

(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2014-188084
(P2014-188084A)

(43) 公開日 平成26年10月6日(2014.10.6)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A63F 13/69 (2014.01)	A63F 13/00 292	2C001
A63F 13/35 (2014.01)	A63F 13/00 180	
A63F 13/79 (2014.01)	A63F 13/00 310	
A63F 13/795 (2014.01)	A63F 13/00 314	

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号 特願2013-64710 (P2013-64710)	(71) 出願人 599115217 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
(22) 出願日 平成25年3月26日 (2013.3.26)	(74) 代理人 110000176 一色国際特許業務法人
(11) 特許番号 特許第5499198号 (P5499198)	(72) 発明者 稲川 昌俊 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
(45) 特許公報発行日 平成26年5月21日 (2014.5.21)	(72) 発明者 忍頂寺 毅 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
特許法第30条第2項適用申請有り ゲームを提供するウェブサイトから、ユーザーがゲームアプリをダウンロードすることが可能となった日：平成24年11月6日 ゲームを提供するウェブサイトのアドレス：<iOS版のURL> https://itunes.apple.com/app/id585302146 <Android版のURL> https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobage.www.a819.d2_android&hl=ja	(72) 発明者 相川 笑里 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

最終頁に続く

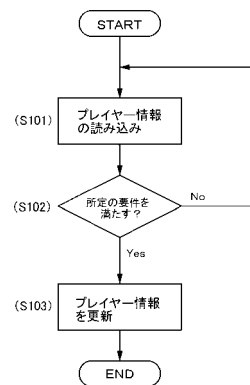
(54) 【発明の名称】 サーバー装置、及び、ゲームプログラム

(57) 【要約】

【課題】ネットワークを利用した対戦型ゲームにおいて、プレイヤー同士の交流を促進する。

【解決手段】プレイヤーがネットワークを介してゲーム空間内のゲーム媒体を用いて行なうゲームを制御するサーバー装置であって、前記プレイヤーが前記ゲーム空間内で所有する前記ゲーム媒体、及び、前記ゲーム媒体の状態に関する情報を記憶する記憶部と、前記ゲーム媒体を所有しているプレイヤーから、当該ゲーム媒体を他のプレイヤーの所有となるように移転させる媒体移転部と、前記ゲーム媒体のうち特定のゲーム媒体が所定の移転要件を満たしたか否かを判定する判定部と、前記特定のゲーム媒体が前記所定の移転要件を満たしたと判定された場合に、当該特定のゲーム媒体を第1の状態から第2の状態に変更して前記記憶部に記憶させる、変更部と、を備える。

【選択図】 図7



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

プレイヤーがネットワークを介してゲーム空間内のゲーム媒体を用いて行なうゲームを制御するサーバー装置であって、

前記プレイヤーが前記ゲーム空間内で所有する前記ゲーム媒体、及び、前記ゲーム媒体の状態に関する情報を記憶する記憶部と、

前記ゲーム媒体を所有しているプレイヤーから、当該ゲーム媒体を他のプレイヤーの所有となるように移転させる媒体移転部と、

前記ゲーム媒体のうち特定のゲーム媒体が所定の移転要件を満たしたか否かを判定する判定部と、

前記特定のゲーム媒体が前記所定の移転要件を満たすと判定された場合に、当該特定のゲーム媒体を第 1 の状態から第 2 の状態に変更して前記記憶部に記憶させる、変更部と、

を備えることを特徴とするサーバー装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のサーバー装置であって、

前記所定の移転要件は、前記特定のゲーム媒体が所定回数以上移転されることである、ことを特徴とするサーバー装置。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 に記載のサーバー装置であって、

前記所定の移転要件は、前記特定のゲーム媒体が移転されることにより、異なるプレイヤー ID を有する所定数以上のプレイヤーによって当該特定のゲーム媒体が所有されたことである、ことを特徴とするサーバー装置。

【請求項 4】

請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載のサーバー装置であって、

前記記憶部は、前記特定のゲーム媒体毎に当該特定のゲーム媒体を所有したことのがあるプレイヤーを記憶し、

前記特定のゲーム媒体に当該特定のゲーム媒体を所有したことのがあるプレイヤーのリストを表示した画面を生成する、又は前記特定のゲーム媒体と共に当該特定のゲーム媒体を所有したことのがあるプレイヤーのリストを表示した画面を生成する、ことを特徴とするサーバー装置。

【請求項 5】

請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載のサーバー装置であって、

前記変更部は、第 1 の状態において前記特定のゲーム媒体に設定されていたパラメーターと、前記特定のゲーム媒体を所有したことのがあるプレイヤーのパラメーターとに基づいて、前記特定のゲーム媒体の第 2 の状態におけるパラメーターを決定する、ことを特徴とするサーバー装置。

【請求項 6】

請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載のサーバー装置であって、

前記ゲーム媒体にはレベルが設けられ、

前記媒体移転部は、前記特定のゲーム媒体のレベルが所定のレベルよりも低い場合には、前記特定のゲーム媒体を所有するプレイヤーからの要求があっても、前記特定のゲーム媒体を他のプレイヤーに移転させない、ことを特徴とするサーバー装置。

【請求項 7】

プレイヤーがネットワークを介してゲーム空間内のゲーム媒体を用いて行なうゲームを情報処理装置に実現させるゲームプログラムであって、

前記プレイヤーが前記ゲーム空間内で所有する前記ゲーム媒体、及び、前記ゲーム媒体の状態に関する情報を、記憶部によって記憶する機能と、

前記ゲーム媒体を所有しているプレイヤーから、媒体移転部によって当該ゲーム媒体を他のプレイヤーの所有となるように移転させる機能と、

10

20

30

40

50

前記ゲーム媒体のうち特定のゲーム媒体が所定の移転要件を満たしたか否かを、判定部によって判定する機能と、

前記特定のゲーム媒体が前記所定の移転要件を満たしたと判定された場合に、変更部によって当該特定のゲーム媒体を第1の状態から第2の状態に変更して前記記憶部に記憶させる機能と、

を前記情報処理装置に実現させるゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバー装置、及び、ゲームプログラムに関する。

10

【背景技術】

【0002】

カード等のゲーム媒体を用いてプレイヤー同士（プレイヤーが操作するキャラクター同士）が対戦を行なうゲームがある（例えば、特許文献1）。特に、ネットワークを介して複数のプレイヤーがゲームに参加することができるネットワーク型の対戦ゲームが広く普及している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2001-239056

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ネットワークを利用したゲームでは、参加するプレイヤーが多いほどゲームを活況なものとする事ができる。そのためには、ゲーム内においてプレイヤー同士の交流が活発に行なわれることが望ましい。上述のようなネットワーク型の対戦ゲームにおいて、プレイヤー同士が交流を行う際の手段として、プレイヤー間でゲーム媒体（カード）を交換したりプレゼントしたりすることによってコミュニケーションを図ることで、プレイヤー間の交流を促進する方法がある。しかし、従来のネットワーク型の対戦ゲームでは、ゲーム媒体の交換等が十分に行われない場合もあり、プレイヤー同士の交流を十分に促進することができなかった。

30

【0005】

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、ネットワークを利用した対戦型ゲームにおいて、プレイヤー同士の交流を促進することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

プレイヤーがネットワークを介してゲーム空間内のゲーム媒体を用いて行なうゲームを制御するサーバー装置であって、前記プレイヤーが前記ゲーム空間内で所有する前記ゲーム媒体、及び、前記ゲーム媒体の状態に関する情報を記憶する記憶部と、前記ゲーム媒体を所有しているプレイヤーから、当該ゲーム媒体を他のプレイヤーの所有となるように移転させる媒体移転部と、前記ゲーム媒体のうち特定のゲーム媒体が所定の移転要件を満たしたか否かを判定する判定部と、前記特定のゲーム媒体が前記所定の移転要件を満たしたと判定された場合に、当該特定のゲーム媒体を第1の状態から第2の状態に変更して前記記憶部に記憶させる、変更部と、を備えることを特徴とするサーバー装置である。

40

【0007】

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】

【0008】

50

本発明によれば、ネットワークを利用した対戦型ゲームにおいて、プレイヤー同士の交流を促進することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】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。

