

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6265924号
(P6265924)

(45) 発行日 平成30年1月24日 (2018. 1. 24)

(24) 登録日 平成30年1月5日 (2018. 1. 5)

(51) Int. Cl.	F 1
A 6 3 F 13/69 (2014. 01)	A 6 3 F 13/69 5 0 0
A 6 3 F 13/79 (2014. 01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/58 (2014. 01)	A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/35 (2014. 01)	A 6 3 F 13/35

請求項の数 6 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2015-9770 (P2015-9770)	(73) 特許権者	504437801
(22) 出願日	平成27年1月21日 (2015. 1. 21)		グリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-24881 (P2014-24881) の分割		東京都港区六本木六丁目10番1号
原出願日	平成24年9月3日 (2012. 9. 3)	(74) 代理人	100099759
(65) 公開番号	特開2015-109999 (P2015-109999A)		弁理士 青木 篤
(43) 公開日	平成27年6月18日 (2015. 6. 18)	(74) 代理人	100123582
審査請求日	平成27年9月3日 (2015. 9. 3)		弁理士 三橋 真二
特許法第30条第2項適用 ウェブサイトのアドレス： http://tdig.gree.jp/?mode =card&act=contest_top 掲載日 ：平成24年7月25日～平成24年7月27日		(74) 代理人	100114018
前置審査			弁理士 南山 知広
		(74) 代理人	100180806
			弁理士 三浦 剛
		(72) 発明者	金屋 陽介
			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】 サーバ、その制御方法、及び制御プログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

バトルゲームを提供するサーバであって、

複数のユーザ毎に、バトルに使用する第1オブジェクト及び第2オブジェクトとしてそれぞれ設定されたオブジェクトを記憶する記憶部と、

前記バトルゲームの進行に応じて各ユーザに付与されたポイントに基づいて、同一種類のオブジェクトを前記第1オブジェクトとして設定している他のユーザが存在し得る状況で、各ユーザが前記第1オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値の補正値を決定するパラメータ調整部と、

各ユーザからの要求に従って、各ユーザが前記第1オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値を当該オブジェクトについて決定された補正値により補正した値と、各ユーザが前記第2オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値と、を用いてバトルを実行するゲーム進行部と、を有し、

前記パラメータ調整部は、各種類のオブジェクトを前記第1オブジェクトとして設定している各ユーザに付与された個々の前記ポイントが高いほど高くなるように各オブジェクトに係る種類の順位を決定し、各種類のオブジェクトのパラメータ値の補正値を前記決定した各オブジェクトに係る種類の順位に基づいて決定する、

ことを特徴とするサーバ。

【請求項2】

前記第1オブジェクトは、前記バトルゲームで前記第2オブジェクトより優先的に使用

10

20

されるオブジェクトである、請求項 1 に記載のサーバ。

【請求項 3】

第 1 のユーザの端末に、第 1 のユーザが前記第 1 オブジェクトとして設定しているオブジェクトと同一種類のオブジェクトを前記第 1 オブジェクトとして設定している第 2 のユーザに付与されている前記ポイントを表示するための表示データを送信する通信部をさらに有する、請求項 1 または 2 に記載のサーバ。

【請求項 4】

ユーザの端末に、前記第 1 オブジェクトとして設定されている各オブジェクトに係る種類の前記順位を表示するための表示データを送信する通信部をさらに有する、請求項 1 ~ 3 の何れか一項に記載のサーバ。

10

【請求項 5】

記憶部を有し、バトルゲームを提供するサーバの制御方法であって、前記サーバが、複数のユーザ毎に、バトルに使用する第 1 オブジェクト及び第 2 オブジェクトとしてそれぞれ設定されたオブジェクトを前記記憶部に記憶し、

前記バトルゲームの進行に応じて各ユーザに付与されたポイントに基づいて、同一種類のオブジェクトを前記第 1 オブジェクトとして設定している他のユーザが存在し得る状態で、各ユーザが前記第 1 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値の補正値を決定し、

各ユーザからの要求に従って、各ユーザが前記第 1 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値を当該オブジェクトについて決定された補正値により補正した値と、各ユーザが前記第 2 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値と、を用いてバトルを実行する、ことを含み、

20

前記決定において、各種類のオブジェクトを前記第 1 オブジェクトとして設定している各ユーザに付与された個々の前記ポイントが高いほど高くなるように各オブジェクトに係る種類の順位を決定し、各種類のオブジェクトのパラメータ値の補正値を前記決定した各オブジェクトに係る種類の順位に基づいて決定する、

ことを特徴とする制御方法。

【請求項 6】

記憶部を有し、バトルゲームを提供するサーバの制御プログラムであって、前記サーバに、

30

複数のユーザ毎に、バトルに使用する第 1 オブジェクト及び第 2 オブジェクトとしてそれぞれ設定されたオブジェクトを前記記憶部に記憶し、

前記バトルゲームの進行に応じて各ユーザに付与されたポイントに基づいて、同一種類のオブジェクトを前記第 1 オブジェクトとして設定している他のユーザが存在し得る状態で、各ユーザが前記第 1 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値の補正値を決定し、

各ユーザからの要求に従って、各ユーザが前記第 1 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値を当該オブジェクトについて決定された補正値により補正した値と、各ユーザが前記第 2 オブジェクトとして設定しているオブジェクトのパラメータ値と、を用いてバトルを実行する、ことを実行させ、

40

前記決定において、各種類のオブジェクトを前記第 1 オブジェクトとして設定している各ユーザに付与された個々の前記ポイントが高いほど高くなるように各オブジェクトに係る種類の順位を決定し、各種類のオブジェクトのパラメータ値の補正値を前記決定した各オブジェクトに係る種類の順位に基づいて決定する、

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、サーバ、その制御方法、及び制御プログラムに関する。

【背景技術】

50

【 0 0 0 2 】

近年、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。そ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）。

【 0 0 0 3 】

また、そのようなソーシャルゲームには、例えば、カードを用いて敵との対戦（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、ゲームの進行に応じて登場する、ゲームプログラム上で用意された敵と、カードを用いてバトルを行う。ユーザは、任意の数のカードを所持することができる。ユーザは、所持するカードから、１枚のエースカードと、少なくとも１枚のアシストカードとを設定する。各カードは、レベル、攻撃力、防御力、体力等のパラメータを有しており、攻撃力パラメータに応じて敵の体力パラメータにダメージを与える。敵もユーザが所持しているカードと同様のパラメータを有しており、そのパラメータに応じてカードの体力パラメータにダメージを与える。交互にダメージを与えあった結果、ユーザが所持しているカードの体力パラメータ値が０になるか、敵の体力パラメータ値が０になった場合に、バトルは終了する。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 １ 】 特開 ２ ０ ０ ５ - ０ ３ ４ ３ ０ ３ 号 公 報

【 特許文献 ２ 】 特開 ２ ０ １ ２ - ０ ６ １ ０ ５ ９ 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

ユーザは、所持している複数のカードの中から、エースカード及び／又はアシストカードを自由に設定又は変更することができる。ここで、エースカードとは、そのパラメータがバトルの進行に最も影響を与えるカードであり、アシストカードとは、エースカードの次に最も影響を与えるカードである。バトルを有利に進行させるために、ユーザは、カードのパラメータ値の大小に基づいて、エースカード及び／又はアシストカードを設定又は変更することが一般的である。したがって、より高いパラメータ値を有するカードを継続的に入手できれば、バトルをより有利に進行させられることから、ユーザは、ゲームに対する継続意欲を維持することが期待される。しかしながら、そのようなカードを継続的に入手できなければ、ユーザは、ゲームに対する継続意欲を喪失しかねない。

【 0 0 0 6 】

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、ゲーム等に対するユーザの継続意欲を維持することを可能とするサーバ、その制御方法、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 】

【 0 0 0 7 】

本発明に係るサーバは、各々が端末を操作する複数のユーザに対してオブジェクトを提供可能なサービスを、通信ネットワークを介して提供するサーバであって、複数のユーザに対してサービスの提供に用いられるオブジェクト及び当該オブジェクトの使用状況を記憶する記憶部と、複数のユーザに対してオブジェクトを用いてサービスの提供に係る表示データを作成する表示データ作成部と、表示データを端末に送信する通信部と、複数のユーザのうちの同一のオブジェクトを用いるユーザのグループ毎に当該オブジェクトの使用状況を集計すると共に、当該集計結果に応じてグループ毎に決定した特典を対象グループに属する各ユーザに付与する特典付与部とを有する。

【 0 0 0 8 】

また、本発明に係るサーバにおいて、複数のユーザに対してオブジェクトを設定するオ

10

20

30

40

50

プロジェクト設定部をさらに有することが好ましい。

【0009】

また、本発明に係るサーバにおいて、表示データ作成部は、表示データの作成に応じてユーザに所定数のポイントを累積的に付与し、オブジェクトの使用状況は、当該オブジェクトを用いて表示データが作成されたときに付与されたポイントの総数であることが好ましい。

【0010】

また、本発明に係るサーバにおいて、オブジェクトの使用状況は、当該オブジェクトを用いるユーザの総数であることが好ましい。

【0011】

また、本発明に係るサーバにおいて、オブジェクトは、所定のパラメータ値を有し、表示データ作成部は、パラメータ値を用いて表示データを作成し、特典は、パラメータ値への所定の加算値であり、特典が付与された場合に、表示データ作成部は、加算値が加算されたパラメータ値を用いて表示データを作成することが好ましい。

【0012】

また、本発明に係るサーバにおいて、特典は、所定のオブジェクトであることが好ましい。

【0013】

また、本発明に係るサーバの制御方法は、各々が端末を操作する複数のユーザに対してオブジェクトを提供可能なサービスを、通信ネットワークを介して提供するサーバの制御方法であって、サーバは、複数のユーザに対してサービスの提供に用いられるオブジェクト及び当該オブジェクトの使用状況を記憶する記憶部を有し、複数のユーザに対して端末からサービスの提供に係る表示データの取得要求を受信した場合に、サーバが、複数のユーザのうちの同一のオブジェクトを用いるユーザのグループ毎に当該オブジェクトの使用状況を集計すると共に、当該集計結果に応じてグループ毎に決定した特典を対象グループに属する各ユーザに付与し、オブジェクトを用いて表示データを作成し、表示データを端末に送信する。

