



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公開本

(11)公開編號：TW 202030008 A

(43)公開日：中華民國 109 (2020) 年 08 月 16 日

(21)申請案號：108146693

(22)申請日：中華民國 108 (2019) 年 12 月 19 日

(51)Int. Cl. : A63F13/822 (2014.01)

A63F1/02 (2006.01)

A63F13/30 (2014.01)

(30)優先權：2019/01/23 日本

2019-008925

(71)申請人：日商萬代股份有限公司 (日本) BANDAI CO., LTD. (JP)

日本

(72)發明人：猿舘修 SARUDATE, OSAMU (JP)；長瀬裕 NAGASE, HIROSHI (JP)；小谷英斗 KOTANI, HIDETO (JP)；加藤佑佳 KATO, YUKA (JP)；齊藤真彦 SAITO, MASAHIKO (JP)；李賢秀 LEE, HYUNSOO (KR)

(74)代理人：陳長文

申請實體審查：有 申請專利範圍項數：23 項 圖式數：18 共 60 頁

(54)名稱

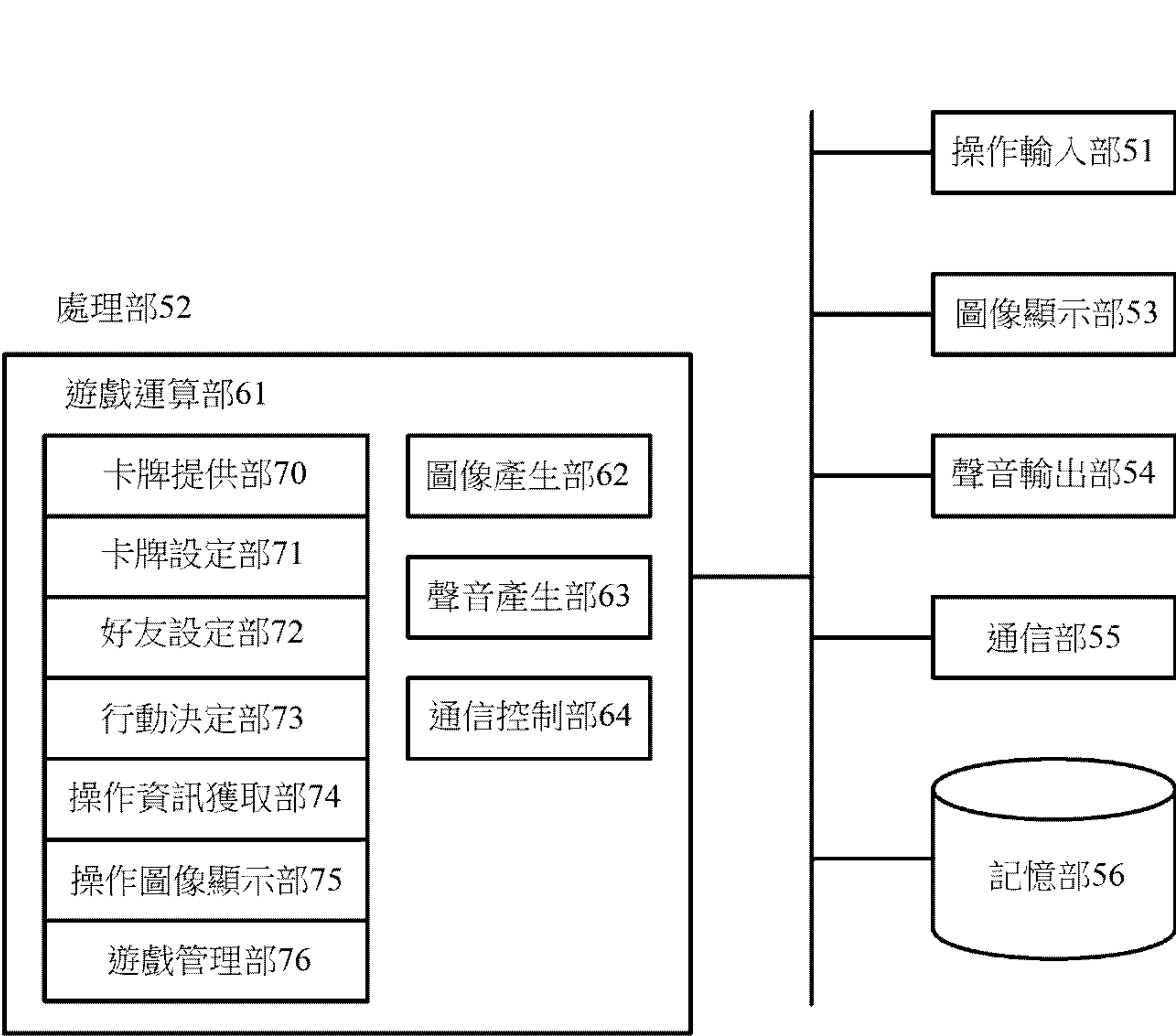
程式、終端、遊戲系統及遊戲管理裝置

(57)摘要

本發明提供一種提高了用戶之趣味性之遊戲。

本發明係一種程式，其使電腦執行遊戲，該遊戲使用了第 1 玩家所保有之第 1 遊戲要素、及成為對戰對手之第 2 玩家所保有之第 1 遊戲要素，且上述程式使電腦作為如下機構發揮功能：遊戲要素提供機構，其將第 1 遊戲要素提供給上述第 1 玩家；第 1 設定機構，其設定構成第 1 玩家之卡組之第 1 遊戲要素；第 2 設定機構，其設定第 1 玩家之第 2 遊戲要素，該第 2 遊戲要素具有可基於與遊戲相關之規定條件而變化之角色資訊，且可使用第 1 玩家所保有之第 1 遊戲要素；及決定機構，其決定第 1 遊戲要素之選擇或行動。遊戲係供第 1 玩家與第 2 遊戲要素一起和第 2 玩家進行對戰之遊戲。

指定代表圖：



【圖5】

符號簡單說明：

51:操作輸入部

52:處理部

53:圖像顯示部

54:聲音輸出部

55:通信部

56:記憶部

61:遊戲運算部

62:圖像產生部

63:聲音產生部

64:通信控制部

70:卡牌提供部

71:卡牌設定部

72:好友設定部

73:行動決定部

74:操作資訊獲取部

75:操作圖像顯示部

76:遊戲管理部

2020300008

【發明摘要】

【中文發明名稱】

程式、終端、遊戲系統及遊戲管理裝置

【中文】

本發明提供一種提高了用戶之趣味性之遊戲。

本發明係一種程式，其使電腦執行遊戲，該遊戲使用了第1玩家所保有之第1遊戲要素、及成為對戰對手之第2玩家所保有之第1遊戲要素，且上述程式使電腦作為如下機構發揮功能：遊戲要素提供機構，其將第1遊戲要素提供給上述第1玩家；第1設定機構，其設定構成第1玩家之卡組之第1遊戲要素；第2設定機構，其設定第1玩家之第2遊戲要素，該第2遊戲要素具有可基於與遊戲相關之規定條件而變化之角色資訊，且可使用第1玩家所保有之第1遊戲要素；及決定機構，其決定第1遊戲要素之選擇或行動。遊戲係供第1玩家與第2遊戲要素一起和第2玩家進行對戰之遊戲。

【指定代表圖】

圖5

【代表圖之符號簡單說明】

- 51
- 操作輸入部
- 52
- 處理部
- 53
- 圖像顯示部
- 54
- 聲音輸出部
- 55
- 通信部
- 56
- 記憶部
- 61
- 遊戲運算部

62	圖像產生部
63	聲音產生部
64	通信控制部
70	卡牌提供部
71	卡牌設定部
72	好友設定部
73	行動決定部
74	操作資訊獲取部
75	操作圖像顯示部
76	遊戲管理部

【發明說明書】

【中文發明名稱】

程式、終端、遊戲系統及遊戲管理裝置

【技術領域】

【0001】

本發明係關於一種程式、終端、遊戲系統及遊戲管理裝置。

【先前技術】

【0002】

近年來，以智慧型手機或行動電話等為平台之遊戲變得流行。例如如下遊戲等：使用組合了虛擬之卡牌等遊戲要素之卡組，使用構成卡組之各遊戲要素之參數值來決定對戰遊戲之勝負。

【0003】

另一方面，先前以來，有一種城市規劃模擬遊戲，其係由用戶操作遊戲內之城市環境以發展城市。於此種城市規劃遊戲中，用戶將多種設施或建築物設置於遊戲內之城市而使城市發展，且應對地震或公害等所發生之諸多問題。但是，於先前之城市規劃遊戲中，用戶之選擇項涉及多方面，且遊戲目標無止盡，因此，用戶有時不知下一步要進行何種操作來進一步發展城市為宜。因此，提出了如下技術：由角色向用戶建議下一步操作，藉此能夠防止用戶陷入不知進行何種操作為宜之狀態(專利文獻1)。

[先前技術文獻]

[專利文獻]

【0004】

[專利文獻1]日本專利特開2014-147527號公報

【發明內容】

[發明所欲解決之問題]

【0005】

然，專利文獻1所記載之技術係伺服器接受來自玩家之城市之評分要求，針對規定之專案對城市進行評分，並由角色向玩家建議下一步操作。角色之建議根據評分時之城市之狀況而不同，但角色之能力及性格不會發生變化。

【0006】

於使用構成上述卡組之各卡牌等遊戲要素進行之對戰遊戲中，若成為玩家之隊友之角色之能力或性格於遊戲內發生變化，則作為玩家之用戶之趣味性提高。

【0007】

因此，本發明之目的在於提供一種能夠提供提高用戶之趣味性之遊戲的程式、終端、遊戲系統及遊戲管理裝置。

[解決問題之技術手段]

【0008】

本發明之一態樣係一種程式，其係使電腦執行遊戲者，該遊戲使用了第1玩家所保有之第1遊戲要素、及成為對戰對手之第2玩家所保有之第1遊戲要素，上述程式使上述電腦作為如下機構發揮功能：遊戲要素提供機構，其將第1遊戲要素提供給上述第1玩家；第1設定機構，其設定構成上述第1玩家之卡組之第1遊戲要素；第2設定機構，其設定上述第1玩家之第2遊戲要素，該第2遊戲要素具有與遊戲相關之可基於規定條件而變化之角色資訊，且可使用上述第1玩家所保有之上述第1遊戲要素；及決定機

構，其決定上述第1遊戲要素之選擇或行動；且上述遊戲係供上述第1玩家與上述第2遊戲要素一起與上述第2玩家進行對戰之遊戲。

【0009】

本發明之一態樣係一種終端，其係進行遊戲者，該遊戲使用了第1玩家所保有之第1遊戲要素、及成為對戰對手之第2玩家所保有之第1遊戲要素，且上述終端具備：遊戲要素提供機構，其將第1遊戲要素提供給上述第1玩家；第1設定機構，其設定構成上述第1玩家之卡組之第1遊戲要素；第2設定機構，其設定上述第1玩家之第2遊戲要素，該第2遊戲要素具有與遊戲相關之可基於規定條件而變化之角色資訊，且可使用上述第1玩家所保有之上述第1遊戲要素；及決定機構，其決定上述第1遊戲要素之選擇或行動；且上述遊戲係供上述第1玩家與上述第2遊戲要素一起與上述第2玩家進行對戰之遊戲。

【0010】

本發明之一態樣係一種遊戲系統，其係進行遊戲者，該遊戲使用了第1玩家所保有之第1遊戲要素、及成為對戰對手之第2玩家所保有之第1遊戲要素，且上述遊戲系統具備終端及遊戲管理裝置，上述終端具備：遊戲要素提供機構，其將第1遊戲要素提供給上述第1玩家或上述第2玩家；第1設定機構，其設定構成上述第1玩家或上述第2玩家之卡組之第1遊戲要素；第2設定機構，其設定上述第1玩家或上述第2玩家之第2遊戲要素，該第2遊戲要素具有角色資訊，且可使用上述第1玩家或上述第2玩家所保有之上述第1遊戲要素；及決定機構，其決定由上述第1玩家或上述第2玩家進行之上述第1遊戲要素之選擇或行動；且上述遊戲管理裝置具備角色資訊變化機構，該角色資訊變化機構係根據與遊戲相關之規定條件，使

上述第1玩家或上述第2玩家之上述第2遊戲要素之角色資訊變化，上述遊戲係供上述第1玩家與上述第2玩家和各自之上述第2遊戲要素一起進行對戰之遊戲。

【0011】

本發明之一態樣係一種遊戲管理裝置，其係能夠與第1玩家之終端及成為第1玩家之對戰對手之第2玩家之終端進行通信者，且具備：第1發送機構，其向第2玩家之終端發送構成上述第1玩家之卡組之第1遊戲要素，且向上述第1玩家之終端發送構成上述第2玩家之卡組之第1遊戲要素；第1獲取機構，其獲取第2遊戲要素之角色資訊，該第2遊戲要素可使用上述第1玩家或上述第2玩家所保有之上述第1遊戲要素；及角色資訊變化機構，其根據與遊戲相關之規定條件，使上述第1玩家或上述第2玩家之上述第2遊戲要素之角色資訊變化；且上述遊戲係供上述第1玩家與上述第2玩家和各自之上述第2遊戲要素一起進行對戰之遊戲。

[發明之效果]

