



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 119816346 A

(43) 申请公布日 2025. 04. 11

(21) 申请号 202380062177.1

(22) 申请日 2023.07.25

(30) 优先权数据

2022-138372 2022.08.31 JP

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2025.02.26

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/JP2023/027239 2023.07.25

(87) PCT国际申请的公布数据

W02024/048139 JA 2024.03.07

(71) 申请人 CY游戏公司

地址 日本

(72) 发明人 佐藤有一郎 宫下尚之 河口庆

坪井良介 熊田纯也 松尾优

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事

务所(普通合伙) 11277

专利代理师 刘新宇 张文慧

(51) Int.Cl.

A63F 13/80 (2006.01)

A63F 13/52 (2006.01)

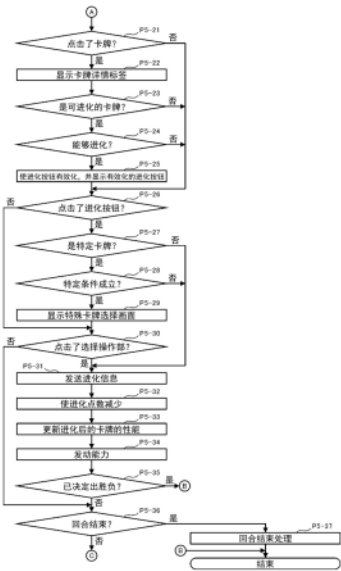
权利要求书2页 说明书22页 附图23页

(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:将被关联有显示方式和性能的多个游戏介质以能够识别的方式显示于配置区域;至少基于针对显示于配置区域的游戏介质的操作输入来使游戏进展;以及在多个游戏介质中的被关联有特定的显示方式和特定的性能的特定的游戏介质显示于配置区域且针对特定的游戏介质进行了规定的操作输入的情况下,在不满足预先设定的特定条件的情况下,使特定的显示方式和特定的性能中的任一方或双方变化为预先设定的显示方式或性能,在满足特定条件的情况下,使特定的显示方式和特定的性能中的任一方或双方变化为多个显示方式或性能中的任一显示方式或性能。



1. 一种信息处理程序,使计算机进行以下处理:

将被关联有显示方式和性能等多个游戏介质中的玩家的游戏介质和对战对手的游戏介质以能够识别的方式显示于配置区域;

至少基于针对显示于所述配置区域的所述游戏介质的操作输入来使游戏进展;以及

在所述多个游戏介质中的被关联有特定的显示方式和特定的性能的特定的游戏介质显示于所述配置区域且针对所述特定的游戏介质进行了规定的操作输入的情况下,在不足预先设定的特定条件的情况下,使所述特定的显示方式和所述特定的性能中的任一方或双方变化为预先设定的显示方式或性能,在满足所述特定条件的情况下,使所述特定的显示方式和所述特定的性能中的任一方或双方变化为多个显示方式或性能中的任一显示方式或性能。

2. 根据权利要求1所述的信息处理程序,其中,

所述多个游戏介质包括显示方式和性能中的任一方或双方与所述特定的游戏介质不同的多个特殊游戏介质,

在使显示方式或性能变化的所述处理中,在满足所述特定条件的情况下,使所述特定的游戏介质变化为多个所述特殊游戏介质中的任一特殊游戏介质。

3. 根据权利要求2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:在满足所述特定条件的情况下,使玩家从多个所述特殊游戏介质中选择任一特殊游戏介质,

在使显示方式或性能变化的所述处理中,使所述特定的游戏介质变化为由玩家选择出的所述特殊游戏介质。

4. 根据权利要求3所述的信息处理程序,其中,

所述特殊游戏介质的显示方式和性能中的任一方或双方与在不满足所述特定条件的情况下变化为的、所述预先设定的显示方式或性能不同。

5. 根据权利要求1~4中的任一项所述的信息处理程序,其中,

在规定期间中的游戏的进展状况满足预先设定的条件的情况下,判定为满足所述特定条件。

6. 一种信息处理方法,是由一个或多个计算机进行的信息处理方法,包括以下处理:

将被关联有显示方式和性能等多个游戏介质中的玩家的游戏介质和对战对手的游戏介质以能够识别的方式显示于配置区域;

至少基于针对显示于所述配置区域的所述游戏介质的操作输入来使游戏进展;以及

在所述多个游戏介质中的被关联有特定的显示方式和特定的性能的特定的游戏介质显示于所述配置区域且针对所述特定的游戏介质进行了规定的操作输入的情况下,在不足预先设定的特定条件的情况下,使所述特定的显示方式和所述特定的性能中的任一方或双方变化为预先设定的显示方式或性能,在满足所述特定条件的情况下,使所述特定的显示方式和所述特定的性能中的任一方或双方变化为多个显示方式或性能中的任一显示方式或性能。

7. 一种游戏装置,具备一个或多个计算机,其中,

所述计算机进行以下处理:

将被关联有显示方式和性能等多个游戏介质中的玩家的游戏介质和对战对手的游戏

介质以能够识别的方式显示于配置区域；

至少基于针对显示于所述配置区域的所述游戏介质的操作输入来使游戏进展；以及

在所述多个游戏介质中的被关联有特定的显示方式和特定的性能的特定的游戏介质显示于所述配置区域且针对所述特定的游戏介质进行了规定的操作输入的情况下，在不满足预先设定的特定条件的情况下，使所述特定的显示方式和所述特定的性能中的任一方或双方变化为预先设定的显示方式或性能，在满足所述特定条件的情况下，使所述特定的显示方式和所述特定的性能中的任一方或双方变化为多个显示方式或性能中的任一显示方式或性能。

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,提出了一种能够进行玩家之间的通信对战的数字卡牌游戏。在这样的数字卡牌游戏中,例如如专利文献1所示,提出了如下方式:通过使被放到战场(场地)上的卡牌与其它卡牌融合来召唤新的卡牌。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本专利第6804675号公报

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 在能够进行上述这样的对战的游戏中,期望进一步提高战略性。

[0008] 本发明的目的在于提供一种能够提高战略性的信息处理系统、信息处理方法以及信息处理程序。

[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:将被关联有显示方式和性能多个游戏介质中的玩家的游戏介质和对战对手的游戏介质以能够识别的方式显示于配置区域;至少基于针对显示于所述配置区域的所述游戏介质的操作输入来使游戏进展;以及在所述多个游戏介质中的被关联有特定的显示方式和特定的性能的游戏介质显示于所述配置区域且针对所述特定的游戏介质进行了规定的操作输入的情况下,在不满足预先设定的特定条件的情况下,使所述特定的显示方式和所述特定的性能中的任一方或双方变化为预先设定的显示方式或性能,在满足所述特定条件的情况下,使所述特定的显示方式和所述特定的性能中的任一方或双方变化为多个显示方式或性能中的任一显示方式或性能。

[0011] 另外,也可以是,所述多个游戏介质包括显示方式和性能中的任一方或双方与所述特定的游戏介质不同的多个特殊游戏介质,在使显示方式或性能变化的所述处理中,在满足所述特定条件的情况下,使所述特定的游戏介质变化为多个所述特殊游戏介质中的任一特殊游戏介质。

[0012] 另外,也可以是,使计算机还进行以下处理:在满足所述特定条件的情况下,使玩家从多个所述特殊游戏介质中选择任一特殊游戏介质,在使显示方式或性能变化的所述处理中,使所述特定的游戏介质变化为由玩家选择出的所述特殊游戏介质。

[0013] 另外,也可以是,所述特殊游戏介质的显示方式和性能中的任一方或双方与在不满足所述特定条件的情况下变化为的、所述预先设定的显示方式或性能不同。

[0014] 另外,也可以是,在规定期间中的游戏的进展状况满足预先设定的条件的情况下,

判定为满足所述特定条件。

[0015] 为了解决上述问题,信息处理方法是由一个或多个计算机进行的信息处理方法,包括以下处理:将被关联有显示方式和性能的多个游戏介质中的玩家的游戏介质和对战对手的游戏介质以能够识别的方式显示于配置区域;至少基于针对显示于所述配置区域的所述游戏介质的操作输入来使游戏进展;以及在所述多个游戏介质中的被关联有特定的显示方式和特定的性能的特定的游戏介质显示于所述配置区域且针对所述特定的游戏介质进行了规定的操作输入的情况下,在不满足预先设定的特定条件的情况下,使所述特定的显示方式和所述特定的性能中的任一方或双方变化为预先设定的显示方式或性能,在满足所述特定条件的情况下,使所述特定的显示方式和所述特定的性能中的任一方或双方变化为多个显示方式或性能中的任一显示方式或性能。

[0016] 为了解决上述问题,游戏装置具备一个或多个计算机,其中,所述计算机进行以下处理:将被关联有显示方式和性能的多个游戏介质中的玩家的游戏介质和对战对手的游戏介质以能够识别的方式显示于配置区域;至少基于针对显示于所述配置区域的所述游戏介质的操作输入来使游戏进展;以及在所述多个游戏介质中的被关联有特定的显示方式和特定的性能的特定的游戏介质显示于所述配置区域且针对所述特定的游戏介质进行了规定的操作输入的情况下,在不满足预先设定的特定条件的情况下,使所述特定的显示方式和所述特定的性能中的任一方或双方变化为预先设定的显示方式或性能,在满足所述特定条件的情况下,使所述特定的显示方式和所述特定的性能中的任一方或双方变化为多个显示方式或性能中的任一显示方式或性能。

[0017] 发明的效果

[0018] 根据本发明,能够提高战略性。

附图说明

[0019] 图1是示出信息处理系统的概要结构的说明图。

[0020] 图2A是说明玩家终端的硬件结构的图。图2B是说明服务器的硬件结构的图。

[0021] 图3A是示出主页画面的一例的图。图3B是说明卡牌设定画面的一例的图。图3C是说明卡组选择画面的一例的图。图3D是说明初始状态的卡组编组画面的一例的图。

[0022] 图4A是说明正在编组中的卡组编组画面的一例的图。图4B是说明卡牌一览画面的一例的图。图4C是说明卡牌生成画面的一例的图。图4D是说明卡牌详情画面的一例的图。

[0023] 图5是说明卡牌战斗游戏画面的一例的图。

[0024] 图6A是说明随从卡牌的一例的图。图6B是说明法术卡牌的一例的图。图6C是说明护符卡牌的一例的图。

[0025] 图7是说明能力的一例的图。

[0026] 图8A是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第一图。图8B是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第二图。图8C是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第三图。

[0027] 图9A是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第四图。图9B是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第五图。图9C是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第六图。

[0028] 图10A是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第七图。图10B是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第八图。图10C是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第九图。

[0029] 图11A是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第十图。图11B是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第十一图。

[0030] 图12A是说明进化时的战斗画面的一例的第一图。图12B是说明进化时的战斗画面的一例的第二图。

[0031] 图13是说明卡牌详情标签的一例的图。

[0032] 图14A是说明进化动画的一例的第一图。图14B是说明进化动画的一例的第二图。

[0033] 图15是说明特定卡牌和特殊卡牌的一例的图。

[0034] 图16A是说明特殊卡牌选择画面的一例的图。图16B是说明进化动画的一例的第三图。

[0035] 图17是玩家终端的功能框图。

[0036] 图18是服务器的功能框图。

[0037] 图19是说明玩家终端和服务器的处理的序列图。

[0038] 图20是说明玩家终端中的卡牌战斗游戏执行处理的一例的流程图。

[0039] 图21是说明玩家终端中的本方回合控制处理的一例的第一流程图。

[0040] 图22是说明玩家终端中的本方回合控制处理的一例的第二流程图。

[0041] 图23是说明玩家终端中的对手回合控制处理的一例的流程图。

[0042] 图24是说明服务器中的卡牌战斗游戏执行处理的一例的流程图。

具体实施方式

[0043] 下面,参照附图对本发明的实施方式的一个方式进行详细说明。上述的实施方式中示出的数值等仅是为了易于理解的示例,除非另有说明,否则并不是对本发明进行限定。此外,在本说明书和附图中,关于具有实质上相同的功能、结构的要素,通过标注相同的附图标记来省略重复的说明,并且省略与本发明没有直接关系的要素的图示。

[0044] (信息处理系统S的整体的结构)

[0045] 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是包括玩家终端1、服务器100以及具有通信基站200a的通信网络200的、所谓的客户服务器系统。

[0046] 玩家终端1能够经由通信网络200来与服务器100建立通信。玩家终端1广泛地包括能够与服务器100进行无线或有线方式的通信连接的电子设备。作为玩家终端1,例如能够列举智能手机、移动电话、平板装置、个人计算机、游戏设备等。在本实施方式中,说明了使用智能手机作为玩家终端1的情况。

[0047] 服务器100与多个玩家终端1通信连接。服务器100针对每位玩游戏的玩家蓄积各种信息(玩家信息)。另外,服务器100基于从玩家终端1输入的操作,来进行所蓄积的信息的更新和游戏的进展控制。

[0048] 通信基站200a与通信网络200连接,来与玩家终端1通过无线方式进行信息收发。通信网络200由移动电话网、互联网、LAN(Local Area Network:局域网)、专用线路等构成,用于实现玩家终端1与服务器100之间的无线或有线方式的通信连接。

[0049] 在本实施方式的信息处理系统S中,玩家终端1和服务器100作为游戏装置G发挥功能。玩家终端1和服务器100分别分担游戏的进展控制的职能,通过玩家终端1与服务器100的协作,使得游戏能够进展。

[0050] (玩家终端1和服务器100的硬件的结构)

[0051] 图2A是说明玩家终端1的硬件结构的图。另外,图2B是说明服务器100的硬件结构的图。如图2A所示,玩家终端1构成为包括CPU(Central Processing Unit:中央处理器)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。

[0052] 另外,如图2B所示,服务器100构成为包括CPU 110、存储器112、总线114、输入输出接口116、存储部118、通信部120、输入部122以及输出部124。

[0053] 此外,服务器100的CPU 110、存储器112、总线114、输入输出接口116、存储部118、通信部120、输入部122、输出部124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、输出部24的结构和功能实质上相同。因而,下面对玩家终端1的硬件结构进行说明,省略对服务器100的说明。

[0054] 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要的程序和各种数据。存储器12经由总线14来与CPU 10连接。

[0055] 总线14上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。

[0056] 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通过CPU 10而被加载到存储器12(RAM)中。

[0057] 通信部20与通信基站200a通过无线方式进行通信连接,通信部20经由通信网络200来与服务器100之间进行各种数据和程序之类的信息的收发。在玩家终端1中,从服务器100接收到的程序等被保存到存储器12或存储部18。

[0058] 输入部22例如由用于输入玩家的操作(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还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广泛地包括能够将玩家的意思以可识别的方式输入的装置。

[0059] 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,并且具备与显示器26重叠地设置的触摸面板来作为输入部22。

[0060] (游戏内容)

[0061] 接着,使用一例来说明由本实施方式的信息处理系统S(游戏装置G)提供的游戏的内容。本实施方式的游戏是所谓的数字卡牌游戏。玩家能够玩以下卡牌战斗游戏:通过抽选等来获得并拥有由运营者提供的多种数字卡牌(游戏介质,下面简称为卡牌),使用所拥有的卡牌来与计算机或其他玩家进行对战。下面,针对本实施方式的游戏内容进行详述。

[0062] 图3A是示出主页画面的一例的图。图3B是说明卡牌设定画面的一例的图。图3C是说明卡组选择画面的一例的图。图3D是说明初始状态的卡组编组画面的一例的图。图4A是说明正在编组中的卡组编组画面的一例的图。图4B是说明卡牌一览画面的一例的图。图4C是说明卡牌生成画面的一例的图。图4D是说明卡牌详情画面的一例的图。

[0063] 当在玩家终端1中启动了本游戏用的应用程序时,玩家终端1与服务器100的通信开始,并成为登录状态,游戏开始。当游戏开始时,在玩家终端1的显示器26中显示各种各样的游戏画面。在本实施方式中,游戏画面大致区分为通常画面和战斗画面。

[0064] 通常画面主要是用于由玩家进行各种设定、信息的确认的画面。另一方面,战斗画面是从卡牌战斗游戏的开始起到结束为止的期间在显示器26中显示的画面。在此,战斗画面以外的全部画面为通常画面。在通常画面中设置有图3A所示的主页画面、图3B所示的卡牌设定画面、未图示的商店画面、菜单画面等多个画面。

[0065] 图3A所示的主页画面是在登录后最初显示的画面。如图3A所示,在主页画面中,在显示器26的下部显示菜单条30。在菜单条30中设置有玩家能够操作(点击)的多个操作部。在菜单条30中设置有记载为“主页”的主页画面选择操作部30a、记载为“单人游戏”的单人游戏选择操作部30b、记载为“战斗”的多人游戏选择操作部30c、记载为“卡牌”的卡牌设定画面选择操作部30d、记载为“商店”的商店画面选择操作部30e、以及记载为“其它”的菜单画面选择操作部30f。

[0066] 当点击了主页画面选择操作部30a时,图3A所示的主页画面被显示于显示器26。另外,当点击了单人游戏选择操作部30b时,显示各种设定画面,当在设定画面中进行了设定时,基于计算机对战的卡牌战斗游戏开始。当点击了多人游戏选择操作部30c时,显示各种设定画面,当在设定画面中进行了设定时,基于与其他玩家的通信对战的卡牌战斗游戏开始。

[0067] 当点击了卡牌设定画面选择操作部30d时,图3B所示的卡牌设定画面被显示于显示器26,能够进行后述的卡组(deck)编组、卡牌的一览显示、卡牌的分解、生成等。另外,当点击了商店画面选择操作部30e时,商店画面被显示于显示器26,通过消耗游戏内货币、道具,能够通过抽选来获得卡牌。另外,当点击了菜单画面选择操作部30f时,菜单画面被显示于显示器26,能够确认游戏的设定、各种信息。此外,在菜单条30中,为了能够识别显示器26中正在显示的画面,与各画面对应的操作部被强调显示。

[0068] 在图3A所示的主页画面的左上设置有头部显示区域31。在头部显示区域31显示与玩家ID相关联的玩家名、玩家图标以及战斗点数(BP)。此外,在基于与其他玩家的通信对战的卡牌战斗游戏中胜利时,能够获得战斗点数,另外,在基于与其他玩家的通信对战的卡牌战斗游戏中败北时,战斗点数减少。

[0069] 在主页画面的右端显示主页菜单32。在主页菜单32中设置有记载为“礼物”的礼物画面选择操作部32a、记载为“信息”的信息画面选择操作部32b、记载为“任务”的任务画面选择操作部32c、以及记载为“公会”的公会画面选择操作部32d。

[0070] 当点击了礼物画面选择操作部32a时,例如用于显示由运营者分发的道具的礼物画面(未图示)被显示于显示器26。另外,当点击了信息画面选择操作部32b时,用于显示更新信息、维护信息等的信息画面(未图示)被显示于显示器26。另外,当点击了任务画面选择操作部32c时,用于显示预先设定的任务的任务画面(未图示)被显示于显示器26。另外,当点击了公会画面选择操作部32d时,与由多个玩家组成的公会(小组)有关的公会画面被显示于显示器26。