【0014】

また、本発明に係るサーバの制御プログラムは、各々が端末を操作する複数のユーザに対してオブジェクトを提供可能なサービスを、通信ネットワークを介して提供するサーバの制御プログラムであって、サーバは、複数のユーザに対してサービスの提供に用いられるオブジェクト及び当該オブジェクトの使用状況を記憶する記憶部を有し、複数のユーザに対して端末からサービスの提供に係る表示データの取得要求を受信した場合に、サーバに、複数のユーザのうちの同一のオブジェクトを用いるユーザのグループ毎に当該オブジェクトの使用状況を集計すると共に、当該集計結果に応じてグループ毎に決定した特典を対象グループに属する各ユーザに付与し、オブジェクトを用いて表示データを作成し、表示データを端末に送信することを実行させる。

また、本発明に係るサーバは、各々が端末を操作する複数のユーザに対してオブジェクトを提供可能なサービスを、通信ネットワークを介して提供するサーバであって、複数のユーザに対してサービスの提供に用いられるオブジェクト及び当該オブジェクトのうち複数のユーザ毎に設定された所定のオブジェクトの使用状況を記憶する記憶部と、複数のユーザに対してオブジェクトを用いてサービスの提供に係る表示データを作成する表示データ作成部と、表示データを端末に送信する通信部と、複数のユーザのそれぞれ毎に当該ユーザに設定された所定のオブジェクトの使用状況に応じて決定した特典を当該ユーザ及び当該ユーザに設定された所定のオブジェクトと同一のオブジェクトを所定のオブジェクトとして設定した他のユーザに付与する特典付与部と、を有する。

また、本発明に係るサーバにおいて、表示データ作成部は、表示データの作成に応じてユーザに所定数のポイントを累積的に付与し、所定のオブジェクトの使用状況は、当該所定のオブジェクトを用いて表示データが作成されたときに付与されたポイントの総数であることが好ましい。

10

20

30

40

50

また、本発明に係るサーバにおいて、所定のオブジェクトは、複数のユーザ毎に当該ユーザが所持しているオブジェクトの中から設定されることが好ましい。

また、本発明に係るサーバにおいて、表示データ作成部は、複数のユーザのうち同一のオブジェクトを所定のオブジェクトとして設定したユーザの当該所定のオブジェクトの使用状況を表示データに含ませることが好ましい。

また、本発明に係るサーバにおいて、オブジェクトは、所定のパラメータ値を有し、表示データ作成部は、パラメータ値を用いて表示データを作成し、特典は、パラメータ値への所定の加算値であり、特典が付与された場合に、表示データ作成部は、加算値が加算されたパラメータ値を用いて表示データを作成することが好ましい。

また、本発明に係るサーバにおいて、特典は、所定のオブジェクトであることが好ましい。

10

また、本発明に係るサーバの制御方法は、各々が端末を操作する複数のユーザに対してオブジェクトを提供可能なサービスを、通信ネットワークを介して提供するサーバの制御方法であって、サーバは、複数のユーザに対してサービスの提供に用いられるオブジェクト及び当該オブジェクトのうち複数のユーザ毎に設定された所定のオブジェクトの使用状況を記憶する記憶部を有し、複数のユーザに対して端末からサービスの提供に係る表示データの取得要求を受信した場合に、サーバが、複数のユーザのそれぞれ毎に当該ユーザに設定された所定のオブジェクトの使用状況に応じて決定した特典を当該ユーザ及び当該ユーザに設定された所定のオブジェクトと同一のオブジェクトを所定のオブジェクトとして設定した他のユーザに付与し、オブジェクトを用いて表示データを作成し、表示データを

20

端末に送信することを含む。

また、本発明に係るサーバの制御プログラムは、各々が端末を操作する複数のユーザに対してオブジェクトを提供可能なサービスを、通信ネットワークを介して提供するサーバの制御プログラムであって、サーバは、複数のユーザに対してサービスの提供に用いられるオブジェクト及び当該オブジェクトのうち複数のユーザ毎に設定された所定のオブジェクトの使用状況を記憶する記憶部を有し、複数のユーザに対して端末からサービスの提供に係る表示データの取得要求を受信した場合に、サーバに、複数のユーザのそれぞれ毎に当該ユーザに設定された所定のオブジェクトの使用状況に応じて決定した特典を当該ユーザ及び当該ユーザに設定された所定のオブジェクトと同一のオブジェクトを所定のオブジェクトとして設定した他のユーザに付与し、オブジェクトを用いて表示データを作成し、表示データを端末に送信することをサーバに実行させる。

30

また、本発明に係るサーバは、各々が端末を操作する複数のユーザに対してオブジェクトを提供可能なサービスを、通信ネットワークを介して提供するサーバであって、前記複数のユーザに対してサービスの提供に用いられるオブジェクト及び当該オブジェクトのうち前記複数のユーザ毎に設定された所定のオブジェクトの使用状況を記憶する記憶部と、前記複数のユーザに対してオブジェクトを用いてサービスの提供に係る表示データを作成する表示データ作成部と、前記表示データを前記端末に送信する通信部と、前記複数のユーザのそれぞれに設定された前記所定のオブジェクトの使用状況に応じて、使用数が多いほど順位が高くなるように、前記複数のユーザのそれぞれに設定された前記所定のオブジェクトのそれぞれを順位付けすると共に、当該順位に応じて決定した特典を当該ユーザ及び当該ユーザに設定された前記所定のオブジェクトと同一のオブジェクトを前記所定のオブジェクトとして設定した他のユーザに付与する特典付与部と、を有する。

40

【発明の効果】

【0015】

本発明に係るサーバ、その制御方法、及び制御プログラムは、カード等の使用状況に応じて特典を付与することにより、ゲーム等に対するユーザの継続意欲を維持し、また、特典を狙ってカード等を戦略的に設定及び使用するといった楽しみ方も提供し、ユーザをゲーム等に惹きつけ続けることを可能とする。

【図面の簡単な説明】

【0016】

50

【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】携帯端末の表示画面の一例を示す図である。

【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】サーバ処理部の動作フローの一例を示す図である。

【図 9】サーバ処理部の動作フローの一例を示す図である。

【図 10】サーバ処理部の動作フローの一例を示す図である。

10

【図 11】ログシステムにおけるサーバの概略構成の一例を示す図である。

【図 12】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 13】ログシステムの動作シーケンスの一例を示す図である。

【図 14】サーバ処理部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】

【0017】

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。

【0018】

20

(第 1 の実施形態)

本実施形態では、サービスの一例としてカードバトルゲームを、オブジェクトの一例としてエースカードを用いる。携帯端末は、ユーザからの指示に応じてサーバにカードバトルゲームの進行を要求する。サーバは、携帯端末からの要求に応じてカードバトルゲームを進行させる。サーバは、カードバトルゲームの進行に応じてユーザにポイントを付与する。付与されたポイントは、ユーザにより設定されたエースカードに関連付けられる。ここで、エースカードとは、ユーザが所持しているカードの中から任意に設定可能であり、カードバトルゲームで優先的に使用されるカードである。所定日時から所定時間が経過した後に、サーバは、同一の種類のエースカードに関連付けられたポイント数を合計し、合計ポイント数に応じて各種類のエースカードのパラメータ値への加算値を決定する。サーバは、ユーザにより設定されたエースカードのパラメータ値に対応する加算値を加算し、調整されたパラメータ値を用いてバトルを実行する。

30

【0019】

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。

【0020】

ゲームシステム 1 は、少なくとも 1 台の携帯端末 2 と、サーバ 3 とを有する。携帯端末 2 とサーバ 3 とは、公衆通信回線、無線通信回線等の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、携帯電話網 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 上で実行されるプログラム（例えば、ウェブブラウザプログラム）と、サーバ 3 上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（HTTP）等の通信プロトコルを用いて通信を行う。

40

【0021】

図 2 は、携帯端末 2 の概略構成の一例を示す図である。

【0022】

携帯端末 2 は、基地局 4、携帯電話網 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 23（ボタン等）の操作に応じてサーバ 3 にカードバトルゲームの進行を要求する。また、携帯端末 2 は、サーバ 3 からカードバトルゲームの進行に係る表示データを受信して表示を行う。そのために、携帯端末 2 は、端末通信部 21 と、端末記憶部 22 と、操作部 23 と

50

、表示部 2 4 と、音声出力部 2 5 と、端末処理部 2 6 とを有する。

【 0 0 2 3 】

端末通信部 2 1 は、携帯端末 2 を携帯電話網 5 に接続するための通信インターフェース回路を有する。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 C D M A (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。端末通信部 2 1 は、インターネット 7 に接続されたサーバ 3 から携帯電話網 5 を介して情報を受信し、受信した情報を端末処理部 2 6 に与える。また、端末通信部 2 1 は、端末処理部 2 6 から与えられた情報を、携帯電話網 5 及びインターネット 7 を介してサーバ 3 に送信する。

【 0 0 2 4 】

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有する。端末記憶部 2 2 は、端末処理部 2 6 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、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、アプリケーションプログラムとして、ウェブページを取得及び表示するウェブブラウザプログラム、電子メールを送信及び受信する電子メールプログラム等を記憶する。また、端末記憶部 2 2 は、データとして、携帯端末 2 の識別番号 (I D)、サーバ 3 から受信したカードバトルゲームの進行に係る表示データ、映像データ、画像データ、音声データ等を記憶する。さらに、端末記憶部 2 2 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。

【 0 0 2 5 】

操作部 2 3 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、このデバイスを用いて、文字、数字等を入力することができる。操作部 2 3 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。発生した信号は、ユーザの指示として、端末処理部 2 6 に入力される。

【 0 0 2 6 】

表示部 2 4 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 E L (Electro - Luminescence) ディスプレイ等である。表示部 2 4 は、端末処理部 2 6 から与えられる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。

【 0 0 2 7 】

音声出力部 2 5 も、音声の出力が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、スピーカ、ヘッドフォン等である。音声出力部 2 5 は、端末処理部 2 6 から与えられる音声データに応じた音声を出力する。

【 0 0 2 8 】

端末処理部 2 6 は、1 個又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を有する。端末処理部 2 6 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、C P U (Central Processing Unit) である。即ち、端末処理部 2 6 は、携帯端末 2 の各種の処理が端末記憶部 2 2 に記憶されているプログラム、操作部 2 3 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 2 1、表示部 2 4、音声出力部 2 5 等の動作を制御する。端末処理部 2 6 は、端末記憶部 2 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、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 2 6 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 2 9 】

