



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 118742361 A

(43) 申请公布日 2024. 10. 01

(21) 申请号 202380021978.3

(22) 申请日 2023.01.24

(30) 优先权数据

2022-021212 2022.02.15 JP

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2024.08.15

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2023/002075 2023.01.24

(87) PCT国际申请的公布数据

W02023/157578 JA 2023.08.24

(71) 申请人 世嘉股份有限公司

地址 日本东京

(72) 发明人 大友崇弘

(74) 专利代理机构 上海专利商标事务所有限公司 31100

专利代理师 施浩

(51) Int.Cl.

A63F 13/69 (2006.01)

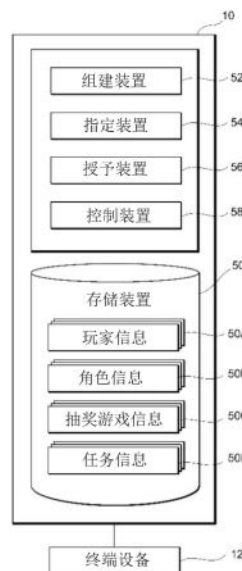
权利要求书2页 说明书15页 附图8页

(54) 发明名称

程序和信处理设备

(57) 摘要

将玩游戏的动力给予向其传播组织队伍的玩家。一种程序使计算机用作:组织装置52,该组织装置52用于组织由玩家从多个内容中选择的预定数量的内容构成的队伍;识别装置54,该识别装置54用于当一个玩家将组织队伍采纳为其自己队伍的采纳队伍时,识别已经组织了该组织队伍的组织玩家;以及授予装置56,该授予装置56用于向识别出的组织玩家授予奖励。当另一个玩家另外将采纳队伍采纳为其自己的队伍时,识别装置54也识别组织玩家。



1. 一种程序,使计算机用作:
组建装置,该组建装置用于组建由玩家从多个内容中选择的特定数量的内容组成的队伍;
指定装置,该指定装置用于当一个玩家将组建队伍采纳为其自己的队伍中的采纳队伍时,指定组建该组建队伍的组建玩家;以及
授予装置,该授予装置用于向所指定的组建玩家授予奖励,
其中,即使当另一个玩家进一步将所述组建队伍采纳为其自己的队伍时,所述指定装置也指定所述组建玩家。
2. 根据权利要求1所述的程序,
其中,当存在来自所述一个玩家的复制所述组建队伍的请求时,以及当存在来自所述另一个玩家的复制所述采纳队伍的请求时,所述指定装置指定所述组建玩家。
3. 根据权利要求1或2所述的程序,
其中,当所述一个玩家浏览所述组建队伍并且然后该一个玩家将该组建队伍组建为其自己的队伍时,所述指定装置指定所述组建玩家,并且
当所述另一个玩家浏览所述采纳队伍并且然后该另一个玩家将该采纳队伍组建为其自己的队伍时,所述指定装置指定所述组建玩家。
4. 根据权利要求1或2所述的程序,
其中,当所述一个玩家与所述组建队伍玩对战游戏并且然后该一个玩家将该组建队伍组建为其自己的队伍时,所述指定装置指定所述组建玩家,并且
当所述另一个玩家与所述采纳队伍玩对战游戏并且然后该另一个玩家将该采纳队伍组建为其自己的队伍时,所述指定装置指定所述组建玩家。
5. 根据权利要求2至4中任一项所述的程序,
其中,当所述一个玩家使用所述采纳队伍玩对战游戏时,或者当所述另一个玩家使用所述采纳队伍玩对战游戏时,所述授予装置向所述组建玩家授予奖励。
6. 根据权利要求5所述的程序,
其中,当所述一个玩家使用所述采纳队伍在对战游戏中获胜时,或者当所述另一个玩家使用所述采纳队伍在对战游戏中获胜时,所述授予装置向所述组建玩家授予奖励。
7. 根据权利要求1至6中任一项所述的程序,
其中,当所述一个玩家将所述组建队伍采纳为采纳队伍时,所述授予装置授予第一奖励,当所述另一个玩家进一步采纳所述采纳队伍时,所述授予装置授予不同于所述第一奖励的第二奖励。
8. 根据权利要求7所述的程序,
其中,所述第一奖励具有比所述第二奖励更大的价值。
9. 根据权利要求7所述的程序,
其中,所述第二奖励具有比所述第一奖励更大的价值。
10. 一种信息处理设备,包括:
组建装置,该组建装置用于组建由玩家从多个内容中选择的特定数量的内容组成的队伍;
指定装置,该指定装置用于当一个玩家将组建队伍采纳为其自己的队伍中的采纳队伍

时,指定组建该组建队伍的组建玩家;以及

授予装置,该授予装置用于向所指定的组建玩家授予奖励,

其中,即使当另一个玩家进一步将所述组建队伍采纳为其自己的队伍时,所述指定装置也指定所述组建玩家。

程序和信息处理设备

技术领域

[0001] 本发明涉及一种程序以及一种信息处理设备。

背景技术

[0002] 传统上,已知有一些游戏,其中玩家使用由多个可使用角色组建的队伍来玩对战游戏(例如,任务)。

[0003] 关于该主题,专利文献1公开了一种技术,利用该技术,玩家可以从好友玩家接收关于使用由该玩家拥有的角色来组建队伍的指导。

[0004] 引文列表

[0005] 专利文献

[0006] 专利文献1:日本专利第6135812号

发明内容

[0007] 本发明要解决的问题

[0008] 在这样的游戏中,玩家可以将另一个玩家组建的队伍采纳(复制)为其自己的队伍,因此每个玩家可以用各种各样的队伍来玩游戏。然而,问题在于,其组建队伍已经被传播到多个玩家的玩家(组建玩家)没有接收到与这种传播相对应的激励,并且因此最终失去了玩游戏的动力。

[0009] 鉴于该问题而构思了本发明,并且本发明的目的是提供一种程序和信息处理设备,利用该程序和信息处理设备,可以激励其组建队伍已经被传播的玩家来玩游戏。

[0010] 解决问题的手段

[0011] 为了解决上述问题,根据本发明的第一模式的程序使计算机用作:组建装置,该组建装置用于组建由玩家从多个内容中选择的特定数量的内容组成的队伍;指定装置,该指定装置用于当一个玩家将组建队伍采纳为其自己队伍中的采纳队伍时,指定组建该组建队伍的组建玩家;以及授予装置,该授予装置用于向所指定的组建玩家授予奖励,其中,即使另一个玩家进一步将所述采纳队伍采纳为其自己的队伍,所述指定装置也指定所述组建玩家。

[0012] 另外,在本发明的第二模式中,当存在来自所述一个玩家的复制所述组建队伍的请求时,以及当存在来自所述另一个玩家的复制所述采纳队伍的请求时,所述指定装置指定所述组建玩家。

[0013] 另外,在本发明的第三模式中,当所述一个玩家浏览所述组建队伍、并且然后该一个玩家将该组建队伍组建为其自己的队伍时,所述指定装置指定所述组建玩家,并且当所述另一个玩家浏览所述采纳队伍、并且然后该另一个玩家将该采纳队伍组建为其自己的队伍时,所述指定装置指定所述组建玩家。

[0014] 另外,在本发明的第四模式中,当所述一个玩家与所述组建队伍玩对战游戏、并且然后该一个玩家将该组建队伍组建为其自己的队伍时,所述指定装置指定所述组建玩家,

并且当所述另一个玩家与所述采纳队伍玩对战游戏、并且然后该另一个玩家将该采纳队伍组建为其自己的队伍时,所述指定装置指定所述组建玩家。

[0015] 此外,在本发明的第五模式中,当所述一个玩家使用所述采纳队伍玩对战游戏时,或者当所述另一个玩家使用所述采纳队伍玩对战游戏时,所述授予装置向所述组建玩家授予奖励。

[0016] 另外,在本发明的第六模式中,当所述一个玩家使用所述采纳队伍在对战游戏中获胜时,或者当所述另一个玩家使用所述采纳队伍在对战游戏中获胜时,所述授予装置向所述组建玩家授予奖励。

[0017] 另外,在本发明的第七模式中,当所述一个玩家将所述组建队伍采纳为采纳队伍时,所述授予装置授予第一奖励,当所述另一个玩家进一步采纳所述采纳队伍时,所述授予装置授予不同于所述第一奖励的第二奖励。

[0018] 另外,在本发明的第八模式中,所述第一奖励具有比所述第二奖励更大的价值。

[0019] 另外,在本发明的第九模式中,所述第二奖励具有比所述第一奖励更大的价值。

[0020] 另外,根据本发明的第十模式的信息处理设备包括:组建装置,该组建装置用于组建由玩家从多个内容中选择的特定数量的内容组成的队伍;指定装置,该指定装置用于当一个玩家将组建队伍采纳为自己队伍中的采纳队伍时,指定组建该组建队伍的组建玩家;以及授予装置,该授予装置用于向所指定的组建玩家授予奖励,其中,即使另一个玩家进一步将所述采纳队伍采纳为其自己的队伍,所述指定装置也指定所述组建玩家。

[0021] 发明的效果

[0022] 利用本发明,其组建队伍已经被传播的玩家可以被激励来玩游戏。

附图说明

[0023] 图1是示出根据第一实施例的游戏系统的整体配置的示例的框图;

[0024] 图2是示意性地示出服务器设备的硬件配置的示例的图;

[0025] 图3是示出作为图1所示的终端设备的智能手机的硬件配置的示例的图;

[0026] 图4是示出服务器设备的功能配置的示例的框图;

[0027] 图5是示出在根据第一实施例的游戏系统中由图4所示的各功能装置执行的处理流程的示例的流程图;

[0028] 图6是示出根据第一实施例的合作玩家详情屏幕的示例的图;

[0029] 图7是示出根据第一实施例的奖励接收屏幕的示例的图;

[0030] 图8是示出在根据第二实施例的游戏系统中的各功能装置执行的处理流程的示例的流程图;并且

[0031] 图9是示出根据第二实施例的奖励接收屏幕的示例的图。

具体实施方式

[0032] 现在将参照附图对本发明的多个实施例进行说明。为了便于对说明的理解,在附图中相同的部件和步骤将尽可能地使用相同的附图标记,并且将省略冗余的说明。

[0033] 第一实施例

[0034] 现在将说明第一实施例。

[0035] 整体配置

[0036] 图1是示出根据第一实施例的游戏系统1的整体配置的示例的框图。

[0037] 如图1所示,游戏系统1包括服务器设备10以及一个或多个终端设备12。服务器设备10和终端设备12进行连接,从而能够经由通信网络NT(例如内联网、因特网或电话线)进行通信。

