

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6527687号  
(P6527687)

(45) 発行日 令和1年6月5日(2019.6.5)

(24) 登録日 令和1年5月17日(2019.5.17)

(51) Int.Cl.	F 1
A63F 13/35 (2014.01)	A 63 F 13/35
A63F 13/45 (2014.01)	A 63 F 13/45
A63F 13/533 (2014.01)	A 63 F 13/533

請求項の数 5 (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2014-238954 (P2014-238954)	(73) 特許権者	504437801 グリー株式会社 東京都港区六本木六丁目10番1号
(22) 出願日	平成26年11月26日(2014.11.26)	(74) 代理人	100105957 弁理士 恩田 誠
(62) 分割の表示	特願2014-42978 (P2014-42978) の分割	(74) 代理人	100068755 弁理士 恩田 博宣
原出願日	平成25年7月31日(2013.7.31)	(72) 発明者	前田 壮人 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ ー株式会社内
(65) 公開番号	特開2015-57117 (P2015-57117A)	(72) 発明者	三川 保 東京都港区東新橋二丁目18番2号 株式 会社パオン内
(43) 公開日	平成27年3月26日(2015.3.26)		
審査請求日	平成28年6月30日(2016.6.30)		
審判番号	不服2017-19518 (P2017-19518/J1)		
審判請求日	平成29年12月28日(2017.12.28)		
早期審査対象出願			

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 プログラム、ゲームサーバ、及びゲームシステムの制御方法

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

通信端末に対して対戦ゲームを提供するコンピュータに、  
前記対戦ゲームにおいてユーザが対戦する対戦相手を決定するステップと、  
記憶部に記憶された前記対戦ゲームの履歴情報に基づいて、前記ユーザと前記対戦相手  
とが過去に對戦して勝利したことがないと判断した場合に、対戦の処理方法を、プレイヤ  
キャラクタにコマンドを実行させるためのユーザ操作であるコマンド操作に基づいて対戦  
を進行させて前記対戦の対戦結果が決定される第1のモードに自動的に決定するステップ  
と、

前記履歴情報に基づいて、前記ユーザと前記対戦相手とが過去に對戦して勝利したこと  
があると判断した場合に、前記対戦の処理方法を、前記通信端末において受け付けられて  
前記処理方法を選択するユーザ操作に応じて、前記第1のモード又は前記コマンド操作を  
受け付けることなく前記対戦の対戦結果が決定される第2のモードに決定するステップ  
と、

該決定した処理方法により前記対戦の処理を行う処理ステップと、  
を実行させ、

前記処理ステップにおいて、

前記対戦の処理方法が前記第1のモードである場合、前記コマンド操作を受け付ける  
画像を前記通信端末に表示させ、前記コマンド操作に応じて前記プレイヤキャラクタに前記  
コマンドを実行させると、前記実行させたコマンドに設定された時間が経過するまで、当

10

20

該コマンドに対応する画像へのコマンド操作の受け付けを一時的に停止させ、前記対戦の処理方法が前記第2のモードである場合、前記コマンド操作を受け付ける画像を前記通信端末に表示させることなく、前記対戦の対戦結果を決定する、プログラム。

【請求項2】

請求項1に記載のプログラムであって、前記コンピュータに、前記ユーザが前記対戦に勝利した場合にユーザに付与される報酬に関する情報を前記通信端末に表示させるステップを更に実行させる、プログラム。

【請求項3】

請求項1又は2に記載のプログラムであって、前記処理ステップにおいて、前記実行させたコマンドに対応する画像へのコマンド操作の受け付けを停止させている間、当該画像を通常とは異なる様で表示させる、プログラム。

【請求項4】

通信端末に対して対戦ゲームを提供するゲームサーバであって、前記対戦ゲームにおいてユーザが対戦する対戦相手を決定するサーバ制御部と、前記対戦ゲームの履歴情報を記憶する記憶部と、前記履歴情報に基づいて、前記ユーザと前記対戦相手とが過去に對戦して勝利したことがないと判断した場合に、対戦の処理方法を、プレイヤキャラクタにコマンドを実行させるためのユーザ操作であるコマンド操作に基づいて対戦を進行させて前記対戦の対戦結果が決定される第1のモードに自動的に決定し、前記履歴情報に基づいて、前記ユーザと前記対戦相手とが過去に對戦して勝利したことがあると判断した場合に、前記対戦の処理方法を、前記通信端末において受け付けられて前記処理方法を選択するユーザ操作に応じて、前記第1のモード又は前記コマンド操作を受け付けることなく前記対戦の対戦結果が決定される第2のモードに決定する処理方法決定部と、を備え、

前記サーバ制御部は、

該決定した処理方法により前記対戦を処理するとともに、

前記対戦の処理方法が前記第1のモードである場合、前記対戦の進行中に、前記コマンド操作を受け付ける画像を前記通信端末に表示させ、前記コマンド操作に応じて前記プレイヤキャラクタに前記コマンドを実行させると、前記実行させたコマンドに設定された時間が経過するまで、当該コマンドに対応する画像へのコマンド操作の受け付けを一時的に停止させ、

前記対戦の処理方法が前記第2のモードである場合、前記コマンド操作を受け付ける画像を前記通信端末に表示させることなく、前記対戦の対戦結果を決定する、ゲームサーバ。

【請求項5】

通信端末と、該通信端末に対して対戦ゲームを提供するゲームサーバと、を含むゲームシステムの制御方法であって、

前記対戦ゲームにおいてユーザが対戦する対戦相手を決定するステップと、記憶部に記憶された前記対戦ゲームの履歴情報に基づいて、前記ユーザと前記対戦相手とが過去に對戦して勝利したことがないと判断した場合に、対戦の処理方法を、プレイヤキャラクタにコマンドを実行させるためのユーザ操作であるコマンド操作に基づいて対戦を進行させて前記対戦の対戦結果が決定される第1のモードに自動的に決定するステップと、

前記履歴情報に基づいて、前記ユーザと前記対戦相手とが過去に對戦して勝利したことがあると判断した場合に、前記対戦の処理方法を、前記通信端末において受け付けられて前記処理方法を選択するユーザ操作に応じて、前記第1のモード又は前記コマンド操作を受け付けることなく前記対戦の対戦結果が決定される第2のモードに決定する決定ステップと、

該決定した処理方法により前記対戦の処理を行う処理ステップと、

10

20

30

40

50

を含み、

前記処理ステップにおいて、

前記対戦の処理方法が前記第1のモードである場合、前記コマンド操作を受け付ける画像を前記通信端末に表示させ、前記コマンド操作に応じて前記プレイヤキャラクタに前記コマンドを実行させると、前記実行させたコマンドに設定された時間が経過するまで、当該コマンドに対応する画像へのコマンド操作の受け付けを一時的に停止させ、

前記対戦の処理方法が前記第2のモードである場合、前記コマンド操作を受け付ける画像を前記通信端末に表示させることなく、前記対戦の対戦結果を決定する、ゲームシステムの制御方法。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム、ゲームサーバ、及びゲームシステムの制御方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、コンピュータ等の情報処理装置を用いるビデオゲームにおいて、ユーザがゲーム内のプレイヤキャラクタを操作して対戦相手との戦闘を行う対戦ゲームが知られている（例えば、特許文献1）。このような対戦ゲームにおいては、ターン制の戦闘システムを採用しており、ユーザがターン毎にコマンドを選択してプレイヤキャラクタの行動を決定し、対戦を行っていた。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2007-075612号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の対戦ゲームでは、1回の対戦においてユーザが何度もコマンドを選択してプレイヤキャラクタの行動を決定する必要があり、操作が煩雑になることがあった。

30

【0005】

かかる事情に鑑みてなされた本発明の目的は、対戦ゲームにおけるユーザ操作の煩雑さを低減するプログラム、ゲームサーバ、及びゲームシステムの制御方法を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために本発明に係るプログラムは、

通信端末に対して対戦ゲームを提供するコンピュータに、

前記対戦ゲームにおいてユーザが対戦する対戦相手を決定するステップと、

記憶部に記憶された前記対戦ゲームの履歴情報に基づいて、前記ユーザと前記対戦相手とが過去に対戦して勝利したことがないと判断した場合に、対戦の進行方法を、ユーザ操作に基づいて対戦を進行する第1のモードに自動的に決定するステップと、

40

前記履歴情報に基づいて、前記ユーザと前記対戦相手とが過去に対戦して勝利したことがあると判断した場合に、前記対戦の進行方法を、前記通信端末において受け付けられたユーザ操作に応じて前記第1のモード又はユーザ操作の数を前記第1のモードよりも低減して対戦を進行する第2のモードに決定するステップと、

該決定した進行方法により前記対戦を進行する進行ステップと、  
を実行させ、

前記進行ステップにおいて、プレイヤキャラクタにコマンドを実行させるためのユーザ操作を受け付ける画像を前記通信端末に表示させ、前記ユーザ操作に応じて前記プレイヤ

50

キャラクタに前記コマンドを実行させると、前記コマンドに設定された時間が経過するまで、前記画像に対する前記ユーザ操作の受け付けを一時的に停止させることを特徴とする。

