

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6178375号
(P6178375)

(45) 発行日 平成29年8月9日 (2017.8.9)

(24) 登録日 平成29年7月21日 (2017.7.21)

(51) Int.Cl.	F I
A 6 3 F 13/847 (2014.01)	A 6 3 F 13/847
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/71 (2014.01)	A 6 3 F 13/71
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69

請求項の数 5 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2015-193783 (P2015-193783)	(73) 特許権者	504437801
(22) 出願日	平成27年9月30日 (2015.9.30)		グリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2015-70198 (P2015-70198)		東京都港区六本木六丁目10番1号
原出願日	平成25年2月28日 (2013.2.28)	(74) 代理人	100099759
(65) 公開番号	特開2016-28715 (P2016-28715A)		弁理士 青木 篤
(43) 公開日	平成28年3月3日 (2016.3.3)	(74) 代理人	100092624
審査請求日	平成28年2月26日 (2016.2.26)		弁理士 鶴田 準一
		(74) 代理人	100114018
			弁理士 南山 知広
		(74) 代理人	100119987
			弁理士 伊坪 公一
		(74) 代理人	100161089
			弁理士 萩原 良一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 制御方法、制御プログラム、及びサーバ装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のユーザのそれぞれについて当該ユーザのパラメータ値及び当該ユーザが所属するグループの情報を記憶する記憶部を備え、複数のユーザが対戦相手と対戦するゲームを進行させるサーバ装置を制御して、

ユーザの端末から前記ゲームへの参加要求を受信した場合に、当該ユーザを前記ゲームに参加させる第1の参加ステップと、

前記ゲームに参加している参加ユーザの端末から前記ゲームの進行要求を受信した場合に、前記ゲームを進行させる進行ステップと、

前記参加ユーザのパラメータ値がしきい値を下回った場合に、前記グループの情報を参照して当該参加ユーザが所属するグループを特定し、特定されたグループに所属するユーザのうち前記ゲームに参加していない他のユーザを特定する特定ステップと、

前記他のユーザが所属するグループの前記参加ユーザの名前、前記他のユーザが所属するグループ以外で前記ゲームに参加しているグループの数、及び前記ゲームで報酬としてユーザが獲得できるアイテムを表示する画面であって、前記他のユーザに前記ゲームへの参加を要請する画面を表示させるための情報を、前記他のユーザの端末に送信する送信ステップと、

前記他のユーザの端末から前記ゲームへの参加要求を受信した場合に、当該他のユーザを前記ゲームに参加させる第2の参加ステップと、

前記ゲーム内の対戦の進行状況に応じて決定されるグループに所属する前記参加ユーザ

10

20

に報酬を付与する付与ステップと、
を実行させることを特徴とする方法。

【請求項 2】

前記記憶部は、各ユーザが前記ゲーム内の対戦を進行させるために使用する複数のカードであって、それぞれに体力値が対応付けられたカードの情報をさらに記憶し、

各ユーザの端末から当該ユーザが前記対戦で使用するカードの指定を受け付ける受付ステップを前記サーバ装置にさらに実行させ、

前記送信ステップでは、前記サーバ装置は、前記参加ユーザのパラメータ値である当該参加ユーザが指定したカードの体力値が前記しきい値を下回った場合に、当該参加ユーザの操作を要することなく、前記画面を表示させるための情報を前記他のユーザの端末に送信する、請求項 1 に記載の方法。

10

【請求項 3】

前記記憶部は、前記対戦相手のパラメータ値をさらに記憶し、

前記付与ステップでは、前記サーバ装置は、前記対戦相手のパラメータ値が予め定められたしきい値を下回った場合に、前記参加ユーザが所属するグループを特定し、前記参加ユーザのうち特定されたグループに所属するユーザに前記報酬を付与する、請求項 1 又は 2 に記載の方法。

【請求項 4】

複数のユーザのそれぞれについて当該ユーザのパラメータ値及び当該ユーザが所属するグループの情報を記憶する記憶部を備え、複数のユーザが対戦相手と対戦するゲームを進行させるサーバ装置の制御プログラムであって、前記サーバ装置に、

20

ユーザの端末から前記ゲームへの参加要求を受信した場合に、当該ユーザを前記ゲームに参加させる機能と、

前記ゲームに参加している参加ユーザの端末から前記ゲームの進行要求を受信した場合に、前記ゲームを進行させる機能と、

前記参加ユーザのパラメータ値がしきい値を下回った場合に、前記グループの情報を参照して当該参加ユーザが所属するグループを特定し、特定されたグループに所属するユーザのうち前記ゲームに参加していない他のユーザを特定する機能と、

前記他のユーザが所属するグループの前記参加ユーザの名前、前記他のユーザが所属するグループ以外で前記ゲームに参加しているグループの数、及び前記ゲームで報酬としてユーザが獲得できるアイテムを表示する画面であって、前記他のユーザに前記ゲームへの参加を要請する画面を表示させるための情報を、前記他のユーザの端末に送信する機能と

30

、
前記他のユーザの端末から前記ゲームへの参加要求を受信した場合に、当該他のユーザを前記ゲームに参加させる機能と、

前記ゲーム内の対戦の進行状況に応じて決定されるグループに所属する前記参加ユーザに報酬を付与する機能と、

を実行させることを特徴とする制御プログラム。

【請求項 5】

複数のユーザが対戦相手と対戦するゲームを進行させるサーバ装置であって、

40

複数のユーザのそれぞれについて当該ユーザのパラメータ値及び当該ユーザが所属するグループの情報を記憶する記憶部と、

ユーザの端末と通信を行う通信部と、

ユーザの端末から前記ゲームへの参加要求を受信した場合に、当該ユーザを前記ゲームに参加させる第 1 のユーザ参加部と、

前記ゲームに参加している参加ユーザの端末から前記ゲームの進行要求を受信した場合に、前記ゲームを進行させるゲーム進行部と、

前記参加ユーザのパラメータ値がしきい値を下回った場合に、前記グループの情報を参照して当該参加ユーザが所属するグループを特定し、特定されたグループに所属するユーザのうち前記ゲームに参加していない他のユーザを特定するユーザ特定部と、

50

前記他のユーザが所属するグループの前記参加ユーザの名前、前記他のユーザが所属するグループ以外で前記ゲームに参加しているグループの数、及び前記ゲームで報酬としてユーザが獲得できるアイテムを表示する画面であって、前記他のユーザに前記ゲームへの参加を要請する画面を表示させるための情報を、前記他のユーザの端末に送信する要請部と、

前記他のユーザの端末から前記ゲームへの参加要求を受信した場合に、当該他のユーザを前記ゲームに参加させる第2のユーザ参加部と、

前記ゲーム内の対戦の進行状況に応じて決定されるグループに所属する前記参加ユーザに報酬を付与する報酬付与部と、

を備えることを特徴とするサーバ装置。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバ、その制御プログラム、及びシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、通信ネットワークを介して携帯端末にゲームを提供するサーバが普及している。このようなサーバにより提供されるゲームには、複数のユーザが参加可能なもの（所謂「ソーシャルゲーム」）があり、ユーザ同士が、対戦、協力のみならず、相互にコミュニケーション可能なものが知られている（例えば、特許文献1）。

20

【0003】

また、このようなソーシャルゲームとして、例えば、カードを用いて敵キャラクタと対戦（バトル）を行うもの（所謂「カードバトルゲーム」）が知られている（例えば、特許文献2）。カードバトルゲームでは、ユーザは、他のユーザと協力しながら、ゲームプログラム上で用意された敵キャラクタと、カードを用いて対戦を行う。ユーザは、任意の枚数のカードを所持することができる。また、ユーザは、所持するカードから少なくとも一枚のカードを用いて対戦に用いる一組のカード（所謂「デッキ」）を構成しておく。各カードは、攻撃力、防御力、体力等のパラメータを有しており、ユーザは、デッキを構成するカードのパラメータ値に基づいて敵キャラクタの体力パラメータ値を減少させる。また、敵キャラクタも、カードと同様のパラメータを有しており、このパラメータ値に基づいてカードの体力パラメータ値を減少させる。交互に攻撃を行うことにより、デッキを構成するカードの体力パラメータ値が0になるか、敵キャラクタの体力パラメータ値が0になった時点で、対戦は終了する。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2005-034303号公報