[0038] 服务器设备10是信息处理设备,其经由通信网络NT向各终端设备12的玩家提供通过执行游戏程序14而获得的游戏执行结果或游戏程序14本身。在第一实施例中,服务器设备10向终端设备12的玩家提供游戏程序14本身。

[0039] 各终端设备12是属于玩家的信息处理设备,并且是在已经安装了从服务器设备10接收到的游戏程序14之后通过执行该程序而向玩家提供游戏的信息处理设备。这些终端设备12的示例包括视频游戏机、街机游戏机、移动电话、智能手机、平板电脑、个人计算机以及各种其他这样的设备。

[0040] 硬件配置

[0041] 图2是示意性地示出服务器设备10的硬件配置的示例的图。

[0042] 如图2所示,服务器设备10包括控制设备20、通信设备26以及存储设备28。控制设备20主要包括CPU(中央处理器)22以及存储器24。

[0043] 在控制设备20中,CPU 22通过执行存储在存储器24、存储设备28等中的特定程序而用作各种功能装置。下面将详细描述这些功能装置。

[0044] 通信设备26由用于与外部设备进行通信的通信接口等构成。例如,通信设备26向终端设备12发送并且从终端设备12接收各种类型的信息。

[0045] 存储设备28由硬盘等构成。存储设备28存储在控制设备20中执行处理所需的各种类型的程序和各种类型的信息(包括游戏程序14)、以及关于处理结果的信息。

[0046] 服务器设备10可以通过使用诸如专用或通用的服务器计算机的信息处理设备来实现。另外,服务器设备10可以由单个信息处理设备构成,或者可以由分布在通信网络NT上的多个信息处理设备构成。另外,图2仅示出服务器设备10的主要硬件配置的一部分,而服务器设备10可以包括通常为服务器设置的其他部件。另外,多个终端设备12的硬件配置除了还包括例如操作装置、显示设备以及声音输出设备之外,可以具有与服务器设备10相同的配置。

[0047] 图3是示出作为图1所示的终端设备12的智能手机的硬件配置的示例的图。

[0048] 如图3所示,终端设备12包括主控制单元30、触摸面板(触摸屏)32、摄像头34、移动通信单元36、无线LAN通信单元38、存储单元40以及扬声器42。

[0049] 主控制单元30包括CPU、存储器等。该主控制单元30连接到触摸面板32(用作显示输入设备)、摄像头34、移动通信单元36、无线LAN通信单元38、存储单元40以及扬声器42。主控制单元30具有控制这些所连接的设备的功能。

[0050] 触摸面板32具有显示功能和输入功能,并且由执行显示功能的显示器32A以及执行输入功能的触摸传感器32B构成。在第一实施例中,显示器32A可以显示游戏图像,包括按钮图像、十字键图像、操纵杆图像以及其他这样的操作输入图像。触摸传感器32B能够感测玩家相对于游戏图像的输入位置。

[0051] 摄像头34具有拍摄静止图像和/或运动图像并将这些图像存储在存储单元40中的

功能。

[0052] 移动通信单元36经由天线36A连接到移动通信网络,并且具有与连接到该移动通信网络的其他通信设备进行通信的功能。

[0053] 无线LAN通信单元38经由天线38A连接到通信网络NT,并且具有与连接到通信网络NT的其他设备(例如服务器设备10)进行通信的功能。

[0054] 存储单元40存储各种类型的程序和数据,例如游戏程序14以及在游戏程序14中指示玩家信息或游戏进展的游戏数据。该游戏数据可以存储在服务器设备10中。

[0055] 扬声器42具有输出游戏声音等的功能。

[0056] 游戏概述

[0057] 根据第一实施例的游戏包括其中玩家可以获取角色(内容的示例)的抽奖游戏、任务等。这些抽奖游戏有时也被称为扭蛋(gacha)(抽奖箱)、抽奖、召唤等。这些任务有时被称为对战游戏、地下城、搜索等。

[0058] 根据第一实施例的抽奖游戏是其中在来自玩家的执行请求(指令)下从用作抽奖对象的抽奖对象角色组(抽奖对象内容组)中选择(随机选择)一个或多个角色(一个或多个内容)以执行抽奖游戏并将其提供给玩家的游戏。基于玩家所拥有的游戏货币的消耗来执行该抽奖游戏。

[0059] 该游戏货币可以包括例如付费货币和免费货币。付费货币是可以通过使用现金、预付卡、信用卡、电子货币、加密资产等的购买过程(支付)来获取的付费内容。付费货币的示例包括例如收费道具(付费道具)、收费硬币(付费硬币)、收费积分(付费积分)等。例如,在根据第一实施例的游戏中,可以以100日元购买一个收费道具。另一方面,免费货币是可以通过执行游戏来获取的免费内容。免费货币的示例包括非收费道具(免费道具)、非收费硬币(免费硬币)、非收费积分(免费积分)等。执行游戏的示例可以包括玩家登录到游戏、在任务中获胜以及完成使命。在各种游戏中,免费货币可以与付费货币以相同的方式消耗。例如,在根据第一实施例的第一抽奖游戏中,可以在两者之间没有区别地消耗收费道具和非收费道具。

[0060] 另外,根据第一实施例的任务例如是多人对战游戏(合作游戏),其中一个玩家的队伍和已经与该一个玩家匹配的另一个玩家(合作玩家)的队伍合作以与敌方角色对战。

[0061] 例如,玩家可以通过在用于组建队伍的组建菜单中从玩家所拥有的角色中(利用选择指令)随机选择特定数量(例如,四个)的角色来组建队伍。另外,玩家可以采纳(例如,复制)来自不同玩家的队伍。

[0062] 该任务是基于与充当多人游戏的东道主的玩家相关联的当前体力值的消耗来执行的。该当前体力值通过消耗游戏货币(付费货币或免费货币)来恢复。任务是基于构成每个玩家的队伍的角色能力参数和敌方角色的能力参数来执行的。每个参与任务的玩家如果击败任务中出现的头目角色(通过任务),即头目角色的生命值降到零或更低,就可以获得通过奖励(奖励内容)。该通过奖励的示例包括免费货币、扭蛋券、角色、玩家经验值等。

[0063] 功能装置

[0064] 图4是示出服务器设备10的功能配置的示例的框图。

[0065] 如图4所示,服务器设备10包括存储装置50、组建装置52、指定装置54、授予装置56和控制装置58作为功能部件。存储装置50以一个或多个存储设备28的形式来实现。除存储

装置50以外的功能装置在控制设备20执行存储在存储设备28等中的游戏程序14的情况下实现。

[0066] 存储装置50是用于存储玩家信息50A、角色信息50B、抽奖游戏信息50C、任务信息50D等的功能装置。

[0067] 针对每个玩家,与该玩家的玩家ID相关联地存储玩家信息50A。该玩家信息50A例如包括玩家的姓名、年龄、玩家等级、拥有内容信息、队伍信息、匹配历史、体力信息等。

[0068] 例如,当玩家获取玩家经验值时,玩家等级提升。

[0069] 拥有内容信息包括拥有角色信息、拥有道具信息等。拥有角色信息包括玩家所拥有的角色的角色ID和数量。拥有道具信息包括玩家所拥有的道具的类型和数量。这些道具的示例包括收费道具、非收费道具、体力恢复道具等。

[0070] 队伍信息包括构成由玩家在任务中使用的一个队伍的角色ID以及组建玩家ID。

[0071] 组建玩家ID包括组建队伍的玩家(组建玩家)的玩家ID。例如,当玩家组建其自己的队伍时,与该玩家相对应的组建玩家ID将包括该玩家自己的玩家ID。另一方面,当第二玩家采纳由第一玩家(组建玩家)组建的组建队伍时,与该第二玩家相对应的组建玩家ID将包括第一玩家的玩家ID。这里,由于与第二玩家相对应的组建玩家ID包括与第二玩家的玩家ID不同的玩家ID,所以第二玩家变为采纳玩家。

[0072] 即使第三玩家进一步采纳第二玩家(采纳玩家)的采纳队伍作为采纳队伍,与第三玩家相对应的组建队伍ID将包括第一玩家的玩家ID。也就是说,组建玩家ID包括最初组建队伍的玩家的玩家ID,即使该队伍已经被采纳了多次。这里,由于与第三玩家相对应的组建玩家ID包括与第三玩家的玩家ID不同的玩家ID,所以第三玩家变为采纳玩家。

[0073] 该采纳的示例包括复制(重复)构成队伍的所有角色或通过模仿(复现)来组建队伍。例如,组建队伍可以由玩家从多个拥有角色(多个内容)中(利用选择指令)选择的特定数量(例如,四个)的角色(多个内容)组成的队伍。换句话说,“组建队伍”指的是不采纳另一个玩家的队伍的情况下由玩家自己构思和创建(组建)的队伍。另外,“采纳队伍”是采纳(例如,复制)由不同的玩家组建的队伍(组建队伍)的队伍。这里,采纳队伍不仅包括从组建队伍直接采纳的队伍,还包括该直接采纳队伍(采纳队伍)已经采纳一次或多次的队伍。

[0074] 匹配历史包括玩家过去玩过的每个任务的每个匹配玩家的玩家ID和队伍。该队伍包括构成由匹配玩家在任务中使用的队伍的角色ID。

[0075] 体力信息包括当前体力值或体力上限值、以及体力恢复量。当前体力值是玩家在在游戏中执行任务时消耗的值。该当前体力值在经过一定时间段(例如3分钟)后恢复特定量(例如1),并恢复到体力上限值为止。体力上限值是当前体力值可以随时间或通过恢复处理而恢复到的上限值。例如,体力上限值可以随着玩家等级而增大。例如,体力恢复量包括通过恢复处理恢复当前体力值的量(例如10)。该恢复处理通过玩家消耗游戏币(例如收费道具)或体力恢复道具来执行。例如,当玩家等级提升1时,该体力恢复量增加特定量(例如1)。

[0076] 针对每个角色,与该角色的角色ID相关联地存储角色信息50B。角色信息50B可以包括例如角色名称和形象、能力参数信息、特殊技能以及稀有度。该角色信息50B通过游戏运营商的游戏更新(版本升级或更新)而不时地更新。

