是说,一个支援卡牌ID始终与一个角色识别关联。换句话说,一个支援卡牌始终与一个支援角色关联。

[0328] 在本实施例中,针对各支援卡牌设置稀有度。存在稀有(R)、超稀有(SR)和特别超稀有(SSR)这三个等级的稀有度。这里,R被设置为表示最低稀有度,并且SSR被设置为表示最高稀有度。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。

[0329] 存在等级1至等级50这50个等级的支援卡牌。支援卡牌的等级可以由玩家提升,并且针对各个支援卡牌存储玩家所提升的等级。这里,可以通过使用例如游戏内货币或物品来提升支援卡牌的等级。还存在通过稀有度对支援卡牌的等级施加的上限。

[0330] 例如,等级20被设置为具有R稀有度的支援卡牌的上限,等级25被设置为具有SR稀有度的支援卡牌的上限,并且等级30被设置为具有SSR稀有度的支援卡牌的上限。

[0331] 在特定条件成立的情况下,可以逐级地提升等级的上限。例如,针对具有R稀有度的支援卡牌的等级的上限最多可以提升到40,针对具有SR稀有度的支援卡牌的等级的上限最多可以提升到45,并且针对具有SSR稀有度的支援卡牌的等级的上限最多可以提升到50。

[0332] 图20B是例示支援效果表的图。如图20B所示,支援效果表针对玩家拥有的支援卡牌的类型存储支援效果。

[0333] 支援效果使培养主游戏中的各种状态提升。在支援卡牌中,设置支援效果的多个对象。支援效果的对象的示例包括体力、速度、耐力、力量、毅力和智力。

[0334] 图20C是例示拥有技能表的图。如图20C所示,在拥有技能表中,针对玩家拥有的各个支援卡牌设置拥有技能。在本实施例中,以与由玩家设置为主要角色的角色持有拥有技能相同的方式来针对各支援卡牌设置拥有技能。当在培养主游戏期间发生提示事件时,针对各支援卡牌所设置的拥有技能变得可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取。

[0335] 图20D是例示支援事件表的图。如图20D所示,支援事件表针对玩家拥有的各个支援卡牌存储可以发生的支援事件。支援事件是在培养主游戏期间可以发生的事件。在发生支援事件时,培养主游戏中的各种状态的值可以增加或减少。

[0336] 例如,可以确定基于回合数发生的支援事件,或者可以确定通过指定的抽选发生的支援事件。可以选择多个支援事件以在一个回合中发生。在任何情况下,通过预先设置的指定确定方法来确定要发生的支援事件,这就足够了。

[0337] 图19C是例示支援卡牌形成画面190的第二图。在本实施例中,在选择所有的六个支援卡牌的情况下,如图19C所示,开始操作部193变得可操作。另一方面,如果并非所有的六个支援卡牌都被选择的情况下,如图19A所示,开始操作部193是不可操作的。

[0338] 在操作支援卡牌形成画面190中的返回操作部153时,在显示器26上显示图10D所例示的继承角色选择画面170。此外,如图19C所示,在轻击支援卡牌形成画面190中的开始操作部193时,暂时登记所选择的支援卡牌,并且最终确认画面205(图21A)出现。

[0339] 图21A是例示最终确认画面205的图。图21B是例示预设选择画面205A的图。在最终确认画面205中显示玩家所选择的主要角色、构成第一继承组的培养角色、构成第二继承组的培养角色、以及支援卡牌。在最终确认画面205中显示预设显示部205a。预设显示部205a表示当前选择的预设编号。

[0340] 这里,预设是与在培养主游戏中主要角色参加的比赛有关的预约信息。玩家可以通过从所有比赛中选择任何期望的比赛来创建预设。可以保存多个预设,并且可以在最终确认画面205中从所存储的预设中选择一个预设。具体地,在轻击预设显示部205a时,图21B所例示的预设选择画面205A出现。

[0341] 在预设选择画面205A中显示与所保存的预设相对应的预设读取按钮206a。玩家可以通过轻击预设读取按钮206a其中之一并且然后轻击选择操作部206c来设置预设。在轻击选择操作部206c时,预设选择画面205A关闭,并且最终确认画面205出现。在轻击预设选择画面205A中的取消操作部206b时,预设选择画面205A在不改变预设的情况下出现。

[0342] 这里,在轻击最终确认画面205中的取消操作部205c时,支援卡牌形成画面190出现。另一方面,在轻击开始操作部205b时,在显示器26上显示游戏画面210(图25A)。

[0343] <特定角色的登记>

[0344] 在如以上所述登记了主要角色、继承角色和支援卡牌之后,登记特定角色。在本实施例中,预先设置四个角色作为特定角色。

[0345] 图22是例示角色识别信息表的第一图。图23是例示角色识别信息表的第二图。图22表示如下的情况:“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。图23表示如下的情况:“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。

[0346] 在本实施例中,施加限制,使得在登记支援卡牌时,被设置为主要角色的角色类型与被设置为支援角色的角色类型不重叠。

[0347] 在本实施例中,如图22所示,将“角色F”、“角色J”、“角色N”和“角色R”设置为特定角色。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。

[0348] 在通过玩家的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。

[0349] 此外,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。这里,如图22和图23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。

[0350] <初始角色识别信息的设置>

[0351] 在如以上所述登记了主要角色、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。尽管以下提供详细说明,但在培养游戏中,必须通过使用登记为团队成员的角色来玩战斗游戏。在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。

[0352] 在本实施例中,将在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。换句话说,在图22所例示的情况中,“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。在图23所例示的情况中,“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。

[0353] 另外,在角色识别信息表中,在玩家拥有的角色或支援卡牌(支援角色)中,将未被登记为团队成员的角色被登记为子成员。可选地,可以将预定角色中的未被登记为团队成员的其余角色中的所有角色或抽选选择的一些角色登记为子成员。

[0354] 这里,支援角色和特定角色从培养主游戏的开始就被登记为团队成员;可选地,支援角色和特定角色可以在培养主游戏的开始时被登记为子成员,然后在指定定时被登记为团队成员。

[0355] 这样,当在在角色识别信息表中存储有与团队成员和子成员有关的信息(初始角色识别信息)时,准备阶段处理结束。

[0356] <培养阶段处理>

[0357] 在准备阶段处理结束时,培养阶段处理开始。在培养阶段处理中,可以对作为主要角色和团队成员所登记的角色进行培养。为了便于理解,以下说明培养主游戏的基本流程。

[0358] 图24是例示选择项目表的图。这里,针对主要角色的类型提供选择项目表。可选地,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24所示,培养游戏由第1回合至第60回合构成,并且具有使得根据各回合中的玩家选择结果来更新各种参数的游戏元素。另外,根据选择项目表,针对各回合预先设置玩家可以选择的项目。

[0359] 图25A是例示游戏画面210的第一图。图25B是例示游戏画面210的第二图。在游戏转变到培养阶段处理时,在显示器26上显示图25A和图25B所例示的游戏画面210。在游戏画面210的顶部显示体力指示符211和状况指示符212。针对主要角色设置参数“体力”。“体力”参数主要用于计算失败率,该失败率是在以下所述的训练中失败的概率。显示体力指示符

211,使得可以相对于“体力”的上限可视地识别当前主要角色的剩余“体力”。

[0360] 还针对主要角色设置参数“状况”。显示状况指示符212,使得可以按多个等级(五个等级:非常差状况、差状况、普通状况、好状况、非常好状况)可视地识别当前主要角色的“状况”。“状况”参数越高,比赛将针对主要角色越有利地发展,并且通过训练的能力参数值的增加越大。

[0361] 如图25A和图25B所示,在游戏画面210的中央部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,当前主要角色的状态由数值并且以多个排名(16个阶段:G⁺、F、F⁺、E、E⁺、D、D⁺、C、C⁺、B、B⁺、A、A⁺、S、SS和SS⁺)表示。具体地,在本实施例中,示出能力参数(也就是说,“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”)的数值和排名。此外,在技能点数显示部214中以数值表示培养游戏中的主要角色的剩余技能点数。

[0362] 如图25A和图25B所示,在游戏画面210的下部显示由“休息”表示的休息操作部215、由“训练”表示的训练操作部216、由“技能”表示的技能操作部217、由“退出”表示的退出操作部218和由“比赛”表示的个人比赛操作部219。在游戏画面210的顶部显示当前回合数。

[0363] 在各回合中,玩家可以选择“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)其中之一。这里,如图24所示,针对各回合预先设置可以选择的项目。

[0364] 在选择项目“休息”时,体力恢复,并且在选择项目“退出”时,状况改善。在选择项目“训练”时,以下所述的训练变为可执行,并且在选择项目“比赛”时,主要角色可以参加个人比赛。在选择这些项目“休息”、“训练”、“退出”和“比赛”并且导出游戏结果时,当前回合结束并且游戏转变到下一回合。

[0365] 在本实施例中,设置了休息操作部215、训练操作部216和/或退出操作部218不能被选择的回合,诸如如图24所例示的第20回合、第30回合、第35回合、第57回合和第59回合等。在这样的回合中,如图25B所示,休息操作部215、训练操作部216和退出操作部218灰化并显示,并且不能接受玩家的操作。因而,在这些回合中,玩家必须选择个人比赛操作部219。

[0366] 另一方面,技能操作部217被设置成在所有回合中始终可选择。尽管以下提供详细说明,但即使在获取到技能时,回合也不结束。在本实施例中,在指定回合结束之后强制执行团队比赛。

[0367] 图26A是例示训练画面220的第一图。图26B是例示训练画面220的第二图。在操作游戏画面210中的训练操作部216时,在显示器26上显示训练画面220。

[0368] 如图26A所示,在训练画面220的下部显示训练项目。这里,显示由“速度”表示的速度操作部221、由“耐力”表示的耐力操作部222、由“力量”表示的力量操作部223、由“毅力”表示的毅力操作部224和由“智力”表示的智力操作部225。

[0369] 在玩家轻击操作部221至225其中之一一次时,暂时选择与所轻击的操作部221至225相对应的训练项目,并且突出显示与暂时选择的训练项目相对应的操作部221至225。在图26A中,例示暂时选择力量操作部223的状态。在图26B中,例示暂时选择耐力操作部222的状态。

[0370] 在操作部221至225中的各操作部中,还显示针对各训练项目的训练等级。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,并且最多提升到等级5。

[0371] 此外,在暂时选择的操作部221至225的附近,显示由“失败”表示的失败率显示部226。失败率显示部226中的由数值表示的失败率被设置成与体力指示符211中所显示的剩余体力成反比地增加。

[0372] 另外,在状态显示部213中示出在与暂时选择的操作部221至225相对应的训练成功时能力参数增加的值。例如,在图26A所例示的示例中,暂时选择力量操作部223,并且在状态显示部213中,在“耐力”上示出“+8”且在“力量”上示出“+10”。此外,在图26B所例示的示例中,暂时选择耐力操作部222,并且在状态显示部213中,在“耐力”上示出“+15”且在“毅力”上示出“+5”。

[0373] 此外,在成功执行训练的情况下,在与将要发生指定事件的训练项目相对应的操作部221至225上显示事件通知指示符227。事件通知指示符227可以根据事件的类型以不同的方式显示。

[0374] 如图26B所示,针对暂时选择的操作部221至225的各个项目,在训练画面220的右上部显示指派给训练的角色指派角色图标228。在作为成功训练的结果、将发生与指派角色图标228中所显示的角色相对应的指定事件的情况下,在相应的指派角色图标228上显示事件通知指示符227。在以下的说明中,指派了角色的训练被称为“联合训练”。

[0375] 图26C是例示训练结果通知画面220a的图。在再次轻击暂时选择的操作部221至225其中之一时,执行与所轻击的操作部221至225相对应的训练。在执行训练时,在显示器26上显示通知训练是成功还是失败的训练结果通知画面220a。这里,显示词语“成功”以向玩家通知训练成功。

[0376] 这里,基于训练的成功,更新并显示状态显示部213中的能力参数。换句话说,更新与玩家所选择的训练项目(培养项目)相对应的主要角色的能力参数(能力信息)。

[0377] 这里,加上图26A或图26B中的状态显示部213中所显示的、在训练成功时增加的能力参数的值。此外,根据所执行的训练项目来更新体力指示符211的显示。在针对速度、耐力、力量和毅力其中之一执行的训练成功时,体力减少。相反,在针对智力执行的训练成功时,体力恢复。

[0378] 在训练失败的情况下,施加指定的惩罚。惩罚的内容的具体示例包括体力的减少、能力参数的数值的减少和状况的下降。这里,例如,在失败率高的情况下施加的惩罚与在失败率低的情况下施加的惩罚相比可以被设置为更不利(例如,体力减少的数值大,能力参数减少的数值大,或者状况下降的阶段大)。

[0379] 可以根据训练项目来确定惩罚的内容。例如,在针对速度的训练以失败结束的情况下,针对速度的能力参数的值可以减小,并且在针对力量的训练以失败结束的情况下,针对力量的能力参数的值可以减小。此外,对于一些训练项目(例如,智力),即使在训练以失败结束时,也可以不施加惩罚。

[0380] 图26D是例示事件画面220b的图。在训练结果通知画面220a的显示结束时,在显示器26上有时显示事件画面220b。在事件画面220b中,执行各种事件。可能存在将在一个回合期间发生多个事件的实例。

[0381] 例如,在发生提示事件的情况下,获得与技能有关的提示。在获得与技能有关的提

示时,玩家可以通过花费技能点数来获取该技能。提供了多个类型的技能,并且可以针对各技能发动指定能力。各技能具有其指定的发动条件和效果,并且在发动条件成立时,发动预定效果。有时在以下所述的个人比赛和团队比赛期间发动技能。

[0382] 事件包括获取技能的事件、恢复体力的事件、体力减少的事件、能力参数增加的事件、能力参数减少的事件、状况改善的事件、以及状况恶化的事件。尽管以下提供详细说明,但存在针对各回合的预定事件以及在指定抽选抽中时发生的事件。另外,在所有事件发生并结束之后,显示与下一回合相关的游戏画面210。

[0383] 图27A是例示继承事件的第一图。图27B是例示继承事件的第二图。图27C是例示继承事件的第三图。图27D是例示继承事件的第四图。在上述的因子发动回合中,在回合开始时发生继承事件。该继承事件是以下所述的情景共同事件,并且不论玩家所选择的情景如何都始终在相同回合期间发生。在本实施例中,将第1回合、第30回合和第54回合设置为因子发动回合;然而,这里说明在第30回合中发生继承事件的情况。

[0384] 在第30回合开始时,首先,如图27A所示,在事件画面220b中显示主要角色和由“触摸”表示的操作部。在轻击事件画面220b中所显示的操作部时,如图27B所示,包括主要角色和两个继承角色的动画图像出现。另外,在轻击操作部时,针对继承第一代和继承第二代的总共六个培养角色的各个因子执行因子发动抽选。

[0385] 此外,如图27C所示,显示因子发动抽选抽中且被确定为发动的因子,并且然后,如图27D所示,显示通过因子发动所要增加的能力参数或适应性参数的类型以及这些参数增加的值,并且更新这些参数。在继承事件结束之后,图25A所例示的游戏画面210出现,并且玩家变得能够选择任何项目。这里,在状态显示部213中,已加上了继承事件中所显示的能力参数和适应性参数的增加值。

[0386] 图28A是例示技能画面230的第一图。图28B是例示技能画面230的第二图。在操作游戏画面210中的技能操作部217时,在显示器26上显示图28A所例示的技能画面230。

[0387] 在技能画面230中显示技能显示框231。在各技能显示框231中,显示已获取技能、针对主要角色预先设置的拥有技能、以及通过各种事件的发生而使得玩家拥有的拥有技能等。另外,在针对拥有技能发生提示事件的情况下,获取该拥有技能所需的技能点数被打折。这里,对于获取到提示的拥有技能,显示获取该技能所需的打折技能点数。这里,表示折扣率的折扣率显示图标232也连同技能显示框231一起显示。

[0388] 对于技能画面230中所显示的各个技能,显示技能的发动条件和效果。

[0389] 在技能画面230的上部显示体力指示符211、状况指示符212和技能点数显示部214。在技能画面230的上部还显示当前回合数。

[0390] 在基于玩家的操作通过花费技能点数来获取拥有技能时,如图28B所示,在已获取技能上显示“获得(GET)”以通知获取到拥有技能,并且同时,通过从技能点数显示部214中已显示的技能点数中减去所花费的技能点数来更新技能点数的显示。

[0391] 图29A是例示个人比赛选择画面240的第一图。在操作游戏画面210中的个人比赛操作部219时,图29A所例示的个人比赛选择画面240出现。个人比赛提供主要角色与所谓的非玩家角色(以下称为NPC)进行比赛的游戏元素。

[0392] 在个人比赛选择画面240的顶部显示体力指示符211和状况指示符212。另外,在个人比赛选择画面240的中央部显示用于选择主要角色参加的比赛的个人比赛选择操作部

241。此外,在个人比赛选择画面240的下部显示由“开始”表示的开始操作部242。这里,针对各回合预先设置可以通过个人比赛选择画面240中的个人比赛选择操作部241选择的比赛。

[0393] 对于各个比赛,预先设置参加条件,并且仅在满足参加条件时,玩家才可以使主要角色参加比赛。如以上所述,在一些比赛中,指定了粉丝数量作为参加条件。如图29A所示,对于不满足指定的粉丝数量的比赛,在个人比赛选择操作部241中显示参加条件,由此向玩家通知不能选择该比赛。此外,在设置了通关目标的对象比赛的回合中,在个人比赛选择画面240中,仅对象比赛被显示成可选择。

[0394] 图29B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中选择要参加的个人比赛的比赛类型的状态下操作开始操作部242时,图29B所例示的个人比赛开始画面250出现。在个人比赛选择画面250的中央部显示策略显示部251。另外,在策略显示部251中,突出显示当前选择的策略(后追、居中、前列或领头),并且显示由“改变”表示的改变操作部252。在操作改变操作部252时,在显示器26上显示图中未例示的策略改变画面。玩家可以通过在策略改变画面上操作来自由地改变在个人比赛中要使用的策略。

[0395] 另外,在个人比赛开始画面250的下部显示由“结果”表示的结果操作部253和由“比赛”表示的比赛操作部254。

[0396] 在操作比赛操作部254时,在显示器26上显示图中未例示的比赛画面。在显示器26上显示比赛发展的视频(以下也可以称为比赛视频)。

[0397] 图29C是例示个人比赛结果画面260的第一图。图29D是例示个人比赛结果画面260的第二图。在上述的比赛视频结束播放的情况下以及在操作结果操作部253的情况下,在显示器26上显示个人比赛结果画面260。如图29C所示,在个人比赛结果画面260中显示该个人比赛中的主要角色的到达顺序。如图29D所示,在个人比赛结果画面260中显示主要角色的当前类。

[0398] 在本实施例中,根据获取到的粉丝数量来对主要角色进行分类。针对各类设置粉丝数量的范围,并且这里,根据粉丝数量将主要角色分类为八个类其中之一。在个人比赛结果画面260中,显示通过最新的个人比赛所获取到的粉丝数量、以及通过向已获取到的粉丝数量加上新获取到的粉丝数量所获得的累计粉丝数量。此外,显示与累计粉丝数量相对应的当前类。

[0399] 图30A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,在结束指定回合之后强制开始团队比赛。在开始团队比赛时,显示图30A所例示的团队比赛选择画面270。在团队比赛选择画面270的中央部显示用于选择参加的团队比赛中的对手的对手团队选择操作部271。对手可以是NPC。对手不限于NPC,并且可以是其他玩家的团队。在这种情况下,发生与其他玩家的团队的在线竞赛。

[0400] 这里,参加团队比赛的角色可以是任何角色,只要可以从团队成员中选择该角色即可,并且该角色不必包括主要角色。此外,一个团队成员可以参加团队比赛中的多个比赛。

[0401] 图30B是例示团队形成画面280的图。在操作对手团队选择操作部271时,在显示器26上显示团队形成画面280。在团队形成画面280中显示团队形成操作部281。玩家可以通过操作团队形成操作部281通过使用被登记为团队成员的角色来组织团队比赛中所使用的角色。在本实施例中,在团队比赛中发生五个比赛(即,“短距离”、“英里”、“中距离”、“长距离”

和“泥地”)。游戏元素是基于各比赛的结局来确定团队比赛的总体胜败。

[0402] 具体地,在玩家团队在五个比赛中赢得的比赛与对手团队赢得的比赛相比更多的情况下,玩家团队综合地赢得团队比赛。另一方面,在玩家团队在五个比赛中赢得的比赛与对手团队赢得的比赛相比更少的情况下,玩家团队综合地输掉团队比赛。在玩家团队赢得的比赛的数量与对手团队赢得的比赛的数量相同的情况下,团队比赛是平局。

[0403] 注意,玩家可以针对各比赛从团队成员中将最多三个类型的角色组织到团队中。这里,不能将同一类型的角色用在多个比赛中。此外,在团队形成画面280的下部显示由“开始”表示的开始操作部282。

[0404] 图30C是例示团队比赛开始画面290的图。在操作团队形成画面280中的开始操作部282时,图30C所例示的团队比赛开始画面290出现。在本实施例中,在团队比赛中发生五个比赛,并且这些比赛发生的顺序可以是预先确定的,或者可以是随机确定的。

[0405] 如图30C所示,在团队比赛开始画面290的中央部显示针对即将到来的比赛的对对手团队的角色以及玩家所组织的团队的角色。该图例示针对“中距离”比赛、玩家组织了两个角色并且对手组织了两个角色的情况。

[0406] 另外,如图30C所示,在团队比赛开始画面290的下部显示由“结果”表示的结果操作部291和由“比赛”表示的比赛操作部292。在操作比赛操作部292时,图中未例示的比赛画面出现。

[0407] 图30D是例示团队比赛中途结果画面300的图。在上述的比赛视频结束播放的情况下以及在操作团队比赛开始画面290中的结果操作部291的情况下,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中,显示该比赛(这里是“中距离”比赛)的结局。注意,没有特别限制用于确定团队比赛中的五个比赛中的各比赛的胜败的方法。例如,可以将获得第一名的角色所属的团队指定为获胜者。可选地,可以根据到达顺序给予指定点数,并且可以将具有最多获取点数的团队指定为获胜者。

[0408] 在图30D所例示的团队比赛中途结果画面300的显示结束之后,显示针对下一比赛(例如,“短距离”比赛)的团队比赛开始画面290,并且随后,以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,直到所有五个比赛结束为止。

[0409] 图31A是例示团队比赛详细结果画面310的第一图。如以上所述,在显示了针对所有五个比赛的团队比赛开始画面290和团队比赛中途结果画面300之后,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的中央部显示胜/败结果显示部311。胜/败结果显示部311向玩家通知各比赛的结局。这里,如图31A所示,示出赢得三个比赛并且输掉两个比赛的情况。

[0410] 图31B是例示团队比赛综合结果画面320的第一图。在胜/败结果显示部311的显示结束之后,在显示器26上显示团队比赛综合结果画面320。团队比赛综合结果画面320向玩家通知团队比赛的综合结局。如图31A所示,在赢得三个比赛并且输掉两个比赛的情况下,团队比赛综合结果画面320通知玩家赢得了团队比赛。

[0411] 另外,在团队比赛综合结果画面320中显示团队排名。在本实施例中,团队排名基于团队比赛的结局而改变。例如,在赢得团队比赛的情况下,团队排名上升。

[0412] 另外,在通知赢得了团队比赛的团队比赛综合结果画面320中,显示由“下一个”表示的下一个操作部321。在操作团队比赛综合结果画面320中的下一个操作部321时,显示下

一回合的游戏画面210。

[0413] 图31C是例示团队比赛详细结果画面310的第二图。这里,如图31C所示,示出赢得两个比赛并且输掉三个比赛的情况。图31D是例示团队比赛综合结果画面320的第二图。如图31C所示,在赢得两个比赛并且输掉三个比赛的情况下,团队比赛综合结果画面320通知玩家输掉了团队比赛。

[0414] 在输掉团队比赛的情况下,团队排名下降。然而,不论团队比赛的结局如何,培养主游戏都继续,因而通过轻击下一个操作部321,下一回合开始。

[0415] 如以上所述,在培养主游戏中,每指定回合执行团队比赛。赢得团队比赛给出了诸如主要角色的能力参数增加等的益处。此外,在培养主游戏中,在指定回合中将子成员晋升为团队成员。这里,在团队比赛之后的回合中,将特定数量的子成员晋升为团队成员。这样,培养游戏的游戏元素是通过逐渐增加团队成员来赢得团队联赛。

[0416] 图32是粗略地例示回合开始处理的流程的流程图。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处理。尽管后面说明回合开始处理的细节,但这里说回合开始处理的粗略流程。

[0417] 回合开始处理包括图32所例示的“确定是否指派团队成员的处理”、“确定要指派的训练项目的处理”、“确定能力参数的增加值的处理”和“确定要发生的事件的处理”。尽管在回合开始处理中执行各种其他处理,但这里顺次说明图32所例示的处理。

[0418] <确定是否指派团队成员的处理>

[0419] 图33是例示指派表的图。如图33所示,指派表针对角色的角色识别信息设置涉及是否指派角色(“指派”或“不指派”)的选择比率。在本实施例中,通过基于图33所例示的指派表参考以上的图22或图23所例示的角色识别信息表来确定所有团队成员的指派。

[0420] 具体地,如图33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”并且还被登记为的“特定角色”的团队成员,以80%的概率选择“指派”。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“指派”。

[0421] 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“指派”。对于在角色识别信息中未被登记为“支援角色”和“特定角色”的团队成员,以10%的概率选择“指派”。

[0422] 如以上所述,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被指派给训练的概率更高。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被指派给训练的概率更高。

[0423] <确定要指派的训练项目的处理>

[0424] 接着,对于如以上所述被确定为指派的团队成员,从“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”中确定要指派的训练项目。

[0425] 没有特别限制用于确定要指派的训练项目的方法,并且例如,可以执行抽选,使得各训练项目具有相同的抽中机会。可选地,可以在不进行抽选的情况下将角色指派给针对该角色预设的训练项目。可选地,例如,可以执行抽选,使得角色有可能被指派给该角色的擅长训练(参见图20A)。在进行抽选时,可以预先存储抽选中的选择比率是预先确定的抽选表,或者每当要进行抽选时,可以新生成抽选表。

[0426] <确定能力参数的增加值的处理>

[0427] 图34A是例示训练等级表的图。如图34A所示,设置训练等级,使得等级随着团队排名上升而提升。具体地,在团队排名是第100名或更低的情况下,针对“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”的训练等级被设置为“等级1”,在团队排名是第99名或更高且第60名或更低的情况下,训练等级被设置为“等级2”,在团队排名是第59名或更高且第30名或更低的情况下,训练等级被设置为“等级3”,在团队排名是第29名或更高且第10名或更低的情况下,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”。

[0428] 在本实施例中,训练等级被设置成随着团队排名上升而提升;然而,这不是限制性的。例如,可以针对各训练项目对团队成员的擅长训练进行计数,并且训练等级可以被设置成根据计数值(计数)而升高。这里,所有训练项目的训练等级被设置成相对于团队排名是共同的;可选地,相对于同一团队排名,训练等级可以针对训练项目而不同。

[0429] 在本实施例中,在成功进行了玩家所选择的训练的情况下,指定的能力参数的值根据所进行的训练项目而增加。

[0430] 具体地,在本实施例中,在成功进行了“速度”训练的情况下,“速度”和“力量”的能力参数的值增加。

[0431] 在成功进行了“耐力”训练的情况下,“耐力”和“毅力”的能力参数的值增加。

[0432] 在成功进行了“力量”训练的情况下,“耐力”和“力量”的能力参数的值增加。

[0433] 在成功进行了“毅力”训练的情况下,“速度”、“力量”和“毅力”的能力参数的值增加。

[0434] 在成功进行了“智力”训练的情况下,“速度”和“智力”的能力参数的值增加。

[0435] 在本实施例中,向根据所进行的训练项目和训练等级所确定的固定增加值加上通过将该固定增加值乘以以下所述的奖励相加率所获得的值,来计算在成功训练时能力参数增加的值。

[0436] 图34B是例示固定增加值(速度)表的图。图34C是例示固定增加值(力量)表的图。换句话说,图34B示出在训练项目是“速度”的情况下的固定增加值。图34C示出在训练项目是“力量”的情况下的固定增加值。

[0437] 如图34B和图34C所示,固定增加表存储根据所进行的训练项目和训练等级所确定的固定增加值。如图34B和图34C所示,本实施例被设置成使得训练等级越高,能力参数的增加越大。

[0438] 尽管这里省略了说明,但还存在在选择“耐力”、“毅力”和“智力”作为训练项目的情况下使用的固定增加值表。

[0439] 除固定增加值之外,还基于要指派给各训练项目的角色以及图22或图23所例示的角色识别信息表来确定奖励相加率。

[0440] 图34D是例示奖励相加率表的图。在本实施例中,基于确定了向各训练的指派的角色的角色识别信息来确定奖励相加率。

[0441] 具体地,如图34D所示,奖励相加率表包括针对角色的各角色识别信息是否存在奖励相加率以及相加率(上浮10%或上浮20%)的选择比率的设置。

[0442] 在“支援角色”和“特定角色”被登记为角色识别信息的情况下,以50%的概率选择

“无”,并且以50%的概率选择“上浮20%”。

[0443] 在仅“支援角色”被登记为角色识别信息的情况下,以50%的概率选择“无”,并且以50%的概率选择“上浮10%”。

[0444] 在仅“特定角色”被登记为角色识别信息的情况下,以50%的概率选择“无”,并且以50%的概率选择“上浮10%”。

[0445] 在“支援角色”和“特定角色”都未被登记为角色识别信息的情况下,以80%的概率选择“无”,并且以20%的概率选择“上浮10%”。

[0446] 接着,将通过固定增加值表确定的固定增加值乘以奖励相加率,并且导出结果作为奖励相加值。奖励相加值和固定增加值的总和被确定为在成功训练的情况下的能力参数的值的增加量。注意,对于被指派了多个角色的训练,向固定增加值加上所指派的角色中的各角色的奖励相加值。这样,针对所有的训练项目确定在成功训练的情况下的主要角色的能力参数的增加量。

[0447] <确定要发生的事件的处理>

[0448] 图35是例示事件的类型和分类的图。在培养主游戏期间,在各回合中执行用于确定事件是否将要发生的处理。事件被大致归类为四个类型:情景事件、提供给各主要角色的上述专属事件、支援事件和团队成员事件。注意,各个情景预先确定了在培养主游戏期间可以发生的情景事件、专属事件、支援事件和团队成员事件。

[0449] 情景事件是针对培养主游戏的情景所设置的事件。在本实施例中,提供玩家可以选择的多个情景。情景事件在玩家所选择的各情景中发生。换句话说,基于玩家所选择的情景来确定在培养主游戏中发生的情景事件。

[0450] 注意,可以提供情景特有事件和情景共同事件作为情景事件。情景特有事件是与仅一个情景关联的事件。例如,与第一情景关联的情景特有事件仅在选择第一情景的情况下才发生,而在选择其他情景的情况下从不发生。

[0451] 情景共同事件是在多个情景中共同发生的事件。因而,情景共同事件在选择第一情景的情况下以及在选择第二情景的情况下都发生。

[0452] 这里,假定提供了情景特有事件和情景共同事件作为情景事件。可选地,可以提供情景特有事件和情景共同事件中的仅一个。

[0453] 专属事件是如以上所述针对各角色预先设置的事件。在培养主游戏中,发生在设置游戏(也就是说,准备阶段处理)中被登记为主要角色的角色的专属事件。

[0454] 支援事件是如以上所述针对各支援卡牌预先设置的事件。在培养主游戏中,发生与玩家在设置游戏中登记的支援卡牌关联的支援事件。另外,除与登记的支援卡牌关联的支援事件以外,例如,有时发生与团队成员关联的支援事件。然而,确定与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被设置为高于确定其他支援事件的概率。

[0455] 团队成员事件是主要在进行被指派了团队成员的训练(也就是说,联合训练)的情况下发生的事件。另外,在满足指定条件的情况下,不论训练如何,都可以发生团队成员事件。

[0456] 这样,基于情景来确定情景事件是否发生。另外,基于主要角色、支援卡牌或团队成员来确定专属事件、支援事件或团队成员事件是否发生。换句话说,通过在确定事件是否发生时参考的信息来区分事件类型。

[0457] 相比之下,在本实施例中,根据通过事件的发生所产生的内容,将各事件分类为五个事件分类其中之一。这里,各事件被分类为从提示事件、能力事件、适应性事件、故事事件和特训事件中选择的事件分类。

[0458] 如以上所述,提示事件是可以持有或获取技能的事件。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。一些故事事件不仅显示故事,而且改变能力参数和/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。

[0459] 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。专属事件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。这里,应当注意,图35所例示的事件类型和事件分类之间的关系仅仅是一个示例。因而,例如,专属事件可以包括故事事件或特训事件。

[0460] 图36是例示事件类型和回合数之间的关系的图。图36例示如下的一个示例:在进行培养主游戏时,将指定角色登记为主要角色。基于针对各情景所提供的事件确定表来确定事件是否发生。

[0461] 这里,事件确定表包括事件发生确定表和事件内容确定表。在事件发生确定表中,表示事件是否发生的信息以及表示事件的发生的概率的信息与各回合关联。注意,这里,假定对于所有回合针对各个事件类型指定表示事件是否发生的信息以及表示事件的发生的概率的信息等。

[0462] 另外,在事件内容确定表中,针对各回合以及针对各事件类型预先设置要发生的事件或可以发生的事件。

[0463] 在回合开始时,参考事件发生确定表,并且首先,针对各事件类型确定事件是否将要发生。这里,根据回合数和事件类型,总是确定事件的“发生”。此外,根据回合数和事件类型,在一些情况下指定事件以50%的概率发生。在这种情况下,执行以50%的概率确定事件的“发生”的抽选。

[0464] 关于被确定为“发生”的事件的类型,参考事件内容确定表,并且确定要发生的事件的内容。例如,根据事件发生确定表,设置成在第1回合中情景事件总是发生。另外,向各事件分配事件ID。在事件内容确定表中,事件ID为0001的情景事件作为可以发生的事件与第1回合关联。因而,在玩培养主游戏的情况下,在第1回合中事件ID为0001的情景事件总是发生。

[0465] 类似地,根据事件确定表(事件发生确定表和事件内容确定表),事件ID为0002、0003、0004、0005和0006的情景事件被确定为分别在第4回合、第5回合、第6回合、第7回合和第10回合中发生。

[0466] 这里,各事件被大致分类为固定事件或随机事件。固定事件是在固定回合中发生的事件,换句话说,可以在特定回合中发生但不在任何其他回合中发生的事件。这里,事件ID为0001、0002、0003、0004、0005和0006的情景事件全部是固定事件和情景特有事件。

[0467] 相比之下,随机事件是被确定为发生并且在事件被确定为要发生的事件的情况下发生的事件。图36示出:在标记为“抽选”的回合中,通过抽选来确定事件是否发生,并且在确定为“发生”的情况下,随机事件中的抽选抽中的事件将要发生。

[0468] 这里,在事件内容确定表中,针对抽选抽中的事件将要发生的回合设置经受抽选

的事件ID。例如,假设提供了事件ID为0010、0011和0012的随机事件作为情景事件。还假设在事件内容确定表中,事件ID为0010的情景事件与第12回合关联。

[0469] 在这种情况下,在第12回合的开始时执行用于确定情景事件是否发生的抽选。在抽选抽中的情况下,事件ID为0010的情景事件发生,并且在抽选中未抽中的情况下,情景事件不发生。

[0470] 还假设:例如,在事件内容确定表中,事件ID为0010、0011和0012的情景事件与第15回合关联。在事件是否发生的抽选抽中的情况下,从事件ID为0010、0011和0012的事件中通过抽选来确定要发生的情景事件,并且抽选抽中的情景事件发生。

[0471] 注意,在迄今为止的说明中,说明了排他地提供固定事件和随机事件的情况。然而,在通过抽选来确定要发生的情景事件的情况下,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抽选的对象。

[0472] 这里,在本实施例中,将第4回合至第7回合设置为分支回合。分支回合是在满足指定条件时修改事件的内容的回合。这里,所设置的指定条件是在团队成员中包括指定数量的特定角色,换句话说,在主要角色和支援角色中包括指定数量的特定角色。

[0473] 具体地,在第4回合中,判定在团队成员中是否包括指定数量(其是四个)的特定角色。在团队成员中包括四个特定角色的情况下,情景事件被团队成员事件替换。团队成员事件包括针对各特定角色所设置的特定角色事件。这里,在团队成员中包括特定角色的情况下,在分支回合中情景事件被特定角色事件替换。

[0474] 类似地,在第5回合、第6回合或第7回合中,判定在团队成员中是否包括指定数量(其是三个、两个或一个)的特定角色。在各回合中在团队成员中包括指定数量的特定角色的情况下,情景事件被特定角色事件替换。

[0475] 具体地,事件ID为0002、0003、0004和0005的情景事件是故事事件。在这些故事事件中,播放如下的故事,在该故事中,尽管团队成员尝试想出团队名称,但最终没有建议团队名称,从而结束故事。因而,在团队成员中不包括特定角色的情况下,针对四个连续回合没有建议团队名称。

[0476] 相比之下,在团队成员中包括特定角色的情况下,与特定角色的数量一样多的情景事件被特定角色事件替换。特定角色事件是故事事件。在特定角色事件中播放的故事是由特定角色建议团队名称。存在四个特定角色,并且由各特定角色建议不同的团队名称。因而,在团队成员中包括特定角色的情况下,在第4回合至第7回合中将建议与特定角色的数量一样多的团队名称。

[0477] 在第10回合中发生的事件ID为0006的情景事件是故事事件。在该故事事件中,播放允许玩家选择团队名称的故事。这里,提供了总共五个团队名称(也就是说,由四个特定角色分别建议的四个团队名称和预先设置为默认的一个团队名称)。

[0478] 在团队成员中不包括特定角色、并且在第4回合至第7回合期间没有建议团队名称的情况下,玩家在第10回合中可以选择的唯一团队名称是默认团队名称。在这种情况下,玩家必须选择默认团队名称。此外,例如,在第4回合至第7回合期间建议两个团队名称的情况下,玩家可以从总共三个团队名称(也就是说,建议的两个团队名称和一个默认团队名称)中选择一个团队名称。

[0479] 玩家在第10回合中选择的团队名称被登记为官方团队名称,并且之后在各种场景

中被使用,直到培养主游戏结束为止。应当注意,可以在培养主游戏结束之前的指定定时向玩家给予与所登记的团队名称相对应的益处。给予玩家的益处的示例包括与所登记的团队名称相对应的技能的获取、能力参数和适应性参数的增加、以及游戏内货币的获取。

[0480] 这样,事件ID为0002、0003、0004、0005和0006的情景事件以及在第4回合至第7回合期间用作替换的特定角色事件全部是情景特有事件。情景ID与可以发生的事件ID关联并被管理。因此,在第4回合至第7回合期间以及在第10回合中发生的情景事件和特定角色事件与仅一个情景ID关联。

[0481] 此外,根据事件确定表,在第2回合和第8回合中发生事件ID为1001和1002的专属事件。另外,根据事件确定表,通过在第3回合至第7回合、第9回合、第99回合和第12回合中通过抽选来确定专属事件是否发生或者将要发生哪个专属事件。

[0482] 这里,专属事件针对各角色而不同。针对各角色设置回合数与要发生的专属事件之间的关系。因而,专属事件发生的回合和在各回合中发生的专属事件根据被登记为主要角色的角色而不同。

[0483] 另外,如图36所示,事件确定表设置在指定回合中支援事件是否发生,并且设置为通过抽选来确定要发生的支援事件的内容。应当注意,同样对于支援事件,可以抽选抽中的事件ID可以针对各回合而不同,或者可以在所有回合中相同。

[0484] 在用于确定支援事件是否发生的抽选中抽中“发生”的概率不会受登记的支援卡牌影响。换句话说,不论登记的支援卡牌如何,在各回合确定为支援事件发生的概率都是相同的。另一方面,在确定为支援事件“发生”的情况下,确定支援事件的内容,并且这里,将要确定支援事件的内容的概率会根据登记的支援卡牌而改变。

[0485] 具体地,在确定为支援事件“发生”的情况下,基于事件内容确定表来提取在该回合中可以发生的支援事件的事件ID。然后,基于所提取的事件ID,生成抽选表,并且基于所生成的抽选表来确定一个事件ID。

[0486] 这里,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,与登记的支援卡牌关联的支援事件的事件ID的抽中概率被设置为高于与登记的支援卡牌不关联的支援事件的事件ID的抽中概率。以这种方式,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。

[0487] 这样,在各回合中,支援事件发生概率不受登记的支援卡牌影响,但要发生的支援事件的内容受登记的支援卡牌影响。

[0488] 然而,支援事件发生的概率或要发生的支援事件的内容(类型)可以根据登记的支援卡牌而改变。换句话说,在培养主游戏期间发生的事件的数量以及事件的发生概率可以根据登记的支援卡牌而不同。

[0489] 在各回合中,通过抽选来确定团队成员事件是否发生等。通过抽选所确定的团队成员事件局限于特训事件。在下文,详细说明特训事件。

[0490] 图37A是例示游戏画面210的第三图。图37A例示在该回合中特训事件发生的情况。在这种情况下,如图37A所示,在游戏画面210中的训练操作部216的附近显示事件通知指示符227。

[0491] 图37B是例示训练画面220的第三图。在操作游戏画面210中的训练操作部216时,

在显示器26上显示训练画面220。在与训练画面220中的指派角色图标228中所显示的角色相对应的特训事件将要发生的情况下,在相应角色的指派角色图标228的附近显示事件通知指示符227。

[0492] 如图37B所示,针对指派给训练的角色各指派角色图标228显示联结计量器228a和特殊图标228b。联结计量器228a表示根据进行与相应团队成员角色的联合训练的次数而增加的参数(以下称为联结参数)。该联结参数最初设置为0并且增加直至100。联结计量器228a可视地表示联结参数的值。

[0493] 特殊图标228b表示进行与相应团队成员角色相关的特训事件的次数。尽管以下提供详细说明,但特殊图标228b以如下的显示模式显示,该显示模式与显示有特殊图标228b的所显示的指派角色图标228的角色经受了特训事件的次数相对应。

[0494] 图38A是例示确定是否将举办特训事件的表的图。在确定向训练项目指派团队成员的情况下,基于图38A所例示的确定是否将举办特训事件的表,针对指派给训练项目的各团队成员通过抽选来确定是否将举办特训事件。在下文,被确定为经受特训事件的团队成员也可以被称为特训对象团队成员。

[0495] 具体地,如图38A所示,基于特训对象团队成员的联结参数的值来设置是否举办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,越有可能将举办特训事件。这里,特训事件可以发生与抽选抽中的团队成员的数量一样多的次数。然而,对于一个训练项目,对经受可以同时发生的特训的团队成员的数量可能存在限制。

[0496] 图38B是例示特殊图标确定表的图。特训事件包括“成功”模式和“大成功”模式。在针对各特训对象团队成员举办第5次特训事件的情况下,该特训事件总是以“大成功”模式举办。另一方面,在针对各特训对象团队成员举办除第5次以外的特训事件的情况下,该特训事件总是以“成功”模式举办。换句话说,对于一个特训对象团队成员,仅可以举办一次以“大成功”模式的特训事件。这里,根据要举办的特训事件的内容(“成功”模式或“大成功”模式)或者被确定为举办特训事件所针对的团队成员的数量,事件通知指示符227可以以不同的模式进行显示。

[0497] 如图38B所示,在举办与各特训对象团队成员相关的特训事件的次数是0次至4次的情况下,换句话说,在尚未举办以“大成功”模式的特训事件的情况下,随着举办特训事件的次数增加,特殊图标228b以更大的大小进行显示。

[0498] 应当注意,可以通过抽选来确定特训事件是以“大成功”模式还是“成功”模式举办。在这种情况下,可以设置抽选概率,使得举办针对特训对象团队成员的特训事件的次数越大,越有可能选择“大成功”模式。在这种情况下,特殊图标228b越大,越可能将选择“大成功”模式,因而特殊图标228b暗示选择“大成功”模式的可能性。

[0499] 在以“大成功”模式举办特训事件之后,也就是说,在对特训对象团队成员举办特训事件的次数是5次或更多的情况下,与在对特训对象团队成员举办特训事件的次数是0次至4次的情况下相比,特殊图标228b以更大的大小进行显示。此外,如图38B所示,显示暗示指示符a,该暗示指示符a暗示特训事件已以“大成功”模式举办。

