



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 116963812 A

(43) 申请公布日 2023. 10. 27

(21) 申请号 202280016389.1

(22) 申请日 2022.01.28

(30) 优先权数据

2021-026609 2021.02.22 JP

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2023.08.22

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2022/003302 2022.01.28

(87) PCT国际申请的公布数据

W02022/176567 JA 2022.08.25

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本东京都

(72) 发明人 秋津琢磨 佐藤广规 出口友二郎

梅田健太郎

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事

务所(普通合伙) 11277

专利代理师 刘新宇 张文慧

(51) Int.Cl.

A63F 13/825 (2006.01)

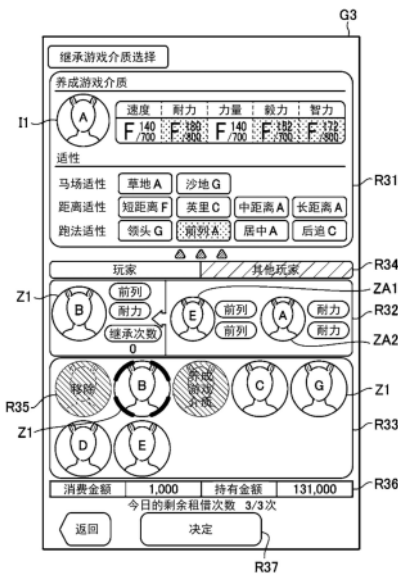
权利要求书2页 说明书27页 附图15页

(54) 发明名称

程序、信息处理装置、方法以及系统

(57) 摘要

提供一种具有能够在养成游戏中受到其他玩家的影响的社交性从而能够提高游戏的趣味性的程序、信息处理装置、方法以及系统。信息处理装置具备：继承游戏介质受理部，其受理与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质作为继承游戏介质；以及养成游戏执行部，其执行养成游戏，基于与其他玩家相关联的继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在养成游戏中发生变动的养成参数，伴随养成游戏的完成而基于养成参数来生成与玩家相关联的养成完毕游戏介质。



1. 一种程序,用于在包括第一主竞赛游戏和养成游戏的游戏中执行以下游戏:玩家通过所述养成游戏来养成要在所述第一主竞赛游戏中使用的游戏介质,

所述程序使计算机作为以下单元发挥功能:

继承游戏介质受理单元,其受理从包括在所述养成游戏中完成了养成的多个养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质组中选择出的所述养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质,所述继承游戏介质受理单元还受理与其他玩家相关联的所述养成完毕游戏介质来作为所述继承游戏介质;以及

养成游戏执行单元,其执行所述养成游戏,基于与所述其他玩家相关联的所述继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在所述养成游戏中发生变动的养成参数,伴随所述养成游戏的完成而基于所述养成参数来生成与所述玩家相关联的所述养成完毕游戏介质。

2. 根据权利要求1所述的程序,其中,

所述游戏包括第二主竞赛游戏,

所述程序使所述计算机还作为以下单元发挥功能:

使用游戏介质设定单元,其根据所述玩家的选择来设定要在所述第二主竞赛游戏中使用的所述养成完毕游戏介质;以及

第二主竞赛游戏执行单元,其基于由所述使用游戏介质设定单元设定的所述养成完毕游戏介质来执行所述第二主竞赛游戏,

所述使用游戏介质设定单元将由所述玩家选择出的与所述其他玩家相关联的所述养成完毕游戏介质设定为要在所述第二主竞赛游戏中使用的所述养成完毕游戏介质,

所述第二主竞赛游戏执行单元基于由所述玩家选择出的与所述其他玩家相关联的所述养成完毕游戏介质来执行所述第二主竞赛游戏。

3. 根据权利要求1或2所述的程序,其中,

所述程序使所述计算机还作为继承历史记录信息制作单元发挥功能,该继承历史记录信息制作单元制作在所述继承游戏介质受理单元由所述其他玩家选择出的、与所述玩家相关联的所述养成完毕游戏介质的继承历史记录信息。

4. 根据权利要求1~3中的任一项所述的程序,其中,

所述程序使所述计算机还作为其他玩家养成完毕游戏介质追加单元发挥功能,该其他玩家养成完毕游戏介质追加单元将由所述养成游戏执行单元在所述养成游戏中完成了养成的、与所述其他玩家相关联的所述养成完毕游戏介质作为与所述玩家相关联的所述养成完毕游戏介质追加到所述养成完毕游戏介质组。

5. 根据权利要求1~4中的任一项所述的程序,其中,

所述程序使所述计算机还作为养成完毕游戏介质追加单元发挥功能,该养成完毕游戏介质追加单元将由所述养成游戏执行单元在所述养成游戏中完成了养成的、与所述玩家相关联的所述养成完毕游戏介质作为与所述玩家相关联的所述养成完毕游戏介质追加到所述养成完毕游戏介质组。

6. 一种信息处理装置,用于在包括第一主竞赛游戏和养成游戏的游戏中执行以下游戏:玩家通过所述养成游戏来养成要在所述第一主竞赛游戏中使用的游戏介质,所述信息处理装置具备:

继承游戏介质受理单元,其受理从包括在所述养成游戏中完成了养成的多个养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质组中选择出的所述养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质,所述继承游戏介质受理单元还受理与其他玩家相关联的所述养成完毕游戏介质来作为所述继承游戏介质;以及

养成游戏执行单元,其执行所述养成游戏,基于与所述其他玩家相关联的所述继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在所述养成游戏中发生变动的养成参数,伴随所述养成游戏的完成而基于所述养成参数来生成与所述玩家相关联的所述养成完毕游戏介质。

7.一种方法,用于信息处理装置在包括第一主竞赛游戏和养成游戏的游戏中执行以下游戏:玩家通过所述养成游戏来养成要在所述第一主竞赛游戏中使用的游戏介质,所述方法包括以下步骤:

继承游戏介质受理步骤,受理从包括在所述养成游戏中完成了养成的多个养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质组中选择出的所述养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质,在所述继承游戏介质受理步骤中,还受理与其他玩家相关联的所述养成完毕游戏介质来作为所述继承游戏介质;以及

养成游戏执行步骤,执行所述养成游戏,基于与所述其他玩家相关联的所述继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在所述养成游戏中发生变动的养成参数,伴随所述养成游戏的完成而基于所述养成参数来生成与所述玩家相关联的所述养成完毕游戏介质。

8.一种系统,是游戏的系统,用于在包括第一主竞赛游戏和养成游戏的游戏中执行以下游戏:玩家通过所述养成游戏来养成要在所述第一主竞赛游戏中使用的游戏介质,

所述系统具有电子装置以及经由网络而与所述电子装置连接的服务器,

所述电子装置或所述服务器作为继承游戏介质受理单元发挥功能,该继承游戏介质受理单元受理从包括在所述养成游戏中完成了养成的多个养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质组中选择出的所述养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质,所述继承游戏介质受理单元还受理与其他玩家相关联的所述养成完毕游戏介质来作为所述继承游戏介质,

所述电子装置或所述服务器作为养成游戏执行单元发挥功能,该养成游戏执行单元执行所述养成游戏,基于与所述其他玩家相关联的所述继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在所述养成游戏中发生变动的养成参数,伴随所述养成游戏的完成而基于所述养成参数来生成与所述玩家相关联的所述养成完毕游戏介质。

程序、信息处理装置、方法以及系统

技术领域

[0001] 本发明涉及一种程序等,尤其涉及一种基于由玩家选择的其他玩家的游戏介质来对玩家的游戏介质进行养成的养成游戏的程序等。

背景技术

[0002] 近年来,智能手机等信息处理装置的普及急速发展,在信息处理装置上执行的游戏也被大量地发布。在这种游戏中,已知一种对赛马中的马等游戏介质进行养成的游戏。已知如下一种模拟游戏:玩家选择作为双亲马的母马和公马,由这些双亲马生产小马,并对小马进行养成(例如,参照专利文献1。)

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本特开2002-126349号公报

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 在这种养成游戏中,由于养成游戏基于玩家的双亲马而进展,因此存在如下问题:缺乏享受与其他玩家的关系的社交性,游戏的趣味性存在降低的倾向。

[0008] 本发明是为了解决这样的问题而完成的,目的在于提供一种具有能够在养成游戏中受到其他玩家的影响的社交性从而提高游戏的趣味性的程序、信息处理装置、方法以及系统。

[0009] 用于解决问题的方案

[0010] 作为本发明的一个方式的程序用于在包括第一主竞赛游戏和养成游戏的游戏中执行以下游戏:玩家通过所述养成游戏来养成要在所述第一主竞赛游戏中使用的游戏介质,所述程序的特征在于,使计算机作为以下单元发挥功能:继承游戏介质受理单元,其受理从包括在所述养成游戏中完成了养成的多个养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质组中选择出的所述养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质,所述继承游戏介质受理单元还受理与其他玩家相关联的所述养成完毕游戏介质来作为所述继承游戏介质;以及养成游戏执行单元,其执行所述养成游戏,基于与所述其他玩家相关联的所述继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在所述养成游戏中发生变动的养成参数,伴随所述养成游戏的完成而基于所述养成参数来生成与所述玩家相关联的所述养成完毕游戏介质。

[0011] 作为本发明的一个方式的信息处理装置用于在包括第一主竞赛游戏和养成游戏的游戏中执行以下游戏:玩家通过所述养成游戏来养成要在所述第一主竞赛游戏中使用的游戏介质,所述信息处理装置的特征在于,具备:继承游戏介质受理单元,其受理从包括在所述养成游戏中完成了养成的多个养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质组中选择出的所述养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质,所述继承游戏介质受理单元还受理与其他玩家相关联的所述养成完毕游戏介质来作为所述继承游戏介质;以及养成游戏执行单元,其

执行所述养成游戏,基于与所述其他玩家相关联的所述继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在所述养成游戏中发生变动的养成参数,伴随所述养成游戏的完成而基于所述养成参数来生成与所述玩家相关联的所述养成完毕游戏介质。

[0012] 作为本发明的一个方式的方法用于信息处理装置在包括第一主竞赛游戏和养成游戏的游戏中执行以下游戏:玩家通过所述养成游戏来养成要在所述第一主竞赛游戏中使用的游戏介质,所述方法的特征在于,包括以下步骤:继承游戏介质受理步骤,受理从包括在所述养成游戏中完成了养成的多个养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质组中选择出的所述养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质,在所述继承游戏介质受理步骤中,还受理与其他玩家相关联的所述养成完毕游戏介质来作为所述继承游戏介质;以及养成游戏执行步骤,执行所述养成游戏,基于与所述其他玩家相关联的所述继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在所述养成游戏中发生变动的养成参数,伴随所述养成游戏的完成而基于所述养成参数来生成与所述玩家相关联的所述养成完毕游戏介质。

[0013] 作为本发明的一个方式的系统是游戏的系统,用于在包括第一主竞赛游戏和养成游戏的游戏中执行以下游戏:玩家通过所述养成游戏来养成要在所述第一主竞赛游戏中使用的游戏介质,所述系统的特征在于,所述系统具有电子装置以及经由网络而与所述电子装置连接的服务器,所述电子装置或所述服务器作为继承游戏介质受理单元发挥功能,该继承游戏介质受理单元受理从包括在所述养成游戏中完成了养成的多个养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质组中选择出的所述养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质,所述继承游戏介质受理单元还受理与其他玩家相关联的所述养成完毕游戏介质来作为所述继承游戏介质,所述电子装置或所述服务器作为养成游戏执行单元发挥功能,该养成游戏执行单元执行所述养成游戏,基于与所述其他玩家相关联的所述继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在所述养成游戏中发生变动的养成参数,伴随所述养成游戏的完成而基于所述养成参数来生成与所述玩家相关联的所述养成完毕游戏介质。

[0014] 发明的效果

[0015] 根据本发明,具有能够在养成游戏中受到其他玩家的影响的社交性,从而能够提高游戏的趣味性。

附图说明

[0016] 图1是示出本发明的一个实施方式所涉及的信息处理装置的硬件结构的框图。

[0017] 图2是本发明的一个实施方式所涉及的信息处理装置的功能框图的一例。

[0018] 图3是游戏控制部的功能框图的一例。

[0019] 图4是养成游戏介质选择画面的一例。

[0020] 图5是继承游戏介质选择前画面的一例。

[0021] 图6是继承游戏介质选择画面的一例。

[0022] 图7是继承游戏介质确认画面的一例。

[0023] 图8是养成游戏执行部的功能框图的一例。

[0024] 图9是继承游戏介质确认画面的另一例。

[0025] 图10是用于进行养成游戏中的养成游戏介质的训练的训练命令选择画面。

[0026] 图11是养成游戏的技能获得画面。

- [0027] 图12是使用游戏介质选择画面的一例。
- [0028] 图13是养成完毕游戏介质详细画面的一例。
- [0029] 图14是玩家的简档画面的一例。
- [0030] 图15是本发明的一个实施方式所涉及的信息处理装置的与养成游戏有关的动作流程图的一例。
- [0031] 图16是本发明的一个实施方式所涉及的信息处理装置的与第二主竞赛游戏有关的动作流程图的一例。
- [0032] 图17是示出本发明的一个实施方式所涉及的游戏系统的整体结构的一例的图。

具体实施方式

[0033] 参照附图来说明本发明的实施方式所涉及的游戏系统。在本说明书中,为了便于说明,有时省略不必要的详细说明。例如,有时省略已被熟知的事项的详细说明、针对实质上相同的结构的重复说明。

[0034] 本游戏系统能够通过经由网络连接多个信息处理装置的系统来实现,但是通过一台信息处理装置也能够实现。首先,说明通过一台信息处理装置实现的实施方式,接下来,说明与网络连接的系统。

[0035] [通过信息处理装置实现的实施方式]

[0036] [结构]

[0037] 图1是示出本发明的一个实施方式所涉及的信息处理装置10的硬件结构的框图。信息处理装置10具备处理器11、输入装置12、显示装置13、存储装置14以及通信装置15。各结构11~15通过总线16连接。此外,根据需要,也可以在总线16与各结构11~15之间插入接口。在本实施方式中,信息处理装置10是智能手机。但是,信息处理装置10只要具备上述的结构即可,能够设为平板型计算机、笔记本电脑、台式计算机等计算机。

[0038] 处理器11对信息处理装置10整体的动作进行控制,例如是CPU、MPU等电子电路。处理器11通过读取并执行存储装置14中保持的程序、数据,来执行各种各样的处理。在一个例子中,处理器11由多个处理器构成。

[0039] 输入装置12是用于受理用户对信息处理装置10的输入的用户接口,例如是触摸面板、触摸平板、键盘或鼠标。本实施方式的信息处理装置10是智能手机,因此信息处理装置10具备触摸面板,该触摸面板既作为输入装置12发挥功能,还作为显示装置13发挥功能。输入装置12和显示装置13也可以是被配置在不同的位置的独立的方式。

[0040] 显示装置13按照处理器11的控制,来向信息处理装置10的用户、即玩家显示应用程序画面等。作为显示装置13,能够使用液晶显示器、有机EL显示器、等离子显示器等。

[0041] 存储装置14包括主存储器、缓冲存储器以及存储装置,是使用了作为易失性存储器的RAM和作为非易失性存储器的如eMMC、UFS、SSD那样的快闪存储器的存储装置以及磁存储装置等普通的智能手机或计算机所具备的存储装置。存储装置14能够包括外部存储器。存储装置14例如存储游戏应用程序。游戏应用程序包括用于执行游戏的游戏程序以及在执行该游戏程序时所参照的各种数据。游戏程序响应于用户对信息处理装置10的操作而被启动,在预先安装于信息处理装置10中的操作系统(OS)上被执行。

[0042] 在一个例子中,存储装置14包括主存储装置和辅助存储装置。主存储装置是能够

高速改写信息的易失性的存储媒体,被用作处理器11处理信息时的存储区域和工作区域。辅助存储装置保存各种各样的程序以及在执行各程序时程序所使用的数据。辅助存储装置例如是SSD、硬盘装置,但是只要能够保存信息,则可以是任意的非易失性存储装置或非易失性存储器,也可以是可装卸的存储器。辅助存储装置例如保存操作系统(OS)、中间软件、应用程序、伴随这些程序的执行而可能参照的各种数据等。

[0043] 通信装置15经由网络来与服务器等其它计算机之间进行数据的交换。例如,通信装置15进行移动体通信、无线LAN等无线通信来与网络连接。在一个例子中,信息处理装置10通过通信装置15来从服务器下载程序,并将该程序保存到存储装置14中。但是,通信装置15也可以进行使用了以太网(注册商标)线缆等的有线通信。在不与其它计算机之间进行数据的发送接收的情况下,信息处理装置10也可以不具备通信装置15。

[0044] 图2是本发明的一个实施方式所涉及的信息处理装置10的功能框图的一例。信息处理装置10具备输入部21、显示部22以及游戏控制部23。在本实施方式中,通过由处理器11执行程序来实现这些功能。例如,所执行的程序是存储装置14中存储的游戏程序或经由通信装置15接收到的游戏程序。由于各种功能是像这样通过读取程序实现的,因此一个部件(功能)的一部分或全部也可以由其它部件所具有。各种功能通过程序的执行而作为各单元来实现。也可以是,通过构成用于实现各功能的一部分或全部的电子电路等,来通过硬件来实现这些功能。

[0045] 输入部21是使用输入装置12构成的,用于受理用户对信息处理装置10的输入。在本实施方式中,能够使用具备触摸面板的智能手机普遍具有的触摸检测功能。

[0046] 显示部22是使用显示装置13构成的,在显示装置13中显示与游戏的进展及用户操作相应的游戏用画面。游戏控制部23进行执行本实施方式的游戏时的基本控制。本实施方式的游戏是包括主竞赛游戏和养成游戏的游戏。即,游戏的玩家通过养成游戏来对游戏介质进行养成,在主竞赛游戏中使用所养成的游戏介质。游戏介质是角色、武器、道具、卡片等装备道具等在游戏中使用的电子数据。本实施方式的游戏介质是角色。

[0047] 本实施方式的主竞赛游戏是如赛马游戏那样作为游戏介质的角色跑规定线路的规定距离并竞争到达位次的游戏。主竞赛游戏包括第一主竞赛游戏和第二主竞赛游戏。第一主竞赛游戏是提供给玩家的游戏,是至少包括由玩家选择的、该玩家的养成完毕游戏介质的比赛游戏。第二主竞赛游戏是提供给玩家的游戏,是至少包括由玩家选择的、该玩家的养成完毕游戏介质或与该玩家不同的其他玩家的养成完毕游戏介质的比赛游戏。这里所说的玩家的养成完毕游戏介质是指该玩家在养成游戏中养成的养成完毕游戏介质,其他玩家的养成完毕游戏介质是指其他玩家在养成游戏中养成的养成完毕游戏介质。本实施方式的养成游戏是对要在第一主竞赛游戏中出场的游戏介质进行养成的游戏。该养成游戏是如下游戏:对在脚本中养成游戏介质所表示的角色进行训练来对其进行养成,并且使养成游戏介质继承后述的继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息。

[0048] 图3是游戏控制部的功能框图的一例。如图3所示,游戏控制部23具有养成游戏介质受理部23a、继承游戏介质受理部23b、养成游戏执行部23c、养成完毕游戏介质追加部23d、其他玩家养成完毕游戏介质追加部23e、第一主竞赛游戏执行部23f、第二主竞赛游戏执行部23g、使用游戏介质设定部23h、继承历史记录信息制作部23i、代表游戏介质设定部23j。

