

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7510321号  
(P7510321)

(45)発行日 令和6年7月3日(2024.7.3)

(24)登録日 令和6年6月25日(2024.6.25)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/53 (2014.01)	A 6 3 F 13/53
A 6 3 F 13/55 (2014.01)	A 6 3 F 13/55
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/67 (2014.01)	A 6 3 F 13/67

請求項の数 8 (全26頁) 最終頁に続く

(21)出願番号	特願2020-167830(P2020-167830)	(73)特許権者	000135748 株式会社バンダイ 東京都台東区駒形一丁目4番8号
(22)出願日	令和2年10月2日(2020.10.2)	(74)代理人	100201341 弁理士 畠山 順一
(62)分割の表示	特願2020-21801(P2020-21801)の分割	(74)代理人	100079005 弁理士 宇高 克己
原出願日	令和2年2月12日(2020.2.12)	(74)代理人	100154405 弁理士 前島 大吾
(65)公開番号	特開2021-126499(P2021-126499 A)	(72)発明者	小谷 英斗 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内
(43)公開日	令和3年9月2日(2021.9.2)	(72)発明者	齊藤 真彦 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内
審査請求日	令和5年1月16日(2023.1.16)		
特許法第30条第2項適用 (1)公開日 令和1年9月9日~令和2年2月12日 ウェブサイトのアドレス: <a href="https://www.amazon.co.jp/dp/B07WRYC7NS">https://www.amazon.co.jp/dp/B07WRYC7NS</a> ウェブサイトのアドレス: <a href="https://apps.apple.com/jp/app/id1451804678">https://apps.apple.com/jp/app/id1451804678</a> ウェブサイトのアドレス			
	最終頁に続く		最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、端末、ゲームシステム及びゲーム管理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のリアリティのいずれかに対応付けられた第1ゲーム要素を使用した対戦ゲームを実行する実行手段、

複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第2ゲーム要素を設定する設定手段、

前記第1ゲーム要素の対戦ゲームにおける使用頻度に応じて変更された前記第2ゲーム要素の属性を取得する取得手段、

前記第2ゲーム要素の表現形態を、取得した変更後の前記第2ゲーム要素の属性に対応する表現形態に変更可能な変更手段、

としてコンピュータを機能させ、

前記第2ゲーム要素の属性の変更タイミングは、前記第1ゲーム要素の使用頻度が所定値を超えた場合であり、

前記使用頻度は、対戦ゲームで使用された第1ゲーム要素のリアリティに応じたポイントの累積値である、

プログラム。

【請求項2】

前記第1ゲーム要素には、複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられ、かつ、複数のリアリティのいずれかに対応付けられ、

前記使用頻度は、対戦ゲームで使用された第1ゲーム要素の属性の使用回数と、使用さ

れた第1ゲーム要素のレアリティとコストとの少なくとも一方と、を乗算した値の累積値である、

請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記第1ゲーム要素は、複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられ、

前記第2ゲーム要素は、前記第1ゲーム要素の複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられ、

前記第2ゲーム要素の属性は、前記変更タイミングにより、前記第1ゲーム要素の属性の使用頻度が最大である属性に変更される、

請求項1又は請求項2に記載のプログラム。

10

【請求項4】

前記複数の属性に対応する表現形態は、第1種別の表現形態と第2種別の表現形態とに分類され、

前記第2ゲーム要素の属性は、最大の使用頻度と次に大きい使用頻度との差が所定範囲内にあることを条件として、前記第2種別の表現形態に対応する属性に設定される、  
請求項3に記載のプログラム。

【請求項5】

前記設定手段により設定される前記第2ゲーム要素は、プレーヤが保有する前記第1ゲーム要素を使用可能である、

請求項1から請求項4のいずれかに記載のプログラム。

20

【請求項6】

前記第2ゲーム要素の表現形態は、第2ゲーム要素の画像と音声の少なくとも一方を含む、

請求項1から請求項5のいずれかに記載のプログラム。

【請求項7】

複数のレアリティのいずれかに対応付けられた第1ゲーム要素を使用した対戦ゲームを実行する実行手段と、

複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第2ゲーム要素を設定する設定手段と、

前記第1ゲーム要素の対戦ゲームにおける使用頻度に応じて変更された前記第2ゲーム要素の属性を取得する取得手段と、

前記第2ゲーム要素の表現形態を、取得した変更後の前記第2ゲーム要素の属性に対応する表現形態に変更可能な変更手段と、

を備え、

前記第2ゲーム要素の属性の変更タイミングは、前記第1ゲーム要素の使用頻度が所定値を超えた場合であり、

前記使用頻度は、対戦ゲームで使用された第1ゲーム要素のレアリティに応じたポイントの累積値である、

端末。

【請求項8】

複数のレアリティのいずれかに対応付けられた第1ゲーム要素を使用した対戦ゲームを実行する実行手段と、

複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第2ゲーム要素を設定可能な設定手段と、

前記第1ゲーム要素の対戦ゲームにおける使用頻度に応じて、設定された第2ゲーム要素の属性を他の属性に変更可能に制御する変更制御手段と、

変更後の第2ゲーム要素の属性を出力する出力手段と、

を備え、

前記変更制御手段は、前記第1ゲーム要素の使用頻度が所定値を超えた場合、前記第2ゲーム要素の属性を変更し、

40

50

前記使用頻度は、対戦ゲームで使用された第1ゲーム要素のレアリティに応じたポイントの累積値である、

ゲーム管理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はプログラム、端末、ゲームシステム及びゲーム管理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、スマートフォンや携帯電話機等をプラットフォームとするゲームが人気である。例えば、仮想的なカード等のゲーム要素を組合せたデッキを用いて、デッキを構成する各ゲーム要素のパラメータ値を用いて対戦ゲームの勝敗を決定するようにしたゲーム等である。

10

【0003】

また、ユーザーが表示装置に表示されるキャラクターとのコミュニケーションを楽しむことができるエンターテインメントシステムもある（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2002-177641号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

対戦ゲームにおける第1ゲーム要素の属性の使用状況に応じて、第2ゲーム要素の表現形態が変化すれば、プレイヤーの興趣性が高まる。

【0006】

本発明の目的は、プレイヤーの興趣性を向上させたゲームを提供することができるプログラム、端末、ゲームシステム及びゲーム管理装置を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の一態様は、複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第1ゲーム要素を使用して、対戦ゲームを実行する実行手段、前記複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられ、前記第1ゲーム要素を使用可能な第2ゲーム要素を設定する設定手段、前記対戦ゲームで使用された前記第1ゲーム要素の属性の使用頻度に応じて変更された前記第2ゲーム要素の属性を取得する取得手段、前記第2ゲーム要素の表現形態を、取得した変更後の前記第2ゲーム要素の属性に対応する表現形態に変更可能な変更手段、としてコンピュータを機能させるプログラムである。

30

【0008】

本発明の一態様は、対戦ゲームで使用された、複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第1ゲーム要素の情報を取得する取得手段、前記対戦ゲームで使用された第1ゲーム要素の属性の使用頻度に応じて、前記複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第2ゲーム要素の属性を変更可能に制御する変更制御手段、変更後の第2ゲーム要素の属性を出力する出力手段、としてコンピュータを機能させるプログラムである。

40

【0009】

本発明の一態様は、実行命令が格納されたメモリと、プロセッサとを備え、前記プロセッサは、前記実行命令により、複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第1ゲーム要素を使用して、対戦ゲームを実行するゲーム実行処理と、前記複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられ、前記第1ゲーム要素を使用可能な第2ゲーム要素を設定する設定処理と、前記対戦ゲームで使用された前記第1ゲーム要素の属性の使用頻

50

度に応じて変更された前記第2ゲーム要素の属性を取得する取得処理と、前記第2ゲーム要素の表現形態を、取得した変更後の前記第2ゲーム要素の属性に対応する表現形態に変更可能な変更処理とを実行する端末である。

【0010】

本発明の一態様は、複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第1ゲーム要素を使用して、対戦ゲームを実行する実行手段と、前記複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられ、前記第1ゲーム要素を使用可能な第2ゲーム要素を設定する設定手段と、前記対戦ゲームで使用された前記第1ゲーム要素の属性の使用頻度に応じて前記第2ゲーム要素の属性を変更可能な第1変更手段と、前記第2ゲーム要素の表現形態を、変更後の前記第2ゲーム要素の属性に対応する表現形態に変更可能な第2変更手段とを備えるゲームシステムである。

10

【0011】

本発明の一態様は、対戦ゲームで使用された、複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第1ゲーム要素の情報を取得する取得手段と、前記対戦ゲームで使用された第1ゲーム要素の属性の使用頻度に応じて、前記複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第2ゲーム要素の属性を変更可能に制御する変更制御手段と、変更後の第2ゲーム要素の属性を出力する出力手段とを備えるゲーム管理装置である。

【発明の効果】

【0012】

本発明は、プレイヤーの興趣性を向上させたゲームを提供することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】図1は本実施形態におけるゲームシステムの全体構成例を示す図である。

【図2】図2はプレイヤー端末1の一例であるスマートフォンの装置構成例を示す図である。

【図3】図3はパーソナリティを説明するための図である。

【図4】図4はプレイヤー端末1のディスプレイ11に表示されるバトル画面を例示する図である。

【図5】図5はプレイヤー端末1の機能構成例を示すブロック図である。

【図6】図6はカード設定データの一例を示す図である。

【図7】図7はデッキ設定データの一例を示す図である。

30

【図8】図8はユーザ情報データの一例を示す図である。

【図9】図9は表現形態データの一例を示す図である。

【図10】図10はゲームサーバ2の機能構成例を示す図である。

【図11】図11は対戦データの一例を示す図である。

【図12】図12はリアリティテーブルの一例を示す図である。

【図13】図13はプレイヤー端末1とゲームサーバ2との動作を説明するための全体のシーケンス図である。

【図14】図14はログイン要求処理を説明するためのフローチャートである。

【図15】図15は勝敗結果出力処理を説明するためのフローチャートである。

【図16】図16は表現形態データの出力の一例を示す図である。

40

【図17】図17は表現形態データの出力の一例を示す図である。

【図18】図18はパーソナリティ更新処理を説明するためのフローチャート図である。

【図19】図19は表現形態データの出力の一例を示す図である。

【図20】図20は実施形態の変形例1の表現形態データの一例を示す図である。

【図21】図21は実施形態の変形例1のパーソナリティ更新処理を説明するためのフローチャート図である。

【図22】図22は実施形態の変形例2のパーソナリティ更新処理を説明するためのフローチャート図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

50

## [ 全体構成 ]

図 1 は、本実施形態におけるゲームシステムの全体構成例を示す図である。図 1 に示すように、ゲームシステムは、ゲームのプレーヤ A , B 毎に用意されるプレーヤ端末 1 と、ゲームサーバ 2 とを備えて構成される。プレーヤ端末 1 とゲームサーバ 2 とは、通信回線 N に接続可能で、相互に通信可能である。