[0500] 在发生特训事件的情况下以及在特训事件处于“成功”模式的情况下,特训对象团队成员的能力参数和主要角色的能力参数在指定范围内增加。在特训事件以“大成功”模式发生的情况下,特训对象团队成员的能力参数和主要角色的能力参数增加得超出指定范

围。

[0501] 如图37B所示,在确定为将举办特训事件时,在训练画面220中的状态显示部213中显示表示通过特训事件的主要角色的能力参数的增加值的奖励图标228c。

[0502] 图38C是例示奖励图标确定表的图。奖励图标228c以根据作为特训事件的结果使得主要角色的能力参数增加的值而改变的大小进行显示。这里,在作为特训事件的结果使得主要角色的能力参数增加的值是20至39的情况下,与在该值是0至19的情况下相比,奖励图标228c以更大的大小进行显示。在作为特训事件的结果使得主要角色的能力参数增加的值是40或更大的情况下,与在该值是20至39的情况下相比,奖励图标228c以更大的大小进行显示。

[0503] 图39A是例示奖励固定值(主要角色)表的图。在举办上述的特训事件的情况下,根据确定为举办特训事件所针对的团队成員的数量来确定作为特训事件的结果使得主要角色的能力参数增加的值。这里,如图39A所示,确定为举办特训事件所针对的团队成員的数量越大,作为特训事件的结果使得主要角色的能力参数增加的值(奖励固定值)越大。

[0504] 图39B是例示奖励相加值(主要角色)表的图。在以“大成功”模式举办特训事件的情况下,除了上述的奖励固定值之外,还确定作为以“大成功”模式的特训事件的结果使得主要角色的能力参数增加的值(奖励相加值)。这里,如图39B所示,针对将要以“大成功”模式举办特训事件所针对的团队成員的擅长训练,来设置主要角色的能力参数增加的值(奖励相加值)。也就是说,作为特训事件的结果使得主要角色的能力参数增加的值是上述的奖励固定值与奖励相加值的总和。

[0505] 图40A是例示固定增加值(特训对象)表的图。在要举办上述的特训事件的情况下,确定作为特训事件的结果使得特训对象团队成員的能力参数增加的值(固定增加值)。这里,如图40A所示,针对所举办的训练的类型来设置特训对象团队成員的能力参数增加的值(固定增加值)的范围。这里,通过抽选来确定图40A中所设置的范围内的值(固定增加值)。

[0506] 图40B是例示奖励增加值(特训对象)表的图。在将以“大成功”模式举办特训事件的情况下,除上述的固定增加值之外,还确定作为特训事件的结果使得特训对象团队成員的能力参数增加的值(奖励增加值)。这里,如图40B所示,针对将以“大成功”模式举办特训事件所针对的特训对象团队成員的擅长训练,来设置特训对象团队成員的能力参数增加的值(奖励增加值)。

[0507] 注意,在将以“大成功”模式举办特训事件的情况下,可以根据同时举办的以“大成功”模式的特训事件的数量(次数)来举办使特训对象团队成員的能力参数或主要角色的能力参数进一步增加的提升事件。例如,随着同时举办的以“大成功”模式的特训事件的数量(次数)增加,特训对象团队成員的能力参数或主要角色的能力参数增加的值可以进一步增加。

[0508] 如以上所述,在发生特训事件的情况下,主要角色和特训对象团队成員的能力参数增加。这里,在主要角色或特训对象团队成員是特定角色的情况下,可以将固定增加值或奖励增加值乘以指定的相加率。也就是说,在主要角色或特训对象团队成員是特定角色的情况下,与在主要角色或特训对象团队成員不是特定角色的情况下相比,能力参数增加了更大的值。

[0509] 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員的数量。另

外,随着回合进展,玩家可以增加主要角色和团队成员的能力参数。作为成功训练或各种事件的发生的结果,能力参数增加。如以上所述,在训练中,在将特定角色指派给训练项目时,加上奖励相加值。

[0510] 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指定的奖励相加值。因而,玩家可以通过将特定角色登记为主要角色或支援角色来使培养主游戏有利地进展。

[0511] 在团队成员中包括特定角色的情况下,在分支回合中特定角色事件发生。因而,玩家通过将特定角色登记为主要角色或支援角色,可以增加在游戏期间可以做出的选择的数量并且可以来使游戏更令人兴奋。

[0512] 在上述的培养主游戏中的所有回合结束时,培养游戏结束。在培养主游戏期间不能达成针对各角色所设置的目标的情况下,培养游戏在该时间点结束。

[0513] 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,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)与玩家ID关联并被存储。这里,培养角色信息存储在玩家终端1和服务器1000两者中。与玩家ID关联并被存储的培养角色信息包括能力参数、适应性参数、已获取技能、继承信息等。

[0514] 当培养游戏结束时,计算培养角色的得分。这里,基于在培养游戏的结束点处的能力参数、适应性参数、已获取技能、个人比赛的成绩、团队比赛的成绩等来计算得分。预先准备用于计算得分的方法(换句话说,用于计算得分的计算式),并且基于指定的计算式来计算得分。然而,没有特别限制得分计算方法和计算式。例如,可以仅基于在培养角色参加团队竞技游戏和其他比赛游戏中的比赛时将影响比赛结果的参数(诸如在培养游戏的结束点处的能力参数、适应性参数和已获取技能等)来计算得分。

[0515] 基于得分来对培养角色设置培养排名。培养排名是培养角色的实力的指标,并且各培养排名与得分范围关联。例如,得分是13000至14499的培养角色被给予“A+”培养排名,并且得分是14500至15499的培养角色被给予“S”培养排名。这样,在基于得分给予培养排名时,培养角色的实力的粗略估计是可容易识别的。注意,培养角色信息包括得分和培养排名。

[0516] 图41A是例示培养完成画面330的第一图。图41B是例示培养完成画面330的第二图。图41C是例示培养完成画面330的第三图。在培养游戏结束时,如图41A所示,培养完成画面330出现在显示器26上。在培养完成画面330中,首先显示培养角色的培养排名,并且然后如图41B所示显示得分。

[0517] 另外,在从得分的显示起经过了指定时间之后,如图41C所示,在培养完成画面330中显示培养角色的能力参数、适应性参数和已获取技能。这里,在培养完成画面330中提供关闭操作部331。在轻击关闭操作部331时,培养完成画面330消失,并且主页画面100出现在显示器26上。

[0518] 注意,一旦培养游戏结束,就执行主要角色所要获取的因子的抽选,并且培养角色与因子信息关联并被存储。尽管图中未例示,但玩家可以使培养角色所获取到的因子信息出现在培养完成画面330中。

[0519] 如以上所述生成的培养角色现在可以参加除培养游戏以外的各种比赛。在本实施例中,培养角色可以参加的比赛游戏是团队竞技游戏、练习竞赛、房间竞赛、每日比赛和事

件比赛(第二游戏)。

[0520] (团队竞技游戏)

[0521] 图42A是例示比赛游戏选择画面400的图。图42B是例示团队竞技比赛画面400A的图。在轻击比赛游戏选择操作部102d时,图42A所例示的比赛游戏选择画面400出现。在比赛游戏选择画面400中,显示团队竞技游戏选择操作部401a、练习比赛选择操作部401b、每日比赛选择操作部401c和比赛事件选择操作部401d。

[0522] 在轻击团队竞技游戏选择操作部401a时,图42B所例示的团队竞技比赛画面400A出现。在团队竞技比赛画面400A中,显示形成选择操作部403、团队竞技游戏开始操作部404和返回操作部405。在轻击返回操作部405时,画面转变到图42A所例示的比赛游戏选择画面400上。在轻击形成选择操作部403时,在显示器26上显示团队形成画面410。

[0523] 图42C是例示团队形成画面410的图。在团队形成画面410中,玩家可以形成在团队竞技游戏中使用的团队。团队竞技游戏包括短距离比赛、英里比赛、中距离比赛、长距离比赛和泥地比赛这五个类型的比赛。各比赛以在由玩家形成的团队(以下称为玩家团队)和由玩家选择为对手的团队(以下称为对手团队)之间竞赛的形式执行。在这五个类型的比赛中的各比赛中,赢得第一名的培养角色所属的团队赢得比赛。另外,在玩家团队与对手团队相比赢得更多比赛的情况下,玩家获胜。

[0524] 在团队形成画面410中,玩家可以形成与短距离比赛相对应的短距离团队、与英里比赛相对应的英里团队、与中距离比赛相对应的中距离团队、与长距离比赛相对应的长距离团队、以及与泥地比赛相对应的泥地团队。针对各团队可以登记的培养角色的最大数量是三个。玩家可以将玩家所培养的培养角色登记到团队中。在下文,登记到团队中的培养角色被称为登记角色。

[0525] 如图42C所示,在团队形成画面410中按团队显示与登记角色相对应的角色图标411。在轻击角色图标411时,与所轻击的角色图标411相对应的登记角色进入暂时选择状态,并且培养角色列表画面420出现在显示器26上。

[0526] 图42D是例示培养角色列表画面420的图。在培养角色列表画面420中,玩家可以选择登记角色。具体地,在培养角色列表画面420的上部显示处于暂时选择状态的培养角色的图像以及能力参数显示框421。在能力参数显示框421中显示处于暂时选择状态的培养角色的能力参数。

[0527] 在能力参数显示框421的下方显示与玩家拥有的培养角色相对应的培养角色图标422。在轻击培养角色图标422时,与所轻击的培养角色图标422相对应的培养角色进入暂时选择状态。这样,在改变处于暂时选择状态的培养角色时,能力参数显示框421中所显示的内容也同时改变。

[0528] 在培养角色列表画面420中提供确定操作部423。在培养角色列表画面420中,在与登记角色不同的培养角色进入暂时选择状态之后轻击确定操作部423时,改变登记角色。在登记角色改变时,图42C所例示的团队形成画面410出现。这里,在团队形成画面410中显示与改变之后的登记角色相对应的角色图标411。

[0529] 在团队形成画面410中提供确认操作部412。在未改变登记角色的状态下,如图42C所示,确认操作部412灰化。在该状态下,对确认操作部412的操作无效。另一方面,在改变登记角色的状态下,对确认操作部412的操作有效。在确认操作部412接受操作时,登记角色的

改变最终确定。

[0530] 在团队形成画面410和培养角色列表画面420中提供返回操作部405。当在团队形成画面410中轻击返回操作部405时,图42B所例示的团队竞技比赛画面400A出现。注意,当在登记角色改变的状态下在团队竞技比赛画面400A中轻击返回操作部405时,登记角色的改变被取消。因而,在这种情况下,登记角色保持不变,并且显示团队形成画面410。

[0531] 另外,当在培养角色列表画面420中轻击返回操作部405时,图42C所例示的培养角色列表画面420出现。注意,当在登记角色改变的状态下在培养角色列表画面420中轻击返回操作部405时,登记角色的改变被取消。因而,在这种情况下,登记角色保持不变,并且显示团队形成画面410。

[0532] 此外,在长按团队形成画面410中的角色图标411的情况下以及在长按培养角色列表画面420中的培养角色图标422的情况下,角色细节对话框185A出现在显示器26上。

[0533] 此外,在轻击图42B所例示的团队竞技比赛画面400A中的团队竞技游戏开始操作部404时,对手团队选择画面440出现。尽管以下提供详细说明,但在轻击团队竞技游戏开始操作部404时,在服务器1000中提取对手团队。

[0534] 图43A是例示对手团队选择画面440的图。在对手团队选择画面440中,显示与对手团队相对应的对手团队图标441。这里,在服务器1000中提取三个对手团队。因而,在对手团队选择画面440中,显示三个对手团队图标441。对于各个对手团队图标441,示出团队的总得分以及与总得分相对应的排名。总分被计算为团队中的所有登记角色的得分、各种适应性等的合计。

[0535] 在服务器1000中,基于当前设置的玩家团队的总得分来提取对手团队。这里,在第一范围内(例如,在+8000至10000点的范围中)从具有比玩家团队的总得分更高的得分的团队中提取一个团队,在第二范围内(例如,在-2000至+2000点的范围中)从具有与玩家团队的总得分不同的得分的团队中提取一个团队,并且在第三范围内(例如,在-8000至-10000点的范围中)从具有比玩家团队的总得分更低的得分的团队中提取一个团队。注意,在该阶段作为对手团队所提取的团队是已由其他玩家设置为玩家团队的团队。

[0536] 在对手团队图标441中,显示与五个类型的比赛分别相对应的五个团队的首领的角色图像。在团队形成画面410中,与在各团队的最上行处显示的角色图标411相对应的登记角色是首领。

[0537] 在对手团队选择画面440的下部提供重新加载操作部442。在轻击重新加载操作部442时,在服务器1000中再次提取三个对手团队,并且对手团队图标441改变。注意,在轻击对手团队选择画面440中的返回操作部405时,图42B所例示的团队竞技比赛画面400A出现。当在对手团队选择画面440中轻击对手团队图标441其中之一时,开始确认画面450出现。这里,玩家可以通过花费指定值(例如,1)的比赛执行点数来玩团队竞技游戏。每指定的时间段(例如,2小时)向玩家给予指定的比赛执行点数(例如,+1)。针对玩家可以保持的比赛执行点数设置上限(例如,5),并且玩家可以保持比赛执行点数保持在上限内。

[0538] 图43B是例示开始确认画面450的图。在开始确认画面450中,针对短距离比赛、英里比赛、中距离比赛、长距离比赛和泥地比赛这五个类型的比赛显示表示参加角色的团队图标451。针对玩家团队和对手团队中的各团队提供团队图标451。这里,在开始确认画面450的左侧显示玩家团队的团队图标451,并且在开始确认画面450的右侧显示对手团队的

团队图标451。

[0539] 在开始确认画面450的下部提供返回操作部405和开始操作部452。在轻击返回操作部405时,图42B所例示的团队竞技比赛画面400A出现。然而,即使在画面转变到团队竞技比赛画面400A时,玩家也不能取消一度选择的对手团队。因而,当在开始确认画面450中轻击返回操作部405时,保存对手团队。此外,当在保存对手团队的状态下轻击团队竞技比赛画面400A中的团队竞技游戏开始操作部404时,图43B所例示的开始确认画面450再次出现。

[0540] 这里,在轻击开始确认画面450中的开始操作部452时,结果列表画面460出现。

[0541] 图43C是例示结果列表画面460的第一图。图43D是例示结果列表画面460的第二图。与在开始确认画面450中一样,在结果列表画面460中,针对比赛类型显示团队图标451,并且突出显示将显示比赛结果所针对的比赛的团队图标451。在图43C中,突出显示在列的顶部显示的第一比赛的团队图标451。

[0542] 在结果列表画面460的下部提供比赛视频播放选择部461和结果显示选择部462。在轻击比赛视频播放选择部461时,突出显示的比赛的比赛视频播放。在比赛视频结束播放时,如图43D所示,识别并显示玩家团队是赢还是输。在轻击结果显示选择部462时,比赛视频不播放,并且如图43D所示,仅显示比赛结果。在显示比赛结果时,在团队图标451中显示各个参加登记角色的到达顺序。

[0543] 注意,在团队竞技比赛中,举办上述五个类型的比赛,并且通过抽选随机地确定举办这些比赛的顺序。按所确定的顺序导出各个比赛类型的比赛结果(培养角色的到达顺序和各比赛的结局)。当在结果列表画面460中显示五个类型的比赛的比赛结果时,综合比赛结果画面470出现。

[0544] 图44是例示综合比赛结果画面470的图。在综合比赛结果画面470的上部显示五个团队的首领的角色图像,并且在这些角色图像的下方,显示团队的赢/输以及玩家团队的总比赛点数。尽管省略了详细说明,但在团队竞技游戏中,根据预设的点数授予条件来针对参加比赛的各登记角色确定比赛点数。

[0545] 点数授予条件的示例包括在比赛期间要达成的各种条件,诸如到达顺序和在比赛期间发动的技能数量等。另外,例如,设置如下的点数授予条件,该点数授予条件基于在比赛期间的指定定时在相同跑法的角色之间的名次来授予比赛点数。针对各登记角色确定比赛点数,并且针对各比赛类型计算作为参加相同比赛类型的登记角色的比赛点数的合计的比赛类型比赛点数。然后,对所有登记角色的比赛点数进行合计,并且向其加上指定的奖励点数等以计算总比赛点数。

[0546] 对于针对奖励点数的点数授予条件,例如,可以设置连胜奖励,使得向达成连胜的团队授予与连胜数量相对应的奖励点数。另外,例如,可以将指定的奖励点数作为首领奖励授予给用作团队的首领的登记角色的比赛点数。此外,例如,可以根据对手团队的总得分来授予奖励点数作为对手奖励。此外,例如,可以根据玩家拥有的支援卡牌的等级来授予奖励点数作为支援援助奖励。

[0547] 注意,在举办团队竞技比赛时,可以向玩家授予报酬。在综合比赛结果画面470中,显示授予给玩家的报酬。此外,在举办团队竞技比赛时,参加了比赛的登记角色获取粉丝。在玩家属于圈子的情况下,向该圈子的粉丝数量加上登记角色所获取到的总粉丝数量。在综合比赛结果画面470中,显示圈子的粉丝数量和通过该团队竞技比赛所获取到的粉丝数

量。

[0548] 此外,对于参加了比赛的各个登记角色,在综合比赛结果画面470的下部显示表示该登记角色的图标、到达顺序、所获取到的粉丝数量、以及喜爱度量计。注意,在图44中,仅显示五个登记角色;然而,玩家可以通过在垂直方向上滚动画面来确认所有登记角色的信息。

[0549] 在团队竞技比赛中,选择获取到最多比赛点数的登记角色作为MVP。在综合比赛结果画面470中,标记“MVP”的图标叠加在获取到MVP的登记角色的图标上。

[0550] 在综合比赛结果画面470中,提供比赛结果显示图标471a和得分显示图标471b。在轻击比赛结果显示图标471a时,图43D所例示的结果列表画面460出现。在轻击得分显示图标471b时,得分列表画面480出现。

[0551] 图45是例示得分列表画面480的图。在得分列表画面中,针对参加了比赛的各登记角色显示得分显示框481。在得分显示框481中,识别并显示与登记角色相对应的图标、培养排名、参加的比赛类型。此外,显示登记角色的昵称和角色名称。在各得分显示框481中,显示登记角色所获取到的比赛点数。

[0552] 在得分列表画面480中,按所获取到的比赛点数的降序显示登记角色的得分显示框481。各得分显示框481包括量计481a,该量计481a通过假定登记角色所获取到的最高比赛点数(即,顶部框中显示的登记角色所获取到的比赛点数)是100来表示相应登记角色所获取到的比赛点数的比例。

[0553] 在得分显示框481中,在比赛点数的附近提供细节图标481b。在轻击细节图标481b时,图中未例示的得分细节画面出现。在得分细节画面中,显示比赛点数的明细(也就是说,与达成了哪些点数授予条件以获取比赛点数有关的细节信息)。

[0554] 返回参考图44,在综合比赛结果画面470的底部提供重试操作部472a和下一个操作部472b。在轻击重试操作部472a时,重新抽取对手团队,并且图43A所例示的对手团队选择画面440出现。在轻击下一个操作部472b时,团队竞技比赛结束,并且图42B所例示的团队竞技比赛画面400A出现。

[0555] 如以上所述,在团队竞技游戏中,玩家可以通过使用培养的角色来形成团队,并且可以使该团队与由其他玩家形成的团队竞争。由于使用通过该竞技所获取到的综合比赛点数来与其他玩家竞争排名,因此向玩家给予了用于培养更强的培养角色的动力。

[0556] 这里,为了在培养游戏中培养更强的培养角色,需要选择更适当的支援卡牌和继承角色。因而,期望玩家收集用于培养更强的培养角色的信息。在本实施例中,在团队竞技游戏中,玩家可以通过长按结果列表画面460中所显示的对手团队的团队图标451来浏览对手团队的登记角色的角色细节对话框185A。

[0557] 以这种方式,例如,玩家可以确认与具有高得分的培养角色有关的继承信息和培养信息,并且基于该知识,可以培养与对手团队的登记角色类似的培养角色。然而,具有高得分的培养角色在团队竞技游戏中并不一定始终会增加胜率,并且难以获取用于形成最佳团队的信息。如果难以获取适当信息,则玩家玩游戏的热情下降。

[0558] 为了解决此,在本实施例中,玩家可以执行由其他玩家培养的培养角色参加的练习竞赛。在该练习竞赛中,玩家可以使玩家拥有的培养角色和其他玩家拥有的培养角色参加期望比赛,并且可以确认比赛结果将是什么。以这种方式,玩家容易获取到用于培养更强

的培养角色的信息。现在将说明练习竞赛。

[0559] (练习竞赛)

[0560] 图46A是例示练习竞赛顶层画面500的图。在轻击图42A所例示的比赛游戏选择画面400中的练习比赛选择操作部401b时,图中未例示的表演赛选择画面出现。在表演赛选择画面中,玩家可以选择练习竞赛或房间竞赛。当在表演赛选择画面中选择练习竞赛时,图46A所例示的练习竞赛顶层画面500出现。

[0561] 从练习竞赛顶层画面500,玩家可以设置诸如赛道(course)等的各种比赛条件以及参加比赛的培养角色等的项目。在轻击练习竞赛顶层画面500中的赛道选择操作部501时,图中未例示的比赛条件设置画面出现。

[0562] 图47是例示比赛条件的图。在比赛条件设置画面中,玩家可以自由地设置比赛条件。具体地,玩家可以从现有赛道中选择要参加的赛道,或者可以单独设置赛道。玩家可以将参加者的数量设置在11至18的范围内。此外,玩家可以将季节设置为随机(春季、夏季、秋季或冬季)。在季节被设置为随机的情况下,在比赛开始时通过抽选随机地确定季节。

[0563] 此外,玩家可以将天气/状态设置为随机和图中所例示的十二个模式其中之一。在选择随机的情况下,在比赛开始时通过抽选随机地确定天气/状态。此外,玩家可以将状况设置为随机或图中所例示的五个模式中的任一模式。在选择随机的情况下,在比赛开始时通过抽选随机地确定状况。在确定除随机以外的模式其中之一的情況下,将所有参加角色的状况统一设置为所选择的状况。此外,玩家可以将NPC的实力设置为图中所例示的五个模式中的任一模式。

[0564] 图46B是例示参加角色设置画面510的图。一旦在比赛条件设置画面中设置了比赛条件,就在显示器26上显示参加角色设置画面510。在参加角色设置画面510中,显示角色设置标签511、重置操作部512、开始操作部513、练习成员显示操作部514和返回操作部515。显示与在比赛条件设置画面中设置的参加者的数量一样多的角色设置标签511。在参加角色设置画面510的显示开始时,所有的角色设置标签511被显示为空白。在轻击角色设置标签511时,参加角色选择画面520出现。

[0565] 图46C是例示参加角色选择画面520的第一图。图46D是例示参加角色选择画面520的第二图。在参加角色选择画面520中,玩家可以选择参加练习竞赛的培养角色。具体地,在参加角色选择画面520的上部显示处于暂时选择状态的培养角色的图像以及能力参数显示框521。在能力参数显示框521中显示处于暂时选择状态的培养角色的能力参数。

[0566] 在能力参数显示框521的下方显示与玩家拥有的培养角色相对应的培养角色图标522。在轻击培养角色图标522时,与所轻击的培养角色图标522相对应的培养角色进入暂时选择状态。这样,在改变处于暂时选择状态的培养角色时,能力参数显示框521中所显示的内容也同时改变。

[0567] 在参加角色选择画面520中提供返回操作部523和下一个操作部524。在轻击返回操作部523时,图46B所例示的参加角色设置画面510出现。在这种情况下,处于暂时选择状态的培养角色被取消。在轻击下一个操作部524时,将处于暂时选择状态的培养角色设置为参加角色。在这种情况下,画面从参加角色选择画面520转变为参加角色设置画面510上。这里,如图46B所示,在角色设置标签511中显示与被设置为参加角色的培养角色有关的信息。

[0568] 在参加角色选择画面520中,提供我的角色显示标签525和租用角色显示标签526。

在轻击我的角色显示标签525的状态下,如图46C所示,显示与玩家拥有的培养角色相对应的培养角色图标522。在轻击租用角色显示标签526的状态下,如图46D所示,显示与好友的代表角色或被登记为以下所述的练习伙伴的角色相对应的培养角色图标522。

[0569] 玩家可以从玩家所培养的培养角色、好友的代表角色和练习伙伴中自由地选择要参加练习竞赛的多个角色。在指定数量(两个或多于两个)的角色被设置为参加角色时,可以举办练习竞赛。指定数量的角色可以是玩家所培养的培养角色、好友的代表角色和练习伙伴中的任一个或多于一个的任何组合。这样,在参加角色选择画面520中,玩家不仅可以使玩家拥有的培养角色而且可以使其他玩家所培养的培养角色参加练习竞赛。

[0570] 这里,在参加角色选择画面520中,在长按培养角色图标522时,上述角色细节对话框185A出现。因而,玩家还可以从参加角色选择画面520确认培养角色的细节信息。

[0571] 如以上所述,在参加角色选择画面520中,玩家可以逐个地选择与参加练习竞赛的参加者的数量一样多的培养角色。在轻击图46B所例示的重置操作部512时,取消被设置为参加练习竞赛的角色的培养角色。当在设置了与参加者的数量一样多的培养角色的状态下轻击开始操作部513时,练习竞赛开始。在轻击返回操作部515时,取消所设置的培养角色,并且比赛条件设置画面出现。

[0572] 如以上所述,逐个地设置与参加练习竞赛的参加者的数量一样多的培养角色是麻烦的。因而,本实施例提供了练习成员登记功能,利用该练习成员登记功能,登记包括多个培养角色的练习成员,并且将所登记的练习成员作为参加练习竞赛的培养角色而读出。在轻击参加角色设置画面510中的练习成员显示操作部514时,练习成员选择画面530出现。

[0573] 图48是例示练习成员选择画面530的图。尽管以下说明细节,但玩家可以将参加了练习竞赛的角色批量地登记为练习成员。在练习成员选择画面530中,显示练习成员显示框531。针对所登记的练习成员显示练习成员显示框531。在练习成员显示框531中,显示与练习成员中所包括的角色相对应的图标。在长按该图标时,也如以上所述地显示角色细节对话框185A。

[0574] 在轻击练习成员显示框531时,与该练习成员显示框531相对应的练习成员进入暂时选择状态。在练习成员中的任一个处于暂时选择状态并且轻击练习成员选择画面530中所提供的选择操作部532时,处于暂时选择状态的练习成员中所包括的培养角色被设置为练习竞赛的参加角色。更具体地,构成练习成员的所有培养角色都被设置为参加角色。在这种情况下,画面从练习成员选择画面530转变到参加角色设置画面510。注意,在轻击练习成员选择画面530中的返回操作部533时,取消处于暂时选择状态的练习成员,并且参加角色设置画面510出现。

[0575] 另外,如图46A所示,在练习竞赛顶层画面500中提供练习成员操作部502、练习伙伴操作部503和保存比赛操作部504。在轻击练习成员操作部502时,图中未例示的练习成员列表画面出现。练习成员列表画面显示所登记的练习成员的列表。

[0576] 此外,如以上所述,本实施例提供了练习伙伴登记功能,通过该练习伙伴登记功能,可以将诸如好友等的其他玩家所培养的培养角色登记为练习伙伴。在参加角色选择画面520中显示通过练习伙伴登记功能登记为练习伙伴的其他玩家的培养角色。

[0577] 图49A是例示练习伙伴画面540的第一图。图49B是例示练习伙伴画面540的第二图。图49C是例示角色细节对话框185A的第四图。在轻击图46A所例示的练习竞赛顶层画面

500中的练习伙伴操作部503时,练习伙伴画面540出现。练习伙伴画面540包括练习伙伴列表画面540a和练习伙伴搜索画面540b。在画面转变到练习伙伴画面540时,练习伙伴列表画面540a出现在显示器26上。

[0578] 练习伙伴画面540包括列表标签541a和搜索标签541b。在轻击列表标签541a时,练习伙伴列表画面540a出现,并且在轻击搜索标签541b时,练习伙伴搜索画面540b出现。在练习伙伴列表画面540a中,针对当前登记为练习伙伴的各个角色(以下称为伙伴角色)显示信息显示框542。

[0579] 在信息显示框542中,显示伙伴角色的角色图像、得分、排名、角色名称、能力参数和培养了伙伴角色的玩家的名称。此外,例如,当该其他玩家与该玩家具有诸如追随者等的指定关系的情况下,显示表示与该玩家的关系的信息。例如,在图49A的顶部的信息显示框542中,显示“追随”。这意味着伙伴角色是由被设置为追随者的玩家培养的。

[0580] 注意,在信息显示框542的下方提供取消操作部543。玩家可以通过轻击取消操作部543来取消伙伴角色的登记。另外,在轻击练习伙伴画面540中的关闭操作部544时,练习伙伴画面540关闭,并且画面转变到练习竞赛顶层画面500。

[0581] 另外,如图49B所示,在练习伙伴搜索画面540b中提供可以输入伙伴ID的输入框545a以及搜索操作部545b。尽管以下说明细节,但将伙伴ID给予如下的培养角色,其中一个玩家许可了其他玩家将该培养角色登记为练习伙伴。在轻击输入框545a时,可以输入数字的输入画面(未例示)出现。可以通过对输入画面的操作输入将伙伴ID输入到输入框545a。在将伙伴ID输入到输入框545a的状态下轻击搜索操作部545b时,与被给予了伙伴ID的培养角色有关的信息出现在信息显示框542中。

[0582] 在练习伙伴搜索画面540b中,提供圈子标签546a和推荐标签546b。在轻击圈子标签546a时,与属于和玩家相同的圈子的其他玩家的代表角色有关的信息出现在信息显示框542中。在轻击推荐标签546b时,根据指定的搜索条件在信息显示框542中显示与其他玩家拥有的培养角色有关的信息。这里,没有特别限制搜索条件,并且例如可以对好友拥有的培养角色进行搜索。

[0583] 在练习伙伴搜索画面540b中,提供重新加载操作部547。在操作重新加载操作部547时,例如,在改变后的搜索条件下再次执行搜索。

[0584] 在轻击练习伙伴画面540中的信息显示框542时,如图49C所示,角色细节对话框185A出现。这里显示的角色细节对话框185A例如与在团队竞技游戏中显示的结果列表画面460(参见图43D)中长按对手团队的团队图标451的情况下相同。

[0585] 此处,不仅在选择玩家所培养的培养角色的情况下而且在选择其他玩家所培养的培养角色的情况下,显示角色细节对话框185A。这里,角色细节对话框185A中所显示的图标根据培养角色是由玩家还是由其他玩家培养而不同。

[0586] 具体地,在其他玩家所培养的培养角色的角色细节对话框185A中显示伙伴登记图标186c。玩家可以通过轻击伙伴登记图标186c来将该培养角色登记为伙伴角色。

[0587] 相比之下,在玩家所培养的培养角色的角色细节对话框185A中显示图中未例示的共享图标。提供共享图标,使得其他玩家可以将该培养角色登记为练习伙伴。

[0588] 返回参考图46B,在参加角色设置画面510中,在如以上所述设置所有参加角色的状态下,通过轻击开始操作部513,练习竞赛开始。在轻击开始操作部513时,基于参加角色

的能力参数等导出比赛的模拟结果。然后,基于所导出的模拟结果播放比赛视频。注意,与上述的团队竞技游戏一样,同样对于练习竞赛,玩家可以选择是播放比赛视频还是仅显示比赛结果。

[0589] 图50A是例示练习竞赛结果画面550的图。在比赛视频结束播放时或者在执行使得显示比赛结果的操作输入时,图50A所例示的练习竞赛结果画面550出现。如该图所例示的,在练习竞赛结果画面550中示出参加角色的到达顺序。在轻击练习竞赛结果画面550中提供的下一个操作部551时,练习成员登记画面560出现。

[0590] 图50B是例示练习成员登记画面560的图。在练习成员登记画面560的顶部,显示参加了最新练习竞赛的角色的图标(也就是说,最新练习成员中所包括的所有培养角色)。此外,在练习成员登记画面560中显示练习成员显示框561。针对所登记的练习成员显示练习成员显示框561。在练习成员显示框561中,显示与练习成员中所包括的培养角色相对应的图标。在长按该图标时,也如以上所述地显示角色细节对话框185A。

[0591] 此外,在各练习成员显示框561中提供保存操作部561a。在轻击保存操作部561a时,当前登记的练习成员被最新练习成员覆盖。具体地,在图50B中,顶部的练习成员显示框561与当前登记的第一练习成员相对应,并且其下方的练习成员显示框561与不同于第一练习成员的当前登记的第二练习成员相对应。在轻击顶部的练习成员显示框561中的保存操作部561a时,最新练习成员被登记为新的第一练习成员。类似地,在轻击其下方的练习成员显示框561中的保存操作部561a时,最新练习成员被登记为新的第二练习成员。

[0592] 这样,在练习竞赛结束并且显示练习竞赛结果画面550之后,玩家可以登记最新练习竞赛中所使用的练习成员。在轻击练习成员登记画面560中的关闭操作部562时,练习成员登记画面560关闭,并且比赛结果保存对话框570出现。

[0593] 图50C是例示比赛结果保存对话框570的图。在比赛结果保存对话框570中,提供结束按钮571和比赛结果保存按钮572。另外,在比赛结果保存对话框570中显示告知可以保存比赛结果的消息。在轻击比赛结果保存按钮572时,保存最新练习竞赛的比赛结果。

[0594] 玩家可以通过轻击图46A所例示的练习竞赛顶层画面500中的保存比赛操作部504来重复地确认所保存的比赛结果。这里,与参加角色有关的信息、模拟结果等包括在比赛结果中,并且玩家可以仅确认比赛结果或者可以播放比赛视频。注意,在轻击比赛结果保存对话框570中的结束按钮571时,取消最新练习竞赛的比赛结果,并且练习竞赛顶层画面500出现。

[0595] 如以上所述,通过举办练习竞赛,玩家可以获取用于培养更强的培养角色的信息。另外,由于在练习竞赛中可以使其他玩家所培养的培养角色彼此竞争,因此玩家不需要拥有强的培养角色。因而,在玩家之间均等地获取到信息,并且所有玩家可以同等地访问所需的信息。

[0596] (房间竞赛)

[0597] 本实施例提供房间竞赛,房间竞赛是玩家所培养的培养角色可以参加的比赛。房间竞赛是玩家所培养的培养角色与多个其他玩家的培养角色对抗的对抗赛。

[0598] 在本实施例中,玩家可以进行向多个对抗赛的参赛。这里,向对抗赛的“参赛”被大致归类为“主办”和“加入”。“主办”意味着玩家举办其自己的对抗赛。“加入”意味着玩家正在参加其他玩家所主办的对抗赛。

[0599] 注意,“加入”包括:“参加”模式,其意味着玩家使其培养角色参加其他玩家所主办的对抗赛;以及“观看”模式,其意味着玩家不使玩家的培养角色参加对抗赛,而是简单地观看其他玩家所主办的对抗赛。另外,这里,在“主办”对抗赛时,玩家必须使玩家的培养角色参加比赛。可选地,玩家在“主办”对抗赛的情况下,也可以在“参加”和“观看”之间进行选择。

[0600] 图51A是例示房间竞赛顶层画面600的图。如以上所述,在轻击图42A所例示的比赛游戏选择画面400中的练习比赛选择操作部401b时,图中未例示的表演赛选择画面出现。当在表演赛选择画面中选择房间竞赛时,图51A所例示的房间竞赛顶层画面600出现。

[0601] 在房间竞赛顶层画面600中,提供主办标签601a、加入标签601b和参赛信息标签601c。主办标签601a是用于主办对抗赛的操作部,并且在操作主办标签601a时,图51B所例示的主办比赛选择画面600A出现。

[0602] 图51B是例示主办比赛选择画面600A的图。在主办比赛选择画面600A中,显示表示可以主办的比赛类型的多个候选比赛图像602。在候选比赛图像602中,显示与比赛有关的信息。在各比赛中,预先设置比赛名称、赛道、场地、距离、最大参加者数量等。在轻击主办比赛选择画面600A中的候选比赛图像602时,所轻击的比赛进入暂时选择状态。然后,当在比赛处于暂时选择状态的状态下轻击主办比赛选择画面600A中所显示的开始按钮603时,暂时选择的比赛被确定为主办比赛。

[0603] 在下文,主办对抗赛的玩家可以被称为主办玩家,并且从主办玩家的角度来看,主办玩家所主办的对抗赛可以被称为主办比赛。另外,加入其他玩家所主办的对抗赛的玩家被称为访客玩家。

[0604] 图51C是例示模式选择画面600B的图。当在主办比赛选择画面600A中确定主办比赛时,模式选择画面600B出现。本实施例提供简单模式和细节模式作为主办比赛的模式。简单模式是概述主办比赛的主办条件以及诸如主办比赛的条件等的比赛条件是预先准备的默认条件的模式。另一方面,细节模式是主办条件和比赛条件可以由玩家自由地设置的模式。

[0605] 在模式选择画面600B中,显示简单模式选择操作部604a和细节模式选择操作部604b。在轻击简单模式选择操作部604a时,暂时选择简单模式,并且在轻击细节模式选择操作部604b时,暂时选择细节模式。当在暂时选择该模式的状态下轻击模式选择画面600B中所显示的开始按钮605时,正式确定了暂时选择的模式。

[0606] 图52是例示简单模式的图。在正式确定了简单模式时,图中未例示的简单模式设置画面出现。玩家可以在简单模式设置画面中输入房间名称和消息。房间名称和消息是在其他玩家搜索要参加的对抗赛时可以查看的信息。注意,在简单模式设置画面中,作为初始设置,房间名称被设置为“房间竞赛参加者招募中”并且消息被设置为“感谢您的关注”。玩家可以在简单模式设置画面中编辑并登记这些房间名称和消息。

[0607] 这里,对于主办比赛,设置了参加者数量、开始时间、是否可以观看比赛以及私人限额作为主办条件。

[0608] 参加者数量是参加主办比赛的培养角色的数量。这里,在被登记为参加者的培养角色的数量小于主办比赛的参加者数量的情况下,添加NPC以抵消不足。因而,始终以所设置的参加者数量举办房间竞赛中的对抗赛。可选地,对抗赛可以仅由玩家使得参加的培养

角色举办。可选地,在被登记为参加者的培养角色的数量小于指定数量的情况下,可以中止主办比赛。

[0609] 在各个候选比赛类型中,设置了预定数量作为参加者数量。在选择简单模式的情况下,将针对各候选比赛类型预先确定的数量设置为参加者数量。

[0610] 开始时间是表示主办比赛开始的时间的信息。更具体地,开始时间是表示导出比赛结果的时间的信息。这里,将直到导出比赛结果所花费的时间(换句话说,剩余时间)设置为开始时间。一旦设置了开始时间,之后剩余时间随着时间的经过而减少,并且在剩余时间为零时,导出比赛结果。可选地,代替开始时间,可以设置开始时刻,并且可以在该开始时刻导出比赛结果。可选地,可以根据比赛类型来设置开始时间或开始时刻。在选择简单模式的情况下,将“30分钟后”设置为开始时间。在以下的说明中,开始时间可以被描述为剩余时间。

[0611] 是否可以观看比赛表示没有使角色参加比赛的第三方是否可以观看并收听该比赛。在选择简单模式的情况下,是否可以观看比赛被设置为“许可”,并且第三方可以观看比赛。

[0612] 私人限额是针对与主办玩家具有指定关系的玩家的专用参加限额。尽管省略了详细说明,但具有特定关系的玩家例如是由主办玩家设置为好友(诸如追随者等)的玩家以及属于与主办玩家相同的圈子的玩家。

[0613] 例如,在参加者数量是18的对抗赛中,假设私人限额被设置为“3”。在该对抗赛中,仅最多15个与主办玩家没有指定关系的玩家的培养角色可以参加。这样,设置私人限额以确保与主办玩家具有指定关系的玩家的参加限额。在选择简单模式的情况下,私人限额被设置为“0”。

[0614] 对于主办比赛,设置了季节、天气/状态、干劲和培养排名作为比赛条件。

[0615] 季节是春季、夏季、秋季和冬季其中之一,并且所设置的季节可以影响比赛结果。换句话说,季节是导出比赛结果的参数其中之一。针对各比赛类型设置预定季节,并且在选择简单模式的情况下,设置针对主办比赛的各比赛类型预先确定的预定季节。

[0616] 天气/状态表示比赛期间的天气和场地的状态,并且所设置的天气/状态影响比赛结果。换句话说,天气/状态是导出比赛结果的参数其中之一。在选择简单模式的情况下,在主办比赛开始时通过抽选随机地确定天气/状态。可选地,可以不在主办比赛开始时而在主办比赛开始之前的指定定时确定天气/状态。

[0617] 干劲是参加比赛的角色的“状况”,并且与上述的培养游戏一样,提供了五个等级的干劲:“非常好状况”、“好状况”、“普通状况”、“差状况”和“非常差状况”。由于干劲被计算为参加比赛的角色的能力参数的变量,因此干劲会影响比赛结果。在选择简单模式的情况下,在主办比赛开始时通过抽选随机地确定干劲。可选地,可以不在主办比赛开始时而在主办比赛开始之前的特定定时确定干劲。可以针对各参加角色确定干劲,或者可以针对所有角色统一地设置所确定的干劲。

[0618] 培养排名是用于对角色的能力进行分类的参数,并且是基于能力参数等导出的。在主办比赛中,玩家可以将可以参加对抗赛的角色的培养排名设置为例如特定排名或更高。然而,在选择简单模式的情况下,针对培养排名设置“未指定”。该“未指定”意味着所有培养排名的角色都可以参加主办比赛。

[0619] 如以上所述,在选择简单模式的情况下,主办条件和比赛条件被设置为初始条件。在主办玩家以简单模式设置主办比赛的情况下,房间名称和消息可以稍后改变,但主办条件和比赛条件不能稍后改变。

[0620] 图53是例示细节模式的图。在正式确定了细节模式时,图中未例示的细节模式设置画面出现。玩家可以在细节模式设置画面中输入房间名称和消息。注意,在细节模式设置画面中,作为初始设置,房间名称也被设置为“房间竞赛参加者招募中”并且消息被设置为“感谢您的关注”。玩家可以在细节模式设置画面中编辑并登记这些房间名称和消息。

[0621] 在细节模式中,玩家可以自由地设置上述的主办条件。具体地,玩家可以将参加者数量设置为11至18的范围内的任何数量。另外,玩家可以从30分钟后、1小时后、3小时后、6小时后、12小时后和24小时后中选择开始时间。此外,玩家可以从“许可”和“不许可”中选择是否可以观看比赛。在选择“不许可”的情况下,第三方不能观看或收听比赛。另外,玩家可以将私人限额设置在0至预选数量的参加者的范围内。

[0622] 在细节模式中,玩家可以自由地设置上述的比赛条件。具体地,玩家可以将季节设置为随机、春季、夏季、秋季或冬季。在季节被设置为随机的情况下,与简单模式一样,在比赛开始时通过抽选随机地确定季节。

[0623] 此外,玩家可以将天气/状态设置为随机和图中所例示的十二个模式其中之一。在选择随机的情况下,与简单模式一样,在比赛开始时通过抽选随机地确定天气/状态。

[0624] 此外,玩家可以将干劲设置为随机和图中所例示的五个模式中的任一个。在选择随机的情况下,与简单模式一样,在比赛开始时通过随机地抽选来确定干劲。在确定除随机以外的模式其中之一的情況下,将所有参加角色的干劲统一地设置为所选择的干劲。

[0625] 玩家可以设置可以参加主办比赛的角色的培养排名。这里,可以参加的角色的培养排名可以被设置为图中所例示的培养排名中的任一个。

[0626] 如以上所述,当在简单模式设置画面或细节模式设置画面中完成各种设置时,在显示器26上显示房间竞赛参加角色选择画面610。主办玩家可以通过房间竞赛参加角色选择画面610选择参加主办比赛的培养角色。

[0627] 图54A是例示房间竞赛参加角色选择画面610的图。如图54A所示,在房间竞赛参加角色选择画面610中显示与玩家所培养的培养角色相对应的角色图标611。在轻击角色图标611时,暂时选择与角色图标611相对应的培养角色,并且在能力参数显示框612中显示该培养角色的能力参数。玩家可以确认能力参数显示框612中所显示的能力参数,然后选择参加比赛的培养角色。