端末処理部 2 6 は、少なくとも閲覧処理部 2 6 1 を有する。端末処理部 2 6 が有するこれらの各部は、端末処理部 2 6 が有するプロセッサ上で実行されるプログラムによって実装される機能モジュールである。あるいは、端末処理部 2 6 が有するこれらの各部は、ファームウェアとして携帯端末 2 に実装されてもよい。

【 0 0 3 0 】

閲覧処理部 261 は、ユーザからの指示に応じて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、閲覧処理部 261 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。閲覧処理部 261 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、閲覧処理部 261 は、受信した表示データを解析し、表示データに含まれる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。閲覧処理部 261 は、作成した描画データを表示部 24 に出力する。

【0031】

図 3 は、サーバ 3 の概略構成の一例を示す図である。

【0032】

サーバ 3 は、携帯端末 2 からの要求に応じてカードバトルゲームを進行させる。また、サーバ 3 は、カードバトルゲームの進行に係る表示データを作成し、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 とを有する。

【0033】

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有する。サーバ通信部 31 は、携帯電話網 5 に接続された携帯端末 2 からインターネット 7 を介して情報を受信し、受信した情報をサーバ処理部 33 に与える。また、サーバ通信部 31 は、サーバ処理部 33 から与えられた情報を、インターネット 7 及び携帯電話網 5 を介して携帯端末 2 に送信する。

【0034】

サーバ記憶部 32 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有する。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、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、カードバトルゲームを進行させ、それに係る表示データを作成及び出力するカードバトルゲームプログラム等を記憶する。また、サーバ記憶部 32 は、データとして、ユーザ毎に認証データ（識別番号（以下「ユーザ ID」という。））、パスワード等）、属性値（年齢、性別、住んでいる地域（国）等）、所持カードの識別番号（以下「カード ID」という。））、エースカードのカード ID、アシストカードのカード ID 等の要素を管理するユーザ管理テーブル（図 4（a））、カード毎にカード ID、カード種類の識別番号（以下「種類 ID」という。））、パラメータ値（レベル、攻撃力、防御力、体力等）等の要素を管理するカード管理テーブル（図 4（b））、敵毎に識別番号（以下「敵 ID」という。））、パラメータ値等の要素を管理する敵管理テーブル、画像毎に種類 ID 又は敵 ID、画像データの格納場所（URL（Uniform Resource Locator）等）等の要素を管理する画像管理テーブル、画像データ、カード種類毎に種類 ID、各ユーザのポイント数、合計ポイント数、順位等の要素を管理するポイント管理テーブル（図 4（c））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。

【0035】

サーバ処理部 33 は、1 個又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を有する。サーバ処理部 33 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（Central Processing Unit）である。即ち、サーバ処理部 33 は、サーバ 3 の各種の処理がサーバ記憶部 32 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 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、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。

【0036】

サーバ処理部 33 は、カード設定部 331 と、ゲーム進行部 332 と、ポイント付与部

10

20

30

40

50

３３３と、パラメータ調整部３３４とを有する。これらの各部は、サーバ処理部３３が有するプロセッサ上で実行されるプログラムによって実装される機能モジュールである。あるいは、サーバ処理部３３が有するこれらの各部は、ファームウェアとしてサーバ３に実装されてもよい。

【００３７】

携帯端末２からサーバ通信部３１を介して、ユーザＩＤ、パスワード等をパラメータとして、ユーザの認証要求を受信した場合に、サーバ処理部３３は、受信したユーザＩＤ及びパスワードをパラメータとして、不図示のユーザ認証部に、ユーザの認証処理の実行を指示する。

【００３８】

ユーザ認証部によりユーザが認証された場合に、サーバ処理部３３は、受信したユーザ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、エースカード及びアシストカードのカードＩＤを抽出する。また、サーバ処理部３３は、抽出したカードＩＤをキーとして、サーバ記憶部３２に記憶されているカード管理テーブルを参照し、カードの種類ＩＤを抽出する。さらに、サーバ処理部３３は、抽出した種類ＩＤをキーとして、サーバ記憶部３２に記憶されている画像管理テーブルを参照し、画像データのＵＲＬを抽出する。そして、サーバ処理部３３は、抽出したＵＲＬが示す画像、ゲームの開始、カード設定画面の取得等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ホーム画面表示データを作成する。サーバ処理部３３は、作成したホーム画面表示データを、サーバ通信部３１を介して携帯端末２に送信する。

【００３９】

図５は、携帯端末２の表示画面の一例を示す図である。

【００４０】

図５（ａ）は、ホーム画面表示データに基づいて表示されるホーム画面５００を示す。ホーム画面５００の上段には、１枚のエースカードの画像５０１と、２枚のアシストカードの画像５０２、５０３とが表示されており、現在の設定が一目で把握できるようになっている。また、ホーム画面５００の下段には、２つのボタン５０４、５０５が表示されており、「開始」ボタン５０４の押下によりゲームの開始が、「設定」ボタン５０５の押下によりカード設定画面の取得が、端末通信部２１を介してサーバ３に要求される。

【００４１】

携帯端末２からサーバ通信部３１を介して、カード設定画面の取得要求を受信した場合に、サーバ処理部３３は、以前受信したユーザ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、所持カード、エースカード、及びアシストカードのカードＩＤを抽出する。また、サーバ処理部３３は、抽出したカードＩＤをキーとして、サーバ記憶部３２に記憶されているカード管理テーブルを参照し、カードの種類ＩＤを抽出する。さらに、サーバ処理部３３は、抽出した種類ＩＤをキーとして、サーバ記憶部３２に記憶されている画像管理テーブルを参照し、画像データのＵＲＬを抽出する。そして、サーバ処理部３３は、抽出したカードＩＤ等を含み、同じく抽出した種類ＩＤ、ＵＲＬが示す画像、エースカード及び／又はアシストカードの設定又は変更、確定等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カード設定画面表示データを作成する。

【００４２】

サーバ処理部３３は、エースカードに関する参考情報も表示させるように、カード設定画面表示データを作成してもよい。例えば、サーバ処理部３３は、自分のエースカードと同一の種類のエースカードを設定している他のユーザの状況（例えば、獲得したポイント数）を表示させるように作成してもよい。その場合に、サーバ処理部３３は、抽出したエースカードのカードＩＤをキーとして、サーバ記憶部３２に記憶されているカード管理テーブルを参照し、エースカードの種類ＩＤを抽出する。また、サーバ処理部３３は、抽出した種類ＩＤをキーとして、サーバ記憶部３２に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、各ユーザのポイント数を抽出し、ポイント数が上位のユーザを特定する。そして

、サーバ処理部 33 は、特定したユーザのユーザ ID、ポイント数等を所定のレイアウトで表示させるためのカード設定画面表示データを作成する。

【 0 0 4 3 】

また、サーバ処理部 33 は、カードの各種類の現在の順位を表示させるように作成してもよい。その場合に、サーバ処理部 33 は、サーバ記憶部 32 に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、カードの各種類の合計ポイント数及び順位を抽出し、順位が上位の種類を特定する。また、サーバ処理部 33 は、特定した種類の種類 ID をキーとして、サーバ記憶部 32 に記憶されている画像管理テーブルを参照し、画像データの URL を抽出する。そして、サーバ処理部 33 は、特定した種類 ID、合計ポイント数、順位、抽出した URL が示す画像等を所定のレイアウトで表示させるためのカード設定画面表示データを作成する。

10

【 0 0 4 4 】

サーバ処理部 33 は、作成したカード設定画面表示データを、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2 に送信する。

【 0 0 4 5 】

図 5 (b) は、カード設定画面表示データに基づいて表示されるカード設定画面 510 の一部を示す。カード設定画面 510 の左段には、1 枚のエースカードの画像 501 と、2 枚のアシストカードの画像 502、503 とが表示されており、それぞれについて種類 ID 511、513、515 も表示されており、現在の設定が一目で把握できるようになっている。また、カード設定画面 510 の右段には、「変更」ボタン 512、514、516 が表示されており、いずれか一つの押下により所持カードの画像等が一覧表示され（不図示）、一覧表示の中からいずれか一つの選択により対応するエースカード又はアシストカードがその所持カードに変更される。さらに、カード設定画面 510 の下段には、「確定」ボタン 517 が表示されており、その押下により変更後の設定内容（エースカード / アシストカードの区別及びカード ID の組み合わせであって、設定又は変更されたもののみ）でのカードの設定が端末通信部 21 を介してサーバ 3 に要求される。

20

【 0 0 4 6 】

図 5 (c) は、カード設定画面表示データに基づいて表示されるカード設定画面 510 の他の一部を示す。カード設定画面 510 の左段には、他のユーザのユーザ ID 518、520、アバターの画像等が表示されており、カード設定画面 510 の右段には、各ユーザのポイント数 519、521 が表示されており、自分のエースカードと同一の種類のエースカードを設定している他のユーザが獲得したポイント数が一目で把握できるようになっている。

30

【 0 0 4 7 】

図 5 (d) は、カード設定画面表示データに基づいて表示されるカード設定画面 510 のさらに他の一部を示す。カード設定画面 510 の中央には、複数のカードの画像 501、503 が表示されており、それぞれについて種類 ID 511、515 も表示されている。また、カード設定画面 510 の左段には、各カードの順位 522、524 が表示されており、カード設定画面 510 の右段には、各カードの合計ポイント数 523、525 が表示されており、各カードの現在の順位が一目で把握できるようになっている。

40

【 0 0 4 8 】

携帯端末 2 からサーバ通信部 31 を介して、設定内容（エースカード / アシストカードの区別及びカード ID の組み合わせ）等をパラメータとして、カードの設定要求を受信した場合に、サーバ処理部 33 は、受信した設定内容及び以前受信したユーザ ID をパラメータとして、カード設定部 331 に、カードの設定処理の実行を指示する。

【 0 0 4 9 】

カード設定部 331 は、与えられたユーザ ID をキー（検索を行う際の比較対象のデータ）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、同じく与えられたエースカード / アシストカードの区別及びカード ID の組み合わせの各々について、エースカード / アシストカードの区別に応じて対応するカード ID を格納する。また

50

、エースカードが設定又は変更されてそのカードIDが格納される場合に、カード設定部331は、与えられたユーザIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、格納されているカードの各種類のポイント数を0に初期化する。また、カード設定部331は、サーバ記憶部32に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、カードの各種類について、格納されている各ユーザのポイント数を合計し、合計ポイント数を格納する。さらに、カード設定部331は、サーバ記憶部32に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、格納されている合計ポイント数でカードの各種類を順位付けし、その順位を格納する。そして、カード設定部331は、カードの設定処理を終了する。