【0012】

本發明能夠提供提高用戶之趣味性之遊戲。

【圖式簡單說明】

【0013】

圖1係表示本實施形態之遊戲系統之整體構成例之圖。

圖2係表示作為玩家終端1之一例之智慧型手機之裝置構成例的圖。

圖3係表示顯示於玩家終端1之顯示器11上之對戰遊戲之待機階段或卡牌使用準備階段中的畫面顯示之一例之圖。

圖4係表示顯示於玩家終端1之顯示器11上之畫面之顯示之一例的

圖。

圖5係表示玩家終端1之功能構成例之方塊圖。

圖6係例示卡牌購買畫面之圖。

圖7係例示請求卡牌畫面之圖。

圖8係用以說明操作圖像顯示之處理之圖。

圖9係表示卡牌設定資料之一例之圖。

圖10係表示卡組設定資料之一例之圖。

圖11係表示玩家A之好友設定資料之一例之圖。

圖12係表示遊戲伺服器2之功能構成例之方塊圖。

圖13係用以說明更新角色資訊之等級之處理之圖。

圖14係用以說明更新角色資訊之卡牌理解度之處理之圖。

圖15係用以說明更新角色資訊之個性之處理之圖。

圖16係用以說明更新角色資訊之同步等級之處理之圖。

圖17係表示用戶資訊資料之一例之圖。

圖18係用以說明玩家終端1與遊戲伺服器2之動作之順序圖。

【實施方式】

【0014】

[整體構成]

圖1係表示本實施形態之遊戲系統之整體構成例之圖。如圖1所示，遊戲系統構成為具備針對遊戲之每個玩家A、B準備之玩家終端1及遊戲伺服器2。玩家終端1及遊戲伺服器2可連接於通信線路N且可相互通信。

【0015】

通信線路N意指可進行資料通信之通信路徑。即，通信線路N除了包

含用於直接連接之專用線(專用纜線)或乙太網路(註冊商標)等之 LAN(Local Area Network，區域網路)以外，亦包含電話通信網或纜線網、網際網路等通信網，關於通信方法，不論有線/無線均可。

【0016】

玩家終端1係可執行遊戲程式之電腦，經由無線通信基站等連接於通信線路N，可與遊戲伺服器2進行資料通信。玩家終端1例如係智慧型手機、行動電話、攜帶型遊戲裝置、固定式家庭用遊戲裝置、商用遊戲裝置、個人電腦、平板型電腦、固定式家庭用遊戲裝置之控制器等。玩家終端1基本上存在複數個，由各玩家操作。

【0017】

遊戲伺服器2係包含單個或複數個伺服器裝置或記憶裝置等而構成之伺服器系統。遊戲伺服器2可提供用以運營本實施形態之遊戲之各種服務，並進行遊戲之運營所需之資料之管理、或玩家終端1中之遊戲之執行所需之遊戲程式或資料之發佈等。

【0018】

圖2係表示作為玩家終端1之一例之智慧型手機之裝置構成例的圖。如圖2所示，玩家終端1具備顯示器11、與顯示器11一體構成之觸控操作面板12及揚聲器13。又，於玩家終端1設置有未圖示之控制基板、內置電池、電源按鈕及音量調節按鈕等。

【0019】

於控制基板搭載有CPU(Central Processing Unit，中央處理單元)或GPU(Graphics Processing Unit，圖形處理單元)、DSP(Digital Signal Processor，數位信號處理器)等各種微處理器、ASIC(Application

Specific Integrated Circuit，特殊應用積體電路)、VRAM(Video Random Access Memory，視訊隨機存取記憶體)或RAM(Random Access Memory，隨機存取記憶體)、ROM(Read Only Memory，唯讀記憶體)等各種IC(Integrated Circuit，積體電路)記憶體、及用以與行動電話基站進行無線通信之無線通信模組等。又，於控制基板搭載有觸控操作面板12之驅動器電路等所謂I/F電路(介面電路)等。搭載於該等控制基板之各要素分別經由匯流排電路等而電性連接，且以可進行資料之讀寫或信號之收發之方式連接。

【0020】

於本實施形態中，對將如上所述之遊戲系統應用於使用了第1玩家A所保有之第1遊戲要素、及成為對戰對手之第2玩家B所保有之第1遊戲要素之對戰遊戲之例進行說明。

【0021】

此處，第1遊戲要素係與虛擬或具有實體之物品建立對應關係之角色。作為虛擬或具有實體之物品之一例，例如為顯示於電腦之虛擬之卡牌或具有實體之卡牌等。而且，將對如下內容進行說明：於所執行之遊戲中，可藉由使用卡牌而登場之第1遊戲要素係基於玩家(亦包含由電腦操作之非玩家)之操作進行行動控制之角色，卡牌附有對應之角色之圖案(示出該角色之外觀之圖像)。進而，不限定於此，特定出所執行之遊戲之遊戲要素之用途之卡牌並不限定於構成為可特定出如角色般之遊戲要素者，當然亦可為特定出裝備或發動之效果等其他遊戲要素者。再者，物品不限於卡牌，只要是構成為可特定出與物品建立對應之遊戲要素之物品，則並不限於卡牌。物品亦可為例如具有遊戲要素之外觀之玩偶等造型物。

【0022】

進而，於應用本實施形態之對戰遊戲中，加入與第1遊戲要素不同之第2遊戲要素。第2遊戲要素與第1遊戲要素同樣地為角色，但未必需要與虛擬或具有實體之物品建立對應。

【0023】

第2遊戲要素於遊戲內使用玩家所保有之第1遊戲要素。所謂使用第1遊戲要素包含在遊戲內決定第1遊戲要素之選擇或行動。若假設第1遊戲要素為例如卡牌，則第2遊戲要素於遊戲內之對戰中自主或自發地決定玩家所保有之卡牌之選擇或行動。換言之，如由電腦操作之非玩家之功能般，進行與由玩家進行之第1遊戲要素之選擇或行動等之決定相同之動作。

【0024】

但是，先前以來由某個電腦操作之非玩家不使用玩家所保有之第1遊戲要素，與此相對，本實施形態中之第2遊戲要素之不同處在於：使用玩家所保有之第1遊戲要素。進而，先前以來由某個電腦操作之非玩家係玩家之虛擬對戰玩家，與此相對，本實施形態之第2遊戲要素之不同處在於：與玩家一起使用玩家所保有之第1遊戲要素，與對戰玩家進行對戰。所謂玩家與第2遊戲要素一起戰鬥係指例如玩家與第2遊戲要素編組一個團隊，使用玩家所保有之第1遊戲要素與其他玩家進行對戰。編組一個團隊之玩家與第2遊戲要素交替地輪流使用同一第1遊戲要素。又，亦包含使用玩家所保有之第1遊戲要素與其他玩家進行對戰時，對玩家提供對戰之建議。

【0025】

又，第2遊戲要素具有基於與遊戲相關之規定條件而變化之角色資

訊。角色資訊係示出第2遊戲要素之屬性者。該角色資訊對第2遊戲要素之自主或自發之行動(第1遊戲要素之使用)產生影響。換言之，角色資訊係第2遊戲要素之能力與性格，根據該能力與性格之不同，第2遊戲要素之自主或自發之行動(第1遊戲要素之使用)不同。而且，該角色資訊以使人經過各種體驗後成長之方式，根據遊戲之進展而變化。例如，藉由達成與遊戲相關之規定條件，角色資訊逐漸變化。

【0026】

與遊戲相關之規定條件不僅包含與針對遊戲之對戰結果所獲得之等價報酬(例如經驗值或特定之第1遊戲要素之使用)之交換、及達成遊戲內之規定事件，亦包含作為針對玩家之某種行動之等價報酬而獲取新的第1遊戲要素、及獲取特定之第1遊戲要素等。此處，所謂玩家之行動係指代價(金錢或遊戲內貨幣、玩家藉由參與網際網路上實施之抽獎事件而獲取之點數等)之支付、遊戲內之事件之參與等。

【0027】

角色資訊亦可包含複數個參數。例如，於本實施形態中，角色資訊包含：根據基於遊戲之結果所獲得之經驗值而變化之參數(以下記載為等級)；根據第1遊戲要素之種類之使用頻度或特定之卡牌之獲取而變化之參數(以下記載為卡牌理解度)；根據第1遊戲要素之種類之使用比率而變化之參數(以下記載為個性)；及根據規定之事件而變化之參數(以下記載為同步等級)。

【0028】

等級表示第2遊戲要素之基本等級，根據藉由進行對戰所獲得之經驗值而提昇。而且，若等級提高，則可使第2遊戲要素之思考能力提昇。思

考能力越高，越能夠根據遊戲之狀況適當地使用第1遊戲要素。

【0029】

卡牌理解度係對第1遊戲要素之理解度(對卡牌之角色之發動效果等之理解度)，理解度越高，越能夠於適當之時點使用該第1遊戲要素(卡牌)。

【0030】

個性表示第2遊戲要素之性格，根據第1遊戲要素之屬性(與角色相應地具有屬性)之使用比率而變化。

【0031】

同步等級相應於遊戲之進展而提昇。同步等級亦藉由達成遊戲內之規定之事件而提昇。上述規定之事件包含登入遊戲、於遊戲內與玩家一起行動、購買卡牌、獲取特定之卡牌。本實施形態之遊戲除包含卡牌對戰模式以外，亦包含期待與第2遊戲要素之通信之接觸模式等模式。於上述規定之事件中，亦包含於接觸模式下對經畫面顯示之第2遊戲要素之圖像之觸控操作。於該接觸模式中，因同步等級不同，第2遊戲要素之表現內容等不同，同步等級越高，表現出親密度越高。同步等級亦可以說是表示玩家與第2遊戲要素之關係之參數。

【0032】

如上所述之與第2遊戲要素之角色資訊對應之自主或自發的行動係基於由遊戲伺服器2所具備之AI(Artificial Intelligence，人工智慧)功能提供之資訊而進行。該AI功能係將較多對戰遊戲之遊戲進展之內容及其結果等作為教示資料，進行機械學習而獲得者。關於機械學習之方法，以深層學習(深度學習)為代表，但並不限定於此。

[遊戲內容之概略]

其次，為了幫助理解實施形態之說明，使用玩家終端1之顯示器11之顯示畫面說明遊戲之概要。

【0033】

於本實施形態之遊戲中，玩家A、B於遊戲內使用作為遊戲物件之虛擬之遊戲卡牌(第1遊戲要具體化之卡牌，簡稱為「卡牌」)。準備複數種卡牌，根據與各卡牌相關聯之角色之能力及卡牌屬性等之組合來加以區分。卡牌屬性例如由紅色、藍色等顏色或1~7中之任一數字等決定。對於各卡牌，決定與電腦控制之敵方角色或其他玩家等對戰對手之對戰遊戲(戰鬥)中使用之等級或攻擊力、HP(Hit Point，生命值)等能力參數值。

【0034】

卡牌除了於賬戶登錄時賦予對戰遊戲(戰鬥)最低限度需要之張數以外，亦可於遊戲中獲取，或作為收費裝備藉由購買而獲取，或藉由被稱為扭蛋(gacha)之抽籤來獲取卡牌。此外，卡牌亦可藉由如下方式獲得：得到具有實體之遊戲卡牌(以下稱為「實體卡牌」)，執行用以使所得到之實體卡牌可於遊戲內使用之登錄手續。具體而言，玩家A、B當執行實體卡牌之登錄手續時，玩家A、B可獲取與該實體卡牌建立對應之卡牌種類之卡牌。

【0035】

而且，玩家A以所保有之卡牌中之規定張數(例如40張)構成卡組，挑戰使用有卡組之對戰遊戲(戰鬥)。所謂使用有卡組之對戰遊戲(戰鬥)，係指使用構成卡組之卡牌(卡組卡牌)所決定之能力參數值(第1遊戲要素之角色資訊)來決定與對戰對手之間之勝負。

【0036】

戰鬥係藉由自登入後顯示之主頁畫面中選擇操作(觸控操作)戰鬥選單而開始。再者，於遊戲之前，玩家A、B必須完成賬戶登錄，並預先編組卡組。卡組之編組係自主頁畫面等觸控操作卡牌選單，根據作為其中之一而提示之卡組編組選單進行。

【0037】

此處，雖為第2遊戲要素，但玩家A、B可藉由於賬戶登錄時，自複數個第2遊戲要素(以下記載為好友)中選擇喜歡之好友而得到。最初得到之好友之角色資訊中包含之複數個參數為初始狀態(最低等級)。玩家A與由玩家A得到之好友A編組一個團隊。玩家B與由玩家B得到之好友B編組一個團隊。

【0038】

戰鬥交替執行玩家A之團隊之回合與作為對戰對手之玩家B之團隊之回合。各團隊內之回合係一面針對每個回合更換玩家與對手，一面進行。各回合包含以下等複數個階段：待機階段，其係將卡組卡牌中之手牌設定於場地等我方玩家之玩家區域中；卡牌使用準備階段，其係為了使用所設定之卡組卡牌，準備其他卡組卡牌等；及對戰階段，其係使用設置於玩家區域中之卡組卡牌，向對戰玩家或對戰玩家之卡牌進行攻擊。

【0039】

圖3係表示於玩家終端1之顯示器11上顯示之對戰遊戲之待機階段或卡牌使用準備階段中的畫面顯示之一例之圖。顯示器11之畫面具備設定玩家A之卡牌等之第1區域20、及設定進行對戰之玩家B之卡牌等之第2區域21。又，於第1區域20與第2區域21之分界，顯示有操作資訊30，該操作