**【0007】**

また、本発明に係るプログラムは、

前記コンピュータに、

前記ユーザが前記対戦に勝利した場合にユーザに付与される報酬に関する情報を前記通信端末に表示させるステップを更に実行させることが好ましい。

**【0009】**

また、本発明に係るプログラムは、

前記進行ステップにおいて、前記画像に対する前記ユーザ操作の受け付けを停止させて  
いる間、前記画像を通常とは異なる態様で表示させることが好ましい。

**【0010】**

また、本発明に係るゲームサーバは、

通信端末に対して対戦ゲームを提供するゲームサーバであって、

前記対戦ゲームにおいてユーザが対戦する対戦相手を決定するサーバ制御部と、

前記対戦ゲームの履歴情報を記憶する記憶部と、

前記履歴情報に基づいて、前記ユーザと前記対戦相手とが過去に対戦して勝利したことがないと判断した場合に、対戦の進行方法を、ユーザ操作に基づいて対戦を進行する第1のモードに自動的に決定し、前記履歴情報に基づいて、前記ユーザと前記対戦相手とが過去に対戦して勝利したことがあると判断した場合に、前記対戦の進行方法を、前記通信端末において受け付けられたユーザ操作に応じて前記第1のモード又はユーザ操作の数を前記第1のモードよりも低減して対戦を進行する第2のモードに決定する進行方法決定部と、を備え、

前記サーバ制御部は、該決定した進行方法により前記対戦を進行させ、

前記対戦の進行中に、プレイヤーキャラクタにコマンドを実行させるためのユーザ操作を受け付ける画像を前記通信端末に表示させ、前記ユーザ操作に応じて前記プレイヤーキャラクタに前記コマンドを実行させると、前記コマンドに設定された時間が経過するまで、前記画像に対する前記ユーザ操作の受け付けを一時的に停止させることを特徴とする。

**【0011】**

また、本発明に係るゲームシステムの制御方法は、

通信端末と、該通信端末に対して対戦ゲームを提供するゲームサーバと、を含むゲームシステムの制御方法であって、

前記対戦ゲームにおいてユーザが対戦する対戦相手を決定するステップと、

記憶部に記憶された前記対戦ゲームの履歴情報に基づいて、前記ユーザと前記対戦相手とが過去に対戦して勝利したことがないと判断した場合に、対戦の進行方法を、ユーザ操作に基づいて対戦を進行する第1のモードに自動的に決定するステップと、

前記履歴情報に基づいて、前記ユーザと前記対戦相手とが過去に対戦して勝利したことがあると判断した場合に、前記対戦の進行方法を、前記通信端末において受け付けられたユーザ操作に応じて前記第1のモード又はユーザ操作の数を前記第1のモードよりも低減して対戦を進行する第2のモードに決定する決定ステップと、

該決定した進行方法により前記対戦を進行する進行ステップと、を含み、

前記進行ステップにおいて、プレイヤーキャラクタにコマンドを実行させるためのユーザ操作を受け付ける画像を前記通信端末に表示させ、前記ユーザ操作に応じて前記プレイヤーキャラクタに前記コマンドを実行させると、前記コマンドに設定された時間が経過するまで、前記画像に対する前記ユーザ操作の受け付けを一時的に停止させることを特徴とする。

**【発明の効果】**

**【0012】**

本発明におけるプログラム、ゲームサーバ、及びゲームシステムの制御方法によれば、

10

20

30

40

50

対戦ゲームにおけるユーザ操作の煩雑さを低減することができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本発明の一実施形態に係るゲームシステムのブロック図である。

【図2】図1のユーザデータの例を示す図である。

【図3】図1の対戦相手データベースの例を示す図である

【図4】図1の対戦履歴情報の例を示す図である。

【図5】図1の対戦ログ情報の例を示す図である。

【図6】本発明の一実施形態に係るモード選択画面の例を示す図である。

【図7】本発明の一実施形態に係る確認画面の例を示す図である。

【図8】本発明の一実施形態に係るオートモード演出画面の例を示す図である。

【図9】本発明の一実施形態に係る対戦結果画面の例を示す図である。

【図10】本発明の一実施形態に係る対戦ログ画面の例を示す図である。

【図11】本発明の一実施形態に係る報酬獲得画面の例を示す図である。

【図12】本発明の一実施形態に係るマニュアルモード対戦画面の例を示す図である。

【図13】本発明の一実施形態に係るゲームサーバの動作を示すフローチャートである。

【図14】本発明の一実施形態に係る通信端末の動作を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、本発明の実施の形態について説明する。

20

【0015】

図1は、本発明の一実施形態に係るゲームシステムのブロック図である。本実施の形態に係るゲームシステムは、ゲームサーバ1と、複数の通信端末2と、を備える。図1では簡便のため、通信端末2は1つのみ図示している。ゲームサーバ1は、通信端末2に対して対戦ゲームを配信する。以下の説明において、当該ゲームでは、ユーザがゲーム内のカードを組み合わせて最大12枚のカードからなるデッキを編成する。各カードは、ユーザが操作するプレイヤキャラクタの行動を決定するコマンドを有しており、当該デッキに含まれるカードをコマンドとして選択してプレイヤキャラクタの行動を決定し、対戦相手である敵キャラクタとの対戦を行う。対戦は、例えばプレイヤキャラクタが敵に遭遇する等、ゲーム中において所定の対戦イベントが発生した場合に行われる。

30

【0016】

ゲームサーバ1は、サーバ通信部10と、記憶部11と、進行方法決定部12と、オートモード処理部13と、勝利報酬決定部14と、サーバ制御部15と、を備える。

【0017】

サーバ通信部10は、通信端末2と無線又は有線の少なくとも一方により通信する。

【0018】

記憶部11は、ユーザデータ110と、対戦相手データベース(DB)111と、対戦履歴情報112と、対戦ログ情報113と、を記憶する。

【0019】

ここで図2を参照して、ユーザデータ110について説明する。ユーザデータ110(110a, 110b)は、ユーザ毎に固有の情報であって、対戦ゲームをプレイするため必要な種々の情報を含む。

40

【0020】

ユーザデータ110aは、図2(a)に示すように、ユーザを一意に識別可能な“ユーザID”に対応付けて、“レベル”、“経験値”、“最大デッキコスト”、及び“所持金”のパラメータを含む。また、ユーザデータ110aは、例えばユーザが所持するカードのリストやゲーム内アイテムのリスト等の情報を更に含んでもよい。

【0021】

“ユーザID”は、ユーザを一意に識別可能な任意の文字列又はユーザが任意に設定したプレイヤキャラクタ名等とすることができます。“レベル”は、ゲーム内におけるプレイ

50

キャラクタの成長度を示すパラメータであり、レベルの数値が高いほど成長度が高いことを示す。“経験値”は、レベルの上昇に寄与するパラメータであり、ゲームの進行や対戦等に応じて加算される。経験値が100%に達すると、レベルが上昇し、経験値は0%にリセットされる。“最大デッキコスト”は、デッキ編成の自由度に寄与するパラメータである。後述するように、各カードには“コスト”が設定されており、ユーザはデッキを構成するカードの総コストが最大デッキコスト以下となるようにデッキを編成しなければならない。従って、最大デッキコストは、デッキに含めることができるカードの総コストの上限値である。また、最大デッキコストは、レベルの上昇に従い増加する。“所持金”は、ユーザが所持するゲーム内通貨を示すパラメータであり、ゲームの進行や対戦等に応じて加算される。

10

## 【0022】

ユーザデータ110bは、ユーザが編成したデッキの情報を含む。ユーザデータ110bは、図2(b)に示すように、ユーザのデッキを構成するカード毎に、“カードID”、“レベル”、“経験値”、“進化”、“コスト”、“HP”、“ATK”、“コマンドID”、“コマンドタイプ”、及び“発動復帰ターン”的パラメータを含む。

