



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 118946392 A

(43) 申请公布日 2024. 11. 12

(21) 申请号 202380022202.3

(22) 申请日 2023.02.16

(30) 优先权数据

2022-025478 2022.02.22 JP

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2024.08.16

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2023/005482 2023.02.16

(87) PCT国际申请的公布数据

W02023/162855 JA 2023.08.31

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本

(72) 发明人 西祐贵 西正人 高桥主

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事务所(普通合伙) 11277
专利代理师 刘新宇 张文慧

(51) Int.Cl.

A63F 13/825 (2006.01)

A63F 13/58 (2006.01)

A63F 13/69 (2006.01)

权利要求书2页 说明书53页 附图46页

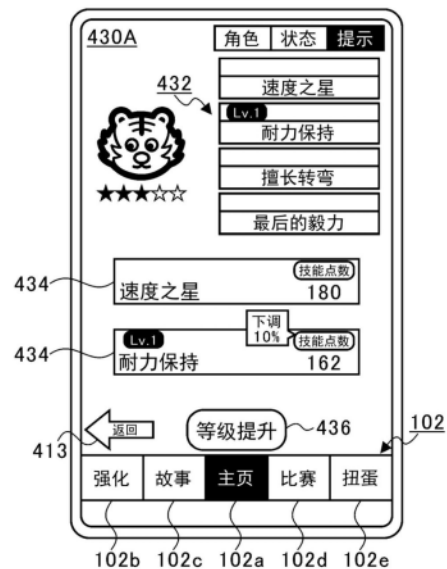
(54) 发明名称

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:用于将玩家从与能力信息和初始消耗点数信息关联的至少一个角色中选择的角色设置为培养对象角色的处理,所述能力信息能够通过消耗点数来获得,所述初始消耗点数信息指示用于获得所述能力信息的点数的消耗值;用于执行培养游戏的处理,该处理包括用于允许通过基于所述初始消耗点数信息而消耗所授予的点数来获得与所述培养对象角色关联的所述能力信息的处理;以及用于在所述培养游戏之外满足预先设置的特定条件的情况下更新与角色关联的所述初始消耗点数信息、使得与在满足所述特定条件之前相比所述能力信息的获得所需的点数的消耗值更小的处理。

CN 118946392 A



1. 一种信息处理程序,用于使计算机执行:

用于将玩家从与能力信息和初始消耗点数信息关联的至少一个角色中选择的角色设置为培养对象角色的处理,所述能力信息能够通过消耗点数来获得,所述初始消耗点数信息指示用于获得所述能力信息的点数的消耗值;

用于执行培养游戏的处理,该处理包括用于基于玩家所进行的操作来改变所述培养对象角色的参数的处理、用于在所述培养游戏期间授予点数的处理、以及用于允许通过基于与所述培养对象角色关联的所述初始消耗点数信息而消耗所授予的点数来获得与所述培养对象角色关联的所述能力信息的处理;以及

用于在所述培养游戏之外满足预先设置的特定条件的情况下更新与角色关联的所述初始消耗点数信息、使得与在满足所述特定条件之前相比所述能力信息的获得所需的点数的消耗值更小的处理。

2. 根据权利要求1所述的信息处理程序,

其中,在用于更新所述初始消耗点数信息的处理中,经更新的初始消耗点数信息被维持为角色的状态。

3. 根据权利要求1或2所述的信息处理程序,

其中,用于执行所述培养游戏的处理包括用于授予特定物品的处理,并且所述特定条件是所述特定物品的使用。

4. 根据权利要求1至3中任一项所述的信息处理程序,还使所述计算机执行:

用于在所述培养游戏之外满足与所述特定条件不同的预定条件的情况下、增加能够通过消耗点数而获得的与角色关联的所述能力信息的处理。

5. 一种信息处理方法,其由至少一个计算机执行,所述至少一个计算机执行:

用于将玩家从与能力信息和初始消耗点数信息关联的至少一个角色中选择的角色设置为培养对象角色的处理,所述能力信息能够通过消耗点数来获得,所述初始消耗点数信息指示用于获得所述能力信息的点数的消耗值;

用于执行培养游戏的处理,该处理包括用于基于玩家所进行的操作来改变所述培养对象角色的参数的处理、用于在所述培养游戏期间授予点数的处理、以及用于允许通过基于与所述培养对象角色关联的所述初始消耗点数信息而消耗所授予的点数来获得与所述培养对象角色关联的所述能力信息的处理;以及

用于在所述培养游戏之外满足预先设置的特定条件的情况下更新与角色关联的所述初始消耗点数信息、使得与在满足所述特定条件之前相比所述能力信息的获得所需的点数的消耗值更小的处理。

6. 一种信息处理系统,其包括至少一个计算机,所述至少一个计算机执行:

用于将玩家从与能力信息和初始消耗点数信息关联的至少一个角色中选择的角色设置为培养对象角色的处理,所述能力信息能够通过消耗点数来获得,所述初始消耗点数信息指示用于获得所述能力信息的点数的消耗值;

用于执行培养游戏的处理,该处理包括用于基于玩家所进行的操作来改变所述培养对象角色的参数的处理、用于在所述培养游戏期间授予点数的处理、以及用于允许通过基于与所述培养对象角色关联的所述初始消耗点数信息而消耗所授予的点数来获得与所述培养对象角色关联的所述能力信息的处理;以及

用于在所述培养游戏之外满足预先设置的特定条件的情况下更新与角色关联的所述初始消耗点数信息、使得与在满足所述特定条件之前相比所述能力信息的获得所需的点数的消耗值更小的处理。

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] 如在例如专利文献1中所示,存在玩家对角色进行培养的培养游戏。在专利文献1中所指示的培养游戏中,作为培养游戏中的对象的培养对象角色可以获得与该培养对象角色关联的“技巧”。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本特开2021-121396

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 这样的培养游戏的目的是通过重复地培养培养对象角色来创建能力更高的角色。然而,仅仅重复培养游戏在所创建的角色能力方面不会产生太大差异,这使玩家对玩游戏失去信心。

[0008] 本发明的目的是提供能够进一步激励玩家玩游戏的信息处理程序、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,信息处理程序使计算机执行:

[0011] 用于将玩家从与能力信息和初始消耗点数信息关联的至少一个角色中选择的角色设置为培养对象角色的处理,所述能力信息能够通过消耗点数来获得,所述初始消耗点数信息指示用于获得所述能力信息的点数的消耗值;

[0012] 用于执行培养游戏的处理,该处理包括用于基于玩家所进行的操作来改变所述培养对象角色的参数的处理、用于在所述培养游戏期间授予点数的处理、以及用于允许通过基于与所述培养对象角色关联的所述初始消耗点数信息而消耗所授予的点数来获得与所述培养对象角色关联的所述能力信息的处理;以及

[0013] 用于在所述培养游戏之外满足预先设置的特定条件的情况下更新与角色关联的所述初始消耗点数信息、使得与在满足所述特定条件之前相比所述能力信息的获得所需的点数的消耗值更小的处理。

[0014] 在用于更新所述初始消耗点数信息的处理中,经更新的初始消耗点数信息可以被维持为角色的状态。

[0015] 用于执行所述培养游戏的处理可以包括用于授予特定物品的处理,并且所述特定条件可以是所述特定物品的使用。

[0016] 所述信息处理程序可以还使所述计算机执行:用于在所述培养游戏之外满足与所述特定条件不同的预定条件的情况下、增加能够通过消耗点数而获得的与角色关联的所述

能力信息的处理。

[0017] 为了解决上述问题,信息处理方法是至少一个计算机执行的方法,所述至少一个计算机执行:

[0018] 用于将玩家从与能力信息和初始消耗点数信息关联的至少一个角色中选择的角色设置为培养对象角色的处理,所述能力信息能够通过消耗点数来获得,所述初始消耗点数信息指示用于获得所述能力信息的点数的消耗值;

[0019] 用于执行培养游戏的处理,该处理包括用于基于玩家所进行的操作来改变所述培养对象角色的参数的处理、用于在所述培养游戏期间授予点数的处理、以及用于允许通过基于与所述培养对象角色关联的所述初始消耗点数信息而消耗所授予的点数来获得与所述培养对象角色关联的所述能力信息的处理;以及

[0020] 用于在所述培养游戏之外满足预先设置的特定条件的情况下更新与角色关联的所述初始消耗点数信息、使得与在满足所述特定条件之前相比所述能力信息的获得所需的点数的消耗值更小的处理。

[0021] 为了解决上述问题,信息处理系统包括至少一个计算机,所述至少一个计算机执行:

[0022] 用于将玩家从与能力信息和初始消耗点数信息关联的至少一个角色中选择的角色设置为培养对象角色的处理,所述能力信息能够通过消耗点数来获得,所述初始消耗点数信息指示用于获得所述能力信息的点数的消耗值;

[0023] 用于执行培养游戏的处理,该处理包括用于基于玩家所进行的操作来改变所述培养对象角色的参数的处理、用于在所述培养游戏期间授予点数的处理、以及用于允许通过基于与所述培养对象角色关联的所述初始消耗点数信息而消耗所授予的点数来获得与所述培养对象角色关联的所述能力信息的处理;以及

[0024] 用于在所述培养游戏之外满足预先设置的特定条件的情况下更新与角色关联的所述初始消耗点数信息、使得与在满足所述特定条件之前相比所述能力信息的获得所需的点数的消耗值更小的处理。

[0025] 发明的效果

[0026] 根据本发明,可以进一步激励玩家玩游戏。

附图说明

[0027] 图1是示出信息处理系统的示意结构的图。

[0028] 图2A是用于例示玩家终端的硬件结构的图。图2B是用于例示服务器的硬件结构的图。

[0029] 图3A是用于例示主页画面的示例的图。图3B是用于例示选项设置画面的示例的图。图3C是用于例示简介设置画面的示例的图。图3D是用于例示主页设置画面的示例的图。

[0030] 图4是用于例示培养游戏的进展的一般流程的图。

[0031] 图5A是用于例示主要角色选择画面的图。图5B是用于例示角色细节画面的第一图。图5C是用于例示角色细节画面的第二图。

[0032] 图6A是用于例示能力参数(初始值)表的图。图6B是用于例示适应性参数(初始值)表的图。图6C是用于例示技能表的图。图6D是用于例示专属事件表的图。

[0033] 图7A是用于例示继承角色选择画面的第一图。图7B是用于例示培养角色列表画面的第一图。图7C是用于例示继承角色选择画面的第二图。图7D是用于例示继承角色选择画面的第三图。

[0034] 图8是用于例示继承谱系的图。

[0035] 图9是用于例示因子信息的图。

[0036] 图10A是用于例示相容性判断组合的图,并且图10B是用于例示相容性判断特征的图。

[0037] 图11A是用于例示排序条件的图。图11B是用于例示提炼条件的图。

[0038] 图12是用于例示角色细节对话框的第一图。

[0039] 图13是用于例示角色细节对话框的第二图。

[0040] 图14是用于例示角色细节对话框的第三图。

[0041] 图15是用于例示技能显示对话框的图。

[0042] 图16A是用于例示支援卡牌组织画面的第一图。图16B是用于例示支援卡牌选择画面的图。图16C是用于例示支援卡牌组织画面的第二图。

[0043] 图17A是用于例示支援卡牌表的图。图17B是用于例示支援效果表的图。图17C是用于例示拥有技能表的图。图17D是用于例示支援事件表的图。

[0044] 图18A是用于例示最终确认画面的图。图18B是用于例示预设选择画面的图。

[0045] 图19是用于例示选择项目表的图。

[0046] 图20A是用于例示游戏画面的图。图20B是用于例示特殊比赛画面的图。

[0047] 图21A是用于例示训练画面的第一图。图21B是用于例示训练画面的第二图。图21C是用于例示训练结果报告画面的图。图21D是用于例示事件画面的图。

[0048] 图22A是用于例示继承事件的第一图。图22B是用于例示继承事件的第二图。图22C是用于例示继承事件的第三图。图22D是用于例示继承事件的第四图。

[0049] 图23A是用于例示技能画面的第一图。图23B是用于例示技能画面的第二图。

[0050] 图24A是用于例示个人比赛选择画面的第一图。图24B是用于例示个人比赛开始画面的图。图24C是用于例示个人比赛结果画面的第一图。图24D是用于例示个人比赛结果画面的第二图。

[0051] 图25是用于例示物品兑换画面的示例的图。

[0052] 图26是用于例示回合开始时处理的一般流程的图。

[0053] 图27是用于例示放置可能性表的图。

[0054] 图28A是用于例示训练等级表的图。图28B是用于例示增加固定值(速度)表的图。另外,图28C是用于例示增加固定值表(力量)的图。图28D是用于例示奖励相加率表的图。

[0055] 图29是用于例示第二事件表的图。

[0056] 图30是用于例示重新放置后训练画面的图。

[0057] 图31是用于例示回合开始时处理的一般流程的图。

[0058] 图32是用于例示放置可能性表的图。

[0059] 图33是用于例示奖励获得数表的图。

[0060] 图34A是用于例示游戏画面上的对手角色的放置的报告图。图34B是用于例示个人比赛选择画面上的对手角色的放置的报告图。

- [0061] 图35A是用于例示培养完成画面的第一图。图35B是用于例示培养完成画面的第二图。图35C是用于例示培养完成画面的第三图。
- [0062] 图36A是用于例示强化主题选择画面的图。图36B是用于例示角色等级强化画面的图。图36C是用于例示状态等级强化画面的图。图36D是用于例示提示等级强化画面的图。
- [0063] 图37是用于例示提示等级强化确认画面的图。
- [0064] 图38A是用于例示拥有技能和提示等级之间的关系的图。图38B是用于例示提示等级强化物品的图。
- [0065] 图39A是用于例示角色信息的图。图39B是用于例示角色的技能信息的图。
- [0066] 图40是用于例示玩家终端中的存储器的结构和玩家终端的作为计算机的功能的图。
- [0067] 图41是用于例示服务器中的存储器的结构和服务器的作为计算机的功能的图。
- [0068] 图42是用于例示与培养游戏相关的玩家终端和服务器的处理的序列图。
- [0069] 图43是用于例示服务器中的培养阶段处理的流程图。
- [0070] 图44是用于例示服务器中的回合开始时处理的流程图。
- [0071] 图45是用于例示玩家终端中的培养阶段处理的流程图。
- [0072] 图46是用于例示玩家终端中的回合开始时处理的流程图。
- [0073] 图47是用于例示显示控制处理的流程图。
- [0074] 图48是用于例示服务器中的回合中处理的流程图。
- [0075] 图49是用于例示个人比赛执行处理的流程图。
- [0076] 图50是用于例示报酬授予处理的流程图。
- [0077] 图51是用于例示玩家终端中的回合中处理的流程图。
- [0078] 图52是用于例示显示控制处理的流程图。
- [0079] 图53是用于例示在玩家终端和服务器中执行的与角色的强化相关的处理的序列图。
- [0080] 图54是用于例示玩家终端中的强化处理的流程图。
- [0081] 图55是用于例示服务器中的强化处理的流程图。

具体实施方式

[0082] 以下将参考附图来详细说明本发明的实施例的一个方面。在本实施例中给出的数值等仅仅是用于促进理解的示例,并且除非另外具体陈述,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上相同的功能和结构的元素,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素。

[0083] (信息处理系统S的总体结构)

[0084] 图1是示出信息处理系统S的示意结构的图。信息处理系统S是所谓的客户端-服务器系统,其包括:用作客户端(即,游戏终端)的玩家终端1;服务器1000;以及具有通信基站Na的通信网络N。

[0085] 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各自用作游戏装置G。玩家终端1和服务器1000分别被指派了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。

[0086] 各个玩家终端1可以经由通信网络N与服务器1000建立通信。玩家终端1广泛地包括可以以有线或无线方式通信地连接到服务器1000的电子设备。玩家终端1的示例包括智能电话、移动电话、平板装置、个人计算机和游戏装置。将通过各个玩家终端1是智能电话的示例来说明本实施例。

[0087] 服务器1000通信地连接到多个玩家终端1。服务器1000针对玩游戏的各玩家累计各种信息。此外,服务器1000主要基于从玩家终端1输入的操作,执行诸如更新所累积的信息、以及使玩家终端1下载图像和各种信息等的处理。

[0088] 通信基站Na连接到通信网络N,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N由移动电话网络、因特网、局域网(LAN)、专用电路等构成,并且实现玩家终端1和服务器1000之间的有线或无线通信连接。

[0089] (玩家终端1和服务器1000的硬件结构)

[0090] 图2A是用于例示玩家终端1的硬件结构的图。另外,图2B是用于例示服务器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。

[0091] 此外,如图2B所示,服务器1000被配置为包括CPU 1010、存储器1012、总线1014、输入/输出接口1016、存储单元1018、通信单元1020、输入单元1022和输出单元1024。

[0092] 注意,服务器1000的CPU 1010、存储器1012、总线1014、输入/输出接口1016、存储单元1018、通信单元1020、输入单元1022和输出单元1024的结构和功能分别与玩家终端1的CPU 10、存储器12、总线14、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的结构和功能基本上相同。因而,以下将给出对玩家终端1的硬件结构的说明,并且将省略服务器1000的说明。

[0093] 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。

[0094] 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。

[0095] 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,存储单元18中所存储的程序和数据由CPU 10加载到存储器12(RAM)中。

[0096] 通信单元20以无线方式通信地连接到通信基站Na,并且经由通信网络N向服务器1000发送信息(诸如各种数据和程序等)/从服务器1000接收信息。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。

[0097] 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。可替代地,输入单元22可以是设置在玩家终端1中或者连接(外部附接)到玩家终端1的专用控制器。还可替代地,输入单元22可以由用于检测玩家终端1的倾斜或移动的加速度传感器或者用于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/她的意图装置。

[0098] 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。

[0099] (游戏内容)

[0100] 接着,将说明由根据本实施例的信息处理系统S和游戏装置G提供的游戏。玩家可以拥有通过作为所谓的扭蛋(gacha)的抽选所获得的角色、以及由游戏管理员分发的角色。此外,玩家可以拥有通过抽选所获得的支援卡牌和由游戏管理员分发的支援卡牌。

[0101] 尽管以下详细说明,但在根据本实施例的游戏中,提供了培养游戏。在培养游戏中,玩家可以对玩家所拥有的角色进行培养。另外,根据本实施例的培养游戏具有玩家通过使角色参加模拟赛马的比赛来对角色进行培养的游戏玩法。

[0102] 图3A是用于例示主页画面100的示例的图。当在玩家终端1处启动游戏应用时,在显示器26上显示主页画面100。在主页画面100的下部中,显示菜单栏102。在菜单栏102中提供了可以由玩家操作(轻击)的多个操作部。

[0103] 这里,在菜单栏102中提供了主页画面选择操作部102a、强化画面选择操作部102b、故事画面选择操作部102c、比赛游戏选择操作部102d和扭蛋画面选择操作部102e。注意,在菜单栏102中,突出显示与显示器26上正在显示的画面相对应的操作部,使得可以识别正在显示的画面。

[0104] 在轻击主页画面选择操作部102a时,在显示器26上显示图3A所示的主页画面100。

[0105] 在轻击强化画面选择操作部102b时,显示强化画面(图中未示出)。在强化画面上,可以强化玩家所拥有的角色和支援卡牌。玩家可以通过强化角色和支援卡牌来提升针对玩家和支援卡牌所设置的等级。玩家和支援卡牌设置有各种参数,使得随着等级提升,参数增加。作为玩家和支援卡牌的参数增加的结果,玩家可以在培养游戏中培养具有更强状态的角色。

[0106] 在轻击故事画面选择操作部102c时,显示故事画面(图中未示出)。这里,针对在游戏中出现的各个角色提供了故事图像。玩家可以在故事画面上选择角色和故事图像以查看故事。

[0107] 在轻击比赛游戏选择操作部102d时,显示比赛游戏选择画面(图中未示出)。本实施例提供各种比赛游戏,其中可以使在(以下所述的)培养游戏中培养的培养角色参加这些比赛游戏。在比赛游戏选择画面上,玩家可以选择使培养角色参加的比赛游戏。比赛游戏包括团队竞技游戏,在该团队竞技游戏中,使得利用多个培养角色组织成的团队与利用由计算机选择的其他玩家组织成的团队竞争。团队竞技游戏具有玩家与其他玩家竞争排名的游戏玩法。

[0108] 在轻击扭蛋画面选择操作部102e时,显示扭蛋画面(图中未示出)。在扭蛋画面上,玩家可以进行所谓的扭蛋抽选,在该扭蛋抽选中,可以通过消耗游戏内货币通过抽选来获得角色和支援卡牌。

[0109] 另外,在主页画面100中,在菜单栏102的上方提供了培养游戏操作部104。在轻击培养游戏操作部104时,显示培养游戏画面,由此开始(以下所述的)培养游戏。培养游戏大致分类为准备阶段和培养阶段,并且玩家首先在准备阶段中选择他/她自己所拥有的角色其中之一,以将所选择的角色设置为用作培养对象角色的主要角色。

[0110] 在准备阶段中,玩家还设置在对主要角色进行培养时要使用的卡堆(deck)。该卡堆是利用(以下详细说明确的)多个继承角色和多个支援卡牌组织成的。因此,在培养游戏中,

使用卡堆中所组织的继承角色和支援卡牌。

[0111] 在设置主要角色和卡堆(继承角色和支援卡牌)完成时,准备阶段转变到培养阶段,由此开始用于对主要角色进行培养的游戏。在培养游戏中,可以改变主要角色的参数。玩家可以拥有在培养游戏中培养的角色作为培养角色。如以上所述,玩家可以将他/她自己所拥有的培养角色组织到团队中以在团队竞技游戏等中使用。

[0112] 因而,根据本实施例的游戏的主要目的是在培养游戏中培养培养角色、并且通过使用培养角色来提高团队竞技游戏中的排名。

[0113] 另外,在本实施例中,提供了用于在玩家之间共享培养角色或支援卡牌的功能以及用于在多个玩家之间共享信息的功能。玩家可以设置可以由其他玩家在培养游戏中使用的培养角色和支援卡牌。更具体地,如图3A所示,在主页画面100的右上部中提供了设置操作部106。在轻击设置操作部106时,显示选项设置画面110。

[0114] 图3B是用于例示选项设置画面110的示例的图。选项设置画面110是允许确认并设置各种信息的画面。在选项设置画面110上提供了多个操作部,使得在轻击操作部时,可以确认并设置与该操作部相对应的信息。

[0115] 选项设置画面110上的操作部包括简介设置操作部110a和关闭操作部110b。在轻击关闭操作部110b时,关闭选项设置画面110,并且显示主页画面100。在轻击简介设置操作部110a时,显示简介设置画面120。

[0116] 图3C是用于例示简介设置画面120的示例的图。在简介设置画面120中,玩家可以确认并设置他/她自己的简介信息。简介信息包括简介角色、玩家名称、玩家ID、玩家所属的圈子、代表角色和租用卡牌。

[0117] 简介角色用作在其他玩家查看与玩家有关的信息时显示的角色。例如,在使用作为用于与其他玩家共享信息的地方的圈子功能时,显示简介角色。在简介设置画面120上,显示当前设置的简介角色图像122。在简介角色图像122的附近提供了改变按钮124。在轻击改变按钮124时,显示简介角色改变画面(图中未示出)。在简介角色改变画面上,玩家可以改变简介角色。

[0118] 在简介设置画面120上还显示玩家所设置的玩家名称、指派给玩家的玩家ID、以及玩家所属的圈子的名称。另外,在简介设置画面120上提供了代表角色设置操作部126a和租用卡牌设置操作部126b。

[0119] 在轻击代表角色设置操作部126a时,显示代表角色设置画面(图中未示出)。在代表角色设置画面上,玩家可以将他/她自己所培养的培养角色中的任一个设置为代表角色。在代表角色设置操作部126a中,显示指示当前设置的代表角色的图标图像。尽管以下详细说明,但在其他玩家所玩的培养游戏中可以将代表角色作为继承角色而组织在卡堆中。

[0120] 在轻击租用卡牌设置操作部126b时,显示租用卡牌设置画面(图中未示出)。在租用卡牌设置画面上,玩家可以将他/她自己所拥有的支援卡牌中的任一个设置为租用卡牌。在租用卡牌设置操作部126b中,显示指示当前设置的租用卡牌的图标图像。注意,如以上所述,被设置为租用卡牌的支援卡牌可以由其他玩家组织在卡堆中,并且在其他玩家所玩的培养游戏中使用。

[0121] 尽管没有详细说明,但当在简介设置画面120上改变简介信息的设置时,设置改变信息被发送到服务器1000。在服务器1000中,保存针对各玩家的简介信息。

[0122] 如图3A所示,在主页画面100上显示设置图标128。在轻击设置图标128时,显示主页设置画面130。

[0123] 图3D是用于例示主页设置画面130的示例的图。在主页设置画面130上,玩家可以设置要在主页画面100上显示的主页画面设置角色132。玩家可以设置要在主页画面100上显示的四个主页画面设置角色132。

[0124] 尽管图中未示出,但当在主页画面100上输入向左/向右的轻拂操作时,切换显示器26上所显示的画面(即,主页画面100的显示)。在主页画面100上显示四个当前设置的主页画面设置角色132。主页画面设置角色132被指派了作为菜单栏102中所显示的各个操作部的功能。因此,在轻击主页画面100上所显示的主页画面设置角色132时,以与在轻击菜单栏102中的操作部时相同的方式切换画面。

[0125] 在主页设置画面130上,以可识别的方式显示与当前设置的四个主页画面设置角色132分别相对应的角色图像以及相应的操作部。在轻击主页设置画面130上所显示的角色图像时,显示角色选择画面(图中未示出)。玩家可以在角色选择画面上选择主页画面设置角色132。此外,玩家可以在主页设置画面130上设置针对主页画面设置角色132的服装。

[0126] 如图3A所示,在主页画面100上显示圈子图标134。在轻击圈子图标134时,显示圈子画面。在圈子画面上,玩家可以与属于同一圈子的其他玩家交换信息。

[0127] 另外,在本实施例中不定期地举办各种时间限定事件。在作为时间限定事件的特定事件的举办时间段期间,在主页画面100上显示特定事件图标108。在轻击特定事件图标108时,显示特定事件画面。在特定事件画面上,玩家可以用例如仅在特定事件期间提供的特定事件点数兑换各种报酬。此外,在时间限定事件中,玩家在他/她赢得特定的比赛(以下称为“特定比赛”)时,除了可以被授予基础报酬之外,还可以被授予附加报酬。附加报酬例如是可以增加特定角色的能力参数的初始值或者强化提供给特定角色的独特技能的特殊物品。这里,特定角色例如是在时间限定事件中参加特定比赛的角色其中之一。然而,不限于此,特定角色可以是玩家可以获得的任何角色,并且也可以是不参加特定比赛的角色。

[0128] 这里,特定比赛是在特定事件举办时间段期间可以玩的比赛中的根据比赛类型预先设置的至少一个比赛。在玩家参加特定比赛时,不论玩家是否赢得特定比赛,都可以授予附加报酬。在一个特定比赛(一个种类的特定比赛)中可以获得附加报酬(即,特殊物品)的次数在预定时间段内被限制为预定次数。例如,一天中在一个特定比赛中可以获得特殊物品的次数是三次。然而,应当注意,获得特殊物品的次数可以根据特定比赛(比赛类别)的类型而改变。另外,一次的特定物品的获得数是基本获得数(例如,三个)和奖励获得数(例如,一个或两个)的总和。在赢得特定比赛时,可以授予奖励获得数。在特定比赛中获得的附加报酬以与玩家ID关联的方式存储在服务器1000中。

[0129] 当在主页画面100上轻击培养游戏操作部104时,显示培养游戏画面,并且开始培养游戏。注意,玩家可以通过消耗游戏点数来玩游戏。每预定时间(例如,10分钟)按预定值(例如,+1)向玩家授予游戏点数。关于玩家可以具有的游戏点数存在上限(例如,100),并且玩家可以具有高达该上限的游戏点数。在主页画面100的上部中,提供了游戏点数指示条136以可视地指示当前拥有的游戏点数相对于上限的百分比。

[0130] 在开始培养游戏时,游戏点数减少了预定值(例如,-30)。因此,玩家在他/她不具有所需的游戏点数的情况下,不能开始培养游戏。然而,应当注意,玩家可以拥有恢复游戏

点数的物品,并且可以使用该物品来恢复游戏点数。该物品例如可以作为培养游戏或团队竞技游戏的报酬来授予,或者可以通过消耗游戏内货币来获得。以下将详细说明培养游戏。

[0131] (培养游戏)

[0132] 图4是用于例示培养游戏的一般流程的图。培养游戏大致分类为设置游戏和培养主游戏。尽管以下详细说明,但培养主游戏是将从玩家所拥有的角色中选择一个主要角色作为培养对象角色进行培养的游戏。

[0133] 另外,设置游戏允许玩家登记主要角色和卡堆(继承角色和支援卡牌),并且与培养游戏的准备阶段相对应。在下文,在设置游戏中执行的处理被称为准备阶段处理,并且在培养主游戏中执行的处理被称为培养阶段处理。这里,为了容易理解,首先将说明准备阶段处理和培养阶段处理的一般流程。

[0134] <准备阶段处理>

[0135] 在准备阶段处理中,主要设置主要角色的登记和卡堆(继承角色和支援卡牌)的登记。注意,支援卡牌用于辅助培养主要角色。各个支援卡牌始终关联有一个角色,并且与准备阶段处理中所登记的支援卡牌关联的角色辅助培养主要角色。在下文,与支援卡牌关联的角色被称为支援角色。

[0136] <主要角色的登记>

[0137] 当在主页画面100中玩家轻击培养游戏操作部104时,显示情景选择画面(图中未示出)。在本实施例中,提供了针对培养主游戏的多个情景。在针对培养主游戏的各个情景中,设置了最终目标、游戏中途的目标等,并且玩家需要一个接一个地通关所设置的目标。各个情景具有不同的目标以及要达成这些目标的不同时间段。玩家可以在情景选择画面上选择多个情景其中之一。这里,将说明选择了预定情景的情况。

[0138] 图5A是用于例示主要角色选择画面150的图。在主要角色选择画面150的中央,显示了示出玩家所拥有的角色的列表的多个角色图标151。另外,在主要角色选择画面150的上部中,显示能力参数显示部152a和适应性参数显示部152b。在主要角色选择画面150的下部中还显示标为“返回”的返回操作部153和标为“下一个”的下一个操作部154。

[0139] 在本实施例中,针对各角色设置能力参数的初始值,并且在能力参数显示部152a中用数值显示与玩家所选择的角色图标151相对应的角色的能力参数的初始值。在本实施例中,能力参数的数值越大,能力更高。

[0140] 图6A是用于例示能力参数(初始值)表的图。在本实施例中,如图6A所示,在能力参数(初始值)表中存储有针对各角色的能力参数的初始值。此外,基于能力参数(初始值)表中所存储的能力参数的初始值,在能力参数显示部152a中显示能力参数的初始值。

[0141] 在本实施例中,针对各角色设置指示各个能力的多个种类的能力参数的初始值。更具体地,能力参数包括:在能力参数显示部152a中标为“速度”的速度能力参数;在能力参数显示部152a中标为“耐力”的耐力能力参数;在能力参数显示部152a中标为“力量”的力量能力参数;在能力参数显示部152a中标为“毅力”的毅力能力参数;以及在能力参数显示部152a中标为“智力”的智力能力参数。

[0142] 注意,经由玩家的操作等使针对各角色的能力参数的初始值增加。例如,各角色具有五个状态等级,使得玩家可以通过消耗游戏内货币或预定物品来使角色的状态等级提升。随着角色的状态等级提升,角色的能力参数的初始值增加。图6A示出在角色具有预定等

级的情况下的初始值。注意,玩家可以在培养主游戏中增加能力参数的值。即,培养主游戏的目的是培养具有更大数值的能力参数的角色。

[0143] 另外,在本实施例中,针对各角色设置适应性参数(初始值)。如图5A所示,在适应性参数显示部152b中,用字母显示与玩家所选择的角色图标151相对应的角色的适应性参数的初始值。

[0144] 图6B是用于例示适应性参数(初始值)表的图。在本实施例中,如图6B所示,在适应性参数(初始值)表中存储有针对各角色的适应性参数的初始值。各个适应性参数的初始值被设置为从字母A到字母G的七个阶段其中之一。注意,适应性参数的初始值A指示最高适应性,并且适应性参数的初始值G指示最低适应性。基于适应性参数(初始值)表中所存储的适应性参数的初始值,在适应性参数显示部152b中显示适应性参数的初始值。

[0145] 在本实施例中,针对各角色设置指示各个适应性的多个种类的适应性参数的初始值。更具体地,适应性参数包括:与场地适应性(草地和泥地)相关的适应性参数;与距离适应性(短距离、英里、中距离和长距离)相关的适应性参数;以及与跑法适应性(领头、前列、居中和后追)相关的适应性参数。

[0146] 在培养游戏中,玩家可以允许主要角色参加各种比赛。此时,主要角色的适应性与比赛内容匹配得越高,比赛越有利地进展。

[0147] 可以通过消耗游戏内货币来增加针对各角色的适应性参数的初始值,这也是可接受的。另外,适应性参数的值在培养主游戏中可以改变。另外,在培养主游戏中,存在如下的一些情况:适应性参数被设置为S(其指示比A更高的适应性)。

[0148] 图5B是用于例示角色细节画面160的第一图。另外,图5C是用于例示角色细节画面160的第二图。在长按主要角色选择画面150上的角色图标151时,在显示器26上显示角色细节画面160。在角色细节画面160上,显示与在主要角色选择画面150上长按的角色图标151相对应的角色的能力的细节。

[0149] 在角色细节画面160的中央,显示技能操作部161和事件操作部162。如图5B所示,在显示角色细节画面160时,最初突出显示技能操作部161,并且显示针对角色所提供的技能。技能是当在正在执行(以下所述的)个人比赛时满足预定条件的情况下可以发动的能力。在发动技能时,比赛针对各角色有利地进展。

[0150] 图6C是用于例示技能表的图。如图6C所示,在技能表中存储有针对玩家所拥有的各个角色的技能。此外,基于技能表中所存储的技能,如图5B所示,在角色细节画面160中显示技能。注意,仅仅拥有技能不允许发动发动技能(仅在获得技能之后才可以发动技能)。在下文,准备好由角色发动的技能被称为已获得技能。

[0151] 从培养主游戏开始,针对角色设置一个已获得技能。另外,除该一个已获得技能之外,还针对角色设置多个拥有技能。拥有技能是可以在培养主游戏的开始之后通过消耗(以下所述的)技能点数来获得的技能。也就是说,拥有技能可以变为用技能点数兑换的已获得技能。

[0152] 在本实施例中,图6C所示的技能表中的用双圆形(©)指示的技能作为已获得技能显示在图5B的角色细节画面160上。另外,图6C所示的技能表中的用圆形(O)指示的技能作为拥有技能显示在图5B所示的角色细节画面160上。在本实施例中,如图5B的角色细节画面160所示,突出显示已获得技能,使得可以容易地将已获得技能与拥有技能区分开。

[0153] 尽管通过如下的示例示出图5B,但本发明不限于该示例,在该示例中,在已获得技能显示栏161a和拥有技能显示栏161b中分别显示一个已获得技能和七个拥有技能,作为针对各角色所设置的技能。例如,已获得技能的数量和拥有技能的数量可以针对各角色而不同。此外,例如,针对各角色的已获得技能或拥有技能的数量可以随着角色的等级的提升、游戏内货币或物品的消耗等而增加。

[0154] 另外,在玩家轻击角色细节画面160上的事件操作部162时,如图5C所示,切换角色细节画面160的内容以显示指示针对各角色所提供的专属事件的专属事件显示栏162a。在这种情况下,如图5C所示,突出显示事件操作部162。专属事件在培养主游戏中满足预定条件时发生,并且显示与在培养游戏中出现的角色相关的故事或者使能力参数的值改变。

[0155] 图6D是用于例示专属事件表的图。如图6D所示,在专属事件表中存储有针对玩家所拥有的各个角色的专属事件。然后,基于专属事件表中所存储的专属事件,如图5C所示,在角色细节画面160上显示专属事件。注意,专属事件可以包括使得能够拥有或获得技能的提示事件、使角色的能力参数的数值增加或减少的能力事件等。

[0156] 关于图5C所示的角色细节画面160上所显示的专属事件,可以允许所有的这些专属事件都在培养主游戏的执行期间发生,可以允许这些专属事件中的至少一些专属事件在培养主游戏的执行期间发生,或者在不满足预定条件的情况下,可以不允许这些专属事件中的任何专属事件在培养主游戏的执行期间发生。此外,例如,针对各角色所提供的专属事件的数量可以随着角色的等级的提升、游戏内货币或物品的消耗等而增加。在满足预定条件的情况下,在培养主游戏期间执行没有作为专属事件而显示的专属事件,这也是可接受的。