【0050】

10

サーバ処理部33は、ホーム画面表示データを作成する。サーバ処理部33は、作成したホーム画面表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2に送信する。

【0051】

携帯端末2からサーバ通信部31を介して、指示内容（「開始」、「続ける」、「戦う」、又は「戻る」）等をパラメータとして、ゲームの進行要求を受信した場合に、サーバ処理部33は、受信した指示内容及び以前受信したユーザIDをパラメータとして、ゲーム進行部332に、ゲームの進行処理の実行を指示する。

【0052】

与えられた指示内容が「開始」又は「続ける」である場合に、ゲーム進行部332は、前回のポイント付与から所定時間（例えば、10分）が経過したか否かを判定する。前回のポイント付与から所定時間が経過した場合に、ゲーム進行部332は、同じく与えられたユーザIDをパラメータとして、ポイント付与部333に、ポイントの付与処理の実行を指示する。

20

【0053】

ポイント付与部333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、エースカードのカードIDを抽出する。また、ポイント付与部333は、抽出したカードIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているカード管理テーブルを参照し、カードの種類IDを抽出する。そして、ポイント付与部333は、与えられたユーザID及び抽出した種類IDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、格納されているポイント数に所定のポイント数を加算する。また、ポイント付与部333は、抽出した種類IDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、格納されている合計ポイント数に同一のポイント数を加算する。さらに、ポイント付与部333は、サーバ記憶部32に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、格納されている合計ポイント数でカードの各種類を順位付けし、その順位を格納する。そして、ポイント付与部333は、ポイントの付与処理を終了する。

30

【0054】

ゲーム進行部332は、ポイントが付与された旨を示すテキスト及び画像、ゲームの続行等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ポイント付与画面表示データを作成する。ゲーム進行部332は、作成したポイント付与画面表示データをサーバ処理部33に返戻した後に、ゲームの進行処理を終了する。

40

【0055】

一方、前回のポイント付与から所定時間が経過していない場合に、ゲーム進行部332は、サーバ記憶部32に記憶されている敵管理テーブルを参照し、各敵の敵IDを抽出し、いずれか一つを選択する。また、ゲーム進行部332は、選択した敵IDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されている画像管理テーブルを参照し、画像データのURLを抽出する。そして、ゲーム進行部332は、抽出したURLが示す画像、敵が登場した旨を示すテキスト、バトルの実行等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敵登場画面表示データを作成する。ゲーム進行部332は、作成した敵登場画面表示データをサーバ処理部33に返戻した後に、ゲームの進行処理を終了する。なお

50

、敵IDの選択は、現在時刻等を種として発生させた擬似乱数を用いて、等確率で行う。しかしながら、敵IDの選択は、他の確率又は方法により行うことも可能である。

【0056】

一方、与えられた指示内容が「戦う」である場合に、ゲーム進行部332は、同じく与えられたユーザ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、エースカード及びアシストカードのカードIDを抽出する。また、ゲーム進行部332は、抽出したカードIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているカード管理テーブルを参照し、カードのパラメータ値を抽出する。さらに、所定日時から所定時間（例えば、3日）が経過した場合に、ゲーム進行部332は、抽出したエースカードのカードID及びパラメータ値をパラメータとして、パラメータ調整部334に、パラメータの調整処理の実行を指示する。

10

【0057】

パラメータ調整部334は、与えられたカードIDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているカード管理テーブルを参照し、カードの種類IDを抽出する。また、パラメータ調整部334は、抽出した種類IDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、種類の順位を抽出する。さらに、パラメータ調整部334は、抽出した順位に応じてパラメータ値への加算値を決定する。そして、パラメータ調整部334は、決定した加算値を与えられたパラメータ値に加算することにより、与えられたパラメータ値を調整する。パラメータ調整部334は、調整したパラメータ値をゲーム進行部332に返戻した後に、パラメータの調整処理を終了する。なお、加算値の決定は、順位と加算値とを対応付ける所定の対応テーブルを用いて行う。しかしながら、他の方法により行うことも可能である。

20

【0058】

ゲーム進行部332は、以前選択した敵IDをキーとして、サーバ記憶部32に記憶されている敵管理テーブルを参照し、敵のパラメータ値を抽出する。そして、ゲーム進行部332は、抽出した又は返戻されたエースカードのパラメータ値、アシストカードのパラメータ値、及び敵のパラメータ値を用いて、バトルのシミュレーションを行う。例えば、エースカード及びアシストカードの攻撃力パラメータ値及び敵の防御力パラメータ値に応じて、敵の体力パラメータ値を減少させる。同様に、敵の攻撃力パラメータ値及びエースカード及びアシストカードの防御力パラメータ値に応じて、エースカード及びアシストカードの体力パラメータ値を減少させる。交互に体力パラメータ値を減少させた結果、エースカード及びアシストカードの体力パラメータ値が0になるか、敵の体力パラメータ値が0になった場合に、バトルのシミュレーションを終了する。また、ゲーム進行部332は、バトルが進行していく（即ち、エースカード及びアシストカード並びに敵の体力パラメータ値が減少していく）過程と、バトルの結果（即ち、勝ち負け）とを、所定の演出により表示させるためのバトル画面表示データを作成する。ゲーム進行部332は、作成したバトル画面表示データをサーバ処理部33に返戻した後に、ゲームの進行処理を終了する。

30

【0059】

一方、与えられた指示内容が「戻る」であり、以上のいずれにも該当しない場合に、ゲーム進行部332は、ホーム画面表示データを作成する。ゲーム進行部332は、作成したホーム画面表示データをサーバ処理部33に返戻した後に、ゲームの進行処理を終了する。

40

【0060】

サーバ処理部33は、返戻されたポイント付与画面表示データ、敵登場画面表示データ、バトル画面表示データ、又はホーム画面表示データを、ゲーム進行画面表示データとして、サーバ通信部31を介して携帯端末2に送信する。

【0061】

図6は、携帯端末2の表示画面の一例を示す図である。

【0062】

50

図6(a)は、ポイント付与画面表示データに基づいて表示されるポイント付与画面600を示す。ポイント付与画面600の中央には、ポイントが付与された旨を示すテキスト601及び画像602が表示されている。また、ポイント付与画面600の下段には、「続ける」ボタン603が表示されており、その押下によりゲームの続行が端末通信部21を介してサーバ3に要求される。

【0063】

図6(b)は、敵登場画面表示データに基づいて表示される敵登場画面610を示す。敵登場画面610の中央には、敵が登場した旨を示すテキスト611及び敵の画像612が表示されている。また、敵登場画面610の下段には、「戦う」ボタン613が表示されており、その押下によりバトルの実行が端末通信部21を介してサーバ3に要求される。

10

【0064】

図6(c)は、バトル画面表示データに基づいて表示されるバトル画面620を示す。バトル画面620の上段には、敵の画像612が表示されており、バトル画面620の下段には、エースカードの画像501及びアシストカードの画像502、503が表示されている。敵とエースカード及びアシストカードとのバトルが進行していく過程が、所定の演出により表示される。

【0065】

図6(d)は、バトル画面表示データに基づいて表示される他のバトル画面630を示す。バトル画面630は、図6(c)のバトル画面620に続いて表示される。バトル画面630の上段には、エースカードの画像501及びアシストカードの画像502、503、並びにバトルに勝利した旨を示すテキスト631が表示されている。また、バトル画面630の下段には、2つのボタン632、633が表示されており、「続ける」ボタン632の押下によりゲームの続行が、「戻る」ボタン633の押下によりゲームの終了が、端末通信部21を介してサーバ3に要求される。

20

【0066】

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図である。なお、以下に説明する動作シーケンスは、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26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。

30

【0067】

端末処理部26は、閲覧処理部261に、画面の閲覧処理の実行を指示する。閲覧処理部261は、ユーザから操作部23を介して入力されたユーザID、パスワード等をパラメータとして、ユーザの認証要求を、端末通信部21を介してサーバ3に送信する(ステップS700)。

【0068】

携帯端末2からサーバ通信部31を介して、ユーザID、パスワード等をパラメータとして、ユーザの認証要求を受信した場合に、サーバ処理部33は、受信したユーザID及びパスワードをパラメータとして、不図示のユーザ認証部に、ユーザの認証処理の実行を指示する(ステップS701)。

40

【0069】

ユーザ認証部によりユーザが認証された場合に、サーバ処理部33は、ホーム画面表示データを作成する(ステップS702)。

【0070】

サーバ処理部33は、作成したホーム画面表示データを、サーバ通信部31を介して携帯端末2に送信する(ステップS703)。

【0071】

サーバ3から端末通信部21を介して、ホーム画面表示データを受信した場合に、閲覧処理部261は、受信したホーム画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧処理部261は、作成した描画データを表示部24に出力し、ホーム画面を表示さ

50

せる（ステップS 7 0 4）。

【 0 0 7 2 】

ホーム画面において、ユーザにより操作部 2 3 を介してカード設定画面の取得が指示された場合に、閲覧処理部 2 6 1 は、カード設定画面の取得要求を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップS 7 0 5）。

【 0 0 7 3 】

携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、カード設定画面の取得要求を受信した場合に、サーバ処理部 3 3 は、カード設定画面表示データを作成する（ステップS 7 0 6）。

【 0 0 7 4 】

サーバ処理部 3 3 は、作成したカード設定画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップS 7 0 7）。

【 0 0 7 5 】

サーバ 3 から端末通信部 2 1 を介して、カード設定画面表示データを受信した場合に、閲覧処理部 2 6 1 は、受信したカード設定画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧処理部 2 6 1 は、作成した描画データを表示部 2 4 に出力し、カード設定画面を表示させる（ステップS 7 0 8）。

【 0 0 7 6 】

カード設定画面において、ユーザにより操作部 2 3 を介して変更後の設定内容でのカードの設定が指示された場合に、閲覧処理部 2 6 1 は、設定内容（エースカード / アシストカードの区別及びカードIDの組み合わせ）等をパラメータとして、カード設定要求を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップS 7 0 9）。

【 0 0 7 7 】

携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、設定内容等をパラメータとして、カードの設定要求を受信した場合に、サーバ処理部 3 3 は、受信した設定内容及び以前受信したユーザIDをパラメータとして、カード設定部 3 3 1 に、カードの設定処理の実行を指示する（ステップS 7 1 0）。

