

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7348146号

(P7348146)

(45)発行日 令和5年9月20日(2023.9.20)

(24)登録日 令和5年9月11日(2023.9.11)

(51)国際特許分類

F I

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

A 6 3 F 13/533(2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/792(2014.01)

A 6 3 F 13/792

請求項の数 10 (全28頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2020-132438(P2020-132438)

(22)出願日 令和2年8月4日(2020.8.4)

(62)分割の表示 特願2019-103065(P2019-103065

)の分割

原出願日 令和1年5月31日(2019.5.31)

(65)公開番号 特開2020-175241(P2020-175241

A)

(43)公開日 令和2年10月29日(2020.10.29)

審査請求日 令和4年3月29日(2022.3.29)

(31)優先権主張番号 特願2019-8925(P2019-8925)

(32)優先日 平成31年1月23日(2019.1.23)

(33)優先権主張国・地域又は機関

日本国(JP)

特許法第30条第2項適用 平成30年12月27日

ウェブサイト(<https://www.aicard>

最終頁に続く

(73)特許権者 000135748

株式会社バンダイ

東京都台東区駒形一丁目4番8号

(74)代理人 100201341

弁理士 畠山 順一

(74)代理人 100079005

弁理士 宇高 克己

(74)代理人 100154405

弁理士 前島 大吾

(72)発明者

猿舘 修

東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式

会社バンダイ内

(72)発明者

長瀬 裕

東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式

会社バンダイ内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、端末、ゲームシステム及びゲーム管理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1プレーヤが保有する第1ゲーム要素と、対戦相手となる第2プレーヤが保有する第1ゲーム要素とを使用したゲームを、コンピュータに実行させるプログラムであって、

前記プログラムは、前記コンピュータを、

第1ゲーム要素を前記第1プレーヤに提供するゲーム要素提供手段と、

前記第1プレーヤのデッキを構成する第1ゲーム要素を設定する第1設定手段と、

前記第1プレーヤのみのゲームに関する所定の条件に基づいて変化可能であるキャラクタ情報を持ち、前記第1プレーヤが保有する前記第1ゲーム要素を使用可能である、前記第1プレーヤの第2ゲーム要素を設定する第2設定手段と、

前記第1ゲーム要素の選択又は行動を決定する決定手段と、

前記第2ゲーム要素のキャラクタ情報を用いて生成された情報であって、第2ゲーム要素による前記第1ゲーム要素の選択又は行動の操作に関する情報である第1ゲーム要素操作情報を取得する操作情報取得手段と、

前記第1ゲーム要素操作情報を用いて、前記第2ゲーム要素が前記第1ゲーム要素の選択又は行動を操作する画像を表示する操作画像表示手段、

として機能させ、

前記ゲームは、前記第1プレーヤが前記第2ゲーム要素と共に、前記第2プレーヤと対戦するゲームであり、

前記キャラクタ情報は、第2ゲーム要素からの提案として提示された第1ゲーム要素を

10

20

第 1 プレーヤが取得したことを条件として上昇可能な、第 1 ゲーム要素に対する理解度パラメータを含み、前記理解度パラメータは前記第 1 ゲーム要素操作情報に影響を与える、プログラム。

【請求項 2】

前記第 1 プレーヤのみのゲームに関する所定の条件は、第 1 ゲーム要素を第 1 プレーヤが対価として取得すること、ゲーム内の所定のイベントが達成されること、の少なくともいずれかを含む

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記ゲーム要素提供手段が第 1 ゲーム要素を提供する条件は、金銭を支払うこと、ゲームの進行に伴って前記第 1 プレーヤが得る対価と交換すること、及びゲーム外で行われるイベントで得られる対価と交換すること、の少なくともいずれかを含む

請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記ゲーム要素提供手段は、コンピュータの出力部を用いた前記第 2 ゲーム要素からの提案として前記第 1 ゲーム要素を提示する第 1 態様と、前記第 1 態様とは異なる第 2 態様と、の少なくともいずれかにおいて前記第 1 ゲーム要素を提供する、

請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 5】

前記ゲーム要素提供手段による前記第 1 態様で提供される第 1 ゲーム要素は、前記ゲーム要素提供手段による前記第 2 態様で提供される第 1 ゲーム要素よりも、ゲームの進行を有利に進めることが可能である

請求項 4 に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記第 1 態様による第 1 ゲーム要素の提供は、前記第 2 態様による第 1 ゲーム要素の提供よりも、ゲームの進行を有利にさせるように、前記キャラクタ情報を変化させることを可能とする

請求項 4 又は請求項 5 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記第 1 態様における前記第 1 ゲーム要素の提供の代価と、前記第 2 態様における前記第 1 ゲーム要素の提供の代価とは、異なる

請求項 4 から請求項 6 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 8】

第 1 プレーヤが保有する第 1 ゲーム要素と、対戦相手となる第 2 プレーヤが保有する第 1 ゲーム要素とを使用したゲームを行う端末であって、

第 1 ゲーム要素を前記第 1 プレーヤに提供するゲーム要素提供手段と、

前記第 1 プレーヤのデッキを構成する第 1 ゲーム要素を設定する第 1 設定手段と、

前記第 1 プレーヤのみのゲームに関する所定の条件に基づいて変化可能であるキャラクタ情報を持ち、前記第 1 プレーヤが保有する前記第 1 ゲーム要素を使用可能である、前記第 1 プレーヤの第 2 ゲーム要素を設定する第 2 設定手段と、

前記第 1 ゲーム要素の選択又は行動を決定する決定手段と、

前記第 2 ゲーム要素のキャラクタ情報を用いて生成された情報であって、第 2 ゲーム要素による前記第 1 ゲーム要素の選択又は行動の操作に関する情報である第 1 ゲーム要素操作情報を取得する操作情報取得手段と、

前記第 1 ゲーム要素操作情報を用いて、前記第 2 ゲーム要素が前記第 1 ゲーム要素の選択又は行動を操作する画像を表示する操作画像表示手段と、  
を備え、

前記ゲームは、前記第 1 プレーヤが前記第 2 ゲーム要素と共に、前記第 2 プレーヤと対戦するゲームであり、

前記キャラクタ情報は、第 2 ゲーム要素からの提案として提示された第 1 ゲーム要素を

10

20

30

40

50

第1プレーヤが取得したことを条件として上昇可能な、第1ゲーム要素に対する理解度パラメータを含み、前記理解度パラメータは前記第1ゲーム要素操作情報に影響を与える、端末。

【請求項9】

第1プレーヤが保有する第1ゲーム要素と、対戦相手となる第2プレーヤが保有する第1ゲーム要素と、を使用したゲームを行うゲームシステムであって、

端末と、ゲーム管理装置とを備え、

前記端末は、

第1ゲーム要素を前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤに提供するゲーム要素提供手段と、

前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤのデッキを構成する第1ゲーム要素を設定する第1設定手段と、

キャラクタ情報を持ち、前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤが保有する前記第1ゲーム要素を使用可能である、前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤの第2ゲーム要素を設定する第2設定手段と、

前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤによる前記第1ゲーム要素の選択又は行動を決定する決定手段と、

前記第2ゲーム要素のキャラクタ情報を用いて生成された情報であって、第2ゲーム要素による前記第1ゲーム要素の選択又は行動の操作に関する情報である第1ゲーム要素操作情報を取得する操作情報取得手段と、

前記第1ゲーム要素操作情報を用いて、前記第2ゲーム要素が前記第1ゲーム要素の選択又は行動を操作する画像を表示する操作画像表示手段とを備え、

前記ゲーム管理装置は、

前記第1プレーヤの前記第2ゲーム要素のキャラクタ情報を、前記第1プレーヤのみのゲームに関する所定の条件に応じて変化させ、前記第2プレーヤの前記第2ゲーム要素のキャラクタ情報を、前記第2プレーヤのみのゲームに関する所定の条件に応じて変化させるキャラクタ情報変化手段と、

を備え、

前記ゲームは、前記第1プレーヤと前記第2プレーヤが、各々の前記第2ゲーム要素と共に、対戦するゲームであり、

前記キャラクタ情報は、第2ゲーム要素からの提案として提示された第1ゲーム要素を第1プレーヤ又は前記第2プレーヤが取得したことを条件として上昇可能な、第1ゲーム要素に対する理解度パラメータを含み、前記理解度パラメータは前記第1ゲーム要素操作情報に影響を与える、ゲームシステム。

【請求項10】

第1プレーヤの端末及び第1プレーヤの対戦相手となる第2プレーヤの端末と通信可能なゲーム管理装置であって、

前記第1プレーヤのデッキを構成する第1ゲーム要素を第2プレーヤの端末に送信し、前記第2プレーヤのデッキを構成する第1ゲーム要素を前記第1プレーヤの端末に送信する第1送信手段と、

前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤが保有する前記第1ゲーム要素を使用可能である第2ゲーム要素のキャラクタ情報を取得する第1取得手段と、

前記第1プレーヤの前記第2ゲーム要素のキャラクタ情報を、前記第1プレーヤのみのゲームに関する所定の条件に応じて変化させ、前記第2プレーヤの前記第2ゲーム要素のキャラクタ情報を、前記第2プレーヤのみのゲームに関する所定の条件に応じて変化させるキャラクタ情報変化手段と、

を備え、

前記ゲームは、前記第1プレーヤと前記第2プレーヤが、各々の前記第2ゲーム要素と

10

20

30

40

50

共に対戦するゲームであり、

前記キャラクタ情報は、第2ゲーム要素からの提案として提示された第1ゲーム要素を第1プレーヤ又は前記第2プレーヤが取得したことを条件として上昇可能な、第1ゲーム要素に対する理解度パラメータを含み、前記理解度パラメータは、前記第2ゲーム要素のキャラクタ情報を用いて生成された、第2ゲーム要素による前記第1ゲーム要素の選択又は行動の操作に関する情報である第1ゲーム要素操作情報に影響を与える、ゲーム管理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はプログラム、端末、ゲームシステム及びゲーム管理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、スマートフォンや携帯電話機等をプラットフォームとするゲームが人気である。例えば、仮想的なカード等のゲーム要素を組合せたデッキを用いて、デッキを構成する各ゲーム要素のパラメータ値を用いて対戦ゲームの勝敗を決定するようにしたゲーム等である。

【0003】

一方、従来から、ユーザがゲーム内の街の環境を操作し、街を発展させることを目的とする街づくりシミュレーションゲームがある。このような街づくりゲームにおいては、ユーザは様々な施設や建物をゲーム内の街に設置して発展させ、また地震や公害等発生する諸問題に対処する。しかし、従来の街づくりゲームでは、ユーザの選択肢が多岐に渡り、またゲーム目的に終わりが無いため、街を更に発展させるためにユーザが次にどんな操作をすればよいか分からなくなることがあった。そこで、キャラクタがユーザに次の操作をアドバイスすることにより、ユーザが何をすればよいか分からない状態になることを防ぐことができる技術が提案されている（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2014-147527号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、特許文献1に記載された技術は、サーバが、プレーヤからの街の採点要求を受けて、街を所定の項目について採点し、キャラクタがプレーヤに次の操作をアドバイスしている。キャラクタのアドバイスは、採点時の街の状況に応じて異なるものとなるが、キャラクタの能力や性格が変化するものではなかった。

【0006】

上述したデッキを構成する各カード等のゲーム要素を用いて行われる対戦ゲームにおいて、プレーヤの味方となるキャラクタの能力や性格がゲーム内で変化するものであれば、プレーヤであるユーザの興趣性が高まる。

