

(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
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)	(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16番17号
(22)出願日	令和4年8月31日(2022.8.31)	(74)代理人	110000936 弁理士法人青海国際特許事務所
審査請求日	令和4年12月12日(2022.12.12)	(72)発明者	松尾 優 東京都渋谷区南平台町16番17号
早期審査対象出願		(72)発明者	佐藤 有一郎 東京都渋谷区南平台町16番17号
		(72)発明者	宮下 尚之 東京都渋谷区南平台町16番17号
		(72)発明者	河口 慶 東京都渋谷区南平台町16番17号
		(72)発明者	坪井 良介 東京都渋谷区南平台町16番17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が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変化する、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
入力が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
入力が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、

を遂行するゲーム装置。

40

【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6804675号公報**

10

【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が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。

30

【 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に選択させる処理、

40

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、プレイヤにより選択された前記特殊ゲーム媒体に変化させてよい。

【 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変化する、前記予め設定された表示態様または性能と異なってよい。

【 0 0 1 0 】

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。

【0011】

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が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。

【0012】

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が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。

【発明の効果】

【0013】

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】

【0014】

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

【図3】図3Aは、ホーム画面の一例を示す図である。図3Bは、カード設定画面の一例を説明する図である。図3Cは、デッキ選択画面の一例を説明する図である。図3D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4A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4Bは、カード一覧画面の一例を説明する図である。図4Cは、カード生成画面の一例を説明する図である。図4D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6Aは、フォロワーカードの一例を説明する図である。図6Bは、スペルカードの一例を説明する図である。図6Cは、アミュレットカードの一例を説明する図である。

10

20

30

40

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。

【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。

【図 17】図 17 は、プレイヤ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。

【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。

【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

10

20

30

40

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、入出力インターフェース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、入出力インターフェース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、入出力インターフェース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、入出力インターフェース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となる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。

40

【0025】

バス14には、入出力インターフェース16が接続される。入出力インターフェース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。

【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。

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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 に重畠して設けられるタッチパネルを備えている。

【 0 0 3 0 】

（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

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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。

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【0035】

ホーム画面選択操作部30aがタップされると、図3Aに示すホーム画面がディスプレイ26に表示される。また、ソロプレイ選択操作部30b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30c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、他のプレイヤとの通信対戦によるカードバトルゲームが開始される。

【0036】

カード設定画面選択操作部30dがタップされると、図3Bに示すカード設定画面がディスプレイ26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30eがタップされると、ショップ画面がディスプレイ26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30fがタップされると、メニュー画面がディスプレイ26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30においては、ディスプレイ26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

【0037】

図3Aに示すホーム画面の左上には、ヘッダ表示領域31が設けられる。ヘッダ表示領域31には、プレイヤIDに関連付けられたプレイヤ名、プレイヤアイコン、および、バトルポイント(BP)が表示される。なお、バトルポイントは、他のプレイヤ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

【0038】

ホーム画面の右端には、ホームメニュー32が表示される。ホームメニュー32には、「ギフト」と記されたギフト画面選択操作部32a、「情報」と記された情報画面選択操作部32b、「ミッション」と記されたミッション画面選択操作部32c、「ギルド」と記されたギルド画面選択操作部32dが設けられている。

20

【0039】

ギフト画面選択操作部32a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26に表示される。また、情報画面選択操作部32b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26に表示される。また、ミッション画面選択操作部32c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26に表示される。また、ギルド画面選択操作部32dがタップされると、複数のプレイヤ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26に表示される。

30

【0040】

図3Bに示すカード設定画面は、カード設定画面選択操作部30dがタップされることによりディスプレイ26に表示される。カード設定画面には、デッキ編成タブ33aおよびカード一覧生成タブ33bが表示される。デッキ編成タブ33aがタップされると、図3C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、プレイヤが編成したデッキの一覧がリスト表示される。プレイヤは、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

【0041】

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34が表示される。プレイヤがデッキ作成タブ34をタップすることで、図3Dに示すデッキ編成画面がディスプレイ26に表示され、デッキを新たに編成可能となる。

【0042】

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4A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。

【0043】

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35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35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。

【0044】

また、図3C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4A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。

【0045】

なお、カードバトルゲームでは、規定枚数（例えば40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35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。

【0046】

カード設定画面においてカード一覧生成タブ33bがタップされると、図4Bに示すカード一覧画面がディスプレイ26に表示される。このカード一覧画面には、ディスプレイ26の下部に、所持カードタブ36a、生成モードタブ36b、所持コイン表示欄36cが設けられる。所持カードタブ36aおよび生成モードタブ36bは、プレイヤ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36aおよび生成モードタブ36bは、カード生成画面でも表示されており、所持カードタブ36aがタップされると、図4Bに示すカード一覧画面が表示され、生成モードタブ36bがタップされると、図4C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36cには、プレイヤ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。

【0047】

図4Bに示すように、カード一覧画面には、プレイヤの所持カードと、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4Cに示すように、プレイヤ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、プレイヤが所持していないカードは、グレーアウト（図4Cに破線で示す）で表示される。これにより、プレイヤは、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。

【0048】

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4D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37aおよび生成タブ37bが設けられる。分解タブ37aには、獲得コイン数が表示される。分解タブ37a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37aに表示されている獲得コイン数をプレイヤ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

数が減少する。

【0049】

また、生成タブ37bには、消費コイン数が表示される。生成タブ37bがタップされると、生成タブ37b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、プレイヤは、生成タブ37b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。

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

カード詳細画面には、第1ボタン37cおよび第2ボタン37d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37cが有効となる。図示は省略するが、第1ボタン37c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。

【0053】

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。

【0054】

特定カードのカード詳細画面では、第2ボタン37dが有効となる。図示は省略するが、第2ボタン37d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37c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。

【0055】

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。

【0056】

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のことを相手と称する。

【0057】

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30のマルチプレイ選択操作部30c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26に表示される。

【0058】

バトル画面は、プレイヤのカード、情報等が表示されるプレイヤ表示領域40aと、相手のカード、情報等が表示される相手表示領域40bとに分割されている。プレイヤ表示領域40aの下中央には、プレイヤのリーダー41aが表示されるとともに、プレイヤのリーダー41aの近傍に、プレイヤのリーダー41aの体力42aおよび進化ポイント43aが表示される。

【0059】

同様に、相手表示領域40bの上中央には、相手のリーダー41bが表示されるとともに、相手のリーダー41bの近傍に、相手のリーダー41bの体力42bおよび進化ポイント43bが表示される。なお、プレイヤのリーダー41aの体力42a、および、相手のリーダー41bの体力42bは、初期値として20に設定される。

10

【0060】

また、プレイヤ表示領域40aには、プレイヤのデッキ領域44aが右端に設けられ、プレイヤの手札領域45aが右下に設けられ、プレイヤの場46aが中央に設けられる。デッキ領域44aには、使用されていないプレイヤ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45aには、プレイヤの手札となっているカードがプレイヤに識別可能に配置される。場46aには、手札領域45aから出されたカード等が、プレイヤに識別可能に配置される。

