

(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 1

| | | | | | |
|--------|--------|-----------|--------|--------|-------|
| A 63 F | 13/69 | (2014.01) | A 63 F | 13/69 | 5 0 0 |
| A 63 F | 13/79 | (2014.01) | A 63 F | 13/79 | 5 0 0 |
| A 63 F | 13/58 | (2014.01) | A 63 F | 13/58 | |
| A 63 F | 13/533 | (2014.01) | A 63 F | 13/533 | |
| A 63 F | 13/35 | (2014.01) | A 63 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
 一株式会社内
 (72) 発明者 三上 翔
 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ
 一株式会社内
 (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
 一株式会社内

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し、

付与手段が、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し、

前記付与手段が、前記第2プレイヤ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プレイヤに通知し、

前記付与手段が、前記第2プレイヤ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プレイヤ及び
 前記第2プレイヤの少なくとも一方のプレイヤ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】

10

20

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】

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。 30

【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プレイヤに通知し、

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

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た結果、前記第2プレイヤ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プレイヤ及び前記第2プレイヤの少なくとも一方のプレイヤ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し、

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し、

前記第2プレイヤ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プレイヤに通知し、

20

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

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た結果、前記第2プレイヤ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プレイヤ及び前記第2プレイヤの少なくとも一方のプレイヤ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、複数のプレイヤが参加可能なものの（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でき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】

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、複数のプレイヤ毎に、各プレイヤが有するパラメータの現在値を記憶し、ゲームにおいて第1プレイヤ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プレイヤに関連する第2プレイヤ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】

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プレイヤによる指示に従って第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プレイヤを自動的に選択することが好ましい。

【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プレイヤへの付与において、複数の第2プレイヤ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。

【0014】

また、本発明に係るゲーム制御方法において、第2プレイヤに付与される値は、第2プレイヤ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プレイヤへの付与に

10

20

30

40

50

おいて、第1プレイヤ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、記憶部に記憶された第2プレイヤの現在値に第2プレイヤ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プレイヤへの付与において、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プレイヤは、グループ内で、最もレベルの低いプレイヤ、所定期間内のゲーム実行時間の最も長いプレイヤ、又は、所定期間に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。

【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、複数のプレイヤ毎に、各プレイヤ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プレイヤに関連する第2プレイヤ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、複数のプレイヤ毎に、各プレイヤ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プレイヤに関連する第2プレイヤ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プレイヤによる指示に従って第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、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。10

【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。20

【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】30

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R A I D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。40

【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50

する。バトルに用いられるプレイヤ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。

【0028】

このゲームにおいて、プレイヤ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、そのプレイヤに関連する他のプレイヤ（以下、関連プレイヤと称する）に付与され、関連プレイヤ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。関連プレイヤは、例えばそのプレイヤと同一の所属グループに所属する他のプレイヤ、そのプレイヤとフレンド関係にある他のプレイヤ、過去の敵キャラクタとのバトルにおいてそのプレイヤを救援した他のプレイヤ、過去に対戦した他のプレイヤ及び／又は過去に対戦したグループに所属する他のプレイヤ等である。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

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、タブレット端末、タブレットPC、ノートPC等でもよい。

【0033】

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。

【0034】

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。

【0035】

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 21 は、端末処理部 25 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 21 は、サーバ 3 等から受信したデータを端末処理部 25 に供給する。なお、端末通信部 21 は、不図示の Wi-Fi (Wireless Fidelity) のアクセスポイントとの間で IEEE 802.11 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。

【0036】

端末記憶部 22 は、例えば、半導体メモリ装置を備える。端末記憶部 22 は、端末処理部 25 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 22 は、ドライバプログラムとして、操作部 23 を制御する入力デバイスドライバプログラム、表示部 24 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 22 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 CD-ROM (compact disk read only memory)、DVD-ROM (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 22 にインストールされてもよい。また、端末記憶部 22 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 ID、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 22 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。

10

20

【0037】

操作部 23 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 23 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 23 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 25 に供給される。

【0038】

表示部 24 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 EL (Electro-Luminescence) ディスプレイ等である。表示部 24 は、端末処理部 25 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。

30

【0039】

端末処理部 25 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 25 は、例えば CPU (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 25 は、端末記憶部 22 に記憶されているプログラム、操作部 23 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 21、表示部 24 等の動作を制御する。端末処理部 25 は、端末記憶部 22 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 25 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。