【図2】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。

【図3】本実施形態に係るプレイヤー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。

【図4】端末表示部24に表示されるゲームカードのキャラクター紹介画面の一例である。

【図5】サーバー装置10のデータ記憶部12に記憶されるカード情報のデータ構造例を示す図である。 10

【図6】サーバー装置10のデータ記憶部12に記憶されるプレイヤー情報のうち、プレイヤーが所有するカードについてのデータ構造例を示す図である。

【図7】ミステリーカードの状態変化について説明するためのフロー図である。

【図8】ミステリーカードが第1の状態から第2の状態に変化する際の具体例を示す図である。

【図9】第2実施形態においてプレイヤーが所有するカードについてのデータ構造例を示す図である。

【図10】第2実施形態において端末表示部24に表示されるミステリーカード所有プレイヤーの履歴表示画面の一例である。 20

【発明を実施するための形態】

【0010】

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。

プレイヤーがネットワークを介してゲーム空間内のゲーム媒体を用いて行なうゲームを制御するサーバー装置であって、前記プレイヤーが前記ゲーム空間内で所有する前記ゲーム媒体、及び、前記ゲーム媒体の状態に関する情報を記憶する記憶部と、前記ゲーム媒体を所有しているプレイヤーから、当該ゲーム媒体を他のプレイヤーの所有となるように移転させる媒体移転部と、前記ゲーム媒体のうち特定のゲーム媒体が所定の移転要件を満たしたか否かを判定する判定部と、前記特定のゲーム媒体が前記所定の移転要件を満たしたと判定された場合に、当該特定のゲーム媒体を第1の状態から第2の状態に変更して前記記憶部に記憶させる、変更部と、を備えることを特徴とするサーバー装置。 30

【0011】

このようなサーバー装置によれば、ネットワークを利用した対戦型ゲームにおいて、プレイヤー同士の交流を促進することが可能となる。

【0012】

また、かかるサーバー装置であって、前記所定の移転要件は、前記特定のゲーム媒体が所定回数以上移転されることである、こととしてもよい。

このようなサーバー装置によれば、特定のカード（後述するミステリーカード）を第2の状態に変化させるために所定回数以上移転を行なう必要があるため、当該カードを所有するプレイヤーは、移転を行なうために積極的に他のプレイヤーと交流を図るようになり、プレイヤー同士の交流が促進される。 40

【0013】

また、かかるサーバー装置であって、前記所定の移転要件は、前記特定のゲーム媒体が移転されることにより、異なるプレイヤーIDを有する所定数以上のプレイヤーによって当該特定のゲーム媒体が所有されたことである、こととしてもよい。

このようなサーバー装置によれば、ミステリーカードを第2の状態に変化させるために複数以上のプレイヤー間で移転を行なう必要があるため、当該カードを所有するプレイヤーは、より多くのプレイヤーと積極的に交流を図るようになり、プレイヤー同士の交流が促進される。

【0014】 50

また、かかるサーバー装置であって、前記記憶部は、前記特定のゲーム媒体毎に当該特定のゲーム媒体を所有したことがあるプレイヤーを記憶し、前記特定のゲーム媒体に当該特定のゲーム媒体を所有したことがあるプレイヤーのリストを表示した画面を生成する、又は前記特定のゲーム媒体と共に当該特定のゲーム媒体を所有したことがあるプレイヤーのリストを表示した画面を生成する、こととしてもよい。

このようなサーバー装置によれば、ミステリーカードに名前等が表示されることによって、表示されたプレイヤーに箔が付き、満足感を与えることができる。また、所有プレイヤーの足跡が記録されることによって、ミステリーカード自体に骨董的な価値が付加され、ミステリーカードの希少価値が高くなる。

【0015】

また、かかるサーバー装置であって、前記変更部は、第1の状態において前記特定のゲーム媒体に設定されていたパラメーターと、前記特定のゲーム媒体を所有したことがあるプレイヤーのパラメーターとに基づいて、前記特定のゲーム媒体の第2の状態におけるパラメーターを決定する、こととしてもよい。

このようなサーバー装置によれば、どのようなプレイヤーを経由して移転されてきたかによってミステリーカードの価値が変動するため、プレイヤーは価値の高いミステリーカードを取得しようとして他のプレイヤーと積極的にコミュニケーションを図るようになり、プレイヤー同士の交流がより促進される。

【0016】

また、かかるサーバー装置であって、前記ゲーム媒体にはレベルが設けられ、前記媒体移転部は、前記特定のゲーム媒体のレベルが所定のレベルよりも低い場合には、前記特定のゲーム媒体を所有するプレイヤーからの要求があっても、前記特定のゲーム媒体を他のプレイヤーに移転させない、こととしてもよい。

このようなサーバー装置によれば、移転要件を満たすことが難しくなるため、ミステリーカードを第1の状態から第2の状態に変化させることが困難になり、第2の状態におけるミステリーカードがより貴重なものとなる。

【0017】

また、プレイヤーがネットワークを介してゲーム空間内のゲーム媒体を用いて行なうゲームを情報処理装置に実現させるゲームプログラムであって、前記プレイヤーが前記ゲーム空間内で所有する前記ゲーム媒体、及び、前記ゲーム媒体の状態に関する情報を、記憶部によって記憶する機能と、前記ゲーム媒体を所有しているプレイヤーから、媒体移転部によって当該ゲーム媒体を他のプレイヤーの所有となるように移転させる機能と、前記ゲーム媒体のうち特定のゲーム媒体が所定の移転要件を満たしたか否かを、判定部によって判定する機能と、前記特定のゲーム媒体が前記所定の移転要件を満たしたと判定された場合に、変更部によって当該特定のゲーム媒体を第1の状態から第2の状態に変更して前記記憶部に記憶させる機能と、を前記情報処理装置に実現させるゲームプログラムが明らかとなる。

【0018】

=== 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。

【0019】

ゲームシステム1は、ユーザー（以下、「プレイヤー」とも呼ぶ）に対して、ゲーム（ソーシャルゲーム等）に関する各種サービスを、ネットワーク2を介して提供するものである。ゲームシステム1は、それぞれネットワーク2に対して通信可能に接続されたサーバー装置10と、複数のプレイヤー端末20と、を含んで構成される。

【0020】

プレイヤーは、プレイヤー端末20からゲームシステム1にアクセスすることにより、ネットワーク2を介して送信されたゲームをプレイすることができる。また、プレイヤーは、ゲームシステム1にアクセスすることにより、他の複数のプレイヤーとの間でコミュ

10

20

30

40

50

ニケーションを図ることができる。

【 0 0 2 1 】

< サーバ装置 1 0 >

図 2 は、サーバ装置 1 0 の機能上の構成を示すブロック図である。サーバ装置 1 0 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等）であり、プレイヤー端末 2 0 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 2 0 上で動作可能なゲームプログラムや、プレイヤー端末 2 0 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 ページ等を配信することができる。本実施形態のサーバ装置 1 0 は、制御部 1 1 と、データ記憶部 1 2 と、入力部 1 3 と、表示部 1 4 と、通信部 1 5 と、

10

【 0 0 2 2 】

制御部 1 1 は、各部間のデータの受け渡しを行うとともに、サーバ装置 1 0 全体の制御を行うものである。制御部 1 1 は、判定部 1 1 1、変更部 1 1 2、補正部 1 1 3、媒体移転部 1 1 6、及び、配布部 1 1 8 を有している。各部の具体的動作については後で説明する。

【 0 0 2 3 】

データ記憶部 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。本実施形態のデータ記憶部 1 2 には、ゲーム中で使用されるゲーム媒体（例えばゲームカード）やアイテムに関する情報が記憶される。また、データ記憶部 1 2 には、各プレイヤーの強さや、ゲーム中でプレイヤーが所有するゲーム媒体に関する情報であるプレイヤー情報等が記憶される。データ記憶部 1 2 に記憶される情報のデータ構造については後で説明する。

20

【 0 0 2 4 】

入力部 1 3 は、システム管理者等が各種データやゲームに関する設定（例えば後述するミステリーカードの設定等）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。

30

【 0 0 2 5 】

表示部 1 4 は、制御部 1 1 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。

【 0 0 2 6 】

通信部 1 5 は、プレイヤー端末 2 0 と通信を行うためのものであり、プレイヤー端末 2 0 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、及び、制御部 1 1 の指令に応じて各種データや信号をプレイヤー端末 2 0 へ送信する送信部としての機能を有している。通信部 1 5 は、例えば、NIC (Network Interface Card) 等によって実現される。

