

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号

特許第7238196号
(P7238196)

(45)発行日 令和5年3月13日(2023.3.13)

(24)登録日 令和5年3月3日(2023.3.3)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/80

B

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/52

請求項の数 7 (全37頁)

(21)出願番号 特願2022-138372(P2022-138372)
 (22)出願日 令和4年8月31日(2022.8.31)
 審査請求日 令和4年12月12日(2022.12.12)
 早期審査対象出願

(73)特許権者 511249637
 株式会社 C y g a m e s
 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
 (74)代理人 110000936
 弁理士法人青海国際特許事務所
 (72)発明者 松尾 優
 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
 (72)発明者 佐藤 有一郎
 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
 (72)発明者 宮下 尚之
 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
 (72)発明者 河口 慶
 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
 (72)発明者 坪井 良介
 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
 最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示態様および性能が紐付けられた複数のゲーム媒体のうち、プレイヤーのゲーム媒体、および、対戦相手のゲーム媒体を配置領域に識別可能に表示する処理と、

少なくとも前記配置領域に表示された前記ゲーム媒体に対する操作入力に基づいてゲームを進行する処理と、

前記複数のゲーム媒体のうち、特定の表示態様および特定の性能が紐付けられた特定のゲーム媒体が前記配置領域に表示され、かつ、前記特定のゲーム媒体に対して所定の操作入力となされた場合であって、予め設定された特定条件を満たさない場合には、前記特定の表示態様および前記特定の性能のいずれか一方または双方を、予め設定された表示態様または性能に変化させ、前記特定条件を満たす場合には、前記特定の表示態様および前記特定の性能のいずれか一方または双方を、複数の表示態様または性能のうちのいずれかに変化させる処理と、

をコンピュータに遂行させる情報処理プログラム。

【請求項 2】

前記複数のゲーム媒体には、表示態様および性能のいずれか一方または双方が前記特定のゲーム媒体と異なる複数の特殊ゲーム媒体が含まれ、

前記表示態様または性能を変化させる処理は、

前記特定条件を満たす場合には、前記特定のゲーム媒体を、複数の前記特殊ゲーム媒体のうちのいずれかに変化させる、

請求項 1 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 3】

前記特定条件を満たす場合に、複数の前記特殊ゲーム媒体の中から、いずれかをプレイヤーに選択させる処理、

をさらにコンピュータに遂行させ、

前記表示態様または性能を変化させる処理は、

前記特定のゲーム媒体を、プレイヤーにより選択された前記特殊ゲーム媒体に変化させる、
請求項 2 に記載の情報処理プログラム。

【請求項 4】

前記特殊ゲーム媒体の表示態様および性能のいずれか一方または双方は、前記特定条件を満たさない場合に变化する、前記予め設定された表示態様または性能と異なる、
請求項 3 に記載の情報処理プログラム。

10

【請求項 5】

所定期間中のゲームの進行状況が、予め設定された条件を満たす場合に、前記特定条件を満たすと判定される、

請求項 1 から 4 のいずれか 1 項に記載の情報処理プログラム。

【請求項 6】

1 または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

表示態様および性能が紐付けられた複数のゲーム媒体のうち、プレイヤーのゲーム媒体、および、対戦相手のゲーム媒体を配置領域に識別可能に表示する処理と、

20

少なくとも前記配置領域に表示された前記ゲーム媒体に対する操作入力に基づいてゲームを進行する処理と、

前記複数のゲーム媒体のうち、特定の表示態様および特定の性能が紐付けられた特定のゲーム媒体が前記配置領域に表示され、かつ、前記特定のゲーム媒体に対して所定の操作入力となされた場合であって、予め設定された特定条件を満たさない場合には、前記特定の表示態様および前記特定の性能のいずれか一方または双方を、予め設定された表示態様または性能に変化させ、前記特定条件を満たす場合には、前記特定の表示態様および前記特定の性能のいずれか一方または双方を、複数の表示態様または性能のうちのいずれかに変化させる処理と、

を含む情報処理方法。

30

【請求項 7】

1 または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

表示態様および性能が紐付けられた複数のゲーム媒体のうち、プレイヤーのゲーム媒体、および、対戦相手のゲーム媒体を配置領域に識別可能に表示する処理と、

少なくとも前記配置領域に表示された前記ゲーム媒体に対する操作入力に基づいてゲームを進行する処理と、

前記複数のゲーム媒体のうち、特定の表示態様および特定の性能が紐付けられた特定のゲーム媒体が前記配置領域に表示され、かつ、前記特定のゲーム媒体に対して所定の操作入力となされた場合であって、予め設定された特定条件を満たさない場合には、前記特定の表示態様および前記特定の性能のいずれか一方または双方を、予め設定された表示態様または性能に変化させ、前記特定条件を満たす場合には、前記特定の表示態様および前記特定の性能のいずれか一方または双方を、複数の表示態様または性能のうちのいずれかに変化させる処理と、

40

を遂行するゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理プログラム、情報処理方法およびゲーム装置に関する。

【背景技術】

50

【 0 0 0 2 】

従来、プレイヤー間での通信対戦を可能とするデジタルカードゲームが提案されている。こうしたデジタルカードゲームでは、例えば特許文献 1 に示されるように、場（フィールド）に出されたカードと、他のカードとを融合させることで、新たなカードを召喚するようになされたものが提案されている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 3 】

【 文献 】 特許第 6 8 0 4 6 7 5 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

上記のような対戦を可能とするゲームにおいては、戦略性をさらに向上させることが希求されている。

【 0 0 0 5 】

本発明は、戦略性を向上させることが可能な情報処理システム、情報処理方法および情報処理プログラムを提供することを目的としている。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 6 】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、

表示態様および性能が紐付けられた複数のゲーム媒体のうち、プレイヤーのゲーム媒体、および、対戦相手のゲーム媒体を配置領域に識別可能に表示する処理と、

少なくとも前記配置領域に表示された前記ゲーム媒体に対する操作入力に基づいてゲームを進行する処理と、

前記複数のゲーム媒体のうち、特定の表示態様および特定の性能が紐付けられた特定のゲーム媒体が前記配置領域に表示され、かつ、前記特定のゲーム媒体に対して所定の操作入力となされた場合であって、予め設定された特定条件を満たさない場合には、前記特定の表示態様および前記特定の性能のいずれか一方または双方を、予め設定された表示態様または性能に変化させ、前記特定条件を満たす場合には、前記特定の表示態様および前記特定の性能のいずれか一方または双方を、複数の表示態様または性能のうちのいずれかに変化させる処理と、

をコンピュータに遂行させる。

【 0 0 0 7 】

また、前記複数のゲーム媒体には、表示態様および性能のいずれか一方または双方が前記特定のゲーム媒体と異なる複数の特殊ゲーム媒体が含まれ、

前記表示態様または性能を変化させる処理は、

前記特定条件を満たす場合には、前記特定のゲーム媒体を、複数の前記特殊ゲーム媒体のうちのいずれかに変化させてもよい。

【 0 0 0 8 】

また、前記特定条件を満たす場合に、複数の前記特殊ゲーム媒体の中から、いずれかをプレイヤーに選択させる処理、

をさらにコンピュータに遂行させ、

前記表示態様または性能を変化させる処理は、

前記特定のゲーム媒体を、プレイヤーにより選択された前記特殊ゲーム媒体に変化させてもよい。

【 0 0 0 9 】

また、前記特殊ゲーム媒体の表示態様および性能のいずれか一方または双方は、前記特定条件を満たさない場合に变化する、前記予め設定された表示態様または性能と異なってもよい。

【 0 0 1 0 】

10

20

30

40

50

また、所定期間中のゲームの進行状況が、予め設定された条件を満たす場合に、前記特定条件を満たすと判定されてもよい。

【 0 0 1 1 】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、

1または複数のコンピュータが遂行する情報処理方法であって、

表示態様および性能が紐付けられた複数のゲーム媒体のうち、プレイヤーのゲーム媒体、および、対戦相手のゲーム媒体を配置領域に識別可能に表示する処理と、

少なくとも前記配置領域に表示された前記ゲーム媒体に対する操作入力に基づいてゲームを進行する処理と、

前記複数のゲーム媒体のうち、特定の表示態様および特定の性能が紐付けられた特定のゲーム媒体が前記配置領域に表示され、かつ、前記特定のゲーム媒体に対して所定の操作入力となされた場合であって、予め設定された特定条件を満たさない場合には、前記特定の表示態様および前記特定の性能のいずれか一方または双方を、予め設定された表示態様または性能に変化させ、前記特定条件を満たす場合には、前記特定の表示態様および前記特定の性能のいずれか一方または双方を、複数の表示態様または性能のうちのいずれかに変化させる処理と、を含む。

10

【 0 0 1 2 】

上記課題を解決するために、ゲーム装置は、

1または複数のコンピュータを備え、

前記コンピュータが、

表示態様および性能が紐付けられた複数のゲーム媒体のうち、プレイヤーのゲーム媒体、および、対戦相手のゲーム媒体を配置領域に識別可能に表示する処理と、

少なくとも前記配置領域に表示された前記ゲーム媒体に対する操作入力に基づいてゲームを進行する処理と、

前記複数のゲーム媒体のうち、特定の表示態様および特定の性能が紐付けられた特定のゲーム媒体が前記配置領域に表示され、かつ、前記特定のゲーム媒体に対して所定の操作入力となされた場合であって、予め設定された特定条件を満たさない場合には、前記特定の表示態様および前記特定の性能のいずれか一方または双方を、予め設定された表示態様または性能に変化させ、前記特定条件を満たす場合には、前記特定の表示態様および前記特定の性能のいずれか一方または双方を、複数の表示態様または性能のうちのいずれかに変化させる処理と、を遂行する。

20

30

【発明の効果】

【 0 0 1 3 】

本発明によれば、戦略性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【図 1】図 1 は、情報処理システムの概略的な構成を示した説明図である。

【図 2】図 2 A は、プレイヤー端末のハードウェアの構成を説明する図である。図 2 B は、サーバのハードウェアの構成を説明する図である。

40

【図 3】図 3 A は、ホーム画面の一例を示す図である。図 3 B は、カード設定画面の一例を説明する図である。図 3 C は、デッキ選択画面の一例を説明する図である。図 3 D は、初期状態のデッキ編成画面の一例を説明する図である。

【図 4】図 4 A は、編成中のデッキ編成画面の一例を説明する図である。図 4 B は、カード一覧画面の一例を説明する図である。図 4 C は、カード生成画面の一例を説明する図である。図 4 D は、カード詳細画面の一例を説明する図である。

【図 5】図 5 は、カードバトルゲーム画面の一例を説明する図である。

【図 6】図 6 A は、フォロワーカードの一例を説明する図である。図 6 B は、スペルカードの一例を説明する図である。図 6 C は、アミュレットカードの一例を説明する図である。

50

【図 7】図 7 は、能力の一例を説明する図である。

【図 8】図 8 A は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 1 の図である。図 8 B は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 2 の図である。図 8 C は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 3 の図である。

【図 9】図 9 A は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 4 の図である。図 9 B は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 5 の図である。図 9 C は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 6 の図である。

【図 10】図 10 A は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 7 の図である。図 10 B は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 8 の図である。図 10 C は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 9 の図である。

10

【図 11】図 11 A は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 10 の図である。図 11 B は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 11 の図である。

【図 12】図 12 A は、進化時のバトル画面の一例を説明する第 1 の図である。図 12 B は、進化時のバトル画面の一例を説明する第 2 の図である。

【図 13】図 13 は、カード詳細タブの一例を説明する図である。

【図 14】図 14 A は、進化アニメーションの一例を説明する第 1 の図である。図 14 B は、進化アニメーションの一例を説明する第 2 の図である。

【図 15】図 15 は、特定カードおよび特殊カードの一例を説明する図である。

【図 16】図 16 A は、特殊カード選択画面の一例を説明する図である。図 16 B は、進化アニメーションの一例を説明する第 3 の図である。

20

【図 17】図 17 は、プレイヤー端末の機能ブロック図である。

【図 18】図 18 は、サーバの機能ブロック図である。

【図 19】図 19 は、プレイヤー端末およびサーバの処理を説明するシーケンス図である。

【図 20】図 20 は、プレイヤー端末におけるカードバトルゲーム実行処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 21】図 21 は、プレイヤー端末における自ターン制御処理の一例を説明する第 1 のフローチャートである。

【図 22】図 22 は、プレイヤー端末における自ターン制御処理の一例を説明する第 2 のフローチャートである。

【図 23】図 23 は、プレイヤー端末における相手ターン制御処理の一例を説明するフローチャートである。

30

【図 24】図 24 は、サーバにおけるカードバトルゲーム実行処理の一例を説明するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の実施形態の一態様について詳細に説明する。かかる実施形態に示す数値等は、理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。

40

【0016】

(情報処理システム S の全体の構成)

図 1 は、情報処理システム S の概略的な構成を示した説明図である。情報処理システム S は、プレイヤー端末 1 と、サーバ 100 と、通信基地局 200 a を有する通信ネットワーク 200 とを含む、所謂クライアントサーバシステムである。

【0017】

プレイヤー端末 1 は、通信ネットワーク 200 を介してサーバ 100 との通信を確立することができる。プレイヤー端末 1 は、サーバ 100 と無線もしくは有線による通信接続が可能な電子機器を広く含む。プレイヤー端末 1 としては、例えば、スマートフォン、携帯電話、タブレット装置、パーソナルコンピュータ、ゲーム機器等が挙げられる。本実施形態で

50

は、プレイヤ端末１として、スマートフォンが用いられる場合について説明する。

【００１８】

サーバ１００は、複数のプレイヤ端末１と通信接続される。サーバ１００は、ゲームをプレイするプレイヤごとに各種の情報（プレイヤ情報）を蓄積する。また、サーバ１００は、プレイヤ端末１から入力される操作に基づき、蓄積された情報の更新と、ゲームの進行制御とを行う。

【００１９】

通信基地局２００aは、通信ネットワーク２００と接続され、プレイヤ端末１と無線による情報の送受信を行う。通信ネットワーク２００は、携帯電話網、インターネット網、LAN(Local Area Network)、専用回線等で構成され、プレイヤ端末１とサーバ１００との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

10

【００２０】

本実施形態の情報処理システムＳは、プレイヤ端末１およびサーバ１００がゲーム装置Ｇとして機能する。プレイヤ端末１およびサーバ１００には、それぞれゲームの進行制御の役割分担がなされており、プレイヤ端末１とサーバ１００との協働によって、ゲームが進行可能となる。

【００２１】

（プレイヤ端末１およびサーバ１００のハードウェアの構成）

図２Aは、プレイヤ端末１のハードウェアの構成を説明する図である。また、図２Bは、サーバ１００のハードウェアの構成を説明する図である。図２Aに示すように、プレイヤ端末１は、CPU(Central Processing Unit)１０、メモリ１２、バス１４、入出力インタフェース１６、記憶部１８、通信部２０、入力部２２、出力部２４を含んで構成される。

20

【００２２】

また、図２Bに示すように、サーバ１００は、CPU１１０、メモリ１１２、バス１１４、入出力インタフェース１１６、記憶部１１８、通信部１２０、入力部１２２、出力部１２４を含んで構成される。

【００２３】

なお、サーバ１００のCPU１１０、メモリ１１２、バス１１４、入出力インタフェース１１６、記憶部１１８、通信部１２０、入力部１２２、出力部１２４の構成および機能は、それぞれ、プレイヤ端末１のCPU１０、メモリ１２、バス１４、入出力インタフェース１６、記憶部１８、通信部２０、入力部２２、出力部２４と実質的に同じである。したがって、以下では、プレイヤ端末１のハードウェアの構成について説明し、サーバ１００については説明を省略する。

30

【００２４】

CPU１０は、メモリ１２に記憶されたプログラムを動作させ、ゲームの進行を制御する。メモリ１２は、ROM(Read Only Memory)またはRAM(Random Access Memory)で構成され、ゲームの進行制御に必要なプログラムおよび各種のデータを記憶する。メモリ１２は、バス１４を介してCPU１０に接続されている。

