

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6858727号
(P6858727)

(45) 発行日 令和3年4月14日(2021.4.14)

(24) 登録日 令和3年3月26日(2021.3.26)

(51) Int.Cl.	F 1
A 6 3 F 13/45 (2014.01)	A 6 3 F 13/45
A 6 3 F 13/53 (2014.01)	A 6 3 F 13/53
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F 13/58
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35

請求項の数 9 (全 20 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号	特願2018-84319 (P2018-84319)	(73) 特許権者	599115217 株式会社 ディー・エヌ・エー
(22) 出願日	平成30年4月25日(2018.4.25)		東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号
(62) 分割の表示	特願2016-113098 (P2016-113098) の分割	(74) 代理人	100125195 弁理士 尾畑 雄一
原出願日	平成28年6月6日(2016.6.6)	(72) 発明者	川尻 佳子 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 株式 会社ディー・エヌ・エー内
(65) 公開番号	特開2018-111011 (P2018-111011A)	(72) 発明者	辻川 慎哉 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 株式 会社ディー・エヌ・エー内
(43) 公開日	平成30年7月19日(2018.7.19)	(72) 発明者	賀司 充裕 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 株式 会社ディー・エヌ・エー内
審査請求日	令和1年6月3日(2019.6.3)		
特許法第30条第2項適用	平成28年4月18日 ウ ェブサイト (http://rx.sp.mbg.a.jp/_gndm_ev232_t) を介して公開		
特許法第30条第2項適用	平成28年5月19日 ウ ェブサイト (http://rx.sp.mbg.a.jp/_gndm_ev236_t) を介して公開		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームを提供するためのシステム、方法、及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

2つのユニット間で対戦するゲームを提供するためのシステムであって、
 1又は複数のコンピュータプロセッサを備え、
 前記1又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、
 一方の第1のユニットのみが攻撃する第1のモードであって他方の第2のユニット側の
 第1のアクションに応じて前記第2のユニットの反撃用パラメータの値を更新する前記第
 1のモードにおけるゲームの進行を制御する処理と、
 前記第1のモードの終了に応じて、前記第2のユニットの反撃用パラメータの値に少な
 くとも基づいて、前記第2のユニットによる前記第1のユニットに対する反撃を実行する
 処理と、を実行し、
 前記第1のアクションは、前記第2のユニット側のプレイヤーによる操作入力に回答して
 実行され、
 前記第1のモードは、前記第1のモードの継続時間が所定時間に到達することに依りて
 終了し、
 前記第1のモードにおけるゲームの進行を制御する処理は、前記第1のユニット側のプ
 レイヤーに対して提示される第1の画面及び/又は前記第2のユニット側のプレイヤー対し
 て提示される第2の画面において、前記第1のモードが終了するまでの残り時間を表示す
 ることを含み、
 前記1又は複数のコンピュータプロセッサは、更に、前記第1のユニット及び前記第2

10

20

のユニットの両方が相互に攻撃する第2のモードにおけるゲームの進行を制御する処理と、前記第1のモード及び前記第2のモードを含む複数のモード間の移行を制御する処理と、を実行し、

前記移行を制御する処理は、前記第2のモードから前記第1のモードへの移行に応じて、前記第1の画面及び/又は前記第2の画面において、前記残り時間が含まれる情報表示領域を表示することを含む、

システム。

【請求項2】

請求項1のシステムであって、

前記ユニットは、複数のサブユニットを有し、

前記ユニットによる攻撃は、前記複数のサブユニットの各々によって個別に行われる、システム。

10

【請求項3】

請求項2のシステムであって、

前記複数のサブユニットの各々は、複数の所定数の対戦エリアの何れかに配置されており、

前記第2のモードにおけるゲームの進行を制御する処理は、前記所定数の対戦エリアに含まれる1の対戦エリアに対戦可能状態である前記第1のユニットのサブユニットが存在しない場合に、前記第2のユニット側の第2のアクションを可能とすることを含む、

システム。

20

【請求項4】

前記第2のユニットによる反撃を実行する処理は、前記所定数の対戦エリアに含まれる1の対戦エリアに配置されている全ての前記第1のユニットのサブユニットに対する反撃を実行することを含む請求項3のシステム。

【請求項5】

請求項2ないし4何れかのシステムであって、

前記第2のユニットの複数のサブユニットの各々は、前記第2のユニットに対応する複数のプレイヤーの各々によって操作され、

前記第1のモードにおけるゲームの進行を制御する処理は、前記複数のプレイヤーの各々による前記第1のアクションに応じて前記第2のユニットの反撃用パラメータの値を更新することを含む、

システム。

30

【請求項6】

前記第1のアクションは、所定の仮想コンテンツの消費を伴う請求項1ないし5何れかのシステム。

【請求項7】

前記第1のモードにおけるゲームの進行を制御する処理は、前記第1のアクションに伴う前記所定の仮想コンテンツの消費数量に基づいて前記第2のユニットの反撃用パラメータの値を更新することを含む請求項6のシステム。

【請求項8】

1又は複数のコンピュータによって実行され、2つのユニット間で対戦するゲームを提供するための方法であって、

一方の第1のユニットのみが攻撃する第1のモードであって他方の第2のユニット側の第1のアクションに応じて前記第2のユニットの反撃用パラメータの値を更新する前記第1のモードにおけるゲームの進行を制御するステップと、

前記第1のモードの終了に応じて、前記第2のユニットの反撃用パラメータの値に少なくとも基づいて、前記第2のユニットによる前記第1のユニットに対する反撃を実行するステップと、を備え、

前記第1のアクションは、前記第2のユニット側のプレイヤーによる操作入力にตอบสนองして実行され、

40

50

前記第 1 のモードは、前記第 1 のモードの継続時間が所定時間に到達することに応じて終了し、

前記第 1 のモードにおけるゲームの進行を制御するステップは、前記第 1 のユニット側のプレイヤーに対して提示される第 1 の画面及び / 又は前記第 2 のユニット側のプレイヤーに対して提示される第 2 の画面において、前記第 1 のモードが終了するまでの残り時間を表示することを含み、

前記方法は、更に、前記第 1 のユニット及び前記第 2 のユニットの両方が相互に攻撃する第 2 のモードにおけるゲームの進行を制御するステップと、前記第 1 のモード及び前記第 2 のモードを含む複数のモード間の移行を制御するステップと、を備え、

前記移行を制御するステップは、前記第 2 のモードから前記第 1 のモードへの移行に応じて、前記第 1 の画面及び / 又は前記第 2 の画面において、前記残り時間が含まれる情報表示領域を表示することを含む、

方法。

【請求項 9】

2 つのユニット間で対戦するゲームを提供するためのプログラムであって、

1 又は複数のコンピュータ上で実行されることに応じて、前記 1 又は複数のコンピュータに、

一方の第 1 のユニットのみが攻撃する第 1 のモードであって他方の第 2 のユニット側の第 1 のアクションに応じて前記第 2 のユニットの反撃用パラメータの値を更新する前記第 1 のモードにおけるゲームの進行を制御する処理と、

前記第 1 のモードの終了に応じて、前記第 2 のユニットの反撃用パラメータの値に少なくとも基づいて、前記第 2 のユニットによる前記第 1 のユニットに対する反撃を実行する処理と、を実行させ、

前記第 1 のアクションは、前記第 2 のユニット側のプレイヤーによる操作入力に回答して実行され、

前記第 1 のモードは、前記第 1 のモードの継続時間が所定時間に到達することに応じて終了し、

前記第 1 のモードにおけるゲームの進行を制御する処理は、前記第 1 のユニット側のプレイヤーに対して提示される第 1 の画面及び / 又は前記第 2 のユニット側のプレイヤーに対して提示される第 2 の画面において、前記第 1 のモードが終了するまでの残り時間を表示することを含み、

前記 1 又は複数のコンピュータに、更に、前記第 1 のユニット及び前記第 2 のユニットの両方が相互に攻撃する第 2 のモードにおけるゲームの進行を制御する処理と、前記第 1 のモード及び前記第 2 のモードを含む複数のモード間の移行を制御する処理と、を実行させ、

前記移行を制御する処理は、前記第 2 のモードから前記第 1 のモードへの移行に応じて、前記第 1 の画面及び / 又は前記第 2 の画面において、前記残り時間が含まれる情報表示領域を表示することを含む、

プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、2 つのユニット間で対戦するゲームを提供するためのシステム、方法、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数のカードによって構成されるデッキ等のユニット間で対戦するゲームが知られている（例えば、特許文献 1 を参照）。こうしたゲームにおける対戦は、当該ゲームを提供するシステムによって自動的に処理され、又は、プレイヤーによる操作入力に応じて処理される。プレイヤーによる操作入力に応じた対戦処理が行われる場合には、典型的には、

10

20

30

40

50

一方のユニットによる攻撃と他方のユニットによる攻撃が交互に行われる。そして、対戦相手からの攻撃を受けているプレイヤーは、その攻撃が終了するのを待機することになる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2015-042221号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上述したような従来のゲームにおいて、対戦相手による攻撃が終了するのを単に待機することは、プレイヤーにとって退屈であり、ゲームに対する意欲を衰えさせる要因となり得る。したがって、ユニット間で対戦するゲームにおいて、対戦相手による攻撃の終了をプレイヤーに単に待機させることを抑制することが望ましい。

10

【0005】

本発明の実施形態は、対戦相手による攻撃の終了をプレイヤーに単に待機させることを抑制することを目的の一つとする。本発明の実施形態の他の目的は、本明細書全体を参照することにより明らかとなる。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一実施形態に係るシステムは、2つのユニット間で対戦するゲームを提供するためのシステムであって、1又は複数のコンピュータプロセッサを備え、前記1又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、一方の第1のユニットのみが攻撃する第1のモードであって他方の第2のユニット側の第1のアクションに応じて前記第2のユニットの反撃用パラメータの値を更新する前記第1のモードにおけるゲームの進行を制御する処理と、前記第1のモードの終了に応じて、前記第2のユニットの反撃用パラメータの値に少なくとも基づいて、前記第2のユニットによる前記第1のユニットに対する反撃を実行する処理と、を実行する。

20

【0007】

本発明の一実施形態に係る方法は、1又は複数のコンピュータによって実行され、2つのユニット間で対戦するゲームを提供するための方法であって、一方の第1のユニットのみが攻撃する第1のモードであって他方の第2のユニット側の第1のアクションに応じて前記第2のユニットの反撃用パラメータの値を更新する前記第1のモードにおけるゲームの進行を制御するステップと、前記第1のモードの終了に応じて、前記第2のユニットの反撃用パラメータの値に少なくとも基づいて、前記第2のユニットによる前記第1のユニットに対する反撃を実行するステップと、を備える。

30

【0008】

本発明の一実施形態に係るプログラムは、2つのユニット間で対戦するゲームを提供するためのプログラムであって、1又は複数のコンピュータ上で実行されることに依りて、前記1又は複数のコンピュータに、一方の第1のユニットのみが攻撃する第1のモードであって他方の第2のユニット側の第1のアクションに応じて前記第2のユニットの反撃用パラメータの値を更新する前記第1のモードにおけるゲームの進行を制御する処理と、前記第1のモードの終了に応じて、前記第2のユニットの反撃用パラメータの値に少なくとも基づいて、前記第2のユニットによる前記第1のユニットに対する反撃を実行する処理と、を実行させる。

40

【発明の効果】

【0009】

本発明の様々な実施形態は、対戦相手による攻撃の終了をプレイヤーに単に待機させることを抑制する。

【図面の簡単な説明】

【0010】

50

【図1】本発明の一実施形態に係るゲーム提供システム10を含むネットワークの構成を概略的に示す構成図。

【図2】ゲーム提供システム10が有する機能を概略的に示すブロック図。

【図3】プレイヤー情報テーブル411において管理される情報を例示する図。

【図4】ユニット情報テーブル412において管理される情報を例示する図。

【図5】対戦情報テーブル413において管理される情報を例示する図。

【図6】カード対戦ゲームの概要を説明するための図。

【図7】ゲーム提供システム10の動作を例示するフロー図。

【図8】通常モードのゲーム画面50を例示する図。

【図9】各ユニットのプレイヤーデッキの状態の一例を説明するための図。

【図10】通常モードのゲーム画面50を例示する図。

【図11】特別モードのゲーム画面50を例示する図。

【図12】特別モードのゲーム画面50を例示する図。

【図13】カード対戦ゲームにおいて反撃が実行される様子を説明するための図。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態について説明する。

【0012】

図1は、本発明の一実施形態に係るゲーム提供システム10を含むネットワークの構成を概略的に示す構成図である。システム10は、図1に示すように、インターネット等のネットワーク20を介してプレイヤー端末30と通信可能に接続されている。図1においては、1つのプレイヤー端末30のみが図示されているが、システム10は、複数のプレイヤー端末30と通信可能に接続されている。システム10は、2つのユニット間で対戦するゲームを、プレイヤー端末30を介してプレイヤーに提供する機能を有する。

【0013】

システム10は、一般的なコンピュータとして構成されており、図1に示すように、CPU（コンピュータプロセッサ）11と、メインメモリ12と、ユーザI/F13と、通信I/F14と、ストレージ（記憶装置）15と、を備え、これらの各構成要素が図示しないバス等を介して電氣的に接続されている。

【0014】

CPU11は、ストレージ15等に記憶されている様々なプログラムをメインメモリ12に読み込んで、当該プログラムに含まれる各種の命令を実行する。メインメモリ12は、例えば、DRAM等によって構成される。

【0015】

ユーザI/F13は、ユーザとの間で情報をやり取りするための各種の入出力装置を含む。ユーザI/F13は、例えば、キーボード、ポインティングデバイス（例えば、マウス、タッチパネル等）等の情報入力装置、マイクロフォン等の音声入力装置、カメラ等の画像入力装置を含む。また、ユーザI/F13は、ディスプレイ等の情報出力装置、スピーカ等の音声出力装置を含む。

【0016】

通信I/F14は、ネットワークアダプタ等のハードウェア、各種の通信用ソフトウェア、又はこれらの組み合わせとして実装され、ネットワーク20等を介した有線又は無線の通信を実現できるように構成されている。

【0017】

ストレージ15は、例えば磁気ディスク、フラッシュメモリ等によって構成される。ストレージ15は、オペレーティングシステムを含む様々なプログラム、及び各種データを記憶する。

【0018】

本実施形態において、システム10は、それぞれが上述したハードウェア構成を有する複数のコンピュータを用いて構成され得る。例えば、システム10は、複数のサーバ装置

10

20

30

40

50

によって構成され得る。

【 0 0 1 9 】

このように構成されたゲーム提供システム 1 0 は、ウェブサーバ及びアプリケーションサーバとしての機能を有し、プレイヤー端末 3 0 にインストールされているウェブブラウザ又はシステム 1 0 が提供するゲーム（以下、「提供ゲーム」と言うことがある。）用のアプリケーションからの要求に回答して各種の処理を実行し、当該処理の結果に応じた画面データ（例えば、HTML データ）及び制御データ等をプレイヤー端末 3 0 に送信する。プレイヤー端末 3 0 では、受信したデータに基づくウェブページ又はその他の画面が表示される。

【 0 0 2 0 】

プレイヤー端末 3 0 は、一般的なコンピュータとして構成されており、図 1 に示すように、CPU（コンピュータプロセッサ）3 1 と、メインメモリ 3 2 と、ユーザ I / F 3 3 と、通信 I / F 3 4 と、ストレージ（記憶装置）3 5 と、を備え、これらの各構成要素が図示しないバス等を介して電氣的に接続されている。

【 0 0 2 1 】

CPU 3 1 は、ストレージ 3 5 等に記憶されている様々なプログラムをメインメモリ 3 2 に読み込んで、当該プログラムに含まれる各種の命令を実行する。メインメモリ 3 2 は、例えば、DRAM 等によって構成される。

【 0 0 2 2 】

ユーザ I / F 3 3 は、ユーザとの間で情報をやり取りするための各種の入出力装置である。ユーザ I / F 3 3 は、例えば、キーボード、ポインティングデバイス（例えば、マウス、タッチパネル等）等の情報入力装置、マイクロフォン等の音声入力装置、カメラ等の画像入力装置を含む。また、ユーザ I / F 3 3 は、ディスプレイ等の情報出力装置、スピーカ等の音声出力装置を含む。

【 0 0 2 3 】

通信 I / F 3 4 は、ネットワークアダプタ等のハードウェア、各種の通信用ソフトウェア、及びこれらの組み合わせとして実装され、ネットワーク 2 0 等を介した有線又は無線の通信を実現できるように構成されている。