[0628] 当在暂时选择培养角色其中之一状态下操作在房间竞赛参加角色选择画面610中所显示的选择操作部613时,在显示器26上显示策略选择标签615。

[0629] 图54B是例示策略选择标签615的图。在策略选择标签615中,玩家可以设置培养角色的策略。注意,在策略选择标签615的下方显示取消操作部616a和更新操作部616b。在操作取消操作部616a时,房间竞赛参加角色选择画面610出现,并且在操作更新操作部616b时,参赛信息画面610A出现。

[0630] 图54C是例示参赛信息画面610A的图。在参赛信息画面610A中,显示参加角色信息标签617。在参加角色信息标签617中,示出与玩家所选择的培养角色有关的信息。这里,玩家可以使最多三个培养角色参加一个主办比赛。在参赛信息画面中,显示三个参加角色信

息标签617,并且在选择一个培养角色的状态下,如图54C所示,在最上方的参加角色信息标签617中示出与该培养角色有关的信息。

[0631] 在轻击不表示与培养角色有关的信息的参加角色信息标签617时,图54A所例示的房间竞赛参加角色选择画面610出现,并且如以上所述,可以添加培养的角色。在参赛信息画面610A中,提供决定按钮618,并且在操作决定按钮618时,完成与举办房间竞赛中的对抗赛有关的登记处理。换句话说,通过操作决定按钮618,要主办的对抗赛的主办条件、比赛条件、参加主办比赛的角色以及这些角色的策略最终确定。

[0632] 在与对抗赛的主办有关的登记处理完成时,在服务器1000中发放比赛ID。针对各对抗赛提供比赛ID,并且连同比赛ID的发放一起在服务器1000中创建房间。这里,房间意味着可以与多个玩家ID关联并被管理以举办房间竞赛的ID、服务器1000中的存储区域、以及数据。从玩家的角度来看,房间可以被认为是参加对抗赛的角色和玩家聚到一起的虚拟空间。在本实施例中,在一个房间中举办一个对抗赛,因而比赛ID与房间ID同义。在创建房间时,在主办对抗赛的主办玩家的显示器26上显示等待房间画面620。

[0633] 图54D是例示主办玩家的等待房间画面620的图。如图54D所示,在等待房间画面620中,显示主办玩家所设置的房间名称、参加对抗赛的培养角色的图像、以及比赛ID。在比赛ID的附近提供复制按钮621。尽管省略了详细说明,但在操作复制按钮621时,复制比赛ID。通过复制比赛ID,玩家可以通过使用游戏应用内部或外部的功能来容易地将比赛ID发送给其他玩家。

[0634] 另外,在主办玩家的等待房间画面620中,提供返回操作部622a和开始操作部622b。在操作返回操作部622a时,画面转变到指定画面,诸如主页画面100或房间竞赛顶层画面600等。

[0635] 在开始操作部622b的附近显示直到对抗赛开始为止的剩余时间。在主办玩家的玩家终端1中,不论剩余时间如何,开始操作部622b都有效。在操作开始操作部622b时,不论剩余时间如何,对抗赛都可以开始。更具体地,主办玩家可以在无需等待开始时间的情况下通过操作开始操作部622b来导出主办比赛的比赛结果。在导出比赛结果时,在显示器26上播放比赛画面。

[0636] 注意,在操作图51A所例示的房间竞赛顶层画面600中的参赛信息标签601c时,显示进行参赛所针对的对抗赛的列表。可以通过轻击这里显示的对抗赛来再次显示等待房间画面620。因而,主办玩家可以在登记对抗赛的主办之后,在检查其他玩家正如何加入的同时,在期望定时举办主办比赛。

[0637] 另外,在等待房间画面620中,提供细节显示按钮623。在操作细节显示按钮623时,比赛细节画面630出现在显示器26上。

[0638] 图55是例示比赛细节画面630的图。在主办玩家的玩家终端1上所显示的比赛细节画面630中,显示对抗赛的主办条件和比赛条件等。另外,在比赛细节画面630中,主办玩家可以编辑房间名称和消息。换句话说,主办玩家可以在比赛细节画面630中之后改变主办比赛的房间名称和消息。注意,这里,主办玩家之后不能改变主办条件和比赛条件;可选地,之后可以使主办条件和比赛条件中的一者或两者可改变。

[0639] 另外,在比赛细节画面630中,提供返回操作部630a、决定操作部630b和主办取消操作部630c。在操作返回操作部630a时,画面转变到诸如等待房间画面620或房间竞赛顶层

画面600等的指定画面。另外,在输入房间名称或消息的情况下,决定操作部630b有效。在操作决定操作部630b时,登记改变后的房间名称或消息。

[0640] 主办玩家可以通过操作主办取消操作部630c来取消主办比赛。然而,可以取消主办比赛,直到开始之前的15分钟为止。因而,在到主办比赛的开始为止的剩余时间是15分钟或更长的情况下,主办取消操作部630c有效,并且在剩余时间小于15分钟的情况下,主办取消操作部630c无效。

[0641] 如以上所述,在发放比赛ID并且安排对抗赛的主办时,其他玩家可以开始进行参赛。在以下的说明中,说明在玩家作为访客玩家加入其他玩家所主办的对抗赛的情况下的操作。

[0642] 图51A所例示的房间竞赛顶层画面600中的加入标签601b是用于加入其他玩家所主办的对抗赛的操作部。在操作加入标签601b时,房间搜索画面640出现。

[0643] 图56A是例示房间搜索画面640的图。在房间搜索画面640中,列出并显示随机提取的指定数量的房间(也就是说,可以加入的安排对抗赛)。具体地,在房间搜索画面640中,显示与通过搜索所提取的对抗赛相对应的对抗赛信息接口640a。在各个对抗赛信息接口640a中,显示各种信息,诸如房间名称、是否设置了私人限额、是否可以观看比赛、比赛类型、相对于参加者数量的当前登记的参加角色的数量、以及到对抗赛开始为止的剩余时间。

[0644] 另外,在房间搜索画面640中,提供可以输入比赛ID的输入框640b和搜索开始按钮640c。当在将比赛ID输入到输入框640b之后操作搜索开始按钮640c时,与所输入的比赛ID相对应的对抗赛信息接口640a出现。当在未将比赛ID输入到输入框640b的情况下操作搜索开始按钮640c时,图中未例示的搜索条件输入画面出现。可以向搜索条件输入画面输入搜索条件,并且可以搜索满足搜索条件的对抗赛。

[0645] 在例如长按房间搜索画面640中的对抗赛信息接口640a时,显示该对抗赛的细节信息。在轻击对抗赛信息接口640a时,该对抗赛进入选择状态。

[0646] 在房间搜索画面640中,提供参加预约操作部641a和比赛观看预约操作部641b。当在选择对抗赛中的任一个的状态下操作参加预约操作部641a时,供角色作为访客玩家参加所选择的对抗赛的登记处理开始。

[0647] 在供角色作为访客玩家参加的登记处理中,与通过主办玩家的对抗赛的主办有关的登记处理一样,显示图54A所例示的房间竞赛参加角色选择画面610、图54B所例示的策略选择标签615和图54C所例示的参赛信息画面610A。与主办玩家一样,访客玩家可以确定参加对抗赛的角色以及策略。然后,在操作参赛信息画面610A中的决定按钮618时,完成作为访客玩家“参加”的登记处理,并且显示访客玩家的等待房间画面620。

[0648] 图56B是例示访客玩家的等待房间画面620的图。如图56B所示,在访客玩家的等待房间画面620中,显示房间名称、与被安排参加访客玩家所确定的对抗赛的角色有关的信息等。另外,在访客玩家的等待房间画面620中,提供返回操作部622a和开始操作部622b。在操作返回操作部622a时,画面转变到诸如主页画面100或房间竞赛顶层画面600等的特定画面。

[0649] 在开始操作部622b的附近显示直到对抗赛开始为止的剩余时间。在访客玩家的玩家终端1中,开始操作部622b无效,直到开始时间为止。开始操作部622b在开始时间有效,并且在操作有效的开始操作部622b时,显示对抗赛的比赛画面。

[0650] 在访客玩家的等待房间画面620中,提供细节显示按钮624。在操作细节显示按钮624时,画面转变到显示对抗赛的细节信息的比赛细节画面630。在访客玩家的玩家终端1上显示的比赛细节画面630中,可以取消向对抗赛的参赛。尽管省略了详细说明,但访客玩家仅可以取消向对抗赛的参赛,直到对抗赛开始之前的15分钟为止。可选地,不论剩余时间如何,访客玩家都可能能够取消向对抗赛的参赛。

[0651] 当在选择对抗赛其中之一状态下操作比赛观看预约操作部641b时,预约所选择的对抗赛的比赛观看。在预约了比赛观看时,在等待房间画面620中显示与被安排参加的角色有关等的信息。同样在这种情况下,在等待房间画面620中提供开始操作部622b,并且在开始时间时可以观看比赛画面。另外,访客玩家可以从等待房间画面620取消比赛观看。

[0652] 如以上所述,在本实施例中,通过房间竞赛,玩家可以使培养角色参加在多个玩家之间执行的对抗赛并且可以观看这些对抗赛。

[0653] (每日比赛)

[0654] 本实施例还提供每日比赛,每日比赛是玩家所培养的培养角色可以参加的比赛。每日比赛的目的是使玩家所培养的培养角色参加比赛并获取指定报酬。可以通过花费每日票券来举办每日比赛。每天向玩家分发指定数量(例如,三张)的每日票券。玩家可以举办与每日票券的数量一样多的每日比赛。

[0655] 这里,玩家可以通过花费游戏内货币来购买每日票券。通过购买每日票券,玩家可以举办与一天中分发的每日票券的数量相比更多的每日比赛。

[0656] 图57A是例示每日比赛画面650的图。在轻击图42A所例示的比赛游戏选择画面400中的每日比赛选择操作部401c时,每日比赛画面650出现。在每日比赛画面650中,显示每日比赛选择框651a。这里,提供了总共两个比赛类型:第一每日比赛和第二每日比赛,并且针对各比赛类型显示一个每日比赛选择框651a。

[0657] 玩家可以获取的报酬在第一每日比赛和第二每日比赛之间不同。在每日比赛选择框651a中,示出表示通过该每日比赛可以获取的报酬的图标。在每日比赛选择框651a中,示出比赛名称、场地和距离。注意,在每日比赛画面650中,提供返回操作部651b,并且在轻击返回操作部651b时,比赛游戏选择画面400出现。

[0658] 这里,在第一每日比赛和第二每日比赛中可以使用相同的每日票券。因而,玩家可以在玩家具有的每日票券的范围内选择第一每日比赛或第二每日比赛。

[0659] 图57B是例示难度等级选择画面650A的图。在轻击每日比赛选择框651a其中之一时,图57B所例示的难度等级选择画面650A出现。在难度等级选择画面650A中,显示三个难度等级选择框652。针对第一每日比赛和第二每日比赛,提供了困难、普通和容易这三个难度等级。三个难度等级选择框652分别与困难、普通和容易相对应。

[0660] 玩家可以选择一个培养角色并且使所选择的培养角色参加每日比赛。这里,玩家的培养角色的到达顺序越高,玩家可以获取的报酬越多。另外,所选择的每日比赛的难度等级越高,玩家可以获取的报酬越多。在轻击难度等级选择框652其中之一时,游戏模式选择画面650B出现。

[0661] 图57C是例示游戏模式选择画面650B的图。在游戏模式选择画面650B中,提供取消操作部653a、决定操作部653b和跳过操作部653c。在轻击取消操作部653a时,图57B所例示的难度等级选择画面650A出现。

[0662] 这里,提供常规模式和跳过模式作为每日比赛的游戏模式。在轻击决定操作部653b时,以常规模式举办每日比赛,并且在轻击跳过操作部653c时,以跳过模式举办每日比赛。常规模式是一次举办一个每日比赛的游戏模式。在选择常规模式的情况下,可以播放一个每日比赛的比赛视频,或者可以在不播放比赛视频的情况下显示一个每日比赛的比赛结果。

[0663] 相比之下,跳过模式是批量地举办多个每日比赛的游戏模式。在跳过模式中,不能播放比赛视频,并且显示多个每日比赛的比赛结果。在轻击决定操作部653b或跳过操作部653c时,图57D所例示的每日比赛参加角色选择画面650C出现。

[0664] 图57D是例示每日比赛参加角色选择画面650C的图。在每日比赛参加角色选择画面650C中,显示与玩家所培养的培养角色相对应的角色图标654。在轻击角色图标654时,暂时选择与角色图标654相对应的培养角色,并且在能力参数显示框655中显示该培养角色的能力参数。玩家可以确认能力参数显示框655中所显示的能力参数,然后选择参加比赛的培养角色。

[0665] 当在暂时选择培养角色其中之一的状态下操作每日比赛参加角色选择画面650C中所显示的选择操作部656时,画面根据所选择的游戏模式而如下转变。具体地,当在选择常规模式的状态下操作选择操作部656时,显示图中未例示的物品选择画面。在该物品选择画面中,可以选择每日比赛中使用的物品。利用这些物品,例如,可以增加参加每日比赛的玩家的培养角色的参数。随后,当在物品选择画面中执行指定操作时,玩家可以选择是播放比赛视频还是显示比赛结果。

[0666] 相比之下,当在选择跳过模式的状态下操作选择操作部656时,跳过设置画面660出现。

[0667] 图58A是例示跳过设置画面660的图。在跳过设置画面660中,提供跳过次数输入接口661。在跳过次数输入接口661中,示出分数,在该分数中,玩家具有的每日票券的数量被显示为分母,并且跳过次数被显示为分子。在跳过次数输入接口661中,可以通过轻击分数的右侧来增加跳过次数,并且可以通过轻击分数的左侧来减少跳过次数。

[0668] 注意,在跳过设置画面660中,显示取消操作部653a和决定操作部653b。在轻击取消操作部653a时,每日比赛参加角色选择画面650C出现。在轻击决定操作部653b时,跳过结果显示画面670出现。

[0669] 图58B是例示跳过结果显示画面670的第一图。图58C是例示跳过结果显示画面670的第二图。图58D是例示跳过结果显示画面670的第三图。在跳过结果显示画面670中,显示第一次每日比赛的比赛结果。这里,在参加了每日比赛的一个培养角色的角色图像的下方示出到达顺序。另外,在跳过结果显示画面670中显示通过该每日比赛所获取到的报酬。

[0670] 另外,当在图58B所例示的状态下在跳过结果显示画面670上进行操作输入时,如图58C所示,在跳过结果显示画面670中显示第二次每日比赛的比赛结果。这样,在跳过结果显示画面670中,针对各每日比赛显示比赛结果。另外,当显示与跳过次数一样多的比赛结果时,如图58D所示,显示通过已发生的所有每日比赛所获取到的报酬列表。这里,在跳过结果显示画面670中,显示结束操作部671。在轻击结束操作部671时,画面转变到诸如难度等级选择画面650A等的指定画面。

[0671] (事件比赛)

[0672] 在本实施例中,不定期地举办特定事件比赛。在正在举办特定事件比赛时,主页画面100中所显示的特定事件图标108有效。玩家可以通过轻击特定事件图标108来玩事件比赛。

[0673] 在事件比赛中,玩家可以挑战一个培养角色可以参加的事件比赛。事件比赛的游戏元素是培养角色与NPC玩比赛。事件比赛的目的是使玩家所培养的培养角色参加比赛并获取指定报酬。

[0674] 图59是例示特定事件比赛画面680的图。在轻击主页画面100中所显示的特定事件图标108时,图59所例示的特定事件比赛画面680出现。在图59所例示的特定事件比赛画面680中,显示常规比赛选择操作部681a、非常规比赛选择操作部681b、培养游戏操作部104、点数兑换选择操作部681c和返回操作部681d。

[0675] 事件比赛包括常规事件比赛和非常规事件比赛这两个类型的比赛。常规事件比赛被显示为在事件举办时间段期间始终可由玩家选择。常规事件比赛是如下的游戏:玩家从四个NPC中选择一个NPC,并且玩家的一个培养角色与所选择的NPC进行比赛以竞争排名。

[0676] 仅在满足非常规条件时,非常规事件比赛才被显示为可由玩家选择。非常规事件比赛是如下的游戏:在满足非常规条件时,玩家与比在常规事件比赛中出现的NPC更强的NPC玩比赛以竞争排名。在非常规事件比赛中,预先设置一个NPC,并且玩家的一个培养角色与所设置的NPC玩比赛以竞争排名。以下说明非常规事件比赛的细节。

[0677] 玩家可以通过轻击常规比赛选择操作部681a来选择常规事件比赛。另外,玩家可以通过轻击非常规比赛选择操作部681b中的以下所述的比赛开始操作部681f来选择非常规事件比赛。

[0678] 在轻击常规比赛选择操作部681a时,图中未例示的事件比赛参加角色选择画面出现。在事件比赛参加角色选择画面中,显示与如图57D所例示的玩家所培养的培养角色相对应的多个角色图标。

[0679] 玩家可以在事件比赛参加角色选择画面中选择一个培养角色,并且使所选择的培养角色参加事件比赛。在轻击角色图标时,暂时选择与角色图标相对应的培养角色,并且显示该培养角色的能力参数。玩家可以确认培养角色的能力参数,然后选择参加比赛的培养角色。

[0680] 当在暂时选择一个培养角色的状态下操作事件比赛参加角色选择画面中所显示的选择操作部时,基于参加角色的能力参数等导出事件比赛的模拟结果。这里,如在团队竞技游戏中一样,玩家可以通过花费特定值(例如,1)的比赛点数来玩常规事件比赛。然后,基于所导出的模拟结果来播放事件比赛视频。在事件比赛视频结束播放时,显示事件比赛结果,并且显示参加的培养的角色的到达顺序(名次)。

[0681] 在事件比赛中,根据预设的点数授予条件来确定要给予参加了事件比赛的培养角色的事件点数。点数授予条件的示例包括在事件比赛期间要达成的各种条件,诸如到达顺序和在事件比赛期间发动的技能数量等。另外,例如,设置如下的点数授予条件,该点数授予条件基于在事件比赛期间的指定定时在相同跑法的角色之间的名次来授予事件点数。对于事件点数,计算通过对参加了事件比赛的培养角色的事件点数进行合计所获得的总计事件点数、以及通过考虑指定奖励点数等所获得的总合事件点数。此外,例如,可以根据玩家拥有的支援卡牌的等级来授予奖励点数作为支援援助奖励。事件点数是仅在事件比赛中提

供的点数。

[0682] 注意,在举办事件比赛时,向玩家授予报酬。这里,玩家的培养角色的到达顺序越高,玩家可以获取的报酬越多。另外,在举办事件比赛时,向玩家授予上述的事件点数。对玩家所获取到的事件点数进行合计,并且玩家可以基于事件点数的累计值来获取各种物品。注意,在事件点数达到了指定上限的情况下,也就是说,在获取到基于事件点数可以获取的所有物品的情况下,可能不再授予事件点数。同样在这种情况下,可以根据可能已获取到的事件点数来附加地授予指定报酬。在特定事件比赛画面680中显示授予给玩家的事件点数。另外,玩家可以通过花费所获取到的事件点数来获取各种物品。换句话说,玩家可以用事件点数兑换各种物品。

[0683] 在非常规比赛选择操作部681b中,显示事件计量器681e。在玩家通关常规事件比赛时,事件计量器681e增加。事件计量器681e的值最初被设置为0并且增加直至100。

[0684] 玩家例如可以根据所参加的常规事件比赛中的到达顺序来获取事件计量器681e的计量器值。具体地,在到达顺序高时(在名次更接近第一名时),可以获取到更高的计量器值。事件计量器681e可视地表示事件计量器681e的值。

[0685] 图60A是例示非常规比赛选择操作部681b的显示示例的第一图。图60B是例示非常规比赛选择操作部681b的显示示例的第二图。图60C是例示非常规比赛选择操作部681b的显示示例的第三图。图60D是例示非常规比赛选择操作部681b的显示示例的第四图。图60E是例示非常规比赛选择操作部681b的显示示例的第五图。

[0686] 如图60A所示,非常规比赛选择操作部681b包括事件计量器681e和比赛开始操作部681f。在事件计量器681e的下方提供非常规条件的说明性注释。这里,非常规事件比赛包括以指定概率发生的高概率事件比赛和低概率事件比赛。低概率事件比赛与高概率事件比赛相比以更低的概率发生,并且在低概率事件比赛中可以获取稀有报酬。

[0687] 在低概率事件比赛中,与高概率事件比赛中的NPC相比更强的NPC出现,并且培养角色与该NPC玩比赛并竞争排名。在事件计量器681e达到最大值时,从非常规事件比赛中通过抽选以指定概率选择高概率事件比赛和低概率事件比赛其中之一。

[0688] 然而,由于在事件计量器681e达到最大值之后通过抽选以指定概率确定非常规事件比赛,因此玩家可能没有机会玩低概率事件比赛。为了解决此,本实施例针对非常规事件比赛提供非常规条件。非常规条件例如是通过抽选连续特定次数选择高概率事件比赛。当在非常规条件成立的状态下事件计量器681e达到最大值时,低概率事件比赛必定发生。

[0689] 具体地,在通过抽选连续三次选择高概率事件比赛时,非常规条件成立,并且当在非常规条件成立的状态下事件计量器681e达到最大值时,低概率事件比赛必定发生。在图60A所例示的示例中,所显示的非常规条件的说明性注释是“在确保低概率事件比赛之前还有两次”,并且玩家由此可以明白,如果通过抽选又连续两次选择高概率事件比赛,则低概率事件比赛将必定发生。

[0690] 在事件计量器681e达到最大值时,比赛开始操作部681f被显示为可由玩家选择。在图60A中所例示的示例中,事件计量器681e尚未达到最大值,因而比赛开始操作部681f如阴影线所示被灰化且被显示为不可由玩家选择。换句话说,在事件计量器681e未达到最大值的状态下,玩家不能玩非常规事件比赛。

[0691] 如图60B所示,在非常规条件成立时,在事件计量器681e的下方示出读起来为“确

保了低概率事件!”的说明性注释。玩家通过阅读该说明性注释可以明白:在事件计量器681e达到最大值时,低概率事件比赛将必定发生。

[0692] 如图60C所示,在事件计量器681e达到最大值时,比赛开始操作部681f变得可选择。在轻击比赛开始操作部681f时,非常规事件比赛开始。这里,与在团队竞技游戏中一样,玩家可以通过花费特定值(例如,1)的比赛点数来玩非常规事件比赛。在轻击比赛开始操作部681f之后的处理与上述的针对常规事件比赛的处理相同,因此省略了详细说明。

[0693] 注意,针对非常规事件比赛设置时间限制。因而,在自非常规事件比赛开始起经过了特定时间时,非常规事件比赛结束。特定时间例如是10分钟。玩家可以根据需要多次玩非常规事件比赛,直到在非常规事件比赛的时间限制内赢得特定名次(例如,第一名)为止。

[0694] 如图60D所示,在非常规事件比赛开始时,不再显示事件计量器681e以及与非常规条件有关的说明性注释,并且显示直到非常规事件比赛结束为止的剩余时间。玩家可以通过查看剩余时间来明白到非常规事件比赛结束的剩余时间。

[0695] 另外,非常规事件比赛的难度等级被设置为与常规事件比赛相比更高。因而,根据玩家的培养角色的培养程度,可能难以在非常规事件比赛中获得高名次。另外,不同于常规事件比赛不同,当在非常规事件比赛中培养角色不能赢得第一名时,不授予报酬。换句话说,在培养角色获得第二名或更低名次时,玩家不能获得报酬。

[0696] 因而,在本实施例,当在非常规事件比赛中不能获得指定名次(例如,第一名)时,给予重试奖励。重试奖励是例如当在非常规事件比赛中玩家不能赢得第一名并且尝试再次玩非常规事件比赛时、给予培养角色的能力参数的参数(校正值)。

[0697] 在图60D所例示的示例中,例示了非常规事件比赛中的到达顺序尚未确定并且尚未给予重试奖励的状态。这里,针对重试奖励的说明性注释表示“未生成”,并且玩家通过查看该说明性注释可以明白尚未生成重试奖励。随后,在非常规事件比赛中的到达顺序已变得确定的情况下、以及在培养角色在非常规事件比赛中不能赢得第一名的情况下,生成第一次重试奖励。

[0698] 如图60E所示,在生成第一次重试奖励时,针对重试奖励的说明性注释表示“+1”,并且玩家通过查看该说明性注释可以明白生成了第一次重试奖励。针对生成重试奖励的次数设置最大值。生成重试奖励的次数的最大值例如是10次。给予培养角色的参数的值随着生成重试奖励的次数的增加而增大。

[0699] 例如,在生成重试奖励的次数是1次至10次的情况下,向培养角色的能力参数给予的参数分别是5%、10%、20%、30%、40%、50%、60%、70%、80%和90%。

[0700] 当玩家在非常规事件比赛中不能赢得第一名时,在服务器1000中执行事件比赛的重新模拟作为重试奖励。通过执行重新模拟,可以增加培养角色在非常规事件比赛中赢得第一名的概率。注意,在服务器1000中执行事件比赛的重新模拟的次数根据玩家重尝非常规事件比赛的次数(换句话说,生成重试奖励的次数)而改变。在导出培养角色在非常规事件比赛中赢得第一名的模拟结果时,重新模拟结束。

[0701] 例如,在重新竞赛的次数是1次至10次的情况下,重新模拟的次数分别是0次、1次、1次、2次、3次、4次、5次、6次、7次和8次。注意,不向玩家告知重新模拟结果。因而,玩家不能知晓在服务器1000中执行了多少次重新模拟。

[0702] 返回参考图59,在轻击点数兑换选择操作部681c时,图中未例示的事件点数兑换

画面出现。在事件点数兑换画面中,玩家可以用事件点数兑换任何期望的报酬。

[0703] 在轻击返回操作部681d时,画面转变到主页画面100。

[0704] 在本实施例中,在执行事件比赛时,培养角色根据到达顺序以指定概率获取事件技能因子。换句话说,事件技能因子是在事件比赛中通过抽选以指定概率给予培养角色的因子。针对事件技能因子设置多个阶段其中之一。这里,提供了因子等级的五个阶段作为事件技能因子的阶段:等级1、等级2、等级3、等级4和等级5。关于因子等级,等级5具有最高效果,并且等级1具有最低效果。

[0705] 注意,不重复地给予事件技能因子。例如,不向已具有因子等级1的事件技能因子的培养角色给予相同的因子等级1的事件技能因子。

[0706] 抽中事件技能因子的概率根据事件比赛中的模拟结果(到达顺序)而改变。这里,根据事件比赛中的到达顺序来设置事件技能因子抽中概率。

[0707] 图61是例示事件技能因子抽中概率的图。如图61所示,在培养角色的到达顺序是第一名时,抽中事件技能因子的概率是100%。在培养角色的到达顺序是第二名时,抽中事件技能因子的概率是90%。在培养角色的到达顺序是第三名时,抽中事件技能因子的概率是80%。这样,抽中事件技能因子的概率随着事件比赛中的到达顺序更高而增加。

[0708] 所获取到的事件技能因子被作为培养角色的因子信息关联并被存储。注意,在继承的谱系中,培养角色的角色识别与继承角色(例如,继承第一代的培养角色和继承第二代的培养角色)的角色识别关联。这里,继承第一代的培养角色的角色识别也与继承第二代的培养角色的角色识别关联。此外,各个继承角色的角色识别与相同的因子信息或具有相同内容的因子信息关联。这里,例如,如果继承第二代的培养角色参加了事件比赛并获取到事件技能因子,则与所获取到的事件技能因子有关的因子信息也被反映到与继承第一代的培养角色关联的继承第二代的培养角色以及与本代的培养角色关联的继承第二代的培养角色上。换句话说,在一个培养角色获取事件技能因子的情况下,所有继承代的培养角色也相互获取相同的事件技能因子。这样,例如,在父代的继承角色获取事件技能因子时,子代的继承角色和培养角色也可以获取事件技能因子。然而,培养角色所获取到的事件技能因子不影响该培养角色的能力或者事件比赛。换句话说,在确定到达顺序或比赛发展的模拟中从不使用事件技能因子。

[0709] 在培养角色被设置为继承角色的情况下,培养角色的事件技能因子仅影响要培养的主要角色(培养对象游戏媒介)。换句话说,事件技能因子在玩具有该事件技能因子的培养角色用作继承角色的培养游戏的情况下起作用。

[0710] 在轻击特定事件比赛画面680中或主页画面100中的培养游戏操作部104时,上述的培养游戏开始。如以上所述,在培养游戏中,在准备阶段处理完成之后培养阶段处理开始之后,在指定的因子发动回合中,发生图27A至图27D所例示的继承事件。指定的因子发动回合例如是第1回合。在该第1回合的继承事件中发动事件技能因子,并且培养角色可以获取针对该事件技能因子所设置的事件技能。

[0711] 然而,在继承角色是其他玩家的代表角色并且该代表角色具有事件技能因子时,在继承事件中该事件技能因子无效或被移除。换句话说,即使在其他玩家的代表角色实际具有事件技能因子时,该代表角色也被视为不具有事件技能因子。这是为了防止玩家的培养角色在不参加事件比赛的情况下获取事件技能因子或事件技能。

[0712] 应当注意, 当在指定的发动条件下在指定的定时发动普通的技能因子时, 获取到拥有技能, 并且通过花费技能点数, 该拥有技能变为已获取技能。相比之下, 在发动事件技能因子时, 事件技能变成已获取技能, 并且这在不花费技能点数的情况下发生。此外, 事件技能因子发动概率是100%, 因而具有事件技能因子的培养角色始终可以在第1回合的继承事件期间自动获取事件技能。然而, 用于获取事件技能的条件和定时不限于这些, 并且可以在培养游戏期间在其他指定定时在其他指定条件下获取事件技能。

[0713] 针对事件技能设置多个阶段其中之一。这里, 提供了技能等级的五个阶段作为事件技能的阶段: 等级1、等级2、等级3、等级4和等级5。关于技能等级, 等级5具有最高效果, 并且等级1具有最低效果。

[0714] 根据事件技能因子的因子等级来确定在获取事件技能时的技能等级。这里, 事件技能因子的因子等级和事件技能的技能等级彼此对应。换句话说, 在事件技能因子的因子等级是等级1时, 所获取到的事件技能的技能等级是等级1。

[0715] 在事件技能因子的因子等级是等级2时, 所获取到的事件技能的技能等级是等级2。在事件技能因子的因子等级是等级3时, 所获取到的事件技能的技能等级是等级3。在事件技能因子的因子等级是等级4时, 所获取到的事件技能的技能等级是等级4。在事件技能因子的因子等级是等级5时, 所获取到的事件技能的技能等级是等级5。这样, 事件技能和事件技能因子处于相同的等级。然而, 用于提高事件技能的等级的条件不限于此, 并且可以在培养游戏期间通过其他指定条件提高该等级。

[0716] 注意, 在第一继承组和第二继承组包括具有事件技能因子的多个继承角色的情况下, 在这多个事件技能因子中仅参考具有最高因子等级的事件技能因子。培养角色可以获取具有与多个事件技能因子中的具有最高因子等级的事件技能因子相对应的技能等级的事件技能。

[0717] 具体地, 在第一继承组和第二继承组包括具有因子等级1的事件技能因子的继承角色和具有因子等级2的事件技能因子的继承角色的情况下, 仅参考因子等级2的事件技能因子。因而, 培养角色可以获取具有与因子等级2相对应的技能等级2的事件技能。

[0718] 事件技能校正通过事件比赛所获取到的事件点数。这里, 利用事件技能, 向事件点数加上校正值, 或者将事件点数乘以校正值。注意, 事件技能不影响培养角色的能力参数。可选地, 事件技能可以影响培养角色的能力参数。

[0719] 图62是例示通过事件技能提供给事件点数的校正值的图。如图62所示, 针对事件点数的校正值根据事件技能的技能等级而改变。例如, 在技能等级1, 针对事件点数的校正值是+5%。

[0720] 此外, 在技能等级2, 针对事件点数的校正值是+10%。在技能等级3, 针对事件点数的校正值是+20%。在技能等级4, 针对事件点数的校正值是+50%。在技能等级5, 针对事件点数的校正值是+100%。这样, 技能等级越高, 针对事件点数的校正值越大。

[0721] 如以上所述, 在举办事件比赛时, 培养角色根据到达顺序以指定概率获取事件技能因子。这里, 在培养角色具有事件技能的情况下, 培养角色可以基于培养角色的事件技能的技能等级来获取因子等级的事件技能因子。

[0722] 这里, 培养角色所要获取的事件技能因子是具有如下的因子等级的事件技能因子, 该因子等级等于通过向培养角色的事件技能的技能等级的值加上指定值所获得的值。

指定值例如是+1。具体地,在培养角色具有技能等级1的事件技能的情况下,培养角色所要获取的事件技能因子的因子等级是“2”,这是通过向技能等级的值“1”加上“+1”添加所获得的值。注意,在培养角色不具有事件技能并且在事件比赛中获取事件技能因子的情况下,所获取到的事件技能因子的因子等级是1。

[0723] 注意,在举办事件比赛时,具有事件技能的培养角色必定获取事件技能因子。然而,这不是限制性的,并且可选地,具有事件技能的培养角色可以如以上所述根据到达顺序以指定概率获取事件技能因子。

[0724] 这样,在事件比赛中培养角色可以获取事件技能因子。在培养游戏中,下一代的培养角色可以通过使用具有事件技能因子的培养角色作为继承角色来获取与事件技能因子的因子等级相对应的事件技能。

[0725] 然后,在事件比赛中,具有事件技能的培养角色可以基于事件技能的技能等级来获取因子等级的事件技能因子。

[0726] 因而,可以通过使用具有事件技能因子的培养角色培养下一代的培养角色、并且通过使下一代的培养角色参加事件比赛,来顺次地提高事件技能因子和事件技能。提高事件技能在事件比赛中获取事件点数方面提供了优势。

[0727] 这样,在本实施例中,可以生成具有有利于在事件比赛中获取事件点数的参数的培养角色。玩家可以通过交替地玩事件比赛和培养游戏来高效地在事件游戏中取得进展,因而可以提高玩游戏的热情。

[0728] 接着,说明用于举办上述的培养游戏和事件比赛的玩家终端1和服务器1000的功能结构。

[0729] (玩家终端1的功能结构)

[0730] 图63是例示玩家终端1中的存储器12的结构以及作为计算机的功能的图。存储器12包括程序存储区域12a和数据存储区域12b。在游戏开始时,CPU 10将终端侧游戏控制程序(模块)存储在程序存储区域12a中。

[0731] 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、培养结束处理程序702和事件比赛执行程序703。图63中所列出的程序仅仅是示例,并且提供了大量其他程序作为终端侧游戏控制程序。

[0732] 数据存储区域12b包括玩家信息存储单元750和游戏信息存储单元751作为存储数据的存储单元。注意,数据存储区域12b还包括大量其他存储单元。这里,与游戏(诸如培养游戏和事件比赛等)直接相关的信息(以下称为游戏信息)存储在游戏信息存储单元751中。

[0733] 在诸如培养游戏等的游戏的进展期间的各种信息也暂时存储在游戏信息存储单元751中。因而,与在培养游戏中所培养的培养角色有关的所有信息都存储在游戏信息存储单元751中。此外,例如,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)被视为玩家信息。玩家信息存储在玩家信息存储单元750中。

[0734] CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的程序,并且更新数据存储区域12b中的各存储单元中的数据。CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的程序,使得玩家终端1(计算机)用作终端侧游戏控制器1A。终端侧游戏控制器1A包括信息设置处理单元700a、培养游戏执行单元701a、培养结束处理单元702a和事件比赛执行单元703a。

[0735] 具体地,CPU 10运行信息设置处理程序700,使得计算机用作信息设置处理单元

700a。以相同的方式,CPU 10运行培养游戏执行程序701、培养结束处理程序702和事件比赛执行程序703,使得计算机用作培养游戏执行单元701a、培养结束处理单元702a和事件比赛执行单元703a。

[0736] 在玩家终端1中设置了各种信息的情况下,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单元750中。另外,在更新了玩家信息存储单元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。

[0737] 培养游戏执行单元701a执行与培养游戏有关的所有处理。具体地,培养游戏执行单元701a执行准备阶段处理和培养阶段处理。

[0738] 培养结束处理单元702a在培养游戏结束时存储培养角色信息,该培养角色信息包括培养角色的能力参数、适应性参数和已获取技能、继承信息、因子信息、培养中所使用的角色的类型等。

[0739] 事件比赛执行单元703a执行与事件比赛有关的所有处理。

[0740] (服务器1000的功能结构)

[0741] 图64是例示服务器1000中的存储器1012的结构以及作为计算机的功能的图。存储器1012包括程序存储区域1012a和数据存储区域1012b。在游戏开始时,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。

[0742] 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和事件比赛执行程序1103。图64中所列出的程序仅仅是示例,并且提供了大量其他程序作为服务器侧游戏控制程序。

[0743] 数据存储区域1012b包括玩家信息存储单元1150和游戏信息存储单元1151作为存储数据的存储单元。注意,数据存储区域1012b还包括大量其他存储单元。这里,所有玩家的游戏信息与玩家ID关联并且存储在游戏信息存储单元1151中。另外,所有玩家的玩家信息与玩家ID关联并且存储在玩家信息存储单元1150中。

[0744] CPU 1010运行程序存储区域1012a中所存储的程序,并且更新数据存储区域1012b中的各存储单元中的数据。CPU 1010运行程序存储区域1012a中所存储的程序,使得服务器1000(计算机)用作服务器侧游戏控制器1000A。服务器侧游戏控制器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和事件比赛执行单元1103a。

[0745] 具体地,CPU 1010运行信息设置处理程序1100,使得计算机用作信息设置处理单元1100a。以相同的方式,CPU 1010运行培养游戏执行程序1101、培养游戏结束处理程序1102和事件比赛执行程序1103,使得计算机用作培养游戏执行单元1101a、培养游戏结束处理单元1102a和事件比赛执行单元1103a。

[0746] 在玩家终端1中设置了各种信息的情况下,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单元1150中的玩家信息。另外,信息设置处理单元1100a对时间进行计数并且更新各玩家的游戏点数。

[0747] 培养游戏执行单元1101a执行与培养游戏有关的所有处理。

[0748] 在培养游戏结束时,培养游戏结束处理单元1102a导出培养角色的得分、培养排名等。另外,培养游戏结束处理单元1102a通过抽选来确定培养角色所要获取的因子。此外,培养角色信息(其包括培养角色的能力参数、适应性参数和已获取技能、继承信息、因子信息、

培养中所使用的角色的类型)与玩家ID关联并且存储在游戏信息存储单元1151中。

[0749] 事件比赛执行单元1103a模拟事件比赛的比赛结果,并且导出培养角色的到达顺序作为比赛结果。另外,事件比赛执行单元1103a根据培养角色的到达顺序以及事件技能来计算事件点数。事件比赛执行单元1103a还向培养的角色给予事件技能因子。

[0750] 注意,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在两者存储玩家信息方面具有共同的特征;然而,处理的具体内容以及所存储的玩家信息的范围不同。此外,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在两者执行与培养游戏相关的处理方面具有共同的特征;然而,这些单元的角色(换句话说,指派的范围)不同。

[0751] 现在将通过使用流程图来说明上述的玩家终端1和服务器1000中的各个功能单元所要进行的处理。

[0752] (玩家终端1和服务器1000中的处理)

[0753] <与培养游戏相关的处理>

[0754] 图65是例示玩家终端1和服务器1000中的培养游戏相关处理的序列图。在以下的说明中,在玩家终端1中进行的处理被表示为Pn(n是任何期望整数)。此外,在服务器1000中进行的处理被表示为Sn(n是任何期望整数)。

[0755] 当玩家在玩家终端1中进行各种类型的设置改变操作时,玩家终端1中的信息设置处理单元700a基于玩家的操作输入来进行用于更新玩家信息存储单元750的信息设置处理(P1)。在该信息设置处理中,将更新信息发送到服务器1000。在服务器1000接收到更新信息时,信息设置处理单元1100a更新玩家信息存储单元1150中的玩家信息(S1)。

[0756] 这里,在P1和S1中更新的玩家信息的一个示例是可以由玩家设置的简介信息。另外,例如,当输入将其他玩家添加到好友的操作或取消好友的操作作为设置改变操作时,更新作为与好友有关的信息的好友信息。在P1和S1中,信息设置处理单元700a和信息设置处理单元1100a各自管理在执行培养游戏时要花费的游戏点数。信息设置处理单元700a和1100a对时间进行计数,并且在游戏点数小于上限时,每指定时间向玩家给予指定值的游戏点数。

[0757] 当在玩家终端1中输入用于开始培养游戏的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)。在该准备阶段处理期间,在玩家终端1和服务器1000之间进行通信处理。在服务器1000中,培养游戏执行单元1101a基于从玩家终端1接收到的信息来执行准备阶段处理(S6)。

[0758] 图66是例示玩家终端1中的准备阶段处理(P6)的第一流程图。图67是例示玩家终端1中的准备阶段处理(P6)的第二流程图。图68是例示玩家终端1中的准备阶段处理(P6)的第三流程图。玩家终端1中的培养游戏执行单元701a判断显示器26是否正在显示主要角色选择画面150(P6-1)。

[0759] 在正在显示主要角色选择画面150(P6-1中为“是”)并且输入对画面显示进行切换的显示切换操作(P6-2中为“是”)的情况下,培养游戏执行单元701a切换显示器26上所显示的画面(P6-13)。

[0760] 另外,当在主要角色选择画面150中输入选择操作(轻击角色图标151)时(P6-3中为“是”),培养游戏执行单元701a虚拟地存储与输入了选择操作所针对的角色图标151相对

应的角色 (P6-4), 并且切换显示画面 (P6-13)。

[0761] 另外, 当在主要角色选择画面150中输入决定操作 (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中的虚拟存储的角色虚拟地登记为主要角色 (P6-6)。另外, 培养游戏执行单元701a从服务器1000获取根据指定的提取条件所提取的并且与代表角色 (诸如好友的代表角色等) 相关的信息 (P6-7), 并且切换显示画面 (P6-13)。

[0762] 在正在显示继承角色选择画面170或培养角色列表画面180的情况下 (P6-8中为“是”)、并且在输入对画面显示进行切换的显示切换操作的情况下 (P6-9中为“是”), 培养游戏执行单元701a切换显示器26上所显示的画面 (P6-13)。

[0763] 这里, 继承角色选择画面170或培养角色列表画面180中的显示切换操作的示例包括轻击图10B所例示的技能显示按钮172、以及长按培养角色图标182、以及轻击图15所例示的角色细节对话框185A中的昵称改变按钮186a、备忘录输入按钮186b、技能显示标签188a、继承信息显示标签188b、培养信息显示标签188c和关闭操作部188d。

[0764] 例如, 在轻击培养角色列表画面180中的技能显示按钮172的情况下, 培养游戏执行单元701a在P6-13中显示技能显示对话框185B。这里, 在培养角色列表画面180中, 在长按培养角色图标182时, 培养游戏执行单元701a在P6-13中显示角色细节对话框185A。注意, 在轻击角色细节对话框185A中的昵称改变按钮186a、备忘录输入按钮186b、技能显示标签188a、继承信息显示标签188b、培养信息显示标签188c或关闭操作部188的情况下, 画面切换到与各操作部相对应的画面。

[0765] 另外, 当在主要角色列表画面180中输入选择操作 (轻击培养角色图标182) 时 (P6-10中为“是”), 培养游戏执行单元701a将与输入了选择操作所针对的培养角色图标182相对应的角色 (培养完成游戏媒介) 设置并虚拟地存储为继承角色 (使用中游戏媒介) (P6-11), 并且切换显示画面 (P6-13)。

[0766] 另外, 当在继承角色选择画面170中输入决定操作 (轻击下一个操作部154) 时 (P6-12中为“是”), 培养游戏执行单元701a将支援卡牌形成画面190显示在显示器26上 (P6-13)。

[0767] 另外, 在正在显示支援卡牌选择画面200 (图67的P6-14中为“是”) 并且在支援卡牌选择画面200中输入选择操作 (轻击支援卡牌的卡牌图标201) (P6-15中为“是”) 的情况下, 培养游戏执行单元701a虚拟地存储与输入了选择操作所针对的卡牌图标201相对应的支援卡牌 (P6-16), 并且切换显示画面 (P6-17)。

