

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6829238号  
(P6829238)

(45) 発行日 令和3年2月10日(2021.2.10)

(24) 登録日 令和3年1月25日(2021.1.25)

(51) Int.Cl.		F I	
<b>A 6 3 F 13/69</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/69	
<b>A 6 3 F 13/58</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/58	
<b>A 6 3 F 13/44</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/44	
<b>A 6 3 F 13/80</b>	<b>(2014.01)</b>	A 6 3 F 13/80	Z

請求項の数 18 (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2018-219687 (P2018-219687)	(73) 特許権者	504437801
(22) 出願日	平成30年11月22日(2018.11.22)		グリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2017-75518 (P2017-75518) の分割		東京都港区六本木六丁目10番1号
原出願日	平成26年8月4日(2014.8.4)	(74) 代理人	100196829
(65) 公開番号	特開2019-22851 (P2019-22851A)		弁理士 中澤 言一
(43) 公開日	平成31年2月14日(2019.2.14)	(72) 発明者	春山 一也
審査請求日	平成30年12月13日(2018.12.13)		東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ ー株式会社内
		(72) 発明者	梶川 政雄
			東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ ー株式会社内
		(72) 発明者	松本 里菜
			東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ ー株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

記憶部を備え、第1ゲーム及び前記第1ゲームと異なる第2ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、

プレイヤーが所有する前記第1ゲームで使用される複数のゲーム媒体を前記記憶部に記憶し、

前記プレイヤーからの要求に従い、前記複数のゲーム媒体の内の少なくとも一つのゲーム媒体を選択し、

前記第2ゲームにおいて、複数のマス、各マスを所定のタイミングで指定可能に表示し、

前記プレイヤーにより指定可能に表示されているマスが指定された場合、前記プレイヤーに第1のポイント及び第2のポイントが付与し、

前記プレイヤーが保有する第1のポイントに基づいて、前記選択されたゲーム媒体のパラメータを変更し、

前記プレイヤーが保有する第2のポイントが所定値に到達した場合、前記プレイヤーが所定のアクションを行う相手となる特定のゲーム媒体が出現する第3ゲームを実行する、

ことを含み、

前記プレイヤーが保有する第2のポイントが大きいほど、前記プレイヤーにより指定可能に表示されているマスが指定された場合に付与する第1のポイントを大きくする、

ことを特徴とするゲーム制御方法。

## 【請求項 2】

更に、前記第 2 ゲームにおいて、前記プレイヤーにより指定可能に表示されていないマスが指定された場合、前記プレイヤーが保有する第 2 のポイントをリセットする、

請求項 1 に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 3】

前記パラメータの変更において、前記選択されたゲーム媒体のパラメータが所定の条件を満たす場合、前記パラメータを変更する代わりに、所定のアイテム又はポイントを前記プレイヤーに付与する、

請求項 1 又は 2 に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 4】

前記所定の条件は、前記選択されたゲーム媒体のレベルが最大レベルであることである、請求項 3 に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 5】

前記所定のアイテムは、前記選択されたゲーム媒体のレベルの変化に影響を与えないアイテムである、請求項 3 または 4 に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 6】

更に、前記プレイヤーに関連するプレイヤーが所有する、前記第 1 ゲームで使用されるゲーム媒体を前記記憶部に記憶し、

前記ゲーム媒体の選択において、前記プレイヤーからの要求に従い、前記プレイヤーに関連するプレイヤーが所有するゲーム媒体を選択する、請求項 1 ~ 5 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 7】

更に、前記プレイヤーのレベルを前記記憶部に記憶し、

前記ゲーム媒体の選択において、前記レベルに応じて、選択可能なゲーム媒体の数、レア度、属性又は現在のパラメータを制限する、請求項 1 ~ 6 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 8】

前記ゲーム媒体の選択において、前記レベルが高いほど、選択可能なゲーム媒体の数、レア度、属性又は現在のパラメータが大きくなるように制限する、請求項 7 に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 9】

前記パラメータを変更する度合いは、前記選択されたゲーム媒体のレア度、属性又は現在のパラメータに応じて変更される、請求項 1 ~ 8 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 10】

前記ゲーム媒体は、複数のパラメータを有し、

更に、前記プレイヤーからの要求に従い、前記複数のパラメータの内の前記第 2 ゲームの実行結果に基づいて変更するパラメータを選択する、請求項 1 ~ 9 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 11】

前記ゲーム媒体は、複数のパラメータを有し、

更に、前記プレイヤーからの要求に従い、前記第 2 ゲームの実行結果に基づいて変更する各パラメータの割合を設定する、請求項 1 ~ 9 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 12】

前記ゲーム媒体及び前記指定可能に表示されているマスは、属性を有し、

前記プレイヤーにより指定可能に表示されているマスが指定された場合に前記プレイヤーに付与される第 1 のポイントは、前記選択されたゲーム媒体の属性と前記指定されたマスの属性の関係に応じて変更される、請求項 1 ~ 11 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

## 【請求項 13】

前記各マスにそれぞれ一つの第 1 キャラクターが対応付けられ、

10

20

30

40

50

全てのマスに共通に前記特定のゲーム媒体が対応付けられ、  
前記第2ゲームにおいて、

前記プレイヤーにより指定可能に表示されているマスが指定された場合に当該マスに対応する前記第1キャラクタに勝利したと判定して前記プレイヤーに前記第1のポイント及び前記第2のポイントを付与し、

前記第3ゲームにおいて、

指定可能に表示されているマスが指定された場合に前記特定のゲーム媒体にダメージを与え、

前記特定のゲーム媒体に与えたダメージの総和が所定量以上になった場合に前記特定のゲーム媒体に勝利したと判定して前記プレイヤーに第1のポイントを付与する、請求項1~12の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

10

【請求項14】

更に、各ゲーム媒体に設定されている情報に基づいて、前記複数のゲーム媒体の中から、強化するゲーム媒体として推奨されるゲーム媒体を選択可能に表示する表示データを出力する、請求項1~13の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項15】

前記各ゲーム媒体に設定されている情報は、各ゲーム媒体のレア度、パラメータ又は属性である、請求項14に記載のゲーム制御方法。

【請求項16】

記憶部を備え、第1ゲーム及び前記第1ゲームと異なる第2ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、

20

プレイヤーが所有する前記第1ゲームで使用され且つ複数のマスのそれぞれに対応する複数のゲーム媒体から構成されるゲーム媒体群を前記記憶部に記憶し、

前記プレイヤーからの要求に従い、前記記憶部に記憶されたゲーム媒体群の内の少なくとも一つのゲーム媒体群を選択し、

前記第2ゲームにおいて、前記複数のマスを、各マスを所定のタイミングで指定可能に表示し、

前記プレイヤーにより指定可能に表示されているマスが指定された場合、前記プレイヤーに第1のポイント及び第2のポイントを付与し、

各マスが指定されることにより付与された第1のポイントに応じて、各マスに対応するゲーム媒体の前記パラメータを変更し、

30

前記プレイヤーが保有する第2のポイントが所定値に到達した場合、前記プレイヤーが所定のアクションを行う相手となる特定のゲーム媒体が出現する第3ゲームを実行する、

ことを含み、

前記プレイヤーが保有する第2のポイントが大きいほど、前記プレイヤーにより指定可能に表示されているマスが指定された場合に付与する第1のポイントを大きくする、

ことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項17】

第1ゲーム及び前記第1ゲームと異なる第2ゲームを実行するコンピュータであって、プレイヤーが所有する前記第1ゲームで使用される複数のゲーム媒体を記憶する記憶部と

40

、前記プレイヤーからの要求に従い、前記複数のゲーム媒体の内の少なくとも一つのゲーム媒体を選択する選択部と、

前記第2ゲームにおいて、複数のマスを、各マスを所定のタイミングで指定可能に表示し、前記プレイヤーにより指定可能に表示されているマスが指定された場合、前記プレイヤーに第1のポイント及び第2のポイントを付与するゲーム実行部と、

前記プレイヤーが保有する第1のポイントに基づいて、前記選択されたゲーム媒体のパラメータを変更する変更部と、を有し、

前記ゲーム実行部は、

前記プレイヤーが保有する第2のポイントが大きいほど、前記プレイヤーにより指定可能

50

に表示されているマスが指定された場合に付与する第1のポイントを大きくし、

前記プレイヤーが保有する第2のポイントが所定値に到達した場合、前記プレイヤーが所定のアクションを行う相手となる特定のゲーム媒体が出現する第3ゲームを実行する、  
ことを特徴とするコンピュータ。

【請求項18】

記憶部を備え、第1ゲーム及び前記第1ゲームと異なる第2ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、

プレイヤーが所有する前記第1ゲームで使用される複数のゲーム媒体を前記記憶部に記憶し、

前記プレイヤーからの要求に従い、前記複数のゲーム媒体の内の少なくとも一つのゲーム媒体を選択し、

前記第2ゲームにおいて、複数のマスを、各マスを所定のタイミングで指定可能に表示し、

前記プレイヤーにより指定可能に表示されているマスが指定された場合、前記プレイヤーに第1のポイント及び第2のポイントを付与し、

前記プレイヤーが保有する第1のポイントに基づいて、前記選択されたゲーム媒体のパラメータを変更し、

前記プレイヤーが保有する第2のポイントが所定値に到達した場合、前記プレイヤーが所定のアクションを行う相手となる特定のゲーム媒体が出現する第3ゲームを実行する、

ことを前記コンピュータに実行させ、

前記プレイヤーが保有する第2のポイントが大きいほど、前記プレイヤーにより指定可能に表示されているマスが指定された場合に付与する第1のポイントを大きくする、

ことを特徴とする制御プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラムに関する。

【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として、複数のプレイヤーが参加可能なもの（いわゆる「ソーシャルゲーム」）が知られている。一般に、ソーシャルゲームでは、メインゲームと、メインゲームと異なる様々なサブゲームとが実行される。

【0003】

特許文献1には、各ユーザがそれぞれのキャラクタを操作して仮想世界でモンスターを倒すロールプレイングゲームをメインゲームとして提供するサーバシステムが記載されている。このサーバシステムでは、更に、ゲーム世界内に設けられた所定の狩り場で目標数の標的を捕獲するサブゲームが提供され、サブゲームをプレイすることの特典としてユーザへ盾、弓、矛、斧、刀等のアイテムが付与される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2014-79647号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1のサーバシステムでは、ユーザはサブゲームをプレイすることによりメインゲームで使用可能なアイテムを取得することができる。しかしながら、ソーシャルゲームには様々なレベルのプレイヤーが参加している。そのため、特典として付与されるアイテムをレベルの低いプレイヤーにあわせて定めると、レベルの高いプレイヤーにとってサブゲーム

10

20

30

40

50

に参加するメリットがなくなり、レベルの高いプレイヤーのサブゲームへの参加意欲が損なわれるおそれがある。一方、特典として付与されるアイテムをレベルの高いプレイヤーにあわせて定めると、レベルの低いプレイヤーが突然強くなり、長時間を費やしてレベルを上げてきたレベルの高いプレイヤーが不公平を感じるおそれがある。

【0006】

本発明は、このような課題を解決すべくなされたものであり、様々なレベルのプレイヤーが参加するゲームにおいて、各プレイヤーに不公平を感じさせることなく、サブゲームへの参加意欲を維持させることを可能とするゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係るゲーム制御方法は、記憶部を備え、第1ゲーム及び第1ゲームと異なる第2ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、プレイヤーが所有する、第1ゲームで使用されるゲーム媒体を記憶部に記憶し、プレイヤーからの要求に従い、記憶部に記憶されたゲーム媒体の内の少なくとも一つのゲーム媒体を選択し、第2ゲームを実行し、第2ゲームの実行結果に基づいて、選択されたゲーム媒体のパラメータを自動的に変更することを含む。

なお、コンピュータは、上記の手順を実行可能であればよく、例えば、携帯端末や据置端末、サーバ等である。

【0008】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、プレイヤーに関連するプレイヤーが所有する、第1ゲームで使用されるゲーム媒体を記憶部に記憶し、ゲーム媒体の選択において、プレイヤーからの要求に従い、プレイヤーに関連するプレイヤーが所有するゲーム媒体を選択することが好ましい。

【0009】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、プレイヤーのレベルを記憶部に記憶し、ゲーム媒体の選択において、レベルに応じて、選択可能なゲーム媒体の数、レア度、属性又は現在のパラメータを制限することが好ましい。

【0010】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、パラメータを変更する度合いは、選択されたゲーム媒体のレア度、属性又は現在のパラメータに応じて変更されることが好ましい。

【0011】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、ゲーム媒体は、複数のパラメータを有し、更に、プレイヤーからの要求に従い、複数のパラメータの内の第2ゲームの実行結果に基づいて変更するパラメータを選択することが好ましい。

【0012】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、ゲーム媒体は、複数のパラメータを有し、更に、プレイヤーからの要求に従い、第2ゲームの実行結果に基づいて変更する各パラメータの割合を設定することが好ましい。

【0013】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第2ゲームは、複数のマスが表示された画面において、各マスが任意のタイミングで指定可能に表示され、指定可能に表示されているマスが指定されることによりプレイヤーにポイントが付与されるゲームであり、パラメータの変更において、付与されたポイントに応じてパラメータを変更することが好ましい。

【0014】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、ゲーム媒体及び指定可能に表示されているマスは、属性を有し、プレイヤーに付与されるポイントは、選択されたゲーム媒体の属性と指定されたマスの属性の関係に応じて変更されることが好ましい。

10

20

30

40

50

## 【0015】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第2ゲームは、各マスにそれぞれ一つの第1キャラクタが対応付けられる第1モード及び全てのマスに共通に一つの第2キャラクタが対応付けられる第2モードを有し、第2ゲームの実行において、第1モードでは、指定可能に表示されているマスが指定された場合に当該マスに対応する第1キャラクタに勝利したと判定してプレイヤーにポイントを付与し、第2モードでは、指定可能に表示されているマスが指定された場合に第2キャラクタにダメージを与え、第2キャラクタに与えたダメージの総和が所定量以上になった場合に第2キャラクタに勝利したと判定してプレイヤーにポイントを付与することが好ましい。