40

【 0 0 2 7 】

< プレイヤー端末 2 0 >

図 3 は、プレイヤー端末 2 0 の機能上の構成を示すブロック図である。プレイヤー端末 2 0 は、ゲームをプレイする際にプレイヤー（ユーザー）が操作する情報処理端末である。このプレイヤー端末 2 0 は、例えば、携帯電話端末、スマートフォン、パーソナルコンピュータ、ゲーム機などであって、ネットワーク 2 を介してアクセス可能なサーバ装置 1 0 と情報の送受信を行う。本実施形態のプレイヤー端末 2 0 は、端末制御部 2 1 と、端末記憶部 2 2 と、端末入力部 2 3 と、端末表示部 2 4 と、端末通信部 2 5 と、を有している。

【 0 0 2 8 】

50

端末制御部 2 1 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 2 0 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 2 1 は、端末表示部 2 4 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。

【0029】

端末記憶部 2 2 は、バスを介して端末制御部 2 1 に接続され、端末制御部 2 1 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 2 2 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。

【0030】

端末入力部 2 3 は、プレイヤーが各種操作 (ゲーム操作やテキスト入力操作など) 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。

【0031】

端末表示部 2 4 は、端末制御部 2 1 からの指令によりゲーム情報に基づいて生成されたゲームの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。

【0032】

端末通信部 2 5 は、サーバー装置 1 0 と通信を行うためのものであり、サーバー装置 1 0 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、端末制御部 2 1 の指令に応じて各種データや信号をサーバー装置 1 0 へ送信する送信部としての機能を有している。端末通信部 2 5 は、例えば、NIC (Network Interface Card) 等によって実現される。

【0033】

=== ゲームの概要について ===

【0034】

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。

本実施形態のゲームシステム 1 では、ゲーム媒体を用いて行う対戦ゲームをプレイヤー (ユーザー) に提供することができる。以下では、ゲーム媒体の一例としてゲームカードを用いて行う対戦型カードゲームについて説明する。なお、このゲームカードは、デジタルコンテンツとしてのゲームカードであるため、ゲーム上の仮想空間において使用される仮想カードとなる。

【0035】

< 対戦型カードゲーム >

本実施形態に係るゲームシステム 1 は、プレイヤーによって選択されたキャラクターを対戦相手である他のプレイヤーもしくはコンピューターが操作するキャラクターとネットワークを介して戦わせることによって勝敗を決定する対戦型カードゲームを提供することができる。

【0036】

この対戦型カードゲームでは、まず、プレイヤーは対戦を行なうためのキャラクターを選択する。本実施形態においては、プレイヤーは複数のゲームカード (ゲーム上の仮想空間において使用される仮想カード) を所有することができ、このゲームカードのそれぞれにはゲームキャラクターが対応付けられている。そのため、プレイヤーが所有する複数のゲームカードのうちから対戦に用いる一または複数のゲームカードを選択すると、選択されたゲームカードに対応するキャラクターが、対戦を行なうためのキャラクター (対戦用ゲーム媒体) として設定されることになる。また、各ゲームカード (ゲームカードに対応付けられたキャラクター) にはレベルが設けられており、レベルが上昇するのに応じて当該ゲームカードに設定されているパラメーター (例えば、攻撃力、防御力、体力等) の値が上昇する。したがって、プレイヤーはレベルの高いゲームカードをそろえることにより、対戦を有利に進めることができるようになる。

【0037】

10

20

30

40

50

図4は、端末表示部24に表示されるゲームカードのキャラクター紹介画面の一例である。図4に示されるように、ゲームカードに対応付けられたキャラクターのグラフィックと共に、当該キャラクターのレベル(Lv)、そのレベルにおける各種パラメーター、及び、キャラクターの説明等の情報が表示される。プレイヤーは、図4のような画面を見ることにより、そのゲームカード(キャラクター)の強さに関する情報を確認することができる。

【0038】

プレイヤーは、自身の対戦用ゲーム媒体(選択された一または複数のゲームカード)を用いて他のプレイヤーもしくはコンピューターの対戦用ゲーム媒体と対戦を行なう。対戦における勝敗は、プレイヤー及び対戦者双方の対戦用ゲーム媒体に設定されたパラメーターの大きさに基づいて決定される。例えば、プレイヤーの対戦用ゲーム媒体の攻撃力と、対戦相手の対戦用ゲーム媒体の防御力とを比較して、プレイヤーの対戦用ゲーム媒体の攻撃力が対戦相手の対戦用ゲーム媒体の防御力よりも高ければプレイヤーの勝利となる。逆に、プレイヤーの対戦用ゲーム媒体の攻撃力が対戦相手の対戦用ゲーム媒体の防御力以下であればプレイヤーの敗北となる。なお、対戦における勝敗の決定方法はこの限りではなく、相手に与えたダメージが大きい方を勝利としたり、先に相手の体力をゼロにした方を勝利としたりする方法であってもよい。また、プレイヤー自身のレベルやパラメーター(攻撃力、防御力等)によって、対戦用ゲーム媒体のパラメーターが変動するようにしてもよい。例えば、対戦用ゲーム媒体を所有しているプレイヤーの攻撃力が高いほど、当該対戦用ゲーム媒体の攻撃力が高くなるようにしてもよい。

10

20

【0039】

プレイヤーが対戦に勝利すると、勝利報酬として経験値やゲーム内通貨、アイテム等を取得することができる。これらを集めることにより、ゲームをより有利に進展させることができる。例えば、経験値を蓄積することでプレイヤー自身のレベルや当該プレイヤーの所有するゲームカードのレベルが上がったり、ゲーム内通貨を使ってより強力なアイテムを購入したりすることで、対戦に勝利しやすくなる。

【0040】

<ゲームの流れ>

続いて、ゲームの全体的な流れについて説明する。

【0041】

本実施形態で提供されるゲーム(ソーシャルゲーム)は、プレイヤーがミッションを実行することによって進展する。「ミッション」とは、ゲーム中においてプレイヤーに与えられる任務や使命であり、「クエスト」や「探索」等、ゲームによって呼ばれ方が異なる。ミッションを実行すると、ゲーム内通貨やアイテムをゲットしたり、敵との対戦が発生したりする。それらを実行する毎にミッションの達成率が上昇し、達成率が100%になると、そのミッションはクリアされたものとして新しいミッションを選択できるようになる。プレイヤーは、次々に与えられるミッションを順次達成していくことにより、ゲームを進展させることができる。また、ミッションとは独立して、プレイヤーが他のプレイヤーと自由に対戦(バトル)を行なうことも可能であり、対戦に勝利することによって勝利報酬を得ることができる。

30

40

【0042】

各プレイヤーには経験値、所持金(プレイヤーが所持するゲーム内通貨)、行動力ポイント等の情報がパラメーターとしてそれぞれ設定されており、ゲームの進行に応じてこれらのパラメーターが変動する。例えば、プレイヤーが或るミッションを実行すると、そのミッションの結果として、経験値や所持金が増加する。

【0043】

また、本実施形態のゲームでは、プレイヤーはゲーム内イベント(以下、単に「イベント」とも言う)に参加することができる。「イベント」は、或る一定の期間中(例えば日曜日から土曜日までの1週間)ゲーム内で開催される行事である。イベント内で発生するミッションを実行して、イベント期間中に取得した経験値等のポイントやイベント期間中

50

における対戦での勝利数をプレイヤー同士で競うことにより、当該イベントにおける各プレイヤー間の順位が決定される。そして、イベントの順位に応じてプレイヤーには褒賞が付与される。褒賞には、ゲーム内通貨やアイテム、ゲームカード等がある。特に、イベントの上位入賞者には、その褒賞としてのみ入手可能な限定カード等が付与される。このような限定カードはレアリティ（希少価値）が高く、強力なパラメーターを有するため、多くのプレイヤーが当該限定カードを入手するために積極的にイベントに参加するようになる。これにより、ゲームを活気あるものにすることができる。なお、プレイヤーは必ずしもイベントに参加しなければならないわけではなく、イベント開催期間中でも通常のミッションを実行することは可能である。

【0044】

10

<ゲームカードの移転について>

本実施形態のゲームは、ネットワークを介してプレイヤー同士が対戦等を行なうことを目的としていることから、ゲームに参加するプレイヤーの数が多いほど、ゲームが盛り上がり活況な状態になりやすい。そして、ゲームに参加するプレイヤーの数を増やすためには、ネットワーク上におけるプレイヤー同士の交流を活発にすることが望ましい。

