



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 119630458 A

(43) 申请公布日 2025.03.14

(21) 申请号 202380054155.0

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事

(22) 申请日 2023.07.14

务所(普通合伙) 11277

(30) 优先权数据

专利代理人 刘新宇 张文慧

2022-115240 2022.07.20 JP

(51) Int.CI.

2022-129063 2022.08.12 JP

A63F 13/537 (2006.01)

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

A63F 13/533 (2006.01)

2025.01.16

A63F 13/58 (2006.01)

(86) PCT国际申请的申请数据

A63F 13/69 (2006.01)

PCT/JP2023/026104 2023.07.14

A63F 13/825 (2006.01)

(87) PCT国际申请的公布数据

W02024/019018 JA 2024.01.25

(71) 申请人 CY游戏公司

权利要求书2页 说明书52页 附图54页

地址 日本

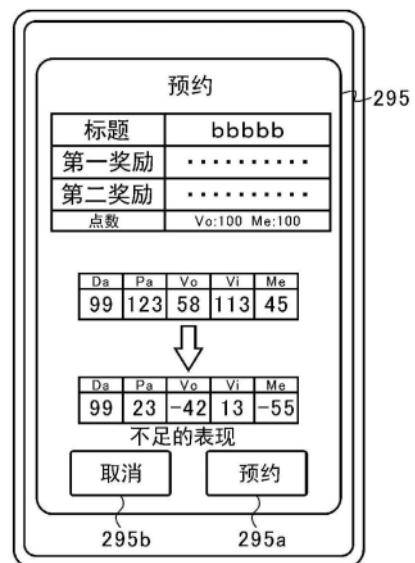
(72) 发明人 加田航一 田村佑树 出口友二郎

(54) 发明名称

信息处理程序、信息处理方法以及游戏装置

(57) 摘要

信息处理程序使计算机进行以下处理：使玩家能够选择能够获得规定的参数的第一类型命令；在玩家能够选择所述第一类型命令的选择画面中显示玩家所持有的所述规定的参数的持有值；基于选择了所述第一类型命令，获得所述规定的参数；基于选择了第二类型命令，显示多个选项；在所述持有值为所述要求值以上的情况下，对玩家赋予与由玩家选择出的所述选项相关联的报酬；在所述持有值不为所述要求值以上的情况下，使得能够对由玩家选择出的所述选项进行预约；以及在所述选择画面中显示与同所预约的所述选项相关联的所述规定的参数对应的告知信息。



1. 一种信息处理程序,使计算机进行以下处理:

使玩家能够选择能够获得规定的参数的第一类型命令;

在玩家能够选择所述第一类型命令的选择画面中显示玩家所持有的所述规定的参数的持有值;

基于选择了所述第一类型命令,获得所述规定的参数;

基于选择了与所述第一类型命令不同的第二类型命令,显示多个选项,其中,所述选项被关联有玩家能够获得的报酬和所述规定的参数的要求值;

判定玩家所持有的所述规定的参数的持有值是否为与由玩家选择出的所述选项相关联的所述规定的参数的要求值以上;

在所述持有值为所述要求值以上的情况下,对玩家赋予与由玩家选择出的所述选项相关联的所述报酬;

在所述持有值不为所述要求值以上的情况下,使得能够对由玩家选择出的所述选项进行预约;以及

在所述选择画面中显示与同所预约的所述选项相关联的所述规定的参数对应的告知信息。

2. 根据权利要求1所述的信息处理程序,其中,

设置有多个所述规定的参数,

与所述持有值不为所述要求值以上的所述规定的参数对应地显示所述告知信息。

3. 根据权利要求2所述的信息处理程序,其中,

所述告知信息是能够识别所述持有值与所述要求值之差的信息。

4. 根据权利要求1至3中的任一项所述的信息处理程序,其中,

所述信息处理程序使计算机还进行以下处理:基于玩家所持有的所述规定的参数的持有值变为与所预约的所述选项相关联的所述规定的参数的要求值以上,显示规定的通知信息。

5. 根据权利要求4所述的信息处理程序,其中,

在显示多个所述选项的所述处理中,基于玩家对所述通知信息的操作输入,显示多个所述选项。

6. 根据权利要求1至3中的任一项所述的信息处理程序,其中,

所述信息处理程序使计算机还进行以下处理:基于在预约了任一个所述选项的状态下选择了与所预约的所述选项不同的所述选项,解除预约。

7. 一种信息处理方法,是由1个或多个计算机进行的信息处理方法,在所述信息处理方法中,

所述计算机进行以下处理:

使玩家能够选择能够获得规定的参数的第一类型命令;

在玩家能够选择所述第一类型命令的选择画面中显示玩家所持有的所述规定的参数的持有值;

基于选择了所述第一类型命令,获得所述规定的参数;

基于选择了与所述第一类型命令不同的第二类型命令,显示多个选项,其中,所述选项被关联有玩家能够获得的报酬和所述规定的参数的要求值;

判定玩家所持有的所述规定的参数的持有值是否为与由玩家选择出的所述选项相关联的所述规定的参数的要求值以上；

在所述持有值为所述要求值以上的情况下，对玩家赋予与由玩家选择出的所述选项相关联的所述报酬；

在所述持有值不为所述要求值以上的情况下，使得能够对由玩家选择出的所述选项进行预约；以及

在所述选择画面中显示与同所预约的所述选项相关联的所述规定的参数对应的告知信息。

8. 一种游戏装置，具备1个或多个计算机，其中，

所述计算机进行以下处理：

使玩家能够选择能够获得规定的参数的第一类型命令；

在玩家能够选择所述第一类型命令的选择画面中显示玩家所持有的所述规定的参数的持有值；

基于选择了所述第一类型命令，获得所述规定的参数；

基于选择了与所述第一类型命令不同的第二类型命令，显示多个选项，其中，所述选项被关联有玩家能够获得的报酬和所述规定的参数的要求值；

判定玩家所持有的所述规定的参数的持有值是否为与由玩家选择出的所述选项相关联的所述规定的参数的要求值以上；

在所述持有值为所述要求值以上的情况下，对玩家赋予与由玩家选择出的所述选项相关联的所述报酬；

在所述持有值不为所述要求值以上的情况下，使得能够对由玩家选择出的所述选项进行预约；以及

在所述选择画面中显示与同所预约的所述选项相关联的所述规定的参数对应的告知信息。

信息处理程序、信息处理方法以及游戏装置

技术领域

[0001] 本发明涉及一种信息处理程序、信息处理方法以及游戏装置。

背景技术

[0002] 以往,例如专利文献1所示,已知一种由玩家对角色进行养成的养成游戏。在专利文献1所示的养成游戏中,玩家能够随着游戏的进展而获得各种各样的报酬。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本特开2021-121396号公报

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 在上述那样的养成游戏中,有时消耗玩家所持有的点数、参数来获得报酬。在该情况下,玩家需要将为了获得报酬所需要的点数等与玩家所持有的点数等频繁地进行比较。因此,有可能要求玩家进行麻烦的操作。

[0008] 本发明的目的在于提供一种能够提高玩家的操作性的信息处理程序、信息处理方法以及游戏装置。

[0009] 用于解决问题的方案

[0010] 为了解决上述问题,信息处理程序使计算机进行以下处理:

[0011] 使玩家能够选择能够获得规定的参数的第一类型命令;

[0012] 在玩家能够选择所述第一类型命令的选择画面中显示玩家所持有的所述规定的参数的持有值;

[0013] 基于选择了所述第一类型命令,获得所述规定的参数;

[0014] 基于选择了与所述第一类型命令不同的第二类型命令,显示多个选项,其中,所述选项被关联有玩家能够获得的报酬和所述规定的参数的要求值;

[0015] 判定玩家所持有的所述规定的参数的持有值是否为与由玩家选择出的所述选项相关联的所述规定的参数的要求值以上;

[0016] 在所述持有值为所述要求值以上的情况下,对玩家赋予与由玩家选择出的所述选项相关联的所述报酬;

[0017] 在所述持有值不为所述要求值以上的情况下,使得能够对由玩家选择出的所述选项进行预约;以及

[0018] 在所述选择画面中显示与同所预约的所述选项相关联的所述规定的参数对应的告知信息。

[0019] 也可以是,设置有多个所述规定的参数,

[0020] 与所述持有值不为所述要求值以上的所述规定的参数对应地显示所述告知信息。

[0021] 也可以是,所述告知信息是能够识别所述持有值与所述要求值之差的信息。

[0022] 也可以是,信息处理程序使计算机还进行以下处理:基于玩家所持有的所述规定的参数的持有值变为与所预约的所述选项相关联的所述规定的参数的要求值以上,显示规定的通知信息。

[0023] 也可以是,在显示多个所述选项的所述处理中,基于玩家对所述通知信息的操作输入,显示多个所述选项。

[0024] 也可以是,信息处理程序使计算机还进行以下处理:基于在预约了任一个所述选项的状态下选择了与所预约的所述选项不同的所述选项,解除预约。

[0025] 为了解决上述问题,信息处理方法是由1个或多个计算机进行的信息处理方法,在所述信息处理方法中,

[0026] 所述计算机进行以下处理:

[0027] 使玩家能够选择能够获得规定的参数的第一类型命令;

[0028] 在玩家能够选择所述第一类型命令的选择画面中显示玩家所持有的所述规定的参数的持有值;

[0029] 基于选择了所述第一类型命令,获得所述规定的参数;

[0030] 基于选择了与所述第一类型命令不同的第二类型命令,显示多个选项,其中,所述选项被关联有玩家能够获得的报酬和所述规定的参数的要求值;

[0031] 判定玩家所持有的所述规定的参数的持有值是否为与由玩家选择出的所述选项相关联的所述规定的参数的要求值以上;

[0032] 在所述持有值为所述要求值以上的情况下,对玩家赋予与由玩家选择出的所述选项相关联的所述报酬;

[0033] 在所述持有值不为所述要求值以上的情况下,使得能够对由玩家选择出的所述选项进行预约;以及

[0034] 在所述选择画面中显示与同所预约的所述选项相关联的所述规定的参数对应的告知信息。

[0035] 为了解决上述问题,游戏装置具备1个或多个计算机,其中,

[0036] 所述计算机进行以下处理:

[0037] 使玩家能够选择能够获得规定的参数的第一类型命令;

[0038] 在玩家能够选择所述第一类型命令的选择画面中显示玩家所持有的所述规定的参数的持有值;

[0039] 基于选择了所述第一类型命令,获得所述规定的参数;

[0040] 基于选择了与所述第一类型命令不同的第二类型命令,显示多个选项,其中,所述选项被关联有玩家能够获得的报酬和所述规定的参数的要求值;

[0041] 判定玩家所持有的所述规定的参数的持有值是否为与由玩家选择出的所述选项相关联的所述规定的参数的要求值以上;

[0042] 在所述持有值为所述要求值以上的情况下,对玩家赋予与由玩家选择出的所述选项相关联的所述报酬;

[0043] 在所述持有值不为所述要求值以上的情况下,使得能够对由玩家选择出的所述选项进行预约;以及

[0044] 在所述选择画面中显示与同所预约的所述选项相关联的所述规定的参数对应的

告知信息。

- [0045] 发明的效果
- [0046] 根据本发明,能够提高玩家的操作性。

附图说明

- [0047] 图1是示出信息处理系统的概要结构的说明图。
- [0048] 图2A是说明玩家终端的硬件的结构的图。图2B是说明服务器的硬件的结构的图。
- [0049] 图3A是说明主页画面的一例的图。图3B是说明可选项设定画面的一例的图。图3C是说明简档设定画面的一例的图。图3D是说明主页设定画面的一例的图。
- [0050] 图4是用于说明养成游戏的大致的进展的流程的图。
- [0051] 图5A是说明养成对象角色选择画面的图。图5B是说明角色详情画面的第一图。图5C是说明角色详情画面的第二图。
- [0052] 图6A是说明能力参数(初始值)表的图。图6B是说明适性参数(初始值)表的图。图6C是说明技能表的图。图6D是说明专用活动表的图。
- [0053] 图7A是说明继承角色选择画面的第一图。图7B是说明养成角色一览画面的第一图。图7C是说明继承角色选择画面的第二图。图7D是说明继承角色选择画面的第三图。
- [0054] 图8是说明继承世系的图。
- [0055] 图9是说明因素信息的图。
- [0056] 图10A是说明相合度的判定对象的图,图10B是说明相合度的判定项目的图。
- [0057] 图11A是说明排序条件的图。图11B是说明甄选条件的图。
- [0058] 图12是说明角色详情对话框的第一图。
- [0059] 图13是说明角色详情对话框的第二图。
- [0060] 图14是说明角色详情对话框的第三图。
- [0061] 图15是说明技能显示对话框的图。
- [0062] 图16A是说明协助卡编排画面的第一图。图16B是说明协助卡选择画面的图。图16C是说明协助卡编排画面的第二图。
- [0063] 图17A是说明协助卡表的图。图17B是说明协助效果表的图。图17C是说明持有技能表的图。图17D是说明协助活动表的图。
- [0064] 图18A是说明最终确认画面的图。图18B是说明预设选择画面的图。
- [0065] 图19是说明各回合中的选择项目的图。
- [0066] 图20是说明游戏画面的图。
- [0067] 图21A是说明训练画面的第一图。图21B是说明训练画面的第二图。图21C是说明训练结果告知画面的图。图21D是说明活动画面的图。
- [0068] 图22A是说明技能画面的第一图。图22B是说明技能画面的第二图。
- [0069] 图23A是说明比赛选择画面的第一图。图23B是说明比赛开始画面的图。图23C是说明比赛结果画面的第一图。图23D说明比赛结果画面的第二图。
- [0070] 图24A是说明演出准备画面的一例的图。图24B是说明确认对话框的图。
- [0071] 图25是说明第一奖励和第二奖励的一例的图。
- [0072] 图26是说明演出乐曲等路径信息的一例的图。

- [0073] 图27是说明预约对话框的一例的图。
- [0074] 图28A是说明预约告知标记的一例的第一图。图28B是说明预约告知标记的一例的第二图。图28C是说明预约状态下的演出准备画面的一例的图。图28D是说明预约状态下的预约对话框的一例的图。
- [0075] 图29是说明预约中确认对话框的一例的图。
- [0076] 图30A是说明预约状态下的演出准备画面的其它例的图。图30B是说明预约变更时的确认对话框的一例的图。图30C是说明预约变更确认对话框的一例的图。
- [0077] 图31是说明通知信息对话框的一例的图。
- [0078] 图32A是说明演出开始画面的一例的图。图32B是说明演出活动画面的一例的图。
- [0079] 图33是说明回合开始时处理的大致的流程的图。
- [0080] 图34是说明是否配置表的图。
- [0081] 图35A是说明训练水平表的图。图35B是说明上升固定值(速度)表的图。另外,图35C是说明上升固定值表(力量)的图。图35D是说明奖励加算率表的图。
- [0082] 图36A是说明与训练项目关联的表现项目的图。图36B是说明表现参数的上升固定值的图。图36C是说明表现参数的奖励加算率的图。
- [0083] 图37是说明第二活动表的图。
- [0084] 图38A是说明养成完成画面的图。图38B是说明养成完成画面的第二图。图38C是说明养成完成画面的第三图。
- [0085] 图39是说明玩家终端中的存储器的结构和作为计算机的功能的图。
- [0086] 图40是说明服务器中的存储器的结构和作为计算机的功能的图。
- [0087] 图41是说明玩家终端和服务器的与养成游戏相关的处理的时序图。
- [0088] 图42是说明服务器中的养成阶段处理的流程图。
- [0089] 图43是说明服务器中的回合开始时处理的流程图。
- [0090] 图44是说明玩家终端中的养成阶段处理的流程图。
- [0091] 图45是说明玩家终端中的回合开始时处理的流程图。
- [0092] 图46是说明玩家终端中的回合中处理的流程图。
- [0093] 图47是说明玩家终端中的命令选择处理的流程图。
- [0094] 图48是说明玩家终端中的选择处理的第一流程图。
- [0095] 图49是说明玩家终端中的选择处理的第二流程图。
- [0096] 图50是说明服务器中的回合中处理的第一流程图。
- [0097] 图51是说明服务器中的回合中处理的第二流程图。
- [0098] 图52是说明玩家终端中的命令接收处理的流程图。
- [0099] 图53是说明变形例所涉及的演出乐曲等的决定方法的第一图。
- [0100] 图54是说明变形例所涉及的演出乐曲等的决定方法的第二图。

具体实施方式

- [0101] 下面参照附图来详细地说明本发明的实施方式的一个方式。所述实施方式所示的数值等不过是为了容易理解的例示,并不用于限定本发明,除非另有说明。此外,在本说明书和附图中,对实质上具有相同的功能、结构的要素标注相同的附图标记,由此省略重复说

明,另外,对于与本发明没有直接关系的要素省略图示。

[0102] (信息处理系统S的整体结构)

[0103] 图1是示出信息处理系统S的概要结构的说明图。信息处理系统S是所谓的客户端服务器系统,包括作为客户端即游戏终端发挥功能的玩家终端1、服务器1000、以及具有通信基站Na的通信网络N。

[0104] 在本实施方式的信息处理系统S中,玩家终端1和服务器1000作为游戏装置G发挥功能。玩家终端1和服务器1000分别分担游戏的进展控制的作用,通过玩家终端1与服务器1000的合作,游戏能够进展。

[0105] 玩家终端1能够经由通信网络N来建立与服务器1000的通信。玩家终端1广泛地包括能够与服务器1000进行基于无线或有线的通信连接的电子设备。作为玩家终端1,例如能够举出智能手机、便携式电话、平板装置、个人计算机、游戏设备等。在本实施方式中,说明使用智能手机作为玩家终端1的情况。

[0106] 服务器1000能够与多个玩家终端1进行通信连接。服务器1000针对玩游戏的每个玩家积累各种信息。另外,服务器1000主要基于从玩家终端1输入的操作,来进行所积累的信息的更新、使图像/各种信息下载到玩家终端1等处理。

[0107] 通信基站Na与通信网络N连接,与玩家终端1进行基于无线的信息的发送接收。通信网络N由便携式电话网、因特网、LAN(Local Area Network:局域网)、专用线路等构成,实现玩家终端1与服务器1000之间的基于无线或有线的通信连接。

[0108] (玩家终端1和服务器1000的硬件的结构)

[0109] 图2A是说明玩家终端1的硬件的结构的图。另外,图2B是说明服务器1000的硬件的结构的图。如图2A所示,玩家终端1构成为包括CPU(Central Processing Unit:中央处理单元)10、存储器12、总线14、输入输出接口16、存储部18、通信部20、输入部22以及输出部24。

[0110] 另外,如图2B所示,服务器1000构成为包括CPU 1010、存储器1012、总线1014、输入输出接口1016、存储部1018、通信部1020、输入部1022以及输出部1024。

[0111] 此外,服务器1000的CPU 1010、存储器1012、总线1014、输入输出接口1016、存储部1018、通信部1020、输入部1022以及输出部1024的结构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、存储部18、通信部20、输入部22以及输出部24的结构和功能实质上相同。因而,在下面,说明玩家终端1的硬件的结构,而省略关于服务器1000的说明。

[0112] CPU 10使存储器12中存储的程序进行动作,来控制游戏的进展。存储器12由ROM(Read Only Memory:只读存储器)或RAM(Random Access Memory:随机存取存储器)构成,用于存储游戏的进展控制所需的程序和各种数据。存储器12经由总线14来与CPU 10连接。

[0113] 总线14连接有输入输出接口16。输入输出接口16连接有存储部18、通信部20、输入部22以及输出部24。

[0114] 存储部18由DRAM(Dynamic Random Access Memory:动态随机存取存储器)等半导体存储器构成,用于存储各种程序和数据。在玩家终端1中,存储部18中存储的程序和数据能够被CPU 10加载到存储器12(RAM)。

[0115] 通信部20与通信基站Na通过无线进行通信连接,经由通信网络N来与服务器1000之间进行各种数据和程序之类的信息的发送接收。在玩家终端1中,从服务器1000接收到的

程序等被保存到存储器12或存储部18。

[0116] 输入部22例如由能够输入玩家的操作(受理操作)的触摸面板、按钮、键盘、鼠标、十字键、模拟控制器等构成。另外,输入部22也可以是设置于玩家终端1的、或者连接(外接)于玩家终端1的专用的控制器。并且,输入部22也可以由用于探测玩家终端1的倾斜、移动的加速度传感器、或者用于探测玩家的声音的麦克风构成。即,输入部22广泛地包括能够使玩家的意思以可识别的方式输入的装置。

[0117] 输出部24构成为包括显示器装置和扬声器。此外,输出部24也可以是连接(外接)于玩家终端1的设备。在本实施方式中,玩家终端1具备显示器26来作为输出部24,且具备与显示器26重叠设置的触摸面板来作为输入部22。

[0118] (游戏内容)

[0119] 接着,说明通过本实施方式的信息处理系统S、游戏装置G提供的游戏。玩家能够持有通过被称为所谓的扭蛋(日语:ガチャ)的抽选获得的角色、由运营侧分发的角色。另外,玩家能够持有通过抽选获得的协助卡、由运营侧分发的协助卡。

[0120] 在本实施方式所涉及的游戏中提供养成游戏,详情后述。玩家在养成游戏中能够对玩家所持有的角色进行养成。另外,本实施方式中的养成游戏具有一边使角色在模拟赛马的比赛中出场一边对角色进行养成之类的游戏性。

[0121] 图3A是说明主页画面100的一例的图。当在玩家终端1中启动游戏应用时,在显示器26中显示主页画面100。在主页画面100的下部显示菜单条102。在菜单条102设置有玩家能够操作(点击)的多个操作部。

[0122] 在此,在菜单条102设置有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以及扭蛋画面选择操作部102e。此外,在菜单条102中,与在显示器26中正在显示的画面对应的操作部被强调显示,使得能够识别正在显示的画面。

[0123] 当点击了主页画面选择操作部102a时,在显示器26中显示图3A所示的主页画面100。

[0124] 当点击了强化画面选择操作部102b时,显示未图示的强化画面。在强化画面中,能够对玩家所持有的角色、协助卡进行强化。玩家通过对角色、协助卡进行强化,能够提高对角色、协助卡设定的水平(level)。对角色和协助卡设定有各种参数,通过水平的上升而参数上升。通过角色和协助卡的参数上升,玩家能够在养成游戏中养成具有更强有力的状态的角色。

[0125] 当点击了故事画面选择操作部102c时,显示未图示的故事画面。在此,针对在游戏中出场的每个角色设置有故事图像。玩家能够在故事画面中选择角色和故事图像来观看。

[0126] 当点击了比赛游戏选择操作部102d时,显示未图示的比赛游戏选择画面。在本实施方式中,提供能够使通过后述的养成游戏养成的养成角色参加的各种各样的比赛游戏。玩家在比赛游戏选择画面中能够选择使养成角色参加的比赛游戏。作为比赛游戏,存在使由多个养成角色编排而成的团队与由计算机选择出的其他玩家的团队之间进行对战的团队竞技游戏。团队竞技游戏具有与其他玩家竞争名次的游戏性。

[0127] 当点击了扭蛋画面选择操作部102e时,显示未图示的扭蛋画面。在扭蛋画面中,玩家能够进行能够消耗游戏内通货来通过抽选获得角色、协助卡的所谓的扭蛋抽选。

[0128] 另外,在主页画面100中,在菜单条102的上方设置有养成游戏操作部104。当点击了养成游戏操作部104时,显示养成游戏画面,开始后述的养成游戏。养成游戏大致被划分为准备阶段和养成阶段,玩家首先在准备阶段从自身所持有的角色中选择1名角色来设定为作为养成对象的角色(下面称为养成对象角色)。

[0129] 另外,玩家在准备阶段设定在对养成对象角色进行养成时使用的卡组。卡组由详情后述的多个继承角色和多个协助卡编排而成。因而,在养成游戏中,使用卡组中所编排的继承角色和协助卡。

[0130] 当养成对象角色和卡组(继承角色及协助卡)的设定完成时,从准备阶段转移到养成阶段,开始用于对养成对象角色进行养成的游戏。在养成游戏中,能够使养成对象角色的参数变化。玩家能够持有通过养成游戏养成的角色来作为养成角色。如上所述,玩家能够将所持有的养成角色编排到团队,来在团队竞技游戏等中使用养成角色。

[0131] 像这样,本实施方式的游戏的主要目的是,通过养成游戏来对养成角色进行养成,以及使用养成角色来提高团队竞技游戏的名次。

[0132] 另外,在本实施方式中,具备用于在玩家之间共享养成角色或协助卡的功能、用于在多个玩家之间共享信息的功能。玩家能够设定其他玩家能够在养成游戏中使用的养成角色和协助卡。具体地说,如图3A所示,在主页画面100的右上部设置有设定操作部106。当点击了设定操作部106时,显示可选项设定画面110。

[0133] 图3B是说明可选项设定画面110的一例的图。可选项设定画面110是能够确认、设定各种信息的画面。在可选项设定画面110中设置有多个操作部,当点击了操作部时,能够进行与操作部对应的信息的确认、设定。

[0134] 可选项设定画面110的操作部包括简档设定操作部110a和关闭操作部110b。当点击了关闭操作部110b时,关闭可选项设定画面110,显示主页画面100。当点击了简档设定操作部110a时,显示简档设定画面120。

[0135] 图3C是说明简档设定画面120的一例的图。在简档设定画面120中,玩家能够确认、设定自身的简档信息。简档信息包括简档角色、玩家名、玩家ID、所属社团、代表角色、租借卡。

[0136] 简档角色作为在玩家的信息被其他玩家阅览时显示的角色发挥功能。例如,简档角色在使用作为与其他玩家信息共享的场合的社团功能时显示。在简档设定画面120中显示当前设定中的简档角色图像122。在简档角色图像122的附近设置有变更按钮124。当点击了变更按钮124时,显示未图示的简档角色变更画面。玩家在简档角色变更画面中能够变更简档角色。

[0137] 另外,在简档设定画面120中显示玩家所设定的玩家名、对玩家赋予的玩家ID以及玩家所属的社团的名称。另外,在简档设定画面120中设置有代表角色设定操作部126a和租借卡设定操作部126b。

[0138] 当点击了代表角色设定操作部126a时,显示未图示的代表角色设定画面。玩家在代表角色设定画面中能够从自身已养成的养成角色中设定任1个养成角色来作为代表角色。在代表角色设定操作部126a显示有表示当前设定中的代表角色的图标图像。此外,代表角色在其他玩家所玩的养成游戏中能够作为继承角色编排到卡组中,详情后述。

[0139] 当点击了租借卡设定操作部126b时,显示未图示的租借卡设定画面。玩家在租借

卡设定画面中能够从自身所持有的协助卡中设定任1个协助卡来作为租借卡。在租借卡设定操作部126b显示有表示当前设定中的租借卡的图标图像。此外,如上所述,被设定为租借卡的协助卡能够被其他玩家编排到卡组中,来在其他玩家所玩的养成游戏中使用。

[0140] 此外,虽然省略详细的说明,但是当在简档设定画面120中进行了简档信息的设定变更时,设定变更信息被发送到服务器1000。在服务器1000中,按每个玩家保存简档信息。

[0141] 另外,如图3A所示,在主页画面100中显示有设定图标128。当点击了设定图标128时,显示主页设定画面130。

[0142] 图3D是说明主页设定画面130的一例的图。玩家在主页设定画面130中能够设定在主页画面100中显示的主页画面设定角色132。玩家能够设定4名在主页画面100中显示的主页画面设定角色132。

[0143] 虽然省略图示,但是当在主页画面100中输入了左右方向的滑动操作时,切换显示器26中显示的画面、即切换主页画面100的显示。在主页画面100中显示当前所设定的4名主页画面设定角色132。对主页画面设定角色132分配作为菜单条102中显示的各操作部的功能。因而,当点击了主页画面100中显示的主页画面设定角色132时,与点击菜单条102的操作部时同样地切换画面。

[0144] 在主页设定画面130中,与当前所设定的4名主页画面设定角色132分别对应的角色图像、以及对应的操作部以可识别的方式被显示。当点击了主页设定画面130中显示的角色图像时,显示未图示的角色选择画面。玩家在角色选择画面中能够选择主页画面设定角色132。另外,玩家在主页设定画面130中能够设定主页画面设定角色132的服装。

[0145] 另外,如图3A所示,在主页画面100中显示有社团图标134。当点击了社团图标134时,显示社团画面。玩家在社团画面中能够与属于同一社团的其他玩家进行信息交换。

[0146] 另外,在本实施方式中,不定期地举办各种各样的限时活动。在作为限时活动的特定活动的举办期间中,在主页画面100中显示特定活动图标108。当点击了特定活动图标108时,显示特定活动画面。在特定活动画面中,玩家例如能够将限于在特定活动中提供的特定活动点数与各种各样的报酬进行交换。

[0147] 当在主页画面100中点击了养成游戏操作部104时,显示养成游戏画面,开始养成游戏。此外,玩家能够通过消耗游戏点数来玩养成游戏。关于游戏点数,每隔规定时间(例如10分钟)对玩家赋予规定值(例如+1)的游戏点数。对玩家能够持有的游戏点数预先规定了上限值(例如100),玩家能够在上限值的范围内持有游戏点数。在主页画面100的上部设置有游戏点数显示条136,来将当前所持有的游戏点数相对于上限值的比例以视觉的方式显示。

[0148] 此外,游戏点数在开始了养成游戏的时间点被减去规定值(例如-30)。因而,玩家在未持有所要求的游戏点数的情况下,无法开始养成游戏。但是,玩家能够持有用于恢复游戏点数的道具,能够使用道具来使游戏点数恢复。该道具例如作为养成游戏、团队竞技游戏的报酬而被赋予,或者能够通过消耗游戏内通货来获得。下面详述养成游戏。

[0149] (养成游戏)

[0150] 图4是用于说明养成游戏的大致的流程的图。养成游戏大致被划分为设定游戏和养成主游戏。养成主游戏是将从玩家所持有的角色中选择出的1个养成对象角色作为养成对象角色来养成的游戏,详情后述。

[0151] 另外,设定游戏是玩家登记养成对象角色和卡组(继承角色及协助卡)的游戏,相当于养成游戏的准备阶段。在下面,将在设定游戏中进行的处理称为准备阶段处理,将在养成主游戏中进行的处理称为养成阶段处理。在此,为了容易理解,先说明准备阶段处理和养成阶段处理中的大致的流程。

[0152] <准备阶段处理>

[0153] 在准备阶段处理中,主要进行养成对象角色的登记、卡组(继承角色及协助卡)的登记。此外,协助卡用于辅助养成对象角色的养成。针对各协助卡,必定关联有1个角色,与在准备阶段处理中所登记的协助卡相关联的角色会辅助养成对象角色的养成。在下面,将与协助卡相关联的角色称为协助角色。

[0154] <养成对象角色的登记>

[0155] 当在主页画面100中由玩家点击了养成游戏操作部104时,显示未图示的脚本选择画面。在本实施方式中,设置有多个养成主游戏的脚本。在养成主游戏的各脚本中设定有最终目标、游戏中途的目标等,玩家需要依次达成所设定的目标。各目标、直到达成目标为止的期间等按每个脚本而不同。玩家在脚本选择画面中能够从多个脚本中选择任1个脚本。在此,说明选择了规定的脚本的情况。

[0156] 图5A是说明养成对象角色选择画面150的图。在养成对象角色选择画面150的中央部显示有多个角色图标151,玩家所持有的角色被一览显示。另外,在养成对象角色选择画面150的上部显示有能力参数显示部152a和适性参数显示部152b。另外,在养成对象角色选择画面150的下部显示有记载为“返回”的返回操作部153、以及记载为“下一步”的下一步操作部154。

[0157] 在本实施方式中,针对每个角色设定了能力参数的初始值,在能力参数显示部152a中以数值方式显示与玩家所选择的角色图标151对应的角色的能力参数的初始值。在本实施方式中,能力参数的数值越大,则表示能力越高。

[0158] 图6A是说明能力参数(初始值)表的图。在本实施方式中,如图6A所示,在能力参数(初始值)表中存储有每个角色的能力参数的初始值。而且,基于能力参数(初始值)表中存储的能力参数的初始值,来进行能力参数显示部152a中的能力参数的初始值的显示。

[0159] 在本实施方式中,按每个角色针对多个种类的能力分别设定了能力参数的初始值。具体地说,作为能力参数,设置有在能力参数显示部152a中记载为“速度”的速度的能力参数、在能力参数显示部152a中记载为“耐力”的耐力的能力参数、在能力参数显示部152a中记载为“力量”的力量的能力参数、在能力参数显示部152a中记载为“毅力”的毅力的能力参数、以及在能力参数显示部152a中记载为“智力”的智力的能力参数。

[0160] 此外,每个角色的能力参数的初始值会通过玩家的操作等而上升。例如,针对各角色设置有5个档次的状态水平,玩家能够通过消耗游戏内通货、规定的道具来使角色的状态水平上升。随着角色的状态水平的上升,该角色的能力参数的初始值上升。在图6A中示出了角色为规定的水平的情况下初始值。此外,玩家能够使能力参数的值在养成主游戏中上升。即,养成主游戏的目的是养成能力参数的数值更高的角色。

[0161] 另外,在本实施方式中,按每个角色设定了适性参数(初始值)。如图5A所示,在适性参数显示部152b中以字母方式显示与玩家所选择的角色图标151对应的角色的适性参数的初始值。

[0162] 图6B是说明适性参数(初始值)表的图。在本实施方式中,如图6B所示,在适性参数(初始值)表中存储有每个角色的适性参数的初始值。适性参数的初始值以A~G的字母被设定为7个档次中的某一档次。此外,关于适性参数的初始值,A表示适性最高,G表示适性最低。基于适性参数(初始值)表中存储的适性参数的初始值,来在适性参数显示部152b中进行适性参数的初始值的显示。

[0163] 在本实施方式中,按每个角色针对多个种类的适性分别设定了适性参数的初始值。具体地说,作为适性参数,设置有与草地和沙地中的各个场地适性有关的适性参数、与短距离、英里、中距离、长距离中的各个距离适性有关的适性参数、以及与领头、前列、居中、后追中的各个跑法适性有关的适性参数。

[0164] 在养成游戏中,玩家能够使养成对象角色参加各种各样的比赛。此时,养成对象角色的与比赛内容匹配的适性越高,则比赛展开越有利。

[0165] 此外,也可以是,能够通过消耗游戏内通货,来使每个角色的适性参数的初始值上升。另外,适性参数的值也可以在养成主游戏中发生变化。另外,在养成主游戏中,也可以存在适性参数被设定为与A相比适性更高的S的情况。

[0166] 图5B是说明角色详情画面160的第一图。另外,图5C是说明角色详情画面160的第二图。当长按养成对象角色选择画面150的角色图标151时,在显示器26中显示角色详情画面160。在角色详情画面160中,显示与在养成对象角色选择画面150中被长按的角色图标151对应的角色的能力的详情。

[0167] 在角色详情画面160的中央部显示有技能操作部161和活动操作部162。如图5B所示,在显示角色详情画面160的起初,技能操作部161被强调显示,并显示针对每个角色设置的技能。技能是指在执行后述的比赛的过程中规定的条件成立的情况下有时会发动的能力。各角色的比赛展开通过技能的发动而变得有利。

[0168] 图6C是说明技能表的图。如图6C所示,在技能表中存储有玩家所持有的每个角色的技能。而且,基于技能表中存储的技能,如图5B所示那样在角色详情画面160中显示技能。此外,关于技能,仅持有技能的话,是不会发动的,而是通过获得技能才变得能够发动。在下面,将处于角色能够发动的状态的技能称为已获得技能。

[0169] 对于角色,从养成主游戏开始起初就设定有1个已获得技能。另外,对于角色,与已获得技能不同地另外设定有多个持有技能。持有技能是在养成主游戏开始后能够通过消耗后述的技能点数来获得的技能。也就是说,持有技能能够以技能点数作为交换而变为已获得技能。

[0170] 在本实施方式中,与图6C所示的技能表中的“◎”对应的技能在图5B的角色详情画面160中显示为已获得技能。另外,与图6C所示的技能表中的“○”对应的技能在图5B的角色详情画面160中显示为持有技能。在本实施方式中,如图5B的角色详情画面160所示,已获得技能被强调显示,以易于将已获得技能与持有技能区分开。

[0171] 此外,在图5B中示出了在已获得技能显示栏161a显示1个已获得技能、在持有技能显示栏161b显示7个持有技能来作为针对每个角色设置的技能的情况,但是不限定于此。例如,也可以是,已获得技能和持有技能的个数按每个角色而不同。另外,例如,也可以是,通过角色的水平的上升、游戏内通货或道具的消耗等来使各角色的已获得技能或持有技能的个数增加。

[0172] 另外,当玩家点击了角色详情画面160的活动操作部162时,如图5C所示,角色详情画面160的内容切换,从而显示用于表示针对每个角色设置的专用活动的专用活动显示栏162a。在该情况下,如图5C所示,活动操作部162被强调显示。专用活动在养成主游戏中在规定的条件下成立的情况下发生,用于显示与在养成游戏中出场的角色相关的故事,或者使能力参数的值变化。

[0173] 图6D是说明专用活动表的图。如图6D所示,在专用活动表中按玩家所持有的每个角色存储有专用活动。而且,基于专用活动表中存储的专用活动,来如图5C所示那样在角色详情画面160中显示专用活动。此外,专用活动也可以包括使得能够持有或获得技能的启发活动、使角色的能力参数的数值上升或减少的能力活动等。

[0174] 此外,关于在图5C所示的角色详情画面160中显示的专用活动,既可以设为在执行养成主游戏的期间执行全部的专用活动,也可以设为在执行养成主游戏的期间执行至少一部分专用活动,还可以设为在规定的条件下在执行养成主游戏的期间全部的专用活动都不被执行。另外,例如,也可以是,通过角色的水平的上升、游戏内通货或道具的消耗等来使针对每个角色设置的专用活动的个数增加。另外,也可以是,在规定条件下成立的情况下,在养成主游戏中执行未作为专用活动显示的专用活动。

[0175] 另外,如图5B和图5C所示,在角色详情画面160的下部显示有记载为“关闭”的关闭操作部163。在点击了角色详情画面160的关闭操作部163的情况下,角色详情画面160的显示结束,在显示器26中显示养成对象角色选择画面150。

[0176] 另外,当在图5A所示的养成对象角色选择画面150中点击了返回操作部153时,在显示器26中显示图3A所示的主页画面100。另外,在养成对象角色选择画面150中设置有养成信息显示按钮155。当点击了养成信息显示按钮155时,显示未图示的养成信息显示画面。玩家能够在养成信息显示画面中确认与在养成对象角色选择画面150中选择出的角色有关的信息。

[0177] 在养成信息显示画面中设置有达成目标标签。在此,养成游戏的目的是,通过对从玩家所持有的角色中选择为养成对象角色的角色进行养成,来生成更强的养成角色。养成主游戏由多个回合构成,玩家需要在每个回合使养成对象角色进行训练、或者在比赛中出场,详情后述。

[0178] 而且,针对各角色分别设定了多个达成目标。当点击了达成目标标签时,在养成信息显示画面中一览显示针对选择中的角色设定的达成目标。在各回合中,预先规定了能够使养成对象角色参加的比赛。