## 【0023】

“カードID”は、ゲーム内に存在するカードを識別可能な情報であり、例えばカードを一意に識別可能な任意の文字列又はカードに描かれたキャラクタ名等とすることができる。“レベル”は、カードの成長度を示すパラメータであり、レベルの数値が高いほど成長度が高いことを示す。“経験値”は、レベルの上昇に寄与するパラメータであり、ゲームの進行や対戦等に応じて加算される。“進化”は、同種カードを合成する等の所定の方法による強化が可能な回数を示すパラメータであり、“現在の進化段階／最終進化段階”と示す。例えば、“進化”が“1/3”である場合、あと2回進化可能であることを示す。“コスト”は、カードをデッキに含めるために必要なコストを示すパラメータである。“HP”は、プレイヤキャラクタの体力(HP)に寄与するパラメータであり、レベルや進化に応じて増加する。プレイヤキャラクタのHP最大値は、デッキを構成するカードの総HPである。プレイヤキャラクタのHPは、例えば対戦において対戦相手から攻撃を受けると減少し、ゼロになると対戦に敗北する。“ATK”は、攻撃や回復等といったコマンドによるプレイヤキャラクタの行動の威力に寄与するパラメータであり、ATKの値が高いほどコマンドの威力が増加する。“コマンドID”は、カードが有するコマンドを識別可能な情報であり、例えばコマンドを一意に識別可能な任意の文字列又は任意のコマンド名とすることができます。“コマンドタイプ”は、対応するコマンドの系統を示す情報である。例えば、コマンドタイプは、対戦相手にダメージを与える“攻撃”、プレイヤキャラクタのHPを回復する“回復”、及びプレイヤキャラクタ・対戦相手を強化・弱体化する等の“補助”等を含む。“発動復帰ターン”は、ターン開始時にカードが選択されてからコマンドによる行動を行なうまでに要する時間(発動ターン数)、及び、コマンドによる行動を行なってから当該カードが再度選択可能になるまでに要する時間(復帰ターン数)を示すパラメータであり、“発動ターン数／復帰ターン数”と示す。例えば、ユーザが“発動復帰ターン”が“1/2”である“cmd01”を有する“card001”を選択してターンを開始すると、カード選択後1ターンで、即ち、カードを選択した直後のターンにおいて、プレイヤキャラクタはコマンド“cmd01”により対戦相手を攻撃する。そして、ユーザは、カードを選択後2ターン、即ち、コマンド“cmd01”による攻撃を行なった当該ターンの終了後更に1ターン経過するまでは、再度“card001”を選択できない。なお、ターンとは、プレイヤキャラクタ及び対戦相手が行動し得る機会である。ターンが開始する際に、ユーザがカードを選択してプレイヤキャラクタの行動を決定すると、当該ターンが進行する。そして、当該ターンにおいて行動可能なプレイヤキャラクタ及び全ての対戦相手が行動を行なった場合、又は、当該ターンにおいて行動可能なプレイヤキャラクタ及び対戦相手が存在しない場合、当該ターンを終了し、新たなターンが開始する。

20

## 【0024】

30

40

50

次に図3を参照して、対戦相手データベース111について説明する。対戦相手データベース111(111a, 111b)は、対戦相手となる敵キャラクタに関する種々の情報を含む。

#### 【0025】

対戦相手データベース111aは、図3(a)に示すように、敵キャラクタを一意に識別可能な“敵キャラクタID”に対応付けて、“レベル”、“HP”、“ATK”、“コマンドID”、“コマンドタイプ”、及び“発動復帰ターン”的パラメータを含む。これらのパラメータの説明については、ユーザデータ110bにおけるカードのパラメータの説明と同様であるため、省略する。敵キャラクタは、例えば“enemy002”的ように、複数のコマンドを有していてもよい。敵キャラクタは、複数のコマンドを有する場合、自動的に何れかのコマンドを選択して行動を行う。

10

#### 【0026】

対戦相手データベース111bは、図3(b)に示すように、“出現セット”に対応付けて、対戦相手として出現する敵キャラクタIDの組み合わせを含む。具体的には、ゲームにおいて対戦を開始する際、対戦相手データベース111bから何れかの出現セットが選択されて対戦相手が決定される。例えば、“出現セット”として“set01”が選択される場合、対戦相手として“enemy001”が3体出現する。即ち、“出現セット”は、対戦相手である敵キャラクタの組み合わせを示す識別子である。

#### 【0027】

次に図4を参照して、対戦履歴情報112について説明する。対戦履歴情報112は、ユーザが過去に対戦したことのある対戦相手に関する情報である。具体的には、対戦履歴情報112は、ユーザIDに対応付けて、“対戦済み出現セット”、即ち、ユーザが過去に対戦したことのある対戦相手の出現セット(識別子)と、対戦済み出現セット毎にユーザの勝敗情報と、を含む。例えば、図4において、“user001”は“set01”及び“set02”に対応する対戦相手に勝利したことがあり、勝敗情報は“勝利”となっている。また、“user001”は“set03”に対応する対戦相手には勝利したことなく、勝敗情報は“敗北”となっている。一方、“user002”は“set02”に対応する対戦相手に勝利したことがあり、勝敗情報は“勝利”となっている。また、“user002”は“set03”に対応する対戦相手に勝利したことなく、勝敗情報は“敗北”となっている。また、“user002”は“set01”に対応する対戦相手とは対戦したことなく、“対戦済み出現セット”に“set01”は含まれていない。

20

#### 【0028】

次に図5を参照して、対戦ログ情報113について説明する。対戦ログ情報113は、後述するオートモードにより対戦を進行する場合における対戦の内容を示す情報である。具体的には、対戦ログ情報113は、“ターン数”、“行動キャラクタ”、及び“行動内容”を含む。また、対戦ログ情報113は、一時的に記憶部11に記憶しておき、対戦処理の終了後には消去してもよい。

30

#### 【0029】

“ターン数”は、対戦を開始してから終了するまでに経過したターンを示す。“行動キャラクタ”は、ターン数に示されるターンにおいて行動したプレイヤキャラクタID及び敵キャラクタIDを示す。“行動内容”は、対応する行動キャラクタが取った行動とその結果を示す。例えば、図5の“第1ターン”においては、“user001”が“cmd01”による攻撃を行い、“enemy001a”に1000ダメージを与えていることを示す。なお、図5は、対戦相手が“enemy001”3体である例を示し、これらを互いに区別するために“enemy001a”、“enemy001b”、及び“enemy001c”とそれぞれ記載している。

40

#### 【0030】

図1の説明に戻る。進行方法決定部12は、ゲームにおいて行われる対戦毎に、対戦の進行方法を、ユーザ操作に基づいて対戦を進行するマニュアルモード(第1のモード)、

50

又は、ユーザ操作の数をマニュアルモードよりも低減して対戦を進行するオートモード（第2のモード）の何れか一方に決定する。ここでユーザ操作の数をマニュアルモードよりも低減して対戦を進行することには、例えば、ユーザによるコマンド選択の一部を省略して半自動的に対戦を行うことや、ユーザによるコマンド選択の全てを省略して自動的に対戦を行うことが含まれる。具体的には、進行方法決定部12は、ゲームにおいて対戦を開始する際、対戦相手として選択された出現セットを対戦履歴情報112と照合する。進行方法決定部12は、当該出現セットが、対戦履歴情報112に含まれる勝敗情報が“勝利”である対戦済み出現セットと一致するか否か、即ち、ユーザが当該対戦相手と過去に対戦して勝利したことがあるか否かを判断する。そして、当該出現セットが、勝敗情報が“勝利”である対戦済み出現セットと一致する場合、即ち、当該対戦相手に勝利したことがある場合、進行方法決定部12は、通信端末2が後述するモード選択画面3又は確認画面4において受け付けたユーザ操作による入力信号を通信端末2から取得すると、当該入力信号に基づいて進行方法を決定する。一方、当該出現セットが、勝敗情報が“勝利”である対戦済み出現セットと一致しない場合、即ち、当該対戦相手に勝利したことがない場合、進行方法決定部12は、進行方法をマニュアルモードに決定し、マニュアルモードによる対戦を進行させる指示を通信端末2に送信する。10

#### 【0031】

オートモード処理部13は、オートモードによる対戦の処理を行う。具体的には、オートモード処理部13は、プレイヤキャラクタを自動的に操作し、所定の手順に従って、カードを選択して対戦相手を攻撃する。所定の手順とは、例えば、デッキに含まれるカードのうちコマンドタイプが攻撃であるカードのみを使用し、第1の敵キャラクタから順番に攻撃することが考えられるが、他の任意の手順を採用可能である。例えば、威力の高いコマンドほど復帰ターンが長いような場合、復帰ターンの長いコマンドを有するカードを優先的に用いて対戦を行うことが考えられる。オートモード処理部13は、対戦が終了するまで、即ち、全ての対戦相手又はプレイヤキャラクタのHPがゼロになるまで攻撃を行い、対戦結果を算出する。対戦結果は、対戦の勝敗及びプレイヤキャラクタの残りHPを含む。そして、オートモード処理部13は、オートモードによる対戦の内容を、対戦ログ情報113として記憶部11に記憶させる。20

#### 【0032】

好適には、オートモード処理部13は、後述するモード選択画面3を通信端末2に表示させる前に、即ち、ユーザが対戦の進行方法を選択する前に上述の処理を行い、オートモードによる対戦結果を予測結果として算出する。そして、オートモード処理部13は、進行方法決定部12が対戦の進行方法をオートモードに決定した場合、算出した予測結果を当該対戦の対戦結果として決定する。30

#### 【0033】

勝利報酬決定部14は、プレイヤキャラクタが対戦に勝利した場合、ゲーム内の勝利報酬を決定してユーザに付与する。具体的には、勝利報酬決定部14は、オートモード処理部13が算出した対戦結果、又は、通信端末2から取得した対戦結果に基づいて、ユーザが対戦に勝利しているか否かを判断する。そして、勝利報酬決定部14は、ユーザが対戦に勝利している場合、所定の方法により勝利報酬を決定してユーザに付与する。好適には、勝利報酬決定部14は、対戦の進行方法に応じて勝利報酬を決定する。例えば、マニュアルモードによる対戦の勝利報酬は、オートモードによる対戦の勝利報酬よりも、より価値の高い報酬群から選択すること等が考えられる。40