【0007】

そこで、本発明の目的は、ユーザの興趣性を向上させたゲームを提供することができるプログラム、端末、ゲームシステム及びゲーム管理装置を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明の一態様は、第1プレーヤが保有する第1ゲーム要素と、対戦相手となる第2プレーヤが保有する第1ゲーム要素とを使用したゲームを、コンピュータに実行させるプログラムであって、前記プログラムは、前記コンピュータを、第1ゲーム要素を前記第1プレーヤに提供するゲーム要素提供手段と、前記第1プレーヤのデッキを構成する第1ゲー

10

20

30

40

50

ム要素を設定する第1設定手段と、ゲームに関する所定の条件に基づいて変化可能であるキャラクタ情報を持ち、前記第1プレーヤが保有する前記第1ゲーム要素を使用可能である、前記第1プレーヤの第2ゲーム要素を設定する第2設定手段と、前記第1ゲーム要素の選択又は行動を決定する決定手段として機能させ、前記ゲームは、前記第1プレーヤが前記第2ゲーム要素と共に、前記第2プレーヤと対戦するゲームであるプログラムである。

【0009】

本発明の一態様は、第1プレーヤが保有する第1ゲーム要素と、対戦相手となる第2プレーヤが保有する第1ゲーム要素とを使用したゲームを行う端末であって、第1ゲーム要素を前記第1プレーヤに提供するゲーム要素提供手段と、前記第1プレーヤのデッキを構成する第1ゲーム要素を設定する第1設定手段と、ゲームに関する所定の条件に基づいて変化可能であるキャラクタ情報を持ち、前記第1プレーヤが保有する前記第1ゲーム要素を使用可能である、前記第1プレーヤの第2ゲーム要素を設定する第2設定手段と、前記第1ゲーム要素の選択又は行動を決定する決定手段と、を備え、前記ゲームは、前記第1プレーヤが前記第2ゲーム要素と共に、前記第2プレーヤと対戦するゲームである端末である。

10

【0010】

本発明の一態様は、第1プレーヤが保有する第1ゲーム要素と、対戦相手となる第2プレーヤが保有する第1ゲーム要素と、を使用したゲームを行うゲームシステムであって、端末と、ゲーム管理装置とを備え、前記端末は、第1ゲーム要素を前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤに提供するゲーム要素提供手段と、前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤのデッキを構成する第1ゲーム要素を設定する第1設定手段と、キャラクタ情報を持ち、前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤが保有する前記第1ゲーム要素を使用可能である、前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤの第2ゲーム要素を設定する第2設定手段と、前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤによる前記第1ゲーム要素の選択又は行動を決定する決定手段と、を備え、前記ゲーム管理装置は、前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤの前記第2ゲーム要素のキャラクタ情報を、ゲームに関する所定の条件に応じて変化させるキャラクタ情報変化手段と、を備え、前記ゲームは、前記第1プレーヤと前記第2プレーヤが、各々の前記第2ゲーム要素と共に、対戦するゲームであるゲームシステムである。

20

【0011】

本発明の一態様は、第1プレーヤの端末及び第1プレーヤの対戦相手となる第2プレーヤの端末と通信可能なゲーム管理装置であって、前記第1プレーヤのデッキを構成する第1ゲーム要素を第2プレーヤの端末に送信し、前記第2プレーヤのデッキを構成する第1ゲーム要素を前記第1プレーヤの端末に送信する第1送信手段と、前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤが保有する前記第1ゲーム要素を使用可能である第2ゲーム要素のキャラクタ情報を取得する第1取得手段と、前記第1プレーヤ又は前記第2プレーヤの前記第2ゲーム要素のキャラクタ情報を、ゲームに関する所定の条件に応じて変化させるキャラクタ情報変化手段と、を備え、前記ゲームは、前記第1プレーヤと前記第2プレーヤが、各々の前記第2ゲーム要素と共に対戦するゲームであるゲーム管理装置である。

30

【発明の効果】

40

【0012】

本発明は、ユーザの興趣性を向上させたゲームを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】図1は本実施形態におけるゲームシステムの全体構成例を示す図である。

【図2】図2はプレーヤ端末1の一例であるスマートフォンの装置構成例を示す図である。

【図3】図3はプレーヤ端末1のディスプレイ11に表示される対戦ゲームのスタンバイフェーズ又はカード使用準備フェーズにおける画面表示の一例を示した図である。

【図4】図4はプレーヤ端末1のディスプレイ11に表示される画面の表示の一例を示した図である。

50

【図 5】図 5 はプレイヤー端末 1 の機能構成例を示すブロック図である。

【図 6】図 6 はカード購入画面を例示する図である。

【図 7】図 7 はリクエストカード画面を例示する図である。

【図 8】図 8 は選択行動表示の処理を説明するための図である。

【図 9】図 9 はカード設定データの一例を示す図である。

【図 10】図 10 はデッキ設定データの一例を示す図である。

【図 11】図 11 はプレイヤー A のバディ設定データの一例を示す図である。

【図 12】図 12 はゲームサーバ 2 の機能構成例を示すブロック図である。

【図 13】図 13 はキャラクタ情報のレベルを更新する処理を説明するための図である。

【図 14】図 14 はキャラクタ情報のカード要素を更新する処理を説明するための図である。

10

【図 15】図 15 はキャラクタ情報のパーソナリティを更新する処理を説明するための図である。

【図 16】図 16 はキャラクタ情報のシンクロレベルを更新する処理を説明するための図である。

【図 17】図 17 はユーザ情報データの一例を示した図である。

【図 18】図 18 はプレイヤー端末 1 とゲームサーバ 2 との動作を説明するためのシーケンス図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

20

[全体構成]

図 1 は、本実施形態におけるゲームシステムの全体構成例を示す図である。図 1 に示すように、ゲームシステムは、ゲームのプレイヤー A、B 毎に用意されるプレイヤー端末 1 と、ゲームサーバ 2 とを備えて構成される。プレイヤー端末 1 とゲームサーバ 2 とは、通信回線 N に接続可能で、相互に通信可能である。

【0015】

通信回線 N は、データ通信が可能な通信路を意味する。すなわち、通信回線 N は、直接接続のための専用線（専用ケーブル）やイーサネット（登録商標）等による LAN の他、電話通信網やケーブル網、インターネット等の通信網を含み、通信方法については有線/無線を問わない。

30

【0016】

プレイヤー端末 1 は、ゲームプログラムを実行することのできるコンピュータであり、無線通信基地局等を介して通信回線 N に接続し、ゲームサーバ 2 とデータ通信を行うことができる。プレイヤー端末 1 は、例えば、スマートフォンや、携帯電話機、携帯型ゲーム装置、据置型家庭用ゲーム装置、業務用ゲーム装置、パソコン、タブレット型コンピュータ、据置型家庭用ゲーム装置のコントローラ等である。プレイヤー端末 1 は、基本的には、複数存在し、各プレイヤーにより操作される。

【0017】

ゲームサーバ 2 は、単数又は複数のサーバ装置や記憶装置等を含んで構成されたサーバシステムである。ゲームサーバ 2 は、本実施形態のゲームを運営するための各種サービスを提供し、ゲームの運営に必要なデータの管理や、プレイヤー端末 1 でのゲームの実行に必要なゲームプログラムやデータの配信等を行うことができる。

40

【0018】

図 2 は、プレイヤー端末 1 の一例であるスマートフォンの装置構成例を示す図である。図 2 に示すように、プレイヤー端末 1 は、ディスプレイ 11 と、ディスプレイ 11 と一体構成されるタッチ操作パネル 12 と、スピーカ 13 とを備える。また、プレイヤー端末 1 には、図示されていない制御基板、内蔵バッテリー、電源ボタン、音量調節ボタン等が設けられている。

【0019】

制御基板には、CPU や GPU、DSP 等の各種マイクロプロセッサ、ASIC、VR

50

AMやRAM、ROM等の各種ICメモリ、携帯電話基地局と無線通信するための無線通信モジュール等が搭載されている。また、制御基板には、タッチ操作パネル12のドライバ回路といった、いわゆるI/F回路(インターフェース回路)等が搭載されている。これら制御基板に搭載されている各要素は、それぞれがバス回路等を介して電氣的に接続され、データの読み書きや信号の送受信が可能に接続されている。

【0020】

本実施の形態では、上述のようなゲームシステムを、第1プレイヤーAが保有する第1ゲーム要素と、対戦相手となる第2プレイヤーBが保有する第1ゲーム要素とを使用した対戦ゲームに適用した例を説明する。

【0021】

ここで、第1ゲーム要素は、仮想的又は実体のある物品に対応付けられたキャラクタである。仮想的又は実体ある物品の一例としては、例えば、コンピュータに表示される仮想的なカードや、実体のあるカード等である。そして、実行するゲームにおいて、カードの使用により登場させることが可能となる第1ゲーム要素は、プレイヤー(コンピュータに操作されるノンプレイヤーも含む)の操作に基づいて行動制御がなされるキャラクタであるものとし、カードには対応するキャラクタの図柄(該キャラクタの外観を示した画像)が付されるものとして説明する。更に、これに限られるものではなく、実行されるゲームのゲーム要素を特定する用途のカードは、キャラクタのようなゲーム要素を特定可能に構成されるものに限らず、アイテムや発動する効果等、その他のゲーム要素を特定するものであってもよいことは言うまでもない。尚、物品は、カードに限られることなく、物品に対応付けられたゲーム要素を特定可能に構成された物品であれば、カードに限られるものではない。物品は、例えばゲーム要素の外観を有するフィギュア等の造形物であってもよい。

【0022】

更に、本実施の形態が適用される対戦ゲームでは、第1ゲーム要素とは異なる第2ゲーム要素が加わる。第2ゲーム要素は、第1ゲーム要素と同様にキャラクタではあるが、かならずしも仮想的又は実体のある物品と対応付けられる必要はない。

【0023】

第2ゲーム要素は、プレイヤーが保有する第1ゲーム要素をゲーム内において使用する。第1ゲーム要素を使用するとは、ゲーム内において第1ゲーム要素の選択又は行動を決定することを含む。第1ゲーム要素が例えばカードであるとする、第2ゲーム要素は、ゲーム内の対戦において、プレイヤーが保有するカードの選択又は行動を自律的又は自発的に決定する。別の言い方をすれば、コンピュータに操作されるノンプレイヤーの機能のように、プレイヤーによって行われる第1ゲーム要素の選択又は行動等の決定と同様な動作を行うということである。

【0024】

但し、従来からあるコンピュータに操作されるノンプレイヤーはプレイヤーが保有する第1ゲーム要素を使用しないのに対し、本実施の形態における第2ゲーム要素はプレイヤーが保有する第1ゲーム要素を使用する点で異なる。更に、従来からあるコンピュータに操作されるノンプレイヤーはプレイヤーの仮想対戦プレイヤーであるのに対し、本実施の形態の第2ゲーム要素は、プレイヤーと共に、プレイヤーが保有する第1ゲーム要素を使用し、対戦プレイヤーと対戦する点で異なる。プレイヤーと第2ゲーム要素とが共に戦うとは、例えば、プレイヤーと第2ゲーム要素がひとつのチームを編成し、プレイヤーが保有する第1ゲーム要素を使用して他のプレイヤーと対戦することである。一つのチームを編成するプレイヤーと第2ゲーム要素は、交互に交代しながら、同一の第1ゲーム要素を使用する。また、プレイヤーが保有する第1ゲーム要素を使用して他のプレイヤーと対戦する際に、プレイヤーに対して、対戦のアドバイスを提供することも含む。