[0157] 另外,如图5B和图5C所示,在角色细节画面160的下部中显示标为“关闭”的关闭操作部163。在轻击角色细节画面160上的关闭操作部163时,角色细节画面160消失,并且在显示器26上显示主要角色选择画面150。

[0158] 另外,当在图5A所示的主要角色选择画面150上轻击返回操作部153时,在显示器26上显示图3A所示的主页画面100。在主要角色选择画面150上还提供了培养信息显示按钮155。在轻击培养信息显示按钮155时,显示培养信息显示画面(图中未示出)。在培养信息显示画面上,玩家可以确认与在主要角色选择画面150上选择的角色有关的信息。

[0159] 在培养信息显示画面上提供了通关目标标签。这里,培养游戏的目的是通过对从玩家所拥有的角色中作为要培养的主要角色所选择的角色进行培养,来创建更强的培养角色。尽管以下详细说明,但培养主游戏由多个回合构成,并且玩家需要在各个回合中使主要角色进行训练并参加比赛。

[0160] 此外,各个角色设置有多个通关目标。在轻击通关目标标签时,在培养信息显示画面上列出在当前选择的角色中设置的通关目标。在各个回合中,预先定义了允许主要角色参加的比赛。

[0161] 此外,在使要培养的主要角色参加比赛时,主要角色可以获得粉丝、胜利点数和特殊货币。在各个比赛中,针对各取得名次设置粉丝、胜利点数和特殊货币的基本获得数,并且取得名次越高,所获得的粉丝的数量越大,并且胜利点数和特殊货币的数值越大。比赛还设置有难度等级,并且比赛的难度等级越高,玩家在比赛中可以获得的粉丝、胜利点数和特殊货币越多。例如,一些比赛被称为高奖金比赛,具有GI、GII和GIII级别。级别按GIII、GII

和GI的顺序变得更高。比赛的级别越高,比赛的难度等级越高,并且玩家在比赛中可以获得的粉丝、胜利点数和特殊货币越多。

[0162] 这里,通过向针对各取得名次所定义的基本获得数加上奖励获得数来计算玩家通过参加比赛可以获得的粉丝数。更具体地,基于比赛结果来决定校正值,并且将基本获得数乘以校正值以计算奖励获得数。该奖励获得数和基本获得数的总和是主要角色所获得的粉丝数。在比赛结果例如指示第一名的情况下,主要角色与赢得第二名的角色之间的差越大,校正值越大。此外,在比赛结果指示第二名至第五名其中之一(其中之一的)的情况下,主要角色与赢得第一名的角色之间的差越小,校正值越大。

[0163] 另外,主要角色在比赛期间按预定概率发动技能。此时,所发动的技能的数量越大,校正值越大。因而,在各个比赛中定义用于加上粉丝数的条件,并且所获得的粉丝的数量根据除取得名次以外的各种比赛结果以及比赛的中途状态而增加。然而,应当注意,主要角色所获得的粉丝数至少是与取得名次相对应的基本获得数。

[0164] 注意,在一些比赛中,指定了一定粉丝数作为比赛参加条件。如果主要角色所获得的粉丝数少于作为比赛参加条件所指定的粉丝数,则玩家不能允许主要角色参加比赛。比赛的难度等级越高,允许主要角色参加比赛所需的粉丝数越大。

[0165] 因而,各个角色设置有多个通关目标。玩家通过达成通关目标,可以继续培养主游戏直到最后回合为止。另一方面,如果玩家未能达成通关目标,则培养主游戏在该回合结束。

[0166] 因而,在图5A所示的主要角色选择画面150上,玩家可以在确认与各个角色有关的各种信息的同时选择主要角色。此外,当在主要角色选择画面150上轻击下一个操作部154时,当前选择的角色被设置为主要角色,并且在显示器26上显示继承角色选择画面170。

[0167] <继承角色的登记>

[0168] 图7A是用于例示继承角色选择画面170的第一图。图7B是用于例示培养角色列表画面180的第一图。图7C是用于例示继承角色选择画面170的第二图。图7D是用于例示继承角色选择画面170的第三图。继承角色选择画面170是供玩家登记继承角色用的画面。

[0169] 继承角色是从其被主要角色继承能力值、技能等的角色。玩家可以从他/她自己所拥有的培养角色以及根据预定的提取条件所提取的其他玩家的代表角色(诸如以追随者为代表的好友的代表角色等)中选择两个继承角色,由此将所选择的继承角色组织并登记在卡堆中。注意,在一个培养游戏中,其他玩家的仅一个代表角色可以作为继承角色组织在卡堆中。

[0170] 在继承角色选择画面170上,提供了能力参数显示部152a、适应性参数显示部152b、第一继承角色选择区域171a和第二继承角色选择区域171b。在画面从主要角色选择画面150转变到继承角色选择画面170时,如图7A所示,第一继承角色选择区域171a和第二继承角色选择区域171b被显示为空白。

[0171] 在轻击第一继承角色选择区域171a或第二继承角色选择区域171b时,显示图7B所示的培养角色列表画面180。在培养角色列表画面180上提供了我的角色标签181a和租用标签181b。另外,在我的角色标签181a和租用标签181b的下方提供了培养角色列表显示区域。在培养角色列表显示区域中显示培养角色图标182。

[0172] 在选择我的角色标签181a的状态下,如图7B所示,显示与玩家他/她自己所拥有的

培养角色相对应的培养角色图标182。此外,尽管图中未示出,但在选择租用标签181b的状态下,显示与好友的代表角色(即,好友所培养的培养角色)相对应的培养角色图标182。

[0173] 另外,在轻击培养角色图标182时,暂时选择与培养角色图标182相对应的培养角色。如图7C所示,在轻击培养角色图标182时,还显示继承角色选择画面170。此时,例如,如果作为轻击第一继承角色选择区域171a的结果而显示培养角色列表画面180、并且在培养角色列表画面180上轻击培养角色图标182,则在第一继承角色选择区域171a中显示指示暂时选择的培养角色的图像。

[0174] 在该状态下,例如,在作为轻击第二继承角色选择区域171b的结果而显示培养角色列表画面180、并且在培养角色列表画面180上轻击培养角色图标182的情况下,如图7D所示,在第二继承角色选择区域171b中显示指示暂时选择的培养角色的图像。

[0175] 另外,与在对培养角色进行培养时使用的继承角色有关的信息以与培养角色关联的方式被存储。在第一继承角色选择区域171a中,显示与在对培养角色进行培养时使用的继承角色有关的信息。

[0176] 图8是用于例示继承谱系的图。在培养游戏中,基于继承角色所拥有的因子信息,产生了各种效用,诸如主要角色的能力参数和适应性参数的值的增加等。这里,针对一个主要角色设置两个继承角色,并且这些继承角色是之前创建的培养角色。因此,在创建了被设置为继承角色的培养角色时,该培养角色也设置有两个继承角色。

[0177] 如图8所示,假定将开始的培养主游戏中的要培养的主要角色是本代。另外,假定被设置为针对该主要角色的继承角色的两个培养角色是继承第一代。此外,在开始继承第一代的各个培养角色的培养时,将两个培养角色设置为继承角色。假定在创建继承第一代中的各个培养角色时被设置为继承角色的两个培养角色是继承第二代。

[0178] 在这种情况下,如图8所示,继承第一代和继承第二代的培养角色对本代的主要角色产生效用。如以上所述,由于针对一个主要角色设置两个继承角色(继承第一代),因此总共六个培养角色对一个主要角色产生效用。

[0179] 例如,第一继承组由继承第一代的一个培养角色、以及用作该培养角色的继承角色的继承第二代的两个培养角色构成。类似地,第二继承组由继承第一代的一个培养角色、以及用作该培养角色的继承角色的继承第二代的两个培养角色构成。

[0180] 如图7D所示,第一继承角色选择区域171a包含构成第一继承组的、与继承第一代的一个培养角色和继承第二代的两个培养角色分别相对应的图标。类似地,第二继承角色选择区域171b包含构成第二继承组的、与继承第一代的一个培养角色和继承第二代的两个培养角色分别相对应的图标。

[0181] 图9是用于例示因子信息的图。尽管以下详细说明,但在培养游戏完成时,将要培养的主要角色登记为培养角色,并且此时,因子信息以与培养角色关联的方式被存储。更具体地,在培养角色的培养完成时,通过抽选决定要由培养角色获得的因子。此外,将指示通过抽选所抽中的因子的因子信息与培养角色关联。换句话说,在培养游戏完成时,培养角色可以获得通过抽选所抽中的因子。

[0182] 然而,应当注意,培养角色所获得的因子不影响该培养角色的能力自身。例如,可以使培养角色参加诸如团队竞技游戏等的比赛游戏。此时,在该比赛中,基于参加比赛的所

有培养角色的能力参数、适应性参数、已获得技能等来执行用于决定取得名次和比赛进展的模拟(即,计算)。培养角色所拥有的因子不用于计算,并且即使培养角色具有许多因子,比赛也不会针对培养角色有利地进展。

[0183] 培养角色所拥有的因子在该培养角色被设置为继承角色的情况下仅影响要培养的主要角色。可以由培养角色获得的因子被分类为多个类型。图9示出因子类型:基础能力因子、适应性因子、比赛因子、角色因子和技能因子。针对各个因子设置多个阶段其中之一。这里,提供了三个阶段的因子等级(包括等级1、等级2和等级3)作为因子阶段。

[0184] 注意,因子等级是通过抽选决定的。此时,在决定了要由培养角色获得的因子之后,可以针对各个所获得的因子通过抽选决定因子等级。可替代地,可以针对因子和因子等级的各个组合模式来设置抽中率,使得可以基于所设置的抽中率来决定这些组合模式中的任何组合模式。在这种情况下,同时决定要获得的因子以及因子等级。

[0185] 因子等级具有等级3作为最有效等级并且具有等级1作为最不有效等级。在用于决定因子等级的抽选中,等级3被设置为具有最低抽中概率,并且等级1被设置为具有最高抽中概率。然而,应当注意,要获得的因子的抽中概率和因子等级的抽中概率可以根据培养游戏的结果而改变。在这种情况下,可以决定因子等级,使得例如,培养角色的能力参数和评价得分越高,因子等级越高。

[0186] 基础能力因子使主要角色的能力参数增加。基础能力因子具有五个因子:速度因子、耐力因子、力量因子、毅力因子和智力因子。培养角色始终获得这五个基础能力因子其中之一。五个基础能力因子与速度、耐力、力量、毅力和智力这五个能力参数相对应。在继承第一代或继承第二代的培养角色例如具有速度因子的情况下,主要角色的速度的能力参数增加。

[0187] 此时,速度能力参数的增加值根据速度因子的因子等级而不同。例如,在速度因子的因子等级是等级1的情况下,主要角色的速度能力参数增加了“7”,在速度因子的因子等级是等级2的情况下,能力参数增加了“13”,并且在速度因子的因子等级是等级3的情况下,能力参数增加了“21”。因此,在总共六个培养角色(包括继承第一代的两个培养角色和继承第二代的四个培养角色)具有等级3的速度因子的情况下,主要角色的速度能力参数增加了最大126(增加值 $21 \times$ 六个角色)。

[0188] 然而,应当注意,各个因子设置有发动定时和发动条件。因此,即使继承角色具有因子,如果在发动定时发动条件不满足,则不对主要角色产生效用。

[0189] 如以上所述,培养主游戏由多个回合构成,并且这些回合中的预定回合被设置为因子发动回合。假设培养主游戏的三个回合(例如,第1回合、第30回合和第54回合)被设置为因子发动回合。在这些因子发动回合中,决定是否发动各个因子,并且在决定发动因子时,满足针对该因子的发动条件,由此产生与该因子相对应的效用。

[0190] 注意,是否发动基础能力因子通过抽选来决定。此时,在用于决定是否发动基础能力因子的抽选中抽中的概率(即,发动基础能力因子的概率)(以下称为发动概率)在三个因子发动回合之间可能不同。这里,在第1回合中,不论因子等级如何,基础能力因子的发动概率都被设置为100%。另外,在第30回合和第54回合中,基础能力因子的发动概率根据因子等级而不同。作为示例,在第30回合和第54回合中,等级3的基础能力因子的发动概率被设置为100%,等级2的基础能力因子的发动概率被设置为90%,并且等级1的基础能力因子的

发动概率被设置为80%。

[0191] 在继承角色选择画面170上,显示能力参数在第1回合中增加的增加值。例如,在图7C中暂时选择构成第一继承组的一个继承角色。在这种情况下,显示由于暂时选择的一个继承角色而在第1回合中增加的能力参数的种类、以及该能力参数的增加值。这里,在力量能力参数的下方显示“+63”,这指示力量能力参数在第1回合中增加了63个点。另外,能力参数显示部152a示出通过加上第1回合中的增加值所产生的值。

[0192] 另外,在图7D中暂时选择构成第一继承组和第二继承组的两个继承角色。在这种情况下,显示由于暂时选择的两个继承角色而在第1回合中增加的能力参数的种类、以及这些能力参数的增加值。这里,在速度、力量和智力的能力参数的下方分别显示“+21”、“+63”和“+42”,这指示速度、力量和智力的能力参数在第1回合中分别增加了21个点、63个点和42个点。

[0193] 注意,在继承角色选择画面170上,可识别地显示由于构成第一继承组的继承角色而增加的能力参数的增加值和由于构成第二继承组的继承角色而增加的能力参数的增加值。例如,在图7D中,在力量能力参数的下方显示的“+63”指示以及在速度能力参数和智力能力参数的下方显示的“+21”和“+42”指示是通过颜色区分的。

[0194] 图9所示的适应性因子使主要角色的适应性参数增加。适应性因子具有六个因子:草地因子、泥地因子、短距离因子、英里因子、中距离因子和长距离因子。培养角色始终获得这六个适应性因子其中之一。六个适应性因子分别与草地适应性、泥地适应性、短距离适应性、英里适应性、中距离适应性和长距离适应性相对应。在继承第一代或继承第二代的培养角色包括具有例如草地因子的培养角色的情况下,主要角色的草地适应性的适应性参数增加。

[0195] 然而,应当注意,各个适应性因子也设置有发动定时和发动条件,并且决定在与针对基础能力因子的因子发动回合相同的因子发动回合中是否发动各个适应性因子。在决定发动适应性因子时,相应的适应性参数上升一个阶段。作为示例,不论因子等级如何,适应性因子的发动概率在第1回合中都被设置为100%。

[0196] 例如,假设属于第一继承组的三个培养角色的适应性因子分别是草地因子、短距离因子和英里因子,并且属于第二继承组的三个培养角色的适应性因子分别是草地因子、短距离因子和中距离因子。在这种情况下,主要角色的草地适应性和短距离适应性各自上升两个阶段,并且英里适应性和中距离适应性各自上升一个阶段。

[0197] 此外,例如,假设属于第一继承组的三个培养角色的所有适应性因子都是草地因子,并且属于第二继承组的三个培养角色的所有适应性因子都是短距离因子。在这种情况下,主要角色的草地适应性和短距离适应性各自上升三个阶段。作为又一示例,假设属于第一继承组的三个培养角色的所有适应性因子都是草地因子,并且属于第二继承组的三个培养角色的适应性因子分别是草地因子、短距离因子和英里因子。在这种情况下,主要角色的草地适应性上升四个阶段,并且短距离适应性和英里适应性各自上升一个阶段。

[0198] 然而,应当注意,在第1回合中,对适应性参数的增加值设置了限制。更具体地,在第1回合中,所有适应性参数的上限被设置为A。因此,在主要角色的草地适应性的初始值是A的情况下,即使继承角色具有草地因子,在第1回合中草地适应性也不增加。

[0199] 相比之下,在第30回合和第54回合中,基于各个适应性因子的因子等级来进行用

于决定是否发动该适应性因子的抽选。作为示例,在第30回合和第54回合中,等级3的适应性因子的发动概率被设置为5%,等级2的适应性因子的发动概率被设置为3%,并且等级1的适应性因子的发动概率被设置为1%。在第30回合或第54回合中,在通过抽选决定发动适应性因子的情况下,与适应性因子相对应的适应性参数增加。注意,在第30回合和第54回合中,各个适应性的上限从A上升到S。因此,在第30回合和第54回合中,通过发动适应性因子,各个适应性参数的值可以增加直至S。

[0200] 注意,在继承角色选择画面170的适应性参数显示部152b中显示在第1回合中已增加的适应性参数的值。

[0201] 比赛因子使主要角色的能力参数增加。针对主要角色可以参加的培养主游戏的比赛中的、具有诸如GI等的高难度等级的各个比赛(以下称为因子适用比赛)提供比赛因子。在培养游戏完成时,针对主要角色赢得第一名的各个因子适用比赛进行用于决定是否获得比赛因子的抽选。培养角色可以通过在该抽选中抽中来获得比赛因子。

[0202] 注意,针对各个比赛因子提供因子等级,并且针对已被决定获得的各个比赛因子、通过抽选来决定因子等级。这里,对可以由一个培养角色获得的比赛因子的数量不存在上限,使得一个培养角色可以获得多个比赛因子。

[0203] 各个比赛因子预先设置有在发动比赛因子时增加的能力参数及其增加值。例如,比赛因子包括用于使速度能力参数增加的比赛因子和用于使力量能力参数增加的比赛因子。此时,因子等级越高,能力参数的增加值越大。

[0204] 另外,各个比赛因子也设置有发动定时和发动条件,并且在因子发动回合中决定是否发动各个比赛因子。在决定发动比赛因子时,与比赛因子相对应的能力参数增加。注意,用于发动比赛因子的因子发动回合被限制为第30回合和第54回合。另外,因子发动回合中的比赛因子的发动概率根据因子等级而不同,并且因子等级越高,发动概率越高。

[0205] 角色因子是特定于角色的因子。例如,仅在将已被强化直至预定等级的角色作为主要角色进行培养的情况下,该角色中所设置的角色因子在培养游戏完成时始终被授予给培养角色。注意,由于针对一个角色仅设置一个角色因子,因此一个培养角色可以获得最多一个角色因子。此外,在基于未被强化到预定等级的角色来创建培养角色时,培养角色不能获得角色因子。

[0206] 另外,角色因子可以在预先设置的因子发动回合中发动,并且当在因子发动回合中进行的抽选抽中时被发动。在发动角色因子时,发生针对角色因子所设置的提示事件,从而如以上所述,允许玩家获得针对技能的提示。

[0207] 技能因子是基于培养角色所获得的已获得技能来授予的。更具体地,在培养游戏完成时,针对培养角色所获得的各个已获得技能进行用于决定是否获得技能因子的抽选。在该抽选抽中时,将技能因子授予给培养角色。简言之,培养角色可以获得与已获得技能相对应的技能因子中的一些或全部。注意,在决定要获得技能因子时,通过抽选决定该技能因子的因子等级。

[0208] 另外,技能因子可以在预先设置的因子发动回合中被发动,并且当在因子发动回合中进行的抽选抽中时被发动。此时,因子等级越高,抽中概率越高。在发动技能因子时,发生针对技能因子所设置的提示事件,从而允许玩家获得针对技能的提示。由于此,主要角色可以获得与继承角色等所获得的已获得技能类似的技能。

[0209] 因而,在培养角色所获得的已获得技能的范围内获得技能因子。因此,培养角色所获得的已获得技能的数量越大,培养角色获得技能因子的概率越高。然而,应当注意,由于通过抽选来决定是否获得技能因子,因此不论有多少已获得技能,在一些情况下也可能无法获得技能因子。

[0210] 这里,通过培养角色以与已获得技能分开的方式获得技能因子的示例说明了本实施例。然而,代替提供技能因子,可以基于用作继承角色的培养角色所拥有的已获得技能来决定主要角色可以获得的技能。

[0211] 如以上所述,主要角色的能力参数根据卡堆中所组织的继承角色而极大地改变。另外,由于不论培养角色自身的高能力如何、都通过抽选来决定是否获得因子,因此具有高能力的培养角色不一定适合作为继承角色。另一方面,即使培养角色自身不具有高能力,培养角色也可以通过获得具有高因子等级的许多因子来用作有效继承角色。因而,允许将继承角色组织在卡堆中在以下方面带来了乐趣:不仅培养强大的培养角色,而且培养作为继承角色有效的培养角色。

[0212] 此外,在本实施例中,判断主要角色、继承第一代的培养角色和继承第二代的培养角色之间的相容性。此外,在具有良好相容性的角色的组合的情况下,因子发动条件变得有利。

[0213] 图10A是用于例示相容性判断组合的图,并且图10B是用于例示相容性判断特征的图。如图10A所示,在本实施例中提供了从1号到7号的七个判断组合。第一判断组合(1号)是本代的主要角色与第一继承组中的继承第一代的培养角色的组合。第二判断组合(2号)是本代的主要角色与第二继承组中的继承第一代的培养角色的组合。

[0214] 第三判断组合(3号)是第一继承组中的继承第一代的培养角色与第二继承组中的继承第一代的培养角色的组合。第四判断组合(4号)是本代的主要角色、第一继承组中的继承第一代的培养角色、以及第一继承组中的继承第二代的培养角色中的一个培养角色(培养角色A)的组合。第五判断组合(5号)是本代的主要角色、第一继承组中的继承第一代的培养角色、以及第一继承组中的继承第二代的培养角色中的另一培养角色(培养角色B)的组合。

[0215] 第六判断组合(6号)是本代的主要角色、第二继承组中的继承第一代的培养角色、以及第二继承组中的继承第二代的培养角色中的一个培养角色(培养角色A)的组合。第七判断组合(7号)是本代的主要角色、第二继承组中的继承第一代的培养角色、以及第二继承组中的继承第二代的培养角色中的另一培养角色(培养角色B)的组合。

[0216] 关于多个判断特征中的各判断特征,针对上述判断组合中的各组合判断是否满足条件。图10B示出判断特征的示例。在本实施例中,设置游戏世界,使得可以被选择为主要角色的角色是学生,并且各角色在学校进行训练。

[0217] 此外,如图10B所示,各角色具有年级、同事和好朋友的预定义设置。判断特征例如包括与构成判断组合的两个或三个角色是否在同一年级、是否是同事、以及是否是好朋友有关的内容。判断特征还包括与构成判断组合的角色是否具有共同的擅长跑法、擅长距离适应性和擅长场地适应性有关的内容。

[0218] 此外,相容性期望值与各个判断特征关联,使得对在构成判断组合的角色之间满足的判断特征的相容性期望值进行累计。尽管这里相容性期望值根据判断特征而不同,但

相容性期望值对于所有判断特征可以是共同的。

[0219] 例如,为了判断相容性,首先判断在属于第一判断组合的角色之间(即,在本代的主要角色与第一继承组中的继承第一代的培养角色之间)是否满足各个判断特征。此时,对与所满足的判断特征关联的相容性期望值进行累计和计数。以这种方式,从第一判断组合到第七判断组合顺次地对相容性期望值进行计数,并且基于最终计算出的相容性期望值来校正因子的发动概率。也就是说,相容性期望值越大,所有因子的发动概率越高,并且相容性期望值越小,所有因子的发动概率越低。

[0220] 注意,可以通过使用所计算出的相容性期望值作为校正值来计算发动概率。另外,例如,可以针对各相容性等级设置用于校正因子的发动概率的校正值,使得相容性等级由所计算出的相容性期望值决定。

[0221] 因而,由于因子的发动概率根据主要角色和继承角色之间的相容性或者继承角色之间的相容性而不同,因此两个继承角色的组合极大地影响主要角色的培养。也就是说,角色之间的相容性在选择继承角色时可以是重要的判断考虑。

[0222] 如图7B、图7C和图7D所示,在选择继承角色的状态下,在继承角色选择画面170和培养角色列表画面180的右上部中显示指示相容性的等级的相容性标记。这里,基于当前选择的角色的相容性等级利用双圆形(◎)、圆形(O)和三角形(△)这三个相容性标记来指示。注意,如图7A所示,在没有选择继承角色的状态下,不显示相容性标记。

[0223] 另外,如图7B所示,在培养角色列表画面180上提供了显示切换按钮183。在操作显示切换按钮183时,显示显示条件设置画面(图中未示出)。在显示条件设置画面上,玩家可以进行用于对培养角色列表画面180上所显示的培养角色图标182(即,可以被选择为继承角色的培养角色)进行重新排序或提炼的设置。

[0224] 图11A是用于例示排序条件的图。图11B是用于例示提炼条件的图。玩家可以在显示条件设置画面上选择并设置图11A所示的排序条件。这里,可以选择评价得分、因子、技能数、名称、场地适应性、登记日期、跑法适应性、相容性等级、距离适应性和备忘录中的任意者并将其设置为排序条件。在设置排序条件时,显示培养角色列表画面180。此时,在培养角色列表画面180上,显示培养角色图标182的顺序根据排序条件而改变。

[0225] 在显示条件设置画面上,玩家还可以选择并设置图11B所示的提炼条件。这里,提供了基础能力因子、适应性因子和相容性等级作为提炼条件。注意,在基础能力因子或适应性因子被设置为提炼条件时,在培养角色列表画面180上仅显示具有玩家所选择的因子的培养角色。

[0226] 此时,玩家可以设置因子等级。当在因子等级设置为例如等级3的状态下对培养角色进行提炼时,在培养角色列表画面180上仅显示具有如下因子的培养角色,这些因子与玩家所选择的因子相同并且具有等级3的因子等级。注意,玩家可以通过选择是培养角色自身具有因子还是培养角色的继承角色具有因子来对培养角色进行提炼。

[0227] 此外,玩家可以按相容性等级对培养角色进行提炼。这里,玩家可以对具有由双圆形(◎)指示的相容性的培养角色、具有由圆形(O)指示的相容性的培养角色和具有由三角形(△)指示的相容性的培养角色进行提炼。以这种方式,可以利用各种条件进行排序和提炼,由此提高对玩家的便利性。

[0228] 此外,当在图7B所示的培养角色列表画面180上长按培养角色图标182时,显示同

与培养角色图标182相对应的培养角色有关的详细信息。

[0229] 图12是用于例示角色细节对话框185A的第一图。图13是用于例示角色细节对话框185A的第二图。图14是用于例示角色细节对话框185A的第三图。在角色细节对话框185A中显示与培养角色有关的详细信息。在角色细节对话框185A的上部中显示指示培养角色的能力参数的能力参数显示栏186。

[0230] 在能力参数显示栏186的左上部中,显示指示培养角色所基于的角色的图标、以及培养角色的评价得分和培养排名。此外,在能力参数显示栏186的右上部中,提供了昵称改变按钮186a和备忘录输入按钮186b。在轻击昵称改变按钮186a时,显示昵称列表画面(图中未示出)。在昵称列表画面上列出培养角色所获得的昵称。注意,在培养主游戏中提供了许多昵称,并且针对所有昵称设置了获得条件。

[0231] 在培养主游戏中,将满足培养角色的获得条件的昵称授予给培养角色。玩家可以选择培养角色所获得的昵称中的任一昵称,并且针对培养角色设置该昵称。玩家可以在昵称列表画面上改变针对培养角色所设置的昵称。在昵称改变按钮186a的左侧显示当前设置的昵称(这里是传奇)。

[0232] 注意,昵称的获得条件的示例包括:主要角色获得预定粉丝数;能力参数或适应性参数具有预定值或更大;获得预定技能;比赛中的获胜数达到预定数量;以及在特定比赛中赢得预定取得名次(例如,第一名)。

[0233] 另外,在轻击备忘录输入按钮186b时,显示字符输入画面(图中未示出)。在字符输入画面上,可以以例如平假名、片假名、数字字符、罗马字母输入多达九个字符。在字符输入画面上输入的字符被作为备忘录以与培养角色关联的方式存储。如果备忘录存储在培养角色中,则在备忘录输入按钮186b的左侧显示备忘录(这里是abcdefg)。

[0234] 注意,在培养角色列表画面180上的培养角色图标182的排序条件包括上述备忘录。因此,通过将备忘录以与培养角色关联的方式登记,玩家可以更容易地找到供作为继承角色使用的培养角色。

[0235] 另外,在能力参数显示栏186的下方显示适应性信息显示栏187。在适应性信息显示栏187中,显示与场地适应性(草地和泥地)相关的适应性参数、与距离适应性(短距离、英里、中距离和长距离)相关的适应性参数、以及与跑法适应性(领头、前列、居中和后追)相关的适应性参数。

[0236] 在适应性信息显示栏187的下方显示各种信息显示栏188。在各种信息显示栏188中提供了技能显示标签188a、继承信息显示标签188b、培养信息显示标签188c和关闭操作部188d。在轻击技能显示标签188a时,如图12所示,在各种信息显示栏188中显示培养角色的已获得技能。另外,在轻击继承信息显示标签188b时,如图13所示,显示与培养角色有关的继承信息。

[0237] 注意,各种信息显示栏188基于可以被设置为继承角色的培养角色和用于对培养角色进行培养的继承角色来示出继承信息。继承信息包括与用于对培养角色进行培养的继承角色有关的信息、培养角色所拥有的因子信息、以及继承角色所拥有的因子信息。这里,针对各个培养角色列出继承信息。

[0238] 更具体地,针对各个角色显示与培养角色关联的因子信息和与培养角色的继承角色关联的因子信息。因此,玩家可以通过在上/下方向上滚动各种信息显示栏188来确认三

个角色中的各角色所拥有的因子信息。

[0239] 在各种信息显示栏188中,基础能力因子、适应性因子和角色因子以不同的颜色显示。例如,基础能力因子以蓝色显示,适应性因子以红色显示,并且角色因子以绿色显示。注意,在各种信息显示栏188中,比赛因子和技能因子以白色显示。另外,指示因子等级的星以叠加在因子信息上的方式显示。

[0240] 此外,在轻击培养信息显示标签188c时,如图14所示,显示与培养角色有关的培养信息。注意,培养信息包括用于对培养角色进行培养的支援卡牌类型、继承第一代和继承第二代的角色、培养游戏中的各个比赛记录、以及此外评价得分。

[0241] 因而,玩家可以在角色细节对话框185A中确认与培养角色有关的各种信息。因此,玩家更容易掌握与卡堆中所组织的继承角色关联的信息,由此提高对玩家的便利性。

[0242] 注意,当在角色细节对话框185A上轻击关闭操作部188d时,关闭角色细节对话框185A,并且在显示器26上显示培养角色列表画面180。另外,如图7A、图7B、图7C和图7D所示,在继承角色选择画面170和培养角色列表画面180的右上部中提供了技能显示按钮172。在轻击技能显示按钮172时,列出由于被暂时选择为继承角色的培养角色而可以获得的技能。

[0243] 图15是用于例示技能显示对话框185B的图。在技能显示对话框185B中,显示指示与技能相对应的图标以及技能的内容的技能描述显示栏189。这些技能描述显示栏189中所列出的技能构成了在使用当前选择的培养角色作为继承角色时、主要角色可以获得的所有技能。

[0244] 即,技能显示对话框185B列出同与培养角色所拥有的角色因子或技能因子关联的技能有关的信息。如图7C所示,当在选择一个培养角色作为继承角色的状态下轻击技能显示按钮172时,在技能显示对话框185B中显示与该一个培养角色(继承角色)所拥有的角色因子和比赛因子关联的技能。

[0245] 另一方面,如图7D所示,当在选择两个培养角色作为继承角色的状态下轻击技能显示按钮172时,在技能显示对话框185B上显示与两个培养角色(继承角色)中的各培养角色所拥有的角色因子和比赛因子关联的技能。

[0246] 如以上所述,在本实施例中,角色细节对话框185A针对可以被设置为继承角色的各个培养角色列出继承信息(因子信息)。技能显示对话框185B还列出与继承信息(因子信息)关联的信息(技能)。此时,基于可以被设置为继承角色的培养角色和用于创建培养角色的继承角色来显示角色细节对话框185A和技能显示对话框185B。角色细节对话框185A和技能显示对话框185B的显示提高了对玩家的便利性。

[0247] 这里,通过如下的示例说明了本实施例:在技能显示对话框185B中显示作为发动因子的结果而可以获得的技能。然而,应当注意,可以在技能显示对话框185B中显示允许获得针对技能的提示的因子信息、而不是与技能有关的信息。在任何情况下,将继承信息(因子信息)分类为多个类型(因子类型)、并且在技能显示对话框185B中显示被分类为预定类型的继承信息(角色因子和比赛因子)或者与继承信息关联的信息(与技能有关的信息),这是个好主意。因而,可以说在技能显示对话框185B中显示继承信息的所提取部分。

[0248] 此外,在暂时选择两个培养角色时,继承角色选择画面170上所提供的下一个操作部154有效。在轻击有效的下一个操作部154时,将暂时选择的培养角色作为继承角色暂时登记在卡堆中,并且显示(以下所述的)支援卡牌组织画面190。

[0249] 注意,在继承角色选择画面170上,玩家需要选择两个培养角色作为继承角色。在没有暂时选择两个继承角色的情况下,如图7A和图7C所示,下一个操作部154灰化,从而禁止接受玩家操作。另外,在继承角色选择画面170上提供了返回操作部153,使得在轻击返回操作部153时,显示主要角色选择画面150。

[0250] <支援卡牌的登记>

[0251] 图16A是用于例示支援卡牌组织画面190的第一图。当在继承角色选择画面170上登记两个继承角色时,显示图16A所示的支援卡牌组织画面190。在支援卡牌组织画面190的中央提供支援卡牌显示区域191。支援卡牌显示区域191包括多个支援卡牌显示框192。另外,在支援卡牌组织画面190的下部中显示标为“返回”的返回操作部153和标为“开始”的开始操作部193。

[0252] 在支援卡牌显示区域191中显示多个(这里是六个)支援卡牌显示框192。显示与玩家可以设置的支援卡牌的数量相同数量的支援卡牌显示框192。注意,在支援卡牌组织画面190的初始显示中,支援卡牌显示框192被显示为空白。

[0253] 在本实施例中,玩家可以在卡堆中设置六个种类的支援卡牌。注意,可以从玩家所拥有的支援卡牌中选择玩家可以设置的六个种类的支援卡牌中的一部分种类的支援卡牌(例如,五个种类的支援卡牌)。另外,可以从诸如好友等的其他玩家设置为租用卡牌的支援卡牌中选择玩家可以设置的六个种类的支援卡牌中的另一部分种类的支援卡牌(例如,一个种类的支援卡牌)。

[0254] 图16B是用于例示支援卡牌选择画面200的图。当在图16A的支援卡牌组织画面190上轻击支援卡牌显示框192(不包括右下部所示的支援卡牌显示框192)时,在显示器26上显示图16B所示的支援卡牌选择画面200。在支援卡牌选择画面200上列出与玩家所拥有的支援卡牌相对应的卡牌图标201。玩家可以通过轻击支援卡牌选择画面200上所显示的卡牌图标201来选择支援卡牌。

[0255] 尽管图中未示出,但在轻击支援卡牌组织画面190的右下部中显示的支援卡牌显示框192时,在支援卡牌选择画面200上显示由好友或由基于诸如抽选等的预定条件所提取的玩家设置为租用卡牌的支援卡牌。此时,玩家可以通过轻击支援卡牌选择画面200上所显示的支援卡牌来选择好友的支援卡牌其中之一。因而,在培养游戏中,玩家可以使用其他玩家所拥有的支援卡牌。

[0256] 图17A是用于例示支援卡牌表的图。如图17A所示,支援卡牌表针对玩家所拥有的各个支援卡牌类型(即,支援卡牌ID)存储支援角色的种类(即,角色ID)、稀有度、等级和擅长训练。在支援角色和支援卡牌类型之间存在一对一的对应关系。也就是说,一个角色ID始终与支援卡牌ID关联。换句话说,一个支援角色始终与一个支援卡牌关联。

[0257] 在本实施例中,针对各个支援卡牌设置稀有度。存在三个阶段的稀有度:R(稀有)、SR(超稀有)和SSR(特别超稀有)。注意,设置稀有度,使得R是最低稀有度并且SSR是最高稀有度。在本实施例中,具有更高稀有度的支援卡牌倾向于具有更大的如以下所述的支援效果。另外,在本实施例中,具有更高稀有度的支援卡牌倾向于具有更大数量的以下所述的拥有技能和支援事件。

[0258] 存在从等级1到等级50的50个等级的支援卡牌。支援卡牌的等级可以由玩家提升,并且针对各个支援卡牌存储玩家所提升的等级。注意,可以通过使用游戏内货币或物品来