40

【0040】

2.1.1. 端末処理部 25 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。

【0041】

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 (100) 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 (9930) に加算される。但し、経験値には上限値 (10000) 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 (70) 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 (

50

30)は、そのプレイヤに関連する他のプレイヤに付与され、他のプレイヤ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、「探検にいく」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】

「探検にいく」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。

10

【0047】

図4(b)に示すクエスト画面410は、マイページ画面400で「探検にいく」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、プレイヤキャラクタと敵キャラクタのバトル、R A I D 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。

30

【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。

40

【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】

50

各パラメータに関する情報 433～436 には、経験値の現在値 433、レベル 434、経験値ゲージ 435 及び他のパラメータ 436 が含まれる。現在値 433 は、バトル実行前の現在値に追加値 432 が加算された値を示す。レベル 434 は、現在値 433 に対応するレベルを示す。経験値ゲージ 435 は、レベル 434 における経験値の最大値に対する現在値 433 の大きさを柱状グラフの形式で表す。他のパラメータ 436 は、レベル 434 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 437 が押下されると、再度マイページ画面 400 が表示される。

【0054】

図 5 (a) は、表示部 24 に表示されるバトル結果画面の他の例を示す図である。

【0055】

図 5 (a) に示すバトル結果画面 500 は、図 4 (d) に示すバトル結果画面 430 と同様に、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 500 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 500 には、バトル結果画面 430 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 511 と、「プレゼント」ボタン 512～514 とが表示される。

【0056】

「プレゼント」ボタン 512 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を選択し、選択したプレイヤ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 512 が押下されると、付与対象のプレイヤを選択するための画面が表示される。「プレゼント」ボタン 513、514 は、付与対象のプレイヤとして過去に選択されたプレイヤに、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 513、514 は、過去に選択されたプレイヤの内、最近に選択された順に所定数のプレイヤを選択可能に表示する。「プレゼント」ボタン 513、514 が押下されると、押下されたボタンに対応するプレイヤ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。

【0057】

図 5 (b) は、表示部 24 に表示されるプレイヤ選択画面の一例を示す図である。

【0058】

図 5 (b) に示すプレイヤ選択画面 520 は、プレイヤによる指示に従って付与対象のプレイヤを選択するための画面であり、バトル結果画面 500 で「プレゼント」ボタン 512 が押下されたときに表示される。プレイヤ選択画面 520 には、プレイヤに関連するプレイヤ毎に、そのプレイヤの画像 521、名前 522、「プレゼント」ボタン 523 が表示され、更に「戻る」ボタン 524 が表示される。

【0059】

各プレイヤは、バトルと一緒にプレイしている仲間プレイヤ、ゲームシステム 1 が任意に選択したおすすめプレイヤ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 523 が押下されると、押下されたボタンに対応するプレイヤ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、複数のプレイヤを同時に選択できるように、「プレゼント」ボタン 523 の代わりに、プレイヤ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 524 が押下されると、再度バトル結果画面 500 が表示される。

【0060】

図 5 (c) は、表示部 24 に表示される付与結果画面の一例を示す図である。

【0061】

図 5 (c) に示す付与結果画面 530 は、バトル結果画面 500 で「プレゼント」ボタン 513、514 が押下されたとき、又は、プレイヤ選択画面 520 で「プレゼント」ボタン 523 が押下されたときに表示される。付与結果画面 530 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 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HP、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

用いて端末記憶部 2 2 にインストールされてもよい。

【 0 0 6 9 】

また、サーバ記憶部 3 2 は、データとして、図 7 (a) に示すプレイヤテーブル、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 3 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 7 0 】

図 7 (a) は、プレイヤを管理するプレイヤテーブルを示す。プレイヤテーブルには、各プレイヤについて、当該プレイヤの識別番号 (プレイヤ I D) 、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 I D) 、スタミナ、ステージ情報、超過値及び関連プレイヤのプレイヤ I D 等の情報が関連付けて記憶される。
10

【 0 0 7 1 】

所有カード情報には、プレイヤが所有する、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 I D) 、当該カードの識別番号 (カード I D) 、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 I D 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 I D 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 I D) 、ステージの識別番号 (ステージ I D) 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。
20

【 0 0 7 2 】

図 7 (b) は、関連プレイヤ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のプレイヤ I D 、関連プレイヤ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。