[0071] 图3B所示的卡牌设定画面根据点击了卡牌设定画面选择操作部30d而被显示于显示器26。在卡牌设定画面中显示卡组编组标签33a和卡牌一览生成标签33b。当点击了卡组

编组标签33a时,显示图3C所示的卡组选择画面。在卡组选择画面中以列表形式显示玩家所编组出的卡组的一览。玩家在编组卡组时,能够编组卡组名。在卡组选择画面中,在与各卡组对应的图标中显示卡组名。

[0072] 另外,在卡组选择画面中显示记载为“制作新卡组”的卡组制成标签34。通过由玩家点击卡组制成标签34,图3D所示的卡组编组画面被显示于显示器26,从而能够新编组卡组。

[0073] 在卡组编组画面中,在上部显示多个空栏,在下部显示玩家已经拥有的卡牌(下面称为拥有卡牌)。而且,在卡组编组画面中,如图4A所示,通过使在下部显示的拥有卡牌滑动到上部,来将被滑动的拥有卡牌配置到上部的空栏中。像这样,在卡组编组画面中,配置于上部的拥有卡牌成为被临时登记了的状态。

[0074] 而且,当点击了设置于卡组编组画面的记载为“保存”的保存标签35时,卡组信息被存储。对该卡组信息赋予卡组ID,并且,能够识别临时登记了的全部拥有卡牌的卡牌组信息与卡组ID相关联地被存储。此外,省略了图示,但是当点击了保存标签35时,显示用于编辑卡组名的画面,当卡组名的编辑完成时,卡组名以及在卡组选择画面等中显示的图标同卡牌组信息一起与卡组ID相关联地被存储。

[0075] 另外,在图3C所示的卡组选择画面中点击了图标的情况下,也如图4A所示那样显示卡组编组画面。但是,在该情况下,在上部显示构成在卡组选择画面中选择出的卡组的卡牌,在下部显示拥有卡牌。在该情况下,能够通过玩家的操作来将显示于上部的卡牌变更为显示于下部的拥有卡牌。

[0076] 此外,在卡牌战斗游戏中,使用规定张数(例如40张)的卡牌。因而,在卡组编组画面中,通常,通过玩家的操作来在规定张数的拥有卡牌被临时登记之后点击保存标签35,由此存储包含规定张数的卡牌的卡牌组信息的卡组信息。但是,在临时登记的卡牌少于规定张数的情况下和超过规定张数的情况下,也能够保存卡组信息,但是无法在卡牌战斗游戏中使用该卡组信息。

[0077] 当在卡牌设定画面中点击了卡牌一览生成标签33b时,图4B所示的卡牌一览画面被显示于显示器26。在该卡牌一览画面中,在显示器26的下部设置有拥有卡牌标签36a、生成模式标签36b以及拥有币显示栏36c。拥有卡牌标签36a和生成模式标签36b构成为能够受理玩家的点击操作。在卡牌生成画面中也显示有拥有卡牌标签36a和生成模式标签36b,当点击了拥有卡牌标签36a时,显示图4B所示的卡牌一览画面,当点击了生成模式标签36b时,显示图4C所示的卡牌生成画面。另一方面,在拥有币显示栏36c中显示作为玩家所拥有的游戏内货币的币的数量(拥有币数量)。

[0078] 如图4B所示,在卡牌一览画面中显示玩家的拥有卡牌及其拥有数量。此外,在卡牌一览画面中,也可以显示未被玩家拥有的卡牌。另外,在卡牌生成画面中,如图4C所示,无论是否已经由玩家拥有,都显示提供的全部卡牌。但是,玩家已经拥有的卡牌以彩色的形式被显示,与此相对,未被玩家拥有的卡牌以灰化(在图4C中由虚线表示)的形式被显示。由此,玩家能够容易地识别是否是自己已经拥有的卡牌。

[0079] 当在卡牌一览画面和卡牌生成画面中点击了各卡牌时,如图4D所示,显示卡牌详情画面。在卡牌详情画面中,显示与被进行了点击的卡牌相关的各种信息,并且设置有分解标签37a和生成标签37b。在分解标签37a中显示获得币数量。当点击了分解标签37a时,当前

选择的卡牌被分解,玩家能够获得显示于分解标签37a的获得币数量。此外,在卡牌被分解了的情况下,该卡牌的拥有数量减少。

[0080] 另外,在生成标签37b中显示消耗币数量。当点击了生成标签37b时,能够消耗显示于生成标签37b的消耗币数量来生成选择中的卡牌。当卡牌被生成时,该卡牌的拥有数量增加。也就是说,玩家能够通过点击生成标签37b来将所拥有的币交换为卡牌。无论玩家是否拥有卡牌,都能够执行这样的卡牌生成功能。即,玩家能够针对已经拥有的卡牌和未拥有的卡牌双方进行卡牌的生成。

[0081] 此外,关于提供的卡牌,既可以设置可生成的卡牌和不可生成的卡牌,也可以是全部卡牌都为可生成的卡牌。并且,还可以包括被设定了可生成时期和不可生成时期的卡牌。

[0082] 另外,卡牌中设置有能够在卡牌战斗游戏中进化的卡牌,后面详细说明。在本实施方式中,“进化”是指由玩家选择出的卡牌被变更为其它卡牌。当卡牌进化时,卡牌的性能被强化。

[0083] 在卡牌详情画面中设置有第一按钮37c和第二按钮37d。在可进化的卡牌的卡牌详情画面中,第一按钮37c为有效。省略了图示,但是当点击了第一按钮37c时,进化后的卡牌的详情被显示于卡牌详情画面。

[0084] 另外,可进化的卡牌包括后述的特定卡牌。对特定卡牌关联了作为进化后的卡牌的多种特殊卡牌。当在卡牌战斗游戏中满足特定条件的情况下,玩家能够选择多种特殊卡牌中的任一特殊卡牌来作为进化后的卡牌。此外,在不满足特定条件的情况下,与其它可进化的卡牌同样地进化为规定的卡牌。

[0085] 在特定卡牌的卡牌详情画面中,第二按钮37d为有效。省略了图示,但是当点击了第二按钮37d时,对特定卡牌关联的特殊卡牌的详情被显示于卡牌详情画面。此时,在卡牌详情画面中,多种特殊卡牌以能够切换的方式被显示。另外,在特定卡牌的卡牌详情画面中,当点击了第一按钮37c时,显示在不满足特定条件的情况下进化为的卡牌的详情。

[0086] 此外,上述的卡牌详情画面在卡牌战斗游戏中和卡牌战斗游戏外这双方都被显示。在卡牌战斗游戏中,不限于针对玩家自己的卡牌,针对对战对手的卡牌也能够显示卡牌详情画面。因而,在卡牌战斗游戏中,玩家能够掌握对战对手能够进化为怎样的卡牌。

[0087] 接着,对卡牌战斗游戏进行说明。下面,在说明卡牌战斗游戏的概要之后,按顺序说明卡牌的详情和卡牌战斗游戏的详情。此外,这里说明与其他玩家进行对战的卡牌战斗游戏。另外,下面,将成为对战对手的其他玩家称为对手。

[0088] 图5是说明卡牌战斗游戏画面的一例的图。菜单条30的多人游戏选择操作部30c被点击从而显示各种设定画面,当在设定画面中进行了设定时,卡牌战斗游戏开始。在执行卡牌战斗游戏的期间,图5所示的战斗画面被显示于显示器26。

[0089] 战斗画面被分割为显示玩家的卡牌、信息等为玩家显示区域40a和显示对手的卡牌、信息等为对手显示区域40b。在玩家显示区域40a的下方中央显示玩家的主战者41a,并且在玩家的主战者41a的附近显示玩家的主战者41a的生命力42a和进化点数43a。

[0090] 同样地,在对手显示区域40b的上方中央显示对手的主战者41b,并且在对手的主战者41b的附近显示对手的主战者41b的生命力42b和进化点数43b。此外,玩家的主战者41a的生命力42a和对手的主战者41b的生命力42b被设定为20来作为初始值。

[0091] 另外,在玩家显示区域40a中,在右端设置有玩家的卡组区域44a,在右下设置有玩

家的手牌(日语:手札)区域45a,在中央设置有玩家的战场46a。在卡组区域44a,未被使用的玩家的卡牌以背扣的状态、即以无法识别的状态配置。在手牌区域45a,成为了玩家的手牌的卡牌以玩家能够识别的方式配置。在战场46a,从手牌区域45a被打出的卡牌等以玩家能够识别的方式配置。

[0092] 同样地,在对手显示区域40b中,在右端设置有对手的卡组区域44b,在左上设置有对手的手牌区域45b,在中央设置有对手的战场46b。在卡组区域44b,未被使用的对手的卡牌以背扣的状态配置。在手牌区域45b,成为了对手的手牌的卡牌以玩家无法识别的方式、即以反扣的方式配置。在战场46b,从手牌区域45b被打出的卡牌等以玩家能够识别的方式配置。

[0093] 在玩家显示区域40a的右上设置有受理玩家的点击的回合结束按钮47和显示玩家的游戏点数(PP)的游戏点数显示部48a。在游戏点数显示部48a中,当前的回合中的最大的游戏点数被显示为分母,可使用的游戏点数被显示为分子。另外,在游戏点数显示部48a,最大的游戏点数和可使用的游戏点数通过圆点的显示方式以能够识别的方式被显示。另外,在对手显示区域40b中的主战者41b的附近设置有显示对手的游戏点数的游戏点数显示部48b。

[0094] 另外,在战斗画面的左端设置有战斗日志按钮49。战斗日志按钮49被设置为能够受理玩家的点击操作。当点击了战斗日志按钮49时,战斗日志重叠地显示于战斗画面。

[0095] 本实施方式中的卡牌战斗游戏为双人对战型,从由玩家选择出的卡组中随机地分发成为玩家的手牌的卡牌。另外,对于对手也同样地,从由对手选择出的卡组中随机地分发成为对手的手牌的卡牌。另外,在卡牌战斗游戏中,交替地重复进行玩家的回合和对手的回合。在各回合中,从卡组中随机地选择出的卡牌被加入手牌。

[0096] 玩家在自己的回合中,按照规定的规则来从配置于自己的手牌区域45a的卡牌中选择后述的随从卡牌或护符卡牌并将其放到战场46a,或者使用法术卡牌来使规定的效果发动。此外,下面,将以下情形称为“出牌”:将配置于手牌区域45a、45b的随从卡牌或护符卡牌放到战场46a、46b上或者使用配置于手牌区域45a、45b的法术卡牌来使规定的效果发动,也即将配置于手牌区域45a、45b的卡牌移动到其它区域。

[0097] 在卡牌战斗游戏中,对玩家的主战者41a和对手的主战者41b分别设定有生命力42a、42b,通过用卡牌等进行的攻击而先使对战对手的生命力42a、42b变为0的一方胜利。接着,说明在本实施方式的卡牌战斗游戏中使用的卡牌的详情。

[0098] 图6A是说明随从卡牌的一例的图。图6B是说明法术卡牌的一例的图。图6C是说明护符卡牌的一例的图。在本实施方式的卡牌战斗游戏中使用的卡牌被分类为随从卡牌、法术卡牌以及护符卡牌中的任一卡牌类别。

[0099] 如图6A~图6C所示,针对各卡牌,与卡牌类别无关地设定有名称51、职业(class)52、类型53以及费用(cost)54。名称51是针对每个卡牌唯一地设定的。即,名称51也可以称为卡牌名。设置有多个种类的职业52,各卡牌被分类为某一职业。设置有多个种类的类型53,各卡牌包括被分类为某一类型的卡牌和不被分类为任何类型的卡牌。费用54表示为了出牌而需要的游戏点数,通过消耗与费用相应的游戏点数而能够打出该卡牌。

[0100] 图6A所示的随从卡牌是在卡牌战斗游戏中能够攻击对手的主战者41b和配置于对手的战场46b的随从卡牌的卡牌。针对随从卡牌设定有名称51、职业52、类型53、费用54、能

力55,攻击力56以及生命力57。攻击力56表示在该随从卡牌进行了攻击时对成为了攻击对象的对手的主战者41b或配置于对手的战场46b上的随从卡牌造成的伤害量。当受到伤害时,生命力57减少受到的伤害量,当生命力57变为0时,该随从卡牌被破坏。此外,被破坏的卡牌从战场46a上变为不显示,被送至未图示的墓场。但是,作为从战场46b上变为不显示的状态,还存在与破坏不同的不被送至墓场的消灭之类的状态。

[0101] 另外,随从卡牌能够通过消耗进化点数43a、43b而进化。进化后的随从卡牌的攻击力56和生命力57上升,或者被加上规定的的能力55。即,通过随从卡牌进化,该卡牌的性能(能力55、攻击力56、生命力57)被强化。

[0102] 图6B所示的魔术卡牌被设定有名称51、职业52、类型53、费用54以及能力55。魔术卡牌通过被打出而发动能力55(效果),该魔术卡牌被破坏。即,魔术卡牌是无法放到战场46a、46b上的卡牌。

[0103] 图6C所示的护符卡牌被设定有名称51、职业52、类型53、费用54以及能力55。护符卡牌是通过被打出而留在战场46a上并发动能力55的卡牌。

[0104] 图7是说明能力55的一例的图。此外,图7所示的能力55是一例,也可以设置其它能力55,还可以不设置一部分能力55。另外,这里以是玩家的卡牌为前提来进行说明,但是对手的卡牌也是同样的。

[0105] 如图7所示,作为能力55,设置有入场曲、谢幕曲、守护、突进、疾驰、毁灭、虹吸、直接召唤、进化时、融合等。入场曲是在将卡牌从手牌区域45a放到战场46a上时(打出卡牌时)发动记载在“入场曲”后面的效果的能力。例如,在图6A所示的随从卡牌的例子中,在将该随从卡牌放到战场46a上的情况下,发动“抽取1张卡牌”的效果,通过抽选来从配置于卡组区域44a的卡牌中决定出1张卡牌,并将被决定出的卡牌配置到手牌区域45a。

[0106] 谢幕曲是在卡牌被破坏时发动记载在“谢幕曲”后面的效果的能力。守护是在设定有守护的卡牌被配置在战场46a的情况下对手无法攻击除设定有守护的卡牌以外的卡牌的能力。突进是在其被放到战场46a的回合中能够攻击对手的随从卡牌的能力。

[0107] 疾驰是在其被放到战场46a的回合中能够攻击对手的随从卡牌和主战者41b的能力。毁灭是在攻击对手的随从卡牌并对其造成了伤害的情况下无论对手的随从卡牌的生命力为多少都能够破坏对手的随从卡牌的能力。虹吸是在玩家的回合中在对对手的随从卡牌或主战者41b造成了伤害的情况下使自己的主战者41a的生命力42a恢复所造成的伤害量的能力。

[0108] 直接召唤是在预先设定的条件成立的情况下卡牌直接从卡组区域44a被放到战场46a上的能力。进化时是在随从卡牌进化了时发动记载在“进化时”后面的效果的能力。融合是对成为融合源的基础卡牌赋予的能力,是通过将符合预先设定的条件的配置在手牌区域45a的卡牌作为素材卡牌进行融合来强化该卡牌的能力。此外,在1张卡牌中,有时重复地设定有多个能力55,另外,有时1个能力55都不设定。

[0109] 而且,在本实施方式中,将随从卡牌、魔术卡牌以及护符卡牌组合来编组卡组,并使用所编组出的卡组来进行卡牌战斗游戏。下面,说明卡牌战斗游戏的详情。

[0110] 图8A是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第一图。图8B是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第二图。图8C是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第三图。图9A是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第四图。图9B是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第五图。图9C是

说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第六图。图10A是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第七图。图10B是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第八图。图10C是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第九图。图11A是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第十图。图11B是说明卡牌战斗画面的迁移的一例的第十一图。

[0111] 当卡牌战斗游戏开始时,从玩家终端1向服务器100发送所使用的卡组信息。此外,还从对手的玩家终端1向服务器100发送卡组信息。服务器100随机地决定先攻和后攻,并且对卡组信息所表示的全部卡牌随机地赋予索引(例如,1~40的数字)。另外,服务器100从卡组信息所表示的卡牌中决定出3张初始候选卡牌,并且决定出3张交换候选卡牌。

[0112] 而且,服务器100向玩家终端1发送初始信息,该初始信息包含表示先攻和后攻的先攻后攻信息、表示玩家的卡牌的索引的索引信息以及表示初始卡牌及交换候选卡牌的交换信息。在玩家终端1中,当开始卡牌战斗游戏时,基于先攻后攻信息,来如图8A所示那样在显示器26中显示是先攻还是后攻。之后,在玩家终端1中,基于交换信息,来如图8B所示那样将3张初始候选卡牌配置于初始卡牌显示区域60,并且在显示器26中显示用于配置要交换的卡牌的交换显示区域61。

[0113] 在初始候选卡牌中存在想要交换的卡牌的情况下,如图8C所示,玩家通过滑动操作,来将想要交换的卡牌移动到交换显示区域61。而且,当由玩家点击了决定按钮62时,使被移动到了交换显示区域61的卡牌回到卡组区域44a,将未被交换的初始候选卡牌和被交换了的初始候选卡牌的张数的交换候选卡牌决定为初始卡牌,并向服务器100发送表示所决定出的初始卡牌的初始卡牌信息。

[0114] 此外,服务器100还从对手的玩家终端1接收初始卡牌信息。服务器100当从双方接收到初始卡牌信息时,对玩家的玩家终端1发送仅表示对手的初始卡牌信息中包含的卡牌的张数的张数信息。同样地,服务器100当从双方接收到初始卡牌信息时,对对手的玩家终端1发送仅表示玩家的初始卡牌信息中包含的卡牌的张数的张数信息。

[0115] 玩家终端1当接收到张数信息时,如图9A所示那样在显示器26中显示战斗画面。此时,将所决定出的初始卡牌以能够识别的方式配置到手牌区域45a,并且,基于所接收到的对手的张数信息来将3张卡牌以无法识别的方式配置到手牌区域45b。

[0116] 之后,在玩家为先攻的情况下,玩家终端1如图9B所示那样在显示器26中显示表示是玩家的回合的记载为“你的回合”的图像,之后,通过抽选来决定出1个处于卡组区域44a的卡牌的索引。也就是说,这里抽选出1张处于卡组区域44a的卡牌。然后,玩家终端1如图9C所示那样将通过抽选决定出的卡牌配置到手牌区域45a,并且向服务器100发送该卡牌信息。另外,玩家终端1使游戏点数增加1,更新并显示游戏点数显示部48a(这里,将游戏点数设为1)。

