

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2018年3月1日(01.03.2018)



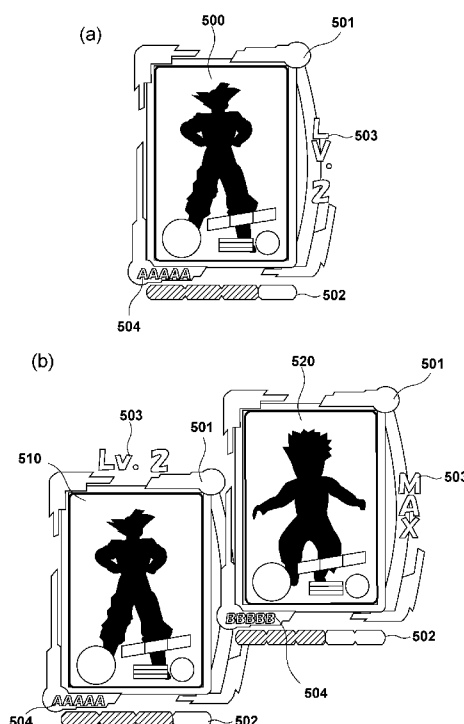
(10) 国際公開番号

WO 2018/037693 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/26 (2014.01) A63F 13/52 (2014.01)
A63F 13/20 (2014.01) A63F 13/80 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2017/022903
- (22) 国際出願日: 2017年6月21日(21.06.2017)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2016-164025 2016年8月24日(24.08.2016) JP
- (71) 出願人: 株式会社バンダイ (BANDAI CO.,LTD.)
[JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 宮崎 嵩広 (MIYAZAKI Takahiro);
〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 樋口 亘 (HIGUCHI Wataru); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 飯田 高志 (IIDA Takashi); 〒5600083 大阪府豊中市新千里西町1丁目1番8号 株式会社ディンプス内 Osaka (JP).
- (81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY,

(54) Title: GAME APPARATUS, GAME ARTICLE, AND PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム装置、ゲーム用物品及びプログラム



(57) Abstract: [Problem] To appropriately ensure that a user is aware that an article is recognized. [Solution] This game apparatus executes a game on the basis of article information acquired from an article. The apparatus has a display device having, on a display region, a board that is configured so that an article can be placed thereon, and a game screen of the executed game is displayed on the display device. The display device displays an image related to a supported article that has been placed on the board and from which article information has been acquired.

MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ,
NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,
QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA,
UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

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

添付公開書類：

- 一 国際調査報告（条約第21条(3)）

(57) 要約：【課題】物品が認識されていることを好適にユーザに把握させる。【解決手段】ゲーム装置は、物品から取得した物品情報に基づきゲームを実行する。装置は表示領域上に、物品を載置可能に構成された盤面を有する表示装置を有し、実行されたゲームに係るゲーム画面が該表示装置に表示される。表示装置には、盤面上に載置された、物品情報が取得された対象物品の関連画像が表示される。

明 細 書

発明の名称： ゲーム装置、ゲーム用物品及びプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置、ゲーム用物品及びプログラムに関し、特に物品から取得した物品情報に基づくゲームを実行するゲーム装置に関する。

背景技術

[0002] 近年、カードのような物品を盤面上に載置し、該盤面上における物品の移動により、ゲームに係る入力操作を行うゲーム装置が存在する。特許文献１には、盤面上に複数のカードを載置し、各カードに対応するキャラクタのゲーム上の位置を変更する入力操作を行うカードゲーム装置が開示されている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献１： 特開２００４－０４１７４０号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 特許文献１のカードゲーム装置では、盤面上においてなされたカードの移動操作は、ゲームの処理に反映され、その結果生成されたゲーム画面が、盤面奥に設けられたモニタもしくは大型パネルディスプレイ等の表示装置を介してユーザに提示される。即ち、意図したキャラクタの移動操作が反映されたか否かを、ユーザは盤面から表示装置に視線を移し、確認する必要がある。

[0005] しかしながら、このような構成は盤面と表示装置との間の視線移動を繰り返して行わねばならず、例えば物品の操作に制限時間が設けられる場合、あるいは幼児やゲームに慣れていないユーザがプレイする場合に、ユーザの意図した操作入力が完了できない可能性があった。反対に、盤面のみを注視してユーザが移動操作を行う場合、例えば複数のカードが重なる、盤面上の検出範囲からカードが出てしまう等によって、意図しない操作入力としてゲーム装

置に認識され得、結果、ユーザがこれに気付かずゲームが進行してしまう可能性があった。

[0006] 本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、物品が認識されていることを好適にユーザに把握させることが可能なゲーム装置、ゲーム用物品及びプログラムを提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0007] 前述の目的を達成するために、本発明のゲーム装置は、物品から物品情報を取得する取得手段と、取得手段により取得された物品情報に基づきゲームを実行する実行手段と、表示領域上に、物品を載置可能に構成された盤面を有する第1の表示手段と、実行されたゲームに係り、第1の表示手段に表示させるゲーム画面の表示制御を行う表示制御手段と、を有し、表示制御手段は、盤面上に載置された、物品情報が取得された対象物品の関連画像を第1の表示手段に表示させる。

発明の効果

[0008] このような構成により本発明によれば、物品が認識されていることを好適にユーザに把握させることが可能となる。

図面の簡単な説明

[0009] [図1]本発明の実施形態及び変形例に係るゲーム装置100の機能構成を示したブロック図

[図2]本発明の実施形態及び変形例に係るゲーム装置100の外観を例示した図

[図3]本発明の実施形態及び変形例に係る各種データの構成を例示した図

[図4]本発明の実施形態及び変形例に係る対戦ゲームの作戦フェーズにおいて、各表示部に表示されるゲーム画面を例示した図

[図5]本発明の実施形態及び変形例に係る対戦ゲームの作戦フェーズにおいて、載置パネル121上に載置されたカードにつき表示される関連画像を説明するための図

[図6]本発明の実施形態及び変形例に係る対戦ゲームの行動フェーズにおいて

、各表示部に表示されるゲーム画面を例示した図

[図7]本発明の実施形態及び変形例に係るゲーム装置100において実行されるプレイ提供処理を例示したフローチャート

[図8]本発明の実施形態及び変形例に係るゲーム処理を例示したフローチャート

[図9]本発明の変形例に係る対戦ゲームの作戦フェーズにおいて、第1表示部120に表示されるゲーム画面を例示した図

発明を実施するための形態

[0010] [実施形態] 以下、本発明の例示的な実施形態について、図面を参照して詳細に説明する。なお、以下に説明する一実施形態は、ゲーム装置の一例としての、物品から取得した情報に基づくゲームのプレイを提供可能なゲーム装置に、本発明を適用した例を説明する。しかし、本発明は、物品から取得した情報に基づくゲームを実行することが可能な任意の機器に適用可能である。

[0011] 本実施形態ではゲーム装置が排出する、あるいはその他の態様で流通する、ゲームに使用可能な物品はカードであるものとして説明するが、後述する物品情報が取得可能に構成された物品であれば、物品はカードに限られない。物品は、例えばゲーム要素（キャラクタやアイテム）の外観を有するフィギュア等の造形物であってよい。この場合、物品情報は、該造形物の底面や所定の面にシールや印字等により付されたパターンから、あるいは該造形物の内部の記録媒体から取得可能であってよい。また物品はフィギュアだけでなく、玩具やシール等、任意の物品であってよい。

[0012] また本実施形態ではゲームに使用可能な全てのカードには、いずれも不変の物品情報が、所定の変換演算を適用することで1次元あるいは多次元のパターン（コード）に変換され、カード表面に形成（印刷）される態様でカードに付されているものとして説明する。本実施形態ではカード表面へのコードの形成は、不可視インクを用いた印刷により行われるものとして説明する。

[0013] しかしながら本発明の実施はこれに限られるものではなく、コードは可視の態様でカード表面に印刷されるものであってもよいし、コードに係る所定の識別パターンをカードの中間層に形成することでカードに付されるものであってもよい。また、物品情報は可変に構成されるものであってもよく、この場合は例えばカードに内包される近距離通信（N F C : Near Field Communication）用のタグに記録され、所定のリーダライタを介することにより情報の取得変更が可能に構成されるものであってもよい。また可変の物品情報をカードに付す態様はN F C タグに限られるものではなく、例えばI C チップ等の記録媒体に記録されてデータとして保持される等、どのような態様であってもよい。

[0014] また本実施形態ではゲーム装置が実行するゲームのプレイにおいて、カードを用いることで登場させることが可能となるゲーム要素は、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（キャラクタ画像）が付されるものとして説明する。しかしながら、本発明の実施は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、ゲームに係るキャラクタを特定可能に構成されるものに限らず、アイテムや効果等、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。

[0015] 《ゲーム装置100》 ここで、ゲーム装置100の機能構成を図1のブロック図を用いて説明する。

[0016] 制御部101は、例えばC P Uであり、ゲーム装置100が有する各ブロックの動作を制御する。具体的には制御部101は、例えば記録媒体102に記録されている各ブロックの動作プログラムを読み出し、メモリ103に展開して実行することにより各ブロックの動作を制御する。

[0017] 記録媒体102は、例えば不揮発性メモリやH D D等の、恒久的にデータを保持可能な記録装置である。記録媒体102は、ゲーム装置100が有する各ブロックの動作プログラムに加え、各ブロックの動作において必要となるパラメータ等の情報や、ゲーム装置100が実行するゲームに使用される各

種のグラフィックスデータを記憶する。メモリ 103 は、例えば揮発性メモリ等の一時的なデータ記憶に使用される記憶装置である。メモリ 103 は、各ブロックの動作プログラムの展開領域としてだけでなく、各ブロックの動作において出力されたデータ等を一時的に記憶する格納領域としても用いられる。

[0018] 支払検出部 104 は、ゲーム装置 100 において対価の支払いがなされたことを検出する。対価の支払いは、例えば硬貨の投入口に所定の金額の硬貨や相当するコインが投入されたこと、あるいは所定の電子マネーに係るチップとの通信に基づく決算処理の完了等を検出することにより判断されるものであってよい。本実施形態のゲーム装置 100 は、対価の支払いに基づいてユーザへのカードの排出を伴うサービスの提供を開始するものとして説明するが、対価の支払いは必須の要件ではなく、所定の開始指示に基づいてサービスの提供は開始されるものであってもよい。

[0019] 表示制御部 105 は、例えば GPU 等の描画装置を含み、本実施形態では第 1 表示部 120 及び第 2 表示部 130 に表示させる画面の生成及び制御を行う。具体的には表示制御部 105 は、ゲーム装置 100 の稼働中（ゲームプレイ中やスタンバイ状態中）において、制御部 101 により行われた処理や命令に基づいて必要な描画用オブジェクトに対して適当な演算処理を実行し、画面の描画を行う。生成した画面は、ゲーム装置 100 と同一筐体内、あるいはゲーム装置 100 の外部に着脱可能に接続された表示装置である第 1 表示部 120 及び第 2 表示部 130 に出力され、所定の表示領域中に表示されることでユーザに提示される。

[0020] 本実施形態のゲーム装置 100 は、ゲーム画面を表示する、図 2 に示されるような 2 種類の表示装置（第 1 表示部 120 及び第 2 表示部 130）を有しており、表示制御部 105 はその各々についてゲーム画面の生成を行う。図示されるように、本実施形態では第 1 表示部 120 は、その表示領域上にカードを載置可能な盤面（載置パネル 121）を有して構成されており、ユーザは所定のタイミングにおいて載置したカードを移動操作することで、ゲー

