(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-69651
(P2021-69651A)
(43)公開日　令和3年5月6日(2021.5.6)

(51)Int.Cl.		F I		テーマコード（参考）
A63F 13/80	(2014.01)	A63F	13/80	B
A63F 13/53	(2014.01)	A63F	13/53	
A63F 13/69	(2014.01)	A63F	13/69	520
A63F 13/2145	(2014.01)	A63F	13/2145	
A63F 13/426	(2014.01)	A63F	13/426	

審査請求 有　請求項の数 10　ＯＬ　（全 28 頁）

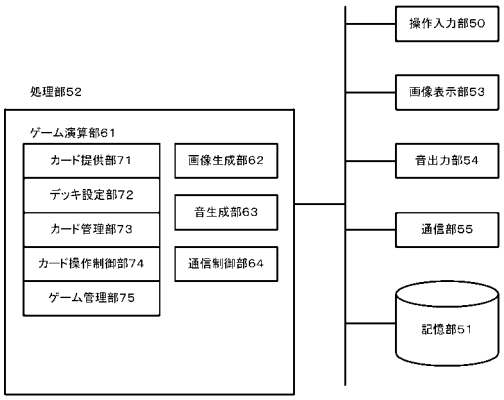
(21)出願番号　特願2019-197835 (P2019-197835)
(22)出願日　令和1年10月30日 (2019.10.30)
(11)特許番号　特許第6820642号 (P6820642)
(45)特許公報発行日　令和3年1月27日 (2021.1.27)

(71)出願人　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　100079005
弁理士　宇高　克己
(74)代理人　100154405
弁理士　前島　大吾
(74)代理人　100201341
弁理士　畠山　順一
(72)発明者　名倉　孝
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　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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】プログラム及び端末

(57)【要約】
【課題】プレーヤの興趣性を向上させたゲームを提供する。
【解決手段】ゲーム要素を使用して行うゲームをコンピュータに実行させるプログラムである。プログラムは、コンピュータを、第１ゲーム要素をプレーヤのデッキとして設定可能な設定手段、デッキとして設定された第１ゲーム要素を第１領域に提示可能な提示手段、提示された第１ゲーム要素に対する第１操作によって、第１ゲーム要素を他の第１ゲーム要素による効果の発動のために消費されるコストとして設定可能にし、第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する第２操作によって、第１ゲーム要素による効果の発動を可能とするゲーム要素操作制御手段として機能させる。
【選択図】図９



【特許請求の範囲】
【請求項１】
ゲーム要素を使用して行う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ゲーム要素をプレーヤのデッキとして設定可能な設定手段、
デッキとして設定された第１ゲーム要素を第１領域に提示可能な提示手段、
前記第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する第１操作によって、前記第１ゲーム要素を他の第１ゲーム要素による効果の発動のために消費されるコストとして設定可能にし、前記第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する第２操作によって、前記第１ゲーム要素による効果の発動を可能とするゲーム要素操作制御手段、
として機能させるためのプログラム。
【請求項２】
前記提示手段は、第１ゲーム要素の効果を発動させるために必要なコストの消費を条件として、前記第１ゲーム要素を前記第１領域に提示可能とする
請求項１に記載のプログラム。
【請求項３】
前記提示手段は、前記第１操作によって設定可能となった前記第１ゲーム要素と、デッキとして設定不可能な第２ゲーム要素との少なくとも一方を、前記第１ゲーム要素の効果を発動させるために必要なコストとして消費することにより、前記第１ゲーム要素を前記第１領域に提示可能とする
請求項２に記載のプログラム。
【請求項４】
前記第２操作は、第１ゲーム要素をタッチし、相手プレーヤの所定領域に向けてスライドする操作である
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】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第２操作により操作された第１ゲーム要素から、相手プレーヤの所定領域を指し示す指示標識を表示する
請求項１から請求項４のいずれかに記載のプログラム。
【請求項６】
前記ゲーム要素操作制御手段は、ゲームが前記第２操作に対応する所定ステップ分進行するまで、前記指示標識の表示を継続する
請求項５に記載のプログラム。
【請求項７】
前記第１操作は、第１ゲーム要素を自プレーヤの第２領域に配置することである
請求項１から請求項６のいずれかに記載のプログラム。
【請求項８】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素のうち、消費対象の第１ゲーム要素の表示態様を変更する
請求項１から請求項７のいずれかに記載のプログラム。
【請求項９】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素のうち、消費対象の第１ゲーム要素の配置向きを、第１向きから第２向きに変更する表示を行う
請求項８に記載のプログラム。
【請求項１０】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素のうち、消費対象の第１ゲーム要素の配置向きを、同位置において第１向きから第２向きに変更する表示を行う
請求項８に記載のプログラム。

【請求項１１】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素のうち、消費対象の第１ゲーム要素を指定する操作によって、前記消費対象の第１ゲーム要素の表示態様を変更する
請求項８から請求項１０のいずれかに記載のプログラム。
【請求項１２】
プレーヤがゲーム要素を使用して行うゲームを実行する端末であって、
第１ゲーム要素をプレーヤのデッキとして設定可能な設定手段と、
デッキとして設定された第１ゲーム要素を第１領域に提示可能な提示手段と、
前記第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する第１操作によって、前記第１ゲーム要素を他の第１ゲーム要素による効果の発動のために消費されるコストとして設定可能にし、前記第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する第２操作によって、前記第１ゲーム要素による効果の発動を可能とするゲーム要素操作制御手段と、
を備える端末。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明はプログラム及び端末に関する。
【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】
また、複数のキャラクタを用いて対戦ゲームを行う装置に関し、画面に表示されたキャラクタに対して、プレーヤがタッチ操作やドラッグ操作を行うことによりキャラクタの動作を制御することができる装置もある（特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００６－１８１２８６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
プレーヤがゲーム要素を操作するゲームにおいて、ゲーム要素に対する異なる操作によって異なるゲーム効果が生じればゲームの興趣性が増す。
【０００６】
本発明の目的は、プレーヤ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、及び端末を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明の一態様は、ゲーム要素を使用して行う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ゲーム要素をプレーヤのデッキとして設定可能な設定手段、デッキとして設定された第１ゲーム要素を第１領域に提示可能な提示手段、前記第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する第１操作によって、前記第１ゲーム要素を他の第１ゲーム要素による効果の発動のために消費されるコストとして設定可能にし、前記第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する第２操作によ

って、前記第１ゲーム要素による効果の発動を可能とするゲーム要素操作制御手段、として機能させるためのプログラムである。

【０００８】

本発明の一態様は、プレーヤがゲーム要素を使用して行うゲームを実行する端末であって、第１ゲーム要素をプレーヤのデッキとして設定可能な設定手段と、デッキとして設定された第１ゲーム要素を第１領域に提示可能な提示手段と、前記第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する第１操作によって、前記第１ゲーム要素を他の第１ゲーム要素による効果の発動のために消費されるコストとして設定可能にし、前記第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する第２操作によって、前記第１ゲーム要素による効果の発動を可能とするゲーム要素操作制御手段と、を備える端末である。

【発明の効果】

【０００９】

本発明は、プレーヤ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】

【００１０】

【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に表示されるバトル画面を例示する図である。

【図４】図４はマナフェーズでの入力操作を説明するための図である。

【図５】図５はメインフェーズでの入力操作を説明するための図である。

【図６】図６はメインフェーズでの入力操作を説明するための図である。

【図７】図７はメインフェーズでの入力操作を説明するための図である。

【図８】図８はメインフェーズにおいて表示される指示標識を例示する図である。

【図９】図９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。

【図１０】図１０はカード設定データの一例を示す図である。

【図１１】図１１はデッキ設定データの一例を示す図である。

【図１２】図１２はユーザ情報データの一例を示す図である。

【図１３】図１３は、ゲームサーバ２の機能構成例を示す図である。

【図１４】図１４はマナフェーズにおけるカード操作制御処理を説明するためのフローチャート図である。

【図１５】図１５はマナフェーズにおけるカード操作制御処理を説明するためのフローチャート図である。

【図１６】図１６はマナフェーズにおけるカード操作制御処理を説明するためのフローチャート図である。

【図１７】図１７はメインフェーズにおけるカード操作制御処理を説明するためのフローチャート図である。

【図１８】図１８はメインフェーズにおけるカード操作制御処理を説明するためのフローチャート図である。

【図１９】図１９はメインフェーズにおけるカード操作制御処理を説明するためのフローチャート図である。

【図２０】図２０はメインフェーズにおけるカード操作制御処理を説明するためのフローチャート図である。

【図２１】図２１はメインフェーズにおけるカード操作制御処理を説明するためのフローチャート図である。

【図２２】図２２はメインフェーズにおけるカード操作制御処理を説明するためのフローチャート図である。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

［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、ゲームのプレーヤＡ，Ｂ毎に用意されるプレーヤ端末１と、ゲームサーバ２とを備えて構成される。プレーヤ端末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。
【００１２】
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。
【００１３】
プレーヤ端末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。プレーヤ端末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。プレーヤ端末１は、基本的には、複数存在し、各プレーヤにより操作される。
【００１４】
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、プレーヤ端末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。
【００１５】
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２に示すように、プレーヤ端末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、プレーヤ端末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。
【００１６】
制御基板には、ＣＰＵやＧＰＵ、ＤＳＰ等の各種マイクロプロセッサ、ＡＳＩＣ、ＶＲＡＭ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気的に接続され、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。
【００１７】
本実施の形態では、上述のようなゲームシステムを、第１プレーヤＡに対応付けられた第１ゲーム要素と、対戦相手となる第２プレーヤＢに対応付けられた第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。
【００１８】
ここで、第１ゲーム要素は、ゲーム内に登場するキャラクタが化体した、仮想的又は実体のある物品である。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キャラクタは、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）の操作に基づいて行動制御がなされるものとし、カードには対応するキャラクタの図案（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。
【００１９】
実行されるゲームのゲーム要素は、キャラクタを特定可能に構成されるものに限らず、アイテムや発動する効果等を特定するものであってもよいことは言うまでもない。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キャラクタ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、例えばキャラクタの外観を有するフィギュア等の造形物であってもよい。