[0077] 能力参数包括攻击力、防御力、生命值等等。

[0078] 特殊技能包括在任务中激活的效果。这些效果的示例包括由构成队伍的角色之一对敌方角色造成伤害的效果、改变构成自己的队伍的角色能力参数的效果、以及改变构成合作玩家的队伍的角色能力参数的效果。例如,玩家可以基于角色的特殊技能的兼容性来组建队伍。

[0079] 稀有度可以由例如从1到6的任何数字来表示。例如,可以通过星数来指示该数字。具有高稀有度的角色可以被设置为例如具有在任务中有利的能力参数或特殊技能。

[0080] 针对每个抽奖游戏,与该抽奖游戏的抽奖游戏ID相关联地存储抽奖游戏信息50C。抽奖游戏信息50C包括抽奖游戏名称和代价、抽奖对象信息等。

[0081] 代价包括执行一次抽奖所需的货币(付费货币或免费货币)的量。例如,第一抽奖游戏的代价可以是五个收费道具或五个非收费道具。

[0082] 抽奖对象信息包括构成作为抽奖游戏的抽奖对象的抽奖对象角色组的角色的角色ID以及与该角色ID相关联的出现频率(权重)。出现频率可以由例如从1到10的任何数字来表示。对于具有高稀有度的角色,出现频率被设置为低数值,而对于具有低稀有度的角色,出现频率被设置为高数值。在相同稀有度(例如,稀有度为6)的角色之间,可以将出现频率设置为不同的数值。这里,抽取一个角色的概率是将针对该一个角色设置的出现频率除以针对构成抽奖对象角色组的每个角色设置的出现频率总值而获得的值。更具体而言,如果针对一个角色设置的出现频率为2,并且针对构成抽奖对象角色组的每个角色设置的出现频率总值为400,则抽取该一个角色的概率为 $2/400$ (0.5%)。

[0083] 针对每个任务,与该任务的任务ID相关联地存储任务信息50D。任务信息50D包括任务名称、消耗体力值、敌方角色信息、通过奖励、掉落率等。

[0084] 消耗体力值包括执行任务所需的体力值。消耗体力值从玩家的当前体力值消耗。例如,任务的难度越高,消耗体力值可能就越高。

[0085] 敌方角色信息包括在任务中出现的敌方角色的角色ID。这些敌方角色包括头目角色。

[0086] 通过奖励包括非收费道具、扭蛋券、角色、体力恢复道具等。

[0087] 掉落率例如包括玩家将赚取通过奖励(例如,角色)的概率。

[0088] 组建装置52是用于组建队伍的功能装置。在第一实施例中,组建装置52组建由玩家从玩家所拥有的多个角色(多个内容)中选择的特定数量(例如,四个)的角色组成的队伍。例如,组建装置52在玩家信息50A中的队伍信息的角色ID字段中存储构成由玩家组建的队伍的所有角色的角色ID。接着,组队装置52在该队伍信息的组建玩家ID字段中存储组建队伍的玩家的玩家ID。

[0089] 此外,组建装置52响应于来自一个玩家的采纳(例如,复制)另一个玩家的队伍(组建队伍或采纳队伍)的请求而采纳(例如,复制)队伍。例如,响应于请求,组建装置52将另一个玩家的玩家信息50A中的队伍信息(角色ID和组建玩家ID)复制为该一个玩家的玩家信息50A中的队伍信息(角色ID和组建玩家ID)。

[0090] 指定装置54是用于指定组建队伍的组建玩家的功能装置。在第一实施例中,当一个玩家将由某个玩家(组建玩家)组建的组建队伍采纳为其自己队伍中的采纳队伍时,指定装置54指定组建该组建队伍的该某个玩家(组建玩家)。此外,即使当另一个玩家进一步将由该一个玩家(采纳玩家)采纳的采纳队伍采纳为其自己的队伍中的采纳队伍时,指定装置

54也指定该某个玩家(组建玩家)。换句话说,不仅当组建队伍被采纳为采纳队伍时,而且当该采纳队伍被进一步采纳时,指定装置54也指定组建该组建队伍的某个玩家(组建玩家)。更具体而言,当一个玩家采纳另一个玩家的队伍时,指定装置54通过参考该另一个玩家的玩家信息50A中的队伍信息来指定组建玩家(组建玩家ID)。这使得组建玩家即使在其组建的队伍已经被传播时也能接收奖励(采纳奖励)。

[0091] 例如,当存在来自一个玩家的采纳由组建玩家组建的组建队伍的请求时,以及当存在来自另一个玩家的复制由该一个玩家采纳的采纳队伍的请求时,指定装置54指定该组建玩家。该请求可例如从另一个玩家的个人资料屏幕、在任务结束时的详情屏幕或由多个玩家公开的队伍信息屏幕做出。其他玩家的示例包括玩家的好友玩家、以及包括在玩家信息50A的匹配历史中的玩家。该请求还包括复制组建玩家的组建队伍的请求、以及复制采纳玩家的采纳队伍的请求。

[0092] 另外,例如,当一个玩家浏览组建队伍并且然后该一个玩家将该组建队伍组建为其自己的队伍时,指定装置54指定组建玩家。也就是说,当一个玩家浏览组建玩家的组建队伍并且然后该一个玩家模仿(复现)该组建队伍时,指定装置54指定组建玩家。在第一实施例中,当构成由一个玩家组建的队伍的角色组合与构成组建队伍的角色组合相匹配时,指定装置54判定该一个玩家模仿(复现)了该组建队伍。

[0093] 该浏览的一个示例是玩家请求浏览另一个玩家的个人资料屏幕、并且该另一个玩家的队伍信息(例如角色的形象)被显示在玩家的终端设备12的触摸面板32上的情况。其他玩家的示例包括玩家的好友玩家、以及包括在玩家信息50A的匹配历史中的玩家。

[0094] 另外,例如,当另一个玩家浏览采纳队伍并且然后该另一个玩家将该采纳队伍组建为其自己的队伍时,指定装置54指定组建玩家。也就是说,当另一个玩家浏览一个玩家(采纳玩家)的采纳队伍并且然后该另一个玩家进一步模仿(复现)该采纳队伍时,指定装置54指定组建玩家。在第一实施例中,当构成由另一个玩家组建的队伍的角色组合与构成采纳队伍的角色组合相匹配时,指定装置54判定该另一个玩家模仿(复现)了该采纳队伍。

[0095] 另外,例如,当一个玩家与组建队伍玩对战游戏并且然后该一个玩家将该组建队伍组建为其自己的队伍(选择角色)时,指定装置54指定组建玩家。也就是说,当一个玩家与玩家(组建玩家)玩对战游戏并且然后该一个玩家模仿(复现)该组建队伍时,指定装置54指定组建玩家。

[0096] 另外,例如,当另一个玩家与采纳队伍玩对战游戏并且然后该另一个玩家将该采纳队伍组建为其自己的队伍时,指定装置54指定组建玩家。也就是说,当另一个玩家与一个玩家(采纳玩家)玩对战游戏并且然后该另一个玩家进一步模仿(复现)该采纳队伍时,指定装置54指定组建玩家。

[0097] 授予装置56是用于向玩家授予各种奖励的功能装置。在第一实施例中,授予装置56向由指定装置54指定的组建玩家授予奖励(采纳奖励)。例如,当响应于采纳队伍被进一步采纳(复制)而指定组建玩家时,授予装置56可以向该组建玩家授予奖励(采纳奖励)。

[0098] 另外,例如,当使用由一个玩家(采纳玩家)采纳的队伍玩对战游戏时,或者当使用由另一个玩家(采纳玩家)采纳的队伍玩对战游戏时,授予装置56可以向组建玩家授予奖励(采纳奖励)。例如,在使用由一个玩家或另一个玩家采纳的队伍的对战游戏的开始或结束时,授予装置56向组建玩家授予奖励(采纳奖励)。

[0099] 另外,例如,当使用由一个玩家(采纳玩家)采纳的队伍在对战游戏中获胜时,或者当使用由另一个玩家(采纳玩家)采纳的队伍在对战游戏中获胜时,授予装置56可以向组建玩家授予奖励(采纳奖励)。例如,当使用由一个玩家或另一个玩家采纳的队伍的对战游戏结束并且该一个玩家或另一个玩家获胜时,授予装置56可以向组建玩家授予奖励(采纳奖励)。

[0100] 另外,例如,授予装置56可以在一个玩家(采纳玩家)将组建队伍采纳为采纳队伍时授予第一奖励(第一采纳奖励),并且可以在另一个玩家(采纳玩家)进一步采纳该采纳队伍时授予不同于第一奖励的第二奖励(第二采纳奖励)。例如,第一奖励和第二奖励可以具有不同价值。现在将描述第一奖励和第二奖励具有不同价值的具体示例。

[0101] (1) 第一奖励比第二奖励更有价值的情况

[0102] 例如,第一奖励可以具有比第二奖励更大的价值。

[0103] 换句话说,第一奖励可以比第二奖励对玩家更有利。更具体而言,第一奖励可以是10个单位的免费货币,而第二奖励可以是5个单位的免费货币。另外,例如,第一奖励可以是稀有度为5的角色,而第二奖励可以是稀有度为4的角色。

[0104] (2) 第二奖励比第一奖励更有价值的情况

[0105] 例如,第二奖励可以具有比第一奖励更大的价值。换句话说,第二奖励可以比第一奖励对玩家更有利。更具体而言,第一奖励可以是用于其中稀有度为1至4的角色构成抽奖对象角色组的抽奖游戏的一张扭蛋券,并且第二奖励可以是用于其中稀有度为2至5的角色构成抽奖对象角色组的抽奖游戏的一张扭蛋券。另外,例如,第一奖励可以是一个体力恢复道具,而第二奖励可以是两个体力恢复道具。

[0106] 控制装置58是用于控制整个游戏的功能装置。在第一实施例中,控制装置58控制抽奖游戏和任务的执行。例如,在任务开始时,控制装置58可以消耗当前体力值,或者执行玩家之间的匹配处理。

[0107] 处理流程

[0108] 图5是示出在根据第一实施例的游戏系统中由图4所示的各功能装置执行的处理流程的示例的流程图。另外,例如,当作为多人游戏的东道主的一个玩家从任务菜单中选择任务时,可以开始以下步骤的处理。可以根据需要变更以下步骤的顺序和细节。