[0049] 养成游戏介质受理部23a构成为包括处理器11和输入装置12,受理由玩家从素材游戏介质组中选择出的素材游戏介质来作为成为养成游戏的养成对象的养成游戏介质。

[0050] 素材游戏介质组是构成为包括多个素材游戏介质的游戏介质的组。素材游戏介质是作为在养成游戏中成为养成对象的养成游戏介质的基础的电子数据,素材游戏介质中分别关联有固有的ID、显示装置13中显示的角色图像、用于唯一地识别该角色的角色ID以及特性信息。特性信息是表示素材游戏介质的特性的信息,例如是表示素材游戏介质(角色)的能力、技能的参数。在本实施方式中,各种参数全部是针对每个特性信息的种类设定的。换言之,能力、技能根据素材游戏介质的种类(角色)而不同,但是在不具有能力、技能的情况下,能够设为规定的参数值(例如0)。另外,各种参数被关联有珍稀程度等多个阶段的等级或水平。素材游戏介质和素材游戏介质组被预先存储在非易失性的存储装置等存储装置14中。但是,也可以在之后玩家通过基于概率的抽选游戏等获取素材游戏介质的一部分或全部,并将其存储到存储装置14中。也可以通过满足消耗道具等规定的条件,来使素材游戏介质的特性信息增加。在一个例子中,消耗玩家所保有的道具,来使与所消耗的道具对应的特性信息的参数值增加。例如由养成游戏介质受理部23a执行伴随玩家的操作而发生的道具的消耗。

[0051] 此外,养成游戏介质受理部23a也可以不是游戏控制部23所必需的结构,养成游戏介质也可以由游戏开发者、游戏管理者等预先决定。另外,养成游戏介质本身也可以不存在。即,也可以代替养成游戏介质而设为养成游戏中的后述的养成参数。

[0052] 养成游戏介质是在养成游戏中成为养成对象的游戏介质,在本实施方式中,在养成游戏开始阶段,养成游戏介质是对由玩家从素材游戏介质组中选择出的素材游戏介质进行复制所得到的电子数据。但是,养成游戏介质的ID是固有的ID。即,养成游戏介质的ID被赋予与素材游戏介质的ID不同种类的ID。例如,如果将由玩家选择出的某个素材游戏介质的ID设为S1,则赋予I1作为养成游戏介质的ID。在本实施方式中,对养成游戏介质分别关联有固有的ID、显示装置13中显示的角色图像、用于唯一地识别该角色的角色ID以及表示养成游戏介质的特性的养成参数。角色的图像、角色ID与作为素材游戏介质的角色的图像、角色ID相同。

[0053] 养成参数是针对养成游戏中使用的全部特性分别设置的。在开始进行养成游戏的阶段,养成参数与素材游戏介质的特性信息相同,通过养成游戏的进展来追加或变更各种养成参数。即,养成参数是通过养成游戏而变动的变量。在养成游戏开始阶段,由玩家选择出的素材游戏介质的特性信息的各种参数值被设为初始值并代入养成参数,因此养成参数与所选择出的素材游戏介质的特性信息的各种参数值相等。在养成游戏中,养成参数基于训练、后述的继承游戏介质的一个以上的特性信息等而变动。在养成游戏的完成阶段,各种养成参数的值变为在该养成游戏中完成了养成的后述的养成完毕游戏介质的特性信息的各种参数值。换言之,关于养成参数,在养成游戏完成之后,此时的养成参数的各值与养成游戏介质中包含的角色ID相关联。养成参数也可以在养成游戏中与养成游戏介质相关联。在本实施方式中,养成参数在养成游戏程序中被定义(宣告),并被编入养成游戏,在养成游戏中不与角色ID相关联而是独立的。例如,在养成游戏程序中,分开地定义角色ID用变量和养成参数,通过对玩家选择出的素材游戏介质进行复制,来将该素材游戏介质的角色ID读入到角色ID用变量,并将该素材游戏介质的特性信息的参数值读入到养成参数。养成游戏

介质例如被存储在易失性的记录介质等存储装置14中。像这样,养成游戏介质是以素材游戏介质为基础的电子数据,是与素材游戏介质相独立的,因此素材游戏介质被保存而不会消灭。即,玩家能够在每个养成游戏中任意次数地将相同的素材游戏介质设为养成对象。

[0054] 图4是养成游戏介质选择画面的一例。如图4所示,养成游戏介质受理部23a使显示装置13显示养成游戏介质选择画面G1,经由输入装置12受理玩家对素材游戏介质的选择。养成游戏介质选择画面G1中包括素材游戏介质组显示区域R12、选择素材游戏介质显示区域R11以及决定按钮R13。

[0055] 在素材游戏介质组显示区域R12中显示素材游戏介质(例如其图像S1)。在图4的例子中,显示有多个素材游戏介质(这里是角色A~J)的图像S1。在本实施方式中,显示装置13和输入装置12由信息处理装置10的触摸面板构成,因此能够根据玩家的手指等受理对素材游戏介质组显示区域R12中显示出的一个素材游戏介质的选择。

[0056] 在选择素材游戏介质显示区域R11中包括并显示从多个素材游戏介质中选择出的素材游戏介质的图像S1和特性信息。作为特性信息,例如包括表示速度、耐力、力量、毅力、智力的基础能力参数、以及包括马场适性、距离适性、跑法适性的适性参数等。马场适性中例如包括对草地的适性以及沙地的适性,距离特性中例如包括短距离特性、英里特性、中距离特性以及长距离特性,跑法适性中包括领头特性、前列特性、居中特性以及后追特性。各参数例如是数值,作为一个例子,能够根据阶段来通过ABC显示等将等级或水平同数值一起进行显示。例如,等级A为适性最高,越远离等级A,则适性越低。在一个例子中,在以等级A显示速度的参数的情况下,示出速度快的特征,在以等级G显示速度的参数的情况下,示出速度慢的特征。

[0057] 决定按钮R13是用于将所选择出的素材游戏介质决定为在养成游戏中成为养成对象的养成游戏介质的按钮。养成游戏介质受理部23a接收输入装置12探测到决定按钮R3被按下这一情况的信号,来确定此时在选择素材游戏介质显示区域R11中选择出的素材游戏介质,复制该素材游戏介质并赋予不同的ID后作为养成游戏介质存储到存储装置14中。

[0058] 继承游戏介质受理部23b构成为包括处理器11、输入装置12,受理从养成完毕游戏介质组中选择出的养成完毕游戏介质作为继承游戏介质。继承游戏介质受理部23b也可以根据玩家的选择或者与玩家无关地随机地受理对养成完毕游戏介质的选择。在本实施方式中,根据玩家的选择来进行受理。

[0059] 养成完毕游戏介质组是构成为包括多个养成完毕游戏介质的游戏介质的组。养成完毕游戏介质是完成了养成游戏中的养成的养成游戏介质,养成完毕游戏介质中关联有固有的ID、显示装置13中显示的角色的图像、用于唯一地识别该角色的角色ID以及特性信息。养成完毕游戏介质的ID被赋予与在养成游戏中养成的养成游戏介质不同种类的ID。例如,如果将养成游戏介质的ID设为I1,则赋予IZ1作为养成完毕游戏介质的ID。关于角色ID,也可以是多个养成完毕游戏介质之间角色ID不同。在玩家选择某个素材游戏介质作为养成游戏介质并且通过养成游戏生成了养成完毕游戏介质的情况下,素材游戏介质、养成游戏介质、养成完毕游戏介质的角色ID是共通的,在再次选择已经选择过一次的素材游戏介质并将其作为养成游戏介质来通过养成游戏生成了养成完毕游戏介质时,在第一次的养成游戏中生成的养成完毕游戏介质的角色ID与在第二次的养成游戏中生成的养成完毕游戏介质的角色ID相同。特性信息是表示养成完毕游戏介质的特性的信息,例如是表示养成完毕游

戏介质的能力、技能的参数。养成完毕游戏介质和养成完毕游戏介质组被预先存储在存储装置14中,在又新生成了养成完毕游戏介质的情况下,该养成完毕游戏介质被存储在存储装置14中。

[0060] 另外,养成完毕游戏介质组包括玩家养成完毕游戏介质组和其他玩家养成完毕游戏介质组,其中,该玩家养成完毕游戏介质组包括与玩家(例如玩家ID)相关联的多个养成完毕游戏介质,该其他玩家养成完毕游戏介质组包括与其他玩家(例如其他玩家的玩家ID)相关联的多个养成完毕游戏介质。换言之,继承游戏介质受理部23b能够受理由玩家选择的与该玩家相关联的养成完毕游戏介质作为继承游戏介质,并且能够受理由玩家选择的与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质作为继承游戏介质。此外,养成完毕游戏介质的基本的数据结构在与玩家相关联的情况下和与其他玩家相关联的情况下都是共通的。在一个例子中,通过使其他玩家持有的养成完毕游戏介质与玩家相关联,能够将其他玩家持有的养成完毕游戏介质与该玩家持有的养成完毕游戏介质同样地进行处理,在另一个例子中,通过由继承游戏介质受理部23b随机地复制或参照与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质,能够将其他玩家持有的养成完毕游戏介质与该玩家持有的养成完毕游戏介质同样地进行处理。在又一个例子中,其他玩家持有的养成完毕游戏介质也可以设为是复制或参照发布到了后述的游戏内的聊天室上的玩家ID、与该玩家相关联的养成完毕游戏介质的角色ID等信息所得到的游戏介质。

[0061] 继承游戏介质是从养成完毕游戏介质组中选择出的养成完毕游戏介质。继承游戏介质既可以由玩家选择,也可以与玩家的选择无关地随机地选择。在一个例子中,继承游戏介质是复制或参照由玩家选择出的与该玩家相关联的养成完毕游戏介质所得到的电子数据。在另一个例子中,继承游戏介质是复制或参照由玩家选择出的与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质所得到的电子数据。在继承游戏介质受理部23b受理到2个继承游戏介质的情况下,玩家大体上能够以下面的3个模式来选择继承游戏介质。第一模式是将2个继承游戏介质的双方设为与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质的模式。第二模式是将2个继承游戏介质的一方设为与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质并将另一方设为与玩家相关联的养成完毕游戏介质的模式。第三模式是将2个继承游戏介质的双方设为与玩家相关联的养成完毕游戏介质的模式。

[0062] 在玩家受理到与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质作为继承游戏介质的情况下,继承游戏介质受理部23b能够向玩家收取租金。租金通过用于使玩家将与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质设定为继承游戏介质的游戏内的虚拟货币来支付,能够根据与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质的水平或等级来预先设定。继承游戏介质受理部23b也可以将租金的全部或一部分赋予与被设定为继承游戏介质的养成完毕游戏介质相关联的其他玩家。

[0063] 图5是继承游戏介质选择前画面的一例。图6是继承游戏介质选择画面的一例。图7是继承游戏介质确认画面的一例。如图5~图7所示,继承游戏介质受理部23b使显示装置13分别显示继承游戏介质选择前画面G2、继承游戏介质选择画面G3以及继承游戏介质确认画面G4,经由输入装置12来受理玩家对继承游戏介质的选择。继承游戏介质选择前画面G2、继承游戏介质选择画面G3以及继承游戏介质确认画面G4是用于从多个养成完毕游戏介质中选择继承游戏介质的画面。

[0064] 在继承游戏介质选择前画面G2中包括养成游戏介质显示区域R21、继承游戏介质选择区域R22以及决定按钮R23。在养成游戏介质显示区域R21中包括并显示养成游戏介质的图像I1。继承游戏介质选择区域R22是用于追加继承游戏介质的区域,包括用于追加继承游戏介质的追加按钮R24。在本实施方式中,设置有2个继承游戏介质选择区域R22,使得能够选择2个继承游戏介质。继承游戏介质受理部23b根据玩家按下各追加按钮R24来使继承游戏介质选择画面G3分别显示于显示装置13。

[0065] 决定按钮R23是用于将所选择出的养成完毕游戏介质决定为继承游戏介质的按钮。但是,在图5中,由于尚未选择继承游戏介质,因此决定按钮R23被设为灰色。

[0066] 在继承游戏介质选择画面G3中包括养成游戏介质显示区域R31、继承游戏介质临时选择区域R32、养成完毕游戏介质组显示区域R33、切换标签显示区域R34、租金显示区域R36、决定按钮R37。

[0067] 在养成游戏介质显示区域R31中显示养成游戏介质的图像I1及其各种特性信息,使得易于进行对继承游戏介质的选择。在继承游戏介质临时选择区域R32中显示要作为继承游戏介质而选择出的养成完毕游戏介质的图像Z1和特性信息,在其旁边显示在养成了作为该继承游戏介质选择出的养成完毕游戏介质的养成游戏中被设定为继承游戏介质的养成完毕游戏介质(以下,也称为成为继承源的前代的养成完毕游戏介质。)的图像ZA1、ZA2以及它们的特性信息,使得玩家易于研究与养成游戏介质的组合。关于继承游戏介质临时选择区域R32中显示的特性信息,在一个例子中,能够显示继承游戏介质或成为其继承源的前代的养成完毕游戏介质所具有的2个以上的特性信息中的、各游戏介质中的等级或水平相对高的2个特性信息(例如等级最高的特性信息和等级次高的特性信息)。在另一个例子中,在继承游戏介质临时选择区域R32中能够显示继承游戏介质或成为其继承源的前代的养成完毕游戏介质所具有的全部特性信息。这里,显示出作为养成完毕游戏介质的角色B具有“前列”、“耐力”等2个以上的特性信息的情形、作为成为继承源的前代的养成完毕游戏介质的角色E具有“前列”的特性信息的情形、以及作为成为继承源的前代的养成完毕游戏介质的角色A具有“耐力”的特性信息的情形。另外,显示出作为养成完毕游戏介质的角色B是以作为养成完毕游戏介质的角色E和角色A为继承游戏介质进行养成而得到的养成完毕游戏介质的情形。

[0068] 在养成完毕游戏介质组显示区域R33中显示多个养成完毕游戏介质的图像Z1。在该区域R33中也可以显示有移除按钮R35。移除按钮R35是用于减少继承游戏介质的数量的按钮。在本实施方式中,设定2个继承游戏介质,但是继承游戏介质受理部23b能够通过移除按钮35被按下来将继承游戏介质的设定数量设为1个。在养成游戏介质和养成完毕游戏介质以相同的素材游戏介质为基础的情况下,该养成完毕游戏介质既可以被进行灰色显示以不能进行选择,也可以连灰色都不设而是不使其显示出来。像这样在素材游戏介质共通的情况下无法选择为继承游戏介质是为了确保游戏性。该灰色显示例如能够通过事先将作为养成游戏介质选择出的素材游戏介质的ID与养成完毕游戏介质的ID关联来进行。此外,虽然不能将与养成游戏介质相同角色的养成完毕游戏介质选择为继承游戏介质,但是如继承游戏介质临时选择区域R32所示,能够将关联有与养成游戏介质相同的角色(这里为角色A)来作为成为继承源的前代的养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质(这里为角色B)选择为继承游戏介质。

[0069] 在切换标签显示区域R34中显示有用于切换使养成完毕游戏介质组显示区域R33显示的养成完毕游戏介质组的标签。在切换标签显示区域R34中包括并显示玩家标签和其他玩家标签,其中,该玩家标签用于选择与玩家相关联的养成完毕游戏介质组的显示,该其他玩家标签用于选择与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质组的显示。在选择了玩家标签的情况下,在养成完毕游戏介质组显示区域R33中显示与该玩家相关联的多个养成完毕游戏介质的图像Z1。在选择了其他玩家标签的情况下,在养成完毕游戏介质组显示区域R33中显示与该其他玩家相关联的多个养成完毕游戏介质的图像Z1。在图6所示的例子中,选择了其他玩家标签。

[0070] 在选择了其他玩家标签并在养成完毕游戏介质组显示区域R33中显示有与该其他玩家相关联的多个养成完毕游戏介质时,租金显示区域R36显示在继承游戏介质选择画面G3内。在租金显示区域R36中显示有所选择的与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质的租金和玩家在游戏内的持有金额。由此,玩家能够将其作为将哪个养成完毕游戏介质设为继承游戏介质的参考。租金是为了将与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质设定为继承游戏介质所需要的游戏内的虚拟货币的金额。另外,继承游戏介质受理部23b对1天中能够租借(即设定为继承游戏介质)的次数设置限制,也可以在继承游戏介质选择画面G3中显示该次数和当前的租借次数。另外,也可以设为,在继承游戏介质受理部23b中能够设定为将其他玩家的养成完毕游戏介质的个数限定为1个以下。由此,能够在确保自己养成游戏介质的动机的同时提高与其他玩家的社交性。

[0071] 决定按钮R37是用于将在养成完毕游戏介质组显示区域R33中选择出的养成完毕游戏介质选择为继承游戏介质的按钮。

[0072] 在继承游戏介质确认画面G4中包括养成游戏介质显示区域R41、继承游戏介质确认区域R42以及决定按钮R43。

[0073] 在养成游戏介质显示区域R41中包括并显示养成游戏介质的图像I1、继承倾向R41a以及相合度奖励值R41b。继承倾向R41a是示出从所选择出的2个继承游戏介质继承的可能性高的特性信息的显示。继承游戏介质受理部23b使显示装置13显示继承倾向R41a。在一个例子中,继承游戏介质受理部23b将各继承游戏介质所具有的全部特性信息或规定的特性信息(例如基础能力参数和/或适性参数)中的、等级或水平最高的特性信息设为继承的可能性高的特性信息。在其它的例子中,继承游戏介质受理部23b基于将所选择出的养成完毕游戏介质设定为继承游戏介质的情况下的、养成游戏介质与继承游戏介质相合度,来求出养成游戏介质继承的可能性高的特性信息,并将其作为继承倾向R41a进行显示。例如,继承游戏介质受理部23b将继承游戏介质的后述的抽选型信息中的、与该抽选型信息对应的后述的表达概率相对高的抽选型信息确定为继承的可能性高的特性信息。在另一个例子中,继承游戏介质受理部23b针对每种特性信息将与各继承游戏介质的各特性信息或者其等级或水平相对应的倾向值进行合计,将合计值最大的种类的特性信息作为继承倾向R41a显示于显示装置13。具体而言,对各继承游戏介质的各特性信息或者其等级或水平对应有表示规定种类的特性信息的继承倾向的倾向值。例如,对于2个继承游戏介质,在对表示速度的特性信息等级1对应有表示速度的倾向值1、对表示速度的特性信息等级2对应有表示速度的倾向值2、对表示力量的特性信息等级5对应有表示力量的倾向值5、对表示草地适性的特性信息等级1对应有表示速度的倾向值1、对表示短距离适性的特性信息等级2对应有

表示力量的倾向值2的情况下,与速度有关的倾向值合计为4,与力量有关的倾向值合计为7,其它的倾向值为0,各特性信息中的合计值最大的种类的特性信息被确定为是力量。因而,继承游戏介质受理部23b使显示装置13显示的继承倾向R41a为力量型。