【００２０】

デッキは、所定数の第１ゲーム要素から構成される。所定数の第１ゲーム要素がプレーヤのデッキとして設定される。例えば、第１ゲーム要素がコンピュータに表示される仮想的なカードである場合、デッキは所定枚数のカードから構成されたカード群である。デッキは、プレーヤにより選択されたカードを含んで構成される。

【００２１】

デッキとして設定された第１ゲーム要素は第１領域に提示可能となる。第１領域に提示された第１ゲーム要素に対してプレーヤが第１操作をすることにより、操作された第１ゲーム要素が、他の第１ゲーム要素による効果の発動のために消費されるコストとして設定可能となる。第１操作は、例えば、第１領域に配置された第１ゲーム要素をタッチし、第２領域に配置する操作である。また、第１領域に提示された第１ゲーム要素に対してプレーヤが第２操作をすることにより、第１ゲーム要素による効果の発動が可能となる。効果の発動とは、相手プレーヤへの攻撃や第１ゲーム要素が有する特定の効果の発動を含む。第２操作は、例えば、第１領域に提示された第１ゲーム要素をタッチし、相手プレーヤの所定領域に向けてスライドする操作である。スライドする操作は、第１ゲーム要素をタッチしたまま相手プレーヤの所定領域を指定する操作を含み、例えば、フリック操作、スワイプ操作、ドラッグ操作等を含む。また、第２操作はスライド操作に限定されず、第１ゲーム要素と相手プレーヤの所定領域とを指定する操作を含む。例えば、第１ゲーム要素をタッチし、相手プレーヤの所定領域をタッチする操作でもよい。第１領域に提示された第１ゲーム要素は、第１操作によってコストとして消費可能となり、また、第２操作によって効果を発動可能となる。つまり、第１領域に提示された第１ゲーム要素は、異なる操作によって異なる種類のゲーム要素として機能することができるともいえる。

【００２２】

第１ゲーム要素には、その第１ゲーム要素の効果を発動させるために必要なコストが定められている。第１ゲーム要素の効果を発動させるために必要なコストの消費を条件として、その第１ゲーム要素を第１領域に提示することが可能となる。また、実行される対戦ゲームでは、デッキとして設定不可能な第２ゲーム要素も使用可能である。第２ゲーム要素は、第１ゲーム要素と同様に、コンピュータに表示される仮想的又は実体のある物品である。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、実体のあるカード等である。第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素と、第２ゲーム要素との少なくとも一方を、他の第１ゲーム要素の効果を発動させるために必要なコストとして消費することにより、他の第１ゲーム要素を第１領域に提示することができる。実行される対戦ゲームにおいて、コストとして消費可能な第１ゲーム要素及び第２ゲーム要素を「マナ」とも呼ぶ。特に、第２ゲーム要素を「マナアイテム」とも呼ぶ。

［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、プレーヤ端末１のディスプレイ１１の表示画面を用いて、ゲームの概要を説明する。

【００２３】

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（キャラクタが化体した第１ゲーム要素、以下、単に「カード」という。）をゲーム内で用いる。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。キャラクタの能力は、例えば、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。カード属性は、例えば、レアリティ、色、数字等が定められている。

【００２４】

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。

【００２５】

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４０枚）でデッキを編成し、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）は、デッキを構成するカード（デッキカード）に定められているキャラクタの能力パラメータ値とカード属性の設定値を用いて、対戦相手との勝敗を決めるものである。

【００２６】

ゲームを開始する際に、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。

【００２７】

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。

【００２８】

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バトル画面の一例を示した図である。ディスプレイ１１に表示されるバトル画面は、自プレーヤの領域である第１プレーヤ領域４０と、対戦する相手プレーヤの領域である第２プレーヤ領域４１とを備えている。また、第１プレーヤ領域４０と第２プレーヤ領域４１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４２が表示される。

【００２９】

第１プレーヤ領域４０、第２プレーヤ領域４１の各領域は、手札領域４３と、フィールド領域４４（第１領域）と、ベース領域４５（第２領域）と、ライフ領域４６とを備える。手札領域４３は、自デッキより取得されたカード（手札）が配置される。フィールド領域４４には、手札領域４３又ベース領域４５からプレーヤにより選択されたカードが配置される。所定のコストを消費することにより、手札領域４３のカードをフィールド領域４４に配置（提示）することができる。フィールド領域４４にカードを配置することを、キャラクタの召喚ともいう。フィールド領域４４に配置されたカードは、カードの行動又は効果を発動することができる。ベース領域４５は、フィールド領域４４にカードを配置するためのコストとして消費されるカードやマナアイテムが配置される。ライフ領域４６は、ライフ（ＨＰ）を持つプレーヤの領域であるプレーヤライフ領域４７と、同様にライフを持つ第１オブジェクト（フォース）の領域であるフォースライフ領域４８とを備える。プレーヤライフ領域４７には、プレーヤに対応する第２オブジェクトと、プレーヤが持つライフの値とが表示される。フォースライフ領域４８には、第１オブジェクトと、第１オブジェクトが持つライフの値とが表示される。第１オブジェクトは、ゲームにおいて特定の効果を発揮するものである。

【００３０】

バトルは、プレーヤＡのターンと、対戦相手であるプレーヤＢのターンとが交互に実行される。各ターンは、スタンバイフェーズ、マナフェーズ（カード使用準備フェーズ）、メインフェーズ（対戦フェーズ）等の複数のフェーズから構成される。

【００３１】

スタンバイフェーズは、デッキから１枚引いたカードを手札領域４３に配置する等のステップから構成される。

【００３２】

マナフェーズでは、プレーヤが自分のベース領域４５にカード又はマナアイテムを配置

することができる。例えば図４に示すように、プレーヤは、手札領域４３のカードを指でタッチし、ベース領域４５までドラッグ操作をして、カードをベース領域４５に移動することができる。また、マナフェーズ中に第１プレーヤ領域４０の所定位置に表示されるマナアイテムについても、指でタッチし、ベース領域４５までドラッグ操作をすることによりベース領域４５に配置することができる。ベース領域４５に配置されたカードやマナアイテムはコストとして消費可能となる。なお、プレーヤは、ベース領域４５にカードとマナアイテムのいずれも配置せずにマナフェーズを終了してもよい。

【００３３】

メインフェーズでは、プレーヤは、キャラクタの召喚、相手への攻撃（アタック）、カード効果の発動、カードの移動等を実行することができる。

【００３４】

キャラクタの召喚とはカードをフィールド領域４４に配置（提示）することであり、コストの消費を条件として、例えば図５に示すように、プレーヤが手札領域４３のカードを指でタッチし、フィールド領域４４までドラッグ操作をすることにより実行される。この操作に応じて、操作対象のカードをフィールド領域４４に配置するために必要なコストのチェックが実行される。例えば、プレーヤが操作したカードのコスト情報が「２」の場合、ベース領域４５に配置されたカード及び／又はマナアイテムを２だけ消費することを条件として、カードをフィールド領域４４に移動することができる。コスト情報が示すコストの値は、例えばマナの個数であってもよい。しかし、これに限定されない。例えば、マナＡはそれ１つでコスト「３」が消費され、マナＢはそれ１つでコスト「２」が消費される等のように、マナによって消費されるコストが定められていてもよい。

【００３５】

消費されたカード及び／又はマナアイテムはその表示態様が変更される。例えば、消費されたカードやマナアイテムをグレー表示するようにしてもよく、また、消費されたカードやマナアイテムの配置の向きを第１向きから第２向きに変更してもよい（例えば、縦向きから横向きに変更する等）。このとき、カードやマナアイテムを、同位置において、第１向きから第２向きに変更してもよい。また、図６に示すように、ベース領域４５に配置されたカードについても、カードをタッチしてドラッグ操作することによりフィールド領域４４に移動させることができる。

【００３６】

相手への攻撃（アタック）は、例えば図７に示すように、プレーヤがフィールド領域４４（第１領域）に配置されたカードを指でタッチし、相手プレーヤのライフ領域４６に向けてスライドする操作（第２操作）を行うことにより実行される。このとき、例えば図８に示すように、操作したカードから、相手プレーヤのライフ領域４６を指し示す指示標識が表示される。指示標識は、例えば、矢印線、直線、曲線、点線、各種線状に配置された複数のオブジェクト等により表されたものを含むが、これに限定されず、相手プレーヤのライフ領域４６を指し示す形状であればよい。