【 0 0 7 8 】

図 8（a）は、カード設定部 3 3 1 の動作フローの一例を示す図である。

【 0 0 7 9 】

カード設定部 3 3 1 は、与えられたユーザ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、同じく与えられたエースカード / アシストカードの区別及びカードIDの組み合わせの各々について、エースカード / アシストカードの区別に応じて対応するカードIDを格納する（ステップS 8 0 0）。

【 0 0 8 0 】

エースカードが設定又は変更されてそのカードIDが格納される場合に（ステップS 8 0 1 - Y e s ）、カード設定部 3 3 1 は、与えられたユーザIDをキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、格納されているカードの各種類のポイント数を 0 に初期化する（ステップS 8 0 2）。

【 0 0 8 1 】

一方、エースカードのカードIDが格納されない場合に（ステップS 8 0 1 - N o ）、カード設定部 3 3 1 は、カードの設定処理を終了する。

【 0 0 8 2 】

カード設定部 3 3 1 は、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、カードの各種類について、格納されている各ユーザのポイント数を合計し、合計ポイント数を格納する（ステップS 8 0 3）。

【 0 0 8 3 】

カード設定部 3 3 1 は、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、格納されている合計ポイント数でカードの各種類を順位付けし、その順位を格納する（ステップS 8 0 4）。

【 0 0 8 4 】

10

20

30

40

50

カード設定部 3 3 1 は、カードの設定処理を終了する。

【 0 0 8 5 】

図 7 に戻り、サーバ処理部 3 3 は、ホーム画面表示データを作成する（ステップ S 7 1 1 ）。

【 0 0 8 6 】

サーバ処理部 3 3 は、作成したホーム画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S 7 1 2 ）。

【 0 0 8 7 】

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

10

【 0 0 8 8 】

ホーム画面において、ユーザにより操作部 2 3 を介してゲームの開始が指示された場合に、閲覧処理部 2 6 1 は、指示内容（「開始」）等をパラメータとして、ゲームの進行要求を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 7 1 4 ）。

【 0 0 8 9 】

携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、指示内容（「開始」、「続ける」、「戦う」、又は「戻る」）等をパラメータとして、ゲームの進行要求を受信した場合に、サーバ処理部 3 3 は、受信した指示内容及び以前受信したユーザ ID をパラメータとして、ゲーム進行部 3 3 2 に、ゲームの進行処理の実行を指示する（ステップ S 7 1 5 ）。

20

【 0 0 9 0 】

図 9 は、ゲーム進行部 3 3 2 の動作フローの一例を示す図である。

【 0 0 9 1 】

与えられた指示内容が「開始」又は「続ける」である場合に（ステップ S 9 0 0 - Y e s ）、ゲーム進行部 3 3 2 は、前回のポイント付与から所定時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 9 0 1 ）。前回のポイント付与から所定時間が経過した場合に（ステップ S 9 0 1 - Y e s ）、ゲーム進行部 3 3 2 は、同じく与えられたユーザ ID をパラメータとして、ポイント付与部 3 3 3 に、ポイントの付与処理の実行を指示する（ステップ S 9 0 2 ）。なお、前回のポイント付与から所定時間が経過していない場合については後述する。

30

【 0 0 9 2 】

図 1 0 は、ポイント付与部 3 3 3 の動作フローの一例を示す図である。

【 0 0 9 3 】

ポイント付与部 3 3 3 は、与えられたユーザ 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、エスカードのカード ID を抽出する。また、ポイント付与部 3 3 3 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、カードの種類 ID を抽出する。そして、ポイント付与部 3 3 3 は、与えられたユーザ ID 及び抽出した種類 ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、格納されているポイント数に所定のポイント数を加算する（ステップ S 1 0 0 0 ）。

40

【 0 0 9 4 】

ポイント付与部 3 3 3 は、抽出した種類 ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、格納されている合計ポイント数に同一のポイント数を加算する（ステップ S 1 0 0 1 ）。

【 0 0 9 5 】

ポイント付与部 3 3 3 は、サーバ記憶部 3 2 に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、格納されている合計ポイント数でカードの各種類を順位付けし、その順位を格納する（ステップ S 1 0 0 2 ）。

【 0 0 9 6 】

50

ポイント付与部 333 は、ポイントの付与処理を終了する。

【0097】

図 9 に戻り、ゲーム進行部 332 は、ポイント付与画面表示データを作成する（ステップ S903）。

【0098】

ゲーム進行部 332 は、作成したポイント付与画面表示データをサーバ処理部 33 に返した後に、ゲームの進行処理を終了する。

【0099】

一方、前回のポイント付与から所定時間が経過していない場合に（ステップ S901 - No）、ゲーム進行部 332 は、サーバ記憶部 32 に記憶されている敵管理テーブルを参照し、各敵の敵 ID を抽出し、いずれか一つを選択する（ステップ S904）。 10

【0100】

ゲーム進行部 332 は、敵登場画面表示データを作成する（ステップ S905）。

【0101】

ゲーム進行部 332 は、作成した敵登場画面表示データをサーバ処理部 33 に返した後に、ゲームの進行処理を終了する。

【0102】

一方、与えられた指示内容が「戦う」である場合に（ステップ S900 - No、ステップ S906 - Yes）、ゲーム進行部 332 は、同じく与えられたユーザ 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、エースカード及びアシストカードのカード ID を抽出する。また、ゲーム進行部 332 は、抽出したカード ID をキーとして、サーバ記憶部 32 に記憶されているカード管理テーブルを参照し、カードのパラメータ値を抽出する（ステップ S907）。 20

【0103】

所定日時から所定時間が経過した場合に（ステップ S908 - Yes）、ゲーム進行部 332 は、抽出したエースカードのカード ID 及びパラメータ値をパラメータとして、パラメータ調整部 334 に、パラメータの調整処理の実行を指示する（ステップ S909）。 30

【0104】

図 10 (b) は、パラメータ調整部 334 の動作フローの一例を示す図である。

【0105】

パラメータ調整部 334 は、与えられたカード ID をキーとして、サーバ記憶部 32 に記憶されているカード管理テーブルを参照し、カードの種類 ID を抽出する。また、パラメータ調整部 334 は、抽出した種類 ID をキーとして、サーバ記憶部 32 に記憶されているポイント管理テーブルを参照し、種類の順位を抽出する。そして、パラメータ調整部 334 は、抽出した順位に応じてパラメータ値への加算値を決定する（ステップ S1010）。 40

【0106】

パラメータ調整部 334 は、決定した加算値を与えられたパラメータ値に加算することにより、与えられたパラメータ値を調整する（ステップ S1011）。

【0107】

パラメータ調整部 334 は、調整したパラメータ値をゲーム進行部 332 に返した後に、パラメータの調整処理を終了する。

【0108】

図 9 に戻り、ゲーム進行部 332 は、以前選択した敵 ID をキーとして、サーバ記憶部 32 に記憶されている敵管理テーブルを参照し、敵のパラメータ値を抽出する。そして、ゲーム進行部 332 は、抽出した又は返戻されたエースカードのパラメータ値、アシストカードのパラメータ値、及び敵のパラメータ値を用いて、バトルを行う（ステップ S910）。 50

【0109】

ゲーム進行部 332 は、バトル画面表示データを作成する（ステップ S911）。

【0110】

ゲーム進行部 332 は、作成したバトル画面表示データをサーバ処理部 33 に返戻した後に、ゲームの進行処理を終了する。

【0111】

一方、与えられた指示内容が「戻る」であり、以上のいずれにも該当しない場合に（ステップ S900 - No、ステップ S906 - No）、ゲーム進行部 332 は、ホーム画面表示データを作成する（ステップ S912）。

【0112】

ゲーム進行部 332 は、作成したホーム画面表示データをサーバ処理部 33 に返戻した後に、ゲームの進行処理を終了する。

10

【0113】

図 7 に戻り、サーバ処理部 33 は、返戻されたポイント付与画面表示データ、敵登場画面表示データ、バトル画面表示データ、又はホーム画面表示データを、ゲーム進行画面表示データとして、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S716）。

【0114】

サーバ 3 から端末通信部 21 を介して、ゲーム進行画面表示データを受信した場合に、閲覧処理部 261 は、受信したゲーム進行画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧処理部 261 は、作成した描画データを表示部 24 に出力し、ゲーム進行画面として、ポイント付与画面、敵登場画面、バトル画面、又はホーム画面を表示させる（ステップ S717）。

20

【0115】

ポイント付与画面又はバトル画面において、ユーザにより操作部 23 を介してゲームの続行が指示された場合に、閲覧処理部 261 は、指示内容（「続ける」）等をパラメータとして、ゲームの進行要求を、端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信し（ステップ S714）、以降のステップを繰り返す。

【0116】

敵登場画面において、ユーザにより操作部 23 を介してバトルの実行が指示された場合に、閲覧処理部 261 は、指示内容（「戦う」）等をパラメータとして、ゲームの進行要求を、端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信し（ステップ S714）、以降のステップを繰り返す。

30

【0117】

バトル画面において、ユーザにより操作部 23 を介してゲームの終了が指示された場合に、閲覧処理部 261 は、指示内容（「戻る」）等をパラメータとして、ゲームの進行要求を、端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信し（ステップ S714）、以降のステップを繰り返す。

【0118】

以上説明してきたように、エースカードの使用状況に応じてそのパラメータ値を調整することにより、カードバトルゲームに対するユーザの継続意欲を維持することが可能となる。また、エースカードに対するユーザの愛着を高めたり、同一の種類のエースカードを設定しているユーザ同士の仲間意識を高めたりすることも可能となる。さらに、制限時間内にエースカードの使用状況を高めるために、体力回復アイテム等の利用を促進させることも可能となる。

40

【0119】

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、サーバ処理部 33 は、同一の種類のエースカードに関連付けられたポイント数を合計し、合計ポイント数に応じて各種類のエースカードのパラメータ値への加算値を決定したが、サーバ処理部 33 は、個々のエースカードに関連付けられたポイント数に応じて同一の種類のエースカードのパラメータ値への加算値を決定してもよい。これにより、個々のユーザ

50

のポイント数が加算値に反映され易くなり、ユーザの興趣がより高まることが期待される。

【 0 1 2 0 】

(第 2 の実施形態)

第 1 の実施形態では、本発明を、カードバトルゲーム及びエースカードに適用した。しかしながら、本発明は、ブログ及びアバター用アイテムに適用することも可能である。本実施形態では、サービスの一例としてブログを、オブジェクトの一例としてアバター用アイテムを用いる。図 1 1 は、そのようなブログシステム 1 1 におけるサーバ 3 ' の概略構成の一例を示す図である。なお、ブログシステム 1 1 及び携帯端末 2 の構成については、図 1 及び図 2 に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