## 【 0 0 1 5 】

通信回線 N は、データ通信が可能な通信路を意味する。すなわち、通信回線 N は、直接接続のための専用線（専用ケーブル）やイーサネット（登録商標）等による LAN の他、電話通信網やケーブル網、インターネット等の通信網を含み、通信方法については有線 / 無線を問わない。

10

## 【 0 0 1 6 】

プレーヤ端末 1 は、ゲームプログラムを実行することのできるコンピュータであり、無線通信基地局等を介して通信回線 N に接続し、ゲームサーバ 2 とデータ通信を行うことができる。プレーヤ端末 1 は、例えば、スマートフォンや、携帯電話機、携帯型ゲーム装置、据置型家庭用ゲーム装置、業務用ゲーム装置、パソコン、タブレット型コンピュータ、据置型家庭用ゲーム装置のコントローラ等である。プレーヤ端末 1 は、基本的には、複数存在し、各プレーヤにより操作される。

## 【 0 0 1 7 】

ゲームサーバ 2 は、単数又は複数のサーバ装置や記憶装置等を含んで構成されたサーバシステムである。ゲームサーバ 2 は、本実施形態のゲームを運営するための各種サービスを提供し、ゲームの運営に必要なデータの管理や、プレーヤ端末 1 でのゲームの実行に必要なゲームプログラムやデータの配信等を行うことができる。

20

## 【 0 0 1 8 】

図 2 は、プレーヤ端末 1 の一例であるスマートフォンの装置構成例を示す図である。図 2 に示すように、プレーヤ端末 1 は、ディスプレイ 1 1 と、ディスプレイ 1 1 と一体構成されるタッチ操作パネル 1 2 と、スピーカ 1 3 とを備える。また、プレーヤ端末 1 には、図示されていない制御基板、内蔵バッテリー、電源ボタン、音量調節ボタン等が設けられている。

## 【 0 0 1 9 】

制御基板には、CPU や GPU、DSP 等の各種マイクロプロセッサ、ASIC、VRAM や RAM、ROM 等の各種 IC メモリ、携帯電話基地局と無線通信するための無線通信モジュール等が搭載されている。また、制御基板には、タッチ操作パネル 1 2 のドライバ回路といった、いわゆる I / F 回路（インターフェース回路）等が搭載されている。これら制御基板に搭載されている各要素は、それぞれがバス回路等を介して電気的に接続され、データの読み書きや信号の送受信が可能に接続されている。

30

## 【 0 0 2 0 】

本実施の形態では、上述のようなゲームシステムを、第 1 プレーヤ A に対応付けられた第 1 ゲーム要素と、対戦相手となる第 2 プレーヤ B に対応付けられた第 1 ゲーム要素とを使用した対戦ゲームに適用した例を説明する。

## 【 0 0 2 1 】

40

ここで、第 1 ゲーム要素はキャラクタであり、画像、仮想的又は実体のある物品等に体化して表現される。画像は、静止画及び動画を含む。仮想的又は実体のある物品の一例としては、例えば、コンピュータに表示される仮想的なカードや、実体のあるカード等である。尚、物品は、物品に対応付けられたゲーム要素を特定可能に構成された物品であれば、カードに限られるものではない。物品は、例えばゲーム要素の外観を有するフィギュア等の造形物であってもよい。

## 【 0 0 2 2 】

以下の説明では、実行するゲームにおいて、カードの使用により登場させることが可能となる第 1 ゲーム要素は、プレーヤ（コンピュータに操作されるノンプレーヤも含む）の操作に基づいて行動制御がなされるキャラクタであるものとし、カードには対応するキャラ

50

ラクタの図柄（該キャラクタの外観を示した画像）が付されるものとして説明する。更に、これに限られるものではなく、実行されるゲームのゲーム要素を特定する用途のカードは、キャラクタのようなゲーム要素を特定可能に構成されるものに限らず、アイテムや発動する効果等、その他のゲーム要素を特定するものであってもよいことは言うまでもない。

【0023】

デッキは、所定数の第1ゲーム要素から構成される。所定数の第1ゲーム要素がプレイヤーのデッキとして設定される。例えば、第1ゲーム要素がコンピュータに表示される仮想的なカードに化体される場合、デッキは所定枚数のカードから構成されたカード群である。デッキは、プレイヤーにより選択されたカードを含んで構成されてもよい。

【0024】

第1ゲーム要素には、複数の属性の少なくともひとつの属性が対応付けられる。この属性の各々は例えば色により特定されてもよい。この場合、第1ゲーム要素には、複数の異なる色（例えば、赤、白、黄、青、緑、紫）のいずれかが対応付けられる。なお、色の種類はこれに限定されず、他の色を用いてもよい。

【0025】

更に、本実施の形態が適用される対戦ゲームでは、第1ゲーム要素とは異なる第2ゲーム要素が加わる。第2ゲーム要素は、第1ゲーム要素と同様にキャラクタではあるが、必ずしも仮想的又は実体のある物品と対応付けられる必要はない。

【0026】

第2ゲーム要素は、プレイヤーが保有する第1ゲーム要素をゲーム内において使用する。第1ゲーム要素を使用するとは、ゲーム内において第1ゲーム要素の選択又は行動を決定することを含む。第1ゲーム要素が例えばカードに化体したキャラクタであるとする、第2ゲーム要素は、ゲーム内の対戦において、プレイヤーが保有するカードの選択又は行動を自律的又は自発的（能動的）に決定する。別の言い方をすれば、コンピュータに操作されるノンプレイヤーの機能のように、プレイヤーによって行われる第1ゲーム要素の選択又は行動等の決定と同様な動作を行うということである。但し、従来からあるノンプレイヤーは、人間のプレイヤーの代わりにコンピュータに操作されるものであるが、第2ゲーム要素は人間のプレイヤーと別個独立に存在し、プレイヤーが保有する第1ゲーム要素を使用する点で異なる。そして、従来からあるノンプレイヤーとは異なり、プレイヤーと第2ゲーム要素とは一つのグループ（ペア）を構成することになる。第2ゲーム要素は、必ずしも一つとは限らず、複数種類存在しても良い。プレイヤーは複数種類の第2ゲーム要素から、自分とグループを構成する一つ又は複数の第2ゲーム要素を選択できる。複数の第2ゲーム要素が存在する場合は、各第2ゲーム要素は、後述するキャラクタ情報の初期値が異なり、第2ゲーム要素の自律的又は自発的（能動的）な行動等に影響を与える。

【0027】

第2ゲーム要素は、キャラクタ情報を持つ。キャラクタ情報は、第2ゲーム要素の自律的又は自発的（能動的）な行動（第1ゲーム要素の使用）に影響を与える。別の言い方をすれば、キャラクタ情報は第2ゲーム要素の能力であり、この能力の相違によって第2ゲーム要素の自律的又は自発的（能動的）な行動が異なるということである。キャラクタ情報は、ゲームの進行等に伴って変化する。キャラクタ情報は、複数のパラメータを含んでもよい。例えば、本実施の形態では、キャラクタ情報は、レベルと、カード理解度と、シンクロレベルと、パーソナリティのパラメータを含む。

【0028】

レベルは、第2ゲーム要素の基本的なレベルを表し、対戦結果により得られる経験値によって上昇する。そして、レベルがアップすると、第2ゲーム要素の思考力が上昇可能である。思考力が高いほど、ゲームの状況に応じて適切に第1ゲーム要素を使用することができる。

【0029】

カード理解度は、対戦における第1ゲーム要素の種類の使用状況や使用頻度等によって変化するパラメータであり、第1ゲーム要素に対する理解度を示す。理解度が高いほど、

10

20

30

40

50

その第1ゲーム要素(カード)を適切なタイミングで使用することができる。

【0030】

シンクロレベルは、ゲームの進行に応じて上昇する。シンクロレベルは、ゲーム内の所定のイベントを達成することによっても上昇する。所定のイベントとは、ゲームへのログイン、ゲーム内でプレイヤーと共に行動すること、カードの購入、特定のカードの取得を含む。シンクロレベルが高い程、より親密度の高い動作を示す。シンクロレベルは、プレイヤーと第2ゲーム要素との関係を示すパラメータともいえる。

【0031】

パーソナリティは、第2ゲーム要素の性格に関連する属性である。本実施形態では、例えば図3に示すように、複数の異なる性格と複数の異なる属性(色)とが対応付けられている。パーソナリティには、複数の属性(色)のいずれかが設定される。パーソナリティは、対戦で使用された第1ゲーム要素の属性(色)の使用頻度に応じて変更される。パーソナリティが変更されると、変更後の属性(色)に応じて、第2のゲーム要素の台詞の内容や話し方、表情等の表現形態が変化する。例えばパーソナリティが「赤」に変更されると、第2ゲーム要素の表現態様(台詞内容や話し方等)が、「赤」に対応する積極的なものに変化する。また、例えば、パーソナリティが「青」に変更されると、第2ゲーム要素の表現態様(台詞内容や話し方等)が、「青」に対応する冷静なものに変化する。なお、図3に示した、各性格や、各性格と各色との対応付けは一例であり、これに限定されない。

【0032】

第2ゲーム要素による自律的又は自発的(能動的)な行動は、ゲームサーバ2が備えるAI機能によって与えられる情報に基づいて行われる。このAI機能は、多くの対戦ゲームのゲーム進行の内容とその結果等を教師データとし、機械学習して得られたAI機能である。機械学習の方法は、深層学習(ディープラーニング)、強化学習、又は、それらの組み合わせが代表的なものであるが、これに限られない。

【0033】

更に、第2ゲーム要素による自律的又は自発的(能動的)な行動は、ゲームサーバ2が備えるAI機能の性能によって変化するのみならず、第2ゲーム要素のキャラクタ情報によっても左右される。例えば、第2ゲーム要素のキャラクタ情報によっては、ゲームサーバ2が備えるAI機能の能力の全てを引き出すことは出来ず、そのAI機能の能力の一部しか引き出すことが出来ない場合がある。すなわち、第2ゲーム要素のキャラクタ情報の上昇にともない、ゲームサーバ2が備えるAI機能の能力が順次解放されるイメージである。例えば、最適解を求めるアルゴリズムを使用し、第2ゲーム要素のキャラクタ情報が上昇するほど、解の探索時間を増加させ、より最適解を求められるようにしてもよい。また、精度の異なる複数のアルゴリズムを用意し、第2ゲーム要素のキャラクタ情報が上昇するほど、より高精度のアルゴリズムを用いるようにしてもよい。尚、上述した第2ゲーム要素を、以下の説明ではバディと記載する。

【0034】

[ゲーム内容の概略]