【００３７】

相手への攻撃（アタック）は、アタック指定ステップ、フラッシュタイミングステップ、ブロック指定ステップ、バトル解決ステップ等の複数のステップから構成される。アタック指定ステップは、自プレーヤが攻撃対象を相手のプレーヤとフォースから選択するステップである。相手のライフ領域４６のうち、プレーヤライフ領域４７に向けてスライド操作した場合、プレーヤを攻撃対象として選択したこととなる。また、フォースライフ領域４８に向けてスライド操作した場合、フォースを攻撃対象として選択したこととなる。フラッシュタイミングステップは、特殊効果を有する特定のカードを自プレーヤと相手プレーヤが互いに使用できるステップである。ブロック指定ステップは、相手プレーヤが、第２プレーヤ領域４１のフィールド領域４４に配置されているカードを用いて、自プレーヤからの攻撃をブロックするか否かを選択することができるステップである。攻撃をブロックする場合、相手プレーヤは、フィールド領域４４配置されているカードからブロックに使用するカードを選択する操作を行う。バトル解決ステップは、アタックの結果を判定

し、判定結果に基づいて、アタック側のカードやブロック側のカードを消滅させる、相手のプレーヤ又はフォースのライフを減らす等の解決処理を行うステップである。なお、指示標識の表示は、上記攻撃（アタック）に関する複数のステップ（アタック指定ステップ、フラッシュタイミングステップ、ブロック指定ステップ、バトル解決ステップ等）の全部又は一部が進行するまで継続されてもよい。

【００３８】

カード効果の発動は、手札領域４３に配置されている、特殊効果を有する特定のカード（例えば、マジックカード）について、その効果を、コストの消費を条件として発動するものであり、プレーヤが手札領域４３に配置された特定のカードを選択する操作を行うことにより実行される。

【００３９】

カードの移動は、フィールド領域４４とベース領域４５との間でカードを移動させるものであり、プレーヤがフィールド領域４４（又はベース領域４５）に配置されたカードを指でタッチしてベース領域４５（又はフィールド領域４４）にドラッグ操作をすることにより実行される。

【００４０】

なお、プレーヤは、キャラクタの召喚、相手への攻撃（アタック）、カード効果の発動、カードの移動等のいずれも行わずに対戦フェーズを終了してもよい。

【００４１】

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。

［機能構成］

図９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。

【００４２】

図９に示すように、プレーヤ端末１は、操作入力部５０と、記憶部５１と、処理部５２と、画像表示部５３と、音出力部５４と、通信部５５とを備える。

【００４３】

操作入力部５０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５０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。

【００４４】

記憶部５１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５６は、例えばＲＡＭやＲＯＭ、フラッシュメモリ等の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。

【００４５】

記憶部５１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。

【００４６】

また、記憶部５１には、カード設定データ、デッキ設定データ、ユーザ情報データが格納される。尚、その他にも、ゲーム要素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、等が適宜ゲームに必要なデータとして配信され、記憶部５１に格納される。
【００４７】
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の能力及びカード属性に関する情報であり、カード毎に用意される。図１０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１０では、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、キャラクタ名、カード画像、種族、能力、攻撃力、ヒットポイント、レアリティ、コスト情報、色、有償／無償等を含んでいる。尚、図１０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。カード設定データは、プレーヤが保有するカードが増減することにより、増減する。
【００４８】
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１１は、デッキ設定データの一例を示す図である。図１１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。なお、図１１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。
【００４９】
ユーザ情報データ（プレーヤ関連データ）は、ゲームの進行において使用される、プレーヤの属性及びプレーヤのゲーム戦績に関するデータである。図１２は、ユーザ情報データの一例を示す図である。図１２の例では、ユーザ情報データは、プレーヤＩＤ、プレーヤのランクとクラス、プレーヤの戦績、保有カード情報、保有アイテム情報、デッキ情報、残高情報等を含んでいる。なお、ユーザ情報データは、図１２の例に限定されず、他のデータ構成を有してもよい。
【００５０】
処理部５２は、記憶部５１に格納されるプログラムやデータ、操作入力部５０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。
【００５１】
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、提供部７１と、デッキ設定部７２と、カード管理部７３と、カード操作制御部７４と、ゲーム管理部７５を含む。
【００５２】
提供部７１は、カードやアイテムの提供に関する処理を行う。カードやアイテム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。提供部７０は、所定の条件を満たすことによりゲームサーバ２から送信されるカードやアイテムのデータを通信部５５を介してゲームサーバ２から受信し、記憶部５１に記憶する。
【００５３】
デッキ設定部７２は、デッキの編成（作成）、複製、削除等のようなデッキに関する各種処理を行う。デッキの編成では、デッキ設定部７２は、プレーヤのデッキを構成するカードを設定する。
【００５４】
カード管理部７３は、プレーヤが保有している保有カードを管理する。また、各デッキを構成するカードを管理し、ゲーム開始時に、手札領域４３に配置されるカードを、プレ

ーヤが選択したデッキから設定する。また、プレーヤの操作により対戦中に各領域に配置されるカードに関する情報（カード配置情報）を生成し、通信部５５を介して、ゲームサーバ２に送信する。

【００５５】

カード操作制御部７４は、バトルにおけるプレーヤの操作により、カードの選択やカードの行動を決定し、決定したカードの選択やカードの行動に応じた画像表示、行動選択情報の生成の処理を行う。また、カード操作制御部７４は、生成した行動選択情報を、通信部５５を介して、ゲームサーバ２に送信する。

【００５６】

例えば、マナフェーズにおいて、プレーヤによる、手札領域４３のカードをタッチし、ベース領域４５へドラッグする操作を検知した場合、カード操作制御部７４は、タッチされたカードをベース領域４５に移動する画像を表示し、タッチされたカードのカード識別情報と、手札をベース領域４５に配置する行動と、を示す行動選択情報を生成する。

【００５７】

また、例えば、対戦フェーズにおいて、手札領域４３のカードのタッチし、フィールド領域４４へドラッグする操作を検知した場合には、カード操作制御部７４は、コストに関する条件が満たされるかどうかを判定する。この判定では、タッチされたカードについて、記憶部５１のカード設定データからコスト情報を取得し、ベース領域４５に配置されている消費可能なマナの数が、取得したコスト情報が示すコスト数以上であるかを判定する。条件が満たされる場合、カード操作制御部７４は、タッチされた手札領域４３のカードをフィールド領域４４に移動する画像を表示する。このとき、コストとして消費されたマナの表示態様を変更する。例えばグレー表示に変更してもよく、また、配置向きを第１向きから第２向きに変更する表示をしてもよい。そして、タッチされたカードのカード識別情報と、手札をフィールド領域４４に配置する行動と、を示す行動選択情報を生成する。なお、コストに関する条件が満たされない場合には、タッチされたカードをフィールド領域４４へ配置することは不可能となる。

【００５８】

また、例えば、対戦フェーズにおいて、フィールド領域４４のカードをタッチし、相手プレーヤのライフ領域４６に向けたスライド操作を検知した場合、カード操作制御部７４は、例えば図８に示すように、タッチされたフィールド領域４４のカードから相手プレーヤのライフ領域４６を指し示す指示標識の画像を表示し、タッチされたカードのカード識別情報と、相手のプレーヤ又はライフを攻撃する行動と、を示す行動選択情報を生成する。

【００５９】

また、例えば、対戦フェーズにおいて、フィールド領域４４のカードをタッチし、ベース領域４５へドラッグする操作を検知した場合、カード操作制御部７４は、タッチされたフィールド領域４４のカードをベース領域４５に移動する画像を表示し、タッチされたカードのカード識別情報と、フィールド領域４４のカードをベース領域４５に移動する行動と、を示す行動選択情報を生成する。

【００６０】

また、例えば、対戦フェーズにおいて、手札領域４３の特定のカード（例えば、マジックカード）のタッチ操作を検知した場合、カード操作制御部７４は、コストに関する条件が満たされるかどうかを判定する。条件が満たされる場合、カード操作制御部７４は、特定カードの使用に対応する画像を表示し、タッチされた特定のカードのカード識別情報と、特定のカードを使用する行動と、を示す行動選択情報を生成する。コストに関する条件が満たされない場合には、特定のカードを使用することは不可能となる。

【００６１】

なお、プレーヤの操作に応じて表示される画像や生成される行動選択情報は上述したものに限定されない。

【００６２】

ゲーム管理部７５は、ゲーム全体の進行を管理する。例えば、ゲーム管理部７５は、ゲームサーバ２より対戦結果等の対戦に関する情報を受信すると、受信した情報に応じた画像表示等を行う。

【００６３】

画像生成部６２は、ゲーム演算部６１の処理結果に基づいて１フレーム時間（例えば１／６０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５３に出力する。画像生成部６２の機能は、例えば、ＧＰＵやデジタルシグナルプロセッサ（ＤＳＰ）等のプロセッサ、ビデオ信号ＩＣ、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ＩＣメモリ、テクスチャデータの展開用に使用されるＩＣメモリ等によって実現できる。

【００６４】

音生成部６３は、ゲーム演算部６１の処理結果に基づいてゲームに関する効果音やＢＧＭ、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５４に出力する。音生成部６３の機能は、例えば、デジタルシグナルプロセッサ（ＤＳＰ）や音声合成ＩＣ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。

【００６５】

通信制御部６４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。

【００６６】

画像表示部５３は、画像生成部６２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５３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（ＣＲＴ）、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６２は、ディスプレイ１１に該当する。

【００６７】

音出力部５４は、音生成部６３から入力される音信号に基づいてゲームに関する音声や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５４は、スピーカ１３に該当する。

【００６８】

通信部５５は、通信回線Ｎと接続して通信を実現する。通信部５５の機能は、例えば、無線通信機、モデム、ＴＡ（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。

