



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 119677569 A

(43) 申请公布日 2025.03.21

(21) 申请号 202380058707.5

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事

(22) 申请日 2023.07.25

务所(普通合伙) 11277

(30) 优先权数据

专利代理人 刘新宇 张文慧

2022-129123 2022.08.12 JP

(51) Int.CI.

A63F 13/533 (2006.01)

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

A63F 13/45 (2006.01)

2025.02.10

A63F 13/75 (2006.01)

(86) PCT国际申请的申请数据

A63F 13/85 (2006.01)

PCT/JP2023/027241 2023.07.25

(87) PCT国际申请的公布数据

W02024/034393 JA 2024.02.15

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本

(72) 发明人 田窪玄 阪口通昭 西村昌聰

川添佑介

权利要求书1页 说明书27页 附图19页

(54) 发明名称

信息处理程序、信息处理方法以及游戏装置

(57) 摘要

信息处理程序使计算机进行以下处理：基于在规定期间内执行了作为针对所设置的多个内容中的预先设定的内容的作业的第一规定作业，来对玩家赋予报酬；对在规定期间内能够执行作为针对预先设定的内容的作业的第二规定作业的次数进行限制；基于玩家的操作，来对通知对象设定包括第一规定作业和第二规定作业在内的多个规定作业中的任意的作业；以及显示一览显示画面，该一览显示画面中显示指定给了通知对象的规定作业。

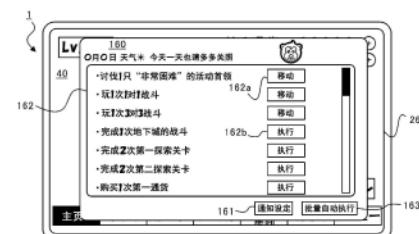


图 11A

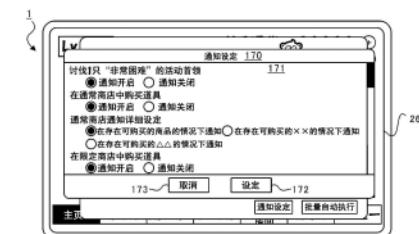


图 11B

1. 一种信息处理程序,使计算机进行以下处理:

基于在规定期间内执行了作为针对所设置的多个内容中的预先设定的所述内容的作业的第一规定作业,来对玩家赋予报酬;

对在所述规定期间内能够执行作为针对预先设定的所述内容的作业的第二规定作业的次数进行限制;

基于玩家的操作,来对通知对象设定包括所述第一规定作业和所述第二规定作业在内的多个规定作业中的任意的作业;以及

显示一览显示画面,所述一览显示画面中显示指定给了所述通知对象的所述规定作业。

2. 根据权利要求1所述的信息处理程序,其中,

所述信息处理程序使计算机还进行以下处理:基于玩家对正在显示的所述一览显示画面的操作,来显示用于执行所述规定作业的执行画面。

3. 根据权利要求2所述的信息处理程序,其中,

所述信息处理程序使计算机还进行以下处理:基于玩家对正在显示的所述一览显示画面的操作,省略所述执行画面的显示而成批地执行多个所述规定作业。

4. 一种信息处理方法,是由一个或多个计算机进行的信息处理方法,其中,

所述计算机进行以下处理:

基于在规定期间内执行了作为针对所设置的多个内容中的预先设定的所述内容的作业的第一规定作业,来对玩家赋予报酬;

对在所述规定期间内能够执行作为针对预先设定的所述内容的作业的第二规定作业的次数进行限制;

基于玩家的操作,来对通知对象设定包括所述第一规定作业和所述第二规定作业在内的多个规定作业中的任意的作业;以及

显示一览显示画面,所述一览显示画面中显示指定给了所述通知对象的所述规定作业。

5. 一种游戏装置,具备一个或多个计算机,其中,

所述计算机进行以下处理:

基于在规定期间内执行了作为针对所设置的多个内容中的预先设定的所述内容的作业的第一规定作业,来对玩家赋予报酬;

对在所述规定期间内能够执行作为针对预先设定的所述内容的作业的第二规定作业的次数进行限制;

基于玩家的操作,来对通知对象设定包括所述第一规定作业和所述第二规定作业在内的多个规定作业中的任意的作业;以及

显示一览显示画面,所述一览显示画面中显示指定给了所述通知对象的所述规定作业。

信息处理程序、信息处理方法以及游戏装置

技术领域

[0001] 本发明涉及一种信息处理程序、信息处理方法以及游戏装置。

背景技术

[0002] 专利文献1中公开了一种对玩家设定所谓的每日任务的游戏。玩家能够通过达成每日任务来获得规定的特别待遇。能够通过每日任务的达成来获得特别待遇的权利在每天的同一时刻被重置。因而，玩家能够通过每天达成每日任务来反复获得特别待遇。像这样，每日任务对玩家给予玩游戏的动机。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本专利第7076614号公报

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 另外，除了每日任务以外，有时存在为了使游戏高效地进展而被推荐执行的游戏内作业。存在如下问题：若设定大量上述每日任务、或者存在大量为了使游戏高效地进展而被推荐执行的游戏内作业，则会产生如下担忧：玩家的操作变得繁琐，从而玩家的玩游戏欲望降低。

[0008] 本发明的目的在于提供一种能够抑制玩家的玩游戏欲望降低的担忧的信息处理程序、信息处理方法以及游戏装置。

[0009] 用于解决问题的方案

[0010] 为了解决上述问题，信息处理程序使计算机进行以下处理：

[0011] 基于在规定期间内执行了作为针对所设置的多个内容中的预先设定的所述内容的作业的第一规定作业，来对玩家赋予报酬；

[0012] 对在所述规定期间内能够执行作为针对预先设定的所述内容的作业的第二规定作业的次数进行限制；

[0013] 基于玩家的操作，来对通知对象设定包括所述第一规定作业和所述第二规定作业在内的多个规定作业中的任意的作业；以及

[0014] 显示一览显示画面，所述一览显示画面中显示指定给了所述通知对象的所述规定作业。

[0015] 也可以是，使计算机还进行以下处理：

[0016] 基于玩家对正在显示的所述一览显示画面的操作，来显示用于执行所述规定作业的执行画面。

[0017] 也可以是，使计算机还进行以下处理：

[0018] 基于玩家对正在显示的所述一览显示画面的操作，省略所述执行画面的显示而成批地执行多个所述规定作业。

- [0019] 为了解决上述问题,信息处理方法是由一个或多个计算机进行的信息处理方法,其中,
- [0020] 所述计算机进行以下处理:
- [0021] 基于在规定期间内执行了作为针对所设置的多个内容中的预先设定的所述内容的作业的第一规定作业,来对玩家赋予报酬;
- [0022] 对在所述规定期间内能够执行作为针对预先设定的所述内容的作业的第二规定作业的次数进行限制;
- [0023] 基于玩家的操作,来对通知对象设定包括所述第一规定作业和所述第二规定作业在内的多个规定作业中的任意的作业;以及
- [0024] 显示一览显示画面,所述一览显示画面中显示指定给了所述通知对象的所述规定作业。
- [0025] 为了解决上述问题,游戏装置具备一个或多个计算机,其中,
- [0026] 所述计算机进行以下处理:
- [0027] 基于在规定期间内执行了作为针对所设置的多个内容中的预先设定的所述内容的作业的第一规定作业,来对玩家赋予报酬;
- [0028] 对在所述规定期间内能够执行作为针对预先设定的所述内容的作业的第二规定作业的次数进行限制;
- [0029] 基于玩家的操作,来对通知对象设定包括所述第一规定作业和所述第二规定作业在内的多个规定作业中的任意的作业;以及
- [0030] 显示一览显示画面,所述一览显示画面中显示指定给了所述通知对象的所述规定作业。
- [0031] 发明的效果
- [0032] 根据本发明,能够抑制玩家的玩游戏欲望降低的担忧。

附图说明

- [0033] 图1是示出信息处理系统的概要结构的说明图。
- [0034] 在图2中,图2A是说明玩家终端的硬件结构的图,图2B是说明服务器的硬件结构的图。
- [0035] 图3是说明主画面的一例的图。
- [0036] 在图4中,图4A是说明己方角色确认画面的一例的图,图4B是说明故事画面的一例的图,图4C是说明关卡画面的一例的图。
- [0037] 在图5中,图5A是说明主线关卡画面的一例的图,图5B是说明主线关卡选择画面的一例的图,图5C是说明小队选择画面的一例的图。
- [0038] 在图6中,图6A是说明战斗游戏画面的一例的图,图6B是说明第一结果画面的一例的图,图6C是说明第二结果画面的一例的图。
- [0039] 图7是说明扭蛋画面的一例的图。
- [0040] 在图8中,图8A是说明通常商店画面的一例的图,图8B是说明限定商店画面的一例的图。
- [0041] 在图9中,图9A是说明第一通货购买画面的一例的第一图,图9B是说明第一通货购

买画面的一例的第二图。

[0042] 在图10中,图10A是说明每日任务画面的一例的图,图10B是说明报酬领取画面的一例的图。

[0043] 在图11中,图11A是说明预定表画面的一例的第一图,图11B是说明通知设定画面的一例的图。

[0044] 图12是说明通知设定内容显示的一例的图。

[0045] 在图13中,图13A是说明第一执行系统结果画面的一例的图,图13B是说明第二执行系统结果画面的一例的图。

[0046] 在图14中,图14A是说明第三执行系统结果画面的一例的图,图14B是说明预定表画面的一例的第二图。

[0047] 图15是说明玩家终端中的存储器的结构和作为计算机的功能的图。

[0048] 图16是说明服务器中的存储器的结构和作为计算机的功能的图。

[0049] 图17是说明玩家终端和服务器的基本处理的序列图。

[0050] 图18是说明玩家终端中的通知对象设定处理的流程图。

[0051] 图19是说明玩家终端中的内容自动执行关联处理的流程图。

[0052] 图20是说明玩家终端中的自动执行处理的流程图。

具体实施方式

[0053] 下面,参照附图来详细说明本发明的实施方式的一个方式。上述的实施方式中示出的尺寸、材料以及其它具体的数值等仅是为了易于理解的示例,除非另有说明,否则并不是对本发明进行限定。此外,在本说明书和附图中,关于具有实质上相同的功能、结构的要素,通过标注相同的附图标记来省略重复的说明,并且省略与本发明没有直接关系的要素的图示。

[0054] (信息处理系统S的整体的结构)

[0055] 图1是示出信息处理系统S的概要结构的说明图。信息处理系统S是具备作为客户端即游戏终端发挥功能的玩家终端1、服务器1000以及具有通信基站Na的通信网络N的、所谓的客户端服务器系统。

[0056] 在本实施方式的信息处理系统S中,玩家终端1和服务器1000作为游戏装置G发挥功能。玩家终端1和服务器1000分别被分担了游戏的进展控制的职责,能够通过玩家终端1与服务器1000的协作来使游戏进展。

[0057] 玩家终端1能够经由通信网络N来与服务器1000建立通信。玩家终端1广泛地包括能够与服务器1000进行无线或有线方式的通信连接的电子设备。作为玩家终端1,例如能够列举智能手机、移动电话、平板装置、个人计算机、游戏设备等。在本实施方式中,对使用智能手机来作为玩家终端1的情况进行说明。

[0058] 服务器1000与多个玩家终端1通信连接。服务器1000按玩游戏的每个玩家蓄积各种信息。另外,服务器1000基于从玩家终端1输入的操作,来进行所蓄积的信息的更新、对玩家终端1下载图像、各种信息等处理。

[0059] 通信基站Na与通信网络N连接,来与玩家终端1通过无线方式进行信息收发。通信网络N由移动电话网、互联网、LAN(Local Area Network:局域网)、专用线路等构成,用于实

现玩家终端1与服务器1000之间的无线或有线方式的通信连接。

[0060] (玩家终端1和服务器1000的硬件的结构)

[0061] 图2A是说明玩家终端1的硬件结构的图。另外,图2B是说明服务器1000的硬件结构的图。如图2A所示,玩家终端1构成为包括CPU(Central Processing Unit:中央处理器)10、存储器12、总线14、输入输出接口16、存储部18、通信部20、输入部22以及输出部24。

[0062] 另外,如图2B所示,服务器1000构成为包括CPU 1010、存储器1012、总线1014、输入输出接口1016、存储部1018、通信部1020、输入部1022以及输出部1024。

[0063] 此外,服务器1000的CPU 1010、存储器1012、总线1014、输入输出接口1016、存储部1018、通信部1020、输入部1022以及输出部1024的结构及功能分别与玩家终端1的CPU 10、存储器12、总线14、输入输出接口16、存储部18、通信部20、输入部22以及输出部24的结构及功能实质上相同。因而,下面对玩家终端1的硬件结构进行说明,省略对服务器1000的说明。

[0064] CPU 10使存储器12中存储的程序进行动作,来控制游戏的进展。存储器12由ROM(Read Only Memory:只读存储器)或RAM(Random Access Memory:随机存取存储器)构成,用于存储游戏的进展控制所需要的程序和各种数据。存储器12经由总线14来与CPU 10连接。

[0065] 在总线14连接有输入输出接口16。在输入输出接口16连接有存储部18、通信部20、输入部22以及输出部24。

[0066] 存储部18由DRAM(Dynamic Random Access Memory:动态随机存取存储器)等半导体存储器构成,用于存储各种程序和数据。在玩家终端1中,存储部18中存储的程序和数据通过CPU 10而被加载到存储器12(RAM)中。

[0067] 通信部20与通信基站Na通过无线方式进行通信连接,经由通信网络N来与服务器1000之间进行各种数据和程序之类的信息的收发。在玩家终端1中,从服务器1000接收到的程序等被保存到存储器12或存储部18。

[0068] 输入部22例如由用于输入玩家的操作(受理操作)的触摸面板、按钮、键盘、鼠标、十字键、模拟控制器等构成。另外,输入部22也可以是设置于玩家终端1或者连接(外接)于玩家终端1的专用的控制器。并且,输入部22还可以由用于探测玩家终端1的倾斜、移动的加速度传感器或者用于探测玩家的声音的麦克风构成。即,输入部22广泛地包括能够将玩家的意思以可识别的方式输入的装置。

[0069] 输出部24构成为包括显示器装置和扬声器。此外,输出部24也可以是连接(外接)于玩家终端1的设备。在本实施方式中,玩家终端1具备显示器26来作为输出部24,具备与显示器(显示部)26重叠地设置的触摸面板来作为输入部22。

[0070] (游戏内容)

[0071] 接着,使用一例来对由本实施方式的信息处理系统S(游戏装置G)提供的游戏的内容进行说明。在本实施方式中,提供对1个或多个己方角色进行编组、并使其与敌方角色进行对战的所谓的战斗游戏。在本实施方式的游戏中,从游戏的运营侧对玩家提供多个己方角色。例如,玩家能够拥有多个通过被称为所谓的扭蛋(日语:ガチャ)的抽选而获得的己方角色、从运营侧分发的己方角色。

[0072] 在战斗游戏中,玩家能够从所拥有的己方角色中选择1个或多个己方角色来编组小队。玩家能够使用所编组出的小队来玩战斗游戏。在战斗游戏中,目的在于由被编组进小

队的己方角色打倒(清除)敌方角色来获得报酬。玩家能够玩敌方角色或难度不同的多种战斗游戏。

[0073] 图3是示出主画面40的一例的图。图3所示的主画面40是在玩家在未图示的标题画面中对显示器26进行了点击操作之后(即,游戏开始后)最初显示的画面。

[0074] 如图3所示,在主画面40中,在显示器26的下部显示有菜单条41。菜单条41在除未图示的标题画面以外的通常画面中被显示于显示器26的下部。

[0075] 在菜单条41设置有玩家能够操作(点击)的多个操作部。在菜单条41设置有记载为“主页”的主画面选择操作部41a。另外,在菜单条41设置有记载为“角色”的己方角色确认画面选择操作部41b。另外,在菜单条41设置有记载为“故事”的故事画面选择操作部41c。另外,在菜单条41设置有记载为“关卡”的关卡画面选择操作部41d。另外,在菜单条41设置有记载为“公会房间”的公会房间画面选择操作部41e。另外,在菜单条41设置有记载为“扭蛋”的扭蛋画面选择操作部41f。另外,在菜单条41设置有记载为“菜单”的菜单画面选择操作部41g。此外,在菜单条41中,为了能够识别显示器26中正在显示的画面,与各画面对应的操作部被强调显示。

[0076] 当由玩家操作(点击)了主画面选择操作部41a时,图3所示的主画面40被显示于显示器26。

[0077] 另外,当由玩家操作(点击)了己方角色确认画面选择操作部41b时,己方角色确认画面50(后述的图4A)被显示于显示器26。

[0078] 另外,当由玩家操作(点击)了故事画面选择操作部41c时,故事画面60(后述的图4B)被显示于显示器26。

[0079] 另外,当由玩家操作(点击)了关卡画面选择操作部41d时,关卡画面70(后述的图4C)被显示于显示器26。

[0080] 另外,当由玩家操作(点击)了公会房间画面选择操作部41e时,未图示的公会房间画面被显示于显示器26。此外,在未图示的公会房间画面中,显示作为玩家的个人房间的游戏空间,详情后述。

[0081] 另外,当由玩家操作(点击)了扭蛋画面选择操作部41f时,扭蛋画面100(后述的图7)被显示于显示器26。此外,在扭蛋画面100中,能够进行能够通过抽选来获得己方角色、道具的扭蛋抽选,详情后述。

[0082] 另外,当由玩家操作(点击)了菜单画面选择操作部41g时,未图示的菜单画面被显示于显示器26。另外,在菜单画面中,能够对游戏的设定、各种信息进行确认。

[0083] 另外,如图3所示,在主画面40的上部设置有头部显示区域42。在头部显示区域42显示与玩家ID相关联的玩家信息的至少一部分。

[0084] 例如,如图3所示,在头部显示区域42显示表示玩家水平的水平信息42a和表示玩家的体力的体力显示条42b。另外,如图3所示,在体力显示条42b的下部以数值显示玩家的体力。

[0085] 玩家信息包含玩家ID、用于识别玩家所拥有的己方角色的己方角色识别信息(在下面称为己方角色ID)、水平信息42a、体力显示条42b中显示的体力信息、后述的故事进展信息、战斗游戏的完成信息、表示玩家所持有的游戏内通货的量的游戏内通货信息、表示玩家所持有的道具的种类、量的道具信息等。

[0086] 此外,体力是玩家玩战斗游戏所需要的参数。在本实施方式中,设置有多种战斗游戏,针对各战斗游戏设定了玩该游戏所需要的体力的消耗值、预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)的最大可执行次数等。在进行被设定了玩游戏所需要的体力的消耗值的战斗游戏的情况下,玩家消耗体力来玩战斗游戏。因而,在体力不足的情况下,玩家无法玩该战斗游戏。

[0087] 玩家若在战斗游戏中胜利了,则能够获得规定值来作为玩家经验值,省略详细的说明。而且,每当玩家经验值达到一定值时,玩家水平上升。针对玩家水平设定了体力的上限值。随着玩家水平上升,体力的上限值提高。

[0088] 体力在上限值的范围内每隔一定时间(例如5分钟)恢复规定值(例如1点)。在体力显示条42b中,以能够在视觉上掌握当前的体力相对于体力的上限值的剩余量的方式进行显示。另外,关于作为显示于体力显示条42b的下部的体力的数值、在图3的例子中为“260/277”,在分母显示作为体力的上限值的“277”,在分子显示作为玩家的当前的体力的“260”。

[0089] 此外,在本实施方式中,战斗游戏的一部分包括无需体力的消耗就能够玩的战斗游戏。作为无需体力的消耗就能够玩的战斗游戏,在本实施方式中,设置有后述的“地下城战斗”、“探索战斗”、“1对1战斗”以及“3对3战斗”。

[0090] 对这样的战斗游戏分别设定有预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)的最大可执行次数等。因而,在已经玩了预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)的最大可执行次数的情况下,玩家无法再玩这些战斗游戏。

[0091] 另外,在头部显示区域42显示与玩家ID相关联的第一通货及第二通货的拥有量。第一通货和第二通货是仅在游戏内能够使用的通货。

[0092] 例如,当完成了战斗游戏时,能够根据所完成的战斗游戏来获得规定量的第一通货。另外,能够无偿或有偿地获得第二通货。

[0093] 另外,如图3所示,在显示器26中的第一通货的拥有量的显示的右侧显示第一通货购买画面操作部42c。当由玩家操作(点击)了第一通货购买画面操作部42c时,后述的第一通货购买画面130(图9A)被显示于显示器26。玩家能够在第一通货购买画面130中消耗第二通货来获得(购买)第一通货,详情后述。

