

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-39386

(P2015-39386A)

(43) 公開日 平成27年3月2日(2015.3.2)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 13/58 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/00 2 7 0	2 C 0 0 1
<b>A 6 3 F 13/335 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/00 1 7 4	
<b>A 6 3 F 13/79 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/00 3 1 0	

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2013-170204 (P2013-170204)	(71) 出願人	599115217
(22) 出願日	平成25年8月20日 (2013.8.20)		株式会社 ディー・エヌ・エー
			東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号
特許法第30条第2項適用申請有り ゲームサービスを提供するウェブサイトからゲームアプリをダウンロード可能となった日：平成25年5月18日 ゲームサービスを提供するウェブサイトのアドレス：<Android版> <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobage.www.a956.MARVEL_Card_Battle_Heroes_Android2">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobage.www.a956.MARVEL_Card_Battle_Heroes_Android2</a> <iOS版> <a href="https://itunes.apple.com/us/app/marvel-war-of-heroes/id536478373?mt=8">https://itunes.apple.com/us/app/marvel-war-of-heroes/id536478373?mt=8</a>		(74) 代理人	110000176
			一色国際特許業務法人
		(72) 発明者	田川 啓介
			東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
		(72) 発明者	金森 貴司
			東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
		Fターム(参考)	2C001 AA17 BA06 BB02 CA01 CB00 CB01 CB02 CB03 CB08 CC01

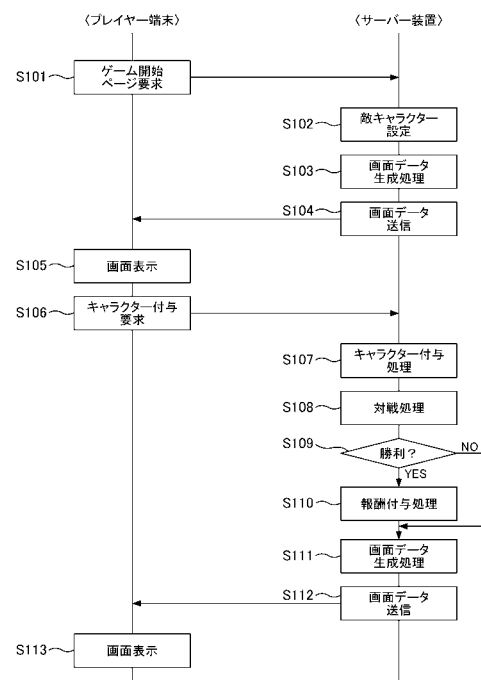
(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム、及び、情報処理装置

## (57) 【要約】

【課題】プレイヤーに付与されたキャラクターを敵キャラクターとの対戦に積極的に使用する。

【解決手段】本発明に係るゲームプログラムは、複数のキャラクターが設定されたキャラクター情報に基づき複数の前記キャラクターの中から選択したキャラクターを、プレイヤーに対して付与するキャラクター付与処理と、前記キャラクターの付与を契機として、付与された前記キャラクターの対戦相手である敵キャラクターとの対戦を自動的に開始させ、当該対戦について勝敗を決定する対戦処理と、当該対戦の進行中に、付与された前記キャラクターに設定された所定のパラメータを用いて、前記敵キャラクターに設定された所定のパラメータを変動させるパラメータ変動処理と、をコンピュータに実行させる。

【選択図】図13



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

コンピュータに、

複数のキャラクターが設定されたキャラクター情報に基づき複数の前記キャラクターの中から選択したキャラクターを、プレイヤーに対して付与するキャラクター付与処理と、

前記キャラクターの付与を契機として、付与された前記キャラクターの対戦相手である敵キャラクターとの対戦を自動的に開始させ、当該対戦について勝敗を決定する対戦処理と、

当該対戦の進行中に、付与された前記キャラクターに設定された所定のパラメーターを用いて、前記敵キャラクターに設定された所定のパラメーターを変動させるパラメーター変動処理と、

を実行させるゲームプログラム。

**【請求項 2】**

請求項 1 に記載のゲームプログラムであって、

前記キャラクター付与処理は、

前記キャラクター情報に基づき複数の前記キャラクターの中から選択した少なくとも 2 以上のキャラクターを、プレイヤーに対して付与し、

前記コンピュータに、

前記敵キャラクターとの対戦を開始させる際に、付与された少なくとも 2 以上の前記キャラクターのみから構成されるプレイヤーデッキを、前記プレイヤーの操作によらず、自動的に編成するプレイヤーデッキ編成処理と、

を実行させ、

前記対戦処理は、

編成された前記プレイヤーデッキを構成する前記キャラクターの夫々と、前記敵キャラクターとの対戦について、勝敗を決定する、

ことを特徴とするゲームプログラム。

**【請求項 3】**

請求項 2 に記載のゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

複数の敵キャラクターが設定された敵キャラクター情報に基づいて、複数の前記敵キャラクターの中から少なくとも 2 以上の敵キャラクターを選択し、選択された少なくとも 2 以上の前記敵キャラクターから構成されるエネミーデッキを編成するエネミーデッキ編成処理と、

を実行させ、

前記対戦処理は、

編成された前記エネミーデッキを構成する前記敵キャラクターの夫々と、編成された前記プレイヤーデッキを構成する前記キャラクターの夫々との対戦について、勝敗を決定する、

ことを特徴とするゲームプログラム。

**【請求項 4】**

請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載のゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記敵キャラクターの敗北が決定された場合に、複数の報酬が設定された報酬情報に基づき複数の報酬の中から選択した報酬を、前記プレイヤーに対して付与する報酬付与処理と、

を実行させるゲームプログラム。

**【請求項 5】**

複数のキャラクターが設定されたキャラクター情報に基づき複数の前記キャラクターの中から選択したキャラクターを、プレイヤーに対して付与するキャラクター付与部と、

前記キャラクターの付与を契機として、付与された前記キャラクターの対戦相手である

10

20

30

40

50

敵キャラクターとの対戦を自動的に開始させ、当該対戦について勝敗を決定する対戦処理部と、

当該対戦の進行中に、付与された前記キャラクターに設定された所定のパラメーターを用いて、前記敵キャラクターに設定された所定のパラメーターを変動させるパラメーター変動処理部と、

を備えた情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、及び、情報処理装置に関する。

10

【背景技術】

【0002】

プレイヤーに対してキャラクターを付与する付与処理と、付与された前記キャラクターの対戦相手である敵キャラクターとの対戦について勝敗を決定する対戦処理と、をコンピュータに実行させるゲームプログラムが知られている（たとえば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第5086491号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このようなゲームプログラムでは、例えば、レアリティが低いキャラクターや、パラメーター値が小さいキャラクターが、プレイヤーに対して付与されると、そのまま売却されたり、合成されたりして、敵キャラクターとの対戦に全く使用されない場合があった。

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、プレイヤーに付与されたキャラクターを敵キャラクターとの対戦に積極的に使用することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

30

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、  
コンピュータに、

複数のキャラクターが設定されたキャラクター情報に基づき複数の前記キャラクターの中から選択したキャラクターを、プレイヤーに対して付与するキャラクター付与処理と、

前記キャラクターの付与を契機として、付与された前記キャラクターの対戦相手である敵キャラクターとの対戦を自動的に開始させ、当該対戦について勝敗を決定する対戦処理と、