[0109] 步骤SP10

[0110] 组建装置52判定是否有来自一个玩家的组建要在任务中使用的队伍的队伍的组建请求。该组建请求例如可以是更新与一个玩家相对应的玩家信息50A中的队伍信息的请求。然后,如果该判定为肯定,则处理移至步骤SP12的处理。另一方面,如果判定为否定,则处理移至步骤SP14的处理。

[0111] 步骤SP12

[0112] 组建装置52参考与一个玩家相对应的玩家信息50A中的拥有角色信息,在触摸面板32上显示该玩家所拥有的角色的列表屏幕,并且接受选择指令以选择要被组建成队伍的特定数目(例如,四个)的角色。接着,组建装置52将所选择的角色的角色ID存储在玩家信息50A中的队伍信息中。然后,处理移至步骤SP14的处理。

[0113] 步骤SP14

[0114] 控制装置58将一个玩家与将与该一个玩家合作来进行任务(对战游戏)的另一个

玩家进行匹配。该另一个玩家的示例包括作为多人游戏中的访客与该一个玩家同时选择了任务的玩家、该玩家的好友玩家、或其位置信息接近该一个玩家的位置信息的玩家。然后，处理移至步骤SP16的处理。

[0115] 步骤SP16

[0116] 控制装置58开始在步骤SP14中匹配的一个玩家和另一个玩家参与(多人游戏)的任务。首先,控制装置58参考任务信息50D,从与该一个玩家相对应的玩家信息50A的当前体力值消耗与任务相对应的消耗体力值。接着,控制装置58在一个玩家所拥有的终端设备12的触摸面板32以及另一个玩家所拥有的终端设备12的触摸面板32上显示对战游戏屏幕。更具体而言,控制装置58参考一个玩家的玩家信息50A和另一个匹配玩家的玩家信息50A,并且在对战游戏屏幕上显示构成各玩家的队伍的角色形象。另外,控制装置58参考任务信息50D,并且使敌方角色的图像显示在对战游戏屏幕上。然后,处理移至步骤SP18的处理。

[0117] 步骤SP18

[0118] 控制装置58判定一个玩家和另一个玩家是否已经通过任务。例如,如果在任务中出现的头目角色的生命值达到零或更低,则控制装置58做出肯定的判定。另一方面,如果构成每个玩家的队伍的每个角色的生命值达到零或更低,则控制装置58做出否定的判定。如果判定为肯定,则处理移至步骤SP20的处理。另一方面,如果判定为否定,则处理移至步骤SP22的处理。

[0119] 步骤SP20

[0120] 授予装置56参考任务信息50D,并且向一个玩家和另一个玩家双方授予与任务相对应的通过奖励。然后,处理移至步骤SP22的处理。

[0121] 步骤SP22

[0122] 控制装置58使得用于显示在任务中合作的另一个玩家(合作玩家)的详情的详情屏幕显示在一个玩家所拥有的终端设备12的触摸面板32上。

[0123] 图6是示出根据第一实施例的合作玩家详情屏幕60的示例的图。

[0124] 如图6所示,详情屏幕60设置有合作玩家信息区域62、好友请求按钮64、复制按钮66和OK按钮68。在合作玩家信息区域62中显示了在任务中合作的另一个玩家的姓名和该另一个玩家的队伍(角色的形象)。好友请求按钮64是用于向另一个玩家发送好友请求的按钮。在第一实施例中,如果该好友请求被另一个玩家接受,则一个玩家和另一个玩家成为彼此的好友玩家。如果一个玩家和另一个玩家已经是好友玩家,则不显示好友请求按钮64。复制按钮66是用于将另一个玩家的队伍复制(采纳)为一个玩家的队伍的按钮。OK按钮68是用于结束任务的按钮。

[0125] 回到图5,处理移至步骤SP24的处理。

[0126] 步骤SP24

[0127] 组建装置52判定是否存在来自一个玩家的将另一个玩家的队伍复制(采纳)为其自己的队伍的请求。例如,当复制按钮被一个玩家按下时,组建装置52做出肯定的判定。如果判定为肯定,则处理移至步骤SP26的处理。另一方面,如果该判定是否定的,即,如果按下了OK按钮而没有按下复制按钮,则图5所示的一系列处理结束。

[0128] 步骤SP26

[0129] 组建装置52参考另一个玩家的玩家信息50A,并且将该另一个玩家的队伍信息复

制到一个玩家的玩家信息50A中的队伍信息中。也就是说,组建装置52在一个玩家的队伍信息中存储构成该另一个玩家的队伍的角色ID和组建玩家ID。因此,该一个玩家成为采纳玩家。然后,处理移至步骤SP28的处理。

[0130] 步骤SP28

[0131] 指定装置54指定在步骤SP26中存储在一个玩家的队伍信息中的组建玩家(组建玩家ID)。也就是说,响应于一个玩家将另一个玩家的队伍复制(采纳)为其自己的队伍,指定装置54指定组建该复制队伍的组建玩家。例如,当一个玩家将由另一个玩家组建的组建队伍复制(采纳)为采纳队伍时,指定装置54指定另一个玩家作为组建玩家。另外,当不同的玩家将由某个玩家组建的组建队伍复制(采纳)为采纳队伍并且一个玩家进一步将该采纳队伍复制(采纳)为采纳队伍时,指定装置54指定该某个玩家作为组建玩家。然后,处理移至步骤SP30的处理。

[0132] 步骤SP30

[0133] 授予装置56向在步骤SP28中指定的组建玩家授予奖励(采纳奖励)。在第一实施例中,授予装置56向组建玩家传输奖励接收消息。例如,当打开奖励接收消息时,控制装置58可以使由组建玩家拥有的终端设备12的触摸面板32显示奖励接收屏幕。

[0134] 图7是示出根据第一实施例的奖励接收屏幕70的示例的图。

[0135] 如图7所示,奖励接收屏幕70设置有奖励信息区域72和接收按钮74。奖励信息区域72指示已复制了组建队伍以及奖励(采纳奖励)的类型和量。接收按钮74用于确认奖励的接收。

[0136] 然后,图5所示的处理系列的处理结束。

[0137] 效果

[0138] 在上述第一实施例中,使计算机用作:组建装置52,该组建装置52用于组建由玩家从多个内容中选择的特定数量的内容组成的队伍;指定装置54,该指定装置54用于当一个玩家将组建队伍采纳为自己队伍中的采纳队伍时,指定组建该组建队伍的组建玩家;以及授予装置56,该授予装置56用于向所指定的组建玩家授予奖励,其中,即使另一个玩家进一步将采纳队伍采纳为其自己的队伍,指定装置54也指定组建玩家。

[0139] 利用该配置,即使当采纳队伍被进一步采纳时,也向组建该组建队伍的组建玩家授予奖励。由此,可以激励其组建队伍已经被传播的玩家(组建玩家)玩游戏。

[0140] 另外,在第一实施例中,当存在来自一个玩家的复制组建队伍的请求时,以及当存在来自另一个玩家的复制采纳队伍的请求时,指定装置54指定组建玩家。

[0141] 利用该配置,即使当被采纳玩家被进一步复制时,也向组建该组建队伍的玩家(减少采纳玩家的工作的玩家)授予奖励。由此,可以激励其组建队伍已经被传播的玩家(组建玩家)玩游戏。

[0142] 另外,在第一实施例中,当一个玩家浏览组建队伍、并且然后该一个玩家将该组建队伍组建为其自己的队伍时,指定装置54指定组建玩家,并且当另一个玩家浏览采纳队伍、并且然后该另一个玩家将该采纳队伍组建为其自己的队伍时,指定装置54指定组建玩家。

[0143] 利用该配置,当队伍被浏览和模仿(复现)时,向组建玩家(对采纳玩家的队伍组建做出贡献的玩家)授予奖励。由此,可以激励其组建队伍已经被传播的玩家(组建玩家)玩游戏。

[0144] 另外,在第一实施例中,当一个玩家与组建队伍玩对战游戏、并且然后该一个玩家将该组建队伍组建为其自己的队伍时,指定装置54指定组建玩家,并且当另一个玩家与采纳队伍玩对战游戏、并且然后该另一个玩家将该采纳队伍组建为其自己的队伍时,指定装置54指定组建玩家。

[0145] 利用该配置,当队伍在对战游戏进行之后被模仿(复现)时,向组建玩家(对采纳玩家的队伍组建做出贡献的玩家)授予奖励。由此,可以激励其组建队伍已经被传播的玩家(组建玩家)玩游戏。

[0146] 另外,在第一实施例中,当一个玩家使用采纳队伍玩对战游戏时,或者当另一个玩家使用采纳队伍玩对战游戏时,授予装置56向组建玩家授予奖励。

[0147] 利用该配置,当采纳了组建队伍或采纳队伍并且进行了对战游戏时,授予奖励。由此,能够激励其组建队伍已经被传播的玩家(对采纳玩家的对战游戏的执行有贡献的玩家)玩游戏。另外,不太可能向其组建队伍已经被传播的玩家授予过多的奖励。

[0148] 另外,在第一实施例中,当一个玩家使用采纳队伍在对战游戏中获胜时,或者当另一个玩家使用采纳队伍在对战游戏中获胜时,授予装置56向组建玩家授予奖励。

[0149] 利用该配置,当采纳了组建队伍或采纳队伍并且在对战游戏中获胜时,授予奖励。由此,能够激励其组建队伍已经被传播的玩家(对采纳玩家在对战游戏中的胜利有贡献的玩家)玩游戏。另外,不太可能向其组建队伍已经被传播的玩家授予过多的奖励。

[0150] 另外,在第一实施例中,当一个玩家将组建队伍采纳为采纳队伍时,授予装置56授予第一奖励,而当另一个玩家进一步采纳采纳队伍时,授予装置56授予不同于第一奖励的第二奖励。

[0151] 利用该配置,当组建队伍被采纳时和当采纳队伍被进一步采纳时,奖励是不同的,这鼓励玩家(组建玩家)在组建队伍时具有策略性,从而使游戏更刺激。

[0152] 另外,在第一实施例中,第一奖励可以具有比第二奖励更大的价值。

[0153] 利用该配置,当组建队伍被采纳时,授予高价值奖励(第一奖励),这激励玩家(组建玩家)使用组建队伍来与许多玩家联系、使组建队伍公开等,并且这使得游戏更刺激。