[0179] 另外,当使养成对象角色参加比赛时,该养成对象角色能够获得支持者、胜利点数以及特别通货。在各比赛中,按每个到达位次规定了支持者、胜利点数以及特别通货的基本获得数,到达位次为越高位次,则获得的支持者、胜利点数以及特别通货的数值越大。另外,对比赛设定有难度,难度越高的比赛就能够获得更多的支持者、胜利点数以及特别通货。例如,在比赛中设置有被称为重赏的GI、GII、GIII的级别的比赛。级别按GIII、GII、GI的顺序变高。级别越高的比赛则难度越高,并且能够获得更多的支持者、胜利点数以及特别通货。

[0180] 在此,能够参加比赛来获得的支持者数量是通过将按每个到达位次规定的基本获得数加上奖励获得数来计算的。具体地说,基于比赛结果来决定校正值,对基本获得数乘以校正值来计算奖励获得数。该奖励获得数与基本获得数的合计数成为养成对象角色所获得

的支持者数量。例如,在比赛结果为第一名的情况下,养成对象角色与第二名的角色之间的差越大,则校正值越大。另外,在比赛结果为第二名至第五名的情况下,养成对象角色与第一名的角色之间的差越小,则校正值越大。

[0181] 另外,养成对象角色在比赛中以规定的概率发动技能。此时,发动了的技能越多,则校正值越大。像这样,在各比赛中,规定了支持者数量的加算条件,根据到达位次以外的各种各样的比赛结果、比赛的中途经过来使获得的支持者数量增加。但是,养成对象角色获得的支持者数量至少为与到达位次对应的基本获得数以上。

[0182] 此外,根据比赛,有时规定了支持者数量来作为参加条件。在养成对象角色所获得的支持者数量不满足作为参加条件规定的支持者数量的情况下,玩家无法使养成对象角色参加该比赛。难度越高的比赛则参加该比赛所需的支持者数量越多。

[0183] 像这样,针对各角色设定有多个达成目标。通过达成达成目标,玩家能够持续进行养成主游戏直到最终的回合为止。另一方面,在未能达成达成目标的情况下,养成主游戏在该回合结束。

[0184] 如以上那样,玩家在图5A所示的养成对象角色选择画面150中能够一边确认各角色的各种各样的信息一边选择养成对象角色。而且,当在养成对象角色选择画面150中点击了下一步操作部154时,选择中的角色被设定为养成对象角色,并且在显示器26中显示继承角色选择画面170。

[0185] <继承角色的登记>

[0186] 图7A是说明继承角色选择画面170的第一图。图7B是说明养成角色一览画面180的第一图。图7C是说明继承角色选择画面170的第二图。图7D是说明继承角色选择画面170的第三图。继承角色选择画面170是用于供玩家登记继承角色的画面。

[0187] 继承角色是指使养成对象角色继承能力值、技能等的角色。玩家能够从自身所持有的养成角色、以及关注者等好友的代表角色等按照规定的提取条件提取出的其他玩家的代表角色中选择2名继承角色来编排到卡组中并进行登记。此外,在1次养成游戏中仅能够有其他玩家的1名代表角色作为继承角色编排到卡组中。

[0188] 在继承角色选择画面170中设置能力参数显示部152a、适性参数显示部152b、第一继承角色选择区域171a以及第二继承角色选择区域171b。在画面从养成对象角色选择画面150迁移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以空栏显示。

[0189] 当点击了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所示的养成角色一览画面180。在养成角色一览画面180中设置有我的角色标签181a和租借标签181b。另外,在我的角色标签181a和租借标签181b的下方设置有养成角色一览显示区域。在养成角色一览显示区域显示养成角色图标182。

[0190] 在选择了我的角色标签181a的状态下,如图7B所示那样显示与玩家自身所持有的养成角色对应的养成角色图标182。另外,虽然省略图示,但是在选择了租借标签181b的状态下,显示与好友的代表角色即好友所养成的养成角色对应的养成角色图标182。

[0191] 另外,当点击了养成角色图标182时,与养成角色图标182对应的养成角色变为暂时选择状态。另外,当点击了养成角色图标182时,如图7C所示那样显示继承角色选择画面170。此时,例如,在点击了第一继承角色选择区域171a而显示养成角色一览画面180、且在

养成角色一览画面180中点击了养成角色图标182的情况下,在第一继承角色选择区域171a显示表示变为暂时选择状态的养成角色的图像。

[0192] 在该状态下,例如,当点击了第二继承角色选择区域171b而显示养成角色一览画面180、且在养成角色一览画面180中点击了养成角色图标182时,如图7D所示那样在第二继承角色选择区域171b显示表示变为暂时选择状态的养成角色的图像。

[0193] 另外,对养成角色关联有与在养成时所使用的继承角色相关的信息并进行了存储。在第一继承角色选择区域171a中显示与在对养成角色进行养成时所使用的继承角色相关的信息。

[0194] 图8是说明继承世系的图。在养成游戏中,基于继承角色所具有的因素信息,能够带来养成对象角色的能力参数、适性参数的值上升等各种各样的效用。在此,针对1名养成对象角色设定2名继承角色,但是这些继承角色是之前生成的养成角色。因而,在生成被设定为继承角色的养成角色时,也针对该养成角色设定有2名继承角色。

[0195] 如图8所示,将即将要开始的养成主游戏的养成对象角色设为当前一代。另外,将针对该养成对象角色设定为继承角色的2名养成角色设为继承第一代。并且,关于继承第一代的养成角色,在其养成开始时设定有2名养成角色作为继承角色。将在生成继承第一代的养成角色时被设定为继承角色的2名养成角色设为继承第二代。

[0196] 在该情况下,如图8所示,对当前一代的养成对象角色产生效用的是继承第一代的养成角色和继承第二代的养成角色。如上所述,针对1名养成对象角色设定2名继承角色(继承第一代),因此合计会有6名养成角色对1名养成对象角色带来效用。

[0197] 例如,由2名继承第一代的养成角色中的一方和作为该养成角色的继承角色的2名继承第二代的养成角色构成第一继承组。同样地,由2名继承第一代的养成角色中的另一方和作为该养成角色的继承角色的2名继承第二代的养成角色构成第二继承组。

[0198] 如图7D所示,在第一继承角色选择区域171a中记载有与构成第一继承组的1名继承第一代的养成角色和2名继承第二代的养成角色分别对应的图标。同样地,在第二继承角色选择区域171b中记载有与构成第二继承组的1名继承第一代的养成角色和2名继承第二代的养成角色分别对应的图标。

[0199] 图9是说明因素信息的图。当养成游戏完成时,养成对象角色被登记为养成角色,但是此时,对养成角色关联因素信息并进行存储,详情后述。具体地说,在养成角色的养成完成时,通过抽选来决定养成角色获得的因素。然后,表示在抽选中选中的因素的因素信息与养成角色相关联。换言之,在养成游戏完成时,养成角色能够获得在抽选中选中的因素。

[0200] 但是,养成角色所获得的因素对该养成角色的能力本身没有影响。例如,养成角色能够参加团队竞技游戏等比赛游戏。此时,在比赛中,基于参加的全部养成角色的能力参数、适性参数以及已获得技能等,来进行决定到达位次、比赛展开的模拟即运算处理。养成角色所具有的因素不会用于运算处理,因此,即使假设具有大量的因素,比赛也不会有利地推进。

[0201] 养成角色所具有的因素在该养成角色被设定为继承角色的情况下仅对养成对象角色产生影响。养成角色能够获得的因素被分类为多个类型。在图9中,作为因素类型,示出了基础能力因素、适性因素、比赛因素、角色因素以及技能因素。对各因素设定多个档次中的任一档次。在此,作为因素的档次,设置有水平1、水平2、水平3这3个档次的因素水平。

[0202] 此外,因素水平是通过抽选决定的。此时,也可以是,在决定了养成角色获得的因素之后,针对所获得的各个因素,通过抽选来决定因素水平。或者,也可以是,按因素与因素水平的每个组合模式来设定选中比率,基于所设定的选中比率来决定某一组合模式。在该情况下,获得的因素和因素水平被同时决定。

[0203] 关于因素水平,水平3的效果最高,水平1的效果最低。在决定因素水平的抽选中,水平3的选中概率被设定得最低,水平1的选中概率被设定得最高。但是,也可以是,获得的因素的选中概率、因素水平的选中概率根据养成游戏的结果而变化。在该情况下,例如也可以是,能力参数、评价分越高的养成角色则被决定越高水平的因素水平。

[0204] 基础能力因素是使养成对象角色的能力参数上升的因素。关于基础能力因素,设置有速度因素、耐力因素、力量因素、毅力因素以及智力因素这5个因素。养成角色必定获得5个基础能力因素中的1个基础能力因素。5个基础能力因素分别与速度、耐力、力量、毅力以及智力这5个能力参数对应。例如,在继承第一代的养成角色或继承第二代的养成角色具有速度因素的情况下,养成对象角色的速度的能力参数上升。

[0205] 此时,速度的能力参数的上升值根据速度因素的因素水平而不同。例如,在速度因素的因素水平为水平1的情况下,养成对象角色的速度的能力参数上升“7”,在速度因素的因素水平为水平2的情况下,能力参数上升“13”,在速度因素的因素水平为水平3的情况下,能力参数上升“21”。因而,假设在2名继承第一代和4名继承第二代的合计6名养成角色全部具有水平3的速度因素的情况下,养成对象角色的速度的能力参数最大上升126(上升值21×6名)。

[0206] 但是,针对各因素设定有发动时机和发动条件。因而,即使继承角色具有因素,在发动时机发动条件未成立的情况下,也不会对养成对象角色带来效用。

[0207] 如上所述,养成主游戏由多个回合构成,其中的规定的回合被设定为因素发动回合。例如设为,养成主游戏的第1回合、第30回合以及第54回合这3个回合被设定为因素发动回合。在这些因素发动回合中,针对每个因素决定是否发动,在决定为发动因素的情况下,该因素的发动条件成立,带来与因素对应的效用。

[0208] 此外,通过抽选来决定是否发动基础能力因素。此时,在是否发动基础能力因素的抽选中选中的概率、即发动基础能力因素的概率(以下称为发动概率)也可以在3个因素发动回合中是不同的。在此,在第1回合中,不论因素水平如何,基础能力因素的发动概率都被设定为100%。另外,在第30回合和第54回合中,基础能力因素的发动概率根据因素水平而不同。作为一例,在第30回合和第54回合中,水平3的基础能力因素的发动概率被设定为100%,水平2的基础能力因素的发动概率被设定为90%,水平1的基础能力因素的发动概率被设定为80%。

[0209] 在继承角色选择画面170中,针对能力参数,显示在第1回合中上升的上升值。例如,在图7C中,暂时选择了构成第一继承组的1名继承角色。在该情况下,显示通过暂时选择中的1名继承角色在第1回合中上升的能力参数的种类及其上升值。在此,在力量的能力参数的下方显示为“+63”,表示在第1回合中力量的能力参数上升63点。另外,在能力参数显示部152a中,显示加上了在第1回合上升的上升值所得到的值。

[0210] 另外,在图7D中,暂时选择了构成第一继承组和第二继承组的2名继承角色。在该情况下,显示通过暂时选择中的2名继承角色在第1回合中上升的能力参数的种类及其上升

值。在此,在速度、力量以及智力的能力参数的下方分别显示为“+21”、“+63”、“+42”,表示在第1回合中速度、力量以及智力的能力参数分别上升21点、63点以及42点。

[0211] 此外,在继承角色选择画面170中,通过构成第一继承组的继承角色上升的能力参数的上升值和通过构成第二继承组的继承角色上升的能力参数的上升值以可识别的方式被显示。例如,在图7D中,在力量的能力参数的下方显示的“+63”的标记与在速度及智力的能力参数的下方显示的“+21”及“+42”的标记用颜色区分开。

[0212] 图9所示的适性因素是使养成对象角色的适性参数上升的因素。关于适性因素,设置有草地因素、沙地因素、短距离因素、英里因素、中距离因素以及长距离因素这6个因素。养成角色必定获得6个适性因素中的1个适性因素。6个适性因素分别与草地适性、沙地适性、短距离适性、英里适性、中距离适性以及长距离适性对应。例如,在继承第一代的养成角色或继承第二代的养成角色包括具有草地因素的养成角色的情况下,养成对象角色的草地适性的适性参数上升。

[0213] 此外,针对适性因素也设定有发动时机和发动条件,在与基础能力因素相同的因素发动回合中,针对每个适性因素决定是否发动。在决定了发动适性因素的情况下,对应的适性参数上升1个档次。作为一例,在第1回合中,不论因素水平如何,适性因素的发动概率都被设定为100%。

[0214] 例如设为,属于第一继承组的3名养成角色的适性因素分别为草地因素、短距离因素、英里因素,属于第二继承组的3名养成角色的适性因素分别为草地因素、短距离因素、中距离因素。在该情况下,养成对象角色的草地适性和短距离适性分别上升2个档次,英里适性和中距离适性分别上升1个档次。

[0215] 另外,例如设为:属于第一继承组的3名养成角色的适性因素均为草地因素,属于第二继承组的3名养成角色的适性因素均为短距离因素。在该情况下,养成对象角色的草地适性和短距离适性分别上升3个档次。另外,作为又一其它例,设为:属于第一继承组的3名养成角色的适性因素均为草地因素,属于第二继承组的3名养成角色的适性因素分别为草地因素、短距离因素、英里因素。在该情况下,养成对象角色的草地适性上升4个档次,短距离适性、英里适性分别上升1个档次。

[0216] 但是,在第1回合中,针对适性参数的上升值设置了限制。具体地说,在第1回合中,全部适性参数的上限被设定为A。因而,假设在养成对象角色的草地适性的初始值为A的情况下,即使继承角色具有草地因素,在第1回合中草地适性也不会上升。

[0217] 与此相对地,在第30回合和第54回合中,针对每个适性因素,基于因素水平来进行是否发动的抽选。作为一例,在第30回合和第54回合中,水平3的适性因素的发动概率被设定为5%,水平2的适性因素的发动概率被设定为3%,水平1的适性因素的发动概率被设定为1%。在第30回合或第54回合中,当通过抽选决定了发动适性因素时,与适性因素对应的适性参数上升。此外,在第30回合和第54回合中,各适性的上限从A提高到S。因而,在第30回合和第54回合中,通过适性因素的发动,能够使适性参数的值上升至S。

[0218] 此外,在继承角色选择画面170的适性参数显示部152b显示在第1回合中上升后的适性参数的值。

[0219] 比赛因素是使养成对象角色的能力参数上升的因素。比赛因素是按在养成主游戏中能够参加的比赛中的、例如GI等难度高的每个比赛(以下称为因素对象比赛)设置的。在

养成游戏完成时,针对养成对象角色为第一名的每个因素对象比赛进行是否获得比赛因素的抽选。通过在该抽选中选中,养成角色能够获得比赛因素。

[0220] 此外,针对比赛因素也设置有因素水平,针对被决定获得的每个比赛因素,通过抽选来决定因素水平。另外,在此,1名养成角色能够获得的比赛因素的数量没有上限,养成角色能够获得多个比赛因素。

[0221] 针对各比赛因素预先设定有通过发动上升的能力参数及其上升值。例如,比赛因素包括使速度的能力参数上升的比赛因素、使力量的能力参数上升的比赛因素。此时,因素水平越高,则能力参数的上升值越高。

[0222] 另外,针对比赛因素也设定有发动时机和发动条件,在因素发动回合中,针对每个比赛因素决定是否发动。在决定了发动比赛因素的情况下,与比赛因素对应的能力参数上升。此外,比赛因素的因素发动回合限于第30回合和第54回合。另外,因素发动回合中的比赛因素的发动概率根据因素水平而不同,因素水平越高,则发动概率越高。

[0223] 角色因素是角色固有的因素,例如,只要是在养成了被强化至规定水平的角色作为养成对象角色的情况下,针对该角色设定的角色因素在养成游戏完成时就一定被赋予给养成角色。此外,针对1名角色仅设定有1个角色因素,因此1个养成角色能够获得的角色因素最多为1个。另外,在以未被强化至规定水平的角色为基础生成了养成角色的情况下,无法获得角色因素。

[0224] 另外,角色因素能够在预先设定的因素发动回合中发动,通过在因素发动回合中执行的抽选中选中而发动。当发动角色因素时,发生按每个角色因素设定的启发活动,如上所述,能够获得技能的启发。

[0225] 技能因素是基于养成角色所获得的已获得技能赋予的。具体地说,在养成游戏完成时,按养成角色所获得的每个已获得技能,进行是否获得技能因素的抽选。通过在该抽选中选中,对养成角色赋予技能因素。也就是说,养成角色能够获得与所获得的已获得技能对应的技能因素中的一部分或全部。此外,当决定了获得技能因素时,通过抽选来决定该技能因素的因素水平。

[0226] 另外,技能因素能够在预先设定的因素发动回合中发动,通过在因素发动回合中执行的抽选中选中而发动。此时,因素水平越高,则选中概率越高。当发动技能因素时,发生按每个技能因素设定的启发活动,从而能够获得技能的启发。由此,养成对象角色能够获得与继承角色等所获得的已获得技能同样的技能。

[0227] 像这样,关于是否获得技能因素,在养成角色所获得的已获得技能的范围内进行。因而,已获得技能越多的养成角色则获得技能因素的可能性也越高。但是,由于通过抽选来决定是否获得技能因素,因此还有时即使已获得技能很多,也无法获得技能因素。

[0228] 此外,在此,养成角色与已获得技能分开地另外获得技能因素,但是也可以不设置技能因素,而是基于作为继承角色的养成角色所具有的已获得技能来决定养成对象角色能够获得的技能。

[0229] 如以上那样,养成对象角色的能力参数根据卡组中编排的继承角色而有很大变化。另外,即使养成角色自身的能力很高,由于通过抽选来决定是否获得因素,因此也不一定是能力高的养成角色就适合作为继承角色。另一方面,即使在养成角色自身的能力不高的情况下,也有时通过大量获得因素水平高的因素而作为继承角色有效地发挥功能。像这

样,通过设为能够在卡组中编排继承角色,不仅单纯地带来养成强有力的角色的趣味,还带来养成作为继承角色有效的养成角色之类的趣味。

[0230] 并且,在本实施方式中,在养成对象角色、继承第一代的养成角色以及继承第二代的养成角色之间判定相合度。而且,在相合度好的角色的组合的情况下,因素的发动条件变得有利。

[0231] 图10A是说明相合度的判定对象的图,图10B是说明相合度的判定项目的图。如图10A所示,在本实施方式中,设置有No.1至No.7这7个判定对象。第一判定对象(No.1)是当前一代的养成对象角色与第一继承组中的继承第一代的养成角色。第二判定对象(No.2)是当前一代的养成对象角色与第二继承组中的继承第一代的养成角色。

[0232] 第三判定对象(No.3)是第一继承组中的继承第一代的养成角色与第二继承组中的继承第一代的养成角色。第四判定对象(No.4)是当前一代的养成对象角色、第一继承组中的继承第一代的养成角色以及第一继承组中的继承第二代的一方(养成角色A)的养成角色。第五判定对象(No.5)是当前一代的养成对象角色、第一继承组中的继承第一代的养成角色以及第一继承组中的继承第二代的另一方(养成角色B)的养成角色。

[0233] 第六判定对象(No.6)是当前一代的养成对象角色、第二继承组中的继承第一代的养成角色以及第二继承组中的继承第二代的一方(养成角色A)的养成角色。第七判定对象(No.7)是当前一代的养成对象角色、第二继承组中的继承第一代的养成角色以及第二继承组中的继承第二代的另一方(养成角色B)的养成角色。

[0234] 按上述的每个判定对象,针对多个判定项目中的各判定项目判定条件是否成立。在图10B中示出了判定项目的一例。在本实施方式中,作为游戏的世界观,进行了如下设定:能够选择为养成对象角色的角色是学生,各角色在学校进行训练。

[0235] 而且,如图10B所示,针对各角色预先进行了年级、同僚、好朋友之类的规定。判定项目例如包括作为判定对象的2名或3名角色是否为同年级、是否为同僚、是否为好朋友之类的内容。另外,判定项目包括作为判定对象的角色擅长的跑法、距离的适性、场地的适性是否匹配。

[0236] 而且,针对各判定项目关联有相合度期待值,在作为判定对象的角色之间成立的判定项目的相合度期待值被进行累计。在此,相合度期待值根据判定项目而不同,但是也可以是,相合度期待值在全部判定项目中是共通的。

[0237] 例如,在判定相合度的情况下,首先,在作为第一判定对象的当前一代的养成对象角色与第一继承组的继承第一代的养成角色之间针对全部判定项目判定是否成立。此时,与成立的判定项目相关联的相合度期待值被积累并计数。像这样,从第一判定对象至第七判定对象依次被进行相合度期待值的计数,基于最终计算出的相合度期待值来对因素的发动概率施加校正。也就是说,相合度期待值越高,则全部因素的发动概率越高,相合度期待值越低,则全部因素的发动概率越低。

[0238] 此外,也可以将计算出的相合度期待值作为校正值来计算发动概率。另外,例如,也可以是,按每个相合度水平设定有用于对因素的发动概率进行校正的校正值,根据计算出的相合度期待值来决定相合度水平。

[0239] 像这样,由于因素的发动概率根据养成对象角色与继承角色的相合度或者继承角色之间的相合度而不同,因此2名继承角色的组合对养成对象角色的养成会产生很大的影

响。也就是说,角色之间的相合度在选择继承角色上是重要的判断材料。

[0240] 如图7B、图7C以及图7D所示,在选择了继承角色的状态下,在继承角色选择画面170和养成角色一览画面180的右上方显示表示相合度的好坏的相合度标记。在此,利用◎、○、△这3个相合度标记来表示基于选择中的角色的相合度水平。此外,如图7A所示,在未选择继承角色的状态下,相合度标不被显示出来。

[0241] 另外,如图7B所示,在养成角色一览画面180中设置有显示切换按钮183。当操作了显示切换按钮183时,显示未图示的显示条件设定画面。玩家在显示条件设定画面中能够进行在养成角色一览画面180中显示的养成角色图标182、即能够选择为继承角色的养成角色的排序的设定或者甄选。

[0242] 图11A是说明排序条件的图。图11B是说明甄选条件的图。玩家在显示条件设定画面中能够选择并设定图11A所示的排序条件。在此,作为排序条件,能够选择并设定评价分、因素、技能数、姓名、场地适性、登记日、跑法适性、相合度水平、距离适性以及备注中的任一者。当设定了排序条件时,显示养成角色一览画面180。此时,在养成角色一览画面180中,按照排序条件变更了养成角色图标182的显示顺序。

[0243] 另外,玩家在显示条件设定画面中能够选择并设定图11B所示的甄选条件。在此,作为甄选条件,设置有基础能力因素、适性因素以及相合度水平。此外,当基础能力因素或适性因素被设定为甄选条件时,在养成角色一览画面180中仅显示具有玩家所选择的因素的养成角色。

[0244] 此时,玩家能够设定因素水平,例如,在将因素水平设定为水平3来进行了甄选的情况下,在养成角色一览画面180中仅显示具有玩家所选择的因素中的、因素水平为水平3的因素的养成角色。此外,玩家能够选择是养成角色本身具有因素、还是养成角色的继承角色具有因素来进行养成角色的甄选。

[0245] 另外,玩家能够进行基于相合度水平的甄选。在此,能够甄选相合度为◎的养成角色、相合度为○的养成角色、以及相合度为△的养成角色。像这样,能够以各种各样的条件进行排序、甄选,玩家的便利性提高。

[0246] 另外,当在图7B所示的养成角色一览画面180中长按养成角色图标182时,显示与养成角色图标182对应的养成角色的详细信息。

[0247] 图12是说明角色详情对话框185A的第一图。图13是说明角色详情对话框185A的第二图。图14是说明角色详情对话框185A的第三图。在角色详情对话框185A中显示有养成角色的详细信息。在角色详情对话框185A的上部显示有表示养成角色的能力参数的能力参数显示栏186。

[0248] 在能力参数显示栏186的左上方显示有表示作为养成角色的基础的角色的图标、养成角色的评价分以及养成等级。另外,在能力参数显示栏186的右上方设置有别名变更按钮186a和备注输入按钮186b。当点击了别名变更按钮186a时,显示未图示的别名一览画面。在别名一览画面中显示养成角色所获得的别名。此外,在养成主游戏中,设置有大量的别名,针对全部的别名设定有获得条件。

[0249] 在养成主游戏中,对养成角色赋予满足了获得条件的别名。玩家能够从养成角色所获得的别名中选择任一个别名来设定给该养成角色。玩家在别名一览画面中能够变更设定给养成角色的别名。在别名变更按钮186a的左侧显示有当前设定的别名(在此为传奇)。

[0250] 此外,作为别名的获得条件的一例,能够举出养成对象角色获得规定数量的支持者、能力参数或适性参数为规定值以上、获得规定的技能、比赛的胜利次数为规定次数以上、在特定的比赛中获得规定的到达位次(例如第一名)等。

[0251] 另外,当点击了备注输入按钮186b时,显示未图示的字符输入画面。在字符输入画面中,例如能够输入9个字符以内的平假名、片假名、数字、罗马字等。在字符输入画面中输入的字符作为备注而与养成角色相关联地存储。在针对养成角色存储有备注的情况下,在备注输入按钮186b的左侧显示备注(在此为abcdefg)。

[0252] 此外,养成角色一览画面180中的养成角色图标182的排序条件包括上述的备注。因而,玩家通过对养成角色关联备注并登记,来更进一步易于搜索作为继承角色使用的养成角色。

[0253] 另外,在能力参数显示栏186的下方显示有适性信息显示栏187。在适性信息显示栏187中显示与草地和沙地各个场地适性有关的适性参数、与短距离、英里、中距离以及长距离各个距离适性有关的适性参数、与领头、前列、居中以及后追各个跑法适性有关的适性参数。

[0254] 在适性信息显示栏187的下方显示有各种信息显示栏188。在各种信息显示栏188设置有技能显示标签188a、继承信息显示标签188b、养成信息显示标签188c以及关闭操作部188d。当点击了技能显示标签188a时,如图12所示,在各种信息显示栏188显示养成角色的已获得技能。另外,当点击了继承信息显示标签188b时,如图13所示,显示养成角色的继承信息。

[0255] 此外,各种信息显示栏188基于能够设定为继承角色的养成角色以及在养成角色的养成时使用的继承角色来显示继承信息。继承信息包括在该养成角色的养成时使用的继承角色的信息、养成角色所具有的因素信息以及继承角色所具有的因素信息。在此,按每个养成角色一览显示继承信息。

[0256] 具体地说,按每个角色显示与养成角色相关联的因素信息以及与该养成角色的继承角色相关联的因素信息。因而,通过使各种信息显示栏188在上下方向上滚动,玩家能够确认3名角色各自所具有的因素信息。

[0257] 在各种信息显示栏188中,基础能力因素、适性因素以及角色因素以用颜色区分开的方式显示。例如,基础能力因素用蓝色显示,适性因素用红色显示,角色因素用绿色显示。此外,在各种信息显示栏188中,比赛因素和技能因素分别用白色显示。另外,在各因素信息处重叠显示有表示因素水平的星。

[0258] 另外,当点击了养成信息显示标签188c时,如图14所示那样显示养成角色的养成信息。此外,养成信息包括在对该养成角色进行养成时曾使用的协助卡的类型、继承第一代及继承第二代的角色、养成游戏中的比赛的战绩、以及评价分。

[0259] 像这样,在角色详情对话框185A中,玩家能够确认与养成角色有关的各种信息。因而,玩家易于掌握与要编排到卡组中的继承角色相关联的信息,能够提高玩家的便利性。

[0260] 此外,当在角色详情对话框185A中点击了关闭操作部188d时,关闭角色详情对话框185A,在显示器26中显示养成角色一览画面180。另外,如图7A、图7B、图7C、图7D所示,在继承角色选择画面170的右上方和养成角色一览画面180的右上方设置有技能显示按钮172。当点击了技能显示按钮172时,一览显示有可能由作为继承角色暂时选择中的养成角

色获得的技能。

[0261] 图15是说明技能显示对话框185B的图。在技能显示对话框185B中显示技能说明显示栏189，在该技能说明显示栏189中记载有与技能对应的图标和技能的内容。关于在该技能说明显示栏189中显示的技能，一览显示在当前选择中的养成角色被用作了继承角色的情况下养成对象角色有可能获得的全部技能。

[0262] 即，在技能显示对话框185B中一览显示与同养成角色所具有的角色因素或技能因素关联的技能有关的信息。在如图7C所示那样1名养成角色被选择为继承角色的状态下点击了技能显示按钮172的情况下，在技能显示对话框185B中显示与该1名养成角色（继承角色）所具有的角色因素和比赛因素关联的技能。

[0263] 另一方面，在如图7D所示那样2名养成角色被选择为继承角色的状态下点击了技能显示按钮172的情况下，在技能显示对话框185B中显示与2名养成角色（继承角色）各自所具有的角色因素和比赛因素关联的技能。

[0264] 如以上那样，在本实施方式中，在角色详情对话框185A中，按能够设定为继承角色的每个养成角色一览显示继承信息（因素信息）。另外，在技能显示对话框185B中，一览显示与继承信息（因素信息）关联的信息（技能）。此时，基于能够设定为继承角色的养成角色以及在养成角色的生成时使用的继承角色，来显示角色详情对话框185A和技能显示对话框185B。通过角色详情对话框185A和技能显示对话框185B的显示，玩家的便利性提高。

[0265] 而且，当2名养成角色变为暂时选择状态时，继承角色选择画面170中设置的下一步操作部154被有效化。当点击了被有效化了的下一步操作部154时，暂时选择状态的养成角色作为继承角色被暂时登记到卡组中，并显示后述的协助卡编排画面190。

[0266] 此外，玩家在继承角色选择画面170中必须将2名养成角色选择为继承角色。在未有2名继承角色为暂时选择状态的情况下，如图7A、图7C所示，下一步操作部154被灰化，无法受理玩家的操作。另外，在继承角色选择画面170中设置有返回操作部153，当点击了返回操作部153时，显示养成对象角色选择画面150。

[0267] <协助卡的登记>

[0268] 图16A是说明协助卡编排画面190的第一图。当在继承角色选择画面170中登记了2名继承角色时，显示图16A所示的协助卡编排画面190。在协助卡编排画面190的中央部设置有协助卡显示区域191。在协助卡显示区域191中包含多个协助卡显示框192。另外，在协助卡编排画面190的下部显示有记载为“返回”的返回操作部153以及记载为“开始”的开始操作部193。

[0269] 在协助卡显示区域191中显示有多个（在此为6个）协助卡显示框192。显示与玩家能够设定的协助卡相同数量的协助卡显示框192。此外，在显示协助卡编排画面190的起初，协助卡显示框192以空栏显示。

[0270] 在本实施方式中，玩家能够在卡组中设定6个种类的协助卡。此外，玩家能够设定的6个种类中的一部分（例如，5个种类）能够从玩家所持有的协助卡中选择。另外，玩家能够设定的6个种类中的其它一部分（例如，1个种类）能够从被好友等其他玩家设定为租借卡的协助卡中选择。

[0271] 图16B是说明协助卡选择画面200的图。当在图16A的协助卡编排画面190中点击了协助卡显示框192（除了在右下显示的协助卡显示框192以外）时，在显示器26中显示图16B

所示的协助卡选择画面200。在协助卡选择画面200中一览显示与玩家所持有的协助卡对应的卡图标201。通过点击协助卡选择画面200中显示的卡图标201，玩家能够选择协助卡。

[0272] 此外，虽然省略图示，但是当在协助卡编排画面190中点击了在右下显示的协助卡显示框192时，在协助卡选择画面200中显示被好友或者例如基于抽选等规定条件提取出的玩家设定为租借卡的协助卡。此时通过点击协助卡选择画面200中显示的协助卡，玩家能够选择好友的1个协助卡。像这样，玩家在养成游戏中能够使用其他玩家所持有的协助卡。

[0273] 图17A是说明协助卡表的图。如图17A所示，在协助卡表中，按玩家所持有的协助卡的每个类型(即协助卡ID)存储有协助角色的种类(即角色ID)、珍稀程度、水平以及擅长训练。协助角色与协助卡的类型一一对应。也就是说，对协助卡ID必定关联有1个角色ID。换言之，1个协助卡必定对应有1个协助角色。

[0274] 在本实施方式中，针对每个协助卡设定有珍稀程度。关于珍稀程度，设置有R(珍稀)、SR(超级珍稀)以及SSR(超级特别珍稀)这3个档次。此外，R被设定为珍稀程度最低，SSR被设定为珍稀程度最高。在本实施方式中，具有如下倾向：珍稀程度越高的协助卡则后述的协助效果越高。另外，在本实施方式中，具有如下倾向：珍稀程度越高的协助卡则后述的持有技能的数量、协助活动的数量越多。

[0275] 关于协助卡的水平，设置有水平1～水平50这50个档次。能够由玩家使协助卡的水平上升，按每个协助卡存储被玩家上升后的水平。此外，能够通过使用游戏内通货、道具等来使协助卡的水平上升。此外，协助卡的水平根据珍稀程度而设置有上限。

[0276] 例如，珍稀程度为R的协助卡的上限被规定为水平20，珍稀程度为SR的协助卡的上限被规定为水平25，珍稀程度为SSR的协助卡的上限被规定为水平30。

[0277] 此外，水平的上限能够在规定的条件下阶梯式地上升。例如，珍稀程度为R的协助卡的上限最大能够上升至水平40，珍稀程度为SR的协助卡的上限最大能够上升至水平45，珍稀程度为SSR的协助卡的上限最大能够上升至水平50。

[0278] 图17B是说明协助效果表的图。如图17B所示，在协助效果表中，按玩家所持有的协助卡的每个类型存储有协助效果。

[0279] 协助效果是使养成主游戏中的各种状态上升的效果。针对协助卡设置有多个协助效果的对象。作为协助效果的对象的一例，能够举出体力、速度、耐力、力量、毅力、智力等。

[0280] 图17C是说明持有技能表的图。如图17C所示，在持有技能表中，针对玩家所持有的每个协助卡设定有持有技能。在本实施方式中，针对每个协助卡设定了持有技能，使得由玩家设定为养成对象角色的角色持有持有技能。通过在养成主游戏中发生启发活动，玩家所选择的养成对象角色能够获得针对每个协助卡设定的持有技能。

[0281] 图17D是说明协助活动表的图。如图17D所示，在协助活动表中，按玩家所持有的每种协助卡存储有可能发生的协助活动。协助活动是指在执行养成主游戏的期间有可能发生的活动。有时在发生了协助活动的情况下养成主游戏中的各种状态的值上升或减少。

[0282] 例如，既可以根据回合数来决定要发生的协助活动，也可以通过规定的抽选来决定要发生的协助活动。另外，也可以在1个回合中选择多个要发生的协助活动。无论如何，只要按照预先设定的规定的决定方法来决定要发生的协助活动即可。

[0283] 此外，协助活动也可以包括在养成游戏的回合开始时可能发生的第一个启发活动、在执行养成游戏的后述的训练之后可能发生的第二个启发活动、在养成游戏的回合开始时可

能发生的第一能力活动、在执行养成游戏的训练之后可能发生的第二能力活动等。第一启发活动和第二启发活动是使得能够持有或获得技能的活动。另外,第一能力活动和第二能力活动是使角色的能力参数的数值上升或减少的活动。下面,将第一启发活动和第一能力活动统称为第一活动,将第二启发活动和第二能力活动统称为第二活动。

[0284] 图16C是说明协助卡编排画面190的第二图。在本实施方式中,当选择了全部6个协助卡时,如图16C所示,开始操作部193变为可操作。另一方面,在未选择全部6个协助卡的情况下,如图16A所示,开始操作部193为不可操作。

[0285] 此外,当在协助卡编排画面190中操作了返回操作部153时,在显示器26中显示图7D所示的继承角色选择画面170。另外,如图16C所示,当在协助卡编排画面190中点击了开始操作部193时,选择中的协助卡被暂时登记,并显示最终确认画面205(图18A)。

[0286] 图18A是说明最终确认画面205的图。图18B是说明预设选择画面205A的图。在最终确认画面205中显示玩家所选择的养成对象角色、构成第一继承组的养成角色、构成第二继承组的养成角色、以及协助卡。另外,在最终确认画面205中显示有预设显示部205a。在预设显示部205a中示出当前所选择的预设的编号。

[0287] 在此,预设是指在养成主游戏中要使养成对象角色参加的比赛的预约信息。玩家能够从全部比赛中选择任意的比赛来制作预设。预设能够被保存多个,在最终确认画面205中,能够从所保存的预设中选择1个预设。具体地说,当点击了预设显示部205a时,显示图18B所示的预设选择画面205A。

[0288] 在预设选择画面205A中显示有与所保存的预设对应的预设读取按钮206a。玩家能够通过在点击任一个预设读取按钮206a之后点击选择操作部206c,来设定预设。此外,当点击了选择操作部206c时,预设选择画面205A关闭,显示最终确认画面205。另外,当点击了预设选择画面205A的取消操作部206b时,预设不被变更,而显示预设选择画面205A。

[0289] 此外,当在最终确认画面205中点击了取消操作部205c时,显示协助卡编排画面190。另一方面,当点击了开始操作部205b时,在显示器26中显示游戏画面210(图20A)。

[0290] 此外,在本实施方式中,在登记协助卡时,限制为被设定为养成对象角色的角色类型与被设定为协助角色的角色类型不重复。

[0291] 当如上所述那样登记了养成对象角色、继承角色以及协助卡时,准备阶段处理结束。

[0292] <养成阶段处理>

[0293] 当准备阶段处理结束时,养成阶段处理开始。通过养成阶段处理,能够进行养成对象角色的养成的养成主游戏进展。此外,在下面,为了容易理解,首先说明养成主游戏的基本的流程。

[0294] 图19是说明各回合中的选择项目的图。此外,在此,不论养成对象角色的类型如何,在各回合中能够选择的选择项目都是共通的。但是,也可以是,在各回合中能够选择的选择项目根据养成对象角色的类型而不同。如图19所示,养成主游戏由第1回合至第78回合构成。而且,根据在各回合中玩家所选择的选择项目来进行各种参数的更新。

[0295] 图20是说明游戏画面210的图。当转移到养成阶段处理时,在显示器26中显示图20所示的游戏画面210。在游戏画面210的上部显示有体力显示部211和身体状况显示部212。针对养成对象角色设置有“体力”的参数。“体力”的参数主要用于计算在后述的训练中失败

的概率即失败率。体力显示部211以能够在视觉上掌握养成对象角色的当前的“体力”相对于“体力”的上限值的余量的方式显示。

[0296] 另外,针对养成对象角色设置有“身体状况”的参数。身体状况显示部212以能够用多个档次(非常差、不佳、一般、良好、非常好这5个档次)在视觉上掌握养成对象角色的当前的“身体状况”的方式显示。“身体状况”的参数越高,则养成对象角色的比赛展开越有利,另外,通过训练实现的能力参数的上升值越大。

[0297] 另外,如图20所示,在游戏画面210的中央部显示有养成对象角色的图像、状态显示部213以及技能点数显示部214。在状态显示部213中,用数值和多个档次的等级(G、G⁺、F、F⁺、E、E⁺、D、D⁺、C、C⁺、B、B⁺、A、A⁺、S、S⁺、SS、SS⁺这18个档次)表示养成对象角色的当前的状态。

[0298] 具体地说,在本实施方式中,显示“速度”(Speed)、“耐力”(Stamina)、“力量”(Power)、“毅力”(Spirit)、“智力”(Wisdom)的各能力参数的数值和等级。另外,在技能点数显示部214中,用数值表示在养成游戏中养成对象角色所持有的技能点数的余量。

