

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7245183号

(P7245183)

(45)発行日 令和5年3月23日(2023.3.23)

(24)登録日 令和5年3月14日(2023.3.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/80

B

請求項の数 4 (全42頁)

(21)出願番号	特願2020-8814(P2020-8814)	(73)特許権者	511249637
(22)出願日	令和2年1月23日(2020.1.23)		株式会社 C y g a m e s
(62)分割の表示	特願2019-160156(P2019-160156)		東京都渋谷区南平台町16番17号
)の分割	(74)代理人	110000936
原出願日	令和1年9月3日(2019.9.3)		弁理士法人青海国際特許事務所
(65)公開番号	特開2021-37256(P2021-37256A)	(72)発明者	中村 貴稔
(43)公開日	令和3年3月11日(2021.3.11)		東京都渋谷区南平台町16番17号
審査請求日	令和4年7月29日(2022.7.29)	(72)発明者	岡部 優紀
早期審査対象出願			東京都渋谷区南平台町16番17号
		(72)発明者	上野 高史
			東京都渋谷区南平台町16番17号
		(72)発明者	後藤 崇文
			東京都渋谷区南平台町16番17号
		(72)発明者	中田 健介
			東京都渋谷区南平台町16番17号
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理システム、情報処理方法および情報処理プログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤー端末と、前記プレイヤー端末と通信可能なサーバとを備える情報処理システムであって、

前記プレイヤー端末および前記サーバのいずれか一方または双方が、

複数種類のゲーム媒体のうち、プレイヤーが所持するゲーム媒体を所持ゲーム媒体としてプレイヤーIDに対応付けて記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、

所定期間よりも前の先期間中、前記所持ゲーム媒体の中からプレイヤーの操作に基づいて選択された、第1のゲーム条件に対応する複数の前記ゲーム媒体を識別するための第1媒体群情報を第1の記憶領域に記憶し、前記第1のゲーム条件と異なる第2のゲーム条件に対応する複数の前記ゲーム媒体を識別するための第2媒体群情報を第2の記憶領域に記憶し、前記所定期間以降の後期間中、プレイヤーの操作に基づいて、前記第2媒体群情報を前記第1の記憶領域に記憶する媒体群情報記憶部と、

前記先期間中は、プレイヤーの操作に基づき、前記第1の記憶領域に記憶されている前記第1媒体群情報を用いたゲーム、および、前記第2の記憶領域に記憶されている前記第2媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、前記後期間中は、プレイヤーの操作に基づき、前記第1の記憶領域に記憶されている前記第2媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、前記第1媒体群情報を用いたゲームを実行不可能とするゲーム実行部と、

前記先期間中において、前記第1のゲーム条件に対応する前記ゲーム媒体を獲得するための操作を受け付ける第1操作部、および、前記第2のゲーム条件に対応し、前記第1の

10

20

ゲーム条件に対応しない前記ゲーム媒体を獲得するための操作を受け付ける第2操作部を含むゲーム画面を表示し、前記第2操作部を前記第1操作部と識別可能に表示するゲーム画面表示部と、
を備える情報処理システム。

【請求項2】

前記プレイヤ端末および前記サーバのいずれか一方または双方は、

少なくとも前記第1のゲーム条件に対応する前記ゲーム媒体がもたらす機能が前記ゲーム媒体ごとに対応付けられた第1機能情報、および、少なくとも前記第2のゲーム条件に対応する前記ゲーム媒体がもたらす機能が前記ゲーム媒体ごとに対応付けられた第2機能情報を含む複数の機能情報を記憶する機能情報記憶部を備え、

10

前記ゲーム実行部は、前記機能情報に基づいて前記ゲームを進行し、

前記ゲーム媒体には、前記第1のゲーム条件および前記第2のゲーム条件の双方に対応し、かつ、前記第1機能情報と前記第2機能情報とで異なる機能が対応付けられた特定のゲーム媒体が含まれる請求項1に記載の情報処理システム。

【請求項3】

プレイヤ端末、および、前記プレイヤ端末と通信可能なサーバのいずれか一方または双方が実行する情報処理方法であって、

複数種類のゲーム媒体のうち、プレイヤが所持するゲーム媒体を所持ゲーム媒体としてプレイヤIDに対応付けて記憶部に記憶するステップと、

所定期間よりも前の先期間中、前記所持ゲーム媒体の中からプレイヤの操作に基づいて選択された、第1のゲーム条件に対応する複数の前記ゲーム媒体を識別するための第1媒体群情報を第1の記憶領域に記憶し、前記第1のゲーム条件と異なる第2のゲーム条件に対応する複数の前記ゲーム媒体を識別するための第2媒体群情報を第2の記憶領域に記憶し、前記所定期間以降の後期間中、プレイヤの操作に基づいて、前記第2媒体群情報を前記第1の記憶領域に記憶するステップと、

20

前記先期間中は、プレイヤの操作に基づき、前記第1の記憶領域に記憶されている前記第1媒体群情報を用いたゲーム、および、前記第2の記憶領域に記憶されている前記第2媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、前記後期間中は、プレイヤの操作に基づき、前記第1の記憶領域に記憶されている前記第2媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、前記第1媒体群情報を用いたゲームを実行不可能とするステップと、

30

前記先期間中において、前記第1のゲーム条件に対応する前記ゲーム媒体を獲得するための操作を受け付ける第1操作部、および、前記第2のゲーム条件に対応し、前記第1のゲーム条件に対応しない前記ゲーム媒体を獲得するための操作を受け付ける第2操作部を含むゲーム画面を表示し、前記第2操作部を前記第1操作部と識別可能に表示するステップと、

を含む情報処理方法。

【請求項4】

複数種類のゲーム媒体のうち、プレイヤが所持するゲーム媒体を所持ゲーム媒体としてプレイヤIDに対応付けて記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、

所定期間よりも前の先期間中、前記所持ゲーム媒体の中からプレイヤの操作に基づいて選択された、第1のゲーム条件に対応する複数の前記ゲーム媒体を識別するための第1媒体群情報を第1の記憶領域に記憶し、前記第1のゲーム条件と異なる第2のゲーム条件に対応する複数の前記ゲーム媒体を識別するための第2媒体群情報を第2の記憶領域に記憶し、前記所定期間以降の後期間中、プレイヤの操作に基づいて、前記第2媒体群情報を前記第1の記憶領域に記憶する媒体群情報記憶部と、

40

前記先期間中は、プレイヤの操作に基づき、前記第1の記憶領域に記憶されている前記第1媒体群情報を用いたゲーム、および、前記第2の記憶領域に記憶されている前記第2媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、前記後期間中は、プレイヤの操作に基づき、前記第1の記憶領域に記憶されている前記第2媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、前記第1媒体群情報を用いたゲームを実行不可能とするゲーム実行部と、

50

前記先期間中において、前記第 1 のゲーム条件に対応する前記ゲーム媒体を獲得するための操作を受け付ける第 1 操作部、および、前記第 2 のゲーム条件に対応し、前記第 1 のゲーム条件に対応しない前記ゲーム媒体を獲得するための操作を受け付ける第 2 操作部を含むゲーム画面を表示し、前記第 2 操作部を前記第 1 操作部と識別可能に表示するゲーム画面表示部と、

してコンピュータを機能させる情報処理プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理システム、情報処理方法および情報処理プログラムに関する。

10

【背景技術】

【0002】

従来、例えば特許文献 1 に示されるように、通信により、プレイヤー間での対戦を可能とするデジタルカードゲームが提案されている。こうしたデジタルカードゲームでは、プレイヤーは、所謂ガチャと呼ばれる抽選を無料もしくは有料で実行することにより、対戦ゲームで利用するカードを獲得することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2018 - 995 号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

デジタルカードゲームにおいては、提供されるカードが順次追加されるのに伴い、対戦ゲームで利用可能なカードが定期的に変更される。そのため、プレイヤーは、利用可能なカードが変更されるたびに、対戦ゲームで利用するカードを編成しなおす必要があり、煩雑な操作が要求されるという課題がある。

【0005】

本発明は、プレイヤーの操作性を向上させることができる情報処理システム、情報処理方法および情報処理プログラムを提供することを目的としている。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、情報処理システムは、プレイヤー端末と、プレイヤー端末と通信可能なサーバとを備える情報処理システムであって、プレイヤー端末およびサーバのいずれか一方または双方が、複数種類のゲーム媒体のうち、プレイヤーが所持するゲーム媒体を所持ゲーム媒体としてプレイヤー ID に対応付けて記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、所定期間よりも前の先期間中、所持ゲーム媒体の中からプレイヤーの操作に基づいて選択された、第 1 のゲーム条件に対応する複数のゲーム媒体を識別するための第 1 媒体群情報を第 1 の記憶領域に記憶し、第 1 のゲーム条件と異なる第 2 のゲーム条件に対応する複数のゲーム媒体を識別するための第 2 媒体群情報を第 2 の記憶領域に記憶し、所定期間以降の後期間中、プレイヤーの操作に基づいて、第 2 媒体群情報を第 1 の記憶領域に記憶する媒体群情報記憶部と、先期間中は、プレイヤーの操作に基づき、第 1 の記憶領域に記憶されている第 1 媒体群情報を用いたゲーム、および、第 2 の記憶領域に記憶されている第 2 媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、後期間中は、プレイヤーの操作に基づき、第 1 の記憶領域に記憶されている第 2 媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、第 1 媒体群情報を用いたゲームを実行不可能とするゲーム実行部と、前記先期間中において、前記第 1 のゲーム条件に対応する前記ゲーム媒体を獲得するための操作を受け付ける第 1 操作部、および、前記第 2 のゲーム条件に対応し、前記第 1 のゲーム条件に対応しない前記ゲーム媒体を獲得するための操作を受け付ける第 2 操作部を含むゲーム画面を表示し、前記第 2 操作部を前記第 1 操作部と識別可能に表示するゲーム画面表示部と、を備える。

40

50

【 0 0 0 7 】

また、情報処理システムは、プレイヤー端末およびサーバのいずれか一方または双方は、少なくとも第 1 のゲーム条件に対応するゲーム媒体がもたらす機能がゲーム媒体ごとに対応付けられた第 1 機能情報、および、少なくとも第 2 のゲーム条件に対応するゲーム媒体がもたらす機能がゲーム媒体ごとに対応付けられた第 2 機能情報を含む複数の機能情報を記憶する機能情報記憶部を備え、ゲーム実行部は、機能情報に基づいてゲームを進行し、ゲーム媒体には、第 1 のゲーム条件および第 2 のゲーム条件の双方に対応し、かつ、第 1 機能情報と第 2 機能情報とで異なる機能が対応付けられた特定のゲーム媒体が含まれてもよい。

【 0 0 0 8 】

上記課題を解決するために、情報処理方法は、プレイヤー端末、および、プレイヤー端末と通信可能なサーバのいずれか一方または双方が実行する情報処理方法であって、複数種類のゲーム媒体のうち、プレイヤーが所持するゲーム媒体を所持ゲーム媒体としてプレイヤー ID に対応付けて記憶部に記憶するステップと、所定期間よりも前の先期間中、所持ゲーム媒体の中からプレイヤーの操作に基づいて選択された、第 1 のゲーム条件に対応する複数のゲーム媒体を識別するための第 1 媒体群情報を第 1 の記憶領域に記憶し、第 1 のゲーム条件と異なる第 2 のゲーム条件に対応する複数のゲーム媒体を識別するための第 2 媒体群情報を第 2 の記憶領域に記憶し、所定期間以降の後期間中、プレイヤーの操作に基づいて、第 2 媒体群情報を第 1 の記憶領域に記憶するステップと、先期間中は、プレイヤーの操作に基づき、第 1 の記憶領域に記憶されている第 1 媒体群情報を用いたゲーム、および、第 2 の記憶領域に記憶されている第 2 媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、後期間中は、プレイヤーの操作に基づき、第 1 の記憶領域に記憶されている第 2 媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、第 1 媒体群情報を用いたゲームを実行不可能とするステップと、前記先期間中において、前記第 1 のゲーム条件に対応する前記ゲーム媒体を獲得するための操作を受け付ける第 1 操作部、および、前記第 2 のゲーム条件に対応し、前記第 1 のゲーム条件に対応しない前記ゲーム媒体を獲得するための操作を受け付ける第 2 操作部を含むゲーム画面を表示し、前記第 2 操作部を前記第 1 操作部と識別可能に表示するステップと、を含む。

【 0 0 0 9 】

上記課題を解決するために、情報処理プログラムは、複数種類のゲーム媒体のうち、プレイヤーが所持するゲーム媒体を所持ゲーム媒体としてプレイヤー ID に対応付けて記憶部に記憶するゲーム媒体記憶部と、所定期間よりも前の先期間中、所持ゲーム媒体の中からプレイヤーの操作に基づいて選択された、第 1 のゲーム条件に対応する複数のゲーム媒体を識別するための第 1 媒体群情報を第 1 の記憶領域に記憶し、第 1 のゲーム条件と異なる第 2 のゲーム条件に対応する複数のゲーム媒体を識別するための第 2 媒体群情報を第 2 の記憶領域に記憶し、所定期間以降の後期間中、プレイヤーの操作に基づいて、第 2 媒体群情報を第 1 の記憶領域に記憶する媒体群情報記憶部と、先期間中は、プレイヤーの操作に基づき、第 1 の記憶領域に記憶されている第 1 媒体群情報を用いたゲーム、および、第 2 の記憶領域に記憶されている第 2 媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、後期間中は、プレイヤーの操作に基づき、第 1 の記憶領域に記憶されている第 2 媒体群情報を用いたゲームを実行可能とし、第 1 媒体群情報を用いたゲームを実行不可能とするゲーム実行部と、前記先期間中において、前記第 1 のゲーム条件に対応する前記ゲーム媒体を獲得するための操作を受け付ける第 1 操作部、および、前記第 2 のゲーム条件に対応し、前記第 1 のゲーム条件に対応しない前記ゲーム媒体を獲得するための操作を受け付ける第 2 操作部を含むゲーム画面を表示し、前記第 2 操作部を前記第 1 操作部と識別可能に表示するゲーム画面表示部と、してコンピュータを機能させる。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 0 】

本発明によれば、プレイヤーの操作性を向上させることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 1 】

【図 1】図 1 は、情報処理システムの概略的な構成を示した説明図である。

【図 2】図 2 A は、プレイヤー端末のハードウェアの構成を説明する図である。図 2 B は、サーバのハードウェアの構成を説明する図である。

【図 3】図 3 A は、ゲームの配信期間を説明する図である。図 3 B は、配信期間ごとに提供されるカード分類を説明する図である。図 3 C は、配信期間とフォーマットとの関係を説明する図である。

【図 4】図 4 A は、購入種別選択画面の一例を示す図である。図 4 B は、プレ状態におけるカード購入画面の一例を説明する図である。図 4 C は、制限回数を説明する図である。図 4 D は、天井機能を説明する図である。

10

【図 5】図 5 A は、本リリース状態におけるカード購入画面の一例を説明する図である。図 5 B は、抽選結果画面の一例を説明する図である。

【図 6】図 6 A は、カード設定画面の一例を説明する図である。図 6 B は、プレ状態におけるフォーマット選択画面の一例を説明する図である。図 6 C は、デッキ選択画面の一例を説明する図である。

【図 7】図 7 A は、編成方法選択画面の一例を説明する図である。図 7 B は、初期状態のデッキ編成画面の一例を説明する図である。図 7 C は、編成中のデッキ編成画面の一例を説明する図である。図 7 D は、プレ状態におけるコピー元選択画面の一例を説明する図である。

【図 8】図 8 A は、移行状態におけるフォーマット選択画面の一例を説明する図である。図 8 B は、デッキ選択画面の一例を説明する図である。図 8 C は、編成方法選択画面の一例を説明する図である。図 8 D は、移行状態におけるコピー元選択画面の一例を説明する図である。

20

【図 9】図 9 A は、本リリース状態におけるフォーマット選択画面の一例を説明する図である。図 9 B は、本リリース状態におけるコピー元選択画面の一例を説明する図である。

【図 10】図 10 A は、カード一覧画面の一例を説明する図である。図 10 B は、プレ状態におけるカード生成画面の一例を説明する図である。図 10 C は、プレ状態におけるカード詳細画面の一例を説明する図である。

【図 11】図 11 A は、カード一覧画面の一例を説明する図である。図 11 B は、本リリース状態におけるカード生成画面の一例を説明する図である。図 11 C は、本リリース状態におけるカード詳細画面の一例を説明する図である。

30

【図 12】図 12 A は、本リリース状態におけるバトルフォーマット選択画面の一例を説明する図である。図 12 B は、プレ状態におけるバトルフォーマット選択画面の一例を説明する図である。図 12 C は、デッキ選択画面の一例を説明する図である。

【図 13】図 13 は、カードバトルゲームの一例を説明する図である。

【図 14】図 14 A は、第 9 期用の機能情報の一例を説明する図である。図 14 B は、第 10 期プレ用の機能情報の一例を説明する図である。図 14 C は、第 10 期用の機能情報の一例を説明する図である。

【図 15】図 15 は、プレイヤー端末の機能ブロック図である。

【図 16】図 16 は、サーバの機能ブロック図である。

40

【図 17】図 17 は、プレイヤー端末およびサーバの処理を説明する第 1 のシーケンス図である。

【図 18】図 18 は、サーバにおけるログイン処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 19】図 19 は、プレイヤー端末およびサーバの処理を説明する第 2 のシーケンス図である。

【図 20】図 20 は、サーバにおける購入情報導出処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 21】図 21 は、プレイヤー端末における購入画面表示処理の一例を説明するフローチャートである。

50

【図 2 2】図 2 2 は、サーバにおける抽選実行処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 2 3】図 2 3 は、プレイヤ端末における抽選結果反映処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 2 4】図 2 4 は、サーバにおける獲得実行処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 2 5】図 2 5 は、プレイヤ端末における獲得結果反映処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 2 6】図 2 6 は、プレイヤ端末およびサーバの処理を説明する第 3 のシーケンス図である。

10

【図 2 7】図 2 7 は、プレイヤ端末におけるフォーマット選択画面表示処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 2 8】図 2 8 は、プレイヤ端末におけるデッキ編成処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 2 9】図 2 9 は、プレイヤ端末におけるデッキ情報記憶処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 3 0】図 3 0 は、プレイヤ端末におけるカード一覧生成画面表示処理の一例を説明するフローチャートである。

【図 3 1】図 3 1 は、プレイヤ端末におけるカード生成分解処理の一例を説明するフローチャートである。

20

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の実施形態の一態様について詳細に説明する。かかる実施形態に示す数値等は、理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。

【0013】

(情報処理システム S の全体の構成)

図 1 は、情報処理システム S の概略的な構成を示した説明図である。情報処理システム S は、プレイヤ端末 1 と、サーバ 100 と、通信基地局 200 a を有する通信ネットワーク 200 とを含む、所謂クライアントサーバシステムである。

30

【0014】

プレイヤ端末 1 は、通信ネットワーク 200 を介してサーバ 100 との通信を確立することができる。プレイヤ端末 1 は、サーバ 100 と無線もしくは有線による通信接続が可能な電子機器を広く含む。プレイヤ端末 1 としては、例えば、スマートフォン、携帯電話、タブレット装置、パーソナルコンピュータ、ゲーム機器等が挙げられる。本実施形態では、プレイヤ端末 1 として、スマートフォンが用いられる場合について説明する。

