



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 117083112 A

(43) 申请公布日 2023. 11. 17

(21) 申请号 202280025182.0

(22) 申请日 2022.03.30

(30) 优先权数据

2021-059646 2021.03.31 JP

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2023.09.26

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2022/015987 2022.03.30

(87) PCT国际申请的公布数据

W02022/210877 JA 2022.10.06

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本东京都

(72) 发明人 高荒大明 松井亮平 大浦和宏

(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 13/798 (2006.01)

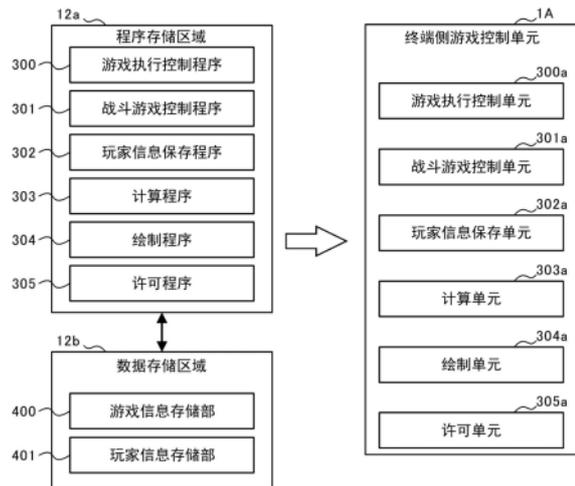
权利要求书1页 说明书23页 附图20页

(54) 发明名称

信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统

(57) 摘要

信息处理程序使计算机执行:用于至少基于玩家从多个游戏模式中选择的游戏模式来控制战斗游戏的处理,所述多个游戏模式包括普通模式和与所述普通模式相比具有更短的执行时间的快捷模式;用于通过计算处理导出所述战斗游戏的进展和结果的处理;用于在至少所述普通模式的所述战斗游戏期间、基于所述计算处理的结果来进行显示单元上的动画绘制的处理;用于基于所述战斗游戏的结果来确定玩家的名次的处理;以及用于在玩家的名次是规定名次的情况下使得能够进行所述快捷模式的所述战斗游戏、并且在玩家的名次不是所述规定名次的情况下使得不能进行所述快捷模式的所述战斗游戏的处理。



1. 一种信息处理程序,用于使计算机执行:

用于至少基于玩家从多个游戏模式中选择的游戏模式来控制战斗游戏的处理,所述多个游戏模式包括普通模式和与所述普通模式相比具有更短的执行时间的快捷模式;

用于通过计算处理导出所述战斗游戏的进展和结果的处理;

用于在至少所述普通模式的所述战斗游戏期间、基于所述计算处理的结果来进行显示单元上的动画绘制的处理;

用于基于所述战斗游戏的结果来确定玩家的名次的处理;以及

用于在玩家的名次是规定名次的情况下使得能够进行所述快捷模式的所述战斗游戏、并且在玩家的名次不是所述规定名次的情况下使得不能进行所述快捷模式的所述战斗游戏的处理。

2. 根据权利要求1所述的信息处理程序,

其中,在用于进行动画绘制的处理中,在所述快捷模式的所述战斗游戏期间,部分地或全部地省略所述显示单元上的动画绘制。

3. 根据权利要求1或2所述的信息处理程序,

其中,所述规定名次是预先设置的第一基准名次或更低名次的范围中所包括的名次。

4. 根据权利要求1至3中任一项所述的信息处理程序,

其中,所述规定名次是预先设置的第二基准名次或更高名次的范围中所包括的名次。

5. 一种信息处理方法,其由至少一个计算机执行,所述计算机执行:

用于至少基于玩家从多个游戏模式中选择的游戏模式来控制战斗游戏的步骤,所述多个游戏模式包括普通模式和与所述普通模式相比具有更短的执行时间的快捷模式;

用于通过计算处理导出所述战斗游戏的进展和结果的步骤;

用于在至少所述普通模式的所述战斗游戏期间、基于所述计算处理的结果来进行显示单元上的动画绘制的步骤;

用于基于所述战斗游戏的结果来确定玩家的名次的步骤;以及

用于在玩家的名次是规定名次的情况下使得能够进行所述快捷模式的所述战斗游戏、并且在玩家的名次不是所述规定名次的情况下使得不能进行所述快捷模式的所述战斗游戏的步骤。

6. 一种信息处理系统,用于使至少一个计算机执行:

用于至少基于玩家从多个游戏模式中选择的游戏模式来控制战斗游戏的处理,所述多个游戏模式包括普通模式和与所述普通模式相比具有更短的执行时间的快捷模式;

用于通过计算处理导出所述战斗游戏的进展和结果的处理;

用于在至少所述普通模式的所述战斗游戏期间、基于所述计算处理的结果来进行显示单元上的动画绘制的处理;

用于基于所述战斗游戏的结果来确定玩家的名次的处理;以及

用于在玩家的名次是规定名次的情况下使得能够进行所述快捷模式的所述战斗游戏、并且在玩家的名次不是所述规定名次的情况下使得不能进行所述快捷模式的所述战斗游戏的处理。

信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统

技术领域

[0001] 本发明涉及信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统。

背景技术

[0002] 专利文献1公开了用于通过跳过战斗游戏的进展来导出战斗游戏的结果的所谓的跳过功能。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本特开2018-57981

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 然而,如果玩家被允许无条件地使用跳过功能,则存在对战斗游戏的兴趣下降的风险。

[0008] 本发明的目的是提供能够抑制对战斗游戏的兴趣下降的信息处理程序、信息处理方法和信息处理系统。

[0009] 用于解决问题的方案

[0010] 为了解决上述问题,一种信息处理程序,用于使计算机执行:

[0011] 用于至少基于玩家从多个游戏模式中选择的模式来控制战斗游戏的处理,所述多个游戏模式包括普通模式和与所述普通模式相比具有更短的执行时间的快捷模式;

[0012] 用于通过计算处理导出所述战斗游戏的进展和结果的处理;

[0013] 用于在至少所述普通模式的所述战斗游戏期间、基于所述计算处理的结果来进行显示单元上的动画绘制的处理;

[0014] 用于基于所述战斗游戏的结果来确定玩家的名次的处理;以及

[0015] 用于在玩家的名次是规定名次的情况下使得能够进行所述快捷模式的所述战斗游戏、并且在玩家的名次不是所述规定名次的情况下使得不能进行所述快捷模式的所述战斗游戏的处理。

[0016] 在用于进行动画绘制的处理中,可以在所述快捷模式的所述战斗游戏期间,部分地或全部地省略所述显示单元上的动画绘制。

[0017] 所述规定名次可以是预先设置的第一基准名次或更低名次的范围中所包括的名次。

[0018] 所述规定名次可以是预先设置的第二基准名次或更高名次的范围中所包括的名次。

[0019] 为了解决上述问题,一种信息处理方法,其由至少一个计算机执行,所述计算机执行:

[0020] 用于至少基于玩家从多个游戏模式中选择的模式来控制战斗游戏的步骤,所

述多个游戏模式包括普通模式和与所述普通模式相比具有更短的执行时间的快捷模式；

[0021] 用于通过计算处理导出所述战斗游戏的进展和结果的步骤；

[0022] 用于在至少所述普通模式的所述战斗游戏期间、基于所述计算处理的结果来进行显示单元上的动画绘制的步骤；

[0023] 用于基于所述战斗游戏的结果来确定玩家的名次的步骤；以及

[0024] 用于在玩家的名次是规定名次的情况下使得能够进行所述快捷模式的所述战斗游戏、并且在玩家的名次不是所述规定名次的情况下使得不能进行所述快捷模式的所述战斗游戏的步骤。

[0025] 为了解决上述问题，一种信息处理系统，用于使至少一个计算机执行：

[0026] 用于至少基于玩家从多个游戏模式中选择的模式来控制战斗游戏的处理，所述多个游戏模式包括普通模式和与所述普通模式相比具有更短的执行时间的快捷模式；

[0027] 用于通过计算处理导出所述战斗游戏的进展和结果的处理；

[0028] 用于在至少所述普通模式的所述战斗游戏期间、基于所述计算处理的结果来进行显示单元上的动画绘制的处理；

[0029] 用于基于所述战斗游戏的结果来确定玩家的名次的处理；以及

[0030] 用于在玩家的名次是规定名次的情况下使得能够进行所述快捷模式的所述战斗游戏、并且在玩家的名次不是所述规定名次的情况下使得不能进行所述快捷模式的所述战斗游戏的处理。

[0031] 发明的效果

[0032] 本发明可以抑制对战斗游戏的兴趣下降。

附图说明

[0033] 图1是示出信息处理系统的示意结构的说明图。

[0034] 图2A是用于说明玩家终端的硬件结构的图。图2B是用于说明服务器的硬件结构的图。

[0035] 图3A是示出标题画面的示例的图。图3B是示出主页画面的示例的图。图3C是示出任务画面的示例的图。

[0036] 图4是示出设置画面(战斗设置画面)的示例的图。

[0037] 图5A是用于说明主线任务画面的示例的图。图5B是用于说明主线任务选择画面的示例的图。图5C是用于说明团队选择画面的示例的图。

[0038] 图6A是用于说明战斗游戏画面的示例的图。图6B是用于说明结果画面的示例的图。图6C是用于说明报告画面的示例的图。

[0039] 图7是示出本实施例中的基于1V1战斗中的名次(place)的奖励内容确定表的示例的图。

[0040] 图8A是用于说明1V1战斗画面的示例的图。图8B是用于说明团队选择画面的示例的图。

[0041] 图9是示出本实施例中的允许跳过名次确定表的示例的图。

[0042] 图10是示出本实施例中的显示措辞确定表的示例的图。

[0043] 图11A是用于说明战斗游戏画面的示例的图。图11B是用于说明战斗游戏画面的示

例的图。图11C是用于说明跳过进行中画面的示例的图。

[0044] 图12A是用于说明结果画面的示例的图。图12B是说明结果画面的示例的图。图12C是用于说明报告画面的示例的图。

[0045] 图13是用于说明团队选择画面的示例的图。

[0046] 图14A是用于说明团队选择画面的示例的图。图14B是用于说明战斗游戏画面的示例的图。

[0047] 图15是用于说明玩家终端中的存储器的结构以及玩家终端作为计算机的功能的图。

[0048] 图16是用于说明服务器中的存储器的结构以及服务器作为计算机的功能的图。

[0049] 图17是用于说明玩家终端和服务器的基本处理的序列图。

[0050] 图18是用于说明本实施例中的战斗游戏控制处理的示例的图。

[0051] 图19是用于说明本实施例中的名次奖励确定处理的示例的图。

[0052] 图20A是示出第一变形例中的允许跳过名次确定表的示例的图。图20B是示出第二变形例中的允许跳过名次确定表的示例的图。

[0053] 图21是示出第三变形例中的允许跳过名次确定表的示例的图。

[0054] 图22A是用于说明第四变形例中的跳过进行中画面的示例的图。图22B是用于说明第四变形例中的跳过进行中画面的示例的图。

具体实施方式

[0055] 以下将参考附图来详细说明根据本发明的实施例的方面。本实施例中所给出的尺寸、材料、其他具体数值等仅仅是用于便于理解的示例,并且除非另外具体提及,否则不限制本发明。在本说明书和附图中,将相同的附图标记附加到具有基本相同的功能和结构的元件,从而省略其重复说明,并且未示出与本发明不直接相关的元件。

[0056] (信息处理系统S的总体结构)

[0057] 图1是示出信息处理系统S的示意结构的说明图。信息处理系统S是所谓的客户端-服务器系统,其包括:玩家终端1;服务器1000;以及具有通信基站200a的通信网络200。

[0058] 各个玩家终端(信息处理装置)1可以经由通信网络200与服务器1000建立通信。玩家终端1广泛地包括可以有线地或无线地通信地连接到服务器1000的电子装置。玩家终端1的示例包括智能电话、移动电话、平板装置、个人计算机、游戏机等。将在使用智能电话作为玩家终端1的情况下说明本实施例。

[0059] 服务器1000被配置成能够与多个玩家终端1进行通信,并且通信地连接到多个玩家终端1。服务器1000针对用于识别玩游戏的玩家的各玩家识别信息(以下称为玩家ID)累积各种类型的信息(以下称为玩家信息)。

[0060] 通信基站200a连接到通信网络200,并且无线地向玩家终端1发送信息和从玩家终端1接收信息。通信网络200由移动电话网络、因特网、局域网(LAN)、专用线等构成,并且实现玩家终端1和服务器1000之间的无线或有线通信连接。

[0061] 在根据本实施例的信息处理系统S中,玩家终端1和服务器1000用作游戏装置G。玩家终端1和服务器1000分别被指派有用于控制游戏的进展的角色,使得可以通过玩家终端1和服务器1000之间的协作来使游戏进展。

[0062] (玩家终端1和服务器1000的硬件结构)

[0063] 图2A是用于说明玩家终端1的硬件结构的图。图2B是用于说明服务器1000的硬件结构的图。如图2A所示,玩家终端1被配置为包括中央处理单元(CPU)10、存储器12、总线14、输入/输出接口16、存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24。

[0064] 此外,如图2B所示,服务器1000被配置为包括CPU 1100、存储器1120、总线1140、输入/输出接口1160、存储单元1180、通信单元1200、输入单元1220和输出单元1240。

[0065] 服务器1000的CPU 1100、存储器1120、总线1140、输入/输出接口1160、存储单元1180、通信单元1200、输入单元1220和输出单元1240的结构和功能分别与玩家终端1的CPU 10、存储器12、总线14、输入/输出接口16、存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24基本上相同。因而,以下将给出玩家终端1的硬件结构的说明,并且将省略服务器1000的说明。

[0066] CPU 10运行存储器12中所存储的程序以控制游戏的进展。存储器12由只读存储器(ROM)或随机存取存储器(RAM)构成,并且存储控制游戏的进展所需的程序和各种数据。存储器12经由总线14连接到CPU 10。

[0067] 输入/输出接口16连接到总线14。存储单元18、通信单元20、输入单元22和输出单元24连接到输入/输出接口16。

[0068] 存储单元18由诸如动态随机存取存储器(DRAM)等的半导体存储器构成,并且存储各种程序和数据。在玩家终端1处,通过CPU 10将存储单元18中所存储的程序和数据加载到存储器12(RAM)中。

[0069] 通信单元20以无线方式通信地连接到通信基站200a,并且经由通信网络200向服务器1000发送信息和从服务器1000接收信息,诸如各种数据和程序等。在玩家终端1处,从服务器1000接收到的程序等存储在存储器12或存储单元18中。

[0070] 输入单元22例如由输入玩家操作(接受操作)所利用的触摸屏、按钮、键盘、鼠标、十字键或模拟控制器构成。可选地,输入单元22可以是设置在玩家终端1中或连接(外部附接)到玩家终端1的专用控制器。可选地,输入单元22可以由检测玩家终端1的倾斜或移动的加速度传感器或者检测玩家的语音的麦克风构成。也就是说,输入单元22广泛地包括使得玩家能够以可区分的方式输入他或她的意图的装置。

[0071] 输出单元24被配置为包括显示装置和扬声器。输出单元24可以是连接(外部附接)到玩家终端1的装置。在本实施例中,玩家终端1配备有显示器(显示单元)26作为输出单元24,并且配备有触摸屏作为输入单元22,其中触摸屏覆盖在显示器26上。

[0072] (游戏内容)

[0073] 接着,将通过示例来说明由根据本实施例的信息处理系统S(游戏装置G)提供的游戏的内容。本实施例提供盟友角色与敌方角色作战的所谓的战斗游戏。在根据本实施例的游戏中,游戏管理员向玩家提供多个盟友角色。例如,玩家可以拥有通过作为所谓的扭蛋(gacha)的抽选所获得的多个盟友角色、或者由游戏管理员分发的多个盟友角色。

[0074] 玩家可以从所拥有的盟友角色中选择多个(这里为五个)盟友角色,由此组织团队。玩家可以使用所组织的团体来玩战斗游戏。战斗游戏的目的是通过借助于组织成团队的盟友角色击败敌方角色(通关战斗游戏)来获得奖励。玩家可以玩具有不同的敌方角色和难度等级的多个类型的战斗游戏。

[0075] 图3A是示出标题画面30的示例的图。图3B是示出主页画面40的示例的图。图3C是示出任务画面的示例的图。图4是示出设置画面60(战斗设置画面60a)的示例的图。在玩家终端1的显示器26上显示如图3A、图3B和图3C所示的游戏画面。在该实施例中,游戏画面大致分类为普通画面和战斗画面。

