

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2018年3月8日(08.03.2018)



(10) 国際公開番号

WO 2018/042468 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 13/55 (2014.01) A63F 13/79 (2014.01)
A63F 13/35 (2014.01) A63F 13/825 (2014.01)
A63F 13/52 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2016/004003

(22) 国際出願日: 2016年9月1日(01.09.2016)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(71) 出願人:任天堂株式会社(NINTENDO CO., LTD.)
[JP/JP]; 〒6018501 京都府京都市南区上鳥羽
鉾立町 1 1 番地 1 Kyoto (JP).

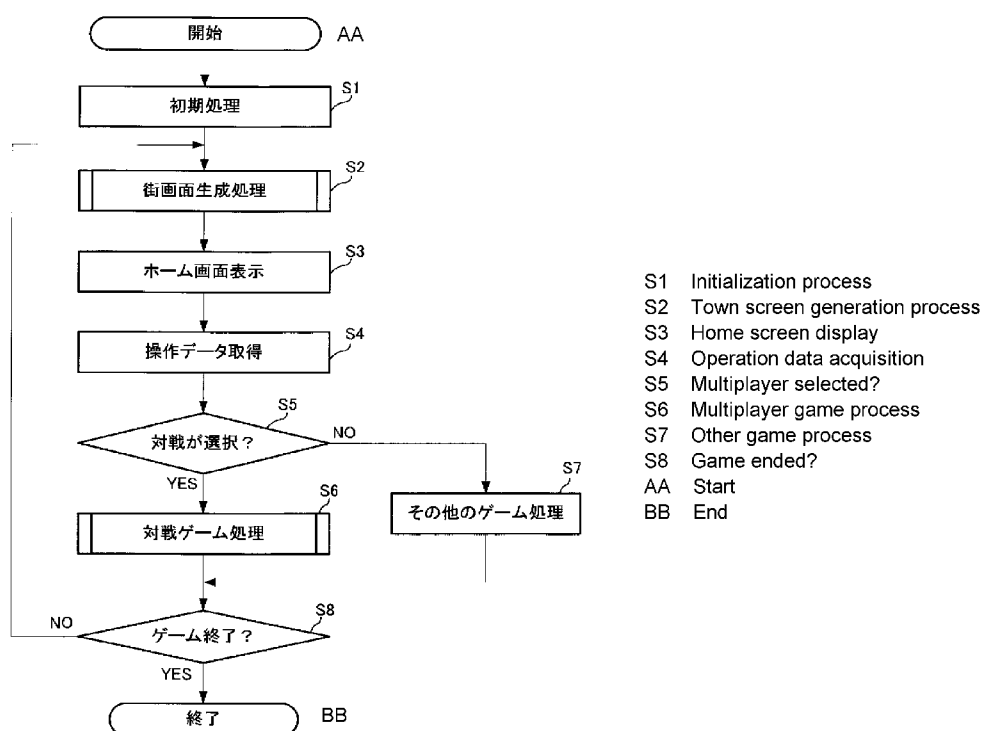
(72) 発明者:紺野 秀樹(KONNO, Hideki).

(74) 代理人: 特許業務法人 小笠原特許事務所
(OGASAWARA PATENT OFFICE); 〒5640063
大阪府吹田市江坂町 1 丁目 2 3 番 1 0 1 号
大同生命江坂ビル 1 3 階 Osaka (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY,

(54) Title: GAME SYSTEM, GAME PROCESSING METHOD, GAME PROGRAM, AND GAME DEVICE

(54) 発明の名称: ゲームシステム、ゲーム処理方法、ゲームプログラム、およびゲーム装置



(57) Abstract: Provided is a game system, comprising: a multiplayer game processing means which executes a multi-player game process for playing against another player; an index data storage means which stores index data which varies according to an outcome result of the multiplayer game; an index update means which updates the index data on the basis of the player's outcome result; a first parameter change means which, when the index data has satisfied a prescribed condition, changes a first parameter which is associated with a first object which is included in a prescribed subject for



TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC,
VN, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

- 一 国際調査報告 (条約第21条(3))

cultivation; and a presentation means which presents to the player an image of the first object, wherein the changed parameter has been taken into account in said image.

(57) 要約: 他のプレイヤーとの対戦ゲーム処理を実行する対戦ゲーム処理手段と、対戦ゲームの勝敗結果に応じて変動する指標データを記憶する指標データ記憶手段と、当該指標データを前記プレイヤーの勝敗結果に基づいて更新する指標更新手段と、指標データが所定の条件を満たしたとき、所定の育成対象に含まれる第1オブジェクトに関連づけられた第1パラメータを変更する第1パラメータ変更手段と、変更後のパラメータが反映された第1オブジェクトの画像をプレイヤーに提示する提示手段とを備える、ゲームシステムである。

明 細 書

発明の名称：

ゲームシステム、ゲーム処理方法、ゲームプログラム、およびゲーム装置
技術分野

[0001] 本発明は、対戦型ゲームシステム等に関し、より特定的には、対戦型ゲームにおけるプレイヤのレートを用いたゲームシステムに関する。

背景技術

[0002] 従来から、プレイの実力が拮抗したプレイヤ同士をより適切にマッチングさせるゲームシステムが知られている（例えば特許文献1）。このようなゲームシステムでは、プレイの強さであるプレイヤのプレイ能力を数値で表したものを実力レーティングとして用いている。そして、実力レーティングが拮抗した値であるプレイヤ同士を選択して、対戦プレイをする相手として決定している。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2014-144367号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 上記のようなゲームシステムでは、単純に、対戦相手の選択のためにレートが用いられるに過ぎなかった。

[0005] それ故に、本発明の目的は、上記のようなレートを利用した今までに無い新たなゲームシステムを提供することである。

課題を解決するための手段

[0006] 上記目的を達成するために、例えば以下のような構成例が挙げられる。

[0007] 構成例の一例は、他のプレイヤとの対戦を行う対戦ゲームと、所定の育成対象を育成させる育成ゲームとを含むゲーム処理を実行するゲームシステム

であって、対戦ゲーム処理手段と、指標データ記憶手段と、指標更新手段と、判定手段と、第1パラメータ変更手段と、提示手段とを備える、ゲームシステムである。対戦ゲーム処理手段は、他のプレイヤーとの対戦ゲーム処理を実行する。指標データ記憶手段は、対戦ゲーム処理手段による対戦ゲームにおける前記プレイヤーの勝敗結果に応じて変動する指標データを記憶する。指標更新手段は、対戦ゲーム処理手段による対戦ゲームにおける前記プレイヤーの勝敗結果に基づいて前記指標データを更新する。判定手段は、指標データが所定の条件を満たしているか否かを判定する。第1パラメータ変更手段は、所定の条件を満たしていると判定した場合、前記所定の育成対象に含まれる第1オブジェクトに関連づけられた第1パラメータを変更する。提示手段は、変更されたパラメータが反映された第1オブジェクトの画像をプレイヤーに提示する。なお、ここでいうオブジェクトには、複数のオブジェクトで構成されるオブジェクト群の意味も含まれる。

[0008] 上記構成例によれば、対戦ゲームの勝敗結果に基づく指標を、対戦ゲーム以外のゲーム要素に反映することができる、新しい形態のゲームを提供することができる。

[0009] 他の構成例として、ゲームシステムは、対戦ゲームと育成ゲームとを選択的に実行するゲーム選択手段を更に備えていてもよい。

[0010] 上記構成例によれば、対戦ゲームと育成ゲームの双方に対するプレイヤーのモチベーションを相乗効果的に高めることが可能となる。

[0011] 他の構成例として、指標データは、プレイヤーのゲームの実力を所定の値で示すレート（レーティングと呼ばれることもある）であってもよい。

[0012] 上記構成例によれば、プレイヤーのゲームの腕前や実力を、例えば所定のオブジェクトを育成するようなゲーム要素に反映することができる。また、対戦ゲームにおけるプレイヤーの努力等をビジュアルでプレイヤーに提示することができる。これにより、プレイヤーのゲームに対するモチベーションを相乗効果的に向上させることができる。

[0013] 他の構成例として、指標更新手段は、対戦ゲームの結果プレイヤーが勝利し

たことに応じて指標データの値の上昇または下降のうちのいずれか一方を行い、当該対戦ゲームの結果プレイヤーが敗北したことに応じて指標データの値の上昇または下降のうちの他方を行うようにしてもよい。更には、指標データの値は、対戦ゲームにおけるプレイヤーの勝敗結果に応じて増加または減少する値であり、指標更新手段は、対戦ゲームの結果プレイヤーが勝利したときは指標データの値を増加させ、敗北したときは当該指標データの値を減少させるようにしてもよい。

[0014] 上記構成例によれば、指標についてプレイヤーにわかりやすい形で提示することができる。

[0015] 他の構成例として、ゲームシステムは、プレイヤーの指標データと近い値を有する他のプレイヤーを対戦ゲーム処理における対戦相手として選出する選出手段を更に備えていてもよい。また、選出手段は、複数の対戦相手を対戦候補として選出してもよく、ゲームシステムは、複数の対戦候補のうちのいずれかをプレイヤーが選択可能なように当該複数の対戦候補を表示する候補表示手段と、プレイヤーの操作に基づいて複数の対戦候補のうちのいずれかを選択する対戦相手選択手段を更に備えていてもよい。

[0016] 上記構成例によれば、ゲームの実力が近いプレイヤー同士で対戦ゲームを行わせることができ、ゲームの興趣性を高めることができる。

[0017] 他の構成例として、判定手段は、指標データの値が所定の閾値を超えたときに、所定の条件を満たしていると判定するよう構成してもよい。

[0018] 上記構成例によれば、例えば指標の数値がどの程度の値になれば、所定のオブジェクトに関するパラメータを変更できるかについて、プレイヤーに理解しやすい形で示すことが可能となる。

[0019] 他の構成例として、第1パラメータ変更手段は、指標データが所定の条件を満たしていると判定されたとき、第1パラメータをプレイヤーの操作を要することなく変更してもよい。また、提示手段は、第1パラメータの変更に基づいて所定のオブジェクトの外観を変更して提示するようにしてもよい。

[0020] 上記構成例によれば、所定のオブジェクトの外観が自動的に変化するため

、プレイヤーに驚きを与え、また、ゲームプレイへのモチベーションを高めることができる。

[0021] 他の構成例として、ゲームシステムは、所定の育成対象に含まれる第2オブジェクトに関連づけられるパラメータであって、第1のパラメータとは異なるパラメータである第2のパラメータをプレイヤーの操作に基づいて変更する第2パラメータ変更手段を更に備えていてもよい。また、提示手段は、第2パラメータ変更手段によって変更された第2のパラメータに基づいた第2のオブジェクトの画像を更にプレイヤーに提示するようにしてもよい。更に、指標データが所定の条件を満たしていると判定されたときに、第2パラメータ変更手段によるプレイヤーの操作に基づいた第2のパラメータの変更が可能となるようにしてもよい。

[0022] 上記構成例によれば、指標を反映させるゲーム要素として、例えば、第1のオブジェクトに加えて第2のオブジェクトも提示することが可能となり、指標を反映させるゲーム要素についての興趣性をより高めることができる。

[0023] 他の構成例として、第1パラメータの値は、一旦指標データが所定の条件を満たした後、当該指標データの変動によって当該所定の条件を満たさなくなっても、第1パラメータ変更手段による変更前の値には戻らないようにしてもよい。

[0024] 上記構成例によれば、プレイヤーのゲームに対するモチベーションを落とさずに維持することが可能となる。

[0025] 他の構成例として、対戦ゲーム処理手段は、対戦ゲームにおけるプレイヤーと対戦相手とのスコアを比較することで勝敗の決定を行い、指標更新手段は、指標データの変動量をプレイヤーのスコアに基づいて決定するようにしてもよい。あるいは、指標更新手段は、指標データの変動量を対戦相手のスコアに基づいて決定するようにしてもよい。

[0026] 上記構成例によれば、例えば、対戦ゲームに負けた場合は自分のスコアに基づく分だけ指標が減少し、勝った場合は、相手のスコアに基づく分だけ指標を増加させることができる。これにより、指標の変動についてプレイヤーに

わかりやすい形で提示することができる。

[0027] 他の構成例として、ゲームシステムは、第1パラメータ変更手段によって変更された前記第1パラメータに基づいて、対戦ゲーム処理において用いられる対戦ゲーム用パラメータを変化させる対戦用パラメータ変化手段を更に備えていてもよい。

[0028] 上記構成例によれば、対戦ゲームについてのモチベーションと、第1パラメータが反映される所定のオブジェクトを変化（例えば成長）させたいというモチベーションという2つのモチベーションを相乗効果的に上昇させることができ、ゲームの興趣性を更に高めることができる。

[0029] 他の構成例として、所定の育成対象は、複数のオブジェクトから構成される街であってもよく、第1オブジェクトは、当該街に配置可能なオブジェクトであってもよい。

[0030] 上記構成例によれば、例えば数々の建築物等のオブジェクトが含まれる「街」を成長させていく育成ゲームの興趣性をより高めることができる。

発明の効果

[0031] 本実施形態によれば、対戦ゲームの勝敗結果に基づく指標を当該対戦ゲーム以外のゲーム要素に反映することが可能な今までにない新しいゲームを提供することができる。

図面の簡単な説明

[0032] [図1]図1は、本実施形態の一例であるゲームシステムの全体像を示す模式図である。

[図2]図2は、スマートデバイス102の機能ブロック図である。

[図3]図3は、サーバ101の機能ブロック図である。

[図4]図4は、本実施形態のゲーム処理におけるゲーム画面の一例である。

[図5]図5は、対戦相手選択画面の一例である。

[図6]図6は、対戦ゲームのプレイ画面の一例である。

[図7]図7は、リザルト画面の一例である。

[図8]図8は、城オブジェクト203の成長の一例を示す図である。

[図9]図9は、城オブジェクト203の成長の一例を示す図である。

[図10]図10は、城オブジェクト203の成長の一例を示す図である。

[図11]図11は、サーバ101のメインメモリ123に記憶されるプログラムおよび情報の一例を示す図である。

[図12]図12は、スマートデバイス102のメインメモリ113に格納されるプログラムおよび情報の一例を示す図である。

[図13]図13は、本実施形態にかかるゲーム処理の詳細を示すフローチャートである。

[図14]図14は、街画面生成処理の詳細を示すフローチャートである。

[図15]図15は、対戦ゲーム処理の詳細を示すフローチャートである。

[図16]図16は、リザルト処理の詳細を示すフローチャートである。

[図17]図17は、街エリアの他の例を示す図である。

[図18]図18は、街エリアの他の例を示す図である。

[図19]図19は、街エリアの他の例を示す図である。

[図20]図20は、スマートデバイス102のメインメモリ113に格納されるプログラムおよび情報の他の一例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0033] 以下、本発明の一実施形態について説明する。