[0768] 在正在显示支援卡牌形成画面190 (P6-18中为“是”) 并且输入对画面显示进行切换的显示切换操作 (P6-19中为“是”) 的情况下, 培养游戏执行单元701a切换显示器26上所显示的画面 (P6-20)。

[0769] 在正在显示预设选择画面205A (图68的P6-21中为“是”) 并且输入对画面显示进行切换的显示切换操作 (P6-22中为“是”) 的情况下, 培养游戏执行单元701a切换显示器26上所显示的画面 (P6-25)。

[0770] 另外, 当在预设选择画面205A中输入选择操作 (轻击选择操作部206c) 时 (P6-23中为“是”), 培养游戏执行单元701a虚拟地存储与输入了选择操作所针对的预设相对应的预约选择信息 (P6-24), 并且切换显示画面 (P6-25)。

[0771] 在正在显示最终确认画面205 (P6-21中为“否”) 并且输入对画面显示进行切换的

显示切换操作 (P6-26中为“是”)的情况下,培养游戏执行单元701a切换显示器26上所显示的画面 (P6-27)。

[0772] 当在最终确认画面205中输入决定操作 (轻击开始操作部205b) 时 (P6-28中为“是”),培养游戏执行单元701a判定游戏点数是否等于或高于指定值 (例如,30) (P6-29)。在游戏点数等于或高于指定值的情况下 (P6-29中为“是”),培养游戏执行单元701a将确认信息发送到服务器1000 (P6-30)。

[0773] 注意,确认信息包括识别暂时登记的主要角色、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在准备阶段处理中判定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执行培养主游戏 (S6)。

[0774] 在玩家终端1发送确认信息 (P6-30)、并且然后接收到许可信息 (P6-31中为“是”)的情况下,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 (P6-32)。另外,培养游戏执行单元701a将上述的P6-11中虚拟地存储为继承角色的培养角色以及上述的P6-16中虚拟地存储的支援卡牌登记到卡堆中。

[0775] 此外,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识别 (P6-33)。培养游戏执行单元701a还设置初始角色识别信息 (P6-34)。此外,培养游戏执行单元701a登记上述的P6-24中虚拟地存储的预设的预约选择信息 (P6-35)。培养游戏执行单元701a还将游戏画面210显示在显示器26上 (P6-36)。

[0776] 图69是例示服务器1000中的准备阶段处理 (S6) 的流程图。接收到确认信息的培养游戏执行单元1101a确认玩家信息存储单元1150中所存储的玩家拥有的角色 (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判定为不存在异常 (S6-2)。

[0777] 在玩家所选择的主要角色中不存在异常的情况下 (S6-2中为“是”),游戏执行培养单元1101a确认在玩家所选择的支援卡牌中是否存在异常 (S6-3)。注意,在S6-3中,在例如选择了玩家不拥有的支援卡牌、玩家所选择的租用卡牌与该玩家的玩家ID不关联、或者支援角色与主要角色重叠的情况下,判定为存在异常。

[0778] 在玩家所选择的支援卡牌中存在异常的情况下 (S6-4中为“是”),培养游戏执行单元1101a确认游戏信息存储单元1151中所存储的培养角色信息 (S6-5)。然后,在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 (换句话说,在玩家所培养的培养角色被选择为继承角色的情况下) (S6-6中为“是”),培养游戏执行单元1101a判定为在继承角色中不存在异常。

[0779] 在判定为在继承角色中不存在异常的情况下,培养游戏执行单元1101a判定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)。在包括其他玩家的代表角色的情况下 (S6-7中为“是”),培养游戏执行单元1101a判定当天的使用次数是否小于3次 (S6-8)。

[0780] 在当前的使用次数小于3次的情况下 (S6-8中为“是”),培养游戏执行单元1101a判定玩家具有的指定游戏内货币是否是2000或更多 (S6-9)。换句话说,在S6-8和S6-9中,判定是否满足形成条件。在玩家具有2000或更多的游戏内货币的情况下 (S6-9中为“是”),培养游戏执行单元1101a向当天的使用次数加上“1” (S6-10)。培养游戏执行单元1101a还从玩家信息存储单元1150中所存储的指定游戏内货币的拥有量中减去2000 (S6-11)。

[0781] 此外,培养游戏执行单元1101a从玩家的游戏点数中减去指定值(例如30)(S6-12)。接着,培养游戏执行单元1101a在主要角色、继承角色和支援卡牌中不存在异常的情况下以及在满足用于使用其他玩家的代表角色的形成条件的情况下设置许可信息(S6-13),并且使玩家终端1接收该信息。另一方面,在主要角色、继承角色和支援卡牌中的任一个中存在异常的情况下,或者在不满足用于使用其他玩家的代表角色的形成条件的情况下,培养游戏执行单元1101a设置拒绝信息(S6-14)并且使玩家终端1接收该信息。

[0782] 返回参考图65,在准备阶段处理(P6)结束之后,培养游戏执行单元701a执行培养阶段处理(P7)。在该培养阶段处理期间,在玩家终端1和服务器1000之间进行通信处理。在服务器1000中,培养游戏执行单元1101a基于从玩家终端1接收到的信息来执行培养阶段处理(S7)。注意,实际上,在玩家终端1和服务器1000之间分担任务,并且培养主游戏通过玩家终端1中的培养阶段处理(P7)和服务器1000中的培养阶段处理(S7)而进展;然而,为了便于理解,这里假定所有处理都在玩家终端1中的培养阶段处理(P7)中进行。应当注意,以下所述的培养阶段处理(P7)中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)中进行。

[0783] 图70是例示玩家终端1中的培养阶段处理的流程图。玩家终端1中的培养游戏执行单元701a在处理处于回合的开始时(P7-1中为“是”)执行回合开始处理(P10),并且在处理不是处于回合的开始时执行回合中处理(P20)。

[0784] 图71是说明玩家终端1中的回合开始处理的流程图。培养游戏执行单元701a更新游戏信息存储单元751中所存储的当前回合数(P10-1)。此外,培养游戏执行单元701a参考数据存储空间12b中所存储的选择项目表(图24),并且判定当前回合是否是仅可以选择个人比赛的回合(个人比赛限定回合)(P10-2)。

[0785] 在回合是个人比赛限定回合的情况下(P10-2中为“是”),换句话说,在对象比赛被设置为在该回合中可以参加的比赛的情况下,培养游戏执行单元701a将对象比赛设置为玩家可以选择的可选择项目(P10-3),并且处理进入P13。结果,在该回合中,玩家仅在个人比赛操作部219和技能操作部217上操作,并且对其他操作部的操作受到限制。

[0786] 在回合不是个人比赛限定回合的情况下(P10-2中为“否”),培养游戏执行单元701a将所有项目设置为玩家可以选择的可选择项目(P10-4)。接着,培养游戏执行单元701a顺次地执行指派处理(P11)、数值确定处理(P12)和事件确定处理(P13)。

[0787] 这里,假定指派处理(P11)、数值确定处理(P12)和事件确定处理(P13)仅在玩家终端1中执行。可选地,指派处理(P11)、数值确定处理(P12)和事件确定处理(P13)中的一些或全部可以在服务器1000中执行。此外,以下所述的指派处理(P11)、数值确定处理(P12)和事件确定处理(P13)中的处理中的一些可以在服务器1000中执行。在服务器1000中执行上述处理的情况下,在玩家终端1中执行的处理基于从服务器1000接收到的信息。

[0788] 图72是例示玩家终端1中的指派处理的流程图。培养游戏执行单元701a参考角色识别信息表(图22和图23),并且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未经受以下所述的处理P11-3至P11-7的角色作为要经受处理的对象角色(P11-2)。

[0789] 培养游戏执行单元701a参考角色识别信息表,并且确认上述的P11-2中所选择的对象角色的角色识别信息(P11-3)。培养游戏执行单元701a还基于上述的P11-3中所确认的

角色识别信息来设置指派表(图33)(P11-4)。此外,培养游戏执行单元701a基于上述的P11-4中所设置的指派表通过抽选来确定是进行“指派”还是“不指派”(P11-5)。

[0790] 在确定“指派”的情况下(P11-6中为“是”),培养游戏执行单元701a确定并存储被指派了对象角色的训练项目(P11-7)。在处理针对上述的P11-1中所取的所有团队成员尚未结束的情况下(P11-8中为“否”),培养游戏执行单元701a从P11-2起重复处理,直到处理针对所有团队成员结束为止。另一方面,在处理针对所有团队成员结束的情况下(P11-8中为“是”),培养游戏执行单元701a结束指派处理并且执行数值确定处理(P12)。

[0791] 图73是例示玩家终端1中的数值确定处理的流程图。培养游戏执行单元701a从以下的训练项目(“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”)中设置未经受以下所述的处理P12-2至P12-9的处理对象项目(P12-1)。

[0792] 此外,培养游戏执行单元701a基于主要角色的当前体力来针对P12-1中所设置的处理对象项目确定并存储所执行的训练的失败率(P12-2)。此外,培养游戏执行单元701a针对P12-1中所设置的处理对象项目确定并存储在执行训练的情况下的体力的减少值(P12-3)。

[0793] 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34A)并确定训练等级(P12-5)。

[0794] 培养游戏执行单元701a还参考与P12-1中所设置的处理对象项目相对应的固定增加值表(图34B和图34C),并且基于P12-5中所确定的训练等级,确定并设置固定增加值(P12-6)。培养游戏执行单元701a还针对处理对象项目的训练,确认在P11中确定了指派的角色的信息(指派信息)(P12-7)。

[0795] 培养游戏执行单元701a还参考奖励相加率表(图34D),并且基于P12-7中所确认的指派信息来计算奖励相加率(P12-8)。培养游戏执行单元701a基于P12-8中所计算出的奖励相加率来针对处理对象项目的训练更新增加值(P12-9)。

[0796] 在P12-2至P12-9的处理针对所有训练项目尚未结束的情况下(P12-10中为“否”),培养游戏执行单元701a从P12-1起重复处理。另一方面,在处理针对所有训练项目结束的情况下(P12-10中为“是”),培养游戏执行单元701a结束数值确定处理并执行事件确定处理(P13)。

[0797] 图74是例示玩家终端1中的事件确定处理的流程图。培养游戏执行单元701a加载当前回合数(P13-1)。此外,培养游戏执行单元701a参考数据存储区域12b中所存储的事件发生确定表,并且确定情景事件是否发生(P13-2)。在判断为情景事件将要发生的情况下(换句话说,在情景事件发生回合的情况下)(P13-2中为“是”),基于事件内容确定表来确定并存储情景事件的内容(事件ID)(P13-3)。

[0798] 具体地,培养游戏执行单元701a基于事件内容确定表来根据可能发生的情景事件的事件ID生成抽选表。然后,培养游戏执行单元701a通过使用所生成的抽选表来通过抽选确定情景事件的内容(也就是说,事件ID)。这里,在所确定的情景事件是使参数改变的事件(诸如能力事件等)的情况下,确定变化值。

[0799] 然后,培养游戏执行单元701a参考事件发生确定表,并且判断专属事件是否发生(P13-4)。在确定为专属事件将要发生的情况下(换句话说,在专属事件发生回合的情况下)(P13-4中为“是”),基于事件内容确定表来确定并存储专属事件的内容(事件ID)(P13-5)。

[0800] 具体地,培养游戏执行单元701a基于事件内容确定表来根据可能发生的专属事件的事件ID生成抽选表。然后,培养游戏执行单元701a通过使用所生成的抽选表来通过抽选确定专属事件的内容(也就是说,事件ID)。这里,在所确定的专属事件是使参数改变的事件(诸如能力事件等)的情况下,确定变化值。

[0801] 在主要角色是特定角色的情况下,培养游戏执行单元701a执行参数改变处理(P13-6),该参数改变处理对通过专属事件而会改变的参数的变化值进行改变。例如,在参数改变处理中,向P13-5中所确定的变化值加上指定的固定值或从该变化值中减去指定的固定值,或者将该变化值乘以指定的乘数。这里,变化值以对玩家有利的方式改变。以这种方式,在主要角色是特定角色的情况下,参数通过专属事件更有利地改变。

[0802] 培养游戏执行单元701a还参考事件发生确定表,并且确定支援事件是否发生(P13-7)。在确定为支援事件将要发生的情况下(换句话说,在支援事件发生回合的情况下)(P13-7中为“是”),基于事件内容确定表来确定并存储支援事件的内容(事件ID)(P13-8)。

[0803] 具体地,培养游戏执行单元701a基于事件内容确定表来根据可能发生的支援事件的事件ID生成抽选表。这里,抽中与登记的支援卡牌关联的支援事件的概率被设置为高于抽中其他支援事件的概率。通过使用所生成的抽选表,培养游戏执行单元701a通过抽选来确定支援事件的内容(也就是说,事件ID)。这里,在所确定的支援事件是使参数改变的事件(诸如能力事件等)的情况下,确定变化值。

[0804] 在主要角色或与支援事件关联的支援角色是特定角色的情况下,培养游戏执行单元701a执行参数改变处理(P13-9),该参数改变处理对通过支援事件而会改变的参数的变化值进行改变。

[0805] 然后,培养游戏执行单元701a参考事件发生确定表,并且确定团队成员事件是否发生(P13-10)。在确定为团队成员事件将要发生的情况下(换句话说,在团队成员事件发生回合的情况下)(P13-10中为“是”),培养游戏执行单元701a判断当前回合是否是分支回合(P13-11)。

[0806] 在回合不是分支回合的情况下(P13-11中为“否”),培养游戏执行单元701a基于事件内容确定表来确定并存储与当前回合数相对应的特训事件作为要发生的事件(P13-12)。这里,确定了与特训事件有关的各种增加值。

[0807] 在主要角色或要被特训的角色是特定角色的情况下,培养游戏执行单元701a执行参数改变处理(P13-13),该参数改变处理对通过特训事件而会改变的参数的变化值进行改变。

[0808] 此外,在当前回合是分支回合的情况下(P13-11中为“是”),培养游戏执行单元701a判断指定条件是否成立(P13-14)。这里,如以上所述,判定团队成员中所包括的特定角色的数量是否等于针对各回合数指定的指定数量。在指定条件成立的情况下(P13-14中为“是”),培养游戏执行单元701a将P13-3中所存储的情景事件替换为特定角色事件(P13-15)。这里,替换情景事件的特定角色事件可以通过抽选来确定,或者可以针对各回合预先设置。

[0809] 此外,培养游戏执行单元701a针对指派给训练的各角色执行与提示事件有关的提示事件确定处理(P13-16)。这里,针对指派给训练的各个角色,通过抽选来确定提示事件是否发生。在要发生提示事件的情况下,确定要发生哪个提示事件。

[0810] 返回参考图71,培养游戏执行单元701a更新显示器26上所显示的画面(P10-5)。在回合开始时生成故事事件的情况下,生成从P13中所确定的事件中选择的故事事件(P10-6)。

[0811] 返回参考图70,在不是处于回合的开始的情况下(P7-1中为“否”),培养游戏执行单元701a执行回合中处理(P20)。

[0812] 图75是例示玩家终端1中的回合中处理的流程图。培养游戏执行单元701a判定是否操作了个人比赛开始画面250中的结果操作部253或比赛操作部254、以及是否开始了个人比赛(P20-1)。在开始了个人比赛的情况下(P20-1中为“是”),培养游戏执行单元701a导出个人比赛的结果,更新与比赛结果相关的参数,并且将参数等存储在游戏信息存储单元751中(P20-2)。

[0813] 具体地,例如,预先设置对NPC和主要角色的能力参数和已获取技能进行加权的计算式,并且通过计算结果来确定个人比赛中的到达顺序。注意,该计算式可以被设置为针对各比赛而不同。另外,例如,可以针对各比赛设置NPC的能力参数的多个模式,并且可以通过抽选来确定要使用哪些能力参数。换句话说,即使在主要角色的能力参数、已获取技能和参加比赛全部完全相同的情况下,比赛结果也可能不同。另外,用于加权等的计算式可以针对各比赛以多个模式提供,并且可以使结果根据所选择的计算式而不同。

[0814] 这里,假定在玩家终端1中导出个人比赛结果。可选地,可以在服务器1000中导出个人比赛结果。在这种情况下,将请求导出个人比赛结果的信息以及导出个人比赛结果所需的信息从玩家终端1发送到服务器1000。然后,在服务器1000中导出的个人比赛结果可以由玩家终端1接收。

[0815] 基于P20-2中所导出的个人比赛结果,培养游戏执行单元701a执行将个人比赛结果画面260或比赛视频显示在显示器26上的比赛结果显示处理(P20-3)。

[0816] 培养游戏执行单元701a还基于比赛结果导出新获取到的粉丝数量,并且向迄今为止获取到的粉丝数量加上该数量(P20-4)。

[0817] 培养游戏执行单元701a判定是否操作了团队比赛开始画面290中的结果操作部291或比赛操作部292、以及是否开始了团队比赛(P20-5)。结果,在开始了团队比赛的情况下,处理进入P20-6,并且在尚未开始团队比赛的情况下,则处理进入P20-11。

[0818] 培养游戏执行单元701a导出团队比赛的结果并且将结果存储在游戏信息存储单元751中(P20-6)。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取技能进行加权的计算式,并且通过计算结果确定团队比赛中的到达顺序。注意,该计算式可以被设置为针对各比赛而不同。另外,例如,可以针对各比赛设置NPC的能力参数的多个模式,并且可以通过抽选来确定要使用哪些能力参数。换句话说,即使在主要角色和其他团队成员的能力参数、已获取技能和参加比赛全部完全相同的情况下,比赛结果也可能不同。另外,用于加权等的计算式可以针对各比赛以多个模式提供,并且可以使结果根据所选择的计算式而不同。

[0819] 这里,假定在玩家终端1中导出团队比赛结果。可选地,可以在服务器1000中导出团队比赛结果。在这种情况下,将请求导出团队比赛结果的信息以及导出团队比赛结果所需的信息从玩家终端1发送到服务器1000。然后,在服务器1000中导出的团队比赛结果可以由玩家终端1接收。

[0820] 基于P20-6中所导出的团队比赛结果,培养游戏执行单元701a执行将团队比赛中途结果画面300、团队比赛细节结果画面310和团队比赛综合结果画面320显示在显示器26上的比赛结果显示处理(P20-7)。

[0821] 培养游戏执行单元701a还执行角色识别信息更新处理(P20-8)。这里,从当前被登记为子成员的角色中根据指定条件提取指定数量的角色。然后,将所提取的角色的角色识别信息更新到团队成员。换句话说,在本实施例中,每当团队比赛结束时,团队成员的数量增加。

[0822] 培养游戏执行单元701a执行参数更新处理(P20-9),该参数更新处理基于上述的P20-6中所导出的团队比赛结果来更新与团队排名有关的信息。

[0823] 在选择训练项目其中之一(的情况下(P20-11中为“是”),培养游戏执行单元701a进行培养执行处理(P21)。在没有选择任何一个训练项目的情况下(P20-11中为“否”),判定是否是执行继承事件的定时(P20-13)。如果是执行继承事件的定时(P20-13中为“是”),则培养游戏执行单元701a进行继承事件执行处理(P22)。如果不是执行继承事件的定时(P20-13中为“否”),则培养游戏执行单元701a执行诸如通过花费技能点数来获取技能等的不同处理(P20-14)。

[0824] 图76是例示玩家终端1中的培养执行处理的流程图。培养游戏执行单元701a针对所选择的训练项目,基于上述的P12-3中所确定的体力的减少值来更新主要角色的体力(P21-1)。

[0825] 此外,培养游戏执行单元701a针对所选择的训练项目,基于上述的P12-2中所确定的失败率来执行判定训练是否成功(的成功判定处理(P21-2)。如果训练失败(P21-3中为“否”),则培养游戏执行单元701a基于训练的失败来减少能力参数(诸如降低状况等)(P21-4)。

[0826] 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向主要角色的能力参数加上上述的P12-9中所导出的增加值(P21-5)。此外,培养游戏执行单元701a向P13-12和P13-13中所确定的联结参数的值加上增加值(P21-6)。另外,培养游戏执行单元701a确认提示事件确定处理中所存储的提示事件信息(P21-7)。

[0827] 在针对所选择的训练项目存储提示事件信息的情况下(P21-8中为“是”),培养游戏执行单元701a基于与所选择的训练项目相关的提示事件信息来允许提示事件发生(P21-9)。在针对所选择的训练项目存储多个提示事件信息的情况下,培养游戏执行单元701a允许提示事件其中之一发生。培养游戏执行单元701a基于P21-9中发生的提示事件信息来更新游戏信息存储单元751中所存储的与主要角色有关的技能信息(P21-10)。

[0828] 在针对所选择的训练项目存储特训事件信息的情况下(P21-11中为“是”),培养游戏执行单元701a基于与所选择的训练项目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)。

[0829] 另外,培养游戏执行单元701a向上述的P21-12中被设置为对象的团队成员进行指导事件的次数加上“1”(P21-13)。培养游戏执行单元701a还更新特训对象的能力参数(P21-14)。在P21-13至P21-14的处理针对经受特训事件的所有团队成员而结束的情况下(P21-15中为“是”),培养游戏执行单元701a基于所选择的训练项目以及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)。

[0830] 图77是例示玩家终端1中的继承事件执行处理的第一流程图。图78是例示玩家终端1中的继承事件执行处理的第二流程图。培养游戏执行单元701a判定针对继承事件的执行条件是否成立(P22-1)。这里,继承事件执行条件根据因子发动回合而不同。例如,第1回合中的执行条件是开始培养主游戏,并且第30回合和第54回合中的执行条件是操作事件画面220b中所显示的操作部(参见图27A)。

[0831] 如果针对继承事件的执行条件成立(P22-1中为“是”),则培养游戏执行单元701a读出与继承第一代和继承第二代的培养角色关联的因子信息(P22-2)。此外,培养游戏执行单元701a设置表示在确定是否要发动各个因子信息时处理所读出的因子信息的顺序的号码(编号)(P22-3)。然后,培养游戏执行单元701a基于P22-3中针对各个因子信息所设置的号码来将一个因子设置为处理对象(P22-4),并且设置其发动概率(P22-5)。注意,在步骤P22-5中,在要处理的对象是事件技能因子并且因子发动回合是第1回合的情况下,培养游戏执行单元701a将发动概率设置为100%。

[0832] 基于因子等级、因子信息和相容性等级来设置发动概率。然后,培养游戏执行单元701a基于P22-5中所设置的发动概率来通过抽选确定是否发动要处理的因子(P22-6)。在确定为要发动要处理的因子的情况下(P22-7中为“是”),判定因子类型是否是事件技能因子(P22-8)。

[0833] 在因子类型是事件技能因子的情况下(P22-8中为“是”),培养游戏执行单元701a判定具有该事件技能因子的角色是否是其他玩家的代表角色(P22-9)。在具有事件技能因子的角色是其他玩家的代表角色的情况下(P22-9中为“是”),培养游戏执行单元701a使事件技能因子无效或移除事件技能因子(P22-10)。

[0834] 另一方面,在具有事件技能因子的角色不是其他玩家的代表角色的情况下(P22-9中为“否”),培养游戏执行单元701a允许主要角色获取事件技能(P22-11)。根据事件技能因子的因子等级(第一参数)来设置主要角色所要获取的事件技能的技能等级。

[0835] 具体地,培养游戏执行单元701a将主要角色所要获取的事件技能的技能等级设置为与事件技能因子的因子等级相同的等级。这样,培养游戏执行单元701a基于事件技能因子的因子等级(第一参数)来改变用作培养对象角色的主要角色的事件技能的技能等级(第二参数)。

[0836] 在因子类型不是事件技能因子的情况下(P22-8中为“否”),判定因子类型是基础能力因子还是比赛因子(P22-12)。在因子类型是基础能力因子或比赛因子的情况下(P22-12中为“是”),基于因子类型和因子等级来确定对象能力参数的增加值(P22-13)。此外,培养游戏执行单元701a存储继承信息(P22-14),该继承信息包括能力参数、适应性参数的增加值和要获取的技能提示。

[0837] 培养游戏执行单元701a在针对所有处理对象没有完成P22-4至P22-14的处理的情况下(P22-15中为“否”),设置新的处理对象(P22-4),并且重复与上述处理相同的处理。在针对所有处理对象完成了处理的情况下(P22-15中为“是”),培养游戏执行单元701a显示与继承事件相关的事件画面220b(P22-16)。然后,培养游戏执行单元701a基于P22-14中所存储的继承信息来更新各种参数(P22-17)。

[0838] 这里,为了便于理解,假定玩家终端1中的培养游戏执行单元701a执行确定是否发动因子的处理。可选地,是否发动因子可以由服务器1000中的培养游戏执行单元1101a确

定。在这种情况下,在服务器1000中确定的信息可以由玩家终端1接收,并且培养游戏执行单元701a可以基于接收到的信息进行显示事件画面220b的处理。

[0839] 返回参考图65,在上述培养阶段处理结束之后,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将与在培养游戏中培养的培养角色有关的信息存储在游戏信息存储单元751中。另外,培养游戏执行单元701a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等的信息。在接收到结束信息的服务器1000中,培养游戏结束处理单元1102a执行培养阶段结束处理(S8)。

[0840] 图79是例示服务器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得分(S8-1)。另外,培养游戏结束处理单元1102a基于所导出的得分来导出培养排名(S8-2)。

[0841] 培养游戏结束处理单元1102a还确定培养角色所要获取的因子(S8-3)。另外,培养游戏结束处理单元1102a基于所获取到的粉丝的数量来确定类(S8-4)。另外,培养游戏结束处理单元1102a基于诸如培养排名和粉丝数量等的指定参数来确定喜爱度点数(S8-5)。尽管省略了详细说明,但喜爱度点数是不是给予培养角色而是给予培养角色所源自的角色的点数。

[0842] 针对各个角色提供上述的多个故事画面,并且针对这些故事画面中的一些故事画面设置解放条件。针对这些故事画面中的一些故事画面将喜爱度点数设置为解放条件,并且在喜爱度点数达到阈值或更高的情况下,玩家可以查看该故事画面。

[0843] 另外,培养游戏结束处理单元1102a确定昵称(S8-6)。这里,在确定培养角色所获取到的昵称时确认在培养主游戏中达成的条件。另外,培养游戏结束处理单元1102a基于所获取到的粉丝数量来确定第一游戏内货币的给予量(S8-7),并且基于其他信息来确定第二游戏内货币的给予量(S8-8)。例如,第二游戏内货币可以在提高支援卡牌的等级时使用,并且其给予量基于在最新的培养游戏中使用的支援卡牌来确定。

[0844] 此外,培养游戏结束处理单元1102a将与玩家的玩家ID关联的培养角色信息存储在游戏信息存储单元1151中(S8-9),该培养角色信息包括得分、培养排名、能力参数、适应性参数、已获取技能、继承信息、因子信息、类和昵称。培养游戏结束处理单元1102a设置培养结果信息并且允许玩家终端1接收该信息(S8-10)。

[0845] 返回参考图65,接收到培养结果信息的培养结束处理单元702a执行培养游戏结束处理(P9)。这里,培养结束处理单元702a将接收到的培养结果信息存储在游戏信息存储单元751中。培养结束处理单元702a还基于培养结果信息来在显示器26上显示培养完成画面330(参见图41A、图41B和图41C)。

[0846] 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(形成)的培养角色相关的培养角色信息与玩家ID关联并被存储。注意,上述的玩家终端1和服务器1000中的处理仅仅是一个示例。此外,上述各个处理可以仅在玩家终端1或服务器1000中执行。

[0847] <与事件比赛相关的处理>

[0848] 图80是例示玩家终端1和服务器1000中的事件比赛相关处理的序列图。如图80所示,在玩家终端1中,玩家进行事件比赛开始操作(P200)。在这种情况下,将开始信息从玩家终端1发送到服务器1000。注意,该开始信息包括与玩家所选择的培养角色(培养完成游戏

媒介)有关的信息、事件比赛类型信息(与常规事件比赛、非常规事件比赛、高概率事件比赛和低概率事件比赛有关的信息)等。

[0849] 在输入开始信息时,服务器1000使得玩家终端1能够从服务器1000下载开始事件比赛所需的事件比赛开始信息(S200)。

[0850] 在玩家终端1中的事件比赛执行单元703a接收到事件比赛开始信息时,事件比赛执行单元703a执行将比赛结果请求信息发送到服务器1000的比赛结果请求处理(P201)。在接收到比赛结果请求信息时,服务器1000中的事件比赛执行单元1103a执行比赛结果导出处理(S201)。

[0851] 图81是例示服务器1000中的比赛结果导出处理的流程图。事件比赛执行单元1103a基于从玩家终端1发送的开始信息执行事件比赛的模拟(S201-1)。

[0852] 事件比赛执行单元1103a判定玩家所选择的事件比赛类型是否是常规事件比赛(S201-2)。在比赛不是常规事件比赛的情况下(也就是说,在非常规事件比赛时间段期间的情况下),事件比赛执行单元1103a根据模拟结果判定培养角色是否赢得了第一名(S201-3)。

[0853] 在没有赢得第一名的情况下(S201-3中为“否”),事件比赛执行单元1103a判定进行重新模拟的次数是否达到了与玩家玩非常规事件比赛的重新竞赛的次数相对应的指定次数(S201-4)。

[0854] 在进行重新模拟的次数没有达到指定次数的情况下(S201-4中为“否”),事件比赛执行单元1103a执行事件比赛的重新模拟(S201-5)。这里,事件比赛执行单元1103a基于重新竞赛的次数来改变进行重新模拟的次数。

[0855] 在进行重新模拟之后,事件比赛执行单元1103a根据重新模拟结果来判定培养角色是否赢得了第一名(S201-6)。

[0856] 在作为重新模拟的结果而没有赢得第一名的情况下(S201-6中为“否”),事件比赛执行单元1103a判定给予重试奖励的次数是否达到了指定次数(S201-7)。

[0857] 在给予重试奖励的次数没有达到指定次数的情况下(S201-7中为“否”),事件比赛执行单元1103a向培养角色给予重试奖励(S201-8)。这里,事件比赛执行单元1103a根据给予重试奖励的次数来改变作为重试奖励的参数(校正值)。

[0858] 接着,事件比赛执行单元1103a确定并存储包括玩家的培养角色的所有参加角色的到达顺序(S201-9)。

[0859] 基于S201-1中的模拟结果,事件比赛执行单元1103a根据点数授予条件来针对玩家的培养角色计算、确定并存储事件点数(S201-10)。接着,事件比赛执行单元1103a基于模拟结果来针对玩家的培养角色计算、确定和存储所获取到的粉丝数量(S201-11)。

[0860] 接着,事件比赛执行单元1103a判定玩家的培养角色是否具有事件技能(S201-12)。在培养角色不具有事件技能的情况下(S201-12中为“否”),事件比赛执行单元1103a基于事件比赛结果执行抽选,并且以指定概率向玩家的培养角色给出事件技能因子(S201-13)。

[0861] 具体地,当在事件比赛中培养角色获得第一名时,事件比赛执行单元1103a以100%的概率向培养角色给出因子等级1的事件技能因子。当在事件比赛中培养角色获得第二名时,事件比赛执行单元1103a以90%的概率向培养角色给出因子等级1的事件技能因

子。

[0862] 相比之下,在培养角色具有事件技能的情况下(S201-12中为“是”),事件比赛执行单元1103a基于该事件技能的技能等级来给予指定因子等级的事件技能因子(S201-14)。

[0863] 具体地,事件比赛执行单元1103a给予如下的因子等级的事件技能因子,该因子等级等于培养角色具有的事件技能的技能等级的值与指定值(例如,“+1”)的总和。尽管这里事件比赛执行单元1103a必定向具有事件技能的培养角色给予事件技能因子,但可以根据到达顺序以指定概率给予事件技能因子。

[0864] 这样,在比赛结果导出处理中,事件比赛执行单元1103a基于培养角色(培养完成游戏媒介)的事件技能的技能等级(第二参数)来设置事件技能因子的因子等级(第一参数)。

[0865] 事件比赛执行单元1103a设置包括S201-1至S201-14中所确定并存储的信息的比赛结果信息,并且允许玩家终端1接收该信息(S201-15)。返回参考图80,服务器1000中的事件比赛执行单元1103a基于比赛结果信息来更新玩家信息存储单元1150中的玩家信息(S202)。

[0866] 在玩家终端1接收到比赛结果信息时,事件比赛执行单元703a执行将接收到的比赛结果信息存储在游戏信息存储单元751中的比赛结果信息存储处理(P202)。事件比赛执行单元703a还执行用于控制事件比赛的事件比赛控制处理(P203)。

[0867] 在该事件比赛控制处理中,通过使用玩家所选择的培养角色(培养完成游戏媒介)来进行事件比赛。事件比赛执行单元703a还播放比赛视频。另外,在比赛视频结束播放时,事件比赛执行单元703a执行显示比赛结果的比赛结果显示处理(P204)。

[0868] 当在玩家终端1上显示比赛结果时,事件比赛执行单元703a基于比赛结果信息来更新玩家信息存储单元750中的玩家信息(P205)。

[0869] 通过上述处理实现了上述事件比赛。注意,上述的玩家终端1和服务器1000中的处理仅仅是一个示例。此外,上述各个处理可以仅在玩家终端1或服务器1000中执行。

[0870] 尽管以上通过参考附图说明了一个实施例,但当然,本发明不限于上述实施例。显然,本领域任何技术人员可以在由权利要求书限定的范围内容易地设想各种变形例和修正例,并且任何这样的变形例和修正例当然落在技术范围内。

[0871] 以上在实施例中所所述的玩家终端1和服务器1000中的游戏元素和处理仅仅是示例。信息处理程序可以是使计算机(在实施例中,玩家终端1和服务器1000中的一者或两者)进行以下处理的任何程序。

[0872] (计算机所要进行的处理)

[0873] 用于将玩家从多个角色中选择一个角色设置为培养游戏(第一游戏)中的培养对象游戏媒介(主要角色)的处理(P6-6)。

[0874] 用于在第一游戏中使得玩家能够选择在对培养对象游戏媒介进行培养时使用的游戏媒介的处理(P6-11)。

[0875] 用于将玩家所选择的包括培养完成游戏媒介的游戏媒介设置为使用中游戏媒介(继承角色)的处理,该培养完成游戏媒介具有与培养对象游戏媒介关联的第一参数(P6-12)。

[0876] 用于执行第一游戏的、包括用于对培养对象游戏媒介进行培养的处理的处理,在

该处理中基于使用中游戏媒介来更新与培养对象游戏媒介关联的指定参数 (P12-9)。

[0877] 用于基于第一游戏的完成来生成并存储培养完成游戏媒介的处理 (S8-9)。

[0878] 用于通过使用玩家所选择的培养完成游戏媒介来执行事件比赛 (第二游戏) 的处理 (S201)。

[0879] 用于执行第一游戏的处理包括如下的处理: 在将设置有第一参数的培养完成游戏媒介设置为使用中游戏媒介的情况下, 基于第一参数来改变与培养对象游戏媒介关联的第二参数 (P22-11)。

[0880] 用于执行第二游戏的处理包括用于基于培养完成游戏媒介的第二参数来设置第一参数的处理 (S201-12和S201-13)。

[0881] 在用于执行第二游戏的处理中, 基于培养完成游戏媒介的第二参数来增加在第二游戏中获得的报酬。

[0882] 用于使得玩家能够选择游戏媒介的处理涉及使得玩家能够选择其他玩家所培养的培养完成游戏媒介。在将其他玩家所培养的培养完成游戏媒介设置为使用中游戏媒介的情况下, 不基于与该使用中游戏媒介关联的第一参数改变第二参数 (P22-10)。

[0883] 用于执行上述实施例和各种变形例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, 可以提供包括该存储介质的游戏控制台。另外, 上述实施例和各种变形例可以是实现各功能以及流程图中示出的步骤的信息处理方法。