提升支援卡牌的等级。注意,支援卡牌的最大等级根据稀有度而受到限制。

[0259] 例如,具有稀有度R的支援卡牌的最大等级被定义为20,具有稀有度SR的支援卡牌的最大等级被定义为25,并且具有稀有度SSR的支援卡牌的最大等级被定义为30。

[0260] 注意,在满足预定条件时,支援卡牌的最大等级可以以逐级方式提升。例如,具有稀有度R的支援卡牌的最大等级可以提升到40,具有稀有度SR的支援卡牌的最大等级可以提升到45,并且具有稀有度SSR的支援卡牌的最大等级可以提升到50,这也是可接受的。

[0261] 图17B是用于例示支援效果表的图。如图17B所示,在支援效果表中存储有针对玩家所拥有的各个支援卡牌类型的支援效果。

[0262] 支援效果致力于增加培养主游戏中的各种状态。在支援卡牌中提供了多个支援效果对象。支援效果对象的示例包括体力、速度、耐力、力量、毅力、智力等。

[0263] 图17C是用于例示拥有技能表的图。在拥有技能表中,如图17C所示,针对玩家所拥有的各个支援卡牌设置拥有技能。在本实施例中,正如由玩家设置为主要角色的角色具有拥有技能那样,各个支援卡牌设置有拥有技能。当在培养主游戏期间发生提示事件时,可以由玩家所选择的主要角色获得针对各个支援卡牌所设置的拥有技能。

[0264] 图17D是用于例示支援事件表的图。如图17D所示,在支援事件表中存储有针对玩家所拥有的各个支援卡牌可以发生的支援事件。支援事件是在培养主游戏的执行期间可能发生的事件。在发生支援事件的情况下,培养主游戏中的各种状态的值可以增大或减小。

[0265] 例如,可以根据回合数来决定将发生的支援事件,或者可替代地,可以通过预定抽选来决定将发生的支援事件。另外,可以在一个回合中选择将发生的多个支援事件。在任何情况下,通过预先设置的预定决定方法来决定将发生的支援事件就足够了。

[0266] 注意,支援事件可以包括当在培养游戏中开始回合时可以发生的第一提示事件、在执行培养游戏中的(以下所述的)训练之后可以发生的第二提示事件、当在培养游戏中开始回合时可以发生的第一能力事件、在执行培养游戏中的训练之后可以发生的第二能力事件等。

[0267] 第一提示事件和第二提示事件是使得能够拥有或获得技能的事件。另外,第一能力事件和第二能力事件是使角色的能力参数的数值增加或减少的事件。在下文,第一提示事件和第一能力事件被统称为第一事件,并且第二提示事件和第二能力事件被统称为第二事件。

[0268] 图16C是用于例示支援卡牌组织画面190的第二图。在本实施例中,在选择了所有六个支援卡牌时,如图16C所示,开始操作部193变得有效。另一方面,在不是所有六个支援卡牌都被选择的情况下,如图16A所示,开始操作部193无效。

[0269] 注意,当在支援卡牌组织画面190上操作返回操作部153时,在显示器26上显示图7D所示的继承角色选择画面170。此外,如图16C所示,当在支援卡牌组织画面190上轻击开始操作部193时,暂时登记正在选择的支援卡牌,并且显示最终确认画面205(图18A)。

[0270] 图18A是用于例示最终确认画面205的图。图18B是用于例示预设选择画面205A的图。在最终确认画面205上显示玩家所选择的主要角色、构成第一继承组的培养角色、构成第二继承组的培养角色、以及支援卡牌。在最终确认画面205上还显示预设显示部205a。在预设显示部205a中指示当前选择的预设的数量。

[0271] 这里,预设是针对培养主游戏中的使主要角色参加的比赛的预约信息。玩家可以

从所有比赛中选择任何比赛并生成预设。玩家可以保存多个预设,并且可以在最终确认画面205上选择所保存的预设其中之一。更具体地,在轻击预设显示部205a时,显示图18B所示的预设选择画面205A。

[0272] 在预设选择画面205A上,显示与所保存的预设相对应的预设读取按钮206a。玩家可以通过轻击预设读取按钮206a中的任一个并且然后轻击选择操作部206c来设置预设。注意,在轻击选择操作部206c时,关闭预设选择画面205A,并且显示最终确认画面205。另外,在轻击预设选择画面205A上的取消操作部206b时,在不改变预设的情况下显示预设选择画面205A。

[0273] 注意,当在最终确认画面205上轻击取消操作部205c时,显示支援卡牌组织画面190。另一方面,在轻击开始操作部205b时,在显示器26上显示游戏画面210(图20A)。

[0274] 注意,本实施例被限制成使得在登记支援卡牌时,被设置为主要角色的角色类型和被设置为支援角色的角色类型不相同。

[0275] 如以上所述,在登记了主要角色、继承角色和支援卡牌时,准备阶段处理结束。

[0276] <培养阶段处理>

[0277] 在准备阶段处理完成之后,培养阶段处理开始。在培养阶段处理中,可以对主要角色进行培养。注意,为了容易理解,首先说明培养主游戏的基本流程。

[0278] 图19是用于例示选择项目表的图。注意,这里,针对主要角色的各类型提供选择项目表。然而,应当注意,不论主要角色的类型如何,都可以提供共同的选择项目表。如图19所示,培养游戏由第1回合至第78回合构成,并且具有根据玩家在各个回合中进行的的选择的结果来更新各种参数的游戏玩法。另外,根据选择项目表,针对各个回合预先设置可以由玩家选择的选择项目。

[0279] 图20A是用于例示游戏画面210的第一图。图20B是用于例示特殊比赛画面230的第二图。在转变到培养阶段处理时,在显示器26上显示图20A所示的游戏画面210。在游戏画面210的上部中,显示体力显示部211和身体状况显示部212。主要角色具有“体力”参数。“体力”参数主要用于计算失败率,该失败率是如以下说明的训练中的失败的概率。显示体力显示部211,使得可以相对于“体力”的上限从视觉上掌握主要角色的“体力”的当前剩余量。

[0280] 另外,主要角色还具有“身体状况”参数。显示身体状况显示部212,使得可以按多个阶段(五个阶段:极差状况、差状况、普通状况、好状况和极好状况)从视觉上掌握主要角色的当前“身体状况”。“身体状况”参数越高,比赛的进展对主要角色越有利,并且由于训练而引起的能力参数的增加值越大。

[0281] 另外,如图20A所示,在游戏画面210的中央显示主要角色的图像、状态显示部213和技能点数显示部214。在状态显示部213中,用数值和多个排名(16个排名:G⁺、F、F⁺、E、E⁺、D、D⁺、C、C⁺、B、B⁺、A、A⁺、S、SS和SS⁺)指示主要角色的当前状态。更具体地,在本实施例中显示以下能力参数的数值和排名:“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”。另外,在技能点数显示部214中用数值指示培养游戏中主要角色所拥有的技能点数的剩余量。

[0282] 此外,如图20A所示,在游戏画面210的下部中,显示标为“休息”的休息操作部215、标为“训练”的训练操作部216、标为“技能”的技能操作部217、标为“退出”的退出操作部218、标为“比赛”的个人比赛操作部219、以及标为“商店”的商店操作部220。另外,在游戏画面210的上部中还显示当前回合数。在游戏画面210的中央部中还显示物品操作部221。

[0283] 如图19所示,玩家可以在各个回合中选择包括“休息”(休息操作部215)、“训练”(训练操作部216)、“退出”(退出操作部218)、“比赛”(个人比赛操作部219)和“特殊比赛”(以下所述的特殊比赛操作部231)的选择项目中的任何选择项目。此时,如图19所示,预先设置了可以在各个回合中选择的选择项目。

[0284] 在选择了选择项目“休息”时,恢复体力,并且在选择了选择项目“离开”时,身体状况增加。另外,在选择了选择项目“训练”时,可以执行(以下所述的)训练,并且在选择了选择项目“比赛”时,可以使主要角色参加个人比赛,并且在选择了选择项目“特殊比赛”时,可以使主要角色参加(以下所述的)特殊比赛。在选择了这些选择项目“休息”、“训练”、“退出”、“比赛”和“特殊比赛”并且导出游戏结果时,当前回合结束并且转变到下一回合。

[0285] 在本实施例中,如图19的第74回合、第76回合和第78回合所示,一些回合被设置成不允许选择与休息操作部215、训练操作部216、退出操作部218和个人比赛操作部219相对应的选择项目。在这些回合中,如图20B所示,在显示器26上显示特殊比赛画面230。

[0286] 在特殊比赛画面230上显示标为“特殊比赛”的特殊比赛操作部231、技能操作部217、商店操作部220和物品操作部221,使得玩家可以选择这些操作部中的任何操作部。在选择特殊比赛操作部231时,执行特殊比赛,该特殊比赛不同于在选择个人比赛操作部219时执行的个人比赛。执行总共三个特殊比赛(在第74回合、第76回合和第78回合中的各回合中各一个),并且基于(以下所述的)胜利点数的累计总值来决定冠军。

[0287] 另一方面,技能操作部217、商店操作部220和物品操作部221在所有回合中始终有效。尽管以下详细说明,但即使通过分别操作技能操作部217、商店操作部220和物品操作部221来获得技能、使用商店并且使用物品,这些回合也不结束。

[0288] 在本实施例中,在执行个人比赛或特殊比赛时,主要角色可以根据比赛中的取得名次而获得胜利点数和特殊货币。在各个比赛中定义了针对各个取得名次的胜利点数和特殊货币的获得数。取得名次越高,要获得的胜利点数和特殊货币的数值越大。

[0289] 另外,比赛的难度等级越高,主要角色在比赛中可以获得的胜利点数和特殊货币越多。例如,在级别GI、GII和GIII中,比赛的级别越高,主要角色在比赛中可以获得的胜利点数和特殊货币越多。

[0290] 在本实施例的培养游戏中,针对各所指定的回合区段设置预先定义的目标点数。如以上所述,在本实施例中,培养游戏由第1回合到第78回合构成。这里,第1回合至第24回合被称为初期回合区段,第25回合至第48回合被称为中期回合区段,第49回合至第72回合被称为后期回合区段,并且第73回合至第78回合被称为最终回合区段。

[0291] 在初期回合区段、中期回合区段和后期回合区段中的各回合区段中设置了目标点数。在这些回合区段中设置的目标点数可以相同或不同。玩家可以通过获得胜利点数的累计总值以顺次达成各个回合区段中的目标点数,来使培养游戏进展直到最终回合区段。

[0292] 此外,基于与要培养的主要角色的场地适应性相关的适应性参数和与要培养的主要角色的距离适应性相关的适应性参数来设置目标点数。例如,草地适应性参数比泥地适应性参数高的主要角色的目标点数被设置为高于泥地适应性参数比草地适应性参数高的主要角色的目标点数。另外,可以设置根据例如短距离、英里、中距离和长距离的适应性参数中的最高适应性参数而不同的目标点数。此外,可以设置根据与场地适应性和距离适应性相关的适应性参数的组合而不同的目标点数。因此,针对各主要角色所设置的目标点数

在一些情况下可以根据与场地适应性和距离适应性相关的适应性参数而不同。注意,除主要角色的场地适应性和距离适应性之外,还可以基于与跑法适应性相关的适应性参数来设置目标点数。

[0293] 在图20A所示的游戏画面210的上部中,显示当前回合区段中的目标点数、以及指示直到达到目标点数为止需要获得的胜利点数的剩余胜利点数。作为显示目标点数和剩余胜利点数的结果,玩家可以掌握在当前回合区段中要获得的胜利点数。

[0294] 注意,玩家所获得的胜利点数在初期回合区段、中期回合区段和后期回合区段中的各回合区段中被重置。然而,应当注意,玩家所获得的胜利点数可以在不在各个回合区段中重置的情况下被顺次累计。

[0295] 当在所有的初期回合区段、中期回合区段和后期回合区段达成目标点数时,玩家可以进入最终回合区段中的培养游戏。在最终回合区段中,执行总共三个特殊比赛(第一比赛、第二比赛和第三比赛),并且基于与比赛结果相对应的胜利点数的累计总值来决定冠军。

[0296] 特殊比赛进展得越远,可以获得的胜利点数越大。更具体地,在所有三个比赛中,当在第二比赛中赢得第一名时可以获得的胜利点数的值大于当在第一比赛中赢得第一名时可以获得的胜利点数的值,并且当在第三比赛中赢得第一名时可以获得的胜利点数的值大于当在第二比赛中赢得第一名时可以获得的胜利点数的值。

[0297] 另外,参加所有三个比赛以与主要角色竞争的所谓的非玩家角色(以下称为NPC)是具有相同角色ID的NPC。然而,应当注意,特殊竞争进展得越远,NPC的参数被设置得越高。例如,通过按第一比赛、第二比赛和第三比赛的顺序增大要与NPC的能力参数相加的校正值来增加NPC的能力参数。注意,在最终回合区段中,即使特殊比赛中的名次是预定名次或更低(例如,第二名或更低),也可以在不结束培养游戏的情况下继续特殊比赛。

[0298] 图21A是用于例示训练画面240的第一图。图21B是用于例示训练画面240的第二图。在操作游戏画面210上的训练操作部216时,在显示器26上显示训练画面240。

[0299] 如图21A所示,在训练画面240的下部中显示训练课程。这里,显示标为“速度”的速度操作部241、标为“耐力”的耐力操作部242、标为“力量”的力量操作部243、标为“毅力”的毅力操作部244、以及标为“智力”的智力操作部245。

[0300] 在玩家轻击一次操作部241至245其中之一时,暂时选择与操作部241至245中的所轻击的操作部相对应的训练课程,并且突出显示操作部241至245中的与暂时选择的训练课程相对应的操作部。图21A示出暂时选择了力量操作部243。另外,图21B示出暂时选择了耐力操作部242。

[0301] 在各个操作部241至245上还显示针对训练课程的训练等级。训练等级是基于选择训练课程的次数而增加的参数,并且训练等级越高,在执行训练时能力参数的增加值越大。训练等级最初被设置为等级1并且最大增加到等级5。

[0302] 另外,在操作部241至245中的暂时选择的操作部上显示标为“失败”的失败率显示部246。失败率显示部246中用数值显示的失败率被设置成与体力显示部211中所显示的体力的剩余量成反比地增加。

[0303] 另外,状态显示部213显示在成功地执行了与操作部241至245中的暂时选择的操作部相对应的训练时能力参数的增加值。例如,在图21A所示的示例中,暂时选择了力量操

作部243,并且在状态显示部213中针对“耐力”和“力量”分别显示“+8”和“+10”。另外,在图21B所示的示例中,暂时选择了耐力操作部242,并且在状态显示部213中针对“耐力”和“毅力”分别显示“+15”和“+5”。

[0304] 另外,在成功执行了训练的情况下,在与发生预定事件的训练课程相对应的操作部241至245中的任何操作部中显示事件报告指示符247。注意,显示事件报告指示符247可以根据事件类型以不同的方式显示。

[0305] 另外,如图21B所示,在训练画面240的右上部中,针对与操作部241至245中的暂时选择的操作部相对应的训练课程,显示训练中所放置的角色的放置角色图标248。此外,在当训练成功时、与放置角色图标248上所显示的角色相对应地发生预定事件的情况下,在相应的放置角色图标248上显示事件报告指示符247。在下文,显示有事件报告指示符247的放置角色图标248被称为事件放置角色图标249。注意,在下文,放置有角色的训练被称为联合训练。

[0306] 在本实施例中,在训练中放置的角色是支援角色。在执行放置有支援角色的训练时,在一些情况下可能发生与所放置的支援角色关联的第二事件。在发生该第二事件的情况下,在放置角色图标248上显示事件报告指示符247。在放置有支援角色的训练成功时,主要角色的参数增加值与在没有放置支援角色的训练成功时相比变大。

[0307] 注意,不限于此,在训练中放置的角色可以是除与玩家在准备阶段处理中所登记的支援卡牌相对应的支援角色以外的角色。例如,在训练中放置的角色可以是游戏中实现的所有支援角色中通过抽选而随机选择的角色。在这种情况下,在训练画面240上显示指示除玩家所登记的支援角色以外的角色的角色图标248。另外,在执行显示有角色图标248的训练时,可能发生与除玩家所登记的支援角色以外的角色关联的事件。这里,发生与玩家没有登记的角色关联的事件的概率低于发生与玩家所登记的支援角色关联的事件的概率。同样在这种情况下,可以在训练画面240上所显示的角色图标248上显示事件报告指示符247。

[0308] 图21C是用于例示训练结果报告画面240a的图。在再次轻击操作部241至245中的暂时选择的操作部时,执行与所轻击的操作部241至245中其中之一相对应的训练。在执行训练时,在显示器26上显示训练结果报告画面240a以报告训练的成功或失败。这里,显示词语“成功”以向玩家通知训练的成功。

[0309] 此外,此时,基于训练的成功,更新并显示状态显示部213中的能力参数。即,更新属于主要角色并且与玩家所选择的训练课程(培养类型)相对应的能力参数(能力信息)。

[0310] 这里,加上在图21A或图21B中的状态显示部213中显示的、并且将在训练成功时向能力参数加上的能力参数的值。另外,还根据执行的训练过程更新体力显示部211中的显示。在成功执行了速度、耐力、力量或毅力训练的情况下,体力减少。另一方面,在成功执行了智力训练的情况下,体力恢复。

[0311] 另外,在训练失败的情况下,给予预定惩罚。具体的惩罚包括体力的减少、能力参数的数值的减小、身体状况的下降等。例如,在失败率高时给予的惩罚与在失败率低时给予的惩罚相比可能更不利(例如,体力的数值的减小更大、能力参数的数值的减小更大、或身体状况的阶段的下降更大)。

[0312] 惩罚的内容也可以根据训练课程来决定。例如,速度训练的失败可能导致速度能

力参数的值减小,并且力量训练的失败可能导致力量能力参数的值减小。此外,对于训练课程中的一些训练课程(例如,智力),即使训练失败,也可能不给予惩罚。

[0313] 图21D是用于例示事件画面240b的图。在训练结果报告画面240a的显示结束时,可以在显示器26上显示事件画面240b。在事件画面240b上执行各种事件。注意,在一些情况下,在一个回合中可能发生多个事件。

[0314] 例如,在发生第一提示事件或第二提示事件时,获得针对技能的提示。一旦提示了技能,玩家就可以通过消耗技能点数来获得技能。提供了多个种类的技能,并且可以针对各个技能发动预定能力。各个技能被定义有发动条件和效果,使得在满足发动条件时,发动预先定义的效果。在一些情况下,如以下所述,可以在个人比赛的执行期间发动技能。

[0315] 事件除了包括用于拥有技能的第一提示事件和第二提示事件以外,还包括:用于恢复体力的事件;用于减少体力的事件;用于增加或减少能力参数的第一能力事件和第二能力事件;用于增加身体状况的事件;用于降低身体状况的事件;等等。尽管以下详细说明,但事件包括预先定义了发生回合的事件和在预定抽选抽中时发生的事件。还存在在回合开始时发生的事件和在回合结束之前发生的事件。在已发生的所有事件完成时,显示与下一回合相关的游戏画面210。

[0316] 图22A是用于例示继承事件的第一图。图22B是用于例示继承事件的第二图。图22C是用于例示继承事件的第三图。图22D是用于例示继承事件的第四图。在上述的因子发动回合中,在回合开始时发生继承事件。注意,该继承事件是(以下所述的)情景共同事件,并且不论玩家所选择的情景如何,始终在相同回合中发生。尽管在本实施例中第1回合、第30回合和第54回合被设置为因子发动回合,但这里将说明在第30回合中发生继承事件的情况。

[0317] 在第30回合开始时,如图22A所示,首先在事件画面240b上显示主要角色和标为“触摸”的操作部。在轻击事件画面240b上所显示的操作部时,如图22B所示,显示包含主要角色和两个继承角色的动画图像。此外,在轻击操作部时,进行如下的抽选,该抽选用于决定是否发动继承第一代和继承第二代的总共六个培养角色所拥有的所有因子中的各因子。

[0318] 然后,如图22C所示,显示作为在用于决定是否发动各个因子的抽选中抽中的结果而决定为发动的因子,并且之后,如图22D所示,显示作为发动因子的结果而增加的能力参数或适应性参数的种类以及其增加值,由此更新参数。在继承事件结束时,显示图20A所示的游戏画面210,从而允许玩家选择任何选择项目。此时,在状态显示部213中加上由于继承事件而显示的能力参数和适应性参数的增加值。

[0319] 图23A是用于例示技能画面250的第一图。图23B是用于例示技能画面250的第二图。在操作游戏画面210上的技能操作部217时,在显示器26上显示图23A所示的技能画面250。

[0320] 在技能画面250上显示技能显示栏251。在技能显示栏251中显示已获得技能、在主要角色中预先设置的拥有技能、由于各种事件的发生等而拥有的拥有技能、等等。另外,在针对拥有技能发生第一提示事件或第二提示事件时,为获得该技能所消耗的技能点数被打折。这里,对于所提示的拥有技能,获得拥有技能所需的技能点数用折扣值显示。此时,在技能显示栏251中还显示指示折扣率的折扣率显示图标252。

[0321] 另外,技能画面250上所显示的技能还用各个技能发动条件和在发动技能时产生的各个效果来指示。

[0322] 另外,在技能画面250的上部中显示体力显示部211、身体状况显示部212和技能点数显示部214。在技能画面250的上部中还显示当前回合数。

[0323] 在基于玩家操作通过消耗技能点数获得了拥有技能时,如图23B所示,在已获得技能上显示“获得(GET)”以报告获得了技能,由此使得作为从技能点数显示部214中所显示的技能点数中减去所消耗的技能点数的结果而更新显示。

[0324] 图24A是用于例示个人比赛选择画面260的第一图。在操作游戏画面210上的个人比赛操作部219时,显示图24A所示的个人比赛选择画面260。个人比赛具有主要角色与NPC比赛的游戏玩法。

[0325] 在个人比赛选择画面260的上部中,显示体力显示部211和身体状况显示部212。此外,在个人比赛选择画面260的中央显示用于选择使主要角色参加的比赛类别的个人比赛选择操作部261。在个人比赛选择画面260上显示多个个人比赛选择操作部(子命令)261的情况下,在多个个人比赛选择操作部261中设置彼此不同的个人比赛。另外,在个人比赛选择画面260的下部中,显示标为“开始”的开始操作部262。注意,可以针对各个回合预先设置可以利用个人比赛选择画面250上的个人比赛选择操作部261选择的比赛。

[0326] 另外,各个比赛预先设置有比赛参加条件,使得允许玩家使主要角色仅参加满足其各个比赛参加条件的比赛。如以上所述,在一些比赛中指定了获得一定粉丝数作为比赛参加条件。如图24A所示,针对不满足指定粉丝数的比赛,在个人比赛选择操作部261中显示比赛参加条件,由此向玩家通知不能选择比赛。此外,在设置有作为通关目标的对象比赛的回合中,显示个人比赛选择画面260,使得仅可以选择对象比赛。

[0327] 图24B是用于例示个人比赛开始画面270的图。当在个人比赛选择操作部261中选择主要角色将参加的个人比赛的比赛类别的状态下、操作开始操作部262时,显示图24B所示的个人比赛开始画面270。在个人比赛开始画面270的中央显示策略显示部271。在策略显示部271中,不仅突出显示当前选择的策略(后追、居中、前列或领头),而且显示标为“改变”的改变操作部272。在操作改变操作部272时,在显示器26上显示策略改变画面(图中未示出)。玩家可以经由策略改变画面上的操作将个人比赛中的策略改变为任何策略。

[0328] 在个人比赛开始画面270的下部中还显示标为“结果”的结果操作部273和标为“比赛”的比赛操作部274。

[0329] 在操作比赛操作部274时,在显示器26上显示比赛画面(图中未示出)。在显示器26上,出现示出比赛的进展的视频(以下也称为比赛视频)。

[0330] 图24C是用于例示个人比赛结果画面280的第一图。图24D是用于例示个人比赛结果画面280的第二图。在上述比赛视频的重放完成时并且在操作结果操作部273时,在显示器26上显示个人比赛结果画面280。在个人比赛结果画面280上,如图24C所示,显示主要角色在个人比赛中的取得名次。在个人比赛结果画面280上,如图24D所示,还显示主要角色的当前类。

[0331] 在本实施例中,根据所获得的粉丝数来将主要角色归类为类。各个类设置有粉丝数的范围,并且这里,根据粉丝数来将主要角色归类为八个类其中之一。在个人比赛结果画面280上显示在该个人比赛中获得的粉丝数、胜利点数和特殊货币。另外,在个人比赛结果画面280上显示通过向以前获得的粉丝数加上新获得的粉丝数所获得的总粉丝数。此外,以可识别的方式显示与粉丝总数相对应的当前类。另外,在个人比赛结果画面280上用数值显

示通过向以前获得的胜利点数加上新获得的胜利点数而获得的胜利总点数、以及通过向以前获得的特殊货币加上新获得的特殊货币而获得的特殊货币总数。

[0332] 图25是用于例示物品兑换画面300的示例的图。例如,在轻击图20A所示的游戏画面210上的商店操作部220时,显示图25所示的物品兑换画面300。通过在物品兑换画面300上消耗玩家所获得的特殊货币,玩家可以用特殊货币兑换物品兑换画面300上所显示的预定物品。注意,在图20A所示的游戏画面210上,在商店操作部220的下部中可以叠加玩家所拥有的特殊货币的总数。

[0333] 如图25所示,在物品兑换画面300上显示物品操作部221和物品兑换列表301。在物品兑换列表301中显示至少一个物品兑换标签302。

[0334] 在物品兑换标签302中,显示玩家在兑换时可以获得的物品的名称(物品名称)、物品的效果、获得兑换物品所需的特殊货币的数量、兑换期限的指示、以及物品兑换操作部303。在各个物品兑换标签302上以例如从当前回合起直到玩家可以获得兑换物品的回合为止的剩余回合数的形式指示兑换期限。在物品兑换画面300上,按一定间隔(预定回合)更换物品。针对物品的兑换期限是在更换该物品之前剩余的回合数。此外,在物品兑换中,可以通过在培养游戏期间在各个回合中进行抽选来按一定概率举办特价销售。特价销售持续的时间段例如是从发生了特价销售的回合起直到进行物品的下次更换的回合为止。在特价销售时间段期间,获得兑换物品所需的特殊货币的数量与在特价销售时间段之外相比更小。

[0335] 玩家可以在兑换时可以获得的物品的示例包括:参数改变物品;状态授予物品;训练等级改变物品;技能提示获得物品;角色重新放置物品;训练效果改变物品;体力消耗物品;失败率改变物品;以及事件参数改变物品。

[0336] 参数改变物品是用于改变主要角色的参数的物品。例如,参数改变物品使速度、耐力、力量、毅力、智力、体力、体力上限、身体状况、技能点数和粉丝数中的主要角色的适用参数的值增加了预定值。

[0337] 状态授予物品是用于向主要角色授予状态的物品。例如,状态授予物品向主要角色授予有利状态或不利状态。有利状态的示例包括用于增加主要角色的各种参数的增加量的状态、用于减少获得技能所需的技能点数的消耗的状态等。另外,不利状态的示例包括用于引起使主要角色的各种参数减少等的事件发生的状态、用于抑制各种参数的增加的状态等。

[0338] 训练等级改变物品是用于改变各个训练课程的训练等级的物品。例如,训练等级改变物品使速度、耐力、力量、毅力和智力中的适用训练课程的训练等级增加了预定值。

[0339] 技能提示获得物品是用于允许主要角色通过使技能事件发生来拥有或获得技能的物品。例如,技能提示获得物品允许主要角色拥有或获得图6C所示的各种技能。

[0340] 如图21A和图21B所示,角色重新放置物品是用于将在预定训练中放置的角色重新放置到其他训练中的物品。以下将说明角色的重新放置。

[0341] 训练效果改变物品是用于改变在一定时间段期间从训练产生的训练效果的物品。更具体地,训练效果改变物品使在一定时间段期间从训练产生的主要角色的能力参数的(以下所述的)增加固定值增加了预定值。例如,在回合X期间,训练效果改变物品使从训练课程(速度、力量、毅力、耐力和智力)中的适用训练产生的能力参数的增加固定值增加了X%。

[0342] 体力消耗物品是用于通过增加训练中的体力的消耗来增加训练效果的物品。更具体地,体力消耗物品使从训练产生的主要角色的能力参数的(以下所述的)增加固定值增加了预定值。体力消耗物品在与训练效果改变物品组合使用时,可以增加训练增加效果。

[0343] 失败率改变物品是用于改变适用训练课程的失败率的物品。例如,失败率改变物品使训练课程(速度、力量、毅力、耐力和智力)中的适用训练的失败率下降了预定值。

[0344] 事件参数改变物品是用于改变当在比赛之后发生事件时授予的主要角色的参数改变值的物品。例如,事件参数改变项目使主要角色的速度、耐力、力量、毅力、智力、体力、体力上限、身体状况、技能点数和粉丝数中的适用参数改变值增加了预定值。

[0345] 在图25所示的物品兑换列表301中显示训练效果改变物品、事件参数改变物品和参数改变物品的示例。在轻击各个物品兑换标签302的物品兑换操作部303时,执行相减处理和授予处理,该相减处理用于从玩家所获得的特殊货币的累计总值中减去物品兑换标签302上所指示的特殊货币的所需数量,该授予处理用于向玩家授予物品兑换标签302上所指示的物品。可以在物品兑换标签302上在兑换时获得的物品中的至少一些物品是兑换次数(即,购买次数)被限制为预定次数以下的有限物品。在所授予的有限物品的数量达到上限时,即使该玩家具有特殊货币,他/她也不能在兑换时获得有限物品。

[0346] 另外,在轻击物品操作部221时,在显示器26上显示物品使用画面(图中未示出)。在物品使用画面上,列出玩家所拥有的物品。物品的列表包括在物品兑换画面300上在兑换时获得的物品。即,在物品使用画面上显示用特殊货币兑换的授予给玩家的物品。注意,在物品使用画面上可以显示在各种事件中获得的物品。玩家可以通过轻击物品使用画面上所显示的物品来使用各种物品。

[0347] 在本实施例中,通过操作物品操作部221,玩家可以在各个画面上使用用特殊货币兑换获得的各种物品(参数改变物品、状态授予物品、训练等级改变物品、技能提示获得物品、角色重新放置物品、训练效果改变物品、体力消耗物品、失败率改变物品和事件参数改变物品)。在使用各个物品时,可以在例如图21A所示的训练画面240上显示指示作为使用物品的结果而当前发挥的效果的图标。此时,在该图标的下部中可以附加地显示作为使用物品的结果而发挥效果的效果发挥回合数。注意,如图25所示,各个物品设置有可兑换时间段。玩家可以在针对各物品所设置的可兑换时间段中用特殊货币兑换各个物品。注意,各个物品不需要设置有可兑换时间段。

[0348] 图26是用于例示开始时回合处理的一般流程的图。培养阶段处理包括在培养游戏的各个回合的开始时执行的回合开始时处理。以下说明回合开始时处理的细节。这里,将替代地说明回合开始时处理的一般流程。

[0349] 在培养主游戏期间,在各个回合中执行用于决定是否使各种事件发生的处理。事件大致分类为三个类型:情景事件、针对各主要角色提供的上述专属事件、以及支援事件。注意,针对各情景预先定义了可以在培养主游戏期间发生的情景事件、专属事件和支援事件。

[0350] 情景事件是针对培养主游戏的各情景所设置的事件。在本实施例中,提供了多个情景,并且玩家可以选择情景。情景事件针对玩家所选择的各个情景而发生。换句话说,基于玩家所选择的情景来决定在培养主游戏中发生的情景事件。

[0351] 注意,情景事件可以包括情景特定事件和情景共同事件。情景特定事件是与仅一

个情景关联的事件。例如,与第一情景关联的情景特定事件将仅在选择第一情景的情况下发生,并且在选择任何其他情景的情况下将不发生。

[0352] 此外,情景共同事件是在多个情景中共同地发生的事件。因此,在选择第一情景的情况和选择第二情景的情况这两者中都发生情景共同事件。

[0353] 这里,假定提供了情景特定事件和情景共同事件作为情景事件。然而,应当注意,可以提供情景特定事件和情景共同事件中的仅一个。

[0354] 如以上所述,专属事件是针对各角色预先设置的事件。在培养主游戏中,发生由玩家在设置游戏中(即,在准备阶段处理中)登记为主要角色的角色的专属事件。

[0355] 如以上所述,支援事件是针对各支援卡牌预先设置的事件。在培养主游戏中,发生与由玩家在设置游戏中登记的支援卡牌关联的支援事件。支援事件包括可以在回合开始时发生的第一事件和可以在训练的执行之后发生的第二事件。在回合开始时,基于随机获取到的随机数和第一事件表来决定第一事件是否发生。

[0356] 在执行用于决定在训练中要放置的支援角色的处理之后,基于随机获取到的随机数和第二事件表来决定第二事件是否发生。注意,仅在训练中放置支援角色的情况下,关于所放置的支援角色,决定是否发生第二事件。

[0357] 本实施例假定从与玩家在准备阶段处理中登记在卡堆中的支援卡牌关联的支援事件中通过抽选选择了第一事件。然而,不限于此,可以选择与从在游戏中实现的所有支援卡牌中通过抽选所选择的支援卡牌关联的支援事件。在这种情况下,优选选择与登记在卡堆中的支援卡牌关联的支援事件的概率被设置得高于选择与未登记在卡堆中的支援卡牌关联的支援卡牌事件的概率。

[0358] 因而,基于情景来决定情景事件是否发生等。另外,分别基于主要角色和支援卡牌来决定专属事件和支援事件等是否发生。根据在决定事件是否发生等时参考的信息等对这些事件类型进行归类。

[0359] 相比之下,在本实施例中,根据由事件的发生产生的内容来将各事件归类为六个事件分类其中之一。这里,各事件被归类为以下的事件分类其中之一:第一提示事件、第二提示事件、第一能力事件、第二能力事件、适应性事件和故事事件。

[0360] 如以上所述,第一提示事件和第二提示事件是使得能够拥有或获得技能的事件。另外,第一能力事件和第二能力事件是增加或减少主要角色的能力参数的事件。适应性事件是增加或减少主要角色的适应性参数的事件。故事事件是显示与在培养游戏中出现的角色相关的故事的事件。除了显示故事之外,一些故事事件还改变能力参数或适应性参数。

[0361] 这里,情景事件包括第一提示事件、第二提示事件、第一能力事件、第二能力事件、适应性事件和故事事件。另外,专属事件和支援事件包括第一提示事件、第二提示事件、第一能力事件和第二能力事件。注意,专属事件可以包括故事事件。

[0362] 在本实施例中,回合开始时处理除了包括用于决定情景事件的处理和用于决定专属事件的处理之外,如图26所示,还包括“用于决定是否使第一事件发生的处理”、“用于决定是否放置支援角色的处理”、“用于决定能力参数的增加值的处理”、以及“用于决定是否使第二事件发生的处理”。这些处理按用于决定情景事件的处理、用于决定专属事件的处理、“用于决定是否使第一事件发生的处理”、“用于决定是否放置支援角色的处理”、“用于决定能力参数的增加值的处理”和“用于决定是否使第二事件发生的处理”的顺序执行。尽

管在回合开始时处理中执行各种其他处理,但这里将顺次说明图26所示的处理。

[0363] <用于决定是否使第一事件发生的处理>

[0364] 从与玩家在准备阶段处理中所登记的支援卡牌关联的支援事件(第一事件)中通过抽选选择第一事件。更具体地,在回合开始时,随机地获取随机数,并且基于所获取到的随机数以及第一事件表来决定是否使第一事件发生以及第一事件的内容。在第一事件表中设置使第一事件“发生”或“不发生”的选择比率。在本实施例中,第一事件包括四个类型的事件:事件a、事件b、事件c和事件d。例如,在第一事件表中,使各个事件(事件a至d)“发生”的概率被设置为20%,并且使第一事件“不发生”的概率被设置为20%。注意,可以针对各个支援卡牌(即,支援角色)单独设置第一事件的选择比率。

[0365] <用于决定是否放置支援角色的处理>

[0366] 图27是用于例示放置概率表的图。如图27所示,在放置概率表中设置是否在训练课程中放置支援角色(在任何训练课程中“放置”或“不放置”支援角色)的选择比率。在本实施例中,基于图27所示的放置概率表来决定是否放置与玩家在准备阶段处理中所登记的所有支援卡牌相对应的支援角色中的各支援角色。更具体地,在回合开始时,随机地获取随机数,并且基于所获取到的随机数以及放置概率表来决定是否将各个支援角色放置在训练课程中。然而,不限于此,用于决定是否将各个支援角色放置在训练课程中的处理可以应用于从与在游戏中实现的所有支援卡牌相对应的支援角色中通过抽选所选择的支援角色。