[0034] 図1は、本実施形態に係るゲームシステムの全体像を示す模式図である。

本実施形態のゲームシステム100は、サーバ101と、情報処理装置の一例である複数の携帯型スマートデバイス102（以下では、単にスマートデバイスと呼ぶ）とを含んでいる。スマートデバイス102は、例えばスマートフォンやタブレット機等である。サーバ101と、スマートデバイス102とは、インターネットを介して通信可能に構成されている。

[0035] 次に、上記システムにおける各ハードウェアの構成について説明する。図2は、スマートデバイス102の機能ブロック図である。図2において、スマートデバイス102は、プロセッサ部111と、内部記憶装置112と、メインメモリ113と、通信部114と、操作部115と、表示部116と

を備えている。プロセッサ部 111 は、後述する情報処理を実行したり、スマートデバイス 102 の全体的な動作を制御したりするためのシステムプログラム（図示せず）を実行することで、スマートデバイス 102 の動作を制御する。なお、プロセッサ部 111 は、単一のプロセッサを搭載してもよいし、複数のプロセッサを搭載するようにしてもよい。内部記憶装置 112 には、プロセッサ部 111 によって実行される各種プログラムや当該プログラムで利用される各種データが格納されている。内部記憶装置 112 は、例えば、フラッシュ E E P R O M やハードディスク装置である。メインメモリ 113 は、コンピュータプログラムや情報を一時的に記憶する。通信部 114 は、有線、または無線通信によってネットワークと接続し、上記サーバ 101 との間で所定のデータを送受信する。操作部 115 は、例えば、ユーザからの操作を受け付けるための入力装置である。表示部 116 は、典型的には液晶表示装置である。なお、本実施形態に係る処理では、操作部 115 及び表示部 116 として、液晶画面と一体化したタッチパネルを想定する。他の実施形態では、操作部 115 として、タッチパネル以外の所定のポインティングデバイスを用いてもよい。

[0036] 次に、上記サーバ 101 の構成について説明する。図 3 は、サーバ 101 の機能ブロック図である。サーバ 101 は、プロセッサ部 121 と、内部記憶装置 122 と、メインメモリ 123 と、通信部 124 とを少なくとも備えている。プロセッサ部 121 は、サーバ 101 を制御するための各種プログラムを実行する。内部記憶装置 122 には、プロセッサ部 121 によって実行される各種プログラムや利用される各種データが格納されている。メインメモリ 123 は、コンピュータプログラムや情報を一時的に記憶する。通信部 124 は、有線、または無線通信によってネットワークと接続し、上記スマートデバイス 102 や他のサーバ（図示せず）との間で所定のデータを送受信する。

[0037] 次に、本実施形態にかかるゲーム処理の動作概要を説明する。本実施形態にかかるゲーム処理は、対戦型アクションゲームと、所定の育成対象を育成

する育成ゲームという2つの異なるゲームの要素を併せ持つゲーム処理である。また、本ゲームでは、対戦型アクションゲームと育成ゲームとを選択的に実行することが可能となっている。そして、本ゲームでは、対戦型アクションゲームにおいて他のプレイヤーと対戦し、その勝敗結果に応じて「レート」と呼ばれる値が増減する。そして、このレートに基づいて、上記所定の育成対象の育成処理が実行される。すなわち、レートが育成対象の育成度合いに反映されるというゲームとなっている。

[0038] ここで、本実施形態におけるレートについて補足説明する。本実施形態におけるレートは、プレイヤーのゲームの腕前や実力を数値で表したものである。つまり、プレイヤーの腕前や実力の指標となるような値である。例えば、レートが1～10の10段階で示されるとする。また、ゲームを新規に開始したときの初期レートが「5」とであるとする。そして、対戦プレイを行い、勝利すれば、レートが1つ増加される。また、負けた場合は、レートが1つ減少される。そのため、勝ち続ければ、最終的にレートは「10」となり、負け続ければ、最終的にレートは「1」となる。すなわち、レートが「10」のプレイヤーは、そのゲームの腕前が高いであろうことの指標となり、また、レートが「1」のプレイヤーは、あまり腕前は高くないことの指標となる。このように、本実施形態におけるレートは、対戦ゲームの勝敗結果に応じて増減する値であり、プレイヤーのゲームの腕前の指標的な意義を有する値である。なお、本実施形態では、当該レートは、後述する住民キャラクタの数（街の人口）として示される。

[0039] 次に、本ゲームの大まかな流れについて、図面を用いて更に説明する。図4は、本実施形態にかかるゲーム処理におけるゲーム画面の一例である。当該画面は、本ゲームにおける、いわゆる「ホーム画面」に相当する画面である。図4において、画面には街エリア201とメニューエリア202の2つの表示領域が含まれている。街エリア201には、城オブジェクト203が表示されている。なお、本実施形態では、「街」は、いわばプレイヤーの「王国」という意味合いを有する用語である。そして、本実施形態では、当該「

街」を育成対象としており、より具体的には、城オブジェクト203を上記の育成対象としている（城オブジェクトの成長＝街の成長という捉え方である）。メニューエリア202には、2つのボタン画像204A、204Bが表示されている。ボタン画像204Aは、上述したようなアクションゲームを一人でプレイするためのボタン画像である。ボタン画像204Bは、上記アクションゲームを他のプレイヤーと対戦形式でプレイするためのボタン画像である。つまり、当該ホーム画面から、対戦型アクションゲームを選択的に実行することが可能となっている。本実施形態では、この対戦形式でアクションゲームをプレイする場合を説明する。また、本実施形態では、横スクロール型のジャンプアクションゲームを用いて、1対1の形式での対戦プレイが行われる。制限時間内に、ステージ内に配置されたコインの数をより多く獲得したほうが勝ちとなるゲームである。なお、本実施形態では、横スクロール型のジャンプアクションゲームの例を示すが、対戦ゲームであればどのようなものでもよい。他の実施形態では、例えば、レースゲームや対戦格闘ゲームを採用しても良いし、アクションゲームに限らず、例えばカードゲーム等のテーブルゲームやクイズゲームを採用しても良い。

[0040] 以下、上記のようなアクションゲームについて図面を用いて説明する。図4において、プレイヤーがボタン画像204Bをタップすると、対戦プレイを希望する旨の指示がサーバ101に送信される。これに応じて、サーバ101において対戦相手の選出処理（マッチング処理）が行われる。そして、その結果がサーバ101から送信され、これに基づいて図5のような対戦相手の選択画面が表示される。ここで、当該選出は、上述したようなレートを利用して行われる。具体的には、プレイヤーと近いレートの他のプレイヤーをランダムで選択する処理がサーバ101において実行される。すなわち、腕前がある程度近いプレイヤー同士で対戦が行われるように選出がされる。

[0041] 図5の対戦相手選択画面では、画面左上にプレイヤーの情報が表示され、画面右側に5人分の対戦相手候補情報がリスト状で示されている。各候補の情報としては、プレイヤー名、そのプレイヤーに関する画像（例えば似顔絵画像）

、レートが示されている。プレイヤは、当該対戦候補の中から任意の相手をタップすることで、その相手との対戦プレイを開始することができる。

[0042] なお、他の実施形態では、上記のような複数人の対戦相手候補の選出は行わずに、一人だけ選出するようにしてもよい。この場合は、上記対戦相手選択画面は表示されず、対戦相手が選出されれば、その相手の情報を表示して対戦プレイが開始されるようにすればよい。

[0043] ここで、本実施形態での対戦は、リアルタイム形式の対戦ではなく、非同期型で対戦プレイが行われるものとする。具体的には、いわゆる「ゴーストデータ」と対戦する形式である。上記対戦候補選択画面から任意の候補をタップすると、その候補プレイヤのゴーストデータがサーバ101からダウンロードされる。このゴーストデータには、プレイしたステージの構成を示す情報と、プレイ内容（対戦相手がどのような操作を行ったか）を示す情報、そのプレイヤが獲得したコイン数、および後述する住民キャラクタ数を示す情報等が含まれている。そして、スマートデバイス102において、当該ゴーストデータに基づいてゲームステージ（仮想ゲーム空間）が生成され、プレイヤが、当該ステージをプレイするという流れとなる。つまり、ダウンロードした対戦相手と同じステージにおいて、同じ制限時間でコインをどれだけ獲得できるか、を非同期で競う形となる。なお、上記のようなゴーストデータは、上記アクションゲームを一人でプレイしたときのプレイ内容に基づいて適宜生成され、サーバ101にアップロードされる。また、他の実施形態では、上記のようなゴーストデータを使わない、リアルタイム形式の対戦ゲームを採用してもよい。

[0044] 図6に、当該アクションゲーム（対戦ゲーム）のプレイ画面の一例を示す。上記のように、本アクションゲームは、横スクロール型のジャンプアクションゲームである。図6に示すゲーム画面には、プレイヤキャラクタ221、コイン222が示されている。また、図示は省略するが、敵キャラクタも存在している。プレイヤは、プレイヤキャラクタ221を操作して、制限時間内にコイン222を集めながらゲームステージを進んでいくことができる

。

[0045] ところで、本実施形態では、コースを進めていく過程で、所定の条件を満たす等することで、上記コインとは別に「住民キャラクタ」を獲得することができる。当該住民キャラクタは、上述した城オブジェクト203の住民という位置づけのキャラクタである。そして、当該住民キャラクタの数が、城オブジェクトの育成（成長）と関連している。すなわち、ゲームを新規に開始した当初は、住民キャラクタは1人だけであり、プレイヤは、対戦プレイを繰り返すことで、住民キャラクタを集める（数を増やす）ことができる。そして、住民キャラクタの数（換言すれば、街の人口）が増えたと、城オブジェクト203が成長する（具体的には、外観が変化していく）。城オブジェクト203の成長については後述する。

[0046] 次に、対戦プレイの勝敗判定に関して説明する。上記アクションゲームをプレイし、制限時間が来ることで、上記ステージでのプレイは終了し、図7に示すようなりザルト画面が表示される。図7では、画面上半分にプレイヤに関する情報が示され、下半分に対戦相手に関する情報が示される。具体的には、プレイヤに関する情報として、プレイヤ名、プレイヤに関する画像231A、プレイヤが集めた住民キャラクタ233A、プレイヤが集めたコイン枚数232Aが表示される。また、簡易リプレイ領域234Aも表示されている。この表示領域では、プレイヤのプレイ内容が簡易的にリプレイ表示される。また、対戦相手に関する具体的な情報としては、対戦相手に関する画像231B、対戦相手が集めた住民キャラクタ233B、対戦相手が集めたコイン枚数232Bが表示される。また、対戦相手のプレイ内容が簡易的にリプレイ表示される簡易リプレイ領域234Bも表示されている。なお、当該りザルト画面の表示に際して、そのときの対戦プレイの結果を示すデータがサーバ101にアップロードされるように構成しても良い。

[0047] 本ゲームでは、対戦の勝敗は、集めたコイン枚数の大小で決定される。図7の例では、プレイヤが61枚、対戦相手は106枚のコインを集めたことが示される。そのため、この図の例では、対戦相手の勝利と判定される。そ

して、上記住民キャラクタに関しては、勝敗の結果に応じた次のような処理が行われる。まず、プレイヤーが「勝利」した場合は、対戦相手が集めた住民キャラクタ 233B を獲得することができる。すなわち、自分の街の人口を増やすことができる。一方、プレイヤーが「敗北」した場合は、そのプレイにおいてプレイヤーが集めた住民キャラクタ 233A の分だけ、現在の街の人口から減算される。つまり、対戦に勝てば、相手の集めた住民キャラクタを獲得でき、敗北すれば、そのプレイで自分が集めた分の住民キャラクタを失ってしまうことになる。そして、この住民キャラクタの数、すなわち街の人口が、上述したレートに相当するものである。つまり、対戦の勝敗結果に応じて増減するパラメータである。更に言うと、住民キャラクタの数は、プレイヤーが敗北したときは、自分のプレイ結果（自分が集めた住民キャラクタ数）に基づいて減少し、勝利したときは、対戦相手のプレイ結果（対戦相手が集めた住民キャラクタ数）に基づいて増加するものといえる。すなわち、住民キャラクタは、自分と対戦相手のいずれか一方のプレイ結果に基づいて増減するパラメータともいえる。なお、他の実施形態では、住民キャラクタの増減については、自分のプレイ結果および対戦相手のプレイ結果の双方に基づいてその増減値を決定するようにしてもよい。

[0048] なお、本実施形態では、上記住民キャラクタの増減は、プレイヤーに対してのみ影響し、対戦相手には影響を与えないものとする。つまり、プレイヤーが勝利し、対戦相手の住民キャラクタを獲得したとしても、その対戦相手のデータから住民キャラクタの数が減算されることはないものとする。逆に、プレイヤーが敗北し、住民キャラクタの数が減ったとしても、その減った分が対戦相手の住民キャラクタに加算されることもないものとする。上記のように、本実施形態ではゴーストデータを用いた非同期方式の対戦であり、同じゴーストデータが多数のプレイヤーにダウンロードされることも想定されることから、対戦相手のデータにまでは影響を及ぼさないようにしている。

[0049] 次に、城オブジェクト 203（街）の成長に関して説明する。上記のように、対戦プレイの勝敗結果に応じて、住民キャラクタ 233 の数が増減する

。そして、住民キャラクタの数が増えることで、城オブジェクト203が成長する。図8～図10に、城オブジェクト203の成長の一例を示す。図8は、ゲームを新規に開始した直後の城オブジェクト203を示す。この状態の城オブジェクト203は、その規模がかなり小さな状態となっている。以下では、この状態の城オブジェクト203を「ランク1」の城と呼ぶ。

[0050] 「ランク1」の状態において、上記のような対戦を繰り返し、住民キャラクタを集めた結果、例えば住民キャラクタが100人を越えたとき、図9に示すように、城オブジェクト203の外観が変化する。図9の例では、城オブジェクト203の規模が、図8のものよりも大きくなっている。なお、この外観の変化は、例えば住民キャラクタが100人を越えた時点で自動的に変化する。換言すれば、プレイヤが例えば所定のポイントを消費して城オブジェクト203を成長させる、というようなものではなく、所定条件を満たした場合に、自動的に成長するものである。以下では、図9の状態の城オブジェクト203を「ランク2」の城と呼ぶ。