[0117] 之后,如图10A所示,例如,在玩家通过滑动操作来从配置在手牌区域45a的卡牌中将费用为1的随从卡牌放到了战场46a上的情况下,使游戏点数减少1,更新并显示游戏点数显示部48a。这里,在被放到战场46a上的随从卡牌具有能力55且发动条件成立的情况下,使发动条件成立的能力55发动。

[0118] 另外,玩家终端1向服务器100发送表示放到了战场46a的卡牌的卡牌信息。服务器100当接收到卡牌信息时,向对手的玩家终端1发送所接收到的卡牌信息。由此,在对手的玩家终端1中,卡牌信息所表示的卡牌被放到对手的战场46b上,并且更新并显示对手的游戏

点数显示部48b。

[0119] 之后,当由玩家点击了回合结束按钮47时,玩家终端1向服务器100发送表示回合已结束的回合结束信息。此外,在玩家终端1中,在以回合结束为条件来发动能力55的卡牌被放在战场46a、46b上的情况下,使该卡牌的能力55发动。服务器100当接收到回合结束信息时,向对手的玩家终端1发送用于使玩家的回合结束并使对手的回合开始的回合开始信息,使对手的玩家终端1开始回合。

[0120] 然后,在玩家的玩家终端1中,如图10B所示那样在显示器26中显示表示是对手的回合的记载为“敌方回合”的图像。之后,向服务器100发送在对手的玩家终端1中通过抽选决定出的卡牌的卡牌信息,当从服务器100接收到张数信息时,在玩家终端1中,基于张数信息来如图10C所示那样将卡牌以无法识别的方式配置于手牌区域45b。此外,在回合开始时,通常,通过抽选决定出1张卡牌,但是仅在后攻的第1回合通过抽选决定出2张卡牌。另外,在玩家终端1中,使对手的游戏点数增加1,更新并显示游戏点数显示部48b。

[0121] 之后,对手不打出手牌区域45b的卡牌而使回合结束,当从服务器100接收到回合开始信息时,玩家终端1如图11A所示那样在显示器26中显示表示是玩家的回合的记载为“你的回合”的图像,之后,通过抽选来决定出1个处于卡组区域44a的卡牌的索引。然后,将通过抽选决定出的卡牌配置到手牌区域45a,并且向服务器100发送所决定出的卡牌的卡牌信息。另外,玩家终端1使游戏点数增加1,更新并显示游戏点数显示部48a(这里,将游戏点数设为2)。

[0122] 而且,当玩家使配置在战场46a上的随从卡牌向对手的主战者41b滑动移动时,判定为利用随从卡牌攻击了对手的主战者41b,使对手的主战者41b的生命力42b减少与该随从卡牌的攻击力56相应的值。另外,在玩家终端1中,向服务器100发送表示进行了攻击的随从卡牌和成为了攻击对象的随从卡牌或主战者41b的攻击信息。服务器100当接收到攻击信息时,向对手的玩家终端1发送攻击信息。

[0123] 如以上那样,交替地反复进行玩家的回合和对手的回合,每当玩家和对手打出了卡牌或者进行了攻击时,服务器100发送该信息,由此使卡牌战斗游戏逐渐进展。而且,当玩家的主战者41a的生命力42a或对手的主战者41b的生命力42b变为0时,决定出胜负,卡牌战斗游戏结束。

[0124] 接着,对随从卡牌的进化进行说明。在本实施方式的卡牌战斗游戏中,在先攻的第5回合以后和后攻的第4回合以后,能够消耗进化点数43a、43b来使随从卡牌进化。此外,在先攻的情况下,进化点数43a、43b被赋予2个点数,在后攻的情况下,进化点数43a、43b被赋予3个点数。

[0125] 图12A是说明进化时的战斗画面的一例的第一图。图12B是说明进化时的战斗画面的一例的第二图。例如,如图12A所示,设为:在先攻的第5回合,未进化的随从卡牌被配置在战场46a上。此时,当点击了配置在战场46a上的随从卡牌时,卡牌详情标签63被显示于显示器26。

[0126] 图13是说明卡牌详情标签63的一例的图。在卡牌详情标签63中显示被进行了点击的卡牌的能力55,并且显示进化按钮63a。此外,仅在随从卡牌的卡牌详情标签63中显示进化按钮63a,在法术卡牌和护符卡牌的卡牌详情标签63中不显示进化按钮63a。在能够进化的情况下,进化按钮63a作为受理玩家的点击的操作部发挥功能。因而,在本实施方式中,仅

将随从卡牌设定为可进化的卡牌。

[0127] 在被玩家点击了的随从卡牌能够进化的情况下,如图13所示那样在卡牌详情标签63的上部显示进化前的能力55。另外,在卡牌详情标签63的下部显示进化后的能力55。

[0128] 图14A是说明进化动画的一例的第一图。图14B是说明进化动画的一例的第二图。当点击了卡牌详情标签63的进化按钮63a时,显示进化动画。在进化动画中,在如图14A所示那样显示进化前的卡牌之后,显示卡牌发生变化的未图示的动画图像。然后,如图14B所示那样显示进化后的卡牌。

[0129] 像这样,当进化动画的显示结束时,如图12B所示,进化点数43a减少,并显示减少后的进化点数43a,并且在战场46a上显示进化后的卡牌。此时,进化后的卡牌的攻击力56和生命力57上升。另外,如果是具有作为能力55的“进化时”的随从卡牌,则该能力被发动。另外,在玩家终端1中,向服务器100发送表示进化后的随从卡牌的进化信息。服务器100当接收到进化信息时,向对手的玩家终端1发送进化信息。在对手的玩家终端1中,根据接收到的进化信息,能够掌握卡牌进行了进化和进化后的卡牌。

[0130] 这里,在本实施方式中,多种卡牌包括特定卡牌。特定卡牌是可进化的随从卡牌,是被关联作为进化后的卡牌的多种特殊卡牌的卡牌。对于该特定卡牌,在满足特定条件的情况下,玩家能够从多种特殊卡牌中选择任一特殊卡牌来作为进化后的卡牌。

[0131] 图15是说明特定卡牌和特殊卡牌的一例的图。在本实施方式中,对全部卡牌关联有卡牌ID、卡牌名、插画、能力55等表示卡牌的性能的性能信息。这里,如图15的最上部所示,设置有卡牌ID为“126441010”且卡牌名为“熊”的特定卡牌。该特定卡牌是可进化的卡牌。对可进化的卡牌关联有作为插画的进化前的插画和进化后的插画。

[0132] 另外,对特定卡牌关联的性能信息包含进化前的能力55和进化后的能力55。在进化前的特定卡牌被点击而显示的卡牌详情标签63中,在上部显示对特定卡牌关联的进化前的能力55,在下部显示对特定卡牌关联的进化后的能力55。

[0133] 另外,在本实施方式中,如图15所示,设置有分别被赋予“熊AT模式”、“熊DF模式”、“熊BS模式”的卡牌名的3种特殊卡牌。对特定卡牌关联了这些特殊卡牌,这些特殊卡牌的卡牌ID的开头3位为表示是特殊卡牌的“910”。另外,全部特殊卡牌的卡牌ID的第4位~6位的值与特定卡牌的卡牌ID的第4位~6位的值相同。像这样,通过使卡牌ID的第4位~6位的值相等来建立特定卡牌与特殊卡牌的关联。此外,在设置有多数特定卡牌的情况下,对各特定卡牌关联的特殊卡牌在全部特定卡牌之间互不相同。

[0134] 对3个特殊卡牌关联有与特定卡牌相同的插画来作为进化前的插画。另一方面,对3个特殊卡牌关联有显示方式与特定卡牌的显示方式不同的插画作为来进化后的插画。另外,对3个特殊卡牌分别关联的进化后的插画的显示方式也互不相同。

[0135] 并且,对3个特殊卡牌分别关联有包含进化后的能力55的性能信息。对特殊卡牌关联的性能信息不同于对特定卡牌关联的性能信息。另外,对3个特殊卡牌分别关联的性能信息也为彼此互不相同的内容。但是,也可以是,在特殊卡牌之间,进化后的插画和性能信息中的任一方是相同的。

[0136] 像这样,在本实施方式中,对特定卡牌关联有进化前的插画和性能信息以及进化后的插画和性能信息。对特定卡牌关联的插画和性能信息在进化前与进化后均不同。另外,对1个特定卡牌关联多个特殊卡牌。对各特殊卡牌关联有与对应的特定卡牌不同的进化后

的插画和性能信息。

[0137] 而且,针对特定卡牌预先设定有与进化相关的特定条件。这里,在战场46a上显示(配置)有规定的卡牌被设定为特定条件。规定的卡牌是除特定卡牌以外的卡牌,这里是全部卡牌中的一部分卡牌。

[0138] 在不满足特定条件的情况下,即,在战场46a上没有显示规定的卡牌的情况下,当点击了特定卡牌的卡牌详情标签63的进化按钮63a时,该特定卡牌的插画和性能进化。具体而言,在该情况下,不是特定卡牌被变更为其它卡牌,而是通过进化使同一特定卡牌的插画和性能从进化前的插画和性能变更为进化后的插画和性能。

[0139] 与此相对,在满足特定条件的情况下,即,在战场46a上显示有规定的卡牌的情况下,当点击了特定卡牌的卡牌详情标签63的进化按钮63a时,玩家能够选择3个特殊卡牌中的任一特殊卡牌。

[0140] 图16A是说明特殊卡牌选择画面的一例的图。图16B是说明进化动画的一例的第三图。在满足特定条件的情况下,当点击了特定卡牌的卡牌详情标签63的进化按钮63a时,显示图16A所示的特殊卡牌选择画面。在特殊卡牌选择画面中,对特定卡牌关联的3个特殊卡牌以能够识别的方式被显示。另外,按每个特殊卡牌显示选择操作部63b。

[0141] 而且,当点击了选择操作部63b时,特定卡牌进化(变更)为由玩家选择出的特殊卡牌。在该情况下,与上述同样地显示进化动画,并且如图16B所示那样通知特定卡牌进化为了由玩家选择出的特殊卡牌。

[0142] 如以上那样,在本实施方式中,在满足特定条件的情况下,玩家能够使特定卡牌进化为特殊卡牌。因而,玩家为了使特定卡牌进化为特殊卡牌而需要使游戏进展为满足特定条件,被要求战略性。另外,设置有多种特殊卡牌,其性能各不相同。因而,需要一边判断战况一边决定进化为哪个特殊卡牌,被要求更高的战略性。像这样,根据本实施方式,被要求更有高度的战略性,游戏的趣味性提高。

[0143] 此外,这里说明了对特定卡牌关联进化前和进化后的插画、性能信息的情况。但是,也可以设为对特定卡牌关联进化前的插画和性能信息而不关联进化后的插画和性能信息。在该情况下,例如,除了设置有特定卡牌和特殊卡牌以外,还另外设置被关联有进化后的插画和性能信息的专用的进化后卡牌即可。而且,在不满足特定条件的情况下,从特定卡牌变更为专用的进化后卡牌即可。

[0144] 另外,在本实施方式中,设为显示于卡牌的插画和性能双方在特定卡牌的进化前与进化后变化。但是,也可以是,仅显示于卡牌的插画和性能中的任一方变化。

[0145] 另外,在本实施方式中,说明了在战场46a上显示有规定的卡牌被设定为特定条件的情况。但是,特定条件不限于此。例如,也可以将玩家或对战对手拥有规定的卡牌、规定的卡牌被破坏、在对手的战场46b上显示有规定的卡牌、对手拥有规定的卡牌、剩余卡牌数量为规定数量以下或以上等这些一个或多个条件设定为特定条件。

[0146] 另外,例如,也可以将在卡牌战斗游戏中玩家的规定数量以上的随从卡牌离开战场46a设定为特定条件。此时,“离开战场46a”包括由于卡牌的破坏而被送往墓场和被消灭中的任一方或双方。另外,用于判定特定条件可否成立的、离开战场46a的卡牌的计数不仅包括随从卡牌,也可以包括不是随从卡牌的规定的卡牌。

[0147] 如以上那样,特定条件也可以是在卡牌战斗游戏中或1个回合中由玩家或对战对

手进行了规定的操作的次数、内容等。即,也可以设为在规期间中的玩家或对战对手的操作输入或卡牌战斗游戏的进展状况满足预先设定的条件的情况下,判定为满足特定条件。

[0148] 另外,在本实施方式中,设为不满足特定条件的情况下的进化后的插画及性能与满足特定条件的情况下的进化后的插画及性能不同。也就是说,在满足特定条件的情况下和不满足特定条件的情况下,进化后的插画和性能完全不同。但是,也可以设为,特殊卡牌的显示方式和性能中的任一方或双方与在不满足特定条件的情况下变化为的、预先设定的显示方式或性能不同。此外,还可以设为,在满足特定条件的情况下和在不满足特定条件的情况下,进化后的插画或性能的一部分可能相同。

[0149] 例如,在满足特定条件的情况下能够选择的卡牌中也可以包括在不满足特定条件的情况下选择的卡牌。在该情况下,无论是否满足特定条件,玩家都能够选择在不满足特定条件的情况下选择的卡牌。但是,如果如本实施方式这样设为在满足特定条件的情况下和在不满足特定条件的情况下进化后的插画和性能完全不同,则可能需要防止特定条件被满足之类的战略性,被要求更高的战略性。

[0150] 另外,在本实施方式中,说明了以下情况:除了设置特定卡牌之外,还另外设置特殊卡牌,在满足特定条件的情况下,卡牌本身从特定卡牌变更为特殊卡牌。但是,也可以是,例如,针对特定卡牌,以多种模式关联进化后的插画和性能中的任一方或双方并存储,不变更卡牌而仅使插画或性能变更。

[0151] 另外,在本实施方式中,设为在满足特定条件的情况下玩家能够从多个特殊卡牌中选择任一特殊卡牌。但是也可以是,在满足特定条件的情况下,例如通过抽选来决定进化后的特殊卡牌。或者也可以是,在满足特定条件的情况下,基于在该时间点显示、配置于战场46a、46b上的卡牌的数量、类别、规定的参数等来决定进化后的特殊卡牌。

[0152] 无论如何,在多个游戏介质(卡牌)中的被关联有特定的显示方式和特定的性能的特定的游戏介质(特定卡牌)显示于配置区域(战场46a)且针对特定的游戏介质进行了规定的操作输入(对进化按钮63a的点击)的情况下,在不满足预先设定的特定条件(在战场46a上显示有规定的卡牌)的情况下,使特定的显示方式和特定的性能中的任一方或双方变化为预先设定的显示方式或性能,在满足特定条件的情况下,使特定的显示方式和特定的性能中的任一方或双方变化为多个显示方式或性能中的任一显示方式或性能即可。

[0153] 下面,说明玩家终端1和服务器100的用于实现上述的卡牌战斗游戏的处理以及进行这些各处理的功能部。此外,下面,主要说明卡牌战斗游戏中的与进化有关的处理,省略与其它处理相关的说明。

[0154] (玩家终端1的功能部)

[0155] 图17是玩家终端1的功能框图。在玩家终端1的存储器12中设置有程序存储区域12a和数据存储区域12b。CPU 10在游戏开始时将终端侧游戏控制用程序(模块)存储在程序存储区域12a中。

[0156] 终端侧游戏控制用程序包括游戏执行控制程序70、卡牌战斗游戏执行控制程序71、区域设定程序72、显示控制程序73、进化处理程序74以及通信控制程序75。此外,在图17中例举的程序是一例,除此以外,在终端侧游戏控制用程序中还设置有大量的程序。

[0157] CPU 10使程序存储区域12a中存储的各程序进行动作,来更新数据存储区域12b的各存储部的数据。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)作为终端控制部1A发挥功能。终端控制部1A包括游戏执行控制部70a、卡牌战斗游戏执行控制部71a、区域设定部72a、显示控制部73a、进化处理部74a以及通信控制部75a。

[0158] 具体而言,CPU 10使游戏执行控制程序70进行动作,来使计算机作为游戏执行控制部70a发挥功能。同样地,CPU 10使卡牌战斗游戏执行控制程序71、区域设定程序72、显示控制程序73、进化处理程序74以及通信控制程序75进行动作,来使计算机分别作为卡牌战斗游戏执行控制部71a、区域设定部72a、显示控制部73a、进化处理部74a以及通信控制部75a发挥功能。

[0159] 在数据存储区域12b中,设置有游戏信息存储部80、玩家信息存储部81以及战斗日志存储部82来作为存储数据的存储部。此外,上述的各存储部是一例,除此以外,在数据存储区域12b中还设置有大量的存储部。另外,在游戏信息存储部80中,针对每个卡牌ID关联名称51、职业52、类型53、费用54、能力55、攻击力56、生命力57等状态以及与插画有关的信息并存储。

[0160] 游戏执行控制部70a控制游戏整体的进展。游戏执行控制部70a例如根据玩家的操作来登录游戏,或者判定是否更新了游戏整体的游戏信息。

[0161] 卡牌战斗游戏执行控制部71a负责用于执行卡牌战斗游戏的控制。例如,卡牌战斗游戏执行控制部71a基于对玩家终端1输入的操作,来控制卡牌战斗游戏的进展,并将战斗日志存储到战斗日志存储部82中。

[0162] 区域设定部72a在卡牌战斗游戏中进行用于配置卡牌的区域的设定。例如,区域设定部72a设定用于配置未使用的卡牌的卡组区域44a、44b、以及作为用于配置手牌的区域的手牌区域45a、45b,并且设定作为用于配置被打出的卡牌的区域的战场46a、46b。

[0163] 显示控制部73a根据玩家的操作和游戏的进展来进行显示器26中显示的图像的显示控制。

[0164] 进化处理部74a在卡牌战斗游戏中基于进化按钮63a或选择操作部63b被进行了操作来进行使卡牌进化的处理。

[0165] 通信控制部75a与服务器100之间进行信息的收发。

[0166] (服务器100的功能部)

[0167] 图18是服务器100的功能框图。在服务器100的存储器112中设置有程序存储区域112a和数据存储区域112b。在程序存储区域112a中,存储有游戏执行控制程序170、卡牌战斗游戏执行控制程序171以及通信控制程序172来作为服务器侧游戏控制用程序。此外,在图18中列举的程序是一例,除此以外,在服务器侧游戏控制用程序中还设置有大量的程序。

[0168] CPU 110使程序存储区域112a中存储的各程序进行动作,来更新数据存储区域112b的各存储部的数据。而且,CPU 110通过使程序存储区域112a中存储的各程序进行动作,来使服务器100(计算机)作为服务器控制部100A发挥功能。服务器控制部100A包括游戏执行控制部170a、卡牌战斗游戏执行控制部171a以及通信控制部172a。

[0169] 具体而言,CPU 110使游戏执行控制程序170进行动作,来使计算机作为游戏执行控制部170a发挥功能。同样地,CPU 110使卡牌战斗游戏执行控制程序171和通信控制程序172进行动作,来使计算机分别作为卡牌战斗游戏执行控制部171a和通信控制部172a发挥功能。