当該対戦の進行中に、付与された前記キャラクターに設定された所定のパラメーターを用いて、前記敵キャラクターに設定された所定のパラメーターを変動させるパラメーター変動処理と、

40

を実行させるゲームプログラムである。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、プレイヤーに付与されたキャラクターを敵キャラクターとの対戦に積極的に使用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】ゲームシステム1の全体構成例を示す図である。

【図2】サーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。

50

【図 3】プレイヤー端末 20 の機能上の構成を示すブロック図である。

【図 4】キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図 5】アイテム情報のデータ構造例を示す図である。

【図 6】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。

【図 7】所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図 8】所有アイテム情報のデータ構造例を示す図である。

【図 9】バトルデッキ情報のデータ構造例を示す図である。

【図 10】敵キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図 11】エネミーデッキ情報のデータ構造例を示す図である。

【図 12】報酬情報のデータ構造例を示す図である。

【図 13】ゲームシステム 1 の動作例を説明するためのフローチャートである。

【図 14】ゲーム開始時のゲーム画面の一例を示す図である。

【図 15】ゲーム進行中のゲーム画面の一例を示す図である。

【図 16】ゲーム終了時のゲーム画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、コンピュータに、

複数のキャラクターが設定されたキャラクター情報に基づき複数の前記キャラクターの中から選択したキャラクターを、プレイヤーに対して付与するキャラクター付与処理と、  
前記キャラクターの付与を契機として、付与された前記キャラクターの対戦相手である敵キャラクターとの対戦を自動的に開始させ、当該対戦について勝敗を決定する対戦処理と、

当該対戦の進行中に、付与された前記キャラクターに設定された所定のパラメーターを用いて、前記敵キャラクターに設定された所定のパラメーターを変動させるパラメーター変動処理と、

を実行させるゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、プレイヤーにキャラクターが付与されると、敵キャラクターとの対戦が自動的に開始され、その対戦時には、付与されたキャラクターのパラメーターが利用される。そのため、プレイヤーに付与されたキャラクターが、敵キャラクターとの対戦に積極的に使用されることになる。

【0009】

また、前記キャラクター付与処理は、

前記キャラクター情報に基づき複数の前記キャラクターの中から選択した少なくとも 2 以上のキャラクターを、プレイヤーに対して付与し、

前記コンピュータに、

前記敵キャラクターとの対戦を開始させる際に、付与された少なくとも 2 以上の前記キャラクターのみから構成されるプレイヤーデッキを、前記プレイヤーの操作によらず、自動的に編成するプレイヤーデッキ編成処理と、

を実行させ、

前記対戦処理は、

編成された前記プレイヤーデッキを構成する前記キャラクターの夫々と、前記敵キャラクターとの対戦について、勝敗を決定する、こととしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、対戦開始の際、プレイヤーに付与されたキャラクターが、そのままプレイヤーデッキの編成に使用されることになる。そのため、プレイヤーに付与されたキャラクターを、より積極的に使用できる。

【0010】

また、前記コンピュータに、

複数の敵キャラクターが設定された敵キャラクター情報に基づいて、複数の前記敵キャラクターの中から少なくとも 2 以上の敵キャラクターを選択し、選択された少なくとも 2

10

20

30

40

50

以上の前記敵キャラクターから構成されるエネミーデッキを編成するエネミーデッキ編成処理と、を実行させ、

前記対戦処理は、

編成された前記エネミーデッキを構成する前記敵キャラクターの夫々と、編成された前記プレイヤーデッキを構成する前記キャラクターの夫々との対戦について、勝敗を決定する、こととしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、全ての敵キャラクターを倒すべく、プレイヤーに付与されたキャラクターがより積極的に使用されることになる。

#### 【 0 0 1 1 】

また、前記コンピューターに、

前記敵キャラクターの敗北が決定された場合に、複数の報酬が設定された報酬情報に基づき複数の報酬の中から選択した報酬を、前記プレイヤーに対して付与する報酬付与処理と、を実行させる、こととしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、敵キャラクターとの対戦に勝利すると、報酬がプレイヤーに付与されるため、プレイヤーの期待感を高めることができる。

#### 【 0 0 1 2 】

次に、複数のキャラクターが設定されたキャラクター情報に基づき複数の前記キャラクターの中から選択したキャラクターを、プレイヤーに対して付与するキャラクター付与部と、

前記キャラクターの付与を契機として、付与された前記キャラクターの対戦相手である敵キャラクターとの対戦を自動的に開始させ、当該対戦について勝敗を決定する対戦処理部と、

当該対戦の進行中に、付与された前記キャラクターに設定された所定のパラメーターを用いて、前記敵キャラクターに設定された所定のパラメーターを変動させるパラメーター変動処理部と、

を備えた情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、敵キャラクターとの対戦において、プレイヤーに対して付与されたキャラクターを積極的に使用することができる。

#### 【 0 0 1 3 】

＝ ＝ ＝ 実施形態 ＝ ＝ ＝

< < ゲームシステム 1 の構成について > >

図 1 は、本実施形態に係るゲームシステム 1 の全体構成の一例を示す図である。ゲームシステム 1 は、ネットワーク 2（例えば、インターネット等）を介してゲームに関する各種サービスをプレイヤーに提供するものであり、サーバー装置 10 と、複数のプレイヤー端末 20 と、を含んで構成される。

#### 【 0 0 1 4 】

< < サーバー装置 10 の構成について > >

図 2 は、本実施形態に係るサーバー装置 10 の機能上の構成を示すブロック図である。サーバー装置 10 は、システム管理者等がゲームサービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピューター等）であり、プレイヤー端末 20 から各種のコマンド（リクエスト）を受信すると、プレイヤー端末 20 上で動作可能なゲームプログラムや、プレイヤー端末 20 の規格に合わせたマークアップ言語（HTML 等）で作成された Web ページ（ゲーム画面等）を配信（レスポンス）することができる。このサーバー装置 10 は、制御部 11 と、記憶部 12 と、入力部 13 と、表示部 14 と、通信部 15 と、を有している。

#### 【 0 0 1 5 】

制御部 11 は、各部間のデータの受け渡しを行うと共に、サーバー装置 10 全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施形態の制御部 11 は、キャラクター付与部 111、対戦処理部 112、パラメーター変動部 113、自動デッキ編成部 114

10

20

30

40

50

、手動デッキ編成部 1 1 5、報酬付与処理部 1 1 6、画面データ生成部 1 1 7を備えている。

【0016】

キャラクター付与部 1 1 1は、プレイヤーに対してキャラクターを付与する処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるキャラクター付与部 1 1 1は、例えば、プレイヤーからのキャラクター付与要求に应答して、複数のキャラクターの中から選択したキャラクターを付与する。

【0017】

対戦処理部 1 1 2は、敵キャラクターとの対戦に関する各種処理を実行する機能を有している。この対戦処理部 1 1 2は、通常対戦処理部 1 1 2 Aと、抽選対戦処理 1 1 2 Bを備えている。通常対戦処理部 1 1 2 Aは、プレイヤー端末 2 0からの対戦要求に应答して、対戦相手として設定された敵キャラクターと対戦する通常対戦ゲームを開始させ、当該通常対戦ゲームの勝敗を決定する処理を実行する。抽選対戦処理 1 1 2 Bは、キャラクター付与部 1 1 1によるキャラクターの付与を契機として、付与された前記キャラクターの対戦相手である敵キャラクターと対戦する抽選付き対戦ゲームを自動的に開始させ、当該抽選付き対戦ゲームの勝敗を決定する処理を実行する。