[0094] 另外,如图3所示,在显示器26中的第二通货的拥有量的显示的右侧显示第二通货购买画面操作部42d。当由玩家操作(点击)了第二通货购买画面操作部42d时,未图示的第二通货购买画面被显示于显示器26。玩家能够在未图示的第二通货购买画面中有偿地获得(购买)第二通货。

[0095] 另外,如图3所示,在主画面40的菜单条41的上部显示主页菜单43。在主页菜单43设置有记载为“商店”的商店画面选择操作部43a、记载为“公会”的公会画面选择操作部43b以及记载为“任务”的任务画面选择操作部43c。

[0096] 当操作(点击)了商店画面选择操作部43a时,显示能够购买道具的通常商店画面110(后述的图8A)。另外,当操作(点击)了公会画面选择操作部43b时,未图示的公会画面被显示于显示器26。另外,当操作(点击)了任务画面选择操作部43c时,每日任务画面140(后述的图10A)被显示于显示器26。

[0097] 另外,如图3所示,在主画面40的左侧显示记载为“预定表”的预定表画面选择操作部45。如图3所示,在预定表画面选择操作部45显示模仿了记事本的图标。

[0098] 当由玩家操作(点击)了预定表画面选择操作部45时,在显示器26中,预定表画面选择操作部45变为不显示,后述的预定表画面160(图11A)被显示于显示器26。在预定表画面160中,能够使用详情后述的自动执行功能、通知功能。

[0099] 另外,如图3所示,在预先设定的规定条件下,对预定表画面选择操作部45附加记载有“!”的识别显示45a。具体而言,在处于在后述的通知对象显示部162(图11A)中显示移动操作部162a和执行操作部162b中的至少任一操作部的状况的情况下,预先设定的规定条件成立,识别显示45a被显示。此外,在图3中,作为识别显示45a,示出了记载有“!”的情况,但是识别显示45a的内容不限定于此。例如,也可以设为显示数字。

[0100] 图4A是说明己方角色确认画面50的一例的图。当由玩家操作(点击)了菜单条41的己方角色确认画面选择操作部41b时,图4A所示的己方角色确认画面50被显示于显示器26。在己方角色确认画面50中,显示与同玩家ID相关联的己方角色ID对应的全部己方角色的图像。

[0101] 也就是说,在己方角色确认画面50中,显示玩家所拥有的全部己方角色。此外,关于己方角色ID,针对每个己方角色赋予不同的ID。而且,当玩家通过例如扭蛋抽选等获得了新的己方角色时,对该玩家的玩家ID关联所获得的己方角色的己方角色ID。

[0102] 针对己方角色,相对应地存储有星(级别)、经验值以及水平。在后述的战斗游戏中胜利了的情况下或者在使用了规定的道具的情况下,经验值上升。水平是与经验值对应地设定的,每当经验值达到规定值时水平上升。此外,针对各己方角色设定了水平的上限值,水平仅在到上限值为止的范围内上升。

[0103] 另外,针对己方角色,基于星(级别)和水平设定了生命值、攻击力、防御力等战斗力的基础值。己方角色的战斗力越高,则玩家能够使战斗游戏越有利地进展。另外,星(级别)越增长,另外,水平越高,则针对己方角色设定的各基础值越上升。

[0104] 在己方角色确认画面50中,能够对己方角色装备(设定)武器、防具这样的装备品。针对各装备品,设定了针对攻击力和防御力等的加算值。当装备了装备品时,对上述的基础值加上各装备品的加算值,从而能够提高己方角色的战斗力。与这些武器、防具这样的装备品有关的信息也与己方角色ID相关联而构成为玩家信息的一部分。

[0105] 图4B是说明故事画面60的一例的图。当由玩家操作(点击)了菜单条41的故事画面选择操作部41c时,图4B所示的故事画面60被显示于显示器26。如图4B所示,在故事画面60显示菜单条41、头部显示区域42、主线故事选择操作部61以及角色故事选择操作部62。

[0106] 当由玩家操作(点击)了故事画面60中的主线故事选择操作部61时,未图示的主线故事画面被显示于显示器26。在主线故事画面中,显示根据后述的“主线关卡”的进度而开放的多个主线故事。当玩家使后述的“主线关卡”逐渐进展从而开放了新的主线故事时,玩家能够从未图示的主线故事画面阅览已开放的主线故事。

[0107] 另外,当操作(点击)了图4A所示的故事画面60中的角色故事选择操作部62时,根据己方角色的亲密度而开放的角色故事(未图示)被显示于显示器26。

[0108] 此外,在后述的战斗游戏中胜利了的情况下或者使用了规定的道具的情况下,己方角色的亲密度上升。每当亲密度达到规定值时,亲密度的级别上升。此外,针对己方角色设定有亲密度的级别的上限值,级别仅在到上限值为止的范围内上升。当己方角色的亲密度上升到上限值时,针对该己方角色的全部角色故事开放。而且,当开放了新的角色故事

时,玩家能够从未图示的角色故事画面阅览已开放的角色故事。

[0109] 图4C是说明关卡画面70的一例的图。当由玩家操作(点击)了菜单条41的关卡画面选择操作部41d时,图4C所示的关卡画面70被显示于显示器26。在关卡画面70显示菜单条41、头部显示区域42以及记载有所提供的游戏的类别的多个游戏类别选择操作部71。这里提供了5种游戏,显示有6个游戏类别选择操作部71。

[0110] 如图4C所示,游戏类别选择操作部71包括记载为“主线关卡”的主线关卡选择操作部71a。另外,游戏类别选择操作部71包括记载为“地下城战斗”的地下城战斗选择操作部71c。另外,游戏类别选择操作部71包括记载为“探索战斗”的探索战斗选择操作部71d。另外,游戏类别选择操作部71包括记载为“1对1战斗”的1对1战斗选择操作部71e。另外,游戏类别选择操作部71包括记载为“3对3战斗”的3对3战斗选择操作部71f。

[0111] 当由玩家操作(点击)了主线关卡选择操作部71a时,主线关卡画面72(后述的图5A)被显示于显示器26。

[0112] 另外,当由玩家操作(点击)了地下城战斗选择操作部71c时,未图示的地下城战斗画面被显示于显示器26。

[0113] 另外,当由玩家操作(点击)了探索战斗选择操作部71d时,未图示的探索战斗画面被显示于显示器26。

[0114] 另外,当操作(点击)了1对1战斗选择操作部71e时,未图示的1对1战斗画面被显示于显示器26。

[0115] 另外,当操作(点击)了3对3战斗选择操作部71f时,未图示的3对3战斗画面被显示于显示器26。

[0116] 此外,根据游戏的类别,有时设定有开放条件。作为开放条件,例如可例举玩家水平为规定值以上、完成(clear)了其它规定的游戏等。另外,多个游戏(层或轮次)属于各游戏的类别。针对这些游戏也分别设定有开放条件。而且,当满足了开放条件时,玩家信息中包含的游戏开放信息被更新。

[0117] 在玩家终端1中,基于游戏开放信息来判定游戏是否已被开放,仅满足了开放条件的游戏的游戏类别选择操作部71受理玩家的操作(点击)。因此,玩家仅能够玩满足了开放条件的游戏。

[0118] 当由玩家操作(点击)了图4B所示的关卡画面70中的主线关卡选择操作部71a时,用于执行“主线关卡”的主线关卡画面72(后述的图5A)被显示于显示器26。

[0119] 图5A是说明主线关卡画面72的一例的图。图5B是说明主线关卡选择画面74的一例的图。图5C是说明小队选择画面77的一例的图。

[0120] 在主线关卡画面72显示菜单条41、头部显示区域42以及用于选择属于主线关卡的多个战斗游戏(层)的主线关卡操作部73。

[0121] 在主线关卡操作部73还一并显示有各个战斗游戏的完成信息。完成信息例如用3个星表示。在属于主线关卡的战斗游戏中,当完成(clear)了该战斗游戏时,根据在完成(clear)时生命值变为0的己方角色的数量来获得星。例如,在生命值变为0的己方角色1个都没有的情况下,获得3个星。另外,例如,在生命值变为0的己方角色为1个的情况下,获得2个星。另外,例如,在生命值变为0的己方角色为2个以上的情况下,获得1个星。

[0122] 在图5A的例子中,在“1-1”的战斗游戏中获得了3个星,在“1-2”的战斗游戏中获得

了2个星,在“1-3”的战斗游戏中获得了1个星。另外,在“1-4”的战斗游戏中,1个星都没获得,以告知该战斗游戏尚未完成(clear)。

[0123] 此外,在主线关卡中,作为开放条件,设定了完成(clear)前一个战斗游戏。例如,在图5A的例子中,到“1-3”的战斗游戏为止都已完成(clear),因此“1-4”的战斗游戏被开放,但是“1-4”的战斗游戏之后(未图示的“1-5”以后)的战斗游戏未开放。

[0124] 当在主线关卡画面72中操作(点击)了例如“1-4”的战斗游戏的主线关卡操作部73时,图5B所示的主线关卡选择画面74被显示于显示器26。在主线关卡选择画面74中显示有在该战斗游戏中出场的敌方角色、在该战斗游戏中能够获得的道具(报酬)。

[0125] 另外,在主线关卡选择画面74显示消耗体力来挑战了战斗游戏的情况下的消耗后的体力。这里,显示从当前的体力260消耗体力而变化为252。

[0126] 另外,在主线关卡选择画面74显示用于挑战该战斗游戏的记载为“挑战”的挑战操作部75和用于使与当前正在显示的画面对应的处理中止的记载为“取消”的取消操作部76。

[0127] 当操作(点击)了取消操作部76时,图5A所示的主线关卡画面72被显示于显示器26,对所选择的“1-4”的战斗游戏的挑战中止。

[0128] 另一方面,当操作(点击)了挑战操作部75时,图5C所示的小队选择画面77被显示于显示器26。在小队选择画面77显示玩家所拥有的全部己方角色,并且在下方显示用于显示已选择的己方角色的已选择己方角色显示区域78。

[0129] 另外,在小队选择画面77显示取消操作部76和记载为“战斗开始”的战斗开始操作部79。

[0130] 当玩家在小队选择画面77中操作(点击)了所显示的己方角色时,被进行了操作(点击)的己方角色被显示于已选择己方角色显示区域78。也就是说,在这里选择与玩家ID相关联的多个己方角色ID中的、用于在战斗游戏中使用(用于决定小队)的己方角色ID。通过由玩家选择出多个己方角色来编组小队。此外,在小队的编组中,不能重复设定同一己方角色。

[0131] 当小队编组完成且操作(点击)了战斗开始操作部79时,战斗游戏开始,在显示器26中显示战斗游戏画面80。

[0132] 图6A是说明战斗游戏画面80的一例的图。图6B是说明第一结果画面83的一例的图。图6C是说明第二结果画面85的一例的图。在战斗游戏期间,如图6A所示,显示战斗游戏画面80。在战斗游戏画面80中,己方角色和敌方角色被显示于显示器26。己方角色通过计算机控制来进行动作,对敌方角色造成伤害,或者从敌方角色受到伤害。另外,敌方角色通过计算机控制来进行动作,对己方角色造成伤害,或者从己方角色受到伤害。

[0133] 当敌方角色被赋予了伤害值时,从敌方角色的生命值减去伤害值。同样地,当己方角色被赋予了伤害值时,从己方角色的生命值减去伤害值。当全部敌方角色的生命值变为0时,玩家胜利(完成),当全部己方角色的生命值变为0时(败北时),玩家败北。

[0134] 这里,如图6A所示,在战斗游戏画面80的下部设置有己方角色显示区域81。在己方角色显示区域81显示每个己方角色的生命值81a和绝招进度条81b。绝招进度条81b在己方角色从敌方角色受到伤害或者对敌方角色造成伤害时上升。而且,当绝招进度条81b达到了预先决定的最大值时,该己方角色能够使用绝招。绝招对敌方角色赋予的伤害值比通常的攻击对敌方角色赋予的伤害值大,或者使己方角色的生命值恢复,或者对敌方角色赋予特

殊效果。

[0135] 这里,关于使用绝招的方法,设置有2个模式。一个是由玩家操作(点击)己方角色显示区域81中显示的、绝招进度条81b达到了最大值的己方角色的方法。另一个是,当在自动发动状态下绝招进度条81b达到了最大值时通过计算机控制来使己方角色使用绝招的方法。此外,在战斗游戏画面80显示有自动选择操作部82,玩家能够通过操作自动选择操作部82来切换自动发动状态或手动发动状态。当在手动发动状态下操作(点击)了自动选择操作部82时,成为自动地使用绝招的自动发动状态。另外,当在自动发动状态下操作(点击)了自动选择操作部82时,成为手动地使用绝招的手动发动状态。此外,即使在自动发动状态下,当在绝招进度条81b达到了最大值且未通过计算机控制使用绝招的状态下由玩家操作(点击)了己方角色时,也能使用绝招。

[0136] 而且,当战斗游戏正常地结束(正常结束)时,如图6B所示,第一结果画面83被显示于显示器26。作为一例,图6B中示出了己方角色胜利时的第一结果画面83。

[0137] 在第一结果画面83显示战斗游戏的游戏结果信息的至少一部分。另外,在第一结果画面83显示记载为“下一步”的下一步操作部84。

[0138] 当操作(点击)了下一步操作部84时,图6C所示的第二结果画面85被显示于显示器26。

[0139] 在第二结果画面85显示战斗游戏的游戏结果信息的至少一部分。另外,在第二结果画面85显示记载为“下一步”的下一步操作部86。另外,当操作(点击)了下一步操作部86时,显示器26的显示从战斗画面切换为通常画面。也就是说,第一结果画面83和第二结果画面85是战斗画面的一部分。在本实施方式中,当操作(点击)了下一步操作部86时,图5A所示的主线关卡画面72被显示于显示器26。

[0140] 此外,游戏结果信息包含己方角色的己方角色ID(小队)。另外,游戏结果信息包含敌方角色的敌方角色ID。另外,游戏结果信息包含战斗结束时的己方角色及敌方角色的残存状况信息(在战斗游戏结束时生命值是否为0)。另外,游戏结果信息包含所给予的伤害值(合计值)。另外,游戏结果信息包含玩家操作信息(手动发动状态或自动发动状态)。另外,游戏结果信息包含战斗日志ID。另外,游戏结果信息包含战斗游戏的类别信息(主线关卡、公会战斗等)。另外,游戏结果信息包含与战斗游戏的每个类别相关联的信息(完成信息、战斗游戏的层等)。另外,游戏结果信息包含被赋予的道具信息等。

[0141] 此外,在战斗游戏从开始到结束为止均为自动发动状态且未通过玩家的手动使用绝招的情况下为自动发动状态,在此以外的情况下为手动发动状态。另外,针对每个战斗游戏唯一地赋予战斗日志ID。另外,与战斗游戏的每个类别相关联的信息为按战斗游戏的每个类别而不同的内容。

[0142] 另外,如上述的图5B所示,在主线关卡选择画面74显示玩家所拥有的券的张数(与玩家ID相关联的券的张数),并且设置有券使用操作部74a、减少操作部74b以及增加操作部74c。

[0143] 这些券使用操作部74a、减少操作部74b以及增加操作部74c仅对作为完成信息获得了3个星的战斗游戏有效,在作为完成信息未获得3个星的战斗游戏中不能操作。

[0144] 在券使用操作部74a、减少操作部74b以及增加操作部74c有效的情况下,每当操作(点击)了增加操作部74c时,券使用操作部74a中记载的字符以如“使用2张”、“使用3张”那

样每次增加1张的方式显示。另外,每当操作(点击)了减少操作部74b时,券使用操作部74a中记载的字符以如“使用2张”、“使用1张”那样每次减少1张的方式显示。

[0145] 而且,例如,在券使用操作部74a中记载的字符变为了“使用5张”的情况下,当操作(点击)了券使用操作部74a时,决定消耗5张券和50体力。

[0146] 然后,图5C所示的小队选择画面77中的小队的创建和图6A所示的战斗游戏画面80中的战斗游戏的执行被省略(跳过)。由此,视为完成了全部(5次的)战斗游戏,并且集中显示5次的战斗游戏中所获得的道具。

[0147] 像这样,通过消耗券来省略作为完成信息获得了3个星的战斗游戏,视为完成了战斗游戏。由此,玩家能够缩短时间地收集道具。

[0148] 另外,如上所述,当由玩家操作(点击)了地下城战斗选择操作部71c时,用于执行“地下城战斗”的未图示的地下城战斗画面被显示于显示器26。在地下城战斗中,玩家在预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)能够玩1次从多个地下城中选择出的1个地下城。

[0149] 各个地下城由多个层构成,是以打倒存在于各层的敌方角色并攻克存在于最上层的首领敌方角色为目标的单人游戏型内容。在各层设置有宝箱,执行与各层的敌方角色的战斗游戏。此外,所执行的战斗游戏的基本部分与主线关卡是同样的。

[0150] 另外,如上所述,地下城战斗中的战斗游戏是无需体力的消耗就能够玩的战斗游戏。

[0151] 而且,通过打倒各层的敌方角色,能够得到各种各样的报酬。另外,关于各个地下城,通过打倒存在于最上层的首领敌方角色,所选择的地下城完成(clear)。

[0152] 另外,多个地下城的难度互不相同。在本实施方式中,作为难度,包括“普通”、“困难”、“非常困难”、“极端”。而且,攻克的难度按“普通”<“困难”<“非常困难”<“极端”<“极端II”<“极端III”<“极端IV”的顺序提高。各地下城其开放条件根据难度而不同,分别通过完成特定的“主线关卡”而被开放。

[0153] 在本实施方式中,针对完成(clear)了的地下城,从下次开始允许使用跳过功能。当使用跳过功能时,玩家能够省略与地下城中的各层的敌方角色及首领敌方角色的战斗游戏的执行就得到报酬。

[0154] 另外,如上所述,当由玩家操作(点击)了探索战斗选择操作部71d时,用于执行“探索战斗”的未图示的探索战斗画面被显示于显示器26。在本实施方式中,设置有多个探索类别的探索战斗。具体而言,作为多个探索类别,设置有第一探索战斗和第二探索战斗。

[0155] 在第一探索战斗中,执行与敌方角色的战斗游戏。当在战斗游戏中胜利时,玩家能够获得作为报酬的“药水”,该“药水”是用于使己方角色的经验值上升的道具。此外,所执行的战斗游戏的基本部分与主线关卡是同样的。

[0156] 另外,在第二探索战斗中,执行与敌方角色的战斗游戏。当在战斗游戏中胜利时,玩家能够获得作为报酬的第一通货。此外,所执行的战斗游戏的基本部分与主线关卡是同样的。

[0157] 另外,在本实施方式中,玩家在针对每个探索类别分别预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)能够玩规定次数(例如,2次)。

[0158] 在第一探索战斗和第二探索战斗中设置有难度各不相同的多个层。玩家能够选择

任一层来玩与所选择的层对应的战斗游戏。此外,所执行的战斗游戏的基本部分与主线关卡是同样的。

[0159] 另外,如上所述,探索战斗中的战斗游戏是无需体力的消耗就能够玩的战斗游戏。

[0160] 另外,在本实施方式中,针对完成(clear)了的探索战斗,从下次开始允许通过消耗跳过券来使用跳过功能。当使用跳过功能时,玩家能够省略探索战斗中的战斗游戏的执行就得到报酬。

[0161] 另外,如上所述,当由玩家操作(点击)了1对1战斗选择操作部71e时,用于执行“1对1战斗”的未图示的1对1战斗画面被显示于显示器26。

[0162] 1对1战斗是与同其他玩家ID预先关联的1对1用的小队进行对战的战斗游戏。即,各玩家预先设定了1对1用的小队。

[0163] 在未图示的1对1战斗画面显示多个其他玩家的小队,玩家选择要与之进行对战的小队。另外,与主线关卡同样地,玩家决定自己的小队并使战斗游戏开始。此外,在1对1战斗的战斗游戏中,除了被预先设定为玩家无法切换自动状态和手动状态以外,所执行的战斗游戏的基本部分与主线关卡是同样的。