[0367] 更具体地,在本实施例中,如图27所示,在速度、耐力、力量、毅力和智力的训练课程中的任何训练课程中“放置”支援角色的概率是16%,并且在这些训练课程中的任何训练课程中“不放置”支援角色的概率是20%。注意,如图17A所示,在支援角色中设置了多个种类的擅长训练。因而,例如,在各个训练课程中放置支援角色的选择比率可以被设置成与将支援角色放置在与除其擅长训练以外的训练相对应的训练课程中的情况相比,在将支援角色放置在其擅长训练相对应的训练课程中的情况下更高。在要进行抽选时,可以预先存储定义了针对抽选的选择比率的抽选表,或者可替换地,每当进行抽选时,可以生成抽选表。

[0368] 注意,决定放置有支援角色的训练课程,被决定为放置的支援角色和所决定的训练课程可以以彼此关联的方式存储在服务器1000中。更具体地,可以在服务器1000中存储如下的关联信息,在该关联信息中,指示训练课程的类型的训练ID关联到支援角色的角色ID或与支援角色关联的支援卡牌的支援卡牌ID。

[0369] <用于决定能力参数的增加值的处理>

[0370] 图28A是用于例示训练等级表的图。如图28A所示,各个训练课程的训练等级被设置为根据选择训练课程的次数而增加。更具体地,在选择训练的次数是3次或更少的情况下,与“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”相关的训练等级中的各训练等级被设置为“等级1”,在选择训练的次数是4次至7次的情况下,这些训练等级中的各训练等级被设置为“等级2”,在选择训练的次数是8次至11次的情况下,这些训练等级中的各训练等级被设置为“等级3”,在选择训练的次数是12次至15次的情况下,这些训练等级中的各训练等级被设置为“等级4”,并且在选择的次数是16次或更多的情况下,这些训练等级中的各训练等级被设置为“等级5”。

[0371] 在本实施例中,在成功执行了玩家所选择的训练的情况下,预定能力参数的值根

据所执行的训练课程而增大。

[0372] 更具体地,在本实施例中,在成功执行了“速度”训练的情况下,“速度”和“力量”能力参数的值增大。

[0373] 另外,在成功执行了“耐力”训练的情况下,“耐力”和“毅力”能力参数的值增大。

[0374] 另外,在成功执行了“力量”训练的情况下,“耐力”和“力量”能力参数的值增大。

[0375] 另外,在成功执行了“毅力”训练的情况下,“速度”、“力量”和“毅力”能力参数的值增大。

[0376] 另外,在成功执行了“智力”训练的情况下,“速度”和“智力”能力参数的值增大。

[0377] 在本实施例中,通过向根据所执行的训练课程和训练等级所决定的增加固定值加上通过将该增加固定值乘以以下所述的奖励相加率所获得的值,来计算在训练成功时增加的能力参数的值。

[0378] 图28B是用于例示增加固定值(速度)表的图。另外,图28C是用于例示增加固定值表(力量)的图。即,图28B示出在训练课程是“速度”的情况下的增加固定值。此外,图28C示出在训练课程是“力量”的情况下的增加固定值。

[0379] 如图28B和图28C所示,在增加固定值表中存储有与所执行的训练课程和训练等级相对应地决定的增加固定值。另外,在本实施例中,如图28B和图28C所示,训练等级越高,能力参数的增加越大。

[0380] 尽管这里没有说明,但还存在在选择了“耐力”、“毅力”和“智力”作为训练课程的情况下使用的增加固定值表。

[0381] 除上述的增加固定值之外,基于所放置的支援角色来针对各个训练课程决定奖励相加率。

[0382] 图28D是用于例示奖励相加率表的图。在本实施例中,基于被决定为放置在各个训练课程中的支援角色来决定奖励相加率。

[0383] 更具体地,如图28D所示,在奖励相加率表中针对各个支援角色存储有上浮0%(无)、上浮10%和上浮20%的奖励相加率之间的选择比率。

[0384] 对于奖励相加率,以50%的概率选择“无”,以25%的概率选择“上浮10%”,并且以25%的概率选择“上浮20%”。

[0385] 此外,通过将基于增加固定值表所决定的增加固定值乘以奖励相加率来导出奖励相加值。将通过向增加固定值加上奖励相加值所获得的值决定为在成功训练的情况下的相应能力参数的值的增加量。注意,对于放置有多个支援角色的训练,将针对所放置的各个支援角色的奖励相加值与增加固定值相加。以这种方式,针对所有训练类型决定了在成功训练的情况下的主要角色的能力参数的增加量。

[0386] <用于决定是否使第二事件发生的处理>

[0387] 图29是用于例示第二时间表的图。从同与放置在各个训练课程中的支援角色相对应的支援卡牌关联的支援事件(第二事件)中通过抽选选择第二事件。更具体地,在“用于决定是否放置支援角色的处理”之后,随机地获取随机数,并且基于所获取到的随机数以及第二事件表来决定是否使第二事件发生。在第二事件表中设置是否使第二事件发生的选择比率。

[0388] 例如,如图29所示,第二事件包括四个类型的事件:事件A、事件B、事件C和事件D。

例如,在第二事件表中,使各个事件(事件A至D)“发生”的概率被设置为5%,并且使第二事件“不发生”的概率被设置为80%。注意,可以针对各个支援卡牌(即,支援角色)单独设置第二事件的选择比率。

[0389] 在本实施例中,在“用于决定是否放置支援角色的处理”之后,针对放置在各个训练课程中的所有支援角色执行用于决定是否使第二事件发生的处理。然后,基于与第二事件的发生有关的决定,在训练画面240上显示事件报告指示符247。在玩家选择放置有第二事件被决定为发生的角色的训练时,在训练的执行之后发生第二事件。例如,当在决定速度训练中所放置的支援角色的第二提示事件的发生的情况下执行速度训练时,在训练的执行之后始终发生第二提示事件。然而,在执行除速度训练以外的训练时,在训练的执行之后,该第二提示事件不发生。此时,在针对至少两个角色决定了第二事件的发生的情况下,通过抽选或者基于预先设置的支援事件的优先级等来决定使第二事件中的哪个第二事件发生。例如,以相等的概率决定使多个第二事件中的哪个第二事件发生。然而,不限于此,可以根据第二事件的类型来设置权重,使得可以根据所设置的权重来决定使多个第二事件中的哪个第二事件发生。注意,如果针对至少两个角色决定了第二事件的发生,则可以使所决定的所有第二事件都发生。

[0390] 这里,例如,在这里决定了第二事件的发生时,可以将指示是否使支援事件发生的发生信息以同与第二事件关联的支援卡牌或支援角色关联的方式存储在服务器1000中。更具体地,可以将如下的关联信息存储在服务器100中,在该关联信息中,发生信息关联到支援角色的角色ID或与支援角色关联的支援卡牌的支援卡牌ID。

[0391] 在执行上述的“用于决定是否使第一事件发生的处理”、“用于决定是否放置支援角色的处理”、“用于决定能力参数的增加值的处理”和“用于决定是否使第二事件发生的处理”、并且然后操作训练操作部216时,在显示器26上显示例如如图21B所示的训练画面240。

[0392] 如以上所述,在图21B所示的训练画面240上显示通过“用于决定是否放置支援角色的处理”在耐力训练课程中已放置的两个种类的放置角色图标248。

[0393] 另外,在训练画面240上,在状态显示部213中显示通过“用于决定能力参数的增加值的处理”所决定的能力参数的增加值。此外,在训练画面240上还显示用于报告通过“用于决定是否使第二事件发生的处理”所决定的第二事件的事件报告指示符247。

[0394] 此时,在轻击物品操作部221并且使用角色重新放置物品时,执行“用于决定重新放置有支援角色的训练课程的处理”。

[0395] <用于决定重新放置有支援角色的训练课程的处理>

[0396] 在“用于决定重新放置有支援角色的训练课程的处理”中,通过抽选来决定将通过“用于决定是否放置支援角色的处理”已决定为放置在训练中的支援角色放置在“速度”、“耐力”、“力量”、“毅力”和“智力”的训练课程中的哪个训练课程中。

[0397] 这里,在使用角色重新放置物品时,重新进行用于选择一个随机数的抽选,并且基于重新抽取的随机数和图27所示的放置概率表再次决定各个支援角色在训练课程中的放置。也就是说,重新进行用于将各个支援角色放置在训练课程中的抽选。此时,在重新进行抽选之后的训练课程中的支援角色的放置位置与在重新进行抽选之前的训练课程中的支援角色的放置位置(即,通过“用于决定是否放置支援角色的处理”所决定的放置位置)相同的情况下,再次重新进行用于选择随机数的抽选。然后,基于再次重新抽取的随机数和图27

所示的放置表,再次决定支援角色在训练课程中的放置。重复该处理,直到在重新进行抽选之后的训练课程中的支援角色的放置位置不同于在重新进行抽选之前的训练课程中的支援角色的放置位置(即,通过“用于决定是否放置支援角色的处理”所决定的放置位置)为止。可替代地,可以使用专用的重新放置表,使得重新放置有支援角色的训练课程导致不同的训练课程,由此确保了支援角色未被重新放置在相同的训练课程中。通过这样做,在“用于决定重新放置有支援角色的训练课程的处理”之后的训练课程中的各个支援角色的放置将不同于“通过用于决定是否放置支援角色的处理”所决定的训练课程中的支援角色的放置。

[0398] 另外,在使用角色重新放置物品时,基于通过“用于决定是否使第二事件发生的处理”通过抽选所选择的随机数以及第二事件表来重新进行用于选择是否使第二事件发生的抽选。这里,由于基于与在“用于决定是否使第二事件发生的处理”中使用的随机数相同的随机数以及相同的第二事件表来重新进行抽选,因此在使用角色重新放置物品之后重新进行抽选所针对的第二事件具有与通过“用于决定是否使第二事件发生的处理”决定为发生的第二事件相同的结果。

[0399] 也就是说,即使训练课程中的各个支援角色的放置改变,是否发生第二事件以及被决定为发生的第二事件的类型也维持不变。尽管在本实施例中使用相同的随机数重新进行针对第二事件的抽选,但可以在不重新进行抽选的情况下原样使用通过“用于决定是否使第二事件发生的处理”所决定的第二事件。注意,每当使用角色重新放置物品时,重新进行用于将各个支援角色放置在训练课程中的抽选和用于选择是否使第二事件发生的抽选。

[0400] 注意,在使用角色重新放置物品时执行的重新抽选处理中,可以重新进行如下的抽选,该抽选用于在支援角色的角色ID或与支援角色关联的支援卡牌的支援卡牌ID、以及指示训练课程的类型的训练ID之间进行关联。此时,可以维持如下的关联信息,在该关联信息中,支援角色的角色ID或与支援角色关联的支援卡牌的支援卡牌ID关联到指示支援事件是否发生的发生信息。

[0401] 可以重新进行抽选,使得训练课程例如具有相等的抽中概率。可替代地,可以重新进行抽选,使得训练课程具有不同的抽中概率,其中这些训练课程设置有各自的概率。另外,可以重新进行抽选,使得例如支援角色更容易被放置在其擅长训练(参见图17A)中。在要进行抽选时,可以预先存储定义了针对抽选的选择比率的抽选表,或者可替换地,每当进行抽选时,可以生成抽选表。

[0402] 在执行“用于决定重新放置有支援角色的训练课程的处理”之后,在显示器26上显示重新放置后训练画面310。

[0403] 图30是用于例示重新放置后训练画面310的图。如图30所示,在重新放置后训练画面310上显示有通过“用于决定重新放置有支援角色的训练课程的处理”已放置在毅力训练课程中的两个种类的放置角色图标248。

[0404] 两个种类的放置角色图标248其中之一是利用事件报告指示符247指示的事件放置角色图标249。图30所示的事件放置角色图标249与图21B所示的事件放置角色图标249相同。

[0405] 也就是说,图21B所示的事件放置角色图标249已通过“用于决定重新放置有支援角色的训练课程的处理”从耐力训练课程重新放置到如图30所示的毅力训练课程。

[0406] 这里,如以上所述,在使用角色重新放置物品之后重新进行抽选所针对的第二事件具有与通过“用于决定是否使第二事件发生的处理”决定为发生的第二事件相同的结果。结果,如图30所示,重新放置后训练画面310显示包括事件报告指示符247的事件放置角色图标249,事件报告指示符247用于报告在执行“用于决定重新放置有支援角色的训练课程的处理”之前通过“用于决定是否使第二事件发生的处理”已决定的第二事件。

[0407] 这使得在维持支援卡牌的第二事件的发生的同时,由于仅改变放置有支援卡牌的训练课程,因此使得更容易使第二事件在玩家所期望的训练课程中发生,由此可以提高培养游戏的便利性。

[0408] 另外,本实施例中的回合开始时处理包括图31所示的“用于决定是否放置对手角色的处理”和“用于报告对手角色的放置的处理”。图31是用于例示开始时回合处理的一般流程的图。对手角色是在个人比赛中出现并且与主要角色竞争个人比赛中的胜利的NPC。

[0409] 对手角色由具有与在没有对手角色出现的普通个人比赛中出现的普通的NPC(以下称为普通NPC)相同的角色ID的角色构成。然而,应当注意,对手角色是与普通NPC相比具有更高参数的角色。例如,对手角色具有相当于具有相同角色ID的普通NPC的能力参数的值的预定倍数(例如,1.1倍)的能力参数。由于该原因,对手角色出现的个人比赛具有对手角色和主要角色竞争名次(第一名)的基本游戏玩法。

[0410] <用于决定是否放置对手角色的处理>

[0411] 图32是用于例示放置概率表的图。如图32所示,在放置概率表中设置了是否放置(“放置”或“不放置”)对手角色的选择比率。在本实施例中,基于图32所示的放置概率表来决定是否放置对手角色。

[0412] 在本实施例中,在当前回合中出现的个人比赛包括与主要角色的场地适应性和距离适应性有关的当前适应性参数等于或高于预定值(例如,C或更高)的比赛的情况下,进行对手角色的放置。因此,在“用于决定是否放置对手角色的处理”中,首先判断在当前回合中出现的个人比赛(比赛类别)是否包括与主要角色的场地适应性和距离适应性有关的当前适应性参数等于或高于预定值的比赛(以下称为“合适比赛”)。

[0413] 如图32所示,在本实施例中,对手角色的选择比率根据合适比赛的难度等级而不同。更具体地,如图32所示,在合适比赛的难度等级(级别)是GI时,按60%的概率选择“放置”对手角色,并且按40%的概率选择“不放置”对手角色。

[0414] 另外,在合适比赛的难度等级(级别)是GII时,按50%的概率选择“放置”对手角色,并且按50%的概率选择“不放置”对手角色。此外,在合适比赛的难度等级(级别)是GIII时,按40%的概率选择“放置”对手角色,并且按60%的概率选择“不放置”对手角色。然而,应当注意,对手角色的选择比率不需要根据合适比赛的难度等级而不同。例如,不论合适比赛的难度等级如何,对手角色的选择比率都可以是统一的。

[0415] 在决定对手角色的放置时,通过抽选来随机地选择要放置的对手角色的类型(角色ID)。此时,针对在合适比赛中所设置的诸如草地和泥地等的场地以及诸如短距离、英里、中距离和长距离等的距离,从与场地适应性和距离适应性相关的适应性参数等于或大于预定值(例如,C或更高)的角色中通过抽选来随机地选择一个角色作为对手角色。然而,应当注意,如果在回合中存在多个合适比赛,则通过抽选随机地选择对手角色,使得在多个合适比赛中不重复地选择同一对手角色(角色ID)。另外,在排除要培养的主要角色的情况下进

行通过抽选的对手角色的随机选择。

[0416] 这里,对手角色的参数可以根据合适比赛的难度等级而改变。例如,随着合适比赛的难度等级增加,对手角色可以具有更高的参数。可替代地,不论合适比赛的难度等级如何,对手角色的参数都可以是恒定值。

[0417] 随着培养游戏中的回合进展,对手角色的参数被设置得更高。更具体地,对手角色的参数可以按初期回合区段、中期回合区段和后期回合区段的顺序被设置得更高。更具体地,在初期回合区段中对手角色的能力参数是具有相同角色ID的普通NPC的能力参数的1.1倍,在中期回合区段中对手角色的能力参数是具有相同角色ID的普通NPC的能力参数的1.3倍,并且在后期回合区段中对手角色的能力参数是具有相同角色ID的普通NPC的能力参数的1.5倍。

[0418] 当主要角色参加合适比赛时,向玩家授予基础报酬。除基础报酬之外,当在合适比赛中主要角色战胜对手角色时,还向玩家授予附加报酬。然而,当主要角色参加合适比赛时,不论他/她是战胜对手角色还是输给对手角色,都可以被授予附加报酬。基础报酬是不论主要角色是战胜对手角色还是输给对手角色、玩家都可以获得的报酬。附加报酬是与基础报酬分开地授予给要培养的主要角色的,并且例如是与合适比赛的场地相关的技能提示、与合适比赛的距离相关的技能提示、以及与主要角色的跑法相关的技能提示。附加报酬也可以是在显示器26上显示预定事件的报酬。在预定事件中,例如,显示对手角色。附加报酬还包括与要培养的主要角色关联的技能提示和参数。该技能提示可以基于要培养的主要角色的参数(诸如场地适应性、距离适应性、跑法适应性等等)来决定。

[0419] 注意,通过显示事件并且授予技能提示或参数作为附加报酬的示例说明了本实施例。然而,不限于此,附加报酬可以包括可以增加特定角色的能力参数的初始值或强化提供给特定角色的独特技能的特殊物品。这里,特定角色例如是具有与对手角色相同的角色ID的角色。注意,特定角色可以是主要角色或参加适当比赛的任何角色。然而,不限于此,特定角色可以是玩家可以获得的任何角色,并且也可以是不参加合适比赛的角色。另外,针对一个合适比赛,将一个种类的特殊物品作为附加报酬授予给玩家。

[0420] 在本实施例中,对可以在合适比赛中获得的附加报酬的授予次数没有限制,但例如,在预定时间段中在一个合适比赛中可以获得特殊物品的次数可以被限制为预定次数。例如,一天中在一个合适比赛中可以获得特殊物品的次数可以被限制为三次。然而,应当注意,可以获得特殊物品的次数可以根据合适比赛的类型(比赛类别)而改变。在这种情况下,经由合适比赛所获得的附加报酬以与玩家ID关联的方式存储在服务器1000中。

[0421] 另外,一次获得的特殊物品的数量是基本获得数(例如,三个)加上奖励获得数。在主要角色战胜对手角色时,可以授予奖励获得数。

[0422] 图33是用于例示奖励获得数表的图。在本实施例中,基于奖励获得数表来决定奖励获得数。更具体地,如图33所示,在奖励获得数表中设置了针对特殊物品的、是否获得奖励以及奖励获得数的选择比率。

[0423] 如图33所示,设置特殊物品,使得奖励获得数基于合适比赛处的胜负(即,战胜对手角色或输给对手角色)而改变。更具体地,在主要角色输给对手角色时,奖励获得数是0。另一方面,在主要角色战胜对手角色的情况下,作为奖励获得数,按50%的概率选择“1”,并且按50%的概率选择“2”。

[0424] <用于报告对手角色的放置的处理>

[0425] 图34A是用于例示游戏画面320上的对手角色的放置的报告图。图34B是用于例示个人比赛选择画面330上的对手角色的放置的报告图。

[0426] 在通过“用于决定是否放置对手角色的处理”决定了对手角色的放置时,如图34A所示,在游戏画面320的个人比赛操作部219中叠加有对手角色报告指示符321。

[0427] 在轻击用对手角色报告指示符321指示的个人比赛操作部219时,在显示器26上显示图34B所示的个人比赛选择画面330。在个人比赛选择画面330上所显示的个人比赛选择操作部261中的比赛类别中,在决定了放置对手角色的比赛类别(合适比赛)上叠加有标为“对手角色参加”的对手角色报告指示符321。

[0428] 通过确认对手角色报告指示符321,玩家可以选择是玩用于对要培养的主要角色进行培养的游戏还是通过与对手角色竞争来获得附加报酬,由此提高培养游戏的乐趣。尽管通过在决定了对手角色的放置时在显示器26上显示图34A和图34B所示的对手角色报告指示符321的示例说明了本实施例,但本发明不限于本实施例。对手角色报告指示符321例如可以包括允许识别对手角色的种类的文本或图像。

[0429] 在本实施例中,在初期回合区段、中期回合区段和后期回合区段中的各回合区段的最后回合结束时主要角色达成预定条件的情况下,发生奖励事件。预定条件例如包括:胜利点数超过目标点数一定量;赢得预定难度等级(例如,GI)的比赛中的第一名预定次数或更多;主要角色战胜对手角色预定次数或更多;等等。

[0430] 奖励事件包括低奖励事件和高奖励事件,并且发生的奖励事件的类型根据预定条件的达成而改变。低奖励事件例如是使针对主要角色所设置的独特技能提升的事件。高奖励事件例如是除了使针对主要角色所设置的独特技能提升的事件之外、还使主要角色的参数增加预定值并且使技能点数增加预定值的事件。

[0431] 在本实施例中,在仅达成预定条件中的基本条件的前提下发生低奖励事件,并且在除基本条件之外、还达成预定条件中的特定条件的情况下发生高奖励事件。高奖励事件的内容基于回合区段的类型而改变。

[0432] 例如,在回合区段的类型是初期回合区段的情况下,将发生的高奖励事件使针对主要角色所设置的独特技能提升,使从主要角色的参数中随机地选择的一个种类的参数增加预定值(例如,+10),并且使技能点数增加预定值(例如,+20)。

[0433] 此外,在回合区段的类型是中期回合区段的情况下,将发生的高奖励事件使针对主要角色所设置的独特技能提升,使主要角色的所有参数增加预定值(例如,+5),并且使技能点数增加预定值(例如,+30)。

[0434] 此外,在回合区段的类型是后期回合区段的情况下,将发生的高奖励事件使针对主要角色所设置的独特技能提升,使主要角色的所有参数增加预定值(例如,+10),并且使技能点数增加预定值(例如,+30)。

[0435] 在本实施例中,除了在上述的回合区段的结束时发生的奖励事件以外,在主要角色达成特殊条件时还发生奖励事件。特殊条件例如是在个人比赛中的特定比赛中主要角色赢得第一名。更具体地,特殊条件包括:在设置了特定场地和特定距离的个人比赛中赢得第一名预定次数;在特定区域中的个人比赛中赢得第一名预定次数;在具有高难度等级的GI比赛中的特定比赛中赢得第一名;等等。奖励事件例如是使主要角色的参数增加预定值的

事件。

[0436] 在上述的培养主游戏中,在所有回合完成时,培养游戏结束。在培养主游戏的中途、玩家未能达成针对各角色所设置的目标或针对所指定的各个回合区段所设置的目标点数数的情况下,培养游戏在此时结束。

[0437] 这里,在培养游戏结束时,将在培养游戏中所培养的主要角色存储为培养角色。更确切地说,将与在培养游戏中所培养的培养角色有关的信息(以下称为“培养角色信息”)以与玩家ID关联的方式存储。注意,培养角色信息存储在玩家终端1和服务器1000两者中。以与玩家ID关联的方式存储的培养角色信息包括能力参数、适应性参数、已获得技能、继承信息等。

[0438] 另外,在培养游戏结束时,计算所培养的培养角色的评价得分。这里,基于在培养游戏结束时的能力参数、适应性参数、已获得技能、个人比赛记录等来计算评价得分。注意,预先准备计算评价得分的方法(换句话说,用于获得评价得分的计算式),并且基于预定的计算式来计算评价得分。没有特别限制用于计算评价得分的方法和计算式。例如,可以仅基于培养角色参加团队竞技游戏或其他比赛游戏中的比赛时影响该比赛的结果的参数(诸如在培养游戏结束时的能力参数、适应性参数和已获得技能等),来计算评价得分。

[0439] 另外,基于评价得分来针对培养角色设置培养排名。培养排名是培养角色的强度的指标,并且各培养排名与评价得分的范围关联。例如,评价得分在13000和14499之间的培养角色被指派了“A+”培养排名,并且评价得分在14500和15499之间的培养角色被指派了“S”培养排名。这样,作为基于评价得分来指派培养排名的结果,更容易理解培养角色的大体强度。注意,评价得分和培养排名也包括在培养角色信息中。

[0440] 图35A是用于例示培养完成画面340的第一图。图35B是用于例示培养完成画面340的第二图。图35C是用于例示培养完成画面340的第三图。在培养游戏完成时,如图35A所示,在显示器26上显示培养完成画面340。在培养完成画面340上,首先显示已培养的培养角色的培养排名,之后如图35B所示,显示评价得分。

[0441] 另外,在显示评价得分起的预定时间量之后,如图35C所示,在培养完成画面340上显示培养角色的能力参数、适应性参数和已获得技能。此时,在培养完成画面340上提供关闭操作部331。在轻击关闭操作部331时,培养完成画面340被隐藏,并且在显示器26上显示主页画面100。

[0442] 在培养游戏完成时,针对要由主要角色获得的因子进行抽选,并且因子信息以与培养角色关联的方式被存储。尽管图中未示出,但玩家可以将培养角色所获得的因子信息显示在培养完成画面340上。

[0443] 如以上所述,在培养游戏中,创建了具有能力参数、适应性参数、已获得技能等的培养角色。在培养游戏中,通过抽选来决定支援角色的放置、各种事件的发生等,使得即使相同角色用作主要角色,也创建具有不同参数的培养角色。特别地,在本实施例中,可以通过在培养游戏中使用不同的支援卡牌来从相同的主要角色创建具有各种能力的培养角色。

[0444] 然而,由于针对各角色设置了诸如距离适应性等的角色性质,因此用于对角色进行培养的最佳支援卡牌通常是固定的。也就是说,难以显著改变用于将各角色作为主要角色进行培养的支援卡牌。结果,存在使玩家对重复地培养同一角色失去信心的风险。

[0445] 考虑到该情形,在本实施例中,通过使得可以在培养游戏之外强化角色来提高玩

家的玩游戏的动力。以下将说明角色强化功能。

[0446] 图36A是用于例示强化主题选择画面400的图。图36B是用于例示角色等级强化画面410的图。图36C是用于例示状态等级强化画面420的图。图36D是用于例示提示等级强化画面430的图。当在培养游戏之外轻击菜单栏102中的强化画面选择操作部102b时,在显示器26上显示图36A所示的强化主题选择画面400。

[0447] 在强化主题选择画面400上提供了角色等级选择标签401、状态等级选择标签402和提示等级选择标签403。在轻击角色等级选择标签401时,显示角色等级强化画面410。另外,在轻击状态等级选择标签402时,显示状态等级强化画面420。另外,在轻击提示等级选择标签403时,显示提示等级强化画面430。

[0448] 图36B所示的角色等级强化画面410是用于强化玩家所拥有的角色的角色等级的画面。在角色等级强化画面410上,列出与玩家所拥有的角色相对应的角色图标411。在轻击角色图标411中的任何一个时,暂时选择与所轻击的角色图标411相对应的角色。

[0449] 在角色等级强化画面410上提供了拥有技能显示栏412。在拥有技能显示栏412中显示暂时选择的角色的拥有技能。这里,在本实施例中,提供了角色等级作为可以是主要角色的角色的参数。提供了等级1至5的五个等级作为角色等级,使得玩家可以通过使用角色等级强化物品来将角色等级强化(增加)到最大等级5。

[0450] 另外,在各个角色中提供了与角色等级相对应的拥有技能。如以上所述,通过在培养游戏期间消耗技能点数,拥有技能可以是已获得技能。在各个角色中提供了与角色等级相对应的四个拥有技能,并且针对这四个拥有技能中的各拥有技能设置了解放等级。更具体地,在四个拥有技能中的各拥有技能中,设置了角色等级2至5中的任何一个作为解放等级。

[0451] 在各个角色中提供不论角色等级如何都从一开始就解放的多个拥有技能、以及根据角色等级所解放的拥有技能。玩家可以通过强化角色等级来解放与角色等级关联的拥有技能。

[0452] 例如,在角色等级被强化到等级2时,该角色的拥有技能中的解放等级被设置为等级2的拥有技能被解放。类似地,在角色等级被强化到等级3时,解放等级被设置为等级3的拥有技能被解放。以这种方式,在角色等级被强化到等级5时,角色的所有四个拥有技能都被解放。因而,通过强化角色等级来增加角色的拥有技能。因此,如果玩家通过将具有强化的角色等级的角色设置为主要角色来玩培养游戏,则可以获得的技能增加。

[0453] 注意,在培养游戏中,仅针对与角色关联的拥有技能中的解放的拥有技能而发生事件。作为事件发生的结果,玩家可以将解放的拥有技能改变为已获得技能。由于针对与角色关联的拥有技能中的未解放的拥有技能没有发生事件,因此玩家原则上不能获得未解放的拥有技能。

[0454] 然而,应当注意,如以上所述,拥有技能还与支援卡牌关联。与角色关联并且根据角色等级而解放的拥有技能中的一些拥有技能还与支援卡牌关联。因而,在与角色和支援卡牌这两者关联的拥有技能的情况下,即使角色等级没有达到拥有技能的解放等级,在支援卡牌事件发生时,玩家也可以获得拥有技能。

[0455] 图36B示出具有等级4的角色等级的暂时选择的角色。在角色等级是等级4的情况下,如图36B所示,三个拥有技能被解放,并且解放等级被设置为等级5的拥有技能未被解

放。在拥有技能显示栏412中,用勾选标记勾选所解放的拥有技能,并且未解放的拥有技能灰化。

[0456] 在角色等级强化画面410的下部中提供了返回操作部413和决定操作部414。当在角色等级强化画面410上轻击返回操作部413时,显示强化主题选择画面400。当在角色等级强化画面410上轻击决定操作部414时,显示角色等级强化确认画面(图中未示出)。

[0457] 尽管将省略详细说明,但在角色等级强化确认画面上显示对暂时选择的角色的角色等级进行强化所需的角色等级强化物品的种类和数量、以及角色等级强化物品的当前拥有数量。在玩家拥有所需的角色等级强化物品的情况下,接受玩家所进行的强化操作,并且角色等级被强化。

[0458] 图36C所示的状态等级强化画面420是用于强化玩家所拥有的角色的状态等级的画面。与角色等级强化画面410类似,在状态等级强化画面420上列出与玩家所拥有的角色相对应的角色图标411。在状态等级强化画面420上提供了能力参数显示栏422。在能力参数显示栏422中显示暂时选择的角色的能力参数的初始值。

[0459] 这里,在本实施例中,提供了状态等级作为可以是主要角色的角色的参数。提供了等级1至5的这五个等级作为状态等级,使得玩家可以通过使用状态等级强化物品将状态等级强化到最大等级5。

[0460] 如以上所述,在各个角色中提供了一个已获得技能。针对角色所拥有的一个已获得技能提供了三个技能等级,并且随着状态等级提升,已获得技能的技能等级提升。例如,在状态等级是1至3的情况下,已获得技能的技能等级是1,在状态等级是4的情况下,已获得技能的技能等级是2,并且在状态等级是5的情况下,已获得技能的技能等级是3。技能等级越高,在发动已获得技能时的效果越大。

[0461] 另外,角色的状态等级越高,能力参数的初始值越大。因此,状态等级被强化得越多,创建具有更高能力的培养角色越容易。在能力参数显示栏422中显示与当前状态等级相对应的能力参数的初始值。

[0462] 注意,在状态等级强化画面420的下部中提供了返回操作部413和决定操作部414。当在状态等级强化画面420上轻击返回操作部413时,显示强化主题选择画面400。当在状态等级强化画面420上轻击决定操作部414时,显示状态等级强化确认画面(图中未示出)。

[0463] 尽管将省略详细说明,但在状态等级强化确认画面上显示对暂时选择的角色的状态等级进行强化所需的角色等级强化物品的种类和数量、以及状态等级强化物品的当前拥有数量。在玩家拥有所需的角色等级强化物品的情况下,接受玩家所进行的强化操作,并且角色的状态等级被强化。

[0464] 图36D所示的提示等级强化画面430是用于强化角色的拥有技能的提示等级的画面。在提示等级强化画面430上,列出与玩家所拥有的角色相对应的角色图标411。在轻击角色图标411中的任一个时,暂时选择与所轻击的角色图标411相对应的角色。

[0465] 在提示等级强化画面430上提供了技能提示等级显示栏432。在技能提示等级显示栏432中显示暂时选择的角色的拥有技能。这里,在本实施例中,提示等级与作为参数的角色所拥有的技能关联。提供等级0至3的四个等级作为提示等级,使得玩家可以通过使用提示等级强化物品将各个拥有技能的提示等级强化到最大等级3。

[0466] 然而,应当注意,提示等级可以被强化的拥有技能被局限于解放的拥有技能。在技

能提示等级显示栏432中显示从一开始就解放的拥有技能、以及通过对角色等级进行强化所解放的拥有技能。注意,在技能提示等级显示栏432中可以显示未解放的拥有技能。在这种情况下,优选应当可识别地显示解放的拥有技能和未解放的拥有技能。

[0467] 另外,尽管这里可以针对所有解放的拥有技能来对提示等级进行强化,但也可以仅针对根据角色等级所解放的拥有技能来对提示等级进行强化。可替代地,可以仅针对角色的拥有技能中的一些拥有技能来对提示等级进行强化。

[0468] 针对拥有技能设置了在培养游戏期间获得各个拥有技能所需的技能点数。在提示等级中设置了获得拥有技能所需的技能点数的折扣率,并且提示等级越高,折扣率越高。也就是说,拥有技能的提示等级越高,获得拥有技能所需的技能点数越小。

[0469] 注意,提示等级的初始值是等级0。在技能提示等级显示栏432中,针对提示等级是等级1或更高的拥有技能显示允许识别提示等级的图标。

[0470] 在提示等级强化画面430的下部中提供了返回操作部413和决定操作部414。当在提示等级强化画面430上轻击返回操作部413时,显示强化主题选择画面400。当在提示等级强化画面430上轻击决定操作部414时,显示提示等级强化确认画面430A。

[0471] 图37是用于例示提示等级强化确认画面430A的图。在提示等级强化确认画面430A上,代替提示等级强化画面430上所显示的角色图标411,显示拥有技能图标434。针对暂时选择的角色的各个解放的拥有技能,提供拥有技能图标434。通过在显示有拥有技能图标434的区域中在上/下方向上进行滑动操作,玩家可以确认与所有解放的拥有技能相对应的拥有技能图标434。

[0472] 在各个拥有技能图标434中,显示拥有技能的名称以及在培养游戏中获得拥有技能所需的技能点数。另外,在当前阶段,将当前的提示等级和折扣率一起显示在与提示等级是等级1以上的拥有技能相对应的拥有技能图标434上。

[0473] 通过轻击拥有技能图标434,玩家可以选择技能提示将被强化的拥有技能。当在轻击了拥有技能图标434中的任何一个之后、轻击提示等级强化确认画面430A的下部中所提供的决定操作部436时,显示最终确认画面(图中未示出)。尽管将省略详细说明,但在最终确认画面上显示对所选择的拥有技能的提示等级进行强化所需的提示等级强化物品的种类和数量、以及提示等级强化物品的当前拥有数量。在玩家拥有所需的提示等级强化物品的情况下,接受玩家所进行的强化操作,并且拥有技能的提示等级被强化。

[0474] 图38A是用于例示拥有技能和提示等级之间的关系的图。图38B是用于例示提示等级强化物品的图。如图38A所示,在拥有技能中设置了获得角色中所设置的拥有技能所需的技能点数。例如,在拥有技能a的提示等级是等级0的情况下,获得拥有技能a所需的技能点数是180。另外,随着拥有技能a的提示等级增加一个等级,获得拥有技能a所需的技能点数变得更小(如162、144和126那样)。

[0475] 因而,每当提示等级增加一个等级时,获得拥有技能所需的技能点数被打折10%。这里假定在各个提示等级处所需的技能点数以与各个拥有技能关联的方式存储。然而,应当注意,可以单独存储各个拥有技能的初始值(在技能提示是等级0时所需的技能点数)以及针对各个提示等级的折扣率。在这种情况下,通过将拥有技能的初始值乘以折扣率来计算技能点数就足够了。

[0476] 此外,如图38B所示,各个拥有技能针对各个提示等级设置有对提示等级进行强化

所需的提示等级强化物品。这里,提示等级越高,所需的提示等级强化物品的数量越大。然而,应当注意,提示等级与提示等级强化物品的数量之间的关系仅仅是示例,并且可以适当地设置。