【 0 0 7 3 】

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 I D 、名前、画像データのファイル名、レア度、 H P 、攻撃力、防御力及び属性等が記憶される。 H P 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。 H P が 0 になった場合、そのバトルにおいてプレイヤは敗北となる。 H P 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。
30

【 0 0 7 4 】

2 . 2 . 1 . サーバ処理部 3 3 の構成

サーバ処理部 3 3 は、進行制御部 3 3 1 と、ゲーム実行部 3 3 2 と、付与部 3 3 3 を備える。これらの各部は、サーバ処理部 3 3 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。
40

【 0 0 7 5 】

進行制御部 3 3 1 は、ゲームの開始及び進行を制御し、ゲーム実行部 3 3 2 及び付与部 3 3 3 に処理の実行を適宜指示する。進行制御部 3 3 1 は、サーバ通信部 3 1 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。

【 0 0 7 6 】

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 3 3 1 は、その要求に含まれるプレイヤ I D を特定する。そして、進行制御部 3 3 1 は、プレイヤからの指示を受け付けるためのボタン、プレイヤに通知する文字情報
50

、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331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。

【0077】

特に、携帯端末2に表示されたクエスト画面410で「探検する」ボタン412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331は、ゲーム実行部332にクエストの進行を指示する。そして、進行制御部331は、ゲーム実行部332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

【0078】

また、携帯端末2に表示されたバトル画面420で「たたかう」ボタン423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331は、ゲーム実行部332にバトルの実行を指示する。そして、進行制御部331は、ゲーム実行部332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。

【0079】

また、携帯端末2に表示されたバトル結果画面500で付与対象のプレイヤを指定しない「プレゼント」ボタン512が押下され、それに対応するプレイヤ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331は、付与部333にプレイヤ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331は、付与部333が作成した表示データを携帯端末2に送信する。

20

【0080】

また、携帯端末2に表示されたバトル結果画面500で付与対象のプレイヤを指定した「プレゼント」ボタン513、514が押下され、又は、プレイヤ選択画面520で「プレゼント」ボタン523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331は、付与部333に付与処理の実行を指示する。そして、進行制御部331は、付与部333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

【0081】

ゲーム実行部332は、進行制御部331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IDを特定する。ゲーム実行部332は、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332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332は、プレイヤ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332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

【0082】

ゲーム実行部332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420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331に渡す。

【0083】

一方、ゲーム実行部332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332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 410 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 331 に渡す。

【0084】

ゲーム実行部 332 は、進行制御部 331 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IDを特定する。ゲーム実行部 332 は、プレイヤテーブルにおいて、特定したプレイヤIDに対応する使用IDを特定し、プレイヤ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 332 は、抽出した各情報に基づいてバトルを実行し、プレイヤが勝利した場合、バトルの特典として、プレイヤに経験値の追加値を付与する。

【0085】

ゲーム実行部 332 は、プレイヤテーブルにおいて、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 332 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 332 は、追加値の内の上限値を超える分、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テーブルに記憶する。

【0086】

ゲーム実行部 332 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 331 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 500 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 332 は、履歴テーブルから、付与対象のプレイヤとして過去に選択されたプレイヤを抽出し、抽出したプレイヤ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 500 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 430 に対応する表示データが作成される。

【0087】

付与部 333 は、進行制御部 331 からプレイヤ選択画面の表示データの作成が指示された場合、プレイヤ選択画面要求に含まれるプレイヤIDを特定する。ゲーム実行部 332 は、プレイヤテーブルにおいて、特定したプレイヤIDに対応する関連プレイヤを特定し、特定した関連プレイヤに関する各情報を抽出する。ゲーム実行部 332 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選択画面 520 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 331 に渡す。

【0088】

また、付与部 333 は、進行制御部 331 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を特定する。付与部 333 は、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。

【0089】

次に、付与部 333 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からレベルの低いプレイヤ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 333 は、特定した関連プレイヤ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 333 は、上限値に対する、関連プレイヤ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からレベルの低いプレイヤ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。

【0090】

10

20

30

40

50

また、付与値には固定の上限値が定められており、付与部 333 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 333 は、付与値が、関連プレイヤの現在のレベルを 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。

【0091】

また、付与部 333 は、プレイヤと関連プレイヤ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 333 は、プレイヤがゲームに使用するカードの属性と関連プレイヤ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 333 は、プレイヤがゲームに使用するカードの属性が、関連プレイヤ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 333 は、プレイヤと関連プレイヤの誕生日、誕生月、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の関連プレイヤになろうとするので、プレイヤ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。

