



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 112206521 B

(45) 授权公告日 2024.07.26

(21) 申请号 202011094802.5

(51) Int.CI.

(22) 申请日 2020.10.14

A63F 13/55 (2014.01)

(65) 同一申请的已公布的文献号

A63F 13/60 (2014.01)

申请公布号 CN 112206521 A

(56) 对比文件

(43) 申请公布日 2021.01.12

CN 105976221 A, 2016.09.28

(30) 优先权数据

US 2019192973 A1, 2019.06.27

2019-211880 2019.11.22 JP

韩鹏等.《游戏原画设计》.中国青年出版社,

(73) 专利权人 株式会社万代

2018, 第89-91页.

地址 日本东京都

审查员 王晶

(72) 发明人 名仓孝 小谷英斗 山口奈绪

齐藤真彦 李贤秀

(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

专利代理人 刘新宇

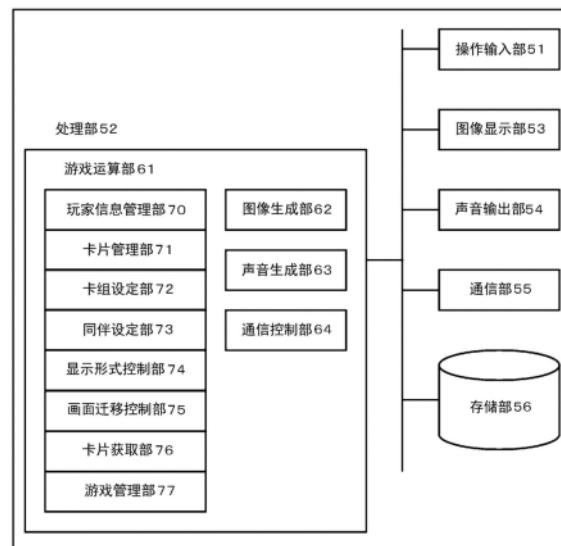
权利要求书3页 说明书13页 附图23页

(54) 发明名称

存储介质、终端、游戏系统以及提供装置

(57) 摘要

本发明提供一种存储介质、终端、游戏系统以及提供装置,使玩家对游戏的兴趣持续,并且将玩家引导至商店。本发明是一种程序,用于使计算机作为以下单元发挥功能:显示控制单元,其将玩家已经保有的第一游戏要素以第一显示形式进行显示,并且将所述玩家未保有的第一游戏要素以不同于所述第一显示形式的第二显示形式进行显示;以及迁移单元,其将以所述第二显示形式显示第一游戏要素且进行了规定的操作作为条件,来迁移至进行用于提供第一游戏要素的手续的提供画面。



1.一种存储介质,存储有用于使计算机执行以下处理的程序:

显示控制处理,在该显示控制处理中,将玩家已经保有的第一游戏要素以第一显示形式进行显示,并且将所述玩家未保有的第一游戏要素以不同于所述第一显示形式的第二显示形式进行显示;以及

迁移处理,在该迁移处理中,将对以所述第二显示形式显示的第一游戏要素进行了规定的操作作为条件,不迁移至用于出售该第一游戏要素的商店的主画面而直接迁移至进行用于购买该第一游戏要素的手续的提供画面。

2.根据权利要求1所述的存储介质,其中,

所述第一显示形式和所述第二显示形式是能够在视觉上进行识别的显示形式。

3.根据权利要求2所述的存储介质,其中,

所述第一显示形式是将所述第一游戏要素以第一配色进行显示的显示形式,

所述第二显示形式是将所述第一游戏要素以不同于第一配色的第二配色进行显示的显示形式。

4.根据权利要求1~3中的任一项所述的存储介质,其中,

在所述显示控制处理中,以获取到所述玩家未保有的第一游戏要素为条件,来将所述第一游戏要素的显示形式从所述第二显示形式变更为所述第一显示形式。

5.根据权利要求1~3中的任一项所述的存储介质,其中,

所述规定的操作是选择以所述第二显示形式显示的第一游戏要素的选择操作、同意向所述提供画面迁移的同意操作、以及所述选择操作与所述同意操作的组合中的任一个操作。

6.根据权利要求1~3中的任一项所述的存储介质,其中,

在所述显示控制处理中,响应于针对以所述第二显示形式显示的第一游戏要素的选择操作,来将所述第一游戏要素放大显示。

7.根据权利要求6所述的存储介质,其中,

在所述显示控制处理中,将用于促使向所述提供画面迁移的信息以叠加于被放大显示的第一游戏要素、或者不叠加于被放大显示的第一游戏要素的形式来进行显示。

8.根据权利要求1~3中的任一项所述的存储介质,其中,

所述程序使所述计算机还执行获取处理,在所述获取处理中,根据满足所述提供画面中的规定的手续条件,来获取以所述第二显示形式显示的第一游戏要素,或者以规定的概率获取以所述第二显示形式显示的第一游戏要素,或者获取由多个第一游戏要素构成的集合体,其中,在所述多个第一游戏要素中以规定的概率包含以所述第二显示形式显示的第一游戏要素。

9.根据权利要求8所述的存储介质,其中,

所述手续条件是同意针对获取以所述第二显示形式显示的第一游戏要素的代价支付,或者是同意针对获取所述集合体的代价支付。

10.根据权利要求8所述的存储介质,其中,

各第一游戏要素属于某一个系列,

在所述获取处理中,能够获取属于以所述第二显示形式显示的第一游戏要素所属的系列中的第一游戏要素。

11. 根据权利要求8所述的存储介质,其中,
各第一游戏要素属于某一个系列,
在所述获取处理中,能够获取不属于以所述第二显示形式显示的第一游戏要素所属的
系列中的第一游戏要素。

12. 根据权利要求1~3中的任一项所述的存储介质,其中,
所述程序使所述计算机还执行卡组设定处理,在所述卡组设定处理中,能够将所述玩
家未保有的第一游戏要素设定为构成所述玩家的卡组的第一游戏要素。

13. 根据权利要求12所述的存储介质,其中,
所述程序使所述计算机还执行控制处理,在所述控制处理中,将构成所述卡组的第一
游戏要素中的、以所述第一显示形式显示的第一游戏要素控制为能够在对战游戏中被使
用,将构成所述卡组的第一游戏要素中的、以所述第二显示形式显示的第一游戏要素控制
为不能在对战游戏中被使用。

14. 根据权利要求12所述的存储介质,其中,
所述程序使所述计算机还执行控制处理,在所述控制处理中,将构成所述卡组的第一
游戏要素中的、所述玩家已经保有的第一游戏要素控制为能够在对战游戏中被使用,将构
成所述卡组的第一游戏要素中的、所述玩家未保有的第一游戏要素控制为不能在对战游戏
中被使用。

15. 根据权利要求1~3中的任一项所述的存储介质,其中,
在所述迁移处理中,迁移至第一提供画面和第二提供画面中的任一者,其中,所述第二
提供画面是能够获取以所述第二显示形式显示且已被玩家选择的第一游戏要素的画面。

16. 根据权利要求1~3中的任一项所述的存储介质,其中,
所述程序使所述计算机还执行以下处理:
第二游戏要素设定处理,在该第二游戏要素设定处理中,设定第二游戏要素,该第二游
戏要素具有能够根据游戏的进展而变化的角色信息,并且能够使用所述第一游戏要素;
第一游戏要素信息获取处理,在该第一游戏要素信息获取处理中,获取第一游戏要素
信息,该第一游戏要素信息是与以所述第二显示形式显示且已被玩家选择的第一游戏要素
有关的信息,并且是与所述第二游戏要素的角色信息相应的信息;以及

提供处理,在该提供处理中,提供所述第一游戏要素信息。

17. 一种存储介质,存储有用于使计算机执行以下处理的程序:
显示控制处理,在该显示控制处理中,将玩家已经保有的第一游戏要素以第一显示形
式进行显示,并且将所述玩家未保有的第一游戏要素以不同于所述第一显示形式的第二显
示形式进行显示;以及

获取处理,在该获取处理中,将针对以所述第二显示形式显示的第一游戏要素的代价
支付已得到同意作为条件,来获取一个以上的第一游戏要素。

18. 一种终端,具备:
显示控制单元,其将玩家已经保有的第一游戏要素以第一显示形式进行显示,并且将
所述玩家未保有的第一游戏要素以不同于所述第一显示形式的第二显示形式进行显示;以
及

迁移单元,其将对以所述第二显示形式显示的第一游戏要素进行了规定的操作作为条

件,不迁移至用于出售该第一游戏要素的商店的主画面而直接迁移至进行用于购买该第一游戏要素的手续的提供画面。

19.一种终端,具备:

显示控制单元,其将玩家已经保有的第一游戏要素以第一显示形式进行显示,并且将所述玩家未保有的第一游戏要素以不同于所述第一显示形式的第二显示形式进行显示;以及

获取单元,其将针对以所述第二显示形式显示的第一游戏要素的代价支付已得到同意作为条件,来获取一个以上的第一游戏要素。

20.一种游戏系统,具备:

显示控制单元,其将玩家已经保有的第一游戏要素以第一显示形式进行显示,并且将所述玩家未保有的第一游戏要素以不同于所述第一显示形式的第二显示形式进行显示;

迁移单元,其将对以所述第二显示形式显示的第一游戏要素进行了规定的操作作为条件,不迁移至用于出售该第一游戏要素的商店的主画面而直接迁移至进行用于购买该第一游戏要素的手续的提供画面;

提供单元,其根据满足所述提供画面中的规定的手续条件,来提供一个以上的第一游戏要素;以及

获取单元,其获取并保有所述提供的第一游戏要素。

21.一种提供装置,具备:

接收单元,其从用于显示第一游戏要素的终端接收提供玩家未保有的第一游戏要素的请求,其中,所述终端将玩家已经保有的第一游戏要素以第一显示形式进行显示,并且将所述玩家未保有的第一游戏要素以不同于所述第一显示形式的第二显示形式进行显示,以及所述终端将对以所述第二显示形式显示的第一游戏要素进行了规定的操作作为条件而发出所述请求;以及

迁移单元,其响应于所述提供的请求,不将终端的画面迁移至用于出售该第一游戏要素的商店的主画面而直接将终端的画面迁移至进行用于购买该第一游戏要素的手续的提供画面。

存储介质、终端、游戏系统以及提供装置

技术领域

[0001] 本发明涉及一种程序、终端、游戏系统以及提供装置,特别是与游戏有关的程序、终端、游戏系统以及提供装置。

背景技术

[0002] 以往,已知一种有偿提供在游戏中利用的道具(游戏要素)的游戏系统(例如专利文献1)。在这种游戏系统中,在游戏空间(网络空间)中设置虚拟的商店,游戏的玩家从该商店的画面进行购买道具的手续。为迁移至商店的画面,通过玩家选择(在触摸画面的情况下为触摸。以下相同)在游戏系统中实现的游戏的主页画面(主画面)上设置的商店迁移按钮,来转移到商店画面。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本特开2018-140203号公报

发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 然而,上述的游戏系统的课题在于,在维持玩家的兴趣的同时,将玩家引导至商店,以能够获取到道具。

[0008] 用于解决问题的方案

[0009] 本发明的一个方式是一种程序,用于使计算机作为以下单元发挥功能:显示控制单元,其将玩家已经保有的第一游戏要素以第一显示形式进行显示,并且将所述玩家未保有的第一游戏要素以不同于所述第一显示形式的第二显示形式进行显示;以及迁移单元,其将以所述第二显示形式显示第一游戏要素且进行了规定的操作作为条件,来迁移至进行用于提供第一游戏要素的手续的提供画面。

[0010] 本发明的一个方式是一种计算机可读取的存储介质,存储有用于使计算机执行以下处理的程序:显示控制处理,在该显示控制处理中,将玩家已经保有的第一游戏要素以第一显示形式进行显示,并且将所述玩家未保有的第一游戏要素以不同于所述第一显示形式的第二显示形式进行显示;以及迁移处理,在该迁移处理中,将以所述第二显示形式显示第一游戏要素且进行了规定的操作作为条件,来迁移至进行用于提供第一游戏要素的手续的提供画面。

[0011] 本发明的一个方式是一种终端,具备:显示控制单元,其将玩家已经保有的第一游戏要素以第一显示形式进行显示,并且将所述玩家未保有的第一游戏要素以不同于所述第一显示形式的第二显示形式进行显示;以及获取单元,其将以所述第二显示形式显示第一游戏要素且针对第一游戏要素的代价支付已得到同意作为条件,来获取一个以上的第一游戏要素。

[0012] 本发明的一个方式是一种游戏系统,具备:显示控制单元,其将玩家已经保有的第

一游戏要素以第一显示形式进行显示，并且将所述玩家未保有的第一游戏要素以不同于所述第一显示形式的第二显示形式进行显示；迁移单元，其将以所述第二显示形式显示第一游戏要素且进行了规定的操作作为条件，来迁移至进行用于提供第一游戏要素的手续的提供画面；提供单元，其根据满足所述提供画面中的规定的手续条件，来提供一个以上的第一个游戏要素；以及获取单元，其获取并保有所述提供的第一个游戏要素。

[0013] 本发明的一个方式是一种提供装置，具备：接收单元，其从将第一游戏要素根据玩家是否已保有该第一游戏要素而以不同的显示形式进行显示的终端接受提供玩家未保有的第一游戏要素的请求；以及迁移单元，其响应于所述提供的请求，来将终端的画面迁移至进行用于提供第一游戏要素的手续的提供画面。

[0014] 发明的效果

[0015] 根据本发明，能够使玩家对游戏的兴趣持续，并且能够将玩家引导至商店。

附图说明

- [0016] 图1是示出本实施方式中的游戏系统的整体结构例的图。
- [0017] 图2是示出作为玩家终端1的一例的智能手机的装置结构例的图。
- [0018] 图3是示出玩家终端1的功能结构例的框图。
- [0019] 图4是示出保有卡片数据的一例的图。
- [0020] 图5是示出卡片角色数据的一例的图。
- [0021] 图6是示出卡组设定数据的一例的图。
- [0022] 图7是示出玩家A的同伴设定数据的一例的图。
- [0023] 图8是示出游戏服务器2的功能结构例的框图。
- [0024] 图9是用于说明玩家终端1和游戏服务器2的动作的整体的时序图。
- [0025] 图10是玩家终端1中的卡片显示处理(步骤1)的动作流程图。
- [0026] 图11是示出玩家终端1的显示部11中显示的卡片收集的一例的图。
- [0027] 图12是玩家终端1中的画面迁移处理(步骤2)的动作流程图。
- [0028] 图13是通过触摸所显示的卡片中的、玩家保有且被进行彩色显示的卡片C来选择了卡片C的情形的一例。
- [0029] 图14是示出卡片C被放大显示并且显示出卡片C的详细信息的例子的图。
- [0030] 图15是通过触摸所显示的卡片中的、玩家未保有且被进行灰度等级显示的卡片D来选择了卡片D的情形的一例。
- [0031] 图16是示出通过选择卡片D而在显示部中显示的例子的图。
- [0032] 图17是示出商店画面的一例的图。
- [0033] 图18是玩家终端1中的卡片获取处理(步骤3)的动作流程图。
- [0034] 图19是仅提供希望的卡片的方法的例子，是示出玩家所希望的卡片D、以及针对卡片D的代价(现金、游戏内货币、券)的支付同意按钮的例子。
- [0035] 图20是提供希望的卡片所属的系列中的任一张卡片的方法的例子，是示出能够以5%的概率获取到玩家所希望的卡片D的意思的显示、以及针对卡片D的代价(现金、游戏内货币、券)的支付同意按钮的例子。
- [0036] 图21是提供希望的卡片所属的系列的卡包、并且示出在该卡包中能够以5%的概