【 0 0 2 4 】

ストレージ 3 5 は、例えば磁気ディスク又はフラッシュメモリ等によって構成される。ストレージ 3 5 は、オペレーティングシステムを含む様々なプログラム及び各種データを記憶する。ストレージ 3 5 が記憶するプログラムは、アプリケーションマーケット等からダウンロードされてインストールされ得る。

【 0 0 2 5 】

本実施形態において、プレイヤー端末 3 0 は、スマートフォン、タブレット端末、ウェアラブルデバイス、パーソナルコンピュータ、又はゲーム専用端末等として構成され得る。

【 0 0 2 6 】

このように構成されたプレイヤー端末 3 0 のユーザ（プレイヤー）は、ストレージ 3 5 等にインストールされているウェブブラウザ又は提供ゲーム用のアプリケーションを介したシステム 1 0 との通信を実行することによって、当該提供ゲームをプレイすることができる。プレイヤー端末 3 0 において実行される提供ゲーム用アプリケーションは、本発明のプログラムの一部又は全部を実装したプログラムの一例となり得る。

【 0 0 2 7 】

次に、本実施形態のゲーム提供システム 1 0 が有する機能について説明する。図 2 は、システム 1 0 が有する機能を概略的に示すブロック図である。システム 1 0 は、図示するように、様々な情報を記憶及び管理する情報記憶管理部 4 1 と、提供ゲームの基本機能を制御する基本機能制御部 4 3 と、提供ゲームにおけるゲームの進行を制御するゲーム進行制御部 4 5 とを有する。これらの機能は、CPU 1 1 及びメインメモリ 1 2 等のハードウェア、並びに、ストレージ 1 5 等に記憶されている各種プログラムやデータ等が協働して動作することによって実現され、例えば、メインメモリ 1 2 に読み込まれたプログラムに

10

20

30

40

50

含まれる命令をCPU 11が実行することによって実現される。また、図2に示す機能の一部又は全部は、システム10とプレイヤー端末30とが協働することによって実現され、又は、プレイヤー端末30によって実現され得る。

【0028】

システム10の情報記憶管理部41は、ストレージ15等において様々な情報を記憶及び管理する。情報記憶管理部41は、例えば、図2に示すように、プレイヤーに関する情報を管理するプレイヤー情報テーブル411と、ユニットに関する情報を管理するユニット情報テーブル412と、個別の対戦に関する情報を管理する対戦情報テーブル413とを有する。

【0029】

システム10の基本機能制御部43は、提供ゲームの基本機能の制御に関する様々な処理を実行する。例えば、基本機能制御部43は、基本機能に関する様々な画面のHTMLデータ又は制御データをプレイヤー端末30に送信し、プレイヤー端末30で表示される当該画面を介したユーザによる操作入力にตอบสนองして様々な処理を実行し、当該処理の結果に応じたHTMLデータ又は制御データをプレイヤー端末30に送信する。提供ゲームの基本機能は、例えば、プレイヤーの管理（例えば、プレイヤー情報テーブル411の更新等）、及び、ユニットの管理（例えば、ユニット情報テーブル412の更新等）等を含む。

【0030】

システム10のゲーム進行制御部45は、ユニット間の対戦を含むゲームの進行の制御に関する様々な処理を実行する。例えば、ゲーム進行制御部45は、ゲームの進行に関する様々な画面のHTMLデータ又は制御データをプレイヤー端末30に送信し、プレイヤー端末30で表示される当該画面を介したプレイヤーによる操作入力にตอบสนองして様々な処理（ユニット間の対戦処理を含む。）を実行し、当該処理の結果に応じたHTMLデータ又は制御データをプレイヤー端末30に送信する。

【0031】

本実施形態において、ゲーム進行制御部45は、第1のモードにおけるゲームの進行を制御する。当該第1のモードは、一方の第1のユニットのみが攻撃し、他方の第2のユニット側の第1のアクションに応じて当該第2のユニットの反撃用パラメータの値を更新するモードである。例えば、ゲーム進行制御部45は、第1のモードにおいて、第1のユニット側のプレイヤーによるプレイヤー端末30に表示される画面を介した操作入力にตอบสนองして、第2のユニットに対する攻撃処理を実行しつつ、第2のユニット側のプレイヤーによるプレイヤー端末30に表示される画面を介した操作入力にตอบสนองして、第2のユニットの反撃用パラメータの値を更新する処理を実行する。ここで、攻撃処理は、例えば、攻撃する側の攻撃用パラメータの値と攻撃される側（防御側）の防御用パラメータの値とに少なくとも基づいて防御側に与えるダメージを算出し、当該算出したダメージを防御側のHP等から減じる処理を含む。

【0032】

このように、本実施形態の提供ゲームにおいては、一方の第1のユニットのみが攻撃する第1のモードにおいて、他方の第2のユニット側は、その後の反撃に用いられる反撃用パラメータの値を更新するための第1のアクションを行う。従って、本実施形態においては、第1のユニットによる攻撃の終了を第2のユニット側のプレイヤーに単に待機させることが抑制される。

【0033】

本実施形態において、対戦する2つのユニットの少なくとも一方はコンピュータ（システム10）によって制御され得る。この場合、本明細書における「プレイヤー」がコンピュータに対応することがある。

【0034】

本実施形態において、ゲーム進行制御部45は、2つのユニットの両方が相互に攻撃する第2のモードにおけるゲームの進行を制御するように構成され得る。例えば、ゲーム進行制御部45は、第2のモードにおいて、第1のユニット側のプレイヤーによるプレイヤー端

10

20

30

40

50

末30に表示される画面を介した操作入力に応答して、第2のユニットに対する攻撃処理を実行しつつ、第2のユニット側のプレイヤーによるプレイヤー端末30に表示される画面を介した操作入力に応答して、第1のユニットに対する攻撃処理を実行する。このように、本実施形態における第2のモードにおいては、2つのユニットの両方が相互に攻撃するから、対戦相手のユニットによる攻撃の終了をプレイヤーに単に待機させることが抑制される。

【0035】

本実施形態において、ゲーム進行制御部45は、提供ゲームの進行中(2つのユニット間の対戦中)において、第1のモード及び第2のモードを含む複数の対戦モード間の移行を制御するように構成され得る。当該対戦モード間の移行は、様々な契機で行われ得る。例えば、ゲーム進行制御部45は、所定の移行条件の成立に応じて、他のモード(第2のモードを含む)から第1のモードへと移行させ、又は、他のモード(第1のモードを含む)から第2のモードへと移行させる。所定の移行条件は、例えば、1又は複数の特定の攻撃対象を倒す(例えば、HPを0とすること、及び、移行前の対戦モードの継続時間が所定時間に到達すること等を含むがこれらに限定されない。

10

【0036】

本実施形態におけるユニットは、提供ゲームにおいて対戦の主体となる単位である。また、ユニットは、複数のサブユニットによって構成され得る。この場合、例えば、ユニットは、複数の仮想コンテンツ(カード等)によって構成されるユニット(デッキ)、及び、複数のデッキによって構成されるユニット(チーム)を含むがこれらに限定されない。ユニットが複数のサブユニットによって構成される場合、ユニットによる攻撃は、例えば、複数のサブユニットの各々によって個別に行われる。

20

【0037】

また、本実施形態において、複数のサブユニットの各々は、複数の所定数の対戦エリアの何れかに配置されるように構成することができ、ゲーム進行制御部45は、第2のモードにおいて、所定数の対戦エリアに含まれる1の対戦エリアに対戦可能状態である第1のユニットのサブユニットが存在しない場合に、第2のユニット側の第2のアクションを可能とするように構成され得る。対戦可能状態であるサブユニットは、例えば、HPが残存する(0でない)サブユニットである。つまり、対戦可能状態であるサブユニットが存在しない対戦エリアは、例えば、1つのサブユニットも配置されていない対戦エリア、又は、配置されているサブユニットの全てが対戦不能状態である(例えば、HPが0となっている)対戦エリアである。第2のアクションは、典型的には、対戦を有利に進めるためのアクションであり、例えば、対戦可能状態である敵のサブユニットが対戦エリアに存在する場合には攻撃できない攻撃対象に対する攻撃である。

30

【0038】

また、本実施形態において、ゲーム進行制御部45は、所定数の対戦エリアに含まれる1の対戦エリアに配置されている全ての第1のユニットのサブユニットに対する第2のユニットによる反撃を実行するように構成され得る。この場合、ゲーム進行制御部45は、例えば、プレイヤーによる選択に応じて、又は、自動的に、所定数の対戦エリアの中から1の対戦エリア(反撃の対象となる対戦エリア)を特定する。