【００２５】

バス１４には、入出力インタフェース１６が接続される。入出力インタフェース１６には、記憶部１８、通信部２０、入力部２２、出力部２４が接続されている。

40

【００２６】

記憶部１８は、DRAM(Dynamic Random Access Memory)等の半導体メモリで構成され、各種プログラムおよびデータを記憶する。プレイヤ端末１においては、記憶部１８に記憶されたプログラムおよびデータが、CPU１０によってメモリ１２(RAM)にロードされる。

【００２７】

通信部２０は、通信基地局２００aと無線により通信接続され、通信ネットワーク２００を介して、サーバ１００との間で各種データおよびプログラムといった情報の送受信を

50

行う。プレイヤ端末 1 においては、サーバ 100 から受信したプログラム等が、メモリ 12 または記憶部 18 に格納される。

【0028】

入力部 22 は、例えば、プレイヤの操作が入力される（操作を受け付ける）タッチパネル、ボタン、キーボード、マウス、十字キー、アナログコントローラ等で構成される。また、入力部 22 は、プレイヤ端末 1 に設けられた、あるいは、プレイヤ端末 1 に接続（外付け）された専用のコントローラであってもよい。さらには、入力部 22 は、プレイヤ端末 1 の傾きや移動を検知する加速度センサ、または、プレイヤの音声を検知するマイクで構成されてもよい。すなわち、入力部 22 は、プレイヤの意思を、識別可能に入力させることができる装置を広く含む。

10

【0029】

出力部 24 は、ディスプレイ装置およびスピーカを含んで構成される。なお、出力部 24 は、プレイヤ端末 1 に接続（外付け）される機器でもよい。本実施形態では、プレイヤ端末 1 が、出力部 24 としてディスプレイ 26 を備え、入力部 22 として、ディスプレイ 26 に重畳して設けられるタッチパネルを備えている。

【0030】

（ゲーム内容）

次に、本実施形態の情報処理システム S（ゲーム装置 G）により提供されるゲームの内容について、一例を用いて説明する。本実施形態のゲームは、所謂デジタルカードゲームである。プレイヤは、運営者から提供される複数種類のデジタルカード（ゲーム媒体、以下では、単にカードと呼ぶ）を抽選等により獲得、所持し、所持するカードを用いてコンピュータもしくは他のプレイヤと対戦するカードバトルゲームをプレイすることができる。以下に、本実施形態のゲーム内容について詳述する。

20

【0031】

図 3 A は、ホーム画面の一例を示す図である。図 3 B は、カード設定画面の一例を説明する図である。図 3 C は、デッキ選択画面の一例を説明する図である。図 3 D は、初期状態のデッキ編成画面の一例を説明する図である。図 4 A は、編成中のデッキ編成画面の一例を説明する図である。図 4 B は、カード一覧画面の一例を説明する図である。図 4 C は、カード生成画面の一例を説明する図である。図 4 D は、カード詳細画面の一例を説明する図である。

30

【0032】

プレイヤ端末 1 において本ゲーム用のアプリケーションを起動させると、プレイヤ端末 1 とサーバ 100 との通信が開始されてログイン状態となり、ゲームが開始される。ゲームが開始されると、プレイヤ端末 1 のディスプレイ 26 には、様々なゲーム画面が表示される。本実施形態では、ゲーム画面が、通常画面とバトル画面とに大別される。

【0033】

通常画面は、主に、プレイヤが各種の設定、情報の確認を行うための画面である。一方、バトル画面は、カードバトルゲームの開始から終了までの間、ディスプレイ 26 に表示されている画面である。ここでは、バトル画面以外の全ての画面が通常画面となる。通常画面には、図 3 A に示すホーム画面、図 3 B に示すカード設定画面、不図示のショップ画面、メニュー画面等の複数の画面が設けられている。

40

【0034】

図 3 A に示すホーム画面は、ログイン後に最初に表示される画面である。図 3 A に示すように、ホーム画面では、ディスプレイ 26 の下部にメニューバー 30 が表示される。メニューバー 30 には、プレイヤが操作（タップ）可能な複数の操作部が設けられる。メニューバー 30 には、「ホーム」と記されたホーム画面選択操作部 30 a、「ソロプレイ」と記されたソロプレイ選択操作部 30 b、「バトル」と記されたマルチプレイ選択操作部 30 c、「カード」と記されたカード設定画面選択操作部 30 d、「ショップ」と記されたショップ画面選択操作部 30 e、「その他」と記されたメニュー画面選択操作部 30 f が設けられている。

50

【 0 0 3 5 】

ホーム画面選択操作部 3 0 a がタップされると、図 3 A に示すホーム画面がディスプレイ 2 6 に表示される。また、ソロプレイ選択操作部 3 0 b がタップされると、各種の設定画面が表示され、設定画面において設定を行うと、コンピュータ対戦によるカードバトルゲームが開始される。マルチプレイ選択操作部 3 0 c がタップされると、各種の設定画面が表示され、設定画面において設定を行うと、他のプレイヤーとの通信対戦によるカードバトルゲームが開始される。

【 0 0 3 6 】

カード設定画面選択操作部 3 0 d がタップされると、図 3 B に示すカード設定画面がディスプレイ 2 6 に表示され、後述するデッキ編成や、カードの一覧表示、カードの分解や生成等を行うことができる。また、ショップ画面選択操作部 3 0 e がタップされると、ショップ画面がディスプレイ 2 6 に表示され、ゲーム内通貨やアイテムを消費することでカードを抽選で獲得することができる。また、メニュー画面選択操作部 3 0 f がタップされると、メニュー画面がディスプレイ 2 6 に表示され、ゲームの設定や、各種情報を確認することができる。なお、メニューバー 3 0 においては、ディスプレイ 2 6 に表示中の画面が識別できるように、各画面に対応する操作部が強調表示される。

10

【 0 0 3 7 】

図 3 A に示すホーム画面の左上には、ヘッダ表示領域 3 1 が設けられる。ヘッダ表示領域 3 1 には、プレイヤー ID に関連付けられたプレイヤー名、プレイヤーアイコン、および、バトルポイント (B P) が表示される。なお、バトルポイントは、他のプレイヤーとの通信対戦によるカードバトルゲームに勝利したときに獲得でき、また、他のプレイヤーとの通信対戦によるカードバトルゲームに敗北したときに減算される。

20

【 0 0 3 8 】

ホーム画面の右端には、ホームメニュー 3 2 が表示される。ホームメニュー 3 2 には、「ギフト」と記されたギフト画面選択操作部 3 2 a、「情報」と記された情報画面選択操作部 3 2 b、「ミッション」と記されたミッション画面選択操作部 3 2 c、「ギルド」と記されたギルド画面選択操作部 3 2 d が設けられている。

【 0 0 3 9 】

ギフト画面選択操作部 3 2 a がタップされると、例えば運営者から配布されたアイテムを表示するギフト画面 (不図示) がディスプレイ 2 6 に表示される。また、情報画面選択操作部 3 2 b がタップされると、アップデート情報やメンテナンス情報等を表示する情報画面 (不図示) がディスプレイ 2 6 に表示される。また、ミッション画面選択操作部 3 2 c がタップされると、予め設定されたミッションを表示するミッション画面 (不図示) がディスプレイ 2 6 に表示される。また、ギルド画面選択操作部 3 2 d がタップされると、複数のプレイヤーによって構成されるギルド (グループ) に関するギルド画面がディスプレイ 2 6 に表示される。

30

【 0 0 4 0 】

図 3 B に示すカード設定画面は、カード設定画面選択操作部 3 0 d がタップされることによりディスプレイ 2 6 に表示される。カード設定画面には、デッキ編成タブ 3 3 a およびカード一覧生成タブ 3 3 b が表示される。デッキ編成タブ 3 3 a がタップされると、図 3 C に示すデッキ選択画面が表示される。デッキ選択画面には、プレイヤーが編成したデッキの一覧がリスト表示される。プレイヤーは、デッキを編成する際に、デッキ名を編成することができる。デッキ選択画面では、各デッキに対応するアイコンにデッキ名が表示される。

40

【 0 0 4 1 】

また、デッキ選択画面には、「新規作成」と記されたデッキ作成タブ 3 4 が表示される。プレイヤーがデッキ作成タブ 3 4 をタップすることで、図 3 D に示すデッキ編成画面がディスプレイ 2 6 に表示され、デッキを新たに編成可能となる。

【 0 0 4 2 】

デッキ編成画面では、上段に複数の空欄が表示され、下段に、プレイヤーが所持している

50

カード（以下、所持カードと呼ぶ）が表示される。そして、デッキ編成画面では、図 4 A に示すように、下段に表示される所持カードを、上段にスライドさせることで、スライドさせた所持カードが上段の空欄に配置される。このように、デッキ編成画面において、上段に配置された所持カードは仮登録された状態となる。

【 0 0 4 3 】

そして、デッキ編成画面に設けられる「保存」と記された保存タブ 3 5 がタップされると、デッキ情報が記憶される。このデッキ情報には、デッキ ID が付与されるとともに、仮登録されている全ての所持カードが識別可能なカード群情報が、デッキ ID に紐付けされて記憶される。なお、図示は省略するが、保存タブ 3 5 がタップされると、デッキ名を編集する画面が表示され、デッキ名の編集が完了すると、カード群情報とともに、デッキ名と、デッキ選択画面等で表示されるアイコンとが、デッキ ID に紐付けされて記憶される。

10

【 0 0 4 4 】

また、図 3 C に示すデッキ選択画面において、アイコンがタップされた場合にも、図 4 A に示すように、デッキ編成画面が表示される。ただし、この場合には、デッキ選択画面で選択されたデッキを構成するカードが上段に表示され、下段に所持カードが表示される。この場合には、プレイヤーの操作により、上段に表示されているカードを、下段に表示されている所持カードと変更することができる。

【 0 0 4 5 】

なお、カードバトルゲームでは、規定枚数（例えば 4 0 枚）のカードを使用する。したがって、デッキ編成画面では、通常、プレイヤーの操作により、規定枚数の所有カードが仮登録された後に保存タブ 3 5 がタップされることで、規定枚数のカードのカード群情報を含むデッキ情報が記憶されることになる。ただし、仮登録されているカードが規定枚数に満たない場合、および、規定枚数を超えている場合であっても、デッキ情報を保存することは可能であるが、そのデッキ情報は、カードバトルゲームで使用することはできない。

20

【 0 0 4 6 】

カード設定画面においてカード一覧生成タブ 3 3 b がタップされると、図 4 B に示すカード一覧画面がディスプレイ 2 6 に表示される。このカード一覧画面には、ディスプレイ 2 6 の下部に、所持カードタブ 3 6 a、生成モードタブ 3 6 b、所持コイン表示欄 3 6 c が設けられる。所持カードタブ 3 6 a および生成モードタブ 3 6 b は、プレイヤーのタップ操作が受け付け可能に構成されている。所持カードタブ 3 6 a および生成モードタブ 3 6 b は、カード生成画面でも表示されており、所持カードタブ 3 6 a がタップされると、図 4 B に示すカード一覧画面が表示され、生成モードタブ 3 6 b がタップされると、図 4 C に示すカード生成画面が表示される。一方、所持コイン表示欄 3 6 c には、プレイヤーが所持するゲーム内通貨であるコインの枚数（所持コイン数）が表示される。

30

【 0 0 4 7 】

図 4 B に示すように、カード一覧画面には、プレイヤーの所持カードと、その所持数とが表示される。なお、カード一覧画面において、プレイヤーが所持していないカードが表示されてもよい。また、カード生成画面には、図 4 C に示すように、プレイヤーが所持しているか否かに拘わらず、提供される全てのカードが表示される。ただし、プレイヤーが所持しているカードはカラー表示がなされるのに対して、プレイヤーが所持していないカードは、グレースアウト（図 4 C に破線で示す）で表示される。これにより、プレイヤーは、自身が所持しているカードであるか否かを容易に識別することができる。

40

【 0 0 4 8 】

カード一覧画面およびカード生成画面において、各カードがタップされると、図 4 D に示すように、カード詳細画面が表示される。カード詳細画面では、タップされたカードに係る各種の情報が表示されるとともに、分解タブ 3 7 a および生成タブ 3 7 b が設けられる。分解タブ 3 7 a には、獲得コイン数が表示される。分解タブ 3 7 a がタップされると、現在選択されているカードが分解され、分解タブ 3 7 a に表示されている獲得コイン数をプレイヤーが獲得することができる。なお、カードが分解された場合、当該カードの所持

50

数が減少する。

【 0 0 4 9 】

また、生成タブ 3 7 b には、消費コイン数が表示される。生成タブ 3 7 b がタップされると、生成タブ 3 7 b に表示されている消費コイン数を消費して、選択中のカードを生成することができる。カードが生成されると、当該カードの所持数が増加する。つまり、プレイヤーは、生成タブ 3 7 b をタップすることで、所持しているコインをカードに交換することができる。こうしたカードの生成機能は、プレイヤーがカードを所持しているか否かに拘わらず実行可能である。すなわち、プレイヤーは、所持しているカードと、所持していないカードとの双方について、カードの生成が可能となる。

【 0 0 5 0 】

なお、提供されるカードには、生成可能なカードと、生成不可能なカードとが設けられてもよいし、全てのカードが生成可能であってもよい。さらには、生成可能な時期と、生成不可能な時期とが設定されたカードが含まれてもよい。

【 0 0 5 1 】

また、詳しくは後述するが、カードの中には、カードバトルゲーム中に進化可能なカードが設けられている。本実施形態において、「進化」は、プレイヤーが選択したカードが、他のカードに変更されることを意味する。カードが進化すると、カードの性能が強化される。

【 0 0 5 2 】

カード詳細画面には、第 1 ボタン 3 7 c および第 2 ボタン 3 7 d が設けられる。進化可能なカードのカード詳細画面では、第 1 ボタン 3 7 c が有効となる。図示は省略するが、第 1 ボタン 3 7 c がタップされると、進化後のカードの詳細がカード詳細画面に表示される。

【 0 0 5 3 】

また、進化可能なカードには、後述する特定カードが含まれる。特定カードには、進化後のカードとして複数種類の特殊カードが紐付けられている。プレイヤーは、カードバトルゲームにおいて、特定条件を満たす場合に、複数種類の特殊カードのうちのいずれか 1 つを、進化後のカードとして選択することができる。なお、特定条件を満たさない場合には、他の進化可能なカードと同様に、所定のカードに進化する。

【 0 0 5 4 】

特定カードのカード詳細画面では、第 2 ボタン 3 7 d が有効となる。図示は省略するが、第 2 ボタン 3 7 d がタップされると、特定カードに紐付けられた特殊カードの詳細がカード詳細画面に表示される。このとき、カード詳細画面では、複数種類の特殊カードが切り替え可能に表示される。また、特定カードのカード詳細画面において、第 1 ボタン 3 7 c がタップされると、特定条件を満たさない場合に進化するカードの詳細が表示される。

【 0 0 5 5 】

なお、上記のカード詳細画面は、カードバトルゲーム中、および、カードバトルゲーム外の双方で表示される。カードバトルゲーム中には、プレイヤー自身のカードに限らず、対戦相手のカードについても、カード詳細画面が表示可能である。したがって、カードバトルゲーム中、プレイヤーは、対戦相手がどのようなカードに進化可能であるのかを把握することができる。

【 0 0 5 6 】

次に、カードバトルゲームについて説明する。以下では、カードバトルゲームの概要を説明した後、カードの詳細、および、カードバトルゲームの詳細を順に説明する。なお、ここでは、他のプレイヤーと対戦するカードバトルゲームについて説明する。また、以下では、対戦相手となる他のプレイヤーのことを相手と称する。

【 0 0 5 7 】

図 5 は、カードバトルゲーム画面の一例を説明する図である。メニューバー 3 0 のマルチプレイ選択操作部 3 0 c がタップされ、各種の設定画面が表示され、設定画面において設定を行うと、カードバトルゲームが開始される。カードバトルゲームが実行されている