【００６９】

次に、ゲームサーバ２の構成を説明する。図１３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。

【００７０】

ゲームサーバ２は、記憶部９１と、処理部９２と、通信部９３とを備える。

【００７１】

記憶部９１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９２を、プレーヤ管理部１０１と、ゲーム管理部１０２と、カード提供管理部１０３として機能させるためのプログラムである。

【００７２】

更に、記録部９１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。ユーザ情報データは、ゲームに参加しているプレーヤの基本データであり、プレーヤ毎のユーザ情報データを記録している。記憶部９１に記憶されるユーザ情報データは、プレーヤ端末１で管理されているユーザ情報データと同じのデータ構成を有する（図１２参照）。

【００７３】

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１０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。
【００７４】
処理部９２は、プレーヤ管理部１０１と、ゲーム管理部１０２と、カード提供管理部１０３と、を備える。
【００７５】
プレーヤ管理部１０１は、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ーヤ端末１毎に管理する。
【００７６】
ゲーム管理部１０２は、各プレーヤ端末１からのカード配置情報や行動選択情報等を受信し、カード配置情報や行動選択情報、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。
【００７７】
カード提供管理部１０３は、プレーヤ端末１からのカード提供要求やアイテム提供要求に応答して、カードやアイテムの情報を記憶部９１から読み出してプレーヤ端末１に送信する。プレーヤ端末１からカードの購入要求又はアイテム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又はアイテムに対応するデータを記憶部９１から読み出してプレーヤ端末１に送信する。また、プレーヤにより取得されたカード又はアイテムの情報をプレーヤ管理部１０１に供給する。代価の支払いは、例えば、記憶部９１に記憶されているユーザ情報データにおける残高（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。
【００７８】
通信部９３は、通信回線Ｎと接続して通信を実現する。
［各装置の動作］
プレーヤ端末１の動作について例を用いて説明する。
プレーヤＡは、例えば、ユーザＩＤを用いてログインした後、ホーム画面からバトルメニューを選択する。対戦相手であるプレーヤＢが決定された後、プレーヤ端末１は、バトル画面（図３）を表示してバトルを開始する。バトル開始時には、プレーヤＡのデッキから所定数のカードが取得され、手札領域４３に配置される。
【００７９】
バトルは、プレーヤＡのターンと、対戦相手であるプレーヤＢのターンとが交互に実行される。各ターンは、スタンバイフェーズ、マナフェーズ、メインフェーズ等の複数のフェーズから構成される。
【００８０】
例えば、プレーヤＡのターンのスタンバイフェーズでは、プレーヤ端末１のカード設定部７３がプレーヤＡのデッキからカードを１枚取得して第１領域４０の手札領域４３に配置する。
【００８１】
次のマナフェーズでは、プレーヤＡのカード操作に応じて、マナが配置可能となる。このマナフェーズにおけるカード操作制御処理について図１４～図１６を用いて説明する。
【００８２】
マナフェーズにおいて、手札領域４３のカードをタッチし、ベース領域４５へドラッグする操作を検知した場合（図１４のＳｔｅｐ１０１）、カード操作制御部７４は、タッチされた手札領域４３のカードをベース領域４５に移動する画像を表示する（図１５のＳｔｅｐ１０２）。そして、移動されたカードのカード識別情報と、手札領域４３からベース領域４５へカードを移動する行動と、を示す行動選択情報を生成し（Ｓｔｅｐ１０３）、生成した行動選択情報をゲームサーバ２に送信する（Ｓｔｅｐ１０４）。
【００８３】
また、マナアイテムをタッチし、操作ベース領域４５へドラッグする操作を検知した場合（図１４のＳｔｅｐ２０１）、カード操作制御部７４は、マナアイテムをベース領域４５に配置する画像を表示し（図１６のＳｔｅｐ２０２）、マナアイテムをベース領域４５

に配置する行動を示す行動選択情報を生成し（Ｓｔｅｐ２０３）、生成した行動選択情報をゲームサーバ２に送信する（Ｓｔｅｐ２０４）。

【００８４】

また、マナを配置しない旨の操作（例えば、画面に表示されたパスボタンの押下等）を検知した場合（図１４のＳｔｅｐ３０１）、カード操作制御部７４は、マナの配置をパスした行動を示す行動選択情報を生成し（Ｓｔｅｐ３０２）、生成した行動選択情報をゲームサーバ２に送信する（Ｓｔｅｐ３０３）。

【００８５】

マナフェーズにおけるカード操作制御処理が終了すると、メインフェーズが開始される。メインフェーズでは、プレーヤＡのカード操作に応じて、カードの効果の発動等が可能となる。このメインフェーズにおけるカード操作制御処理について図１７～図２１を用いて説明する。

【００８６】

メインフェーズにおいて、手札領域４３のカードをタッチし、フィールド領域４４へドラッグする操作を検知した場合（図１７のＳｔｅｐ４０１）、カード操作制御部７４は、タッチされたカードのコスト情報を記憶部５１のカード設定データから取得し、コストに関する条件を満たすかどうか判定する（図１８のＳｔｅｐ４０２）。例えば、タッチされたカードについて記憶部５１のカード設定データから取得したコスト情報が「２」である場合、カード操作制御部７４は、ベース領域４５に２以上の消費可能なマナ（カード及び／又はマナアイテム）が配置されているかを判定する。そして、条件が満たされる場合、タッチされたカードを手札領域４３からフィールド領域４４に移動する画像を表示する（Ｓｔｅｐ４０３）。また、移動されたカードのカード識別情報と、手札領域４３からベース領域４５へカードを移動する行動と、を示す行動選択情報を生成し（Ｓｔｅｐ４０４）、生成した行動選択情報をゲームサーバ２に送信する（Ｓｔｅｐ４０５）。行動選択情報の送信後、フローはＳｔｅｐ９０１に進む。なお、Ｓｔｅｐ４０２において条件が満たされないと判定された場合にもフローはＳｔｅｐ９０１に進む。

【００８７】

メインフェーズにおいて、フィールド領域４４のカードをタッチし、相手プレーヤのライフ領域４６に向けてスライドする操作を検知した場合（図１７のＳｔｅｐ５０１）、カード操作制御部７４は、例えば図８に示すように、タッチされたフィールド領域４４のカードから相手プレーヤのライフ領域４６を指し示す指示標識を表示する（図１９のＳｔｅｐ５０２）。また、カード操作制御部７４は、タッチされたカードのカード識別情報と、相手のプレーヤ又はライフを攻撃する行動と、を示す行動選択情報を生成し（Ｓｔｅｐ５０３）、生成した行動選択情報をゲームサーバ２に送信する（Ｓｔｅｐ５０４）。攻撃（アタック）は、アタック指定ステップ、フラッシュタイミングステップ、ブロック指定ステップ、バトル解決ステップのステップから構成される。フラッシュタイミングステップでは、プレーヤＡが特殊効果を有する特定のカードを使用する旨の操作がなされた場合、カード操作制御部７４は特定のカードの使用に対応する画像を表示する（Ｓｔｅｐ５０５）。例えば、カードの画像をバトル画面の中央に拡大表示等してもよい。そして、カードのカード識別情報と、特定のカードを使用する行動と、を示す行動選択情報を生成し、生成した行動選択情報をゲームサーバ２に送信する。次のブロック指定ステップは、相手プレーヤＢが、プレーヤＡからの攻撃をブロックするために、第２領域４１のフィールド領域４４に配置されているカードを用いるか否かを選択するステップである。そして、バトル解決ステップでは、カード操作制御部７４は、アタックの結果を示す結果情報をゲームサーバ２から受信し、その結果情報に基づいて、アタック側のカードやブロック側のカードを消滅させる、相手側のプレーヤ又はフォースのライフを減らす等の画像表示を行う（Ｓｔｅｐ５０６）。その後、フローはＳｔｅｐ９０１に進む。

【００８８】

メインフェーズにおいて、フィールド領域４４のカードをタッチし、ベース領域４５へドラッグする操作を検知した場合（図１７のＳｔｅｐ６０１）、カード操作制御部７４は

、タッチされたカードをフィールド領域４４からベース領域４５に移動する画像を表示する（図２０のＳｔｅｐ６０２）。また、移動されたカードのカード識別情報と、フィールド領域４４からベース領域４５へカードを移動する行動と、を示す行動選択情報を生成し（Ｓｔｅｐ６０３）、生成した行動選択情報をゲームサーバ２に送信する（Ｓｔｅｐ６０４）。その後、フローはＳｔｅｐ９０１に進む。

【００８９】

メインフェーズにおいて、ベース領域４５のカードをタッチし、フィールド領域４４へドラッグする操作を検知した場合（（図１７のＳｔｅｐ７０１）、カード操作制御部７４は、タッチされたカードをベース領域４５からフィールド領域４４に移動する画像を表示する（図２１のＳｔｅｐ７０２）。また、移動されたカードのカード識別情報と、ベース領域４５からフィールド領域４４へカードを移動する行動と、を示す行動選択情報を生成し（Ｓｔｅｐ７０３）、生成した行動選択情報をゲームサーバ２に送信する（Ｓｔｅｐ７０４）。その後、フローはＳｔｅｐ９０１に進む。

【００９０】

メインフェーズにおいて、手札領域４３の特定のカード（マジックカード）のタッチ操作を検知した場合（図１７のＳｔｅ８０１）、カード操作制御部７４は、タッチ操作された特定のカードのコスト情報を記憶部５１のカード設定データから取得し、コストに関する条件を満たすかどうか判定する（図２２のＳｔｅｐ８０２）。そして、条件が満たされる場合、特定のカードの使用に対応する画像を表示する（Ｓｔｅｐ８０３）。また、タッチされたカードのカード識別情報と、特定のカードを使用する行動と、を示す行動選択情報を生成し（Ｓｔｅｐ８０４）、生成した行動選択情報をゲームサーバ２に送信する（Ｓｔｅｐ８０５）。その後、フローはＳｔｅｐ９０１に進む。なお、Ｓｔｅｐ４０２において条件が満たされないと判定した場合にもフローはＳｔｅｐ９０１に進む。