【0061】

同様に、相手表示領域40bには、相手のデッキ領域44bが右端に設けられ、相手の手札領域45bが左上に設けられ、相手の場46bが中央に設けられる。デッキ領域44b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45bには、相手の手札となったカードがプレイヤに識別不能に、すなわち、裏返しで配置される。場46bには、手札領域45bから出されたカード等が、プレイヤに識別可能に配置される。

20

【0062】

プレイヤ表示領域40aの右上には、プレイヤのタップを受け付けるターン終了ボタン47、および、プレイヤのプレイポイント(PP)を表示するプレイポイント表示部48aが設けられる。プレイポイント表示部48a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48a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40bにおけるリーダー41b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48bが設けられる。

30

【0063】

また、バトル画面の左端には、バトルログボタン49が設けられる。バトルログボタン49は、プレイヤ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49がタップされると、バトルログがバトル画面に重畠して表示される。

【0064】

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、プレイヤが選択したデッキから、ランダムにプレイヤ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。

40

【0065】

プレイヤは、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45a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46a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45a、45bに配置されたフォロワーカードまたはアミュレッ

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 が設けられていてもよい。また、ここでは、プレイヤ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。

【0074】

図7に示すように、能力55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45aから場46a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6A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46a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44a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45aに配置される。

【0075】

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46a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46a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。

【0076】

疾走は、場46a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41b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41b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41aの体力42aを回復させる能力である。

【0077】

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44aから場46a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45a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55が重複して設定されることもあり、また、1つの能力55も設定されていないこともある。

【0078】

そして、本実施形態においては、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を組み合わ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。

【0079】

図8A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8B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8C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9A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9B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9C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10A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10B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10C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11A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11B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。

【0080】

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端末1からサーバ100に送信される。なお、相手のプレイヤ端末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端末1に送信する。プレイヤ端末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、プレイヤのプレイヤ端末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、相手のプレイヤ端末1に対して、プレイヤ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】

その後、プレイヤが先攻である場合、プレイヤ端末1は、図9Bに示すように、プレイヤ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）。

30

【0086】

その後、図10Aに示すように、例えば、プレイヤが、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

【0088】

その後、プレイヤによってターン終了ボタン47がタップされると、プレイヤ端末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100に送信する。なお、プレイヤ端末1では、ターン終了を条件として能力55が発動するカードが場46a、46bに出ている場合、そのカードの能力55を発動させる。サーバ100は、ターン終了情報を受信すると、相手のプレイヤ端末1に、プレイヤのターンが終了し、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、相手のプレイヤ端末1に対してターンを開始させる。

【0089】

そして、プレイヤのプレイヤ端末1では、図10Bに示すように、相手のターンであることを示す「ENEMY TURN」と記された画像をディスプレイ26に表示する。その後、相手のプレイヤ端末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100に送信され、サーバ100から枚数情報を受信すると、プレイヤ端末1では、図10Cに示すように、枚数情報に基づいて、手札領域45b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48bを更新表示する。

10

【0090】

その後、相手が手札領域45b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100からターン開始情報を受信すると、プレイヤ端末1は、図11Aに示すように、プレイヤ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。そして、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、決定されたカードのカード情報をサーバ100に送信する。また、プレイヤ端末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2にする）。

20

【0091】

そして、プレイヤが場46aに配置されたフォロワーカードを相手のリーダー41b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41bを攻撃したと判定し、相手のリーダー41bの体力42bを、そのフォロワーカードの攻撃力56だけ減少させる。また、プレイヤ端末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41bを示す攻撃情報をサーバ100に送信する。サーバ100は、攻撃情報を受信すると、相手のプレイヤ端末1に攻撃情報を送信する。

30

【0092】

以上のように、プレイヤ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100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、プレイヤのリーダー41aの体力42a、または、相手のリーダー41bの体力42b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。

【0093】

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43a、43b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43a、43b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。

40

【0094】

図12A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12B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12A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46aに配置されているとする。このとき、場46a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26に表示される。

【0095】

図13は、カード詳細タブ63の一例を説明する図である。カード詳細タブ63には、タップされたカードの能力55が表示されるとともに、進化ボタン63aが表示される。なお、フォロワーカードのカード詳細タブ63にのみ進化ボタン63a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63には進化ボタン63aが表示されることはない。進化ボタン63aは、進化が可能である場合、プレイヤ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。

【0096】

プレイヤ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13に示すように、カード詳細タブ63の上部に、進化前の能力55が表示される。また、カード詳細タブ63の下部には、進化後の能力55が表示される。

【0097】

図14A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14B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63の進化ボタン63a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14A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14Bに示すように、進化後のカードが表示される。

【0098】

このように、進化アニメーションの表示が終了すると、図12Bに示すように、進化ポイント43aが減算して表示されるとともに、進化後のカードが図46aに表示される。このとき、進化したカードの攻撃力56および体力57が上昇する。また、能力55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100に送信される。サーバ100は、進化情報を受信すると、相手のプレイヤ端末1に進化情報を送信する。相手のプレイヤ端末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。

【0099】

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が選択可能となる。

【0100】

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。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55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15の最上段に示すように、カードIDが「126441010」、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。

【0101】

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55、および、進化後の能力55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63には、特定カードに紐付けられた進化前の能力55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55が下段に表示される。

【0102】

また、本実施形態では、図15に示すように、それぞれ「ベアATモード」、「ベアADモード」、「ベアBS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いい。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変化する、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。

【0119】

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てもよい。

【0120】

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46a、46b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

【0121】

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46a）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63a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46a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

【0122】

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端末1およびサーバ100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。

【0123】

（プレイヤ端末1の機能部）

図17は、プレイヤ端末1の機能ブロック図である。プレイヤ端末1のメモリ12には、プログラム記憶領域12a、および、データ記憶領域12bが設けられている。CPU10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12aに記憶する。

30

【0124】

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70、カードバトルゲーム実行制御プログラム71、領域設定プログラム72、表示制御プログラム73、進化処理プログラム74、通信制御プログラム75が含まれる。なお、図17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。

【0125】

CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域12bの各記憶部のデータを更新する。そして、CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤ端末1（コンピュータ）を、端末制御部1Aとして機能させる。端末制御部1Aは、ゲーム実行制御部70a、カードバトルゲーム実行制御部71a、領域設定部72a、表示制御部73a、進化処理部74a、通信制御部75aを含む。

40

【0126】

具体的には、CPU10は、ゲーム実行制御プログラム70を動作させ、コンピュータをゲーム実行制御部70aとして機能させる。同様に、CPU10は、カードバトルゲーム実行制御プログラム71、領域設定プログラム72、表示制御プログラム73、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。

【0127】

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ID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