[0051] 更に、「ランク2」の状態において、上記のような対戦を繰り返し、住民キャラクタを集めた結果、例えば住民キャラクタが500人を越えたとき、図10に示すように、城オブジェクト203の外観が更に変化する。図10の例では、城オブジェクト203の規模が、図9のものよりも更に大きなものとなっている。以下では、図10の状態の城オブジェクト203を「ランク3」の城と呼ぶ。

[0052] このように、住民キャラクタ233の数が増えていくことによって、城オブジェクト203が成長していくことになる。上記のように、住民キャラクタの数は上記レートの意義を有し、プレイヤのゲームの腕前や努力を示すという側面もある。そのため、ゲームが上手いプレイヤほど、城オブジェクト203の規模が大きなものとなり得る。このことは、換言すれば、対戦アクションゲームにおけるプレイヤのゲームの腕前・努力を、城オブジェクト203という形で視覚的に反映してプレイヤに提示するものともいえる。そのため、ゲームに対するプレイヤのモチベーションをより向上させることがで

きる。また、プレイヤーの腕前に応じたものとなるため、城オブジェクト 203 の成長度合いはプレイヤー毎に異なるものとなる。つまり、プレイヤー毎に異なる城オブジェクト 203 に成長することになる。なお、上記の例では、3 段階の城オブジェクト 203 の成長例を示したが、成長の段階をより多く、細分化してもよいことは言うまでもない。

[0053] なお、本実施形態では、一旦成長した城オブジェクト 203 は、前のランクの状態に戻ることはないものとする。上記のように、住民キャラクタの数は対戦の勝敗結果に応じて増減するため、一旦 100 人となったものが、その後、90 人に減ってしまうこともあり得る。このような場合でも、例えば、住民キャラクタが 100 人を越えたため、城オブジェクト 203 が上記「ランク 2」の状態に一旦成長すれば、その後住民キャラクタ 233 が 90 人まで減ったとしても、上記「ランク 1」の状態に戻ることはなく、「ランク 2」の状態が維持される。換言すれば、城オブジェクトの成長度合いと住民キャラクタの数とは、完全に連動（一体化）するものではない。仮に両者を完全に連動させると、住民キャラクタ 233 が減った（レートが下がった）ときに城オブジェクト 203 のランクも下がってしまい、プレイヤーの対戦プレイに対するモチベーションを低下させてしまう。そのため、上記のように住民キャラクタが減ったとしても、城オブジェクト 203 の成長度合いは維持することで、プレイヤーのモチベーションの維持を図るものである。

[0054] 次に、図 11～図 16 を参照して、本実施形態におけるゲーム処理の詳細を説明する。

[0055] 図 11 は、サーバ 101 のメインメモリ 123 に記憶されるプログラムおよび情報の一例を示している。サーバ 101 のメインメモリ 123 には、選出処理プログラム 301、プレイヤーデータベース 302、対戦用ゴーストデータ 303 等が記憶されている

[0056] 選出処理プログラム 301 は、スマートデバイス 102 からの要求を受けて、対戦相手の選出を行うためのプログラムである。

[0057] プレイヤーデータベース 302 は、本ゲームをプレイしているプレイヤーに関

する情報が保存されているデータベースである。具体的には、各プレイヤーを識別するためのID、住民キャラクタ数（すなわち、レート）や、現在の城ランク等のデータが、各プレイヤーに対応づけられて記憶されている。

[0058] 対戦用ゴーストデータ303は、上記のような対戦プレイの際に用いられるゴーストデータであり、複数のプレイヤーにかかるゴーストデータが記憶されている。当該対戦用ゴーストデータは、上記アクションゲームを一人でプレイしたときのプレイ内容に基づいて適宜生成され、サーバ101にアップロードされて記憶される。対戦用ゴーストデータ303には、例えば、当該ゴーストデータにかかるプレイヤーのID、そのゲームステージの構成を示すデータ、獲得したコイン枚数、獲得した住民キャラクタ数等を示すデータが含まれている。

[0059] 図12は、スマートデバイス102のメインメモリ113に格納されるプログラムおよび情報の一例を示している。メインメモリ113には、ゲーム処理プログラム321、操作データ322、住民キャラクタ数データ323、現在の城ランクデータ324、城オブジェクトデータ325、ランクアップ条件定義データ326、アクションステージ用データ327、対戦ワークデータ328等が格納される。

[0060] ゲーム処理プログラム321は、上述したようなゲーム処理を実行するためのプログラムである。具体的には、後述する図13のフローチャート処理を実行するためのプログラムである。

[0061] 操作データ322は、スマートデバイス102に対して行われた各種操作を示すデータである。本実施形態では、操作データ322には、ボタンデータやタッチパネルデータが含まれる。これらのデータは操作部115に対して行われた操作内容を示すデータであり、各種ボタンの押下状態やタッチパネルのタッチ座標やタッチ継続時間等を示すデータである。

[0062] 住民キャラクタ数データ323は、上述したような住民キャラクタの数（街の人口）を示すデータである。また、本データは、上述のレートとしての意義も有するものである。

- [0063] 現在の城ランクデータ324は、上記城オブジェクト203の成長度合いを示すデータである。本実施形態では、上記のような「ランク」という概念で城オブジェクト203の成長度合いが示されるものとする。
- [0064] 城オブジェクトデータ325は、城オブジェクト203を描画するために用いられる画像データやモデルデータである。当該城オブジェクトデータ325には、上記「ランク」に対応した城オブジェクト203の画像データ等が記憶されている。
- [0065] ランクアップ条件定義データ326は、城オブジェクト203を成長させる（ランクを上げる）ための条件を定義したデータである。例えば、「ランク1の状態に住民オブジェクト数が100以上となったとき、ランク2に成長させる」等の条件が定義されているデータである。
- [0066] アクションステージ用データ327は、上述したようなアクションゲームにかかる仮想ゲーム空間を構築するための各種データである。すなわち、各種地形オブジェクトや敵キャラクタ、プレイヤーキャラクタ等のモデルデータ等が含まれている。
- [0067] 対戦ワークデータ328は、上記のような対戦ゲームを実行する際に一時的に生成されて用いられるデータである。対戦ワークデータ328には、獲得コイン数データ329、獲得住民数データ330、対戦相手ゴーストデータ331、ステージデータ332等が含まれる。獲得コイン数データ329は、上記のような対戦プレイ中にプレイヤーが獲得したコイン数を示すデータである。獲得住民数データ330は、同様に対戦プレイ中にプレイヤーが獲得した上記住民キャラクタ数を示すデータである。対戦相手ゴーストデータ331は、対戦相手にかかる上記対戦用ゴーストデータ303をサーバ101からダウンロードして記憶したデータである。その内容は、上記対戦用ゴーストデータ303と同内容である。ステージデータ332は、上記対戦相手ゴーストデータ331に基づいて生成される仮想ゲーム空間の構成を示すデータである。すなわち、地形オブジェクトや敵キャラクタ、コインや住民キャラクタの配置等を示すデータである。

[0068] 次に、図１３のフローチャートを参照して、スマートデバイス１０２のプロセッサ部１１１によって実行されるゲーム処理の流れを説明する。図１３は、当該ゲーム処理の詳細を示すフローチャートである。

[0069] 本ゲーム処理がプレイヤーの起動指示操作に基づいて起動されると、まず、ステップＳ１で、プロセッサ部１１１は、初期処理を実行する。この処理では、各種データの初期化や、ログイン処理、ゲーム処理に必要なデータをサーバ１０１から取得する処理等が実行される。例えば、プレイヤーデータベース３０２から、現在の住民キャラクタ数を取得して住民キャラクタ数データ３２３としてメインメモリ１１３に記憶したり、現在の城ランクを示すデータを取得して現在の城ランクデータ３２４としてメインメモリ１１３に記憶したりする処理等が実行される。

[0070] 次に、ステップＳ２で、プロセッサ部１１１は、街画面生成処理を実行する。すなわち、上記図４の街エリア２０１に表示すべき画像を生成するための処理が実行される。図１４は、当該街画面生成処理の詳細を示すフローチャートである。図１４において、まず、ステップＳ１１で、プロセッサ部１１１は、現在の城ランクデータ３２４をメインメモリ１１３から取得する。次に、ステップＳ１２で、プロセッサ部１１１は、住民キャラクタ数データ３２３をメインメモリ１１３から取得する。次に、ステップＳ１３で、プロセッサ部１１１は、ランクアップ条件定義データ３２６を参照し、城オブジェクト２０３を成長させるための条件、すなわちランクアップの条件が満たされたか否かを判定する。例えば、現在の城が「ランク１」でかつ住民キャラクタ数が１００人以上である場合、「ランク２」へのランクアップ条件が満たされたと判定されることになる。当該判定の結果、ランクアップ条件が満たされていたときは（ステップＳ１３でＹＥＳ）、ステップＳ１４で、プロセッサ部１１１は、現在の城ランクデータ３２４をランクアップ後のランクを示す内容に更新する（なお、ここで更新された現在の城ランクデータ３２４については、適宜サーバ１０１にも送信され、プレイヤーデータベース３０２の内容も適宜更新される）。一方、ランクアップ条件が満たされてい

いときは（ステップS 1 3でNO）、当該ステップS 1 4の処理はスキップされる。

[0071] 次に、ステップS 1 5で、プロセッサ部1 1 1は、現在の城ランクデータ3 2 4を再度取得し、その内容に対応する城オブジェクト2 0 3の画像データ等を、城オブジェクトデータ3 2 5から取得する。

[0072] 次に、ステップS 1 6で、プロセッサ部1 1 1は、上記取得した画像データ等に基づき、城オブジェクト2 0 3の画像を生成する。以上で、街画面生成処理が終了する。

[0073] 図1 3に戻り、次に、ステップS 3で、プロセッサ部1 1 1は、上記生成された城オブジェクト2 0 3の画像等に基づき、上記図4で示したようなホーム画面を生成して表示する。

[0074] 次に、ステップS 4で、プロセッサ部1 1 1は、操作データ3 2 2を取得する。続くステップS 5で、プロセッサ部1 1 1は、操作データ3 2 2に基づき、対戦バトルの開始が選択されたか否かを判定する。すなわち、上記図4の画面で、ボタン画像2 0 4 Bがタップされたか否かが判定される。当該判定の結果、対戦バトルの開始が選択されたときは（ステップS 5でYES）、ステップS 6で、プロセッサ部1 1 1は、対戦ゲーム処理を実行する。

[0075] 図1 5は、上記対戦ゲーム処理の詳細を示すフローチャートである。図1 5において、まず、ステップS 2 1で、プロセッサ部1 1 1は、対戦相手を探すための選出処理を実行する。具体的には、サーバ1 0 1に対して、プレイヤーの住民キャラクタ数データ3 2 3（すなわち、レート）等の情報と共に、選出処理の依頼を送信する。これを受けて、サーバ1 0 1側で、プレイヤーデータベース3 0 2が参照されて、住民キャラクタ数が近いプレイヤーからランダムに5名抽出される。そして、当該抽出結果を示すデータがサーバ1 0 1からスマートデバイス1 0 2に送信される。当該データの受信完了をもって、当該選出処理は終了する。

[0076] 次に、ステップS 2 2で、プロセッサ部1 1 1は、上記サーバ1 0 1から受信した抽出結果を示すデータに基づき、上記図5で示したような対戦相手

選択画面を生成し、表示する処理を実行する。そして、この画面に対し、プレイヤーが所定の対戦相手を選択する操作を行うと、ステップS 2 3で、プロセッサ部1 1 1は、アクションゲーム処理を実行する。当該処理をより具体的に説明すると、まず、選択された対戦相手にかかる対戦用ゴーストデータ3 0 3をサーバ1 0 1から取得する処理が実行される。そして、当該対戦用ゴーストデータ3 0 3に基づいて仮想ゲーム空間（ゲームステージ）が生成され、プレイヤーキャラクタ等の各種キャラクタも配置される。そして、ゲーム画面が表示され、プレイヤーの操作に基づくアクションゲーム処理が適宜実行される。この処理において、獲得コイン数データ3 2 9や獲得住民数データ3 3 0の内容は適宜更新される。

[0077] 次に、予め設定されていた制限時間が経過することによってアクションゲーム処理が終了すると、ステップS 2 4で、プロセッサ部1 1 1は、リザルト処理を実行する。図1 6は、当該リザルト処理の詳細を示すフローチャートである。図1 6において、まず、ステップS 3 1で、プロセッサ部1 1 1は、獲得コイン数データ3 2 9と、対戦相手ゴーストデータ3 3 1に含まれる対戦相手の獲得コイン数のデータに基づいて、対戦の勝敗判定を行う。

[0078] 次に、ステップS 3 2で、プロセッサ部1 1 1は、勝敗判定の結果、プレイヤーの勝利であるか否かを判定する。当該判定の結果、プレイヤーの勝利であるときは（ステップS 3 2でYES）、ステップS 3 3で、プロセッサ部1 1 1は、対戦相手ゴーストデータ3 3 1で示される対戦相手の獲得住民キャラクタ数を、住民キャラクタ数データ3 2 3に加算する。一方、プレイヤーの敗北であるときは（ステップS 3 2でNO）、ステップS 3 4で、プロセッサ部1 1 1は、獲得住民数データ3 3 0で示される数を住民キャラクタ数データ3 2 3から減算する（なお、ここで更新された住民キャラクタ数データ3 2 3については、適宜サーバ1 0 1にも送信され、プレイヤーデータベース3 0 2の内容も適宜更新される）。

