

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6925397号  
(P6925397)

(45) 発行日 令和3年8月25日 (2021.8.25)

(24) 登録日 令和3年8月5日 (2021.8.5)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 0 0

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/35

請求項の数 14 (全 24 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2019-202657 (P2019-202657)

(22) 出願日 令和1年11月7日 (2019.11.7)

(62) 分割の表示 特願2015-192038 (P2015-192038)  
の分割

原出願日 平成26年9月5日 (2014.9.5)

(65) 公開番号 特開2020-32237 (P2020-32237A)

(43) 公開日 令和2年3月5日 (2020.3.5)

審査請求日 令和1年11月7日 (2019.11.7)

特許法第30条第2項適用 ウェブサイトのアドレス：  
http://tdig.gree-apps.net  
／ 掲載日：平成26年6月10日

(73) 特許権者 504437801

グリー株式会社

東京都港区六本木六丁目10番1号

(74) 代理人 100196829

弁理士 中澤 言一

(72) 発明者 小森谷 岳男

東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ  
ー株式会社内

(72) 発明者 三上 翔

東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ  
ー株式会社内

(72) 発明者 金子 大和

東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ  
ー株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームを実行するためのゲーム制御方法であって、

制御手段が、複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられたパラメータの現在値を記憶部に記憶し、

ゲーム実行手段が、前記ゲームにおいて前記複数のプレイヤーの内の第1プレイヤーに関連付けられたパラメータの現在値に前記パラメータの追加値を加算することにより、前記第1プレイヤーに前記パラメータの追加値を付与し、

付与手段が、前記第1プレイヤーの前記現在値に前記付与された追加値を加算した値が前記パラメータの上限値を超える場合、前記記憶部において、前記第1プレイヤーと異なる第2プレイヤーに、前記上限値を超える分に応じた超過値を付与し、

前記付与手段が、前記第2プレイヤーへの前記超過値の付与に応じて、前記超過値の付与に関する情報を前記第2プレイヤーに通知し、

前記付与手段が、前記第2プレイヤーからの前記超過値の受取通知に応じて、前記第2プレイヤーの前記現在値に前記超過値を加算し、

前記付与手段が、前記第2プレイヤーの前記現在値に前記超過値が加算された結果、前記第2プレイヤーのパラメータの現在値が前記上限値に到達した場合、前記第1プレイヤー及び前記第2プレイヤーの少なくとも一方のプレイヤーに所定の特典を付与する、

ことを含むことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項2】

出力制御手段が、前記第 1 プレイヤによる指示に従って前記第 2 プレイヤを選択するための選択画面を表示するための表示データを出力部に出力する、請求項 1 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 3】

出力制御手段が、前記第 2 プレイヤとして過去に選択されたプレイヤを選択可能に表示する画面を表示するための表示データを出力部に出力する、請求項 1 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 4】

前記記憶部は、前記第 2 プレイヤを選択するための条件を予め記憶し、  
選択手段が、前記条件に基づいて、前記第 2 プレイヤを自動的に選択する、請求項 1 に記載のゲーム制御方法。

10

【請求項 5】

前記付与手段が、前記超過値を複数の前記第 2 プレイヤに分割して付与する、請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 6】

前記記憶部は、前記分割する割合を決定するための第 2 条件を予め記憶し、  
前記付与手段が、前記第 2 条件に基づいて、前記分割する割合を決定する、請求項 5 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 7】

前記第 2 プレイヤに付与される前記超過値は、前記第 1 プレイヤと前記第 2 プレイヤとの関係に基づいて補正される、請求項 1 ~ 6 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

20

【請求項 8】

前記超過値の加算において、前記超過値を前記第 2 プレイヤに付与してから所定時間内に前記第 2 プレイヤから受取要求を受信した場合に限り、前記第 2 プレイヤの前記現在値に前記超過値が加算される、請求項 1 ~ 7 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 9】

前記超過値の付与において、前記所定時間内に前記第 2 プレイヤから前記受取要求を受信しなかった場合、前記第 1 プレイヤ又は前記第 2 プレイヤが所属するグループに所属する第 3 プレイヤに前記超過値が付与される、請求項 8 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 10】

30

前記第 3 プレイヤは、前記グループ内で、最もレベルの低いプレイヤ、所定期間内におけるゲーム実行時間の最も長いプレイヤ、又は、所定期間内において前記グループ内の各プレイヤがアクセス可能な掲示板を作成した回数もしくは前記グループ内の他のプレイヤへ通知を行った回数が最も多いプレイヤである、請求項 9 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 11】

前記第 2 プレイヤに付与される前記超過値は、前記第 2 プレイヤが有する前記パラメータの現在値に基づいて補正される、請求項 1 ~ 10 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 12】

前記第 2 プレイヤに付与される前記超過値は、前記上限値を超えた分より大きい値に補正される、請求項 1 ~ 11 の何れか一項に記載のゲーム制御方法。

40

【請求項 13】

ゲームを実行するコンピュータであって、  
複数のプレイヤのそれぞれに関連付けられたパラメータの現在値を記憶する記憶部と、  
前記ゲームにおいて前記複数のプレイヤの内の第 1 プレイヤに関連付けられたパラメータの現在値に前記パラメータの追加値を加算することにより、前記第 1 プレイヤに前記パラメータの追加値を付与するゲーム実行部と、  
前記第 1 プレイヤの前記現在値に前記付与された追加値を加算した値が前記パラメータの上限値を超える場合、前記記憶部において、前記第 1 プレイヤと異なる第 2 プレイヤに、前記上限値を超える分に応じた超過値を付与する付与部と、

50

を有し、

前記付与部は、

前記第2プレイヤーへの前記超過値の付与に応じて、前記超過値の付与に関する情報を前記第2プレイヤーに通知し、

前記第2プレイヤーからの前記超過値の受取通知に応じて、前記第2プレイヤーの前記現在値に前記超過値を加算し、

前記第2プレイヤーの前記現在値に前記超過値が加算された結果、前記第2プレイヤーのパラメータの現在値が前記上限値に到達した場合、前記第1プレイヤー及び前記第2プレイヤーの少なくとも一方のプレイヤーに所定の特典を付与する、

ことを特徴とするコンピュータ。

10

【請求項14】

ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、

複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けられたパラメータの現在値を記憶部に記憶し、

前記ゲームにおいて前記複数のプレイヤーの内の第1プレイヤーに関連付けられたパラメータの現在値に前記パラメータの追加値を加算することにより、前記第1プレイヤーに前記パラメータの追加値を付与し、

前記第1プレイヤーの前記現在値に前記付与された追加値を加算した値が前記パラメータの上限値を超える場合、前記記憶部において、前記第1プレイヤーと異なる第2プレイヤーに、前記上限値を超える分に応じた超過値を付与し、

前記第2プレイヤーへの前記超過値の付与に応じて、前記超過値の付与に関する情報を前記第2プレイヤーに通知し、

20

前記第2プレイヤーからの前記超過値の受取通知に応じて、前記第2プレイヤーの前記現在値に前記超過値を加算し、

前記第2プレイヤーの前記現在値に前記超過値が加算された結果、前記第2プレイヤーのパラメータの現在値が前記上限値に到達した場合、前記第1プレイヤー及び前記第2プレイヤーの少なくとも一方のプレイヤーに所定の特典を付与する、

ことを前記コンピュータに実行させることを特徴とする制御プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

30

本発明は、ゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、通信ネットワークを介して携帯端末にゲームを提供するサーバが普及している。このようなサーバにより提供されるゲームとして、複数のプレイヤーが参加可能なもの（いわゆる「ソーシャルゲーム」）が知られている。

【0003】

特許文献1には、サーバ装置と複数のユーザ端末を備え、ゲームカードを用いて行う対戦型カードゲームを提供するゲームシステムが開示されている。このサーバ装置は、対戦型カードゲームを実行することによりユーザに付与されたカードが指定カードとして登録されている場合、その付与されたカードを不要なゲームカードとして決定し、他のユーザの所有する所有カードとする。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特許第5086491号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1のゲームシステムでは、ユーザに付与されたカードがそのユーザにとって不

50

要である場合、そのカードを他のユーザに提供することにより、ユーザ間でコミュニケーションを図ることが可能となる。しかしながら、ソーシャルゲームにおいては、カードのようなコンテンツに限らず、様々なデータについて他のユーザに対して提供可能とし、ユーザ間のコミュニケーションをより向上させることが望まれている。

【0006】

本発明は、このような課題を解決すべくなされたものであり、複数のプレイヤーが参加するゲームにおいて、プレイヤー間のコミュニケーションを向上させることを可能とするゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

10

本発明に係るゲーム制御方法は、記憶部を備え、ゲームを実行するコンピュータにおけるゲーム制御方法であって、複数のプレイヤー毎に、各プレイヤーが有するパラメータの現在値を記憶部に記憶し、ゲームにおいて第1プレイヤーにパラメータの追加値を付与し、記憶部に記憶された第1プレイヤーの現在値に付与された追加値を加算した値がパラメータの上限値を超える場合、上限値を超える分に応じた値を第1プレイヤーに関連する第2プレイヤーに付与することを含む。

なお、コンピュータは、上記の手順を実行可能であればよく、例えば、携帯端末や据置端末、サーバ等である。

【0008】

20

また、本発明に係るゲーム制御方法において、コンピュータは、更に出力部を備え、更に、第1プレイヤーによる指示に従って第2プレイヤーを選択するための選択画面を表示するための表示データを出力部に出力することが好ましい。

【0009】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、コンピュータは、更に出力部を備え、更に、第2プレイヤーとして過去に選択されたプレイヤーを選択可能に表示する画面を表示するための表示データを出力部に出力することが好ましい。

【0010】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、プレイヤーのゲーム実行時間、属性、誕生日、性別、血液型又は居住地に基づいて、第2プレイヤーを自動的に選択することが好ましい。

30

【0011】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第2プレイヤーへの付与において、上限値を超える分に応じた値を複数の第2プレイヤーに分割して付与することが好ましい。

【0012】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第2プレイヤーへの付与において、複数の第2プレイヤーのそれぞれのゲーム実行時間、属性、誕生日、性別、血液型又は居住地に基づいて、分割する割合を決定することが好ましい。

【0013】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第2プレイヤーに付与される値は、第1プレイヤーと第2プレイヤーの関係に基づいて補正されることが好ましい。

40

【0014】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第2プレイヤーに付与される値は、第2プレイヤーが有するパラメータの現在値に基づいて補正されることが好ましい。