10

20

30

40

50

間、図 5 に示すバトル画面がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 0 5 8 】

バトル画面は、プレイヤーのカード、情報等が表示されるプレイヤー表示領域 4 0 a と、相手のカード、情報等が表示される相手表示領域 4 0 b とに分割されている。プレイヤー表示領域 4 0 a の下中央には、プレイヤーのリーダー 4 1 a が表示されるとともに、プレイヤーのリーダー 4 1 a の近傍に、プレイヤーのリーダー 4 1 a の体力 4 2 a および進化ポイント 4 3 a が表示される。

【 0 0 5 9 】

同様に、相手表示領域 4 0 b の上中央には、相手のリーダー 4 1 b が表示されるとともに、相手のリーダー 4 1 b の近傍に、相手のリーダー 4 1 b の体力 4 2 b および進化ポイント 4 3 b が表示される。なお、プレイヤーのリーダー 4 1 a の体力 4 2 a、および、相手のリーダー 4 1 b の体力 4 2 b は、初期値として 2 0 に設定される。

【 0 0 6 0 】

また、プレイヤー表示領域 4 0 a には、プレイヤーのデッキ領域 4 4 a が右端に設けられ、プレイヤーの手札領域 4 5 a が右下に設けられ、プレイヤーの場 4 6 a が中央に設けられる。デッキ領域 4 4 a には、使用されていないプレイヤーのカードが伏せた状態、すなわち、識別不能な状態で配置される。手札領域 4 5 a には、プレイヤーの手札となっているカードがプレイヤーに識別可能に配置される。場 4 6 a には、手札領域 4 5 a から出されたカード等が、プレイヤーに識別可能に配置される。

【 0 0 6 1 】

同様に、相手表示領域 4 0 b には、相手のデッキ領域 4 4 b が右端に設けられ、相手の手札領域 4 5 b が左上に設けられ、相手の場 4 6 b が中央に設けられる。デッキ領域 4 4 b には、使用されていない相手のカードが伏せた状態で配置される。手札領域 4 5 b には、相手の手札となったカードがプレイヤーに識別不能に、すなわち、裏返しで配置される。場 4 6 b には、手札領域 4 5 b から出されたカード等が、プレイヤーに識別可能に配置される。

【 0 0 6 2 】

プレイヤー表示領域 4 0 a の右上には、プレイヤーのタップを受け付けるターン終了ボタン 4 7、および、プレイヤーのプレイポイント (P P) を表示するプレイポイント表示部 4 8 a が設けられる。プレイポイント表示部 4 8 a には、現在のターンにおける最大のプレイポイントが分母に、使用可能なプレイポイントが分子に表示される。また、プレイポイント表示部 4 8 a には、丸の表示態様によって、最大のプレイポイント、および、使用可能なプレイポイントが識別可能に表示される。また、相手表示領域 4 0 b におけるリーダー 4 1 b の近傍には、相手のプレイポイントを表示するプレイポイント表示部 4 8 b が設けられる。

【 0 0 6 3 】

また、バトル画面の左端には、バトルログボタン 4 9 が設けられる。バトルログボタン 4 9 は、プレイヤーのタップ操作を受付可能に設けられる。バトルログボタン 4 9 がタップされると、バトルログがバトル画面に重畳して表示される。

【 0 0 6 4 】

本実施形態におけるカードバトルゲームは 2 人対戦型であり、プレイヤーが選択したデッキから、ランダムにプレイヤーの手札となるカードが配布される。また、相手も同様に、相手が選択したデッキから、ランダムに相手の手札となるカードが配布される。また、カードバトルゲームでは、プレイヤーのターンと相手のターンとが交互に繰り返される。各ターンでは、デッキからランダムに選択されたカードが手札に加えられる。

【 0 0 6 5 】

プレイヤーは、自分のターンにおいて、所定のルールにしたがって、自分の手札領域 4 5 a に配置されたカードの中から後述するフォロワーカードまたはアミュレットカードを選択して場 4 6 a に出したり、スペルカードを使用して所定の効果を発動させたりする。なお、以下では、手札領域 4 5 a、4 5 b に配置されたフォロワーカードまたはアミュレツ

10

20

30

40

50

トカードを場 4 6 a、4 6 bに出したり、手札領域 4 5 a、4 5 bに配置されたスペルカードを使用して所定の効果を発動させたりすること、すなわち、手札領域 4 5 a、4 5 bに配置されたカードを他の領域に移動させることを、「プレイ」と言う。

【0066】

カードバトルゲームでは、プレイヤーのリーダー 4 1 aおよび相手のリーダー 4 1 bにそれぞれ体力 4 2 a、4 2 bが設定されており、カード等による攻撃により、先に対戦相手の体力 4 2 a、4 2 bを 0 にした方が勝利となる。次に、本実施形態のカードバトルゲームで用いられるカードの詳細について説明する。

【0067】

図 6 A は、フォロワーカードの一例を説明する図である。図 6 B は、スペルカードの一例を説明する図である。図 6 C は、アミュレットカードの一例を説明する図である。本実施形態のカードバトルゲームで用いられるカードは、フォロワーカード、スペルカードおよびアミュレットカードのいずれかのカード種別に分類されている。

10

【0068】

図 6 A ~ 図 6 C に示すように、各カードには、カード種別によらず、名前 5 1、クラス 5 2、タイプ 5 3 およびコスト 5 4 が設定されている。名前 5 1 は、カードごとに固有に設定されている。すなわち、名前 5 1 は、カード名とも言える。クラス 5 2 は、複数種類設けられており、各カードは、いずれかのクラスに分類されている。タイプ 5 3 は、複数種類設けられており、各カードは、いずれかのタイプに分類されるものと、いずれのタイプにも分類されていないものとがある。コスト 5 4 は、プレイするために必要なプレイポイントを示しており、コスト分のプレイポイントを消費することで、そのカードがプレイ可能となる。

20

【0069】

図 6 A に示すフォロワーカードは、カードバトルゲームにおいて、相手のリーダー 4 1 b、および、相手の場 4 6 b に配置されたフォロワーカードを攻撃可能なカードである。フォロワーカードには、名前 5 1、クラス 5 2、タイプ 5 3、コスト 5 4、能力 5 5、攻撃力 5 6、体力 5 7 が設定されている。攻撃力 5 6 は、そのフォロワーカードが攻撃したときに、攻撃対象となった相手のリーダー 4 1 b、または、相手の場 4 6 b に配置されたフォロワーカードに与えるダメージ量を示す。体力 5 7 は、ダメージを受けると、受けたダメージ量だけ減少し、0 になるとそのフォロワーカードが破壊される。なお、破壊されたカードは、場 4 6 a から非表示となり、不図示の墓地に送られる。ただし、場 4 6 b から非表示となる状態として、破壊とは異なり、墓地に送られない消滅といった状態もある。

30

【0070】

また、フォロワーカードは、進化ポイント 4 3 a、4 3 b を消費することで、進化することができる。進化したフォロワーカードは、攻撃力 5 6 および体力 5 7 が上昇したり、所定の能力 5 5 が加えられたりする。すなわち、フォロワーカードは、進化することで、そのカードの性能（能力 5 5、攻撃力 5 6、体力 5 7）が強化される。

【0071】

図 6 B に示すスペルカードは、名前 5 1、クラス 5 2、タイプ 5 3、コスト 5 4、能力 5 5 が設定されている。スペルカードは、プレイすることで能力 5 5（効果）が発動し、そのスペルカードが破壊される。すなわち、スペルカードは、場 4 6 a、4 6 bに出すことができないカードである。

40

【0072】

図 6 C に示すアミュレットカードは、名前 5 1、クラス 5 2、タイプ 5 3、コスト 5 4、能力 5 5 が設定されている。アミュレットカードは、プレイすることで場 4 6 a に留まって能力 5 5 が発動するカードである。

【0073】

図 7 は、能力 5 5 の一例を説明する図である。なお、図 7 に示す能力 5 5 は一例であり、他の能力 5 5 が設けられていてもよいし、一部の能力 5 5 が設けられていなくてもよい。また、ここでは、プレイヤーのカードであること前提として説明するが、相手のカードで

50

も同様である。

【 0 0 7 4 】

図 7 に示すように、能力 5 5 には、ファンファーレ、ラストワード、守護、突進、疾走、必殺、ドレイン、直接召喚、進化時、融合等が設けられる。ファンファーレは、手札領域 4 5 a から場 4 6 a にカードが出されたときに（カードがプレイされたときに）、「ファンファーレ」の後に記載された効果が発動する能力である。例えば、図 6 A に示すフォロワーカードの例では、そのフォロワーカードが場 4 6 a に出された場合、「カードを 1 枚引く」の効果が発動し、デッキ領域 4 4 a に配置されたカードの中から 1 枚のカードが抽選により決定され、決定されたカードが手札領域 4 5 a に配置される。

【 0 0 7 5 】

ラストワードは、カードが破壊されたときに、「ラストワード」の後に記載された効果が発動する能力である。守護は、守護が設定されたカードが場 4 6 a に配置された場合に、守護が設定されたカード以外のカードを相手が攻撃できなくなるといった能力である。突進は、場 4 6 a に出されたターンにおいて、相手のフォロワーカードを攻撃することができる能力である。

【 0 0 7 6 】

疾走は、場 4 6 a に出されたターンにおいて、相手のフォロワーカードおよびリーダー 4 1 b を攻撃することができる能力である。必殺は、相手のフォロワーカードに攻撃してダメージを与えた場合、相手のフォロワーカードの体力に拘らず、相手のフォロワーカードを破壊することができる能力である。ドレインは、プレイヤーのターンにおいて、相手のフォロワーカードまたはリーダー 4 1 b にダメージを与えた場合、与えたダメージ量だけ自分のリーダー 4 1 a の体力 4 2 a を回復させる能力である。

【 0 0 7 7 】

直接召喚は、予め設定された条件が成立した場合に、デッキ領域 4 4 a から場 4 6 a に直接カードが出される能力である。進化時は、フォロワーカードが進化したときに、「進化時」の後に記載された効果が発動する能力である。融合は、融合元となるベースカードに付与される能力であり、予め設定された条件に該当する手札領域 4 5 a に配置されたカードを素材カードとして融合することで、そのカードを強化する能力である。なお、1 枚のカードにおいて、複数の能力 5 5 が重複して設定されることもあり、また、1 つの能力 5 5 も設定されていないこともある。

【 0 0 7 8 】

そして、本実施形態においては、フォロワーカード、スベルカードおよびアミュレットカードを組み合わせさせてデッキを編成し、編成したデッキを用いてカードバトルゲームを行う。以下では、カードバトルゲームの詳細を説明する。

【 0 0 7 9 】

図 8 A は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 1 の図である。図 8 B は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 2 の図である。図 8 C は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 3 の図である。図 9 A は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 4 の図である。図 9 B は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 5 の図である。図 9 C は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 6 の図である。図 10 A は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 7 の図である。図 10 B は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 8 の図である。図 10 C は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 9 の図である。図 11 A は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 10 の図である。図 11 B は、カードバトル画面の遷移の一例を説明する第 11 の図である。

【 0 0 8 0 】

カードバトルゲームが開始されると、使用するデッキ情報がプレイヤー端末 1 からサーバ 100 に送信される。なお、相手のプレイヤー端末 1 からもデッキ情報がサーバ 100 に送信される。サーバ 100 は、先攻および後攻をランダムで決定するとともに、デッキ情報に示される全てのカードにランダムでインデックス（例えば、1 ~ 40 の数字）を付与する。また、サーバ 100 は、デッキ情報に示されるカードの中から、初期候補カードを 3

10

20

30

40

50

枚決定するとともに、交換候補カードを3枚決定する。

【0081】

そして、サーバ100は、先攻および後攻を示す先攻後攻情報と、プレイヤーのカードのインデックスを示すインデックス情報と、初期カードおよび交換候補カードを示す交換情報とを含む初期情報をプレイヤー端末1に送信する。プレイヤー端末1では、カードバトルゲームを開始すると、図8Aに示すように、先攻後攻情報に基づいて、先攻であるか、または、後攻であるかがディスプレイ26に表示される。その後、プレイヤー端末1では、図8Bに示すように、交換情報に基づいて、初期候補カード3枚を初期カード表示領域60に配置するとともに、交換するカードを配置するための交換表示領域61をディスプレイ26に表示する。

10

【0082】

プレイヤーは、初期候補カードの中に交換したいカードがある場合、図8Cに示すように、スライド操作によって、交換したいカードを交換表示領域61に移動させる。そして、決定ボタン62がプレイヤーによってタップされると、交換表示領域61に移動されたカードをデッキ領域44aに戻し、交換されていない初期候補カード、および、交換された初期候補カードの枚数分の交換候補カードを初期カードとして決定し、決定した初期カードを示す初期カード情報をサーバ100に送信する。

【0083】

なお、サーバ100は、相手のプレイヤー端末1からも初期カード情報を受信する。サーバ100は、双方から初期カード情報を受信すると、プレイヤーのプレイヤー端末1に対して、相手の初期カード情報に含まれるカードの枚数のみを示した枚数情報を送信する。同様に、サーバ100は、双方から初期カード情報を受信すると、相手のプレイヤー端末1に対して、プレイヤーの初期カード情報に含まれるカードの枚数のみを示した枚数情報を送信する。

20

【0084】

枚数情報を受信すると、プレイヤー端末1は、図9Aに示すように、バトル画面をディスプレイ26に表示する。このとき、決定した初期カードを手札領域45aに識別可能に配置するとともに、受信した相手の枚数情報に基づいて、3枚のカードを手札領域45bに識別不能に配置する。

【0085】

30

その後、プレイヤーが先攻である場合、プレイヤー端末1は、図9Bに示すように、プレイヤーのターンであることを示す「YOUR TURN」と記された画像をディスプレイ26に表示した後、デッキ領域44aにあるカードのインデックスを1つ抽選により決定する。つまり、ここでは、デッキ領域44aにあるカードを1枚抽選している。そして、プレイヤー端末1は、図9Cに示すように、抽選により決定されたカードを手札領域45aに配置するとともに、そのカード情報をサーバ100に送信する。また、プレイヤー端末1は、プレイポイントを1加算し、プレイポイント表示部48aを更新表示する（ここでは、プレイポイントを1にする）。

【0086】

その後、図10Aに示すように、例えば、プレイヤーが、手札領域45aに配置されたカードの中から、コスト1のフォロワーカードを、スライド操作によって場46aに出した場合、プレイポイントを1減算してプレイポイント表示部48aを更新表示する。ここで、場46aに出されたフォロワーカードに能力55があり、かつ、発動条件が成立している場合、発動条件が成立した能力55を発動させる。

40

【0087】

また、プレイヤー端末1は、場46aに出したカードを示すカード情報をサーバ100に送信する。サーバ100は、カード情報を受信すると、相手のプレイヤー端末1に、受信したカード情報を送信する。これにより、相手のプレイヤー端末1では、カード情報に示されるカードが相手の場46bに出されることになるとともに、相手のプレイポイント表示部48bを更新表示する。

50

【 0 0 8 8 】

その後、プレイヤーによってターン終了ボタン 4 7 がタップされると、プレイヤー端末 1 は、ターンが終了したことを示すターン終了情報をサーバ 1 0 0 に送信する。なお、プレイヤー端末 1 では、ターン終了を条件として能力 5 5 が発動するカードが場 4 6 a、4 6 b に出ている場合、そのカードの能力 5 5 を発動させる。サーバ 1 0 0 は、ターン終了情報を受信すると、相手のプレイヤー端末 1 に、プレイヤーのターンが終了し、相手のターンを開始させるためのターン開始情報を送信し、相手のプレイヤー端末 1 に対してターンを開始させる。