【００９１】

また、メインフェーズを終了する旨の操作（例えば、ターンエンドボタンの押下等）を検知した場合（Ｓｔｅｐ９０１）、カード操作制御部７４は、メインフェーズを終了する行動を示す行動選択情報を生成し（Ｓｔｅｐ９０２）、生成した行動選択情報をゲームサーバ２に送信して（Ｓｔｅｐ９０３）、メインフェーズにおけるカード操作制御処理を終了する。

【００９２】

これにより、プレーヤＡによるターンが終了し、次にプレーヤＢによるターンが開始される。そして、プレーヤＡ、Ｂのいずれかのライフが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。

【００９３】

以上説明したように、本実施形態によれば、第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する他の所定の操作（第１操作）によって、その第１ゲーム要素を、他の第１ゲーム要素による効果の発動のために消費されるコストとして設定可能にし、また、第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する所定の操作（第２操作）によって、第１ゲーム要素による効果の発動を可能にすることができる。第１領域の第１ゲーム要素に対する異なる操作によって、異なるゲーム内効果が得られるため、ユーザの興趣性が高いゲームを提供することができる。

【００９４】

上記実施形態では、ベース領域に配置された（カード、マナアイテム）がコストとして消費される際に、プレーヤ端末１が、ベース領域に配置されているマナから、消費対象のマナを選択し、その表示形態を変更するようにしていた。しかし、これに限定されず、例えば、プレーヤが、ベース領域に配置されたカードのうち、消費対象のマナを指定する操作を行ってもよい。プレーヤ端末１は、このプレーヤの操作に応じて、指定されたマナ（カード、マナアイテム）の表示態様を変更する。例えば、指定されたマナの配置向きを、第１向き（例えば、縦向き等）から第２向き（例えば、横向き等）に変更する表示を行い、配置向きが変更されたマナを消費されるコストとして処理するようにしてもよい。また

、この配置向きを変更する表示処理は、マナを、同位置において第１向きから第２向きに変更するように表示してもよい。

【００９５】

上記実施形態では、プレーヤに提供されるカードのカード設定データ及をカード提供時に受信するようにしているが、これに限定されない。予め（ゲームプログラムのダウンロード時等）、ゲームで使用される全てのカード（プレーヤに未提供のカードも含む）のカード設定データをプレーヤ端末１がゲームサーバ２から受信して記憶部５１に記憶してもよい。この場合、プレーヤ端末１は、カードが提供される場面において、サーバから提供対象のカードのカード識別情報を受信し、受信したカード識別情報に対応するカード設定データ情報を記憶部５１から読み出して設定するようにしてもよい。

【００９６】

また、本実施の形態が適用される対戦ゲームを、第１ゲーム要素及び第２ゲーム要素とは異なる第３ゲーム要素がさらに加わるようなゲームとしてもよい。第３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、必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。第３ゲーム要素は、プレーヤとグループを構成する。第３ゲーム要素は、プレーヤが保有する第１ゲーム要素等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と、第３ゲーム要素は、ゲーム内の対戦において、プレーヤ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。別の言い方をするならば、コンピュータに操作されるノンプレーヤの機能のように、プレーヤの操作を条件とすることなく、プレーヤ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。但し、従来からあるコンピュータに操作されるノンプレーヤはプレーヤが保有する第１ゲーム要素を使用しないのに対し、第３ゲーム要素はプレーヤが保有する第１ゲーム要素を使用する点で異なる。さらに、従来からあるコンピュータに操作されるノンプレーヤはプレーヤの仮想対戦プレーヤであるのに対し、第３ゲーム要素は、プレーヤと共に、プレーヤが保有する第１ゲーム要素を使用し、対戦プレーヤと対戦する。第３ゲーム要素による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てもよい。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。

【００９７】

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。

【００９８】

［付記１］

第１ゲーム要素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ゲーム要素をプレーヤのデッキとして設定可能な設定処理と、

前記第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する第１操作によって、前記第１ゲーム要素を他の第１ゲーム要素による効果の発動のために消費されるコストとして設定可能にし、前記第１領域に提示された第１ゲーム要素に対する第２操作によって、前記第１ゲーム要素による効果の発動を可能とするゲーム要素操作制御処理と、

を実行する

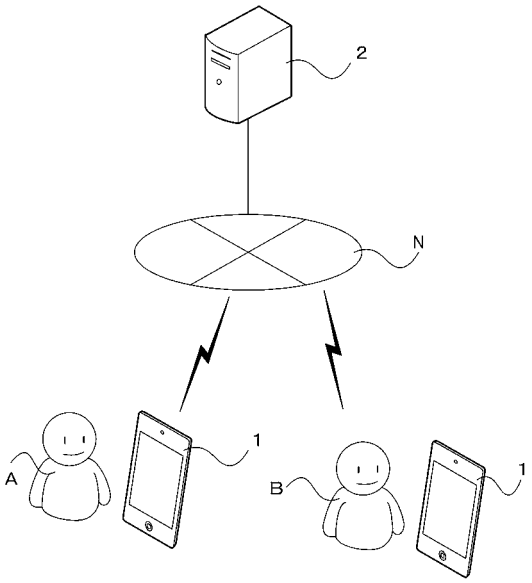
端末。

【００９９】

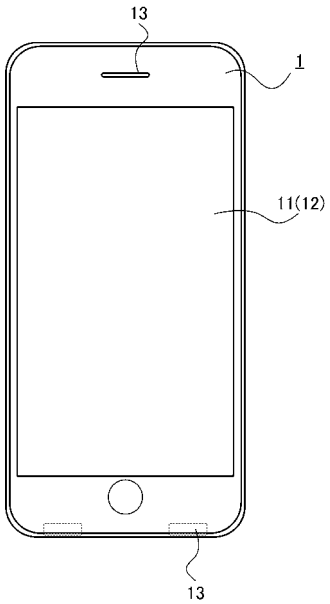
以上、好ましい実施の形態をあげて本発明を説明したが、本発明は必ずしも上記実施の形態に限定されるものではなく、その技術的思想の範囲内において様々に変形し実施することができる。

【符号の説明】
【０１００】
１　　プレーヤ端末
２　　ゲームサーバ
１１　ディスプレイ
１２　タッチ操作パネル
１３　スピーカ
３１　保有カード領域
３２　デッキ領域
４０　第１プレーヤ領域
４１　第２プレーヤ領域
４２　操作情報
４３　手札領域
４４　フィールド領域
４５　ベース領域
４６　ライフ領域
４７　プレーヤライフ領域
４８　フォースライフ領域
５０　操作入力部
５１　記憶部
５２　処理部
５３　画像表示部
５４　音出力部
５５　通信部
６１　ゲーム演算部
６２　画像生成部
６３　音生成部
６４　通信制御部
７１　カード提供部
７２　デッキ設定部
７３　カード管理部
７４　カード操作制御部
７５　ゲーム管理部
９１　記憶部
９２　処理部
９３　通信部
１０１　プレーヤ管理部
１０２　ゲーム管理部
１０３　カード提供管理部

