

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7443589号
(P7443589)

(45)発行日 令和6年3月5日(2024.3.5)

(24)登録日 令和6年2月26日(2024.2.26)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 13/69 (2014.01) A 6 3 F 13/69
A 6 3 F 13/80 (2014.01) A 6 3 F 13/80 B

請求項の数 7 (全18頁)

(21)出願番号	特願2023-32701(P2023-32701)	(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5年3月3日(2023.3.3)	(74)代理人	100094569 弁理士 田中 伸一郎
審査請求日	令和5年7月3日(2023.7.3)	(74)代理人	100109070 弁理士 須田 洋之
早期審査対象出願		(74)代理人	100067013 弁理士 大塚 文昭
		(74)代理人	100120525 弁理士 近藤 直樹
		(74)代理人	100139712 弁理士 那須 威夫
		(74)代理人	100141553 弁理士 鈴木 信彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、方法、およびシステム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

各々にグループ識別子が付与された複数のゲーム媒体であって、前記グループ識別子に基づいて複数のグループに分類可能な複数のゲーム媒体、から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供することをコンピュータに実行させるためのプログラムであって、

前記デッキに含ませることが可能な前記ゲーム媒体の前記グループ識別子の範囲に関する前記ユーザの選択を受け付けることと、
前記範囲内に含まれる少なくとも1つのグループ識別子を参照グループ識別子として決定することと、

前記対戦ゲームの提供時に、前記ユーザおよび当該ユーザの対戦相手の各々ごとに、前記参照グループ識別子に応じた効果が発生させることと、
を前記コンピュータに実行させるための、プログラム。

【請求項2】

前記効果は、前記所定数のゲーム媒体に対して予め設定された情報ではなく、前記対戦ゲームのルールに関する情報を調整するように発生する、

請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記複数のゲーム媒体に対する新たなゲーム媒体の追加が定期的実施され、

前記新たなゲーム媒体には、前記複数のゲーム媒体の各々に付与された前記グループ識

別子とは異なる新たなグループ識別子が付与される、

請求項 1 または 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記参照グループ識別子は、前記デッキに含まれる前記所定数のゲーム媒体に付与された前記 1 以上のグループ識別子のうち、追加されたタイミングが最も新しいゲーム媒体に付与されたグループ識別子である、

請求項 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記効果は、前記参照グループ識別子によって示される前記タイミングが古いほど有利な効果となる、

請求項 4 に記載のプログラム。

【請求項 6】

各々にグループ識別子が付与された複数のゲーム媒体であって、前記グループ識別子に基づいて複数のグループに分類可能な複数のゲーム媒体、から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供するためにコンピュータにより実行される方法であって、

前記デッキに含ませることが可能な前記ゲーム媒体の前記グループ識別子の範囲に関する前記ユーザの選択を受け付けることと、

前記範囲内に含まれる少なくとも 1 つのグループ識別子を参照グループ識別子として決定することと、

前記対戦ゲームの提供時に、前記ユーザおよび当該ユーザの対戦相手の各々ごとに、前記参照グループ識別子に応じた効果を発生させることと、

を含む、方法。

【請求項 7】

各々にグループ識別子が付与された複数のゲーム媒体であって、前記グループ識別子に基づいて複数のグループに分類可能な複数のゲーム媒体、から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供するためのシステムであって、

前記デッキに含ませることが可能な前記ゲーム媒体の前記グループ識別子の範囲に関する前記ユーザの選択を受け付け、

前記範囲内に含まれる少なくとも 1 つのグループ識別子を参照グループ識別子として決定し、

前記対戦ゲームの提供時に、前記ユーザおよび当該ユーザの対戦相手の各々ごとに、前記参照グループ識別子に応じた効果を発生させる、

ように構成されている、システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、プログラム、方法、およびシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、各々に属性が対応付けられた複数のゲーム媒体（たとえばデジタルカード）から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供する技術が知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第 6804675 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

20

30

40

50

上記のような対戦ゲームにおいては、デッキに含めることが可能なゲーム媒体が定期的に追加される場合がある。このような場合、一般に、新しいゲーム媒体は、古いゲーム媒体よりも強力な能力を持つように設定されることが多い。このため、従来の対戦ゲームにおいては、興趣性を損なうことなく、新しいゲーム媒体で構成されたデッキと古いゲーム媒体で構成されたデッキとの対戦を成立させることが難しい場合があり、この点において、対戦ゲームの興趣性をより向上させる余地がある。

【0005】

そこで、本開示が解決しようとする課題の一つは、対戦ゲームの興趣性をより向上させることが可能なプログラム、方法、およびシステムを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本開示の一例としてのプログラムは、各々にグループ識別子が付与された複数のゲーム媒体であって、グループ識別子に基づいて複数のグループに分類可能な複数のゲーム媒体、から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供することをコンピュータに実行させるためのプログラムであって、少なくとも1つのグループ識別子を参照グループ識別子として決定することと、対戦ゲームの提供時に、参照グループ識別子に応じた効果を発生させることと、をコンピュータに実行させるための、プログラムである。

【0007】

また、本開示の他の一例としての方法は、各々にグループ識別子が付与された複数のゲーム媒体であって、グループ識別子に基づいて複数のグループに分類可能な複数のゲーム媒体、から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供するためにコンピュータにより実行される方法であって、少なくとも1つのグループ識別子を参照グループ識別子として決定することと、対戦ゲームの提供時に、参照グループ識別子に応じた効果を発生させることと、を含む。

【0008】

また、本開示のさらに他の一例としてのシステムは、各々にグループ識別子が付与された複数のゲーム媒体であって、グループ識別子に基づいて複数のグループに分類可能な複数のゲーム媒体、から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供するためのシステムであって、少なくとも1つのグループ識別子を参照グループ識別子として決定し、対戦ゲームの提供時に、参照グループ識別子に応じた効果を発生させる、ように構成されている。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】図1は、実施形態にかかるシステムの構成を示した例示的かつ模式的な図である。

【図2】図2は、実施形態にかかる端末装置の機能的構成を示した例示的かつ模式的なブロック図である。

【図3】図3は、実施形態にかかる端末装置およびサーバ装置により実行される処理の流れを示した例示的かつ模式的なシーケンス図である。

【図4】図4は、実施形態にかかるフォーマット選択画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

【図5】図5は、実施形態にかかるグループ選択画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

【図6】図6は、実施形態にかかる特殊能力アイコンの一例を示した例示的かつ模式的な図である。

【図7】図7は、実施形態にかかるデッキ編成画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

【図8】図8は、実施形態にかかる対戦開始画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

【図9】図9は、実施形態にかかる対戦画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

10

20

30

40

50

【図10】図10は、実施形態にかかる対戦画面の図9とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

【図11】図11は、実施形態にかかる中断画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

【図12】図12は、実施形態にかかる端末装置およびサーバ装置を構成する情報処理装置のハードウェア構成の一例を示した例示的かつ模式的なブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