【0128】

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。

【0129】

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。

20

【0130】

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。

【0131】

表示制御部 7 3 a は、プレイヤの操作、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。

【0132】

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づいて、カードを進化させる処理を行う。

30

【0133】

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。

【0134】

(サーバ 1 0 0 の機能部)

図 1 8 は、サーバ 1 0 0 の機能プロック図である。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

【0135】

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。

【0136】

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端末 1 から受信すると、プレイヤ情報記憶部 181 に保存されたプレイヤ情報（デッキ情報、BP等）を、通信制御部 172aを介してプレイヤ端末 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を介してプレイヤ端末 1 に送信する。

10

【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、プレイヤ端末 1 との間で情報の送受信を行う。

20

【0141】

（プレイヤ端末 1 とサーバ 100 との通信処理）

図 19 は、プレイヤ端末 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、プレイヤ端末 1 における処理を Pn (n は任意の整数) と示す。また、サーバ 100 における処理を Sn (n は任意の整数) と示す。プレイヤ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 (P1)。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IDを特定してログイン処理を実行する (S1)。ここでは、ゲーム実行制御部 170a は、特定したプレイヤIDに対応するプレイヤ情報をプレイヤ情報記憶部 181 から読み出し、通信制御部 172a を介してプレイヤ端末 1 に送信する。

30

【0143】

プレイヤ端末 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 (P2)。

【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ID に関連付けてプレイヤ情報記憶部 181 に記憶するデッキ情報保存処理を実行する (S2)。

40

【0145】

プレイヤ端末 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 (P3)。

【0146】

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けると、受信した生成分解情報に基づいて、プレイヤ情報記憶部181に記憶された、プレイヤIDに関連付けられたプレイヤ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)。

【0148】

図20は、プレイヤ端末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。

【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。

【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)。

【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)。

10

20

30

40

50

【0154】

そして、カードバトルゲーム実行制御部71a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。

【0155】

図21は、プレイヤ端末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22は、プレイヤ端末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。プレイヤのターンが開始すると、表示制御部73aは、図9Bに示すように、プレイヤ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26に表示する(P 5 - 1)。

10

【0156】

カードバトルゲーム実行制御部71aは、デッキ領域44a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73aは、決定されたカードを手札領域45aに識別可能に配置する。また、通信制御部75aは、決定されたカードのカード情報をサーバ100に送信する(P 5 - 3)。また、カードバトルゲーム実行制御部71aは、プレイポイントを1加算する(P 5 - 4)。また、表示制御部73aは、プレイポイント表示部48aを更新表示する。

【0157】

また、カードバトルゲーム実行制御部71aは、プレイヤのターン開始時に発動する能力55があるかを確認し、プレイヤのターン開始時に発動する能力55がある場合、その能力55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71aは、状況確認処理によって、プレイヤのリーダー41aの体力42a、または、相手のリーダー41bの体力42b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

【0158】

カードバトルゲーム実行制御部71a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45aに配置されたカードが場46aに出されれば、図10Aに示すように、場46aに出されたカードのコスト54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73aは、プレイポイント表示部48aを更新表示する。

30

【0159】

また、表示制御部73a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46aに表示する(P 5 - 9)。また、カードバトルゲーム実行制御部71aは、プレイされたカードの能力55を確認し、場46aに出されたときに発動させる能力55(ファンファーレ)がある場合にはその能力55を発動させる(P 5 - 1 0)。通信制御部75aは、プレイされたカードのカード情報をサーバ100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71a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

【0160】

カードバトルゲーム実行制御部71aは、プレイヤの操作によって、場46a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41b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41b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73aは、攻撃した際の演出を実行する。

50

【0161】

また、通信制御部75a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41bを示す攻撃情報をサーバ100に送信する(P5-15)。そして、カードバトルゲーム実行制御部71aは、勝敗が決定したかを判定する(P5-16)。勝敗が決定した場合(P5-16のYES)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(P5-16のNO)には、図22のP5-21に処理を移す。

【0162】

カードバトルゲーム実行制御部71aは、場46aに表示されているカードがタップされたかを判定する(P5-21)。カードがタップされた場合(P5-21のYES)、表示制御部73aは、図12Aおよび図13に示すカード詳細タブ63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73a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63を表示する。

10

【0163】

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73a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を参照して、カード詳細タブ63を表示する。すなわち、場46a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63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63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63には、進化後の性能情報のみが表示されてもよい。

20

【0164】

そして、タップされたカードが進化可能なカードであり(P5-23のYES)、現在、進化可能である場合(P5-24のYES)、カードバトルゲーム実行制御部71aは、進化ボタン63aを有効化する(P5-25)。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73aは、カード詳細タブ63に進化ボタン63aを表示する。

【0165】

カードバトルゲーム実行制御部71aは、カード詳細タブ63に表示され、かつ、有効化された進化ボタン63aがタップされたかを判定する(P5-26)。また、進化ボタン63aがタップされた場合(P5-26のYES)、カードバトルゲーム実行制御部71a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(P5-27)。タップされたカードが特定カードである場合(P5-27のYES)、カードバトルゲーム実行制御部71aは、特定条件が成立するか、すなわち、所定のカードが場46aに表示されているかを判定する(P5-28)。特定条件が成立する場合(P5-28のYES)、表示制御部73aは、特殊カード選択画面をディスプレイ26に表示する(P5-29)。

30

【0166】

また、特殊カード選択画面の選択操作部63bがタップされた場合(P5-30のYES)、特定カード以外のカードに対して進化ボタン63aがタップされた場合(P5-27のNO)、あるいは、特定カードに対して進化ボタン63aがタップされた際に、特定条件が成立していない場合(P5-28のNO)、通信制御部75aは、進化させるカードを示す進化情報をサーバ100に送信する(P5-31)。

40

【0167】

また、進化処理部74aは、進化ポイント43aを1減算する(P5-32)。また、進化処理部74a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(P5-33)。ここでは、選択操作部63bがタップされた場合には、タップされた選択操作部63b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63aがタップされた場合には、プレイヤ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73aが進化アニメーションを表示する。

50

【0168】

また、進化処理部74aは、進化させたカードの能力55を確認し、進化したときに発動させる能力55(進化時)がある場合にはその能力55を発動させる(P5-34)。そして、進化処理部74aは、勝敗が決定したかを判定する(P5-35)。勝敗が決定した場合(P5-35のYES)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(P5-35のNO)にはP5-36に処理を移す。

【0169】

カードバトルゲーム実行制御部71aは、プレイヤによるターン終了ボタン47の操作に応じて、プレイヤのターンが終了したかを判定する(P5-36)。そして、カードバトルゲーム実行制御部71aは、プレイヤのターンが終了していない場合(P5-36のNO)、P5-7に処理を移し、プレイヤのターンが終了した場合(P5-36のYES)、ターン終了処理を実行する(P5-37)。ここでは、場46aに配置されたカードの能力55を確認し、プレイヤのターン終了時に発動させる能力55がある場合には、その能力55を発動させ、勝敗を確認する。また、通信制御部75aは、プレイヤ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100に送信する。なお、上記P5-6、P5-12、P5-16、P5-35で勝敗が決定したと判定された場合には、通信制御部75aは、勝敗が決定したことを示す勝敗情報をサーバ100に送信する。