[0477] 注意,在正在玩培养游戏时或在培养游戏完成时,将角色等级强化物品、状态等级强化物品和提示等级强化物品作为报酬而全部授予给玩家。也就是说,玩家可以通过玩培养游戏来获得强化物品。这激励玩家重复地玩培养游戏。然而,应当注意,可以例如定期地、在正在举办时间限定事件时等免费向玩家授予强化物品。可替代地,玩家可能能够通过用预定的游戏内货币或其他物品兑换来获得强化物品。

[0478] 图39A是用于例示角色信息的图。与各玩家有关的玩家信息存储在玩家终端1和服务器1000中。玩家信息包括与玩家所培养的培养角色有关的信息和与可以是主要角色的角色有关的信息。在玩家可以拥有的各个角色中提供了角色ID。

[0479] 在玩家终端1和服务器1000中所存储的玩家信息中,拥有信息与各角色ID关联。拥有信息是用于识别是否拥有角色的信息。例如,指示拥有的信息与角色ID 0001和角色ID 0003中的各角色ID关联,并且指示未拥有的信息与角色ID 0002关联。

[0480] 此外,角色等级和状态等级以与各个角色ID关联的方式存储。玩家可以强化仅所拥有的角色的角色等级和状态等级。注意,在各个角色中设置了角色等级和状态等级的初始值。这里,角色等级和状态等级的初始值是1或2。

[0481] 图39B是用于例示角色的技能信息的图。玩家信息包括各角色的技能信息。图39B示出与例如角色ID 0001关联的技能信息。针对角色所拥有的技能(已获得技能和拥有技能)的各个类型(更具体地,技能ID)的解放信息和提示等级以与角色ID关联的方式存储。

[0482] 解放信息是指示角色所拥有的已获得技能和拥有技能是否被解放的信息。各个已获得技能始终与指示已获得技能被解放的信息关联。另外,角色等级未达到解放等级的各个技能与指示技能未被解放的信息关联。另一方面,在角色等级达到解放等级时,用指示技能被解放的信息更新解放信息。另外,从一开始就解放的各个拥有技能也与指示拥有技能被解放的信息关联。

[0483] 此外,技能信息包括提示等级,并且在玩家强化提示等级时,对以与角色ID关联的方式存储的提示等级进行更新。注意,玩家可以强化仅解放的拥有技能的提示等级。因此,未解放的拥有技能的提示等级被设置为等级0。

[0484] 接着,将说明用于执行上述培养游戏的玩家终端1和服务器1000的功能配置。

[0485] (玩家终端1的功能结构)

[0486] 图40是用于例示玩家终端1中的存储器12的结构以及玩家终端1的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。在开始游戏时,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。

[0487] 终端侧游戏控制程序包括信息设置处理程序700、培养游戏执行程序701、培养完成时处理程序702和角色强化程序703。注意,图40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。

[0488] 在数据存储区域12b中,提供了玩家信息存储部750和游戏信息存储部751作为用于存储数据的存储部。注意,在数据存储区域12b中提供了许多其他存储部。这里,与游戏(诸如培养游戏等)直接相关的信息(以下称为游戏信息)存储在游戏信息存储部751中。

[0489] 注意,在各游戏(诸如培养游戏等)正在进展时的各种信息也暂时存储在游戏信息存储部751中。因此,与在培养游戏中所培养的培养角色相关的所有信息都存储在游戏信息存储部751中。另外,除游戏信息以外的所有信息(诸如与玩家或其他玩家有关的信息、玩家终端1的设置信息、以及与可以被设置为主要角色的角色有关的信息等)是玩家信息。玩家信息存储在玩家信息存储部750中。

[0490] CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的各个程序,并且更新数据存储区域12b中的各个存储部中的数据。此外,CPU 10运行程序存储区域12a中所存储的各个程序,由此使玩家终端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包括信息设置处理单元700a、培养游戏执行单元701a、培养完成时处理单元702a和角色强化单元703a。

[0491] 更具体地,CPU 10运行信息设置处理程序700,由此使计算机用作信息设置处理单元700a。类似地,CPU 10运行培养游戏执行程序701、培养完成时处理程序702和角色强化程序703,由此使计算机分别用作培养游戏执行单元701a、培养完成时处理单元702a和角色强化单元703a。

[0492] 当在玩家终端1处进行各种信息设置时,信息设置处理单元700a将与设置有关的信息作为玩家信息存储在玩家信息存储部750中。另外,在更新玩家信息存储部750中的信息的情况下,信息设置处理单元700a将更新信息发送到服务器1000。

[0493] 培养游戏执行单元701a执行与培养游戏相关的所有处理。更具体地,培养游戏执行单元701a执行准备阶段处理和培养阶段处理。

[0494] 在培养游戏完成时,培养完成时处理单元702a存储培养角色信息,该培养角色信息包括培养角色的能力参数、适应性参数、已获得技能、继承信息和因子信息、用于对培养角色进行培养的角色类型等。

[0495] 角色强化单元703a基于玩家所进行的操作来更新针对角色的角色等级、状态等级和提示等级。

[0496] (服务器1000的功能结构)

[0497] 图41是用于例示服务器1000中的存储器1012的结构以及服务器1000的作为计算机的功能的图。在存储器1012中提供了程序存储区域1012a和数据存储区域1012b。在开始游戏时,CPU 1010将服务器侧游戏控制程序(模块)存储在程序存储区域1012a中。

[0498] 服务器侧游戏控制程序包括信息设置处理程序1100、培养游戏执行程序1101、培养游戏结束处理程序1102和角色强化程序1103。图41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侧游戏控制程序。

[0499] 在数据存储区域1012b中,提供了玩家信息存储部1150和游戏信息存储部1151作为用于存储数据的存储部。注意,在数据存储区域1012b中提供了许多其他存储部。这里,所有玩家的游戏信息以与各个玩家ID关联的方式存储在游戏信息存储部1151中。另外,所有玩家的玩家信息以与各个玩家ID关联的方式存储在玩家信息存储部1150中。

[0500] CPU 1010运行程序存储区域1012a中所存储的各个程序并且更新数据存储区域1012b中的各个存储部中的数据。此外,CPU 1010运行程序存储区域1012a中所存储的各个程序,由此使服务器1000(计算机)用作服务器侧游戏控制单元1000A。服务器侧游戏控制单元1000A包括信息设置处理单元1100a、培养游戏执行单元1101a、培养游戏结束处理单元1102a和角色强化单元1103a。

[0501] 更具体地,CPU 1010运行信息设置处理程序1100,由此使计算机用作信息设置处理单元1100a。类似地,CPU 1010运行培养游戏执行程序1101、培养游戏结束处理程序1102和角色强化程序1103,由此使计算机分别用作培养游戏执行单元1101a、培养游戏结束处理单元1102a和角色强化单元1103a。

[0502] 在玩家终端1处进行各种信息设置的情况下,信息设置处理单元1100a基于从玩家终端1接收到的更新信息来更新玩家信息存储部1150中的玩家信息。另外,信息设置处理单元1100a进行计时并且更新各玩家的游戏点数。

[0503] 培养游戏执行单元1101a执行与培养游戏相关的所有处理。

[0504] 在培养游戏结束时,培养游戏结束处理单元1102a针对所培养的培养角色导出评价得分、培养排名等。另外,培养游戏结束处理单元1102a通过抽选来决定培养角色所要获得的因子。培养游戏结束处理单元1102a还将培养角色信息以与玩家ID关联的方式存储在培养角色信息存储部1151中,该培养角色信息包括培养角色的能力参数、适应性参数、已获得技能、继承信息和因子信息、用于对培养角色进行培养的角色类型等。

[0505] 角色强化单元1103a基于玩家所进行的操作来更新针对角色的角色等级、状态等级和提示等级。

[0506] 尽管玩家终端1中的信息设置处理单元700a和服务器1000中的信息设置处理单元1100a在这两个单元存储玩家信息方面是相同的,但它们在具体定处理细节和要存储的玩家信息的范围方面不同。另外,尽管玩家终端1中的培养游戏执行单元701a、培养完成时处理单元702a和角色强化单元703a与服务器1000中的培养游戏执行单元1101a、培养游戏结束处理单元1102a和角色强化单元1103a在所有单元执行与培养游戏相关的处理方面是相同的,但它们在它们的作用(即,它们的责任范围)方面不同。

[0507] 以下将通过使用流程图来说明要由上述的玩家终端1和服务器1000中的各个功能单元执行的强化处理。这里,首先将说明与培养游戏相关的处理,之后说明用于对角色进行强化的强化处理。

[0508] (玩家终端1和服务器1000的处理)

[0509] <与培养游戏相关的处理>

[0510] 图42是用于例示与培养游戏相关的玩家终端1和服务器1000的处理的序列图。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)。

[0511] 当玩家在玩家终端1处进行各种设置改变操作时,玩家终端1的信息设置处理单元700a基于玩家操作输入来执行用于更新玩家信息存储部750的信息设置处理(P1)。在该信息设置处理中,更新信息被发送到服务器1000。在服务器1000处,在接收到更新信息时,信息设置处理单元1100a更新玩家信息存储部1150中的玩家信息(S1)。

[0512] 注意,在P1和S1中更新的玩家信息例如包括可以由玩家设置的简介信息。此外,例如,在输入用于将其他玩家添加为好友或者用于注销好友的操作作为设置改变操作时,更新指示与好友有关的信息的好友信息。注意,在P1和S1中,信息设置处理单元700a和信息设置处理单元1100a各自对执行培养游戏所要被消耗的游戏点数进行管理。如果游戏点数低于上限,则信息设置处理单元700a和1100a进行计时并且每预定时间向玩家授予预定值的游戏点数。

[0513] 当在玩家终端1处输入用于开始培养游戏的培养游戏开始操作时,培养游戏执行单元701a执行准备阶段处理(P6)。另外,在该准备阶段处理期间,在玩家终端1和服务器1000之间执行通信处理。在服务器1000处,培养游戏执行单元1101a基于从玩家终端1接收到的信息来执行准备阶段处理(S6)。

[0514] 在准备阶段处理(P6)结束时,培养游戏执行单元701a执行培养阶段处理(P7)。另外,在该游戏阶段处理期间,在玩家终端1和服务器1000之间执行通信处理。在服务器1000处,培养游戏执行单元1101a基于从玩家终端1接收到的信息来执行培养阶段处理(S7)。实际上,玩家终端1和服务器1000被指派有用于使培养主游戏进展的各个角色,使得玩家终端1负责培养阶段处理(P7)并且服务器1000负责培养阶段处理(S7)。然而,应当注意,以下所述的在玩家终端1的培养阶段处理(P7)中的处理中的一些或全部可以在服务器1000中的培养阶段处理(S7)中执行。此外,以下所述的在服务器1000中的培养阶段处理(S7)中的处理中的一些或全部可以在玩家终端1中的培养阶段处理(P7)中执行。

[0515] 图43是用于例示服务器1000中的培养阶段处理的流程图。服务器1000的培养游戏执行单元1101a在玩家处于回合的开始时的情况下(S7-1中为“是”)执行回合开始时处理(S10),或者在玩家不在回合开始时的情况下执行回合中处理(S20)。

[0516] 图44是用于例示服务器1000中的回合开始时处理的流程图。如图44所示,首先,服务器1000的培养游戏执行单元1101a执行第一事件发生/不发生决定处理(S10-1)。更具体地,在回合开始时,随机地获取随机数,并且基于所获取到的随机数以及第一事件表来决定是否使第一事件发生以及第一事件的内容。然后,培养游戏执行单元1101a执行支援角色抽选处理(S10-2)。更具体地,培养游戏执行单元1101a参考图27所示的放置概率表,通过抽选来决定是否将支援角色放置在各个训练课程中。针对各个支援角色执行该处理。

[0517] 注意,在决定将支援角色放置在训练课程中的情况下,培养游戏执行单元1101a可以执行用于将支援角色ID或与支援角色相对应的支援卡牌(使用游戏媒介)ID关联到与训练课程(参数改变元素)相对应的训练ID的处理。

[0518] 接着,培养游戏执行单元1101a执行能力参数决定处理(S10-3)。在能力参数决定处理中,决定在成功执行了各类型的训练的情况下的主要角色的能力参数的增加值。更具体地,参考图28A所示的训练等级表、图28B和图28C所示的增加固定值表、以及图28D所示的奖励相加率表,培养游戏执行单元1101a针对所有训练课程决定在成功执行了训练的情况下的主要角色的能力参数的增加值。另外,参考体力表(图中未示出),培养游戏执行单元1101a决定在执行了各个训练课程的情况下的体力的减少量或体力的恢复量。此外,培养游戏执行单元1101a基于主要角色的体力来计算针对各个训练课程的训练的失败率。

[0519] 然后,培养游戏执行单元1101a执行第二事件发生/不发生决定处理(S10-4)。更具体地,培养游戏执行单元1101a参考图29所示的第二事件表,通过抽选来决定是否使第二事件发生。更具体地,在支援角色抽选处理(S10-2)之后,随机地获取随机数,并且基于所获取到的随机数以及第二事件表来决定是否使第二事件发生。这里,例如,培养游戏执行单元1101a进行授予抽选,该授予抽选用于决定是否允许授予在与训练课程关联的各个支援卡牌中预先设置的支援事件(特殊礼物)。

[0520] 此外,培养游戏执行单元1101a执行对手角色抽选处理(S10-5)。更具体地,培养游戏执行单元1101a参考图32所示的放置概率表,通过抽选来决定是否将对手角色放置在各

合适比赛中。

[0521] 培养游戏执行单元1101a将包括与S10-1至S10-5中的抽选结果有关的信息的游戏信息保存在游戏信息存储部1151中,以允许玩家终端1接收游戏信息(S10-6)。

[0522] 图45是用于例示玩家终端1中的培养阶段处理的流程图。玩家终端1的培养游戏执行单元701a在玩家处于回合的开始时的情况下(P7-1中为“是”)执行回合开始时处理(P10),或者在玩家不在回合的开始时的情况下执行回合中处理(P20)。

[0523] 图46是用于例示玩家终端1中的回合开始时处理的流程图。如图46所示,首先,培养游戏执行单元701a访问服务器1000的游戏信息存储部1151,并且从服务器1000接收包括与S10-1至S10-6中的抽选结果有关的信息的游戏信息(P10-1)。

[0524] 然后,培养游戏执行单元701a执行命令处理(P10-2),该命令处理用于允许玩家选择与培养阶段处理相关的各种命令。更具体地,基于当前回合数并参考例如图19所示的选择项目表,培养游戏执行单元701a执行用于允许玩家选择各种命令(诸如休息操作部215、训练操作部216、技能操作部217、退出操作部218、个人比赛操作部(特定命令)219、商店操作部220和物品操作部221等)的处理。培养游戏执行单元701a还执行用于允许玩家选择与个人比赛操作部219关联的多个个人比赛选择操作部(子命令)261的处理。

[0525] 另外,在命令处理中,培养游戏执行单元1101a允许玩家选择针对与各个训练课程相对应的速度操作部241、耐力操作部242、力量操作部243、毅力操作部244、智力操作部245的命令。培养游戏执行单元701a执行用于允许玩家选择多个命令其中之一的处理。

[0526] 在完成命令处理时,培养游戏执行单元701a执行显示控制处理(P100)。

[0527] 图47是用于例示显示控制处理的流程图。如图47所示,培养游戏执行单元701a执行用于判断是否满足第一预定条件的第一预定条件判断处理(P100-1)。第一预定条件判断处理是用于判断基于S10-5中的对手角色抽选处理的结果是否决定了对手角色的放置的处理。培养游戏执行单元701a在决定了对手角色的放置的情况下判断为满足第一预定条件,并且在没有决定对手角色的放置的情况下判断为不满足第一预定条件。此外,第一预定条件判断处理是用于判断在当前回合中可以选择的比赛中是否包括特定比赛的处理。特定比赛是允许例如在举办时间限定事件时获得上述特殊物品的比赛。也就是说,在第一预定条件判断处理中,基于在当前回合中可以选择的比赛(子命令)的类型来判断是否满足第一预定条件。培养游戏执行单元701a在可以选择的比赛中包括特定比赛的情况下判断为满足第一预定条件,并且在这些比赛中不包括特定比赛的情况下判断为不满足第一预定条件。

[0528] 在不满足第一预定条件的情况下(P100-1中为“否”),培养游戏执行单元701a隐藏对手角色报告指示符321(特定图像),并且进行控制,使得在显示器26上不显示对手角色报告指示符321(P100-2)。

[0529] 另一方面,在满足第一预定条件的情况下(P100-1中为“是”),培养游戏执行单元701a进行控制,使得在显示器26上显示对手角色报告指示符321(特定图像)(P100-3)。更具体地,培养游戏执行单元701a基于满足第一预定条件,执行用于显示与个人比赛操作部(特定命令)219关联的对手角色报告指示符321的处理。这里,培养游戏执行单元701a基于在各个回合中在服务器1000中执行的S10-5中的对手角色抽选处理的抽选结果来决定是否将对对手角色报告指示符321叠加在个人比赛操作部219上。

[0530] 另外,基于满足第一预定条件,培养游戏执行单元701a执行用于将对手角色报告

指示符321以同与至少一个个人比赛相对应的个人比赛选择操作部(子命令)261关联的方式进行显示的处理。更具体地,培养游戏执行单元701a基于主要角色的参数(例如,与场地适应性和距离适应性相关的适应性参数)来决定是否在个人比赛选择操作部261中显示针对各个比赛类别(子命令)的对手角色报告指示符321。

[0531] 此外,基于在服务器1000中执行的S10-2中的支援角色抽选处理的抽选结果,培养游戏执行单元701a将抽选结果显示在显示器26上(P100-4)。这里,培养游戏执行单元701a在显示器26上显示同与各个训练课程(参数改变元素)关联的支援卡牌(使用游戏媒介)以及支援事件(特殊礼物)的授予抽选的结果有关的信息。

[0532] 返回参考图46,当在显示控制处理之后玩家选择各种命令时,培养游戏执行单元701a将指示所选择的命令的命令信息发送到服务器1000(P10-3)。

[0533] 图48是用于例示服务器1000中的回合中处理的流程图。如图48所示,在从玩家终端1发送命令信息时,培养游戏执行单元1101a接收所发送的命令信息(S20-1)。

[0534] 在接收到命令信息之后,培养游戏执行单元1101a判断玩家是否选择了个人比赛操作部219的命令(S20-2)。在选择了个人比赛操作部219的命令时(S20-2中为“是”),培养游戏执行单元1101a执行用于使主要角色参加个人比赛(预定游戏)的个人比赛执行处理(S100)。

[0535] 图49是用于例示个人比赛执行处理的流程图。如图49所示,培养游戏执行单元1101a判断在使主要角色参加的个人比赛中是否满足第一预定条件(S100-1)。在不满足第一预定条件的情况下(S100-1中为“否”),培养游戏执行单元1101a执行用于维持在使主要角色参加的个人比赛中设置的NPC的参数的设置值的处理(S100-2)。

[0536] 另一方面,在满足第一预定条件的情况下(S100-1中的“是”),培养游戏执行单元1101a执行用于改变在使主要角色参加的个人比赛中设置的NPC中的、具有与对手角色相同的角色ID的NPC的参数的处理(S100-3)。例如,培养游戏执行单元1101a将具有与对手角色相同的角色ID的普通NPC的能力参数乘以预定倍数(例如,1.1倍),由此使具有改变后的参数的NPC作为对手角色参加个人比赛。换句话说,培养游戏执行单元1101a通过使用具有默认参数(预定参数)的NPC来在不满足第一预定条件的情况下执行个人比赛,并且通过使用具有改变后的默认参数的NPC来在满足第一预定条件的情况下执行个人比赛。

[0537] 返回参考图48,在个人比赛执行处理结束时,培养游戏执行单元1101a执行用于基于个人比赛的游戏结果来向玩家授予报酬的报酬授予处理(S200)。

[0538] 图50是用于例示报酬授予处理的流程图。如图50所示,培养游戏执行单元1101a判断在使主要角色参加的个人比赛中是否满足第一预定条件(S200-1)。在不满足第一预定条件的情况下(S200-1中为“否”),培养游戏执行单元1101a向玩家授予基础报酬(第一报酬)(S200-2)。基础报酬是不论玩家是否战胜对手角色、玩家都可以获得的报酬。

[0539] 另一方面,在满足第一预定条件的情况下(S200-1中为“是”),培养游戏执行单元1101a除了授予基础报酬之外,还向玩家授予附加报酬(第二报酬)(S200-3)。也就是说,在执行满足第一预定条件的个人比赛的情况下,基于个人比赛的游戏结果来向玩家授予附加报酬。附加报酬是当主要角色参加主要角色与对手角色竞争胜利的个人比赛时可以获得的报酬。注意,不论是否授予了物品,都可以使诸如第二事件等的事件作为附加报酬发生。

[0540] 返回参考图48,在没有选择个人比赛操作部219的情况下(S20-2中为“否”),培养

游戏执行单元1101a判断玩家是否选择了训练操作部216的命令(S20-3)。在选择了训练操作部216的命令的情况下(S20-3中为“是”),培养游戏执行单元1101a执行训练执行处理(S20-4)。

[0541] 更具体地,培养游戏执行单元1101a判断是否选择了包括速度操作部241、耐力操作部242、力量操作部243、毅力操作部244和智力操作部245的训练课程中的任何一个。培养游戏执行单元1101a针对所选择的训练课程判断训练是否成功。在训练成功的情况下,培养游戏执行单元1101a执行用于根据训练课程来增加例如主要角色的能力参数的数值的处理。更具体地,在训练成功的情况下,培养游戏执行单元1101a执行用于基于与玩家所选择的训练课程关联的支援卡牌以及是否授予了支援事件来增加主要角色的能力参数的数值的处理。另外,在训练失败的情况下,培养游戏执行单元1101a执行用于根据训练课程来减少例如主要角色的能力参数的数值的处理。因而,培养游戏执行单元1101a根据训练课程以及训练课程成功的判断来改变主要角色的参数。

[0542] 另一方面,在没有选择训练操作部216的情况下(S20-3中为“否”),培养游戏执行单元1101a判断是否选择了用于使用角色重新放置物品的命令(S20-5)。这里,培养游戏执行单元1101a执行用于判断是否使用了角色重新放置物品的第二预定条件判断处理。培养游戏执行单元701a在判断为使用了角色重新放置物品的情况下判断为满足第二预定条件,并且在判断为没有使用角色重新放置物品的情况下判断为不满足第二预定条件。

[0543] 在选择了用于使用角色重新放置物品的命令的情况下(S20-5中为“是”),培养游戏执行单元1101a执行重新抽选处理(S20-6)。更具体地,在使用了角色重新放置物品的情况下,培养游戏执行单元1101a执行如下的处理,该处理在维持是否存在支援卡牌的第二事件的同时,重新进行用于将支援卡牌与训练课程关联的抽选。更具体地,在使用角色重新放置物品时,重新进行用于选择一个随机数的抽选,并且基于重新抽取的随机数和图27所示的放置概率表来再次决定训练课程中的各个支援角色的放置。此时,在重新进行抽选之后的训练课程中的支援角色的放置位置与在重新进行抽选之前训练课程中的支援角色的放置位置(即,通过支援角色抽选处理(S10-2)所决定的放置位置)相同的情况下,再次重新进行用于选择随机数的抽选。然后,基于再次重新抽取的随机数和图27所示的放置概率表,再次决定训练课程中的支援角色的放置。重复该处理,直到在重新进行抽选之后的训练课程中支援角色的放置位置不同于在重新进行抽选之前的训练课程中的支援角色的放置位置(即,通过支援角色抽选处理(S10-2)所决定的放置位置)为止。另外,在使用角色重新放置物品时,基于通过第二事件发生/不发生决定处理(S10-4)通过抽选所选择的随机数以及第二事件表,重新进行用于选择是否使第二事件发生的抽选。这里,由于基于与在第二事件发生/不发生决定处理(S10-4)中使用的随机数相同的随机数以及相同的第二事件表来重新进行抽选,因此在使用角色重新放置物品之后重新进行抽选所针对的第二事件具有与通过第二事件发生/不发生决定处理(S10-4)决定了发生的第二事件相同的结果。另一方面,在选择除个人比赛操作部219、训练操作部216、以及角色重新放置物品的使用以外的命令的情况下(S20-5中为“否”),执行与这些命令相对应的各种处理,但省略了详细说明。

[0544] 此外,培养游戏执行单元1101a将游戏信息保存在游戏信息存储部1151中以允许玩家终端1接收该游戏信息(S20-7),该游戏信息包括与S100中执行的个人比赛执行处理的比赛结果有关的信息、与S200中执行的报酬授予处理的报酬结果有关的信息、与S20-4中执

行的训练结果有关的信息、与S20-5中执行的第二预定条件判断处理的结果有关的信息、以及与S20-6中执行的重新抽选处理的重新抽选结果有关的信息。

[0545] 图51是用于例示玩家终端1中的回合中处理的流程图。如图51所示,首先,培养游戏执行单元701a访问服务器1000的游戏信息存储部1151,并且从服务器1000接收游戏信息(P20-1),该游戏信息包括与比赛结果、报酬结果、训练结果、第二预定条件判断结果和重新抽选结果有关的信息。

[0546] 在接收到游戏信息之后,培养游戏执行单元701a执行显示控制处理(P200)。

[0547] 图52是用于例示显示控制处理的流程图。如图52所示,培养游戏执行单元701a判断是否满足第二预定条件(P200-1)。在不满足第二预定条件的情况下(P200-1中为“否”),培养游戏执行单元701a基于S100中的个人比赛执行处理、S20-4中的训练执行处理和服务器1000中执行的其他各种处理的结果来在显示器26上显示比赛结果、报酬结果、训练结果等(P200-2)。

[0548] 另一方面,在满足第二预定条件的情况下(P200-1中为“是”),培养游戏执行单元701a基于在服务器1000中执行的S20-6中的重新抽选处理的抽选结果来将重新抽选结果显示在显示器26上(P200-3)。更具体地,培养游戏执行单元701a在显示器26上显示同与各个训练课程关联的支援卡牌以及是否使与支援卡牌关联的支援事件发生有关的信息。

[0549] 返回参考图42,在上述的培养阶段处理结束时,在玩家终端1中,培养游戏执行单元701a执行培养游戏结束处理(P8)。在培养游戏结束处理中,培养游戏执行单元701a将与培养游戏中所培养的培养角色有关的信息存储在游戏信息存储部751中。另外,培养游戏执行单元701a将结束信息发送到服务器1000。该结束信息包含与培养角色有关的信息等。在服务器1000处,在接收到结束信息时,培养游戏结束处理单元1102a执行培养游戏结束处理(S8)。

[0550] 通过这些处理实现了上述的培养游戏。注意,玩家终端1和服务器1000中的上述处理仅仅是示例。此外,上述处理中的各处理可以仅在玩家终端1中执行,或者可以仅在服务器1000中执行。

[0551] <强化处理>

[0552] 图53是用于例示与在玩家终端1和服务器1000中执行的角色的强化相关的处理的序列图。在输入用于强化角色等级、状态等级或提示等级的强化操作(在角色等级强化确认画面、状态等级强化确认画面和最终确认画面上的操作)时,在玩家终端1中执行强化处理(P300)。

[0553] 图54是用于例示玩家终端1中的强化处理的流程图。在输入强化操作时,角色强化单元703a判断所输入的强化操作是否是用于请求角色等级的强化的操作(P300-1)。在输入用于请求角色等级的强化的操作时(P300-1中为“是”),角色强化单元703a将角色等级强化信息发送到服务器1000(P300-2)。

[0554] 另外,在输入用于请求状态等级的强化的强化操作时(P300-3中为“是”),角色强化单元703a将状态等级强化信息发送到服务器1000(P300-4)。

[0555] 此外,在输入用于请求提示等级的强化的强化操作时(P300-5中为“是”),角色强化单元703a将提示等级强化信息发送到服务器1000(P300-6)。

[0556] 返回参考图53,在接收到强化信息(角色等级强化信息、状态等级强化信息或提示

等级强化信息)时,在服务器1000中执行强化处理(S300)。

[0557] 图55是用于例示服务器1000中的强化处理的流程图。在接收到角色等级强化信息时(S300-1中为“是”),角色强化单元1103a判断是否拥有强化角色等级所需的角色等级强化物品(S300-2)。在拥有所需的角色等级强化物品的情况下(S300-2中为“是”),角色强化单元1103a更新玩家信息存储部1150中所存储的玩家信息(S300-3)。这里,更新角色的角色等级以及玩家所拥有的角色等级强化物品的数量。另外,角色强化单元1103a设置指示S300-3中所更新的玩家信息的更新信息,使得玩家终端1可以接收该更新信息(S300-4)。

[0558] 此外,在接收到状态等级强化信息时(S300-5中为“是”),角色强化单元1103a判断是否拥有强化状态等级所需的状态等级强化物品(S300-6)。在拥有所需的状态等级强化物品的情况下(S300-6中为“是”),角色强化单元1103a更新玩家信息存储部1150中所存储的玩家信息(S300-7)。这里,更新角色的状态等级以及玩家所拥有的状态等级强化物品的数量。另外,角色强化单元1103a设置指示S300-7中所更新的玩家信息的更新信息,使得玩家终端1可以接收该更新信息(S300-8)。

[0559] 此外,在接收到提示等级强化信息时(S300-9中为“是”),角色强化单元1103a判断是否拥有强化提示等级所需的提示等级强化物品(S300-10)。在拥有所需的提示等级强化物品的情况下(S300-10中为“是”),角色强化单元1103a更新玩家信息存储部1150中所存储的玩家信息(S300-11)。这里,更新角色的提示等级以及玩家所拥有的提示等级强化物品的数量。此外,角色强化单元1103a设置指示S300-11中所更新的玩家信息的更新信息,使得玩家终端1可以接收该更新信息(S300-12)。

[0560] 注意,玩家所拥有的各种物品的数量在玩家终端1和服务器1000之间是同步的。在未拥有所需数量的物品的情况下,在玩家终端1中不接受强化操作。因此,尽管未拥有所需数量的物品,但是不发生从玩家终端1向服务器1000的强化信息的发送。然而,应当注意,在玩家终端1和服务器1000之间的通信失败等的情况下,在玩家终端1的玩家信息存储部750中所存储的玩家信息与服务器1000的玩家信息存储部1150中所存储的玩家信息之间可能发生差异。

[0561] 在当接收到强化信息时未拥有所需物品的情况下(S300-2中为“否”、S300-6中为“否”且S300-10中为“否”),角色强化单元1103a在不更新玩家信息的情况下执行错误处理(S300-13)。

[0562] 返回参考图53,在玩家终端1接收到更新信息时,角色强化单元703a更新玩家信息存储部750中的玩家信息。通过这样做,角色的经更新的角色等级、状态等级和各拥有技能的提示等级作为角色的状态被维持在玩家终端1和服务器1000两者中。

[0563] 如以上所述,根据本实施例,玩家可以在培养游戏之外强化与角色的拥有技能关联的提示等级。通过在培养游戏之外强化提示等级,玩家可以利用经强化的提示等级开始培养游戏。通过这样做,当在培养游戏期间要获得拥有技能时,技能点数的所需消耗值降低。因此,玩家更容易为了除例如提示事件以外的目的选择支援卡牌,这增加了选择支援卡牌时的自由度。结果,可以对具有各种能力的培养角色进行培养,由此进一步激励玩家玩游戏。

[0564] 尽管以上参考附图说明了实施例的一方面,但无需说明,本发明不限于上述实施例。显然,本领域技术人员可以在权利要求书中陈述的范围内设想各种变形例和修正例,并

且将理解,这些变形例和修正例显然属于技术范围内。

[0565] 在上述实施例中所述的玩家终端1和服务器1000中的游戏玩法和处理仅仅是示例。在任何情况下,如果信息处理程序使计算机(在实施例中的是玩家终端1和服务器1000中的至少一个)执行以下处理,则该信息处理程序是可接受的。

[0566] (由计算机执行的处理)

[0567] 用于将玩家从与能力信息(例如,在实施例中是技能)和初始消耗点数信息(例如,在实施例中是提示等级)关联的至少一个角色中选择的角色设置为培养对象角色的处理(例如,在实施例中是P6或S6),该能力信息可以通过消耗点数(例如,在实施例中是技能点数)来获得,该初始消耗点数信息指示用于获得该能力信息的点数的消耗值。

[0568] 用于执行培养游戏的处理(例如,在实施例中是P7或S7),该处理包括用于基于玩家所进行的操作来改变培养对象角色的参数(例如,在实施例中是能力参数、适应性参数或技能)的处理、用于在培养游戏期间授予点数的处理、以及用于允许通过基于与培养对象角色关联的初始消耗点数信息而消耗所授予的点数来获得与培养对象角色关联的能力信息的处理。

[0569] 用于在培养游戏之外满足预先设置的特定条件(提示等级强化物品的使用)时更新与角色关联的初始消耗点数信息、使得与在满足特定条件之前相比获得能力信息所需的点数的消耗值更小的处理(例如,在实施例中是P300或S300)。

[0570] 注意,通过能力信息的示例说明了上述实施例,其中通过消耗技能点数来获得技能。然而,应当注意,能力信息不限于技能。例如,能力信息可以是与角色关联的能力参数(诸如速度和耐力等)的初始值。

[0571] 另外,通过特定条件的示例说明了上述实施例,其中作为使用提示等级强化物品的结果,获得能力信息所需的点数的消耗值变得更小。也就是说,通过如下的示例的方式说明了上述实施例:用于执行培养游戏的处理包括用于授予特定物品(提示等级强化物品)的处理,并且特定条件是特定物品的使用。然而,应当注意,特定条件不限于特定物品的使用。

[0572] 例如,在玩家可以拥有在抽选中抽中的角色的情况下,特定条件可以是这样的:相同的拥有角色的数量是预定数量或更多,并且使用相同的角色作为素材。在这种情况下,在满足特定条件时,例如所有拥有技能的提示等级可以一起提升,或者可替代地,玩家可能能够选择提示等级要被强化的拥有技能。

[0573] 另外,在上述实施例中,作为例如角色等级或状态等级被强化的结果,预定拥有技能的提示等级可以被强化。此外,特定条件可以是这样的:以角色作为主要角色执行了培养游戏的次数或所创建的培养角色的数量是预定数量或更多。

[0574] 此外,在上述实施例中,当在培养游戏之外满足与特定条件不同的预定条件(例如,在实施例中是状态等级强化物品的使用)时,执行用于增加与角色关联并且可以通过消耗点数来获得的能力信息的处理(例如,在实施例中是S300-7)。然而,应当注意,在上述实施例中,用于强化角色等级和状态等级的功能不是必需的。

[0575] 注意,用于执行上述实施例和各种变形例中的处理的信息处理程序可以存储在计算机可读的非暂态存储介质中,并且可以作为存储介质来提供。此外,提供包括该存储介质的游戏终端装置也是可接受的。另外,上述实施例和各种变形例也可以是实现各个功能和流程图所示的步骤的信息处理方法。