ムに係る一部の操作入力を行うことができる。第1表示部120に表示されるゲーム画面は、後述するが、好適なゲーム体験を提供するため複数の種類が存在し、図2に示されるようなカードを載置する基準となるフィールドの画像（カードを載置する位置や領域を明示するよう構成された2次元画像）が提示される画面を含む。一方、第2表示部130は、基本的には第1表示部120の盤面上で行われたカードの移動操作に基づいて生成されるゲーム画面であって、例えばカードに対応するキャラクタ、または該キャラクタ及びゲームに登場する他のキャラクタ等を俯瞰する視点について描画されたゲーム画面が表示される。

[0021] また、本実施形態の第1表示部120に係る表示装置は、載置パネル121上に載置されたカードに付された不可視コードを認識可能なよう構成される。より詳しくは、第1表示部120は、表示制御部105により生成されたゲーム画面を表示しつつも、第1表示部120の裏側（ゲーム装置100の筐体内側）から載置パネル121に載置されたカードの認識及び位置・回転検出が検出可能なよう構成される。例えばカードに付された不可視コードが赤外光反射インクにより形成されている場合は、載置パネル121及び表示に必要な液晶パネル層、導光層は全て赤外光を透過可能に構成され、導光層の底面に遮蔽物となるケーシングを有さない構成となっているものとする。この場合、載置パネル121に載置されたカードは、ゲーム装置100の内部に設けられた赤外線カメラによって、載置されたカードに付された不可視コードが撮影可能となる。

[0022] カード認識部106は、載置パネル121上に載置されたカードの物品情報の取得、載置された各カードの識別、及び各カードの位置・回転を検出する。カード認識部106は、例えば上述したように第1表示部120を裏側から撮像する赤外線カメラを有してよく、該撮像により得られた画像から不可視コードを抽出して変換することで、載置パネル121上のカードからの物品情報を取得する。本実施形態では簡単のため、ゲーム装置100においてゲームに使用可能なカードは、各々ゲームに登場する1つのキャラクタ

に対応付けられているものとする。従って、カードが有する物品情報は、該カードがゲームに登場可能に設けられたいずれのキャラクタに対応付けられていることを特定可能に構成される不変の情報であつ

てよく、物品情報は簡素に該カードに対応付けられたキャラクタを特定するための情報を含んで構成されているものとする。故に、カード認識部１０６は、プレイに使用するカードの載置を受け付ける期間中に、新たなカードが載置されたことを撮像画像から検出する（撮像画像に解析が完了していない不可視コードが含まれる）と、該カードに付された不可視コードを解析することで、該カードに対応付けられたキャラクタを特定するキャラクタＩＤを取得する。またカード認識部１０６は、撮像画像中の不可視コードが検出された位置からカードの載置位置を取得し、プレイに使用するカードの情報（載置カード情報）として、キャラクタＩＤに管理付けて例えばメモリ１０３に管理する。また不可視コードには予め定めたカードの方向、さらには表裏を識別するための情報が付される構成であつてよく、カード認識部１０６は不可視コードの解析に際し、カードの向き（盤面上の載置方向）の検出も行い、載置カード情報として管理する。

[0023] なお、本実施形態では載置パネル１２１にカードが載置された場合に、カード認識部１０６がカードの物品情報の取得や位置等の検出を行うものとして説明するが、本発明の実施はこれに限られるものではない。即ち、ゲームプレイに使用されるカードの有する物品情報は、別に設けられたリーダにより取得され、カードに不可視で付されるパターンは、カードに対応付けられたキャラクタの識別情報を含まず、物品情報の取得が行われたカードの特定及び該カードの移動検出等にもみ用いられる構成であってもよい。

[0024] また本実施形態では好適なゲーム体験を提供するため、カード認識部１０６は載置パネル１２１に載置されたカードにつき、その位置と方向とを検出するものとして説明するが、第１表示部１２０においてカードにつき行う表示の態様、載置パネル１２１またはカードの形状、不可視コードの構成方式等によっては、方向の検出は行わないものであつてもよい。

[0025] キャラクタDB107は、ゲームに登場するものとして予め定められたキャラクタの各々についてキャラクタ情報を管理するデータベースである。キャラクタ情報は、例えば図3(a)に示されるように、キャラクタを一意に特定するキャラクタID301に関連付けて、キャラクタ名302、キャラクタのゲーム内での各種パラメータ（ゲーム進行における優位性を定めたキャラクタ固有の数値（体力、攻撃力、守備力等）、各種能力またその発動条件等）303、及びキャラクタをゲーム画面に表示するために使用される画像やモデルデータ等を示す表示用情報304を管理するものであってよい。

[0026] 排出制御部108は、対価の支払いに基づく1回のゲームプレイにつき、カードの排出を制御する。ゲーム装置100において排出されるカードは、例えば所定の遊戯（対戦ゲーム）の提供に係るゲームシーケンスの開始前に排出されるものであってよい。排出部140は、例えばカードディスペンサであり、鉛直方向にカードを堆積する不図示のストッカを有し、排出制御部108によりなされた排出命令に応じてストッカ最下部に保持されているカードを1枚排出する機構を有する構成であってよい。排出されたカードは、排出部140がゲーム装置100と同一筐体内に内蔵される場合は、ゲーム装置100の外部からアクセス可能な排出口201（図2）に導かれることでユーザに提供されてよい。本実施形態のゲーム装置100から排出されるカードは、上述したように固有の物品情報に係る不可視コードを表面に有して構成されるため、予め印刷製造された既製カードであり、全てのカードは同形同大に形成されるものとする。

[0027] 操作入力部109は、例えば決定入力用の操作部材や各種センサ等の、ゲーム装置100が有するユーザインタフェースである。操作入力部109は、操作部材に対する操作入力となされたことを検出すると、該操作入力に対応する制御信号を制御部101に出力する。本実施形態では操作入力部109は、物理的な操作部材としてゲーム装置100に設けられた各種ユーザインタフェースに対してなされた操作入力を検出するものであり、カード認識部106によって検出されるカードの移動に係る操作入力とは検出対象が異な

るものとして以下では別個のユーザインタフェースとして説明する。なお、操作入力部１０９は、例えば第１表示部１２０や第２表示部１３０の画面上になされたタッチ入力を検出するタッチ入力検出センサ等を含むものであってもよい。

[0028] 通信部１１０は、ゲーム装置１００が有する外部装置との通信インタフェースである。通信部１１０は、不図示のインターネット等の通信網やケーブル等、有線無線を問わない通信媒体を介して外部装置と接続し、データの送受信を可能とすることができる。通信部１１０は、例えば送信対象として入力された情報を所定の形式のデータに変換し、ネットワークを介してサーバ等の外部装置に送信する。また通信部１１０は、例えばネットワークを介して外部装置から情報を受信すると、該情報を復号し、メモリ１０３に格納する。また本実施形態のゲーム装置１００は、ゲームに係る処理のプログラムをパッケージ化したプログラムデータを通信部１１０を介して外部装置から受信可能に構成される。制御部１０１は、通信部１１０により該プログラムデータがプログラムの更新要求とともに受信された場合、更新要求に従って現在記録媒体１０２に格納されているゲームに係る処理のプログラムを、受信したプログラムデータを用いて更新することができる。なお、ゲームに係る処理のプログラムの更新処理は、この他、例えば記録媒体に記録されているプログラムデータをゲーム装置が有する不図示の光学ドライブ等に挿入した際に自動実行される、あるいは挿入後に管理者が開始命令を行うことによっても実行可能である。

[0029] 《ゲーム概要》 以下、本実施形態のゲーム装置１００において提供されるゲームについて、その概要を説明する。

[0030] 本実施形態のゲーム装置１００において提供されるゲームは、ユーザの使用
するキャラクタ、即ちユーザが載置パネル１２１上に載置したカードの各々
に対応付けられたキャラクタ（プレイキャラクタ）で構成されるプレイヤチ
ームと、所定の手法で選択された対戦相手のキャラクタ（相手キャラクタ）
で構成される相手チームとの間で行われる、ラウンド制の対戦ゲームである

。対戦ゲームでは、プレイヤーチームと相手チームの各々に、チームを構成するキャラクタにつき定められた体力の総和がチーム体力として定められ、予め定められた上限ラウンド数までの間に相手のチーム体力を0まで減らしたチームが、ゲームの勝者となる。

[0031] 1つのラウンドは、プレイヤーチームや相手チームの状態を考慮して該ラウンドにおいてプレイヤーチームの各キャラクタの行動を決定する作戦フェーズと、作戦フェーズにおいて決定された行動をゲームの進行に合わせて実行し、チーム体力増減に係る処理がなされる行動フェーズとで構成される。ここで、作戦フェーズでは対戦ゲームは進行せず、作戦フェーズの終了条件が満たされ行動フェーズに移行した場合に、プレイヤーチームにつき決定された行動、相手チームにつき決定した行動、各キャラクタやチームの状態等を考慮して、対戦ゲームは進行する。

[0032] 基本的にこれら作戦フェーズと行動フェーズとは、前者が載置パネル121に載置されたカードの移動操作を受け付け、後者が載置パネル121に載置されたカードの移動操作を受け付けない（必要としない）点で異なる。即ち、本実施形態のゲーム装置100では、載置パネル121に載置されたカードにつき、ユーザの移動操作を受け付ける期間は作戦フェーズに限定され、行動フェーズではカードの移動操作をユーザに要求しない。行動フェーズは、必要に応じて、例えば物理的な操作部材等に対する簡易的な操作入力を受け付けるものであってよいが、ユーザの意図しない移動操作がなされることやゲーム難易度の上昇を避けるため、第2表示部130にてゲーム進行を確認しながらの、載置パネル121におけるカードの移動操作は不要に構成される。

[0033] ここで、本実施形態のゲーム装置100において提供される対戦ゲームの一態様について、以下に具体的なゲームの流れや表示制御について例示する。

[0034] 〈作戦フェーズ〉 作戦フェーズでは、後続する行動フェーズ（同ラウンド）での各プレイキャラクタの行動の指針を決定するための、図4（a）のよ

うなゲーム画面400が第1表示部120に表示される。ゲーム画面400に示される攻撃エリア401及び待機エリア402は、対戦ゲームに係るゲーム内の空間（3D空間）においてプレイキャラクタを配置可能な領域に対応している。ユーザは、第1表示部120に表示された攻撃エリア401または待機エリア402に少なくとも一部が重なるよう、第1表示部120の載置パネル121上にカードを載置することで、該カードに対応付けられたプレイキャラクタをゲーム内の空間に配置することができる。例えば、図4（b）に示されるようにカード411、412及び413が載置パネル121上に載置された場合、図4（c）に示される第2表示部130に表示するゲーム画面420のように、対戦ゲームに係るゲーム内空間において、その相対関係を維持した状態で、各カードに対応付けられたキャラクタ421、422及び423が配置される。

[0035] 攻撃エリア401と待機エリア402とは各々、（エリアの表示に重ねて）載置されたカードに対応するプレイキャラクタにつき、行動フェーズにおいて行われる行動、あるいはラウンド終了時に付与される効果等、ゲーム内で役割が異なるエリアである。