## 【0016】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、複数のマスのそれぞれに対応する複数のゲーム媒体から構成されるゲーム媒体群を記憶部に記憶し、ゲーム媒体の選択において、記憶部に記憶されたゲーム媒体群の内の少なくとも一つのゲーム媒体群を選択し、パラメータの変更において、各マスが指定されることにより付与されたポイントに応じて、各マスに対応するゲーム媒体のパラメータを変更することが好ましい。

## 【0017】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、記憶部に記憶されたゲーム媒体から特定のゲーム媒体を自動的に選択し、特定のゲーム媒体のパラメータを変更するゲーム媒体としてプレイヤーが選択可能に表示する画面を表示するための表示データを出力することが好ましい。

## 【0018】

本発明に係るコンピュータは、第1ゲーム及び第1ゲームと異なる第2ゲームを実行するコンピュータであって、プレイヤーが所有する、第1ゲームで使用されるゲーム媒体を記憶する記憶部と、プレイヤーからの要求に従い、記憶部に記憶されたゲーム媒体の内の少なくとも一つのゲーム媒体を選択する選択部と、第2ゲームを実行するゲーム実行部と、第2ゲームの実行結果に基づいて、選択されたゲーム媒体のパラメータを自動的に変更する変更部とを有する。

## 【0019】

本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備え、第1ゲーム及び第1ゲームと異なる第2ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、プレイヤーが所有する、第1ゲームで使用されるゲーム媒体を記憶部に記憶し、プレイヤーからの要求に従い、記憶部に記憶されたゲーム媒体の内の少なくとも一つのゲーム媒体を選択し、第2ゲームを実行し、第2ゲームの実行結果に基づいて、選択されたゲーム媒体のパラメータを自動的に変更することをコンピュータに実行させる。

また、本発明に係るゲーム制御方法は、記憶部を備え、第1ゲーム及び第1ゲームと異なる第2ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、プレイヤーが所有する、第1ゲームで使用されるゲーム媒体であって、第1ゲームで付与される強化アイテムを使用することにより強化されるゲーム媒体を記憶部に記憶し、プレイヤーからの要求に従い、記憶部に記憶されたゲーム媒体の内の少なくとも一つのゲーム媒体を選択し、第2ゲームを実行し、第2ゲームの実行結果に基づいて、強化アイテムをプレイヤーに付与し、付与した強化アイテムを自動的に使用することにより選択されたゲーム媒体のパラメータを、選択されたゲーム媒体のレア度又は現在のパラメータが低いほどパラメータを変更する度合いが大きくなり、選択されたゲーム媒体のレア度又は現在のパラメータが高いほどパラメータを変更する度合いが小さくなるように変更する、ことを含む。

また、本発明に係るコンピュータは、第1ゲーム及び第1ゲームと異なる第2ゲームを実行するコンピュータであって、プレイヤーが所有する、第1ゲームで使用されるゲーム媒体であって、第1ゲームで付与される強化アイテムを使用することにより強化されるゲーム媒体を記憶する記憶部と、プレイヤーからの要求に従い、記憶部に記憶されたゲーム媒体の内の少なくとも一つのゲーム媒体を選択する選択部と、第2ゲームを実行するゲーム実行部と、第2ゲームの実行結果に基づいて、強化アイテムをプレイヤーに付与し、付与した

10

20

30

40

50

強化アイテムを自動的に使用することにより選択されたゲーム媒体のパラメータを、選択されたゲーム媒体のレア度又は現在のパラメータが低いほどパラメータを変更する度合いが大きくなり、選択されたゲーム媒体のレア度又は現在のパラメータが高いほどパラメータを変更する度合いが小さくなるように変更する変更部と、を有する。

また、本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備え、第1ゲーム及び第1ゲームと異なる第2ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、プレイヤーが所有する、第1ゲームで使用されるゲーム媒体であって、第1ゲームで付与される強化アイテムを使用することにより強化されるゲーム媒体を記憶部に記憶し、プレイヤーからの要求に従い、記憶部に記憶されたゲーム媒体の内の少なくとも一つのゲーム媒体を選択し、第2ゲームを実行し、第2ゲームの実行結果に基づいて、強化アイテムをプレイヤーに付与し、付与した強化アイテムを自動的に使用することにより選択されたゲーム媒体のパラメータを、選択されたゲーム媒体のレア度又は現在のパラメータが低いほどパラメータを変更する度合いが大きくなり、選択されたゲーム媒体のレア度又は現在のパラメータが高いほどパラメータを変更する度合いが小さくなるように変更する、ことをコンピュータに実行させる。

10

また、本発明に係るゲーム制御方法は、記憶部を備え、ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、プレイヤーが所有する複数のゲーム媒体を記憶部に記憶し、各ゲーム媒体に設定されている情報に基づいて、複数のゲーム媒体の中から、強化するゲーム媒体として推奨されるゲーム媒体を決定し、少なくとも決定したゲーム媒体を選択可能に表示する表示データを出力し、プレイヤーからの要求に従い、記憶部に記憶されたゲーム媒体の内の表示データにより表示されたゲーム媒体の中から少なくとも一つのゲーム媒体を選択し、ゲームを実行し、ゲームの実行結果に基づいて、選択されたゲーム媒体のパラメータを、選択されたゲーム媒体のレア度又は現在のパラメータが低いほどパラメータを変更する度合いが大きくなり、選択されたゲーム媒体のレア度又は現在のパラメータが高いほどパラメータを変更する度合いが小さくなるように変更することを含む。

20

また、本発明に係るゲーム制御方法において、ゲームには、第1ゲーム及び第1ゲームと異なり且つプレイヤーによる操作に応じてプレイヤーにポイントが付与される第2ゲームが含まれ、ゲーム媒体は、第1ゲームで使用され、ゲームの実行において実行されるゲームは、第2ゲームであり、パラメータの変更において、第2ゲームの実行結果に基づいて、選択されたゲーム媒体のパラメータを変更することが好ましい。

30

また、本発明に係るゲーム制御方法において、ゲーム媒体の選択において、レベルが高いほど、選択可能なゲーム媒体の数、レア度、属性又は現在のパラメータが大きくなるように制限することが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、パラメータの変更において、選択されたゲーム媒体のレベルが最大レベルである場合、パラメータを変更する代わりに、ゲーム媒体のレベルの変化に影響を与えないアイテム又はポイントをプレイヤーに付与することが好ましい。

また、本発明に係るコンピュータは、ゲームを実行するコンピュータであって、プレイヤーが所有する複数のゲーム媒体を記憶する記憶部と、各ゲーム媒体に設定されている情報に基づいて、複数のゲーム媒体の中から、強化するゲーム媒体として推奨されるゲーム媒体を決定し、少なくとも決定したゲーム媒体を選択可能に表示する表示データを出力する出力部と、プレイヤーからの要求に従い、記憶部に記憶されたゲーム媒体の内の表示データにより表示されたゲーム媒体の中から少なくとも一つのゲーム媒体を選択する選択部と、ゲームを実行するゲーム実行部と、ゲームの実行結果に基づいて、選択されたゲーム媒体のパラメータを、選択されたゲーム媒体のレア度又は現在のパラメータが低いほどパラメータを変更する度合いが大きくなり、選択されたゲーム媒体のレア度又は現在のパラメータが高いほどパラメータを変更する度合いが小さくなるように変更する変更部と、を有する。

40

また、本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備え、ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、プレイヤーが所有する複数のゲーム媒体を記憶部に記憶し、各

50

ゲーム媒体に設定されている情報に基づいて、複数のゲーム媒体の中から、強化するゲーム媒体として推奨されるゲーム媒体を決定し、少なくとも決定したゲーム媒体を選択可能に表示する表示データを出力し、プレイヤーからの要求に従い、記憶部に記憶されたゲーム媒体の内の表示データにより表示されたゲーム媒体の中から少なくとも一つのゲーム媒体を選択し、ゲームを実行し、ゲームの実行結果に基づいて、選択されたゲーム媒体のパラメータを、選択されたゲーム媒体のレア度又は現在のパラメータが低いほどパラメータを変更する度合いが大きくなり、選択されたゲーム媒体のレア度又は現在のパラメータが高いほどパラメータを変更する度合いが小さくなるように変更することをコンピュータに実行させる。

また、本発明に係るゲーム制御方法は、記憶部を備え、第1ゲーム及び第1ゲームと異なる、プレイヤーによる操作タイミングに応じてプレイヤーにポイントが付与される第2ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、プレイヤーが所有する第1ゲームで使用される複数のゲーム媒体を記憶部に記憶し、各ゲーム媒体に設定されている情報に基づいて、複数のゲーム媒体の中から、強化するゲーム媒体として推奨されるゲーム媒体を選択可能に表示する表示データを出力し、プレイヤーからの要求に従い、表示データにより表示されたゲーム媒体の中から少なくとも一つのゲーム媒体を選択し、第2ゲームを実行し、第2ゲームの実行結果に基づいて、選択されたゲーム媒体のパラメータを変更する、ことを含む。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第2ゲームは、複数のマスが表示された画面において、プレイヤーにより特定のマスが指定されるゲームであることが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第2ゲームにおいて、各マスが任意のタイミングで指定可能に表示され、指定可能に表示されているマスが指定された場合にプレイヤーにポイントが付与され、パラメータの変更において、付与されたポイントに応じてパラメータを変更することが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、各ゲーム媒体に設定されている情報は、各ゲーム媒体のレア度、パラメータ又は属性であることが好ましい。

また、本発明に係るコンピュータは、第1ゲーム及び第1ゲームと異なる、プレイヤーによる操作タイミングに応じてプレイヤーにポイントが付与される第2ゲームを実行するコンピュータであって、プレイヤーが所有する第1ゲームで使用される複数のゲーム媒体を記憶する記憶部と、各ゲーム媒体に設定されている情報に基づいて、複数のゲーム媒体の中から、強化するゲーム媒体として推奨されるゲーム媒体を選択可能に表示する表示データを出力する出力部と、プレイヤーからの要求に従い、表示データにより表示されたゲーム媒体の中から少なくとも一つのゲーム媒体を選択する選択部と、第2ゲームを実行するゲーム実行部と、第2ゲームの実行結果に基づいて、選択されたゲーム媒体のパラメータを変更する変更部と、を有する。

また、本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備え、第1ゲーム及び第1ゲームと異なる、プレイヤーによる操作タイミングに応じてプレイヤーにポイントが付与される第2ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、プレイヤーが所有する第1ゲームで使用される複数のゲーム媒体を記憶部に記憶し、各ゲーム媒体に設定されている情報に基づいて、複数のゲーム媒体の中から、強化するゲーム媒体として推奨されるゲーム媒体を選択可能に表示する表示データを出力し、プレイヤーからの要求に従い、表示データにより表示されたゲーム媒体の中から少なくとも一つのゲーム媒体を選択し、第2ゲームを実行し、第2ゲームの実行結果に基づいて、選択されたゲーム媒体のパラメータを変更する、ことをコンピュータに実行させる。

【発明の効果】

【0020】

本発明に係るゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラムでは、プレイヤーは、ゲームを実行することにより、自分が所有するゲーム媒体のパラメータを向上させることができるため、各プレイヤーに不公平を感じさせることなく、ゲームへの参加意欲を維持させることが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】ゲームシステム1の概略構成の一例を示す図である。

【図2】携帯端末2の概略構成の一例を示す図である。

【図3】サブゲームについて説明するための模式図である。

【図4】(a)～(d)は携帯端末2に表示される画面の一例を示す図である。

【図5】(a)～(c)は携帯端末2に表示される画面の一例を示す図である。

【図6】サーバ3の概略構成の一例を示す図である。

【図7】(a)はプレイヤーテーブルの一例を示す図であり、(b)はカードテーブルの一例を示す図である。

10

【図8】サブゲーム処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。

【図9】サブゲーム実行処理の動作フローの一例を示す図である。

【図10】サブゲームにおける通常モード処理の動作フローの一例を示す図である。

【図11】サブゲームにおけるボスモード処理の動作フローの一例を示す図である。

【図12】パラメータ変更処理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】

【0022】

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。

20

【0023】

## 1. 本実施形態の概略

本実施形態のゲームシステムでは、プレイヤーは、サーバが提供するゲームを携帯端末を用いて実施する。サーバが提供するゲームには、メインゲーム及びメインゲームと異なるサブゲームが含まれる。

【0024】

サーバは、メインゲームとして、ゲームのシナリオに従って進行するクエストを実行する。クエストとは、一般に、探索、ミッション等とも称されるものであり、複数のダンジョンのそれぞれに複数のフロア(ステージ)を有し、各フロアの処理を順次実行していくものである。各フロアの処理には、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとのバトル(対戦)、複数のプレイヤーのプレイヤーキャラクタとボスキャラクタとのいわゆるRAIDバトル等が含まれる。プレイヤーキャラクタは、プレイヤーが所有するゲーム媒体であり、敵キャラクタは、ノンプレイヤーキャラクタ又は他のプレイヤーが所有するゲーム媒体である。

30

【0025】

ゲーム媒体とは、ゲームに使用される電子データであり、例えば、カード、アイテム、キャラクタ及びアバタ等を含む。また、ゲーム媒体は、ゲームの進行に応じ、プレイヤーによって、ゲーム内で、取得、保有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、及び/又は贈与等され得る電子データであるが、ゲーム媒体の利用態様は本明細書で明示されるものには限られない。プレイヤーは、クエストを実行することにより、プレイヤーキャラクタを成長させたり、アイテムを取得することが可能となる。