【0092】

また、付与部 333 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 333 は、プレイヤが過去に他のプレイヤ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 333 は、関連プレイヤが過去に他のプレイヤ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。

【0093】

次に、付与部 333 は、補正した付与値を関連プレイヤに付与する。付与部 333 は、プレイヤテーブルにおいて、関連プレイヤの使用 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 333 は、付与値を補正せずに、そのまま関連プレイヤに付与してもよい。付与部 333 は、関連プレイヤ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 530 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 331 に渡す。

【0094】

なお、付与部 333 は、付与値が関連プレイヤに付与されたことを、関連プレイヤ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に通知し、関連プレイヤ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 333 は、付与値が関連プレイヤに付与されてから所定時間（例えば 24 時間）内に関連プレイヤから受取要求を受信した場合に限り、関連プレイヤ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から受取要求を受信しなかった場合、付与部 333 は、関連プレイヤに付与した付与値を消去する。

【0095】

なお、所定時間内に関連プレイヤから受取要求を受信しなかった場合、付与部 333 は、プレイヤ又は関連プレイヤが所属するグループに所属する他のプレイヤにその付与値を付与してもよい。このグループは、例えば R A I D 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 333 は、例えばそのグループ内で最もレベルの低いプレイヤ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。

【0096】

10

20

30

40

50

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へ通知を行った回数が最も多いプレイヤにその付与値を付与してもよい。他のプレイヤへ通知は、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、各プレイヤのレベルに関係なく、最も努力しているプレイヤ又は最もグループに貢献しているプレイヤに特典が与えられ、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、その関連プレイヤに関連する他のプレイヤに付与してもよい。これにより、最初の提供元のプレイヤと直接関連しないプレイヤに、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。

10

【0098】

また、付与部 333 は、付与値を関連プレイヤに付与した結果、関連プレイヤの経験値の現在値が上限値に到達した場合、プレイヤ及び／又は関連プレイヤ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】

20

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 ID を特定し、プレイヤテーブル及びカードテーブルから、特定したプレイヤ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）。

30

【0101】

40

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 からプレイヤ選択画面要求を受信した場合、付与部 333 は、プレイヤ選択画面要求に含まれるプレイヤ ID を特定し、プレイヤテーブルから、特定したプレイヤの関連プレイヤ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

50

、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にプレイヤ選択画面520を表示させる(ステップS110)。

【0102】

次に、携帯端末2の表示部24にプレイヤ選択画面520が表示された状態で、プレイヤが操作部23を用いて「プレゼント」ボタン523を押下すると、携帯端末2の閲覧実行部251は、付与要求を端末通信部21を介してサーバ3に送信する(ステップS111)。サーバ3の進行制御部331が携帯端末2から付与要求を受信した場合、付与部333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S112)。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331は、第2付与処理において付与部333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S113)。サーバ3から端末通信部21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に付与結果画面530を表示させる(ステップS114)。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

【0103】

図9は、サーバ3のゲーム実行部332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S103において実行される。

【0104】

ゲーム実行部332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S201)。バトルにおいてプレイヤが敗北した場合(ステップS201-No)、ゲーム実行部332は、「プレゼント」ボタンを表示しないバトル結果画面430に対応する表示データ作成し(ステップS207)、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S201-Yes)、ゲーム実行部332は、プレイヤに追加値を付与する(ステップS202)。次に、ゲーム実行部332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S203)。20

【0105】

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S203-Yes)、ゲーム実行部332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S204)。次に、ゲーム実行部332は、「プレゼント」ボタンを表示したバトル結果画面430に対応する表示データ作成し(ステップS205)、一連のステップを終了する。30

【0106】

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S203-No)、ゲーム実行部332は、現在値に追加値を加算し(ステップS206)、「プレゼント」ボタンを表示しないバトル結果画面430に対応する表示データ作成し(ステップS207)、一連のステップを終了する。

【0107】

図10は、サーバ3の付与部333による第2付与処理の動作フローを示す。図10に示す第2付与処理は、図8のステップS112において実行される。40

【0108】

付与部333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S401)。次に、付与部333は、付与値を補正し(ステップS402)、補正した付与値を関連プレイヤに付与する(ステップS403)。次に、付与部333は、付与結果画面530を表示させるための表示データを作成し(ステップS404)、一連のステップを終了する。