<実施形態>

以下、本開示にかかるプログラム、方法、およびシステムの実施形態を図面に基づいて説明する。以下に記載する実施形態の構成、ならびに当該構成によってもたらされる作用および効果は、あくまで一例であって、以下の記載内容に制限されるものではない。

【0011】

また、以下では、「第1」、「第2」などの序数が必要に応じて使用されるが、これらの序数は、識別の便宜のために使用されるものであり、特定の優先順位を示すものではない。

【0012】

図1は、実施形態にかかるシステムの構成を示した例示的かつ模式的な図である。

【0013】

図1に示されるように、実施形態にかかるシステムは、タッチパネルを有するディスプレイ110Aを含む複数の端末装置110と、サーバ装置120と、を備える。端末装置110とサーバ装置120とは、たとえばインターネットのようなネットワーク150を介して互いに通信可能に接続されている。

【0014】

なお、図1に示される構成は、あくまで一例であり、本開示の技術的思想を制限するものではない。たとえば、図1には、ディスプレイ110Aを含む端末装置110の例として、ディスプレイ111Aおよび112Aを含むタブレットコンピュータとして構成された端末装置111および112が例示されている。しかしながら、端末装置110の個数は、3個以上であってもよいし、端末装置110は、一般的なコンピュータと同等の構成（具体例は図12を参照しながら後述する）を有していれば、タブレットコンピュータ以外の電子機器として構成されていてもよい。

【0015】

上記のような構成により、実施形態では、端末装置110のユーザ間でのネットワーク150を介した対戦ゲームが実現される。たとえば、実施形態において、対戦ゲームは、各々に属性（以下、クラスと表現する）が対応付けられた複数のゲーム媒体としてのたとえばデジタルカード（以下、単にカードと表現する）から選択された所定数のカードを含むデッキを使用した対戦ゲームである。

【0016】

たとえば、実施形態において、各端末装置110のユーザは、対戦ゲームの運営者から提供されるカードを抽選などによりデジタル的に取得することで所有し、所有しているカードからクラスを考慮した上で所定数のカードを選択することでデッキを編成し、編成したデッキを使用して他のユーザとサーバ装置120を介して対戦ゲームをプレイする。

【0017】

なお、実施形態において、対戦ゲームに使用可能なゲーム媒体は、対戦ゲームの運営者によって定期的に追加される。各ゲーム媒体には、対戦ゲームに使用可能なものとして追加されたタイミングに応じたグループ識別子（たとえば第1弾、第2弾...などといった数字を含むID）が付与される。グループ識別子の用途の一つとして、対戦ゲームの興趣性を高めるためにデッキの編成に制限（たとえば、第N弾～第M弾までのゲーム媒体しかデッキに含めることができないといった制限）を設けるといった用途がある。

【0018】

10

20

30

40

50

また、実施形態において、サーバ装置 120 は、たとえば、対戦ゲームをプレイするユーザ（プレイヤー）に関するプレイヤー情報を当該対戦ゲームに参加するユーザごとに記録する。プレイヤー情報とは、たとえば、プレイヤーが所有しているカードに関する情報、およびプレイヤーが過去に編成したデッキに関する情報などである。そして、サーバ装置 120 は、ユーザの操作に応じて端末装置 110 から出力される情報に基づいて、記録されたプレイヤー情報を更新したり、対戦ゲームの進行を制御したりする。

【0019】

ところで、デッキに含めることが可能なゲーム媒体が定期的に追加される対戦ゲームについて従来から様々な検討されているが、このような従来の対戦ゲームにおいては、新しいゲーム媒体が、古いゲーム媒体よりも強力な能力を持つように設定されることが多い。このため、従来の対戦ゲームにおいては、興趣性を損なうことなく、新しいゲーム媒体で構成されたデッキと古いゲーム媒体で構成されたデッキとの対戦を成立させることが難しい場合があり、この点において、対戦ゲームの興趣性をより向上させる余地がある。

10

【0020】

そこで、実施形態は、以下で詳細に説明する技術により、興趣性を損なうことなく、新しいゲーム媒体で構成されたデッキと古いゲーム媒体で構成されたデッキとの対戦が成立するように、デッキに含まれるゲーム媒体のグループ識別子に基づいて対戦ゲーム上で有利または不利な効果を生じさせることで、対戦ゲームの興趣性をより向上させることを実現する。

【0021】

図 2 は、実施形態にかかる端末装置 110 の機能的構成を示した例示的かつ模式的なブロック図である。

20

【0022】

図 2 に示されるように、端末装置 110 は、受付処理部 201 と、管理処理部 202 と、ゲーム制御処理部 203 と、表示処理部 204 と、を含んでいる。

【0023】

受付処理部 201 は、端末装置 110 を使用したユーザの各種の操作の入力を受け付ける。たとえば、受付処理部 201 は、対戦ゲームの開始前に、対戦ゲームのフォーマット（対戦形式、具体例は後述する）の選択を受け付けたり、対戦ゲームに使用されるデッキに含ませるカードのクラスの選択を受け付けたり、クラスの選択後に、デッキに含ませるカードの選択を受け付けたりする。

30

【0024】

管理処理部 202 は、ユーザの操作に応じて編成されたデッキの管理を行う。たとえば、管理処理部 202 は、ユーザにより選択されたフォーマットに基づいて、デッキに含めることが可能なゲーム媒体のグループ識別子の管理などを行う。

【0025】

ゲーム制御処理部 203 は、通信によりサーバ装置 120 と連携しながら、対戦ゲームの進行を制御する。また、表示処理部 204 は、対戦ゲームに関する画像のディスプレイ 110A への出力を制御する。

【0026】

上記のような機能的構成に基づき、実施形態にかかる端末装置 110 は、ユーザに対戦ゲームを提供する際に、次の図 3 に示されるような流れで、サーバ装置 120 と連携しながら、各種の処理を実行する。

40

【0027】

図 3 は、実施形態にかかる端末装置 110 およびサーバ装置 120 により実行される処理の流れを示した例示的かつ模式的なシーケンス図である。

【0028】

図 3 に示されるように、実施形態において、端末装置 110（たとえばゲーム制御処理部 203）は、まず、S311において、当該端末装置 110 のユーザのプレイヤー情報をサーバ装置 120 から取得するためのログイン要求処理を実行し、当該ユーザの識別情報

50

などを含むログイン情報をサーバ装置 1 2 0 に送信する。この S 3 1 1 の処理は、たとえば対戦ゲームを提供するために端末装置 1 1 0 にインストールされたアプリケーションの開始時に実行される。

【 0 0 2 9 】

そして、サーバ装置 1 2 0 は、S 3 2 1 において、端末装置 1 1 0 から受信されたログイン情報に基づいてログイン処理を実行し、自身が記録しているプレイヤー情報の中から対応するプレイヤー情報を抽出し、抽出したプレイヤー情報を端末装置 1 1 0 に送信する。