[0076] 普通画面主要包括玩家等待游戏开始的画面和玩家进行各种类型的设置并确认信息的画面。另一方面,战斗画面是从战斗游戏的开始起直到结束为止在显示器26上显示的画面。这里,除战斗画面以外的所有画面都是普通画面。普通画面包括多个画面,诸如图3A所示的标题画面30、图3B所示的主页画面40、图3C所示的任务画面50、图4所示的设置画面60、扭蛋画面(图中未示出)和菜单画面(图中未示出)等。

[0077] 图3A所示的标题画面30是当在玩家终端1上游戏开始时在显示器26上首先显示的画面。如图3A所示,例如,在标题画面30上显示已开始的游戏的标题名称。注意,除游戏的标题名称之外,在标题画面30上还可以显示游戏管理公司的名称。此外,在标题画面30上显示暗示游戏的内容的图像或视频作为游戏的标题名称和游戏管理公司的名称的背景。例如,背景包括与在游戏的主线部分中出现的角色有关的信息、与游戏的主线部分的故事有关的信息等。

[0078] 另外,在标题画面30上显示暗示开始游戏所需的操作过程的游戏开始操作信息“触摸(Touch)”。在该实施例中,通过在标题画面30上玩家轻击显示器26来开始游戏。

[0079] 图3B所示的主页画面40是在标题画面30上玩家轻击了显示器26之后(即,在游戏开始之后)首先显示的画面。如图3B所示,在主页画面40上,在显示器26的下部显示菜单栏41。在除标题画面30以外的普通画面上,菜单栏41显示在显示器26的下部。

[0080] 在菜单栏41中提供可以由玩家操作(轻击)的多个操作部。在菜单栏41中提供标为“主页”的主页画面选择操作部41a、标为“角色”的盟友角色确认画面选择操作部41b、标为“故事”的故事画面选择操作部41c、标为“任务”的任务画面选择操作部41d、标为“扭蛋”的扭蛋画面选择操作部41e和标为“菜单”的菜单画面选择操作部41f。注意,在菜单栏41中,突出显示与各画面相对应的操作部,使得可以识别出显示器26上正在显示的画面。

[0081] 当轻击主页画面选择操作部41a时,在显示器26上显示图3B所示的主页画面40。另外,当轻击盟友角色确认画面选择操作部41b时,在显示器26上显示盟友角色确认画面(图中未示出)。另外,当轻击故事画面选择操作部41c时,在显示器26上显示故事画面(图中未示出)。另外,当轻击任务画面选择操作部41d时,在显示器26上显示图3C所示的任务画面50。

[0082] 另外,当轻击扭蛋画面选择操作部41e时,在显示器26上显示扭蛋画面(图中未示出)。扭蛋画面使得玩家能够进行可以通过抽选来获得盟友角色的扭蛋抽选。

[0083] 此外,当轻击菜单画面选择操作部41f时,在显示器26上显示菜单画面(图中未示出)。另外,可以在菜单画面上确认各种类型的信息。此外,当轻击菜单画面上的设置画面选择操作部时,在显示器26上显示图4所示的设置画面60。在设置画面60上,玩家可以进行与游戏相关的各种类型的设置。

[0084] 如图4所示,在设置画面60的上部显示设置类型标签61。设置类型标签61包括可以由玩家操作(轻击)的多个操作部。设置类型标签61包括:标为“系统”的系统设置选择操作部61a;标为“音量”的音量设置选择操作部61b;标为“战斗”的战斗设置选择操作部61c;以

及标为“通知”的通知设置选择操作部61d。注意,在设置类型标签61中,突出显示与各画面相对应的操作部,使得可以识别显示器26上正在显示的画面。

[0085] 设置画面60通过从系统设置画面(图中未示出)、音量设置画面(图中未示出)、战斗设置画面60a和通知设置画面(图中未示出)中的一个画面切换到另一画面来示出这些画面中的任一画面。更具体地,当轻击系统设置选择操作部61a时,在显示器26上显示系统设置画面(图中未示出)。另外,当轻击音量设置选择操作部61b时,在显示器26上显示音量设置画面(图中未示出)。另外,当轻击战斗设置选择操作部61c时,在显示器26上显示图4所示的战斗设置画面60a。此外,当轻击通知设置选择操作部61d时,在显示器26上显示通知设置画面(图中未示出)。

[0086] 如图4所示,在战斗设置画面60a上显示关闭操作部62。在战斗设置画面60a上,可以进行战斗游戏所用的各种类型的设置。如图4所示,在战斗设置画面60a上,玩家可以进行与所谓的跳过功能相关的设置,该跳过功能使得能够通过跳过(以下所述的)“1V1战斗”和“3V3战斗”中的战斗游戏的进展来导出结果。在该实施例中,至少基于玩家从多个游戏模式中选择的游戏模式来执行和控制战斗游戏(“1V1战斗”和“3V3战斗”)。在该实施例中,“1V1战斗”和“3V3战斗”中的游戏模式包括普通模式(不使用跳过功能的情况)、以及与普通模式相比具有更短的执行时间的快捷模式(使用跳过功能的情况)。

[0087] 更具体地,在战斗设置画面60a上选择“跳过两者”的情况下,游戏被设置成使得在“1V1战斗”和“3V3战斗”中使用跳过功能。此外,在战斗设置画面60a上选择“不跳过”的情况下,游戏被设置成使得在“1V1战斗”和“3V3战斗”中不使用跳过功能。此外,在战斗设置画面60a上选择“1V1战斗”的情况下,游戏被设置成使得在“1V1战斗”中使用跳过功能并且在“3V3战斗”中不使用跳过功能。此外,在战斗设置画面60a上选择“3V3战斗”的情况下,游戏被设置成使得在“1V1战斗”中不使用跳过功能并且在“3V3战斗”中使用跳过功能。。

[0088] 尽管以下进行详细说明,但在本实施例中,玩家可以在战斗设置画面60a上进行设置使得使用跳过功能。在玩家在战斗设置画面60a上进行了设置使得使用跳过功能的情况下,当允许使用跳过功能的战斗游戏开始时,通过利用跳过功能跳过战斗游戏的进展来导出游戏的结果。应当注意,在本实施例中,即使在玩家在战斗设置画面60a上进行了设置使得不使用跳过功能的情况下,玩家也可以操作在战斗游戏期间显示的跳过操作部,由此通过根据玩家操作利用跳过功能跳过战斗游戏的进展来导出游戏的结果。

[0089] 另外,在战斗设置画面60a上显示关闭操作部62。当轻击关闭操作部62时,战斗设置画面60a消失,并且切换到显示器26上的菜单画面(图中未示出)的显示。

[0090] 另外,如图3B所示,在主页画面40的上部提供页眉显示区域42。在页眉显示区域42中显示与玩家ID相关联的玩家信息。例如,在页眉显示区域42中显示指示玩家等级的等级信息42a和指示玩家的耐力的耐力指示条42b。玩家信息包括玩家ID、用于识别玩家所拥有的盟友角色的盟友角色识别信息(以下称为盟友角色ID)、等级信息42a、耐力指示条42b中所显示的耐力信息、战斗游戏的通关信息等。

[0091] 注意,耐力是玩家玩战斗游戏所需的参数。在该实施例中,提供多个类型的战斗游戏。各战斗游戏设置有玩战斗游戏所需的耐力消耗值、每天可以执行战斗游戏的最大次数等。在玩家要玩设置有玩战斗游戏所需的耐力消耗值的战斗游戏的情况下,玩家将通过消耗耐力来玩战斗游戏。因此,在耐力不足的情况下,玩家不能玩战斗游戏。

[0092] 当轻击菜单栏41中的盟友角色确认画面选择操作部41b时,在显示器26上显示盟友角色确认画面(图中未示出)。在盟友角色确认画面上显示与同玩家ID相关联的盟友角色ID相对应的盟友角色的所有图像。

[0093] 也就是说,在盟友角色确认画面上显示玩家所拥有的所有盟友角色。注意,盟友角色被指派了彼此不同的盟友角色ID。此外,当玩家通过例如扭蛋抽选等获得新的盟友角色时,所获得的盟友角色的盟友角色ID与玩家的玩家ID相关联。

[0094] 对于各个盟友角色ID,与该盟友角色ID相关联地存储与经验值有关的信息和与等级有关的信息。当玩家赢得(以下所述的)战斗游戏或使用预定物品时,经验值增加。根据经验值来设置等级。此外,每当经验值达到预定值时,等级提升。注意,在各个盟友角色中设置等级的上限,并且等级仅在由上限值定义的范围内提升。

[0095] 另外,基于等级来在各个盟友角色中设置战斗能力的基础值,这些基础值包括生命点、攻击力、防御力等。各个盟友角色的战斗能力越高,玩家在使战斗游戏进展时变得越有利。此外,等级越高,在各个盟友角色中设置的各个基础值越高。

[0096] 此外,盟友角色可以装备诸如武器和护具等的装备品(盟友角色可以设置有装备品)。各个装备品设置有向攻击力、防御力等的相加值。在盟友装备了装备品时,装备的相加值与上述基础值相加,从而使得可以强化盟友的战斗能力。与诸如武器和护具等的这些装备品有关的信息也与盟友角色ID相关联并构成玩家信息的一部分。

[0097] 当轻击菜单栏41上的故事画面选择操作部41c时,在显示器26上显示故事画面(图中未示出)。在故事画面上显示用于暗示在游戏的主线部分中出现的角色、游戏的主线部分的故事等的图像或视频。另外,可以在故事画面上看到与玩家所玩的各类型的游戏的进展程度相对应地解放的多个主线故事。

[0098] 另外,当轻击菜单栏41上的任务画面选择操作部41d时,在显示器26上显示图3C所示的任务画面50。在任务画面50上显示菜单栏41、页眉显示区域42、以及标为所提供的战斗游戏的各个类型名称的多个游戏类型选择操作部51。这里,提供四个类型的战斗游戏,并且相应地显示四个游戏类型选择操作部51。此外,在任务画面50上显示暗示在游戏的主线部分中出现的角色、游戏的主线部分的故事等的图像或视频,作为四个游戏类型选择操作部51的背景。

[0099] 游戏类型选择操作部51包括:标为“主线任务”的主线任务选择操作部51a;标为“公会战斗”的公会战斗选择操作部51b;标为“1V1战斗”的1V1战斗选择操作部51c;以及标为“3V3战斗”的3V3战斗选择操作部51d。当轻击图3C中的主线任务选择操作部51a时,在显示器26上显示图5A所示的主线任务画面72。

[0100] 图5A是用于说明主线任务画面72的示例的图。图5B是用于说明主线任务选择画面74的示例的图。图5C是用于说明团队选择画面77的示例的图。

[0101] 在主线任务画面72上显示菜单栏41、页眉显示区域42和用于选择属于主线任务的多个战斗游戏(层级)的任务操作部73。

[0102] 在任务操作部73中,一起显示战斗游戏的通关信息。通关信息例如利用三颗星指示。当属于主线任务的战斗游戏被通关时,根据在战斗游戏被通关时生命点为0的盟友角色的数量来获得星。例如,在不存在生命点为0的盟友角色的情况下获得三颗星,在存在一个生命点为0的盟友角色的情况下获得两颗星,并且在存在两个或多于两个生命点为0的盟友

角色的情况下获得一颗星。

[0103] 在图5A的示例中,对于“1-1”战斗游戏获得三颗星,对于“1-2”战斗游戏获得两颗星,并且对于“1-3”战斗游戏获得一颗星。另外,对于“1-4”战斗游戏没有获得星,这指示该战斗游戏未被通关。

[0104] 注意,在主线任务中,设置了先前战斗游戏被通关的开放条件。例如,在图5A的示例中,由于直到“1-3”战斗游戏为止的战斗游戏被通关,因此“1-4”战斗游戏被开放,但后续的(“1-5”及其之后的(图中未示出))战斗游戏未被开放。

[0105] 当在主线任务画面72上操作(轻击)与例如“1-4”战斗游戏相对应的任务操作部73时,在显示器26上显示图5B所示的主线任务选择画面74。在主线任务选择画面74上,显示在战斗游戏中将出现的敌方角色和在战斗游戏中可以获得的物品(奖励)。另外,在主线任务选择画面74上,显示用于挑战战斗游戏的标为“挑战”的挑战操作部75、以及用于取消与当前显示的画面相对应的处理的标为“取消”的取消操作部76。

[0106] 当操作(轻击)取消操作部76时,在显示器26上显示图5A所示的主线任务画面72,并且取消对所选择的“1-4”战斗游戏的挑战。

[0107] 另一方面,当操作(轻击)挑战操作部75时,在显示器26上显示图5C所示的团队选择画面77。在团队选择画面77上,显示玩家所拥有的所有盟友角色,并且在这些盟友角色下方,显示用于显示所选择的盟友角色的已选择盟友角色显示区域78。

[0108] 另外,在团队选择画面77上,显示取消操作部76和标为“开始战斗”的战斗开始操作部79。

[0109] 在团队选择画面77上,当玩家操作(轻击)所显示的盟友角色时,在已选择盟友角色显示区域78中显示所操作的盟友角色。更具体地,这里,从与玩家ID相关联的多个盟友角色ID中选择在战斗游戏中要使用(以确定团队)的盟友角色ID。作为玩家选择多个盟友角色的结果,组织团队。注意,在团队组织中不能重复设置同一盟友角色。

[0110] 当团队组织完成并且操作(轻击)战斗开始操作部79时,战斗游戏开始,从而在显示器26上显示战斗游戏画面80。

[0111] 图6A是用于说明战斗游戏画面80的示例的图。图6B是用于说明结果画面83的示例的图。图6C是用于说明报告画面86的示例的图。如图6A所示,在战斗游戏期间显示战斗游戏画面80。在战斗游戏画面80上,在显示器26上显示盟友角色和敌方角色。盟友角色经由计算机控制进行操作,从而对敌方角色造成伤害并且遭受来自敌方角色的伤害。另外,敌方角色经由计算机控制进行操作,从而对盟友角色造成伤害并且遭受来自盟友角色的伤害。

[0112] 在敌方角色被给予伤害点时,从敌方角色的生命点中减去这些伤害点。类似地,在盟友角色被给予伤害点时,从盟友角色的生命点中减去这些伤害点。在所有敌方角色的生命点都变为0时,玩家赢得战斗游戏(通关战斗游戏),并且在所有盟友角色的生命点都变为0(输掉战斗游戏)时,玩家输掉战斗游戏。

[0113] 这里,如图6A所示,在战斗游戏画面80的下部,提供盟友角色显示区域81。在盟友角色显示区域81中,显示针对各个盟友角色的生命点81a和必杀技计量器81b。当盟友角色遭受来自敌方角色的伤害或者敌方角色被给予伤害时,必杀技计量器81b增加。此外,当必杀技计量器81b达到规定的最大值时,盟友角色变得能够使用必杀技。必杀技与普通攻击相比给予敌方角色更多的伤害点,恢复盟友角色的生命点,对敌方角色产生特殊效果,等等。

[0114] 这里,存在用于使用必杀技的方法的两个模式。在这些模式中的一个模式中,玩家操作(轻击)盟友角色显示区域81中所显示的必杀技计量器81b已达到最大值的盟友角色。在另一模式中,当在自动状态下必杀技计量器81b达到最大值时,盟友角色经由计算机控制使用必杀技。注意,在战斗游戏画面80上显示自动选择操作部82a,使得玩家可以通过操作自动选择操作部82a来在自动状态和手动状态之间切换。当在手动状态下操作自动选择操作部82a时,进入自动使用必杀技的自动状态。另外,当在自动状态下操作自动选择操作部82a时,进入手动使用必杀技的手动状态。注意,即使在自动状态下,当在必杀技计量器81b达到最大值并且不经由计算机控制使用必杀技的状态下、玩家操作(轻击)盟友角色时,玩家也可以使用必杀技。

[0115] 此外,在战斗游戏画面80上显示快进选择操作部82b,使得玩家可以通过在自动状态或手动状态下操作快进选择操作部82b来快进战斗游戏中的战斗的执行。例如,可以存在仅一个等级的快进速度或多个等级的快进速度。例如,游戏可以被预先设置成使得玩家可以通过轻击快进选择操作部82b一次来使战斗游戏中的战斗执行速度变为两倍,并且通过轻击快进选择操作部82b两次来使战斗游戏中的战斗执行速度变为四倍。另外,可以根据战斗游戏的类型来使要设置的快进速度的等级不同。