率获取到玩家所希望的卡片的意思的显示、以及针对卡片D的代价(现金、游戏内货币、券)的支付同意按钮的例子。

[0037] 图22是游戏服务器2中的卡片提供处理(步骤4)的动作流程图。

[0038] 图23是在选择了未保有的卡片的情况下将未保有的卡片放大显示的例子。

[0039] 图24是在选择了未保有的卡片的情况下将未保有的卡片放大显示的例子。

[0040] 图25是示出在将未保有的卡片放大显示的情况下从灰度等级(第二显示形式)变更为彩色(第一显示形式)的例子的图。

[0041] 图26是示出在卡组设定画面中根据玩家是否已保有而变更卡片的显示形式的一例的图。

[0042] 图27是在卡组设定画面中在选择了未保有的卡片作为构成卡组的卡片的情况下显示同伴(第二游戏要素)的建议的情况的一例。

[0043] 附图标记说明

[0044] 1:玩家终端;2:游戏服务器;11:显示器;12:触摸操作面板;13:扬声器;51:操作输入部;52:处理部;53:图像显示部;54:声音输出部;55:通信部;56:存储部;61:游戏运算部;62:图像生成部;63:声音生成部;64:通信控制部;70:玩家信息管理部;71:卡片管理部;72:卡组设定部;73:同伴设定部;74:显示形式控制部;75:画面迁移控制部;76:卡片获取部;77:游戏管理部;91:处理部;92:通信部;93:存储部;101:玩家管理部;102:游戏管理部;103:AI处理部;104:卡片提供部。

具体实施方式

[0045] <本发明的实施方式>

[0046] [整体结构]

[0047] 图1是示出本实施方式中的游戏系统的整体结构例的图。如图1所示,游戏系统构成为具备按游戏的各玩家A、B准备的玩家终端1、以及游戏服务器2。玩家终端1与游戏服务器2能够连接于通信线路N,且能够相互通信。

[0048] 通信线路N是指能够进行数据通信的通信路径。即,通信线路N除了包括用于直接连接的专用线(专用线缆)、利用以太网(注册商标)等的LAN以外,还包括电话通信网、线缆网、因特网等通信网,关于通信方法,无论有线还是无线。

[0049] 玩家终端1是能够执行游戏程序的计算机,经由无线通信基站等连接于通信线路N,能够与游戏服务器2进行数据通信。玩家终端1例如是智能手机、移动电话机、便携式游戏装置、固置式家用游戏装置、商业用游戏装置、个人计算机、平板型计算机、固置式家用游戏装置的控制器等。玩家终端1基本上存在多个,由各玩家进行操作。

[0050] 游戏服务器2是包括单个或多个服务器装置、存储装置等而构成的服务器系统。游戏服务器2提供用于运营本实施方式的游戏的各种服务,能够进行游戏的运营所需要的数据的管理、在玩家终端1中执行游戏所需要的游戏程序、数据的发布等。

[0051] 图2是示出作为玩家终端1的一例的智能手机的装置结构例的图。如图2所示,玩家终端1具备显示器11、与显示器11一体构成的触摸操作面板12以及扬声器13。另外,在玩家终端1中设置有未图示的控制基板、内置电池、电源按钮、音量调节按钮等。

[0052] 在控制基板上搭载有CPU、GPU、DSP等各种微处理器、ASIC、VRAM、RAM、ROM等各种IC

存储器、用于与移动电话基站进行无线通信的无线通信模块等。另外，在控制基板上还搭载有触摸操作面板12的驱动电路之类的所谓的I/F电路(接口电路)等。这些搭载于控制基板上的各要素分别经由总线电路等电连接，并以能够进行数据的读写、信号的发送和接收的方式连接。

[0053] 在本实施方式中，说明将如上所述的游戏系统应用于使用了第一玩家A保有的第一游戏要素和作为对战对手的第二玩家B保有的第一游戏要素的对战游戏的例子。

[0054] 在此，第一游戏要素是角色，被化体为图像、虚拟或具有实体的物品等来表现。图像包含静止图像和运动图像。作为虚拟或具有实体的物品的一例，例如为显示于计算机的虚拟卡片、具有实体的卡片等。此外，物品不限于是卡片，只要是构成为能够确定与物品相对应的游戏要素的物品即可，不限于是卡片。物品也可以是例如具有游戏要素的外观的手办等造形物。

[0055] 在下面的说明中，设为以下结构进行说明：在所要执行的游戏中，通过使用卡片而能够出场的第一游戏要素是基于玩家(还包括由计算机操作的非玩家)的操作而被控制行动的对象，并且在卡片上附加对应的角色的图案(示出该角色的外观的图像)。并且，不限于此，用于确定所要执行的游戏的游戏要素的卡片不限于构成为能够确定角色这样的游戏要素的卡片，也可以是用于确定道具、发动的效果等其它的游戏要素的卡片，这是不言而喻的。

[0056] 卡组(Deck)是由规定数量的第一游戏要素构成的。规定数量的第一游戏要素被设定为玩家的卡组。例如，在第一游戏要素为计算机中显示的虚拟的卡片的情况下，卡组为由规定张数的卡片构成的卡片组。卡组构成为包括由玩家选择的卡片。玩家选择所设定的卡组中的希望的卡组，并且使用构成该卡组的卡片来进行游戏。

[0057] 并且，在应用本实施方式的对战游戏中，加入了不同于第一游戏要素的第二游戏要素。第二游戏要素与第一游戏要素同样为角色，但并不是必须与虚拟或具有实体的物品相对应。

[0058] 第二游戏要素在游戏内使用玩家保有的第一游戏要素。所谓使用第一游戏要素，包括在游戏内决定第一游戏要素的选择或行动。如果第一游戏要素是例如被化体为卡片的角色，那么第二游戏要素是指在游戏内的对战中自律或自发地(能动地)决定玩家保有的卡片的选择或行动。换言之，如计算机操作的非玩家的功能那样，进行与由玩家进行的第一游戏要素的选择或行动等的决定相同的动作。但是，以往存在的非玩家是由计算机代替人类玩家操作的角色，但是不同点在于第二游戏要素是独立于人类玩家而存在的，使用玩家保有的第一游戏要素。而且，与以往存在的非玩家不同，玩家和第二游戏要素构成一个组(对)。此外，第二游戏要素并不仅限于一个，也可以存在多个种类，也可以形成为玩家能够选择一个或多个第二游戏要素。

[0059] 另外，第二游戏要素具有角色信息。该角色信息是第二游戏要素的在游戏中的强度(等级)、属性信息(性别、性格等)。角色信息对第二游戏要素的自律或自发的(能动的)行动(第一游戏要素的使用)产生影响。换言之，角色信息是第二游戏要素的能力，根据该能力的不同，第二游戏要素的自律或自发的(能动的)举动(第一游戏要素的使用)不同。而且，该角色信息伴随第二游戏要素的选择时、游戏的进展而变化。

[0060] 并且，第二游戏要素还对玩家要保有或获取的第一游戏要素进行评价。具体地说，

就玩家想要获取的卡片而言,是保有了该卡片的情况下对游戏的影响(优点、缺点)、选择了该卡片作为构成卡组的卡片的情况下对卡组的影响等。

[0061] 如上所述,第二游戏要素的自律或自发(能动的)的行动是基于通过游戏服务器2具备的AI功能提供的信息来进行的。该AI功能是将大量对战游戏的游戏进展的内容及其结果等作为教师数据来进行机器学习所得到的AI功能。关于机器学习的方法,典型的是深度学习(Deep Learning)、强化学习或者它们的组合,但是不限于此。

[0062] 在下面的说明中,将上述的第二游戏要素记载为同伴。

[0063] [功能结构]

[0064] 图3是示出玩家终端1的功能结构例的框图。

[0065] 如图3所示,玩家终端1具备操作输入部51、处理部52、图像显示部53、声音输出部54、通信部55以及存储部56。

[0066] 操作输入部51用于玩家输入与游戏有关的各种操作,将与操作输入相应的操作输入信号输出到处理部52。操作输入部51的功能不仅可以通过例如触摸操作板、主页按钮、按钮开关、操纵杆、跟踪球(trackball)之类的由玩家A直接用手指操作的元件来实现,还可以通过加速度传感器、角速度传感器、倾斜传感器、地磁传感器之类的探测运动、姿势的元件等来实现。在图2中,触摸操作面板12符合操作输入部。

[0067] 处理部52基于存储部56中保存的程序、数据、来自操作输入部51的操作输入信号等,来对玩家终端1的动作进行综合控制。处理部52的功能例如能够通过CPU、GPU等微处理器、ASIC、IC存储器等电子部件来实现。该处理部52具备游戏运算部61、图像生成部62、声音生成部63以及通信控制部64来作为主要的功能部。

[0068] 游戏运算部61执行用于实现本实施方式的游戏的各种游戏处理,并将处理结果输出到图像生成部62、声音生成部63。游戏运算部61包括玩家信息管理部70、卡片管理部71、卡组设定部72、同伴设定部73、显示形式控制部74、画面迁移控制部75、卡片获取部76以及游戏管理部77。

[0069] 玩家信息管理部70使用玩家数据来管理玩家的信息。所管理的信息用于管理玩家的昵称等基本的用户信息、玩家的排名以及同伴的等级。

[0070] 卡片管理部71对游戏系统能够提供的卡片进行管理,该卡片包含存储部56中保存的保有卡片数据、卡片角色数据以及玩家A、B是否保有该卡片。

[0071] 保有卡片数据是将游戏系统能够提供的卡片的卡片识别信息与表示玩家是否已保有该卡片的保有标识相关联所得到的数据。图4是示出保有卡片数据的一例的图。在图4中,卡片识别信息的字段(field)记载有游戏系统能够提供的卡片的卡片识别信息。而且,在用户已经保有该卡片识别信息的卡片的情况下,在保有标识的字段记入“1”,在用户未保有该卡片识别信息的卡片的情况下,在保有标识的字段记入“0”。此外,图4是示出保有卡片数据的一例的图,但是不限定于此。

[0072] 卡片角色数据是将卡片的卡片识别信息与该卡片的角色信息相关联所得到的数据。图5是示出卡片角色数据的一例的图。在图5中,卡片识别信息与角色信息(角色的图像、卡片名、卡片种类、成本数、颜色、种族、能力、攻击力、生命值以及稀有度)相关联。此外,图5是示出卡片角色数据的一例的图,但是不限定于此。

[0073] 卡片管理部71在通过与游戏服务器2通信而存在新的能够提供的卡片的情况下,

获取该卡片的卡片识别信息和该卡片识别信息的卡片角色数据。然后,卡片管理部71将获取到的卡片识别信息追加到保有卡片数据中,并将该卡片识别信息的保有标识设定为“0”。另外,将获取到的卡片角色数据保存到存储部56中。

[0074] 卡组设定部72使用保有卡片数据和卡片角色数据来呈现当前构成卡组的卡片中能够使用的卡片(原则上是保有的卡片),根据用户的操作来从所呈现的卡片中选择构成卡组的卡片,并设定卡组。卡组设定部72生成将所设定的卡组的名称与构成该卡组的各卡片的卡片识别信息相关联所得到的卡组设定数据后保存到存储部56中。图6是示出卡组设定数据的一例的图。图6的例子是玩家A的卡组1的卡组设定数据的例子,是表示卡组1由卡片识别信息为“001”、“006”至卡片识别信息为“023”的卡片构成的例子。此外,图6是示出卡组设定数据的一例的图,但是不限定于此。

[0075] 同伴设定部73使用同伴设定数据来管理与在玩家A、B注册账号时由玩家A、B从多个同伴(第二游戏要素)中选择的同伴有关的信息。同伴设定数据是从菜单设定选择的同伴的角色信息。该同伴的角色信息随着游戏的进展而变化,但是在发生了变化的情况下,从游戏服务器2通知变化后的角色信息,从而角色信息被更新。图7是示出玩家A的同伴设定数据的一例的图。在图7的例子中,同伴设定数据包含同伴识别信息、同伴的图像、同伴名、等级以及角色信息。此外,图7是示出同伴设定数据的一例的图,但是不限定于此。

[0076] 此外,注册账号时的同伴(第二游戏要素)的等级和角色信息被设定为初始值(最低值)。另外,在变更了同伴的情况下,之前的同伴的等级和角色信息不继续,而是将变更后的同伴(第二游戏要素)的等级和角色信息设定为初始值(最低值)。另外,在对战中或其它菜单画面中,同伴设定部72将同伴的图像信息输出到图像生成部62。

[0077] 显示形式控制部74控制显示卡片时的卡片的显示形式。在本实施方式中,将玩家已经保有的卡片以第一显示形式进行显示,将玩家未保有的卡片以第二显示形式进行显示。关于是否已保有卡片的判断,是通过使用保有卡片数据中的保有标识来判断的。另外,第一显示形式和第二显示形式是在视觉上能够进行区别的显示形式。关于第一显示形式和第二显示形式是在视觉上能够进行区别的显示形式,例如有以下方法:将玩家已经保有的卡片以第一配色(例如彩色)进行显示(第一显示形式),将玩家未保有的卡片以第二配色(例如灰度等级或黑白)进行显示(第二显示形式)。另外,还有以下方法:将玩家已经保有的卡片以无马赛克的方式进行显示(第一显示形式),将玩家未保有的卡片以附上马赛克的方式进行显示(第二显示形式)。并且,还有以下方法:将玩家已经保有的卡片以运动图像进行显示(第一显示形式),将玩家未保有的卡片以静止图像进行显示(第二显示形式)。此外,上述的第一显示形式和第二显示形式是一例,也可以是其它的显示形式。

[0078] 画面迁移控制部75是根据玩家对卡片的选择或者各种同意来对画面的迁移进行控制的部。具体地说,将以第二显示形式显示且由用户进行了规定的操作作为条件,来迁移至进行用于提供卡片的手续的提供画面。提供画面例如是能够获取(购买)卡片、道具的商店的画面。所谓规定的操作,例如是指通过玩家利用操作输入部51进行的操作(触摸、滑动、点击等)选择以第二显示形式显示的未保有的卡片、同意向提供画面(商店画面)迁移、或者同意该选择和迁移。

[0079] 由画面迁移控制部75进行的提供画面(商店画面)的迁移是通过以下方式进行的:向游戏服务器2请求迁移至提供画面(商店画面),从游戏服务器2接收到提供画面(商店画