10

【0170】

図23は、プレイヤ端末1における相手ターン制御処理(P6)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73aは、図10Bに示すように、相手のターンであることを示す「EMEMY TURN」と記された画像をディスプレイ26に表示する(P6-1)。また、カードバトルゲーム実行制御部71aは、相手のプレイポイントを1加算する(P6-2)。また、表示制御部73aは、プレイポイント表示部48bを更新表示する。

20

【0171】

表示制御部73aは、通信制御部75aを介して枚数情報を受信したかを判定する(P6-3)。枚数情報を受信した場合(P6-3のYES)、表示制御部73aは、枚数情報に基づいて、手札領域45bにカードを識別不能に配置する(P6-4)。

【0172】

カードバトルゲーム実行制御部71aは、通信制御部75aを介してプレイ情報を受信したかを判定する(P6-5)。プレイ情報を受信した場合(P6-5のYES)、カードバトルゲーム実行制御部71aは、プレイされたカードのコスト53分だけプレイポイントを減算する(P6-6)。また、表示制御部73aは、プレイポイント表示部48bを更新表示する。

30

【0173】

また、表示制御部73a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46bに表示する(P6-7)。また、カードバトルゲーム実行制御部71aは、プレイされたカードの能力55を確認し、発動させる能力55がある場合には、その能力55を発動させる(P6-8)。そして、カードバトルゲーム実行制御部71aは、勝敗が決定したかを判定する(P6-9)。勝敗が決定した場合(P6-9のYES)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(P6-9のNO)にはP6-10に処理を移す。

40

【0174】

カードバトルゲーム実行制御部71aは、通信制御部75aを介して攻撃情報を受信したかを判定する(P6-10)。攻撃情報を受信した場合(P6-10のYES)、カードバトルゲーム実行制御部71aは、攻撃判定処理を実行する(P6-11)。攻撃判定処理では、攻撃されたプレイヤのフォロワーカードまたはリーダー41a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73aは、攻撃した際の演出を実行する。

【0175】

50

そして、カードバトルゲーム実行制御部 71 a は、勝敗が決定したかを判定する (P 6 - 12)。勝敗が決定した場合 (P 6 - 12 の YES) 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 - 12 の NO) には P 6 - 13 に処理を移す。

【0176】

進化処理部 74 a は、通信制御部 75 a を介して進化情報を受信したかを判定する (P 6 - 13)。そして、進化情報を受信した場合 (P 6 - 13 の YES)、進化処理部 74 a は、進化ポイント 43 b を減算する (P 6 - 14)。また、表示制御部 73 a は、進化ポイント 43 b を更新表示する。また、進化処理部 74 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 - 15)。また、進化処理部 74 a は、進化させたカードの能力 55 を確認し、発動させる能力 55 がある場合には、その能力 55 を発動させる (P 6 - 16)。そして、進化処理部 74 a は、勝敗が決定したかを判定する (P 6 - 17)。勝敗が決定した場合 (P 6 - 17 の YES) 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 - 17 の NO) には P 6 - 18 に処理を移す。

10

【0177】

カードバトルゲーム実行制御部 71 a は、通信制御部 75 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 - 18)。そして、ターン終了情報を受信した場合 (P 6 - 18 の YES)、カードバトルゲーム実行制御部 71 a は、ターン終了処理を実行する (P 5 - 19)。ここでは、カードバトルゲーム実行制御部 71 a は、場 46 b に配置されたカードの能力 55 を確認する。そして、相手のターン終了時に発動する能力 55 がある場合、その能力 55 を発動させ、勝敗を確認する。なお、上記 P 6 - 9、P 6 - 12、P 6 - 17、P 6 - 19 で勝敗が決定したと判定された場合には、通信制御部 75 a は、勝敗が決定したことを示す勝敗情報をサーバ 100 に送信する。

20

【0178】

図 24 は、サーバ 100 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 172 a は、プレイヤおよび相手のプレイヤ端末 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 171 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および相手のプレイヤ端末 1 に受信させる (S 4 - 4)。

30

【0179】

カードバトルゲーム実行制御部 171 a は、通信制御部 172 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 YES)、通信制御部 172 a は、カード情報を受信したプレイヤ端末 1 とは異なる、相手のプレイヤ端末 1 に、枚数情報を受信させる (P 4 - 6)。

【0180】

カードバトルゲーム実行制御部 171 a は、通信制御部 172 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 YES)、通信制御部 172 a は、プレイ情報を受信したプレイヤ端末 1 とは異なる、相手のプレイヤ端末 1 に、プレイ情報を受信させる (S 4 - 8)。

40

【0181】

カードバトルゲーム実行制御部 171 a は、通信制御部 172 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 YES)、通信制御部 172 a は、攻撃情報を受信したプレイヤ端末 1 とは異なる、相手のプレイヤ端末 1 に、攻撃情報を受信させる (S 4 - 10)。

【0182】

カードバトルゲーム実行制御部 171 a は、通信制御部 172 a を介して進化情報を受信したかを判定する (S 4 - 11)。進化情報を受信した場合 (S 4 - 11 の YES)、通信制御部 172 a は、進化情報を受信したプレイヤ端末 1 とは異なる、相手のプレイヤ端末 1 に、進化情報を受信させる (S 4 - 12)。

50

【0183】

カードバトルゲーム実行制御部171aは、通信制御部172aを介してターン終了情報を受信したかを判定する(S4-13)。ターン終了情報を受信した場合(S4-13のYES)、通信制御部172aは、ターン終了情報を受信したプレイヤ端末1とは異なる、相手のプレイヤ端末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(S4-14)。

【0184】

カードバトルゲーム実行制御部171aは、通信制御部172aを介して勝敗情報を受信したかを判定する(S4-15)。勝敗情報を受信した場合(S4-15のYES)、カードバトルゲーム実行制御部171a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(S4-16)。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171aは、プレイヤおよび相手のバトルポイントを算出する(S4-17)。また、通信制御部172aは、バトルポイントをプレイヤ端末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。

10

【0185】

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。

20

【0186】

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、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。

【0187】

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100の機能は、プレイヤ端末1が備えてもよい。また、上記実施形態におけるプレイヤ端末1の機能は、サーバ100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。

30

【0188】

(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、一例として図46a)に識別可能に表示する処理(実施形態では、一例としてP5-9、P6-7)。

40

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20から図24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15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15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、図46a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、所定のカードが図46a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15の最上

50

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変化する、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せてもよい。

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】

1 A 端末制御部

4 6 a、4 6 b 場

7 3 a 表示制御部

7 4 a 進化処理部

1 0 0 A サーバ制御部

40

50

【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が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。