[0299] 另外,如图20所示,在游戏画面210的下部显示有记载为“休息”的休息操作部215、记载为“训练”的训练操作部216、记载为“技能”的技能操作部217、记载为“外出”的外出操作部218、记载为“比赛”的比赛操作部219、以及记载为“课程”的演出准备操作部220。

[0300] 当选择了休息操作部215时,发生休息活动,体力恢复。当选择了训练操作部216时,能够执行后述的训练。当选择了技能操作部217时,能够获得技能。当选择了外出操作部218时,发生外出活动,主要是身体状况上升。

[0301] 当选择了比赛操作部219时,能够使养成对象角色参加比赛。当执行了比赛时,根据养成对象角色在比赛中的到达位次,来赋予游戏内通货、支持者等报酬。此时,到达位次为最高位次,则获得的报酬越大。另外,难度越高的比赛则能够获得更多的报酬。例如,在GI、GII、GIII的级别中,级别越高的比赛则能够获得越多的报酬。

[0302] 当选择了演出准备操作部220时,能够获得在后述的演出活动中展示的演出乐曲、演出技能(下面称为演出乐曲等)。在下面,将休息操作部215至演出准备操作部220称为命令。另外,有时将基于对休息操作部215至演出准备操作部220的操作执行的处理或活动本身称为命令。

[0303] 此外,当进行休息活动的发生、外出活动的发生、训练的执行、比赛的参加时,当前的回合结束,转移到下一个回合。另一方面,在完成了技能的获得和演出乐曲等的获得的情况下,能够不结束当前的回合,而进一步选择其它命令。

[0304] 在图19中,对在各回合中玩家能够选择的命令记载了○,对在各回合中玩家不能选择的命令记载了×。此外,图19所示的在各回合中玩家能够选择的命令只不过是一例。在此,在本实施方式中,第24回合、第36回合、第48回合、第60回合、第72回合、第74回合、第76回合以及第78回合被设定为演出举办回合。在演出举办回合中,发生在图19中表示为“演出”的演出活动。而且,在演出举办回合中,玩家能够选择的命令仅限于演出活动的执行或演出乐曲等的获得。

[0305] 但是,也可以是,在演出举办回合中,能够选择演出活动的执行和演出乐曲等的获得以外的命令。在该情况下,例如,在选择了使当前的回合结束的命令而发生了规定的活动之后执行演出活动即可。

[0306] 在本实施方式中,基于在演出举办回合之前获得的演出乐曲等来执行演出活动,

详情后述。养成对象角色通过训练的执行来获得后述的每个表现(Performance)的参数(下面称为表现参数)。能够通过消耗养成对象角色所持有的表现参数来获得演出乐曲等。当执行了演出活动时,对玩家赋予报酬。在执行演出活动之前获得的演出乐曲等越多,则对玩家赋予的报酬越有利。

[0307] 此外,玩家在养成主游戏中能够通过各种各样的画面来确认在执行下一个演出活动之前所获得的演出乐曲等。但是,当执行了演出活动时,在下一个演出活动之前获得的演出乐曲等的数量、即当前已获得的演出乐曲等的数量变为0。因而,玩家需要在从养成主游戏开始起直到最初的演出举办回合为止的期间、或者在演出举办回合之间适当地获得演出乐曲等。

[0308] 如图20所示,在游戏画面210的左上部设置有表现参数显示部221、回合显示部222以及获得状况显示图标223。在表现参数显示部221中显示养成对象角色所持有的表现参数的值。在本实施方式中,设置有舞蹈(Dance)、热情(Passion)、歌喉(Vocal)、形象(Visual)以及心理(Mental)这5个种类的表现项目(Performance items)。而且,针对每个表现项目设置有参数。

[0309] 表现参数显示部221中显示的Da、Pa、Vo、Vi、Me分别表示舞蹈、热情、歌喉、形象、心理的表现项目。在表现参数显示部221中,在分母示出各表现项目的参数的上限值,在分子示出当前的值。此外,各表现项目的参数的上限值按每个演出举办回合上升。例如,在最初的演出举办回合之前,全部表现项目的参数的上限值被设定为200。因而,在直到作为最初的演出举办回合的第24回合为止的期间,各表现参数在200以下的范围内增减。然后,随着第24回合的结束,各表现项目的参数的上限值例如被提高到300。

[0310] 像这样,在本实施方式中,各表现项目的参数的上限值阶梯式地提高。由此,要求玩家勤恳地获得演出乐曲等。

[0311] 另外,在回合显示部222中显示直到下一个演出举办回合为止的剩余的回合数以及养成主游戏开始后的当前的回合数。另外,当点击了获得状况显示图标223时,显示未图示的获得状况显示画面。在获得状况显示画面中,一览显示在前次演出举办后获得且在下一个演出活动中展示的乐曲。另外,在获得状况显示画面中,能够确认在养成主游戏开始后获得的全部演出乐曲等。

[0312] 图21A是说明训练画面240的第一图。图21B是说明训练画面240的第二图。当操作了游戏画面210的训练操作部216时,在显示器26中显示训练画面240。

[0313] 如图21A所示,在训练画面240的中央附近显示有状态显示部213和技能点数显示部214。另外,在训练画面240的左上部显示有演出准备操作部220、表现参数显示部221、回合显示部222以及获得状况显示图标223。并且,在训练画面240的下部显示有训练项目。在此,显示有记载为“速度”的速度操作部241、记载为“耐力”的耐力操作部242、记载为“力量”的力量操作部243、记载为“毅力”的毅力操作部244、以及记载为“智力”的智力操作部245。

[0314] 当玩家对各操作部241~245中的任一者点击了1次时,与所点击的操作部241~245对应的训练项目被暂时选择。此时,与被暂时选择的训练项目对应的操作部241~245被强调显示。在图21A中示出暂时选择了力量操作部243的状态。另外,在图21B中示出暂时选择了耐力操作部242的状态。

[0315] 另外,在各操作部241~245中一并显示有每个训练项目的训练水平。训练水平是

根据各训练项目的选择次数上升的参数。训练水平越高,则执行了训练时的能力参数的上升值越大。训练水平在起初被设定为水平1,最大上升至水平5。

[0316] 另外,在暂时选择中的操作部241~245处显示有记载为“失败”的失败率显示部246。在失败率显示部246中用数值显示的失败率被设定为与体力显示部211中显示的体力的余量呈反比例地上升。

[0317] 另外,在状态显示部213中显示在暂时选择中的训练成功的情况下上升的能力参数的值。例如,在图21A所示的例子中,暂时选择了力量操作部243,在状态显示部213的“耐力”处显示为“+8”,在“力量”处显示为“+10”。另外,在图21B所示的例子中,暂时选择了耐力操作部242,在状态显示部213的“耐力”处显示为“+15”,在“毅力”处显示为“+5”。

[0318] 另外,在训练成功的情况下,在与发生规定的活动的训练项目对应的操作部241~245处显示活动告知显示247。此外,活动告知显示247能够根据活动的类型而设为不同的显示方式。

[0319] 另外,如图21B所示,在训练画面240的右上部显示有与在暂时选择中的训练中配置的角色对应的配置角色图标248。而且,在训练成功的情况下,有时与配置角色图标248中显示的角色对应地发生规定的活动。在该情况下,在对应的配置角色图标248处显示活动告知显示247。

[0320] 在本实施方式中,能够在训练中配置的角色包括协助角色。当执行被配置了协助角色的训练时,有时发生与所配置的协助角色关联的第二活动。在发生该第二活动的情况下,在配置角色图标248处显示活动告知显示247。在被配置了协助角色的训练成功的情况下,与未被配置协助角色的训练成功的情况相比,养成对象角色的参数上升值更高。

[0321] 此外,在训练中配置的角色包括除与在准备阶段处理中由玩家登记的协助卡对应的协助角色以外的角色。例如,通过随机抽选从游戏中安装的全部协助角色中选择出的角色能够被配置到训练中。在该情况下,在训练画面240中显示表示除由玩家登记的协助角色以外的角色的角色图标248。

[0322] 另外,也可以是,当执行了显示出角色图标248的训练时,发生与除由玩家登记了的协助角色以外的角色关联的活动。在此,与未由玩家登记的角色关联的活动的发生率低于与由玩家登记了的协助角色关联的活动的发生率。也可以是,在该情况下也在训练画面240中显示的角色图标248处显示活动告知显示247。

[0323] 图21C是说明训练结果告知画面240a的图。当再次点击了暂时选择中的操作部241~245中的任一者时,执行与被点击的操作部241~245对应的训练。当执行了训练时,在显示器26中显示用于告知训练的成功或失败的训练结果告知画面240a。在此,显示“成功”这样的字符,来向玩家告知训练的成功。

[0324] 另外,此时,基于训练的成功来更新显示状态显示部213的能力参数。即,更新养成对象角色的与由玩家选择的训练项目(养成项目)对应的能力参数(能力信息)。

[0325] 在此,加上在图21A或图21B中在状态显示部213中显示的训练成功的情况下上升的能力参数的值。另外,根据所执行的训练项目来更新体力显示部211的显示。在进行速度、耐力、力量以及毅力中的任一者的训练且成功的情况下,体力减少。另一方面,在进行智力的训练且成功的情况下,体力恢复。

[0326] 另外,在训练失败的情况下,赋予规定的惩罚。作为惩罚的内容,具体地说,包括体

力的下降、能力参数的数值的下降、身体状况的减少等。此外,例如能够设为,与在失败率低时赋予的惩罚相比,在失败率高时赋予的惩罚更不利(例如,体力下降的数值更大、能力参数下降的数值更大、减少的身体状况的档次更大)。

[0327] 另外,也可以根据训练项目来决定惩罚的内容。例如,也可以设为,在速度的训练失败的情况下速度的能力参数的值减少,在力量的训练失败的情况下力量的能力参数的值减少。另外,关于一部分训练项目(例如,智力),也可以设为,即使训练失败,也不赋予惩罚。

[0328] 在此,在本实施方式中,针对各训练项目以规定的概率关联表现项目。例如,在回合开始时,针对每个训练项目,通过抽选来决定要关联的表现项目。在此,针对1个训练项目,最多能够关联2个表现项目。如图21A和图21B所示,在速度操作部241至智力操作部245处,以可识别的方式显示与训练项目相关联的表现项目。

[0329] 具体地说,在图21A所示的例子中,针对速度的训练项目关联有舞蹈和热情这2个表现项目。在该情况下,在速度操作部241处进行表示舞蹈的“Da”和表示热情的“Pa”的标记。同样地,针对耐力操作部242关联有热情和歌喉的表现项目。另外,针对力量操作部243关联有心理的表现项目。另一方面,针对毅力的训练项目和智力的训练项目没有关联任何表现项目。但是,也可以是,在全部回合中,针对全部训练项目都必定关联有1个以上的表现项目。另外,也可以是,针对2个以上的不同的训练项目关联同一表现项目。

[0330] 然后,设为选择了训练项目且训练成功。此时,在针对成功的训练关联有表现项目的情况下,该关联的表现项目的参数上升。如上所述,在图21A所示的例子中,针对力量的训练项目关联有心理的表现项目。在暂时选择了力量的训练项目的状态下,在表现参数显示部221中的心理的显示部的右侧记载为“+10”。这表示在力量的训练成功的情况下心理的表现参数上升10。

[0331] 同样地,在图21B所示的例子中,示出了在耐力的训练成功的情况下热情的表现参数上升10、歌喉的表现参数上升5。像这样,在暂时选择了训练项目的状态下,在表现参数显示部221中显示被暂时选择的训练成功时上升的表现参数的值。

[0332] 而且,当决定了训练项目且训练成功时,表现参数上升。在图21C中示出了耐力的训练成功的情况。在此,如将图21B与图21C进行比较也可知的那样,在表现参数显示部221中,热情的表现参数上升了10,歌喉的表现参数上升了5。此外,表现参数的上升值后述。

[0333] 图21D是说明活动画面240b的图。当训练结果告知画面240a的显示结束时,有时在显示器26中显示活动画面240b。在活动画面240b中,执行各式各样的活动。此外,也有时在1个回合中发生多个活动。

[0334] 例如,在发生了第一启发活动或第二启发活动的情况下,得到技能的启发。当得到了技能的启发时,玩家能够消耗技能点数来获得技能。设置有多个种类的技能,有时按每个技能发动规定的能力。针对技能分别规定有发动条件和效果,在各自的发动条件成立的情况下,发动预先规定的效果。技能有时在执行后述的比赛的期间被发动。

[0335] 活动除了包括持有技能的第一启发活动和第二启发活动以外,还包括体力恢复的活动、体力减少的活动、能力参数上升或减少的第一能力活动及第二能力活动、身体状况上升的活动、身体状况减少的活动等。在活动中存在被预先规定了发生的回合的活动、在通过规定的抽选中的情况下发生的活动,详情后述。另外,存在在回合开始时发生的活动、在回合结束前发生的活动。当所发生的全部活动结束时,显示与下一个回合相关的游戏画面

210。

[0336] 图22A是说明技能画面250的第一图。图22B是说明技能画面250的第二图。当操作了游戏画面210的技能操作部217时,在显示器26中显示图22A所示的技能画面250。

[0337] 在技能画面250中显示技能显示栏251。在技能显示栏251中显示已获得技能、对养成对象角色预先设定的持有技能、通过各种活动的发生等持有的持有技能等。另外,在针对持有技能发生了第一启发活动或第二启发活动的情况下,为了获得该持有技能而消耗的技能点数被打折。在此,针对获得了启发的持有技能,以打折的方式显示为了获得该持有技能所需的技能点数。此时,在技能显示栏251中一并显示有表示打折率的打折率显示图标252。

[0338] 另外,对于技能画面250中显示的技能,显示各个技能的发动条件和发动时的效果。当基于玩家的操作而消耗技能点数获得了持有技能时,如图22B所示,在所获得的技能处显示为“获得”,来告知已获得持有技能,并且从在技能点数显示部214中显示的技能点数减去所消耗的技能点数来更新显示。

[0339] 图23A是说明比赛选择画面260的第一图。当操作了游戏画面210的比赛操作部219时,显示图23A所示的比赛选择画面260。比赛具有养成对象角色与NPC进行比赛的游戏性。

[0340] 在比赛选择画面260的上部显示有体力显示部211和身体状况显示部212。另外,在比赛选择画面260的中央部显示有用于选择使养成对象角色参加的比赛项目的比赛选择操作部261。在比赛选择画面260中能够显示多个比赛选择操作部261。另外,在比赛选择画面260的下部显示有记载为“开始”的开始操作部262。此外,按每个回合预先设定有能够通过比赛选择画面260的比赛选择操作部261选择的比赛。

[0341] 另外,针对各比赛预先设定有参加条件,玩家能够使养成对象角色仅参加满足了参加条件的比赛。如上所述,在比赛中存在被规定了支持者数量来作为参加条件的比赛。针对不满足所规定的支持者数量的比赛,如图23A所示,在比赛选择操作部261中显示参加条件,并告知不能选择该比赛的意思。

[0342] 图23B是说明比赛开始画面270的图。当在通过比赛选择操作部261选择了要出场的比赛的比赛项目的状态下操作了开始操作部262时,显示图23B所示的比赛开始画面270。在比赛开始画面270的中央部显示有战略显示部271。另外,在战略显示部271中,当前选择中的战略(后追、居中、前列、领头)被强调显示,并且显示有记载为“变更”的变更操作部272。当操作了变更操作部272时,在显示器26中显示未图示的战略变更画面。玩家能够通过在战略变更画面中的操作,来将比赛中的战略变更为任意的战略。

[0343] 另外,在比赛开始画面270的下部显示有记载为“结果”的结果操作部273和记载为“比赛”的比赛操作部274。

[0344] 在操作了比赛操作部274的情况下,在显示器26中显示未图示的比赛画面。在显示器26中,显示比赛的展开的动态图像(下面也称为比赛动态图像)。

[0345] 图23C是说明比赛结果画面280的第一图。图23D是说明比赛结果画面280的第二图。在上述的比赛动态图像的播放结束的情况下、以及在操作了结果操作部273的情况下,在显示器26中显示比赛结果画面280。在比赛结果画面280中,如图23C所示,显示养成对象角色在该比赛中的到达位次。另外,在比赛结果画面280中,如图23D所示,显示养成对象角色的当前的阶层(Class)。

[0346] 在本实施方式中,根据所获得的支持者数量,来划分养成对象角色的阶层。针对各

阶层设定有支持者数量的范围,在此,根据支持者数量将养成对象角色分类为8个档次的阶层中的某一阶层。在比赛结果画面280中,显示在本次比赛中获得的支持者数量。另外,在比赛结果画面280中,显示对此前获得的支持者数量加上新获得的支持者数量而得到的累计的支持者数量。另外,以可识别的方式显示与累计的支持者数量对应的当前的阶层。

[0347] 图24A是说明演出准备画面290的一例的图。当操作了游戏画面210或训练画面240的演出准备操作部220时,显示图24A所示的演出准备画面290。演出准备画面290是消耗表现参数来获得演出乐曲等的画面。在演出准备画面290的上部显示有表现参数显示部291。在表现参数显示部291中,按5个种类的表现项目中的每个种类的表现项目显示有当前的参数值。

[0348] 在演出准备画面290中呈现玩家能够获得的3个演出乐曲等。在表现参数显示部291的下方,按每个演出乐曲等显示演出乐曲等详情显示栏292。也就是说,在演出准备画面290中,必定显示3个演出乐曲等详情显示栏292。3个演出乐曲等详情显示栏292分别被关联有不同的演出乐曲等。玩家能够通过点击演出乐曲等详情显示栏292,来获得演出乐曲等详情显示栏292中关联的演出乐曲等。

[0349] 演出乐曲等详情显示栏292包括标题显示栏292a、第一奖励显示栏292b、第二奖励显示栏292c以及消耗参数显示栏292d。在标题显示栏292a中显示演出乐曲等的标题名。在第一奖励显示栏292b中记载有第一奖励的内容,在第二奖励显示栏292c中记载有第二奖励的内容。在消耗参数显示栏292d中记载有由于获得演出乐曲等而消耗的表现参数、换言之是为了获得演出乐曲等所需的表现参数。

[0350] 图25是说明第一奖励和第二奖励的一例的图。针对演出乐曲等必定关联有第一奖励。第一奖励是对于玩家而言有利的效用。作为第一奖励,例如能够举出能力参数上升、获得技能的启发、体力恢复之类的效果。

[0351] 另外,根据演出乐曲等,除了第一奖励以外,还关联有第二奖励。具体地说,设置有仅关联有第一奖励的演出技能、以及关联有第一奖励和第二奖励双方的演出乐曲。第二奖励也与第一奖励同样,是对于玩家而言有利的效用。作为第二奖励,例如能够举出在擅长训练中配置角色的概率(擅长训练率)上升、活动的发生概率上升、技能的启发的发生率上升、在比赛中获得的报酬(比赛奖励)上升、失败率下降之类的效果。

[0352] 在此,第一奖励的效用的发动时机与第二奖励的效用的发动时机互不相同。换言之,第一奖励带来效用的时机与第二奖励带来效用的时机互不相同。第一奖励在玩家获得了演出乐曲等时的回合中发生效用。与此相对地,第二奖励在玩家获得了演出乐曲等时的回合靠后的、预先设定的特定的回合中发生效用。具体地说,第二奖励在下一个演出举办时、即在下一个演出举办回合中发生效用。

[0353] 在图24A所示的第一奖励显示栏292b、第二奖励显示栏292c中分别示出了发生的效果来作为第一奖励的内容、第二奖励的内容。此外,在图24A中,最下段显示的演出乐曲等详情显示栏292的第二奖励显示栏292c为空栏。这表示针对该演出乐曲等没有关联第二奖励。

[0354] 另外,在为了获得演出乐曲等所需的表现参数不足的情况下,无法获得演出准备画面290中所显示的演出乐曲等。针对由于表现参数不足而无法获得的演出乐曲等,演出乐曲等详情显示栏292的消耗参数显示栏292d被灰化显示。在图24A所示的例子中,能够获得

与上段及下段的演出乐曲等详情显示栏292对应的演出乐曲等,不能获得与中段的演出乐曲等详情显示栏292对应的演出乐曲等。

[0355] 图24B是说明确认对话框294的图。当点击了与能够获得的演出乐曲等对应的演出乐曲等详情显示栏292时,显示图24B所示的确认对话框294。在确认对话框294中显示与玩家所点击的演出乐曲等详情显示栏292相同的信息。另外,显示当前的表现参数、以及获得了该演出乐曲等的情况下的剩余的表现参数。

[0356] 另外,在确认对话框294中设置有执行按钮294a和取消按钮294b。当点击了取消按钮294b时,关闭确认对话框294,显示演出准备画面290。当点击了执行按钮294a时,获得玩家所选择的演出乐曲等。当获得了演出乐曲等时,发动与所获得的演出乐曲等相关联的第一奖励。通过第一奖励的发动,各种参数被更新。虽然省略图示,但是由第一奖励带来的效用通过表演来告知。

[0357] 如上所述,当玩家获得了演出乐曲等时,新决定玩家接下来能够获得的3个演出乐曲等。也就是说,对于在演出准备画面290中所呈现的3个演出乐曲等中的、玩家未获得的2个演出乐曲等,玩家失去获得机会。

[0358] 图26是说明演出乐曲等路径信息的一例的图。呈现为玩家能够获得的演出乐曲等被构造为所谓的树型结构。例如设为,No.1、No.2、No.3这3个演出乐曲等在养成主游戏开始后最早呈现给玩家。然后,在玩家获得了No.1的演出乐曲等的情况下,接着呈现No.4、No.5、No.6这3个演出乐曲等。之后,在玩家获得了No.6的演出乐曲等的情况下,接着呈现No.11、No.12、No.13这3个演出乐曲等。并且,在玩家获得了No.11的演出乐曲等的情况下,接着呈现No.18、No.19、No.20这3个演出乐曲等。

[0359] 此外,也可以是,当图26的横轴所示的列到达了最终的列时,以与规定的列相连的方式使路径循环。由此,玩家能够与树型结构的限度无关地获得演出乐曲等。

[0360] 像这样,对于向玩家呈现的3个演出乐曲等,分别预先设定了呈现为接下来能够获得的3个演出乐曲等。针对玩家获得的演出乐曲等分别关联有不同的效用。因而,对于玩家而言,通过怎样的路径来逐渐获得演出乐曲等是重要的战略要素。

[0361] 此外,在本实施方式中,无法重复获得1个演出乐曲等。因此,也可以是,针对玩家接下来能够获得的3个演出乐曲等,基于玩家是否已获得来决定能否显示。例如,对于玩家已经获得的演出乐曲等,将其设为非显示,仅显示玩家未获得的演出乐曲等。此时,也可以将已获得的演出乐曲等替换为其它未获得的演出乐曲等。像这样,已获得的乐曲等被设为非显示,由此保证始终显示能够获得的3个选项。

[0362] 也可以对能够在特定的回合中获得的乐曲等的数量设置上限。在该情况下,针对玩家接下来能够获得的3个演出乐曲等,基于在特定的回合中是否获得了上限数量的乐曲等来决定能否显示即可。由此,特别是针对带来大的效用的乐曲等,控制游戏中的获得步调,能够提高趣味性。

[0363] 另外,向玩家呈现的演出乐曲等的决定方法不限于此。例如,也可以是,在玩家获得了演出乐曲等的情况下,通过抽选来决定玩家能够新获得的多个演出乐曲等。在该情况下,例如也可以通过抽选来决定玩家接下来能够获得的3个演出乐曲等。或者,也可以是,留下玩家未获得的剩余的2个演出乐曲等中的任1个演出乐曲等,并通过抽选来新决定2个演出乐曲等。

[0364] 另外,例如,也可以设置规定了向玩家呈现的1个演出乐曲等的顺序的第一路线、第二路线以及第三路线这3个路线。在该情况下,例如,当玩家获得了第一路线的演出乐曲等时,向玩家呈现第一路线中规定的下一个演出乐曲等。此时,第二路线和第三路线的演出乐曲等既可以原样呈现,也可以与第一路线同样地,向玩家呈现下一个演出乐曲等。

[0365] 另外,在此,玩家能够仅获得所呈现的3个演出乐曲等中的任1个。但是,也可以是,玩家能够获得所呈现的3个演出乐曲等中的一部分或多个。

[0366] 当玩家获得了演出乐曲等时,在演出准备画面290中显示与新的演出乐曲等对应的演出乐曲等详情显示栏292。因而,玩家在1次回合中能够获得多个演出乐曲等。

[0367] 另外,在此设为,玩家能够选择的3个选项全都是演出乐曲等。但是,也可以是,在玩家能够选择的3个选项中,除了包括演出乐曲等以外,还包括未与演出乐曲等相关联的第一奖励或第二奖励。例如也可以是,图26所示的No.1是第一奖励,No.2是第二奖励,No.3是演出乐曲等。在该情况下,当选择了No.2时,对玩家赋予第二奖励,且新呈现No.5、No.6、No.7的选项。

[0368] 另外,在此,针对各演出乐曲等关联有固定的第一奖励和第二奖励。但是,也可以是,针对各演出乐曲等例如关联第一奖励组或第二奖励组。在该情况下,按每个第一奖励组或第二奖励组预先设定有1个或多个效用的选中概率。而且,也可以基于与玩家所获得的演出乐曲等相关联的第一奖励组或第二奖励组,通过抽选来决定要赋予的效用。

[0369] 像这样,玩家通过获得演出乐曲等,能够获得第一奖励和第二奖励。在此,为了获得演出乐曲等,需要表现参数。但是,作为对象的表现项目、以及所要求的表现参数的参数值根据演出乐曲等而不同。

[0370] 因此,在就玩家想要获得的演出乐曲等而言所要求的参数值不足的情况下,玩家不得不一边确认参数值缺少何种程度一边使游戏进展。作为确认参数值的不足值的方法,能够想到显示演出准备画面290。然而,例如,每回合都显示演出准备画面290的操作是对于玩家而言极其麻烦的操作,有可能导致玩家的游戏意愿下降。因此,在本实施方式中,为了提高玩家的操作性,具备以下结构。

[0371] 图27是说明预约对话框295的一例的图。当在图24A所示的演出准备画面290中点击了与不能获得的演出乐曲等对应的演出乐曲等详情显示栏292时,显示图27所示的预约对话框295。作为一例,在图27中示出了在图24A所示的演出准备画面290中点击了中段的演出乐曲等详情显示栏292时显示的预约对话框295。

[0372] 在预约对话框295的上部,与确认对话框294同样地显示有演出乐曲等的标题名、第一奖励、第二奖励、获得该演出乐曲等所需的表现参数。另外,在预约对话框295的中央至下方显示有玩家当前所持有的表现参数、以及获得了该演出乐曲等的情况下剩余的表现参数。

[0373] 在此,在所要求的表现参数不足的情况下显示预约对话框295。因而,在预约对话框295中显示的、获得了演出乐曲等的情况下剩余的表现参数中至少有1个参数值为负。具体地说,在图27所示的例子中,为了获得演出乐曲等,歌喉和心理的表现参数分别需要100点。与此相对地,玩家当前的歌喉和心理的持有点数分别为“58点”、“45点”。

[0374] 因而,在示出获得了演出乐曲等的情况下剩余的表现参数的值的显示中,歌喉为“-42”,心理为“-55”。由此,玩家在预约对话框295中能够掌握歌喉和心理的表现参数分

别缺少“42点”、“55点”。

[0375] 另外,在预约对话框295的下部设置有预约按钮295a和取消按钮295b。当点击了取消按钮295b时,关闭预约对话框295,显示演出准备画面290。也就是说,预约对话框295的取消按钮295b具有与确认对话框294的取消按钮294b相同的功能。与此相对地,设置有预约对话框295的预约按钮295a来取代确认对话框294的执行按钮294a。

[0376] 当点击了预约按钮295a时,玩家所选择的演出乐曲等成为预约状态。预约状态是指玩家所选择的演出乐曲等被预约了的状态。玩家能够从所呈现的3个演出乐曲等中仅预约1个期望的演出乐曲等。当点击了预约按钮295a时,存储当前为预约状态这一情况、以及表示玩家所预约的乐曲等的类型的预约信息。

[0377] 图28A是说明预约告知标记296a的一例的第一图。图28B是说明预约告知标记296a的一例的第二图。在预约状态下,在游戏画面210和训练画面240中显示预约告知标记296a。如图28A和图28B所示,预约告知标记296a与演出准备操作部220重叠显示。通过在演出准备操作部220上重叠显示预约告知标记296a,来向玩家告知演出乐曲等为预约状态。

[0378] 此外,在此,预约告知标记296a的显示方式与活动告知显示247的显示方式相同。但是,预约告知标记296a的显示方式也可以与活动告知显示247的显示方式不同。另外,在此,在游戏画面210和训练画面240中显示共通的预约告知标记296a。但是,也可以是,在游戏画面210和训练画面240中,预约告知标记296a的显示方式不同。

[0379] 另外,在训练画面240中,除了显示预约告知标记296a以外,还显示预约告知信息296b。预约告知信息296b显示于表现参数显示部221的附近。具体地说,预约告知信息296b显示于表现参数显示部221中的、与对于获得所预约的演出乐曲等来说点数不足的表现项目对应的位置。

[0380] 即,在表现参数显示部221中,所持有的表现参数的值、在暂时选择的训练成功时上升的表现参数的值、以及预约告知信息296b分别相对应地显示。换言之,与设置的多个表现参数中的、持有值不为要求值以上的表现参数对应地显示预约告知信息296b。也就是说,可以说预约告知信息296b是与同所预约的演出乐曲等相关联的表现参数对应的信息。

[0381] 在本实施方式中,在预约告知信息296b中记载有对于获得所预约的演出乐曲来说不足的点数。即,预约告知信息296b是能够识别玩家所持有的点数的持有值与为了获得演出乐曲等而要求的要求值之差的信息。

[0382] 根据本实施方式,在训练画面240中显示预约告知信息296b,因此,即使不显示演出准备画面290,玩家也能够容易地掌握只要获得哪个表现项目的点数即可。也就是说,玩家不用被要求进行追加的操作,就能够掌握只要选择哪个训练项目即可。像这样,根据本实施方式,玩家的操作性和便利性提高。

[0383] 此外,在此,设为在预约告知信息296b中告知对于获得所预约的演出乐曲来说不足的点数,但是预约告知信息296b所告知的内容不限于此。例如,预约告知信息296b也可以单纯地告知点数不足的表现项目。另外,例如,预约告知信息296b也可以告知为了获得演出乐曲等而要消耗点数的表现项目。

[0384] 图28C是说明预约状态下的演出准备画面290的一例的图。设为在图28A或图28B所示的状态下点击了演出准备操作部220。当在演出乐曲等的预约状态下点击了演出准备操作部220时,如图28C所示那样显示演出准备画面290。在演出准备画面290中,在与所预约的

演出乐曲等对应的演出乐曲等详情显示栏292中显示预约中标记296c。

[0385] 图28D是说明预约状态下的预约对话框295的一例的图。设为在图28C所示的状态下点击了与预约中的演出乐曲等对应的演出乐曲等详情显示栏292、即演出准备画面290的中段的演出乐曲等详情显示栏292。在该情况下,如图28D所示那样显示预约对话框295。在与预约中的演出乐曲等对应的预约对话框295中显示预约中标记296c。另外,此时,在预约对话框295中,设置有预约取消按钮295c来取代预约按钮295a。

[0386] 当点击了预约对话框295中设置的预约取消按钮295c时,预约信息被删去。另外,随着预约信息被删去,预约对话框295变为非显示,显示演出准备画面290。此时,从演出乐曲等详情显示栏292删去了预约中标记296c。

[0387] 此外,也可以是,在点击了预约取消按钮295c时,显示未图示的确认画面。而且,也可以是,通过点击确认画面中设置的执行按钮,预约信息被删去。

[0388] 另外,在玩家能够获得与预约中的演出乐曲等不同的演出乐曲等。例如设为,在图28C所示的状态下,点击了演出准备画面290的上段的演出乐曲等详情显示栏292。也就是说,设为在演出准备画面290中点击了与未预约且能够获得的演出乐曲等对应的演出乐曲等详情显示栏292而不是点击了与预约中的演出乐曲等对应的演出乐曲等详情显示栏292。在该情况下,与不为预约状态的情况同样地,显示图24B所示的确认对话框294。而且,当点击了确认对话框294的执行按钮294a时,显示图29所示的预约中确认对话框297。

[0389] 图29是说明预约中确认对话框297的一例的图。预约中确认对话框297与确认对话框294重叠显示。在预约中确认对话框297中显示与当前预约中的演出乐曲等有关的信息、以及预约中标记296c。另外,在预约中确认对话框297的下部设置有最终确认按钮297a和取消按钮297b。当点击了取消按钮297b时,预约中确认对话框297变为非显示,显示确认对话框294。

[0390] 另外,当点击了最终确认按钮297a时,获得玩家在演出准备画面290中新选择的演出乐曲等。此时,预约信息被删去。另外,随着演出乐曲等的获得,预约中确认对话框297和确认对话框294变为非显示。此时,也可以在显示器26中显示设置有新的3个演出乐曲等详情显示栏292的演出准备画面290。或者,也可以显示紧接在演出准备画面290之前显示的画面。

[0391] 图30A是说明预约状态下的演出准备画面290的其它例的图。图30B是说明预约变更时的确认对话框294的一例的图。例如设为,3个演出乐曲等中的2个演出乐曲等为不能获得的状态。在图30A中示出了不能获得与在演出准备画面290的中段及下段显示的演出乐曲等详情显示栏292对应的演出乐曲等的状态。另外,在图30A中示出了与在演出准备画面290的中段显示的演出乐曲等详情显示栏292对应的演出乐曲等被预约了的状态。

[0392] 而且,设为在图30A所示的状态下点击了演出准备画面290的下段的演出乐曲等详情显示栏292。也就是说,设为在演出准备画面290中点击了与未预约且不能获得的演出乐曲等对应的演出乐曲等详情显示栏292而不是点击了与预约中的演出乐曲等对应的演出乐曲等详情显示栏292。在该情况下,显示图30B所示的确认对话框294。

[0393] 在该情况下,在确认对话框294中设置有预约变更按钮294c来取代执行按钮294a。而且,当点击了确认对话框294的预约变更按钮294c时,显示图30C所示的预约变更确认对话框298。

[0394] 图30C是说明预约变更确认对话框298的一例的图。预约变更确认对话框298与确认对话框294重叠显示。在预约变更确认对话框298中显示与当前预约中的演出乐曲等有关的信息、以及预约中标记296c。另外,在预约变更确认对话框298的下部设置有变更认可按钮298a和取消按钮298b。当点击了取消按钮298b时,预约变更确认对话框298变为非显示,显示确认对话框294。

[0395] 另外,当点击了变更认可按钮298a时,预约信息被变更。具体地说,表示处于预约中的演出乐曲等的信息被变更为表示玩家在演出准备画面290中新选择的演出乐曲等的信息。而且,随着预约信息的变更,预约变更确认对话框298和确认对话框294变为非显示,显示演出准备画面290。此时,在演出准备画面290中,在与新预约的演出乐曲等对应的演出乐曲等详情显示栏292中显示预约中标记296c。

[0396] 如以上那样,在本实施方式中,能够预约获得演出乐曲等。另外,基于在预约了任一个演出乐曲等的状态下选择了与所预约的演出乐曲等不同的演出乐曲等,解除预约。

[0397] 图31是说明通知信息对话框299的一例的图。当回合开始时,显示游戏画面210。另外,在发生了活动的情况下,随着活动画面的显示结束,显示游戏画面210。而且,在各回合中最初显示游戏画面210时,当变为能够获得预约中的演出乐曲等时,与游戏画面210重叠显示通知信息对话框299。

[0398] 换言之,基于玩家所持有的表现参数的持有值变为与所预约的演出乐曲等相关联的表现参数的要求值以上,显示通知信息对话框299。在通知信息对话框299中显示与预约中的演出乐曲等有关的信息。另外,在通知信息对话框299中设置有演出准备操作部220和关闭操作部299b。

[0399] 当点击了通知信息对话框299的演出准备操作部220时,通知信息对话框299变为非显示,显示演出准备画面290。也就是说,基于玩家对通知信息对话框299的操作输入,显示多个演出乐曲等。玩家在演出准备画面290中选择与预约中的演出乐曲等对应的演出乐曲等详情显示栏292,由此能够获得该演出乐曲等。

[0400] 此外,也可以是,在预约中的演出乐曲等变为能够获得的情况下,在演出准备画面290中进行能够获得预约中的演出乐曲等的告知。另外,例如也可以是,在点击了通知信息对话框299的演出准备操作部220的情况下,显示用于获得预约中的演出乐曲等的确认对话框294。

[0401] 当在通知信息对话框299中点击了关闭操作部299b时,通知信息对话框299变为非显示,显示游戏画面210。在该情况下,玩家能够通过点击游戏画面210或训练画面240中设置的演出准备操作部220从而显示演出准备画面290,来获得预约中的演出乐曲等。

[0402] 此外,随着在预约中的演出乐曲等变为能够获得之后最初的回合开始而显示通知信息对话框299。但是,也可以是,在预约中的演出乐曲等变为能够获得之后,在预约状态以及能够获得该演出乐曲等的状态持续的情况下,在第2次以后的回合开始时也显示通知信息对话框299。

[0403] 如以上那样,通过显示通知信息对话框299,玩家的操作性进一步提高。另外,不存在玩家忘记获得所期望的演出乐曲等的担忧,便利性提高。

[0404] 图32A是说明演出开始画面300的一例的图。图32B是说明演出活动画面301的一例的图。在演出举办回合中,显示演出开始画面300来取代游戏画面210。在演出开始画面300

中显示有表现参数显示部291。另外,在演出开始画面300的下部显示有演出准备操作部220和演出开始按钮300a。

[0405] 当在演出开始画面300中点击了演出准备操作部220时,显示图24A所示的演出准备画面290。因而,玩家在演出举办回合中也能够获得演出乐曲等。另外,当点击了演出开始按钮300a时,显示图32B所示的演出活动画面301。

[0406] 在演出活动画面301中包括显示多个角色的切入图像。在演出活动画面301中,显示养成对象角色等正在进行演出的图像。此外,演出活动画面301中显示的角色数量例如为1名、3名、5名中的任一者。此时,例如也可以是,在演出举办回合期间获得的演出乐曲等越多,则演出活动画面301中显示的角色数量越多。或者,演出活动画面301中显示的角色数量也可以是固定的。

[0407] 另外,在此,在演出活动画面301中只是显示切入图像,并不是实际显示演出视频。但是,也可以实际输出与所获得的演出乐曲等对应的演出视频。或者,也可以仅输出与所获得的演出乐曲等中的一部分演出乐曲等对应的演出视频。

[0408] 另外,在本实施方式中,是在预先设定的回合中决定演出合作成员的规格,详情后述。因而,也可以是,根据演出合作成员的数量、角色的类型,在演出活动结束后带来的报酬不同。具体地说,在规定的回合中,预先设定的角色成为演出合作成员,或者,在抽选中选中的角色成为演出合作成员。也就是说,随着玩家推进回合,演出合作成员逐渐增加。此时,也可以通过抽选等来从演出合作成员中决定在演出活动画面301中显示的角色。在该情况下,根据养成主游戏的进展状况,演出活动画面301的显示方式不同,游戏的趣味提高。