[0116] 然后,当战斗游戏正常地结束(正常结束)时,如图6B所示,在显示器26上显示结果画面83。图6B示出在盟友角色获胜的情况下的结果画面83作为示例。

[0117] 在结果画面83上,连同战斗游戏的游戏结果信息的至少一部分一起显示显示标为“报告”的报告显示操作部84和标为“关闭”的结束操作部85。

[0118] 注意,游戏结果信息包括:盟友角色的盟友角色ID(团队);敌方角色的敌方角色ID;与在战斗结束时的盟友角色和敌方角色的残存状况有关的信息(在战斗结束时生命点是否为0);所给予的伤害点(合计值);玩家操作信息(手动状态或自动状态);战斗日志ID;与战斗游戏的类型有关的信息(主线任务、公会战斗等);与战斗游戏的各类型相关联的信息(通关信息、战斗游戏的层级等);与所授予的物品有关的信息;等等。

[0119] 当在结果画面83上操作(轻击)结束操作部85时,显示器26上的显示从战斗画面切换到普通画面。简言之,结果画面83是战斗画面的一部分。注意,结果画面83切换到的普通画面可以是紧挨在切换到战斗画面之前显示的画面,或者可以是诸如主页画面40等的预定画面。以这种方式,随着结果画面83的显示结束,战斗游戏结束。

[0120] 当在结果画面83上操作(轻击)报告显示操作部84时,在显示器26上显示图6C所示的报告画面86。在报告画面86上显示由盟友角色和敌方角色给予的伤害点(合计值)以及结束操作部85。

[0121] 这里,当操作(轻击)结束操作部85时,在显示器26上显示图6B所示的结果画面83。

[0122] 接着,将说明1V1战斗和3V3战斗。这些战斗游戏的基本部分与主线任务的基本部分相同,并且将省略其说明。作为代替,将说明与主线任务的部分有所不同的部分。

[0123] 1V1战斗是用于与预先已与其他玩家ID相关联的1V1所用的团队作战的战斗游戏。此外,3V3战斗是用于与预先已与其他玩家ID相关联的3V3所用的三个团队作战的战斗游戏。也就是说,各玩家预先设置了3V3所用的三个团队。1V1战斗和3V3战斗具有如下的游戏玩法:玩家根据在玩家之间的战斗中的胜利和失败来竞争排名(名次)。此外,玩家根据在预先设置的规定时刻确定的他们在1V1战斗和3V3战斗中的名次而被授予物品(排名奖励)。换

句话说,基于在从先前规定时刻起直到下一规定时刻为止的规定时间段内确定的玩家的最终名次来确定奖励的内容。

[0124] 在本实施例中,将每天15:00设置为规定时刻。注意,在预先设置了规定时刻的情况下就足够了,并且该规定时刻不限于特定时刻。可以将每天的多个时刻(诸如每天12:00和18:00等)设置为规定时刻。可替代地,可以按规定间隔(诸如每周一15:00或每月20日15:00等)设置规定时刻。除战斗游戏所使用的团队的数量(即,对于1V1战斗使用一个团队,并且对于3V3战斗使用三个团队)以外,1V1战斗和3V3战斗是相同的。因而,在该实施例中,以下将详细说明1V1战斗。

[0125] 图7是示出本实施例中的基于1V1战斗中的名次奖励内容确定表的示例的图。如图7所示,在奖励内容确定表中,基于玩家在1V1战斗中的名次来预先设置要授予给该玩家的物品的内容。如图7所示,1V1战斗中的名次越高,基于玩家在1V1战斗中的名次而授予该玩家的物品的内容越高,这将激励玩家以实现更高名次为目标来玩1V1战斗。

[0126] 另一方面,由于根据在预先设置的规定时刻处的玩家的各个排名来确定奖励的内容,因此紧挨在该规定时刻之前(即,在规定时间段的结束附近),每单位时间执行1V1战斗的频度局部增加得超出所需,这可能导致处理负荷的增加。如果将每天15:00设置为规定时刻,则紧挨在规定时刻之前的时间是具体意味着从14:50到14:59等的时间段。

[0127] 因此,在本实施例中,在当前玩家在1V1战斗中的名次和对手玩家在1V1战斗中的名次中的至少一个在前50名内的情况下,跳过功能的使用被限制成不能执行。换句话说,在玩家处于规定名次的情况下使得能够进行快捷模式的战斗游戏,并且在玩家不是处于规定名次的情况下使得不能进行快捷模式的战斗游戏。这里,规定名次是预先设置的第一基准名次(第51名)以下的范围内所包括的名次。这使得可以抑制紧挨在规定的定时之前执行比所需更多的1V1战斗的每单位时间的频度局部增加的风险,由此降低处理负荷的增加的风险。此外,例如,如果执行比所需更多的1V1战斗,则存在对战斗游戏的兴趣下降的风险。因此,通过限制排名更高的玩家使用跳过功能,可以降低执行比所需更多的1V1战斗的每单位时间的频度局部增加的风险,由此抑制对战斗游戏的兴趣下降的风险。

[0128] 图8A是用于说明1V1战斗画面90的示例的图。图8B是用于示出团队选择画面94的示例的图。当操作图3C所示的任务画面50上的1V1战斗选择操作部51c时,在显示器26上显示图8A的1V1战斗画面90。1V1战斗是用于与预先与其他玩家ID相关联的1V1战斗所用的团队作战的战斗游戏。也就是说,各玩家预先设置有1V1所用的团队。在1V1战斗画面90上显示玩家信息显示区域91和对手玩家列表显示区域92。

[0129] 在玩家信息显示区域91中显示与玩家有关的各种类型的信息。更具体地,显示玩家在1V1战斗中的名次、玩家的玩家姓名、玩家的玩家等级、以及玩家所拥有的盟友角色的总战斗力。

[0130] 在对手玩家列表显示区域92中显示示出其他玩家的多个(在这种情况下为三个)团队的对手玩家列表。基本上,在对手玩家列表显示区域92中随机地显示在1V1战斗中的名次高于玩家的名次的三个其他玩家。例如,随机地显示在1V1战斗中名次比玩家的名次高出规定数量(例如,50名)的其他玩家。应当注意,在非规定情况下,诸如在当前玩家在1V1战斗中的名次更高(例如,第1名至第3名)的情况下等,可以随机地显示名次比当前玩家的名次低的其他玩家以确保对手玩家。

[0131] 另外,在对手玩家列表显示区域92中针对各个其他玩家显示各种类型的信息。更具体地,显示各个其他玩家在1V1战斗中的名次、各个其他玩家的玩家姓名、各个其他玩家的玩家等级、各个其他玩家所拥有的盟友角色的总战斗力、以及各个其他玩家所设置的1V1战斗所用的团队的角色。

[0132] 另外,在对手玩家列表显示区域92中显示列表更新操作部92a。当操作列表更新操作部92a时,更新对手玩家列表显示区域92中所显示的对手玩家的列表。

[0133] 此外,当玩家从对手玩家列表显示区域92中所显示的其他玩家中选择要与之作战的其他玩家的团队时,在显示器26上显示图8B所示的团队选择画面94。在团队选择画面94上,显示玩家所拥有的所有盟友角色,并且在这些盟友角色下方,显示用于显示所选择的盟友角色的已选择盟友角色显示区域95。然后,与主线任务一样,玩家确定该玩家的团队并开始战斗游戏。

[0134] 另外,在团队选择画面94上显示取消操作部96和标为“开始战斗”的战斗开始操作部97。当在团队选择画面94上玩家操作(轻击)所显示的盟友角色时,在已选择盟友角色显示区域95中显示所操作的盟友角色。也就是说,这里,从与玩家ID相关联的多个盟友角色ID中选择供用在战斗游戏中(用于确定团队)的盟友角色ID。作为玩家选择多个盟友角色的结果,组织了团队。注意,在团队组织中不能重复地设置同一盟友角色。

[0135] 图9是示出本实施例中的允许跳过名次确定表的示例的图。在该实施例中,在当前玩家在1V1战斗中的名次和对手玩家在1V1战斗中的名次中的至少一个在前50名内的情况下,游戏被设置成使得当前玩家不是处于允许跳过的名次。在当前玩家在1V1战斗中的名次和对手玩家在1V1战斗中的名次都不在前50名内的情况下,游戏被设置成使得当前玩家处于允许跳过的名次。

[0136] 更具体地,例如,在图9的允许跳过名次确定表中的(1)的情况下,对手玩家的名次在前50名内,并且当前玩家的名次在前50名内,因而游戏被设置成使得当前玩家不是处于允许跳过的名次。

[0137] 另外,在图9的允许跳过名次确定表中的(2)的情况下,当前玩家的名次不在前50名内,但对手玩家的名次在前50名内,因而游戏被设置成使得当前玩家不是处于允许跳过的名次。

[0138] 另外,在图9的允许跳过名次确定表中的(3)的情况下,当前玩家的名次在前50名内,但对手玩家的名次不在前50名内,因而游戏被设置成使得当前玩家不是处于允许跳过的名次。

[0139] 另外,在图9的允许跳过名次确定表中的(4)的情况下,对手玩家的名次不在前50名内,并且当前玩家的名次不在前50名内,因而游戏被设置成使得当前玩家处于允许跳过的名次。

[0140] 当操作(轻击)战斗开始操作部97时,战斗游戏开始。此时,在玩家终端1处,通过参考图9的允许跳过名次确定表,基于当前玩家在1V1战斗中的名次和对手玩家在1V1战斗中的名次来判定当前玩家是否处于允许跳过的名次。在作为结果判定为当前玩家处于允许跳过的名次的情况下,允许在玩家终端1处使用跳过功能。另一方面,在判定为当前玩家不是处于允许跳过的名次的情况下,不允许在玩家终端1处使用跳过功能。

[0141] 另外,在满足预先设置的条件的情况下,在团队选择画面94上的信息显示区域98

中向玩家呈现与1V1战斗有关的信息。图10是示出本实施例的显示措辞确定表的示例的图。在本实施例中,根据对手玩家在1V1战斗中的名次是否低于当前玩家的名次、游戏是否被设置成在“1V1战斗”中使用跳过功能、以及当前玩家是否处于允许跳过的名次,来在玩家终端1处的信息显示区域98中设置是否显示措辞以及措辞的显示模式。

[0142] 更具体地,例如,在图10的显示措辞确定表中的(1)的情况下,如果对手玩家的名次低于当前玩家的名次、游戏被设置成使得在“1V1战斗”中使用跳过功能、并且当前玩家处于允许跳过的名次,则游戏被设置为在信息显示区域98中显示措辞“排名将不改变,在该战斗中跳过为开启(ON)”。在一般的1V1战斗中,在对手玩家列表显示区域92中显示名次比当前玩家的名次高的其他玩家。另一方面,在非常规情况下,诸如在当前玩家在1V1战斗中的名次较高(例如,第1名至第5名)的情况下等,在对手玩家列表显示区域92中显示名次比当前玩家的名次低的其他玩家。在该实施例中,即使在1V1战斗中当前玩家击败名次比当前玩家的名次低的其他玩家,当前玩家在排名中的名次也不改变。

[0143] 另外,在图10的显示措辞确定表中的(2)的情况下,如果对手玩家的名次低于当前玩家的名次、游戏被设置成使得在“1V1战斗”中使用跳过功能、并且当前玩家不是处于允许跳过的名次,则游戏被设置为在信息显示区域98中显示措辞“排名将不改变,该战斗不可跳过”。

[0144] 此外,在图10的显示措辞确定表中的(3)的情况下,如果对手玩家的名次低于当前玩家的名次、游戏被设置成使得在“1V1战斗”中不使用跳过功能、并且当前玩家处于允许跳过的名次,则游戏被设置为在信息显示区域98中显示措辞“在该战斗中排名将不改变”。

[0145] 此外,在图10的显示措辞确定表中的(4)的情况下,如果对手玩家的名次低于当前玩家的名次、游戏被设置成使得在“1V1战斗”中不使用跳过功能、并且当前玩家不是处于允许跳过的名次,则游戏被设置为在信息显示区域98中显示措辞“排名将不改变,该战斗不可跳过”。

[0146] 此外,在图10的显示措辞确定表中的(5)的情况下,如果对手玩家的名次不低于当前玩家的名次、游戏被设置成使得在“1V1战斗”中使用跳过功能、并且当前玩家处于允许跳过的名次,则游戏被设置为在信息显示区域98中显示措辞“跳过被设置为开启”。

[0147] 此外,在图10的显示措辞确定表中的(6)的情况下,如果对手玩家的名次不低于当前玩家的名次、游戏被设置成使得在“1V1战斗”中使用跳过功能、并且当前玩家不是处于允许跳过的名次,则游戏被设置为在信息显示区域98中显示措辞“由于对手玩家或当前玩家在前50名内,因此该战斗不可跳过”。

[0148] 此外,在图10的显示措辞确定表中的(7)的情况下,如果对手玩家的名次不低于当前玩家的名次、游戏被设置成使得在“1V1战斗”中不使用跳过功能、并且当前玩家处于允许跳过的名次,则游戏被设置成使得在信息显示区域98中不显示措辞。

[0149] 更具体地,例如,游戏被设置成使得在“1V1战斗”中不使用跳过功能、如图8A所示玩家的名次是第500名、并且作为对手玩家所选择的玩家的名次是第450名的情况与上述的图10的显示措辞确定表中的(7)的情况相对应。在这种情况下,如图8B所示,在信息显示区域98中不显示措辞。

[0150] 此外,在图10的显示措辞确定表中的(8)的情况下,如果对手玩家的名次不低于当前玩家的名次、游戏被设置成使得在“1V1战斗”中不使用跳过功能、并且当前玩家不是处于

允许跳过的名次,则游戏被设置为在信息显示区域98中显示措辞“由于对手玩家或当前玩家在前50名内,因此该战斗不可跳过”。

[0151] 以如上所述的方式,可以基于对手玩家在1V1战斗中的名次是否低于当前玩家的名次、游戏是否被设置成使得在“1V1战斗”中使用跳过功能、以及当前玩家是否处于允许跳过的名次来在信息显示区域98中显示适当的信息。

[0152] 图11A和图11B是用于说明战斗游戏画面的示例的图。图11C是用于说明跳过进行中画面的示例的图。当团队组织完成并且操作(轻击)图8B所示的战斗开始操作部97时,战斗游戏开始,从而如图11A所示在显示器26上显示战斗游戏画面100。

[0153] 在战斗游戏画面100的下部,如图11A所示,提供盟友角色显示区域101。在盟友角色显示区域101中显示各盟友角色的生命点101a和必杀技计量器101b。

[0154] 另外,如图11B所示,作为战斗游戏的进展的结果、在战斗游戏期间生命点为“0”的盟友角色和敌方角色从战斗游戏画面100消失。另外,如图11B所示,在战斗游戏期间生命点为“0”的盟友角色在盟友角色显示区域101中以指示该盟友角色不能作战的标记进行显示。因而,以容易辨识的方式向玩家通知战斗游戏中的战斗状况。

[0155] 另外,在战斗游戏画面100上显示自动选择操作部102。注意,如上所述,游戏被预先设置成使得在1V1战斗中的战斗游戏中玩家不能在自动状态和手动状态之间切换,这使得战斗游戏始终以自动状态进展。因此,在1V1战斗中的战斗游戏中不能手动使用必杀技。由于该原因,如图11A所示,始终突出显示自动选择操作部102。

[0156] 另外,在战斗游戏画面100上显示快进选择操作部103。玩家可以通过操作快进选择操作部103来快进战斗游戏中的战斗的执行。这里,游戏被预先设置成使得玩家可以通过轻击快进选择操作部103一次来使战斗游戏中的战斗执行速度变为两倍,并且通过轻击快进选择操作部103两次来使战斗游戏中的战斗执行速度变为四倍。

[0157] 另外,当在游戏被设置成使得在“1V1战斗”不使用跳过功能的情况下允许跳过功能的使用时,如图11A所示,在战斗游戏画面100上显示跳过选择操作部104。换句话说,仅当允许跳过功能的使用时,才在战斗游戏画面100上显示跳过选择操作部104。

[0158] 当玩家操作跳过选择操作部104时,在显示器26上显示图11C中示出的跳过进行中画面110并持续一定时间段。在该实施例中,当使用跳过功能时在显示器26上显示跳过进行中画面110的该一定时间段短于当在不使用跳过功能的情况下使战斗游戏进展时所需的时间、以及作为操作快进选择操作部103的结果而在战斗游戏中快进战斗执行时所需的时间。也就是说,与在普通模式(不使用跳过功能的模式)相比,在快捷模式(使用跳过功能的模式)中执行战斗游戏的时间更短。