【0045】

ネットワーク上でプレイヤー同士が交流を行う手段として、プレイヤー間でゲームカードの移転を行なうことがある。ここで、ゲームカードの移転とは、或るプレイヤーが所有しているゲームカードを他のプレイヤーの所有へと変更することである。なお、移転の種類としては、プレイヤー同士で、互いの所有するゲームカードやアイテム、ゲーム内通貨等を交換する「トレード」や、所有するゲームカードを他のプレイヤーに無償で譲渡する「プレゼント」等があるが、本明細書中ではこれらを総じて「移転」と呼ぶ。

20

【0046】

しかし、実際のゲームにおいてゲームカードの移転が行なわれるのは、フレンドプレイヤー（ゲーム内での仲間のプレイヤー）同士や、一部のプレイヤー間に限定されやすく、頻繁に移転が行なわれるわけではない。そのため、従来のネットワーク型対戦ゲームではプレイヤー同士の交流を十分に促進することができていなかった。

【0047】

そこで、本実施形態のゲームでは、プレイヤー間でゲームカードの移転の機会を増加させてプレイヤー同士の交流を促進するためのゲーム媒体として「ミステリーカード」を設けている。「ミステリーカード」は、所定の要件を満たすことにより、第1の状態から第2の状態へ変化するゲームカードである。ミステリーカードは第1の状態ではプレイヤーに配布される。言い換えると、プレイヤーがミステリーカードを取得した時点において、ミステリーカードは第1の状態である。そして、この段階では当該ミステリーカードの第2の状態はプレイヤーに開示されていない。つまり、変化後の状態が未知（ミステリー）なゲームカードである。本実施形態では、第1の状態のミステリーカードがプレイヤー間で所定回数以上移転されたことを要件（移転要件）として、当該ミステリーカードが第2の状態に変化する。

30

【0048】

第1の状態におけるミステリーカードのパラメーターは非常に低く設定されている。したがって、この状態のミステリーカードは対戦時の戦力にはなりにくく、プレイヤーが第1の状態のミステリーカードを所有すること自体のメリットは少ない。一方、所定の要件を満たすことで第2の状態に変化すると、第1の状態においてミステリーカードに設定されていたパラメーターが飛躍的に上昇し、強力なゲームカードへと変化する。第1の状態のミステリーカードを取得したプレイヤーは、そのまま第1の状態のミステリーカードを所有していても有効な使い道が無いため、当該カードをそのまま所有しているよりも、第2の状態に変化させるべく積極的に移転させるようになる。これにより、プレイヤー同士の交流が促進される。

40

【0049】

なお、ミステリーカードも通常のゲームカードと同様にレベルを上げることができる。

50

ミステリーカードの具体的詳細については後で説明する。

【 0 0 5 0 】

<< データ構成 >>

次に、本実施形態のゲームのデータ構成について説明する。サーバー装置 10 のデータ記憶部 12 には、ゲーム媒体としてのゲームカードやゲームアイテムに関する情報やプレイヤー情報等の各種情報が記憶される。本実施形態のゲームシステム 1 において利用される各種情報について説明する。図 5 は、カード情報のデータ構造例を示す図である。図 6 は、プレイヤー情報のうち、プレイヤーが所有するカードについてのデータ構造例を示す図である。

【 0 0 5 1 】

< カード情報 >

カード情報は、ゲームカードを識別する識別情報の一例としてのカード ID と、このカード ID に関連付けられた当該ゲームカードに関する各種情報と、を含んで構成されている。例えば、図 5 に示すように、カード ID やゲームカードに対応付けられたキャラクター、当該キャラクターの最大レベル、初期レベルにおける攻撃力、防御力、体力などの各種パラメーター（初期パラメーター）、及び、ゲームカードがミステリーカードであるか否かを示す情報がカード情報に含まれている。これらの情報の他に、ゲームカードのレアリティ（希少価値）や、対戦時に発動するスキル（特技や特殊能力）等の情報を備えていてもよい。

【 0 0 5 2 】

また、ゲームカードがミステリーカードである場合には、ミステリーカードの状態毎に最大レベルや初期パラメーターが設定される。例えば図 5 において、カード ID : 5 0 0 1 で表されるミステリーカードについて、第 1 の状態における初期パラメーターと第 2 の状態における初期パラメーターとがそれぞれ設定されている。

【 0 0 5 3 】

< プレイヤー情報 >

プレイヤー情報のうち、所有カード情報は、各プレイヤーが所有するゲームカード（以下、所有カードとも言う）を示す情報である。プレイヤーの所有カードはそれぞれ固有のパラメーターを有し、当該パラメーターは各ゲームカードの ID と対応付けられてデータ記憶部 12 に記憶される。例えば、図 6 に示すように、所有カード ID と、当該ゲームカードに対応するキャラクターのレベル、そのレベルにおける攻撃力、防御力、体力などの各種パラメーターが含まれる。攻撃力等の各種パラメーターは、カード情報として記録されているゲームカードの初期パラメーター（図 5 参照）と現時点におけるそのゲームカードのレベルから算出してもよい。

【 0 0 5 4 】

なお、ゲームカードの移転が行なわれる場合には、媒体移転部 116 によって、移転させる側のプレイヤーの所有カード情報から移転対象であるゲームカードの情報が除外される。そして、移転を受ける側のプレイヤーの所有カード情報に当該移転対象であるゲームカードの情報が追加されて記憶される。

【 0 0 5 5 】

さらに、本実施形態のプレイヤー情報には、所有するゲームカードがミステリーカードであるか否かを示す情報や、ゲームカードがミステリーカードである場合に当該ゲームカードの状態を表す情報、及び、移転回数を表す情報が含まれる。上述したように、ミステリーカードは所定の移転要件に基づいて状態が変化するため、現時点での状態を表す情報、及び、現時点までに何回移転されたかについての情報が記憶される。移転回数を表す情報は、媒体移転部 116 によってミステリーカードが移転される度に、移転対象となった当該ミステリーカードに対応付けて記憶される。例えば図 6 で、カード ID : 5 0 0 1 のミステリーカードは現時点までに 2 回移転されたことを示している。

【 0 0 5 6 】

また、ミステリーカードの各種パラメーターは、現時点におけるカードの状態（状態 1

10

20

30

40

50

もしくは状態 2) 及びレベルに基づいて決定される。例えば、図 6 において、プレイヤー A が所有するカード ID : 5 0 0 1 のミステリーカードは、第 1 の状態のレベル 1 である。この状態におけるミステリーカードのパラメーターは、図 5 のカード ID : 5 0 0 1 のミステリーカードの第 1 の状態における初期パラメーターを参照して決定される。また、図 6 において、カード ID : 5 0 1 2 のミステリーカードは第 2 の状態のレベル 5 である。この状態におけるミステリーカードのパラメーターは、図 5 のカード ID : 5 0 1 2 のミステリーカードの第 2 の状態における初期パラメーターを参照し、現時点でのレベル (レベル 5) に基づいて決定される。現時点でのレベルにおけるパラメーターの決定方法としては、例えば、初期パラメーターに対してレベルに応じたポイントを加算したり、初期パラメーターに対してレベルに応じた係数を乗じたりする方法がある。

10

【 0 0 5 7 】

なお、ミステリーカードに関する情報が、通常のゲームカードに関する情報とは独立して管理されるのであってもよい。例えば、図 5 に示されるようなカード情報 (データベース) とは別個に、ミステリーカード専用のカード情報 (不図示) を保持しておく。そして、当該ミステリーカード専用のカード情報によってミステリーカードの各状態 (第 1 の状態もしくは第 2 の状態) におけるパラメーターが管理されるようにしてもよい。

【 0 0 5 8 】

プレイヤー情報としては所有カード情報の他に、プレイヤーの ID、プレイヤーの経験値、プレイヤーのレベル、プレイヤーが所有するアイテムやゲーム内通貨等に関する情報が記憶されている。

20

【 0 0 5 9 】

=== ミステリーカードの具体的説明 ===

【 0 0 6 0 】

ゲームシステム 1 におけるミステリーカードの扱いについて具体例をあげて説明する。

【 0 0 6 1 】

< ミステリーカードの取得方法 >

まず、プレイヤーがミステリーカードを取得する方法について説明する。本実施形態で使用されるミステリーカードを含むゲームカード (ゲーム媒体) は、サーバー装置 1 0 の配布部 1 1 8 によって各プレイヤーに配布される。ゲームカードは、一般に「ガチャ」と呼ばれる配布手段を用いてプレイヤーからの要求に応じて配布されたり、ミッションやイベントの褒賞としてプレイヤーに配布されたりする。「ガチャ」については公知であるため、説明を省略する。