【0015】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第2プレイヤーに付与される値は、上限値を超えた分より大きい値に補正されることが好ましい。

【0016】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、更に、複数のプレイヤー毎に、複数のゲーム媒体から構成されるゲーム媒体群を記憶部に記憶するとともに、複数のゲーム媒体毎に、各ゲーム媒体が有するパラメータの現在値を記憶部に記憶し、第1プレイヤーへの付与に

50

において、第1プレイヤーのゲーム媒体群に含まれるゲーム媒体毎に追加値を付与し、第2プレイヤーへの付与において、特定のゲーム媒体の現在値に追加値を加算した値が上限値を超える場合、上限値を超える分に応じた値を、第2プレイヤーのゲーム媒体群において特定のゲーム媒体に対応するゲーム媒体に付与することが好ましい。

【0017】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第2プレイヤーへの付与において、上限値を超える分に応じた値を第2プレイヤーに付与してから所定時間内に第2プレイヤーから受取要求を受信した場合に限り、記憶部に記憶された第2プレイヤーの現在値に第2プレイヤーに付与された値を加算することが好ましい。

【0018】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第2プレイヤーへの付与において、所定時間内に第2プレイヤーから受取要求を受信しなかった場合、第1プレイヤー又は第2プレイヤーが所属するグループに所属する第3プレイヤーに上限値を超える分に応じた値を付与することが好ましい。

【0019】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第3プレイヤーは、グループ内で、最もレベルの低いプレイヤー、所定期間内のゲーム実行時間の最も長いプレイヤー、又は、所定期間内においてグループ内の各プレイヤーがアクセス可能な掲示板を作成した回数もしくはグループ内の他のプレイヤーへ通知を行った回数が最も多いプレイヤーであることが好ましい。

【0020】

本発明に係るコンピュータは、ゲームを実行するコンピュータであって、複数のプレイヤー毎に、各プレイヤーが有するパラメータの現在値を記憶する記憶部と、ゲームにおいて第1プレイヤーにパラメータの追加値を付与するゲーム実行部と、記憶部に記憶された第1プレイヤーの現在値に付与された追加値を加算した値がパラメータの上限値を超える場合、上限値を超える分に応じた値を第1プレイヤーに関連する第2プレイヤーに付与する付与部と、を備える。

【0021】

本発明に係る制御プログラムは、記憶部を備え、ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、複数のプレイヤー毎に、各プレイヤーが有するパラメータの現在値を記憶部に記憶し、ゲームにおいて第1プレイヤーにパラメータの追加値を付与し、記憶部に記憶された第1プレイヤーの現在値に付与された追加値を加算した値がパラメータの上限値を超える場合、上限値を超える分に応じた値を第1プレイヤーに関連する第2プレイヤーに付与することをコンピュータに実行させる。

本発明に係るゲーム制御方法は、ゲームを実行するためのゲーム制御方法であって、制御手段が、それぞれ複数のゲーム媒体から構成される複数のゲーム媒体群のそれぞれを複数のプレイヤーのそれぞれに関連付けて記憶部に記憶するとともに、各ゲーム媒体群に含まれる複数のゲーム媒体のそれぞれに関連付けられたパラメータの現在値を記憶部に記憶し、ゲーム実行手段が、ゲームにおいて複数のゲーム媒体群の内の第1プレイヤーに関連付けられた第1ゲーム媒体群に含まれるゲーム媒体に関連付けられたパラメータの現在値にパラメータの追加値を加算することにより、ゲーム媒体にパラメータの追加値を付与し、付与手段が、第1ゲーム媒体群に含まれる特定のゲーム媒体の現在値に付与された追加値を加算した値がパラメータの上限値を超える場合、記憶部において、複数のゲーム媒体群の内の第1プレイヤーと異なる第2プレイヤーに関連付けられた第2ゲーム媒体群において特定のゲーム媒体に対応するゲーム媒体に関連付けられたパラメータの現在値に上限値を超える分に応じた値を加算することにより、対応するゲーム媒体に上限値を超える分に応じた値を付与する、ことを含むことを特徴とする。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、出力制御手段が、第1プレイヤーによる指示に従って第2プレイヤーを選択するための選択画面を表示するための表示データを出力部に出力する、ことが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、出力制御手段が、第2プレイヤーとして過

10

20

30

40

50

去に選択されたプレイヤを選択可能に表示する画面を表示するための表示データを出力部に出力する、ことが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、記憶部は、第2プレイヤを選択するための条件を予め記憶し、選択手段が、条件に基づいて、第2プレイヤを自動的に選択する、ことが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、付与手段が、上限値を超える分に応じた値を複数の第2プレイヤに分割して付与する、ことが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、記憶部は、分割する割合を決定するための第2条件を予め記憶し、付与手段が、第2条件に基づいて、分割する割合を決定する、ことが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、ゲーム媒体に付与される値は、第1プレイヤと第2プレイヤの関係に基づいて補正される、ことが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、付与手段が、上限値を超える分に応じた値をゲーム媒体に付与してから所定時間内に第2プレイヤから受取要求を受信した場合に限り、第2ゲーム媒体群に含まれるゲーム媒体の現在値に上限値を超える分に応じた値を加算する、ことが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、上限値を超える分に応じた値において、所定時間内に第2プレイヤから受取要求を受信しなかった場合、第1プレイヤ又は第2プレイヤが所属するグループに所属する第3プレイヤに関連付けられたゲーム媒体に上限値を超える分に応じた値を付与する、ことが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第3プレイヤは、グループ内で、最もレベルの低いプレイヤ、所定期間内におけるゲーム実行時間の最も長いプレイヤ、又は、所定期間内においてグループ内の各プレイヤがアクセス可能な掲示板を作成した回数もしくはグループ内の他のプレイヤへ通知を行った回数が最も多いプレイヤである、ことが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、ゲーム媒体に付与される値は、ゲーム媒体が有するパラメータの現在値に基づいて補正される、ことが好ましい。

また、本発明に係るゲーム制御方法において、ゲーム媒体に付与される値は、上限値を超えた分より大きい値に補正される、ことが好ましい。

本発明に係るコンピュータは、ゲームを実行するコンピュータであって、それぞれ複数のゲーム媒体から構成される複数のゲーム媒体群のそれぞれを複数のプレイヤのそれぞれに関連付けて記憶するとともに、各ゲーム媒体群に含まれる複数のゲーム媒体のそれぞれに関連付けられたパラメータの現在値を記憶する記憶部と、ゲームにおいて複数のゲーム媒体群の内の第1プレイヤに関連付けられた第1ゲーム媒体群に含まれるゲーム媒体に関連付けられたパラメータの現在値にパラメータの追加値を加算することにより、当該ゲーム媒体にパラメータの追加値を付与するゲーム実行部と、第1ゲーム媒体群に含まれる特定のゲーム媒体の現在値に付与された追加値を加算した値がパラメータの上限値を超える場合、記憶部において、複数のゲーム媒体群の内の第1プレイヤと異なる第2プレイヤに関連付けられた第2ゲーム媒体群において特定のゲーム媒体に対応するゲーム媒体に関連付けられたパラメータの現在値に上限値を超える分に応じた値を加算することにより、対応するゲーム媒体に上限値を超える分に応じた値を付与する付与部と、を有することを特徴とする。

本発明に係る制御プログラムは、ゲームを実行するコンピュータの制御プログラムであって、それぞれ複数のゲーム媒体から構成される複数のゲーム媒体群のそれぞれを複数のプレイヤのそれぞれに関連付けて記憶部に記憶するとともに、各ゲーム媒体群に含まれる複数のゲーム媒体のそれぞれに関連付けられたパラメータの現在値を記憶部に記憶し、ゲームにおいて複数のゲーム媒体群の内の第1プレイヤに関連付けられた第1ゲーム媒体群に含まれるゲーム媒体に関連付けられたパラメータの現在値にパラメータの追加値を加算することにより、当該ゲーム媒体にパラメータの追加値を付与し、第1ゲーム媒体群に含まれる特定のゲーム媒体の現在値に付与された追加値を加算した値がパラメータの上限値

10

20

30

40

50

を超える場合、記憶部において、複数のゲーム媒体群の内の第1プレイヤと異なる第2プレイヤに関連付けられた第2ゲーム媒体群において特定のゲーム媒体に対応するゲーム媒体に関連付けられたパラメータの現在値に上限値を超える分に応じた値を加算することにより、対応するゲーム媒体に上限値を超える分に応じた値を付与する、ことをコンピュータに実行させることを特徴とする。

【発明の効果】

【0022】

本発明に係るゲーム制御方法、コンピュータ及び制御プログラムは、特定のプレイヤが有するパラメータの現在値に、ゲームにおいて付与された追加値を加算すると上限値を超える場合、上限値を超える分に応じた値を他のプレイヤに付与する。これにより、複数のプレイヤが参加するゲームにおいて、プレイヤ間のコミュニケーションを向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0023】

【図1】ゲームシステムの概略構成の一例を示す図である。

【図2】携帯端末の概略構成の一例を示す図である。

【図3】ゲームシステムが提供するゲームについて説明するための模式図である。

【図4】(a)～(d)は携帯端末の表示画面の一例を示す図である。

【図5】(a)～(c)は携帯端末の表示画面の一例を示す図である。

【図6】サーバの概略構成の一例を示す図である。

【図7】(a)～(c)は各テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

【図8】ゲームシステムの動作シーケンスの一例を示す図である。

【図9】サーバによる第1付与処理の動作フローの一例を示す図である。

【図10】サーバによる第2付与処理の動作フローの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

以下、図面を参照しつつ、本発明の様々な実施形態について説明する。ただし、本発明の技術的範囲はそれらの実施形態に限定されず、特許請求の範囲に記載された発明とその均等物に及ぶ点に留意されたい。

【0025】

1. 本実施形態の概略

本実施形態のゲームシステムでは、プレイヤは、サーバが提供するゲームを携帯端末を用いて実施する。サーバは、提供するゲームにおけるイベントとして、ゲームのシナリオに従って進行するクエストを実行する。クエストとは、一般に、探索、ミッション等とも称されるものであり、複数のダンジョンのそれぞれに複数のフロア（ステージ）を有し、各フロアの処理を順次実行していくものである。各フロアの処理には、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとのバトル（対戦）、プレイヤへの特定のゲーム媒体等の特典の付与、複数のプレイヤが参加するいわゆるRAIDバトル、他プレイヤとの遭遇及び／又は他プレイヤとのバトル（対戦）等が含まれる。プレイヤキャラクタは、プレイヤが所持するゲーム媒体であり、敵キャラクタは、ノンプレイヤキャラクタ又は他のプレイヤが所持するゲーム媒体である。