10

【0018】

パラメーター変動部 1 1 3は、キャラクターや敵キャラクターに設定された所定のパラメーターを変動させる処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるパラメーター変動部 1 1 3は、例えば、抽選対戦処理 1 1 2 Bによる抽選付き対戦ゲームの進行中に、キャラクター付与部 1 1 1により付与されたキャラクターの攻撃力パラメーターを用いて、敵キャラクターの体力パラメーターを変動させる。

20

【0019】

自動デッキ編成部 1 1 4は、プレイヤーからの操作入力に基づくことなく、複数のキャラクターから構成されるデッキを編成する処理を実行する機能を有している。デッキとは、複数のキャラクターを1つのセットにまとめたキャラクター群のことをいう。この自動デッキ編成部 1 1 4は、プレイヤーデッキ編成部 1 1 4 Aと、エネミーデッキ編成部 1 1 4 Bを備えている。プレイヤーデッキ編成部 1 1 4 Aは、キャラクター付与部 1 1 1により付与されたキャラクターのみから構成されるプレイヤーデッキを、プレイヤーの操作によらず、自動的に編成する機能を有している。エネミーデッキ編成部 1 1 4 Bは、複数の敵キャラクターから構成されるエネミーデッキを編成する機能を有している。

30

【0020】

バトルデッキ編成部 1 1 5は、プレイヤーからの操作入力に基づいて、複数のキャラクターから構成されるデッキを編成する処理を実行する機能を有している。本実施形態における手動デッキ編成部 1 1 5は、通常対戦処理部 1 1 2 Aが実行する通常対戦ゲームにおいて利用されるバトルデッキを編成する。

【0021】

報酬付与処理部 1 1 6は、プレイヤーに対して報酬を付与する処理を実行する機能を有している。本実施形態における報酬付与処理部 1 1 6は、抽選対戦処理 1 1 2 Bが実行した抽選付き対戦ゲームにおいて敵キャラクターの敗北が決定された場合に、プレイヤーに対して報酬を付与する。

40

【0022】

画面データ生成部 1 1 7は、ゲーム画面をプレイヤー端末 2 0に表示させるための画面データを生成する処理を実行する機能を有している。本実施形態の画面データ生成部 1 1 7は、ゲーム画面に対応する画面データとしてHTMLデータを生成する。

【0023】

記憶部 1 2は、システムプログラムが記憶された読み取り専用の記憶領域であるROM (Read Only Memory) と、制御部 1 1による演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域であるRAM (Random Access Memory) とを有しており、例えば、フラッシュメモリやハードディスク等の不揮発性記憶装置によって実現される。本実施形態

50

の記憶部 12 は、キャラクターに関する情報であるキャラクター情報と、ゲームアイテムに関する情報であるアイテム情報と、プレイヤーに関する情報であるプレイヤー情報と、敵キャラクターに関する情報である敵キャラクター情報と、エネミーデッキに関するエネミーデッキ情報と、報酬に関する報酬情報を、少なくとも記憶する。なお、これら各情報については追って詳述する。

【0024】

入力部 13 は、システム管理者等が各種データ（例えば、キャラクター情報等）を入力するためのものであり、例えば、キーボードやマウス等によって実現される。

【0025】

表示部 14 は、制御部 11 からの指令に基づいてシステム管理者用の操作画面を表示するためのものであり、例えば、液晶ディスプレイ（LCD：Liquid Crystal Display）等によって実現される。

【0026】

通信部 15 は、プレイヤー端末 20 との間で通信を行うためのものであり、プレイヤー端末 20 から送信される各種データや信号を受信する受信部としての機能と、制御部 11 の指令に応じて各種データや信号をプレイヤー端末 20 へ送信する送信部としての機能を有している。通信部 15 は、例えば、NIC（Network Interface Card）等によって実現される。

【0027】

<< プレイヤー端末 20 の構成について >>

図 3 は、プレイヤー端末 20 の機能上の構成を示すブロック図である。本実施形態のプレイヤー端末 20 は、ゲームをプレイする際にプレイヤーが利用する情報処理装置（例えば、携帯電話端末、スマートフォン、タブレット型端末等）であり、サーバー装置 10 に対してゲームに関する各種情報（ゲームプログラムや Web ページ等）の配信要求を行うことができる。プレイヤー端末 20 は、プレイヤーに Web ページを閲覧させるための Web ブラウザ機能を有しているため、サーバー装置 10 から配信された Web ページ（ゲーム画面等）を表示することができる。このプレイヤー端末 20 は、端末制御部 21 と、端末記憶部 22 と、端末入力部 23 と、端末表示部 24 と、端末通信部 25 と、を有している。

【0028】

端末制御部 21 は、各部間のデータの受け渡しを行うとともに、プレイヤー端末 20 全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。なお、本実施形態の端末制御部 21 は、端末表示部 24 に表示されるゲーム画面の表示態様を制御する画面表示制御部としても機能する。端末記憶部 22 は、バスを介して端末制御部 21 に接続され、端末制御部 21 からの指令に応じて記憶されているデータを参照、読み出し、書き換える処理が行われる。この端末記憶部 22 は、例えば、フラッシュメモリやハードディスク等によって実現される。端末入力部 23 は、プレイヤーが各種操作（ゲーム操作等）を行うためのものであり、例えば、操作ボタン、タッチパネル等によって実現される。端末表示部 24 は、端末制御部 21 からの指令によりゲーム画面を表示するためのものであり、たとえば、液晶ディスプレイ（LCD：Liquid Crystal Display）等によって実現される。端末通信部 25 は、ネットワーク 2 を介してサーバー装置 10 と各種情報の送受信を行うための送受信部として機能するものであり、例えば、NIC（Network Interface Card）等によって実現される。

【0029】

<< データ構造について >>

図 4 は、サーバー装置 10 の記憶部 12 に記憶されるキャラクター情報のデータ構造例を示す図である。このキャラクター情報は、キャラクター ID、キャラクター名、レアリティ、初期攻撃力、初期防御力、初期体力等の項目（フィールド）を有している。キャラクター ID は、キャラクターを識別する識別情報である。キャラクター名は、キャラクタ

10

20

30

40

50

ーの表示名を示す情報である。レアリティは、キャラクターの希少度を示すパラメーターである。本実施形態においては、４段階のレアリティ（「コモン」「アンコモン」「レア」「スーパーレア」）がキャラクターに設定されている。キャラクターの初期攻撃力、初期防御力、初期体力は、キャラクターに最初に設定された能力値を示すパラメーターである。なお、このレアリティは４段階に限られるものではない。また、各レアリティの名称も上記の名称と異なる名称を採用しても良い。

#### 【００３０】

図５は、サーバー装置１０の記憶部１２に記憶されるアイテム情報のデータ構造例を示す図である。このアイテム情報は、アイテムＩＤ、アイテム名等の項目を有している。アイテムＩＤは、アイテムを識別する識別情報である。アイテム名は、アイテムの表示名を示す情報である。

