

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-3053

(P2015-3053A)

(43) 公開日 平成27年1月8日(2015.1.8)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/58 (2014.01)	A 6 3 F 13/58	2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35	
A 6 3 F 13/70 (2014.01)	A 6 3 F 13/70	
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 36 頁)

(21) 出願番号	特願2014-176526 (P2014-176526)	(71) 出願人	504437801
(22) 出願日	平成26年8月29日 (2014. 8. 29)		グリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2013-198913 (P2013-198913)		東京都港区六本木六丁目10番1号
	の分割	(74) 代理人	100099759
原出願日	平成25年3月4日 (2013. 3. 4)		弁理士 青木 篤
		(74) 代理人	100092624
			弁理士 鶴田 準一
		(74) 代理人	100114018
			弁理士 南山 知広
		(74) 代理人	100180806
			弁理士 三浦 剛
		(74) 代理人	100161089
			弁理士 萩原 良一

最終頁に続く

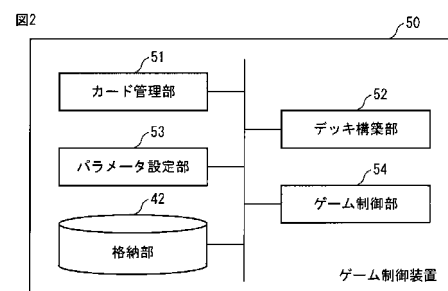
(54) 【発明の名称】 ゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びプログラム

(57) 【要約】

【課題】バトルゲームの興趣性を向上させることを可能とする。

【解決手段】デッキ構築部52は、通信端末に対するユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第1のキャラクタを選択する。パラメータ設定部53は、デッキ構築部52によって選択された複数の第1のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を取得する。パラメータ設定部53は、複数の第1のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づいて第2のキャラクタのパラメータを算出する。ゲーム制御部54は、算出されたパラメータが設定された第2のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々の各バトルの結果を順番に演算する。ゲーム制御部54は、複数の敵キャラクタの全てに勝利した場合に、ユーザに対して特典を付与する。

【選択図】図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲームをプレイするユーザによって利用される通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームにおいて用いられる各キャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法であって、

前記通信端末に対する前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第 1 のキャラクタを選択するステップと、

前記選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記ユーザが所有する第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出するステップと、

前記算出されたパラメータが設定された第 2 のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々との各バトルの結果を順番に演算するステップと、

前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが前記複数の敵キャラクタの全てに勝利した場合に、前記ユーザに対して特典を付与するステップと

を具備することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 2】

前記算出されたパラメータは、前記第 2 のキャラクタが前記バトルにおける前記敵キャラクタの攻撃に対して耐え得るダメージを数値化したパラメータ値を含み、

前記複数の敵キャラクタは、第 1 及び第 2 の敵キャラクタを含み、

前記演算するステップにおいて、前記第 1 及び第 2 の敵キャラクタの順番にバトルの結果を演算する場合、前記算出されたパラメータが設定された第 2 のキャラクタと前記第 1 の敵キャラクタとのバトルに応じて当該パラメータに含まれるパラメータ値を減算し、当該第 2 のキャラクタが当該第 1 の敵キャラクタに勝利した場合、当該減算されたパラメータ値を用いて前記第 2 の敵キャラクタとのバトルの結果を演算する

ことを特徴とする請求項 1 記載のゲーム制御方法。

【請求項 3】

前記複数の敵キャラクタの各々には、当該敵キャラクタが前記バトルにおける前記第 2 のキャラクタの攻撃に対して耐え得るダメージを数値化したパラメータ値を含むパラメータが設定されており、

前記演算するステップにおいて、前記第 2 のキャラクタと前記敵キャラクタとのバトルに応じて当該敵キャラクタに設定されているパラメータに含まれるパラメータ値を減算し、当該第 2 のキャラクタが当該敵キャラクタに敗北した場合、当該減算されたパラメータ値を保持手段に保持し、

前記保持手段に保持されたパラメータ値を用いて、前記第 2 のキャラクタが敗北した敵キャラクタとのバトルの結果を再度演算するステップを更に具備する

ことを特徴とする請求項 1 記載のゲーム制御方法。

【請求項 4】

前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値が前記ゲームにおいてバトルを行うために前記ユーザに付与されている第 2 の値以下であるかを判定するステップを更に具備し、

前記算出するステップにおいて、前記第 1 の値が前記第 2 の値以下であると判定された場合、前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出する

ことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載のゲーム制御方法。

【請求項 5】

前記第 1 の値が前記第 2 の値以下であると判定された場合、当該第 2 の値から当該第 1 の値を減算するステップと、

前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが前記複数の敵キャラクタのいずれかに敗北した場合に、前記通信端末に対する前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第 1 のキャラクタを再度選択するステップと、

前記再度選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記再度選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値が前記減算された第 2 の値以下であるかを判定するステップと、

前記再度選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値が前記減算された第 2 の値以下であると判定された場合、当該パラメータ及び前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて前記第 2 のキャラクタのパラメータを算出し、当該算出されたパラメータが設定された第 2 のキャラクタと、前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが敗北した敵キャラクタとのバトルの結果を再度演算するステップと

を更に具備することを特徴とする請求項 4 記載のゲーム制御方法。

【請求項 6】

前記各バトルの結果に応じて前記ユーザに対してランキングポイントを付与するステップと、

予め定められた期間内に前記ユーザに付与されたランキングポイントの合計値に応じて特典を付与するステップと

を更に具備することを特徴とする請求項 1 記載のゲーム制御方法。

【請求項 7】

ゲームをプレイするユーザによって利用される通信端末と通信可能に接続されるゲーム制御装置において、

前記ゲームにおいて用いられる各キャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納する格納手段と、

前記通信端末に対する前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第 1 のキャラクタを選択する選択手段と、

前記選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得する第 1 の取得手段と、

前記ユーザが所有する第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得する第 2 の取得手段と、

前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出する算出手段と、

前記算出されたパラメータが設定された第 2 のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々との各バトルの結果を順番に演算する演算手段と、

前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが前記複数の敵キャラクタの全てに勝利した場合に、前記ユーザに対して特典を付与する付与手段と

を具備することを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項 8】

前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値が前記ゲームにおいてバトルを行うために前記ユーザに付与されている第 2 の値以下であるかを判定する判定手段を更に具備し

前記算出手段は、前記第 1 の値が前記第 2 の値以下であると判定された場合、前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出する

10

20

30

40

50

ことを特徴とする請求項 7 記載のゲーム制御装置。

【請求項 9】

ゲームをプレイするユーザによって利用される通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームにおいて用いられる各キャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納する格納手段を有するゲーム制御装置のコンピュータによって実行されるプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記通信端末に対する前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第 1 のキャラクタを選択するステップと、

前記選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記ユーザが所有する第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出するステップと、

前記算出されたパラメータが設定された第 2 のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々との各バトルの結果を順番に演算するステップと、

前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが前記複数の敵キャラクタの全てに勝利した場合に、前記ユーザに対して特典を付与するステップと

を実行させるためのプログラム。

【請求項 10】

前記コンピュータに、前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値が前記ゲームにおいてバトルを行うために前記ユーザに付与されている第 2 の値以下であるかを判定するステップを更に実行させ、

前記算出するステップにおいて、前記第 1 の値が前記第 2 の値以下であると判定された場合、前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出する

ことを特徴とする請求項 9 記載のプログラム。

【請求項 11】

ゲームをプレイするユーザによって利用され、当該ゲームにおいて用いられる各キャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納する格納手段を有する端末装置が実行するゲーム制御方法であって、

前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第 1 のキャラクタを選択するステップと、

前記選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記ユーザが所有する第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出するステップと、

前記算出されたパラメータが設定された第 2 のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々との各バトルの結果を順番に演算するステップと、

前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが前記複数の敵キャラクタの全てに勝利した場合に、前記ユーザに対して特典を付与するステップと

を具備することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 12】

前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値が前記ゲームにおいてバトルを行うために前記ユーザに付与されている第 2 の値以下であるかを判定するステップを更に具備し、

前記算出するステップにおいて、前記第 1 の値が前記第 2 の値以下であると判定された場合、前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出する

ことを特徴とする請求項 1 記載のゲーム制御方法。

【請求項 1 3】

ゲームをプレイするユーザによって利用され、当該ゲームにおいて用いられる各キャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納する格納手段を有する端末装置のコンピュータによって実行されるプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第 1 のキャラクタを選択するステップと、

前記選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記ユーザが所有する第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出するステップと、

前記算出されたパラメータが設定された第 2 のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々との各バトルの結果を順番に演算するステップと、

前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが前記複数の敵キャラクタの全てに勝利した場合に、前記ユーザに対して特典を付与するステップと

を実行させるためのプログラム。

【請求項 1 4】

前記コンピュータに、前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値が前記ゲームにおいてバトルを行うために前記ユーザに付与されている第 2 の値以下であるかを判定するステップを更に実行させ、

前記算出するステップにおいて、前記第 1 の値が前記第 2 の値以下であると判定された場合、前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出する

ことを特徴とする請求項 1 3 記載のプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0 0 0 1】

本発明は、ゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0 0 0 2】

近年、ソーシャルネットワーキングサービス（SNS）上で提供され、他のユーザとコミュニケーションをとりながらプレイするソーシャルゲームが知られている。

【0 0 0 3】

このソーシャルゲームをプレイするためのアプリケーションプログラムは、通信端末にダウンロードされ、当該通信端末にインストールされて利用されるネイティブアプリケーションと、ウェブサーバ上で動作し、通信端末のウェブブラウザに利用されるウェブアプリケーション（Webアプリケーション）とに大別できる。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 4 】

ネイティブアプリケーションは、スマートフォンの i P h o n e (登録商標) 端末や A n d r o i d (登録商標) 端末といった通信端末の O S に依存するアプリケーションである。例えば、サーバ装置は O b j e c t i v e - C を搭載した i P h o n e アプリケーション、または J a v a (登録商標) を搭載した A n d r o i d アプリケーション等のネイティブアプリケーションをプラットフォームから各通信端末に配信している。

【 0 0 0 5 】

なお、ネイティブアプリケーションは、i P h o n e 端末に対応したプログラミング言語「O b j e c t i v e - C」と、A n d r o i d 端末に対応したプログラミング言語「J a v a」との2種類で開発する必要がある。このため、ネイティブアプリケーションは、通信端末のプラットフォーム特有の言語を用いたコーディング処理を介した後に、公式のマーケットプレイスを通して公開する必要がある。

10

【 0 0 0 6 】

一方、ウェブアプリケーションは、両プラットフォームに向けて H T M L 5 (H y p e r T e x t M a r k u p L a n g u a g e 5)、J a v a s c r i p t (登録商標)、C S S 3 (C a s c a d i n g S t y l e S h e e t s 3) 等の言語をベースにしたクロス開発が可能であり、公開に当たって公式のマーケットプレイスを通す必要がない。また、ウェブアプリケーションは、端末の O S に依存しない。

【 0 0 0 7 】

ところで、上記したソーシャルゲームの中には、ユーザが所有する各種キャラクタ等を用いて敵キャラクタ(例えば、他のユーザが所有するキャラクタ等)とバトル(対戦)を行うもの(以下、バトルゲームと表記)がある。このようなバトルゲームの場合、ユーザが所有するキャラクタや敵キャラクタには H P (ヒットポイント)や攻撃力等のパラメータが設定されており、当該パラメータに応じてバトル結果(勝敗)が決定(演算)される。

20

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 8 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 7 - 0 0 7 0 8 0 号 公 報

【 発明の概要 】

30

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 9 】

上記したバトルゲームにおけるバトル(ユーザが所有するキャラクタを用いた敵キャラクタとのバトル)は1回で終了する場合が多い。このような1回のみのバトルでは難易度に幅を持たせることが困難であり、ユーザのバトルゲームへの意欲が低下してしまう可能性がある。

【 0 0 1 0 】

また、単にユーザが所有する例えば1体のキャラクタを用いてバトルを行う場合には、ユーザによる戦略等を反映させることが困難であるため、興趣性が乏しい。

【 0 0 1 1 】

40

そこで、本発明の目的は、バトルゲームの興趣性を向上させることが可能なゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びプログラムを提供することにある。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 2 】

本発明の1つの態様によれば、ゲームをプレイするユーザによって利用される通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームにおいて用いられる各キャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法が提供される。このゲーム制御方法は、前記通信端末に対する前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第1のキャラクタを選択するステップと、前記選択された複数の第1のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含む