【選択図】図 2 2

10

20

30

40

50

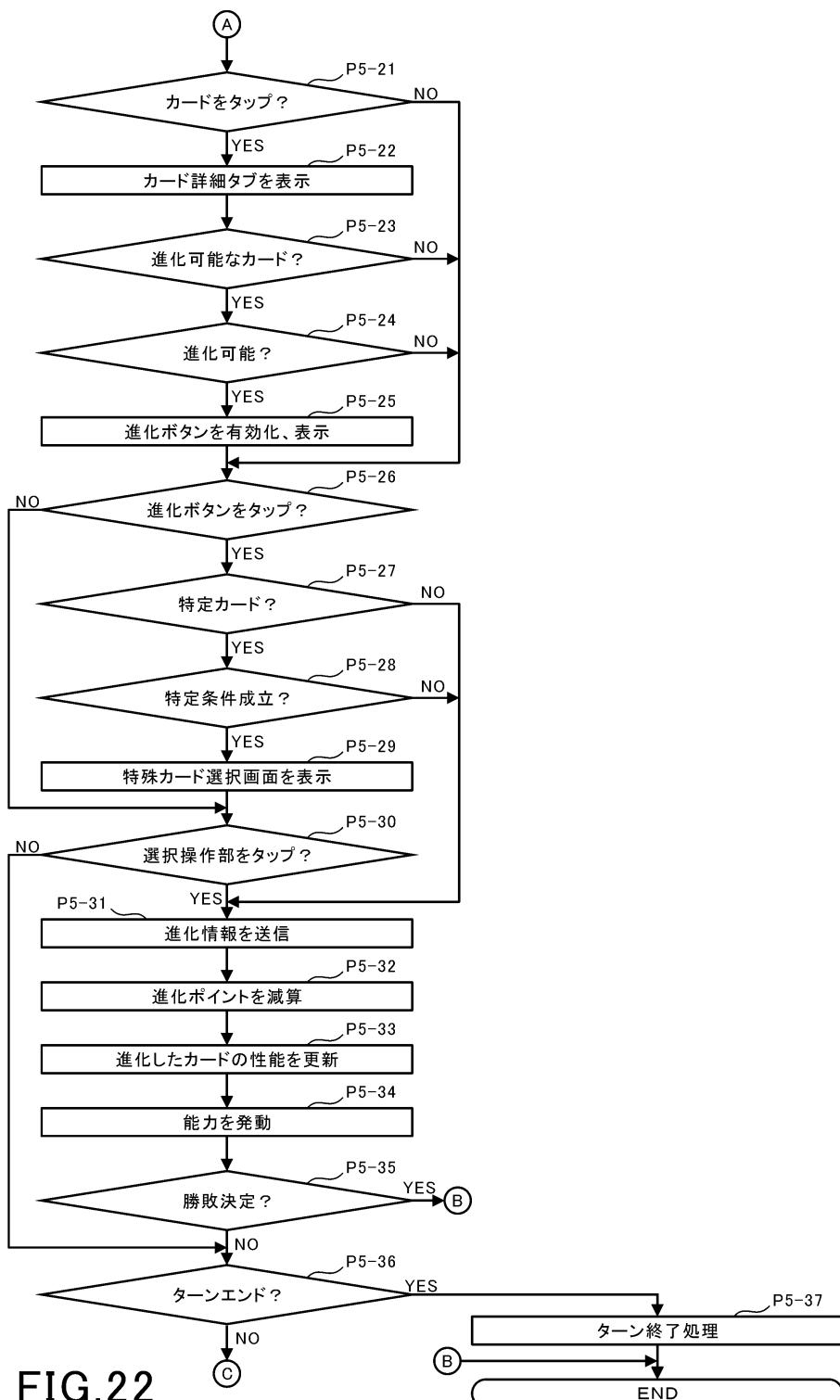


FIG.22

10

20

30

40

50

【図面】

【図1】

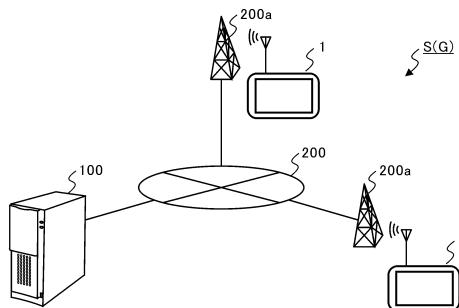


FIG.1

【図2】

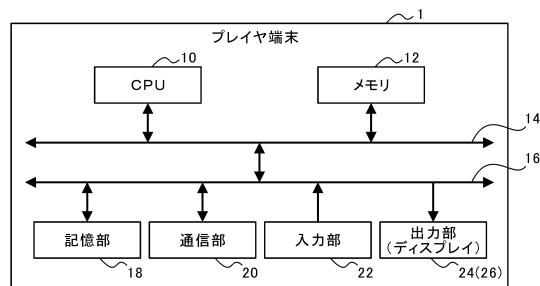


FIG.2A

10

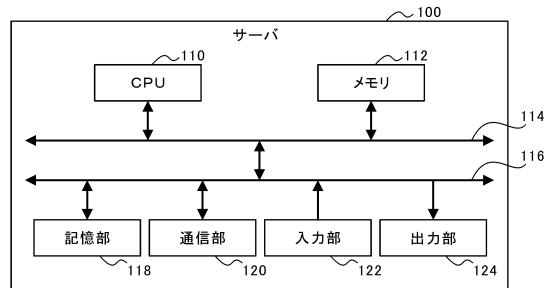


FIG.2B

20

【図3】

FIG.3A

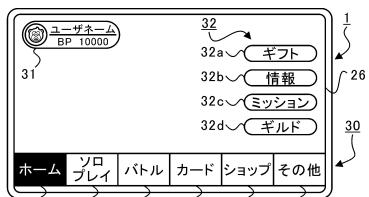


FIG.3B

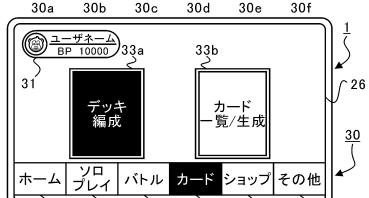


FIG.3C

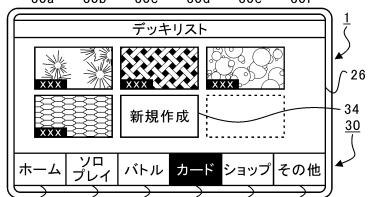
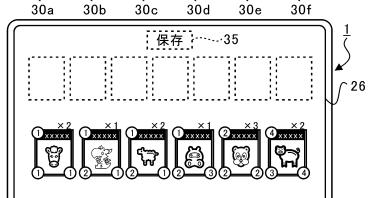