[0409] 另外,也可以是,由玩家在从前次的演出活动起直到本次的演出活动为止的期间获得的演出乐曲等越多,则在演出活动结束后带来的报酬越有利。例如,在由玩家获得的演出乐曲等的数量少于规定数量的情况下,演出活动成功,赋予规定的报酬。另一方面,在由玩家获得的演出乐曲等的数量为规定数量以上的情况下,演出活动非常成功,赋予与成功时相比更有利的报酬。

[0410] 此外,在本实施方式中,即使在1个演出乐曲等也没获得的情况下,也判定为演出活动成功。在该情况下,例如,在演出活动中带来展示固定的演出乐曲等之类的故事性即可。但是,在演出举办回合中,在1个演出乐曲等也没获得的情况下,也可以判定为演出活动失败,或者也可以结束游戏。

[0411] 图33是说明回合开始时处理的大致的流程的图。在养成阶段处理中包括在养成游戏的各回合开始时执行的回合开始时处理。关于回合开始时处理的详情后述,但是在此说明回合开始时处理中的大致的流程。

[0412] 在养成主游戏中,在各回合中进行决定是否使各种活动出现的处理。活动大致划分为脚本活动、针对每个养成对象角色设置的上述的专用活动、以及协助活动这3个类型。此外,针对各脚本预先规定了能够在养成主游戏中出现的脚本活动、专用活动以及协助活动。

[0413] 脚本活动是指针对养成主游戏的每个脚本设定的活动。在本实施方式中,设置有多个脚本,玩家能够选择脚本。脚本活动按玩家所选择的每个脚本出现。换言之,在养成主游戏中出现的脚本活动是基于玩家所选择的脚本决定的。

[0414] 此外,脚本活动中也可以设置脚本固有活动和脚本共通活动。脚本固有活动是指

仅与1个脚本相关联的活动。例如,与第一脚本相关联的脚本固有活动仅在选择了第一脚本的情况下出现,在选择了其它脚本的情况下不会出现。

[0415] 另外,脚本共通活动是指在多个脚本中共通地出现的活动。因而,脚本共通活动在选择了第一脚本的情况和选择了第二脚本的情况这双方的情况下出现。

[0416] 在此,作为脚本活动,设置有脚本固有活动和脚本共通活动。但是,也可以仅设置脚本固有活动和脚本共通活动中的任一方。

[0417] 如上所述,专用活动是针对每个角色预先设定的活动。在养成主游戏中出现玩家在设定游戏、即准备阶段处理中登记为养成对象角色的专用活动。

[0418] 如上所述,协助活动是针对每个协助卡预先设定的活动。在养成主游戏中出现与玩家在设定游戏中登记的协助卡关联的协助活动。协助活动包括在回合开始时可能发生的第一活动、以及在训练执行之后可能发生的第二活动。关于第一活动,在回合开始时基于随机获取到的随机数和第一活动表来决定是否发生该第一活动。

[0419] 关于第二活动,在进行在训练中配置的各协助角色的决定处理之后,基于随机获取到的随机数和第二活动表来决定是否发生该第二活动。此外,仅在训练中配置了协助角色的情况下,针对所配置的协助角色决定是否发生第二活动。

[0420] 此外,在本实施方式中,第一活动是通过抽选从与在准备阶段处理中由玩家登记到卡组中的协助卡关联的协助活动中选择的。但是,不限定于此,也可以是,能够选择与通过抽选从游戏中安装的全部协助卡中选择出的协助卡关联的协助活动。在该情况下,与登记到卡组中的协助卡关联的协助活动的选择概率最好高于与未登记到卡组中的协助卡关联的协助卡活动的选择概率。

[0421] 像这样,基于脚本来决定脚本活动是否出现等。另外,关于专用活动、协助活动,分别基于养成对象角色、协助卡来决定这些活动是否出现等。这些活动类型是根据在决定活动是否出现等时所参照的信息来区分的。

[0422] 与此相对地,在本实施方式中,根据通过活动的出现带来的内容,各活动被分类为6个活动分类中的某一个活动分类。在此,各活动被分类为第一启发活动、第二启发活动、第一能力活动、第二能力活动、适性活动以及故事活动中的某一个活动分类。

[0423] 如上所述,第一启发活动和第二启发活动是使得能够持有或获得技能的活动。另外,第一能力活动和第二能力活动是使养成对象角色的能力参数上升或减少的活动。适性活动是使养成对象角色的适性参数上升或减少的活动。故事活动是显示与在养成游戏中出场的角色相关的故事的活动。此外,在故事活动中,除了显示故事以外,还发生能力参数、适性参数的变化。

[0424] 在此,脚本活动包括第一启发活动、第二启发活动、第一能力活动、第二能力活动、适性活动以及故事活动。另外,专用活动和协助活动包括第一启发活动、第二启发活动、第一能力活动以及第二能力活动。此外,专用活动也可以包括故事活动。

[0425] 在本实施方式中,在回合开始时处理中,除了包括决定脚本活动的处理和决定专用活动的处理以外,还包括图33所示的“决定是否发生第一活动的处理”、“决定是否配置协助角色的处理”、“决定能力参数的上升值的处理”、“决定表现参数的处理”、“决定第二活动的处理”以及“决定演出合作成员的处理”。此外,在回合开始时处理中,除此以外还执行各种各样的处理,但是,在此按顺序说明图33所示的处理。

[0426] <决定是否发生第一活动的处理>

[0427] 通过抽选来从与在准备阶段处理中由玩家登记的协助卡关联的协助活动(第一活动)中选择第一活动。具体地说,在回合开始时,随机地获取随机数,基于所获取到的随机数和第一活动表来决定是否发生第一活动以及第一活动的内容。在第一活动表中设定有使第一活动“发生”或“不发生”的选择比率。在本实施方式中,第一活动包括活动a、活动b、活动c以及活动d这4个类型的活动。例如,在第一活动表中,使各活动(活动a~d)“发生”的概率被设定为20%,使第一活动“不发生”的概率被设定为20%。此外,第一活动的选择比率也可以按每个协助卡、即每个协助角色单独地设定。

[0428] <决定是否配置协助角色的处理>

[0429] 图34是说明是否配置表的图。如图34所示,在是否配置表中设定有协助角色是否配置到训练项目(“配置到训练项目中的某一者”或“不配置”)的选择比率。在本实施方式中,基于图34所示的是否配置表,针对与在准备阶段处理中由玩家登记的全部协助卡对应的全部协助角色决定是否配置。具体地说,在回合开始时,随机地获取随机数,基于所获取到的随机数和是否配置表来决定各协助角色是否配置到训练项目。但是,不限定于此,关于各协助角色是否配置到训练项目,也可以通过抽选来从与游戏中安装的全部协助卡对应的全部协助角色中选择。

[0430] 具体地说,如图34所示,在本实施方式中,以16%的概率选择协助角色“配置”到速度、耐力、力量、毅力、智力中的某一个训练项目,以20%的概率选择协助角色“不配置”到任何训练项目。此外,如图17A所示,协助角色被设定有多个种类的擅长训练。因此,例如,协助角色配置到各训练项目的选择比率也可以被设定为:与擅长训练对应的训练项目的选择比率高于与除擅长训练以外的训练对应的训练项目的选择比率。在进行抽选的情况下,也可以预先存储规定了抽选中的选择比率的抽选表,也可以在抽选时当场制作抽选表。

[0431] 此外,也可以是,当决定了配置协助角色的训练项目时,被决定配置的协助角色与被决定的训练项目相关联地存储到服务器1000。更具体地说,也可以将对协助角色的角色ID或与协助角色相关联的协助卡的协助卡ID关联了表示训练项目的类型的训练ID而得到的关联信息存储到服务器1000。

[0432] <决定能力参数的上升值的处理>

[0433] 图35A是说明训练水平表的图。如图35A所示,训练水平被设定为根据各训练的选择次数而上升。具体地说,在各训练的选择次数为3次以下的情况下,与速度、耐力、力量、毅力、智力相关的各训练水平被设定为“水平1”,在各训练的选择次数为4次以上且7次以下的情况下,各训练水平被设定为“水平2”,在各训练的选择次数为8次以上且11次以下的情况下,各训练水平被设定为“水平3”,在各训练的选择次数为12次以上且15次以下的情况下,各训练水平被设定为“水平4”,在各训练的选择次数为16次以上的情况下,各训练水平被设定为“水平5”。

[0434] 在本实施方式中,在由玩家选择出的训练被执行并成功的情况下,根据所执行的训练项目,规定的能力参数的值上升。

[0435] 具体地说,在本实施方式中,在速度的训练被执行并成功的情况下,速度和力量的能力参数的值上升。

[0436] 另外,在耐力的训练被执行并成功的情况下,耐力和毅力的能力参数的值上升。

- [0437] 另外,在力量的训练被执行并成功的情况下,耐力和力量的能力参数的值上升。
- [0438] 另外,在毅力的训练被执行并成功的情况下,速度、力量以及毅力的能力参数的值上升。
- [0439] 另外,在智力的训练被执行并成功的情况下,速度和智力的能力参数的值上升。
- [0440] 在本实施方式中,通过将对与所执行的训练项目及训练水平对应地决定的上升固定值乘以后述的奖励加算率而得到的值加上上升固定值,来计算在训练成功的情况下上升的能力参数的值。

[0441] 图35B是说明上升固定值(速度)表的图。另外,图35C是说明上升固定值表(力量)的图。即,图35B示出了训练项目为速度的情况下的上升固定值。另外,图35C示出了训练项目为力量的情况下的上升固定值。

[0442] 如图35B和图35C所示,在上升固定值表中存储有与所执行的训练项目及训练水平对应地决定的上升固定值。另外,在本实施方式中,如图35B和图35C所示,设定为:训练水平越高,则能力参数上升得越大。

[0443] 此外,在此虽然省略记载,但是还分别设置有选择了作为训练项目的耐力、毅力以及智力的情况下的上升固定值表。

[0444] 另外,除了上述的上升固定值以外,还基于配置到每个训练项目的协助角色来决定奖励加算率。

[0445] 图35D是说明奖励加算率表的图。在本实施方式中,基于被决定配置到各训练的协助角色来决定奖励加算率。具体地说,如图35D所示,在奖励加算率表中,针对协助角色,设定了有无奖励加算率以及加算率(提升10%或提升20%)的选择比率。

[0446] 关于奖励加算率,以50%的概率选择“无”,以25%的概率选择“提升10%”,以25%的概率选择“提升20%”。

[0447] 而且,导出对根据上升固定值表决定的上升固定值乘以奖励加算率而得到的值来作为奖励加算值。奖励加算值与上升固定值相加而得到的值被决定为训练成功的情况下能力参数的值的上升量。此外,针对配置有多个协助角色的训练,被配置的该多个协助角色各自的奖励加算值与上升固定值相加。像这样,针对全部训练类型,决定训练成功的情况下养成对象角色的能力参数的上升量。

[0448] <决定表现参数的处理>

[0449] 图36A是说明与训练项目关联的表现项目的图。在能够执行训练的回合中,在回合开始时,针对5个训练项目分别决定是否关联表现项目、以及所要关联的表现项目。具体地说,首先,针对速度的训练项目,通过抽选来决定是否关联表现项目。

[0450] 此时,针对速度的训练项目,决定为不关联表现项目(图中示为“无”)的概率被设定为30%。另外,针对速度的训练项目,关联舞蹈、热情、歌喉、形象以及心理的表现项目的概率分别被设定为20%、20%、10%、10%、10%。

[0451] 另外,例如,针对力量的训练项目,决定为不关联表现项目的概率被设定为30%。另外,针对力量的训练项目,关联舞蹈、热情、歌喉、形象以及心理的表现项目的概率分别被设定为10%、10%、10%、10%、30%。在此,如图36A所示,关联表现项目的概率是按每个训练项目并且按每个表现项目预先设定的。

[0452] 此外,在本实施方式中,在1个回合中,针对1个训练项目,最多能够关联2个表现项

目。因而,例如,在决定与速度的训练项目关联的表现项目的情况下,执行2次图36A所示的概率的抽选。在该2次抽选的结果均为“无”的情况下,对速度的训练项目不关联任何表现项目。

[0453] 另外,例如,在2次抽选的结果均为舞蹈的情况下,对速度的训练项目仅关联舞蹈的表现项目。此外,也可以是,在第1次抽选中决定了某一表现项目的情况下,将在第1次抽选中决定的表现项目除外来执行第2次抽选。在该情况下,也可以使决定各表现项目的概率在第1次抽选与第2次抽选中不同。

[0454] 另外,在此,在1个回合中,能够对多个训练项目关联同一表现项目。例如,根据抽选的结果,能够对速度和耐力双方关联舞蹈的表现项目。但是,也可以是,在1个回合中,多个训练项目不能重复关联表现项目。

[0455] 另外,在此,根据训练项目,设置有被关联的概率高的表现项目以及被关联的概率低的表现项目。例如,针对速度的训练项目,舞蹈和热情的表现项目相比于其它表现项目而言以更高的概率被关联。

[0456] 另外,根据表现项目,设置有被关联的概率高的训练项目以及被关联的概率低的训练项目。例如,关于心理的表现项目,其与力量及智力的训练项目关联的概率比其与其它训练项目关联的概率高。

[0457] 但是,也可以是,关联各表现项目的概率在全部的训练项目之间是共通的。另外,也可以是,与各训练项目关联的概率在全部的表现项目之间是共通的。无论如何,图36A所示的概率只不过是一例。另外,与训练项目关联的表现项目的决定方法能够适当设计。

[0458] 图36B是说明表现参数的上升固定值的图。当决定了与训练项目关联的表现项目时,接着针对与训练项目关联的每个表现项目决定表现参数的上升固定值。针对各表现项目分别预先设定了上升固定值。另外,上升固定值是按训练项目的每个训练水平设定的。

[0459] 在图36B中示出了速度的训练项目的上升固定值。例如,设为对速度的训练项目关联了舞蹈的表现项目。在该情况下,决定与速度的训练项目关联的舞蹈的表现参数的上升固定值。此时,如果速度的训练水平为水平1,则上升固定值被决定为8,如果速度的训练水平为水平5,则上升固定值被决定为20。如根据图36B也能够明确的那样,训练水平越高,则上升固定值越高。

[0460] 此外,在此设为,每个训练水平的上升固定值按每个训练项目而不同。也就是说,按每个训练项目设置有图36B所示的表。但是,图36B所示的表也可以对于全部的训练项目而言是共通的。

[0461] 图36C是说明表现参数的奖励加算率的图。当如上述那样决定了上升固定值时,接着决定奖励加算率。奖励加算率根据被关联了表现项目的训练项目中配置的角色数量而不同。例如设为,舞蹈的表现项目与训练水平为水平5的速度的训练项目相关联。此时,舞蹈的表现参数的上升固定值为20。

[0462] 而且,如果在速度的训练项目中没有配置角色,则奖励加算率被决定为1.00。另外,在速度的训练项目中配置了1名至5名角色的情况下,如图36C所示,根据所配置的角色数量而奖励加算率被决定为1.05至1.25。在此,所配置的角色数量越多,则奖励加算率越大。

[0463] 表现参数的上升值是通过对上升固定值乘以奖励加算率来计算出的。例如,在上

述的例子中,如果在速度的训练项目中配置的角色数量为0,则表现参数的上升值被计算为 $20 \times 1.00 = 20$ 。另外,如果在速度的训练项目中配置的角色数量为5,则表现参数的上升值被计算为 $20 \times 1.25 = 25$ 。像这样计算出的表现参数的上升值如图21A所示那样被显示于表现参数显示部221。

[0464] 此外,上述的表现参数的上升值的计算方法只不过是一例。例如,表现参数的上升值也可以通过抽选来决定。另外,奖励加算率不是必需的。并且,也可以取代角色的配置数量而基于其它要素来决定奖励加算率,或者除了角色的配置数量以外还基于其它要素来决定奖励加算率。

[0465] <决定是否发生第二活动的处理>

[0466] 图37是说明第二活动表的图。通过抽选来从与在各训练项目中配置的协助角色所对应的协助卡关联的协助活动(第二活动)中选择第二活动。具体地说,在“决定是否配置协助角色的处理”之后,随机地获取随机数,基于所获取到的随机数和第二活动表来决定是否发生第二活动。在第二活动表中,设定有使第二活动“发生”或“不发生”的选择比率。

[0467] 例如,如图37所示,第二活动包括活动A、活动B、活动C以及活动D这4个类型的活动。例如,在第二活动表中,使各活动(活动A~D)“发生”的概率被设定为5%,使第二活动“不发生”的概率被设定为80%。此外,第二活动的选择比率也可以按每个协助卡、即每个协助角色单独地设定。

[0468] 在本实施方式中,在“决定是否配置协助角色的处理”之后,针对在各训练项目中配置的全部的协助角色进行决定是否发生第二活动的处理。而且,基于发生第二活动的决定,在训练画面240中显示活动告知显示247。在玩家选择了配置有被决定了发生第二活动的角色的训练的情况下,在训练执行之后发生第二活动。

[0469] 例如,在决定了在速度的训练中配置的协助角色的第二启发活动出现的情况下,当执行了速度的训练时,在训练执行之后一定出现第二启发活动。但是,当执行了除速度以外的其它训练时,在训练执行之后不出现该第二启发活动。此时,在针对2个以上的角色决定了发生第二活动的情况下,通过抽选或根据预先设定的协助活动的优先级等来决定使哪个第二活动发生。

[0470] 例如,以均等的概率决定使多个第二活动中的哪个第二活动发生。但是,不限定于此,也可以是,根据第二活动的类型来设定权重,根据所设定的权重来决定使多个第二活动中的哪个第二活动发生。此外,在针对2个以上的角色决定了发生第二活动的情况下,也可以使所决定的全部第二活动发生。

[0471] 在此,例如也可以是,当决定了出现第二活动时,对与第二活动相关联的协助卡或者协助角色关联表示是否出现协助活动的出现信息并存储于服务器1000。更具体地说,也可以是,将对协助角色的角色ID或与协助角色相关联的协助卡的协助卡ID关联了出现信息而得到的关联信息存储于服务器1000。

[0472] <决定演出合作成员的处理>

[0473] 如上所述,在预先设定的回合中决定演出合作成员。此外,演出合作成员的决定方法没有特别限定。例如,也可以按规定的每个回合将预先设定的角色决定为演出合作成员。或者,也可以按规定的每个回合通过抽选来决定成为演出合作成员的角色。并且,也可以在全部回合中通过抽选来决定成为演出合作成员的角色。

[0474] 在上述的养成主游戏中,当全部回合结束时,养成游戏结束。另外,在养成主游戏的中途未能达成针对每个角色设定的目标的情况下,在该时间点养成游戏结束。

[0475] 在此,当养成游戏结束时,在养成游戏中已养成的养成对象角色作为养成角色被存储。更严格地说,与在养成游戏中已养成的养成角色有关的信息(以下称为养成角色信息)与玩家ID相关联地被存储。此外,养成角色信息在玩家终端1和服务器1000双方中被存储。与玩家ID相关联地存储的养成角色信息中包含能力参数、适性参数、已获得技能、继承信息等。

[0476] 另外,当养成游戏结束时,计算已养成的养成角色的评价分。在此,基于养成游戏结束时间点的能力参数、适性参数、已获得技能、比赛的战绩等来计算评价分。此外,预先准备有评价分的计算方法、换言之是用于计算评价分的计算式,基于规定的计算式来计算评价分。此外,评价分的计算方法、计算式没有特别限定。例如,也可以是,仅基于养成游戏结束时间点的能力参数、适性参数、已获得技能等在养成角色参加了团队竞技游戏、其它比赛游戏中的比赛时对比赛结果产生影响的参数来计算评价分。

[0477] 另外,针对养成角色,基于评价分来设定养成等级。养成等级是表示养成角色的强弱的指标,针对各养成等级对应有评价分的范围。例如,对于评价分为13000~14499的养成角色赋予“A+”的养成等级,对于评价分为14500~15499的养成角色赋予“S”的养成等级。像这样,通过基于评价分赋予养成等级,易于知晓养成角色的大概的强弱。此外,能够在养成角色信息中还包含评价分和养成等级。

[0478] 图38A是说明养成完成画面310的第一图。图38B是说明养成完成画面310的第二图。图38C是说明养成完成画面310的第三图。当养成游戏结束时,如图38A所示,在显示器26中显示养成完成画面310。在养成完成画面310中,首先显示已养成的养成角色的养成等级,之后,如图38B所示,显示评价分。

[0479] 另外,当从显示评价分起经过了规定时间时,如图38C所示,在养成完成画面310中显示养成角色的能力参数、适性参数以及已获得技能。此时,在养成完成画面310中设置有关闭操作部311。当点击了关闭操作部311时,养成完成画面310变为非显示,在显示器26中显示主页画面100。

[0480] 此外,当养成游戏结束时,进行养成对象角色要获得的因素的抽选,对养成角色关联因素信息并存储。虽然省略图示,但是在养成完成画面310中,玩家能够使得显示养成角色所获得的因素信息。

[0481] 如以上那样,在养成游戏中,生成具有能力参数、适性参数、已获得技能等的养成角色。在养成游戏中,通过抽选来决定协助角色的配置、各种活动的发生等,因此即使将同一角色作为养成对象角色,也能够生成具有不同参数的养成角色。

[0482] 接着,说明用于执行上述的养成游戏的玩家终端1和服务器1000的功能结构。

[0483] (玩家终端1的功能结构)

[0484] 图39是说明玩家终端1中的存储器12的结构和作为计算机的功能的图。在存储器12中设置有程序存储区域12a和数据存储区域12b。当游戏开始时,CPU 10将终端侧游戏控制用程序(模块)存储到程序存储区域12a。

[0485] 终端侧游戏控制用程序包括信息设定处理程序700、养成游戏执行程序701以及养成完成时处理程序702。此外,图39中列举的程序是一例,除此以外,在终端侧游戏控制用程

序中还设置有很多程序。

[0486] 在数据存储区域12b中设置有玩家信息存储部750和游戏信息存储部751来作为存储数据的存储部。此外,除此以外,在数据存储区域12b中还设置有很多存储部。在此,与养成游戏等游戏直接相关的信息(下面称为游戏信息)被存储于游戏信息存储部751。

[0487] 此外,养成游戏等各游戏的进展中的各种信息的临时存储也在游戏信息存储部751中进行。因而,与在养成游戏中养成的养成角色相关的全部信息被存储在游戏信息存储部751中。另外,例如,将与玩家或其他玩家有关的信息、玩家终端1的设定信息、与能够设定为养成对象角色的角色有关的信息等除游戏信息以外的信息全部作为玩家信息。玩家信息被存储于玩家信息存储部750。

[0488] CPU 10使程序存储区域12a中存储的各程序进行动作,来对数据存储区域12b的各存储部的数据进行更新。而且,CPU 10通过使程序存储区域12a中存储的各程序进行动作,来使玩家终端1(计算机)作为终端侧游戏控制部1A发挥功能。终端侧游戏控制部1A包括信息设定处理部700a、养成游戏执行部701a以及养成完成时处理部702a。

[0489] 具体地说,CPU 10使信息设定处理程序700进行动作,来使计算机作为信息设定处理部700a发挥功能。同样地,CPU 10使养成游戏执行程序701和养成完成时处理程序702进行动作,来分别作为养成游戏执行部701a和养成完成时处理部702a发挥功能。

[0490] 在玩家终端1中进行了各种信息的设定的情况下,信息设定处理部700a将与设定有关的信息作为玩家信息存储到玩家信息存储部750。另外,信息设定处理部700a在对玩家信息存储部750的信息进行了更新的情况下,将更新信息发送到服务器1000。

[0491] 养成游戏执行部701a执行与养成游戏有关的全部处理。具体地说,养成游戏执行部701a执行准备阶段处理和养成阶段处理。

[0492] 养成完成时处理部702a在养成游戏完成时,存储包括养成角色的能力参数、适性参数、已获得技能、继承信息、因素信息、在养成中使用的角色的类型等在内的养成角色信息。

[0493] (服务器1000的功能结构)

[0494] 图40是说明服务器1000中的存储器1012的结构和作为计算机的功能的图。在存储器1012中设置有程序存储区域1012a和数据存储区域1012b。当游戏开始时,CPU 1010将服务器侧游戏控制用程序(模块)存储到程序存储区域1012a。

[0495] 服务器侧游戏控制用程序包括信息设定处理程序1100、养成游戏执行程序1101以及养成游戏结束处理程序1102。此外,图40中所列举的程序是一例,除此以外,在服务器侧游戏控制用程序中还设置有很多程序。

[0496] 在数据存储区域1012b中设置有玩家信息存储部1150和游戏信息存储部1151来作为存储数据的存储部。此外,除此以外,在数据存储区域1012b中还设置有很多存储部。在此,全部玩家的游戏信息与玩家ID相关联地被存储于游戏信息存储部1151。另外,全部玩家的玩家信息与玩家ID相关联地被存储于玩家信息存储部1150。

[0497] CPU 1010使程序存储区域1012a中存储的各程序进行动作,来对数据存储区域1012b的各存储部的数据进行更新。而且,CPU 1010通过使程序存储区域1012a中存储的各程序进行动作,来使服务器1000(计算机)作为服务器侧游戏控制部1000A发挥功能。服务器侧游戏控制部1000A包括信息设定处理部1100a、养成游戏执行部1101a以及养成游戏结束

处理部1102a。

[0498] 具体地说,CPU 1010使信息设定处理程序1100进行动作,来使计算机作为信息设定处理部1100a发挥功能。同样地,CPU 1010使养成游戏执行程序1101和养成游戏结束处理程序1102进行动作,来分别作为养成游戏执行部1101a和养成游戏结束处理部1102a发挥功能。

[0499] 在玩家终端1中进行了各种信息的设定的情况下,信息设定处理部1100a基于从玩家终端1接收到的更新信息来对玩家信息存储部1150的玩家信息进行更新。另外,信息设定处理部1100a对时间进行计时,对各玩家的游戏点数进行更新。

[0500] 养成游戏执行部1101a执行与养成游戏有关的全部处理。具体地说,养成游戏执行部1101a执行准备阶段处理和养成阶段处理。

[0501] 当养成游戏结束时,养成游戏结束处理部1102a针对已养成的养成角色导出评价分、养成等级等。另外,养成游戏结束处理部1102a通过抽选来决定养成角色要获得的因素。而且,将包括养成角色的能力参数、适性参数、已获得技能、继承信息、因素信息、在养成中使用的角色的类型等在内的养成角色信息与玩家ID相关联地存储到游戏信息存储部1151。

[0502] 此外,玩家终端1中的信息设定处理部700a与服务器1000中的信息设定处理部1100a在均存储玩家信息这方面是共通的,但是具体的处理的内容、存储的玩家信息的范围互不相同。另外,玩家终端1中的养成游戏执行部701a、养成游戏结束处理部702a与服务器1000中的养成游戏执行部1101a、养成游戏结束处理部1102a在均执行与养成游戏有关的处理这方面是共通的,但是两者的作用、即担当范围不同。

[0503] 下面,使用流程图来说明上述的玩家终端1和服务器1000中的各功能部进行的处理。

[0504] (玩家终端1和服务器1000的处理)

[0505] <与养成游戏相关的处理>

[0506] 图41是说明玩家终端1和服务器1000的与养成游戏相关的处理的时序图。此外,在下面的说明中,将玩家终端1中的处理表示为Pn(n为任意的整数)。另外,将服务器1000中的处理表示为Sn(n为任意的整数)。

[0507] 当玩家在玩家终端1中进行了各种设定变更操作时,玩家终端1的信息设定处理部700a进行用于基于玩家的操作输入来对玩家信息存储部750进行更新的信息设定处理(P1)。在该信息设定处理中,向服务器1000发送更新信息。在服务器1000中,当接收到更新信息时,信息设定处理部1100a对玩家信息存储部1150的玩家信息进行更新(S1)。

[0508] 此外,作为在P1、S1中被更新的玩家信息,例如存在玩家能够设定的简档信息。另外,例如,当输入了作为设定变更操作的、将其他玩家追加为好友的操作或者解除好友的操作时,与好友有关的信息即好友信息被更新。此外,在P1和S1中,信息设定处理部700a、信息设定处理部1100a各自对为了执行养成游戏而消耗的游戏点数进行管理。信息设定处理部700a、1100a在游戏点数小于上限值的情况下,对时间进行计时,每隔规定时间对玩家赋予规定值的游戏点数。

[0509] 当在玩家终端1中输入了用于开始养成游戏的养成游戏开始操作时,养成游戏执行部701a执行准备阶段处理(P6)。另外,在该准备阶段处理中,在玩家终端1与服务器1000之间进行通信处理。在服务器1000中,基于从玩家终端1接收的信息,由养成游戏执行部

1101a执行准备阶段处理(S6)。

[0510] 当准备阶段处理(P6)结束时,养成游戏执行部701a执行养成阶段处理(P7)。另外,在该养成阶段处理中,在玩家终端1与服务器1000之间进行通信处理。在服务器1000中,基于从玩家终端1接收的信息,由养成游戏执行部1101a执行养成阶段处理(S7)。此外,实际上,在玩家终端1与服务器1000中进行了作用分担,养成主游戏通过玩家终端1中的养成阶段处理(P7)和服务器1000中的养成阶段处理(S7)来进展。但是,下面说明的玩家终端1的养成阶段处理(P7)中的各处理的一部分或全部也可以通过服务器1000中的养成阶段处理(S7)进行,服务器1000中的养成阶段处理(S7)中的各处理的一部分或全部也可以通过玩家终端1中的养成阶段处理(P7)进行。

[0511] 图42是说明服务器1000中的养成阶段处理的流程图。如果是回合开始时(S7-1的“是”),则服务器1000的养成游戏执行部1101a执行回合开始时处理(S10)。另外,养成游戏执行部1101a当执行了回合开始时处理时,此后执行回合中处理(S20)。

[0512] 图43是说明服务器1000中的回合开始时处理的流程图。服务器1000的养成游戏执行部1101a判定当前的回合是否为演出举办回合(S10-1)。如果是演出举办回合(S10-1的“是”),则养成游戏执行部1101a设置演出乐曲等信息(S10-2)。此外,当玩家获得了演出乐曲等时,表示所获得的演出乐曲等的信息作为演出乐曲等信息被存储于玩家终端1和服务器1000。在此,设置为:提取从养成游戏开始或前一次演出举办回合起直到当前的回合为止所获得的演出乐曲等信息,并使玩家终端1接收该演出乐曲等信息。

[0513] 另外,如果当前的回合不是演出举办回合(S10-1的“否”),则养成游戏执行部1101a执行是否发生第一活动决定处理(S10-3)。具体地说,在回合开始时,随机地获取随机数,基于所获取到的随机数和第一活动表来决定是否发生第一活动以及第一活动的内容。

[0514] 接着,养成游戏执行部1101a执行协助角色抽选处理(S10-4)。具体地说,养成游戏执行部1101a参照图34所示的是否配置表,通过抽选来决定是否将协助角色配置到各训练项目。该处理是针对每个协助角色执行的。此外,在决定了将协助角色配置到训练项目的情况下,养成游戏执行部1101a对与训练项目对应的训练ID关联协助角色ID。

[0515] 另外,在此,也可以还执行是否将与玩家未登记于卡组的协助卡相关联的协助角色配置到训练项目的抽选。并且,也可以执行是否将与协助角色不同的、在养成游戏中出场的规定的角色配置到训练项目的抽选。

[0516] 接着,养成游戏执行部1101a执行能力参数决定处理(S10-5)。在能力参数决定处理中,决定各训练被执行并成功的情况下养成对象角色的能力参数的上升值。具体地说,养成游戏执行部1101a参照图35A所示的训练水平表、图35B、图35C所示的上升固定值表、以及图35D所示的奖励加算率表,来针对全部训练项目决定训练成功的情况下养成对象角色的能力参数的上升值。另外,养成游戏执行部1101a参照未图示的体力表来决定执行了各训练项目的情况下体力减少量或体力恢复量。另外,养成游戏执行部1101a基于养成对象角色的体力来计算针对各训练项目的训练的失败率。

[0517] 接着,养成游戏执行部1101a执行表现参数决定处理(S10-6)。在表现参数决定处理中,决定与各训练关联的表现项目。具体地说,养成游戏执行部1101a以图36A所示的概率执行是否将表现项目与训练项目关联的抽选。该抽选是针对每个训练项目执行的。而且,针对1个训练项目关联0~2个表现项目。

[0518] 另外,养成游戏执行部1101a决定各训练被执行并成功的情况下表现参数的上升值。具体地说,养成游戏执行部1101a基于上升固定值表(参照图36B)和奖励加算率表(参照图36C)来决定与训练项目相关联的表现参数的上升值。

[0519] 接着,养成游戏执行部1101a执行是否发生第二活动决定处理(S10-7)。具体地说,养成游戏执行部1101a参照图37所示的第二活动表,通过抽选来决定是否发生第二活动。养成游戏执行部1101a随机地获取随机数,基于所获取到的随机数和第二活动表来决定是否发生第二活动。在此,例如,养成游戏执行部1101a通过抽选来决定是否执行针对与训练项目相关联的协助卡预先设定的协助活动。

[0520] 另外,养成游戏执行部1101a执行演出合作成员决定处理(S10-8)。在此,在当前的回合是预先设定的回合的情况下,按照规定的算法来决定演出合作成员。

[0521] 然后,养成游戏执行部1101a将包含与S10-3~S10-8中的抽选结果有关的信息的游戏信息以玩家终端1能够接收的方式保存到游戏信息存储部1151(S10-9)。

[0522] 图44是说明玩家终端1中的养成阶段处理的流程图。如果是回合开始时(P7-1的“是”),则玩家终端1的养成游戏执行部701a执行回合开始时处理(P10),如果不是回合开始时,则玩家终端1的养成游戏执行部701a执行回合中处理(P20)。

[0523] 图45是说明玩家终端1中的回合开始时处理的流程图。在回合开始时,养成游戏执行部701a访问服务器1000的游戏信息存储部1151,从服务器1000接收在上述S10-9中保存的游戏信息(P10-1)。

[0524] 然后,养成游戏执行部701a执行用于使玩家能够选择与养成阶段处理相关的各种命令的命令设定处理(P10-2)。具体地说,例如图19所示,养成游戏执行部701a基于当前的回合数来使玩家能够选择休息操作部215、训练操作部216、技能操作部217、外出操作部218、比赛操作部219、演出准备操作部220等各种命令的处理。另外,养成游戏执行部701a来使玩家能够选择与比赛操作部219关联的多个比赛选择操作部261的处理。

[0525] 另外,在命令设定处理中,养成游戏执行部701a使玩家能够选择与各训练项目对应的速度操作部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。养成游戏执行部701a来使玩家能够从这些多个命令中选择一个命令的处理。

[0526] 另外,在命令设定处理中,养成游戏执行部701a来使玩家能够选择演出准备画面290的演出乐曲等详情显示栏292的处理。

[0527] 此外,养成游戏执行部701a在演出举办回合中使得能够选择演出准备操作部220和演出开始按钮300a,并且使得不能选择其它操作部即命令。

[0528] 接着,养成游戏执行部701a关于演出乐曲等的获得,判定是否存储有预约信息(P10-3)。在存储有预约信息的情况下(P10-3的“是”),养成游戏执行部701a设置预约告知标记(P10-4)。由此,在游戏画面210和训练画面240中,在演出准备操作部220处显示预约告知标记296a。

[0529] 另外,养成游戏执行部701a判定获得预约中的演出乐曲等的获得条件是否成立(P10-5)。此外,获得条件是指为了获得预约中的演出乐曲等所要求的表现参数的值。在此,在玩家持有所要求的全部表现参数的点数以上的点数的情况下,判定为获得条件成立。

[0530] 另外,在获得条件成立的情况下(P10-5的“是”),即在针对所要求的全部表现项目玩家所持有的表现参数的点数为所要求的点数以上的情况下,养成游戏执行部701a判定通

知完成标志是否为关闭 (off) (P10-6)。此外,通知完成标志表示针对预约中的演出乐曲等显示了通知信息对话框299这一意思。在通知完成标志为关闭的情况下 (P10-6的“是”),养成游戏执行部701a设置通知信息对话框299 (P10-7),并将通知完成标志设为开启 (on) (P10-8)。由此,在预约中的演出乐曲等变得能够获得的回合开始时,显示通知信息对话框299。

[0531] 另外,在存在预约信息的情况下 (P10-3的“是”),养成游戏执行部701a计算为了获得预约中的演出乐曲等所要求的表现参数的值与当前玩家所持有的点数之差、即表现参数不足的部分 (P10-9)。

[0532] 然后,养成游戏执行部701a基于在P10-9中计算出的差,来设置预约告知信息296b (P10-10)。由此,在表现参数显示部221的附近显示预约告知信息296b。

[0533] 另外,养成游戏执行部701a加载当前的各表现参数的值以及训练项目的当前的参数值 (P10-11)。接着,养成游戏执行部701a执行基于从服务器1000接收到的游戏信息、当前的回合、以及P10-3至P10-11的处理结果来显示游戏画面210、训练画面240、演出开始画面300等的显示控制处理 (P10-12)。由此,在玩家终端1中,此后判断为回合中,并执行受理玩家的操作输入的回合中处理 (P20)。

[0534] 图46是说明玩家终端1中的回合中处理的流程图。当在玩家终端1中玩家进行了操作输入时 (P20-1的“是”),养成游戏执行部701a执行命令选择处理 (P30)。另外,在没有操作输入 (P20-1的“否”)并且从服务器1000接收到命令的情况下 (P20-2的“是”),养成游戏执行部701a执行命令接收处理 (P40)。

[0535] 图47是说明玩家终端1中的命令选择处理的流程图。当由玩家选择了使回合结束的规定的命令即回合结束命令 (休息操作部215、外出操作部218、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、比赛操作部274) 时 (P30-1的“是”),养成游戏执行部701a向服务器1000发送所选择的命令 (P30-2)。然后,养成游戏执行部701a等待从服务器1000接收命令 (P30-3)。

[0536] 另外,当输入了用于获得技能的技能获得操作 (点击了技能显示栏251) 时 (P30-4的“是”),养成游戏执行部701a向服务器1000发送与被进行了操作输入的技能显示栏251对应的命令 (P30-5)。另外,养成游戏执行部701a对表示获得了对应的技能的技能信息进行更新 (P30-6)。

[0537] 另外,当输入了与演出乐曲等的获得有关的操作 (演出乐曲等选择操作) 时 (P30-7的“是”),养成游戏执行部701a执行选择处理 (P31)。

[0538] 图48是说明玩家终端1中的选择处理的第一流程图。图49是说明玩家终端1中的选择处理的第二流程图。当操作了演出准备操作部220时 (P31-1的“是”),养成游戏执行部701a显示演出准备画面290 (P31-2)。另外,在显示演出准备画面290的期间操作了演出乐曲等详情显示栏292时 (P31-3的“是”),养成游戏执行部701a判定玩家所持有的表现参数的持有值是否为为了获得所选择的演出乐曲等所要求的要求值以上 (P31-4)。在持有值为要求值以上的情况下 (P31-4的“是”),养成游戏执行部701a显示确认对话框294 (P31-5)。

[0539] 另一方面,在持有值小于要求值的情况下 (P31-4的“否”),养成游戏执行部701a显示预约对话框295 (P31-6)。然后,在所选择的演出乐曲等为预约中的情况下 (P31-7的“是”),养成游戏执行部701a在预约对话框295中显示预约取消按钮295c (P31-8)。与此相对