【0026】

ゲーム媒体とは、ゲームに使用される電子データであり、例えば、カード、アイテム、キャラクタ及びアバタ等を含む。また、ゲーム媒体は、ゲームの進行に応じ、プレイヤによって、ゲーム内で、取得、保有、使用、管理、交換、合成、強化、売却、廃棄、及び／又は贈与等され得る電子データであるが、ゲーム媒体の利用態様は本明細書で明示されるものには限られない。プレイヤは、クエストを実行することにより、キャラクタを成長させたり、アイテムを取得することが可能となる。

【0027】

本実施形態では、予めゲームシステムに登録されたカードをゲーム媒体の例として説明

する。バトルに用いられるプレイヤーキャラクタ又は敵キャラクタのカードはパラメータを有している。パラメータは、例えば、経験値、レベル、攻撃力、防御力、体力（ＨＰ（ヒットポイント））、属性（例えば、火、水、雷等）、レア度（例えば、ノーマル、レア、Ｓ（スーパー）レア、ＳＳ（ダブルスーパー）レア、ＳＳＳ（トリプルスーパー）レア、レジェンド等）、スキル（特殊効果）の発動率、攻撃速度（一ターンにおける攻撃回数、攻撃するまでのターン数等）、一対戦における防御回数及び／又はジョブ（例えば、職業、兵種等）等である。経験値は、そのカードの熟練度を表すパラメータである。

#### 【 0 0 2 8 】

このゲームにおいて、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタとのバトル（対戦）に勝利した場合、プレイヤーに経験値の追加値が付与され、付与された追加値がバトルに用いられたカードの経験値の現在値に加算される。経験値が所定値を超えると、カードのレベルが上昇し、レベルの上昇に応じて攻撃力、防御力、ＨＰ等が上昇する。一方、経験値には上限値が定められており、経験値が上限値を超える場合、上限値を超える分の追加値は、現在値に加算されず、そのプレイヤーに関連する他のプレイヤー（以下、関連プレイヤーと称する）に付与され、関連プレイヤーがバトルに用いるカードの経験値の現在値に加算される。関連プレイヤーは、例えばそのプレイヤーと同一の所属グループに所属する他のプレイヤー、そのプレイヤーとフレンド関係にある他のプレイヤー、過去の敵キャラクタとのバトルにおいてそのプレイヤーを救援した他のプレイヤー、過去に対戦した他のプレイヤー及び／又は過去に対戦したグループに所属する他のプレイヤー等である。

#### 【 0 0 2 9 】

これにより、ゲームシステムは、複数のユーザが参加するゲームにおいて、ユーザ間のコミュニケーションを向上させることを図る。

#### 【 0 0 3 0 】

##### ２．ゲームシステム１の構成

図１は、ゲームシステム１の概略構成の一例を示す図である。

#### 【 0 0 3 1 】

ゲームシステム１は、複数の携帯端末２と、サーバ３とを備える。携帯端末２とサーバ３とは、通信ネットワークを介して相互に接続され、例えば、基地局４、移動体通信網５、ゲートウェイ６、及びインターネット７を介して相互に接続される。携帯端末２で実行されるプログラム（例えば、閲覧プログラム）と、サーバ３で実行されるプログラム（例えば、ゲームプログラム）とは、ハイパーテキスト転送プロトコル（Hypertext Transfer Protocol, HTTP）等の通信プロトコルを用いて通信を行う。

#### 【 0 0 3 2 】

なお、携帯端末２としては多機能携帯電話（所謂「スマートフォン」）を想定するが、本発明はこれに限定されない。携帯端末２は、本発明が適用可能であればよく、例えば、携帯電話（所謂「フィーチャーフォン」）、携帯情報端末（Personal Digital Assistant, PDA）、携帯ゲーム機、携帯音楽プレイヤー、タブレット端末、タブレットＰＣ、ノートＰＣ等でもよい。

#### 【 0 0 3 3 】

##### ２．１．携帯端末２の構成

図２は、携帯端末２の概略構成の一例を示す図である。

#### 【 0 0 3 4 】

携帯端末２は、端末通信部２１と、端末記憶部２２と、操作部２３と、表示部２４と、端末処理部２５とを備える。携帯端末２は、プレイヤーによる操作部２３（ボタン等）の操作に応じて、ゲームの進行をサーバ３に要求する。また、携帯端末２は、サーバ３からゲームの進行に係る表示データを受信して表示する。

#### 【 0 0 3 5 】

端末通信部２１は、所定の周波数帯を感受帯域とするアンテナを含む、通信インターフェース回路を備え、携帯端末２を無線通信ネットワークに接続する。端末通信部２１は、基地局４により割り当てられるチャネルを介して、基地局４との間でＣＤＭＡ（Code Div

10

20

30

40

50



ision Multiple Access) 方式等による無線信号回線を確立し、基地局 4 との間で通信を行う。そして、端末通信部 2 1 は、端末処理部 2 5 から供給されたデータをサーバ 3 等に送信する。また、端末通信部 2 1 は、サーバ 3 等から受信したデータを端末処理部 2 5 に供給する。なお、端末通信部 2 1 は、不図示の W i f i (Wireless Fidelity) のアクセスポイントとの間で I E E E 8 0 2 . 1 1 規格の無線通信方式による無線通信を行うものでもよい。

#### 【 0 0 3 6 】

端末記憶部 2 2 は、例えば、半導体メモリ装置を備える。端末記憶部 2 2 は、端末処理部 2 5 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、端末記憶部 2 2 は、ドライバプログラムとして、操作部 2 3 を制御する入力デバイスドライバプログラム、表示部 2 4 を制御する出力デバイスドライバプログラム等を記憶する。また、端末記憶部 2 2 は、アプリケーションプログラムとして、ゲームの進行に係る表示データの取得及び表示を行うプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えば C D - R O M (compact disk read only memory)、D V D - R O M (digital versatile disk read only memory) 等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を用いて端末記憶部 2 2 にインストールされてもよい。また、端末記憶部 2 2 は、データとして、携帯端末 2 のユーザの識別情報であるプレイヤ I D、ゲームの進行に係る表示データ、映像データ、画像データ等を記憶する。さらに、端末記憶部 2 2 は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

#### 【 0 0 3 7 】

操作部 2 3 は、携帯端末 2 の操作が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、タッチパネル、キーボタン等である。プレイヤは、操作部 2 3 を用いて、文字、数字、記号等を入力することができる。操作部 2 3 は、プレイヤにより操作されると、その操作に対応する信号を生成する。そして、生成された信号は、プレイヤの指示として、端末処理部 2 5 に供給される。

#### 【 0 0 3 8 】

表示部 2 4 も、映像や画像等の表示が可能であればどのようなデバイスでもよく、例えば、液晶ディスプレイや有機 E L (Electro - Luminescence) ディスプレイ等である。表示部 2 4 は、端末処理部 2 5 から供給された映像データに応じた映像や、画像データに応じた画像等を表示する。

#### 【 0 0 3 9 】

端末処理部 2 5 は、一又は複数個のプロセッサ及びその周辺回路を備える。端末処理部 2 5 は、例えば C P U (Central Processing Unit) であり、携帯端末 2 の全体的な動作を統括的に制御する。端末処理部 2 5 は、端末記憶部 2 2 に記憶されているプログラム、操作部 2 3 の操作等に基づいて携帯端末 2 の各種処理が適切な手順で実行されるように、端末通信部 2 1、表示部 2 4 等の動作を制御する。端末処理部 2 5 は、端末記憶部 2 2 に記憶されているプログラム (オペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム等) に基づいて処理を実行する。また、端末処理部 2 5 は、複数のプログラム (アプリケーションプログラム等) を並列に実行することができる。

#### 【 0 0 4 0 】

2 . 1 . 1 . 端末処理部 2 5 の機能

図 3 は、ゲームシステム 1 が提供するゲームについて説明するための模式図である。

#### 【 0 0 4 1 】

図 3 に示すように、ゲームシステム 1 では、プレイヤがバトルを実行することにより、プレイヤに経験値の追加値 ( 1 0 0 ) が付与される。付与された追加値は、プレイヤがバトルで使用したカードの経験値の現在値 ( 9 9 3 0 ) に加算される。但し、経験値には上限値 ( 1 0 0 0 0 ) が定められており、現在値に追加値を加算した値が上限値を超える場合、現在値には上限値を超えない範囲の追加値 ( 7 0 ) のみが加算される。現在値が既に上限値である場合、現在値に追加値は加算されない。これらの場合、上限値を超える分 (

10

20

30

40

50

30)は、そのプレイヤーに関連する他のプレイヤーに付与され、他のプレイヤーがバトルに用いるカードの経験値の現在値(5000)に加算される。このように、上限値を超える分の経験値は他のプレイヤーに付与されるため、ユーザ間のコミュニケーションを向上させることが可能となる。

【0042】

図4(a)は、表示部24に表示されるマイページ画面の一例を示す図である。

【0043】

図4(a)に示すマイページ画面400は、ゲーム開始時等に表示される。以下で説明する各画面は、サーバ3から受信された表示データに基づいて表示される。

【0044】

マイページ画面400には、「探検に行く」ボタン401、「設定」ボタン402及び「ショップ」ボタン403等が表示される。プレイヤーが何れかのボタンを押下すると、そのボタンに対応する指示が携帯端末2からサーバ3に送信される。

【0045】

「探検に行く」ボタン401が押下されると、クエストを実行するための画面が表示される。「設定」ボタン402が押下されると、各種の設定を行うための画面が表示される。「ショップ」ボタン403が押下されると、回復アイテム等を購入するための画面が表示される。

【0046】

図4(b)は、表示部24に表示されるクエスト画面の一例を示す図である。

【0047】

図4(b)に示すクエスト画面410は、マイページ画面400で「探検に行く」ボタン401が押下されたときに表示される。クエスト画面410には、現在進行しているダンジョンの名前、フロア及び画像411と、「探検する」ボタン412と、「戻る」ボタン413が表示される。

【0048】

本実施形態で示すクエストは、複数のダンジョンのそれぞれに複数のフロアを有し、各フロアの処理を順次実行していくゲームであり、各フロアの処理には、プレイヤーキャラクターと敵キャラクターのバトル、RAIDバトル等が含まれる。「探検する」ボタン412が押下されると、次のフロアの処理が実行され、次のフロアに対応するクエスト画面410が表示される。「戻る」ボタン413が押下されると、再度マイページ画面400が表示される。