40

【0026】

本実施形態では、予めゲームシステムに登録されたカードをゲーム媒体の例として説明する。バトルに使用されるプレイヤーキャラクタ又は敵キャラクタのカードは、パラメータ、属性(例えば、火、水、雷等又は攻撃、防御等)、レア度(例えば、ノーマル、レア、S(スーパー)レア、SS(ダブルスーパー)レア、SSS(トリプルスーパー)レア、レジェンド等)及び/又はジョブ(例えば、職業、兵種等)等を有している。パラメータは、例えば、レベル、攻撃力、防御力、体力(又はHP(ヒットポイント))、スキル(特殊効果)の発動率、攻撃速度(一ターンにおける攻撃回数、攻撃するまでのターン数等)、一対戦における防御回数等である。

【0027】

50

また、サーバは、サブゲームとして、プレイヤーによる携帯端末の操作に応じて、プレイヤーにゲームポイントが付与されるゲームを実行する。プレイヤーは、サブゲームを実行する前にプレイヤーが所有するカードの中から強化したいカードを選択する。選択可能なカードは、メインゲームで使用され、且つサブゲームで使用されないカードである。即ち、サブゲームは、強化対象のカードを使用せずに進行する。サーバは、サブゲームにおいてプレイヤーに付与されたゲームポイントに応じて、選択されたカードを強化する。このように、プレイヤーが所有するカードの強化をサブゲームの特典とすることにより、様々なレベルのプレイヤーに不公平を感じさせることなく、サブゲームへの参加意欲を維持させることを図る。

【 0 0 2 8 】

## 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図である。

【 0 0 2 9 】

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 は、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 等の通信ネットワーク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 3 0 】

なお、携帯端末 2 としては多機能携帯電話（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、携帯音楽プレイヤー、タブレット端末、タブレット PC、ノート PC 等でもよい。

【 0 0 3 1 】

### 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図である。

【 0 0 3 2 】

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。携帯端末 2 は、プレイヤーによる操作部 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。

【 0 0 3 3 】

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 CDMA（Code Division Multiple Access）方式等による無線信号回線を確立し、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。なお、端末通信部 2 1 は、不図示の Wi-Fi（Wireless Fidelity）のアクセスポイントとの間で IEEE 802 . 1 1 規格の無線通信方式による無線通信を行うものでもよい。

【 0 0 3 4 】

端末記憶部 2 2 は、例えば、半導体メモリ装置を備える。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

10

20

30

40

50

行うプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えばＣＤ－ＲＯＭ（compact disk read only memory）、ＤＶＤ－ＲＯＭ（digital versatile disk read only memory）等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて端末記憶部２２にインストールされてもよい。また、端末記憶部２２は、データとして、携帯端末２のユーザの識別情報であるプレイヤＩＤ、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。

#### 【００３５】

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、タッチパネル、キーボタン等である。プレイヤは、操作部２３を用いて、文字、数字、記号等を入力することができる。操作部２３は、プレイヤにより操作された場合、その操作に対応する信号を生成する。そして、生成された信号は、プレイヤの指示として、端末処理部２５に供給される。

10

#### 【００３６】

表示部２４も、映像や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、液晶ディスプレイや有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイ等である。表示部２４は、例えば液晶タッチパネルディスプレイにより操作部２３と一体化されていてもよい。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や、画像データに応じた画像等を表示する。

#### 【００３７】

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、例えばＣＰＵ（Central Processing Unit）であり、携帯端末２の全体的な動作を統括的に制御する。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や操作部２３の操作等に基づいて携帯端末２の各種処理が適切な手順で実行されるように、端末通信部２１や表示部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や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

#### 【００３８】

##### ２．１．１．端末処理部２５の機能

図３は、ゲームシステム１が提供するサブゲームについて説明するための模式図である。

30

#### 【００３９】

図３に示すように、携帯端末２には、サブゲームが実行される前に選択画面３００が表示され、強化するカードがプレイヤにより選択される。選択可能なカードは、プレイヤが所有するカードであって、メインゲームで使用され且つサブゲームでは使用されないカードである。カードが選択されると、携帯端末２には、サブゲーム画面３０１が表示され、サブゲームが実行される。サブゲームが完了すると、サブゲームの実行結果に基づいて、選択されたカードが自動的に強化され、携帯端末２には結果画面３０２が表示される。各画面の詳細については後述する。

40

#### 【００４０】

このように、各プレイヤが所有するカードの強化をサブゲームの特典とすることにより、各プレイヤは自分のレベルにあった特典を得ることができるため、各レベルのプレイヤにとって特典が魅力的なものとなり、様々なレベルのプレイヤのサブゲームへの参加意欲を維持させることができる。また、レベルの高いカードが特典として付与される場合のように、レベルの低いプレイヤが突然強くなることはなく、長時間を費やしてレベルを上げてきたプレイヤが不公平を感じることを防止できる。

#### 【００４１】

また、ゲームシステム１では、選択されたカードのレア度又はレベル等に応じて、カードを強化する度合いを柔軟に調整することもできる。したがって、プレイヤは、強化する

50

カードを戦略的に選択することが可能となり、ゲームの趣向性を向上させることが可能になる。

【0042】

図4(a)は、表示部24に表示されるマイページ画面の一例を示す図である。

【0043】

図4(a)に示すマイページ画面400は、ゲーム開始時等に表示される。以下で説明する各画面は、サーバ3から受信された表示データに基づいて表示される。

【0044】

マイページ画面400には、「メインゲーム」ボタン401、「サブゲーム」ボタン402、「設定」ボタン403及び「ショップ」ボタン404等が表示される。プレイヤーが何れかのボタンを押下すると、そのボタンに対応する指示が携帯端末2からサーバ3に送信される。

10

【0045】

「メインゲーム」ボタン401が押下されると、メインゲームを実行するための画面が表示され、プレイヤーはメインゲームをプレイすることができる。メインゲームは、複数のダンジョンのそれぞれに複数のフロアを有し、各フロアの処理を順次実行していくクエストである。各フロアの処理には、プレイヤーキャラクタのカードと敵キャラクタとのバトル、RAIDバトル等が含まれる。「サブゲーム」ボタン402が押下されると、サブゲームを開始するための画面が表示される。「設定」ボタン403が押下されると、各種の設定を行うための画面が表示される。「ショップ」ボタン404が押下されると、回復アイテム等を購入するための画面が表示される。

20

【0046】

図4(b)は、表示部24に表示されるサブゲーム開始画面の一例を示す図である。

【0047】

図4(b)に示すサブゲーム開始画面410は、マイページ画面400で「サブゲーム」ボタン402が押下されたときに表示される。サブゲーム開始画面410には、サブゲームのプレイ可能回数411、強化するカードを表示する表示枠412、「設定」ボタン413及び「サブゲーム開始」ボタン414が表示される。なお、サブゲーム開始画面410は、強化するカードがまだ設定されていない状態を示しており、表示枠412にはカードが表示されていない。

30

【0048】

プレイ可能回数は、プレイヤーが現在サブゲームをプレイできる回数であり、所定期間毎に上限数が設定される(例えば1日に3回)。所定期間毎にプレイできる回数を定めることにより、プレイヤーは、カードを強化する機会を失わないように定期的にゲームをプレイしようとするため、サブゲームを活性化することができる。「設定」ボタン413が押下されると、プレイヤーが所有するカードの中から強化するカードを選択するための画面が表示される。「サブゲーム開始」ボタン414が押下されると、サブゲームを実行するための画面が表示され、プレイヤーはサブゲームをプレイすることができる。

【0049】

なお、強化するカードがまだ設定されていない場合、表示枠412には強化するカードとして推奨される推奨カードが表示されてもよい。推奨カードは、例えばプレイヤーが所有するカードの中でレア度が最も高いカード、レア度が最も低いカード又はレア度がプレイヤーにより予め設定された範囲内にあるカードである。または、推奨カードは、プレイヤーが所有するカードの中でレベル、攻撃力、防御力等の特定のパラメータが最も高いカード、特定のパラメータが最も低いカード又は特定のパラメータがプレイヤーにより予め設定された範囲内にあるカードでもよい。または、推奨カードは、レア度がプレイヤーにより予め設定された範囲内にあるカードの中で特定のパラメータが最も高いカード、特定のパラメータが最も低いカード又は特定のパラメータがプレイヤーにより予め設定された範囲内にあるカードでもよい。これらにより、プレイヤーは、強化に適したカードを容易に認識することができ、プレイヤーの利便性を向上させることが可能となる。

40

50

## 【0050】

また、推奨カードは、メインゲームの進行に応じて定められてもよい。例えば、プレイヤーがメインゲームにおいて特定の属性のボスキャラクターと対戦するクエストを実行している場合、推奨カードは、そのボスキャラクターの属性に強い属性を有するカードでもよい。また、推奨カードは、メインゲームにおいて次に開催されるイベントで使用される特定の属性を有するカードでもよい。これらにより、プレイヤーは、メインゲームを有利にプレイするために適したカードを容易に選択することができる。

## 【0051】

また、上記した複数の条件のうちの何れを、表示枠412に表示される推奨カードの条件に定めるかをプレイヤーが予め設定できるようにしてもよい。これにより、プレイヤーが所望する条件を満たすカードを推奨カードとして表示させることができる。

10

## 【0052】

図4(c)は、表示部24に表示される選択画面の一例を示す図である。

## 【0053】

図4(c)に示す選択画面420は、サブゲーム開始画面410で「設定」ボタン413が押下されたときに表示される。選択画面420には、プレイヤーが所有するメインゲームで使用されるカードの一覧及び「戻る」ボタン425が表示される。カードの一覧には、カード毎に、各カードの画像421と、名称、レア度、レベル、攻撃力及び防御力等の各情報を表す文字422と、各カードを選択するための「選択」ボタン423とが表示される。なお、レベルが既に最大レベルであるカードについては、「選択」ボタン423が表示されず、強化するカードとして設定されることが制限される。これにより、プレイヤーがサブゲームをプレイしたにも関わらずカードが強化されないことを防止することができる。この場合、「選択」ボタン423の代わりに、カードのレベルが既に最大レベルになっている旨424が表示される。

20

## 【0054】

「選択」ボタン423が押下されると、その「選択」ボタン423に対応するカードが強化するカードに設定され、サブゲーム開始画面が再度表示される。プレイヤーは、一覧表示されたカードの中から、各カードのレア度及びパラメータを参考にして、強化するカードを選択することができる。一方、「戻る」ボタン425が押下されると、強化するカードが設定されずに、サブゲーム開始画面が再度表示される。

30

## 【0055】

なお、選択画面420では、強化するカードとして一つのカードのみが選択可能である、強化するカードとして複数のカードを同時に選択可能にしてもよい。

## 【0056】

図4(d)は、表示部24に表示されるサブゲーム開始画面の他の例を示す図である。

## 【0057】

図4(d)に示すサブゲーム開始画面430は、強化するカードが設定された状態を示している。サブゲーム開始画面430には、サブゲーム開始画面410と同様に、サブゲームのプレイ可能回数431及び「サブゲーム開始」ボタン434が表示される。また、サブゲーム開始画面430では、表示枠412の位置に選択画面420で選択されたカード432が表示され、「設定」ボタン413の代わりに「変更」ボタン433が表示される。

40

## 【0058】

「変更」ボタン433が押下されると、サブゲーム開始画面410の「設定」ボタン413が押下された場合と同様に、選択画面420が表示される。

## 【0059】

図5(a)は、表示部24に表示されるサブゲーム画面の一例を示す図である。

## 【0060】

図5(a)に示すサブゲーム画面500は、サブゲーム開始画面410、430で「サブゲーム開始」ボタン414、434が押下されたときに表示される。サブゲーム画面5

50

00には、複数のマス501、ゲームポイント502、コンボポイント503、特殊効果ポイントゲージ504、ライフポイントゲージ505、敵キャラクタ506、残り時間ゲージ507及び味方キャラクタ508等が表示される。

【0061】

サブゲームでは、縦方向に3行、横方向に3列の9つのマス501が表示されたサブゲーム画面500において、各マス501が任意のタイミングで指定可能に表示され、指定可能に表示されているマス501がプレイヤーによって指定されることによりプレイヤーにポイントが付与される。サブゲームは、通常モード及びボスモードの2つのモードを有し、サブゲーム画面500は、通常モードにおける画面を示している。

【0062】

通常モードでは、各マス501にそれぞれ一つの敵キャラクタ506が対応付けられ、各マス501は、任意のタイミングで所定の表示時間（例えば2秒間）だけ敵キャラクタ506が表示されることにより指定可能となる。携帯端末2がスマートフォンである場合、プレイヤーは、各マス501をタップすることにより、各マス501を指定することができる。一方、携帯端末2がフィーチャーフォンである場合、各マス501には、それぞれ番号が表示され、プレイヤーは、各マス501に表示された番号のボタンを押下することにより、各マス501を指定することができる。

【0063】

敵キャラクタ506は、敵キャラクタ506が表示される残り時間を表す残り時間ゲージ507とともに表示される。敵キャラクタ506が表示されてから所定の表示時間が経過すると、残り時間ゲージ507に示される残り時間が0になり、プレイヤーは敵キャラクタ506から攻撃を受け、敵キャラクタ506は消える。また、各マス501には、敵キャラクタ506と同様に、任意のタイミングで所定の表示時間だけ味方キャラクタ508が表示され、指定可能となる。

【0064】

通常モードでは、敵キャラクタ506が表示されているマスがプレイヤーにより指定されると、プレイヤーはそのマスに対応する敵キャラクタ506に勝利し、敵キャラクタ506は消える。その場合、ゲームポイント502に所定のポイントが加算される。一方、誤って味方キャラクタ508が表示されているマスがプレイヤーにより指定された場合、ゲームポイント502から所定のポイントが減算される。即ち、ゲームポイント502は、サブゲームを実行することによりプレイヤーに付与されたポイントの合計である。