[0036] 待機エリア402は、行動フェーズにおいて相手キャラクタのチーム体力を減らすための行動（攻撃）は行わず、載置されたカードに対応するプレイキャラクタにつき、行動ポイントをチャージするエリアである。行動ポイントとは、行動フェーズにおいて消費することで、該ポイント消費したキャラクタに攻撃行動を可能ならしめるポイントである。行動ポイントが0の状態では、プレイキャラクタは攻撃行動を行えないため、ユーザは該当のプレイキャラクタに対応するカードを待機エリア402に移動させる必要がある。また例えば行動ポイントの初期値、待機エリア402に載置することで上昇するポイント数、チャージ可能な最大値は、キャラクタごとにキャラクタ情報の各種パラメータ313で定められているものであってよい。

[0037] 一方、攻撃エリア401は、載置されたカードに対応するプレイキャラクタにつき、行動ポイントを消費して攻撃行動を行わせるエリアである。図4（

a) に示されるように、攻撃エリア401は3つの領域に分けられており、相手チームからの距離が短いほど、行動ポイントをより多く消費し、攻撃行動において相手チームのチーム体力を減少させやすい状態となるよう制御される。ここで、攻撃エリア401と待機エリア402とは、対戦ゲームにおいて相手チームと相対する際に定まるゲーム内の空間に対応しており、攻撃エリア401、待機エリア402の順で相手チームからの距離が大きくなるよう設定される。即ち、図4(a)において攻撃エリア401の上端が相手チームと相対する空間の最前面を示しており、ユーザはゲーム装置100の奥側（攻撃エリア401の上方向）にカードを載置するほど、該カードに対応するキャラクタを、相手チームのチーム体力をより多く減少させやすい状態とすることができる。

[0038] このように1つのラウンドに係る作戦フェーズでは、ユーザは載置パネル121に載置したカードを移動操作することで、各カードに対応するキャラクタにつき、同ラウンドの行動フェーズで行わせる行動や状態変更、ゲーム上のキャラクタ配置等を決定することができる。本実施形態のゲーム装置100では、このような作戦フェーズにおけるカードの移動操作にユーザが意識を集中しやすいよう、即ちユーザが第2表示部130と第1表示部120との間の視線移動を繰り返し行わずとも、意図したカードの移動操作が可能になるよう、第1表示部120に表示されるゲーム画面を制御する。より詳しくは、本実施形態のゲーム装置100では、図4(b)に示したように載置パネル121に載置された各カードの周囲には、本発明の関連画像としての、該カードに係る各種の情報が表示され、作戦フェーズにおいてどのようなカード移動操作を行うべきかを、ユーザが該情報を参照することで容易に把握可能に構成される。カードに係る各種の情報表示（関連画像表示）は、カード認識部106により検出されたカードの載置位置に基づいて定まる位置になされるものであり、カードの移動に追従して表示位置の制御が行われる。

[0039] 本実施形態では1つのカード500につき表示される関連画像は、図5(a

）に示されるように、載置されたカードの周囲を覆い、該カードが認識されていることを示すフレーム画像501、カードに対応するプレイキャラクタの現在の行動ポイントと行動ポイントのチャージ最大値を示すポイント画像502、対戦ゲーム中におけるプレイキャラクタのレベルを示すレベル画像503、及びキャラクタ名504を含む。上述したように、本実施形態のゲーム装置100においてゲームに使用可能なカードは、固定の物品情報が付された既製カードであるため、例えば通信接続された2つのゲーム装置100間でユーザ同士の対戦ゲームを行う場合に、使用されるカードの組み合わせが類似していればゲームの決着し難い可能性がある。従って、本実施形態では行動フェーズにおける所定の操作入力（物理的な操作部材に対する操作入力）に成功した場合に数値上昇し、数値が高くなるほど対戦ゲームを有利に進行せしめる「レベル」との概念を導入し、既製カードであっても変化に富み、より戦略性の高いゲームを実現する。

[0040] ここで、カード500につき表示される関連画像のうちのフレーム画像501は、カードが認識されているか示すことができればよいためデザインは固定的であり、例えばカードの載置位置を中心として、フレームの各辺がカードの外縁に沿うように表示されるものであってよい。キャラクタ名504も、カードにつき取得された物品情報（キャラクタID）に基づき特定されるキャラクタ名を表示するものであり、デザインはゲームで使用するフォントの組み合わせにより生成される画像や予めデザインされた文字列画像等、固定的なものであってよい。一方、ポイント画像502及びレベル画像503は、ゲームのプレイ内容に応じて変動し得る状態を示す状態画像であり、デザインは変動要素を含む。また例えば図5（b）のように2枚のカードが隣接して載置された場合や第1表示部120の表示領域端付近にカードが載置されている場合にも各プレイキャラクタの現在の状態が把握可能なように、これら状態画像は、カードに近接する領域（カードの載置位置を基準として定められる領域）中で表示位置が動的に変更制御されるものであってよい。図5（b）の例では、カード510のレベル画像503が、カード520に

よって遮蔽されないよう、図5（a）に示したレベル画像503の基準表示位置とは異なる位置に移動された例を示している。

[0041] また、図5（b）の例では、カード510のレベル画像503、及びカード520のレベル画像503が表示された例を示しているが、2枚のカードが隣接して載置された場合には、各プレイキャラクタは併合されるものとし、併合後のレベル画像が、少なくとも一方のカードに近接する領域中に表示されるものであってもよい。

[0042] このように本実施形態のゲーム装置100では、カードの移動操作が必要となる作戦フェーズにおいて、第1表示部120に必要な情報が集約されているため、ユーザは第1表示部120と第2表示部130との間で視線を交互に移動して第1表示部120上のカードの移動操作を行う、あるいは視線を第2表示部130に保ったまま手探りで第1表示部120上のカードの移動操作を行う必要がなく、カードの移動操作を集中して行うことができる。より詳しくは、第1表示部120において、認識されたカードの載置位置に対応する位置にフレーム画像が表示されるため、ユーザはカードの認識が正常に行われているか（例えば移動操作によって他のカードと重複してしまい、異なる位置に載置されていると認識されている、カード認識部106のキャリブレーションの失敗により認識位置が多少ずれている等）を判断し、対処することができる。またカードの認識が正常に行われている場合には、対戦ゲームの戦略決定に参照すべき情報（関連画像）が各カードに追従して表示されるため、今回のラウンドでカードを攻撃エリア401と待機エリア402のいずれに移動すべきか、攻撃エリア中のいずれの位置にカードを移動すべきか等を、容易に判断して好適に移動操作を開始することができる。

[0043] また、本実施形態では第1表示部120上に載置されており、カード認識部106により認識されたカードには関連画像が表示されるものとして説明するが、本発明の実施はこれに限られるものではない。即ち、フレーム等の関連画像の表示は、載置されているカードの全てに対してなされる態様に限られるものではなく、載置されているカードのうちの、対戦ゲームにて使用可

能な状態のキャラクタに対応するカードにのみなされるものであってもよい。例えば対戦ゲーム中に使用不可の状態となったキャラクタに対応するカードやゲーム中に誤って載置パネル１２１上に載置してしまったカードには、カード認識部１０６によって検出されたとしても、関連画像の表示を行わないよう制御することで、ユーザにゲームに係る操作入力が不能なカードであることを理解させることができる。この場合、載置パネル１２１上に載置されたカードと、第１表示部１２０の該カードに関連付けられた関連画像の表示とをもってして、該カードが対戦ゲームに係る移動操作の入力インタフェースとして機能していることが、ユーザに把握されることになる。また関連画像は、カードを用いて行うことが可能な移動操作のガイド表示を含むものであってもよく、操作不能であることを示す表示を行うことにより、該カードが移動操作のインタフェースとして機能していないことを示すものとしてもよい。

[0044] 〈行動フェーズ〉 作戦フェーズが（確定操作あるいは時間切れにより）終了すると、同ラウンドに係る行動フェーズが開始される。行動フェーズにおいて行動対象となるキャラクタは、基本的には攻撃エリア４０１に配置された、プレイヤーチームと相手チームのキャラクタである。行動フェーズは、作戦フェーズにて行われたカードの移動操作の結果に基づいて行われる攻撃行動を提示するフェーズであり、作戦フェーズとは異なり、カードの移動操作を要さない。

[0045] まず行動フェーズが開始すると、プレイヤーチームと相手チームのいずれから攻撃行動を開始するか（先攻／後攻）を決定する。先攻／後攻の決定は、例えば各チームの攻撃エリア４０１上に配置されたキャラクタのそれぞれに定められた攻撃力等のパラメータ（値）に、攻撃エリア４０１におけるキャラクタの位置に応じて消費された行動ポイント数に応じた値を加算する等、所定の演算を行うことで各チームのパラメータ総和を算出し、その大小に基づいて行う（大きい方が先攻）ものであってよい。

[0046] 先攻／後攻が決定すると、先攻チームのうちの攻撃エリア４０１のキャラク

タが、例えば攻撃属性、連携相性、配置位置等に基づきグループ分けされ、グループごとに攻撃行動を行う。このとき、後攻チームも同様にグループ分けされ、先攻チームの各グループの攻撃対象（守備側グループ）が定まるものとする。なお、以下では先攻チームの攻撃行動時の動作について説明するが、先攻チームの攻撃行動の終了後は、攻守を入れ替えて後攻チームの攻撃行動に係る動作が同様に行われる。

[0047] 攻撃行動は、例えば上記設定された先攻チームのグループが1つずつ順に選択され、各グループにつき、基本の攻撃開始の演出表示の後に、攻撃行動の成否の判定が行われる。攻撃行動の成否は、例えば図6（a）に示されるように攻撃側グループと守備側グループとに設けられたゲージ長さの長短により定まるもの（ゲージ勝負）であり、例示した通り攻撃側グループのゲージ601が守備側のゲージ602を上回っていれば、攻撃行動に成功したと判定される。ここで、各ゲージ長さの決定は、チームがプレイヤーチームである場合には、ゲージ長さが順次変動している間になされたゲージ停止に係る操作入力（物理的なボタン操作）によって確定される。一方、チームがNPCにより操作される相手チームである場合には、ゲージ長さは、抽選処理等によってランダムに定まるタイミングにてゲージ停止に係る操作入力になされたものとして処理することにより確定される。

[0048] 攻撃行動が成功と判定された場合には、守備側チームに与えるダメージ量（体力の減算量）が確定し、基本の攻撃が成功した（守備側チームのキャラクタにガードされずにヒットした）ことを示す演出表示の後、守備側チームへの与ダメージ量の表示がなされる。また、攻撃行動が失敗と判定された場合には、成功時よりも少ない与ダメージ量が確定し、基本の攻撃が失敗した（守備側チームのキャラクタにガードされた）ことを示す演出表示の後、守備側チームへの与ダメージ量の表示がなされる。なお、本実施形態では攻撃行動に失敗した場合であっても、成功時よりは少ないダメージが守備側チームに与えられるものとして説明するが、失敗時にはダメージが与えられないよう構成されるものであってもよい。

[0049] また、複数ラウンドの攻撃行動に渡って、またはさらにラウンドの攻撃側と守備側の行動に渡って、ゲージ勝負に連続して勝利（成功）したキャラクタについては、その連続数に応じてレベルの上昇処理が行われる。本実施形態のゲーム装置１００において提供されるゲームでは、レベルは、実行される攻撃行動の与ダメージ量を増幅するパラメータとして用いられる。より詳しくは、攻撃行動が成功と判定されたグループに係る与ダメージ量（グループ内キャラクタの与ダメージ量の総和）の決定において、該グループ内の各キャラクタについて算出する与ダメージ量が、該キャラクタのレベルに比例して上昇させるよう制御が行われる。即ち、連続して攻撃行動が成功しているキャラクタほど、行動フェーズにおける攻撃行動において与ダメージ量が大きくなり、ゲームの進行を有利にすることが可能である。