【0015】

サーバ 100 は、複数のプレイヤ端末 1 と通信接続される。サーバ 100 は、ゲームをプレイするプレイヤごとに各種の情報(プレイヤ情報)を蓄積する。また、サーバ 100 は、プレイヤ端末 1 から入力される操作に基づき、蓄積された情報の更新と、ゲームの進行制御とを行う。

40

【0016】

通信基地局 200 a は、通信ネットワーク 200 と接続され、プレイヤ端末 1 と無線による情報の送受信を行う。通信ネットワーク 200 は、携帯電話網、インターネット網、LAN(Local Area Network)、専用回線等で構成され、プレイヤ端末 1 とサーバ 100 との無線もしくは有線による通信接続を実現する。

【0017】

本実施形態の情報処理システム S は、プレイヤ端末 1 およびサーバ 100 がゲーム装置

50

Gとして機能する。プレイヤ端末1およびサーバ100には、それぞれゲームの進行制御の役割分担がなされており、プレイヤ端末1とサーバ100との協働によって、ゲームが進行可能となる。

【0018】

(プレイヤ端末1およびサーバ100のハードウェアの構成)

図2Aは、プレイヤ端末1のハードウェアの構成を説明する図である。また、図2Bは、サーバ100のハードウェアの構成を説明する図である。図2Aに示すように、プレイヤ端末1は、CPU(Central Processing Unit)10、メモリ12、バス14、入出力インタフェース16、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24を含んで構成される。

10

【0019】

また、図2Bに示すように、サーバ100は、CPU110、メモリ112、バス114、入出力インタフェース116、記憶部118、通信部120、入力部122、出力部124を含んで構成される。

【0020】

なお、サーバ100のCPU110、メモリ112、バス114、入出力インタフェース116、記憶部118、通信部120、入力部122、出力部124の構成および機能は、それぞれ、プレイヤ端末1のCPU10、メモリ12、バス14、入出力インタフェース16、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24と実質的に同じである。したがって、以下では、プレイヤ端末1のハードウェアの構成について説明し、サーバ100については説明を省略する。

20

【0021】

CPU10は、メモリ12に記憶されたプログラムを動作させ、ゲームの進行を制御する。メモリ12は、ROM(Read Only Memory)またはRAM(Random Access Memory)で構成され、ゲームの進行制御に必要なプログラムおよび各種のデータを記憶する。メモリ12は、バス14を介してCPU10に接続されている。

【0022】

バス14には、入出力インタフェース16が接続される。入出力インタフェース16には、記憶部18、通信部20、入力部22、出力部24が接続されている。

【0023】

記憶部18は、DRAM(Dynamic Random Access Memory)等の半導体メモリで構成され、各種プログラムおよびデータを記憶する。プレイヤ端末1においては、記憶部18に記憶されたプログラムおよびデータが、CPU10によってメモリ12(RAM)にロードされる。

30

【0024】

通信部20は、通信基地局200aと無線により通信接続され、通信ネットワーク200を介して、サーバ100との間で各種データおよびプログラムといった情報の送受信を行う。プレイヤ端末1においては、サーバ100から受信したプログラム等が、メモリ12または記憶部18に格納される。

【0025】

入力部22は、例えば、プレイヤの操作が入力される(操作を受け付ける)タッチパネル、ボタン、キーボード、マウス、十字キー、アナログコントローラ等で構成される。また、入力部22は、プレイヤ端末1に設けられた、あるいは、プレイヤ端末1に接続(外付け)された専用のコントローラであってもよい。さらには、入力部22は、プレイヤ端末1の傾きや移動を検知する加速度センサ、または、プレイヤの音声を検知するマイクで構成されてもよい。すなわち、入力部22は、プレイヤの意思を、識別可能に入力させることができる装置を広く含む。

40

【0026】

出力部24は、ディスプレイ装置およびスピーカを含んで構成される。なお、出力部24は、プレイヤ端末1に接続(外付け)される機器でもよい。本実施形態では、プレイヤ

50

端末 1 が、出力部 2 4 としてディスプレイ 2 6 を備え、入力部 2 2 として、ディスプレイ 2 6 に重畳して設けられるタッチパネルを備えている。

【 0 0 2 7 】

(ゲーム内容)

次に、本実施形態の情報処理システム S (ゲーム装置 G) により提供されるゲームの内容について、一例を用いて説明する。本実施形態のゲームは、所謂デジタルカードゲームである。プレイヤは、運営者から提供される複数種類のカードを抽選等により獲得、所持し、所持するカードを用いてコンピュータもしくは他のプレイヤと対戦するカードバトルゲームをプレイすることができる。以下に、本実施形態のゲーム内容について詳述する。

【 0 0 2 8 】

図 3 A は、ゲームの配信期間を説明する図である。図 3 B は、配信期間ごとに提供されるカード分類を説明する図である。図 3 C は、配信期間とフォーマットとの関係を説明する図である。本実施形態では、配信期間に応じて異なるカードが提供され、また、配信期間ごとに、カードバトルゲームのゲーム条件、すなわち、利用可能なカードが異なる。ここでは、一例として、4 ヶ月で 1 の配信期間が構成され、4 ヶ月ごとに配信期間が更新されるものとし、各配信期間を、図 3 A に示すように、第 $n - 1$ 期、第 n 期、第 $n + 1$ 期として説明する。なお、配信期間を示す第 n 期の n は任意の整数であり、4 ヶ月ごとに 1 ずつ増えていく。

【 0 0 2 9 】

図 3 A に示すように、各配信期間は、配信状態として、プレリリース状態 (以下、プレ状態と呼ぶ) と本リリース状態とに区分けされる。ここでは、一例として、プレ状態が 1 ヶ月設けられ、本リリース状態が 3 ヶ月設けられることとする。各配信期間においては、まず、プレ状態が設定され、プレ状態の開始から 1 ヶ月後の切替時期に実行されるメンテナンス後に、本リリース状態が設定される。つまり、各配信期間においては、切替時期よりも前にプレ状態が設定され、切替時期以降に本リリース状態が設定されることとなる。

【 0 0 3 0 】

なお、詳しくは後述するが、各配信期間においては、本リリース状態の開始 (切替時期) から所定期間に亘り、移行状態が設定される。この移行状態は、プレ状態中のデータをプレイヤが移行させるために設けられるものであり、プレイ可能なカードバトルゲームのゲーム条件は、本リリース状態と同じである。ここでは、一例として、移行状態が 1 週間設定される。なお、移行状態は、本リリース状態と並行して設定される。

【 0 0 3 1 】

上記したように、本実施形態では、カードを用いたカードバトルゲームが提供される。カードバトルゲームで利用されるカードは、運営者から提供されるが、配信期間が更新されるたびに、新規のカードの提供が開始される。ここでは、各カードが属するカード分類が複数設けられている。換言すれば、各カードは、必ず、少なくとも 1 のカード分類に属しており、複数のカード分類は、属するカードの少なくとも一部が互いに異なる。本実施形態では、一例として、1 のカード分類に 1 2 0 種類のカードが属している。

【 0 0 3 2 】

図 3 B に示すように、例えば、第 8 期においては、第 8 カード分類が新規に提供され、第 9 期においては、第 9 カード分類が新規に提供され、第 1 0 期においては、第 1 0 カード分類が新規に提供される。すなわち、第 n 期においては、第 n カード分類に属する複数種類のカードが新規に提供されることとなる。また、各配信期間においては、それ以前の配信期間中に提供されていたカードも提供される。したがって、第 n 期においては、第 1 ~ n カード分類に属するカードが提供されることとなる。

【 0 0 3 3 】

以下では、第 n 期において新規に提供が開始される第 n カード分類を、新規カード分類と呼び、第 n 期以前に提供が開始されたカード分類を旧カード分類と呼ぶ。また、新規カード分類に属するカードを単に新規カードと呼び、旧カード分類に属するカードを旧カードと呼ぶ。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 4 】

なお、本実施形態において、カードの提供とは、プレイヤーがカードを獲得可能な状況と言うものであり、プレイヤーがカードバトルゲームで利用可能な状況は、カードの所持と言う。プレイヤーは、提供されるカードを抽選等で獲得して所持することとなり、カードバトルゲームでは、所持しているカードを利用することができる。

【 0 0 3 5 】

また、本実施形態では、カードバトルゲームのフォーマットが、ローテーション、アンリミテッド、プレローテーションの3種類に大別される。フォーマットとは、カードバトルゲームで利用可能なカード分類、すなわち、カードを規定するものであり、カードバトルゲームにおけるゲーム条件と言える。プレイヤーは、まず、カードバトルゲームの開始前にフォーマットを選択し、選択したフォーマットに対応するカードのみを用いてカードバトルゲームをプレイする。

10

【 0 0 3 6 】

ローテーションは、提供されるカード分類のうち、直近の5種類のカード分類に属するカードのみを利用可能なフォーマットである。一方、アンリミテッドは、同時期のローテーションと同様の直近の5種類のカード分類に加えて、それ以前に提供された全てのカード分類に属するカードのうち、所持する全てのカードを利用可能なフォーマットである。このように、ローテーションとアンリミテッドとは、カードバトルゲームでプレイヤーが利用可能なカードが異なる。各配信期間中は、常時、ローテーションおよびアンリミテッドの2つのフォーマットを選択可能である。

20

【 0 0 3 7 】

ここで、上記したように、配信期間が更新されるたびに、新規のカード分類が提供されるため、ローテーションで利用可能な直近の5種類のカード分類は、配信期間ごとに異なる。図3Bに示すように、第8期では、第8カード分類が新規に提供されるため、直近の5種類のカード分類は、第4～8カード分類となる。これに対して、第9期では、第9カード分類が新規に提供されるため、直近の5種類のカード分類は、第5～9カード分類となり、第10期では、直近の5種類のカード分類は、第6～10カード分類となる。

【 0 0 3 8 】

そして、各配信期間の本リリース状態では、図3Cに示すように、ローテーションにおいて、直近の5種類のカード分類が利用可能となる。これに対して、各配信期間のプレ状態では、ローテーションにおいて、1つ前の配信期間と同じカード分類が利用可能となる。具体的には、第8期のプレ状態では、ローテーションにおいて、第3～7カード分類が利用可能であり、第9期のプレ状態では、ローテーションにおいて、第4～8カード分類が利用可能であり、第10期のプレ状態では、ローテーションにおいて、第5～9カード分類が利用可能である。

30

【 0 0 3 9 】

つまり、プレ状態におけるローテーションのゲーム条件は、直前の配信期間の本リリース状態におけるローテーションのゲーム条件と同じである。すなわち、プレ状態では、直前の配信期間の本リリース状態におけるローテーションを引き続きプレイすることができる。

40

【 0 0 4 0 】

そして、プレ状態においては、ローテーションとは別に、プレローテーションのフォーマットが追加される。プレローテーションは、同一の配信期間における本リリース状態のローテーションと同じゲーム条件である。したがって、第8期のプレ状態では、プレローテーションにおいて、第4～8カード分類が利用可能であり、第9期のプレ状態では、プレローテーションにおいて、第5～9カード分類が利用可能であり、第10期のプレ状態では、プレローテーションにおいて、第6～10カード分類が利用可能である。

【 0 0 4 1 】

このように、プレ状態では、直前の配信期間の本リリース状態におけるローテーションに加えて、新しい配信期間の本リリース状態におけるローテーションをプレローテーショ

50

ンとしてプレイすることができる。なお、本リリース状態では、プレローテーションのフォーマットでプレイすることはできない。以下では、プレ状態と本リリース状態との相違点について詳述する。

【 0 0 4 2 】

図 4 A は、購入種別選択画面の一例を示す図である。図 4 B は、プレ状態におけるカード購入画面の一例を説明する図である。図 4 C は、制限回数を説明する図である。図 4 D は、天井機能を説明する図である。また、図 5 A は、本リリース状態におけるカード購入画面の一例を説明する図である。図 5 B は、抽選結果画面の一例を説明する図である。例えば、本ゲーム用のアプリケーションを起動させると、プレイヤ端末 1 とサーバ 1 0 0 との通信が開始されてログイン状態となり、ゲームが開始される。

10

【 0 0 4 3 】

図 4 A に示すように、ゲーム中は、ディスプレイ 2 6 にメニューバー 3 0 が表示される。メニューバー 3 0 には、プレイヤが操作（タップ）可能な複数の操作部が設けられる。ここでは、操作部の一例として、メニューバー 3 0 に、「ホーム」と記されたホーム画面選択部 3 0 a、「ソロプレイ」と記されたソロプレイ選択部 3 0 b、「バトル」と記されたバトル選択部 3 0 c、「カード」と記されたカード画面選択部 3 0 d、「ショップ」と記された購入種別選択部 3 0 e が設けられている。

【 0 0 4 4 】

ホーム画面選択部 3 0 a がタップされると、ディスプレイ 2 6 に所定のホーム画面が表示される。ソロプレイ選択部 3 0 b がタップされると、各種の設定画面が表示され、設定画面において設定を行うと、コンピュータ対戦によるカードバトルゲームが開始される。バトル選択部 3 0 c がタップされると、各種の設定画面が表示され、設定画面において設定を行うと、他のプレイヤとの通信対戦によるカードバトルゲームが開始される。カード画面選択部 3 0 d がタップされると、後述するデッキ編成や、カードの一覧表示、カードの分解や生成等を行うことができる。

20

【 0 0 4 5 】

購入種別選択部 3 0 e がタップされると、図 4 A に示す購入種別選択画面がディスプレイ 2 6 に表示される。購入種別選択画面には、「サプライ購入」と記されたサプライ購入タブ、「カード購入」と記されたカード購入タブ 3 2、「ゲーム内通貨購入」と記された通貨購入タブが表示される。サプライ購入タブがタップされると、各種のサプライを購入するための画面が表示され、プレイヤの操作により、カードの絵柄等、さまざまなサプライを購入することができる。

30

【 0 0 4 6 】

通貨購入タブがタップされると、本ゲーム内でのみ利用可能なゲーム内通貨を購入することができる。プレイヤは、ゲーム内通貨を使用することで、カードを獲得するための抽選を行ったり、複数枚のカードがセットされたデッキセットを購入したりすることができる。ここでは、チケット、ルビおよびダイヤがゲーム内通貨として設けられており、ゲーム内通貨ごとに、購入対象となる商品や、各商品の購入可能時期が設定されている。なお、ゲーム内通貨は、ゲームの報酬として獲得、課金による購入、または、これらの双方により入手可能である。

40

【 0 0 4 7 】

カード購入タブ 3 2 がタップされると、図 4 B に示すカード購入画面が表示される。なお、カード購入画面は、配信期間、および、配信期間における配信状態（プレ状態であるか本リリース状態であるか）によって、異なる表示がなされる。図 4 B、図 4 C および図 4 D には、第 1 0 期の配信期間におけるプレ状態のカード購入画面を示す。カード購入画面には、カード分類選択部 3 4 が表示される。カード分類選択部 3 4 には、第 1 0 カード分類タブ 3 4 a、第 9 カード分類タブ 3 4 b、第 8 カード分類タブ 3 4 c、第 7 カード分類タブ 3 4 d、第 6 カード分類タブ 3 4 e が設けられる。なお、図示は省略するが、カード分類選択部 3 4 において所定の操作を行うことで、第 1 ～ 5 カード分類タブが表示される。

50

【 0 0 4 8 】

また、カード分類選択部 3 4 の右側には、チケット情報欄 3 6 a、ルピ情報欄 3 6 b、ダイヤ情報欄 3 6 c、ポイント情報欄 3 6 d が表示される。チケット情報欄 3 6 a には、8 枚のカードを 1 セットとしたカードパックを購入可能なチケットの所持数と、「購入」と記された購入タブとが表示される。このチケット情報欄 3 6 a に表示される購入タブがタップされると、チケットを使用してカードパックが購入される。詳しくは後述するが、ここでいうカードパックの購入は、所謂ガチャと呼ばれるカードの抽選を意味しており、カードパックの購入がなされると、カードを抽選で決定する抽選処理が実行され、抽選処理で決定された 8 枚のカードがプレイヤーに付与される。つまり、カードパックの購入操作は、カードの抽選処理を要求する操作と言える。

10

【 0 0 4 9 】

なお、チケットは、カード分類ごとに設けられており、例えば第 1 0 カード分類のカードパックの購入に使用可能なチケットは、他のカード分類のカードパックの購入に使用することができない。チケット情報欄 3 6 a に表示されるチケットの所持数は、カード分類選択部 3 4 においてタップされたタブに対応している。したがって、第 1 0 カード分類タブ 3 4 a がタップされると、図 4 B に示すように、第 1 0 カード分類用のチケットの所持数がチケット情報欄 3 6 a に表示され、第 9 カード分類タブ 3 4 b がタップされると、図 4 D に示すように、第 9 カード分類用のチケットの所持数がチケット情報欄 3 6 a に表示される。各チケットは、例えば運営者から提供されたり、カードバトルゲームの結果に対する報酬として獲得したりすることができる。

20

【 0 0 5 0 】

ルピ情報欄 3 6 b には、プレイヤーが所持しているルピの所持数と、「購入」と記された購入タブとが表示される。このルピ情報欄 3 6 b に表示される購入タブがタップされると、所定数のルピを使用してカードパックが購入される。なお、ルピは、全てのカード分類のカードパックに使用することができる。ただし、プレ状態においては、ルピを使用して新規カード分類のカードパックを購入することはできないように設定されている。そのため、図 4 B に示すように、プレ状態においては、新規カード分類のルピ情報欄 3 6 b の購入タブはグレースアウトしており、プレイヤーの操作を受け付けないように表示されている。

【 0 0 5 1 】

ダイヤ情報欄 3 6 c には、プレイヤーが所持しているダイヤの所持数と、「購入」と記された購入タブとが表示される。このダイヤ情報欄 3 6 c に表示される購入タブがタップされると、所定数のダイヤを使用してカードパックが購入される。なお、ダイヤは、全てのカード分類のカードパックに使用することができる。また、ダイヤは、ルピと異なり、プレ状態においても、新規カード分類のカードパックの購入に使用することができる。

30

【 0 0 5 2 】

ポイント情報欄 3 6 d には、プレイヤーが獲得している現在のポイントと、「GET」と記された獲得タブとが表示される。本実施形態では、カードパックを 1 回購入すると 1 ポイントがプレイヤーに付与される。そして、プレイヤーの獲得ポイントが天井値（ここでは 3 0 0 ポイント）に到達すると、予め設定された複数のカードの中からプレイヤーが好みのカードを選択して獲得することができる。

40

【 0 0 5 3 】

ただし、ポイントは、カード分類ごとに管理されており、例えば、第 1 0 カード分類のカードパックを 1 回購入すると、第 1 0 カード分類用のポイントが 1 加算され、第 9 カード分類のカードパックを 1 0 回購入すると、第 9 カード分類用のポイントが 1 0 加算される。したがって、第 1 0 カード分類タブ 3 4 a がタップされると、図 4 B に示すように、第 1 0 カード分類用のポイントがポイント情報欄 3 6 d に表示され、第 9 カード分類タブ 3 4 b がタップされると、図 4 D に示すように、第 9 カード分類用のポイントがポイント情報欄 3 6 d に表示される。