【 0 0 8 9 】

そして、プレイヤーのプレイヤー端末 1 では、図 1 0 B に示すように、相手のターンであることを示す「E N E M Y T U R N」と記された画像をディスプレイ 2 6 に表示する。その後、相手のプレイヤー端末 1 において抽選で決定したカードのカード情報がサーバ 1 0 0 に送信され、サーバ 1 0 0 から枚数情報を受信すると、プレイヤー端末 1 では、図 1 0 C に示すように、枚数情報に基づいて、手札領域 4 5 b にカードを識別不能に配置する。なお、ターン開始時、通常、カードを 1 枚抽選により決定することになるが、後攻の 1 ターン目のみ、2 枚抽選により決定する。また、プレイヤー端末 1 では、相手のプレイポイントを 1 加算し、プレイポイント表示部 4 8 b を更新表示する。

10

【 0 0 9 0 】

その後、相手が手札領域 4 5 b のカードをプレイすることなくターンを終了させ、サーバ 1 0 0 からターン開始情報を受信すると、プレイヤー端末 1 は、図 1 1 A に示すように、プレイヤーのターンであることを示す「Y O U R T U R N」と記された画像をディスプレイ 2 6 に表示した後、デッキ領域 4 4 a にあるカードのインデックスを 1 つ抽選により決定する。そして、抽選により決定されたカードを手札領域 4 5 a に配置するとともに、決定されたカードのカード情報をサーバ 1 0 0 に送信する。また、プレイヤー端末 1 は、プレイポイントを 1 加算し、プレイポイント表示部 4 8 a を更新表示する（ここでは、プレイポイントを 2 にする）。

20

【 0 0 9 1 】

そして、プレイヤーが場 4 6 a に配置されたフォロワーカードを相手のリーダー 4 1 b にスライド移動させると、フォロワーカードによって相手のリーダー 4 1 b を攻撃したと判定し、相手のリーダー 4 1 b の体力 4 2 b を、そのフォロワーカードの攻撃力 5 6 だけ減少させる。また、プレイヤー端末 1 では、攻撃したフォロワーカード、および、攻撃対象となったフォロワーカードまたはリーダー 4 1 b を示す攻撃情報をサーバ 1 0 0 に送信する。サーバ 1 0 0 は、攻撃情報を受信すると、相手のプレイヤー端末 1 に攻撃情報を送信する。

30

【 0 0 9 2 】

以上のように、プレイヤーのターンと相手のターンとが交互に繰り返され、プレイヤーおよび相手がカードをプレイしたり、攻撃したりする度に、サーバ 1 0 0 にその情報が送信されることで、カードバトルゲームは進行していく。そして、プレイヤーのリーダー 4 1 a の体力 4 2 a、または、相手のリーダー 4 1 b の体力 4 2 b が 0 になると、勝敗が決定され、カードバトルゲームが終了する。

【 0 0 9 3 】

40

次に、フォロワーカードの進化について説明する。本実施形態のカードバトルゲームでは、先攻の 5 ターン目以降、および、後攻の 4 ターン目以降において、進化ポイント 4 3 a、4 3 b を消費してフォロワーカードを進化させることができる。なお、進化ポイント 4 3 a、4 3 b は、先攻の場合には 2 ポイント付与され、後攻の場合には 3 ポイント付与される。

【 0 0 9 4 】

図 1 2 A は、進化時のバトル画面の一例を説明する第 1 の図である。図 1 2 B は、進化時のバトル画面の一例を説明する第 2 の図である。例えば、図 1 2 A に示すように、先攻の 5 ターン目に、進化していないフォロワーカードが場 4 6 a に配置されているとする。このとき、場 4 6 a に配置されたフォロワーカードがタップされると、カード詳細タブ 6

50

3 がディスプレイ 2 6 に表示される。

【 0 0 9 5 】

図 1 3 は、カード詳細タブ 6 3 の一例を説明する図である。カード詳細タブ 6 3 には、タップされたカードの能力 5 5 が表示されるとともに、進化ボタン 6 3 a が表示される。なお、フォロワーカードのカード詳細タブ 6 3 には進化ボタン 6 3 a が表示され、スペルカードおよびアミュレットカードのカード詳細タブ 6 3 には進化ボタン 6 3 a が表示されることはない。進化ボタン 6 3 a は、進化が可能である場合、プレイヤーのタップを受け付ける操作部として機能する。したがって、本実施形態では、フォロワーカードのみが、進化可能なカードとして設定されている。

【 0 0 9 6 】

プレイヤーによりタップされたフォロワーカードが進化可能である場合、図 1 3 に示すように、カード詳細タブ 6 3 の上部に、進化前の能力 5 5 が表示される。また、カード詳細タブ 6 3 の下部には、進化後の能力 5 5 が表示される。

【 0 0 9 7 】

図 1 4 A は、進化アニメーションの一例を説明する第 1 の図である。図 1 4 B は、進化アニメーションの一例を説明する第 2 の図である。カード詳細タブ 6 3 の進化ボタン 6 3 a がタップされると、進化アニメーションが表示される。進化アニメーションでは、図 1 4 A に示すように、進化前のカードが表示された後、カードが変化する不図示のアニメーション画像が表示される。そして、図 1 4 B に示すように、進化後のカードが表示される。

【 0 0 9 8 】

このように、進化アニメーションの表示が終了すると、図 1 2 B に示すように、進化ポイント 4 3 a が減算して表示されるとともに、進化後のカードが場 4 6 a に表示される。このとき、進化したカードの攻撃力 5 6 および体力 5 7 が上昇する。また、能力 5 5 として「進化時」があるフォロワーカードでは、その能力が発動される。また、プレイヤー端末 1 では、進化したフォロワーカードを示す進化情報がサーバ 1 0 0 に送信される。サーバ 1 0 0 は、進化情報を受信すると、相手のプレイヤー端末 1 に進化情報を送信する。相手のプレイヤー端末 1 では、受信した進化情報により、カードが進化したこと、および、進化後のカードが把握可能となる。

【 0 0 9 9 】

ここで、本実施形態では、複数種類のカードに特定カードが含まれている。特定カードは、進化可能なフォロワーカードであり、進化後のカードとして、複数種類の特殊カードが紐付けられたカードである。この特定カードは、特定条件を満たす場合に、複数種類の特殊カードの中から、いずれか 1 の特殊カードを、進化後のカードとしてプレイヤーが選択可能となる。

【 0 1 0 0 】

図 1 5 は、特定カードおよび特殊カードの一例を説明する図である。本実施形態では、全てのカードに、カード ID、カード名、イラスト、能力 5 5 等のカードの性能を示す性能情報が紐付けられている。ここでは、図 1 5 の最上段に示すように、カード ID が「1 2 6 4 4 1 0 1 0」、カード名が「ベア」の特定カードが設けられている。この特定カードは、進化可能なカードである。進化可能なカードには、イラストとして、進化前のイラストと、進化後のイラストとが紐付けられている。

【 0 1 0 1 】

また、特定カードに紐付けられた性能情報には、進化前の能力 5 5、および、進化後の能力 5 5 が含まれている。進化前の特定カードがタップされて表示されるカード詳細タブ 6 3 には、特定カードに紐付けられた進化前の能力 5 5 が上段に表示され、特定カードに紐付けられた進化後の能力 5 5 が下段に表示される。

【 0 1 0 2 】

また、本実施形態では、図 1 5 に示すように、それぞれ「ベア A T モード」、「ベア D F モード」、「ベア B S モード」のカード名が付された 3 種類の特殊カードが設けられている。これらの特殊カードは、特定カードに紐付けられており、カード ID の先頭の 3 桁

10

20

30

40

50

は、特殊カードであることを示す「910」となっている。また、全ての特殊カードは、カードIDの4～6桁目の値が、特定カードのカードIDの4～6桁目の値と同じである。このように、カードIDの4～6桁目の値を等しくすることで、特定カードと特殊カードとの紐付けがなされている。なお、特定カードが複数設けられる場合、各特定カードに紐付けられる特殊カードは、全ての特定カードで互いに異なる。

【0103】

3つの特殊カードには、進化前のイラストとして、特定カードと同じイラストが紐付けられている。一方、3つの特殊カードには、進化後のイラストとして、特定カードと表示態様を異にするイラストが紐付けられている。また、3つの特殊カードそれぞれに紐付けられた進化後のイラスト同士も、互いに表示態様が異なっている。

10

【0104】

さらに、3つの特殊カードには、それぞれ進化後の能力55を含む性能情報が紐付けられている。特殊カードに紐付けられた性能情報は、特定カードに紐付けられた性能情報と異なる。また、3つの特殊カードそれぞれに紐付けられた性能情報同士も、互いに異なる内容である。ただし、特殊カード同士で、進化後のイラストおよび性能情報のいずれか一方が同じであってもよい。

【0105】

このように、本実施形態では、特定カードに対して、進化前のイラストおよび性能情報と、進化後のイラストおよび性能情報とが紐付けられている。特定カードに紐付けられるイラストおよび性能情報は、いずれも進化前と進化後とで異なっている。また、1の特定カードに対して複数の特殊カードが紐付けられている。各特殊カードには、対応する特定カードと異なる進化後のイラストおよび性能情報が紐付けられている。

20

【0106】

そして、特定カードには、進化について特定条件が予め設定されている。ここでは、場46aに、所定のカードが表示（配置）されていることが特定条件として設定されている。所定のカードは、特定カード以外のカードであって、ここでは、全カードのうちの一部のカードである。

【0107】

特定条件を満たさない場合、すなわち、所定のカードが場46aに表示されていない場合に、特定カードのカード詳細タブ63の進化ボタン63aがタップされると、当該特定カードのイラストおよび性能が進化する。具体的には、この場合には、特定カードが他のカードに変更されるのではなく、進化によって、同一の特定カードについて、イラストおよび性能が、進化前から進化後に変更される。

30

【0108】

これに対して、特定条件を満たす場合、すなわち、所定のカードが場46aに表示されている場合に、特定カードのカード詳細タブ63の進化ボタン63aがタップされると、プレイヤーが3つの特殊カードのうちのいずれかを選択可能となる。

【0109】

図16Aは、特殊カード選択画面の一例を説明する図である。図16Bは、進化アニメーションの一例を説明する第3の図である。特定条件を満たす場合に、特定カードのカード詳細タブ63の進化ボタン63aがタップされると、図16Aに示す特殊カード選択画面が表示される。特殊カード選択画面では、特定カードに紐付けられた3つの特殊カードが識別可能に表示される。また、特殊カードごとに、選択操作部63bが表示される。

40

【0110】

そして、選択操作部63bがタップされると、特定カードが、プレイヤーにより選択された特殊カードに進化（変更）される。この場合、上記と同様に、進化アニメーションが表示され、図16Bに示すように、特定カードが、プレイヤーにより選択された特殊カードに進化したことが報知される。

【0111】

以上のように、本実施形態では、特定条件を満たす場合、プレイヤーは、特定カードを特

50

殊カードに進化させることができる。したがって、プレイヤーは、特定カードを特殊カードに進化させるために、特定条件を満たすようにゲームを進行させる必要があり、戦略性が要求される。また、特殊カードは複数設けられており、それぞれ性能が異なる。したがって、戦況を見据えながら、いずれの特殊カードに進化させるかを決定する必要があり、さらに高い戦略性が要求される。このように、本実施形態によれば、より高度な戦略性が要求されることとなり、ゲームの興趣が向上する。

【0112】

なお、ここでは、特定カードに、進化前および進化後のイラスト、性能情報が紐付けられる場合について説明した。ただし、特定カードには、進化前のイラストおよび性能情報が紐付けられ、進化後のイラストおよび性能情報は紐付けられずともよい。この場合、例えば、特定カードおよび特殊カードとは別に、進化後のイラストおよび性能情報が紐付けられた専用の進化後カードが設けられるとよい。そして、特定条件を満たさない場合には、特定カードから、専用の進化後カードに変更されればよい。

10

【0113】

また、本実施形態では、特定カードの進化前および進化後で、カードに表示されるイラストおよび性能の双方が変化することとした。ただし、カードに表示されるイラストおよび性能のいずれか一方のみが変化してもよい。

【0114】

また、本実施形態では、所定のカードが場46aに表示されていることが、特定条件として設定される場合について説明した。ただし、特定条件はこれに限らない。例えば、プレイヤーまたは対戦相手が所定のカードを所持していること、所定のカードが破壊されていること、相手の場46bに所定のカードが表示されていること、相手が所定のカードを所持していること、残りのカード数が所定数以下または以上であること等、これらの1または複数の条件が特定条件として設定されてもよい。

20

【0115】

また、例えば、カードバトルゲーム中に、プレイヤーのフォロワーカードが所定数以上、場46aから離れたことが特定条件として設定されてもよい。この際、カードの破壊により墓地に送られたこと、および、消滅のいずれか一方または双方が、「場46aから離れること」に含まれる。また、特定条件の成立可否を判定する、場46aから離れたカードの計数には、フォロワーカードのみならず、フォロワーカードではない所定のカードが含まれてもよい。

30

【0116】

以上のように、特定条件は、カードバトルゲーム中あるいは1回のターン中に、プレイヤーあるいは対戦相手が所定の操作を行った回数、内容等であってもよい。すなわち、所定期間中のプレイヤーまたは対戦相手の操作入力、あるいは、カードバトルゲームの進行状況が、予め設定された条件を満たす場合に、特定条件を満たすと判定されてもよい。

【0117】

また、本実施形態では、特定条件を満たさない場合の進化後のイラストおよび性能と、特定条件を満たす場合の進化後のイラストおよび性能とが異なることとした。つまり、特定条件を満たす場合と満たさない場合とで、進化後のイラストおよび性能が完全に異なる。ただし、特殊カードの表示態様および性能のいずれか一方または双方が、特定条件を満たさない場合に变化する、予め設定された表示態様または性能と異なるとしてもよい。なお、特定条件を満たす場合と満たさない場合とで、進化後のイラストまたは性能の一部が同一となり得ることとしてもよい。

40

【0118】

例えば、特定条件を満たす場合に選択可能なカードに、特定条件を満たさない場合に選択されるカードが含まれてもよい。この場合、プレイヤーは、特定条件を満たさない場合に選択されるカードを、特定条件を満たすか否かに拘わらず選択可能となる。ただし、本実施形態のように、特定条件を満たす場合と満たさない場合とで、進化後のイラストおよび性能が完全に異なるようにすれば、敢えて、特定条件を満たさないようにするといった戦

50

略性が必要となることもあり、より高い戦略性が要求され得る。

【 0 1 1 9 】

また、本実施形態では、特定カードとは別に特殊カードが設けられ、特定条件を満たす場合に、特定カードから特殊カードにカード自体が変更される場合について説明した。ただし、例えば、特定カードに対して、進化後のイラストおよび性能のいずれか一方または双方を複数パターン紐付けて記憶させておき、カードを変更することなく、イラストまたは性能のみを変更させてもよい。

【 0 1 2 0 】

また、本実施形態では、特定条件を満たす場合、複数の特殊カードの中からいずれか 1 の特殊カードをプレイヤーが選択可能であることとした。ただし、特定条件を満たす場合に、進化後の特殊カードが、例えば、抽選によって決定されてもよい。あるいは、特定条件を満たす場合に、その時点で場 4 6 a、4 6 b に表示、配置されているカードの数、種別、所定のパラメータ等に基づいて、進化後の特殊カードが決定されてもよい。

10

【 0 1 2 1 】

いずれにしても、複数のゲーム媒体（カード）のうち、特定の表示態様および特定の性能が紐付けられた特定のゲーム媒体（特定カード）が配置領域（場 4 6 a）に表示され、かつ、特定のゲーム媒体に対して所定の操作入力（進化ボタン 6 3 a のタップ）がなされた場合であって、予め設定された特定条件（所定のカードが場 4 6 a に表示されていること）を満たさない場合には、特定の表示態様および特定の性能のいずれか一方または双方を、予め設定された表示態様または性能に変化させ、特定条件を満たす場合には、特定の表示態様および特定の性能のいずれか一方または双方を、複数の表示態様または性能のうちのいずれかに変化させればよい。

20

【 0 1 2 2 】

以下に、上記のカードバトルゲームを実現するためのプレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 の処理、および、これらの各処理を遂行する機能部について説明する。なお、以下では、カードバトルゲームのうち、特に進化に関係する処理について説明し、その他の処理については説明を省略する。