[0050] また本実施形態のゲーム装置１００において提供されるゲームでは、攻撃行動の成否に係るゲージが、図６（ａ）に示されるような閾値６０３を超えた長さで成功と判定された場合には、基本の攻撃行動に加え、特殊の攻撃行動が追加で行われる。特殊の攻撃行動に係る演出表示は、ユーザに与える興趣性を高め、よりコンテンツに没入させるよう、基本の攻撃行動とは異なり、図６（ｂ）に例示されるように第２表示部１３０及び第１表示部１２０を連動させて行われる。より詳しくは表示制御部１０５は、特殊の攻撃行動を行うキャラクタを含む、該行動に係る演出画面の各フレームの生成において、ゲーム装置１００における第１表示部１２０と第２表示部１３０の位置関係に基づいて２種類の描画視点を定義し、該キャラクタの表示部位が重複しないよう各視点の描画範囲を定め、各表示部に表示する演出画面を描画する。

[0051] なお、図６（ａ）及び（ｂ）の第１表示部１２０に係る画面からも理解されるように、本実施形態のゲーム装置１００において実行される対戦ゲームの行動フェーズでは、カードに係る各種関連画像をその載置位置に応じて表示する作戦フェーズのようなゲーム画面は、第１表示部１２０に表示されない。これは、カードの移動操作を要しない行動フェーズにおいて、カードに係

る関連画像表示を行うことで、カードの操作が必要とユーザに誤解させ得ること、あるいは例えばゲージ確定操作等の表示がなされる第2表示部130をより注視させ難くすることを回避するためである。本実施形態では行動フェーズにおいては、第1表示部120においてキャラクタ配置決定に係る攻撃エリア401及び待機エリア402の表示も行わないものとして説明するが、

少なくとも関連画像の表示を行わないよう制御することで上記効果は得られるため、本発明の実施態様はこれに限られないことは理解されよう。

[0052] 《プレイ提供処理》 このような構成をもつ本実施形態のゲーム装置100において、1回のゲームプレイに係り実行されるプレイ提供処理について、図7のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。該フローチャートに対応する処理は、制御部101が、例えば記録媒体102に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、メモリ103に展開して実行することにより実現することができる。なお、本プレイ提供処理は、例えば1回のゲームプレイに係る対価の投入がなされたことが支払検出部104により検出された際に開始されるものとして説明する。本プレイ提供処理の実行中、特に言及しない限り表示制御部105は制御部101により行われた処理や命令に基づいて、適宜進行に対応する画面の生成及び第1表示部120及び第2表示部130への該画面の表示を行うものとする。

[0053] S701で、排出制御部108は制御部101の制御の下、今回のゲームプレイに対するカードの排出を排出部140に行わせる。

[0054] S702で、制御部101は、プレイキャラクタの登録処理を実行し、対戦ゲームに使用するプレイキャラクタを登録する。登録処理は、ユーザがプレイヤチームとしての登場を所望するキャラクタに係るカードを、第1表示部120の載置パネル121上に載置することにより行われる。登録処理においてカード認識部106は、載置パネル121上に載置されているカードに変化（新たなカードの検出、検出していたカードの（除去されたことによる）消失）があった場合に、対応する処理（情報追加、削除）を行う。例えば

新たなカードを検出した場合、カード認識部 106 は該カードに付された不可視コードを解析することで対応付けられたキャラクタに係るキャラクタ ID を取得（物品情報の取得）し、該カードの検出座標及び方向の情報とともに制御部 101 に出力する。そして制御部 101 は、カードに係るキャラクタ情報を該キャラクタ ID に基づきキャラクタ DB 107 から取得し、プレイキャラクタを管理するプレイキャラクタ管理テーブルに追加してメモリ 103 に格納する。プレイキャラクタ管理テーブルにて 1 つのプレイキャラクタにつき管理される 1 レコードの情報は、例えば図 3（b）に示されるようなデータ構造であってよい。図 3（b）の例では 1 つのプレイキャラクタにつき管理される情報は、取得されたキャラクタ ID 311 に関連付けて、キャラクタ名 312、各種パラメータ 313、表示用情報 314、現在のカードの検出座標及び方向 315、関連画像の表示に用いられる行動ポイント 316 及びレベル情報 317 を有して構成される。この時点では移動操作の入力等は必要ないため、表示制御部 105 は、検出されたカードに対応するキャラクタ画像を第 2 表示部 130 に表示し、カードが正常に認識されたか否かの把握をユーザに可能ならしめてもよい。

[0055] S703 で、制御部 101 は、プレイキャラクタの登録が終了したか否かを判断する。プレイキャラクタの登録が終了したことは、ユーザによる登録終了に係る操作入力になされたことの検出や、上限数（7 体）のプレイキャラクタの登録が終了したことに基づいて判断されるものであってよい。制御部 101 は、プレイキャラクタの登録が終了したと判断した場合は処理を S704 に移し、登録がまだ終了していないと判断した場合は処理を S702 に戻す。

[0056] S704 で、制御部 101 は、対戦ゲームの相手チームに係る相手キャラクタを決定する。相手キャラクタの決定は、例えばユーザによる対戦相手選択やステージ選択に係る操作入力、別途取得されたユーザの識別情報に関連付けて管理されているゲームの進行状況、所定の抽選処理の結果等に基づいて行われるものであってよい。また決定した相手キャラクタの情報は、プレイ

キャラクタと同様に、メモリ 103 に格納される相手キャラクタ管理テーブルに、1 体ごとに 1 レコードとして登録されればよい。相手キャラクタ管理テーブルにて 1 つの相手キャラクタに管理される 1 レコードの情報は、プレイキャラクタ管理テーブルで管理される情報と同様のデータ構成であってよく、この場合、検出座標及び方向 315 として管理される情報は、対戦相手が NPC である場合には実際のカードの載置に基づかず決定されるものであってよい。

[0057] S705 で、制御部 101 は、登録したプレイキャラクタと相手キャラクタとが登場する対戦ゲームに係るゲーム処理を実行する。

[0058] 〈ゲーム処理〉 以下、本ステップのゲーム処理について、図 8 のフローチャートを参照して詳細を説明する。

[0059] S801 で、制御部 101 は、現在のラウンドに係る作戦フェーズの処理を開始する。作戦フェーズでは、上述したようにカード認識部 106 により検出されたカードの各々に関連画像が表示されるよう、表示制御部 105 はプレイキャラクタ管理テーブルの各プレイヤーの検出座標及び方向 315 を参照し、第 1 表示部 120 に表示させるゲーム画面（図 4（a）のゲーム画面 400 + 関連画像）を生成して更新する。なお、作戦フェーズ中、各プレイキャラクタにつき管理されるプレイキャラクタ管理テーブルの検出座標及び方向 315 の情報は、載置パネル 121 上でなされたカードの移動が検出されたことに応じて、該カードに対応する情報が変更されて順次更新されるものであってよく、表示制御部 105 は画面更新のタイミングで該情報を参照し、関連画像の描画位置や方向の決定及びゲーム画面の生成を行い、表示更新するものとする。またこの間、表示制御部 105 は、第 2 表示部 130 に表示させるゲーム画面（図 4（c）のゲーム画面 420）も、プレイキャラクタ管理テーブルの更新に応じて、あるいは所定の更新頻度で、カードの移動操作を反映して生成及び表示更新するものとする。

[0060] S802 で、制御部 101 は、作戦フェーズの終了条件を満たしたか否かを判断する。作戦フェーズは、例えば上述したように各プレイキャラクタの配

置の確定操作が行われた、あるいは作戦フェーズにつき予め定められたユーザ操作可能時間が経過したことを要件として、終了条件を満たしたと判断されるものであってよい。制御部101は、作戦フェーズの終了条件を満たしたと判断した場合は処理をS803に移し、終了条件を満たしていないと判断した場合は本ステップの処理を繰り返す。

[0061] S803で、制御部101は、現在のラウンドに係る行動フェーズの処理を開始する。行動フェーズが開始すると、表示制御部105は、第1表示部120に表示させるゲーム画面を、例えば対戦ゲームに係るゲームフィールド（ワールド）を鳥瞰する、カードに係る関連画像を表示しない画面（図6の第1表示部120に係る表示）に変更する。

[0062] S804で、制御部101は、現在のラウンドに係る行動フェーズにつき、先攻をプレイヤーチームと相手チームのいずれとするかを決定する。決定は、上述したように攻撃エリア401に重なるように載置されたカードの検出座標及び方向315、及び消費する行動ポイント316に基づいて行われるものであってよい。

[0063] S805で、制御部101は、先攻チームにつきグループ分けを行い、グループごとに基本の攻撃行動の成否及び特殊の攻撃行動の実行有無の判定を含む、各種の処理を実行し、守備側チーム（後攻チーム）のチーム体力の減算を行う。またS806で、制御部101は、後攻チームについても同様に守備側チーム（先攻チーム）のチーム体力の減算を行う。またS805及びS806の処理の間、表示制御部105は、基本的には攻撃行動の演出を第2表示部130のゲーム画面の表示更新によりユーザに提示する。また特殊の攻撃行動が実行される条件を満たした場合には、表示制御部105は、共通の描画対象につき、第1表示部120と第2表示部130との位置関係に応じた、重複しない範囲を描画するための2種類の視点を定義し、各々に表示させるゲーム画面の生成を行う。なお、S806の処理は、S805の処理の後、行動対象のチームのチーム体力が0以上である（残存する）場合にのみ行われるものであってよいことは言うまでもない。

- [0064] S 8 0 7 で、制御部 1 0 1 は、現在のラウンドにつき行われた行動（攻撃行動だけでなく、待機エリア 4 0 2 への配置も含む）に応じて、各チームに係るキャラクタ管理テーブルで管理される各キャラクタの行動ポイント 3 1 6 及びレベル情報 3 1 7 を更新する。
- [0065] S 8 0 8 で、制御部 1 0 1 は、対戦ゲームの終了条件を満たしたか否かを判断する。対戦ゲームの終了条件は、いずれかのチームのチーム体力が 0 以上であるか否か、または現在のラウンドが最終ラウンドであるか否かに基づいて判断されるものであってよい。制御部 1 0 1 は、対戦ゲームの終了条件を満たしていると判断した場合は本ゲーム処理を完了し、満たしていないと判断した場合は処理を S 8 0 1 に戻し、次のラウンドに係る処理を行う。
- [0066] ゲーム処理が完了すると、表示制御部 1 0 5 はプレイ提供処理の S 7 0 6 で、対戦ゲームの結果を例えば第 2 表示部 1 3 0 に表示させた後、プレイ提供処理を完了する。このようにすることで、本実施形態のゲーム装置 1 0 0 では、物品（カード）の載置される載置パネル 1 2 1 を有する第 1 表示部 1 2 0 において、認識された物品に係る関連画像の表示が行われるため、少なくとも該物品が認識されていることを好適にユーザに把握させることが可能となる。
- [0067] [変形例] 上述した実施形態では、カードの移動操作を要する場面にて、第 1 表示部 1 2 0 の載置パネル 1 2 1 上に載置されたカードについてその載置位置を検出し、該カードと対応する位置に、カードから取得した物品情報に基づき管理されるゲーム上の情報を含む関連画像を表示し、該カードが認識されてゲームにおいて使用可能であること、及びゲーム上での各種情報が確認可能なように、第 1 表示部 1 2 0 に表示する画面を構成する態様について説明した。
- [0068] ところで、ユーザがキャラクタを操作することで進行するゲームでは、キャラクタにつき所定の効果を生じさせることで、ゲームの進行を異ならせる手法が採用されることがある。上述した実施形態のゲーム装置 1 0 0 においても、攻撃行動の発動に成功した場合に与ダメージ量の増幅が行われることを