資訊30顯示當前可執行之操作之資訊。

【0040】

第1區域20、第2區域21之各區域具備：場地區域22，其供配置5張自我方卡組選擇之卡牌(手牌)；基地區域23，其供配置為了發動配置於場地之卡牌之行動或效果而消耗(行動成本)之卡牌；及效力區域24，其供配置對卡牌之發動效果賦予影響(效力)且具有生命值(HP)之第1物件31、及同樣具有生命值(HP)之第2物件。再者，本實施形態中，第2物件32兼顯示為第2遊戲要素亦即好友。

【0041】

於對戰階段中，如圖4所示，玩家A用手指觸控攻擊中使用之卡牌，並拖曳至成為攻擊對象之對手之卡牌、第1或第2物件31、32，藉此決定攻擊中使用之卡牌及成為攻擊對象之對戰玩家B之卡牌、第1或第2物件31、32。藉此，開始玩家A之攻擊。又，當由好友A進行攻擊時，根據自遊戲伺服器2提供之卡牌操作資訊，決定攻擊中使用之卡牌及成為攻擊對象之對戰玩家B之卡牌、第1或第2物件31、32。

【0042】

玩家A之團隊與對戰對手之玩家B之團隊交替地反覆進行此種包含一系列之階段之回合，且由任一個玩家之生命值變為0或卡組之卡牌變為0張而決定勝負。

[功能構成]

圖5係表示玩家終端1之功能構成例之方塊圖。

【0043】

如圖5所示，玩家終端1具備操作輸入部51、處理部52、圖像顯示部

53、聲音輸出部54、通信部55及記憶部56。

【0044】

操作輸入部51係用以供玩家輸入與遊戲相關之各種操作者，將與操作輸入相應之操作輸入信號輸出至處理部52。操作輸入部51之功能例如可藉由觸控操作板、主頁按鈕、按鈕開關或操縱桿、軌跡球等由玩家A直接用手指操作之元件來實現，當然亦可藉由加速度感測器或角速度感測器、傾斜感測器、地磁感測器等偵測運動或姿勢之元件等來實現。於圖2中，觸控操作面板12相當於該操作輸入部51。

【0045】

處理部52基於記憶部56中儲存之程式或資料、來自操作輸入部51之操作輸入信號等，統括地控制玩家終端1之動作。處理部52之功能例如可藉由CPU或GPU等微處理器、ASIC、IC記憶體等電子零件而實現。該處理部52具備遊戲運算部61、圖像產生部62、聲音產生部63及通信控制部64作為主要之功能部。

【0046】

遊戲運算部61執行用以實現本實施形態之遊戲之各種遊戲處理，且將處理結果輸出至圖像產生部62或聲音產生部63。遊戲運算部61包含卡牌提供部70、卡牌設定部71、好友設定部72、行動決定部73、操作資訊獲取部74、操作圖像顯示部75及遊戲管理部76。

【0047】

卡牌提供部70進行與卡牌(第1遊戲要素)之提供相關之處理。藉由滿足規定條件而將卡牌提供給玩家。上述規定條件包含支付代價(金錢或遊戲內貨幣、玩家藉由參與網際網路上實施之抽獎事件而獲取之點數等)、

於遊戲內或遊戲外針對玩家之行動而獲得之等價報酬之交換、用戶登錄賬戶等。卡牌提供部70將卡牌提供要求發送至遊戲伺服器2，於滿足卡牌之提供條件之情形時，經由通信部55自遊戲伺服器2接收自遊戲伺服器2發送之卡牌之資料，且追加至下述之卡牌設定資料中。

【0048】

對藉由支付代價而提供卡牌進行說明。於所提供之卡牌之提示中，存在第1態樣(由第2遊戲要素推薦之卡牌之提示)及第2態樣(通常之購買對象卡牌之提示)。於本實施形態中，卡牌之購買以由多張卡牌構成之卡組為單位進行。但是，卡牌之購買並不限定於以卡組為單位，亦可以卡牌為單位進行購買。

【0049】

由於玩家接受藉由代價支付之卡牌之提供，故而當自主頁畫面等觸控操作商店選單時，卡牌提供部70顯示卡牌購買畫面(對應於第2態樣)。卡牌購買畫面如圖6所例示。卡牌購買畫面係可選擇地顯示購買物件之卡組之畫面。當檢測出於卡牌購買畫面中選擇了卡包之觸控操作時，卡牌提供部70向遊戲伺服器2要求提供物件之卡包之資料，將所接收到之卡包之資料輸出至圖像產生部62。於圖6之例中，顯示出卡包「○○○」。例如藉由滑動操作而顯示出其他卡包。玩家藉由滑動操作，自複數個卡包中選出所期望之卡包，並按下畫面之購買按鈕41，藉此可購買卡牌。當檢測出按下購買按鈕41時，卡牌提供機構70向遊戲伺服器2發送卡牌購買要求。

【0050】

又，當檢測出卡牌購買畫面中所包含之請求按鈕42之按下時，卡牌提供機構70使顯示畫面轉變為請求卡牌畫面。於圖7中例示請求卡牌畫

面。請求卡牌畫面顯示出第2遊戲要素所推薦之卡牌(請求卡牌)之資訊。所顯示之請求卡牌之資訊具有請求卡牌之卡牌名、包含所述請求卡牌之卡包之包名等。然後，當檢測出請求按鈕42之按下時，卡牌提供部70向遊戲伺服器2要求請求卡牌之資料，並將所接收到之卡牌之資料輸出至圖像產生部62。請求卡牌係藉由遊戲伺服器2所具備之AI功能，分析、評價玩家之卡組或保有卡牌之弱點，為了彌補該弱點而選出之卡牌。因此，於卡牌提供部70所顯示之請求卡牌畫面中，相較卡牌購買畫面中所提示之卡牌，提示可有利地推進遊戲之進展之卡牌。當欲於請求卡牌畫面中購買包含第2遊戲要素所推薦之卡牌之卡包之情形時，玩家可按下請求畫面之返回按鈕而返回至卡牌購買畫面，選擇並購買與所期望之請求卡牌對應之卡包。

【0051】

關於自卡牌購買畫面獲取卡牌及於所獲取之卡牌中包含請求卡牌，被設定為作為第2遊戲要素之角色資訊之參數之同步等級提昇之條件。因此，亦可以說卡牌提供部70發送成為角色資訊發生變化之條件之主要因素的資訊。

【0052】

又，獲取請求卡牌不僅被設定為提昇同步等級之條件，亦被設定為提昇卡牌理解度之條件。藉由請求卡牌之獲取之卡牌理解度之提昇率被設定為大於與其他條件對應之卡牌理解度之提昇率。藉由獲取請求卡牌，可使角色資訊大幅變化。

【0053】

於包含請求卡牌之卡包之代價與除此以外之卡包之代價中設定不同

之值。請求卡牌之卡包之代價亦可設定為高於除此以外之卡包之代價。

【0054】

卡牌提供機構70可限制請求卡牌顯示畫面之顯示。例如，亦可設定請求卡牌顯示畫面之可顯示之時段或規定期間之可顯示次數等，控制卡牌購買畫面中之請求按鈕42之顯示、非顯示。藉此，提供請求卡牌之次數少於提供除請求卡牌以外之卡牌之次數。藉此，請求卡牌之獲取之價值提高。再者，限制提供請求卡牌之次數之方法不限定於此，亦可使用其他方法。

【0055】

又，卡牌提供部70亦能以玩家於遊戲中落敗為條件，向遊戲伺服器2要求請求卡牌之資料，將所接收到之卡牌之資料輸出至圖像產生部62，使圖像顯示部53顯示請求卡牌顯示畫面。藉由如此構成，可適時地向玩家提供戰鬥勝利所需之卡牌之資訊。

【0056】

於卡牌購買畫面中，於支付代價之前，以無法視認之形態顯示卡牌之內容。例如，亦可顯示開封前之卡包之圖像。於支付代價之後，以可視認之形態顯示所購買之卡牌之內容。例如，亦可自己開封之卡包取出卡牌，顯示表示各卡牌之內容之圖像。

【0057】

卡牌設定部71使用下述卡牌設定資料及卡組設定資料，管理玩家A、B至當前為止所保有之保有卡牌。又，對由保有卡牌構成各卡組之卡牌進行管理，自玩家A、B所選擇之卡組，於待機階段及卡牌使用準備階段中設定各場地中所設定之卡牌及手牌。又，產生與各場地中所設定之卡牌及

手牌相關之資訊即卡牌設定資訊，並經由通信部55發送至遊戲伺服器2。

【0058】

好友設定部72係使用下述好友設定資料來管理與於玩家A、B登錄賬戶時，由玩家A、B所選擇之作為第2遊戲要素之好友相關之資訊(亦包含角色資訊)。好友設定部72將賬戶登錄時之好友(第2遊戲要素)之角色資訊中所包含之複數個參數設定為初始值(最低值)。又，於變更了好友之情形時，好友設定部72將變更後之好友(第2遊戲要素)之角色資訊中所包含之複數個參數設定為初始值(最低值)。再者，第2遊戲要素可不以支付代價為條件而設定。

【0059】

好友設定部72當自操作選單選擇了接觸模式時，進行如下處理，即，相應於規定之操作(例如，對顯示於顯示器11之第2遊戲要素之圖像的觸控操作)，藉由聲音或圖像輸出第2遊戲要素之反應。於藉由聲音及/或文字輸出第2遊戲要素之台詞之情形時，遊戲管理部76自記憶部56讀出與第2遊戲要素之同步等級相應之聲音資料及/或文字資料，並輸出至圖像產生部62及/或聲音產生部63。又，好友設定部72將表示檢測出於接觸模式下對第2遊戲要素之圖像之觸控操作之資料與用戶識別資訊一起發送至遊戲伺服器2。亦可以說好友設定部72發送成為角色資訊發生變化之條件之主要因素的資訊。

【0060】

好友設定部72接收自遊戲伺服器2發送來之變化後之角色資訊，更新記憶部56中所記憶之角色資訊。

【0061】

又，好友設定部72於對戰中或其他選單畫面中，將好友之圖像資訊輸出至圖像產生部62。

【0062】

行動決定部73藉由玩家A、B之觸控操作等，決定卡牌之選擇或卡牌之行動，產生卡牌之選擇或行動之資訊即行動選擇資訊，並經由通信部55發送至遊戲伺服器2。

【0063】

操作資訊獲取部74經由通信部55獲取與卡牌之選擇或行動之操作相關之資訊即卡牌操作資訊。卡牌操作資訊係藉由遊戲伺服器2之AI功能，參照好友之角色資訊及對戰中之卡牌設定資訊之狀況而產生之資訊。

【0064】

操作圖像顯示部75使用自操作資訊獲取部74獲取之卡牌操作資訊，進行顯示供好友操作卡牌之選擇或行動之圖像之處理。例如，於所獲取之卡牌操作資訊係與「利用卡牌A攻擊對方之卡牌B」之卡牌操作內容相關之資訊之情形時，操作圖像顯示部75例如如圖8所示，顯示好友之台詞與自卡牌A朝向對方之卡牌B之箭頭之圖像。

【0065】

遊戲管理部76管理遊戲整體之進展。

【0066】

圖像產生部62基於遊戲運算部61之處理結果，於1圖框時間(例如1/60秒)內產生一個遊戲畫面，將所產生之遊戲畫面之圖像信號輸出至圖像顯示部103。圖像產生部62之功能例如可藉由GPU或數位信號處理器(DSP)等處理器、視訊信號IC、視訊編碼解碼器等程式、圖框緩衝器等繪

圖圖框用IC記憶體、用於紋理資料之展開用之IC記憶體等而實現。

【0067】

聲音產生部63基於遊戲運算部61之處理結果，產生與遊戲相關之音響效果或BGM(Background music，背景音樂)、操作輔助資訊之聲音資訊、各種操作音等聲音信號，並輸出至聲音輸出部54。聲音產生部63之功能例如可藉由數位信號處理器(DSP)或聲音合成IC等處理器、可播放音頻檔案之聲頻編碼解碼器等來實現。

【0068】

通信控制部64進行用以與遊戲伺服器2進行資料通信之通信連接及資料處理。

【0069】

圖像顯示部53基於自圖像產生部62輸入之圖像信號顯示各種遊戲畫面。圖像顯示部53之功能係例如可藉由平板顯示器、布朗管(CRT(Cathode Ray Tube，陰極射線管))、投影機、頭戴式顯示器等顯示裝置而實現。於圖2中，圖像顯示部62相當於顯示器11。

【0070】

聲音輸出部54係用以基於自聲音產生部63輸入之聲音信號，將與遊戲相關之音響效果等予以聲音輸出。於圖2中，聲音輸出部54相當於揚聲器13。

【0071】

通信部55與通信線路N連接而實現通信。通信部55之功能例如可藉由無線通信機、資料機、TA(終端配接器)、有線用之通信纜線之插口或控制電路等而實現。

【0072】

於記憶部56中預先記憶或者每次處理時暫時記憶有用以使玩家終端1動作而實現玩家終端1所具備之各種功能之程式、或該程式之執行中所使用之資料等。記憶部56例如可藉由RAM或ROM、快閃記憶體等IC記憶體、硬碟等磁碟、CD-ROM(Compact Disc Read-Only Memory，唯讀光碟)或DVD(Digital Versatile Disc，數位多功能光碟)等光碟等而實現。