40

【0039】

また、本実施形態において、ユニットが有する複数のサブユニットの各々は、当該ユニットに対応する複数のプレイヤーの各々によって操作されるように構成され得る。つまり、本実施形態における提供ゲームは、複数のプレイヤーによって構成されるチームで対戦するゲームであって、複数のプレイヤーの各々が複数のサブユニットの各々を操作するゲームとして構成され得る。この場合、ゲーム進行制御部45は、第1のモードにおいて、第2のユニットの複数のプレイヤーの各々による第1のアクションに応じて第2のユニットの反撃用パラメータの値を更新するように構成され得る。つまり、複数のプレイヤーによって構成されるチームで対戦するように構成された本実施形態の提供ゲームにおいて、反撃用パラメータは、複数のプレイヤーで共用されるパラメータとして構成され得る。

50

【 0 0 4 0 】

また、本実施形態において、反撃用パラメータの値を更新するための第1のアクションは、所定の仮想コンテンツの消費を伴うように構成され得る。この場合、ゲーム進行制御部45は、第1のモードにおいて、第1のアクションに伴う所定の仮想コンテンツの消費数量に基づいて反撃用パラメータの値を更新するように構成され得る。所定の仮想コンテンツは、例えば、特定の仮想アイテム（コイン等の仮想通貨を含む）である。プレイヤーが保有する所定の仮想コンテンツに関する情報は、例えば、プレイヤー情報テーブル411において管理される。所定の仮想コンテンツは、第1のアクションの実行に加えて、他のアクション（例えば、攻撃）の実行にも利用可能とすることもできる。

【 0 0 4 1 】

次に、このような機能を有する本実施形態のゲーム提供システム10の動作について、具体例を用いて説明する。当該具体例における提供ゲームは、複数のプレイヤーによって構成されるチームで対戦するカード対戦ゲームである。チームに対応するユニットは、各プレイヤーのデッキ（以下、「プレイヤーデッキ」と言うことがある。）（サブユニット）によって構成される。プレイヤーデッキは、プレイヤーが保有するカードの中から当該プレイヤーによって選択されたカードによって構成される。

【 0 0 4 2 】

図3は、この具体例において、プレイヤー情報テーブル411において管理される情報を例示する。プレイヤー情報テーブル411は、プレイヤー毎の情報を管理し、図示するように、個別のプレイヤーを識別する「プレイヤーID」に対応付けて、ニックネーム等を含む「基本情報」、プレイヤーデッキに関する情報である「デッキ情報」、「保有カード情報」、「保有アイテム情報」等の情報を管理する。デッキ情報は、デッキを構成する複数のカードをそれぞれ識別する情報、及び、デッキを構成する複数のカードの組み合わせ等に応じてデッキ自体に設定されるパラメータ（例えば、HP等のパラメータを特別に増加させる等の特別効果等）の値等を含む。「保有カード情報」は、カードに設定されている各種のパラメータ（例えば、レベル、攻撃力、防御力、及びHP（最大値）等）の値等を含む。

【 0 0 4 3 】

図4は、この具体例において、ユニット情報テーブル412において管理される情報を例示する。ユニット情報テーブル412は、ユニット毎の情報を管理し、図示するように、個別のユニットを識別する「ユニットID」に対応付けて、ユニット（チーム）を構成する複数のプレイヤーに関する情報である「プレイヤー情報」、カード対戦ゲームの対戦履歴（勝敗及び獲得したポイント等の履歴を含む）に関する情報である「対戦履歴情報」等の情報を管理する。プレイヤー情報は、チームを構成するプレイヤーを識別する情報（プレイヤーID等）を含む。この具体例において、プレイヤーは、自らユニットを作成することができ、この場合、作成したユニットに他のプレイヤーが参加する。また、プレイヤーは、他のプレイヤーが作成したユニットに参加することもできる。

【 0 0 4 4 】

図5は、この具体例において、対戦情報テーブル413において管理される情報を例示する。対戦情報テーブル413は、対戦毎の情報を管理し、図示するように、個別の対戦を識別する「対戦ID」に対応付けて、対戦する2つのユニットをそれぞれ識別する「第1ユニットID」及び「第2ユニットID」、対戦する2つのユニットの対戦に用いるパラメータに関する情報である「第1ユニットパラメータ情報」及び「第2ユニットパラメータ情報」等の情報を管理する。各ユニットパラメータ情報は、ユニットのパラメータの値、及び、ユニットに含まれる複数のプレイヤーデッキの各々のパラメータの値を含む。ユニットのパラメータは、詳しくは後述するが、反撃ポイント（反撃用パラメータ）、及び、ボスカードのパラメータ（防御力、及び、HP（現在値及び最大値）等）を含む。プレイヤーデッキのパラメータは、詳しくは後述するが、攻撃力、防御力、HP（現在値及び最大値）、及び、獲得ポイント等を含む。プレイヤーデッキの攻撃力、防御力、及びHP（最大値）は、プレイヤーデッキを構成する複数のカードにそれぞれ設定されているこれらのパラメータの値（プレイヤー情報テーブル411の保有カード情報において管理されている）

10

20

30

40

50

等に基づいて設定される。

【 0 0 4 5 】

以下、この例におけるゲーム提供システム 10 の動作について説明する。まず、この例におけるカード対戦ゲームの概要について説明する。図 6 は、当該カード対戦ゲームの概要を説明するための図である。図 6 において、実線で示す隣接する 3 つの縦長の長方形 L A、C A 及び R A が 3 つの対戦エリアを示す。これらの対戦エリアの下側には一方のユニットであるユニット A の 9 つのプレイヤデッキ A 1 1 - A 1 9 が配置されており、同じく対戦エリアの上側には他方のユニットであるユニット B の 9 つのプレイヤデッキ B 1 1 - B 1 9 が配置されている。各ユニットの 9 つのプレイヤデッキは、ゲームの開始時には、3 つの対戦エリアに均等に割り振られ、この結果、1 つの対戦エリアには 3 つのプレイヤデッキが配置されている。また、各ユニットは、システム 10 によって提供されるボスカード (A 1 及び B 1) を有する。詳しくは後述するが、このカード対戦ゲームにおいて、プレイヤは、自身のプレイヤデッキを用いて敵のプレイヤデッキ及びボスカードを攻撃し、当該攻撃によって与えたダメージに応じたポイントを獲得する。そして、ユニットを構成する複数のプレイヤがそれぞれ獲得したポイントの合計値が多いユニットが勝利となる。

10

【 0 0 4 6 】

この具体例において、対戦する 2 つのユニットは、システム 10 によって自動的にマッチングされる (例えば、各ユニットの対戦履歴に基づいてマッチングされる)。このカード対戦ゲームは、対戦する 2 つのユニットそれぞれのプレイヤが同時にプレイするリアルタイム対戦型のゲームである。例えば、予め定められた開始日時になると、カード対戦ゲームが自動的に開始され、プレイヤは、システム 10 にログインすることによってゲームのプレイ (プレイヤ自身のプレイヤデッキの操作等) が可能となる。ゲームの開始日時は予めプレイヤに通知される。

20

【 0 0 4 7 】

図 7 は、カード対戦ゲームが開始された後のシステム 10 の動作を例示するフロー図である。ゲームが開始されると、システム 10 (ゲーム進行制御部 45) は、ゲームの終了条件が成立し、又は、特別モード (第 1 のモード) へと移行するまでの間、通常モード (第 2 モード) でゲームを進行させる (ステップ S 1 0 0 - S 1 2 0)。

【 0 0 4 8 】

図 8 は、プレイヤ端末 30 において表示される通常モードのゲーム画面 50 を例示する。当該画面 50 は、対戦中の 2 つのユニットそれぞれを構成するプレイヤのうち、システム 10 にログインしてカード対戦ゲームのプレイを開始しているプレイヤのプレイヤ端末 30 に表示される。図 8 に例示するゲーム画面 50 は、図 6 におけるユニット A のプレイヤデッキ A 1 2 に対応するプレイヤのプレイヤ端末 30 において表示される画面である。ゲーム画面 50 は、図示するように、対戦フィールド領域 52 と、コマンド領域 54 とを有する。なお、当該画面 50 において、自ユニットのプレイヤ (味方のプレイヤ) のプレイ状況 (システム 10 へのログイン状況等) を表示するようにしても良い。

