

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6475956号
(P6475956)

(45) 発行日 平成31年2月27日(2019.2.27)

(24) 登録日 平成31年2月8日(2019.2.8)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/80

B

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/30

請求項の数 5 (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2014-237400 (P2014-237400)

(22) 出願日 平成26年11月25日(2014.11.25)

(62) 分割の表示 特願2014-142603 (P2014-142603)
の分割

原出願日 平成26年7月10日(2014.7.10)

(65) 公開番号 特開2016-16314 (P2016-16314A)

(43) 公開日 平成28年2月1日(2016.2.1)

審査請求日 平成29年6月27日(2017.6.27)

特許法第30条第2項適用 ゲームサービスを提供する
ウェブサイトからゲームアプリをダウンロード可能とな
った日： 平成26年3月14日 ゲームサービスを提
供するウェブサイトのアドレス： [http://sp
.mbga.jp/_game_launch?game
_id=12016004](http://sp.mbga.jp/_game_launch?game_id=12016004)

(73) 特許権者 599115217

株式会社 ディー・エヌ・エー

東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号

(74) 代理人 100156605

弁理士 山田 彰彦

(72) 発明者 山口 恭平

東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷

ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内

審査官 田辺 正樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム、及び、情報処理装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピューターに、

プレイヤーが所有するプレイヤーキャラクターを対戦相手となるエネミーキャラクターと対戦させ、その両者それぞれに設定されたパラメーターに基づき勝敗を決定する第1対戦を行ない、かつ、前記第1対戦の結果として前記プレイヤーキャラクターの敗北が決定された場合に、前記プレイヤーが借りたレンタルキャラクターを前記プレイヤーキャラクターに勝利した前記エネミーキャラクターと対戦させ、その両者それぞれに設定されたパラメーターに基づき勝敗を決定する第2対戦を行なう対戦処理を実行させ、

前記対戦処理では、前記第1対戦においてプレイヤーが最少ポイント量から最大ポイント量までの間で選択したポイント量に応じた大きさのダメージを前記エネミーキャラクターに与える一方で、前記第2対戦においては最少ポイント量に応じた大きさのダメージを前記エネミーキャラクターに与えることを特徴とするゲームプログラム。

【請求項2】

請求項1に記載のゲームプログラムであって、

前記対戦処理では、前記第2対戦の結果として前記レンタルキャラクターの勝利が決定された場合に、前記プレイヤーキャラクターを新たな対戦相手となるエネミーキャラクターと対戦させる第1対戦を行なうことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項3】

コンピューターに、

10

20

プレイヤーが所有するプレイヤーキャラクターを対戦相手となるエネミーキャラクターと対戦させ、その両者それぞれに設定されたパラメーターに基づき勝敗を決定する第1対戦を行ない、かつ、前記第1対戦の結果として前記プレイヤーキャラクターの敗北が決定された場合に、前記プレイヤーが借りたレンタルキャラクターを前記プレイヤーキャラクターに勝利した前記エネミーキャラクターと対戦させ、その両者それぞれに設定されたパラメーターに基づき勝敗を決定する第2対戦を行なう対戦処理と、

前記プレイヤーキャラクターの勝利が決定された場合に、前記プレイヤーキャラクターの連勝回数をカウントするカウント処理であって、前記レンタルキャラクターの勝利が決定された場合にも、前記プレイヤーキャラクターの連勝回数をカウントするカウント処理を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

10

【請求項4】

プレイヤーが所有するプレイヤーキャラクターを対戦相手となるエネミーキャラクターと対戦させ、その両者それぞれに設定されたパラメーターに基づき勝敗を決定する第1対戦を行ない、かつ、前記第1対戦の結果として前記プレイヤーキャラクターの敗北が決定された場合に、前記プレイヤーが借りたレンタルキャラクターを前記プレイヤーキャラクターに勝利した前記エネミーキャラクターと対戦させ、その両者それぞれに設定されたパラメーターに基づき勝敗を決定する第2対戦を行なう対戦処理部を備え、

前記対戦処理部は、前記第1対戦においてプレイヤーが最少ポイント量から最大ポイント量までの間で選択したポイント量に応じた大きさのダメージを前記エネミーキャラクターに与える一方で、前記第2対戦においては最少ポイント量に応じた大きさのダメージを前記エネミーキャラクターに与えることを特徴とする情報処理装置。

20

【請求項5】

プレイヤーが所有するプレイヤーキャラクターを対戦相手となるエネミーキャラクターと対戦させ、その両者それぞれに設定されたパラメーターに基づき勝敗を決定する第1対戦を行ない、かつ、前記第1対戦の結果として前記プレイヤーキャラクターの敗北が決定された場合に、前記プレイヤーが借りたレンタルキャラクターを前記プレイヤーキャラクターに勝利した前記エネミーキャラクターと対戦させ、その両者それぞれに設定されたパラメーターに基づき勝敗を決定する第2対戦を行なう対戦処理部と、

前記プレイヤーキャラクターの勝利が決定された場合に、前記プレイヤーキャラクターの連勝回数をカウントするカウント処理部であって、前記レンタルキャラクターの勝利が決定された場合にも、前記プレイヤーキャラクターの連勝回数をカウントするカウント処理部を備えたことを特徴とする情報処理装置。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、及び、情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

プレイヤーが所有するプレイヤーキャラクター及び対戦相手となるエネミーキャラクターが対戦を行なう対戦ゲームを、コンピューターに実行させるゲームプログラムが知られている（例えば、特許文献1）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第5478760号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このゲームプログラムでは、プレイヤーキャラクターが勝利する度に、次の対戦相手となる新たなエネミーキャラクターが決定されるため、プレイヤーは次に続く連続対戦ゲー

50

ムにチャレンジすることができる。しかしながら、連続対戦ゲームにおいてプレイヤーキャラクターが敗北すると、連勝がストップしてしまい、プレイヤーのゲーム意欲を低下させるおそれがあった。仮に、そのエネミーキャラクターとの対戦に再チャレンジできたとしても、一度負けたプレイヤーキャラクターでは勝利が望めないため、プレイヤーのゲーム意欲を高めることは難しかった。

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、プレイヤーのゲーム意欲を高めることにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 5 】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、

プレイヤーが所有するプレイヤーユニット及び対戦相手となるエネミーユニットが対戦を行なう対戦ゲームをコンピューターに実行させるゲームプログラムであって、

前記コンピューターに、

前記プレイヤーユニットの勝利が決定される度に、勝利した前記プレイヤーユニットと次に対戦させる新たなエネミーユニットを設定し、前記プレイヤーユニット及び新たな前記エネミーユニットが行なう第1対戦についての勝敗を、それぞれのユニットに対応付けられたパラメーターに基づいて決定する第1対戦処理と、