次に、実施の形態の説明の理解を助けるために、プレイヤー端末1のディスプレイ11の表示画面を用いて、ゲームの概要を説明する。

【0035】

本実施形態のゲームでは、プレイヤーA、Bは、ゲームオブジェクトである仮想的なゲームカード(キャラクタが化体した第1ゲーム要素、以下、単に「カード」という。)をゲーム内で用いる。カードは複数種類用意され、各々に関連付けられたキャラクタの能力、属性、コスト、レアリティ等の組合せによって区別される。キャラクタの能力は、例えば、コンピュータ制御の敵キャラクタや他プレイヤー等の対戦相手との対戦プレイ(バトル)に用いるレベルや攻撃力、HPといった能力パラメータ値が定められている。

【0036】

カードは、アカウント登録時において対戦プレイ(バトル)に最低限必要な枚数が付与される他、ゲーム中に取得したり、課金アイテムとして購入によって取得したり、ガチャ

10

20

30

40

50

と呼ばれる抽選によって取得することができる。加えて、カードは、実体のあるゲームカード（以下、「リアルカード」という。）を入手し、入手したリアルカードをゲーム内で使用可能とするための登録手続きをすることによっても獲得できる。具体的には、プレイヤーA、Bは、リアルカードの登録手続きを行うと、そのリアルカードと対応付けられたカード種類のカードを取得することができる。

#### 【0037】

そして、プレイヤーAは、保有しているカードのうちの所定枚数（例えば40枚）でデッキを編成し、デッキを用いた対戦プレイ（バトル）に挑む。デッキを用いた対戦プレイ（バトル）は、デッキを構成するカード（デッキカード）に定められているキャラクタの能力パラメータ値、属性、コスト、レアリティ等の設定値を用いて、対戦相手との勝敗を決めるものである。

10

#### 【0038】

ゲームを開始する際に、プレイヤーA、Bは、アカウント登録をする。このアカウント登録時において、プレイヤー端末1により提示された複数種類の第2ゲーム要素（以下、バディと記載する）から好みのバディを選択することにより、各プレイヤーA、Bと共にグループを構成するバディがそれぞれ設定される。この選択したバディの性格により、後のゲームプレイスタイルが変化する可能性がある。そして、各プレイヤーA、Bは、保有しているカードのうちの所定枚数（例えば40枚）でデッキを編成する。デッキの編成は、ホーム画面等からカードメニューをタッチ操作し、その1つとして提示されるデッキ編成メニューから行うことができる。対戦プレイ（バトル）は、ログイン後に表示されるホーム画面からバトルメニューを選択操作することで開始される。

20

#### 【0039】

図4はプレイヤー端末1のディスプレイ11に表示される対戦ゲームのバトル画面の一例を示した図である。ディスプレイ11に表示されるバトル画面は、自プレイヤーの領域である第1プレイヤー領域40と、対戦する相手プレイヤーの領域である第2プレイヤー領域41とを備えている。また、第1プレイヤー領域40と第2プレイヤー領域41との境界には、現在実行することが可能な操作の情報を表示する操作情報42が表示される。

#### 【0040】

第1プレイヤー領域40、第2プレイヤー領域41の各領域は、手札領域43と、フィールド領域44と、ベース領域45と、ライフ領域46とを備える。手札領域43は、自デッキより取得されたカード（手札）が配置される。フィールド領域44には、手札領域43又ベース領域45からプレイヤーにより選択されたカードが配置される。所定のコストを消費することにより、手札領域43のカードをフィールド領域44に配置することができる。フィールド領域44に配置されたカードは、カードの行動又は効果を発動することができる。ベース領域45は、フィールド領域44にカードを配置するためのコストとして消費されるカードやマナアイテムが配置される。ライフ領域46は、ライフ（HP）を持つプレイヤーの領域であるプレイヤーライフ領域47と、同様にライフを持つ第1オブジェクト（フォース）の領域であるフォースライフ領域48とを備える。プレイヤーライフ領域47には、プレイヤーに対応する第2オブジェクトと、プレイヤーが持つライフの値とが表示される。フォースライフ領域48には、第1オブジェクトと、第1オブジェクトが持つライフの値とが表示される。第1オブジェクトは、ゲームにおいて特定の効果を発揮するものである。

30

40

#### 【0041】

バトルは、プレイヤーAのターンと、対戦相手であるプレイヤーBのターンとが交互に実行される。各ターンは、スタンバイフェーズ、マナフェーズ（カード使用準備フェーズ）、メインフェーズ（対戦フェーズ）等の複数のフェーズから構成される。

#### 【0042】

スタンバイフェーズは、デッキから1枚引いたカードを手札領域43に配置する等のステップから構成される。マナフェーズでは、プレイヤーが自分のベース領域45にカード又はマナアイテムを配置することができる。

50

## 【 0 0 4 3 】

メインフェーズでは、プレイヤーは、キャラクタの召喚、相手への攻撃（アタック）、カード効果の発動、カードの移動等を実行することができる。キャラクタの召喚とはコストの消費を条件としてカードをフィールド領域 4 4 に配置することである。

## 【 0 0 4 4 】

相手への攻撃（アタック）は、アタック指定ステップ、フラッシュタイミングステップ、ブロック指定ステップ、バトル解決ステップ等の複数のステップから構成される。アタック指定ステップは、自プレイヤーが攻撃対象を相手のプレイヤーとフォースから選択するステップである。フラッシュタイミングステップは、特殊効果を有する特定のカードを自プレイヤーと相手プレイヤーが互いに使用できるステップである。ブロック指定ステップは、相手プレイヤーが、第 2 プレイヤ領域 4 1 のフィールド領域 4 4 に配置されているカードを用いて、自プレイヤーからの攻撃をブロックするか否かを選択することができるステップである。バトル解決ステップは、アタックの結果を判定し、判定結果に基づいて、アタック側のカードやブロック側のカードを消滅させる、相手のプレイヤー又はフォースのライフを減らす等の解決処理を行うステップである。

10

## 【 0 0 4 5 】

カード効果の発動は、手札領域 4 3 に配置されている、特殊効果を有する特定のカード（例えば、マジックカード）について、その効果を、コストの消費を条件として発動するものである。また、カードの移動は、フィールド領域 4 4 とベース領域 4 5 との間でカードを移動させるものである。なお、プレイヤーは、キャラクタの召喚、相手への攻撃（アタック）、カード効果の発動、カードの移動等のいずれも行わずに対戦フェーズを終了してもよい。

20

## 【 0 0 4 6 】

このような一連のフェーズからなるターンを、プレイヤー A のチームと対戦相手のプレイヤー B のチームとが交互に繰り返し、いずれかのプレイヤーのライフが 0 になる、又は、デッキのカードが 0 枚になることにより、勝敗が決定する。ゲームの対戦結果によって、プレイヤーのランク、バディの経験値及びバディのキャラクタ情報等が変化する。ゲームの対戦結果により変化する情報（バディの経験値、バディのキャラクタ情報、エレメント、プレイヤーのランク等）を変化能力情報と呼ぶ。

## 【 0 0 4 7 】

## 〔機能構成〕

図 5 は、プレイヤー端末 1 の機能構成例を示すブロック図である。

30

## 【 0 0 4 8 】

図 5 に示すように、プレイヤー端末 1 は、操作入力部 5 0 と、記憶部 5 1 と、処理部 5 2 と、画像表示部 5 3 と、音出力部 5 4 と、通信部 5 5 とを備える。

## 【 0 0 4 9 】

操作入力部 5 0 は、プレイヤーがゲームに関する各種操作を入力するためのものであり、操作入力に応じた操作入力信号を処理部 5 2 に出力する。操作入力部 5 0 の機能は、例えば、タッチ操作パッド、ホームボタン、ボタンスイッチや、ジョイスティック、トラックボールといった直接プレイヤーが指で操作する素子はもちろん、加速度センサや角速度センサ、傾斜センサ、地磁気センサといった、運動や姿勢を検知する素子等によっても実現できる。図 2 では、タッチ操作パネル 1 2 がこれに該当する。

40

## 【 0 0 5 0 】

記憶部 5 1 には、プレイヤー端末 1 を動作させ、プレイヤー端末 1 が備える種々の機能を実現するためのプログラムや、このプログラムの実行中に使用されるデータ等が予め記憶され、或いは処理の都度一時的に記憶される。記憶部 5 1 は、例えば RAM や ROM、フラッシュメモリ等の IC メモリ、ハードディスク等の磁気ディスク、CD-ROM や DVD 等の光学ディスク等によって実現できる。

## 【 0 0 5 1 】

記憶部 5 1 には、システムプログラムと、ゲームプログラムとが格納される。システム

50

プログラムは、プレーヤ端末1のコンピュータとしての基本機能を実現するためのプログラムである。ゲームプログラムは、処理部52をゲーム演算部61として機能させるためのプログラムである。このプログラムは、プレーヤがアカウント登録を済ませるとゲームサーバ2又は他のアプリ配信サーバ等から配信される。

#### 【0052】

更に、記憶部51には、カード設定データ、デッキ設定データ、ユーザ情報データ、表現形態データが格納される。尚、その他にも、ゲーム要素の画像を表示するためのモデルデータやテクスチャデータ、モーションデータ、エフェクトデータ、ゲーム画面の背景画像、効果音等の音データ、等が適宜ゲームに必要なデータとして配信され、記憶部51に格納される。

10

#### 【0053】

カード設定データは、プレーヤが保有するカードのキャラクタの能力及びカードの属性等に関する情報であり、カード毎に用意される。図6は、プレーヤが保有するカードのカード設定データの一例を示した図である。図6では、カード識別情報"001"で特定される1枚のカードのカード設定データを示している。カード設定データは、カード識別情報、キャラクタ名、カード画像、種族、能力、攻撃力、ヒットポイント、レアリティ、コスト情報、属性(色)等を含んでいる。なお、図6はカード設定データの一例を示したものであり、これに限定されるものではない。カード設定データは、プレーヤが保有するカードが増減することにより、増減する。

#### 【0054】

デッキ設定データは、プレーヤの各デッキに関するデータであり、各デッキを構成するカードのカード識別情報を含む。図7は、デッキ設定データの一例を示す図である。図7の例では、プレーヤAのデッキ1のデッキ設定データの例であり、デッキ1がカード識別情報"001"~カード識別情報"023"のカードから構成されていることを示している例である。なお、図7はデッキ設定データの一例を示したものであり、これに限定されるものではない。

20

#### 【0055】

ユーザ情報データは、ゲームの進行において使用される、プレーヤに関する各種データである。図8は、ユーザ情報データの一例を示す図である。図8の例では、ユーザ情報データは、プレーヤID、ランク、エレメント(現在までの累計勝利ポイント)、バディ設定データ、戦績データ(プレーヤ及びバディの対戦毎の成績)、残高情報等を含んでいる。バディ設定データは、アカウント登録時に複数種類のバディの中からプレーヤにより選択されたバディに関するデータであり、バディ識別情報、キャラクタ画像、バディ名、バディ経験値、キャラクタ情報(レベル、カード理解度、パーソナリティ、シンクロレベル)等のデータを含む。このうち、パーソナリティは、その時点でバディに対応付けられている色(属性)と、色毎のポイント(累計値)とのデータを含む。ユーザ情報データは、図8の例に限定されず、他のデータ構成を有してもよい。