10

【 0 1 2 1 】

サーバ 3 ' は、ユーザが使用するアバター、所持するアイテム、投稿したメッセージ等を管理する。また、サーバ 3 ' は、携帯端末 2 からの要求に応じてブログに係る表示データを作成し、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 3 1 と、サーバ記憶部 3 2 ' と、サーバ処理部 3 3 ' とを有する。なお、これらの構成のうち、サーバ通信部 3 1 については、図 3 に示されるものと同一であるので、以下では説明を省略する。

【 0 1 2 2 】

サーバ記憶部 3 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有する。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、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、ユーザの使用アバター、所持アイテム、投稿メッセージ等を管理し、ブログに係る表示データを作成及び出力するブログ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、ユーザ毎に認証データ（ユーザ ID、パスワード等）、属性値（年齢、性別、住んでいる地域（国）等）、使用アバターのアバター ID、所持アイテムのアイテム ID、着用アイテムのアイテム ID、投稿メッセージのテキストデータ等の要素を管理するユーザ管理テーブル（図 1 2（a））、画像毎にアバター ID 及び / 又はアイテム ID、画像データの格納場所（ユニフォームリソースロケータ（URL）等）等の要素を管理する画像管理テーブル、画像データ、アイテム毎にアイテム ID、各ユーザの着用状況、着用数、順位等の要素を管理するアイテム管理テーブル（図 1 2（b））等を記憶する。さらに、サーバ記憶部 3 2 ' 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。

20

30

【 0 1 2 3 】

サーバ処理部 3 3 ' は、ホーム画面作成部 3 3 5 と、アイテム付与部 3 3 6 と、アイテム設定部 3 3 7 と、メッセージ投稿部 3 3 8 とを有する。これらの各部は、サーバ処理部 3 3 ' が有するプロセッサ上で実行されるプログラムによって実装される機能モジュールである。あるいは、サーバ処理部 3 3 ' が有するこれらの各部は、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 2 4 】

携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、ユーザ ID、パスワード等をパラメータとして、ユーザの認証要求を受信した場合に、サーバ処理部 3 3 ' は、受信したユーザ ID 及びパスワードをパラメータとして、不図示のユーザ認証部に、ユーザの認証処理の実行を指示する。ユーザ認証部によりユーザが認証された場合に、サーバ処理部 3 3 ' は、受信したユーザ ID をパラメータとして、ホーム画面作成部 3 3 5 に、表示データの作成処理の実行を指示する。

40

【 0 1 2 5 】

所定日時から所定時間（例えば、3 日）が経過した場合に、ホーム画面作成部 3 3 5 は、与えられたユーザ ID をキーとして、アイテム付与部 3 3 6 に、アイテムの付与処理の実行を指示する。

50

【 0 1 2 6 】

アイテム付与部 3 3 6 は、与えられたユーザ 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、着用アイテムのアイテム ID を抽出する。また、アイテム付与部 3 3 6 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、アイテムの順位を抽出する。さらに、アイテム付与部 3 3 6 は、抽出した順位に応じて付与アイテムを決定する。そして、アイテム付与部 3 3 6 は、与えられたユーザ 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、決定した付与アイテムのアイテム ID を所持アイテムとして格納する。また、アイテム付与部 3 3 6 は、与えられたユーザ 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、アイテムが付与された旨を示すテキストデータを投稿メッセージとして格納する。そして、アイテム付与部 3 3 6 は、アイテムの付与処理を終了する。なお、付与アイテムの決定は、順位と付与アイテムとを対応付ける所定の対応テーブルを用いて行う。しかしながら、他の方法により行うことも可能である。

10

【 0 1 2 7 】

ホーム画面作成部 3 3 5 は、与えられたユーザ 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、使用アバターのアバター ID 及び着用アイテムのアイテム ID を抽出する。また、ホーム画面作成部 3 3 5 は、抽出したアバター ID 及びアイテム ID をキーとして、サーバ記憶部 3 2 ' に記憶されている画像管理テーブルを参照し、画像データの URL を抽出する。さらに、ホーム画面作成部 3 3 5 は、与えられたユーザ 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、投稿メッセージのテキストデータを抽出する。そして、ホーム画面作成部 3 3 5 は、抽出した URL が示す画像、テキストデータが示すテキスト、メッセージの投稿、アイテム設定画面の取得等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ホーム画面表示データを作成する。ホーム画面作成部 3 3 5 は、作成したホーム画面表示データをサーバ処理部 3 3 ' に返戻した後に、表示データの作成処理を終了する。

20

【 0 1 2 8 】

サーバ処理部 3 3 ' は、返戻されたホーム画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する。

30

【 0 1 2 9 】

携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、アイテム設定画面の取得要求を受信した場合に、サーバ処理部 3 3 ' は、以前受信したユーザ 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、使用アバターのアバター ID 、並びに所持アイテム及び着用アイテムのアイテム ID を抽出する。また、サーバ処理部 3 3 ' は、抽出したアバター ID 及びアイテム ID のそれぞれをキーとして、サーバ記憶部 3 2 ' に記憶されている画像管理テーブルを参照し、画像データの URL を抽出する。そして、サーバ処理部 3 3 ' は、抽出したアイテム ID 、 URL が示す画像、アイテムの着脱の変更、確定等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アイテム設定画面表示データを作成する。サーバ処理部 3 3 ' は、作成したアイテム設定画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する。

40

【 0 1 3 0 】

携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、設定内容（着用アイテムのアイテム ID ）等をパラメータとして、アイテムの設定要求を受信した場合に、サーバ処理部 3 3 ' は、受信した設定内容及び以前受信したユーザ ID をパラメータとして、アイテム設定部 3 3 7 に、アイテムの設定処理の実行を指示する。

【 0 1 3 1 】

アイテム設定部 3 3 7 は、与えられたユーザ 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、同じく与えられた着用アイテムのアイテム ID を格納する。また、アイテム設定部 3 3 7 は、与えられたユーザ ID をキーとして、

50

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、格納されている各アイテムの着用状況を同じく与えられた着用アイテムのアイテム ID を用いて更新する。例えば、格納されている各アイテムの着用状況を 0 に初期化した後に、着用アイテムについては着用状況を 1 として格納する。また、アイテム設定部 3 3 7 は、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、各アイテムについて、格納されている各ユーザの着用状況、即ち着用状況が 1 に設定されているユーザの数を集計し、着用数を格納する。さらに、アイテム設定部 3 3 7 は、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、格納されている着用数で各アイテムを順位付けし、その順位を格納する。そして、アイテム設定部 3 3 7 は、アイテムの設定処理を終了する。

【 0 1 3 2 】

10

サーバ処理部 3 3 ' は、以前受信したユーザ ID をパラメータとして、ホーム画面作成部 3 3 5 に、表示データの作成処理の実行を指示する。また、サーバ処理部 3 3 ' は、返戻されたホーム画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する。

【 0 1 3 3 】

携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、投稿内容（テキストデータ）等をパラメータとして、メッセージの投稿要求を受信した場合に、サーバ処理部 3 3 ' は、受信した投稿内容及び以前受信したユーザ ID をパラメータとして、メッセージ投稿部 3 3 8 に、メッセージの投稿処理の実行を指示する。

【 0 1 3 4 】

メッセージ投稿部 3 3 8 は、与えられたユーザ 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、同じく与えられたテキストデータを投稿メッセージとして格納する。そして、メッセージ投稿部 3 3 8 は、メッセージの投稿処理を終了する。

20

【 0 1 3 5 】

サーバ処理部 3 3 ' は、以前受信したユーザ ID をパラメータとして、ホーム画面作成部 3 3 5 に、表示データの作成処理の実行を指示する。また、サーバ処理部 3 3 ' は、返戻されたホーム画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する。

【 0 1 3 6 】

図 1 3 は、プログラムシステム 1 1 の動作シーケンスの一例を示す図である。

【 0 1 3 7 】

30

端末処理部 2 6 は、閲覧処理部 2 6 1 に、画面の閲覧処理の実行を指示する。閲覧処理部 2 6 1 は、ユーザから操作部 2 3 を介して入力されたユーザ ID、パスワード等をパラメータとして、ユーザの認証要求を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 ' に送信する（ステップ S 1 3 0 0 ）。

【 0 1 3 8 】

携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、ユーザ ID、パスワード等をパラメータとして、ユーザの認証要求を受信した場合に、サーバ処理部 3 3 ' は、受信したユーザ ID 及びパスワードをパラメータとして、不図示のユーザ認証部に、ユーザの認証処理の実行を指示する（ステップ S 1 3 0 1 ）。

【 0 1 3 9 】

40

ユーザ認証部によりユーザが認証された場合に、サーバ処理部 3 3 ' は、受信したユーザ ID をパラメータとして、ホーム画面作成部 3 3 5 に、表示データの作成処理の実行を指示する（ステップ S 1 3 0 2 ）。

【 0 1 4 0 】

図 1 4 (a) は、ホーム画面作成部 3 3 5 の動作フローの一例を示す図である。

【 0 1 4 1 】

所定日時から所定時間が経過した場合に（ステップ S 1 4 0 0 - Y e s ）、ホーム画面作成部 3 3 5 は、与えられたユーザ ID をキーとして、アイテム付与部 3 3 6 に、アイテムの付与処理の実行を指示する（ステップ S 1 4 0 1 ）。

【 0 1 4 2 】

50

図 1 4 (b) は、アイテム付与部 3 3 6 の動作フローの一例を示す図である。

【 0 1 4 3 】

アイテム付与部 3 3 6 は、与えられたユーザ 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、着用アイテムのアイテム ID を抽出する。また、アイテム付与部 3 3 6 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、アイテムの順位を抽出する。さらに、アイテム付与部 3 3 6 は、抽出した順位に応じて付与アイテムを決定する (ステップ S 1 4 1 0) 。

【 0 1 4 4 】

アイテム付与部 3 3 6 は、与えられたユーザ 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、決定した付与アイテムのアイテム ID を所持アイテムとして格納する (ステップ S 1 4 1 1) 。

【 0 1 4 5 】

アイテム付与部 3 3 6 は、与えられたユーザ 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、アイテムが付与された旨を示すテキストデータを投稿メッセージとして格納する (ステップ S 1 4 1 2) 。