前記第1対戦において前記プレイヤーユニットの敗北が決定された後に、前記プレイヤーが借りることのできる複数ユニットうちのいずれかをレンタルユニットに設定し、前記第1対戦において勝利した前記エネミーユニット及び前記レンタルユニットが行う第2対戦についての勝敗を、それぞれのユニットに対応付けられたパラメーターに基づいて決定する第2対戦処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 6 】

【図1】ゲームシステム1の全体構成例を示す図である。

【図2】サーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。

【図3】キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図4】プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。

【図5】所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。

【図6】デッキ情報のデータ構造例を示す図である。

【図7】リスト情報のデータ構造例を示す図である。

【図8】プレイヤー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。

【図9】プレイヤー端末20の動作例を説明するフローチャートである。

【図10】第1対戦処理を説明するためのフローチャートである。

【図11】第2対戦処理を説明するためのフローチャートである。

【図12】ゲーム画面50の一例を示す図である。

【図13】ゲーム画面60の一例を示す図である。

【図14】ゲーム画面70の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 7 】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、プレイヤーが所有するプレイヤーユニット及び対戦相手となるエネミーユニットが対戦を行なう対戦ゲームをコンピューターに実行させるゲームプログラムであって、

前記コンピューターに、

前記プレイヤーユニットの勝利が決定される度に、勝利した前記プレイヤーユニットと次に対戦させる新たなエネミーユニットを設定し、前記プレイヤーユニット及び新たな前記エネミーユニットが行なう第1対戦についての勝敗を、それぞれのユニットに対応付けられたパラメーターに基づいて決定する第1対戦処理と、

前記第1対戦において前記プレイヤーユニットの敗北が決定された後に、前記プレイヤーが借りることのできる複数ユニットうちのいずれかをレンタルユニットに設定し、前記第1対戦において勝利した前記エネミーユニット及び前記レンタルユニットが行う第2対戦についての勝敗を、それぞれのユニットに対応付けられたパラメーターに基づいて決定する第2対戦処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、第1対戦でプレイヤーユニットがエネミーユニットに敗北した場合でも、第2対戦でレンタルユニットがそのエネミーユニットに勝利できる可能性があるため、連戦中に敗北したプレイヤーのゲーム意欲を高めることが可能となる。

10

【0008】

また、前記コンピュータに、

前記第1対戦における前記プレイヤーユニットの連勝回数をカウントするカウント処理であって、前記第2対戦において前記レンタルユニットの勝利が決定されたときに、前記第1対戦における前記プレイヤーユニットの連勝回数を増加させるカウント処理と、を実行させてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、第2対戦でレンタルユニットがそのエネミーユニットに勝利できれば、第1対戦での連勝を継続できることになるため、よりゲーム意欲を高めることが可能となる。

【0009】

20

また、前記コンピュータに、

前記プレイヤーが借りることのできるレンタルユニットの個数が設定されたプレイヤー情報を、前記第1対戦における前記プレイヤーユニットの連勝回数に応じて更新する更新処理と、を実行させてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、プレイヤーが借りることのできるレンタルユニットの個数を、連勝回数に応じて変動させることができるため、連勝しようとするプレイヤーの意欲を高めることができる。

【0010】

また、前記第2対戦処理は、前記第2対戦の際、前記第1対戦において勝利した前記エネミーユニットに対応付けられたパラメーターに、当該第1対戦の終了時における現在値を設定する、こととしてもよい。

30

このようなゲームプログラムによれば、第2対戦でレンタルユニットが勝利し易くなるため、連戦中に敗北したプレイヤーのゲーム意欲を更に高めることができる。

【0011】

また、前記第1対戦処理、及び、前記第2対戦処理は、

対戦相手への攻撃を交互に行わせることによって各々の対戦を進行させ、その勝敗を決定し、

前記第1対戦処理、及び、前記第2対戦処理のうちの、前記第2対戦処理は、

第2対戦を開始する際に、前記レンタルユニットに対し先制攻撃を行わせることによって、前記第1対戦において勝利した前記エネミーユニットのパラメーターを変動させる、こととしてもよい。

40

このようなゲームプログラムによれば、第1対戦よりも第2対戦の方が勝利し易くなるため、連戦中に敗北したプレイヤーのゲーム意欲を更に高めることができる。

【0012】

また、前記第1対戦処理、及び、前記第2対戦処理は、

プレイヤーが所有するポイントを消費させることによって各々の対戦を開始させ、プレイヤーキャラクター及びレンタルユニットのそれぞれに対して、消費させたポイント量に応じた攻撃力を設定し、

前記第1対戦処理、及び、前記第2対戦処理のうちの、前記第2対戦処理は、

第2対戦の際に消費させるポイント量を、第1対戦の際に消費させるポイント量よりも

50

少なくなるように制限する、こととしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、第2対戦の方が第1対戦よりも有利になり過ぎないように制限することができる。

【0013】

次に、プレイヤーが所有するプレイヤーユニット及び対戦相手となるエネミーユニットが対戦を行なう対戦ゲームを実行する情報処理装置であって、

前記プレイヤーユニットの勝利が決定される度に、勝利した前記プレイヤーユニットと次に対戦させる新たなエネミーユニットを設定し、前記プレイヤーユニット及び新たな前記エネミーユニットが行なう第1対戦についての勝敗を、それぞれのユニットに対応付けられたパラメーターに基づいて決定する第1対戦処理部と、

10

前記第1対戦において前記プレイヤーユニットの敗北が決定された後に、前記プレイヤーが借りることのできる複数ユニットうちのいずれかをレンタルユニットに設定し、前記第1対戦において勝利した前記エネミーユニット及び前記レンタルユニットが行う第2対戦についての勝敗を、それぞれのユニットに対応付けられたパラメーターに基づいて決定する第2対戦処理部と、

を備えたことを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、連戦中に敗北したプレイヤーのゲーム意欲を高めることが可能となる。

【0014】

== 実施形態 ==

20

<< ゲームシステム1の構成 >>

図1は、ゲームシステム1の全体構成の一例を示す図である。ゲームシステム1は、ネットワーク2（例えば、インターネット等）を介してゲームに関する各種サービスをプレイヤーに提供するものであり、サーバー装置10と、複数のプレイヤー端末20と、を含んで構成される。

【0015】

本実施形態に係るゲームシステム1は、ゲーム媒体を用いて行う対戦ゲームをプレイヤーに提供することができる。以下では、ゲーム媒体の一例としてのキャラクターカード（以下、単に「キャラクター」とも呼ぶ）を用いて行う対戦型カードゲームについて説明する。