[0079] 次に、ステップS 3 5で、プロセッサ部1 1 1は、上記図7で示したようなリザルト画面を生成し、表示する。以上で、リザルト処理が終了する。

- [0080] 図15に戻り、リザルト処理が終了すれば、対戦ゲーム処理も終了する。
- [0081] 図13に戻り、上記ステップS5の判定の結果、対戦が選択されていなかったときは（ステップS5でNO）、ステップS7で、プロセッサ部111は、操作データ322に基づいてその他のゲーム処理を適宜実行する。例えば、一人用のアクションゲーム処理の実行等が行われる。
- [0082] 次に、ステップS8で、プロセッサ部111は、本ゲームを終了する条件が満たされたか否かを判定し、当該条件が満たされていないときは（ステップS8でNO）、上記ステップS2に戻り、処理を繰り返す。当該条件が満たされていたときは（ステップS8でYES）、本ゲーム処理を終了する。
- 以上で、本実施形態にかかるゲーム処理の説明を終了する。
- [0083] このように、本実施形態のゲーム処理では、アクションゲームで対戦をプレイに楽しませると同時に、対戦結果に応じてレート（住民キャラクタ数）を増減させ、このレートを城オブジェクト203の成長に反映させている。これにより、プレイヤーのゲームの腕前や実力や努力を示す指標（レート）に、成長要素の基準としての意義も持たせることで、対戦アクションゲームと城オブジェクト203の育成の双方に対するプレイへのモチベーションを相乗効果的に向上させることができる。また、上記のようなプレイヤーの腕前を示す指標と、成長要素の基準となる要素とを「住民キャラクタ」として統一していることで、プレイヤーに理解しやすい形で提示することができる。
- [0084] なお、上記の例では、「街」の育成例として城オブジェクト203が成長する例を示した。この他、「街」の育成の他の例として、例えば、住民キャラクタの人口が増加するに連れて、城オブジェクト203の周囲に所定の建物オブジェクトが段階的に配置できるようにしても良い。図17に、このような場合の街エリア201の画像の一例を示す。図17では、街エリア201の中央部分に城オブジェクト203が表示される中央領域251がある。そして、その周囲を囲むようにして、点線で示される12個の四角形の領域（以下、周辺領域）252が示されている。城オブジェクト203の成長については、上記と同様に、住民キャラクタの数が増えるに連れて、その外観

が自動的に変化していく。すなわち、上記現在の城ランクデータ 3 2 4 に応じた外観となる。これに加えて、例えば、城オブジェクト 2 0 3 が「ランク 1」の状態から「ランク 2」に成長したとき、上記 1 2 の周辺領域 2 5 2 の中から任意の 1 つの領域について、プレイヤーの操作に基づいて所定の建物オブジェクトが配置できるようにしてもよい（図 1 8 参照）。例えば、プレイヤーが 1 2 の周辺領域 2 5 2 の中から任意の 1 つの領域をタップすることで、その領域に配置する建物オブジェクトを選択する画面が表示されるようにすればよい。そして、城オブジェクト 2 0 3 が「ランク 2」の状態から「ランク 3」に成長したときにも、更にもう 1 つの領域について、所定の建物オブジェクトが配置できるようにしてもよい（図 1 9 参照）。あるいは、城オブジェクト 2 0 3 のランクとは関係なく、住民キャラクタ数が所定数を越えたときに、上記 1 2 の周辺領域 2 5 2 の中から任意の 1 つの領域について、プレイヤーの操作に基づいて所定の建物オブジェクトが配置できるようにしてもよい。例えば、住民キャラクタ数が 5 0 人以上になったときに、任意の 1 つの領域について建物オブジェクトを配置可能とする。その後、住民キャラクタ数が 1 0 0 人以上となったときに、更にもう一つの領域について建物オブジェクトを配置可能とするようにしてもよい。つまり、住民キャラクタ数の増加に連れて、1 2 の周辺領域 2 5 2 について 1 つずつ段階的に、プレイヤーの操作に基づいて所定の建物オブジェクトが配置できるようにしてもよい。逆に言うと、住民キャラクタ数が増加したからといって、自動的に配置されるものではない。すなわち、城オブジェクト 2 0 3 については自動的に成長するが、周辺領域 2 5 2 に関してはプレイヤーが手動で建物オブジェクトを設置する必要があるという構成となる。このように、育成対象としての「街」として、城オブジェクト 2 0 3 と、上記のような周辺領域 2 5 2 の配置可能な建物オブジェクトの 2 種類のオブジェクトを含めるようにしてもよい。このことは、城オブジェクト 2 0 3 の成長も、建物オブジェクトとの配置も「街」の育成の一環であるといえる。

[0085] 更に、上述したような「街」を構成する要素として、上記のような建物オ

ブジェクトの他、例えば、花、池、畑、像、遊具等の、建物ではないオブジェクトを配置可能としてもよい。また、上記の例では、上記城オブジェクト203と周辺領域252に配置されるオブジェクトとは、別領域に配置される例となっていた。しかし、このような2種のオブジェクトについて別領域に配置される場合に限るものではなく、一方が他方の領域内に含まれるような配置形態としてもよい。例えば、城オブジェクト203の内部に「部屋」という領域を用意しておき、この「部屋」に他のオブジェクト（家具オブジェクト等）を配置可能な構成としてもよい。また、この場合は、城オブジェクト203が成長することで、城の内部の「部屋」の数が増えるようにしてもよい。

[0086] また、このように周辺領域252を利用する場合、当該城オブジェクト203に関連するデータとして、上記図12に示したデータに加え、例えば、図20に示すように周辺領域データ341を更に持たせるようにすればよい。図20の周辺領域データ341には、上記12の周辺領域252に対応する第1領域データ342A～第12領域データ342Lが含まれている。各領域データ342には、その領域に建物オブジェクトが配置されているか否かを示す情報と、配置されている建物オブジェクト自身を示す情報等が含まれる。そして、当初は各領域データ342の変更はできない状態としておき、住民キャラクタ数の増加に伴って、1つずつ段階的に各領域データ342の変更を（ユーザの操作に基づいて）可能とするようにすればよい。そして、当該各領域データ342の内容に基づいて、対応する周辺領域252に、城オブジェクト203とは別の建物オブジェクトを追加表示するようにすればよい。これにより、街の育成に関して、より興趣性を高めることが可能となる。

[0087] また、育成対象については、上記のような城オブジェクト203の他、例えばタワー型のオブジェクトであってもよい。タワー型オブジェクトを育成対象とする場合は、例えば、住民キャラクタの増加に伴い、タワーの高さが伸びていくようにすればよい。また、上記の例では育成対象の「街」として

、単一の城オブジェクト203だけの場合と、城オブジェクト203に加えて上記周辺領域252に配置されるオブジェクトも含めた場合とを例示していた。この他、育成対象である「街」は、例えば、上記のような城オブジェクト203は存在せずに、複数の住宅オブジェクトや店オブジェクト等の建物オブジェクトの他、道路オブジェクトや乗り物オブジェクト等の様々な種類のオブジェクトから構成されるような街であってもよい。このような場合は、例えば、ゲーム開始当初は、街には建物オブジェクトが2～3個しかないという状態であり、住民キャラクタの増加に伴い、建物オブジェクトの数も自動的に増加していくようにすればよい。また、育成対象としては、「街」という形態に限らず、例えば、都市、村、島、部屋等の、所定の領域内に複数のオブジェクトが配置されるようなものであれば、どのような形態であってもよい。更には、その他の育成対象として、生き物をモチーフとしたオブジェクトを育成対象としてもよい。例えば、所定の動物オブジェクトや人物オブジェクトを育成対象として表示してもよい。

[0088] また、その他、アクションゲームにおけるプレイの内容に応じて、成長の方向性が変化するようにしてもよい。例えば、上記住民キャラクタについて、いくつかのタイプを出現させるようにする。一例として、「タイプA住民」、「タイプB住民」、「タイプC住民」の3種類の住民キャラクタが定義されているとする。それぞれの住民キャラクタ数は、上述したような処理と同様に、対戦の勝敗結果に応じて増減する。そして、アクションゲームにおいてプレイヤーが獲得した住民キャラクタにおけるタイプの比率に応じて、城オブジェクト203の成長内容を異ならせるようにしても良い。つまり、同じ「ランク2」の状態の城オブジェクト203であっても、住民キャラクタのタイプの比率によって、その外観を異ならせるようにしても良い。例えば、住民キャラクタが100人いるとして、そのうち80人が「タイプA住民」である場合と、同じく80人が「タイプB住民」である場合とでは、「ランク2」状態の城オブジェクト203の外観を異なるものとしてもよい。

[0089] また、例えば、城オブジェクト203に複数の成長パラメータを設定して

おき、上記複数のタイプの住民キャラクタに応じて、当該成長パラメータに与える影響度を異ならせるようにしても良い。例えば、城オブジェクトの色に関するパラメータであるパラメータA、形に関するパラメータであるパラメータB、大きさに関するパラメータであるパラメータCの3つのパラメータを、城オブジェクト203の外観に影響を及ぼすパラメータとして設定しておく。そして、個々のアクションゲームの終了時（リザルト画面時）に、そのときに獲得した各タイプの住民キャラクタ数に応じて、各パラメータの値を変更してもよい。例えば、タイプA住民の数をパラメータAに加算し、タイプB住民の数をパラメータBに加算し、タイプC住民の数をパラメータCに加算する等である。そして、城オブジェクト203のランクアップ時に、当該3つのパラメータに基づいてランクアップ後の城オブジェクト203の外観を変化させるようにすればよい。これにより、プレイヤーのアクションゲームにおけるプレイ内容に応じた、より個性的な城オブジェクト203を提示することができ、プレイヤーのモチベーションを高めることが可能となる。また、上記のような複数のパラメータを用いる場合は、少なくとも一部のパラメータを上述したレート（住民キャラクタ数）以外の要素に基づいて変化させるようにしてもよい。例えば、ゲームのプレイ時間や、対戦ゲームにおける累計勝利数に基づいてパラメータを変化させるようにしてもよい。更には、一部のパラメータについては、その変化をランダムで変化させるようにしてもよい。例えば、城オブジェクト203の大きさに関する上記パラメータCについては、住民キャラクタ数に基づいて変化するが、城オブジェクト203の色や形に関する上記パラメータA、Bに関してはランダムで変化させるようにしてもよい。

[0090] また、上述のような複数種類の住民キャラクタを用いる場合は、上述したレートとして、これら複数種類の住民キャラクタの総人口をレートとして用いても良いし、各種類の住民キャラクタそれぞれの人口をレートとして用いてもよい（後者の場合は、複数種類のレートが用いられることになる）。

[0091] また、アクションゲームの勝敗判定に関して、上記の例では獲得コイン枚

数で勝敗を決めていたが、他の実施形態では、コインは用いずに、獲得した住民キャラクタの数で勝敗決定するようにしてもよい。

[0092] また、上記の例では、レート（住民キャラクタ数）、すなわち、プレイヤーの腕前を示す指標を数値で示す例を示したが、この他、例えば「A+」、「A」、「B+」、「B」等のように、数値以外で当該指標を示すようにしても良い。また、この場合における指標の「上昇」「増加」とは、より高い腕前であることを示す指標に変化することである（例えば、「B+」が「A」に変化する場合）。また、指標の「下降」「減少」とは、より低い腕前であることを示す指標に変化することである（例えば、「B+」が「B」に変化する場合）。また、その他、例えば、「段位」のように、数字が小さいものほど高い実力を有することを示すような指標を用いてもよい。この場合は、指標の「上昇」「増加」は、「3段」から「2段」に変化する場合に該当する。また、指標の「下降」「減少」は、「3段」から「4段」に変化する場合に該当する。

[0093] 更に、他の実施形態では、上述のレート（住民キャラクタ数）が上がることに応じて、上記アクションゲームにおけるプレイヤーキャラクタ221に関連づけられた所定のパラメータを変化させるようにしてもよい。例えば、住民キャラクタ数が増えることに応じて、プレイヤーにとって有利な効果が得られるようにプレイヤーキャラクタ221のパラメータを変化させても良い。例えば、プレイヤーキャラクタ221のジャンプ力や移動速度を上昇させてもよい。あるいは、プレイヤーキャラクタ221の体力や残機数を増やしても良い。あるいはゲームプレイの制限時間を初期値の時間から延長しても良い。また、その他、単純に、プレイヤーキャラクタ221の外観を変化させるようにしてもよい（この場合は、必ずしも有利な効果を与えられるわけではないが、見た目上の変化を与えることができる）。より具体的には、次のような制御を行えば良い。まず、プレイヤーキャラクタ221に関するデータとして上述したようなパラメータを用意しておく。そして、レート（住民キャラクタ数）が上がることに応じて、当該プレイヤーキャラクタ221のパラメータを

直接的に変更するという制御を行えば良い。また、他の制御例として、レート（住民キャラクタ数）が上がることに応じて、上記城オブジェクト203に関連づけられたパラメータが変化し、当該パラメータに基づいてプレイヤーキャラクタ221のパラメータが変更されるような制御としてもよい。例えば、城オブジェクト203の「高さ」が所定値を超えることで、プレイヤーキャラクタ221のジャンプ力が上昇する、というような制御としても良い。このような制御を行うことで、対戦ゲームにおいて有利となる効果が得られるため、対戦ゲームに対するプレイヤーのモチベーションを上昇させることができる。更に、対戦ゲームについてのモチベーションと、城オブジェクト203を成長させたいというモチベーションとが1つのサイクルとして構築され、これら2つのモチベーションについて相乗効果的に上昇させることができ、ゲームの興趣性を更に高めることが可能となる。

産業上の利用可能性

[0094] 本実施例にかかるゲームプログラム等は、プレイヤーのゲームの実力を示す指標を用いた新たなゲーム処理を提供することができ、携帯型のスマートデバイスや各種ゲーム装置等の用途に有用である。

符号の説明

- [0095]
- | | |
|-----|----------|
| 101 | サーバ |
| 102 | スマートデバイス |
| 111 | プロセッサ部 |
| 112 | 内部記憶装置 |
| 113 | メインメモリ |
| 114 | 通信部 |
| 115 | 操作部 |
| 116 | 表示部 |
| 121 | プロセッサ部 |
| 122 | 内部記憶装置 |
| 123 | メインメモリ |