10

#### 【００３１】

図６は、サーバー装置１０の記憶部１２に記憶されるプレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。このプレイヤー情報は、プレイヤーＩＤ、メダル、仮想通貨、バトルポイント、所有キャラクター情報、所有アイテム情報、バトルデッキ情報等の項目を有している。プレイヤーＩＤは、プレイヤーを識別する識別情報である。メダルは、抽選ゲームで使用される抽選ポイントの一例であって、プレイヤーが所有しているメダルの量を示す情報である。このメダルは、抽選ゲームを行う際に消費される消費パラメーターである。仮想通貨は、遊戯ポイントの一例であって、プレイヤーが所有している仮想通貨の量を示す情報である。この仮想通貨は、抽選付き対戦ゲームを行う際に消費される消費パラメーターである。バトルポイントは、プレイヤーが所有しているバトルポイントの量を示す情報である。このバトルポイントは、通常対戦ゲームを行う際に消費される消費パラメーターである。所有キャラクター情報は、プレイヤーが所有するキャラクターを示す情報である。所有アイテム情報は、プレイヤーが所有するアイテムを示す情報である。バトルデッキ情報は、プレイヤーの操作に従って編成されたバトルデッキを定義する情報である。

20

#### 【００３２】

図７は、所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。この所有キャラクター情報は、キャラクターＩＤ、キャラクターのレベル、攻撃力、防御力、体力、獲得日時等の項目を有している。キャラクターＩＤは、プレイヤーが所有するキャラクターを識別する識別情報である。キャラクターのレベル、攻撃力、防御力、体力は、プレイヤーが所有するキャラクターに設定された現在の能力値を示すパラメーターである。これら各種パラメーターは、ゲームの進行に応じて更新される。獲得日時は、プレイヤーがキャラクターを獲得した日時を示す情報である。

30

#### 【００３３】

図８は、所有アイテム情報のデータ構造例を示す図である。この所有アイテム情報は、アイテムＩＤ、所有数等の項目を有している。アイテムＩＤは、プレイヤーが所有するアイテムを識別する識別情報である。所有数は、プレイヤーが所有するアイテムの数量を示す情報である。

#### 【００３４】

図９は、バトルデッキ情報のデータ構造例を示す図である。このバトルデッキ情報は、バトルデッキを構成する各キャラクターのキャラクターＩＤに通し番号を対応付けた情報である。本実施形態におけるバトルデッキは、１番から９番まで通し番号が付与された全９体のキャラクターから構成されている。

40

#### 【００３５】

図１０は、敵キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。この敵キャラクター情報は、敵キャラクターＩＤ、敵キャラクター名、レアリティ、攻撃力、防御力、体力等の項目（フィールド）を有している。敵キャラクターＩＤは、対戦相手となる敵キャラクターを識別する識別情報である。敵キャラクター名は、敵キャラクターの表示名を示す情報である。レアリティは、敵キャラクターの希少度を示すパラメーターである。本実施形態においては、４段階のレアリティ（「コモン」「アンコモン」「レア」「スーパー

50



レア」)が敵キャラクターに設定されている。敵キャラクターの攻撃力、防御力、体力は、敵キャラクターに設定された能力値を示すパラメーターである。なお、このレアリティは4段階に限られるものではない。また、各レアリティの名称も上記の名称と異なる名称を採用しても良い。

#### 【0036】

図11は、エネミーデッキ情報のデータ構造例を示す図である。このエネミーデッキ情報は、エネミーデッキID、エネミーデッキのレベル、エネミーデッキを構成するキャラクターのキャラクターID、各敵キャラクターのレベル等の項目(フィールド)を有している。本実施形態におけるエネミーデッキの各々は、図10に示す敵キャラクター情報に設定された複数の敵キャラクターのうち、全3体の敵キャラクターから構成されている。1つのエネミーデッキを構成する敵キャラクターの各々は、異なるレベルが設定されている。

10

#### 【0037】

図12は、報酬情報のデータ構造例を示す図である。この報酬情報は、報酬ID、報酬名、内容等の項目を有している。本実施形態における報酬内容として、図5に示すアイテム情報から選択されたアイテム、図4に示すキャラクター情報から選択されたキャラクター、図10に示す敵キャラクター情報から選択された敵キャラクター等が設定されている。

#### 【0038】

<<ゲームの概要について>>

20

ここでは、本実施形態のゲームシステム1によって提供されるゲームの概要について説明する。このゲームシステム1では、ゲームキャラクターが対応付けられた電子的なゲームカード(以下、「キャラクター」とも呼ぶ)を用いて行う各種ゲームが提供される。

#### 【0039】

<抽選ゲーム>

本実施形態におけるゲームシステム1では、プレイヤーは、自らが所有するメダル(抽選ポイント)を消費させることにより、所謂「ガチャガチャ」(登録商標)と呼ばれる抽選ゲームを行うことができる。この抽選ゲームでは、複数のキャラクターの中から選択されたキャラクターがプレイヤーに付与される。

具体的には、キャラクター付与部111は、図6に示すプレイヤー情報に基づきプレイヤーが所有するメダル量を減少させ、図4に示すキャラクター情報に基づき複数のキャラクターの中から抽選によって選択したキャラクターをプレイヤーに付与する。そして、キャラクター付与部111は、付与されたキャラクターがプレイヤーの所有するキャラクターとなるように、図7に示す所有キャラクター情報を更新する。

30

なお、プレイヤーは、この抽選ゲームによって付与されたキャラクターを用いて、後述する通常対戦ゲームを行うことができる。

また、本実施形態におけるゲームシステム1は、これに限らず、自らが所有するメダル(抽選ポイント)を消費させることなく、抽選ゲームを行っても良い。またゲームシステム1は、プレイヤー自らが所有する仮想通貨(遊戯ポイント)などを消費させることにより、抽選ゲームを行っても良い。

40

#### 【0040】

<通常対戦ゲーム>

本実施形態におけるゲームシステム1では、プレイヤーは、自らが所有するバトルポイント消費させることにより、対戦相手となる敵キャラクターと対戦する通常対戦ゲームを行うことができる。

具体的には、通常対戦処理部112Aは、図6に示すプレイヤー情報に基づきプレイヤーが所有するバトルポイントを減少させる。そして、バトルデッキ編成部115は、プレイヤーの選択操作に応答して、図7に示す所有キャラクター情報に基づき複数のキャラクターを選択する。バトルデッキ編成部115は、プレイヤーの選択操作に従って選択された複数のキャラクターから構成されるバトルデッキを編成し、図9に示すバトルデッキ情

50

報を更新する。次いで、通常対戦処理部 112A は、図 10 に示す敵キャラクター情報を参照し、プレイヤーの対戦相手となる敵キャラクターを選択する。この際、通常対戦処理部 112A は、プレイヤーの選択操作に従って敵キャラクターを選択することもできる。そして、通常対戦処理部 112A は、図 7 に示す所有キャラクター情報、及び、図 10 に示す敵キャラクター情報を参照し、バトルデッキを構成する各キャラクターに設定された各種パラメーター（攻撃力、防御力、体力等）、及び、敵キャラクターに設定された各種パラメーター（攻撃力、防御力、体力等）に基づいて、これらのキャラクター同士による通常対戦ゲームの勝敗を決定する。