地,在所选择的演出乐曲等不为预约中的情况下(P31-7的“否”),养成游戏执行部701a在预约对话框295中显示预约按钮295a(P31-9)。

[0540] 另外,当操作了确认对话框294的执行按钮294a时(P31-10的“是”),养成游戏执行部701a判定是否存在与所选择的演出乐曲等不同的演出乐曲等的预约信息(P31-11的“是”)。在存在其它预约信息的情况下(P31-11的“是”),养成游戏执行部701a显示预约中确认对话框297(P31-12)。

[0541] 另一方面,在不存在其它预约信息的情况下(P31-11的“否”),向服务器1000发送与被进行了操作输入的演出乐曲等详情显示栏292对应的命令(P31-13)。然后,养成游戏执行部701a等待从服务器1000接收命令(P31-14)。

[0542] 另外,当操作了预约中确认对话框297的最终确认按钮297a时(P31-15的“是”),养成游戏执行部701a删去预约信息(P31-16),使处理转移到P31-13。在该情况下,在删去了所预约的演出乐曲等的预约信息的基础上,获得玩家所选择的演出乐曲等。

[0543] 另外,如图49所示,当操作了预约对话框295的预约按钮295a时(P31-17的“是”),养成游戏执行部701a判定是否存储有其它预约信息(P31-18)。在存储有其它预约信息的情况下(P31-18的“是”),养成游戏执行部701a显示预约变更确认对话框298(P31-19)。

[0544] 另一方面,如果未存储有其它预约信息(P31-18的“否”),则养成游戏执行部701a存储由玩家选择出的演出乐曲等的预约信息(P31-20)。另外,养成游戏执行部701a计算为了获得预约中的演出乐曲等所要求的表现参数的值与当前玩家所持有的点数之差、即表现参数不足的部分(P31-21)。

[0545] 然后,养成游戏执行部701a基于在P31-21中计算出的差来设置预约告知信息296b(P31-22),并设置预约告知标记296a(P31-23)。

[0546] 另外,当操作了变更认可按钮298a时(P31-24的“是”),养成游戏执行部701a删去存储着的预约信息(P31-25),执行上述P31-20以后的处理。

[0547] 另外,当操作了预约取消按钮295c时(P31-26的“是”),养成游戏执行部701a删去存储着的预约信息(P31-27)。

[0548] 回到图47,当输入了演出开始操作(点击了演出开始按钮300a)时(P30-9的“是”),养成游戏执行部701a向服务器1000发送表示进行了演出开始操作的命令(P30-10)。在服务器1000中,当接收到在上述的P30-2、P30-5、P30-10以及P31-13中发送的命令时,如图50和图51所示那样执行回合中处理(S20)。

[0549] 图50是说明服务器1000中的回合中处理的第一流程图。图51是说明服务器1000中的回合中处理的第二流程图。当接收到表示外出操作部218的操作输入的命令时(S20-1的“是”),养成游戏执行部1101a执行外出执行处理(S20-2)。在此,决定使体力和身体状况的参数上升的外出活动。另外,基于所决定的外出活动来更新体力和身体状况的参数。

[0550] 当接收到表示休息操作部215的操作输入的命令时(S20-3的“是”),养成游戏执行部1101a进行休息执行处理(S20-4)。在此,决定使体力参数上升的休憩活动。另外,基于所决定的休憩活动来更新体力的参数。

[0551] 当接收到表示开始比赛的操作输入的命令时(S20-5的“是”),养成游戏执行部1101a进行比赛执行处理(S20-6)。在此,基于参加比赛的养成对象角色和NPC的参数来执行比赛的模拟。另外,养成游戏执行部1101a执行对玩家赋予报酬的报酬赋予处理(S20-7)。在

此,基于模拟的结果即养成对象角色的到达位次、比赛展开等来决定报酬,并对玩家赋予所决定的报酬。

[0552] 当接收到表示某一训练的执行的命令时(S20-8的“是”),养成游戏执行部1101a进行成功判定处理(S20-9)。在此,基于预先计算出的失败率来判定训练能否成功。然后,养成游戏执行部1101a基于S20-9的判定结果来更新各种参数(S20-10)。此外,在此,如在训练开始时在S10-5中所决定的那样更新能力参数等。另外,在此,如在训练开始时在S10-6中所决定的那样更新表现参数。

[0553] 然后,在执行了伴有回合的结束的命令、处理的情况下(S20-2、S20-4、S20-6、S20-7、S20-9、S20-10),养成游戏执行部1101a进行使当前的回合结束并向下一个回合转移的处理(S20-11)。由此,在服务器1000中,回合中处理(S20)结束,成为等待回合开始时处理(S10)的待机状态。

[0554] 另外,在图50和图51所示的各处理中被决定、更新的各种游戏信息被设置到游戏信息存储部1151(S20-12)。此处所设置的游戏信息被玩家终端1接收。

[0555] 另外,如图51所示,当接收到表示技能获得操作的输入的命令时(S20-21的“是”),养成游戏执行部1101a在游戏信息存储部1151中更新技能信息(S20-22)。另外,养成游戏执行部1101a伴随技能的获得而消耗技能点数(S20-23)。

[0556] 另外,当接收到表示演出乐曲等的获得的命令时(S20-24的“是”),养成游戏执行部1101a更新表示所获得的演出乐曲等的演出乐曲等信息(S20-25)。另外,养成游戏执行部1101a伴随演出乐曲等的获得而消耗表现参数(S20-26)。

[0557] 另外,养成游戏执行部1101a参照演出乐曲等路径信息,基于所获得的演出乐曲等来决定接下来玩家能够选择的3个演出乐曲等(S20-27)。

[0558] 另外,养成游戏执行部1101a使与所获得的演出乐曲等相关联的第一奖励发动(S20-28)。在此,进行能力参数的上升、体力的恢复、技能启发的获得等来作为第一奖励的发动。像这样,与演出乐曲等相关联的第一奖励在获得了演出乐曲等的回合发动。

[0559] 另外,当接收到表示演出开始操作的命令时(S20-29的“是”),养成游戏执行部1101a加载表示玩家所获得的演出乐曲等的演出乐曲等信息(S20-30)。然后,养成游戏执行部1101a使与从养成主游戏开始或前次演出举办回合起直到当前的回合(演出举办回合)为止的期间所获得的演出乐曲等相关联的第二奖励发动(S20-31)。在此,进行擅长训练率、活动发生率、技能启发发生率、比赛奖励、失败率等各种参数的更新来作为第二奖励的发动。像这样,与演出乐曲等相关联的第二奖励在获得演出乐曲等之后最初的执行演出举办活动的回合中发动。

[0560] 此外,在此,由第二奖励产生的效用在发动后一直持续到养成主游戏结束。但是,由第二奖励产生的效用也可以仅限于在规定的期间有效。例如,也可以是,由第二奖励产生的效用仅限于在第二奖励发动后直到下一个演出举办回合为止的期间、或者直到经过了预先设定的回合数为止的期间持续。

[0561] 然后,在玩家终端1中,当接收到在S20-12中设置的游戏信息(命令)时,在图46所示的回合中处理(P20)中执行命令接收处理(P40)。

[0562] 图52是说明玩家终端1中的命令接收处理的流程图。养成游戏执行部701a对从服务器1000接收到的命令进行分析(P40-1)。然后,养成游戏执行部701a进行基于接收到的命

令来使各种活动画面显示等养成主游戏画面的显示处理 (P40-2)。

[0563] 此外,在演出举办回合中,根据演出乐曲等的数量和演出合作成员来决定在演出活动画面301中显示的角色数量、角色类型。也就是说,在演出举办回合中,根据演出乐曲等的数量和演出合作成员来决定演出活动画面301的显示模式。然后,养成游戏执行部701a以所决定的显示模式显示演出活动画面301。此外,在此设为在玩家终端1中决定演出活动画面301的显示模式。但是,也可以在服务器1000中决定演出活动画面301的显示模式。

[0564] 另外,养成游戏执行部701a基于接收到的命令来在游戏信息存储部751中更新各种参数 (P40-3)。然后,在接收到使回合结束的命令的情况下 (P40-4的“是”),养成游戏执行部701a执行回合结束处理 (P40-5)。在此,进行用于在活动画面等各种画面的显示结束之后使当前的回合结束并且使下一个回合开始的处理。

[0565] 另外,在获得了演出乐曲等的情况下 (P40-6的“是”),养成游戏执行部701a更新所获得的演出乐曲等的信息 (获得信息) (P40-7)。而且,在存储有演出乐曲等的预约信息的情况下,养成游戏执行部701a删去预约信息 (P40-9),将通知完成标志设为关闭 (P40-10)。另外,养成游戏执行部701a使得在演出准备画面290中显示在服务器1000中决定的新的3个演出乐曲等 (P40-11)。

[0566] 接着,说明变形例所涉及的演出乐曲等的决定方法。图53是说明变形例所涉及的演出乐曲等的决定方法的第一图。另外,图54是说明变形例所涉及的演出乐曲等的决定方法的第二图。在上述实施方式中,说明了玩家能够选择的3个演出乐曲等被构造为树型结构的情况。在变形例中,玩家能够选择的3个演出乐曲等的决定方法与上述实施方式不同。

[0567] 在变形例中,养成主游戏的期间包括第一演出准备期间至第五演出准备期间的合计5个演出准备期间。例如,第1回合至第24回合为第一演出准备期间,第25回合至第36回合为第二演出准备期间,此后,每12个回合为第三演出准备期间至第五演出准备期间。此外,各演出准备期间的最终回合、即第24回合、第36回合、第48回合、第60回合以及第72回合是演出举办回合。

[0568] 而且,针对每个演出准备期间,预先设定有多个抽选列及抽选列的选择顺序。例如,如在图53中用点划线的框所示的那样,针对1个演出准备期间设定有第一抽选列至第五抽选列这5个抽选列。另外,对于各抽选列,设定了第一抽选列→第二抽选列→第三抽选列→第四抽选列→第五抽选列的抽选顺序。

[0569] 而且,针对各抽选列设定有3个抽选格。例如,针对第一演出准备期间的第一抽选列设定有抽选格A1-1、A1-2、A1-3,针对第一演出准备期间的第五抽选列设定有抽选格A5-1、A5-2、A5-3。针对每个抽选格,通过抽选来决定向玩家呈现的演出乐曲等。

[0570] 具体地说,在第一演出准备期间,首先,针对属于第一演出准备期间用的第一抽选列的抽选格A1-1、A1-2、A1-3分别决定并设定演出乐曲等。之后,设为玩家获取到了抽选格A1-1、A1-2、A1-3中设定的任一演出乐曲等。在该情况下,针对属于第二抽选列的抽选格A2-1、A2-2、A2-3分别决定并设定演出乐曲等。

[0571] 像这样,玩家能够获取在1个抽选列中设定的3个演出乐曲等中的任一个。而且,当获取到演出乐曲等时,针对下一个抽选列新设定3个演出乐曲等。而且,当获取到属于第五抽选列的抽选格A5-1、A5-2、A5-3中设定的任一演出乐曲等时,接下来针对属于第一抽选列的抽选格A1-1、A1-2、A1-3分别决定并设定演出乐曲等。

[0572] 之后,当第一演出准备期间结束而成为第二演出准备期间时,针对属于第二演出准备期间用的第一抽选列的抽选格B1-1、B1-2、B1-3分别决定并设定演出乐曲等。此外,也可以是,在从第一演出准备期间转移到第二演出准备期间时,针对第二演出准备期间用的抽选格决定演出乐曲等,来更新向玩家呈现的3个演出乐曲等。或者,也可以是,在转移到第二演出准备期间的阶段,在第一演出准备期间向玩家呈现的3个演出乐曲等能够继续被选择。在该情况下,在第二演出准备期间,在最初选择了演出乐曲等时,针对属于第二演出准备期间用的第一抽选列的抽选格决定演出乐曲等即可。

[0573] 像这样,在变形例中,针对每个演出准备期间设置有多个抽选列,针对每个抽选列设定有3个抽选格。而且,针对每个抽选格设定演出乐曲等,当获取到任一演出乐曲等时,在下一个抽选列中设定3个演出乐曲等。

[0574] 此外,在图53中示出了与第一演出准备期间至第三演出准备期间这3个演出准备期间对应的抽选列。但是,实际上,还设置有与第四演出准备期间和第五演出准备期间对应的抽选列。

[0575] 另外,在此,设为针对各演出准备期间设置5个抽选列。但是,抽选列的数量没有限定。另外,在此,设为抽选顺序从第五抽选列返回到第一抽选列,但是,例如,也可以是,在前进到第五抽选列的情况下,此后不再决定演出乐曲等,还可以是,此后在第五抽选列中反复决定演出乐曲等。

[0576] 另外,在此,设为在全部演出准备期间抽选列的数量都相等,但是,抽选列的数量也可以按每个演出准备期间而不同。另外,属于各抽选列的抽选格的数量也可以根据抽选列而不同。

[0577] 另外,也可以不针对每个演出准备期间设置抽选列。在该情况下,与演出准备期间无关地按照预先设定的抽选顺序来选择抽选列即可。

[0578] 接着,使用图54来说明抽选格中的演出乐曲等的抽选方法。对各抽选格关联有演出乐曲和演出技能中的至少任一者。对演出乐曲关联有第一奖励和第二奖励,对演出技能关联有第二奖励。在各抽选格中,决定演出乐曲和演出技能中的任一者来作为在玩家选择了该抽选格的情况下能够获得的报酬。在此,演出技能大致划分为能力参数固定值上升、技能启发以及体力恢复这3个类型。

[0579] 而且,针对各抽选格设定有用于决定演出乐曲等的抽选类别。在此,作为抽选类别,设置有演出技能的上述3个类型再加上演出乐曲的、合计4个抽选类别。针对各抽选格设定有这4个抽选类别中的至少1个。

[0580] 例如,如图54所示,针对抽选格A1-1,预先设定有能力参数固定值上升、技能启发、体力恢复以及演出乐曲这4个抽选类别。像这样,在被设定了多个抽选类别的抽选格中,首先,通过抽选来决定1个抽选类别。此外,在仅被设定了1个抽选类别的抽选格中,必定决定所设定的1个抽选类别。当决定了抽选类别时,进一步决定与抽选类别关联的演出乐曲或演出技能。

[0581] 例如,对针对抽选格A1-1设定的能力参数固定值上升的抽选类别关联有“速度+10”、“耐力+10”以及“智力+5”这3个演出技能。即,对能力参数固定值上升的抽选类别关联有速度、耐力、力量、毅力以及智力这5个能力参数中的任意的能力参数上升的演出技能。而且,在决定了能力参数固定值上升的抽选类别的情况下,通过抽选来决定与该抽选类别相

关联的任意的演出技能。

[0582] 此外,与能力参数固定值上升的抽选类别关联的演出技能的数量既有1个的情况,也有多个的情况。另外,针对各演出技能,预先设定有能力参数的种类以及各能力参数的上升值。此外,也可以针对各演出技能设定为了获得该演出技能所需的表现参数的消耗量。在此,设定为,随着养成主游戏中的回合前进,能力参数的上升值变大。换言之,关于基于演出技能的能力参数的上升值、或者上升值的平均值或最大值,第五演出准备期间的这些值比第一演出准备期间的这些值大。即,相对位于越靠后半的演出准备期间则基于演出技能的能力参数的上升值、或者上升值的平均值或最大值越大。另外,随着养成主游戏中的回合前进,为了获得演出技能所需的表现参数的消耗量变大。

[0583] 另外,例如,对针对抽选格A1-1设定的体力恢复的抽选类别关联有“体力+20”、“体力+30”以及“体力+50”这3个演出技能。即,对体力恢复的抽选类别关联有体力的参数上升规定值的演出技能。此外,与体力恢复的抽选类别关联的演出技能的数量既有1个的情况,也有多个的情况。在对体力恢复的抽选类别关联多个演出技能的情况下,体力的参数的上升值在多个演出技能中互不相同。

[0584] 另外,例如,对针对抽选格A1-1设定的技能启发的抽选类别关联有“场地适性”、“跑法适性”以及“距离适性”这3个适性框。在决定了技能启发的抽选类别的情况下,通过抽选来决定与该抽选类别相关联的任意的适性框。对各适性框关联有多个与对应的适性关联的技能启发来作为演出技能。

[0585] 例如,对场地适性的适性框关联有与沙地相关的技能启发以及与草地相关的技能启发。另外,对跑法适性关联有与领头、前列、居中以及后追这4个跑法、战略相关的多个技能启发。同样地,对距离适性关联有与短距离、英里、中距离以及长距离这4个距离相关的多个技能启发。当决定了适性框时,通过抽选来决定与该适性框相关联的任意的技能启发。

[0586] 此外,与适性框关联的技能启发即演出技能的数量既有1个的情况,也有多个的情况。但是,也可以是,对1个适性框必定关联有多个技能启发,并如以下那样决定技能启发。

[0587] 例如,当决定了适性框时,提取所决定的适性中的、养成对象角色为A适性的适性。例如,在决定了跑法适性的情况下,提取养成对象角色为A适性的跑法适性。此时,假设为养成对象角色对于领头、前列以及居中这3者具有A适性。在该情况下,通过抽选来从领头、前列以及居中这3个跑法中决定任一个跑法。而且,例如,在通过抽选决定了领头的跑法的情况下,将“领头的技能启发”决定为演出技能。

[0588] 另外,例如,在决定了距离适性的情况下,提取养成对象角色为A适性的距离适性。此时,假设为养成对象角色对于英里具有A适性。在该情况下,决定英里的距离适性,并决定“英里的技能启发”来作为演出技能。

[0589] 此外,在决定了适性框的情况下向玩家呈现的是适性框以至与该适性框相关联的适性类别(例如,如果是场地适性则为草地还是沙地,如果是跑法适性则为领头、前列、居中以及后追中的哪一个)。也就是说,至于玩家能够获得的具体的技能启发的内容,不会在事前告知。

[0590] 因而,例如,在玩家选择了“英里的技能启发”作为演出技能的情况下,在玩家选择时决定被分类为“英里的技能启发”的1个技能启发并赋予给玩家。此外,也可以预先决定实际对玩家赋予的具体的技能启发。另外,也可以是,将对玩家赋予的技能启发的内容这种程

度作为演出技能预先告知给玩家。无论如何,能够降低在选项中包括对于养成对象角色而言不需要的技能启发(演出技能)的担忧。

[0591] 另外,例如,对针对抽选格A1-1设定的演出乐曲的抽选类别关联有3个不同的乐曲。即,对演出乐曲的抽选类别关联有能够获得第一奖励和第二奖励的乐曲。此外,与演出乐曲的抽选类别关联的乐曲的数量既有1个的情况,也有多个的情况。当决定了演出乐曲的抽选类别时,通过抽选来决定与该抽选类别相关联的任意的演出乐曲。

[0592] 此外,例如,在养成主游戏的后半,还有可能与1个抽选格相关联的全部演出乐曲都已被获取。在该情况下,例如,也可以是,通过再次抽选来决定除演出乐曲以外的任意的抽选类别,从而不呈现演出乐曲,而是取而代之地将演出技能以能够选择的方式呈现。

[0593] 另外,例如也可以是,在针对1个抽选列设定的3个抽选格中,至少在1个抽选格中必定决定演出乐曲。在该情况下,例如,设置仅被设定了演出乐曲来作为抽选类别的抽选格。通过这样,不会产生在演出举办回合之前无法适当地获取演出乐曲之类的不良状况。

[0594] 如以上那样,在变形例中,针对每个抽选列设定有3个抽选格,针对每个抽选格决定抽选类别,并且决定与抽选类别相关联的演出乐曲或演出技能。而且,针对每个抽选格设定有所要设定的抽选类别的数量及种类、与抽选类别相关联的演出乐曲、演出技能的数量及种类。由此,能够适当且可靠地使玩家获取到演出乐曲。另外,例如,随着回合前进到后半,能够逐渐使玩家获取强有力的演出技能。

[0595] 以上,参照附图说明了实施方式的一个方式,但是本发明不限定于上述实施方式,这是不言而喻的。本领域技术人员能够明确,在权利要求书所记载的范畴内能够想到各种变形例或修改例,并能够明白它们当然也属于技术范围。

[0596] 上述实施方式所说明的游戏性、以及玩家终端1和服务器1000中的处理只不过是一例。无论如何,信息处理程序只要使计算机(在实施方式中为玩家终端1和服务器1000中的任一方或双方)进行以下处理即可。

[0597] (使计算机进行的处理)

[0598] 使玩家能够选择能够获得规定的参数的第一类型命令(作为一例,在实施方式中为执行训练)的处理(作为一例,在实施方式中为获得演出乐曲等)。

[0599] 在玩家能够选择第一类型命令的选择画面(作为一例,在实施方式中为训练画面240)中显示玩家所持有的规定的参数(作为一例,在实施方式中为表现参数)的持有值的处理(作为一例,在实施方式中为P10-12)。

[0600] 基于选择了第一类型命令获得规定的参数的处理(作为一例,在实施方式中为P30-2)。

[0601] 基于选择了与第一类型命令不同的第二类型命令(作为一例,在实施方式中为获得演出乐曲等)显示多个选项(作为一例,在实施方式中为演出乐曲等)的处理(作为一例,在实施方式中为P31-2),其中,所述选项被关联有玩家能够获得的报酬(作为一例,在实施方式中为第一奖励或第二奖励)和规定的参数的要求值。

[0602] 判定玩家所持有的规定的参数的持有值是否为与由玩家选择出的选项相关联的规定的参数的要求值以上的处理(作为一例,在实施方式中为P31-4)。

[0603] 在持有值为要求值以上的情况下对玩家赋予与由玩家选择出的选项相关联的报酬的处理(作为一例,在实施方式中为P31-13)。

[0604] 在判定为持有值不为要求值以上的情况下使得能够对由玩家选择出的选项进行预约的处理(作为一例,在实施方式中为P31-6)。

[0605] 在选择画面中显示与同所预约的选项相关联的规定的参数对应的告知信息(作为一例,在实施方式中为预约告知信息296b)的处理(作为一例,在实施方式中为P10-10)。

[0606] 此外,在上述实施方式中,设置有多个作为规定的参数的表现参数,与持有值不为要求值以上的规定的参数对应地显示作为告知信息的预约告知信息296b。但是,也可以仅设置一种表现参数。

[0607] 另外,在上述实施方式中,作为告知信息的预约告知信息296b是能够识别持有值与要求值之差的信息。但是,告知信息的内容不限定于此。

[0608] 另外,也可以是,执行以下处理:基于玩家所持有的规定的参数的持有值变为与所预约的选项相关联的规定的参数的要求值以上,显示规定的通知信息(作为一例,在实施方式中为通知信息对话框299)。但是,通知信息对话框299不是必需的。

[0609] 另外,也可以是,在显示多个选项的处理中,基于玩家对通知信息的操作输入,显示多个选项(作为一例,在实施方式中为P31-2)。

[0610] 另外,也可以是,执行以下处理:基于在预约了任一个选项的状态下选择了与所预约的选项不同的选项,解除预约(作为一例,在实施方式中为P31-16、P31-25)。但是,预约的解除不是必需的。

[0611] 此外,用于执行上述实施方式和各种变形例中的处理的信息处理程序也可以保存于计算机可读的非暂态的存储介质,并以存储介质的形式提供。并且,也可以提供包括该存储介质的游戏终端装置。另外,上述实施方式和各种变形例还可以为用于实现各功能以及流程图中所示出的步骤的信息处理方法。

[0612] 附图标记说明

[0613] 1:玩家终端;1000:服务器;G:游戏装置;S:信息处理系统。

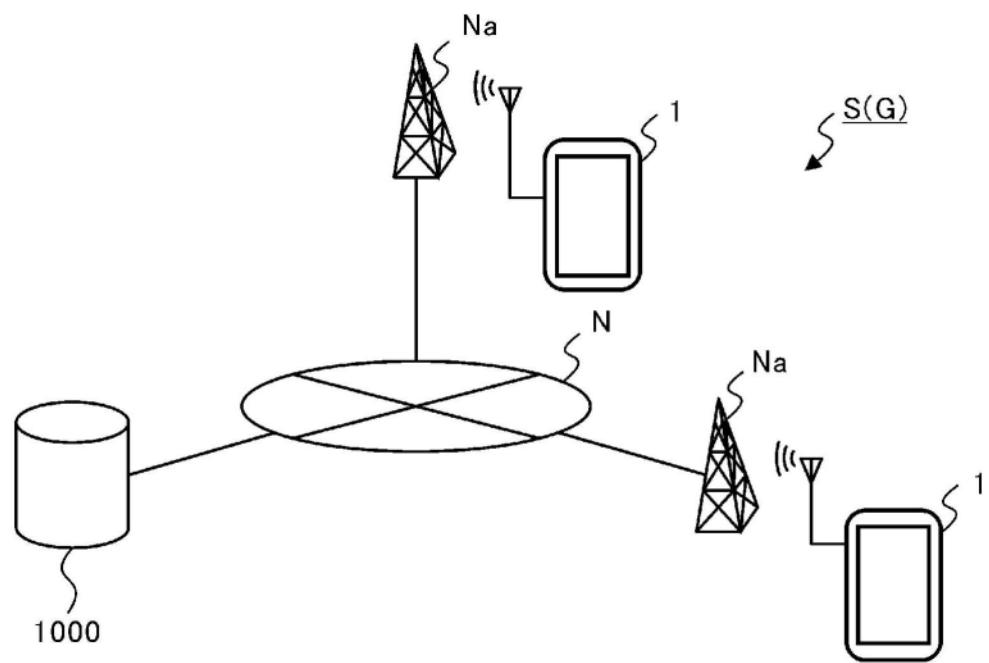


图1

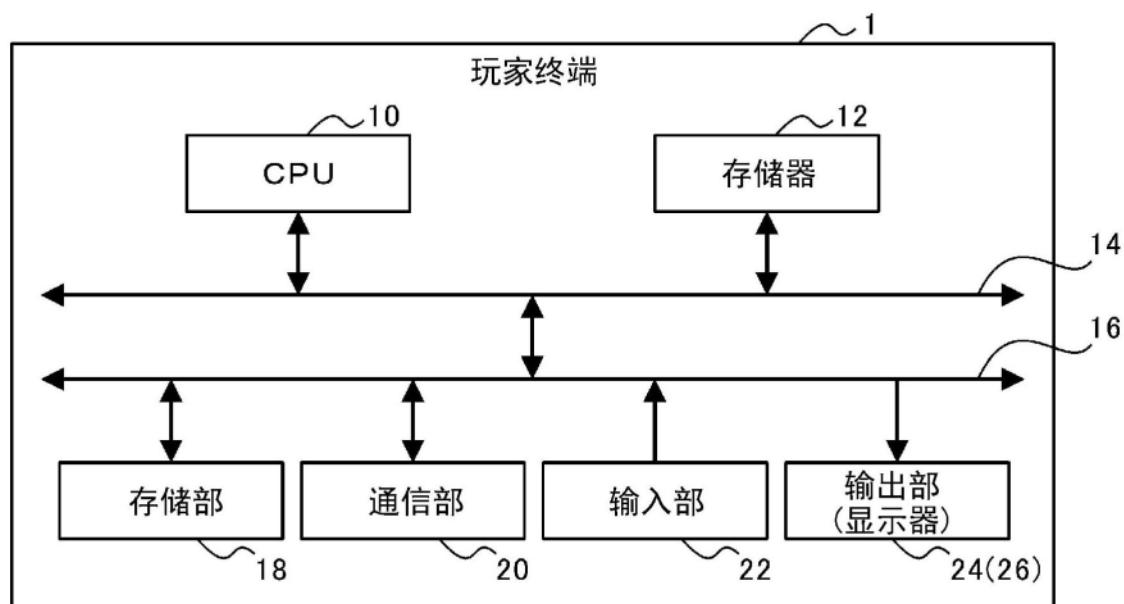


图2A

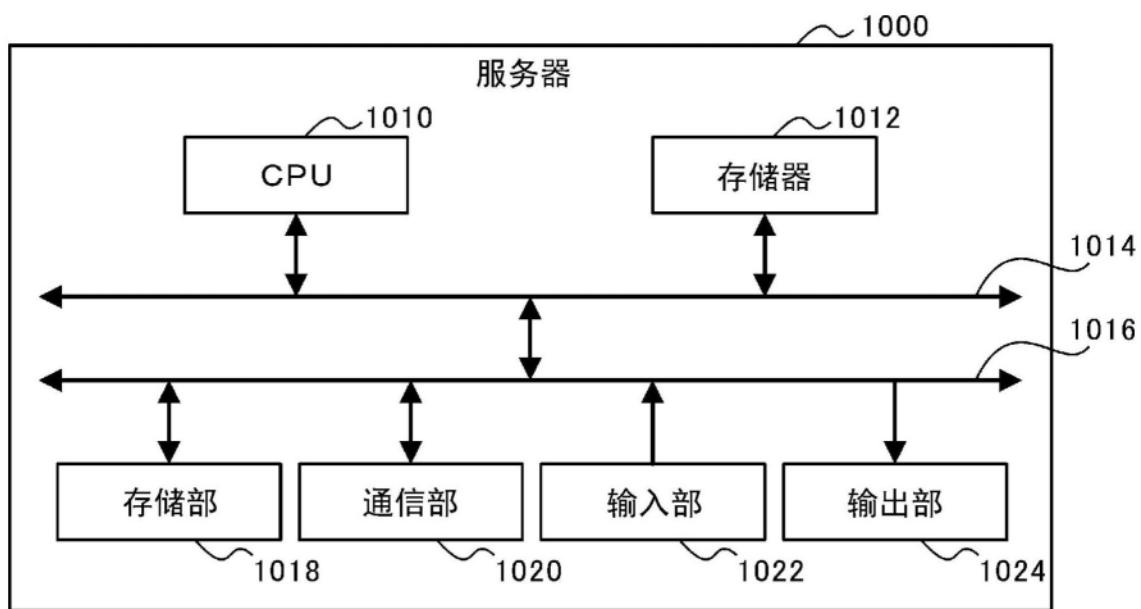


图2B



图3A

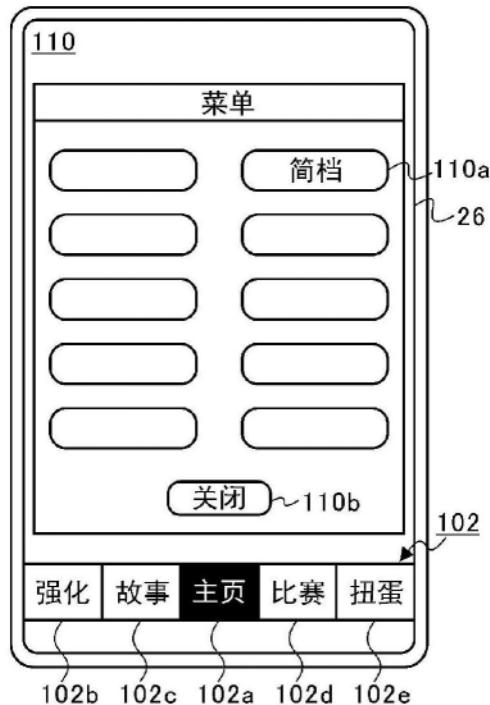


图3B



图3C



图3D

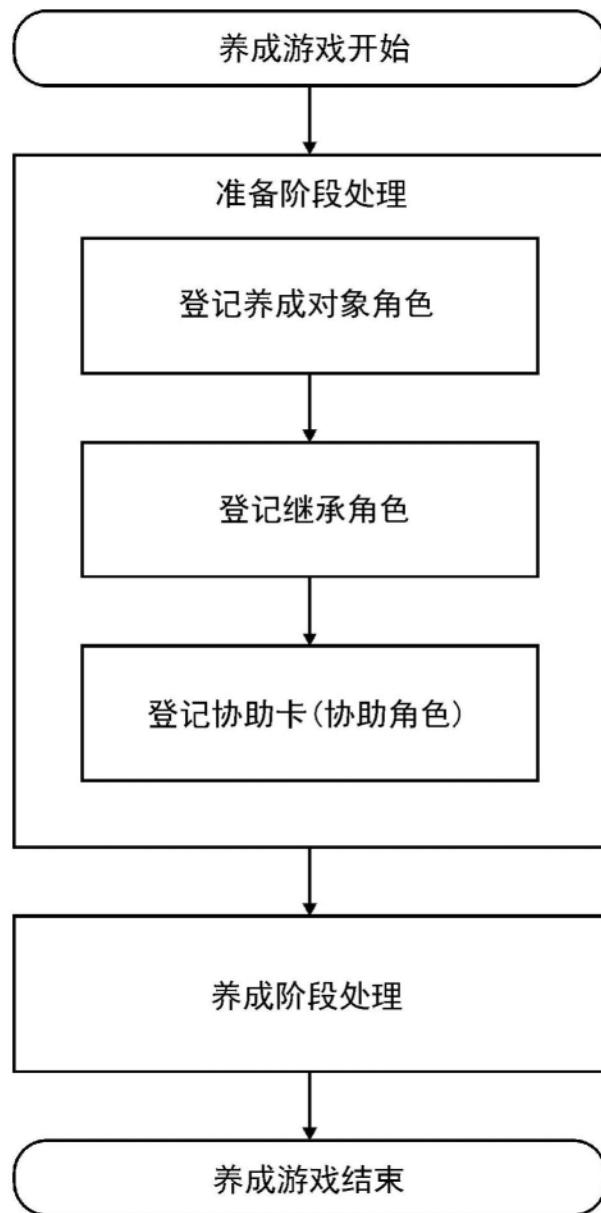
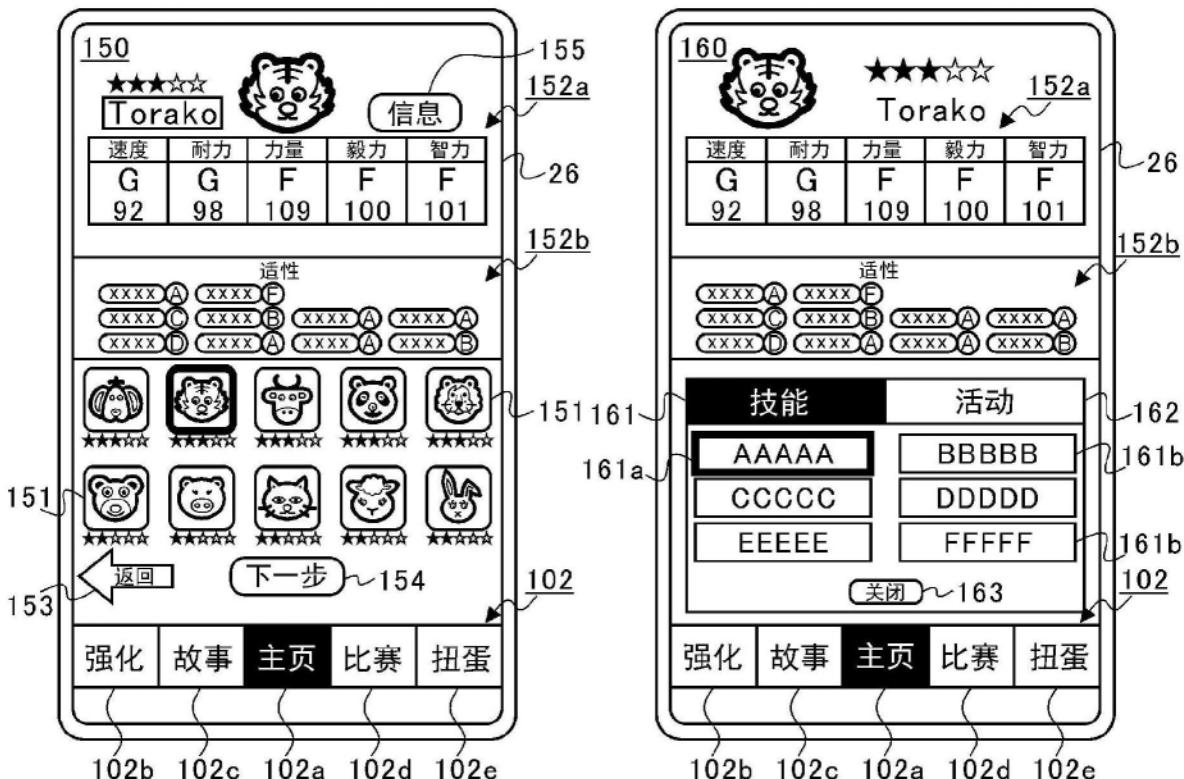


图4



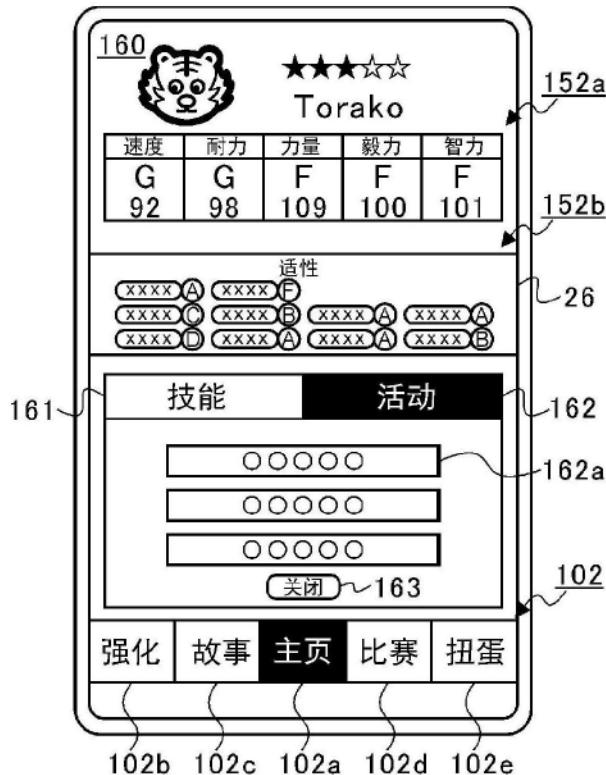


图5C

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	适性参数(初始值)									
	场地适性		距离适性				跑法适性			
	草地	沙地	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

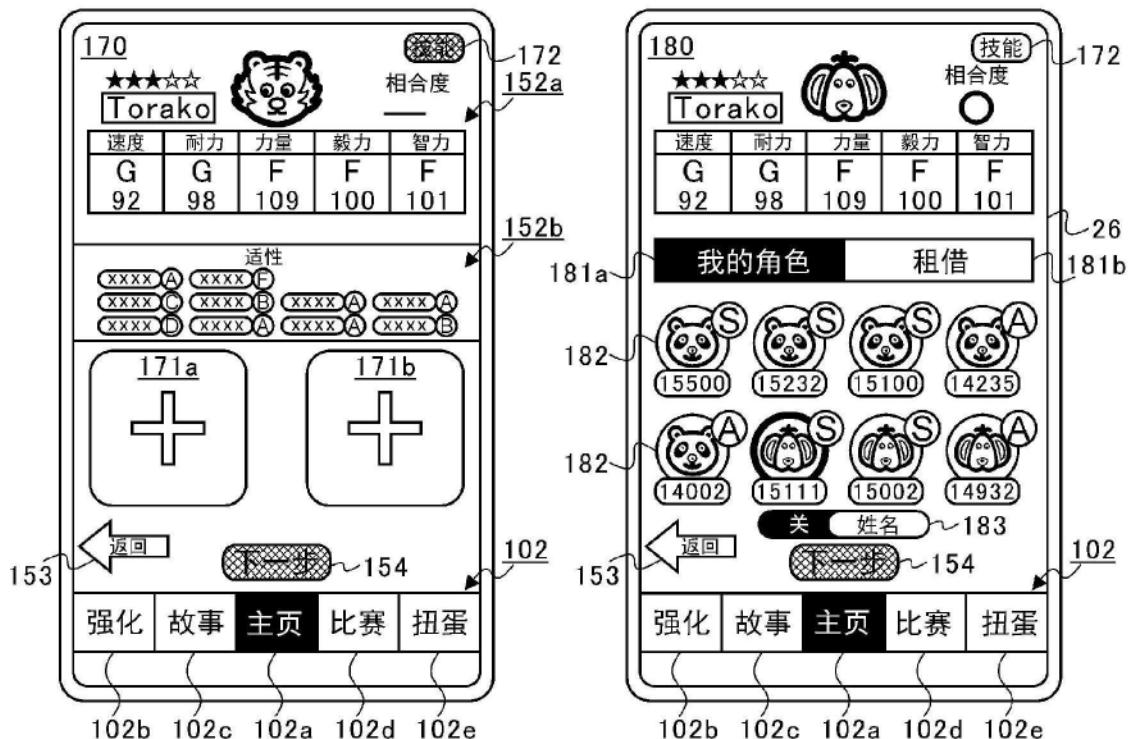
图6B

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

图6C

角色类型	专用活动										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A						○		○		○	
B			○				○				
C					○						
D						○		○		○	
E											○