30

#### 【0056】

表現形態データは、ゲームにおける所定のタイミング(例えば、ログイン、対戦勝利、対戦敗北等)において出力される、バディのパーソナリティに対応する表現形態に関するデータである。表現形態データは、例えば、バディの音声に関する音声データ、バディの画像に関する画像データ、バディの動画に関する動画データを含む。本実施形態では説明を簡単にするため、表現形態データを音声データとして説明する。本実施形態の表現形態データを図9に例示する。例えば、対戦に勝利したとき、ユーザ情報データにおけるパーソナリティが「赤」に設定されている場合には、「赤」に対応する音声データ「V02R」が再生される。バディが複数種類ある場合には、バディの種類毎に表現形態データがある。

40

#### 【0057】

処理部52は、記憶部51に格納されるプログラムやデータ、操作入力部50からの操作入力信号等に基づいてプレーヤ端末1の動作を統括的に制御する。処理部52の機能は

50

、例えば、CPUやGPU等のマイクロプロセッサ、ASIC、ICメモリ等の電子部品によって実現できる。この処理部52は、主な機能部として、ゲーム演算部61と、画像生成部62と、音生成部63と、通信制御部64とを備える。

【0058】

ゲーム演算部61は、本実施形態のゲームを実現するための種々のゲーム処理を実行し、処理結果を画像生成部62や音生成部63に出力する。ゲーム演算部61は、カード管理部71と、ボディ設定部72と、カード操作制御部73と、ゲーム管理部74と、情報更新部75と、を含む。

【0059】

カード管理部71は、プレーヤが保有している保有カードを管理する。また、デッキの編成(作成)、複製、削除等のようなデッキに関する各種処理を行う。

10

【0060】

ボディ設定部72は、複数種類のボディの中からプレーヤにより選択されたボディを設定する等、ボディに関する各種設定処理を行う。

【0061】

カード操作制御部73は、バトルにおけるプレーヤの操作により、カードの選択やカードの行動を決定し、決定したカードの選択やカードの行動に応じた画像表示、行動選択情報の生成の処理を行う。また、カード操作制御部73は、生成した行動選択情報を、通信部55を介して、ゲームサーバ2に送信する。

【0062】

ゲーム管理部74は、ゲーム全体の進行を管理する。例えば、ゲーム管理部74は、メニュー画面等を表示し、プレーヤにより選択された処理を実行する。また、ゲーム管理部74は、ゲーム内の予め定められたタイミングにおいて、その時点でユーザ情報データのパーソナリティに設定されている色に対応する表現形態データをボディの画像とともに出力する。予め定められたタイミングの例としては、ログイン、対戦勝利、対戦敗北の他に、例えば、対戦開始、ランクアップ、レベルアップ、パーソナリティ変化、等があるが、これに限定されず、他の種々のタイミングを設定可能である。

20

【0063】

情報更新部75は、ゲームの勝敗が決定すると、対戦結果や、対戦により変化した各種情報(変化能力情報)をゲームサーバ2から受信して、記憶部51に記憶(更新)する。変化能力情報には、ランク、エレメント、ボディ経験値、レベル、カード理解度、パーソナリティ、シンクロレベル等がある。情報更新部75は、更新された各種情報を表示してもよい。例えば、プレーヤのランク、ボディ経験値、ボディのレベル、カード理解度、パーソナリティ、シンクロレベルの少なくとも一部を画面に表示してもよい。

30

【0064】

画像生成部62は、ゲーム演算部61の処理結果に基づいて1フレーム時間(例えば1/60秒)で1枚のゲーム画面を生成し、生成したゲーム画面の画像信号を画像表示部53に出力する。画像生成部62の機能は、例えば、GPUやデジタルシグナルプロセッサ(DSP)等のプロセッサ、ビデオ信号IC、ビデオコーデック等のプログラム、フレームバッファ等の描画フレーム用ICメモリ、テクスチャデータの展開用に使用されるICメモリ等によって実現できる。

40

【0065】

音生成部63は、ゲーム演算部61の処理結果に基づいてゲームに関する効果音やBGM、操作補助情報の音声情報、各種操作音等の音信号を生成し、音出力部54に出力する。音生成部63の機能は、例えば、デジタルシグナルプロセッサ(DSP)や音声合成IC等のプロセッサ、音声ファイルを再生可能なオーディオコーデック等によって実現できる。

【0066】

通信制御部64は、ゲームサーバ2とのデータ通信のための通信接続及びデータ処理を行う。

50

## 【 0 0 6 7 】

画像表示部 5 3 は、画像生成部 6 2 から入力される画像信号に基づいて各種ゲーム画面を表示する。画像表示部 5 3 の機能は、例えば、フラットパネルディスプレイ、ブラウン管 ( C R T )、プロジェクター、ヘッドマウントディスプレイといった表示装置によって実現できる。図 2 では、画像表示部 5 3 は、ディスプレイ 1 1 に該当する。

## 【 0 0 6 8 】

音出力部 5 4 は、音生成部 6 3 から入力される音信号に基づいてゲームに関する音声や効果音等を音出力するためのものである。図 2 では、音出力部 5 4 は、スピーカ 1 3 に該当する。

## 【 0 0 6 9 】

通信部 5 5 は、通信回線 N と接続して通信を実現する。通信部 5 5 の機能は、例えば、無線通信機、モデム、T A (ターミナルアダプタ)、有線用の通信ケーブルのジャックや制御回路等によって実現できる。

## 【 0 0 7 0 】

次に、ゲームサーバ 2 の構成を説明する。図 1 0 は、ゲームサーバ 2 の機能構成例を示すブロック図である。

## 【 0 0 7 1 】

ゲームサーバ 2 は、記憶部 9 1 と、処理部 9 2 と、通信部 9 3 とを備える。

## 【 0 0 7 2 】

記憶部 9 1 には、システムプログラムと、ゲームプログラムとが格納される。システムプログラムは、ゲームサーバ 2 のコンピュータとしての基本機能を実現するためのプログラムである。ゲームプログラムは、処理部 9 2 を、プレイヤー管理部 1 0 1 と、ゲーム管理部 1 0 2 と、A I 処理部 1 0 3 と、情報更新部 1 0 4 と、カード提供管理部 1 0 5 として機能させるためのプログラムである。

## 【 0 0 7 3 】

更に、記録部 9 1 には、カードデータと、ユーザ情報データと、対戦データが格納されている。

## 【 0 0 7 4 】

カードデータは、本ゲームで使用されるカード全てのカードデータである。基本的に、上述した図 6 のカード設定データと同様なデータを、ゲームで使用される全てのカードについて格納している。

## 【 0 0 7 5 】

ユーザ情報データは、ゲームに参加しているプレイヤーの基本データであり、プレイヤー毎のユーザ情報データが記憶される。記憶部 9 1 に記憶されるユーザ情報データは、プレイヤー端末 1 で管理されているユーザ情報データ ( 図 8 参照 ) と同様のデータ構成を有する。

## 【 0 0 7 6 】

対戦データは、各プレイヤーの各対戦の内容及び結果に関するデータであり、プレイヤー毎に記憶される。プレイヤーの対戦には、そのプレイヤーによる対戦と、そのプレイヤーのバディによる対戦とが含まれる。図 1 1 は、対戦データの一例を示す図である。図 1 1 の例では、対戦データは、プレイヤーのユーザ識別情報に関連付けられており、対戦 I D、対戦結果 ( 勝敗 )、対戦日時、対戦者 ( プレーヤかバディか )、対戦詳細情報等の情報を含む。対戦詳細情報は、対戦内容の詳細に関する情報であり、例えば、対戦においてプレーヤ又バディが使用したデッキに含まれる全カードのカード識別情報、各ターンで使用されたカードのカード識別情報、各ターンの対戦の結果等の情報を含む。ここで、各ターンで使用されたカードとは、例えば、各ターンにおいて、そのプレイヤーがカードに設定されたコストを支払ってフィールドに召喚したカードを含む。なお、対戦詳細情報の内容はこれに限定されず、対戦に関する種々の情報を含んでもよい。

## 【 0 0 7 7 】

処理部 9 2 は、プレイヤー管理部 1 0 1 と、ゲーム管理部 1 0 2 と、A I 処理部 1 0 3 と、情報更新部 1 0 4 と、カード提供管理部 1 0 5 とを備える。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 8 】

プレイヤー管理部 1 0 1 は、ユーザ情報データを用いて、アカウントやゲームの進行状況等を、接続されるプレイヤー端末 1 毎に管理する。

## 【 0 0 7 9 】

ゲーム管理部 1 0 2 は、各プレイヤー端末 1 からのカード配置状況を示すカード設定情報や行動選択情報等を受信し、カード設定情報や行動選択情報、カードデータを用いて対戦処理を行い、その処理結果を出力する。また、ゲーム管理部 1 0 2 は、いずれかのプレイヤーのライフ又はデッキが 0 となり、対戦が終了すると対戦データを生成し、そのプレイヤーのユーザ識別情報に関連付けて記憶部 5 1 に記憶する。

## 【 0 0 8 0 】

AI 処理部 1 0 3 は、多くの対戦ゲームのゲーム進行の内容とその結果等の教師データを機械学習して得られた学習モデルを有する。機械学習の方法は、深層学習（ディープラーニング）が代表的なものであるが、これに限られない。AI 処理部 1 0 3 の学習モデルは、ボディのキャラクタ情報に応じて、出力内容が異なる。例えば、ボディがノンプレイヤーとして対戦する場合には、ボディのキャラクタ情報が高い程、より最適な解が得られるような処理（例えば、最適解の探索時間を長くする、又は、より最適な解が得られる学習モデルが使用される等）が実行される。

## 【 0 0 8 1 】

情報更新部 1 0 4 は、記憶部 5 1 に記憶された対戦データ等を用いて、プレイヤーのユーザ情報データにおける、ボディの経験値、レベル、カード理解度、パーソナリティ、シンクロレベル、エレメント、ランク等の変化能力情報を更新して、更新した情報をプレイヤー端末 1 に送信する。更新される変化能力情報のうち、パーソナリティの更新処理を行う情報更新部 1 0 4 について詳細に説明する。