【 0 0 3 0 】

そして、端末装置 1 1 0 (たとえば受付処理部 2 0 1、管理処理部 2 0 2、および表示処理部 2 0 4) は、S 3 1 3 において、対戦ゲームに使用するデッキをユーザの操作に応じて編成するデッキ編成処理を実行し、編成されたデッキに関するデッキ情報をサーバ装置 1 2 0 に送信する。詳細は後述するが、デッキ編成処理とは、受付処理部 2 0 1 によりユーザの操作を受け付けるとともに必要に応じて表示処理部 2 0 4 により各種の画像(画面)をディスプレイ 1 1 0 A に表示しながら管理処理部 2 0 2 によりデッキを管理する処理である。

10

【 0 0 3 1 】

そして、サーバ装置 1 2 0 は、S 3 2 2 において、端末装置 1 1 0 から受信されたデッキ情報を保存して自身が記録しているプレイヤー情報を更新するデッキ情報保存処理を実行する。

【 0 0 3 2 】

そして、端末装置 1 1 0 (たとえば受付処理部 2 0 1、ゲーム制御処理部 2 0 3、および表示処理部 2 0 4) およびサーバ装置 1 2 0 は、それぞれ、S 3 1 3 および S 3 2 3 において、通信により互いに連携しながら対戦ゲームを実行するゲーム実行処理を実行する。ゲーム実行処理とは、受付処理部 2 0 1 によりユーザの操作を受け付けるとともに表示処理部 2 0 4 により各種の画像(画面)をディスプレイ 1 1 0 A に表示しながら、ゲーム制御処理部 2 0 3 によりゲームの進行を制御する処理である。

20

【 0 0 3 3 】

ここで、実施形態では、上記の S 3 1 2 のデッキ編成処理において、まず、次の図 4 に示されるようなフォーマット選択画面を介して、対戦ゲームのフォーマットをユーザに選択させる処理が実行される。

30

【 0 0 3 4 】

図 4 は、実施形態にかかるフォーマット選択画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

【 0 0 3 5 】

図 4 に示される画像 4 0 0 は、フォーマット選択画面の一例である。この画像 5 0 0 は、「ローテーション」というフォーマットの選択を受け付ける第 1 ボタン 4 0 1 と、「アンリミテッド」というフォーマットの選択を受け付ける第 2 ボタン 4 0 2 と、「マイローテーション」というフォーマットの選択を受け付ける第 3 ボタン 4 0 3 と、を含む。

【 0 0 3 6 】

第 1 ボタン 4 0 1 によって選択可能な「ローテーション」というフォーマットは、対戦に使用するデッキに含めることが可能なゲーム媒体が、最新弾を含む所定数(たとえば 5 つ)の弾のゲーム媒体に制限されたフォーマットである。また、第 2 ボタン 4 0 2 によって選択可能な「アンリミテッド」というフォーマットは、対戦に使用するデッキに含めることが可能なゲーム媒体が、これまでにリリースされた全ての弾のゲーム媒体であるフォーマットである。

40

【 0 0 3 7 】

また、第 3 ボタン 4 0 3 によって選択可能な「マイローテーション」というフォーマットは、対戦に使用するデッキに含めることが可能なゲーム媒体が、これまでにリリースされた全ての弾のうち、連続する所定数(5 つ)の弾のゲーム媒体に制限されたフォーマットである。この「マイローテーション」というフォーマットでは、たとえば、過去の「ロ

50

「ローテーション」のデッキと最近の「ローテーション」のデッキとを用いて対戦を行うことが可能な新規なフォーマットである。

【0038】

ここで、前述した通り、通常、新しいゲーム媒体は、古いゲーム媒体よりも強力な能力を持つように設定されることが多いため、興趣性を損なうことなく、新しいゲーム媒体で構成されたデッキと古いゲーム媒体で構成されたデッキとの対戦を成立させることが難しい場合がある。

【0039】

そこで、実施形態にかかる「マイローテーション」というフォーマットでは、デッキに含まれるゲーム媒体のグループ識別子の中から参照グループ識別子が決定され、対戦ゲームの提供時に、参照グループ識別子に応じた効果を発生させる処理が実行される。たとえば、実施形態では、参照グループ識別子として、デッキに含まれるゲーム媒体に付与されたグループ識別子のうち、追加されたタイミングが最も新しいゲーム媒体に付与されたグループ識別子が使用される。そして、実施形態では、参照グループ識別子によって示される上記のタイミングが古いほど有利な効果が発生するようにゲームが進行する。

10

【0040】

なお、上記の効果は、ゲーム媒体に対して予め設定された情報（能力）を調整するように発生する効果ではなく、次の図5に示されるグループ選択画面に表示されるような、対戦ゲームのルールに関する情報を調整するように発生する効果である。

【0041】

図5は、実施形態にかかるグループ選択画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

20

【0042】

図5に示される画像500は、グループ選択画面の一例である。この画像500は、上記の画像400（図4参照）によってフォーマットがユーザにより選択された後、デッキに含ませるカードのクラスがユーザにより選択された後にディスプレイ110Aに表示される。

【0043】

画像500は、「マイローテーション」において発生しうる効果についての説明が表示された領域510と、「マイローテーション」のデッキに含ませることが可能なゲーム媒体の範囲として現在どの範囲が選択されているかが表示された領域520と、を含む。

30

【0044】

より具体的に、領域510には、「マイローテーション」において発生しうる効果についての説明が、対応するマークM1およびM2とともに表示されている。マークM1は、デッキに含まれる最新のゲーム媒体のグループ識別子が第1～10弾の範囲にある場合、「開始時に追加で1ドロー」という、対戦ゲームのルールの有利な効果（特殊能力）が発生することをユーザに明示するための特殊能力アイコンである。特殊能力無しの通常の状態では、対戦時の各ターンで、プレイヤーが1枚ずつデッキからカードを引く（ドローする）ようなルールであるところ、「開始時に追加で1ドロー」という特殊能力が発生している状態では、対戦時の各ターンで、プレイヤーが通常の1枚に加えてさらに1枚追加で（つまり合計で2枚）デッキからカードを引く（ドローする）ようなルールとなるため、当該特殊能力が発生している側のプレイヤーは、発生していない側よりも有利となる。また、マークM2は、デッキに含まれる最新のゲーム媒体のグループ識別子が第1～19弾の範囲にある場合、「進化ターン以降、ターン開始時にPPを+2」という、対戦ゲームのルールの有利な効果が発生することをユーザに明示するための特殊能力アイコンである。特殊能力無しの通常の状態では、対戦時の各ターンでは、カードを使用するために必要となるPP（プレイポイント）というパラメータが1ずつ増えていくようなルールであるところ、「進化ターン以降、ターン開始時にPPを+2」という特殊能力が発生している状態では、対戦時の特定のターン以降になると、PPというパラメータが2ずつ増えていくようなルールとなるため、当該特殊能力が発生している側のプレイヤーは、発生していな