#### 【0034】

サーバ制御部15は、ゲームサーバ1の各種動作及びゲーム全体の進行を制御する。

#### 【0035】

また、サーバ制御部15は、ユーザが対戦する対戦相手を決定する。具体的には、サーバ制御部15は、ゲームにおいて対戦を開始する際、対戦相手データベース111bから、1つの出現セットを選択し、対戦相手として決定する。

#### 【0036】

50

また、サーバ制御部 15 は、サーバ通信部 10 を介して、種々のゲーム画面を表示させる指示を通信端末 2 に送信する。種々のゲーム画面は、例えば、後述するモード選択画面 3、確認画面 4、オートモード演出画面 5、対戦結果画面 6、対戦ログ画面 7、報酬獲得画面 8、及びマニュアルモード対戦画面 9 を含む。

【0037】

通信端末 2 は、端末通信部 20 と、表示部 21 と、操作部 22 と、マニュアルモード処理部 23 と、端末制御部 24 と、を備える。

【0038】

端末通信部 20 は、ゲームサーバ 1 と無線又は有線の少なくとも一方により通信する。

【0039】

表示部 21 は、ゲームサーバ 1 から提供されるゲームに係る表示出力を行う。具体的には、表示部 21 は、後述するモード選択画面 3、確認画面 4、オートモード演出画面 5、対戦結果画面 6、対戦ログ画面 7、報酬獲得画面 8、及びマニュアルモード対戦画面 9 を表示する。表示部 21 には、液晶ディスプレイや有機ELディスプレイ等、任意の表示デバイスを採用可能である。

【0040】

操作部 22 は、ゲームに対して行われるユーザ操作を受け付ける。そして、操作部 22 は、受け付けたユーザ操作に応じた入力信号を端末制御部 24 に渡す。操作部 22 には、ボタンやタッチパネル等、任意の入力インターフェースを採用可能である。以下の説明において、操作部 22 はタッチパネルであるものとする。

【0041】

マニュアルモード処理部 23 は、マニュアルモードによる対戦の処理を行う。具体的には、マニュアルモード処理部 23 は、後述するマニュアルモード対戦画面 9 を表示部 21 に表示して、ユーザ操作に基づいて対戦を進行する。マニュアルモード処理部 23 は、対戦が終了すると対戦結果を決定し、端末通信部 20 を介して当該対戦結果をゲームサーバ 1 に送信する。

【0042】

端末制御部 24 は、通信端末 2 の各種動作を制御する。また、端末制御部 24 は、表示部 21 に表示される各種画面において受け付けたユーザ操作に応じた入力信号を操作部 22 から取得すると、端末通信部 20 を介して当該入力信号をゲームサーバ 1 に送信する。

【0043】

次に図 6 を参照して、モード選択画面 3 について説明する。モード選択画面 3 は、対戦の進行方法として前記マニュアルモード又は前記オートモードの何れか一方をユーザに選択させるための画面である。モード選択画面 3 は、ゲームにおいて対戦を開始する際、対戦相手が過去に対戦したことがある場合に、通信端末 2 の表示部 21 に表示される。

【0044】

好適には、モード選択画面 3 において、ゲームサーバ 1 のオートモード処理部 13 が算出した該対戦の予測結果に応じた情報を表示する。予測結果に応じた情報とは、オートモードにより対戦を進行する場合の対戦結果を示唆する情報である。具体的には、図 6 (a) に示すように、例えば予測結果が“残りHP 80%以上 100%未満で勝てる”に該当する場合、表示される情報は“簡単に勝てそうです！”である。一方、予測結果が“勝てない”に該当する場合、表示される情報は“かなりの強敵です…”である。

【0045】

モード選択画面 3 は、図 6 (b) に示すように、キャラクタアイコン 30 と、メッセージ表示領域 31 と、マニュアルボタン 32 と、オートボタン 33 と、を有する。

【0046】

キャラクタアイコン 30 は、メッセージ表示領域 31 に表示される情報をユーザに提示するキャラクタの画像である。

【0047】

メッセージ表示領域 31 は、ユーザに対戦の進行方法の選択を促すコメント、及び、対

10

20

30

40

50

戦の予測結果に応じた情報を表示する領域である。具体的には、例えば予測結果が“残り H P 80%以上 100%未満で勝てる”に該当する場合、メッセージ表示領域 31 には“前に戦った敵です！簡単に勝てそうです！どっちで戦いますか？”と表示される。

【0048】

マニュアルボタン 32 は、対戦の進行方法としてマニュアルモードを選択するためのユーザ操作を受け付ける入力インターフェースである。ユーザがマニュアルボタン 32 をタップすると、後述するマニュアルモード対戦画面 9 に表示が切り替わる。

【0049】

オートボタン 33 は、対戦の進行方法としてオートモードを選択するためのユーザ操作を受け付ける入力インターフェースである。ユーザがオートボタン 33 をタップすると、後述する確認画面 4 又はオートモード演出画面 5 に表示が切り替わる。

10

【0050】

次に図 7 を参照して、確認画面 4 について説明する。確認画面 4 は、モード選択画面 3 においてユーザがオートモードを選択したことをユーザに確認させるための画面である。確認画面 4 は、予測結果が所定の基準よりもユーザに不利な結果であり、且つ、モード選択画面 3 においてユーザがオートモードを選択した場合に、通信端末 2 の表示部 21 に表示される。所定の基準とは、ゲーム提供者等が任意に設定可能であり、例えば対戦後のブレイヤキャラクタの残り H P に関する基準値とすることができます。この場合、予測結果がユーザに有利な結果であるとは、残り H P が基準値以上であることを示す。一方、予測結果がユーザに不利な結果であるとは、残り H P が基準値未満であることを示す。このようにして、例えば所定の基準を“残り H P 50%”と設定すると、予測結果において残り H P が最大 H P の 50%未満であり、且つ、モード選択画面 3 においてユーザがオートモードを選択した場合に、確認画面 4 が表示される。

20

【0051】

確認画面 4 は、図 7 に示すように、キャラクタアイコン 40 と、メッセージ表示領域 41 と、マニュアルボタン 42 と、オートボタン 43 と、を有する。キャラクタアイコン 40、マニュアルボタン 42、及びオートボタン 43 は、モード選択画面 3 におけるキャラクタアイコン 30、マニュアルボタン 32、及びオートボタン 33 とそれ同様であるため、説明は省略する。

【0052】

30

メッセージ表示領域 41 は、予測結果が所定の基準よりもユーザに不利な対戦結果であるにも関わらず、モード選択画面 3 においてオートモードが選択されたことの確認を促すコメントを表示する領域である。具体的には、メッセージ表示領域 41 には“このままでは勝ち目がありません…わずかな望みにかけて自分で戦ってみますか？”と表示される。

【0053】

次に図 8 を参照して、オートモード演出画面 5 について説明する。オートモード演出画面 5 は、オートモードによる対戦の演出をユーザに提示する画面である。オートモード演出画面 5 は、敵キャラクタ名表示領域 50 と、敵キャラクタ画像表示領域 51 と、デッキ表示領域 52 と、を有する。

【0054】

40

敵キャラクタ名表示領域 50 は、対戦相手である敵キャラクタの敵キャラクタ ID 及び出現数を表示する領域である。敵キャラクタ画像表示領域 51 は、対戦相手である敵キャラクタの画像を表示する領域である。デッキ表示領域 52 は、ユーザのデッキに含まれる複数のカードの画像を表示する領域である。オートモードによる対戦の演出として、デッキ表示領域 52 が敵キャラクタ画像表示領域 51 に向かって移動し、敵キャラクタ画像表示領域 51 とデッキ表示領域 52 とがぶつかり合い、画面全体がホワイトアウトする。その後、後述する対戦結果画面 6 に表示が切り替わる。オートモード演出画面 5 による対戦の演出は、後述するマニュアルモード対戦画面 9 による対戦の演出と比較して、表示時間が短く、また簡易な演出であるために処理負担も小さい。

【0055】

50

次に図9を参照して、対戦結果画面6について説明する。対戦結果画面6は、オートモードによる対戦の結果をユーザに提示する画面である。対戦結果画面6は、結果表示領域60と、デッキ表示領域61と、対戦ログボタン62と、次へボタン63と、を有する。デッキ表示領域61は、デッキ表示領域52と同様であるため、説明は省略する。

【0056】

結果表示領域60は、対戦の勝敗を表示する領域である。図9は、ユーザが対戦に勝利した例を示しており、結果表示領域60には“WIN!!”と表示される。一方、ユーザが対戦に敗北した場合、結果表示領域60には、例えば“LOSE...”等と表示することが考えられる。

【0057】

対戦ログボタン62は、オートモードによる対戦の内容を表示させるためのユーザ操作を受け付ける入力インターフェースである。ユーザが対戦ログボタン62をタップすると、後述する対戦ログ画面7に表示が切り替わる。

【0058】

次へボタン63は、対戦結果画面6から次の画面に切り替えるためのユーザ操作を受け付ける入力インターフェースである。ユーザが次へボタン63をタップすると、後述する報酬獲得画面8に表示が切り替わる。