50

パラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、前記ユーザが所有する第２のキャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、前記複数の第１のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記第２のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第２のキャラクタのパラメータを算出するステップと、前記算出されたパラメータが設定された第２のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々との各バトルの結果を順番に演算するステップと、前記演算の結果、前記第２のキャラクタが前記複数の敵キャラクタの全てに勝利した場合に、前記ユーザに対して特典を付与するステップとを具備する。

【発明の効果】

【００１３】

10

本発明は、バトルゲームの興趣性を向上させることを可能とする。

【図面の簡単な説明】

【００１４】

【図１】本発明の実施形態に係るゲーム制御装置を含むネットワークシステムのハードウェア構成を示すブロック図。

【図２】図１に示すゲーム制御装置５０の主として機能構成を示すブロック図。

【図３】図２に示す格納部４２に格納されているカードパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す図。

【図４】図２に示す格納部４２に格納されているロボットパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す図。

20

【図５】本実施形態におけるカードバトルゲームの流れについて概略的に説明するためのフローチャート。

【図６】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてクエストが開始された場合のゲーム制御装置５０の処理手順を示すフローチャート。

【図７】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてカードキャラクタを進化合成させる際のゲーム制御装置５０の処理手順を示すフローチャート。

【図８】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてロボットバトルが発生した際のゲーム制御装置５０の処理手順を示すフローチャート。

【図９】パラメータ設定部５３によって実行されるバトル用パラメータ設定処理の処理手順を示すフローチャート。

30

【図１０】ゲーム制御部５４によって実行されるロボットバトル演出画像生成処理の処理手順を示すフローチャート。

【図１１】ゲーム制御部５４によって実行されるロボットバトル演出画像生成処理の処理手順を示すフローチャート。

【図１２】連続ＰｖＰの流れについて概念的に説明するための図。

【図１３】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいて連続ＰｖＰが行われる際のゲーム制御装置５０の処理手順を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【００１５】

以下、図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。

40

【００１６】

図１は、本実施形態に係るゲーム制御装置を含むネットワークシステムのハードウェア構成を示すブロック図である。

【００１７】

図１に示すネットワークシステムは、主として、コンピュータ（サーバコンピュータ）１０とユーザによって利用される通信端末２０とから構成される。

【００１８】

通信端末２０は、例えばインターネットのようなネットワーク３０を介してコンピュータ１０と通信可能に接続されている。

【００１９】

50

なお、通信端末 20 としては例えばスマートフォン、フィーチャーフォン及びタブレット端末等を利用することができ、その機種固有のハードウェア構成、採用している OS、インストールされているアプリケーションプログラム等は多岐に渡るものとする。

【0020】

コンピュータ 10 は、ハードディスクドライブ (HDD: Hard Disk Drive) のような外部記憶装置 40 と接続されている。この外部記憶装置 40 は、コンピュータ 10 によって実行されるプログラム 41 を格納する。コンピュータ 10 及び外部記憶装置 40 は、ゲーム制御装置 50 を構成する。

【0021】

本実施形態に係るゲーム制御装置 50 は、例えば各種キャラクタ等のゲーム要素としてカードキャラクタを用いたカードバトルゲームを、通信端末 20 を介してユーザに提供する機能を有する。本実施形態におけるカードバトルゲームにおいて、ユーザは、通信端末 20 を介して、当該ユーザが所有する複数のカードキャラクタを組み合わせるノンプレイヤキャラクタ (NPC) や他のユーザが所有するキャラクタ等の敵キャラクタとバトル (戦闘) を行うことができる。

【0022】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームは、ゲーム制御装置 (ウェブサーバ) 50 上で動作し、通信端末 20 のウェブブラウザに利用されるウェブアプリケーションによって実現されるものとする。

【0023】

図 2 は、図 1 に示すゲーム制御装置 50 の主として機能構成を示すブロック図である。図 2 に示すように、ゲーム制御装置 50 は、カード管理部 51、デッキ構築部 52、パラメータ設定部 53 及びゲーム制御部 54 を含む。本実施形態において、これらの各部は、図 1 に示すコンピュータ 10 が外部記憶装置 40 に格納されているプログラム 41 を実行することにより実現されるものとする。このプログラム 41 は、コンピュータ読み取り可能な記憶媒体に予め格納して頒布可能である。また、このプログラム 41 は、ネットワーク 30 を介してコンピュータ 10 にダウンロードされても構わない。

【0024】

また、ゲーム制御装置 50 は、格納部 42 を含む。本実施形態において、格納部 42 は、例えば外部記憶装置 40 に格納される。

【0025】

カード管理部 51 は、上記したカードバトルゲームの進行に応じて、当該カードバトルゲームにおいて用いられる各種カードキャラクタを当該カードバトルゲームをプレイするユーザに与える機能を有する。なお、カード管理部 51 によって与えられたカードキャラクタ (つまり、ユーザが所有するカードキャラクタ) には、予めパラメータが設定されているものとする。また、カード管理部 51 は、ユーザが所有するカードキャラクタ (に関する情報) 等を管理する機能を有する。

【0026】

デッキ構築部 52 は、通信端末 20 に対するユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数のカードキャラクタ (第 1 のキャラクタ) を選択する。デッキ構築部 52 は、選択された複数のカードキャラクタと、当該カードキャラクタとは異なるロボットキャラクタ (ユーザが所有する第 2 のキャラクタ) とを用いて、カードバトルゲームをプレイするユーザのデッキを構築する。換言すれば、デッキ構築部 52 によって構築されたデッキには、複数のカードキャラクタとロボットキャラクタが含まれる。本実施形態においては、デッキ構築部 52 によって構築されたデッキ (に含まれる複数のカードキャラクタ及びロボットキャラクタ) を用いてバトルが行われる。

【0027】

なお、ロボットキャラクタは、例えばカードバトルゲームをプレイする際に予めユーザに与えられるゲーム要素である。また、ロボットキャラクタには、上記したカードキャラクタと同様に予めパラメータが設定されているものとする。

【 0 0 2 8 】

また、デッキ構築部 5 2 は、構築されたデッキに含まれる複数のカードキャラクタ（及びロボットキャラクタ）に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値（以下、コストポイントと表記）が第 2 の値（以下、バトルポイントと表記）以下であるか否かを判定する。なお、バトルポイントは、カードバトルゲームにおいてバトルを行うためのポイントであって、当該カードバトルゲームをプレイするユーザに付与されている。このバトルポイントは、例えばカードバトルゲームの進行やバトルでの勝利等に応じて向上するレベルに応じて増加するものとする。

【 0 0 2 9 】

パラメータ設定部 5 3 は、デッキ構築部 5 2 によって構築されたデッキに含まれる複数のカードキャラクタ及びロボットキャラクタに設定されているパラメータに基づいて、当該ロボットキャラクタのパラメータを決定する。パラメータ設定部 5 3 によって決定されたパラメータは、ロボットキャラクタのロボットバトル用のパラメータとして設定される。

10

【 0 0 3 0 】

ゲーム制御部 5 4 は、例えば通信端末 2 0 に対するユーザの各種操作を示す操作情報を当該通信端末 2 0 から受信して、当該操作情報等に基づいてカードバトルゲームの全体的な進行を制御する機能を有する。

【 0 0 3 1 】

また、ゲーム制御部 5 4 は、上記したロボットバトル用のパラメータが設定されたロボットキャラクタと敵キャラクタとのバトル（以下、ロボットバトルと表記）の際には、当該ロボットバトル用のパラメータ及び当該敵キャラクタに対して設定されているパラメータに基づいて、当該ロボットキャラクタと敵キャラクタとのバトルを制御し、当該バトルの結果を演算する。このとき、ゲーム制御部 5 4 は、ロボットバトルの演出及び当該ロボットバトルの結果を表示するための画像（以下、ロボットバトル演出画像と表記）を生成する。このゲーム制御部 5 4 によって生成されたロボットバトル演出画像は、ネットワーク 3 0 を介して通信端末 2 0 に表示される。

20

【 0 0 3 2 】

なお、ロボットバトルにおける敵キャラクタには、カードバトルゲームにおいて予め設定されているノンプレイヤキャラクタ及び他のユーザが所有するロボットキャラクタ等が含まれる。なお、他のユーザが所有するロボットキャラクタのロボットバトル用のパラメータは、上記したようにパラメータ設定部 5 3 によって決定（設定）される。

30

【 0 0 3 3 】

格納部 4 2 には、カードバトルゲームを制御（進行）するために必要な各種情報が格納される。具体的には、格納部 4 2 は、上記したカードバトルゲームにおいて用いられる各種カードキャラクタに対して予め設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報（以下、カードパラメータ管理情報と表記）及びロボットキャラクタに対して予め設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報（以下、ロボットパラメータ管理情報と表記）が予め格納されている。なお、カードバトルゲームの新たなゲーム要素として新たなカードキャラクタやロボットキャラクタ等が追加された場合には、格納部 4 2 に格納されているパラメータ管理情報等が更新される。ここでは、パラメータ管理情報について主に説明したが、格納部 4 2 には、パラメータ管理情報以外にカードバトルゲームをプレイするユーザに関する情報や当該ユーザが所有するカードに関する情報等が格納されている。

40

【 0 0 3 4 】

図 3 は、図 2 に示す格納部 4 2 に格納されているカードパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す。

【 0 0 3 5 】

図 3 に示すように、カードパラメータ管理情報には、カード ID に対応づけて HP（ヒットポイント）、攻撃力、スピード、スキル及びコストポイント（のパラメータ値）が含まれている。カード ID は、カードキャラクタを識別するための識別子である。HP は、

50

カードIDによって識別されるカードキャラクタが敵キャラクタの攻撃に対して耐え得るダメージを数値化したものである。なお、HPが0になると例えば戦闘不能となり、バトルにおいては敗戦となる。攻撃力は、敵キャラクタに対する攻撃に関する能力を数値で表したものであり、敵キャラクタに与えるダメージに影響する。スピードは、例えば敵キャラクタとのバトルの際に攻撃する順番等に影響を与える数値である。スキルは、敵キャラクタとのバトルにおいて予め定められた効果が発生するものであり、後述するように例えば攻撃スキル、防御スキル及び戦闘前スキル等を含む。コストポイントは、カードIDによって識別されるカードキャラクタを含むデッキを用いて上述したロボットバトルを行う際に必要なポイント（つまり、ロボットバトルにおいて消費されるバトルポイント）である。なお、コストポイントは、例えばカードIDによって識別されるカードキャラクタに

10

20

30

40

50

【0036】

図3に示す例では、カードパラメータ管理情報には、カードID「1」に対応づけてHP「100」、攻撃力「10」、スピード「12」、スキル「スキル1」及びコストポイント「5」が含まれている。これによれば、カードID「1」によって識別されるカードキャラクタのHPは100であり、攻撃力は10であり、スピードは12であり、当該カードキャラクタがスキル1を有していることが示されている。また、カードID「1」によって識別されるカードキャラクタを含むデッキを用いてロボットバトルを行う際にコストポイントとして5が必要である（つまり、バトルポイントを5消費する）ことが示されている。

【0037】

同様に、カードパラメータ管理情報には、カードID「2」に対応づけてHP「120」、攻撃力「15」、スピード「8」、スキル「スキル2」及びコストポイント「8」が含まれている。これによれば、カードID「2」によって識別されるカードキャラクタのHPは120であり、攻撃力は15であり、スピードは8であり、当該カードキャラクタがスキル2を有していることが示されている。また、カードID「2」によって識別されるカードキャラクタを含むデッキを用いてロボットバトルを行う際にコストポイントとして8が必要である（つまり、バトルポイントを8消費する）ことが示されている。

【0038】

ここでは、カードパラメータ管理情報には、HP、攻撃力、スピード、スキル及びコストポイントのパラメータが含まれるものとして説明したが、他のパラメータが含まれていても構わない。

【0039】

図4は、図2に示す格納部42に格納されているロボットパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す。

【0040】

図4に示すように、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットIDに対応づけてHP、攻撃力、スピード及び属性（のパラメータ）が含まれている。ロボットIDは、ロボットキャラクタを識別するための識別子である。なお、HP、攻撃力及びスピードについては、上述したカードパラメータ管理情報に含まれるものと同様であるため、ここではその詳細な説明については省略する。属性は、ロボットIDによって識別されるロボットキャラクタに割り当てられている属性を示し、例えば遠距離タイプ、中距離タイプ及び近距離タイプ等が含まれる。

【0041】

図4に示す例では、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットID「1」に対応づけてHP「300」、攻撃力「30」、スピード「40」及び属性「中」が含まれている。これによれば、ロボットID「1」によって識別されるロボットキャラクタのHPは300であり、攻撃力は30であり、スピードは40であり、当該ロボットキャラクタ（の属性）が中距離タイプであることが示されている。