【0025】

また、第2ゲーム要素は、ゲームに関する所定の条件に基づいて変化するキャラクタ情報を持つ。キャラクタ情報は、第2ゲーム要素の属性を示すものである。このキャラクタ情報は、第2ゲーム要素の自律的又は自発的な行動(第1ゲーム要素の使用)に影響を与

10

20

30

40

50

える。別の言い方をすれば、キャラクタ情報は第2ゲーム要素の能力と性格であり、この能力と性格の相違によって第2ゲーム要素の自律的又は自発的な行動（第1ゲーム要素の使用）が異なるということである。そして、このキャラクタ情報は、人間が種々の体験を経て成長していくように、ゲームの進行に応じて変化する。例えば、ゲームに関する所定の条件を達成することにより、キャラクタ情報が変化していくのである。

#### 【0026】

ゲームに関する所定の条件には、ゲームの対戦結果に対して得た対価（例えば、経験値や特定の第1ゲーム要素の使用）との交換、ゲーム内の所定イベントを達成したことのみならず、プレイヤーの何らかの行動に対する対価として新たな第1ゲーム要素を取得したこと、特定の第1ゲーム要素を取得したこと等が含まれる。ここで、プレイヤーの行動とは、代価（金銭やゲーム内貨幣、インターネット上で実施されるくじ引きイベントに参加することによりプレイヤーが取得したポイント等）の支払い、ゲーム内のイベントの参加等である。

10

#### 【0027】

キャラクタ情報は、複数のパラメータを含んでもよい。例えば、本実施の形態では、キャラクタ情報は、ゲームの結果により得られる経験値により変化するパラメータ（以下、レベルと記載する）と、第1ゲーム要素の種類の使用頻度や特定のカードの取得によって変化するパラメータ（以下、カード理解度と記載する）と、第1ゲーム要素の種類の使用割合によって変化するパラメータ（以下、パーソナリティと記載する）と、所定のイベントに応じて変化するパラメータ（以下、シンクロレベルと記載する）とを含む。

20

#### 【0028】

レベルは、第2ゲーム要素の基本的なレベルを表し、対戦することによって得られる経験値によって上昇する。そして、レベルがアップすると、第2ゲーム要素の思考力が上昇可能である。思考力が高いほど、ゲームの状況に応じて適切に第1ゲーム要素を使用することができる。

#### 【0029】

カード理解度は、第1ゲーム要素に対する理解度（カードのキャラクタの発動する効果等に対する理解度）であり、理解度が高いほど、その第1ゲーム要素（カード）を適切なタイミングで使用することができる。

#### 【0030】

パーソナリティは、第2ゲーム要素の性格を表し、第1ゲーム要素の属性（キャラクタに応じて属性を有している）の使用割合によって変化する。

30

#### 【0031】

シンクロレベルは、ゲームの進行に応じて上昇する。シンクロレベルは、ゲーム内の所定のイベントを達成することによっても上昇する。前記所定のイベントとは、ゲームへのログイン、ゲーム内でプレイヤーと共に行動すること、カードの購入、特定のカードの取得を含む。本実施形態のゲームは、カード対戦モードの他に、第2ゲーム要素とのコミュニケーションを楽しむふれあいモード等のモードも含んでいる。前記所定のイベントには、ふれあいモードにおいて、画面表示された第2ゲーム要素の画像へのタッチ操作も含まれる。このふれあいモードでは、シンクロレベルが異なることにより、第2ゲーム要素の表現内容等が異なり、シンクロレベルが高い程、より親密度の高い表現となる。シンクロレベルは、プレイヤーと第2ゲーム要素との関係を示すパラメータともいえる。

40

#### 【0032】

上述のような、第2ゲーム要素によるキャラクタ情報に対応した自律的又は自発的な行動は、ゲームサーバ2が備えるAI機能によって与えられる情報に基づいて行われる。このAI機能は、多くの対戦ゲームのゲーム進行の内容とその結果等を教師データとし、機械学習して得られたAI機能である。機械学習の方法は、深層学習（ディープラーニング）が代表的なものであるが、これに限られない。

#### [ゲーム内容の概略]

次に、実施の形態の説明の理解を助けるために、プレイヤー端末1のディスプレイ11の

50



表示画面を用いて、ゲームの概要を説明する。

【 0 0 3 3 】

本実施形態のゲームでは、プレーヤ A , B は、ゲームオブジェクトである仮想的なゲームカード ( 第 1 ゲーム要素が化体しているカード、単に「カード」という。 ) をゲーム内で使用する。カードは複数種類用意され、各々に関連付けられたキャラクタの能力及びカード属性等の組合せによって区別される。カード属性は、例えば、赤、青といった色や、1 から 7 の何れかの数字等で定められる。各カードには、コンピュータ制御の敵キャラクタや他プレーヤ等の対戦相手との対戦プレイ ( バトル ) に用いるレベルや攻撃力、HP といった能力パラメータ値が定められている。

【 0 0 3 4 】

カードは、アカウント登録時において対戦プレイ ( バトル ) に最低限必要な枚数が付与される他、ゲーム中に取得したり、課金アイテムとして購入によって取得したり、ガチャと呼ばれる抽選によって取得することができる。加えて、カードは、実体のあるゲームカード ( 以下、「リアルカード」という。 ) を入手し、入手したリアルカードをゲーム内で使用可能とするための登録手続きをすることによっても獲得できる。具体的には、プレーヤ A , B は、リアルカードの登録手続きを行うと、そのリアルカードと対応付けられたカード種類のカードを取得することができる。

【 0 0 3 5 】

そして、プレーヤ A は、保有しているカードのうちの所定枚数 ( 例えば 4 0 枚 ) でデッキを構成し、デッキを用いた対戦プレイ ( バトル ) に挑む。デッキを用いた対戦プレイ ( バトル ) とは、デッキを構成するカード ( デッキカード ) に定められている能力パラメータ値 ( 第 1 ゲーム要素のキャラクタ情報 ) を用いて、対戦相手との勝敗を決めるものである。

【 0 0 3 6 】

バトルは、ログイン後に表示されるホーム画面からバトルメニューを選択操作 ( タッチ操作 ) することで開始される。なお、ゲームに先立ち、プレーヤ A , B は、アカウント登録を済ませ、デッキを編成しておく必要がある。デッキの編成は、ホーム画面等からカードメニューをタッチ操作し、その 1 つとして提示されるデッキ編成メニューから行えるようになっている。

【 0 0 3 7 】

ここで、第 2 ゲーム要素であるが、プレーヤ A , B は、アカウント登録時において、複数の第 2 ゲーム要素 ( 以下、バディと記載する ) から好みのバディを選択することにより、入手可能である。入手当初のバディのキャラクタ情報に含まれる複数のパラメータは初期状態 ( 最も低いレベル ) である。プレーヤ A と、プレーヤ A により入手されたバディ A とがひとつのチームを編成する。プレーヤ B と、プレーヤ B により入手されたバディ B とがひとつのチームを編成する。

【 0 0 3 8 】

バトルは、プレーヤ A のチームのターンと、対戦相手であるプレーヤ B のチームのターンとが交互に実行される。各チーム内のターンはプレーヤとバディがターン毎に入れ替わりながら行われる。各ターンは、デッキカードのうち手札をフィールド等の自プレーヤのプレーヤ領域に設定するスタンバイフェーズと、設定したデッキカードを使用するために、他のデッキカード等を準備するカード使用準備フェーズと、プレーヤ領域に設置したデッキカードを用いて、対戦プレーヤ又は対戦プレーヤのカードに攻撃を行う対戦フェーズ等の複数のフェーズから構成される。

【 0 0 3 9 】

図 3 はプレーヤ端末 1 のディスプレイ 1 1 に表示される対戦ゲームのスタンバイフェーズ又はカード使用準備フェーズにおける画面表示の一例を示した図である。ディスプレイ 1 1 の画面は、プレーヤ A のカード等が設定される第 1 領域 2 0 と、対戦するプレーヤ B のカード等が設定される第 2 領域 2 1 とを備えている。また、第 1 領域 2 0 と第 2 領域 2 1 との境界には、現在実行することが可能な操作の情報を表示する操作情報 3 0 が表示される。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 0 】

第1領域20、第2領域21の各領域は、自デッキより選択されたカード（手札）が5枚配置されるフィールド領域22と、フィールドに配置されたカードの行動又は効果を発動するために消費（行動コスト）されるカードが配置されるベース領域23と、カードの発動効果に影響を与え（フォース）、ライフ（HP）を持つ第1オブジェクト31と、同様にライフ（HP）を持つ第2オブジェクトが配置されるフォース領域24とを備える。尚、本実施の形態では、第2オブジェクト32は、第2ゲーム要素であるパディと兼ねて表示されている。

## 【 0 0 4 1 】

対戦フェーズでは、図4に示すように、プレーヤAは、攻撃に使用するカードを、指でタッチし、攻撃対象となる相手のカード、第1又は第2オブジェクト31、32までドラックすることにより、攻撃に使用するカード及び攻撃対象となる対戦プレーヤBのカード、第1又は第2オブジェクト31、32を決定する。これにより、プレーヤAの攻撃が開始される。また、パディAによる攻撃の場合には、ゲームサーバ2から提供されるカード操作情報によって、攻撃に使用するカード及び攻撃対象となる対戦プレーヤBのカード、第1又は第2オブジェクト31、32が決定される。

10

## 【 0 0 4 2 】

このような一連のフェーズからなるターンを、プレーヤAのチームと対戦相手のプレーヤBのチームとが交互に繰り返し、いずれかのプレーヤのライフが0になる、又は、デッキのカードが0枚になることにより、勝敗が決定する。

20

## [ 機能構成 ]

図5は、プレーヤ端末1の機能構成例を示すブロック図である。

## 【 0 0 4 3 】

図5に示すように、プレーヤ端末1は、操作入力部51と、処理部52と、画像表示部53と、音出力部54と、通信部55と、記憶部56とを備える。

## 【 0 0 4 4 】

操作入力部51は、プレーヤがゲームに関する各種操作を入力するためのものであり、操作入力に応じた操作入力信号を処理部52に出力する。操作入力部51の機能は、例えば、タッチ操作パッド、ホームボタン、ボタンスイッチや、ジョイスティック、トラックボールといった直接プレーヤAが指で操作する素子はもちろん、加速度センサや角速度センサ、傾斜センサ、地磁気センサといった、運動や姿勢を検知する素子等によっても実現できる。図2では、タッチ操作パネル12がこれに該当する。

30

## 【 0 0 4 5 】

処理部52は、記憶部56に格納されるプログラムやデータ、操作入力部51からの操作入力信号等に基づいてプレーヤ端末1の動作を統括的に制御する。処理部52の機能は、例えば、CPUやGPU等のマイクロプロセッサ、ASIC、ICメモリ等の電子部品によって実現できる。この処理部52は、主な機能部として、ゲーム演算部61と、画像生成部62と、音生成部63と、通信制御部64とを備える。

## 【 0 0 4 6 】

ゲーム演算部61は、本実施形態のゲームを実現するための種々のゲーム処理を実行し、処理結果を画像生成部62や音生成部63に出力する。ゲーム演算部61は、カード提供部70と、カード設定部71と、パディ設定部72と、行動決定部73と、操作情報取得部74と、操作画像表示部75と、ゲーム管理部76とを含む。