【 0 1 4 6 】

アイテム付与部 3 3 6 は、アイテムの付与処理を終了する。

【 0 1 4 7 】

図 1 4 (a) に戻り、ホーム画面作成部 3 3 5 は、ホーム画面表示データを作成する (ステップ S 1 4 0 2) 。

【 0 1 4 8 】

ホーム画面作成部 3 3 5 は、作成したホーム画面表示データをサーバ処理部 3 3 ' に返した後に、表示データの作成処理を終了する。

【 0 1 4 9 】

図 1 3 に戻り、サーバ処理部 3 3 ' は、返戻されたホーム画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する (ステップ S 1 3 0 3) 。

【 0 1 5 0 】

サーバ 3 ' から端末通信部 2 1 を介して、ホーム画面表示データを受信した場合に、閲覧処理部 2 6 1 は、受信したホーム画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧処理部 2 6 1 は、作成した描画データを表示部 2 4 に出力し、ホーム画面を表示させる (ステップ S 1 3 0 4) 。

【 0 1 5 1 】

ホーム画面において、ユーザにより操作部 2 3 を介してアイテム設定画面の取得が指示された場合に、閲覧処理部 2 6 1 は、アイテム設定画面の取得要求を、端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 ' に送信する (ステップ S 1 3 0 5) 。

【 0 1 5 2 】

携帯端末 2 からサーバ通信部 3 1 を介して、アイテム設定画面の取得要求を受信した場合に、サーバ処理部 3 3 ' は、アイテム設定画面表示データを作成する (ステップ S 1 3 0 6) 。

【 0 1 5 3 】

サーバ処理部 3 3 ' は、作成したアイテム設定画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する (ステップ S 1 3 0 7) 。

【 0 1 5 4 】

サーバ 3 ' から端末通信部 2 1 を介して、アイテム設定画面表示データを受信した場合に、閲覧処理部 2 6 1 は、受信したアイテム設定画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧処理部 2 6 1 は、作成した描画データを表示部 2 4 に出力し、アイテム設定画面を表示させる (ステップ S 1 3 0 8) 。

【 0 1 5 5 】

アイテム設定画面において、ユーザにより操作部 2 3 を介して変更後の設定内容でのア

10

20

30

40

50

アイテムの設定が指示された場合に、閲覧処理部 261 は、設定内容（着用アイテムのアイテム ID）等をパラメータとして、アイテム設定要求を、端末通信部 21 を介してサーバ 3' に送信する（ステップ S1309）。

【0156】

携帯端末 2 からサーバ通信部 31 を介して、設定内容等をパラメータとして、アイテムの設定要求を受信した場合に、サーバ処理部 33' は、受信した設定内容及び以前受信したユーザ ID をパラメータとして、アイテム設定部 337 に、アイテムの設定処理の実行を指示する（ステップ S1310）。

【0157】

図 14（c）は、アイテム設定部 337 の動作フローの一例を示す図である。

10

【0158】

アイテム設定部 337 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、同じく与えられた着用アイテムのアイテム ID を格納する（ステップ S1420）。

【0159】

アイテム設定部 337 は、与えられたユーザ ID をキーとして、サーバ記憶部 32' に記憶されているアイテム管理テーブルを参照し、格納されている各アイテムの着用状況を更新する（ステップ S1421）。

【0160】

アイテム設定部 337 は、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、各アイテムについて、格納されている各ユーザの着用状況を集計し、着用数を格納する（ステップ S1422）。

20

【0161】

アイテム設定部 337 は、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、格納されている着用数で各アイテムを順位付けし、その順位を格納する（ステップ S1423）。

【0162】

アイテム設定部 337 は、アイテムの設定処理を終了する。

【0163】

図 13 に戻り、サーバ処理部 33' は、以前受信したユーザ ID をパラメータとして、ホーム画面作成部 335 に、表示データの作成処理の実行を指示する（ステップ S1311）。

30

【0164】

サーバ処理部 33' は、返戻されたホーム画面表示データを、サーバ通信部 31 を介して携帯端末 2 に送信する（ステップ S1312）。

【0165】

サーバ 3' から端末通信部 21 を介して、ホーム画面表示データを受信した場合に、閲覧処理部 261 は、受信したホーム画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧処理部 261 は、作成した描画データを表示部 24 に出力し、ホーム画面を表示させる（ステップ S1313）。

40

【0166】

ホーム画面において、ユーザにより操作部 23 を介してメッセージの投稿が指示された場合に、閲覧処理部 261 は、投稿内容（テキストデータ）等をパラメータとして、メッセージの投稿要求を、端末通信部 21 を介してサーバ 3' に送信する（ステップ S1314）。

【0167】

携帯端末 2 からサーバ通信部 31 を介して、投稿内容等をパラメータとして、メッセージの投稿要求を受信した場合に、サーバ処理部 33' は、受信した投稿内容及び以前受信したユーザ ID をパラメータとして、メッセージ投稿部 338 に、メッセージの投稿処理の実行を指示する（ステップ S1315）。

50

【 0 1 6 8 】

図 1 4 (d) は、メッセージ投稿部 3 3 8 の動作フローの一例を示す図である。

【 0 1 6 9 】

メッセージ投稿部 3 3 8 は、与えられたユーザ 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、同じく与えられたテキストデータを投稿メッセージとして格納する (ステップ S 1 4 3 0) 。

【 0 1 7 0 】

メッセージ投稿部 3 3 8 は、メッセージの投稿処理を終了する。

【 0 1 7 1 】

図 1 3 に戻り、サーバ処理部 3 3 ' は、以前受信したユーザ ID をパラメータとして、ホーム画面作成部 3 3 5 に、表示データの作成処理の実行を指示する (ステップ S 1 3 1 6) 。

10

【 0 1 7 2 】

サーバ処理部 3 3 ' は、返戻されたホーム画面表示データを、サーバ通信部 3 1 を介して携帯端末 2 に送信する (ステップ S 1 3 1 7) 。

【 0 1 7 3 】

サーバ 3 ' から端末通信部 2 1 を介して、ホーム画面表示データを受信した場合に、閲覧処理部 2 6 1 は、受信したホーム画面表示データに基づいて描画データを作成する。また、閲覧処理部 2 6 1 は、作成した描画データを表示部 2 4 に出力し、ホーム画面を表示させる (ステップ S 1 3 1 8) 。

20

【 0 1 7 4 】

以上説明してきたように、アイテムの使用状況に応じて所定のアイテムを付与することにより、ブログ等に対するユーザの継続意欲を維持することが可能となる。また、アイテムに対するユーザの愛着を高めたり、同一のアイテムを設定しているユーザ同士の仲間意識を高めたりすることも可能となる。

【 0 1 7 5 】

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、付与されるアイテムを、アイテム全体での着用数に応じて決定したが、アイテムのカテゴリ (トップス、ボトムス、アクセサリ等) 毎に各カテゴリでの着用数に応じて決定してもよい。これにより、アイテムが付与され易くなり、ユーザの興味がより高まることが期待される。

30

【 0 1 7 6 】

また、本発明は、カードバトルゲーム及びエースカード並びにブログ及びアバター用アイテムへの適用に限定されるものではなく、他の同様の仕組みを有するサービス及び / 又はオブジェクトにも適用が可能である。

【 0 1 7 7 】

また、サーバ処理部 3 3 、 3 3 ' が有する各機能をコンピュータに実現させ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。

【 0 1 7 8 】

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。

40

【 符号の説明 】

【 0 1 7 9 】

- 1 ゲームシステム
- 2 携帯端末
- 2 1 端末通信部
- 2 2 端末記憶部
- 2 3 操作部
- 2 4 表示部

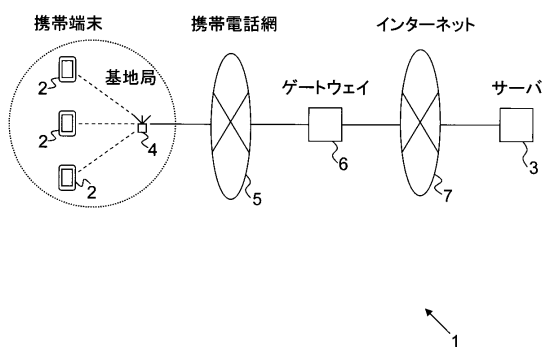
50

- 2 5 音声出力部
- 2 6 端末処理部
- 2 6 1 閲覧処理部
- 3、3' サーバ
- 3 1 サーバ通信部
- 3 2、3 2' サーバ記憶部
- 3 3、3 3' サーバ処理部
- 3 3 1 カード設定部
- 3 3 2 ゲーム進行部
- 3 3 3 ポイント付与部
- 3 3 4 パラメータ調整部
- 3 3 5 ホーム画面作成部
- 3 3 6 アイテム付与部
- 3 3 7 アイテム設定部
- 3 3 8 メッセージ投稿部
- 4 基地局
- 5 携帯電話網
- 6 ゲートウェイ
- 7 インターネット

10

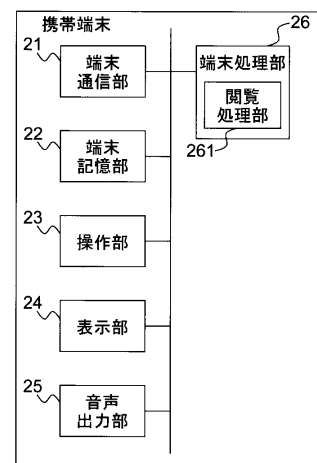
【図 1】

図1



【図 2】

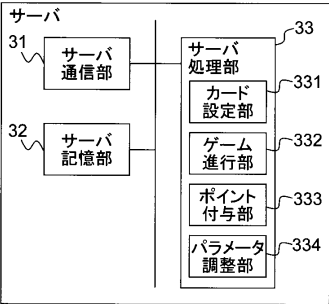
図2



2

【図 3】

図3



【図 4】

図4

ユーザ	パスワード	属性	所持カード	エースカード	アシストカード
ユーザ1	***	性別=、...	カード1、...	カード1	カード4、カード5
ユーザ2	***	性別=、...	カード2、...	カード2	カード6、カード7
ユーザ3	***	性別=、...	カード3、...	カード3	カード8、カード9
...

(a)

カード	種類	パラメータ
カード1	種類1	攻撃力=、防御力=、...
カード2	種類2	攻撃力=、防御力=、...
カード3	種類1	攻撃力=、防御力=、...
...