【 0 0 4 2 】

また、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットID「2」に対応づけてHP「290」、攻撃力「25」、スピード「50」及び属性「遠」が含まれている。これによれば、ロボットID「2」によって識別されるロボットキャラクタのHPは290であり、攻撃力は25であり、スピードは50であり、当該ロボットキャラクタ（の属性）が遠距離タイプであることが示されている。

【 0 0 4 3 】

また、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットID「3」に対応づけてHP「320」、攻撃力「35」、スピード「30」及び属性「近」が含まれている。これによれば、ロボットID「3」によって識別されるロボットキャラクタのHPは320であり、攻撃力は35であり、スピードは30であり、当該ロボットキャラクタ（の属性）が近距離タイプであることが示されている。

10

【 0 0 4 4 】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、図4に示すように例えば3種類のロボットキャラクタ（ロボットID「1」～「3」によって識別されるロボットキャラクタ）を予め用意しておき、当該カードバトルゲームへの初期登録等の際にユーザによって選択されたロボットキャラクタを当該ユーザに付与するものとする。これにより、ユーザは、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいて上記したロボットバトルを行うことができる。なお、図4に示す3種類のロボットキャラクタの各々は、当該ロボットキャラクタの属性に応じて、例えば他の2つの属性のうちの一方向の属性に対しては有利であり、他方の属性に対しては不利である等の特性を有するものとする。ことができる。

20

【 0 0 4 5 】

また、格納部42に格納されているロボットパラメータ管理情報には、上述したカードパラメータ管理情報と同様にコストポイントが含まれていても構わない。

【 0 0 4 6 】

以下、図5のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームの流れ（メインサイクル）について概略的に説明する。本実施形態におけるカードバトルゲームでは、例えばユーザ（プレイヤー）がチャプターと呼ばれる探索対象（例えば、惑星等）を探索することによって希少価値の高いカード（キャラクタ及びアイテム）等入手することを目的とする。なお、チャプターには、予めクエストが設定されているものとする。

30

【 0 0 4 7 】

本実施形態におけるカードバトルゲームが開始されると、通信端末20には、ユーザが探索可能なチャプターの一覧が表示される。

【 0 0 4 8 】

ユーザは、通信端末20を操作することによってチャプターを選択することができる（ステップS1）。

【 0 0 4 9 】

ユーザによってチャプターが選択された場合、当該選択されたチャプターの探索画像が通信端末20に表示され、当該チャプターに設定されているクエストが開始される（ステップS2）。

40

【 0 0 5 0 】

クエストが開始されると、ユーザは、通信端末20に対して操作（例えば、タップ操作等）を行うことによって当該クエストをクリアすることができる（ステップS3）。このクエストをクリアするための条件は予め設定されているものとする。

【 0 0 5 1 】

なお、ユーザによって選択されたチャプターに複数のクエストが設定されている場合には、上記したステップS2及びS3が当該クエスト毎に繰り返される。

【 0 0 5 2 】

ユーザによって選択されたチャプターに設定されているクエストが全てクリアされた場合、当該チャプターにおいて設定されている敵キャラクタ（NPC）とのロボットバトル

50

が発生される（ステップS4）。以下の説明においては、ロボットバトルを行う敵キャラクタ（NPC）を便宜的に敵ロボットキャラクタと称し、他の敵キャラクタを単に敵キャラクタと称する。

【0053】

このロボットバトルに勝利すると、ユーザは、当該ユーザによって選択されたチャプターをクリアすることができる（ステップS5）。この場合、ユーザが探索可能となる新たなチャプターが発生する（つまり、新チャプターが解放される）。

【0054】

ここで、ユーザによってカードバトルゲームの終了指示がされない場合（ステップS6のNO）、上記したステップS1に戻って、ユーザは、新たなチャプターの探索（選択）を行うことができる。

10

【0055】

一方、ユーザによってカードバトルゲームの終了指示がされた場合（ステップS6のYES）、当該カードバトルゲームは終了される。

【0056】

本実施形態におけるカードバトルゲームによれば、上記した各チャプターをクリアしていくことによって当該ゲームが進行され、より希少価値の高いカード等を入手することができる。

【0057】

次に、図6のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてクエストが開始された場合のゲーム制御装置50の処理手順について説明する。

20

【0058】

上記したようにクエストが開始されると、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、当該クエストに応じたイベントを発生させる（ステップS11）。クエストにおいて発生するイベントには、例えばチャプターの探索によってユーザ（が所有するカードキャラクタ等）のレベルを向上させるための経験値、カードバトルゲーム内で利用可能なゲーム内通貨及び各種カード（キャラクタ及びアイテム）等を入手することが可能な探索イベントや、当該クエスト内の敵キャラクタと戦闘を行う戦闘イベント等が含まれる。戦闘イベントにおいて敵キャラクタに勝利した場合にも経験値、ゲーム内通貨及び各種カードが入手できるものとする。

30

【0059】

なお、発生したイベントによっては、通信端末20に対するユーザの簡単な操作（例えば、タップ操作）等が要求される。ゲーム制御部54は、要求された操作がユーザによって行われると、カードバトルゲーム（のクエスト）を進行させる。

【0060】

上記したようにイベントが発生されてクエストが進行すると、当該クエストに対して設定されている敵キャラクタ（クエストボス）との戦闘が発生する（ステップS12）。このクエストボスは、上記した戦闘イベントにおける敵キャラクタよりも能力（例えば、HPや攻撃力等のパラメータ）が高いキャラクタである。

【0061】

40

なお、上記した戦闘イベントにおける敵キャラクタとの戦闘及びクエストボスとの戦闘は、上述したロボットバトルとは異なり、例えばユーザが所有している複数のカードキャラクタのうちの1枚（以下、リーダーカードキャラクタと表記）を用いて行われるものとする。具体的には、ゲーム制御部54は、格納部42に格納されているパラメータ管理情報に含まれる当該リーダーカードキャラクタに設定されているパラメータ及び敵キャラクタまたはクエストボスに設定されているパラメータに基づいて、当該リーダーカードキャラクタと敵キャラクタまたはクエストボスとの戦闘を制御する。

【0062】

ゲーム制御部54は、クエストボスとの戦闘の結果（つまり、勝敗）を通信端末20に表示する（ステップS13）。

50

【 0 0 6 3 】

ここで、クエストボスに勝利すると、クエストのクリアとなり、新たなクエストが発生する。このように複数のクエストがクリアされると、上述したようにロボットバトルが発生する。

【 0 0 6 4 】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームではユーザが所有する複数のカードキャラクターのうちの1つ（以下、ベースカードキャラクターと表記）に、当該ベースカードキャラクター以外のカードキャラクター（以下、合成カードキャラクターと表記）を合成することによって、当該ベースカードキャラクターを進化合成（強化）することができる。

【 0 0 6 5 】

ここで、図7のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてカードキャラクターを進化合成させる際のゲーム制御装置50の処理手順について説明する。

【 0 0 6 6 】

この場合、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、通信端末20にユーザが所有する複数のカードキャラクターの一覧を表示する。これにより、ユーザは、通信端末20を操作することによってユーザが所有する複数のカードキャラクターの一覧の中からベースカードを選択することができる。ゲーム制御部54は、ユーザの操作に応じて、ベースカードキャラクターを決定する（ステップS21）。

【 0 0 6 7 】

更に、ユーザは、通信端末20を操作することによってユーザが所有する複数のカードキャラクターの一覧の中から合成カードを選択することができる。ゲーム制御部54は、ユーザの操作に応じて、合成カードキャラクターを決定する（ステップS22）。

【 0 0 6 8 】

ゲーム制御部54は、例えば合成カードキャラクターに設定されているパラメータ等に応じて、ベースカードキャラクターの進化に関するポイント（以下、進化ポイントと表記）を増加させる（ステップS23）。このベースカードキャラクターの進化合成ポイントは、例えば格納部42において格納されて管理されているものとする。このとき、進化ポイントの増加は、通信端末20に表示されるゲージ等によってユーザに通知される。

【 0 0 6 9 】

ゲーム制御部54は、ベースカードキャラクターの進化ポイントが当該ベースカードキャラクターに対して予め定められている値（以下、規定値と表記）に達した（つまり、MAXである）か否かを判定する（ステップS24）。

【 0 0 7 0 】

ベースカードキャラクターの進化ポイントが規定値に達したと判定された場合（ステップS24のYES）、ゲーム制御部54は、当該ベースカードキャラクターを進化させる（ステップS25）。このように進化したベースカードキャラクターのパラメータは、当該進化前のベースカードキャラクターのパラメータに比べて高く設定されている。

【 0 0 7 1 】

つまり、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、このように各種カードキャラクターを進化合成させることによって敵ロボットキャラクターとのロボットバトルや敵キャラクターとの戦闘等において有利にゲームを進行させることができる。

【 0 0 7 2 】

一方、ベースカードキャラクターの進化ポイントが規定値に達していないと判定された場合（ステップS24のNO）、ステップS25の処理は実行されない。なお、この場合、増加されたベースカードキャラクターの進化ポイントは、格納部42等に格納されて管理され、次の当該ベースカードキャラクターの進化合成において用いられる。

【 0 0 7 3 】

なお、上記したステップS23において、例えば合成カードキャラクターがベースカードキャラクターと同一である場合には、増加させる進化ポイントを多くする。これにより、例

10

20

30

40

50

えば希少価値の高いカードキャラクタを進化させるために同一のカードキャラクタを消費させるように促すことができるため、希少価値の高いカードキャラクタがユーザに付与されやすくすることができる（つまり、希少価値の高いカードの排出確率を上げることができる）。また、上記した進化ポイントが規定値まで達しにくいカードキャラクタ（ベースカードキャラクタ）を設定しておき、当該カードキャラクタは特定の敵キャラクタ（例えば、後述するレイドボス等）に勝利したときのみ獲得することができるようにすることで、当該特定の敵キャラクタと何度も戦闘するように促し、カードバトルゲームのプレイの幅を広げることが可能となる。

【0074】

次に、図8のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてロボットバトルが発生した際のゲーム制御装置50の処理手順について説明する。

【0075】

上述したロボットバトルが発生した場合、通信端末20には、デッキを構築するための画面（以下、デッキ構築画面と表記）が表示される。なお、デッキは、複数のカードキャラクタ（例えば、5枚のカードキャラクタ）とロボットキャラクタとから構築される。このため、ユーザは、通信端末20に表示されたデッキ構築画面において、当該ユーザが所有するカードキャラクタの中から5枚のカードキャラクタを指定する操作を行う。なお、このユーザによって行われる操作を示す操作情報は、通信端末20からゲーム制御装置50に送信される。

【0076】

ゲーム制御装置50に含まれるデッキ構築部52は、このようなユーザの操作（通信端末20から送信された操作情報）に応じて、5枚のカードキャラクタを選択する。

【0077】

デッキ構築部52は、選択された5枚のカードキャラクタとユーザが所有するロボットキャラクタとを用いて当該ユーザのデッキを構築する（ステップS32）。以下、デッキ構築部52によって構築されたデッキに含まれるロボットキャラクタを便宜的にデッキロボットキャラクタと称する。

【0078】

ここで、デッキ構築部52は、構築されたデッキ（デッキロボットキャラクタ）を用いてロボットバトルを行う際に必要なコストポイント（つまり、当該デッキに含まれるカードキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づくコストポイント）を算出する（ステップS33）。この場合、デッキ構築部52は、構築されたデッキに含まれる複数のカードキャラクタの各々に対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報を、格納部42から取得する。デッキ構築部52は、取得されたパラメータ管理情報に含まれるコストポイント（各カードキャラクタに対して予め設定されているコストポイント）の合計値を、構築されたデッキを用いてロボットバトルを行う際に必要なコストポイントとして算出する。

【0079】

なお、上述したようにロボットパラメータ管理情報にコストポイントが含まれている場合には、当該コストポイントが更に加算されても構わない。

【0080】

次に、デッキ構築部52は、算出されたコストポイントがユーザに付与されているバトルポイント以下であるか否かを判定する（ステップS34）。

【0081】

コストポイントがバトルポイント以下であると判定された場合（ステップS34のYES）、パラメータ設定部53は、構築されたデッキ（デッキロボットキャラクタ）に対してバトル用パラメータ設定処理を実行する（ステップS35）。このバトル用パラメータ設定処理においては、デッキロボットキャラクタに対してロボットバトル用のパラメータ（以下、バトル用パラメータと表記）が設定される。このバトル用パラメータには、デッキロボットキャラクタのHP、攻撃力、スピード、スキル及び属性等が含まれる。なお、