[0154] 另外,在第一实施例中,第二奖励可以具有比第一奖励更大的价值。

[0155] 利用该配置,当采纳队伍被进一步采纳时,授予高价值奖励(第二奖励),这激励玩家(组建玩家)组建将被多次采纳的队伍,并且这使得游戏更刺激。

[0156] 第二实施例

[0157] 现在将说明第二实施例。

[0158] 第二实施例与第一实施例的不同之处在于,玩家信息50A包括累积值,并且授予装置56根据累积值向组建玩家授予奖励(采纳奖励),等等。下面将省略根据第二实施例的游戏系统的与根据第一实施例的游戏系统相同的配置和功能方面的说明。

[0159] 在第二实施例中,例如,玩家信息50A可包括累积值。当已经由玩家组建的组建队伍被另一个玩家采纳为采纳队伍时,或者当该采纳队伍被进一步采纳时,该累积值累积(增大)。在第二实施例中,可以在特定时段(例如事件时段)的开始或结束时将累积值初始化为0(零)。

[0160] 在第二实施例中,由于指定装置54对组建玩家的指定,授予装置56累积与组建玩家相对应的累积值。例如,当响应于采纳队伍被进一步采纳(复制)而指定组建玩家时,授予

装置56累积与该组建玩家相对应的累积值。另外,授予装置56根据累积值向组建玩家授予奖励(采纳奖励)。例如,每当累积值达到10的倍数时,授予装置56可以向组建玩家授予奖励。另外,例如,授予装置56可以随着累积值的增大而授予更高价值的奖励。更具体而言,当累积值达到小于100的10的倍数时,授予装置56可以授予一个单位的免费货币,当累积值达到100和300之间的10的倍数时,授予装置56可以授予两个单位的免费货币,并且当累积值达到大于300的10的倍数时,授予装置56可以授予三个单位的免费货币。

[0161] 另外,当一个玩家将组建队伍采纳为采纳队伍时,授予装置56在累积值中累积第一特定值,并且当另一个玩家进一步采纳采纳队伍时,在累积值中累积第二特定值。第一特定值和第二特定值可以是不同的值。例如,第一特定值可以大于第二特定值。更具体而言,第一特定值可以通过将第二特定值乘以大于1的值(系数)而获得的乘积。例如,如果第一特定值是2,则第二特定值可以是1。或者,例如,第二特定值可以大于第一特定值。更具体而言,第二特定值可以通过将第一特定值乘以大于1的值(系数)而获得的乘积。例如,如果第一特定值是2,则第二特定值可以是3。

[0162] 处理流程

[0163] 图8是示出在根据第二实施例的游戏系统中的各功能装置执行的处理流程的示例的流程图。另外,例如,当作为多人游戏的东道主的一个玩家从任务菜单中选择任务时,可以开始以下步骤的处理。可以根据需要变更以下步骤的顺序和细节。

[0164] 步骤SP40至SP58

[0165] 步骤SP40到SP58的处理与上述步骤SP10到SP28的处理相同,因此将不再进行说明。然后,处理移至步骤SP60的处理。

[0166] 步骤SP60

[0167] 授予装置56累积与在步骤SP58中指定的组建玩家相对应的累积值。例如,当一个玩家将组建队伍采纳为采纳队伍时,授予装置56可将第一特定值(例如2)累积(加)到组建玩家的玩家信息50A的累积值。另外,例如,当一个玩家进一步将采纳队伍采纳为采纳队伍时,授予装置56可将第二特定值(例如1)累积(加)到组建玩家的玩家信息50A的累积值。然后,处理移至步骤SP62的处理。

[0168] 步骤SP62

[0169] 授予装置56判定在步骤SP60中累积的累积值是否已经达到特定值。该特定值可以是10的倍数(10、20、...)。如果判定为肯定,则处理移至步骤SP64的处理。另一方面,如果判定为否定,则如图8所示的处理系列的处理结束。

[0170] 步骤SP64

[0171] 授予装置56向组建玩家授予奖励(采纳奖励)。在第二实施例中,授予装置56向组建玩家传输奖励接收消息。例如,当打开奖励接收消息时,控制装置58可以使奖励接收屏幕显示在由组建玩家拥有的终端设备12的触摸面板32上。

[0172] 图9是示出根据第二实施例的奖励接收屏幕80的示例的图。

[0173] 如图9所示,奖励接收屏幕80设置有奖励通知信息区域82和接收按钮84。奖励信息区域82指示由于对组建队伍的复制而累积值已经达到特定值、奖励(采纳奖励)的类型和数量、以及当前累积值。

[0174] 然后,图8所示的处理系列的处理结束。

[0175] 效果

[0176] 在上述第二实施例中,使计算机用作:组建装置52,该组建装置52用于组建由玩家从多个内容中选择的特定数量的内容组成的队伍;指定装置54,该指定装置54用于当一个玩家将组建队伍采纳为自己队伍中的采纳队伍时,指定组建该组建队伍的组建玩家;以及授予装置56,该授予装置56用于由于指定而累积与组建玩家相对应的累积值并且用于根据该累积值向组建玩家授予奖励,其中,即使另一个玩家进一步将采纳队伍采纳为其自己的队伍,指定装置54也指定组建玩家。

[0177] 利用该配置,即使当采纳队伍被进一步采纳时,也累积该累积值并且向组建该组建队伍的组建玩家授予奖励。由此,可以激励其组建队伍已经被传播的玩家(组建玩家)玩游戏。

[0178] 另外,在第二实施例中,当存在来自一个玩家的复制组建队伍的请求时,以及当存在来自另一个玩家的复制采纳队伍的请求时,指定装置54指定组建玩家。

[0179] 利用该配置,当采纳队伍被进一步复制时,也累积该累积值,并且向组建该组建玩家的组建玩家(减少采纳玩家的工作的玩家)授予奖励。由此,可以激励其组建队伍已经被传播的玩家(组建玩家)玩游戏。

[0180] 另外,在第二实施例中,当一个玩家浏览组建队伍、并且然后该一个玩家将该组建队伍组建为其自己的队伍时,指定装置54指定组建玩家,并且当另一个玩家浏览采纳队伍、并且然后该另一个玩家将该采纳队伍组建为其自己的队伍时,指定装置54指定组建玩家。

[0181] 利用该配置,当队伍被浏览和模仿(复现)时,向组建玩家(对采纳玩家的队伍组建做出贡献的玩家)授予奖励。由此,可以激励其组建队伍已经被传播的玩家玩游戏。

[0182] 另外,在第二实施例中,当一个玩家与组建队伍玩对战游戏、并且然后该一个玩家将该组建队伍组建为其自己的队伍时,指定装置54指定组建玩家,并且当另一个玩家与采纳队伍玩对战游戏、并且然后该另一个玩家将该采纳队伍组建为其自己的队伍时,指定装置54指定组建玩家。

[0183] 利用该配置,当队伍在对战游戏进行之后被模仿(复现)时,向组建玩家(对采纳玩家的队伍组建做出贡献的玩家)授予奖励。由此,可以激励其组建队伍已经被传播的玩家玩游戏。

[0184] 另外,在第二实施例中,当使用由一个玩家采纳的队伍进行对战游戏时,或者当使用由另一个玩家采纳的队伍进行对战游戏时,授予装置56向组建玩家授予奖励。

[0185] 利用该配置,当采纳了组建队伍或采纳队伍并且进行了对战游戏时,授予奖励。由此,能够激励其组建队伍已经被传播的玩家(对采纳玩家的对战游戏的执行有贡献的玩家)玩游戏。另外,不太可能向其组建队伍已经被传播的玩家授予过多的奖励。

[0186] 另外,在第二实施例中,当使用由一个玩家采纳的队伍在对战游戏中获胜时,或者当使用由另一个玩家采纳的队伍在对战游戏中获胜时,授予装置56向组建玩家授予奖励。

[0187] 利用该配置,当采纳了组建队伍或采纳队伍并且在对战游戏中获胜时,授予奖励。由此,能够激励其组建队伍已经被传播的玩家(对采纳玩家在对战游戏中的胜利有贡献的玩家)玩游戏。另外,不太可能向其组建队伍已经被传播的玩家授予过多的奖励。

[0188] 另外,在第二实施例中,当一个玩家将组建队伍采纳为采纳队伍时,授予装置56在累积值中累积第一特定值,并且当另一个玩家进一步采纳该采纳队伍时,在累积值中累积

第二特定值,该第二特定值是与第一特定值不同的值。

[0189] 利用该配置,当组建队伍被采纳时和当采纳队伍被进一步采纳时,累积值是不同的,这鼓励玩家(组建玩家)在组建队伍时具有策略性,从而使游戏更刺激。

[0190] 在第二实施例中,授予装置56与累积值的高低成比例地授予更高价值的奖励,并且第一特定值可以大于第二特定值。

[0191] 利用该配置,由于当采纳组建队伍时存在更大的累积值,这激励玩家(组建玩家)使用组建队伍来与更多玩家联系、使组建队伍公开等,并且这使得游戏更刺激。

[0192] 在第二实施例中,授予装置56与累积值的高低成比例地授予更高价值的奖励,并且第二特定值可以大于第一特定值。

[0193] 利用该配置,当采纳队伍被进一步采纳时,存在更大的累积值,这激励玩家(组建玩家)组建将被多次采纳的队伍,并且这使得游戏更刺激。

[0194] 修改

[0195] 本发明不限于上述特定示例或受上述特定示例的限制。也就是说,本领域技术人员对上述特定示例所做的适当设计变更只要仍然具有本发明的特征,就也包含在本发明的范围内。另外,在技术上可行的范围内,上述实施例和修改示例(在下文讨论)的要素可以进行组合,并且这些组合只要仍然具有本发明的特征,就也包含在本发明的范围内。

[0196] 例如,在第一实施例中,描述了一种情况,其中当构成由一个玩家或另一个玩家组建的队伍的角色与构成被浏览的队伍或进行对战游戏的队伍的角色组合相匹配时,指定装置54判定发生了模仿(复现),但当只有组合的一部分(例如一半以上)匹配时也可以做出该判定。另外,当在构成由一个玩家组建的队伍的角色被排列或布置的顺序中的一些或全部中存在匹配时,指定装置54可以做出该判定。另外,当玩家浏览另一个玩家的队伍并且然后在特定时间段(例如,一周)内以相同组合组建队伍时,指定装置54可判定模仿(复现)发生。类似地,当玩家与另一个玩家的队伍玩对战游戏、并且然后在特定时间段(例如一周)内以相同组合组建队伍时,指定装置54可以判定模仿(复现)发生。