【特許文献2】特開2012-061059号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0005】

しかしながら、従来のソーシャルゲームでは、複数のユーザが個々に敵キャラクタを攻撃するだけであって、これらのユーザがチームとして敵キャラクタを攻撃するものはなかった。また、敵キャラクタを討伐することが主な目的であって、チーム間で勝敗を競わせるものもなかった。その結果、チームとしての一体感が醸成されず、ユーザは、ゲームに対する継続意欲を喪失しかねなかった。

【0006】

本発明は、このような従来の課題を解決すべくなされたものであり、ゲームに対するユーザの継続意欲を維持・向上させることを可能とするサーバ、その制御プログラム、及びシステムを提供することを目的とする。

50

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係るサーバは、複数のユーザが参加してゲームキャラクタのパラメータ値を減少させるゲームを進行させるサーバであって、各ユーザが所属するチーム、ゲームに参加しているユーザ、及びパラメータ値を記憶する記憶部と、ユーザの端末と通信を行う通信部と、端末からゲームへの参加要求を受信した場合に、端末に係るユーザをゲームに参加させるユーザ参加部と、ゲームに参加しているユーザの端末からゲームの進行要求を受信した場合に、ゲームを進行させるゲーム進行部と、パラメータ値が0になった場合に、ゲームに参加しているユーザが所属するチームを特定し、特定されたチーム毎にゲームの進行に係る点数を算出し、ゲームに参加しているユーザのうち、算出された点数が最も高いチームに所属するすべてのユーザに報酬を付与する報酬付与部とを備える。

10

【0008】

また、本発明に係るサーバにおいて、端末からゲームの開始要求を受信した場合に、端末に係るユーザが所属するチームを特定し、ゲームに参加しているユーザのうち、特定されたチームに所属する他のユーザを特定し、特定された他のユーザに関する情報を端末に送信するゲーム開始部をさらに備えることが好ましい。

【0009】

また、本発明に係るサーバにおいて、ゲーム開始部は、報酬に関する情報を端末にさらに送信することが好ましい。

【0010】

20

また、本発明に係るサーバにおいて、ゲーム開始部は、特定された端末に係るユーザが所属するチームとは異なる他のチームに関する情報を端末にさらに送信することが好ましい。

【0011】

また、本発明に係るサーバにおいて、ゲームに参加しているユーザの端末からゲームへの参加要請送信要求を受信した場合に、ゲーム進行部は、端末に係るユーザが所属するチームを特定し、特定されたチームに所属する他のユーザを特定し、特定された他のユーザのうち、ゲームに参加していない他のユーザを特定し、特定されたゲームに参加していない他のユーザに係る端末にゲームへの参加要請を送信することが好ましい。

【0012】

30

また、本発明に係るサーバにおいて、記憶部は、各ユーザに係るパラメータ値をさらに記憶し、ゲーム進行部は、ゲームに参加しているユーザの端末からゲームの進行要求を受信した場合に、ゲームを進行させ、端末に係るユーザに係るパラメータ値がしきい値を下回った場合に、端末に係るユーザが所属するチームを特定し、特定されたチームに所属する他のユーザを特定し、特定された他のユーザのうち、ゲームに参加していない他のユーザを特定し、特定されたゲームに参加していない他のユーザに係る端末にゲームへの参加要請を送信することが好ましい。

【0013】

また、本発明に係るサーバにおいて、特定されたゲームに参加していない他のユーザに係る端末にゲームへの参加要請を送信してから所定の時間内に端末からゲームへの参加要求を受信した場合に、ユーザ参加部は、端末に係るユーザをゲームに参加させると共に、端末に係るユーザに報酬とは異なる他の報酬を付与することが好ましい。

40

【0014】

また、本発明に係るサーバにおいて、ゲーム進行部は、特定されたゲームに参加していない他のユーザに係る端末に報酬に関する情報をさらに送信することが好ましい。

【0015】

また、本発明に係るサーバにおいて、ゲーム進行部は、特定されたゲームに参加していない他のユーザに係る端末に、特定された端末に係るユーザが所属するチームとは異なる他のチームに関する情報をさらに送信することが好ましい。

【0016】

50

また、本発明に係るサーバにおいて、報酬付与部は、特定されたゲームに参加しているユーザが所属するチーム毎に、ゲームに参加しているユーザのうち、当該チームに所属するユーザのゲームの進行への貢献度に基づいて、ゲームの進行に係る点数を算出することが好ましい。

【0017】

また、本発明に係るサーバの制御プログラムは、複数のユーザが参加してゲームキャラクタのパラメータ値を減少させるゲームを進行させるサーバであって、各ユーザが所属するチーム、ゲームに参加しているユーザ、及びパラメータ値を記憶する記憶部を備えるサーバの制御プログラムであって、サーバに、ユーザの端末からゲームへの参加要求を受信した場合に、端末に係るユーザをゲームに参加させ、ゲームに参加しているユーザの端末からゲームの進行要求を受信した場合に、ゲームを進行させ、パラメータ値が0になった場合に、ゲームに参加しているユーザが所属するチームを特定し、特定されたチーム毎にゲームの進行に係る点数を算出し、ゲームに参加しているユーザのうち、算出された点数が最も高いチームに所属するすべてのユーザに報酬を付与することを実行させる。

【0018】

また、本発明に係るシステムは、複数のユーザが参加してゲームキャラクタのパラメータ値を減少させるゲームを進行させるサーバと、各ユーザの端末とを備えるシステムであって、サーバは、各ユーザが所属するチーム、ゲームに参加しているユーザ、及びパラメータ値を記憶する記憶部と、端末と通信を行う通信部と、端末からゲームへの参加要求を受信した場合に、端末に係るユーザをゲームに参加させるユーザ参加部と、ゲームに参加しているユーザの端末からゲームの進行要求を受信した場合に、ゲームを進行させるゲーム進行部と、パラメータ値が0になった場合に、ゲームに参加しているユーザが所属するチームを特定し、特定されたチーム毎にゲームの進行に係る点数を算出し、ゲームに参加しているユーザのうち、算出された点数が最も高いチームに所属するすべてのユーザに報酬を付与する報酬付与部とを備え、端末は、サーバと通信を行う通信部と、参加要求及び進行要求をサーバに送信する送信部とを備える。

【発明の効果】

【0019】

本発明に係るサーバ、その制御プログラム、及びシステムは、ゲームの進行にチーム制を導入し、チーム間で勝敗を競わせることにより、チームとしての一体感を醸成し、例えば、チームに所属するユーザがゲームに参加していれば、同じチームに所属する他のユーザも進んでゲームに参加するようになる等、ゲームに対するユーザの継続意欲を維持・向上させることを可能とし、ユーザをサービスに惹きつけ続けることを可能とする。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】ゲームシステムの概略構成の一例を示す図である。

【図2】携帯端末の概略構成の一例を示す図である。

【図3】サーバの概略構成の一例を示す図である。

【図4】各種管理テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

【図5】ゲームの進行の概略を示す図である。

【図6】携帯端末の表示画面の一例を示す図である。

【図7】ゲームシステムの動作シーケンスの一例を示す図である。

【図8】サーバの動作フローの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

以下、図面を参照しつつ、本発明の様々な実施形態について説明する。ただし、本発明の技術的範囲はそれらの実施形態に限定されず、特許請求の範囲に記載された発明とその均等物に及ぶ点に留意されたい。

【0022】

(1) 本実施形態の概略

本実施形態では、複数のユーザが協力して一の敵キャラクター（ゲームキャラクター）と対戦を行う。また、複数のチームが予め構成されており、各ユーザは高々一つのチームに所属する。携帯端末は、ユーザからの指示に応じて、ゲームの開始及び対戦への参加を、サーバに要求する。サーバは、携帯端末からの要求に応じて、ゲームを開始し、ユーザを対戦に参加させる。また、サーバは、携帯端末からの要求に応じて、対戦を進行させる。そして、対戦が終了すると、サーバは、対戦に参加していたユーザが所属するチーム毎に、対戦の進行に係る点数を算出し、点数が最も高いチームに所属するユーザに報酬（例えば、ゲームアイテム）を付与する。これにより、チームとしての一体感が醸成され、ゲームに対するユーザの継続意欲を維持・向上させることが可能となる。