【 0 0 5 4 】

また、ポイントが天井値に到達した場合に獲得可能なカードは、天井値に到達したポイ

50

ントに対応するカード分類に限られる。したがって、例えば、図 4 D に示すように、第 9 カード分類用のポイントが天井値に到達した場合、プレイヤーは、ポイント情報欄 3 6 d の獲得タブをタップすることで、第 9 カード分類に属する所定のカードを選択して獲得することができるが、その他のカード分類に属するカードを獲得することはできない。ここでは、ポイント値が天井値に到達していない場合には、図 4 B に示すように、ポイント情報欄 3 6 d の獲得タブがグレースアウトしており、プレイヤーの操作を受け付けられないように構成されている。一方、ポイント値が天井値に到達している場合には、図 4 D に示すように、ポイント情報欄 3 6 d の獲得タブが通常表示され、いずれかのカードを選択して獲得するための操作を受け付け可能となっている。

【 0 0 5 5 】

なお、ここでは、ポイントが天井値に到達した状態においても、チケット等を使用して、同一のカード分類のカードパックを購入することができる。ただし、ポイントが天井値に到達した状態では、ポイント情報欄 3 6 d の獲得タブのみを有効とし、チケット等を使用した同一のカード分類のカードパックの購入を不可能としてもよい。また、ここでは、チケットの所持数が 0 の場合や、ルピ、ダイヤが必要数に満たない場合等、カードパックを購入することができない場合には、購入タブがグレースアウトし、プレイヤーの操作を受け付けられないようにしている。

【 0 0 5 6 】

ここで、本実施形態では、プレ状態において、新規カード分類の購入数が制限されている。具体的には、第 1 0 期のプレ状態では、第 1 0 期で新規に提供される第 1 0 カード分類のカードパックの購入回数が制限される。換言すれば、プレ状態中は、予め設定された制限回数（ここでは 8 0 0 回）を超えるカードの抽選処理の実行が制限される。したがって、第 1 0 期のプレ状態では、第 1 0 カード分類のカードパックを最大で 1 0 0 回までしか購入することができない。

【 0 0 5 7 】

図 4 B および図 4 C に示すように、例えばダイヤ情報欄 3 6 c には、カードパックの購入回数の上限（分母）と、当該カード分類におけるこれまでのカードパックの購入回数（分子）とが表示される。カードパックの購入回数が上限に達した場合には、チケット情報欄 3 6 a およびダイヤ情報欄 3 6 c の購入タブがグレースアウトし、プレイヤーの操作が受け付けられなくなる。

【 0 0 5 8 】

ただし、プレ状態においてカードパックの購入回数が制限されるのは、新規カード分類に限られ、旧カード分類については、購入回数が制限されない。したがって、図 4 D に示すように、カード分類選択部 3 4 により、旧カード分類が選択されている場合には、カードパックの購入回数や、その上限が表示されることはない。

【 0 0 5 9 】

また、図 5 A には、第 1 0 期の本リリース状態におけるカード購入画面を示している。本リリース状態では、新規カード分類について、カードパックの購入が制限されることはない。したがって、図 5 A に示すように、新規カード分類についても、カード購入画面に、カードパックの購入回数や、その上限が表示されることはない。また、本リリース状態では、ルピを使用して新規カード分類のカードパックを購入することも可能となる。

【 0 0 6 0 】

以上のように、プレイヤーは、カード分類選択部 3 4 の各タブをタップすることで、カード分類を選択可能であり、購入タブをタップする購入操作がなされると、プレイヤーに選択されたいずれか 1 のカード分類に属する複数種類のカードの中からいずれかが抽選により決定される。そして、プレ状態中は、特定のカード分類すなわち新規カード分類に属する新規カードについて、制限回数を超える抽選処理の実行が制限され、特定のカード分類以外のカード分類すなわち旧カード分類に属する旧カードについては、制限回数を超える抽選処理が実行可能となる。また、新規カードは、プレ状態中は、制限回数を超える抽選処理の実行が制限されるが、本リリース状態中は、制限回数を超える抽選処理が実行可能と

10

20

30

40

50

なる。

【 0 0 6 1 】

ここでは、現在のカードパックの購入回数と、カードパックの購入の上限回数とを比較し、購入回数が上限回数に到達している場合に、プレイヤー端末 1 において購入タブをグレーアウトして表示することで、購入操作を受け付けないようにしている。ただし、購入操作を受け付けられない方法はこれに限らず、例えば、購入操作がなされたことをサーバ 1 0 0 に送信し、サーバ 1 0 0 において購入可能か否かを判断してもよい。

【 0 0 6 2 】

上記のいずれかの購入タブがタップされてカードパックの購入がなされると、サーバ 1 0 0 において抽選処理が実行される。この抽選処理の結果、すなわち、プレイヤーに付与されるカードの種別を示す抽選結果情報は、プレイヤー端末 1 がサーバ 1 0 0 から受信する。プレイヤー端末 1 では、受信した抽選結果情報に基づき、図 5 B に示すように、抽選処理で決定された 8 つのカードを報知する抽選結果画面がディスプレイ 2 6 に表示される。

10

【 0 0 6 3 】

ここで、上記したように、本実施形態では、カードパックを 1 回購入するたびに 1 ポイントが付与され、カードとの交換に必要なポイントである天井値として 3 0 0 ポイントが設定されている。これに対して、プレ状態において、新規カード分類のカードパックの購入回数の上限は 1 0 0 回に設定されている。つまり、プレ状態においては、新規カード分類について、ポイントが天井値に到達することはない。換言すれば、プレ状態においては、新規カード分類について、抽選処理の実行回数が制限回数に到達したとしても、ポイント値は天井値に到達しない。これにより、カードパックの購入が制限されているにも拘わらず、プレイヤーが好みのカードを獲得できるといった矛盾が生じることがない。

20

【 0 0 6 4 】

なお、プレ状態において獲得したポイントは、本リリース状態に移行した後も引き継がれる。さらには、配信期間が更新された場合にも、ポイントはそのまま引き継がれる。これにより、ポイントの失効によるプレイヤーの損失感がもたらされることがない。ただし、プレ状態においてはポイントが付与されず、本リリース状態においてのみポイントが付与されてもよい。また、配信期間が更新された場合には、ポイントがリセットされてもよい。

【 0 0 6 5 】

上記のように、抽選処理で決定されたカード、すなわち、プレイヤーが抽選により獲得したカードや、ポイントとの交換により獲得したカードは、所持カードとして記憶される。プレイヤーは、所持カードの中から複数（例えば 4 0 枚）のカードを選択して 1 つのデッキを編成する。プレイヤーは、複数のデッキを編成して保存することができ、保存されているデッキの中からいずれかを選択してカードバトルゲームで利用することができる。以下に、デッキの編成について説明する。

30

【 0 0 6 6 】

図 6 A は、カード設定画面の一例を説明する図である。図 6 B は、プレ状態におけるフォーマット選択画面の一例を説明する図である。図 6 C は、デッキ選択画面の一例を説明する図である。メニューバー 3 0 のカード画面選択部 3 0 d がタップされると、図 6 A に示すカード設定画面が表示される。カード設定画面には、デッキ編成タブ 4 0 a およびカード一覧生成タブ 4 0 b が表示される。デッキ編成タブ 4 0 a がタップされると、図 6 B に示すフォーマット選択画面が表示される。

40

【 0 0 6 7 】

フォーマット選択画面は、配信状態がプレ状態または移行状態である場合と、本リリース状態（移行状態を除く）である場合とで、表示内容が異なる。フォーマット選択画面には、いずれのフォーマットに対応するデッキを編成するのかを選択するためのフォーマット選択タブ 4 2 が表示される。プレ状態および移行状態では、フォーマット選択タブ 4 2 として、ローテーション選択タブ 4 2 a、アンリミテッド選択タブ 4 2 b およびプレローテーション選択タブ 4 2 c が表示される。

【 0 0 6 8 】

50

フォーマット選択タブ 4 2 がタップされると、図 6 C に示すデッキ選択画面が表示される。デッキ選択画面には、プレイヤーが編成したデッキの一覧がリスト表示される。ここで、デッキは、いずれかのフォーマットに対応して編成可能であり、デッキ選択画面には、フォーマット選択画面で選択されたフォーマットに対応するデッキのみが表示される。

【 0 0 6 9 】

例えば、図 6 B に示すように、フォーマット選択画面において、プレローテーション選択タブ 4 2 c がタップされた場合には、図 6 C に示すように、プレローテーションに対応するデッキの一覧が表示される。プレイヤーは、デッキを編成する際に、デッキ名を編成することができる。デッキ選択画面では、各デッキに対応するアイコンにデッキ名が表示される。

10

【 0 0 7 0 】

また、デッキ選択画面には、「新規作成」と記されたデッキ作成タブ 4 4 が表示される。プレイヤーは、デッキ作成タブ 4 4 をタップすることで、フォーマット選択画面で選択したフォーマットに対応するデッキを新たに編成可能となる。

【 0 0 7 1 】

図 7 A は、編成方法選択画面の一例を説明する図である。図 7 B は、初期状態のデッキ編成画面の一例を説明する図である。図 7 C は、編成中のデッキ編成画面の一例を説明する図である。図 7 D は、プレ状態におけるコピー元選択画面の一例を説明する図である。図 6 C に示すデッキ選択画面においてデッキ作成タブ 4 4 がタップされると、図 7 A に示す編成方法選択画面がディスプレイ 2 6 に表示される。編成方法選択画面には、「新規作成」と記された新規作成タブ 4 6 a と、「コピー」と記されたコピータブ 4 6 b とが表示される。

20

【 0 0 7 2 】

新規作成タブ 4 6 a がタップされると、図 7 B に示すように、デッキ編成画面が表示される。このデッキ編成画面では、上段に複数の空欄が表示され、下段に、プレイヤーが所持しているカード（以下、所持カードと呼ぶ）が表示される。ただし、デッキ編成画面で表示される所持カードは、プレイヤーが選択したフォーマットに対応するカードに限られる。したがって、例えば、第 1 0 期のプレ状態において、プレローテーションのフォーマットを編成する場合には、所持カードのうち、第 6 ~ 1 0 カード分類に属するカードのみが表示され、ローテーションのフォーマットを編成する場合には、第 5 ~ 9 カード分類に属するカードのみが表示される。

30

【 0 0 7 3 】

そして、デッキ編成画面では、図 7 C に示すように、下段に表示される所持カードを、上段にスライドさせることで、スライドさせた所持カードが空欄に配置される。このように、デッキ編成画面において、上段に配置された所持カードは仮登録された状態となる。そして、デッキ編成画面に設けられる「保存」と記された保存タブ 4 8 がタップされると、デッキ情報が記憶される。このデッキ情報には、デッキ ID が付与されるとともに、仮登録されている全ての所持カードが識別可能なカード群情報が、デッキ ID に紐付けされて記憶される。なお、図示は省略するが、保存タブ 4 8 がタップされると、デッキ名を編集する画面が表示され、デッキ名の編集が完了すると、カード群情報とともに、デッキ名と、デッキ選択画面等で表示されるアイコンとが、デッキ ID に紐付けされて記憶される。

40

【 0 0 7 4 】

また、図 6 C に示すデッキ選択画面において、アイコンがタップされた場合にも、図 7 C に示すように、デッキ編成画面が表示される。ただし、この場合には、デッキ選択画面で選択されたデッキを構成するカードが上段に表示され、下段に所持カードが表示される。この場合には、プレイヤーの操作により、上段に表示されているカードを、下段に表示されている所持カードと変更することができる。

【 0 0 7 5 】

また、編成方法選択画面において、コピータブ 4 6 b がタップされると、例えば図 7 D に示すコピー元選択画面が表示される。コピー元選択画面では、コピー元として選択可能

50

なデッキが表示される。このコピー元選択画面は、図 6 C に示すデッキ選択画面と同様に、現在記憶されているデッキをプレイヤが選択可能に構成されている。ただし、コピー元として選択できるデッキは、配信状態、および、新規に作成するデッキのフォーマット、すなわち、コピー先のフォーマットによって異なる。

【 0 0 7 6 】

具体的には、コピー先のフォーマットがアンリミテッドである場合には、全てのフォーマットのデッキをコピー元として選択することができる。したがって、アンリミテッド用のデッキを編成する場合には、コピー元選択画面に、現在記憶されている全てのデッキがコピー元として選択可能に表示される。一方、プレローテーション用のデッキを編成する場合には、コピー元選択画面に、図 7 D に示すように、現在記憶されているプレローテーション用のデッキのみが表示される。

10

【 0 0 7 7 】

コピー元選択画面に表示されたアイコンがタップされると、図 7 C に示すのと同様に、デッキ編成画面が表示される。この場合、コピー元選択画面で選択されたデッキを構成するカードが上段に表示され、下段に所持カードが表示され、コピー元のデッキに基づいて、新たなデッキを編成することができる。このように、デッキのコピー機能により、例えば、一部のカードのみを異ならせたデッキを容易に編成することが可能となる。

【 0 0 7 8 】

また、ローテーション用のデッキを編成する場合には、配信状態に応じて、コピー元選択画面に表示されるデッキが異なる。

20

【 0 0 7 9 】

図 8 A は、移行状態におけるフォーマット選択画面の一例を説明する図である。図 8 B は、デッキ選択画面の一例を説明する図である。図 8 C は、編成方法選択画面の一例を説明する図である。図 8 D は、移行状態におけるコピー元選択画面の一例を説明する図である。移行状態において、図 6 A に示すカード設定画面でデッキ編成タブ 4 0 a がタップされると、図 8 A に示すフォーマット選択画面が表示される。移行状態においては、プレ状態と同様に、フォーマット選択画面において、フォーマット選択タブ 4 2 として、ローテーション選択タブ 4 2 a、アンリミテッド選択タブ 4 2 b およびプレローテーション選択タブ 4 2 c が表示される。

【 0 0 8 0 】

30

そして、フォーマット選択画面において、ローテーション選択タブ 4 2 a がタップされた場合には、図 8 B に示すデッキ選択画面において、ローテーション用のデッキの一覧が表示される。なお、図 8 B においては、ローテーション用のデッキが 1 つも記憶されていない状態を示している。プレイヤが選択したフォーマットのデッキが 1 つも記憶されていない場合、デッキ選択画面には、デッキ作成タブ 4 4 のみが表示される。

【 0 0 8 1 】

デッキ選択画面においてデッキ作成タブ 4 4 がタップされると、図 8 C に示す編成方法選択画面が表示され、このとき、コピータブ 4 6 b がタップされると、図 8 D に示すコピー元選択画面が表示される。ここで、移行状態においてローテーション用のデッキを編成する場合には、コピー元選択画面に、プレローテーション用およびローテーション用のデッキが表示される。すなわち、移行状態においては、ローテーション用のデッキを新規に作成する際に、コピー元のデッキとして、プレローテーション用のデッキと、ローテーション用のデッキとをプレイヤが選択可能である。

40

【 0 0 8 2 】

図 9 A は、本リリース状態におけるフォーマット選択画面の一例を説明する図である。図 9 B は、本リリース状態におけるコピー元選択画面の一例を説明する図である。本リリース状態（移行状態を除く）において、図 6 A に示すカード設定画面でデッキ編成タブ 4 0 a がタップされると、図 9 A に示すフォーマット選択画面が表示される。本リリース状態（移行状態を除く）においては、フォーマット選択画面において、フォーマット選択タブ 4 2 として、ローテーション選択タブ 4 2 a およびアンリミテッド選択タブ 4 2 b が表

50

示される。つまり、本リリース状態（移行状態を除く）では、プレ状態および移行状態と異なり、プレローテーション選択タブ42cが表示されない。このように、プレローテーション選択タブ42cが表示されないため、本リリース状態（移行状態を除く）では、プレローテーションに対応するデッキの編成を行うことができない。

【0083】

そして、フォーマット選択画面において、ローテーション選択タブ42aがタップされ、デッキ選択画面においてデッキ作成タブ44がタップされ（図8B参照）、編成方法選択画面においてコピータブ46bがタップされたとする（図8C参照）。この場合には、図9Bに示すコピー元選択画面が表示される。本リリース状態（移行状態を除く）においてローテーション用のデッキを編成する場合には、コピー元選択画面に、ローテーション用のデッキのみが表示され、プレローテーション用およびアンリミテッド用のデッキは表示されない。すなわち、本リリース状態（移行状態を除く）においては、ローテーション用のデッキを新規に作成する際に、コピー元のデッキとして、既に編成済みのローテーション用のデッキのみをプレイヤーが選択可能である。

【0084】

例えば、第10期のプレ状態では、ローテーションのカードバトルゲームにおいて、第5～9カード分類に属するカードを利用可能であり、プレローテーションのカードバトルゲームにおいて、第6～10カード分類に属するカードを利用可能である。また、プレ状態後の本リリース状態（移行状態を含む）では、ローテーションのカードバトルゲームにおいて、第6～10カード分類に属するカードを利用可能であり、プレローテーションのカードバトルゲームは実行不可能となる。

【0085】

第10期においては、プレ状態のプレローテーションと、本リリース状態（移行状態を含む）のローテーションとが同一のゲーム条件であり、利用可能なカードが共通である。したがって、プレ状態において編成したプレローテーション用のデッキは、本リリース状態（移行状態を含む）のローテーションにも対応する。移行状態では、第10期のプレローテーション用のデッキをコピー元として、ローテーション用のデッキを編成することができる。これにより、本リリース状態（移行状態を含む）に移行した後、プレ状態で利用していたデッキと同じデッキを再度編成する手間が省略され、操作性を向上させることができる。

【0086】

また、本実施形態では、上記したように、各カードを、抽選により獲得したり、ポイントの交換で獲得したりすることができるが、さらに、プレイヤーは、各カードを自ら生成することができる。各カードは、ゲーム内でプレイヤーに付与されるコインを使用して生成することができる。また、プレイヤーは、不要なカードを分解し、コインに変換することができる。ただし、カードの生成および分解は、配信状態により一部が制限される。

【0087】

図10Aは、カード一覧画面の一例を説明する図である。図10Bは、プレ状態におけるカード生成画面の一例を説明する図である。図10Cは、プレ状態におけるカード詳細画面の一例を説明する図である。図11Aは、カード一覧画面の一例を説明する図である。図11Bは、本リリース状態におけるカード生成画面の一例を説明する図である。図11Cは、本リリース状態におけるカード詳細画面の一例を説明する図である。図6Aに示すカード設定画面においてカード一覧生成タブ40bがタップされると、図10Aおよび図11Aに示すカード一覧画面が表示される。

【0088】

このカード一覧画面には、ディスプレイ26の下部に、所持カードタブ50a、生成モードタブ50b、所持コイン表示欄50cが設けられる。所持カードタブ50aおよび生成モードタブ50bは、プレイヤーのタップ操作が受け付け可能に構成されている。所持カードタブ50aおよび生成モードタブ50bは、カード生成画面でも表示されており、所持カードタブ50aがタップされると、図10Aおよび図11Aに示すカード一覧画面が