【0059】

次に図10を参照して、対戦ログ画面7について説明する。対戦ログ画面7は、オートモードによる対戦の内容を示す対戦ログ情報113をユーザに提示する画面である。対戦ログ画面7は、対戦ログ情報表示領域70と、閉じるボタン71と、を有する。

10

【0060】

対戦ログ情報表示領域70は、対戦ログ情報113を表示する領域である。ユーザが対戦ログ情報表示領域70を上下にスワイプすることにより、全ての対戦ログ情報113をスクロールして表示可能である。

20

【0061】

閉じるボタン71は、対戦ログ画面7の表示を終了するためのユーザ操作を受け付ける入力インターフェースである。ユーザが閉じるボタン71をタップすると、対戦結果画面6に表示が切り替わる。

【0062】

30

次に図11を参照して、報酬獲得画面8について説明する。報酬獲得画面8は、ユーザが対戦に勝利した場合にユーザに付与される勝利報酬をユーザに提示する画面である。報酬獲得画面8は、報酬表示領域80と、OKボタン81と、を有する。

【0063】

報酬表示領域80は、ユーザに付与された勝利報酬に関する情報を表示する領域である。勝利報酬に関する情報は、例えば、報酬であるゲーム内カード又はアイテムの画像と、カードID又はアイテムを識別可能なアイテムIDと、取得数と、を含む。ユーザが報酬表示領域80を上下にスワイプすることにより、全ての勝利報酬に関する情報をスクロールして表示可能である。

【0064】

40

OKボタン81は、対戦の処理を終了するためのユーザ操作を受け付ける入力インターフェースである。ユーザがOKボタン81をタップすると、対戦の処理が終了され、対戦を開始する直前の画面等に切り替わる。

【0065】

次に図12を参照して、マニュアルモード対戦画面9について説明する。マニュアルモード対戦画面9は、マニュアルモードによる対戦を行う画面である。マニュアルモード対戦画面9は、プレイヤキャラクタ91、プレイヤステータス表示領域92、敵キャラクタ93(93a, 93b, 93c)、敵HPインジケータ94(94a, 94b, 94c)、敵待機ターン数95(95a, 95b, 95c)、及びターゲットアイコン96を表示するフィールド領域90aと、カード97(97a, 97b, 97c, 97d, 97e)

50

を表示するデッキ表示領域 90b と、を有する。また、図 12 は、ターン開始直前の状態、即ち、プレイヤキャラクタ 91 の行動を決定するためのユーザ操作を待ち受けている状態を示す。

#### 【 0066 】

フィールド領域 90a は、プレイヤキャラクタ 91 等のグラフィックを表示する領域である。ユーザがプレイヤキャラクタ 91 の行動を決定すると、ターンが進行し、フィールド領域 90a 内においてプレイヤキャラクタ 91 の行動等に応じた演出が行われる。

#### 【 0067 】

プレイヤキャラクタ 91 は、ユーザが操作するプレイヤキャラクタを示す 2D 又は 3D のグラフィックである。プレイヤステータス表示領域 92 は、プレイヤキャラクタ 91 の残り HP を示し、数値及びインジケータにより表示する。

10

#### 【 0068 】

敵キャラクタ 93 ( 93a, 93b, 93c ) は、対戦相手である敵キャラクタを示す 2D 又は 3D のグラフィックである。敵 HP インジケータ 94 ( 94a, 94b, 94c ) は、対応する敵キャラクタ 93 の残り HP を示す。敵待機ターン数 95 ( 95a, 95b, 95c ) は、対応する敵キャラクタ 93 が次に行動するまでのターン数を示す。ターゲットアイコン 96 は、プレイヤキャラクタ 91 が攻撃を行う対象を示す。攻撃対象は、ユーザが敵キャラクタ 93 をタップすることにより変更可能である。

#### 【 0069 】

デッキ表示領域 90b は、ユーザのデッキに含まれるカード 97 を表示する領域である。ユーザがデッキ表示領域 90b を左右にスワイプすることにより、デッキに含まれる全てのカードのカード 97 を表示可能である。好適には、デッキ表示領域 90b は、表示画面下側に向かって最小化することができる。この場合、マニュアルモード対戦画面 9 全体がフィールド領域 90a となる。

20

#### 【 0070 】

カード 97 は、カードの画像及びカードの有するコマンドのコマンドタイプを示す画像の組み合わせにより示す。各ターンの開始時、ユーザは選択可能なカード 97 から 1 つのカードを選択して、プレイヤキャラクタ 91 の行動を決定する。例えば、図 12 に示す状態において、ユーザがカード 97a をデッキ表示領域 90b からフィールド領域 90a にドラッグすると、カード 97a が選択される。そしてプレイヤキャラクタ 91 は、選択されたカード 97a の有するコマンドにより、敵キャラクタ 93a を攻撃する。好適には、例えば対戦の演出中等、ユーザがカード 97 を選択できないタイミングにおいて、カード 97 の表示を暗くする等によりタップできないことを明示する。

30

#### 【 0071 】

次に図 13 を参照して、本実施の形態によるゲームサーバ 1 の動作を説明する。図 13 のフローチャートは、ゲームサーバ 1 が行う対戦処理の動作を示し、例えばプレイヤキャラクタが敵に遭遇する等、所定の対戦イベントが発生した場合に本処理を開始する。

#### 【 0072 】

はじめに、サーバ制御部 15 は、ユーザが対戦する対戦相手を決定する (ステップ S100)。具体的には、サーバ制御部 15 は、対戦相手データベース 111b から、1 つの出現セットを選択し、対戦相手として決定する。

40

#### 【 0073 】

次に、進行方法決定部 12 は、ステップ S100 において決定した対戦相手とユーザが過去に対戦し、ユーザが勝利したことがあるか否かを判断する (ステップ S101)。具体的には、進行方法決定部 12 は、ステップ S100 において決定した出現セットを対戦履歴情報 112 と照合する。そして、進行方法決定部 12 は、当該出現セットが、対戦履歴情報 112 に含まれる勝敗情報が “勝利” である対戦済み出現セットと一致する場合、過去に勝利したことがあると判断し (ステップ S101 - Yes)、ステップ S102 に進む。一方、進行方法決定部 12 は、当該出現セットが、対戦履歴情報 112 に含まれる勝敗情報が “勝利” である対戦済み出現セットと一致しない場合、過去に対戦して勝利し

50

たことがないと判断し(ステップS101-No)、ステップS110に進む。

【0074】

ステップS101において過去に勝利したことがあると判断した場合(ステップS101-Yes)、オートモード処理部13は、オートモードによる対戦の予測結果を算出する(ステップS102)。

【0075】

次に、サーバ制御部15は、モード選択画面3を表示させる指示を通信端末2に送信する(ステップS103)。

【0076】

次に、進行方法決定部12は、モード選択画面3において受け付けたユーザ操作による10  
入力信号を通信端末2から受信すると、当該入力信号に基づいてオートモードが選択されているか否かを判断する(ステップS104)。オートモードが選択されている場合(ステップS104-Yes)、ステップS105に進む。一方、マニュアルモードが選択されている場合(ステップS104-No)、ステップS110に進む。

【0077】

ステップS104においてオートモードが選択されている場合(ステップS104-Yes)、サーバ制御部15は、ステップS102において算出した対戦の予測結果が所定の基準よりもユーザに不利な結果であるか否かを判断する(ステップS105)。予測結果が所定の基準よりも不利な結果である場合(ステップS105-Yes)、ステップS106に進む。一方、予測結果が所定の基準以上である場合(ステップS105-No)20  
、ステップS108に進む。

【0078】

ステップS105において予測結果が所定の基準よりも不利な結果である場合(ステップS105-Yes)、サーバ制御部15は、確認画面4を表示させる指示を通信端末2に送信する(ステップS106)。

【0079】

次に、進行方法決定部12は、確認画面4において受け付けたユーザ操作による入力信号を通信端末2から受信すると、当該入力信号に基づいてオートモードが選択されているか否かを判断する(ステップS107)。オートモードが選択されている場合(ステップS107-Yes)、ステップS108に進む。一方、マニュアルモードが選択されている場合(ステップS107-No)、ステップS110に進む。

【0080】

ステップS105において予測結果が所定の基準以上である場合(ステップS105-No)、又は、ステップS107においてオートモードが選択されている場合(ステップS107-Yes)、オートモード処理部13は、ステップS102において算出した予測結果を当該対戦の対戦結果として決定する(ステップS108)。

【0081】

次に、サーバ制御部15は、オートモード演出画面5を表示させる指示を通信端末2に送信する(ステップS109)。

【0082】

一方、ステップS101において過去に勝利したことがないと判断した場合(ステップS101-No)、又は、ステップS104若しくはステップS107においてマニュアルモードが選択されている場合(ステップS104-No、ステップS107-No)、進行方法決定部12は、進行方法をマニュアルモードに決定し、マニュアルモードによる対戦の処理を実行させる指示を通信端末2に送信する(ステップS110)。