[0170] 在数据存储区域112b中,设置有游戏信息存储部180、玩家信息存储部181以及战斗日志存储部182来作为存储数据的存储部。此外,上述的各存储部是一例,除此以外,在数据存储区域112b中还设置有大量的存储部。

[0171] 游戏执行控制部170a控制游戏整体的进展。游戏执行控制部170a例如当从玩家终端1接收到登录信息时,经由通信控制部172a向玩家终端1发送玩家信息存储部181中保存的玩家信息(卡组信息、BP等)。另外,游戏执行控制部170a在游戏整体的游戏信息被更新了的情况下,从游戏信息存储部180读出更新后的游戏信息,并经由通信控制部172a向玩家终端1发送更新后的游戏信息。

[0172] 卡牌战斗游戏执行控制部171a负责用于执行卡牌战斗游戏的控制,并将战斗日志存储到战斗日志存储部182中。

[0173] 通信控制部172a与玩家终端1之间进行信息的收发。

[0174] (玩家终端1与服务器100的通信处理)

[0175] 图19是说明玩家终端1和服务器100的处理的序列图。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100中的处理表示为Sn(n为任意的整数)。当由玩家输入了用于开始游戏的操作时,玩家终端1的游戏执行控制部70a执行登录请求处理。

[0176] 在该登录请求处理中,基于游戏执行控制部70a的控制,经由通信控制部75a向服务器100发送登录信息(P1)。服务器100的游戏执行控制部170a当经由通信控制部172a接收到登录信息时,确定与登录信息相关联的玩家ID并执行登录处理(S1)。在此,游戏执行控制部170a从玩家信息存储部181读出与所确定出的玩家ID对应的玩家信息,并经由通信控制部172a向玩家终端1发送该玩家信息。

[0177] 当在成为经由图3D和图4A所示的卡组编组画面临时登记了拥有卡牌的状态之后点击了保存标签35时,玩家终端1的游戏执行控制部70a将卡组信息存储到玩家信息存储部81中。另外,通信控制部75a向服务器100发送卡组信息(P2)。

[0178] 服务器100的游戏执行控制部170a当经由通信控制部172a接收到卡组信息时,执行将所接收到的卡组信息与玩家ID建立关联并存储到玩家信息存储部181中的卡组信息保存处理(S2)。

[0179] 当经由图4B所示的卡牌一览画面或图4C所示的卡牌生成画面生成或分解了卡牌时,玩家终端1的游戏执行控制部70a将包含被生成或分解的卡牌信息、更新后的币数、拥有卡牌信息等的生成分解信息存储到玩家信息存储部81中。另外,游戏执行控制部70a执行经由通信控制部75a向服务器100发送生成分解信息的卡牌生成分解处理(P3)。

[0180] 服务器100的游戏执行控制部170a当经由通信控制部172a接收到生成分解信息时,执行基于所接收到的生成分解信息来更新玩家信息存储部181中存储的与玩家ID相关联的玩家信息的卡牌信息存储处理(S3)。

[0181] 另外,当点击了菜单条30的单人游戏选择操作部30b或多人游戏选择操作部30c时,显示各种设定画面。当在设定画面中进行了设定时,卡牌战斗游戏执行控制部71a经由通信控制部75a从玩家终端1向服务器100发送开始信息,并执行卡牌战斗游戏执行处理(P4)。服务器100的卡牌战斗游戏执行控制部171a当接收到开始信息时,决定对手,并执行卡牌战斗游戏执行处理(S4)。

[0182] 图20是说明玩家终端1中的卡牌战斗游戏执行处理(P4)的一例的流程图。当卡牌战斗游戏执行处理开始时,卡牌战斗游戏执行控制部71a经由通信控制部75a向服务器100发送在卡牌战斗游戏中使用的卡组信息(P4-1)。

[0183] 区域设定部72a执行在战斗画面中设定用于配置卡牌的区域的区域设定处理(P4-2)。在此,区域设定部72a例如设定用于配置未使用的卡牌的卡组区域44a、44b、用于配置手牌的手牌区域45a、45b、用于配置从显示于手牌区域45b的卡牌中打出的卡牌等的战场46a、46b。此外,区域设定部72a在战斗画面中还设定用于配置卡牌的区域以外的区域。

[0184] 显示控制部73a基于从服务器100发送的初始信息(先攻后攻信息)来如图8A所示那样在显示器26中显示是先攻还是后攻(P4-4)。之后,卡牌战斗游戏执行控制部71a执行基于初始信息(交换信息)来决定初始卡牌的初始卡牌决定处理(P4-5)。在此,显示控制部73a基于初始信息(先攻后攻信息),来如图8B所示那样将3张初始候选卡牌配置于初始卡牌显示区域60,并且在显示器26中显示用于配置要交换的卡牌的交换显示区域61。

[0185] 然后,如图8C所示,当由玩家点击了决定按钮62时,卡牌战斗游戏执行控制部71a使被移动到了交换显示区域61的卡牌回到卡组区域44a,将未被交换的初始候选卡牌和被交换了的初始候选卡牌的张数的交换候选卡牌决定为初始卡牌。然后,卡牌战斗游戏执行控制部71a经由通信控制部75a向服务器100发送表示初始卡牌的初始卡牌信息,并且接收对手的张数信息(P4-6)。

[0186] 显示控制部73a基于在P4-2中设定的区域,来如图9A所示那样在显示器26中显示战斗画面,并且将被决定出的初始卡牌以能够识别的方式配置到手牌区域45a。另外,显示控制部73a基于所接收到的对手的张数信息,来将3张卡牌以无法识别的方式配置到手牌区域45b(P4-7)。

[0187] 之后,卡牌战斗游戏执行控制部71a基于先攻后攻信息或从服务器100发送的回合开始信息,来判定是否是玩家的回合(P4-8)。而且,如果是玩家的回合(P4-8的“是”),则卡牌战斗游戏执行控制部71a执行本方回合控制处理(P5)。另一方面,如果不是玩家的回合、即如果是对手的回合(P4-8的“否”),则卡牌战斗游戏执行控制部71a执行对手回合控制处理(P6)。

[0188] 然后,如果未决定出胜负(P4-9的“否”),则卡牌战斗游戏执行控制部71a使处理返回到P4-8,如果已决定出胜负(P4-9的“是”),则卡牌战斗游戏执行控制部71a执行使卡牌战斗游戏结束的卡牌战斗游戏结束处理(P4-10),并结束卡牌战斗游戏执行处理。

[0189] 图21是说明玩家终端1中的本方回合控制处理(P5)的一例的第一流程图。图22是说明玩家终端1中的本方回合控制处理(P5)的一例的第二流程图。当玩家的回合开始时,显示控制部73a如图9B所示那样在显示器26中显示表示是玩家的回合的记载为“你的回合”的图像(P5-1)。

[0190] 卡牌战斗游戏执行控制部71a通过抽选来从处于卡组区域44a的卡牌中决定出1张卡牌(P5-2)。另外,显示控制部73a将被决定出的卡牌以能够识别的方式配置到手牌区域45a。另外,通信控制部75a向服务器100发送被决定出的卡牌的卡牌信息(P5-3)。另外,卡牌战斗游戏执行控制部71a使游戏点数增加1(P5-4)。另外,显示控制部73a更新并显示游戏点数显示部48a。

[0191] 另外,卡牌战斗游戏执行控制部71a执行状况确认处理,在该状况确认处理中,确

是否具有在玩家的回合开始时发动的能力55,在具有在玩家的回合开始时发动的能力55的情况下,使该能力55发动(P5-5)。然后,卡牌战斗游戏执行控制部71a判定玩家的主战者41a的生命力42a或对手的主战者41b的生命力42b是否由于状况确认处理而变为了0、即是否已决定出胜负(P5-6)。在已决定出胜负的情况下(P5-6的“是”),结束该本方回合控制处理,在未决定出胜负的情况下(P5-6的“否”),使处理移至P5-7。

[0192] 如果打出了卡牌(P5-7的“是”)、即如果将配置在手牌区域45a的卡牌放到了战场46a上,则卡牌战斗游戏执行控制部71a如图10A所示那样使游戏点数减少与被放到战场46a上的卡牌的费用54相应的值(P5-8)。另外,显示控制部73a更新并显示游戏点数显示部48a。

[0193] 另外,如果被打出的卡牌是随从卡牌或护符卡牌,则显示控制部73a将该卡牌显示于战场46a上(P5-9)。另外,卡牌战斗游戏执行控制部71a确认被打出的卡牌的能力55,在具有在被放到战场46a上时发动的能力55(入场曲)的情况下,使该能力55发动(P5-10)。通信控制部75a向服务器100发送被打出的卡牌的卡牌信息(P5-11)。然后,卡牌战斗游戏执行控制部71a判定是否已决定出胜负(P5-12)。在已决定出胜负的情况下(P5-12的“是”),结束该本方回合控制处理,在未决定出胜负的情况下(P5-12的“否”),使处理移至P5-13。

[0194] 如果通过玩家的操作使配置在战场46a上的卡牌攻击了对手的随从卡牌或主战者41b(P5-13的“是”),则卡牌战斗游戏执行控制部71a执行攻击判定处理(P5-14)。在攻击判定处理中,使被攻击的对手的随从卡牌或主战者41b的生命力减少,或者使进行了攻击的随从卡牌的生命力减少。另外,显示控制部73a执行进行了攻击时的演出。

[0195] 另外,通信控制部75a向服务器100发送表示进行了攻击的随从卡牌和成为了攻击对象的对手的随从卡牌或主战者41b的攻击信息(P5-15)。然后,卡牌战斗游戏执行控制部71a判定是否已决定出胜负(P5-16)。在已决定出胜负的情况下(P5-16的“是”),结束该本方回合控制处理,在未决定出胜负的情况下(P5-16的“否”),使处理移至图22的P5-21。

[0196] 卡牌战斗游戏执行控制部71a判定显示在战场46a上的卡牌是否被进行了点击(P5-21)。在卡牌被进行了点击的情况下(P5-21的“是”),显示控制部73a显示图12A和图13所示的卡牌详情标签63。此外,在此,在可进化的卡牌被进行了点击的情况下,显示控制部73a参照与该卡牌相关联的进化前和进化后的性能信息来显示卡牌详情标签63。

[0197] 另外,在通过进化而从特定卡牌变更后的特殊卡牌被进行了点击的情况下,显示控制部73a参照对应的特定卡牌的进化前的性能信息和当前的特殊卡牌的性能信息,来显示卡牌详情标签63。即,在显示在战场46a上的特殊卡牌被进行了点击的情况下,也在卡牌详情标签63中显示进化前的性能信息和进化后的性能信息。但是,卡牌详情标签63中显示的内容没有特别的限定。例如,在特殊卡牌的卡牌详情标签63中也可以仅显示进化后的性能信息。

[0198] 而且,在被进行了点击的卡牌是可进化的卡牌(P5-23的“是”)且当前能够进化的情况下(P5-24的“是”),卡牌战斗游戏执行控制部71a使进化按钮63a有效化(P5-25)。在此,在当前的回合是能够进化的回合且拥有进化点数的情况下,判定为能够进化。另外,在此,显示控制部73a在卡牌详情标签63中显示进化按钮63a。

[0199] 卡牌战斗游戏执行控制部71a判定显示在卡牌详情标签63中且有效化的进化按钮63a是否被进行了点击(P5-26)。另外,在进化按钮63a被进行了点击的情况下(P5-26的“是”),卡牌战斗游戏执行控制部71a判定被进行了点击的卡牌是否是特定卡牌(P5-27)。在

被进行了点击的卡牌是特定卡牌的情况下 (P5-27的“是”), 卡牌战斗游戏执行控制部71a判定特定条件是否成立、即在战场46a上是否显示有规定的卡牌 (P5-28)。在特定条件成立的情况下 (P5-28的“是”), 显示控制部73a在显示器26中显示特殊卡牌选择画面 (P5-29)。

[0200] 另外, 在特殊卡牌选择画面的选择操作部63b被进行了点击的情况下 (P5-30的“是”)、或者在针对特定卡牌以外的卡牌点击了进化按钮63a的情况下 (P5-27的“否”)、或者在针对特定卡牌点击了进化按钮63a时特定条件不成立的情况下 (P5-28的“否”), 通信控制部75a向服务器100发送表示要进化的卡牌的进化信息 (P5-31)。

[0201] 另外, 进化处理部74a使进化点数43a减少1 (P5-32)。另外, 进化处理部74a使要进化的卡牌的性能 (例如, 攻击力和生命力) 上升, 并进行更新 (P5-33)。在此, 在选择操作部63b被进行了点击的情况下, 更新为与被进行了点击的选择操作部63b对应的特殊卡牌的进化后的性能。另外, 在进化按钮63a被进行了点击的情况下, 更新为由玩家选择出的卡牌的进化后的性能。另外, 在此, 显示控制部73a显示进化动画。

[0202] 另外, 进化处理部74a确认进化后的卡牌的能力55, 在具有在进化时发动的能力55 (进化时) 的情况下, 使该能力55发动 (P5-34)。然后, 进化处理部74a判定是否已决定出胜负 (P5-35)。在已决定出胜负的情况下 (P5-35的“是”), 结束该本方回合控制处理, 在未决定出胜负的情况下 (P5-35的“否”), 使处理移至P5-36。

[0203] 卡牌战斗游戏执行控制部71a根据玩家对回合结束按钮47的操作, 来判定玩家的回合是否结束 (P5-36)。而且, 卡牌战斗游戏执行控制部71a在玩家的回合未结束的情况下 (P5-36的“否”), 使处理移至P5-7, 在玩家的回合结束了的情况下 (P5-36的“是”), 执行回合结束处理 (P5-37)。在此, 确认配置在战场46a上的卡牌的能力55, 在具有在玩家的回合结束时发动的能力55的情况下, 使该能力55发动, 并确认胜负。另外, 通信控制部75a向服务器100发送表示玩家的回合已结束的回合结束信息。此外, 在上述P5-6、P5-12、P5-16、P5-35中判定为已决定出胜负的情况下, 通信控制部75a向服务器100发送表示已决定出胜负的胜负信息。

[0204] 图23是说明玩家终端1中的对手回合控制处理 (P6) 的一例的流程图。当对手的回合开始时, 显示控制部73a如图10B所示那样在显示器26中显示表示是对手的回合的记载为“敌方回合”的图像 (P6-1)。另外, 卡牌战斗游戏执行控制部71a使对手的游戏点数增加1 (P6-2)。另外, 显示控制部73a更新并显示游戏点数显示部48b。

[0205] 显示控制部73a判定是否经由通信控制部75a接收到张数信息 (P6-3)。在接收到张数信息的情况下 (P6-3的“是”), 显示控制部73a基于张数信息来将卡牌以无法识别的方式配置于手牌区域45b (P6-4)。

[0206] 卡牌战斗游戏执行控制部71a判定是否经由通信控制部75a接收到出牌信息 (P6-5)。在接收到出牌信息的情况下 (P6-5的“是”), 卡牌战斗游戏执行控制部71a使游戏点数减少与被打出的卡牌的费用53相应的值 (P6-6)。另外, 显示控制部73a更新并显示游戏点数显示部48b。

[0207] 另外, 如果被打出的卡牌是随从卡牌或护符卡牌, 则显示控制部73a将该卡牌以能够识别的方式显示于战场46b (P6-7)。另外, 卡牌战斗游戏执行控制部71a确认被打出的卡牌的能力55, 在具有要发动的能力55的情况下, 使该能力55发动 (P6-8)。然后, 卡牌战斗游戏执行控制部71a判定是否已决定出胜负 (P6-9)。在已决定出胜负的情况下 (P6-9的“是”),

结束该对手回合处理,在未决定出胜负的情况下(P6-9的“否”),使处理移至P6-10。

[0208] 卡牌战斗游戏执行控制部71a判定是否经由通信控制部75a接收到攻击信息(P6-10)。在接收到攻击信息的情况下(P6-10的“是”),卡牌战斗游戏执行控制部71a执行攻击判定处理(P6-11)。在攻击判定处理中,使被攻击了的玩家的随从卡牌或主战者41a的生命力减少,或者使进行了攻击的随从卡牌的生命力减少。另外,显示控制部73a执行进行了攻击时的演出。

[0209] 然后,卡牌战斗游戏执行控制部71a判定是否已决定出胜负(P6-12)。在已决定出胜负的情况下(P6-12的“是”),结束该对手回合处理,在未决定出胜负的情况下(P6-12的“否”),使处理移至P6-13。

[0210] 进化处理部74a判定是否经由通信控制部75a接收到进化信息(P6-13)。而且,在接收到进化信息的情况下(P6-13的“是”),进化处理部74a使进化点数43b减少(P6-14)。另外,显示控制部73a更新并显示进化点数43b。另外,进化处理部74a使要进化的随从卡牌的性能(例如,攻击力和生命力)上升,并进行更新(P6-15)。另外,进化处理部74a确认进化后的卡牌的能力55,在具有要发动的能力55的情况下,使该能力55发动(P6-16)。然后,进化处理部74a判定是否已决定出胜负(P6-17)。在已决定出胜负的情况下(P6-17的“是”),结束该对手回合处理,在未决定出胜负的情况下(P6-17的“否”),使处理移至P6-18。

[0211] 卡牌战斗游戏执行控制部71a判定是否经由通信控制部75a接收到回合结束信息(P6-18)。而且,在接收到回合结束信息的情况下(P6-18的“是”),卡牌战斗游戏执行控制部71a执行回合结束处理(P6-19)。在此,卡牌战斗游戏执行控制部71a确认配置在战场46b上的卡牌的能力55。而且,在具有在对手的回合结束时发动的能力55的情况下,使该能力55发动,并确认胜负。此外,在上述P6-9、P6-12、P6-17、P6-19中判定为已决定出胜负的情况下,通信控制部75a向服务器100发送表示已决定出胜负的胜负信息。

[0212] 图24是说明服务器100中的卡牌战斗游戏执行处理(S4)的一例的流程图。当开始卡牌战斗游戏执行处理时,通信控制部172a从玩家和对手的玩家终端1接收卡组信息(S4-1)。然后,卡牌战斗游戏执行控制部171a决定先攻、后攻(S4-2),并且,对卡组信息中包含的卡牌赋予索引(S4-3),并使玩家和对手的玩家终端1接收初始信息(S4-4)。

[0213] 卡牌战斗游戏执行控制部171a判定是否经由通信控制部172a接收到卡牌信息(S4-5)。在接收到卡牌信息的情况下(S4-5的“是”),通信控制部172a使与接收到卡牌信息的玩家终端1不同的对手的玩家终端1接收张数信息(P4-6)。

[0214] 卡牌战斗游戏执行控制部171a判定是否经由通信控制部172a接收到出牌信息(S4-7)。在接收到出牌信息的情况下(S4-7的“是”),通信控制部172a使与接收到出牌信息的玩家终端1不同的对手的玩家终端1接收出牌信息(S4-8)。