表示され、生成モードタブ50bがタップされると、図10Bおよび図11Bに示すカード生成画面が表示される。一方、所持コイン表示欄50cには、プレイヤーが所持する所持コイン数が表示される。

【0089】

図10Aおよび図11Aに示すように、カード一覧画面には、プレイヤーの所持カードと、その所持数とが表示される。なお、カード一覧画面において、プレイヤーが所持していないカードが表示されてもよい。また、カード生成画面には、図10Bおよび図11Bに示すように、プレイヤーが所持しているか否かに拘わらず、提供される全てのカードが表示される。ただし、プレイヤーが所持しているカードはカラー表示がなされるのに対して、プレイヤーが所持していないカードは、グレイアウト（図10Bおよび図11Bに破線で示す）で表示される。これにより、プレイヤーは、自身が所持しているカードであるか否かを容易に識別することができる。

10

【0090】

また、プレ状態においては、プレイヤーが所持していないカードのうち、新規カードについて秘匿表示がなされる。この秘匿表示では、カードの名称や、後述する機能情報については表示されているが、絵柄が非表示となっている。図10Bにおいては、下段のカードのうち、左から4番目のカードまでが秘匿表示されており、これら4つのカードが、新規カードとなっている。一方、本リリース状態（移行状態を含む）においては、図11Bに示すように、新規カードについても絵柄が表示されている。なお、新規カードの秘匿表示は、カードの名称や機能情報についても完全に非表示としてもよい。

20

【0091】

カード一覧画面およびカード生成画面において、各カードがタップされると、図10Cおよび図11Cに示すように、カード詳細画面が表示される。カード詳細画面では、タップされたカードに係る各種の情報が表示されるとともに、分解タブ52aおよび生成タブ52bが設けられる。例えば、本リリース状態（移行状態を含む）においては、図11Cに示すように、カード詳細画面に設けられる分解タブ52aに、獲得コイン数が表示される。分解タブ52aがタップされると、現在選択されているカードが分解され、分解タブ52aに表示されている獲得コイン数をプレイヤーが獲得することができる。なお、カードが分解された場合、当該カードの所持数が減少する。

【0092】

つまり、プレイヤーは、分解タブ52aをタップすることで、所持しているカードをコインに交換することができる。上記の分解機能は、プレイヤーが所持しているカードに対してのみ実行可能である。したがって、図示は省略するが、プレイヤーが所持していないカードのカード詳細画面では、分解タブ52aがグレイアウトし、タップ操作が受け付けられないようになる。

30

【0093】

また、カード詳細画面に設けられる生成タブ52bには、消費コイン数が表示される。生成タブ52bがタップされると、生成タブ52bに表示されている消費コイン数を消費して、選択中のカードを生成することができる。カードが生成されると、当該カードの所持数が増加する。つまり、プレイヤーは、生成タブ52bをタップすることで、所持しているコインをカードに交換することができる。こうしたカードの生成機能は、プレイヤーがカードを所持しているか否かに拘わらず実行可能である。すなわち、プレイヤーは、所持しているカードと、所持していないカードとの双方について、カードの生成が可能となる。

40

【0094】

なお、提供されるカードには、生成可能なカードと、生成不可能なカードとが設けられてもよいし、全てのカードが生成可能であってもよい。さらには、生成可能な時期と、生成不可能な時期とが設定されたカードが含まれてもよい。

【0095】

ここで、本リリース状態（移行状態を含む）においては、カードの分解機能および生成機能が制限されることはないが、プレ状態においては、一部のカードについて、カードの

50

分解機能および生成機能が制限される。具体的には、プレ状態においては、新規カードの分解および生成が不可能となる。したがって、プレ状態では、新規カードのカード詳細画面において、図 10 C に示すように、分解タブ 5 2 a および生成タブ 5 2 b が、タップ操作を受け付けられないことを報知する態様で表示される。この場合には、分解タブ 5 2 a および生成タブ 5 2 b がタップされても、タップ操作が受け付けられることはない。

【 0 0 9 6 】

ただし、プレ状態であっても、旧カードについては、図 1 1 C に示すのと同様に、カード詳細画面において、分解タブ 5 2 a および生成タブ 5 2 b が操作可能に設けられる。つまり、プレ状態においては、旧カードについてのみ、分解および生成が可能となっている。

【 0 0 9 7 】

以上のように、本実施形態では、いずれかのカードを選択して獲得するための操作（生成操作）を受け付ける生成タブ 5 2 b を備え、生成操作により選択されたカードが、所持カードとして記憶される。ただし、プレ状態中は、新規カードについて、生成操作を受け付け不可能とし、本リリース状態（移行状態を含む）中に、生成操作の受け付けを可能とする。このように、プレ状態においては、新規カードの購入および生成による獲得が制限されるため、プレイヤは限られた所持カードの中でカードバトルゲームをプレイする必要があり、カードバトルゲーム本来の醍醐味が向上する。

【 0 0 9 8 】

なお、プレ状態において、新規カードのみならず、旧カードの生成操作も受け付け不可能としてもよい。また、プレ状態において、新規カードの一部については生成可能としてもよい。さらには、配信期間中、生成可能な新規カードを段階的に増やす等、生成可能な新規カードを時期によって異ならせてもよい。

【 0 0 9 9 】

次に、上記したデッキおよびカードを用いたカードバトルゲームの一例について説明する。図 1 2 A は、本リリース状態におけるバトルフォーマット選択画面の一例を説明する図である。図 1 2 B は、プレ状態におけるバトルフォーマット選択画面の一例を説明する図である。図 1 2 C は、デッキ選択画面の一例を説明する図である。メニューバー 3 0 のソロプレイ選択部 3 0 b またはバトル選択部 3 0 c がタップされると、図 1 2 A または図 1 2 B に示すバトルフォーマット選択画面が表示される。このバトルフォーマット選択画面は、プレイするカードバトルゲームのフォーマットを選択する画面である。

【 0 1 0 0 】

本リリース状態では、図 1 2 A に示すように、バトルフォーマット選択画面において、フォーマット選択タブ 4 2 として、ローテーション選択タブ 4 2 a およびアンリミテッド選択タブ 4 2 b が表示される。一方、プレ状態では、図 1 2 B に示すように、バトルフォーマット選択画面において、フォーマット選択タブ 4 2 として、ローテーション選択タブ 4 2 a、アンリミテッド選択タブ 4 2 b およびプレローテーション選択タブ 4 2 c が表示される。

【 0 1 0 1 】

プレイヤは、いずれかのフォーマット選択タブ 4 2 をタップすることで、プレイするカードバトルゲームのフォーマットを選択することができる。ここで、本リリース状態では、図 1 2 A に示すように、プレローテーション選択タブ 4 2 c が表示されない。したがって、本リリース状態では、プレローテーション用のデッキを用いたカードバトルゲームが実行不可能となる。

【 0 1 0 2 】

また、バトルフォーマット選択画面において、いずれかのフォーマット選択タブ 4 2 がタップされると、図 1 2 C に示すデッキ選択画面が表示される。このデッキ選択画面には、プレイヤが選択したフォーマット用のデッキのみが表示される。そして、デッキ選択画面に表示されたいずれかのデッキがタップされると、デッキ確認タブ 5 4 a および決定タブ 5 4 b が表示される。デッキ確認タブ 5 4 a がタップされると、不図示のデッキ確認画面が表示される。このデッキ確認画面では、プレイヤが選択したデッキを構成する全ての

10

20

30

40

50

カードが表示される。一方、決定タブ 5 4 b がタップされると、選択されたデッキを用いるカードバトルゲームが開始される。

【 0 1 0 3 】

図 1 3 は、カードバトルゲームの一例を説明する図である。本実施形態におけるカードバトルゲームは 2 人対戦型であり、プレイヤーが選択したデッキから、ランダムにプレイヤーの手札となるカードが配布される。また、対戦相手も同様に、対戦相手が選択したデッキから、ランダムに対戦相手の手札となるカードが配布される。また、カードバトルゲームでは、プレイヤーのターンと対戦相手のターンとが交互に繰り返される。各ターンでは、デッキからランダムに選択されたカードが手札に加えられる。プレイヤーは、自身のターンにおいて、所定のルールにしたがって、自身の手札から基本カードを選択して場に出したり、スキルカードを使用して所定の効果を発揮させたりする。

10

【 0 1 0 4 】

なお、各ターンでは、有効ポイントが設定され、各カードには消費値が設定されている。プレイヤーがカードを場に出したり、使用したりすると、カードに設定された消費値が有効ポイントから減算される。プレイヤーは、有効ポイントの範囲内で、手札にあるカードを使用等することができる。

【 0 1 0 5 】

また、基本カードには、消費値の他に、攻撃力および体力の 2 つの機能値がさらに設定されている。攻撃力は、対戦相手に与えるダメージ値を示しており、体力は、当該カードが破壊されるまでの被ダメージ値を示している。カードバトルゲームでは、プレイヤーおよび対戦相手にそれぞれライフ値（ここでは 2 0 ）が付与され、カードによる攻撃により、先に相手のライフ値を 0 にした方が勝利となる。

20

【 0 1 0 6 】

図 1 4 A は、第 9 期用の機能情報の一例を説明する図である。図 1 4 B は、第 1 0 期プレ用の機能情報の一例を説明する図である。図 1 4 C は、第 1 0 期用の機能情報の一例を説明する図である。カードバトルゲームでは、カードの表示や、カードを使用した際のダメージ値の算出等、ゲームの進行が機能情報に基づいて実行される。また、上記したデッキ編成画面等にカードを表示する際にも、機能情報に基づいて、絵柄の表示や各機能値の表示等の表示制御がなされる。

【 0 1 0 7 】

機能情報は、カードごとの全ての情報を記憶したものであり、一例として、1 つのカード ID に、カード分類を識別するカード分類 ID、カードの名称、カードに表示されるイラスト情報、機能値（消費値、攻撃力、体力、特殊能力）、1 つのデッキに編成可能な上限である編成可能数が対応付けられている。

30

【 0 1 0 8 】

例えば、第 9 期の本リリース状態においては、図 1 4 A に示すように、第 9 期用の機能情報が、プレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 0 に記憶されている。この第 9 期用の機能情報には、第 1 ~ 9 カード分類に属する全てのカード、すなわち、第 9 期において提供される全てのカードについて、上記の各情報が記憶されている。そして、第 9 期の本リリース状態においては、ローテーションおよびアンリミテッドのフォーマットによるカードバトルゲームが、図 1 4 A に示す第 9 期用の機能情報を参照して進行制御される。

40

【 0 1 0 9 】

そして、配信期間が第 1 0 期になると、第 9 期用の機能情報を保持したまま、図 1 4 B に示す第 1 0 期プレ用の機能情報がプレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 0 に記憶される。つまり、第 1 0 期のプレ状態では、第 9 期用および第 1 0 期プレ用の 2 種類の機能情報が記憶された状態となる。そして、第 1 0 期のプレ状態においては、プレローテーションのフォーマットによるカードバトルゲームが、図 1 4 B に示す第 1 0 期プレ用の機能情報を参照して進行制御され、ローテーションおよびアンリミテッドのフォーマットによるカードバトルゲームが、図 1 4 A に示す第 9 期用の機能情報を参照して進行制御される。

【 0 1 1 0 】

50

ここで、図 1 4 B に太線の囲みで示すように、第 9 期用の機能情報と、第 1 0 期プレ用の機能情報とでは、同一のカードに設定された機能値の一部が異なっている。すなわち、第 1 0 期のプレ状態では、ローテーションのカードバトルゲームにおいてカードがもたらす機能がカードごとに対応付けられた第 9 期用の機能情報、および、プレローテーションのカードバトルゲームにおいてカードがもたらす機能がカードごとに対応付けられた第 1 0 期プレ用の機能情報を含む複数の機能情報が記憶される。そして、カードには、第 1 0 期のプレ状態におけるローテーションのゲーム条件、および、プレローテーションのゲーム条件の双方に対応し、かつ、第 9 期用の機能情報と第 1 0 期プレ用の機能情報とで異なる機能が対応付けられた特定のカードが含まれる。

【 0 1 1 1 】

第 1 0 期のプレ状態でプレイ可能なローテーションとプレローテーションとでは、利用可能なカード、すなわち、ゲーム条件が異なる。デッキに編成可能なカードの組み合わせが変更されると、一部のカードの機能が強力になり過ぎたり、弱くなり過ぎたりするおそれがある。こうした一部のカードについて、機能変更を施すことで、最適なゲーム環境を提供することが可能となる。

【 0 1 1 2 】

そして、第 1 0 期のプレ状態が終了すると、メンテナンスを挟んで本リリース状態となる。第 1 0 期のプレ状態と本リリース状態との間のメンテナンスでは、サーバ 1 0 0 において、第 9 期用の機能情報が第 1 0 期用の機能情報に変更されるとともに、第 1 0 期プレ用の機能情報が削除される。また、第 1 0 期の本リリース状態に移行後、最初にプレイヤー端末 1 がサーバ 1 0 0 と通信を行った際には、プレイヤー端末 1 においても、サーバ 1 0 0 と同様に機能情報が変更される。

【 0 1 1 3 】

したがって、第 1 0 期の本リリース状態では、図 1 4 C に示す第 1 0 期用の機能情報のみがプレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 0 に記憶されることとなる。第 1 0 期の本リリース状態においては、ローテーションおよびアンリミテッドのフォーマットによるカードバトルゲームが、図 1 4 C に示す第 1 0 期用の機能情報を参照して進行制御される。

【 0 1 1 4 】

なお、図 1 4 C に太線の囲みで示すように、ここでは、第 1 0 期プレ用の機能情報と、第 1 0 期用の機能情報とで、一部のカードについて機能変更がなされている。ただし、こうした機能変更は必須ではない。また、ここでは、本リリース状態において、同一の配信期間のプレ用の機能情報を削除することとしたが、このプレ用の機能情報を本リリース状態においても保持しておき、配信期間が更新された際に、新たなプレ用の機能情報に更新してもよい。また、ここでは、第 9 期および第 1 0 期における機能情報について説明したが、他の配信期間においても、上記と同様にして機能情報の更新がなされる。

【 0 1 1 5 】

以下に、上記のカードバトルゲームを実現するためのプレイヤー端末 1 およびサーバ 1 0 0 の処理、および、これらの各処理を遂行する機能部について説明する。なお、以下では、特にプレ状態と本リリース状態における相違点に関係する処理について説明し、その他の処理については説明を省略する。

【 0 1 1 6 】

(プレイヤ端末 1 の機能部)

図 1 5 は、プレイヤー端末 1 の機能ブロック図である。プレイヤー端末 1 のメモリ 1 2 には、プログラム記憶領域 1 2 a、および、データ記憶領域 1 2 b が設けられている。CPU 1 0 は、ゲームの開始時に、端末側ゲーム制御用プログラム (モジュール) をプログラム記憶領域 1 2 a に記憶する。

【 0 1 1 7 】

端末側ゲーム制御用プログラムには、機能情報受信プログラム 6 0、状態管理プログラム 6 1、画面管理プログラム 6 2、情報更新プログラム 6 3、デッキ情報記憶プログラム 6 4、対戦ゲーム実行プログラム 6 5 が含まれる。なお、図 1 5 に列挙したプログラムは

10

20

30

40

50

一例であり、端末側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

【0118】

CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域12bの各記憶部のデータを更新する。そして、CPU10は、プログラム記憶領域12aに記憶された各プログラムを動作させることで、プレイヤ端末1（コンピュータ）を、端末制御部1Aとして機能させる。端末制御部1Aは、機能情報受信部60a、状態管理部61a、画面管理部62a、情報更新部63a、デッキ情報記憶部64a、対戦ゲーム実行部65aを含む。

【0119】

具体的には、CPU10は、機能情報受信プログラム60を動作させ、コンピュータを機能情報受信部60aとして機能させる。同様に、CPU10は、状態管理プログラム61、画面管理プログラム62、情報更新プログラム63、デッキ情報記憶プログラム64、対戦ゲーム実行プログラム65を動作させ、それぞれ状態管理部61a、画面管理部62a、情報更新部63a、デッキ情報記憶部64a、対戦ゲーム実行部65aとして機能させる。

【0120】

データ記憶領域12bには、データを記憶する記憶部として、機能情報記憶部80、状態情報記憶部81、購入上限回数記憶部82、購入回数記憶部83、ゲーム内通貨情報記憶部84、ポイント記憶部85、天井値記憶部86、購入可否情報記憶部87、獲得可否情報記憶部88、所持カード情報記憶部89、第1デッキ記憶領域90、第2デッキ記憶領域91、第3デッキ記憶領域92、全カード情報記憶部93、所持コイン記憶部94が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域12bには、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【0121】

（サーバ100の機能部）

図16は、サーバ100の機能ブロック図である。サーバ100のメモリ112には、プログラム記憶領域112a、および、データ記憶領域112bが設けられている。プログラム記憶領域112aには、サーバ側ゲーム制御用プログラムとして、ログイン処理プログラム160、状態管理プログラム161、抽選プログラム162、抽選管理プログラム163、ポイント交換プログラム164、対戦ゲーム実行プログラム165が記憶されている。なお、図16に列挙したプログラムは一例であり、サーバ側ゲーム制御用プログラムには、この他にも多数のプログラムが設けられている。

【0122】

CPU110は、プログラム記憶領域112aに記憶された各プログラムを動作させ、データ記憶領域112bの各記憶部のデータを更新する。そして、CPU110は、プログラム記憶領域112aに記憶された各プログラムを動作させることで、サーバ100（コンピュータ）を、サーバ制御部100Aとして機能させる。サーバ制御部100Aは、ログイン処理部160a、状態管理部161a、抽選部162a、抽選管理部163a、ポイント交換部164a、対戦ゲーム実行部165aを含む。

【0123】

具体的には、CPU110は、ログイン処理プログラム160を動作させ、コンピュータをログイン処理部160aとして機能させる。同様に、CPU110は、状態管理プログラム161、抽選プログラム162、抽選管理プログラム163、ポイント交換プログラム164、対戦ゲーム実行プログラム165を動作させ、それぞれ状態管理部161a、抽選部162a、抽選管理部163a、ポイント交換部164a、対戦ゲーム実行部165aとして機能させる。

【0124】

データ記憶領域112bには、データを記憶する記憶部として、機能情報記憶部180、状態情報記憶部181、購入上限回数記憶部182、購入回数記憶部183、ゲーム内

10

20

30

40

50

通貨情報記憶部 184、ポイント記憶部 185、天井値記憶部 186、購入可否情報記憶部 187、獲得可否情報記憶部 188、所持カード情報記憶部 189、第 1 デッキ記憶領域 190、第 2 デッキ記憶領域 191、第 3 デッキ記憶領域 192、全カード情報記憶部 193、所持コイン記憶部 194 が設けられている。なお、上記の各記憶部は一例であり、データ記憶領域 112b には、この他にも多数の記憶部が設けられている。

【0125】

このように、サーバ 100 のデータ記憶領域 112b には、プレイヤ端末 1 のデータ記憶領域 12b と同じ記憶部が設けられており、本実施形態では、データ記憶領域 12b に記憶される情報は、全てデータ記憶領域 112b にも記憶される。以下に、上記した端末制御部 1A およびサーバ制御部 100A が行う処理について説明する。

10

【0126】

(プレイヤ端末 1 とサーバ 100 との通信処理)