[0164] 另外,在未图示的1对1战斗画面中,玩家能够领取每隔一定期间生产的规定的游戏内通货(1对1战斗币)。例如,每隔1小时生产规定数量的1对1战斗币,所生产出的1对1战斗币在未图示的1对1战斗画面中被逐渐蓄积。玩家能够使用1对1战斗币来购买规定的道具。

[0165] 此外,针对在未图示的1对1战斗画面中蓄积的1对1战斗币的数量设置有上限值。在所蓄积的1对1战斗币的数量达到了上限值的情况下,在直到玩家领取了1对1战斗币为止的期间,不再新生产1对1战斗币。因此,期望在达到上限值之前领取所蓄积的1对1战斗币。即,要求玩家进行定期地领取1对1战斗币的游戏内作业。

[0166] 此外,在未蓄积1对1战斗币的情况下,玩家无法领取1对1战斗币。换言之,可以说针对领取1对1战斗币的次数设置有限制(例如,1天最多24次)。

[0167] 另外,如上所述,当由玩家操作(点击)了3对3战斗选择操作部71f时,用于执行“3对3战斗”的未图示的3对3战斗画面被显示于显示器26。

[0168] 3对3战斗是与同其他玩家ID预先关联的3对3用的3个小队进行对战的战斗游戏。即,各玩家预先设定了3对3用的3个小队。

[0169] 在未图示的3对3战斗画面显示多个其他玩家的小队,玩家选择要与之进行对战的小队。另外,玩家选择3个自己的小队来进行对战。此外,在3对3战斗的战斗游戏中,除了预先设定为玩家无法切换自动状态和手动状态以外,所执行的战斗游戏的基本部分与主线关卡是同样的。

[0170] 另外,在未图示的3对3战斗画面中,玩家能够领取每隔一定期间生产的规定的游戏内通货(3对3战斗币)。例如,每隔1小时生产规定数量的3对3战斗币,所生产出的3对3战斗币在未图示的3对3战斗画面中被逐渐蓄积。玩家能够使用3对3战斗币来购买规定的道具。

[0171] 此外,针对在未图示的3对3战斗画面中蓄积的3对3战斗币的数量设置有上限值。在所蓄积的3对3战斗币的数量达到了上限值的情况下,在直到玩家领取了3对3战斗币为止的期间,不再新生产3对3战斗币。因此,期望在达到上限值之前领取所蓄积的3对3战斗币。

即,要求玩家进行定期地领取3对3战斗币的游戏内作业。

[0172] 此外,在未蓄积3对3战斗币的情况下,玩家无法领取3对3战斗币。换言之,可以说针对领取3对3战斗币的次数设置有限制(例如,1天最多24次)。

[0173] 另外,如上所述,当由玩家操作(点击)了主画面40(图3)的公会房间画面选择操作部41e时,未图示的公会房间画面被显示于显示器26。玩家能够在公会房间画面中自由地配置玩家所拥有的喜爱的己方角色来享受己方角色的各种行动。

[0174] 另外,玩家能够在公会房间画面中配置家具。家具中存在具有能够使游戏有利地进展的特殊效果的家具。例如,家具包括药水生产家具、体力生产家具、跳过券生产家具、第一通货生产家具。

[0175] 药水生产家具每隔一定期间生产药水。如上所述,药水在要使己方角色的经验值增加时被使用。例如,每隔1小时生产规定数量的药水,所生产出的药水在药水生产家具中被逐渐蓄积。玩家能够通过点击配置于公会房间画面的药水生产家具,来获取从药水生产家具生产出的药水。

[0176] 此外,在未蓄积药水的情况下,玩家无法领取药水。换言之,可以说针对领取药水的次数设置有限制(例如,1天最多24次)。

[0177] 另外,体力生产家具每隔一定期间生产体力。例如,每隔1小时生产规定数量的体力,所生产出的体力在体力生产家具中被逐渐蓄积。玩家通过点击配置于公会房间画面的体力生产家具,来获取从体力生产家具生产出的体力,由此能够使玩家的体力恢复。

[0178] 此外,在未蓄积体力的情况下,玩家无法领取体力。换言之,可以说针对领取体力的次数设置有限制(例如,1天最多24次)。

[0179] 另外,跳过券生产家具每隔一定期间生产跳过券。例如,每隔1小时生产规定数量的跳过券,所生产出的跳过券在跳过券生产家具中被逐渐蓄积。玩家能够通过点击配置于公会房间画面的券生产家具,来获取从跳过券生产家具生产出的跳过券。

[0180] 此外,在未蓄积跳过券的情况下,玩家无法领取跳过券。换言之,可以说针对领取跳过券的次数设置有限制(例如,1天最多24次)。

[0181] 另外,第一通货生产家具每隔一定期间生产第一通货。例如,每隔1小时生产规定数量的第一通货,所生产出的第一通货在第一通货生产家具中被逐渐蓄积。玩家能够通过点击配置于公会房间画面的第一通货生产家具,来获取从第一通货生产家具生产出的第一通货。

[0182] 此外,针对由药水生产家具、体力生产家具、跳过券生产家具以及第一通货生产家具生产并蓄积的各个生产物设置有能够蓄积的数量的上限值。在所蓄积的生产物的数量达到了上限值的情况下,在直到玩家领取了达到上限值的生产物为止的期间,不再新生产该生产物。因此,期望在达到上限值之前领取所蓄积的生产物。即,要求玩家进行定期地领取生产物的游戏内作业。

[0183] 此外,在未蓄积第一通货的情况下,玩家无法领取第一通货。换言之,可以说针对领取第一通货的次数设置有限制(例如,1天最多24次)。

[0184] 图7是说明扭蛋画面100的一例的图。如上所述,当由玩家操作(点击)了菜单条41的扭蛋画面选择操作部41f时,图7所示的扭蛋画面100被显示于显示器26。

[0185] 在本实施方式中,作为扭蛋类别,设置有能够获得道具的“普通扭蛋”和能够获得

己方角色的“精选扭蛋”、“白金扭蛋”。如图7所示,在扭蛋画面100的上部显示扭蛋类别选择条101。在扭蛋类别选择条101显示记载为“普通”的普通扭蛋画面操作部101a、记载为“白金”的白金扭蛋选择操作部101b以及记载为“精选”的精选扭蛋选择操作部101c。

[0186] 如图7所示,在扭蛋画面100中,为了能够识别处于选择中的扭蛋类别,与处于选择中的扭蛋类别对应的操作部被强显示。

[0187] 当由玩家操作(点击)了白金扭蛋选择操作部101b时,与“白金扭蛋”对应的未图示的白金扭蛋画面被显示于显示器26。

[0188] 另外,当由玩家操作(点击)了精选扭蛋选择操作部101c时,与“精选扭蛋”对应的未图示的精选扭蛋画面被显示于显示器26。

[0189] 在能够获得己方角色的扭蛋类别中,能够通过消耗规定量的第二通货来接受抽选。另外,在各个扭蛋类别中,成为抽选对象的己方角色和各己方角色的抽选概率(中选概率)中的至少一方互不相同。

[0190] 另外,当由玩家操作(点击)了普通扭蛋画面操作部101a时,与“普通扭蛋”对应的图7所示的扭蛋画面100被显示于显示器26。

[0191] 在本实施方式中,关于“普通扭蛋”,在预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)能够2次无偿地获得道具。具体而言,例如,在05:00~11:59的期间能够1次无偿地获得道具,在12:00~次日04:59的期间能够1次无偿地获得道具。

[0192] 在服务器1000中按每个扭蛋类别存储有设定有道具或己方角色的抽选概率的抽选表、以及举办期间信息(表示能够参照该抽选表的期间的信息),参照所选择出的扭蛋类别的抽选表来进行抽选(扭蛋)。

[0193] 另外,如图7所示,在扭蛋画面100显示用于执行抽选的抽选操作部102。当由玩家操作(点击)了抽选操作部102时,在服务器1000中,参照对应的抽选表来进行抽选。而且,通过抽选决定出的道具或己方角色被赋予给玩家。

[0194] 另外,如上所述,当由玩家操作(点击)了主画面40(图3)的商店画面选择操作部43a时,显示能够购买道具的通常商店画面110(图8A)。图8A是说明通常商店画面110的一例的图。图8B是说明限定商店画面120的一例的图。

[0195] 如图8A所示,在通常商店画面110显示记载为“通常”的通常选择操作部111。另外,在通常商店画面110中,显示多个道具购买显示区域112。在道具购买显示区域112设置有可购买的道具、为了购买该道具所需要的第一通货以及用于购买的购买操作部113。

[0196] 当由玩家操作(点击)了购买操作部113时,能够购买设置有该购买操作部113的道具购买显示区域112中显示的道具。

[0197] 此外,在通常商店画面110中显示的道具购买显示区域112中,在预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间),道具的内容以规定的周期替换或者变为能够再次购买。

[0198] 另外,当上述的各战斗游戏完成时,在服务器1000中,通过抽选来决定是否使限定商店出现。另外,在服务器1000中,在进行了使限定商店出现的决定的情况下,决定在限定商店中可购买的道具。

[0199] 此外,针对限定商店在预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)能够出现的次数设置有上限值(例如,5次)。但是,也可以不设定限定商店能够出现的次数的上限值。另外,出现了的限定商店在预先设定的时机(例如,每天5:00)关闭。此外,也可以是,能

够根据玩家的操作来在预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)的任意的时机将出现了的限定商店关闭。

[0200] 在决定了使限定商店出现的情况下,能够显示图8B所示的限定商店画面120。如图8B所示,在限定商店画面120显示通常选择操作部111,并且显示记载为“限定”的限定选择操作部121。

[0201] 而且,如图8B所示,在限定商店画面120也显示多个道具购买显示区域122。但是,在限定商店画面120中,能够购买至少有一部分与通常商店画面110中的道具不同的道具。

[0202] 图9A是说明第一通货购买画面130的一例的第一图。图9B是说明第一通货购买画面130的一例的第二图。如上所述,当由玩家操作(点击)了主画面40(图3)的第一通货购买画面操作部42c时,第一通货购买画面130被显示于显示器26。

[0203] 如图9A所示,在第一通货购买画面130显示购买操作部131。当由玩家操作(点击)了购买操作部131时,玩家能够消耗规定数量的第二通货来获得(购买)第一通货。另外,在本实施方式中,在进行了第一通货的购买的情况下,道具(例如,跳过券)作为赠品被赋予给玩家。

[0204] 另外,如图9A所示,在第一通货购买画面130显示购买历史记录显示部132。如图9B所示,在购买历史记录显示部132中,一览显示在预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)购买过的第一通货的购买历史记录133。此外,在本实施方式中,对在预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)购买第一通货的购买次数设置有限制(例如,70次)。

[0205] 在本实施方式中,当由玩家操作(点击)了购买操作部131时,在服务器1000中,进行玩家所拥有的第二通货的减算。另外,所购买的第一通货被赋予给玩家。

[0206] 另外,进行作为赠品赋予给玩家的道具的抽选。而且,通过抽选决定出的道具被赋予给玩家。如图9B所示,在购买历史记录133显示所消耗的第二通货的量、所购买的第一通货的量以及被赋予的赠品的道具。

[0207] 另外,如图9A、图9B所示,在第一通货购买画面130显示记载为“取消”的取消操作部134。当由玩家操作(点击)了取消操作部134时,显示器26中的第一通货购买画面130的显示结束。

[0208] 另外,如上所述,当操作(点击)了主画面40(图3)的公会画面选择操作部43b时,未图示的公会画面被显示于显示器26。在本实施方式中,玩家能够所属于被称为公会的团体。在本实施方式中,属于同一公会的玩家(公会成员)能够从其他公会成员处暂时借用能够在战斗游戏中使用的支援角色(己方角色)。

[0209] 另外,玩家能够在游戏内与所属于公会的其他玩家进行交流。例如,玩家能够对所属于公会的其他玩家发送表示好感、共情的“点赞”。在本实施方式中,从其他玩家收到了“点赞”的玩家能够获得规定的道具来作为报酬。此外,对在预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)能够执行“点赞”的发送的次数设置有限制(例如,1次)。

[0210] 图10A是说明每日任务画面140的一例的图。如上所述,当操作(点击)了主画面40(图3)的任务画面选择操作部43c时,图10A所示的每日任务画面140被显示于显示器26。

[0211] 在本实施方式中,对玩家委任所谓的每日任务。玩家能够通过在预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)达成作为每日任务委任的规定的游戏内作业来获得规定的特别待遇(报酬)。

[0212] 如图10A所示,在每日任务画面140显示菜单条41。另外,在每日任务画面140显示一览显示部141。

[0213] 在一览显示部141一览显示示出委任给玩家的每日任务的任务显示部142。此外,玩家能够通过对一览显示部141进行滑动操作来确认全部任务显示部142。

[0214] 在本实施方式中,作为每日任务,例如对玩家委任了在12:00~4:59的期间进行登录、在18:00~04:59的期间进行登录、完成10次主线关卡、完成20次主线关卡、完成4次探索战斗、完成1次地下城战斗、玩1次1对1战斗、玩1次3对3战斗、执行1次普通扭蛋、对公会成员发送“点赞”等游戏内作业来作为每日任务。

[0215] 如图10A所示,在各个任务显示部142显示上述的每日任务。另外,如图10A所示,在与未达成的每日任务对应的任务显示部142显示记载为“挑战”的挑战操作部142a。

[0216] 当由玩家操作(点击)了挑战操作部142a时,用于执行对应的未达成的每日任务的画面(称为执行画面)被显示于显示器26。

[0217] 作为执行画面,具体而言,上述那样的己方角色确认画面50(图4A)、关卡画面70(图4C)、主线关卡画面72(图5A)、公会房间画面(未图示)、扭蛋画面100(图7)、第一通货购买画面130(图9A)、1对1战斗画面(未图示)、3对3战斗画面(未图示)、地下城战斗画面(未图示)、探索战斗画面(未图示)、通常商店画面110(图8A)、限定商店画面120(图8B)被显示于显示器26。

[0218] 另外,在与已达成的每日任务对应的任务显示部142显示记载为“领取”的领取操作部142b。当由玩家操作(点击)了领取操作部142b时,后述的报酬领取画面150(图10B)被显示于显示器26,玩家能够领取与已达成的每日任务对应的报酬。

[0219] 图10B是说明报酬领取画面150的一例的图。如图10B所示,在报酬领取画面150一览显示与已达成的每日任务对应的报酬。

[0220] 另外,如图10B所示,在报酬领取画面150显示记载为“关闭”的关闭操作部151。而且,当由玩家操作(点击)了关闭操作部151时,报酬领取画面150的显示结束。

[0221] 另外,如图10A所示,与完成了报酬的领取的每日任务对应的任务显示部142被灰化显示。

[0222] 另外,如图10A所示,在每日任务画面140显示记载为“批量领取”的批量领取操作部143。当由玩家操作(点击)了批量领取操作部143时,玩家能够成批地领取与已达成的每日任务对应的全部报酬。

[0223] 在本实施方式中,能够通过每日任务的达成来获得报酬的权利在每天的同一时刻(例如,5:00)被重置。因而,玩家能够通过每天达成每日任务来反复获得报酬。像这样,每日任务对玩家给予玩游戏的动机。

[0224] 另一方面,如上所述,在每日任务中委任大量的游戏内作业。另外,玩家进行没有在每日任务中委任但是被推荐惯例性地每天进行的游戏内作业。像这样,被推荐惯例性地每天进行的游戏内作业例如是1天中的执行次数被限制但是能够比其它内容更高效地得到道具、游戏内通货、经验值的内容(例如,探索战斗、地下城战斗、购买第一通货等)的游戏内作业。

[0225] 像这样,玩家的作业量增多,因此存在如下担忧:游戏内作业的进展状况的管理、玩家的操作变得繁杂,从而玩家的玩游戏欲望降低。另外,存在如下担忧:为了每天执行全

部游戏内作业而需要较多的时间,玩家会感到厌烦,从而玩家的玩游戏欲望降低。

[0226] 因此,在本实施方式中,针对在每日任务中委任的游戏内作业、惯例性地每天进行的游戏内作业,设置有能够进行管理的通知功能。另外,在本实施方式中,针对在每日任务中委任的游戏内作业、惯例性地每天进行的游戏内作业,设置有用于简化执行的自动执行功能。通过这些功能,能够提高玩家的便利性,能够抑制玩家的玩游戏欲望降低的担忧。

[0227] 图11A是说明预定表画面160的一例的第一图。如上所述,当由玩家操作(点击)了主画面40(图3)的预定表画面选择操作部45时,预定表画面160被显示于显示器26。另外,在预先设定的显示条件下成立的情况下,预定表画面160被显示于显示器26。

[0228] 在本实施方式中,在游戏应用程序启动之后主画面40最初被显示于显示器26的情况下,设为预先设定的显示条件成立,预定表画面160被显示于显示器26。此外,也可以是,在未图示的菜单画面中,玩家能够任意地设定预定表画面160的显示时机、显示频度。

[0229] 如图11A所示,在预定表画面160显示记载为“通知设定”的通知设定操作部161。当由玩家操作(点击)了通知设定操作部161时,后述的通知设定画面170(图11B)被显示于显示器26。

[0230] 图11B是说明通知设定画面170的一例的图。如图11B所示,在通知设定画面170显示通知设定内容显示171。在通知设定内容显示171一览显示能够设为通知功能的适用对象的游戏内作业。此外,玩家能够通过对通知设定内容显示171进行滑动操作来确认能够设为通知功能的适用对象的全部游戏内作业。

[0231] 图12是说明通知设定内容显示171的一例的图。在本实施方式中,根据能够设为通知功能的适用对象的游戏内作业的内容,大致分为通知系统和执行系统。具体而言,在本实施方式中,仅能够使用通知功能的游戏内作业被分类到通知系统。另外,能够使用通知功能和自动执行功能这两者的游戏内作业被分类到执行系统。

[0232] 另外,在本实施方式中,执行系统包括第一执行系统、第二执行系统以及第三执行系统。具体而言,主要伴有战斗游戏的执行的游戏内作业被分类到第一执行系统。另外,主要伴有使用了游戏内通货的购买作业的游戏内作业被分类到第二执行系统。另外,不伴有战斗游戏的执行而伴有任意道具、游戏内通货的领取作业的游戏内作业被分类到第三执行系统。

[0233] 具体而言,通知系统中包括图12的(1)讨伐1只“非常困难”的活动首领这样的游戏内作业、(2)在通常商店中购买道具这样的游戏内作业、(3)在限定商店中购买道具这样的游戏内作业、(7)玩1次1对1战斗这样的游戏内作业、(9)玩1次3对3战斗这样的游戏内作业。

[0234] 针对通知系统中包括的游戏内作业,玩家能够设定记载为“通知开启”的勾选框和记载为“通知关闭”的勾选框中的任一项目。而且,被设定为“通知开启”的游戏内作业在预定表画面160中被显示(通知)。另一方面,被设定为“通知关闭”的游戏内作业在预定表画面160中不被显示(通知)。

[0235] 另外,如图12所示,针对图12的(2)在通常商店中购买道具这样的游戏内作业,还设置有图12的(2a)所示的详细的设定项目。

[0236] 具体而言,能够设定:在通常商店中玩家可购买的商品存在1个以上的情况下进行通知、或者在玩家可购买的规定的商品存在1个以上的情况下进行通知、或者在玩家可购买的其它规定的商品存在1个以上的情况下进行通知。

[0237] 另外,如图12所示,针对图12的(3)在限定商店中购买道具这样的游戏内作业,还设置有图12的(3a)所示的详细的设定项目。

[0238] 具体而言,能够设定:在限定商店中玩家可购买的商品存在1个以上的情况下进行通知、或者在玩家可购买的规定的商品存在1个以上的情况下进行通知、或者在玩家可购买的其它规定的商品存在1个以上的情况下进行通知。

[0239] 另外,第一执行系统中包括图12的(4)完成1次地下城战斗这样的游戏内作业、(5)完成2次第一探索战斗这样的游戏内作业、(6)完成2次第二探索战斗这样的游戏内作业。

[0240] 针对第一执行系统中包括的游戏内作业,玩家能够设定记载为“执行”的勾选框、记载为“通知开启”的勾选框以及记载为“通知关闭”的勾选框中的任一项目。

[0241] 被设定为“执行”的游戏内作业在预定表画面160中被显示(通知),并且被允许使用自动执行功能。

[0242] 另外,被设定为“通知开启”的游戏内作业在预定表画面160中被显示(通知)。另外,被设定为“通知关闭”的游戏内作业在预定表画面160中不被显示(通知)。