【0109】

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

他のプレイヤに付与する。プレイヤは、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は、経験値を付与してくれるプレイヤ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。

【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、プレイヤがクエストを進行することにより、プレイヤ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の経験値の現在値に加算する。10

【0111】

また、関連プレイヤ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に付与するか否かの設定をプレイヤから受け付け、関連プレイヤ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は、プレイヤ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により指定されるものとしたが、プレイヤにより事前に設定していてもよい。これにより、バトル実行後のプレイヤの操作を低減させることができとなり、プレイヤの利便性を向上させることができる。

【0114】

また、付与対象の関連プレイヤは、プレイヤのゲーム実行時間（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、関連プレイヤの中から、ゲーム実行時間の最も長い関連プレイヤ、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と一致する関連プレイヤを選択する。なお、バトル結果画面500に自動選択されたプレイヤに経験値を付与するためのボタンを配置し、プレイヤ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を自動的に選択してもよい。これにより、プレイヤが通常アクセスしないプレイヤが付与対象のプレイヤ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に分割して付与してもよい。その場合、付与部50

3 3 3 は、特定した付与値を、プレイヤにより選択された関連プレイヤの数で割り、各関連プレイヤに付与する。これにより、一度に多くのプレイヤとのコミュニケーションを図ることが可能となる。

【 0 1 1 6 】

また、付与部 3 3 3 は、各関連プレイヤのゲーム実行時間、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 3 3 3 は、ゲーム実行時間が長い関連プレイヤ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ほど付与する割合を低くする。これにより、各プレイヤ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 3 3 3 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と一致する関連プレイヤに付与する割合を高くし、一致しない関連プレイヤに付与する割合を低くする。これにより、各プレイヤは、特定の関係を有するプレイヤの関連プレイヤになろうとし、プレイヤ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

【 0 1 1 7 】

また、付与部 3 3 3 は、複数のカードを用いてバトルが行われるときは、プレイヤがバトルに使用する各カードと関連プレイヤ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、プレイヤテーブルにおいて、プレイヤ毎に、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 3 3 2 は、バトルの結果に応じて、バトルに使用されたプレイヤ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 3 3 3 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できる。20

【 0 1 1 8 】

また、プレイヤが所有するカードと、関連プレイヤが所有するカードを組み合わせてデッキが構成される場合、付与部 3 3 3 は、その関連プレイヤを付与対象の関連プレイヤとして自動的に選択してもよい。30

【 0 1 1 9 】

また、上述したサーバ処理部 3 3 の各機能は、携帯端末 2 の端末処理部 2 5 で実行してもよい。この場合、プレイヤテーブル及びカードテーブルを端末記憶部 2 2 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

【 0 1 2 0 】

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 】

【 0 1 2 1 】

- 1 ゲームシステム
- 2 携帯端末
- 2 1 端末通信部
- 2 2 端末記憶部
- 2 3 操作部

10

20

30

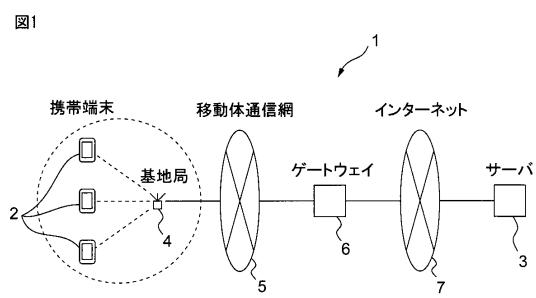
40

50

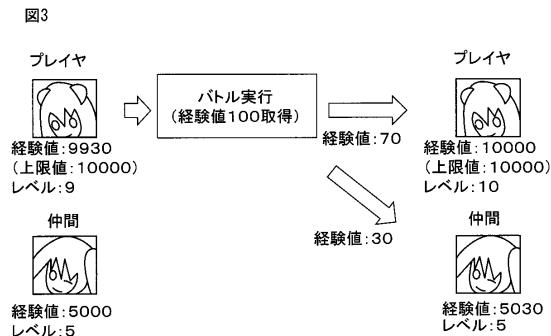
- 2 4 表示部
 2 5 端末処理部
 2 5 1 閲覧実行部
 3 サーバ
 3 1 サーバ通信部
 3 2 サーバ記憶部
 3 3 サーバ処理部
 3 3 1 進行制御部
 3 3 2 ゲーム進行部
 3 3 3 付与部