なお、本実施形態におけるゲームシステム 1 は、これに限らず、自らが所有するバトルポイントを消費させることなく、通常対戦ゲームを行っても良い。

10

#### 【0041】

##### < 抽選付き対戦ゲーム >

本実施形態におけるゲームシステム 1 では、プレイヤーは、自らが所有する仮想通貨（遊戯ポイント）を消費させることにより、複数のキャラクターの中から選択されたキャラクターがプレイヤーに付与され、この付与されたキャラクターをそのまま用いて、対戦相手となる敵キャラクターと対戦する抽選付き対戦ゲームを行うことができる。したがって、仮に、レアリティが低いキャラクターがプレイヤーに付与されたとしても、その敵キャラクターとの対戦にそのまま参加することになるので、プレイヤーに付与されたキャラクターを積極的に使用することができる。

本実施形態における抽選付き対戦ゲームは、抽選によってキャラクターがプレイヤーに付与されることを契機として、プレイヤーの操作によらず自動的に開始される。そして、敵キャラクターとの対戦を開始させる際に、付与されたそのキャラクターのみから構成されるプレイヤーデッキが編成されると共に、複数の敵キャラクターから構成されるエネミーデッキが編成される。その後、プレイヤーデッキを構成するキャラクターの夫々と、エネミーデッキを構成する敵キャラクターの夫々が対戦する対戦ゲームについて、勝敗が決定される。かかる対戦の結果、敵キャラクターの敗北が決定されたときには、プレイヤーに対して報酬が付与される。

20

なお、プレイヤーは、この抽選付き対戦ゲームにおいて付与されたキャラクターを用いて、前述した通常対戦ゲームを行うこともできる。

また、本実施形態におけるゲームシステム 1 は、これに限らず、自らが所有する仮想通貨（遊戯ポイント）を消費させることなく、抽選付き対戦ゲームを行っても良い。

30

#### 【0042】

以下では、本実施形態のゲームシステム 1 において、サーバー装置 10 及びプレイヤー端末 20 によって抽選付き対戦ゲームが行われるときの動作例について、具体的に説明する。

#### 【0043】

##### << ゲームシステム 1 の動作について >>

図 13 は、本実施形態にかかるゲームシステム 1 の動作例を説明するためのフローチャートである。

#### 【0044】

まず、プレイヤー端末 20 において、端末制御部 21 は、プレイヤーの操作入力を端末入力部 23 から受け取ると、抽選付き対戦ゲームのゲーム開始ページを取得するためのコマンド（ゲーム開始ページ要求）を、端末通信部 25 を介してサーバー装置 10 に送信する（S101）。

40

#### 【0045】

次いで、サーバー装置 10 は、プレイヤー端末 20 から送信されたゲーム開始ページ要求を受け付けると、プレイヤーの対戦相手となる敵キャラクターを設定する処理を実行する（S102）。本実施形態では、プレイヤーの対戦相手として、複数の敵キャラクターから構成されるエネミーデッキが設定される。なお、プレイヤーの対戦相手として、単一の敵キャラクターを設定してもよい。

50

## 【0046】

具体的には、先ず、エネミーデッキ編成部114Bは、図10に示す敵キャラクター情報に基づいて、複数の敵キャラクターの中から選択した敵キャラクターを組み合わせでエネミーデッキを編成する。そして、エネミーデッキ編成部114Bは、このようにして編成したエネミーデッキに従って、図11に示すエネミーデッキ情報を更新する。

## 【0047】

図11に示すように、このエネミーデッキは3体の敵キャラクターから構成され、各敵キャラクターは強さに応じたレベルを有しており、そのレベルにはそれぞれ異なる値が設定されている。また、エネミーデッキ自体にも、総合力を示すデッキレベルが設定されている。

10

## 【0048】

次に、エネミーデッキ編成部114Bは、図11に示すエネミーデッキ情報を参照して、複数のエネミーデッキの中から対戦相手となるエネミーデッキを選択する。ここで、本実施形態におけるエネミーデッキ編成部114Bは、対戦相手となるエネミーデッキを選択する際に、最も低いデッキレベルのエネミーデッキから順番に選択する。つまり、抽選付き対戦ゲームを繰り返し行くと、エネミーデッキのデッキレベルが徐々に高くなっていくため、抽選付き対戦ゲームで勝利して連戦を重ねるほど、強いエネミーデッキと対戦することになる。なお、これに限定されることなく、ランダムにエネミーデッキを選択してもよい。

## 【0049】

20

次いで、サーバー装置10は、抽選付き対戦ゲームのゲーム開始ページ（Webページ）をプレイヤー端末20に表示させるための画面データ（HTMLファイル）を画面データ生成部117に生成させる（S103）。

## 【0050】

画面データ生成部117は、図10に示す敵キャラクター情報及び図11に示すエネミーデッキ情報に基づいて、エネミーデッキを構成する各敵キャラクターに関する情報を含むゲーム開始ページの画面データを生成する。

## 【0051】

そして、サーバー装置10は、このようにして生成された抽選付き対戦ゲームのゲーム開始ページに対応する画面データ（HTMLファイル）を、ネットワークを介して要求元のプレイヤー端末20に送信する（S104）。

30

## 【0052】

次いで、プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信されたこの画面データ（HTMLデータ）を受信すると、画面データを解析することにより、抽選付き対戦ゲームのゲーム開始ページ（Webページ）を端末表示部24に表示させる（S105）。

## 【0053】

図14は、この端末表示部24に表示される抽選付き対戦ゲームのゲーム開始ページ50の一例を示す図である。このゲーム開始ページ50には、エネミーデッキ表示エリア51、操作ボタン52が含まれている。ここでは、エネミーデッキ表示エリア51内には、エネミーデッキを構成する3体の敵キャラクターB、F、Hが配置されている。操作ボタン52は、抽選によってキャラクターを獲得したい場合に、プレイヤーが操作するボタンである。ここでは、消費させる仮想通貨（遊戯ポイント）の量に応じて、3種類の操作ボタン52が表示されている。

40

なお、ここでは3種類の操作ボタン52がゲーム開始ページ50に表示されているが、これに限られるものではなく、例えば、1種類の操作ボタン52でも、5種類の操作ボタン52でも良い。

## 【0054】

次に、図13に戻り、プレイヤー端末20における端末制御部21は、図14に示すゲーム開始ページ50が端末表示部24に表示されている際に、プレイヤーによって操作ボタン52のいずれかが選択されると、かかる操作情報に基づきキャラクター付与を要求す

50

るコマンド（キャラクター付与要求）を、端末通信部 25 を介してサーバー装置 10 に送信する（S106）。

【0055】

次に、サーバー装置 10 は、プレイヤー端末 20 から送信されたキャラクター付与要求を受け付けると、プレイヤーに付与するキャラクターを決定するためのキャラクター付与処理を実行する（S107）。

【0056】

具体的には、キャラクター付与部 111 は、図 6 に示すプレイヤー情報に基づきプレイヤーが所有する仮想通貨の量を減少させ、図 4 に示すキャラクター情報に基づいて、複数のキャラクターの中から抽選によってプレイヤーに付与するキャラクターを選択する。

なお、この際、プレイヤーが所有する仮想通貨を消費（減少）させることなく、プレイヤーに付与するキャラクターを抽選しても良い。

【0057】

この際、プレイヤーからの操作入力に従って、200 ポイントの仮想通貨を消費してキャラクター選択を行なう場合には、複数のキャラクターの中から 2 体のキャラクターが選択される。300 ポイントの仮想通貨を消費する場合には、複数のキャラクターの中から 3 体のキャラクターが選択される。400 ポイントの仮想通貨を消費する場合には、複数のキャラクターの中から 4 体のキャラクターが選択される。このように、消費される仮想通貨の量が多いほど、プレイヤーに付与されるキャラクターの数が増加することになる。

