

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6820642号
(P6820642)

(45) 発行日 令和3年1月27日(2021.1.27)

(24) 登録日 令和3年1月7日(2021.1.7)

(51) Int.Cl.		F I	
A 6 3 F 13/80	(2014.01)	A 6 3 F 13/80	B
A 6 3 F 13/53	(2014.01)	A 6 3 F 13/53	
A 6 3 F 13/69	(2014.01)	A 6 3 F 13/69	5 2 0
A 6 3 F 13/58	(2014.01)	A 6 3 F 13/58	

請求項の数 10 (全 24 頁)

(21) 出願番号	特願2019-197835 (P2019-197835)	(73) 特許権者	000135748
(22) 出願日	令和1年10月30日 (2019.10.30)		株式会社バンダイ
審査請求日	令和2年3月11日 (2020.3.11)		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 島山 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) 【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ゲーム要素をプレイヤー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イヤー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イヤー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、相手プレイヤー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イヤー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。

10

【請求項 4】

前記第 2 操作は、第 1 ゲーム要素をタッチし、相手プレイヤー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、相手プレイヤー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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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ーが化体した、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ーは、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ーの図案(該キャラクターの外観を示した画像)が付されるものとして説明する。

20

【0019】

実行されるゲームのゲーム要素は、キャラクター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ー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、例えばキャラクター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。

30

【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。

40

50

【 0 0 2 2 】

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。仮想的又は実体の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。

10

[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。

【 0 0 2 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(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。

20

【 0 0 2 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。

30

【 0 0 2 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。

【 0 0 2 6 】

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。

40

【 0 0 2 7 】

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。

【 0 0 2 8 】

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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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に変更される。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

50

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。

10

【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に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。

20

30

【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。

40

【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】

50

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】

10

20

30

40

50

処理部 5 2 は、記憶部 5 1 に格納されるプログラムやデータ、操作入力部 5 0 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 5 2 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 5 2 は、主な機能部として、ゲーム演算部 6 1 と、画像生成部 6 2 と、音生成部 6 3 と、通信制御部 6 4 とを備える。

【0051】

ゲーム演算部 6 1 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 6 2 や音生成部 6 3 に出力する。ゲーム演算部 6 1 は、提供部 7 1 と、デッキ設定部 7 2 と、カード管理部 7 3 と、カード操作制御部 7 4 と、ゲーム管理部 7 5 を含む。

10

【0052】

提供部 7 1 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 7 0 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 5 5 を介してゲームサーバ 2 から受信し、記憶部 5 1 に記憶する。

【0053】

デッキ設定部 7 2 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 7 2 は、プレーヤのデッキを構成するカードを設定する。

20

【0054】

カード管理部 7 3 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 4 3 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 5 5 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 7 4 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 7 4 は、生成した行動選択情報を、通信部 5 5 を介して、ゲームサーバ 2 に送信する。

30

【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 4 3 のカードをタッチし、ベース領域 4 5 へドラッグする操作を検知した場合、カード操作制御部 7 4 は、タッチされたカードをベース領域 4 5 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 4 5 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 4 3 のカードのタッチし、フィールド領域 4 4 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 7 4 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 5 1 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 4 5 に配置されている消費可能なマナの数と、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 7 4 は、タッチされた手札領域 4 3 のカードをフィールド領域 4 4 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 4 4 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

40

50

域 4 4 へ配置することは不可能となる。

【 0 0 5 8 】

また、例えば、対戦フェーズにおいて、フィールド領域 4 4 のカードをタッチし、相手プレイヤーのライフ領域 4 6 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 7 4 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 4 4 のカードから相手プレイヤーのライフ領域 4 6 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、相手のプレイヤー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。

【 0 0 5 9 】

また、例えば、対戦フェーズにおいて、フィールド領域 4 4 のカードをタッチし、ベース領域 4 5 へドラッグする操作を検知した場合、カード操作制御部 7 4 は、タッチされたフィールド領域 4 4 のカードをベース領域 4 5 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 4 4 のカードをベース領域 4 5 に移動する行動と、を示す行動選択情報を生成する。

10

【 0 0 6 0 】

また、例えば、対戦フェーズにおいて、手札領域 4 3 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 7 4 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 7 4 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。

20

【 0 0 6 1 】

なお、プレイヤー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。

【 0 0 6 2 】

ゲーム管理部 7 5 は、ゲーム全体の進行を管理する。例えば、ゲーム管理部 7 5 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。

【 0 0 6 3 】

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 5 3 に出力する。画像生成部 6 2 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。

30

【 0 0 6 4 】

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 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 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（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。

40

【 0 0 6 5 】

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 6 】

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（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 6 2 は、ディスプレイ 1 1 に該当する。