【 0 1 2 3 】

（プレイヤー端末 1 の機能部）

図 1 7 は、プレイヤー端末 1 の機能ブロック図である。プレイヤー端末 1 のメモリ 1 2 には、プログラム記憶領域 1 2 a、および、データ記憶領域 1 2 b が設けられている。C P U 1 0 は、ゲームの開始時に、端末側ゲーム制御用プログラム（モジュール）をプログラム記憶領域 1 2 a に記憶する。

30

【 0 1 2 4 】

端末側ゲーム制御用プログラムには、ゲーム実行制御プログラム 7 0、カードバトルゲーム実行制御プログラム 7 1、領域設定プログラム 7 2、表示制御プログラム 7 3、進化処理プログラム 7 4、通信制御プログラム 7 5 が含まれる。なお、図 1 7 に列挙したプログラムは一例であり、端末側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

【 0 1 2 5 】

C P U 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1 2 b の各記憶部のデータを更新する。そして、C P U 1 0 は、プログラム記憶領域 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤー端末 1（コンピュータ）を、端末制御部 1 A として機能させる。端末制御部 1 A は、ゲーム実行制御部 7 0 a、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a、領域設定部 7 2 a、表示制御部 7 3 a、進化処理部 7 4 a、通信制御部 7 5 a を含む。

40

【 0 1 2 6 】

具体的には、C P U 1 0 は、ゲーム実行制御プログラム 7 0 を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部 7 0 a として機能させる。同様に、C P U 1 0 は、カードバトルゲーム実行制御プログラム 7 1、領域設定プログラム 7 2、表示制御プログラム 7 3、進化処

50

理プログラム 7 4、通信制御プログラム 7 5を動作させ、それぞれカードバトルゲーム実行制御部 7 1 a、領域設定部 7 2 a、表示制御部 7 3 a、進化処理部 7 4 a、通信制御部 7 5 aとして機能させる。

【 0 1 2 7 】

データ記憶領域 1 2 b には、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部 8 0、プレイヤー情報記憶部 8 1、バトルログ記憶部 8 2 が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域 1 2 b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。また、ゲーム情報記憶部 8 0 には、カード I D 毎に、名前 5 1、クラス 5 2、タイプ 5 3、コスト 5 4、能力 5 5、攻撃力 5 6、体力 5 7 等のステータス、および、イラストに関する情報が関連付けられて記憶されている。

10

【 0 1 2 8 】

ゲーム実行制御部 7 0 a は、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部 7 0 a は、例えば、プレイヤーの操作に応じてゲームにログインしたり、ゲーム全般のゲーム情報が更新されているか否かを判定したりする。

【 0 1 2 9 】

カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、カードバトルゲームを実行するための制御を担う。例えば、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、プレイヤー端末 1 に入力される操作に基づき、カードバトルゲームの進行を制御し、バトルログをバトルログ記憶部 8 2 に記憶する。

【 0 1 3 0 】

20

領域設定部 7 2 a は、カードバトルゲームにおいて、カードが配置される領域の設定を行う。例えば、領域設定部 7 2 a は、未使用のカードを配置するデッキ領域 4 4 a、4 4 b、手札が配置される領域として手札領域 4 5 a、4 5 b を設定し、プレイされたカードが配置される領域として場 4 6 a、4 6 b を設定する。

【 0 1 3 1 】

表示制御部 7 3 a は、プレイヤーの操作、および、ゲームの進行に応じて、ディスプレイ 2 6 に表示される画像の表示制御を行う。

【 0 1 3 2 】

進化処理部 7 4 a は、カードバトルゲームにおいて、進化ボタン 6 3 a または選択操作部 6 3 b が操作されたことに基いて、カードを進化させる処理を行う。

30

【 0 1 3 3 】

通信制御部 7 5 a は、サーバ 1 0 0 との間で情報の送受信を行う。

【 0 1 3 4 】

(サーバ 1 0 0 の機能部)

図 1 8 は、サーバ 1 0 0 の機能ブロック図である。サーバ 1 0 0 のメモリ 1 1 2 には、プログラム記憶領域 1 1 2 a、および、データ記憶領域 1 1 2 b が設けられている。プログラム記憶領域 1 1 2 a には、サーバ側ゲーム制御用プログラムとして、ゲーム実行制御プログラム 1 7 0、カードバトルゲーム実行制御プログラム 1 7 1、通信制御プログラム 1 7 2 が記憶されている。なお、図 1 8 に列挙したプログラムは一例であり、サーバ側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

40

【 0 1 3 5 】

C P U 1 1 0 は、プログラム記憶領域 1 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域 1 1 2 b の各記憶部のデータを更新する。そして、C P U 1 1 0 は、プログラム記憶領域 1 1 2 a に記憶された各プログラムを動作させることで、サーバ 1 0 0 (コンピュータ) を、サーバ制御部 1 0 0 A として機能させる。サーバ制御部 1 0 0 A は、ゲーム実行制御部 1 7 0 a、カードバトルゲーム実行制御部 1 7 1 a、通信制御部 1 7 2 a を含む。

【 0 1 3 6 】

具体的には、C P U 1 1 0 は、ゲーム実行制御プログラム 1 7 0 を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部 1 7 0 a として機能させる。同様に、C P U 1 1 0 は、カードバ

50

トルゲーム実行制御プログラム 171、通信制御プログラム 172 を動作させ、それぞれカードバトルゲーム実行制御部 171a、通信制御部 172a として機能させる。

【0137】

データ記憶領域 112b には、データを記憶する記憶部として、ゲーム情報記憶部 180、プレイヤー情報記憶部 181、バトルログ記憶部 182 が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域 112b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【0138】

ゲーム実行制御部 170a は、ゲーム全体の進行を制御する。ゲーム実行制御部 170a は、例えば、ログイン情報をプレイヤー端末 1 から受信すると、プレイヤー情報記憶部 181 に保存されたプレイヤー情報（デッキ情報、BP 等）を、通信制御部 172a を介してプレイヤー端末 1 に送信する。また、ゲーム実行制御部 170a は、ゲーム全般のゲーム情報が更新された場合、更新されたゲーム情報をゲーム情報記憶部 180 から読み出し、通信制御部 172a を介してプレイヤー端末 1 に送信する。

【0139】

カードバトルゲーム実行制御部 171a は、カードバトルゲームを実行するための制御を担い、バトルログをバトルログ記憶部 182 に記憶する。

【0140】

通信制御部 172a は、プレイヤー端末 1 との間で情報の送受信を行う。

【0141】

（プレイヤー端末 1 とサーバ 100 との通信処理）

図 19 は、プレイヤー端末 1 およびサーバ 100 の処理を説明するシーケンス図である。なお、以下の説明では、プレイヤー端末 1 における処理を P_n （ n は任意の整数）と示す。また、サーバ 100 における処理を S_n （ n は任意の整数）と示す。プレイヤーによってゲームを開始するための操作が入力されると、プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 70a は、ログイン要求処理を実行する。

【0142】

このログイン要求処理では、ゲーム実行制御部 70a の制御に基づいて、ログイン情報が通信制御部 75a を介してサーバ 100 に送信される（ P_1 ）。サーバ 100 のゲーム実行制御部 170a は、通信制御部 172a を介してログイン情報を受信すると、ログイン情報に関連付けられたプレイヤー ID を特定してログイン処理を実行する（ S_1 ）。ここでは、ゲーム実行制御部 170a は、特定したプレイヤー ID に対応するプレイヤー情報をプレイヤー情報記憶部 181 から読み出し、通信制御部 172a を介してプレイヤー端末 1 に送信する。

【0143】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 70a は、図 3D および図 4A に示したデッキ編成画面を介して所持カードが仮登録された状態となった後に保存タブ 35 がタップされると、デッキ情報をプレイヤー情報記憶部 81 に記憶する。また、通信制御部 75a が、デッキ情報をサーバ 100 に送信する（ P_2 ）。

【0144】

サーバ 100 のゲーム実行制御部 170a は、通信制御部 172a を介してデッキ情報を受信すると、受信したデッキ情報をプレイヤー ID に関連付けてプレイヤー情報記憶部 181 に記憶するデッキ情報保存処理を実行する（ S_2 ）。

【0145】

プレイヤー端末 1 のゲーム実行制御部 70a は、図 4B に示したカード一覧画面、または、図 4C に示したカード生成画面を介して、カードが生成または分解されると、生成または分解されたカード情報、更新後のコイン数、所持カード情報等を含む生成分解情報をプレイヤー情報記憶部 81 に記憶する。また、ゲーム実行制御部 70a は、通信制御部 75a を介して生成分解情報をサーバ 100 に送信するカード生成分解処理を実行する（ P_3 ）。

【0146】

10

20

30

40

50

サーバ１００のゲーム実行制御部１７０ａは、通信制御部１７２ａを介して生成分解情報を受信すると、受信した生成分解情報に基づいて、プレイヤー情報記憶部１８１に記憶された、プレイヤーＩＤに関連付けられたプレイヤー情報を更新するカード情報記憶処理を実行する（Ｓ３）。

【０１４７】

また、メニューバー３０のソロプレイ選択操作部３０ｂまたはマルチプレイ選択操作部３０ｃがタップされると、各種の設定画面が表示される。設定画面において設定が行われると、カードバトルゲーム実行制御部７１ａは、通信制御部７５ａを介してプレイヤー端末１からサーバ１００に開始情報を送信し、カードバトルゲーム実行処理を実行する（Ｐ４）。サーバ１００のカードバトルゲーム実行制御部１７１ａは、開始情報を受信すると、相手を決定し、カードバトルゲーム実行処理を実行する（Ｓ４）。

10

【０１４８】

図２０は、プレイヤー端末１におけるカードバトルゲーム実行処理（Ｐ４）の一例を説明するフローチャートである。カードバトルゲーム実行処理が開始されると、カードバトルゲーム実行制御部７１ａは、通信制御部７５ａを介して、カードバトルゲームで使用するデッキ情報をサーバ１００に送信する（Ｐ４－１）。

【０１４９】

領域設定部７２ａは、バトル画面においてカードが配置される領域を設定する領域設定処理を実行する（Ｐ４－２）。ここでは、領域設定部７２ａは、例えば、未使用のカードを配置するデッキ領域４４ａ、４４ｂ、手札を配置する手札領域４５ａ、４５ｂ、手札領域４５ｂに表示されたカードの中からプレイされたカード等が配置される場４６ａ、４６ｂを設定する。なお、領域設定部７２ａは、バトル画面において、カードが配置される領域以外の設定も行う。

20

【０１５０】

表示制御部７３ａは、サーバ１００から送信される初期情報（先攻後攻情報）に基づいて、図８Ａに示すように、先攻であるか、または、後攻であるかをディスプレイ２６に表示する（Ｐ４－４）。その後、カードバトルゲーム実行制御部７１ａは、初期情報（交換情報）に基づいて、初期カードを決定する初期カード決定処理を実行する（Ｐ４－５）。ここでは、表示制御部７３ａが、初期情報（先攻後攻情報）に基づいて、図８Ｂに示すように、初期候補カード３枚を初期カード表示領域６０に配置するとともに、交換するカードを配置するための交換表示領域６１をディスプレイ２６に表示する。

30

【０１５１】

そして、カードバトルゲーム実行制御部７１ａは、図８Ｃに示すように、決定ボタン６２がプレイヤーによってタップされたときに、交換表示領域６１に移動されたカードをデッキ領域４４ａに戻し、交換されていない初期候補カード、および、交換された初期候補カードの枚数分の交換候補カードを初期カードとして決定する。そして、カードバトルゲーム実行制御部７１ａは、通信制御部７５ａを介して、初期カードを示す初期カード情報をサーバ１００に送信するとともに、相手の枚数情報を受信する（Ｐ４－６）。

【０１５２】

表示制御部７３ａは、Ｐ４－２で設定された領域に基づいて、図９Ａに示すように、バトル画面をディスプレイ２６に表示するとともに、決定された初期カードを手札領域４５ａに識別可能に配置する。また、表示制御部７３ａは、受信した相手の枚数情報に基づいて、３枚のカードを手札領域４５ｂに識別不能に配置する（Ｐ４－７）。

40

【０１５３】

その後、カードバトルゲーム実行制御部７１ａは、先攻後攻情報、または、サーバ１００から送信されるターン開始情報に基づいて、プレイヤーのターンであるかを判定する（Ｐ４－８）。そして、カードバトルゲーム実行制御部７１ａは、プレイヤーのターンであれば（Ｐ４－８のＹＥＳ）、自ターン制御処理を実行する（Ｐ５）。一方、カードバトルゲーム実行制御部７１ａは、プレイヤーのターンでない、すなわち、相手のターンであれば（Ｐ４－８のＮＯ）、相手ターン制御処理を実行する（Ｐ６）。

50

【 0 1 5 4 】

そして、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、勝敗が決定されていなければ (P 4 - 9 の N O)、P 4 - 8 に処理を戻し、勝敗が決定されていれば (P 4 - 9 の Y E S)、カードバトルゲームを終了させるカードバトルゲーム終了処理を実行し (P 4 - 1 0)、カードバトルゲーム実行処理を終了する。

【 0 1 5 5 】

図 2 1 は、プレイヤー端末 1 における自ターン制御処理 (P 5) の一例を説明する第 1 のフローチャートである。図 2 2 は、プレイヤー端末 1 における自ターン制御処理 (P 5) の一例を説明する第 2 のフローチャートである。プレイヤーのターンが開始すると、表示制御部 7 3 a は、図 9 B に示すように、プレイヤーのターンであることを示す「Y O U R T U R N」と記された画像をディスプレイ 2 6 に表示する (P 5 - 1)。

10

【 0 1 5 6 】

カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、デッキ領域 4 4 a にあるカードを 1 枚抽選で決定する (P 5 - 2)。また、表示制御部 7 3 a は、決定されたカードを手札領域 4 5 a に識別可能に配置する。また、通信制御部 7 5 a は、決定されたカードのカード情報をサーバ 1 0 0 に送信する (P 5 - 3)。また、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、プレイポイントを 1 加算する (P 5 - 4)。また、表示制御部 7 3 a は、プレイポイント表示部 4 8 a を更新表示する。

【 0 1 5 7 】

また、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、プレイヤーのターン開始時に発動する能力 5 5 があるかを確認し、プレイヤーのターン開始時に発動する能力 5 5 がある場合、その能力 5 5 を発動させる状況確認処理を実行する (P 5 - 5)。そして、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、状況確認処理によって、プレイヤーのリーダー 4 1 a の体力 4 2 a、または、相手のリーダー 4 1 b の体力 4 2 b が 0 になったか、すなわち、勝敗が決定したかを判定する (P 5 - 6)。勝敗が決定した場合 (P 5 - 6 の Y E S) には当該自ターン制御処理を終了し、勝敗が決定していない場合 (P 5 - 6 の N O) には P 5 - 7 に処理を移す。

20

【 0 1 5 8 】

カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、カードがプレイされていれば (P 5 - 7 の Y E S)、すなわち、手札領域 4 5 a に配置されたカードが場 4 6 a に出されれば、図 1 0 A に示すように、場 4 6 a に出されたカードのコスト 5 4 でだけプレイポイントを減算する (P 5 - 8)。また、表示制御部 7 3 a は、プレイポイント表示部 4 8 a を更新表示する。

30

【 0 1 5 9 】

また、表示制御部 7 3 a は、プレイされたカードがフォロワーカードまたはアミュレットカードであれば、そのカードを場 4 6 a に表示する (P 5 - 9)。また、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、プレイされたカードの能力 5 5 を確認し、場 4 6 a に出されたときに発動させる能力 5 5 (ファンファーレ) がある場合にはその能力 5 5 を発動させる (P 5 - 1 0)。通信制御部 7 5 a は、プレイされたカードのカード情報をサーバ 1 0 0 に送信する (P 5 - 1 1)。そして、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、勝敗が決定したかを判定する (P 5 - 1 2)。勝敗が決定した場合 (P 5 - 1 2 の Y E S) には当該自ターン制御処理を終了し、勝敗が決定していない場合 (P 5 - 1 2 の N O) には P 5 - 1 3 に処理を移す。