【0058】

このようにして、キャラクター付与部 111 は、プレイヤーに付与するキャラクターを決定すると、付与されたキャラクターがプレイヤーの所有するキャラクターとなるように、図 7 に示す所有キャラクター情報を更新する。

【0059】

次いで、サーバー装置 10 は、前述したキャラクター付与処理によってキャラクターがプレイヤーに付与されることを契機として、プレイヤーの操作によらず自動的に対戦処理を開始する（S108）。

【0060】

具体的には、まず、抽選対戦処理部 112 B は、キャラクター付与部 111 によってプレイヤーに付与されたキャラクターのみから構成されるプレイヤーデッキを、プレイヤーデッキ編成部 114 A に編成させる。このとき、プレイヤーデッキ編成部 114 A は、キャラクター付与部 111 によってプレイヤーに付与されたキャラクター数に応じたプレイヤーデッキを、自動的に編成する。つまり、プレイヤーデッキ編成部 114 A は、キャラクター付与部 111 によってプレイヤーに付与されたキャラクター数が多いほど、強いデッキを編成することができる。次いで、抽選対戦処理部 112 B は、プレイヤーデッキとエネミーデッキとを対戦させて勝敗を決定する処理を実行する。このとき、抽選対戦処理部 112 B は、エネミーデッキを構成する 3 体の敵キャラクターのうち、最も低いレベルが設定された敵キャラクターから順番に、プレイヤーデッキを構成する複数のキャラクターと対戦させる（この際、この順番に限らず、ランダムに選択された敵キャラクターから順番に対戦させても良い）。具体的には、パラメーター変動部 113 は、プレイヤーデッキの各キャラクターの攻撃力パラメーター、及び、エネミーデッキのうち 1 番目の敵キャラクターの防御力パラメーターに基づき、プレイヤーデッキの各キャラクターが、1 番目の敵キャラクターに与えるダメージの大きさを算出し、そのダメージ大きさに応じて 1 番目の敵キャラクターの体力パラメーターを減少させる。また逆に、パラメーター変動部 113 は、1 番目の敵キャラクターの攻撃力パラメーター、及び、プレイヤーデッキの各キャラクターの防御力パラメーターに基づき、1 番目の敵キャラクターが、プレイヤーデッキの各キャラクターに与えるダメージの大きさを算出し、そのダメージ大きさに応じてプレイヤーデッキの各キャラクターの体力パラメーターを減少させる。その結果、抽選対戦処理部 112 B は、1 番目の敵キャラクターの体力パラメーターが先に「0」となった場合には、1 番目の敵キャラクターの敗北を決定し、プレイヤーデッキの全キャラクターの

10

20

30

40

50

体力パラメーターが先に「0」となった場合には、プレイヤーの敗北を決定する。次いで、抽選対戦処理部112Bは、1番目の敵キャラクターの敗北が決定された場合に、エネミーデッキのうち2番目の敵キャラクターとの対戦について勝敗を決定する処理を実行する。また同様に、抽選対戦処理部112Bは、2番目の敵キャラクターの敗北が決定された場合には、エネミーデッキのうち3番目の敵キャラクターとの対戦について勝敗を決定する処理を実行する。さらに、抽選対戦処理部112Bは、3番目の敵キャラクターの敗北が決定された場合には、プレイヤーの完全勝利を決定する。そして、抽選対戦処理部112Bは、プレイヤーの完全勝利が決定された場合には、今回のエネミーデッキよりも高いデッキレベルが設定された次のエネミーデッキとの対戦が可能となるように設定する。その一方で、抽選対戦処理部112Bは、プレイヤーの敗北が決定された場合には、このエネミーデッキに残存する敵キャラクターの体力パラメーターの値を保持させた状態にして、今回のエネミーデッキとの再戦が可能となるように設定する。なお、この際、敵キャラクターの体力パラメーターの値をリセットさせた後に再戦させても良い。

10

20

30

40

50

#### 【0061】

次に、サーバー装置10は、このような対戦処理が行われた結果、エネミーデッキを構成する複数の敵キャラクターのうち、少なくとも1体の敵キャラクターに勝利したか否かを判定する(S109)。かかる判定が肯定された場合は(S109: YES)、報酬付与処理が実行される(S110)。すなわち、報酬付与処理部116は、敵キャラクターの敗北が決定された場合に、図12に示す報酬情報に基づいて、複数の報酬の中から選択した報酬を、プレイヤーに対して付与する。本実施形態における報酬付与処理部116は、1体の敵キャラクターの敗北が決定された場合は、1つの報酬を選択し、2体の敵キャラクターの敗北が決定された場合は、2つの報酬を選択し、プレイヤーに付与する。すなわち、この抽選付き対戦ゲームにおいて、プレイヤーは、1回の対戦で3体の敵キャラクターを倒すことができれば、3つの報酬を一度に獲得することが可能となる。そして、報酬付与処理部116は、このようにして報酬がプレイヤーに付与されると、付与された報酬内容に応じて、図6に示すプレイヤー情報を更新する。

#### 【0062】

一方で、かかる判定が否定された場合には(S109: NO)、ステップ111へ進む。すなわち、サーバー装置10は、これらのキャラクター付与処理、対戦処理、報酬付与処理の実行によって、プレイヤーに付与するキャラクター、対戦ゲームの勝敗、プレイヤーに付与する報酬が決定されると、プレイヤー端末20に表示させるゲーム画面の画面データを画面データ生成部117に生成させる(S111)。そして、サーバー装置10は、画面データ生成部117によって生成された前記画面データを、要求元のプレイヤー端末20に送信する(S112)。

#### 【0063】

次いで、プレイヤー端末20は、サーバー装置10から送信されたこの画面データを受信すると、画面データを解析することにより、ゲーム画面を端末表示部24に表示させる(S113)。プレイヤーは、端末表示部24に表示されたゲーム画面を見ることで、抽選付き対戦ゲームの結果を確認することができる。

#### 【0064】

図15は、この端末表示部24に表示されるゲーム進行中のゲーム画面60の一例を示す図である。まず、プレイヤーに付与されたキャラクター(キャラクター付与部111により選択されたキャラクター)を表示した上で、この対戦状況を演出表示するためのゲーム画面60に遷移する。ここでは、プレイヤーに付与されたキャラクターA、C、Gから構成されるプレイヤーデッキと、敵キャラクターB、F、Hから構成されるエネミーデッキとが対戦している様子が表示されている。このゲーム画面60には、敵キャラクターB、F、Hのそれぞれに対応させたゲージ61が表示されている。このゲージ61の長さは、敵キャラクターの体力パラメーターの大きさに対応した長さに設定されている。

#### 【0065】

図16は、この端末表示部24に表示されるゲーム終了時のゲーム画面70の一例を示

す図である。図 15 に示すゲーム画面 60 にて演出表示が終了すると、ゲーム結果を表示するためのゲーム画面 70 に遷移する。ここでは、1 番目の敵キャラクター H との対戦に勝利したこと（抽選対戦処理部 112B によって決定されたゲーム結果）、1 番目の敵キャラクター H（報酬付与処理部 116 によって選択された報酬）が報酬としてそのまま付与されたこと、が表示されている。