10

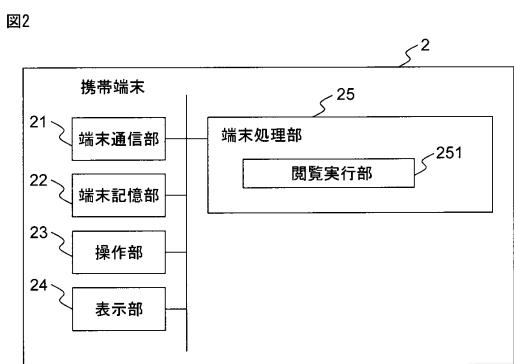
【図1】



【図3】

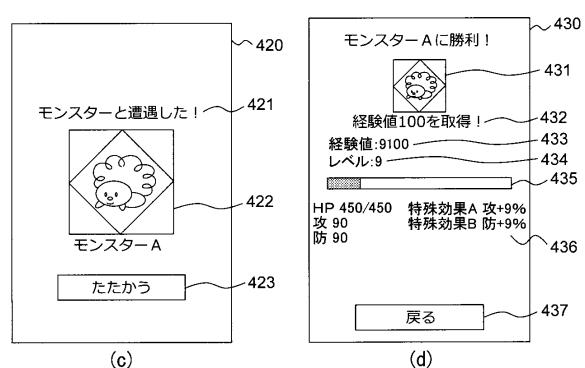
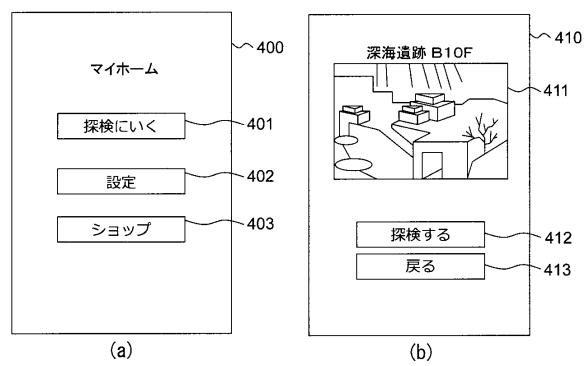


【図2】



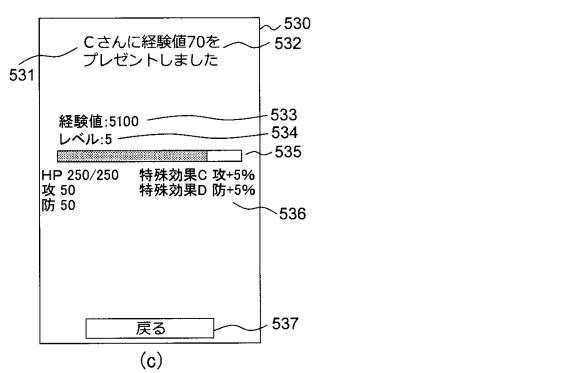
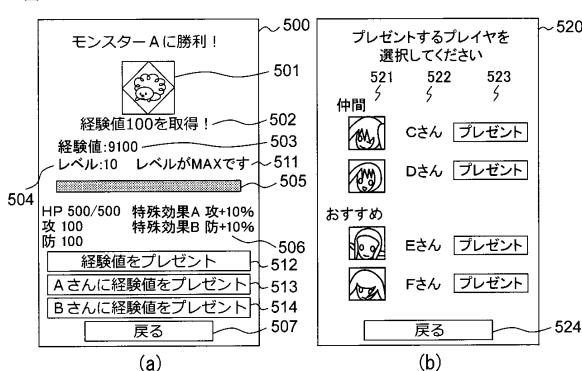
【図4】