FIG.3D



【図4】

FIG.4A

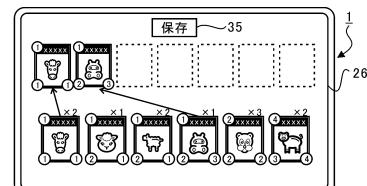


FIG.4B

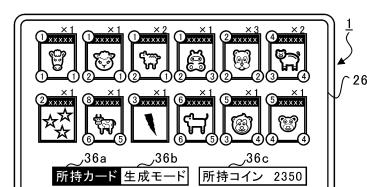


FIG.4C

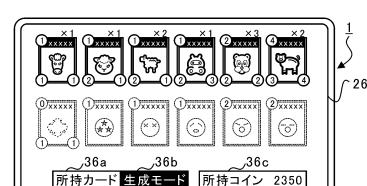
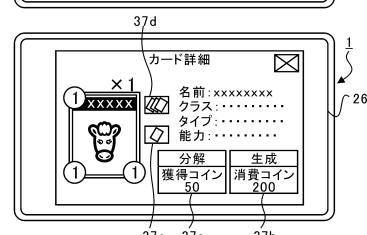


FIG.4D



30

40

50

【図 5】

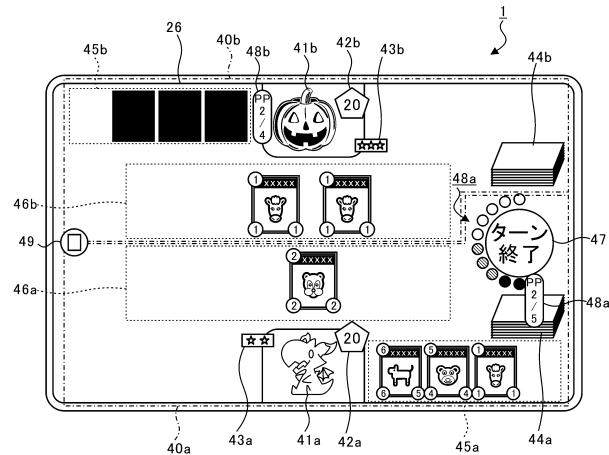


FIG.5

【図 6】

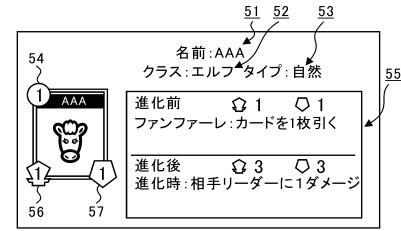


FIG.6A

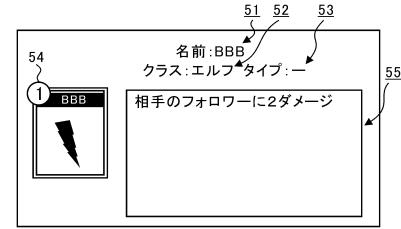


FIG.6B

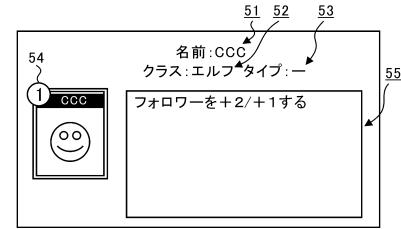


FIG.6C

10

20

【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ワ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】

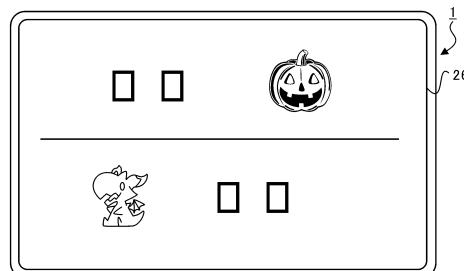


FIG.8A

30

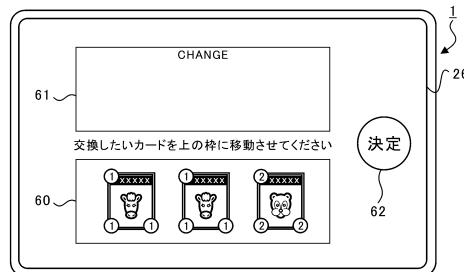


FIG.8B

40

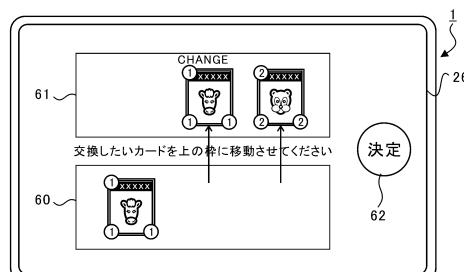


FIG.8C

50

【図9】

FIG.9A

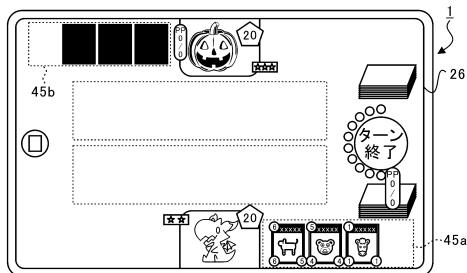


FIG.9B

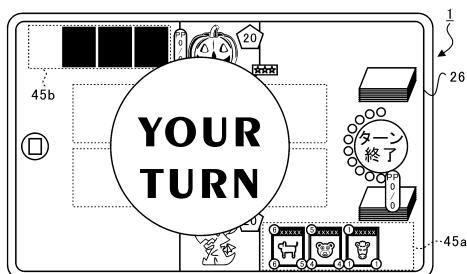
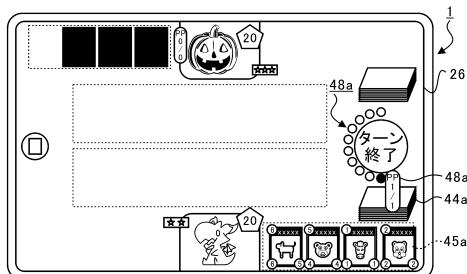


FIG.9C



【図10】

FIG.10A

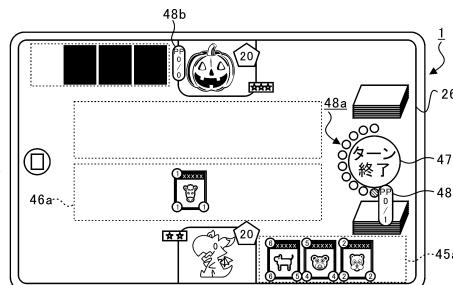


FIG.10B

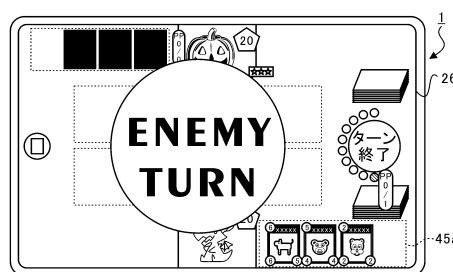
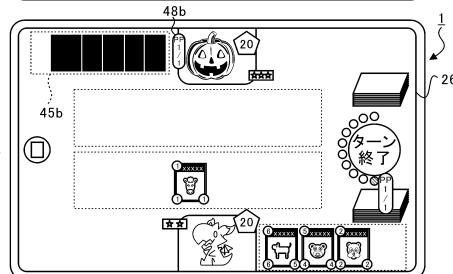