1 2 4 通信部

請求の範囲

- [請求項1] 他のプレイヤーとの対戦を行う対戦ゲームと、所定の育成対象を育成させる育成ゲームとを含むゲーム処理を実行するゲームシステムであって、
- 他のプレイヤーとの対戦ゲーム処理を実行する対戦ゲーム処理手段と、
- 、
- 前記対戦ゲーム処理手段による対戦ゲームにおけるプレイヤーの勝敗結果に基づいて変動する指標データを記憶する指標データ記憶手段と、
- 、
- 前記対戦ゲーム処理手段による対戦ゲームにおける前記プレイヤーの勝敗結果に基づいて前記指標データを更新する指標更新手段と、
- 前記指標データが所定の条件を満たしたか否かを判定する判定手段と、
- と、
- 所定の条件を満たしたと判定した場合、前記所定の育成対象に含まれる第1オブジェクトに関連づけられた第1パラメータを変更する第1パラメータ変更手段と、
- 前記変更された第1パラメータが反映された前記第1オブジェクトの画像をプレイヤーに提示する提示手段とを備える、ゲームシステム。
- [請求項2] 前記ゲームシステムは、前記対戦ゲームと前記育成ゲームとを選択的に実行するゲーム選択手段を更に備える、請求項1に記載のゲームシステム。
- [請求項3] 前記指標データは、前記プレイヤーのゲームの実力を所定の値で示すレートである、請求項1または2に記載のゲームシステム。
- [請求項4] 前記指標更新手段は、前記対戦ゲームの結果前記プレイヤーが勝利したことに基づいて前記指標データの値の上昇または下降のうちのいずれか一方を行い、当該対戦ゲームの結果当該プレイヤーが敗北したことに基づいて前記指標データの値の上昇または下降のうちの他方を行う、請求項1ないし3のいずれかに記載のゲームシステム。

- [請求項5] 前記指標データの値は、前記対戦ゲームにおける前記プレイヤーの勝敗結果に基づいて増加または減少する値であり、
- 前記指標更新手段は、前記対戦ゲームの結果前記プレイヤーが勝利したときは前記指標データの値を増加させ、敗北したときは当該指標データの値を減少させる、請求項4に記載のゲームシステム。
- [請求項6] 前記ゲームシステムは、前記プレイヤーの指標データと近い値を有する他のプレイヤーを前記対戦ゲーム処理における対戦相手として選出する選出手段を更に備える、請求項1ないし5のいずれかに記載のゲームシステム。
- [請求項7] 前記選出手段は、複数の前記対戦相手を対戦候補として選出し、
- 前記ゲームシステムは、
- 前記複数の対戦候補のうちのいずれかをプレイヤーが選択可能なように当該複数の対戦候補を表示する候補表示手段と、
- 前記プレイヤーの操作に基づいて前記複数の対戦候補のうちのいずれかを選択する対戦相手選択手段を更に備える、請求項6に記載のゲームシステム。
- [請求項8] 前記判定手段は、前記指標データの値が所定の閾値を超えたときに、前記所定の条件を満たしたと判定する、請求項1ないし7のいずれかに記載のゲームシステム。
- [請求項9] 前記第1パラメータ変更手段は、前記指標データが前記所定の条件を満たしたと判定されたとき、前記第1パラメータをプレイヤーの操作を要することなく変更する、請求項1ないし8のいずれかに記載のゲームシステム。
- [請求項10] 前記提示手段は、前記第1パラメータの変更に基づいて前記第1オブジェクトの外観を変更して提示する、請求項1ないし9のいずれかに記載のゲームシステム。
- [請求項11] 前記ゲームシステムは、前記所定の育成対象に含まれる第2オブジェクトに関連づけられるパラメータであって、前記第1のパラメータ

とは異なるパラメータである第2のパラメータをプレイヤの操作に基づいて変更する第2パラメータ変更手段を更に備え、

前記提示手段は、前記第2パラメータ変更手段によって変更された第2のパラメータに基づいた第2のオブジェクトの画像を更にプレイヤに提示する、請求項1ないし10のいずれかに記載のゲームシステム。

[請求項12] 前記指標データが前記所定の条件を満たしたと判定されたときに、前記第2パラメータ変更手段による前記プレイヤの操作に基づいた前記第2のパラメータの変更が可能となる、請求項11に記載のゲームシステム。

[請求項13] 前記第1パラメータの値は、一旦指標データが前記所定の条件を満たした後、当該指標データの変動によって当該所定の条件を満たさなくなっても、前記第1パラメータ変更手段による変更前の値には戻らない、請求項1ないし12のいずれかに記載のゲームシステム。

[請求項14] 前記対戦ゲーム処理手段は、前記対戦ゲームにおける前記プレイヤと対戦相手とのスコアを比較することで前記勝敗の決定を行い、
前記指標更新手段は、前記指標データの変動量を前記プレイヤのスコアに基づいて決定する、請求項1ないし13のいずれかに記載のゲームシステム。

[請求項15] 前記対戦ゲーム処理手段は、前記対戦ゲームにおける前記プレイヤと対戦相手とのスコアを比較することで前記勝敗の決定を行い、
前記指標更新手段は、前記指標データの変動量を前記対戦相手のスコアに基づいて決定する、請求項1ないし14のいずれかに記載のゲームシステム。

[請求項16] 前記ゲームシステムは、前記第1パラメータ変更手段によって変更された前記第1パラメータに基づいて、前記対戦ゲーム処理において用いられる対戦ゲーム用パラメータを変化させる対戦用パラメータ変化手段を更に備える、請求項1ないし15のいずれかに記載のゲーム

システム。

[請求項17] 前記所定の育成対象は、複数のオブジェクトから構成される街であり、

前記第1オブジェクトは、前記街に配置可能な前記オブジェクトである、請求項1ないし16のいずれかに記載のゲームシステム。

[請求項18] 他のプレイヤーとの対戦を行う対戦ゲームと、所定の育成対象を育成させる育成ゲームとを含むゲーム処理を実行するゲームシステムのコンピュータを制御するためのゲーム処理方法であって、

他のプレイヤーとの対戦ゲーム処理を実行する対戦ゲーム処理ステップと、

前記対戦ゲーム処理手段による対戦ゲームにおける前記プレイヤーの勝敗結果に基づいて変動する指標データを記憶する指標データ記憶ステップと、

前記対戦ゲーム処理手段による対戦ゲームにおける前記プレイヤーの勝敗結果に基づいて前記指標データを更新する指標更新ステップと、

前記指標データが所定の条件を満たしたか否かを判定する判定ステップと、

所定の条件を満たしたと判定した場合、前記所定の育成対象に含まれる第1オブジェクトに関連づけられた第1パラメータを変更する第1パラメータ変更ステップと、

前記変更されたパラメータが反映された前記第1オブジェクトの画像をプレイヤーに提示する提示ステップとを前記コンピュータに実行させる、ゲーム処理方法。

[請求項19] 他のプレイヤーとの対戦を行う対戦ゲームと、所定の育成対象を育成させる育成ゲームとを含むゲーム処理を実行するゲームシステムのコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

他のプレイヤーとの対戦ゲーム処理を実行する対戦ゲーム処理手段

と、

前記対戦ゲーム処理手段による対戦ゲームにおける前記プレイヤーの勝敗結果に基づいて変動する指標データを記憶する指標データ記憶手段と、

前記対戦ゲーム処理手段による対戦ゲームにおける前記プレイヤーの勝敗結果に基づいて前記指標データを更新する指標更新手段と、

前記指標データが所定の条件を満たしたか否かを判定する判定手段と、

所定の条件を満たしたと判定した場合、前記所定の育成対象に含まれる第1オブジェクトに関連づけられた第1パラメータを変更する第1パラメータ変更手段と、

前記変更されたパラメータが反映された前記第1オブジェクトの画像をプレイヤーに提示する提示手段として機能させる、ゲームプログラム。

[請求項20]

他のプレイヤーとの対戦を行う対戦ゲームと、所定の育成対象を育成させる育成ゲームとを含むゲーム処理を実行するゲーム装置であって、

他のプレイヤーとの対戦ゲーム処理を実行する対戦ゲーム処理手段と、

前記対戦ゲーム処理手段による対戦ゲームにおける前記プレイヤーの勝敗結果に基づいて変動する指標データを記憶する指標データ記憶手段と、

前記対戦ゲーム処理手段による対戦ゲームにおける前記プレイヤーの勝敗結果に基づいて前記指標データを更新する指標更新手段と、

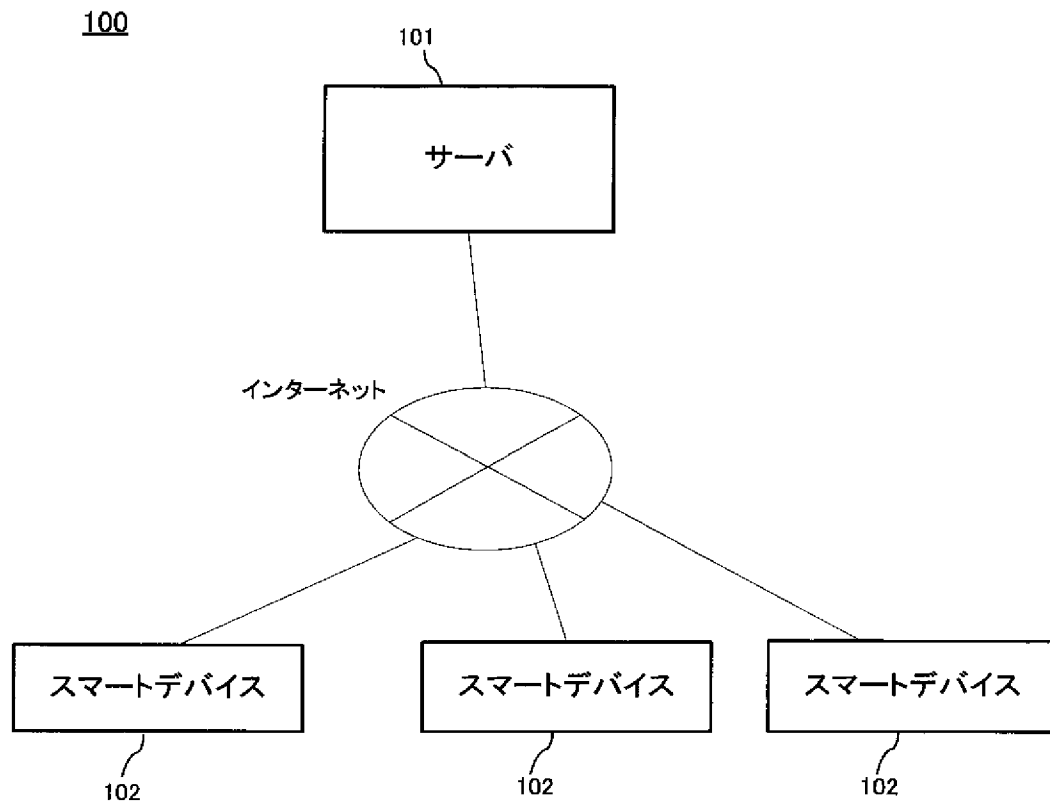
前記指標データが所定の条件を満たしたか否かを判定する判定手段と、

所定の条件を満たしたと判定した場合、前記所定の育成対象に含まれる第1オブジェクトに関連づけられた第1パラメータを変更する第

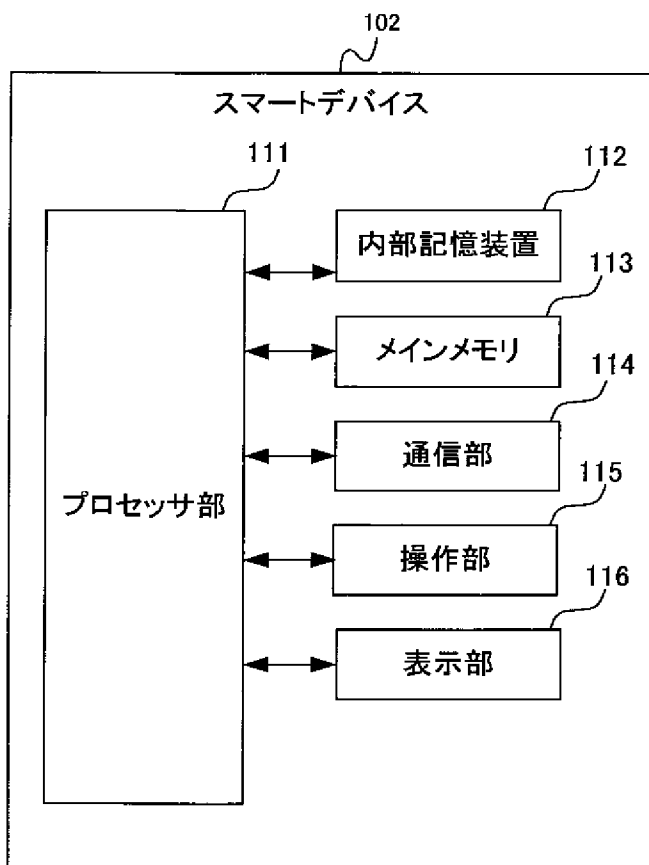
1 パラメータ変更手段と、

前記変更されたパラメータが反映された前記第 1 オブジェクトの画像をプレイヤに提示する提示手段とを備える、ゲーム装置。

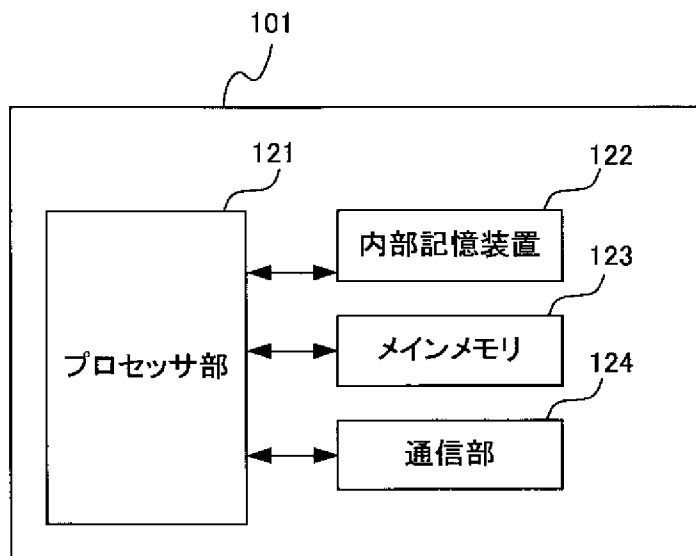
[図1]