[0884] 附图标记说明

[0885] 1 玩家终端

[0886] 1000 服务器

[0887] G 游戏装置

[0888] S 信息处理系统

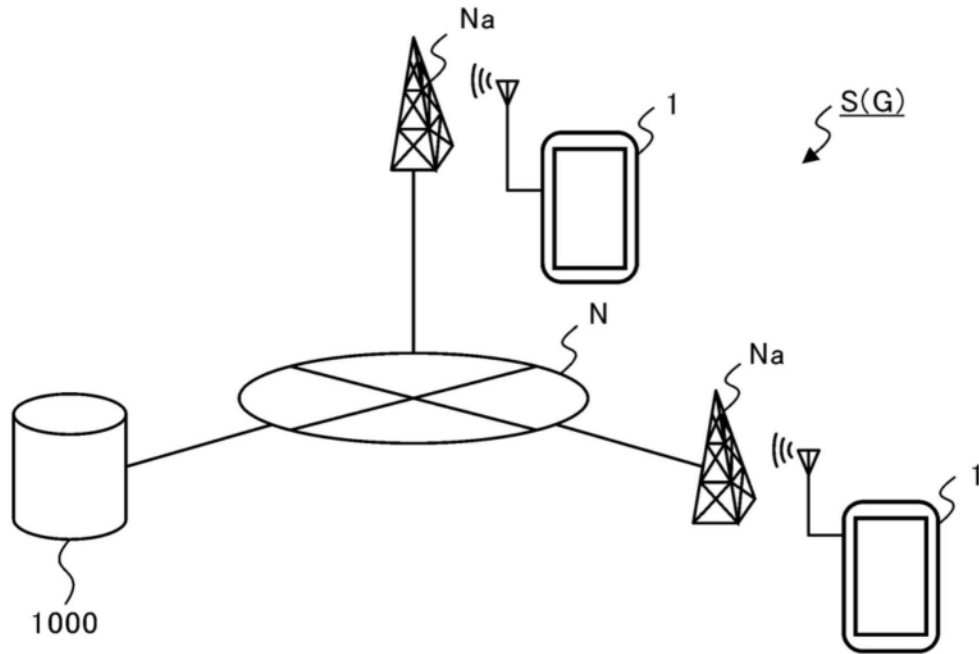


图1

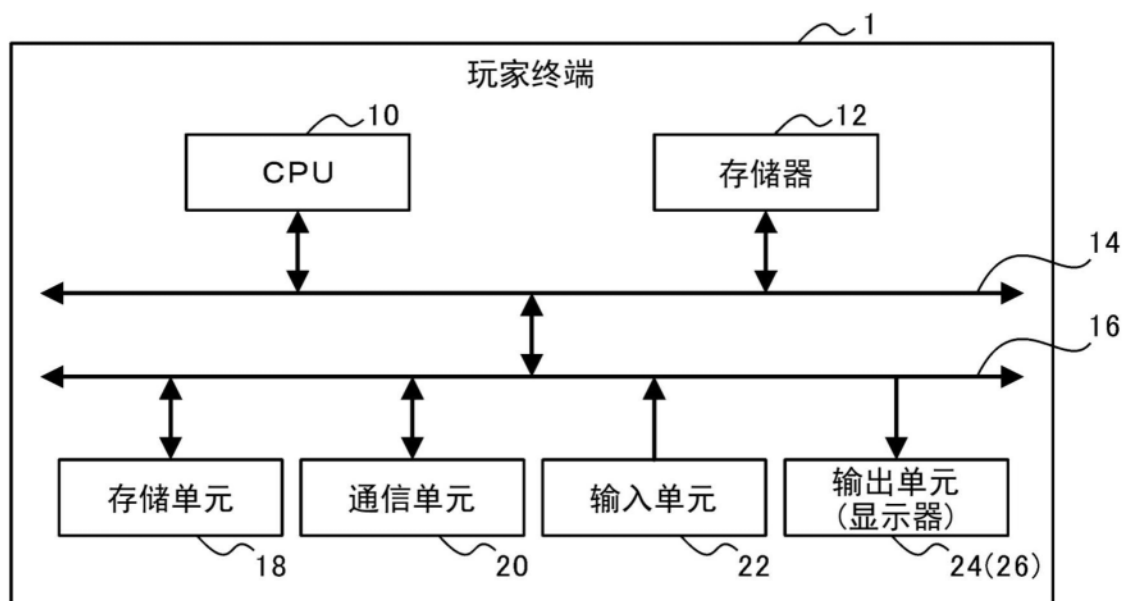


图2A

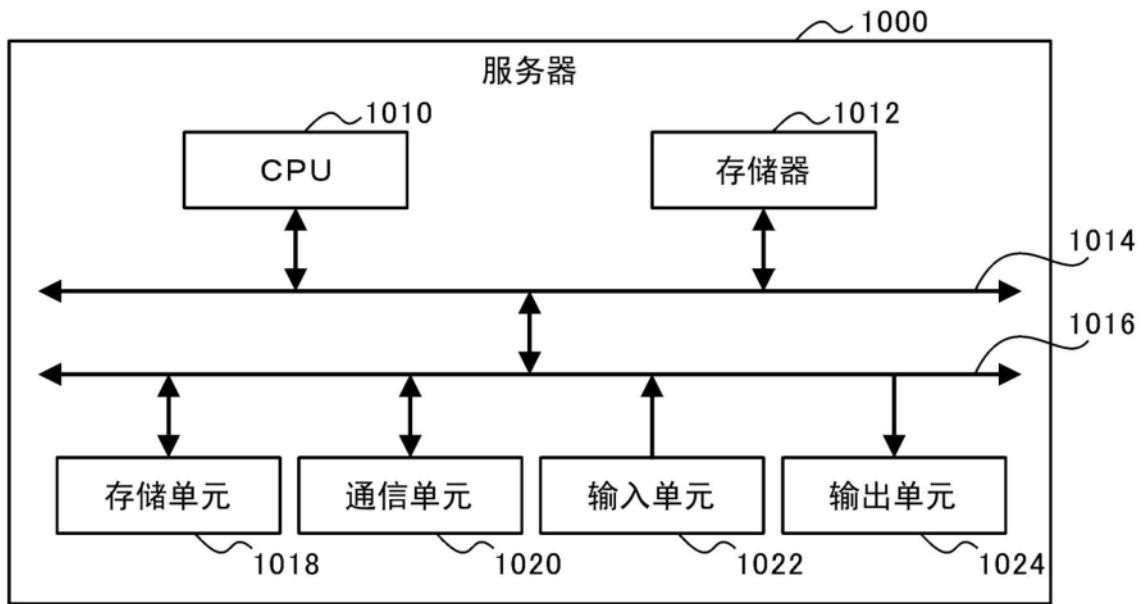


图2B



图3A

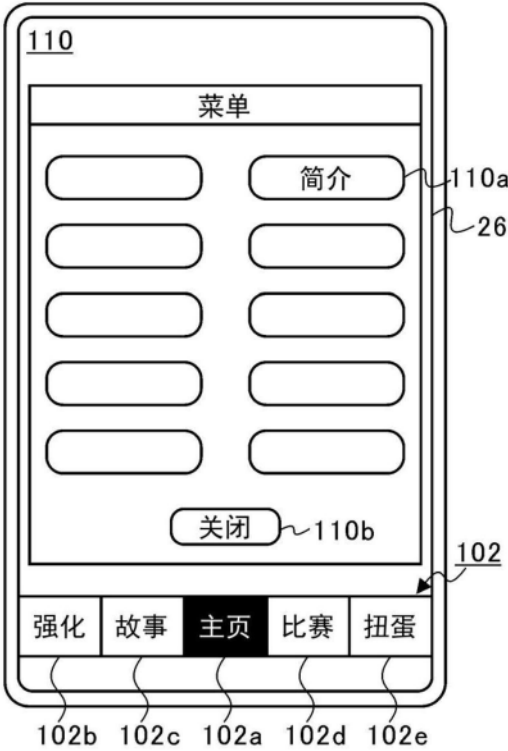


图3B

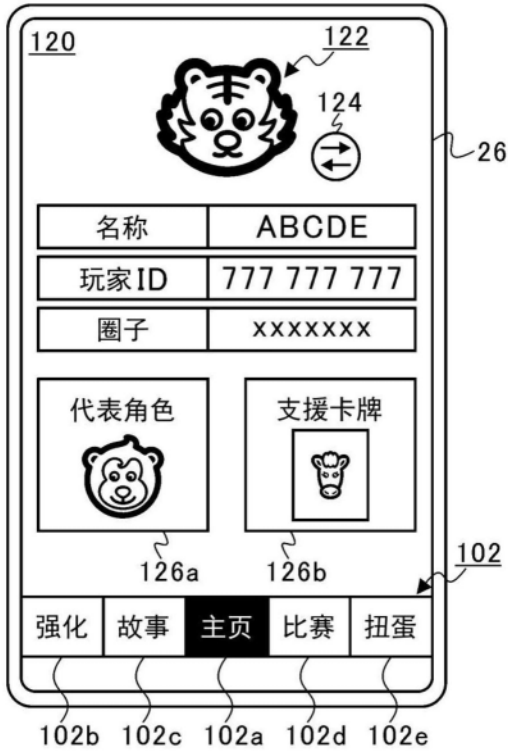


图3C



图3D

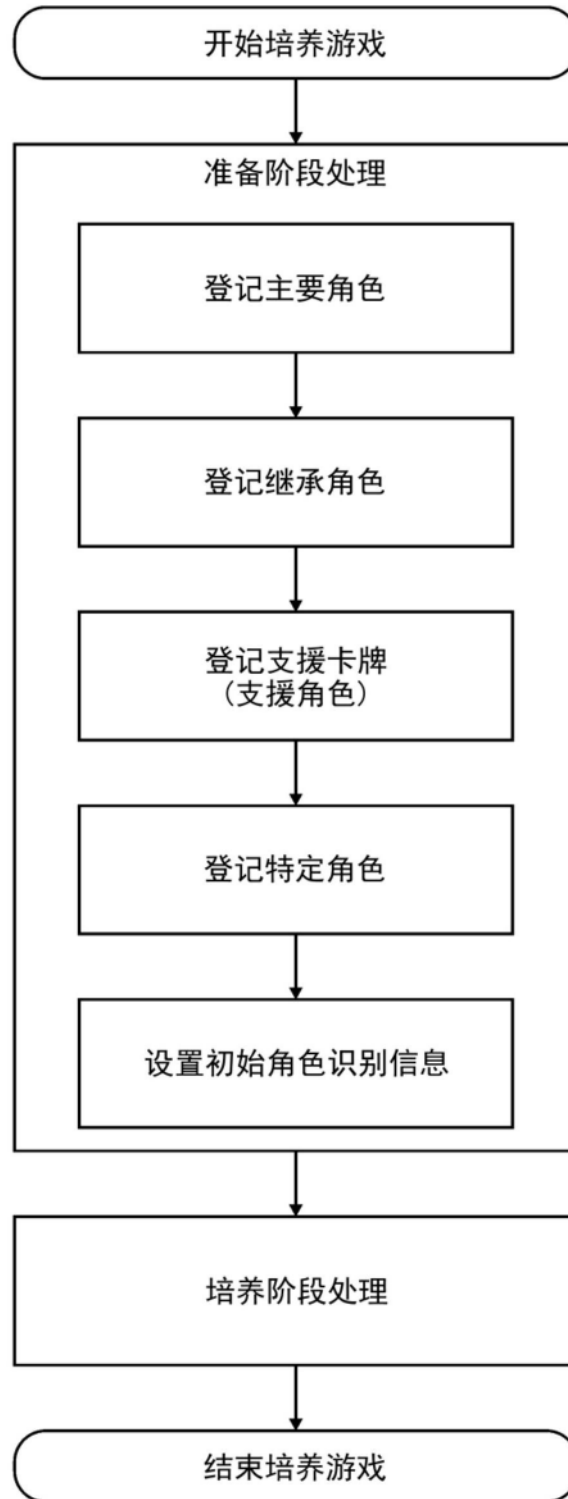


图4

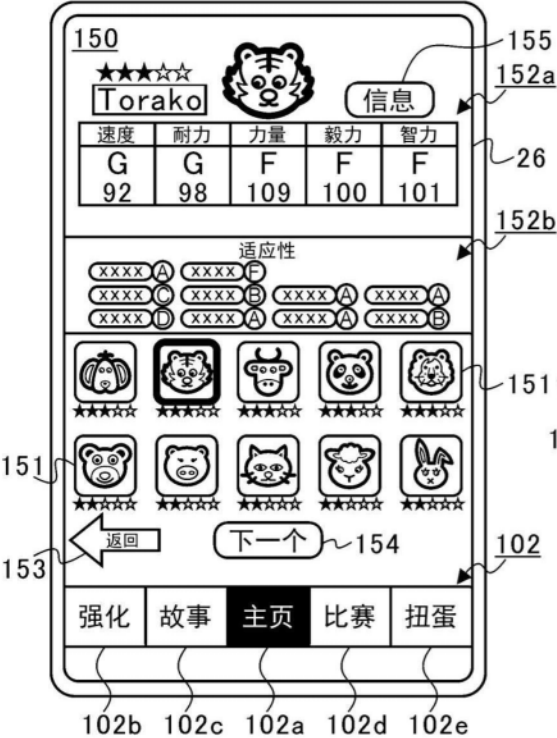


图 5A

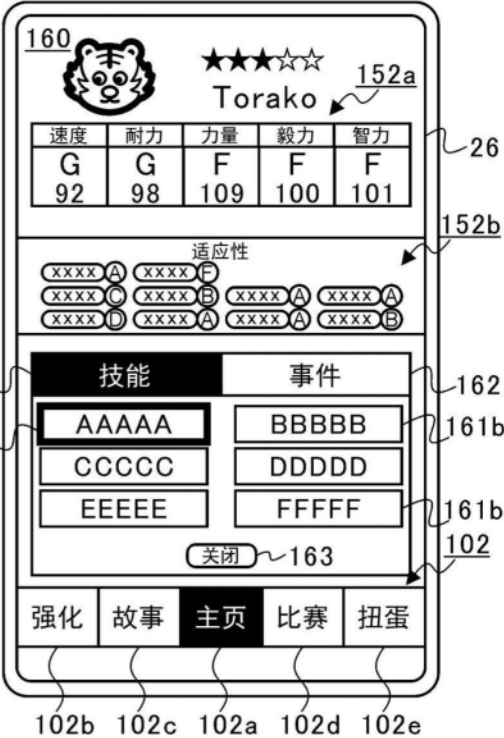


图 5B

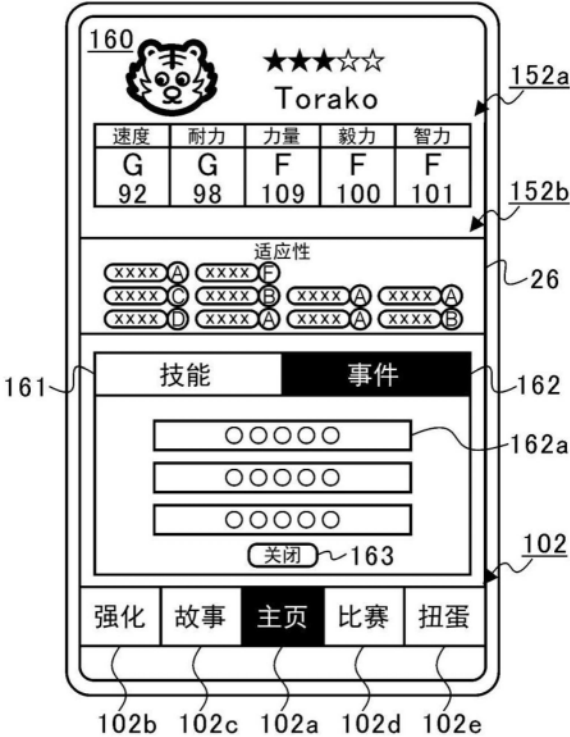


图5C

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	短距离	英里	中距离	长距离	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	已获取技能和拥有技能											
	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

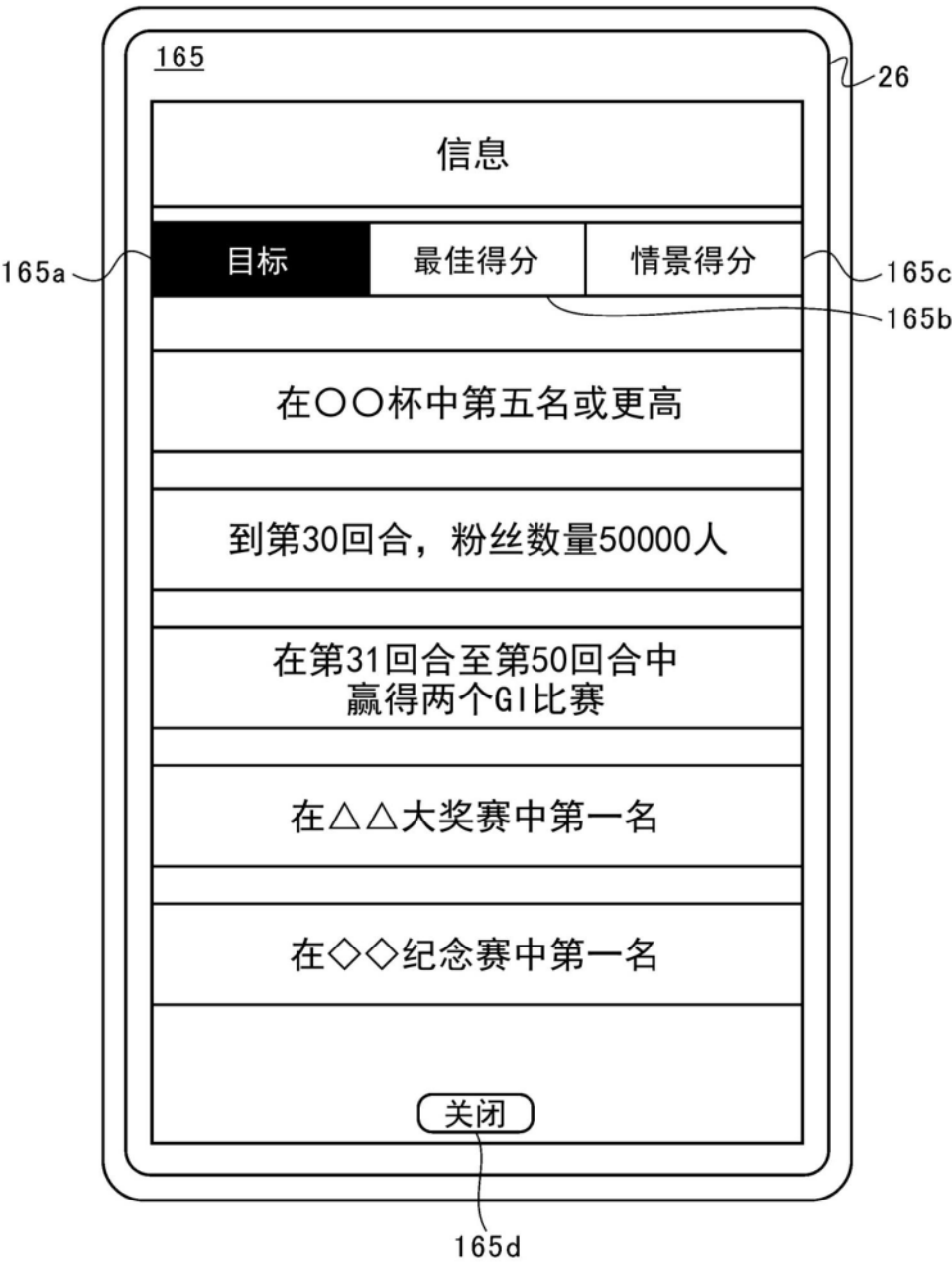


图7

角色类型	回合数	通关目标的对象	确定方法
E	34	A、B	玩家在指定回合中进行选择
G	33、34	C、D	默认设置是比赛C 利用指定回合中的参数进行改变
H	29、30	E、F、G	在指定回合中发生事件 随机抽选
	62~64	H、J、K	在指定回合中发生事件 随机抽选

图8A

角色A	通关目标的对象比赛	角色B
4次	难度等级:高 (GI)	1次
3次	难度等级:中 (GII)	2次
2次	难度等级:低 (GIII)	3次
2次	难度等级:低 (其他)	3次

图8B

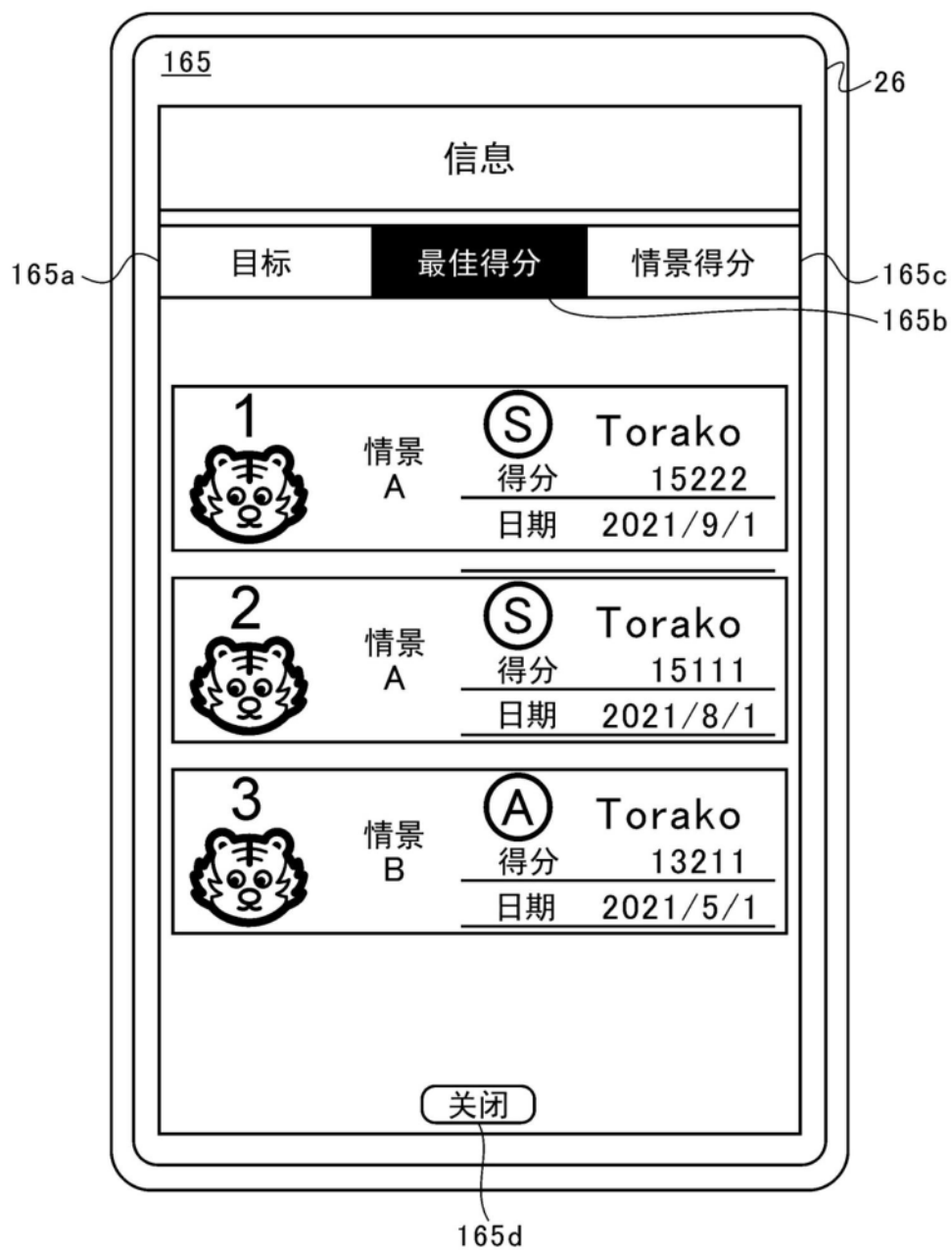


图9

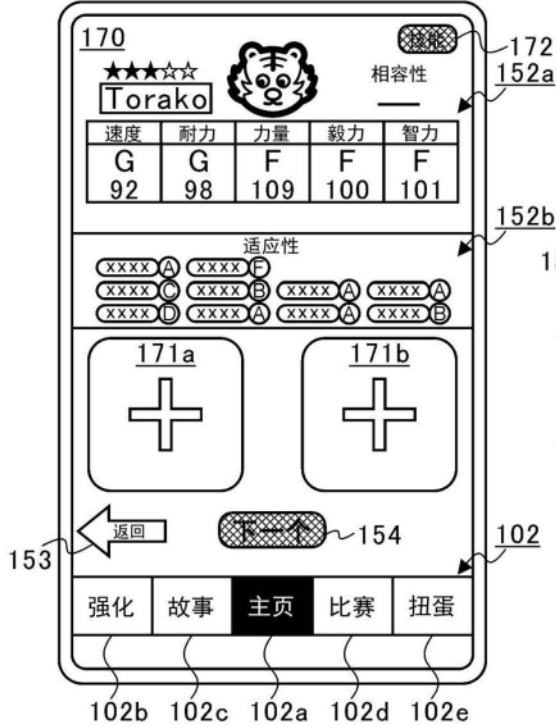


图 10A

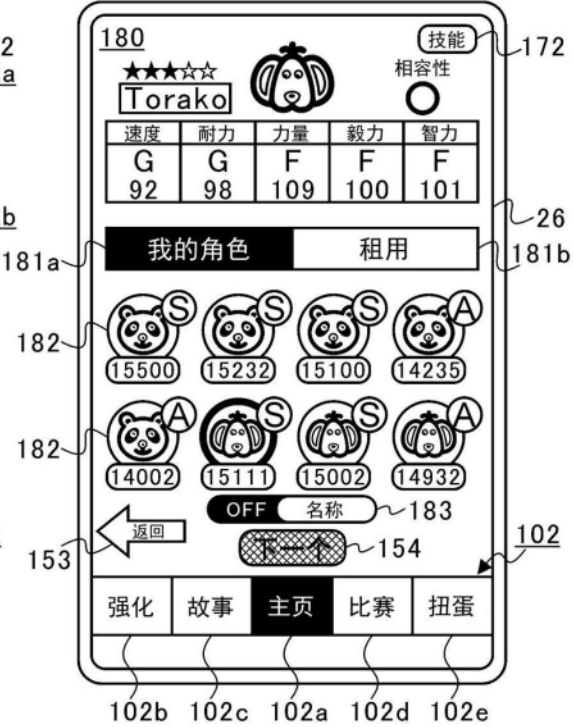


图 10B

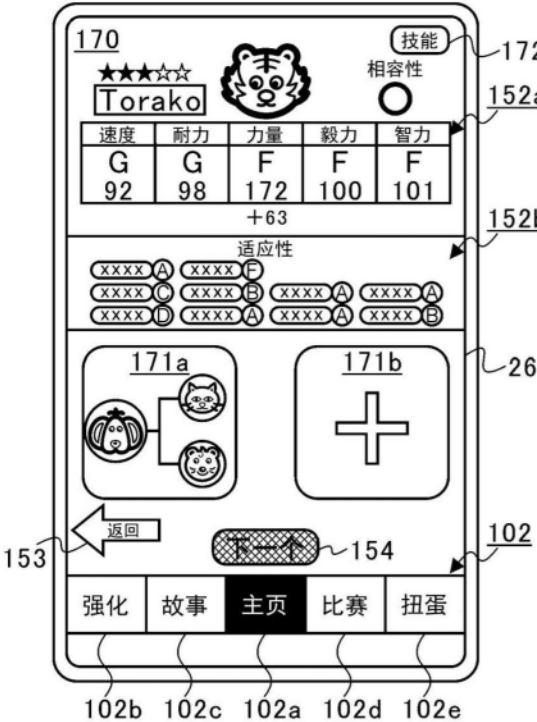


图 10C

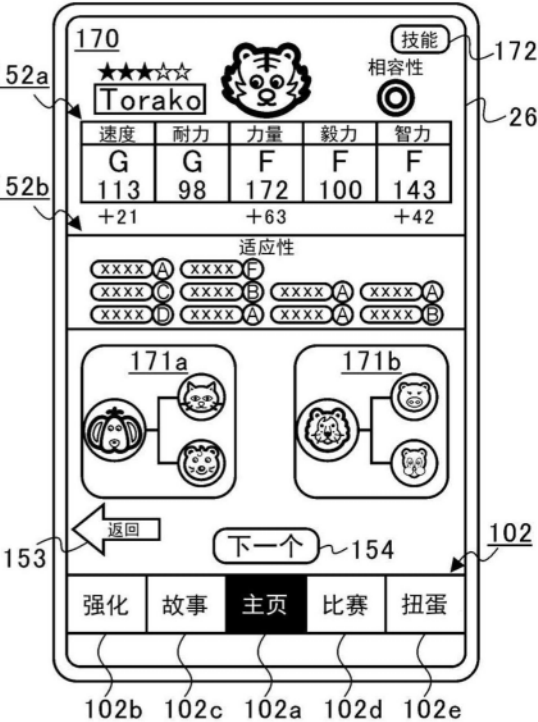


图 10D

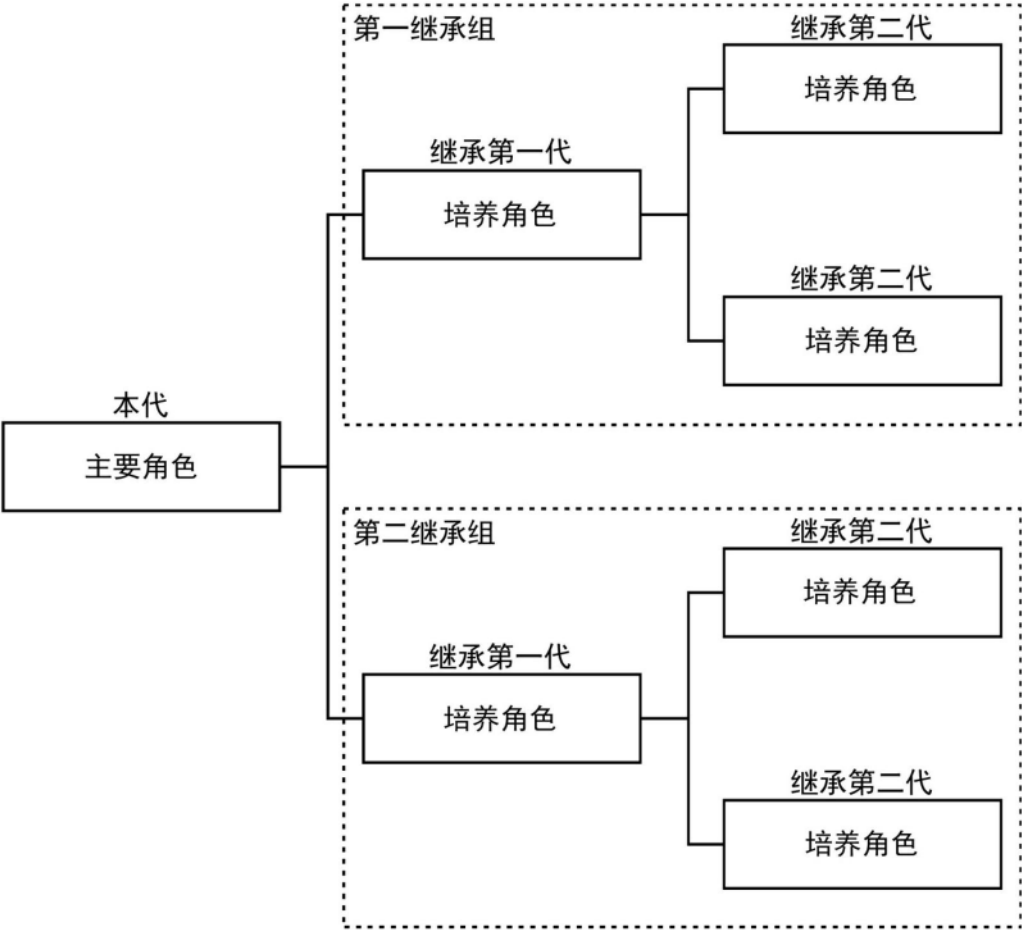


图11

	因子类型	效果	发动定时
因子信息	基础能力因子	增加能力参数	因子发动回合
	适应性因子	增加适应性参数	因子发动回合
	比赛因子	增加能力参数	因子发动回合
	角色因子	获取技能提示	因子发动回合
	技能因子	获取技能提示	因子发动回合

图12

判定对象	本代	第一继承组			第二继承组		
		继承第一代	继承第二代A	继承第二代B	继承第一代	继承第二代A	继承第二代B
1号	○	○					
2号	○				○		
3号		○			○		
4号	○	○	○				
5号	○	○		○			
6号	○				○	○	
7号	○				○		○