- [0576] 附图标记说明
- [0577] 1玩家终端
- [0578] 1000服务器
- [0579] G游戏装置
- [0580] S信息处理系统

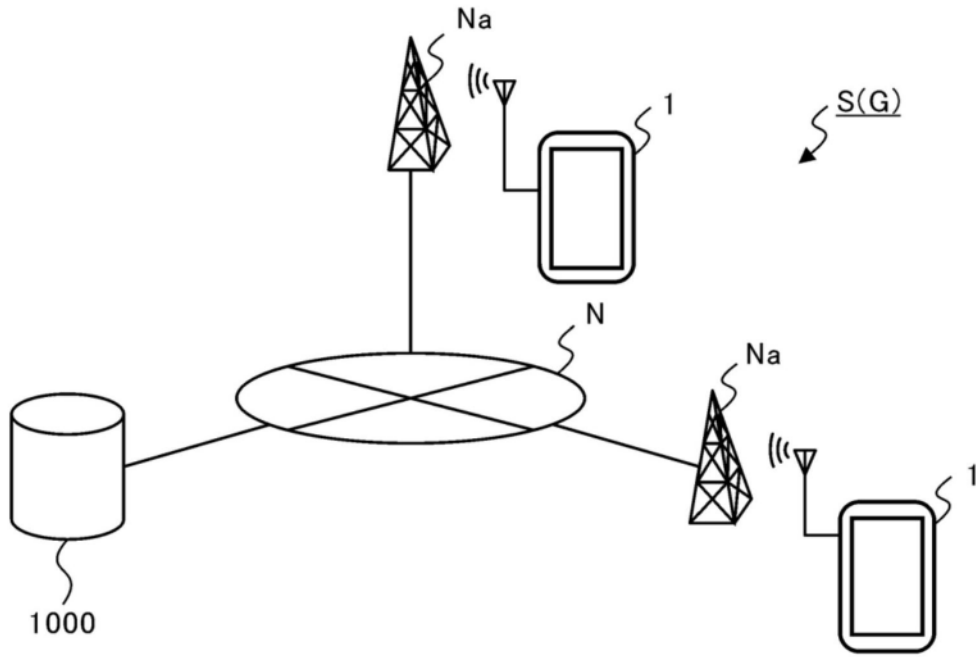


图1

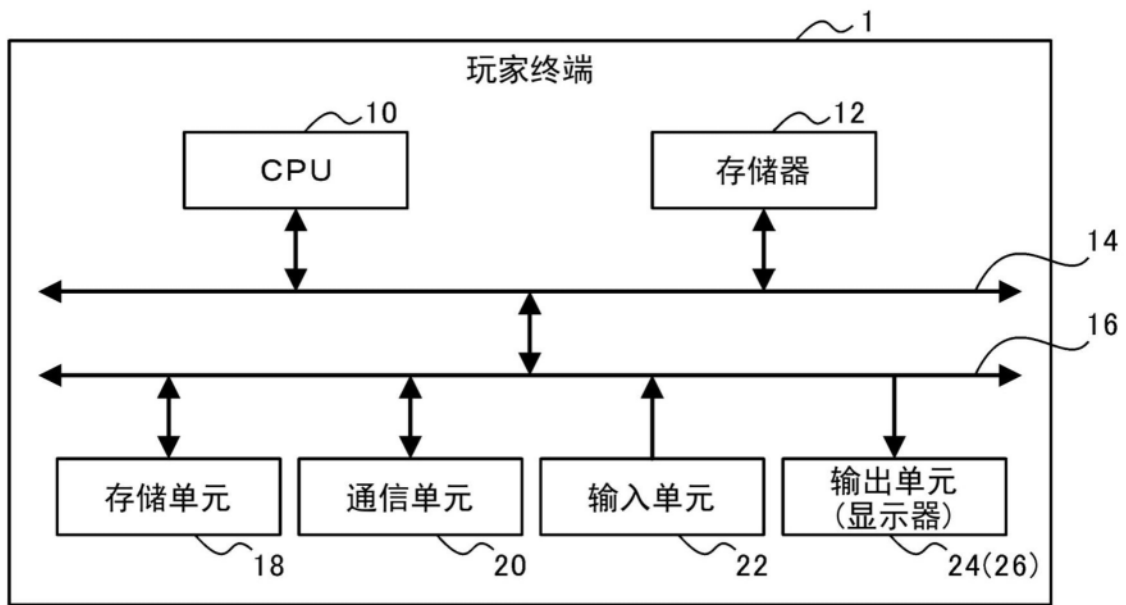


图2A

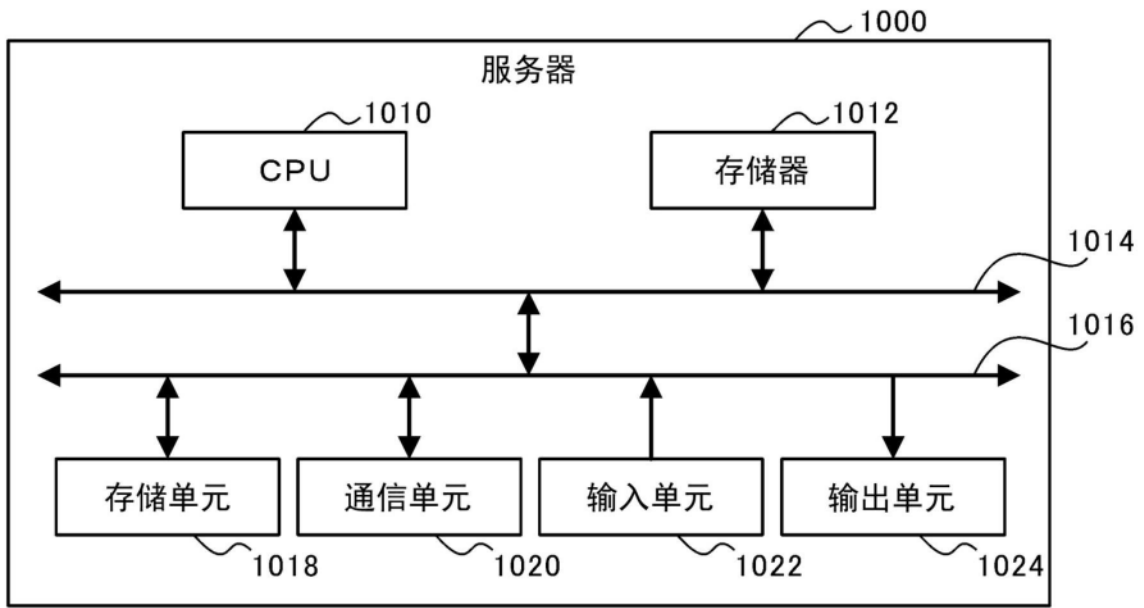


图2B



图3A

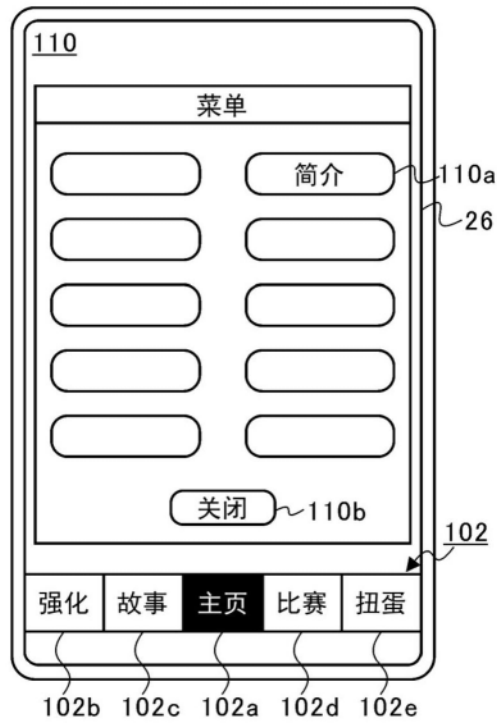


图3B

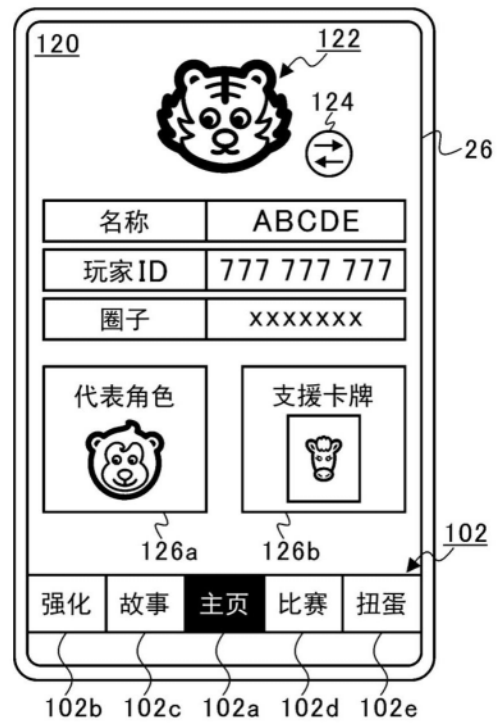


图3C



图3D

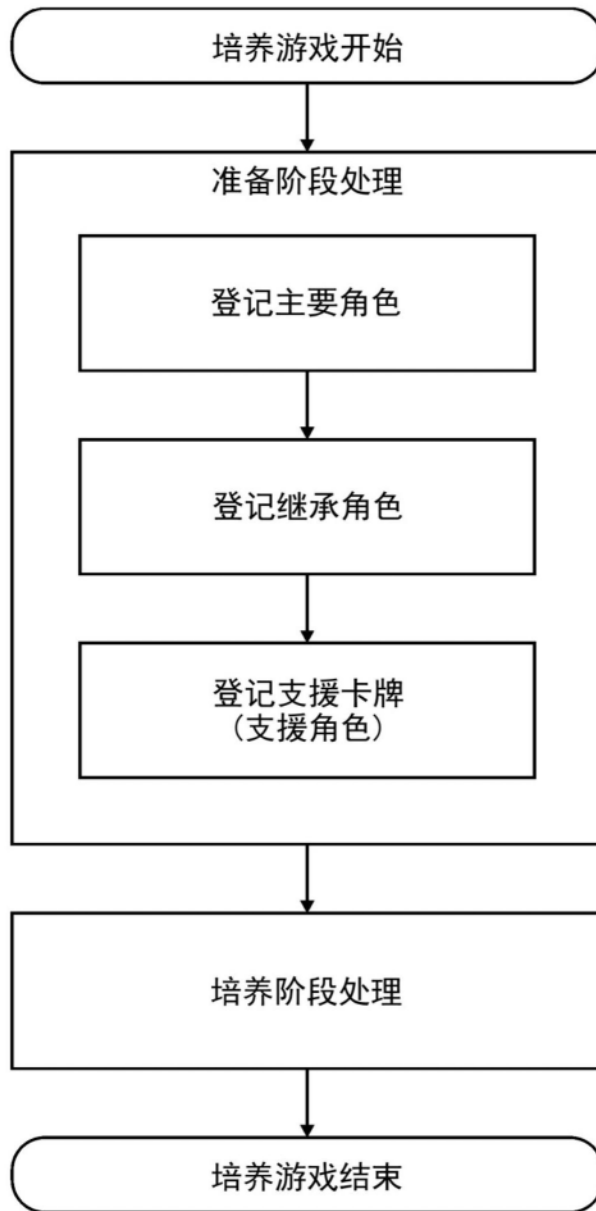


图4

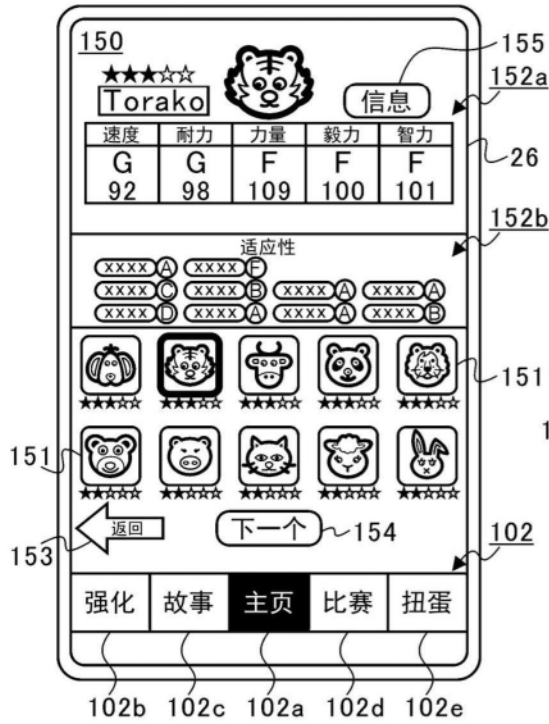


图 5A

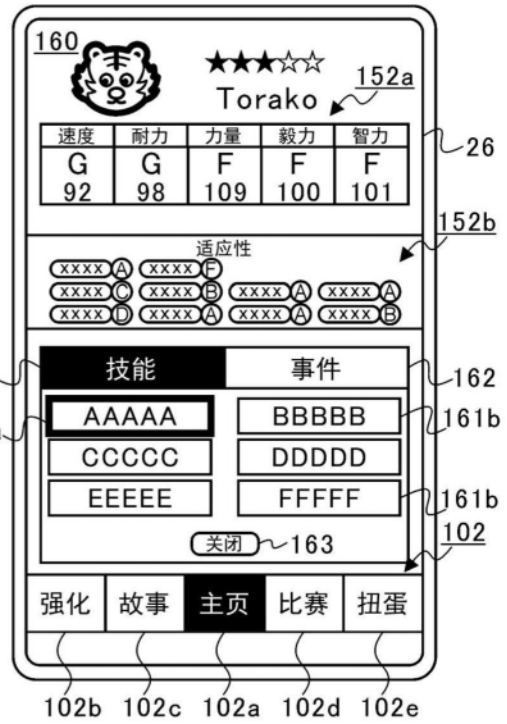


图 5B

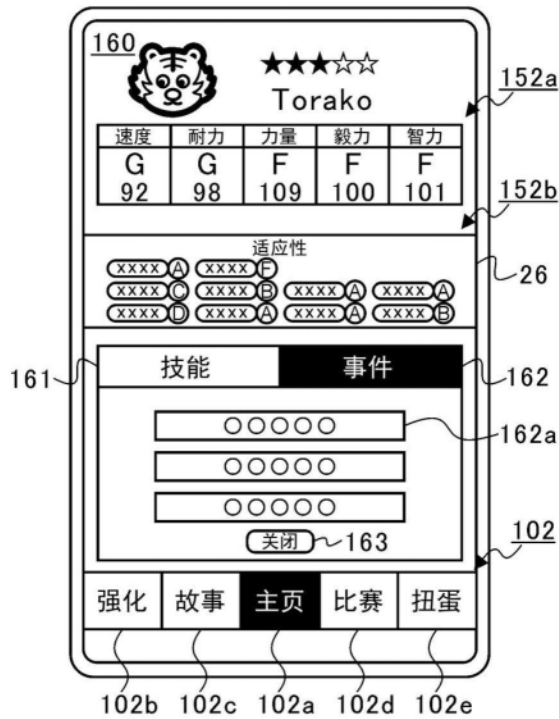


图 5C

角色类型	能力参数(初始值)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
A	90	65	60	102	105
B	102	63	73	105	100
C	92	98	109	100	101
D	80	72	110	112	64
E	100	102	62	65	71

图6A

角色类型	适应性参数(初始值)									
	场地适应性		距离适应性				跑法适应性			
	草地	泥地	短	英里	中	长	领头	前列	居中	后追
A	A	G	G	E	A	A	C	A	A	D
B	A	F	A	B	D	E	A	A	F	F
C	A	F	E	A	A	C	C	A	A	A
D	E	A	A	B	C	C	G	F	A	D
E	A	B	B	A	A	B	B	A	A	E

图6B

角色类型	已获得技能和拥有技能										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A						○	○	◎		○	
B			○	◎	○		○		○		
C	◎	○	○	○	○	○	○	○			
D					◎	○	○	○		○	
E						◎			○		○

图6C

角色类型	专属事件										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A						○		○		○	
B			○				○				
C					○						
D						○		○		○	
E											○

图6D

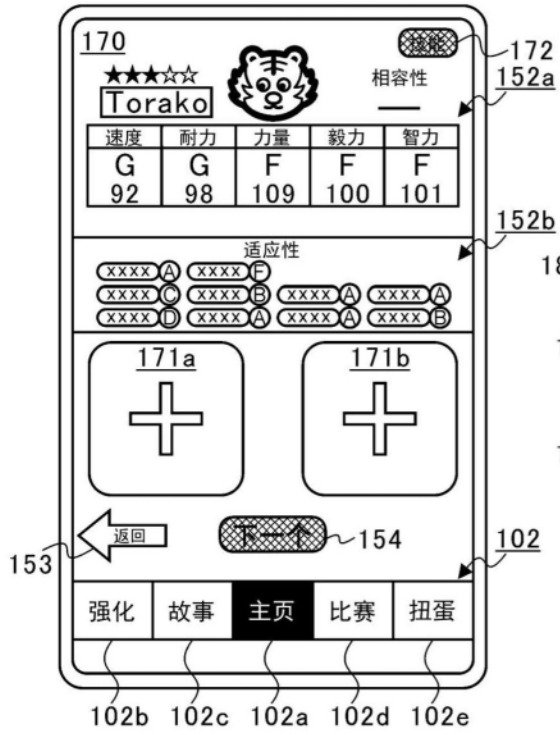


图 7A

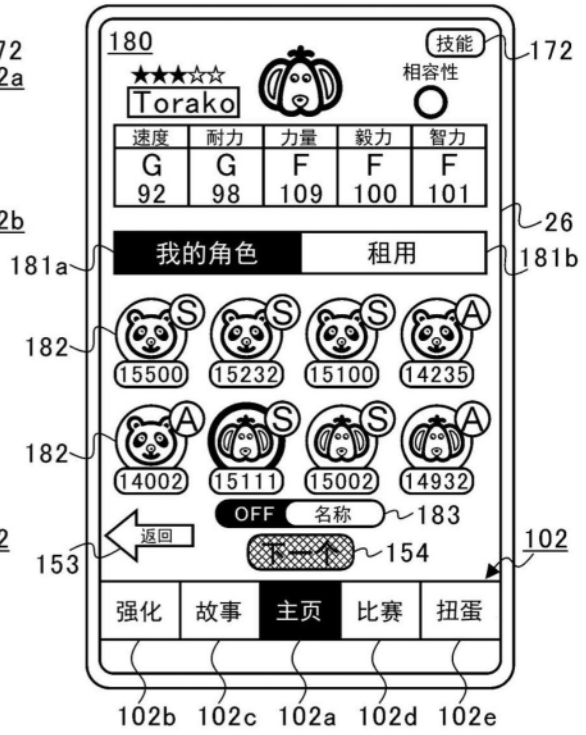


图 7B

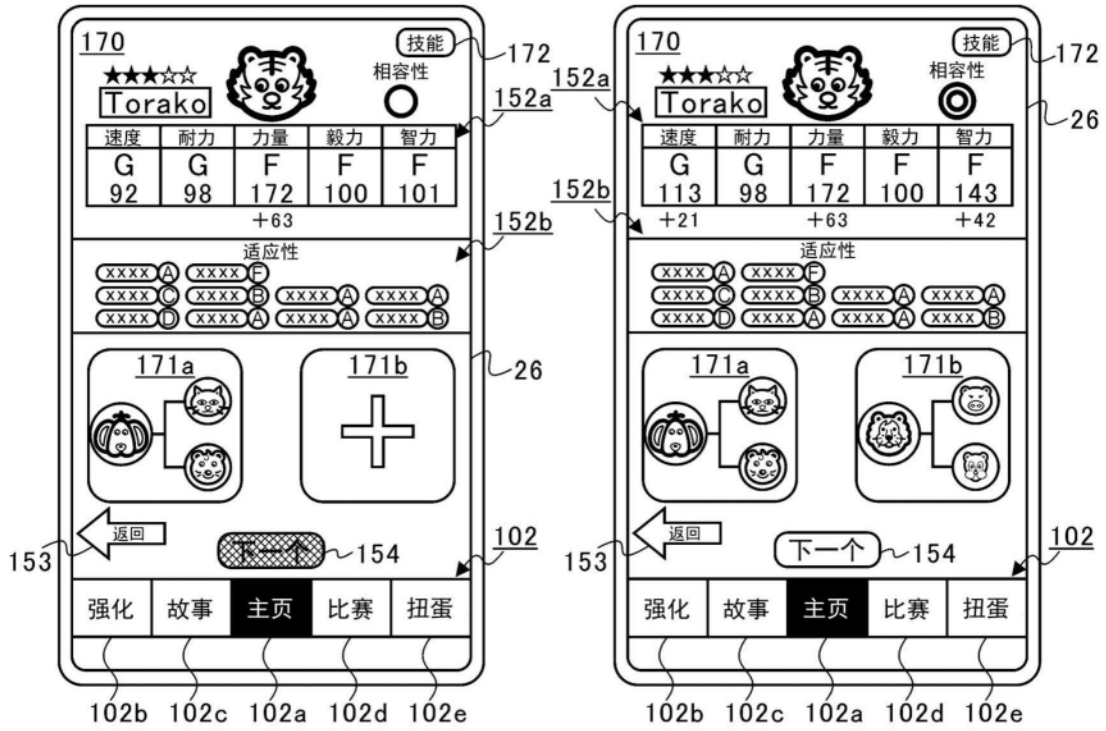


图 7C

图 7D

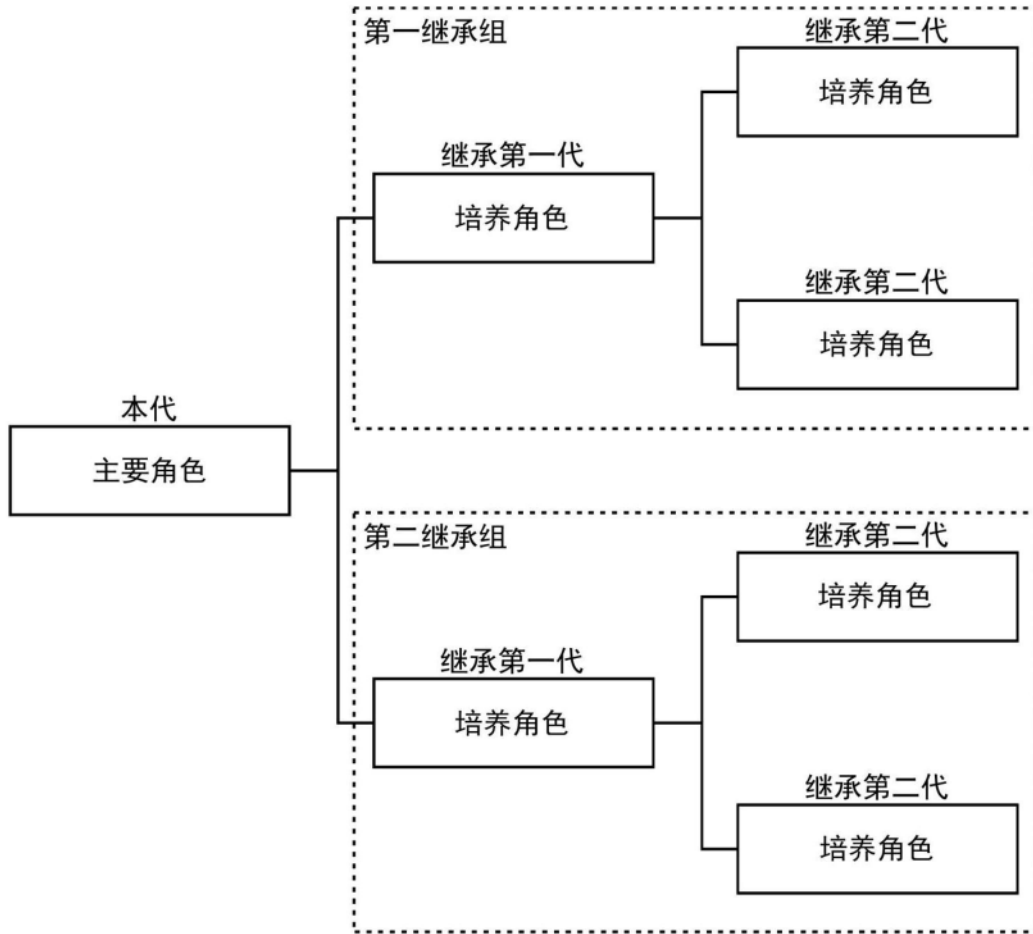


图8

	因子类型	效果	发动定时
因子信息	基础能力因子	能力参数增加	因子发动回合
	适应性因子	适应性参数增加	因子发动回合
	比赛因子	能力参数增加	因子发动回合
	角色因子	获得技能提示	因子发动回合
	技能因子	获得技能提示	因子发动回合

图9

判断组合	本代	第一继承组			第二继承组		
		继承第一代	继承第二代 A	继承第二代 B	继承第一代	继承第二代 A	继承第二代 B
1号	○	○					
2号	○				○		
3号		○			○		
4号	○	○	○				
5号	○	○		○			
6号	○				○	○	
7号	○				○		○