30

【 0 0 4 9 】

対戦フィールド領域 52 は、プレイヤ自身のプレイヤデッキが配置されている対戦エリアにおける敵及び味方のプレイヤデッキ、並びに、敵及び味方のボスカードを表示する。図 8 の例では、プレイヤ自身のプレイヤデッキ A 1 2 が配置されている左側の対戦エリア L A に配置されている、敵のプレイヤデッキ B 1 1 - B 1 3 及びボスカード B 1 が上方に表示されており、同じく対戦エリア L A に配置されている、プレイヤ自身を含む味方のプレイヤデッキ A 1 1 - 1 3 及びボスカード A 1 が下方に表示されている。これらのプレイヤデッキ及びボスカードの各々の下側には、HP の残量 (現在値) を示す HP ゲージ 521 が配置されている。また、プレイヤ自身のプレイヤデッキ A 1 2 を囲うようにフレーム 522 が配置されている。また、対戦フィールド領域 52 の左上隅には、自ユニット及び敵ユニットそれぞれの現時点における獲得ポイント (プレイヤが獲得したポイントの合計値) が表示される。

40

50

【 0 0 5 0 】

コマンド領域 5 4 は、3 つの対戦エリアそれぞれの状況を表示するエリア状況表示領域 5 4 1 と、プレイヤーデッキを他の対戦エリアに移動させるための移動ボタン 5 4 2 と、プレイヤーデッキを用いて攻撃するための攻撃ボタン 5 4 3 と、プレイヤーデッキの HP を回復させるための回復ボタン 5 4 4 とを有する。エリア状況表示領域 5 4 1 は、3 つの対戦エリアの各々について、敵及び味方毎に、配置されているプレイヤーデッキの数（配置数）及び対戦可能状態であるプレイヤーデッキの数（対戦可能数）を「対戦可能数 / 配置数」という形式で表示する。エリア状況表示領域 5 4 1 において、プレイヤー自身のプレイヤーデッキが配置されている対戦エリアは、他の対戦エリアから識別可能となっている。図 8 の例では、「LEFT」と表示された左側の対戦エリア LA に対応する領域が強調表示されており、これにより、プレイヤーは、プレイヤー自身のプレイヤーデッキが対戦エリア LA に配置されていることを認識できる。

10

【 0 0 5 1 】

通常モードにおいては、2 つのユニットの両方が敵のユニットを相互に攻撃することができる。具体的には、プレイヤーが攻撃ボタン 5 4 3 を選択すると、プレイヤー自身のプレイヤーデッキが配置されている対戦エリアと同じ対戦エリアに配置されている 1 つの敵のプレイヤーデッキに対する攻撃が行われる。当該対戦エリアに複数の敵のプレイヤーデッキが配置されている場合には、ランダムに特定された 1 つの敵のプレイヤーデッキに対する攻撃が行われる。攻撃が行われると、プレイヤー自身のプレイヤーデッキの攻撃力と敵のプレイヤーデッキの防御力とに基づいてダメージが算出され、算出されたダメージが敵のプレイヤーデッキの HP から減じられる。また、この具体例においては、攻撃に伴って特定の仮想アイテムが消費される（特定の仮想アイテムを用いて攻撃が行われる）。具体的には、攻撃ボタン 5 4 3 を選択する際に、消費する仮想アイテムの数をプレイヤーが選択できるようになっており、消費する仮想アイテムの数に基づいてダメージが算出される（例えば、消費する仮想アイテムの数が多いほどダメージが大きくなる）。敵のプレイヤーデッキにダメージを与えると、当該ダメージの大きさに応じたポイントがプレイヤーに対して付与される。こうした HP の変化、及び、ポイントの付与に応じて、対戦情報テーブル 4 1 3（第 1 ユニットパラメータ情報及び / 又は第 2 ユニットパラメータ情報）が更新され、仮想アイテムの消費に応じて、プレイヤー情報テーブル 4 1 1（保有アイテム情報）が更新される。

20

【 0 0 5 2 】

敵からの攻撃を受けたプレイヤーデッキの HP が 0 になると、当該プレイヤーデッキは対戦不能状態となる。そして、プレイヤーが回復ボタン 5 4 4 を選択すると、プレイヤーのプレイヤーデッキの HP が回復する。プレイヤーデッキが対戦不能状態であった（HP が 0 であった）場合には、HP の回復に応じてプレイヤーデッキは対戦可能状態となる。また、この具体例において、HP の回復に伴って特定の仮想アイテム（上述した攻撃用の仮想アイテムと同一の仮想アイテムであっても良いし、これとは別の仮想アイテムであっても良い）が消費される（特定の仮想アイテムを用いて HP の回復が行われる）。具体的には、回復ボタン 5 4 4 を選択する際に、消費する仮想アイテムの数をプレイヤーが選択できるようになっており、消費する仮想アイテムの数に基づいて回復する HP の量が算出される（例えば、消費する仮想アイテムの数が多いほど HP の回復する量が大きくなる）。こうした HP の変化に応じて、対戦情報テーブル 4 1 3（第 1 ユニットパラメータ情報及び / 又は第 2 ユニットパラメータ情報）が更新され、仮想アイテムの消費に応じて、プレイヤー情報テーブル 4 1 1（保有アイテム情報）が更新される。

30

40

【 0 0 5 3 】

図 9 は、カード対戦ゲームが開始されてから（図 6 の状態から）、通常モードにおいて 2 つのユニットによる相互の攻撃が行われた後の各ユニットのプレイヤーデッキの状態の一例を説明するための図である。図 9 の例において、プレイヤーデッキの右上に付されている「X」のマークは、対応するプレイヤーデッキが対戦不能状態となっていることを示す。図 9 の例では、ユニット A のプレイヤーデッキ A 1 6、及び、ユニット B のプレイヤーデッキ B 1 1 - 1 3、1 5 が対戦不能状態となっている。また、図 9 の例では、図 6 の状態におい

50

て右側の対戦エリアR Aに配置されていたプレイヤーデッキA 1 7及び中央の対戦エリアC Aに配置されていたプレイヤーデッキB 1 6が、それぞれ中央の対戦エリアC A及び右側の対戦エリアR Aに移動している。

【0054】

図10は、図9に例示した状態において、ユニットAのプレイヤーデッキA 1 2に対応するプレイヤーのプレイヤー端末30において表示されるゲーム画面50を例示する。当該ゲーム画面50においては、プレイヤーデッキA 1 2と同じ左側の対戦エリアL Aに配置されている敵のプレイヤーデッキB 1 1 - 1 3の全てが対戦不能状態となっており、これらのプレイヤーデッキB 1 1 - 1 3は、対戦不能状態となっていることが識別できる態様で表示されている（図10の例では、輪郭が破線で示されている）。また、こうしたプレイヤーデッキの状態の変化及び上述した対戦エリアの移動に応じて、エリア状況表示領域541の表示内容が変化している（例えば、左側の対戦エリアL Aの敵のプレイヤーデッキに関する表示が「敵：3 / 3」から「敵：0 / 3」へと変化し、中央の対戦エリアC Aの味方のプレイヤーデッキに関する表示が「自：3 / 3」から「自：3 / 4」へと変化している）。

10

【0055】

ここで、このカード対戦ゲームでは、プレイヤーデッキは、同じ対戦エリアに配置されている対戦可能状態である敵のプレイヤーデッキが1つでも存在する場合には、敵のボスカードを攻撃することができない。一方、同じ対戦エリアに配置されている対戦可能状態である敵のプレイヤーデッキが1つも存在しない場合には、敵のボスカードを攻撃することができる。従って、図9及び図10に例示した状態において、左側の対戦エリアL Aには、対戦可能状態であるユニットBのプレイヤーデッキが存在しないため、同じ対戦エリアL Aに配置されているユニットAのプレイヤーデッキA 1 1 - 1 3は、敵のボスカードB 1を攻撃することができる。図10に例示するゲーム画面50において、プレイヤーが攻撃ボタン543を選択すると、ボスカードB 1に対して、プレイヤーデッキに対する攻撃と同様の攻撃が行われる。つまり、算出されたダメージが敵のボスカードのHPから減じられ、与えたダメージの大きさに応じたポイントがプレイヤーに対して付与される。こうした敵のボスカードに対する攻撃が、本実施形態における第2のアクションに相当する。