30

【0016】

本実施形態の対戦型カードゲームは、少なくとも1つ以上のキャラクターを用いてユニットの一例としてのデッキを編成し、編成されたデッキ同士を対戦させる対戦ゲームである。この対戦ゲームでは、プレイヤーによって編成されたデッキ（以下、「プレイヤーデッキ」とも呼ぶ）を、対戦相手（他のプレイヤー若しくはコンピューター）によって編成されたデッキ（以下、「エネミーデッキ」とも呼ぶ）と対戦させることができる（第1対戦）。そして、プレイヤーデッキが勝利する度に、次に対戦させる新たなエネミーデッキが設定される。そのため、プレイヤーデッキが勝ち続けることができれば、次々と出現するエネミーデッキとの第1対戦を連続的に行なうことができる。その一方で、これまで連勝していたプレイヤーデッキが敗北すると、プレイヤーが自分以外（他のプレイヤー若しくはコンピューター）から借りたデッキ（以下、「レンタルデッキ」とも呼ぶ）を、「援軍」として利用することができるようになり、その「援軍」となったレンタルデッキを、プレイヤーデッキに勝利したエネミーデッキと対戦させることができる（第2対戦）。レンタルデッキが勝利できれば、リベンジに成功したことになり、プレイヤーデッキの連勝状態が維持される。

40

【0017】

<< サーバー装置10の構成 >>

図2は、サーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。サーバー装置10は、システム管理者等が各種サービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置（例えば、ワークステーションやパーソナルコンピューター等）である。サーバー装置10は、

50

サーバー装置 10 全体の制御を行う制御部 11 と、各種データ・プログラムを記憶する記憶部 12 と、システム管理者等が各種データを入力するための入力部 13 と、操作画面を表示する表示部 14 と、プレイヤー端末 20 との間で情報通信を行う通信部 15 と、を有している。

【0018】

本実施形態における記憶部 12 には、キャラクターに関する情報であるキャラクター情報、プレイヤーに関する情報であるプレイヤー情報、デッキリストに関する情報であるリスト情報等の各種データが記憶されている。

【0019】

図 3 は、キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。このキャラクター情報には、キャラクター ID に対応付けて、少なくとも、キャラクター名、キャラクター画像、そして初期攻撃力、最大攻撃力、初期防御力、最大防御力、初期体力、最大体力等の各種パラメーターの初期値及び最大値が設定されている。

10

【0020】

図 4 は、プレイヤー情報のデータ構造例を示す図である。このプレイヤー情報には、プレイヤー ID に対応付けて、少なくとも、プレイヤー名、フレンドプレイヤー ID、レベル、バトルポイント、連勝回数、援軍利用回数、プレイヤーが所有するキャラクター（以下、「所有キャラクター」ともいう）に関する情報である所有キャラクター情報、プレイヤーによって編成されたデッキに関する情報であるデッキ情報が設定されている。援軍利用回数とは、プレイヤーが借りることのできるレンタルデッキ（援軍）のレンタル回数である。

20

【0021】

図 5 は、所有キャラクター情報のデータ構造例を示す図である。この所有キャラクター情報には、所有キャラクターのキャラクター ID に対応付けて、少なくとも、レベル、攻撃力、防御力、体力等の各種パラメーターの現在値が設定されている。

【0022】

図 6 は、デッキ情報のデータ構造例を示す図である。このデッキ情報には、プレイヤーが自己の所有キャラクターを複数使用して編成した複数のプレイヤーデッキのそれぞれについて、各種情報が設定されている。

【0023】

図 7 は、リスト情報のデータ構造例を示す図である。このリスト情報には、リスト番号に対応付けて、フレンドプレイヤーが所有するキャラクターを複数使用して編成したデッキが設定されている。このデッキは、プレイヤーが借りることのできるレンタルデッキ（援軍）としてデッキリストに一覧表示されることになる。

30

【0024】

<<プレイヤー端末 20 の構成について>>

図 8 は、プレイヤー端末 20 の機能上の構成を示すブロック図である。本実施形態のプレイヤー端末 20 は、ゲームをプレイする際にプレイヤーが利用する情報処理装置（例えば、携帯電話端末、スマートフォン、タブレット型端末等）であり、サーバー装置 10 との間でゲームに関する各種情報（ゲームデータ等）を送受信可能に接続される。このプレイヤー端末 20 は、端末制御部 21 と、端末記憶部 22 と、端末入力部 23 と、端末表示部 24 と、端末通信部 25 と、を有している。

40

【0025】

端末制御部 21 は、各部間のデータの受け渡しを行うと共に、プレイヤー端末 20 全体の制御を行うものであり、CPU (Central Processing Unit) が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。本実施形態の端末制御部 21 は、少なくとも、ゲーム進行処理部 211、対戦処理部 212、報酬付与処理部 213、カウント処理部 214、更新処理部 215、画面生成処理部 216 を備えている。

【0026】

ゲーム進行処理部 211 は、ゲームプログラムに従ってゲームを進行させる処理を実行

50

する機能を有している。本実施形態におけるゲーム進行処理部 2 1 1 は、デッキ同士が対戦を行なう対戦ゲームに関する各種処理を実行することにより、かかる対戦ゲームを進行させる。

【 0 0 2 7 】

対戦処理部 2 1 2 は、対戦に関する各種処理を実行する機能を有している。本実施形態における対戦処理部 2 1 2 は、第 1 対戦処理部 2 1 2 A 及び第 2 対戦処理部 2 1 2 B を有している。第 1 対戦処理部 2 1 2 A は、プレイヤーデッキ及びエネミーデッキが行なう第 1 対戦に関する各種処理を実行する。また、第 1 対戦処理部 2 1 2 A は、プレイヤーデッキが勝利する度に、次に対戦させる新たなエネミーデッキを設定し、勝利したプレイヤーデッキを新たなエネミーデッキと対戦させ勝敗を決定する。第 2 対戦処理部 2 1 2 B は、レンタルデッキ及びエネミーデッキが行なう第 2 対戦に関する各種処理を実行する。また、第 2 対戦処理部 2 1 2 B は、第 1 対戦でプレイヤーデッキが敗北した後に、レンタルユニットを第 1 対戦で勝利したエネミーデッキと対戦させ勝敗を決定する。