图6D



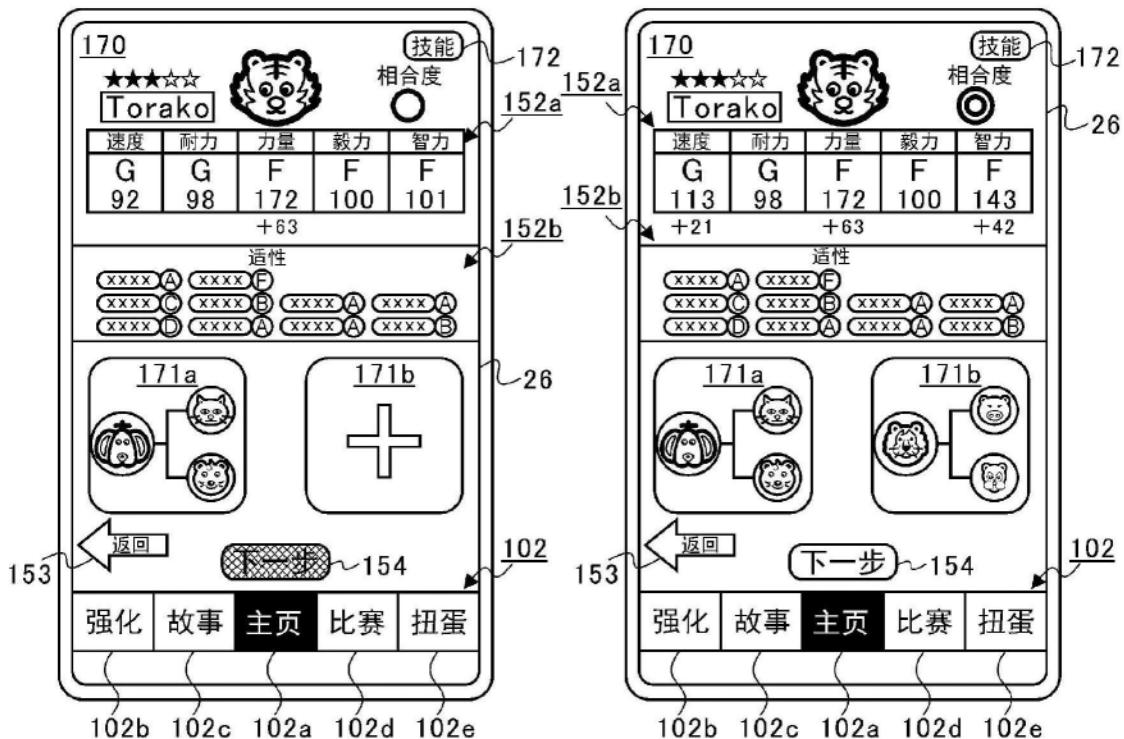


图 7C

图 7D

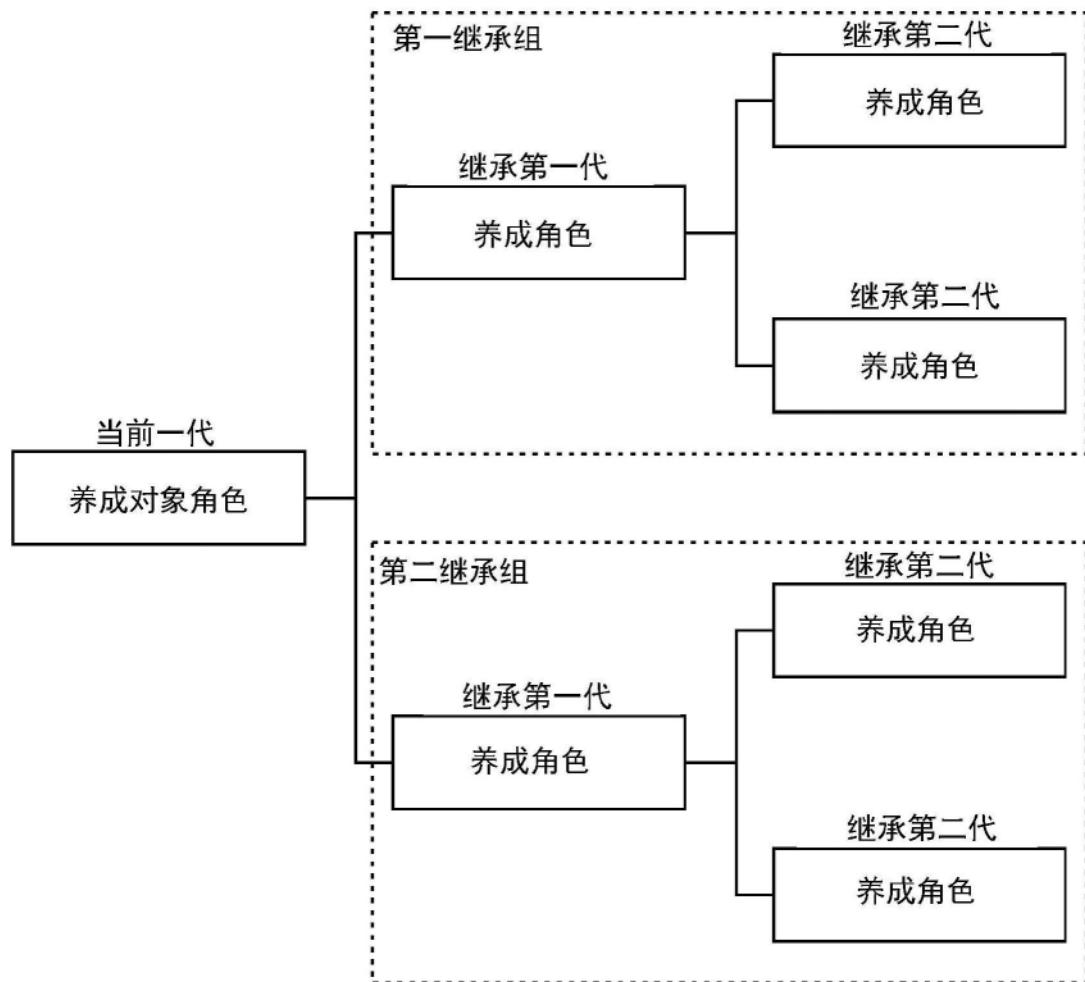


图8

	因素类型	效果	发动时机
因素信息	基础能力因素	能力参数上升	因素发动回合
	适性因素	适性参数上升	因素发动回合
	比赛因素	能力参数上升	因素发动回合
	角色因素	获得技能启发	因素发动回合
	技能因素	获得技能启发	因素发动回合

图9

判定对象	当前一代	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
No.1	○	○					
No.2	○				○		
No.3		○			○		
No.4	○	○	○				
No.5	○	○		○			
No.6	○				○	○	
No.7	○				○		○

图10A

判定项目	内容	相合度期待值
No.1	同年级	+2
No.2	同僚	+2
No.3	好朋友	+2
No.4	擅长跑法	+7
No.5	距离适性	+7
No.6	场地适性	+7

图10B

排序条件	
评价分	因素
技能数	姓名
场地适性	登记日
跑法适性	相合度水平
距离适性	备注

图11A

甄选条件		
基础能力因素	因素水平	有无继承源
适性因素	因素水平	有无继承源
相合度水平	◎ ○ △	

图11B

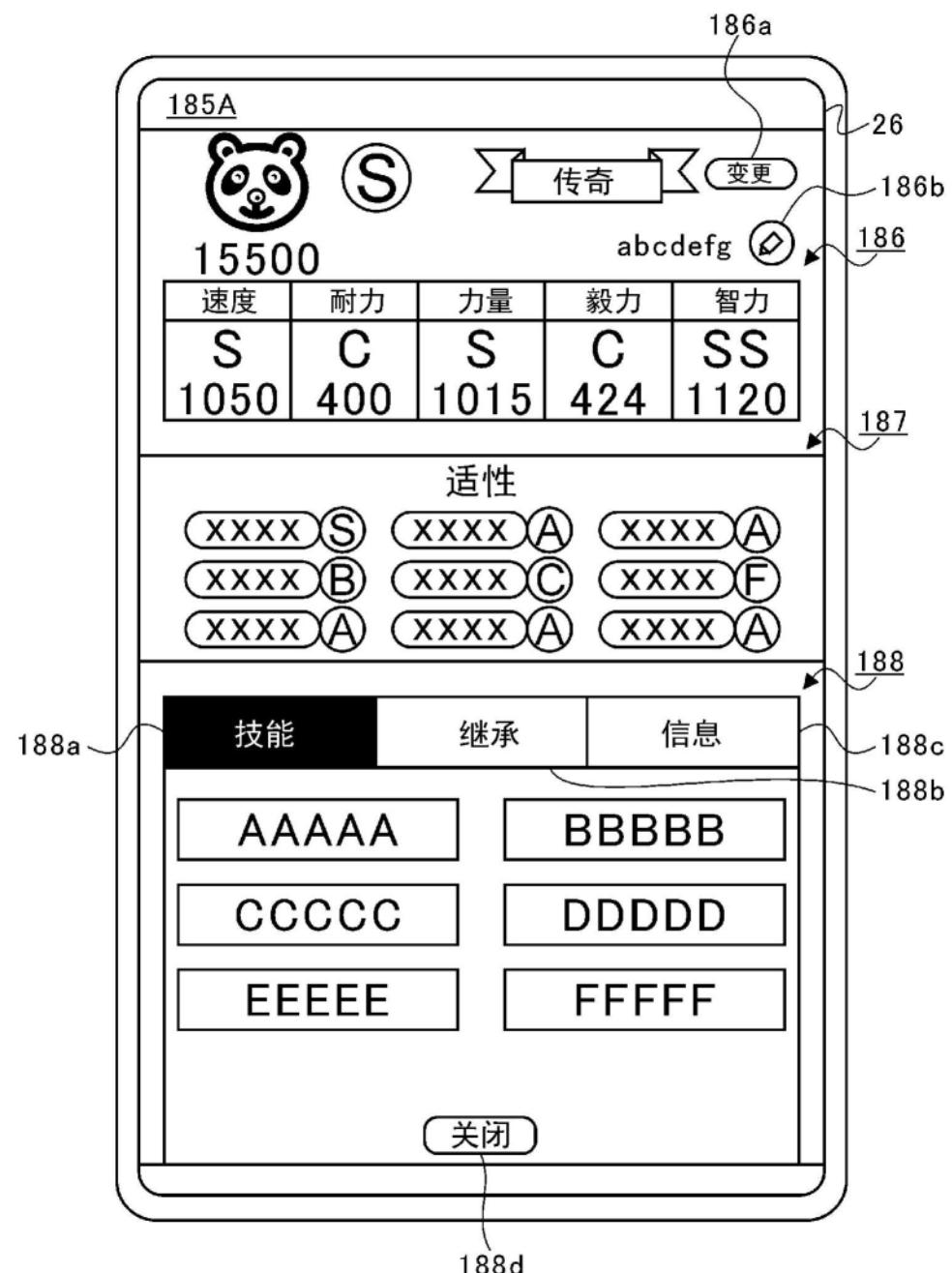


图12

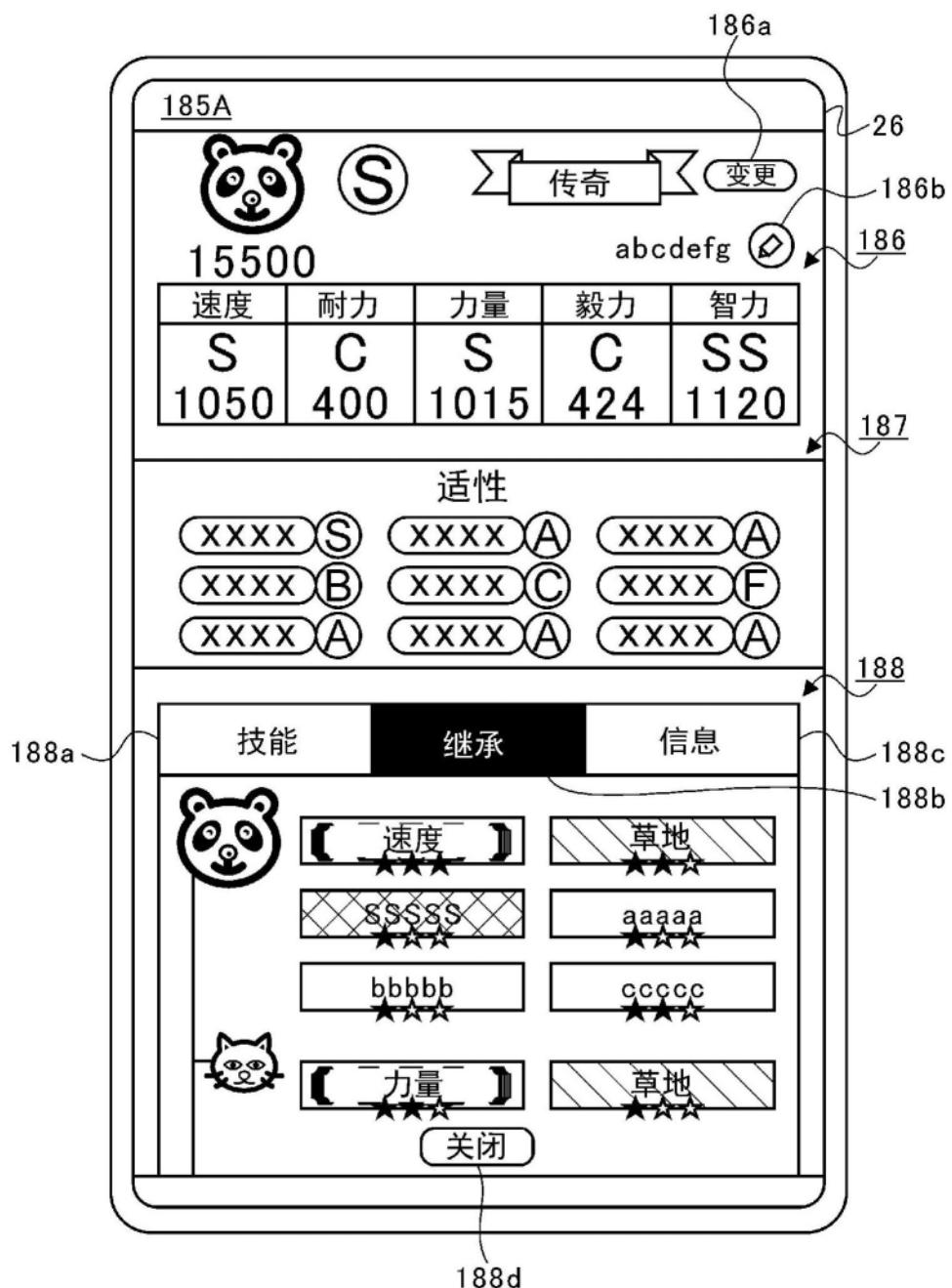


图13

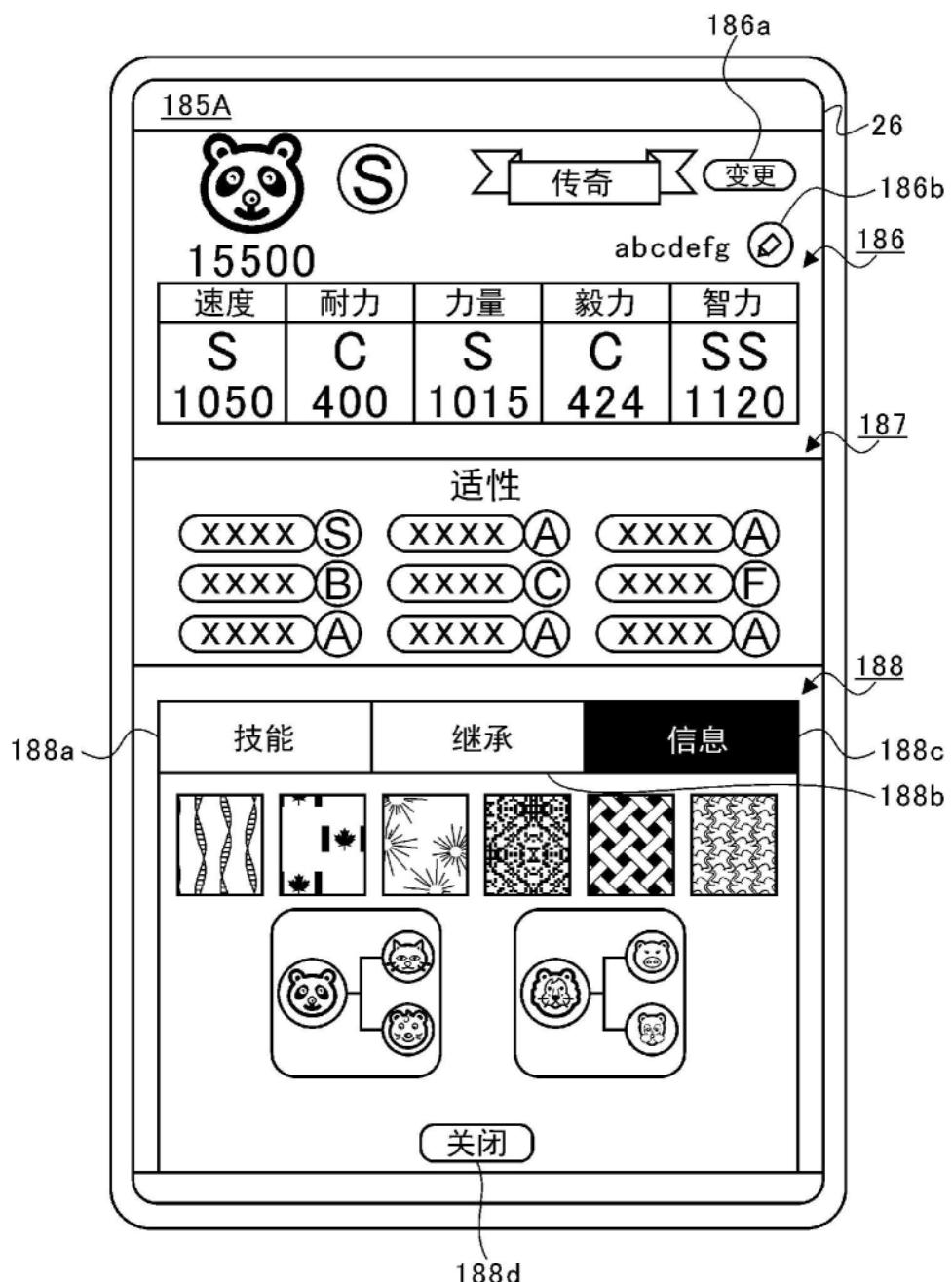


图14

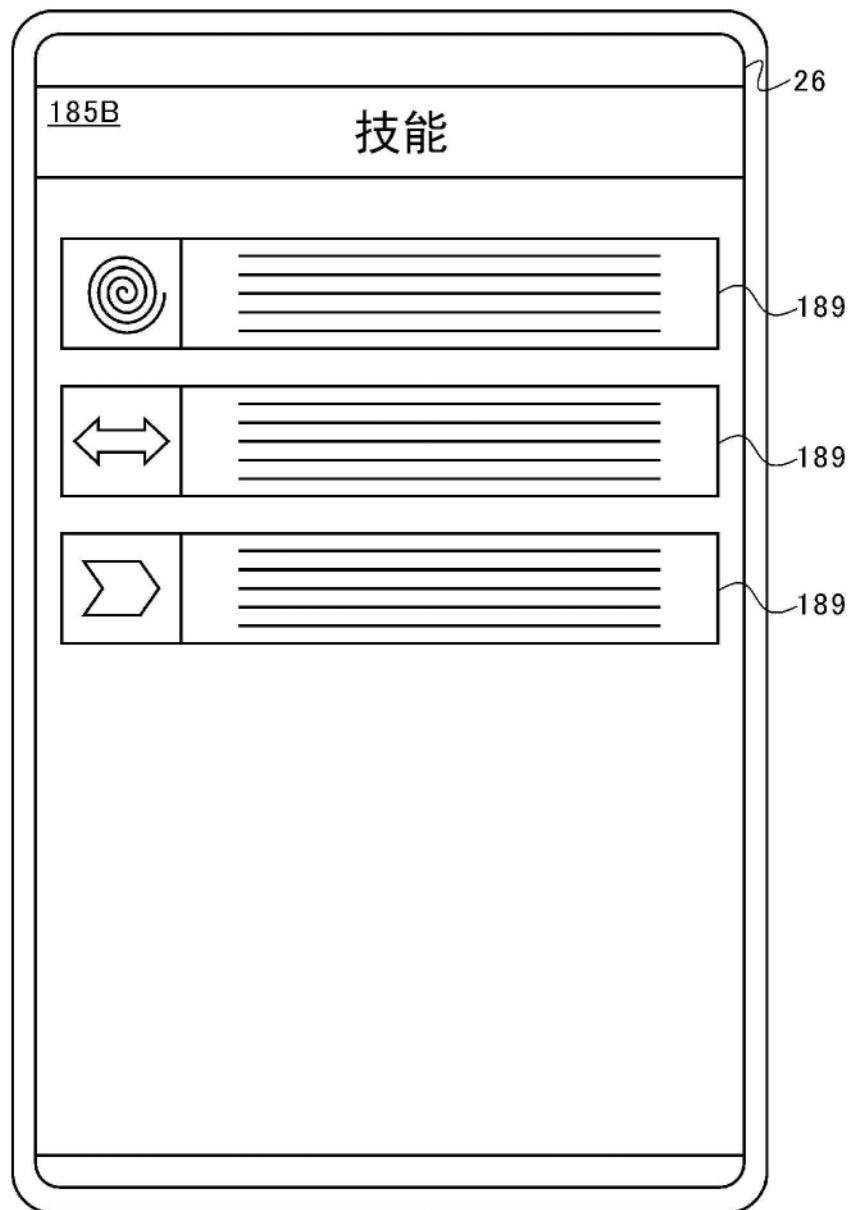
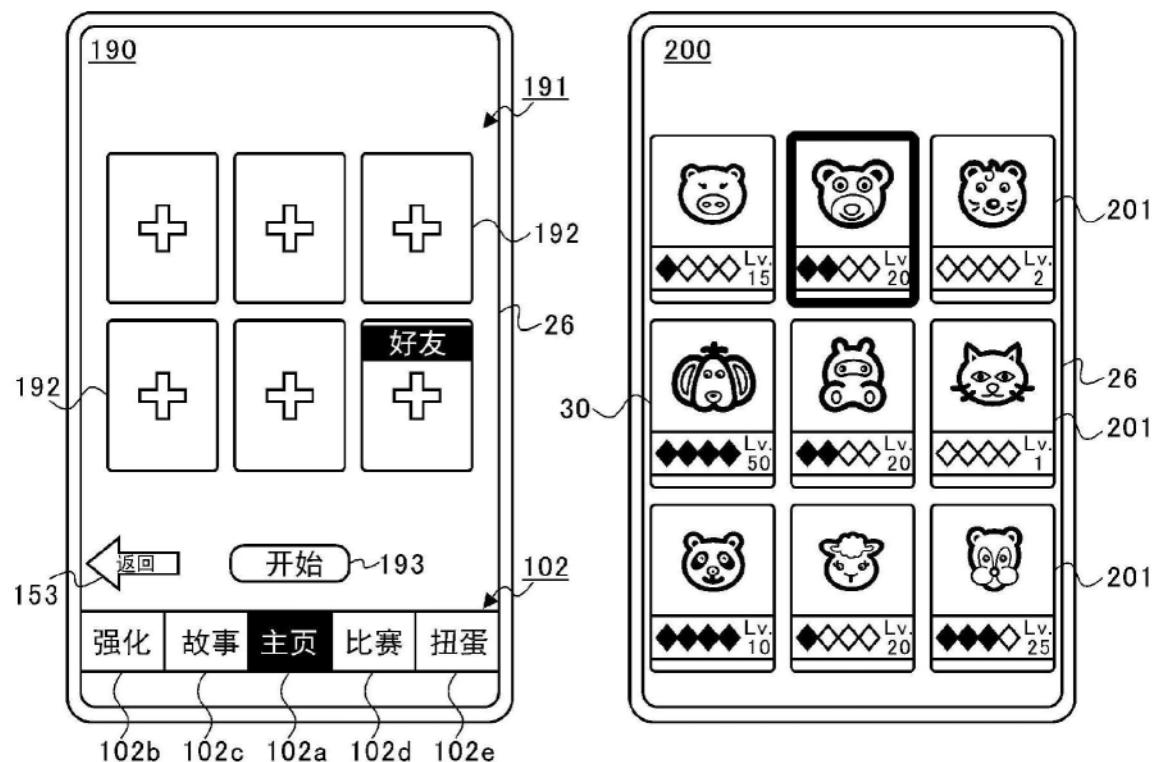


图15



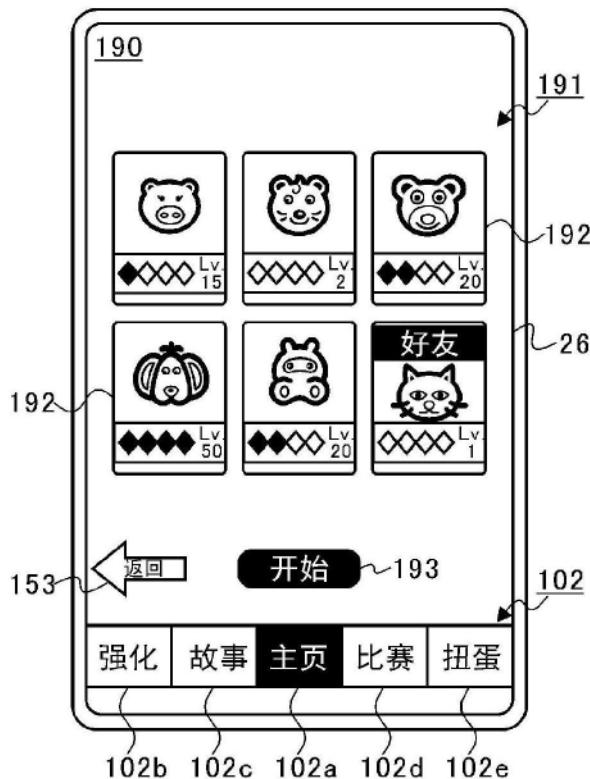


图16C

协助卡类型	协助角色	珍稀程度	水平	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

协助卡类型	协助效果						
	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

协助卡类型	持有技能										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A1			○			○	○			○	○
A2				○			○		○		
A3					○			○			
B1					○	○				○	○
B2									○		

图17C

协助卡类型	协助活动										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
A1			○				○			○	○
A2				○		○	○				
A3					○						
B1	○				○	○					
B2									○		

图17D

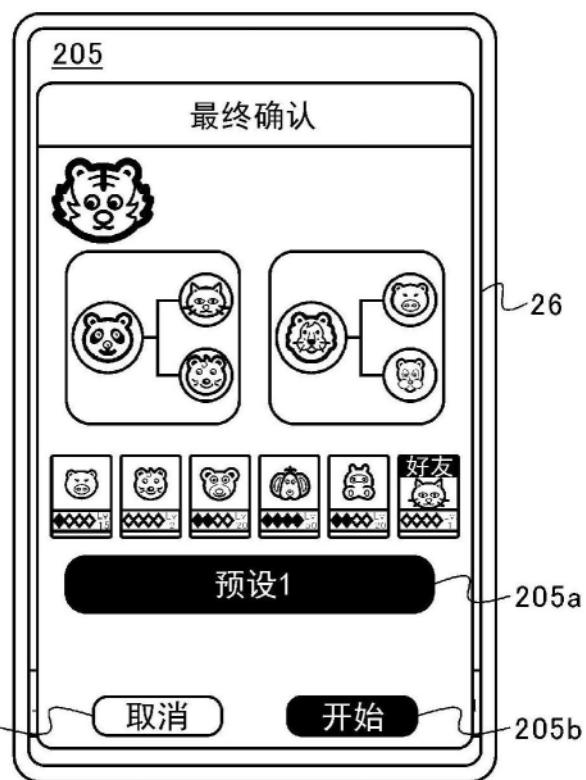


图18A

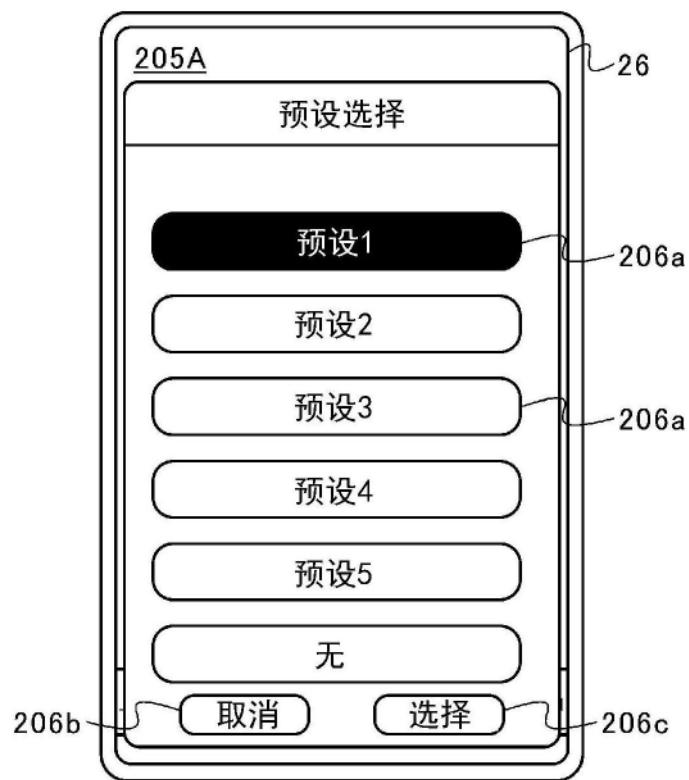


图18B

回合数	选择项目					技能 获得	演出 乐曲 获得
	休息	训练	外出	比赛	演出		
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23回合	○	○	○	○	×	○	○
第24回合	×	×	×	×	○	×	○
第25回合	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第35回合	○	○	○	○	×	○	○
第36回合	×	×	×	×	○	×	○
第37回合	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第47回合	○	○	○	○	×	○	○
第48回合	×	×	×	×	○	×	○
第49回合	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第59回合	○	○	○	○	×	○	○
第60回合	×	×	×	×	○	×	○
第61回合	○	○	○	○	×	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
第71回合	○	○	○	○	×	○	○
第72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