30

【 0 0 6 2 】

本実施形態では、ゲームをプレイする全てのプレイヤーに対してミステリーカードが配布されるわけではなく、ゲーム中で所定の要件を満たしたプレイヤーに対してミステリーカードが優先的に配布される。例えば、或るイベントにおいて上位 1 0 0 名に入賞したプレイヤーに対して優先的に配布される。配布部 1 1 8 は、配布対象となるイベント上位入賞プレイヤーのプレイヤー ID を抽出した後、当該プレイヤーのプレイヤー情報のうち、所有カード情報に第 1 の状態のミステリーカードの情報を付加して記憶させる。(図 6 参照) 。

40

【 0 0 6 3 】

なお、プレイヤーに対して直接ミステリーカードを配布するのではなく、ミステリーカードを取得する可能性があるガチャの参加権等をプレイヤーに付与することで、間接的にミステリーカードを配布するのであってもよい。この場合、ガチャ参加権を付与されたプレイヤーは、ガチャを行なうことによってミステリーカードを取得することができる。ガチャによってミステリーカードを取得させることにより、ミステリーカードを取得することへのプレイヤーの期待感を高めることができ、また、貴重なゲームカードを自らの手で獲得することへの満足感をプレイヤーに与えることができる。

【 0 0 6 4 】

< ミステリーカードの状態変化 >

50

続いて、ミステリーカードの状態変化について説明する。上述したように、ミステリーカードは、プレイヤーに配布された時点では第1の状態であり、所定の要件（移転要件）を満たすことによって第2の状態に変化する。図7は、ミステリーカードの状態変化について説明するためのフロー図である。

【0065】

まず、ミステリーカードの状態を判断するため、サーバー装置10の判定部111は、ミステリーカードを所有しているプレイヤー（プレイヤーAとする）のプレイヤー情報やゲーム媒体情報にアクセスして、ミステリーカードに関する情報を読み込む（S101）。図6で示されるようなデータ構造の場合、プレイヤーAがミステリーカードを所有しているか否かが判断され、プレイヤーAがミステリーカードを所有している場合は、カードの状態（第1の状態であること）に関するデータが読み込まれる。

10

【0066】

次に、ミステリーカードが所定の移転要件を満たしているか否かが判断される（S102）。本実施形態において、所定の移転要件は移転回数である。つまり、第1の状態のミステリーカードがプレイヤー間で所定回数以上移転されたか否かが判断される。例えば、移転回数5回でミステリーカードが第2の状態に変化する場合、現時点での移転回数が5回以上であるか5回未満であるかが判断される。

【0067】

判定部111は、ミステリーカードが所定の移転要件を満たしているか否かを判定する。ミステリーカードが移転要件を満たしていると判定された場合（S102がYes）、サーバー装置10の変更部112は、ミステリーカードの状態を表す情報を第1の状態から第2の状態に変更するようにプレイヤーAのプレイヤー情報を更新する（S103）。図8はミステリーカードが第1の状態から第2の状態に変化する際の具体例を示す図である。図8ではプレイヤー端末20の端末表示部24に表示されるミステリーカードの紹介画面の一例を表している。

20

【0068】

図8の左側の画面に示されるように、第1の状態においてミステリーカードは各パラメーターが低く設定されている。また、ミステリーカードは第1の状態では特技（特殊能力）が使用できない等、対戦時の戦力としては不十分である。また、第1の状態の時には当該ミステリーカードに関する一部または全部の情報プレイヤーに開示されないようにしてもよい。例えば、上述の特技の他に、ミステリーカードのキャラクターのグラフィックが表示されないようにしてもよい。この場合、プレイヤーは、自身が所有するミステリーカードがどのようなキャラクターに対応付けられているのかを知ることができないため、当該ミステリーカードの第2の状態について予想することが難しい。しかし、ミステリーカードの説明書き（図8でキャラ説明欄）において、所定の移転要件を満たすことによって第2の状態に変化することや、第2の状態（変化後の真の能力）について示唆する記述をしておくことで、プレイヤーの想像力を刺激することができる。これにより、プレイヤーはミステリーカードを第2の状態へ変化させるべく、ミステリーカードの移転に積極的に寄与するようになる。

30

【0069】

そして、図8の右側の画面に示されるように、所定の移転要件を満たしてミステリーカードが第2の状態に変化した後は、各種パラメーターの値が第1の状態と比較して格段に高くなり、対戦用ゲーム媒体として大きな戦力となる。また、各種パラメーターが上昇する他に、キャラクターのグラフィックが変化したり特技（特殊能力）が使用できるようになったりすることで、プレイヤーは当該ミステリーカードの真の能力が開放されたことを実感することができる。

40

【0070】

ミステリーカードが所定の移転要件を満たしていないと判定された場合は（S102がNo）、ミステリーカードの状態の変更は行なわれず、S101の処理に戻る。

【0071】

50

このように、本実施形態のゲームでは所定の要件（移転要件）を満たすことによって第1の状態から第2の状態に変化するミステリーカードが設けられる。プレイヤーは、第1の状態のミステリーカードを所有していても有効な使い道が無いため、当該ミステリーカードを積極的に他のプレイヤーに移転させようとする。これにより、ネットワーク上におけるプレイヤー間の交流を促進することができるようになる。

【0072】

<ミステリーカードの他の効果>

ミステリーカードが第1の状態から第2の状態に変化する際の効果として、パラメーターが上昇すること等を説明したが、その他の効果を設けてもよい。例えば、イベントが開催されている期間等の所定の期間中、当該ミステリーカードが特別な効果を発揮するようにする。ここで、特別な効果とは、対戦時においてミステリーカードに設定されているパラメーターを補正する効果である。この場合、サーバー装置10の補正部113は、イベント開催期間中に、第2の状態のミステリーカードのパラメーターを所定の大きさ（例えば通常の3倍の大きさ）に補正する処理を行なう。ミステリーカードがさらに強化されるので、当該ミステリーカードを所有するプレイヤーはより有利にゲームを進めることができる。

10

【0073】

また、その他の効果として、イベント期間中にミステリーカードを他のゲームカードと合成した場合に、合成効率を通常の10倍に補正する効果を設けてもよい。例えば、通常のゲームカードを素材にしてゲームカードの合成を行なったときに100ポイントの経験値が得られる場合、ミステリーカードを素材にしてゲームカードの合成を行なうと1000ポイントの経験値が得られるようにする。

20

【0074】

=== 第2実施形態 ===

【0075】

第2実施形態では、プレイヤー間でミステリーカードを移転させる際に、当該ミステリーカードを所有したことがあるプレイヤーの情報が履歴として表示される。

【0076】

<履歴情報の表示について>

図9は、第2実施形態においてプレイヤーが所有するカードについてのデータ構造例を示す図である。第2実施形態では、プレイヤーが所有するゲームカードがミステリーカードである場合に、図6で示された各データに加えて、当該ミステリーカードについての所有履歴情報が含まれる。所有履歴情報は、そのミステリーカードを所有したことがあるプレイヤーのID情報である。媒体移転部116によってミステリーカードの移転が行なわれて当該ミステリーカードを所有するプレイヤーが変わる度に、所有履歴情報に新たな所有プレイヤーのIDが追加されて順番にデータ記憶部12に記憶される。例えば、図9で、カードID：5001のミステリーカードは2回の移転を経る過程で、現時点までに、プレイヤーB（プレイヤーID：P***059）、プレイヤーC（プレイヤーID：P***384）、及び、現在の所有者であるプレイヤーA（プレイヤーID：P***001）の3人のプレイヤーによって所有されたことを表している。

30

40

【0077】

この所有履歴情報に基づいて、ミステリーカードの紹介画面に所有プレイヤーの履歴が表示される。図10は、第2実施形態において端末表示部24に表示されるミステリーカード所有プレイヤーの履歴表示画面の一例である。図では、第2の状態のミステリーカードの紹介画面（図10ではキャラ説明欄）に、そのミステリーカードを所有したことがある歴代のプレイヤーのリストが表示されている。表示される情報は、所有プレイヤーの名前、レベル、及び所有した順番等であり、所有履歴情報として記憶されているプレイヤーIDに対応付けて各プレイヤーの情報が参照され、表示される。また、プレイヤーのアバター画像や、イベント成績等を表示してもよい。