【0083】

ステップS110の後、サーバ制御部15は、マニュアルモードによる対戦結果を通信端末2から取得するまで待ち受けて(ステップS111)、対戦結果を取得すると、ステップS112に進む。

【0084】

10

20

30

40

50

ステップS109又はステップS111の後、サーバ制御部15は、対戦結果画面6を表示させる指示を通信端末2に送信する(ステップS112)。

#### 【0085】

続いて、サーバ制御部15は、通信端末2が対戦結果画面6において受け付けたユーザ操作による入力信号を通信端末2から取得するまで待ち受ける(ステップS113)。

#### 【0086】

続いて、サーバ制御部15は、ステップS113において入力信号を取得すると、当該入力信号が対戦ログボタン62による入力信号であるか否かを判断する(ステップS114)。対戦ログボタン62による入力信号である場合(ステップS114-Yes)、ステップS115に進む。一方、次へボタン63による入力信号である場合(ステップS114-No)、ステップS116に進む。

10

#### 【0087】

ステップS114において入力信号が対戦ログボタン62による入力信号である場合(ステップS114-Yes)、サーバ制御部15は、対戦ログ画面7を表示させる指示を通信端末2に送信し(ステップS115)、ステップS113に戻って処理を継続する。

#### 【0088】

一方、ステップS114において入力信号が次へボタン63による入力信号である場合(ステップS114-No)、勝利報酬決定部14は、ステップS108においてオートモード処理部13が決定した対戦結果に基づいて、ユーザが対戦に勝利しているか否かを判断する(ステップS116)。勝利している場合(ステップS116-Yes)、ステップS117に進む。一方、敗北している場合(ステップS116-No)、本処理を終了する。

20

#### 【0089】

ステップS116においてユーザが勝利している場合(ステップS116-Yes)、勝利報酬決定部14は、勝利報酬を決定してユーザに付与する(ステップS117)。好適には、勝利報酬決定部14は、対戦の進行方法に応じて勝利報酬を決定する。

#### 【0090】

続いて、サーバ制御部15は、報酬獲得画面8を表示させる指示を通信端末2に送信して(ステップS118)、処理を終了する。

30

#### 【0091】

次に図14を参照して、本実施の形態による通信端末2の動作を説明する。図14のフローチャートは、通信端末2が行う対戦処理の動作を示し、例えばプレイヤキャラクタが敵に遭遇する等、所定の対戦イベントが発生した場合に本処理を開始する。

#### 【0092】

はじめに、端末制御部24は、ゲームサーバ1からの指示を待ち受けて、マニュアルモードによる対戦の処理を実行する指示を受信したか否か判断する(ステップS200)。マニュアルモードの指示を受信した場合(ステップS200-Yes)、ステップS209に進む。一方、マニュアルモードの指示を受信しない場合(ステップS200-No)、ステップS201に進む。

40

#### 【0093】

ステップS200においてマニュアルモードの指示を受信しない場合(ステップS200-No)、端末制御部24は、ゲームサーバ1からモード選択画面3を表示する指示を受信して、表示部21にモード選択画面3を表示させる(ステップS201)。

#### 【0094】

続いて、端末制御部24は、モード選択画面3において受け付けたユーザ操作による入力信号を操作部22から取得すると、当該入力信号をゲームサーバ1に送信する(ステップS202)。

#### 【0095】

続いて、端末制御部24は、ゲームサーバ1からの指示を待ち受けて、マニュアルモードによる対戦の処理を実行する指示を受信したか否か判断する(ステップS203)。マ

50

ニュアルモードの指示を受信しない場合（ステップS203 - N o）、ステップS204に進む。一方、マニュアルモードの指示を受信した場合（ステップS203 - Y e s）、ステップS209に進む。

#### 【0096】

ステップS203においてマニュアルモードの指示を受信しない場合（ステップS203 - N o）、端末制御部24は、ゲームサーバ1からの指示を待ち受けて、確認画面4を表示する指示を受信したか否か判断する（ステップS204）。確認画面4の表示指示を受信した場合（ステップS204 - Y e s）、ステップS205に進む。一方、確認画面4の表示指示を受信しない場合（ステップS204 - N o）、ステップS208に進む。

#### 【0097】

ステップS204において確認画面4の表示指示を受信した場合（ステップS204 - Y e s）、端末制御部24は、表示部21に確認画面4を表示させる（ステップS205）。

#### 【0098】

続いて、端末制御部24は、確認画面4において受け付けたユーザ操作による入力信号を操作部22から取得すると、当該入力信号をゲームサーバ1に送信する（ステップS206）。

#### 【0099】

続いて、端末制御部24は、ゲームサーバ1からの指示を待ち受けて、マニュアルモードによる対戦の処理を実行する指示を受信したか否か判断する（ステップS207）。マニュアルモードの指示を受信しない場合（ステップS207 - N o）、ステップS208に進む。一方、マニュアルモードの指示を受信した場合（ステップS207 - Y e s）、ステップS209に進む。

#### 【0100】

ステップS207においてマニュアルモードの指示を受信しない場合（ステップS207 - N o）、端末制御部24は、ゲームサーバ1からオートモード演出画面5を表示する指示を受信すると、表示部21にオートモード演出画面5を表示させる（ステップS208）。

#### 【0101】

一方、ステップS200、ステップS203、又はステップS207においてマニュアルモードの指示を受信した場合（ステップS200 - Y e s、ステップS203 - Y e s、ステップS207 - Y e s）、マニュアルモード処理部23は、マニュアルモードによる対戦の処理を行う（ステップS209）。

#### 【0102】

続いて、マニュアルモード処理部23は、対戦が終了すると対戦結果を決定し、当該対戦結果をゲームサーバ1に送信する（ステップS210）。

#### 【0103】

ステップS208又はステップS210の後、端末制御部24は、ゲームサーバ1から対戦結果画面6を表示する指示を受信すると、表示部21に対戦結果画面6を表示させる（ステップS211）。

#### 【0104】

続いて、端末制御部24は、対戦結果画面6において受け付けたユーザ操作による入力信号を操作部22から取得すると、当該入力信号をゲームサーバ1に送信する（ステップS212）。

#### 【0105】

続いて、端末制御部24は、ステップS212において取得した入力信号が対戦ログボタン62による入力信号であるか否かを判断する（ステップS213）。当該入力信号が対戦ログボタン62による入力信号である場合（ステップS213 - Y e s）、ステップS214に進む。一方、当該入力信号が次へボタン63による入力信号である場合（ステップS213 - N o）、ステップS216に進む。

10

20

30

40

50

**【0106】**

ステップS213において入力信号が対戦ログボタン62による入力信号である場合(ステップS213-Yes)、端末制御部24は、ゲームサーバ1から対戦ログ画面7を表示する指示を受信すると、表示部21に対戦ログ画面7を表示させる(ステップS214)。

**【0107】**

続いて、端末制御部24は、対戦ログ画面7におけるユーザ操作を待ち受けて(ステップS215)、閉じるボタン71による入力信号を操作部22から取得すると、ステップS211に戻って処理を継続する。

**【0108】**

一方、ステップS213において入力信号が次へボタン63による入力信号である場合(ステップS213-No)、端末制御部24は、ゲームサーバ1からの指示を待ち受けて、報酬獲得画面8を表示する指示を受信したか否か判断する(ステップS216)。報酬獲得画面8の表示指示を受信した場合(ステップS216-Yes)、ステップS217に進む。一方、報酬獲得画面8の表示指示を受信しない場合(ステップS216-No)、本処理を終了する。

**【0109】**

ステップS216において報酬獲得画面8の表示指示を受信した場合(ステップS216-Yes)、端末制御部24は、表示部21に報酬獲得画面8を表示させる(ステップS217)。

**【0110】**

そして、端末制御部24は、報酬獲得画面8におけるユーザ操作を待ち受けて(ステップS218)、OKボタン81による入力信号を操作部22から取得すると、本処理を終了する。

**【0111】**

このように、本発明の実施の形態によれば、ユーザが対戦した対戦相手の識別子(出現セット)を含む対戦履歴情報112を記憶し、対戦履歴情報112及び対戦を開始する対戦相手の識別子に基づいて、対戦ゲームにおいて行う対戦の進行方法をマニュアルモード又はオートモードの何れか一方に決定し、決定した進行方法により対戦を進行する。このようにして、ユーザの過去の対戦経験に応じて対戦の進行方法を変更可能となり、マニュアルモードによる対戦において対戦の遊戯性を維持しつつ、オートモードによる対戦においてユーザ操作の煩雑さを低減することができる。また、オートモードにより、ユーザは短時間で効率良く対戦を行うことができ、ユーザ体験を向上することができる。