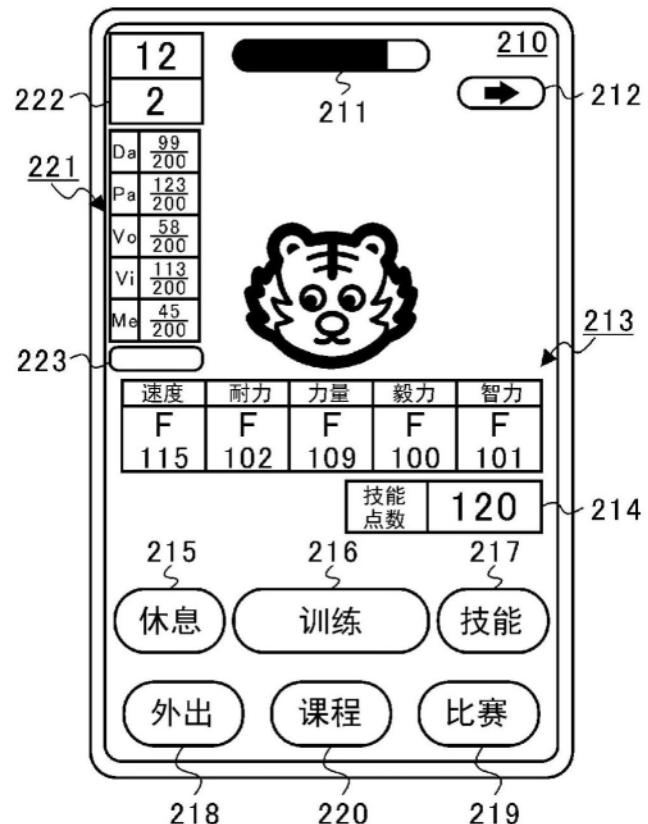


图20

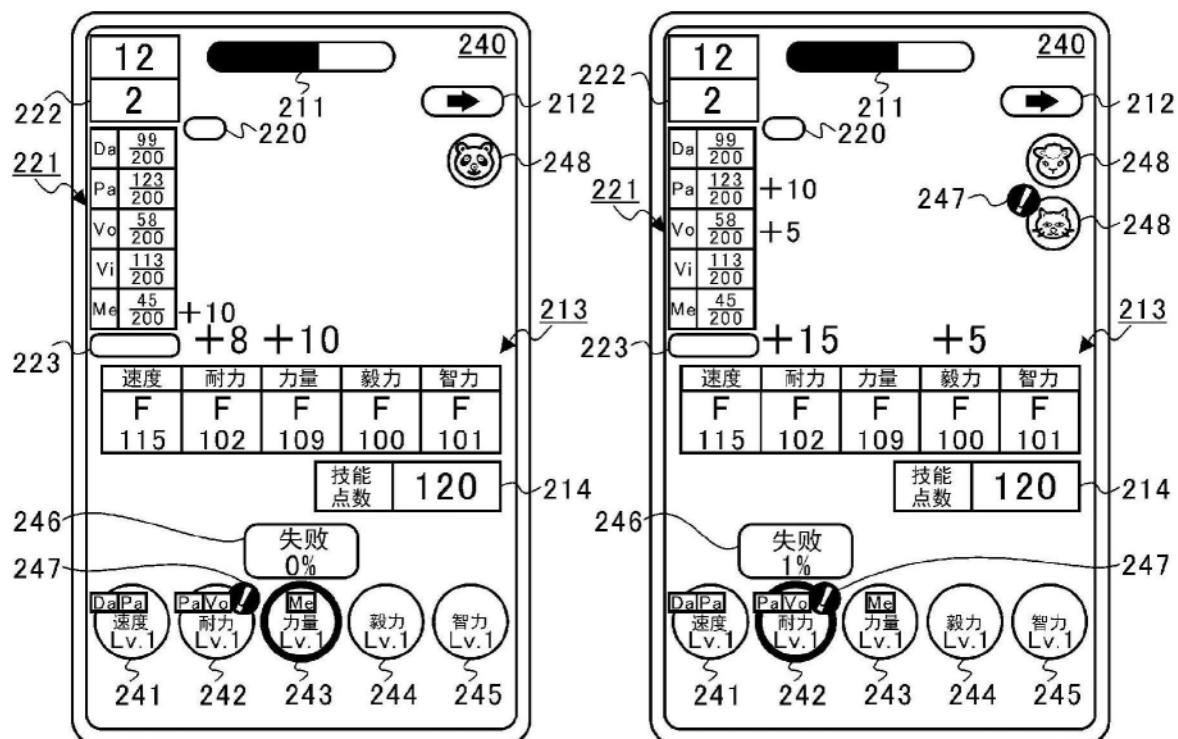


图 21A

图 21B

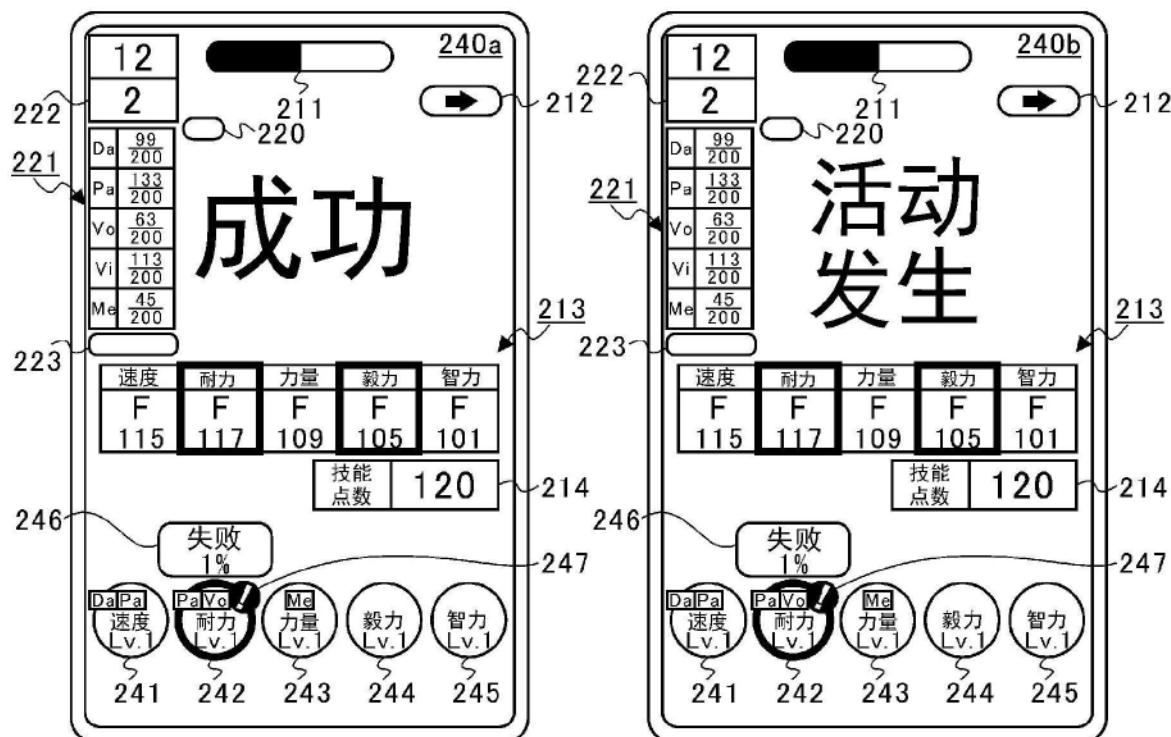


图 21C

图 21D

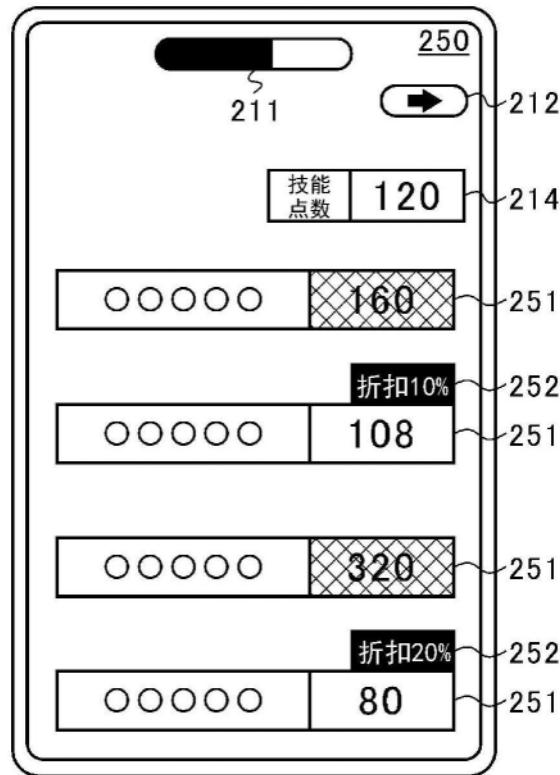


图22A

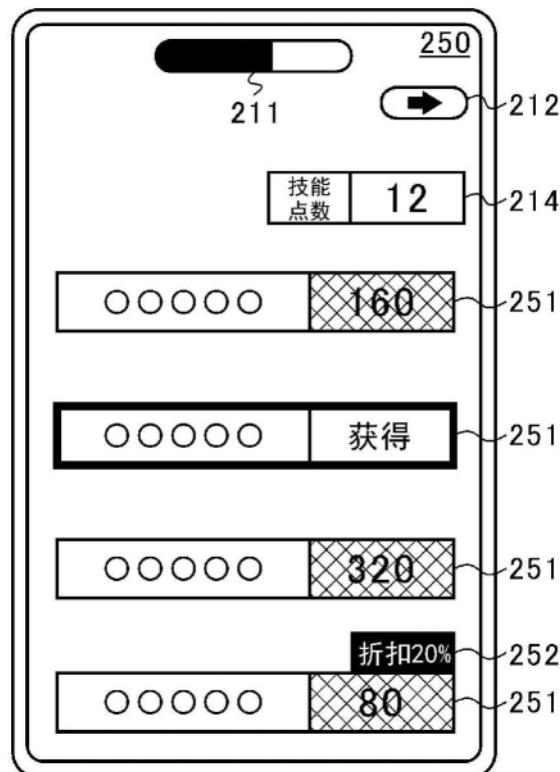


图22B

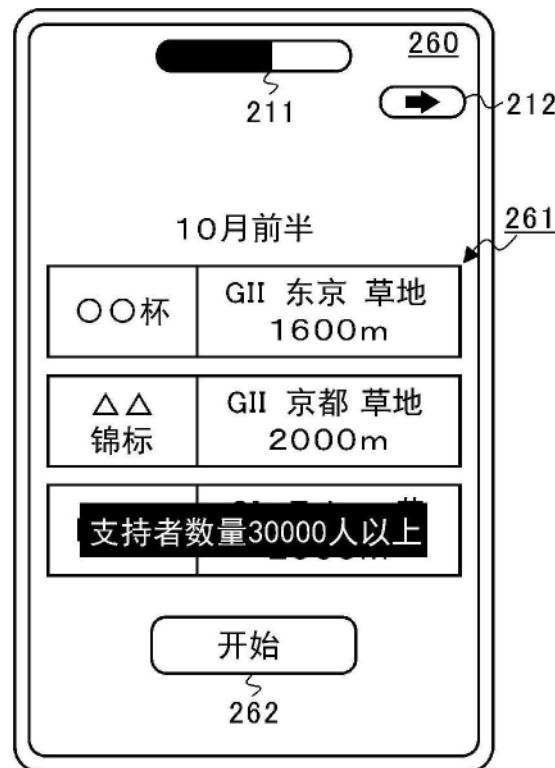


图23A

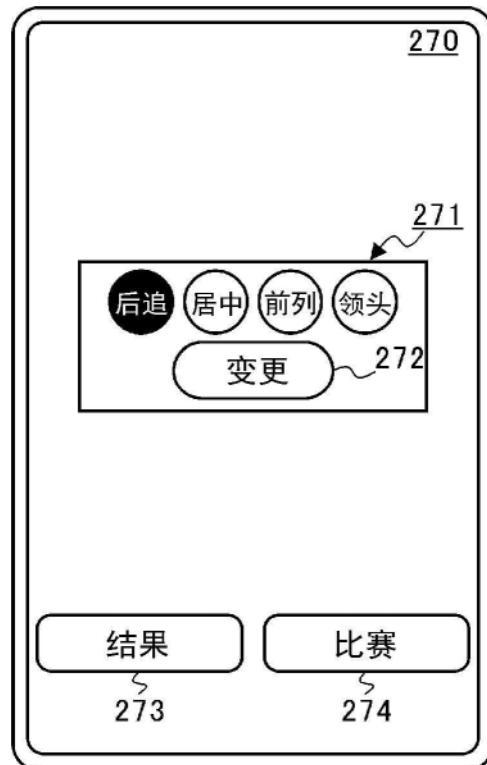


图23B

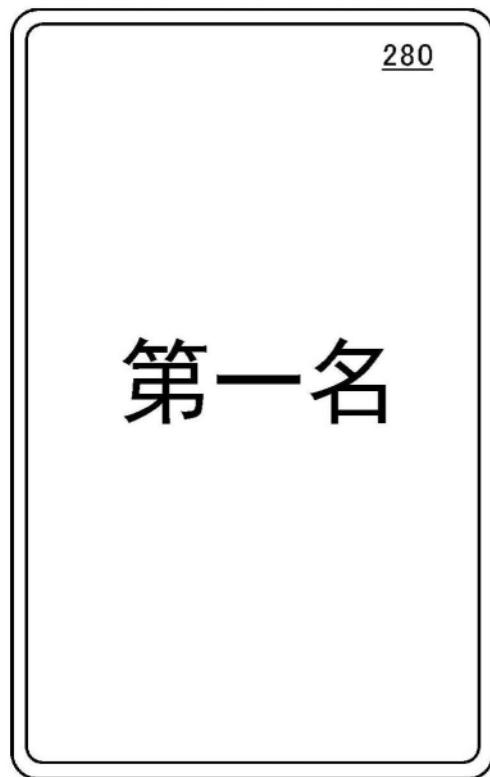


图23C

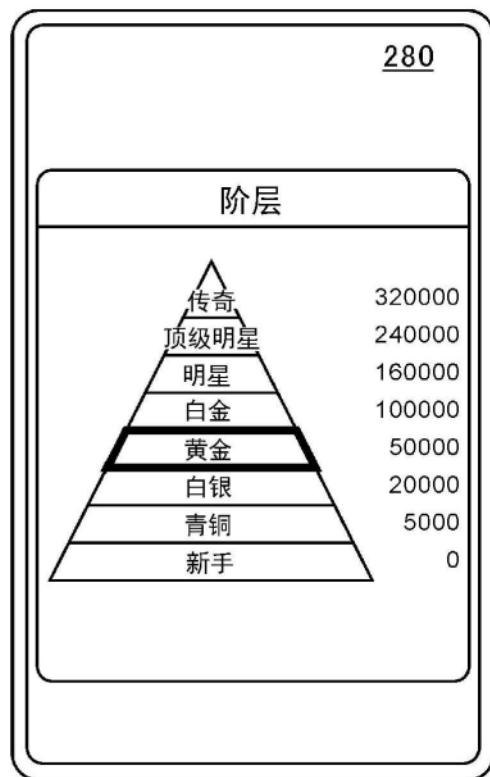


图23D

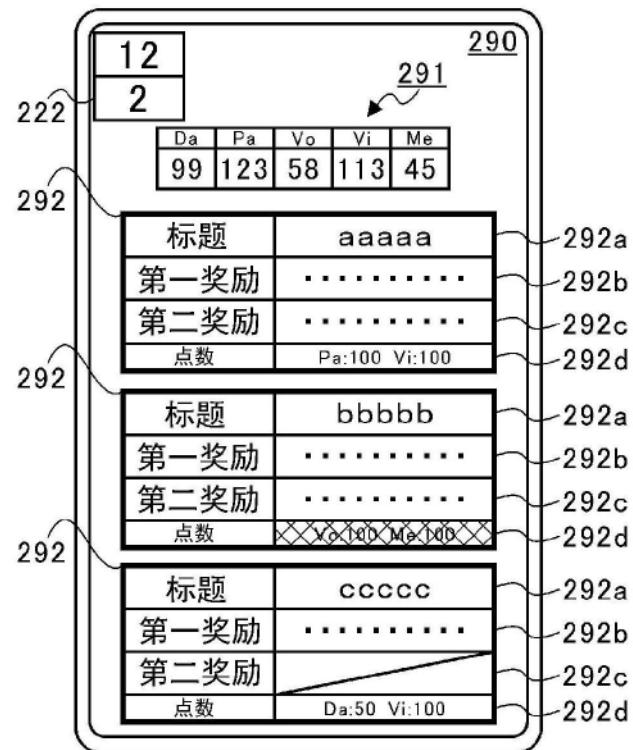


图24A

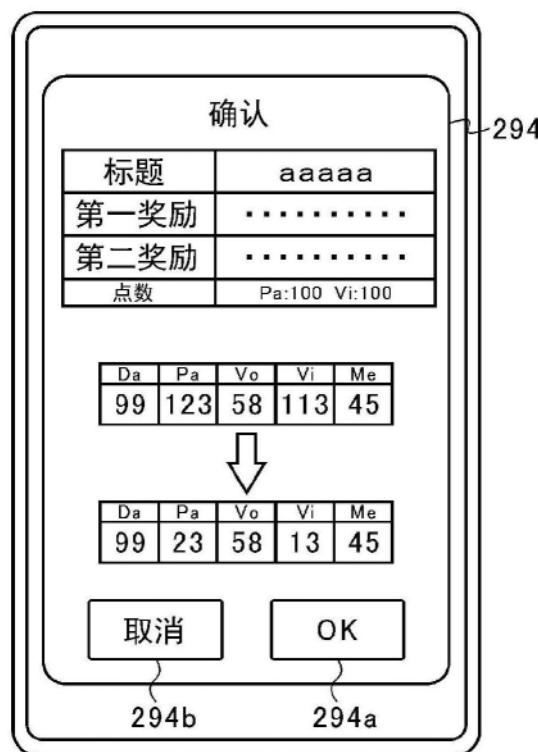


图24B

	第一奖励	第二奖励
发动时机	获得时	下一个演出举办时
内容	能力参数上升 获得技能的启发 体力恢复	擅长训练率上升 活动发生率上升 技能的启发发生率上升 比赛奖励上升 失败率下降

图25

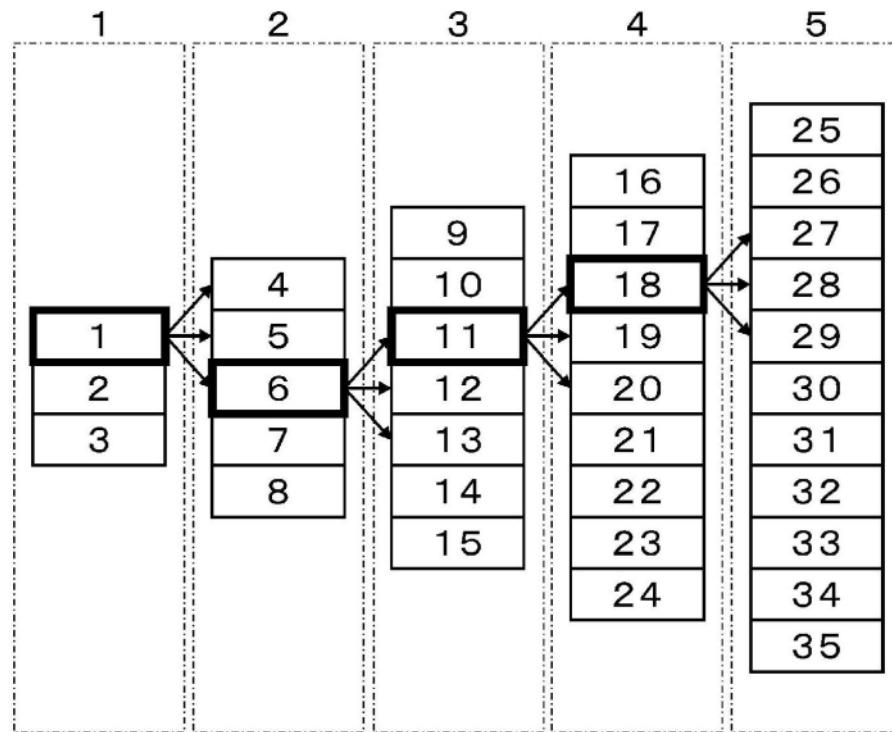


图26

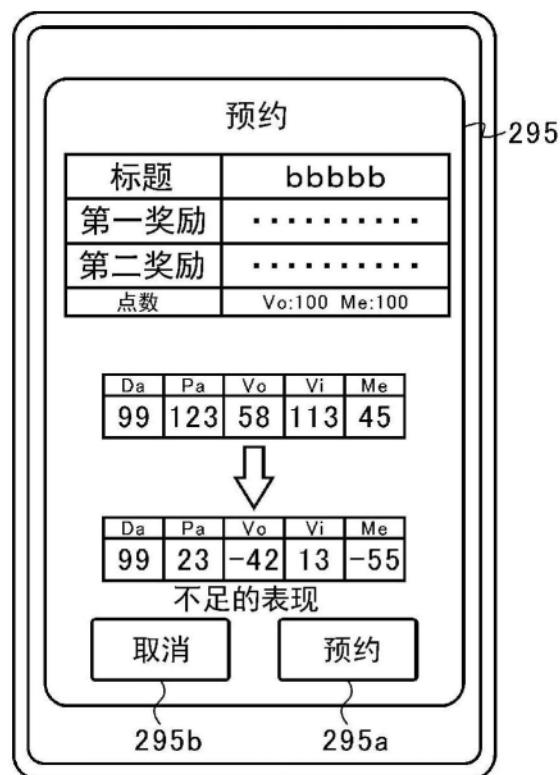
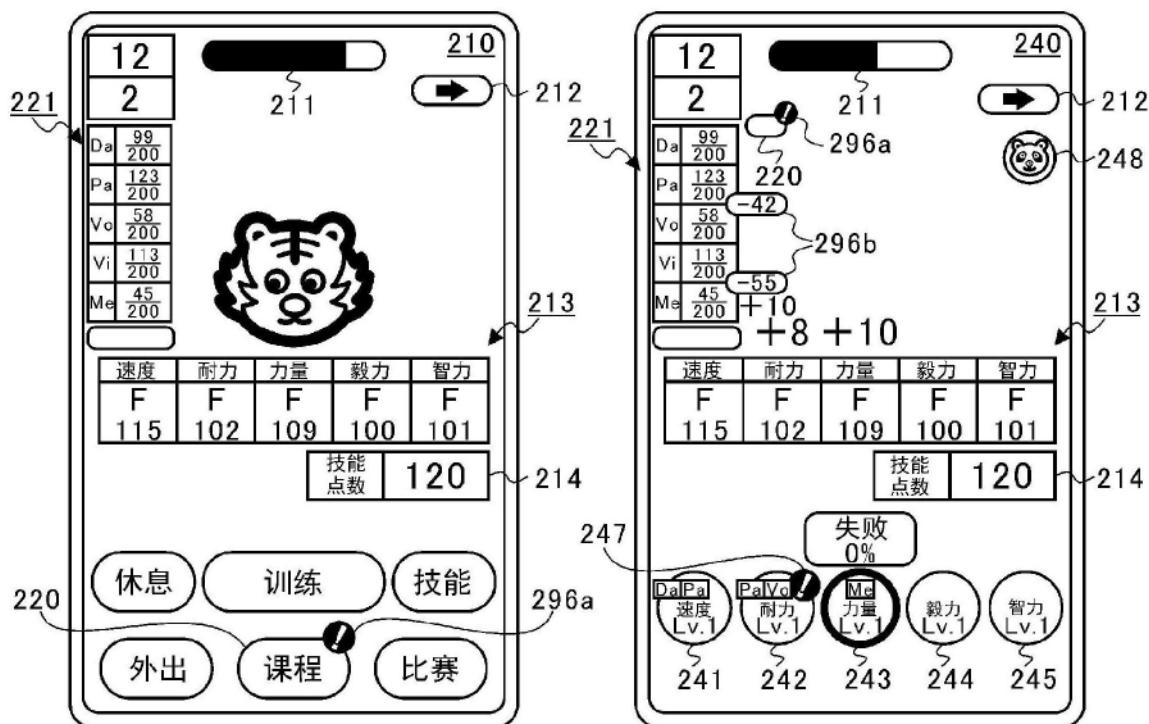


图27



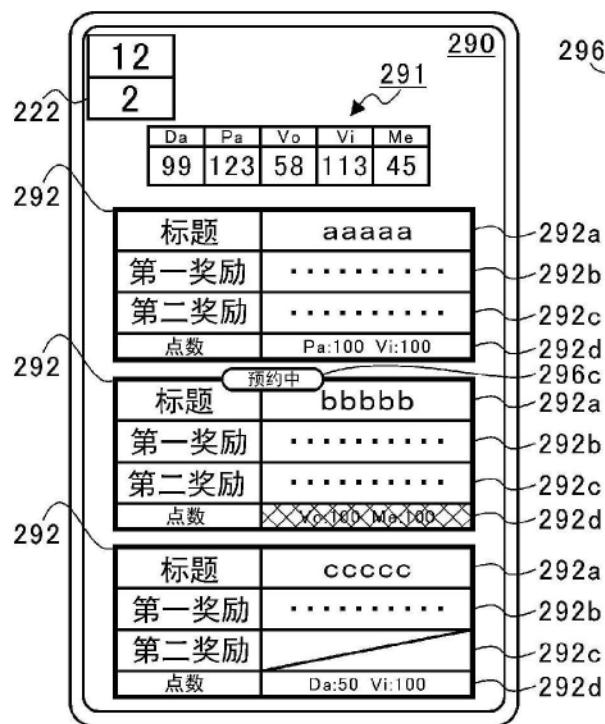


图 28C

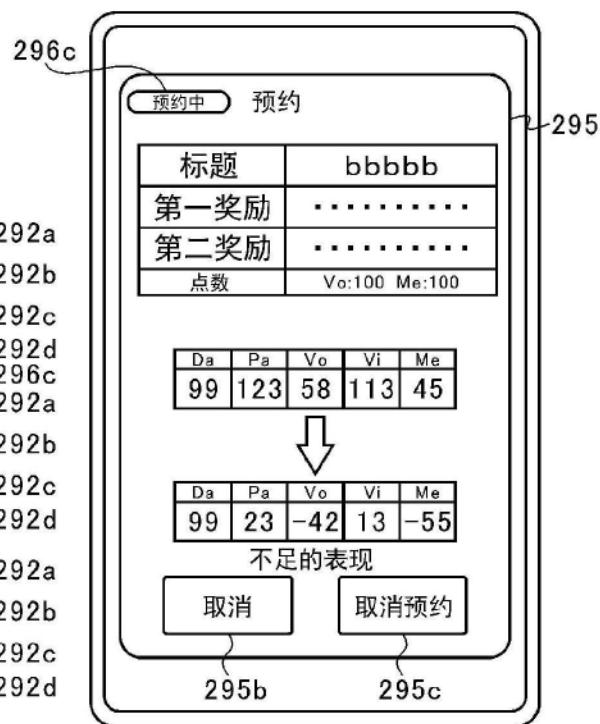


图 28D

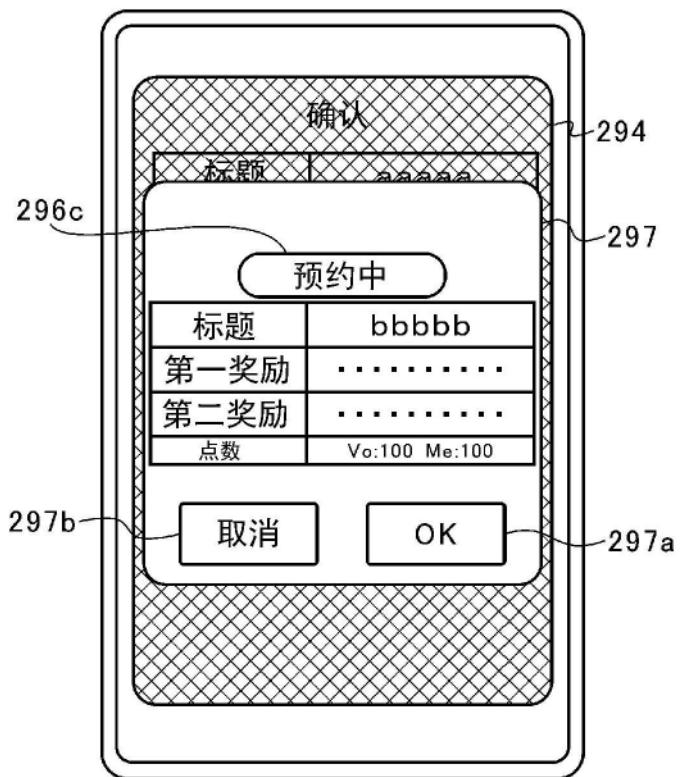


图29

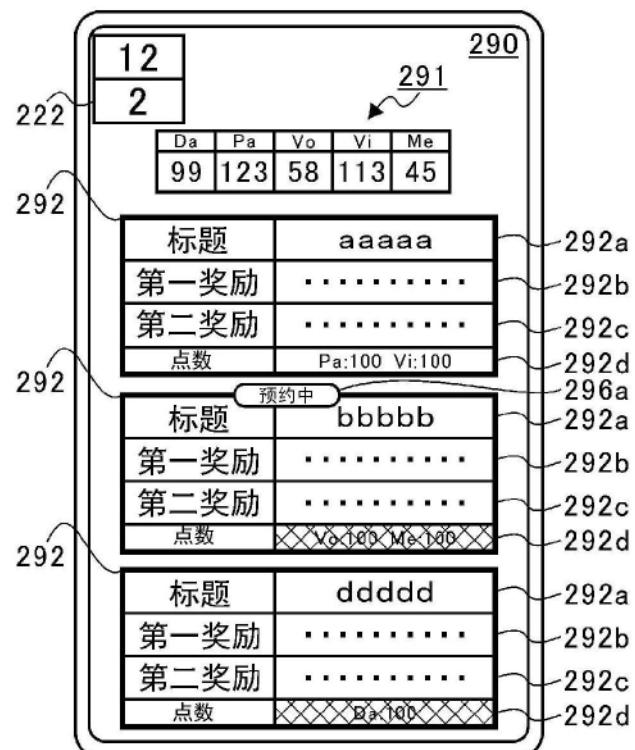


图30A

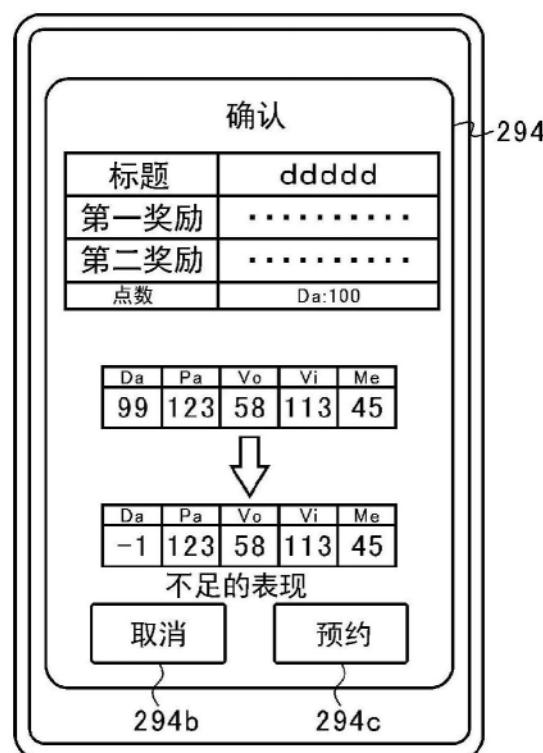


图30B

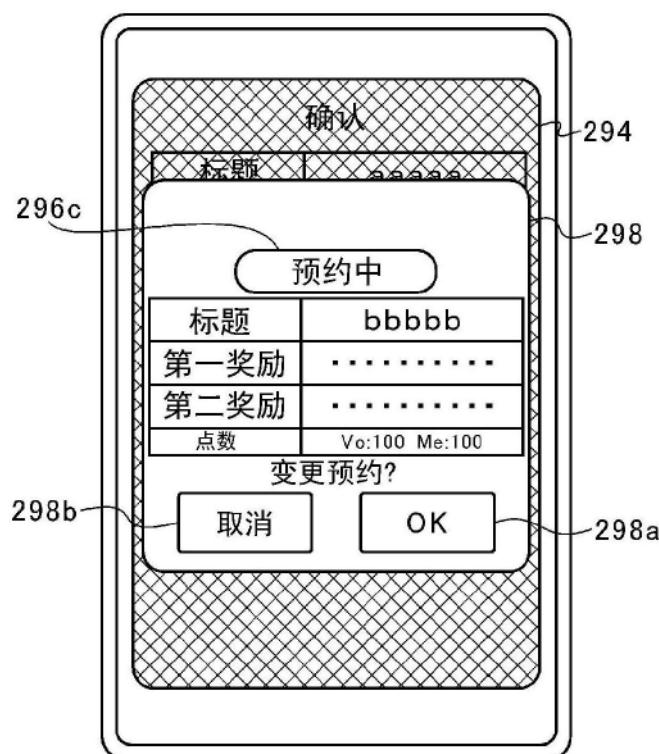


图30C

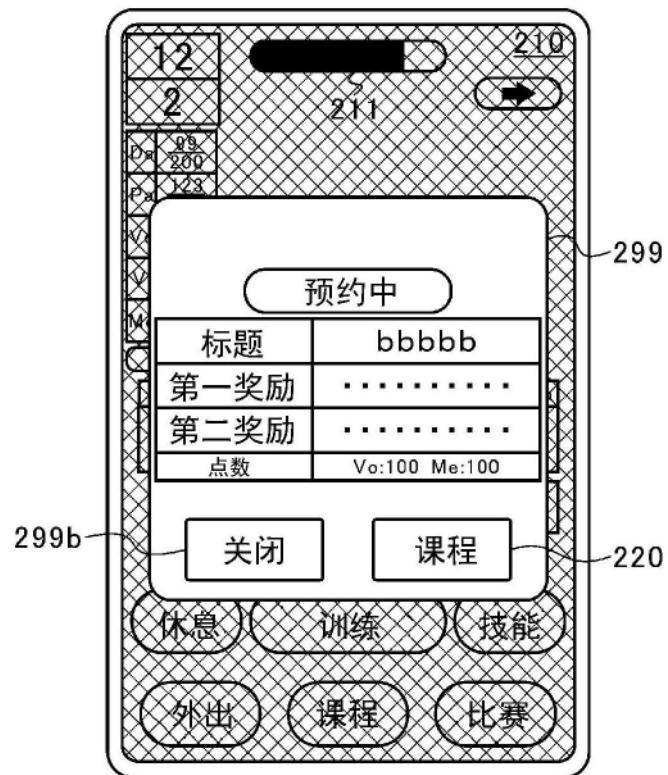


图31



图32A

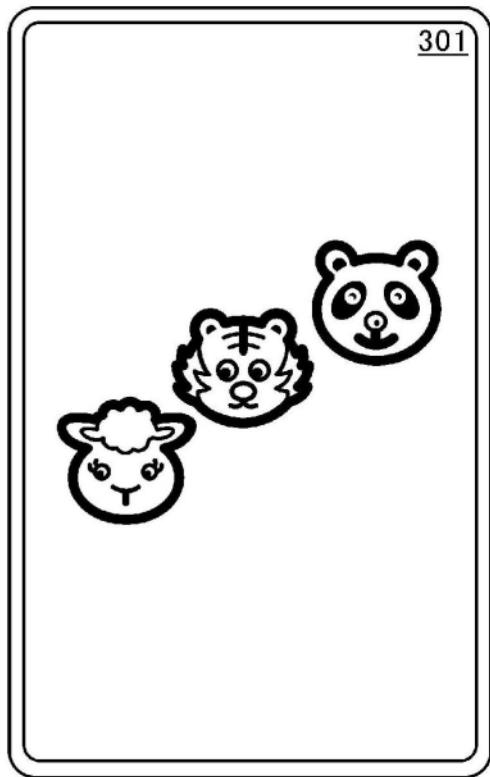


图32B

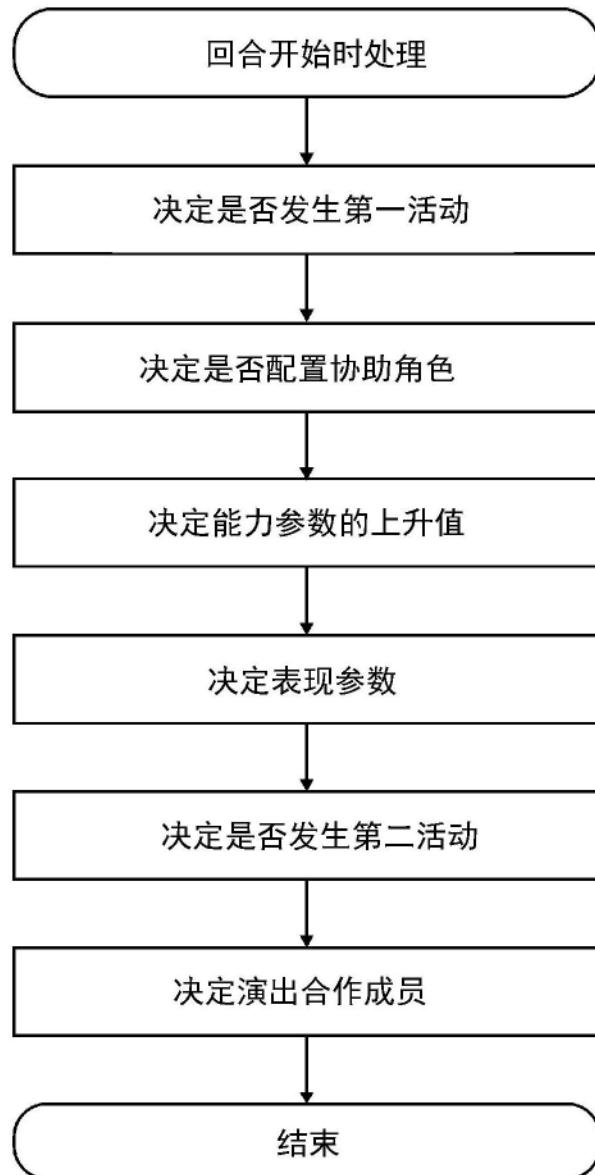


图33

角色识别信息	是否配置到训练项目					不配置	
	配置						
	速度	耐力	力量	毅力	智力		
协助角色	16%	16%	16%	16%	16%	20%	

图34

选择次数	训练水平				
	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35A

训练水平	上升固定值(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35B

训练水平	上升固定值(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35C

角色识别信息	奖励加算率		
	无	提升 10%	提升 20%
协助角色	50%	25%	25%

图35D

训练项目	表现项目					
	无	Da	Pa	Vo	Vi	Me
速度	30%	20%	20%	10%	10%	10%
耐力	30%	10%	20%	20%	10%	10%
力量	30%	10%	10%	10%	10%	30%
毅力	30%	10%	10%	20%	20%	10%
智力	20%	10%	10%	10%	10%	40%

图36A

训练水平	上升固定值				
	Da	Pa	Vo	Vi	Me
Lv.1	8	9	5	8	10
Lv.2	10	12	10	10	12
Lv.3	12	15	15	12	16
Lv.4	14	17	20	14	18
Lv.5	20	20	25	20	20