[0159] 在跳过进行中画面110上,不仅显示器26的整个画面变暗,而且还在显示器26的中央显示措辞“跳过”,由此向玩家通知使用了跳过功能。换句话说,与作为不使用跳过功能的结果而在显示器26上显示战斗游戏画面100的情况相比,在作为使用跳过功能的结果而在显示器26上显示跳过进行中画面110的情况下,部分地或完全地省略动画绘制。可以通过如上所述部分地或完全地省略动画绘制来减轻玩家终端1处的处理负荷。注意,也可以部分地或完全地省略与动画绘制同时执行的音频输出。通过这样做,可以减轻玩家终端1处的处理负荷。

[0160] 图12A和图12B是用于说明结果画面120的示例的图。图12C是用于说明报告画面

130的示例的图。在显示器26上显示图11C所示的跳过进行中画面110并持续一定时间段之后,在显示器26上显示结果画面120。

[0161] 在玩家赢得战斗游戏的情况下,如图12A所示,在结果画面120的中央显示“胜利”,从而向玩家通知玩家赢得了战斗游戏。

[0162] 另一方面,在玩家输掉战斗游戏的情况下,如图12B所示,在结果画面120的中央显示“失败...”,从而向玩家通知玩家输掉了战斗游戏。也就是说,在结果画面120上显示战斗游戏的游戏结果信息的至少一部分。

[0163] 另外,如图12A和图12B所示,在结果画面120上显示标为“报告”的报告显示操作部121和标为“下一个”的下一个操作部122。

[0164] 当在结果画面120上操作(轻击)报告显示操作部121时,在显示器26上显示图12C所示的报告画面130。报告画面130上所显示的内容与上述的图6C所示的报告画面86上的内容相同,并且将省略其说明。

[0165] 另外,在报告画面130上显示关闭操作部131。当操作(轻击)关闭操作部131时,在显示器26上再次显示图12A或图12B所示的结果画面120。

[0166] 另外,当在结果画面120上操作(轻击)下一个操作部122时,显示器26上的画面切换到图8A所示的1V1战斗画面90。

[0167] 图13是用于说明团队选择画面的示例的图。例如,游戏被设置成使得在“1V1战斗”中使用跳过功能、如图8A所示玩家的名次是第500名、并且作为对手玩家所选择的玩家的名次是第450名的情况与上述的图10的显示措辞确定表中的(5)的情况相对应。在这种情况下,如图13所示,在信息显示区域98中显示措辞“跳过设置为开启”。

[0168] 当在与上述的图10的显示措辞确定表中的(1)或(5)相对应的情况下操作(轻击)战斗开始操作部97时,代替在显示器26上显示战斗游戏画面100,在显示器26上显示跳过进行中画面110并持续一定时间段。此外,在跳过进行中画面110已在显示器26上显示并持续了一定时间段之后,在显示器26上显示结果画面120。以这种方式,在游戏由玩家预先设置成使得在“1V1战斗”中使用跳过功能并且玩家处于允许跳过的名次的情况下,省略显示器26上的战斗游戏画面100的显示。这抑制了玩家感到烦恼,从而使得可以抑制对战斗游戏的兴趣下降的风险。

[0169] 图14A是用于说明团队选择画面94的示例的图。例如,游戏被设置成使得在“1V1战斗”中使用跳过功能、玩家的名次是第50名、并且作为对手玩家所选择的玩家的名次是第45名的情况与上述的图10的显示措辞确定表中的(6)的情况相对应。在这种情况下,如图14A所示,在信息显示区域98中显示措辞“由于对手玩家或当前玩家在前50名内,因此该战斗不可跳过”。

[0170] 当在上述的图10的显示措辞确定表中的(2)、(4)、(6)和(8)的情况下操作(轻击)战斗开始操作部97时,在显示器26上显示战斗游戏画面100。在这种情况下,如图14B所示,在战斗游戏画面100上不显示跳过选择操作部104。以这种方式,在不允许跳过功能的使用的情况下,可以提前通知玩家该情况,因而玩家可以知晓在战斗游戏的执行之前不能使用跳过功能。此外,在不允许跳过功能的使用的情况下,使得不能进行战斗游戏画面100上的跳过选择操作部104的显示,这可以避免尽管不能使用跳过功能但仍显示跳过选择操作部104的情形。因此,可以抑制玩家在进行中的战斗游戏中感到不适应的风险。

[0171] 接着,将说明根据本实施例的用于执行游戏的玩家终端1和服务器1000的基本结构和通信处理。注意,这里将说明用于使游戏进展的基本通信处理以及与图像显示处理相关的主要通信处理的示例,并且将省略其他处理的说明。

[0172] (玩家终端1的功能结构)

[0173] 图15是用于说明玩家终端1中的存储器12的结构以及玩家终端1作为计算机的功能的图。在存储器12中提供了程序存储区域12a和数据存储区域12b。当游戏开始时,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。

[0174] 终端侧游戏控制程序包括:游戏执行控制程序300;战斗游戏控制程序301;玩家信息保存程序302;计算程序303;绘制程序304;以及许可程序305。图15中所列出的程序是示例,并且提供了许多其他程序作为终端侧游戏控制程序。

[0175] 在数据存储区域12b中,提供了游戏信息存储部(存储部)400和玩家信息存储部401作为用于存储数据的存储部。上述的各个存储部是示例,并且在数据存储区域12b中提供了许多其他存储部。

[0176] CPU 10操作程序存储区域12a中所存储的程序,并且更新数据存储区域12b的各个存储部中的数据。此外,CPU 10通过操作程序存储区域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单元1A。终端侧游戏控制单元1A包括:游戏执行控制单元300a;战斗游戏控制单元301a;玩家信息保存单元302a;计算单元303a;绘制单元304a;以及许可单元305a。

[0177] 更具体地,CPU 10通过操作游戏执行控制程序300,使得计算机用作游戏执行控制单元300a。类似地,CPU 10通过分别操作战斗游戏控制程序301、玩家信息保存程序302、计算程序303、绘制程序304和许可程序305,使得计算机用作战斗游戏控制单元301a、玩家信息保存单元302a、计算单元303a、绘制单元304a和许可单元305a。

[0178] 游戏执行控制单元300a控制整个游戏的进展。例如,当玩家登录游戏时,游戏执行控制单元300a将登录信息发送到服务器1000。另外,游戏执行控制单元300a基于玩家操作将对手玩家候选请求信息发送到服务器1000。

[0179] 战斗游戏控制单元301a负责控制战斗游戏的执行。例如,响应于输入到玩家终端1的操作,战斗游戏控制单元301a至少基于玩家从包括普通模式和与普通模式相比具有更短的执行时间的快捷模式的多个游戏模式中选择的游戏模式,来控制战斗游戏。

[0180] 玩家信息保存单元302a将从服务器1000接收到的玩家信息保存在玩家信息存储部401中。

[0181] 计算单元303a通过计算处理导出战斗游戏的进展和结果。更具体地,计算单元303a执行与战斗游戏中的各角色所执行的攻击的确定和执行相关的处理、用于判定各角色是否被伤害以及各角色被伤害的严重程度的处理、用于选择与各角色的位置移动和掉落相关的运动的处理、以及用于确定战斗游戏中的胜利和失败的处理。

[0182] 绘制单元304a在至少普通模式的战斗游戏期间,基于计算处理的结果来在显示器26上执行动画绘制。

[0183] 许可单元305a在玩家处于规定名次的情况下使得能够进行快捷模式的战斗游戏,并且在玩家不是处于规定名次的情况下使得不能进行快捷模式的战斗游戏。

[0184] (服务器1000的功能结构)

[0185] 图16是用于说明服务器1000中的存储器1120的结构以及服务器1000作为计算机的功能的图。在存储器1120中提供了程序存储区域1120a和数据存储区域1120b。当游戏开始时,CPU 1100将服务器侧游戏控制程序(模块)存储在程序存储区域1120a中。

[0186] 服务器侧游戏控制程序包括:游戏执行控制程序500;玩家信息保存程序501;对手玩家确定程序502;名次确定程序503;以及奖励授予程序504。图16中所列出的程序是示例,并且提供了许多其他程序作为服务器端游戏控制程序。

[0187] 在数据存储区域1120b中,提供了游戏信息存储部600和玩家信息存储部601作为用于存储数据的存储部。上述的各个存储部是示例,并且在数据存储区域1120b中提供了许多其他存储部。

[0188] CPU 1100操作程序存储区域1120a中所存储的程序,并且更新数据存储区域1120b中的各个存储部中的数据。此外,CPU 1100通过操作程序存储区域1120a中所存储的程序,使得服务器1000用作服务器侧游戏控制单元1000A。服务器侧游戏控制单元1000A包括游戏执行控制单元500a、玩家信息保存单元501a、对手玩家确定单元502a、名次确定单元503a和奖励授予单元504a。

[0189] 更具体地,CPU 1100通过操作游戏执行控制程序500,使得计算机用作游戏执行控制单元500a。类似地,CPU 1100通过分别操作玩家信息保存程序501、对手玩家确定程序502、名次确定程序503和奖励授予程序504,使得计算机用作玩家信息保存单元501a、对手玩家确定单元502a、名次确定单元503a和奖励授予单元504a。

[0190] 游戏执行控制单元500a控制整个游戏的进展。例如,在从玩家终端1接收到登录信息时,游戏执行控制单元500a使得玩家终端1能够下载玩家信息存储部601中所保存的玩家信息。

[0191] 在从玩家终端1下载玩家信息(例如,进展信息和游戏结果信息)时,玩家信息保存单元501a将所下载的玩家信息保存在玩家信息存储部601中。

[0192] 在从玩家终端1接收到对手玩家候选请求信息时,对手玩家确定单元502a提取用作1V1战斗中的与玩家作战的对手玩家的候选的三个其他玩家。更具体地,例如,随机地提取在1V1战斗中处于比玩家的名次高出规定数量(例如,50名)的名次的三个其他玩家。此时,在非常规情况下,诸如在当前玩家在1V1战斗中的名次较高(例如,第1名至第3名)的情况下等,随机地提取包括名次比当前玩家的名次低的玩家的三个玩家以确保对手玩家。此外,对手玩家确定单元502a使得玩家终端1能够从服务器1000下载如下的对手玩家信息以及如下的玩家信息,该对手玩家信息至少包括与所提取的三个其他玩家在1V1战斗中的名次以及所提取的三个其他玩家的1V1所用的团队有关的信息,该玩家信息至少包括与玩家在1V1战斗中的名次有关的信息。

[0193] 名次确定单元503a基于战斗游戏的结果来确定玩家的名次。更具体地,例如,如果玩家击败用作对手玩家的其他玩家,则名次确定单元503a将玩家的名次与对手玩家的名次交换。

[0194] 奖励授予单元504a向玩家授予奖励。更具体地,奖励授予单元504a根据在预先设置的规定时刻各玩家在1V1战斗中的名次,向与玩家的玩家ID相对应的玩家信息添加物品(排名奖励),并且将该玩家信息保存在玩家信息存储部601中。

[0195] (玩家终端1和服务器1000之间的通信处理)

[0196] 图17是用于说明玩家终端1和服务器1000的基本处理的序列图。注意,在以下的说明中,玩家终端1中的处理被表示为P_n(n是任意整数)。此外,服务器1000中的处理被表示为S_n(n是任意整数)。

[0197] 当玩家在玩家终端1上启动游戏应用时(P1),绘制单元304a执行用于将标题画面30显示在显示器26上的画面显示处理(P2)。

[0198] 在标题画面30显示在显示器26上时玩家在标题画面30上进行操作(P3)的情况下,游戏执行控制单元300a将登录信息发送到服务器1000。

[0199] 在接收到登录信息时,服务器1000的游戏执行控制单元500a通过识别与登录信息相关联的玩家ID来执行登录处理(S1)。这里,服务器1000使得玩家终端1能够从玩家信息存储部401下载与所识别的玩家ID相对应的玩家信息。注意,玩家信息包括与玩家ID相关联的多个盟友角色ID、指示战斗游戏的各类型中的战斗游戏是否开放的游戏开放信息、玩家等级、玩家耐力、玩家在1V1战斗中的名次、游戏内货币、抽选物品等。

[0200] 当在主页画面40上操作菜单栏41上的任务画面选择操作部41d时(P4),玩家终端1的绘制单元304a执行用于在显示器26上显示图3C所示的任务画面50的任务画面显示处理(P5)。

[0201] 当在任务画面50上操作1V1战斗选择操作部51c时(P6),游戏执行控制单元300a将对手玩家候选请求信息发送到服务器1000。

[0202] 当接收到对手玩家候选请求信息时,服务器1000的对手玩家确定单元502a执行对手玩家候选提取处理(S2)。在对手玩家候选提取处理(S2)中,对手玩家确定单元502a识别与对手玩家候选请求信息相关联的玩家ID,并且提取用作1V1战斗中的对手玩家的候选的三个其他玩家。

[0203] 更具体地,例如,随机地提取在1V1战斗中处于比玩家的名次高出规定数量(例如,50名)的名次的三个其他玩家。此时,在非常规情况下,诸如在当前玩家在1V1战斗中的名次较高(例如,第1名至第3名)的情况下等,随机地提取包括名次比当前玩家的名次低的玩家的三个玩家以确保对手玩家。

[0204] 此外,对手玩家确定单元502a使得玩家终端1能够从服务器1000下载如下的对手玩家信息以及如下的玩家信息,该对手玩家信息至少包括与所提取的三个其他玩家在1V1战斗中的名次以及所提取的三个其他玩家的1V1所用的团队有关的信息,该玩家信息至少包括与玩家在1V1战斗中的名次有关的信息。

[0205] 玩家终端1的玩家信息保存单元302a将所下载的对手玩家信息和玩家信息存储在数据存储区域12b中,并且基于该对手玩家信息和玩家信息来将图8A所示的1V1战斗画面90显示在显示器26上(P7)。

[0206] 在1V1战斗画面90显示在显示器26上时操作列表更新操作部92a的情况下(P8),游戏执行控制单元300a将对手玩家候选请求信息发送到服务器1000。

[0207] 在接收到对手玩家候选请求信息时,对手玩家确定单元502a以与上述的步骤S2相同的方式执行对手玩家候选提取处理。玩家终端1的绘制单元304a以与上述的步骤P7相同的方式将1V1战斗画面90显示在显示器26上。

[0208] 当从1V1战斗画面90上的对手玩家列表显示区域92中所显示的其他玩家中选择(操作)要与之作战的玩家的团队(对手玩家)时(P9),绘制单元304a基于对手玩家信息和用

户信息来在显示器26上显示图8B、图13或图14A所示的团队选择画面94 (P10)。

[0209] 此时,基于对手玩家信息和用户信息,许可单元305a通过参考图9所示的允许跳过名次确定表来判定当前玩家是否处于允许跳过的名次。另外,许可单元305a基于对手玩家在1V1战斗中的名次是否低于当前玩家的名次、游戏是否被设置成使得在“1V1战斗”中使用跳过功能、以及当前玩家是否处于允许跳过的名次,来在玩家终端1处的信息显示区域98中判断是否显示措辞以及措辞的显示模式。绘制单元304a以由许可单元305a确定的方式在信息显示区域98中显示措辞。

[0210] 当操作(轻击)团队选择画面94上的战斗开始操作部97时(P11),在终端侧游戏控制单元1A中执行战斗游戏控制处理(P12)。

[0211] 图18是用于说明本实施例中的战斗游戏控制处理的示例的图。计算单元303a执行用于导出战斗游戏的进展和结果的计算处理(P12-1)。更具体地,计算单元303a执行如下的计算处理,该计算处理用于执行与战斗游戏中的各角色所执行的攻击的确定和执行相关的处理、用于判定各角色是否被伤害以及各角色被伤害的严重程度的处理、用于选择与各角色的位置移动和掉落相关的运动的处理、以及用于确定战斗游戏中的胜利和失败的处理。换句话说,在计算处理中执行与战斗游戏的胜利和失败相关的处理。

[0212] 玩家终端1的许可单元305a判定游戏是否被设置成使得使用跳过功能(P12-2)。在作为结果、游戏未被设置成使得使用跳过功能的情况下(P12-2中为“否”),流程进入(以下所述的)步骤P12-3,并且在作为结果、游戏被设置成使得使用跳过功能的情况下(P12-2中为“是”),流程进入(以下所述的)步骤P12-8。