10

【 0 0 2 8 】

報酬付与部 2 1 3 は、プレイヤーに対して報酬を付与する処理を実行する機能を有している。本実施形態における報酬付与部 2 1 3 は、連勝回数が所定回数に到達した場合に、プレイヤーデッキを所有するプレイヤーに対して報酬を付与する。また、報酬付与部 2 1 3 は、自己のデッキを他のプレイヤーにレンタルした場合に、そのレンタルデッキを所有するプレイヤーに対して報酬を付与する。

20

【 0 0 2 9 】

カウント処理部 2 1 4 は、各種処理において利用される数量、回数、時間等をカウントする処理を実行する機能を有している。本実施形態におけるカウント部 2 1 4 は、例えば、プレイヤーデッキの連勝回数をカウントしたり、対戦ゲームの制限時間をカウントしたりする。

【 0 0 3 0 】

更新処理部 2 1 5 は、各種情報を更新する処理を実行する機能を有している。本実施形態における更新処理部 2 1 5 は、例えば、プレイヤーデッキの連勝回数に応じて、プレイヤーが借りることのできるレンタルデッキの個数（レンタル数）を更新する。

【 0 0 3 1 】

画面生成処理部 2 1 6 は、ゲーム画面を端末表示部 2 4 に表示させるための画面データを生成する処理を実行する機能を有している。本実施形態における画面生成処理部 2 1 6 は、例えば、プレイヤーデッキ及びエネミーデッキの対戦に関するゲーム画面や、レンタルデッキ及びエネミーデッキの対戦に関するゲーム画面を生成する。

30

【 0 0 3 2 】

端末記憶部 2 2 は、バスを介して端末制御部 2 1 に接続され、端末制御部 2 1 からの指令に応じて記憶されているデータを参照、読み出し、書き換える処理が行われる。この端末記憶部 2 2 は、例えばフラッシュメモリやハードディスク等によって実現されるものであり、サーバー装置 1 0 からダウンロードしたプレイヤー情報、リスト情報等の全部又は一部を記憶する。

【 0 0 3 3 】

40

端末入力部 2 3 は、プレイヤーが各種操作（ゲーム操作等）の入力を行うためのものであり、例えば、操作ボタン、タッチパネル等によって実現されるものである。

【 0 0 3 4 】

端末表示部 2 4 は、端末制御部 2 1 からの指令によりゲーム画面を表示するためのものであり、たとえば、液晶ディスプレイ（LCD：Liquid Crystal Display）等によって実現されるものである。

【 0 0 3 5 】

端末通信部 2 5 は、ネットワーク 2 を介してサーバー装置 1 0 と各種情報の送受信を行うための送受信部として機能するものであり、例えば、NIC（Network Interface Card）等によって実現されるものである。

50

【0036】

<<プレイヤー端末20の動作について>>

図9は、プレイヤー端末20の動作例を説明するためのフローチャートである。以下では、本実施形態に係る対戦ゲームに関する動作例について、具体的に説明する。

【0037】

まず始めに、プレイヤー端末20は、プレイヤーによって対戦開始の操作入力が行われたか否かを判定し(ステップS101)、かかる判定が肯定されると(ステップS101: YES)、予め設定された制限時間が終了したか否かを判定する(ステップS102)。

【0038】

制限時間が終了した場合は(ステップS102: YES)、この処理を終了する。一方で、制限時間が終了していない場合には(ステップS102: NO)、第1対戦に関する第1対戦処理を行なう(ステップS103)。以下では、第1対戦処理について、具体的に説明する。

【0039】

図10は、第1対戦処理を説明するフローチャートである。まず、第1対戦を行なう際に消費させるバトルポイントを、プレイヤーに選択させる(ステップS201)。この際、プレイヤー端末20は、図12に示すゲーム画面50を画面生成処理部216に生成させ、そのゲーム画面を端末表示部24に表示させる。ゲーム画面50には、バトルポイントを「1ポイント」消費させ「攻撃」を行なうための操作ボタン51と、バトルポイントを「3ポイント」消費させ「全力攻撃」を行なうための操作ボタン52が含まれている。「全力攻撃」は、「攻撃」の3倍以上のダメージを対戦相手に与えることができる。プレイヤーは、ゲーム画面50が表示されている際に、いずれかの操作ボタンを選択する。

【0040】

次に、第1対戦処理部212Aは、プレイヤーが操作ボタン51又は操作ボタン52を選択すると、図4に示すプレイヤー情報を参照して、プレイヤーの所有するバトルポイントが不足しているか否かを判定する(ステップS202)。かかる判定が肯定された場合は(ステップS202: YES)、この処理を終了し、かかる判定が否定された場合には(ステップS202: NO)、プレイヤーのバトルポイントを消費する(ステップS203)。その後、更新処理部215は、プレイヤーのバトルポイントが消費後のポイント量となるように、図4に示すプレイヤー情報を更新する。

【0041】

次に、第1対戦処理部212Aは、図3に示すキャラクター情報や図6に示すデッキ情報に基づいて、複数キャラクターの中から、プレイヤーデッキの対戦相手となるエネミーデッキを決定する(ステップS204)。

【0042】

次に、第1対戦処理部212Aは、プレイヤーデッキ及びエネミーデッキが行なう第1対戦についての勝敗を決定する(ステップS205)。具体的には、第1対戦処理部212Aは、図6に示すデッキ情報に基づき、「第1デッキ」をプレイヤーデッキとして設定し、プレイヤーデッキの各種パラメーターを取得する。また、第1対戦処理部212Aは、図3に示すキャラクター情報に基づき、決定されたエネミーデッキの各種パラメーターを取得する。本実施形態では、エネミーデッキについては、体力パラメーターの最初の現在値(つまり、減少前の現在値)を用いる。そして、第1対戦処理部212Aは、プレイヤーデッキの攻撃力パラメーター(消費されたバトルポイントのポイント量が、攻撃力に反映される)及びエネミーデッキの攻撃力パラメーターから、対戦相手へ与えるダメージをそれぞれ算出し、各ダメージに応じて対戦相手の体力パラメーターを減少させる。このようにして、それぞれの対戦相手への攻撃を交互に行わせる。そして、先に対戦相手の体力パラメーターを所定値以下まで減少させることによって勝敗が決定される。

【0043】

次に、このようにして第1対戦の勝敗が決定されると、報酬付与処理が行われる(ステ

10

20

30

40

50

ップS 206)。具体的には、報酬付与処理部213は、図4に示すプレイヤー情報を参照して、連勝回数が所定回数に到達した場合には、プレイヤーデッキを所有するプレイヤーに対して報酬（例えば、特別アイテム）を付与する。