[0074] 如后面所述,相合度奖励值R41b表示将养成游戏介质与各继承游戏介质的相合度、以及养成游戏介质与成为各继承游戏介质的继承源的前代的各养成完毕游戏介质的相合度数值化并进行合计所得到的值。相合度奖励值R41b表示对继承游戏介质的特性信息向养成游戏介质的继承的影响程度。继承游戏介质受理部23b使显示装置13显示相合度奖励值R41b。即,继承游戏介质受理部23b基于将所选择出的养成完毕游戏介质设定为继承游戏介质的情况下的、与养成游戏介质同继承游戏介质的关系性对应的值、和/或与养成游戏介质同成为继承源的前代的养成游戏介质的关系对应的值,来计算相合度奖励值,并显示该相合度奖励值。例如,继承游戏介质受理部23b将与养成游戏介质同被设定为继承游戏介质的养成完毕游戏介质的一个以上的关系性分别对应的奖励值、以及与养成游戏介质同成为继承源的前代的养成完毕游戏介质的关系性分别对应的奖励值进行合计,将所得到的值作为相合度奖励值进行显示。

[0075] 在继承游戏介质确认区域R42中包括并显示作为继承游戏介质选择出的养成完毕游戏介质的图像Z1及其特性信息、以及成为该继承游戏介质的继承源的前代的养成完毕游戏介质的图像ZA1、ZA2及它们的各特性信息。在图7的例子中,选择了2个继承游戏介质,因此显示装置13中显示出2个继承游戏介质确认区域R42。

[0076] 决定按钮R43是用于将所选择出的养成完毕游戏介质设定为继承游戏介质的按钮。继承游戏介质受理部23b根据玩家按下决定按钮R43,来将所选择出的2个养成完毕游戏介质设定为继承游戏介质。

[0077] 养成游戏执行部23c构成为包括处理器11,执行养成游戏,基于继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更养成参数,伴随养成游戏的完成而将养成游戏介质中包含的角色ID与养成参数进行关联来生成养成完毕游戏介质。在继承游戏介质包括与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质的情况下,养成游戏执行部23c执行养成游戏,基于与其他玩家相关联的继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在养成游戏中发生变动的养成参数,伴随养成游戏的完成而基于养成参数来生成与玩家相关联的养成完毕游戏介质。在一个例子中,养成游戏执行部23c将与玩家相关联的养成游戏介质作为养成对象来执行养成游戏,基于与其他玩家相关联的继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在养成游戏中发生变动的养成参数,伴随养成游戏的完成而将养成游戏介质中包含的角色ID、养成参数及玩家进行关联来生成养成完毕游戏介质。在另一个例子中,无论养成游戏介质是否存在,养成游戏执行部23c都执行养成游戏,基于与其他玩家相关联的继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在养成游戏中发生变动的养成参数,伴随养成游戏的完成而基于养成参数来生成与所述玩家相关联的养成完毕游戏介质。像这样在养成游戏执行部23c中生成的养成完毕游戏介质能够被设为在第一主竞赛游戏中使用的对象,另外,能够被设为追加到养成完毕游戏介质组的对象。

[0078] 养成游戏是对养成游戏介质进行养成的游戏,通过养成游戏介质的训练、基于继承游戏介质的特性信息的继承,来变更与养成游戏介质相关联的表示能力、技能等的养成参数。养成游戏中关联有与养成游戏介质相关联的养成参数,更具体地说,是关联有与养成

游戏介质中包含的角色ID相关联的养成参数。在养成游戏中,也可以设置有与养成游戏介质相关联的消耗型参数,更具体地说,是设置有与养成游戏介质中包含的角色ID相关联的消耗型参数。消耗型参数是在养成游戏中由玩家使用并消耗的、仅在养成游戏中有效的值。在一个例子中,关于消耗型参数,当存在在养成游戏中通过训练等能够以规定点数获得的能力、技能的情况下,通过消耗型参数的消耗,获得该能力、技能所需要的规定点数打折或减少。在另一个例子中,消耗型参数是通过养成游戏介质、更具体地说是通过养成游戏介质中包含的角色ID确定的角色在养成游戏中的体力。表示体力的消耗型参数由于养成游戏中的训练而减少。消耗型参数是在养成游戏中发生变动的变量,因此消耗型参数能够被认为是养成参数的一种。即,消耗型参数作为规定值而与素材游戏介质、养成完毕游戏介质以及继承游戏介质中的至少任一者的特性信息相关联。

[0079] 图10是用于进行养成游戏中的养成游戏介质的训练的训练命令选择画面。训练命令选择画面G5是用于养成游戏执行部23c对使显示装置13显示的养成游戏介质进行训练的画面。养成游戏执行部23c接受玩家从未图示的主页画面按下了训练用按钮的信号,来从主页画面迁移而显示训练命令选择画面G5。在训练命令选择画面G5中显示有养成游戏介质的图像I1、养成参数、训练命令按钮R51以及返回按钮R52。作为养成参数,分别显示有表示速度、耐力、力量、毅力及智力的基础能力参数、获得技能所使用的技能点数(技能pt)、以及表示养成游戏介质的体力的消耗型参数。

[0080] 训练命令按钮R51在这里是用于使与基础能力参数对应的养成参数上升的按钮。在一个例子中,通过由玩家按下训练命令按钮R51来使与该按钮R51相同种类的养成参数上升。例如,通过按下速度的训练命令按钮R51来使表示速度的养成参数上升规定量。另外,与1个训练命令按钮R51对应地上升的养成参数也可以是2个以上。例如在图10所示的例子中,通过速度的训练命令按钮R51来使表示速度、力量的养成参数上升了+14、+8的规定量。也可以通过按下训练命令按钮R51来变更消耗型参数,如使表示体力的消耗型参数减少或使表示技能的消耗型参数上升等。图10所示的训练的失败率是由养成游戏执行部23c依赖于表示体力的消耗型参数决定的。在一个例子中,表示体力的消耗型参数的值越大,则失败率越低,越易于获得规定的变动量,该参数越小,则失败率越高,越难以获得规定的变动量。表示体力的消耗型参数能够通过养成游戏介质的休息而恢复。养成游戏中的训练能够在养成游戏的脚本中的规定期间(例如1局)进行规定次数(例如1次)。返回按钮R52是用于返回到主页画面的按钮,通过养成游戏执行部23c使得从训练命令选择画面G5向主页画面迁移。

[0081] 此外,在本实施方式中,对养成游戏介质的角色ID和养成参数独立地进行管理,但是养成游戏执行部23c通过使与角色ID相关联的图像I1和养成参数分别显示于训练命令选择画面G5,能够使得看起来角色ID与养成参数相关联。

[0082] 图11是养成游戏的技能获得画面。技能获得画面G6是用于使表示对养成游戏介质关联的技能的养成参数变动(上升)的画面,是养成游戏执行部23c接受玩家按下了主页画面中包含的技能获得用按钮的信号而从主页画面迁移并使显示装置13显示的画面。在技能获得画面G6中显示有养成游戏介质的图像I1、拥有的技能点数R61、获得对象及已获得的技能R62、获得或提升水平所使用的技能点数R63、对象的技能所使用的技能点数的增减按钮R64、决定按钮R65以及返回按钮R66。通过增减按钮R64来选择消耗的技能点数,养成游戏执行部23c接受决定按钮R65被按下的信号来使表示相应的技能的养成参数变动。该变动结果

在养成游戏完成之后能够作为养成完毕游戏介质的特性信息之一被继承。返回按钮66是用于在技能获得结束之后通过被玩家按下而返回到主页画面的按钮。

[0083] 继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息包括表达确定型信息和抽选型信息,该表达确定型信息的效果的表达基于养成游戏的开始而被确定,该抽选型信息通过在养成游戏中的规定的时机执行的基于概率的抽选而表达。表达是指基于该特性信息使养成参数变动。表达确定型信息是被关联有使对应的养成参数变动的规定的变动量的特性信息,例如是基础能力参数、适性参数。抽选型信息例如是表示在规定的比赛中具有胜利经验的比赛因素、表示具有规定的技能的技能因素等。抽选型信息也可以包括基础能力参数、适性参数等表达确定型信息中包含的特性信息。即,规定的参数既能够是表达确定型信息,也能够是抽选型信息。

[0084] 也可以是,对继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息关联有仅在养成游戏中有效的消耗型参数。也可以基于继承游戏介质的消耗型参数来使与养成游戏介质关联的消耗型参数变动。在一个例子中,能够基于表示继承游戏介质的体力的消耗型参数来使表示养成游戏介质的(更具体地说,是通过养成游戏介质中包含的角色ID确定的角色的)体力的消耗型参数恢复(上升)。消耗型参数也可以是抽选型信息之一。在该情况下,消耗型参数能够被认为是养成参数的一种。

[0085] 图8是养成游戏执行部的功能框图的一例。如图8所示,养成游戏执行部23c具有确定型信息参数变更部231和抽选型信息参数变更部232。

[0086] 确定型信息参数变更部231变更与继承游戏介质的表达确定型信息对应的养成参数。在表示继承游戏介质的速度的特性信息为表达确定型信息的情况下,在一个例子中,确定型信息参数变更部231将基于表示继承游戏介质的速度的参数决定的效果量(速度相加量)与表示速度的养成参数相加。更详细地说,在存储装置14中预先存储有针对确定型信息的各种类别将珍稀程度等的等级与规定值相对应所得到的表(例如针对等级1将值设为3、针对等级2将值设为5、针对等级3将值设为10的表),确定型信息参数变更部231将与继承游戏介质的各确定型信息的等级对应的规定值同与该确定型信息对应的养成参数相加。

[0087] 同样地,确定型信息参数变更部231变更与成为继承游戏介质的继承源的前代的各养成完毕游戏介质的表达确定型信息对应的养成参数。在本实施方式中,针对每个确定型信息与同该确定型信息对应的养成参数相加的相加量是与继承游戏介质的该确定型信息的等级相对应的各规定值和与前代的养成完毕游戏介质的该确定型信息的等级相对应的各规定值的合计值。在本实施方式中,对养成游戏介质关联2个继承游戏介质和4个前代的养成完毕游戏介质,因此相加量为6个规定值的合计值。

[0088] 关于确定型信息参数变更部231对参数的变更,既可以在养成游戏开始时间点进行,也可以在养成游戏的进展期间的规定的时机进行,还可以在决定了继承游戏介质的时间点以后且养成游戏完成的时间点之间的期间进行。

[0089] 抽选型信息参数变更部232根据基于概率的抽选的结果来变更与各抽选型信息对应的养成参数。具体而言,抽选型信息参数变更部232具有继承决定部232a、效果量计算部232b以及校正处理部232c。

[0090] 继承决定部232a针对每个抽选型信息,基于与该抽选型信息对应的表达概率来决定是否变更与该抽选型信息对应的养成参数。在一个例子中,继承决定部232a基于与继承

游戏介质的抽选型信息对应的表达概率,来决定养成游戏介质是否继承该抽选型信息。这里所说的继承是指与继承游戏介质的抽选型信息对应的养成参数的变更。即,在要基于表达概率进行表达的情况下,决定变更与该抽选型信息对应的养成参数,在不基于表达概率进行表达的情况下,决定不变更与该抽选型信息对应的养成参数。表达概率例如能够针对各抽选型信息的每个等级分别预先设定(例如,基础能力参数的某个种类的表达概率能够设为等级1为30%、等级2为40%、等级3为50%),该设定能够以表的形式预先存储在存储装置14中。另外,表达概率能够针对抽选型信息的每个种类设定。

[0091] 效果量计算部232b计算与通过继承决定部232a中的抽选而被决定了变更养成参数的抽选型信息对应的效果量。在本实施方式中,该效果量是基于效果量的权重决定的。效果量的权重是横轴表示效果量(例如1、2、3等)且纵轴表示概率的信息,在一个例子中,是针对每个效果量分配了概率的概率分布。效果量的权重也可以是如表1那样与各抽选型信息的等级相应的权重。表1示出作为抽选型信息的与基础能力有关的效果量的权重。表1中所示的权重的数值是相对的值。例如,在等级1的情况下,权重使效果量为1的可能性最高,使效果量为10的可能性最低。效果量的权重被预先存储在存储装置14中,效果量计算部232b分别确定与继承游戏介质相关联的抽选型信息及其等级,从存储装置14读取所确定的抽选型信息的等级的权重来分别计算效果量。另外,效果量计算部232b将针对各抽选型信息计算出的效果量与对应的养成参数相加。

[0092] [表1]

[0093]

抽选型 信息种类	效果量	权重		
		等级 1	等级 2	等级 3
基础能力	1	100	60	10
	2	90	70	20
	3	80	80	30
	4	70	90	40
	5	60	100	60
	6	50	80	80
	7	40	70	90
	8	30	50	100
	9	20	30	50
	10	10	20	30

[0094] 校正处理部232c基于养成游戏介质与继承游戏介质的相合度,来对与抽选型信息对应的表达概率进行校正。该相合度是养成游戏介质与继承游戏介质的关系性,包括一个以上的关系性。针对各关系性分别设定有规定的相合度奖励值,校正处理部232c针对每个抽选型信息对该抽选型信息的预先设定的表达概率乘以反映出相合度奖励值的权重系数、即(1+该抽选型信息的各关系性的相合度奖励值的合计/100)。这样得出的值被作为该抽选型信息的表达概率在抽选型信息参数变更部232(继承决定部232a)中使用。

[0095] 养成游戏介质与继承游戏介质的关系性还依赖于养成游戏的脚本、世界观,例如能够例举朋友关系、竞争对手关系、同一场比赛中胜利的胜利者之间的关系等。针对各关系性的相合度奖励值能够适当地设定,既可以是正的值,也可以是负的值。关于养成游戏介质与继承游戏介质的关系性以及针对各关系性的相合度奖励值,预先将形成关系性的各游戏

介质的ID与相合度奖励值相关联地存储在存储装置14中,校正处理部232c根据需要从存储装置14读出各种信息。

[0096] 养成游戏执行部23c也可以基于养成游戏介质与成为其各继承游戏介质的继承源的前代的各养成完毕游戏介质的相合度,来对与该养成完毕游戏介质的抽选型信息对应的表达概率进行校正。养成游戏介质与前代的养成完毕游戏介质的相合度包括一个以上的关系性。针对各关系性分别设定有规定的相合度奖励值,养成游戏执行部23c针对前代的养成完毕游戏介质的每个抽选型信息,对该抽选型信息的预先设定的表达概率乘以反映出相合度奖励值的权重系数、即 $(1 + \text{该抽选型信息的各关系性的相合度奖励值的合计} / 100)$ 。这样得出的值被作为该抽选型信息的表达概率在抽选型信息参数变更部232(继承决定部232a)中使用,从而在养成参数的变动时不仅能够考虑继承游戏介质的特性信息,还能够考虑前代的养成游戏介质的特性信息。

[0097] 在一个例子中,在表示速度的特性为抽选型信息之一的情况下,养成游戏执行部23c通过抽选型信息参数变更部232基于表示各继承游戏介质的速度的抽选型信息来变更表示速度的养成参数,除此以外,还基于表示前代的养成完毕游戏介质的速度的抽选型信息来变更表示速度的养成参数。

[0098] 养成完毕游戏介质追加部23d构成为包括处理器11,将由养成游戏执行部23c在养成游戏中完成了养成的养成游戏介质作为与玩家相关联的养成完毕游戏介质追加到养成完毕游戏介质组。即,养成完毕游戏介质追加部23d将伴随通过养成游戏执行部23c进行的养成游戏的完成所生成的养成完毕游戏介质追加到养成完毕游戏介质组。这里的养成完毕游戏介质通过养成游戏执行部23c而被分别关联了与素材游戏介质、养成游戏介质不同种类的固有的ID、与玩家所选择的素材游戏介质相同的角色ID、作为养成游戏完成的时间点的养成参数值的特性信息并被存储在存储装置14中。

[0099] 在一个例子中,养成完毕游戏介质追加部23d为了能够将第n次的养成游戏完成所生成的养成完毕游戏介质在第(n+1)次及之后的养成游戏中设定为继承游戏介质而将该养成完毕游戏介质追加到养成完毕游戏介质组。由此,能够将在某个养成游戏中养成的养成完毕游戏介质作为下次及之后的养成游戏中的继承游戏介质的选项,并且能够作为在第一主竞赛游戏和/或第二主竞赛游戏中使用的游戏介质的选项。

[0100] 图9是继承游戏介质确认画面的另一例。在图9中,以图7中所示的养成游戏介质为基础来完成养成所得到的养成完毕游戏介质(角色A)被设定为继承游戏介质。即,示出如下情形:图7的养成游戏中养成的养成游戏介质(即,养成完毕游戏介质(角色A))在图9的上下显示出的2个继承游戏介质确认区域R42中的上方的继承游戏介质确认区域R42中被设定为图9的养成游戏中的继承游戏介质。

[0101] 其他玩家养成完毕游戏介质追加部23e构成为包括处理器11,将与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质作为与玩家相关联的养成完毕游戏介质追加到养成完毕游戏介质组。与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质是其他玩家在养成游戏中完成了养成的游戏介质,例如是其他玩家在其所保有的信息处理装置10中完成了养成的游戏介质。其他玩家养成完毕游戏介质追加部23e经由通信装置15来获取其他玩家养成的养成完毕游戏介质,并将所获取到的养成完毕游戏介质作为自己的养成完毕游戏介质组之一进行存储,由此将其其他玩家养成的养成完毕游戏介质追加到养成完毕游戏介质组。在一个例子中,在其他玩家

属于玩家所属的社团等游戏内的组的情况下,其他玩家养成完毕游戏介质追加部23e将与该其他玩家相关联的养成完毕游戏介质与玩家(例如玩家ID)进行关联并追加到养成完毕游戏介质组(例如其他玩家养成完毕游戏介质组)。在另一个例子中,通过游戏控制部23所具有的聊天室功能,来将在聊天室上发布的其他玩家ID、与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质的角色ID等信息同玩家共享,其他玩家养成完毕游戏介质追加部23e将该养成完毕游戏介质与玩家(例如玩家ID)进行关联并追加到养成完毕游戏介质组(例如其他玩家养成完毕游戏介质组)。与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质的追加例如能够通过向存储装置14复制该养成完毕游戏介质或在存储装置14参照该养成完毕游戏介质来进行。另外,其他玩家养成完毕游戏介质追加部23e也可以通过随机地复制或参照与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质,来将其追加到养成完毕游戏介质组并显示在继承游戏介质选择画面G3和/或使用游戏介质选择画面G7中。

[0102] 第一主竞赛游戏执行部23f构成为包括处理器11,执行第一主竞赛游戏。第一主竞赛游戏例如是比赛。在一个例子中,第一主竞赛游戏执行部23f在第一主竞赛游戏中使用玩家借助输入装置12从与该玩家相关联的养成完毕游戏介质组中选择出的养成完毕游戏介质,并基于该养成完毕游戏介质来执行第一主竞赛游戏。第一主竞赛游戏执行部23f使显示装置13显示第一主竞赛游戏的执行的经过和执行结果。第一主竞赛游戏执行部23f也可以基于在第一主竞赛游戏中出场的与玩家相关联的养成完毕游戏介质的到达位次,来对玩家和/或该养成完毕游戏介质赋予报酬。作为报酬,例如能够设为玩家和/或该养成完毕游戏介质的评价分、能够在游戏内使用的虚拟货币、道具等。