【 0 0 2 3 】

10

（ 2 ）ゲームシステム 1 の構成

図 1 は、ゲームシステム 1 の概略構成の一例を示す。

【 0 0 2 4 】

ゲームシステム 1 は、少なくとも一台の携帯端末 2 と、サーバ 3 とを備える。携帯端末 2 とサーバ 3 とは、通信ネットワークを介して相互に接続され、例えば、基地局 4、移動体通信網 5、ゲートウェイ 6、及びインターネット 7 を介して相互に接続される。携帯端末 2 で実行されるプログラム（例えば、閲覧プログラム）と、サーバ 3 で実行されるプログラム（例えば、ゲームプログラム）とは、ハイパーテキスト転送プロトコル（Hypertext Transfer Protocol, HTTP）等の通信プロトコルを用いて通信を行う。

【 0 0 2 5 】

20

（ 2 . 1 ）携帯端末 2 の構成

図 2 は、携帯端末 2 の概略構成の一例を示す。

【 0 0 2 6 】

携帯端末 2 は、基地局 4、移動体通信網 5、ゲートウェイ 6、及びインターネット 7 を介してサーバ 3 に接続し、サーバ 3 と通信を行う。携帯端末 2 は、ユーザによる操作部 2 3（ボタン等）の操作に応じて、ゲームの進行をサーバ 3 に要求する。また、携帯端末 2 は、サーバ 3 からゲームの進行に係る表示データを受信して表示する。そのために、携帯端末 2 は、端末通信部 2 1 と、端末記憶部 2 2 と、操作部 2 3 と、表示部 2 4 と、端末処理部 2 5 とを備える。

【 0 0 2 7 】

30

なお、本実施形態では、携帯端末 2 として、多機能携帯電話（所謂「スマートフォン」）を想定するが、本発明はこれに限定されるものではない。携帯端末 2 は、本発明が適用可能であればよく、例えば、携帯電話（所謂「フィーチャーフォン」）、携帯情報端末（Personal Digital Assistant, PDA）、携帯ゲーム機、携帯音楽プレーヤ、タブレット P C 等でもよい。

【 0 0 2 8 】

端末通信部 2 1 は、所定の周波数帯を感受帯域とするアンテナを含む、通信インターフェース回路を備え、携帯端末 2 を無線通信ネットワークに接続する。端末通信部 2 1 は、基地局 4 により割り当てられるチャネルを介して、基地局 4 との間で W C D M A（Wideband Code Division Multiple Access）方式等による無線信号回線確立し、基地局 4 との間で通信を行う。そして、端末通信部 2 1 は、端末処理部 2 5 から供給されたデータをサーバ 3 等に送信する。また、端末通信部 2 1 は、サーバ 3 等から受信したデータを端末処理部 2 5 に供給する。

40

【 0 0 2 9 】

端末記憶部 2 2 は、例えば、半導体メモリ、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくともいずれか一つを備える。端末記憶部 2 2 は、端末処理部 2 5 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、端末記憶部 2 2 は、ドライバプログラムとして、操作部 2 3 を制御する入力デバイスドライバプログラム、表示部 2 4 を制御する出力デバイスドライバプログラム等を記憶する。また、端末記憶部 2 2 は、アプリケーショ

50

ンプログラムとして、ゲームの進行に係る表示データの取得及び表示を行うプログラム等を記憶する。また、端末記憶部 22 は、データとして、ゲームの進行に係る表示データ、映像データ、画像データ等を記憶する。さらに、端末記憶部 22 は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

【0030】

操作部 23 は、携帯端末 2 の操作が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、タッチパッド、キーボード等である。ユーザは、操作部 23 を用いて、文字、数字等を入力することができる。操作部 23 は、ユーザにより操作されると、その操作に対応する信号を発生する。そして、発生した信号は、ユーザの指示として、端末処理部 25 に供給される。

10

【0031】

表示部 24 も、映像、画像等の表示が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、液晶ディスプレイ、有機 EL (Electro - Luminescence) ディスプレイ等である。表示部 24 は、端末処理部 25 から供給された映像データに応じた映像、画像データに応じた画像等を表示する。

【0032】

端末処理部 25 は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。端末処理部 25 は、携帯端末 2 の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPU (Central Processing Unit) である。端末処理部 25 は、携帯端末 2 の各種処理が端末記憶部 22 に記憶されているプログラム、操作部 23 の操作等に応じて適切な手順で実行されるように、端末通信部 21、表示部 24 等の動作を制御する。端末処理部 25 は、端末記憶部 22 に記憶されているプログラム (オペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等) に基づいて処理を実行する。また、端末処理部 25 は、複数のプログラム (アプリケーションプログラム等) を並列に実行することができる。

20

【0033】

(2.1.1) 端末処理部 25 の構成

端末処理部 25 は、少なくとも閲覧実行部 251 を備える。これらの各部は、端末処理部 25 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとして携帯端末 2 に実装されてもよい。

30

【0034】

閲覧実行部 251 は、ゲームの進行に係る表示データの取得及び表示を行う。即ち、ユーザからの指示に応じて、ゲームの進行に係る表示データの取得要求を、端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する。また、閲覧実行部 251 は、対応する表示データを、サーバ 3 から端末通信部 21 を介して受信する。閲覧実行部 251 は、受信した表示データに基づいて描画データを作成する。即ち、閲覧実行部 251 は、受信した表示データを解析して制御データ及び内容データを特定し、特定した制御データに従って同じく特定した内容データをレイアウトし、描画データを作成する。そして、閲覧実行部 251 は、作成した描画データを表示部 24 に出力する。

40

【0035】

(2.2) サーバ 3 の構成

図 3 は、サーバ 3 の概略構成の一例を示す。

【0036】

サーバ 3 は、携帯端末 2 からの要求に応じて、ゲームを進行させる。また、サーバ 3 は、ゲームの進行に係る表示データを作成して携帯端末 2 に送信する。そのために、サーバ 3 は、サーバ通信部 31 と、サーバ記憶部 32 と、サーバ処理部 33 とを備える。

【0037】

サーバ通信部 31 は、サーバ 3 をインターネット 7 に接続するための通信インターフェース回路を備え、インターネット 7 との間で通信を行う。そして、サーバ通信部 31 は、携帯端末 2 等から受信したデータを、サーバ処理部 33 に供給する。また、サーバ通信部

50

3 1 は、サーバ処理部 3 3 から供給されたデータを、携帯端末 2 等に送信する。

【 0 0 3 8 】

サーバ記憶部 3 2 は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくともいずれか一つを備える。サーバ記憶部 3 2 は、サーバ処理部 3 3 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、サーバ記憶部 3 2 は、アプリケーションプログラムとして、ゲームを進行させ、その結果に係る表示データを作成するゲームプログラム等を記憶する。また、サーバ記憶部 3 2 は、データとして、対戦を管理する対戦管理テーブル（図 4（a））、敵キャラクタを管理する敵管理テーブル（図 4（b））、ユーザを管理するユーザ管理テーブル（図 4（c））、カードを管理するカード管理

10

【 0 0 3 9 】

図 4 は、各種管理テーブルのデータ構造の一例を示す。

【 0 0 4 0 】

図 4（a）は、対戦管理テーブルのデータ構造の一例を示す。対戦管理テーブルには、各対戦について、当該対戦の識別番号（ID）、名前、終了日時、敵キャラクタの ID 及び体力パラメータ（現在値）、参加しているユーザの ID 及び攻撃回数、報酬として付与されるアイテムの ID 等が含まれる。

20

【 0 0 4 1 】

図 4（b）は、敵管理テーブルのデータ構造の一例を示す。敵管理テーブルには、各敵キャラクタについて、当該敵キャラクタの ID、名前、画像データのファイル名、攻撃力、防御力、体力（初期値）等のパラメータ等が含まれる。

【 0 0 4 2 】

図 4（c）は、ユーザ管理テーブルのデータ構造の一例を示す。ユーザ管理テーブルには、各ユーザについて、当該ユーザの ID、名前、画像データのファイル名、体力等のパラメータ、所持するカードの ID、デッキを構成する所持カードの ID 及び体力パラメータ（現在値）、所持するアイテムの ID、所属するチームの ID 等が含まれる。

【 0 0 4 3 】

30

図 4（d）は、カード管理テーブルのデータ構造の一例を示す。カード管理テーブルには、各カードについて、当該カードの ID、名前、画像データのファイル名、攻撃力、防御力、体力（初期値）等のパラメータ等が含まれる。

【 0 0 4 4 】

図 4（e）は、アイテム管理テーブルのデータ構造の一例を示す。アイテム管理テーブルには、各アイテムについて、当該アイテムの ID、名前、画像データのファイル名等が含まれる。