【0044】

図9に戻り、ゲーム進行処理部211は、このようにして第1対戦処理が行われると、第1対戦においてプレイヤーデッキが勝利したか否かを判定する（ステップS104）。プレイヤーデッキの勝利が決定された場合は（ステップS104：YES）、ステップS105及びステップS106を経由してステップS102に戻り、引き続き連続対戦を行なう。

【0045】

このステップS105では、カウント処理部214が連勝回数を1つカウントアップし、更新処理部215がプレイヤー情報（図4参照）の連勝回数を更新する。さらに、ステップS106では、更新処理部215は、その連勝回数に応じてプレイヤー情報（図4参照）の援軍利用回数を更新する。例えば、5連勝したときには援軍利用回数を1つ増加させ、10連勝したときには援軍利用回数を2つ増加させる。このように、連勝するほどレンタルデッキの利用回数を増やすことができるので、有利にゲームを進行させることができる。

【0046】

その一方で、プレイヤーデッキの敗北が決定された場合には（ステップS104：NO）、ゲーム進行処理部211は、図4に示すプレイヤー情報を参照して、2連勝以上していた状態でプレイヤーデッキの敗北が決定されたか否かを判定する（ステップS107）。かかる判定が否定された場合は（ステップS107：NO）、ステップS101に戻り、以降の処理を繰り返す。その一方で、かかる判定が肯定された場合には（ステップS107：YES）、第2対戦を行なう際に利用する援軍（レンタルデッキ）を要請するか否かを、プレイヤーに選択させる（ステップS108）。この際、プレイヤー端末20は、図13に示すゲーム画面60を画面生成処理部216に生成させ、そのゲーム画面を端末表示部24に表示させる。ゲーム画面60には、援軍を要請するための操作ボタン61と、援軍要請せずに諦めるための操作ボタン62が含まれている。プレイヤーは、ゲーム画面60が表示されている際に、いずれかの操作ボタンを選択する。

【0047】

そして、プレイヤーによって操作ボタン62（「諦める」）が選択された場合は（ステップS108：NO）、ステップS101に戻り、以降の処理を繰り返す。その一方で、プレイヤーによって操作ボタン61（「援軍要請」）が選択された場合には（ステップS108：YES）、第2対戦に関する第2対戦処理を行なう（ステップS109）。以下では、第2対戦処理について、具体的に説明する。

【0048】

図11は、第2対戦処理を説明するフローチャートである。まず、第2対戦処理部212Bは、プレイヤーが操作ボタン61（「援軍要請」）を選択すると、図4に示すプレイヤー情報を参照して、プレイヤーの所有するバトルポイントが1ポイント以上あるか否かを判定する（ステップS301）。かかる判定が否定された場合は（ステップS301：NO）、この処理を終了し、かかる判定が肯定された場合には（ステップS301：YES）、プレイヤーのバトルポイントを1ポイントだけ消費する（ステップS302）。その後、更新処理部215は、プレイヤーのバトルポイントが消費後のポイント量となるように、図4に示すプレイヤー情報を更新する。

【0049】

このように、本実施形態における第2対戦では、第1対戦と異なり、消費させるポイント量をプレイヤーが選択できないように制限している。そのため、仮に、レンタルデッキがプレイヤーデッキよりも極めて強いデッキであっても、その攻撃力を抑えることができる。その結果、第2対戦が第1対戦よりも有利になり過ぎないように制限することができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 0 】

次に、第2対戦処理部212Bは、図4に示すプレイヤー情報を参照することにより、フレンドプレイヤーが存在するか否かを判定する(ステップS303)。フレンドプレイヤーが存在しない場合は(ステップS303:NO)、フレンドプレイヤーを除く他のプレイヤーのデッキにより構成されるデッキリストを作成する(ステップS304)。具体的には、第2対戦処理部212Bは、図4に示すプレイヤー情報に基づき、フレンドプレイヤーを除く他のプレイヤーを特定し、特定された他のプレイヤーのデッキ情報(図6参照)を参照し、複数デッキの中からいずれかを選択して、リストアップする。

【 0 0 5 1 】

その一方で、フレンドプレイヤーが存在する場合には(ステップS303:YES)、図4に示すプレイヤー情報に基づき、援軍利用回数の残りが0に達したか否かを判定する(ステップS305)。かかる判定が肯定された場合は(ステップS305:YES)、上述したように、フレンドプレイヤーを除く他のプレイヤーのデッキにより構成されるデッキリストを作成する(ステップS304)。一方、かかる判定が否定された場合は(ステップS305:NO)、フレンドプレイヤーのデッキにより構成されるデッキリストを作成する(ステップS306)。具体的には、第2対戦処理部212Bは、図7に示すリスト情報に基づき、フレンドプレイヤーが編成したデッキから構成されるデッキリストを作成する。

【 0 0 5 2 】

次に、第2対戦処理部212Bは、このようにしてデッキリストが作成されると、デッキリストに含まれる複数デッキの中から、援軍となるレンタルデッキをプレイヤーに選択させる(ステップS307)。この際、プレイヤー端末20は、図14に示すゲーム画面70を画面生成処理部216に生成させ、そのゲーム画面を端末表示部24に表示させる。ゲーム画面70には、プレイヤーが借りることのできる複数デッキが一覧表示され、そのデッキリストの中からレンタルデッキを選択するための操作ボタン71が、各デッキに対応付けて配置されている。プレイヤーは、ゲーム画面70が表示されている際に、いずれかの操作ボタン71を選択する。

【 0 0 5 3 】

次に、このようにしてデッキリストの中からレンタルデッキが選択されると、報酬付与処理が行われる(ステップS308)。すなわち、報酬付与処理部213は、自己のデッキを他のプレイヤーにレンタルしたことに対する報酬(例えば、特別アイテム)を、そのレンタルデッキを所有するフレンドプレイヤー又は他のプレイヤーに付与する。

【 0 0 5 4 】

次に、第2対戦処理部212Bは、プレイヤーの操作に従って選択されたレンタルデッキ、及び、第1対戦でプレイヤーデッキに勝利したエネミーデッキが行なう第2対戦についての勝敗を決定する(ステップS309)。すなわち、第2対戦では、レンタルデッキを用いたリベンジマッチが行われることになる。具体的には、第2対戦処理部212Bは、図4に示すプレイヤー情報、図6に示すデッキ情報、及び図7に示すリスト情報に基づき、プレイヤーによって選択されたレンタルデッキの各種パラメーターを取得する。また、第2対戦処理部212Bは、図3に示すキャラクター情報や図6に示すデッキ情報に基づき、第1対戦でプレイヤーデッキに勝利したエネミーデッキの各種パラメーターを取得する。本実施形態では、エネミーデッキについては、体力パラメーターの減少後の現在値(つまり、第1対戦の終了時における現在値)を用いる。そのため、プレイヤーは第2対戦を有利に進めることができる。そして、第2対戦処理部212Bは、レンタルデッキの攻撃力パラメーター及びエネミーデッキの攻撃力パラメーターから、対戦相手へ与えるダメージをそれぞれ算出し、各ダメージに応じて対戦相手の体力パラメーターを減少させる。このようにして、それぞれの対戦相手への攻撃を交互に行わせる。この際、レンタルユニットの場合は、プレイヤーデッキの場合と異なり、エネミーデッキへの先制攻撃が行われる。これにより、プレイヤー第2対戦を有利に進めることができる。そして、先に対戦相手の体力パラメーターを所定値以下まで減少させることによって決定される。