面)后显示提供画面(商店画面)。

[0080] 卡片获取部76在提供画面(商店画面)中进行卡片的获取处理。具体地说,卡片获取部76进行以下处理:对游戏服务器2请求获取希望卡片的购买画面;显示获取希望卡片的购买画面的显示处理;以及同意针对卡片的获取支付代价的同意动作。在此,代价是指货币(现金或信用卡)、游戏内货币、兑换券(也包括游戏内的券)。并且,卡片获取部76在获取到玩家未保有的卡片的情况下,将保有卡片数据中的所获取到的卡片的卡片识别信息的保有标识设定为“1”。

[0081] 游戏管理部77管理包含游戏的对战的游戏整体的进展。

[0082] 图像生成部62基于游戏运算部61的处理结果,以1帧时间(例如1/60秒)生成一张游戏画面,并将所生成的游戏画面的图像信号输出到图像显示部103。图像生成部62的功能例如能够通过GPU、数字信号处理器(DSP)等处理器、视频信号IC、视频编解码器等的程序、帧缓冲器等用于绘制帧的IC存储器、用于质地数据展开的IC存储器等来实现。

[0083] 声音生成部63基于游戏运算部61的处理结果,来生成与游戏有关的效果声音、BGM、操作辅助信息的声音信息、各种操作声音等声音信号后输出到声音输出部54。声音生成部63的功能例如能够通过数字信号处理器(DSP)、声音合成IC等处理器、能够再现声音文件的音频编解码器等来实现。

[0084] 通信控制部64进行用于与游戏服务器2进行数据通信的通信连接及数据处理。

[0085] 图像显示部53基于从图像生成部62输入的图像信号来显示各种游戏画面。图像显示部53的功能例如能够通过平板显示器、显像管(CRT)、投影仪、头戴式显示器之类的显示装置来实现。图像显示部62例如符合图2的显示器11。

[0086] 声音输出部54用于基于从声音生成部63输入的声音信号来输出与游戏有关的效果声音等。声音输出部54例如符合图2的扬声器13。

[0087] 通信部55与通信线路N连接来实现通信。通信部55的功能例如能够通过无线通信机、调制解调器、TA(终端适配器)、有线用的通信线缆的插口、控制电路等来实现。

[0088] 在存储部56中预先存储或者在每次处理时暂时存储用于使玩家终端1进行动作来实现玩家终端1所具备的各种功能的程序、在执行该程序时使用的数据等。存储部56例如由RAM、ROM、快闪存储器等IC存储器、硬盘等磁盘、CD-ROM、DVD等光盘等来实现。

[0089] 在存储部56中保存有系统程序和游戏程序。系统程序是用于实现玩家终端1的作为计算机的基本功能的程序。游戏程序是用于使处理部52作为游戏运算部61发挥功能的程序。当玩家完成账号注册时,从游戏服务器2或其它的应用程序发布服务器等发布该程序。

[0090] 另外,在存储部56中保存有保有卡片数据、卡片角色数据、卡组设定数据以及同伴设定数据。此外,除此以外,用于显示卡片的角色和同伴的图像的模型数据、质地数据、动作数据、特效数据、游戏画面的背景图像、效果声音等声音数据等也适当地被作为游戏所需要的数据而发布并被保存在存储部56中。

[0091] 接着,说明游戏服务器2的结构。图8是示出游戏服务器2的功能结构的框图。

[0092] 游戏服务器2具备处理部91、通信部92以及存储部93。

[0093] 处理部91基于存储部93中保存的程序、数据、所接收到的信息等,来对游戏服务器2的动作进行综合控制。处理部91的功能例如能够通过CPU、GPU等微处理器、ASIC、IC存储器等电子部件来实现。该处理部91具备玩家管理部101、游戏管理部102、AI处理部103以及卡

片提供部104。

[0094] 玩家管理部101使用用户信息数据,来针对所连接的每个玩家终端1管理账号、游戏的进展状况等。此外,在用户信息数据中,针对每个玩家保有与上述的玩家数据、保有卡片数据、卡片角色数据及卡组设定数据同样的数据。

[0095] 游戏管理部102对游戏整体进行管理。

[0096] AI处理部103具有对大量的对战游戏的游戏进展的内容及其结果等教师数据进行机器学习而得到的算法。该算法是与同伴的等级及角色信息相应的算法。关于机器学习的方法,典型的是深度学习(Deep Learning),但不限于此。AI处理部103输入从玩家终端1发送的卡片设定信息、玩家终端1的玩家的同伴的等级及角色信息、对战模式等,输出该卡片设定信息的状况下的同伴的卡片操作信息。此外,算法根据同伴的等级和角色信息而不同,因此即使从玩家终端1发送的卡片设定信息相同,如果玩家的同伴的等级和角色信息不同,则也可能输出不同的卡片操作信息。

[0097] 另外,AI处理部103还对玩家要保有或获取的第一游戏要素进行评价。具体地说,就玩家想要获取的卡片而言,是保有了该卡片的情况下对游戏的影响(优点、缺点)、选择了该卡片作为构成卡组的卡片的情况下对卡组的影响等。

[0098] 卡片提供部104是向玩家A、B提供卡片的部,提供被称作商店的功能。具体地说,响应于来自终端1的提供画面(商店画面)的请求,来向终端1发送提供画面(例如商店的主画面)。

[0099] 卡片提供部104作为商店提供卡片的方法有:(1)仅提供希望的卡片的方法,(2)提供希望的卡片所属的系列中的任一张卡片,但是能够以规定的概率获取到玩家所希望的卡片的提供方法,(3)提供希望的卡片所属的系列的卡包(将希望的卡片所属的系列的卡片集合多张而成的集合体),但是玩家所希望的卡片以规定的概率包含在卡包中的提供方法等。在存储部93中,除了保存有上述的各玩家所持的卡片角色数据之外,还保存有各卡片的获取概率、构成各卡包的卡片的卡片识别信息、各卡片等的获取代价等,卡片提供部104使用这些信息来向玩家提供卡片。

[0100] 另外,卡片提供部104还进行用于获取卡片的代价(现金、游戏内货币、券)的结算。

[0101] 通信部92与通信线路N连接来实现通信。

[0102] 在存储部93中保存有系统程序和游戏程序。系统程序是用于实现游戏服务器2的作为计算机的基本功能的程序。游戏程序是用于使处理部91作为玩家管理部101、游戏管理部102、AI处理部103以及卡片提供部104发挥功能的程序。

[0103] 并且,记录部93保存有用户信息数据和上述的卡片角色数据等。

[0104] [各装置的动作]

[0105] 接着,对上述的结构中的各装置的动作进行说明。

[0106] 对各装置的动作进行说明。在下面的说明中,作为卡片的显示的一例,以能够阅览服务所提供的卡片的一览的卡片收集为例进行说明。

[0107] 图9是用于说明玩家终端1和游戏服务器2的动作的整体的时序图。

[0108] 在玩家终端1中,进行能够阅览服务所提供的卡片的一览的卡片显示处理(步骤1)。接着,进行画面迁移处理和卡片提供处理(步骤2、步骤4),在该画面迁移处理中,根据玩家从所显示的卡片中选择希望的卡片,能够不经主页画面、菜单画面而直接迁移至商店画

面。在迁移至商店画面之后，在玩家终端1中进行卡片获取处理，以获取卡片(步骤3)，在游戏服务器2中进行卡片提供处理，以提供卡片(步骤4)。

[0109] 接着，对各装置的动作的具体动作进行说明。

[0110] 首先，对玩家终端1中的卡片显示处理(步骤1)进行说明。图10是玩家终端1中的卡片显示处理(步骤1)的动作流程图。

[0111] 首先，从主页画面、菜单画面受理显示卡片收集的显示请求(步骤100)。根据由操作输入部51检测到对主页画面、菜单画面等中的卡片收集的按钮进行的触摸(选择)，来进行显示卡片收集的显示请求。

[0112] 当受理了显示卡片收集的显示请求之后，显示形式控制部74从保有卡片数据中读取卡片识别信息和保有标识(步骤101)。在所读取的保有标识为“1”的情况下(步骤102)，读取与该保有标识的卡片识别信息相对应的图像数据(步骤103)，将该卡片进行彩色(第一显示形式)显示(步骤104)。另一方面，在所读取的保有标识为“0”的情况下(步骤102)，读取与该保有标识的卡片识别信息相对应的图像数据(步骤105)，将该卡片进行灰度等级(第二显示形式)显示(步骤106)。

[0113] 图11是示出玩家终端1的显示部10中显示的卡片收集的一例的图。在图11中，玩家已经保有的卡片A、B、C、E、G、H、I、J、K被进行彩色显示，玩家未保有的卡片D、F、L被进行灰度等级显示。通过这样的动作，玩家已经保有的卡片被以彩色(第一显示形式)进行显示，玩家未保有的卡片被以灰度等级(第二显示形式)进行显示，因此玩家一眼便可知是否已保有该卡片。

[0114] 接着，对玩家终端1中的画面迁移处理(步骤2)进行说明。图12是玩家终端1中的画面迁移处理(步骤2)的动作流程图。

[0115] 在卡片收集的显示中(步骤200)，利用画面迁移控制部75进行由玩家对卡片的选择检测处理(步骤201)。对卡片的选择检测处理是根据由操作输入部51检测到对所显示的卡片的触摸(选择)来进行的。当检测到对所显示的卡片的触摸(选择)时(步骤202)，根据所选择的卡片有无保有标识来判断玩家是否已保有该卡片(步骤203)。

[0116] 在所选择的卡片的保有标识为“1”的情况下(步骤203)，从卡片角色数据中读取该卡片的详细信息，并且显示卡片的详细信息(步骤204)。图13是通过触摸所显示的卡片中的、玩家保有且被进行彩色显示的卡片C来选择了卡片C的情形的一例。而且，图14中示出通过选择了卡片C而卡片C被放大显示并且显示出卡片C的详细信息的例子。

[0117] 另一方面，在所选择的卡片的保有标识为“0”的情况下(步骤203)，显示用于同意向商店画面迁移的商店迁移同意按钮(商店迁移同意信息)(步骤206)。当由用户触摸(选择)了商店迁移同意按钮而同意了向商店画面迁移时(步骤207)，画面迁移控制部75请求游戏服务器2迁移至商店画面(步骤208)。当从游戏服务器2接收到商店画面时(步骤209)，迁移至商店画面(步骤210)。图15是通过触摸所显示的卡片中的、玩家未保有且被进行灰度等级显示的卡片D来选择了卡片D的情形的一例。而且，图16中示出根据选择了卡片D而显示出作为同意迁移到商店的按钮的“去往商店”、以及不同意迁移到商店而回到卡片收集的“返回卡片收集”按钮的例子。在此，当用户选择了“去往商店”的按钮时，同意迁移至商店画面，并且迁移至图17所示的商店画面(主画面)。

[0118] 在上述的动作中，通过选择未保有的卡片，可以直接迁移至商店画面(主画面)。根

据这种结构,相比于先回到主页画面来选择迁移至商店画面的按钮之后迁移至商店画面的情况而言,能够在玩家维持着对未保有的卡片的兴趣的状态下将玩家引导至商店画面,能够将引导至商店画面的诱导率维持得高。

[0119] 接着,对玩家终端1与游戏服务器2之间进行的卡片提供处理(步骤3)和卡片获取处理(步骤4)进行说明。

[0120] 首先,对玩家终端1中的卡片获取处理(步骤3)进行说明。图18是玩家终端1中的卡片获取处理(步骤3)的动作流程图。

[0121] 玩家为从商店画面购买(获取)希望的卡片而请求希望获取的卡片的购买画面(步骤300)。在此,游戏服务器2的提供卡片的提供方法有以下3种。

[0122] (1)仅提供希望的卡片的方法

[0123] (2)提供希望的卡片所属的系列中的任一张卡片,但是能够以规定的概率获取到玩家所希望的卡片的方法

[0124] (3)提供希望的卡片所属的系列的卡包(将希望的卡片所属的系列的卡片集合多张而成的集合体),但是玩家所希望的卡片以规定的概率包含在卡包中的方法

[0125] 游戏服务器2通过上述的任一种方法来呈现提供卡片和代价,玩家终端1显示该提供卡片和代价(步骤301)。图19是仅提供希望的卡片的方法的例子,是示出玩家所希望的卡片D以及针对卡片D的代价(现金、游戏内货币、券)的支付同意按钮的例子。图20是提供希望的卡片所属的系列中的任一张卡片的方法的例子,是示出能够以5%的概率获取到玩家所希望的卡片D的意思的显示、以及针对卡片D的代价(现金、游戏内货币、券)的支付同意按钮的例子。图21是提供希望的卡片所属的X系列的卡包、且示出在该卡包中能够以5%的概率获取到玩家所希望的卡片意思的显示、以及针对卡片D的代价(现金、游戏内货币、券)的支付同意按钮的例子。

[0126] 在根据玩家选择了代价的支付按钮而同意了代价支付时(步骤302),从游戏服务器2接收代价支付完成以及所获取到的卡片的卡片识别编号(步骤303)。

[0127] 卡片获取部76将获取到的卡片的卡片识别编号与保有卡片数据中的保有标识进行对照(步骤304),在获取到的卡片的卡片识别编号的保有标识为“0”(未保有)的情况下,将获取到的卡片的卡片识别编号的保有标识改写为“1”(保有)(步骤305)。

[0128] 接着,对游戏服务器2中的卡片提供处理(步骤4)进行说明。图22是游戏服务器2中的卡片提供处理(步骤4)的动作流程图。

[0129] 游戏服务器2的卡片提供部104从终端1接收商店画面的请求(步骤400)。卡片提供部104将商店画面(主画面)发送到终端1(步骤401)。

[0130] 之后,为购买(获取)玩家所希望的卡片,如果有与获取希望卡片相对应的购买画面的请求(步骤402),则发送该与获取希望卡片相对应的购买画面,并且向玩家终端1发送提供卡片信息和代价信息(步骤403)。此外,由游戏服务器2适时地决定与获取希望卡片相对应的购买画面,并通过上述的3个方法中的任一方法或这些方法的组合来提供卡片。

[0131] 确认来自玩家终端1的针对代价支付的同意(步骤404),如果针对代价支付的同意被确认,则向玩家终端1发送所要提供的卡片的卡片识别编号和支付完成(步骤405)。

[0132] 本实施方式构成为将玩家已经保有的卡片以第一显示形式进行显示,并且将玩家未保有的卡片以第二显示形式进行显示,因此玩家一眼便可知是否已保有该卡片。而且,构

成为根据选择以第二显示形式显示的卡片而迁移至商店画面,因此相比于先回到主页画面来选择向商店画面迁移的按钮之后迁移至商店画面的情况而言,能够在玩家维持着对未保有的卡片的兴趣的状态下将玩家引导至商店画面,能够将引导至商店画面的诱导率维持得高。

[0133] <实施方式的变形例1>

[0134] 在上述的实施方式中,说明了迁移至图17所示的商店的主画面的例子。但是,也可以构成为不迁移至商店的主画面而直接迁移至用于获取所选择的卡片的画面,即图19、图20、图21的画面。