10

20

30

40

50

バトル用パラメータ設定処理の詳細については後述する。

【 0 0 8 2 】

ゲーム制御部 5 4 は、通信端末 2 0 に対するユーザの操作に応じて、当該ユーザによってロボットバトルの開始指示がされたか否かを判定する（ステップ S 3 6）。なお、ユーザは、通信端末 2 0 の画面上に表示されたロボットバトルの開始ボタン等に対してタップ操作を行うことによって、ロボットバトルの開始指示を行うことができる。

【 0 0 8 3 】

ロボットバトルの開始指示がされたと判定された場合（ステップ S 3 6 の Y E S）、ユーザに対して付与されているバトルポイントからステップ S 3 3 において算出されたコストポイントが減算される（ステップ S 3 7）。これにより、デッキ構築部 5 2 によって構築されたデッキ（に含まれる複数のカードキャラクタ）に応じたバトルポイントが消費される。なお、コストポイントが減算された後のバトルポイント（以下、残りバトルポイントと表記）は、例えばデッキ構築部 5 2 の内部で保持される。後に異なるロボットバトルが発生し、図 8 に示す処理が実行される際には、このデッキ構築部 5 2 の内部に保持された残りバトルポイントを用いて上記したステップ S 3 4 及び S 3 7 の処理等が実行される。

【 0 0 8 4 】

次に、ゲーム制御部 5 4 は、上述したロボットバトル演出画像生成処理を実行する（ステップ S 3 8）。このロボットバトル演出画像生成処理においては、ステップ S 3 5 においてデッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータ及び当該ロボットバトルにおける敵ロボットキャラクタに対して予め設定されているパラメータに基づいて当該ロボットバトルが制御され、当該制御に応じたロボットバトル演出画像が生成される。なお、敵ロボットキャラクタに対して予め設定されているパラメータには、デッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータと同様に、当該敵ロボットキャラクタの H P、攻撃力、スピード、スキル及び属性等が含まれる。

【 0 0 8 5 】

ゲーム制御部 5 4 は、生成されたロボットバトル演出画像を通信端末 2 0 に表示する（ステップ S 3 9）。

【 0 0 8 6 】

なお、カードバトルゲームにおいてロボットバトル演出画像が表示される場合、通信端末 2 0 では、デッキロボットキャラクタ及び敵ロボットキャラクタ間の攻防を表す画像が自動的に順次表示され、最後に当該ロボットバトルの結果（つまり、勝敗）を表す画像が表示される。なお、ユーザの指示に応じて、ロボットバトル演出画像の表示時間を短縮させ、ロボットバトルの結果を表す画像のみを表示させるような構成とすることも可能である。

【 0 0 8 7 】

一方、ステップ S 3 4 においてコストポイントがバトルポイント以下でないと判定された場合、または、ステップ S 3 6 においてロボットバトルの開始指示がされていないと判定された場合、ステップ S 3 1 に戻って処理が繰り返される。なお、例えばユーザによってロボットバトルを行わない旨の指示がされた場合には、処理は終了される。

【 0 0 8 8 】

図 8 において説明したように、ユーザに対して付与されているバトルポイントはロボットバトルが行われる度に減少（消費）するが、当該バトルポイントは、例えば時間の経過とともに増加（回復）するようにしてもよいし、特定のアイテム等によって回復させることができるようにしてもよい。

【 0 0 8 9 】

次に、図 9 のフローチャートを参照して、上述したバトル用パラメータ設定処理（図 8 に示すステップ S 3 5 の処理）の処理手順について説明する。なお、このバトル用パラメータ設定処理は、上記したようにパラメータ設定部 5 3 によって実行される。

【 0 0 9 0 】

10

20

30

40

50

バトル用パラメータ設定処理において、パラメータ設定部 53 は、デッキロボットキャラクタ（デッキ構築部 52 によって構築されたデッキに含まれるロボットキャラクタ）に対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（ロボットパラメータ管理情報）を取得する（ステップ S 41）。なお、ロボットパラメータ管理情報（に含まれるパラメータ）には、上記したように HP、攻撃力、スピード及び属性が含まれる。

【0091】

次に、パラメータ設定部 53 は、上記したようにデッキ構築部 52 によって構築されたデッキに含まれる複数のカードキャラクタ（つまり、デッキを構築する際に選択された複数のカードキャラクタ）の各々に対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（カードパラメータ管理情報）を取得する（ステップ S 42）。なお、カードパラメータ管理情報（に含まれるパラメータ）には、上記したように HP、攻撃力、スピード及びスキルが含まれる。

【0092】

なお、詳細な説明については省略するが、格納部 42 には例えばユーザを識別するためのユーザ ID に対応づけて当該ユーザが所有するロボットキャラクタを識別するためのロボット ID 及びカードキャラクタを識別するためのカード ID 等を含む情報が格納（管理）されており、ステップ S 41 及び S 42 においては、この情報に含まれるロボット ID 及びカード ID に基づいてロボットパラメータ管理情報及びカードパラメータ管理情報を取得することができる。

【0093】

パラメータ設定部 53 は、ステップ S 41 において取得されたロボットパラメータ管理情報に含まれる HP 及びステップ S 42 において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に含まれる HP に基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれる HP（のパラメータ）を算出する（ステップ S 43）。

【0094】

この場合、パラメータ設定部 53 は、ロボットパラメータ管理情報に含まれる HP（のパラメータ値）とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる HP（のパラメータ値）とを加算することによって、当該ロボットパラメータ管理情報に含まれる HP とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる HP との合計値をバトル用パラメータに含まれる HP として算出する。

【0095】

なお、ここではロボットパラメータ管理情報に含まれる HP とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる HP との合計値をバトル用パラメータに含まれる HP として算出するものとして説明したが、例えばカードパラメータ管理情報の各々に含まれる HP に対して属性補正を行うような構成であっても構わない。具体的には、上述した図 3 においては省略されているが、カードパラメータ管理情報が当該カードパラメータ管理情報に含まれるカード ID によって識別されるカードキャラクタの属性を含み、当該カードキャラクタの属性がデッキロボットパラメータ管理情報に含まれる属性（デッキロボットキャラクタの属性）と一致するか否かに応じて、当該カードパラメータ管理情報に含まれる HP に属性補正値を掛けるような構成とすることができる。この場合、バトル用パラメータに含まれる HP は、「ロボットパラメータ管理情報に含まれる HP +（カードパラメータ管理情報に含まれる HP * 属性補正値）の総和」によって算出される。なお、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致する場合の属性補正値は予め定められた 1 より大きい値であり、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致しない場合の属性補正値は 1 であるものとする。これにより、ユーザは、デッキを構築する際にユーザが所有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタ）の属性と同じ属性のカードキャラクタを選択することによって、バトル用パラメータに含まれる HP（の値）をより高くすることができる。

【0096】

次に、パラメータ設定部 53 は、ステップ S 41 において取得されたロボットパラメー

10

20

30

40

50

タ管理情報に含まれる攻撃力及びステップ S 4 2 において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力に基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれる攻撃力（のパラメータ）を算出する（ステップ S 4 4）。

【 0 0 9 7 】

この場合、パラメータ設定部 5 3 は、ロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力（のパラメータ値）とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力（のパラメータ値）とを加算することによって、当該ロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力との合計値をバトル用パラメータに含まれる攻撃力として算出する。

10

【 0 0 9 8 】

なお、ここではロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力との合計値をバトル用パラメータに含まれる攻撃力として算出するものとして説明したが、上記した H P の場合と同様に、例えばカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力に対して属性補正を行うような構成であっても構わない。具体的には、カードパラメータ管理情報が当該カードパラメータ管理情報に含まれるカード ID によって識別されるカードキャラクタの属性を含み、当該カードキャラクタの属性がロボットパラメータ管理情報に含まれる属性（デッキロボットキャラクタの属性）と一致するか否かに応じて、当該カードパラメータ管理情報に含まれる攻撃力に属性補正値を掛けるような構成とすることができる。この場合、バトル用パラメータの攻撃力は、「ロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力 + （カードパラメータ管理情報に含まれる攻撃力 * 属性補正値）の総和」によって算出される。なお、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致する場合の属性補正値は予め定められた 1 より大きい値であり、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致しない場合の属性補正値は 1 であるものとする。これにより、ユーザは、デッキを構築する際にユーザが所有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタ）の属性と同じ属性のカードキャラクタを選択することによって、バトル用パラメータに含まれる攻撃力をより高くすることができる。

20

【 0 0 9 9 】

更に、パラメータ設定部 5 3 は、ステップ S 4 1 において取得されたロボットパラメータ管理情報に含まれるスピード及びステップ S 4 2 において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードに基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれるスピード（のパラメータ）を算出する（ステップ S 4 5）。

30

【 0 1 0 0 】

この場合、パラメータ設定部 5 3 は、ロボットパラメータ管理情報に含まれるスピード（のパラメータ値）とカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピード（のパラメータ値）とを加算することによって、当該ロボットパラメータ管理情報に含まれるスピードとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードとの合計値をバトル用パラメータに含まれるスピードとして算出する。

40

【 0 1 0 1 】

なお、ここではロボットパラメータ管理情報に含まれるスピードとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードとの合計値をバトル用パラメータに含まれるスピードとして算出するものとして説明したが、上記した H P 及び攻撃力の場合と同様に、例えばカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードに対して属性補正を行うような構成であっても構わない。具体的には、カードパラメータ管理情報が当該カードパラメータ管理情報に含まれるカード ID によって識別されるカードキャラクタの属性を含み、当該カードキャラクタの属性がロボットパラメータ管理情報に含まれる属性（デッキロボットキャラクタの属性）と一致するか否かに応じて、当該カードパラメータ管理情報に含まれるスピードに属性補正値を掛けるような構成とすることができる。この場合、バトル用パラメ

50

ータに含まれるスピードは、「ロボットパラメータ管理情報に含まれるスピード+（カードパラメータ管理情報に含まれるスピード×属性補正值）の総和」によって算出される。なお、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致する場合の属性補正值は予め定められた1より大きい値であり、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致しない場合の属性補正值は1であるものとする。これにより、ユーザは、デッキを構築する際にユーザが所有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタ）の属性と同じ属性のカードキャラクタを選択することによって、バトル用パラメータに含まれるスピード（の値）をより高くすることができる。

【0102】

次に、パラメータ設定部53は、ステップS42において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれるスキルを特定する（ステップS46）。この場合、パラメータ設定部53は、カードパラメータ管理情報の各々に含まれるスキルの全てをバトル用パラメータに含まれるスキルとして特定する。

10

【0103】

パラメータ設定部53は、上記したステップS43において算出されたHP、ステップS44において算出された攻撃力、ステップS45において算出されたスピード及びステップS46において特定されたスキルを含むバトル用パラメータを、デッキロボットキャラクタに対して設定する（ステップS47）。

20

【0104】

なお、上記したようにカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHP、攻撃力及びスピードに対して属性補正を行う場合であって、例えばカードキャラクタ全ての属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致するような特段の場合には、更にデッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータ（HP、攻撃力及びスピード）を向上させるようにすることも可能であるし、デッキロボットキャラクタとカードキャラクタとの組み合わせに応じて特別なスキル（例えば、コンボ系のスキル）を付与するような構成とすることも可能である。

【0105】

本実施形態におけるロボットバトルでは、このようにデッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータ及び敵ロボットキャラクタに対して設定されているパラメータに基づいて、上述したロボットバトル演出画像生成処理が実行される。

30

【0106】

次に、図10及び図11のフローチャートを参照して、ロボットバトル演出画像生成処理（図8に示すステップS38の処理）の処理手順について説明する。このロボットバトル演出画像生成処理においては、デッキロボットキャラクタと敵ロボットキャラクタとのロボットバトルが制御され、当該ロボットバトルの演出及び結果を表示するための画像を生成する処理である。なお、ロボットバトル演出画像生成処理は、上記したようにゲーム制御部54によって実行される。

【0107】

ロボットバトル演出画像生成処理において、ゲーム制御部54は、ロボットバトルにおける先攻及び後攻を決定する。この場合、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータ（以下、単にデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータと表記）に含まれるスピードと敵ロボットキャラクタに対して設定されているパラメータ（以下、単に敵ロボットキャラクタのパラメータと表記）に含まれるスピードとを比較し、当該スピード（のパラメータ値）が高い方を先攻とし、低い方を後攻として決定する。ここでは、デッキロボットキャラクタが先攻として決定され、敵ロボットキャラクタが後攻として決定されたものとして説明する。

40

【0108】

ここで、デッキロボットキャラクタのバトル用パラメータ及び敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルには、攻撃スキル、防御スキル及び戦闘前スキルが含まれる