40

【 0 1 6 0 】

カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、プレイヤーの操作によって、場 4 6 a に配置されたカードが、相手のフォロワーカードまたはリーダー 4 1 b に攻撃されていれば (P 5 - 1 3 の Y E S)、攻撃判定処理を実行する (P 5 - 1 4)。攻撃判定処理では、攻撃された相手のフォロワーカードまたはリーダー 4 1 b の体力を減算したり、攻撃したフォロワーカードの体力を減算したりする。また、表示制御部 7 3 a は、攻撃した際の演出を実行する。

50

【 0 1 6 1 】

また、通信制御部 7 5 a は、攻撃したフォロワーカード、および、攻撃対象となった相手のフォロワーカードまたはリーダー 4 1 b を示す攻撃情報をサーバ 1 0 0 に送信する（ P 5 - 1 5 ）。そして、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、勝敗が決定したかを判定する（ P 5 - 1 6 ）。勝敗が決定した場合（ P 5 - 1 6 の Y E S ）には当該自ターン制御処理を終了し、勝敗が決定していない場合（ P 5 - 1 6 の N O ）には、図 2 2 の P 5 - 2 1 に処理を移す。

【 0 1 6 2 】

カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、場 4 6 a に表示されているカードがタップされたかを判定する（ P 5 - 2 1 ）。カードがタップされた場合（ P 5 - 2 1 の Y E S ）、表示制御部 7 3 a は、図 1 2 A および図 1 3 に示すカード詳細タブ 6 3 を表示する。なお、ここでは、進化可能なカードがタップされた場合、表示制御部 7 3 a は、当該カードに紐付けられた進化前および進化後の性能情報を参照してカード詳細タブ 6 3 を表示する。

【 0 1 6 3 】

また、進化によって特定カードから変更された特殊カードがタップされた場合には、表示制御部 7 3 a は、対応する特定カードの進化前の性能情報と、現在の特殊カードの性能情報とを参照して、カード詳細タブ 6 3 を表示する。すなわち、場 4 6 a に表示されている特殊カードがタップされた場合にも、カード詳細タブ 6 3 には、進化前の性能情報と、進化後の性能情報とが表示される。ただし、カード詳細タブ 6 3 に表示される内容は特に限定されない。例えば、特殊カードのカード詳細タブ 6 3 には、進化後の性能情報のみが表示されてもよい。

【 0 1 6 4 】

そして、タップされたカードが進化可能なカードであり（ P 5 - 2 3 の Y E S ）、現在、進化可能である場合（ P 5 - 2 4 の Y E S ）、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、進化ボタン 6 3 a を有効化する（ P 5 - 2 5 ）。ここでは、現在のターンが進化可能なターンであり、かつ、進化ポイントを所持している場合に、進化可能であると判定される。また、ここでは、表示制御部 7 3 a は、カード詳細タブ 6 3 に進化ボタン 6 3 a を表示する。

【 0 1 6 5 】

カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、カード詳細タブ 6 3 に表示され、かつ、有効化された進化ボタン 6 3 a がタップされたかを判定する（ P 5 - 2 6 ）。また、進化ボタン 6 3 a がタップされた場合（ P 5 - 2 6 の Y E S ）、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、タップされたカードが特定カードであるかを判定する（ P 5 - 2 7 ）。タップされたカードが特定カードである場合（ P 5 - 2 7 の Y E S ）、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、特定条件が成立するか、すなわち、所定のカードが場 4 6 a に表示されているかを判定する（ P 5 - 2 8 ）。特定条件が成立する場合（ P 5 - 2 8 の Y E S ）、表示制御部 7 3 a は、特殊カード選択画面をディスプレイ 2 6 に表示する（ P 5 - 2 9 ）。

【 0 1 6 6 】

また、特殊カード選択画面の選択操作部 6 3 b がタップされた場合（ P 5 - 3 0 の Y E S ）、特定カード以外のカードに対して進化ボタン 6 3 a がタップされた場合（ P 5 - 2 7 の N O ）、あるいは、特定カードに対して進化ボタン 6 3 a がタップされた際に、特定条件が成立していない場合（ P 5 - 2 8 の N O ）、通信制御部 7 5 a は、進化させるカードを示す進化情報をサーバ 1 0 0 に送信する（ P 5 - 3 1 ）。

【 0 1 6 7 】

また、進化処理部 7 4 a は、進化ポイント 4 3 a を 1 減算する（ P 5 - 3 2 ）。また、進化処理部 7 4 a は、進化させるカードの性能（例えば、攻撃力および体力）を上昇、更新させる（ P 5 - 3 3 ）。ここでは、選択操作部 6 3 b がタップされた場合には、タップされた選択操作部 6 3 b に対応する特殊カードの進化後の性能に更新される。また、進化ボタン 6 3 a がタップされた場合には、プレイヤーが選択したカードの進化後の性能に更新される。また、ここでは、表示制御部 7 3 a が進化アニメーションを表示する。

【 0 1 6 8 】

また、進化処理部 7 4 a は、進化させたカードの能力 5 5 を確認し、進化したときに発動させる能力 5 5（進化時）がある場合にはその能力 5 5 を発動させる（P 5 - 3 4）。そして、進化処理部 7 4 a は、勝敗が決定したかを判定する（P 5 - 3 5）。勝敗が決定した場合（P 5 - 3 5 の Y E S）には当該自ターン制御処理を終了し、勝敗が決定していない場合（P 5 - 3 5 の N O）には P 5 - 3 6 に処理を移す。

【 0 1 6 9 】

カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、プレイヤーによるターン終了ボタン 4 7 の操作に応じて、プレイヤーのターンが終了したかを判定する（P 5 - 3 6）。そして、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、プレイヤーのターンが終了していない場合（P 5 - 3 6 の N O）、P 5 - 7 に処理を移し、プレイヤーのターンが終了した場合（P 5 - 3 6 の Y E S）、ターン終了処理を実行する（P 5 - 3 7）。ここでは、場 4 6 a に配置されたカードの能力 5 5 を確認し、プレイヤーのターン終了時に発動させる能力 5 5 がある場合には、その能力 5 5 を発動させ、勝敗を確認する。また、通信制御部 7 5 a は、プレイヤーのターンが終了したことを示すターン終了情報をサーバ 1 0 0 に送信する。なお、上記 P 5 - 6、P 5 - 1 2、P 5 - 1 6、P 5 - 3 5 で勝敗が決定したと判定された場合には、通信制御部 7 5 a は、勝敗が決定したことを示す勝敗情報をサーバ 1 0 0 に送信する。

【 0 1 7 0 】

図 2 3 は、プレイヤー端末 1 における相手ターン制御処理（P 6）の一例を説明するフローチャートである。相手のターンが開始すると、表示制御部 7 3 a は、図 1 0 B に示すように、相手のターンであることを示す「E M E M Y T U R N」と記された画像をディスプレイ 2 6 に表示する（P 6 - 1）。また、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、相手のプレイポイントを 1 加算する（P 6 - 2）。また、表示制御部 7 3 a は、プレイポイント表示部 4 8 b を更新表示する。

【 0 1 7 1 】

表示制御部 7 3 a は、通信制御部 7 5 a を介して枚数情報を受信したかを判定する（P 6 - 3）。枚数情報を受信した場合（P 6 - 3 の Y E S）、表示制御部 7 3 a は、枚数情報に基づいて、手札領域 4 5 b にカードを識別不能に配置する（P 6 - 4）。

【 0 1 7 2 】

カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、通信制御部 7 5 a を介してプレイ情報を受信したかを判定する（P 6 - 5）。プレイ情報を受信した場合（P 6 - 5 の Y E S）、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、プレイされたカードのコスト 5 3 分だけプレイポイントを減算する（P 6 - 6）。また、表示制御部 7 3 a は、プレイポイント表示部 4 8 b を更新表示する。

【 0 1 7 3 】

また、表示制御部 7 3 a は、プレイされたカードがフォロワーカードまたはアミュレットカードであれば、そのカードを識別可能に場 4 6 b に表示する（P 6 - 7）。また、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、プレイされたカードの能力 5 5 を確認し、発動させる能力 5 5 がある場合には、その能力 5 5 を発動させる（P 6 - 8）。そして、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、勝敗が決定したかを判定する（P 6 - 9）。勝敗が決定した場合（P 6 - 9 の Y E S）には当該相手ターン処理を終了し、勝敗が決定していない場合（P 6 - 9 の N O）には P 6 - 1 0 に処理を移す。

【 0 1 7 4 】

カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、通信制御部 7 5 a を介して攻撃情報を受信したかを判定する（P 6 - 1 0）。攻撃情報を受信した場合（P 6 - 1 0 の Y E S）、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、攻撃判定処理を実行する（P 6 - 1 1）。攻撃判定処理では、攻撃されたプレイヤーのフォロワーカードまたはリーダー 4 1 a の体力を減算したり、攻撃したフォロワーカードの体力を減算したりする。また、表示制御部 7 3 a は、攻撃した際の演出を実行する。

【 0 1 7 5 】

10

20

30

40

50

そして、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、勝敗が決定したかを判定する (P 6 - 1 2)。勝敗が決定した場合 (P 6 - 1 2 の Y E S) には当該相手ターン処理を終了し、勝敗が決定していない場合 (P 6 - 1 2 の N O) には P 6 - 1 3 に処理を移す。

【 0 1 7 6 】

進化処理部 7 4 a は、通信制御部 7 5 a を介して進化情報を受信したかを判定する (P 6 - 1 3)。そして、進化情報を受信した場合 (P 6 - 1 3 の Y E S)、進化処理部 7 4 a は、進化ポイント 4 3 b を減算する (P 6 - 1 4)。また、表示制御部 7 3 a は、進化ポイント 4 3 b を更新表示する。また、進化処理部 7 4 a は、進化させるフォロワーカードの性能 (例えば、攻撃力および体力) を上昇、更新させる (P 6 - 1 5)。また、進化処理部 7 4 a は、進化させたカードの能力 5 5 を確認し、発動させる能力 5 5 がある場合には、その能力 5 5 を発動させる (P 6 - 1 6)。そして、進化処理部 7 4 a は、勝敗が決定したかを判定する (P 6 - 1 7)。勝敗が決定した場合 (P 6 - 1 7 の Y E S) には当該相手ターン処理を終了し、勝敗が決定していない場合 (P 6 - 1 7 の N O) には P 6 - 1 8 に処理を移す。

10

【 0 1 7 7 】

カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、通信制御部 7 5 a を介してターン終了情報を受信したかを判定する (P 6 - 1 8)。そして、ターン終了情報を受信した場合 (P 6 - 1 8 の Y E S)、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、ターン終了処理を実行する (P 5 - 1 9)。ここでは、カードバトルゲーム実行制御部 7 1 a は、場 4 6 b に配置されたカードの能力 5 5 を確認する。そして、相手のターン終了時に発動する能力 5 5 がある場合、その能力 5 5 を発動させ、勝敗を確認する。なお、上記 P 6 - 9、P 6 - 1 2、P 6 - 1 7、P 6 - 1 9 で勝敗が決定したと判定された場合には、通信制御部 7 5 a は、勝敗が決定したことを示す勝敗情報をサーバ 1 0 0 に送信する。

20

【 0 1 7 8 】

図 2 4 は、サーバ 1 0 0 におけるカードバトルゲーム実行処理 (S 4) の一例を説明するフローチャートである。カードバトルゲーム実行処理を開始すると、通信制御部 1 7 2 a は、プレイヤーおよび相手のプレイヤー端末 1 からデッキ情報を受信する (S 4 - 1)。そして、カードバトルゲーム実行制御部 1 7 1 a は、先攻後攻を決定するとともに (S 4 - 2)、デッキ情報に含まれるカードにインデックスを付与し (S 4 - 3)、初期情報をプレイヤーおよび相手のプレイヤー端末 1 に受信させる (S 4 - 4)。

30

【 0 1 7 9 】

カードバトルゲーム実行制御部 1 7 1 a は、通信制御部 1 7 2 a を介してカード情報を受信したかを判定する (S 4 - 5)。カード情報を受信した場合 (S 4 - 5 の Y E S)、通信制御部 1 7 2 a は、カード情報を受信したプレイヤー端末 1 とは異なる、相手のプレイヤー端末 1 に、枚数情報を受信させる (P 4 - 6)。

【 0 1 8 0 】

カードバトルゲーム実行制御部 1 7 1 a は、通信制御部 1 7 2 a を介してプレイ情報を受信したかを判定する (S 4 - 7)。プレイ情報を受信した場合 (S 4 - 7 の Y E S)、通信制御部 1 7 2 a は、プレイ情報を受信したプレイヤー端末 1 とは異なる、相手のプレイヤー端末 1 に、プレイ情報を受信させる (S 4 - 8)。

40

【 0 1 8 1 】

カードバトルゲーム実行制御部 1 7 1 a は、通信制御部 1 7 2 a を介して攻撃情報を受信したかを判定する (S 4 - 9)。攻撃情報を受信した場合 (S 4 - 9 の Y E S)、通信制御部 1 7 2 a は、攻撃情報を受信したプレイヤー端末 1 とは異なる、相手のプレイヤー端末 1 に、攻撃情報を受信させる (S 4 - 1 0)。

【 0 1 8 2 】

カードバトルゲーム実行制御部 1 7 1 a は、通信制御部 1 7 2 a を介して進化情報を受信したかを判定する (S 4 - 1 1)。進化情報を受信した場合 (S 4 - 1 1 の Y E S)、通信制御部 1 7 2 a は、進化情報を受信したプレイヤー端末 1 とは異なる、相手のプレイヤー端末 1 に、進化情報を受信させる (S 4 - 1 2)。

50

【 0 1 8 3 】

カードバトルゲーム実行制御部 1 7 1 a は、通信制御部 1 7 2 a を介してターン終了情報を受信したかを判定する（ S 4 - 1 3 ）。ターン終了情報を受信した場合（ S 4 - 1 3 の Y E S ）、通信制御部 1 7 2 a は、ターン終了情報を受信したプレイヤー端末 1 とは異なる、相手のプレイヤー端末 1 に、ターン終了情報およびターン開始情報を受信させる（ S 4 - 1 4 ）。

【 0 1 8 4 】

カードバトルゲーム実行制御部 1 7 1 a は、通信制御部 1 7 2 a を介して勝敗情報を受信したかを判定する（ S 4 - 1 5 ）。勝敗情報を受信した場合（ S 4 - 1 5 の Y E S ）、カードバトルゲーム実行制御部 1 7 1 a は、これまでに受信した情報に基づいて、勝敗が正しいかをチェックする勝敗チェック処理を実行する（ S 4 - 1 6 ）。勝敗チェック処理において勝敗が正しいと判定された場合、カードバトルゲーム実行制御部 1 7 1 a は、プレイヤーおよび相手のバトルポイントを算出する（ S 4 - 1 7 ）。また、通信制御部 1 7 2 a は、バトルポイントをプレイヤー端末 1 に受信させ、当該カードバトルゲーム実行処理を終了する。

【 0 1 8 5 】

以上、添付図面を参照しながら実施形態の一態様について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されないことは言うまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変形例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に技術的範囲に属するものと了解される。

【 0 1 8 6 】

上記実施形態では、デジタルカードゲームを例に挙げて説明したが、例えば、シミュレーションゲーム等、ゲームのジャンルおよび内容は特に限定されない。いずれにしても、ゲーム媒体を使用した対戦ゲームであればよく、対戦相手は、人に限らずコンピュータであってもよい。したがって、ゲーム媒体は、デジタルカードに限らず、例えば、キャラクター、ユニット、コマ等、ゲームで提供されるゲーム媒体であればよい。