図 17 は、プレイヤ端末 1 およびサーバ 100 の処理を説明する第 1 のシーケンス図である。プレイヤによってゲームを開始するための操作が入力されると、プレイヤ端末 1 は、ログイン要求処理を実行する。このログイン要求処理では、ログイン情報がサーバ 100 に送信される (P1)。サーバ 100 は、ログイン情報を受信すると、ログイン処理を実行する (S1)。

【0127】

図 18 は、サーバ 100 におけるログイン処理 (S1) の一例を説明するフローチャートである。ログイン情報を受信すると、ログイン処理部 160a は、プレイヤ端末 1 を特定し、最終ログイン日時を取得する (S1-1)。そして、ログイン処理部 160a は、現在の配信期間における配信状態 (プレ状態または本リリース状態) でログイン済みかを判定する (S1-2)。ログイン済みでなければ (S1-2 の NO)、現在の配信状態用の各種情報をダウンロード情報としてセットする (S1-3)。ここでは、現在の配信状態に対応する機能情報のダウンロード先がセットされる。

20

【0128】

また、ログイン処理部 160a は、状態管理部 161a が日時に基づいて更新する状態情報を、状態情報記憶部 181 から取得し (S1-4)、ダウンロード情報としてセットする (S1-5)。なお、状態情報は、第 n 期プレ状態、第 n 期移行状態、第 n 期本リリース状態といった具合に、現在の配信期間、および、プレ状態、移行状態および本リリース状態の 3 つの配信状態のいずれであるかを識別可能に構成された情報である。

30

【0129】

図 17 に戻り、上記のログイン処理 (S1) が実行されると、プレイヤ端末 1 は、ゲームを実行するための各種データやプログラム等の情報のダウンロード先を示すダウンロード情報を取得し、取得したダウンロード情報に基づいて、各種情報をプレイヤ端末 1 にダウンロードする (P2)。これにより、配信期間や配信状態が更新された後、初めてログインした際に、プレイヤ端末 1 において各種の情報が更新されることとなる。また、初めてログインした場合には、機能情報受信部 60a が、現在の配信状態に対応する機能情報をダウンロードして、機能情報記憶部 80 に記憶したり、あるいは、機能情報記憶部 80 から機能情報を削除したりする。

40

【0130】

また、ここでは、状態管理部 61a が、サーバ 100 でセットされた状態情報を受信し、状態情報記憶部 81 に記憶する。これにより、プレイヤ端末 1 において、現在の配信期間や配信状態を把握可能となる。

【0131】

図 19 は、プレイヤ端末 1 およびサーバ 100 の処理を説明する第 2 のシーケンス図である。プレイヤ端末 1 においてカード購入タブ 32 (図 4A 参照) がタップされると、端末制御部 1A が要求情報をサーバ 100 に送信する要求情報送信処理 (P11) を行う。サーバ 100 では、要求情報を受信すると、購入情報導出処理 (S11) を実行する。

【0132】

50

図20は、サーバ100における購入情報導出処理(S11)の一例を説明するフローチャートである。要求情報を受信すると、サーバ制御部100Aは、プレ状態中かを判定する(S11-1)。プレ状態中であれば(S11-1のYES)、サーバ制御部100Aは、購入上限回数記憶部182に記憶されている、現在の配信期間における新規カード分類のカードバックの購入上限回数を取得し(S11-2)、購入上限回数情報をセットする(S11-3)。また、サーバ制御部100Aは、購入回数記憶部183に記憶されている、現在の配信期間における新規カード分類の購入回数、すなわち、購入済みの回数を取得し(S11-4)、購入回数情報をセットする(S11-5)。

【0133】

そして、サーバ制御部100Aは、購入回数が購入上限回数未満である場合(S11-6のYES)、購入可能であることを示す購入可能情報をセットし(S11-7)、購入回数が購入上限回数未満ではない場合(S11-6のNO)、購入が不可能であることを示す購入不可能情報をセットする(S11-8)。

【0134】

また、サーバ制御部100Aは、プレ状態中であるか否かに拘わらず、ゲーム内通貨情報記憶部184に記憶されているゲーム内通貨情報(チケット、ルピおよびダイヤの数)を取得してセットする(S11-9)。また、サーバ制御部100Aは、カード分類識別番号nをインクリメントし(S11-10)、ポイント記憶部185に記憶されている、カード分類識別番号nに対応する第nカード分類のポイントを取得し(S11-11)、セットする(S11-12)。

【0135】

また、サーバ制御部100Aは、天井値記憶部186に記憶されている、カード分類識別番号nに対応する第nカード分類の天井値を取得し(S11-13)、セットする(S11-14)。そして、サーバ制御部100Aは、現在のポイントが天井値以上である場合(S11-15のYES)、ポイントによるカードの獲得が可能であることを示す獲得可能情報をセットし(S11-16)、現在のポイントが天井値以上ではない場合(S11-15のNO)、ポイントによるカードの獲得が不可能であることを示す獲得不可能情報をセットする(S11-17)。

【0136】

サーバ制御部100Aは、カード分類識別番号nが最大値である場合(S11-18のYES)、カード分類識別番号nを0にして(S11-19)、購入情報導出処理を終了する。一方、サーバ制御部100Aは、カード分類識別番号nが最大値ではない場合(S11-18のNO)、上記S11-10から処理を繰り返す。これにより、現在提供されている全てのカード分類について、ポイント情報、天井値情報、獲得可能情報または獲得不可能情報がセットされる。上記の購入情報導出処理でセットされた各情報は、図19に示すように、プレイヤ端末1において実行される購入画面表示処理(P12)において、購入情報として受信される。

【0137】

図21は、プレイヤ端末1における購入画面表示処理(P12)の一例を説明するフローチャートである。情報更新部63aは、受信した購入情報を記憶する(P12-1)。ここでは、情報更新部63aは、購入上限回数記憶部82に購入上限回数を記憶し、購入回数記憶部83に購入回数を記憶し、ゲーム内通貨情報記憶部84にチケット、ルピおよびダイヤの数を記憶し、ポイント記憶部85にカード分類ごとのポイントを記憶し、天井値記憶部86にカード分類ごとの天井値を記憶し、購入可否情報記憶部87に、購入情報として受信した購入可能情報または購入不可能情報を記憶し、獲得可否情報記憶部88に、購入情報として受信した獲得可能情報または獲得不可能情報を記憶する。

【0138】

そして、状態情報記憶部81の状態情報を確認し、現在、プレ状態中であれば(P12-2のYES)、画面管理部62aが、プレ状態用のカード購入画面(図4B参照)を生成する(P12-3)。ここでは、新規カード分類について、チケットまたはダイヤの使

10

20

30

40

50

用による購入のみを可能とし、また、購入上限回数と購入回数とが表示された画面が生成される。このとき、購入回数が購入上限回数に到達していれば、チケットおよびダイヤの使用による購入も不可能とするようにカード購入画面が生成される。

【 0 1 3 9 】

一方、現在、プレ状態中でなければ（ P 1 2 - 2 の N O ）、画面管理部 6 2 a が、本リリース状態用のカード購入画面（図 5 A 参照）を生成する（ P 1 2 - 4 ）。ここでは、チケット、ルピ、ダイヤの使用による購入を可能とするカード購入画面が生成される。また、現在の配信期間における新規カード分類に対応するポイントが天井値以上である場合（ P 1 2 - 5 の Y E S ）、画面管理部 6 2 a は、ポイント情報欄 3 6 d において、タップ操作が可能な通常表示の獲得タブ（図 4 D 参照）を生成する（ P 1 2 - 6 ）。

10

【 0 1 4 0 】

一方、現在の配信期間における新規カード分類に対応するポイントが天井値以上ではない場合（ P 1 2 - 5 の N O ）、画面管理部 6 2 a は、ポイント情報欄 3 6 d において、タップ操作が不可能なグレースアウトした獲得タブ（図 4 B 参照）を生成する（ P 1 2 - 7 ）。そして、画面管理部 6 2 a は、上記のようにして生成されたカード購入画面をディスプレイ 2 6 に表示させる（ P 1 2 - 8 ）。

【 0 1 4 1 】

ここでは、カード購入画面を表示する際に、現在の配信期間における新規カード分類に対応するチケット情報欄 3 6 a、ルピ情報欄 3 6 b、ダイヤ情報欄 3 6 c、ポイント情報欄 3 6 d が、カード購入画面のトップページとしてディスプレイ 2 6 に表示される。なお、詳しい説明は省略するが、カード分類選択部 3 4 の各タブがタップされると、タップされたタブのカード分類に対応するチケット情報欄 3 6 a、ルピ情報欄 3 6 b、ダイヤ情報欄 3 6 c、ポイント情報欄 3 6 d がディスプレイ 2 6 に表示される。

20

【 0 1 4 2 】

図 1 9 に戻り、カード購入画面において購入タブがタップされると、端末制御部 1 A は、抽選要求情報をサーバ 1 0 0 に送信する抽選要求処理（ P 1 3 ）を実行する。抽選要求情報は、カード分類を識別可能に構成されており、カード分類選択部 3 4 でタップされたタブに対応する抽選要求情報がサーバ 1 0 0 に送信される。サーバ 1 0 0 では、抽選要求情報を受信すると、抽選実行処理（ S 1 2 ）を行う。

【 0 1 4 3 】

30

図 2 2 は、サーバ 1 0 0 における抽選実行処理（ S 1 2 ）の一例を説明するフローチャートである。抽選要求情報を受信すると、抽選部 1 6 2 a は、購入通貨種別を確認する（ S 1 2 - 1 ）。ここでは、購入通貨種別は、チケット、ルピ、ダイヤのいずれかのゲーム内通貨である。次に、抽選管理部 1 6 3 a は、受信した抽選要求情報に対応するカード分類を確認する（ S 1 2 - 2 ）。現在の配信期間における新規カード分類であり（ S 1 2 - 3 の Y E S ）、現在、プレ状態中であれば（ S 1 2 - 4 の Y E S ）、購入回数が購入上限回数未満であるかを判定する（ S 1 2 - 5 ）。

【 0 1 4 4 】

購入回数が購入上限回数未満でなければ、すなわち、購入回数が購入上限回数に到達していれば（ S 1 2 - 5 の N O ）、抽選管理部 1 6 3 a は、所定のエラー処理を実行する（ S 1 2 - 6 ）。この場合、カードの購入、すなわち、カードの抽選は実行されない。また、抽選管理部 1 6 3 a は、購入通貨が必要量に満たない場合（ S 1 2 - 7 の N O ）にも、エラー処理を実行し（ S 1 2 - 6 ）、カードの抽選を不実行とする。

40

【 0 1 4 5 】

上記 S 1 2 - 3 から S 1 2 - 7 において、カードの抽選を実行する条件が成立していると判定した場合、抽選部 1 6 2 a は、抽選回数識別番号 n をインクリメントする（ S 1 2 - 8 ）。そして、抽選部 1 6 2 a は、カード分類と、抽選回数識別番号との双方に対応する抽選テーブルをセットする（ S 1 2 - 9 ）。なお、抽選テーブルは、カード分類ごとに設けられており、当該カード分類に属する全てのカードに当選比率が設定されている。抽選部 1 6 2 a は、ランダムに生成される乱数値を取得するとともに、取得した乱数値と抽

50

選テーブルとに基づいて、いずれか1のカードを決定する判定処理を行う（S12-10）。

【0146】

そして、抽選部162aは、判定処理で決定したカード情報を記憶するとともに（S12-11）、当該カード情報をセットする（S12-12）。ここでセットされたカード情報は、プレイヤー端末1により受信される。抽選部162aは、抽選回数識別番号nが最大（ここでは8）であるかを判定し（S12-13）、最大でなければ（S12-13のNO）、上記S12-8から処理を繰り返す。

【0147】

また、抽選部162aは、抽選回数識別番号nが最大であれば（S12-13のYES）、上記S12-11で記憶された8個のカード情報を、所持カード情報として所持カード情報記憶部189にプレイヤーIDに対応付けて記憶する（S12-14）。なお、所持カード情報記憶部189は、全てのカード情報に所持数を対応付けて記憶可能に構成されており、ここでは、対応するカード情報の所持数が更新される。

【0148】

また、サーバ制御部100Aは、ゲーム内通貨情報記憶部184において、カードの購入に使用した購入通貨（チケット、ルピおよびダイヤ）を更新し（S12-15）、更新後の購入通貨情報をセットする（S12-16）。ここでセットされた購入通貨情報は、プレイヤー端末1により受信される。

【0149】

また、サーバ制御部100Aは、ポイント記憶部185に記憶されているポイントを1加算し、購入回数記憶部183に記憶されている購入回数を1加算する（S12-17）。なお、ポイント記憶部185および購入回数記憶部183においては、それぞれカード分類ごとにポイントおよび購入回数が記憶される。そして、サーバ制御部100Aは、更新後のポイントを示すポイント情報、および、更新後の購入回数を示す購入回数情報をセットする（S12-18）。ここでセットされたポイント情報および購入回数情報は、プレイヤー端末1により受信される。

【0150】

図19に戻り、上記のようにして抽選実行処理（S12）が行われると、プレイヤー端末1は、上記のカード情報、購入通貨情報、ポイント情報、購入回数情報を抽選結果情報として受信する。抽選結果情報を受信すると、プレイヤー端末1において、抽選結果反映処理（P14）が行われる。

【0151】

図23は、プレイヤー端末1における抽選結果反映処理の一例を説明するフローチャートである。抽選結果情報を受信すると、画面管理部62aは、抽選結果情報として受信したカード情報を解析し（P14-1）、抽選結果画面（図5B参照）を生成、表示する（P14-2）。また、情報更新部63aは、カード情報の解析結果に基づき、受信したカード情報を、所持カード情報として、所持カード情報記憶部89に記憶する（P14-3）。なお、所持カード情報記憶部89は、全てのカード情報に所持数を対応付けて記憶可能に構成されており、ここでは、対応するカード情報の所持数が更新される。

【0152】

そして、情報更新部63aは、抽選結果情報として受信した購入通貨情報に基づき、ゲーム内通貨情報記憶部84の購入通貨情報（チケット、ルピおよびダイヤ）の数を更新し（P14-4）、ポイント情報に基づき、ポイント記憶部85のポイントを更新する（P14-5）。また、情報更新部63aは、購入回数情報に基づいて、購入回数記憶部83に記憶されている購入回数を更新する（P14-6）。これにより、プレイヤー端末1とサーバ100とで、情報が共有化される。

【0153】

図19に戻り、カード購入画面において獲得タブがタップされると、端末制御部1Aは、獲得要求処理（P15）を実行する。獲得要求処理では、ポイントと交換可能なカード

10

20

30

40

50

が表示され、プレイヤーがポイントと交換するカードを選択すると、獲得要求情報をサーバ 100 に送信する。獲得要求情報は、カード分類 ID とカード ID とを識別可能に構成されている。サーバ 100 では、獲得要求情報を受信すると、獲得実行処理 (S 13) を行う。

【0154】

図 24 は、サーバ 100 における獲得実行処理 (S 13) の一例を説明するフローチャートである。獲得要求情報を受信すると、ポイント交換部 164 a は、受信した獲得要求情報を解析し (S 13 - 1)、ポイント記憶部 185 に記憶されているポイントのうち、獲得要求情報に示されるカード分類のポイントが天井値 (300) 以上であるかを判定する (S 13 - 2)。ポイント記憶部 185 に記憶されているポイントが天井値以上でなければ (S 13 - 2 の NO)、ポイント交換部 164 a はエラー処理を実行する (S 13 - 3)。

10

【0155】

一方、ポイント記憶部 185 に記憶されているポイントが天井値以上であれば (S 13 - 2 の YES)、ポイント交換部 164 a は、獲得要求情報に示されるカードの獲得を示す獲得情報をセットする (S 13 - 4)。そして、サーバ制御部 100 A は、獲得したカード情報を所持カード情報として記憶する (S 13 - 5)。また、ポイント交換部 164 a は、ポイント記憶部 185 に記憶されているポイントから天井値 (300) を減算し (S 13 - 6)、更新後のポイント情報をセットする (S 13 - 7)。

【0156】

20

図 19 に戻り、上記のようにして獲得実行処理 (S 13) が行われると、プレイヤー端末 1 は、上記の獲得情報およびポイント情報を獲得結果情報として受信する。獲得結果情報を受信すると、プレイヤー端末 1 において、獲得結果反映処理 (P 16) が行われる。

【0157】

図 25 は、プレイヤー端末 1 における獲得結果反映処理 (P 16) の一例を説明するフローチャートである。獲得結果情報を受信すると、画面管理部 62 a は、獲得結果情報として受信した獲得情報を解析し (P 16 - 1)、獲得結果画面を生成、表示する (P 16 - 2)。また、情報更新部 63 a は、獲得情報の解析結果に基づき、受信した獲得情報に示されるカード情報を、所持カード情報として、所持カード情報記憶部 89 に記憶 (所持数を増加) する (P 16 - 3)。また、情報更新部 63 a は、獲得結果情報として受信したポイント情報に基づき、ポイント記憶部 85 に記憶されているポイントを更新する (P 16 - 4)。

30

【0158】

図 26 は、プレイヤー端末 1 およびサーバ 100 の処理を説明する第 3 のシーケンス図である。プレイヤー端末 1 においてデッキ編成タブ 40 a (図 6 A 参照) がタップされると、画面管理部 62 a がフォーマット選択画面表示処理を実行する (P 21)。

【0159】

図 27 は、プレイヤー端末 1 におけるフォーマット選択画面表示処理 (P 21) の一例を説明するフローチャートである。画面管理部 62 a は、状態情報記憶部 81 に記憶されている状態情報を確認する (P 21 - 1)。そして、プレ状態または移行状態であれば (P 21 - 2 の YES)、画面管理部 62 a は、プレ状態用のフォーマット選択画面 (図 6 B 参照) を生成し (P 21 - 3)、生成したフォーマット選択画面をディスプレイ 26 に表示する (P 21 - 5)。画面管理部 62 a は、プレ状態用のフォーマット選択画面において、ローテーション選択タブ 42 a、アンリミテッド選択タブ 42 b およびプレローテーション選択タブ 42 c を生成する。

40

【0160】

一方、プレ状態および移行状態のいずれでもなければ (P 21 - 2 の NO)、画面管理部 62 a は、本リリース状態用のフォーマット選択画面 (図 9 A 参照) を生成し (P 21 - 4)、生成したフォーマット選択画面をディスプレイ 26 に表示する (P 21 - 5)。画面管理部 62 a は、本リリース状態用のフォーマット選択画面において、ローテーショ

50

ン選択タブ4 2 aおよびアンリミテッド選択タブ4 2 bを生成する。

【0 1 6 1】

図2 6に戻り、上記のようにしてフォーマット選択画面が表示されると、プレイヤ端末1において、デッキ編成処理(P 2 2)が実行される。なお、以下では、アンリミテッドのフォーマットに係る処理については説明を省略する。