40

## 【 0 0 4 7 】

カード提供部70は、カード（第1ゲーム要素）の提供に関する処理を行う。カードは所定の条件を満たすことによりプレーヤに提供される。前記所定の条件には、代価（金銭やゲーム内貨幣、インターネット上で実施されるくじ引きイベントに参加することによりプレーヤが取得したポイント等）の支払い、ゲーム内又はゲーム外でプレーヤの行動に対して得た対価との交換、ユーザアカウントの登録等がある。カード提供部70は、カード提供要求をゲームサーバ2に送信し、カードの提供条件が満たされる場合にゲームサーバ

50

2 から送信されるカードのデータを通信部 5 5 を介してゲームサーバ 2 から受信し、後述するカード設定データに追加する。

【 0 0 4 8 】

代価の支払いによるカードの提供について説明する。提供されるカードの提示には、第 1 態様（第 2 ゲーム要素により薦められるカードの提示）と第 2 態様（通常の購入対象カードの提示）がある。本実施形態では、カードの購入は複数枚のカードから構成されるカードパック単位で行われる。但し、カードの購入をカードパック単位であることに限定するものではなく、カード単位の購入でも良い。

【 0 0 4 9 】

プレーヤが代価の支払いによるカードの提供を受けるため、ホーム画面等からショップメニューをタッチ操作すると、カード提供部 7 0 は、カード購入画面（第 2 態様に対応）を表示する。カード購入画面が図 6 に例示される。カード購入画面は、購入対象のカードパックが選択可能に表示されるものである。カード提供部 7 0 は、カード購入画面においてカードパックが選択されるタッチ操作を検出すると、提供対象のカードパックのデータをゲームサーバ 2 に要求し、受信したカードパックのデータを画像生成部 6 2 に出力する。図 6 の例では、カードパック「 」が表示されている。例えばスライド操作によって他のカードパックが表示される。プレーヤは、スライド操作により、複数のカードパックの中から所望のカードパックを選び出し、画面の購入ボタン 4 1 を押下することで、カードを購入することができる。カード提供部 7 0 は、購入ボタン 4 1 の押下を検出すると、カード購入要求をゲームサーバ 2 に送信する。

【 0 0 5 0 】

また、カード提供部 7 0 は、カード購入画面に含まれるリクエストボタン 4 2 の押下を検出すると、表示画面をリクエストカード画面に遷移させる。リクエストカード画面を図 7 に例示する。リクエストカード画面は、第 2 ゲーム要素が勧めるカード（リクエストカード）の情報が表示されるものである。表示されるリクエストカードの情報は、リクエストカードのカード名、前記リクエストカードが含まれるカードパックのパック名等がある。そして、カード提供部 7 0 は、リクエストボタン 4 2 の押下を検出すると、リクエストカードのデータをゲームサーバ 2 に要求し、受信したカードのデータを画像生成部 6 2 に出力する。リクエストカードは、ゲームサーバ 2 が備える AI 機能により、プレーヤのデッキや保有カードの弱点が分析・評価され、その弱点を補うために選出されたカードである。このため、カード提供部 7 0 が表示するリクエストカード画面では、カード購入画面で提示されるカードよりも、ゲームの進行を有利に進められるカードが提示される。リクエストカード画面で第 2 ゲーム要素が勧めるカードが含まれるカードパックを購入したい場合、プレーヤは、リクエスト画面の戻るボタンを押下してカード購入画面に戻り、所望のリクエストカードに対応するカードパックを選んで購入することができる。

【 0 0 5 1 】

カード購入画面からカードを取得すること、取得したカードにリクエストカードが含まれていることは、第 2 ゲーム要素のキャラクタ情報のパラメータであるシンクロレベルが上昇する条件に設定されている。このため、カード提供部 7 0 は、キャラクタ情報が変化する条件の要因となる情報を送信するともいえる。

【 0 0 5 2 】

また、リクエストカードを取得することは、シンクロレベルだけでなくカード理解度を上昇する条件にも設定されている。リクエストカードの取得によるカード理解度の上昇率は、他の条件に対応するカード理解度の上昇率よりも大きく設定される。リクエストカードを取得することにより、キャラクタ情報を大きく変化させることができる。

【 0 0 5 3 】

リクエストカードが含まれるカードパックの代価と、それ以外のカードパックの代価とは異なる値が設定されている。リクエストカードのカードパックの代価の方がそれ以外のカードパックの代価よりも高く設定されていてもよい。

【 0 0 5 4 】

10

20

30

40

50

カード提供部 70 は、リクエストカード表示画面の表示を制限してもよい。例えば、リクエストカード表示画面の表示可能時間帯や所定期間における表示可能回数等を設定し、カード購入画面におけるリクエストボタン 42 の表示・非表示を制御するようにしてもよい。これにより、リクエストカードが提供される回数は、リクエストカード以外のカードが提供される回数よりも少なくなる。これにより、リクエストカードの取得の価値が高まる。なお、リクエストカードが提供される回数を制限する方法はこれに限定されず、他の方法を用いてもよい。

#### 【0055】

また、カード提供部 70 は、プレーヤがゲームに敗北したことを条件として、リクエストカードのデータをゲームサーバ 2 に要求し、受信したカードのデータを画像生成部 62 10  
に出力し、リクエストカード表示画面を画像表示部 53 に表示させてもよい。このように構成することにより、バトルに勝利するために必要となるカードの情報を、タイミング良くプレーヤに提供することができる。

#### 【0056】

カード購入画面では、代価の支払い前は、カードの内容が視認不可能な形態で表示される。例えば、開封される前のカードパックの画像が表示されるようにしてもよい。代価の支払い後には、購入したカードの内容が視認可能な形態で表示される。例えば、開封されたカードパックからカードが出され、各カードの内容を示す画像が表示されるようにしてもよい。

#### 【0057】

カード設定部 71 は、後述するカード設定データ及びデッキ設定データを用い、プレーヤ A, B が現時点までに保有している保有カードを管理する。また、保有カードから各デッキを構成するカードを管理し、プレーヤ A, B が選択したデッキより、スタンバイフェーズ及びカード使用準備フェーズにおいて、各フィールドに設定されるカード及び手札を設定する。また、各フィールドに設定されるカード及び手札に関する情報であるカード設定情報を生成し、通信部 55 を介して、ゲームサーバ 2 に送信する。 20

#### 【0058】

バディ設定部 72 は、プレーヤ A, B は、アカウント登録時において、プレーヤ A, B により選択された第 2 ゲーム要素としてのバディに関する情報(キャラクタ情報も含む)を、後述するバディ設定データを用いて管理する。バディ設定部 72 は、アカウント登録時のバディ(第 2 ゲーム要素)のキャラクタ情報に含まれる複数のパラメータを初期値(最も低い値)に設定する。また、バディが変更された場合、バディ設定部 72 は、変更後のバディ(第 2 ゲーム要素)のキャラクタ情報に含まれる複数のパラメータを初期値(最も低い値)に設定する。なお、第 2 ゲーム要素は代価の支払いを条件とせず設定可能である。 30

#### 【0059】

バディ設定部 72 は、操作メニューからふれあいモードが選択された場合、所定の操作(例えば、ディスプレイ 11 に表示された第 2 ゲーム要素の画像へのタッチ操作)に応じて、第 2 ゲーム要素のリアクションを音声や画像により出力する処理を行う。第 2 ゲーム要素の台詞が音声及び/又は文字により出力される場合、ゲーム管理部 76 は、第 2 ゲーム要素のシンクロレベルに応じた音声データ及び/又は文字データを記憶部 56 から読み出し、画像生成部 62 及び/又は音生成部 63 に出力する。また、バディ設定部 72 は、ふれあいモードにおいて第 2 ゲーム要素の画像へのタッチ操作を検出したことを示すデータをユーザ識別情報とともにゲームサーバ 2 に送信する。バディ設定部 72 は、キャラクタ情報が変化する条件の要因となる情報を送信するともいえる。 40

#### 【0060】

バディ設定部 72 は、ゲームサーバ 2 から送信されてくる変化後のキャラクタ情報を受信し、記憶部 56 に記憶されているキャラクタ情報を更新する。

#### 【0061】

また、バディ設定部 72 は、対戦中又はその他のメニュー画面において、バディの画像 50

情報を画像生成部 6 2 に出力する。

【 0 0 6 2 】

行動決定部 7 3 は、プレーヤ A , B のタッチ操作等により、カードの選択や、カードの行動を決定し、カードの選択又は行動の情報である行動選択情報を生成し、通信部 5 5 を介して、ゲームサーバ 2 に送信する。

【 0 0 6 3 】

操作情報取得部 7 4 は、カードの選択又は行動の操作に関する情報であるカード操作情報を、通信部 5 5 を介して取得する。カード操作情報は、ゲームサーバ 2 の A I 機能により、ボディのキャラクタ情報と、対戦におけるカード設定情報の状況とを参照して生成された情報である。

10

【 0 0 6 4 】

操作画像表示部 7 5 は、操作情報取得部 7 4 より取得されたカード操作情報を用いて、ボディがカードの選択又は行動を操作する画像を表示する処理を行う。例えば、取得されたカード操作情報が「カード A で相手のカード B を攻撃する」というカード操作内容に関する情報である場合、操作画像表示部 7 5 は、例えば図 8 のように、ボディの台詞とカード A から相手のカード B への矢印との画像を表示する。

【 0 0 6 5 】

ゲーム管理部 7 6 は、ゲーム全体の進行を管理する。

【 0 0 6 6 】

画像生成部 6 2 は、ゲーム演算部 6 1 の処理結果に基づいて 1 フレーム時間（例えば 1 / 6 0 秒）で 1 枚のゲーム画面を生成し、生成したゲーム画面の画像信号を画像表示部 1 0 3 に出力する。画像生成部 6 2 の機能は、例えば、G P U やデジタルシグナルプロセッサ（D S P）等のプロセッサ、ビデオ信号 I C、ビデオコーデック等のプログラム、フレームバッファ等の描画フレーム用 I C メモリ、テクスチャデータの展開用に使用される I C メモリ等によって実現できる。

20

【 0 0 6 7 】

音生成部 6 3 は、ゲーム演算部 6 1 の処理結果に基づいてゲームに関する効果音や B G M、操作補助情報の音声情報、各種操作音等の音信号を生成し、音出力部 5 4 に出力する。音生成部 6 3 の機能は、例えば、デジタルシグナルプロセッサ（D S P）や音声合成 I C 等のプロセッサ、音声ファイルを再生可能なオーディオコーデック等によって実現できる。

30

【 0 0 6 8 】

通信制御部 6 4 は、ゲームサーバ 2 とのデータ通信のための通信接続及びデータ処理を行う。

【 0 0 6 9 】

画像表示部 5 3 は、画像生成部 6 2 から入力される画像信号に基づいて各種ゲーム画面を表示する。画像表示部 5 3 の機能は、例えば、フラットパネルディスプレイ、ブラウン管（C R T）、プロジェクター、ヘッドマウントディスプレイといった表示装置によって実現できる。図 2 では、画像表示部 6 2 は、ディスプレイ 1 1 に該当する。

【 0 0 7 0 】

音出力部 5 4 は、音生成部 6 3 から入力される音信号に基づいてゲームに関する効果音等を音出力するためのものである。図 2 では、音出力部 5 4 は、スピーカ 1 3 に該当する。

40

【 0 0 7 1 】

通信部 5 5 は、通信回線 N と接続して通信を実現する。通信部 5 5 の機能は、例えば、無線通信機、モデム、T A（ターミナルアダプタ）、有線用の通信ケーブルのジャックや制御回路等によって実現できる。