【0078】

50

所有プレイヤーの一覧が表示されることにより、そのミステリーカードがどのプレイヤーからどのプレイヤーに引き継がれたのかを確認することができる。希少価値が高く、強力な（ただし第2の状態において）ミステリーカードに名前等が表示されることによって、表示されたプレイヤーに箔が付き、満足感を与えることができる。例えば、多くの種類のミステリーカードに名前が表示されているプレイヤーの名前は、その分、他のプレイヤーの目に触れる機会が多くなり、ネットワーク上において有名な存在になったり、他のプレイヤーの賞賛を受けたりする機会が多くなる。

【0079】

また、所有プレイヤーの足跡が記録されることによって、ミステリーカード自体に骨董的な価値が付加される。これにより、ミステリーカードの希少価値がより高くなる。

10

【0080】

<履歴情報の利用例>

ミステリーカードに履歴を表示させることにより、第1の状態から第2の状態に変化する際の移転要件をより厳密に管理することもできる。例えば、移転要件として「移転回数」が設定されている場合、所定回数以上の移転が行なわれる必要がある。ここで、「移転回数」のみを要件とすると、或るプレイヤーから異なるプレイヤーに移転が行なわれることにより、データ上、1回の移転としてカウントされる。この場合、2人のプレイヤーが互いに移転を繰り返すことによって移転回数が所定回数に達するため、容易に移転要件が達成されてしまう可能性がある。これに対して、本実施形態のように、所有履歴情報を管理することにより、移転された回数に加えて、移転されたプレイヤーの人数を要件として課することができる。移転されたプレイヤーの人数を要件とする場合、ミステリーカードを所有したことがあるプレイヤーの人数が所定数以上であることが必要となる。つまり、異なるプレイヤーIDを有する複数のプレイヤーによってミステリーカードが所有されたことが要件となる。

20

【0081】

第2実施形態において、判定部111は、プレイヤーの所有カード情報を参照し（図7のS101）、ミステリーカードの所有履歴情報に所定種類のプレイヤーIDが記憶されているか否かを判断する（図7のS102）。例えば、異なるプレイヤー間で少なくとも5回の移転が行なわれたことが要件とされる場合、履歴情報に6種類以上のプレイヤーIDが記憶されているか否かが判断される。そして、移転要件を満たしていると判定された場合（図7でS102がYes）、変更部112によって、ミステリーカードが第2の状態に変更される（図7のS103）。一方、移転要件を満たしていないと判定された場合は（図7でS102がNo）、ミステリーカードの状態の変更は行なわれない。

30

【0082】

上記のような実施形態によって、複数のプレイヤー間でミステリーカードを移転させる必要が生じるため、例えば2人のプレイヤーの間でミステリーカードの移転を何度も繰り返して移転要件をクリアするといった潜脱的な行為を防止することができる。また、各プレイヤーはより熱心にミステリーカードの流通に寄与するようになり、プレイヤー同士の交流が促進される。

【0083】

また、第2の状態におけるミステリーカードのパラメーターが、第1の状態のミステリーカードを所有したことがあるプレイヤーのパラメーターによって影響を受けるようにしてもよい。つまり、変更部112は、第1の状態においてミステリーカードに設定されていたパラメーターと、当該ミステリーカードを所有したことがあるプレイヤーのパラメーターとに基づいて、ミステリーカードの第2の状態におけるパラメーターを決定する。例えば、第1の状態のミステリーカードについて、5人のプレイヤーA～Eによって所有された履歴がある場合、当該ミステリーカードが第2の状態に変化する際に、プレイヤーA～Eのレベルやパラメーターに基づいた係数によって、第2の状態のミステリーカードのパラメーター（攻撃力や体力等）が決定される。

40

【0084】

50

これにより、ミステリーカードの所有履歴情報がより重要なものとなる。例えば、高いパラメーターを有するプレイヤーが所有していた場合と、低いパラメーターを有するプレイヤーが所有していた場合とでは、第2の状態におけるミステリーカードの強さが異なる。高いパラメーターを有するプレイヤー間で移転された場合は、第2の状態のミステリーカードのパラメーターは高くなる。逆に、低いパラメーターを有するプレイヤー間で移転された場合は、第2の状態のミステリーカードのパラメーターは低くなる。つまり、どのようなプレイヤーを経由して移転されてきたかによってミステリーカードの価値が変動する。プレイヤーは、価値の高いミステリーカードを取得するために他のプレイヤーと積極的にコミュニケーションをとるようになり、プレイヤー同士の交流が促進される。

【0085】

=== その他の実施の形態 ===

【0086】

上述の実施形態は、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無く、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物が含まれることは言うまでも無い。また、以下に述べる実施形態も、本発明に含まれるものである。

【0087】

< ゲームカードの移転の制限について >

上述の実施形態では、プレイヤーが他のプレイヤーに対してゲームカードの移転を行う際に特段の制限は設けられていなかったが、ゲームカードの移転に際して制限が設けられるのであってもよい。例えば、移転対象となるゲームカードが所定のレベル以上の場合にのみ移転が許可される。特に、ゲームカードがミステリーカードである場合、媒体移転部116は、ミステリーカードのレベルが所定のレベルよりも低い場合には、当該ミステリーカードを所有するプレイヤーからの要求があっても、ミステリー媒体を他のプレイヤーに移転させないようにする。

また、移転回数に従って、移転の際に要求されるミステリーカードのレベルが段階的に高くなっていくようにしてもよい。例えば、ミステリーカードの1人目の所有者となるプレイヤーは、ミステリーカードがレベル1の状態でも移転できるが、2人目の所有者となるプレイヤーはレベル5以上、3人目の所有者となるプレイヤーはレベル10以上にしないと移転できないようにする。これによって、ミステリーカードを受け取ったプレイヤーは、ある程度の労力をかけてミステリーカードのレベルを上げてから移転させる必要があるので、第2の状態におけるミステリーカードがより貴重なものとなる。また、移転を行うためのアイテムやチケットが設けられ、プレイヤーが当該アイテム等を所持している場合にのみ移転が許可されるのであってもよい。ミステリーカードの移転が制限される場合、移転要件を満たすことが難しくなるため、第2の状態におけるミステリーカードがより貴重なものとなる。

また、ミステリーカードを移転させたプレイヤーに対して、ゲーム内通貨、アイテム、ゲームカードなどの報奨を与えるようにしても良い。これにより、ミステリーカードの移転を促進させることができる。

【0088】

< ミステリーカードの状態変化について >

上述の実施形態では、所定の要件を満たすことによって、ミステリーカードが第1の状態から第2の状態に変化する例について説明されていたが、ミステリーカードの状態変化はこの限りではない。例えば、第2の状態に変化したミステリーカードが、さらに追加要件を満たすことで第3の状態に変化する構成であってよい。

【0089】

また、ミステリーカードが第1の状態から第2の状態に変化する際に、必ずしも強化されるのではなく、逆にパラメーターが低くなるように変化するのであってもよい。すなわち、弱体化するミステリーカードがあってもよい。ただし、この場合、ミステリーカードはイベント上位者の褒賞としてではなく、全てのプレイヤーに無償で配布される等、配布

10

20

30

40

50

条件を緩くしておくべきである。

【0090】

< ミステリーカード所有履歴の表示 >

プレイヤーが今までにどれだけのカスタムカードを所有し、移転させてきたのかについて、各プレイヤーのマイページ画面（不図示）に表示して、他のプレイヤーが当該マイページ画面を閲覧できるようにしてもよい。その際、カスタムカードのレアリティやパラメーター等に応じてランクに分けて移転回数等を表示してもよい。同様に、移転させたカードの数などに応じて、ランキングを設けてもよい。

【0091】

これにより、プレイヤーは、自身のマイページを通じて他のプレイヤーに対してカスタムカード流通への寄与度を誇示することができ、より熱心にカスタムカードの移転に寄与するようになる。

10

【0092】

< ミステリーカードを用いた対戦について >

プレイヤーが第2の状態のカスタムカードを対戦用ゲーム媒体として用いて他のプレイヤーと対戦を行なう際に、第2実施形態で説明した所有履歴情報に基づいて、当該カスタムカードのパラメーターが変動するようにしてもよい。例えば、プレイヤーAがプレイヤーBと対戦を行なうとする。このとき、プレイヤーAが所有するカスタムカードの所有履歴情報にプレイヤーBが記録されている場合、補正部113は当該カスタムカードの攻撃力等のパラメーターを所定の割合で低下させる（例えばパラメーターを通常時よりも50%低下させる）ように補正する処理を行なう。また、プレイヤーBとの対戦ではカスタムカードを使用できないようにしてもよい。