[0213] 在游戏未被设置成使得使用跳过功能的情况下(P12-2中为“否”),玩家终端1的许可单元305a基于对手玩家信息和用户信息,通过参考图9所示的允许跳过名次确定表来判定当前玩家是否处于允许跳过的名次(P12-3)。在作为结果、当前玩家处于允许跳过的名次的情况下(P12-3中为“是”),流程进入(以下所述的)步骤P12-4,并且在当前玩家不是处于允许跳过的名次的情况下(P12-3中为“否”),流程进入(以下所述的)步骤P12-5。注意,在玩家与用作对手玩家的其他玩家之间的1V1战斗中的战斗游戏开始时,可以再次获取紧挨在1V1战斗中的战斗游戏的执行开始之前的玩家以及用作对手玩家的其他玩家的名次。

[0214] 许可单元305a执行用于将跳过选择操作部104显示在显示器26上的跳过选择操作部显示处理(P12-4)。

[0215] 绘制单元304a基于上述的步骤S11-1中的计算处理的结果,在显示器26上执行用于绘制动画的绘制处理(P12-5)。更具体地,作为绘制处理,绘制单元304a执行:用于输出与各角色的位置移动和掉落相关的运动的处理;用于绘制与各角色所发动的攻击运动和必杀技的呈现相关的动画;用于更新各角色的生命点101a和必杀技计量器101b的处理;以及用于显示包括自动选择操作部102和快进选择操作部103的用户界面(UI)的处理。

[0216] 战斗游戏控制单元301a判定是否操作了跳过选择操作部104(P12-6)。在作为结果、没有操作跳过选择操作部104的情况下,流程进入(以下所述的)步骤P12-7,并且在操作了跳过选择操作部104的情况下,流程进入(以下所述的)步骤P12-9。

[0217] 战斗游戏控制单元301a判定现在是否是1V1战斗中的战斗游戏结束的时间(P12-7)。在作为结果、现在是1V1战斗中的战斗游戏结束的时间的情况下(P12-7中为“是”),流程进入(以下所述的)步骤P12-11,并且在现在不是1V1战斗中的战斗游戏结束的时间的情况

下(P12-7为“否”),流程进入上述的步骤S11-5。这里,如步骤P12-7中所判定的战斗游戏结束的时间是指基于上述的步骤S11-1中的计算处理的结果、在显示器26上所有动画的绘制完成的时间。

[0218] 在游戏被设置成使得使用跳过功能的情况下(P12-2中为“是”),玩家终端1的许可单元305a基于对手玩家信息和用户信息,通过参考图9所示的允许跳过名次确定表来判定当前玩家是否处于允许跳过的名次(P12-8)。在作为结果、当前玩家处于允许跳过的名次(P12-8中为“是”),流程进入(以下所述的)步骤P12-9,并且在作为结果、当前玩家不是处于允许跳过的名次(P12-8中为“否”),流程进入上述的步骤P12-5。

[0219] 绘制单元304a执行用于在显示器26上显示图11C所示的跳过进行中画面110的跳过进行中画面显示处理(P12-9)。

[0220] 战斗游戏控制单元301a判定现在是否是显示器26上的跳过进行中画面110的一定时间段的显示完成的结束时间(P12-10)。在作为结果、现在是显示器26上的跳过进行中画面110的一定时间段的显示完成的结束时间的情况下,流程进入(以下所述的)步骤P12-11,并且在作为结果、现在不是显示器26上的跳过进行中画面110的一定时间段的显示完成的结束时间的情况下,流程进入上述的步骤P12-10。注意,可以显示跳过进行中画面110,直到与战斗游戏相关的计算处理结束为止,并且可以使跳过进行中画面110在计算结束时消失。也就是说,在显示器26上跳过进行中画面110的显示持续的一定时间段不需要是固定时间段,而是可以是直到计算处理结束为止的时间段。

[0221] 绘制单元304a基于上述的步骤S11-1中的计算处理的结果,执行用于将结果画面120显示在显示器26上的胜利/失败结果显示处理(P12-11)。

[0222] 战斗游戏控制单元301a判定是否操作了结果画面120上的报告显示操作部121(P12-12)。在作为结果、操作了报告显示操作部121的情况下,流程进入(以下所述的)步骤P12-13,并且在没有操作报告显示操作部121的情况下,流程进入(以下所述的)步骤P12-15。

[0223] 绘制单元304a基于上述的步骤S11-1中的计算处理的结果,执行用于将报告画面130显示在显示器26上的报告画面显示处理(P12-13)。

[0224] 战斗游戏控制单元301a判定是否操作了报告画面130上的关闭操作部131(P12-14)。在作为结果、操作了关闭操作部131的情况下,流程进入上述的步骤P12-11,并且在作为结果、没有操作关闭操作部131的情况下,流程进入上述的步骤P12-13。

[0225] 战斗游戏控制单元301a判定是否操作了结果画面120上的下一个操作部122(P12-15)。在作为结果、没有操作下一个操作部122的情况下,流程进入上述的步骤P12-12,并且在操作了下一个操作部122的情况下,战斗游戏控制处理结束。

[0226] 返回参考图17,战斗游戏控制单元301a执行用于向服务器1000发送游戏结果信息的战斗游戏结束处理(P13),该游戏结果信息包括基于上述的步骤S11-1中的计算处理的结果的战斗游戏中的胜利和失败、以及指示在战斗游戏中是否使用了跳过功能的跳过信息。

[0227] 在接收到游戏结果信息时,服务器1000的名次确定单元503a执行用于基于战斗游戏的结果来确定玩家的名次的名次确定处理(S3)。在名次确定处理中,首先执行预定的作弊判定处理。在作弊判定处理中,在使用跳过功能的情况下,基于紧挨在1V1战斗中的战斗

游戏的执行开始之前的玩家以及用作对手玩家的其他玩家的名次,通过参考图9所示的允许跳过名次确定表来判定当前玩家是否处于允许跳过的名次。在作为结果、当前玩家处于允许跳过的名次的情况下,基于战斗游戏的结果来确定玩家的名次和用作对手玩家的其他玩家的名次。另一方面,在作弊判定处理中判定为当前玩家处于不允许跳过的名次,战斗游戏的结果被视为无效。

[0228] 之后,以与上述的步骤S2相同的方式执行对手玩家候选提取处理。玩家终端1的绘制单元304a以与上述的步骤P7相同的方式将1V1战斗画面90显示在显示器26上。另外,服务器1000的奖励授予单元504a执行名次奖励确定处理(S4)。

[0229] 图19是用于说明本实施例中的名次奖励确定处理的示例的图。服务器1000的奖励授予单元504a执行用于获取当前时刻的时刻获取处理(S4-1)。

[0230] 服务器1000的奖励授予单元504a判定上述的步骤S4-1中所获取到的当前时刻是否是预先设置的规定时刻。在作为结果、当前时刻是预先设置的规定时刻的情况下(S4-2中为“是”),流程进入(以下所述的)步骤S4-3,并且在当前时刻不是预先设置的规定时刻的情况下,名次奖励确定处理结束。

[0231] 服务器1000的奖励授予单元504a通过参考各个玩家的玩家信息来执行用于获取各个玩家在1V1战斗中的名次为玩家名次获取处理(S4-3)。

[0232] 服务器1000的奖励授予单元504a执行名次奖励授予处理并且结束名次奖励确定处理。更具体地,在名次奖励授予处理中,奖励授予单元504a通过参考图7所示的奖励内容确定表,基于上述的步骤S4-3中所获取到的各个玩家在1V1战斗中的名次来确定奖励的内容。然后,奖励授予单元504a将所确定的物品(排名奖励)添加到与各个玩家的玩家ID相对应的玩家信息,并且将该玩家信息保存在玩家信息存储部601中。

[0233] 如上所述,在玩家终端1中提供游戏执行控制程序300、战斗游戏控制程序301、玩家信息保存程序302、计算程序303、绘制程序304和许可程序305。另外,玩家终端1用作游戏执行控制单元300a、战斗游戏控制单元301a、玩家信息保存单元302a、计算单元303a、绘制单元304a和许可单元305a。然而,可以在服务器1000中提供这些程序和功能单元中的一部分或全部。也就是说,可以在玩家终端1和服务器1000中的任一个或两个中提供这些程序和功能单元。

[0234] 另外,在服务器1000中提供游戏执行控制程序500、玩家信息保存程序501、对手玩家确定程序502、名次确定程序503和奖励授予程序504。另外,服务器1000用作游戏执行控制单元500a、玩家信息保存单元501a、对手玩家确定单元502a、名次确定单元503a和奖励授予单元504a。然而,可以在玩家终端1中提供这些程序和功能单元中的一部分或全部。也就是说,可以在玩家终端1和服务器1000中的任一个或两个中提供这些程序和功能单元。

[0235] 另外,上述实施例中的信息处理程序可以存储在计算机可读存储介质中并且可以以存储介质的形式提供。此外,这些程序可以以包括该存储介质的玩家终端或信息处理系统的形式提供。此外,上述实施例可以是用于实现功能和流程图中示出的步骤的信息处理方法。

[0236] 尽管参考附图说明了实施例的方面,但无需说明,本发明不限于上述实施例。本领域技术人员可以在权利要求书中所记载的范围内构思各种变形例和修改例,这将是显而易见的,并且将理解,这些变形例和修改例显然属于本发明的技术范围。

[0237] 作为在玩家处于规定名次的情况下使得能够进行快捷模式的战斗游戏并且在玩家不是处于规定名次的情况下使得不能进行快捷模式的战斗游戏的具体示例,通过规定名次是预先设置的第一基准名次(第51名)以下的范围中所包括的名次的示例说明了上述实施例。然而,本发明不限于该具体示例。

[0238] 图20A是示出第一变形例中的允许跳过名次确定表的示例的图。在第一变形例中,游戏被设置成使得在当前玩家在1V1战斗中的名次和对手玩家在1V1战斗中的名次中的至少一个是第1501名以下的情况下,玩家不是处于允许跳过的名次。另外,游戏被设置成使得在当前玩家在1V1战斗中的名次和对手玩家在1V1战斗中的名次都不是第1501名以下的情况下,当前玩家处于允许跳过的名次。通过如上所述限制排名较低的玩家使用跳过功能,初学者阶段的玩家被迫仔细地观看1V1战斗中的战斗游戏的动画,并由此被鼓励自然地学习1V1战斗中的战斗游戏的内容。通过这样做,可以抑制初学者阶段的玩家未能充分理解战斗游戏的细节并且因而变得对战斗游戏不太感兴趣的风险。

[0239] 更具体地,例如,在图20A的允许跳过名次确定表中的(1)的情况下,对手玩家的名次是第1501名以下,并且当前玩家的名次是第1501名以下,因而游戏被设置成使得当前玩家不是处于允许跳过的名次。

[0240] 另外,在图20A的允许跳过名次确定表中的(2)的情况下,当前玩家的名次不是第1501名以下,但对手玩家的名次是第1501名以下,因而游戏被设置成使得当前玩家不是处于允许跳过的名次。

[0241] 另外,在图20A的允许跳过名次确定表中的(3)的情况下,当前玩家的名次是第1501名以下,但对手玩家的名次不是第1501名以下,因而游戏被设置成使得当前玩家不是处于允许跳过的名次。

[0242] 另外,在图20A的允许跳过名次确定表中的(4)的情况下,当前玩家的名次不是第1501名以下,并且对手玩家的名次不是第1501名以下,因而游戏被设置成使得当前玩家处于允许跳过的名次。

[0243] 如上所述,当游戏被设置成使得在玩家处于规定名次的情况下使得能够进行快捷模式的战斗游戏并且在玩家不是处于规定名次的情况下使得不能进行快捷模式的战斗游戏时,规定名次可以是预先设置的第二基准名次(第1500名)以上的范围中所包括的名次。

[0244] 图20B是示出第二变形例中的允许跳过名次确定表的示例的图。在第二变形例中,如图20B所示,游戏被设置成使得在当前玩家在1V1战斗中的名次和对手玩家在1V1战斗中的名次中的至少一个是在前50名内或者是第1501名以下的情况下,当前玩家不是处于允许跳过的名次。此外,游戏被设置成使得在当前玩家在1V1战斗中的名次和对手玩家在1V1战斗中的名次都不是在前50名内、并且当前玩家在1V1战斗中的名次和对手玩家在1V1战斗中的名次都不是第1501名以下的情况下,当前玩家处于允许跳过的名次。

[0245] 例如,如果执行了比所需更多的1V1战斗,则竞争可能变得过于激烈,这反而会降低对战斗游戏的兴趣。因此,通过限制排名较高的玩家使用跳过功能,可以降低执行比所需更多的1V1战斗的每单位时间的频度局部增加的风险。这促进了适度竞争,从而使得可以抑制对战斗游戏的兴趣下降的风险。此外,通过限制排名较低的玩家使用跳过功能,初学者阶段的玩家被迫仔细地观看1V1战斗中的战斗游戏的动画,并由此被鼓励自然地学习1V1战斗中的战斗游戏的内容。通过这样做,可以抑制初学者阶段的玩家未能充分理解战斗游戏的

细节并且因而变得对战斗游戏不太感兴趣的风险。

[0246] 如上所述,当游戏被设置成使得在玩家处于规定名次(第51名)以下的范围中并且包括在预先设置的第二基准名次(第1500名)以上的范围中的名次,该预先设置第二基准名次低于该预先设置的第一基准名次。

[0247] 图21是示出第三变形例中的允许跳过名次确定表的示例的图。在第三变形例中,如图21所示,游戏被设置成使得在当前玩家在1V1战斗中的名次和对手玩家在1V1战斗中的名次这两者都是在前50名内或者是第1051名以下的情况下,当前玩家不是处于允许跳过的名次。此外,游戏被设置成使得在当前玩家在1V1战斗中的名次和对手玩家在1V1战斗中的名次都不是在前50名内、或者当前玩家在1V1战斗中的名次和对手玩家在1V1战斗中的名次都不是第1501名以下的情况下,当前玩家处于允许跳过的名次。

[0248] 如上所述,排名较高的玩家和排名较低的玩家未被限制使用跳过功能,但排名中间的玩家被限制使用跳过功能。如果排名较高的玩家和排名较低的玩家未被限制使用跳过功能,则初学者阶段的玩家可以通过使用跳过功能来每单位时间执行更多的1V1战斗中的战斗游戏。因此,可以使排名较高的玩家和排名较低的玩家对战斗游戏更感兴趣。另外,由于排名中间的玩家以有权使用跳过功能为目标、将努力应对1V1战斗中的战斗游戏以赢得排名中的更高名次,因此也可以使中间排名的玩家更有动力玩游戏。

[0249] 如上所述,当游戏被设置成使得在玩家处于规定名次(第1501名)以下的范围中或者包括在预先设置的第二基准名次(第50名)以上的范围中的名次,该预先设置的第二基准名次高于该预先设置的第一基准名次(第1500名)。

[0250] 另外,通过如下的示例说明了上述实施例:当使用跳过功能时,如图11C所示,在显示器26上显示跳过进行中画面110并持续一定时间段,在该跳过进行中画面110上,不仅显示器26的整个画面变暗,而且在显示器26的中央显示措辞“跳过中”以向用户通知使用了跳过功能。然而,本发明不限于该示例。

[0251] 图22A和图22B是用于说明第四变形例中的跳过进行中画面110a的示例的图。在第四变形例中,在使用跳过功能的情况下,如图22A和图22B所示,跳过进行中画面110a的显示在显示器26上持续一定时间段。

[0252] 更具体地,如图22A所示,显示器26的整个画面变暗,其中在中央显示盟友角色和敌方角色的图标。然后,如图22B所示,在跳过进行中画面110a上一个接一个地可识别地报告在战斗游戏期间生命点为“0”并且相应地变得不能作战的盟友角色或敌方角色。这使得更容易从视觉上辨识战斗游戏的战斗状况的变化,同时仍缩短战斗游戏的执行时间,由此抑制对战斗游戏的兴趣下降的风险。

[0253] 注意,当使用跳过功能时在显示器26上显示图22A和图22B所示的跳过进行中画面110a的一定时间段短于当在不使用跳过功能的情况下使战斗游戏进展时所需的时间、以及当作为操作快进选择操作部103的结果而在战斗游戏中快进战斗执行时所需的时间。

[0254] 此外,当使用跳过功能时,与当作为操作上述实施例中的快进选择操作部103的结

果而在战斗游戏中快进战斗执行时相比,可以更快地(例如,八倍速或更大倍速)执行战斗游戏中的战斗。

[0255] 也就是说,在使用跳过功能的情况下,也在战斗游戏中绘制动画。通过这样做,在使用跳过功能的情况下在战斗游戏中绘制动画的时间段短于作为操作快进选择操作部103的结果而在战斗游戏中快进的战斗的执行时间。这使得更容易从视觉上辨识战斗游戏的战斗状况的变化,同时仍缩短战斗游戏的执行时间,由此抑制对战斗游戏的兴趣下降的风险。