[0215] 卡牌战斗游戏执行控制部171a判定是否经由通信控制部172a接收到攻击信息(S4-9)。在接收到攻击信息的情况下(S4-9的“是”),通信控制部172a使与接收到攻击信息的玩家终端1不同的对手的玩家终端1接收攻击信息(S4-10)。

[0216] 卡牌战斗游戏执行控制部171a判定是否经由通信控制部172a接收到进化信息(S4-11)。在接收到进化信息的情况下(S4-11的“是”),通信控制部172a使与接收到进化信息的玩家终端1不同的对手的玩家终端1接收进化信息(S4-12)。

[0217] 卡牌战斗游戏执行控制部171a判定是否经由通信控制部172a接收到回合结束信

息(S4-13)。在接收到回合结束信息的情况下(S4-13的“是”),通信控制部172a使与接收到回合结束信息的玩家终端1不同的对手的玩家终端1接收回合结束信息和回合开始信息(S4-14)。

[0218] 卡牌战斗游戏执行控制部171a判定是否经由通信控制部172a接收到胜负信息(S4-15)。在接收到胜负信息的情况下(S4-15的“是”),卡牌战斗游戏执行控制部171a执行基于到此为止接收到的信息来检查胜负是否正确的胜负检查处理(S4-16)。在胜负检查处理中判定为胜负正确的情况下,卡牌战斗游戏执行控制部171a计算玩家和对手的战斗点数(S4-17)。另外,通信控制部172a使玩家终端1接收战斗点数,并结束该卡牌战斗游戏执行处理。

[0219] 以上,参照附图对实施方式的一个方式进行了说明,但是本发明并不限于上述实施方式,这是不言而喻的。本领域技术人员能够明确的是,能够在权利要求书所记载的范畴内想到各种变形例或修正例,并且应当理解这些变形例或修正例也当然属于技术范围。

[0220] 在上述实施方式中,例举数字卡牌游戏的例子进行了说明,但是游戏的类别和内容没有特别的限定,例如也可以是模拟游戏等。无论如何,只要是使用了游戏介质的对战游戏即可,对战对手不限于是人,也可以是计算机。因而,游戏介质不限于是数字卡牌,例如只要是角色、单位(Unit)、棋子等在游戏中提供的游戏介质即可。

[0221] 此外,在上述实施方式中,由作为客户端服务器系统的信息处理系统S进行上述的各信息处理。然而,上述实施方式中的服务器100的功能也可以由玩家终端1具备。另外,上述实施方式中的玩家终端1的功能也可以由服务器100具备。另外,通信功能不是必须的,例如,也可以是,在游戏装置G中能够执行计算机对战或多个玩家之间的对战。无论如何,信息处理程序只要使计算机进行以下处理即可。

[0222] (使计算机进行的处理)

[0223] 将被关联有显示方式和性能的多个游戏介质(在实施方式中,作为一例,数字卡牌)中的玩家的游戏介质和对战对手的游戏介质以能够识别的方式显示于配置区域(在实施方式中,作为一例,战场46a)(在实施方式中,作为一例,P5-9、P6-7)。

[0224] 至少基于针对显示于配置区域的游戏介质的操作输入来使游戏进展(在实施方式中,作为一例,图20至图24的处理)。

[0225] 在多个游戏介质中的被关联有特定的显示方式(在实施方式中,作为一例,图15的最上部的进化前插画)和特定的性能(在实施方式中,作为一例,图15的最上部的进化前能力)的特定的游戏介质(在实施方式中,作为一例,卡牌名为“熊”的卡牌)显示于配置区域且针对特定的游戏介质进行了规定的操作输入(在实施方式中,作为一例,对显示在战场46a的卡牌的点击)的情况下,在不满足预先设定的特定条件(在实施方式中,作为一例,在战场46a上显示有规定的卡牌)的情况下,使特定的显示方式和特定的性能中的任一方或双方变化为预先设定的显示方式(在实施方式中,作为一例,图15的最上部的进化后插画)或性能(在实施方式中,作为一例,图15的最上部的进化后能力),在满足特定条件的情况下,使特定的显示方式和特定的性能中的任一方或双方变化为多个显示方式(在实施方式中,作为一例,图15的第2~4行的进化前插画)或性能(在实施方式中,作为一例,图15的第2~4行的进化后能力)中的任一显示方式或性能(在实施方式中,作为一例,P5-33)。

[0226] 另外,也可以是,多个游戏介质包括显示方式和性能中的任一方或双方与特定的

游戏介质不同的多个特殊游戏介质(在实施方式中,作为一例,特殊卡牌),在满足特定条件的情况下,使特定的游戏介质变化为多个特殊游戏介质中的任一特殊游戏介质。

[0227] 另外,也可以是,使计算机还进行以下处理:在满足特定条件的情况下,使玩家从多个特殊游戏介质中选择任一特殊游戏介质(在实施方式中,作为一例,P5-29)。在该情况下,使特定的游戏介质变化为由玩家选择出的特殊游戏介质即可。

[0228] 另外,也可以是,特殊游戏介质的显示方式和性能中的任一方或双方与在不满足特定条件的情况下变化为的、预先设定的显示方式或性能不同。

[0229] 另外,也可以是,在规期间中的玩家的操作输入满足预先设定的条件的情况下,判定为满足特定条件。

[0230] 此外,在上述实施方式中,对特定卡牌关联了3个特殊卡牌,但是对特定卡牌关联的特殊卡牌例如也可以通过更新来追加或变更。在该情况下,例如,也可以对特定卡牌预先关联多个特殊卡牌,当来到规定的日期时间时,自动地追加玩家能够选择的特殊卡牌。此时,例如,在服务器100中存储的卡牌的数据库中追加新的卡牌或变更为新的卡牌即可。另外,例如,也可以由运营者手动地追加或变更特殊卡牌。

[0231] 另外,上述实施方式中的程序也可以被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被提供。并且,也可以以包括该存储介质的游戏终端装置或信息处理系统的形式被提供。另外,上述实施方式还可以为实现各功能及流程图所示的步骤的信息处理方法。