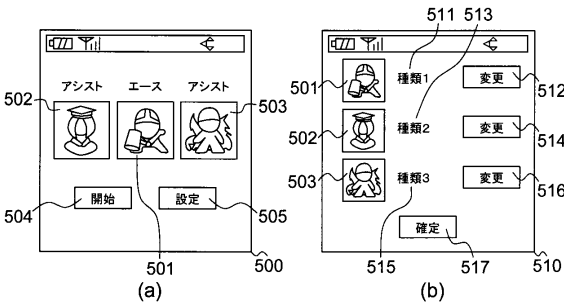
(b)

種類	ポイント数				合計 ポイント数	順位
	ユーザ1	ユーザ2	ユーザ3	...		
種類1	200	0	100	...	1400	1
種類2	0	150	0	...	200	3
種類3	0	0	0	...	800	2
...

(c)

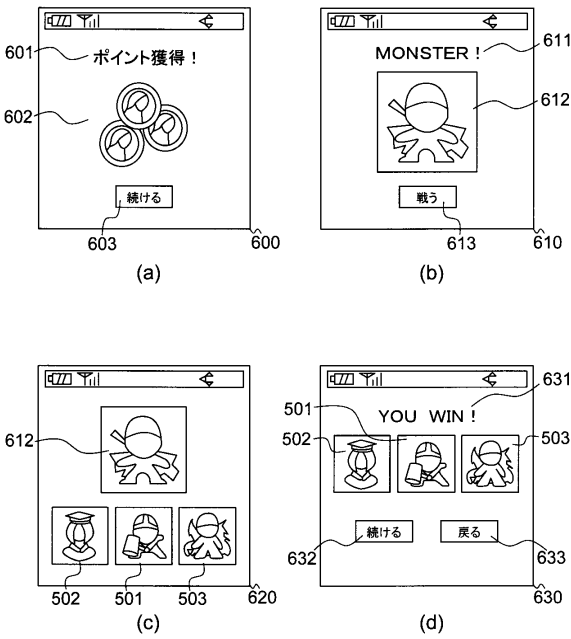
【図 5】

図5



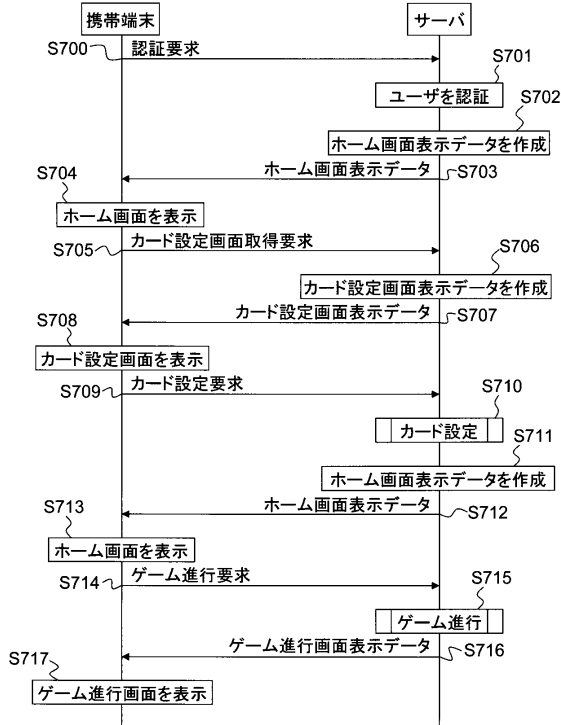
【図 6】

図6



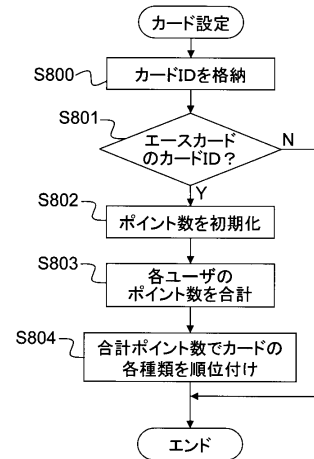
【図 7】

図7



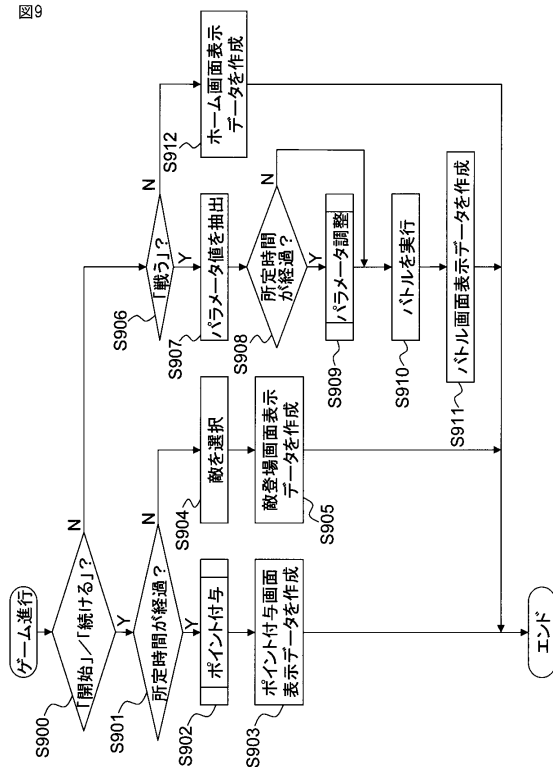
【図 8】

図8



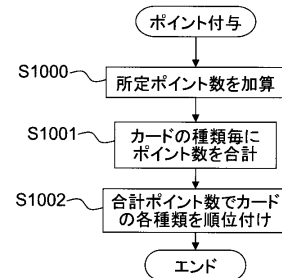
【図 9】

図9

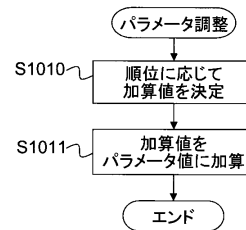


【図 10】

図10



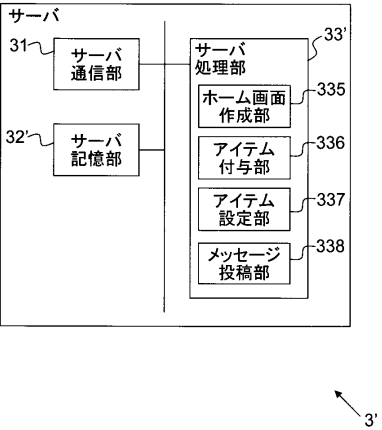
(a)



(b)

【図 1 1】

図11



【図 1 2】

図12

アイテム	ユーザ1	ユーザ2	ユーザ3	属性	パスワード	使用アイテム	所持アイテム	着用品アイテム	投稿メッセージ	着用数	順位
アイテム1	1	0	1	性別=...	***	アイテム1	アイテム1、...	アイテム1、...	メッセージ1、...	140	1
アイテム2	0	1	0	性別=...	***	アイテム2	アイテム2、...	アイテム2、...	メッセージ2、...	20	3
アイテム3	0	0	0	性別=...	***	アイテム3	アイテム3、...	アイテム3、...	メッセージ3、...	80	2
...

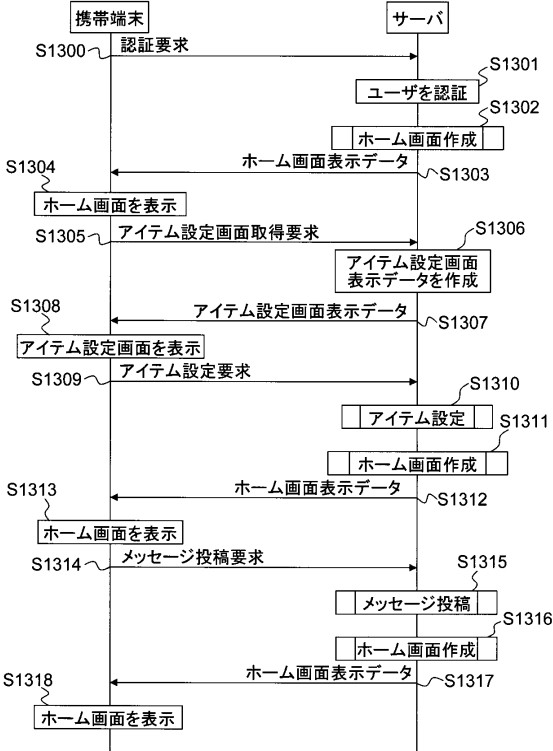
(a)

アイテム	ユーザ1	ユーザ2	ユーザ3	着用状況	着用数	順位
アイテム1	1	0	1	...	140	1
アイテム2	0	1	0	...	20	3
アイテム3	0	0	0	...	80	2
...

(b)

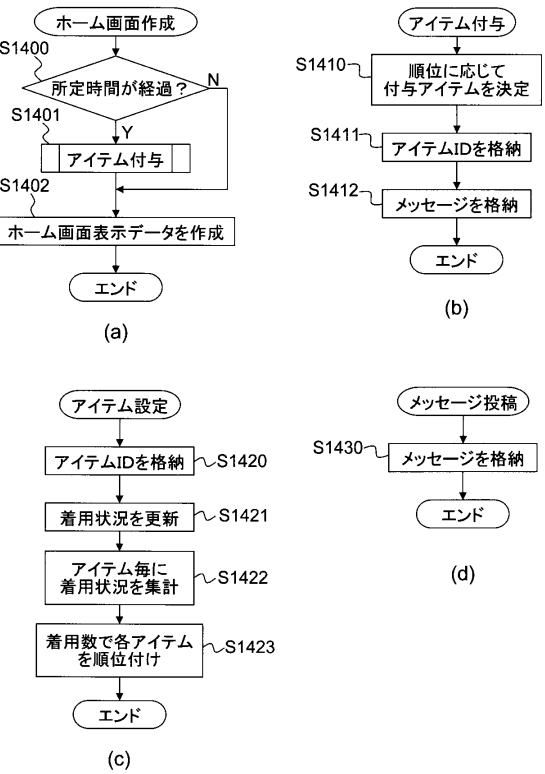
【図 1 3】

図13



【図 1 4】

図14



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2001-334069(JP,A)
特開2002-282554(JP,A)
特開2010-178996(JP,A)
特開2008-119257(JP,A)
"探検ドリランド",「ファミ通GREEN Vol.5 週刊ファミ通2012年9月27日増刊号」,日本,
株式会社エンターブレイン,2012年 8月25日,p.78-81

- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 13/00-13/98,9/24