20

【0093】

逆に、プレイヤーAがプレイヤーBと協力して敵キャラクターと対戦を行なうとする。このとき、プレイヤーAが所有するカスタムカードの所有履歴情報にプレイヤーBが記録されている場合、補正部113は当該カスタムカードの攻撃力等のパラメーターを所定の割合で上昇させる（例えばパラメーターを通常時よりも50%上昇させる）ように補正する処理を行なう。また、プレイヤーBと共闘する場合には、カスタムカードが特殊能力を発動する（例えば、敵キャラクターを一定時間行動不能にする等）ようにしてもよい。

30

【0094】

つまり、プレイヤーBはカスタムカードの元所有者で、当該カスタムカードを第2の状態にするために貢献したプレイヤーであるため、対戦においてプレイヤーBが有利になるような効果が付加される。

【0095】

< ミステリーカードのデータ管理について >

上述の実施形態では、カスタムカードに関するパラメーター等のデータを管理する際に、図5もしくは図6で示されるような構造のデータベースが用いられていたが、カスタムカードのデータ管理方法はこの限りではない。

【0096】

カスタムカードのデータ管理方法として、第1の状態のカスタムカードと第2の状態のカスタムカードとが、それぞれ独立した別個のカードとして扱われるのであってよい。例えば、図5のカードID: 5001のカスタムカードが、第1の状態もしくは第2の状態という「状態」を表すデータ形式で管理されるのではなく、カードID: 5001A及び、カードID: 5001Bという異なるカードとして管理される。つまり、カードID: 5001Aのカードが第1の状態のカスタムカード(XYZ)に相当し、カードID: 5001Bのカードが第2の状態のカスタムカード(XYZ)に相当するものとして別個に管理される。この場合、カードID: 5001BのカードはカードID: 5001Aのカードの第2の状態に該当することを表すリレーション情報(カードの関係を表す情報)を保持しておくことにより、異なるゲームカードを互いに関連付けて管理す

40

50

るようにする。これにより、ミステリーカードの状態変化を再現することができる。

【0097】

また、所定の移転要件が満たされた場合に、プレイヤーの所有カード情報のうち第1の状態のミステリーカードの情報が第2の状態のミステリーカードの情報によって上書きされるようにしてもよい。例えば、図5でID:5001のミステリーカードは、最初は第1の状態のデータ(例えば、各種パラメーター)のみが設定されており、所定の移転要件が満たされると、第1の状態のデータが第2の状態のデータによって上書きされる。この場合、データを上書きすることによって第1の状態のデータは破棄される。このような管理方法であれば、ミステリーカードの「状態」を表すデータを管理する必要がなくなるため、データ保持量を少なくすることができる。

10

【0098】

<情報処理装置>

上述の実施形態では、情報処理装置の一例として1台のサーバー装置10を備えたゲームシステム1を例にあげて説明したが、これに限らず、情報処理装置として複数台のサーバー装置10を備えたゲームシステム1としてもよい。すなわち、複数台のサーバー装置10がネットワーク2を介して接続され、各サーバー装置10が各種処理を分散して行うようにしてもよい。

【0099】

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、サーバー装置10及びプレイヤー端末20が情報処理装置を構成する。

20

【0100】

<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、サーバー装置10及びプレイヤー端末20を協働させることにより、ミステリーカード等のゲーム媒体を用いた対戦型カードゲームを行う例について説明したが、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ー装置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。

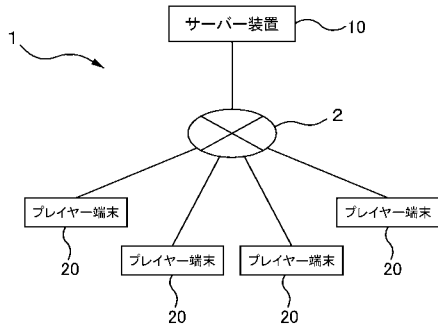
【符号の説明】

【0101】

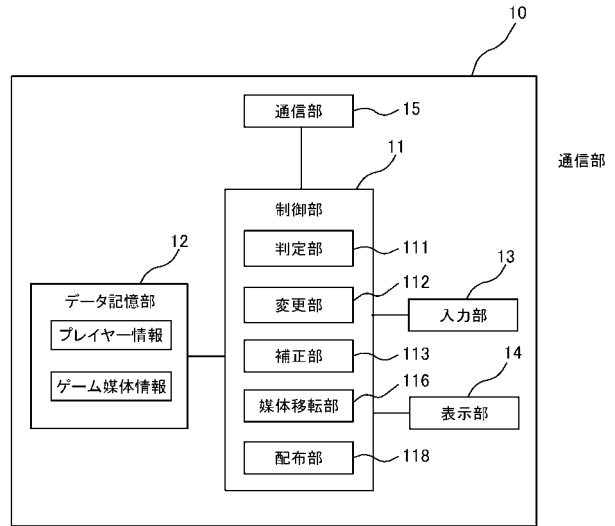
- 1 ゲームシステム、
- 2 ネットワーク、
- 10 サーバー装置(情報処理装置)、
- 11 制御部、
- 111 判定部、112 変更部、113 補正部、116 媒体移転部、
- 118 配布部、
- 12 データ記憶部、13 入力部、14 表示部、15 通信部、
- 20 プレイヤー端末(情報処理端末)、
- 21 端末制御部、22 端末記憶部、23 端末入力部、24 端末表示部、
- 25 端末通信部

30

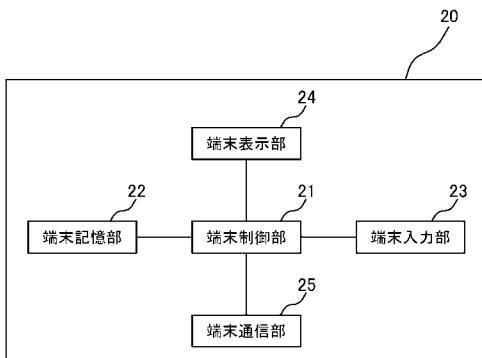
【 図 1 】



【 図 2 】

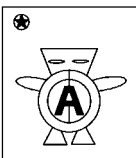


【 図 3 】



【 図 4 】

名前:キャラクターA



Lv:1
 攻撃力:50
 防御力:30
 体力 :75

レアリティ:コモン
 特技:うそ泣き

キャラ説明
 平均的強さのバランス型キャラクター
 であり、.....

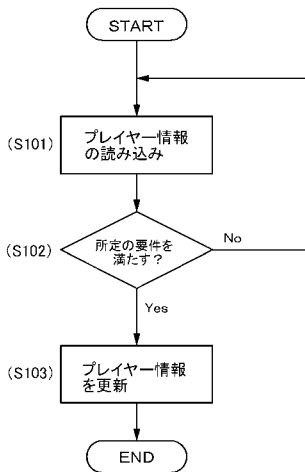
【 図 5 】

カードID	名前	レアリティ	最大レベル	攻撃力	防御力	体力	ミステリーカード	状態
0001	A	コモン	30	50	30	75	×	—
...
0005	E	コモン	30	90	20	40	×	—
...
0100	X	レア	50	125	160	150	×	—
...
5001	XYZ	スーパーレア	20	10	10	10	○	第1状態
		スーパーレア+	80	2500	2300	3000	○	第2状態
...
5012	YZX	スーパーレア	20	10	5	15	○	第1状態
		スーパーレア+	80	2700	2000	3200	○	第2状態

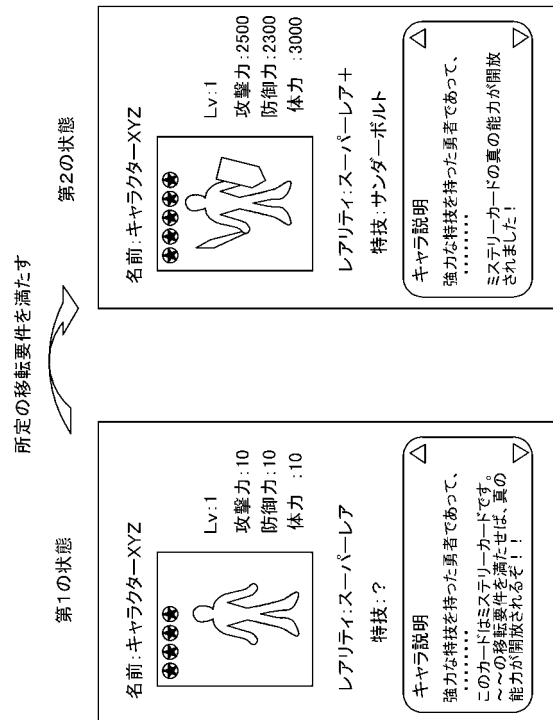
【 図 6 】

所有カード情報:プレイヤーA							
所有カードID	レベル	攻撃力	防御力	体力	ミステリーカード	状態	移転回数
0001	12	120	95	160	×	—	—
0003	1	45	45	60	×	—	—
0006	6	90	60	100	×	—	—
...
5001	1	10	10	10	○	第1状態	2
...
5012	5	4500	2700	4800	○	第2状態	5