40

50

い側よりも有利となる。

【0045】

なお、図5に示される例では、特殊能力アイコンが単なる丸いマークM1およびM2として表示されている。しかしながら、特殊能力アイコンは、次の図6に示されるように、文字情報を含んで表示されてもよい。

【0046】

図6は、実施形態にかかる特殊能力アイコンの一例を示した例示的かつ模式的な図である。

【0047】

図6に示される例では、特殊能力アイコンを示す丸いマークMが、「+1」という文字表示Xとともに表示されている。この「+1」という文字表示Xは、たとえば上記の「開始時に追加で1ドロウ」という特殊能力に関連して表示されうる。なお、文字表示Xの内容が「+1」に限られないことは言うまでもない。実施形態では、発生する特殊能力に応じて様々な内容の文字表示Xが、マークMとともに表示されうる。

10

【0048】

図5に戻り、領域520において、「マイローテーション」のデッキに含ませることが可能なゲーム媒体の範囲として第17~21弾という範囲が選択されている。この場合、デッキに含めることが可能なゲーム媒体の最新のグループ識別子が第21弾であるため、上記のマークM1およびM2に対応するいずれの効果も発生しないことになる。なお、領域520内の「F O H ~ R S C 期」という文字は、ゲーム媒体のグループ識別子(リリースされたタイミング)の範囲を示すものであり、隣に表示されている「17~21」という数字を別の形式で表しただけのものである。なお、図5に示される例では、第24弾までのゲーム媒体が、連続する5つの弾ごとに1つの範囲として区切られている。ユーザは、区切られた複数の範囲から所望の範囲を選択することができる。なお、連続する5つの弾ごとに1つの範囲として区切るという基準は、あくまで一例である。他の例として、連続する4つ以下または6つ以上の弾ごとに1つの範囲として区切るといった基準が採用されてもよい。また、1つの範囲に含まれる弾は、必ずしも連続していなくてもよい。

20

【0049】

上記の画像500(図5参照)を介した範囲の選択が完了すると、次の図7に示されるようなデッキ編成画面がディスプレイ110Aに表示されうる。

30

【0050】

図7は、実施形態にかかるデッキ編成画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

【0051】

図7に示される画像700は、デッキ編成画面の一例である。この画像600は、第1領域710と、第2領域720と、保存ボタン730と、第3領域740と、を含む。

【0052】

第1領域710には、たとえば、ユーザがデジタル的に所有しているカードのうち、デッキに含めることが可能なグループ識別子を有するゲーム媒体の一覧が表示される。また、第2領域720には、デッキ内のカードの一覧が表示される。ユーザは、第1領域710に表示されたカードを選択する操作(たとえばタッチ操作)を実行し、選択したカードを第2領域720内へと移動させる操作(たとえばスワイプ操作)を実行することで、デッキを編成する。編成されたデッキは、保存ボタン730の操作(たとえばタッチ操作)が実行された場合に、デッキ内のカードの枚数が規定枚数に達しているか否かなどといった条件の判定を経て保存される。

40

【0053】

第3領域740には、現在編成中のデッキの情報が表示される。図7に示される例では、第3領域740に表示されるデッキの情報として、デッキに含めることが可能なクラスの名称(「エルフ」と)、デッキに含めることが可能なゲーム媒体の最新のグループ識別子を示す文字(「CDB」と)、デッキによって発生しうる効果(特殊能力)を示すマークM1およびM2と、が例示されている。

50

【 0 0 5 4 】

図 7 に示されるデッキ編成画面によるデッキの編成が完了すると、ユーザは、編成したデッキを使用して、他のプレイヤーと対戦ゲームを行うことができる。

【 0 0 5 5 】

なお、デッキによって発生しうる効果（特殊能力）を含むデッキの情報は、デッキの編成時のみならず、対戦ゲームのプレイ時においてもユーザが確認可能であることが望ましい。このとき、自分のデッキの情報のみならず、対戦相手のデッキの情報も確認可能であることが望ましい。そこで、実施形態において、表示処理部 2 0 4 は、下記の図 8 ~ 図 1 1 に示されるような画像（画面）により、プレイヤーによる対戦ゲームのプレイ時に、自分および対戦相手のデッキの情報をプレイヤーに通知しうる。

10

【 0 0 5 6 】

たとえば、実施形態において、表示処理部 2 0 4 は、対戦ゲームの開始時に、次の図 8 に示されるような対戦開始画面を表示し、当該対戦開始画面上に、自分のデッキの情報と、対戦相手のデッキの情報と、を表示しうる。

【 0 0 5 7 】

図 8 は、実施形態にかかる対戦開始画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

【 0 0 5 8 】

図 8 に示される画像 8 0 0 は、対戦開始画面の一例である。この画像 8 0 0 は、自分のデッキの情報が表示される第 1 領域 8 1 0 と、対戦相手のデッキの情報が表示される第 2 領域 8 2 0 と、を含む。デッキの情報としては、デッキに含めることが可能なクラスの名称（「エルフ」）と、デッキに含めることが可能なゲーム媒体の最新のグループ識別子を示す文字（「CDB」）と、デッキによって発生しうる効果（特殊能力）を示すマーク M 1 および / または M 2 と、が表示される。

20

【 0 0 5 9 】

また、実施形態において、表示処理部 2 0 4 は、対戦ゲームの開始後に、次の図 9 および 1 0 に示されるような態様で、対戦画面上に、対戦相手のデッキの情報を表示しうる。

【 0 0 6 0 】

図 9 は、実施形態にかかる対戦画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

【 0 0 6 1 】

図 9 に示される画像 9 0 0 は、対戦が開始した直後に表示される対戦画面としての、ルール上許可されたカードの引き直しを行うための画面である。この画像 9 0 0 の右上には、対戦相手のデッキの情報が表示される領域 9 1 0 が設けられている。この領域 9 1 0 には、対戦相手のデッキの情報として、対戦相手が使用しているデッキに含まれる最新のカードのグループ識別子を示す文字 9 1 1 と、対戦相手がデッキ編成時に選択したクラスを示すマーク 9 1 2 と、対戦相手が使用するデッキによって発生する効果（特殊能力）を示すマーク M 1 および M 2 と、が表示されている。これにより、ユーザは、対戦相手のデッキの情報を確認しながらカードの引き直しの選択を行うことができる。

30

【 0 0 6 2 】

また、図 1 0 は、実施形態にかかる対戦画面の図 9 とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