【0073】

於記憶部56中儲存有系統程式及遊戲程式。系統程式係用以實現作為玩家終端1之電腦之基本功能之程式。遊戲程式係用以使處理部52作為遊戲運算部61發揮功能之程式。該程式係當玩家完成賬戶登錄時，自遊戲伺服器2或其他應用程式發佈伺服器等發佈。

【0074】

又，於記憶部56中儲存有卡牌設定資料、卡組設定資料及好友設定資料。再者，除此以外，作為遊戲所需之資料，亦適當地發佈用以顯示卡牌之角色及好友之圖像之模型資料或紋理資料、動作資料、效果資料、遊戲畫面之背景圖像、音響效果等聲音資料、於接觸模式下使用之按每種親密度而表現內容不同之聲音資料及文字資料等，並儲存於記憶部56中。

【0075】

卡牌設定資料係玩家所保有之卡牌之角色資訊，按每個卡牌種類而準備。圖9係表示玩家所保有之卡牌之卡牌設定資料之一例的圖。於圖9中，示出了由玩家所保有之卡牌識別資訊“001”特定出之1張卡牌之卡牌設定資料。卡牌設定資料包含卡牌識別資訊、圖像、卡牌名、卡牌種類、成本數、顏色、種族、能力、攻擊力、生命值及稀有度。再者，圖9

乃表示卡牌設定資料之一例，並非限定於此。又，卡牌設定資料根據玩家A、B所保有之卡牌增減而增減。

【0076】

卡組設定資料係與玩家之各卡組相關之資料，包含構成各卡組之卡牌之卡牌識別資訊。圖10係表示卡組設定資料之一例之圖。圖10之例為玩家A之卡組1之卡組設定資料之例，其中示出卡組1由卡牌識別資訊“001”～卡牌識別資訊“023”之卡牌構成。再者，圖10係表示卡組設定資料之一例之圖，並非限定於此。

【0077】

好友設定資料係根據選單設定而選擇之好友之角色資訊。該好友之角色資訊隨著遊戲之進展而變化，當有變化之情形時自遊戲伺服器2通知變化後之角色資訊，將角色資訊予以更新。圖11係表示玩家A之好友設定資料之一例之圖。於圖11之例中，好友設定資料包含好友識別資訊、好友名、等級、卡牌理解度、個性及同步等級。再者，圖11係表示好友設定資料之一例之圖，並非限定於此。

【0078】

其次，說明遊戲伺服器2之構成。圖12係表示遊戲伺服器2之功能構成例之方塊圖。

【0079】

遊戲伺服器2具備處理部91、通信部92及記憶部93。

【0080】

處理部91具備玩家管理部101、遊戲管理部102、AI處理部103、卡牌提供管理部104及角色資訊更新部105。

【0081】

玩家管理部101使用下述用戶資訊資料，針對連接賬戶或遊戲之進展狀況等之每個玩家終端1進行管理。

【0082】

遊戲管理部102接收來自玩家終端1之卡牌設定資訊或行動選擇資訊等，使用卡牌設定資訊或行動選擇資訊、下述卡牌資料進行對戰處理，且輸出其對戰結果。

【0083】

AI處理部103具有機械學習較多對戰遊戲之遊戲進展之內容及其結果之教示資料而獲得之演算法。該演算法係與好友之角色資訊(好友之能力)相應之演算法。機械學習之方法係以深層學習(深度學習)為代表，但並非不限定於此。

【0084】

AI處理部103輸入自玩家終端1發送之卡牌設定資訊及玩家終端1之玩家之好友之角色資訊(好友之能力)，並輸出該卡牌設定資訊之狀況中之卡牌操作資訊。再者，即便自玩家終端1發送之卡牌設定資訊相同，只要玩家之好友之角色資訊(好友之能力)不同，則有可能輸出不同之卡牌操作資訊。

【0085】

又，AI處理部103分析、評價對玩家設定之卡組、玩家所保有之卡牌等資訊，輸出能夠強化玩家之卡組或保有卡牌之可能性較高之卡牌。

【0086】

卡牌提供管理機構104自記憶部93獲取顯示於玩家終端1之卡牌購買

畫面或請求畫面之卡牌之資訊，並將其發送至玩家終端1。關於請求卡牌之資訊，自AI處理部103獲取能夠強化玩家之卡牌或保有卡牌之可能性較高之卡牌之資訊，並將其發送至玩家終端1。於自玩家終端1接收到卡牌之購買要求之情形時，於確認了代價之支付後，自記憶部93讀出與卡牌設定資料對應之資料並發送至玩家終端1。又，將由玩家獲取之卡牌之資訊供給至玩家管理部101。代價之支付例如可自記憶部所記憶之用戶資訊中之餘額(遊戲內貨幣或點數之餘額)中減去代價，亦可為其他支付方法。

【0087】

角色資訊更新部105進行將第2遊戲要素之角色資訊之各種參數(等級、卡牌理解度、個性、同步等級)提昇或變更之更新。如下所述，使參數變化之條件係針對每個參數(等級、卡牌理解度、個性、同步等級)而設定。角色資訊更新部105判定是否滿足使各參數變化之條件，於滿足之情形時更新參數。判定使參數變化之條件之時點例如有登入時、戰鬥結束時、卡牌獲取時、特定之卡牌獲取時、接觸模式下之規定操作(對第2遊戲要素之圖像之觸控操作)之偵測時等。但是，不限定於此。

【0088】

關於等級，例如如圖13所示，針對每個等級設定等級提昇所需之經驗值。於此情形時，角色資訊更新部105於戰鬥結束時等預先決定之時點，使用自遊戲管理部102獲取之與對戰相關之資訊(卡牌設定資訊、行動選擇資訊、對戰結果等)及規定之算式，算出並更新玩家之經驗值。然後，基於更新後之經驗值，判定是否達到了等級提昇所需之經驗值，於達到了等級提昇所需之經驗值之情形時進行使等級提昇之更新。再者，規定之算式亦能以如下方式設定：藉由將卡牌提供部70所提供之特定之卡牌放

入卡組中使用，而使所獲得之經驗值變高。所謂特定之卡牌係指由第2遊戲要素提示之請求卡牌。又，被賦予具有複數個級別之稀有度中之最高稀有度的卡牌亦可包含於特定之卡牌。又，不限定於此，亦可包含其他卡牌。

【0089】

關於卡牌理解度，例如如圖14所示，設定用以提昇卡牌理解度之條件及與各條件對應之提昇率。卡牌理解度係關於所有卡牌，針對每張卡牌表示對該卡牌之理解度之參數。圖14中之條件「將卡牌放入卡組中進行戰鬥」意味著於戰鬥時使用某個卡組，構成該卡組之40張卡牌成為卡牌理解度之提昇對象之卡牌。而且，提昇率「 $x\%$ 」意味著只要符合其條件，則構成該卡組之各卡牌理解度提昇 $x\%$ 。又，條件「使用卡牌」意味著無關於卡牌之種類，於戰鬥時使用卡牌，且所使用之卡牌係卡牌理解度之提昇物件之卡牌。而且，提昇率「 $y\%$ 」意味著只要符合其條件，則戰鬥時所使用之卡牌之卡牌理解度提昇 $y\%$ 。又，條件「使用特定之卡牌後勝利」意味著於戰鬥時使用卡牌提供部70所提供之特定之卡牌，且勝利，由卡牌提供部70提供且於戰鬥時使用之特定之卡牌係卡牌理解度之提昇物件之卡牌。而且，提昇率「 $z\%$ 」意味著只要符合其條件，則該特定之卡牌之理解度提昇 $z\%$ 。角色資訊更新部105於戰鬥結束時或卡牌提供時等預先決定之時點，針對每個條件判定是否滿足條件。而且，於存在滿足之條件之情形時，進行使卡牌理解度提昇與該條件對應之提昇率之更新。又，條件「第2遊戲要素使用玩家之卡牌進行戰鬥」意味著第2遊戲要素於戰鬥時使用卡牌，所使用之卡牌係卡牌理解度之提昇物件之卡牌。而且，提昇率「 $m\%$ 」意味著只要符合其條件，則戰鬥時第2遊戲要素所使用之卡牌之

卡牌理解度提昇 $m\%$ 。再者，圖14僅示出一例，亦可為其他例。

【0090】

關於個性，例如自複數種性格(第1性格、第2性格、…第 n 性格)中設定一種性格。例如如圖15所示，個性(第1性格、第2性格、…第 n 性格)分別與卡牌屬性之一(於本實施形態中為顏色)建立對應。於此情形時，角色資訊更新部105於戰鬥結束時等預先決定之時點，基於自遊戲管理部102獲取之與對戰相關之資訊(卡牌設定資訊、行動選擇資訊等)，關於對戰中所使用之卡牌，對設定為個性之每個顏色之累計值累加點數。然後，累加之結果，選擇與累積值最大之顏色對應之性格並設定為個性。再者，使用顏色作為與複數種性格對應之卡牌屬性，但不限定於此，亦可使用由複數個種類構成之其他卡牌屬性。

【0091】

關於同步等級，例如如圖16所示，設定用於同步等級提昇之條件及與各條件對應之提昇率。於同步等級提昇之條件中，例如設定有「登入」、「戰鬥」、「於接觸模式下對第2遊戲要素之圖像進行觸控操作」、「購買卡包」及「獲取請求卡牌」等。角色資訊更新部105於登入時、戰鬥結束時、由卡牌提供部70提供卡牌時、接觸模式下之觸控操作檢測時等預先決定之時點，針對每個條件判定是否滿足上述條件。於存在滿足之條件之情形時，角色資訊更新部105進行使同步等級提昇與該條件對應之提昇率之更新。於圖16之例中，藉由購買卡包及獲取請求卡牌等，同步等級提昇。同步等級亦可針對每個規定期間設定可變化之上限值。

【0092】

通信部92與通信線路N連接而實現通信。

【0093】

於記憶部93中儲存系統程式及遊戲程式。系統程式係用以實現作為遊戲伺服器2之電腦的基本功能之程式。遊戲程式係用以使處理部91作為玩家管理部101、遊戲管理部102、AI處理部103、卡牌提供管理部104及角色資訊更新部105發揮功能之程式。

【0094】

此外，記錄部93儲存有用戶資訊資料及卡牌資料。

【0095】

用戶資訊資料係參與遊戲之玩家之基本資料，記錄每個玩家之用戶資訊資料。圖17係表示用戶資訊資料之一例之圖。於圖17之例中，包含玩家之用戶識別資訊、該玩家之好友設定資料、卡組設定資料及餘額資訊。再者，圖17係表示用戶資訊資料之一例之圖，不限定於此。

【0096】

卡牌資料係本遊戲中使用之所有卡牌之卡牌資料。基本上，針對遊戲中使用之全部卡牌，儲存有與上述圖9之卡牌設定資料相同之資料。

[各裝置之動作]

其次，說明玩家終端1與遊戲伺服器2之動作。此處，以玩家A、B與各自之好友組成團隊，使用玩家終端1進行對戰遊戲，於遊戲結束時更新角色資訊之情形為例進行說明。圖18係用以說明玩家終端1與遊戲伺服器2之動作之順序圖。

【0097】

首先，各玩家A、B於遊戲之帳戶登錄時，進行設定好友之好友設定處理(步驟(Step)100)。好友設定處理係自選單畫面中選擇好友設定。於好

友設定中，可藉由自複數個好友中選擇喜歡之好友來設定。所選擇之好友資訊被發送至遊戲伺服器2。

【0098】

遊戲伺服器2之玩家管理部101使用自玩家終端1接收到之好友之資訊，將好友之角色資訊登錄於與玩家終端1之用戶識別資訊對應之用戶資訊資料(步驟101)。所登錄之好友之角色資訊被發送至玩家終端1。

【0099】

玩家終端1之好友設定部72將已登錄之好友之角色資訊登錄作為好友設定資料(步驟100)。

【0100】

於賬戶登錄後，各玩家A、B登入遊戲(步驟102)。此時，玩家終端1發送包含用戶識別資訊之登入之要求。

【0101】

玩家終端1之玩家管理機構101回應於登入之要求，執行登入處理(步驟103)。登入處理包含如下處理：獲取與要求登入之玩家之用戶識別資訊對應之用戶資訊資料，且移交至遊戲管理部102。

【0102】

登入完成後，於各玩家A、B之玩家終端1，進行卡牌設定處理(步驟104)。卡牌設定處理係藉由自所設定之卡組中選擇一個卡組，將該卡組之卡牌配置於場地區域、基地區域及效力區域、以及手牌而進行。所配置之卡牌之卡牌識別資訊及該卡牌之配置狀況等，作為卡牌設定資訊被發送至遊戲伺服器2。

【0103】

其次，於玩家A之玩家終端1中，進行行動選擇處理(步驟105)。由玩家A決定卡牌等之選擇或行動。所決定之卡牌等之選擇或行動之資訊作為行動選擇資訊由行動決定部73發送至遊戲伺服器2。

【0104】

遊戲伺服器2之遊戲管理部102接收玩家A之行動選擇資訊，使用玩家A之行動選擇資訊、各玩家A、B之卡牌設定資訊及卡牌資料，進行對戰處理(步驟106)。對戰結果之資訊被發送至各玩家A、B之玩家終端1。