[0103] 第二主竞赛游戏执行部23g构成为包括处理器11,执行第二主竞赛游戏。第二主竞赛游戏例如是比赛。在一个例子中,第二主竞赛游戏执行部23g在第二主竞赛游戏中使用玩家借助输入装置12从与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质组中选择出的养成完毕游戏介质,并基于该养成完毕游戏介质来执行第二主竞赛游戏。第二主竞赛游戏执行部23g使显示装置13显示第二主竞赛游戏的执行的经过和执行结果。第二主竞赛游戏执行部23g也可以使显示装置13显示比赛条件设定画面(未图示),并经由该画面来受理玩家对第二主竞赛游戏的比赛条件的设定。该条件能够包括虚拟空间中的比赛场、比赛距离、天气、时节、参赛人数、劲头、NPC的强度等。第二主竞赛游戏执行部23g也可以与第一主竞赛游戏执行部23f不同,不对玩家和/或养成完毕游戏介质赋予报酬。

[0104] 第一主竞赛游戏和第二主竞赛游戏是使玩家选择出的养成完毕游戏介质参赛的比赛游戏,其基本的程序是共通的。另一方面,在第一主竞赛游戏和第二主竞赛游戏中,玩家选择的养成完毕游戏介质的对象可能不同。即,在第一主竞赛游戏中,玩家能够选择的参赛对象仅是与玩家相关联的养成完毕游戏介质(更具体地说,由玩家在养成游戏中养成的养成完毕游戏介质)。另一方面,在第二主竞赛游戏中,玩家能够选择的参赛对象是与该玩家相关联的养成完毕游戏介质(更具体地说,由该玩家在养成游戏中养成的养成完毕游戏介质)或者与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质(更具体地说,由其他玩家在养成游戏中养成的养成完毕游戏介质)。其余的参赛对象也可以是非玩家角色(NPC),是任意的。

[0105] 第二主竞赛游戏能够设为用于以下用途的第一主竞赛游戏的模拟比赛:在玩家判断是否将与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质选择为继承游戏介质时,玩家通过实际的主竞赛游戏和/或其执行结果来看清与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质的特性信息、

易使用性等特点。也就是说,第二主竞赛游戏能够通过比赛条件的设定来模拟第一主竞赛游戏。另外,由于第二主竞赛游戏能够模拟第一主竞赛游戏,因此能够作为供玩家确认所养成的养成完毕游戏介质在何种程度上通用的场景,另外,能够作为用于决定今后的养成的方针的判断材料。此外,该玩家养成的养成完毕游戏介质既可以是继承了玩家的养成完毕游戏介质的游戏介质,也可以是继承了其他玩家的养成完毕游戏介质的游戏介质。能够在第二主竞赛游戏中确认这些继承的结果。

[0106] 使用游戏介质设定部23h构成包括处理器11、输入装置12,设定在第一主竞赛游戏或第二主竞赛游戏中使用的养成完毕游戏介质。在一个例子中,使用游戏介质设定部23h例如根据玩家借助输入装置12进行的选择,来设定在第一主竞赛游戏中使用的养成完毕游戏介质(与玩家相关联的养成完毕游戏介质)或者在第二主竞赛游戏中使用的养成完毕游戏介质(与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质)。具体而言,在玩家执行第一主竞赛游戏或第二主竞赛游戏时,使用游戏介质设定部23h使显示装置13显示第一主竞赛游戏用使用游戏介质设定画面(未图示)或第二主竞赛游戏用使用游戏介质设定画面(例如参照图12),并经由各画面和输入装置12来受理玩家的选择,将所受理到的养成完毕游戏介质设定为各游戏中参赛的养成完毕游戏介质。此外,在使用游戏介质设定部23h中,在对在第二主竞赛游戏中使用的养成完毕游戏介质的选择中,与养成游戏中的继承游戏介质的设定不同,不收取租金。在另一个例子中,也可以收取比设定继承游戏介质的租金低的租金。

[0107] 图12是使用游戏介质选择画面的一例。图12所示的使用游戏介质选择画面G7是受理对在第二主竞赛游戏中使用的养成完毕游戏介质的选择的画面。在使用游戏介质选择画面G7中包括并显示比赛信息显示区域R71、选择养成完毕游戏介质显示区域R72、切换标签显示区域R73、使用游戏介质候选显示区域R74、选择数显示区域R75、决定按钮R76。

[0108] 在比赛信息显示区域R71中显示有由玩家经由第二主竞赛游戏执行部23g设定的第二主竞赛游戏的比赛条件信息。作为比赛条件信息,能够包括比赛场、比赛距离、虚拟空间中的天气、时节、参赛人数、劲头、NPC的强度等。

[0109] 在选择养成完毕游戏介质显示区域R72中包括并显示由玩家在使用游戏介质候选显示区域R74中选择的、带有标记M的养成完毕游戏介质的图像Z1和特性信息。作为特性信息,例如能够包括表示速度、耐力、力量、毅力、智力的基础能力参数、所获得的技能、包括马场适性、距离适性、跑法适性的适性参数等。马场适性中例如包括对草地的适性、对沙地的适性,距离特性中例如包括短距离特性、英里特性、中距离特性、长距离特性,跑法适性中包括领头特性、前列特性、居中特性、后追特性。各参数例如是数值,作为一例,能够与数值一起,根据阶段来通过ABC显示等显示等级或水平。例如等级A为适性最高,越远离等级A则适性越低。在一个例子中,在速度的参数显示为等级A的情况下呈现速度快的特征,在显示为等级G的情况下呈现速度慢的特征。

[0110] 在使用游戏介质候选显示区域R74中显示有成为在第二主竞赛游戏中使用的候选的多个养成完毕游戏介质(例如其图像Z1)。即,所显示的养成完毕游戏介质是养成完毕游戏介质组中包括的养成完毕游戏介质。在本实施方式中,由于显示装置13和输入装置12由信息处理装置10的触摸面板构成,因此能够利用玩家的手指等受理对使用游戏介质候选显示区域R74中显示的1个养成完毕游戏介质的选择。通过该选择来赋予徽章B。徽章B是表示被进行了选择的标记,包含表示被选择的顺序的数值。在图12所示的例子中,显示有表示第

一个被选择的徽章B和表示第三个被选择的B。另外,能够根据利用玩家的手指等进行的点击来受理对养成完毕游戏介质的选择,能够通过再次的点击来进行选择的解除。

[0111] 在切换标签显示区域R73中显示有用于切换使使用游戏介质候选显示区域R74显示的养成完毕游戏介质组的标签。在切换标签显示区域R73中,包括用于在切换标签显示区域R34中选择与玩家相关联的养成完毕游戏介质组的显示的玩家标签、以及用于在切换标签显示区域R34中选择与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质组的显示的其他玩家标签。在图12所示的例子中,作为其他玩家标签,能够包括其他玩家代表标签和其他玩家共享标签。

[0112] 其他玩家代表标签是用于选择其他玩家的代表性的养成完毕游戏介质组的显示的标签。在该养成完毕游戏介质组中包括1个或多个与其他玩家相关联的代表性的养成完毕游戏介质(代表游戏介质)。在图12所示的例子中,显示有角色A~N的代表游戏介质。在一个例子中,代表游戏介质被显示的其他玩家能够以属于社团等游戏内的共通的组的玩家为对象,通过该组来共享养成完毕游戏介质的角色ID等信息。

[0113] 其他玩家共享标签是用于选择包括与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质中的、在游戏内的聊天室等中共享了养成完毕游戏介质的角色ID等信息的养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质组的显示的标签。该聊天室功能是游戏控制部23所具有的功能,玩家能够在聊天室上发布自己的玩家ID和养成完毕游戏介质的角色ID等信息,来与其他玩家共享养成完毕游戏介质,另外,反之也能够由其他玩家同样地共享。即,参加聊天室的玩家能够基于该发布信息,通过复制或参照该发布的养成完毕游戏介质的信息来进行共享。

[0114] 在选择数显示区域R75中显示有被选择的养成完毕游戏介质的数量和能够在第二主竞赛游戏中参赛的养成完毕游戏介质的最大数。在图12所示的例子中,示出了选择中的养成完毕游戏介质的数量为3且最大数为18。通过像这样显示被选择的养成完毕游戏介质的数量和能够在第二主竞赛游戏中参赛的养成完毕游戏介质的最大数,玩家能够掌握养成完毕游戏介质的选择数。此外,在图12所示的例子中,在使用游戏介质候选显示区域R74内没有显示包含数字2的徽章B,但这是因为选择了在选择玩家标签或其他玩家共享标签时显示的养成完毕游戏介质。也就是说,通过标签的切换,能够在选择数显示区域R75的显示中掌握玩家的当前的选择数。

[0115] 决定按钮R76是用于最终决定在第二主竞赛游戏中使用的养成完毕游戏介质的选择的按钮。即,第二主竞赛游戏根据决定按钮R76被按下而开始。

[0116] 继承历史记录信息制作部23i构成为包括处理器11,制作由其他玩家在继承游戏介质受理部23b中选择出的、与玩家相关联的养成完毕游戏介质的继承历史记录信息。继承历史记录信息能够包含与被选择为了继承游戏介质的养成完毕游戏介质相关联的ID、选择了该养成完毕游戏介质的其他玩家ID、与成为了继承游戏介质的继承对象的其他玩家的养成游戏介质相关联的ID、与继承有关的时间信息。能够根据这些ID来确定各养成完毕游戏介质、养成游戏介质、其他玩家的名称。另外,在该其他玩家属于与玩家共通的游戏内的组的情况下,继承历史记录信息也可以包含其组ID和名称。与继承有关的时间信息能够设为玩家的养成完毕游戏介质(例如代表游戏介质)被其他玩家选择为了继承游戏介质的养成游戏完成的日期时间、其他玩家将玩家的养成完毕游戏介质(例如代表游戏介质)选择为了继承游戏介质的日期时间等。

[0117] 在一个例子中,伴随玩家的养成完毕游戏介质(例如代表游戏介质)被其他玩家选择为了继承游戏介质的养成游戏完成,继承历史记录信息制作部23i将该完成日期时间、与该养成完毕游戏介质相关联的ID及角色名、与成为该养成完毕游戏介质的继承对象的其他玩家的养成游戏介质相关联的ID及角色名、以及其他玩家的ID进行关联,来制作继承历史记录信息,并将该继承历史记录信息存储到存储装置14中。每当玩家的养成完毕游戏介质在其他玩家的养成游戏中被选择为继承游戏介质且该养成游戏完成时,进行该制作和存储。因此,继承历史记录信息能够设为时间序列的信息。

[0118] 图13是养成完毕游戏介质详细画面的一例。养成完毕游戏介质详细画面G8是显示包含继承历史记录信息的养成完毕游戏介质的信息的画面。在养成完毕游戏介质详细画面G8中包括并显示选择养成完毕游戏介质显示区域R81、切换标签显示区域R82、标签关联信息显示区域R83、关闭按钮R84。

[0119] 关闭按钮R84是用于返回迁移至养成完毕游戏介质详细画面G8之前的画面的按钮。换言之,养成完毕游戏介质详细画面G8是在通过长按等而选择了显示有养成完毕游戏介质组的画面(例如继承游戏介质选择画面G3、使用游戏介质选择画面G7)中的养成完毕游戏介质组显示区域(例如养成完毕游戏介质组显示区域R33、使用游戏介质候选显示区域R74)内的养成完毕游戏介质的情况下迁移至并显示的畫面。另外,养成完毕游戏介质详细画面G8也可以是从玩家的养成完毕游戏介质组的显示画面迁移至的畫面,该玩家的养成完毕游戏介质组的显示画面是通过主页画面中显示的玩家的养成完毕游戏介质一览按钮被按下而迁移至的畫面。还可以经由后述的简档画面而迁移至养成完毕游戏介质详细画面G8。这些迁移通过长按之前的画面中显示的1个养成完毕游戏介质等而被执行。

[0120] 在选择养成完毕游戏介质显示区域R81中显示有在之前的画面中被选择的养成完毕游戏介质的概要信息。作为概要信息,包括并显示养成完毕游戏介质的名称、图像Z1、等级、评价分、比赛的胜利数、作为养成完成的日期的“登记日”。评价分是在养成游戏完成时根据养成完毕游戏介质的能力而赋予的分数。

[0121] 在切换标签显示区域R82中显示有用于切换使标签关联信息显示区域R83显示的信息的标签。作为该标签,在图13所示的例子中包括状态标签、技能标签、养成信息标签、继承历史记录标签。

[0122] 状态标签是用于使标签关联信息显示区域R83显示被选择的养成完毕游戏介质的状态的标签。状态例如是特性信息,该特性信息包括表示速度、耐力、力量、毅力、智力的基础能力参数、以及包括马场适性、距离适性、跑法适性的适性参数等。

[0123] 技能标签是用于使标签关联信息显示区域R83显示被选择的养成完毕游戏介质所具有的技能的标签。养成信息标签是用于使标签关联信息显示区域R83显示被选择的养成完毕游戏介质的养成信息的标签。养成信息能够包含养成完毕游戏介质的系谱、作为总计的比赛胜利数的战绩、获得支持者数、养成游戏、第一主竞赛游戏或第二主竞赛游戏中的重要比赛的胜利称号、养成完毕游戏介质的养成完成日等。养成完毕游戏介质的系谱能够包含该养成完毕游戏介质在养成游戏中被养成时的继承游戏介质的信息。获得支持者数是养成完毕游戏介质根据在所参赛的第一主竞赛游戏和/或第二主竞赛游戏中的到达位次而获得的支持者数的总数。

[0124] 继承历史记录标签是用于使标签关联信息显示区域R83显示被选择的养成完毕游

戏介质的继承历史记录信息的标签。继承历史记录信息能够包含表示玩家将被选择的养成完毕游戏介质选择为了继承游戏介质的玩家继承历史记录、表示其他玩家将被选择的养成完毕游戏介质选择为了继承游戏介质的其他玩家继承历史记录、作为被选择为了这些继承游戏介质的合计次数的继承次数。玩家继承历史记录能够包含成为被选择的养成完毕游戏介质的继承对象的养成游戏介质的名称、与继承有关的时间信息。其他玩家继承历史记录能够包含成为被选择的养成完毕游戏介质的继承对象的养成游戏介质的名称、其他玩家的名称、其他玩家所属的组名、与继承有关的时间信息。在图13所示的例子中,继承次数、玩家历史记录信息、其他玩家历史记录信息显示为文字信息。

[0125] 标签关联信息显示区域R83是用于显示与切换标签显示区域R82内的标签对应的信息的区域。

[0126] 代表游戏介质设定部23j构成为包括处理器11,各玩家选择并设定与各玩家相关联的养成完毕游戏介质中的代表性的养成完毕游戏介质。即,代表游戏介质设定部23j将与玩家或其他玩家相关联的养成完毕游戏介质中的至少1个养成完毕游戏介质设定为与该玩家或该其他玩家相关联的代表游戏介质。代表游戏介质能够由各玩家任意地设定,例如,能够设定各玩家在养成游戏中投入了心思的养成完毕游戏介质、可向其他玩家夸耀的养成完毕游戏介质。

[0127] 图14是玩家的简档画面的一例。在简档画面G9中包括并显示玩家信息显示区域R91、代表游戏介质图像显示区域R92、代表游戏介质显示区域R93、代表游戏介质变更按钮R94、返回按钮R95。

[0128] 在玩家信息显示区域R91中显示有包含玩家在游戏内的名称、称号、生日、作为玩家ID的训练员ID、社团名、总获得支持者数、水平、总评价分的玩家信息。称号例如根据玩家的水平而被赋予。社团名是玩家所属的游戏内的组的名称。总获得支持者数是玩家养成的养成完毕游戏介质基于在第一主竞赛游戏和第二主竞赛游戏中的到达位次而获得的支持者的总数。总评价分是对玩家的养成完毕游戏介质赋予的评价分中的前n个(n例如为3)评价分的合计。

[0129] 在代表游戏介质图像显示区域R92中显示有在代表游戏介质显示区域R93中设定的代表游戏介质的整体图像D1。在代表游戏介质显示区域R93中显示有所设定的代表游戏介质的图像。代表游戏介质变更按钮R94是用于受理代表游戏介质的变更的按钮。根据代表游戏介质变更按钮R94被按下而迁移至与玩家相关联的养成完毕游戏介质组的一览显示画面(未图示)。在该一览显示画面中显示有与玩家相关联的多个养成完毕游戏介质,受理对其1个养成完毕游戏介质的选择,并将代表游戏介质变更为该养成完毕游戏介质。通过长按一览显示画面中的任一个养成完毕游戏介质等,来显示养成完毕游戏介质详细画面G8,从而能够浏览养成完毕游戏介质的详细信息。返回按钮R95是用于返回迁移至简档画面G9之前的画面的按钮。在一个例子中,该之前的画面能够设为主页画面。

[0130] 此外,通过由代表游戏介质设定部23j进行的代表游戏介质的设定,能够将其他玩家能够选择的与玩家相关联的养成完毕游戏介质设为代表游戏介质,另外,反之也是同样的。即,在其他玩家设定了代表游戏介质的情况下,玩家能够将选择为继承游戏介质或在第二主竞赛游戏中使用的养成完毕游戏介质的选项设为与其他玩家相关联的代表游戏介质。由此,能够将各玩家的精选的养成完毕游戏介质选择为继承游戏介质或在第二主竞赛游戏

中使用的养成完毕游戏介质,作为其结果,与将水平、等级或能力低的其他玩家的养成完毕游戏介质设为继承游戏介质的情况相比,能够使养成游戏具有优势地进展。

[0131] [动作]

[0132] [养成游戏]

[0133] 图15是本发明的一个实施方式所涉及的信息处理装置的与养成游戏有关的动作流程图的一例。此外,设为在存储装置14中预先存储有至少2个以上构成养成完毕游戏介质组的养成完毕游戏介质,来进行说明。该养成完毕游戏介质也可以是系统预先具备的,还可以是从其他玩家获取到的,还可以是玩家自己通过养成游戏中的养成游戏介质的训练养成的。在此,养成完毕游戏介质组中包括至少一个与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质。

[0134] 信息处理装置10通过养成游戏介质受理部23a来受理对养成游戏介质的选择(S01)。即,养成游戏介质受理部23a受理玩家从素材游戏介质组选择出的素材游戏介质来作为养成游戏介质。具体而言,养成游戏介质受理部23a使显示装置13显示图4所示的养成游戏介质选择画面G1,经由输入装置12受理玩家对养成游戏介质选择画面G1中的素材游戏介质组显示区域R12中所显示的1个素材游戏介质的选择。养成游戏介质受理部23a使得显示在选择素材游戏介质显示区域R11中选择出的素材游戏介质的图像S1、以及该素材游戏介质的基础能力参数、适性参数等特性信息。由此,能够使玩家容易地选择作为养成对象的素材游戏介质。然后,养成游戏介质受理部23a接收表示玩家借助输入装置12按下决定按钮R13的信号,来受理被选择的1个素材游戏介质作为养成游戏介质。