【0049】

図4(c)は、表示部24に表示されるバトル画面の一例を示す図である。

【0050】

図4(c)に示すバトル画面420は、クエスト画面410で「探検する」ボタン412が押下され、次のフロアで敵キャラクターと遭遇したときに表示される。バトル画面420には、敵キャラクターとバトルが実行されることを表すテキスト421と、その敵キャラクターの名前及び画像422と、「たたかう」ボタン423が表示される。「たたかう」ボタン423が押下されると、敵キャラクターとのバトルが実行され、バトルの結果を表す画面が表示される。

【0051】

図4(d)は、表示部24に表示されるバトル結果画面の一例を示す図である。

【0052】

図4(d)に示すバトル結果画面430は、バトル画面420で「たたかう」ボタン423が押下され、敵キャラクターとのバトルが実行されたときに表示される。バトル結果画面430には、バトルの結果を表すテキスト及び画像431と、バトルで付与された経験値の追加値432と、バトルで使用したカードのバトル実行後の各パラメータに関する情報433~436と、「戻る」ボタン437とが表示される。

【0053】

10

20

30

40

50

各パラメータに関する情報 4 3 3 ~ 4 3 6 には、経験値の現在値 4 3 3、レベル 4 3 4、経験値ゲージ 4 3 5 及び他のパラメータ 4 3 6 が含まれる。現在値 4 3 3 は、バトル実行前の現在値に追加値 4 3 2 が加算された値を示す。レベル 4 3 4 は、現在値 4 3 3 に対応するレベルを示す。経験値ゲージ 4 3 5 は、レベル 4 3 4 における経験値の最大値に対する現在値 4 3 3 の大きさを柱状グラフの形式で表す。他のパラメータ 4 3 6 は、レベル 4 3 4 に対応する HP、攻撃力、防御力、特殊効果等を示す。「戻る」ボタン 4 3 7 が押下されると、再度マイページ画面 4 0 0 が表示される。

【 0 0 5 4 】

図 5 ( a ) は、表示部 2 4 に表示されるバトル結果画面の他の例を示す図である。

【 0 0 5 5 】

図 5 ( a ) に示すバトル結果画面 5 0 0 は、図 4 ( d ) に示すバトル結果画面 4 3 0 と同様に、バトル画面 4 2 0 で「たたかう」ボタン 4 2 3 が押下され、敵キャラクタとのバトルが実行されたときに表示される。但し、バトル結果画面 5 0 0 は、バトルで使用したカードのバトル実行後の経験値の現在値が上限値に達した場合に表示される。バトル結果画面 5 0 0 には、バトル結果画面 4 3 0 に表示される各情報に加えて、経験値及び / 又はレベルが最大値である旨 5 1 1 と、「プレゼント」ボタン 5 1 2 ~ 5 1 4 とが表示される。

【 0 0 5 6 】

「プレゼント」ボタン 5 1 2 は、上限値を超える分の追加値を付与する付与対象のプレイヤーを選択し、選択したプレイヤーに上限値を超える分の追加値を付与するためのボタンである。「プレゼント」ボタン 5 1 2 が押下されると、付与対象のプレイヤーを選択するための画面が表示される。「プレゼント」ボタン 5 1 3、5 1 4 は、付与対象のプレイヤーとして過去に選択されたプレイヤーに、今回の上限値を超える分の追加値を付与するためのボタンである。「プレゼント」ボタン 5 1 3、5 1 4 は、過去に選択されたプレイヤーの内、最近に選択された順に所定数のプレイヤーを選択可能に表示する。「プレゼント」ボタン 5 1 3、5 1 4 が押下されると、押下されたボタンに対応するプレイヤーに上限値を超える分の追加値が付与され、付与結果を表す画面が表示される。

【 0 0 5 7 】

図 5 ( b ) は、表示部 2 4 に表示されるプレイヤー選択画面の一例を示す図である。

【 0 0 5 8 】

図 5 ( b ) に示すプレイヤー選択画面 5 2 0 は、プレイヤーによる指示に従って付与対象のプレイヤーを選択するための画面であり、バトル結果画面 5 0 0 で「プレゼント」ボタン 5 1 2 が押下されたときに表示される。プレイヤー選択画面 5 2 0 には、プレイヤーに関連するプレイヤー毎に、そのプレイヤーの画像 5 2 1、名前 5 2 2、「プレゼント」ボタン 5 2 3 が表示され、更に「戻る」ボタン 5 2 4 が表示される。

【 0 0 5 9 】

各プレイヤーは、バトルを一緒にプレイしている仲間プレイヤー、ゲームシステム 1 が任意に選択したおすすめプレイヤー等のグループ毎に区分して表示される。「プレゼント」ボタン 5 2 3 が押下されると、押下されたボタンに対応するプレイヤーに上限値を超える分の追加値が付与され、付与結果を表す画面が表示される。なお、複数のプレイヤーを同時に選択できるように、「プレゼント」ボタン 5 2 3 の代わりに、プレイヤーを選択するためのチェックボックスを表示し、チェックされたプレイヤーにまとめて上限値を超える分の追加値を付与するための「プレゼント」ボタンを一つ表示してもよい。「戻る」ボタン 5 2 4 が押下されると、再度バトル結果画面 5 0 0 が表示される。

【 0 0 6 0 】

図 5 ( c ) は、表示部 2 4 に表示される付与結果画面の一例を示す図である。

【 0 0 6 1 】

図 5 ( c ) に示す付与結果画面 5 3 0 は、バトル結果画面 5 0 0 で「プレゼント」ボタン 5 1 3、5 1 4 が押下されたとき、又は、プレイヤー選択画面 5 2 0 で「プレゼント」ボタン 5 2 3 が押下されたときに表示される。付与結果画面 5 3 0 には、付与対象のプレイ

10

20

30

40

50

ヤ 5 3 1 と、付与された追加値 5 3 2 と、プレイヤー 5 3 1 がバトルで使用するカードの追加値付与後の各パラメータに関する情報 5 3 3 ~ 5 3 6 と、「戻る」ボタン 5 3 7 とが表示される。

#### 【 0 0 6 2 】

各パラメータに関する情報 5 3 3 ~ 5 3 6 には、経験値の現在値 5 3 3、レベル 5 3 4、経験値ゲージ 5 3 5 及び他のパラメータ 5 3 6 が含まれる。現在値 5 3 3 は、追加値付与前の現在値に追加値 5 3 2 が加算された値を示す。レベル 5 3 4 は、現在値 5 3 3 に対応するレベルを示す。経験値ゲージ 5 3 5 は、レベル 5 3 4 における経験値の最大値に対する現在値 5 3 3 の大きさを柱状グラフの形式で表す。他のパラメータ 5 3 6 は、レベル 5 3 4 に対応する H P、攻撃力、防御力、特殊効果等を示す。「戻る」ボタン 5 3 7 が押下されると、再度マイページ画面 4 0 0 が表示される。

10

#### 【 0 0 6 3 】

##### 2 . 1 . 2 . 端末処理部 2 5 の構成

端末処理部 2 5 は、少なくとも閲覧実行部 2 5 1 を備える。閲覧実行部 2 5 1 は、端末処理部 2 5 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、閲覧実行部 2 5 1 は、ファームウェアとして携帯端末 2 に実装されてもよい。

#### 【 0 0 6 4 】

閲覧実行部 2 5 1 は、ゲームの進行に係る表示データの取得及び表示を行う。即ち、閲覧実行部 2 5 1 は、プレイヤーからの指示に応じて、ゲームの進行に係る表示データの取得要求を端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する。また、閲覧実行部 2 5 1 は、対応する表示データを端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 から受信する。閲覧実行部 2 5 1 は、受信した表示データに基づいて描画データを作成する。即ち、閲覧実行部 2 5 1 は、受信した表示データを解析して制御データ及び内容データを特定し、特定した制御データに基づいて同じく特定した内容データをレイアウトし、描画データを作成する。そして、閲覧実行部 2 5 1 は、作成した描画データを表示部 2 4 に出力する。また、閲覧実行部 2 5 1 は、サーバ 3 との通信接続が確立されている間、表示データに含まれる各情報を端末記憶部 2 2 に記憶する。

20

#### 【 0 0 6 5 】

##### 2 . 2 . サーバ 3 の構成

図 6 は、サーバ 3 の概略構成の一例を示す図である。また、図 7 ( a ) ~ ( c ) は、サーバ記憶部 3 2 が記憶する各種テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

30

#### 【 0 0 6 6 】

サーバ 3 は、サーバ通信部 3 1 と、サーバ記憶部 3 2 と、サーバ処理部 3 3 とを備える。サーバ 3 は、携帯端末 2 からの要求に応じてゲームを進行させる。また、サーバ 3 は、ゲームの進行に係る表示データを作成して携帯端末 2 に送信する。

#### 【 0 0 6 7 】

サーバ通信部 3 1 は、出力部の一例であり、サーバ 3 をインターネット 7 に接続するための通信インターフェース回路を備え、インターネット 7 との間で通信を行う。そして、サーバ通信部 3 1 は、携帯端末 2 等から受信したデータをサーバ処理部 3 3 に供給する。また、サーバ通信部 3 1 は、サーバ処理部 3 3 から供給されたデータを携帯端末 2 等に送信する。

40

#### 【 0 0 6 8 】

サーバ記憶部 3 2 は、例えば、磁気テープ装置、磁気ディスク装置、又は光ディスク装置のうちの少なくとも一つを備える。サーバ記憶部 3 2 は、サーバ処理部 3 3 での処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム、データ等を記憶する。例えば、サーバ記憶部 3 2 は、アプリケーションプログラムとして、ゲームを進行させ、その結果に係る表示データを作成するゲームプログラム等を記憶する。コンピュータプログラムは、例えば C D - R O M、D V D - R O M 等のコンピュータ読み取り可能な可搬型記録媒体から、公知のセットアッププログラム等を

50

用いて端末記憶部 22 にインストールされてもよい。

【0069】

また、サーバ記憶部 32 は、データとして、図 7 (a) に示すプレイヤーテーブル、図 7 (b) に示す履歴テーブル、図 7 (c) に示すカードテーブル、各プレイヤーの画像データ、ゲームの進行に係る様々な画像データ等を記憶する。さらに、サーバ記憶部 32 は、所定の処理に係る一時的なデータを一時的に記憶してもよい。