【 0 0 4 5 】

図 4（f）は、チーム管理テーブルのデータ構造の一例を示す。チーム管理テーブルには、各チームについて、当該チームの ID、所属するユーザの ID 等が含まれる。

40

【 0 0 4 6 】

サーバ処理部 3 3 は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。サーバ処理部 3 3 は、サーバ 3 の全体的な動作を統括的に制御するものであり、例えば、CPU である。サーバ処理部 3 3 は、サーバ 3 の各種処理がサーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラム等に応じて適切な手順で実行されるように、サーバ通信部 3 1 等の動作を制御する。サーバ処理部 3 3 は、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているプログラム（オペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等）に基づいて処理を実行する。また、サーバ処理部 3 3 は、複数のプログラム（アプリケーションプログラム等）を並列に実行することができる。

【 0 0 4 7 】

50

(2 . 2 . 1) サーバ処理部 3 3 の機能

図 5 は、ゲームの進行の概略を示す。

【 0 0 4 8 】

図 5 には、チーム A ~ C が示されている。チーム A にはユーザ a ~ c が所属し、チーム B にはユーザ d、e が所属し、チーム C にはユーザ f ~ h が所属している。また、対戦には、チーム A からユーザ a、c が参加し、チーム B からユーザ d が参加し、チーム C からユーザ f が参加しており、それぞれが敵キャラクタを攻撃している。さらに、チーム A に所属するユーザ b が新たに参加しようとしている。

なお、チームに所属することができるユーザの数は、これに限定されるものではなく、また、対戦に参加することができるユーザ及び / 又はチームの数も、これに限定されるものではない。しかしながら、これらの数に上限を設定することも可能である。例えば、一の対戦について相互に独立する複数の空間を管理し、一の空間に参加しているユーザ及び / 又はチームの数がしきい値（例えば、10 ユーザ及び / 又は 2 チーム）に達した場合に、新たな空間を作成し、この空間に新たなユーザを参加させてもよい。

【 0 0 4 9 】

対戦に参加していないユーザは、随時対戦に参加することができる。対戦に参加するには、対戦を開始したときに携帯端末 2 に表示される対戦選択画面（図 6（a））において参加を指示するか、対戦に参加しているユーザから救援が要請されたときに携帯端末 2 に表示される救援要請画面（図 6（c））において参加を指示すればよい。

なお、これらの画面には、対戦に関する情報（例えば、名前、終了日時、報酬として付与されるアイテムの名前、参加している同じチームのユーザの名前、参加している他のチームの数等）も表示される。この表示を参考にして、対戦に参加していないユーザは、対戦に参加するか否かを判断することができる。

【 0 0 5 0 】

図 6 は、携帯端末 2 の表示画面の一例を示す。

【 0 0 5 1 】

図 6（a）は、ユーザ b が対戦を開始したときに、ユーザ b の携帯端末 2 に表示される対戦選択画面 6 0 0 を示す。対戦選択画面 6 0 0 は、サーバ 3 から受信した対戦選択画面表示データに基づいて表示される。対戦毎に、画面左には対戦の状況を示すテキスト 6 0 1、6 0 3 が、画面右には「参加」ボタン 6 0 2、6 0 4 が、それぞれ表示されている。「参加」ボタン 6 0 2、6 0 4 の押下により、対応する対戦への参加が、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に要求される。

【 0 0 5 2 】

また、図 6（c）は、対戦に参加しているユーザ a から救援が要請されたときに、ユーザ b の携帯端末 2 に表示される救援要請画面 6 2 0 を示す。救援要請画面 6 2 0 は、サーバ 3 から受信した救援要請画面表示データに基づいて表示される。画面上には同じチームに所属するユーザから救援が要請された旨を示すテキスト 6 2 1 が、画面中央には対戦の状況を示すテキスト 6 2 2 が、画面下には「参加」ボタン 6 2 3 が、それぞれ表示されている。「参加」ボタン 6 2 3 の押下により、対戦への参加が、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に要求される。

【 0 0 5 3 】

対戦に参加している各ユーザの携帯端末 2 には、同じ敵キャラクタの画像、自身のデッキを構成するカードの画像等が表示される（図 6（b））。この表示を参照しながら各ユーザが指示を与えることにより、対戦が進行する。

【 0 0 5 4 】

図 6（b）は、対戦に参加している各ユーザ（例えば、ユーザ a）の携帯端末 2 に表示される対戦画面 6 1 0 を示す。対戦画面 6 1 0 は、サーバ 3 から受信した対戦画面表示データに基づいて表示される。画面上には敵キャラクタの画像 6 1 1 及び体力パラメータのゲージ 6 1 2 が、画面下にはデッキを構成するカードの画像 6 1 3 ~ 6 1 5 及びユーザの体力パラメータのゲージ 6 1 6 が、それぞれ表示されている。また、画面下にはボタンも

10

20

30

40

50

複数表示されており、「攻撃」ボタン 6 1 7 の押下により攻撃の実行が、「救援」ボタン 6 1 8 の押下により救援の要請が、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に要求される。

【 0 0 5 5 】

各ユーザと敵キャラクタとが交互に攻撃を行うことにより、デッキを構成するカードの体力パラメータ値が 0 になるか、敵キャラクタの体力パラメータ値が 0 になった時点で、対戦は終了する。敵キャラクタの体力パラメータ値が 0 になり、敵キャラクタが討伐されると、チーム A ~ C の点数が算出される。各チームの点数は、例えば、当該チームに所属する各ユーザの対戦の進行への貢献度に基づいて算出される。ここでは、各チームの点数は、当該チームに所属する各ユーザの総攻撃回数とする。チーム A については、ユーザ a の攻撃回数が 1 0 であり、ユーザ c の攻撃回数が 5 であるため、総攻撃回数は 1 5 となり、点数は 1 5 となる。同様に、チーム B の点数は 5 となり、チーム C の点数は 1 0 となる。したがって、チーム A が勝利し、チーム A に所属するユーザ a、c に報酬が付与されることになる。

10

なお、チームの点数の算出方法は、これに限定されるものではなく、他の算出方法を採用してもよい。例えば、チームの点数の算出方法として、各ユーザの対戦の進行への貢献度を単純に総計するのではなく、ユーザの属性等に応じて重み付けをした上で総計してもよい。また、対戦の進行への貢献度として、攻撃回数ではなく、対戦への参加回数、敵キャラクタの体力パラメータ値の削減幅、アイテムの使用回数等や、これらの組み合わせを採用してもよい。また、対戦の進行への貢献度に限らず、任意の基準を採用してもよい。さらに、任意の基準を設定可能としてもよい。

20

【 0 0 5 6 】

図 6 (d) は、勝利したチームに所属する各ユーザ (例えば、ユーザ a) の携帯端末 2 に表示される対戦終了画面 6 3 0 を示す。対戦終了画面 6 3 0 は、サーバ 3 から受信した対戦終了画面表示データに基づいて表示される。画面上には対戦が終了した旨を示すテキスト 6 3 1 が、画面中央には所属するチームが勝利し、アイテムを獲得した旨を示すテキスト 6 3 2 が、画面下には「戻る」ボタン 6 3 3 が、それぞれ表示されている。「戻る」ボタン 6 3 3 の押下により、対戦選択画面への遷移が、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に要求される。

【 0 0 5 7 】

なお、本発明は、これに限定されるものではない。例えば、対戦が進行し、対戦に参加しているユーザのデッキを構成するカードの体力パラメータ値がしきい値 (例えば、上限値の 3 分の 2) を下回った場合に、他のユーザに自動的に救援が要請されてもよい。救援の要請は、対戦に参加しているユーザにより明示的に指示された場合と同様の手順で行われてもよい。

30

【 0 0 5 8 】

また、手動 / 自動にかかわらず、他のユーザに救援が要請されてから所定の時間内に、当該他のユーザにより対戦への参加が要求された場合に、当該他のユーザに他の報酬 (例えば、アイテム、カード、敵キャラクタへの作用 (例えば、属性、状態等のパラメータの変更)) を付与してもよい。また、当該他の報酬は、対戦への参加の順番に応じて異なるものとしてもよい。

40

例えば、対戦に最初に参加した他のユーザには希少なアイテム、カード等を付与し、次に参加した他のユーザには一般のアイテム、カード等を付与し、以降に参加した他のユーザには何も付与しないとする。