图13A

判定项目	内容	相容性期望值
1号	相同年级	+2
2号	同事	+2
3号	朋友	+2
4号	擅长跑法	+7
5号	距离适应性	+7
6号	场地适应性	+7

图13B

排序条件	
得分	因子
技能数量	名称
场地适应性	登记日期
跑法适应性	相容性等级
距离适应性	备忘录

图14A

缩减条件		
基础能力因子	因子等级	是否存在继承父代
适应性因子	因子等级	是否存在继承父代
相容性等级	◎ ○ △	

图14B

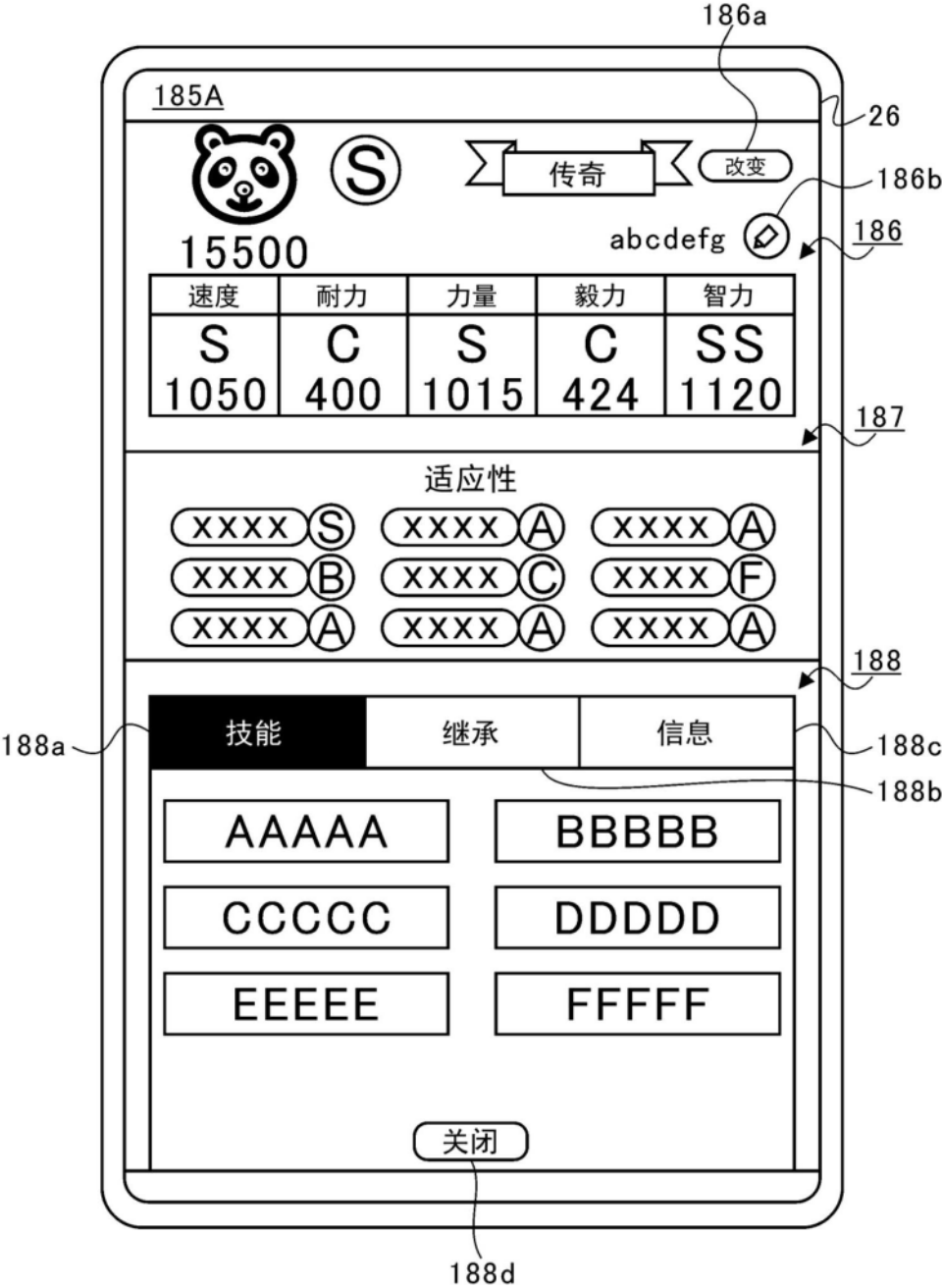


图15

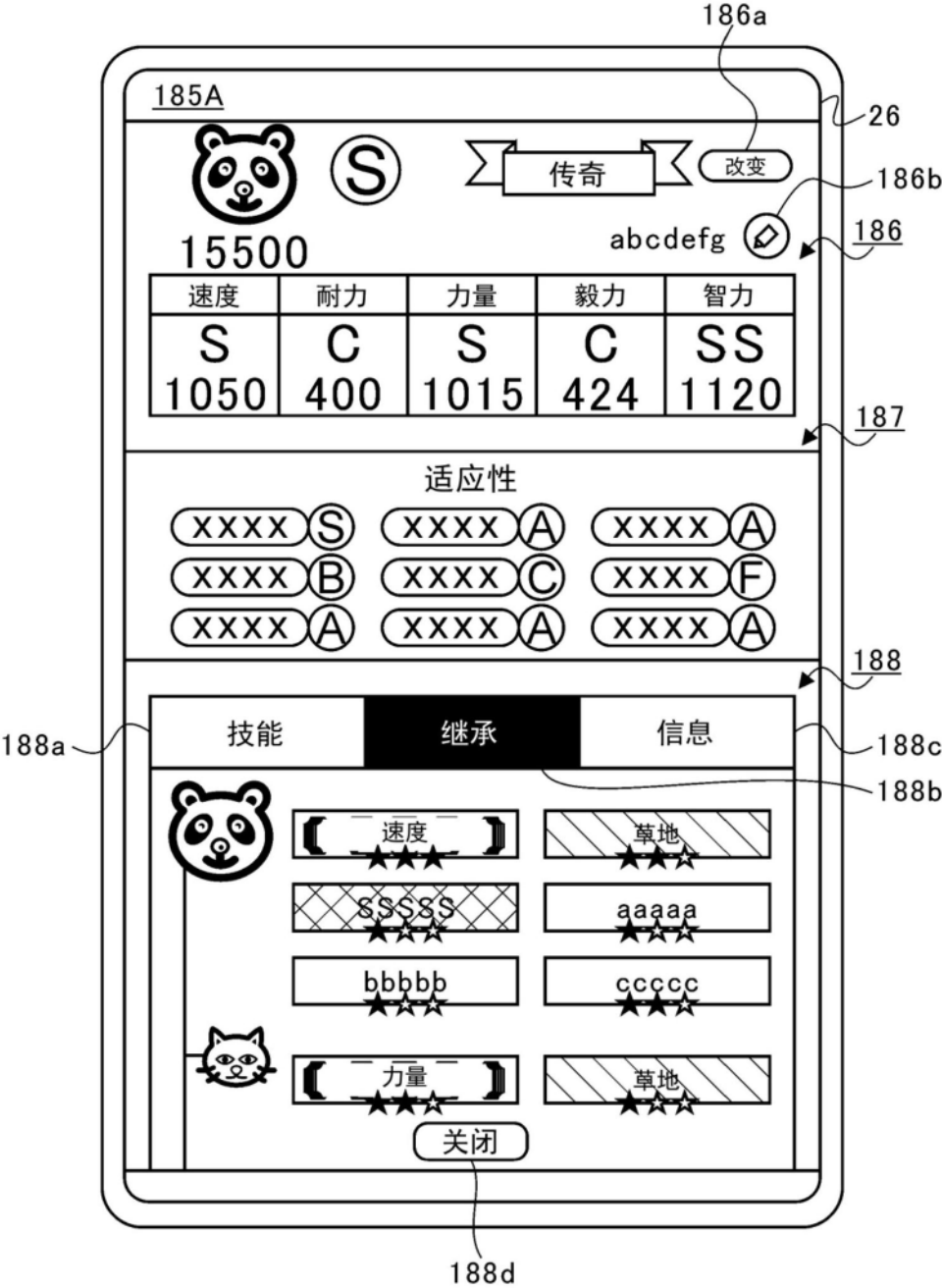


图16

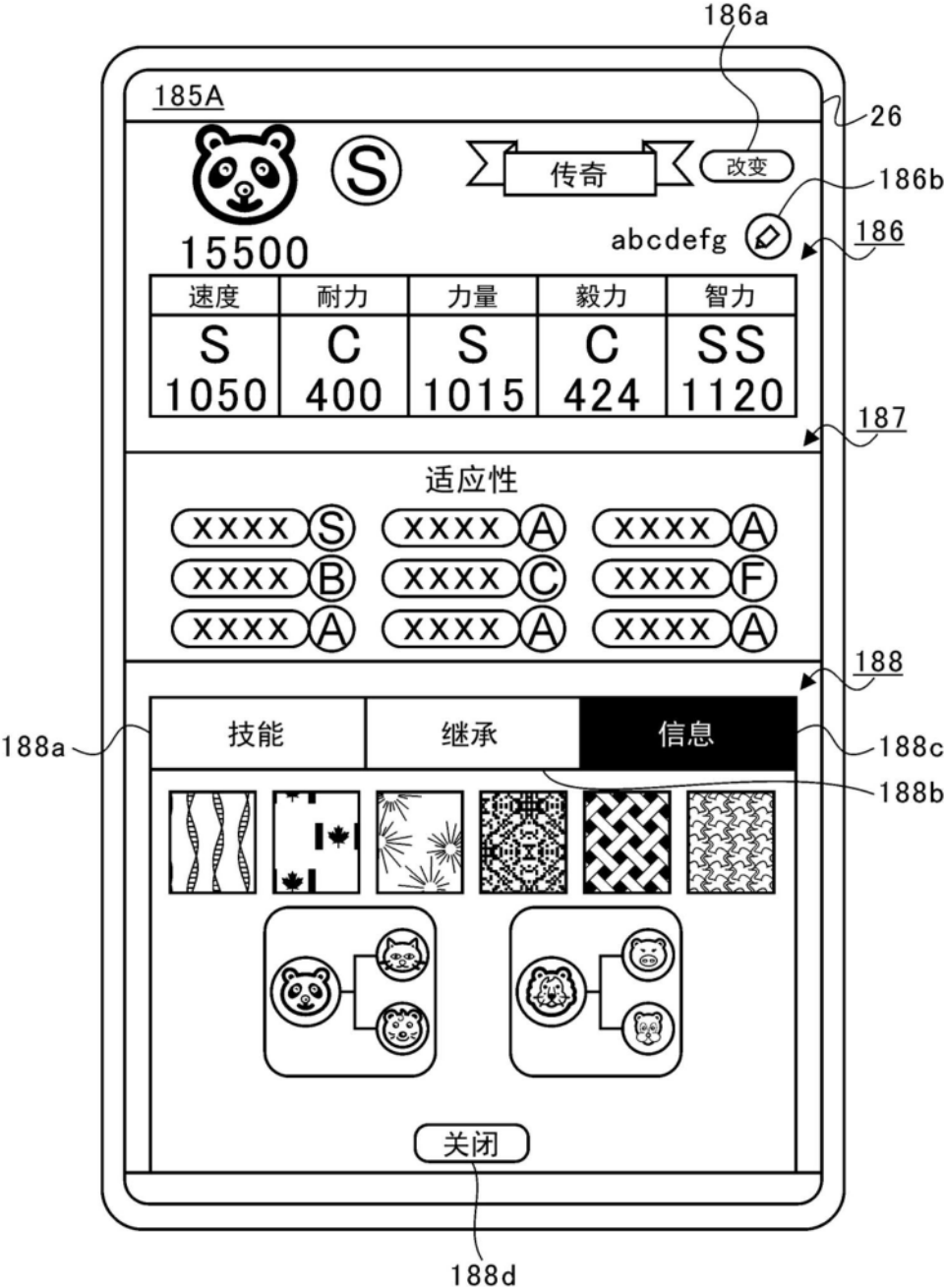


图17

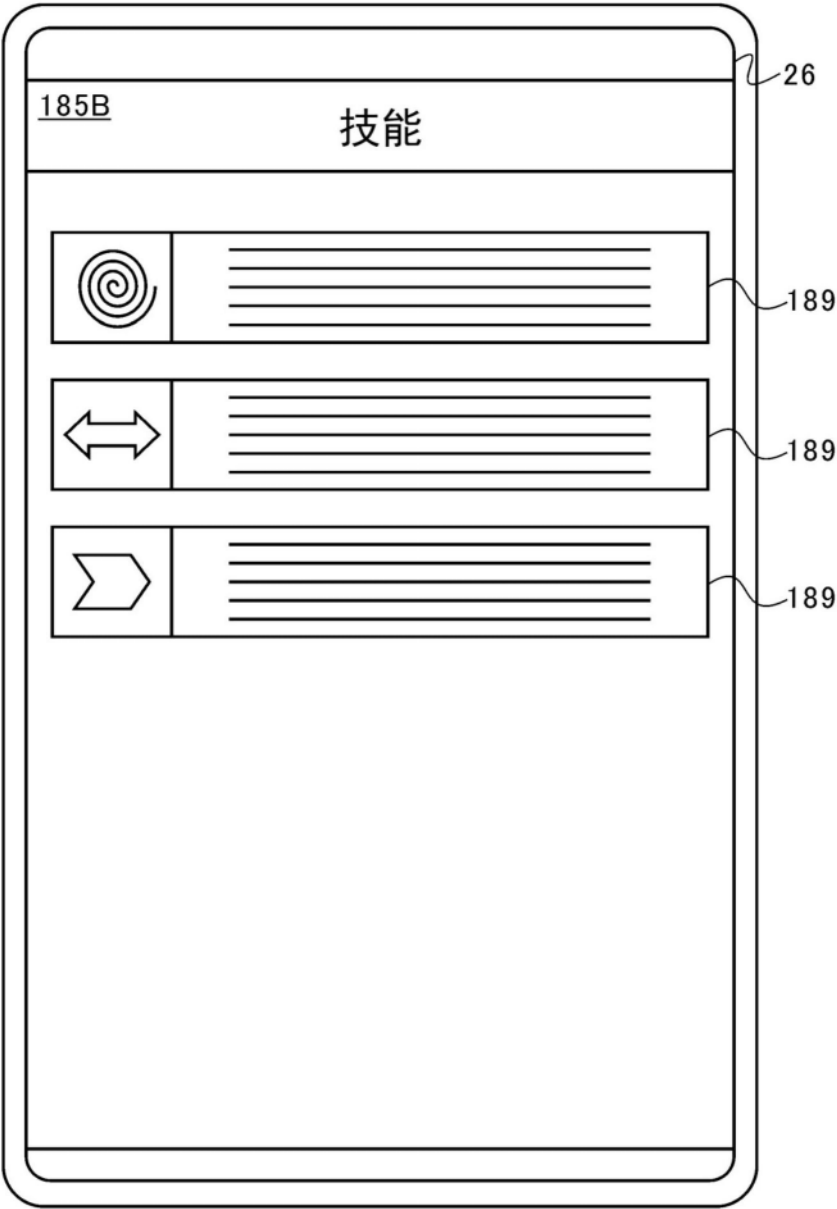


图18

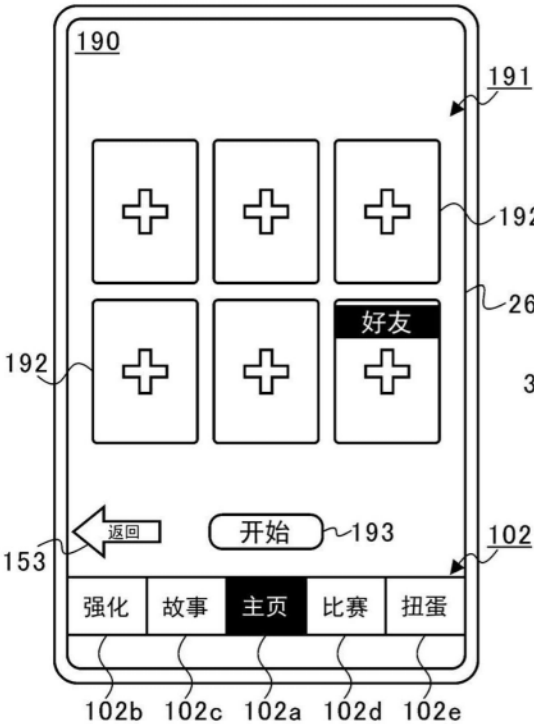


图 19A

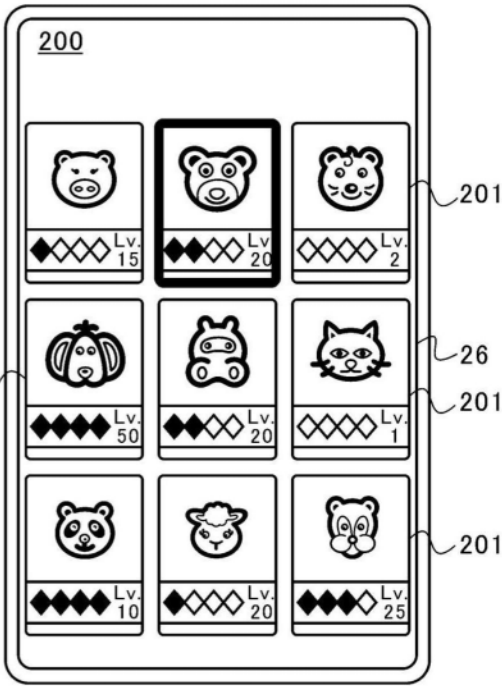


图 19B

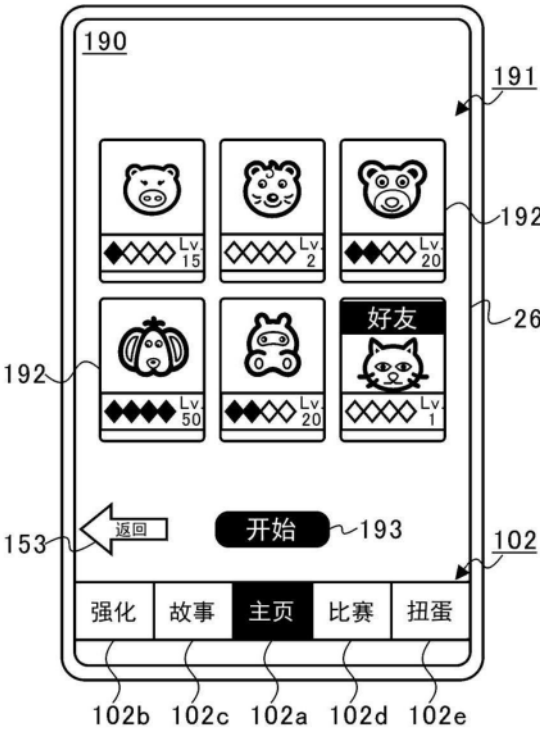


图19C

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20A

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20B

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20C

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20D

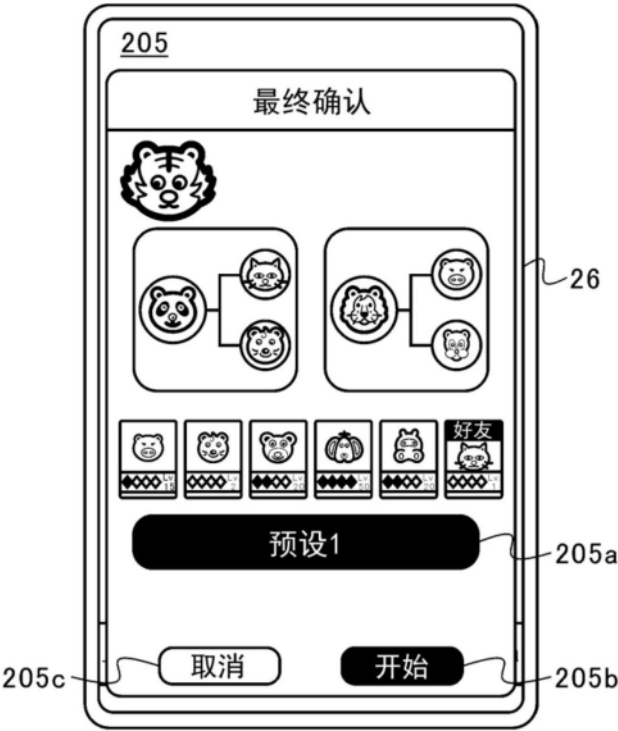


图21A

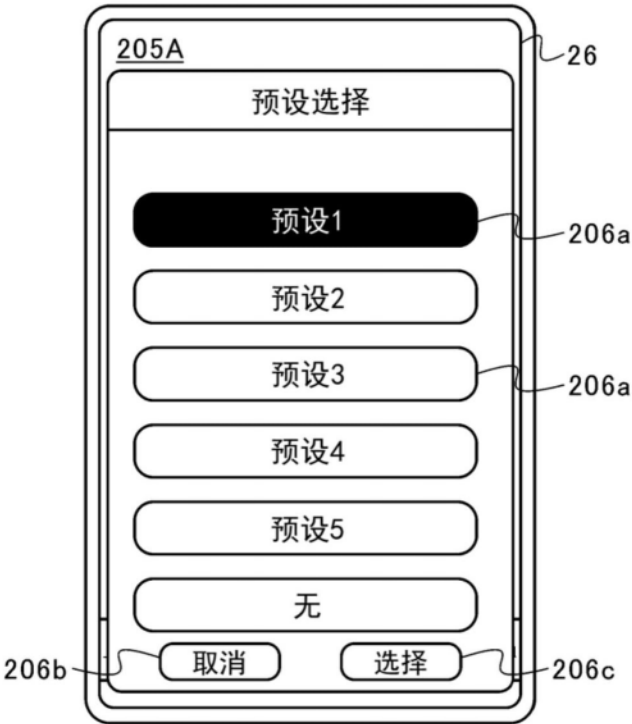


图21B

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22

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23

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24

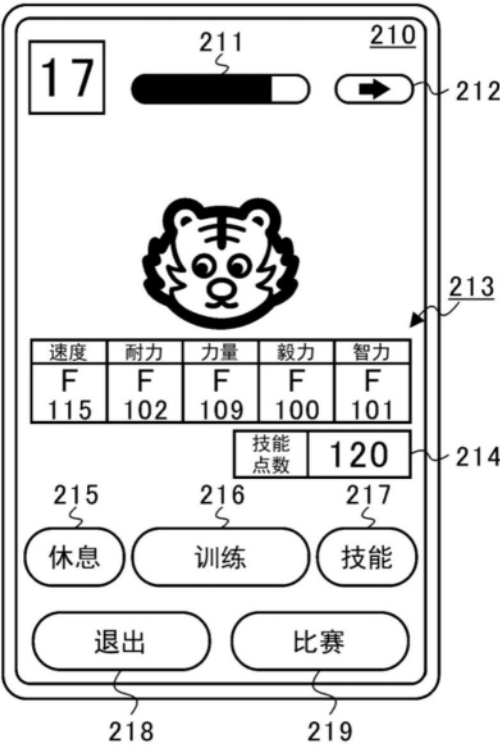


图25A

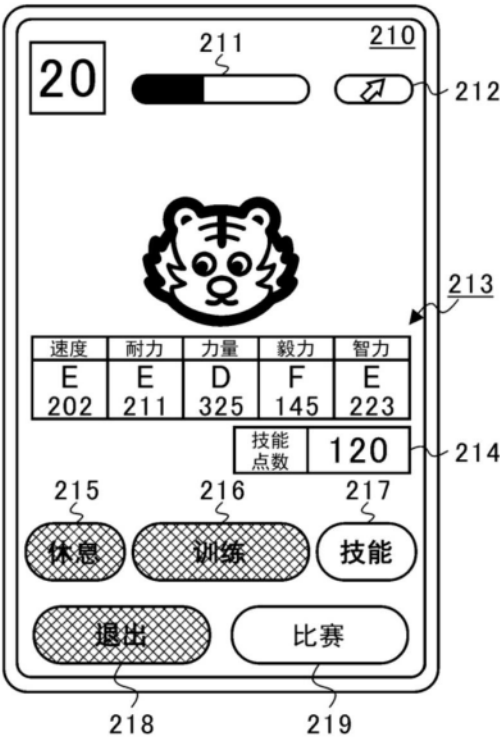


图25B

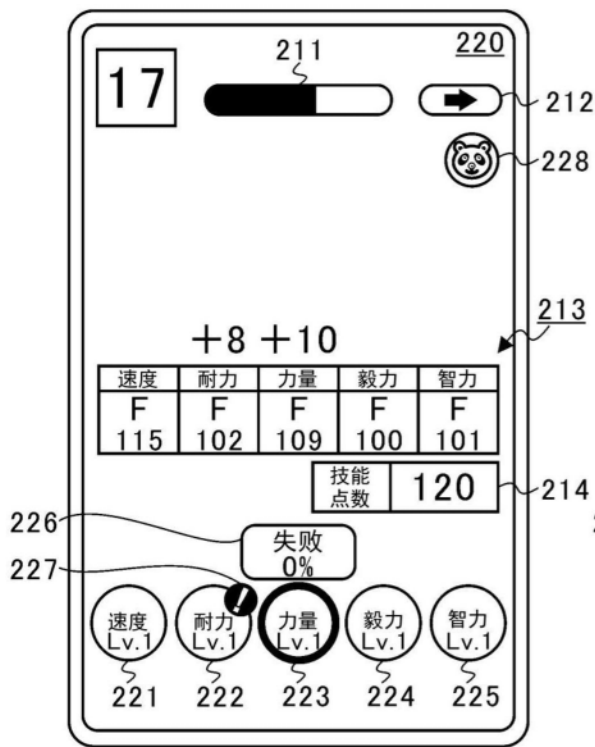


图 26A

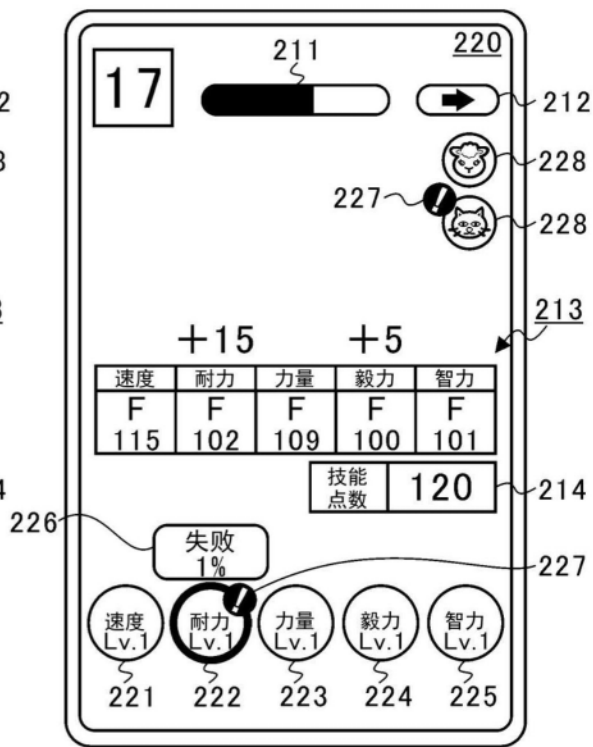


图 26B

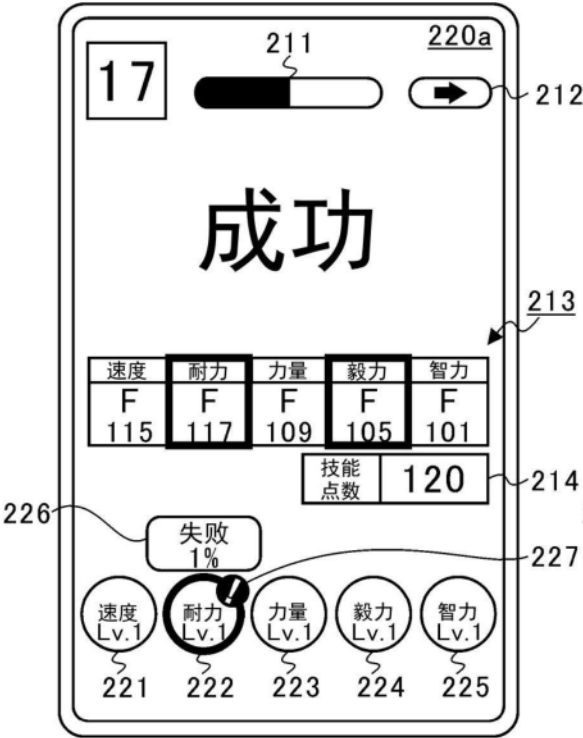


图 26C

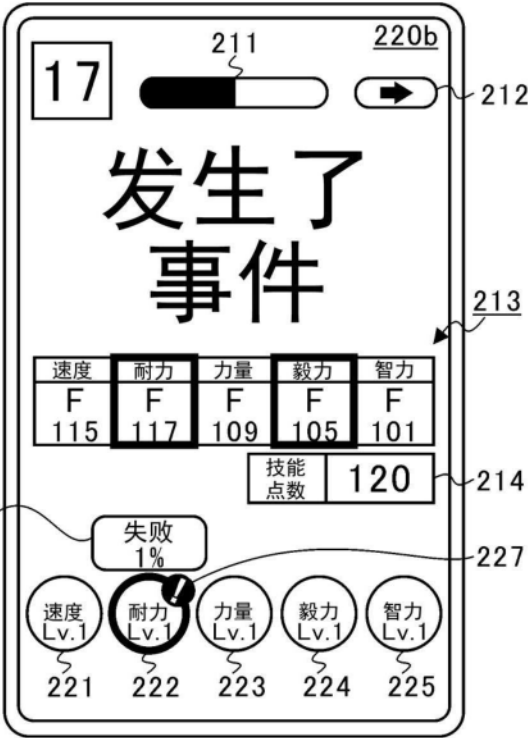


图 26D



图27A

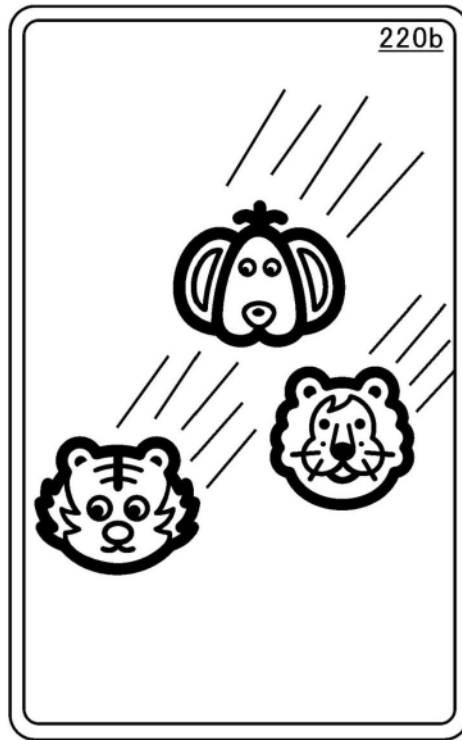


图27B

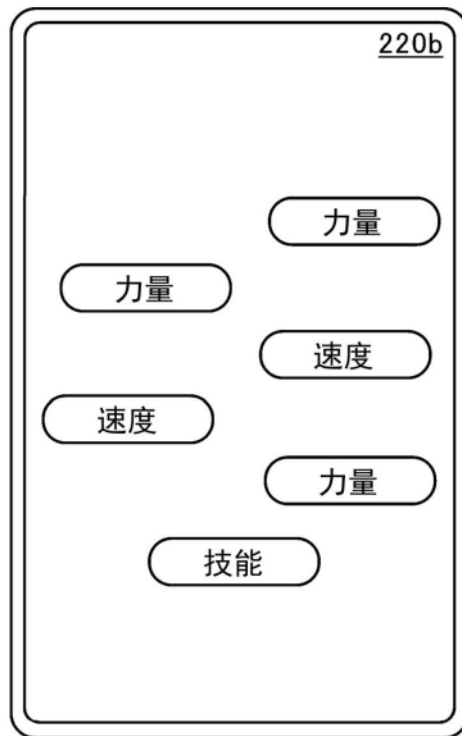


图27C

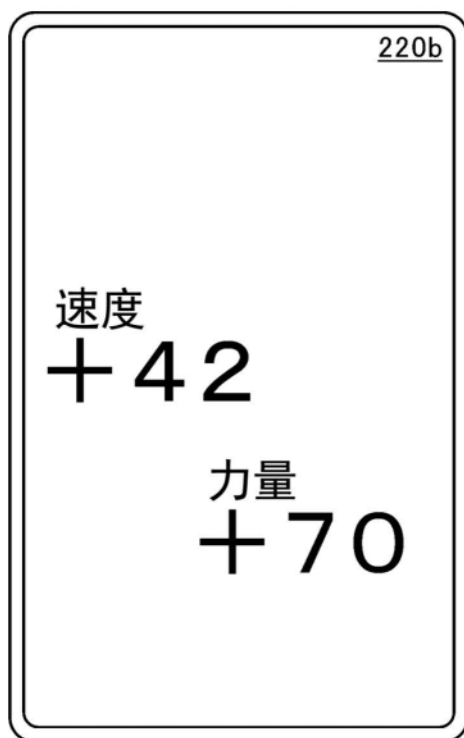


图27D

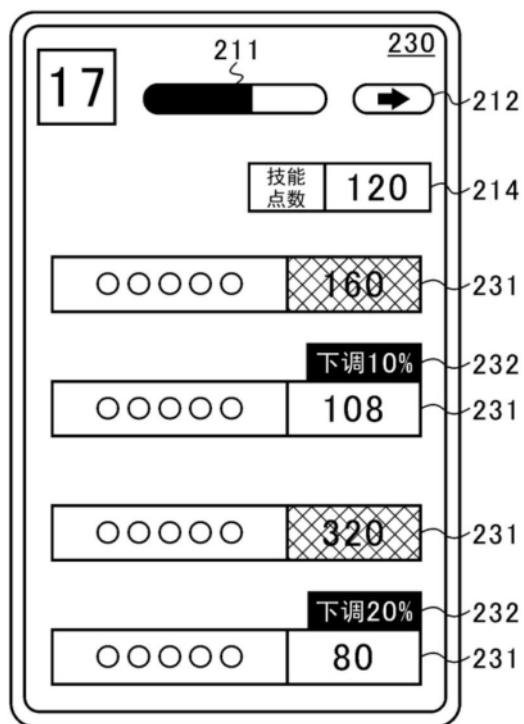


图28A

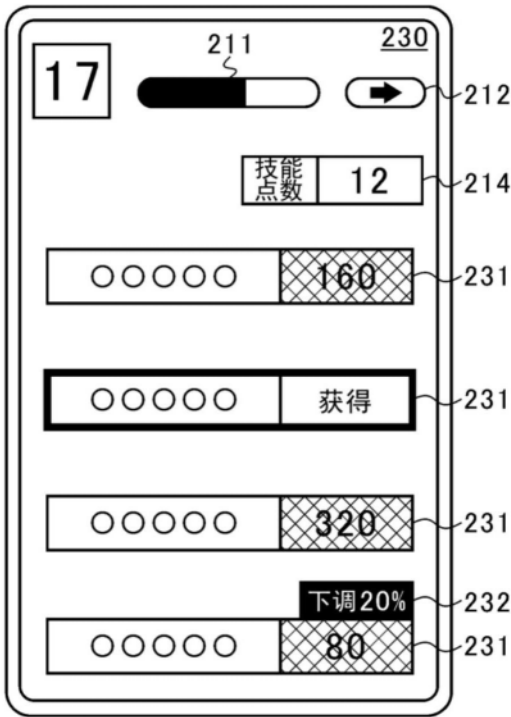


图28B

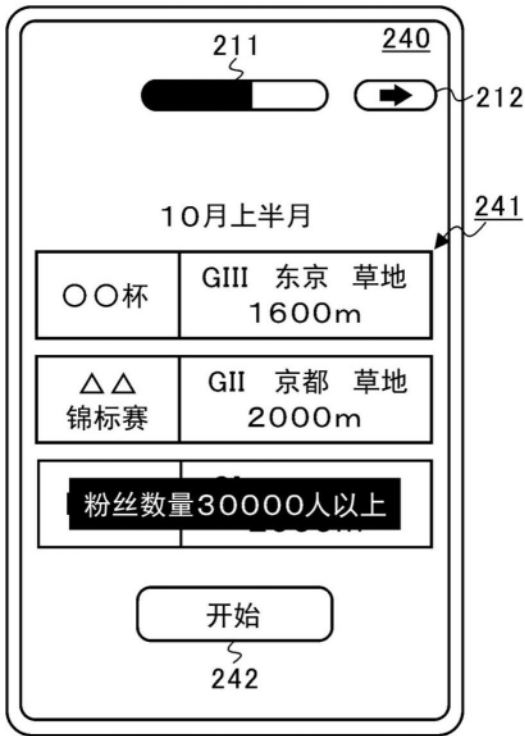


图29A

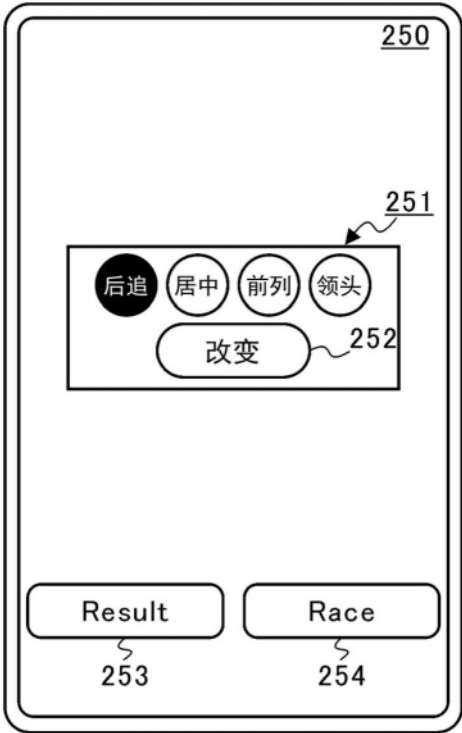


图29B



图29C

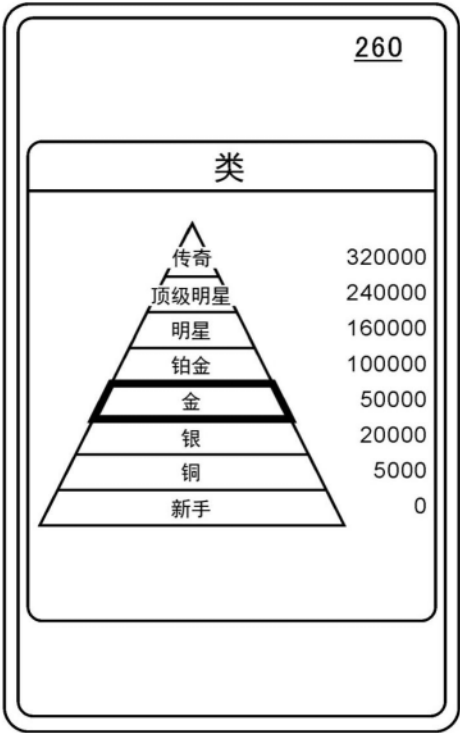


图29D

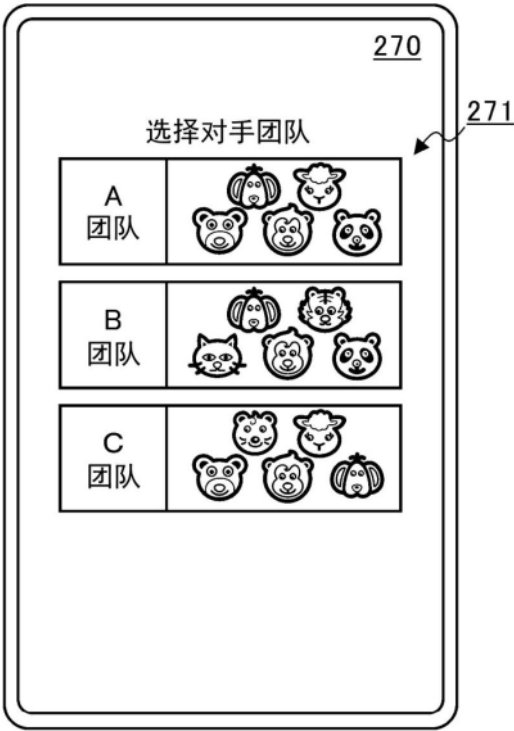


图30A



图30B



图30C



图30D



图31A



图31B

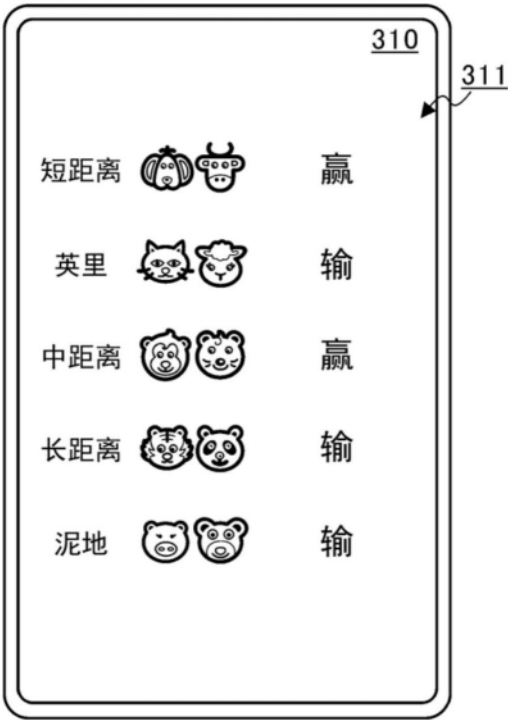


图31C



图31D

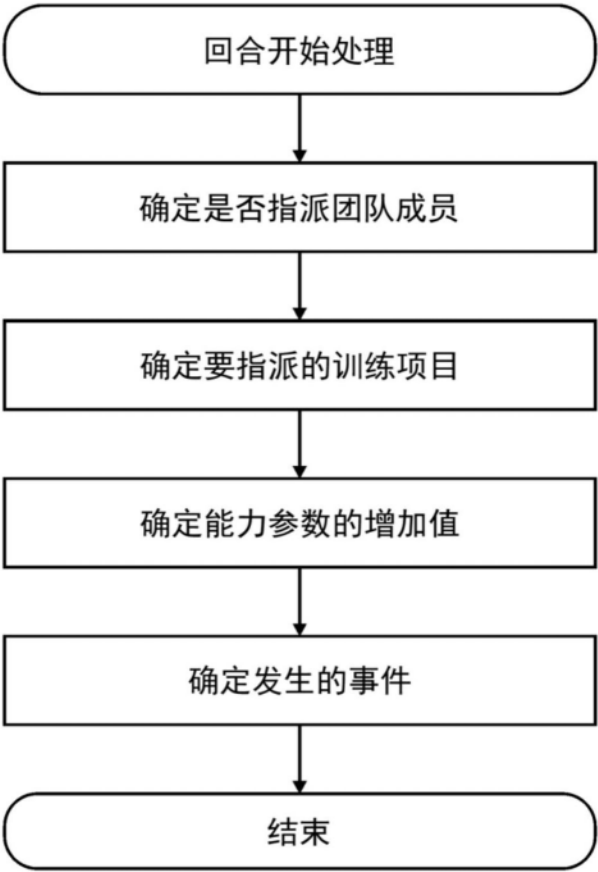


图32

角色识别信息		是否指派	
支援角色	特定角色	指派	不指派
○	○	80%	20%
—	○	60%	40%
○	—	40%	60%
—	—	10%	90%

图33

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34A

训练等级	固定增加值(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34B

训练等级	固定增加值(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34C

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34D

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

图35

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	可替换
第5回合	0003	抽选	抽选	可替换
第6回合	0004	抽选	抽选	可替换
第7回合	0005	抽选	抽选	可替换
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36



图37A

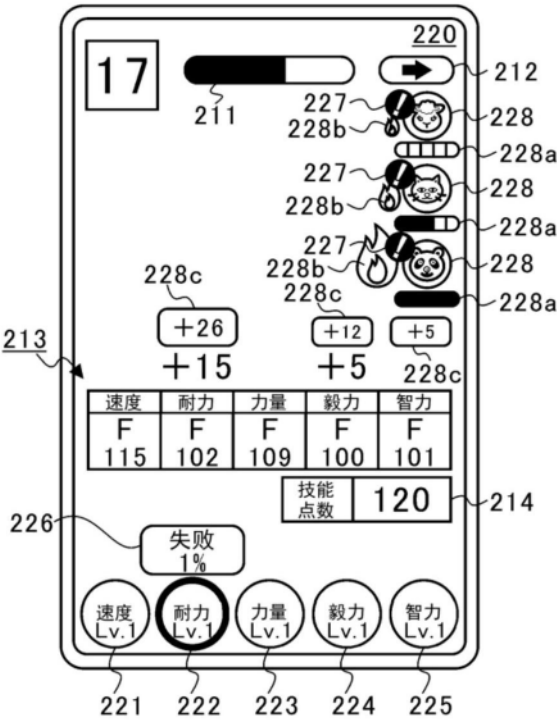


图37B

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

图38A



	事件成功时					大成功之后
	迄今为止举办特训事件的次数					
	0次	1次	2次	3次	4次	
特殊图标						 a

图38B




参数增加	0~19	20~39	40~
奖励图标			

图38C

举办的训练	参加者数量	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39A

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39B

举办的训练	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40A

擅长训练	奖励相增加值(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40B

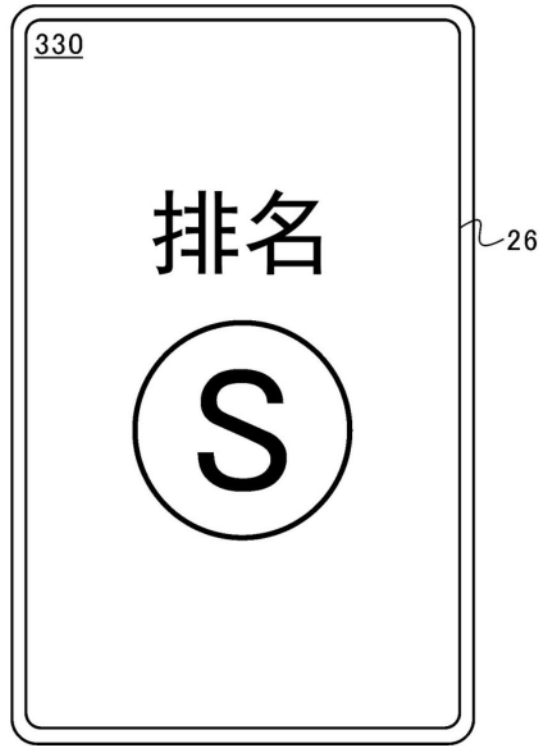


图41A



图41B

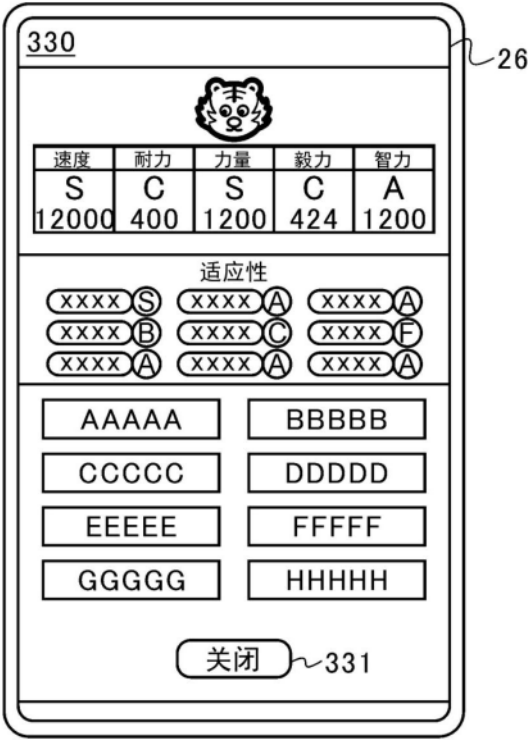


图41C

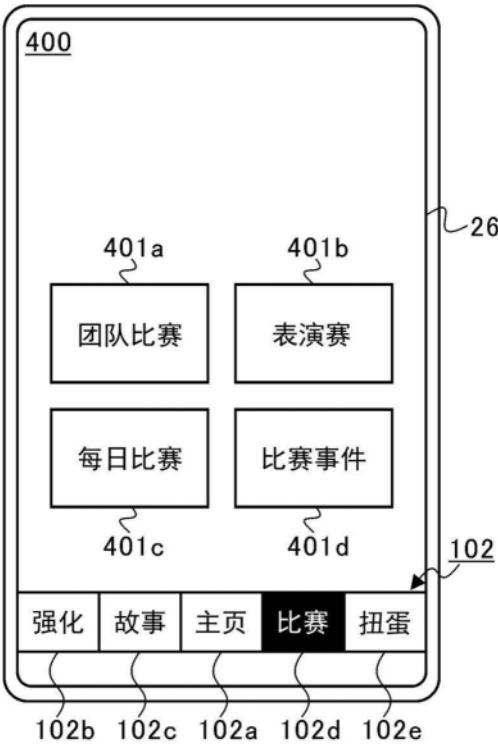


图42A

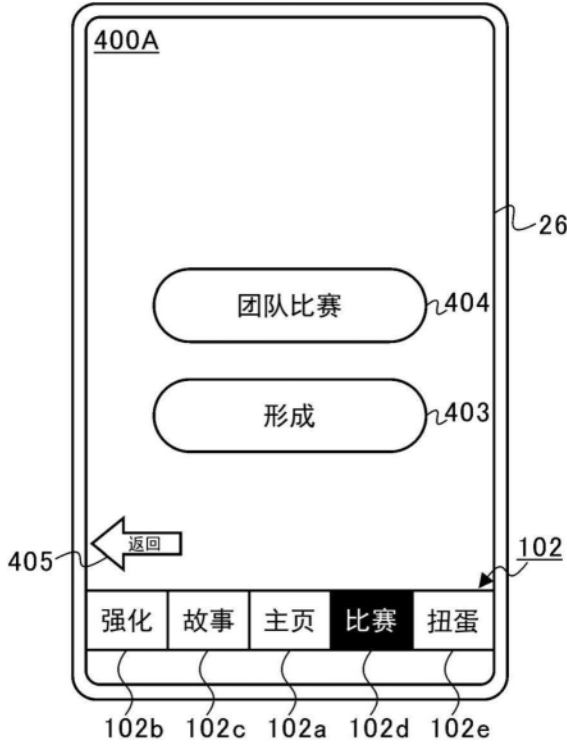


图42B

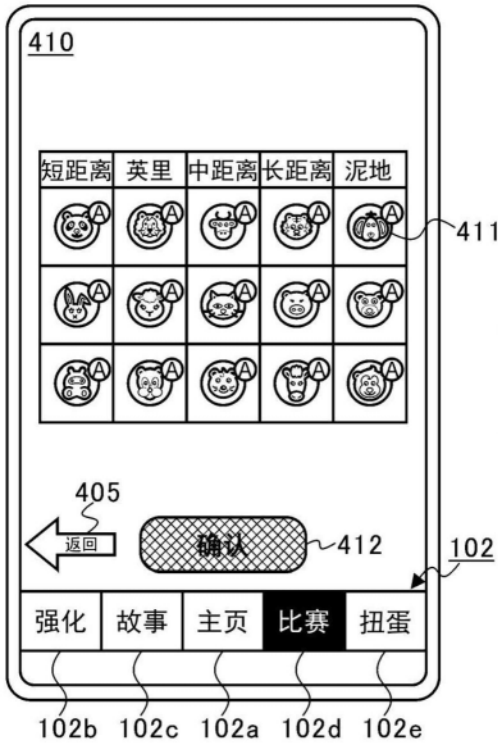


图42C

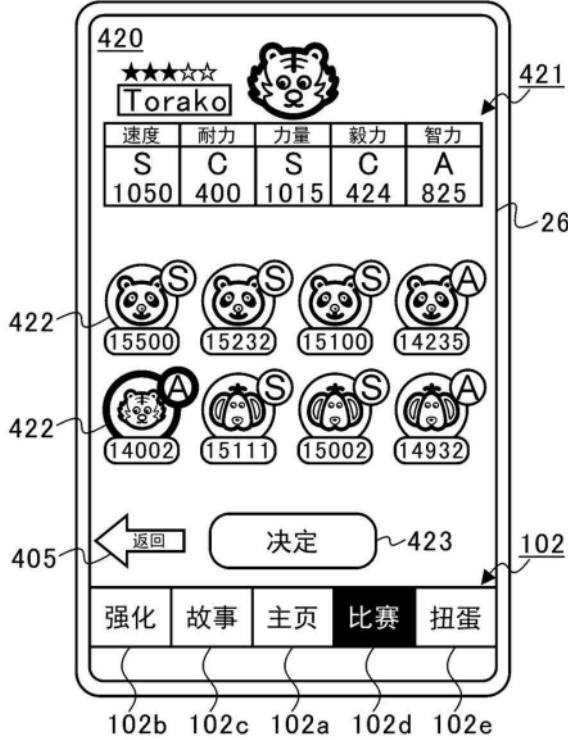


图42D

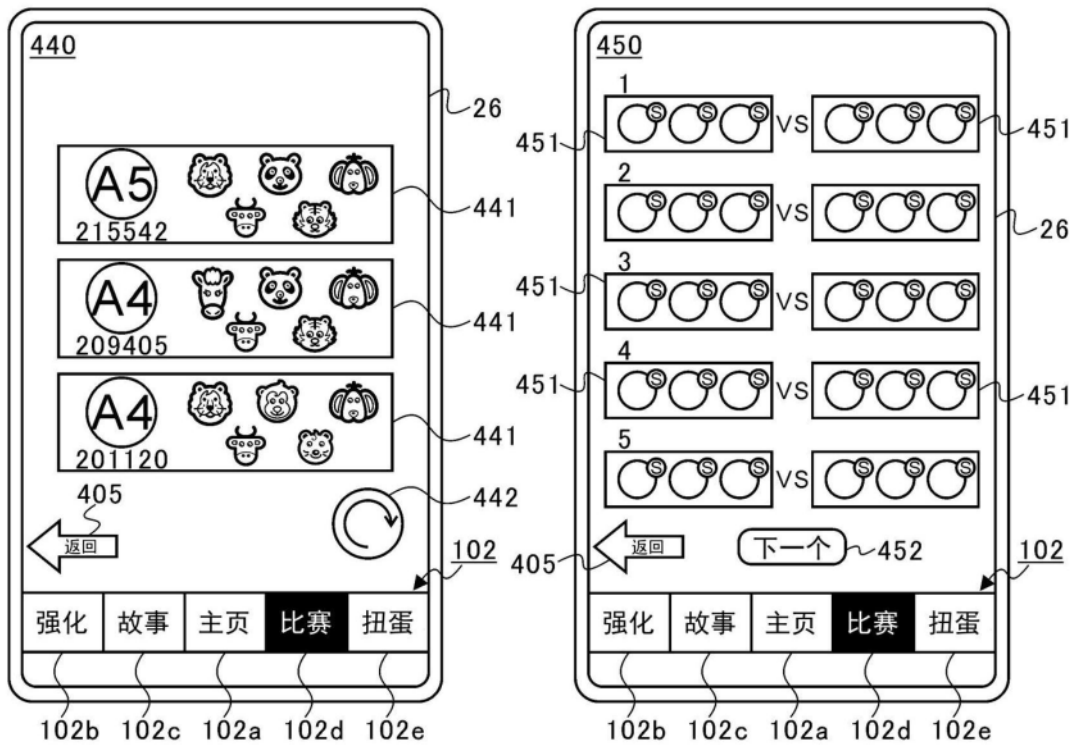


图 43A

图 43B

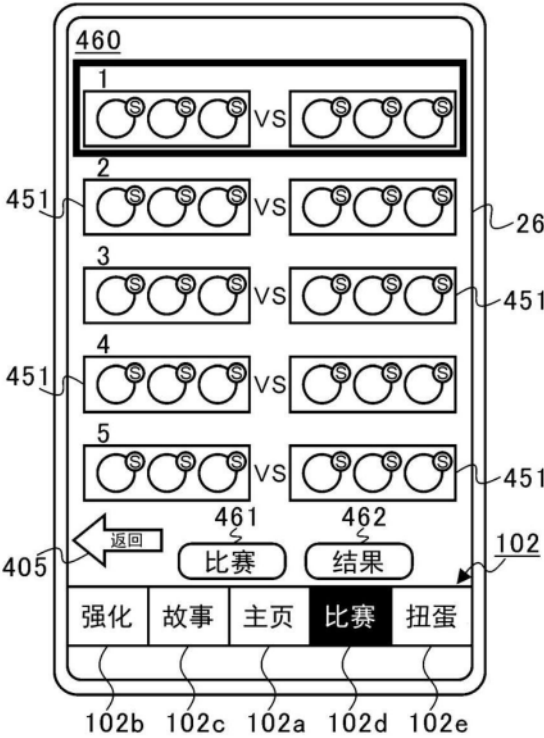


图43C

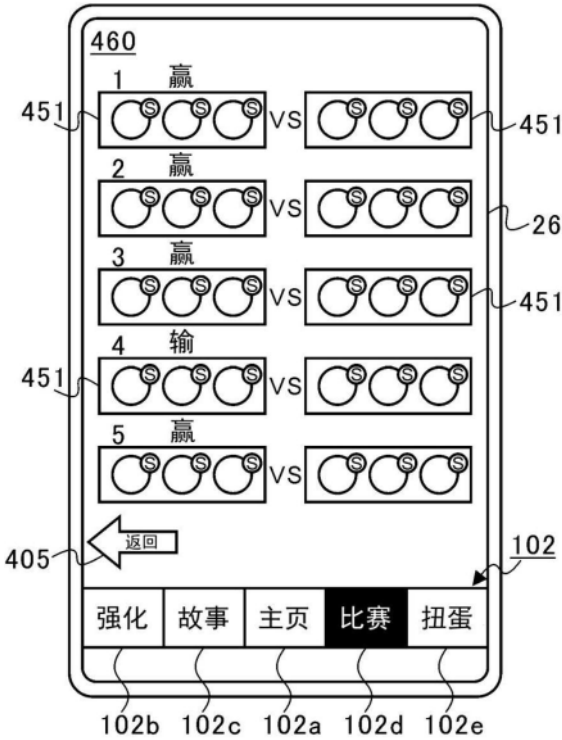


图43D



图44

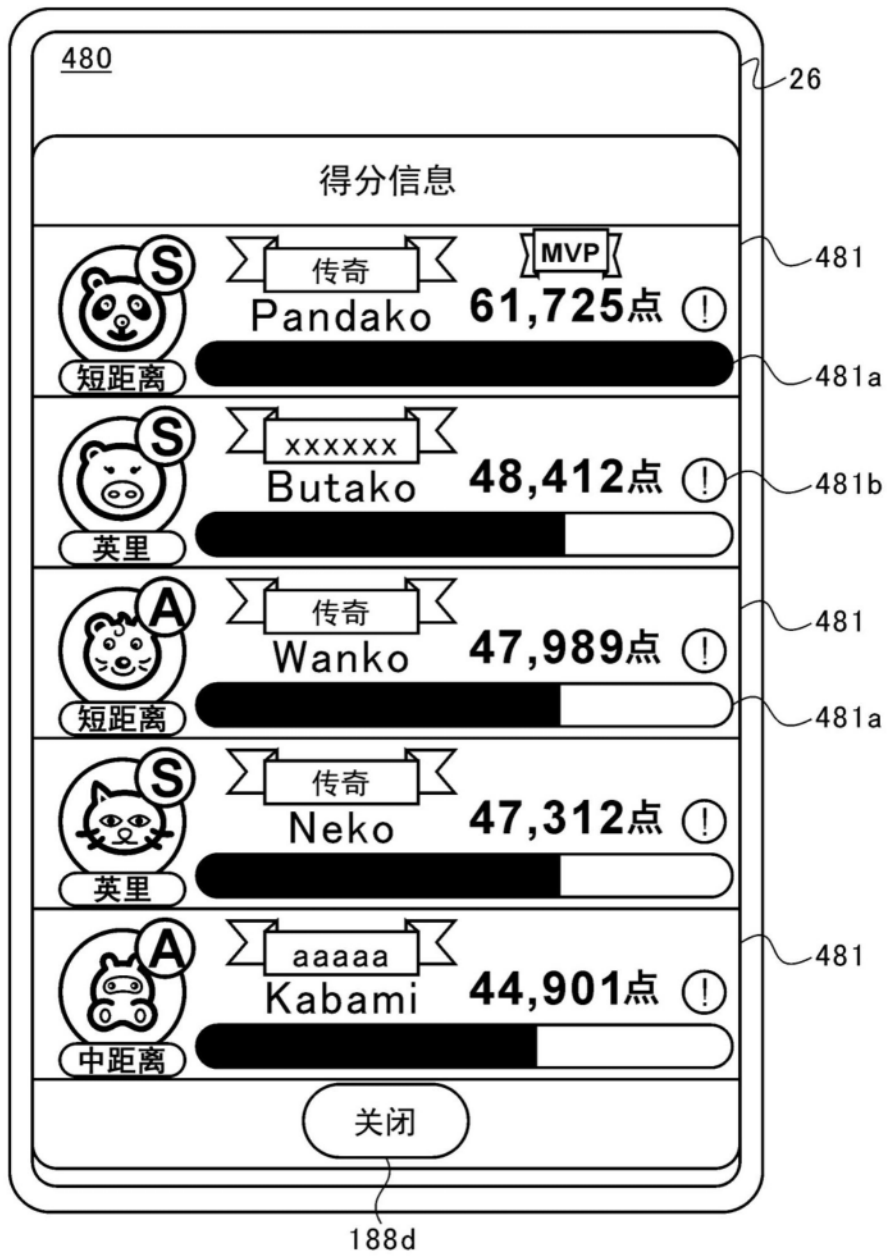


图45

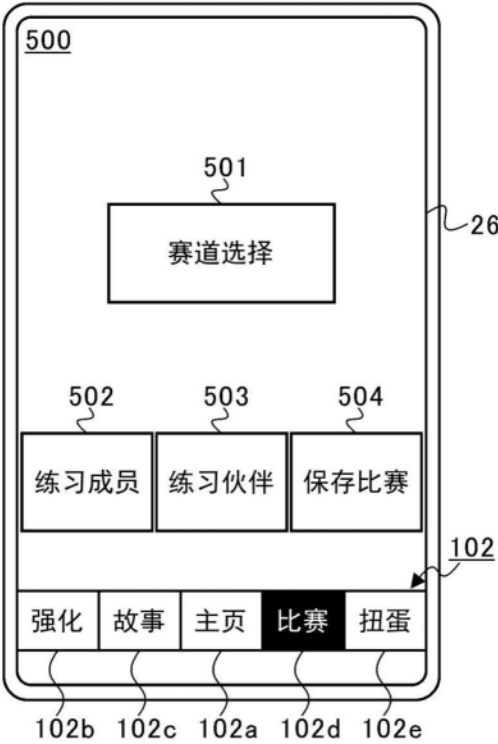


图46A

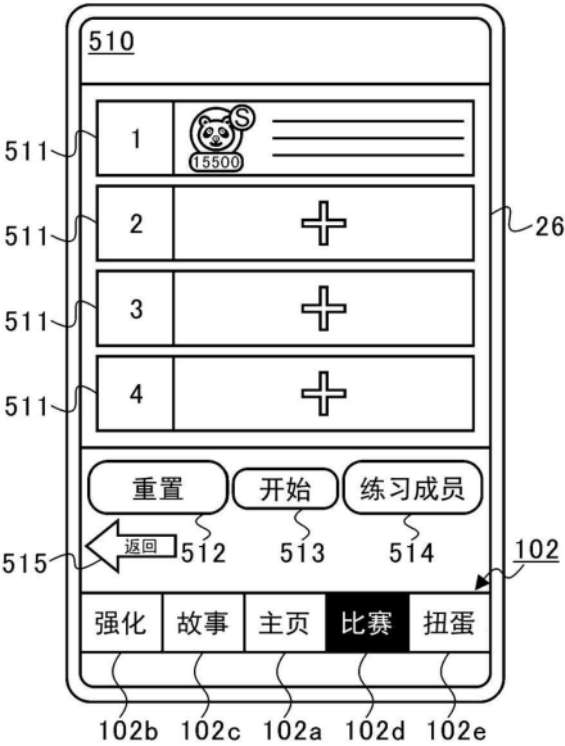


图46B

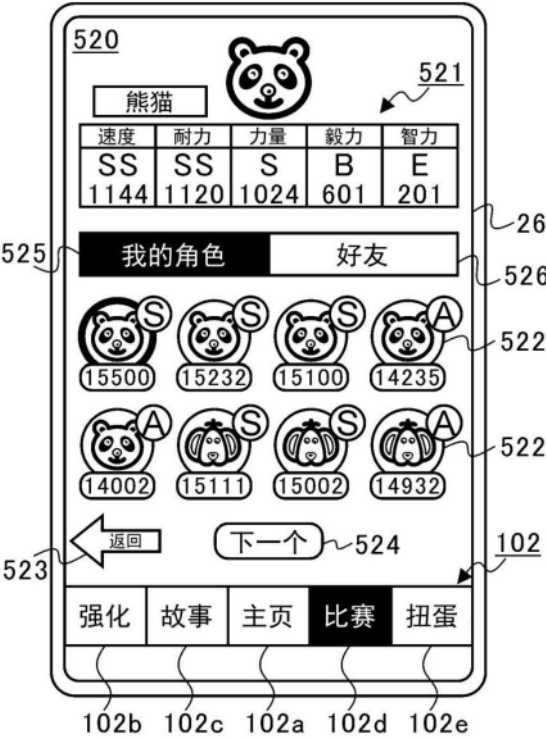


图46C

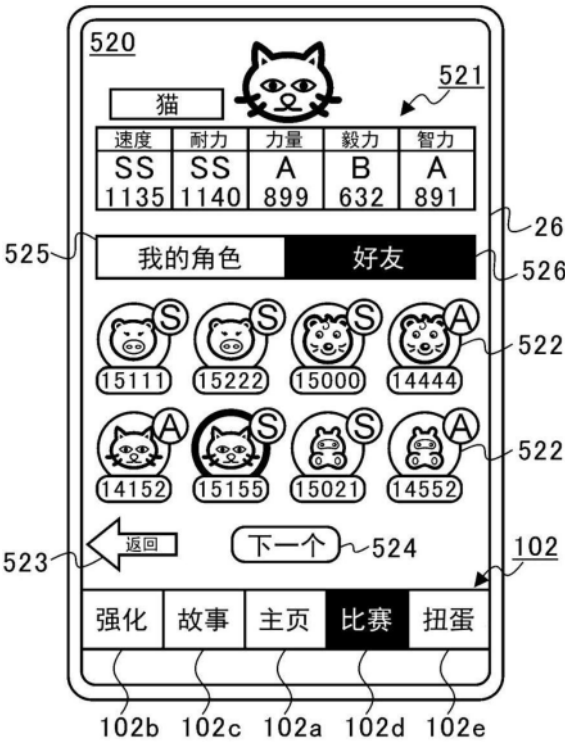


图46D

比赛条件	备注
赛道	已有赛道或单独设置的赛道
参加者数量	从11至18中选择
季节	从随机(默认)、春季、夏季、秋季和冬季中选择
天气/状态	从随机(默认)、“晴/良”、“晴/稍重”、“晴/重”、“云/良”、“云/稍重”、“云/重”、“雨/稍重”、“雨/重”、“雨/不良”、“雪/稍重”、“雪/重”和“雪/不良”中选择
状况	从随机(默认)、非常好、好、普通、差和非常差中选择
NPC的实力	非常弱、弱、普通(默认)、强和非常强