[0232] 附图标记说明

[0233] 1A:终端控制部;46a、46b:战场;73a:显示控制部;74a:进化处理部;100A:服务器控制部。

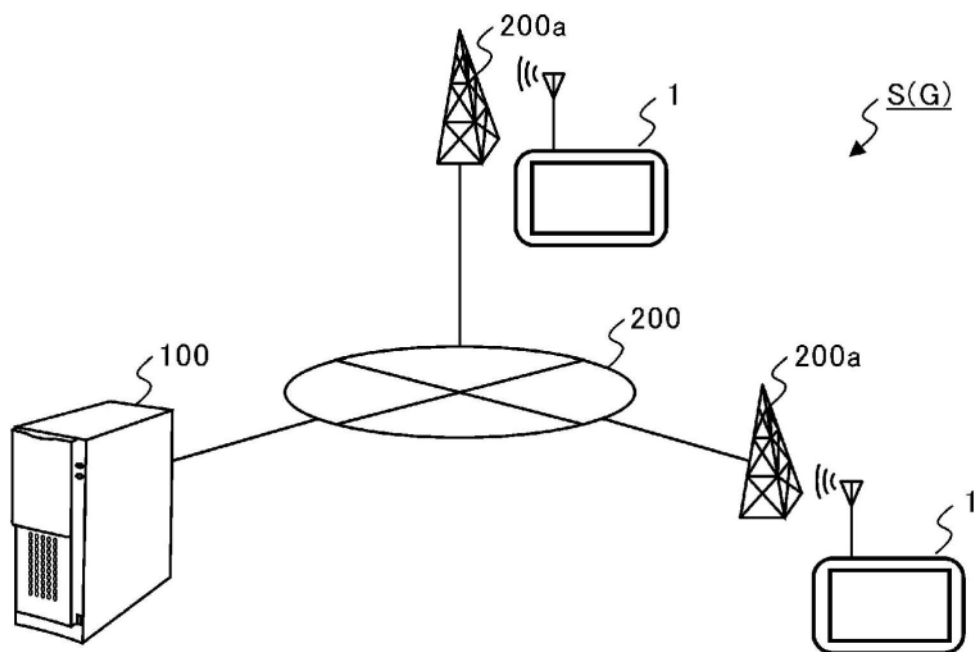


图1

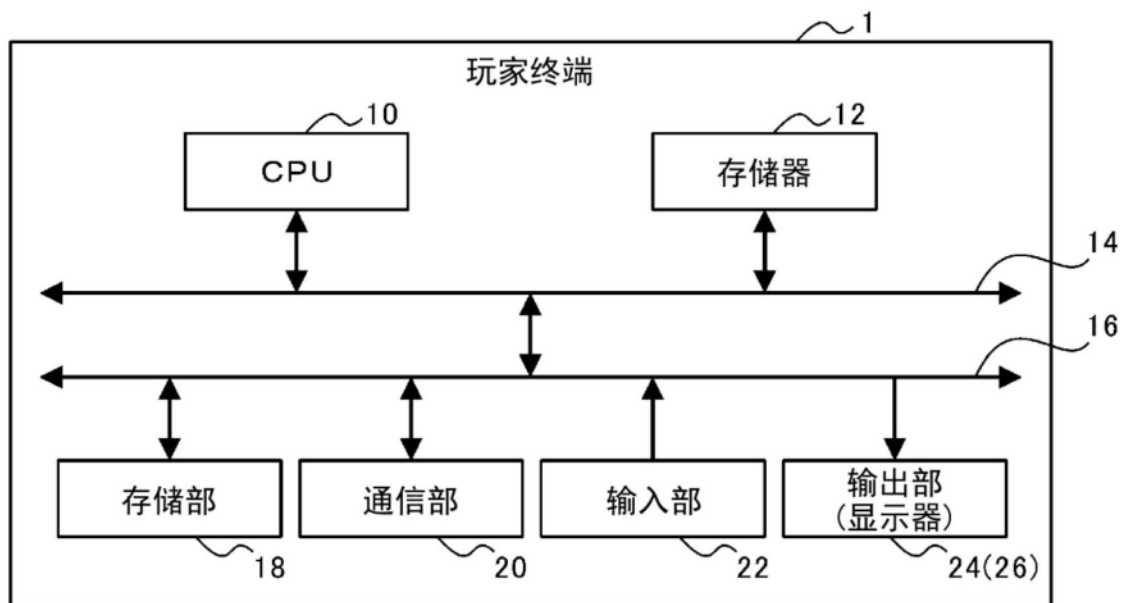


图2A

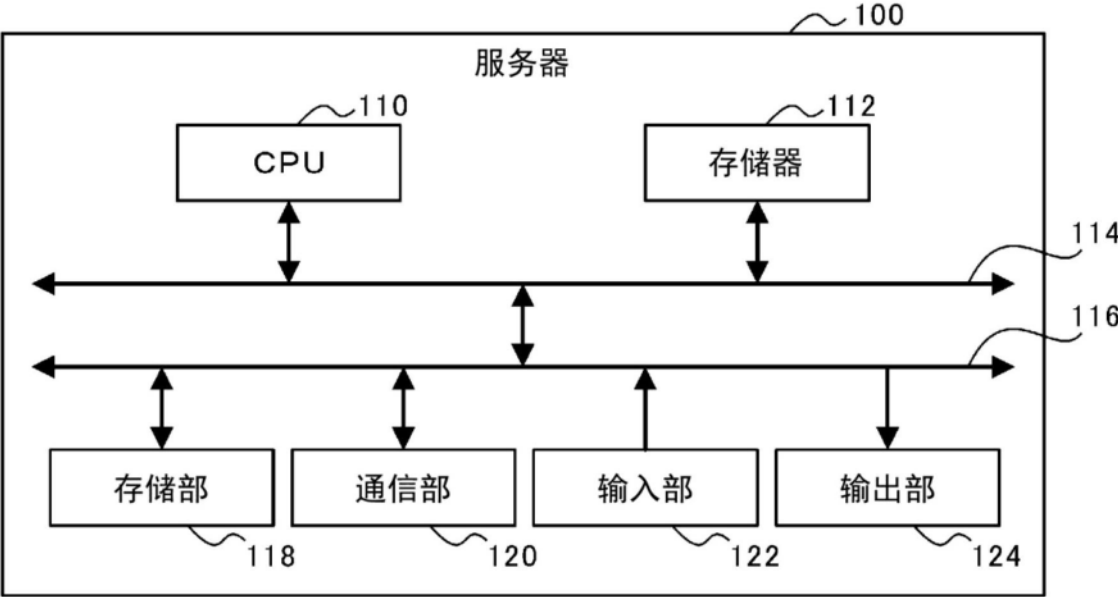


图2B

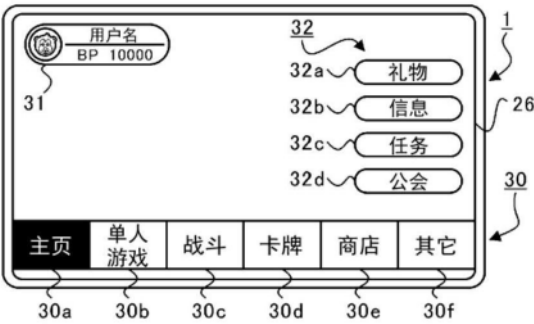


图3A

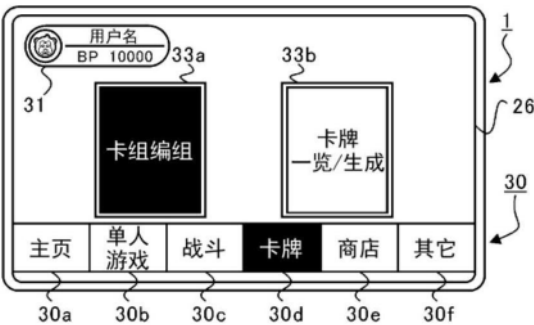


图3B

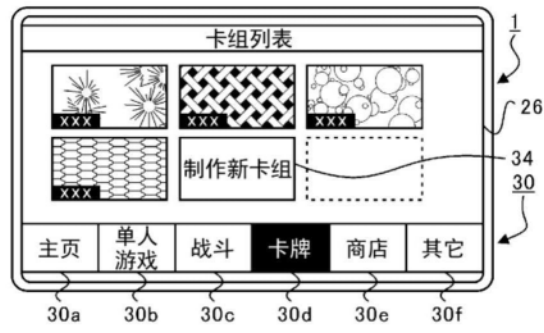


图3C

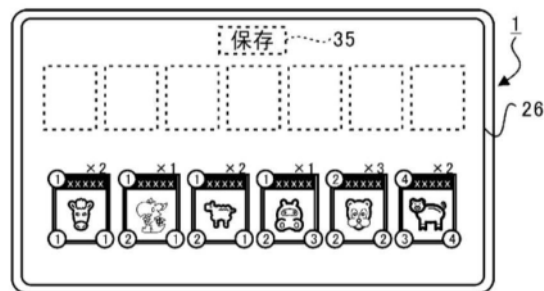


图3D

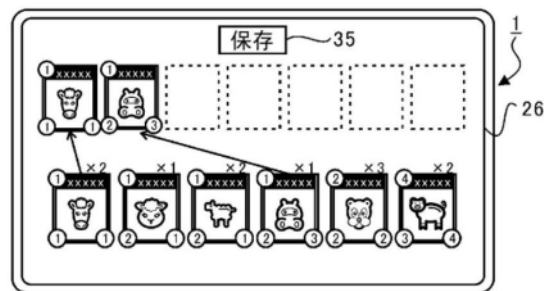


图4A

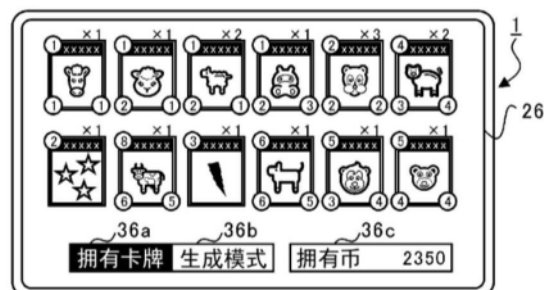


图4B

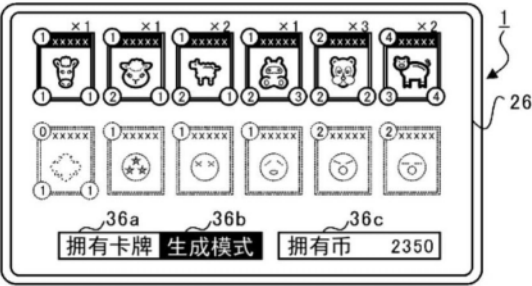


图4C

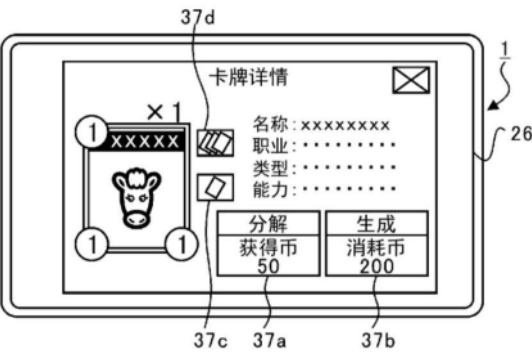


图4D

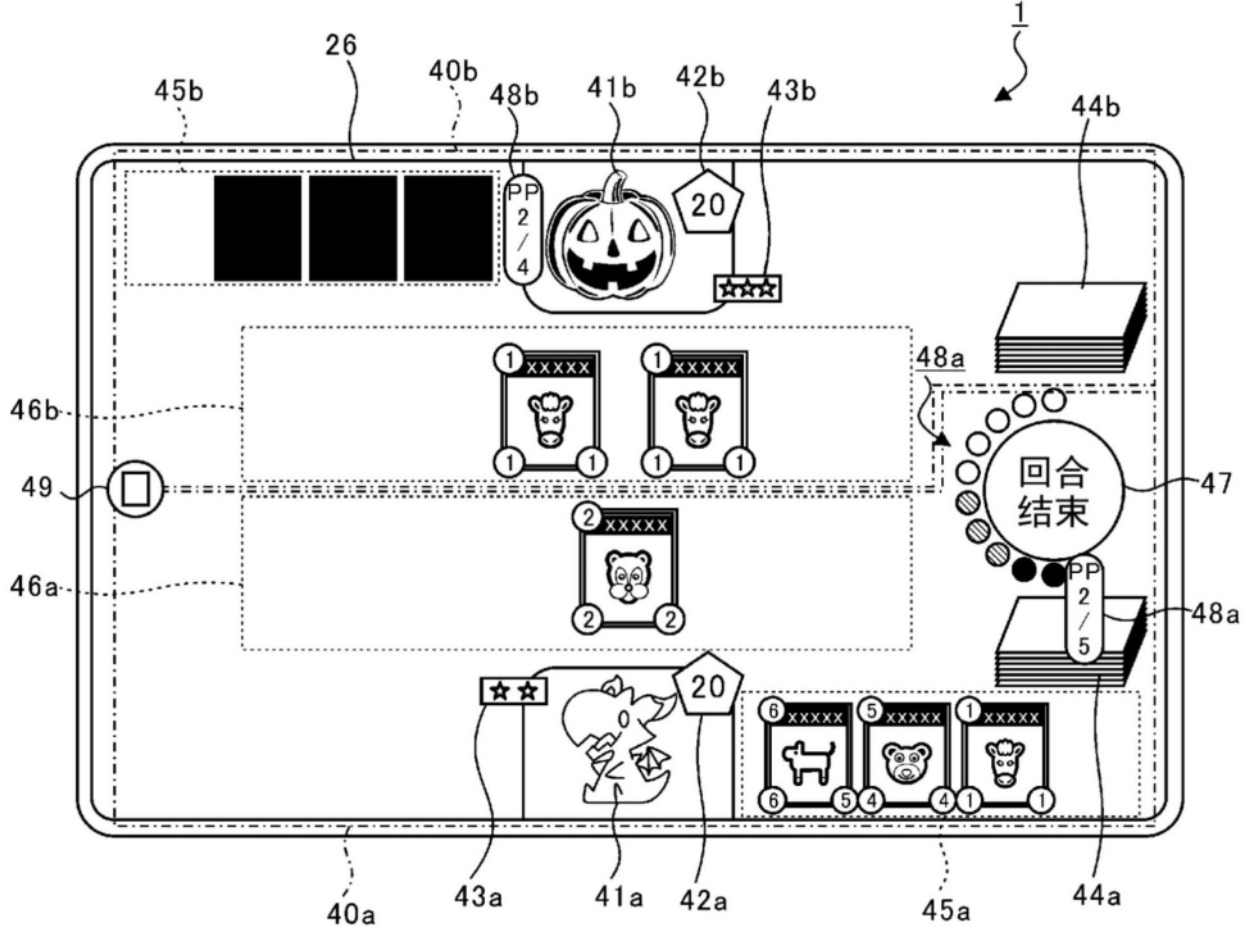


图5

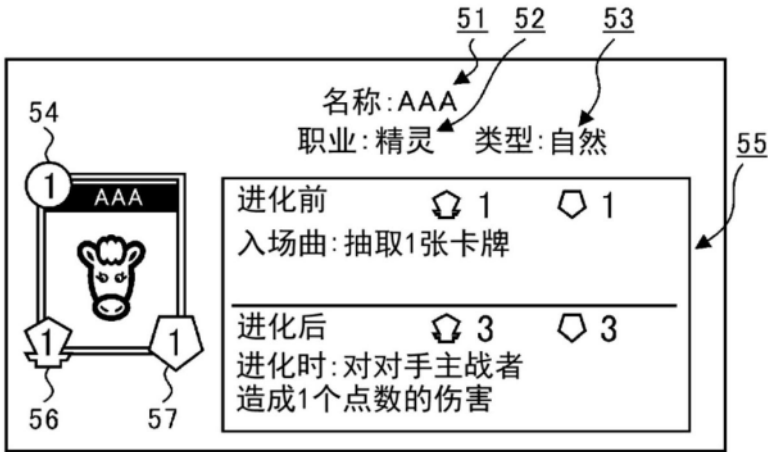


图6A

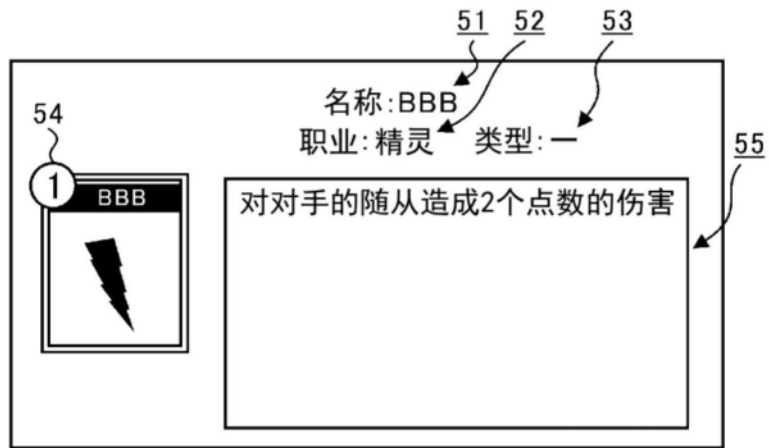


图6B

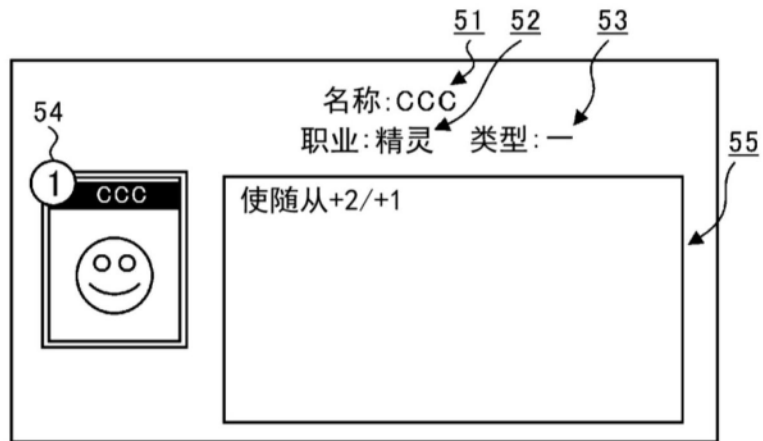


图6C

| | 效果 |
|------|------------------------------|
| 入场曲 | 在将卡牌从手牌区域放到战场上时发动 |
| 谢幕曲 | 在被破坏时发动 |
| 守护 | 在处于战场上时，具有守护的卡牌以外的卡牌无法被攻击 |
| 突进 | 在放到战场上的回合中能够攻击随从卡牌 |
| 疾驰 | 在放到战场上的回合中能够进行攻击 |
| 毁灭 | 在造成了伤害的情况下，与剩余生命力无关地破坏被伤害的卡牌 |
| 虹吸 | 在通过攻击造成了伤害的情况下，自己的主战者的生命力恢复 |
| 直接召唤 | 在条件成立的情况下，从自己的卡组中被放到战场上 |
| 进化时 | 在进化时发动 |
| 融合 | 通过叠加手牌的卡牌来强化性能 |