、関連画像により「レベル」として示す例を説明したが、本変形例ではプレイキャラクタに生じ得る効果をさらに明確に示し、より興趣性の高いカードの移動操作を伴うゲーム体験の提供を行う態様について説明する。

[0069] 《効果フレーム》 例えば対戦ゲームの作戦フェーズにおいて、所定の効果をキャラクタに発動させる機能の呼び出しが行われた場合、図9（a）に示されるような効果フレーム画像901がゲーム画面400中の所定の位置に配置されて表示され、該効果フレーム画像901に重なるよう載置パネル121上でカードの移動操作が行われたことを条件として、該カードに対応するキャラクタに所定の効果を発動させるよう構成してもよい。即ち、効果フレーム画像901に重ねられたカードについては、該カードに対応するキャラクタの各種パラメータ313をゲームの進行を有利にせしめる状態に変更するよう、制御部101が調整処理を行うよう構成してもよい。

[0070] ここで、効果フレーム画像901の表示される位置は、機能について予め定められた位置であってもよいし、例えば好適にゲームが進行し得るキャラクタの配置を示唆する位置に表示されるものであってもよい。効果フレーム画像901が囲う領域の大きさは、カードと同形同大とし、カードを該領域に重なるよう移動すべきであることを理解させやすくするものであってもよい。また効果フレーム画像901により示される領域に対し、カードが完全に一致するよう重ねさせることはユーザにとって煩雑であるため、カードの少なくとも一部が、移動操作によって効果フレーム画像901の表示される領域に重なる位置に移動した場合に、キャラクタへの効果発動が行われるものとしてよい。このとき、効果が発生したキャラクタが他のキャラクタに比べて判別しやすくなるよう、効果が発生したキャラクタに係るカードの周囲を覆い、フレーム画像501に代えて、該カードの位置に追従して効果フレーム画像901を表示するよう表示制御が行われるものであってよい。即ち、効果の発動後は、発動しているカードが明示されるよう、該カードに効果フレーム画像901が関連画像として紐づけられた状態となる。

[0071] また、効果フレーム画像 901 による効果の発動が生じるキャラクタを、特定のプレイキャラクタに限定するものであってもよい。この場合、効果フレーム画像 901 の表示を伴う機能の発動が行われた場合には、該効果フレーム画像 901 に重ねることで効果が発動するキャラクタに対応するカードを明示する目的で、該当のカードにのみ関連画像を表示するよう、第 1 表示部 120 に表示するゲーム画面の制御が行われるものであってよい。このようにすることで、効果の発動のためにいずれのカードを移動操作すべきかを、ユーザが容易に把握できる。

[0072] 《効果フィールド》 またカードを効果フィールド画像により示される領域内に配置することにより、該カードに対応するキャラクタの各種パラメータ 313 が、ゲームの進行を有利にせしめる状態に変更されるものであってよいが、キャラクタにつき生じさせる効果は、これに限定されるものである必要はない。例えば、1 つ前のラウンドにおいて行われた行動フェーズの結果、あるいは対戦相手が作戦フェーズ中において行った行動の結果、ユーザの作戦フェーズにおいて、図 9 (b) に示すようなカードの移動操作を制限する効果フィールド画像 902 を表示させるものとしてもよい。効果フィールド画像 902 は、カードの少なくとも一部が効果フィールド画像 902 により示される領域に重なる位置に載置された場合に、該カードに対応するキャラクタの各種パラメータ 313 が、ゲームの進行を不利にせしめる状態に変更されるものであってよい。なお、効果フィールド画像 902 は、必ずしもカードの移動操作を制限するものである必要はない。

[0073] [その他の実施形態] 本発明は上記実施の形態に制限されるものではなく、本発明の精神及び範囲から離脱することなく、様々な変更及び変形が可能である。また本発明に係るゲーム装置は、1 以上のコンピュータを該ゲーム装置として機能させるプログラムによっても実現可能である。該プログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体に記録されることにより、あるいは電気通信回線を通じて、提供／配布することができる。

符号の説明

[0074] 100 : ゲーム装置、101 : 制御部、102 : 記録媒体、103 : メモリ、104 : 支払検出部、105 : 表示制御部、106 : カード認識部、107 : キャラクタDB、108 : 排出制御部、109 : 操作入力部、110 : 通信部、120 : 第1表示部、121 : 載置パネル、130 : 第2表示部、140 : 排出部

請求の範囲

- [請求項1] 物品から物品情報を取得する取得手段と、 前記取得手段により取得された物品情報に基づきゲームを実行する実行手段と、 表示領域上に、物品を載置可能に構成された盤面を有する第1の表示手段と、前記実行されたゲームに係り、前記第1の表示手段に表示させるゲーム画面の表示制御を行う表示制御手段と、を有し、 前記表示制御手段は、前記盤面上に載置された、物品情報が取得された対象物品の関連画像を前記第1の表示手段に表示させるゲーム装置。
- [請求項2] 前記盤面は、該盤面上において、載置された物品を移動可能に構成され、 前記ゲーム装置は、前記盤面上に載置された前記対象物品を識別し、該対象物品の位置を検出する検出手段をさらに有する請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記表示制御手段は、 第1の種別のゲーム画面を表示させる場合に、該第1の種別のゲーム画面とともに前記関連画像を前記第1の表示手段に表示させ、 前記第1の種別とは異なる第2の種別のゲーム画面を表示させる場合に、前記関連画像を前記第1の表示手段に表示させない請求項2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記第1の種別のゲーム画面は、前記対象物品の移動に係る操作入力を受け付ける画面であり、 前記第2の種別のゲーム画面は、前記対象物品の移動に係る操作入力を受け付けない画面である請求項3に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 前記関連画像は、前記対象物品に対応付けられたゲーム要素につき、前記実行されたゲームにおいて管理される情報を示す画像である請求項2乃至4のいずれか1項に記載のゲーム装置。
- [請求項6] 前記表示制御手段は、前記対象物品の前記盤面上の位置に基づいて定まる前記第1の表示手段の表示領域中の位置に、該対象物品に係る前記関連画像を表示させる請求項2乃至5のいずれか1項に記載のゲーム装置。

- [請求項7] 前記関連画像は、前記盤面上に載置された前記対象物品の周囲に所定の表示を行う第1のフレーム画像を含み、前記表示制御手段は、前記第1のフレーム画像の表示位置を、対応する前記対象物品の前記盤面上の移動に追従して変更するように制御する請求項6に記載のゲーム装置。
- [請求項8] 前記対象物品に係る前記第1のフレーム画像の表示位置は、該対象物品に対応付けられたゲーム要素の、前記実行されたゲームにおける位置を示す請求項7に記載のゲーム装置。
- [請求項9] 前記関連画像は、前記対象物品の前記盤面上の移動に応じて移動制御されることで、前記実行されたゲームの移動操作インターフェースを構成する請求項6乃至8のいずれか1項に記載のゲーム装置。
- [請求項10] 前記関連画像は、前記盤面上に載置された前記対象物品に対応付けられたゲーム要素の、前記実行されたゲーム上での状態を示す状態画像を含み、前記表示制御手段は、前記第1の表示手段の表示領域中の前記対象物品が重なる領域に近接させて、該対象物品に係る前記状態画像を表示させる請求項6乃至9のいずれか1項に記載のゲーム装置。
- [請求項11] 前記表示制御手段は、前記実行されたゲームのプレイ内容に応じて、前記状態画像の表示内容を変更する請求項10に記載のゲーム装置。
- [請求項12] 前記表示制御手段は、前記第1の表示手段の表示領域中の所定位置に第2のフレーム画像を表示させ、前記実行手段は、前記対象物品が前記第2のフレーム画像と少なくとも一部重なる位置に前記盤面上で移動された場合に、該対象物品に対応付けられたゲーム要素を、前記実行しているゲームの進行を有利にする状態に変更する請求項2乃至11のいずれか1項に記載のゲーム装置。
- [請求項13] 前記表示制御手段は、前記対象物品が前記第2のフレーム画像と少なくとも一部重なる位置に移動された後、前記第2のフレーム画像の表示位置を、該対象物品の移動に追従して変更するように制御する請求項

1 2 に記載のゲーム装置。

[請求項14] 前記第2のフレーム画像は、前記対象物品と同形同大の領域を囲う形状である請求項1 2 または1 3 に記載のゲーム装置。

[請求項15] 前記第2のフレーム画像と重なることで状態変更が生じる前記対象物品が定められており、前記表示制御手段は、前記第2のフレーム画像を前記第1の表示手段に表示させる場合に、該第2のフレーム画像と重なることで状態変更が生じる前記対象物品にのみ前記関連画像を表示させる請求項1 2 乃至1 4 のいずれか1 項に記載のゲーム装置。

[請求項16] 前記表示制御手段は、前記実行されたゲームにおいて所定の効果を生じさせる、前記第1の表示手段の表示領域中の領域を示すエフェクト画像をさらに前記第1の表示手段に表示させ、前記実行手段は、前記対象物品が前記エフェクト画像により示される領域と少なくとも一部重なる位置に前記盤面上で移動された場合に、該対象物品に対応付けられたゲーム要素を、前記実行しているゲームの進行を有利または不利にする状態に変更する請求項2 乃至1 5 のいずれか1 項に記載のゲーム装置。

[請求項17] 前記第1の表示手段とは異なる第2の表示手段をさらに有し、前記表示制御手段は、前記対象物品に対応付けられたゲーム要素を、前記実行されたゲームにおいて該対象物品の前記盤面上の載置位置と対応する位置に配置したゲーム画面を、前記第2の表示手段に表示させる請求項2 乃至1 6 のいずれか1 項に記載のゲーム装置。

[請求項18] 前記表示制御手段は、前記関連画像を前記第1の表示手段に表示させない場合に、前記実行されたゲームに登場するゲーム要素につき、重複しない2つの表示部位を定め、該2つの表示部位の各々を前記第1の表示手段と前記第2の表示手段にそれぞれ表示させる請求項1 7 に記載のゲーム装置。