20

【0056】

上述したように、各プレイヤーは、ゲーム画面50の回復ボタン544を選択することによってプレイヤーデッキのHPを回復させることができ、また、同じく移動ボタン542を選択することによってプレイヤーデッキを他の対戦エリアに移動させることができる。従って、対戦可能状態である味方のプレイヤーデッキが存在しない対戦エリアが発生した場合、当該対戦エリアに配置されている対戦不能状態であるプレイヤーデッキを操作するプレイヤーであれば、当該プレイヤーデッキのHPを回復させることにより、また、当該対戦エリア以外の対戦エリアに配置されているプレイヤーデッキを操作するプレイヤーであれば、当該対戦エリア（対戦可能状態である味方のプレイヤーデッキが存在しない対戦エリア）にプレイヤー自身のプレイヤーデッキを移動させることにより、味方のボスカードへの攻撃を回避することができる。

30

【0057】

この具体例において、一方のボスカードのHPが0になることが、通常モードから特別モードに移行する移行条件である。図7のフロー図に戻り、一方のボスカードのHPが0になって移行条件が成立すると（ステップS120）、システム10（ゲーム進行制御部45）は、対戦モードを通常モードから特別モードへと移行させ、特別モードでゲームを進行させる（ステップS130）。特別モードにおいては、敵のボスカードを倒した（HPを0とした）ユニット側のプレイヤーのみが攻撃を行うことができる。

40

【0058】

図11は、敵のボスカードのHPが0となっている場合にプレイヤー端末30に表示されるゲーム画面50を例示する。図示するように、特別モードにおいて、敵のボスカードのHPが0となっているプレイヤー（特別モードにおいて攻撃可能なプレイヤー）のゲーム画面50には、情報表示領域56が表示される。当該情報表示領域56は、「特別モード！！

50

！」及び「ボスを追撃せよ！（通常の3倍のポイントを獲得）」というテキストと共に、特別モードの残り時間を表示する。このように、この具体例のカード対戦ゲームにおける特別モードは、HPが0となった敵のボスカードを更に攻撃する（追撃する）という設定となっており、通常モードと比較して、攻撃に応じて獲得できるポイント（与えたダメージに応じて付与されるポイント）が大きく（この例では、3倍に）なっている。プレイヤーが攻撃ボタン543を選択すると、通常モードにおける攻撃と同様に、特定の仮想アイテムの消費を伴う攻撃が行われる。但し、特別モードにおける攻撃では、ダメージの算出、及び、算出されたダメージに基づくポイントの付与は行われるものの、既に0となっている敵のボスカードのHPは変化しない。また、特別モードにおいては、配置されている対戦エリアに関わらず、対戦可能状態である全てのプレイヤーデッキが、ボスカードを攻撃（追撃）できる。

10

【0059】

図12は、味方のボスカードのHPが0となっている場合にプレイヤー端末30に表示されるゲーム画面50を例示する。図示するように、特別モードにおいて、味方のボスカードのHPが0となっているプレイヤー（特別モードにおいて攻撃できないプレイヤー）のゲーム画面50には、情報表示領域57が表示される。当該情報表示領域57は、「特別モード!!!」及び「反撃ポイントをチャージせよ！（攻撃不可能）」というテキストと共に、特別モードの残り時間を表示する。また、当該ゲーム画面50においては、移動ボタン542、攻撃ボタン543、及び回復ボタン544に代えて、「反撃ポイントをチャージ」と表示されたチャージボタン545が配置されている。このように、この具体例のカード対戦ゲームにおける特別モードは、味方のボスカードが倒されてHPが0となっている場合には、プレイヤーデッキに対する移動、攻撃、及び回復の操作入力を実行することができず、これに代えて、反撃ポイントのチャージ（加算）（第1のアクション）を行うことができる。なお、配置されている対戦エリアに関わらず、対戦可能状態である全てのプレイヤーデッキが、反撃ポイントをチャージすることができる。

20

【0060】

プレイヤーがチャージボタン545を選択すると、反撃ポイントがチャージ（加算）される。また、この具体例においては、反撃ポイントのチャージに伴って特定の仮想アイテム（上述した攻撃用及び回復用の仮想アイテムと同一の仮想アイテムであっても良いし、これらとは別の仮想アイテムであっても良い）が消費される（特定の仮想アイテムを用いて反撃ポイントのチャージが行われる）。具体的には、チャージボタン545を選択する際に、消費する仮想アイテムの数をプレイヤーが選択できるようになっており、消費する仮想アイテムの数に基づいてチャージされる（加算される）反撃ポイントが算出される（例えば、消費する仮想アイテムの数が多いほどチャージされる反撃ポイントが大きくなる）。こうした反撃ポイントの加算に応じて、対戦情報テーブル413（第1ユニットパラメータ情報及び/又は第2ユニットパラメータ情報）が更新され、仮想アイテムの消費に応じて、プレイヤー情報テーブル411（保有アイテム情報）が更新される。

30

【0061】

この具体例においては、特別モードの継続時間が所定時間（例えば、60秒）に到達することが、特別モードから通常モードに移行する（特別モードが終了する）移行条件である。図7のフロー図に戻り、特別モードの継続時間が所定時間に到達して移行条件が成立すると（ステップS140）、システム10（ゲーム進行制御部45）は、反撃を実行する（ステップS150）。

40

【0062】

このカード対戦ゲームにおいて、特別モードの終了時に行われる反撃によって、チャージされている反撃ポイントに基づくダメージ（例えば、反撃ポイントが多いほど大きいダメージ）が、3つの対戦エリアのうちの1つの対戦エリアに配置されている敵のプレイヤーデッキの全てに対して与えられる（全てのプレイヤーデッキに対して同じダメージが与えられる）。反撃の対象となる対戦エリアは、3つの対戦エリアの中からランダムに決定される。また、反撃する側のユニットのプレイヤーデッキのうち、特別モードにおいて反撃ポイ

50

ントをチャージしたプレイヤーのプレイヤーデッキが、当該反撃の対象となった対戦エリアに自動的に移動する。なお、反撃では、受けたダメージに応じてプレイヤーデッキのHPが減じられるものの、反撃する側のユニットに対するポイントの付与は行われぬ。また、反撃する側のユニットの全てのプレイヤーデッキ及びボスカードのHPは、反撃の実行に伴って（特別モードの終了に伴って）、最大値まで回復（全回復）する。

【0063】

図13は、カード対戦ゲームにおいて反撃が実行される様子を説明するための図である。図13の例では、反撃のダメージを与える反撃対象の対戦エリアとして左側の対戦エリアLAが決定されており、反撃されるユニットAのプレイヤーデッキのうち、反撃対象の対戦エリアLAに配置されている3つのプレイヤーデッキA11 - A13に対して反撃のダメージが与えられる。また、図13の例では、反撃する側のユニットBのプレイヤーデッキであって反撃対象となった左側の対戦エリアLA以外の対戦エリアCA及びRAに配置されていたプレイヤーデッキのうち、特別モードにおいて反撃ポイントをチャージしたプレイヤーデッキB15 - 16、18が、反撃対象となった左側の対戦エリアLAに移動している。

10

【0064】

ここで、上述したように、このカード対戦ゲームでは、対戦可能状態である敵のプレイヤーデッキが存在しない対戦エリアを発生させることにより、ボスカードへの攻撃が可能となり、更に、ボスカードを倒すことにより、通常モードよりも獲得するポイントが大きくなる特別モードでの追撃が可能となる。したがって、対戦可能状態である敵のプレイヤーデッキが存在しない対戦エリアを発生させることが、このカード対戦ゲームにおいて重要である。そして、上述した反撃は、1つの対戦エリアに配置されている敵のプレイヤーデッキの全てに対してダメージを与え、また、反撃ポイントをチャージしたプレイヤーデッキが当該対戦エリアに自動的に移動するから、反撃した側のユニットから見ると、当該対戦エリアを、対戦可能状態である敵のプレイヤーデッキが存在しない対戦エリアとしやすくなる。つまり、反撃した側のユニットは、反撃によって、短時間でゲームの状況を有利な状況へと反転させることができる。

20

【0065】

図7のフロー図に戻り、反撃を実行すると、通常モードでのゲームの進行へと戻る（ステップS100）。そして、通常モードでのゲームの進行、特別モードへの移行及び特別モードの終了に応じた反撃が、繰り返し実行され、ゲームの終了条件が成立すると（ステップS110）、システム10（ゲーム進行制御部45）は、ゲームの対戦結果をプレイヤーに提示する（ステップS160）。ゲームの終了条件は、例えば、所定の時刻となったこと（ゲームの開始時刻から所定時間経過したこと）である。対戦結果のプレイヤーへの提示は、例えば、プレイヤー端末30に表示される対戦結果を表示する画面を介して行われる。対戦結果はゲームの勝敗を含み、当該ゲームの勝敗は、各ユニットが獲得したポイント（プレイヤーが獲得したポイントの合計値）を比較することによって決定される。