【0065】

また、敵キャラクタ506が表示されているマスが指定されずに所定の表示時間が経過してしまった場合、プレイヤーは敵キャラクタから攻撃を受け、ライフポイントから所定のポイントが減算される。ライフポイントが所定値（0）になった場合、サブゲームは終了し、その時点でのゲームポイントがプレイヤーに付与される。ライフポイントゲージ505は、ライフポイントの現在の値を示し、ライフポイントゲージ505に示されるライフポイントが0になった場合、サブゲームは終了する。なお、サブゲームは、サブゲームを開始してから、ライフポイントが0にならないまま所定のゲーム時間（例えば5分間）が経過した場合にも終了し、その時点でのゲームポイントがプレイヤーに付与される。

【0066】

また、敵キャラクタ506が表示されているマスがプレイヤーにより指定された場合、コンボポイント503がインクリメント（+1）される。一方、敵キャラクタ506が表示されているマスが指定されずに表示時間が経過してしまった場合、コンボポイント503はリセットされる。また、誤って味方キャラクタ508が表示されているマスが指定された場合も、コンボポイント503はリセットされる。なお、コンボポイント503は、誤って何も表示されていないマスが指定された場合もリセットされてもよい。即ち、コンボポイント503は、敵キャラクタ506が表示されているマスをプレイヤーが正しく指定することに成功した連続数を表す。コンボポイント503が所定値以上になった場合、サブゲームのモードはボスモードに変更される。また、コンボポイント503が大きいほど、

10

20

30

40

50

敵キャラクタ506に勝利した場合にプレイヤーに付与されるポイント（ゲームポイントに加算されるポイント及び特殊効果ポイントに加算されるポイント）が大きくなる。

【0067】

また、敵キャラクタ506が表示されているマスがプレイヤーにより指定された場合、特殊効果ポイントに所定のポイントが加算される。特殊効果ポイントが所定値以上になった場合、特殊効果が発動可能になる。特殊効果は、例えば現在表示されている全ての敵キャラクタ506に勝利し、全ての敵キャラクタ506を消すことである。特殊効果ポイントゲージ504は、特殊効果ポイントの現在の値を示す。携帯端末2がスマートフォンである場合、特殊効果ポイントゲージ504に示される特殊効果ポイントが最大になると、特殊効果ボタン（不図示）が表示され、特殊効果ボタンがプレイヤーにより押下されると、特殊効果が発動される。一方、携帯端末2がフィーチャーフォンである場合、特殊効果ポイントが最大になると、所定のキー（例えば「0」キー）を押下することにより特殊効果が発動可能である旨が表示され、そのキーがプレイヤーにより押下されると、特殊効果が発動される。

10

【0068】

なお、このサブゲームにおいて、敵キャラクタ506がそれぞれ表示されている複数（例えば3つ）のマスが同時に指定された場合、ゲームポイント、特殊効果ポイント及び/又はコンボポイントに、通常より多くのポイントが加算されてもよい。また、予め定められた順序に従って（例えば1番、4番、5番、6番、9番の順に）敵キャラクタ506が表示されているマスが指定された場合、ゲームポイント、特殊効果ポイント及び/又はコンボポイントに、通常より多くのポイントが加算されてもよい。また、携帯端末2がスマートフォンである場合は、指が画面から離れることなく予め定められた順序に従って（即ち、一筆書きの要領で）敵キャラクタが指定された場合に、通常より多くのポイントが加算されてもよい。

20

【0069】

図5(b)は、表示部24に表示されるサブゲーム画面の他の例を示す図である。

【0070】

図5(b)に示すサブゲーム画面510は、ボスモードにおける画面を示し、通常モードにおけるサブゲーム画面500でコンボポイント503が所定値以上になり、サブゲームのモードがボスモードに変更された場合に表示される。サブゲーム画面510には、サブゲーム画面500と同様に、複数のマス511、ゲームポイント512、コンボポイント513、特殊効果ポイントゲージ514、ライフポイントゲージ515が表示される。さらに、サブゲーム画面510には、ボスキャラクタ516、ボスキャラクタの残り時間ゲージ517、ライフポイントゲージ518及び攻撃対象アイコン519等が表示される。

30

【0071】

ボスモードでは、全てのマス511に共通に一つのボスキャラクタ516が対応付けられ、各マス511は任意のタイミングで所定の表示時間だけ攻撃対象アイコン519が表示されることにより指定可能となる。

【0072】

ボスキャラクタ516は、ボスキャラクタ516が攻撃するまでの残り時間を表す残り時間ゲージ517とともに表示される。残り時間ゲージ517に示される残り時間が0になると、プレイヤーはボスキャラクタ516から攻撃を受け、ライフポイントから所定のポイントが減算される。攻撃対象アイコン519は、通常モードにおける敵キャラクタ506と同様に、表示されてから所定の表示時間が経過すると消える。

40

【0073】

ボスモードでは、攻撃対象アイコン519が表示されているマスがプレイヤーにより指定された場合、ボスキャラクタ516にダメージが与えられ、ボスキャラクタのライフポイントゲージ518に示されるライフポイントが減少する。そして、ボスキャラクタ516に与えたダメージの総和が所定量以上になった場合、ライフポイントゲージ518が0に

50

なり、プレイヤーがボスキャラクタ516に勝利したと判定され、ゲームポイント512に所定のポイントが加算される。なお、ボスキャラクタ516に勝利した場合に加算されるポイントは、通常モードで各敵キャラクタ506に勝利した場合に加算されるポイントより大きい。ボスキャラクタ516に勝利した場合、サブゲームのモードは再度通常モードに変更される。

【0074】

なお、各マス511に、任意のタイミングで所定の表示時間だけ防御対象アイコンを表示し、指定可能にしてもよい。その場合、防御対象アイコンが表示されているマスが指定されてから所定時間は、ボスキャラクタ516から攻撃を受けてもライフポイントは減少しない。プレイヤーは、防御対象アイコンが表示された場合に、ボスキャラクタ516から攻撃を受ける直前まで待って防御対象アイコンを指定することにより、ボスキャラクタ516からの攻撃を防ぐことができるため、ゲームの戦略性を高めることができる。

10

【0075】

また、ボスモードでは、コンボポイント及び特殊効果ポイントは更新されない。なお、敵キャラクタ506が表示されているマスが指定された場合と同様に、攻撃対象アイコン519が表示されているマスが指定された場合も、コンボポイント及び特殊効果ポイントを更新してもよい。

【0076】

図5(c)は、表示部24に表示される結果画面の一例を示す図である。

【0077】

図5(c)に示す結果画面520は、サブゲームが終了したときに表示される。結果画面520には、選択画面420で選択された強化するカードの名称521、画像522、強化するカードに適用される強化アイテム523、強化するカードのパラメータ524、レベルゲージ525、「メインゲーム」ボタン526及び「サブゲーム」ボタン526が表示される。

20

【0078】

強化アイテム523は、カードを強化するためのアイテムである。強化するカードのパラメータ524として、強化前のパラメータ、強化後のパラメータ、及び強化前のパラメータと強化後のパラメータの差分が表示される。レベルゲージ525は、強化後のレベルから、次のレベルになるまでに必要となる経験値を示す。

30

【0079】

強化アイテムは、通常、メインゲームで実施されるイベント等においてプレイヤーに提供され、プレイヤーは、所定量のゲーム内通貨を消費するとともに強化アイテムを使用することによりカードを強化することができる。一方、強化アイテムは、プレイヤーがサブゲームを実施した場合にも、サブゲームで付与されたゲームポイントに応じてプレイヤーに提供される。但し、サブゲームで提供された強化アイテムは、強化するカードに自動的に適用され、プレイヤーは提供された強化アイテムを使用することはできない。これにより、サブゲームで提供された強化アイテムがトレード等の他の目的で使用されることを防止することができる。また、サブゲームで提供された強化アイテムがカードに適用されるときには、ゲーム内通貨は消費されない。これにより、プレイヤーはゲーム内通貨の消費を気にすることなくカードを強化することができるため、プレイヤーのサブゲームに対する実施意欲を向上させることができる。また、結果画面520にカードに適用される強化アイテム523が表示されることにより、プレイヤーは、サブゲームで取得した特典の価値を容易に認識することができる。

40

【0080】

なお、サブゲームで提供された強化アイテムを用いてカードを強化する場合も、所定量のゲーム内通貨を消費するようにしてもよい。その場合、ゲーム内通貨が不足しているときは、プレイヤーがゲーム内通貨を取得してから手動でカードを強化できるように、使用されなかった強化カードをプレイヤーに付与してもよい。

【0081】

50

「メインゲーム」ボタン526が押下されると、メインゲームを実行するための画面が表示される。これにより、プレイヤーは強化したカードを使用してすぐにメインゲームをプレイすることができる。「サブゲーム」ボタン527が押下されると、サブゲーム開始画面が表示される。これにより、プレイヤーは、カードが十分に強化されていない場合に、すぐにサブゲームを再実行してカードを強化することができる。

【0082】

2.1.2. 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。閲覧実行部251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、閲覧実行部251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。

10

【0083】

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、閲覧実行部251は、プレイヤー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端末通信部21を介してサーバ3から受信する。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基づい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。また、閲覧実行部251は、サーバ3との通信接続が確立されている間、表示データに含まれる各情報を端末記憶部22に記憶する。

20

【0084】

特に、閲覧実行部251は、サブゲーム画面の表示データをサーバ3から受信すると、サブゲーム画面の表示データに含まれる制御データに基づいて、複数のマスが表示されたサブゲーム画面を表示部24に表示し、サブゲームを実行する。

【0085】

閲覧実行部251は、通常モードでは、通常モードに対応したサブゲーム画面500を表示部24に表示する。また、閲覧実行部251は、サブゲーム画面500において、所定の表示追加時間毎に、任意のマス501に敵キャラクタ506又は味方キャラクタ508を表示することにより、任意のマス501を指定可能に表示する。敵キャラクタ506又は味方キャラクタ508を表示するマスは、所定の乱数の種等を用いてランダムに決定される。表示追加時間は、例えばサブゲームの実行時間の経過とともに短くしていてもよい。

30

【0086】

また、閲覧実行部251は、特殊効果ポイントが所定値以上であるか否かを判定し、特殊効果ポイントが所定値以上である場合、サブゲーム画面500に特殊効果ボタン又は特殊効果が発動可能である旨を表示する。

【0087】

また、閲覧実行部251は、プレイヤーによる操作部23を用いた操作を受け付ける。閲覧実行部251は、敵キャラクタ506が表示されたマスがプレイヤーにより指定された場合、プレイヤーがそのマスに対応する敵キャラクタ506に勝利したと判定し、その敵キャラクタ506を消す。その場合、閲覧実行部251は、ゲームポイント及び特殊効果ポイントにそれぞれ所定のポイントを加算するとともに、コンボポイントをインクリメントすることにより、プレイヤーにポイントを付与する。

40

【0088】

一方、閲覧実行部251は、味方キャラクタ508が表示されたマスがプレイヤーにより指定された場合、プレイヤーがマスの指定を誤ったと判定し、その味方キャラクタ508を消す。その場合、閲覧実行部251は、ゲームポイントから所定のポイントを減算するとともに、コンボポイントをリセットする。

50

## 【 0 0 8 9 】

一方、閲覧実行部 2 5 1 は、プレイヤーにより、特殊効果ボタンが指定された場合、又は特殊効果を発動するためのキーが押下された場合、特殊効果を発動させ、プレイヤーが現在表示されている全ての敵キャラクタ 5 0 6 に勝利したと判定し、全ての敵キャラクタ 5 0 6 を消す。その場合、閲覧実行部 2 5 1 は、ゲームポイント及び特殊効果ポイントに、勝利した敵キャラクタ 5 0 6 の数に相当するポイントをそれぞれ加算するとともに、コンボポイントに、勝利した敵キャラクタ 5 0 6 の数を加算する。

## 【 0 0 9 0 】

また、閲覧実行部 2 5 1 は、コンボポイントが所定値以上になったか否かを判定し、コンボポイントが所定値以上になった場合、サブゲームのモードをボスモードへ変更する。

10

## 【 0 0 9 1 】

また、閲覧実行部 2 5 1 は、敵キャラクタ 5 0 6 又は味方キャラクタ 5 0 8 が表示されているマスが指定されずに表示時間が経過したか否かを判定する。閲覧実行部 2 5 1 は、敵キャラクタ 5 0 6 が表示されたマスが指定されずに表示時間が経過した場合、プレイヤーがその敵キャラクタ 5 0 6 から攻撃を受けたと判定し、その敵キャラクタ 5 0 6 を消す。その場合、閲覧実行部 2 5 1 は、ライフポイントから所定のポイントを減算するとともに、コンボポイントをリセットする。一方、閲覧実行部 2 5 1 は、味方キャラクタ 5 0 8 が表示されたマスが指定されずに表示時間が経過した場合、特にポイントを更新せずに、その味方キャラクタ 5 0 8 を消す。

## 【 0 0 9 2 】

20

また、閲覧実行部 2 5 1 は、サブゲームを開始してから所定のゲーム時間が経過した場合、又はライフポイントが所定値 ( 0 ) になった場合、サブゲームを終了する。閲覧実行部 2 5 1 は、その時点でのゲームポイントをプレイヤーに付与し、プレイヤーに付与したゲームポイントを含む結果通知をサブゲームの実行結果として端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する。

## 【 0 0 9 3 】

一方、閲覧実行部 2 5 1 は、ボスモードでは、ボスモードに対応したサブゲーム画面 5 1 0 を表示部 2 4 に表示する。また、閲覧実行部 2 5 1 は、サブゲーム画面 5 1 0 において、所定の表示追加時間毎に、任意のマス 5 1 1 に攻撃対象アイコン 5 1 9 を表示することにより、任意のマス 5 1 1 を指定可能に表示する。攻撃対象アイコン 5 1 9 を表示するマスは、所定の乱数の種等を用いてランダムに決定される。