图7

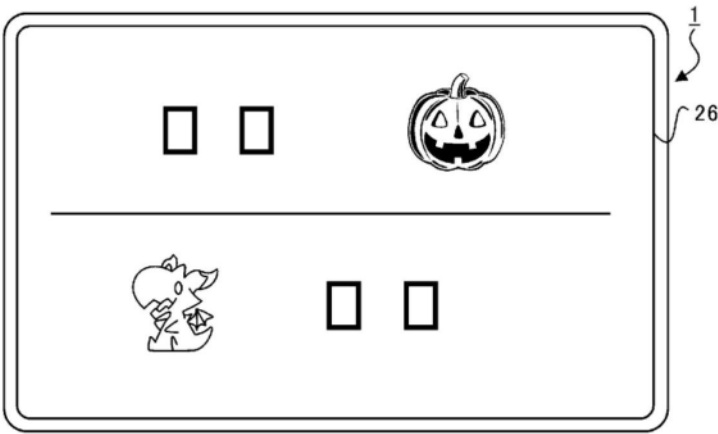


图8A

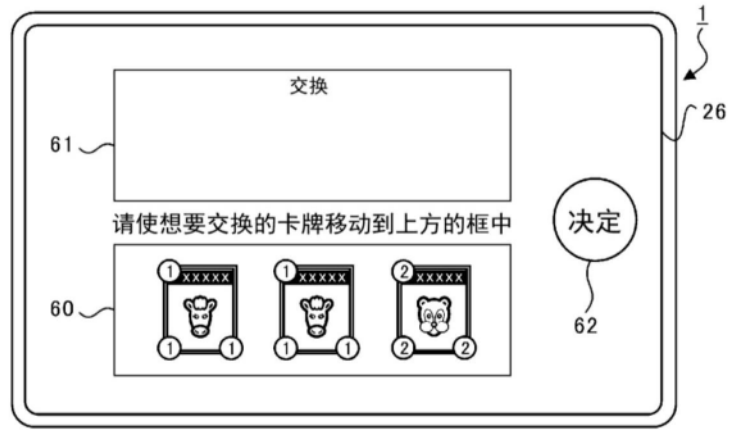


图8B

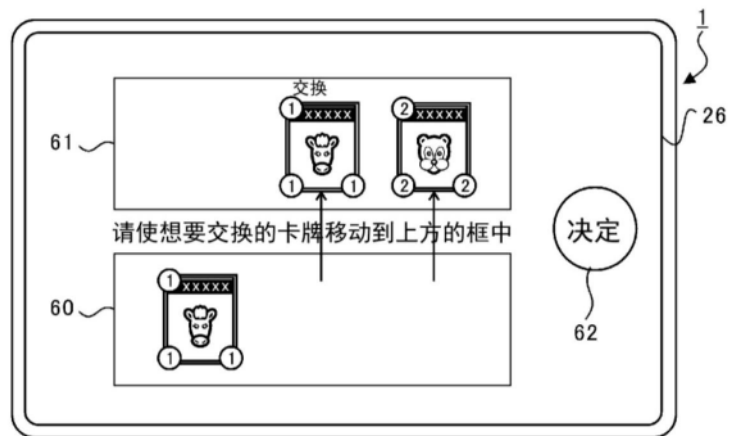


图8C

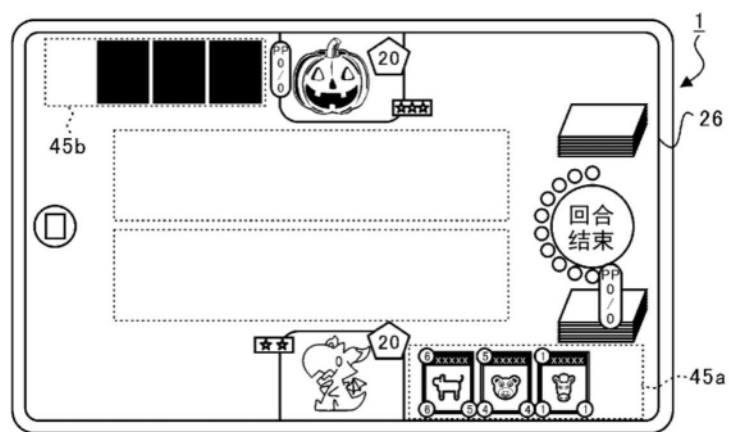


图9A

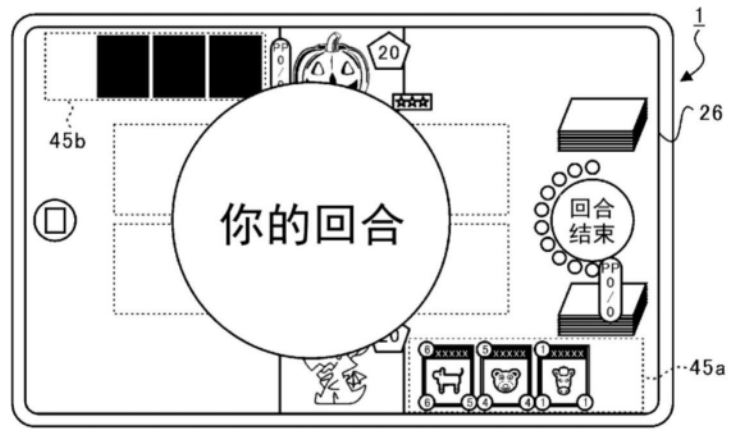


图9B

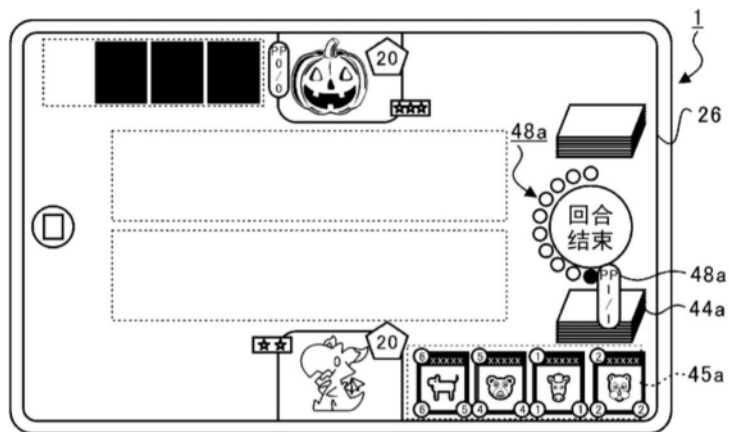


图9C

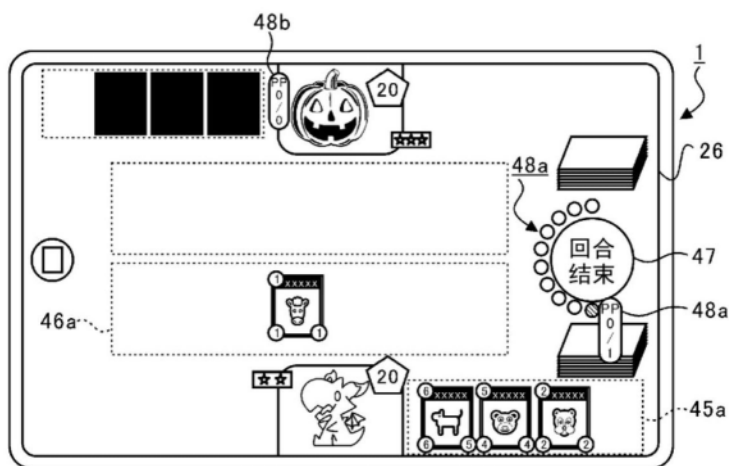


图10A

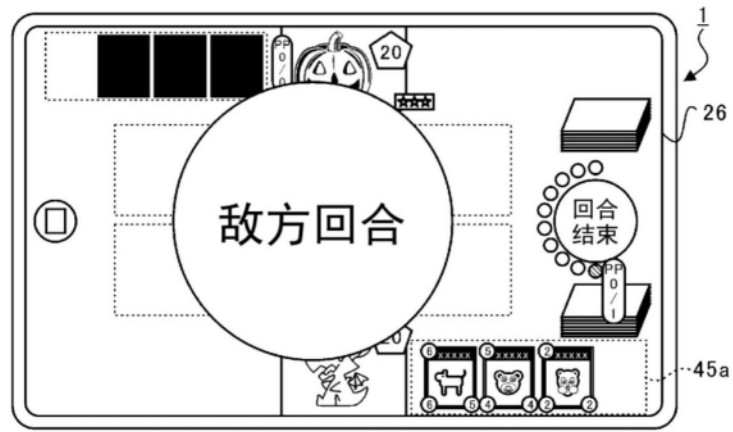


图10B

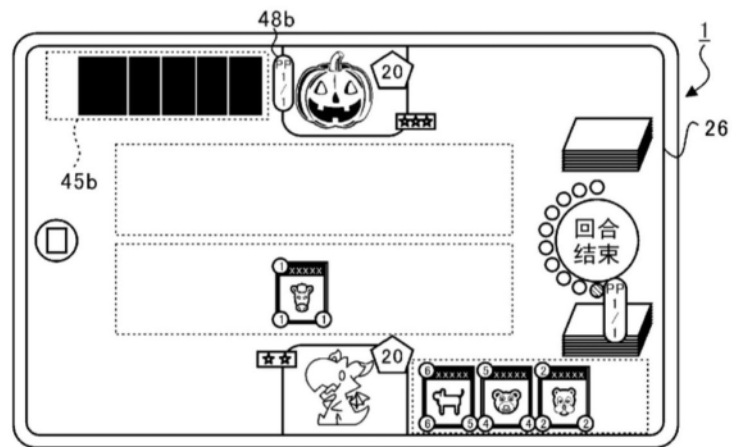


图10C

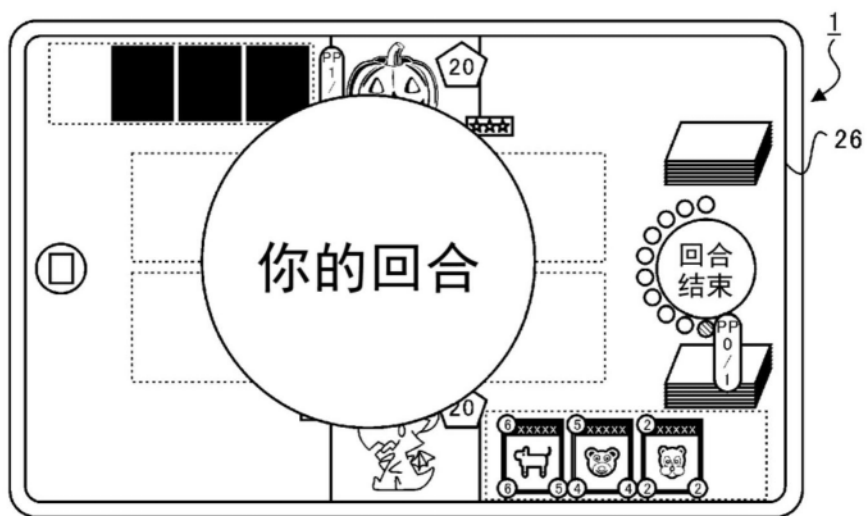


图11A

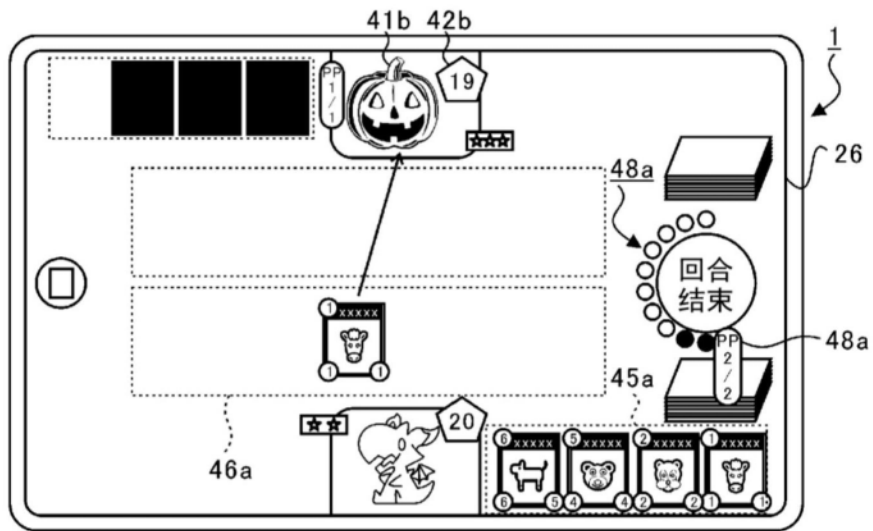


图11B

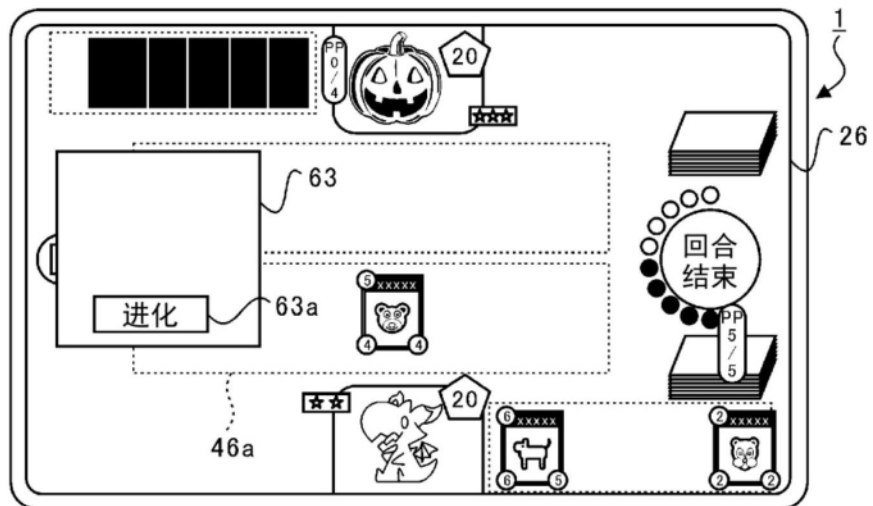


图12A

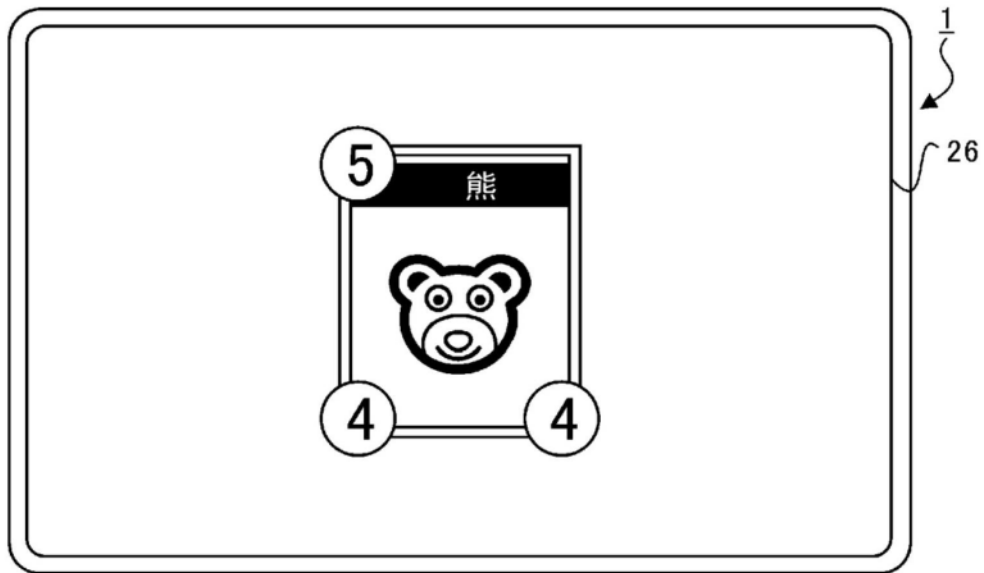


图14A

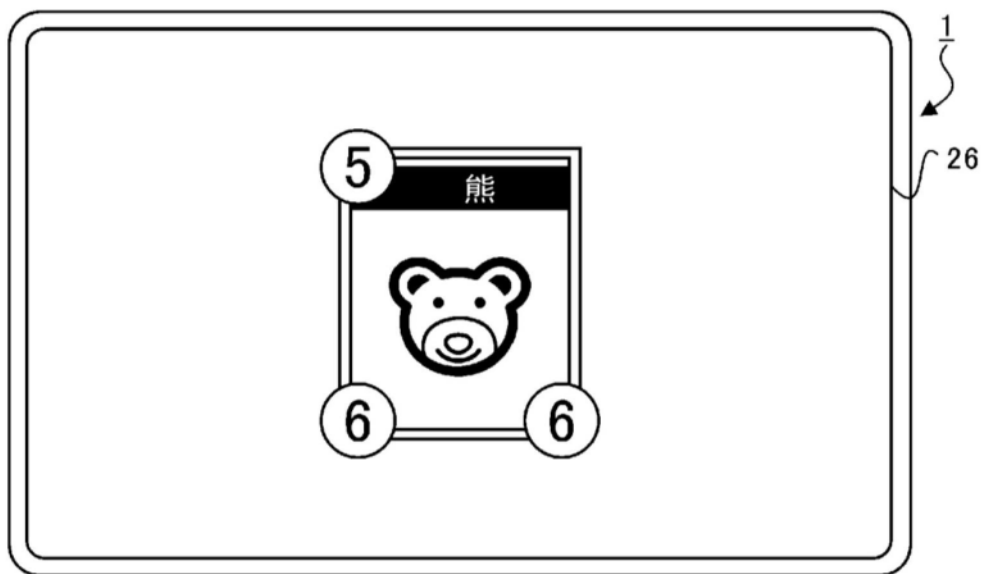


图14B

| 卡牌ID | 卡牌名 | 进化前插画 | 进化后插画 | 性能信息 |
|-----------|-----------|---|--|----------------|
| 126441010 | 熊 |  |  | 进化前能力 进化后能力 |
| 910441010 | 熊 AT模式 |  |  | 进化后能力 |
| 910441020 | 熊 DF模式 |  |  | 进化后能力 |
| 910441030 | 熊 BS模式 |  |  | 进化后能力 |