**【0112】**

また、実施の形態によれば、対戦を開始する対戦相手の識別子が、対戦履歴情報112に含まれる対戦相手の識別子と一致する場合、マニュアルモード又はオートモードの何れか一方をユーザが選択可能なモード選択画面3を表示する。一方、対戦を開始する対戦相手の識別子が、対戦履歴情報112に含まれる対戦相手の識別子と一致しない場合、対戦の進行方法をマニュアルモードに決定する。このようにして、ユーザが初めて対戦する対戦相手に対してはマニュアルモードにより対戦の遊戯性を維持しつつ、ユーザが既に対戦したことがあるためにユーザの興味が低下している蓋然性の高い対戦相手に対してはオートモードによる簡易な操作で対戦を行うことをユーザが選択可能となり、ユーザ体験を向上することができる。また、対戦相手の識別子は、対戦相手である個々の敵キャラクタIDや、対戦相手の組み合わせを示す出現セットとすることができる。例えば、上述の実施の形態のように、対戦相手の識別子として出現セットを用いることにより、ユーザが既に勝利したことがある個々の敵キャラクタであっても、敵キャラクタの数や組み合わせが異なる場合には対戦の難易度等が異なるため、マニュアルモードによる遊戯性を維持することができる。

**【0113】**

また、実施の形態によれば、対戦履歴情報112は、ユーザが対戦した対戦相手毎にユ

10

20

30

40

50

ーザの勝敗情報を更に含み、対戦を開始する対戦相手の識別子が、対戦履歴情報 112 に含まれる、ユーザが勝利した対戦相手の識別子と一致する場合、モード選択画面 3 を表示するようによてもよい。このようにして、ユーザが過去に勝利した対戦相手、即ち新たに対戦しても勝利できる蓋然性の高い対戦相手に対してオートモードによる簡単な操作で対戦を行うことをユーザが選択可能となり、ユーザ体験を向上することができる。

#### 【0114】

また、実施の形態によれば、オートモード処理部 13 が、オートモードによる対戦の予測結果を算出し、対戦の進行方法を決定する前に、当該予測結果に応じた情報を表示部 21 が表示する。このようにして、オートモードによる対戦結果をユーザに示唆することにより、当該示唆に基づいてユーザは何れの進行方法を選択するか判断することができる。

10

#### 【0115】

また、実施の形態によれば、予測結果が所定の基準よりもユーザに不利な結果であり、且つ、モード選択画面 3 においてユーザがオートモードを選択した場合、オートモードが選択されていることをユーザに確認させるための確認画面 4 を表示する。このようにして、モード選択画面 3 においてユーザが誤操作等によりオートモードを選択した場合、ユーザの意に反して不利な結果となることを低減することができる。

#### 【0116】

また、実施の形態によれば、オートモードによる対戦を進行する場合、当該対戦の内容を示す対戦ログ情報 113 を記憶し、対戦ログ情報 113 をユーザに提示するための対戦ログ画面 7 を表示する。このようにして、オートモードによる対戦であっても、対戦内容をユーザが確認可能となり、ユーザ満足度を向上することができる。

20

#### 【0117】

また、実施の形態によれば、対戦における進行方法に応じて勝利報酬を決定し、決定した勝利報酬をユーザに付与する。例えば、マニュアルモードによる対戦の勝利報酬は、オートモードによる対戦の勝利報酬よりも、より価値の高い報酬群から選択する。このように、遊戯性の高いマニュアルモードによる対戦をユーザに促すことにより、ゲームに対するユーザの興味を増大させることができる。

#### 【0118】

本発明を諸図面や実施例に基づき説明してきたが、当業者であれば本開示に基づき種々の変形や修正を行うことが容易であることに注意されたい。従って、これらの変形や修正は本発明の範囲に含まれることに留意されたい。例えば、各手段、各ステップ等に含まれる機能等は論理的に矛盾しないように再配置可能であり、複数の手段やステップ等を1つに組み合わせたり、或いは分割したりすることが可能である。

30

#### 【0119】

例えば、モード選択画面 3 を表示するか否かを、対戦相手に関する任意の情報に基づいて決定してもよい。具体的には、プレイヤキャラクタのレベルが対戦相手である敵キャラクタのレベルよりも所定値以上高い場合にモード選択画面 3 を表示することが考えられる。

#### 【0120】

また例えば、対戦相手は敵キャラクタに限られず、他のユーザのプレイヤキャラクタ等であってもよい。

40

#### 【0121】

また例えば、オートモードによる対戦の予測結果よりもユーザに有利な結果において、マニュアルモードによる対戦に勝利した場合、マニュアルモードにおける通常の勝利報酬よりも更に価値の高い報酬群から勝利報酬を決定するようにしてよい。このようにして、ユーザがマニュアルモードによる対戦の戦略を考えることを促し、ゲームに対するユーザの興味を増大することができる。

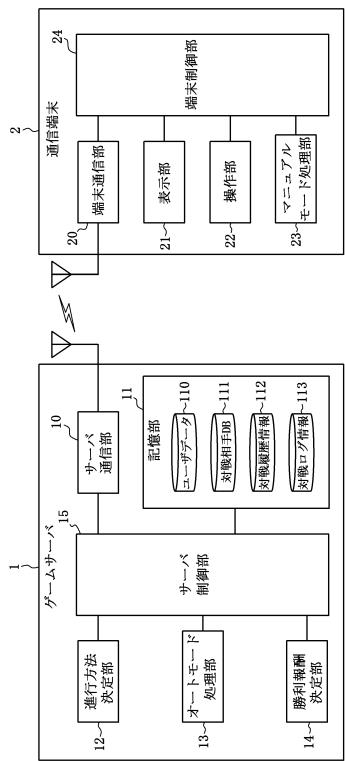
#### 【符号の説明】

#### 【0122】

2	通信端末	
3	モード選択画面	
4	確認画面	
5	オートモード演出画面	
6	対戦結果画面	
7	対戦ログ画面	
8	報酬獲得画面	
9	マニュアルモード対戦画面	
10	サーバ通信部	10
11	記憶部	
110, 110a, 110b	ユーザデータ	
111, 111a, 111b	対戦相手データベース( DB )	
112	対戦履歴情報	
113	対戦ログ情報	
12	進行方法決定部	
13	オートモード処理部	
14	勝利報酬決定部	
15	サーバ制御部	
20	端末通信部	
21	表示部	20
22	操作部	
23	マニュアルモード処理部	
24	端末制御部	
30	キャラクタアイコン	
31	メッセージ表示領域	
32	マニュアルボタン	
33	オートボタン	
40	キャラクタアイコン	
41	メッセージ表示領域	
42	マニュアルボタン	30
43	オートボタン	
50	敵キャラクタ名表示領域	
51	敵キャラクタ画像表示領域	
52	デッキ表示領域	
60	結果表示領域	
61	デッキ表示領域	
62	対戦ログボタン	
63	次へボタン	
70	対戦ログ情報表示領域	
71	閉じるボタン	40
80	報酬表示領域	
81	OKボタン	
90a	フィールド領域	
90b	デッキ表示領域	
91	プレイヤキャラクタ	
92	プレイヤステータス表示領域	
93, 93a, 93b, 93c	敵キャラクタ	
94, 94a, 94b, 94c	敵HPインジケータ	
95, 95a, 95b, 95c	敵待機ターン数	
96	ターゲットアイコン	50

97, 97a, 97b, 97c, 97d, 97e カード

【図1】



【図2】

ユーザID user001	ユーザID			
	第1のカード	第2のカード	第3のカード	第4のカード
カードID card001	card002	card003	card004	...
レベル 10	22	15	1	...
経験値 10%	80%	25%	20%	...
進化 1/3	1/2	2/2	2/4	...
コスト 10	20	15	30	...
HP 700	1000	800	2500	...
ATK 1200	800	1000	4000	...
コマンドID cmd001	cmd002	cmd003	cmd004	...
コマンドタイプ 攻撃	回復	補助	攻撃	...
発動復帰ターン 1/2	1/3	1/4	2/3	...
...	...	...	...	...

ユーザID user001	デッキ			
	第1のカード	第2のカード	第3のカード	第4のカード
カードID card001	card002	card003	card004	...
レベル 10	22	15	1	...
経験値 10%	80%	25%	20%	...
進化 1/3	1/2	2/2	2/4	...
コスト 10	20	15	30	...
HP 700	1000	800	2500	...
ATK 1200	800	1000	4000	...
コマンドID cmd001	cmd002	cmd003	cmd004	...
コマンドタイプ 攻撃	回復	補助	攻撃	...
発動復帰ターン 1/2	1/3	1/4	2/3	...
...	...	...	...	...

【図3】

(a)

111a

	敵キャラクタID		
	enemy001	enemy002	...
レベル	1	5	...
HP	1100	2500	...
ATK	700	1500	...
第1のコマンド	コマンドID cmd91	cmd92	...
コマンドタイプ	攻撃	攻撃	...
発動復帰ターン	1/4	1/3	...
第2のコマンド	コマンドID -	cmd693	...
コマンドタイプ	-	回復	...
発動復帰ターン	-	1/4	...
...	...	...	...

(b)

111b

	出現セット			
	set01	set02	set03	...
出現する 敵キャラクタ ID	第1の敵キャラクタ enemy001	enemy001	enemy001	...
敵キャラクタ ID	第2の敵キャラクタ enemy001	-	enemy002	...
敵キャラクタ ID	第3の敵キャラクタ enemy001	-	-	...