50

。

【 0 1 0 9 】

攻撃スキルは、当該攻撃スキルを有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタまたは敵ロボットキャラクタ）の攻撃時に発動され、当該攻撃スキルが発動した後の予め定められた期間内に、例えば自身の攻撃力（のパラメータ値）を上昇させるような効果を生じるスキルである。防御スキルは、当該防御スキルを有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタまたは敵ロボットキャラクタ）の防御時（つまり、相手の攻撃を受ける際）に発動され、当該防御スキルが発動した後の予め定められた期間内に、例えばロボットバトルにおける相手の攻撃力（のパラメータ値）を低下させるような効果を生じるスキルである。戦闘前スキルは、攻撃スキルや防御スキルと同様に、自身の攻撃力を上昇させるまたは相手の攻撃力を低下させるような効果を生じるスキルであるが、攻撃スキル及び防御スキルとは異なり、ロボットバトルにおける攻防（戦闘）の開始前に発動され、ロボットバトルの期間中に継続して当該効果を生じるものである。なお、これらの各スキルには、予め発動タイミング及び発動確率が設定されているものとする。

10

【 0 1 1 0 】

この場合、ゲーム制御部 5 4 は、デッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれるスキルのうちの戦闘前スキル（以下、先攻の戦闘前スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該先攻の戦闘前スキルを発動するか否かを判定する（ステップ S 5 1）。なお、先攻の戦闘前スキルが複数存在する場合には、当該先攻の戦闘前スキル毎に発動するか否かが判定される。

20

【 0 1 1 1 】

先攻の戦闘前スキルを発動すると判定された場合（ステップ S 5 1 の Y E S）、ゲーム制御部 5 4 は、当該先攻の戦闘前スキルの発動を表す画像（先攻の戦闘前スキル発動画像）を生成する（ステップ S 5 2）。また、ゲーム制御部 5 4 は、発動すると判定された先攻の戦闘前スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータまたは敵ロボットキャラクタのパラメータに反映させる。

【 0 1 1 2 】

一方、先攻の戦闘前スキルを発動しないと判定された場合（ステップ S 5 1 の N O）、ステップ S 5 2 の処理は実行されない。

【 0 1 1 3 】

次に、ゲーム制御部 5 4 は、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルのうちの戦闘前スキル（以下、後攻の戦闘前スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該後攻の戦闘前スキルを発動する否かを判定する（ステップ S 5 2）。なお、後攻の戦闘前スキルが複数存在する場合には、当該後攻の戦闘前スキル毎に発動するか否かが判定される。

30

【 0 1 1 4 】

後攻の戦闘前スキルを発動すると判定された場合（ステップ S 5 3 の Y E S）、ゲーム制御部 5 4 は、当該後攻の戦闘前スキルの発動を表す画像（後攻の戦闘前スキル発動画像）を生成する（ステップ S 5 4）。また、ゲーム制御部 5 4 は、発動すると判定された後攻の戦闘前スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータまたは敵ロボットキャラクタのパラメータに反映させる。

40

【 0 1 1 5 】

一方、後攻の戦闘前スキルを発動しないと判定された場合（ステップ S 5 3 の N O）、ステップ S 5 4 の処理は実行されない。

【 0 1 1 6 】

次に、ゲーム制御部 5 4 は、デッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれるスキルのうちの攻撃スキル（以下、先攻の攻撃スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該先攻の攻撃スキルを発動するか否かを判定する（ステップ S 5 5）。なお、先攻の攻撃スキルが複数存在する場合には、当該先攻の攻撃スキル毎に発動するか否かが判定される。

50

【 0 1 1 7 】

先攻の攻撃スキルを発動すると判定された場合（ステップ S 5 5 の Y E S）、ゲーム制御部 5 4 は、当該先攻の攻撃スキルの発動を表す画像（先攻の攻撃スキル発動画像）を生成する（ステップ S 5 6）。また、ゲーム制御部 5 4 は、発動すると判定された先攻の攻撃スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータ（に含まれる攻撃力）に反映させる。

【 0 1 1 8 】

一方、先攻の攻撃スキルを発動しないと判定された場合（ステップ S 5 5 の N O）、ステップ S 5 6 の処理は実行されない。

【 0 1 1 9 】

ゲーム制御部 5 4 は、デッキロボットキャラクタの攻撃の演出を表す画像（先攻の攻撃演出画像）を生成する（ステップ S 5 7）。

【 0 1 2 0 】

次に、ゲーム制御部 5 4 は、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルのうちの防御スキル（以下、後攻の防御スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該後攻の防御スキルを発動するか否かを判定する（ステップ S 5 8）。なお、後攻の防御スキルが複数存在する場合には、当該後攻の防御スキル毎に発動するか否かが判定される。

【 0 1 2 1 】

後攻の防御スキルを発動すると判定された場合（ステップ S 5 8 の Y E S）、ゲーム制御部 5 4 は、当該後攻の防御スキルの発動を表す画像（後攻の防御スキル発動画像）を生成する（ステップ S 5 9）。また、ゲーム制御部 5 4 は、発動すると判定された後攻の防御スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータ（に含まれる攻撃力）に反映させる。

【 0 1 2 2 】

一方、後攻の防御スキルを発動しないと判定された場合（ステップ S 5 8 の N O）、ステップ S 5 9 の処理は実行されない。

【 0 1 2 3 】

ゲーム制御部 5 4 は、敵ロボットキャラクタが受けるダメージの演出を表す画像（後攻のダメージ演出画像）を生成する（ステップ S 6 0）。なお、ステップ S 6 0 の処理においては、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスピードに応じた確率に基づいて、デッキロボットキャラクタの攻撃を回避したことを表す画像が生成されても構わない。

【 0 1 2 4 】

ここで、ゲーム制御部 5 4 は、デッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれる攻撃力に基づいて、敵ロボットキャラクタに与えられるダメージ（値）を算出する。この場合、例えばデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれる属性及び敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれる属性等に応じて、敵ロボットキャラクタに与えられるダメージが適宜変更されても構わない。

【 0 1 2 5 】

ゲーム制御部 5 4 によって算出されたダメージは、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれる H P（のパラメータ値）から減算される。なお、上記したようにステップ S 6 0 においてデッキロボットキャラクタの攻撃を回避したことを表す画像が生成された場合には、敵ロボットキャラクタに与えられるダメージは 0 とする。

【 0 1 2 6 】

次に、ゲーム制御部 5 4 は、ダメージが減算された H P（以下、単に敵ロボットキャラクタの残り H P と表記）が 0 以下であるか否かを判定する（ステップ S 6 1）。

【 0 1 2 7 】

敵ロボットキャラクタの残り H P が 0 以下でないと判定された場合（ステップ S 6 1 の N O）、当該敵ロボットキャラクタの残り H P は、ゲーム制御部 5 4 内に保持される。

【 0 1 2 8 】

10

20

30

40

50

次に、ゲーム制御部 5 4 は、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルのうちの攻撃スキル（以下、後攻の攻撃スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該後攻の攻撃スキルを発動するか否かを判定する（ステップ S 6 2）。なお、後攻の攻撃スキルが複数存在する場合には、当該後攻の攻撃スキル毎に発動するか否かが判定される。

【 0 1 2 9 】

後攻の攻撃スキルを発動すると判定された場合（ステップ S 6 2 の Y E S）、ゲーム制御部 5 4 は、当該後攻の攻撃スキルの発動を表す画像（後攻の攻撃スキル発動画像）を生成する（ステップ S 6 3）。また、ゲーム制御部 5 4 は、発動すると判定された後攻の攻撃スキルによって生じる効果を敵ロボットキャラクタのパラメータ（に含まれる攻撃力）に反映させる。

10

【 0 1 3 0 】

一方、後攻の攻撃スキルを発動しないと判定された場合（ステップ S 6 2 の N O）、ステップ S 6 3 の処理は実行されない。

【 0 1 3 1 】

ゲーム制御部 5 4 は、敵ロボットキャラクタの攻撃の演出を表す画像（後攻の攻撃演出画像）を生成する（ステップ S 6 4）。

【 0 1 3 2 】

次に、ゲーム制御部 5 4 は、デッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれるスキルのうちの防御スキル（以下、先攻の防御スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該先攻の防御スキルを発動するか否かを判定する（ステップ S 6 5）。なお、先攻の防御スキルが複数存在する場合には、当該先攻の防御スキル毎に発動するか否かが判定される。

20

【 0 1 3 3 】

先攻の防御スキルを発動すると判定された場合（ステップ S 6 5 の Y E S）、ゲーム制御部 5 4 は、当該先攻の防御スキルの発動を表す画像（先攻の防御スキル発動画像）を生成する（ステップ S 6 6）。また、ゲーム制御部 5 4 は、発動すると判定された先攻の防御スキルによって生じる効果を敵ロボットキャラクタのパラメータ（に含まれる攻撃力）に反映させる。

【 0 1 3 4 】

30

一方、先攻の防御スキルを発動しないと判定された場合（ステップ S 6 5 の N O）、ステップ S 6 6 の処理は実行されない。

【 0 1 3 5 】

ゲーム制御部 5 4 は、デッキロボットキャラクタが受けるダメージの演出を表す画像（先攻のダメージ演出画像）を生成する（ステップ S 6 7）。なお、ステップ S 6 7 の処理においては、デッキロボットキャラクタのパラメータに含まれるスピードに応じた確率に基づいて、敵ロボットキャラクタの攻撃を回避したことを表す画像が生成されても構わない。

【 0 1 3 6 】

ここで、ゲーム制御部 5 4 は、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれる攻撃力に基づいて、デッキロボットキャラクタに与えられるダメージ（値）を算出する。この場合、上記したように例えばデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれる属性及び敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれる属性等に応じて、デッキロボットキャラクタに与えられるダメージが適宜変更されても構わない。

40

【 0 1 3 7 】

ゲーム制御部 5 4 によって算出されたダメージは、デッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれる H P（のパラメータ値）から減算される。なお、上記したようにステップ S 6 7 において敵ロボットキャラクタの攻撃を回避したことを表す画像が生成された場合には、デッキロボットキャラクタに与えられるダメージは 0 とする。

【 0 1 3 8 】

50

次に、ゲーム制御部 54 は、ダメージが減算された HP（以下、単にデッキロボットキャラクタの残り HP と表記）が 0 以下であるか否かを判定する（ステップ S 68）。

【0139】

デッキロボットキャラクタの残り HP が 0 以下でないと判定された場合（ステップ S 68 の NO）、当該デッキロボットキャラクタの残り HP は、ゲーム制御部 54 内に保持され、上述したステップ S 55 に戻って処理が繰り返される。なお、以降の処理においてゲーム制御部 54 によって算出されたダメージは、上記したようにゲーム制御部 54 内に保持されたデッキロボットキャラクタまたは敵ロボットキャラクタの残り HP から減算されていく。すなわち、ロボットバトルにおいては、デッキロボットキャラクタの残り HP または敵ロボットキャラクタの残り HP のいずれか一方が 0 以下になるまで上述したステップ S 55 以降の処理が繰り返される。

10

【0140】

一方、上述したステップ S 61 において敵ロボットキャラクタの残り HP が 0 以下であると判定された場合、またはステップ S 68 においてデッキロボットキャラクタの残り HP が 0 以下であると判定された場合には、ゲーム制御部 54 は、ロボットバトルの結果（勝敗）を表す画像（勝敗画像）を生成する（ステップ S 69）。なお、敵ロボットキャラクタの残り HP が 0 以下であると判定された場合にはデッキロボットキャラクタが勝利した旨を表す画像が生成され、デッキロボットキャラクタの残り HP が 0 以下であると判定された場合にはデッキロボットキャラクタが敗北した旨を表す画像が生成される。

【0141】

20

次に、ゲーム制御部 54 は、上記した処理において生成された各画像（先攻の戦闘前スキル発動画像、後攻の戦闘前スキル発動画像、先攻の攻撃スキル発動画像、先攻の攻撃演出画像、後攻の防御スキル発動画像、後攻のダメージ演出画像、後攻の攻撃スキル発動画像、後攻の攻撃演出画像、先攻の防御スキル発動画像、先攻のダメージ演出画像及び勝敗画像）を時系列的に遷移するように組み合わせることによって、ロボットバトルの演出及び結果を表示するためのロボットバトル演出画像を生成する（ステップ S 70）。

【0142】

このように生成されたロボットバトル演出画像が通信端末 20 に表示されることによって、ユーザは、ロボットバトルの各演出を鑑賞し、当該ロボットバトルの結果を確認することができる。

30

【0143】

上述したように本実施形態におけるカードバトルゲーム（のメインサイクル）においては、チャプター（クエスト）のクリア等によって各種カード（キャラクタ及びアイテム）を入手し、当該入手されたカードを用いて更に難易度の高いチャプターをクリアしていくことによってストーリーを進めていくことになる。