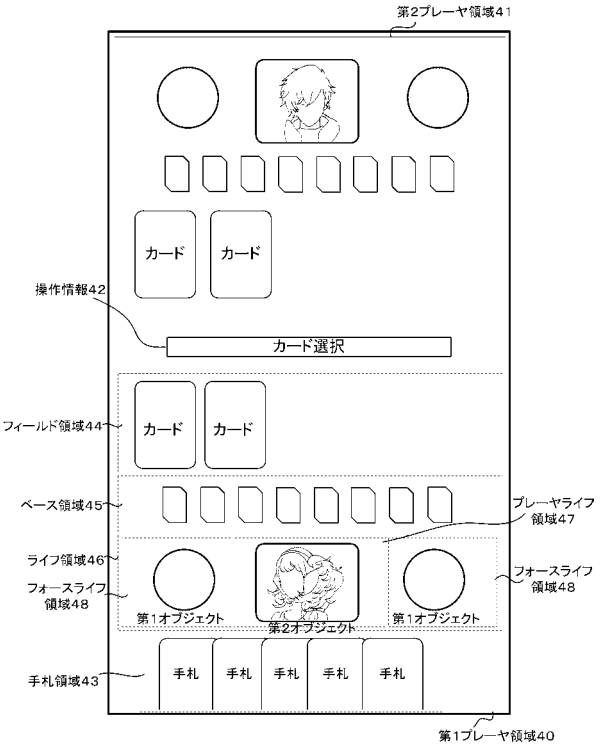
【図１】


2
N
1
A
B
1

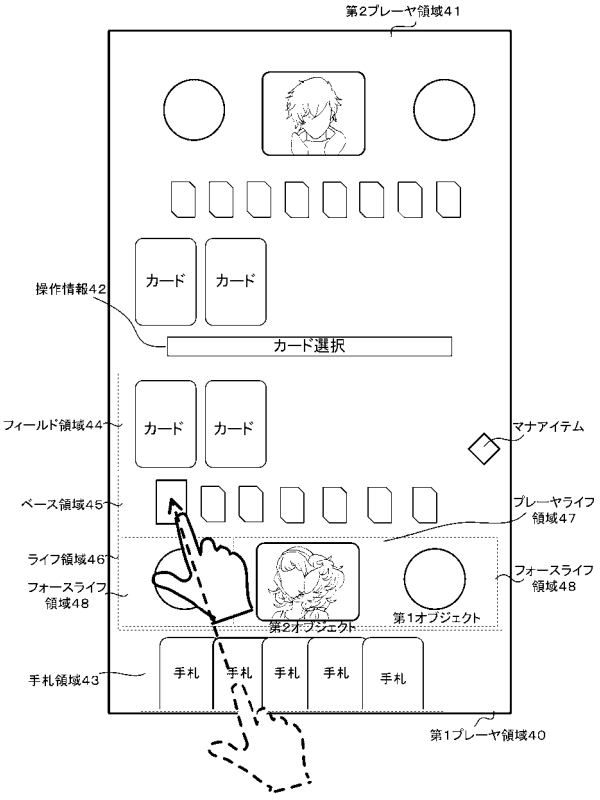
【図２】


13
1
11(12)
13

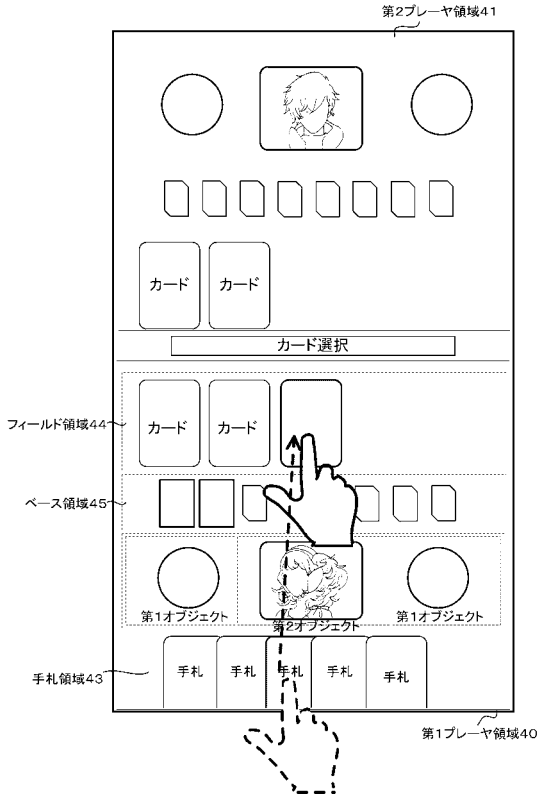
【図３】


第2プレーヤ領域41
カード
カード
操作情報42
カード選択
フィールド領域44
カード
カード
ベース領域45
プレーヤライフ領域47
ライフ領域46
フォースライフ領域48
第1オブジェクト
第2オブジェクト
第1オブジェクト
フォースライフ領域48
手札領域43
手札
手札
手札
手札
手札
第1プレーヤ領域40

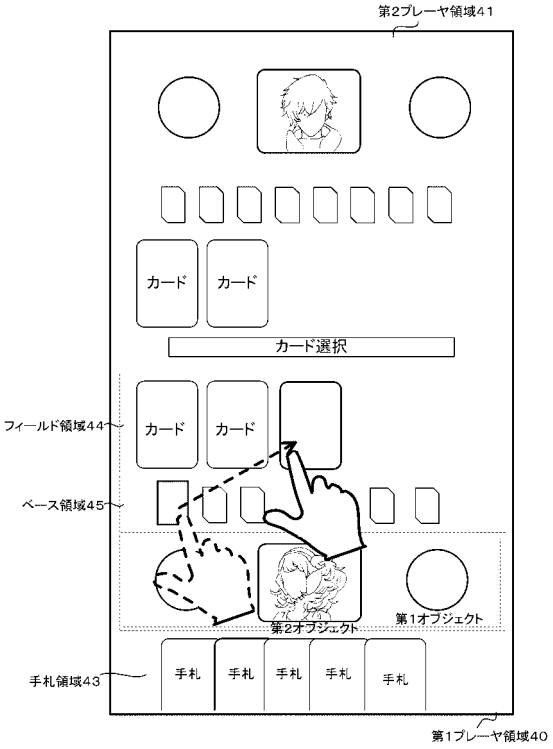
【図４】


第2プレーヤ領域41
カード
カード
操作情報42
カード選択
フィールド領域44
カード
カード
マナアイテム
ベース領域45
プレーヤライフ領域47
ライフ領域46
フォースライフ領域48
第2オブジェクト
第1オブジェクト
フォースライフ領域48
手札領域43
手札
手札
手札
手札
手札
第1プレーヤ領域40

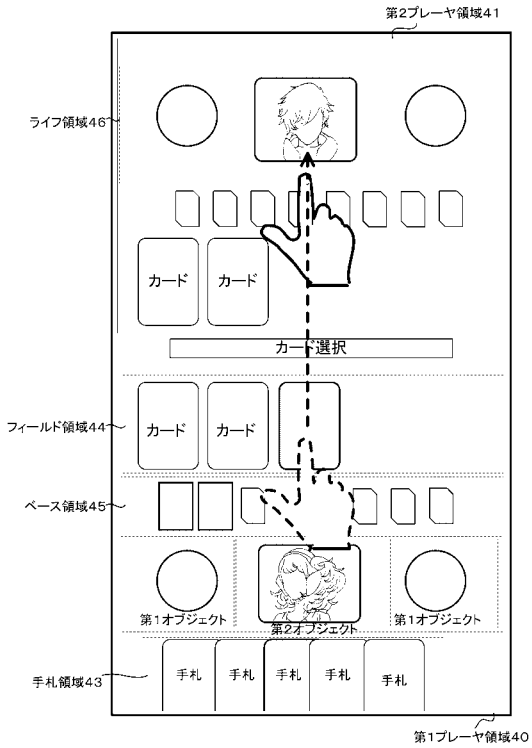
【図５】


第2プレーヤ領域41
カード
カード
カード選択
フィールド領域44
カード
カード
ベース領域45
第1オブジェクト
第2オブジェクト
第1オブジェクト
手札領域43
手札
手札
手札
手札
手札
第1プレーヤ領域40

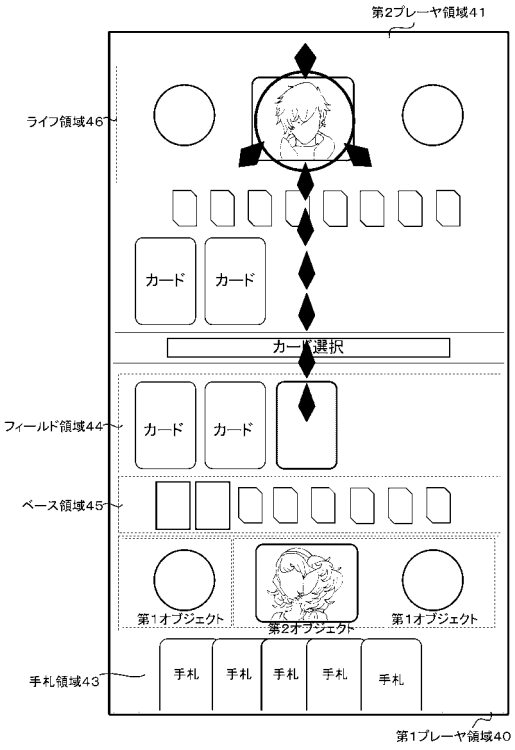
【図６】


第2プレーヤ領域41
カード
カード
カード選択
フィールド領域44
カード
カード
ベース領域45
第2オブジェクト
第1オブジェクト
手札領域43
手札
手札
手札
手札
手札
第1プレーヤ領域40

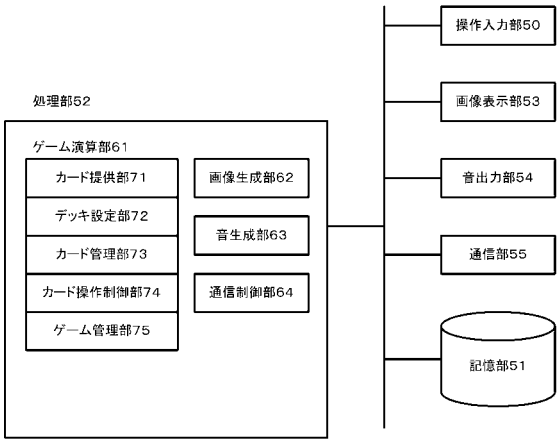
【図７】


第2プレーヤ領域41
ライフ領域46
カード
カード
カード選択
フィールド領域44
カード
カード
ベース領域45
第1オブジェクト
第2オブジェクト
第1オブジェクト
手札領域43
手札
手札
手札
手札
手札
第1プレーヤ領域40

【図８】


第2プレーヤ領域41
ライフ領域46
カード
カード
カード選択
フィールド領域44
カード
カード
ベース領域45
第1オブジェクト
第2オブジェクト
第1オブジェクト
手札領域43
手札
手札
手札
手札
手札
第1プレーヤ領域40

【図９】



【図１０】

カード設定データ

カード識別情報	001
キャラクタ名	AAA
カード画像	A1
種族	BBB
能力	炎
攻撃力	100
HP	300
レアリティ	2
コスト情報	3
色	赤
有償／無償	無償
・ ・ ・	・ ・ ・