40

【 0 0 6 3 】

図 1 0 に示される画像 1 0 0 0 は、上記の画像 9 0 0（図 9 参照）を介したカードの引き直しが完了した後のゲームの進行中に表示される対戦画面である。この画像 1 0 0 0 の左側は、対戦相手のデッキの情報が表示される領域 1 0 1 0 と、対戦相手のデッキによって発生する効果（特殊能力）が表示される領域 1 0 2 0 と、を含む。領域 1 0 1 0 には、対戦相手のデッキの情報として、対戦相手がデッキ編成時に選択したクラスおよび対戦相手が使用しているデッキに含まれる最新のカードのグループ識別子を示す文字と、対戦相手が使用するデッキによって発生する効果を示すマーク M 1 および M 2 と、が表示されている。また、領域 1 0 2 0 には、マーク M 1 および M 2 で示される効果の内容に関する説明が表示される領域 1 0 2 1 および 2 0 2 3 が設けられる。これらの領域 1 0 1 0 および

50

1020は、ゲームの進行中におけるプレイヤーの所定の操作に応じて表示される。これにより、ユーザは、ゲームの進行中の所望のタイミングで、対戦相手のデッキの情報を確認することができる。

【0064】

さらに、実施形態では、次の図11に示されるように、デッキに含まれるカードのクラスを、対戦ゲームの開始後の一時中断時に表示される中断画面上に表示することも可能である。なお、中断画面は、対戦画面上に設けられる中断ボタン（不図示）の操作（たとえばタッチ操作）に応じて表示されうる。

【0065】

図11は、実施形態にかかる中断画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

10

【0066】

図11に示される画像1100は、中断画面の一例である。この画像1100は、第1領域1110と、第2領域1120と、を含む。第1領域1110には、自分のデッキに含まれるカードのクラスを示す文字（「ウィッチ」）と、自分のデッキに含まれる最新のカードのグループ識別子を示す文字（「CDB」）と、自分のデッキによって発生する効果（特殊能力）を示すマークM1と、が表示される。また、第2領域1120には、対戦相手のデッキに含まれるカードのクラスを示す文字（「エルフ」）と、対戦相手のデッキに含まれる最新のカードのグループ識別子を示す文字（「RGW」）と、対戦相手のデッキによって発生する効果を示すマークM1およびM2と、が表示されている。これにより、ユーザは、自分のデッキの情報と対戦相手のデッキの情報とを対戦ゲームの中断中に容易に確認することができる。

20

【0067】

以上説明したように、実施形態にかかるシステムは、各々にグループ識別子が付与された複数のゲーム媒体であって、グループ識別子に基づいて複数のグループに分類可能な複数のゲーム媒体、から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供する。システムは、デッキに含まれる所定数のゲーム媒体に付与された1以上のグループ識別子の中から参照グループ識別子を決定し、対戦ゲームの提供時に、参照グループ識別子に応じた効果が発生させる。これらの処理は、たとえばサーバ装置120の主導で端末装置110によって実現される。

【0068】

上記のような構成によれば、参照グループ識別子に基づいてデッキごとに様々な効果が発生させることで、たとえば対戦のバランスの向上を実現し、対戦ゲームの興趣性をより向上させることができる。

30

【0069】

なお、実施形態において、上記の効果は、所定数のゲーム媒体に対して予め設定された情報（能力）ではなく、対戦ゲームのルールに関する情報を調整するように発生する。このような構成によれば、個々のゲーム媒体の情報を調整するよりも少ない負担で、対戦のバランスの向上を実現することができる。

【0070】

また、実施形態では、複数のゲーム媒体に対する新たなゲーム媒体の追加（リリース）が定期的実施される。そして、新たなゲーム媒体には、複数のゲーム媒体の各々に付与されたグループ識別子とは異なる新たなグループ識別子が付与される。このような構成によれば、ゲーム媒体の追加のタイミングに応じてグループ識別子を容易に管理することができる。

40

【0071】

ここで、実施形態において、上記の参照グループ識別子は、デッキに含まれる所定数のゲーム媒体に付与された1以上のグループ識別子のうち、追加されたタイミングが最も新しいゲーム媒体に付与されたグループ識別子である。このような構成によれば、デッキに含まれるゲーム媒体の新しさを、対戦のバランスの向上の指標となる参照グループ識別子として用いることで、対戦ゲームの興趣性を適切に向上させることができる。

50

【 0 0 7 2 】

また、実施形態において、上記の効果は、上記の参照グループ識別子によって示されるタイミングが古いほど有利な効果となる。このような構成によれば、興趣性を損なうことなく、新しいゲーム媒体で構成されたデッキと古いゲーム媒体で構成されたデッキとの対戦を成立させることができる。

【 0 0 7 3 】

最後に、上述した実施形態にかかる端末装置 1 1 0 およびサーバ装置 1 2 0 のハードウェア構成について説明する。実施形態にかかる認証モジュールは、たとえば次の図 1 2 に示されるような、一般的なコンピュータと同等のハードウェア構成を有する情報処理装置 1 2 0 0 として構成される。

10

【 0 0 7 4 】

図 1 2 は、実施形態にかかる端末装置 1 1 0 およびサーバ装置 1 2 0 を構成する情報処理装置 1 2 0 0 のハードウェア構成を示した例示的かつ模式的なブロック図である。

【 0 0 7 5 】

図 1 2 に示されるように、情報処理装置 1 2 0 0 は、プロセッサ 1 2 1 0 と、メモリ 1 2 2 0 と、ストレージ 1 2 3 0 と、入出力インターフェース (I / F) 1 2 4 0 と、通信インターフェース (I / F) 1 2 5 0 と、を備えている。これらのハードウェアは、バス 1 2 6 0 に接続されている。

【 0 0 7 6 】

プロセッサ 1 2 1 0 は、たとえば CPU (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) として構成され、情報処理装置 1 2 0 0 の各部の動作を統括的に制御する。

20

【 0 0 7 7 】

メモリ 1 2 2 0 は、たとえば ROM (R e a d O n l y M e m o r y) および RAM (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) を含み、プロセッサ 1 2 1 0 により実行されるプログラムなどの各種のデータの揮発的または不揮発的な記憶、およびプロセッサ 1 2 1 0 がプログラムを実行するための作業領域の提供などを実現する。

【 0 0 7 8 】

ストレージ 1 2 3 0 は、たとえば HDD (H a r d D i s k D r i v e) または SSD (S o l i d S t a t e D r i v e) を含み、各種のデータを不揮発的に記憶する。

【 0 0 7 9 】

入出力インターフェース 1 2 4 0 は、たとえばタッチパネル、キーボード、およびマウスなどのような入力装置から情報処理装置 1 2 0 0 へのデータの入力と、たとえば情報処理装置 1 2 0 0 からディスプレイおよびスピーカなどのような出力装置へのデータの出力と、を制御する。

30

【 0 0 8 0 】

通信インターフェース 1 2 5 0 は、情報処理装置 1 2 0 0 が他の装置と通信を実行することを可能にする。

【 0 0 8 1 】

実施形態にかかる端末装置 1 1 0 が有する機能的構成 (図 2 参照) は、プロセッサ 1 2 1 0 がメモリ 1 2 2 0 またはストレージ 1 2 3 0 に予め記憶されたプログラムを実行した結果として、ハードウェアとソフトウェアとの協働による機能モジュール群として実現される。ただし、実施形態では、図 2 に示される機能モジュール群のうち一部または全部が、専用に設計された回路 (c i r c u i t r y) のようなハードウェアのみによって実現されてもよい。さらに、実施形態では、図 2 に示される機能モジュール群のうち少なくとも一部がサーバ装置 1 2 0 側に実現されてもよい。