## 【 0 0 8 2 】

パーソナリティ更新部 1 1 4 は、プレイヤーのユーザ情報データにおけるパーソナリティを、対戦で使用されたカードの属性毎の使用頻度に応じて更新する処理を行う。この処理では、パーソナリティ更新部 1 1 4 は、対戦詳細情報から取得した、対戦で使用された各カードのカード識別情報を用いて、各カードの属性（色）とレアリティとコストの情報を記憶部 9 1 に記憶されたカードデータから取得する。そして、記憶部 9 1 に記憶されている、レアリティと、レアリティに対応する値（レアリティ値）とを関連付けるレアリティテーブル（図 1 2 参照）から、使用されたカードのレアリティに対応するレアリティ値を取得し、取得したレアリティ値とコストの値を乗算した値を、対応する属性（色）の累計値に加算する処理を、対戦で使用された全カードについて行う。そして、加算した結果、累計値が最大の色を選択し、ユーザ情報データにおけるパーソナリティに設定（更新）する。なお、パーソナリティの色毎の累計値の算出方法はこれに限定されず、レアリティとコストのいずれかを用いるようにしてもよい。レアリティを用いない場合には、使用されたカードのコストを色毎に累計値に加算する。また、コストを用いない場合には、レアリティに対応するレアリティ値を色毎に累計値に加算する。また、レアリティとコストのいずれも用いず、カードの使用頻度だけをパーソナリティの色毎の累計値に加算してもよい。

## 【 0 0 8 3 】

なお、エレメントの更新処理については、情報更新部 1 0 4 が、対戦データにおける勝敗結果に応じて、エレメントに所定値を加算又は減算する。また、ランクの更新処理については、ランクはエレメントに連動して決定されるため、変更後のエレメントに応じて、ランクを上昇又は下降又は維持する。また、ボディ経験値の更新処理については、情報更新部 1 0 4 が、対戦データにおける勝敗結果に応じて所定値を加算する。また、レベルの更新処理については、レベルはボディ経験値に連動して決定されるため、変更後のボディ経験値に応じてレベルを上昇又は下降又は維持する。また、情報更新部 1 0 4 は、対戦において使用された各カードの使用頻度等に基づいてカード理解度を所定率だけ上昇させる。また、シンクロレベルについては、勝敗結果や使用されたカードの情報に関わらず、所定のイベント（例えば、対戦の終了等）により、その値を所定率だけ上昇させる。

10

20

30

40

50

## 【0084】

カード提供管理部105は、プレーヤ端末1からのカード提供要求に回答して、カードの情報を記憶部91から読み出してプレーヤ端末1に送信する。プレーヤ端末1からカードの購入要求を受信した場合、代価の支払いが確認された後、カード設定データに対応するデータに対応するデータを記憶部91から読み出してプレーヤ端末1に送信する。また、プレーヤにより取得されたカードの情報をプレーヤ管理部101に供給する。代価の支払いは、例えば、記憶部91に記憶されているユーザ情報データにおける残高（ゲーム内通貨やポイントの残高）から代価を減額するようにしてもよく、他の支払い方法でもよい。

## 【0085】

通信部93は、通信回線Nと接続して通信を実現する。

10

## 【0086】

## [各装置の動作]

次に、各装置の動作を説明する。図13は、プレーヤ端末1とゲームサーバ2との動作を説明するための全体のシーケンス図である。以下の説明では、アカウントの登録を行い、それぞれのボディを設定したプレーヤAとプレーヤBがプレーヤ端末1を用いて対戦ゲームを行う場合を説明する。

## 【0087】

各プレーヤA, Bは、ゲームにログインする(Step101)。ここで、プレーヤ端末1によるログイン要求処理を図14を参照して説明する。

## 【0088】

プレーヤ端末1のゲーム管理部74は、例えばボディの画像を含むメニュー画面において、プレーヤによりログインボタンが押下されたことに応じて、記憶部51に記憶されているユーザ識別情報を含むログイン要求をゲームサーバ2に送信する(Step10)。そして、ゲーム管理部74は、表現形態データにおいて、再生タイミングが「ログイン」の音声データのうち、ユーザ情報データのパーソナリティに対応する音声データを出力する(Step20)。例えば、ユーザ情報データのパーソナリティに「赤」が設定されている場合には、「さあ、頑張りましょう!」というボディの積極的な台詞の音声データV01R(図9参照)が出力される。

20

## 【0089】

図13のシーケンス図に戻って、説明を続ける。ゲームサーバ2のプレーヤ管理部101は、ログインの要求に回答して、ログイン処理を行う(Step102)。ログイン処理は、ログインを要求したプレーヤのユーザ識別情報に対応するユーザ情報データを取得し、ゲーム管理部102に渡す処理を含む。ユーザ識別情報等の照合が終了すると、ゲームサーバ2とプレーヤ端末1との間でセッションが確立される。

30

## 【0090】

ログインが完了すると、各プレーヤA, Bのプレーヤ端末1では、カード設定処理が行われる(Step103)。カード設定処理は、設定したデッキの中からひとつのデッキを選択し、そのデッキのカードから手札を配置することにより行われる。配置されたカードのカード識別情報及びそのカードの配置状況等は、カード設定情報としてゲームサーバ2に送信される。

40

## 【0091】

次にプレーヤAのプレーヤ端末1では、行動選択処理が行われる(Step104)。プレーヤAによりカード等の選択又は行動が決定される。決定されたカード等の選択又は行動の情報は、行動選択情報として、プレーヤ端末1のカード操作制御部73がゲームサーバ2に送信する。

## 【0092】

ゲームサーバ2のゲーム管理部102は、プレーヤAの行動選択情報を受信し、プレーヤAの行動選択情報、各プレーヤA, Bのカード設定情報及びカードデータを用いて、そのターンの対戦の解決処理を行う(Step105)。そのターンの対戦結果の情報は、各プレーヤA, Bのプレーヤ端末1に送信される。

50

## 【0093】

各プレイヤーA, Bのプレイヤー端末1のゲーム管理部74は、そのターンの対戦結果を受けて、対戦結果処理を行う(Step106)。対戦結果処理は、各プレイヤーA, Bのプレイヤー端末1に、対戦の結果を表示する処理である。

## 【0094】

次に、同様な処理が、後攻のプレイヤーBのプレイヤー端末1においても行われる。

## 【0095】

このようにして、プレイヤーAとプレイヤーBとが交互に対戦を繰り返し、いずれかのプレイヤーのライフが0になる、又は、デッキのカードが0枚になることにより、勝敗が決定する。勝敗が決定すると、ゲームサーバ2のゲーム管理部102は、対戦データを生成し、プレイヤーのユーザ識別情報に関連付けて記憶部51に記憶する(Step110)。また、勝敗結果を示す情報が各プレイヤーA, Bのプレイヤー端末1に送信される。

10

## 【0096】

プレイヤー端末1のゲーム管理部74は、勝敗結果を示す情報を受信すると、勝敗結果を出力する勝敗結果出力処理を実行する(Step111)。ここで、プレイヤー端末1による勝敗結果出力処理について図15を参照して説明する。

## 【0097】

ゲーム管理部74は、ゲームサーバ2から受信した勝敗結果が「勝利」を示す場合(Step201:勝利)、勝利用画面(例えばバディの画像と勝利を示す文字とを含む画面)を表示するとともに(ステップ202)、表現形態データにおいて、再生タイミングが「対戦勝利」の音声データのうち、ユーザ情報データのパーソナリティに対応する音声データを出力する(ステップ203)。例えば、ユーザ情報データのパーソナリティに「赤」が設定されている場合には、図16のように、「次も、この調子でいきましょう!」というバディの積極的な台詞の音声データV02R(図9参照)が出力される。また、Step201において、ゲームサーバ2から受信した勝敗結果が「敗北」を示す場合(Step201:敗北)、ゲーム管理部74は、敗北用画面(例えばバディの画像と敗北を示す文字とを含む画面)を表示するとともに(ステップ204)、表現形態データにおいて、対戦敗北時に再生される音声データのうち、ユーザ情報データのパーソナリティに対応する音声データを出力する(ステップ205)。例えば、ユーザ情報データのパーソナリティに「赤」が設定されている場合には、図17のように、「次は、絶対勝ちましょうね!」というバディの積極的な台詞の音声データV03R(図9参照)が出力される。

20

30

## 【0098】

図13のシーケンス図に戻って、説明を続ける。情報更新部104は、対戦データを用いて、ユーザ情報データにおけるバディ経験値、レベル、カード理解度、パーソナリティ、シンクロレベル、エレメント、ランク等の変化能力情報を更新する情報更新処理を行う(Step112)。

## 【0099】

ここで、変化能力情報におけるパーソナリティを更新するパーソナリティ更新処理について説明する。図18は、ゲームサーバ2によるパーソナリティ更新処理のフローチャートである。

40

## 【0100】

まず、パーソナリティ更新部114は、記憶部91に記憶された対戦データから、対戦に使用された全カードのカードID(カード識別情報)を取得して、ワーク領域に格納する(Step301)。

## 【0101】

次に、パーソナリティ更新部114は、ワーク領域から、1つのカードIDを取り出し、そのカードIDに対応する属性(色)とコストとレアリティとを記憶部91のカードデータから取得する(Step302)。

## 【0102】

パーソナリティ更新部114は、取得したレアリティに対応するレアリティ値を記憶部

50

91のレアリティテーブル(図12参照)から取得する(Step303)。

【0103】

パーソナリティ更新部114は、Step302で取得したコストと、Step303で取得したレアリティ値とを乗算した値を算出して、Step302で取得したカードの属性(色)に対応する、ユーザ情報データのパーソナリティの該当色の累計値に加算する(Step304)。

【0104】

ワーク領域の全カードIDについて上記処理(Step302~Step304)が完了したかを判定し(Step305)、完了していない場合(Step305:No)、Step303に戻り、上記処理(Step302~Step304)を実行する。また、全カードIDについて処理が完了した場合(Step305:Yes)、パーソナリティ更新部114は、累計値が最大の色を選択し、ユーザ情報データのパーソナリティを更新する(Step306)。例えば、各色の累計値が、赤:4100、青:4300、黄:1100、緑:1500、白:2000、紫:500である場合、累計値が最大の色の「青」が、ユーザ情報データのパーソナリティに設定される。

【0105】

以上、パーソナリティ更新処理について説明した。なお、情報更新処理(Step111)では、上述したように、ボディの経験値、レベル、カード理解度、シンクロレベル、エレメント、ランク等の情報も取得・更新される。具体的には、情報更新部104は、対戦結果から経験値を算出し、算出した経験値によりレベルを計算し、対戦中に使用されたカードの種類に応じてカード理解度を計算し、所定のイベントを達成したならば、シンクロレベルを計算する。また、対戦結果に応じて、エレメント(勝利ポイント)を計算し、エレメントに対応するランクを算出する。

【0106】

図13のシーケンス図に戻って、説明を続ける。情報更新処理(Step112)において情報更新部104により更新された各種情報(変化能力情報)は、プレーヤ端末1に送信される(Step113)。

【0107】

プレーヤ端末1の情報更新部75は、ゲームサーバ2からの変化能力情報を受信し、受信した変化能力情報で、記憶部51のユーザ情報データにおける変化能力情報を更新する(Step114)。この更新処理によって、ユーザ情報データにおけるパーソナリティの設定値が変化すると、ボディの表現形態も変化する。例えば、パーソナリティの設定値が「赤」から「青」に更新されると、ボディのパーソナリティが「赤(積極的)」から「青(冷静)」に変化する。この場合、対戦における勝利場面では、図19に示すように、「この程度で喜んではいけません」というボディの冷静な台詞の音声データV02B(図9参照)が出力される。