【 0 0 7 2 】

記憶部 5 6 には、プレーヤ端末 1 を動作させ、プレーヤ端末 1 が備える種々の機能を実現するためのプログラムや、このプログラムの実行中に使用されるデータ等が予め記憶され、或いは処理の都度一時的に記憶される。記憶部 5 6 は、例えば R A M や R O M、フラ

50

ッシュメモリ等のICメモリ、ハードディスク等の磁気ディスク、CD-ROMやDVD等の光学ディスク等によって実現できる。

【0073】

記憶部56には、システムプログラムと、ゲームプログラムとが格納される。システムプログラムは、プレーヤ端末1のコンピュータとしての基本機能を実現するためのプログラムである。ゲームプログラムは、処理部52をゲーム演算部61として機能させるためのプログラムである。このプログラムは、プレーヤがアカウント登録を済ませるとゲームサーバ2又は他のアプリ配信サーバ等から配信される。

【0074】

また、記憶部56には、カード設定データと、デッキ設定データと、バディ設定データとが格納される。なお、その他にも、カードのキャラクタ及びバディの画像を表示するためのモデルデータやテクスチャデータ、モーションデータ、エフェクトデータ、ゲーム画面の背景画像、効果音等の音データ、ふれあいモードで使用される、親密度毎に表現内容の異なる音声データと文字データ等が適宜ゲームに必要なデータとして配信され、記憶部56に格納される。

10

【0075】

カード設定データは、プレーヤが保有するカードのキャラクタ情報であり、カード種類毎に用意される。図9は、プレーヤが保有するカードのカード設定データの一例を示した図である。図9では、プレーヤが保有するカード識別情報"001"で特定される1枚のカードのカード設定データを示している。カード設定データは、カード識別情報、画像、カード名、カード種類、コスト数、色、種族、能力、攻撃力、ヒットポイント及びレアリティを含んでいる。尚、図9はカード設定データの一例を示したものであり、これに限定されるものではない。また、カード設定データは、プレーヤA、Bが保有するカードが増減することにより、増減する。

20

【0076】

デッキ設定データは、プレーヤの各デッキに関するデータであり、各デッキを構成するカードのカード識別情報を含む。図10は、デッキ設定データの一例を示す図である。図10の例では、プレーヤAのデッキ1のデッキ設定データの例であり、デッキ1がカード識別情報"001"~カード識別情報"023"のカードから構成されていることを示している例である。尚、図10はデッキ設定データの一例を示したものであり、これに限定されるものではない。

30

【0077】

バディ設定データは、メニュー設定より選択されたバディのキャラクタ情報である。このバディのキャラクタ情報はゲームの進行に伴って変化するが、変化した場合には変化後のキャラクタ情報がゲームサーバ2から通知され、キャラクタ情報は更新される。図11はプレーヤAのバディ設定データの一例を示す図である。図11の例では、バディ設定データは、バディ識別情報、バディ名、レベル、カード理解度、パーソナリティ及びシンクロレベルを含んでいる。尚、図11はバディ設定データの一例を示したものであり、これに限定されるものではない。

【0078】

次に、ゲームサーバ2の構成を説明する。図12は、ゲームサーバ2の機能構成例を示すブロック図である。

40

【0079】

ゲームサーバ2は、処理部91と、通信部92と、記憶部93とを備える。

【0080】

処理部91は、記憶部93に格納されるプログラムやデータ、受信した情報等に基づいて、ゲームサーバ2の動作を統括的に制御する。処理部91の機能は、例えば、CPUやGPU等のマイクロプロセッサ、ASIC、ICメモリ等の電子部品によって実現できる。この処理部91は、プレーヤ管理部101と、ゲーム管理部102と、AI処理部103と、カード提供管理部104と、キャラクタ情報更新部105とを備える。

50

## 【 0 0 8 1 】

プレイヤー管理部 1 0 1 は、後述するユーザ情報データを用いてアカウントやゲームの進行状況等を接続されるプレイヤー端末 1 毎に管理する。

## 【 0 0 8 2 】

ゲーム管理部 1 0 2 は、プレイヤー端末 1 からのカード設定情報や行動選択情報等を受信し、カード設定情報や行動選択情報、後述するカードデータを用いて対戦処理を行い、その対戦結果を出力する。

## 【 0 0 8 3 】

AI 処理部 1 0 3 は、多くの対戦ゲームのゲーム進行の内容とその結果等の教師データを機械学習して得られたアルゴリズムを有する。このアルゴリズムは、バディのキャラクタ情報（バディの能力）に応じたアルゴリズムである。機械学習の方法は、深層学習（ディープラーニング）が代表的なものであるが、これに限られない。

10

## 【 0 0 8 4 】

AI 処理部 1 0 3 は、プレイヤー端末 1 から送信されるカード設定情報と、プレイヤー端末 1 のプレイヤーのバディのキャラクタ情報（バディの能力）とを入力し、そのカード設定情報の状況におけるカード操作情報を出力する。尚、プレイヤー端末 1 から送信されるカード設定情報が同一であっても、プレイヤーのバディのキャラクタ情報（バディの能力）が異なれば、異なるカード操作情報を出力する可能性がある。

## 【 0 0 8 5 】

また、AI 処理部 1 0 3 は、プレイヤーに設定されているデッキ、プレイヤーが保有しているカード等の情報を分析・評価し、プレイヤーのデッキや保有カードを強化できる可能性の高いカードを出力する。

20

## 【 0 0 8 6 】

カード提供管理部 1 0 4 は、プレイヤー端末 1 のカード購入画面又はリクエスト画面に表示させるカードの情報を記憶部 9 3 から取得してプレイヤー端末 1 に送信する。リクエストカードの情報については、プレイヤーのデッキや保有カードを強化できる可能性の高いカードの情報を AI 処理部 1 0 3 から取得し、プレイヤー端末 1 に送信する。プレイヤー端末 1 からカードの購入要求を受信した場合、代価の支払いが確認された後、カード設定データに対応するデータを記憶部 9 3 から読み出してプレイヤー端末 1 に送信する。また、プレイヤーにより取得されたカードの情報をプレイヤー管理部 1 0 1 に供給する。代価の支払いは、例えば、記憶部に記憶されているユーザ情報における残高（ゲーム内通貨やポイントの残高）から代価を減額するようにしてもよく、他の支払い方法でもよい。

30

## 【 0 0 8 7 】

キャラクタ情報更新部 1 0 5 は、第 2 ゲーム要素のキャラクタ情報の各種パラメータ（レベル、カード理解度、パーソナリティ、シンクロレベル）を上昇又は変更する更新を行う。パラメータを変化させる条件は、後述するように、各パラメータ（レベル、カード理解度、パーソナリティ、シンクロレベル）毎に設定されている。キャラクタ情報更新部 1 0 5 は、各パラメータを変化させる条件を満たしたかどうかを判定し、満たしている場合にはパラメータを更新する。パラメータを変化させる条件を判定するタイミングには、例えば、ログイン時、バトル終了時、カード取得時、特定のカード取得時、ふれあいモードにおける所定操作（第 2 ゲーム要素の画像へのタッチ操作）の検知時等がある。しかし、これに限定されない。

40

## 【 0 0 8 8 】

レベルについては、例えば、図 1 3 に示すように、レベル上昇に必要な経験値がレベル毎に設定されている。この場合、キャラクタ情報更新部 1 0 5 は、バトル終了時等の予め定められたタイミングで、ゲーム管理部 1 0 2 から取得した対戦に関する情報（カード設定情報、行動選択情報、対戦結果等）と所定の計算式を用いて、プレイヤーの経験値を算出し、更新する。そして、更新後の経験値に基づいて、レベル上昇に必要な経験値に達したか否かを判定し、達した場合にはレベルを上昇させる更新を行う。尚、所定の計算式は、カード提供部 7 0 が提供した特定のカードをデッキに入れて使用することにより、得られ

50

る経験値が高くなるように設定するようにしても良い。特定のカードとは、第2ゲーム要素により提示されるリクエストカードである。また、複数段階あるレアリティのうち最も高いレアリティが付与されたカードも特定のカードに含めてもよい。また、これに限定されず他のカードを含めてもよい。

#### 【0089】

カード理解度については、例えば、図14に示すように、カード理解度が上昇するための条件と各条件に対応する上昇率が設定されている。カード理解度は、全てのカードについて、カード毎にそのカードに対する理解度を示すパラメータである。図14中の条件「カードをデッキに入れてバトルする」は、バトル時に、あるデッキを使用することを意味し、そのデッキを構成する40枚のカードがカード理解度の上昇対象となるカードとなる。そして、上昇率「 $x\%$ 」はその条件に合致すれば、そのデッキを構成する各カード理解度が $x\%$ 上昇することを意味している。また、条件「カードを使用する」は、カードの種類を問わず、バトル時にカードを使用することを意味し、使用されたカードがカード理解度の上昇対象のカードである。そして、上昇率「 $y\%$ 」はその条件に合致すれば、バトル時に使用されたカードのカード理解度が $y\%$ 上昇することを意味する。また、条件「特定のカードを使用して勝利する」は、カード提供部70が提供した特定のカードをバトル時に使用し、且つ、勝利することを意味し、カード提供部70が提供し、バトル時に使用した特定のカードが、カード理解度の上昇対象のカードである。そして、上昇率「 $z\%$ 」はその条件に合致すれば、その特定のカードの理解度が $z\%$ 上昇することを意味する。キャラクタ情報更新部105は、バトル終了時やカード提供時等の予め定められたタイミングで、条件が満たされるかを条件毎に判定する。そして、満たされる条件がある場合には、その条件に対応する上昇率だけカード理解度を上昇させる更新を行う。また、条件「第2ゲーム要素がプレイヤーのカードを使用してバトルする」は、第2ゲーム要素がバトル時にカードを使用することを意味し、使用されたカードがカード理解度の上昇対象のカードである。そして、上昇率「 $m\%$ 」はその条件に合致すれば、バトル時に第2ゲーム要素に使用されたカードのカード理解度が $m\%$ 上昇することを意味する。尚、図14は一例を示したものにすぎず、他の例でも良い。

#### 【0090】

パーソナリティについては、例えば複数の性格（第1の性格、第2の性格、・・・第 $n$ 性格）の中から、ひとつの性格が設定される。例えば、図15に示すように、パーソナリティ（第1の性格、第2の性格、・・・第 $n$ 性格）の各々がカード属性の一つ（本実施形態では、色）に対応付けられている。この場合、キャラクタ情報更新部105は、バトル終了時等の予め定められたタイミングで、ゲーム管理部102から取得した対戦に関する情報（カード設定情報、行動選択情報等）に基づき、対戦で使用されたカードについて、パーソナリティに設定されている色毎の累積値に、ポイントを加算していく。そして加算した結果、最も累積値が大きい色に対応する性格を選択してパーソナリティに設定する。尚、複数の性格に対応するカード属性として色を用いたが、これに限定されず、複数の種類からなる他のカード属性を用いても良い。

#### 【0091】

シンクロレベルについては、例えば、図16に示すように、シンクロレベル上昇のための条件と各条件に対応する上昇率が設定される。シンクロレベルが上昇する条件には、例えば、「ログインする」、「バトルする」、「ふれあいモードで、第2ゲーム要素の画像にタッチ操作する」、「カードパックを購入する」、「リクエストカードを取得する」等が設定されている。キャラクタ情報更新部105は、ログイン時、バトル終了時、カード提供部70によるカード提供時、ふれあいモードにおけるタッチ操作検出時等の予め定められたタイミングで、前記条件が満たされるかを条件毎に判定する。満たされる条件がある場合、キャラクタ情報更新部105は、その条件に対応する上昇率だけシンクロレベルを上昇させる更新を行う。図16の例では、カードパックの購入やリクエストカードの取得等によりシンクロレベルが上昇する。シンクロレベルは所定期間毎に、変化可能な上限値が設定されていてもよい。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 9 2 】