【 0 0 5 5 】

図 9 に戻り、ゲーム進行処理部 2 1 1 は、このようにして第 2 対戦処理が行われると、第 2 対戦においてレンタルデッキ（援軍）が勝利したか否かを判定する（ステップ S 1 1 0）。レンタルデッキの敗北が決定された場合は（ステップ S 1 1 0：N O）、ステップ S 1 0 1 に戻り、以降の処理を繰り返す。その一方で、レンタルデッキの勝利が決定された場合は（ステップ S 1 1 0：Y E S）、ステップ S 1 1 1 及びステップ S 1 1 2 を経由してステップ S 1 0 2 に戻り、引き続き連続対戦を行なう。

【 0 0 5 6 】

このステップ S 1 1 1 では、カウント処理部 2 1 4 が連勝回数を 1 つカウントアップし、更新処理部 2 1 5 がプレイヤー情報（図 4 参照）の連勝回数を更新する。すなわち、この第 2 対戦で勝利することができれば、第 1 対戦における連勝状態が維持されることになる。さらに、ステップ S 1 1 2 では、更新処理部 2 1 5 は、その連勝回数に応じてプレイヤー情報（図 4 参照）の援軍利用回数を更新する。このように、連勝するほどレンタルデッキの利用回数を増やすことができるので、プレイヤーは有利にゲームを進行させることができる。

【 0 0 5 7 】

以上のように、本実施形態に係るゲームプログラムによれば、プレイヤーは自己のプレイヤーデッキを用いて第 1 対戦を行なうことができる。第 1 対戦では、プレイヤーデッキが勝利する度に、次に対戦させる新たなエネミーデッキが設定されるため、プレイヤーは次々と連戦を行なうことができる。プレイヤーには、連勝するほど多くの報酬が得られる等のメリットがある。そして、第 1 対戦にて連勝中にプレイヤーデッキが敗北した場合でも、プレイヤーは他人から借りたレンタルデッキ（援軍）を用いて第 2 対戦を行なうことができる。第 2 対戦では、第 1 対戦で勝利したエネミーデッキが対戦相手となるので、レンタルデッキが勝利すれば、雪辱を果たすことができる。さらに、この第 2 対戦で勝利することができれば、第 1 対戦における連勝状態が維持されることになるので、プレイヤーはさらに連勝回数を増やすこともできる。そして、このことにより、連戦中に敗北したプレイヤーのゲーム意欲を高めることが可能となる。

【 0 0 5 8 】

＝ ＝ ＝ その他の実施形態 ＝ ＝ ＝

上記の実施の形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。

【 0 0 5 9 】

< ユニット >

上記の本実施形態では、ユニットの一例として、複数のキャラクターカードから構成されるデッキを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、1 つのキャラクターカードのみから構成されるデッキや、1 つのキャラクター自体を、ユニットとしても良い。

【 0 0 6 0 】

< デッキリスト >

上記の本実施形態では、フレンドプレイヤーが所有するデッキがレンタルデッキとして一覧表示されたデッキリストを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、ゲーム開発者側で予め用意した特別なレンタルデッキを含むデッキリストであっても良いし、フレンドプレイヤー以外のプレイヤーが所有するデッキを含むデッキリストであっても良い。また、これらを組み合わせても良い。

また例えば、プレイヤーデッキよりも高いレベルのデッキ（強いデッキ）、プレイヤーデッキと同じレベルのデッキ、プレイヤーデッキよりも低いレベルのデッキ（弱いデッキ）それぞれを所定の割合で含むデッキリストでも良い。これにより、プレイヤーは、エネミーデッキの強さに合わせてレンタルデッキを選択することができる。

【0061】

また上記の本実施形態では、プレイヤーが指定した他のプレイヤーが所有するデッキを、レンタルデッキとして一覧表示しても良い。具体的には、プレイヤー端末20は、プレイヤーが操作入力した他のプレイヤーのプレイヤーIDをサーバー装置10へ送信する。サーバー装置10は、そのプレイヤーIDに基づきプレイヤー情報(図4参照)を検索し、他のプレイヤーのデッキ情報(図6参照)を取得する。そして、サーバー装置10は、そのデッキ情報を参照することにより、リスト情報(図7参照)を生成する。そして、プレイヤー端末20は、このリスト情報に基づきデッキリストをゲーム画面に表示させることにより、プレイヤーが指定した他のプレイヤーのデッキを、そのデッキリストの中から選択させることができる。

10

【0062】

< 援軍利用回数 >

上記の本実施形態では、連勝するほど援軍(レンタルデッキ)の利用回数を増やすことができる場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、プレイヤーが所有できるフレンドプレイヤーの人数に応じて、援軍利用回数を設定しても良い。この際、プレイヤーが所有できるフレンドプレイヤーの人数は、プレイヤーのレベルに応じて設定しても良い。具体的には、対戦処理部212が、対戦で勝利したプレイヤーに付与された勝利ポイントが所定値以上となったか否かを判定し、かかる判定が肯定されたときに、プレイヤーのレベルを上昇させるようにしても良い。ここで、対戦処理部212は、プレイヤーの連勝回数が多いほど、プレイヤーに付与される勝利ポイントのポイント量を増やしても良い。このようにして、プレイヤーは、対戦を行って自己のレベルを上昇させて行くほど、所有できるフレンド数を増やして行くことができ、ひいては、援軍利用回数を増やすことが可能となる。

20

【0063】

< 報酬付与 >

上記の本実施形態では、報酬付与部が報酬の一例としてアイテムを付与する場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、ゲーム内通貨、経験値等のパラメーター、キャラクターカード等でも良い。

【0064】

上記の本実施形態では、プレイヤーによってフレンドプレイヤーのデッキがレンタルデッキとして選択された場合に、フレンドプレイヤーに対して報酬を付与する場合を挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、プレイヤーによってフレンドのデッキがレンタルデッキとして選択され、さらに、そのレンタルデッキがエネミーデッキとの対戦に勝利した場合に、フレンドプレイヤーに対して別途報酬を付与するようにしても良い。