[0135] 接着,继承游戏介质受理部23b受理玩家对继承游戏介质的选择(S02)。在此,能够将与与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质中的至少一者作为继承游戏介质来受理玩家的选择。具体而言,首先,继承游戏介质受理部23b接收由养成游戏介质受理部23a受理了养成游戏介质的意思的信号,来使显示装置13显示图5所示的继承游戏介质选择前画面G2,经由输入装置12受理继承游戏介质选择区域R22内的追加按钮24的按下。之后,继承游戏介质受理部23b使显示装置13显示图6所示的继承游戏介质选择画面G3,并受理对继承游戏介质选择画面G3中的养成完毕游戏介质组显示区域R33中所显示的1个养成完毕游戏介质的选择。此时,玩家能够通过选择其他玩家标签,来使养成完毕游戏介质组显示区域R33显示与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质组,并选择其中的其他玩家的养成完毕游戏介质。继承游戏介质受理部23b使得在继承游戏介质临时选择区域R32中显示所选择的继承游戏介质的图像A1及其特性信息、以及成为该继承游戏介质的继承源的前代的养成完毕游戏介质的图像ZA1、ZA2及其各特性信息,并且在养成游戏介质显示区域R31中显示养成游戏介质的图像I1及其特性信息。由此,玩家能够对养成游戏介质的特性信息与继承游戏介质的特性信息进行对比观察,因此玩家能够容易地选择针对养成游戏介质的继承游戏介质。另外,也可以通过长按养成完毕游戏介质组显示区域R33内的养成完毕游戏介质等来使养成完毕游戏介质详细画面G8显示。由此,玩家确认详细信息,能够容易地选择继承游戏介质。然后,继承游戏介质受理部23b经由输入装置12受理玩家通过按下决定按钮R37所选择出的养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质。

[0136] 在本实施方式的养成游戏中,设定2个继承游戏介质,因此在受理对第1个继承游戏介质的选择之后,继承游戏介质受理部23b使显示装置13再次显示继承游戏介质选择前画面G2。但是,此时在继承游戏介质选择前画面G2的1个继承游戏介质选择区域R22中,与继

承游戏介质临时选择区域R32的显示同样地显示所选择出的继承游戏介质的图像和特性信息。以与所选择的继承游戏介质同样的方式,继承游戏介质受理部23b再受理对1个继承游戏介质的选择。由此,在图5的继承游戏介质选择前画面G2的2个继承游戏介质选择区域R22中,成为分别显示所选择出的继承游戏介质的图像和特性信息等的状态。继承游戏介质受理部23b根据决定按钮R23被按下而使显示装置13显示图7所示的继承游戏介质确认画面G4。

[0137] 继承游戏介质受理部23b能够受理继承游戏介质的选择的变更。在要变更任一继承游戏介质的情况下,通过按下继承游戏介质确认区域R42内的变更按钮,能够进行变更,另外,在要变更2个继承游戏介质的情况下,通过按下继承游戏介质确认画面G4中显示的重置按钮,能够进行重置。在这些情况下,从继承游戏介质选择前画面G2或继承游戏介质选择画面G3重新选择继承游戏介质。在本实施方式中,至少一个继承游戏介质是与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质。

[0138] 在任何继承游戏介质都没有变更的情况下,继承游戏介质受理部23b接收表示玩家借助输入装置12按下继承游戏介质确认画面G4的决定按钮43的信号,受理所选择出的养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质。

[0139] 在选择养成游戏介质和继承游戏介质之后,养成游戏执行部23c开始进行养成游戏(S03)。养成游戏执行部23c按照规定的脚本来对养成游戏介质进行养成。确定型信息参数变更部231根据养成游戏的开始而变更与继承游戏介质的表达确定型信息及前代的养成完毕游戏介质的表达确定型信息对应的养成参数(S04)。在本实施方式中,确定型信息参数变更部231针对每个表达确定型信息,对与各继承游戏介质及各前代的养成完毕游戏介质的表达确定型信息的等级对应的预先规定的规定值进行合计。然后,确定型信息参数变更部231针对各确定型信息将合计量和与确定型信息对应的养成参数相加。

[0140] 养成游戏执行部23c在养成游戏进展期间的规定的时机执行规定次数(例如3次)的继承事件。在继承事件中,由抽选型信息参数变更部232根据基于概率的抽选的结果来变更与各抽选型信息对应的养成参数(S04)。

[0141] 具体而言,随着继承事件的发生,由继承决定部232a针对继承游戏介质和前代的养成完毕游戏介质的每个抽选型信息,基于与该抽选型信息对应的表达概率来决定是否变更养成参数。在一个例子中,首先,由校正处理部232c基于养成游戏介质与继承游戏介质及前代的养成完毕游戏介质的相合度,来对与继承游戏介质、前代的养成完毕游戏介质的抽选型信息对应的表达概率分别进行校正。继承决定部232a基于该校正后的表达概率,来决定是否使养成游戏介质继承继承游戏介质、前代的养成完毕游戏介质的各抽选型信息,也就是是否使相应的养成参数变动。

[0142] 接着,针对被决定为使养成游戏介质继承的抽选型信息决定其效果量。即,效果量计算部232b计算与由继承决定部232a决定为被继承的抽选型信息相对应的效果量。在一个例子中,效果量计算部232b根据同与继承游戏介质、前代的养成完毕游戏介质的抽选型信息相对应的等级相应的概率分布,来计算对与该抽选型信息对应的养成参数加上的效果量。另外,效果量计算部232b将针对每个抽选型信息计算出的效果量和与该抽选型信息对应的养成参数相加。

[0143] 如上所述,由确定型信息参数变更部231得到的与各确定型信息有关的合计量、以

及由抽选型信息参数变更部232得到的与各抽选型信息有关的相加量是基于继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息和前代的养成完毕游戏介质所具有的一个以上的特性信息的养成参数的变动量。在一个例子中,养成参数的各参数的初始值、即养成游戏的开始阶段时的养成参数与玩家所选择的素材游戏介质的特性信息的参数相同。通过对该初始值加上变动量所示出的合计量、相加量,来使养成参数的各参数变动(上升)。此外,养成参数的变动量也可以包括通过养成游戏中的养成游戏介质的训练得到的效果量。

[0144] 当养成游戏的脚本结束时,养成游戏执行部23c结束养成游戏(S06)。伴随养成游戏的结束,养成完毕游戏介质追加部23d将在S03~S06的步骤中的养成游戏中完成了养成的养成游戏介质作为养成完毕游戏介质追加到养成完毕游戏介质组(S07)。具体而言,养成游戏执行部23c生成将对养成参数的各参数的初始值加上包括合计量和相加量的变动量所得到的养成游戏结果信息与养成游戏介质的角色ID相关联而得到的养成完毕游戏介质。然后,养成完毕游戏介质追加部23d将所生成的养成完毕游戏介质与养成完毕游戏介质组相关联地存储到存储装置14中。

[0145] 信息处理装置10将通过S01~S07得到的养成完毕游戏介质设定为继承游戏介质,能够反复进行S01~S07的步骤,直到得到具有玩家所期望的特性信息的养成完毕游戏介质为止。

[0146] 信息处理装置10能够通过第一主竞赛游戏执行部23f来使显示装置13显示包括通过S01~S07得到的养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质组,并经由输入装置12受理对1个或多个养成完毕游戏介质的选择,来执行主竞赛游戏。

[0147] 此外,在上述中,在S01中受理了玩家对养成游戏介质的选择,但S01也可以不是必需的,养成游戏介质也可以由游戏开发者、游戏管理者等预先决定。

[0148] [第二主竞赛游戏]

[0149] 图16是本发明的一个实施方式所涉及的信息处理装置的与第二主竞赛游戏有关的动作流程图的一例。

[0150] 信息处理装置10通过第二主竞赛游戏执行部23g来受理玩家对第二主竞赛游戏的条件设定(S11)。在此,第二主竞赛游戏执行部23g使显示装置13显示比赛条件设定画面(未图示),并经由该画面来受理比赛场、比赛距离、虚拟空间中的天气、时节、参赛人数、劲头、NPC的强度等的设定。

[0151] 接着,通过使用游戏介质设定部23h来设定在第二主竞赛游戏中使用的养成完毕游戏介质(S12)。具体而言,使用游戏介质设定部23h使显示装置13显示使用游戏介质选择画面G7,并经由其他玩家代表标签或其他玩家共享标签这些其他玩家标签来受理对与其他玩家相关联的至少1个养成完毕游戏介质的选择。

[0152] 在S12之后,通过第二主竞赛游戏执行部23g来执行第二主竞赛游戏(S13)。第二主竞赛游戏执行部23g将该第二主竞赛游戏的执行过程中的经过、执行结果显示在显示装置13中(S14)。由此,玩家能够在实际的比赛中尝试与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质的能力的强弱、易使用性,能够将其作为是否将该养成完毕游戏介质选择为继承游戏介质的判断材料。

[0153] [作用、效果]

[0154] (1)本实施方式的信息处理装置10用于在包括第一主竞赛游戏和养成游戏的游戏

中执行以下游戏:玩家通过养成游戏来养成要在第一主竞赛游戏中使用的游戏介质,该信息处理装置10具备:继承游戏介质受理部23b,其受理从包括在养成游戏中完成了养成的多个养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质组中选择出的养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质,该继承游戏介质受理部23b还受理与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质;以及养成游戏执行部23c,其执行养成游戏,基于与其他玩家相关联的继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在养成游戏中发生变动的养成参数,伴随养成游戏的完成而基于养成参数来生成与玩家相关联的养成完毕游戏介质。

[0155] 由此,具有能够在养成游戏中受到其他玩家的影响的社交性,从而能够提高游戏的趣味性。例如,玩家的养成游戏介质能够继承其他玩家的养成完毕游戏介质的能力等,因此与仅继承玩家自己的养成完毕游戏介质的情况相比,养成的变化性得以扩展,能够提高游戏的趣味性。

[0156] (2)游戏包括第二主竞赛游戏,信息处理装置10具备:使用游戏介质设定部23h,其根据玩家的选择来设定要在第二主竞赛游戏中使用的养成完毕游戏介质;以及第二主竞赛游戏执行部23g,其基于由使用游戏介质设定部23h设定的养成完毕游戏介质来执行第二主竞赛游戏,使用游戏介质设定部23h将由玩家选择出的与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质设定为要在第二主竞赛游戏中使用的养成完毕游戏介质,第二主竞赛游戏执行部23g基于由玩家选择出的与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质来执行第二主竞赛游戏。

[0157] 由此,玩家能够确认实际的第二主竞赛游戏的情形、执行结果后,判断是否在养成游戏中将在第二主竞赛游戏中使用的其他玩家的养成完毕游戏介质选择为继承游戏介质。

[0158] (3)具备继承历史记录信息制作部23i,该继承历史记录信息制作部23i制作在继承游戏介质受理部23b中由其他玩家选择出的、与玩家相关联的养成完毕游戏介质的继承历史记录信息。

[0159] 由此,使玩家的显示装置13显示继承历史记录信息,玩家能够确认继承历史记录信息,能够得到是否选择为养成游戏中的继承游戏介质的判断材料。另外,玩家能够确认自己的养成完毕游戏介质被其他玩家在何种程度上使用于继承,能够知道养成完毕游戏介质的受欢迎度、自己的养成的成果。

[0160] (4)具有其他玩家养成完毕游戏介质追加部23e,该其他玩家养成完毕游戏介质追加部23e将由养成游戏执行部23c在养成游戏中完成了养成的、与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质作为与玩家相关联的养成完毕游戏介质追加到养成完毕游戏介质组。

[0161] 由此,玩家能够享受其他玩家的养成成果,能够扩展养成的变化性。例如,能够从其他玩家处获取玩家没有保有的养成完毕游戏介质并将其设为继承游戏介质,因此能够制作多种多样的养成完毕游戏介质,或者能够制作玩家所期望的养成完毕游戏介质。另外,玩家能够在下次的养成游戏中将其选择为继承游戏介质,因此能够以使养成游戏介质逐渐接近玩家的理想的游戏介质的方式对养成游戏介质进行养成。

[0162] (5)具有养成完毕游戏介质追加部23d,该养成完毕游戏介质追加部23d将由养成游戏执行部23c在养成游戏中完成了养成的、与玩家相关联的养成完毕游戏介质作为与玩家相关联的养成完毕游戏介质追加到养成完毕游戏介质组。由此,玩家能够在下一次养成游戏中选择通过养成游戏执行部23c养成的养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质,因此能够以使养成游戏介质逐渐接近玩家的理想的游戏介质的方式对养成游戏介质进行养成。

[0163] 具体而言,在玩家想要制作在短距离方面强的养成完毕游戏介质的情况下,能够在第n次的养成游戏中制作出具有短距离的特性信息的养成完毕游戏介质之后(n是自然数),在第n+1次的养成游戏中选择具有短距离的特性信息的养成游戏介质,并且能够选择具有短距离的特性信息的养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质,因此能够制作在短距离方面强或者在短距离方面被特化的养成完毕游戏介质。另外,能够在第n次的养成游戏中制作出具有短距离等规定的特性信息的养成完毕游戏介质之后(n是自然数),在第n+1次及之后的养成游戏中选择该具有短距离等规定的特性的养成游戏介质以及具有短距离等规定的特性信息以外的特性信息的养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质,因此能够制作在多个特性方面被特化的养成完毕游戏介质。因而,能够得到变化丰富的养成完毕游戏介质。

[0164] (6)本实施方式的信息处理装置10用于在包括主竞赛游戏和养成游戏的游戏中执行以下游戏:玩家通过养成游戏来养成要在主竞赛游戏中使用的游戏介质,该信息处理装置10具有:养成游戏介质受理部23a,其受理由玩家选择出的、在养成游戏中成为养成对象的养成游戏介质;继承游戏介质受理部23b,其受理由玩家从包括在养成游戏中完成了养成的多个养成完毕游戏介质的养成完毕游戏介质组中选择出的养成完毕游戏介质来作为继承游戏介质;以及养成游戏执行部23c,其将养成游戏介质作为养成对象来执行养成游戏,基于继承游戏介质所具有的一个以上的特性信息来变更在养成游戏中发生变动的养成参数,伴随养成游戏的完成而将养成游戏介质中包含的角色ID与养成参数进行关联来生成养成完毕游戏介质。尤其是,在本实施方式中,养成游戏介质受理部23a受理由玩家从素材游戏介质组中选择出的素材游戏介质来作为养成游戏介质。

[0165] 由此,能够提高游戏的趣味性。例如,在以往的赛马游戏中,在使作为双亲的两只马交配来产生小马的所谓配合中,虽然玩家选择作为双亲的两只马(母马、公马),但是小马是游戏的程序自动地生成的,因此没有玩家选择的余地,难以产生期望的马,与此相对地,在本实施方式中,玩家不仅能够选择继承游戏介质,还能够选择成为养成对象的养成游戏介质,因此能够提高游戏的趣味性。

[0166] (7)一个以上的特性信息包括表达确定型信息,该表达确定型信息的效果的表达基于养成游戏的开始而被确定,养成游戏执行部23c具有确定型信息参数变更部231,该确定型信息参数变更部231变更与继承游戏介质的表达确定型信息对应的养成参数。由此,能够获得通过养成游戏的开始而被强化了特性的养成完毕游戏介质。

[0167] (8)一个以上的特性信息包括抽选型信息,该抽选型信息通过在养成游戏中的规定的时机执行的基于概率的抽选而表达,养成游戏执行部23c具有抽选型信息参数变更部232,该抽选型信息参数变更部232基于抽选的结果来变更与各抽选型信息对应的养成参数。

[0168] 由此,基于抽选来对参数进行处理,因此能够获得超出玩家的预想的养成完毕游戏介质。另外,由于在通过表达确定型信息而对养成游戏介质附加规定的效果量从而养成游戏介质确保了某种程度的能力提高的状态下基于抽选进行参数处理,因此即使抽选未选中玩家所期望的特性信息,也能够确保某种程度的养成,或者能够得到超出玩家的预想的养成完毕游戏介质。

[0169] (9)抽选型信息参数变更部232具有继承决定部232a,该继承决定部232a针对每个抽选型信息,基于与该抽选型信息对应的表达概率来决定是否变更与该抽选型信息对应的

所述养成参数。由此,由于玩家事先不知道哪个特性信息被继承,因此能够提高游戏的趣味性。

[0170] (10) 抽选型信息参数变更部232具有效果量计算部232b,该效果量计算部232b基于与被进行了所决定的抽选型信息相对应的用于变更养成参数的效果量的权重来计算效果量。由此,即使所继承的特性信息是确定的,由于通过权重(例如概率分布)来决定赋予何种程度的效果量,因此也具有不确定性,因此能够提高游戏的趣味性。

[0171] (11) 抽选型信息参数变更部232具有校正处理部232c,该校正处理部232c基于养成游戏介质与继承游戏介质的相合度,来对与抽选型信息对应的表达概率进行校正。由此,能够向玩家提供考虑了养成游戏介质与继承游戏介质的组合的有趣性。

[0172] (12) 针对养成完毕游戏介质对应第二养成完毕游戏介质,该第二养成完毕游戏介质是在养成出该养成完毕游戏介质的养成游戏中被设定为继承游戏介质的游戏介质,养成游戏执行部23c基于第二养成完毕游戏介质所具有的一个以上的特性信息来执行养成游戏,使得变更所述养成参数,养成游戏执行部23c基于养成游戏介质与第二养成完毕游戏介质的相合度,来对与该第二养成完毕游戏介质的抽选型信息对应的表达概率进行校正。

[0173] 由此,能够不仅考虑养成游戏介质与继承游戏介质的关系,还考虑养成游戏介质与继承游戏介质的前代的养成完毕游戏介质(第二养成完毕游戏介质)的相合度来进行养成,因此能够实现多样的养成,从而能够提高游戏的趣味性。

[0174] [通过系统实现的实施方式]

[0175] 图17是示出本发明的一个实施方式所涉及的游戏系统的整体结构的一例的图。如图17所示,游戏系统1具备多个信息处理装置10。多个信息处理装置10中的至少一个信息处理装置10是服务器10B,其它信息处理装置10是作为各玩家使用的用户终端的电子装置10A。电子装置10A及服务器10B与因特网等网络N以能够相互进行通信的方式连接。此外,关于本实施方式的游戏系统1,假定服务器-客户端系统来进行说明,但是还能够由PtoP这样的不具备服务器10B的系统构成。

[0176] 电子装置10A具备与图1所示的电子装置10相同的硬件结构,在本实施方式中也设为智能手机。服务器10B是提供能够在电子装置10A中执行的游戏的服务器装置,由1个或多个计算机构成。

[0177] 服务器10B存储用于对线上游戏的进展进行控制的控制用程序等各种各样的程序以及在游戏中使用的各种数据。

[0178] 在一个例子中,服务器10B构成为能够向电子装置10A提供能够在电子装置10A中执行的游戏应用程序。电子装置10A当执行所下载的游戏应用程序时,定期地或根据需要进行与服务器10B进行数据的发送接收来使游戏进展。例如,服务器10B存储在电子装置10A中执行的游戏所需要的各种设定信息和历史记录信息等。在该情况下,电子装置10A具有输入部21、显示部22、游戏控制部23以及游戏控制部23内的各功能部的功能。

[0179] 在一个例子中,服务器10B是网页服务器,对电子装置10A提供游戏服务。电子装置10A从服务器10B获取用于显示网页的HTML数据,对所获取到的HTML数据进行解析来显示该网页。在该情况下,与电子装置10A进行通信的服务器10B具有游戏控制部23的全部或一部分功能。例如,电子装置10A经由输入部21(输入装置12)受理玩家对养成游戏介质和继承游戏介质的选择,由服务器10B的养成游戏执行部23c执行养成游戏,由服务器10B的第一主竞

赛游戏执行部23f执行第一主竞赛游戏。另外,也可以由服务器10B的第二主竞赛游戏执行部23g执行第二主竞赛游戏。服务器10B向电子装置10A发送这些第一主竞赛游戏和第二主竞赛游戏的过程中的经过和执行结果的信息,并使该电子装置10A的显示装置13显示这些信息。服务器10B管理与玩家及其他玩家相关联的养成完毕游戏介质。例如,在各玩家之间,服务器10B在各玩家间共享养成完毕游戏介质的角色ID等信息。在一个例子中,至少在养成游戏和第二主竞赛游戏中,在属于游戏内的社团等组的玩家间共享与其他玩家相关联的养成完毕游戏介质(例如代表游戏介质)。在另一个例子中,通过游戏内的游戏控制部23所具有的聊天室功能,来在玩家间共享养成完毕游戏介质的角色ID等信息。