通信部 9 2 は、通信回線 N と接続して通信を実現する。

## 【 0 0 9 3 】

記憶部 9 3 には、システムプログラムと、ゲームプログラムとが格納される。システムプログラムは、ゲームサーバ 2 のコンピュータとしての基本機能を実現するためのプログラムである。ゲームプログラムは、処理部 9 1 を、プレイヤー管理部 1 0 1 と、ゲーム管理部 1 0 2 と、A I 処理部 1 0 3 と、カード提供管理部 1 0 4、キャラクタ情報更新部 1 0 5 として機能させるためのプログラムである。

## 【 0 0 9 4 】

更に、記録部 9 3 は、ユーザ情報データと、カードデータとが格納されている。

10

## 【 0 0 9 5 】

ユーザ情報データは、ゲームに参加しているプレイヤーの基本データであり、プレイヤー毎のユーザ情報データを記録している。図 1 7 はユーザ情報データの一例を示した図である。図 1 7 の例では、プレイヤーのユーザ識別情報と、そのプレイヤーのボディ設定データと、デッキ設定データと、残高情報を含んでいる。尚、図 1 7 はユーザ情報データの一例を示したものであり、これに限定されるものではない。

## 【 0 0 9 6 】

カードデータは、本ゲームで使用されるカード全てのカードデータである。基本的に、上述した図 9 のカード設定データと同様なデータを、ゲームで使用される全てのカードについて格納している。

20

## 〔 各装置の動作 〕

次に、プレイヤー端末 1 と、ゲームサーバ 2 との動作を説明する。ここでは、プレイヤー A、B がそれぞれのボディとチームを組み、プレイヤー端末 1 を用いて対戦ゲームを行い、ゲーム終了時にキャラクタ情報が更新される場合を例に説明する。図 1 8 は、プレイヤー端末 1 とゲームサーバ 2 との動作を説明するためのシーケンス図である。

## 【 0 0 9 7 】

まず、各プレイヤー A、B は、ゲームのアカウント登録時において、ボディを設定するボディ設定処理を行う ( S t e p 1 0 0 )。ボディ設定処理は、メニュー画面より、ボディ設定を選択する。ボディ設定では、複数のボディから好みのボディを選択することにより、設定可能である。選択したボディの情報は、ゲームサーバ 2 に送信される。

30

## 【 0 0 9 8 】

ゲームサーバ 2 のプレイヤー管理部 1 0 1 は、プレイヤー端末 1 から受信したボディの情報をを用いて、プレイヤー端末 1 のユーザ識別情報に対応するユーザ情報データに、ボディのキャラクタ情報を登録する ( S t e p 1 0 1 )。登録したボディのキャラクタ情報は、プレイヤー端末 1 に送信される。

## 【 0 0 9 9 】

プレイヤー端末 1 のボディ設定部 7 2 は、登録されたボディのキャラクタ情報を、ボディ設定データとして登録する ( S t e p 1 0 0 )。

## 【 0 1 0 0 】

アカウント登録後、各プレイヤー A、B は、ゲームにログインする ( S t e p 1 0 2 )。このとき、プレイヤー端末 1 は、ユーザ識別情報を含むログインの要求を送信する。

40

## 【 0 1 0 1 】

プレイヤー端末 1 のプレイヤー管理部 1 0 1 は、ログインの要求に回答して、ログイン処理を行う ( S t e p 1 0 3 )。ログイン処理は、ログインを要求したプレイヤーのユーザ識別情報に対応するユーザ情報データを取得し、ゲーム管理部 1 0 2 に渡す処理を含む。

## 【 0 1 0 2 】

ログインが完了すると、各プレイヤー A、B のプレイヤー端末 1 では、カード設定処理が行われる ( S t e p 1 0 4 )。カード設定処理は、設定したデッキの中からひとつのデッキを選択し、そのデッキのカードを、フィールド領域、ベース領域及びフォース領域と、手札に配置することにより行われる。配置されたカードのカード識別情報及びそのカードの

50

配置状況等は、カード設定情報としてゲームサーバ2に送信される。

【0103】

次に、プレイヤーAのプレイヤー端末1では、行動選択処理が行われる(Step105)。プレイヤーAによりカード等の選択又は行動が決定される。決定されたカード等の選択又は行動の情報は、行動選択情報として、行動決定部73がゲームサーバ2に送信する。

【0104】

ゲームサーバ2のゲーム管理部102は、プレイヤーAの行動選択情報を受信し、プレイヤーAの行動選択情報、各プレイヤーA、Bのカード設定情報及びカードデータを用いて、対戦処理を行う(Step106)。対戦結果の情報は、各プレイヤーA、Bのプレイヤー端末1に送信される。

10

【0105】

各プレイヤーA、Bのプレイヤー端末1のゲーム管理部76は、対戦結果を受けて、対戦結果処理を行う(Step107)。対戦結果処理は、各プレイヤーA、Bのプレイヤー端末1に、対戦の結果を表示する処理である。

【0106】

続いて、後攻のプレイヤーBの行動選択処理(Step105)、対戦処理(Step106)及び対戦結果処理(Step107)が同様に行われる。

【0107】

続いて、プレイヤーAのターンとなる。プレイヤーAとバディAが交代するため、AI処理部103がカード操作情報提供処理を行う(Step108)。カード操作情報提供処理は、バディAによるカード等の選択又は行動を示すカード操作情報をプレイヤーAのプレイヤー端末1に提供する。

20

【0108】

プレイヤー端末1の操作情報取得部74はカード操作情報を受信する。操作画像表示部75は、カード操作情報が示す、バディAによる攻撃内容を表示する処理を行う(Step109)。

【0109】

ゲームサーバ2のゲーム管理部102は、バディAのカード操作情報、各プレイヤーA、Bのカード設定情報及びカードデータを用いて、対戦処理を行う(Step106)。対戦結果の情報は、各プレイヤーA、Bのプレイヤー端末1に送信される。

30

【0110】

各プレイヤーA、Bのプレイヤー端末1のゲーム管理部76は、対戦結果を受けて、対戦結果処理を行う(Step107)。

【0111】

続いて、プレイヤーBのターンとなる。プレイヤーBとバディBが交代するため、AI処理部103がカード操作情報提供処理を行う(Step108)。カード操作情報提供処理は、バディBによるカード等の選択又は行動を示すカード操作情報をプレイヤーBのプレイヤー端末1に提供する。

【0112】

プレイヤーBのプレイヤー端末1の操作情報取得部74はカード操作情報を受信する。操作画像表示部75は、カード操作情報が示す、バディBによる攻撃内容を表示する処理を行う(Step109)。次いで、対戦処理(Step106)及び対戦結果処理(Step107)が同様に行われる。

40

【0113】

このようにして、プレイヤーAとプレイヤーBとがそれぞれのバディと共に交互に対戦を繰り返し、いずれかのプレイヤーのライフが0になる、又は、デッキのカードが0枚になることにより、勝敗が決定する。

【0114】

勝敗が決定すると、ゲームサーバ2のキャラクタ情報更新部105は、キャラクタ情報更新処理を行う(Step110)。キャラクタ情報更新部105は、ゲーム管理部10

50

2 から対戦中のカード設定情報及び対戦結果を受信し、その結果に応じて、プレーヤ A , B のキャラクタ情報を上昇又は変更する更新を行う。具体的には、対戦結果から得られる経験値によりレベルを計算し、対戦中に使用されたカードの種類に応じてカード理解度及びパーソナリティを計算し、所定のイベントを達成したならば、シンクロレベルを計算する。そして、計算された各パラメータの値で、ユーザ情報データのボディ設定データを更新する。更新されたキャラクタ情報は、プレーヤ端末 1 に送信される。

【 0 1 1 5 】

プレーヤ端末 1 のボディ設定部 7 2 は、更新されたキャラクタ情報を受信し、ボディ設定データを更新する ( S t e p 1 1 1 ) 。

【 0 1 1 6 】

以上で、プレーヤ端末 1 と、ゲームサーバ 2 との動作の説明を終了する。

【 0 1 1 7 】

以上説明したように、本実施形態によれば、プレーヤのボディ ( 第 2 ゲーム要素 ) がプレーヤの保有するカードを使用して対戦を行い、そのキャラクタ情報がゲームの進行やイベント、新たなカード ( 第 1 ゲーム要素 ) や特定のカードを取得したこと等に応じて変化 ( 上昇、成長 ) していく。キャラクタ情報が変化することによって、対戦において適切な第 1 ゲーム要素の選択又は行動を決定したり、親密度の高い表現を行ったりするため、ユーザの興趣性が高いゲームを提供することができる。

【 0 1 1 8 】

プレーヤのボディ ( 第 2 ゲーム要素 ) のキャラクタ情報の相違により、カードバトル時に提供されるカード操作情報やふれあいモードにおけるボディ ( 第 2 ゲーム要素 ) の表現内容が異なるので、プレーヤはボディ ( 第 2 ゲーム要素 ) を育てるという育成ゲーム的な楽しみ方もできる。

【 0 1 1 9 】

さらに、プレーヤがゲームに参加していない間であっても、第 2 ゲーム要素がプレーヤのデッキを使用して、単独で他のプレーヤ ( コンピュータに操作されるノンプレーヤも含む ) と対戦することもできる。例えば、ゲームサーバ 2 のゲーム管理部 1 0 2 が、プレーヤがゲームにログインしていない間に、そのプレーヤの第 2 ゲーム要素を他のプレーヤ ( コンピュータに操作されるノンプレーヤも含む ) と対戦させ、対戦結果に基づいて、キャラクタ更新部 1 0 5 が、第 2 ゲーム要素のキャラクタ情報を更新するようにしてもよい。

【 0 1 2 0 】

A I 機能を用いて、ゲーム内でプレーヤが第 1 ゲーム要素の選択又は行動を決定可能な状態において、第 2 ゲーム要素がゲームの進行を有利に進めるためのアドバイス情報を提供するようにすることもできる。

【 0 1 2 1 】

また、上記の実施の形態の一部又は全部は、以下の付記のようにも記載されるが、以下には限られない。

【 0 1 2 2 】

[ 付記 1 ]

第 1 プレーヤが保有する第 1 ゲーム要素と対戦相手となる第 2 プレーヤが保有する第 1 ゲーム要素とを使用したゲームを行う端末であって、

実行命令が格納されたメモリと、プロセッサとを備え、

前記プロセッサは、前記実行命令により、

第 1 ゲーム要素を前記第 1 プレーヤに提供するゲーム要素提供処理と、

前記第 1 プレーヤのデッキを構成する第 1 ゲーム要素を設定する第 1 設定処理と、

ゲームに関する所定の条件に基づいて変化可能であるキャラクタ情報を持ち、前記第 1 プレーヤが保有する前記第 1 ゲーム要素を使用可能である、前記第 1 プレーヤの第 2 ゲーム要素を設定する第 2 設定処理と、

前記第 1 ゲーム要素の選択又は行動を決定する決定処理と、  
を実行し、

10

20

30

40

50

前記ゲームは、前記第 1 プレーヤが前記第 2 ゲーム要素と共に、前記第 2 プレーヤと対戦するゲームである

端末。

【 0 1 2 3 】

[ 付記 2 ]