【 0 0 6 7 】

50

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 5 4 は、スピーカ 1 3 に該当する。

【 0 0 6 8 】

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 6 9 】

次に、ゲームサーバ 2 の構成を説明する。図 1 3 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。

【 0 0 7 0 】

ゲームサーバ 2 は、記憶部 9 1 と、処理部 9 2 と、通信部 9 3 とを備える。

【 0 0 7 1 】

記憶部 9 1 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 2 を、プレイヤー管理部 1 0 1 と、ゲーム管理部 1 0 2 と、カード提供管理部 1 0 3 として機能させるためのプログラムである。

【 0 0 7 2 】

更に、記録部 9 1 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。記憶部 9 1 に記憶されるユーザ情報データは、プレイヤー端末 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 1 2 参照)。

【 0 0 7 3 】

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 1 0 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。

【 0 0 7 4 】

処理部 9 2 は、プレイヤー管理部 1 0 1 と、ゲーム管理部 1 0 2 と、カード提供管理部 1 0 3 と、を備える。

【 0 0 7 5 】

プレイヤー管理部 1 0 1 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イヤー端末 1 毎に管理する。

【 0 0 7 6 】

ゲーム管理部 1 0 2 は、各プレイヤー端末 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。

【 0 0 7 7 】

カード提供管理部 1 0 3 は、プレイヤー端末 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 9 1 から読み出してプレイヤー端末 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 9 1 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又はアイテム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 9 1 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。

【 0 0 7 8 】

通信部 9 3 は、通信回線 N と接続して通信を実現する。

[各装置の動作]

プレイヤー端末 1 の動作について例を用いて説明する。

プレイヤー 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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)。

20

【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)。

30

【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

40

50

れないと判定された場合にもフローはStep 901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、相手プレイヤーのライフ領域46に向けてスライドする操作を検知した場合(図17のStep 501)、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イヤーのライフ領域46を指し示す指示標識を表示する(図19のStep 502)。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、相手のプレイヤー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(Step 503)、生成した行動選択情報をゲームサーバ2に送信する(Step 504)。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、プレイヤー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(Step 505)。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、相手プレイヤーBが、プレイヤー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、相手側のプレイヤー又はフォースのライフを減らす等の画像表示を行う(Step 506)。その後、フローはStep 901に進む。

10

20

【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Step 601)、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Step 602)。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(Step 603)、生成した行動選択情報をゲームサーバ2に送信する(Step 604)。その後、フローはStep 901に進む。

30

【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Step 701)、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Step 702)。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(Step 703)、生成した行動選択情報をゲームサーバ2に送信する(Step 704)。その後、フローはStep 901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Step 801)、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Step 802)。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(Step 803)。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(Step 804)、生成した行動選択情報をゲームサーバ2に送信する(Step 805)。その後、フローはStep 901に進む。なお、Step 402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Step 901に進む。

40

【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

50

検知した場合（Step 901）、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（Step 902）、生成した行動選択情報をゲームサーバ2に送信して（Step 903）、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、プレイヤーAによるターンが終了し、次にプレイヤーBによるターンが開始される。そして、プレイヤー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、プレイヤー端末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、プレイヤーが、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。プレイヤー端末1は、このプレイヤーの操作に応じて、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、プレイヤー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（プレイヤーに未提供のカードも含む）のカード設定データをプレイヤー端末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、プレイヤー端末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、プレイヤーとグループを構成する。第3ゲーム要素は、プレイヤーが保有する第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、プレイヤーの操作を条件とすることなく、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。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、第3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。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イヤーはプレイヤーの仮想対戦プレイヤーである

10

20

30

40

50

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】

10

[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

20

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

30

40

50

- 6 2 画像生成部
- 6 3 音生成部
- 6 4 通信制御部
- 7 1 カード提供部
- 7 2 デッキ設定部
- 7 3 カード管理部
- 7 4 カード操作制御部
- 7 5 ゲーム管理部
- 9 1 記憶部
- 9 2 処理部
- 9 3 通信部
- 1 0 1 プレーヤ管理部
- 1 0 2 ゲーム管理部
- 1 0 3 カード提供管理部