[0180] [其它实施方式]

[0181] 在本发明的其它实施方式中,还能够设为实现上述所说明的本发明的实施方式的功能、流程图所示的信息处理的程序、保存有该程序的计算机可读的存储介质。另外,其它实施方式还能够设为实现上述所说明的本发明的实施方式的功能、流程图所示的信息处理的方法。另外,其它实施方式还能够设为向计算机提供实现上述所说明的本发明的实施方式的功能、流程图所示的信息处理的程序的服务器。另外,其它实施方式还能够设为实现上述所说明的本发明的实施方式的功能、流程图所示的信息处理的虚拟机。

[0182] 在以上所说明的处理或动作中,只要不产生在某个步骤中利用了在该步骤中应该还不能利用的数据等处理或动作上的矛盾,则能够自由地变更处理或动作。另外,以上所说明的各实施例是用于说明本发明的例示,并不是本发明被限定为这些实施例。本发明只要不脱离其主旨,则能够以各种方式实施。

[0183] 例如,在上述实施方式中,包括其他玩家养成完毕游戏介质追加部23e,但是不限于此,不包括其他玩家养成完毕游戏介质追加部23e的方式也包含于本发明。

[0184] 在上述实施方式中,设为抽选型信息参数变更部232具有继承决定部232a和效果量计算部232b,但是也可以不具有继承决定部232a和效果量计算部232b中的任一者。在不具有继承决定部232a的情况下,抽选型信息的表达是确定的,另一方面,通过效果量计算部232b中的基于概率的抽选来决定其效果量。在不具有效果量计算部232b的情况下,由继承决定部232a决定是否变更与抽选型信息对应的养成参数,在进行该变更时,其效果量通过效果量计算部232b被设为与该抽选型信息相对应的固定值。

[0185] 在上述实施方式中,不仅在与素材游戏介质、养成游戏介质、养成完毕游戏介质以及继承游戏介质有关的特性信息的各种参数包括各种能力、技能的情况下,在不包括任何能力、技能的情况下,也例如将参数值全部设为0,但是也可以仅定义具有各种能力、技能的参数。在该情况下,在养成参数中不具有养成游戏介质从继承游戏介质或其前代的养成完毕游戏介质继承的特性信息的情况下,也可以进行将该继承的特性信息的参数新定义为变量的处理。换言之,养成游戏介质继承继承游戏介质或其前代的养成完毕游戏介质的一个以上的特性信息即为将基于继承游戏介质或其前代的养成完毕游戏介质的特性信息的变动量追加到养成参数,包括以下处理:在养成参数中已经存在与该变动量对应的特性信息的种类的情况下,变更其对应的养成参数,在养成参数中不存在与该变动量对应的特性信息的种类的情况下,将与该变动量对应的特性信息的种类新追加到养成参数中。

[0186] 在上述实施方式中,为了保存素材游戏介质而将在选择了养成对象的阶段选择出的素材游戏介质在例如易失性的记录介质中进行复制来生成养成游戏介质,并且使素材游

戏介质和养成游戏介质为仅ID不同的独立的数据,但是也可以不复制素材游戏介质而将其直接设为养成游戏介质。即,也可以是,至少在养成游戏完成之后,素材游戏介质被养成结果覆盖,并作为养成完毕游戏介质被存储在存储装置14中。

[0187] 在上述实施方式中,校正处理部232c使养成游戏介质与继承游戏介质的相合度、以及养成游戏介质与成为继承游戏介质的继承源的前代的养成完毕游戏介质的相合度反映在继承决定部232a中的表达概率上,但是也可以使其反映在效果量计算部232b中的概率分布上。即,校正处理部232c也可以基于养成游戏介质与继承游戏介质的相合度和/或养成游戏介质与成为继承游戏介质的继承源的前代的养成完毕游戏介质的相合度的相合度,来对效果量的概率分布进行校正。例如,校正处理部232c也可以在养成游戏介质与继承游戏介质的各关系、或者养成游戏与前代的养成完毕游戏介质的各关系为规定的相合度奖励值以上的情况下,对概率分布中的规定的效果量的概率进行校正,使得其比其它效果量的概率高。即,使概率分布的峰偏移。在一个例子中,通过使规定的效果量以上(例如,在表1的等级1的概率分布的情况下,是效果量为6以上)的概率相对提高、并且使低于规定的效果量(效果量为5以下)的概率相对降低,来使概率分布的峰向效果量高的一方偏移。

[0188] 另外,养成游戏执行部23c也可以具有参数校正部,该参数校正部基于养成游戏介质与继承游戏介质的相合度,来使养成参数增减。据此,能够享受对养成游戏介质和继承游戏介质进行选择的组合的变化,从而能够提高游戏的趣味性。参数校正部通过将作为相合度的一个以上的关系性对应的相合度奖励值(例如正或负的值)与针对养成游戏介质所选择的素材游戏介质的固有值相加,来使养成参数增减。

[0189] 在上述实施方式中,在养成游戏中,对养成游戏介质的角色ID和养成参数独立地进行处理,但是两者也可以始终相关联。

[0190] 第一主竞赛游戏和第二主竞赛游戏也可以是棒球、足球、网球等球技游戏、陆上等的竞技游戏、角色扮演游戏(RPG)、射击游戏、益智游戏。在该情况下,游戏介质例如是表示球技、竞技的选手或主人公、或者与主人公关联的出场人物的角色。

[0191] 附图标记说明

[0192] 1:游戏系统;10:信息处理装置;10A:电子装置;10B:服务器;11:处理器;12:输入装置;13:显示装置;14:存储装置;15:通信装置;16:总线;21:输入部;22:显示部;23:游戏控制部;23a:养成完毕游戏介质受理部;23b:继承游戏介质受理部;23c:养成游戏执行部;231:确定型信息参数变更部;232:抽选型信息参数变更部;232a:继承决定部;232b:效果量计算部;232c:校正处理部;23d:养成完毕游戏介质追加部;23e:其他玩家养成完毕游戏介质追加部;23f:第一主竞赛游戏执行部;23g:第二主竞赛游戏执行部;23h:使用游戏介质设定部;23i:继承历史记录信息制作部;23j:代表游戏介质设定部;N:网络。