[0256] 此外,当使用跳过功能时,画面可以直接转变到图12C所示的报告画面130。在这种情况下,直到画面转变到报告画面130为止的时间段短于当在不使用跳过功能的情况下使战斗游戏进展时所需的时间、以及当作为操作快进选择操作部103的结果而在战斗游戏中快进战斗执行时所需的时间。通过这样做,不仅缩短了战斗游戏的执行时间,而且也在不操作报告显示操作部84的情况下显示报告画面130,这使得可以使玩家免于进行查看报告画面130所需的操作。

[0257] 另外,在上述实施例中,通过不显示跳过选择操作部104来使得不能进行跳过功能的使用,并且通过显示跳过选择操作部104来使得能够进行跳过功能的使用。另外,如果游戏由玩家设置成使得在“1V1战斗”中使用跳过功能,则玩家不需要针对各战斗进行任何操作。更具体地,在玩家处于规定名次的情况下,在无需玩家所进行的新操作的情况下使用跳过功能,并且在玩家不是处于规定名次的情况下,不使用跳过功能。也就是说,通过包括如下情况的两个情况说明上述实施例:根据玩家在“1V1战斗”中是否使用跳过功能来自动执行跳过功能的情况、以及根据在正在执行“1V1战斗”中的战斗游戏时玩家是否操作了跳过选择操作部104来执行跳过功能的情况。然而,上述实施例可以具备以下情况中的仅一个:根据玩家在“1V1战斗”中是否使用跳过功能来自动执行跳过功能的情况、以及根据在正在执行“1V1战斗”中的战斗游戏时玩家是否操作了跳过选择操作部104来执行跳过功能的情况。

[0258] 附图标记说明

[0259] S信息处理系统

[0260] 26显示器(显示单元)