40

【 0 0 8 2 】

なお、上述したプログラムは、必ずしもメモリ 1 2 2 0 またはストレージ 1 2 3 0 に予め記憶されている必要はない。たとえば、上述したプログラムは、フレキシブルディスク (F D) のような各種の磁気ディスク、または DVD (D i g i t a l V e r s a t i l e D i s k) のような各種の光ディスクなどといった、コンピュータで読み取り可能

50

な媒体にインストール可能な形式または実行可能な形式で記録されたコンピュータプログラムプロダクトとして提供されてもよい。

【0083】

また、上述したプログラムは、インターネットなどのネットワーク経由で提供または配布されてもよい。すなわち、上述したプログラムは、インターネットなどのネットワークに接続されたコンピュータ上に格納された状態で、ネットワーク経由でのダウンロードを受け付ける、といった形で提供されてもよい。

【0084】

<変形例>

上述した実施形態では、参照グループ識別子が古いデッキほど有利な特殊能力が付与されるという構成が例示されている。しかしながら、参照グループ識別子が新しいデッキほど不利な特殊能力が付与されるという構成によっても、同等の結果を得ることができる。このような構成の例として、参照グループ識別子が新しいデッキほど、たとえば体力のような、プレイに関連するパラメータが減少するという構成が考えられる。この場合、参照グループ識別子が一定よりも古いデッキに対しては何の特殊能力を付与せず、参照グループ識別子が一定よりも新しいデッキに対してのみ、その新しさに応じた不利な効果を発生させうる。

10

【0085】

また、上述した実施形態では、デッキに含まれるゲーム媒体のグループ識別子の中から参照グループ識別子が決定される構成が例示されている。しかしながら、参照グループ識別子は、デッキの編成にあたり当該デッキに含めるゲーム媒体のグループ識別子の範囲がユーザによって選択されることに応じて決定されるという構成も考えられる。このような選択は、たとえば、上記の図5に示される画像500を用いて行われる。この場合、選択された範囲の中で最も新しい弾に対応するグループ識別子が、参照グループ識別子となる。

20

【0086】

また、上述した実施形態では、参照グループ識別子に応じて発生する効果が、対戦ゲームのルールに関する情報を調整するように発生するという構成が例示されている。しかしながら、参照グループ識別子に応じて発生する効果は、ゲーム媒体に対して予め設定された情報(能力)を調整するような効果であってもよい。

【0087】

さらに、上述した実施形態では、一例として、第1~10弾という範囲のゲーム媒体を最新のゲーム媒体として有するデッキに対して「開始時に追加で1ドロウ」という効果を発生させ、第1~19弾という範囲のゲーム媒体を最新のゲーム媒体として有するデッキに対して「進化ターン以降、ターン開始時にPPを+2」という効果を発生させる構成が例示されている。しかしながら、他の例として、下記のような効果を発生させる構成も考えられる。

30

【0088】

たとえば、第1~10弾という範囲のゲーム媒体を最新のゲーム媒体として有するデッキに対して、下記のような効果を発生させ、

・「進化ターンから3ターンのみターン開始時にPP+2と体力2回復」という効果(PPについては前述した通りであり、体力とは、プレイヤー側のキャラクタに付与されるパラメータの一つである。)

40

・「バトル中に1回、ターン開始時、EPが0ならEPを2回復」という効果(EPとは、対戦時のカード媒体に追加の能力を発生させるためにプレイヤーに付与されるポイントとしてルール上決められたパラメータである。)

・「1ターン目に追加でカードを2枚引く」という効果(前述した「開始時に追加で1ドロウ」と類似の効果であるため説明を省略する。)

そして、第11弾以降(たとえば第17弾まで)という範囲のゲーム媒体を最新のゲーム媒体として有するデッキに対しては、下記のような効果を発生させる、

・「進化ターンから1ターンのみターン開始時にPP+2と体力2回復」という効果(こ

50

の効果は、上記の「進化ターンから3ターンのみターン開始時にPP+2と体力2回復」と同系統の効果であるが、得られる有利さは上記の効果よりも小さい。）

・「バトル中に1回、ターン開始時、EPが0ならEPを1回復」効果（この効果は、上記の「バトル中に1回、ターン開始時、EPが0ならEPを2回復」と同系統の効果であるが、得られる有利さは上記の効果よりも小さい。）

・「1ターン目に追加でカードを1枚引く」という効果（この効果は、上記の「1ターン目に追加でカードを2枚引く」と同系統の効果であるが、得られる有利さは上記の効果よりも小さい。）

という構成が考えられる。このような構成によれば、新しい弾と古い弾とで同系統を発生させながら有利さの度合いを異ならせることで、対戦のバランスの向上を図ることができる。

10

【0089】

以上、本開示の実施形態および変形例を説明したが、これらの実施形態および変形例は、例として提示したものであり、発明の範囲を限定することは意図していない。これらの新規な実施形態および変形例は、その他の様々な形態で実施されることが可能であり、発明の要旨を逸脱しない範囲で、種々の省略、置き換え、変更を行うことができる。これらの実施形態および変形例は、発明の範囲または要旨に含まれるとともに、特許請求の範囲に記載された発明とその均等の範囲とに含まれる。