[0197] 另外,在第一实施例中,描述了一种情况,其中组建装置52组建由玩家从该玩家拥有的多个角色中选择的特定数量的角色组成的队伍,但玩家可以从多个角色中选择的角色还可以包括由其他玩家借出的角色(租借角色)以及由游戏运营商提供的角色(提供角色)。

[0198] 另外,在第一实施例中,描述了一种情况,其中当采纳(例如,复制)组建队伍或采纳队伍时,授予装置56授予奖励(采纳奖励),但是如果采纳玩家在授予该奖励之后的特定时段(例如24小时)内新采纳了不同的队伍,则可以不授予奖励。

[0199] 类似地,在第二实施例中,描述了这样一种情况,其中,当采纳(例如,复制)组建队伍或采纳队伍时,授予装置56累积该累积值,但是如果采纳玩家在该累积之后的指定时段(例如,24小时)内新采纳了不同的队伍,则可以不执行累积。

[0200] 另外,在第一实施例中,描述了一种情况,其中授予装置56授予不同价值的奖励(第一采纳奖励和第二采纳奖励),但是奖励的类型可以取决于过去授予同一玩家的奖励的次数而改变。

[0201] 另外,在第一实施例中,描述了一种情况,其中授予装置56向组建玩家授予奖励(采纳奖励),但是当采纳玩家的采纳队伍被采纳时,也可以向采纳玩家授予奖励。另外,例如,授予装置56可以向采纳玩家和组建玩家授予不同的奖励。例如,授予采纳玩家的奖励可

以具有比授予组建玩家的奖励更低的价值。

[0202] 另外,在第一实施例中,描述了一种情况,其中奖励(采纳奖励)主要是内容,但其可以替代的是增大与组建玩家相关的参数(例如体力)的效果、增大构成组建玩家的队伍的角色能力参数等的效果、增加通过任务的奖励的效果、放松对组建玩家的限制的效果等。这些限制的示例可以包括可以执行任务的最大次数、可以玩抽奖游戏的最大次数、可以获取的内容的最大量、可以使用的道具的最大数量等。

[0203] 另外,在第二实施例中,描述了一种情况,其中授予装置56与累积值的高低成比例地授予更高价值的奖励,但是也可以与累积值的高低成比例地授予更低价值的奖励。

[0204] 另外,在第二实施例中,描述了一种情况,其中每次累积值达到10的倍数时,授予装置56向组建玩家授予奖励,但是该奖励可以替代地基于其中要授予的奖励的类型对应于累积值的表格来授予。

[0205] 另外,在第二实施例中,描述了一种情况,其中在指定时段的开始或结束时初始化累积值,但是该累积值可以替代地当与累积值相关联的玩家改变(重新组建或采纳)其自己的队伍(组建队伍)时被初始化。

[0206] 另外,在第一和第二实施例中,描述了一种情况,其中采纳另一个玩家的队伍,但是玩家可以采纳其自己提议(组建)的队伍。

[0207] 另外,在第一和第二实施例中,描述了一种情况,其中队伍由特定数量(例如,四个)的角色组成,但是队伍可以由少于特定数量的角色组成。

[0208] 另外,在第一和第二实施例中,描述了一种情况,其中玩家信息50A中的队伍信息包括构成一个队伍的角色角色ID,但是可以替代地包括构成多个队伍的角色角色ID。例如,当玩家浏览另一个玩家的队伍时,可以浏览与该另一个玩家相关联的多个队伍。

[0209] 另外,在第一和第二实施例中,描述了一种情况,其中任务是一个玩家的队伍与匹配于该一个玩家的另一个玩家(合作玩家)的队伍合作的对战游戏(合作游戏),但是任务可以替代地是一个玩家的队伍与另一个玩家的队伍对战的对战游戏。另外,任务也可以是三个或更多玩家参与的多人(大混战)对战游戏。