30

## 【 0 0 9 4 】

また、閲覧実行部 2 5 1 は、プレイヤーによる操作部 2 3 を用いた操作を受け付ける。閲覧実行部 2 5 1 は、攻撃対象アイコン 5 1 9 が表示されたマスがプレイヤーにより指定された場合、ボスキャラクタ 5 1 6 にダメージを与え、その攻撃対象アイコン 5 1 9 を消す。また、閲覧実行部 2 5 1 は、ボスキャラクタ 5 1 6 に与えたダメージの総和が所定量以上になったか否かを判定し、ダメージの総和が所定量以上になった場合、プレイヤーがボスキャラクタ 5 1 6 に勝利したと判定し、ボスキャラクタ 5 1 6 を消す。その場合、閲覧実行部 2 5 1 は、ゲームポイントに所定のポイントを加算し、サブゲームのモードを通常モードへ変更する。

40

## 【 0 0 9 5 】

また、閲覧実行部 2 5 1 は、攻撃対象アイコン 5 1 9 が表示されているマスが指定されずに所定の表示時間が経過したか否かを判定し、所定の表示時間が経過した場合、その攻撃対象アイコン 5 1 9 を消す。

## 【 0 0 9 6 】

また、閲覧実行部 2 5 1 は、ボスキャラクタ 5 1 6 が前回攻撃してから所定の攻撃間隔時間が経過したか否かを判定し、所定の攻撃間隔時間が経過した場合、ボスキャラクタ 5 1 6 から攻撃を受けたと判定し、ライフポイントから所定のポイントを減算する。

## 【 0 0 9 7 】

また、閲覧実行部 2 5 1 は、ボスモードにおいても、通常モードと同様に、サブゲーム

50

を開始してから所定のゲーム時間が経過した場合、又はライフポイントが所定値(0)になった場合、サブゲームを終了する。閲覧実行部251は、その時点でのゲームポイントをプレイヤーに付与し、プレイヤーに付与したゲームポイントを含む結果通知をサブゲームの実行結果として端末通信部21を介してサーバ3に送信する。

【0098】

なお、各マスに表示される敵キャラクタ又は攻撃対象アイコン、即ちプレイヤーにより指定可能に表示されているマスは、プレイヤーにより選択された強化するカードが有し得る属性の内の何れかの属性を有していてもよい。その場合、閲覧実行部251は、強化するカードの属性と、指定されたマスに表示された敵キャラクタ又は攻撃対象アイコンの属性の関係に応じて、プレイヤーに付与する各ポイントを変更してもよい。

10

【0099】

例えば、閲覧実行部251は、強化するカードの属性と、指定されたマスの属性が同じである場合、プレイヤーに付与する各ポイントを大きくし、両方の属性が異なる場合、プレイヤーに付与する各ポイントを小さくする。または、閲覧実行部251は、強化するカードの属性が、指定されたマスの属性に強い属性である場合、プレイヤーに付与する各ポイントを大きくし、指定されたマスの属性に弱い属性である場合、プレイヤーに付与する各ポイントを小さくしてもよい。または、閲覧実行部251は、強化するカードの属性が、指定されたマスの属性に弱い属性である場合、プレイヤーに付与する各ポイントを大きくし、指定されたマスの属性に強い属性である場合、プレイヤーに付与する各ポイントを小さくしてもよい。

20

【0100】

さらに、強化するカードとして複数のカードが設定される場合、閲覧実行部251は、指定されたマスに表示された敵キャラクタ又は攻撃対象アイコンの属性毎に区別してゲームポイントを算出し、強化するカード毎に、そのカードの属性に対応するゲームポイントに基づいてパラメータを変更してもよい。

【0101】

また、閲覧実行部251は、強化するカードの属性と、指定されたマスの属性が同じである場合に限り、コンボポイントをインクリメントするようにしてもよい。これらにより、サブゲームのゲーム性を向上させることが可能となる。

【0102】

2.2.サーバ3の構成

図6は、サーバ3の概略構成の一例を示す図である。また、図7(a)、図7(b)は、サーバ記憶部32が記憶する各種テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

30

【0103】

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。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。

【0104】

サーバ通信部31は、出力部の一例であり、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31は、サーバ処理部33から供給されたデータを携帯端末2等に送信する。

40

【0105】

サーバ記憶部32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一つを備える。サーバ記憶部32は、サーバ処理部33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32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。コンピュータプログラムは、例えばCD-ROM、DVD-ROM等

50

のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて端末記憶部 22 にインストールされてもよい。

【0106】

また、サーバ記憶部 32 は、データとして、図 7 ( a ) に示すプレイヤーテーブル、図 7 ( b ) に示すカードテーブル、各プレイヤーの画像データ、ゲームの進行に係る様々な画像データ等を記憶する。さらに、サーバ記憶部 32 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。

【0107】

図 7 ( a ) は、プレイヤーを管理するプレイヤーテーブルを示す。プレイヤーテーブルには、各プレイヤーについて、当該プレイヤーの識別番号 (プレイヤー ID)、パスワード、名前、画像データのファイル名、所有カード情報、デッキ情報、使用デッキの識別番号 (デッキ ID)、選択されたカードの識別番号 (選択 ID)、当該プレイヤーのレベル、サブゲームのプレイ可能回数及び関連プレイヤーのプレイヤー ID 等の情報が関連付けて記憶される。

10

【0108】

所有カード情報には、プレイヤー所有する、メインゲームで使用されるカード毎に、所有するカードを管理するための識別番号 (所有 ID)、当該カードの識別番号 (カード ID) 及び現在のレベルが関連付けて記憶される。デッキは、メインゲームで実行されるバトルで使用される、複数のカードから構成されるカード群であり、ゲーム媒体群の一例である。デッキは、プレイヤーにより設定され、複数設定することが可能である。デッキ情報には、デッキ毎に、当該デッキの識別番号 (デッキ ID)、当該デッキにおいて各カードが配置される枠の識別番号 (枠 ID)、及びその枠に配置されるカードのカード ID が関連付けて記憶される。使用デッキ ID は、デッキ情報に含まれるデッキの内、現在使用されているデッキのデッキ ID である。選択 ID は、選択画面 420 で設定された強化するカードに対応する所有 ID である。

20

【0109】

プレイヤーのレベルは、プレイヤーがメインゲームをプレイすることにより得られたポイント、経験値等に応じたレベルである。関連プレイヤーは、そのプレイヤーに関連する他のプレイヤーである。関連プレイヤーは、例えばそのプレイヤーと同一の所属グループに所属する他のプレイヤー、そのプレイヤーとフレンド関係にある他のプレイヤー、過去の敵キャラクタとのバトルにおいてそのプレイヤーを救援した他のプレイヤー、過去に対戦した他のプレイヤー及び / 又は過去に対戦したグループに所属する他のプレイヤー等である。

30

【0110】

図 7 ( b ) は、カードを管理するカードテーブルを示す。カードテーブルには、各カードについて、当該カードのカード ID、名称、画像データのファイル名、レア度、攻撃力、防御力及び属性等が記憶される。なお、カードテーブルには、レベルが初期値である場合の攻撃力及び防御力が記憶され、各レベルにおける攻撃力及び防御力は、所定の計算式に基づいて算出される。

【0111】

サーバ処理部 33 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 33 は、例えば CPU であり、サーバ 3 の全体的な動作を統括的に制御する。サーバ処理部 33 は、サーバ記憶部 32 に記憶されているプログラム等に基づいてサーバ 3 の各種処理が適切な手順で実行されるように、サーバ通信部 31 等の動作を制御する。サーバ処理部 33 は、サーバ記憶部 32 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や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 33 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。

40

【0112】

2.2.1. サーバ処理部 33 の構成

サーバ処理部 33 は、進行制御部 331 と、メインゲーム実行部 332 と、選択部 333 と、サブゲーム実行部 334 と、変更部 335 を備える。これらの各部は、サーバ処理

50

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。

【 0 1 1 3 】

進行制御部 3 3 1 は、ゲームの開始及び進行を制御し、メインゲーム実行部 3 3 2、選択部 3 3 3、サブゲーム実行部 3 3 4 及び変更部 3 3 5 に処理の実行を適宜指示する。進行制御部 3 3 1 は、サーバ通信部 3 1 を介して、携帯端末 2 との間で必要なデータをやり取りする。

【 0 1 1 4 】

図 4 ( a ) ~ 図 5 ( c ) を用いて説明した各画面の要求を携帯端末 2 から受信すると、進行制御部 3 3 1 は、その要求に含まれるプレイヤー ID を特定する。そして、進行制御部 3 3 1 は、プレイヤーからの指示を受け付けるためのボタン、プレイヤーに通知する文字情報、画像等をその画面に応じたレイアウトで表示させるための表示データを作成し、そのデータを携帯端末 2 に送信する。そして携帯端末 2 に表示させた画面上で何れかのボタンが押下され、そのボタンに対応する次の画面の要求を携帯端末 2 から受信すると、進行制御部 3 3 1 は、同様に次の画面の表示データを作成し、そのデータを携帯端末 2 に送信する。

10

【 0 1 1 5 】

特に、携帯端末 2 に表示されたマイページ画面 4 0 0 で「メインゲーム」ボタン 4 0 1 が押下され、それに対応するメインゲーム要求を携帯端末 2 から受信した場合、進行制御部 3 3 1 は、メインゲーム実行部 3 3 2 にメインゲームの実行を指示する。そして、進行制御部 3 3 1 は、メインゲーム実行部 3 3 2 が作成した、メインゲームを実行するための表示データを携帯端末 2 に送信する。その後、送信した表示データに基づいて携帯端末 2 でメインゲームが実行され、携帯端末 2 からメインゲームに係る新たな要求を受信した場合、進行制御部 3 3 1 は、受信した要求に応じた処理の実行をメインゲーム実行部 3 3 2 に指示する。そして、進行制御部 3 3 1 は、メインゲーム実行部 3 3 2 が作成した、その処理に対応する画面を表示するための表示データを携帯端末 2 に送信する。

20

【 0 1 1 6 】

また、携帯端末 2 に表示されたマイページ画面 4 0 0 の「サブゲーム」ボタン 4 0 2 又は選択画面の「戻る」ボタン 4 2 5 が押下され、それに対応するサブゲーム開始画面要求を携帯端末 2 から受信した場合、進行制御部 3 3 1 は、サブゲーム開始画面要求に含まれるプレイヤー ID を特定する。進行制御部 3 3 1 は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤー ID に対応するプレイ可能回数及び選択 ID を抽出する。さらに、進行制御部 3 3 1 は、プレイヤーテーブルにおいて、抽出した選択 ID に対応するカード ID を抽出し、カードテーブルにおいて、抽出したカード ID に対応する各情報を抽出する。進行制御部 3 3 1 は、抽出した各情報を所定のレイアウトに配置したサブゲーム開始画面 4 1 0 を表示させるための表示データを作成し、そのデータを携帯端末 2 に送信する。

30

【 0 1 1 7 】

なお、進行制御部 3 3 1 は、プレイヤーテーブルにおいて選択 ID が設定されていない場合、表示枠 4 1 2 を表示するサブゲーム開始画面 4 1 0 を表示するための表示データを作成する。また、進行制御部 3 3 1 は、プレイヤーテーブルにおいて選択 ID が設定されていない場合、プレイヤーテーブルの所有カード情報に記憶されたカードから特定のカードを推奨カードとして自動的に選択してもよい。その場合、進行制御部 3 3 1 は、選択した推奨カードをパラメータを変更するカードとして、表示枠 4 1 2 の位置にプレイヤーが選択可能に表示するサブゲーム開始画面を表示するための表示データを作成する。

40

【 0 1 1 8 】

また、携帯端末 2 に表示されたサブゲーム開始画面 4 1 0 の「設定」ボタン 4 1 3 又はサブゲーム開始画面 4 3 0 の「変更」ボタン 4 3 3 が押下され、それに対応する選択画面要求を携帯端末 2 から受信した場合、進行制御部 3 3 1 は、選択部 3 3 3 に選択画面 4 2 0 を表示させるための表示データの作成を指示する。また、進行制御部 3 3 1 は、選択部 3 3 3 が作成した表示データを携帯端末 2 に送信する。

50

## 【0119】

また、携帯端末2に表示された選択画面420で「選択」ボタン423が押下され、それに対応する選択要求を携帯端末2から受信した場合、進行制御部331は、選択部333にカード選択処理の実行を指示する。また、進行制御部331は、サブゲーム開始画面要求を携帯端末2から受信した場合と同様に、サブゲーム開始画面を表示させるための表示データを作成し、そのデータを携帯端末2に送信する。

## 【0120】

また、携帯端末2に表示されたサブゲーム開始画面410、430で「サブゲーム開始」ボタン414、434が押下され、それに対応するサブゲーム要求を携帯端末2から受信した場合、進行制御部331は、サブゲーム実行部334にサブゲームの実行を指示する。そして、進行制御部331は、サブゲーム実行部334が作成した、サブゲームを実行するためのサブゲーム画面500、510の表示データを携帯端末2に送信する。

10

## 【0121】

また、携帯端末2においてサブゲームが終了し、結果通知を携帯端末2から受信した場合、進行制御部331は、変更部335にパラメータ変更処理の実行を指示する。そして、進行制御部331は、変更部335が作成した、結果画面520を表示するための表示データを携帯端末2に送信する。