【 0 1 8 7 】

なお、上記実施形態では、クライアントサーバシステムである情報処理システム S が、上記の各情報処理を行う。しかしながら、上記実施形態におけるサーバ 1 0 0 の機能は、プレイヤー端末 1 が備えてもよい。また、上記実施形態におけるプレイヤー端末 1 の機能は、サーバ 1 0 0 が備えてもよい。また、通信機能は必須ではなく、例えば、ゲーム装置 G において、コンピュータ対戦、または、複数のプレイヤー同士での対戦が実行可能であってもよい。いずれにしても、情報処理プログラムは、以下の処理をコンピュータに遂行させるとよい。

【 0 1 8 8 】

（コンピュータに遂行させる処理）

表示態様および性能が紐付けられた複数のゲーム媒体（実施形態では、一例としてデジタルカード）のうち、プレイヤーのゲーム媒体、および、対戦相手のゲーム媒体を配置領域（実施形態では、一例として場 4 6 a ）に識別可能に表示する処理（実施形態では、一例として P 5 - 9、P 6 - 7 ）。

少なくとも配置領域に表示されたゲーム媒体に対する操作入力に基づいてゲームを進行する処理（実施形態では、一例として図 2 0 から図 2 4 の処理）。

複数のゲーム媒体のうち、特定の表示態様（実施形態では、一例として図 1 5 の最上段の進化前イラスト）および特定の性能（実施形態では、一例として図 1 5 の最上段の進化前能力）が紐付けられた特定のゲーム媒体（実施形態では、一例として、カード名「ベア」のカード）が配置領域に表示され、かつ、特定のゲーム媒体に対して所定の操作入力（実施形態では、一例として、場 4 6 a に表示されたカードのタップ）がなされた場合であって、予め設定された特定条件（実施形態では、一例として、所定のカードが場 4 6 a に表示されていること）を満たさない場合には、特定の表示態様および特定の性能のいずれか一方または双方を、予め設定された表示態様（実施形態では、一例として図 1 5 の最上

段の進化後イラスト)または性能(実施形態では、一例として図15の最上段の進化後能力)に変化させ、特定条件を満たす場合には、特定の表示態様および特定の性能のいずれか一方または双方を、複数の表示態様(実施形態では、一例として図15の2~4段目の進化前イラスト)または性能(実施形態では、一例として図15の2~4段目の進化後能力)のうちのいずれかに変化させる処理(実施形態では、一例として、P5-33)。

【0189】

また、複数のゲーム媒体には、表示態様および性能のいずれか一方または双方が特定のゲーム媒体と異なる複数の特殊ゲーム媒体(実施形態では、一例として、特殊カード)が含まれ、特定条件を満たす場合には、特定のゲーム媒体を、複数の特殊ゲーム媒体のうちのいずれかに変化させてもよい。

10

【0190】

また、特定条件を満たす場合に、複数の特殊ゲーム媒体の中から、いずれかをプレイヤーに選択させる処理(実施形態では、一例として、P5-29)をさらにコンピュータに遂行させてもよい。この場合、特定のゲーム媒体を、プレイヤーにより選択された特殊ゲーム媒体に変化させるとよい。

【0191】

また、特殊ゲーム媒体の表示態様および性能のいずれか一方または双方は、特定条件を満たさない場合に变化する、予め設定された表示態様または性能と異なってもよい。

【0192】

また、所定期間中のプレイヤーの操作入力が、予め設定された条件を満たす場合に、特定条件を満たすと判定されてもよい。

20

【0193】

なお、上記実施形態では、特定カードに3つの特殊カードが紐付けられているが、特定カードに紐付けられる特殊カードは、例えば、アップデートによって追加または変更されてもよい。この場合、例えば、特定カードに複数の特殊カードを予め紐付けておき、所定の日時になると、プレイヤーが選択可能な特殊カードが自動的に追加されてもよい。この際、例えば、サーバ100に記憶されているカードのデータベースに、新たなカードが追加または変更されるとよい。また、例えば、運営者によって、特殊カードが手動で追加または変更されてもよい。

【0194】

30

また、上記実施形態におけるプログラムは、コンピュータが読み取り可能な非一時的記憶媒体に格納され、記憶媒体として提供されてもよい。さらには、この記憶媒体を含むゲーム端末装置または情報処理システムとして提供されてもよい。また、上記実施形態は、各機能およびフローチャートに示すステップを実現する情報処理方法としてもよい。

【符号の説明】

【0195】

1A 端末制御部

46a、46b 場

73a 表示制御部

74a 進化処理部

40

100A サーバ制御部

【要約】

【課題】戦略性を向上させる。

【解決手段】情報処理プログラムは、表示態様および性能が紐付けられた複数のゲーム媒体を配置領域に識別可能に表示する処理と、少なくとも配置領域に表示されたゲーム媒体に対する操作入力に基づいてゲームを進行する処理と、複数のゲーム媒体のうち、特定の表示態様および特定の性能が紐付けられた特定のゲーム媒体が配置領域に表示され、かつ、特定のゲーム媒体に対して所定の操作入力となされた場合であって、予め設定された特定条件を満たさない場合には、特定の表示態様および特定の性能のいずれか一方または双方を、予め設定された表示態様または性能に変化させ、特定条件を満たす場合には、特定の表示態様および特定の性能のいずれか一方または双方を、複数の表示態様または性能のうちのいずれかに変化させる処理と、をコンピュータに遂行させる。

10

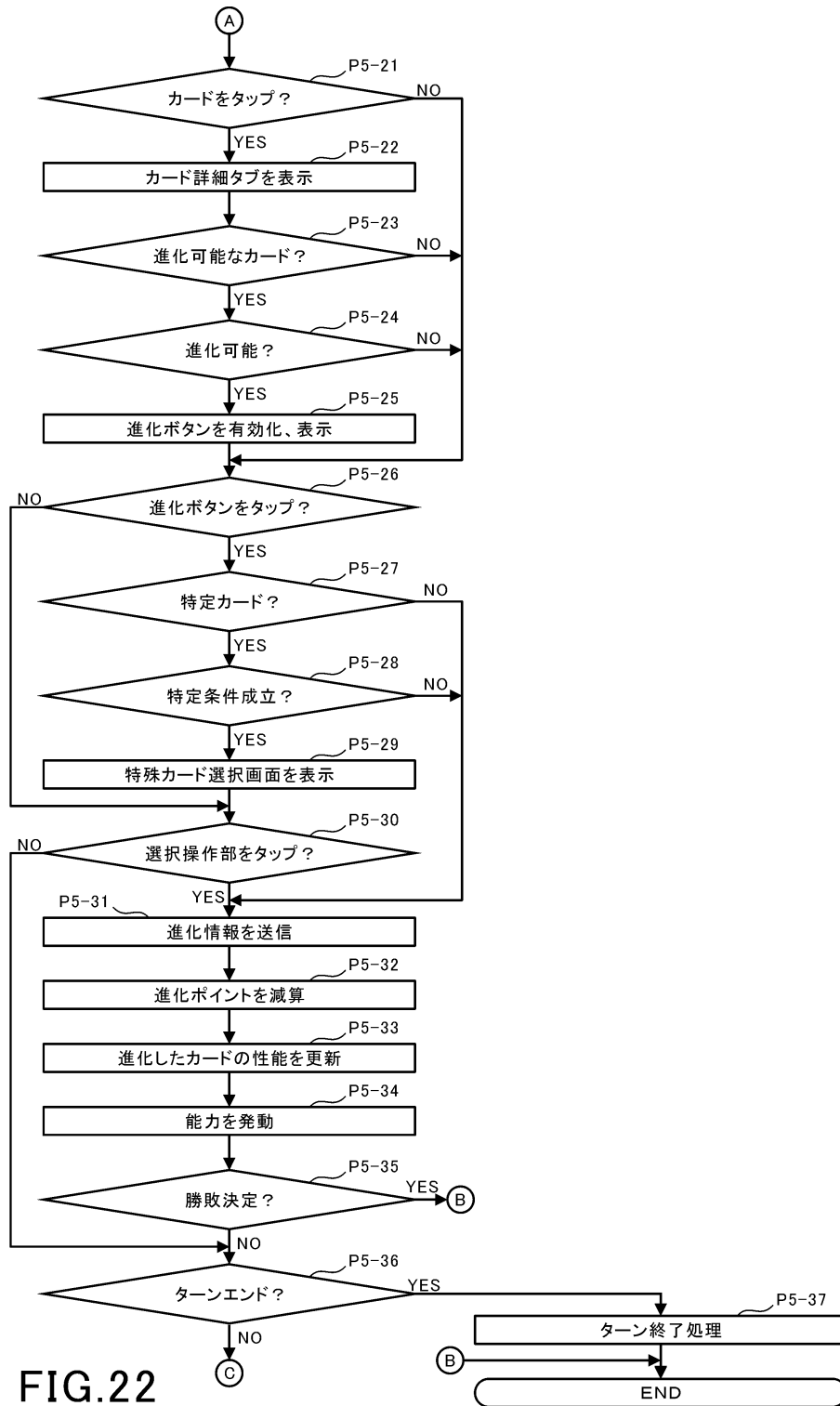
【選択図】図 2 2

20

30

40

50



10

20

30

40

50

【図面】

【図 1】

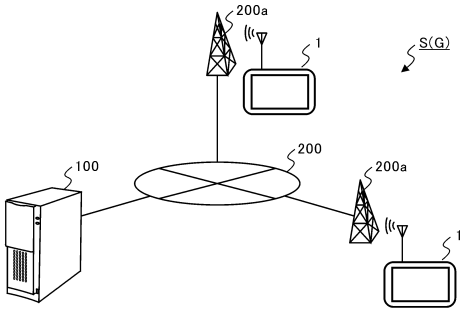


FIG.1

【図 2】

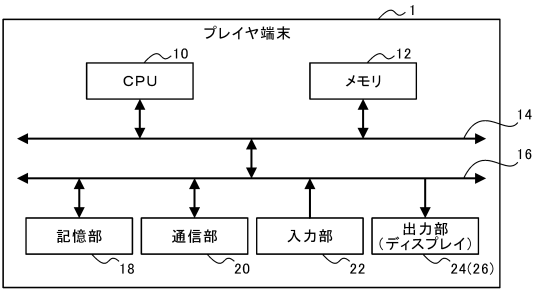


FIG.2A

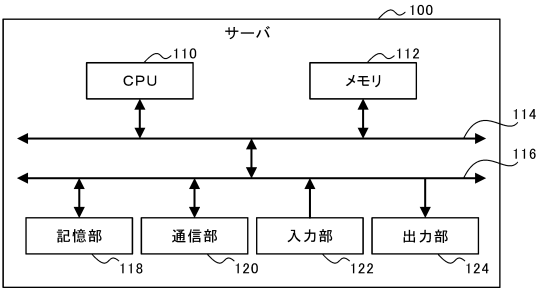


FIG.2B

【図 3】

FIG.3A

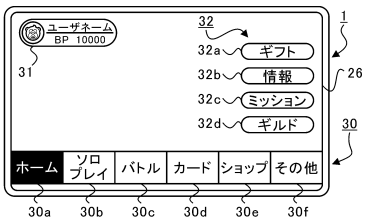


FIG.3B

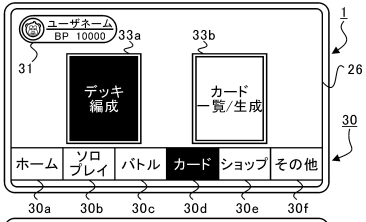


FIG.3C

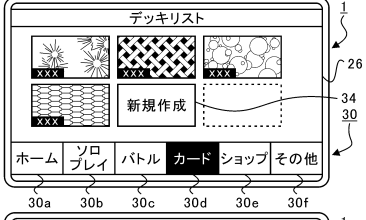
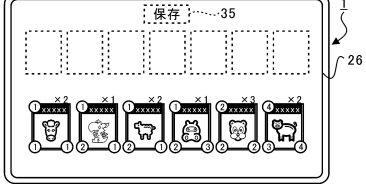


FIG.3D



【図 4】

FIG.4A

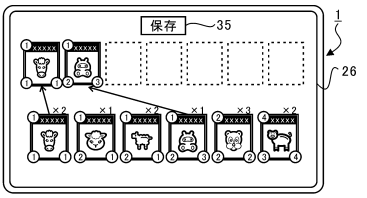


FIG.4B

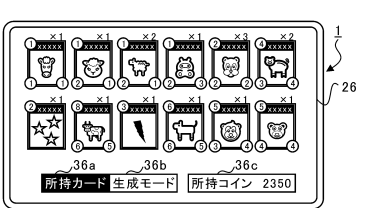


FIG.4C

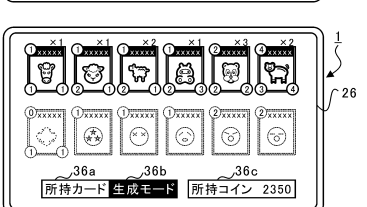
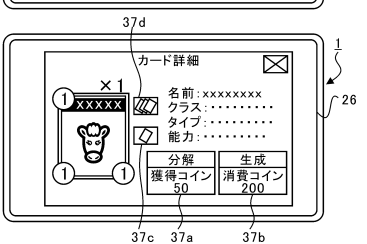


FIG.4D



10

20

30

40

50

【図 5】

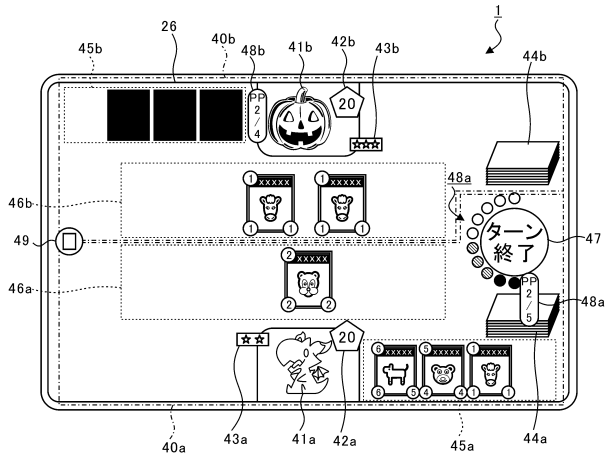


FIG.5

【図 6】

FIG.6A

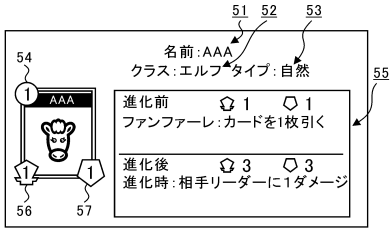


FIG.6B

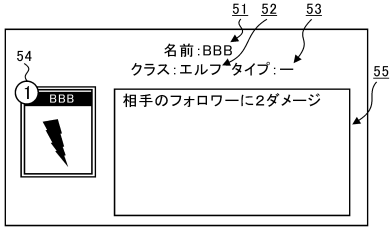
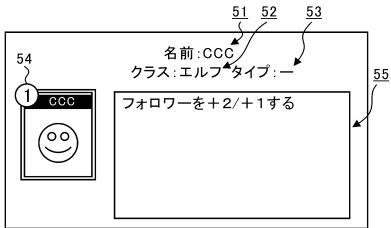


FIG.6C



【図 7】

	効果
ファンファーレ	カードが手札領域から場に出たとき発動する
ラストワード	破壊されたときに発動する
守護	場にいるときに、守護を持つカード以外攻撃できない
突進	場に出たターンでフォローカードを攻撃できる
疾走	場に出たターンで攻撃できる
必殺	ダメージを与えた場合、残り体力に関係なく破壊する
ドレイン	攻撃でダメージを与えた場合、自分のリーダーの体力が回復
直接召喚	条件が成立した場合、自分のデッキから場に出る
進化時	進化したときに発動する
融合	手札のカードを重ねることで性能が強化する