[0135] 通过像这样构成,无需从商店的主画面寻找所选择的未保有的卡片,不仅能够节省玩家的精力,还能够在玩家维持着对未保有的卡片的兴趣的状态下将玩家引导至商店画面。

[0136] 在该情况下,在请求向提供画面(商店画面)迁移时,画面迁移控制部75发送所选择的未保有的卡片的卡片识别编号。然后,游戏服务器2的卡片提供部104向玩家的终端1发送提供与所接收到的卡片识别编号相对应的卡片的提供画面。在终端1,接收到与所选择的卡片相对应的提供画面(卡片购买画面)后显示提供画面(卡片购买画面)。

[0137] <实施方式的变形例2>

[0138] 在上述的实施方式中,说明了在选择了未保有的卡片的情况下显示用于同意向商店画面迁移的商店迁移同意按钮(商店迁移同意信息)的例子。但是,也可以与选择了保有的卡片的情况同样,将未保有的卡片放大显示。

[0139] 图23是在选择了未保有的卡片的情况下将未保有的卡片放大显示的例子。在图23的例子中,将未保有的卡片放大显示,并且将商店迁移同意按钮(商店迁移同意信息)以不与卡片叠加的方式显示。另外,图24是在选择了未保有的卡片的情况下将未保有的卡片放大显示的例子。在图24的例子中,将未保有的卡片放大显示,并且在卡片上显示商店迁移同意按钮(商店迁移同意信息)。

[0140] 并且,也可以是,在将未保有的卡片进行了放大显示的情况下,将卡片的显示形式从灰度等级(第二配色:第二显示形式)变更为彩色(第一配色:第一显示形式)。图25是示出将未保有的卡片进行放大显示的情况下从灰度等级(第二显示形式)变更为彩色(第一显示形式)的例子的图。

[0141] 此外,也可以是,将未保有的卡片放大显示,并且如图14所示那样显示未保有的卡片的详细信息。

[0142] 通过像这样构成,能够确认未保有的卡片的详细信息,能够提高玩家对未保有的卡片的兴趣。

[0143] <实施方式的变形例3>

[0144] 在上述的实施方式中,作为根据玩家是否保有卡片来变更卡片的显示形式的例子,说明了能够阅览卡片的一览的卡片收集的例子。但是,不限于此。例如也可以是,在由卡组设定部72设定卡组的卡组设定画面中,也根据玩家是否保有卡片来变更卡片的显示形式。

[0145] 图26是示出在卡组设定画面中根据玩家是否保有卡片来变更卡片的显示形式的一例的图。在图26中,200为显示构成卡组的卡片的区域,201为显示游戏系统提供的卡片的

一览的区域。在区域200、201中,玩家已经保有的卡片被进行彩色显示(第一配色:第一显示形式),玩家未保有的卡片被进行灰度等级显示(第二配色:第二显示形式)。玩家能够通过将与显示形式无关地、即与是否保有卡片无关地显示于区域201的卡片拖动到区域200中来选择构成卡组的卡片。此外,以未保有的卡片为构成要素的卡组不能在对战中使用。但是,也可以设为:以未保有的卡片为构成要素的卡组能够在对战中使用,但是未保有的卡片不能在对战中使用。

[0146] 并且,也可以设为:在卡组设定画面中选择了未保有的卡片作为构成卡组的卡片的情况下,接受同伴(第二游戏要素)的建议。为设为这种结构,能够通过以下方式来实现:卡组设定部72将被作为构成卡组的卡片而选择的卡片的卡片识别信息发送到游戏服务器2,游戏服务器2的AI处理部103进行分析,并向卡组设定部72发送选择了该卡片作为构成卡组的卡片的情况下的优点、缺点的建议信息。图27是在卡组设定画面中选择了未保有的卡片作为构成卡组的卡片的情况下显示出同伴(第二游戏要素)的建议的情况的一例。在图27中,示出在选择了玩家未保有的卡片F作为构成卡组的卡片的情况下玩家的同伴(第二游戏要素)对卡片F的优点给出了建议的情形。

[0147] 而且,在卡组设定画面中,也与上述的实施方式同样,在选择(触摸)了被进行灰度等级显示(第二配色:第二显示形式)的未保有的卡片的情况下,直接迁移至商店画面。

[0148] 通过像这样构成,在设定卡组的画面中,也能够直接迁移至商店画面,以获取未保有的卡片。特别地,对构成卡组的卡片的选择会直接影响游戏的胜负,因此对于想要加强卡组的玩家来说是非常有益的方法。

[0149] 此外,在上述的实施方式中,例示出使用了虚拟的游戏卡片的卡片游戏,但对于能够应用的游戏类型,没有限定。例如,也可以为以与第一游戏要素相关联的角色为选手的体育类型的对战游戏。

[0150] 另外,上述的实施方式的一部分或全部还可以如下面的附记那样记载,但是不限于以下附记。

[0151] [附记1]

[0152] 一种信息处理装置,执行使用了第一游戏要素的对战游戏,

[0153] 所述信息处理装置具备处理器和保存有执行命令的存储器,

[0154] 所述处理器根据所述执行命令来执行以下处理:

[0155] 显示控制处理,在该显示控制处理中,将玩家已经保有的第一游戏要素以第一显示形式进行显示,并且将所述玩家未保有的第一游戏要素以不同于所述第一显示形式的第二显示形式进行显示;以及

[0156] 迁移处理,在该迁移处理中,将以所述第二显示形式显示第一游戏要素且进行了规定的操作作为条件,来迁移至进行用于提供第一游戏要素的手续的提供画面。

[0157] [附记2]

[0158] 一种信息处理装置,对使用了第一游戏要素的对战游戏进行控制,

[0159] 所述信息处理装置具备处理器和保存有执行命令的存储器,

[0160] 所述处理器根据所述执行命令来执行以下处理:

[0161] 接收处理,在该接收处理中,从将第一游戏要素根据玩家是否已保有该第一游戏要素而以不同的显示形式进行显示的终端接收提供玩家未保有的第一游戏要素的请求;以

及

[0162] 迁移处理,在该迁移处理中,响应于所述提供的请求,来将终端的画面迁移至进行用于提供第一游戏要素的手续的提供画面。

[0163] 以上,列举出优选的实施方式来说明了本发明,但是本发明未必限定于上述实施方式,能够在其技术思想的范围内进行各种变形并实施。

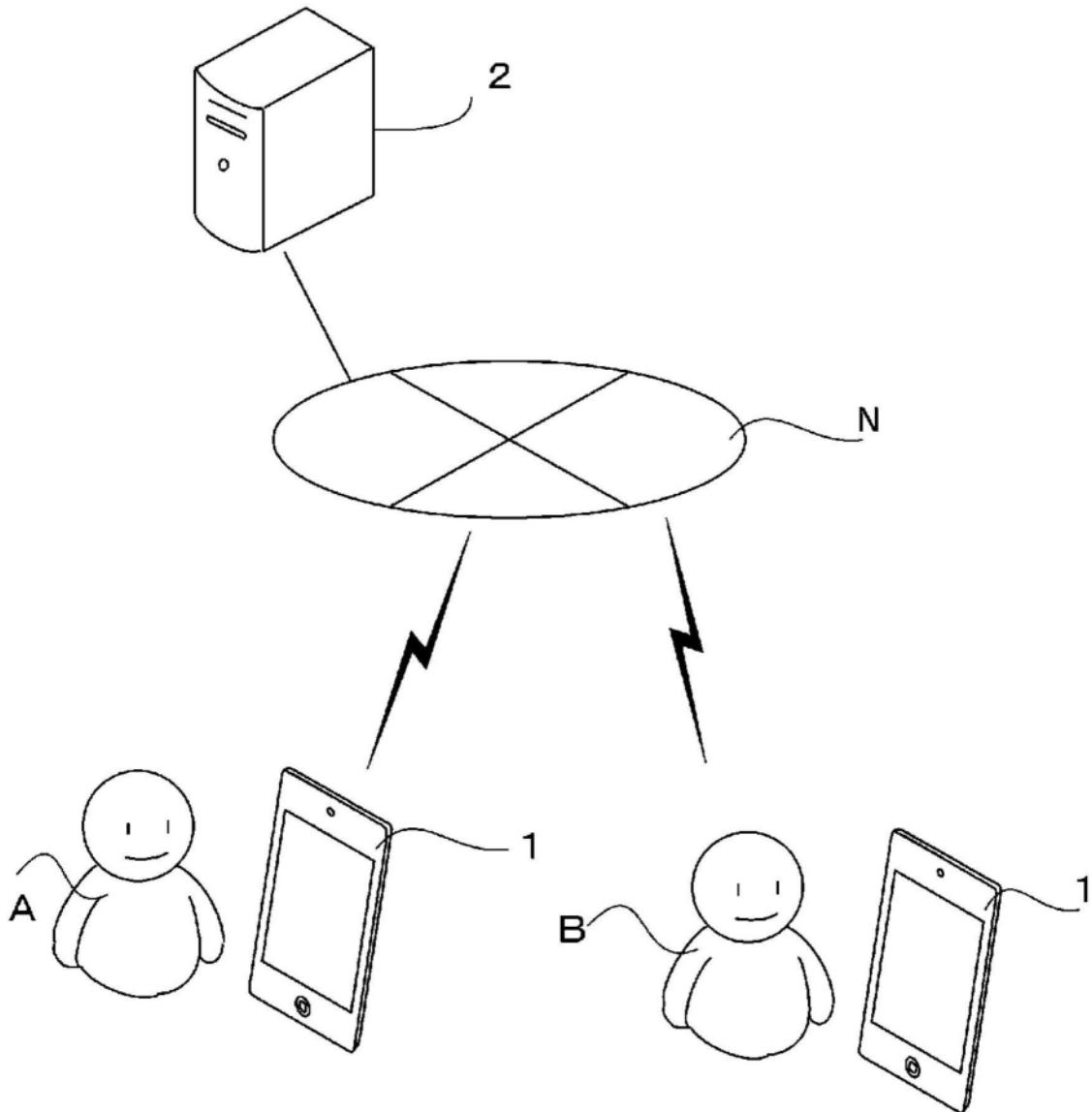


图1

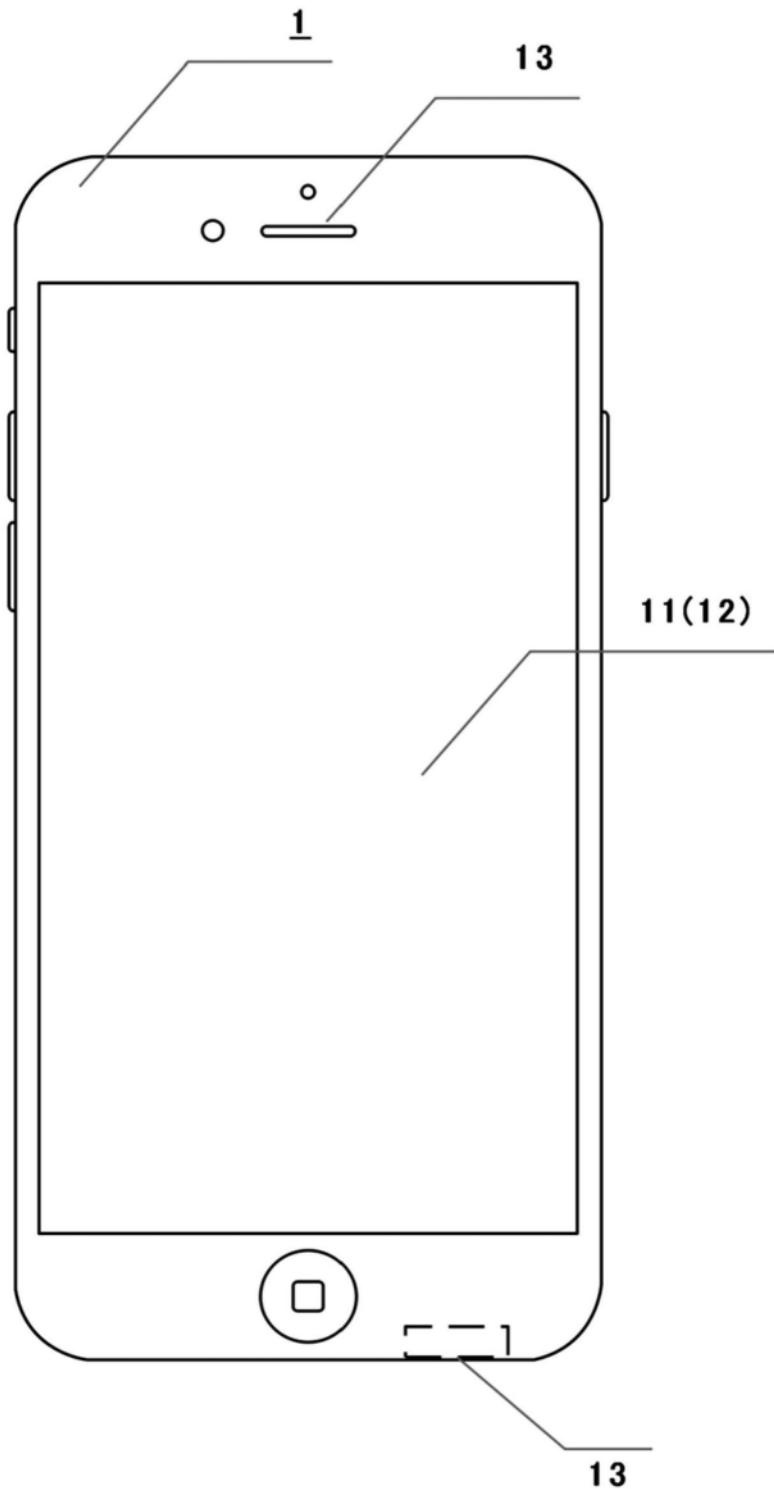


图2

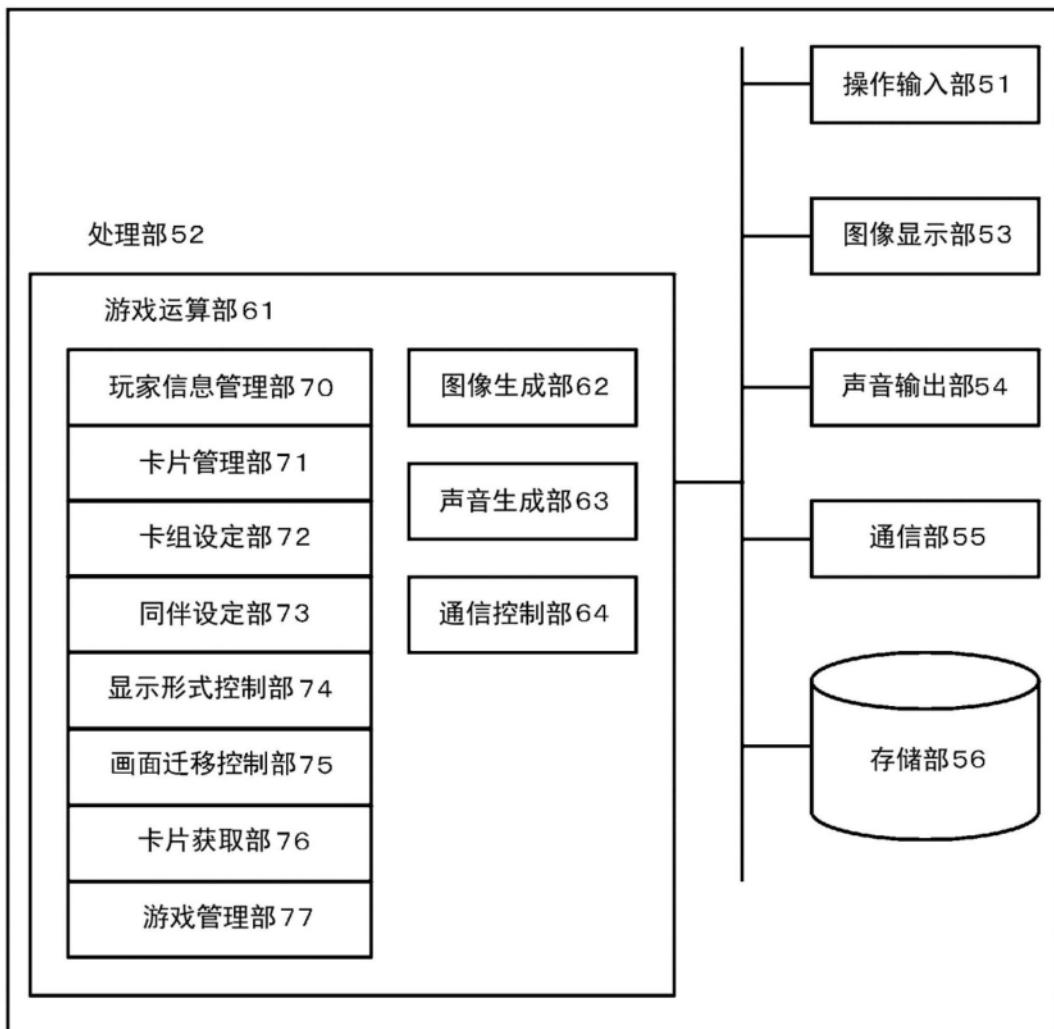


图3

卡片识别信息	保有标识
001	1
002	1
003	1
004	0

...