【0070】

図 7 (a) は、プレイヤーを管理するプレイヤーテーブルを示す。プレイヤーテーブルには、各プレイヤーについて、当該プレイヤーの識別番号 (プレイヤー ID)、パスワード、名前、画像データのファイル名、誕生日、性別、血液型、居住地、所有カード情報、バトルに使用される所有カードの識別番号 (使用 ID)、スタミナ、ステージ情報、超過値及び関連プレイヤーのプレイヤー ID 等の情報が関連付けて記憶される。

【0071】

所有カード情報には、プレイヤーが所有する、ゲームで使用されるカード毎に、所有するカードを管理するための識別番号 (所有 ID)、当該カードの識別番号 (カード ID)、経験値の現在値及びレベル等が関連付けて記憶される。使用 ID は、所有カード情報に含まれるカードの内、バトルに使用されるカードの所有 ID である。スタミナは、ステージの処理を実行するためのポイントであり、ステージの処理を実行するたびに消費され、一定時間の経過又は特定のアイテムの使用等により回復する。ステージ情報には、プレイヤーがクエストで実行中のダンジョンの識別番号 (ダンジョン ID)、ステージの識別番号 (ステージ ID) 等が含まれる。超過値は、バトルに使用されるカードの経験値が上限値を超える場合に、超える分に相当する値である。

【0072】

図 7 (b) は、関連プレイヤーへの経験値の付与に関する履歴を管理する履歴テーブルを示す。履歴テーブルには、プレイヤー毎に、履歴情報が記憶される。履歴情報には、付与日時、付与対象の関連プレイヤーのプレイヤー ID、関連プレイヤーに付与した経験値の値 (以下、付与値と称する) 等が関連付けて記憶される。

【0073】

図 7 (c) は、カードを管理するカードテーブルを示す。カードテーブルには、各カードについて、当該カードのカード ID、名前、画像データのファイル名、レア度、HP、攻撃力、防御力及び属性等が記憶される。HP は、バトルにおいて敵キャラクタから攻撃を受けたときに受けたダメージの大きさに応じた値が減算されるパラメータである。HP が 0 になった場合、そのバトルにおいてプレイヤーは敗北となる。HP は、特定のアイテムの使用等により回復するが、時間が経過しても回復しない。なお、カードテーブルには、レベルが初期値である場合の攻撃力及び防御力が記憶され、各レベルにおける攻撃力及び防御力は、所定の計算式に基づいて算出される。

【0074】

## 2.2.1. サーバ処理部 33 の構成

サーバ処理部 33 は、進行制御部 331 と、ゲーム実行部 332 と、付与部 333 を備える。これらの各部は、サーバ処理部 33 が備えるプロセッサで実行されるプログラムにより実現される機能モジュールである。あるいは、これらの各部は、ファームウェアとしてサーバ 3 に実装されてもよい。

【0075】

進行制御部 331 は、ゲームの開始及び進行を制御し、ゲーム実行部 332 及び付与部 333 に処理の実行を適宜指示する。進行制御部 331 は、サーバ通信部 31 を介して、携帯端末 2 との間で必要なデータをやり取りする。

【0076】

図 4 (a) ~ 図 5 (c) を用いて説明した各画面の要求を携帯端末 2 から受信すると、進行制御部 331 は、その要求に含まれるプレイヤー ID を特定する。そして、進行制御部 331 は、プレイヤーからの指示を受け付けるためのボタン、プレイヤーに通知する文字情報

、画像等をその画面に応じたレイアウトで表示させるための表示データを作成し、そのデータを携帯端末 2 に送信する。そして携帯端末 2 に表示させた画面上で何れかのボタンが押下され、そのボタンに対応する次の画面の要求を携帯端末 2 から受信すると、進行制御部 3 3 1 は、同様に次の画面の表示データを作成し、そのデータを携帯端末 2 に送信する。

#### 【 0 0 7 7 】

特に、携帯端末 2 に表示されたクエスト画面 4 1 0 で「探検する」ボタン 4 1 2 が押下され、それに対応するクエスト要求を携帯端末 2 から受信した場合、進行制御部 3 3 1 は、ゲーム実行部 3 3 2 にクエストの進行を指示する。そして、進行制御部 3 3 1 は、ゲーム実行部 3 3 2 が作成した、クエストの結果を表示するための表示データを携帯端末 2 に送信する。

10

#### 【 0 0 7 8 】

また、携帯端末 2 に表示されたバトル画面 4 2 0 で「たたかう」ボタン 4 2 3 が押下され、それに対応するバトル要求を携帯端末 2 から受信した場合、進行制御部 3 3 1 は、ゲーム実行部 3 3 2 にバトルの実行を指示する。そして、進行制御部 3 3 1 は、ゲーム実行部 3 3 2 が作成した、バトルの結果を表示するための表示データを携帯端末 2 に送信する。

#### 【 0 0 7 9 】

また、携帯端末 2 に表示されたバトル結果画面 5 0 0 で付与対象のプレイヤーを指定しない「プレゼント」ボタン 5 1 2 が押下され、それに対応するプレイヤー選択画面要求を携帯端末 2 から受信した場合、進行制御部 3 3 1 は、付与部 3 3 3 にプレイヤー選択画面の表示データの作成を指示する。そして、進行制御部 3 3 1 は、付与部 3 3 3 が作成した表示データを携帯端末 2 に送信する。

20

#### 【 0 0 8 0 】

また、携帯端末 2 に表示されたバトル結果画面 5 0 0 で付与対象のプレイヤーを指定した「プレゼント」ボタン 5 1 3、5 1 4 が押下され、又は、プレイヤー選択画面 5 2 0 で「プレゼント」ボタン 5 2 3 が押下され、それに対応する付与要求を携帯端末 2 から受信した場合、進行制御部 3 3 1 は、付与部 3 3 3 に付与処理の実行を指示する。そして、進行制御部 3 3 1 は、付与部 3 3 3 が作成した、付与結果を表示するための表示データを携帯端末 2 に送信する。

30

#### 【 0 0 8 1 】

ゲーム実行部 3 3 2 は、進行制御部 3 3 1 からクエストの進行が指示された場合、クエスト要求に含まれるプレイヤー ID を特定する。ゲーム実行部 3 3 2 は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤー ID に対応するスタミナ、実行中のダンジョン及びステージのダンジョン ID 及びステージ ID を特定する。ゲーム実行部 3 3 2 は、特定したスタミナが、1 つのステージの処理を実行するために必要となる消費ポイント以上であることを条件に、スタミナから消費ポイントを消費させて（減算して）ステージを 1 つ進行させる。ゲーム実行部 3 3 2 は、プレイヤーテーブルのステージ ID を更新することにより、ステージを進行させる。ゲーム実行部 3 3 2 は、所定の基準に基づいて（例えば、現在時刻等を種として発生させた擬似乱数を用いて所定の確率で）、進行させたステージにおけるイベントをバトル又はアイテム付与等のうちのいずれかに決定する。

40

#### 【 0 0 8 2 】

ゲーム実行部 3 3 2 は、そのステージにおけるイベントをバトルに決定した場合、所定の基準に基づいて敵キャラクタを決定し、その敵キャラクタ及び「たたかう」ボタン等を所定のレイアウトに配置したバトル画面 4 2 0 を表示させるための表示データを作成し、そのデータを進行制御部 3 3 1 に渡す。

#### 【 0 0 8 3 】

一方、ゲーム実行部 3 3 2 は、そのステージにおけるイベントをアイテム付与に決定した場合、所定の基準に基づいて付与するアイテムを決定し、決定したアイテムをユーザに付与する。ゲーム実行部 3 3 2 は、付与したアイテム等を表す、次のステージに対応する

50

クエスト画面 4 1 0 を表示させるための表示データを作成し、そのデータを進行制御部 3 3 1 に渡す。

【 0 0 8 4 】

ゲーム実行部 3 3 2 は、進行制御部 3 3 1 からバトルの実行が指示された場合、バトル要求に含まれるプレイヤーIDを特定する。ゲーム実行部 3 3 2 は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤーIDに対応する使用IDを特定し、プレイヤーテーブル及びカードテーブルから、特定した使用IDに対応するカードに関する各情報を抽出する。ゲーム実行部 3 3 2 は、抽出した各情報に基づいてバトルを実行し、プレイヤーが勝利した場合、バトルの特典として、プレイヤーに経験値の追加値を付与する。

【 0 0 8 5 】

ゲーム実行部 3 3 2 は、プレイヤーテーブルにおいて、使用IDに対応するカードの経験値の現在値に、付与した追加値を加算し、現在値が所定値を超えた場合、レベルをインクリメント（1増加）する。ゲーム実行部 3 3 2 は、現在値に追加値を加算した値が経験値の上限値を超える場合、追加値の内、上限値から現在値を減算した分のみを現在値に加算する。即ち、この場合、現在値には上限値が設定される。この場合、ゲーム実行部 3 3 2 は、追加値の内、上限値を超える分、即ち、上限値から現在値を減算した値を追加値から減算した値を超過値としてプレイヤーテーブルに記憶する。

【 0 0 8 6 】

ゲーム実行部 3 3 2 は、バトルの結果、及びバトル実行後のレベルに応じた各パラメータ等を所定のレイアウトに配置したバトル結果画面を表示させるための表示データを作成し、そのデータを進行制御部 3 3 1 に渡す。経験値の現在値に追加値を加算した値が上限値を超える場合、「プレゼント」ボタンを表示するバトル結果画面 5 0 0 に対応する表示データが作成される。その場合、ゲーム実行部 3 3 2 は、履歴テーブルから、付与対象のプレイヤーとして過去に選択されたプレイヤーを抽出し、抽出したプレイヤーを選択可能に表示する「プレゼント」ボタンをバトル結果画面 5 0 0 に含ませる。一方、経験値の現在値に追加値を加算した値が上限値を超えない場合、「プレゼント」ボタンを表示しないバトル結果画面 4 3 0 に対応する表示データが作成される。

【 0 0 8 7 】

付与部 3 3 3 は、進行制御部 3 3 1 からプレイヤー選択画面の表示データの作成が指示された場合、プレイヤー選択画面要求に含まれるプレイヤーIDを特定する。ゲーム実行部 3 3 2 は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤーIDに対応する関連プレイヤーを特定し、特定した関連プレイヤーに関する各情報を抽出する。ゲーム実行部 3 3 2 は、抽出した各情報を所定のレイアウトに配置したプレイヤー選択画面 5 2 0 を表示させるための表示データを作成し、そのデータを進行制御部 3 3 1 に渡す。