## 【0122】

メインゲーム実行部332は、進行制御部331からメインゲームの実行が指示された場合、メインゲーム要求に含まれるプレイヤーIDを特定する。メインゲーム実行部332は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤーIDに対応する各情報を抽出し、抽出した各情報に基づいて、メインゲームを実行するための表示データを作成し、そのデータを進行制御部331に渡す。また、メインゲーム実行部332は、進行制御部331から、携帯端末2から受信したメインゲームに係る要求に応じた処理の実行が指示された場合、指示された処理を実行し、対応する画面を表示するための表示データを作成し、そのデータを進行制御部331に渡す。これらの表示データには、携帯端末2がメインゲームを実行するためのメインゲームに係る処理規則等が含まれる。即ち、メインゲーム実行部332は、これらの表示データを作成し、進行制御部331を介して携帯端末2に送信することにより、メインゲームを実行する。

20

## 【0123】

選択部333は、進行制御部331から選択画面の表示データの作成が指示された場合、選択画面要求に含まれるプレイヤーIDを特定する。選択部333は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤーIDに対応する、プレイヤーが所有するカードのカードIDを抽出し、カードテーブルにおいて、抽出したカードIDに対応する各情報を抽出する。選択部333は、抽出した各情報を所定のレイアウトに配置した選択画面420を表示させるための表示データを作成し、そのデータを進行制御部331に渡す。なお、選択部333は、プレイヤーテーブルにおいて、抽出したカードIDに対応するレベルが最大レベルである場合、そのカードに対応する「選択」ボタンが表示されないように表示データを作成し、そのカードが、強化するカードとして選択されることを制限する。

30

## 【0124】

選択部333は、進行制御部331からカード選択処理の実行が指示された場合、選択要求に含まれるプレイヤーID及び所有IDを特定する。選択部333は、プレイヤーテーブルにおいて、特定した所有IDを、特定したプレイヤーIDに対応する選択IDとして記憶する。このように、選択部333は、プレイヤーからの要求に従い、プレイヤーが所有する、メインゲームで使用されるカードを選択する。

40

## 【0125】

なお、選択部333は、強化するカードとして、一つのカードのみではなく、複数のカードを選択できるように選択画面を作成してもよい。

## 【0126】

また、選択部333は、プレイヤーのレベルに応じて、強化するカードとして選択可能な

50

カードの数、レア度、属性又は現在のパラメータを制限してもよい。その場合、選択部 333 は、プレイヤーテーブルからプレイヤーのレベルを読み出し、プレイヤーのレベルに応じて、選択可能なカードの数、レア度、属性又は現在のパラメータ（レベル、攻撃力又は防御力等）を決定する。

【0127】

例えば、選択部 333 は、選択画面において、プレイヤーのレベルが高いほど、選択可能なカードの数を多くし、プレイヤーのレベルが低いほど、選択可能なカードの数を少なくする。また、選択部 333 は、選択画面において、プレイヤーのレベルが高いほど、レア度の高いカードを選択可能とし、プレイヤーのレベルが低いほど、レア度の低いカードしか選択できないようにする。また、選択部 333 は、選択画面において、プレイヤーのレベルが高いほど、選択可能なカードの属性の種類数を多くし、プレイヤーのレベルが低いほど、選択可能なカードの属性の種類数を少なくする。また、選択部 333 は、選択画面において、プレイヤーのレベルが高いほど、現在のパラメータの高いカードを選択可能とし、プレイヤーのレベルが低いほど、現在のパラメータの低いカードしか選択できないようにする。これにより、プレイヤーのレベル向上意欲を高めることができ、メインゲームを活性化させることが可能となる。

10

【0128】

また、選択部 333 は、強化するカードとして、プレイヤーが所有するカードを選択するのではなく、そのプレイヤーの関連プレイヤーが所有するカードを選択してもよい。その場合、選択部 333 は、まず、プレイヤーテーブルに記憶された、そのプレイヤーの関連プレイヤーを選択可能に一覧表示させる関連プレイヤー選択画面（不図示）を作成し、携帯端末 2 に表示させる。そして、選択部 333 は、プレイヤーにより特定の関連プレイヤーが選択された場合、その関連プレイヤーが所有するカードを選択可能に一覧表示させる選択画面を作成し、携帯端末 2 に表示させ、プレイヤーにより指定されたカードを、強化するカードとして選択する。これにより、プレイヤーは、強化したいカードを所有していない場合に、自分のカードの代わりに、関連プレイヤーのカードを強化させることが可能となり、プレイヤー間のコミュニケーションを向上させることが可能となる。

20

【0129】

また、選択部 333 は、プレイヤーからの要求に従い、強化するカードが有する複数のパラメータの内のサブゲームの実行結果に基づいて変更するパラメータを選択してもよい。その場合、選択部 333 は、選択画面において、更に、強化するパラメータ（攻撃力又は防御力等）を選択可能に表示させ、変更部 335 は、後述するパラメータ変更処理において、プレイヤーにより選択されたパラメータのみを変更する。これにより、プレイヤーは、より詳細に強化対象を選択することができる。

30

【0130】

また、選択部 333 は、プレイヤーからの要求に従い、サブゲームの実行結果に基づいて変更する各パラメータの割合を選択してもよい。その場合、選択部 333 は、選択画面において、更に、各パラメータを強化する割合（例えば、攻撃力と防御力の割合）を指定可能に表示させ、変更部 335 は、後述するパラメータ変更処理において、プレイヤーにより指定された割合に応じて各パラメータを変更する。これにより、プレイヤーは、さらに詳細に強化対象を指定することができる。

40

【0131】

サブゲーム実行部 334 は、進行制御部 331 からサブゲームの実行が指示された場合、サブゲームを実行するためのサブゲーム画面の表示データを作成し、そのデータを進行制御部 331 に渡す。この表示データには、この表示データを受信した携帯端末 2 の閲覧実行部 251 がサブゲームを実行するためのサブゲームに係る処理規則等が含まれる。即ち、サブゲーム実行部 334 は、この表示データを作成し、携帯端末 2 に送信することにより、サブゲームを実行する。

【0132】

変更部 335 は、進行制御部 331 からパラメータ変更処理の実行が指示された場合、

50

結果通知に含まれるプレイヤーID及びゲームポイントを特定する。変更部335は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤーIDに対応する選択IDを特定し、特定した選択IDに対応するカードID及びレベルを特定する。また、変更部335は、カードテーブルにおいて、特定したカードIDに対応するカードの各情報を読み出す。

**【0133】**

変更部335は、特定したゲームポイント及び/又は強化するカードのレア度に応じて、プレイヤーに提供する強化アイテムを決定する。このプレイヤーに提供する強化アイテムの種類又は数により、強化するカードのパラメータを変更する度合いが定まる。変更部335は、ゲームポイントが高いほど、強化度合の大きい強化アイテム又は多数の強化アイテムをプレイヤーに提供し、ゲームポイントが低いほど、強化度合の小さい強化アイテム又は少数の強化アイテムをプレイヤーに提供する。これにより、サブゲームで多くのゲームポイントを取得したプレイヤーのカードをより強化することができる。また、変更部335は、強化するカードのレア度が低いほど、強化度合の大きい強化アイテム又は多数の強化アイテムをプレイヤーに提供し、強化するカードのレア度が高いほど、強化度合の小さい強化アイテム又は少数の強化アイテムをプレイヤーに提供する。これにより、レア度の低いカードが急激に強化されることが可能となり、一方、レア度の高いカードが急激に強化されることが防止されるため、カード強化のバランスを保つことが可能となる。したがって、プレイヤーは、強化するカードを戦略的に選択することになり、ゲームの趣向性を向上することが可能となる。

10

**【0134】**

変更部335は、決定した強化アイテムを用いて、特定した選択IDに対応するカードを自動的に強化する。変更部335は、決定した強化アイテムを用いて、そのカードのレベルを変更し、所有カード情報において、そのカードのレベルを更新する。このように、変更部335は、サブゲームの実行結果に基づいて、プレイヤーにより選択されたカードのパラメータを自動的に変更する。

20

**【0135】**

また、変更部335は、プレイヤーに提供する強化アイテム、強化するアイテムの強化前後のレベル、攻撃力及び防御力等の各情報を所定のレイアウトに配置した結果画面520を表示させるための表示データを作成し、そのデータを進行制御部331に渡す。

**【0136】**

なお、変更部335は、プレイヤーに提供する強化アイテムを、強化するカードの現在のパラメータ(レベル、攻撃力及び防御力等)に応じて変更してもよい。その場合、変更部335は、強化するカードの現在のパラメータが低いほど、強化度合の大きい強化アイテム又は多数の強化アイテムをプレイヤーに提供し、強化するカードの現在のパラメータが高いほど、強化度合の小さい強化アイテム又は少数の強化アイテムをプレイヤーに提供する。また、変更部335は、プレイヤーに提供する強化アイテムを、強化するカードの属性に応じて変更してもよい。その場合、変更部335は、強化するカードの属性が特定の属性である場合、強化度合の大きい強化アイテム又は多数の強化アイテムをプレイヤーに提供し、強化するカードの属性が他の属性である場合、強化度合の小さい強化アイテム又は少数の強化アイテムをプレイヤーに提供する。これらにより、プレイヤーは、強化するカードを戦略的に選択することになり、ゲームの趣向性を向上することが可能となる。

30

40

**【0137】**

また、変更部335は、強化するカードのレベルが既に最大レベルである場合、又はプレイヤーに提供した全ての強化アイテムを使用しなくても強化するカードのレベルが最大レベルになる場合、レベルの変化に影響を与えない強化アイテムをプレイヤーに付与してもよい。または、その場合、変更部335は、レベルの変化に影響を与えない強化アイテムに相当する、メインゲームで使用可能なポイントをプレイヤーに付与してもよい。これにより、プレイヤーは、強化するカードのレベルが最大レベルに近い場合でも、サブゲームを全力でプレイするモチベーションを維持することができる。

**【0138】**

50

また、変更部 335 は、ゲームポイントが所定値未満である場合に、強化するカードのパラメータの低減、強化するカードの削除、又は関連プレイヤーへの譲渡等を行ってもよい。このように、サブゲームによるリスクを設けることにより、サブゲームをプレイするプレイヤーに緊張感を与え、ゲームの趣向性をより向上させることが可能となる。

#### 【0139】

図 8 は、ゲームシステム 1 のサブゲーム処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め端末記憶部 22 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 25 及びサーバ処理部 33 により、携帯端末 2 及びサーバ 3 の各要素と協働して実行される。

#### 【0140】

まず、携帯端末 2 の表示部 24 にマイページ画面 400 が表示された状態で、プレイヤーが操作部 23 を用いて「サブゲーム」ボタン 402 を押下すると、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は、サブゲーム開始画面要求を端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S101）。携帯端末 2 からサブゲーム開始画面要求を受信した場合、サーバ 3 の進行制御部 331 は、サブゲーム開始画面要求に含まれるプレイヤー ID を特定し、プレイヤーテーブルからそのプレイヤーに関する各情報を抽出する（ステップ S102）。次に、進行制御部 331 は、サブゲーム開始画面の表示データを作成して（ステップ S103）、その表示データを携帯端末 2 に送信する（ステップ S104）。サーバ 3 から端末通信部 21 を介してサブゲーム開始画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 24 にサブゲーム開始画面 410 を表示させる（ステップ S105）。

#### 【0141】

次に、携帯端末 2 の表示部 24 にサブゲーム開始画面 410 が表示された状態で、プレイヤーが操作部 23 を用いて「設定」ボタン 413 を押下すると、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は、選択画面要求を端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S106）。携帯端末 2 から選択画面要求を受信した場合、サーバ 3 の選択部 333 は、選択画面要求に含まれるプレイヤー ID を特定し、プレイヤーテーブル及びカードテーブルからプレイヤーが所有する、メインゲームで使用される各カードに関する情報を抽出する（ステップ S107）。次に、選択部 333 は、抽出した各情報に基づいて、選択画面の表示データを作成し（ステップ S108）、進行制御部 331 は、その表示データを携帯端末 2 に送信する（ステップ S109）。サーバ 3 から端末通信部 21 を介して選択画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 24 に選択画面 420 を表示させる（ステップ S110）。

#### 【0142】

次に、携帯端末 2 の表示部 24 に選択画面 420 が表示された状態で、プレイヤーが操作部 23 を用いて「選択」ボタン 423 を押下すると、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は、選択要求を端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S111）。携帯端末 2 から選択要求を受信した場合、サーバ 3 の選択部 333 は、選択要求に含まれるプレイヤー ID 及び所有 ID を特定し、特定したプレイヤー ID 及び所有 ID に対応するカードを、強化するカードとして選択する（ステップ S112）。次に、進行制御部 331 は、サブゲーム開始画面の表示データを作成して（ステップ S113）、その表示データを携帯端末 2 に送信する（ステップ S114）。サーバ 3 から端末通信部 21 を介してサブゲーム開始画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 24 にサブゲーム開始画面 430 を表示させる（ステップ S115）。

#### 【0143】

次に、携帯端末 2 の表示部 24 にサブゲーム開始画面 430 が表示された状態で、プレイヤーが操作部 23 を用いて「サブゲーム開始」ボタン 434 を押下すると、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は、サブゲーム要求を端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S116）。携帯端末 2 からサブゲーム要求を受信した場合、サーバ 3 のサブゲー

10

20

30

40

50

ム実行部 334 は、サブゲーム画面の表示データを作成し（ステップ S 117）、進行制御部 331 は、その表示データを携帯端末 2 に送信する（ステップ S 118）。サーバ 3 から端末通信部 21 を介してサブゲーム画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 24 にサブゲーム画面 500 を表示させる（ステップ S 119）。次に、閲覧実行部 251 は、プレイヤーによる操作に従って、サブゲーム実行処理を実行する（ステップ S 120）。サブゲーム実行処理の詳細については後述する。

【0144】

次に、サブゲームが終了すると、閲覧実行部 251 は、結果通知を端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 121）。携帯端末 2 から結果通知を受信した場合、サーバ 3 の変更部 335 は、パラメータ変更処理を実行する（ステップ S 122）。パラメータ変更処理の詳細については後述する。次に、変更部 335 は、結果画面の表示データを作成し（ステップ S 123）、進行制御部 331 は、その表示データを携帯端末 2 に送信する（ステップ S 124）。サーバ 3 から端末通信部 21 を介して結果画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 24 に結果画面 520 を表示させる（ステップ S 125）。以上で、サブゲーム処理に係る動作シーケンスは終了する。