图15

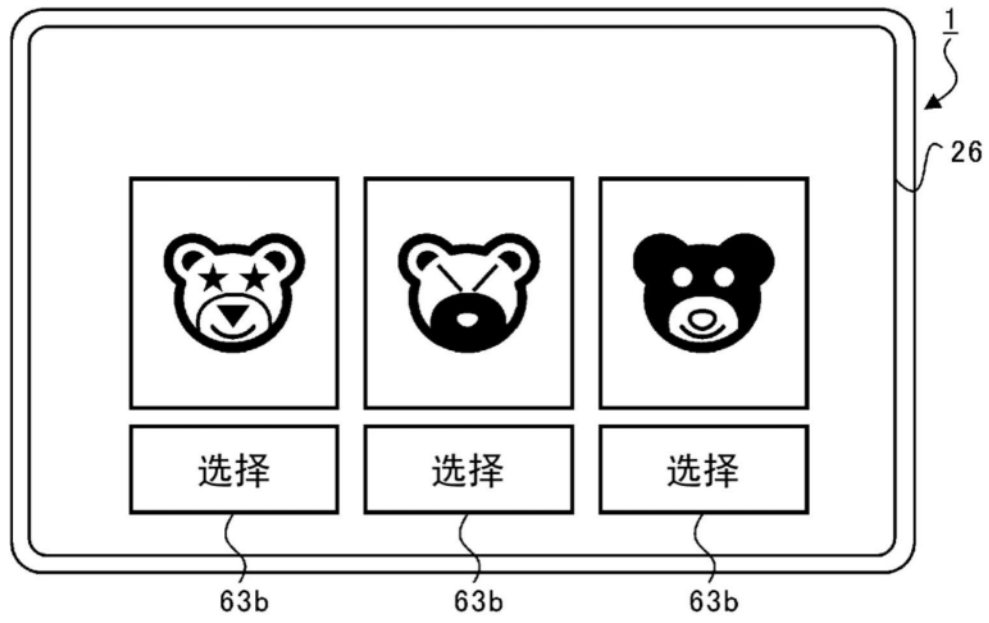


图16A

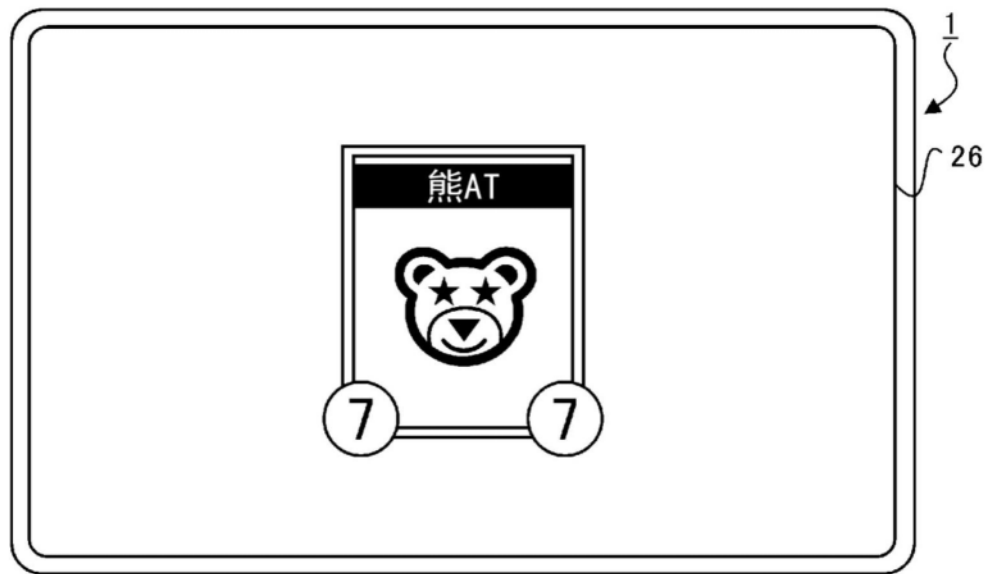


图16B

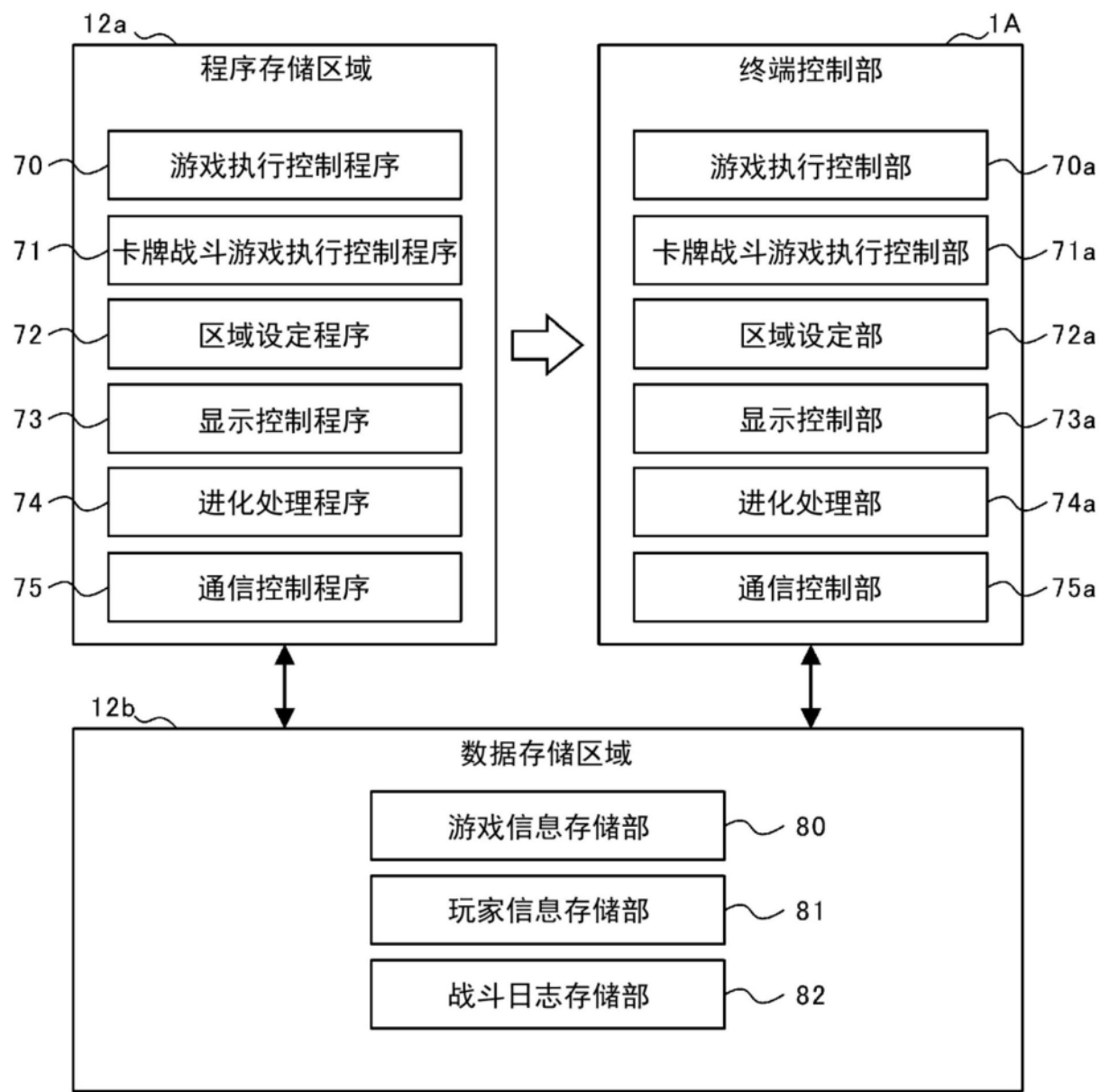


图17

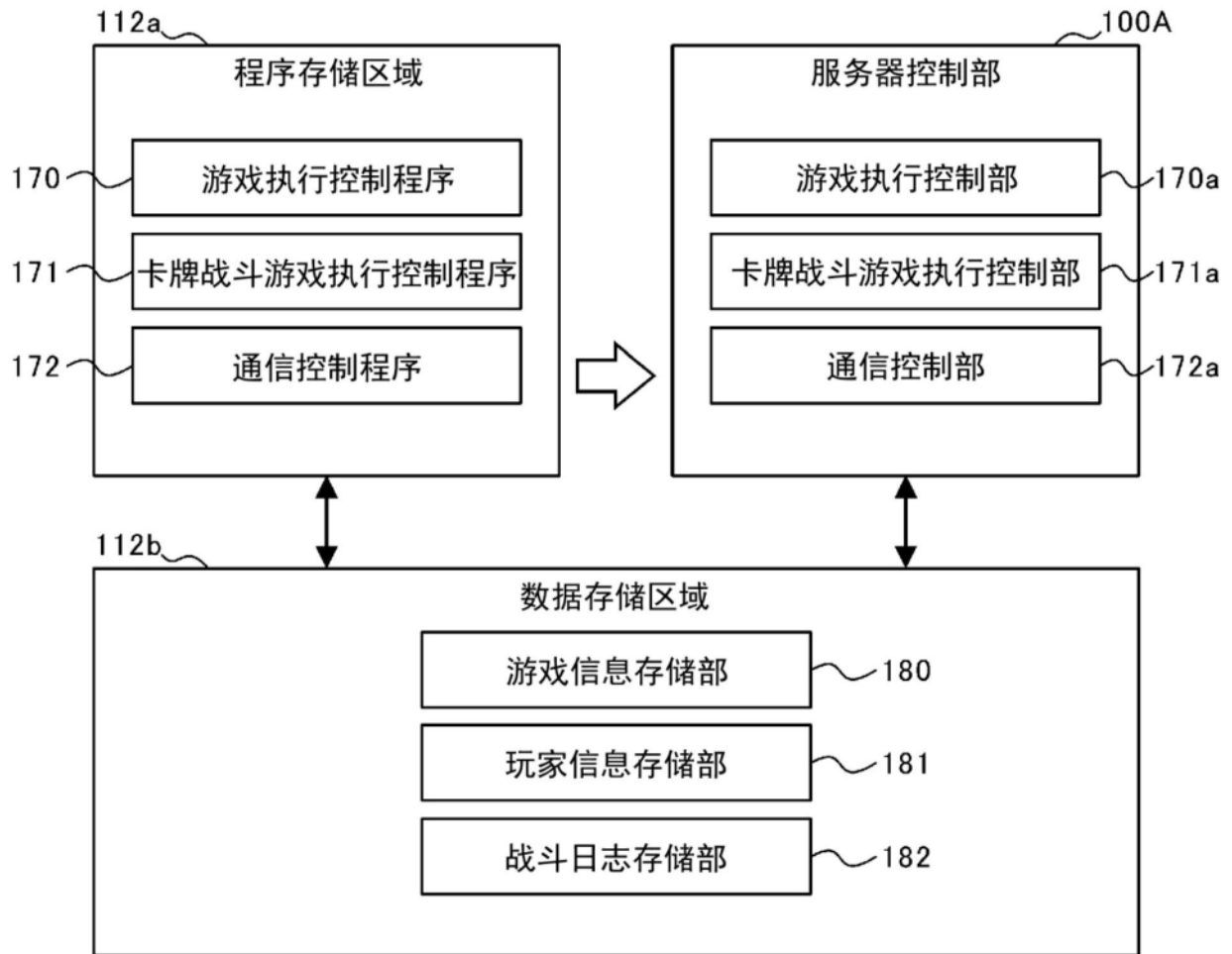


图18

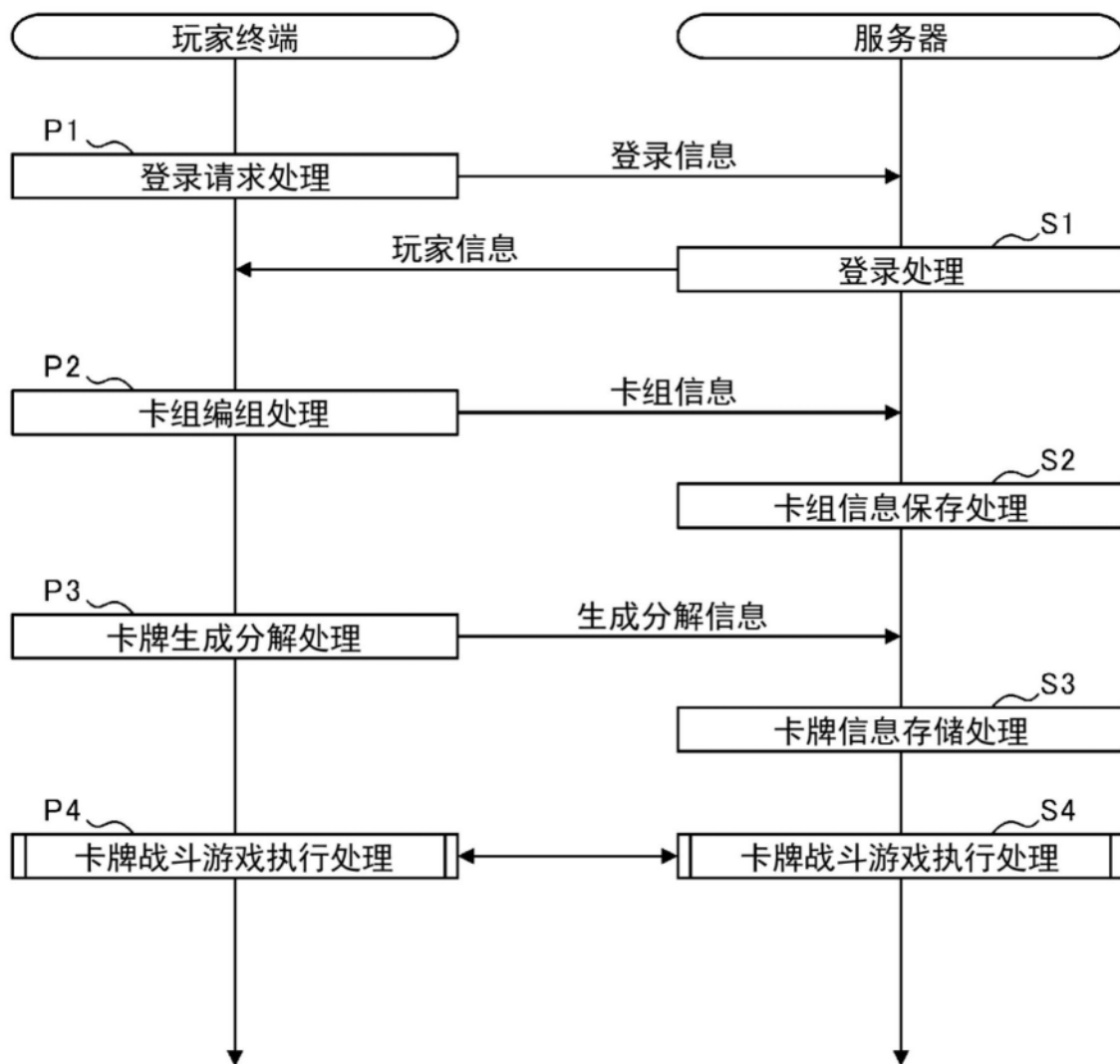


图19

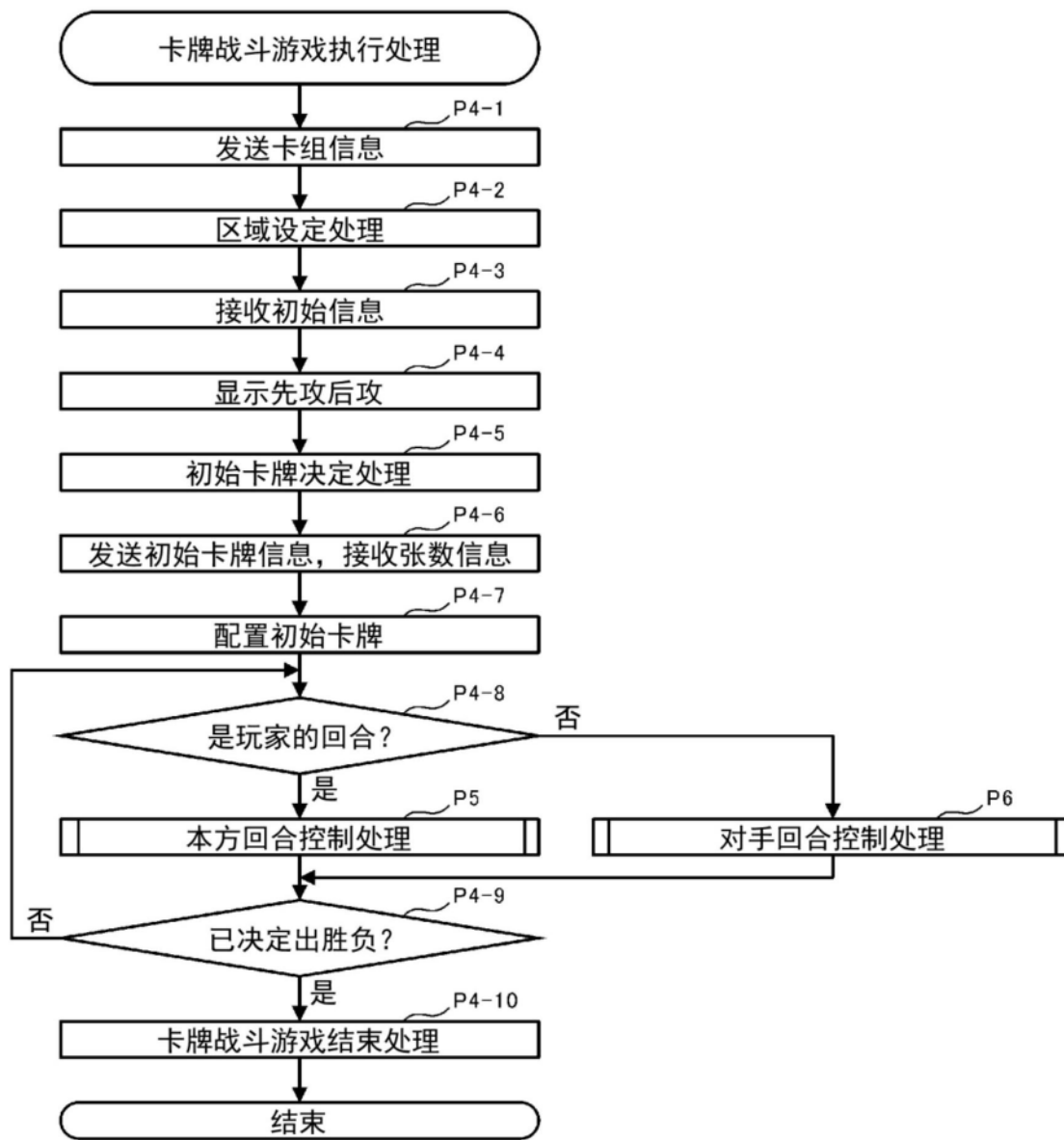


图20

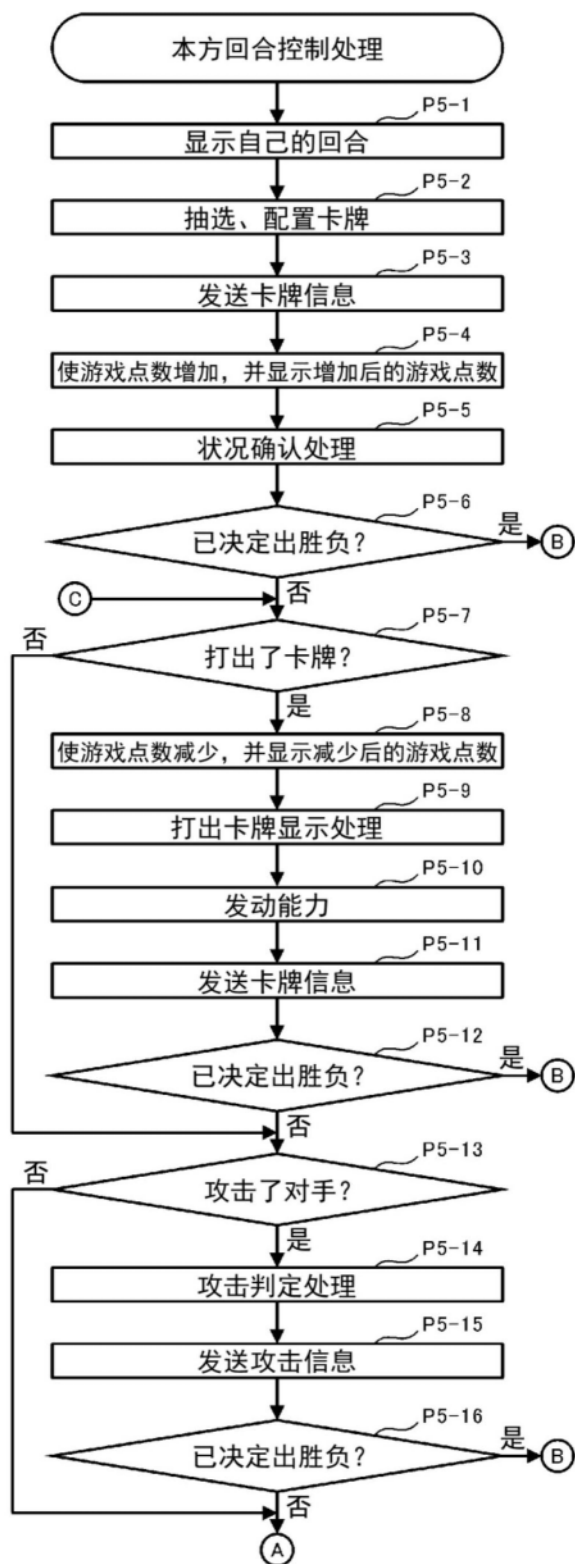


图21

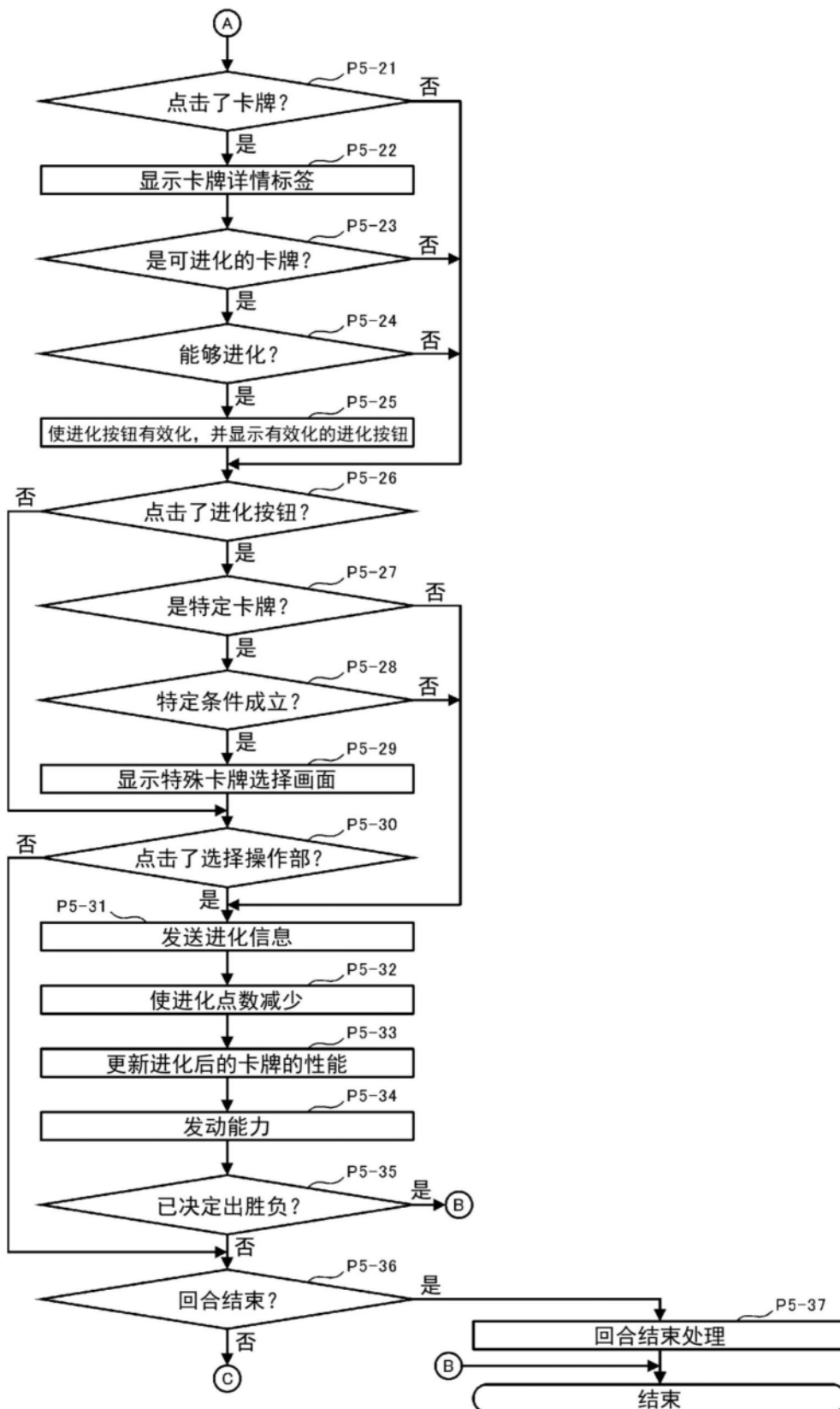


图22

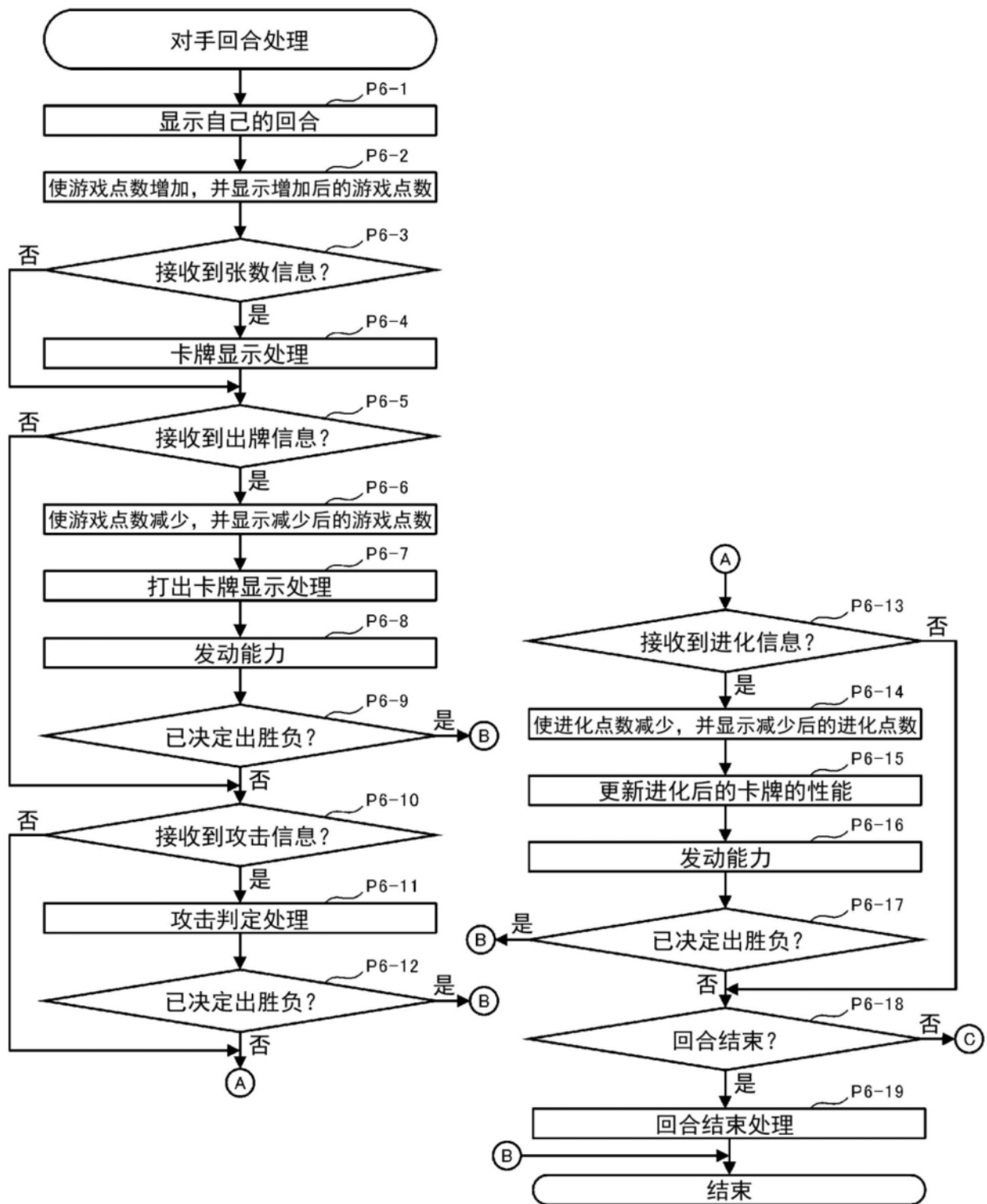


图23

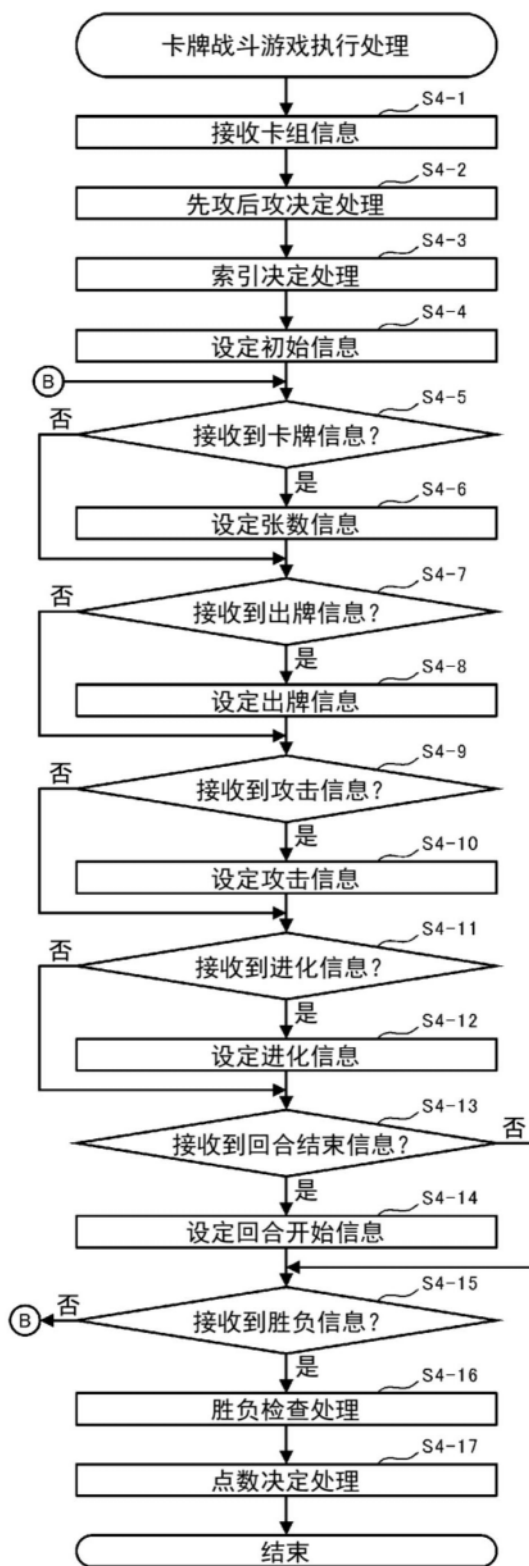


图24