图10A

判断特征	内容	相容性期望值
1号	相同年级	+2
2号	同事	+2
3号	好朋友	+2
4号	擅长跑法	+7
5号	距离适应性	+7
6号	场地适应性	+7

图10B

排序条件	
评价得分	因子
技能数量	名称
场地适应性	登记日期
跑法适应性	相容性等级
距离适应性	备忘录

图11A

提炼条件		
基础能力因子	因子等级	继承源的有无
适应性因子	因子等级	继承源的有无
相容性等级	◎ ○ △	

图11B

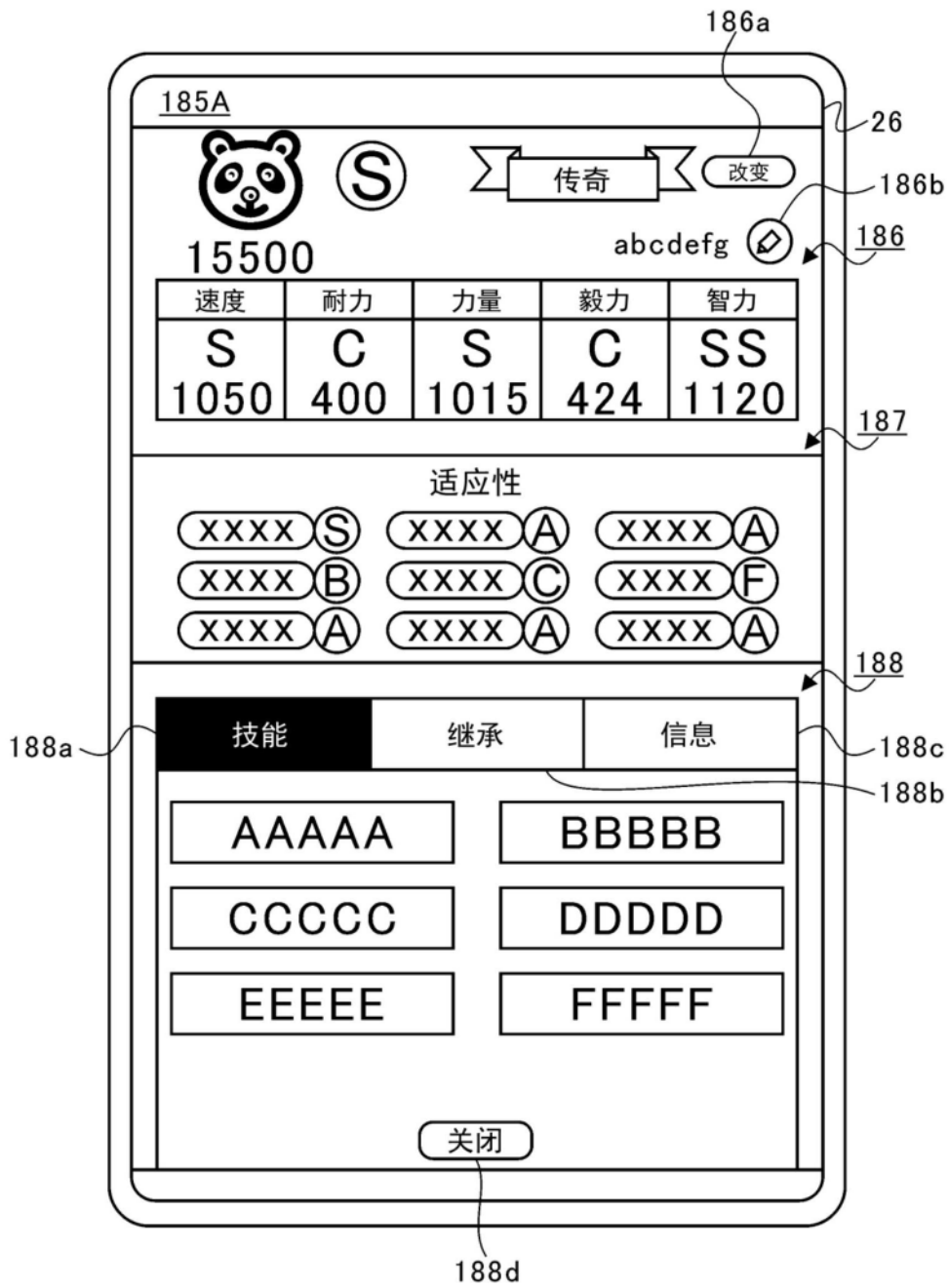


图12

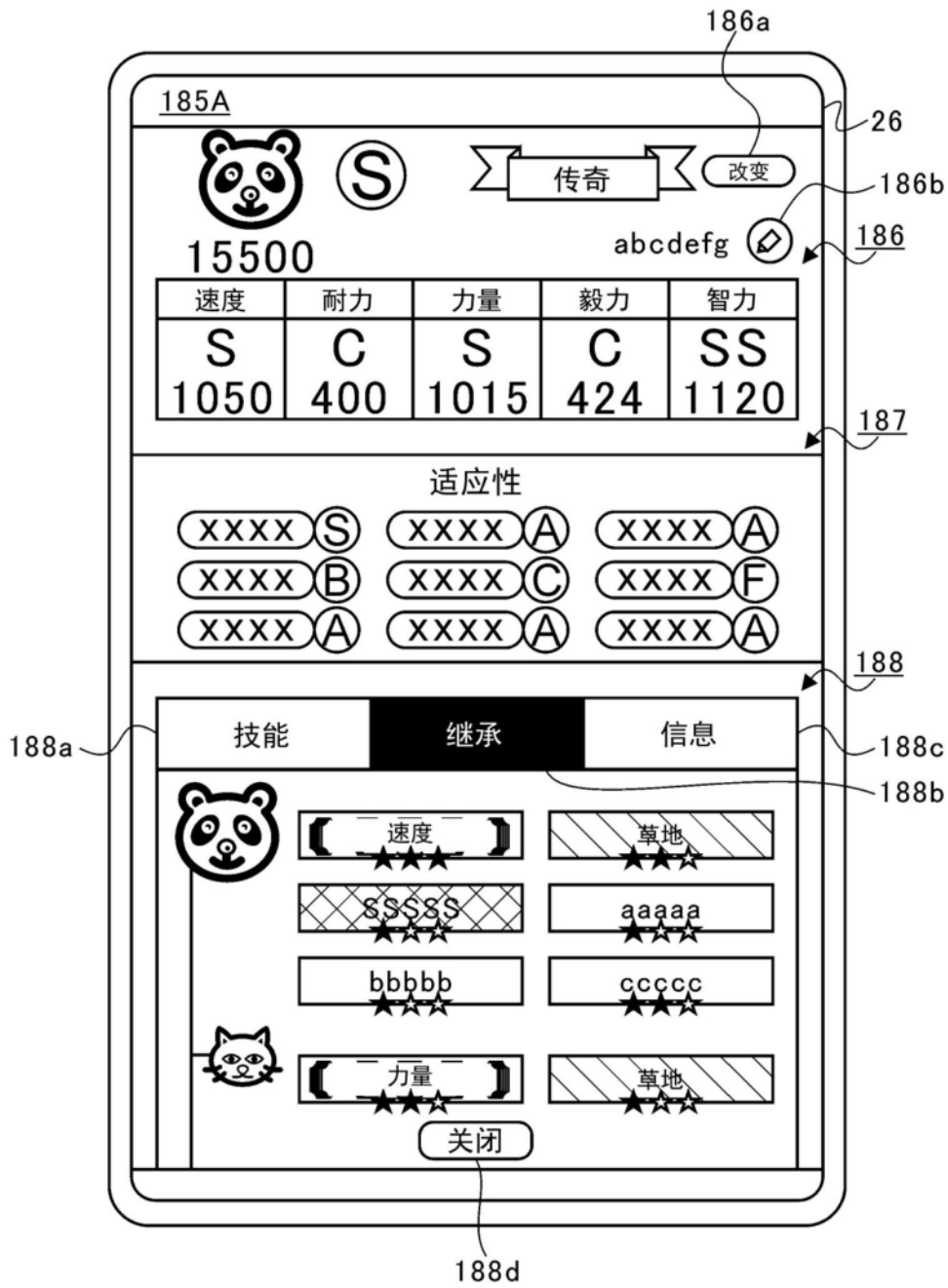


图13

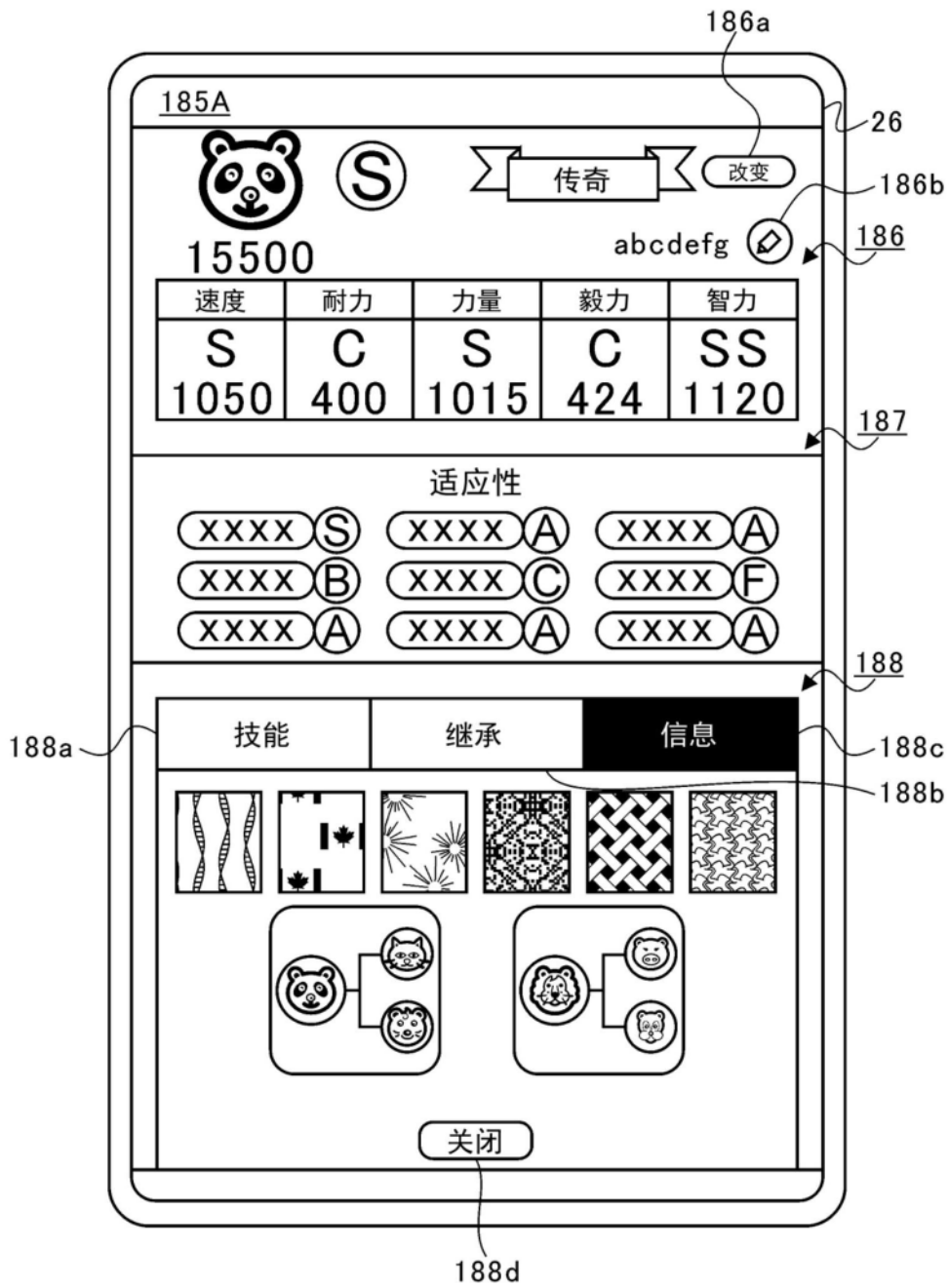


图14

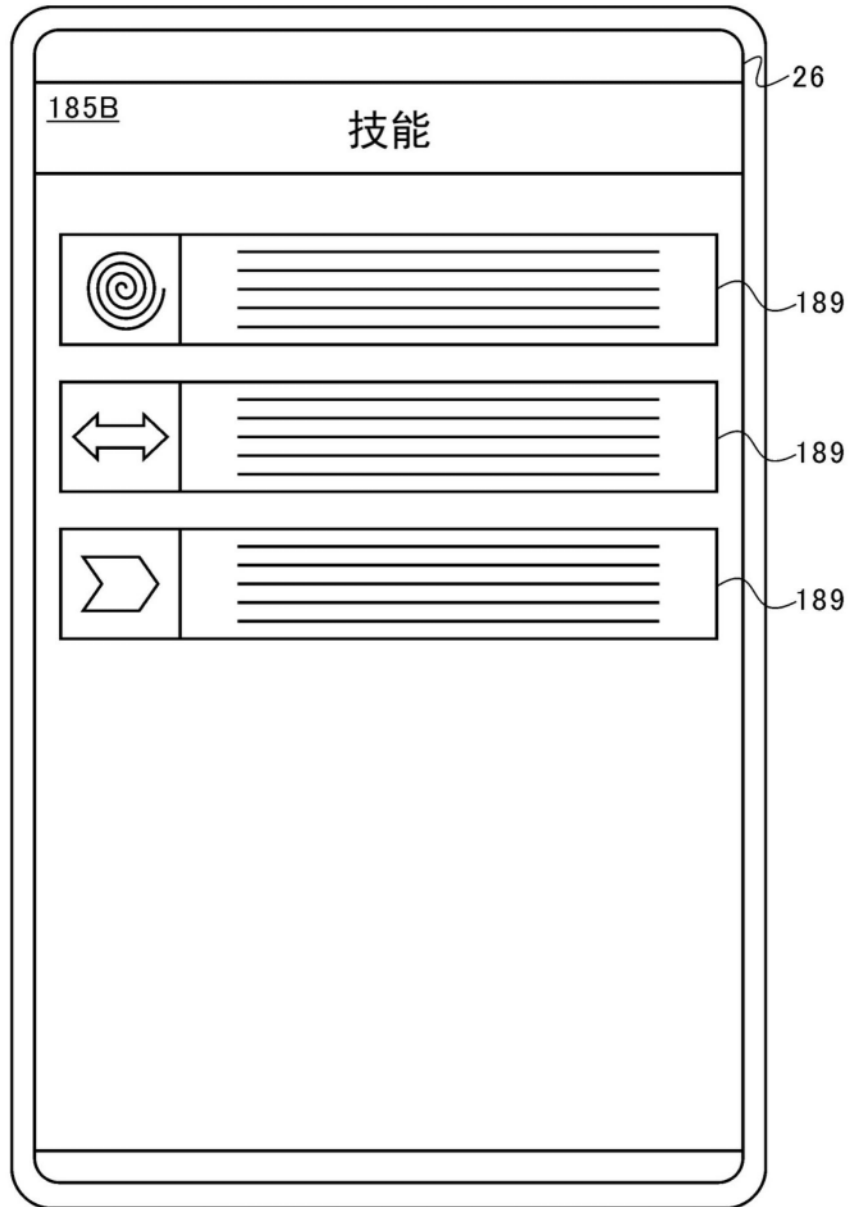


图15

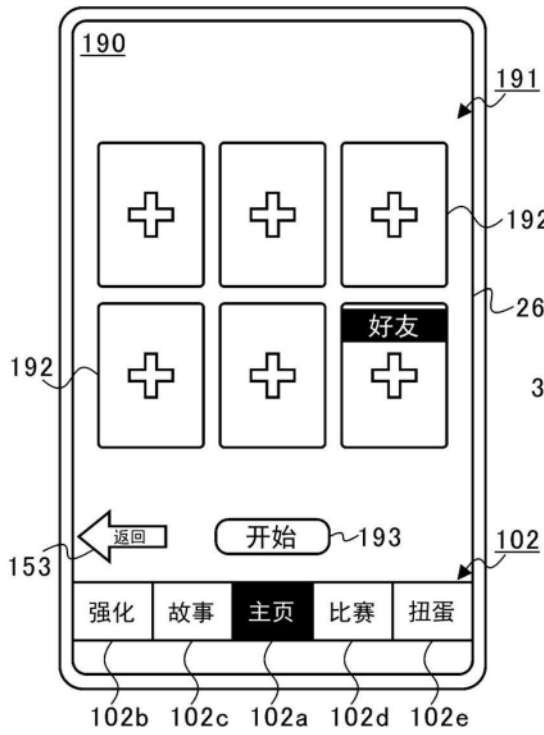


图 16A

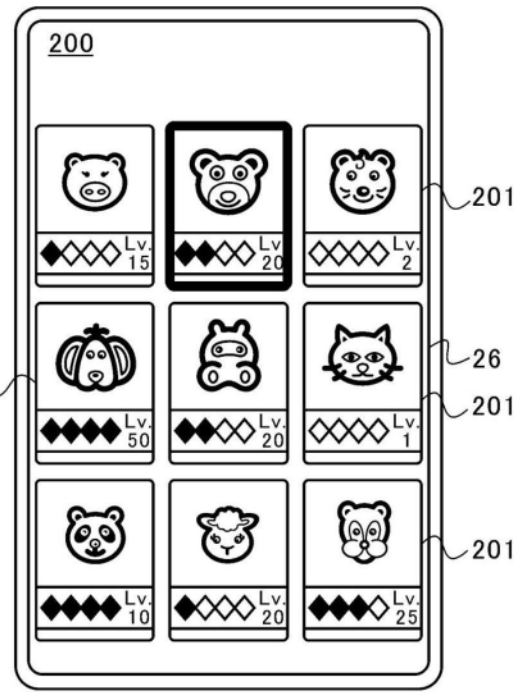


图 16B

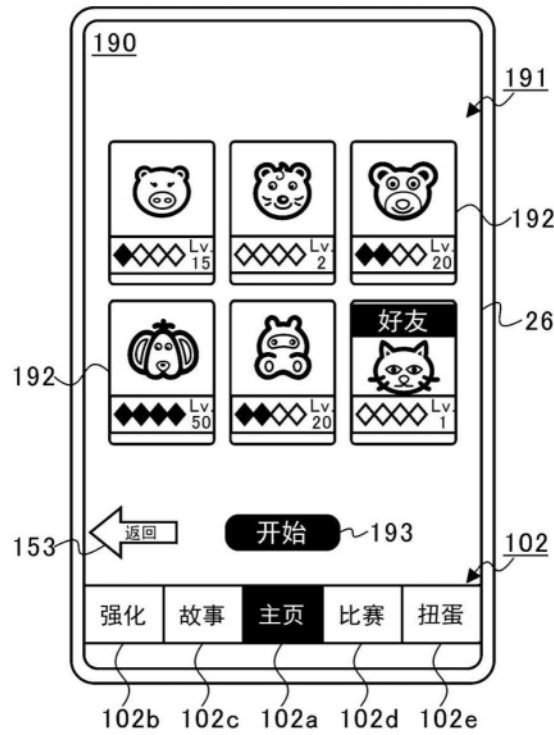


图16C

支援卡牌类型	支援角色	稀有度	等级	擅长训练
A1	角色A	SSR	50	速度
A2	角色A	SR	45	耐力
A3	角色A	R	40	智力
B1	角色B	SR	1	力量
B2	角色B	R	15	毅力

图17A

支援卡牌类型	支援效果						
	对象a	对象b	对象c	对象d	对象e	对象f	对象g
A1	+60%		+40%		+30%	+2pt	
A2	+50%	+40%					
A3	+40%			+25%		+1pt	
B1	+10%				+5%		+1pt
B2	+15%						+1pt

图17B

支援卡牌类型	拥有技能										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A1			○			○	○			○	○
A2				○			○		○		
A3					○			○			
B1					○	○				○	○
B2									○		

图17C

支援卡牌类型	支援事件										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A1			○				○			○	○
A2				○		○	○				
A3					○						
B1		○			○	○					
B2									○		

图17D

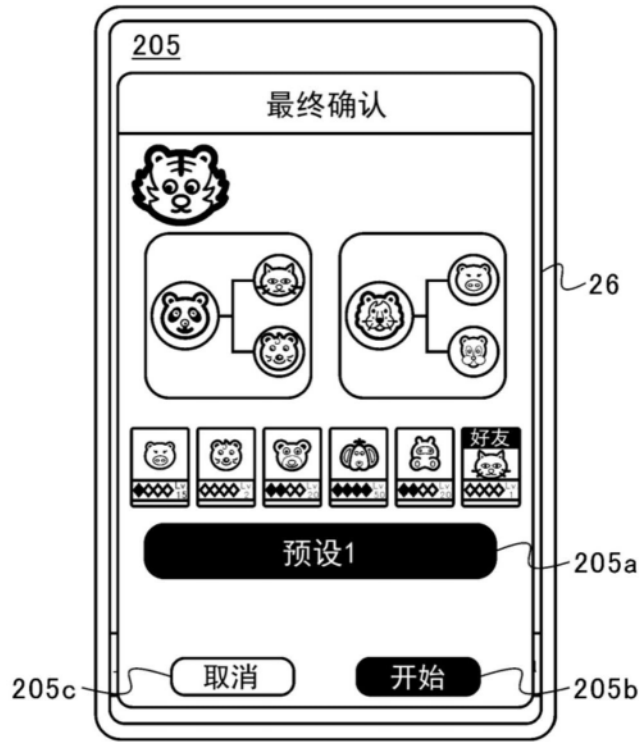


图18A

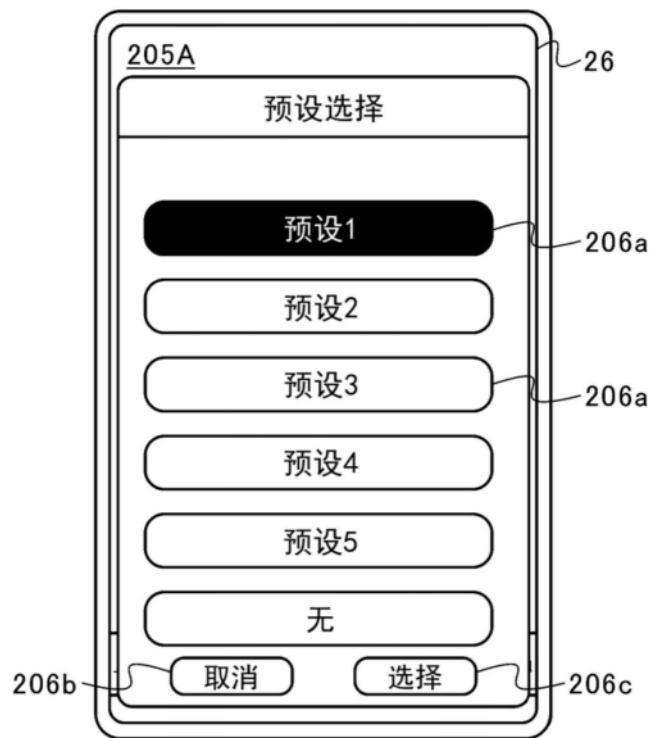


图18B

回合数	选择项目					技能获得 商店使用 物品使用
	休息	训练	退出	比赛	特殊比赛	
第1回合	○	○	○	×	×	○
第2回合	○	○	○	×	×	
第3回合	○	○	○	×	×	
第4回合	○	○	○	×	×	
第5回合	○	○	○	×	×	
第6回合	○	○	○	×	×	
第7回合	○	○	○	×	×	
第8回合	○	○	○	×	×	
第9回合	○	○	○	×	×	
第10回合	○	○	○	×	×	
第11回合	○	○	○	×	×	
第12回合	○	○	○	×	×	
第13回合	○	○	○	○	×	
第14回合	○	○	○	○	×	
第15回合	○	○	○	○	×	
第16回合	○	○	○	○	×	
第17回合	○	○	○	○	×	
第18回合	○	○	○	○	×	
第19回合	○	○	○	○	×	
第20回合	○	○	○	○	×	
第21回合	○	○	○	○	×	
第22回合	○	○	○	○	×	
第23回合	○	○	○	○	×	
第24回合	○	○	○	○	×	
第25回合	○	○	○	○	×	
第26回合	○	○	○	○	×	
第27回合	○	○	○	○	×	
第28回合	○	○	○	○	×	
第29回合	○	○	○	○	×	
第30回合	○	○	○	○	×	
第31回合	○	○	○	○	×	
第32回合	○	○	○	○	×	
第33回合	○	○	○	○	×	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
第73回合	○	○	○	×	×	
第74回合	×	×	×	×	○	
第75回合	○	○	○	×	×	
第76回合	×	×	×	×	○	
第77回合	○	○	○	×	×	
第78回合	×	×	×	×	○	

图19

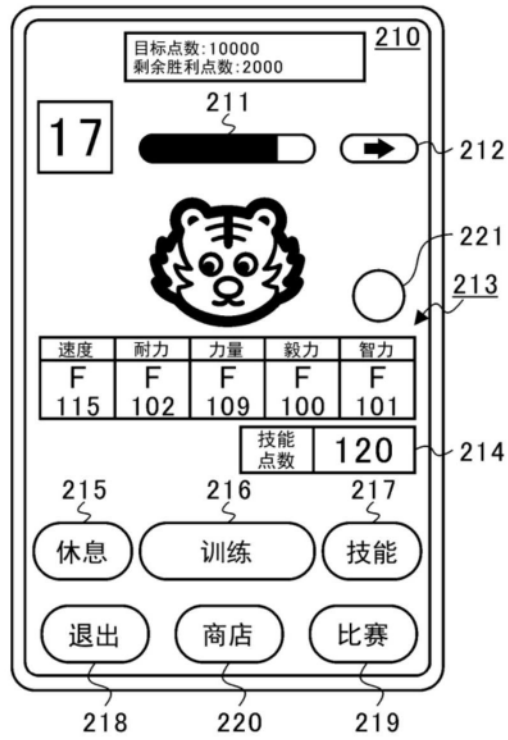


图20A

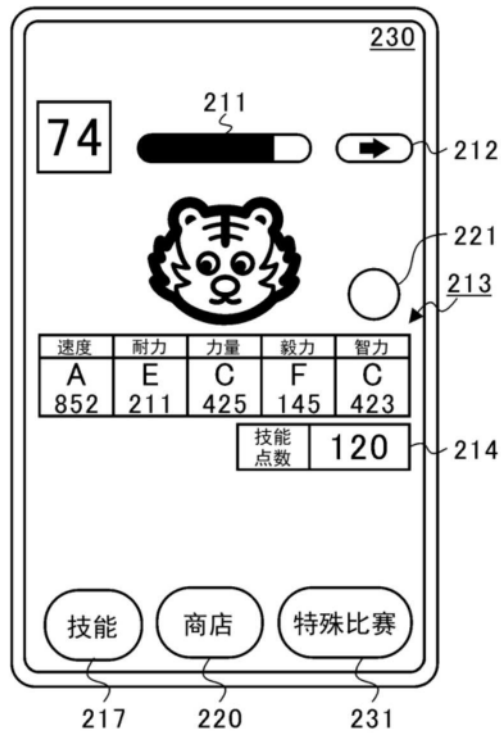


图20B

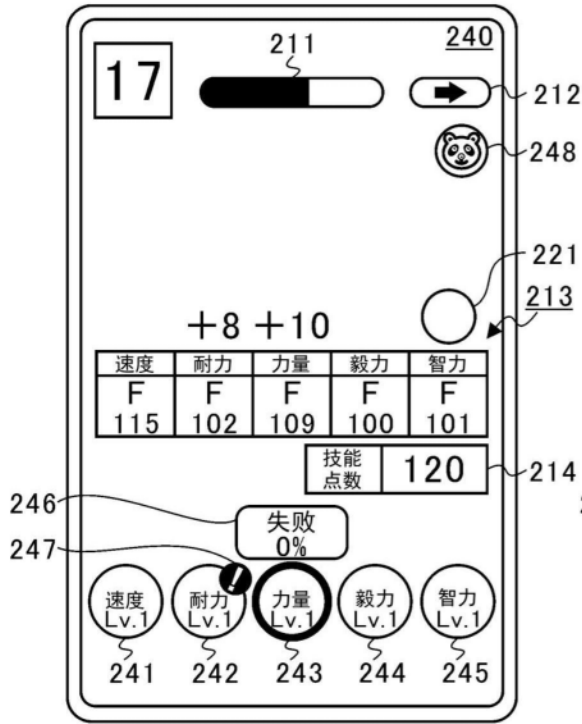


图 21A

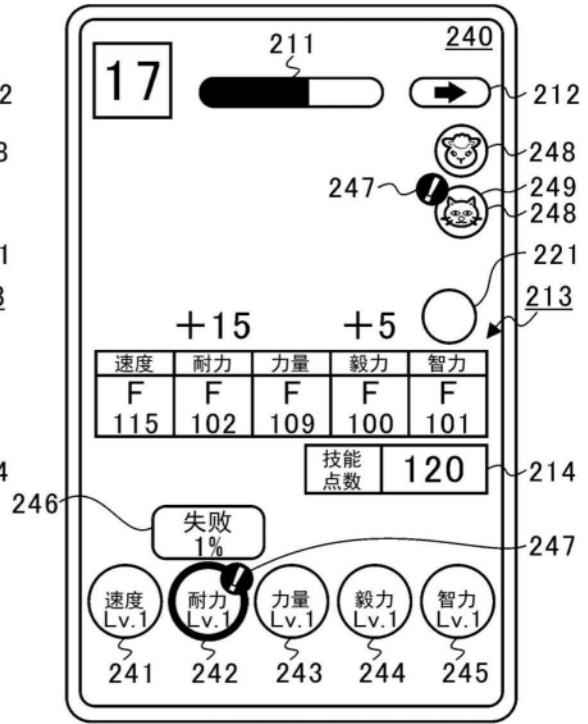


图 21B

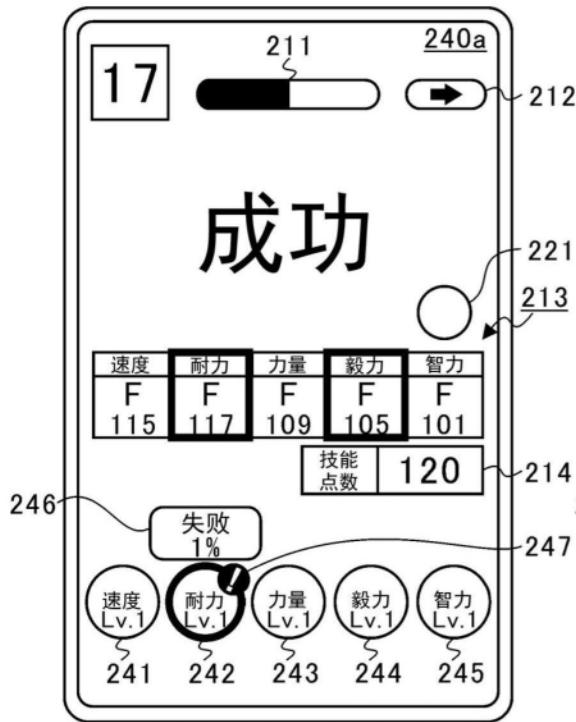


图 21C

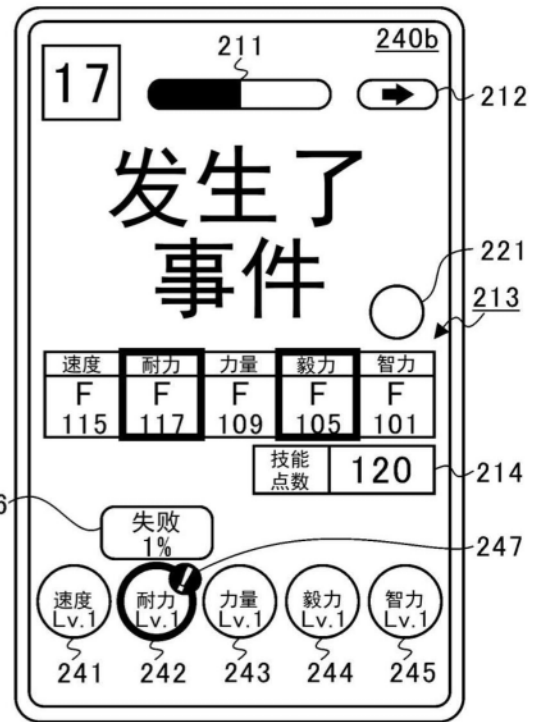


图 21D



图22A

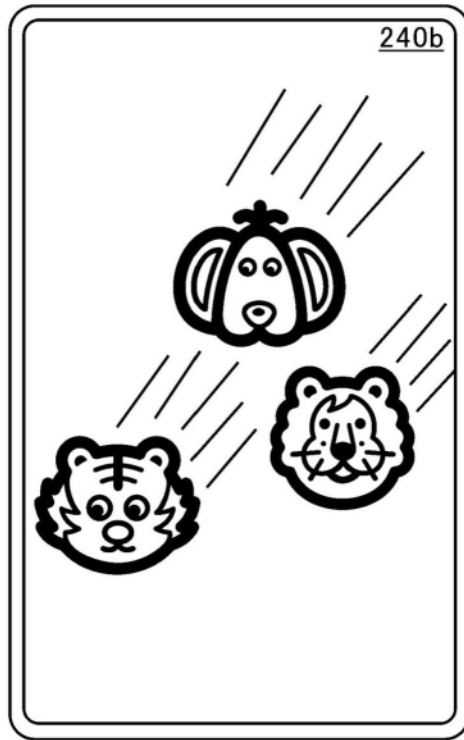


图22B

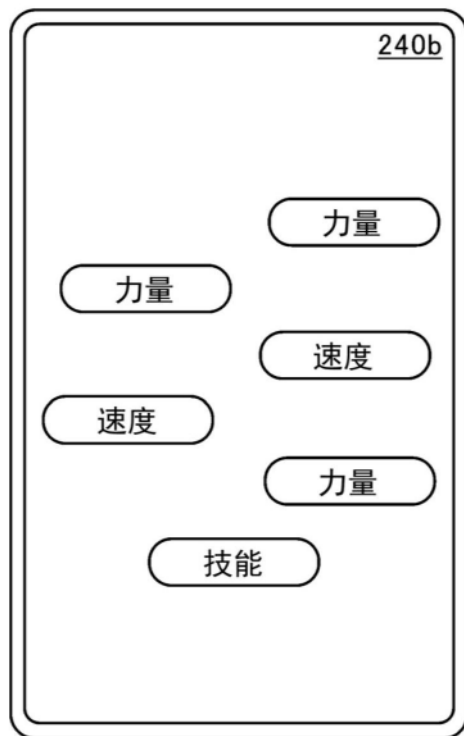


图22C

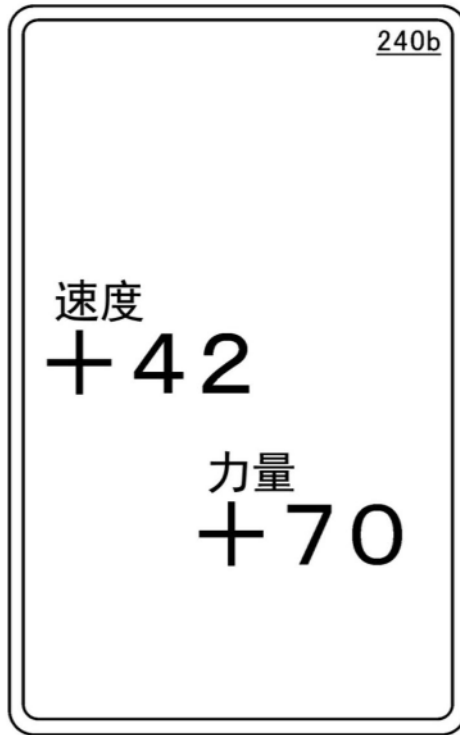


图22D

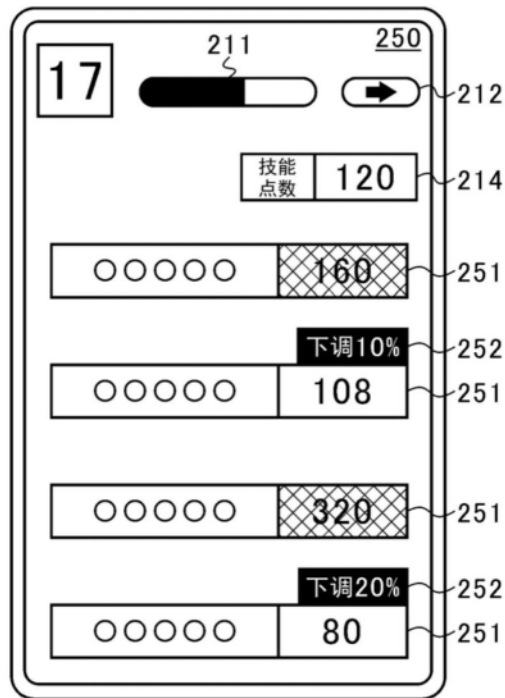


图23A

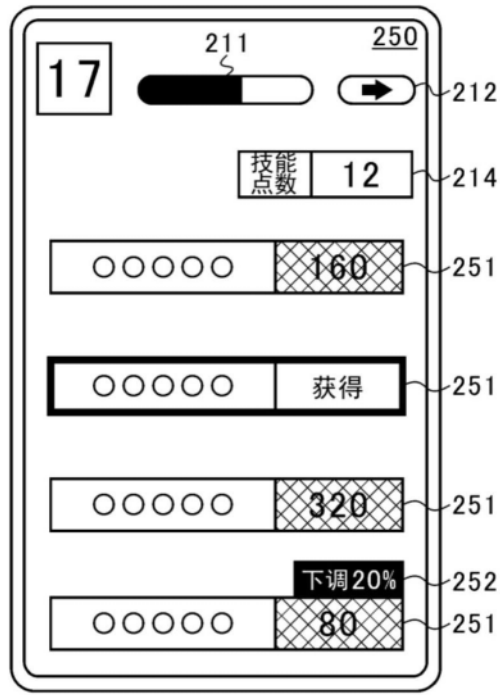


图23B

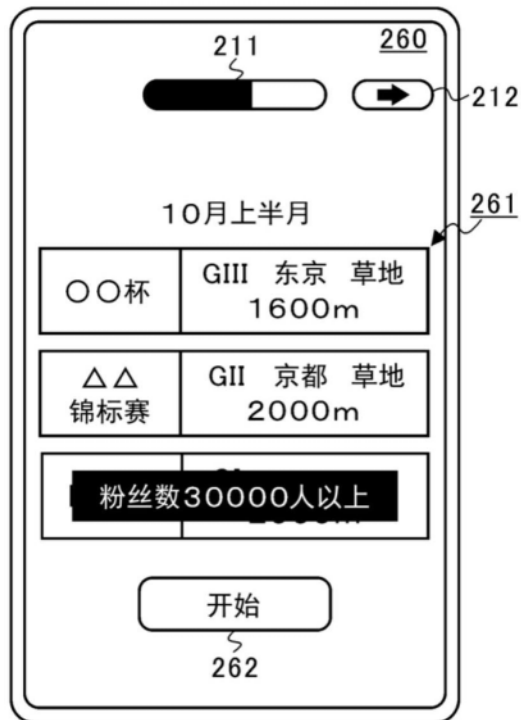


图24A

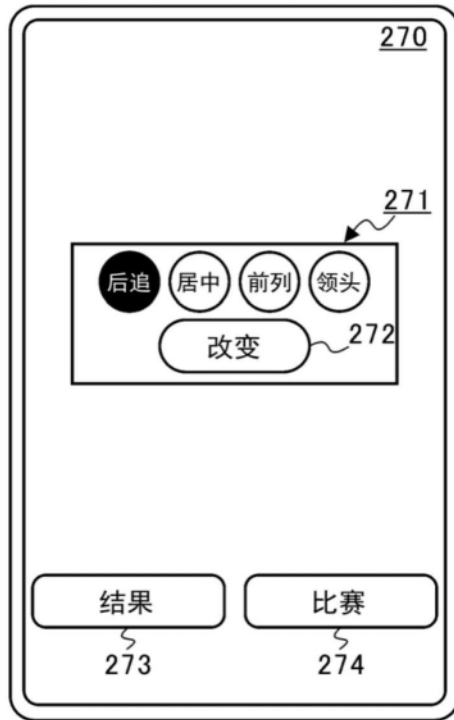


图24B



图24C

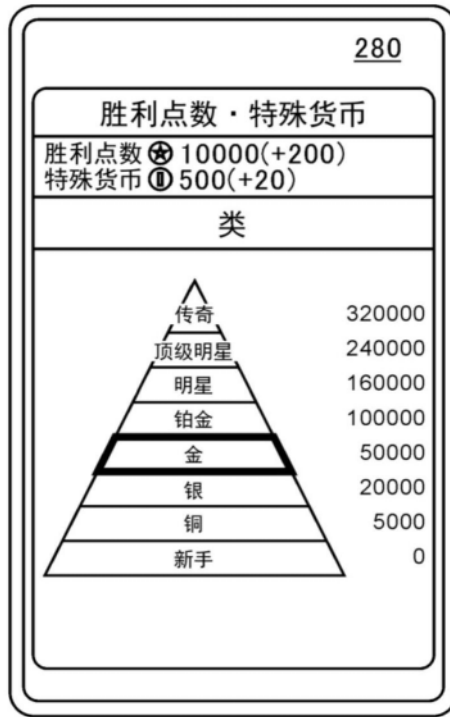


图24D

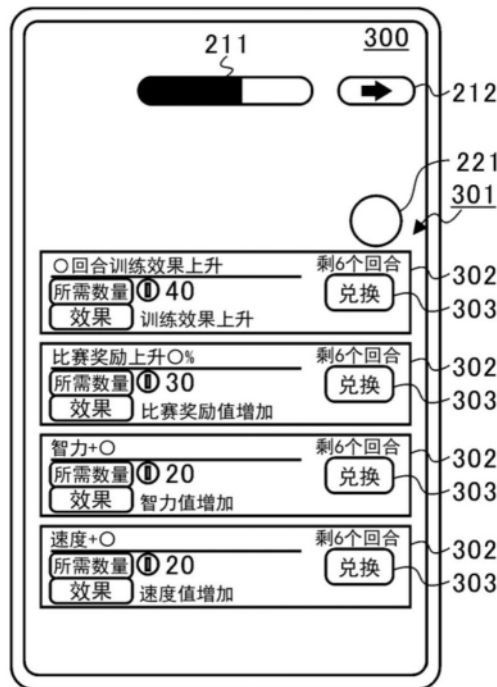


图25

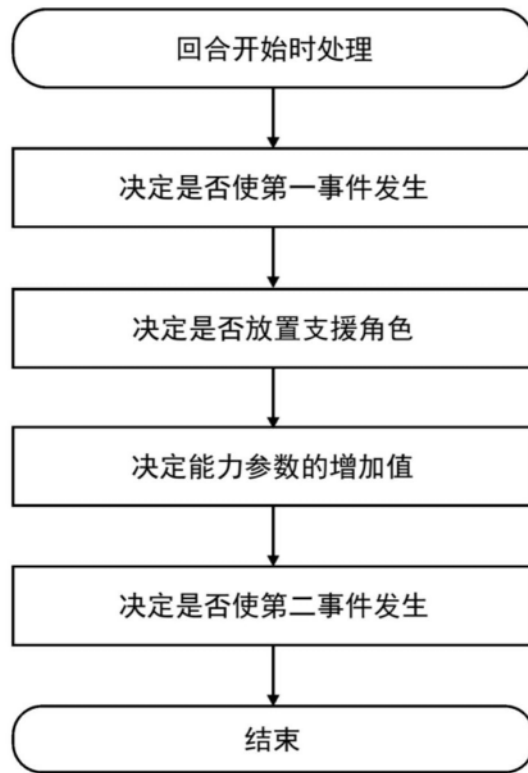


图26

角色识别信息	是否将支援角色放置在训练课程中					
	放置					不放置
	速度	耐力	力量	毅力	智力	
支援角色	16%	16%	16%	16%	16%	20%

图27

选择次数	训练等级				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
~3	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1
4~7	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2
8~11	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3	Lv.3
12~15	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4
16~	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5	Lv.5

图28A

训练等级	增加固定值(速度)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
Lv.1	8	0	6	0	0
Lv.2	10	0	8	0	0
Lv.3	12	0	10	0	0
Lv.4	14	0	12	0	0
Lv.5	20	0	18	0	0

图28B

训练等级	增加固定值(力量)				
	速度	耐力	力量	毅力	智力
Lv.1	0	6	8	0	0
Lv.2	0	8	10	0	0
Lv.3	0	10	12	0	0
Lv.4	0	12	14	0	0
Lv.5	0	18	20	0	0