【符号の説明】

【0090】

- 110 端末装置
- 120 サーバ装置
- 201 受付処理部
- 202 管理処理部
- 203 ゲーム制御処理部
- 204 表示処理部

20

30

40

50

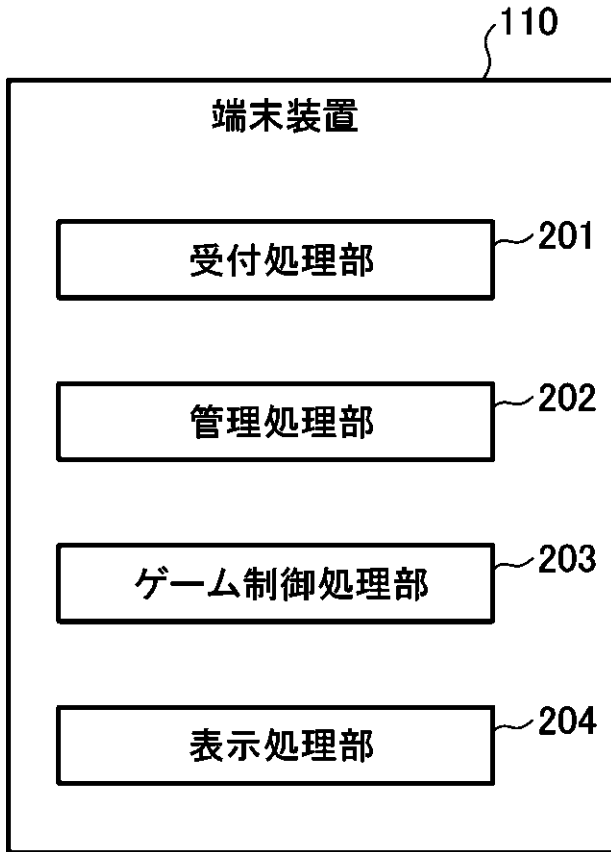
【要約】

【課題】対戦ゲームの興趣性をより向上させる。

【解決手段】本開示の一例としてのプログラムは、各々にグループ識別子が付与された複数のゲーム媒体であって、グループ識別子に基づいて複数のグループに分類可能な複数のゲーム媒体、から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供することをコンピュータに実行させるためのプログラムであって、少なくとも1つのグループ識別子を参照グループ識別子として決定することと、対戦ゲームの提供時に、参照グループ識別子に応じた効果が発生させることと、をコンピュータに実行させるための、プログラムである。

【選択図】図2

10



20

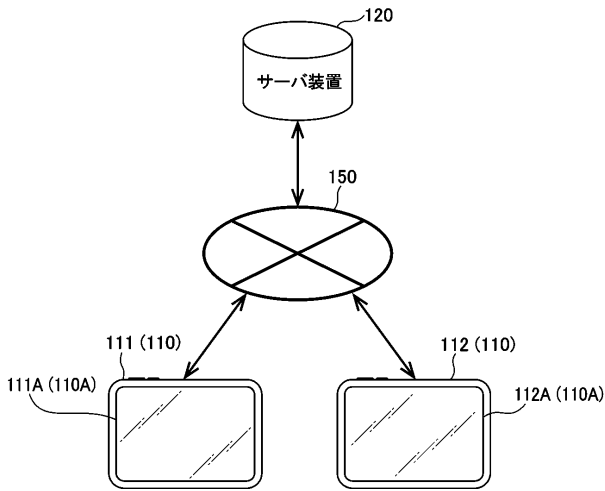
30

40

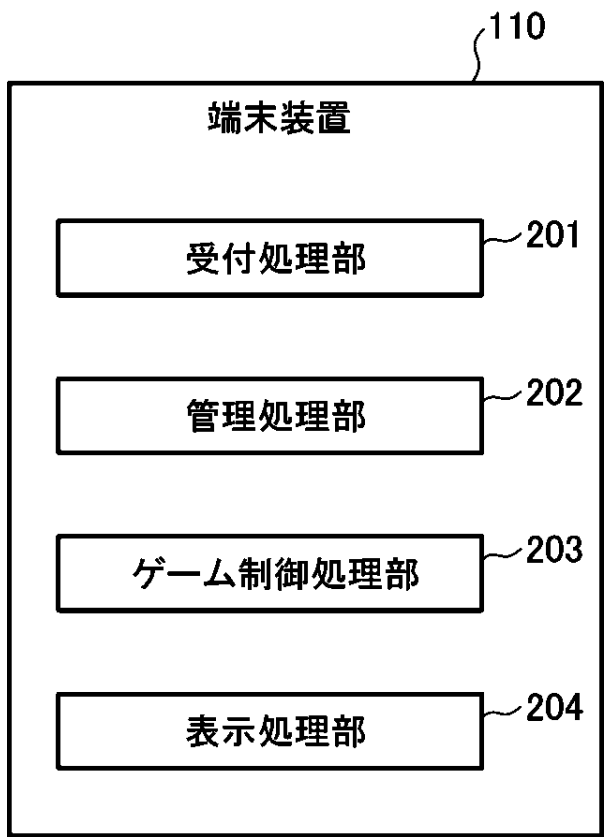
50

【 図面 】

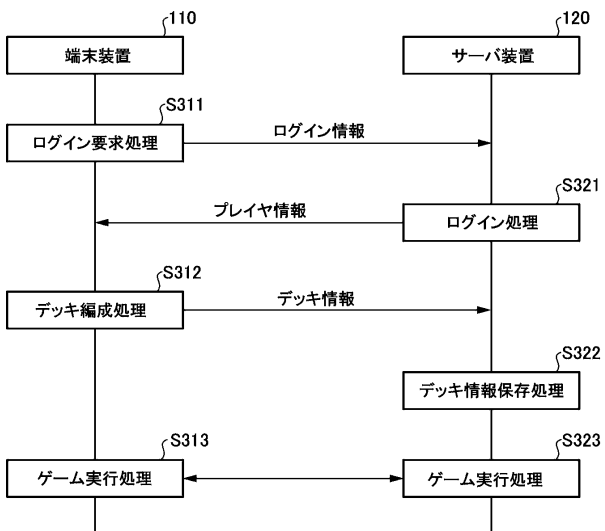
【 図 1 】



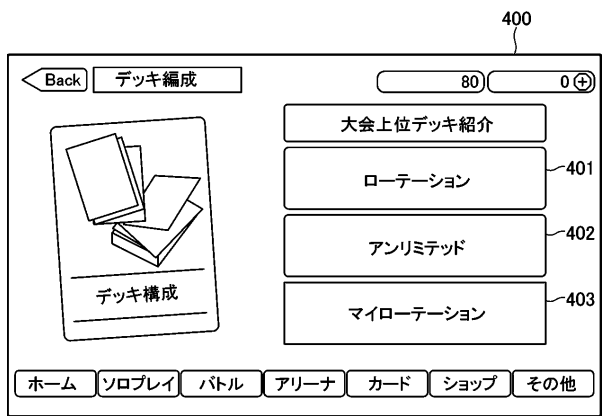
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