1000	0
------	---

图4

卡片识别信息	001
角色图像	数据
卡片名	AAA
卡片种类	场地兵
成本数	3
颜色	红色
种族	BBB
能力	火
攻击力	100
HP	300
稀有度	2

图5

卡组 1	
卡片识别信息	001
卡片识别信息	006

...

卡片识别信息	023
--------	-----

图6

同伴识别信息	001
同伴图像	数据
同伴名	AAA
等级	2
角色信息	数据

图7

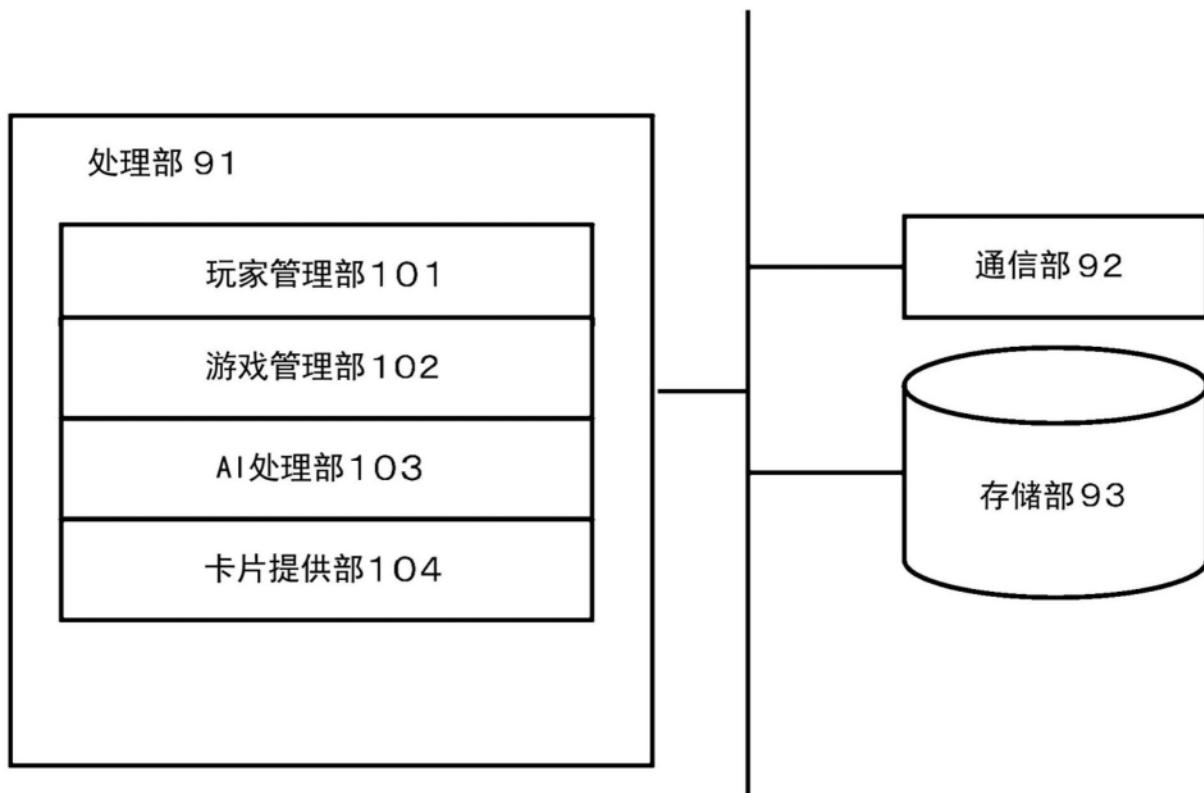