【図4】

112

	対戦済み 出現セット	勝敗情報
user001	set01	勝利
	set02	勝利
	set03	敗北
	...	...
user002	set02	勝利
	set03	敗北
	...	...
	...	...

【図5】

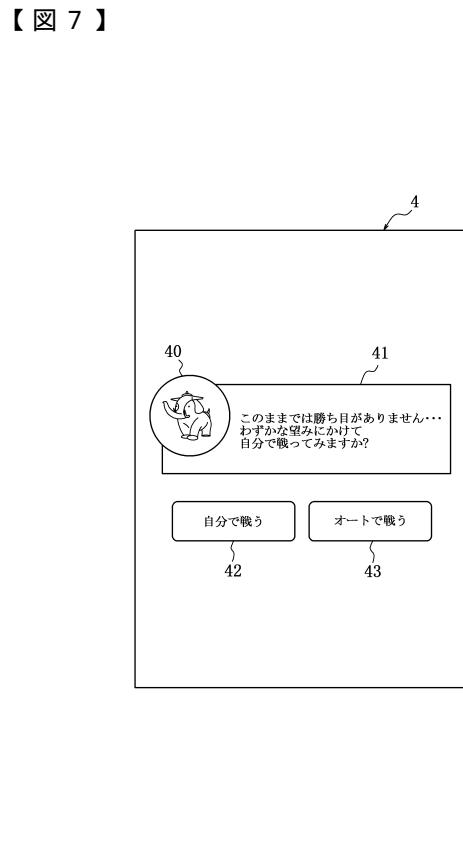
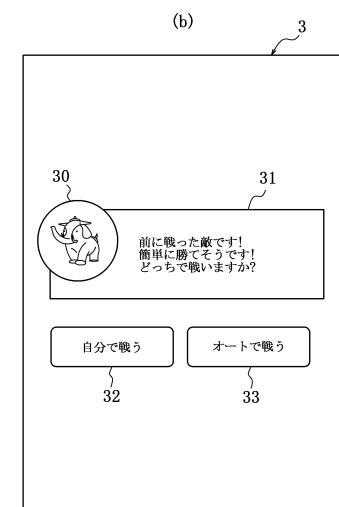
113

ターン数	行動キャラクタ	行動内容
第1ターン	user001:	cmd01 enemy001aに1000ダメージ
		cmd04 enemy001aに2000ダメージ
	user001:	enemy001aを爆破
	enemy001b:	cmd91 user001に700ダメージ
第2ターン	enemy001c:	cmd91 user001に700ダメージ
	...	...

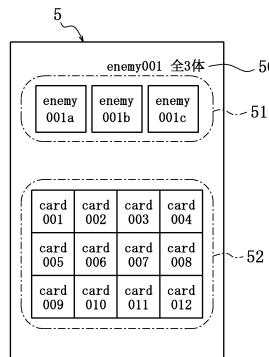
【図6】

(a)

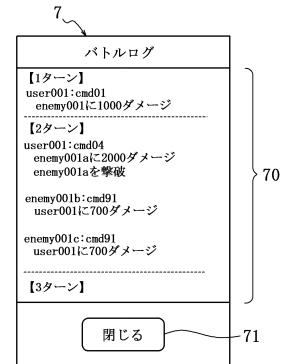
対戦の予測結果	表示される情報
ノーダメージで勝てる(残りHP100%)	「これくらいなら楽勝です!」
残りHP80%以上100%未満で勝てる	「簡単に勝てそうです!」
残りHP50%以上80%未満で勝てる	「ちょっと強そうですね!」
残りHP1%以上50%未満で勝てる	「厳しいかもしれませんですね...」
勝てない(残りHP0%)	「かなりの強敵ですね...」



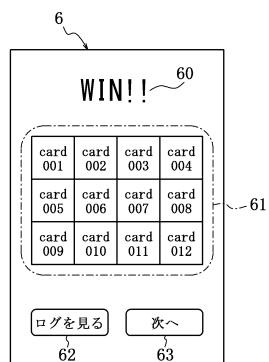
【図 8】



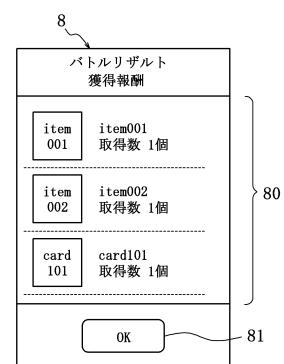
【図 10】



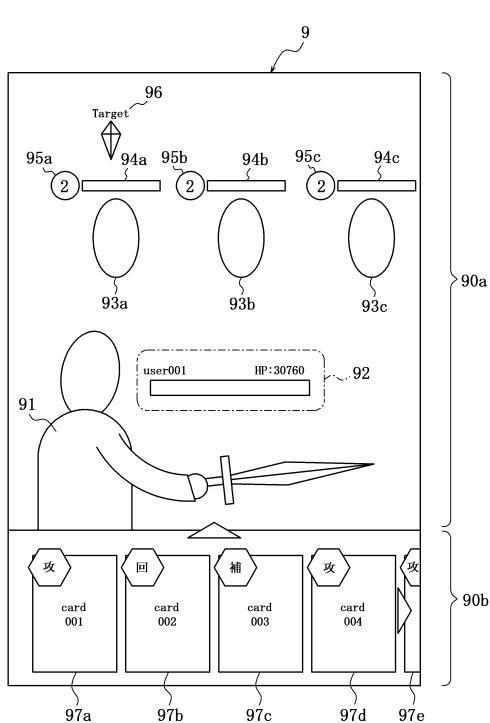
【図 9】



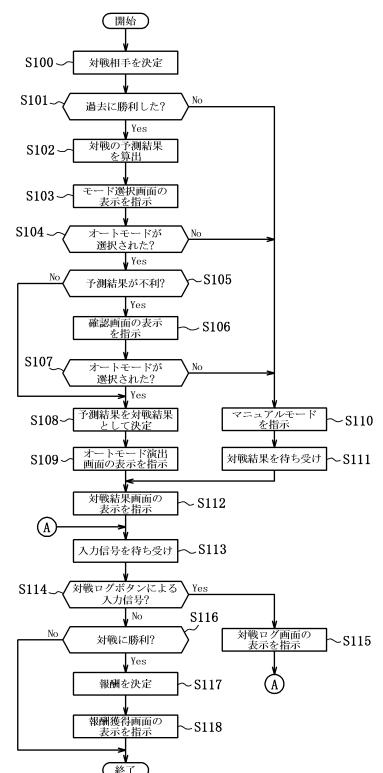
【図 11】



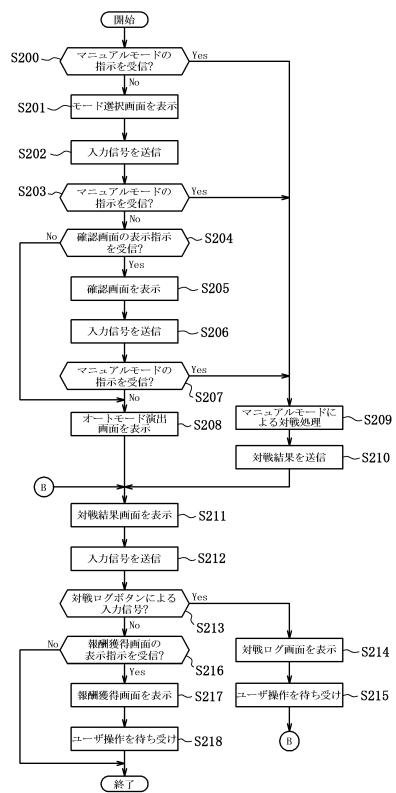
【図 12】



【図 13】



【図14】



---

フロントページの続き

合議体

審判長 尾崎 淳史

審判官 藤本 義仁

審判官 森次 顕

(56)参考文献 特開2006-279814 (JP, A)

特開2004-159887 (JP, A)

特開2011-239937 (JP, A)

「SDガンダム ジージェネレーション スピリット ファイナルコンプリートガイド」, 初版  
, 株式会社エンターブレイン, 2008年02月22日, p. 030, 044, 054, 192  
"エイジ・オブ・ワンダーズII - 魔導師の玉座 - 日本語版", 「DOS/V POWER  
REPORT 2003年4月号」, 株式会社インプレス, 2003年4月1日, 第13巻, 第  
4号, p. 194

"イリスのアトリエ エターナルマナ", 「電撃PS2 電撃PlayStation 6/2  
5増刊号」, メディアワークス, 2004年06月25日, 第10巻, 第14号, p. 42-4  
3

「マジカルダイスキッズ」, 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント, 「工業所有権  
総合情報館」, 2000年8月7日受入, p. 16

"高速カードバトル カードヒーロー", 「デングキニンテンドーDS 2008 1月号」,  
メディアワークス, 2008年01月01日, 第8巻, 第1号, p. 122-123

"パズル&ドラゴンズ", 「電撃PlayStation Vol.530」, アスキー・メデ  
ィアワークス, 2012年11月08日, 第18巻, 第34号, p. 218

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98

A63F 9/24