#### 【0066】

以上のように、本実施形態に係るゲームシステム 1 によれば、キャラクター付与部 111 によってプレイヤーにキャラクターが付与されると、このキャラクターの付与を契機として、抽選対戦処理部 112B によって、対戦相手である敵キャラクターとの対戦処理が自動的に開始され、その敵キャラクターとの対戦について勝敗を決定される。そのため、プレイヤーに付与されたキャラクターが、売却されたり、合成されたりして、敵キャラクターとの対戦に全く使用されない、といった状況を回避することができる。つまり、プレイヤーにキャラクターが付与されると、敵キャラクターとの対戦が自動的に開始され、その対戦時には、付与されたキャラクターが利用されることになるため、プレイヤーに付与されたキャラクターを、敵キャラクターとの対戦に積極的に使用することが可能となる。

#### 【0067】

＝＝その他の実施形態＝＝

上記の実施の形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。

#### 【0068】

##### <キャラクターの付与>

上記の実施形態では、キャラクター付与部 111 が、200、300、400 ポイントの仮想通貨を消費してキャラクター選択を行なう場合には、2 体、3 体、4 体のキャラクターをプレイヤーに付与する場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、100 ポイントの仮想通貨を消費させて、1 体のキャラクターをプレイヤーに付与しても良い。

#### 【0069】

##### <パラメーターの変動>

上記の実施形態では、パラメーター変動部 113 が、キャラクターに設定された攻撃力パラメーターを用いて、敵キャラクターに設定された体力パラメーターを変動させる場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、キャラクターに設定されたレアリティやレベル等のパラメーターを用いても良い。

#### 【0070】

また、上記の実施形態において、パラメーター変動部 113 が、プレイヤーデッキを構成するキャラクターのレアリティが低いほど、エネミーデッキを構成する敵キャラクターに与えるダメージを高くするように演算し、そのダメージ大きさに応じて敵キャラクターの体力パラメーターを減少させるようにしても良い。

#### 【0071】

##### <エネミーデッキ>

上記の実施形態では、エネミーデッキ編成部 114B が、3 体の敵キャラクターから構成されるエネミーデッキを編成する場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、1 体の敵キャラクターから構成されるエネミーデッキや、5 体の敵キャラクターから構成されるエネミーデッキを編成しても良い。

また、上記の実施形態では、プレイヤーの対戦相手となる敵キャラクターとして、複数の敵キャラクターから構成されるエネミーデッキを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、他のプレイヤーが所有するキャラクターを、プレイヤーの対戦相手となる敵キャラクターとして設定して良い。

#### 【0072】

### < サーバ装置 >

上記の本実施形態では、サーバ装置の一例として1台のサーバ装置10を備えたゲームシステム1を例に挙げて説明したが、これに限らず、サーバ装置の一例として複数台のサーバ装置10を備えたゲームシステム1としてもよい。すなわち、複数台のサーバ装置10がネットワーク2を介して接続され、各サーバ装置10が各種処理を分散して行うようにしてもよい。なお、サーバ装置10はコンピュータの一例である。

### 【0073】

### < 情報処理装置 >

上記の本実施形態におけるゲームシステム1では、ゲームプログラムに基づきサーバ装置10及びプレイヤー端末20を協働させて各種情報処理を実行する場合を例に挙げて説明したが、これに限定されるものではなく、情報処理装置としてのプレイヤー端末20単体、または、サーバ装置10単体が、ゲームプログラムに基づき上記の各種情報処理を実行するようにしてもよい。

10

また、情報処理装置としての機能の一部をプレイヤー端末20が担う構成としてもよい。この場合には、サーバ装置10及びプレイヤー端末20が情報処理装置を構成する。

なお、情報処理装置はコンピュータの一例である。

### 【0074】

### < ゲームプログラム >

上述の実施形態におけるゲームシステム1では、サーバ装置10及びプレイヤー端末20を協働させることによって各種情報処理を実行する場合を例に挙げて説明したが、本発明には、これらの処理を実行させるためのゲームプログラムも含まれる。すなわち、情報処理装置としてのサーバ装置10やプレイヤー端末20が、ゲームプログラムに基づいて上述の各処理を実行するようにしてもよい。

20

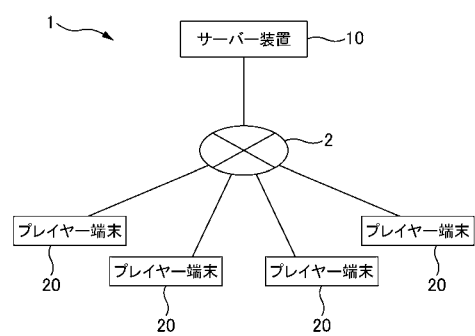
### 【符号の説明】

### 【0075】

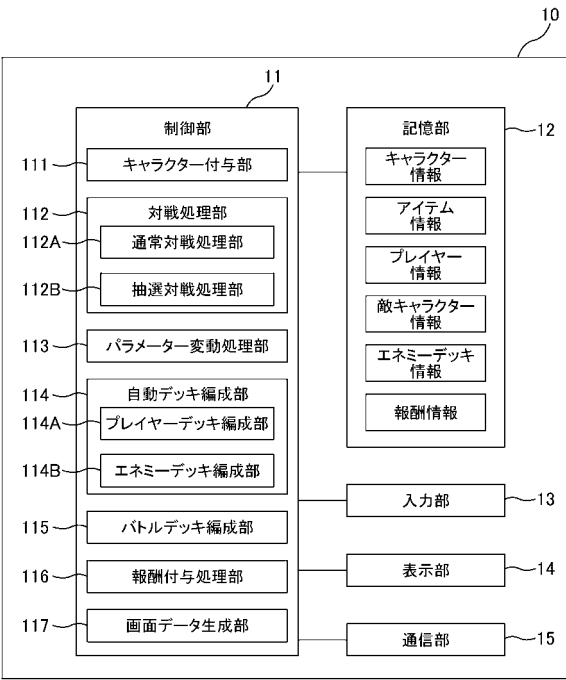
- 1 ゲームシステム、2 ネットワーク、10 サーバ装置、
- 11 制御部、12 記憶部、13 入力部、
- 14 表示部、15 通信部、20 プレイヤー端末、
- 21 端末制御部、22 端末記憶部、23 端末入力部、
- 24 端末表示部、25 端末通信部、50 ゲーム開始ページ、
- 51 エネミーデッキ表示エリア、52 操作ボタン、
- 60 ゲーム画面、61 ゲージ、70 ゲーム画面、
- 111 キャラクター付与部、112 対戦処理部、
- 112A 通常対戦処理部、112B 抽選対戦処理部、
- 113 パラメータ変動処理部、114 自動デッキ編成部、
- 114A プレイヤーデッキ編成部、114B エネミーデッキ編成部、
- 115 バトルデッキ編成部、116 報酬付与処理部、
- 117 画面データ生成部