图8

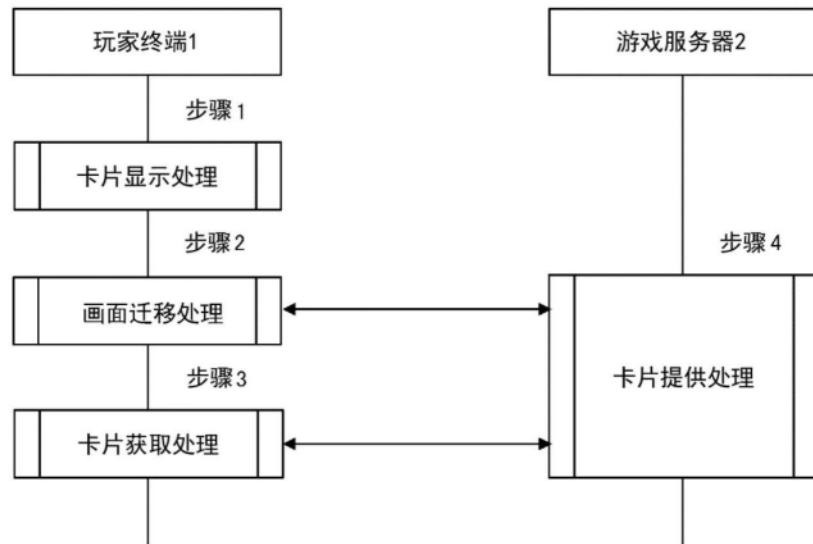


图9

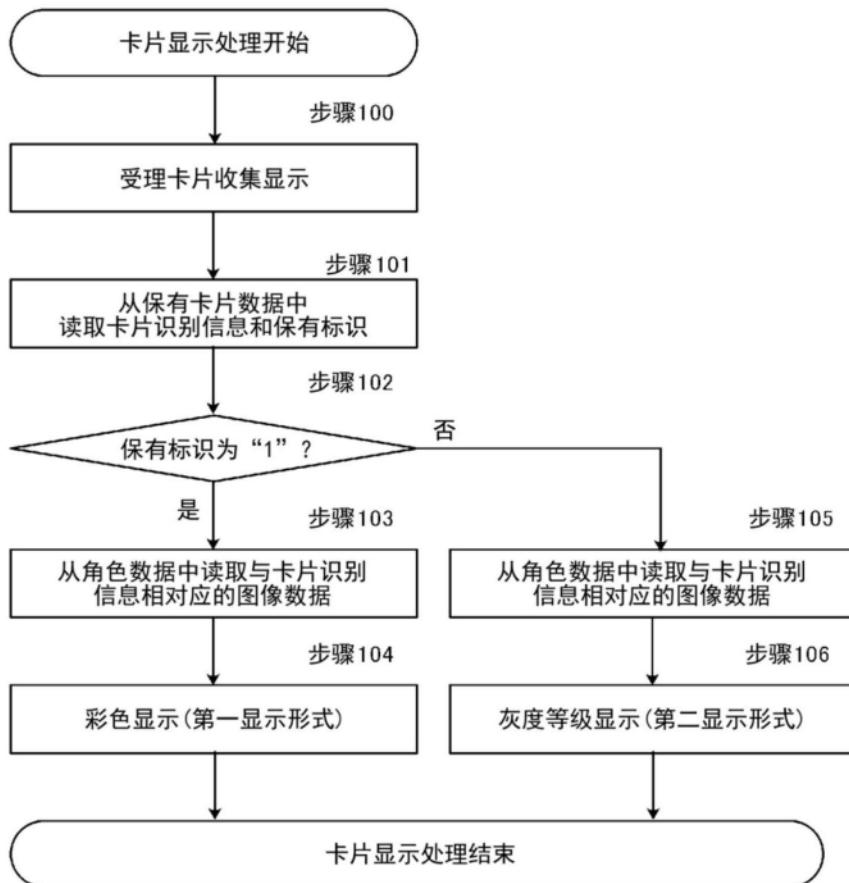


图10

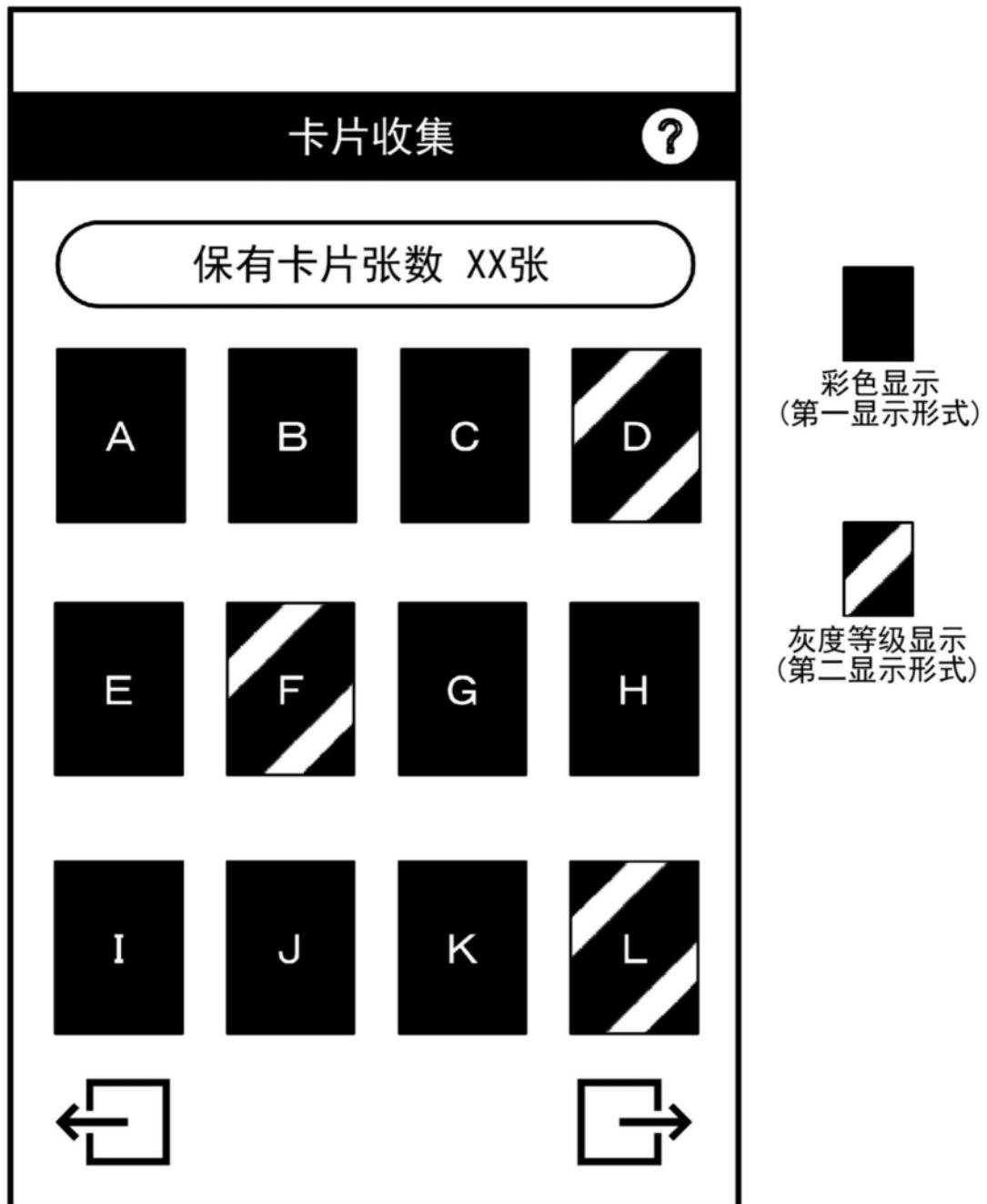


图11

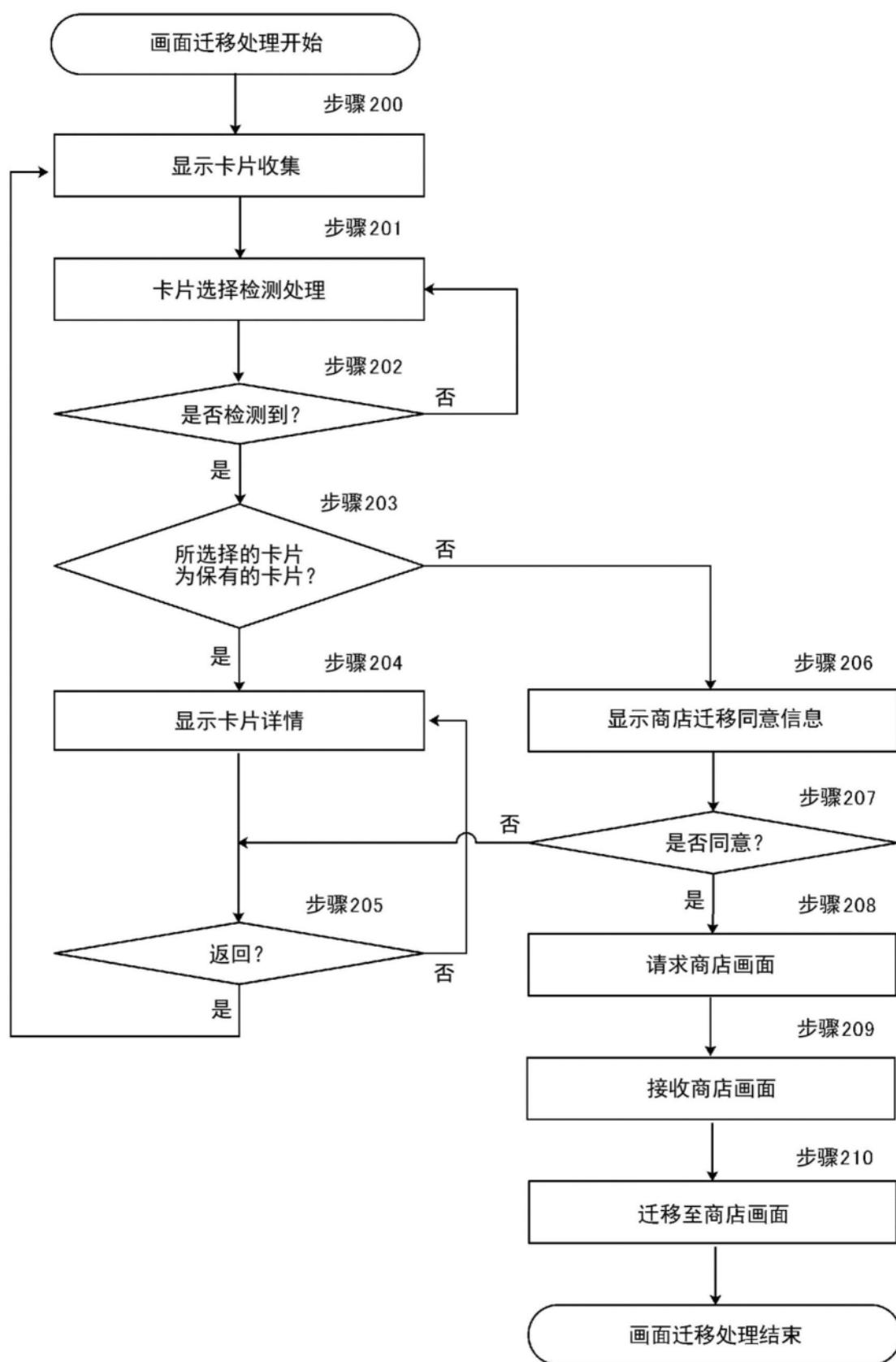


图12

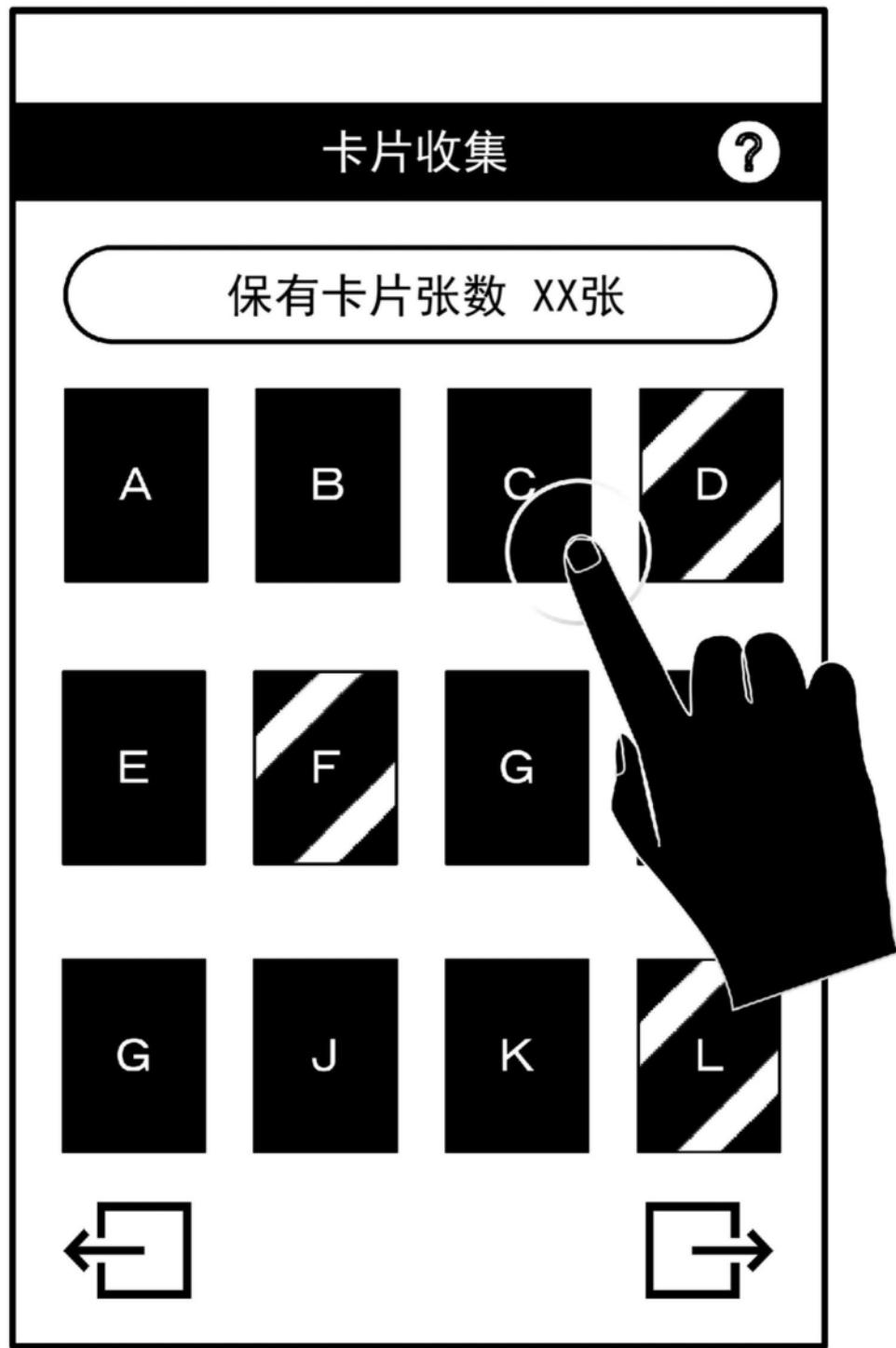


图13