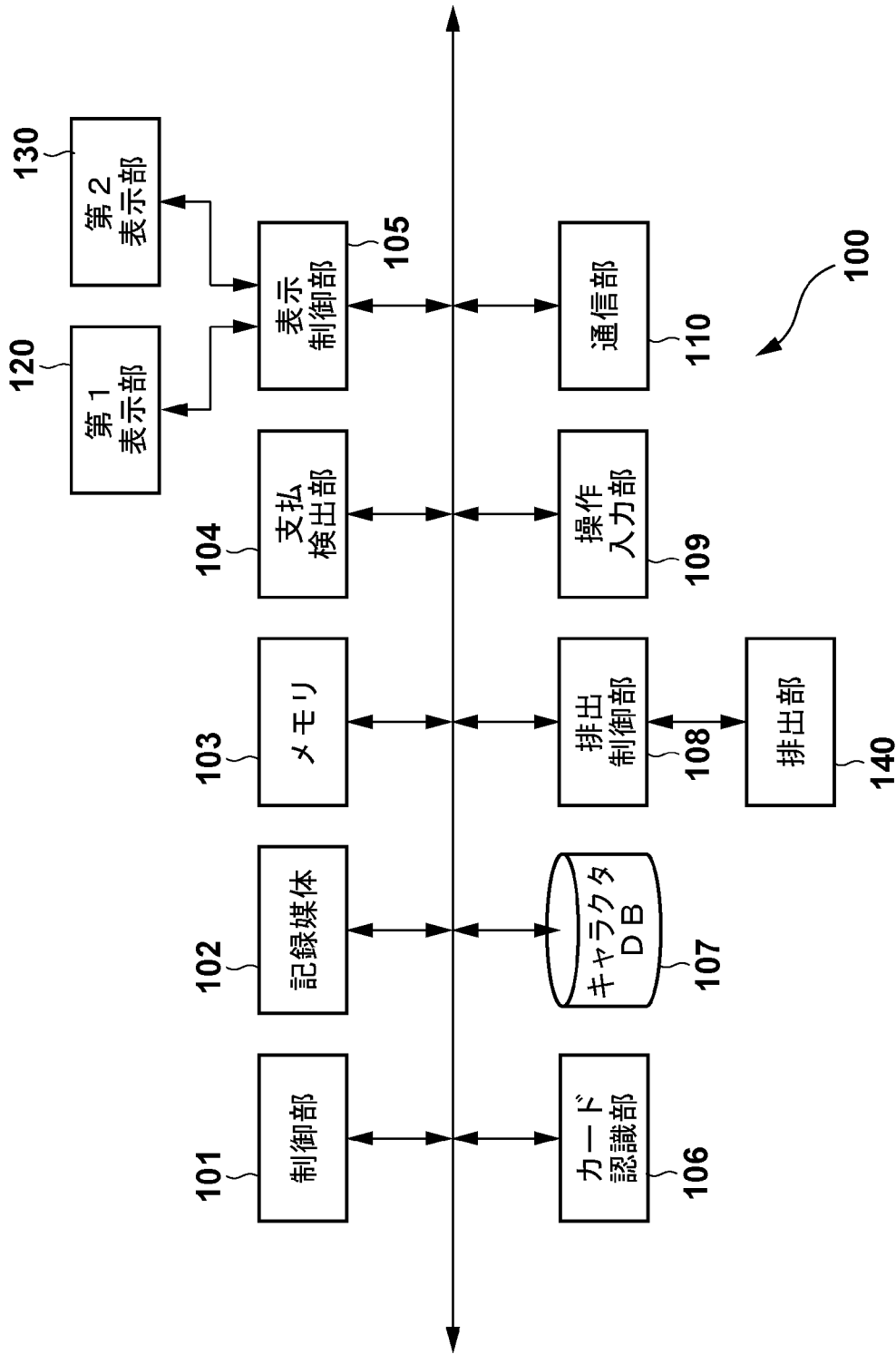
[請求項19] 前記取得手段は、物品が前記盤面上に載置された場合に、該物品から物品情報を取得する請求項1 乃至1 8 のいずれか1 項に記載のゲーム

装置。

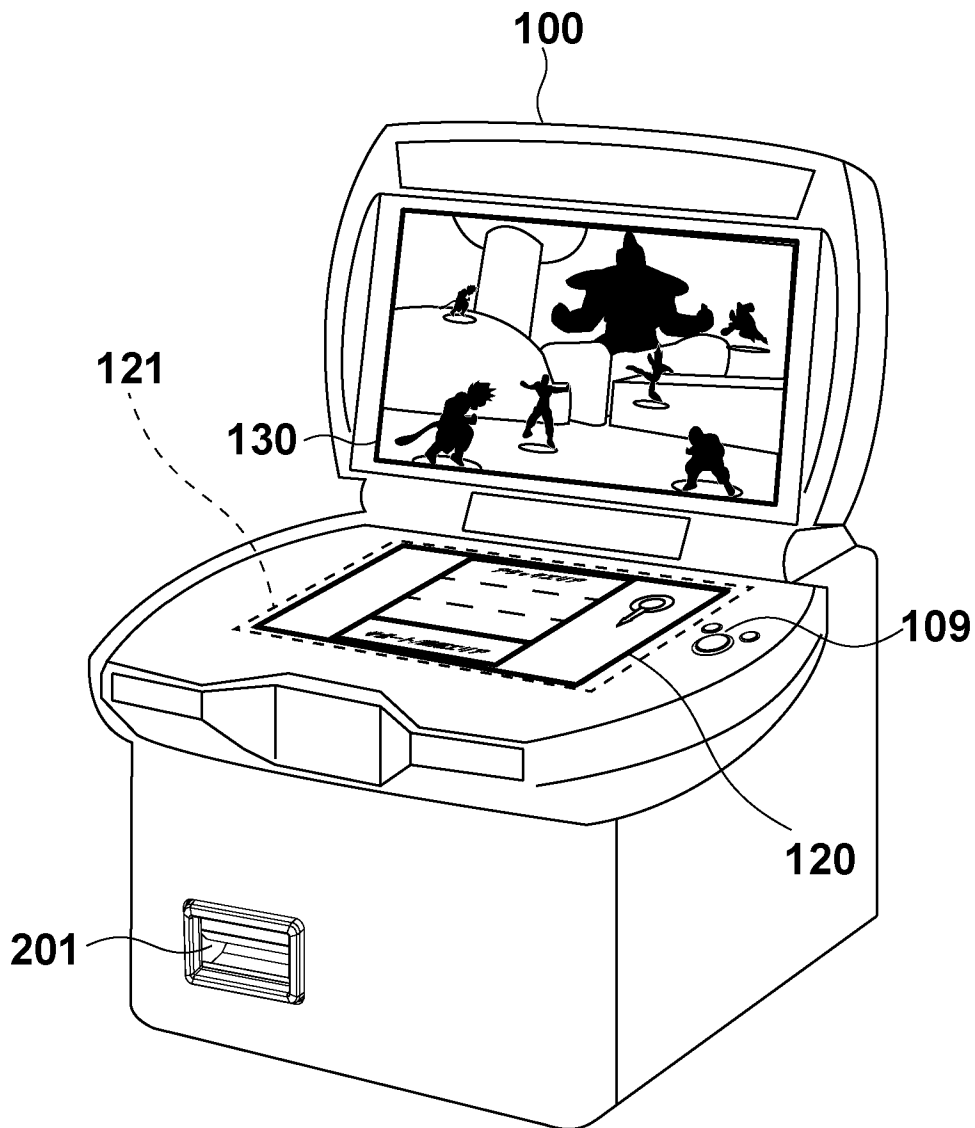
[請求項20] 請求項1乃至19のいずれか1項に記載のゲーム装置の取得手段により取得される物品情報を有して構成されたゲーム用物品であって、前記ゲーム装置の第1の表示手段が有する盤面上に載置することで、物品情報に基づき実行されたゲームにおける前記ゲーム用物品の関連画像が、該第1の表示手段により提示されるゲーム用物品。

[請求項21] コンピュータを、請求項1乃至19のいずれか1項に記載のゲーム装置の各手段として機能させるためのプログラム。

[図1]



[図2]



[図3]

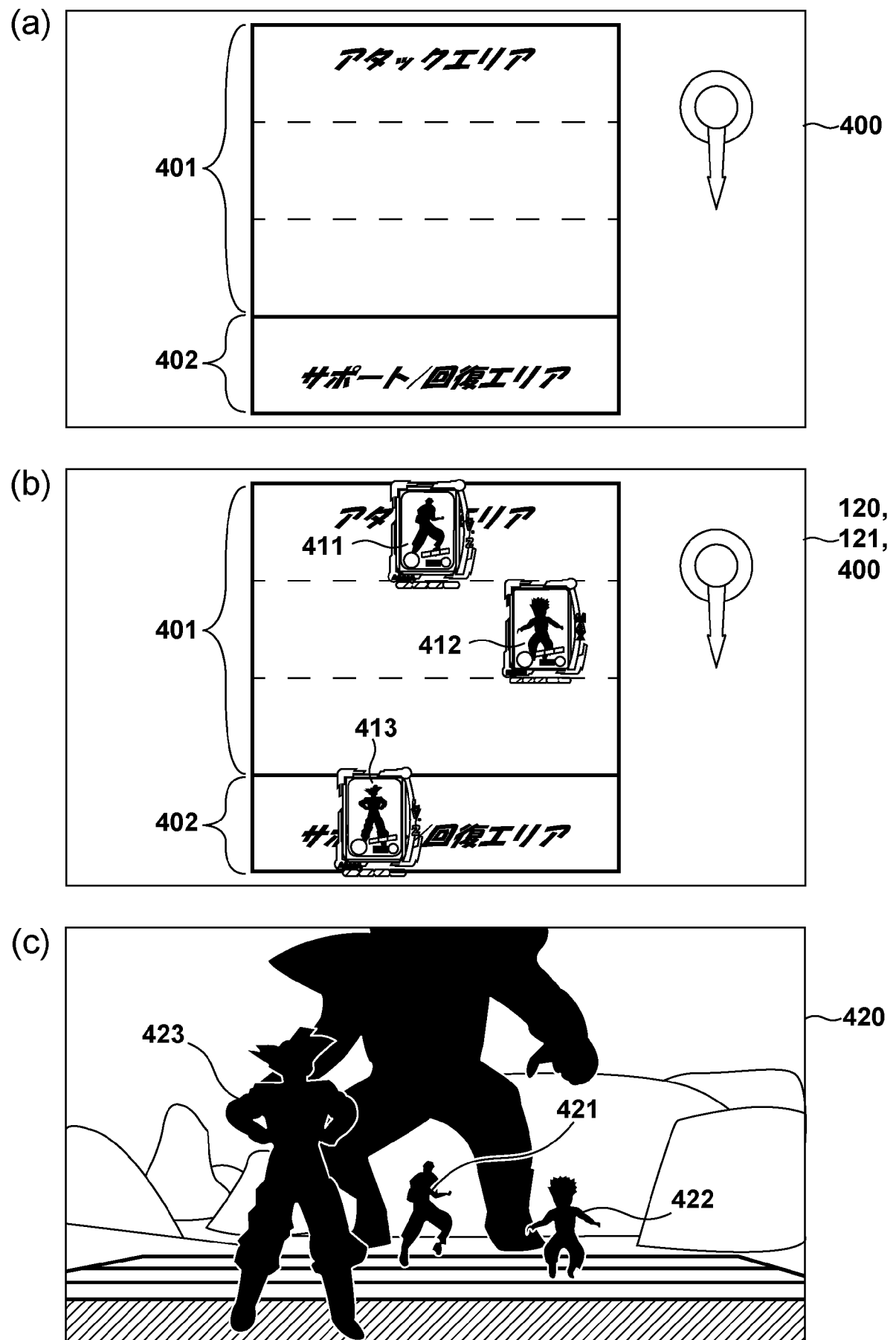
(a)