10

【0145】

図 9 は、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 によるサブゲーム実行処理の動作フローを示す。図 9 に示すサブゲーム実行処理は、図 8 のステップ S 120 において実行される。

20

【0146】

閲覧実行部 251 は、まず、サブゲームにおける現在のモードが通常モードであるかボスモードであるかを判定する（ステップ S 201）。閲覧実行部 251 は、現在のモードが通常モードである場合（ステップ S 201 - Yes）、通常モード処理を実行し（ステップ S 202）、現在のモードがボスモードである場合（ステップ S 201 - No）、ボスモード処理を実行する（ステップ S 203）。通常モード処理及びボスモード処理の詳細については後述する。

【0147】

次に、閲覧実行部 251 は、サブゲームを開始してから所定のゲーム時間が経過したか否かと、ライフポイントが所定値（0）になったか否かを判定する（ステップ S 204）。閲覧実行部 251 は、サブゲームを開始してから所定のゲーム時間が経過せず、且つライフポイントが所定値になっていない場合（ステップ S 204 - No）、処理をステップ S 201 へ戻し、ステップ S 201 ~ S 204 の処理を繰り返す。一方、閲覧実行部 251 は、サブゲームを開始してから所定のゲーム時間が経過した場合、又はライフポイントが所定値になった場合（ステップ S 204 - Yes）、一連のステップを終了する。

30

【0148】

図 10 は、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 によるサブゲームにおける通常モード処理の動作フローを示す。図 10 に示す通常モード処理は、図 9 のステップ S 202 において実行される。

【0149】

閲覧実行部 251 は、まず、通常モードに対応したサブゲーム画面 500 を表示部 24 に表示する（ステップ S 301）。次に、閲覧実行部 251 は、サブゲーム画面 500 において、任意のマス 501 に敵キャラクタ 506 又は味方キャラクタ 508 を表示する（ステップ S 302）。次に、閲覧実行部 251 は、特殊効果ポイントが所定値以上であるか否かを判定し（ステップ S 303）、特殊効果ポイントが所定値以上である場合（ステップ S 303 - Yes）、サブゲーム画面 500 に特殊効果ボタン又は特殊効果が発動可能である旨を表示する（ステップ S 304）。

40

【0150】

次に、閲覧実行部 251 は、プレイヤーによる操作部 23 を用いた操作を受け付けたか否かを判定する。閲覧実行部 251 は、敵キャラクタ 506 が表示されたマスがプレイヤーに

50

より指定された場合（ステップS305 - Yes）、プレイヤーがその敵キャラクタ506に勝利したと判定し、その敵キャラクタ506を消し、各ポイントを更新する（ステップS306）。一方、閲覧実行部251は、味方キャラクタ508が表示されたマスがプレイヤーにより指定された場合（ステップS305 - No、S307 - Yes）、プレイヤーがマスの指定を誤ったと判定し、その味方キャラクタ508を消し、各ポイントを更新する（ステップS308）。一方、閲覧実行部251は、プレイヤーにより、特殊効果ボタンが指定された場合、又は特殊効果を発動するためのキーが押下された場合（ステップS307 - No、S309 - Yes）、特殊効果を発動させ、全ての敵キャラクタ506を消し、各ポイントを更新する（ステップS310）。一方、閲覧実行部251は、プレイヤーにより上記の各指定がされていない場合（ステップS309 - No）、特に処理を行わず、処理をステップS311へ移行する。

10

## 【0151】

次に、閲覧実行部251は、コンボポイントが所定値以上になったか否かを判定し（ステップS311）、コンボポイントが所定値以上になった場合（ステップS311 - Yes）、サブゲームのモードをボスモードへ変更し（ステップS312）、一連のステップを終了する。

## 【0152】

一方、閲覧実行部251は、コンボポイントが所定値未満である場合（ステップS312 - No）、敵キャラクタ506又は味方キャラクタ508が表示されているマスが指定されずに所定の表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS313）。閲覧実行部251は、敵キャラクタ506又は味方キャラクタ508が表示されている全てのマスについて所定の表示時間が経過していない場合（ステップS313 - No）、処理をステップS317へ移行する。一方、閲覧実行部251は、敵キャラクタ506が表示されたマスが指定されずに表示時間が経過した場合（ステップS313 - Yes、S314 - Yes）、その敵キャラクタ506から攻撃を受けたと判定し、その敵キャラクタ506を消し、各ポイントを更新する（ステップS315）。一方、閲覧実行部251は、味方キャラクタ508が表示されたマスが指定されずに表示時間が経過した場合（ステップS314 - No）、その味方キャラクタ508を消す（ステップS316）。

20

## 【0153】

次に、閲覧実行部251は、サブゲームを開始してから所定のゲーム時間が経過したか否かと、ライフポイントが所定値（0）になったか否かを判定する（ステップS317）。閲覧実行部251は、所定のゲーム時間が経過した場合、又はライフポイントが所定値になった場合（ステップS317 - Yes）、一連のステップを終了する。一方、閲覧実行部251は、所定のゲーム時間が経過せず、且つライフポイントが所定値になっていない場合（ステップS317 - No）、所定の表示追加時間が経過したか否かを判定する（ステップS318）。閲覧実行部251は、所定の表示追加時間が経過した場合（ステップS318 - Yes）、処理をステップS302へ戻し、新たに敵キャラクタ506又は味方キャラクタ508を表示する。一方、閲覧実行部251は、所定の表示追加時間が経過していない場合（ステップS318 - No）、処理をステップS303へ戻し、ステップS303～S318の処理を繰り返す。

30

40

## 【0154】

図11は、携帯端末2の閲覧実行部251によるサブゲームにおけるボスモード処理の動作フローを示す。図11に示すボスモード処理は、図9のステップS203において実行される。

## 【0155】

閲覧実行部251は、まず、ボスモードに対応したサブゲーム画面510を表示部24に表示する（ステップS401）。次に、閲覧実行部251は、サブゲーム画面500において、任意のマス511に攻撃対象アイコン519を表示する（ステップS402）。

## 【0156】

次に、閲覧実行部251は、プレイヤーによる操作部23を用いた操作を受け付けたか否

50

かを判定する。閲覧実行部251は、攻撃対象アイコン519が表示されたマスがプレイヤーにより指定された場合(ステップS403 - Yes)、ボスキャラクタ516にダメージを与え、その攻撃対象アイコン519を消す(ステップS403)。次に、閲覧実行部251は、ボスキャラクタ516に与えたダメージの総和が所定量以上になったか否かを判定する(ステップS404)。閲覧実行部251は、ダメージの総和が所定量以上になった場合(ステップS404 - Yes)、プレイヤーがボスキャラクタ516に勝利したと判定し、ボスキャラクタ516を消し、ゲームポイントに所定のポイントを加算する(ステップS405)。次に、閲覧実行部251は、サブゲームのモードを通常モードへ変更し(ステップS406)、一連のステップを終了する。

**【0157】**

一方、閲覧実行部251は、ボスキャラクタ516に与えたダメージの総和が所定量未満である場合(ステップS405 - No)、攻撃対象アイコン519が表示されているマスが指定されずに所定の表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS408)。閲覧実行部251は、所定の表示時間が経過した場合(ステップS408 - Yes)、その攻撃対象アイコン519を消す(ステップS409)。

**【0158】**

次に、閲覧実行部251は、ボスキャラクタ516が前回攻撃してから所定の攻撃間隔時間が経過したか否かを判定し(ステップS410)、所定の攻撃間隔時間が経過した場合(ステップS410 - Yes)、ボスキャラクタ516から攻撃を受けたと判定し、ライフポイントから所定のポイントを減算する(ステップS411)。

**【0159】**

次に、閲覧実行部251は、サブゲームを開始してから所定のゲーム時間が経過したか否かと、ライフポイントが所定値(0)になったか否かを判定する(ステップS412)。閲覧実行部251は、所定のゲーム時間が経過した場合、又はライフポイントが所定値になった場合(ステップS412 - Yes)、一連のステップを終了する。一方、閲覧実行部251は、所定のゲーム時間が経過せず、且つライフポイントが所定値になっていない場合(ステップS412 - No)、所定の表示追加時間が経過したか否かを判定する(ステップS413)。閲覧実行部251は、所定の表示追加時間が経過した場合(ステップS413 - Yes)、処理をステップS402へ戻し、新たに攻撃対象アイコン519を表示する。一方、閲覧実行部251は、所定の表示追加時間が経過していない場合(ステップS413 - No)、処理をステップS403へ戻し、ステップS403~S413の処理を繰り返す。

**【0160】**

図12は、サーバ3の変更部335によるパラメータ変更処理の動作フローを示す。図12に示すパラメータ変更処理は、図8のステップS122において実行される。

**【0161】**

変更部335は、まず、携帯端末2から受信した結果通知に含まれるプレイヤーIDから強化するカードを特定する(ステップS501)。次に、変更部335は、携帯端末2から受信した結果通知に含まれるプレイヤーID及びゲームポイントからプレイヤーに提供する強化アイテムを決定する(ステップS502)。次に、変更部335は、決定した強化アイテムを用いて、特定した強化するカードのパラメータを自動的に変更し(ステップS503)、一連のステップを終了する。

**【0162】**

以上説明してきたように、サーバ3は、サブゲームの実行結果に基づいて、プレイヤーからの要求に従って選択された、プレイヤーが所有するメインゲームで使用されるカードを強化する。このように、プレイヤーが所有するカードの強化をサブゲームの特典とすることにより、様々なレベルのプレイヤーに不公平を感じさせることなく、サブゲームへの参加意欲を維持させることが可能となる。

**【0163】**

以上、本発明の好適な実施形態について説明してきたが、本発明はこれらの実施形態に

10

20

30

40

50

限定されるものではない。例えば、サブゲームで表示される各マスの位置関係は、デッキに配置される各カードの位置関係と同じにし（例えば、何れも3行×3列の配列とする）、サブゲームで表示される各マスとデッキに配置される各カードとを対応させてもよい。その場合、選択部333は、選択画面において、プレイヤーテーブルに記憶されたデッキを選択可能に一覧表示し、プレイヤーからの要求に従い、プレイヤーが所有するデッキの内の少なくとも一つのデッキを、強化するカード群として選択する。そして、携帯端末2の閲覧実行部251は、各マスが指定されることにより付与されるポイントを各マス毎に算出する。変更部335は、各マスのポイントに応じて、各マスに対応するカードのパラメータを変更する。これにより、プレイヤーは、デッキ内の強化を所望するカードに対応するマスを集中的に指定することになり、サブゲームのゲーム性がより向上する。

10

## 【0164】

また、サブゲームを実施することにより強化されるゲーム媒体は、カードに限定されず、武器、防具等のカードを補助するアイテム、回復薬等の特定のポイントを回復するアイテム、又はこれらとカードの組合せ等、メインゲームで使用されるものであればどのようなものでもよい。

## 【0165】

また、サブゲームは、プレイヤーによる携帯端末の操作に応じてポイントが付与されるゲームに限定されず、バトル、クエスト又はくじ引き等、そのゲームの実行結果に基づいて強化されるゲーム媒体を使用せずに進行するゲームであれば、どのようなものでもよい。

## 【0166】

また、上述したサーバ処理部33の各機能は、携帯端末2の端末処理部25で実行してもよい。この場合、プレイヤーテーブル及びカードテーブルを端末記憶部22に記憶しておけば、処理の都度サーバ3と通信を行う必要はなく、携帯端末2だけで上記の機能を実現することも可能である。また、携帯端末2において実行されるゲームは、サーバ3と携帯端末2のそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームとしてもよい。その場合、例えば、ゲームの進行に係る各画面をサーバ3が生成した表示データに基づいて携帯端末2に表示されるウェブ表示とし、その他のメニュー画面等を携帯端末2にインストールされているネイティブアプリによって表示するネイティブ表示とする。

20

## 【0167】

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。

30

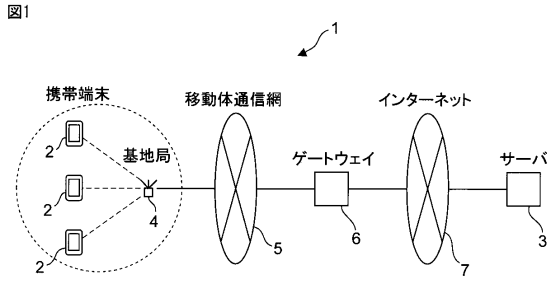
## 【符号の説明】

## 【0168】

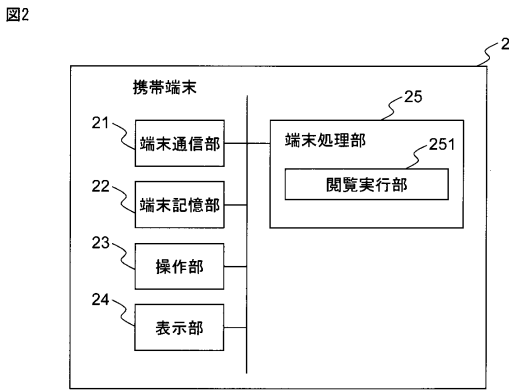
- 1      ゲームシステム
- 3      サーバ
- 3 1    サーバ通信部
- 3 2    サーバ記憶部
- 3 3    サーバ処理部
- 3 3 1   進行制御部
- 3 3 2   メインゲーム実行部
- 3 3 3   選択部
- 3 3 4   サブゲーム実行部
- 3 3 5   変更部