【 0 0 8 8 】

また、付与部 3 3 3 は、進行制御部 3 3 1 から付与処理の実行が指示された場合、付与要求に含まれるプレイヤーID及び付与対象の関連プレイヤーの関連プレイヤーIDを特定する。付与部 3 3 3 は、プレイヤーテーブルにおいて、特定したプレイヤーIDに対応する超過値を特定し、関連プレイヤーに付与する付与値とする。

【 0 0 8 9 】

次に、付与部 3 3 3 は、付与値を補正する。本実施形態のゲームでは、レベルが高くなるほど、レベルを1つ上げるために必要となる経験値は高くなる。そのため、レベルの高いプレイヤーからレベルの低いプレイヤーに付与値がそのまま付与された場合、レベルの低いプレイヤーのレベルが高くなりすぎてしまい、ゲームバランスが崩れる可能性がある。そこで、付与部 3 3 3 は、特定した関連プレイヤーが有する経験値の現在値に基づいて付与値を補正する。例えば、付与部 3 3 3 は、上限値に対する、関連プレイヤーの経験値の現在値の割合を付与値に乘じることにより付与値を補正する。これにより、レベルの高いプレイヤーからレベルの低いプレイヤーに経験値が付与される場合でも、ゲームバランスを適切に保つことが可能となる。

【 0 0 9 0 】

また、付与値には固定の上限値が定められており、付与部 3 3 3 は、付与値がその上限値を超える場合、付与値をその上限値に補正する。さらに、付与部 3 3 3 は、付与値が、関連プレイヤーの現在のレベルを 1 つ上げるために必要となる経験値の所定割合（例えば 30 %）を超える場合、付与値をその経験値の所定割合に補正する。これらにより、他のプレイヤーに過剰な経験値が付与されることを抑制することができ、ゲームバランスを適切に保つことができる。

#### 【 0 0 9 1 】

また、付与部 3 3 3 は、プレイヤーと関連プレイヤーの関係に基づいて付与値を補正してもよい。例えば、付与部 3 3 3 は、プレイヤーがゲームに使用するカードの属性と関連プレイヤーがゲームに使用するカードの属性が一致する場合、現在の付与値より高くなるように付与値を補正する。または、付与部 3 3 3 は、プレイヤーがゲームに使用するカードの属性が、関連プレイヤーがゲームに使用するカードの属性より優位な属性である場合、又は劣位な属性である場合に、現在の付与値より高くなるように付与値を補正してもよい。また、付与部 3 3 3 は、プレイヤーと関連プレイヤーの誕生日、誕生日、年齢、性別、血液型又は居住地が一致する場合に、現在の付与値より高くなるように付与値を補正してもよい。これにより、各プレイヤーは、より多くの付与値を得るために特定の関係を有するプレイヤーの関連プレイヤーになろうとするので、プレイヤー間のコミュニケーションの活性化を図ることが可能となる。

#### 【 0 0 9 2 】

また、付与部 3 3 3 は、付与値を現在の付与値より大きい値（例えば 10 % 大きい値）に補正してもよい。その場合、付与部 3 3 3 は、プレイヤーが過去に他のプレイヤーに付与した付与値の総和が大きいほど、付与値が大きくなるように補正してもよい。または、付与部 3 3 3 は、関連プレイヤーが過去に他のプレイヤーから付与された付与値の総和が大きいほど、付与値が大きくなるように補正してもよい。これにより、各プレイヤーは、より頻繁に付与値を譲受しようとするため、ゲームの活性化を図ることが可能となる。

#### 【 0 0 9 3 】

次に、付与部 3 3 3 は、補正した付与値を関連プレイヤーに付与する。付与部 3 3 3 は、プレイヤーテーブルにおいて、関連プレイヤーの使用 ID に対応する経験値の現在値に付与値を加算する。なお、付与部 3 3 3 は、付与値を補正せずに、そのまま関連プレイヤーに付与してもよい。付与部 3 3 3 は、関連プレイヤーの現在のレベルに応じた各パラメータ等を所定のレイアウトに配置した付与結果画面 5 3 0 を表示させるための表示データを作成し、そのデータを進行制御部 3 3 1 に渡す。

#### 【 0 0 9 4 】

なお、付与部 3 3 3 は、付与値が関連プレイヤーに付与されたことを、関連プレイヤーがログインしたときに表示されるマイホーム画面等で関連プレイヤーに通知し、関連プレイヤーから付与値の受け取りを要求する受取要求を受信した場合に限り、関連プレイヤーの経験値の現在値に付与値を加算してもよい。その場合、付与部 3 3 3 は、付与値が関連プレイヤーに付与されてから所定時間（例えば 24 時間）内に関連プレイヤーから受取要求を受信した場合に限り、関連プレイヤーの経験値の現在値に付与値を加算する。一方、所定時間内に関連プレイヤーから受取要求を受信しなかった場合、付与部 3 3 3 は、関連プレイヤーに付与した付与値を消去する。

#### 【 0 0 9 5 】

なお、所定時間内に関連プレイヤーから受取要求を受信しなかった場合、付与部 3 3 3 は、プレイヤー又は関連プレイヤーが所属するグループに所属する他のプレイヤーにその付与値を付与してもよい。このグループは、例えば RAID バトルで一緒に戦うグループ、又はグループ間でバトルが行われるいわゆるギルドバトルで一緒に戦うグループ等である。付与部 3 3 3 は、例えばそのグループ内で最もレベルの低いプレイヤーにその付与値を付与する。これにより、グループの底上げが可能となり、グループ全体の強化を図ることができる。

#### 【 0 0 9 6 】



または、付与部 333 は、そのグループ内で、所定期間（例えば 1 週間）内におけるゲーム実行時間の最も長いプレイヤーにその付与値を付与してもよい。または、付与部 333 は、そのグループ内で、所定期間内においてグループ内の各プレイヤーがアクセス可能な掲示板を作成した（立ち上げた）回数又はグループ内の他のプレイヤーへ通知を行った回数が最も多いプレイヤーにその付与値を付与してもよい。他のプレイヤーへ通知は、例えばグループの掲示板への投稿、又は電子メールの送信等である。これらにより、各プレイヤーのレベルに関係なく、最も努力しているプレイヤー又は最もグループに貢献しているプレイヤーに特典が与えられ、グループ内のコミュニケーションの活性化を図ることが可能となる。

【0097】

また、関連プレイヤーに係る経験値の現在値に付与値を加算した値が上限値を超える場合、上限値を超える分に応じた値を、さらに、その関連プレイヤーに関連する他のプレイヤーに付与してもよい。これにより、最初の提供元のプレイヤーと直接関連しないプレイヤーに、上限値を超えた分の経験値が付与されるため、プレイヤー間のコミュニケーションのさらなる活性化を図ることが可能となる。

【0098】

また、付与部 333 は、付与値を関連プレイヤーに付与した結果、関連プレイヤーの経験値の現在値が上限値に到達した場合、プレイヤー及び/又は関連プレイヤーに所定のアイテム等を付与してもよい。これにより、各プレイヤーは、より頻繁に付与値を譲受しようとするため、ゲームの活性化を図ることが可能となる。

【0099】

図 8 は、ゲームシステム 1 のサブゲーム処理に係る動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め端末記憶部 22 及びサーバ記憶部 32 に記憶されているプログラムに基づいて、主に端末処理部 25 及びサーバ処理部 33 により、携帯端末 2 及びサーバ 3 の各要素と協働して実行される。

【0100】

まず、携帯端末 2 の表示部 24 にバトル画面 420 が表示された状態で、プレイヤーが操作部 23 を用いて「たたかう」ボタン 423 を押下すると、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は、バトル要求を端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S101）。サーバ 3 の進行制御部 331 が携帯端末 2 からサブゲーム要求を受信した場合、ゲーム実行部 332 は、バトル要求に含まれるプレイヤー ID を特定し、プレイヤーテーブル及びカードテーブルから、特定したプレイヤーがゲームで使用するカードに関する各情報を抽出する。次に、ゲーム実行部 332 は、抽出した各情報に基づいてバトルを実行し（ステップ S102）、バトルの結果に応じて経験値の追加値をプレイヤーに付与する第 1 付与処理を実行する（ステップ S103）。第 1 付与処理の詳細については後述する。次に、進行制御部 331 は、第 1 付与処理においてゲーム実行部 332 が作成したバトル結果画面の表示データを携帯端末 2 に送信する（ステップ S104）。サーバ 3 から端末通信部 21 を介してバトル結果画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 24 にバトル結果画面を表示させる（ステップ S105）。

【0101】

次に、携帯端末 2 の表示部 24 にバトル結果画面 500 が表示された状態で、プレイヤーが操作部 23 を用いて「プレゼント」ボタン 512 を押下すると、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は、プレイヤー選択画面要求を端末通信部 21 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S106）。サーバ 3 の進行制御部 331 が携帯端末 2 からプレイヤー選択画面要求を受信した場合、付与部 333 は、プレイヤー選択画面要求に含まれるプレイヤー ID を特定し、プレイヤーテーブルから、特定したプレイヤーの関連プレイヤーに関する各情報を抽出する（ステップ S107）。次に、サブゲーム実行部 334 は、抽出した各情報に基づいてプレイヤー選択画面の表示データを作成し（ステップ S108）、進行制御部 331 は、その表示データを携帯端末 2 に送信する（ステップ S109）。サーバ 3 から端末通信部 21 を介してプレイヤー選択画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 251 は

、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 2 4 にプレイヤ選択画面 5 2 0 を表示させる（ステップ S 1 1 0 ）。

【 0 1 0 2 】

次に、携帯端末 2 の表示部 2 4 にプレイヤ選択画面 5 2 0 が表示された状態で、プレイヤが操作部 2 3 を用いて「プレゼント」ボタン 5 2 3 を押下すると、携帯端末 2 の閲覧実行部 2 5 1 は、付与要求を端末通信部 2 1 を介してサーバ 3 に送信する（ステップ S 1 1 1 ）。サーバ 3 の進行制御部 3 3 1 が携帯端末 2 から付与要求を受信した場合、付与部 3 3 3 は、上限値を超える分の経験値を関連プレイヤに付与する第 2 付与処理を実行する（ステップ S 1 1 2 ）。第 2 付与処理の詳細については後述する。次に、進行制御部 3 3 1 は、第 2 付与処理において付与部 3 3 3 が作成した付与結果画面の表示データを携帯端末 2 に送信する（ステップ S 1 1 3 ）。サーバ 3 から端末通信部 2 1 を介して付与結果画面の表示データを受信した場合、携帯端末 2 の閲覧実行部 2 5 1 は、受信した表示データに基づき描画データを作成して、表示部 2 4 に付与結果画面 5 3 0 を表示させる（ステップ S 1 1 4 ）。以上で、サブゲーム処理に係る動作シーケンスは終了する。