第 1 プレーヤが保有する第 1 ゲーム要素と対戦相手となる第 2 プレーヤが保有する第 1 ゲーム要素とを使用したゲームを行うゲームシステムであって、

端末と、ゲーム管理装置とを備え、

前記端末は、実行命令が格納されたメモリと、プロセッサとを備え、

前記プロセッサは、前記実行命令により、

第 1 ゲーム要素を前記第 1 プレーヤ又は前記第 2 プレーヤに提供するゲーム要素提供処理と、

前記第 1 プレーヤ又は前記第 2 プレーヤのデッキを構成する第 1 ゲーム要素を設定する第 1 設定処理と、

キャラクタ情報を持ち、前記第 1 プレーヤ又は前記第 2 プレーヤが保有する前記第 1 ゲーム要素を使用可能である、前記第 1 プレーヤ又は前記第 2 プレーヤの第 2 ゲーム要素を設定する第 2 設定処理と、

前記第 1 プレーヤ又は前記第 2 プレーヤによる前記第 1 ゲーム要素の選択又は行動を決定する決定処理と、

を実行し、

前記ゲーム管理装置は、実行命令が格納されたメモリと、プロセッサとを備え、

前記プロセッサは、前記実行命令により、

前記第 1 プレーヤ又は前記第 2 プレーヤの前記第 2 ゲーム要素のキャラクタ情報を、ゲームに関する所定の条件に応じて変化させるキャラクタ情報変処理

を実行し、

前記ゲームは、前記第 1 プレーヤと前記第 2 プレーヤが、各々の前記第 2 ゲーム要素と共に、対戦するゲームである

ゲームシステム。

【 0 1 2 4 】

[ 付記 3 ]

第 1 プレーヤの端末及び前記第 1 プレーヤの対戦相手となる第 2 プレーヤの端末と通信可能なゲーム管理装置であって、

実行命令が格納されたメモリと、プロセッサとを備え、

前記プロセッサは、前記実行命令により、

前記第 1 プレーヤのデッキを構成する第 1 ゲーム要素を第 2 プレーヤの端末に送信し、前記第 2 プレーヤのデッキを構成する第 1 ゲーム要素を前記第 1 プレーヤの端末に送信する第 1 送信処理と、

前記第 1 プレーヤ又は前記第 2 プレーヤが保有する前記第 1 ゲーム要素を使用可能である第 2 ゲーム要素のキャラクタ情報を取得する第 1 取得処理と、

前記第 1 プレーヤ又は前記第 2 プレーヤの前記第 2 ゲーム要素のキャラクタ情報を、ゲームに関する所定の条件に応じて変化させるキャラクタ情報変化処理と、

を実行し、

前記ゲームは、前記第 1 プレーヤと前記第 2 プレーヤが、各々の前記第 2 ゲーム要素と共に対戦するゲームである

ゲーム管理装置。

【 0 1 2 5 】

以上、好ましい実施の形態をあげて本発明を説明したが、本発明は必ずしも上記実施の形態に限定されるものではなく、その技術的思想の範囲内において様々に変形し実施することが出来る。

【 0 1 2 6 】

10

20

30

40

50

この出願は、2019年1月23日に出願された日本出願特願2019-008925を基礎とする優先権を主張し、その開示の全てをここに取り込む。

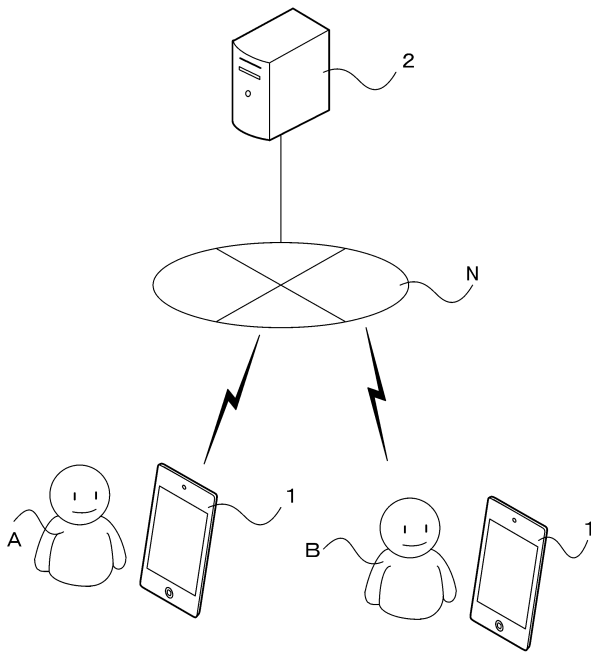
【符号の説明】

【0127】

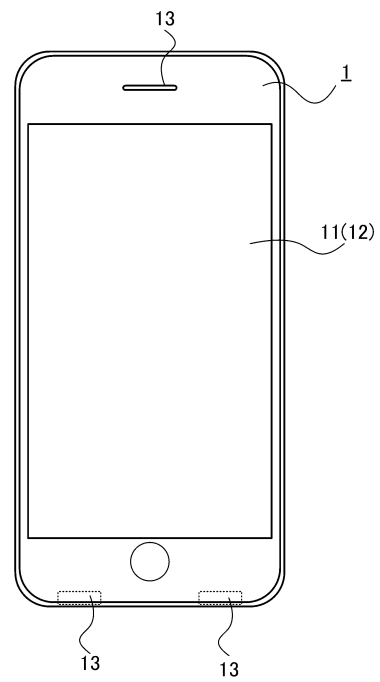
1	プレーヤ端末	
2	ゲームサーバ	
1 1	ディスプレイ	
1 2	タッチ操作パネル	
1 3	スピーカ	
2 0	第1領域	10
2 1	第2領域	
2 2	フィールド領域	
2 3	ベース領域	
2 4	フォース領域	
3 0	操作情報	
3 1	第1オブジェクト	
3 2	第2オブジェクト	
4 1	購入ボタン	
4 2	リクエストボタン	
5 1	操作入力部	20
5 2	処理部	
5 3	画像表示部	
5 4	音出力部	
5 5	通信部	
5 6	記憶部	
6 1	ゲーム演算部	
6 2	画像生成部	
6 3	音生成部	
6 4	通信制御部	
7 0	カード提供部	30
7 1	カード設定部	
7 2	ボディ設定部	
7 3	行動決定部	
7 4	操作情報取得部	
7 5	操作画像表示部	
7 6	ゲーム管理部	
9 1	処理部	
9 2	通信部	
9 3	記憶部	
1 0 1	プレーヤ管理部	40
1 0 2	ゲーム管理部	
1 0 3	AI処理部	
1 0 4	カード提供管理部	
1 0 5	キャラクタ情報更新部	