また、対戦に最初に参加した他のユーザには敵キャラクタの弱点である作用を発動させ、以降に参加した他のユーザには当該作用を発動させないとする。

【 0 0 5 9 】

(2 . 2 . 2) サーバ処理部 3 3 の構成

以上の機能を実現するために、サーバ処理部 3 3 は、制御部 3 3 1 と、対戦開始部 3 3 2 と、ユーザ参戦部 3 3 3 と、対戦進行部 3 3 4 と、報酬付与部 3 3 5 とを備える。これらの各部は、サーバ処理部 3 3 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現さ

50

れる機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとしてサーバ3に実装されてもよい。

【0060】

以下、制御部331による処理について説明する。

【0061】

制御部331は、ゲームの進行を制御し、適宜対戦開始部332、ユーザ参戦部333、対戦進行部334等に処理の実行を指示する。

【0062】

携帯端末2からサーバ通信部31を介して、ユーザ認証要求を受信した場合に、制御部331は、受信したユーザ認証要求を解析してユーザID及びパスワードを特定する。そして、制御部331は、特定したユーザID及びパスワードをパラメータとして、ユーザ認証部（不図示）に処理の実行を指示する。

10

【0063】

ユーザ認証部によりユーザが認証された場合に、制御部331は、特定したユーザIDをパラメータとして、対戦開始部332に処理の実行を指示する。

【0064】

制御部331は、対戦開始部332により返戻された対戦選択画面表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2に送信する。

【0065】

また、携帯端末2からサーバ通信部31を介して、対戦参加要求を受信した場合に、制御部331は、受信した対戦参加要求をパラメータとして、ユーザ参戦部333に処理の実行を指示する。

20

【0066】

制御部331は、ユーザ参戦部333により返戻された対戦画面表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2に送信する。

【0067】

また、携帯端末2からサーバ通信部31を介して、対戦進行要求を受信した場合に、制御部331は、受信した対戦進行要求をパラメータとして、対戦進行部334に処理の実行を指示する。

【0068】

制御部331は、対戦進行部334により返戻された対戦画面表示データ等を、サーバ通信部31を介して該当する携帯端末2に送信する。

30

【0069】

以下、対戦開始部332による処理について説明する。

【0070】

対戦開始部332は、対戦選択画面表示データを作成する。即ち、対戦開始部332は、サーバ記憶部32に記憶されている対戦管理テーブルを参照し、終了日時が経過していない対戦を特定し、特定した対戦のID、名前、終了日時、及びアイテムのIDを抽出する。対戦開始部332は、抽出したアイテムIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているアイテム管理テーブルを参照し、対応するアイテムの名前を抽出する。

40

また、対戦開始部332は、特定した対戦に参加しているユーザのIDを抽出する。対戦開始部332は、抽出したユーザIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザが所属するチームのIDを抽出する。同様に、対戦開始部332は、与えられたユーザIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザが所属するチームのIDを抽出する。そして、対戦開始部332は、抽出したチームIDを照合して一致するチームIDを特定し、特定したチームIDに対応するユーザIDを特定する。対戦開始部332は、特定したユーザIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザの名前を抽出する。

さらに、対戦開始部332は、抽出したチームIDを照合して一致しないチームIDを

50

特定する。

そして、対戦開始部 3 3 2 は、抽出した対戦 I D、与えられたユーザ I D 等を含み、抽出した対戦 I D 毎に、対応する対戦の状況（例えば、名前、終了日時、報酬として付与されるアイテムの名前、参加している同じチームのユーザの名前、参加している他のチームの数等）を示すテキスト、対戦への参加の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示させるための対戦選択画面表示データを作成する。

【 0 0 7 1 】

対戦開始部 3 3 2 は、作成した対戦選択画面表示データを制御部 3 3 1 に返戻した後に、処理を終了する。

【 0 0 7 2 】

以下、ユーザ参戦部 3 3 3 による処理について説明する。

【 0 0 7 3 】

ユーザ参戦部 3 3 3 は、ユーザを対戦に参加させる。即ち、ユーザ参戦部 3 3 3 は、与えられた対戦参加要求を解析して対戦 I D 及びユーザ I D を特定する。また、ユーザ参戦部 3 3 3 は、特定した対戦 I D をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されている対戦管理テーブルを参照し、対応する対戦を特定する。そして、ユーザ参戦部 3 3 3 は、特定した対戦に参加しているユーザの I D に、特定したユーザ I D を追加する。

【 0 0 7 4 】

ユーザ参戦部 3 3 3 は、対戦画面表示データを作成する。即ち、ユーザ参戦部 3 3 3 は、特定した対戦の敵キャラクタの I D 及び体力パラメータを抽出する。ユーザ参戦部 3 3 3 は、抽出した敵 I D をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されている敵管理テーブルを参照し、対応する敵キャラクタの画像データのファイル名を抽出する。

また、ユーザ参戦部 3 3 3 は、特定したユーザ I D をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザの体力パラメータ及びデッキを構成する所持カードの I D を抽出する。ユーザ参戦部 3 3 3 は、抽出したカード I D をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているカード管理テーブルを参照し、対応するカードの画像データのファイル名を抽出する。

そして、ユーザ参戦部 3 3 3 は、特定した対戦 I D、ユーザ I D 等を含み、抽出した敵キャラクタの体力パラメータ、ユーザの体力パラメータ、ファイル名が示す画像、攻撃の実行の指示を受け付けるボタン、救援の要請の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示させるための対戦画面表示データを作成する。

【 0 0 7 5 】

ユーザ参戦部 3 3 3 は、作成した対戦画面表示データを制御部 3 3 1 に返戻した後に、処理を終了する。

【 0 0 7 6 】

以下、対戦進行部 3 3 4 による処理について説明する。

【 0 0 7 7 】

対戦進行部 3 3 4 は、対戦の終了日時が経過したか否かを判定する。即ち、対戦進行部 3 3 4 は、与えられた対戦進行要求を解析して対戦 I D、ユーザ I D、及び指示内容を特定する。また、対戦進行部 3 3 4 は、特定した対戦 I D をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されている対戦管理テーブルを参照し、対応する対戦を特定する。そして、対戦進行部 3 3 4 は、特定した対戦の終了日時が経過したか否かを判定する。

【 0 0 7 8 】

特定した対戦の終了日時が経過していない場合に、対戦進行部 3 3 4 は、特定した指示内容に応じて対戦を進行させる。即ち、特定した指示内容が「攻撃の実行」である場合に、対戦進行部 3 3 4 は、攻撃処理を実行する。

例えば、対戦進行部 3 3 4 は、特定した対戦の敵キャラクタの I D 及び体力パラメータを抽出する。また、対戦進行部 3 3 4 は、抽出した敵 I D をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されている敵管理テーブルを参照し、対応する敵キャラクタの攻撃力、防御力等のパラメータを抽出する。

10

20

30

40

50

同様に、対戦進行部 3 3 4 は、特定したユーザ ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザを特定し、特定したユーザのデッキを構成する所持カードの ID 及び体力パラメータを抽出する。また、対戦進行部 3 3 4 は、抽出したカード ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているカード管理テーブルを参照し、対応するカードの攻撃力、防御力等のパラメータを抽出する。

そして、対戦進行部 3 3 4 は、抽出した敵キャラクタのパラメータ及びカードのパラメータに基づいて、対戦のシミュレーションを行う。例えば、カードの攻撃力パラメータ値及び敵キャラクタの防御力パラメータ値に基づいて、敵キャラクタの体力パラメータ値を減少させる。同様に、敵キャラクタの攻撃力パラメータ値及びカードの防御力パラメータ値に基づいて、カードの体力パラメータ値を減少させる。

10

対戦進行部 3 3 4 は、特定した対戦の敵キャラクタの体力パラメータを更新する。また、対戦進行部 3 3 4 は、特定した対戦に参加しているユーザのうち、特定したユーザ ID に対応するユーザの攻撃回数をインクリメント (+ 1) する。同様に、対戦進行部 3 3 4 は、特定したユーザのデッキを構成する所持カードの体力パラメータを更新する。

【 0 0 7 9 】

対戦進行部 3 3 4 は、更新した敵キャラクタの体力パラメータ値が 0 になったか否かを判定する。そして、更新した敵キャラクタの体力パラメータ値が 0 になっていない場合に、対戦進行部 3 3 4 は、対戦画面表示データを作成する。

【 0 0 8 0 】

一方、更新した敵キャラクタの体力パラメータ値が 0 になった場合に、対戦進行部 3 3 4 は、特定した対戦 ID をパラメータとして、報酬付与部 3 3 5 に処理の実行を指示する。