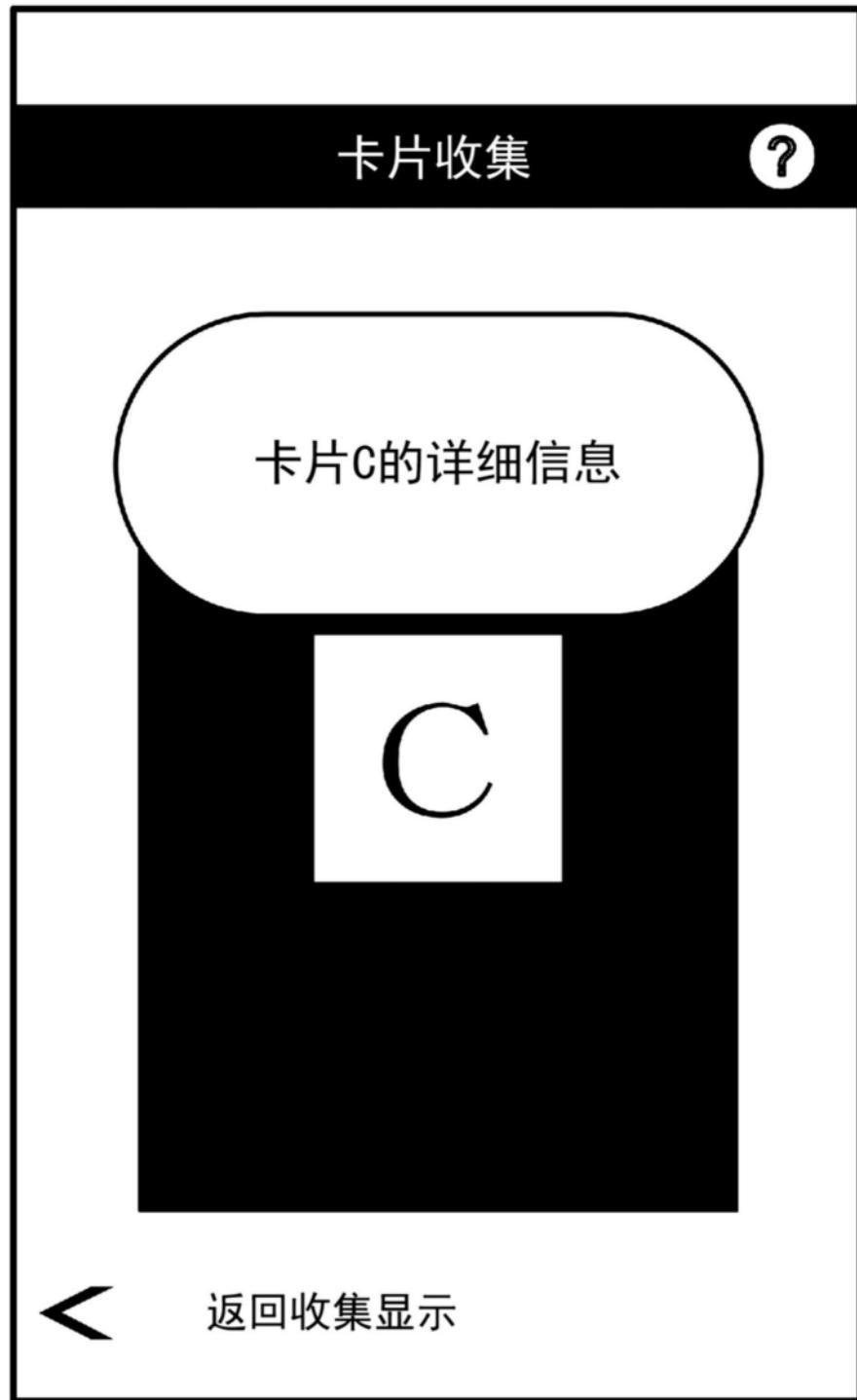


图14

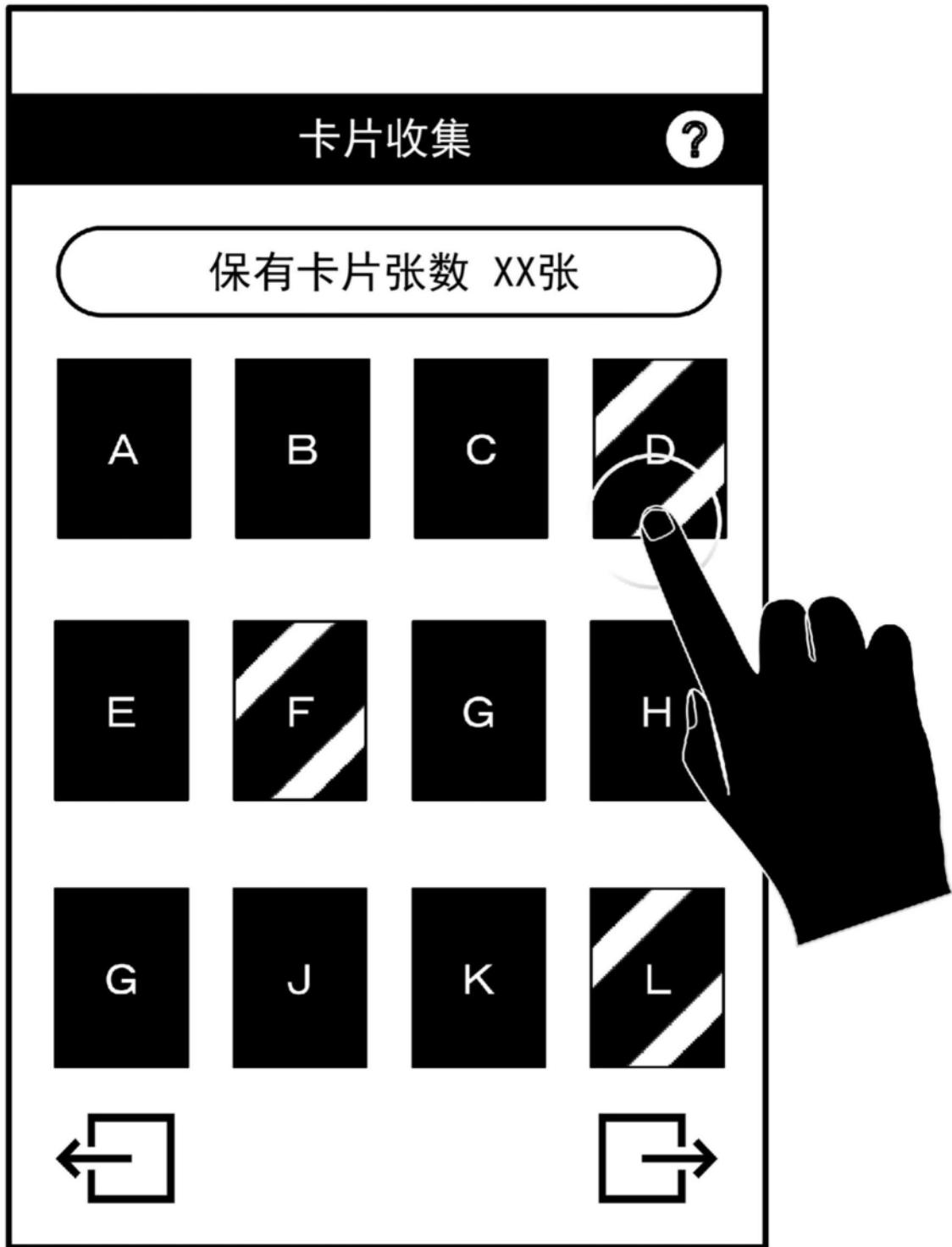


图15

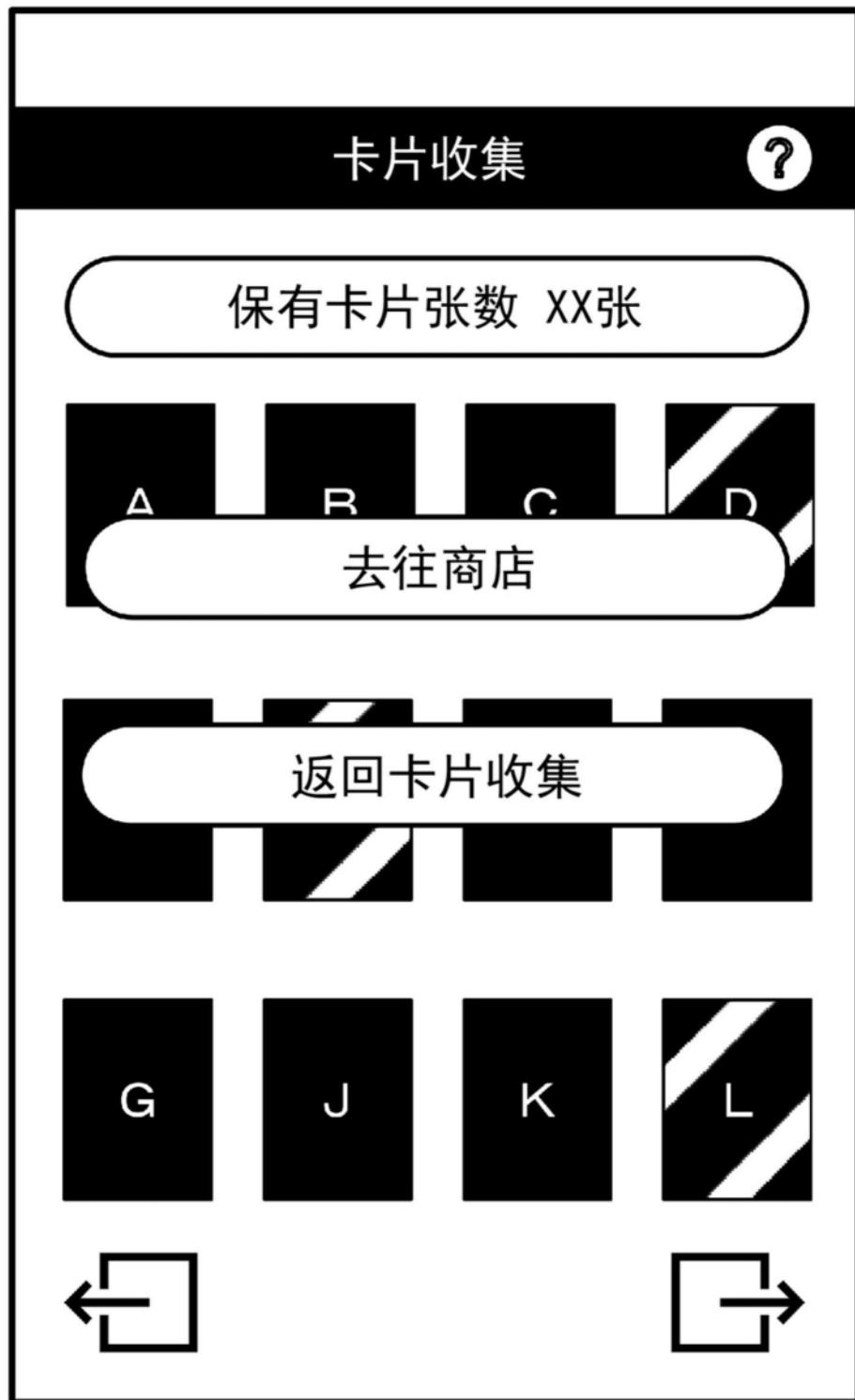


图16

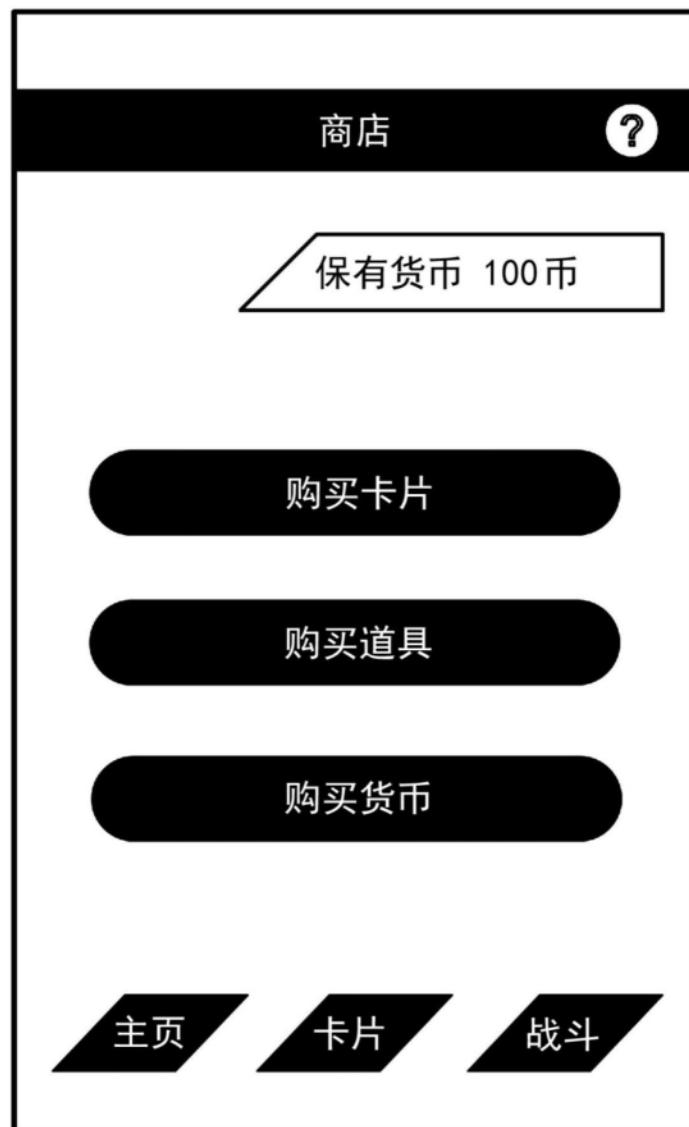


图17

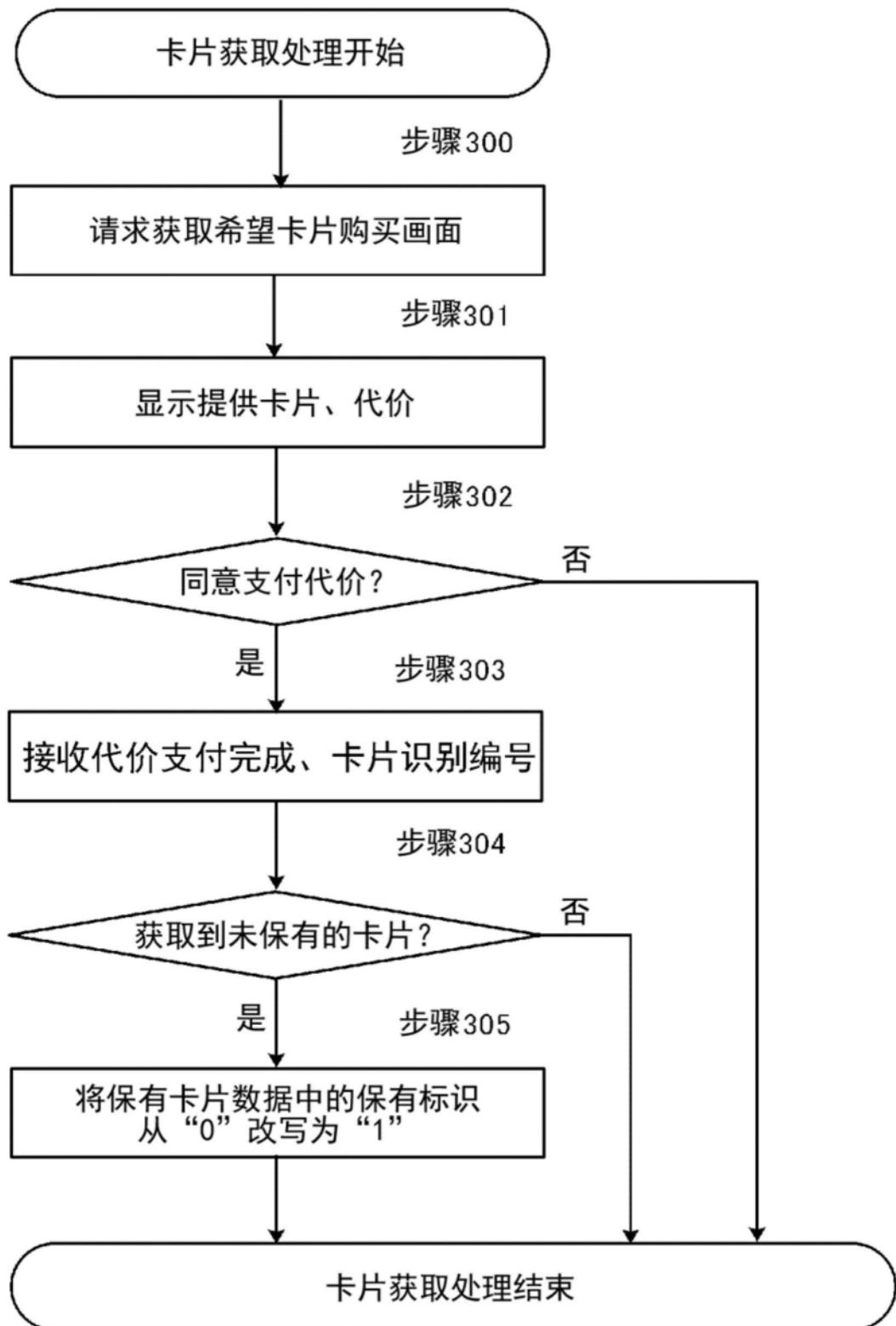


图18

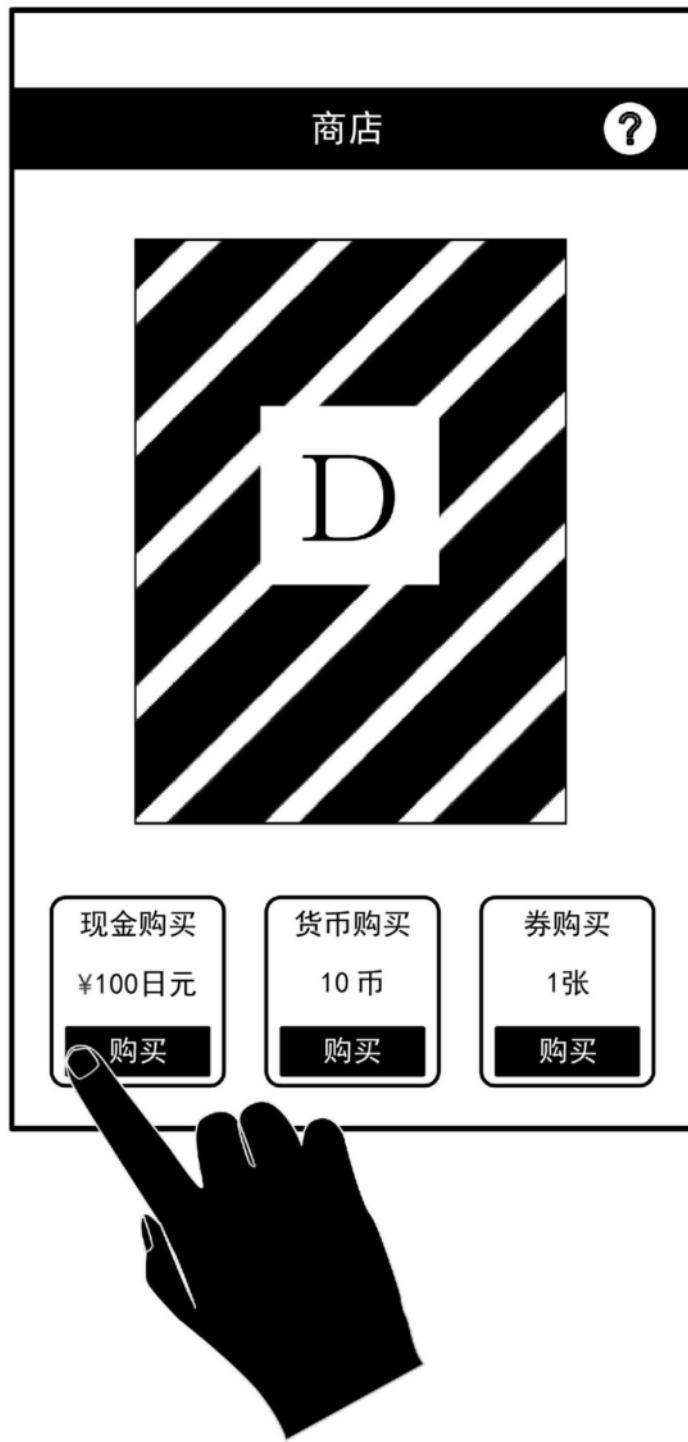