【0 1 6 2】

図2 8は、プレイヤ端末1におけるデッキ編成処理(P 2 2)の一例を説明するフローチャートである。画面管理部6 2 aは、ローテーション選択タブ4 2 aがタップされると(P 2 2 - 1のYES)、第1デッキ記憶領域9 0に記憶されているデッキIDをロードし、ロードしたデッキIDに基づいてデッキ選択画面(図8 B参照)を表示する(P 2 2 - 2)。また、画面管理部6 2 aは、デッキ選択画面においてプレローテーション選択タブ4 2 cがタップされると(P 2 2 - 3のYES)、第2デッキ記憶領域9 1に記憶されているデッキIDをロードし、ロードしたデッキIDに基づいてデッキ選択画面(図6 C参照)を表示する(P 2 2 - 4)。

10

【0 1 6 3】

なお、第1デッキ記憶領域9 0は、現在の配信期間のローテーション用のデッキ情報を記憶するものであり、第2デッキ記憶領域9 1は、現在の配信期間のプレローテーション用のデッキ情報を記憶するものであり、第3デッキ記憶領域9 2は、アンリミテッド用のデッキ情報を記憶するものである。したがって、上記P 2 2 - 2においては、ローテーション用のデッキがデッキ選択画面に表示され、上記P 2 2 - 4においては、プレローテーション用のデッキがデッキ選択画面に表示される。

20

【0 1 6 4】

また、画面管理部6 2 aは、デッキ選択画面においてアイコン(デッキ)がタップされると(P 2 2 - 5のYES)、デッキ編成画面(図7 C参照)を表示する(P 2 2 - 6)。ここでは、画面管理部6 2 aは、タップされたアイコンに対応するデッキIDに紐付けられた、第1デッキ記憶領域9 0、第2デッキ記憶領域9 1、第3デッキ記憶領域9 2に記憶されているカード情報(カード群情報)をロードする。そして、ロードしたカード情報に基づき、デッキ編成画面の上段にカードを表示する。

【0 1 6 5】

また、画面管理部6 2 aは、デッキ選択画面においてデッキ作成タブ4 4がタップされると(P 2 2 - 7のYES)、編成方法選択画面(図7 A参照)を表示する(P 2 2 - 8)。また、画面管理部6 2 aは、編成方法選択画面において新規作成タブ4 6 aがタップされると(P 2 2 - 9のYES)、所持カード情報記憶部8 9から、現在選択中のフォーマットに対応する所持カードをロードし、所持カードが下段に配置されたデッキ編成画面(図7 B参照)を表示する(P 2 2 - 10)。

30

【0 1 6 6】

また、画面管理部6 2 aは、デッキ編成画面においてカードをスライドする等のプレイヤ操作が入力されると(P 2 2 - 11のYES)、デッキ編成画面の上段にカードを配置する等、表示を更新するとともに、上段に配置されたカードの情報を仮登録する(P 2 2 - 12)。

40

【0 1 6 7】

また、保存タブ4 8がタップされると(P 2 2 - 13のYES)、デッキ情報記憶部6 4 aは、デッキ情報記憶処理(P 2 3)を実行する。

【0 1 6 8】

図2 9は、プレイヤ端末1におけるデッキ情報記憶処理(P 2 3)の一例を説明するフローチャートである。デッキ情報記憶部6 4 aは、新たに記憶するデッキのフォーマットがローテーションであれば(P 2 3 - 1のYES)、デッキ編成画面で選択された(仮登録されている)全てのカード情報(カード群情報)を含むデッキ情報を、第1デッキ記憶領域9 0に記憶する(P 2 3 - 2)。

【0 1 6 9】

50

また、新たに記憶するデッキのフォーマットがプレローションであれば（P 2 3 - 3 の Y E S ）、デッキ情報記憶部 6 4 a は、デッキ編成画面で選択された全てのカード情報を含むデッキ情報を、第 2 デッキ記憶領域 9 1 に記憶する（P 2 3 - 4 ）。なお、新たに記憶するデッキのフォーマットがアンリミテッドであれば（P 2 3 - 3 の N O ）、デッキ情報記憶部 6 4 a は、デッキ編成画面で選択された全てのカード情報を含むデッキ情報を、第 3 デッキ記憶領域 9 2 に記憶する（P 2 3 - 5 ）。そして、デッキ情報記憶部 6 4 a は、上記の記憶領域に記憶したデッキ情報をセットする（P 2 3 - 6 ）。ここでセットされたデッキ情報は、サーバ 1 0 0 に送信される。

【 0 1 7 0 】

図 2 8 に戻り、画面管理部 6 2 a は、編成方法選択画面においてコピータブ 4 6 b がタップされると（P 2 2 - 1 4 の Y E S ）、状態情報記憶部 8 1 に記憶されている状態情報を確認し（P 2 2 - 1 5 ）、コピー元選択画面（図 7 D 参照）を表示する（P 2 2 - 1 6 ）。

【 0 1 7 1 】

ここでは、画面管理部 6 2 a は、現在の配信状態がプレ状態であり、コピー先のフォーマットがローションである場合には、第 1 デッキ記憶領域 9 0 に記憶されているデッキ I D をロードし、ロードしたデッキ I D に基づいてコピー元選択画面を表示する。また、画面管理部 6 2 a は、現在の配信状態がプレ状態であり、コピー先のフォーマットがプレローションである場合には、第 2 デッキ記憶領域 9 1 に記憶されているデッキ I D をロードし、ロードしたデッキ I D に基づいてコピー元選択画面を表示する。

【 0 1 7 2 】

また、画面管理部 6 2 a は、現在の配信状態が移行状態であり、コピー先のフォーマットがローションである場合には、第 1 デッキ記憶領域 9 0 および第 2 デッキ記憶領域 9 1 に記憶されているデッキ I D をロードし、ロードしたデッキ I D に基づいてコピー元選択画面を表示する。

【 0 1 7 3 】

また、画面管理部 6 2 a は、現在の配信状態が本リリース状態（移行状態を除く）であり、コピー先のフォーマットがローションである場合には、第 1 デッキ記憶領域 9 0 に記憶されているデッキ I D をロードし、ロードしたデッキ I D に基づいてコピー元選択画面を表示する。

【 0 1 7 4 】

そして、コピー元選択画面においていずれかのアイコンがタップされ、コピー元のデッキを決定するコピー元決定操作が入力されると（P 2 2 - 1 7 の Y E S ）、デッキ情報記憶部 6 4 a は、デッキ編成画面（図 7 C 参照）を表示する（P 2 2 - 1 8 ）。ここでは、画面管理部 6 2 a は、タップされたアイコンに対応するデッキ I D に紐付けられたカード情報（カード群情報）をロードする。そして、ロードしたカード情報に基づき、デッキ編成画面の上段にカードを表示する。

【 0 1 7 5 】

図 2 9 に示すデッキ情報記憶処理（P 2 3 ）によれば、プレ状態中、所持カードの中からプレイヤーの操作に基づいて選択された、プレローション用（例えば第 6 ～ 1 0 カード分類）のデッキ情報が第 2 デッキ記憶領域 9 1 に記憶され、プレローションと異なるローション用（例えば第 5 ～ 9 カード分類）のデッキ情報が第 1 デッキ記憶領域 9 0 に記憶される。そして、プレ状態と移行状態との間のメンテナンスでは、第 1 デッキ記憶領域 9 0 に記憶されているデッキ情報が削除される。メンテナンス後の移行状態中は、プレイヤーの操作に基づいて、ローション（例えば第 6 ～ 1 0 カード分類）に対応するデッキ情報が第 1 デッキ記憶領域 9 0 に記憶される。

【 0 1 7 6 】

また、図 2 8 に示すデッキ編成処理（P 2 2 ）によれば、移行状態中、プレイヤーの操作に基づき、プレ状態中に第 2 デッキ記憶領域 9 1 に記憶された、プレローション用（例えば第 6 ～ 1 0 カード分類）のデッキ情報が、第 1 デッキ記憶領域 9 0 にコピー可能と

10

20

30

40

50

なる。

【 0 1 7 7 】

図 2 6 に戻り、プレイヤ端末 1 において、デッキ編成処理でセットされたデッキ情報がサーバ 1 0 0 に送信されると、サーバ 1 0 0 においてデッキ情報保存処理 (S 2 1) が行われる。サーバ 1 0 0 には、プレイヤ端末 1 と同様に、第 1 デッキ記憶領域 1 9 0、第 2 デッキ記憶領域 1 9 1、第 3 デッキ記憶領域 1 9 2 が設けられており、プレイヤ端末 1 で記憶されたデッキ情報が、サーバ 1 0 0 においても、プレイヤ端末 1 と同様に記憶領域に記憶される。

【 0 1 7 8 】

また、プレイヤ端末 1 においてカード一覧生成タブ 4 0 b (図 6 A 参照) がタップされると、画面管理部 6 2 a がカード一覧生成画面表示処理を実行する (P 2 5)。

10

【 0 1 7 9 】

図 3 0 は、プレイヤ端末 1 におけるカード一覧生成画面表示処理 (P 2 5) の一例を説明するフローチャートである。画面管理部 6 2 a は、状態情報記憶部 8 1 に記憶されている状態情報を確認する (P 2 5 - 1)。そして、プレ状態であれば (P 2 5 - 2 の Y E S)、画面管理部 6 2 a は、プレ状態用のカード一覧画面 (図 1 0 A 参照) およびカード生成画面 (図 1 0 B 参照) を生成し (P 2 5 - 3)、生成した画面をディスプレイ 2 6 に表示する (P 2 5 - 5)。

【 0 1 8 0 】

ここでは、画面管理部 6 2 a は、所持カード情報記憶部 8 9 から所持カード情報をロードし、全ての所持カードをカード一覧画面に配置する。また、画面管理部 6 2 a は、全カード情報記憶部 9 3 から現在提供されている全てのカード情報をロードし、その所持の有無を判定してカード生成画面を生成する。ここでは、現在の配信期間における新規カードのうち、所持していないカードを秘匿表示させ、その他の所持していない旧カードはグレースアウトで表示させ、所持しているカードをカラーで表示させるようにカード生成画面を生成、表示する。

20

【 0 1 8 1 】

一方、プレ状態でない場合 (P 2 5 - 2 の N O)、画面管理部 6 2 a は、本リリース状態用のカード一覧画面 (図 1 1 A 参照) およびカード生成画面 (図 1 1 B 参照) を生成し (P 2 5 - 4)、生成した画面をディスプレイ 2 6 に表示する (P 2 5 - 5)。ここでは、画面管理部 6 2 a は、所持していないカードをグレースアウトで表示させ、所持しているカードをカラーで表示させるようにカード生成画面を生成、表示する。

30

【 0 1 8 2 】

図 2 6 に戻り、上記のようにしてカード一覧画面およびカード生成画面が表示されると、プレイヤ端末 1 においてカード生成分解処理 (P 2 6) が実行される。

【 0 1 8 3 】

図 3 1 は、プレイヤ端末 1 におけるカード生成分解処理 (P 2 6) の一例を説明するフローチャートである。カード一覧画面またはカード生成画面に表示されているカードがタップされると (P 2 6 - 1 の Y E S)、画面管理部 6 2 a は、現在、プレ状態であるかを判定する (P 2 6 - 2)。そして、画面管理部 6 2 a は、プレ状態であれば (P 2 6 - 2 の Y E S)、プレ状態用のカード詳細画面 (図 1 0 C 参照) を生成し (P 2 6 - 3)、生成したカード詳細画面をディスプレイ 2 6 に表示する (P 2 6 - 5)。

40

【 0 1 8 4 】

ここでは、画面管理部 6 2 a は、全カード情報記憶部 9 3 からカード情報をロードして、タップされたカード用のカード詳細画面を生成する。このとき、画面管理部 6 2 a は、タップされたカードが、現在の配信期間における新規カード分類である場合、分解タブ 5 2 a および生成タブ 5 2 b をグレースアウトで表示させるように、カード詳細画面を生成する。

【 0 1 8 5 】

また、画面管理部 6 2 a は、タップされたカードが、現在の配信期間における新規カー

50

ド分類ではなく、所持していないカードである場合、分解タブ5 2 aをグレースアウトで表示させるように、カード詳細画面を生成する。さらに、画面管理部6 2 aは、タップされたカードを生成するために必要なコインを所持していない場合、生成タブ5 2 bをグレースアウトで表示させるように、カード詳細画面を生成する。

一方、画面管理部6 2 aは、現在、プレ状態でなければ(P 2 6 - 2のNO)、本リリース状態用のカード詳細画面(図1 1 C参照)を生成し(P 2 6 - 4)、生成したカード詳細画面をディスプレイ2 6に表示する(P 2 6 - 5)。ここでは、画面管理部6 2 aは、タップされたカードを所持していない場合、分解タブ5 2 aをグレースアウトで表示させ、タップされたカードを生成するために必要なコインを所持していない場合、生成タブ5 2 bをグレースアウトで表示させるように、カード詳細画面を生成する。

10

【0 1 8 6】

また、分解タブ5 2 aがタップされると(P 2 6 - 6のYES)、カード分解処理(P 2 6 - 7)が実行される。このカード分解処理では、画面管理部6 2 aが分解アニメーションを表示し、情報更新部6 3 aが、所持コイン記憶部9 4に記憶されている所持コイン数に、分解したカードに対応するコイン数を加算する。さらに、情報更新部6 3 aは、所持カード情報記憶部8 9において、記憶されている所持カード情報のうち、分解された所持カード数を減らす。

【0 1 8 7】

また、生成タブ5 2 bがタップされると(P 2 6 - 8のYES)、カード生成処理(P 2 6 - 9)が実行される。このカード生成処理では、画面管理部6 2 aが生成アニメーションを表示し、情報更新部6 3 aが、所持コイン記憶部9 4に記憶されている所持コイン数から、生成したカードに対応するコイン数を減算する。さらに、情報更新部6 3 aは、所持カード情報記憶部8 9において、生成された所持カード数を増加させる。

20

【0 1 8 8】

上記したカード生成分解処理によれば、プレ状態中は、新規カードについて、分解タブ5 2 aおよび生成タブ5 2 bのタップを受け付け不可能とし、本リリース状態(移行状態を含む)以降に、分解タブ5 2 aおよび生成タブ5 2 bのタップの受け付けが可能となる。

【0 1 8 9】

図2 6に戻り、カード生成分解処理(P 2 6)において、カードの生成または分解がなされると、生成または分解されたカード情報、更新後のコイン数、所持カード情報等、生成分解情報がプレイヤー端末1からサーバ1 0 0に送信される。サーバ1 0 0では、生成分解情報を受信すると、プレイヤー端末1と同様に、所持カード情報記憶部1 8 9および所持コイン記憶部1 9 4の情報を更新するカード情報記憶処理(S 2 2)が実行される。

30

【0 1 9 0】

また、メニューバー3 0のソロプレイ選択部3 0 bまたはバトル選択部3 0 cがタップされると、フォーマット等のゲーム条件を設定する画面が表示される。例えば、ソロプレイ選択部3 0 bがタップされた後にゲーム条件が設定されると、対戦ゲーム実行部6 5 aは、所持カード情報記憶部8 9に記憶されている所持カードを用いて、カードバトルゲーム実行処理(P 2 7)を行う。

【0 1 9 1】

40

対戦ゲーム実行部6 5 aは、プレ状態中は、プレイヤーの操作に基づき、第1デッキ記憶領域9 0に記憶されているデッキ情報(配信期間が第1 0期であれば第5 ~ 9カード分類)を用いてローテーションに対応するゲームを実行し、第2デッキ記憶領域9 1に記憶されているデッキ情報(配信期間が第1 0期であれば第6 ~ 1 0カード分類)を用いてプレローテーションに対応するゲームを実行する。また、対戦ゲーム実行部6 5 aは、本リリース状態(移行状態を含む)中は、プレイヤーの操作に基づき、第1デッキ記憶領域9 0に記憶されているデッキ情報(配信期間が第1 0期であれば第6 ~ 1 0カード分類)を用いて、プレローテーションと同じゲーム条件のローテーションに対応するゲームを実行する。

【0 1 9 2】

カードバトルゲーム実行処理が終了すると、プレイヤー端末1からサーバ1 0 0にゲーム

50

結果情報が送信される。サーバ１００では、サーバ制御部１００Ａが受信したゲーム結果情報に基づき、データ記憶領域１１２ｂを更新する（Ｓ２３）。なお、詳しい説明は省略するが、バトル選択部３０ｃがタップされた場合には、プレイヤー端末１の対戦ゲーム実行部６５ａ、およびサーバ１００の対戦ゲーム実行部１６５ａが協働して、カードバトルゲームを通信対戦により実行する。

【０１９３】

以上、添付図面を参照しながら実施形態の一態様について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されないことは言うまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変形例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に技術的範囲に属するものと了解される。

10

【０１９４】

上記実施形態では、カードを購入する場合に、カードパックとして複数枚のカードがまとめて購入されることとした。つまり、購入タブの１回の操作（１の抽選要求操作）に基づき、８回の抽選処理が実行される。しかしながら、１回の抽選要求操作により、１回の抽選処理が実行されてもよい。

【０１９５】

また、上記実施形態では、各カードがいずれかのカード分類に属することとした。しかしながら、カード分類が設けられず、提供される全てのカードの中からいずれかのカードを抽選処理で決定してもよい。

【０１９６】

20

また、上記実施形態では、全てのカードがいずれかのカード分類に属することとしたが、いずれのカード分類にも属さないカードが設けられてもよい。この場合、例えば、いずれのカード分類にも属さないカードは、全期間においてローテーションで用いることができてもよいし、予め設定された期間においてのみ、ローテーションで用いることができるとしてもよい。

【０１９７】

また、上記実施形態では、コンピュータ対戦と、他のプレイヤーとの通信対戦との双方が実行可能である場合について説明したが、これらのいずれかのみを実行可能としてもよい。また、上記実施形態におけるゲームの内容は一例に過ぎない。上記実施形態では、ゲーム媒体としてカードが用いられるカードバトルゲームがプレイ可能であるとしたが、例えば、ゲーム媒体としてキャラクタが提供され、所持キャラクタを用いて対戦ゲームが実行されるアクションゲームやロールプレイングゲームとしてもよい。

30

【０１９８】

いずれにしても、プレイヤーにより入力される抽選要求操作に基づき、予め設けられた複数種類のゲーム媒体の中からいずれかを抽選により決定する抽選処理が実行され、決定されたゲーム媒体が所持ゲーム媒体として、プレイヤーＩＤに対応付けて記憶部に記憶され、記憶部に記憶されている所持ゲーム媒体を用いて所定のゲームが実行されれば、ゲームの内容は特に限定されない。

【０１９９】

また、上記実施形態では、プレイヤー端末１およびサーバ１００において、現在の配信期間や配信状態に基づき、表示内容を変更したり、表示内容によって、配信状態ごとに所定の操作が制限されたりする場合について説明した。しかしながら、例えば、配信期間または配信状態の更新時に異なるプログラムを読み込ませ、現在の配信期間等を判断することなく、配信期間等によって処理が異なるようにしてもよい。

40

【０２００】

具体的には、プレ状態においては、制限回数を超える抽選処理の実行を制限する処理が含まれるプログラムを読み込ませ、本リリース状態においては、抽選処理の実行を制限する処理が実行されないプログラムを読み込ませてもよい。より詳細には、プレ状態においては、特定のカード分類について、制限回数を超える抽選処理の実行を制限し、特定のカード分類以外のカード分類については、制限回数を超える抽選処理を実行可能とするプロ