20

【 0 0 8 1 】

対戦進行部 3 3 4 は、対戦終了画面表示データを作成する。即ち、対戦進行部 3 3 4 は、特定したユーザ ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザが所属するチームの ID を抽出する。そして、対戦進行部 3 3 4 は、抽出したチーム ID と報酬付与部 3 3 5 により返戻されたチーム ID とを照合する。

チーム ID が一致した場合に、対戦進行部 3 3 4 は、特定した対戦の報酬として付与されるアイテムの ID を抽出する。また、対戦進行部 3 3 4 は、抽出したアイテム ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているアイテム管理テーブルを参照し、対応するアイテムの名前を抽出する。

30

そして、対戦進行部 3 3 4 は、特定したユーザ ID 等を含み、対戦が終了した旨を示すテキスト、所属するチームが勝利し、アイテムを獲得した旨を示すテキスト (チーム ID が一致した場合)、対戦選択画面への遷移の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示させるための対戦終了画面表示データを作成する。

【 0 0 8 2 】

一方、特定した指示内容が「救援の要請」である場合に、対戦進行部 3 3 4 は、救援要請画面表示データを作成する。即ち、対戦進行部 3 3 4 は、特定したユーザ ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザの名前及び所属するチームの ID を抽出する。対戦進行部 3 3 4 は、抽出したチーム ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているチーム管理テーブルを参照し、対応するチームに所属するユーザの ID を抽出する。

40

また、対戦進行部 3 3 4 は、特定した対戦の名前、終了日時、及びアイテムの ID を抽出する。対戦進行部 3 3 4 は、抽出したアイテム ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているアイテム管理テーブルを参照し、対応するアイテムの名前を抽出する。

また、対戦開始部 3 3 2 は、特定した対戦に参加しているユーザの ID を抽出する。対戦開始部 3 3 2 は、抽出したユーザ ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザが所属するチームの ID を抽出する。対戦開始部 3 3 2 は、抽出したチーム ID と先に抽出したチーム ID とを照合して一致する

50

チームIDを特定し、特定したチームIDに対応するユーザIDを特定する。対戦開始部332は、特定したユーザIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザの名前を抽出する。対戦開始部332は、特定したユーザIDと先に抽出したユーザIDとを照合して一致しないユーザIDを特定する。

さらに、対戦開始部332は、抽出したチームIDと先に抽出したチームIDとを照合して一致しないチームIDを特定する。

そして、特定した一致しないユーザID毎に、対戦開始部332は、特定した対戦ID、特定した一致しないユーザID等を含み、同じチームに所属するユーザから救援が要請された旨を示すテキスト、対戦の状況（例えば、名前、終了日時、報酬として付与されるアイテムの名前、参加している同じチームのユーザの名前、参加している他のチームの数等）を示すテキスト、対戦への参加の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示させるための救援要請画面表示データを作成する。

10

【0083】

対戦進行部334は、対戦画面表示データを作成する。

【0084】

一方、特定した指示内容が他のものである場合に、対戦進行部334は、特定した指示内容に係る処理を実行する。

【0085】

一方、特定した対戦の終了日時が経過した場合に、対戦進行部334は、対戦終了画面表示データを作成する。即ち、対戦進行部334は、特定したユーザID等を含み、対戦が終了した旨を示すテキスト、対戦選択画面への遷移の指示を受け付けるボタン等を所定のレイアウトで表示させるための対戦終了画面表示データを作成する。

20

【0086】

対戦進行部334は、作成した対戦画面表示データ等を制御部331に返戻した後に、処理を終了する。

【0087】

以下、報酬付与部335による処理について説明する。

【0088】

報酬付与部335は、対戦に参加しているユーザが所属するチームを特定する。即ち、報酬付与部335は、与えられた対戦IDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されている対戦管理テーブルを参照し、対応する対戦を特定し、特定した対戦に参加しているユーザのID及び攻撃回数、並びに報酬として付与されるアイテムのIDを抽出する。また、報酬付与部335は、抽出したユーザIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザが所属するチームのIDを抽出する。

30

【0089】

報酬付与部335は、特定したチームの点数を算出する。即ち、報酬付与部335は、特定した対戦に参加しているユーザのうち、同じチームIDに対応するチームに所属するユーザの攻撃回数を総計し、その総攻撃回数をこのチームの点数とする。

【0090】

報酬付与部335は、算出した点数が最も高いチームに所属するユーザに報酬を付与する。即ち、報酬付与部335は、特定した対戦に参加しているユーザのうち、算出した点数が最も高いチームに所属するユーザのIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているユーザ管理テーブルを参照し、対応するユーザを特定する。そして、報酬付与部335は、特定したユーザが所持するアイテムのIDに、抽出したアイテムIDを追加する。

40

【0091】

報酬付与部335は、対応するチームIDを制御部331に返戻した後に、処理を終了する。

【0092】

50

(3) ゲームシステム1の動作

図7は、ゲームシステム1の動作シーケンスの一例を示す。なお、以下に説明する動作シーケンスでは、ユーザとしてユーザa、bを想定し、ユーザaの携帯端末2を携帯端末2aとし、ユーザbの携帯端末2を携帯端末2bとする。また、この動作シーケンスは、予め端末記憶部22a、22b及びサーバ記憶部32に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部25a、25b及びサーバ処理部33により、携帯端末2a、2b及びサーバ3の各要素と協働して実行される。

【0093】

ユーザaは、操作部23aを介して端末処理部25aに、ゲームの進行に係る表示データの取得及び表示を行うプログラムの実行を指示する。端末処理部25aは、このプログラムに基づいて処理を開始する。即ち、このプログラムにより実現される閲覧実行部251aは、ユーザaにより操作部23aを介してユーザID及びパスワードが入力された場合に、入力されたユーザID、パスワード等を含むユーザ認証要求を、端末通信部21aを介してサーバ3に送信する(ステップS700)。

【0094】

携帯端末2aからサーバ通信部31を介して、ユーザ認証要求を受信した場合に、制御部331は、受信したユーザ認証要求を解析してユーザID及びパスワードを特定する。そして、制御部331は、特定したユーザID及びパスワードをパラメータとして、ユーザ認証部(不図示)に処理の実行を指示する(ステップS702)。

【0095】

ユーザ認証部によりユーザaが認証された場合に、制御部331は、特定したユーザIDをパラメータとして、対戦開始部332に処理の実行を指示する(ステップS704)。

【0096】

図8は、サーバ処理部33の各部の動作フローの一例を示す。

【0097】

図8(a)は、対戦開始部332の動作フローの一例を示す。

【0098】

対戦開始部332は、対戦選択画面表示データを作成する(ステップS800)。

【0099】

対戦開始部332は、作成した対戦選択画面表示データを制御部331に返戻した(ステップS802)後に、処理を終了する。

【0100】

図7に戻り、制御部331は、対戦開始部332により返戻された対戦選択画面表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2aに送信する(ステップS706)。

【0101】

サーバ3から端末通信部21aを介して、対戦選択画面表示データを受信した場合に、閲覧実行部251aは、受信した対戦選択画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧実行部251aは、作成した描画データを表示部24aに出力し、対戦選択画面を表示させる(ステップS708)。

【0102】

対戦選択画面において、ユーザaにより操作部23aを介して対戦への参加が指示された場合に、閲覧実行部251aは、受信した対戦選択画面表示データに含まれる当該対戦に対応する対戦ID、ユーザID等を含む対戦参加要求を、端末通信部21aを介してサーバ3に送信する(ステップS710)。

【0103】

携帯端末2aからサーバ通信部31を介して、対戦参加要求を受信した場合に、制御部331は、受信した対戦参加要求をパラメータとして、ユーザ参戦部333に処理の実行を指示する(ステップS712)。

【0104】

図 8 (b) は、ユーザ参戦部 3 3 3 の動作フローの一例を示す。

【 0 1 0 5 】

ユーザ参戦部 3 3 3 は、ユーザを対戦に参加させる (ステップ S 8 1 0) 。

【 0 1 0 6 】

ユーザ参戦部 3 3 3 は、対戦画面表示データを作成する (ステップ S 8 1 2) 。

【 0 1 0 7 】

ユーザ参戦部 3 3 3 は、作成した対戦画面表示データを制御部 3 3 1 に返戻した (ステップ S 8 1 4) 後に、処理を終了する。

【 0 1 0 8 】

図 7 に戻り、制御部 3 3 1 は、ユーザ参戦部 3 3 3 により返戻された対戦画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 a に送信する (ステップ S 7 1 4) 。