[0210] 另外,在第一实施例和第二实施例中,描述了一种情况,其中内容主要是角色,但是内容可以替代地是诸如武器或盔甲、卡牌、化身、硬币、积分等的各种道具。

[0211] 参考字符列表

[0212] 10...服务器设备(计算机),12...终端设备,50...存储装置,52...组建装置,54...指定装置,56...授予装置

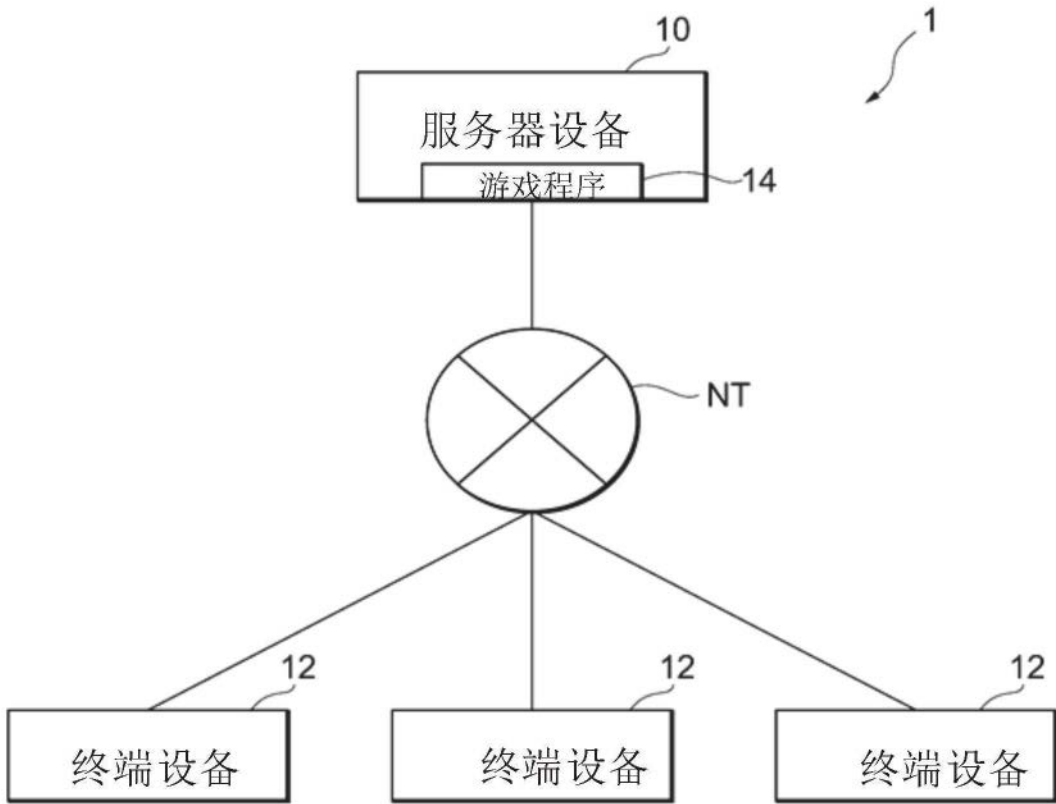


图1

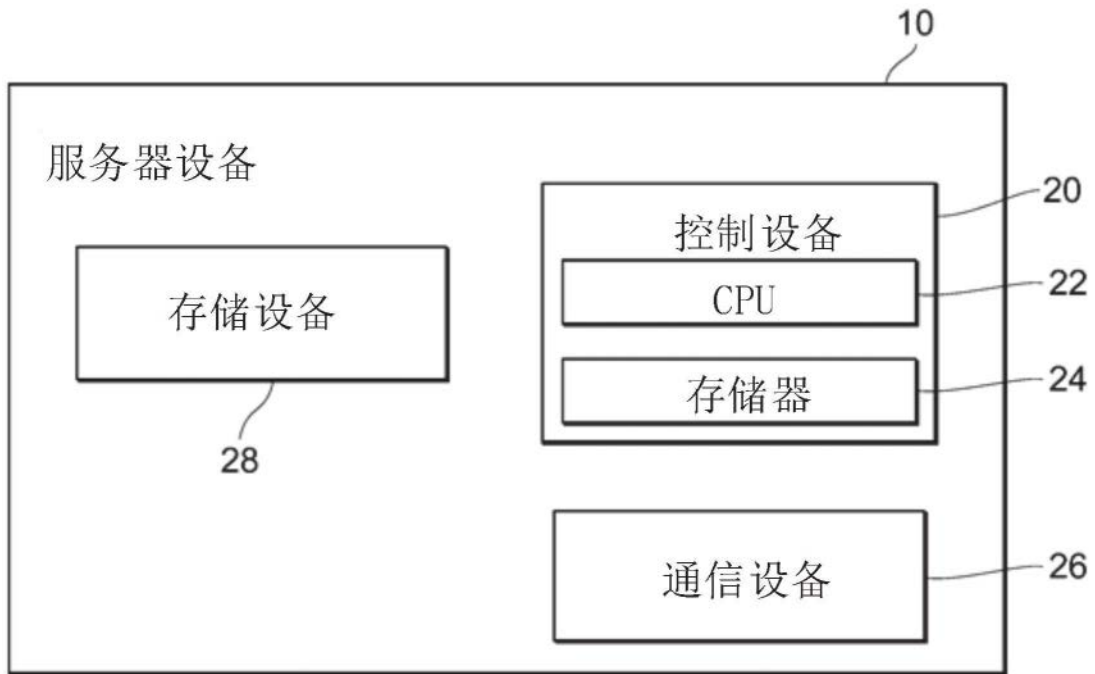


图2