[0243] 此外,如上所述,在本实施方式中,也可以设为,在针对地下城使用自动执行功能的情况下,针对允许使用跳过功能的地下城中的难度最高的地下城使用自动执行功能。同样地,也可以设为,在针对第一探索战斗和第二探索战斗使用自动执行功能的情况下,针对允许使用跳过功能的第一探索战斗和第二探索战斗中的难度最高的探索战斗使用自动执行功能。

[0244] 另外,如图12所示,针对图12的(4)完成1次地下城战斗这样的游戏内作业,还设置有图12的(4a)所示的详细的设定项目。

[0245] 具体而言,能够设定为在举办特殊地下城的期间例外地将设定变更为“执行”、“通知开启”以及“通知关闭”中的任一者。此外,特殊地下城是指地下城中的层的一种,仅在预先设定的期间内能够被玩家选择。

[0246] 另外,如上所述,在本实施方式中,示出了图12的(7)玩1次1对1战斗这样的游戏内作业和(9)玩1次3对3战斗这样的游戏内作业包括在通知系统中的情况,但是不限定于此。例如,也可以设为图12的(7)玩1次1对1战斗这样的游戏内作业和(9)玩1次3对3战斗这样的游戏内作业包括在第一执行系统中。在该情况下,在针对1对1战斗或3对3战斗使用自动执行功能的情况下,也可以设为无需玩家选择要与之进行对战的小队而使用自动执行功能。例如,也可以设为将能够对战的其他玩家中的最强的小队的其他玩家或最弱的小队的其他玩家自动地选择为对战对手。

[0247] 另外,第二执行系统中包括图12的(14)购买第一通货这样的游戏内作业。

[0248] 针对第二执行系统中包括的游戏内作业,玩家能够设定记载为“执行”的勾选框、记载为“通知开启”的勾选框以及记载为“通知关闭”的勾选框中的任一项目。

[0249] 另外,如图12所示,针对图12的(14)购买第一通货这样的游戏内作业,还设置有图12的(14a)和(14b)所示的详细的设定项目。具体而言,能够设定第一通货的购买次数的设定、以及购买第一通货时仅消耗无偿地获得的第二通货还是能够消耗无偿地获得的第二通货和有偿地获得的第二通货这两者。

[0250] 另外,第三执行系统中包括图12的(8)回收1对1战斗币这样的游戏内作业、(10)回收3对3战斗币这样的游戏内作业、(11)抽取普通扭蛋这样的游戏内作业、(12)对公会成员

“点赞”这样的游戏内作业、(13) 从公会房间领取道具这样的游戏内作业、(15) 领取活动每日任务报酬这样的游戏内作业、(16) 领取每日任务报酬这样的游戏内作业。

[0251] 针对第三执行系统中包括的游戏内作业,玩家能够设定记载为“执行”的勾选框、记载为“通知开启”的勾选框以及记载为“通知关闭”的勾选框中的任一项目。

[0252] 如上所述,在本实施方式中,在普通扭蛋中,例如,在05:00 ~ 11:59的期间能够1次无偿地获得道具,在12:00 ~ 次日04:59的期间能够1次无偿地获得道具。因此,如图12所示,针对图12的(11) 抽取普通扭蛋这样的游戏内作业,还设置有图12的(11a) 所示的详细的设计项目。

[0253] 具体而言,能够设定为,在预先设定的期间内(例如,5:00 ~ 次日4:59的期间)1次都没有利用过普通扭蛋的情况和能够利用普通扭蛋的情况中的任一情况下,在预定表画面160中进行显示(通知)。或者,能够设定为,在预先设定的期间内(例如,5:00 ~ 次日4:59的期间)1次都没有利用过普通扭蛋的情况和能够利用普通扭蛋的情况中的任一情况下,在预定表画面160中进行显示(通知),并且允许使用自动执行功能。

[0254] 此外,图12的(1) 讨伐1只“非常困难”的活动首领这样的游戏内作业和(15) 领取活动每日任务报酬这样的游戏内作业是针对在预先设定的期间内(例如,5:00 ~ 次日4:59的期间)变得能够执行的活动关卡的设定项目。

[0255] 玩家仅在预先设定的期间(例如,10天的期间)中能够玩活动关卡,省略详细的说明。在活动关卡中,玩家能够通过完成活动关卡的战斗游戏来获得首领战挑战券。而且,玩家能够通过消耗规定张数的首领战挑战券来执行与活动首领的战斗游戏。此外,活动关卡中的战斗游戏的基本部分与主线关卡是同样的。另外,针对上述那样的玩家仅在预先设定的期间(例如,10天的期间)中能够玩的游戏内内容(活动),也可以设为在举办该活动的期间中使上述通知系统包括参加活动这样的游戏内作业。

[0256] 这里,针对与活动首领的战斗游戏设置有多个等级的难度。而且,在本实施方式中,针对在预先设定的期间内(例如,5:00 ~ 次日4:59的期间)能够执行与高级的难度所对应的“非常困难”的活动首领的战斗游戏的次数设置有限制(例如,1次)。

[0257] 在本实施方式中,在举办活动关卡时的每日任务(在下面称为活动每日任务)中委任了1天执行1次与“非常困难”的活动首领的战斗游戏。即,玩家能够通过1天执行1次与“非常困难”的活动首领的战斗游戏,来达成活动每日任务,从而获得规定的特别待遇(报酬)。

[0258] 但是,针对图12的(1) 讨伐1只“非常困难”的活动首领这样的游戏内作业和(15) 领取活动每日任务报酬这样的游戏内作业,玩家能够在活动关卡的举办期间内和举办期间外双方进行设定内容的变更。但是,不论该设定的内容如何,在举办活动关卡的期间外,都不进行图12的(1) 讨伐1只“非常困难”的活动首领这样的游戏内作业和(15) 领取活动每日任务报酬这样的游戏内作业在通知对象显示部162中的显示。

[0259] 回到图11B,在通知设定画面170显示记载为“设定”的设定操作部172和记载为“取消”的取消操作部173。在由玩家操作(点击)了取消操作部134的情况下,显示器26中的通知设定画面170的显示结束,设定内容被废弃。

[0260] 另外,当玩家操作(点击)了设定操作部172时,对与通知设定内容显示171的各设定项目对应的勾选框的设定被保存。此时,在玩家终端1中,基于设定内容来生成通知对象设定信息,并向服务器1000发送该通知对象设定信息。

[0261] 另外,回到图11A,在预定表画面160设置有通知对象显示部162。在通知对象显示部162中,基于通知对象设定信息来一览显示被设定了“通知开启”或“执行”的设定项目。

[0262] 此外,针对被设定了“通知开启”的设定项目,对应显示记载为“移动”的移动操作部162a。当由玩家操作(点击)了移动操作部162a时,用于执行对应的游戏内作业的执行画面被显示于显示器26。

[0263] 另外,例如也可以设为,在由玩家操作(点击)了与“讨伐1只‘非常困难’的活动首领”这样的游戏内作业对应的移动操作部162a的情况下,将选择了与“非常困难”的活动首领的战斗游戏的状态的执行画面(规定执行画面)显示于显示器26。或者,还可以设为将设置有能够显示规定执行画面的操作部的执行画面(活动首页画面)显示于显示器26。

[0264] 另外,如图11A所示,在预定表画面160显示记载为“批量自动执行”的批量自动执行操作部163。当由玩家操作(点击)了批量自动执行操作部163时,与被设定了“执行”的设定项目对应的游戏内作业中的能够执行的游戏内作业全部被自动地执行。此外,在本实施方式中,按上述的每个系统集中地自动执行游戏内作业。此外,具体而言,能够将在预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)尚未执行的游戏内作业设为能够执行的游戏内作业。

[0265] 具体而言,例如,在针对第一执行系统、第二执行系统以及第三执行系统全部进行自动执行的情况下,首先,被分类到第一执行系统的游戏内作业被集中地自动执行。此时,从玩家终端1向服务器1000发送表示成为执行对象的被分类到第一执行系统的各个游戏内作业的执行信息。

[0266] 具体而言,此时发送的执行信息包含表示分别执行成为在“执行”的勾选框中被输入了勾选的执行对象的游戏内作业中的被分类到第一执行系统的游戏内作业的信息。

[0267] 在服务器1000中,基于所接收到的执行信息,来生成表示针对成为执行对象的被分类到第一执行系统的各个游戏内作业的报酬的报酬一览信息。玩家终端1获取在服务器1000中生成的报酬一览信息。

[0268] 然后,玩家终端1基于所获取到的报酬一览信息,来将第一执行系统结果画面180(图13A)显示于显示器26。图13A是说明第一执行系统结果画面180的一例的图。如图13A所示,在第一执行系统结果画面180中,一览显示针对被分类到第一执行系统的作为执行对象的各个游戏内作业的报酬。

[0269] 另外,如图13A所示,在第一执行系统结果画面180显示记载为“OK”的OK操作部181。当由玩家操作(点击)了OK操作部181时,第一执行系统结果画面180的显示结束。

[0270] 另外,当由玩家操作(点击)了OK操作部181时,被分类到第二执行系统的游戏内作业被集中地自动执行。此时,从玩家终端1向服务器1000发送表示成为执行对象的被分类到第二执行系统的各个游戏内作业的执行信息。

[0271] 具体而言,此时发送的执行信息包含表示分别执行成为在“执行”的勾选框中被输入了勾选的执行对象的游戏内作业中的被分类到第二执行系统的游戏内作业的信息。

[0272] 在服务器1000中,基于所接收到的执行信息,来生成表示针对成为执行对象的被分类到第二执行系统的各个游戏内作业的报酬的报酬一览信息。玩家终端1获取在服务器1000中生成的报酬一览信息。

[0273] 然后,玩家终端1基于所获取到的报酬一览信息,来将第二执行系统结果画面190

(图13B)显示于显示器26。图13B是说明第二执行系统结果画面190的一例的图。如图13B所示,在第二执行系统结果画面190中,一览显示针对被分类到第二执行系统的作为执行对象的各个游戏内作业的报酬。

[0274] 另外,如图13B所示,在第二执行系统结果画面190显示记载为“OK”的OK操作部191。当由玩家操作(点击)了OK操作部191时,第二执行系统结果画面190的显示结束。

[0275] 另外,当由玩家操作(点击)了OK操作部191时,被分类到第三执行系统的游戏内作业被集中地自动执行。此时,从玩家终端1向服务器1000发送表示成为执行对象的被分类到第三执行系统的各个游戏内作业的执行信息。

[0276] 具体而言,此时发送的执行信息包含表示分别执行成为在“执行”的勾选框中被输入了勾选的执行对象的游戏内作业中的被分类到第三执行系统的游戏内作业的信息。

[0277] 在服务器1000中,基于所接收到的执行信息,来生成表示针对成为执行对象的被分类到第三执行系统的各个游戏内作业的报酬的报酬一览信息。玩家终端1获取在服务器1000中生成的报酬一览信息。

[0278] 然后,玩家终端1基于所获取到的报酬一览信息,来将第三执行系统结果画面200(图14A)显示于显示器26。图14A是说明第三执行系统结果画面200的一例的图。如图14A所示,在第三执行系统结果画面200中,一览显示针对被分类到第三执行系统的作为执行对象的各个游戏内作业的报酬。

[0279] 另外,如图14A所示,在第三执行系统结果画面200显示记载为“OK”的OK操作部201。当由玩家操作(点击)了OK操作部201时,第三执行系统结果画面200的显示结束。

[0280] 另外,当第三执行系统结果画面200的显示结束时,在显示器26显示预定表画面160(图14B)。如图14B所示,在预定表画面160中,针对如上所述那样自动执行了的游戏内作业,显示用于向玩家告知执行完毕的识别显示162c。另外,在由玩家操作(点击)了移动操作部162a且对应的游戏内作业已被执行的情况下,也针对该已被执行的游戏内作业,显示用于向玩家告知执行完毕的识别显示162c。

[0281] 在本实施方式中,示出了显示预先设定的规定的己方角色的图标来作为识别显示162c的情况。但是,识别显示162c的显示内容不限定于此。例如,也可以显示识别显示162c、表示向玩家告知执行完毕的对勾标志等符号。

[0282] 另外,如图14B所示,在不存在能够使用自动执行功能的游戏内作业的情况下,批量自动执行操作部163以无法操作的方式被显示。

[0283] 另外,如图11A所示,针对被设定了“执行”的设定项目,对应显示记载为“执行”的执行操作部162b。

[0284] 当由玩家操作(点击)了执行操作部162b时,自动地执行对应的游戏内作业。即,在玩家操作(点击)了执行操作部162b的情况下,仅与被进行了操作(点击)的执行操作部162b对应的1个游戏内作业被自动地执行。

[0285] 在该情况下,根据被执行了的游戏内作业的系统,来将第一执行系统结果画面180、第二执行系统结果画面190或者第三执行系统结果画面200显示于显示器26。

[0286] 如上所述,在本实施方式中,通过设置通知功能和自动执行功能,能够利用这些功能来实现玩家的便利性的提高,从而抑制玩家的玩游戏欲望降低的担忧。另外,在本实施方式中,针对没有在每日任务中委任但是被推荐惯例性地每天进行的游戏内作业,换言之,针

对未被积极地促使执行的游戏内作业的执行,能够根据玩家的喜好来自由地设定有无该执行的提醒(为了避免忘记而进行通知)。接着,说明与上述的通知功能及自动执行功能相关的玩家终端1和服务器1000的功能结构。

[0287] (玩家终端1和服务器1000中的控制处理)

[0288] 图15是说明玩家终端1中的存储器12的结构和作为计算机的功能的图。在程序存储区域12a中存储有游戏控制程序500。此外,程序存储区域12a中存储的上述的程序是一例,除此以外,在程序存储区域12a中还设置有大量的程序。

[0289] 在数据存储区域12b中设置有用于存储与自动执行功能及通知功能有关的各种信息的信息存储部550。此外,数据存储区域12b中设置的上述的存储部是一例,除此以外,在数据存储区域12b中还设置有大量的存储部。

[0290] CPU 10使程序存储区域12a中存储的各程序进行动作,来更新数据存储区域12b的各存储部的数据。而且,CPU 10通过使程序存储区域12a中存储的各程序进行动作,来使玩家终端1(计算机)作为终端侧控制部1A发挥功能。终端侧控制部1A包括游戏控制部500a。

[0291] 具体而言,CPU 10使游戏控制程序500进行动作,来使计算机作为游戏控制部500a发挥功能。

[0292] 图16是说明服务器1000中的存储器1012的结构和作为计算机的功能的图。在程序存储区域1012a中存储有游戏控制程序1500。此外,程序存储区域1012a中存储的上述的程序是一例,除此以外,在程序存储区域1012a中还设置有大量的程序。

[0293] 在数据存储区域1012b中设置有用于存储与自动执行功能及通知功能有关的各种信息的信息存储部1550。此外,数据存储区域1012b中设置的上述的存储部是一例,除此以外,在数据存储区域1012b中还设置有大量的存储部。

[0294] CPU 1010使程序存储区域1012a中存储的各程序进行动作,来更新数据存储区域1012b的各存储部的数据。而且,CPU 1010通过使程序存储区域1012a中存储的各程序进行动作,来使服务器1000(计算机)作为服务器侧控制部1000A发挥功能。服务器侧控制部1000A包括游戏控制部1500a。

[0295] 具体而言,CPU 1010使游戏控制程序1500进行动作,来使计算机作为游戏控制部1500a发挥功能。在下面,说明由终端侧控制部1A和服务器侧控制部1000A进行的与上述的通知功能和批量自动执行功能相关的处理的一部分。此外,省略针对由终端侧控制部1A和服务器侧控制部1000A进行的与其它功能相关的处理的说明。

[0296] (玩家终端1与服务器1000的通信处理)

[0297] 图17是说明玩家终端1和服务器1000的基本处理的序列图。此外,在下面的说明中,将玩家终端1中的处理表示为Pn(n为任意的整数)。另外,将服务器1000中的处理表示为Sn(n为任意的整数)。

[0298] 在玩家终端1中,当玩家进行了使游戏应用程序启动等登录操作时,终端侧控制部1A向服务器1000发送登录信息(P1)。

[0299] 在服务器1000中,当接收到登录信息时,服务器侧控制部1000A进行用于使玩家终端1接收(获取)服务器1000中保存的玩家信息、游戏信息的登录管理处理(S1)。

[0300] 在玩家终端1中,当从服务器1000接收(获取)到玩家信息时,终端侧控制部1A将所接收到的玩家信息、游戏信息存储到信息存储部550中。

[0301] 在玩家终端1中,执行用于受理与上述的通知功能有关的各种设定的通知对象设定处理(P2)。图18是说明玩家终端1中的通知对象设定处理(P2)的流程图。如图18所示,游戏控制部500a判定在显示器26中是否正在显示通知设定画面170(图11B)(P2-1)。

[0302] 在没有正在显示通知设定画面170的情况下(P2-1的“否”),游戏控制部500a结束该通知对象设定处理。

[0303] 在正在显示通知设定画面170的情况下(P2-1的“是”),游戏控制部500a判定是否检测到了玩家对通知设定画面170的勾选框的操作(点击)(P2-2)。在检测到了玩家对通知设定画面170的勾选框的操作(点击)的情况下(P2-2的“是”),游戏控制部500a执行将被进行了操作(点击)的勾选框强调显示的显示切换处理(P2-3),并结束该通知对象设定处理。

[0304] 在没有检测到玩家对通知设定画面170的勾选框的操作(点击)的情况下(P2-2的“否”),游戏控制部500a判定是否检测到了玩家对通知设定画面170的取消操作部173的操作(点击)(P2-4)。

[0305] 在检测到了玩家对通知设定画面170的取消操作部173的操作(点击)的情况下(P2-4的“是”),游戏控制部500a执行结束显示器26中的通知设定画面170的显示的显示切换处理(P2-5),并结束该通知对象设定处理。

[0306] 在没有检测到玩家对通知设定画面170的取消操作部173的操作(点击)的情况下(P2-4的“否”),游戏控制部500a判定是否检测到了玩家对通知设定画面170的设定操作部172的操作(点击)(P2-6)。

[0307] 在没有检测到玩家对通知设定画面170的设定操作部172的操作(点击)的情况下(P2-6的“否”),游戏控制部500a结束该通知对象设定处理。

[0308] 在检测到了玩家对通知设定画面170的设定操作部172的操作(点击)的情况下(P2-6的“是”),游戏控制部500a基于在紧挨着检测到操作(点击)之前在通知设定画面170的通知设定内容显示171中所显示的设定内容,来更新信息存储部550中存储的通知设定信息(P2-7)。

[0309] 另外,游戏控制部500a向服务器1000发送在上述P2-7中更新后的通知设定信息(P2-8)。

[0310] 另外,游戏控制部500a执行基于在上述P2-7中更新后的通知设定信息和在后述的P3-3中获取到的执行完毕信息来将预定表画面160显示于显示器26的显示切换处理,并结束该通知对象设定处理。

[0311] 回到图17,当从玩家终端1接收到通知设定信息时,服务器1000的游戏控制部1500a将所接收到的通知设定信息存储到信息存储部1550中(S2)。

[0312] 另外,如图17所示,在玩家终端1中执行内容自动执行关联处理(P3)。图19是说明玩家终端1中的内容自动执行关联处理(P3)的流程图。如图19所示,游戏控制部500a判定显示条件是否成立(P3-1)。具体而言,在游戏应用程序启动之后主画面40(图3)最初被显示于显示器26的情况下,游戏控制部500a判定为预先设定的显示条件成立。

[0313] 在显示条件成立的情况下(P3-1的“是”),游戏控制部500a使处理移至后述的P3-3。

[0314] 在显示条件不成立的情况下(P3-1的“否”),游戏控制部500a判定主画面40的预定表画面选择操作部45是否被玩家进行了操作(点击)(P3-2)。在预定表画面选择操作部45被

玩家进行了操作(点击)的情况下(P3-2的“是”),游戏控制部500a使处理移至后述的P3-3。在预定表画面选择操作部45没有被玩家进行操作(点击)的情况下(P3-2的“否”),游戏控制部500a使处理移至后述的P3-6。

[0315] 游戏控制部500a获取服务器1000的信息存储部1550中存储的执行完毕信息(P3-3)。执行完毕信息包含与预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)的属于上述的通知系统、第一执行系统、第二执行系统、第三执行系统的全部游戏内作业执行的有无、执行完毕的次数有关的信息。