【0144】

一方、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、前述した図 5 において説明したメインサイクルとは別に他のユーザ（のデッキロボットキャラクタ）と連続的にロボットバトルを行う仕組み（以下、連続 P v P と表記）を含むサブサイクルが設けられている。

40

【0145】

ここで、図 12 を参照して、連続 P v P の流れについて概念的に説明する。図 12 に示すように、連続 P v P では、例えば 3 回のロボットバトルを 1 セットとする。換言すれば、連続 P v P では、ユーザは、3 人の他のユーザ（以下、第 1 ～ 第 3 のユーザと表記）と順番にロボットバトルを行う。なお、連続 P v P においてロボットバトルを行う第 1 ～ 第 3 のユーザは、例えば連続 P v P を行うユーザと同程度のレベル（カードバトルゲームの進行やバトルでの勝利等に応じて向上するレベル）のユーザであるものとする。

【0146】

連続 P v P においては、3 回のロボットバトルの全てに勝利した場合、ユーザは特典を得ることができる。なお、連続 P v P において得ることができる特典には、例えば各種力

50

ード（キャラクタ及びアイテム）等が含まれる。

【0147】

また、連続PvPにおいては、第1～第3のユーザとのロボットバトルの全てに勝利した後に例えば予め定められた確率（ランダム）でExtraボスを出現させてもよい。このExtraボスは、第1～第3のユーザのデッキロボットキャラクタと比較してより高いパラメータ値が設定された敵ロボットキャラクタであるものとする。なお、Extraボスは、ノンプレイヤキャラクタであってもよいし、第1～第3のユーザ以外の他のユーザのデッキロボットキャラクタであってもよい。このExtraボスとのロボットバトルに勝利した場合には、更なる特典を得ることができる。

【0148】

一方、連続PvPにおいて第1～第3のユーザのいずれかとのロボットバトルに敗北した場合には、当該敗北した相手（敵ロボットキャラクタ）と再戦することができる。この場合、通信端末20には上述したデッキ構築画面が表示され、新たなデッキを構築する（つまり、デッキを変更する）ことができる。この場合、新たなデッキ（に含まれる複数のカードキャラクタ）に応じてバトルポイントが消費されるが、このとき、上述した特定のアイテム等によってバトルポイントを回復することも可能である。

【0149】

なお、ロボットバトルに敗北した場合であって再戦しない場合には、連続PvPにおける特典を得ることができないものとする。換言すれば、連続PvPにおいては、第1～第3のユーザとのロボットバトルの全てに勝利しない限り、特典を得ることはできない。

【0150】

なお、連続PvPにおいて例えば第1のユーザとのロボットバトルに勝利した場合、次の第2のユーザとのロボットバトルでは、ユーザのデッキロボットキャラクタのHPは持ち越される（つまり、第1のユーザとのロボットバトルにおいて減少したHPのまま第2のユーザとのロボットバトルの結果が演算される）。第2のユーザとのロボットバトルに勝利した場合においても同様である。

【0151】

一方、連続PvPにおいて例えば第1のユーザとのロボットバトルに敗北した場合であって当該第1のユーザと再戦する場合、ユーザが新たなデッキを構築（つまり、デッキを変更）しない場合であっても、ユーザのデッキロボットキャラクタのHPは、第1のユーザとのロボットバトルにおいて減少する前のHPとなる。一方、当該第1のユーザのデッキロボットキャラクタのHPは持ち越される。第2及び第3のユーザと再戦する場合においても同様である。

【0152】

以下、図13のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいて連続PvPが行われる際のゲーム制御装置50の処理手順について説明する。

【0153】

ここで、ユーザは、通信端末20の画面上に表示されたメニュー等から連続PvPの開始を指示することができる。以下の説明では、連続PvPの開始を指示したユーザを対象ユーザと称する。

【0154】

このように連続PvPの開始が指示された場合、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、連続PvPにおいて対象ユーザとロボットバトルを行う複数の他のユーザ（以下、対戦ユーザと表記）を決定する（ステップS81）。

【0155】

なお、複数の対戦ユーザ（例えば、3人の対戦ユーザ）は、例えば対象ユーザ（のカードバトルゲームにおける）レベルに応じて決定される。具体的には、対象ユーザと同程度のレベルのユーザが対戦ユーザとして決定される。

【0156】

ここでは、複数の対戦ユーザが自動的に決定されるものとして説明したが、例えば予め

10

20

30

40

50

定められた数の対戦ユーザの候補を対象ユーザに提示し、当該候補の中から対象ユーザが対戦ユーザを選択するような構成とすることも可能である。このとき、ロボットバトルを行う順番を指定できるような構成としても構わない。なお、対戦ユーザの数を適宜変更できるようにすることも可能である。

【0157】

上記したように複数の対戦ユーザが決定されると、対象ユーザのデッキロボットキャラクタと各対戦ユーザのデッキロボットキャラクタ（敵キャラクタ）とのロボットバトルの結果が順番に演算される。

【0158】

具体的には、ゲーム制御部54は、対象ユーザのデッキロボットキャラクタとステップS81において決定された複数の対戦ユーザのうちの1人目のデッキロボットキャラクタとのロボットバトルを発生させる（ステップS82）。この場合、ゲーム制御装置50は、上述した図8において説明した処理を実行する。

【0159】

なお、対戦ユーザのデッキロボットキャラクタに対して設定されるパラメータ（バトル用パラメータ）は、対象ユーザのデッキロボットキャラクタに対して設定されるパラメータと同様に決定される。また、対戦ユーザのデッキ（に含まれる複数のカードキャラクタ及びロボットキャラクタ）については、ゲーム制御装置50内（例えば、格納部42等）で管理されているものとする。

【0160】

次に、ゲーム制御部54は、対象ユーザがロボットバトルに勝利したか否かを判定する（ステップS83）。

【0161】

対象ユーザがロボットバトルに勝利したと判定された場合（ステップS83のYES）、ゲーム制御部54は、当該ロボットバトルに勝利したことに対する特典を表示する（ステップS84）。なお、この特典には上記したように各種カード等が含まれるが、当該特典は、予め定められたものであってもよいし、複数のカード等の中からランダムに選択されたものであってもよい。

【0162】

ゲーム制御部54は、次のロボットバトル（つまり、次戦）があるか否かを判定する（ステップS85）。この場合、ステップS81において決定された複数の対戦ユーザの全てとロボットバトルを行った（つまり、対戦ユーザの全てにロボットバトルで勝利した）場合には、次戦がないと判定される。一方、ステップS81において決定された複数の対戦ユーザの全てとロボットバトルを行っていない場合には、次戦があると判定される。

【0163】

次戦があると判定された場合（ステップS85のYES）、上記したステップS82に戻って処理が繰り返される。この場合、ロボットバトルを行っていない対戦ユーザとのロボットバトルが発生される。このようにロボットバトルが発生された場合、上記したように図8に示す処理が再度実行されるが、ここでは図8に示すステップS31～S37の処理は実行されない。換言すれば、対象ユーザがロボットバトルに勝利した場合には、新たなデッキの構築やバトルポイントの消費は行われない。

【0164】

ここで、上述した図10及び図11において説明したように、ロボットバトルにおいては、対象ユーザのデッキロボットキャラクタ及び対戦ユーザのデッキロボットキャラクタのHP（当該デッキロボットキャラクタに対して設定されたHP）は互いに与えられるダメージに応じて減少する。上記したように対象ユーザがロボットバトルに勝利し、次戦がある場合には、このロボットバトルに応じて減少した対象ユーザのデッキロボットキャラクタのHP（つまり、残りHP）は当該次戦に持ち越される（つまり、維持される）。換言すれば、対象ユーザがロボットバトルに勝利した場合、当該対象ユーザのデッキロボットキャラクタの残りHPは例えばゲーム制御部54内に保持され、当該保持された残りH

10

20

30

40

50

Pを用いて（つまり、当該残りHPを次のロボットバトルの開始時の対象ユーザのデッキロボットキャラクタのHPとして）当該ロボットバトルの結果が演算される。

【0165】

一方、次戦がないと判定された場合（ステップS85のNO）、ゲーム制御部54は、ステップS84において表示された特典を対象ユーザに対して付与する（ステップS86）。ここで対象ユーザに対して付与される特典は、上記した複数回のロボットバトルの各々に勝利したことに対する全ての特典である。なお、このように対象ユーザに対して付与された特典は、ゲーム制御装置50内で管理され、後のカードバトルゲームの進行等に利用することができる。

【0166】

また、ステップS83において対象ユーザがロボットバトルに勝利していない（つまり、敗北した）と判定された場合、ユーザは、通信端末10を操作することによって当該ロボットバトルの再戦を指示することができる。ゲーム制御部54は、ユーザの操作に応じて再戦が指示されたか否かを判定する（ステップS87）。

【0167】

再戦が指示されたと判定された場合（ステップS87のYES）、上記したステップS82に戻って処理が繰り返される。この場合、対象ユーザが敗北した敵ロボットキャラクタ（対戦ユーザのデッキロボットキャラクタ）とのロボットバトルが再度発生される。このように再度のロボットバトルが発生された場合、上記したように図8に示す処理（ステップS31～S39の処理）が実行される。つまり、上記したように対象ユーザがロボットバトルに勝利した場合には新たなデッキの構築やバトルポイントの消費は行われないものとして説明したが、対象ユーザがロボットバトルに敗北した場合には、新たなデッキが構築され、バトルポイントが更に消費される。この場合、バトルポイントの不足を補うために、上記した特定のアイテム等によってバトルポイントを回復することも可能である。

【0168】

なお、上記したようにロボットバトルにおいては、対象ユーザのデッキロボットキャラクタ及び対戦ユーザのデッキロボットキャラクタのHP（当該デッキロボットキャラクタに対して設定されたHP）は互いに与えられるダメージに応じて減少する。上記したように対象ユーザがロボットバトルに敗北し、再戦する場合には、このロボットバトルに応じて減少した対戦ユーザのデッキロボットキャラクタのHP（つまり、残りHP）は当該再戦となるロボットバトルに持ち越される（つまり、維持される）。換言すれば、対象ユーザがロボットバトルに敗北した場合、対戦ユーザのデッキロボットキャラクタの残りHPは例えばゲーム制御部54内に保持され、当該保持された残りHPを用いて（つまり、当該残りHPを再戦となるロボットバトルの開始時の対戦ユーザのデッキロボットキャラクタのHPとして）当該ロボットバトルの結果が演算される。

【0169】

一方、再戦が指示されていないと判定された場合（ステップS87のNO）、連続PvPは終了される。この場合、対象ユーザは全てのロボットバトルに勝利していないため、上記したステップS86の処理は実行されない。

【0170】

なお、図13においてはステップS81で複数の対戦ユーザの全てが決定されるものとして説明したが、例えばロボットバトルが行われる都度、当該ロボットバトルの対戦ユーザが決定されるような構成とすることも可能である。

【0171】

また、上記したステップS85において次戦がないと判定された後に、図12において説明したように予め定められた確率でExtraボスを発生させる構成としても構わない。この場合には、上記したステップS82と同様に対象ユーザのデッキロボットキャラクタとExtraボス（敵ロボットキャラクタ）とのロボットバトルに勝利した場合には、対象ユーザには更なる特典が付与されるものとする。また、このロボットバトルに敗北した場合には、上記したステップS87と同様の処理が実行され、Extraボスと再戦す

10

20

30

40

50

ることも可能であるものとする。

【0172】

また、E x t r a ボスとのロボットバトルを行うか否かは対象ユーザに選択させる構成とすることも可能である。この場合、E x t r a ボスとのロボットバトルを行わない場合には、上記したステップ S 8 6 と同様に対戦ユーザとの各ロボットバトルに勝利したことに対する特典が対象ユーザに付与されるものとする。一方、E x t r a ボスとのロボットバトルを行う場合には、当該 E x t r a ボスとのロボットバトルに勝利しない限り、対戦ユーザとのロボットバトル及び E x t r a ボスとのロボットバトルに勝利したことに対する特典が対象ユーザに付与されないものとする。