30

【0065】

< 情報処理装置 >

上記の本実施形態におけるゲームシステム1では、情報処理装置の一例としてのプレイヤー端末20が、ゲームプログラムに基づいて、各種情報処理を実行する場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、サーバー装置10単体が、かかるゲームプログラムに基づき上記の各種情報処理を実行するようにしても良い。また例えば、情報処理装置としての機能の一部をサーバー装置10が担う構成としても良い。この場合には、サーバー装置10及びプレイヤー端末20が情報処理装置を構成する。なお、情報処理装置はコンピューターの一例である。

40

【符号の説明】

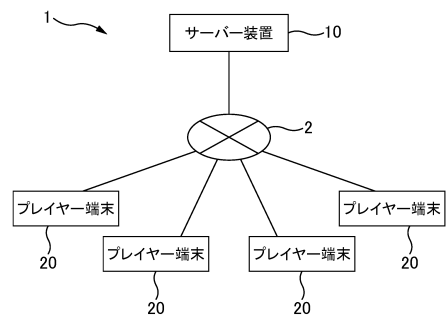
【0066】

1 ゲームシステム、2 ネットワーク、10 サーバー装置、11 制御部、12 記憶部、13 入力部、14 表示部、15 通信部、20 プレイヤー端末、21 端末制御部、22 端末記憶部、23 端末入力部、24 端末表示部、25 端末通信部、50 ゲーム画面、51 操作ボタン、52 操作ボタン、60 ゲーム画面、61 操

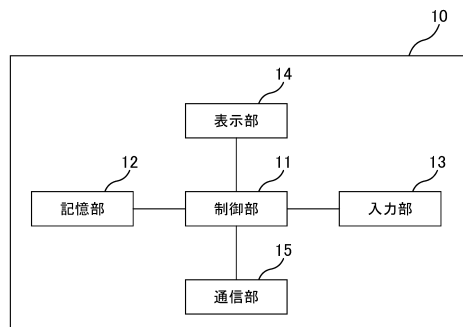
50

作ボタン、62 操作ボタン、70 ゲーム画面、71 操作ボタン、211 ゲーム進行処理部、212 対戦処理部、212A 第1対戦処理部、212B 第2対戦処理部、213 報酬付与処理部、214 カウント処理部、215 更新処理部、216 画面生成処理部

【図1】



【図2】



【図3】

	最大 体力	1000	1500	2500	6000	...
	初期 体力	10	15	25	60	...
	最大 防御力	800	2000	3000	5500	...
	初期 防御力	8	20	30	55	...
	最大 攻撃力	1500	3000	4500	6000	...
	初期 攻撃力	15	30	45	60	...
	キャラクター 画像					...
	キャラクター名	キャラクターA	キャラクターB	キャラクターC	キャラクターD	...
	キャラクター ID	0001	0002	0003	0004	...

【図 4】

プレイヤーID	プレイヤー名	フレンド プレイヤーID	レベル	バトル ポイント	連勝回数	援軍 利用回数 (残り/max)	所有キャラクター情報	デッキ情報
1	A	5.8	20	6	4	30/40	所有キャラクター情報(1)	デッキ情報(1)
2	B	なし	3	72	0	25/30	所有キャラクター情報(2)	デッキ情報(2)
3	C	4.6	8	88	23	30/30	所有キャラクター情報(3)	デッキ情報(3)
4	D	3.6	50	12	12	40/45	所有キャラクター情報(4)	デッキ情報(4)
5	E	1.6	9	60	10	10/30	所有キャラクター情報(5)	デッキ情報(5)
6	F	3.4,5	1	200	1	30/30	所有キャラクター情報(6)	デッキ情報(6)
・	・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・	・

【図 5】

所有キャラクター情報(3)				
所有キャラクター情報(2)				
所有キャラクター情報(1)				
キャラクターID	レベル	攻撃力	防御力	体力
0011	Lv.3	25	100	60
0211	Lv.4	70	70	80
0133	Lv.7	60	300	100
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

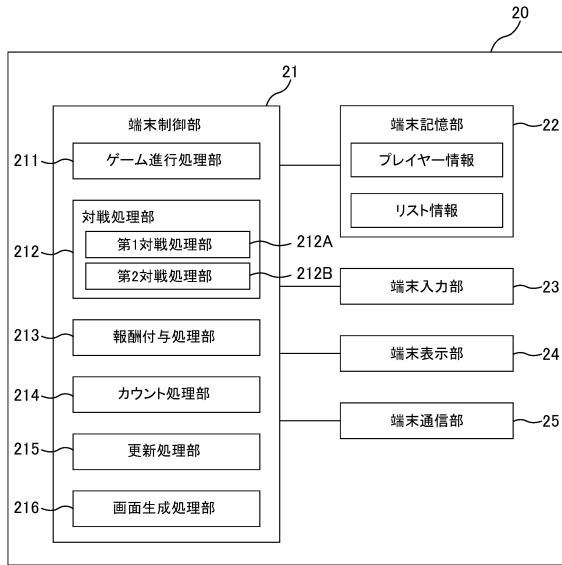
【図 6】

デッキ情報(3)						
デッキ情報(2)						
デッキ情報(1)						
第1デッキ (デッキID: 0001)	リーダー	キャラクターID	レベル	攻撃力	防御力	体力 (残り/max)
	○	0001	8	350	350	350/400
	ー	0027	10	270	360	310/450
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	総合戦力		20	1530	1600	1580/2500
第2デッキ (デッキID: 0002)	リーダー	キャラクターID	レベル	攻撃力	防御力	体力
	○	0003	15	780	690	850/850
	ー	0019	8	210	360	420/420
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	総合戦力		30	1710	1660	1620/1620
第3デッキ (デッキID: 0003)	リーダー	キャラクターID	レベル	攻撃力	防御力	体力
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