[0316] 游戏控制部500a获取服务器1000的信息存储部1550中存储的通知设定信息(P3-4)。此外,不限定于此,也可以设为游戏控制部500a确认玩家终端1的信息存储部550中存储的通知设定信息。

[0317] 游戏控制部500a基于在上述P3-3中获取到的执行完毕信息和在上述P3-4中获取到的通知设定信息,来将预定表画面160显示于显示器26(P3-5),并结束该内容自动执行关联处理。

[0318] 此外,在本实施方式中,玩家所获取的执行完毕信息包含与预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)的属于上述的通知系统、第一执行系统、第二执行系统、第三执行系统的全部游戏内作业执行的有无、执行完毕的次数有关的信息,但是不限定于此。例如,在通知设定信息中,也可以仅针对被设定了“通知”或“执行”的游戏内作业获取与预先设定的期间内(例如,5:00~次日4:59的期间)的执行的有无、执行完毕的次数有关的信息来作为执行完毕信息。

[0319] 即,游戏控制部500a在进行预定表画面160的显示的情况下,进行针对各游戏内作业的设定内容和执行状况的确认。然后,游戏控制部500a根据确认的内容,来在预定表画面160中显示通知对象显示部162、移动操作部162a、执行操作部162b、识别显示162c。

[0320] 游戏控制部500a判定预定表画面160的通知设定操作部161是否被玩家进行了操作(点击)(P3-6)。

[0321] 在通知设定操作部161被玩家进行了操作(点击)的情况下(P3-6的“是”),游戏控制部500a将通知设定画面170显示于显示器26(P3-7),并结束该内容自动执行关联处理。

[0322] 在通知设定操作部161没有被玩家进行操作(点击)的情况下(P3-6的“否”),游戏控制部500a判定预定表画面160的批量自动执行操作部163是否被玩家进行了操作(点击)(P3-8)。

[0323] 在预定表画面160的批量自动执行操作部163被玩家进行了操作(点击)的情况下(P3-8的“是”),游戏控制部500a执行后述的自动执行处理(P30),并结束该通知对象设定处理。

[0324] 在预定表画面160的批量自动执行操作部163没有被玩家进行操作(点击)的情况下(P3-8的“否”),游戏控制部500a判定预定表画面160的移动操作部162a是否被玩家进行了操作(点击)(P3-9)。

[0325] 在预定表画面160的移动操作部162a被玩家进行了操作(点击)的情况下(P3-9的“是”),游戏控制部500a将用于执行与被进行了操作(点击)的移动操作部162a对应的游戏内作业的执行画面显示于显示器26(P3-10),并结束该内容自动执行关联处理。

[0326] 在预定表画面160的移动操作部162a没有被玩家进行操作(点击)的情况下(P3-9

的“否”),游戏控制部500a判定预定表画面160的执行操作部162b是否被玩家进行了操作(点击)(P3-11)。

[0327] 在预定表画面160的执行操作部162b被玩家进行了操作(点击)的情况下(P3-11的“是”),游戏控制部500a执行后述的自动执行处理(P30),并结束该通知对象设定处理。

[0328] 在预定表画面160的执行操作部162b没有被玩家进行操作(点击)的情况下(P3-11的“否”),游戏控制部500a结束该通知对象设定处理。

[0329] 回到图17,在服务器1000中,当从玩家终端1接收到执行信息时,服务器1000的游戏控制部1500a基于所接收到的执行信息,来自动执行作为执行对象的各个游戏内作业。这里,具体而言,例如进行跳过券的消耗、执行次数的加算等处理。另外,在执行对象中包括消耗体力的游戏内作业的情况下,进行与体力的减算有关的处理。

[0330] 然后,执行对玩家赋予针对这些游戏内作业的报酬的报酬领取处理(S3)。

[0331] 另外,游戏控制部1500a生成包含上述报酬领取处理(S3)中赋予给玩家的报酬的一览的报酬一览信息,并设为玩家终端1能够获取该报酬一览信息(S4)。

[0332] 另外,游戏控制部1500a针对在上述报酬领取处理(S3)中执行了的游戏内作业,生成包含表示执行完毕的意思的信息的执行完毕信息,并设为玩家终端1能够获取该执行完毕信息(S4)。具体而言,关于执行完毕信息,针对属于各执行系统的各个游戏内作业,对执行次数有限制的游戏内作业进行可执行的次数的管理。

[0333] 例如,游戏控制部1500a针对可执行的次数变为了“0”次的游戏内作业,在直到可执行的次数恢复为止的期间进行用于限制该游戏内作业的执行的处理。具体而言,也可以设为,在直到可执行的次数恢复为止的期间,不进行对应的游戏内作业在通知对象显示部162的显示。

[0334] 图20是说明玩家终端1中的自动执行处理(P30)的流程图。如图20所示,游戏控制部500a确认作为自动执行的对象的游戏内作业(P30-1)。即,在由玩家操作(点击)了批量自动执行操作部163的情况下,与被设定了“执行”的设定项目对应的全部游戏内作业成为作为自动执行的对象的游戏内作业。另一方面,在由玩家操作(点击)了执行操作部162b的情况下,与被进行了操作(点击)的执行操作部162b对应的1个游戏内作业成为作为自动执行的对象的游戏内作业。

[0335] 另外,游戏控制部500a将在上述P30-1中确认的作为自动执行的对象的游戏内作业分配到预先设定的系统(第一执行系统、第二执行系统、第三执行系统)中的任一系统(P30-2)。

[0336] 游戏控制部500a从在上述P30-2中分配到的系统中设置作为处理对象的系统(P30-3)。

[0337] 游戏控制部500a向服务器1000发送用于执行在上述P30-3中设置的系统中包括的作为自动执行的对象的游戏内作业的执行信息(P30-4)。

[0338] 游戏控制部500a获取在服务器1000的信息存储部1550中设置的报酬一览信息,并将其存储到玩家终端1的信息存储部550中(P30-5)。

[0339] 游戏控制部500a执行基于在上述P30-5中获取到的报酬一览信息来将与作为处理对象的系统相应的结果画面显示于显示器26的显示切换处理(P30-6)。

[0340] 具体而言,在作为处理对象的系统是第一执行系统的情况下,基于报酬一览信息

来将第一执行系统结果画面180显示于显示器26。另外,在作为处理对象的系统是第二执行系统的情况下,基于报酬一览信息来将第二执行系统结果画面190显示于显示器26。另外,在作为处理对象的系统是第三执行系统的情况下,基于报酬一览信息来将第三执行系统结果画面200显示于显示器26。

[0341] 游戏控制部500a判定与在上述P30-6中显示的结果画面(第一执行系统结果画面180、第二执行系统结果画面190或者第三执行系统结果画面200)对应的OK操作部(OK操作部181、OK操作部191或者OK操作部201)是否被玩家进行了操作(P30-7)。

[0342] 在OK操作部被玩家进行了操作的情况下(P30-7的“是”),游戏控制部500a针对在上述P30-2中进行了分配的全部系统,判定上述P30-3至上述P30-7的各处理是否已被执行(P30-8)。

[0343] 在并非针对全部系统的处理都已结束的情况下(P30-8的“否”),游戏控制部500a使处理移至上述P30-3,针对未处理的系统执行上述P30-3至上述P30-7的各处理。

[0344] 在针对全部系统的处理已结束的情况下(P30-8的“是”),游戏控制部500a获取在服务器1000的信息存储部1550中设置的执行完毕信息,并将其存储到玩家终端1的信息存储部550中(P30-9)。

[0345] 游戏控制部500a基于在上述P30-9中存储的执行完毕信息和在上述P3-4中确认的通知设定信息,来在显示器26中显示预定表画面160(图14B),并结束该自动执行处理。

[0346] 以上,参照附图对实施方式的一个方式进行了说明,但是本发明并不限定于上述实施方式,这是不言而喻的。本领域技术人员能够明确的是,能够在权利要求书所记载的范畴内想到各种变形例或修正例,并且应当理解这些变形例或修正例也当然属于本发明的技术范围。

[0347] 在上述实施方式中说明的游戏性、玩家终端1和服务器1000中的处理仅是一例。无论如何,信息处理程序只要使计算机(实施方式中为玩家终端1和服务器1000中的任一方或双方)进行以下处理即可。

[0348] (使计算机进行的处理)

[0349] 基于在规定期间内(在实施方式中,作为一例,5:00~次日4:59的期间)执行了作为针对所设置的多个内容中的预先设定的内容的作业的第一规定作业(在实施方式中,作为一例,作为每日任务委任的游戏内作业),来对玩家赋予报酬(在实施方式中,作为一例,S3)。

[0350] 对在规定期间内能够执行作为针对预先设定的内容的作业的第二规定作业的次数进行限制(在实施方式中,作为一例,S4)。

[0351] 基于玩家的操作,来对通知对象设定包括第一规定作业和第二规定作业在内的多个规定作业中的任意的作业(在实施方式中,作为一例,P2)。

[0352] 显示一览显示画面,该一览显示画面中显示指定给了通知对象的规定作业(在实施方式中,作为一例,P3-5)。

[0353] 基于玩家对正在显示的一览显示画面的操作,来显示用于执行规定作业的执行画面(在实施方式中,作为一例,P3-10)。

[0354] 基于玩家对正在显示的一览显示画面的操作,省略执行画面的显示而成批地执行多个规定作业(在实施方式中,作为一例,P30)。

[0355] 此外,在上述实施方式中,示出了在执行了批量自动执行的情况下按每个系统执行游戏内作业并进行结果画面的显示的情况,但是不限定于此。例如,在执行批量自动执行的情况下,也可以设为成批地执行全部系统并进行结果画面的显示。在该情况下,能够使显示器26中的画面迁移的次数减少,因此能够降低玩家终端1的处理负担。

[0356] 此外,在上述实施方式中,针对在通知设定内容显示171中一览显示的各项目,示出了玩家自己进行手动的操作来进行设定的情况,但是不限定于此。即,也可以不需要玩家的手动操作。

[0357] 例如,也可以设为,由游戏控制部500a针对在通知设定内容显示171中一览显示的各项目自动地进行设定。或者,还可以设为,通过安装于玩家终端1或服务器1000的未图示的AI (Artificial Intelligence: 人工智能),来针对在通知设定内容显示171中一览显示的各项目自动地进行设定。例如,也可以设为, AI根据玩家、其他玩家的玩游戏状况进行学习,并根据该学习结果来针对在通知设定内容显示171中一览显示的各项目自动地进行设定。

[0358] 此外,在上述实施方式中,示出了提供所谓的战斗游戏来作为游戏的一例的情况,但是游戏的具体内容、游戏类型不限定于上述实施方式。例如,作为游戏类型,能够应用于角色扮演游戏 (Role Playing Game)、射击游戏、解谜游戏、节奏游戏等全部游戏类型。

[0359] 此外,用于执行上述实施方式和各种变形例中的处理的信息处理程序也可以被保存于计算机可读的非暂态的存储介质,并以存储介质的形式被提供。并且,也可以提供包括该存储介质的游戏终端装置 (游戏装置)。另外,上述实施方式和各种变形例还可以为用于实现各功能以及流程图中所示的步骤的信息处理方法。