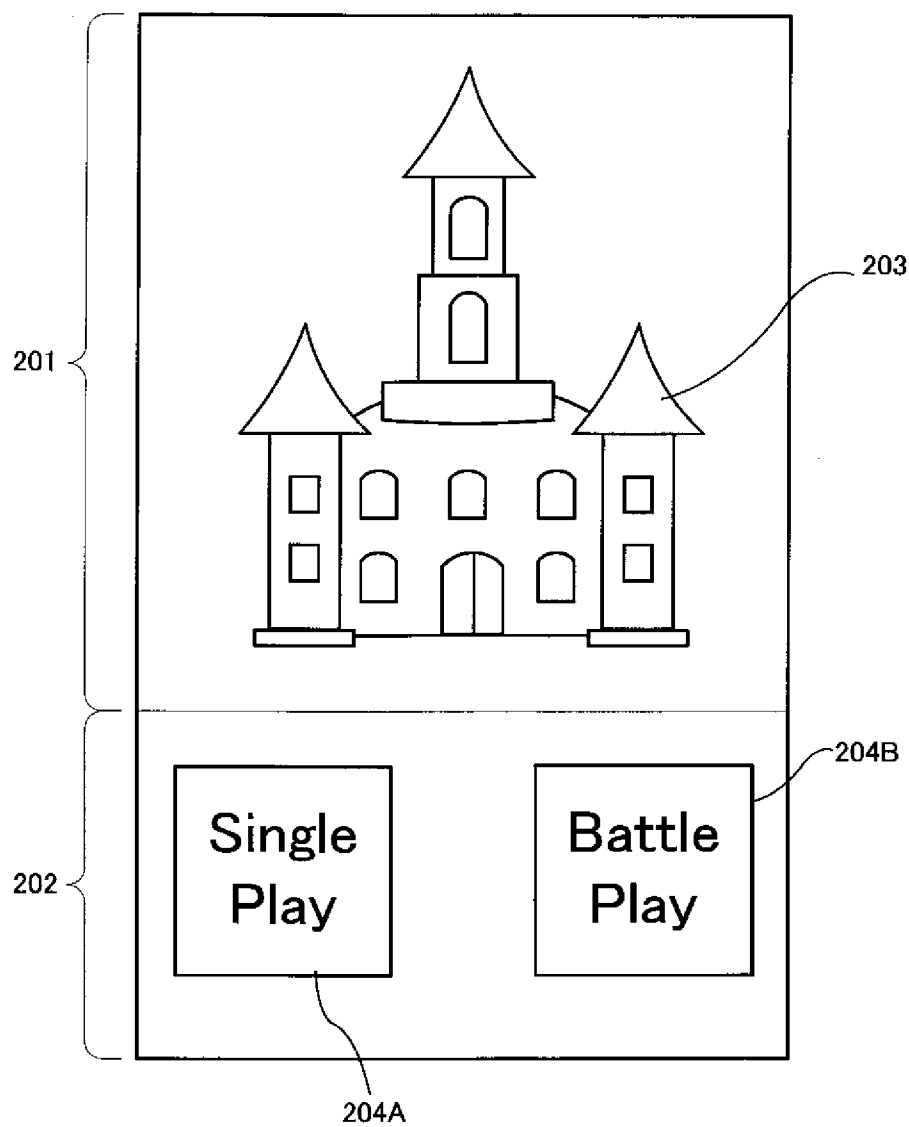
[図2]



[図3]



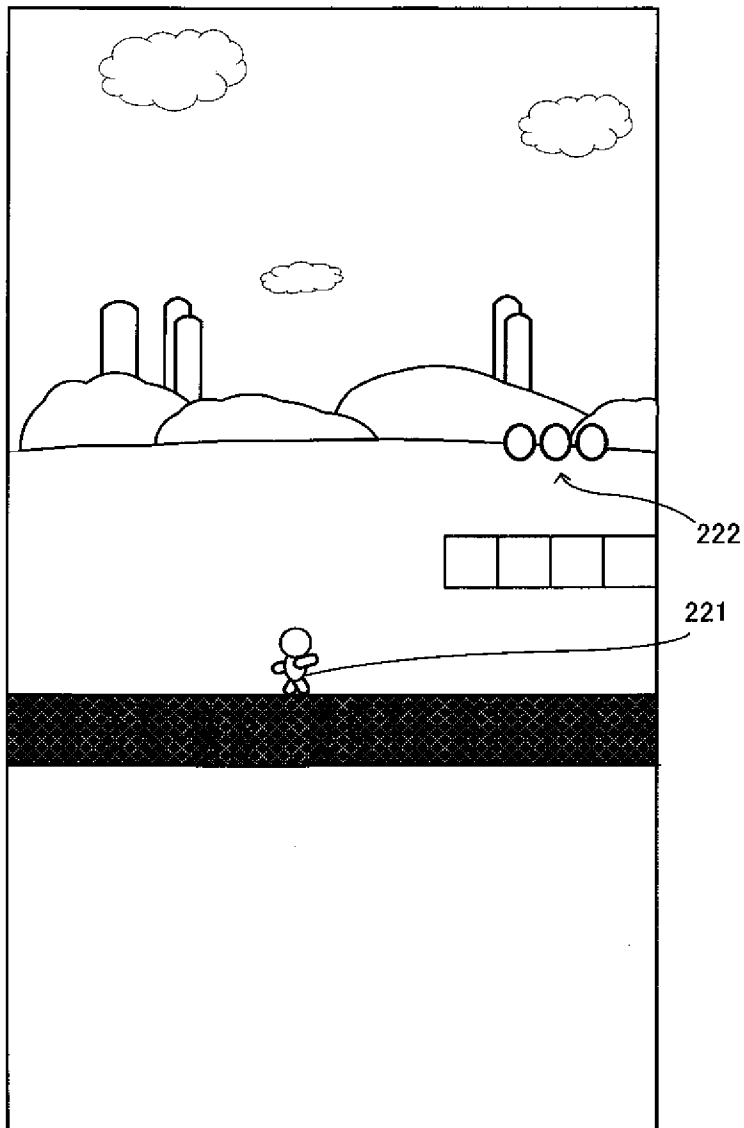
[図4]



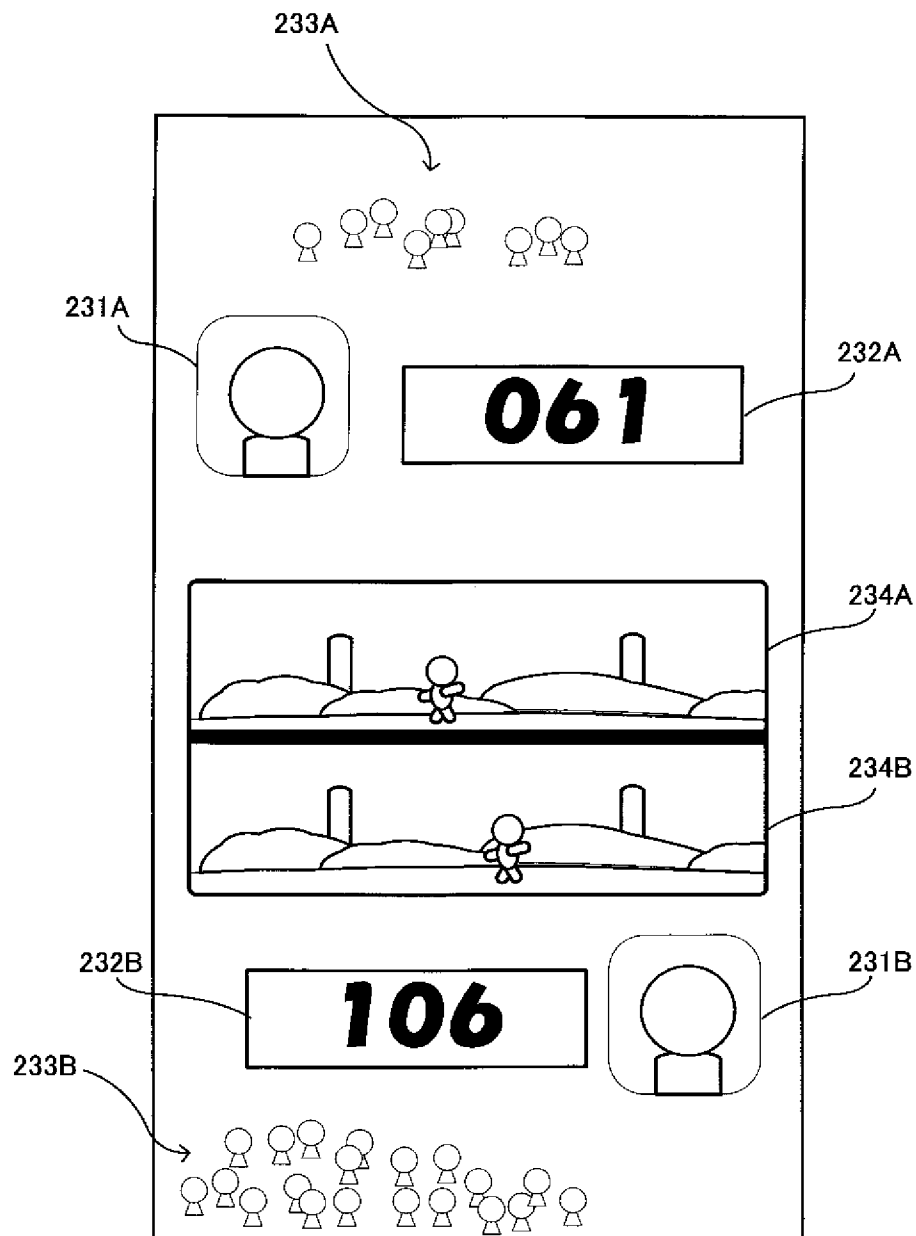
[図5]

 RATE 5700	対戦相手を 選んで下さい	
	○○○ RATE 5728	
	○○○ RATE 5710	
	○○○ RATE 5703	
	○○○ RATE 5699	
	○○○ RATE 5685	

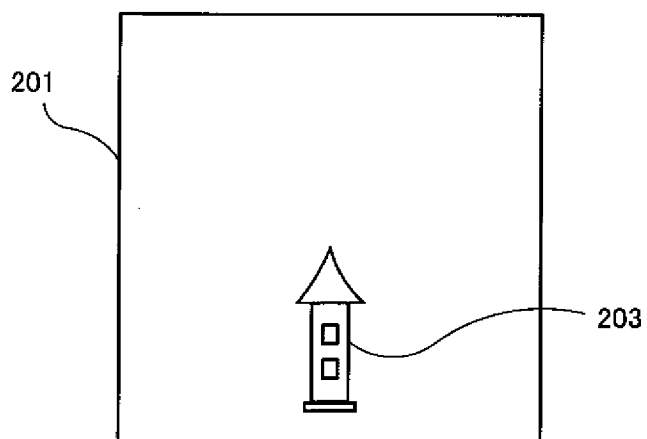
[図6]



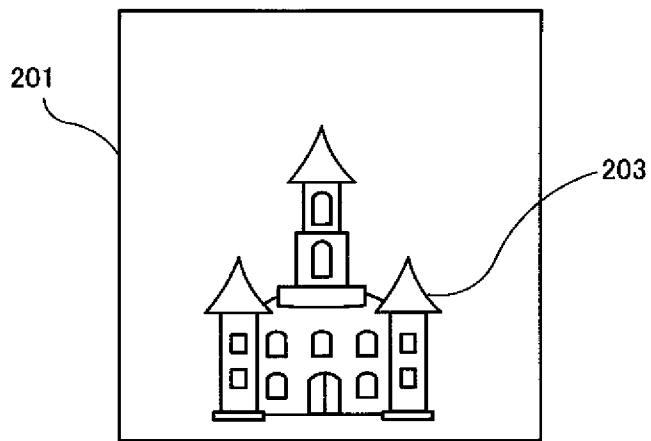
[図7]



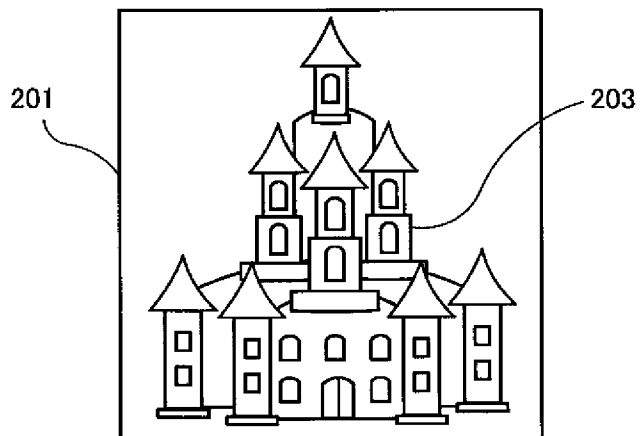
[図8]



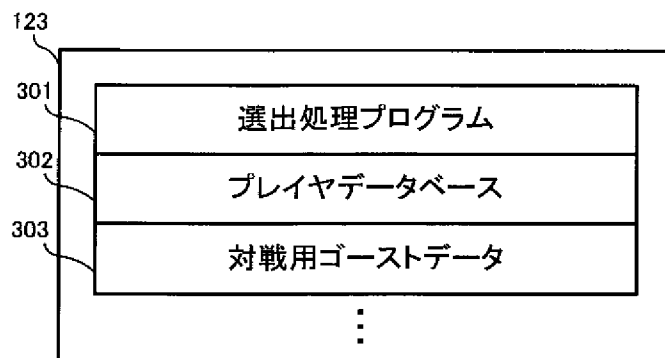
[図9]



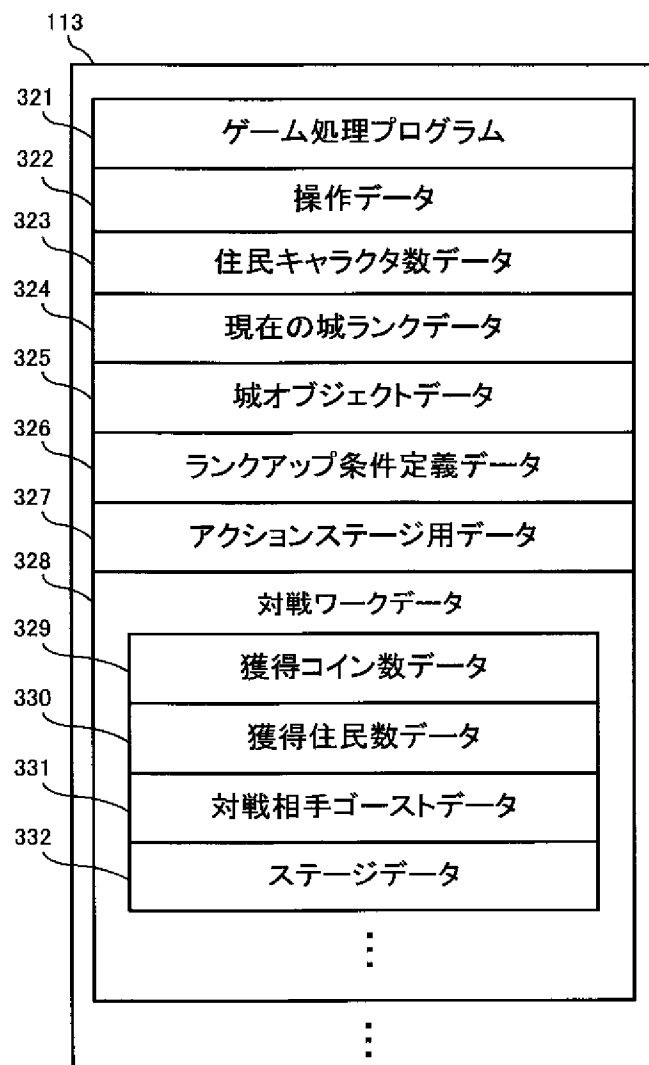
[図10]