FIG.10C



10

20

30

40

【図11】

FIG.11A

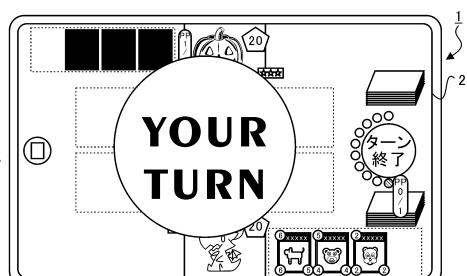
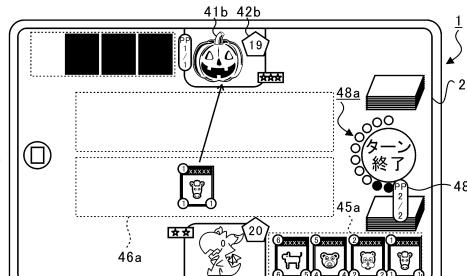


FIG.11B



【図12】

FIG.12A

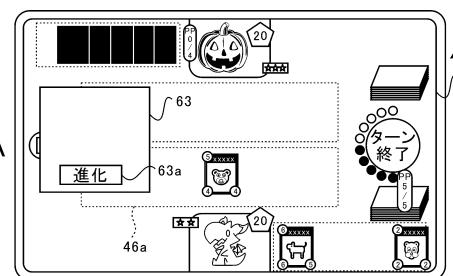
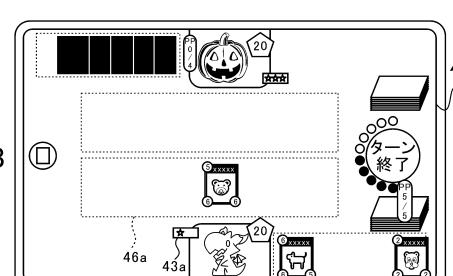