图47

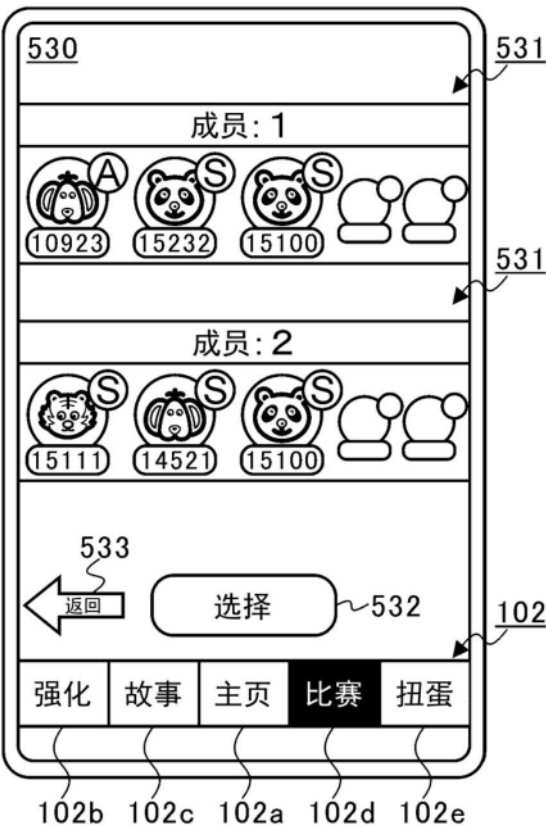


图48

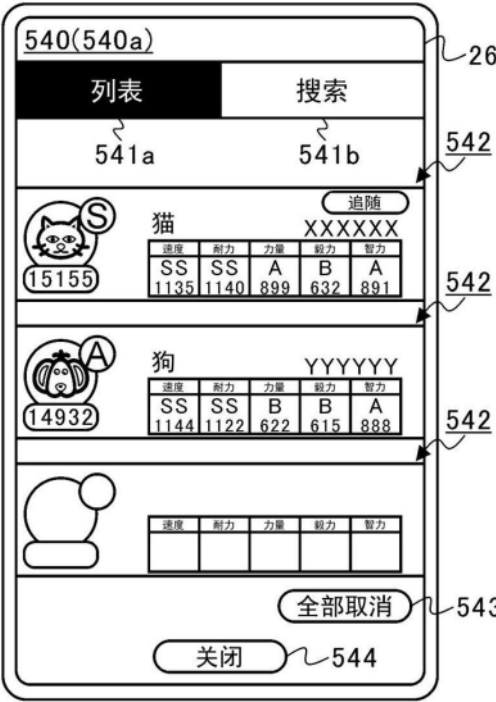


图49A

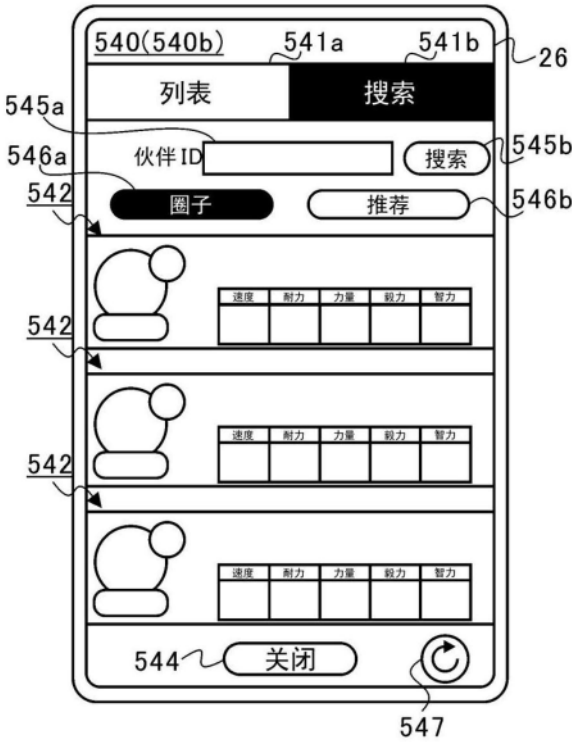


图49B



图49C

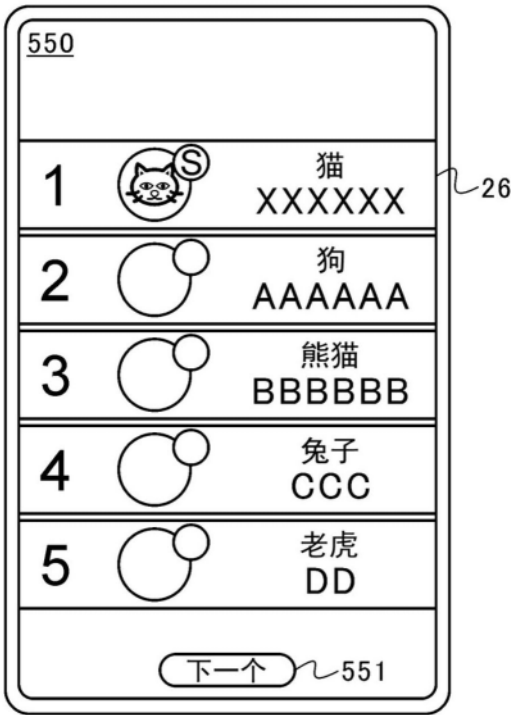


图50A

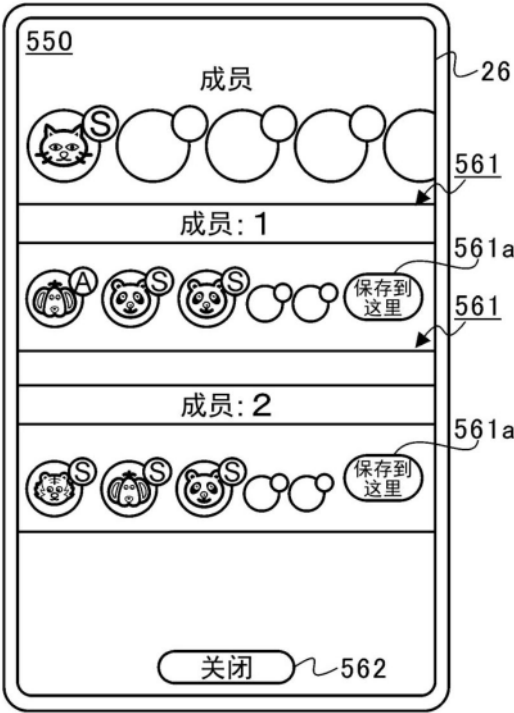


图50B

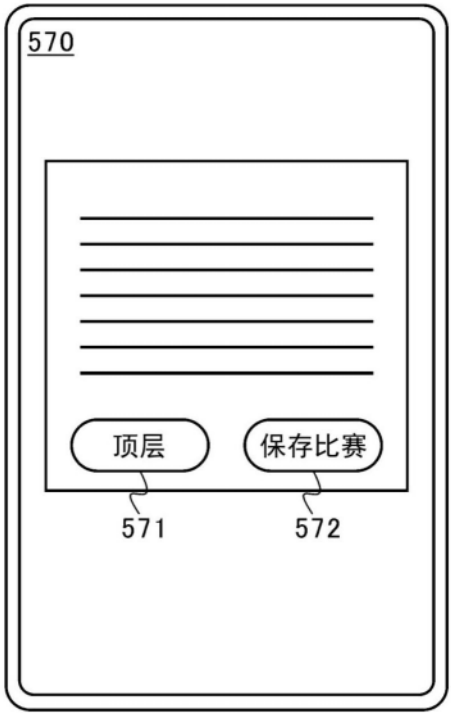


图50C

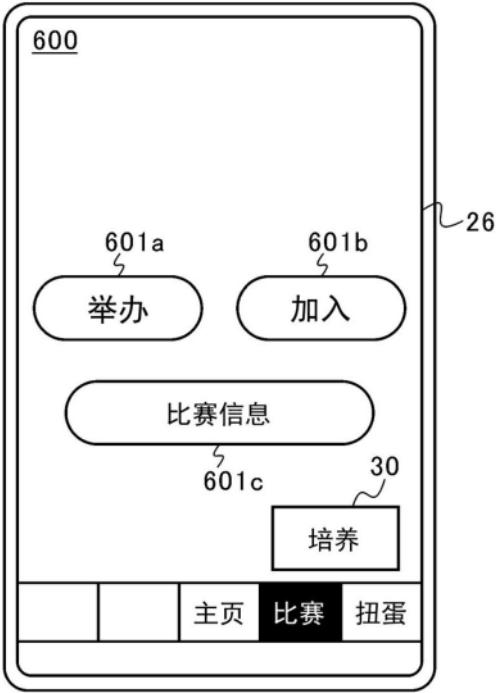


图51A

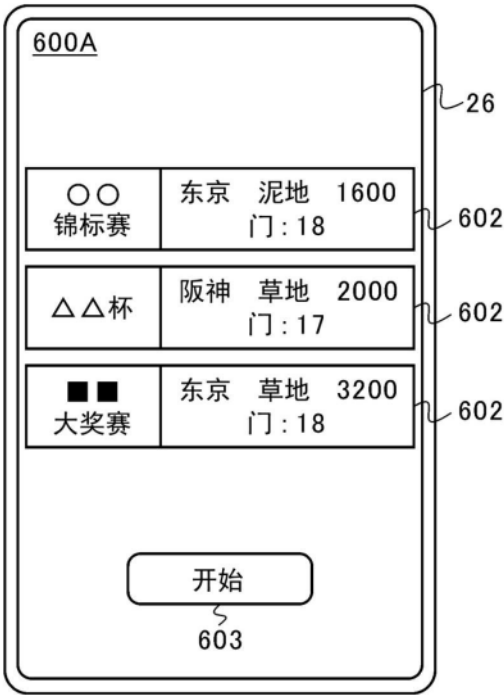


图51B

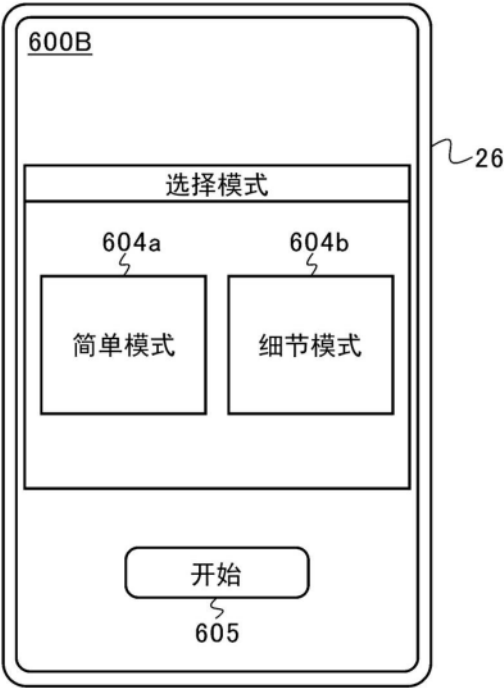


图51C

设置项目	备注
房间名称	房间竞赛参加者招募中
消息	感谢您的关注。
参加者数量	针对各比赛设置的数量
开始时间	30分钟后
是否可以观看比赛	许可
私人限额	0
季节	针对各比赛设置的季节
天气/状态	随机
干劲	随机
培养排名	未指定

图52

设置项目	备注
房间名称	默认: 房间竞赛参加者招募中
消息	默认: 感谢您的关注。
参加者数量	从11至18中选择
开始时间	从30分钟后(默认)、1小时后、3小时后、6小时后、12小时后和24小时后中选择
是否可以观看比赛	从许可和不许可中选择
私人限额	从0至参加者数量中选择
季节	从随机(默认)、春季、夏季、秋季和冬季中选择
天气/状态	从随机(默认)、“晴/良”、“晴/稍重”、“晴/重”、“云/良”、“云/稍重”、“云/重”、“雨/稍重”、“雨/重”、“雨/不良”、“雪/稍重”、“雪/重”和“雪/不良”中选择
干劲	从随机(默认)、非常好、好、普通、差和非常差中选择
培养排名	从未指定(默认)、F排名或更高、E排名或更高、D排名或更高、C排名或更高、B排名或更高、A排名或更高、S排名或更高以及SS排名或更高中选择