【0105】

各玩家A、B之玩家終端1之遊戲管理部76接收對戰結果並進行對戰結果處理(步驟107)。對戰結果處理係於各玩家A、B之玩家終端1顯示對戰之結果之處理。

【0106】

繼而，同樣地進行後攻之玩家B之行動選擇處理(步驟105)、對戰處理(步驟107)及對戰結果處理(步驟108)。

【0107】

繼而，輪到玩家A之回合。由於玩家A與好友A輪流，故而AI處理部103進行卡牌操作資訊提供處理(步驟108)。卡牌操作資訊提供處理將表示由好友A進行之卡牌等之選擇或行動之卡牌操作資訊提供給玩家A之玩家終端1。

【0108】

玩家終端1之操作資訊獲取部74接收卡牌操作資訊。操作圖像顯示部75進行顯示卡牌操作資訊所示之好友A之攻擊內容之處理(步驟109)。

【0109】

遊戲伺服器2之遊戲管理部102使用好友A之卡牌操作資訊、各玩家A、B之卡牌設定資訊及卡牌資料，進行對戰處理(步驟106)。對戰結果之資訊被發送至各玩家A、B之玩家終端1。

【0110】

各玩家A、B之玩家終端1之遊戲管理部76接收對戰結果，並進行對戰結果處理(步驟107)。

【0111】

繼而，輪到玩家B之回合。由於玩家B與好友B輪流，故而AI處理部103進行卡牌操作資訊提供處理(步驟108)。卡牌操作資訊提供處理將表示由好友B進行之卡牌等之選擇或行動之卡牌操作資訊提供給玩家B之玩家終端1。

【0112】

玩家B之玩家終端1之操作資訊獲取部74接收卡牌操作資訊。操作圖像顯示部75進行顯示卡牌操作資訊所示之好友B之攻擊內容之處理(步驟109)。接下來，同樣地進行對戰處理(步驟106)及對戰結果處理(步驟107)。

【0113】

以此方式，玩家A、玩家B與各自之好友一起交替地反覆進行對戰，使任一個玩家之生命值成為0或使卡組之卡牌成為0張，藉此決定勝負。

【0114】

當決定了勝負時，遊戲伺服器2之角色資訊更新部105進行角色資訊更新處理(步驟110)。角色資訊更新部105自遊戲管理部102接收對戰中之卡牌設定資訊及對戰結果，根據該結果進行將玩家A、B之角色資訊提昇

或變更之更新。具體而言，根據自對戰結果獲得之經驗值來計算等級，根據對戰中使用之卡牌之種類來計算卡牌理解度及個性，若達成規定之事件則計算同步等級。然後，利用計算出之各參數之值更新用戶資訊資料之好友設定資料。更新後之角色資訊被發送至玩家終端1。

【0115】

玩家終端1之好友設定部72接收更新後之角色資訊，並更新好友設定資料(步驟111)。

【0116】

以上，結束玩家終端1與遊戲伺服器2之動作之說明。

【0117】

如以上所作說明，根據本實施形態，玩家之好友(第2遊戲要素)使用玩家所保有之卡牌進行對戰，其角色資訊相應於遊戲之進展或事件、獲取新卡牌(第1遊戲要素)或特定之卡牌等而變化(提昇、成長)。藉由角色資訊變化，於對戰中決定適當之第1遊戲要素之選擇或行動，或進行親密度較高之表現，因此能夠提供用戶之趣味性較高之遊戲。

【0118】

由於根據玩家之好友(第2遊戲要素)之角色資訊之不同，於卡牌戰鬥時提供之卡牌操作資訊或接觸模式(建議資訊)不同，故而玩家亦可實現培養好友(第2遊戲要素)之育成遊戲之娛樂方式。

【0119】

進而，即便於玩家未參與遊戲之期間，第2遊戲要素亦可使用玩家之卡組，單獨與其他玩家(亦包含經電腦操作之非玩家)進行對戰。例如，遊戲伺服器2之遊戲管理部102亦可於玩家未登入遊戲之期間，使該玩家之

第2遊戲要素與其他玩家(亦包含經電腦操作之非玩家)對戰，角色更新部105基於對戰結果而更新第2遊戲要素之角色資訊。

【0120】

亦可使用AI功能，於遊戲內玩家可決定第1遊戲要素之選擇或行動之狀態下，提供用以使第2遊戲要素有利地推進遊戲之進展之建議資訊。

【0121】

又，上述實施形態之一部分或全部亦記載為以下之附記，但不限於以下內容。

【0122】

[附記1]

一種終端，其係進行遊戲者，該遊戲使用了第1玩家所保有之第1遊戲要素、及成為對戰對手之第2玩家所保有之第1遊戲要素，且

上述終端具備儲存有執行命令之記憶體、及處理器，

上述處理器根據上述執行命令而執行如下處理：

遊戲要素提供處理，其係將第1遊戲要素提供給上述第1玩家；

第1設定處理，其係設定構成上述第1玩家之卡組之第1遊戲要素；

第2設定處理，其係設定上述第1玩家之第2遊戲要素，該第2遊戲要素具有可基於與遊戲相關之規定條件而變化之角色資訊，且可使用上述第1玩家所保有之上述第1遊戲要素；及

決定處理，其係決定上述第1遊戲要素之選擇或行動；且

上述遊戲係供上述第1玩家與上述第2遊戲要素一起和上述第2玩家進行對戰之遊戲。

【0123】

[附記2]

一種遊戲系統，其係進行遊戲者，該遊戲使用了第1玩家所保有之第1遊戲要素、及成為對戰對手之第2玩家所保有之第1遊戲要素，且

上述遊戲系統具備終端及遊戲管理裝置，

上述終端具備儲存有執行命令之記憶體、及處理器，

上述處理器根據上述執行命令而執行如下處理：

遊戲要素提供處理，其係將第1遊戲要素提供給上述第1玩家或上述第2玩家；

第1設定處理，其係設定構成上述第1玩家或上述第2玩家之卡組之第1遊戲要素；

第2設定處理，其係設定上述第1玩家或上述第2玩家之第2遊戲要素，該第2遊戲要素具有角色資訊，且可使用上述第1玩家或上述第2玩家所保有之上述第1遊戲要素；及

決定處理，其係決定由上述第1玩家或上述第2玩家進行之上述第1遊戲要素之選擇或行動；且

上述遊戲管理裝置具備儲存有執行命令之記憶體、及處理器，

上述處理器根據上述執行命令，

執行角色資訊變化處理，該角色資訊變化處理係根據與遊戲相關之規定條件使上述第1玩家或上述第2玩家之上述第2遊戲要素之角色資訊發生變化，

上述遊戲係供上述第1玩家及上述第2玩家與各自之上述第2遊戲要素一起進行對戰之遊戲。

【0124】

[附記3]

一種遊戲管理裝置，其係能夠與第1玩家之終端及成為上述第1玩家之對戰對手之第2玩家之終端進行通信者，且

具備儲存有執行命令之記憶體、及處理器，

上述處理器根據上述執行命令而執行如下處理：

第1發送處理，其向第2玩家之終端發送構成上述第1玩家之卡組之第1遊戲要素，且向上述第1玩家之終端發送構成上述第2玩家之卡組之第1遊戲要素；

第1獲取處理，其係獲取可使用上述第1玩家或上述第2玩家所保有之上述第1遊戲要素之第2遊戲要素之角色資訊；及

角色資訊變化處理，其係使上述第1玩家或上述第2玩家之上述第2遊戲要素之角色資訊根據與遊戲相關之規定條件而變化；且

上述遊戲係供上述第1玩家與上述第2玩家和各自之上述第2遊戲要素一起進行對戰之遊戲。

【0125】

以上，列舉較佳之實施形態說明了本發明，但本發明未必限定於上述實施形態，可於其技術思想之範圍內進行多種變化來實施。

【符號說明】

【0126】

- 1 玩家終端
- 2 遊戲伺服器
- 11 顯示器
- 12 觸控操作面板

13	揚聲器
20	第1區域
21	第2區域
22	場地區域
23	基極區域
24	效力區域
30	操作資訊
31	第1物件
32	第2物件
41	購買按鈕
42	請求按鈕
51	操作輸入部
52	處理部
53	圖像顯示部
54	聲音輸出部
55	通信部
56	記憶部
61	遊戲運算部
62	圖像產生部
63	聲音產生部
64	通信控制部
70	卡牌提供部
71	卡牌設定部

72	好友設定部
73	行動決定部
74	操作資訊獲取部
75	操作圖像顯示部
76	遊戲管理部
91	處理部
92	通信部
93	記憶部
101	玩家管理部
102	遊戲管理部
103	AI處理部
104	卡牌提供管理部
105	角色資訊更新部
A、B	玩家
A	卡牌
B	卡牌
N	通信線路

【發明申請專利範圍】

【第1項】

一種程式，其係使電腦執行遊戲者，該遊戲使用了第1玩家所保有之第1遊戲要素、及成為對戰對手之第2玩家所保有之第1遊戲要素，

上述程式使上述電腦作為如下機構發揮功能：

遊戲要素提供機構，其將第1遊戲要素提供給上述第1玩家；

第1設定機構，其設定構成上述第1玩家之卡組之第1遊戲要素；

第2設定機構，其設定上述第1玩家之第2遊戲要素，該第2遊戲要素具有可基於與遊戲相關之規定條件而變化之角色資訊，且可使用上述第1玩家所保有之上述第1遊戲要素；及

決定機構，其決定上述第1遊戲要素之選擇或行動；

上述遊戲係供上述第1玩家與上述第2遊戲要素一起與上述第2玩家進行對戰之遊戲。

【第2項】

如請求項1之程式，其中

與上述遊戲相關之規定條件包含第1玩家獲取第1遊戲要素作為等價報酬、及達成遊戲內之規定事件中之至少任一者。

【第3項】

如請求項2之程式，其中

上述遊戲要素提供機構提供第1遊戲要素之條件包含：支付金錢；與上述第1玩家隨著遊戲之進展而獲得之等價報酬進行交換；及與於遊戲外進行之事件中獲得之等價報酬進行交換。

【第4項】

如請求項1至3中任一項之程式，其中

上述遊戲要素提供機構於第1態樣與不同於上述第1態樣之第2態樣之至少任一態樣中提供上述第1遊戲要素，上述第1態樣係提示上述第1遊戲要素作為使用了電腦之輸出部之來自上述第2遊戲要素之提案。

【第5項】

如請求項4之程式，其中

由上述遊戲要素提供機構以上述第1態樣提供之第1遊戲要素與由上述遊戲要素提供機構以上述第2態樣提供之第1遊戲要素相比，更能夠有利地推進遊戲之進展。

【第6項】

如請求項4或5之程式，其中

上述第1態樣之第1遊戲要素之提供與上述第2態樣之第1遊戲要素之提供相比，更能夠使上述角色資訊以有利地推進遊戲之進展的方式變化。

【第7項】

如請求項4至6中任一項之程式，其中

上述第1態樣中之上述第1遊戲要素之提供代價與上述第2態樣中之上述第1遊戲要素之提供代價不同。

【第8項】

如請求項4至7中任一項之程式，其中

上述第1態樣中之上述第1遊戲要素之提供代價設定得高於上述第2態樣中之上述第1遊戲要素之提供代價。

【第9項】

如請求項4至8中任一項之程式，其中

上述遊戲要素提供機構以上述第1態樣之可提供次數，設定為少於上述遊戲要素提供機構以上述第2態樣之可提供次數。

【第10項】

如請求項2至9中任一項之程式，其中

上述程式使上述電腦作為顯示控制機構發揮功能，

該顯示控制機構將上述第1遊戲要素作為圖像而顯示，

上述顯示控制機構將由上述遊戲要素提供機構提供之上述第1遊戲要素於支付代價前以無法視認之形態予以顯示，於支付代價後以可視認之形態予以顯示。

【第11項】

如請求項1至10中任一項之程式，其中

當藉由上述第2設定機構變更第2遊戲要素時，變更後之第2遊戲要素之角色資訊被設定為初始值。

【第12項】

如請求項1至11中任一項之程式，其中

與上述遊戲相關之規定條件包含以下條件中之任一者：

對第1玩家之卡組設定特定之第1遊戲要素；及

使用對第1玩家之卡組設定之特定之第1遊戲要素且勝利。

【第13項】

如請求項1至12中任一項之程式，其中

與上述遊戲相關之規定條件包含：

第2遊戲要素使用了第1玩家所保有之第1遊戲要素。

【第14項】

如請求項1至13中任一項之程式，其中

上述遊戲要素提供機構能夠以第1玩家於遊戲中落敗為條件，以作為使用了電腦之輸出部之來自上述第2遊戲要素之提案之形式，提供上述第1遊戲要素。

【第15項】

如請求項1至14中任一項之程式，其中

上述第1遊戲要素包含能以支付代價為條件進行設定之遊戲要素，

上述第2遊戲要素能不以支付代價為條件進行設定。

【第16項】

如請求項1至15中任一項之程式，其中

上述角色資訊包含表示第1玩家與第2遊戲要素之關係之關係參數，

上述關係參數可根據遊戲之進展而提昇。

【第17項】

如請求項16之程式，其中

上述關係參數係於每規定期間設定可變化之上限值。

【第18項】

如請求項16或17之程式，其中

上述程式使上述電腦作為輸出機構發揮功能，

該輸出機構可將與上述關係參數之變化相應之台詞資訊，以來自上述第2遊戲要素之文字資訊及聲音資訊中之至少任一者之形式輸出。

【第19項】

如請求項16至18中任一項之程式，其中

上述關係參數能以如下條件中之至少任一者為條件而提昇，上述條

件係指：

藉由電腦使上述第1玩家登入遊戲；檢測出與顯示於上述電腦之顯示部之上述第2遊戲要素之接觸；及上述第1玩家得到第1遊戲要素。

【第20項】

如請求項1至19中任一項之程式，其中

使上述電腦進一步作為如下機構發揮功能：

操作資訊獲取機構，其獲取第1遊戲要素操作資訊，該第1遊戲要素操作資訊係參照上述第2遊戲要素之角色資訊而產生之資訊，且係與上述第1遊戲要素之選擇或行動之操作相關之資訊；及