10

【 0 1 0 9 】

サーバ 3 から端末通信部 2 1 a を介して、対戦画面表示データを受信した場合に、閲覧実行部 2 5 1 a は、受信した対戦画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧実行部 2 5 1 a は、作成した描画データを表示部 2 4 a に出力し、対戦画面を表示させる (ステップ S 7 1 6) 。

【 0 1 1 0 】

対戦画面において、ユーザ a により操作部 2 3 a を介して攻撃の実行が指示された場合に、閲覧実行部 2 5 1 a は、受信した対戦画面表示データに含まれる対戦 ID 及びユーザ ID、指示内容「攻撃の実行」を含む対戦進行要求を、端末通信部 2 1 a を介してサーバ 3 に送信する (ステップ S 7 1 8) 。

20

【 0 1 1 1 】

携帯端末 2 a からサーバ通信部 3 1 を介して、対戦進行要求を受信した場合に、制御部 3 3 1 は、受信した対戦進行要求をパラメータとして、対戦進行部 3 3 4 に処理の実行を指示する (ステップ S 7 2 0) 。

【 0 1 1 2 】

図 8 (c) は、対戦進行部 3 3 4 の動作フローの一例を示す。

【 0 1 1 3 】

対戦進行部 3 3 4 は、対戦の終了日時が経過したか否かを判定する (ステップ S 8 2 0) 。

30

【 0 1 1 4 】

特定した対戦の終了日時が経過していない場合に (ステップ S 8 2 0 - N o)、対戦進行部 3 3 4 は、特定した指示内容に応じて対戦を進行させる。

【 0 1 1 5 】

即ち、特定した指示内容が「攻撃の実行」である場合に (ステップ S 8 2 2 - Y e s)、対戦進行部 3 3 4 は、攻撃処理を実行する (ステップ S 8 2 4) 。

【 0 1 1 6 】

対戦進行部 3 3 4 は、更新した敵キャラクタの体力パラメータ値が 0 になったか否かを判定する (ステップ S 8 2 6) 。

40

【 0 1 1 7 】

更新した敵キャラクタの体力パラメータ値が 0 になっていない場合に (ステップ S 8 2 6 - N o)、対戦進行部 3 3 4 は、対戦画面表示データを作成する (ステップ S 8 2 8) 。

【 0 1 1 8 】

一方、更新した敵キャラクタの体力パラメータ値が 0 になった場合に (ステップ S 8 2 6 - Y e s)、対戦進行部 3 3 4 は、特定した対戦 ID をパラメータとして、報酬付与部 3 3 5 に処理の実行を指示する (ステップ S 8 3 0) 。

【 0 1 1 9 】

図 8 (d) は、報酬付与部 3 3 5 の動作フローの一例を示す。

【 0 1 2 0 】

50

報酬付与部 335 は、対戦に参加しているユーザが所属するチームを特定する（ステップ S850）。

【0121】

報酬付与部 335 は、特定したチームの点数を算出する（ステップ S852）。

【0122】

報酬付与部 335 は、算出した点数が最も高いチームに所属するユーザに報酬を付与する（ステップ S854）。

【0123】

報酬付与部 335 は、対応するチーム ID を制御部 331 に返戻した（ステップ S856）後に、処理を終了する。

10

【0124】

図 8（c）に戻り、対戦進行部 334 は、対戦終了画面表示データを作成する（ステップ S832）。

【0125】

一方、特定した指示内容が「救援の要請」である場合に（ステップ S834 - Yes）、対戦進行部 334 は、救援要請画面表示データを作成する（ステップ S836）。

【0126】

対戦進行部 334 は、対戦画面表示データを作成する（ステップ S838）。

【0127】

一方、特定した指示内容が他のものである場合に（ステップ S834 - No）、対戦進行部 334 は、特定した指示内容に係る処理を実行する（ステップ S840）。

20

【0128】

一方、特定した対戦の終了日時が経過した場合に（ステップ S820 - Yes）、対戦進行部 334 は、対戦終了画面表示データを作成する（ステップ S842）。

【0129】

対戦進行部 334 は、作成した対戦画面表示データ等を制御部 331 に返戻した（ステップ S844）後に、処理を終了する。

【0130】

図 7 に戻り、対戦が終了していない場合に、制御部 331 は、作成した対戦画面表示データを、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2a に送信する（ステップ S722）。

30

【0131】

サーバ 3 から端末通信部 21a を介して、対戦画面表示データを受信した場合に、閲覧実行部 251a は、受信した対戦画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧実行部 251a は、作成した描画データを表示部 24a に出力し、対戦画面を表示させる（ステップ S724）。

【0132】

対戦画面において、ユーザ a により操作部 23a を介して救援の要請が指示された場合に、閲覧実行部 251a は、受信した対戦画面表示データに含まれる対戦 ID 及びユーザ ID、指示内容「救援の要請」を含む対戦進行要求を、端末通信部 21a を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S726）。

40

【0133】

携帯端末 2a からサーバ通信部 31 を介して、対戦進行要求を受信した場合に、制御部 331 は、受信した対戦進行要求をパラメータとして、対戦進行部 334 に処理の実行を指示する（ステップ S728）。

【0134】

対戦が終了していない場合に、制御部 331 は、作成した対戦画面表示データを、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2a に送信する（ステップ S730）。

【0135】

また、制御部 331 は、作成した救援要請画面表示データを、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2b に送信する（ステップ S732）。

50

【 0 1 3 6 】

サーバ3から端末通信部21bを介して、救援要請画面表示データを受信した場合に、閲覧実行部251bは、受信した救援要請画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧実行部251bは、作成した描画データを表示部24bに出力し、救援要請画面を表示させる（ステップS734）。

【 0 1 3 7 】

救援要請画面において、ユーザbにより操作部23bを介して対戦への参加が指示された場合に、閲覧実行部251bは、受信した救援要請画面表示データに含まれる対戦ID、ユーザID等を含む対戦参加要求を、端末通信部21bを介してサーバ3に送信する（ステップS736）。

10

【 0 1 3 8 】

携帯端末2bからサーバ通信部31を介して、対戦参加要求を受信した場合に、制御部331は、受信した対戦参加要求をパラメータとして、ユーザ参戦部333に処理の実行を指示する（ステップS738）。

【 0 1 3 9 】

制御部331は、ユーザ参戦部333により返戻された対戦画面表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2bに送信する（ステップS740）。

【 0 1 4 0 】

サーバ3から端末通信部21aを介して、対戦画面表示データを受信した場合に、閲覧実行部251aは、受信した対戦画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧実行部251aは、作成した描画データを表示部24aに出力し、対戦画面を表示させる（ステップS742）。

20

【 0 1 4 1 】

対戦画面において、ユーザaにより操作部23aを介して攻撃の実行が指示された場合に、閲覧実行部251aは、受信した対戦画面表示データに含まれる対戦ID及びユーザID、指示内容「攻撃の実行」を含む対戦進行要求を、端末通信部21aを介してサーバ3に送信する（ステップS744）。

【 0 1 4 2 】

携帯端末2aからサーバ通信部31を介して、対戦進行要求を受信した場合に、制御部331は、受信した対戦進行要求をパラメータとして、対戦進行部334に処理の実行を指示する（ステップS746）。

30

【 0 1 4 3 】

対戦が終了した場合に、制御部331は、作成した対戦終了画面表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2aに送信する（ステップS748）。

【 0 1 4 4 】

サーバ3から端末通信部21aを介して、対戦終了画面表示データを受信した場合に、閲覧実行部251aは、受信した対戦終了画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧実行部251aは、作成した描画データを表示部24aに出力し、対戦終了画面を表示させる（ステップS750）。

【 0 1 4 5 】

以上説明してきたように、ゲームの進行にチーム制を導入し、チーム間で勝敗を競わせることにより、チームとしての一体感が醸成され、ゲームに対するユーザの継続意欲を維持・向上させることが可能となり、ユーザをサービスに惹きつけ続けることが可能となる。

40

【 0 1 4 6 】

なお、本発明は、本実施形態に限定されるものではない。例えば、本実施形態では、カードバトルゲームに適用したが、カードバトルゲームに限らず、他の同様な仕組みを有するゲーム又はサービスに適用してもよい。