[0360] 附图标记说明

[0361] 1:玩家终端;1000:服务器;S:信息处理系统。

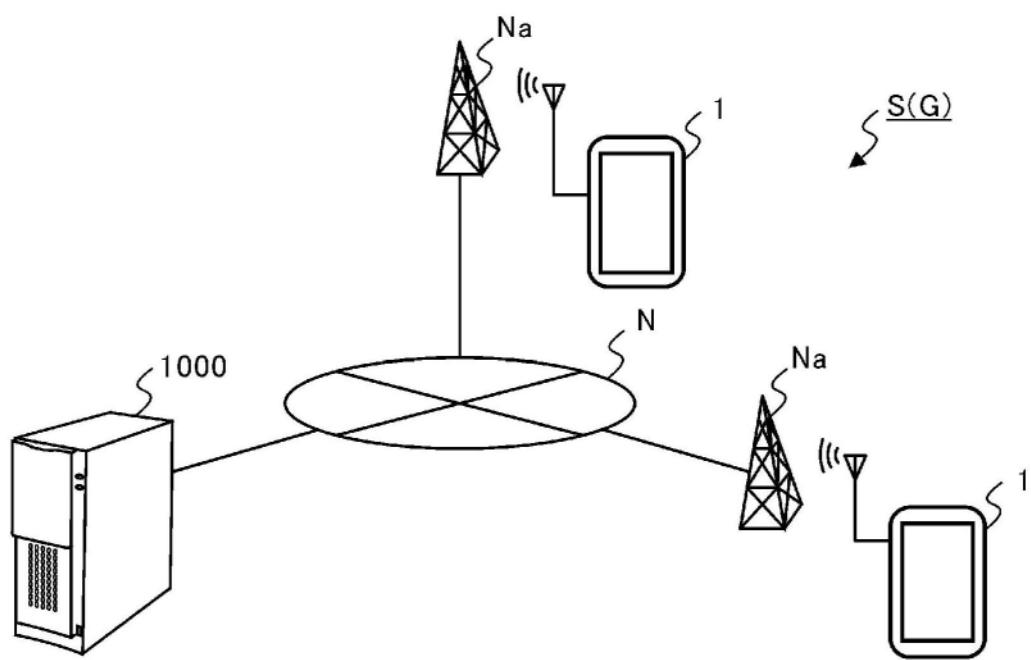


图1

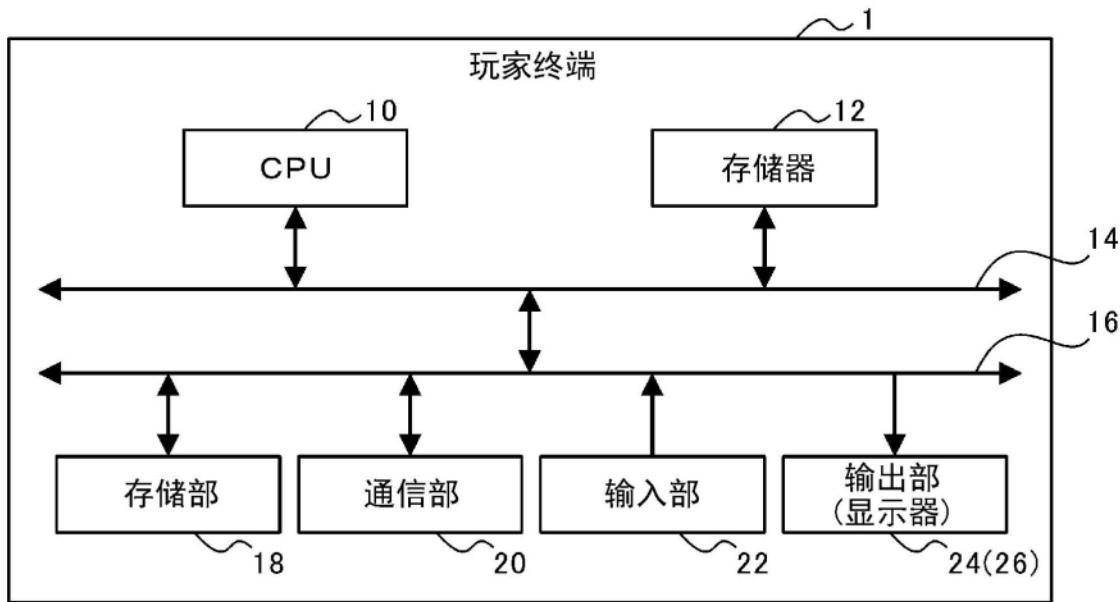


图 2A

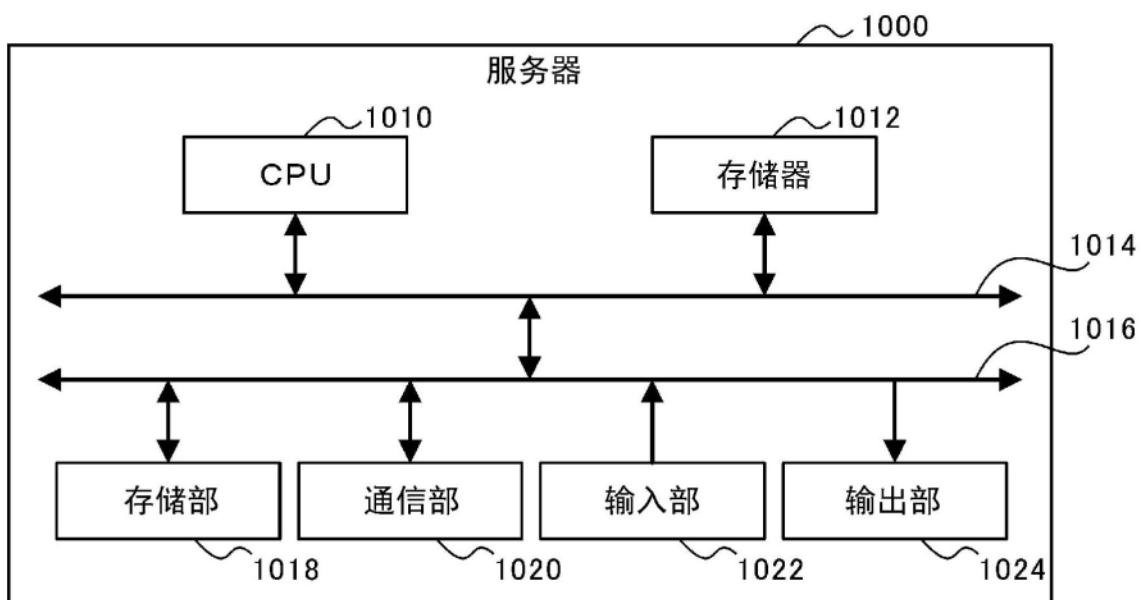


图 2B

图2

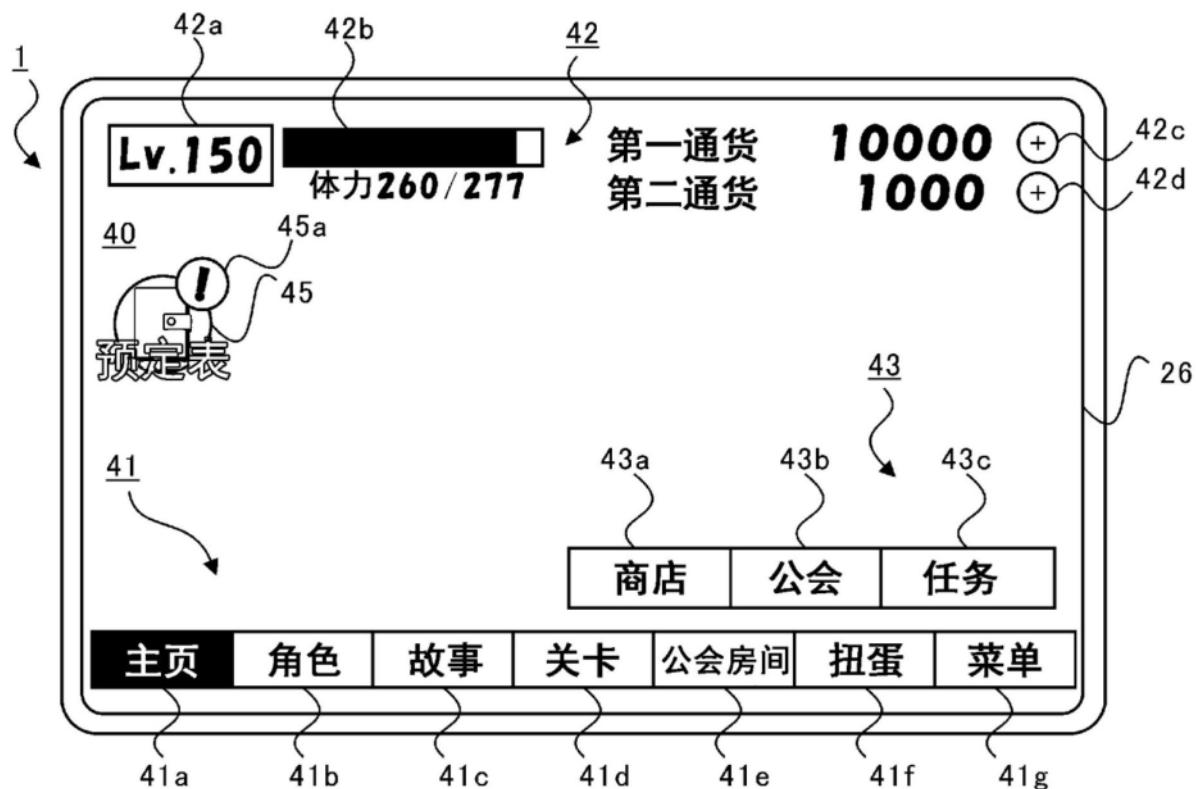


图3

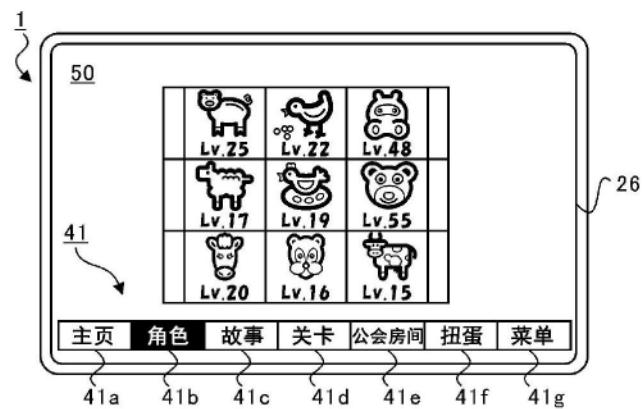


图 4A

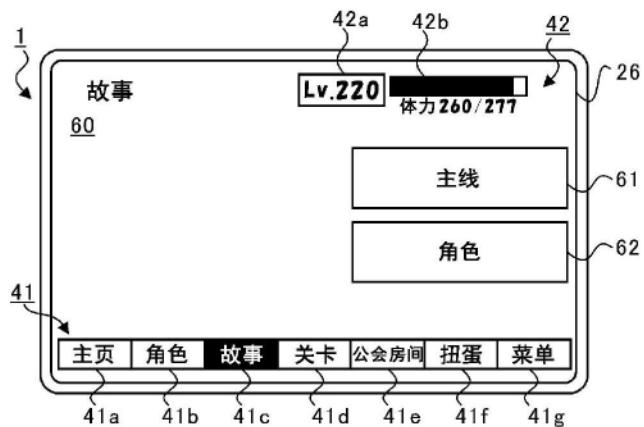


图 4B

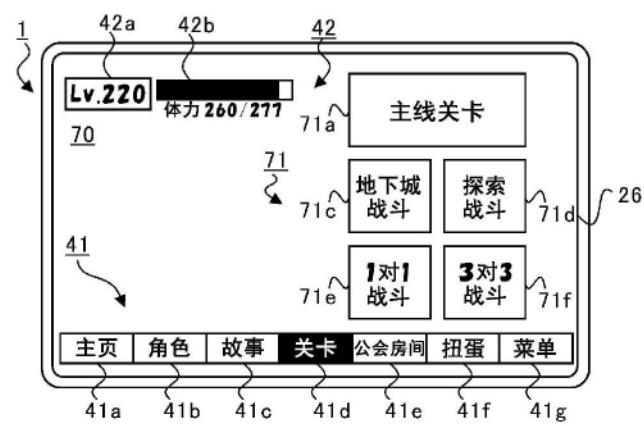


图 4C

图4

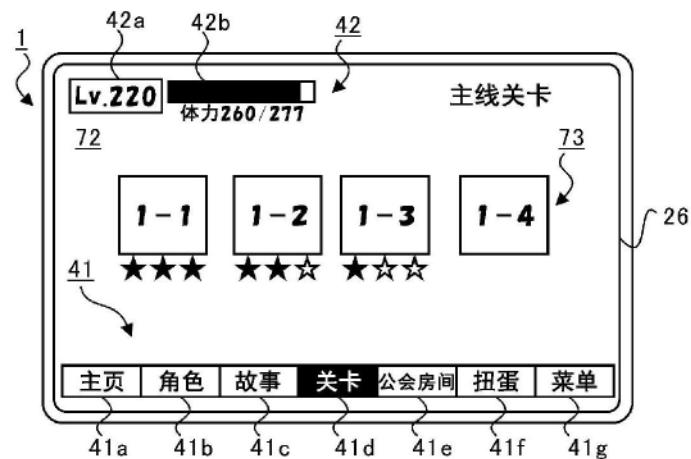


图 5A

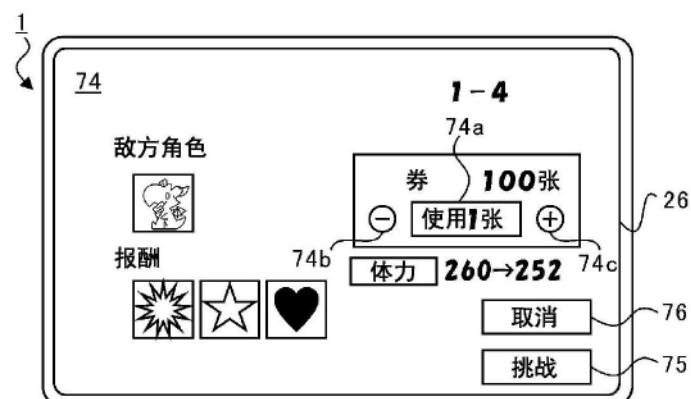


图 5B

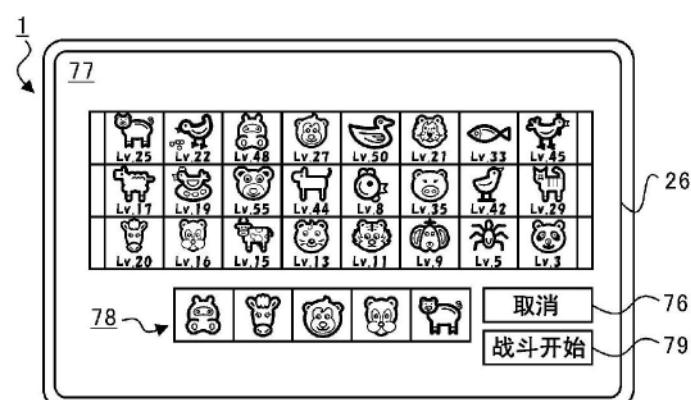


图 5C

图5

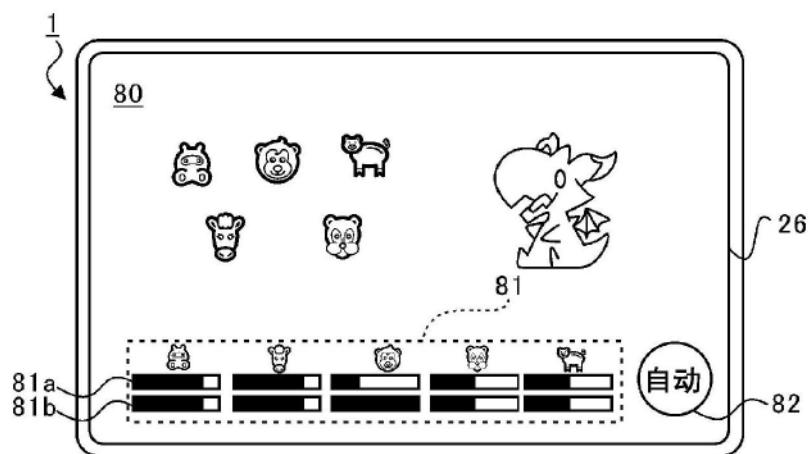


图 6A



图 6B

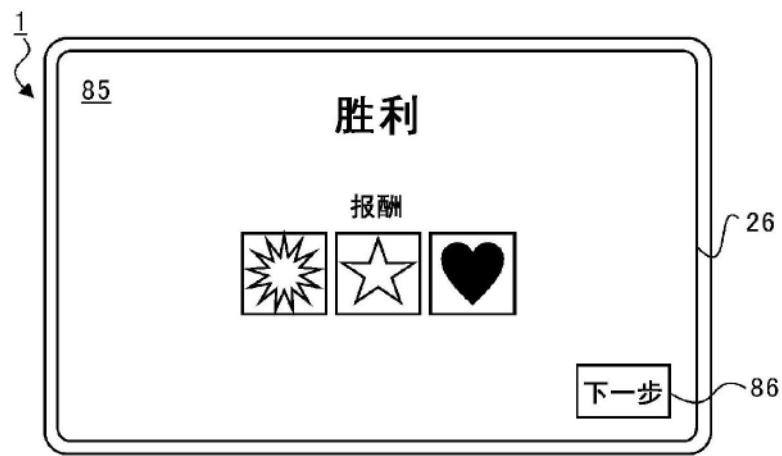


图 6C

图6

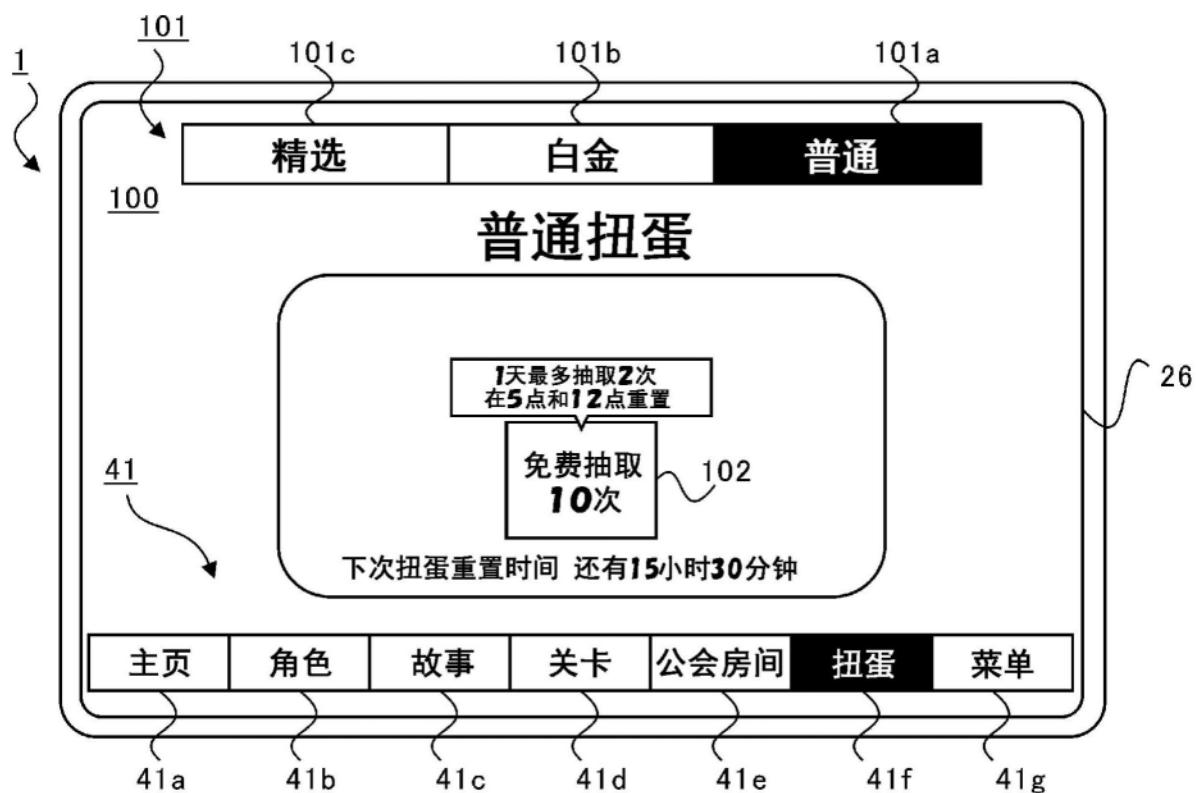


图7

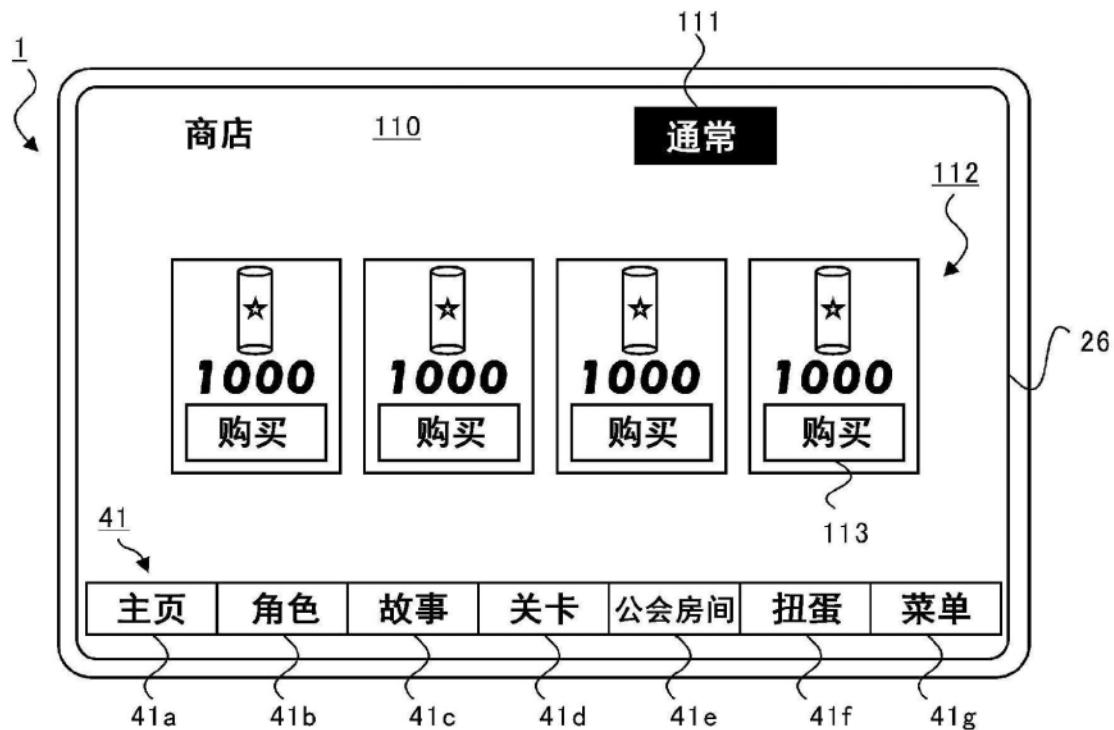


图 8A

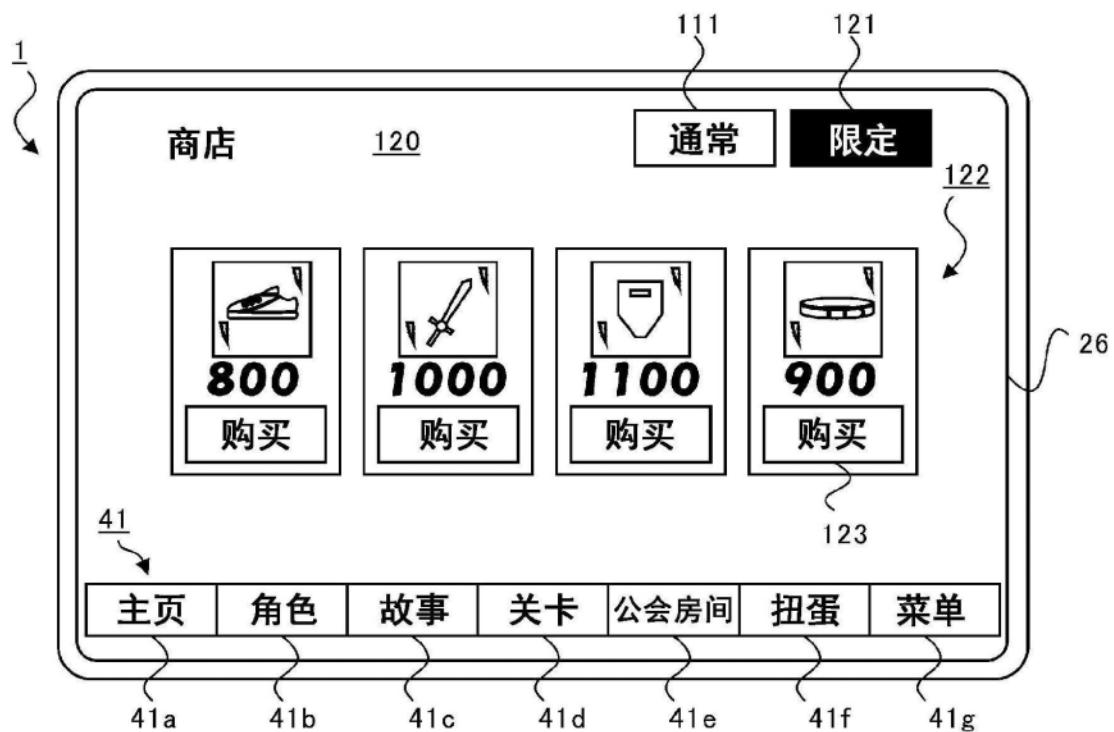


图 8B

图8

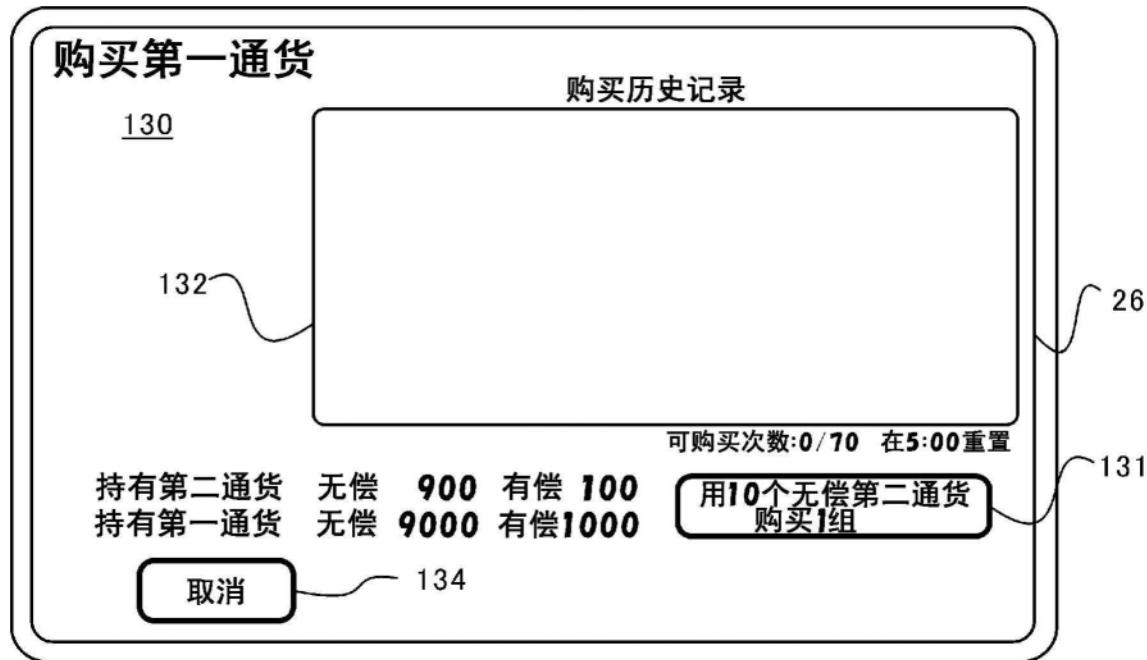


图 9A

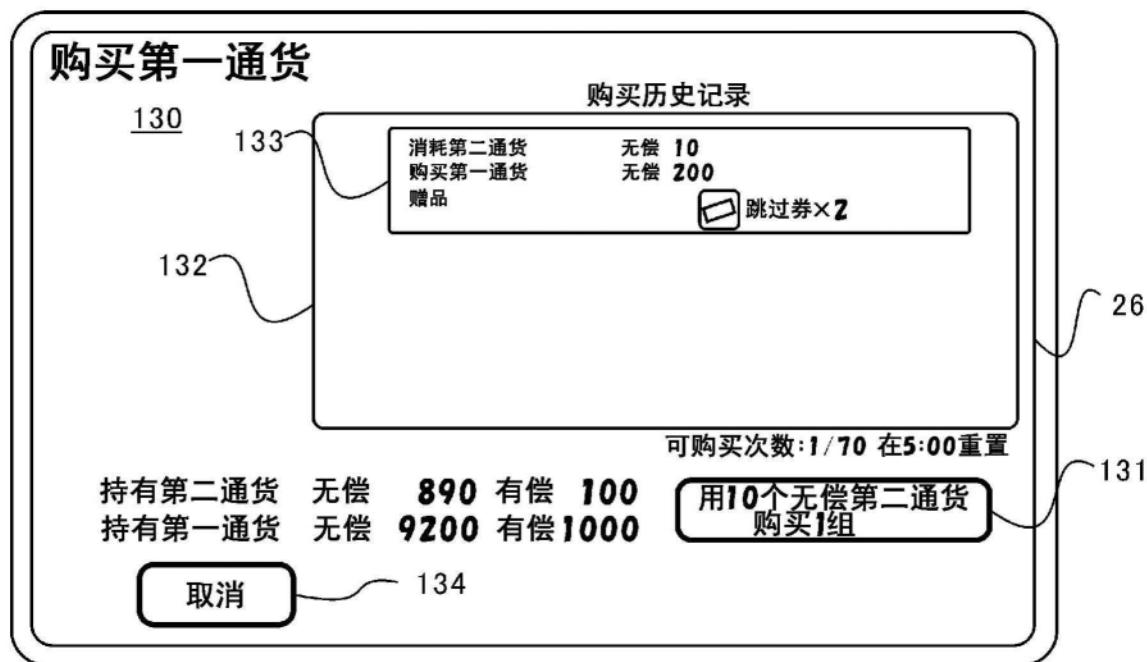


图 9B

图9

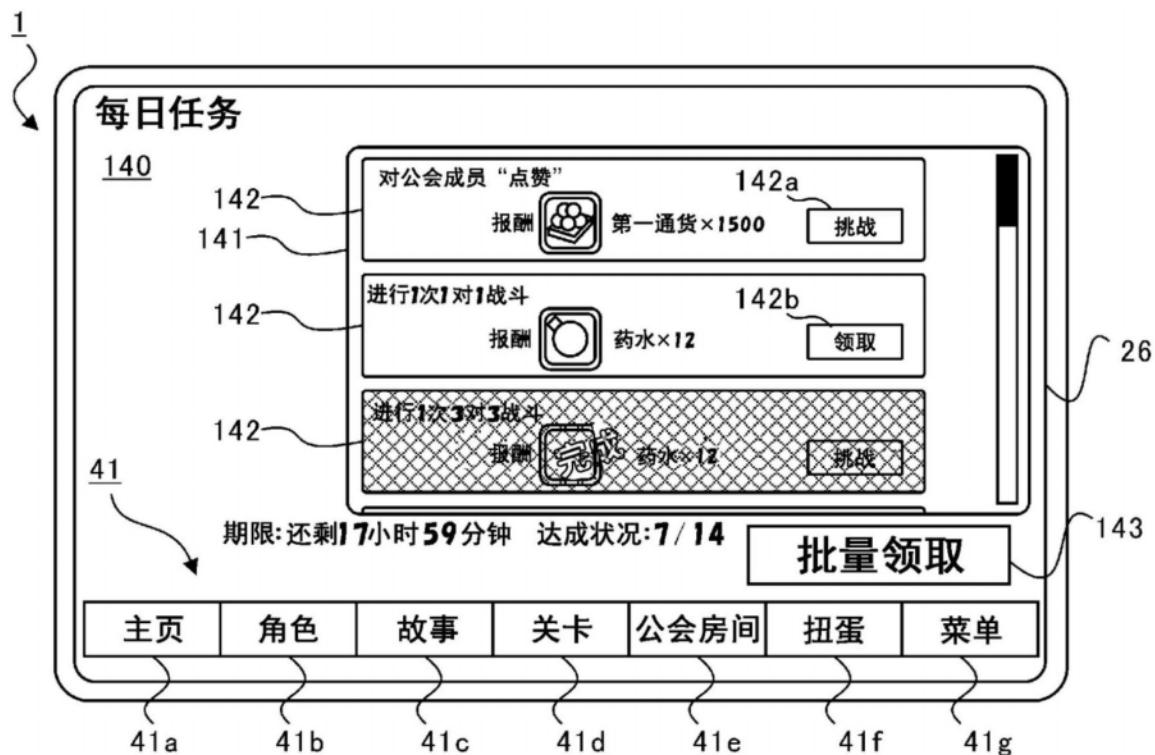


图 10A

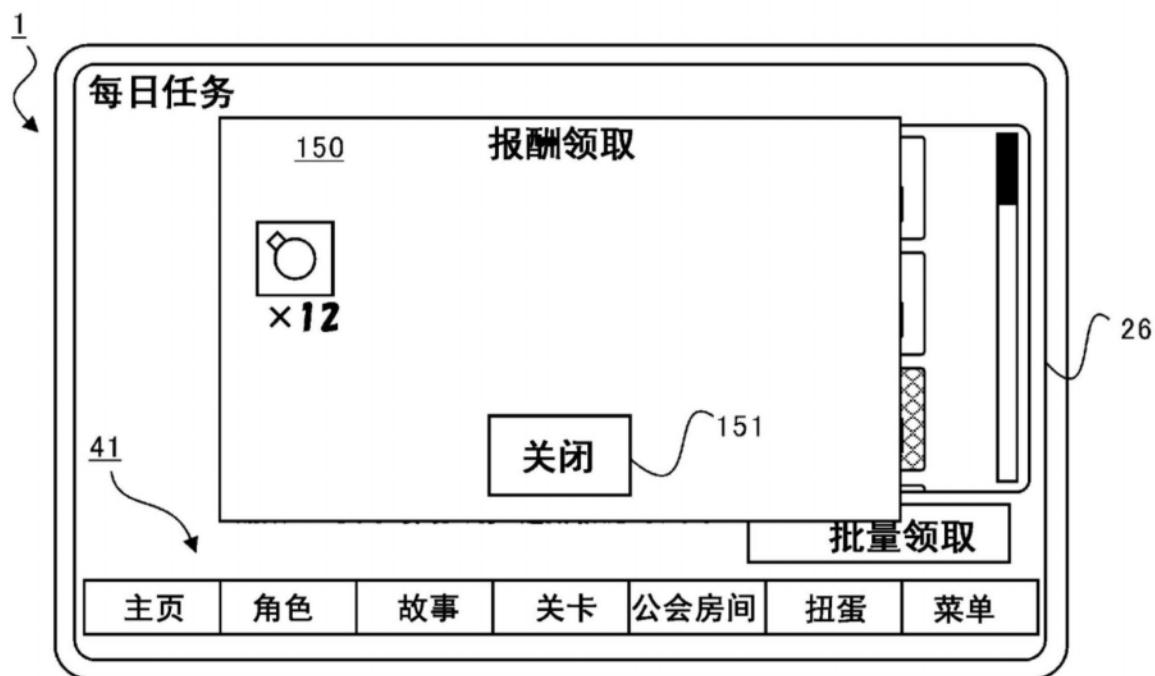


图 10B

图10

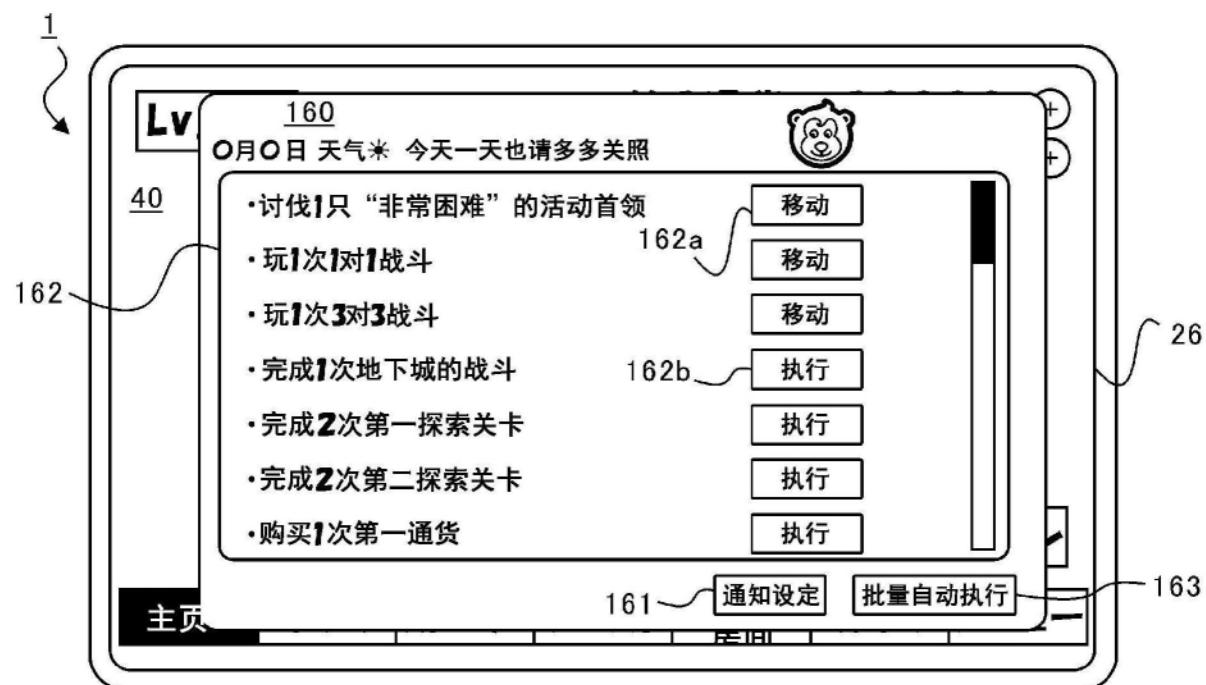


图 11A

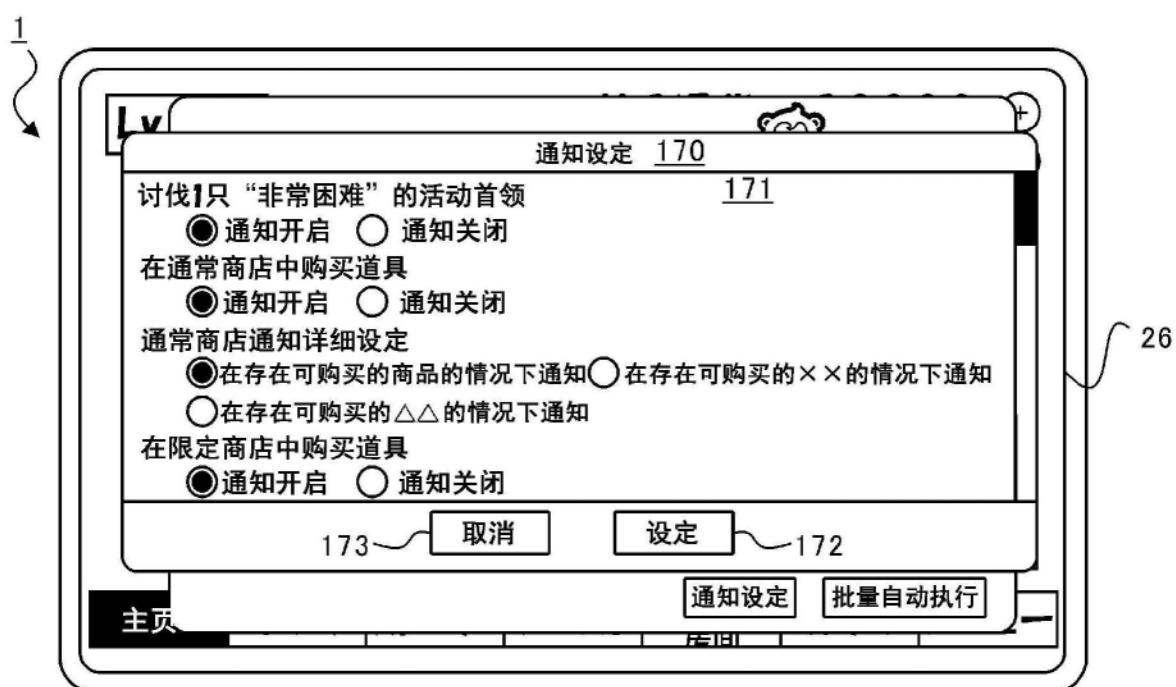


图 11B

图11

通知系统 (1)	讨伐1只“非常困难”的活动首领	171
通知系统 (2)	<input checked="" type="radio"/> 通知开启 <input type="radio"/> 通知关闭 在通常商店中购买道具	
(2a)	<input checked="" type="radio"/> 通知开启 <input type="radio"/> 通知关闭 通常商店通知详细设定	
	<input checked="" type="radio"/> 在存在可购买的商品的情况下通知 <input type="radio"/> 在存在可购买的××的情况下通知 <input type="radio"/> 在存在可购买的△△的情况下通知	
通知系统 (3)	在限定商店中购买道具	
(3a)	<input checked="" type="radio"/> 通知开启 <input type="radio"/> 通知关闭 限定商店通知详细设定	