【図１１】

デッキ設定データ

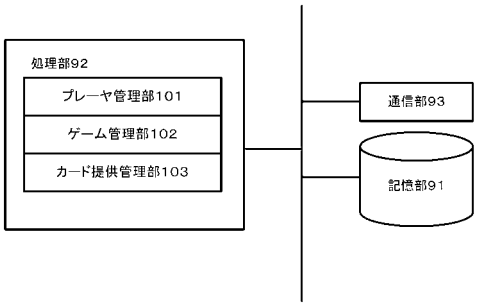
デッキ1	
カード識別情報	001
カード識別情報	006
⋮	
カード識別情報	023

【図１２】

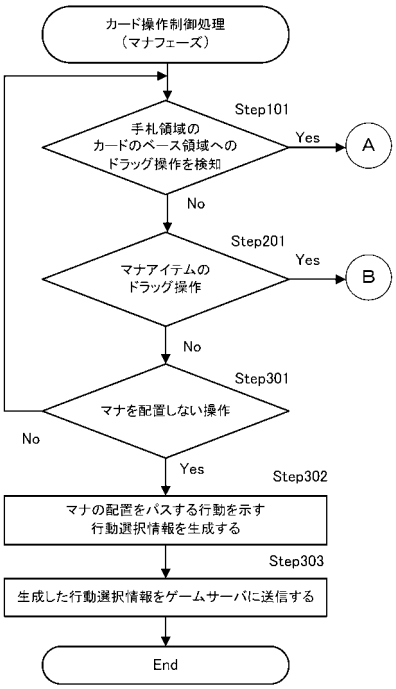
ユーザ情報データ

ユーザ識別情報（プレーヤID）	1001
ランク／クラス	xx/xx
プレーヤ戦績	xxxxx
保有カード情報	
カード識別情報	001
⋮	
保有アイテム情報	
アイテム識別情報	105
⋮	
デッキ情報	
デッキ1	
カード識別情報	001
⋮	
デッキ2	
カード識別情報	001
⋮	
残高情報	
通貨A	10000
⋮	

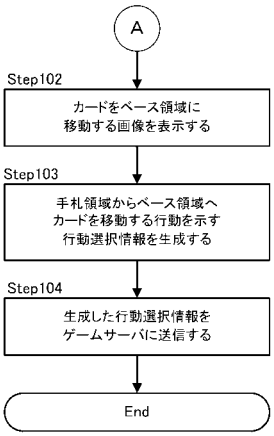
【図１３】



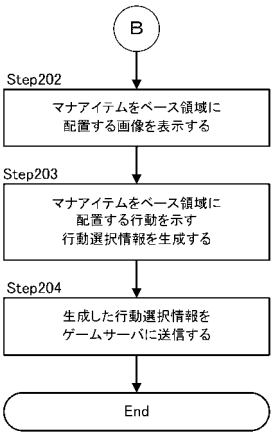
【図１４】



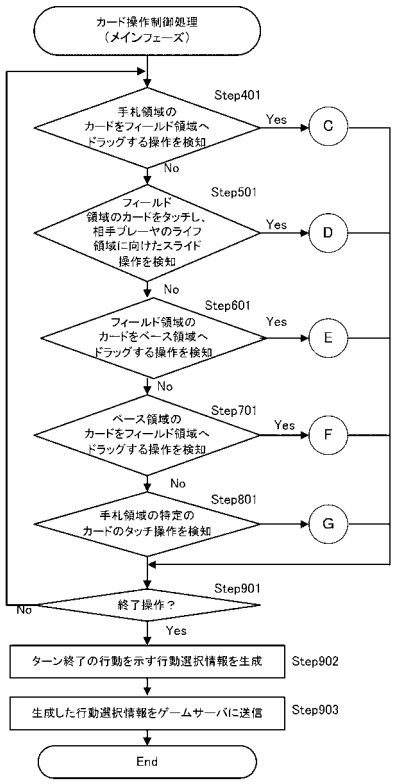
【図１５】



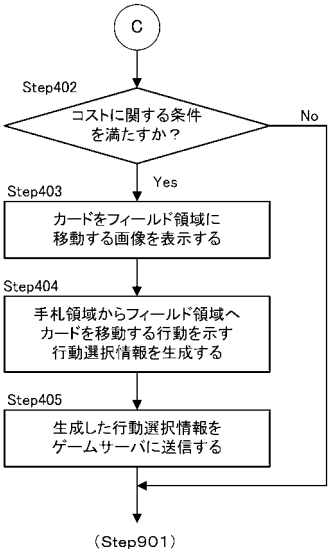
【図１６】



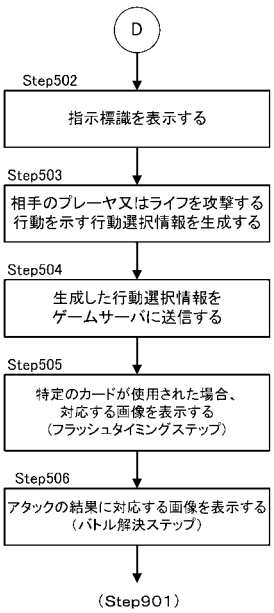
【図１７】



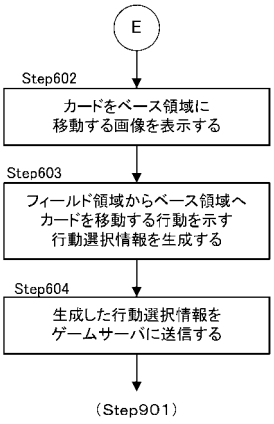
【図１８】



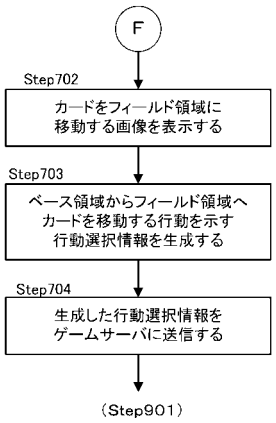
【図１９】



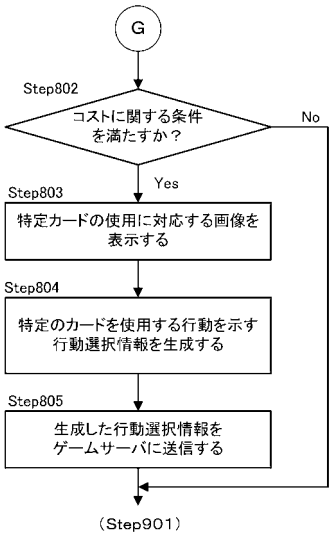
【図２０】



【図２１】



【図２２】



【手続補正書】
【提出日】令和2年7月22日(2020.7.22)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
ゲーム要素を使用して行う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ゲーム要素をプレーヤのデッキとして設定可能な設定手段、
デッキとして設定された第１ゲーム要素を第１領域に配置可能な提示手段、
前記第１領域に配置された第１ゲーム要素を第２領域に移動させる第１操作によって、他の第１ゲーム要素を前記第１領域に配置するために消費されるコストとして設定可能にし、前記第１領域に配置された第１ゲーム要素を相手プレーヤに向けて操作する第２操作によって、前記第１ゲーム要素による相手プレーヤに対する効果の発動を可能とするゲーム要素操作制御手段、
として機能させ、
前記第１領域は、相手プレーヤに対して効果を発動可能な第１ゲーム要素が配置される領域であり、
前記第２領域は、前記第１ゲーム要素を前記第１領域に配置するためにコストとして消費される第１ゲーム要素が配置される領域であるプログラム。
【請求項２】
前記提示手段は、第１ゲーム要素を第１領域に配置するために必要なコストの消費を条

件として、前記第１ゲーム要素を前記第１領域に配置可能とする
請求項１に記載のプログラム。
【請求項３】
前記提示手段は、前記第１操作によって設定可能となった前記第１ゲーム要素と、デッキとして設定不可能な第２ゲーム要素との少なくとも一方を、前記第１ゲーム要素を第１領域に配置するために必要なコストとして消費することにより、前記第１ゲーム要素を前記第１領域に配置可能とする
請求項２に記載のプログラム。
【請求項４】
前記第２操作は、第１ゲーム要素をタッチし、相手プレーヤの所定領域に向けてスライドする操作である
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】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第２操作により操作された第１ゲーム要素から、相手プレーヤの所定領域を指し示す指示標識を表示する
請求項１から請求項４のいずれかに記載のプログラム。
【請求項６】
前記ゲーム要素操作制御手段は、ゲームが前記第２操作に対応する所定ステップ分進行するまで、前記指示標識の表示を継続する
請求項５に記載のプログラム。
【請求項７】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第２領域に提示された第１ゲーム要素に対する第３操作によって、前記第１ゲーム要素の相手プレーヤに対する効果を発動させるために、前記第２領域に配置された第１ゲーム要素を前記第１領域に移動させる
請求項１から請求項６のいずれかに記載のプログラム。
【請求項８】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素のうち、消費対象の第１ゲーム要素の表示態様を変更する
請求項１から請求項７のいずれかに記載のプログラム。
【請求項９】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素のうち、消費対象の第１ゲーム要素の配置向きを、第１向きから第２向きに変更する表示を行う
請求項８に記載のプログラム。
【請求項１０】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素のうち、消費対象の第１ゲーム要素の配置向きを、同位置において第１向きから第２向きに変更する表示を行う
請求項８に記載のプログラム。
【請求項１１】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素のうち、消費対象の第１ゲーム要素を指定する操作によって、前記消費対象の第１ゲーム要素の表示態様を変更する
請求項８から請求項１０のいずれかに記載のプログラム。
【請求項１２】
プレーヤがゲーム要素を使用して行うゲームを実行する端末であって、
第１ゲーム要素をプレーヤのデッキとして設定可能な設定手段と、
デッキとして設定された第１ゲーム要素を第１領域に配置可能な提示手段と、
前記第１領域に配置された第１ゲーム要素を第２領域に移動させる第１操作によって、他の第１ゲーム要素を前記第１領域に配置するために消費されるコストとして設定可能に