【0108】

以上説明したように、本実施形態によれば、第2ゲーム要素(ボディ)の表現形態を、対戦ゲームで使用された第1ゲーム要素(カード)の属性(色)の使用頻度に応じて変更する。プレーヤ端末では、対戦ゲームで使用された第1ゲーム要素(カード)の属性(色)の使用頻度に応じて変更された第2ゲーム要素(ボディ)の属性を取得し、第2ゲーム要素(ボディ)の表現形態を、取得した変更後の第2ゲーム要素(ボディ)の属性(色)に対応する表現形態に変更する。このような構成によれば、第1ゲーム要素(カード)の使用頻度に応じて第2ゲーム要素(ボディ)の台詞内容や話し方等の表現形態が変化するため、興趣性が高いゲームを提供することができる。

【0109】

<実施形態の変形例1>

上記実施形態における属性の各色(赤、青、黄、緑、紫、白)に対応する表現形態を第1表現形態とし、第1表現形態とは異なる第2表現形態をさらに用いるようにしてもよい。第2の表現形態は、図3に示すような、第1の表現形態に対応付けられている性格(赤

10

20

30

40

50

：積極的、青：冷静、黄：勇敢、緑：穏やか、紫：陰気、白：純真）と比較して、特徴のない中立的、中間的な性格に対応付けられていてもよい。第2の表現形態は、例えば図20に示すように、第1の表現形態の各色と同様に、色（例えば、グレー）と表現形態データとが設定されている。本変形例1では、ゲームサーバ2によるパーソナリティ更新処理において、パーソナリティの属性毎の累計値のうちの最大値と、次に大きい累計値との差が所定範囲内にある場合、パーソナリティには第2の表現形態に対応する属性（グレー）が設定される。

#### 【0110】

本変形例1のパーソナリティ更新処理を図21のフローチャートを用いて説明する。変形例1のパーソナリティ更新処理では、上記実施形態で説明したパーソナリティ更新処理（図18参照）のStep301～Step305と同様の処理を行う。

10

#### 【0111】

変形例1のパーソナリティ更新処理では、Step305において全カードIDについて処理が完了したと判別された場合（Step305：Yes）、パーソナリティ更新部114は、パーソナリティの各属性（色）の累計値のうち、最大値と、次に大きい累計値とを特定し（Step401）、それらの差が所定範囲内であるかを判定する（Step402）。所定範囲は、任意に設定可能であり、例えば、2000ポイント以下、所定割合以下（例えば、50000ポイントの5%以下、パーソナリティの各色の累計値の合計値の3%以下）等でもよい。合計値が所定値未満である場合（Step402：No）、パーソナリティ更新部114は、ユーザ情報データのパーソナリティを「グレー」（第2表現形態の属性）で更新する（Step403）。また、合計値が所定値以上である場合（Step402：Yes）、パーソナリティ更新部114は、累計値が最大の色を選択し、選択した色でユーザ情報データのパーソナリティを更新する（Step404）。

20

#### 【0112】

変形例1の構成によれば、パーソナリティの各属性（色）の累計値における最大値と、次に大きい累計値との差が小さい場合には、第1の表現形態と比較して特徴のない中立的、中間的な性格に対応付けられている第2の表現形態が用いられる。これにより、バディの性格が短期間で大きく変化してプレーヤが違和感を感じることを防止できる。

#### 【0113】

<実施形態の変形例2>

30

パーソナリティの属性毎の累計値を合計した値が所定値未満の場合にはパーソナリティは変更不可能とし、属性毎の累計値の合計値が所定値以上になった場合に、パーソナリティを変更可能としてもよい。この場合におけるパーソナリティ更新処理を図22のフローチャートを用いて説明する。

#### 【0114】

変形例2のパーソナリティ更新処理は、上記実施形態で説明したパーソナリティ更新処理（図18参照）のStep301～Step305と同様の処理を行う。

#### 【0115】

変形例2のパーソナリティ更新処理では、Step305において全カードIDについて処理が完了したと判定された場合（Step305：Yes）、パーソナリティ更新部114は、各属性（色）の累計値の合計値を算出し（Step501）、合計値が所定値（例えば、20000ポイント等）以上であるかを判定する（Step502）。合計値が所定値未満である場合（Step502：No）、パーソナリティは変更せずに、そのまま処理を終了する。また、合計値が所定値以上である場合（Step502：Yes）、パーソナリティ更新部114は、累計値が最大の色を選択し、ユーザ情報データのパーソナリティを更新する（Step503）。

40

#### 【0116】

変形例2の構成によれば、対戦回数が少ない頃は変化しなかったバディの表現形態が、対戦を多く行うことで変化するようになるため、プレーヤの興趣性を向上することができる。

50

## 【0117】

なお、変形例2において、上記変形例2で説明した第2の表現形態（属性：グレー）をパーソナリティの初期値に設定してもよい。このような構成によれば、各色の累計値の合計値が所定値以上となって変化するまでは、初期値（グレー）に対応する表現形態データが各再生タイミング（ログイン、対戦勝利、対戦敗北等）において出力される。対戦回数が少ない頃は、特徴のない中立的、中間的な性格に対応するものであったボディの表現形態が、対戦を重ねることで、積極的（赤）、冷静（青）、勇敢（黄）、穏やか（緑）、陰気（紫）、純真（白）、等のような特徴のある性格に対応するものに変化していくため、プレイヤーの興趣性を向上することができる。また、変形例1と変形例2を組み合わせてもよい。

10

## 【0118】

なお、パーソナリティ更新処理では、対戦で使用されたカードについて、その属性毎の使用頻度に応じた累計値を算出しているが、この「対戦で使用されたカード」は、カードに設定されたコストを支払ってフィールドに召喚されたカードに限定されない。例えば、カードをデッキに含めること、カードを取得すること、カードをマナとしてベース領域に配置すること、カードを用いてアタックすること、カード効果を使用すること、カードで相手のアタックをブロックすること等、ゲーム内における種々の態様により使用されたカードを、「対戦で使用されたカード」としてもよい。この場合、パーソナリティ更新処理（図18）のStep301において、使用されたカードのカードIDをワーク領域に格納し、Step302～Step306については上記実施形態と同様の処理を行う。例えば、カードをデッキに含めることを「カードの使用」とする場合には、パーソナリティ更新処理（図18）のStep301において、対戦に使用されたデッキを構成する全カードのカードIDをワーク領域に格納し、Step302～Step306については上記実施形態と同様の処理を行う。また、パーソナリティ更新処理では、属性毎の累計値の算出処理を、勝敗が決定した後に行っているが、これに限定されず、例えば、対戦における各ターンが終了する度に、属性毎の累計値に、そのターンで使用されたカードのレアリティ値とコストの値を乗算した値を加算していくようにしてもよい。また、また、自プレイヤーの対戦で使用されたカード（自プレイヤーと相手プレイヤーの双方で使用されたカードを含む）の属性の使用頻度に応じて自プレイヤーのボディのパーソナリティを変更してもよい。

20

## 【0119】

なお、上記実施形態では説明を簡単にするため、表現形態データを音声データとして説明したが、表現形態データがボディの画像に関する画像データの場合には、所定のタイミングにおいてボディの画像が表示される。また、表現形態データがボディの動画に関する動画データの場合には、所定のタイミングにおいてボディの動画が再生される。

30

## 【0120】

上記実施形態では、プレイヤーに提供されるカードのカード設定データ及をカード提供時にプレイヤー端末1が受信するようにしているが、これに限定されない。予め（ゲームプログラムのダウンロード時等）、ゲームで使用される全てのカード（プレイヤーに未提供のカードも含む）のカード設定データをプレイヤー端末1がゲームサーバ2から受信して記憶部51に記憶してもよい。この場合、プレイヤー端末1は、カードが提供される場面において、ゲームサーバ2から提供対象のカードのカード識別情報を受信し、受信したカード識別情報に対応するカード設定データ情報を記憶部51から読み出して設定するようにしてもよい。

40

## 【0121】

また、上記の実施の形態の一部又は全部は、以下の付記のようにも記載されるが、以下には限られない。

## 【0122】

## [付記1]

複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられた第1ゲーム要素を使用して、対戦ゲームを実行する実行手段と、

50

前記複数の属性の少なくともひとつの属性に対応付けられ、前記第 1 ゲーム要素を使用可能な第 2 ゲーム要素を設定する設定手段と、

前記対戦ゲームで使用された前記第 1 ゲーム要素の属性の使用頻度に応じて変更された前記第 2 ゲーム要素の属性を取得する取得手段と、

前記第 2 ゲーム要素の表現形態を、取得した変更後の前記第 2 ゲーム要素の属性に対応する表現形態に変更可能な変更手段とを備える端末。

【 0 1 2 3 】

[ 付記 2 ]

対戦ゲームの進行の制御を行うゲーム管理装置であって、  
実行命令が格納されたメモリと、プロセッサとを備え、  
前記メモリは、プレイヤーの対戦を識別する対戦識別情報と前記対戦の対戦結果情報とを関連付けて記憶し、

前記プロセッサは、前記実行命令により、  
プレイヤーの端末から対戦識別情報を取得する取得処理と、  
前記取得した対戦識別情報に対応する対戦結果情報を用いて、前記プレイヤーに対応する、対戦結果により変化可能な変化能力情報を更新する更新処理と、  
前記更新手段により更新された変化能力情報を出力する出力処理と、  
を実行する

ゲーム管理装置。

【 0 1 2 4 】

以上、好ましい実施の形態をあげて本発明を説明したが、本発明は必ずしも上記実施の形態に限定されるものではなく、その技術的思想の範囲内において様々に変形し実施することができる。

【 符号の説明 】

【 0 1 2 5 】

- 1 プレーヤ端末
- 2 ゲームサーバ
- 1 1 ディスプレイ
- 1 2 タッチ操作パネル
- 1 3 スピーカ
- 3 1 保有カード領域
- 3 2 デッキ領域
- 4 0 第 1 プレーヤ領域
- 4 1 第 2 プレーヤ領域
- 4 2 操作情報
- 4 3 手札領域
- 4 4 フィールド領域
- 4 5 ベース領域
- 4 6 ライフ領域
- 4 7 プレーヤライフ領域
- 4 8 フォースライフ領域
- 5 0 操作入力部
- 5 1 記憶部
- 5 2 処理部
- 5 3 画像表示部
- 5 4 音出力部
- 5 5 通信部
- 6 1 ゲーム演算部
- 6 2 画像生成部