30

【0066】

以上説明した本実施形態に係るゲーム提供システム10は、一方の第1のユニットのみが攻撃する第1のモード（特別モード）であって他方の第2のユニット側の第1のアクション（反撃ポイントのチャージ）に応じて第2のユニットの反撃用パラメータ（反撃ポイント）の値を更新する第1のモードにおけるゲームの進行を制御する処理と、第1のモードの終了に応じて、第2のユニットの反撃用パラメータの値に少なくとも基づいて、第2のユニットによる第1のユニットに対する反撃を実行する処理と、を実行する。このように、本実施形態においては、一方の第1のユニットのみが攻撃する第1のモードにおいて、他方の第2のユニット側は、その後の反撃に用いられる反撃用パラメータの値を更新するための第1のアクションを行うことになる。従って、第1のユニットによる攻撃の終了を第2のユニット側のプレイヤーに単に待機させることが抑制される。

40

【0067】

本明細書で説明された処理及び手順は、明示的に説明されたもの以外にも、ソフトウェア、ハードウェア又はこれらの任意の組み合わせによって実現される。例えば、本明細書

50

で説明される処理及び手順は、集積回路、揮発性メモリ、不揮発性メモリ、磁気ディスク等の媒体に、当該処理及び手順に相当するロジックを実装することによって実現される。また、本明細書で説明された処理及び手順は、当該処理・手順に相当するコンピュータプログラムとして実装し、各種のコンピュータに実行させることが可能である。

【0068】

本明細書中で説明された処理及び手順が単一の装置、ソフトウェア、コンポーネント、モジュールによって実行される旨が説明されたとしても、そのような処理又は手順は複数の装置、複数のソフトウェア、複数のコンポーネント、及び/又は複数のモジュールによって実行され得る。また、本明細書において説明されたソフトウェア及びハードウェアの要素は、それらをより少ない構成要素に統合して、又はより多い構成要素に分解することによって実現することも可能である。

10

【0069】

本明細書において、発明の構成要素が単数もしくは複数の何れか一方として説明された場合、又は、単数もしくは複数の何れとも限定せずに説明された場合であっても、文脈上別に解すべき場合を除き、当該構成要素は単数又は複数の何れであってもよい。

【符号の説明】

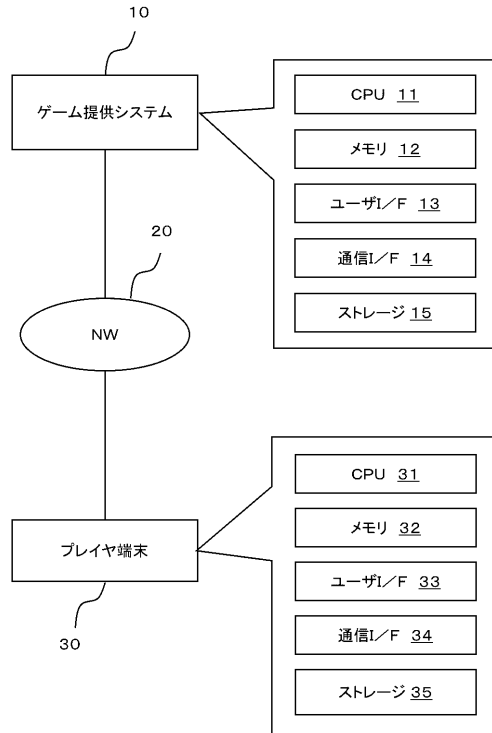
【0070】

- 10 ゲーム提供システム
- 20 ネットワーク
- 30 プレイヤ端末
- 41 情報記憶管理部
- 411 プレイヤ情報テーブル
- 412 ユニット情報テーブル
- 413 対戦情報テーブル
- 43 基本機能制御部
- 45 ゲーム進行制御部
- 50 ゲーム画面
- LA、CA、RA 対戦エリア

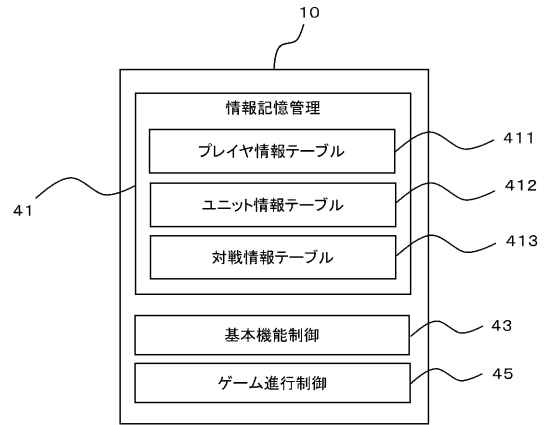
20

30

【図1】



【図2】



【図3】

プレイヤー情報テーブル 411

プレイヤーID
基本情報
デッキ情報
保有カード情報
保有アイテム情報
...

【図4】

ユニット情報テーブル 412

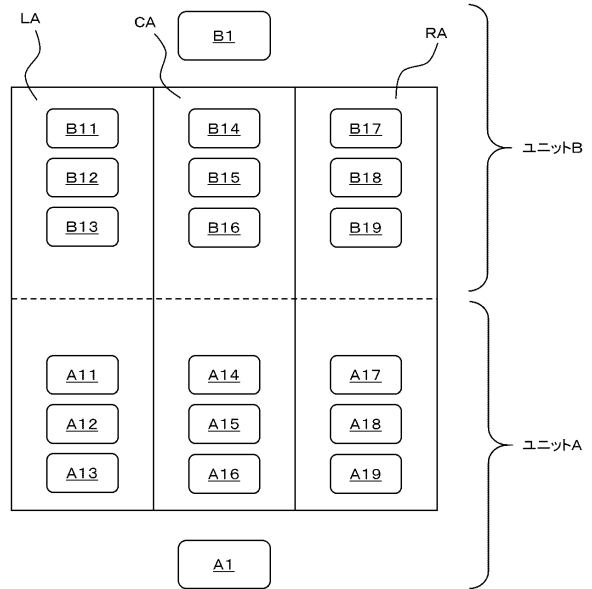
ユニットID
プレイヤー情報
対戦履歴情報
...

【図5】

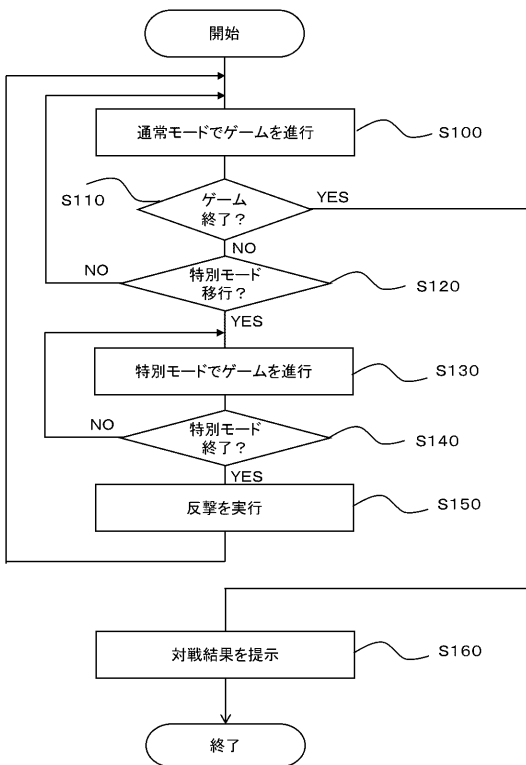
対戦情報テーブル 413

対戦ID
第1ユニットID
第2ユニットID
第1ユニットパラメータ情報
第2ユニットパラメータ情報
...