10

【 0 1 0 3 】

図 9 は、サーバ 3 のゲーム実行部 3 3 2 による第 1 付与処理の動作フローを示す。図 9 に示す第 1 付与処理は、図 8 のステップ S 1 0 3 において実行される。

【 0 1 0 4 】

ゲーム実行部 3 3 2 は、まず、バトルにおいてプレイヤが勝利したか否かを判定する（ステップ S 2 0 1 ）。バトルにおいてプレイヤが敗北した場合（ステップ S 2 0 1 - N o ）、ゲーム実行部 3 3 2 は、「プレゼント」ボタンを表示しないバトル結果画面 4 3 0 に対応する表示データ作成し（ステップ S 2 0 7 ）、一連のステップを終了する。一方、バトルにおいてプレイヤが勝利した場合（ステップ S 2 0 1 - Y e s ）、ゲーム実行部 3 3 2 は、プレイヤに追加値を付与する（ステップ S 2 0 2 ）。次に、ゲーム実行部 3 3 2 は、現在値に追加値を加算した値が上限値を超えるか否かを判定する（ステップ S 2 0 3 ）。

20

【 0 1 0 5 】

現在値に追加値を加算した値が上限値を超える場合（ステップ S 2 0 3 - Y e s ）、ゲーム実行部 3 3 2 は、現在値に上限値を設定し、上限値を超える分を超過値としてプレイヤテーブルに記憶する（ステップ S 2 0 4 ）。次に、ゲーム実行部 3 3 2 は、「プレゼント」ボタンを表示したバトル結果画面 4 3 0 に対応する表示データ作成し（ステップ S 2 0 5 ）、一連のステップを終了する。

30

【 0 1 0 6 】

一方、現在値に追加値を加算した値が上限値を超えない場合（ステップ S 2 0 3 - N o ）、ゲーム実行部 3 3 2 は、現在値に追加値を加算し（ステップ S 2 0 6 ）、「プレゼント」ボタンを表示しないバトル結果画面 4 3 0 に対応する表示データ作成し（ステップ S 2 0 7 ）、一連のステップを終了する。

【 0 1 0 7 】

図 1 0 は、サーバ 3 の付与部 3 3 3 による第 2 付与処理の動作フローを示す。図 1 0 に示す第 2 付与処理は、図 8 のステップ S 1 1 2 において実行される。

40

【 0 1 0 8 】

付与部 3 3 3 は、まず、付与要求に含まれるプレイヤ ID 及び付与対象の関連プレイヤの関連プレイヤ ID を特定し、プレイヤテーブルにおいて、特定したプレイヤ ID に対応する超過値を特定し、関連プレイヤに付与する付与値とする（ステップ S 4 0 1 ）。次に、付与部 3 3 3 は、付与値を補正し（ステップ S 4 0 2 ）、補正した付与値を関連プレイヤに付与する（ステップ S 4 0 3 ）。次に、付与部 3 3 3 は、付与結果画面 5 3 0 を表示させるための表示データを作成し（ステップ S 4 0 4 ）、一連のステップを終了する。

【 0 1 0 9 】

以上説明してきたように、サーバ 3 は、ゲームにおいて特定のプレイヤに付与された経験値の追加値を現在値に加算すると上限値を超える場合、上限値を超える分に応じた値を

50

他のプレイヤーに付与する。プレイヤーは、自分のカードの経験値が上限値に到達し、これ以上レベルアップしない状態になってからも、他のプレイヤーのためにクエスト又はバトルを実行し続けようとするため、ゲーム自体の活性化を図ることが可能となる。一方、独力では、上限値に到達するまで経験値を取得できないプレイヤーは、経験値を付与してくれるプレイヤーのおかげでレベルを上げることが可能になるため、経験値を付与してくれるプレイヤーに感謝し、感謝の気持ち等を伝えるようになる。したがって、複数のプレイヤーが参加するゲームにおいて、プレイヤー間のコミュニケーションを向上させることが可能となる。

【0110】

なお、本発明は、本実施形態に限定されるものではない。例えば、本実施形態では、経験値、レベル、HP等の各パラメータは、バトルに使用される各カードが有するものとしたが、これらのパラメータは、プレイヤーが直接有するものであってもよい。その場合、本発明をカードを使用しないクエストに適用することも可能である。例えば、サーバ3は、プレイヤーがクエストを進行することにより、プレイヤーに経験値の追加値を付与し、上限値を超えない範囲で、プレイヤーの経験値の現在値に追加値を加算する。サーバ3は、プレイヤーの現在値に追加値を加算した値が上限値を超える場合、上限値を超える分に応じた値を関連プレイヤーの経験値の現在値に加算する。

10

【0111】

また、関連プレイヤーに付与されるパラメータは、経験値に限定されない。関連プレイヤーに付与されるパラメータは、例えば攻撃力、防御力、HP等のバトルで使用されるパラメータ、スタミナ等のクエストで用いられるパラメータ、ゲーム内通貨等の購入で用いられるパラメータ、又は、プレイヤーが所有可能なアイテム数、スキル数等を定めるスキルポイント等の各種設定で用いられるパラメータ等でもよい。また、所有数の上限値が設定されているアイテム、スキル等についても同様に、プレイヤーに付与された場合に、所有数の上限値を超えた分が関連プレイヤーに付与されてもよい。

20

【0112】

また、サーバ3は、予め定められたダンジョンもしくはステージでのバトル、又は予め定められた対戦相手とのバトルで経験値が得られた場合に限り、上限値を超えた分の経験値を関連プレイヤーに付与してもよい。また、サーバ3は、上限値を超えた分の経験値を関連プレイヤーに付与するか否かの設定をプレイヤーから受け付け、関連プレイヤーに付与することが有効に設定されている場合に限り、上限値を超えた分の経験値を関連プレイヤーに付与してもよい。

30

【0113】

また、本実施形態では、付与対象の関連プレイヤーは、プレイヤーの経験値の現在値に追加値を加算した値が上限値を超える場合にプレイヤーにより指定されるものとしたが、プレイヤーにより事前に設定されていてもよい。これにより、バトル実行後のプレイヤーの操作を低減させることが可能となり、プレイヤーの利便性を向上させることが可能となる。

【0114】

また、付与対象の関連プレイヤーは、プレイヤーのゲーム実行時間（例えば1日のゲーム実行時間又はログイン時間）、属性、誕生日、性別、血液型又は居住地に基づいて、サーバ3により自動的に選択されてもよい。その場合、サーバ3は、例えば、関連プレイヤーの中から、ゲーム実行時間の最も長い関連プレイヤー、又は、バトルに使用するカードの属性、誕生日、誕生月、年齢、性別、血液型もしくは居住地がプレイヤーと一致する関連プレイヤーを選択する。なお、バトル結果画面500に自動選択されたプレイヤーに経験値を付与するためのボタンを配置し、プレイヤーによりこのボタンが押下された場合に、サーバ3は、付与対象の関連プレイヤーを自動的に選択してもよい。これにより、プレイヤーが通常アクセスしないプレイヤーが付与対象のプレイヤーとして選択される可能性が高くなり、コミュニケーションの活性化を図ることが可能となる。

40

【0115】

また、付与対象の関連プレイヤーは、一人に限定されず、付与部333は、上限値を超える分に応じた経験値を複数の関連プレイヤーに分割して付与してもよい。その場合、付与部

50

３３３は、特定した付与値を、プレイヤーにより選択された関連プレイヤーの数で割り、各関連プレイヤーに付与する。これにより、一度に多くのプレイヤーとのコミュニケーションを図ることが可能となる。

【０１１６】

また、付与部３３３は、各関連プレイヤーのゲーム実行時間、属性、誕生日、性別、血液型又は居住地に基づいて、分割する割合を決定してもよい。例えば、付与部３３３は、ゲーム実行時間が長い関連プレイヤーほど付与する割合を高くし、ゲーム実行時間が短い関連プレイヤーほど付与する割合を低くする。これにより、各プレイヤーはゲームをより長時間プレイしようとし、ゲーム自体の活性化を図ることが可能となる。または、付与部３３３は、属性、誕生日、誕生月、年齢、性別、血液型又は居住地がプレイヤーと一致する関連プレイヤーに付与する割合を高くし、一致しない関連プレイヤーに付与する割合を低くする。これにより、各プレイヤーは、特定の関係を有するプレイヤーの関連プレイヤーになろうとし、プレイヤー間のコミュニケーションの活性化を図ることが可能となる。

10

【０１１７】

また、付与部３３３は、複数のカードを用いてバトルが行われるときは、プレイヤーがバトルに使用する各カードと関連プレイヤーがバトルに使用する各カードの対応関係に応じて、経験値を付与してもよい。その場合、プレイヤーテーブルにおいて、プレイヤー毎に、バトルで使用される、複数のカードから構成されるカード群であるデッキに関するデッキ情報が記憶される。デッキ情報には、各カードが配置される枠の識別番号（枠ＩＤ）及びその枠に配置される所有カードの所有ＩＤが関連付けて記憶される。ゲーム実行部３３２は、バトルの結果に応じて、バトルに使用されたプレイヤーのデッキに含まれるカード毎に追加値を付与する。付与部３３３は、デッキに配置された特定のカードの経験値の現在値に、その特定のカードに付与された追加値を加算した値が上限値を超える場合、上限値を超える分に応じた値を、関連プレイヤーのデッキにおいてその特定のカードに対応するカード（例えば同じ位置に配置されたカード）に付与する。関連プレイヤーは、経験値を取得したいカードをどの位置に配置するかを戦略的に決定するようになるため、経験値の付与に係る趣向性を向上させることが可能となる。

20

【０１１８】

また、プレイヤーが所有するカードと、関連プレイヤーが所有するカードを組み合わせでデッキが構成される場合、付与部３３３は、その関連プレイヤーを付与対象の関連プレイヤーとして自動的に選択してもよい。

30

【０１１９】

また、上述したサーバ処理部３３の各機能は、携帯端末２の端末処理部２５で実行してもよい。この場合、プレイヤーテーブル及びカードテーブルを端末記憶部２２に記憶しておけば、処理の都度サーバ３と通信を行う必要はなく、携帯端末２だけで上記の機能を実現することも可能である。また、携帯端末２において実行されるゲームは、サーバ３と携帯端末２のそれぞれが処理の一部を担うハイブリッドゲームとしてもよい。その場合、例えば、ゲームの進行に係る各画面をサーバ３が生成した表示データに基づいて携帯端末２に表示されるウェブ表示とし、その他のメニュー画面等を携帯端末２にインストールされているネイティブアプリによって表示するネイティブ表示とする。