10

20

30

40

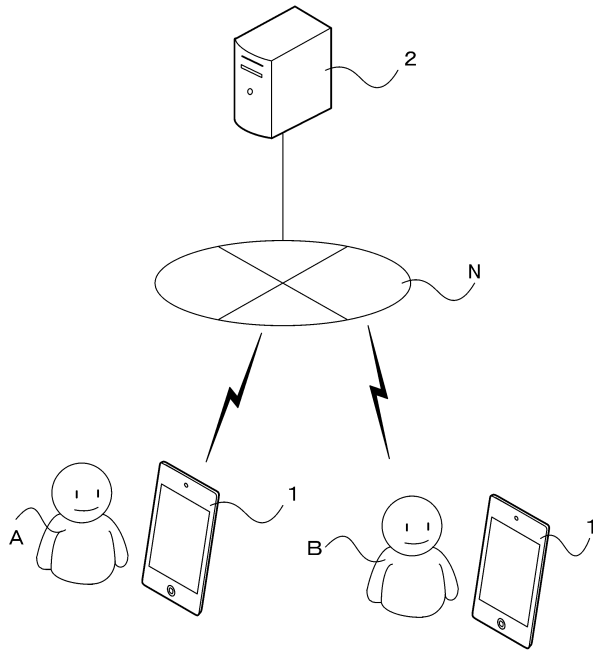
50

- 6 3 音生成部
- 6 4 通信制御部
- 7 1 カード管理部
- 7 2 バディ設定部
- 7 3 カード操作制御部
- 7 4 ゲーム管理部
- 7 5 情報更新部
- 9 1 記憶部
- 9 2 処理部
- 9 3 通信部
- 1 0 1 プレーヤ管理部
- 1 0 2 ゲーム管理部
- 1 0 3 A I 処理部
- 1 0 4 情報更新部
- 1 1 4 パーソナリティ更新部
- 1 0 5 カード提供管理部

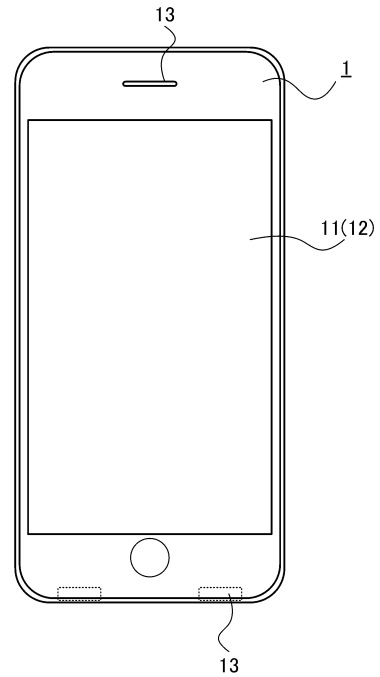
10

【図面】

【図 1】



【図 2】



20

30

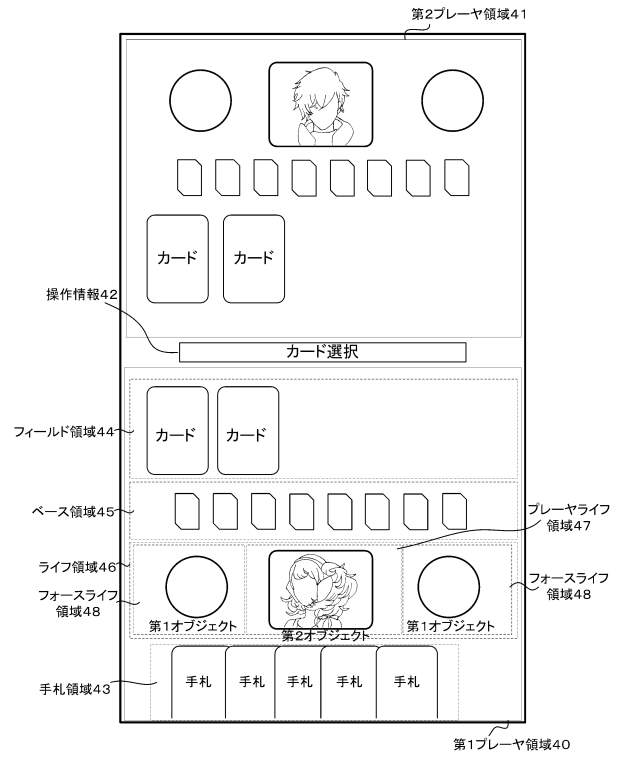
40

50

【 図 3 】

赤	積極的
青	冷静
黄	勇敢
緑	穏やか
紫	陰気
白	純真

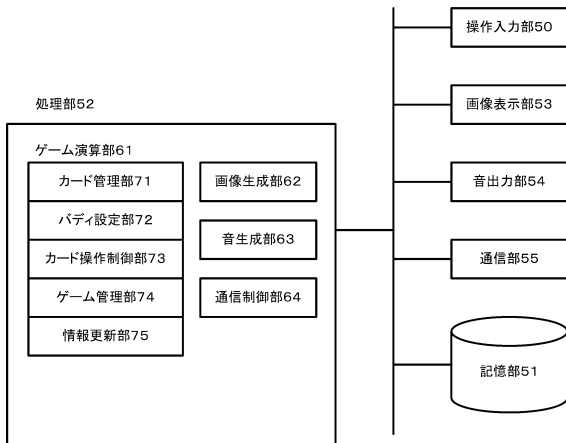
【 図 4 】



10

20

【 図 5 】



【 図 6 】

カード識別情報	001
キャラクタ名	AAA
カード画像	A1
種族	BBB
能力	炎
攻撃力	100
HP	300
レアリティ	2
コスト情報	3
属性(色)	赤
・	・
・	・
・	・

30

40

50

【 図 7 】

デッキ1	
カード識別情報	001
カード識別情報	006
⋮	
カード識別情報	023

【 図 8 】

ユーザ識別情報 (プレイヤーID)	1001	
ランク	xxx	
エレメント	xxxxx	
バディ設定データ		
バディ識別情報	B001	
キャラクタ画像	データ	
バディ名	AAA	
バディ経験値	xxxxx	
レベル	2	
カード理解度	50	
パーソナリティ	赤	
	赤の累計値:4000 青の累計値:3800 黄の累計値:1000 緑の累計値:1500 白の累計値:2000 紫の累計値:500	
	シンクロレベル	20
	⋮	
戦績データ		
⋮		
残高情報		
通貨A	10000	
⋮		

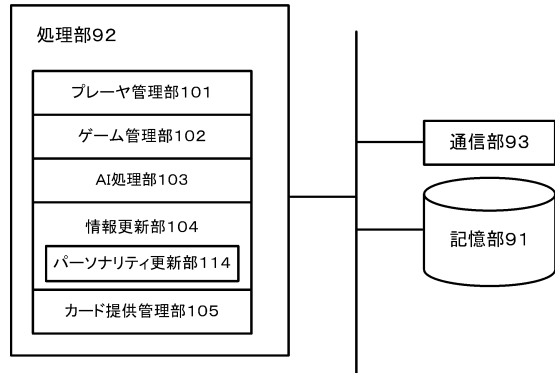
10

20

【 図 9 】

再生 タイミング	赤	青	黄	緑	白	紫
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
ログイン	音声データ V01R 「さあ、頑張 りましょう！」	音声データ V01B 「落ちて、いき ましょう」	xxx	xxx	xxx	xxx
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
対戦勝利	音声データ V02R 「次もこの 調子でいきま しょう！」	音声データ V02B 「この程度で 喜んではい けません」	音声データ V02Y 「当然の結 果です」	音声データ V02G 「あなたのお かけです」	音声データ V02W 「よく頑張 りましたね」	音声データ V02V 「私は、勝ち続 けなければな らない……」
対戦敗北	音声データ V03R 「次は絶対 勝ちましょ うね！」	音声データ V03B 「反省が必 要です」	xxx	xxx	xxx	xxx
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【 図 10 】



30

40

50

【 図 1 1 】

プレイヤーA (ユーザ識別情報:1001)	
⋮	
対戦データ	
対戦ID	B0010
対戦結果	勝利
対戦日時	2019/12/28 18:05:40
対戦者	プレイヤー
対戦詳細情報	
1ターン目 使用カード	101,003,102,254, 156,....
2ターン目 使用カード	xxx,xxx,xxx,xxx xxx,....
3ターン目 使用カード	xxx,xxx,xxx,xxx xxx,....
⋮	⋮
⋮	