图53

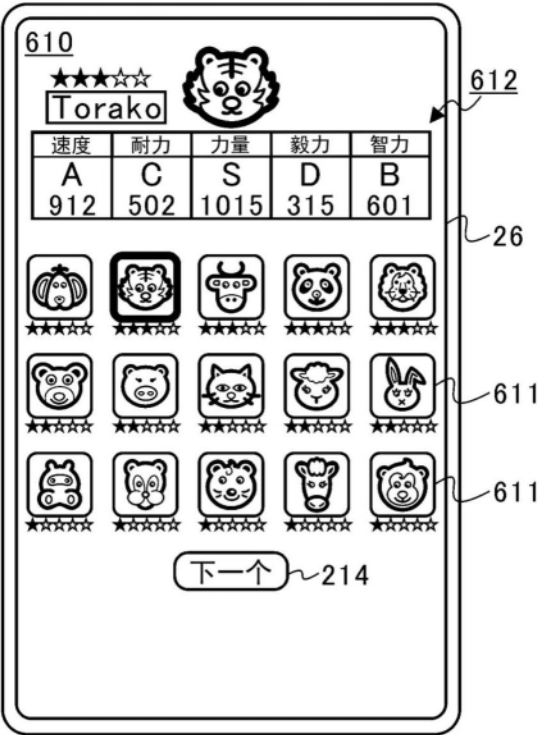


图54A

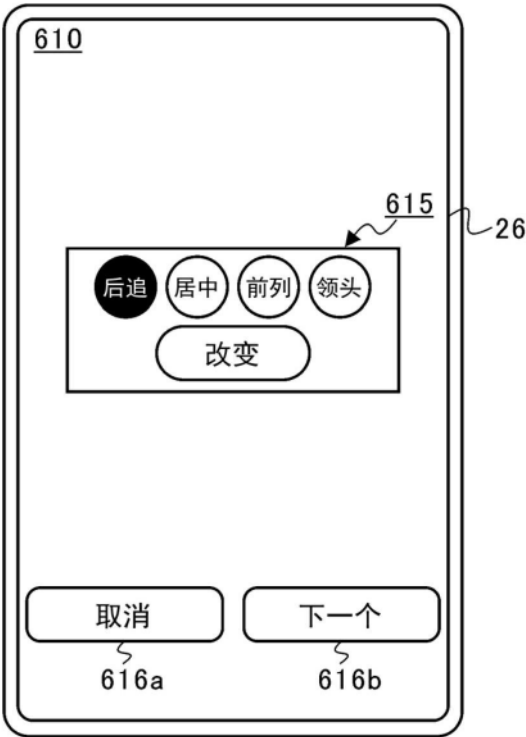


图54B

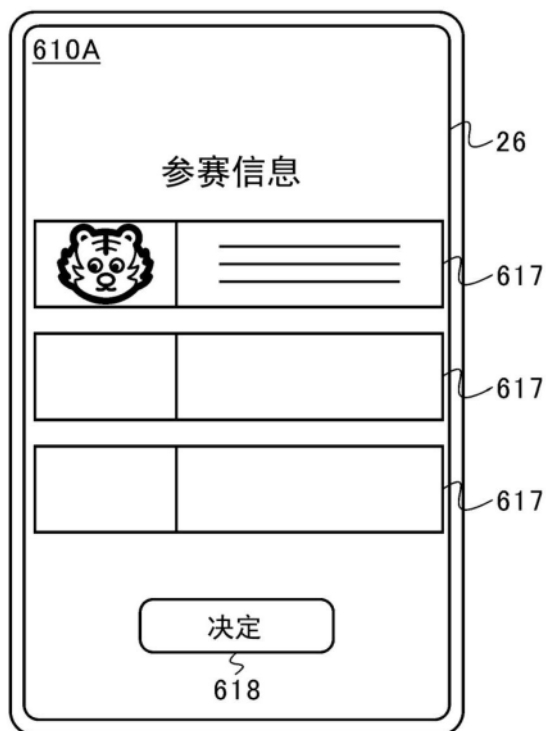


图54C

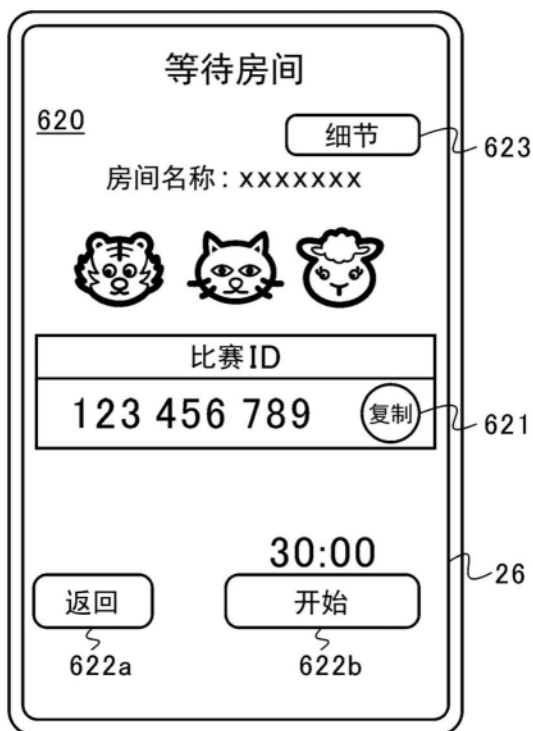


图54D



图55

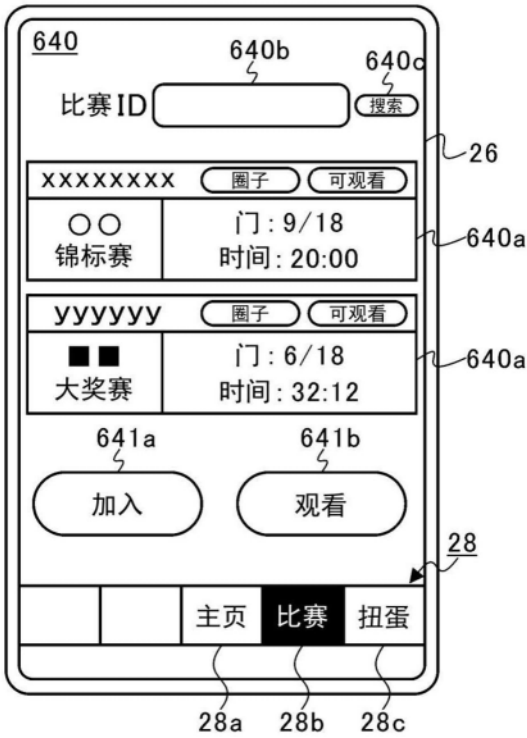


图56A



图56B

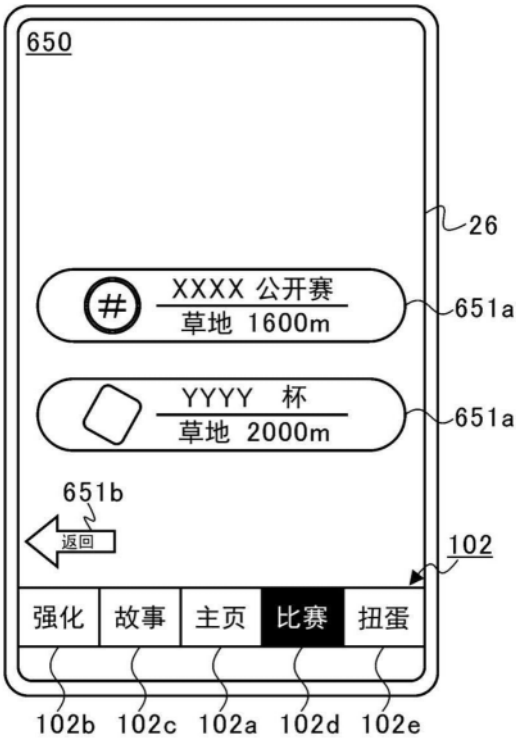


图57A

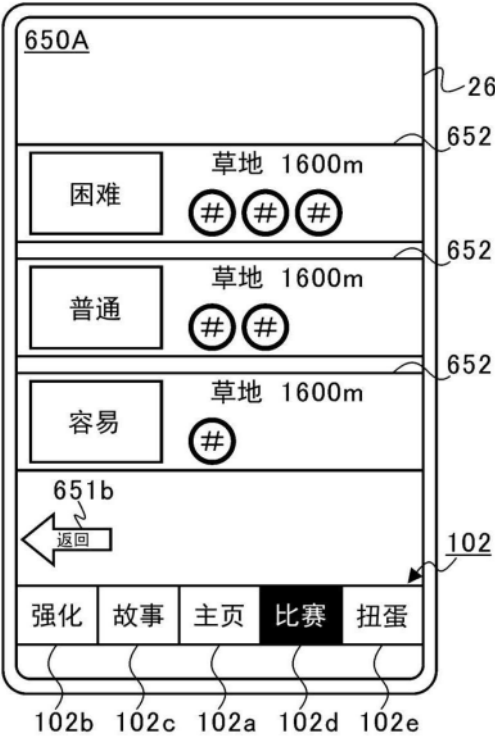


图57B

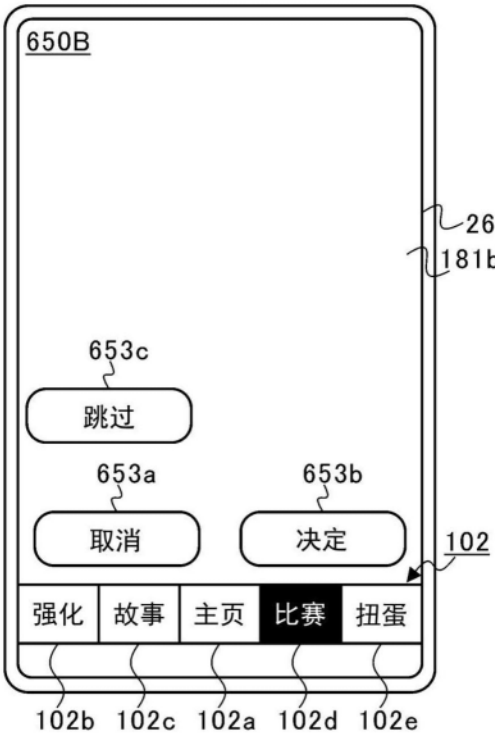


图57C

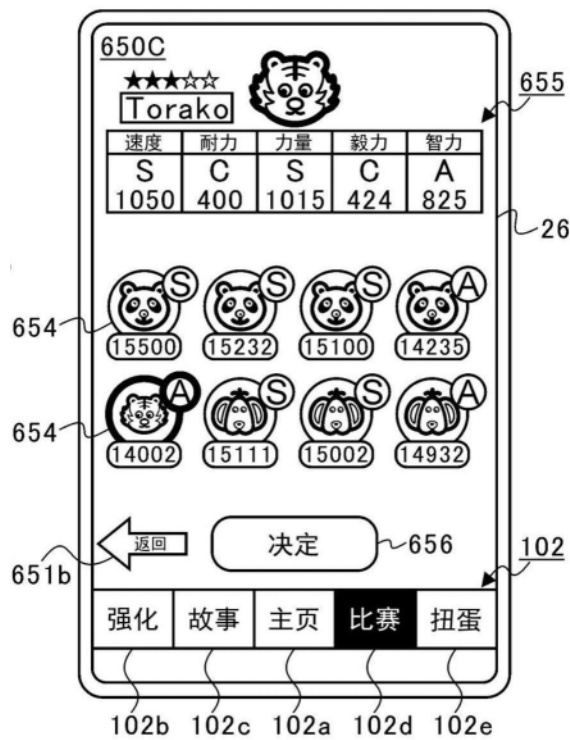


图57D

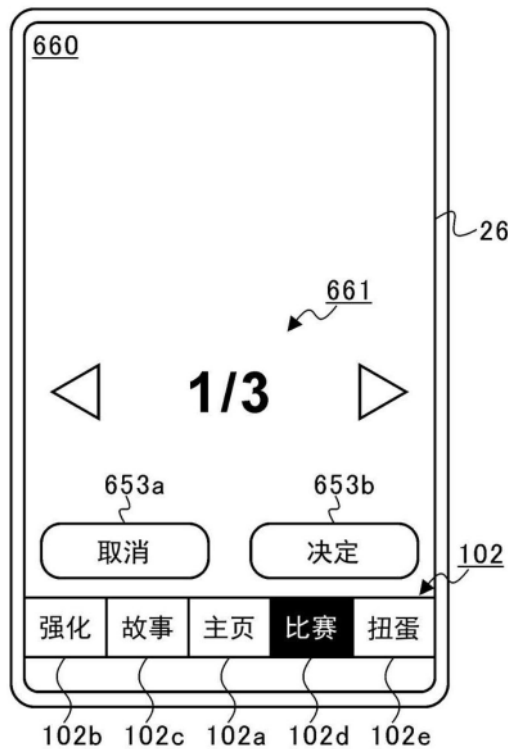


图58A

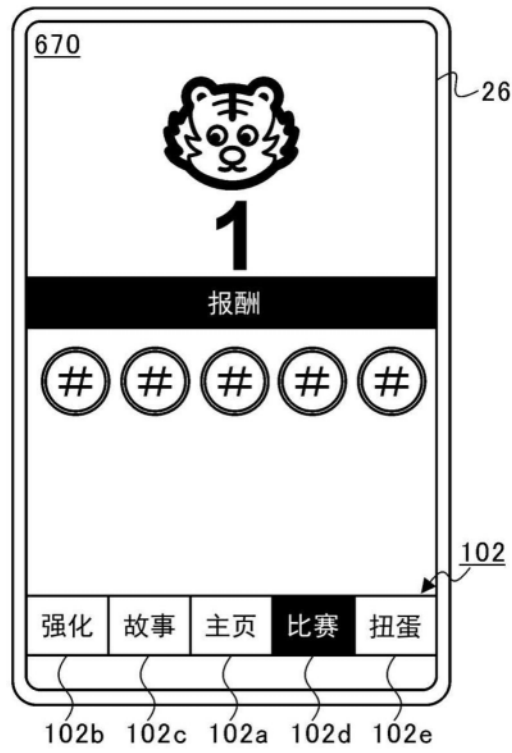


图58B

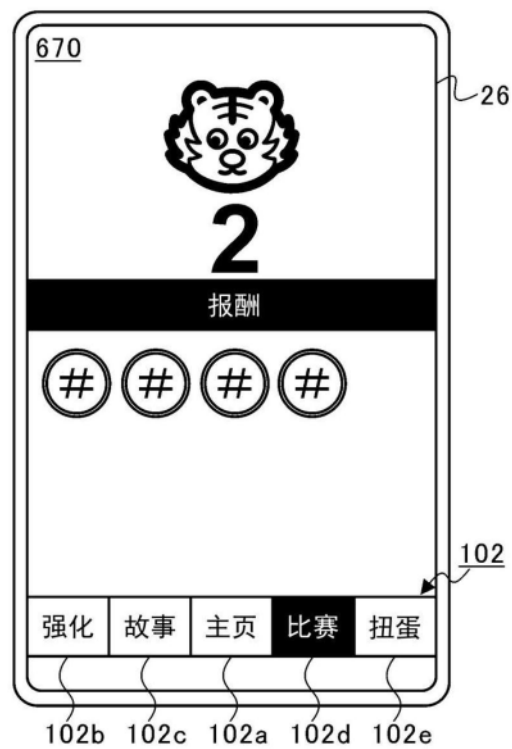


图58C

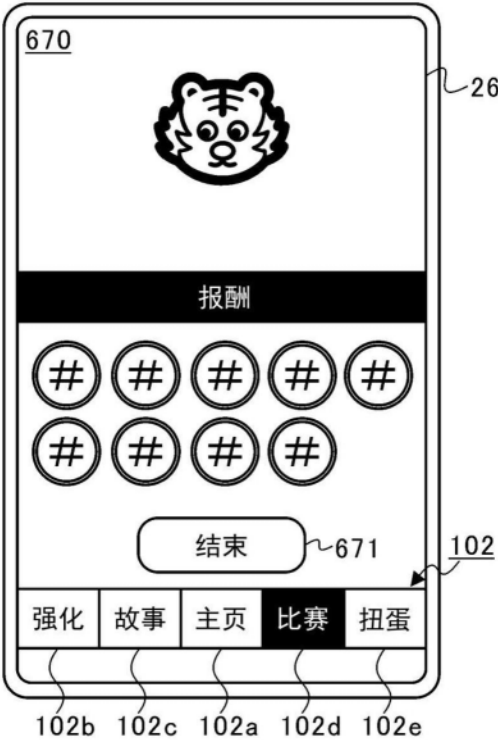


图58D

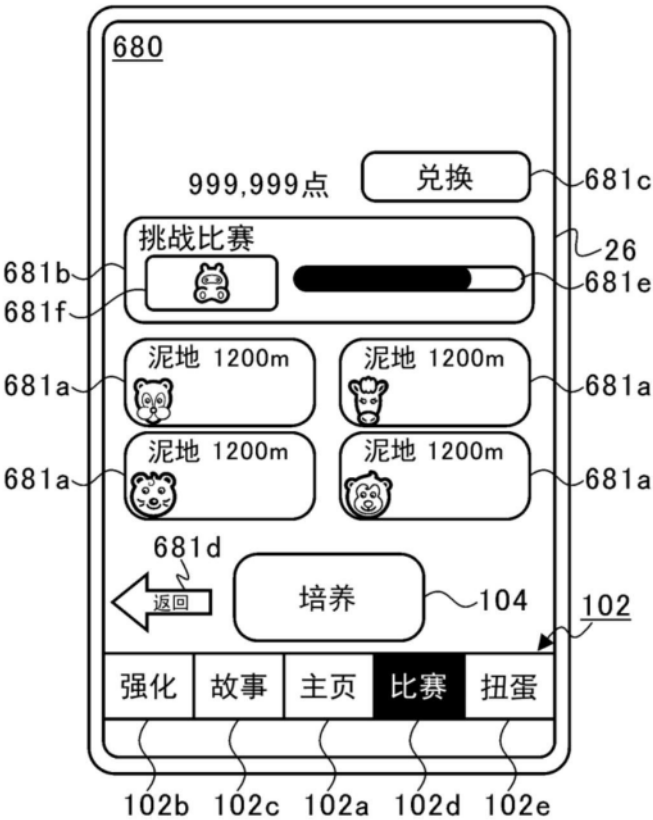


图59

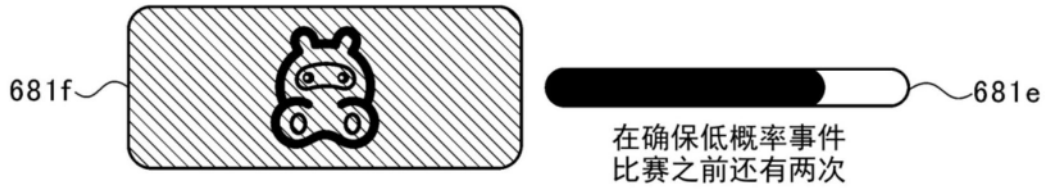


图60A

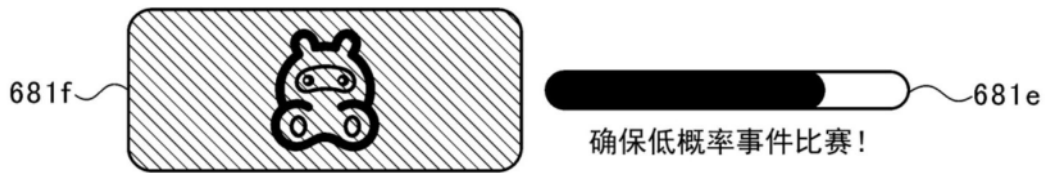


图60B

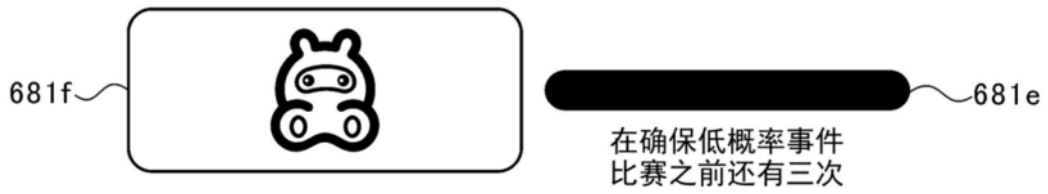


图60C



图60D



图60E

到达顺序	抽中概率
1	100%
2	90%
3	80%
⋮	⋮

图61

技能等级	校正值
1	+5%
2	+10%
3	+20%
4	+50%
5	+100%

图62

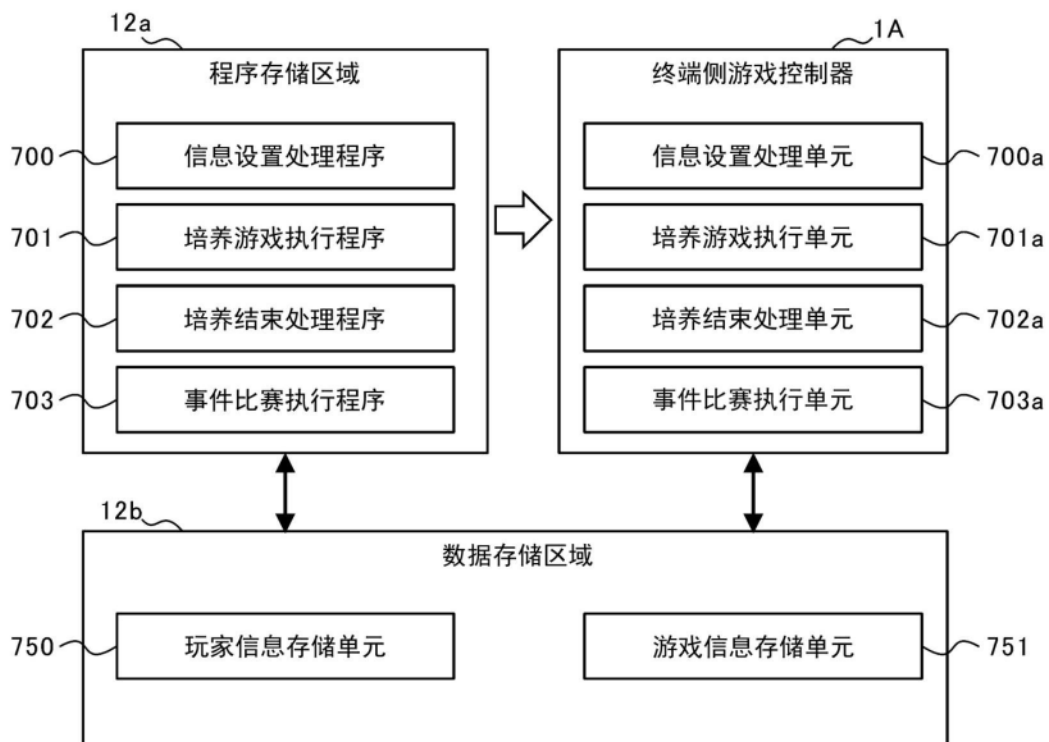


图63

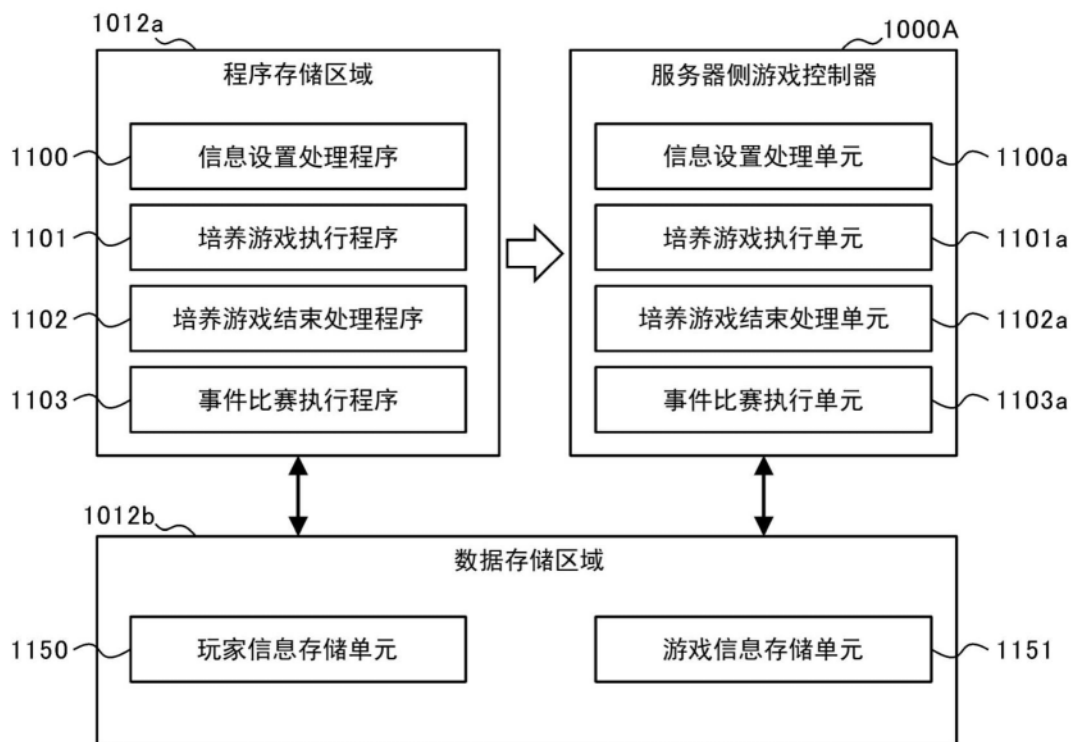


图64

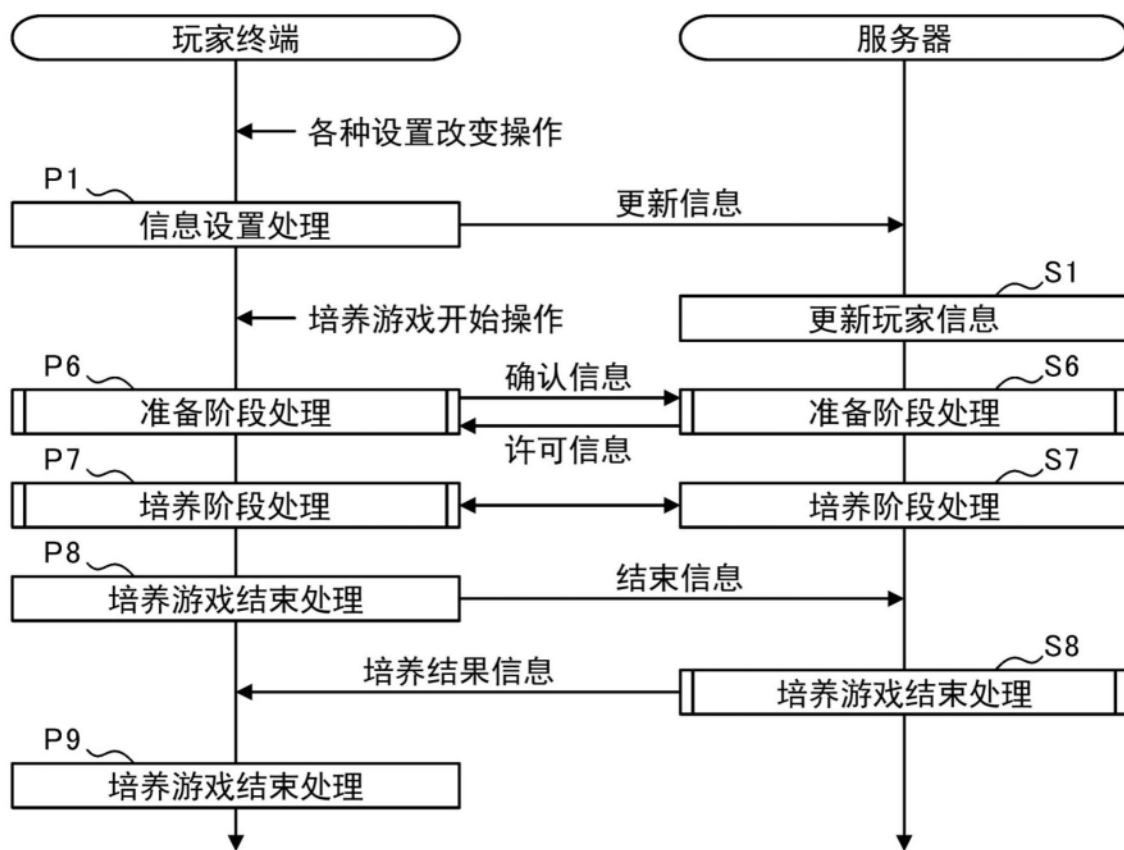


图65

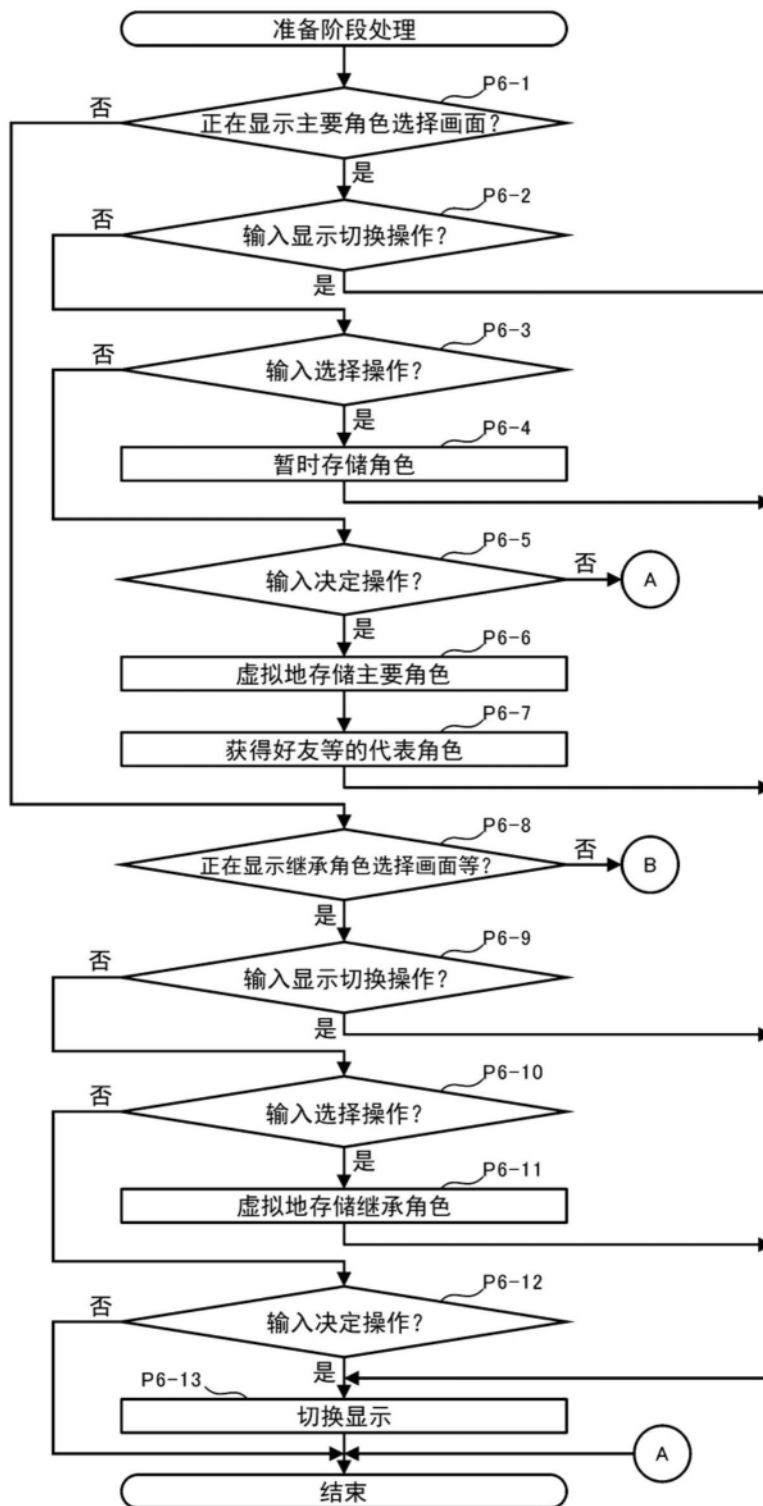


图66

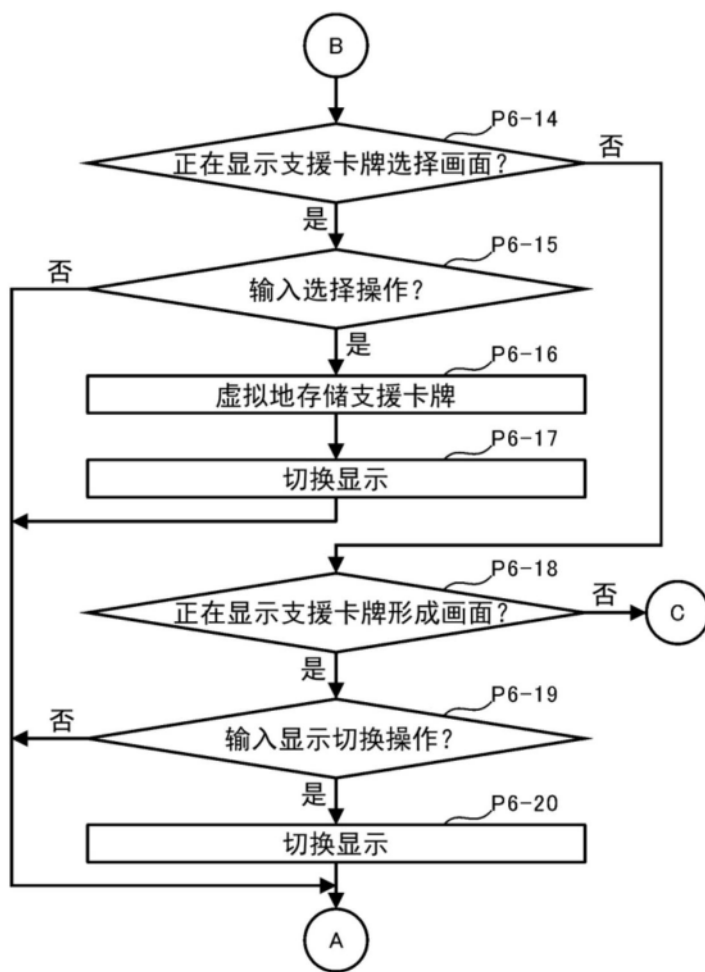


图67

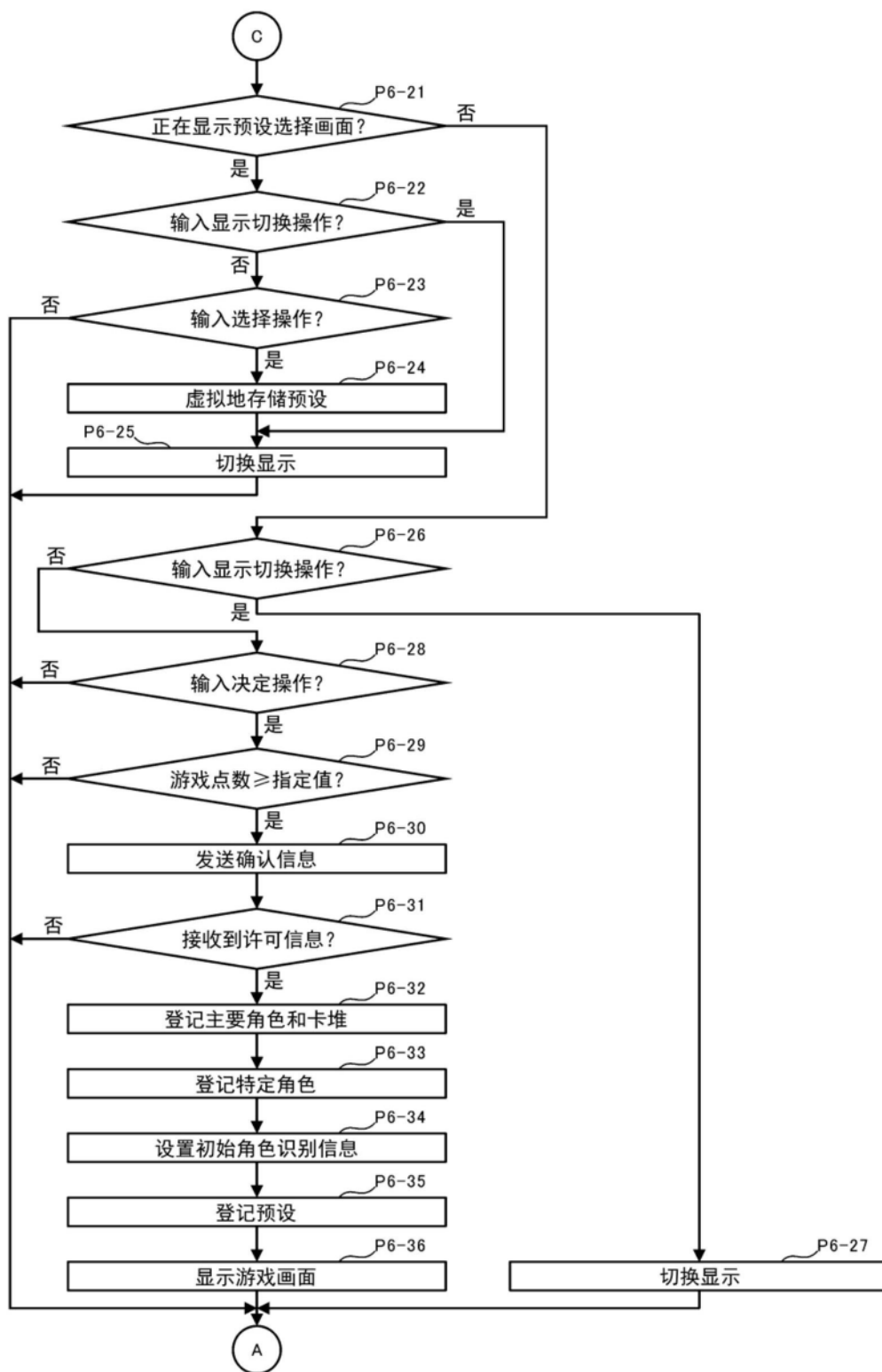


图68

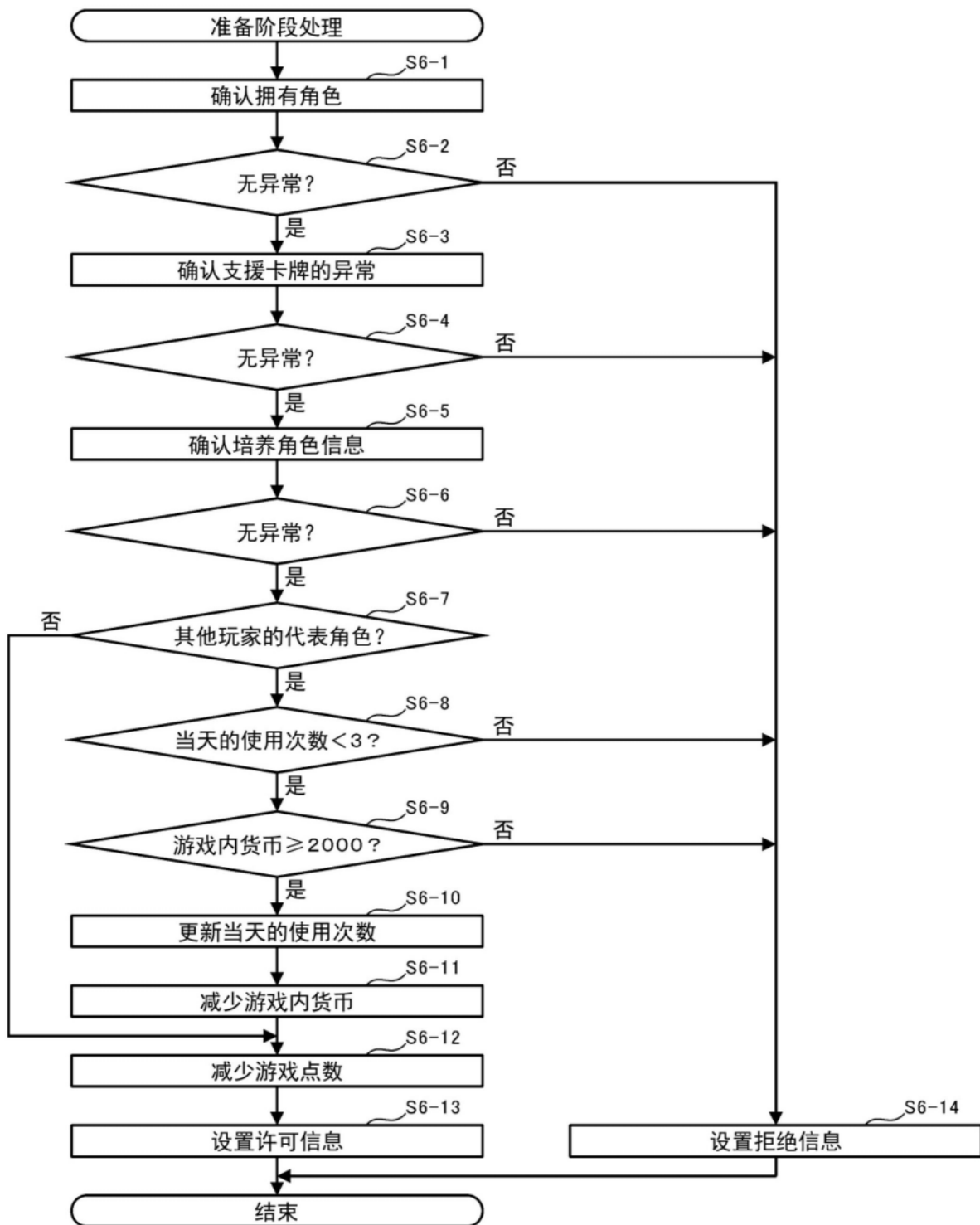


图 69

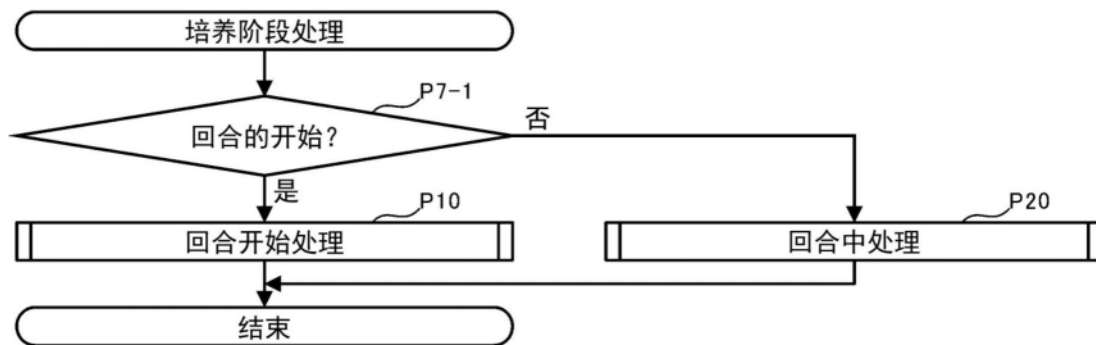


图70

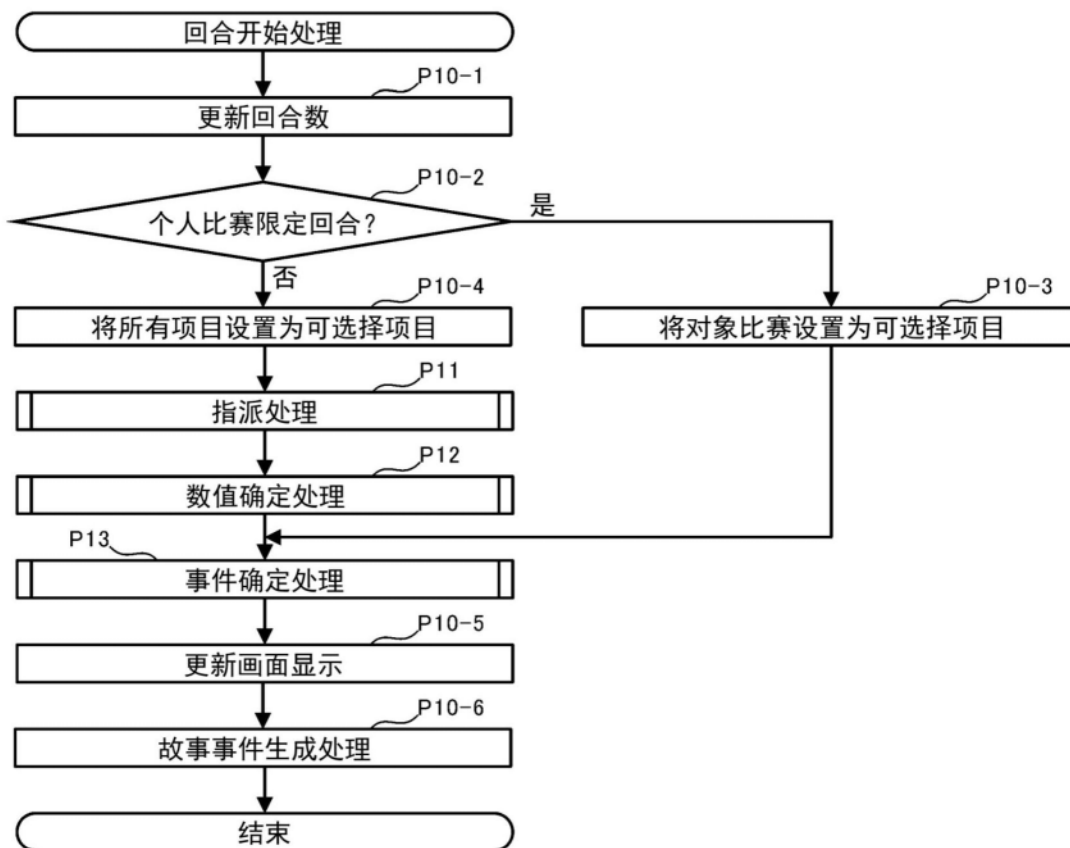


图71

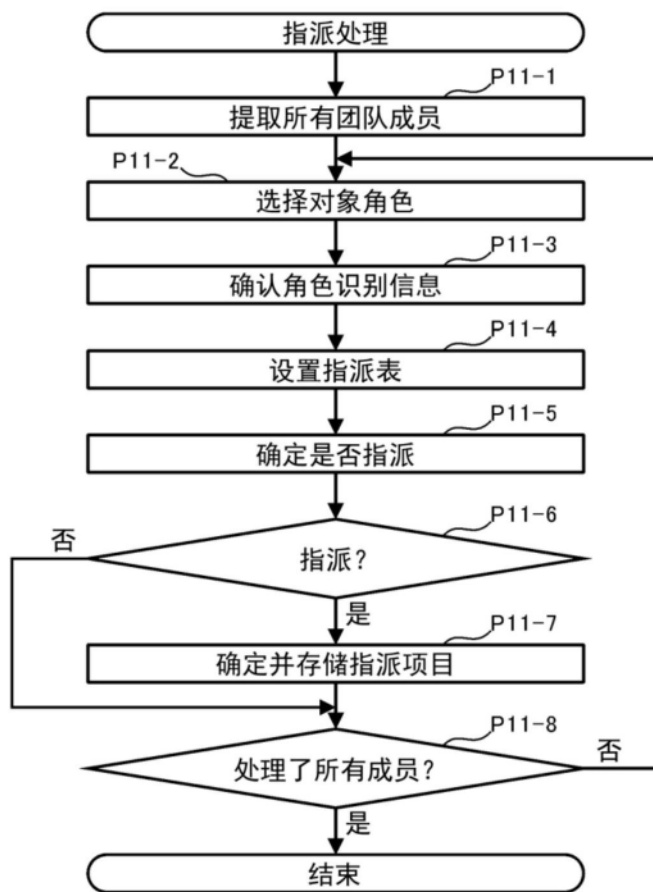


图72

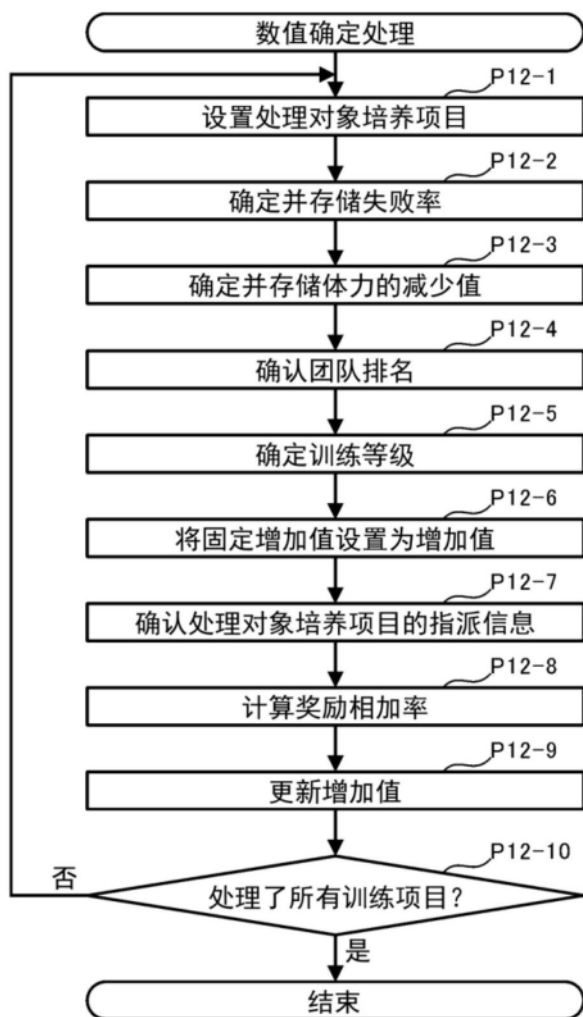


图73

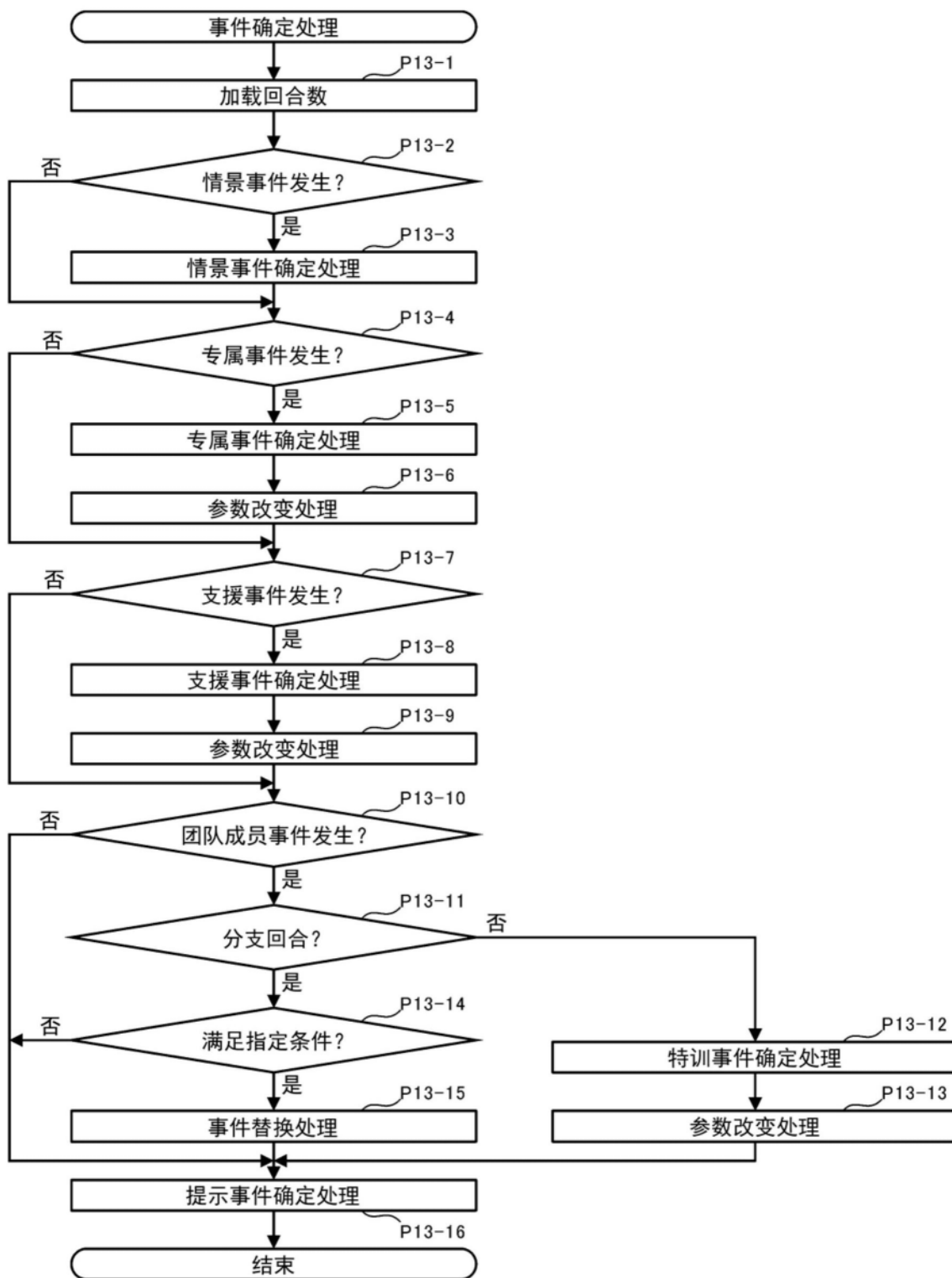


图74

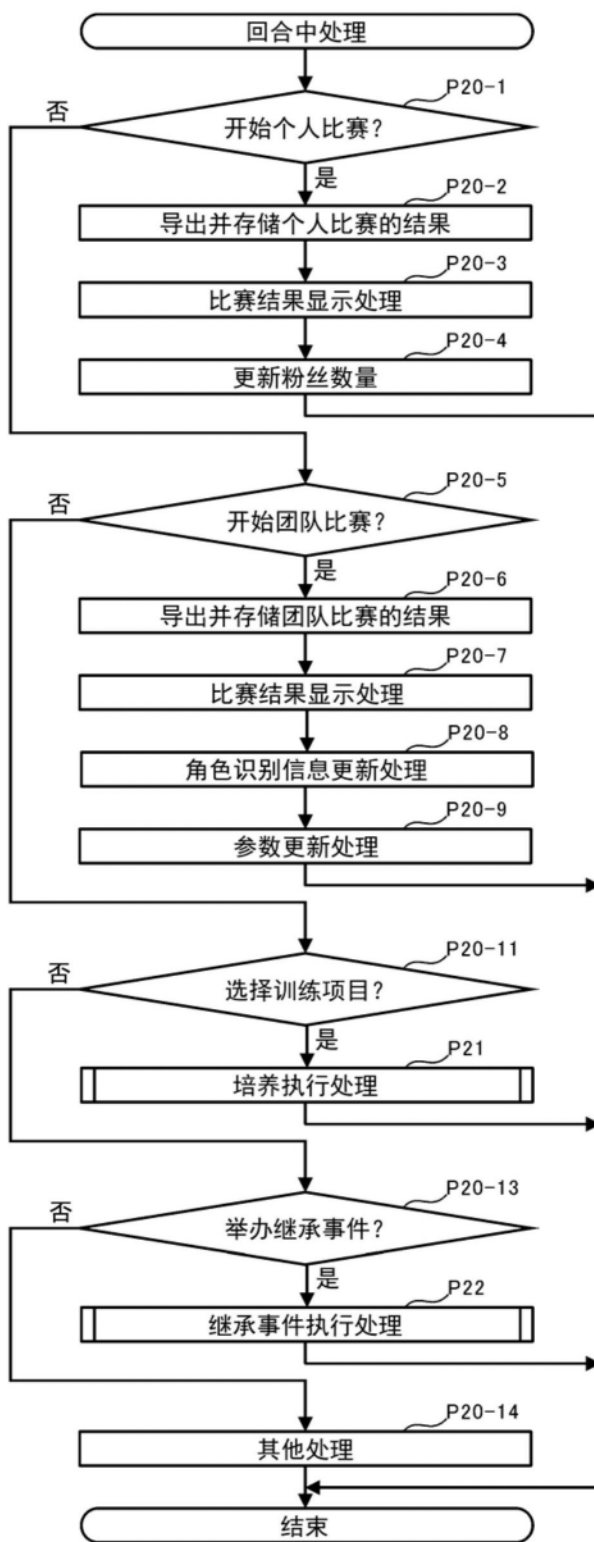


图75

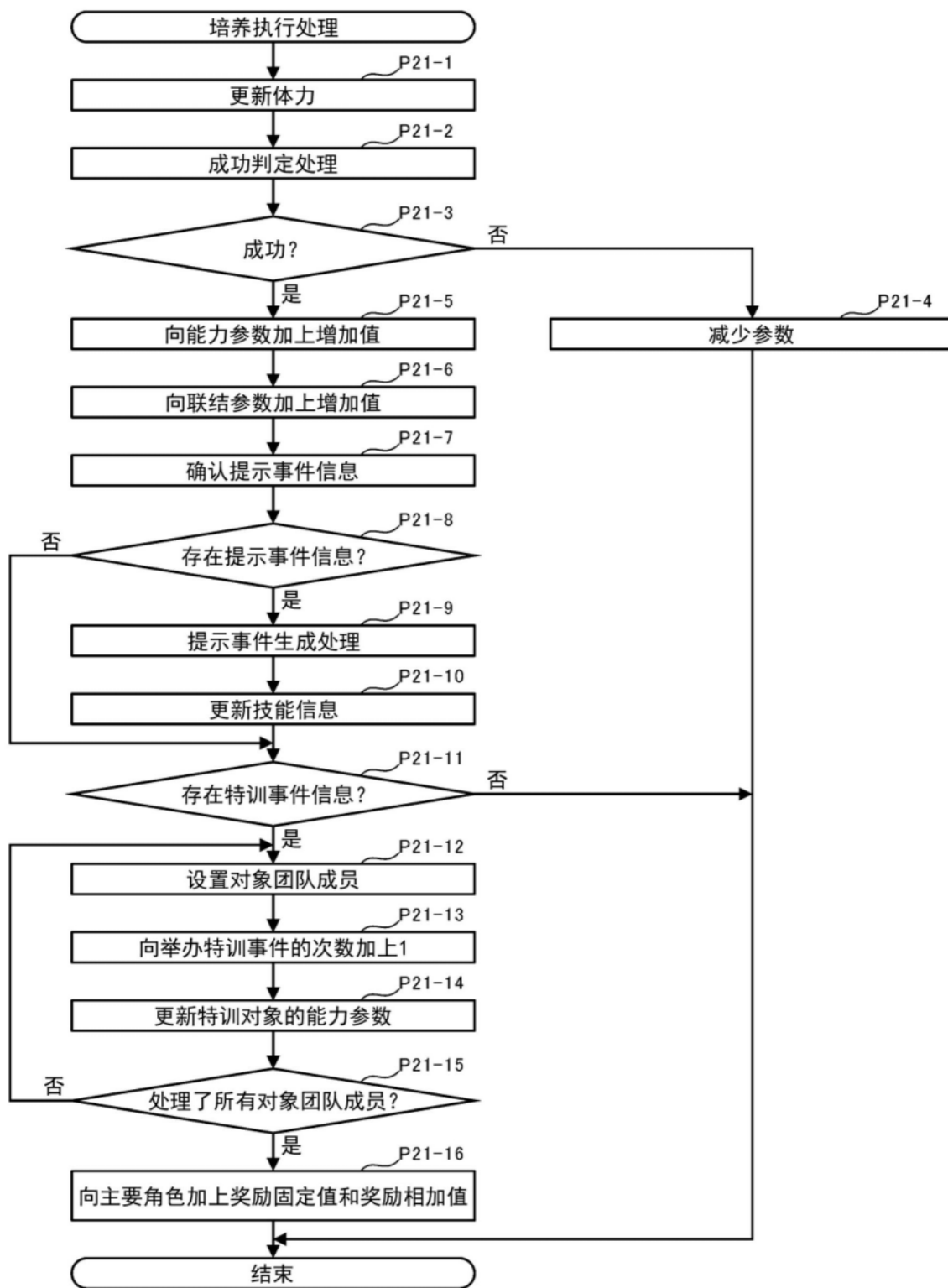


图76

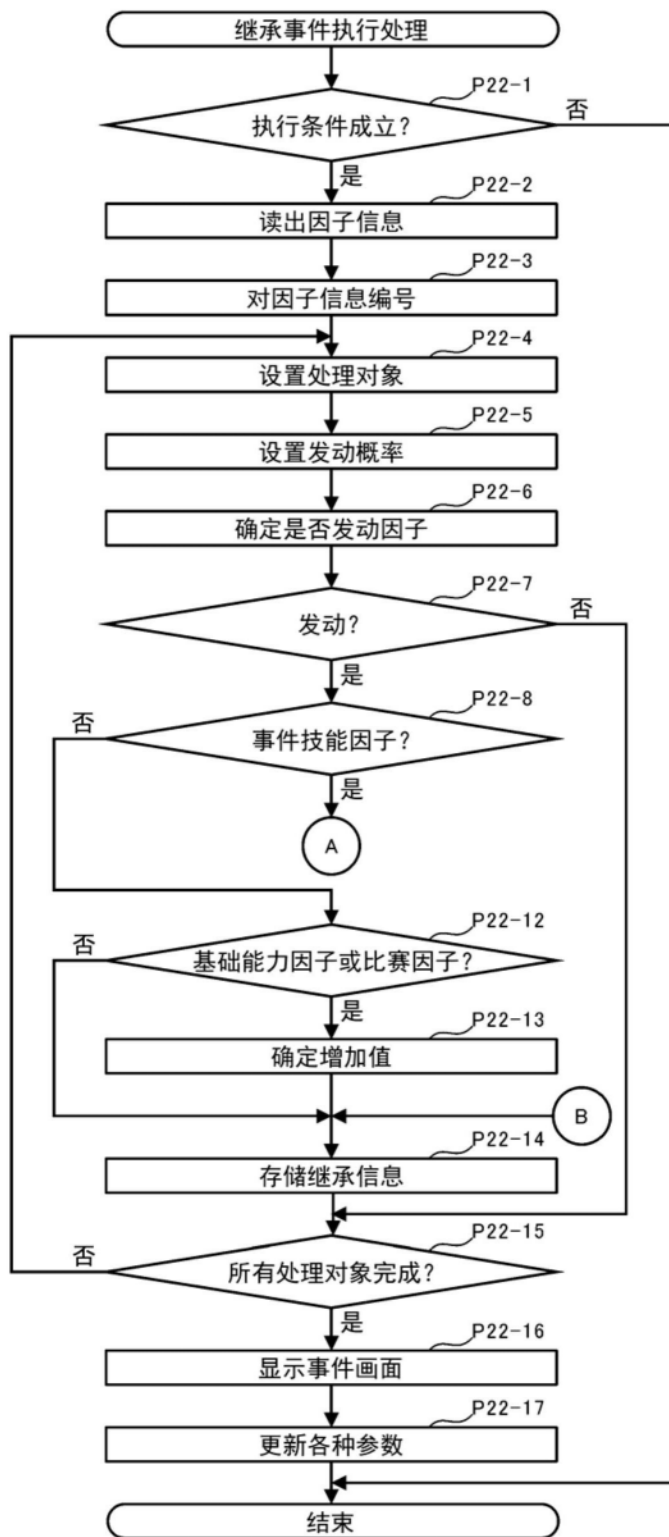


图77

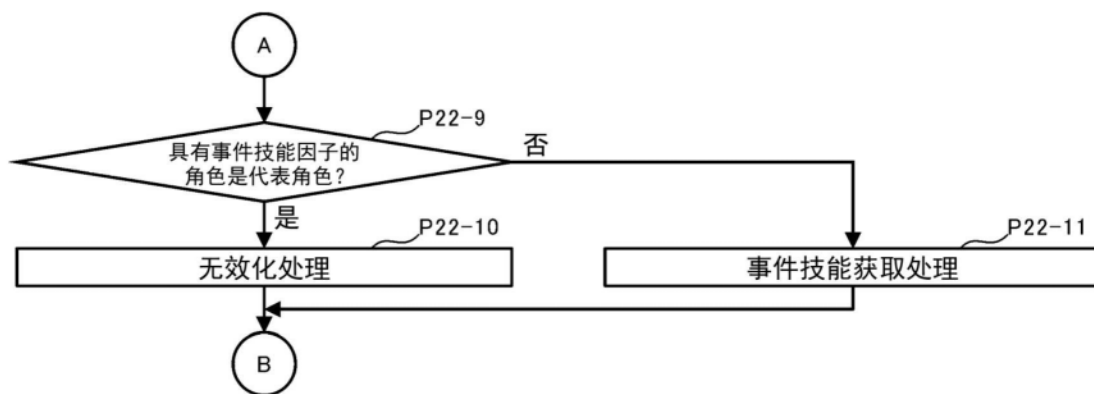


图78

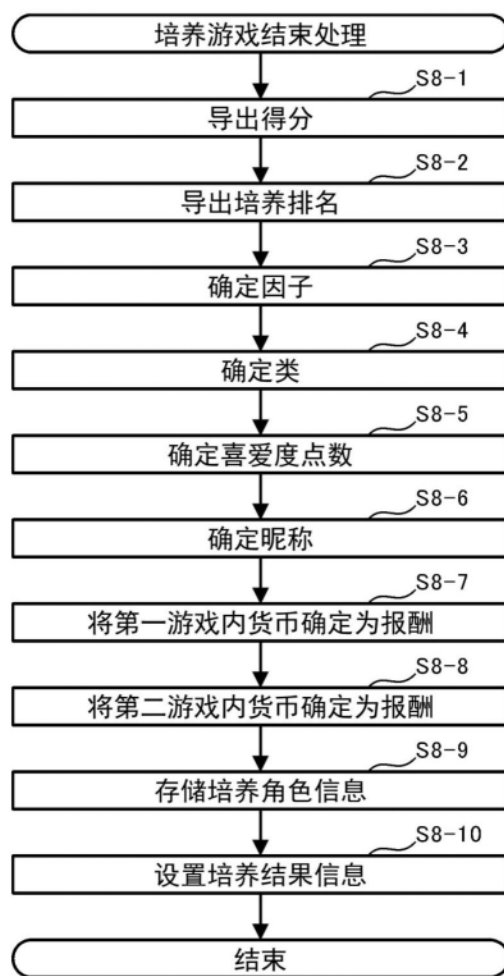


图79

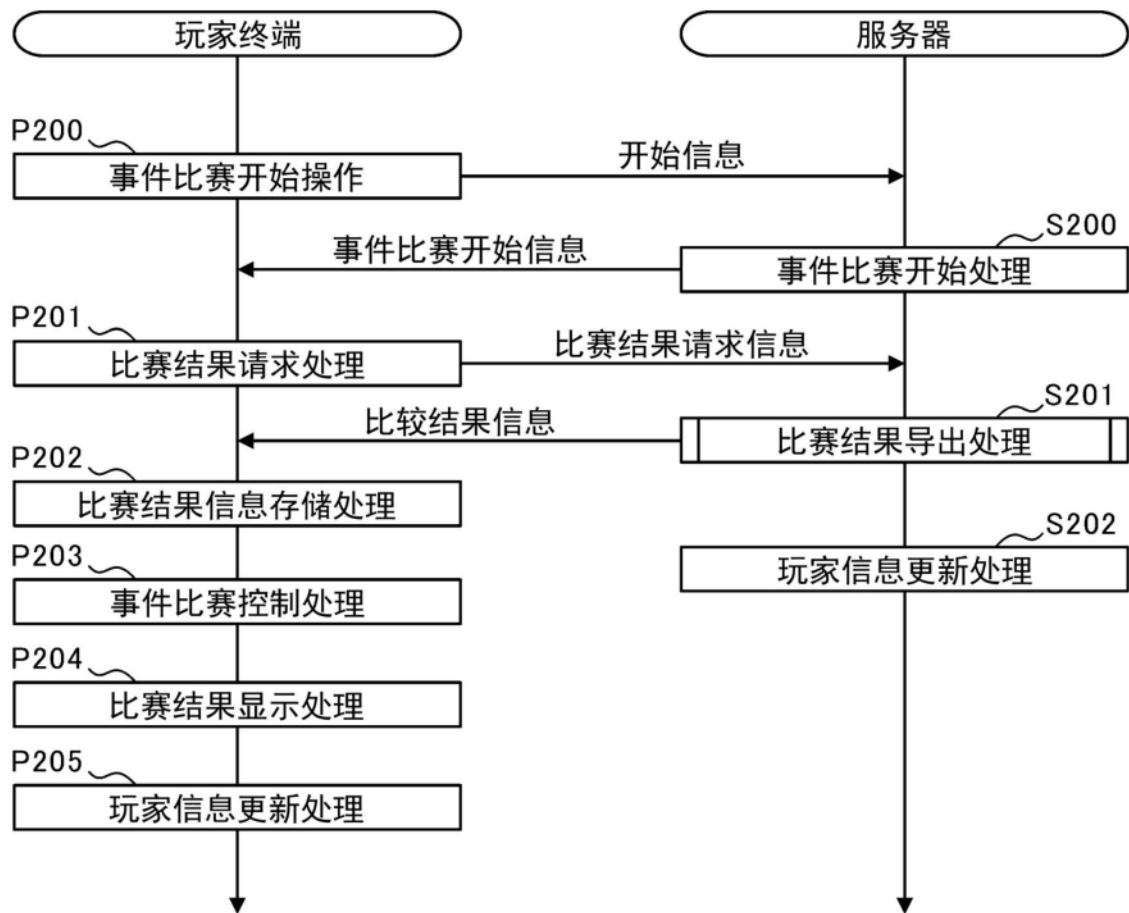


图80

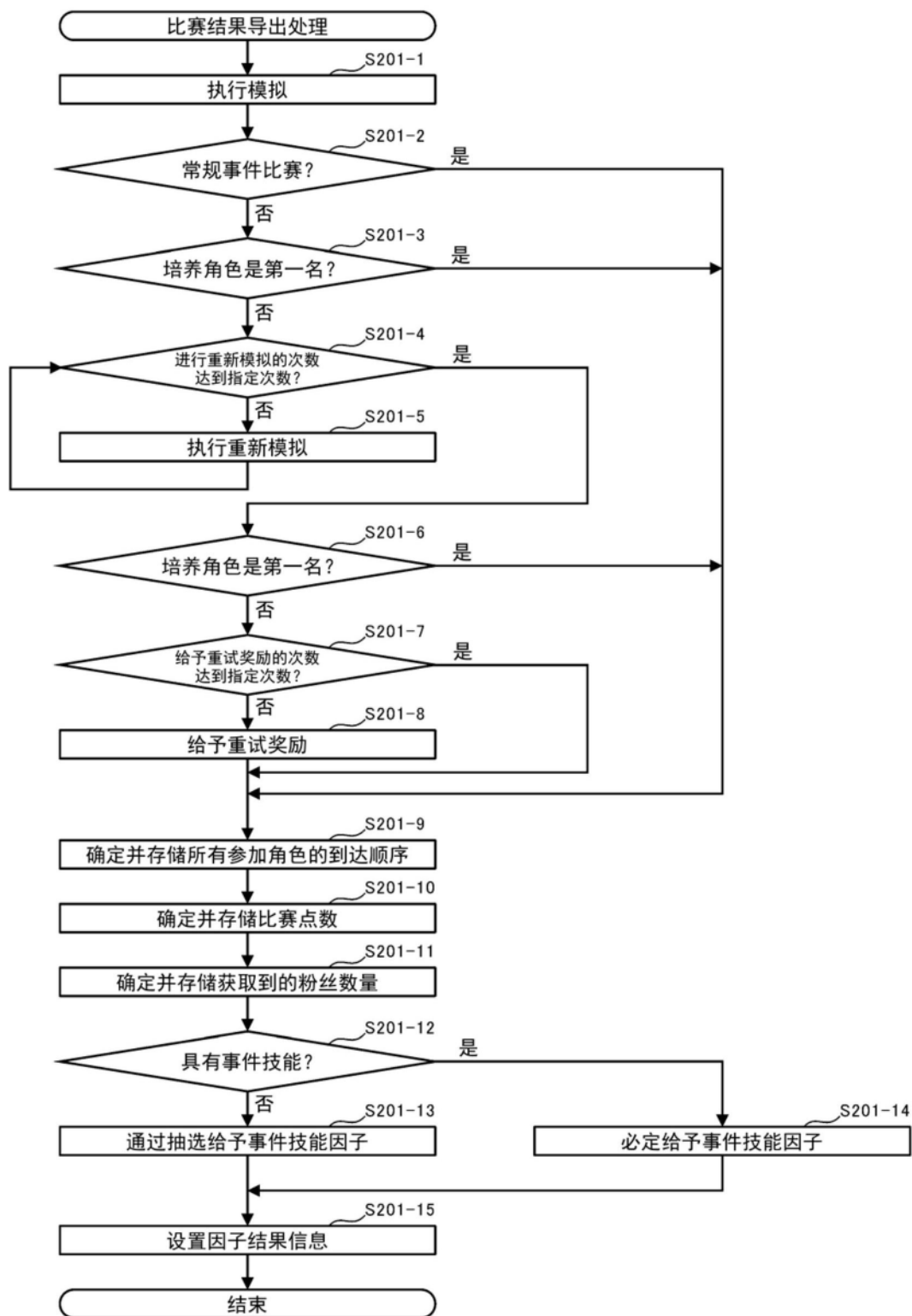


图81