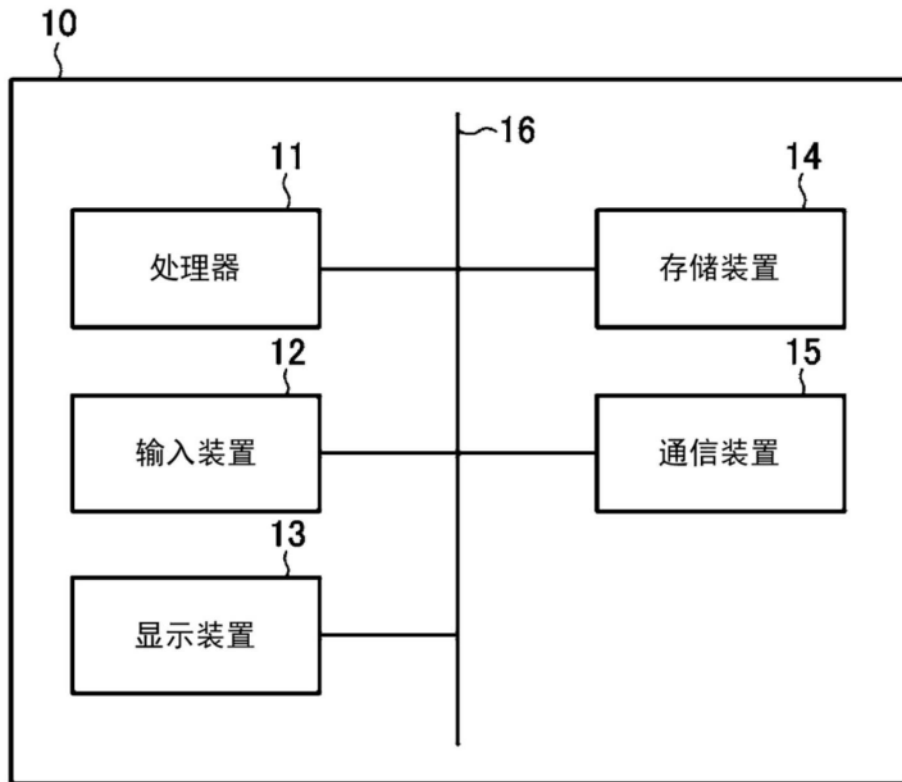


图1

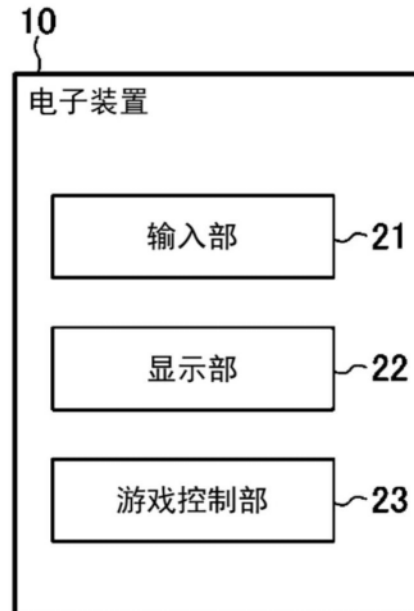


图2

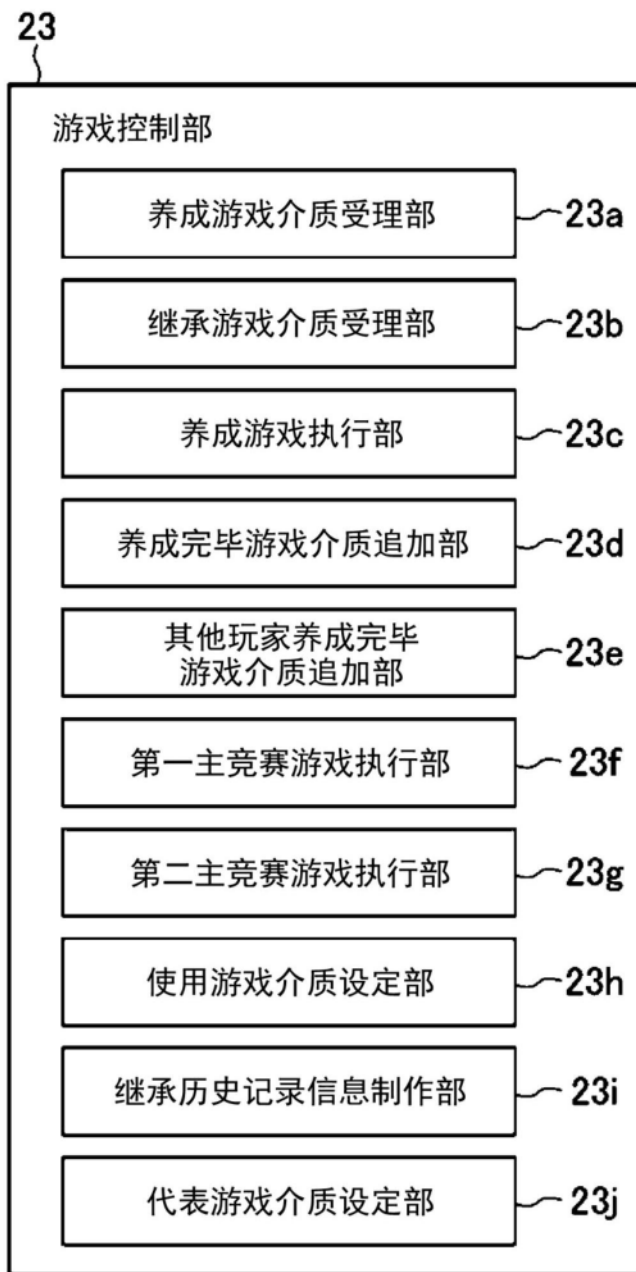


图3

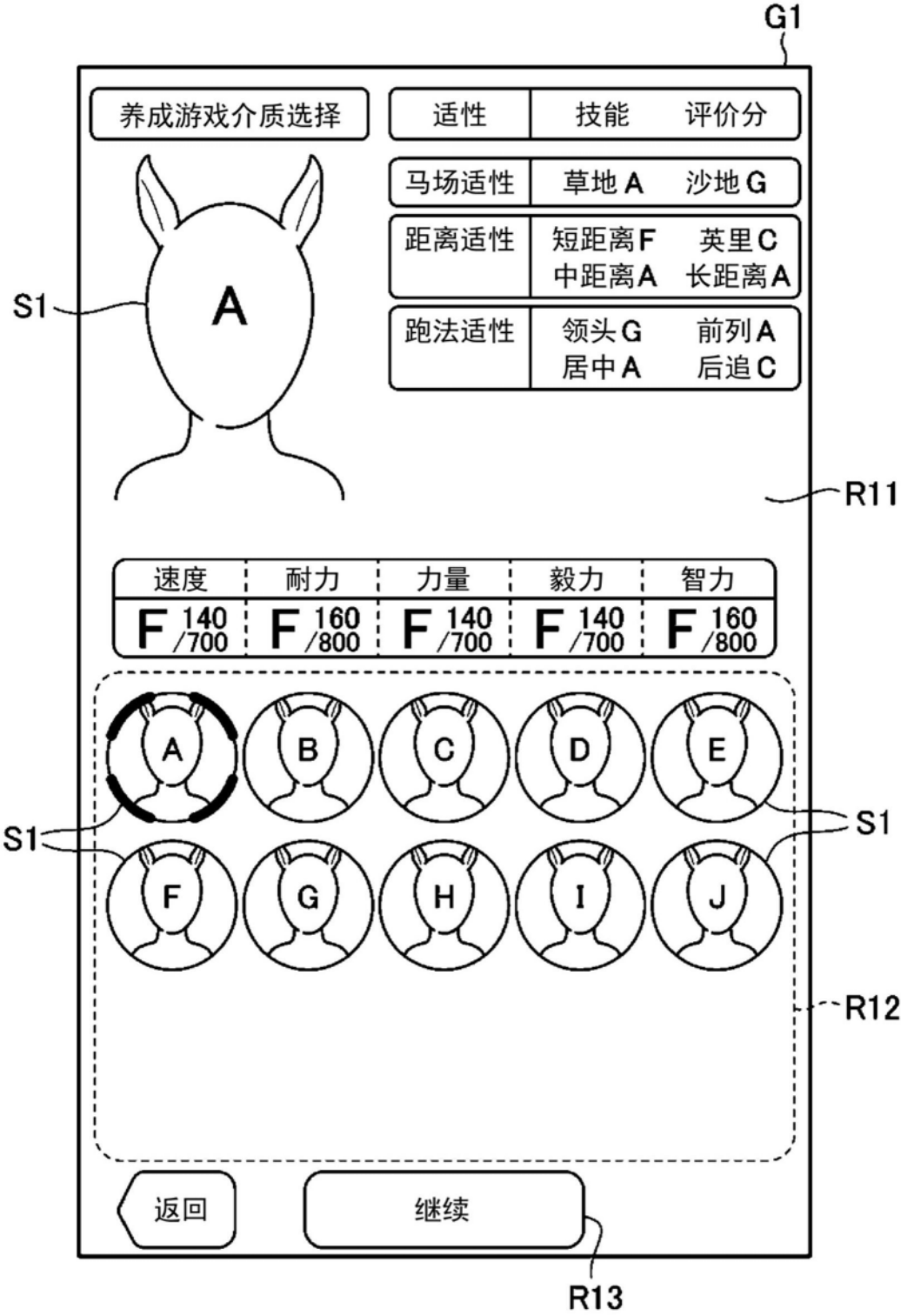


图4

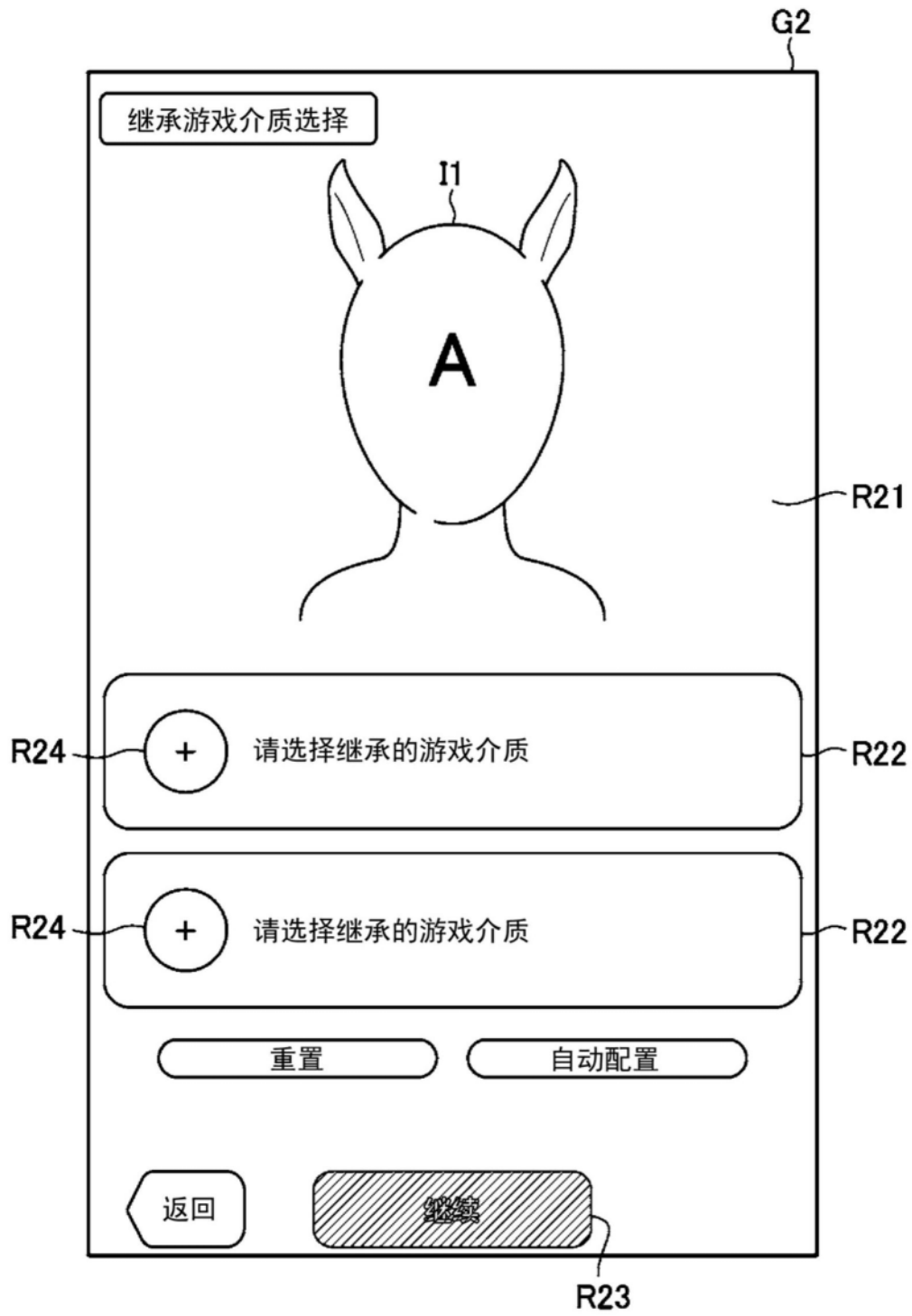


图5

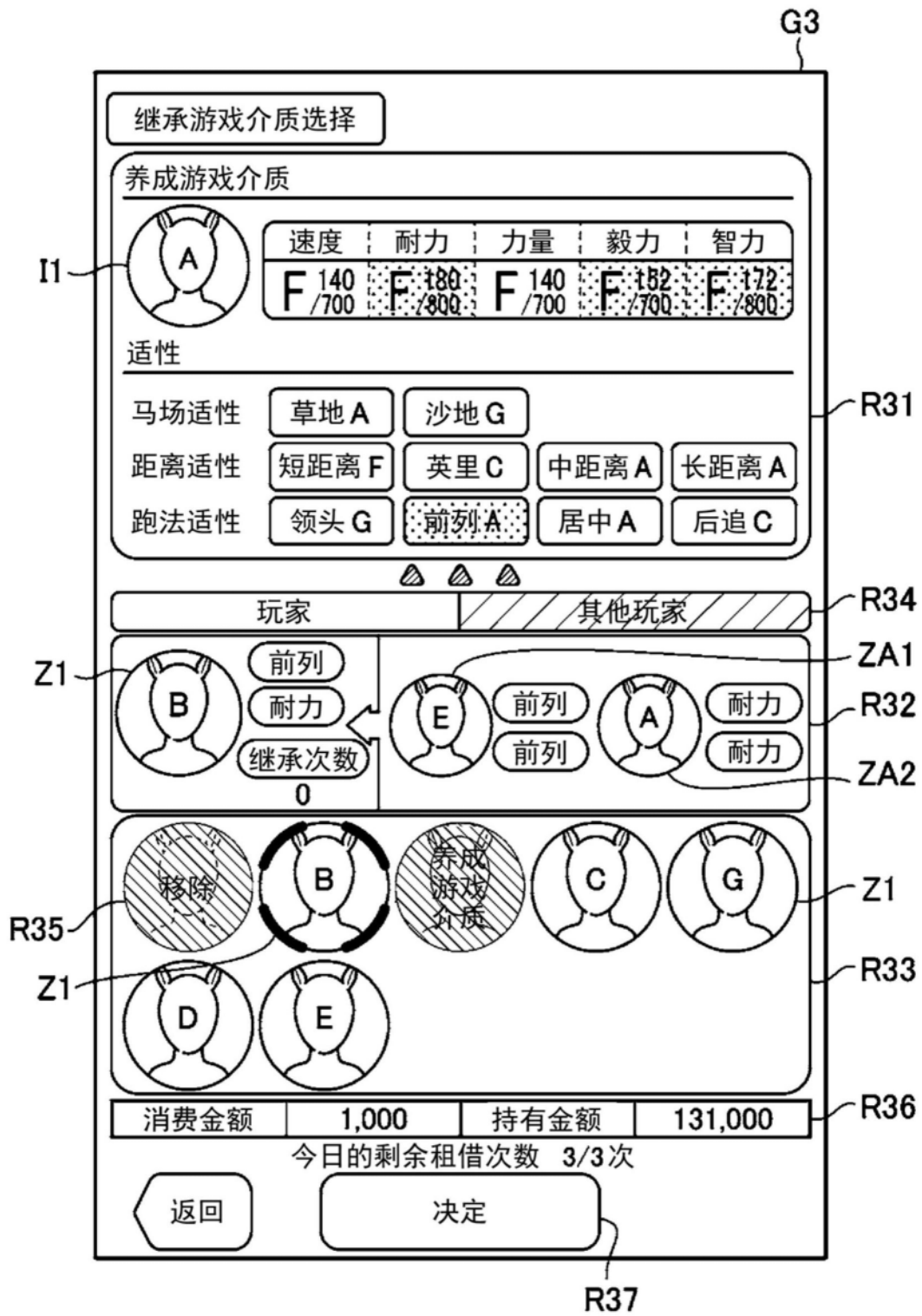


图6

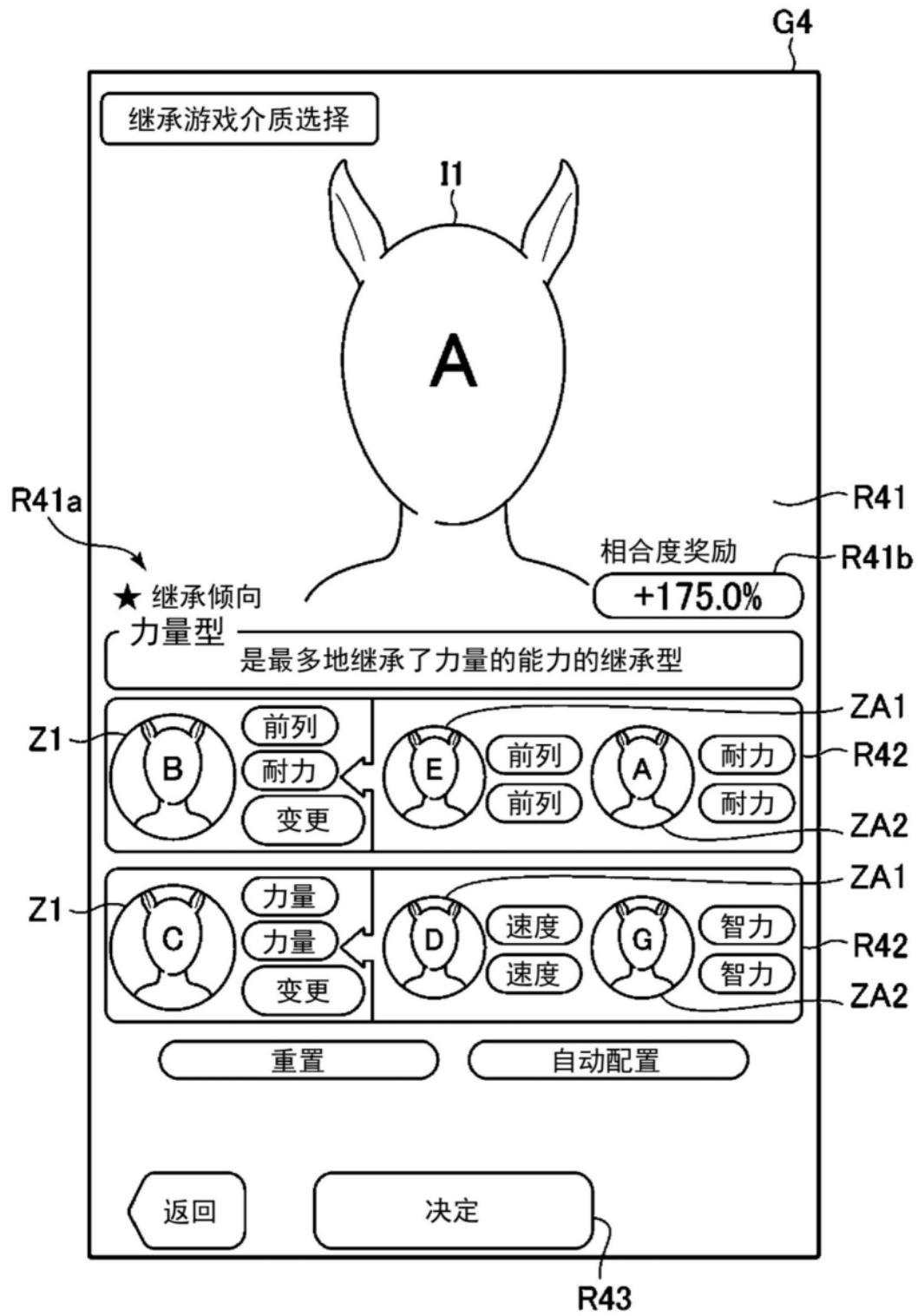


图7

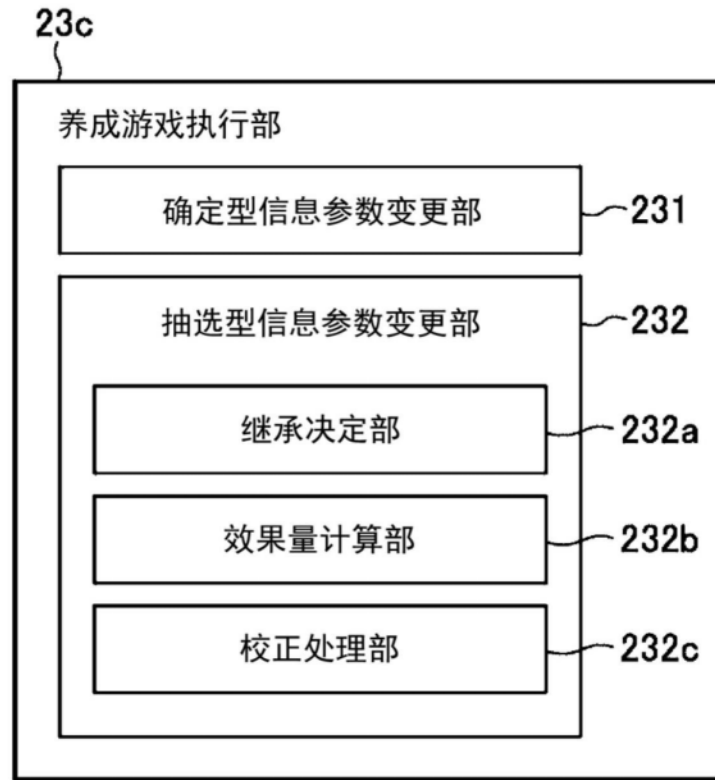


图8

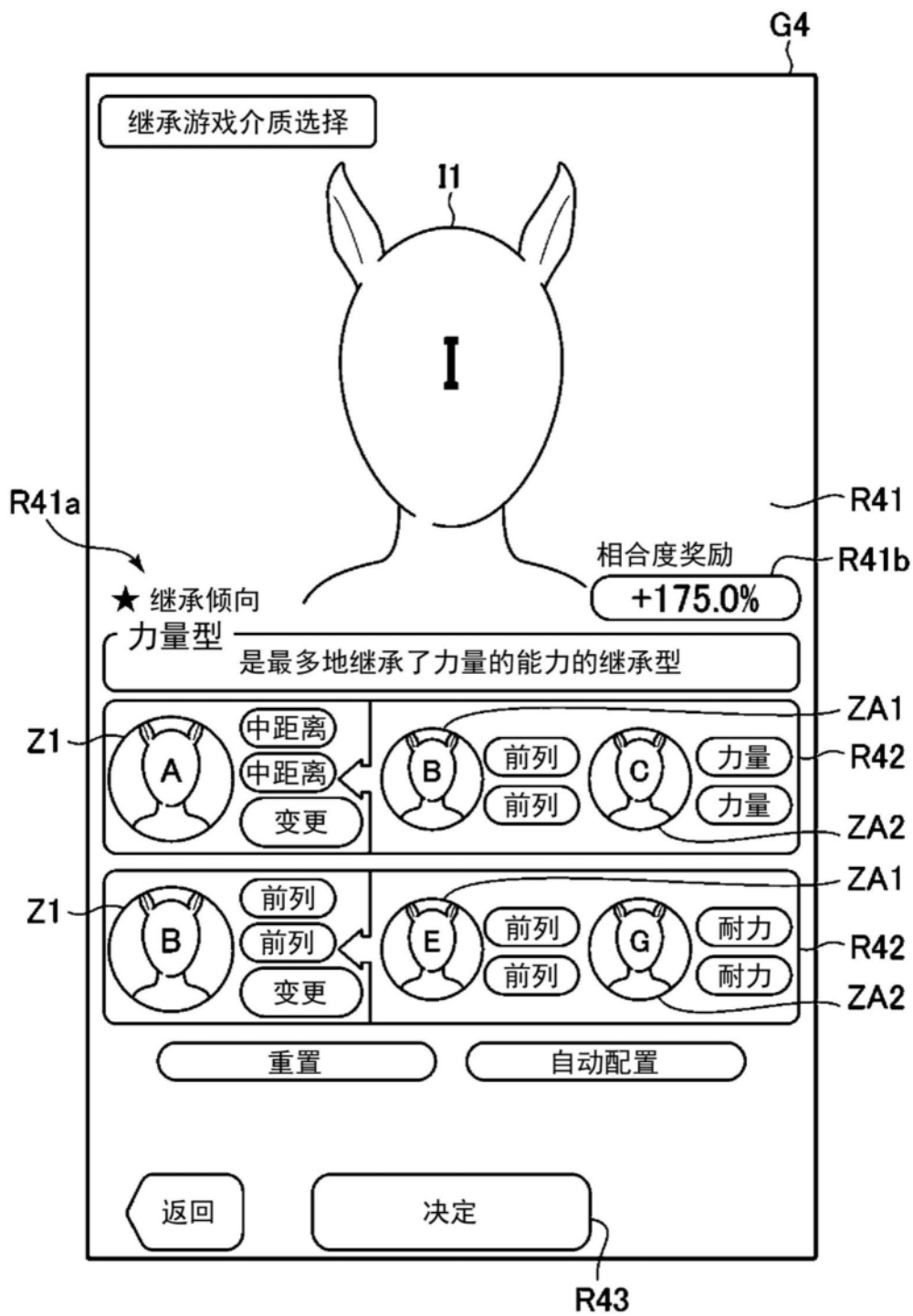