FIG.12B



50

【図 1 3】

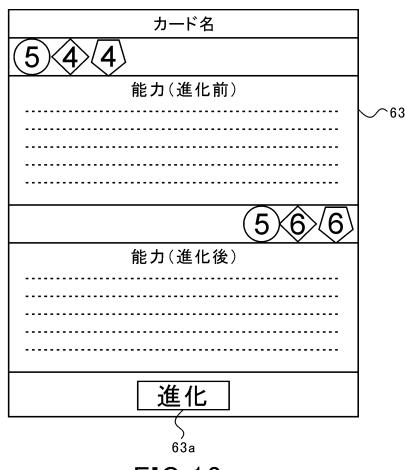


FIG.13

【図 1 4】

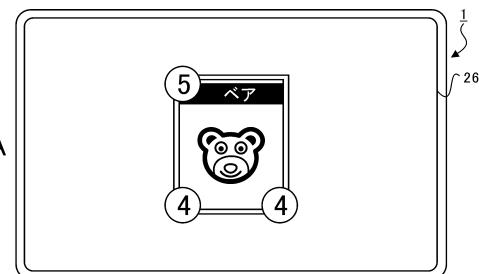


FIG.14A

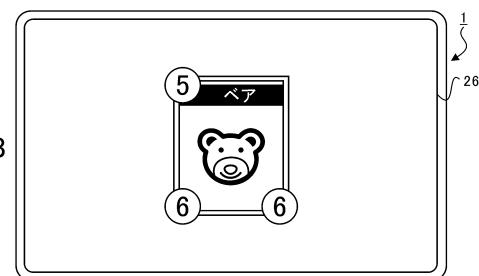


FIG.14B

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】

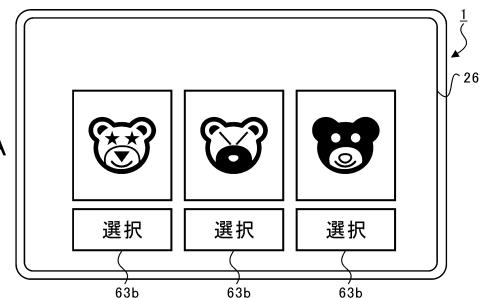


FIG.16A

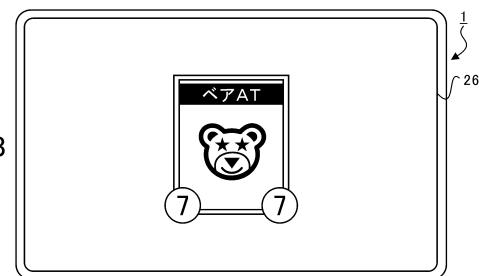


FIG.16B

20

30

40

50

【図17】

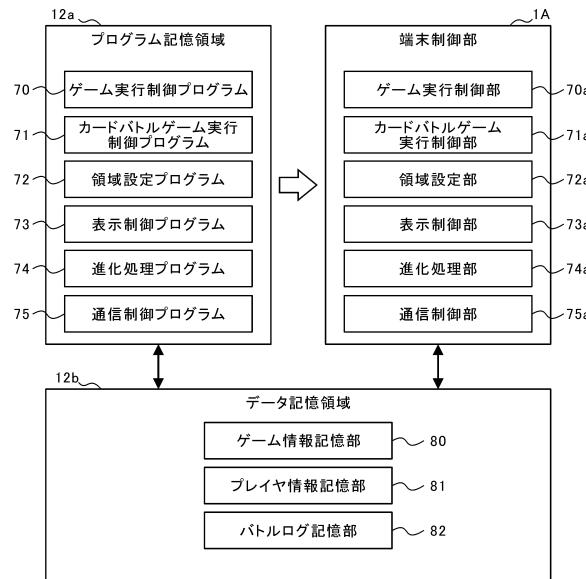


FIG.17

【図18】

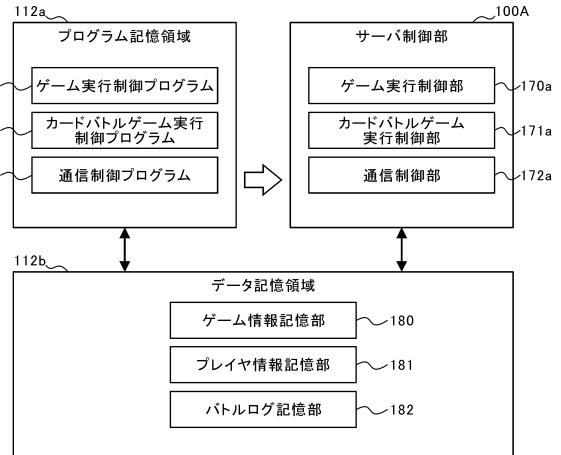


FIG.18

10

20

30

【図19】

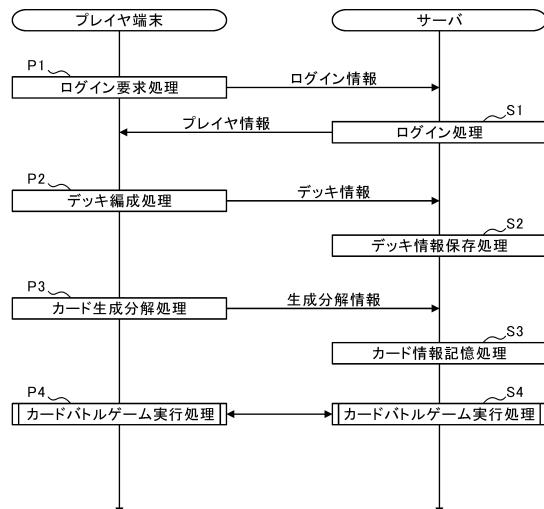


FIG.19

【図20】

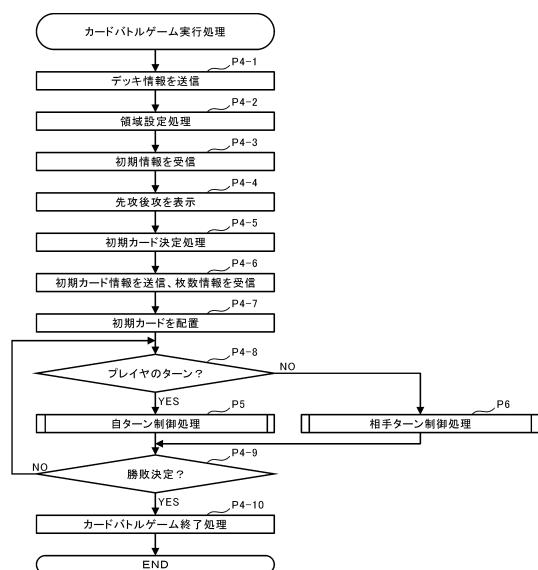


FIG.20

40

50

【図 2 1】

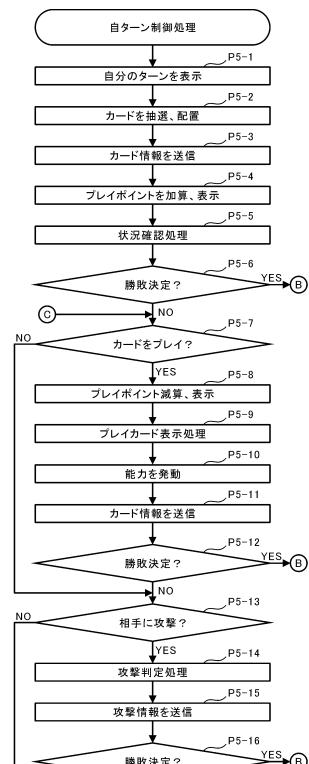


FIG.21

【図 2 2】

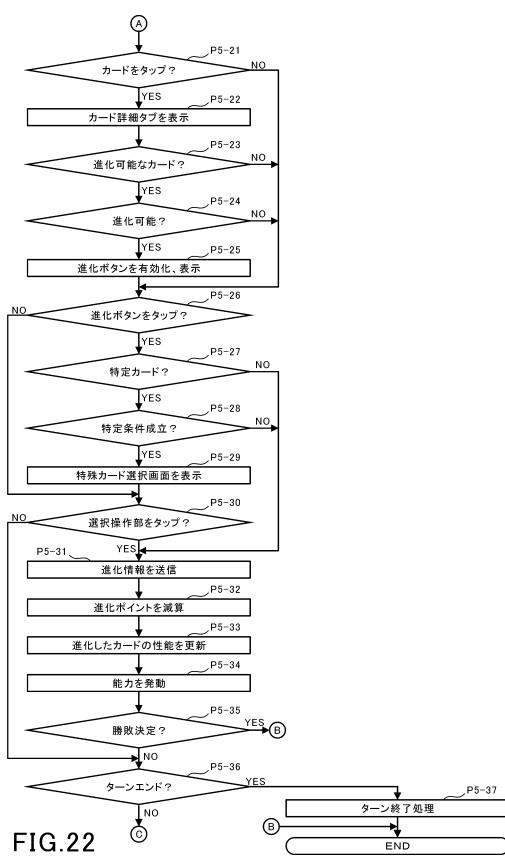


FIG.22

10

20

30

40

【図 2 3】

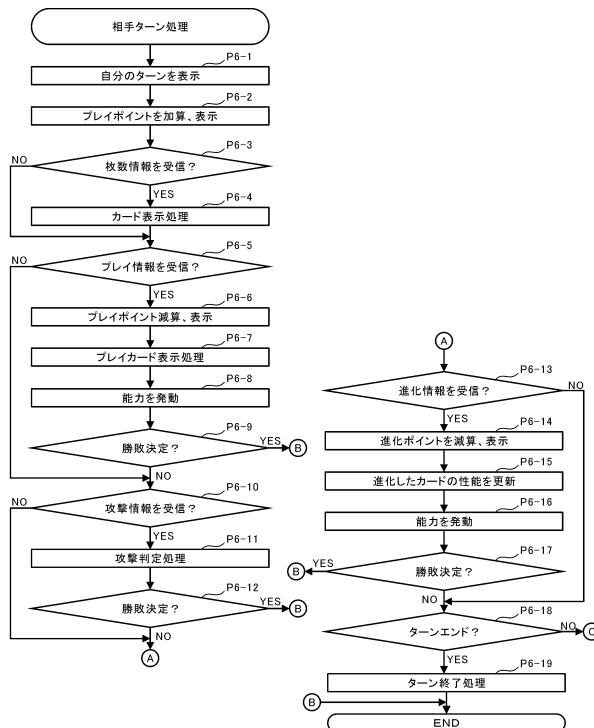


FIG.23

【図 2 4】

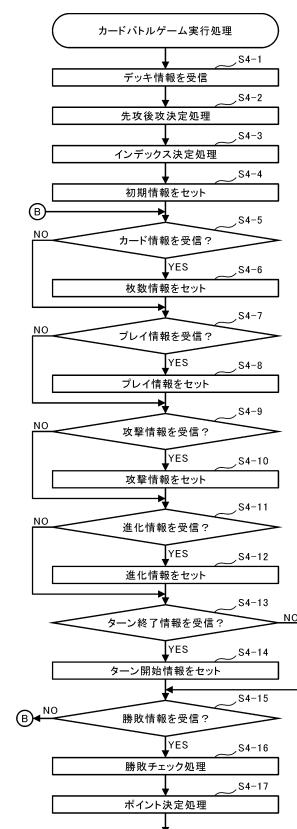


FIG.24

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 63 F 9 / 24、13 / 00 - 13 / 98