30

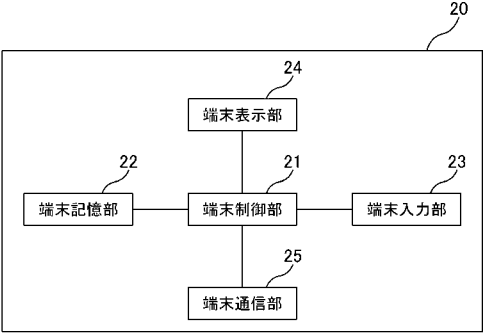
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 5 】

アイテムID	アイテム名
0001	アイテムA
0002	アイテムB
0003	アイテムC
⋮	⋮
⋮	⋮

【 図 4 】

キャラクターID	キャラクター名	レアリティ	初期攻撃力	初期防御力	初期体力
0001	キャラクターA	コモン	15	8	10
0002	キャラクターB	アンコモン	30	20	15
0003	キャラクターC	レア	45	30	25
0004	キャラクターD	スーパーレア	60	55	60
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮



【 図 6 】

プレイヤーID	メダル	経験値	バトルポイント	所有キャラクター情報	所有アイテム情報	バトルデッキ情報
1	50	0	800	所有キャラクター情報(1)	所有アイテム情報(1)	バトルデッキ情報(1)
2	20	500	200	所有キャラクター情報(2)	所有アイテム情報(2)	バトルデッキ情報(2)
3	100	700	100	所有キャラクター情報(3)	所有アイテム情報(3)	バトルデッキ情報(3)
4	0	1000	300	所有キャラクター情報(4)	所有アイテム情報(4)	バトルデッキ情報(4)
5	10	100	1000	所有キャラクター情報(5)	所有アイテム情報(5)	バトルデッキ情報(5)
6	150	3000	100	所有キャラクター情報(6)	所有アイテム情報(6)	バトルデッキ情報(6)
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【 図 7 】

所有キャラクター情報(3)						
所有キャラクター情報(2)						
キャラクターID	レベル	攻撃力	防御力	体力	獲得日時	000
0011	Lv.3	15	10	200	2012/2/13 10:00	000200
0211	Lv.4	20	23	150	2012/2/13 12:00	000130
0133	Lv.1	70	45	100	2012/2/14 11:30	000800
0201	Lv.4	22	40	600	2012/2/15 18:00	000330
0072	Lv.7	60	50	250	2012/2/16 13:30	000900
0094	Lv.1	300	200	450	2012/2/16 19:00	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	

【 図 8 】

所有アイテム情報(3)	
所有アイテム情報(2)	
所有アイテム情報(1)	
アイテムID	所有数
0001	20
0002	10
0003	1
⋮	⋮

【 図 1 0 】

敵キャラクターID	敵キャラクター名	レアリティ	攻撃力	防御力	体力
0001	敵キャラクターA	コモン	150	80	100
0002	敵キャラクターB	アンコモン	300	200	150
0003	敵キャラクターC	レア	450	300	250
0004	敵キャラクターD	スーパーレア	600	550	600
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【 図 9 】

バトルデッキ情報(3)	
バトルデッキ情報(2)	
バトルデッキ情報(1)	
番号	キャラクターID
1	2011
⋮	⋮
9	1003

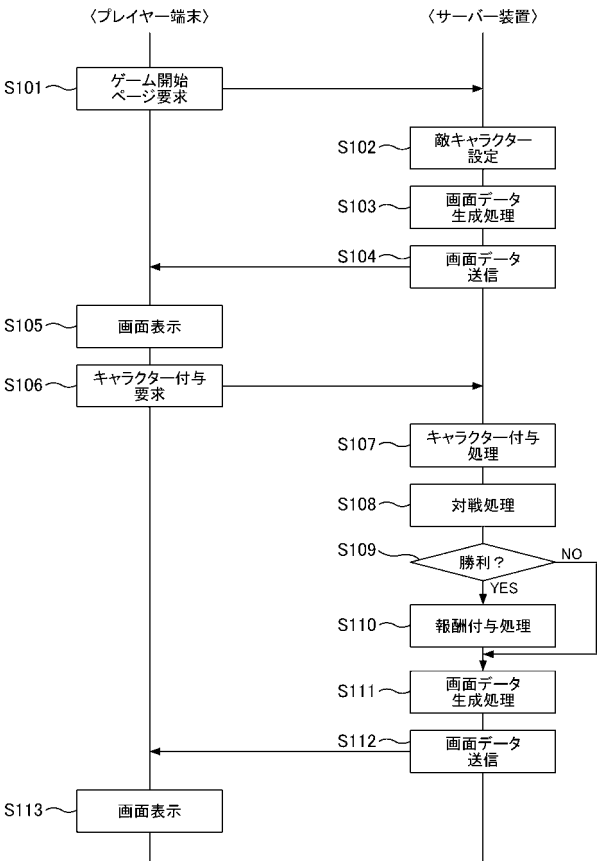
【 図 1 1 】

エネミーデッキID	デッキレベル	敵キャラクターID	レベル
001	Lv.1	012	Lv.1
		056	Lv.5
		008	Lv.10
002	Lv.2	172	Lv.3
		189	Lv.9
		037	Lv.15
003	Lv.3	101	Lv.7
		315	Lv.16
		009	Lv.22
⋮	⋮	⋮	⋮

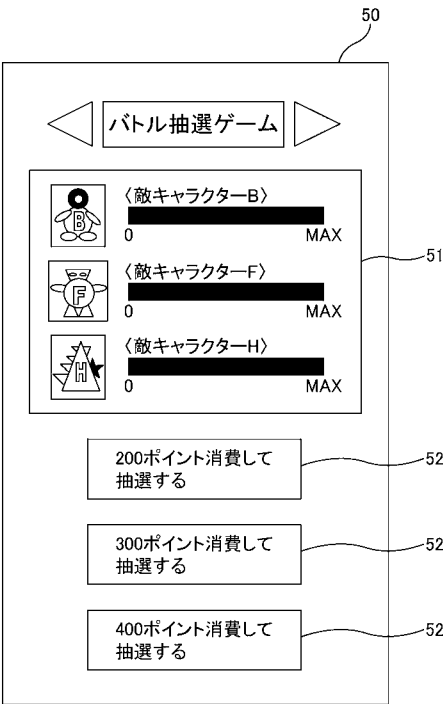
【図 1 2】

報酬ID	報酬名	内容
001	報酬A	アイテムID
002	報酬B	キャラクターID
003	報酬C	敵キャラクターID
⋮	⋮	⋮

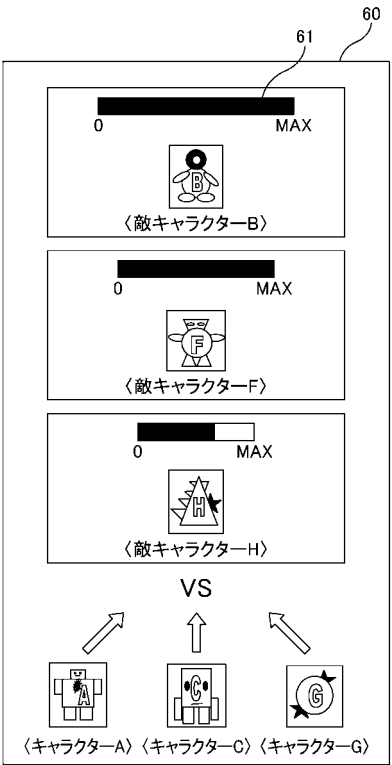
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】



【図 16】