40

【０１２０】

当業者は、本発明の精神及び範囲から外れることなく、様々な変更、置換、及び修正をこれに加えることが可能であることを理解されたい。

【符号の説明】

【０１２１】

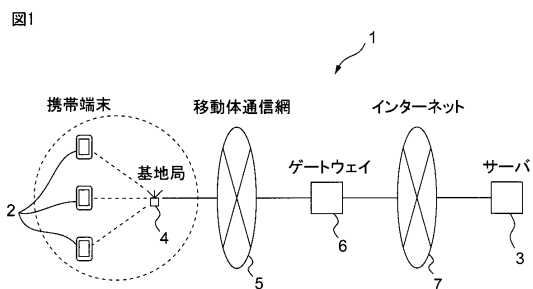
- １      ゲームシステム
- ２      携帯端末
- ２１     端末通信部
- ２２     端末記憶部
- ２３     操作部

50

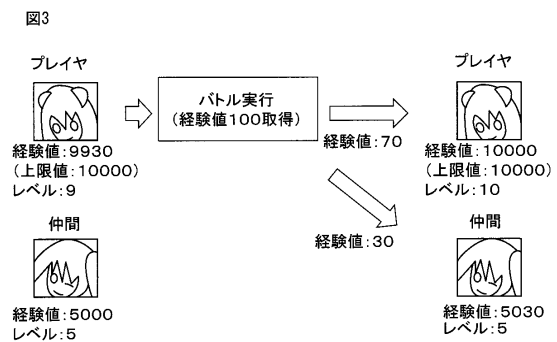
- 2 4 表示部
- 2 5 端末処理部
- 2 5 1 閲覧実行部
- 3 サーバ
- 3 1 サーバ通信部
- 3 2 サーバ記憶部
- 3 3 サーバ処理部
- 3 3 1 進行制御部
- 3 3 2 ゲーム進行部
- 3 3 3 付与部

10

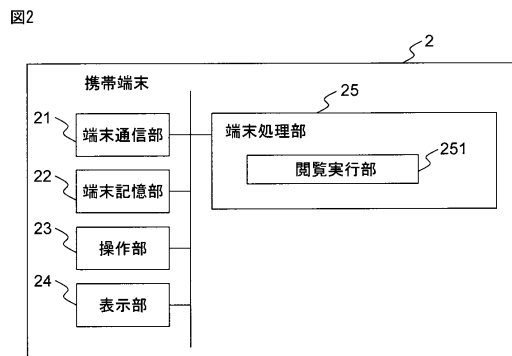
【図 1】



【図 3】

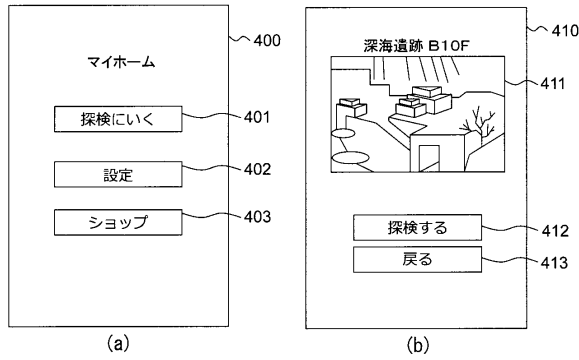


【図 2】



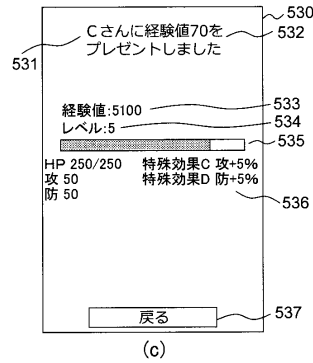
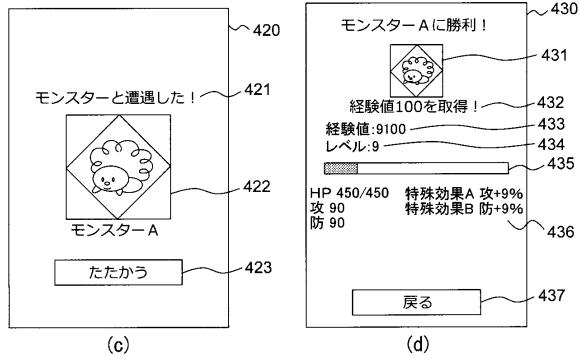
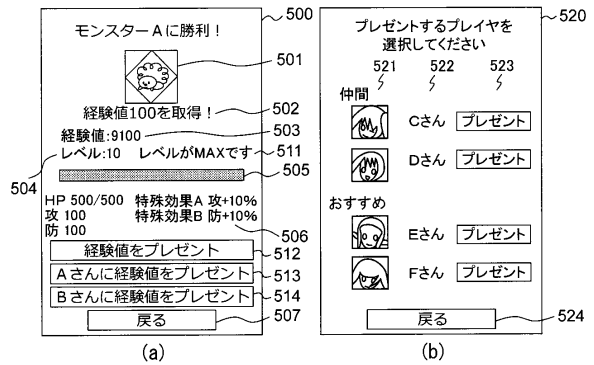
【図4】

図4



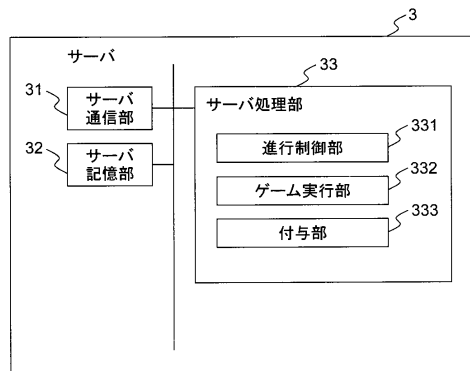
【図5】

図5



【図6】

図6



【図7】

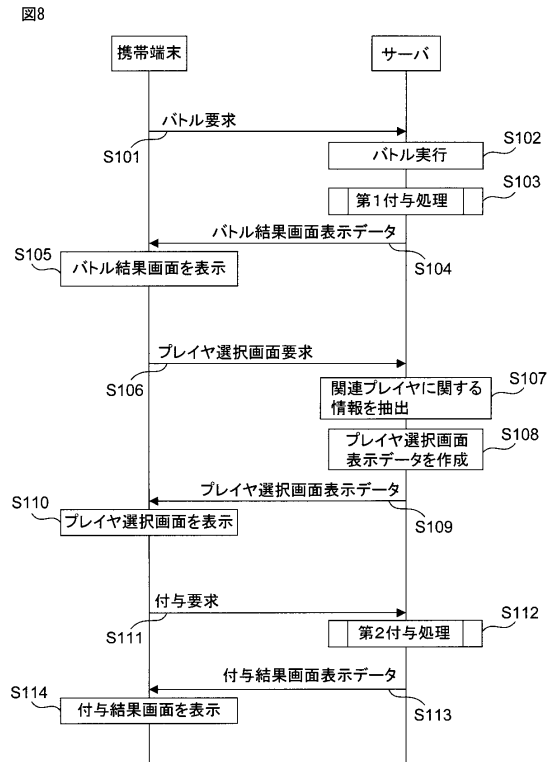
図7

プレイヤーID	名前	画像	誕生日	性別	血液型	居住地	所有カード情報 (所有IDカードID、 経験値の現在値、レベル)	使用ID	スタミナ	ステージ情報 (ダンジョンID、 ステージID)	超通達	関連 プレイヤーID
P_001	プレイヤー <sub>1</sub>	P1.jpg	1970/1/1	男	A	東京	(H_01_C_001, 9930.9), (H_02_C_002, 0.1), ...	H_01	100	(D_001_S_001)	-	P_002, ...
P_002	プレイヤー <sub>2</sub>	P2.jpg	1980/1/1	女	B	大阪	(H_01_C_011, 5000.5), (H_02_C_012, 0.1), ...	H_02	100	(D_002_S_002)	-	P_001, ...

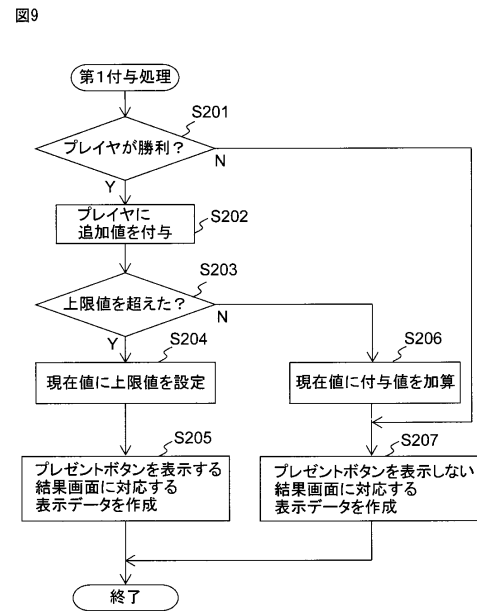
プレイヤーID	経験値 (付与日時、付与対象の関連プレイヤーID、付与値)
P_001	(2014/1/1 12:00:00, P_002, 1000), (2014/1/2 12:00:00, P_003, 1000), ...
P_002	(2014/1/1 12:00:00, P_012, 1000), (2014/1/2 12:00:00, P_013, 1000), ...

カードID	名前	画像	レア度	HP	攻撃力	防御力	属性
C_001	カード <sub>1</sub>	C1.jpg	N	500	100	100	火
C_002	カード <sub>2</sub>	C2.jpg	S	500	100	100	水

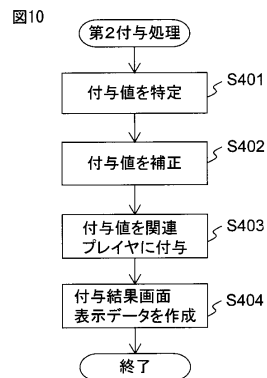
【図 8】



【図 9】



【図 10】



---

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

審査官 松山 紗希

(56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 1 5 0 9 2 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 4 - 1 4 0 5 7 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 1 2 1 4 8 8 ( J P , A )  
特開 2 0 0 0 - 1 1 6 9 3 7 ( J P , A )  
特開 2 0 0 2 - 2 6 3 3 6 9 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 9 / 2 4、1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8