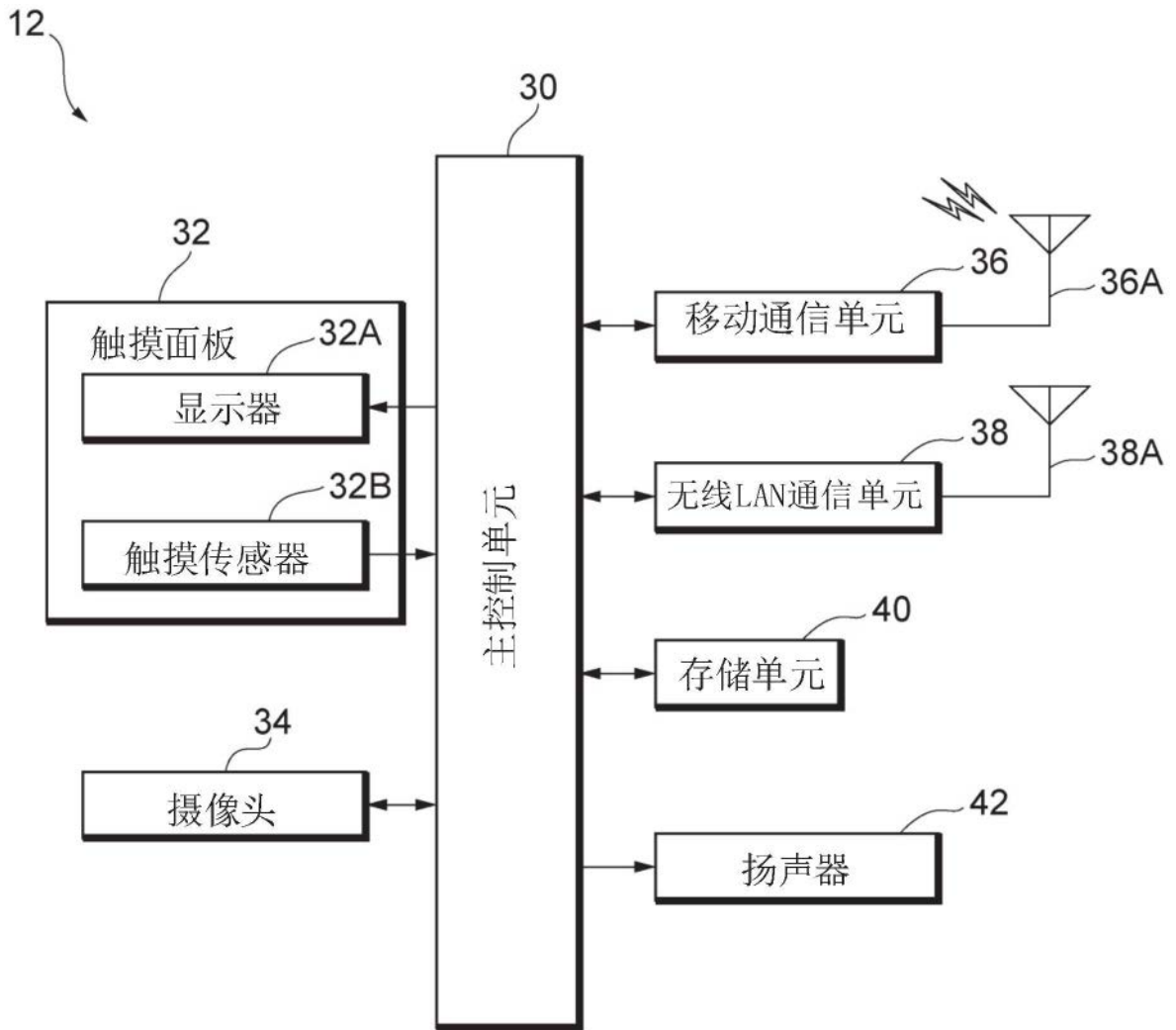


图3

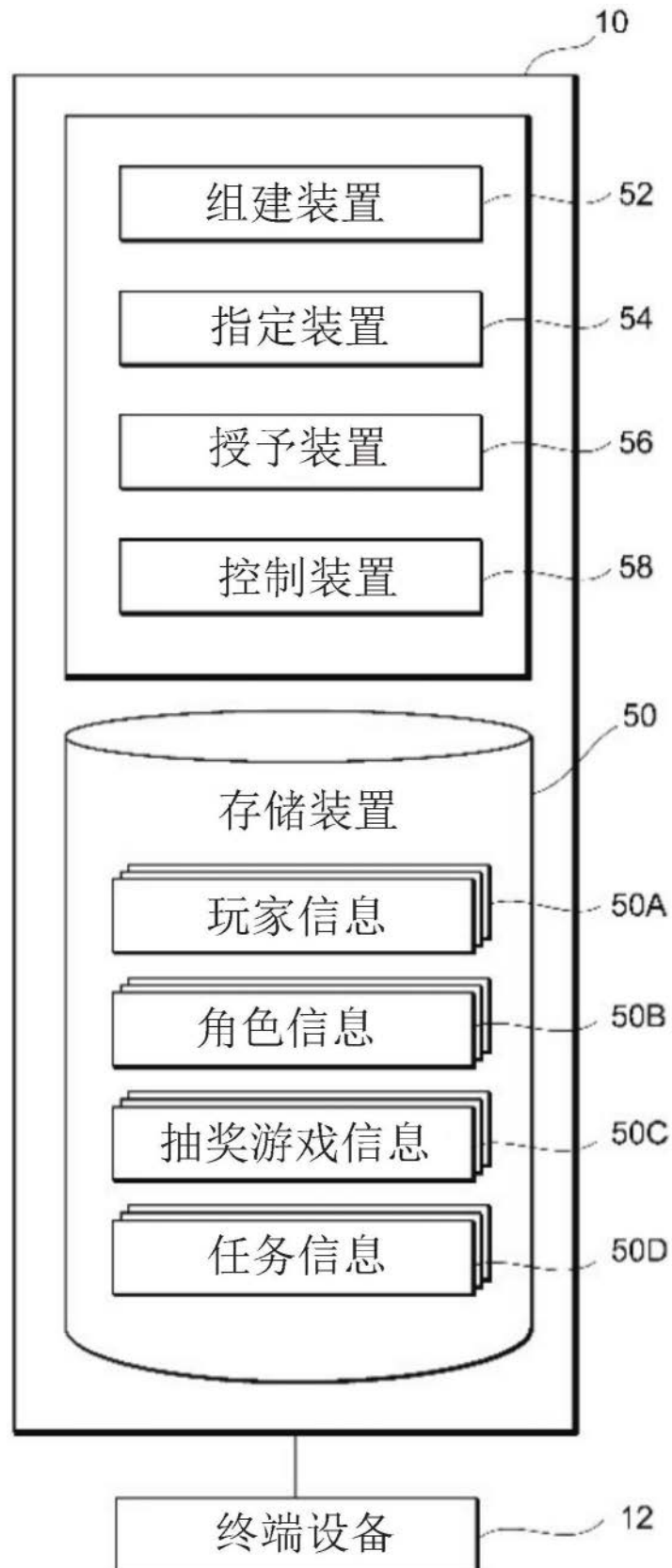


图4

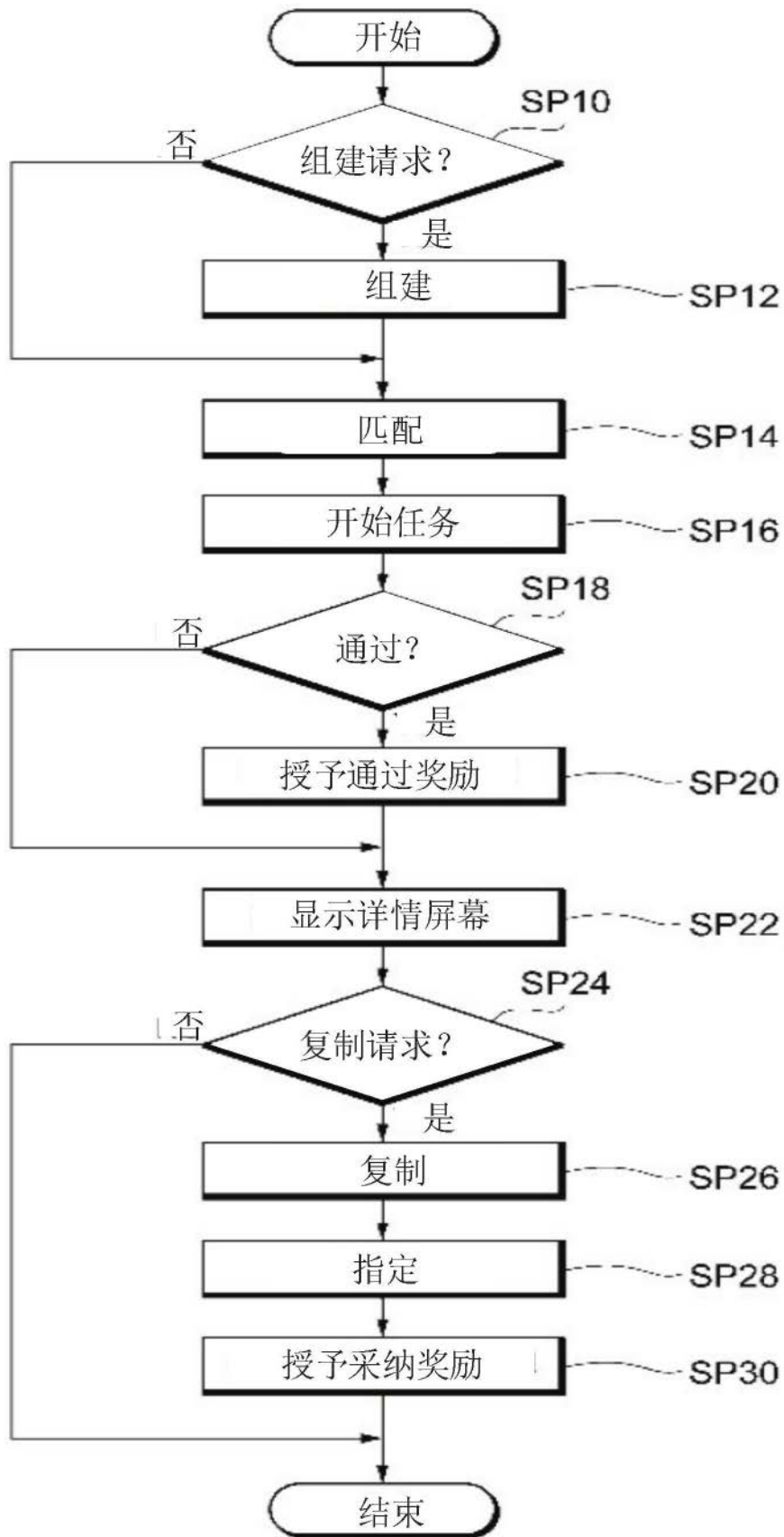


图5

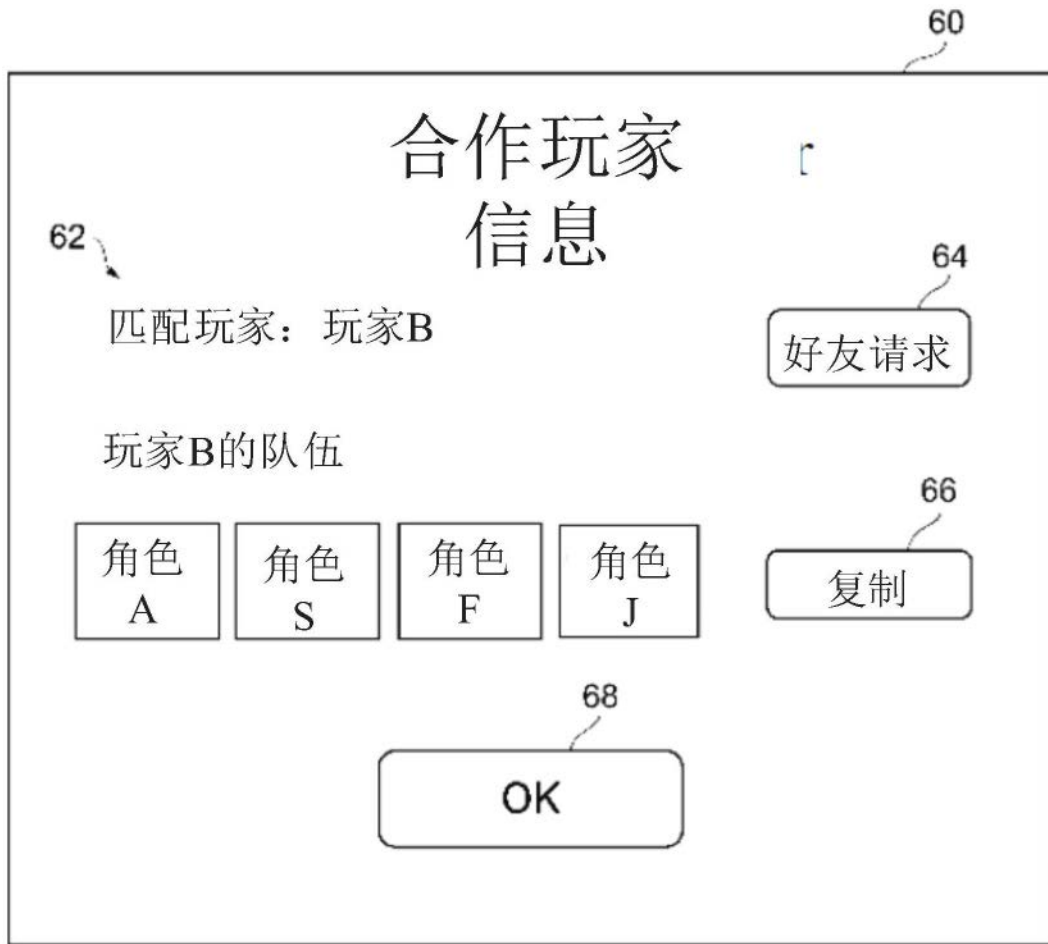


图6



图7

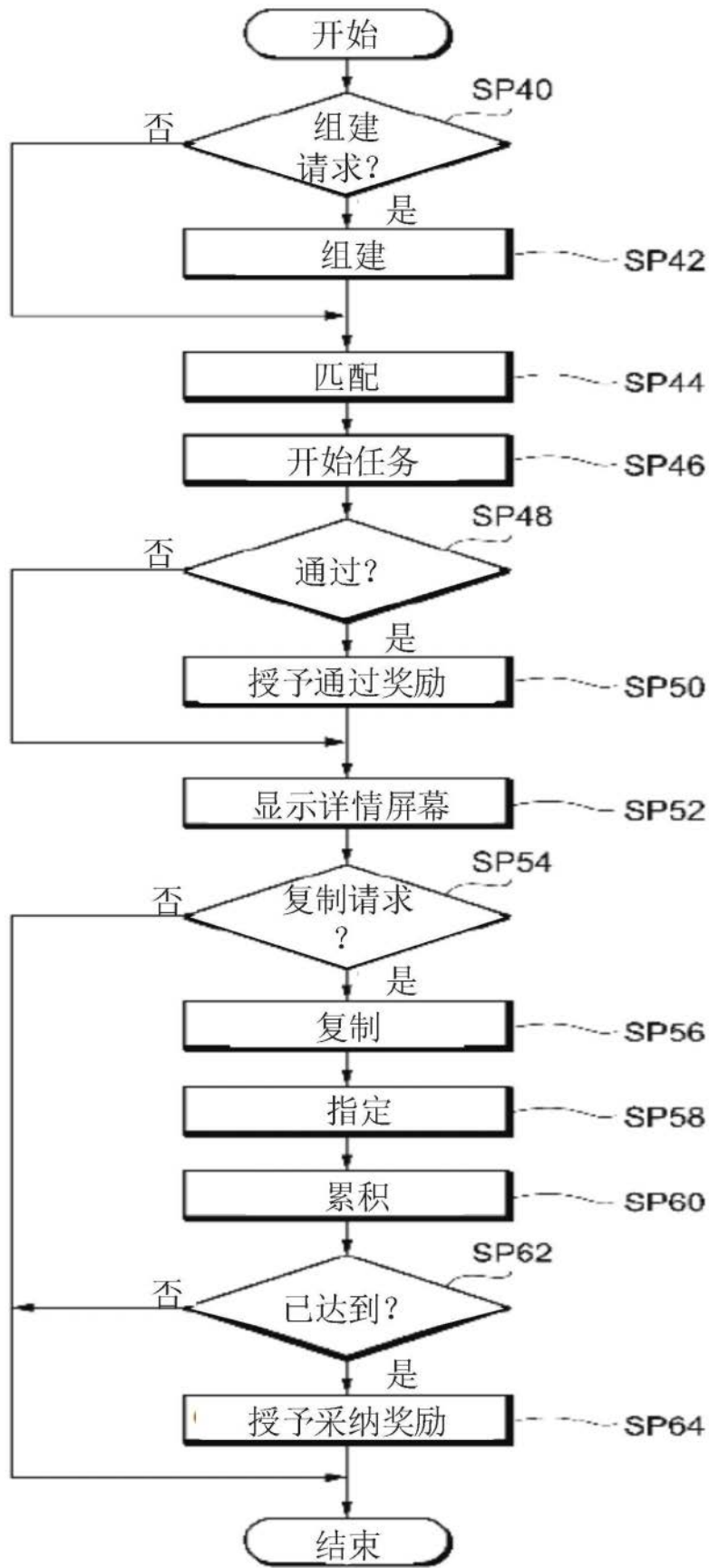


图8

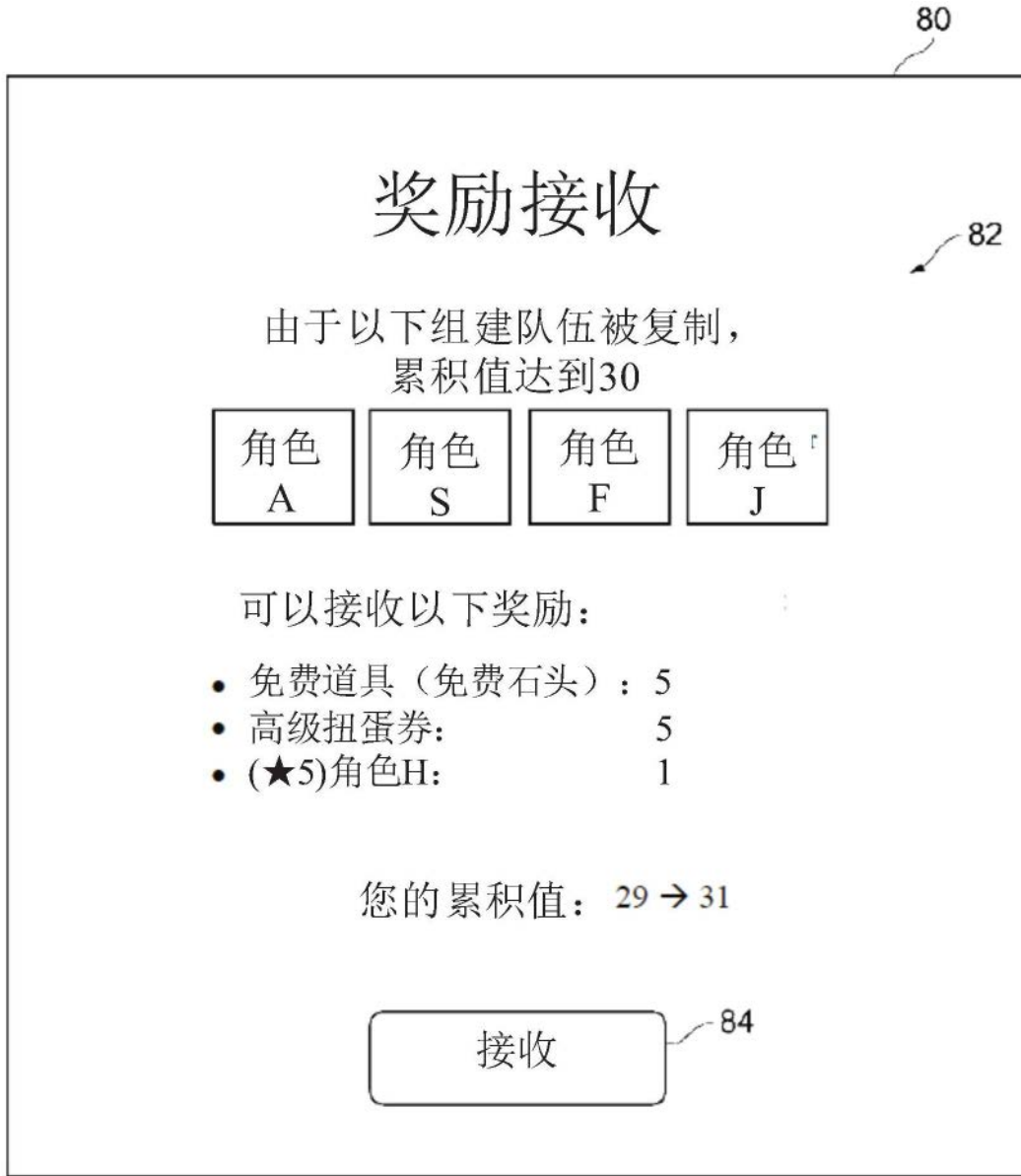


图9