【図面】

【図 1】



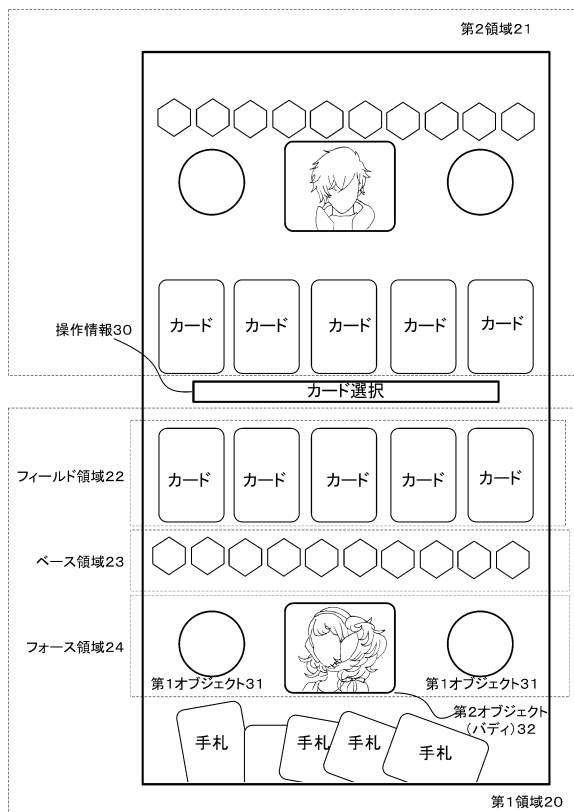
【図 2】



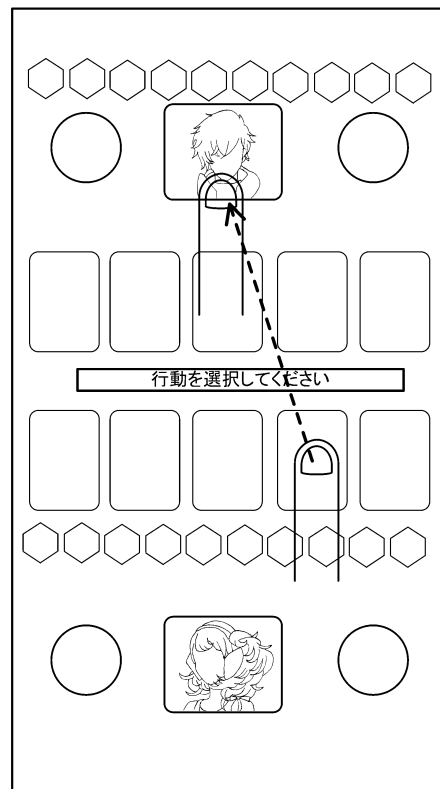
10

20

【図 3】



【図 4】

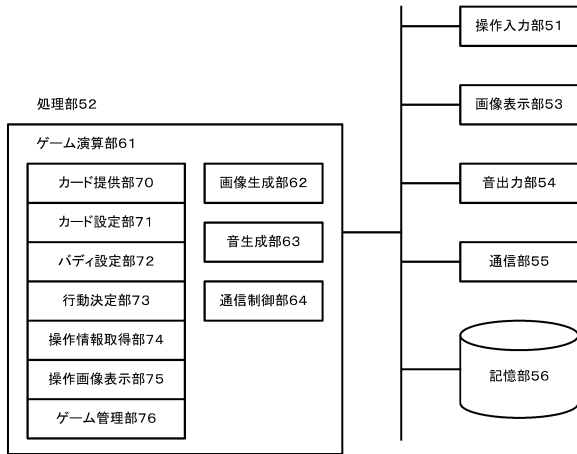


30

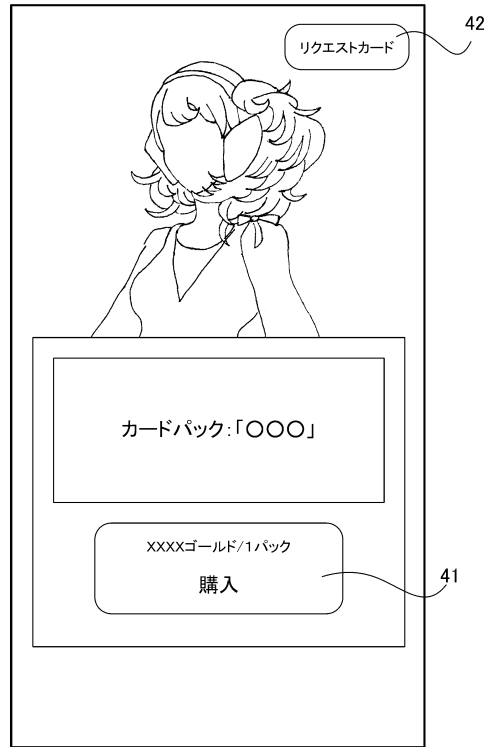
40

50

【 図 5 】



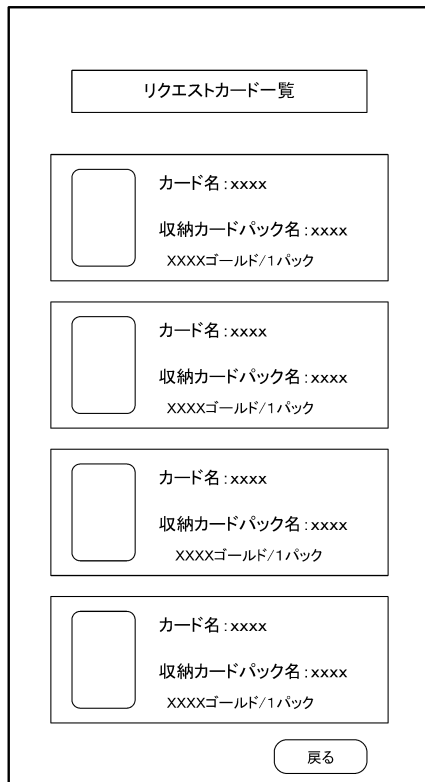
【 図 6 】



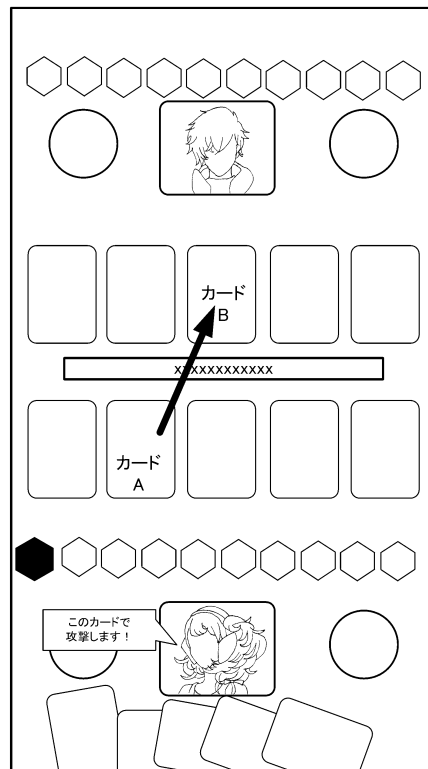
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】



30

40

50

【図 9】

カード識別情報	001
キャラクタ画像	データ
カード名	AAA
カード種類	フィールドミニオン
コスト数	3
色	赤
種族	BBB
能力	炎
攻撃力	100
HP	300
レアリティ	2

【図 10】

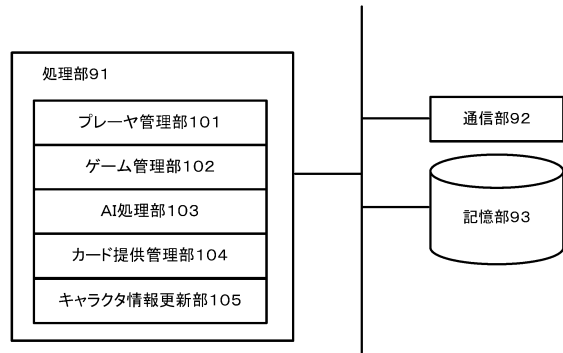
デッキ1	
カード識別情報	001
カード識別情報	006
⋮	
カード識別情報	023

10

【図 11】

ボディ識別情報	001
キャラクタ画像	データ
ボディ名	AAA
レベル	2
カード理解度	50
パーソナリティ	第1の性格 (赤:30、白:10、黄:5、・・・)
シンクロレベル	20

【図 12】



30

40

50



【図 1 3】

レベル	必要経験値
1	0
2	10
⋮	⋮
⋮	⋮
50	xxxxx
⋮	⋮
⋮	⋮

【図 1 4】

条件	上昇率
カードをデッキに入れてバトルする	x%
カードを使用する	y%
特定のカードを使用して勝利する	z%
第2ゲーム要素がプレイヤーのカードを使用してバトルする	m%
⋮	⋮
⋮	⋮

10

【図 1 5】

性格(色)	パーソナリティ
赤	第1の性格
黄	第2の性格
青	第3の性格
⋮	⋮
⋮	⋮

【図 1 6】

条件	上昇率
ログインする	x%
バトルする	x%
ふれあいモードで、第2ゲーム要素の画像にタッチ操作する	x%
カードパックを購入する	x%
リクエストカードを取得する	x%
⋮	⋮
⋮	⋮

20

30

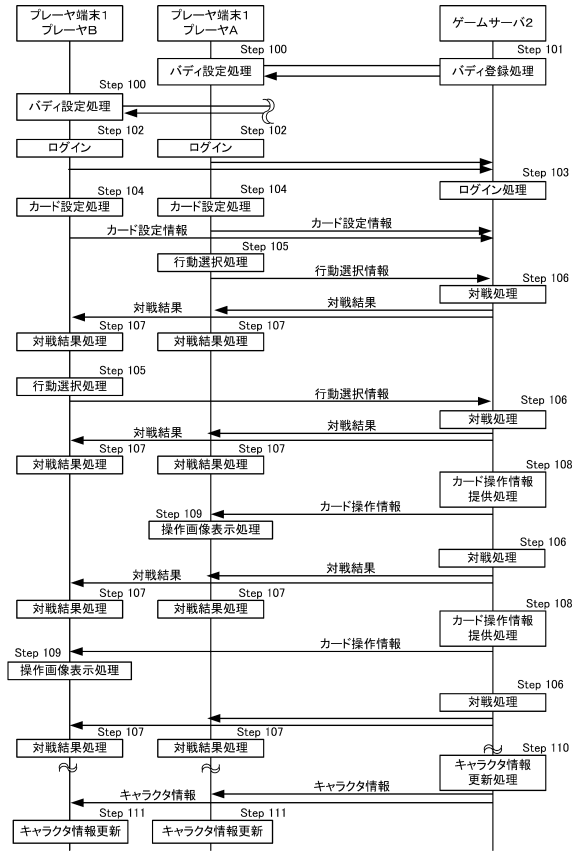
40

50

【 図 1 7 】

ユーザ識別情報	1001
バディ識別情報	001
キャラクタ画像	データ
バディ名	AAA
レベル	2
カード理解度	50
パーソナリティ	赤
シンクロレベル	20
デッキ1	
カード識別情報	001
カード識別情報	006
⋮	
カード識別情報	023
残高情報	10000

【 図 1 8 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(51)国際特許分類

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

F I

A 6 3 F 13/30

dass.com/zenonzard/about.php、<https://www.aicarddass.com/zenonzard/#gameRule>、[https://www.openrec.tv/user/zenonzard\\_official](https://www.openrec.tv/user/zenonzard_official))にて公開

特許法第30条第2項適用 平成30年12月6日 週刊ファミ通 2018年12月20・27日合併号 第6-7頁にて公開

特許法第30条第2項適用 平成30年12月25日 ウェブサイト(<https://www.famitsu.com/news/201812/25169491.html>)にて公開

特許法第30条第2項適用 平成30年11月30日 カードゲーマー vol.43 第90-91頁にて公開

特許法第30条第2項適用 平成30年12月27日 ウェブサイト(<https://yoyaku-top10.jp/u/a/Mjc4MDQ>、<https://gamegift.jp/news/1545696774437125>、<https://web.lobi.co/game/zenonzard/group/0d5b6e60128b5f83f9b1bee26c84ac465eb24e49/bookmark>、<https://gamemarket-app.com/distribution/reservation/view/1305/>、<https://appmedia.jp/newgame/2516785>、<https://smartgame.jp/sp/reserve/detail.html?id=318>、<https://gamewith.jp/gamedb/search/results?query=%E3%82%BC%E3%83%8E%E3%83%B3%E3%82%B6%E3%83%BC%E3%83%89&from=ios>、<http://www.gamerexx.com/reserve/1032/>)にて公開

特許法第30条第2項適用 平成30年12月29日 ウェブサイト([https://www.youtube.com/watch?v=tc\\_q8fmV51Y](https://www.youtube.com/watch?v=tc_q8fmV51Y))にて公開

特許法第30条第2項適用 平成31年1月13日 ウェブサイト(<https://www.youtube.com/watch?v=seIP5BDc48g>、[https://www.youtube.com/watch?v=rM\\_Bsh6II24&t=73s](https://www.youtube.com/watch?v=rM_Bsh6II24&t=73s)、<https://www.youtube.com/watch?v=7etZa2lATS0>、<https://www.youtube.com/watch?v=79HPAmIFlqE>)にて公開

特許法第30条第2項適用 平成31年1月20日 ウェブサイト(<https://www.youtube.com/watch?v=SacUtA75KiU>)にて公開

特許法第30条第2項適用 平成31年1月25日 ウェブサイト(<https://www.youtube.com/watch?v=KnRqY5bb2AQ>、<https://www.youtube.com/watch?v=SOwRwBsWSFk>、<https://www.youtube.com/watch?v=ITiQ-6TBJl0>)にて公開

特許法第30条第2項適用 平成31年1月27日 ウェブサイト(<https://www.youtube.com/watch?v=9HDfsetdh88>、<https://www.youtube.com/watch?v=dtQ5rDdUDVo>、<https://www.youtube.com/watch?v=Ti5jOsYD37Y>)にて公開

特許法第30条第2項適用 平成31年1月31日 ウェブサイト(<https://www.youtube.com/watch?v=4lSIPvgYpGE>、<https://www.youtube.com/watch?v=hNH0ARKjh4Y>)にて公開

特許法第30条第2項適用 平成31年2月18日 ウェブサイト(<https://www.youtube.com/watch?v=wYxWFiyBK90>)にて公開

特許法第30条第2項適用 平成30年9月26日 ウェブサイト(<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000006.000035829.html>)にて公開

特許法第30条第2項適用 平成30年9月26日 ウェブサイト(<https://heroz.co.jp/release/2018/09/26heroz-3/>)にて公開

(72)発明者 小谷 英斗

- 
- 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内  
(72)発明者 加藤 佑佳  
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内  
(72)発明者 齊藤 真彦  
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内  
(72)発明者 李 賢秀  
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内  
審査官 赤坂 祐樹
- (56)参考文献 特開2003-117245(JP,A)  
ポケモン×ボードゲームでひと味違う戦略バトルが楽しめるスマホゲー「ポケモンコマスター」をプレイしてみた, GIGAZINE [online], 2016年5月4日時点のウェブアーカイブ, 2016年04月24日, <https://web.archive.org/web/20160504071139/https://gigazine.net/news/20160424-pokemon-comaster/>, [2019年9月25日検索]  
超高度AI(人工知能)が生み出すまったく新しいポケモンの遊び! 最新スマホゲームアプリ『ポケモンコマスター』開発キーパーソンに聞く、本作の凄み, ゲーム, 2016年03月10日, <https://www.hmv.co.jp/newsdetail/article/1603115018/>, 令和1年9月25日検索  
ソードアート・オンライン - インフィニティ・モーメント -, 電撃PlayStation, 日本, アスキー・メディアワークス, 2013年01月31日, 第19巻第4号, 第40-43頁  
ドラゴンズ ドグマ, ゲームガ, 日本, ソフトバンククリエイティブ株式会社, 2011年07月05日, 第28巻第8号  
ソードアート・オンライン - ホロウ・リアリゼーション-をプレイしてみた感想・レビュー, 光る原人[online], 2017年12月05日, URL: <https://www.hikarugennjinn.com/entry/sao-%E3%83%AC%E3%83%93%E3%83%A5%E3%83%BC>, [令和3年11月16日検索日]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 13/00 - 13/98、9/24