操作圖像顯示機構，其使用上述第1遊戲要素操作資訊，顯示上述第2遊戲要素操作上述第1遊戲要素之選擇或行動之圖像。

【第21項】

一種終端，其係進行遊戲者，該遊戲使用了第1玩家所保有之第1遊戲要素、及成為對戰對手之第2玩家所保有之第1遊戲要素，且上述終端具備：

遊戲要素提供機構，其將第1遊戲要素提供給上述第1玩家；

第1設定機構，其設定構成上述第1玩家之卡組之第1遊戲要素；

第2設定機構，其設定上述第1玩家之第2遊戲要素，該第2遊戲要素具有可基於與遊戲相關之規定條件而變化之角色資訊，且可使用上述第1玩家所保有之上述第1遊戲要素；及

決定機構，其決定上述第1遊戲要素之選擇或行動；

上述遊戲係供上述第1玩家與上述第2遊戲要素一起與上述第2玩家進行對戰之遊戲。

【第22項】

一種遊戲系統，其係進行遊戲者，該遊戲使用了第1玩家所保有之第1遊戲要素、及成為對戰對手之第2玩家所保有之第1遊戲要素，且

上述遊戲系統具備終端及遊戲管理裝置，

上述終端具備：

遊戲要素提供機構，其將第1遊戲要素提供給上述第1玩家或上述第2玩家；

第1設定機構，其設定構成上述第1玩家或上述第2玩家之卡組之第1遊戲要素；

第2設定機構，其設定上述第1玩家或上述第2玩家之第2遊戲要素，該第2遊戲要素具有角色資訊，且可使用上述第1玩家或上述第2玩家所保有之上述第1遊戲要素；及

決定機構，其決定由上述第1玩家或上述第2玩家進行之上述第1遊戲要素之選擇或行動；且

上述遊戲管理裝置具備角色資訊變化機構，

該角色資訊變化機構係根據與遊戲相關之規定條件，使上述第1玩家或上述第2玩家之上述第2遊戲要素之角色資訊變化，

上述遊戲係供上述第1玩家與上述第2玩家和各自之上述第2遊戲要素一起進行對戰之遊戲。

【第23項】

一種遊戲管理裝置，其係能夠與第1玩家之終端及成為第1玩家之對戰對手之第2玩家之終端進行通信者，且具備：

第1發送機構，其向第2玩家之終端發送構成上述第1玩家之卡組之第

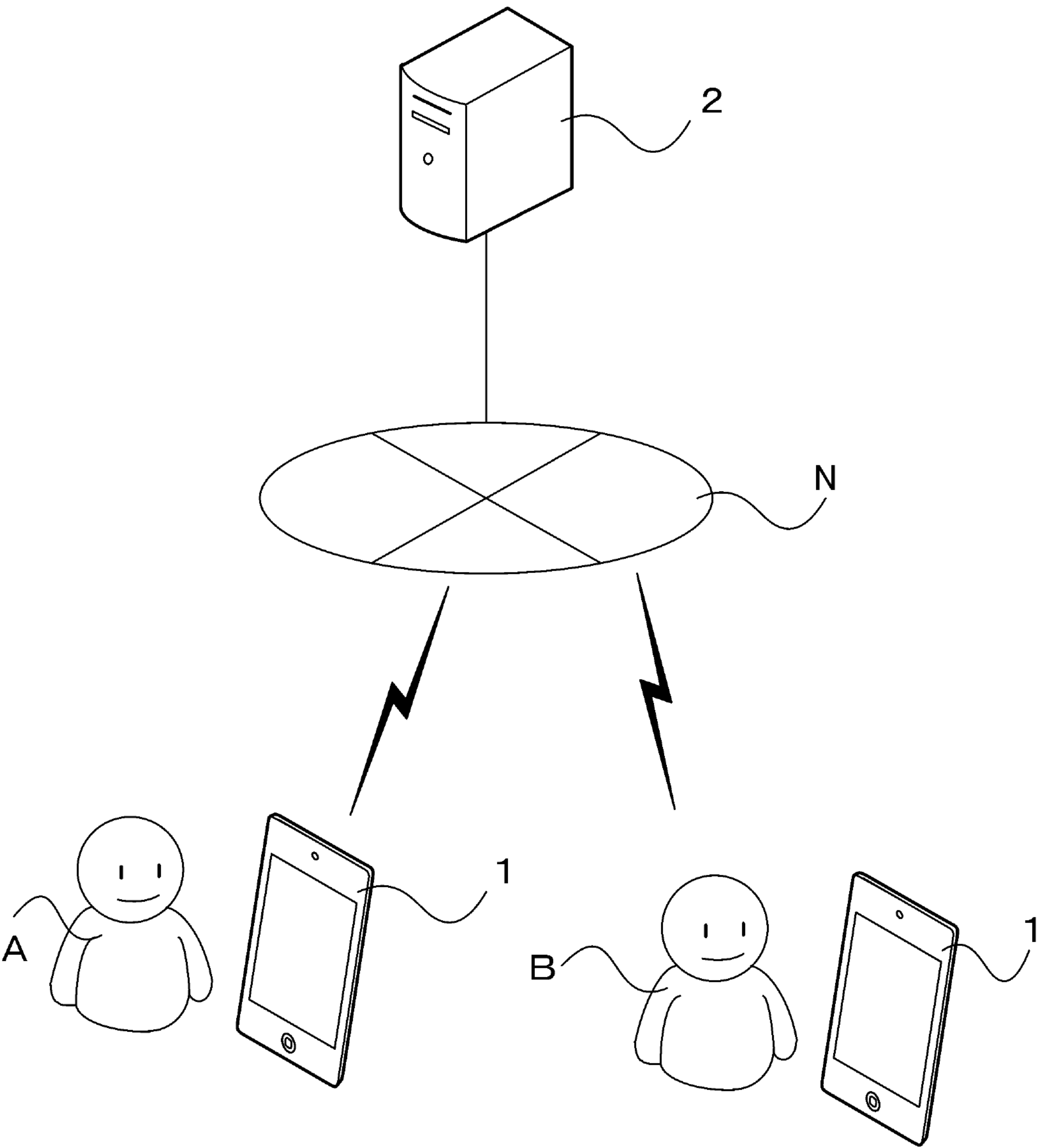
1遊戲要素，且向上述第1玩家之終端發送構成上述第2玩家之卡組之第1遊戲要素；

第1獲取機構，其獲取第2遊戲要素之角色資訊，該第2遊戲要素可使用上述第1玩家或上述第2玩家所保有之上述第1遊戲要素；及

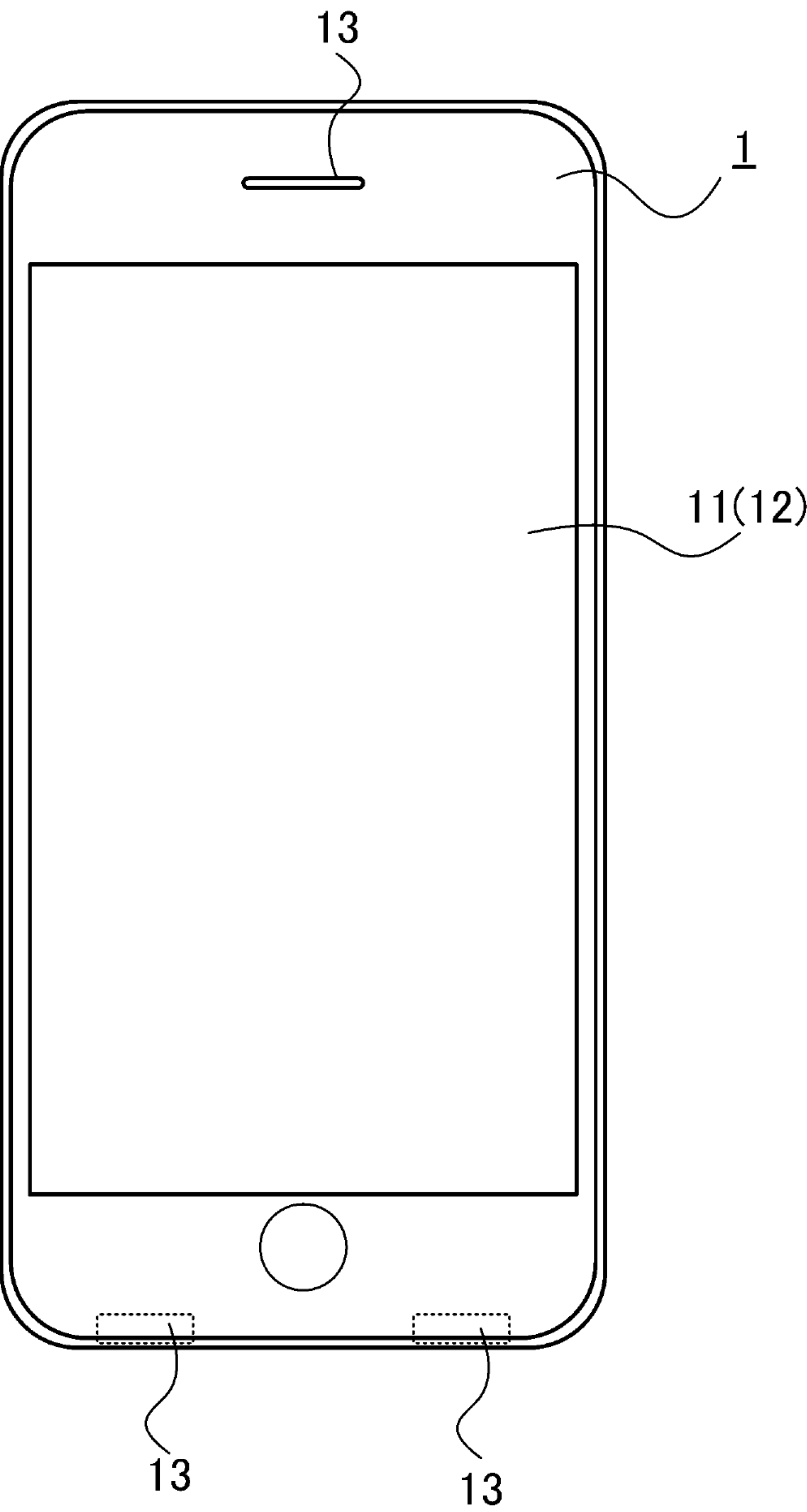
角色資訊變化機構，其根據與遊戲相關之規定條件，使上述第1玩家或上述第2玩家之上述第2遊戲要素之角色資訊變化；且