10

【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。

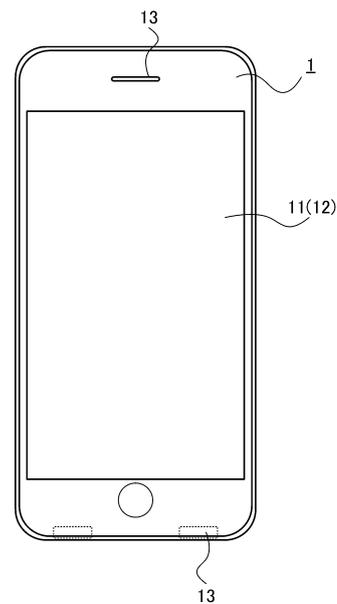
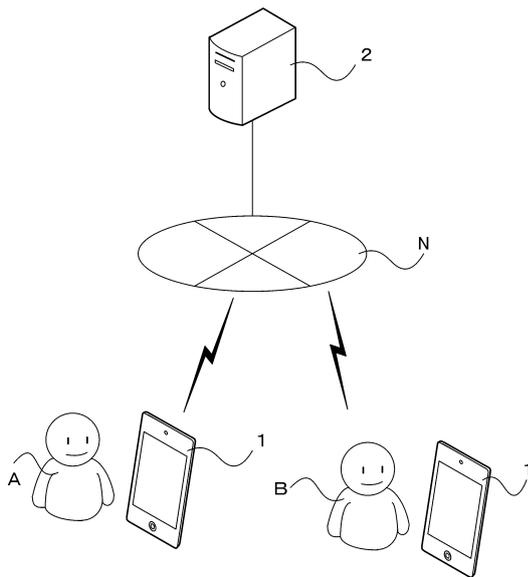
【解決手段】ゲーム要素を使用して行うゲームをコンピュータに実行させるプログラムである。プログラムは、コンピュータを、第1ゲーム要素をプレーヤのデッキとして設定可能な設定手段、デッキとして設定された第1ゲーム要素を第1領域に提示可能な提示手段、提示された第1ゲーム要素に対する第1操作によって、第1ゲーム要素を他の第1ゲーム要素による効果の発動のために消費されるコストとして設定可能にし、第1領域に提示された第1ゲーム要素に対する第2操作によって、第1ゲーム要素による効果の発動を可能とするゲーム要素操作制御手段として機能させる。