FIG.7

【図 8】

FIG.8A

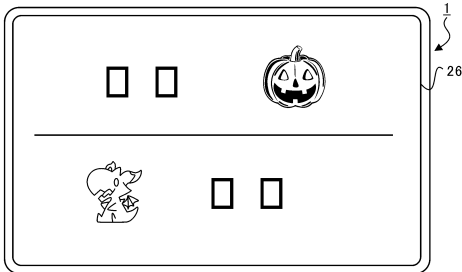


FIG.8B

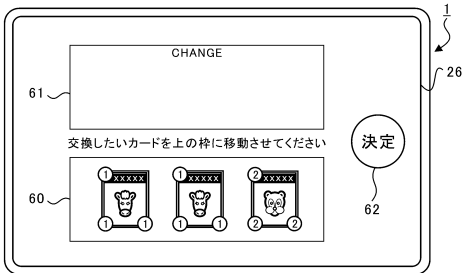
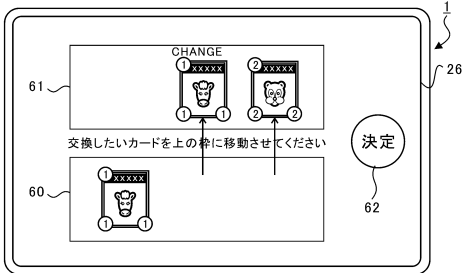


FIG.8C



10

20

30

40

50

【図 9】

FIG.9A

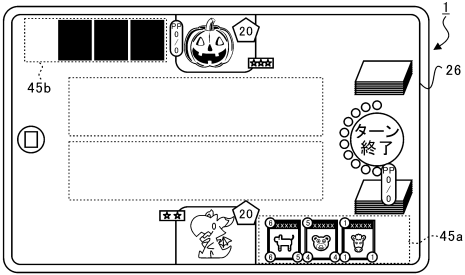


FIG.9B

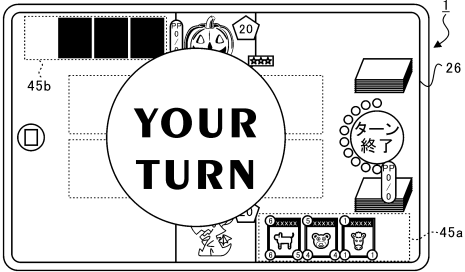
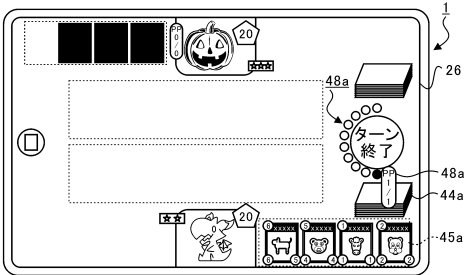


FIG.9C



【図 10】

FIG.10A

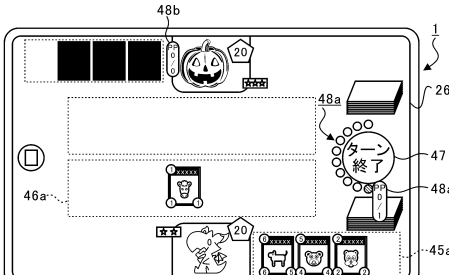


FIG.10B

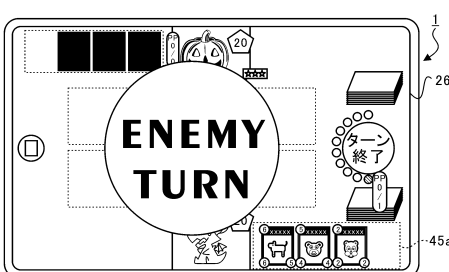
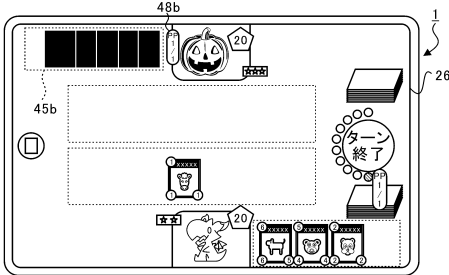


FIG.10C



【図 11】

FIG.11A

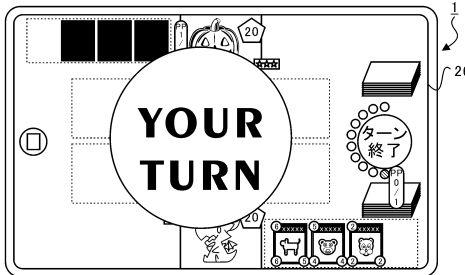
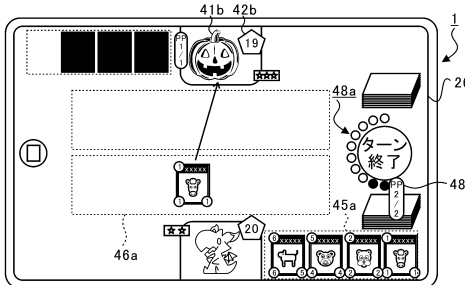


FIG.11B



【図 12】

FIG.12A

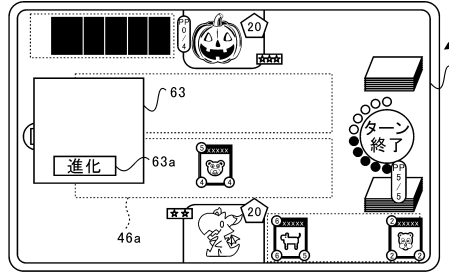
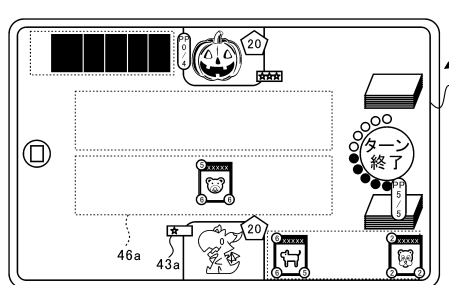


FIG.12B



10

20

30

40

50

【図 1 3】

カード名

544

能力(進化前)

566

能力(進化後)

進化

63

63a

FIG.13

【図 1 4】

FIG.14A

5

ペア

4

4

1

26

FIG.14B

5

ペア

6

6

1

26

10

【図 1 5】

カードID	カード名	進化前 イラスト	進化後 イラスト	性能情報
126441010	ペア			進化前能力 進化後能力
910441010	ペア ATモード			進化後能力
910441020	ペア DFモード			進化後能力
910441030	ペア BSモード			進化後能力

FIG.15

【図 1 6】

FIG.16A

選択

選択

選択

63b

63b

63b

1

26

20

FIG.16B

ペアAT

7

7

1

26

30

40

50

【図 17】

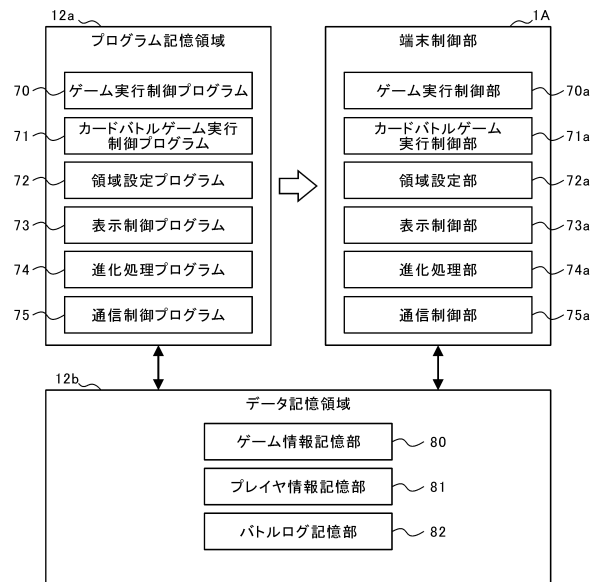


FIG.17

【図 18】

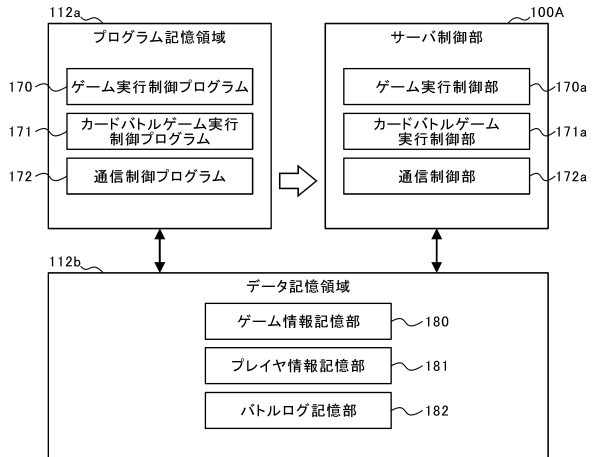


FIG.18

【図 19】

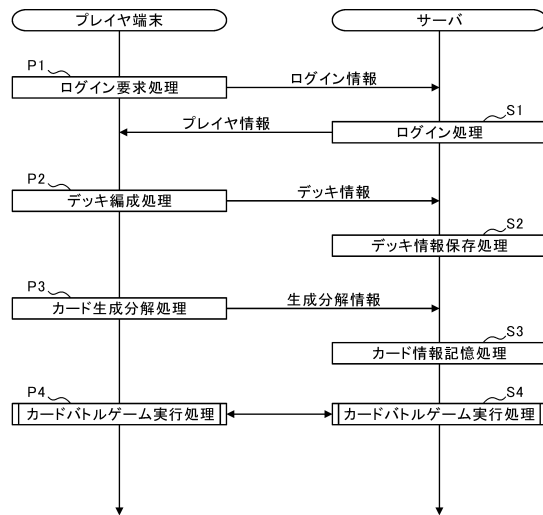


FIG.19

【図 20】

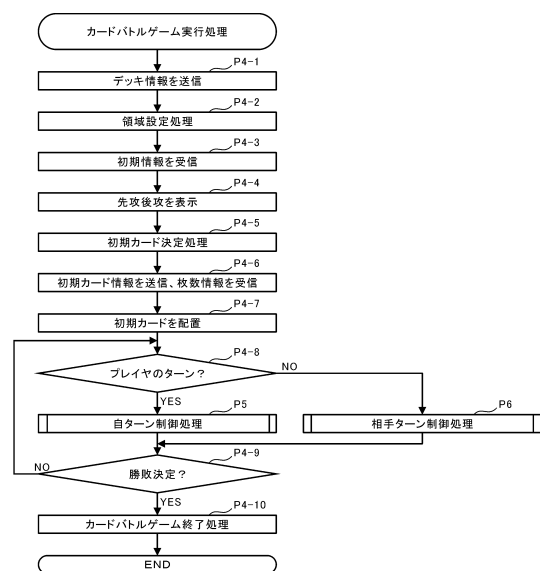


FIG.20

【図 2 1】

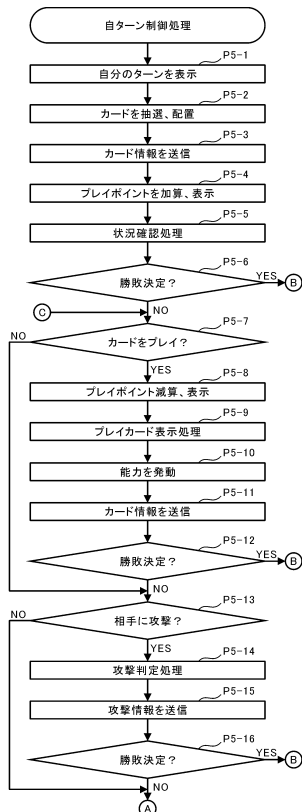


FIG.21

【図 2 2】

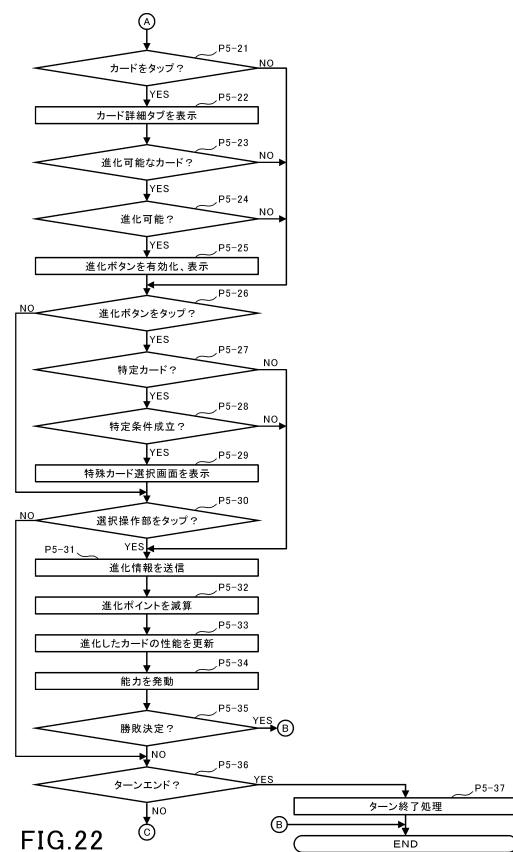


FIG.22

【図 2 3】

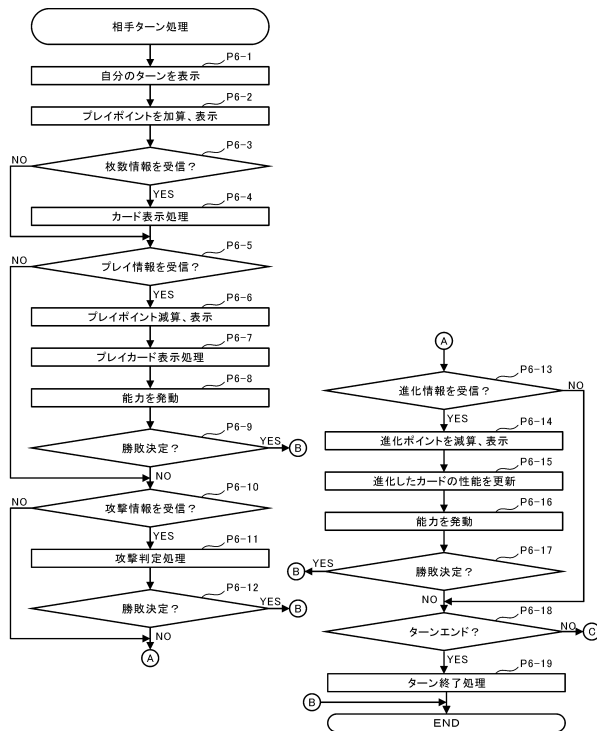


FIG.23

【図 2 4】

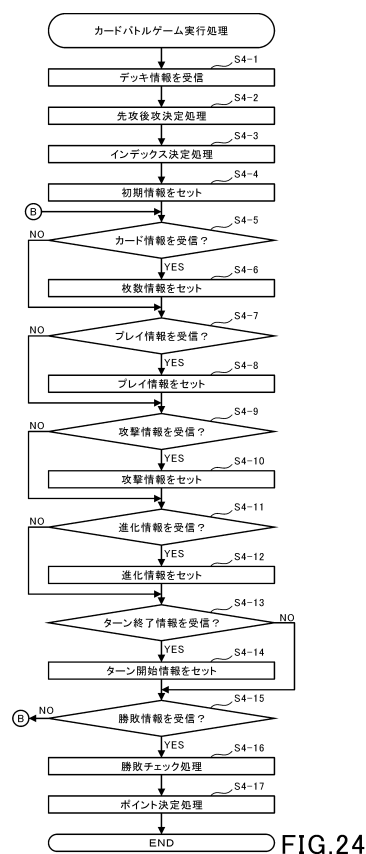


FIG.24

10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 熊田 純也

東京都渋谷区南平台町１６番１７号

審査官 岸 智史

(56)参考文献 特許第６８０４６７５（ＪＰ，Ｂ１）

特開２０２１－３５５７（ＪＰ，Ａ）

特開２０１７－５５９９６（ＪＰ，Ａ）

シャドウバース起源の光、終焉の闇の新カード闇夜の姫・ヴァンパイなど２枚を考察！，aiironoシャドウバース考察ブログ [online]，2018年03月04日，<https://aiirono-shadowverse.com/card-kousatsu/new-pack/vampy-garua/>，[2023年1月24日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)

A 6 3 F 9 / 2 4、1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8