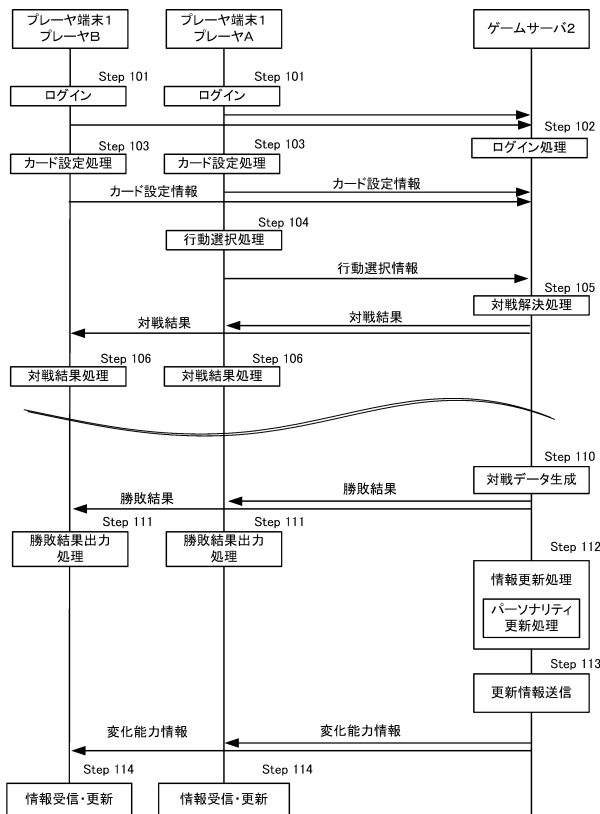
【 図 1 2 】

レアリティ	レアリティ値
R1	1
R2	2
R3	3
R4	4

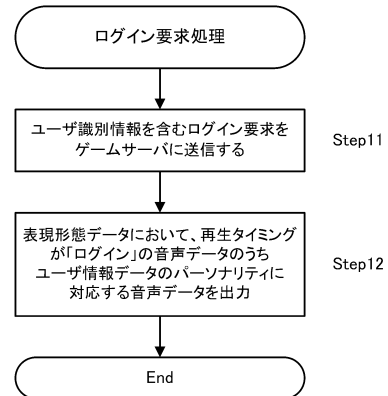
10

20

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

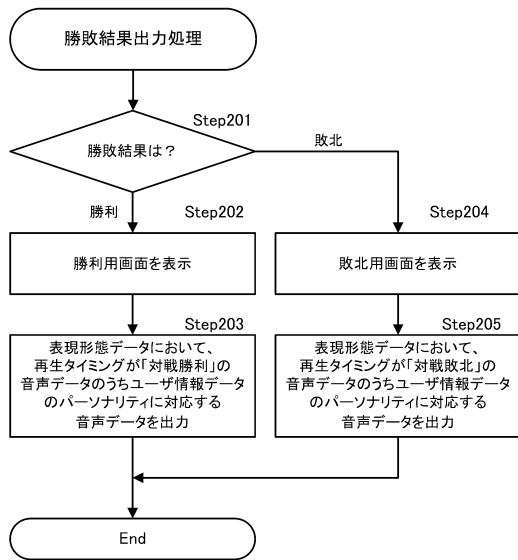


30

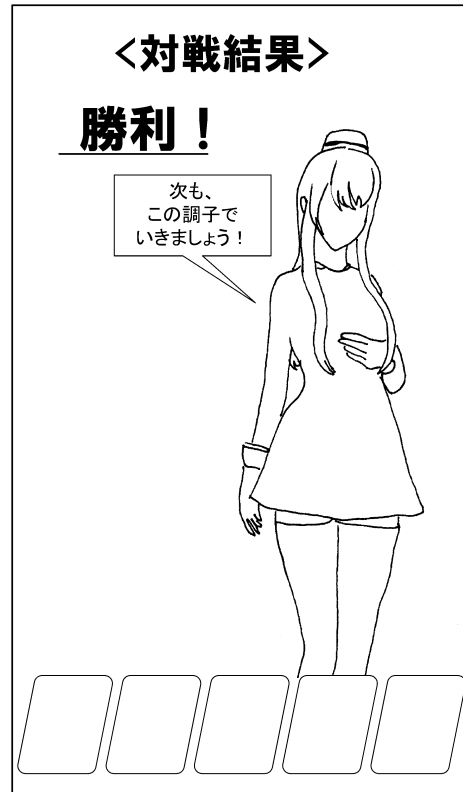
40

50

【 図 1 5 】



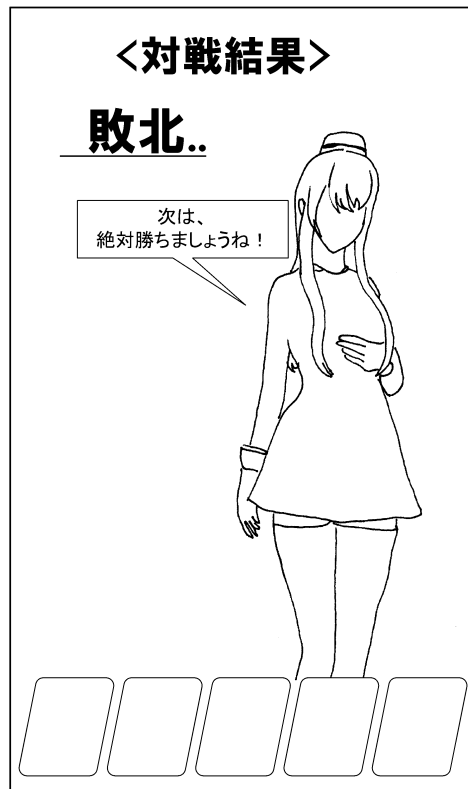
【 図 1 6 】



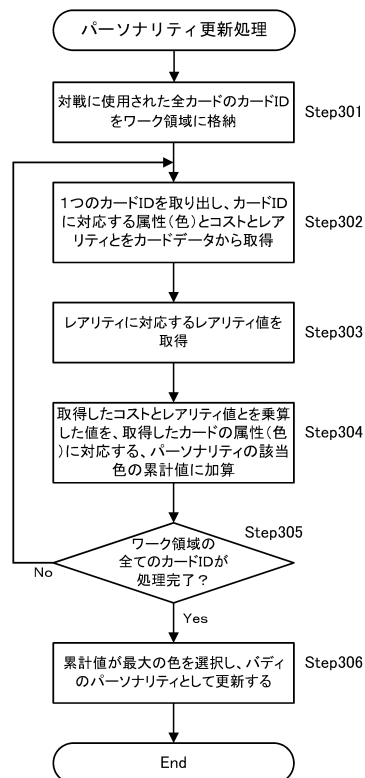
10

20

【 図 1 7 】



【 図 1 8 】



30

40

50

【図 19】



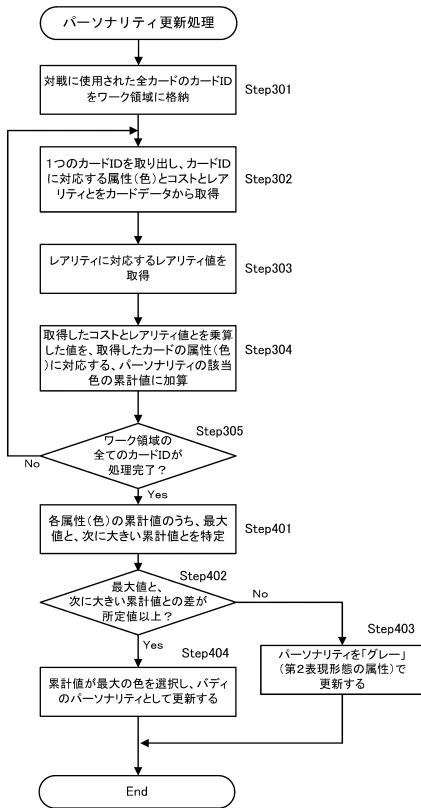
【図 20】

再生パーソナリティ タイミング	赤	青	黄	緑	白	紫	グレー
・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・
ログイン	音声データ V01R 「さあ、頑張 りましょう！」	音声データ V01B 「落ち着い て、いきま しょう」	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx
・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・
対戦勝利	音声データ V02R 「次この 調子でいき ましょう！」	音声データ V02B 「この程度 で喜んではい けません」	音声データ V02Y 「当然の結 果です」	音声データ V02G 「あなたのお かげです」	音声データ V02W 「よく頑張 りましたね」	音声データ V02V 「私は勝ち続 けなければ ならない..」	音声データ V02G 「お疲れ様 でした」
対戦敗北	音声データ V03R 「次は絶対 勝ちましょ うね！」	音声データ V03B 「反省が必 要です」	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx
・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・

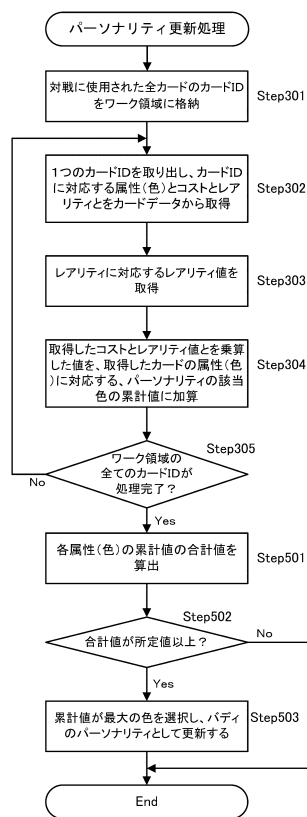
10

20

【図 21】



【図 22】



30

40

50

フロントページの続き

(51)国際特許分類

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

F I

A 6 3 F 13/80

B

ドレス: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bandai.zzard> (2) ウェブサイトの掲載日及びウェブサイトの掲載アドレス・掲載日 平成31年2月17日 掲載アドレス: [https://www.youtube.com/watch?v=8V17\\_wA20uY](https://www.youtube.com/watch?v=8V17_wA20uY)・掲載日 平成31年2月17日 掲載アドレス: <https://www.youtube.com/watch?v=xgT4m9xmpo4>・掲載日 令和1年5月16日 掲載アドレス: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_\\_NyLVRHtY2s](https://www.youtube.com/watch?v=__NyLVRHtY2s)・掲載日 令和1年5月17日 掲載アドレス: [https://www.youtube.com/watch?v=QFCLfSniz\\_w](https://www.youtube.com/watch?v=QFCLfSniz_w)・掲載日 令和1年6月21日 掲載アドレス: <https://www.youtube.com/watch?v=5jBBmkkxa3I>・掲載日 令和1年7月9日 掲載アドレス: <https://www.youtube.com/watch?v=G4yFXs5MqpU>・掲載日 令和1年7月26日 掲載アドレス: <https://www.youtube.com/watch?v=BHVeKlkzs8I>・掲載日 令和1年8月21日 掲載アドレス: <https://www.youtube.com/watch?v=Gt8Ou43BH0Y>・掲載日 令和1年8月30日 掲載アドレス: <https://www.youtube.com/watch?v=CjpuEEWGf6I>・掲載日 令和1年9月20日 掲載アドレス: [https://www.youtube.com/watch?v=t\\_7aMoJ4dRc](https://www.youtube.com/watch?v=t_7aMoJ4dRc)・掲載日 令和1年10月11日 掲載アドレス: <https://www.youtube.com/watch?v=ySyM9gqzC9c>

特許法第30条第2項適用 新規性喪失の例外1の内容の続き:・掲載日 令和1年10月18日 掲載アドレス: <https://www.youtube.com/watch?v=Q3tqigJw15U>・掲載日 令和1年10月23日 掲載アドレス: <https://www.youtube.com/watch?v=fBTC6FMMwLk>・掲載日 令和1年10月29日 掲載アドレス: <https://www.youtube.com/watch?v=adFVaKtKLwM>・掲載日 令和1年11月14日 掲載アドレス: <https://www.youtube.com/watch?v=c-kEJoch9TM>・掲載日 令和1年12月6日 掲載アドレス: [https://www.youtube.com/watch?v=eCh\\_TgLKcWc](https://www.youtube.com/watch?v=eCh_TgLKcWc)・掲載日 令和1年12月20日 掲載アドレス: [https://www.youtube.com/watch?v=dJ2UR\\_MXSBQ](https://www.youtube.com/watch?v=dJ2UR_MXSBQ) (3) ウェブサイトの掲載日 平成31年3月28日 ウェブサイトの掲載アドレス: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=17&v=E79AoXSUJ6Q](https://www.youtube.com/watch?time_continue=17&v=E79AoXSUJ6Q) (4) 公開日及び公開名・公開日 平成31年4月22日 公開名: 第1回クローズド テスト・公開日 令和1年5月9日 公開名: 第2回クローズド テスト

審査官 田中 洋行

(56)参考文献

特開2016-093521(JP,A)

特開2000-135374(JP,A)

特開2013-188515(JP,A)

特開2017-148592(JP,A)

特開2003-305274(JP,A)

ポケモン×ボードゲームでひと味違う戦略バトルが楽しめるスマホゲー「ポケモンコマスター」をプレイしてみ、GIGAZINE [online], 2016年5月4日時点のウェブアーカイブ, 2016年04月24日, <https://web.archive.org/web/20160504071139/https://gigazine.net/news/20160424-pokemon-comaster/>, [2019年9月25日検索]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 9 / 2 4

A 6 3 F 13 / 0 0 - 13 / 9 8