40

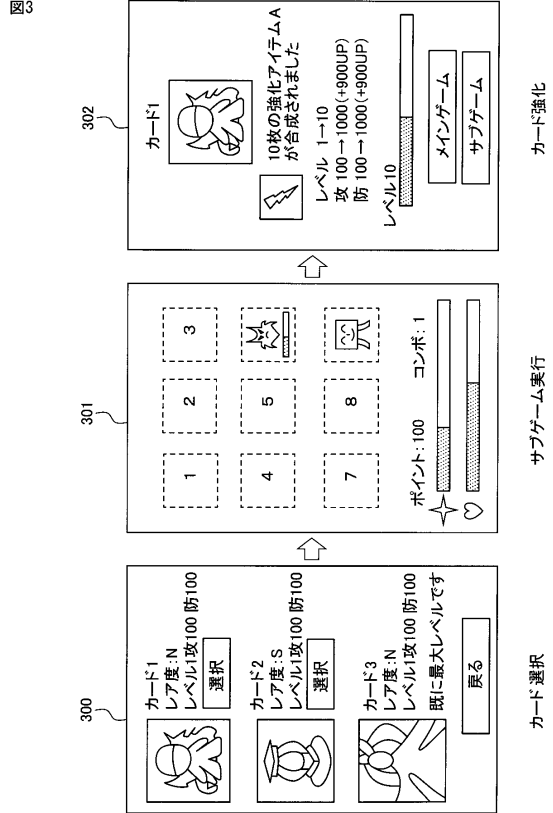
【図1】



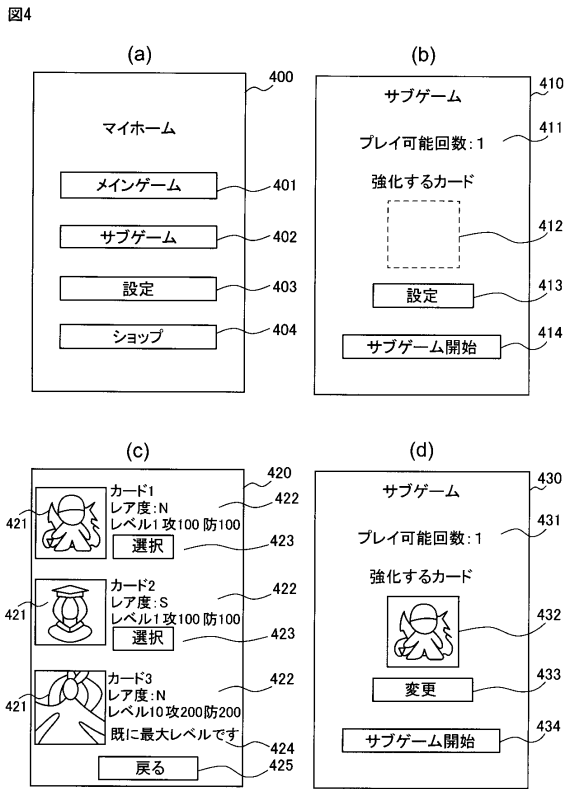
【図2】



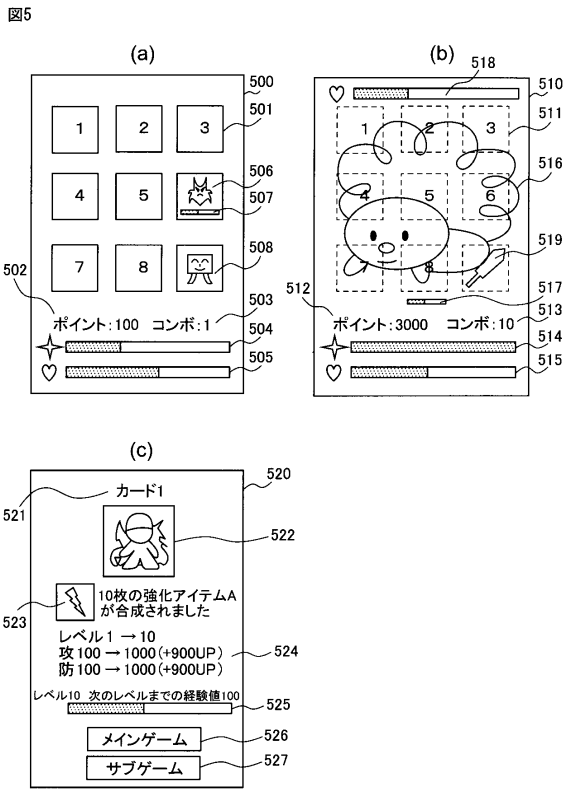
【図3】



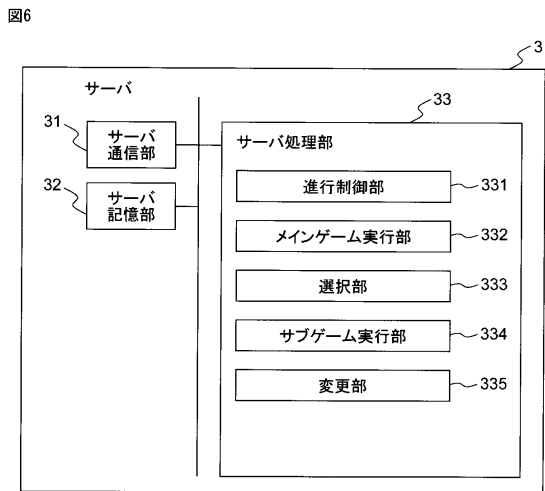
【図4】



【図5】



【図6】



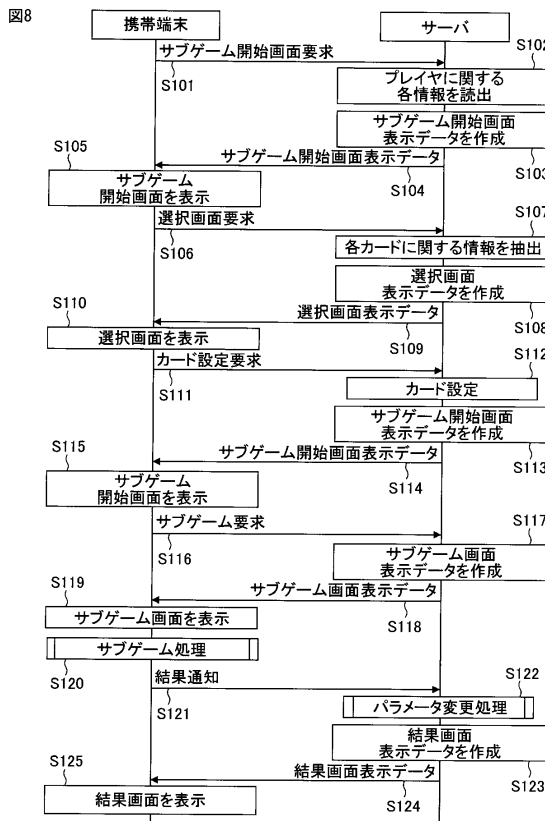
【図7】

図7

プレイヤーID	パスワード	名前	画像	所有カード情報 (所有IDカードIDレベル)	デッキ情報 (デッキID(枠IDカードID)...) )	使用 デッキID	選択ID	プレイヤー レベル	プレイヤー 可能回数	順番 プレイヤー ID
P_001	xxxx	プレイヤー1	P1.jpg	(H_01,C_001,1), (H_02,C_002,1), ...	(D_1(F_11,C_001),(F_12,C_002,...), (D_2(F_22,C_001),(F_22,C_002,...), ...	D_1	H_01	10	2	P_002...
P_102	xxxx	プレイヤー2	P2.jpg	(H_01,C_011,1), (H_02,C_012,1), ...	(D_1(F_11,C_011),(F_12,C_012,...), (D_2(F_22,C_011),(F_22,C_012,...), ...	D_2	H_02	20	2	P_001...

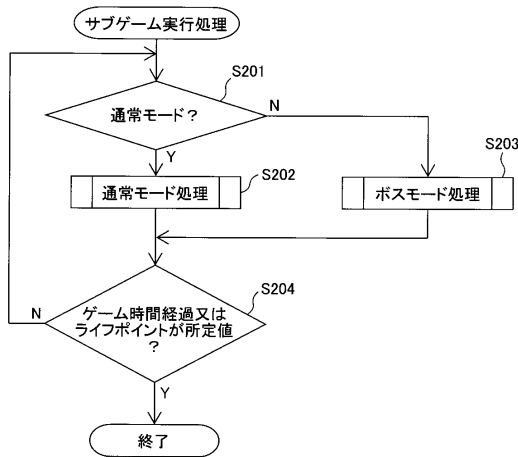
カードID	名前	画像	レア度	攻撃力	防御力	属性
C_001	カード1	C1.jpg	N	100	100	火
C_002	カード2	C2.jpg	S	100	100	水

【図8】

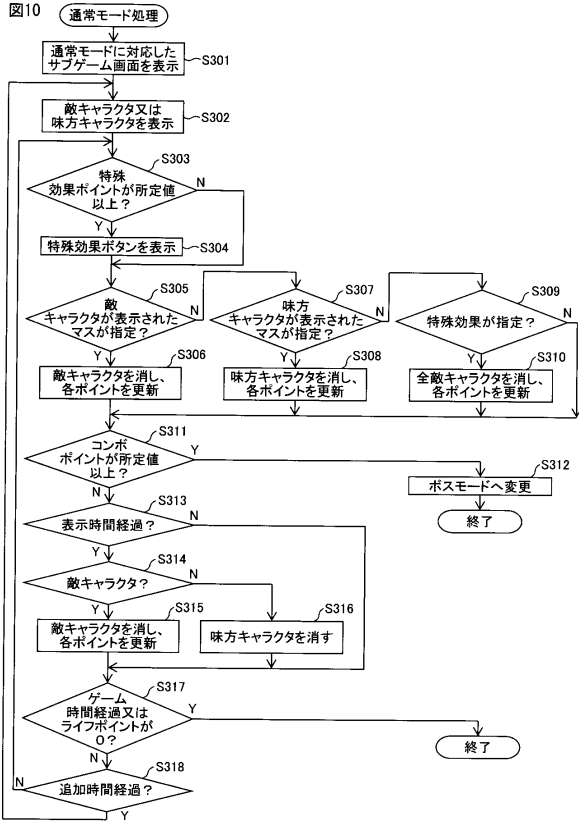


【図9】

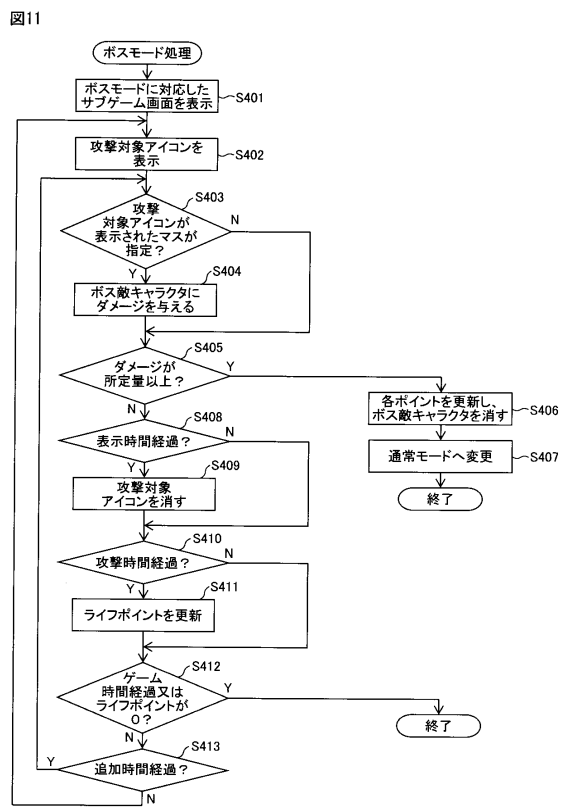
図9



【図10】

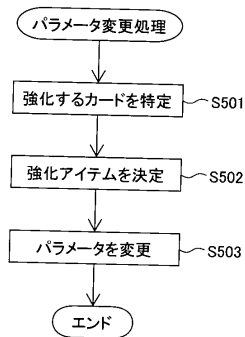


【図11】



【図12】

図12



## フロントページの続き

審査官 宇佐田 健二

- (56)参考文献 特開2010-184042(JP,A)  
特開2006-068176(JP,A)  
特開2014-008266(JP,A)  
国際公開第2013/146072(WO,A1)  
特開2014-131554(JP,A)  
「実況パワフルプロ野球14&実況パワフルプロ野球Wi i 選手育成パーフェクトガイド」, 日本, 株式会社エンターブレイン, 2007年10月10日, 初版, p.6,12,13,16-18,32-46, ISBN:978-4-7577-3774-7  
"実況パワフルプロ野球14", 「電撃PlayStation Vol.396」, 日本, 株式会社メディアワークス, 2007年 9月14日, 第13巻, 第31号, p.60,61  
「The PlayStation2 BOOKS サモンナイト3 パーフェクトガイド」, 日本, ソフトバンクパブリッシング株式会社, 2003年10月 6日, 初版, p.035-039, ISBN:4-7973-2502-X  
「ファンタジーライフ 公式冒険ガイドブック」, 日本, 株式会社エンターブレイン, 2013年 1月 8日, 初版, p.10  
"オンスロート - バイオハザード6 攻略通信W i k i", INTERNETARCHIVE waybackmachine, 日本, Internet Archive, 2013年 1月18日, [2020年7月14日検索], URL, <https://web.archive.org/web/20130118000350/http://kouryakutsushin.com/bio6-wiki/%E3%82%AA%E3%83%B3%E3%82%B9%E3%83%AD%E3%83%BC%E3%83%88>  
“あつめて!カービィ”, 「デンゲキニンテンドーDS 2011 9月号」, 日本, アスキー・メディアワークス, 2011年 7月21日, 第11巻, 第16号, p.34-39, (特に、p.39右中央)

## (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

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