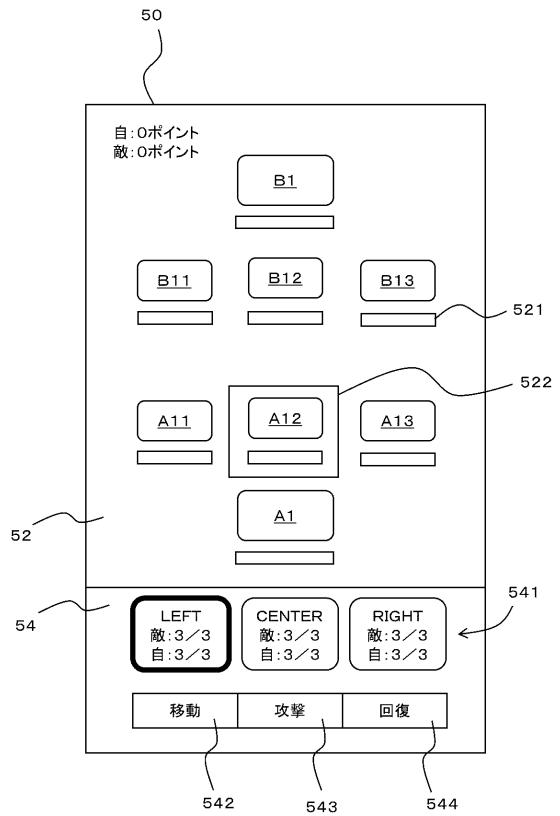
【図6】



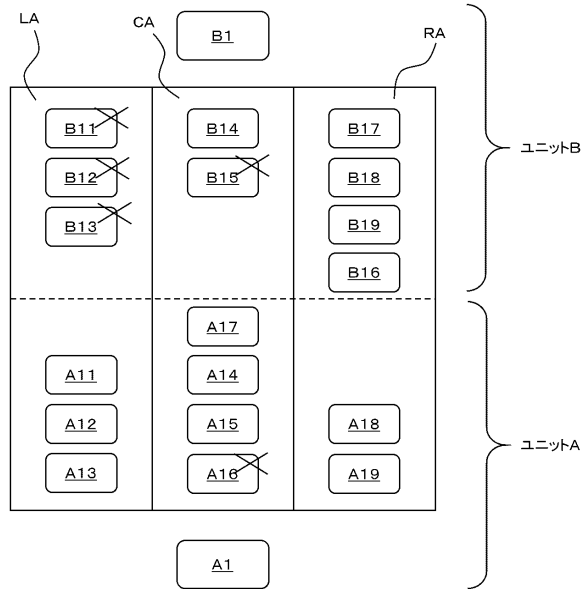
【図7】



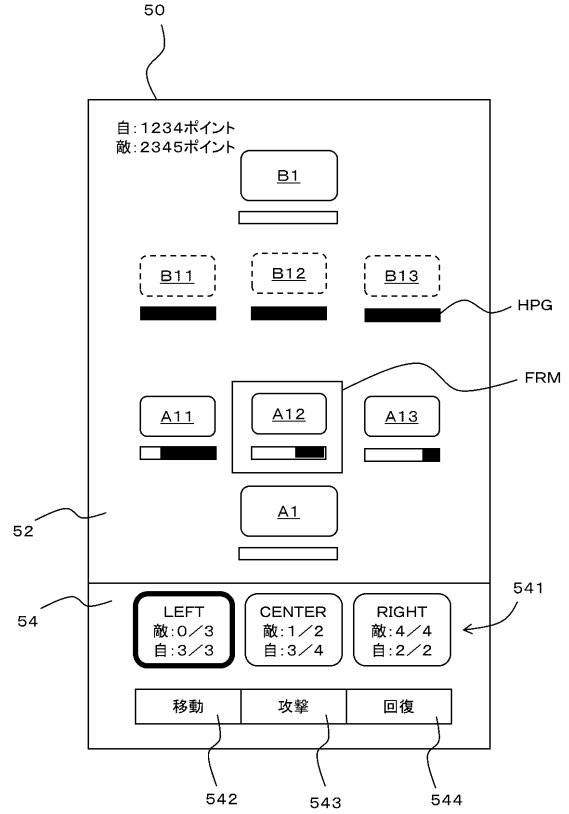
【図8】



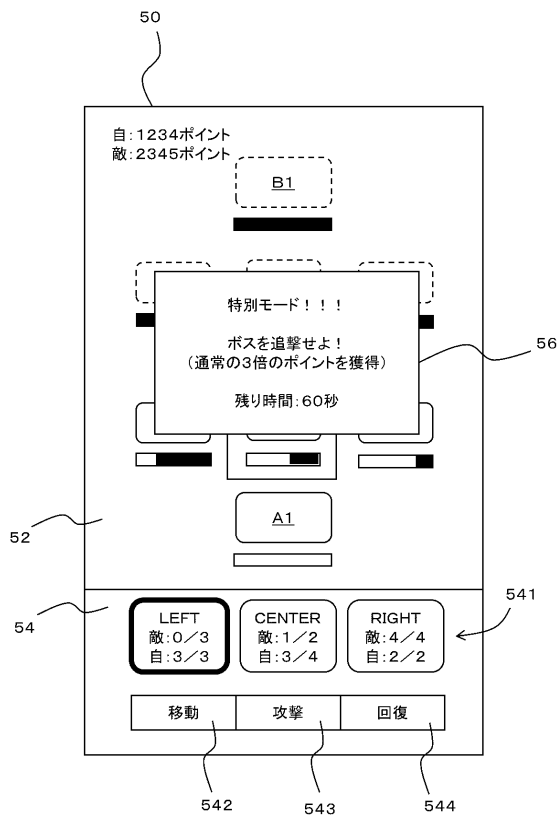
【図9】



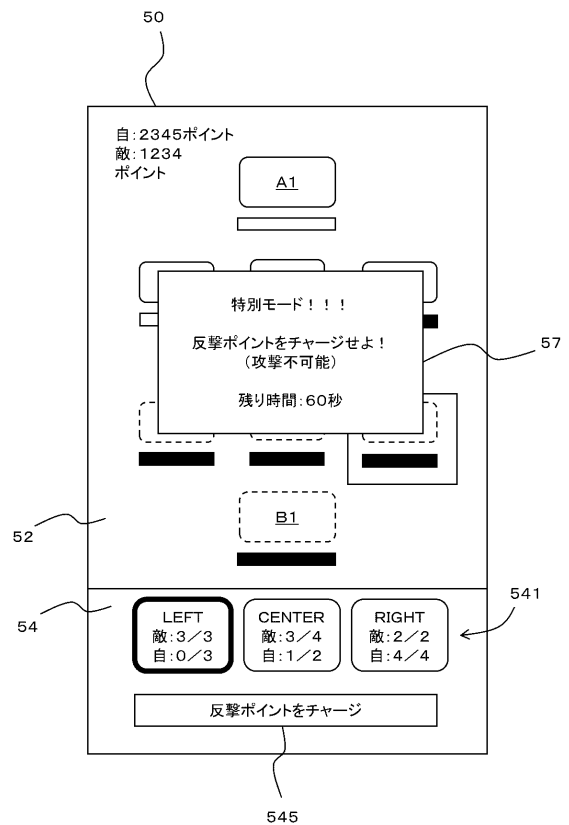
【図10】



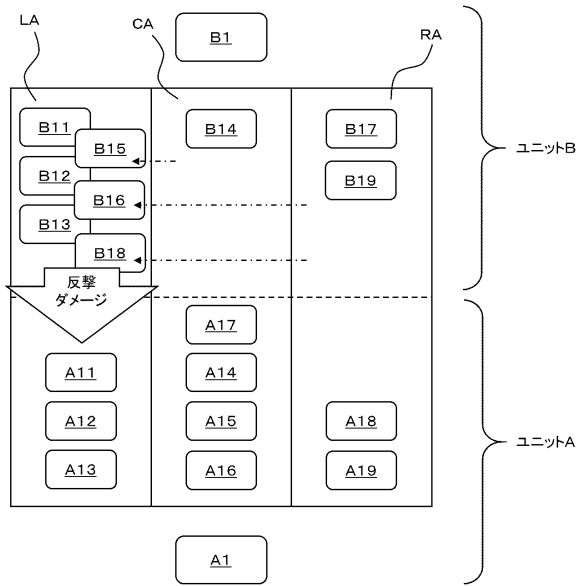
【図11】



【図12】



【図13】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I
A 6 3 F 13/80 (2014.01) A 6 3 F 13/80 B
A 6 3 F 13/822 (2014.01) A 6 3 F 13/822

審査官 宮本 昭彦

(56)参考文献 特開2007-244741(JP,A)
特開2005-095444(JP,A)
enterbrain mook ドラゴンズドグマ オンライン DDON通信 シーズン1
.2 DRAGON'S,カドカワ株式会社 浜村 弘一,2015年12月31日,P.4

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A 6 3 F 13/00 - 13/98