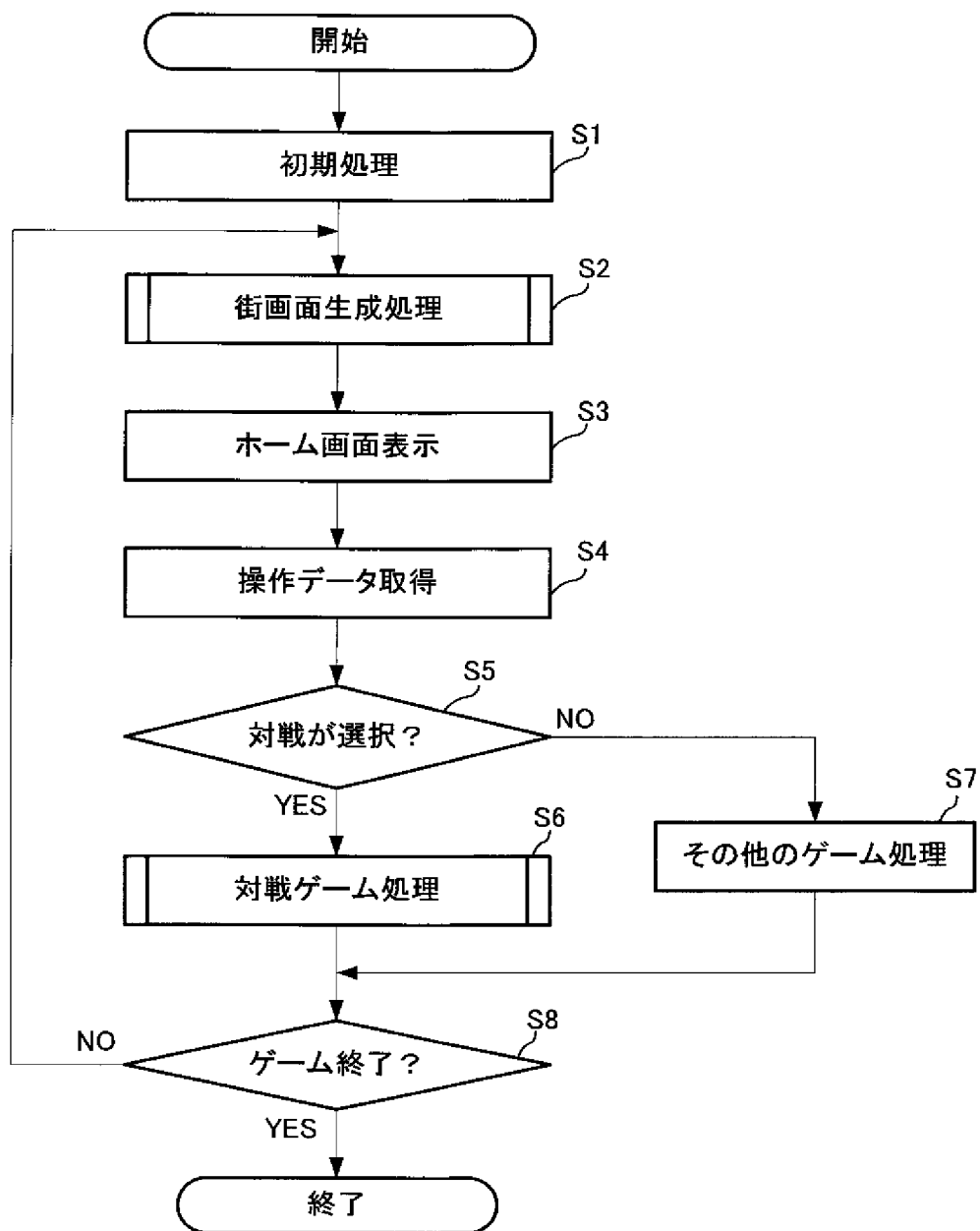
[図11]



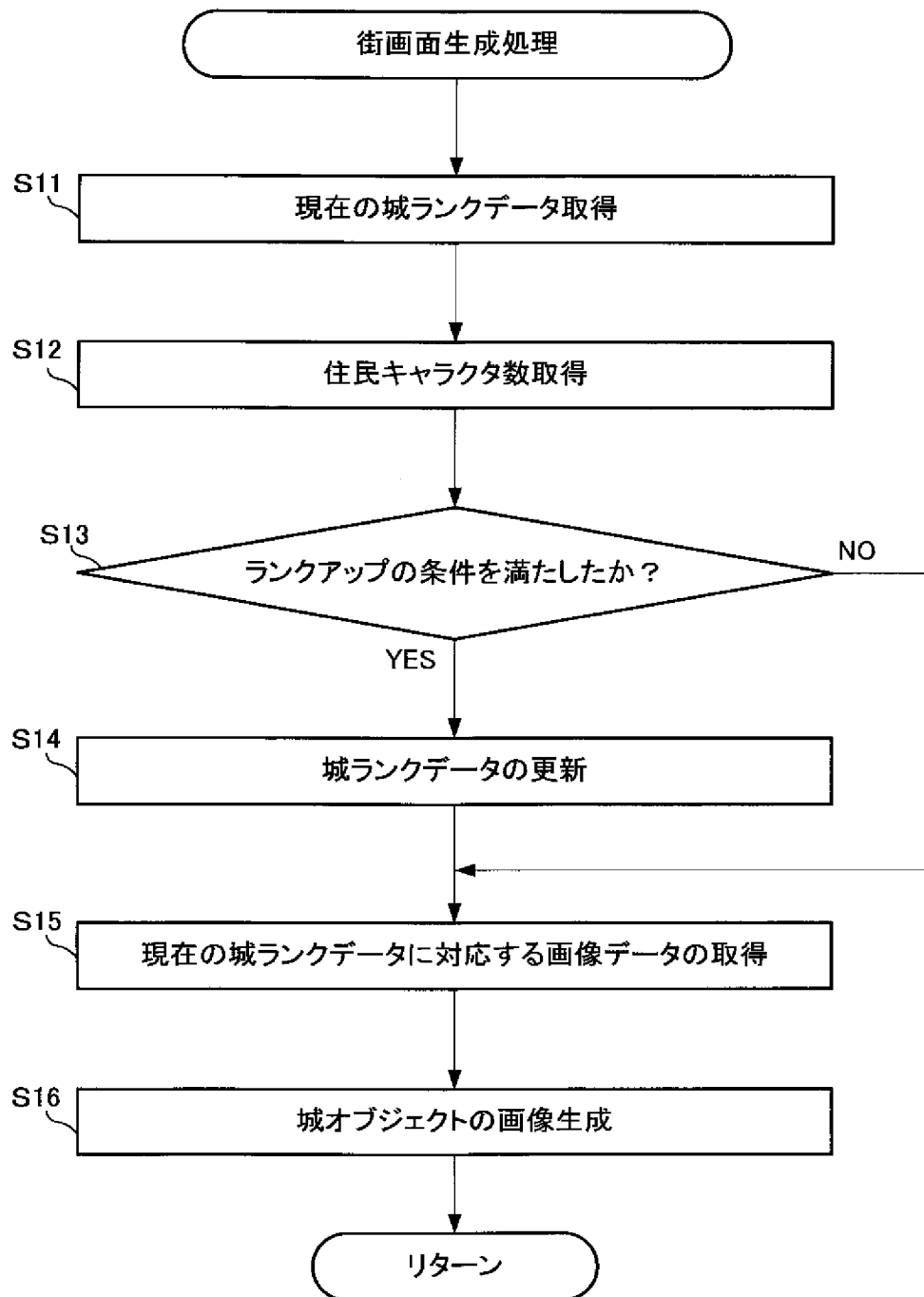
[図12]



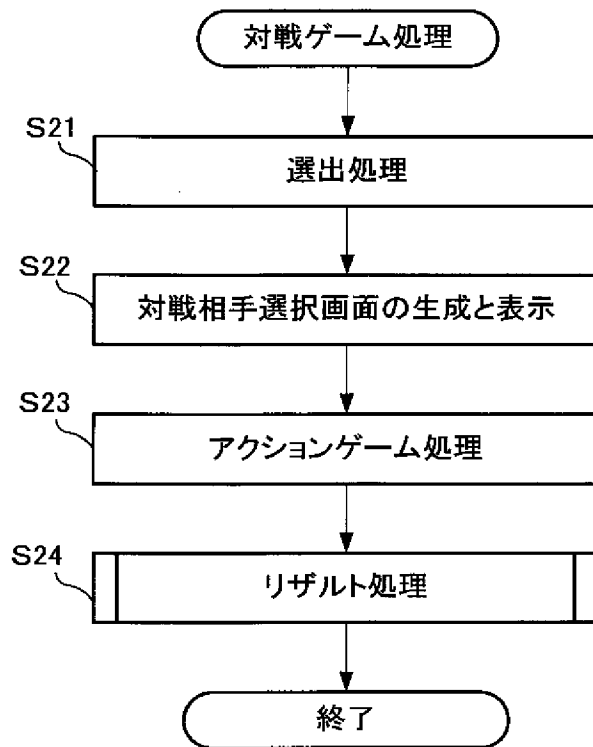
[図13]



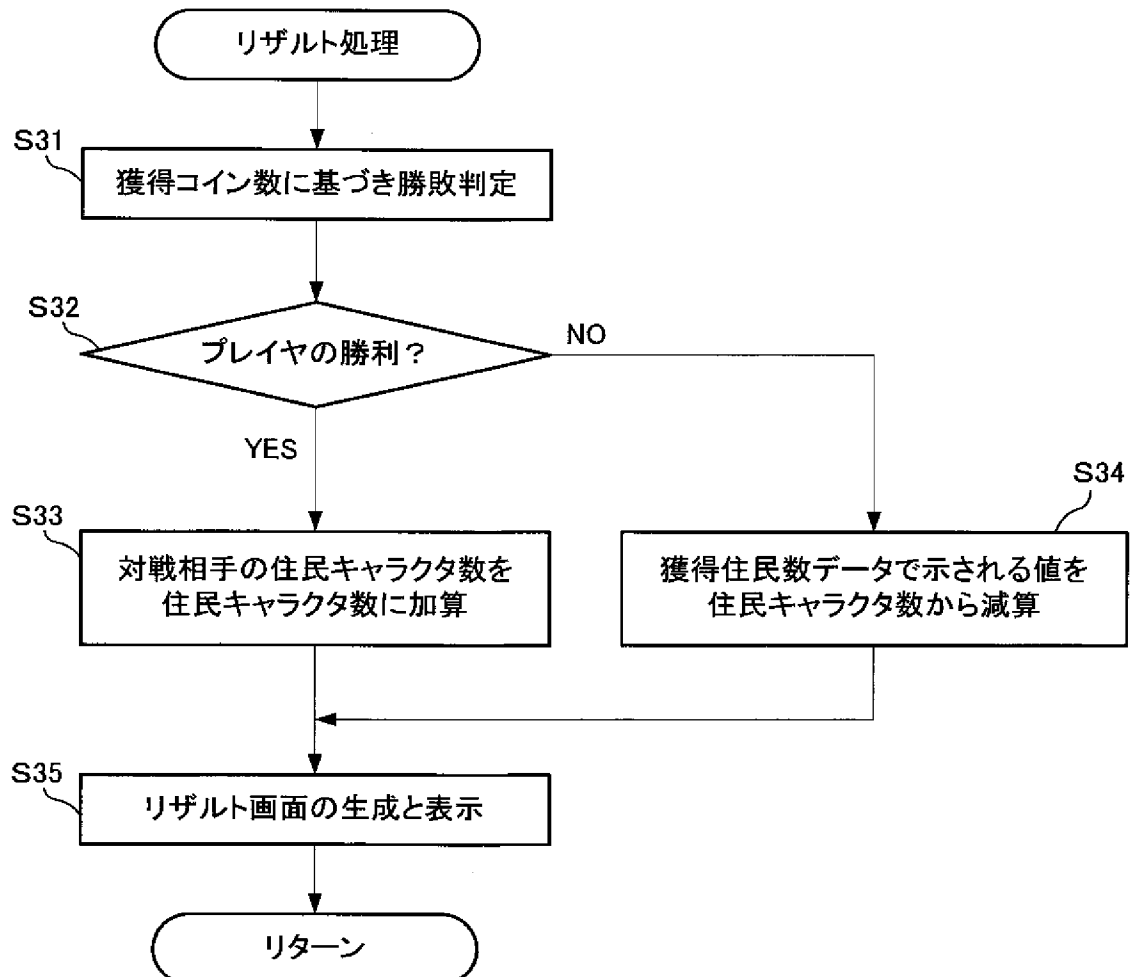
[図14]