图19

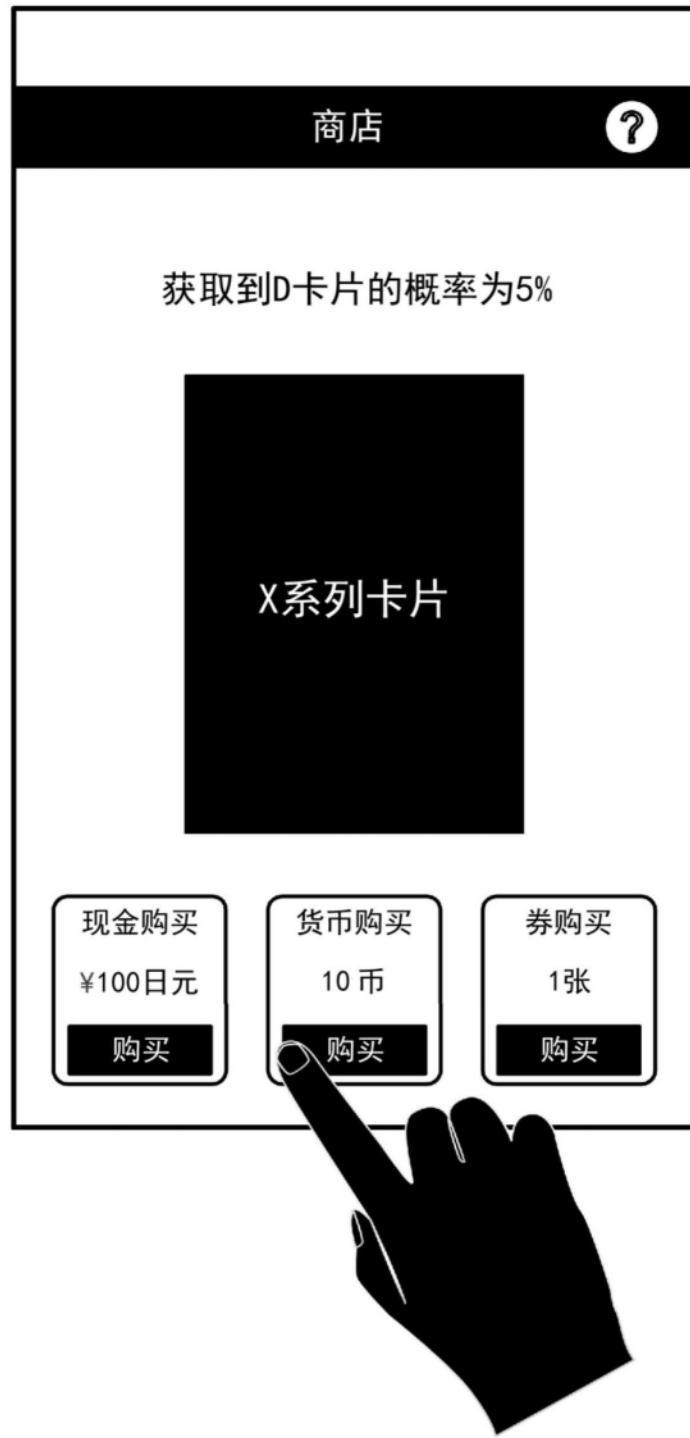


图20

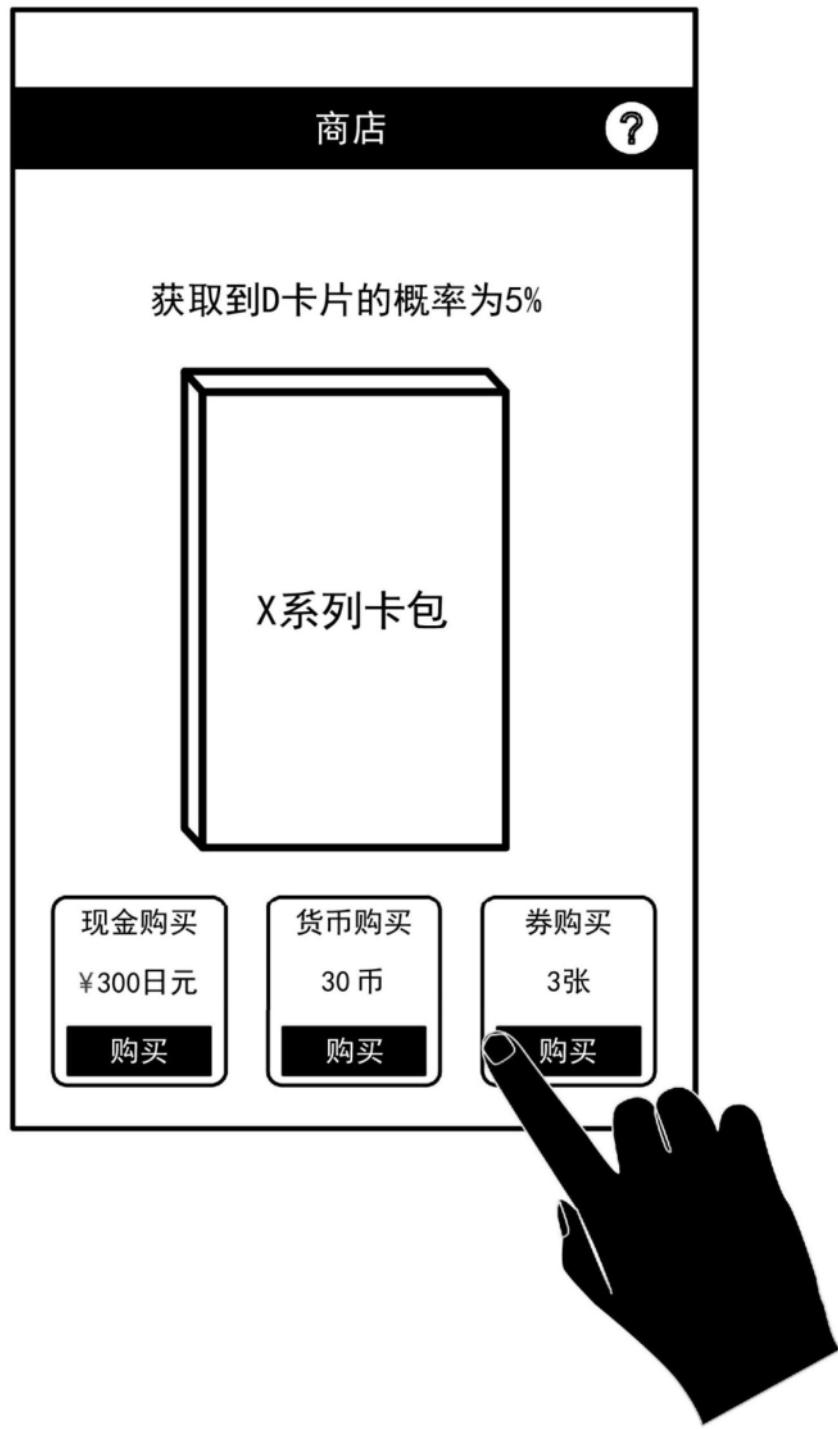


图21

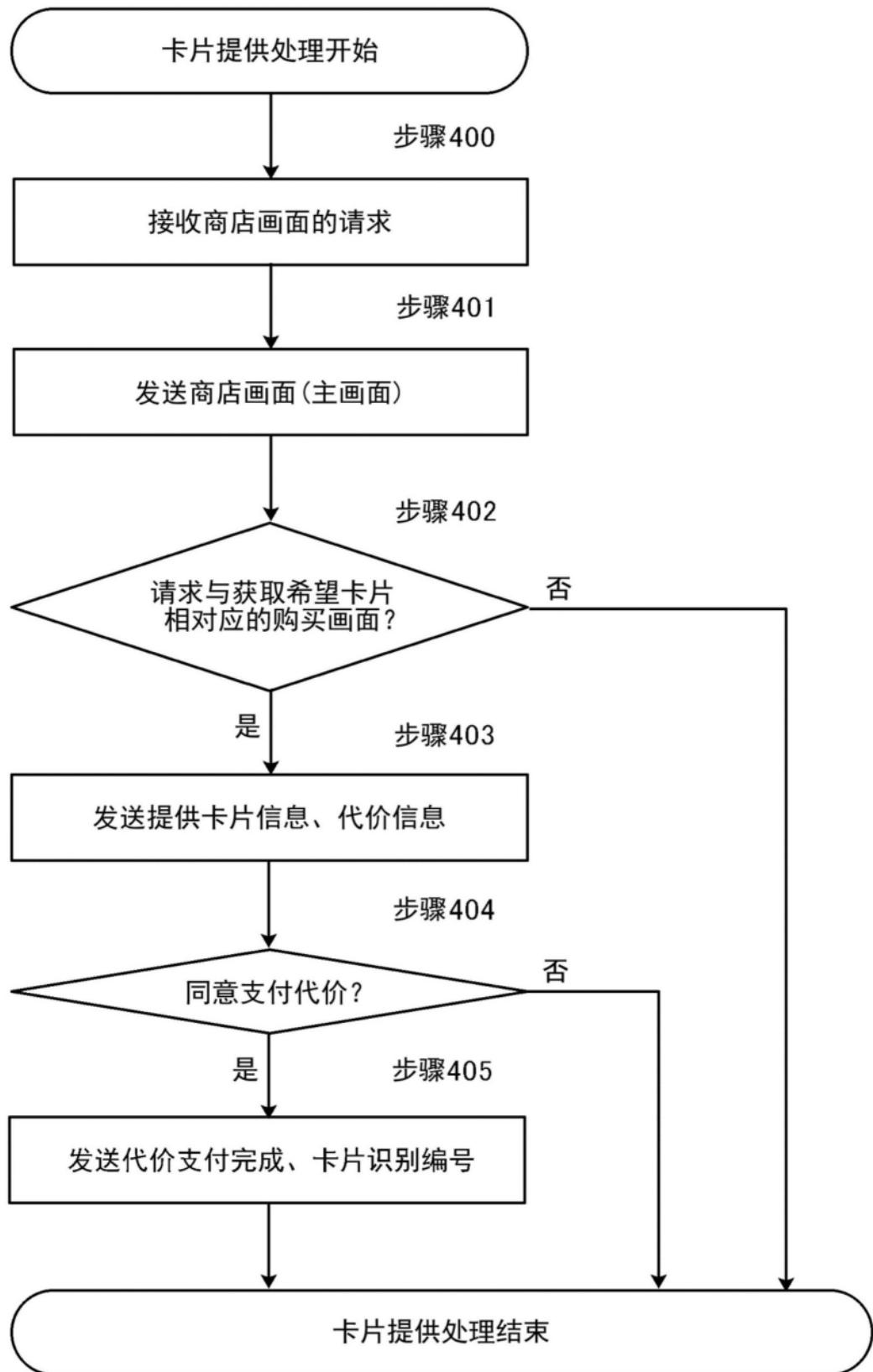


图22



图23



图24



图25

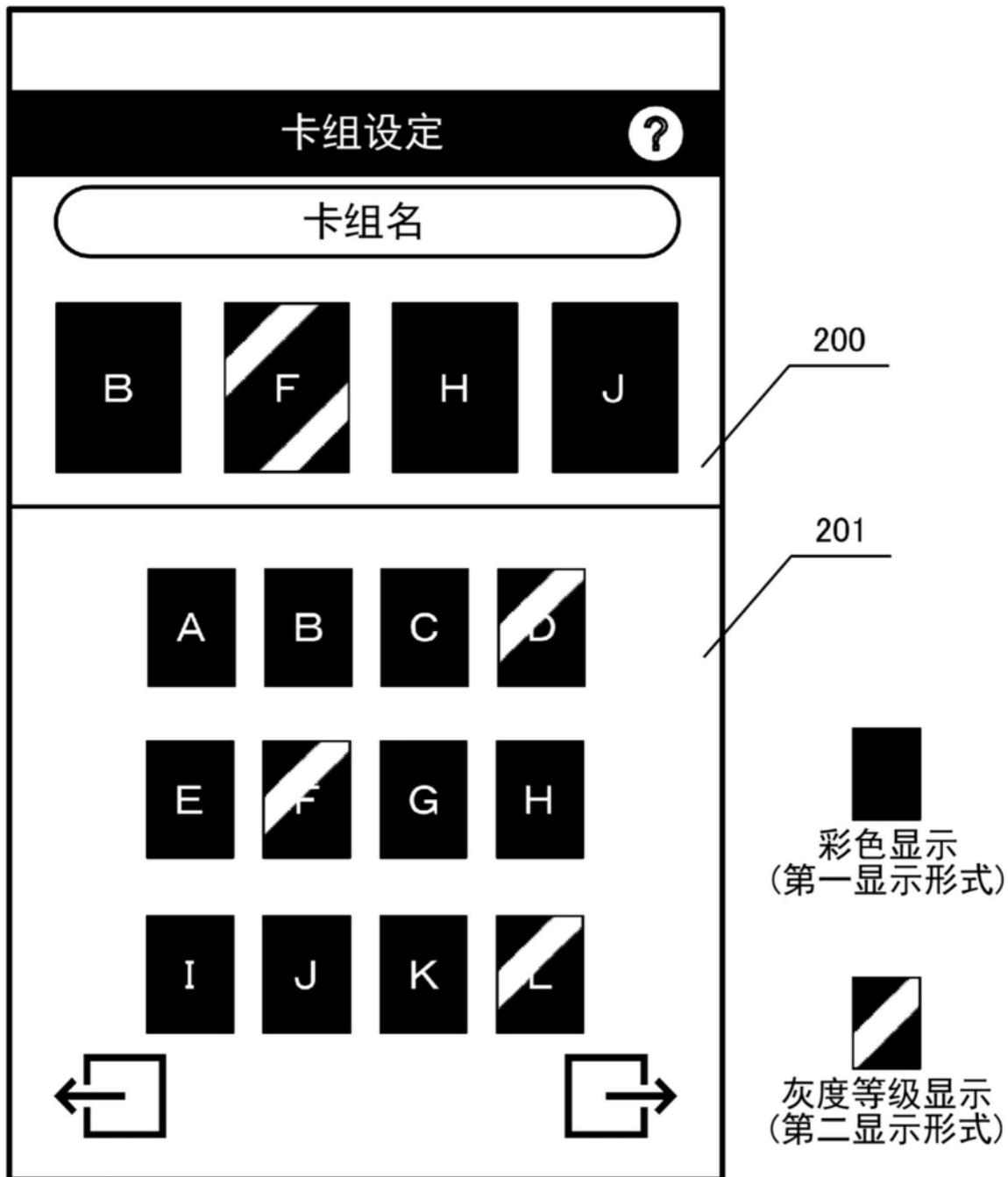


图26

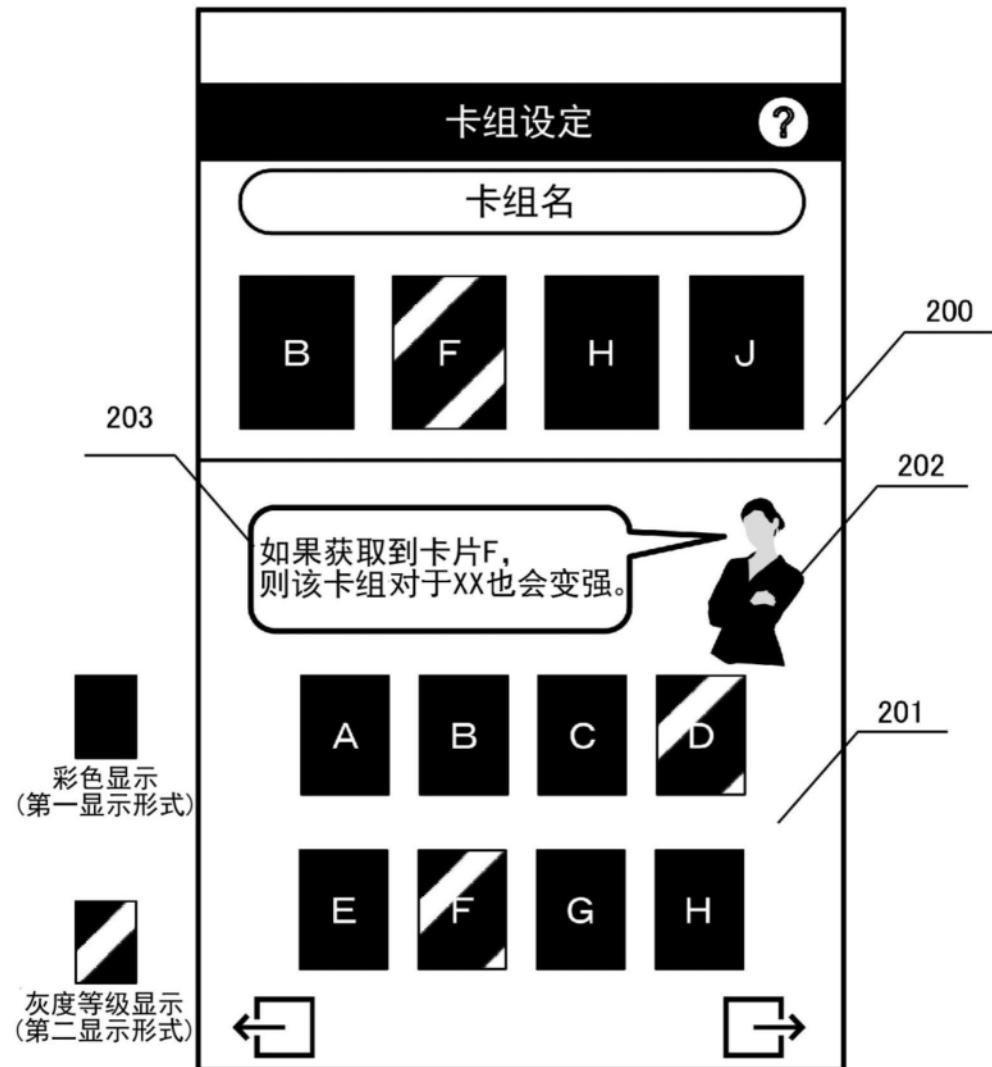


图27