[0261] 301a战斗游戏控制单元

[0262] 303a计算单元

[0263] 304a绘制单元

[0264] 305a许可单元

[0265] 503a名次确定单元

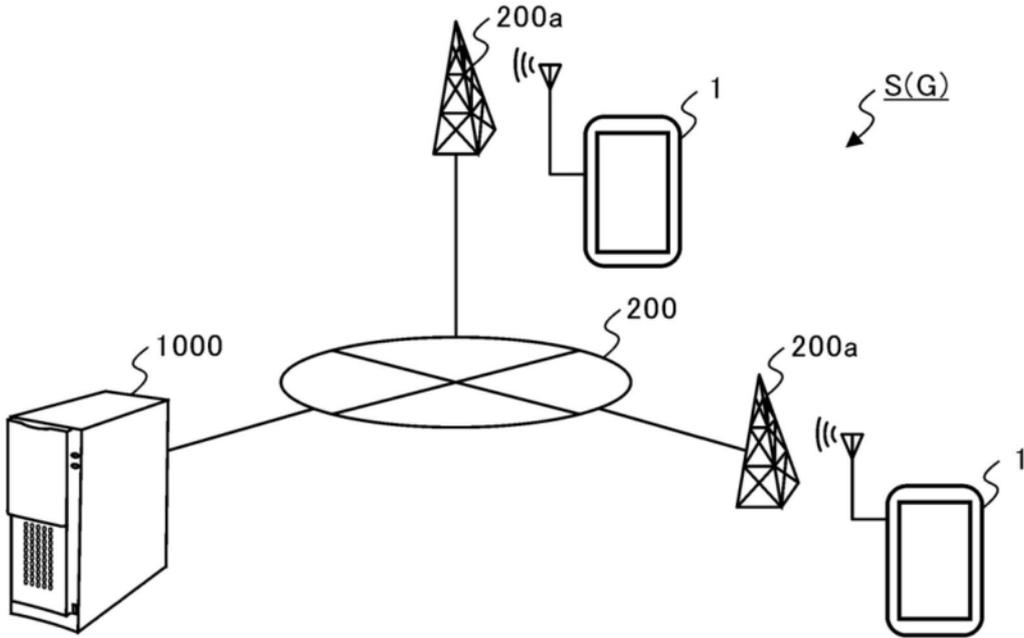


图1

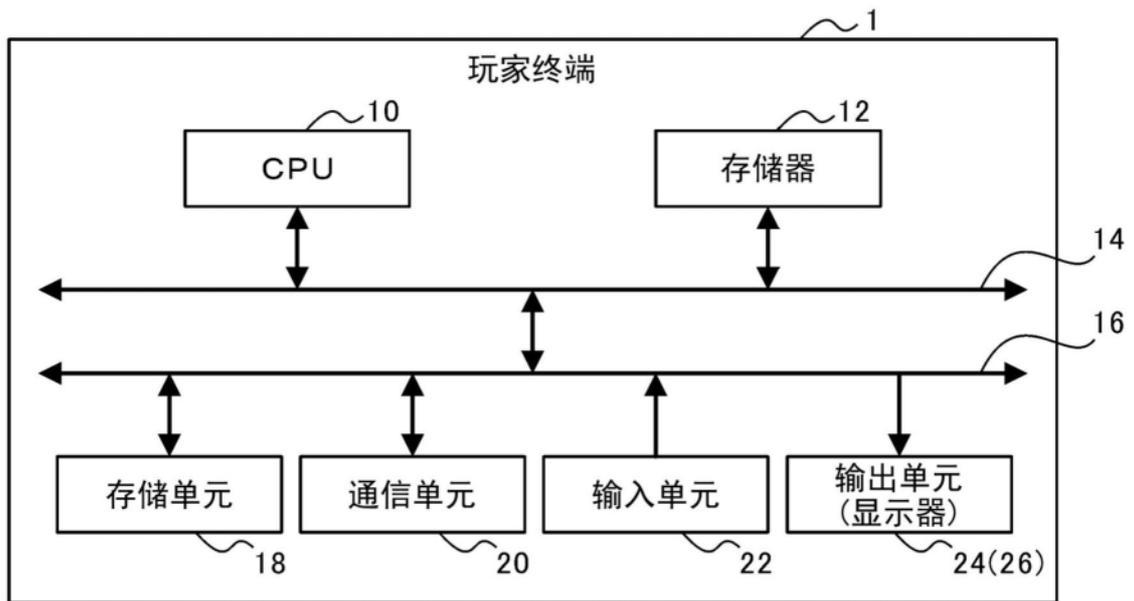


图2A

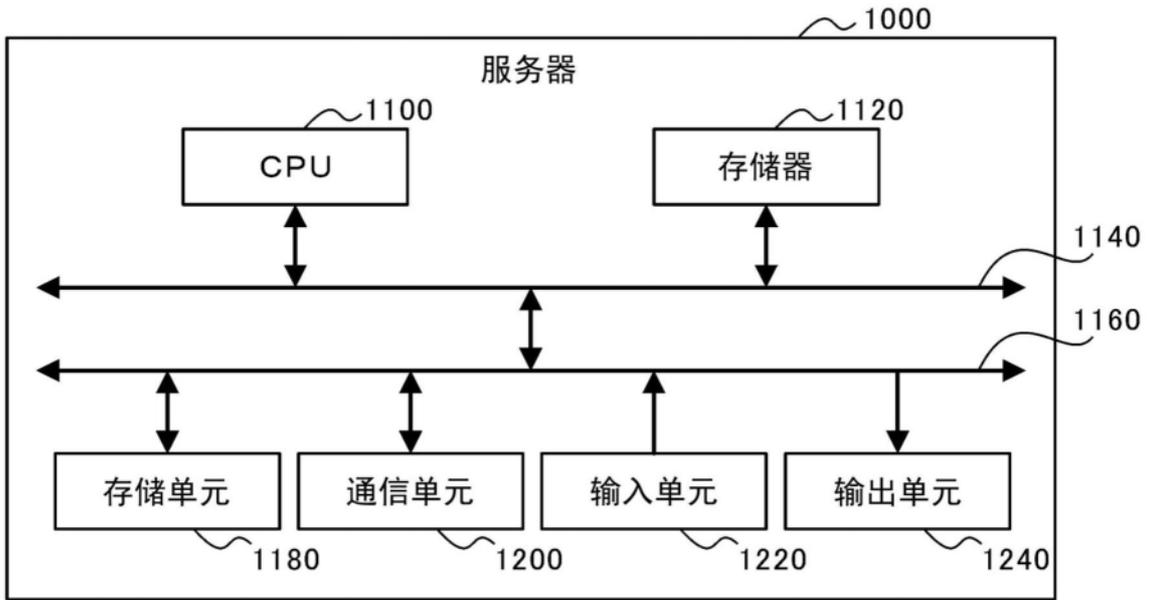


图2B



图3A

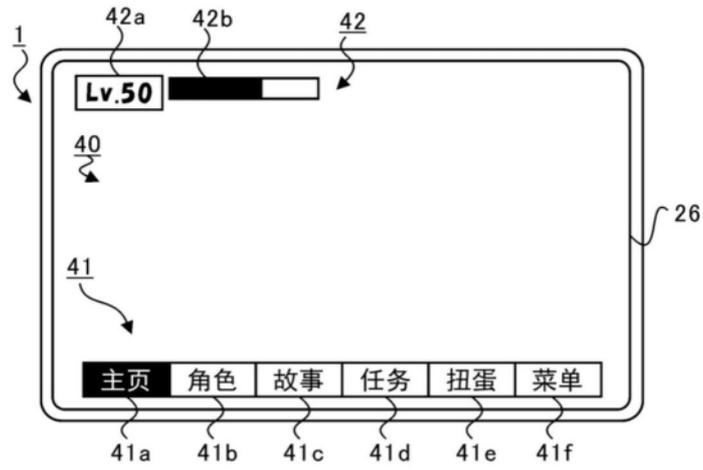


图3B

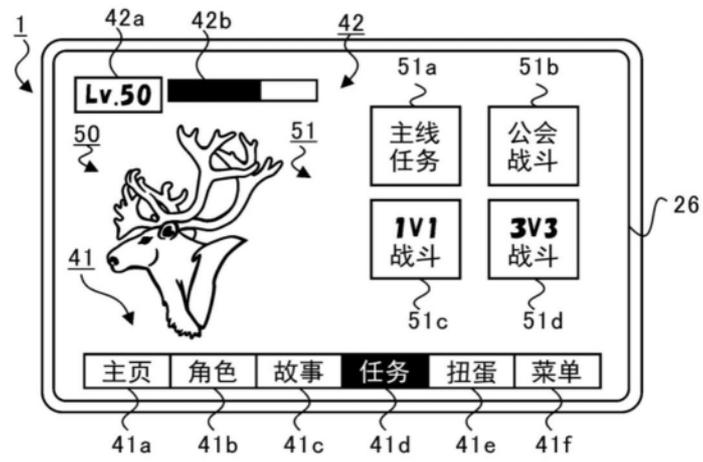


图3C

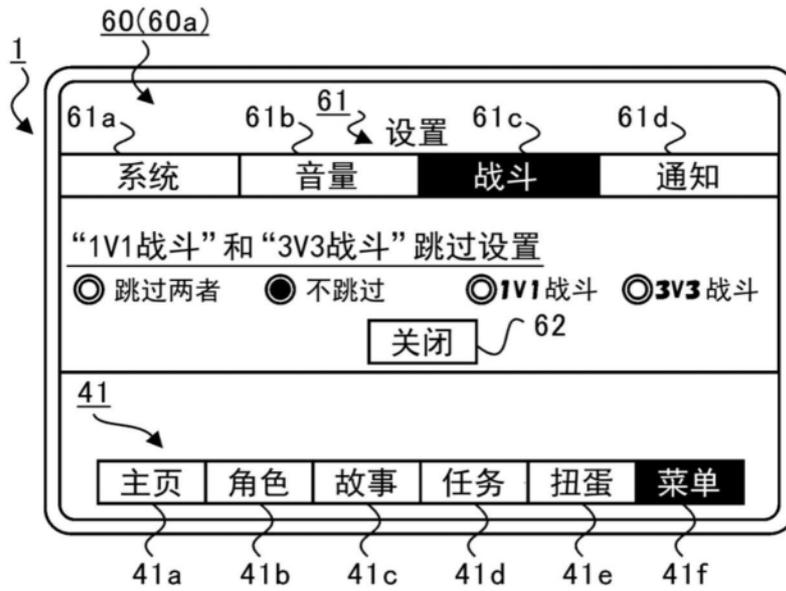


图4

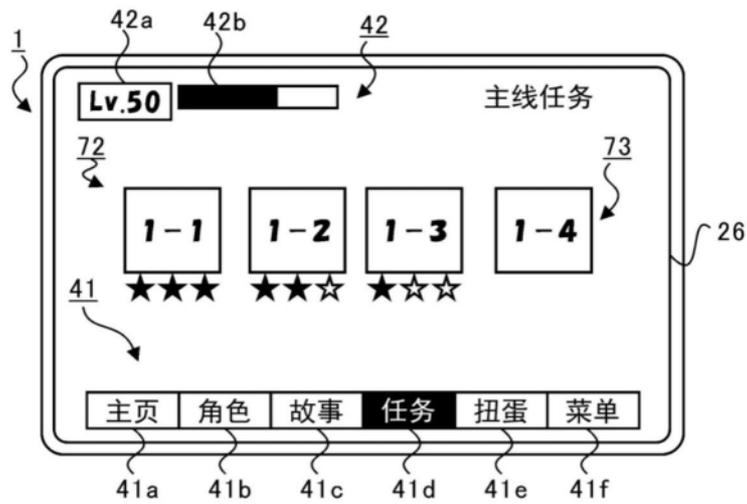


图5A

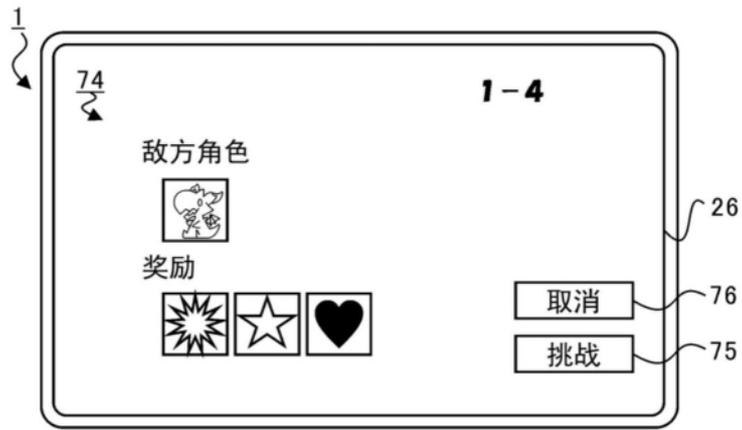


图5B

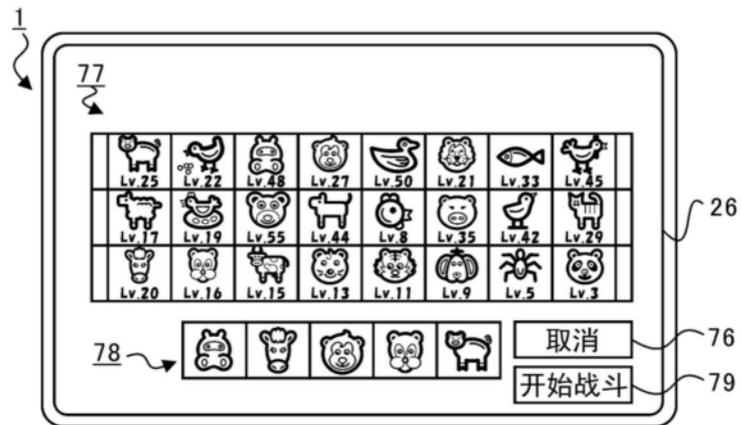


图5C

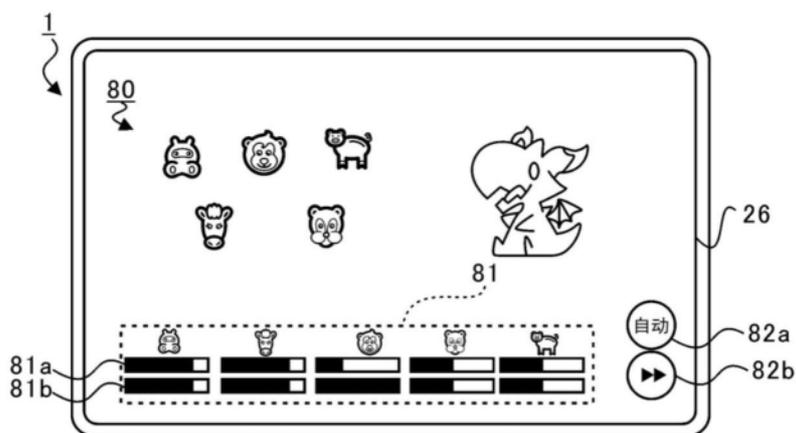


图6A

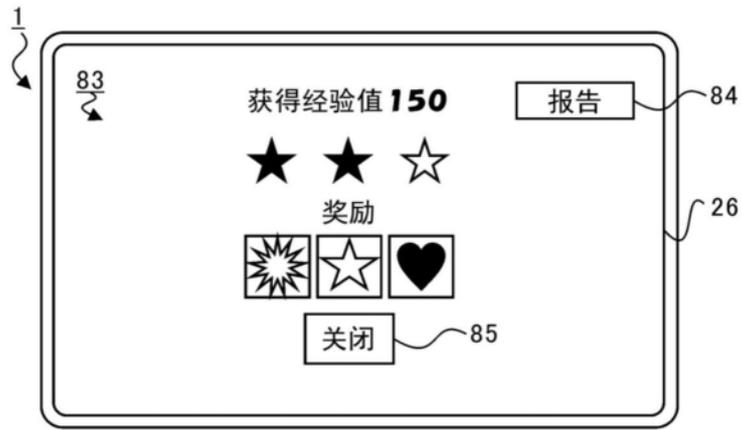


图6B

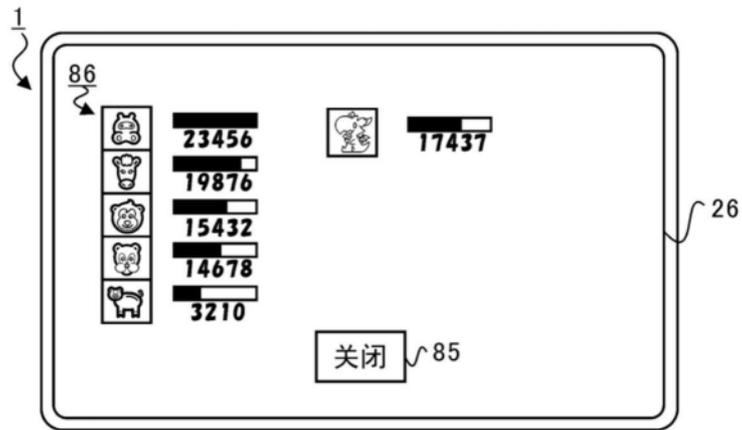


图6C

玩家名次	奖励的内容
1	授予游戏内货币“300”
2	授予游戏内货币“250”
3	授予游戏内货币“200”
4	授予游戏内货币“175”
5	授予游戏内货币“150”
6	授予游戏内货币“145”
7	授予游戏内货币“140”
8	授予游戏内货币“135”
9	授予游戏内货币“130”
10~19	授予游戏内货币“125”
20~29	授予游戏内货币“120”
30~39	授予游戏内货币“115”
40~49	授予游戏内货币“110”
50~59	授予游戏内货币“100”
60~69	授予游戏内货币“90”
70~79	授予游戏内货币“80”
∴	∴
1000~4999	授予游戏内货币“20”
5000~9999	授予游戏内货币“15”
10000~11999	授予游戏内货币“10”
12000~13999	授予游戏内货币“5”
14000~14999	授予游戏内货币“4”
15000~30000	授予游戏内货币“3”

图7

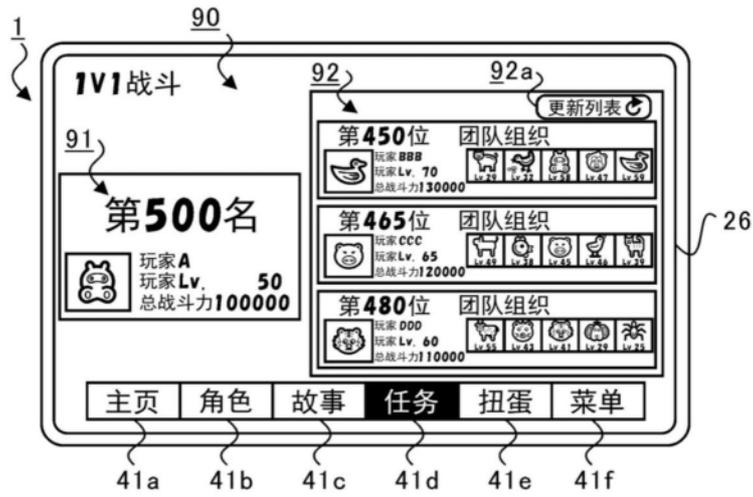


图8A

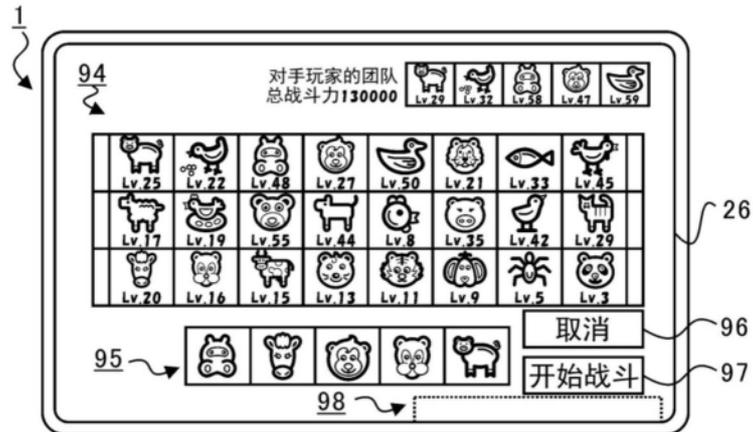


图8B

	对手玩家 在前50名内	当前玩家 在前50名内	允许跳过 名次
(1)	○	○	×
(2)	○	×	×
(3)	×	○	×
(4)	×	×	○

图9

	对手玩家 低于 当前玩家	跳过为开启	允许跳过 名次	显示的措辞
(1)	○	○	○	排名将不改变， 在该战斗中跳过为开启。
(2)	○	○	×	排名将不改变，该战斗不可跳过。
(3)	○	×	○	在该战斗中排名将不改变。
(4)	○	×	×	排名将不改变，该战斗不可跳过。
(5)	×	○	○	跳过设置为开启。
(6)	×	○	×	由于对手玩家或当前玩家在前50名内， 因此该战斗不可跳过。
(7)	×	×	○	[不显示]
(8)	×	×	×	由于对手玩家或当前玩家在前50名内， 因此该战斗不可跳过。