図4

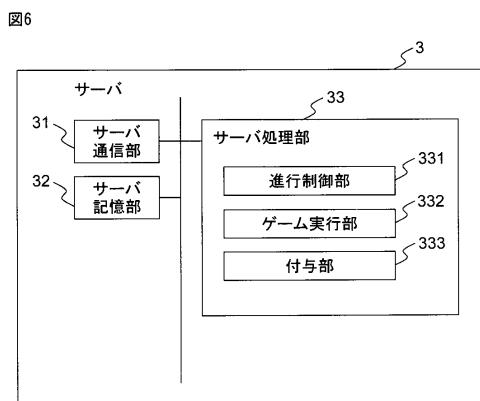


【図5】

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、レーティング) | 使用ID | スマート スティックID | ステータス情報 (データソースID) | 超過値 | 閾値 | プレイヤーID |
|---------|-----|--------|----------|-----|-----|-----|---|------|-----------------|-----------------------|-----|-----------|---------|
| P_001 | xxx | P1.jpg | 1970/1/1 | 男 | A | 東京 | (H_01C_001,9930,9), (H_02C_002, 0,1), ... | H_01 | 100 | (D_001,S_001) | - | P_002,... | |
| P_002 | xxx | P2.jpg | 1980/1/1 | 女 | B | 大阪 | (H_01C_011,5600,5), (H_02C_012, 0,1), ... | H_02 | 100 | (D_002,S_002) | - | P_001,... | |
| ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |

(a)

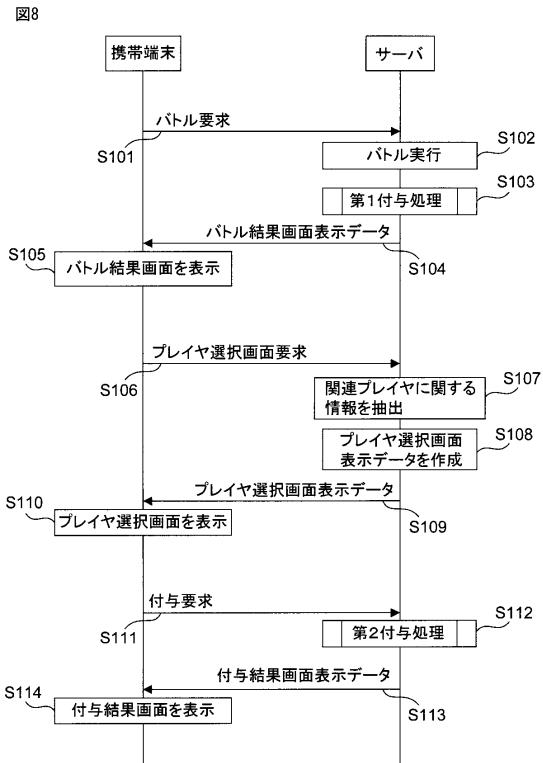
| 履歴情報 (付与日時、付与条件の履歴ID、付与値) | |
|------------------------------|---|
| P_001 | (2014/11/12:00:00, P_002, 1000), (2014/12:12:00:00, P_003, 1000), ... |
| P_002 | (2014/11/12:00:00, P_012, 1000), (2014/12:12:00:00, P_013, 1000), ... |
| ... | ... |

(b)

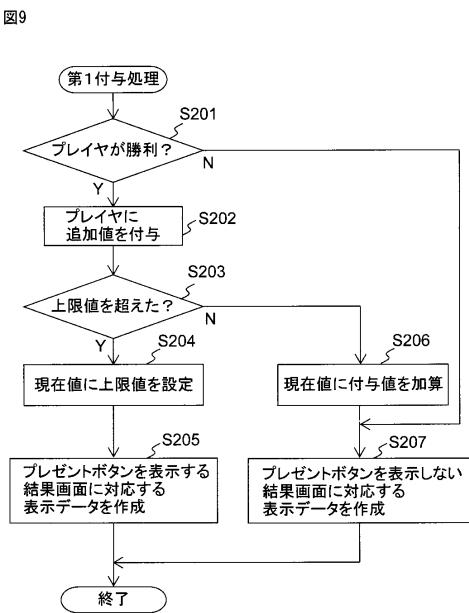
| カードID | 名前 | 画像 | レア度 | HP | 攻撃力 | 防御力 | 属性 |
|-------|------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|
| C_001 | カード1 | C1.jpg | N | 500 | 100 | 100 | 火 |
| C_002 | カード2 | C2.jpg | S | 500 | 100 | 100 | 水 |
| ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |

(c)

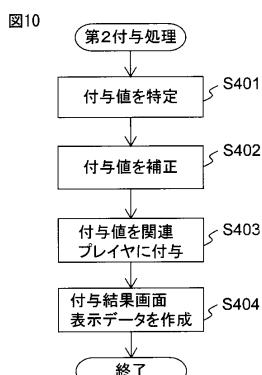
【図8】



【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2014-150929 (JP, A)
特開2014-140571 (JP, A)
特開2013-121488 (JP, A)
特開2000-116937 (JP, A)
特開2002-263369 (JP, A)

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