	<input checked="" type="radio"/> 在存在可购买的商品的情况下通知 <input type="radio"/> 在存在可购买的□□的情况下通知 <input type="radio"/> 在存在可购买的◇◇的情况下通知	
第一执行系统 (4)	完成1次地下城战斗	
(4a)	<input checked="" type="radio"/> 执行 <input type="radio"/> 通知开启 <input type="radio"/> 通知关闭 特殊地下城举办期间的详情	
	<input type="radio"/> 执行 <input type="radio"/> 通知开启 <input checked="" type="radio"/> 通知关闭	
第一执行系统 (5)	完成2次第一探索战斗	
第一执行系统 (6)	完成2次第二探索战斗	
通知系统 (7)	玩1次1对1战斗	
第三执行系统 (8)	领取1对1战斗币	
通知系统 (9)	玩1次3对3战斗	
第三执行系统 (10)	领取3对3战斗币	
第三执行系统 (11)	抽取普通扭蛋	
(11a)	<input checked="" type="radio"/> 执行 <input type="radio"/> 通知开启 <input type="radio"/> 通知关闭 普通扭蛋详情	
	<input checked="" type="radio"/> 在1次都没有利用过的情况下执行或通知 <input type="radio"/> 如果能够利用则执行或通知 对公会成员“点赞”	
第三执行系统 (12)	<input checked="" type="radio"/> 执行 <input type="radio"/> 通知开启 <input type="radio"/> 通知关闭 从公会房间领取道具	
第三执行系统 (13)	<input checked="" type="radio"/> 执行 <input type="radio"/> 通知开启 <input type="radio"/> 通知关闭 购买第一通货	
第二执行系统 (14)	<input checked="" type="radio"/> 执行 <input type="radio"/> 通知开启 <input type="radio"/> 通知关闭 第一通货购买次数	
(14a)	<input type="button" value="重置"/> <input type="button" value="-"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="+"/> <input type="button" value="最大"/>	
(14b)	第一通货购买的详细设定	
	<input checked="" type="radio"/> 仅消耗无偿第二通货 <input type="radio"/> 还消耗有偿第二通货	
第三执行系统 (15)	领取活动每日任务报酬	
	<input type="radio"/> 执行 <input type="radio"/> 通知开启 <input checked="" type="radio"/> 通知关闭	
第三执行系统 (16)	领取每日任务报酬	
	<input checked="" type="radio"/> 执行 <input type="radio"/> 通知开启 <input type="radio"/> 通知关闭	