图36B

角色配置数量	奖励加算率
0	1. 00
1	1. 05
2	1. 10
3	1. 15
4	1. 20
5	1. 25

图36C

活动类型	是否发生活动				不发生	
	发生					
	活动A	活动B	活动C	活动D		
第二活动	5%	5%	5%	5%	80%	

图37

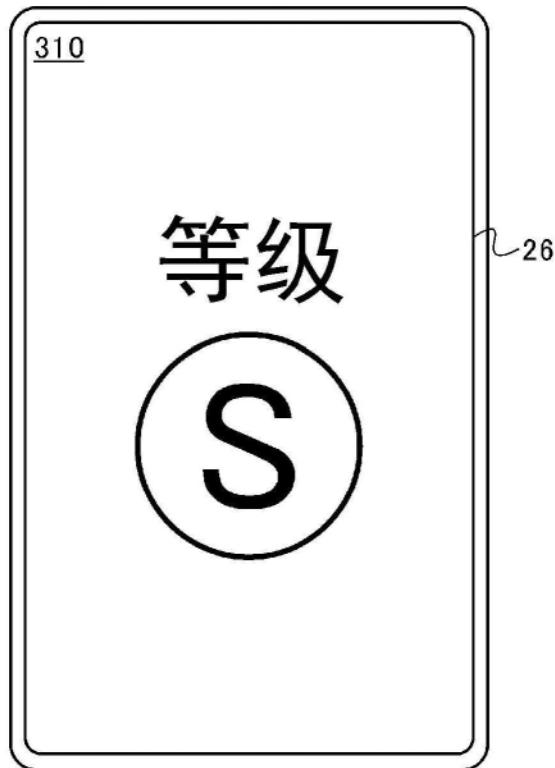


图38A



图38B

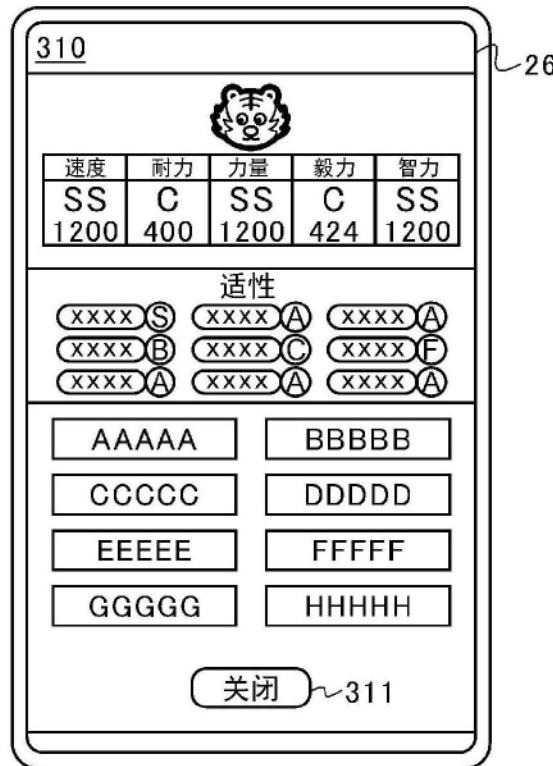


图38C

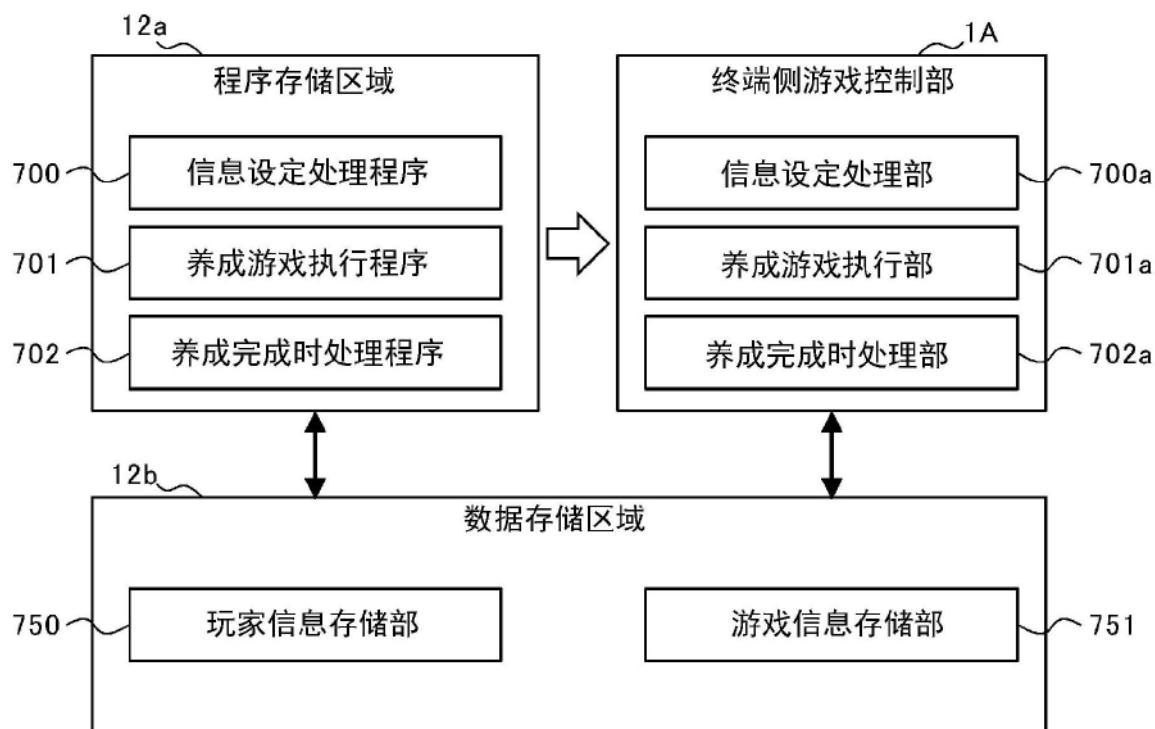


图39

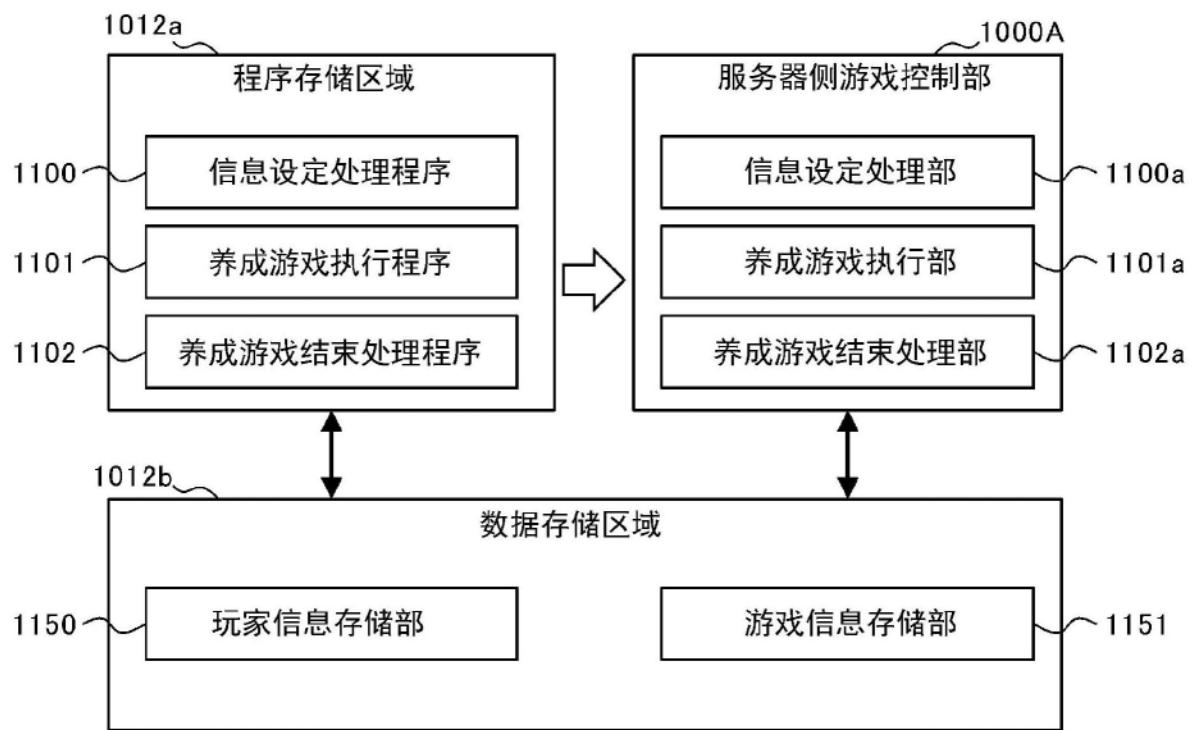


图40

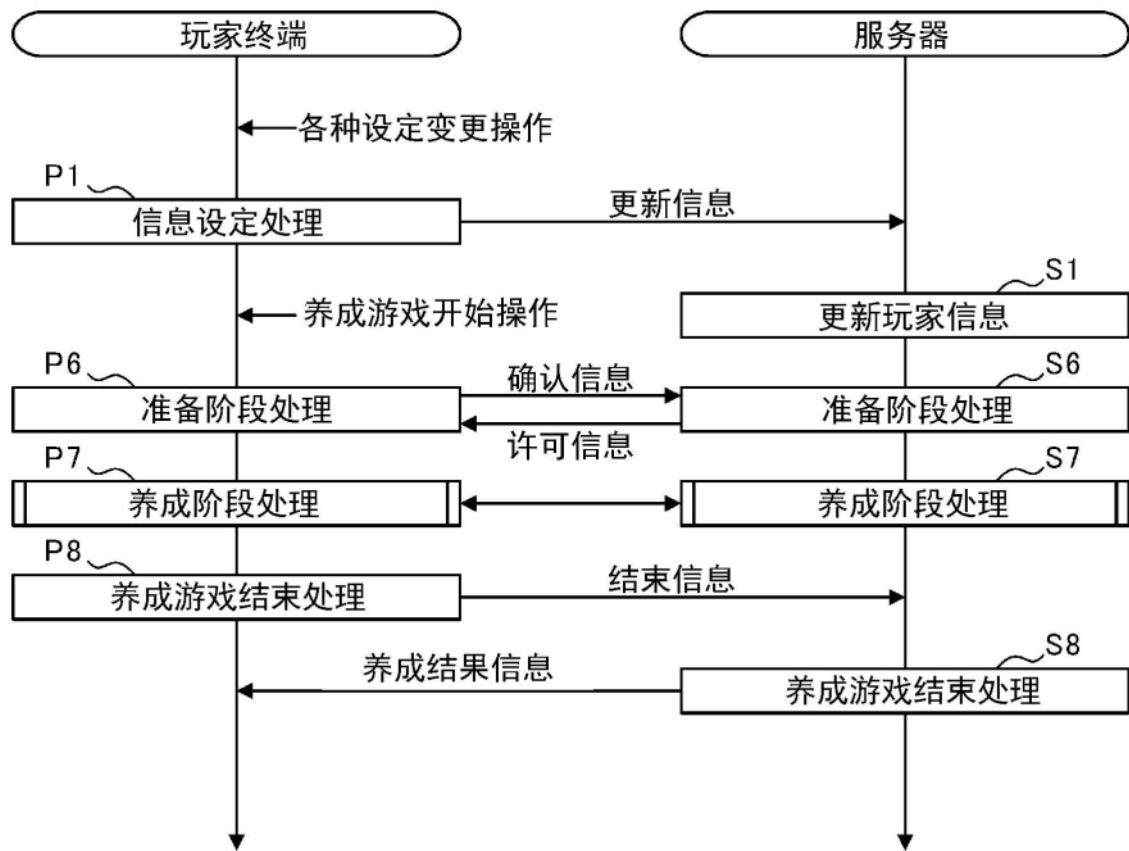


图41

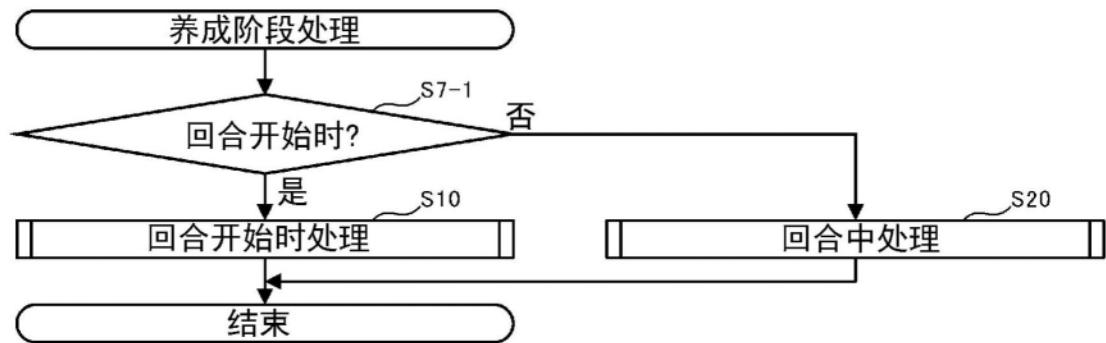


图42

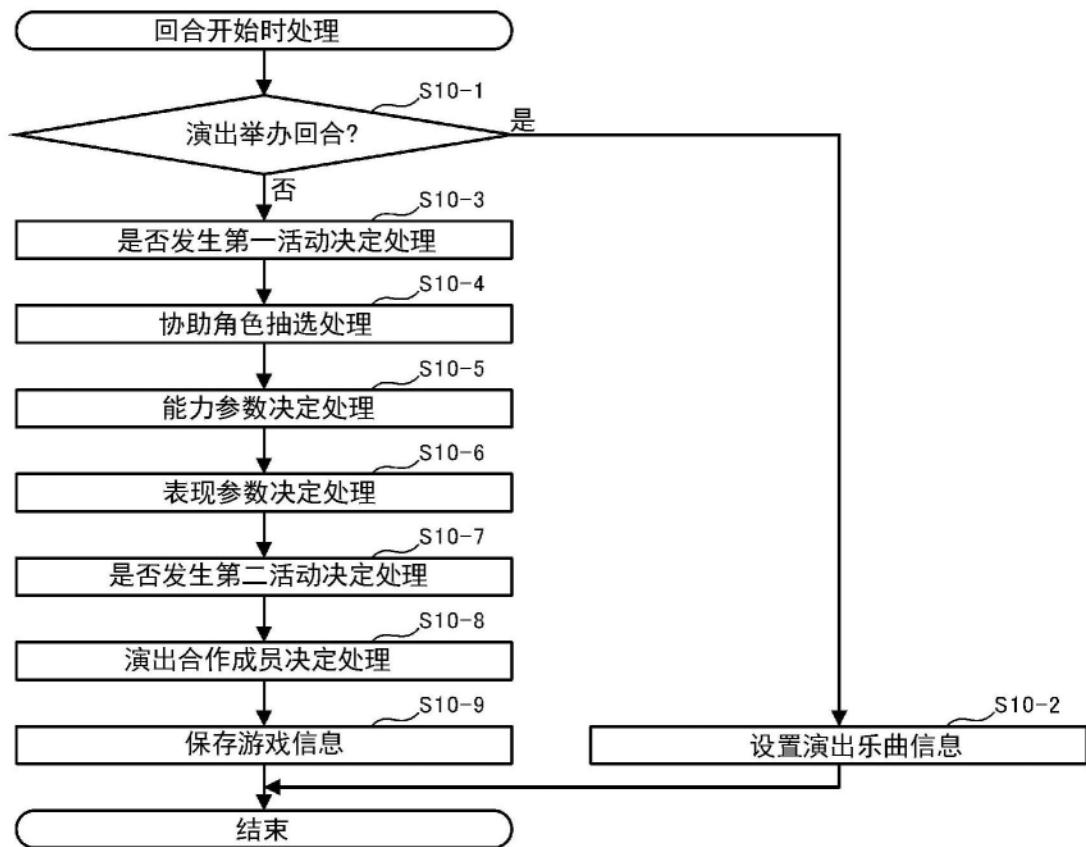


图43

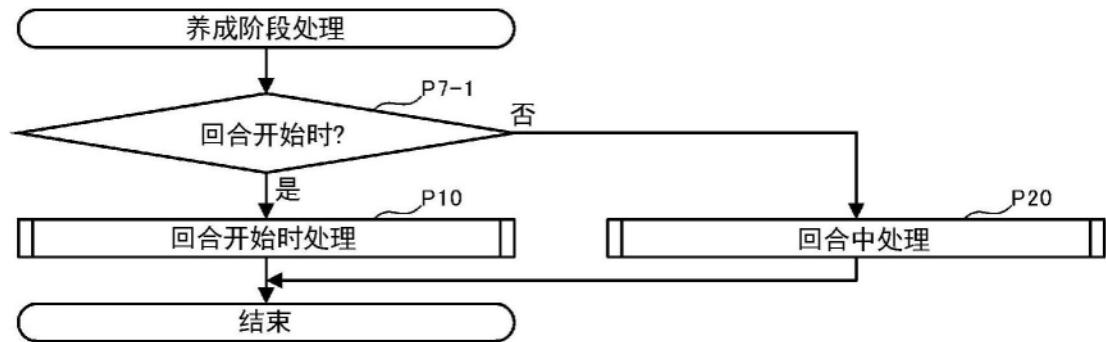


图44

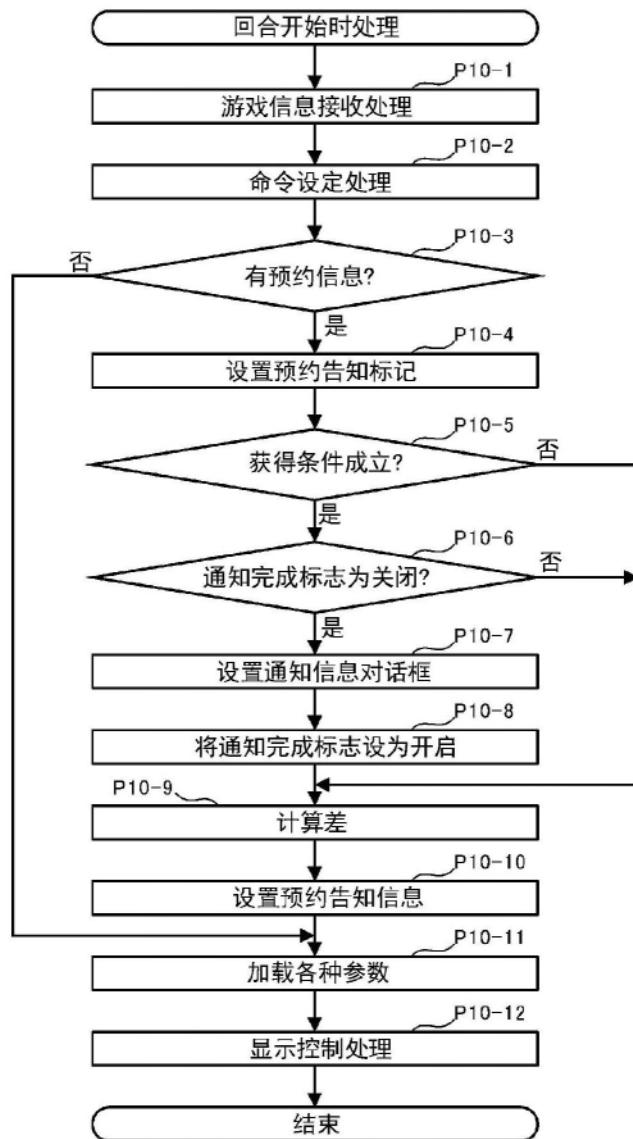


图45

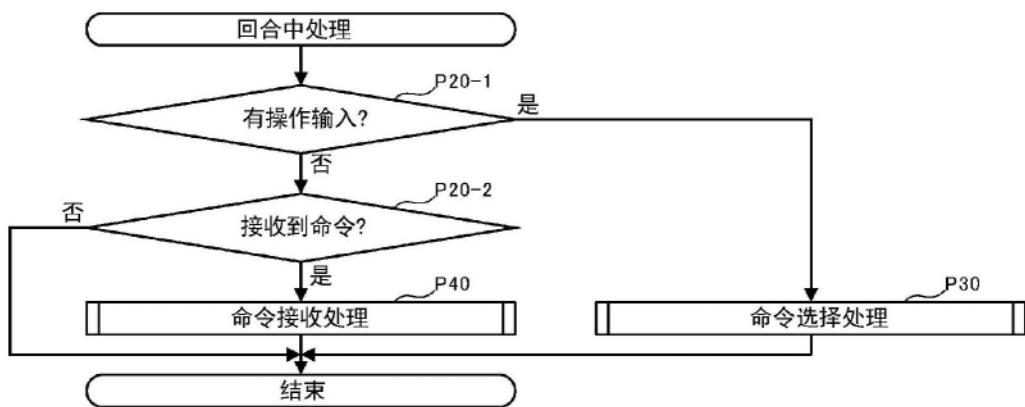


图46

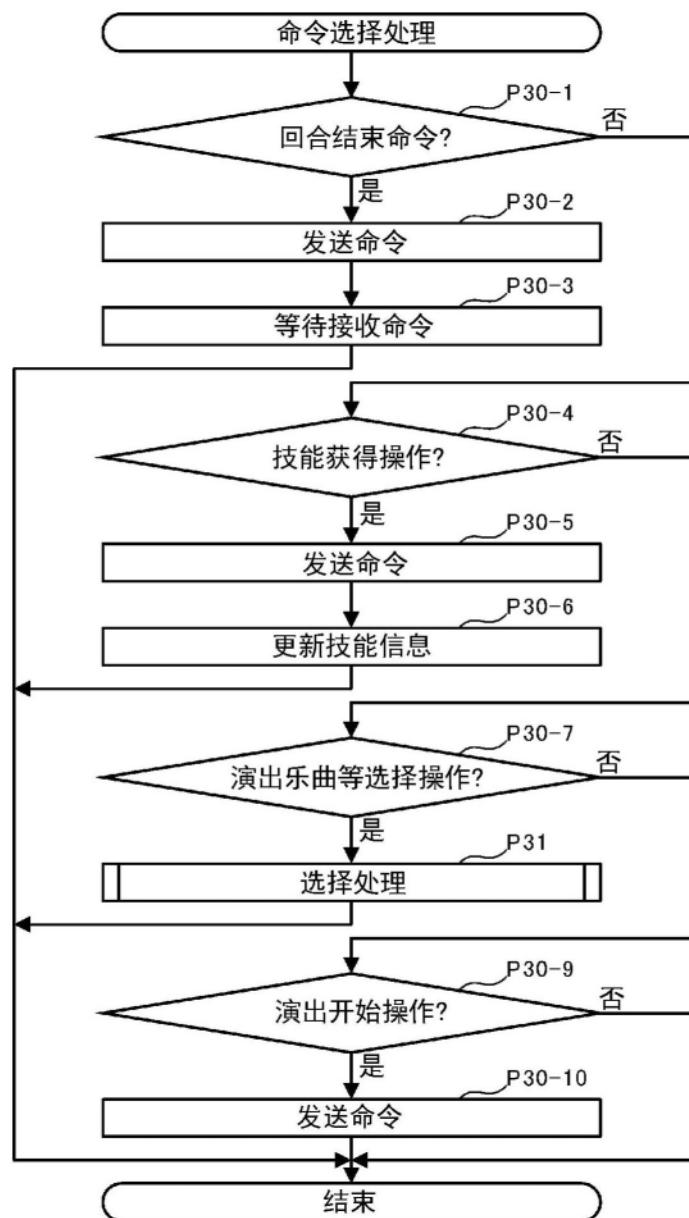


图47

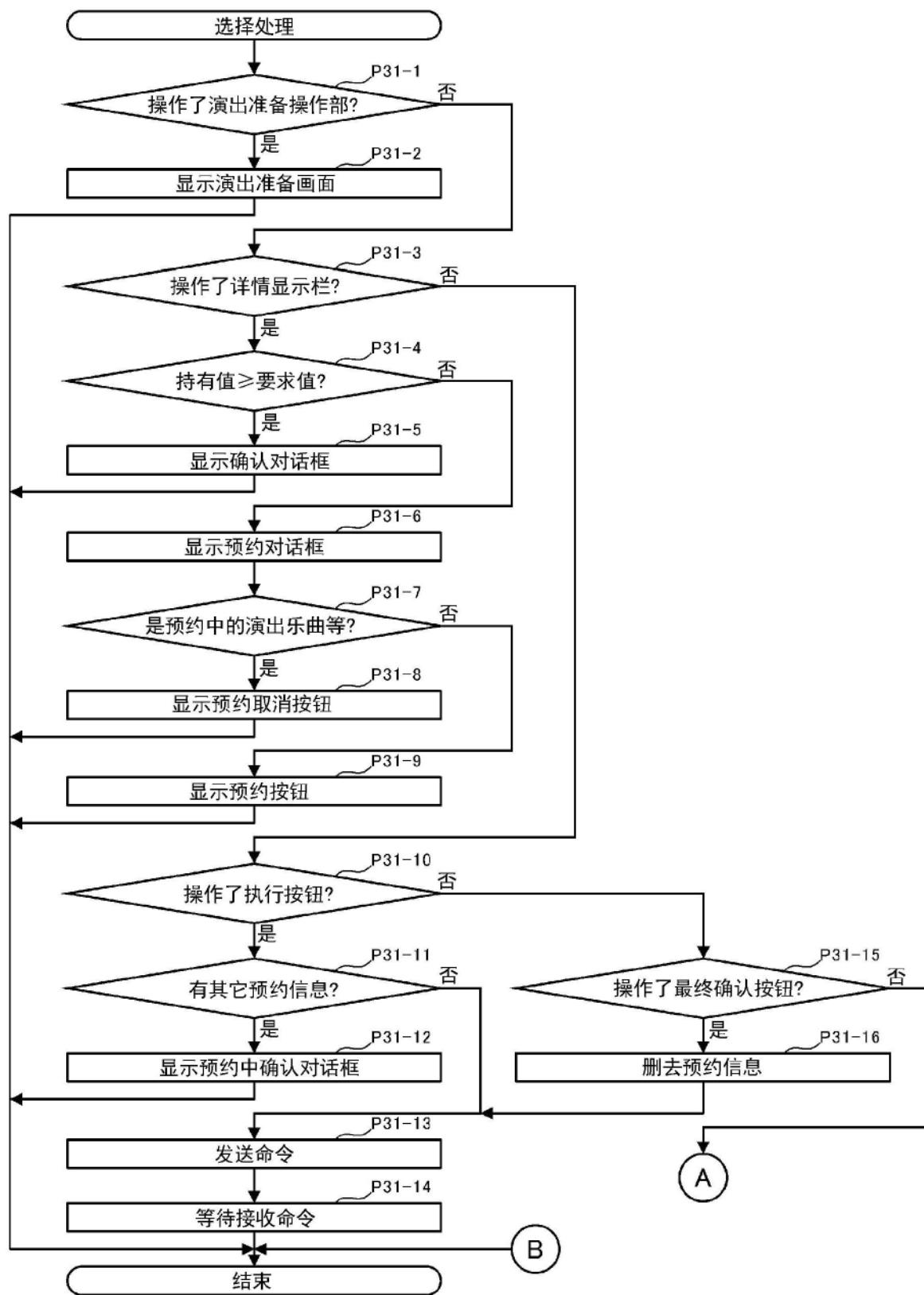


图48

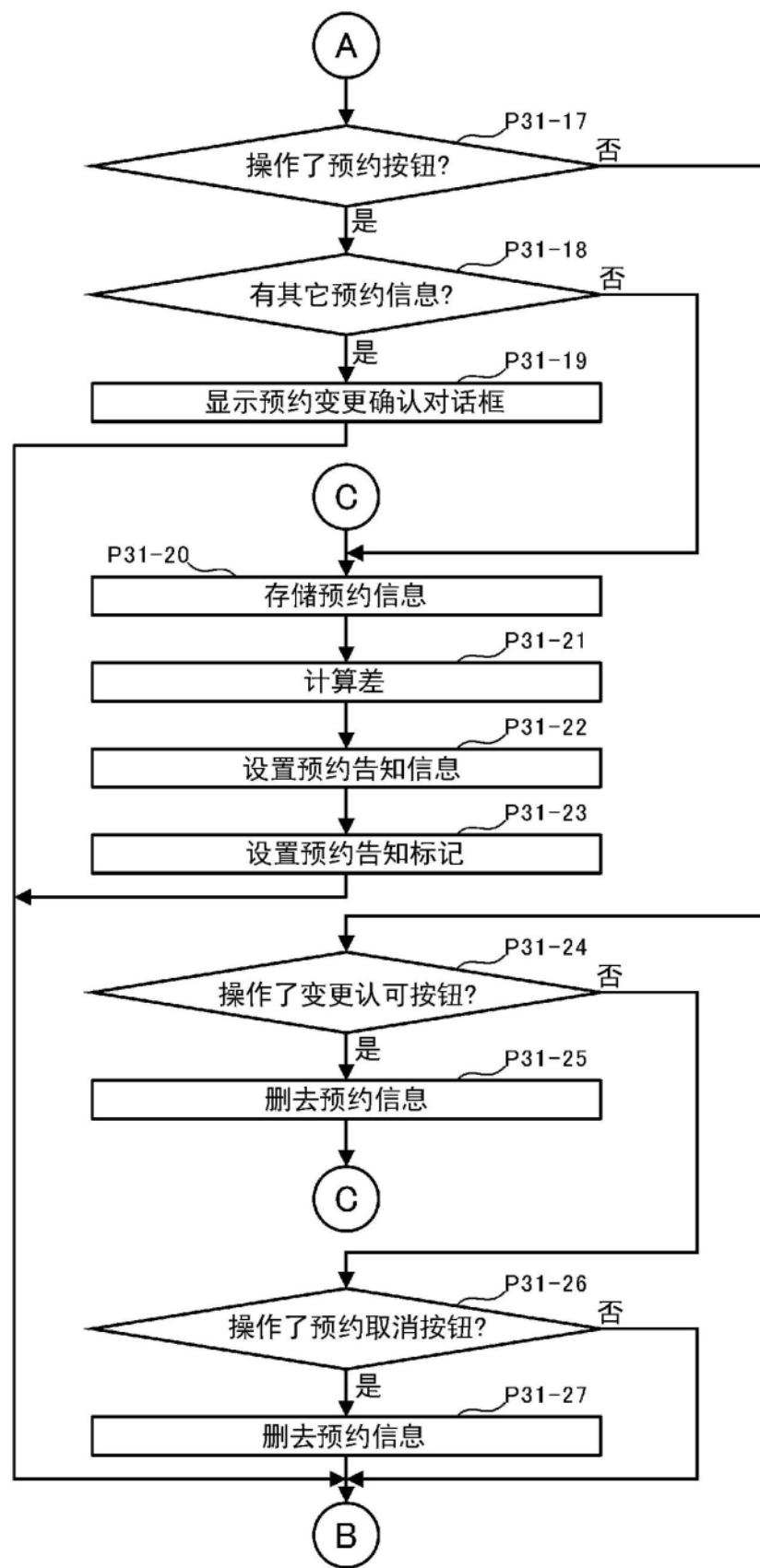


图49

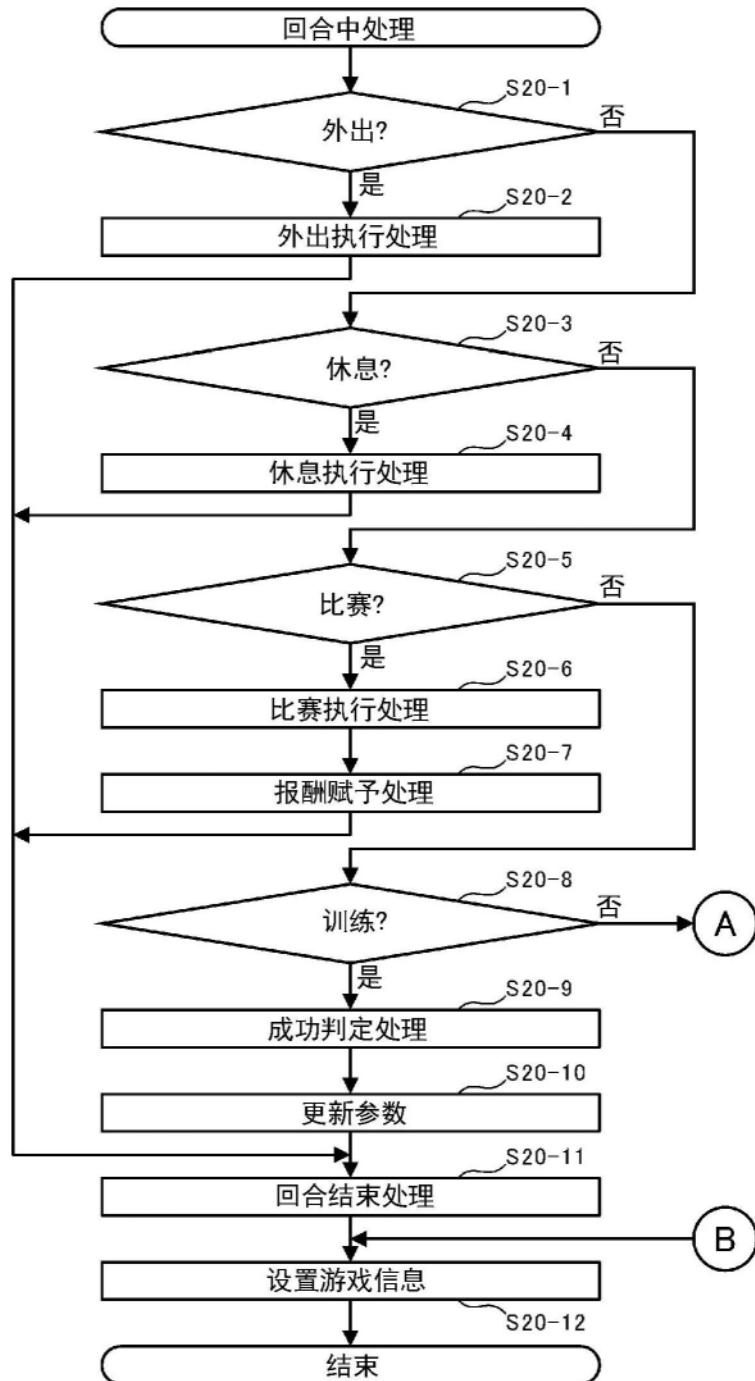


图50

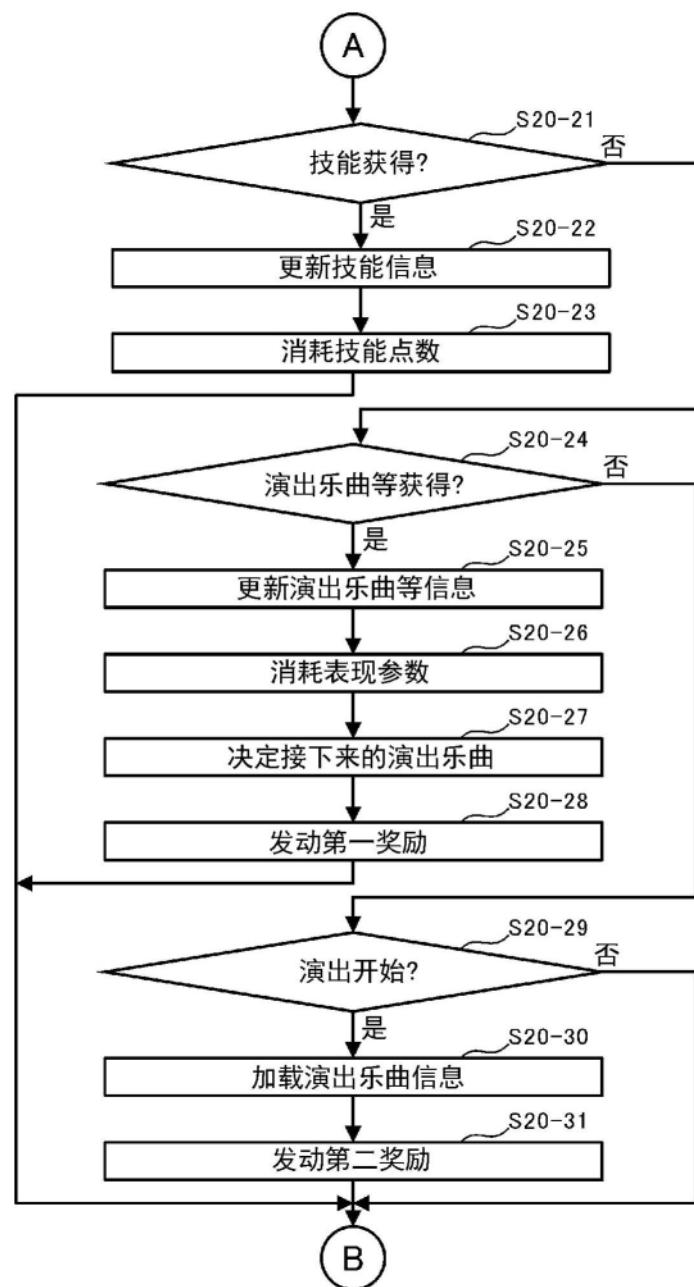


图51

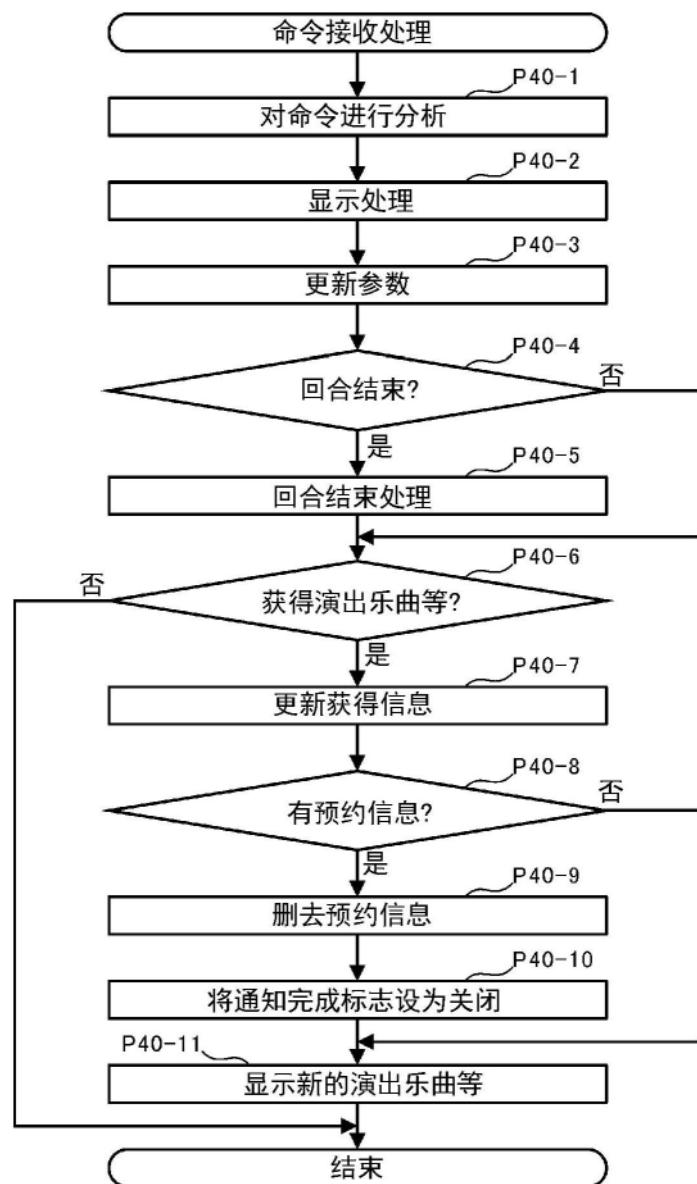


图52

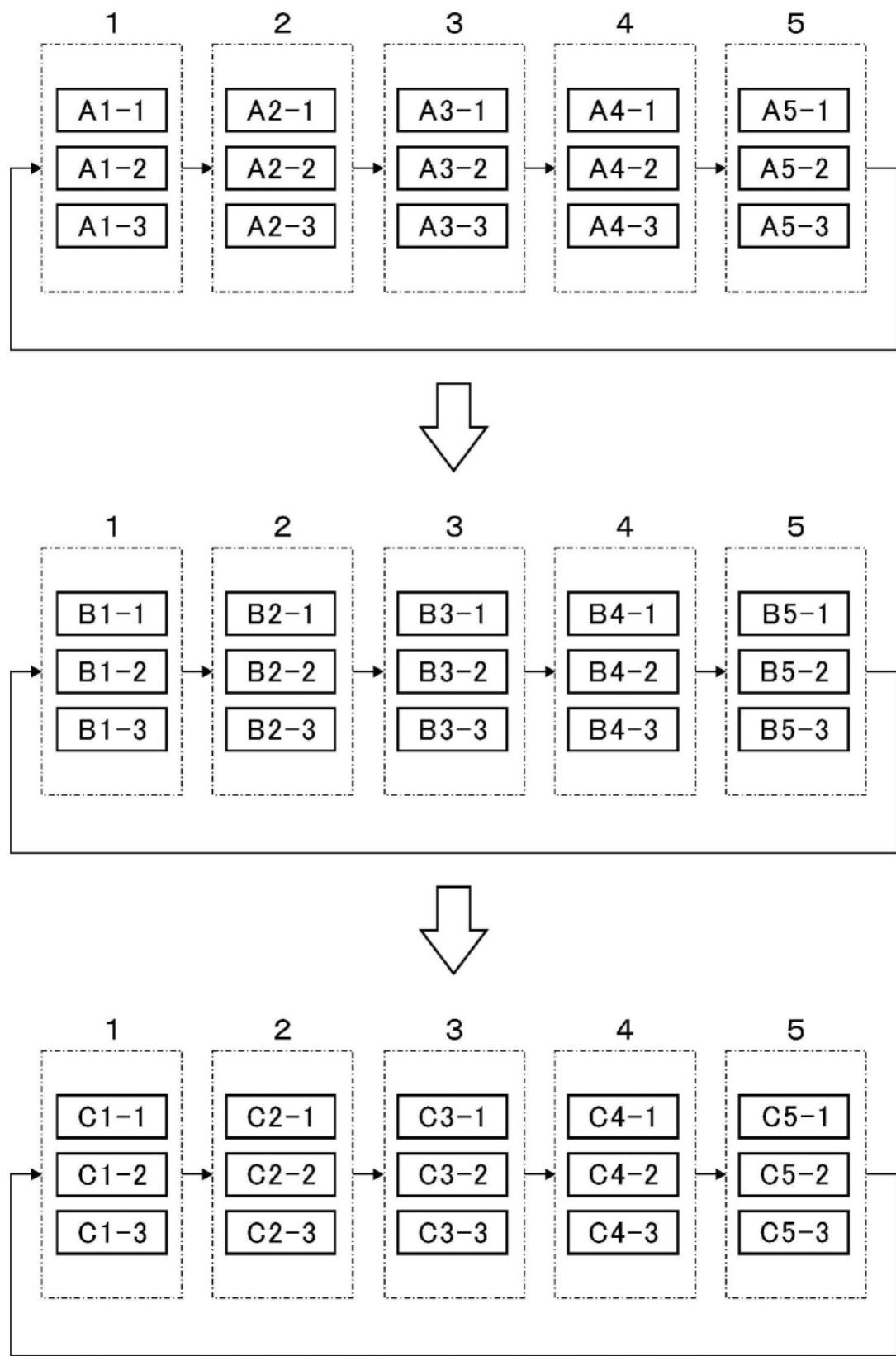


图53

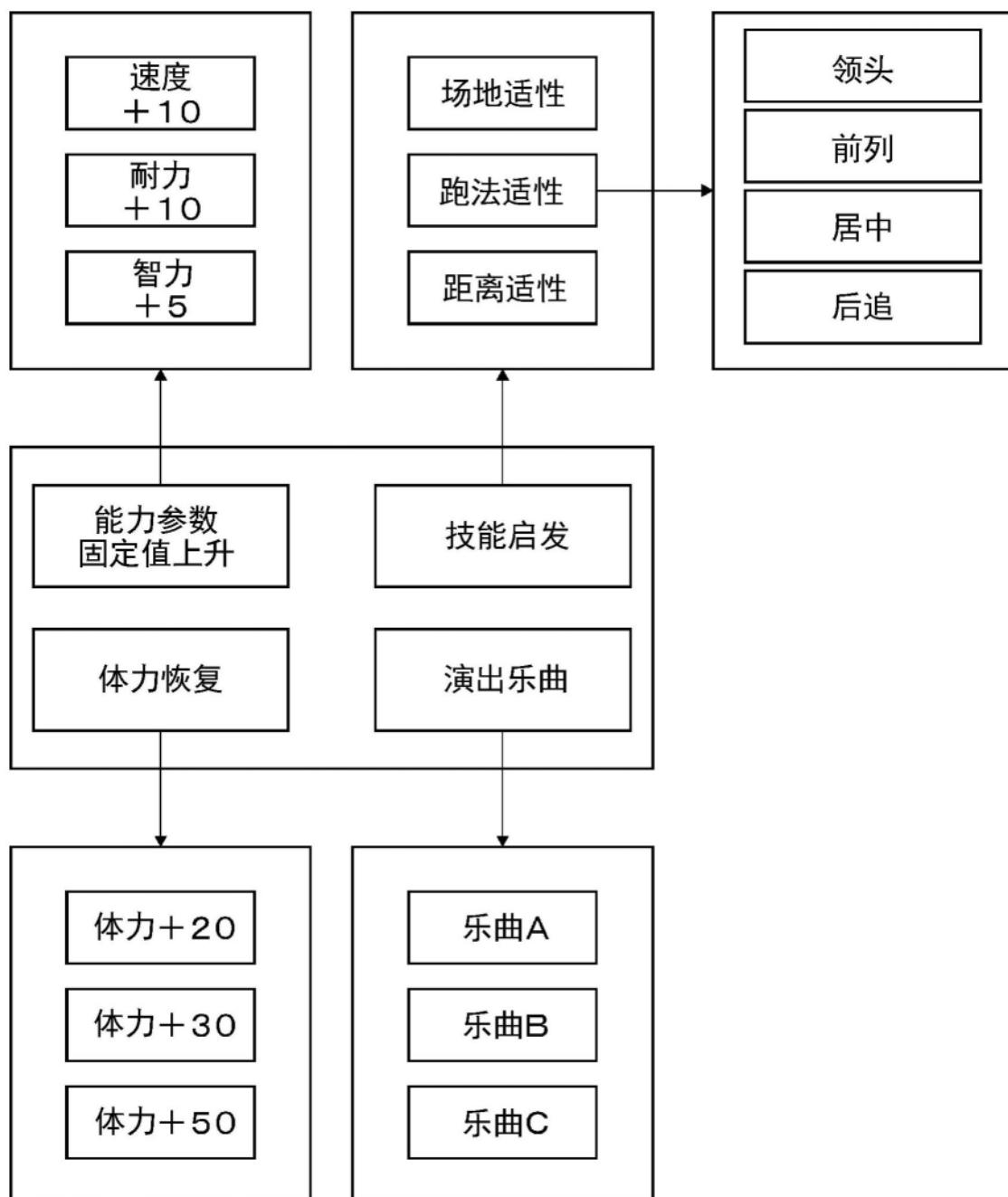


图54