图9

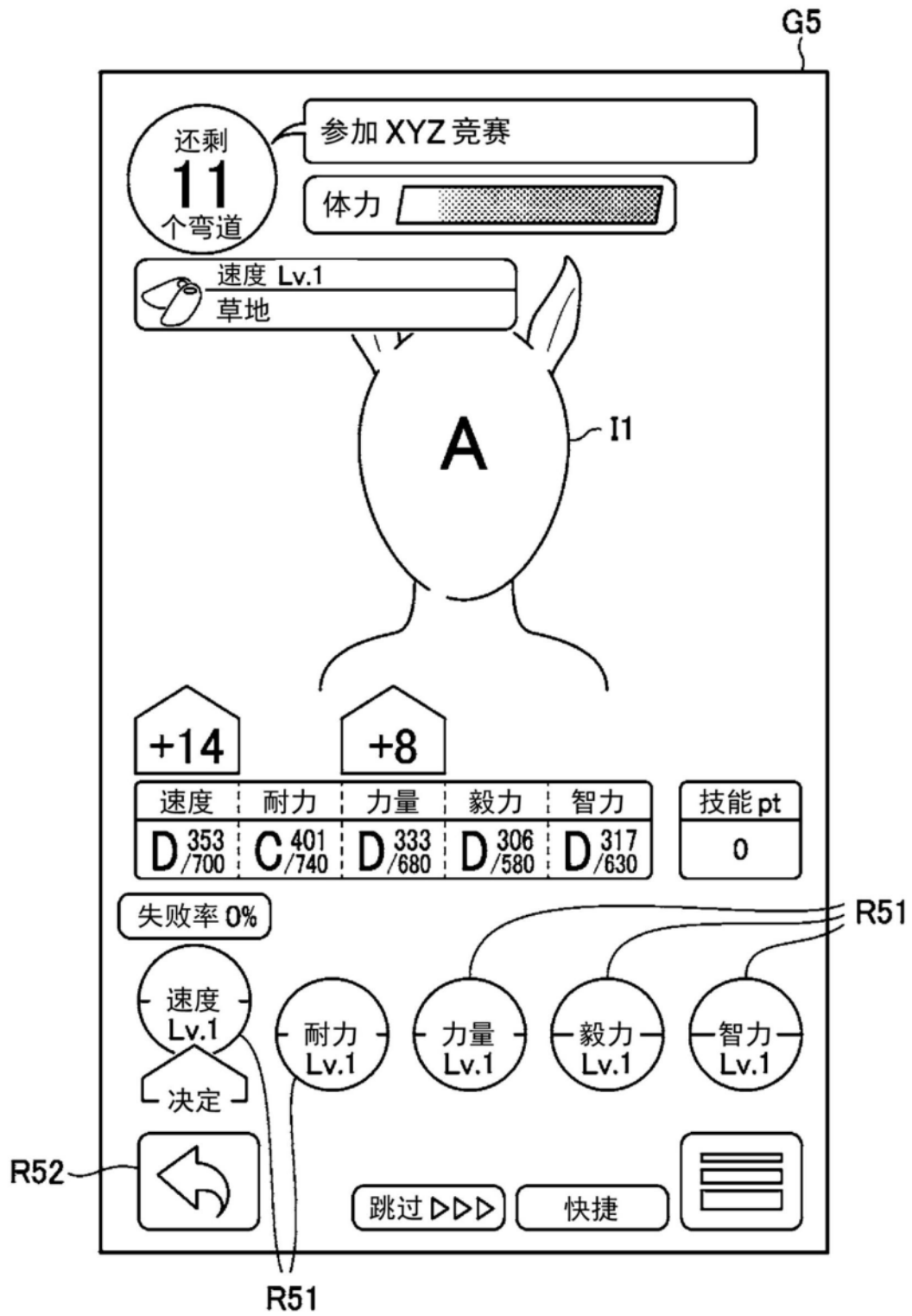


图10

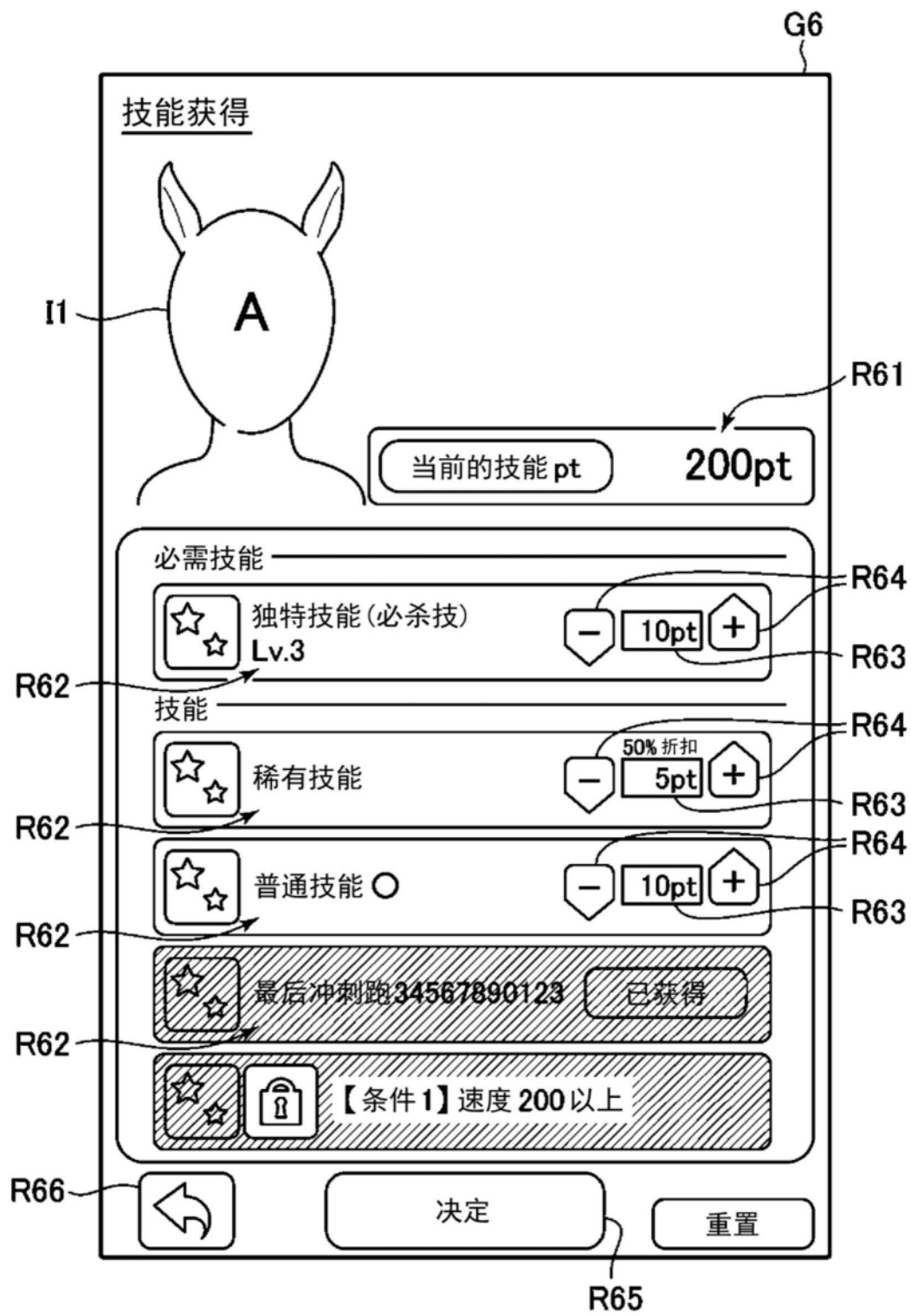


图11

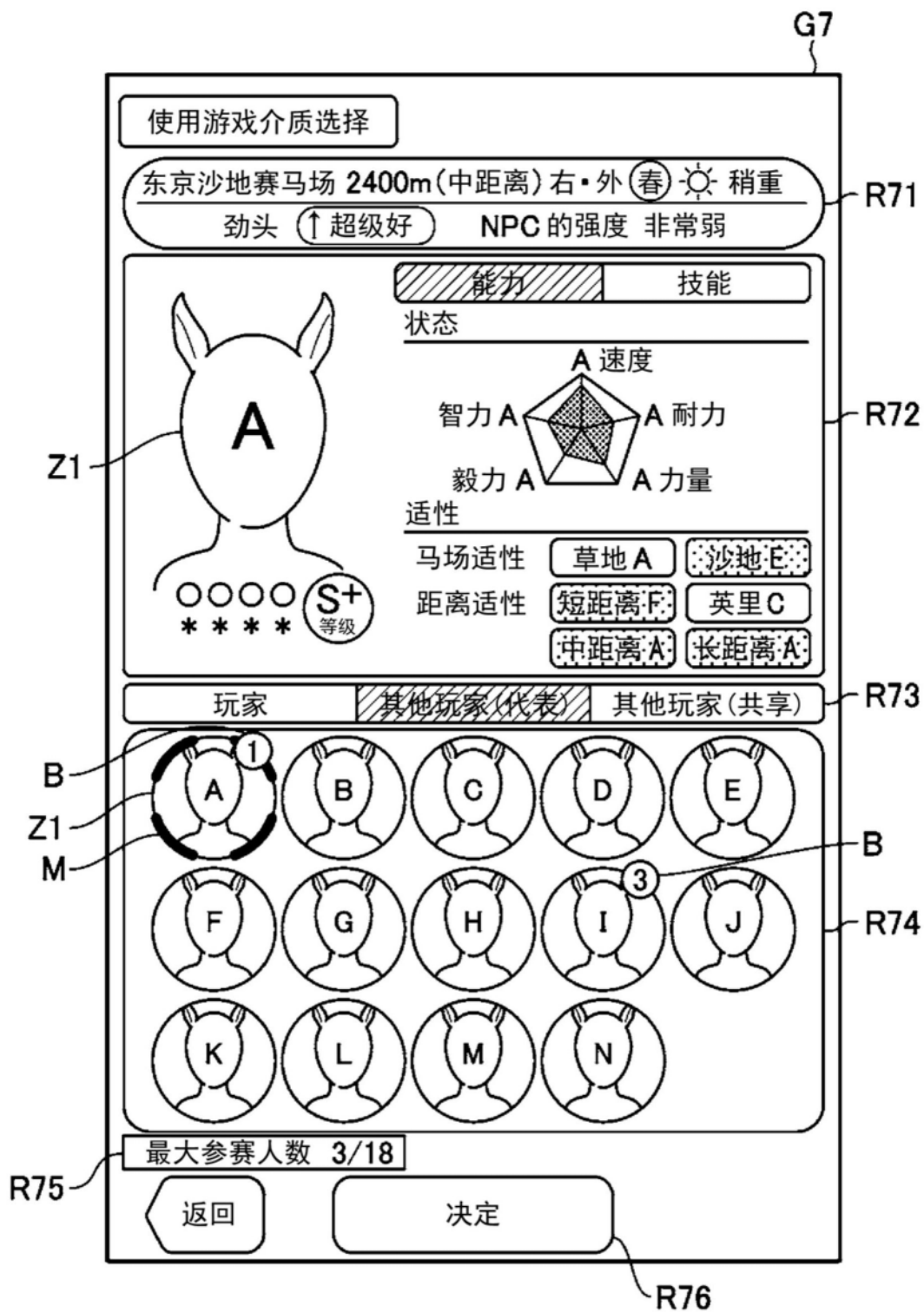


图12

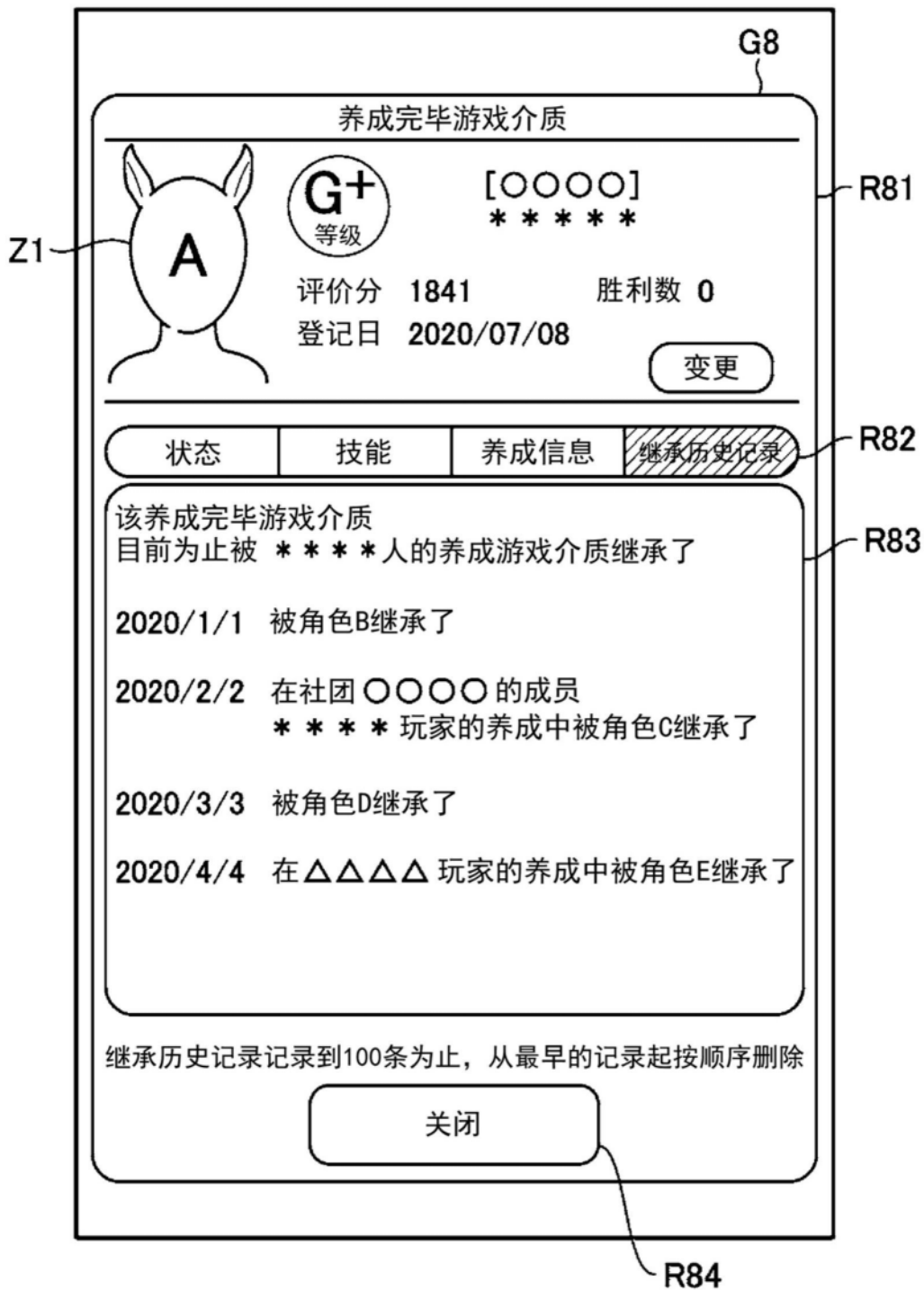


图13

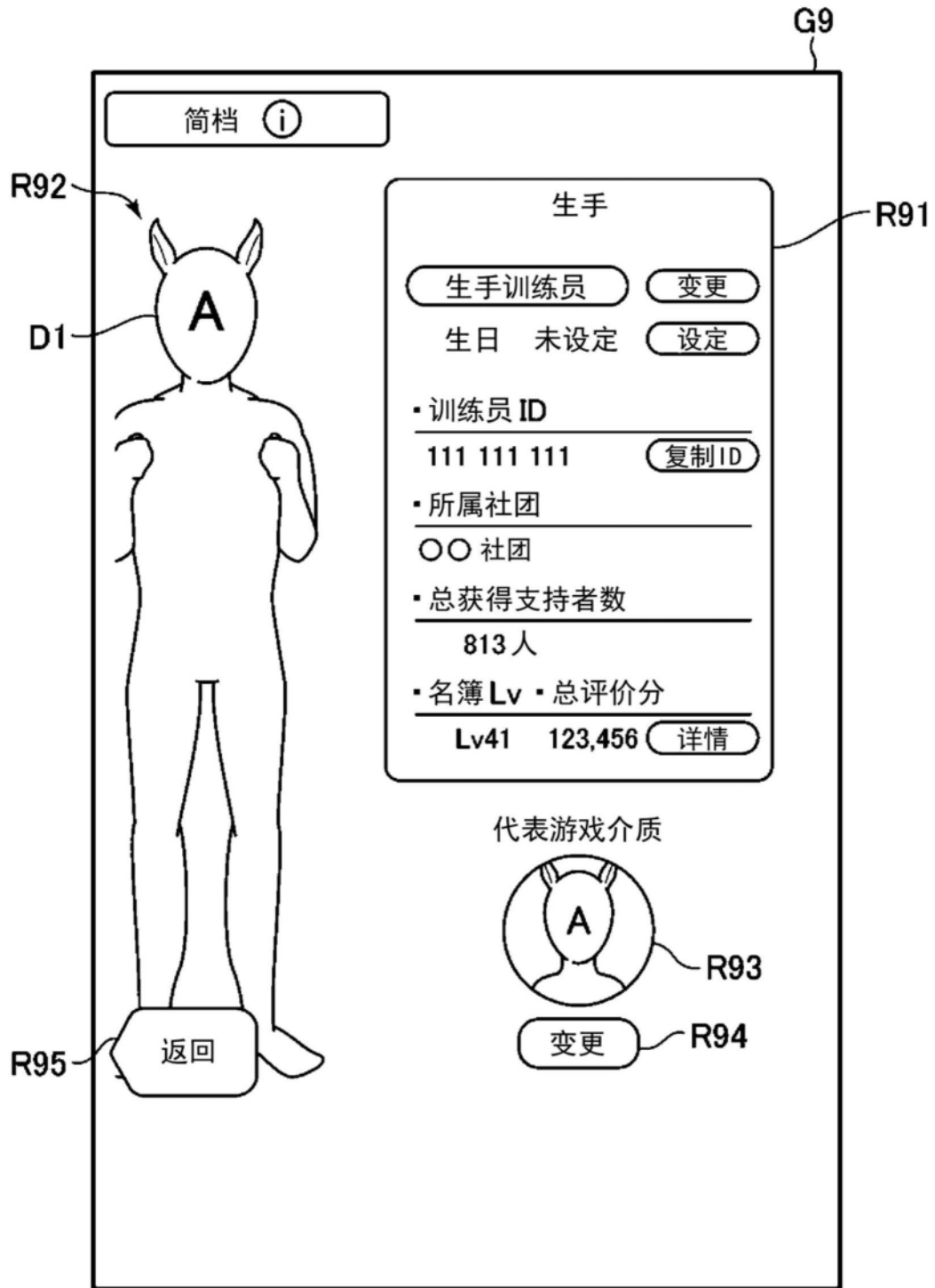


图14

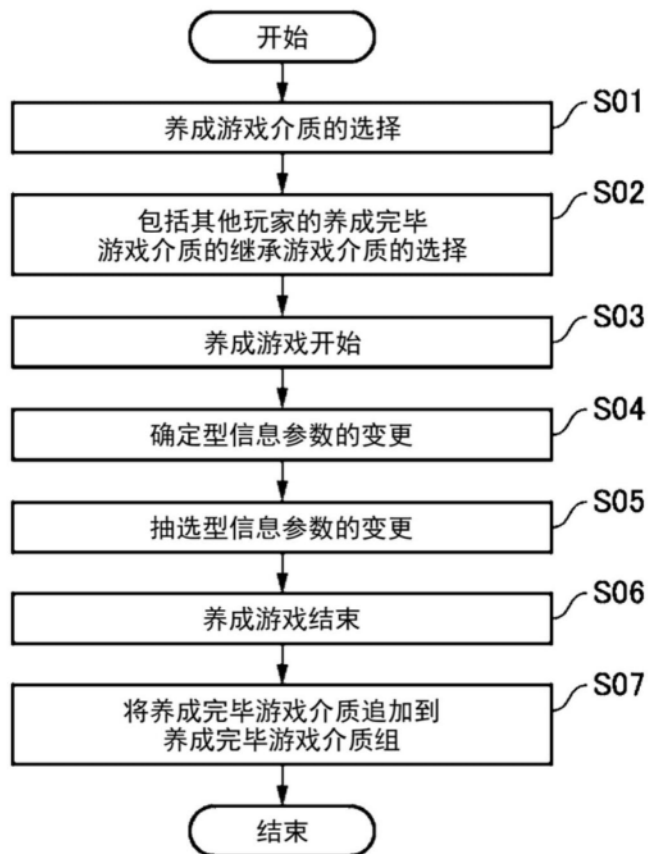


图15

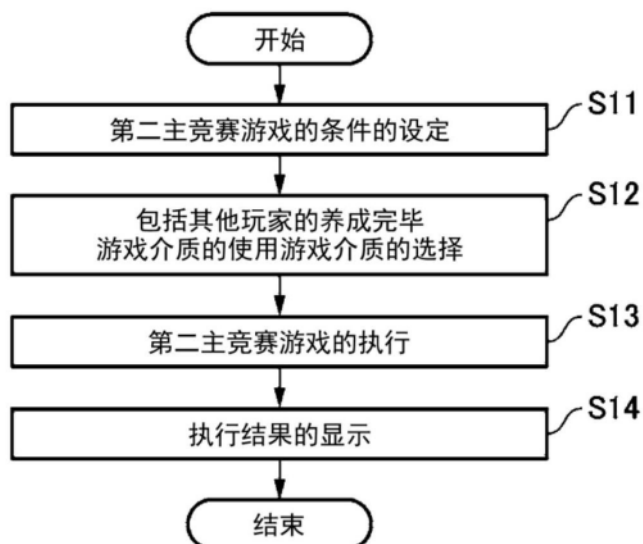


图16

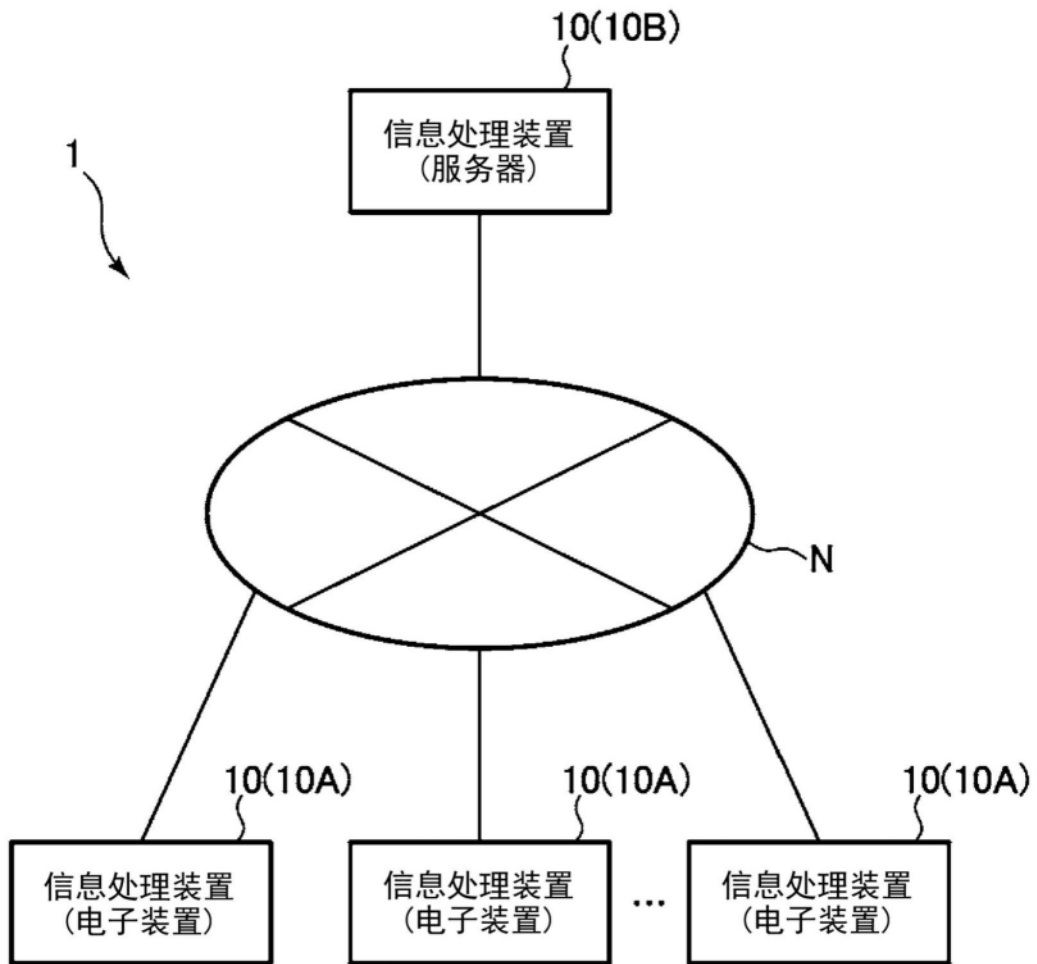


图17