キャラクタID	301
キャラクタ名	302
各種パラメータ	303
表示用情報	304

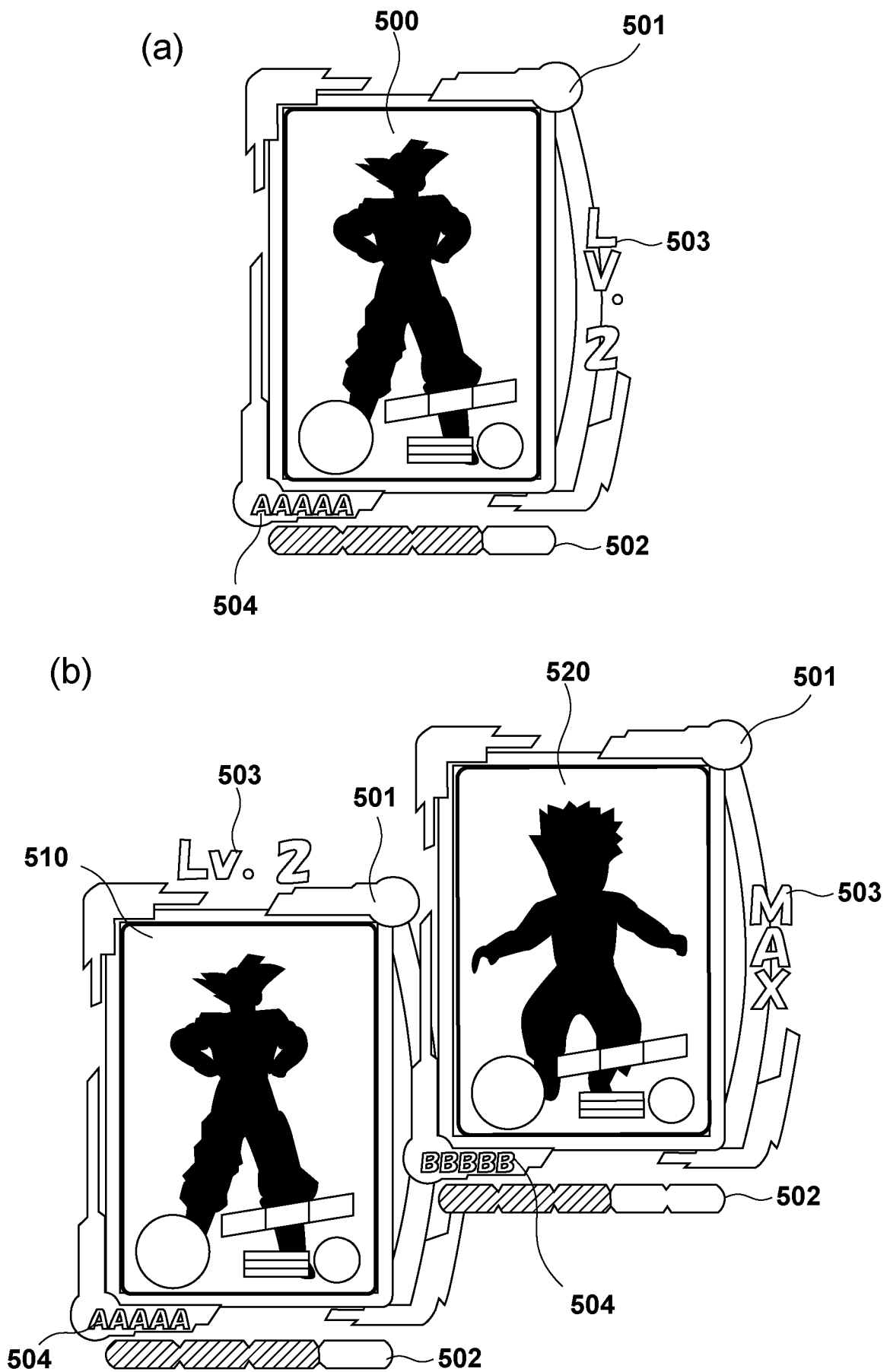
(b)

キャラクタID	311
キャラクタ名	312
各種パラメータ	313
表示用情報	314
検出座標及び方向	315
行動ポイント	316
レベル情報	317

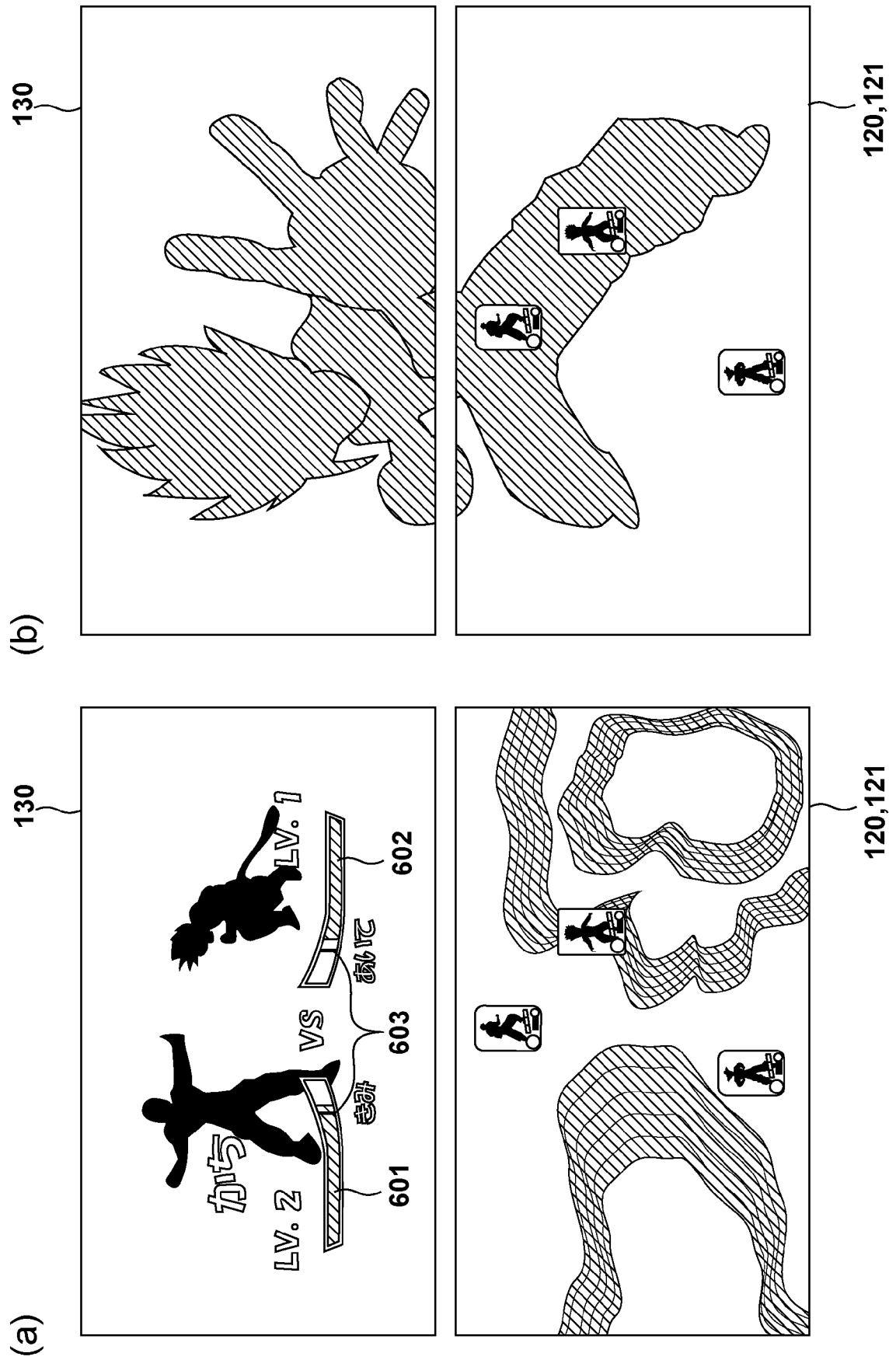
[図4]



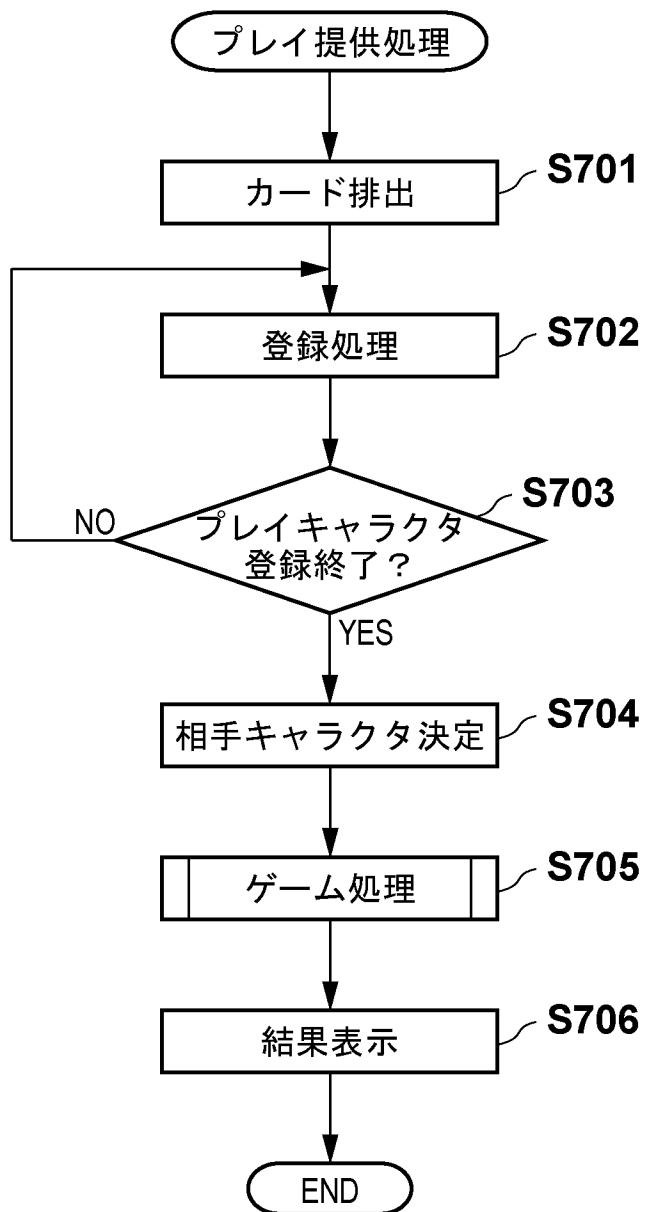
[図5]