图12

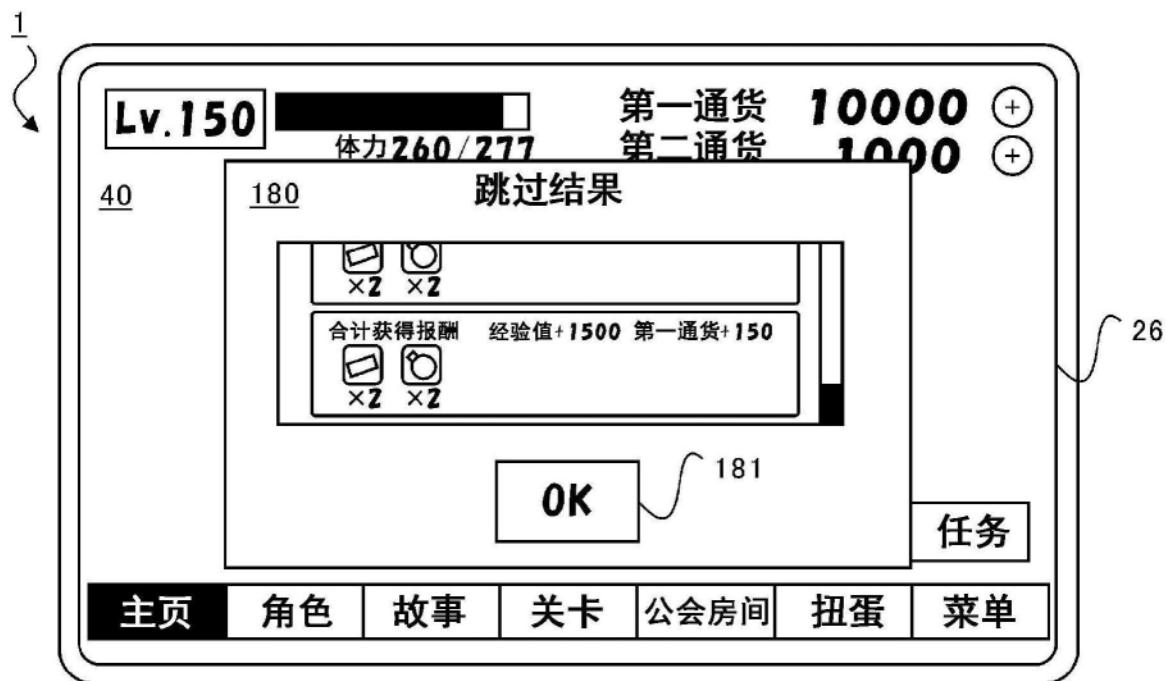


图 13A

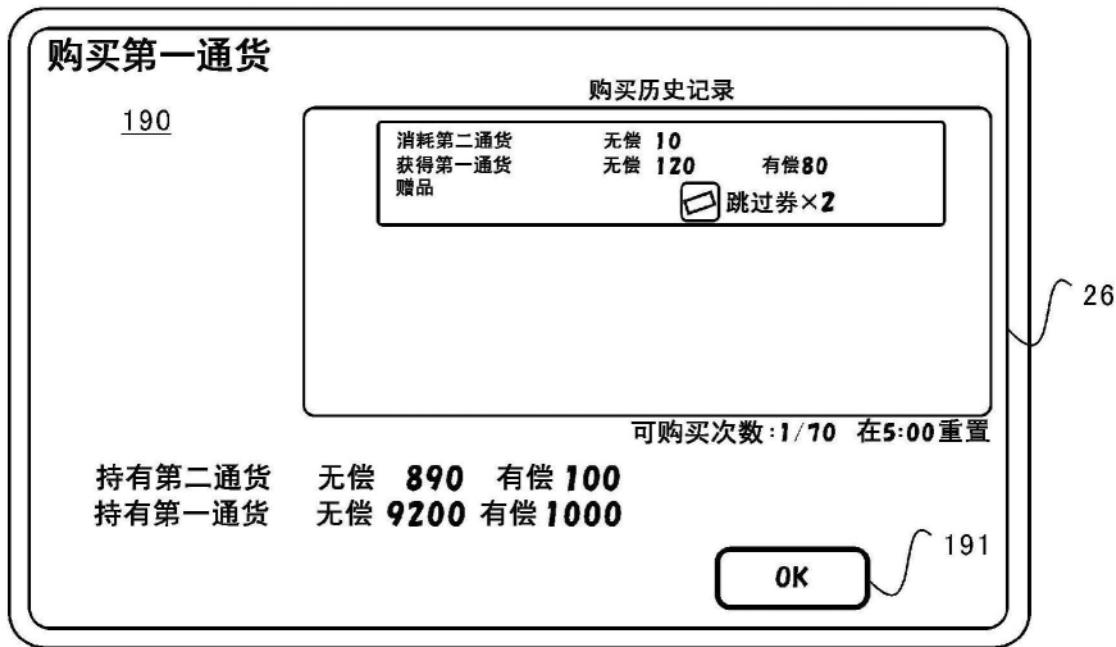


图 13B

图13

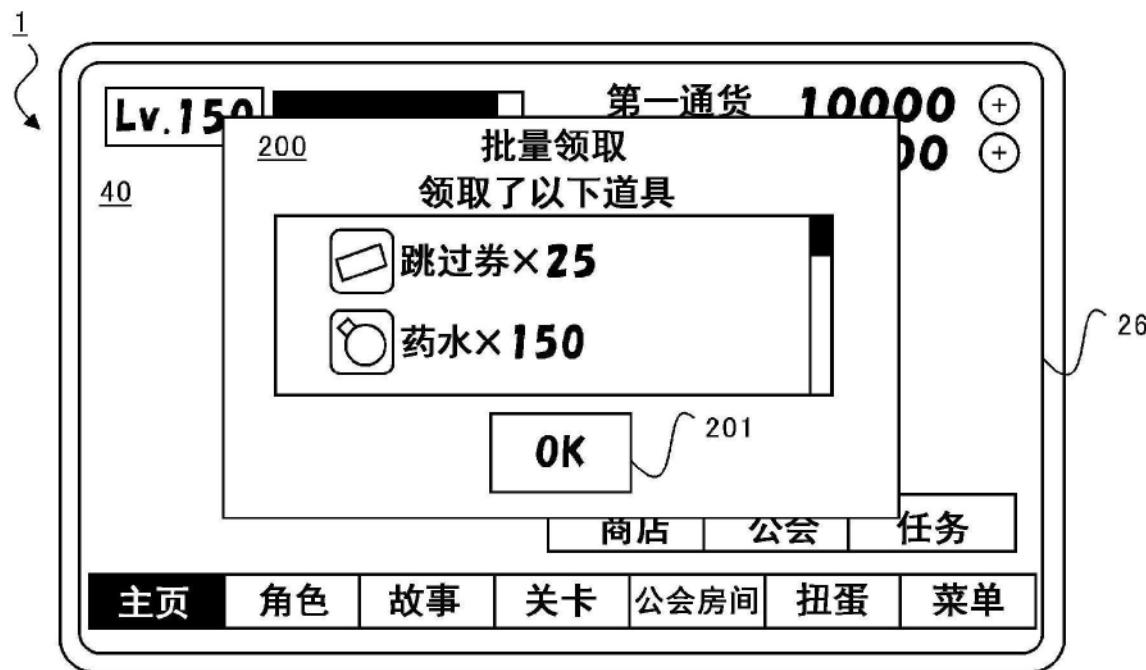


图 14A

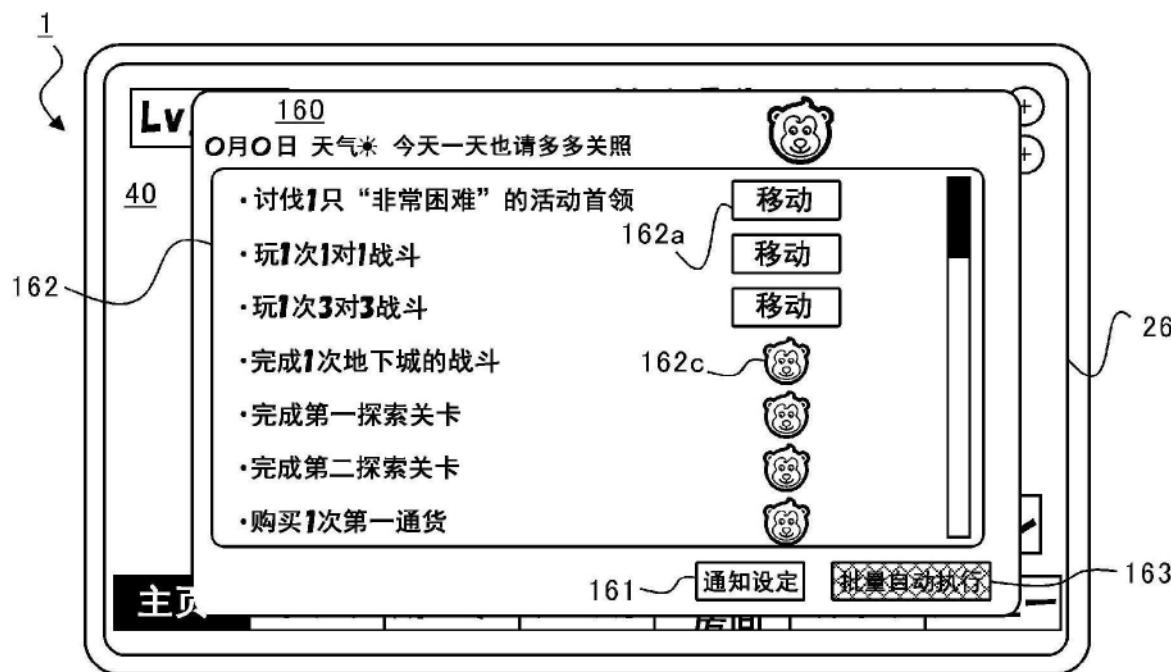


图 14B

图14

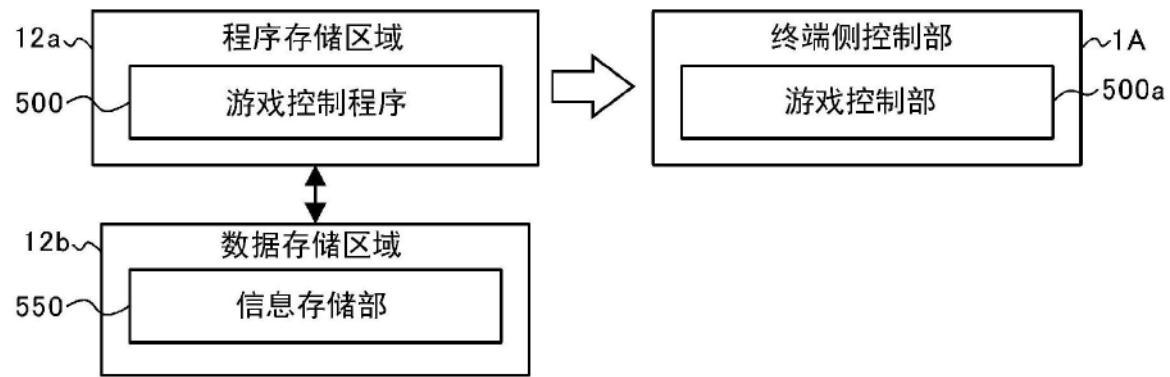


图15

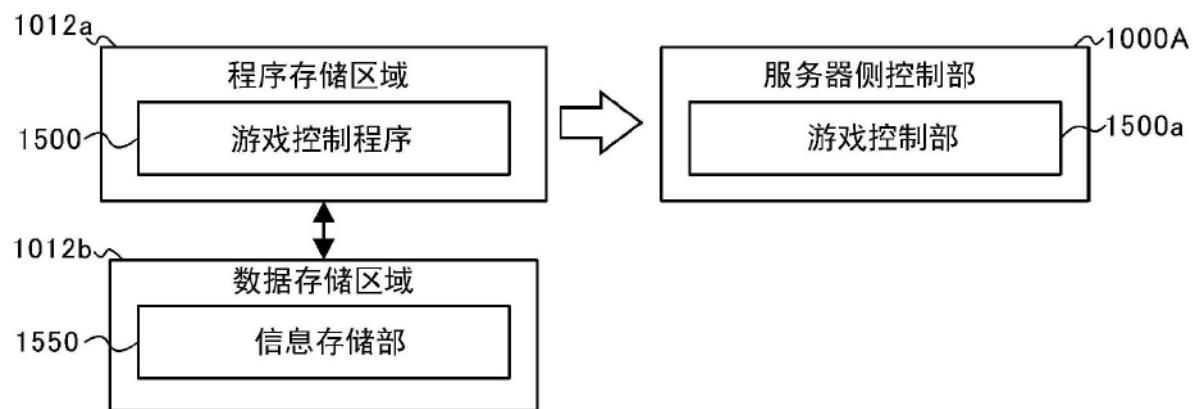


图16

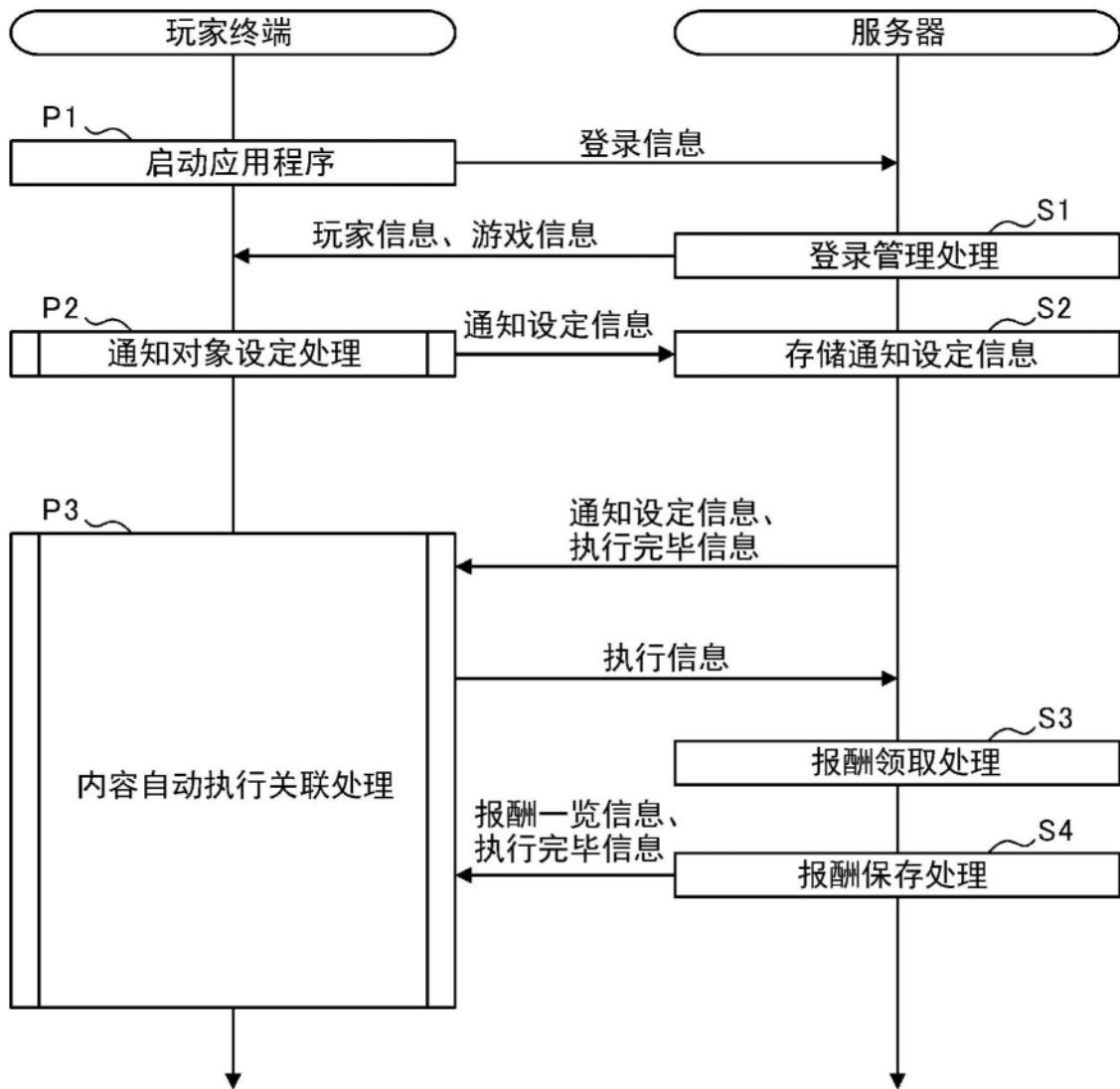


图17

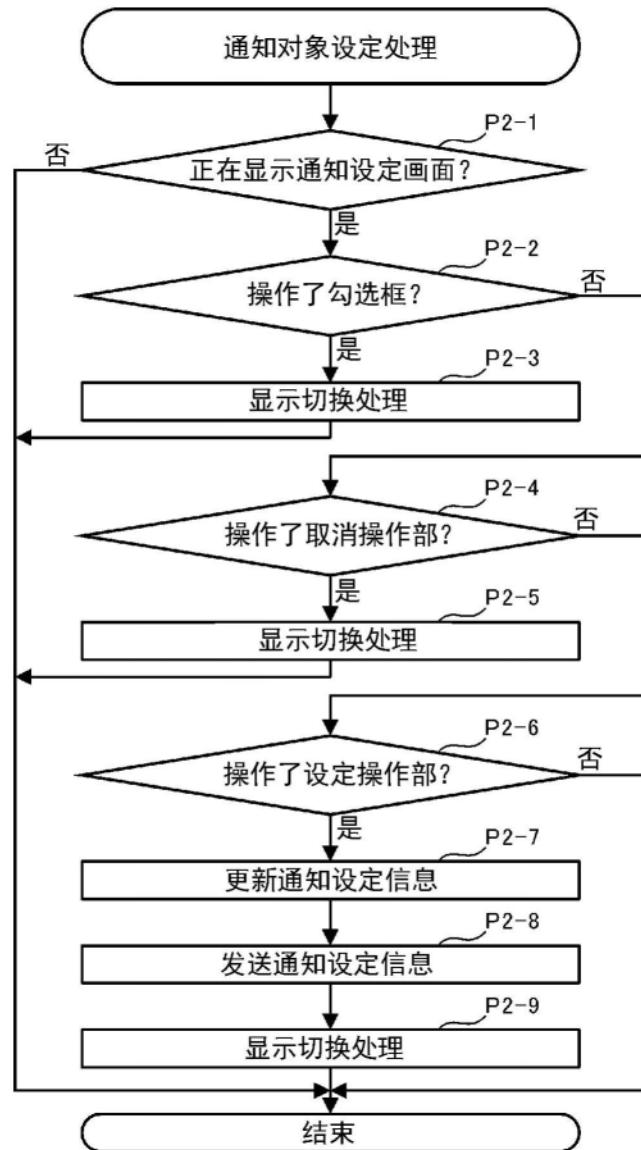


图18

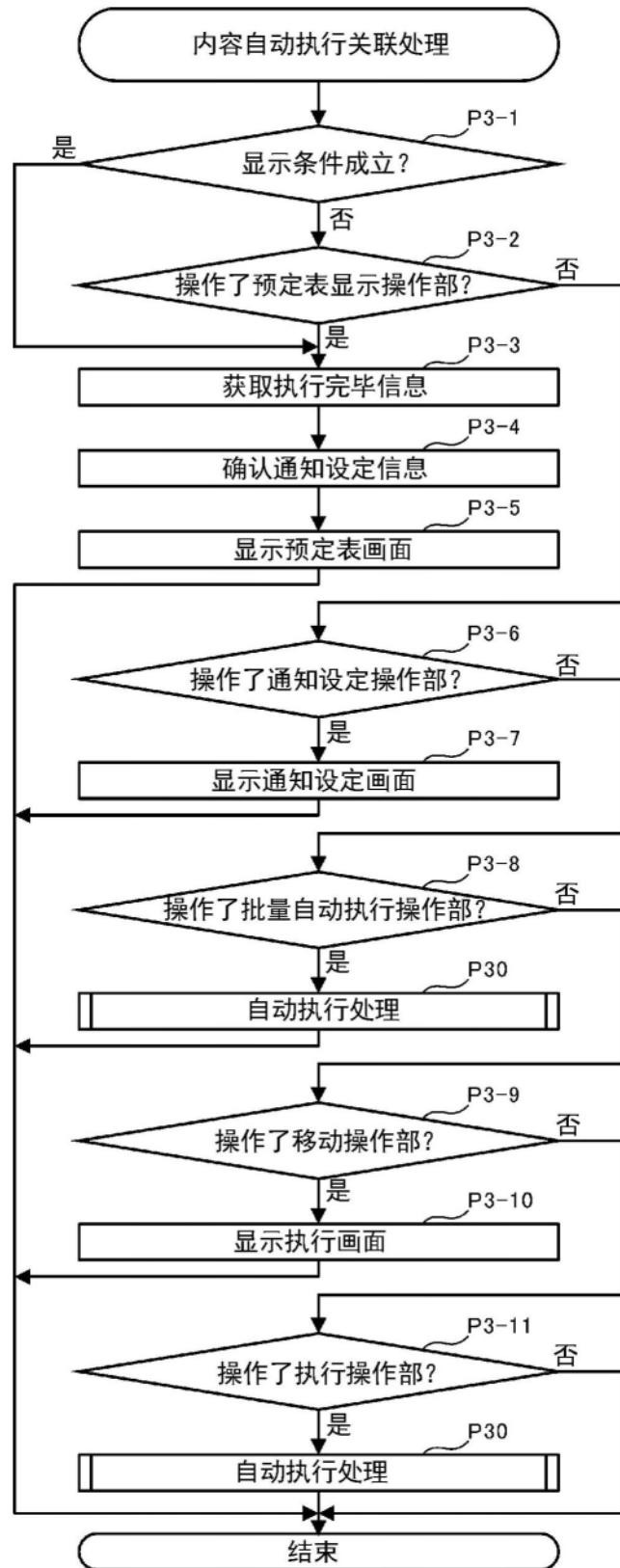


图19

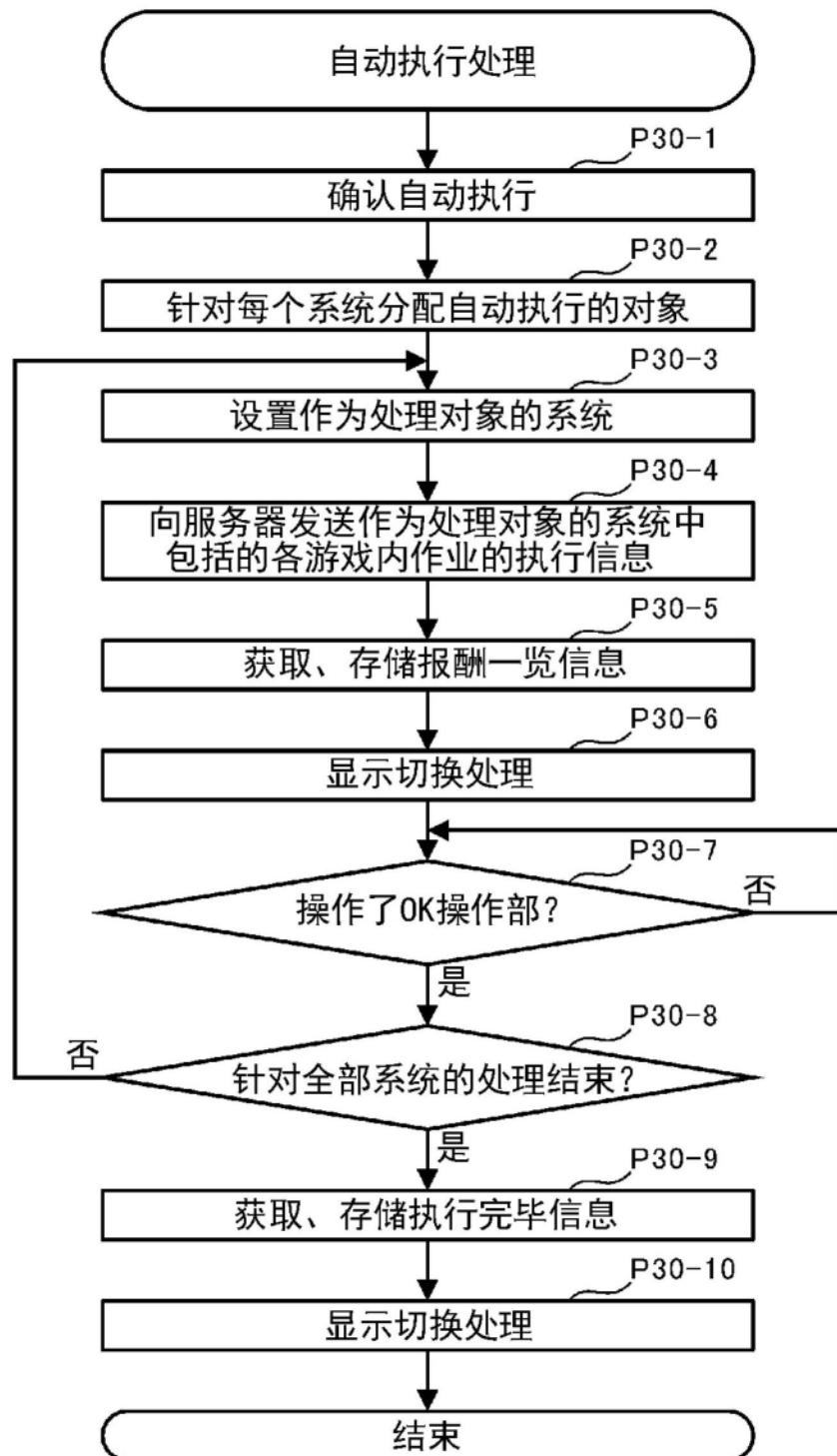


图20