10

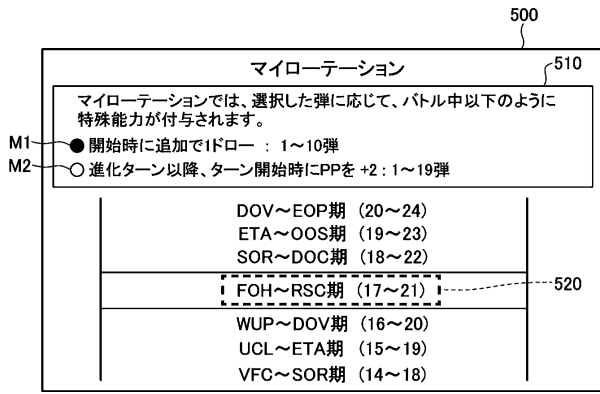
20

30

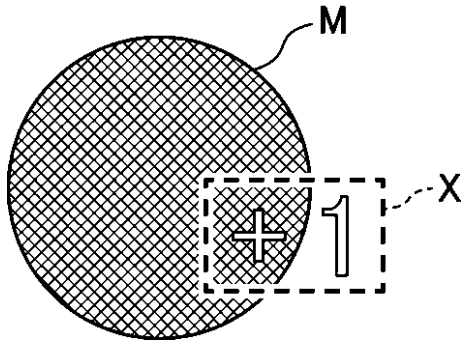
40

50

【 図 5 】

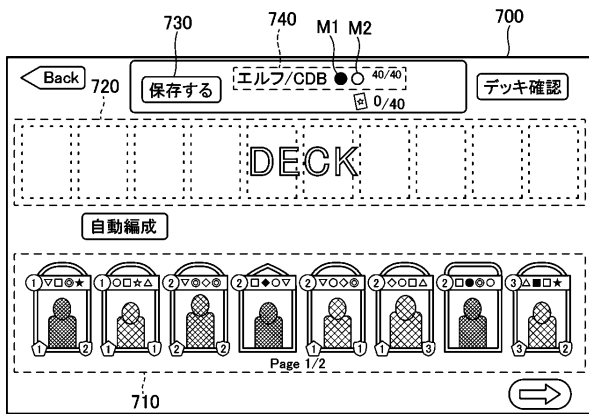


【 図 6 】

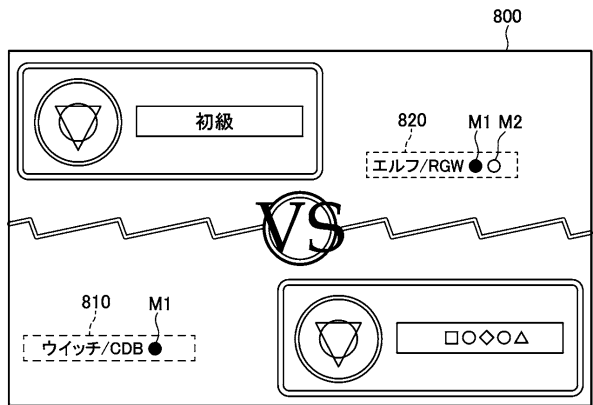


10

【 図 7 】

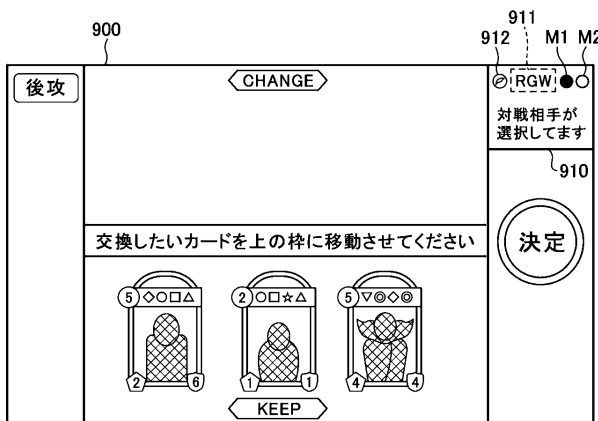


【 図 8 】

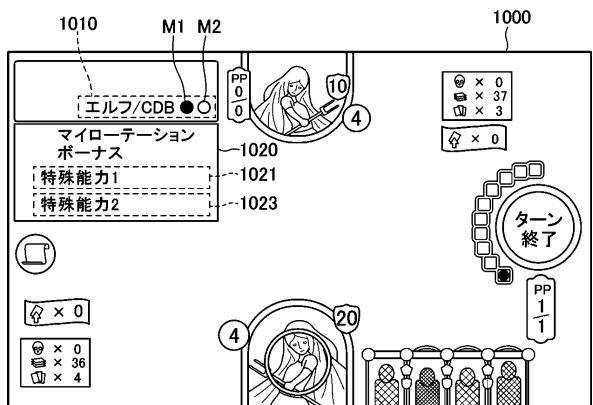


20

【 図 9 】



【 図 10 】

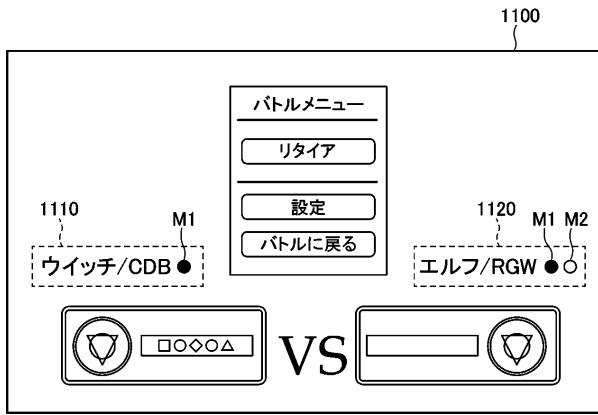


30

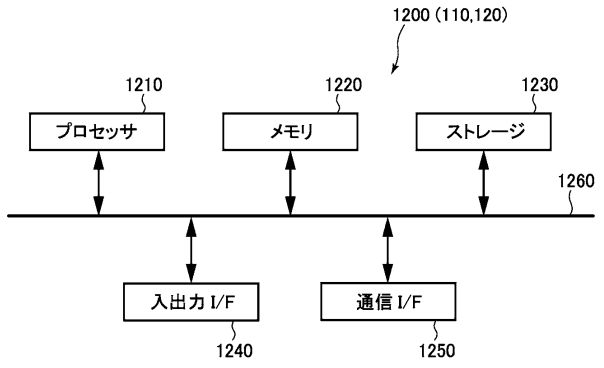
40

50

【図 1 1】



【図 1 2】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (74)代理人 100170209
弁理士 林 陽和
- (72)発明者 佐藤 有一郎
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- (72)発明者 尾山 和敬
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- (72)発明者 渡邊 大輝
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- (72)発明者 熊田 純也
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- (72)発明者 岡部 優紀
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- (72)発明者 クリストフ サドワン
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- (72)発明者 劉 英楠
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- (72)発明者 飯塚 義徳
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- (72)発明者 高祖 信宏
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- (72)発明者 宮下 尚之
東京都渋谷区南平台町 1 6 番 1 7 号
- 審査官 田中 洋行
- (56)参考文献 特開 2 0 2 1 - 0 3 7 2 5 6 (J P , A)
特許第 6 6 5 2 6 7 6 (J P , B 1)
特開 2 0 0 1 - 2 3 9 0 6 7 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 1 1 7 2 3 5 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 1 7 5 2 7 7 (J P , A)
[シャドバ]ローテーションとは | ローテーションルールを解説！[シャドウバース], GameWith [online], 2019年02月07日, [2023年7月20日検索], インターネット URL:https://shadowverse.gamewith.jp/article/show/141957 , 主にローテーションルールに関する記事を参照
MTGフォーマット一覧：予算の目安とおすすめフォーマット, おじょゲームズ MTGアリーナブログ [online], 2022年03月17日, [2023年7月20日検索], インターネット URL:https://ojoegames-mtg.com/mtg-formats/ , 主にデッキのフォーマットに関する記事を参照
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 9 / 2 4
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8