上述遊戲係供上述第1玩家與上述第2玩家和各自之上述第2遊戲要素一起進行對戰之遊戲。

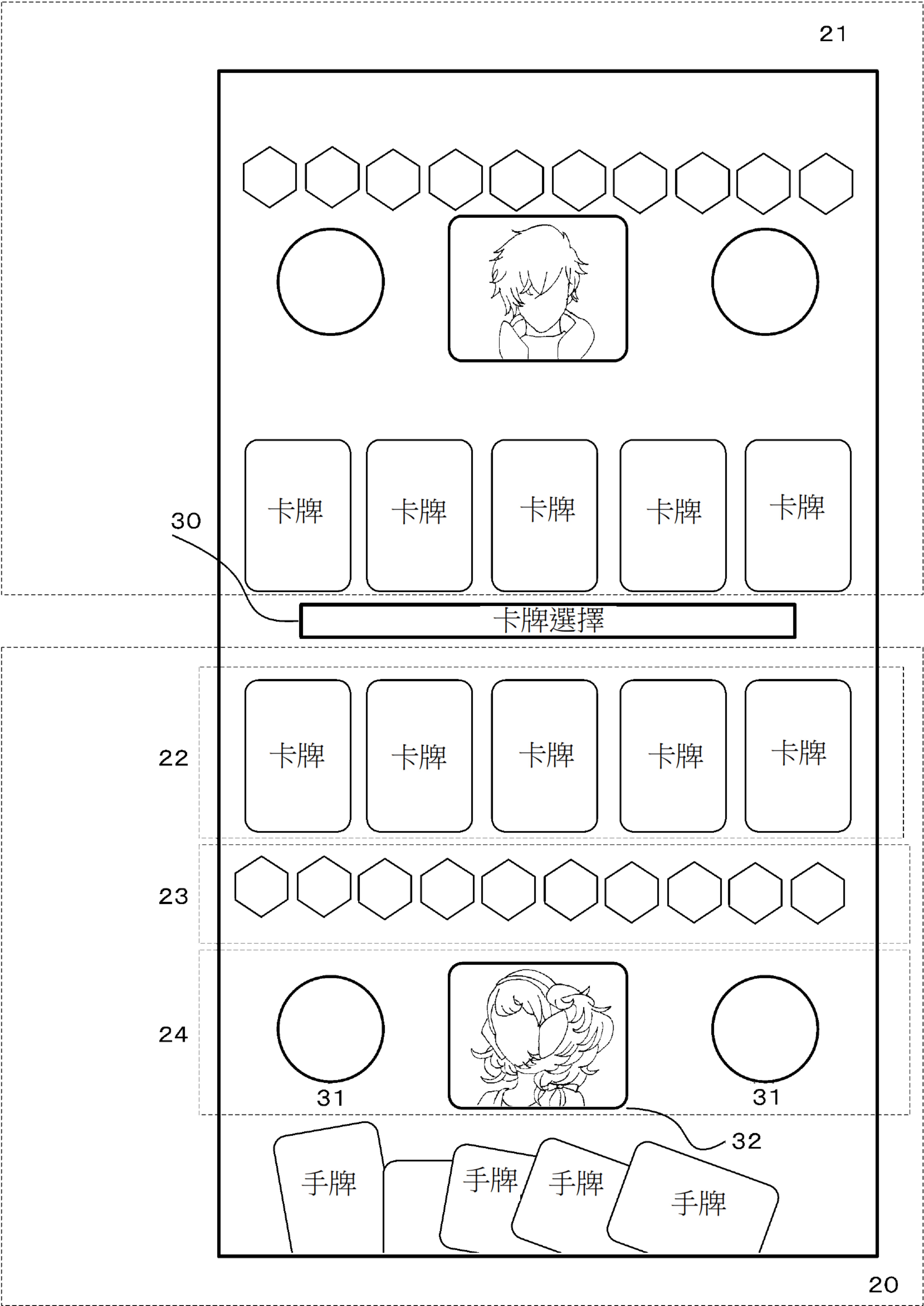
【發明圖式】



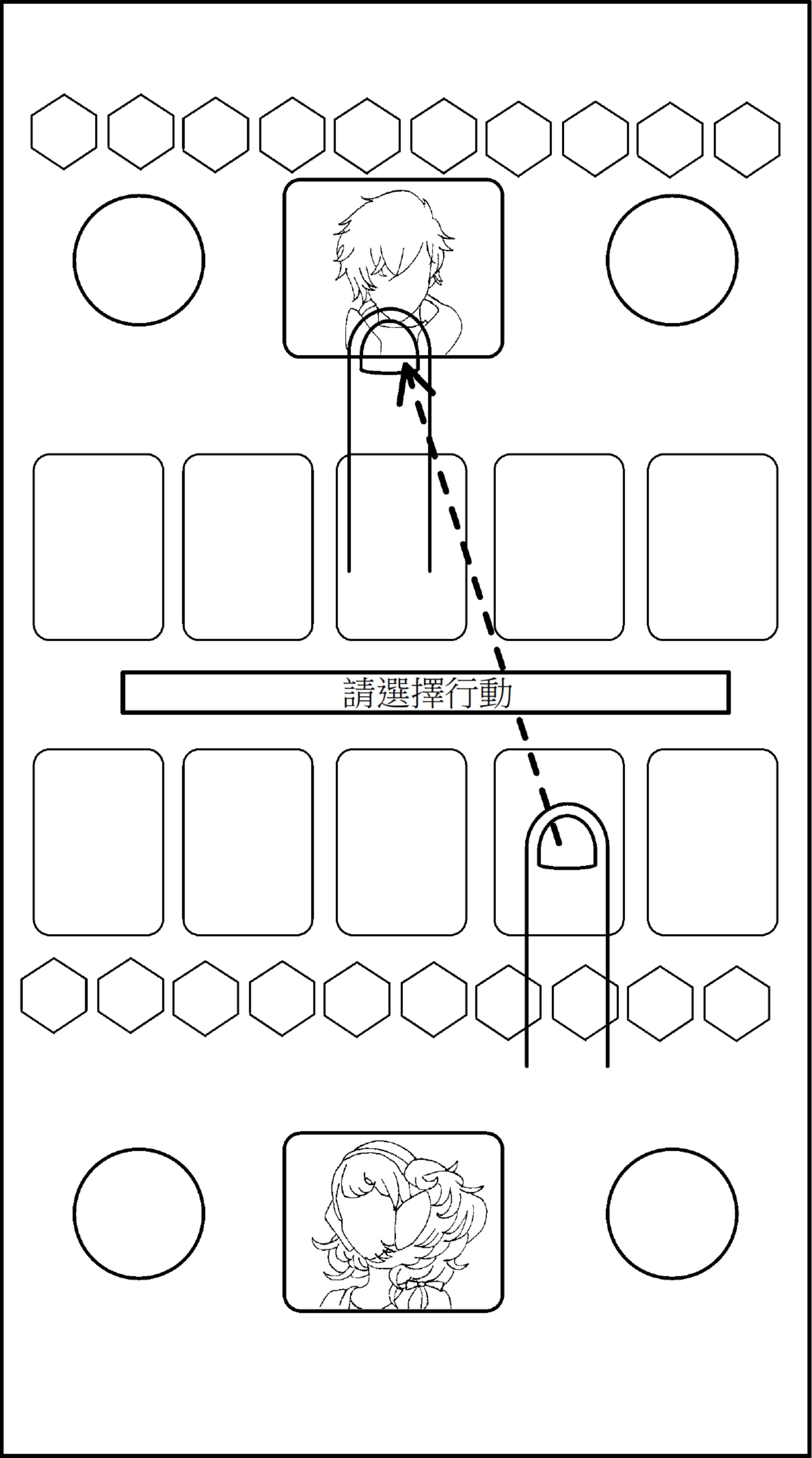
【圖1】



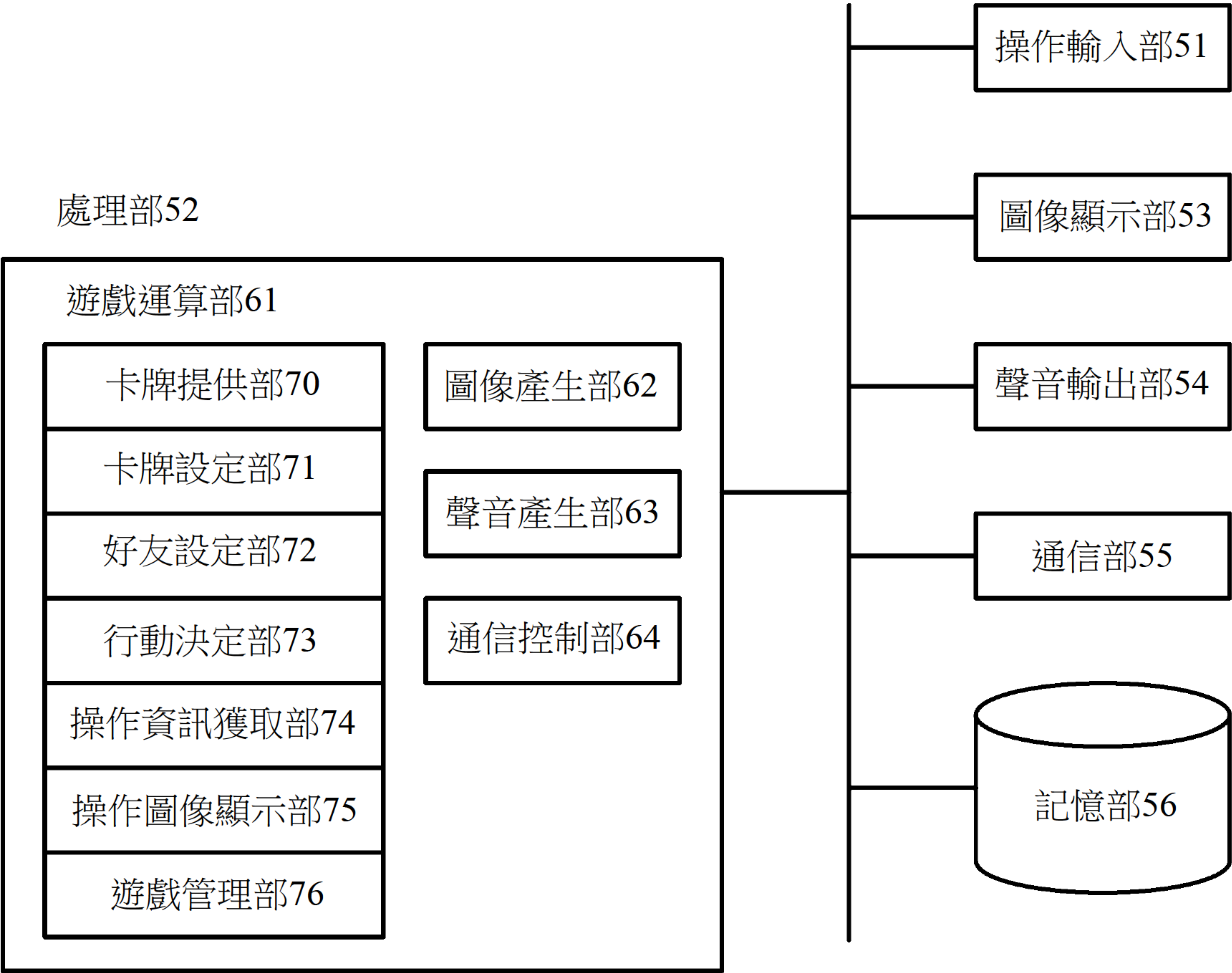
【圖2】



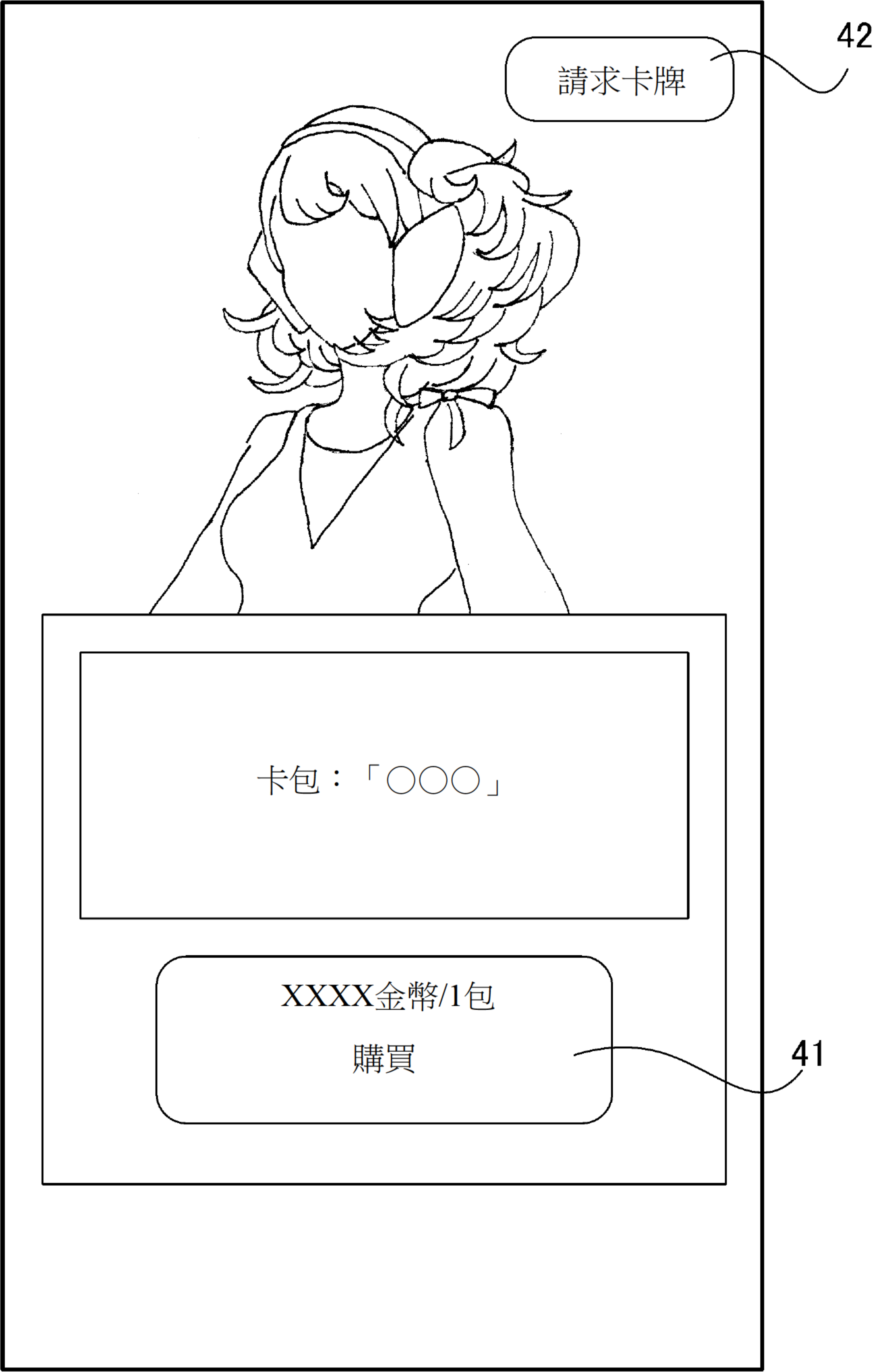
【圖3】



【圖4】



【圖5】



【圖6】

請求卡牌一覽

卡牌名：xxxx
收納卡包名：xxxx
XXXX金幣/1包

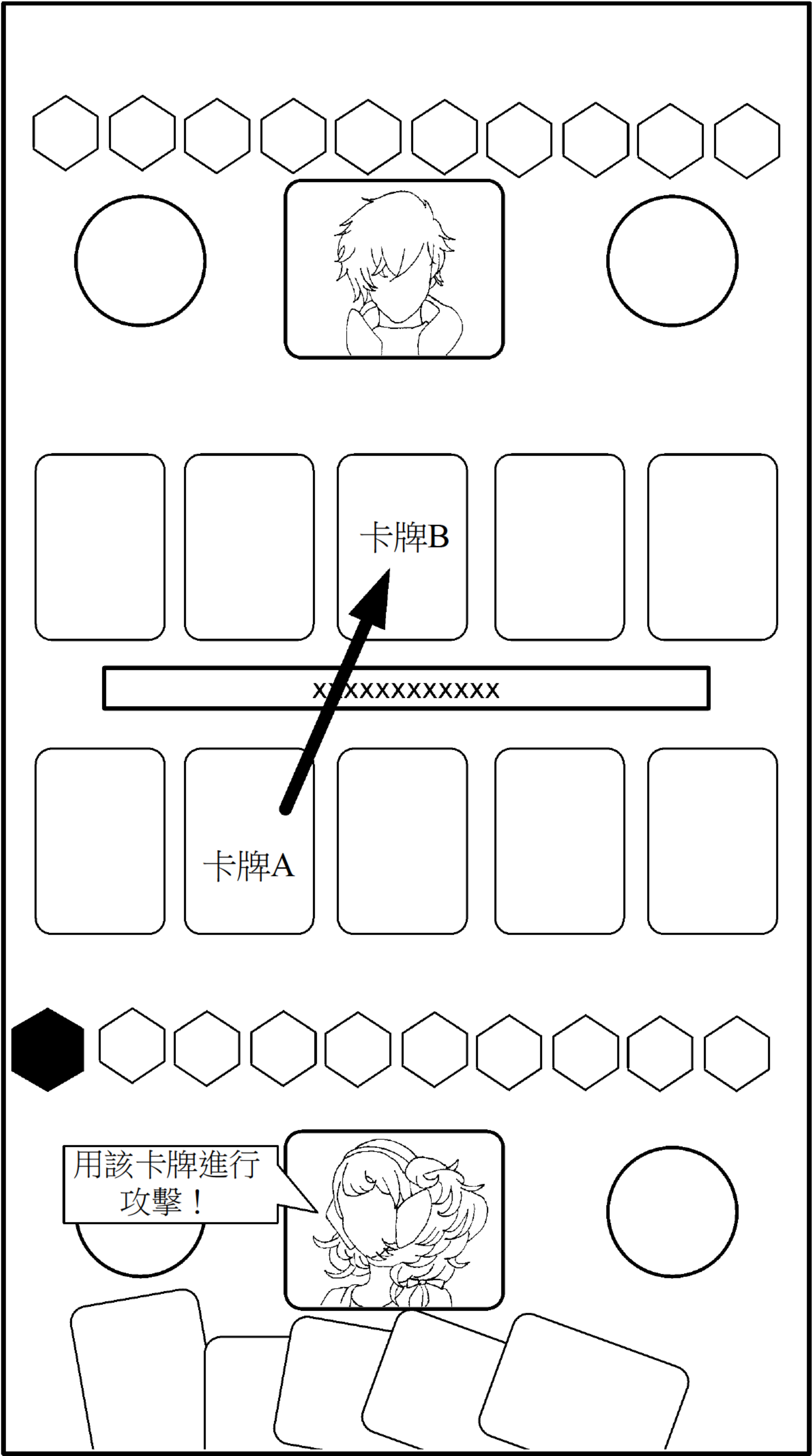
卡牌名：xxxx
收納卡包名：xxxx
XXXX金幣/1包

卡牌名：xxxx
收納卡包名：xxxx
XXXX金幣/1包

卡牌名：xxxx
收納卡包名：xxxx
XXXX金幣/1包

返回

【圖7】



【圖8】

卡牌識別資訊	001
角色圖像	資料
卡牌名	AAA
卡牌種類	場地隨從
成本數	3
顏色	紅色
種族	BBB
能力	火焰
攻擊力	100
HP	300
稀有度	2

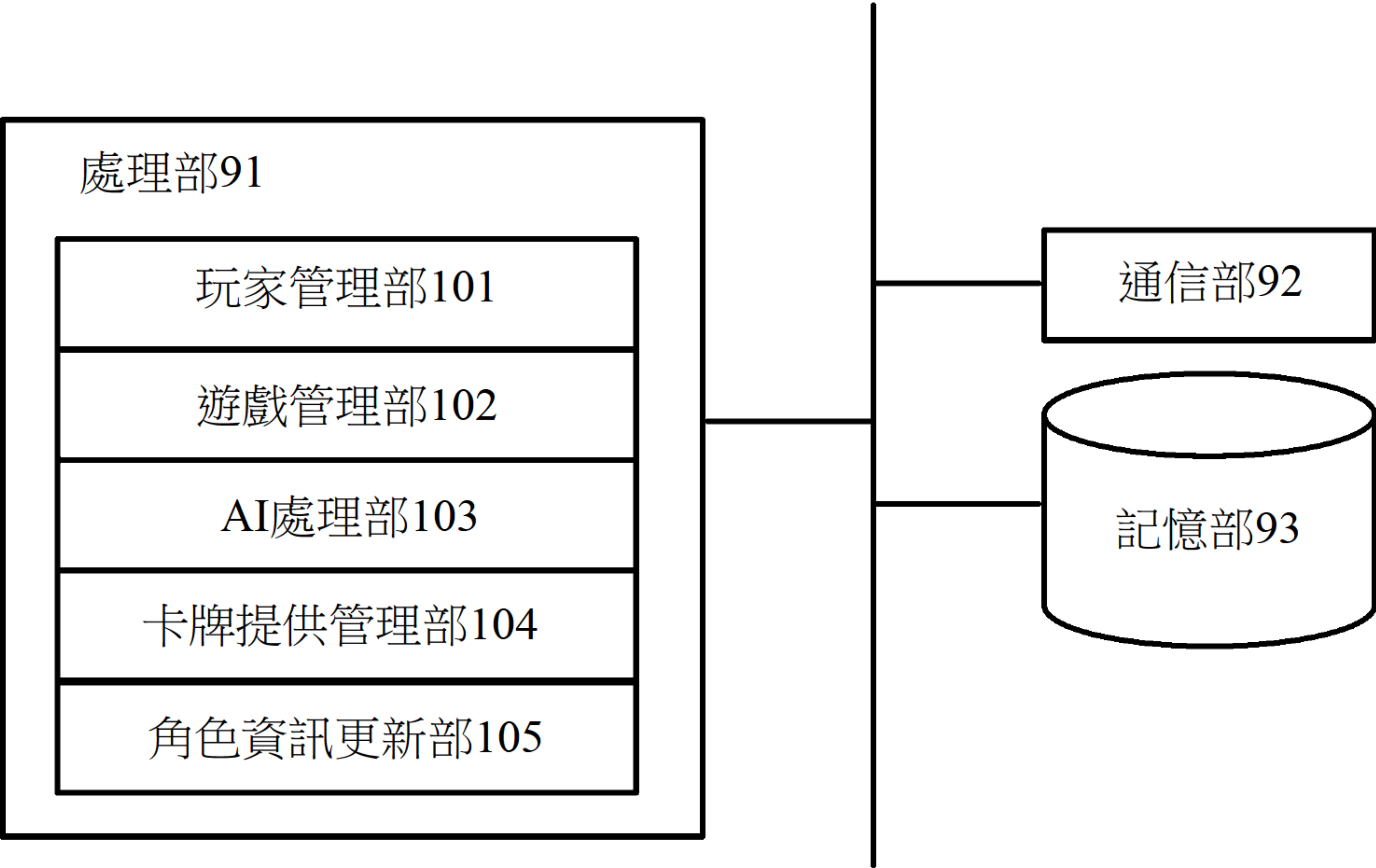
【圖9】

卡組1	