【 0 1 4 7 】

また、端末処理部25及びサーバ処理部33が備える各機能をコンピュータに実現させ

50

るためのコンピュータプログラムは、磁気記録媒体、光記録媒体等のコンピュータにより読み取り可能な記録媒体に記録された形で提供されてもよい。

【0148】

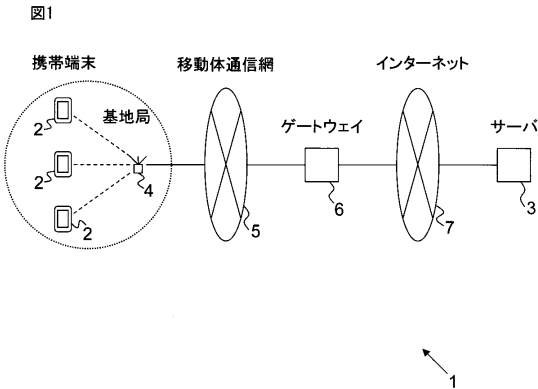
当業者は、本発明の精神及び範囲から外れることなく、様々な変更、置換、及び修正をこれに加えることが可能であることを理解されたい。

【符号の説明】

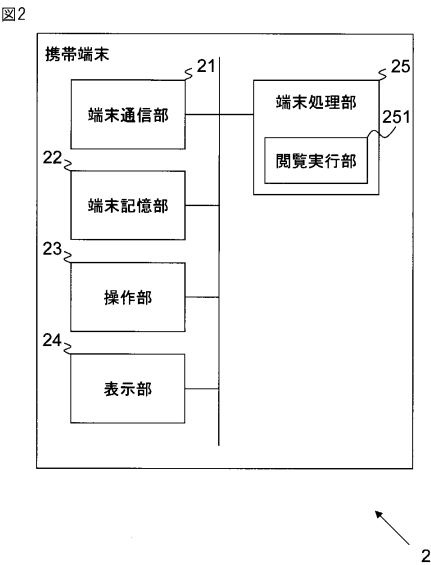
【0149】

1	ゲームシステム	
2	携帯端末	
2 1	端末通信部	10
2 2	端末記憶部	
2 3	操作部	
2 4	表示部	
2 5	端末処理部	
2 5 1	閲覧実行部	
3	サーバ	
3 1	サーバ通信部	
3 2	サーバ記憶部	
3 3	サーバ処理部	
3 3 1	制御部	20
3 3 2	対戦開始部	
3 3 3	ユーザ参戦部	
3 3 4	対戦進行部	
3 3 5	報酬付与部	
4	基地局	
5	移動体通信網	
6	ゲートウェイ	
7	インターネット	

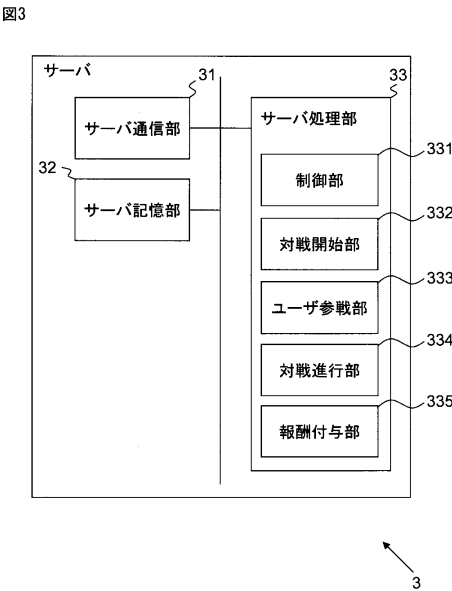
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

図4

対戦ID	名前	終了日時	敵ID(体力)	ユーザーID(攻撃回数)	アイテムID
1	対戦1	13/01/01 12:00:00	(1,500)	(1,10),(3,5),(4,5),(6,10)	1
2	対戦2	13/01/02 12:00:00	(2,1000)	-	2
...

(a)

敵ID	名前	画像	攻撃力	防御力	体力
1	敵1	a1.jpg	200	200	1000
2	敵2	a2.jpg	300	100	1000
...

(b)

ユーザーID	名前	カードID	体力	デッキカードID(体力)	アイテムID
1	ユーザーa	1,2,3,4	100	(1,30),(2,50),(3,100)	1
2	ユーザーb	1,2,3,4	200	(1,100),(3,100),(4,100)	1
...

(c)

カードID	名前	画像	攻撃力	防御力	体力
1	カード1	c1.jpg	100	100	100
2	カード2	c2.jpg	150	50	100
...

(d)

アイテムID	名前	画像
1	アイテム1	i1.jpg
2	アイテム2	i2.jpg
...

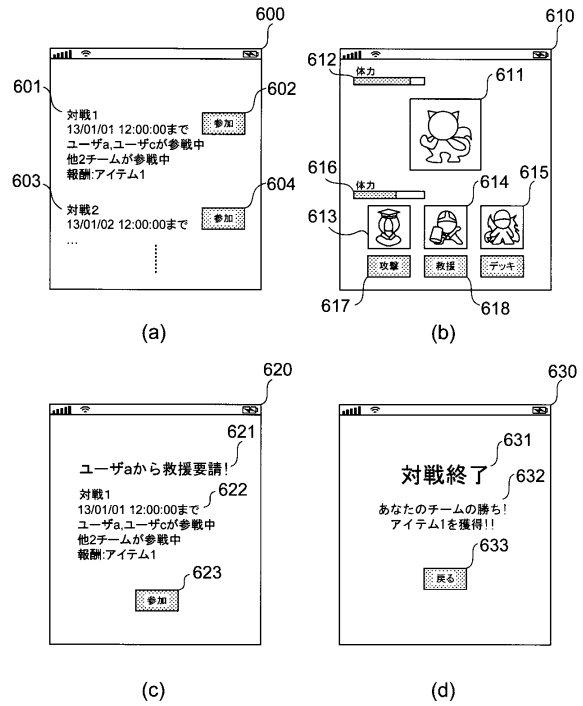
(e)

チームID	ユーザーID
1	1,2,3
2	4,5
...	...

(f)

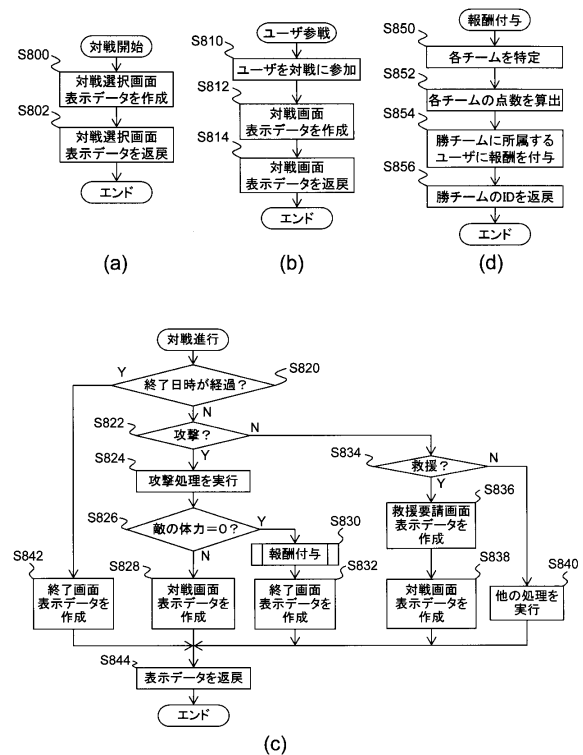
【 図 6 】

图6



【 図 8 】

图8



フロントページの続き

(72)発明者 竹内 勝
東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内

審査官 柴田 和雄

(56)参考文献 特許第5086489(JP, B1)
特開2012-061060(JP, A)
『ドラゴンアーク』が大幅アップデートを実施! “レアカードWゲットキャンペーン”も開催中だ!! , 2013年11月 8日, アップロード日2012年2月29日, URL , http://app.famitsu.com/20120229_37824/
2/28 ドラゴンアークアップデート, “にい太の日記帳”, 2013年11月 8日, アップロード日2012年2月28日, URL , <http://blog.livedoor.jp/nyita/archives/51811228.html>
眠れる樹海の主 1日目, “GREE モンハン探検記 まぼろしの島 攻略日記”, 2013年11月 8日, アップロード日2012年2月6日, URL , http://monhantankenki.masa-mune.jp/2013_02_06_02.html

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98
A63F 9/24