50

グラムを読み込ませる。一方、本リリース状態においては、全てのカード分類について、制限回数を超える抽選処理を実行可能とするプログラムを読み込ませる。このように、プレ状態においては、抽選処理の実行が制限されるプログラムの起動によりゲームが実行され、本リリース状態においては、抽選処理の実行が制限されないプログラムの起動によりゲームが実行されてもよい。

【0201】

また、例えば、プレ状態中は、所定のカードを生成する操作（第1操作）を受け付け不可能とするプログラムを読み込ませ、本リリース状態中は、所定のカードを生成する操作（第1操作）の受け付けを可能とするプログラムを読み込ませてもよい。

【0202】

また、上記実施形態では、プレ状態では、ポイントが天井値に到達しないこととしたが、例えば、プレ状態においてもポイントが天井値に到達するが、プレ状態では、ポイントを使用してカードを獲得する操作（第2操作）を受け付けないこととしてもよい。この場合において、例えば、プレ状態中は、当該操作（第2操作）を受け付けないプログラムを読み込ませ、本リリース状態では、当該操作（第2操作）を受付可能なプログラムを読み込ませてもよい。

【0203】

また、例えば、プレ状態では、所持カード（所持ゲーム媒体）の中からプレイヤーの操作に基づいて選択された、第1のゲーム条件に対応する複数のカードを識別するための第1デッキ情報（第1媒体群情報）を第1の記憶領域に記憶し、第1のゲーム条件と異なる第2のゲーム条件に対応する複数のカードを識別するための第2デッキ情報（第2媒体群情報）を第2の記憶領域に記憶するプログラムを読み込ませ、本リリース状態では、プレイヤーの操作に基づいて、第2デッキ情報（第2媒体群情報）を第1の記憶領域に記憶するプログラムを読み込ませる。

【0204】

そして、プレ状態では、プレイヤーの操作に基づき、第1の記憶領域に記憶されている第1デッキ情報（第1媒体群情報）を用いたゲーム、および、第2の記憶領域に記憶されている第2デッキ情報（第2媒体群情報）を用いたゲームを実行可能とするプログラムを読み込ませ、本リリース状態では、プレイヤーの操作に基づき、第1の記憶領域に記憶されている第2デッキ情報（第2媒体群情報）を用いたゲームを実行可能とし、第1デッキ情報（第1媒体群情報）を用いたゲームを実行不可能とし、さらに、プレイヤーの操作に基づき、プレ状態中に第2の記憶領域に記憶された第2デッキ情報（第2媒体群情報）を第1の記憶領域に記憶（移行、コピー）させるプログラムを読み込ませてもよい。

【0205】

また、メンテナンス時の更新処理は、所定の日時になると自動で行われるように予めプログラムしてもよいし、手動で更新処理を行ってもよい。

【0206】

また、上記実施形態では、カードパックの購入数に対して天井値が設定されることとしたが、天井値は、カードの購入数に対して設定されてもよい。また、天井値に到達したか否かについて、カードパックの購入数ではなく、抽選処理の実行回数によって管理してもよい。

【0207】

また、上記実施形態では、本リリース状態において、抽選処理が無制限に実行可能であることとしたが、プレ状態よりも多くの回数の抽選処理が実行可能となる範囲内で制限回数が設定されてもよい。つまり、本リリース状態において、プレ状態よりも大きな回数の制限回数が設定されてもよい。

【0208】

なお、上記実施形態では、クライアントサーバシステムである情報処理システムSが、上記の各情報処理を行う。しかしながら、上記実施形態におけるサーバ100の機能は、プレイヤー端末1が備えてもよい。この場合、通信機能は必須ではなく、プレイヤー端末1が

10

20

30

40

50

ゲーム端末装置として機能する。

【 0 2 0 9 】

また、上記実施形態におけるプログラムは、コンピュータが読み取り可能な記憶媒体に格納され、記憶媒体として提供されてもよい。さらには、この記憶媒体を含むゲーム端末装置または情報処理システムとして提供されてもよい。また、上記実施形態は、各機能およびフローチャートに示すステップを実現する情報処理方法としてもよい。

【 0 2 1 0 】

なお、上記実施形態における所持カード情報記憶部 8 9、所持カード情報記憶部 1 8 9 が記憶部に相当し、S 1 2 - 1 4 の処理を実行するサーバ制御部 1 0 0 A、P 1 4 - 3 の処理を実行する端末制御部 1 A がゲーム媒体記憶部に相当し、プレ状態が先期間に相当し、移行状態が後期間に相当し、所定の配信期間のプレ状態におけるローテーションが第 1 のゲーム条件に相当し、第 1 のゲーム条件に対応するデッキが第 1 媒体群情報に相当し、第 1 デッキ記憶領域 9 0 が第 1 の記憶領域に相当し、所定の配信期間のプレ状態におけるプレローテーションもしくは所定の配信期間の本リリース状態におけるローテーションが第 2 のゲーム条件に相当し、第 2 のゲーム条件に対応するデッキが第 2 媒体群情報に相当し、第 2 デッキ記憶領域 9 1 が第 2 の記憶領域に相当し、デッキ情報記憶部 6 4 a が媒体群情報記憶部に相当し、対戦ゲーム実行部 6 5 a、1 6 5 a がゲーム実行部に相当し、P 2 2 - 1 4 から P 2 2 - 1 8 の処理を実行する端末制御部 1 A が移行部に相当し、機能情報記憶部 8 0、1 8 0 が機能情報記憶部に相当し、相対的に前に提供されるカード分類に対応する機能情報が第 1 機能情報に相当し、相対的に後に提供されるカード分類に対応する機能情報が第 2 機能情報に相当する。

【産業上の利用可能性】

【 0 2 1 1 】

本発明は、情報処理システム、情報処理方法および情報処理プログラムに利用することができる。

【符号の説明】

【 0 2 1 2 】

- 1 A 端末制御部
- 3 6 d ポイント情報欄
- 5 2 b 生成タブ
- 6 2 a 画面管理部
- 6 3 a 情報更新部
- 6 4 a デッキ情報記憶部
- 6 5 a、1 6 5 a 対戦ゲーム実行部
- 8 0、1 8 0 機能情報記憶部
- 8 9、1 8 9 所持カード情報記憶部
- 9 0 第 1 デッキ記憶領域
- 9 1 第 2 デッキ記憶領域
- 1 0 0 A サーバ制御部
- 1 6 2 a 抽選部
- 1 6 4 a ポイント交換部

10

20

30

40

50

【 図 面 】
【 図 1 】

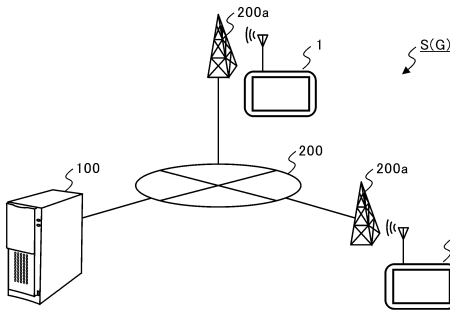


FIG.1

【 図 2 】

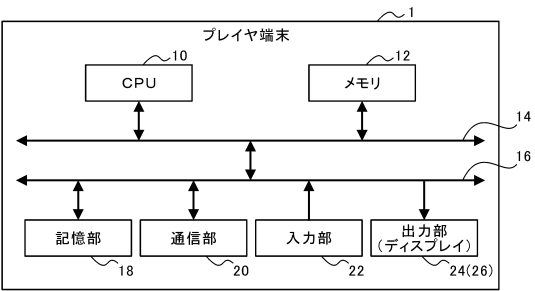


FIG.2A

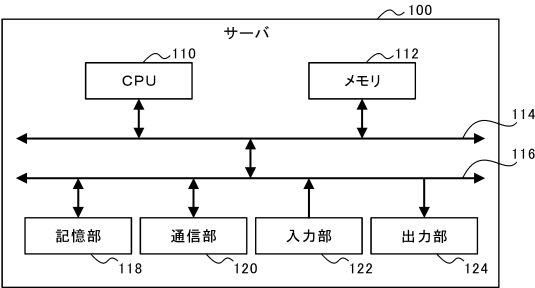


FIG.2B

【 図 3 】

FIG.3A

第n-1期		第n期		第n+1期
本リリース状態	ブレ状態	本リリース状態	ブレ状態	本リリース状態
移行状態		移行状態		移行状態

FIG.3B

配信期間	配信状態	新規提供カード分類	提供カード分類
第8期	ブレ状態	第8カード分類	第1～8カード分類
	本リリース状態		
第9期	ブレ状態	第9カード分類	第1～9カード分類
	本リリース状態		
第10期	ブレ状態	第10カード分類	第1～10カード分類
	本リリース状態		

FIG.3C

配信期間	配信状態	フォーマット		
		ローテーション	プレローテーション	アンリミテッド
第8期	ブレ状態	第3～7 カード分類	第4～8 カード分類	第1～7 カード分類
	本リリース状態	第4～8 カード分類		第1～8 カード分類
第9期	ブレ状態	第4～8 カード分類	第5～9 カード分類	第1～9 カード分類
	本リリース状態	第5～9 カード分類		第1～9 カード分類
第10期	ブレ状態	第5～9 カード分類	第6～10 カード分類	第1～10 カード分類
	本リリース状態	第6～10 カード分類		第1～10 カード分類

【 図 4 】

FIG.4A

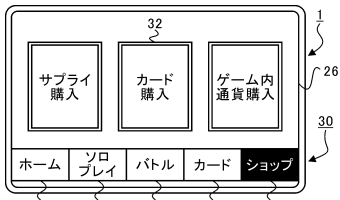


FIG.4B

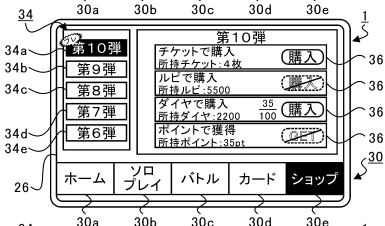
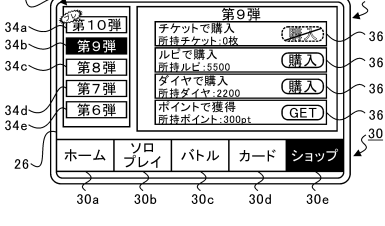


FIG.4C



FIG.4D



10

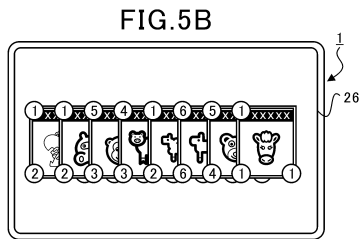
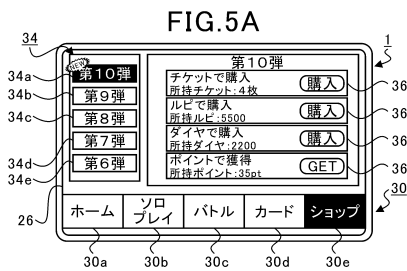
20

30

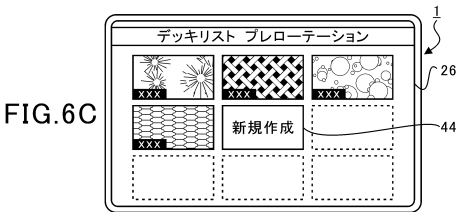
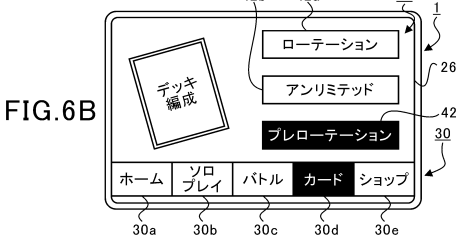
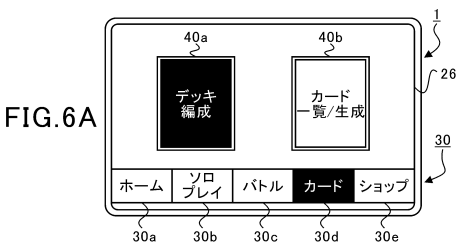
40

50

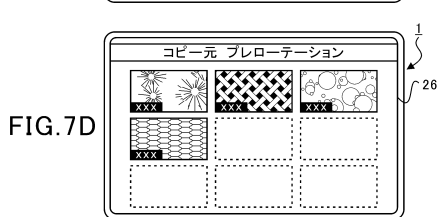
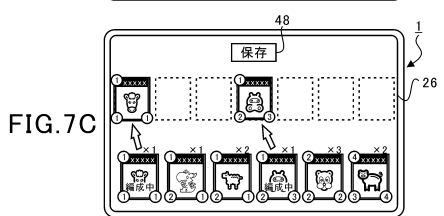
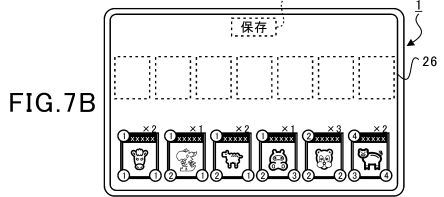
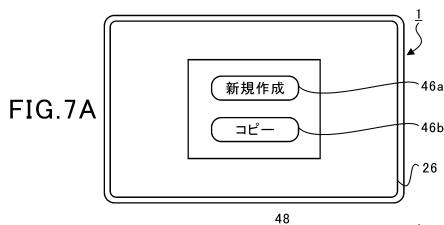
【図 5】



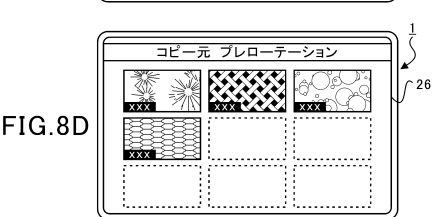
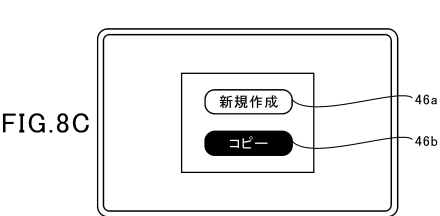
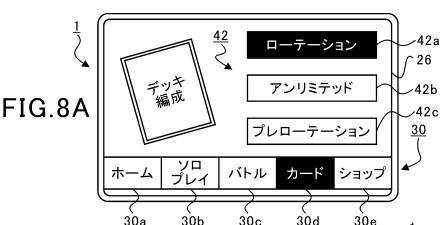
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

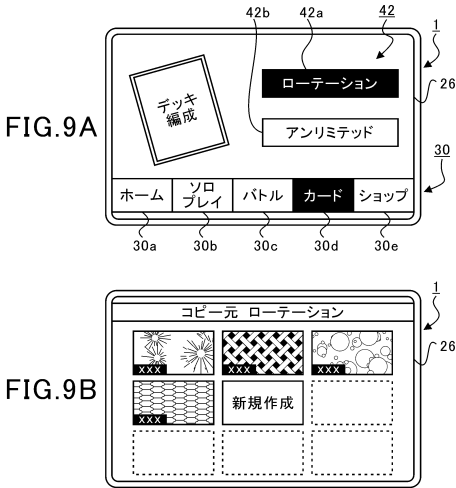
20

30

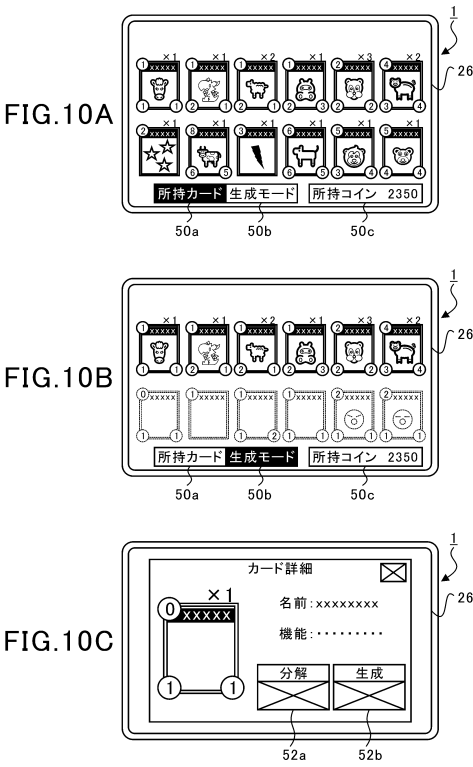
40

50

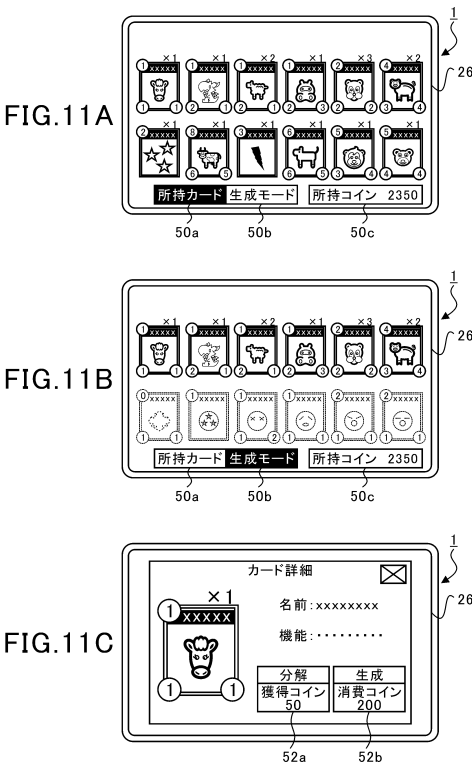
【図 9】



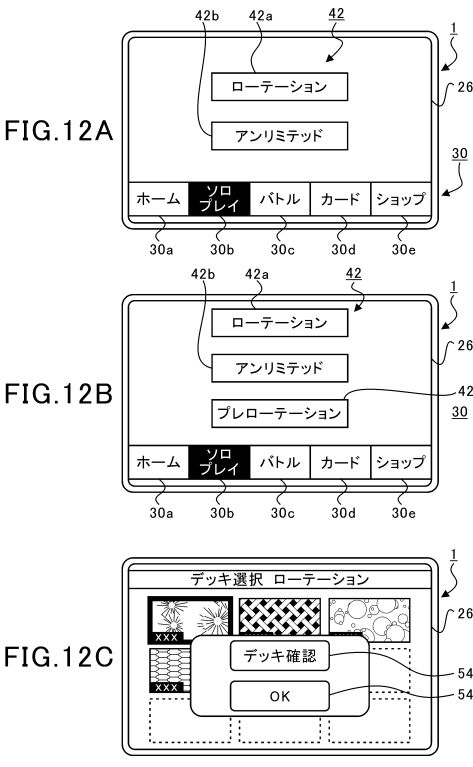
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