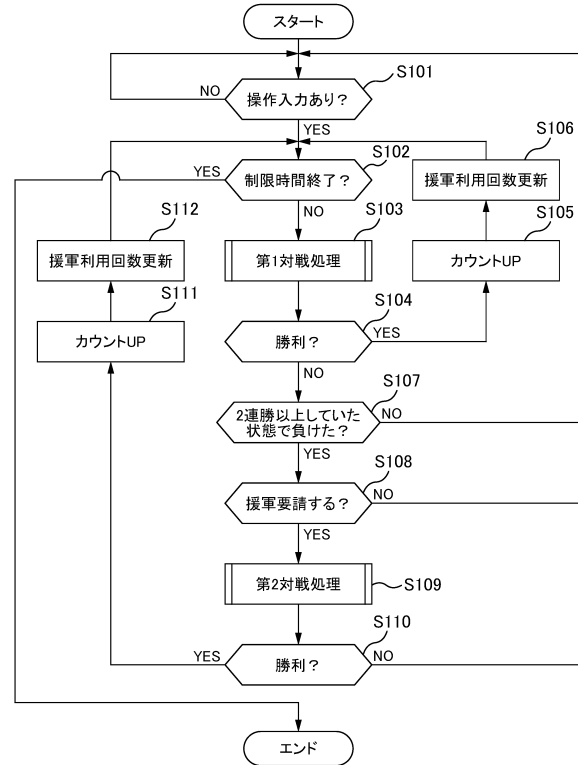
【図 7】

リストNo.	フレンド プレイヤーID	デッキID
1	0201	002
2	0105	001
3	0023	006
⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮

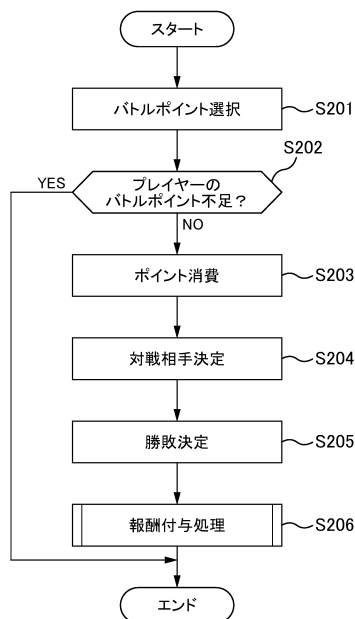
【図 8】



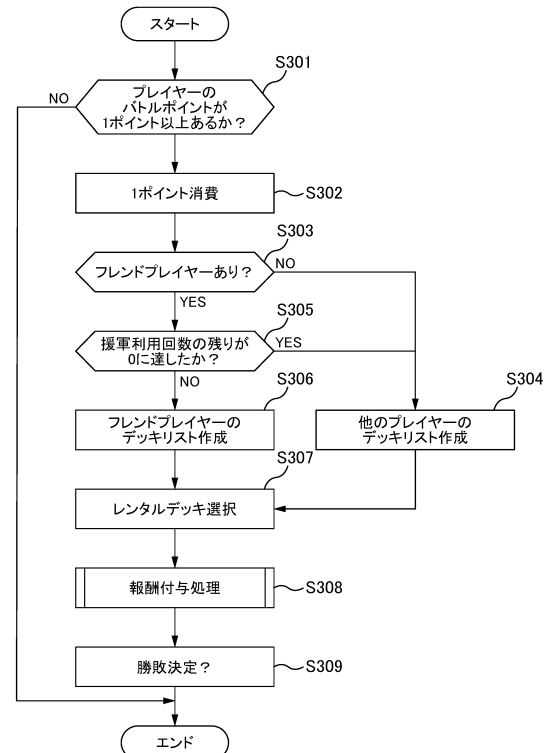
【図 9】



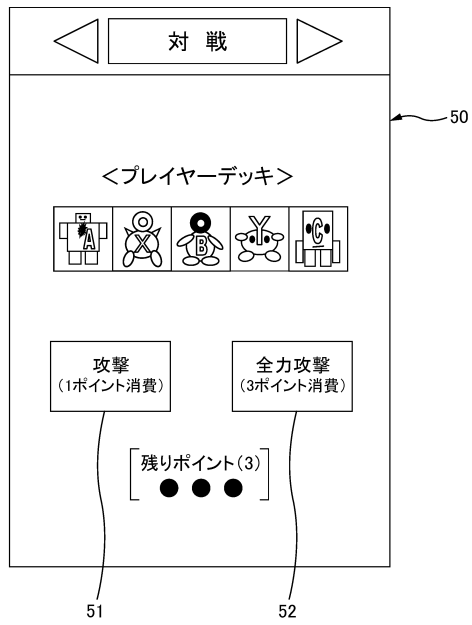
【図 10】



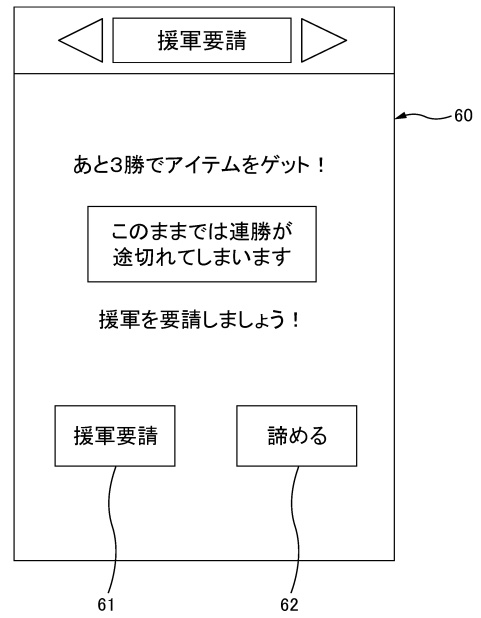
【図 11】



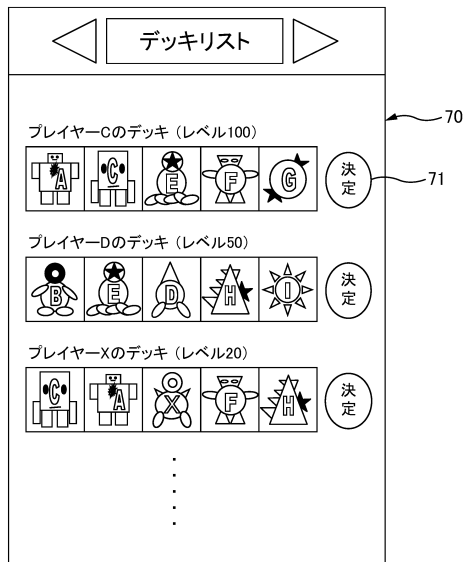
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5478760(JP, B2)

特開2014-124389(JP, A)

特開2014-045888(JP, A)

特開2012-236110(JP, A)

ボクらのポケットダンジョン2, アプリスタイル VOL. 8, 株式会社イースト・プレス, 2012年 4月25日, 第8巻, p193

怪盗ロワイヤル The world is mine, アプナビ VOL. 1 APPLI navigation, 株式会社インターナショナル・ラグジュアリー・メディア, 2012年 3月10日, 第1巻, p33

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F9/24、13/00-13/98