し、前記第１領域に配置された第１ゲーム要素を相手プレーヤに向けて操作する第２操作によって、前記第１ゲーム要素による相手プレーヤに対する効果の発動を可能とするゲーム要素操作制御手段と、
を備え、
前記第１領域は、相手プレーヤに対して効果を発動可能な第１ゲーム要素が配置される領域であり、
前記第２領域は、前記第１ゲーム要素を前記第１領域に配置するためにコストとして消費される第１ゲーム要素が配置される領域である端末。
【手続補正書】
【提出日】令和2年10月23日(2020.10.23)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
ゲーム要素を使用して行う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ゲーム要素をプレーヤのデッキとして設定可能な設定手段、
デッキとして設定された第１ゲーム要素を第１領域に配置可能な提示手段、
前記第１領域に配置された第１ゲーム要素を第２領域に移動させる第１操作によって、他の第１ゲーム要素を前記第１領域に配置するために消費されるコストとして設定可能にし、前記第１領域に配置された第１ゲーム要素を相手プレーヤに向けて操作する第２操作によって、前記第１ゲーム要素による相手プレーヤに対する効果の発動を可能とするゲーム要素操作制御手段、
として機能させ、
前記第１領域は、相手プレーヤに対して効果を発動可能な第１ゲーム要素が配置される領域であり、
前記第２領域は、前記第１ゲーム要素を前記第１領域に配置するためにコストとして消費される第１ゲーム要素が配置される領域であり、
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第２領域に提示された第１ゲーム要素に対する第３操作によって、前記第１ゲーム要素の相手プレーヤに対する効果を発動させるために、前記第２領域に配置された第１ゲーム要素を前記第１領域に移動させる
プログラム。
【請求項２】
前記提示手段は、第１ゲーム要素を第１領域に配置するために必要なコストの消費を条件として、前記第１ゲーム要素を前記第１領域に配置可能とする
請求項１に記載のプログラム。
【請求項３】
前記提示手段は、前記第１操作によって設定可能となった前記第１ゲーム要素と、デッキとして設定不可能な第２ゲーム要素との少なくとも一方を、前記第１ゲーム要素を第１領域に配置するために必要なコストとして消費することにより、前記第１ゲーム要素を前記第１領域に配置可能とする
請求項２に記載のプログラム。
【請求項４】
前記第２操作は、第１ゲーム要素をタッチし、相手プレーヤの所定領域に向けてスライドする操作である
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】

前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第２操作により操作された第１ゲーム要素から、相手プレーヤの所定領域を指し示す指示標識を表示する
請求項１から請求項４のいずれかに記載のプログラム。
【請求項６】
前記ゲーム要素操作制御手段は、ゲームが前記第２操作に対応する所定ステップ分進行するまで、前記指示標識の表示を継続する
請求項５に記載のプログラム。
【請求項７】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素のうち、消費対象の第１ゲーム要素の表示態様を変更する
請求項１から請求項６のいずれかに記載のプログラム。
【請求項８】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素のうち、消費対象の第１ゲーム要素の配置向きを、第１向きから第２向きに変更する表示を行う
請求項７に記載のプログラム。
【請求項９】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素のうち、消費対象の第１ゲーム要素の配置向きを、同位置において第１向きから第２向きに変更する表示を行う
請求項７に記載のプログラム。
【請求項１０】
前記ゲーム要素操作制御手段は、前記第１操作によってコストとして設定可能となった第１ゲーム要素のうち、消費対象の第１ゲーム要素を指定する操作によって、前記消費対象の第１ゲーム要素の表示態様を変更する
請求項７から請求項９のいずれかに記載のプログラム。

フロントページの続き

特許法第３０条第２項適用申請有り　（１）発行日　平成３１年１月３１日　刊行物名：カードゲーマー　ｖｏｌ．４４、第２２－２３頁及び付録「カードセット」　（２）取り扱い開始日　平成３１年２月１９日　販売したアドレス：ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ａｍａｚｏｎ．ｃｏ．ｊｐ／％Ｅ３％８３％９０％Ｅ３％８３％Ｂ３％Ｅ３％８３％８０％Ｅ３％８２％Ａ４－ＢＡＮＤＡＩ－ＺＥＮＯＮＺＡＲＤ－ＤＥＣＫＣＯＤＥ／ｄｐ／Ｂ０７ＮＳ１ＢＷ４Ｊ　（３）掲載日　平成３１年１月２８日　掲載アドレス：ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ａｉｃａｒｄｄａｓｓ．ｃｏｍ／ｚｅｎｏｎｚａｒｄ／ｐｄｆ／ｓｉｍｐｌｅｍａｎｕａｌ．ｐｄｆ？ｖ２　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ａｉｃａｒｄｄａｓｓ．ｃｏｍ／ｚｅｎｏｎｚａｒｄ／ｐｄｆ／ｐｌａｙｍａｎｕａｌ．ｐｄｆ　（４）掲載日　令和１年９月１０日　掲載アドレス：ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝Ａ９ｒＶＩ－４Ｇｈｄ０＆ｔ＝１７１９ｓ　（５）ダウンロード開始日　令和１年９月９日　ウェブサイトのアドレス：ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ａｍａｚｏｎ．ｃｏ．ｊｐ／ｄｐ／Ｂ０７ＷＲＹＣ７ＮＳ　ｈｔｔｐｓ：／／ａｐｐｓ．ａｐｐｌｅ．ｃｏｍ／ｊｐ／ａｐｐ／ｉｄ１４５１８０４６７８　ｈｔｔｐｓ：／／ｐｌａｙ．ｇｏｏｇｌｅ．ｃｏｍ／ｓｔｏｒｅ／ａｐｐｓ／ｄｅｔａｉｌｓ？ｉｄ＝ｃｏｍ．ｂａｎｄａｉ．ｚｚａｒｄ　（６）掲載日　平成３０年１２月２７日　平成３１年２月５日　平成３１年２月１７日　平成３１年２月１７日　令和１年５月１６日　令和１年５月１７日　令和１年６月２１日　令和１年７月９日　令和１年７月２６日　令和１年８月２１日　令和１年８月３０日　令和１年９月２０日　令和１年１０月１１日　令和１年１０月１８日　令和１年１０月２３日　令和１年１０月２９日　掲載アドレス：ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝－ｎｙＮＮｒ２ＣＴＵＡ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ＺＲＪｆｚＸ＿ｑｂＥｃ＆ｔ＝１９４８ｓ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝８Ｖ１７＿ｗＡ２０ｕＹ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ｘｇＴ４ｍ９ｘｍｐｏ４

特許法第３０条第２項適用申請有り　新規性喪失の例外１の内容の続き：ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝＿ＮｙＬＶＲＨｔＹ２ｓ＆ｔ＝６２９ｓ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ＱＦＣＬｆＳｎｉｚ＿ｗ＆ｔ＝１８９３ｓ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝５ｊＢＢｍｋｋｘａ３Ｉ＆ｔ＝１６６７ｓ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝Ｇ４ｙＦＸｓ５ＭｑｐＵ＆ｔ＝８２６ｓ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ＢＨＶｅＫｌｋｚｓ８Ｉ＆ｔ＝５４５ｓ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝Ｇｔ８Ｏｕ４３ＢＨ０Ｙ＆ｔ＝５９６ｓ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ＣｊｐｕＥＥＷＧｆ６Ｉ＆ｔ＝１２２７ｓ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ｔ＿７ａＭｏｊ４ｄＲｃ＆ｔ＝５９７ｓ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ｙＳｙＭ９ｇｑｚＣ９ｃ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝Ｑ３ｔｑｉｇＪｗ１５Ｕ＆ｔ＝２２ｓ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ｆＢＴＣ６ＦＭＭｗＬｋ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ａｄＦＶａＫＴｋＬｗＭ　（７）掲載日　平成３０年１２月２７日　掲載アドレス：ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ＩｄＳＱ１ｇ＿０ｃＫｃ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ｚＬｈＪｉＢＢＴ７ｑＥ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ＬｄＥｅＧ６６Ｓ２ＹＩ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝４ＨＫｂＪＰｕｅＱｄｇ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ＲＭｊＨ＿２ＶｙＦＫｃ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ｄ６ＴＷＧＷｒ４Ｐ１ｗ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ａｔＡ４８ＶＩＡＭｃＭ　ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ｐ－ｗＲＲＯＦＲＦＷＵ

特許法第３０条第２項適用申請有り　新規性喪失の例外２の内容の続き：ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ｅ７ｕｏＦｏ８ｋＫＧＥ　（８）開催日　平成３１年２月１９日　集会名：ザ・ゼノンショウ　（９）掲載日　平成３１年３月２８日　掲載アドレス：ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｔｉｍｅ＿ｃｏｎｔｉｎｕｅ＝１７＆ｖ＝Ｅ７９ＡｏＸＳＵＪ６Ｑ　（１０）公開日　平成３１年４月２２日　公開名：第１回クローズドβテスト　（１１）公開日　令和１年５月９日　公開名：第２回クローズドβテスト

(72)発明者　山口　奈緒
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