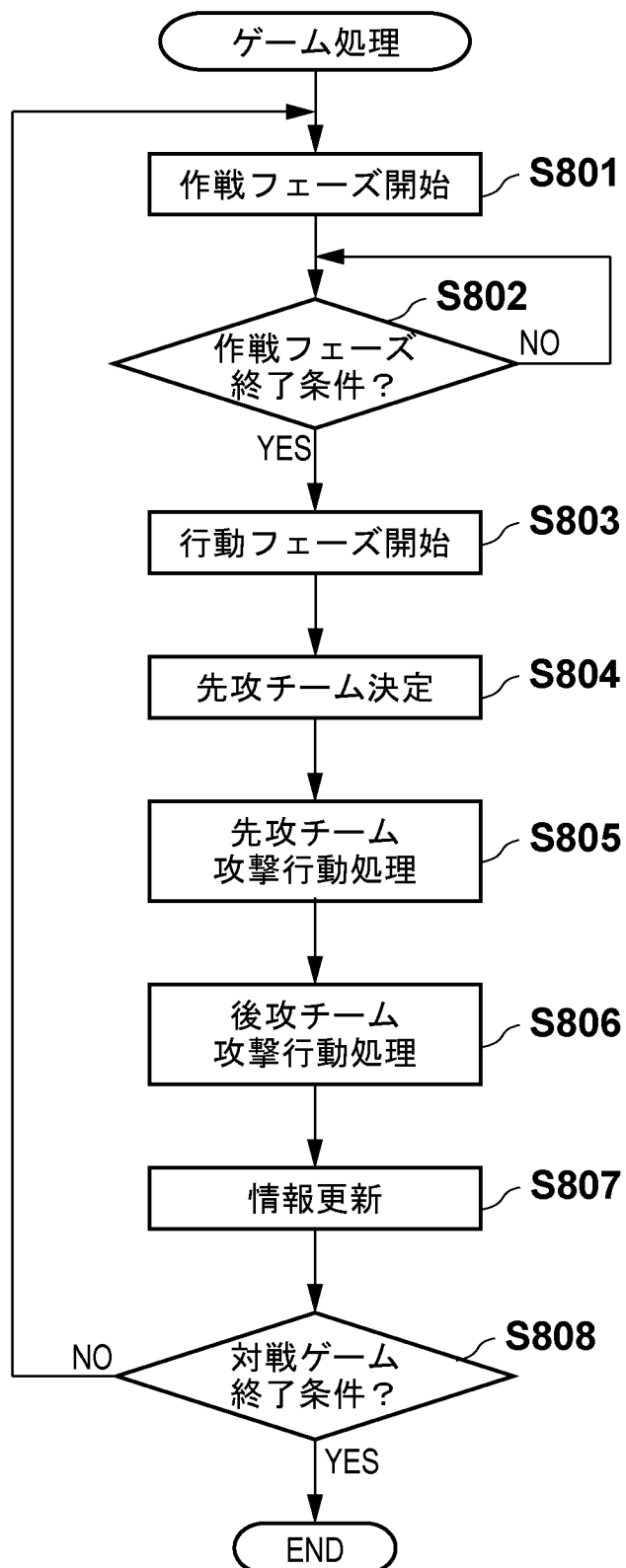
[図6]



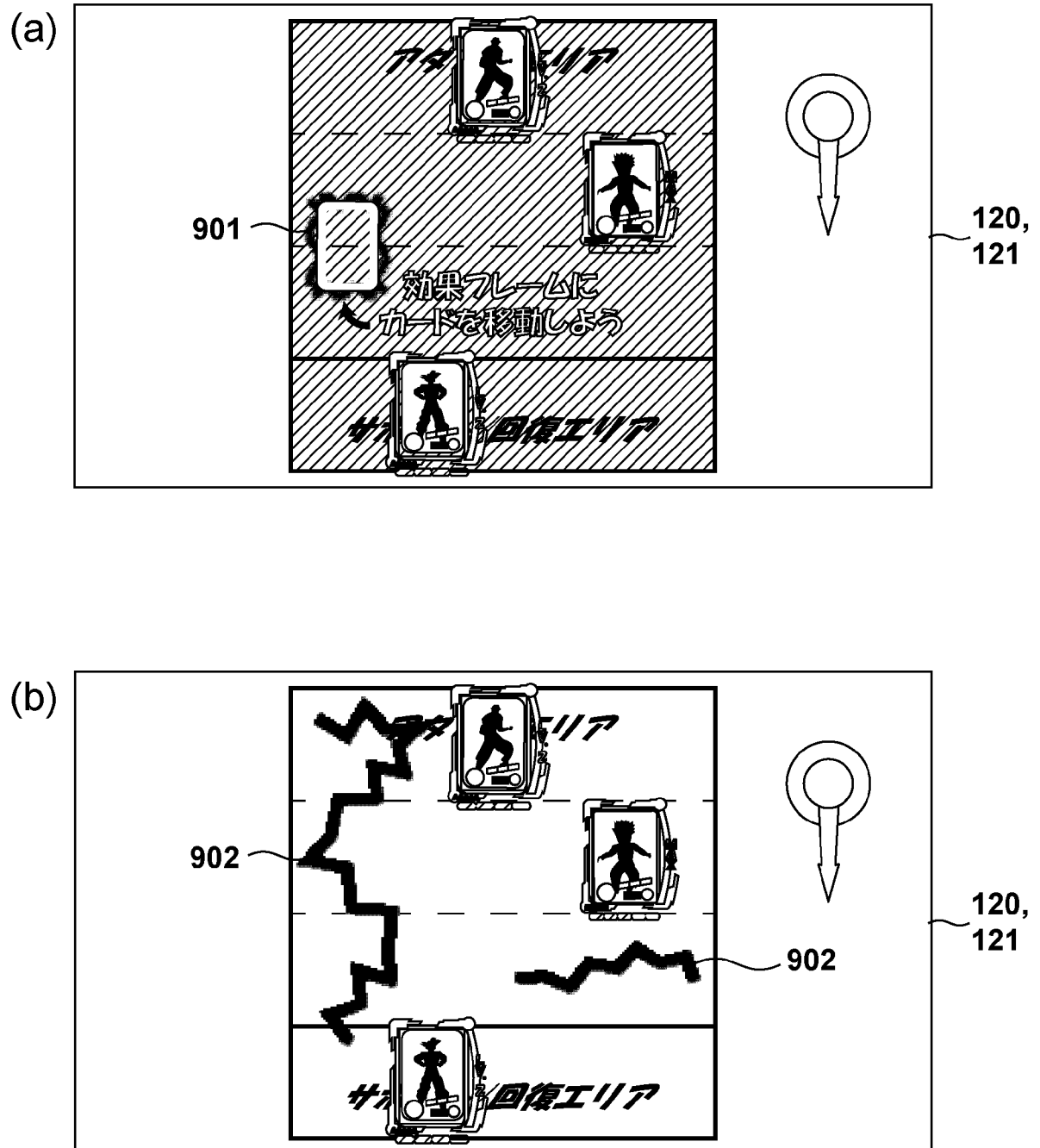
[図7]



[図8]



[図9]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/022903

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/26(2014.01)i, A63F13/20(2014.01)i, A63F13/52(2014.01)i, A63F13/80(2014.01)i

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/26, A63F13/20, A63F13/52, A63F13/80

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

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2017
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2017	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2017

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

JPO-Internal

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2009-297303 A (Taito Corp.), 24 December 2009 (24.12.2009), fig. 1 to 3, 8; paragraphs [0008] to [0013], [0024] to [0025] (Family: none)	1-3, 5-11, 17, 19-21 4, 12-16, 18
Y	JP 2012-65817 A (Bandai Co., Ltd.), 05 April 2012 (05.04.2012), fig. 1, 19, 20; paragraphs [0077] to [0090] & WO 2012/039221 A1 fig. 1, 19, 20; paragraphs [0077] to [0090]	4
Y	JP 2007-61340 A (Namco Bandai Games Inc.), 15 March 2007 (15.03.2007), fig. 2, 3; paragraphs [0031], [0047] (Family: none)	12-16

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

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

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

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

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

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

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

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

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

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
04 September 2017 (04.09.17)

Date of mailing of the international search report
19 September 2017 (19.09.17)

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2017/022903

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2006-251202 A (Namco Bandai Games Inc.), 21 September 2006 (21.09.2006), fig. 2; paragraph [0026] (Family: none)	18
P, A	JP 6058101 B1 (Bandai Co., Ltd.), 11 January 2017 (11.01.2017), entire text; all drawings & WO 2017/056736 A1 whole document & TW 201713401 A	1-21
A	JP 5925347 B1 (Cygames Inc.), 25 May 2016 (25.05.2016), fig. 4; paragraph [0044] & WO 2016/136380 A1 fig. 4; paragraph [0044]	1-21
A	JP 4019114 B1 (IP Solutions Inc.), 12 December 2007 (12.12.2007), fig. 15, 16, 18; paragraphs [0109] to [0125] & US 2010/0302171 A1 fig. 15, 16, 18; paragraphs [0214] to [0230] & WO 2008/029941 A1 & EP 2071437 A1 & CA 2662313 A & CN 101512470 A & KR 10-2009-0068206 A	1-21
A	JP 2007-665 A (Sega Corp.), 11 January 2007 (11.01.2007), abstract & EP 1319430 A1 abstract & US 2003/0171142 A1 & WO 2002/062440 A1	1-21
A	JP 2014-176724 A (Square Enix Co., Ltd.), 25 September 2014 (25.09.2014), fig. 1 to 4; paragraphs [0024] to [0048] (Family: none)	1-21
A	JP 2007-75140 A (Namco Bandai Games Inc.), 29 March 2007 (29.03.2007), fig. 1 to 4; paragraphs [0030] to [0048] (Family: none)	1-21
A	JP 2011-19642 A (Universal Entertainment Corp.), 03 February 2011 (03.02.2011), fig. 14 to 17; paragraphs [0094] to [0099] (Family: none)	1-21
A	JP 2001-36897 A (Sega Corp.), 09 February 2001 (09.02.2001), fig. 4; paragraph [0043] (Family: none)	1-21

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F13/26(2014.01)i, A63F13/20(2014.01)i, A63F13/52(2014.01)i, A63F13/80(2014.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F13/26, A63F13/20, A63F13/52, A63F13/80

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2017年
日本国実用新案登録公報	1996-2017年
日本国登録実用新案公報	1994-2017年

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

JP0-Internal

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
X Y	JP 2009-297303 A（株式会社タイトー）2009.12.24, 図1-3, 8, 段落0008-0013, 0024-0025（ファミリーなし）	1-3, 5-11, 17, 19-21 4, 12-16, 18
Y	JP 2012-65817 A（株式会社バンダイ）2012.04.05, 図1, 19, 20, 段落0077-0090 & WO 2012/039221 A1, Fig. 1, 19, 20, Paragraphs 0077-0090	4

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

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

の日の後に公表された文献

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

国際調査を完了した日

04.09.2017

国際調査報告の発送日

19.09.2017

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（ISA/J P）

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

彦田 克文

2D

9182

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 2007-61340 A (株式会社バンダイナムコゲームス) 2007. 03. 15, 図 2, 3, 段落 0031, 0047 (ファミリーなし)	12-16
Y	JP 2006-251202 A (株式会社バンダイナムコゲームス) 2006. 09. 21, 図 2, 段落 0026 (ファミリーなし)	18
P, A	JP 6058101 B1 (株式会社バンダイ) 2017. 01. 11, 全文, 全図 & WO 2017/056736 A1, Whole document & TW 201713401 A	1-21
A	JP 5925347 B1 (株式会社C y g a m e s) 2016. 05. 25, 図 4, 段落 0044 & WO 2016/136380 A1, Fig. 4, Paragraph 0044	1-21
A	JP 4019114 B1 (株式会社 I ・ P ソリューションズ) 2007. 12. 12, 図 15, 16, 18, 段落 0109-0125 & US 2010/0302171 A1, Fig. 15, 16, 18, Paragraphs 0214-0230 & WO 2008/029941 A1 & EP 2071437 A1 & CA 2662313 A & CN 101512470 A & KR 10-2009-0068206 A	1-21
A	JP 2007-665 A (株式会社セガ) 2007. 01. 11, 要約欄 & EP 1319430 A1, Abstract & US 2003/0171142 A1 & WO 2002/062440 A1	1-21
A	JP 2014-176724 A (株式会社スクウェア・エニックス) 2014. 09. 25, 図 1-4, 段落 0024-0048 (ファミリーなし)	1-21
A	JP 2007-75140 A (株式会社バンダイナムコゲームス) 2007. 03. 29, 図 1-4, 段落 0030-0048 (ファミリーなし)	1-21
A	JP 2011-19642 A (株式会社ユニバーサルエンターテインメント) 2011. 02. 03, 図 14-17, 段落 0094-0099 (ファミリーなし)	1-21
A	JP 2001-36897 A (株式会社セガ) 2001. 02. 09, 図 4, 段落 0043 (ファミリーなし)	1-21