【0173】

また、上記した特典とは別に連続 P v P におけるロボットバトルの結果に応じて（例えば、当該ロボットバトルに勝利した場合に）対象ユーザにランキングポイントを付与する構成とすることも可能である。この場合、対象ユーザに付与されたランキングポイントは予め定められた期間（例えば、1 週間）毎に集計され、当該期間内に対象ユーザに付与されたランキングポイントの合計値に応じて各種特典を付与するような構成とすることができる。なお、ランキングポイントは、連続 P v P における対戦ユーザとの全てのロボットバトルに勝利していなくても付与される（つまり、ロボットバトル毎に付与される）ものとする。具体的には、連続 P v P において 3 人の対戦ユーザとロボットバトルを行う場合には、1 人目の対戦ユーザとのロボットバトル（1 戦目）に勝利した場合には 3 ポイント、2 人目の対戦ユーザとのロボットバトル（2 戦目）に勝利した場合には 1 0 ポイント、3 人目の対戦ユーザとのロボットバトル（3 戦目）に勝利した場合には 3 0 ポイント、E x t r a ボスとのロボットバトルに勝利した場合には 5 0 ポイントが付与されるものとする。これにより、対戦ユーザとの全てのロボットバトルに勝利できない場合であってもランキングポイントは付与されるため、連続 P v P を行うことに対するユーザのモチベーションをより向上させることが可能となる。

【0174】

上記したように本実施形態においては、通信端末 2 0 に対するユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数のカードキャラクタ（第 1 のキャラクタ）を選択し、当該選択された複数のカードキャラクタの各々に基づくコストポイントがカードバトルゲームにおいてバトルを行うためにユーザに付与されているバトルポイント以下であるかを判定し、当該コストポイントがバトルポイント以下であると判定された場合、選択された複数のカードキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納部 4 2 から取得し、当該取得されたパラメータ管理情報に含まれる複数のカードキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、ユーザが所有するロボットキャラクタ（第 2 のキャラクタ）のパラメータを算出し、当該算出されたパラメータが設定されたロボットキャラクタと複数の敵ロボットキャラクタの各々との各バトルの結果を演算し、当該演算の結果、ロボットキャラクタが複数の敵ロボットキャラクタの全てに勝利した場合にユーザに対して特典を付与する構成により、カードバトルゲームの興趣性を向上させることが可能となる。

【0175】

具体的には、本実施形態においては、複数の敵ロボットキャラクタ（例えば、3 人の対戦ユーザのデッキロボットキャラクタ）とロボットバトルを行い、全てのロボットバトルに勝利した場合のみ特典が付与されるため、例えばロボットバトルを単に 1 回のみ行うような場合と比較して、対戦ユーザの組み合わせに応じて難易度の幅を拡大することが可能となり、ユーザのカードバトルゲームへの意欲の低下を抑制することが可能となる。

【0176】

また、本実施形態においては、コストポイントがバトルポイントの範囲内となるように複数のカードキャラクタを選択してデッキを構築する必要があり、更に、ロボットバトルにおいて敗北した場合には残りバトルポイントの範囲内で新たなデッキを構築するため、連続 P v P において、例えばコストポイントの高いデッキ（ロボットキャラクタ）で連勝

10

20

30

40

50

を狙う、またはコストポイントの低いデッキ（ロボットキャラクタ）で再戦（連戦）も考慮しておく、といった戦略性の高いカードバトルゲームを提供することが可能となる。

【0177】

更に、本実施形態においては、連続PvPにおける対戦ユーザとのロボットバトルの結果に応じてランキングポイントを付与し、例えば1週間等の予め定められた期間内にユーザに付与されたランキングポイントの合計値に応じて特典を付与することにより、連続PvPを行うことに対する意欲を向上させることが可能となる。

【0178】

また、本実施形態においては、複数のカードキャラクタを組み合わせることでロボットバトルを行うことにより、より興趣性を向上させることが可能となる。

10

【0179】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、前述した図5において説明したメインサイクルと図12等において説明した連続PvPを含むサブサイクルとが設けられているものとして説明したが、当該サブサイクルには、例えば1人の他のユーザとロボットバトルを行う仕組み（以下、PvPと表記）等が更に含まれていてもよい。このPvPにおいても結果に応じて上述したランキングポイントや各種特典が付与される構成とすることができる。

【0180】

また、例えば通常のクエストや専用のクエストにおいて、他のユーザのリーダーカードキャラクタを借りてレイドボスと呼ばれる敵キャラクタと戦闘を行うレイドボスイベントや例えばギルドと呼ばれるグループを他のユーザと構成し、当該グループで協力してレイドロボットキャラクタ（レイドNPC）と呼ばれる敵ロボットキャラクタとロボットバトル（レイドロボットバトル）を行うレイドNPCイベント等をランダムに発生させるような構成とすることも可能である。

20

【0181】

レイドボスイベントによれば、例えば友達として登録されているユーザのリーダーカードを借りやすくすることによって、カードバトルゲームにおいて友達を増やすモチベーションを与えることができ、継続的なプレイを促すことができる。また、レイドボスイベントを発生させることによって、他のユーザのカードキャラクタ（リーダーカードキャラクタ）の強さ（つまり、パラメータ）を認識できるとともに、新たなカードキャラクタの存在やそのパラメータ等を知得することができる。また、レイドボスイベントによって他のユーザにリーダーカードキャラクタを貸与したユーザに対しては、例えばカードバトルゲームにおいてカードキャラクタやアイテム等を獲得するために用いられるポイント等の特典が与えられるものとする。

30

【0182】

また、レイドNPCイベントの場合には、グループを構成する各ユーザが個別に自身のデッキロボットキャラクタを用いてロボットバトルを行い、当該グループ単位でレイドNPCイベントによって得られるポイント等を競うこと（GvG）も可能である。また、レイドNPCイベントにおいてレイドロボットバトルに敗北した場合には、他のグループに対して救援要請を行うことができるような構成とすることも可能である。

40

【0183】

また、本実施形態におけるカードバトルゲームはウェブアプリケーションによって実現されるものとして説明したが、通信端末（端末装置）20にダウンロードされ、当該通信端末20にインストールされて利用されるネイティブアプリケーションによって実現されても構わない。

【0184】

なお、本願発明は、上記実施形態そのままに限定されるものではなく、実施段階ではその要旨を逸脱しない範囲で構成要素を変形して具体化できる。また、上記実施形態に開示されている複数の構成要素の適宜な組合せにより種々の発明を形成できる。例えば、実施形態に示される全構成要素から幾つかの構成要素を削除してもよい。

50

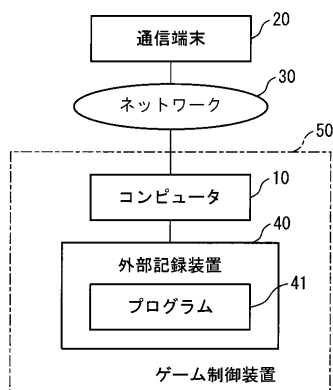
【符号の説明】

【 0 1 8 5 】

1 0 ... コンピュータ、2 0 ... 通信端末、3 0 ... ネットワーク、4 0 ... 外部記憶装置、4 1 ... プログラム、4 2 ... 格納部、5 0 ... ゲーム制御装置、5 1 ... カード管理部、5 2 ... デッキ構築部、5 3 ... パラメータ設定部、5 4 ... ゲーム制御部。

【 図 1 】

図1



【 図 3 】

図3

カードID	HP	攻撃力	スピード	スキル	コストポイント
カード1	100	10	12	スキル1	5
カード2	120	15	8	スキル2	8
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