图28C

角色识别信息	奖励相加率		
	无	上浮 10%	上浮 20%
支援角色	50%	25%	25%

图28D

事件类型	是否使事件发生				
	发生				不发生
	事件A	事件B	事件C	事件D	
第二事件	5%	5%	5%	5%	80%

图29

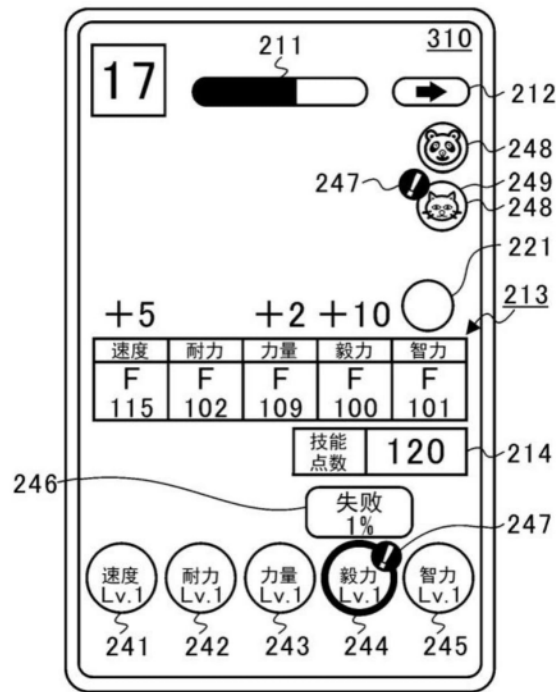


图30

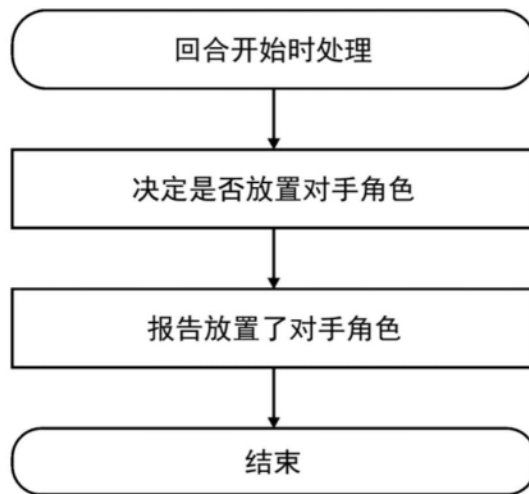


图31

角色识别信息	难度等级	是否放置	
		放置	不放置
对手角色	GI	60%	40%
	GII	50%	50%
	GIII	40%	60%

图32

物品识别信息	合适比赛		奖励获得数	
	胜	败	1	2
特殊物品	○		50%	50%
		○	0%	0%

图33



图34A

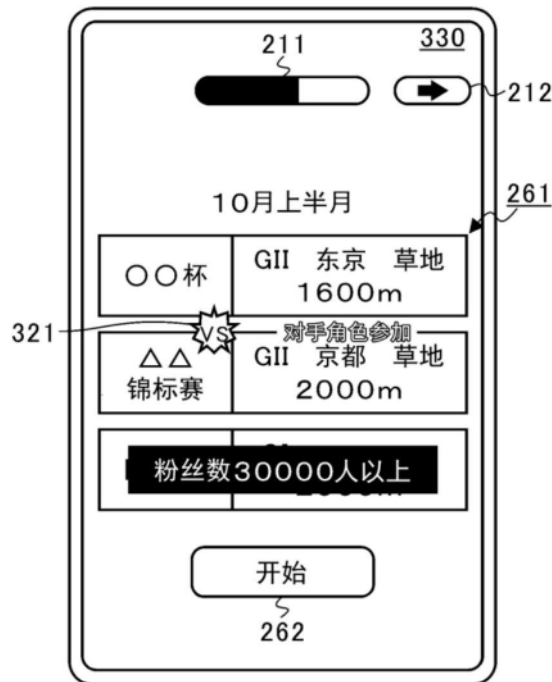


图34B

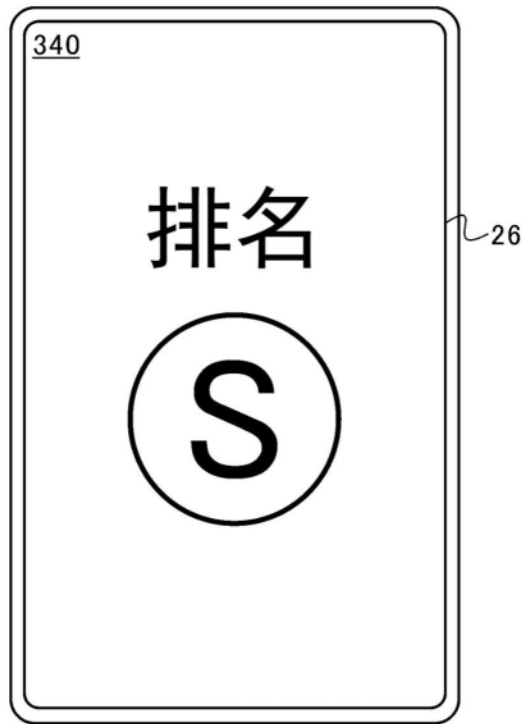


图35A



图35B

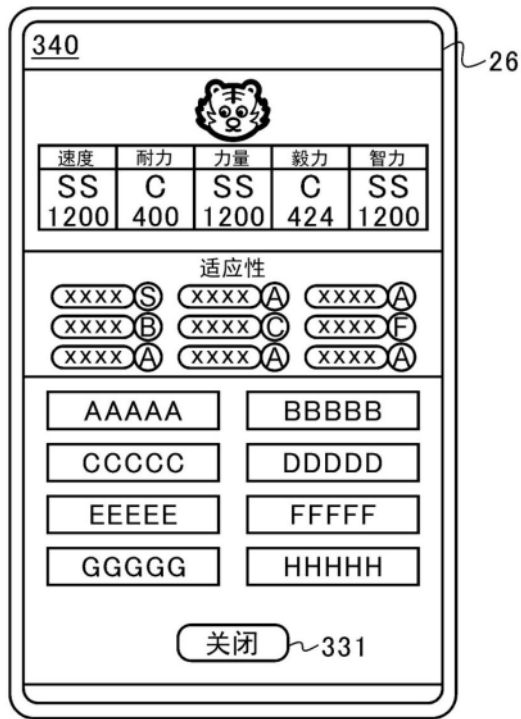


图35C

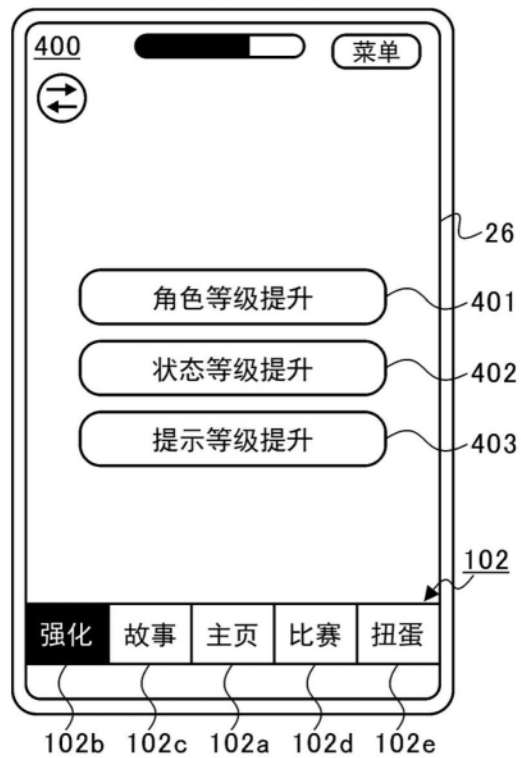


图36A

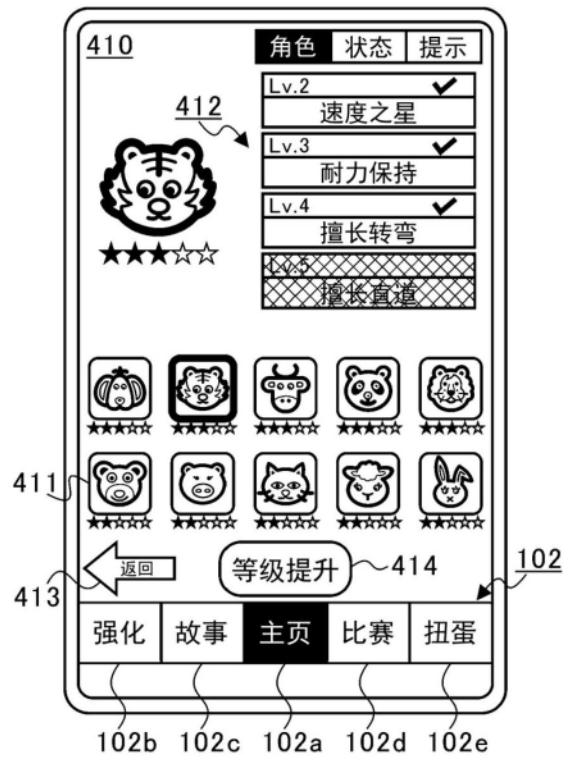


图36B

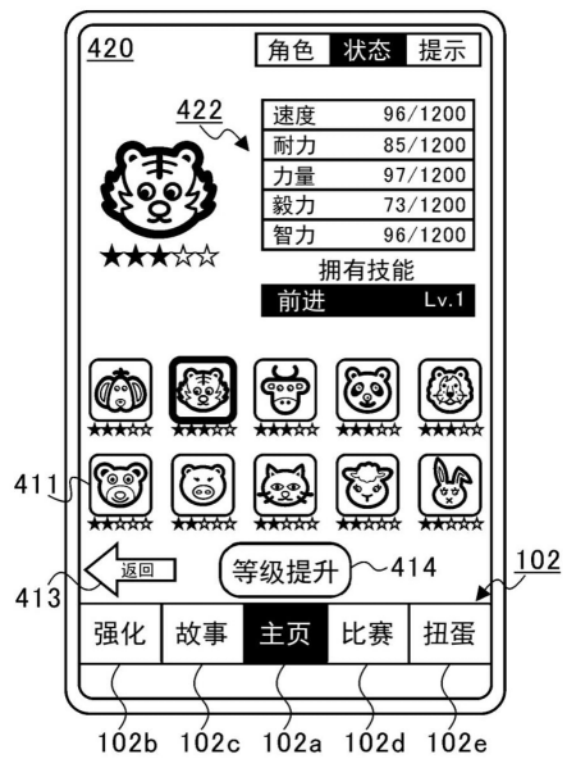


图36C

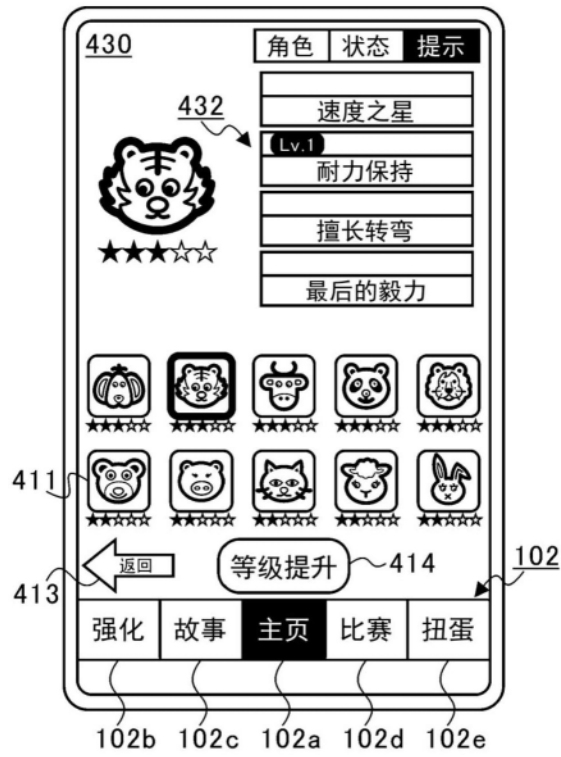


图36D

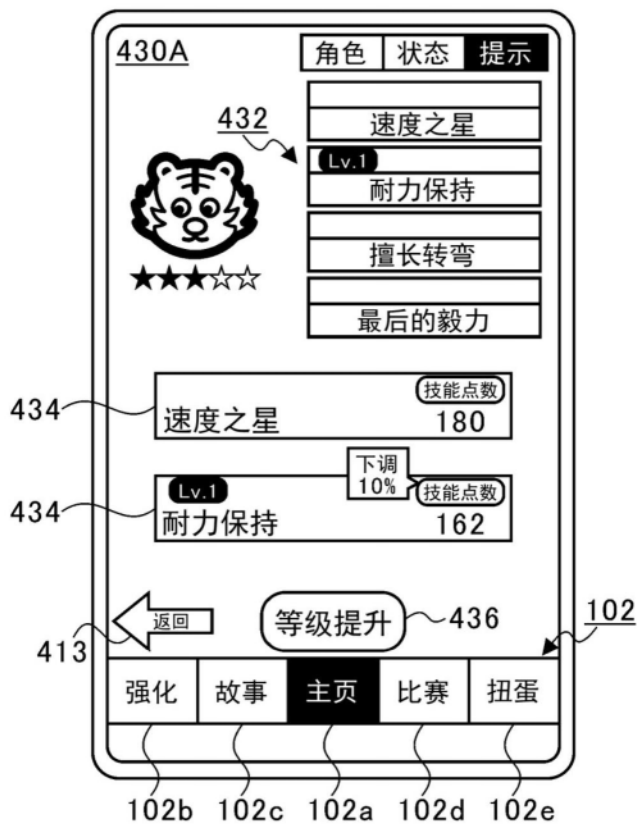


图37

拥有技能	提示Lv.0	提示Lv.1	提示Lv.2	提示Lv.3
a	180	162	144	126
b	160	144	128	112
c	320	288	256	224

图38A

拥有技能	Lv.0→Lv.1	Lv.1→Lv.2	Lv.2→Lv.3
a	20	40	80
b	15	30	60
c	30	60	120

图38B

角色ID	拥有信息	角色等级	状态等级
0001	拥有	3	3
0002	未拥有	2	2
0003	拥有	4	5

图39A

技能	解放信息	提示等级
a(已获得)	解放	1
b	解放	1
c	解放	2
d	未解放	0
e	未解放	0

图39B

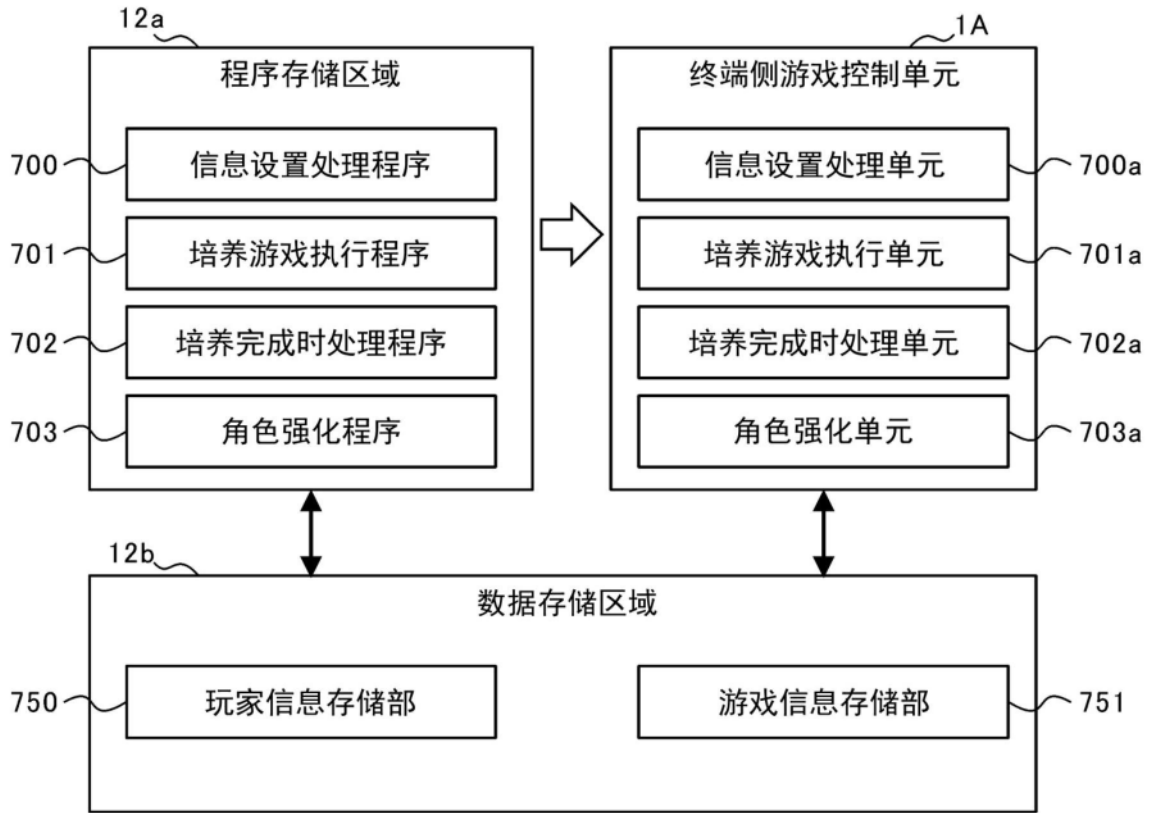


图40

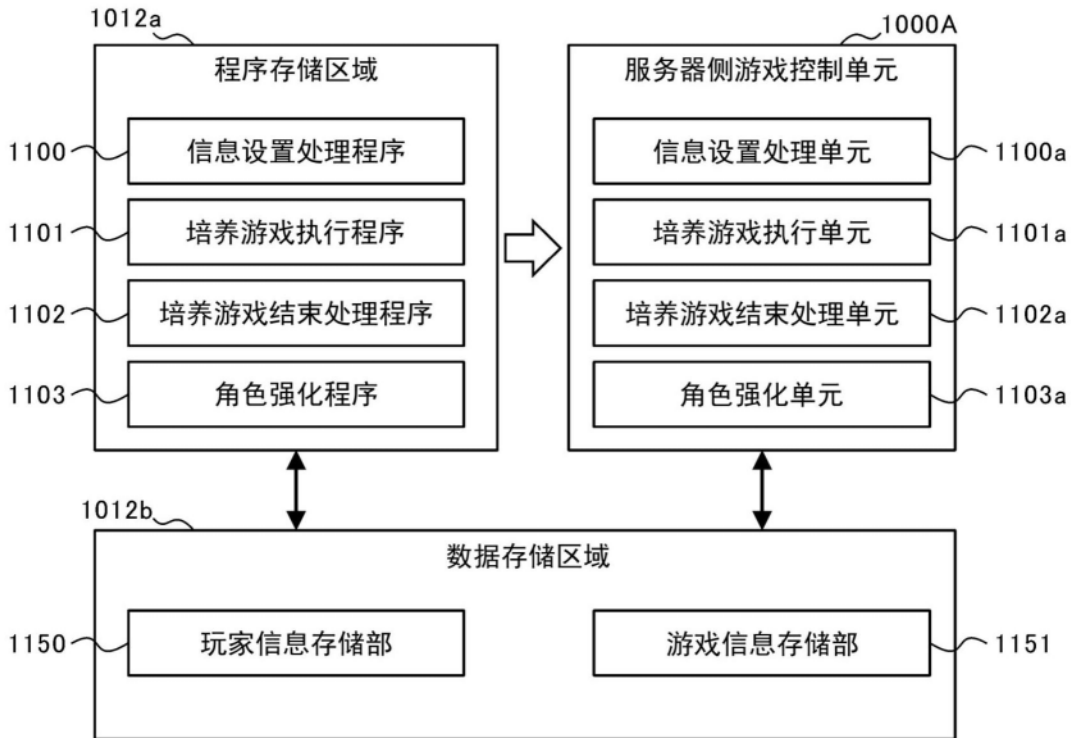


图41

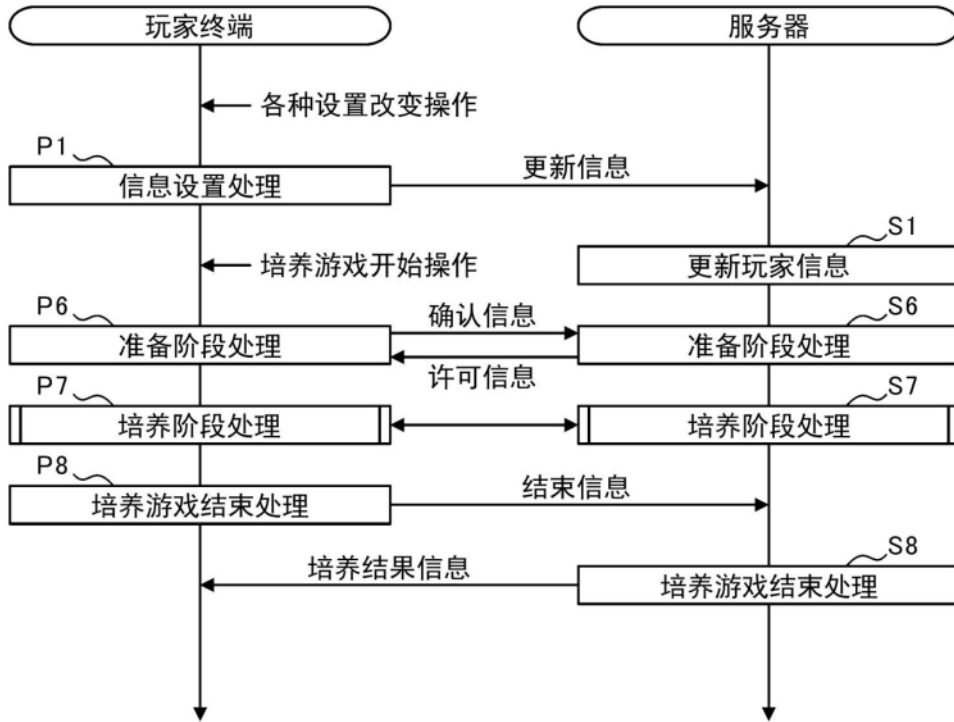


图42

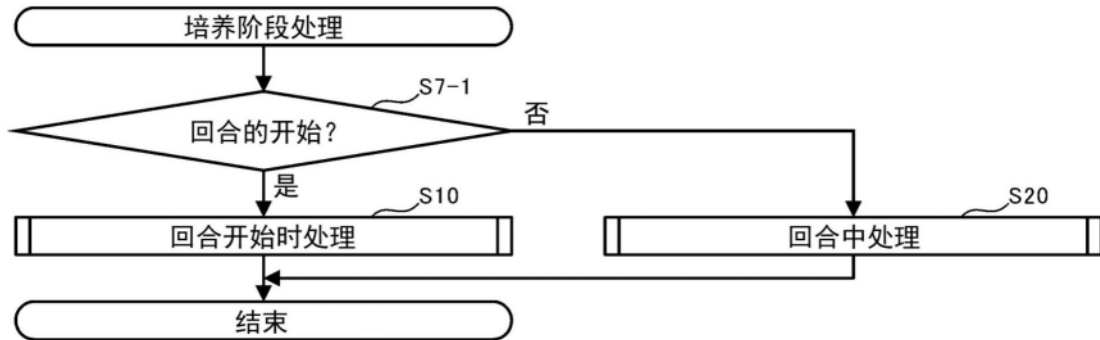


图43

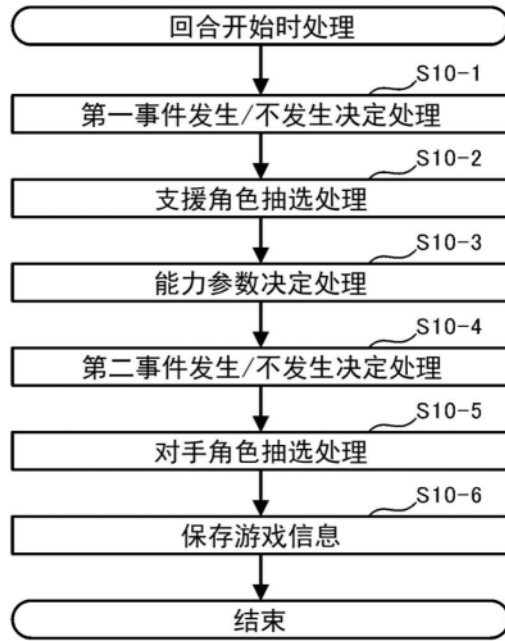


图44

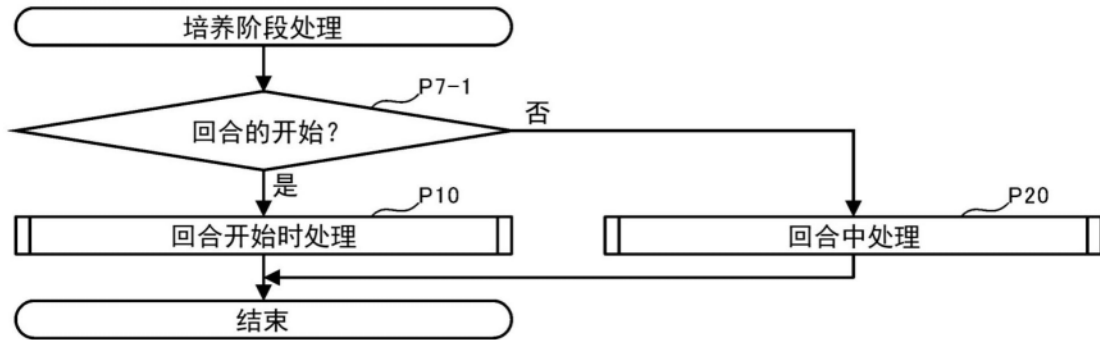


图45

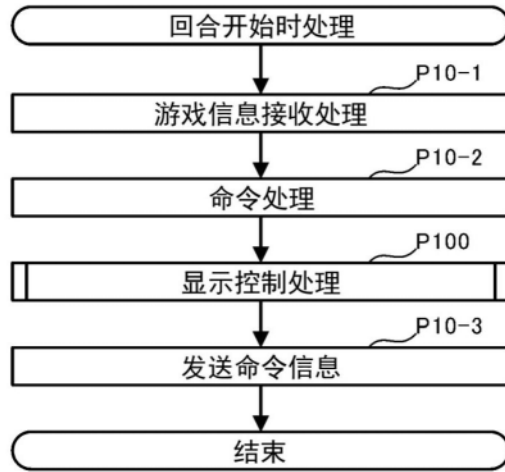


图46

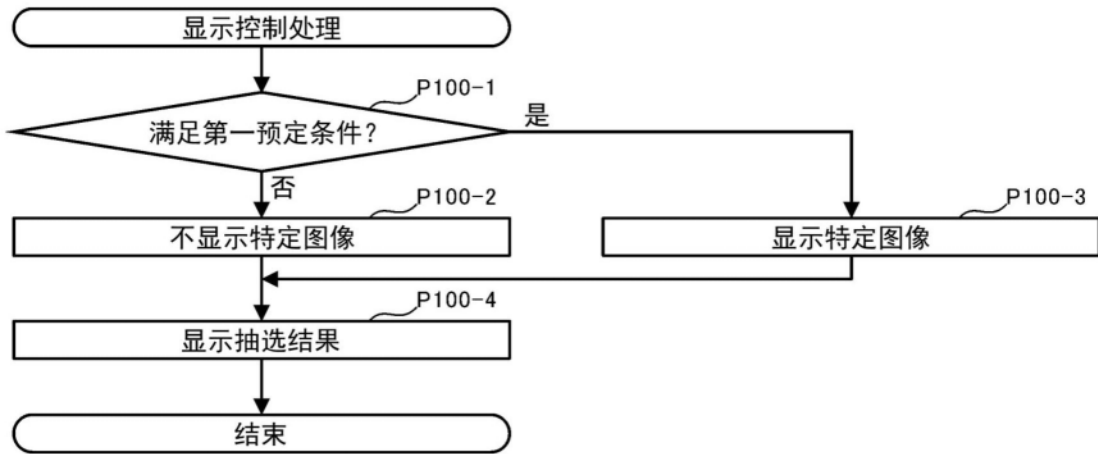


图47

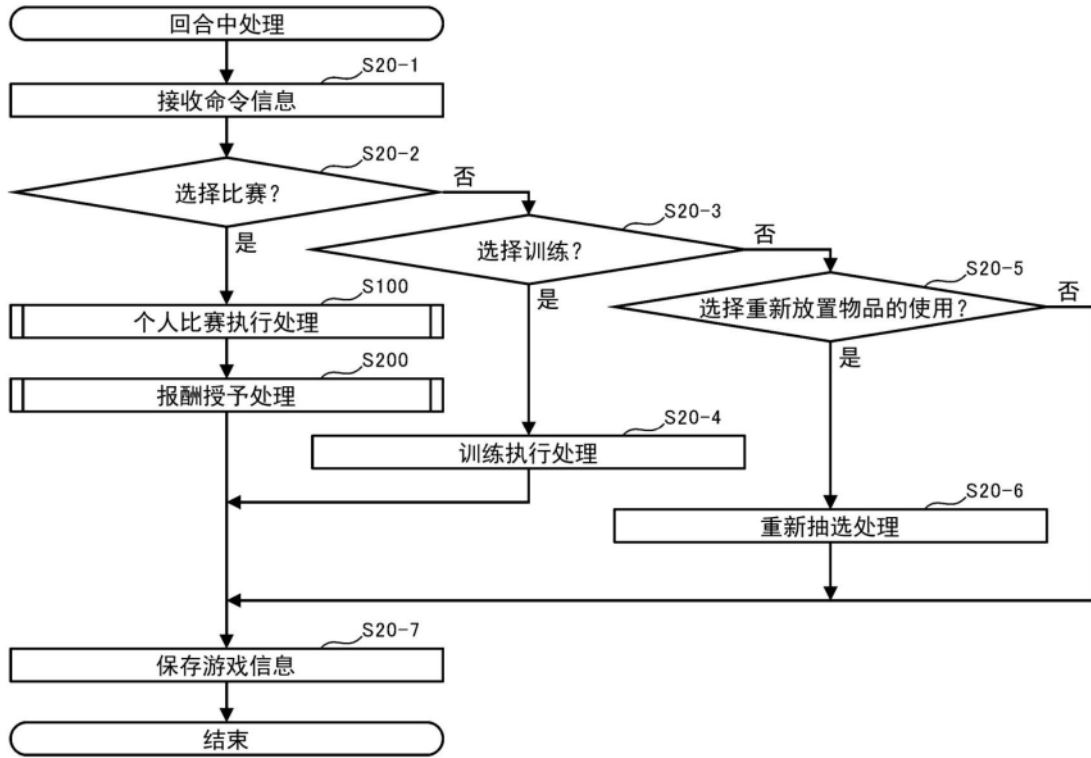


图48

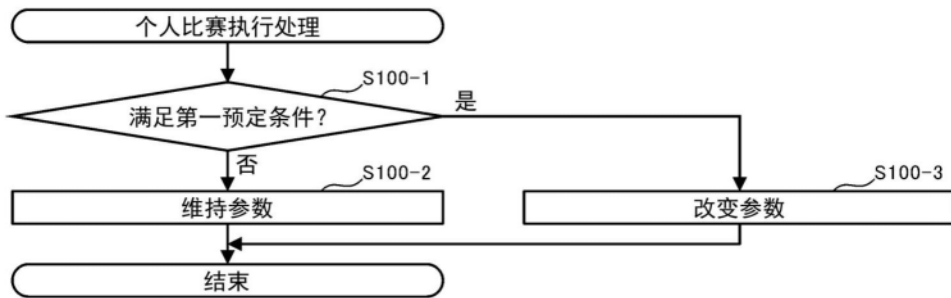


图49

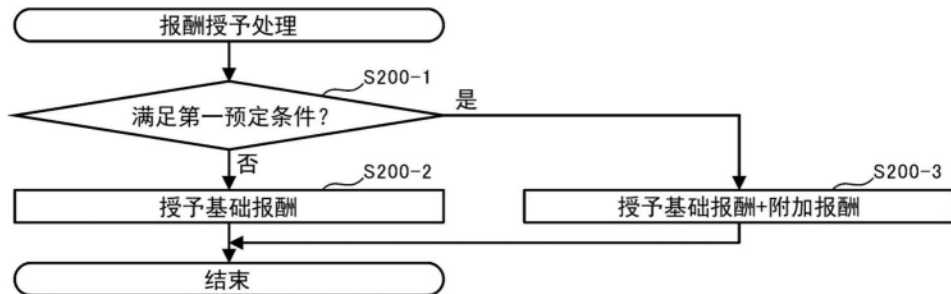


图50

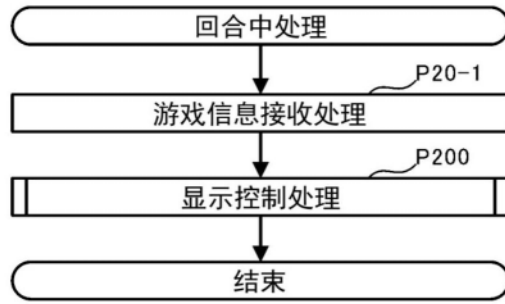


图51

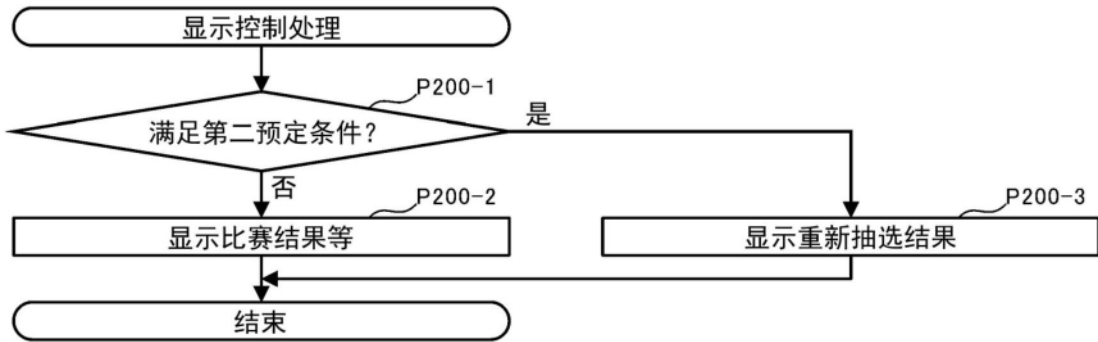


图52

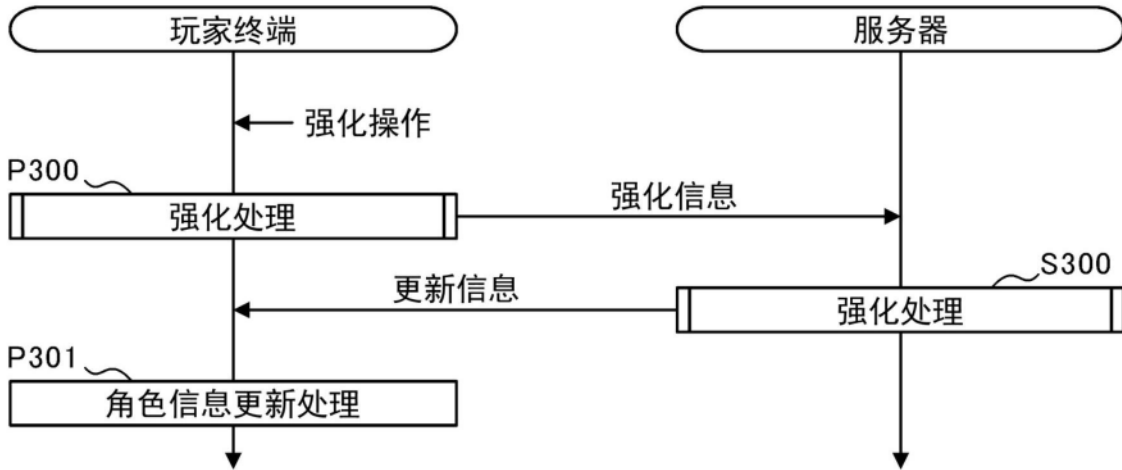


图53

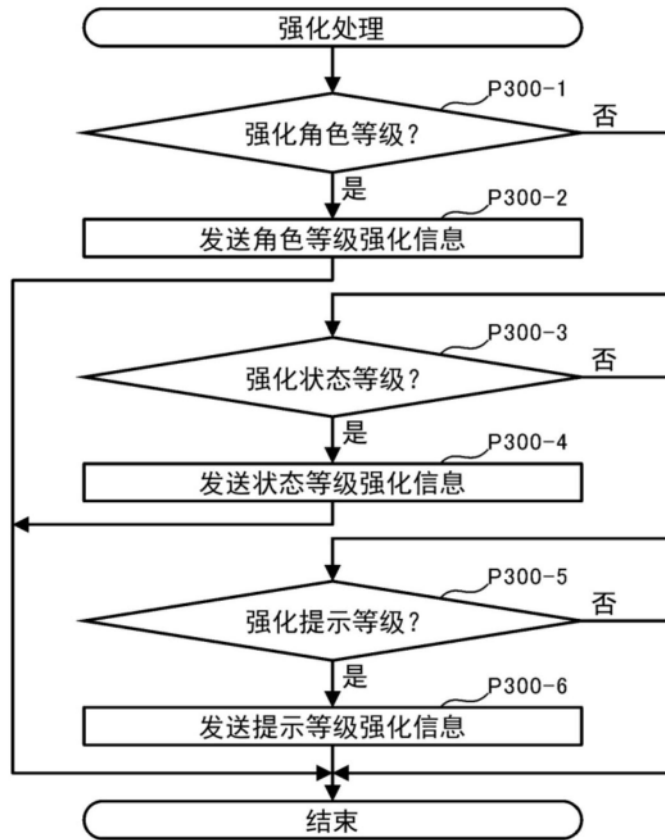


图54

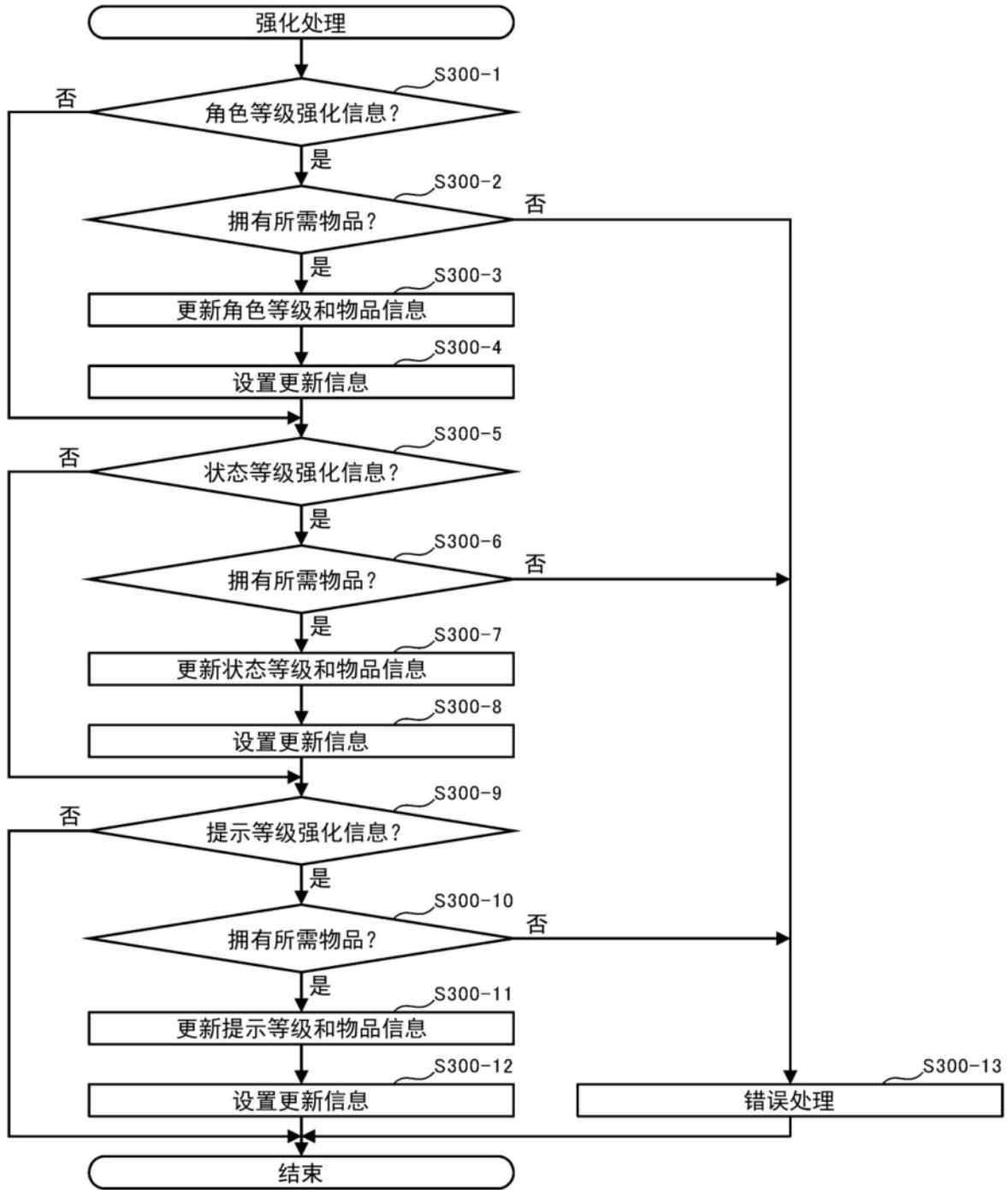


图55