【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】

所有カード情報:プレイヤーA(プレイヤーID:P***001)									
所有カードID	レベル	攻撃力	防御力	体力	ミニゲームカード	状態	移転回数	所有履歴	
0001	12	120	95	160	x	-	-	-	
0003	1	45	45	60	x	-	-	-	
0006	6	90	60	100	x	-	-	-	
...	
5001	1	10	10	10	○	第1状態	2	P***059, P***384, P***001	
...	
5012	5	4500	2700	4800	○	第2状態	5	P***008, P***542, P***238, P***516, P***176, P***001	

【 図 1 0 】

名前:キャラクターXYZ

Lv:1

攻撃力:2500

防御力:2300

体力 :3000

レアリティ:スーパーレア+

特技:サンダーボルト

キャラ説明 △

所有履歴

1. プレイヤーB (ID:P***059) / Lv38
2. プレイヤーC (ID:P***384) / Lv25
3. プレイヤーA (ID:P***001) / Lv81
4. プレイヤーD ……

▼

【 手続補正書 】

【 提出日 】平成26年1月23日(2014.1.23)

【 手続補正 1 】

【 補正対象書類名 】特許請求の範囲

【 補正対象項目名 】全文

【 補正方法 】変更

【 補正の内容 】

【 特許請求の範囲 】

【 請求項 1 】

プレイヤーがネットワークを介してゲーム空間内のゲーム媒体を用いて行なうゲームを制御するサーバー装置であって、

前記プレイヤーが前記ゲーム空間内で所有する前記ゲーム媒体、及び、前記ゲーム媒体の状態に関する情報を記憶する記憶部と、

前記ゲーム媒体を所有しているプレイヤーから、当該ゲーム媒体を他のプレイヤーの所有となるように移転させる媒体移転部と、

前記ゲーム媒体のうち特定のゲーム媒体が移転されることにより、異なるプレイヤーIDを有する所定数以上のプレイヤーによって当該特定のゲーム媒体が所有されたことを要件とする移転要件を満たしたか否かを判定する判定部と、

前記特定のゲーム媒体が前記移転要件を満たしたと判定された場合に、当該特定のゲーム媒体を第1の状態から第2の状態に変更して前記記憶部に記憶させる、変更部と、を備えることを特徴とするサーバー装置。

【 請求項 2 】

請求項1に記載のサーバー装置であって、

前記ゲーム媒体にはレベルが設けられ、

前記媒体移転部は、前記特定のゲーム媒体のレベルが所定のレベルよりも低い場合には

、前記特定のゲーム媒体を所有するプレイヤーからの要求があっても、前記特定のゲーム媒体を他のプレイヤーに移転させない、ことを特徴とするサーバー装置。

【請求項3】

プレイヤーがネットワークを介してゲーム空間内のゲーム媒体を用いて行なうゲームを制御するサーバー装置であって、

前記プレイヤーが前記ゲーム空間内で所有する前記ゲーム媒体、及び、前記ゲーム媒体の状態に関する情報を記憶する記憶部と、

前記ゲーム媒体を所有しているプレイヤーから、当該ゲーム媒体を他のプレイヤーの所有となるように移転させる媒体移転部と、

前記ゲーム媒体のうち特定のゲーム媒体が移転されることにより、異なるプレイヤーIDを有する所定数以上のプレイヤーによって当該特定のゲーム媒体が所有されたことを要件とする移転要件を満たしたか否かを判定する判定部と、

前記特定のゲーム媒体が前記移転要件を満たしたと判定された場合に、当該特定のゲーム媒体を第1の状態から第2の状態に変更して前記記憶部に記憶させる、変更部と、
を備え、

前記記憶部は、前記特定のゲーム媒体毎に当該特定のゲーム媒体を所有したことの
あるプレイヤーを記憶し、

前記特定のゲーム媒体に当該特定のゲーム媒体を所有したことの
あるプレイヤーのリストを表示した画面を生成する、又は前記特定のゲーム媒体と共に当該特定のゲーム媒体を所有したことの
あるプレイヤーのリストを表示した画面を生成する、ことを特徴とするサーバー装置。

【請求項4】

プレイヤーがネットワークを介してゲーム空間内のゲーム媒体を用いて行なうゲームを制御するサーバー装置であって、

前記プレイヤーが前記ゲーム空間内で所有する前記ゲーム媒体、及び、前記ゲーム媒体の状態に関する情報を記憶する記憶部と、

前記ゲーム媒体を所有しているプレイヤーから、当該ゲーム媒体を他のプレイヤーの所有となるように移転させる媒体移転部と、

前記ゲーム媒体のうち特定のゲーム媒体が移転されることにより、異なるプレイヤーIDを有する所定数以上のプレイヤーによって当該特定のゲーム媒体が所有されたことを要件とする移転要件を満たしたか否かを判定する判定部と、

前記特定のゲーム媒体が前記移転要件を満たしたと判定された場合に、当該特定のゲーム媒体を第1の状態から第2の状態に変更して前記記憶部に記憶させる、変更部と、
を備え、

前記変更部は、第1の状態において前記特定のゲーム媒体に設定されていたパラメータと、前記特定のゲーム媒体を所有したことの
あるプレイヤーのパラメータとに基づいて、前記特定のゲーム媒体の第2の状態におけるパラメータを決定する、ことを特徴とするサーバー装置。

【請求項5】

プレイヤーがネットワークを介してゲーム空間内のゲーム媒体を用いて行なうゲームをサーバー装置に実現させるゲームプログラムであって、

前記プレイヤーが前記ゲーム空間内で所有する前記ゲーム媒体、及び、前記ゲーム媒体の状態に関する情報を、記憶部によって記憶する機能と、

前記ゲーム媒体を所有しているプレイヤーから、媒体移転部によって当該ゲーム媒体を他のプレイヤーの所有となるように移転させる機能と、

前記ゲーム媒体のうち特定のゲーム媒体が移転されることにより、異なるプレイヤーIDを有する所定数以上のプレイヤーによって当該特定のゲーム媒体が所有されたことを要件とする移転要件を満たしたか否かを、判定部によって判定する機能と、

前記特定のゲーム媒体が前記移転要件を満たしたと判定された場合に、変更部によって当該特定のゲーム媒体を第1の状態から第2の状態に変更して前記記憶部に記憶させる機

能と、

を前記サーバー装置に実現させるゲームプログラム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

プレイヤーがネットワークを介してゲーム空間内のゲーム媒体を用いて行なうゲームを制御するサーバー装置であって、前記プレイヤーが前記ゲーム空間内で所有する前記ゲーム媒体、及び、前記ゲーム媒体の状態に関する情報を記憶する記憶部と、前記ゲーム媒体を所有しているプレイヤーから、当該ゲーム媒体を他のプレイヤーの所有となるように移転させる媒体移転部と、前記ゲーム媒体のうち特定のゲーム媒体が移転されることにより、異なるプレイヤーIDを有する所定数以上のプレイヤーによって当該特定のゲーム媒体が所有されたことを要件とする移転要件を満たしたか否かを判定する判定部と、前記特定のゲーム媒体が前記移転要件を満たしたと判定された場合に、当該特定のゲーム媒体を第1の状態から第2の状態に変更して前記記憶部に記憶させる、変更部と、を備えることを特徴とするサーバー装置である。

フロントページの続き

- (72)発明者 渡部 紋歌
東京都渋谷区渋谷二丁目2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 江崎 貴洋
東京都渋谷区渋谷二丁目2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 山崎 亮
東京都渋谷区渋谷二丁目2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 小田 賀一
東京都渋谷区渋谷二丁目2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 BA08 BB10 CB08 CC01