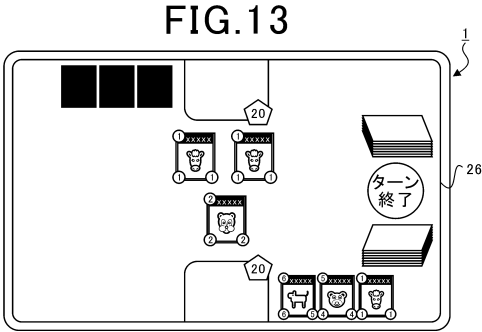
20

30

40

50

【図 1 3】



【図 1 4】

FIG.14A

カードID	カード分類ID	名称	イラスト情報	機能値			特殊能力	編成可能数
				消費値	攻撃力	体力		
00001080	9	xxxxxxx	xxxxxxx	3	2	2	xxxxxxx	3
00001079	9	xxxxxxx	xxxxxxx	3	2	1	xxxxxxx	3
00001078	9	xxxxxxx	xxxxxxx	2	1	3	xxxxxxx	2
00001077	9	xxxxxxx	xxxxxxx	1	1	1	xxxxxxx	2
00001076	9	xxxxxxx	xxxxxxx	1	2	1	xxxxxxx	3
00001075	9	xxxxxxx	xxxxxxx	2	2	1	xxxxxxx	3
00001074	9	xxxxxxx	xxxxxxx	1	1	2	xxxxxxx	2
00000960	8	xxxxxxx	xxxxxxx	2	2	2	xxxxxxx	2
00000959	8	xxxxxxx	xxxxxxx	2	2	1	xxxxxxx	3
00000958	8	xxxxxxx	xxxxxxx	2	1	3	xxxxxxx	2

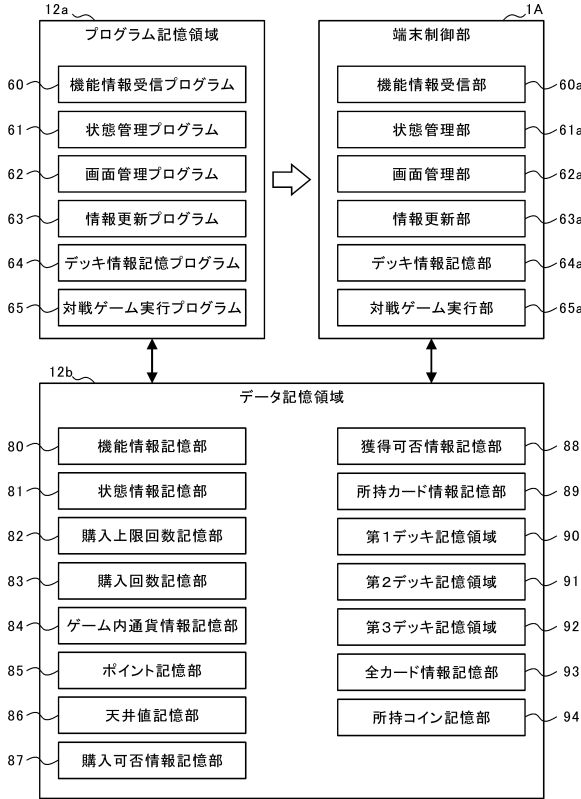
FIG.14B

カードID	カード分類ID	名称	イラスト情報	機能値			特殊能力	編成可能数
				消費値	攻撃力	体力		
00001200	10	xxxxxxx	xxxxxxx	1	1	1	xxxxxxx	3
00001199	10	xxxxxxx	xxxxxxx	1	1	1	xxxxxxx	3
00001198	10	xxxxxxx	xxxxxxx	1	2	1	xxxxxxx	3
00001197	10	xxxxxxx	xxxxxxx	1	1	2	xxxxxxx	2
00001196	10	xxxxxxx	xxxxxxx	2	2	1	xxxxxxx	3
00001195	10	xxxxxxx	xxxxxxx	2	2	1	xxxxxxx	3
00001194	10	xxxxxxx	xxxxxxx	2	1	2	xxxxxxx	2
00001080	9	xxxxxxx	xxxxxxx	4	2	2	xxxxxxx	2
00001079	9	xxxxxxx	xxxxxxx	4	2	1	xxxxxxx	2
00001078	9	xxxxxxx	xxxxxxx	2	1	3	xxxxxxx	2

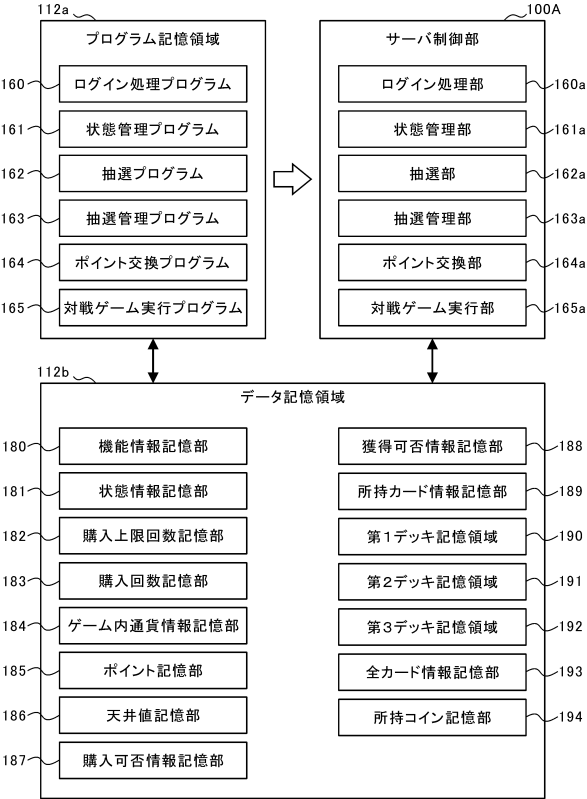
FIG.14C

カードID	カード分類ID	名称	イラスト情報	機能値			特殊能力	編成可能数
				消費値	攻撃力	体力		
00001200	10	xxxxxxx	xxxxxxx	1	1	1	xxxxxxx	3
00001199	10	xxxxxxx	xxxxxxx	1	1	1	xxxxxxx	3
00001198	10	xxxxxxx	xxxxxxx	1	2	1	xxxxxxx	3
00001197	10	xxxxxxx	xxxxxxx	1	1	2	xxxxxxx	2
00001196	10	xxxxxxx	xxxxxxx	2	2	1	xxxxxxx	3
00001195	10	xxxxxxx	xxxxxxx	2	2	1	xxxxxxx	3
00001194	10	xxxxxxx	xxxxxxx	3	1	2	xxxxxxx	2
00001080	9	xxxxxxx	xxxxxxx	4	2	2	xxxxxxx	1
00001079	9	xxxxxxx	xxxxxxx	3	2	1	xxxxxxx	1
00001078	9	xxxxxxx	xxxxxxx	3	2	3	xxxxxxx	2

【図 1 5】



【図 1 6】



10

20

30

40

50

【図 17】

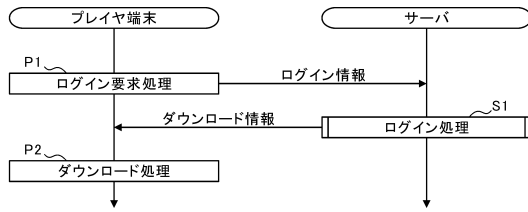


FIG.17

【図 18】

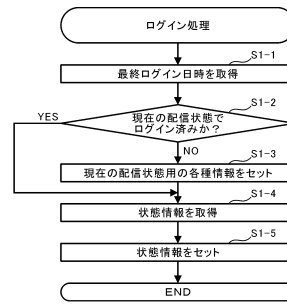


FIG.18

【図 19】

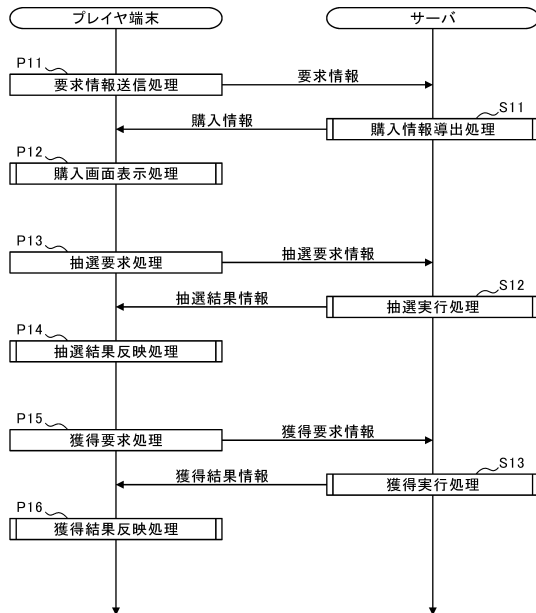


FIG.19

【図 20】

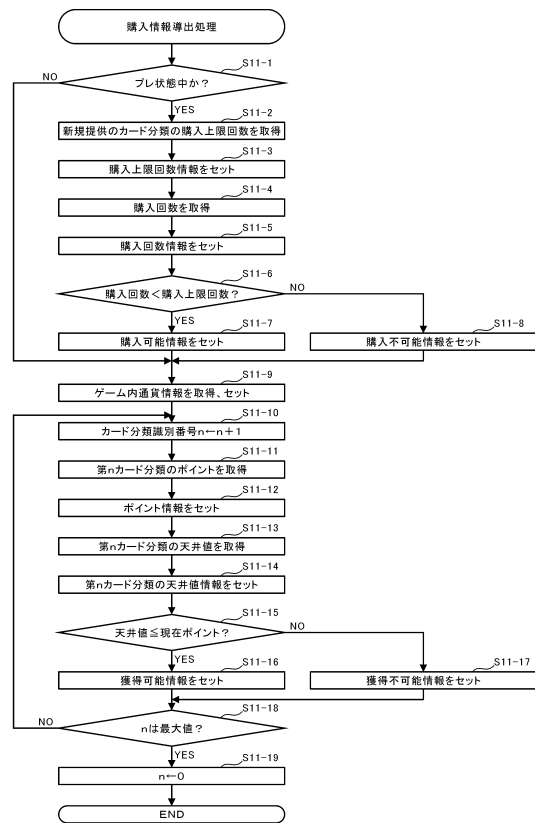


FIG.20

10

20

30

40

50

【図 2 1】

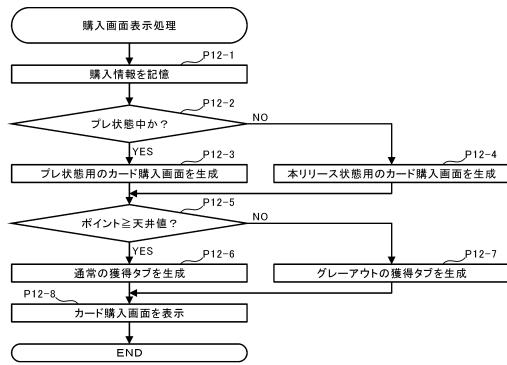


FIG.21

【図 2 2】

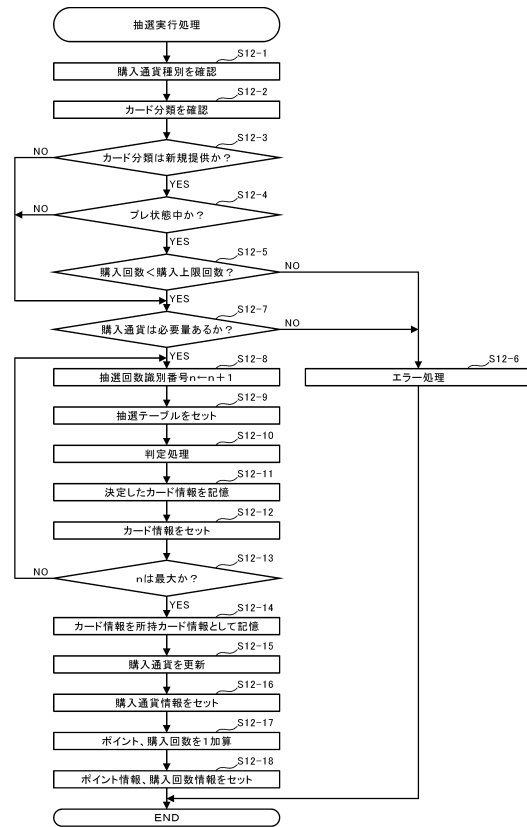


FIG.22

【図 2 3】

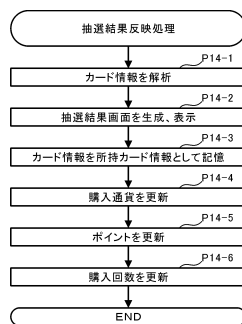


FIG.23

【図 2 4】

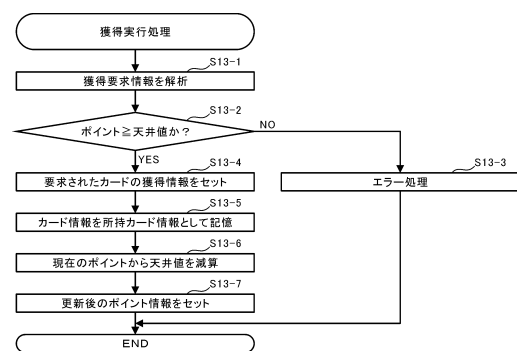


FIG.24

10

20

30

40

50

【図 25】

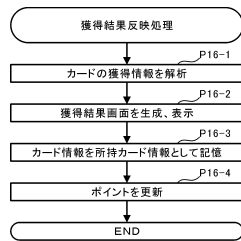


FIG.25

【図 26】

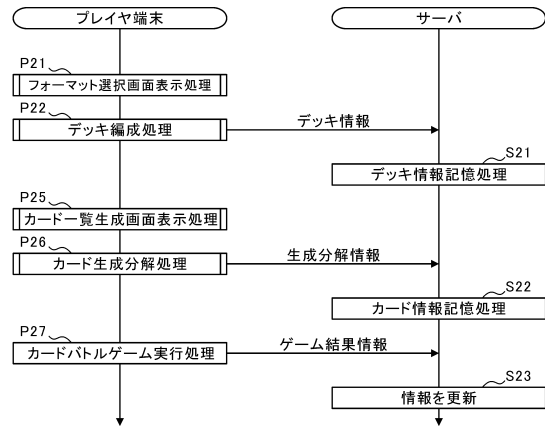


FIG.26

【図 27】

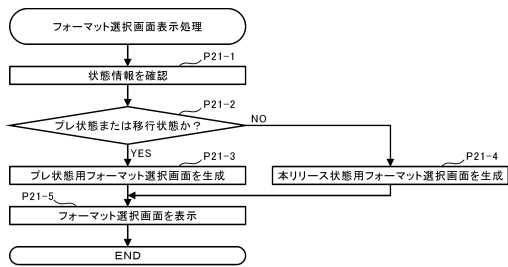


FIG.27

【図 28】

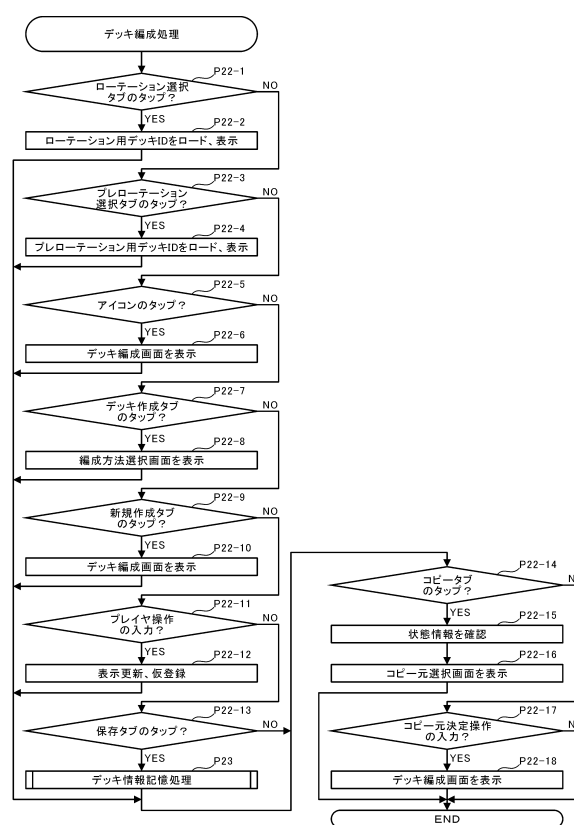


FIG.28

10

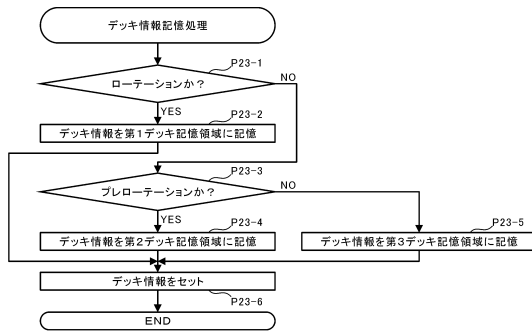
20

30

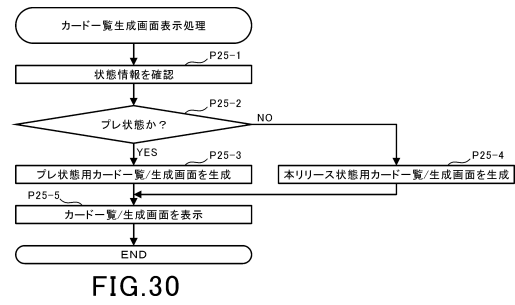
40

50

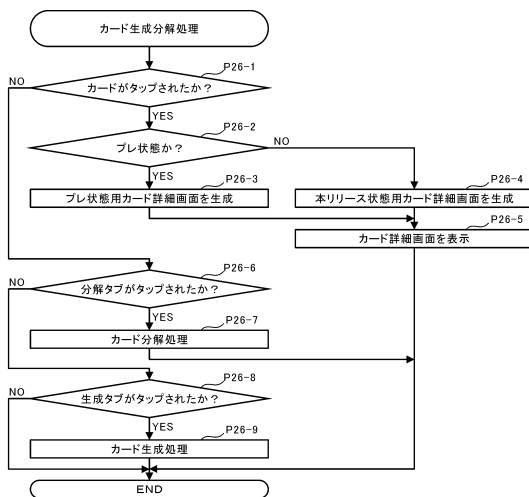
【図 29】



【図 30】



【図 31】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

審査官 赤坂 祐樹

(56)参考文献

特開 2 0 1 3 - 0 3 4 8 2 8 (J P , A)

米国特許出願公開第 2 0 1 3 / 0 2 8 3 1 9 4 (U S , A 1)

特開 2 0 1 4 - 1 3 6 0 4 9 (J P , A)

特開 2 0 1 8 - 1 4 9 3 8 5 (J P , A)

特開 2 0 1 9 - 0 8 0 8 1 9 (J P , A)

シャドウバース, 週刊ファミ通, 株式会社Gzブレイン, 2017年11月09日, 第32巻 第47号, pp.42-45

「天下ーヴドゥ祭」プレリリース開催 こいつは荒っぽくなるぞ!, ハースストーン [online], 2018年11月08日, [2019.09.26検索], インターネット URL: <https://playhearthstone.com/ja-jp/blog/22640614/>[シャドバ] ローテーションとは | ローテーションルールを解説! [シャドウバース], GameWith [online], 2019年02月07日, [2019年9月26日検索], インターネット URL: <https://shadowverse.gamewith.jp/article/show/141957>MTGアリーナ: ベータテスト更新情報 (2019年8月), マジック: ザ・ギャザリング 日本公式ウェブサイト, 2019年08月29日, URL: <https://mtg-jp.com/reading/publicity/0032983/>, [令和4年10月7日検索日]

(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)

A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8、9 / 2 4