图10

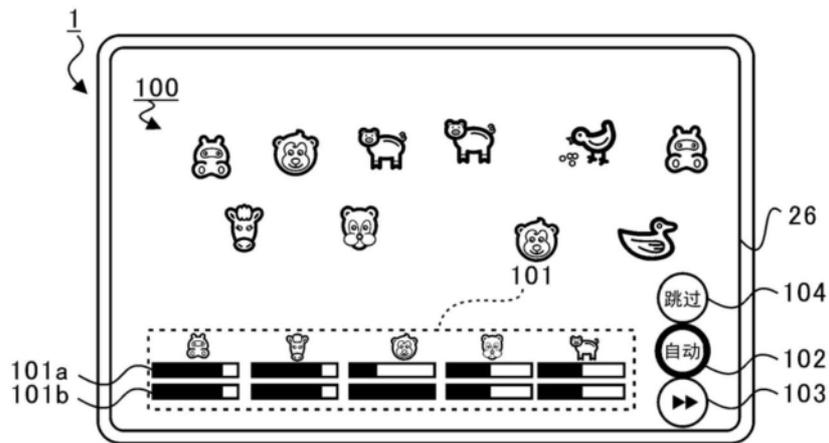


图11A

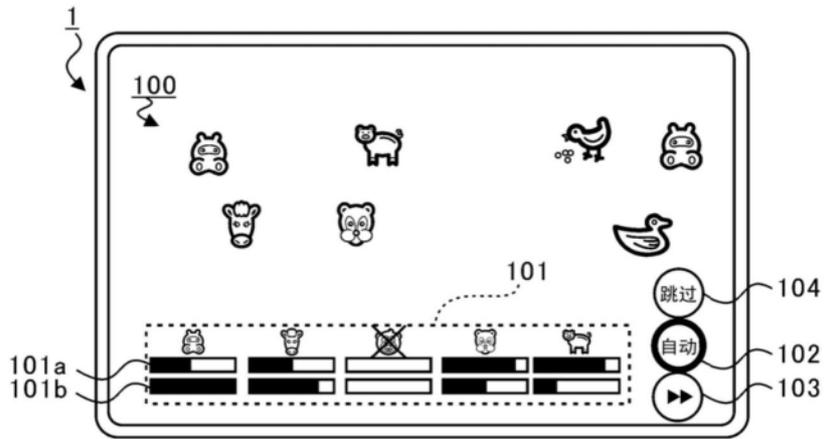


图11B



图11C



图12A



图12B

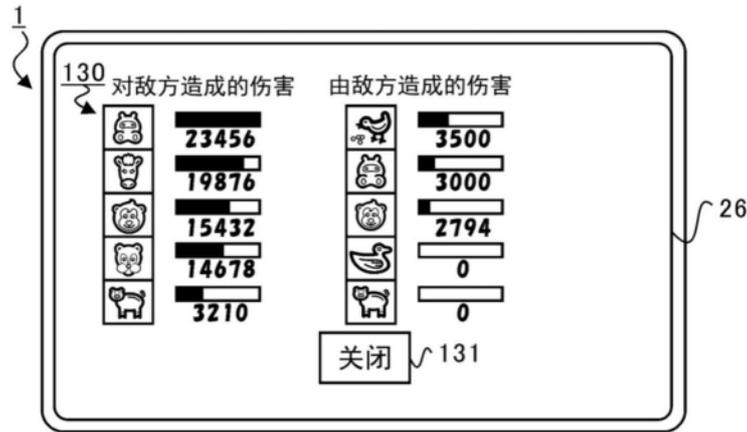


图12C

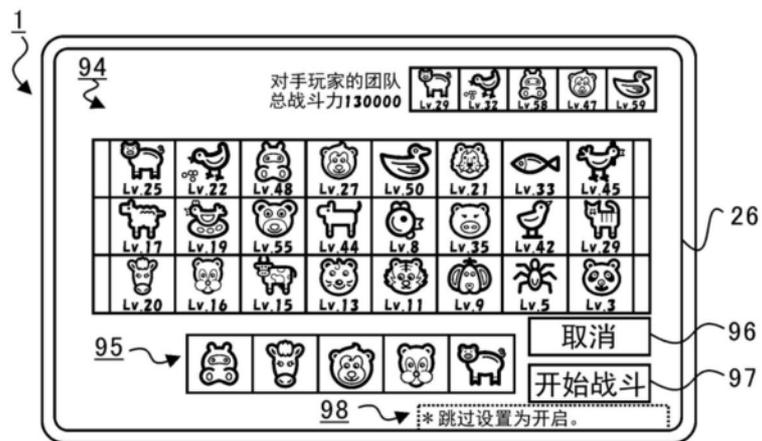


图13

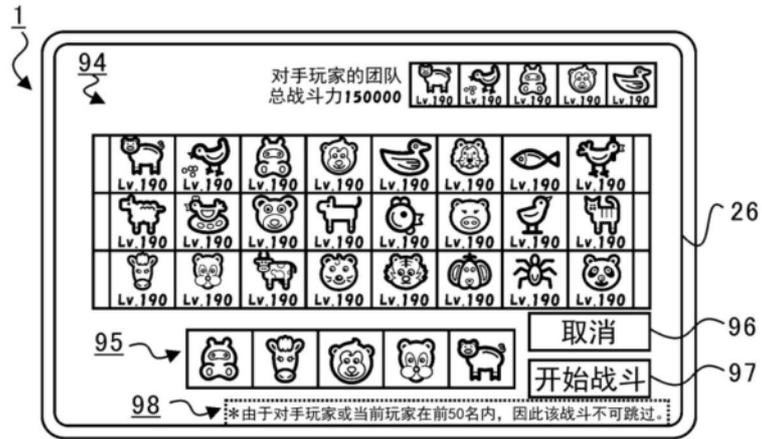


图14A

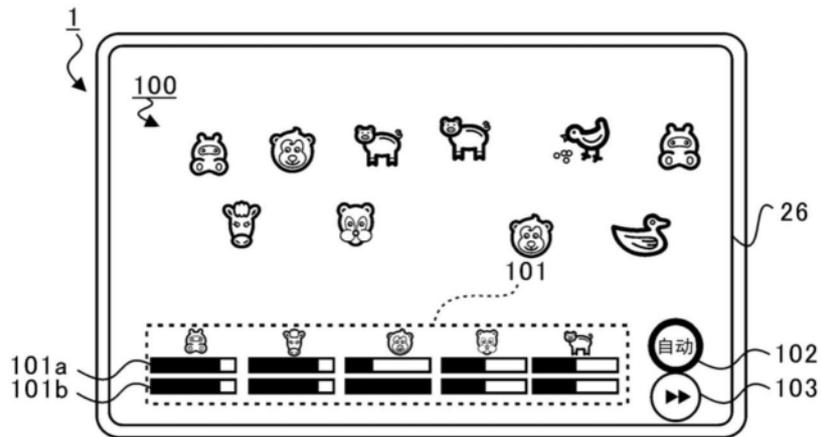


图14B

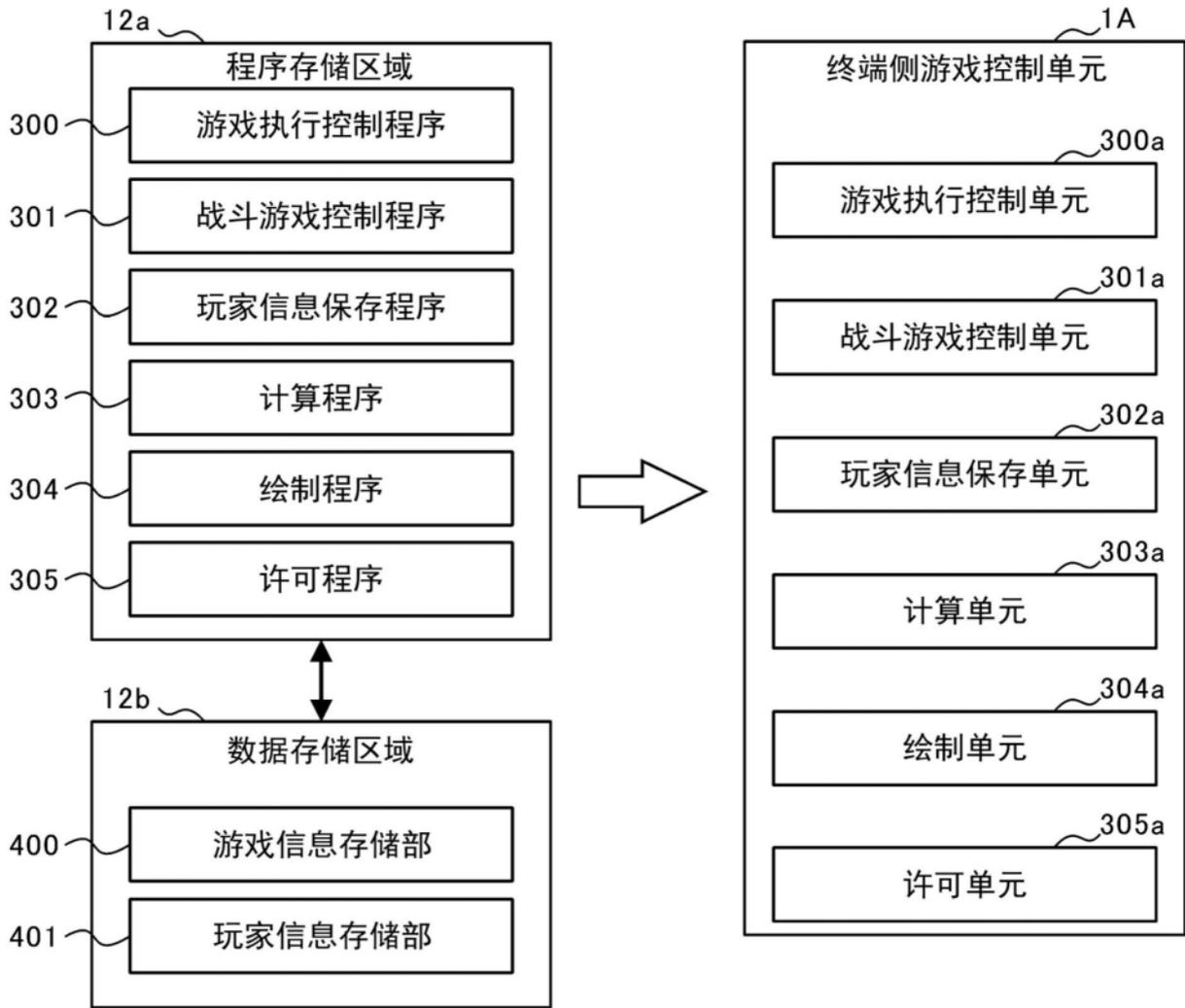


图15

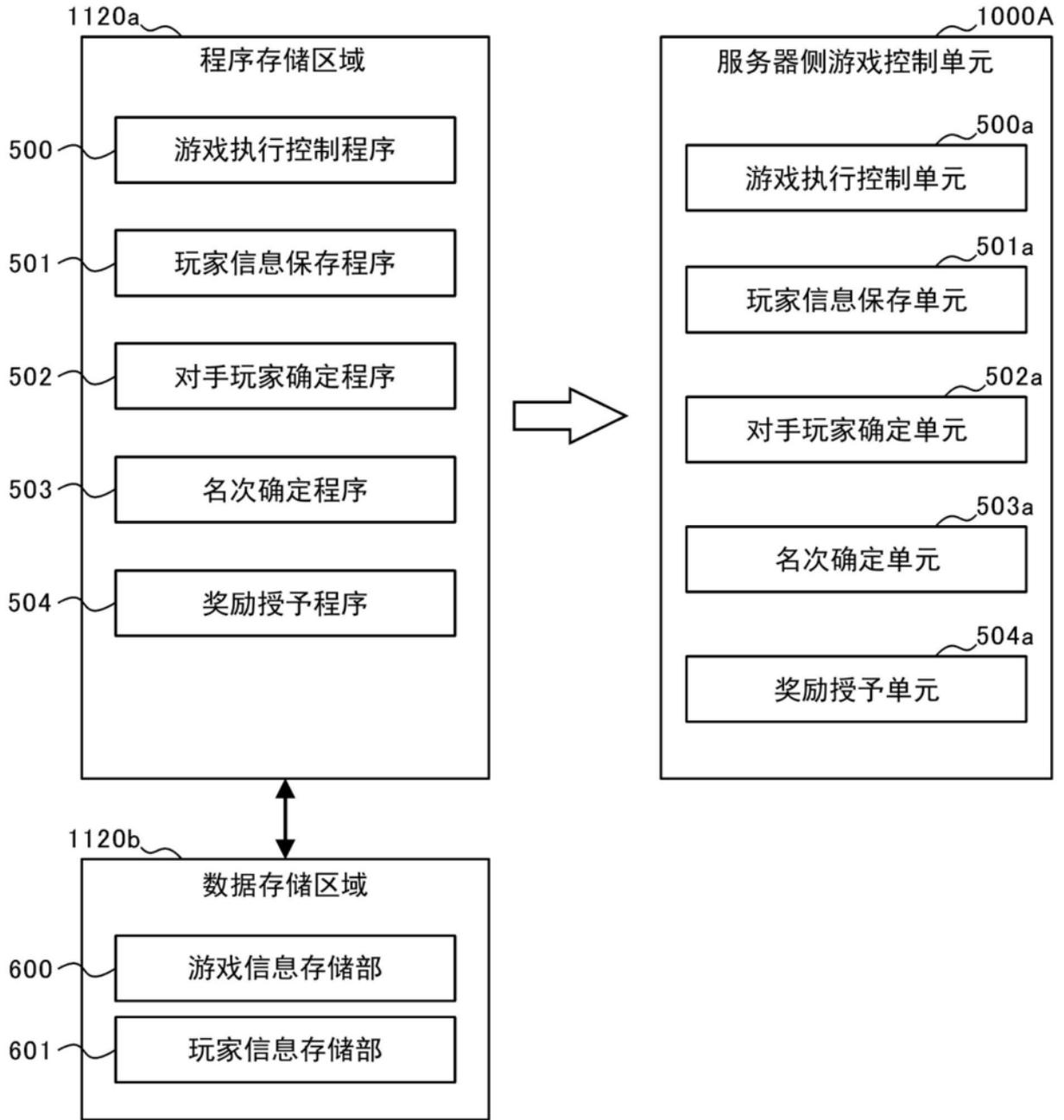


图16

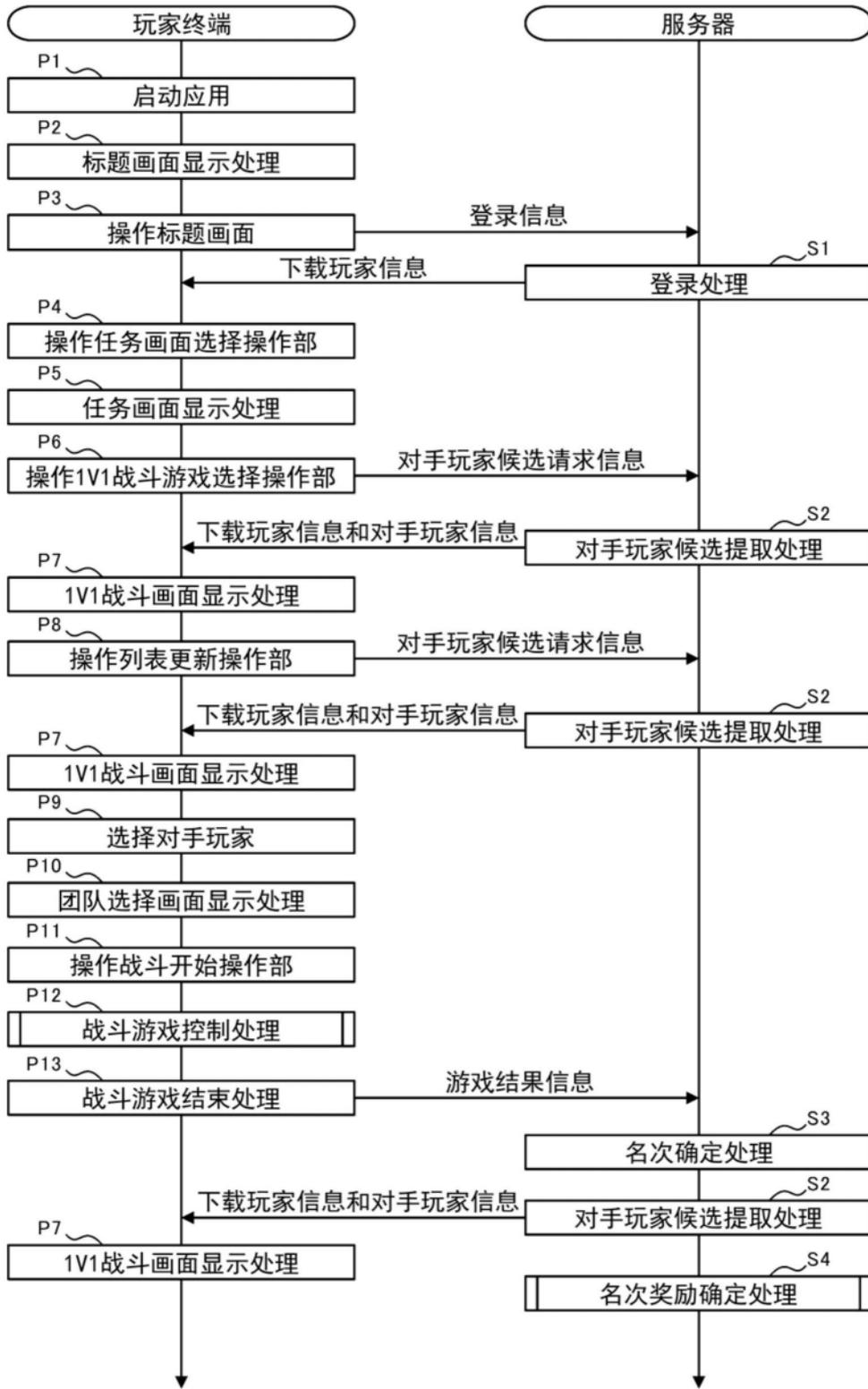


图17

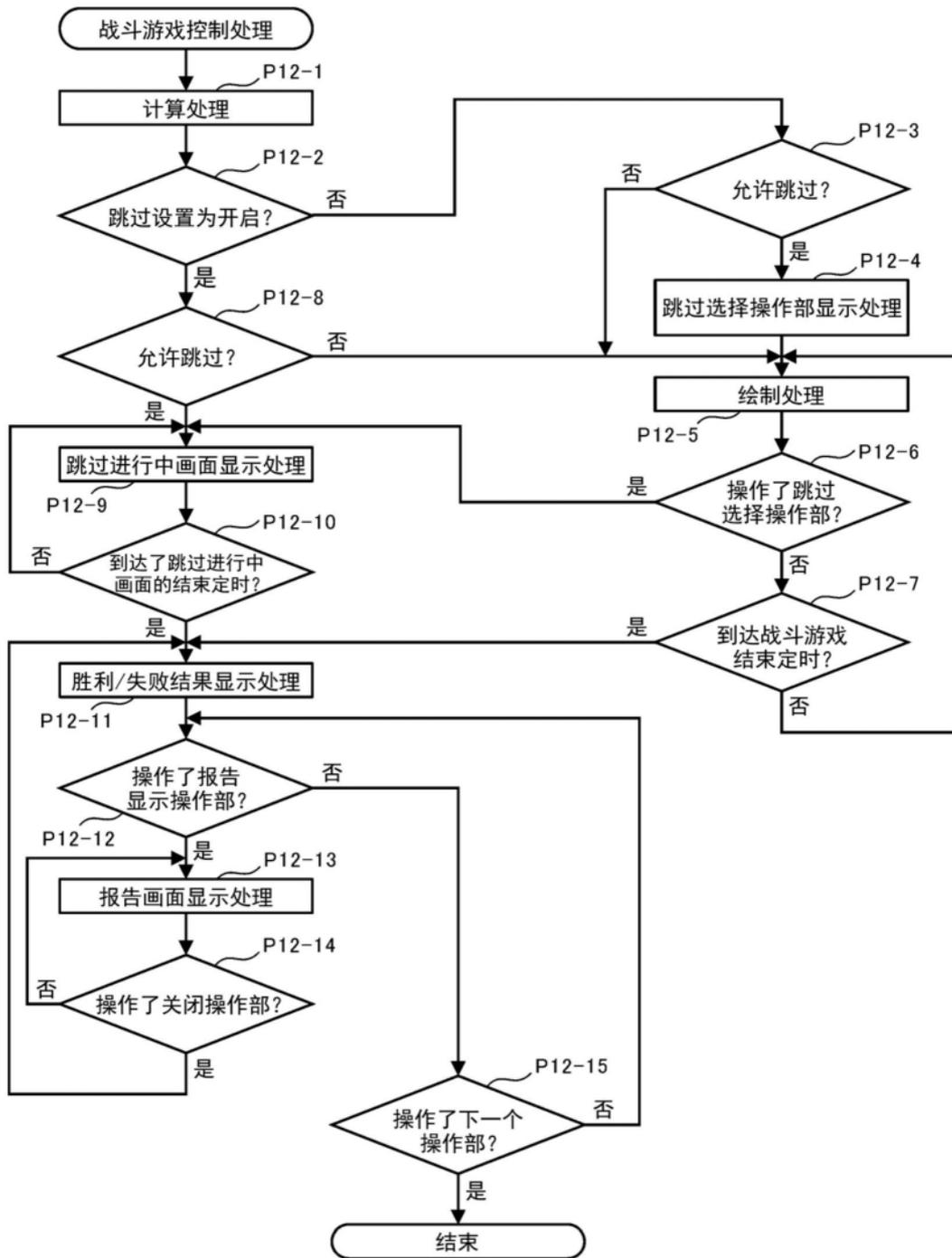


图18

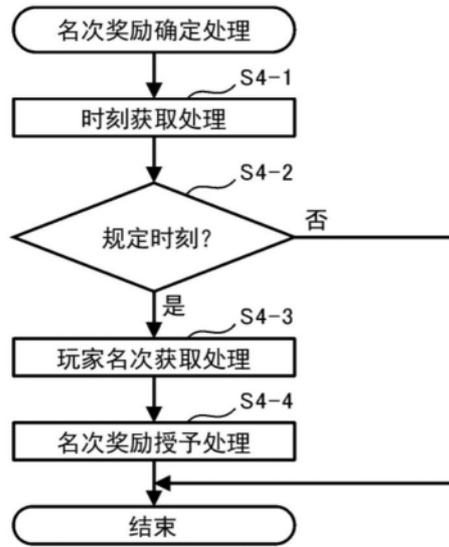


图19

	对手玩家在 第1501名 以下	当前玩家在 第1501 名以下	允许跳过 名次
(1)	○	○	×
(2)	○	×	×
(3)	×	○	×
(4)	×	×	○

图20A

	对手玩家 在前50名内	对手玩家 在第1501名 以下	当前玩家 在前50名内	当前玩家 在第1501名 以下	允许跳过 名次
(1)	○	×	○	×	×
(2)	○	×	×	×	×
(3)	○	×	×	○	×
(4)	×	×	○	×	×
(5)	×	×	×	×	○
(6)	×	×	×	○	×
(7)	×	○	○	×	×
(8)	×	○	×	×	×
(9)	×	○	×	○	×

图20B

	对手玩家 在前50名内	对手玩家 在第1501名 以下	当前玩家 在前50名内	当前玩家 在第1501名 以下	允许跳过 名次
(1)	○	×	○	×	○
(2)	○	×	×	×	×
(3)	○	×	×	○	○
(4)	×	×	○	×	×
(5)	×	×	×	×	×
(6)	×	×	×	○	×
(7)	×	○	○	×	○
(8)	×	○	×	×	×
(9)	×	○	×	○	○

图21

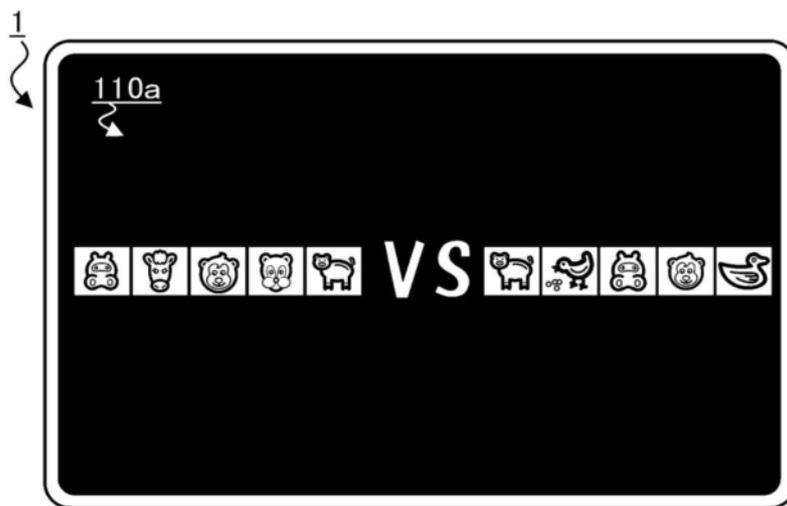


图22A

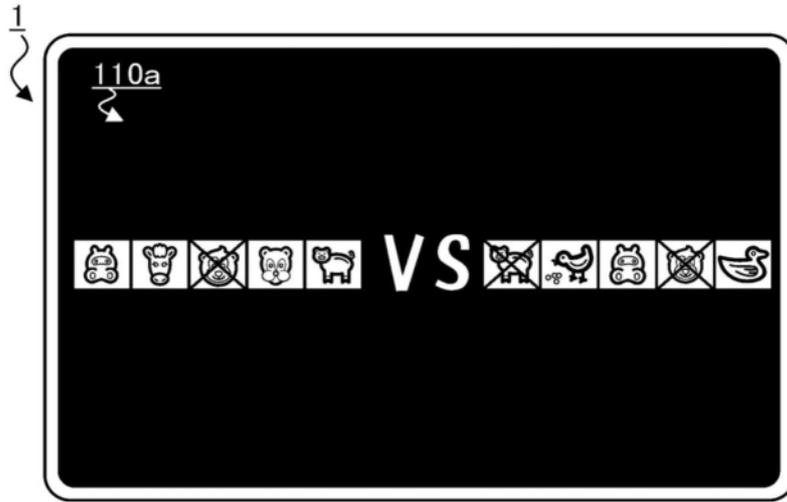


图22B