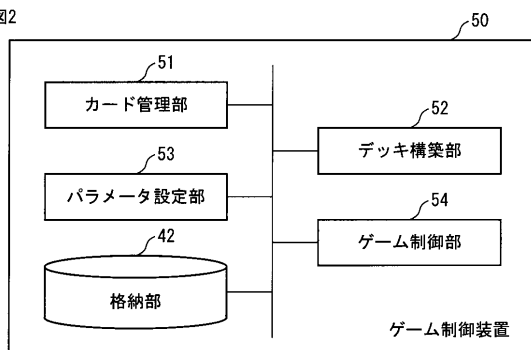
【 図 4 】

図4

ロボットID	HP	攻撃力	スピード	属性
ロボット1	300	30	40	中
ロボット2	290	25	50	遠
ロボット3	320	35	30	近

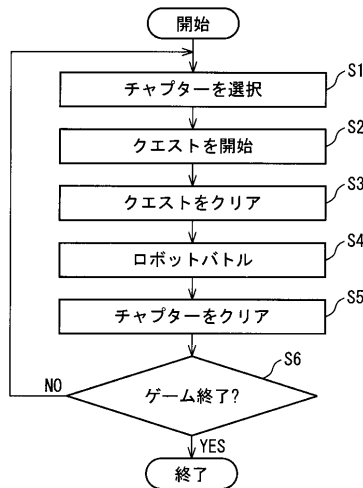
【 図 2 】

図2



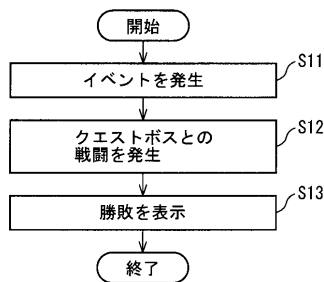
【図 5】

図5



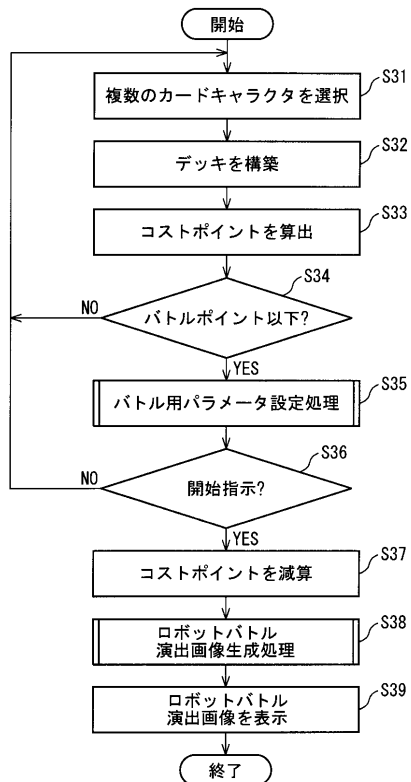
【図 6】

図6



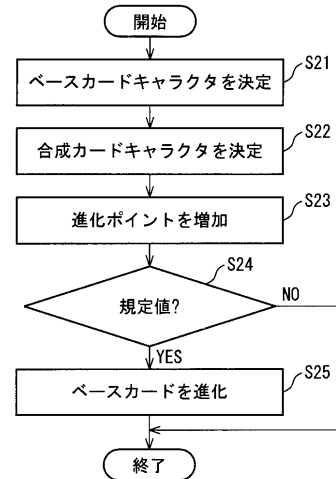
【図 8】

図8



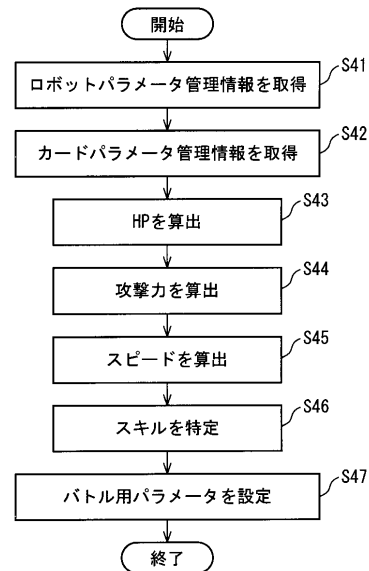
【図 7】

図7



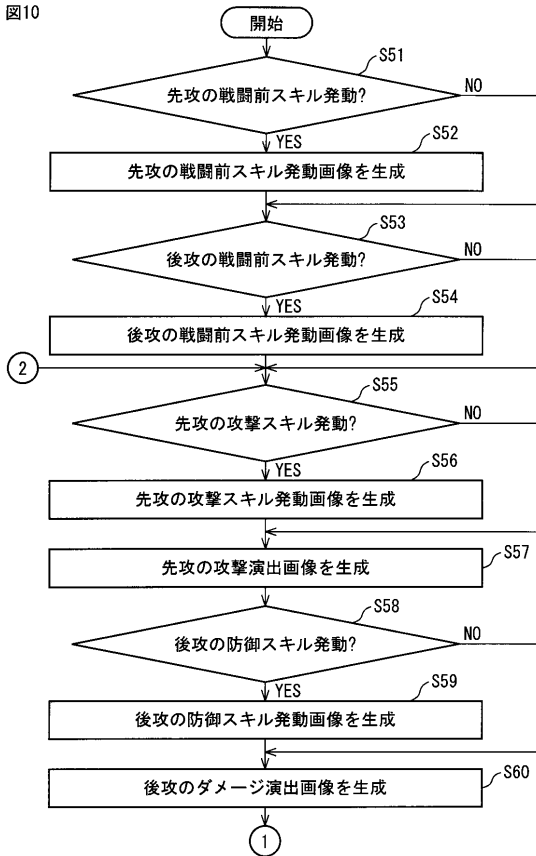
【図 9】

図9



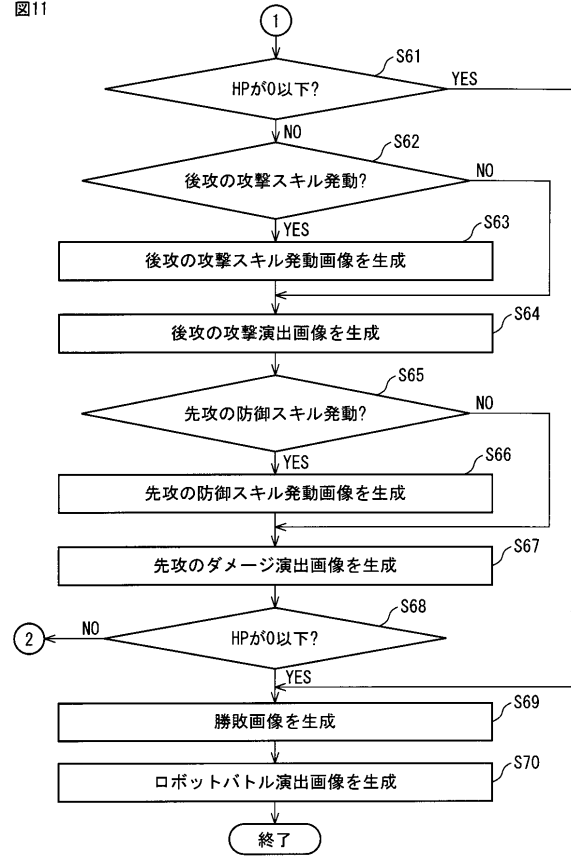
【図 10】

図10



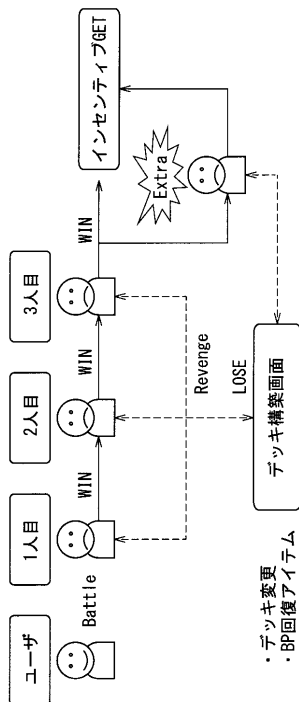
【図 11】

図11



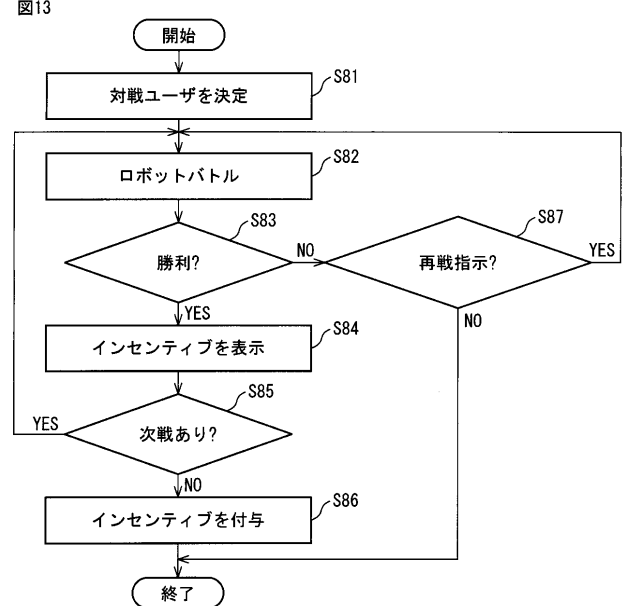
【図 12】

図12



【図 13】

図13



【手続補正書】

【提出日】平成26年8月29日(2014.8.29)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0184

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0184】

なお、本願発明は、上記実施形態そのままに限定されるものではなく、実施段階ではその要旨を逸脱しない範囲で構成要素を変形して具体化できる。また、上記実施形態に開示されている複数の構成要素の適宜な組合せにより種々の発明を形成できる。例えば、実施形態に示される全構成要素から幾つかの構成要素を削除してもよい。

以上の実施形態に関し、更に以下の付記を開示する。

[付記]

1. ゲームをプレイするユーザによって利用される通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームにおいて用いられる各キャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法であって、

前記通信端末に対する前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第1のキャラクタを選択するステップと、

前記選択された複数の第1のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記ユーザが所有する第2のキャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記複数の第1のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記第2のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第2のキャラクタのパラメータを算出するステップと、

前記算出されたパラメータが設定された第2のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々との各バトルの結果を順番に演算するステップと、

前記演算の結果、前記第2のキャラクタが前記複数の敵キャラクタの全てに勝利した場合に、前記ユーザに対して特典を付与するステップと

を具備することを特徴とするゲーム制御方法。

2. 前記算出されたパラメータは、前記第2のキャラクタが前記バトルにおける前記敵キャラクタの攻撃に対して耐え得るダメージを数値化したパラメータ値を含み、

前記複数の敵キャラクタは、第1及び第2の敵キャラクタを含み、

前記演算するステップにおいて、前記第1及び第2の敵キャラクタの順番にバトルの結果を演算する場合、前記算出されたパラメータが設定された第2のキャラクタと前記第1の敵キャラクタとのバトルに応じて当該パラメータに含まれるパラメータ値を減算し、当該第2のキャラクタが当該第1の敵キャラクタに勝利した場合、当該減算されたパラメータ値を用いて前記第2の敵キャラクタとのバトルの結果を演算する

ことを特徴とする1.記載のゲーム制御方法。

3. 前記複数の敵キャラクタの各々には、当該敵キャラクタが前記バトルにおける前記第2のキャラクタの攻撃に対して耐え得るダメージを数値化したパラメータ値を含むパラメータが設定されており、

前記演算するステップにおいて、前記第2のキャラクタと前記敵キャラクタとのバトルに応じて当該敵キャラクタに設定されているパラメータに含まれるパラメータ値を減算し、当該第2のキャラクタが当該敵キャラクタに敗北した場合、当該減算されたパラメータ値を保持手段に保持し、

前記保持手段に保持されたパラメータ値を用いて、前記第2のキャラクタが敗北した敵キャラクタとのバトルの結果を再度演算するステップを更に具備する

ことを特徴とする 1 . 記載のゲーム制御方法。

4 . 前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値が前記ゲームにおいてバトルを行うために前記ユーザに付与されている第 2 の値以下であるかを判定するステップを更に具備し、

前記算出するステップにおいて、前記第 1 の値が前記第 2 の値以下であると判定された場合、前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出する

ことを特徴とする 1 . 乃至 3 . のいずれかに記載のゲーム制御方法。

5 . 前記第 1 の値が前記第 2 の値以下であると判定された場合、当該第 2 の値から当該第 1 の値を減算するステップと、

前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが前記複数の敵キャラクタのいずれかに敗北した場合に、前記通信端末に対する前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第 1 のキャラクタを再度選択するステップと、

前記再度選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記再度選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値が前記減算された第 2 の値以下であるかを判定するステップと、

前記再度選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値が前記減算された第 2 の値以下であると判定された場合、当該パラメータ及び前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて前記第 2 のキャラクタのパラメータを算出し、当該算出されたパラメータが設定された第 2 のキャラクタと、前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが敗北した敵キャラクタとのバトルの結果を再度演算するステップと

を更に具備することを特徴とする 4 . 記載のゲーム制御方法。

6 . 前記各バトルの結果に応じて前記ユーザに対してランキングポイントを付与するステップと、

予め定められた期間内に前記ユーザに付与されたランキングポイントの合計値に応じて特典を付与するステップと

を更に具備することを特徴とする 1 . 記載のゲーム制御方法。

7 . ゲームをプレイするユーザによって利用される通信端末と通信可能に接続されるゲーム制御装置において、

前記ゲームにおいて用いられる各キャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納する格納手段と、

前記通信端末に対する前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第 1 のキャラクタを選択する選択手段と、

前記選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得する第 1 の取得手段と、

前記ユーザが所有する第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得する第 2 の取得手段と、

前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出する算出手段と、

前記算出されたパラメータが設定された第 2 のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々との各バトルの結果を順番に演算する演算手段と、

前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが前記複数の敵キャラクタの全てに勝利した場合に、前記ユーザに対して特典を付与する付与手段と

を具備することを特徴とするゲーム制御装置。

8 . 前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記複数の第 1 のキャラクタの各々

に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値が前記ゲームにおいてバトルを行うために前記ユーザに付与されている第 2 の値以下であるかを判定する判定手段を更に具備し

前記算出手段は、前記第 1 の値が前記第 2 の値以下であると判定された場合、前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出する

ことを特徴とする 7 . 記載のゲーム制御装置。

9 . ゲームをプレイするユーザによって利用される通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームにおいて用いられる各キャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納する格納手段を有するゲーム制御装置のコンピュータによって実行されるプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記通信端末に対する前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第 1 のキャラクタを選択するステップと、

前記選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記ユーザが所有する第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出するステップと、

前記算出されたパラメータが設定された第 2 のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々との各バトルの結果を順番に演算するステップと、

前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが前記複数の敵キャラクタの全てに勝利した場合に、前記ユーザに対して特典を付与するステップと

を実行させるためのプログラム。

10 . 前記コンピュータに、前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第 1 の値が前記ゲームにおいてバトルを行うために前記ユーザに付与されている第 2 の値以下であるかを判定するステップを更に実行させ、

前記算出するステップにおいて、前記第 1 の値が前記第 2 の値以下であると判定された場合、前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出する

ことを特徴とする 9 . 記載のプログラム。

11 . ゲームをプレイするユーザによって利用され、当該ゲームにおいて用いられる各キャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納する格納手段を有する端末装置が実行するゲーム制御方法であって、

前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第 1 のキャラクタを選択するステップと、

前記選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記ユーザが所有する第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出するステップと、

前記算出されたパラメータが設定された第 2 のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々との各バトルの結果を順番に演算するステップと、

前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが前記複数の敵キャラクタの全てに勝利した場

合に、前記ユーザに対して特典を付与するステップと
を具備することを特徴とするゲーム制御方法。

12. 前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記複数の第1のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第1の値が前記ゲームにおいてバトルを行うために前記ユーザに付与されている第2の値以下であるかを判定するステップを更に具備し

、
前記算出するステップにおいて、前記第1の値が前記第2の値以下であると判定された場合、前記複数の第1のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記第2のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第2のキャラクタのパラメータを算出する

ことを特徴とする11.記載のゲーム制御方法。

13. ゲームをプレイするユーザによって利用され、当該ゲームにおいて用いられる各キャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納する格納手段を有する端末装置のコンピュータによって実行されるプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第1のキャラクタを選択するステップと、

前記選択された複数の第1のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記ユーザが所有する第2のキャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記複数の第1のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記第2のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第2のキャラクタのパラメータを算出するステップと、

前記算出されたパラメータが設定された第2のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々の各バトルの結果を順番に演算するステップと、

前記演算の結果、前記第2のキャラクタが前記複数の敵キャラクタの全てに勝利した場合に、前記ユーザに対して特典を付与するステップと

を実行させるためのプログラム。

14. 前記コンピュータに、前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記複数の第1のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータに基づく第1の値が前記ゲームにおいてバトルを行うために前記ユーザに付与されている第2の値以下であるかを判定するステップを更に実行させ、

前記算出するステップにおいて、前記第1の値が前記第2の値以下であると判定された場合、前記複数の第1のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記取得されたパラメータ管理情報に含まれる前記第2のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第2のキャラクタのパラメータを算出する

ことを特徴とする13.記載のプログラム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームをプレイするユーザによって利用される通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームにおいて用いられる各キャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法であって、

前記通信端末に対する前記ユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数の第1のキャラクタを選択するステップと、

前記選択された複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記ユーザが所有する第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータを含むパラメータ管理情報を前記格納手段から取得するステップと、

前記複数の第 1 のキャラクタの各々に対して設定されたパラメータ及び前記第 2 のキャラクタに対して設定されたパラメータに基づいて、当該第 2 のキャラクタのパラメータを算出するステップと、

前記算出されたパラメータが設定された第 2 のキャラクタと複数の敵キャラクタの各々との各バトルの結果を順番に演算するステップと、

前記演算の結果、前記第 2 のキャラクタが前記複数の敵キャラクタの全てに勝利した場合に、前記ユーザに対して特典を付与するステップと

を具備することを特徴とするゲーム制御方法。

フロントページの続き

(72)発明者 大野 和貴

東京都港区六本木六丁目 1 0 番 1 号 グリー株式会社内

Fターム(参考) 2C001 CB08