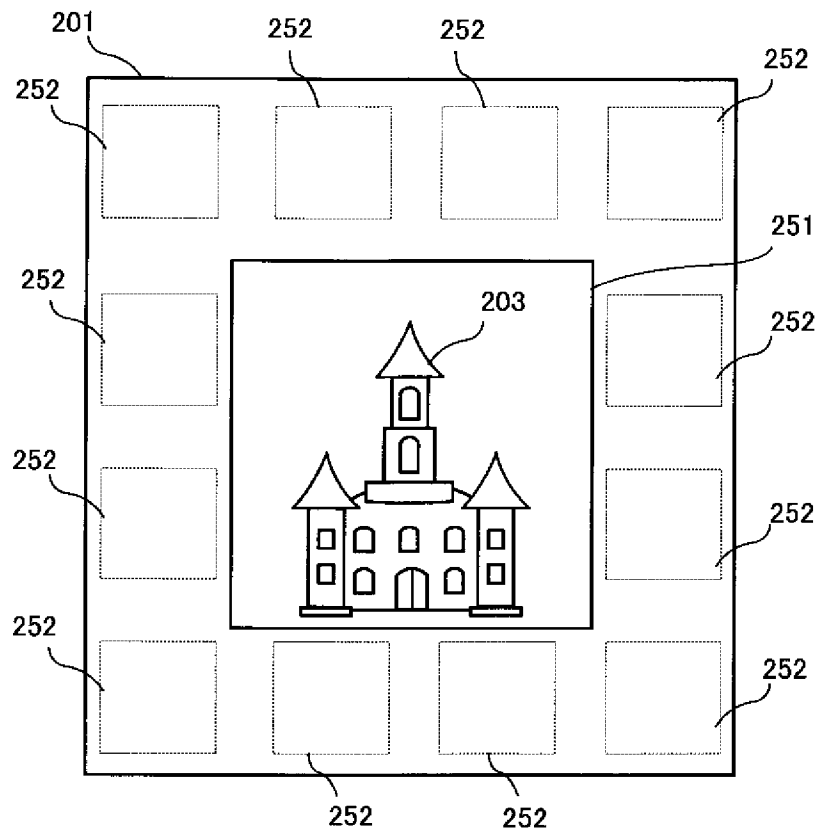
[図15]



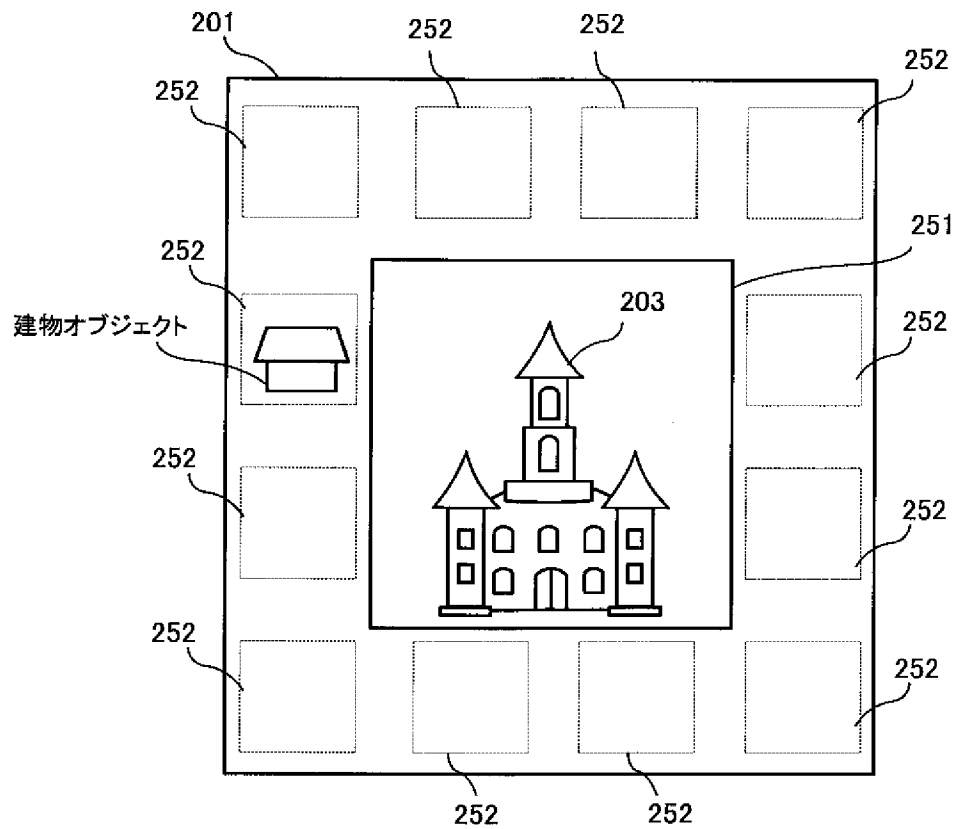
[図16]



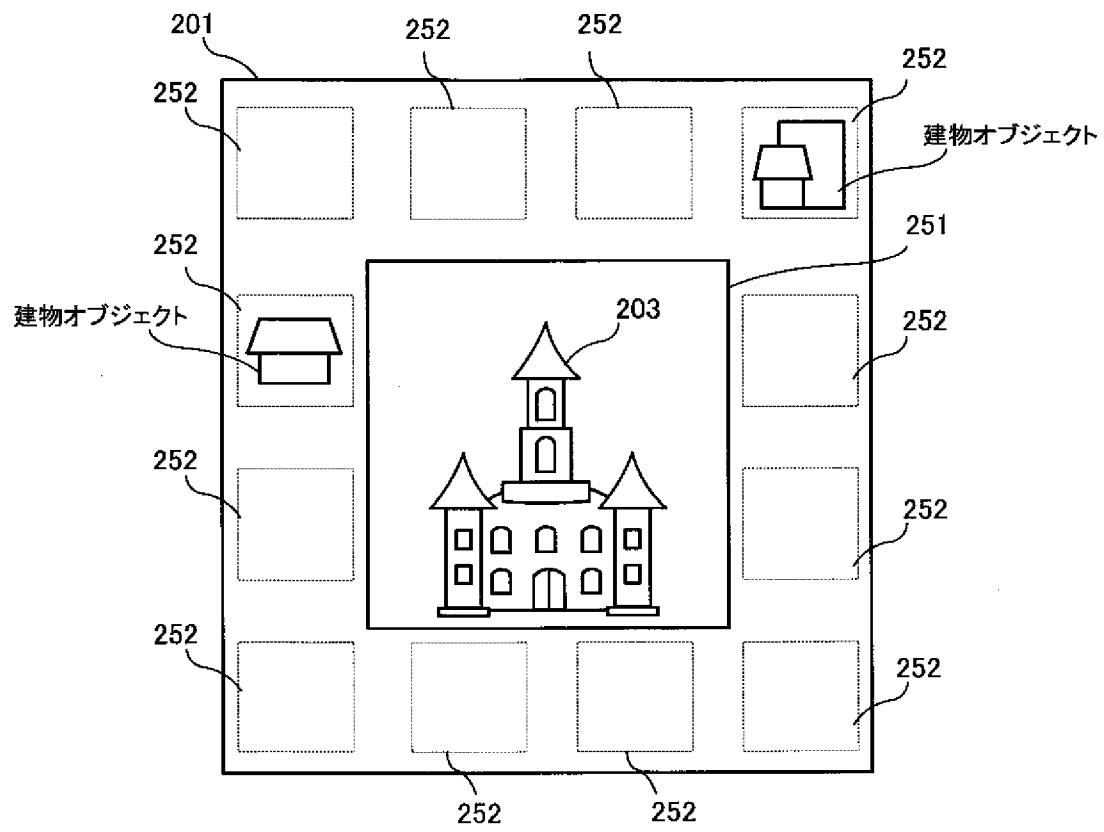
[図17]



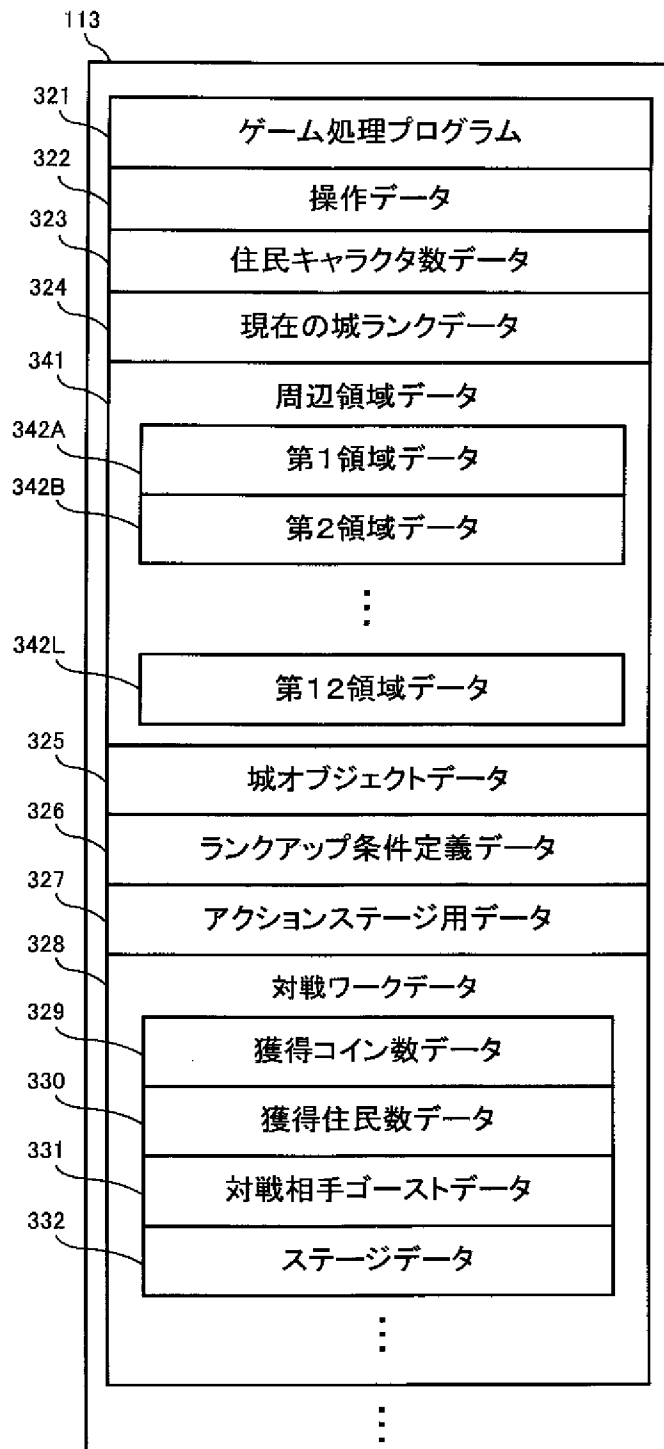
[図18]



[図19]



[図20]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/004003

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/55(2014.01)i, A63F13/35(2014.01)i, A63F13/52(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)i, A63F13/825(2014.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/55, A63F13/35, A63F13/52, A63F13/79, A63F13/825

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2016

Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2016 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2016

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	[Kurarowa Koryaku] Imakara Hajimeru 'Clash Royale', [online], 10 March 2016 (10.03.2016), URL: http://app.famitsu.com/20160307_667679/	1-20
Y	'Kurarowa Koryaku' Subete no Arena no Shurui to Hitsuyo Trophy-su!, [online], 05 July 2016 (05.07.2016), URL: http://claclakoneta.net/cr-arena-s	1-20
Y	Shiro Dora: Tsuyoku naru Tameni Zettai ni Shitteokitai "Jokamachi" o Kanzen Kaibo, [online], 16 February 2015 (16.02.2015), URL: http://weekly.ascii.jp/elem/000/000/304/304566/	2, 11, 12, 14, 15, 17



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

19 October 2016 (19.10.16)

Date of mailing of the international search report

01 November 2016 (01.11.16)

Name and mailing address of the ISA/

Japan Patent Office

3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,

Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/004003

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	[Shiro Dora Koryaku] Tsuyo-P·Uma-P·Sage-P 'P'tte Naani?', [online], 26 May 2016 (26.05. 2016), URL: http://shirodora.co/%E5%88%9D%E5%BF%83%E8%80%85%E6%94%BB%E7%95%A5/%E3%80%90%E5%9F%E3%83%89%E3%83%A9%E6%94%BB%E7%95%A5%E3%80%91%E3%81%A4%E3%82%88%EF%BD%90%E3%83%BB%E3%81%86%E3%81%BE%EF%BD%90%E3%83%BB%E3%81%95%E3%81%92%EF%BD%90%E3%80%8C%EF%BD%90%E3%80%8D%E3%81%A3-2470	2, 11, 12, 14, 15, 17
Y	JP 2016-107051 A (DeNA Co., Ltd.), 20 June 2016 (20.06.2016), paragraph [0040] (Family: none)	7
Y	[Kurarowa Koryaku] 'Kurarowa' no Yoku aru Shitsumon to Kaito Matome (FAQ), [online], 11 March 2016 (11.03.2016), URL: https://gamy.jp/clashroyale/kurarowa-faq	13

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/55(2014.01)i, A63F13/35(2014.01)i, A63F13/52(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)i, A63F13/825(2014.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/55, A63F13/35, A63F13/52, A63F13/79, A63F13/825

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1 9 2 2 - 1 9 9 6 年
日本国公開実用新案公報	1 9 7 1 - 2 0 1 6 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 1 6 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 1 6 年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	【クラロワ攻略】 いまから始める『クラッシュ・ロワイヤル』, [online], 2016.03.10, URL: http://app.famitsu.com/20160307_667679/	1-20
Y	『クラロワ攻略』 全てのアリーナの種類と必要トロフィー数!, [online], 2016.07.05, URL: http://claclakoneta.net/cr-arena-s	1-20

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

1 9 . 1 0 . 2 0 1 6

国際調査報告の発送日

0 1 . 1 1 . 2 0 1 6

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（I S A / J P）

郵便番号 1 0 0 - 8 9 1 5

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

鈴木 崇雅

電話番号 0 3 - 3 5 8 1 - 1 1 0 1 内線 3 2 4 1

2 D

5 0 9 2

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリ*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	城ドラ：強くなるために絶対に知っておきたい“城下町”を完全解剖, [online], 2015.02.16, URL: http://weekly.ascii.jp/elem/000/000/304/304566/	2, 11, 12, 14, 15, 17
Y	【城ドラ攻略】つよP・うまP・さげP「P」ってなあに?, [online], 2016.05.26, URL: http://shiredora.co/%E5%88%9D%E5%BF%83%E8%80%85%E6%94%BB%E7%95%A5/%E3%80%90%E5%9F%8E%E3%83%89%E3%83%A9%E6%94%BB%E7%95%A5%E3%80%91%E3%81%A4%E3%82%88%E3%83%BB%E3%81%86%E3%81%BE%E3%83%BB%E3%81%95%E3%81%92%E3%80%8C%E3%80%8D%E3%81%A3-2470	2, 11, 12, 14, 15, 17
Y	JP 2016-107051 A (株式会社 ディー・エヌ・エー) 2016.06.20, 段落[0040] (ファミリーなし)	7
Y	【クラロワ攻略】『クラロワ』のよくある質問と回答まとめ (FAQ) , [online], 2016.03.11, URL: https://gamy.jp/clashroyale/kurarowa-faq	13