卡牌識別資訊	001
卡牌識別資訊	006
⋮	
卡牌識別資訊	023

【圖10】

好友識別資訊	001
角色圖像	資料
好友名	AAA
等級	2
卡牌理解度	50
個性	第1性格(紅色：30、白色：10、黃色：5、…)
同步等級	20

【圖11】



【圖12】

等級	必要經驗值
1	0
2	10
⋮	⋮
50	xxxxx
⋮	⋮

【圖13】

條件	提昇率
將卡牌放入卡組中進行戰鬥	x%
使用卡牌	y%
使用特定之卡牌後勝利	z%
第2遊戲要素使用玩家之卡牌進行戰鬥	m%
▪ ▪ ▪	▪ ▪ ▪

【圖14】

性格(顏色)	個性
紅色	第1性格
黃色	第2性格
藍色	第3性格
▪ ▪ ▪	▪ ▪ ▪

【圖15】

條件	提昇率
登入	x%
戰鬥	x%
於接觸模式下對第2遊戲要素之圖像 進行觸控操作	x%
購買卡包	x%
獲取請求卡牌	x%
・ ・ ・	・ ・ ・

【圖16】

用戶識別資訊	1001
--------	------

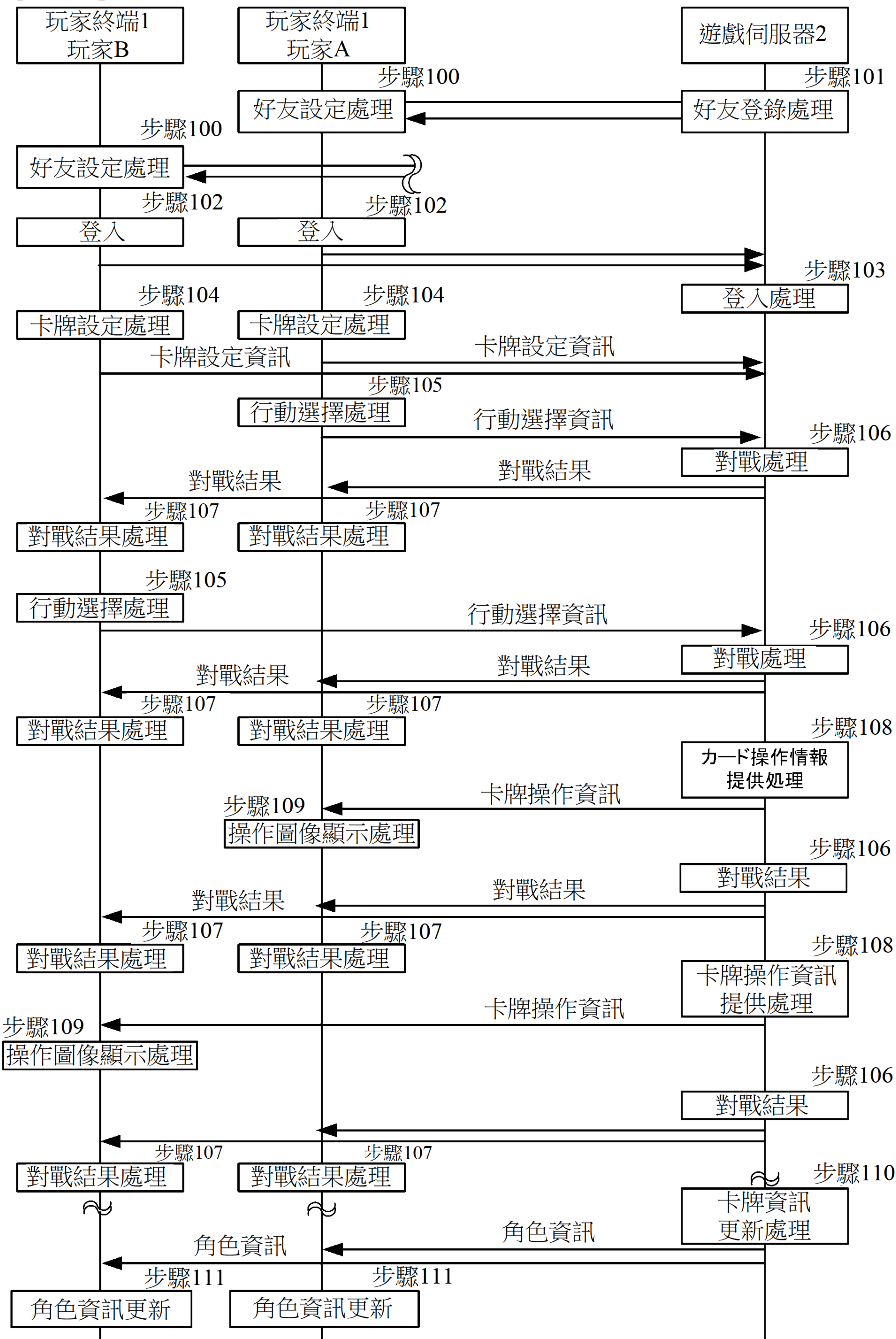
好友識別資訊	001
角色圖像	資料
好友名	AAA
等級	2
卡牌理解度	50
個性	紅色
同步等級	20

卡組1	
卡牌識別資訊	001
卡牌識別資訊	006

⋮

卡牌識別資訊	023
餘額資訊	10000

【圖17】



【圖18】