20

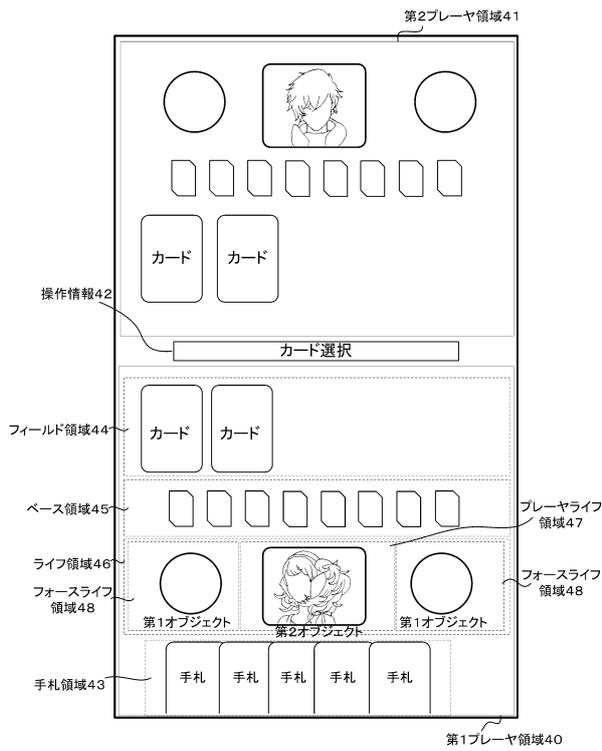
【選択図】図9

【図1】

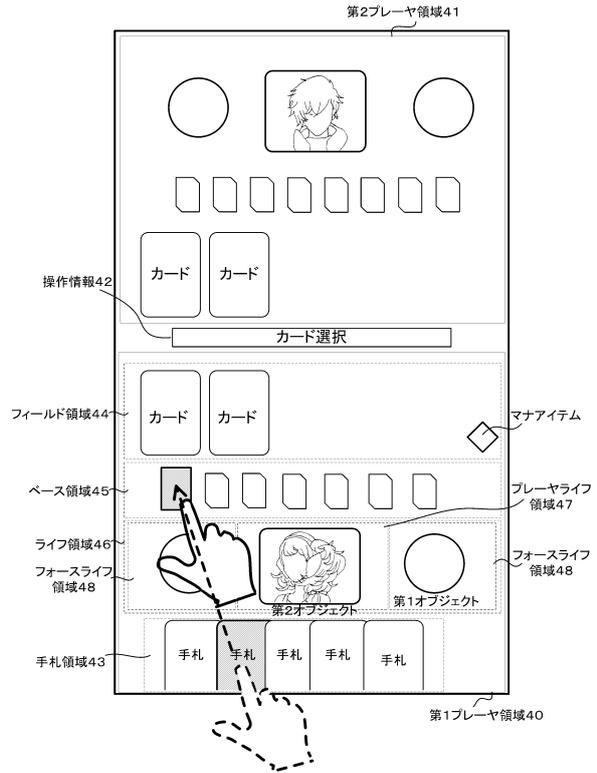
【図2】



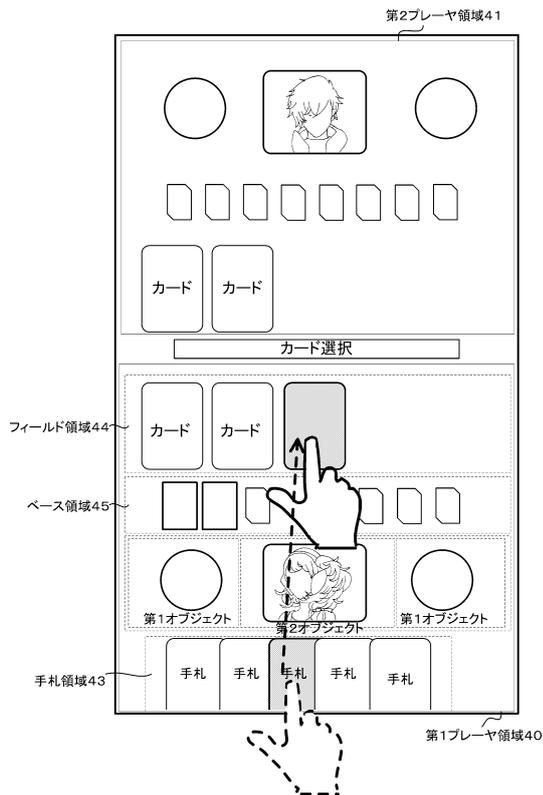
【図3】



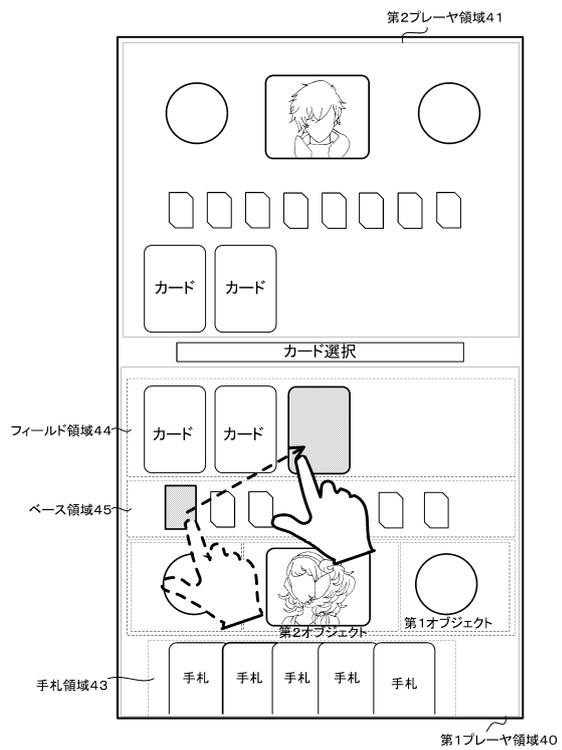
【図4】



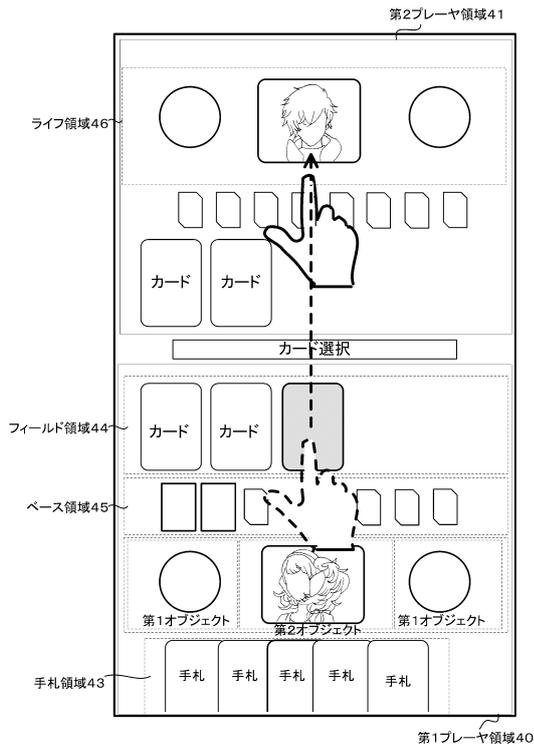
【図5】



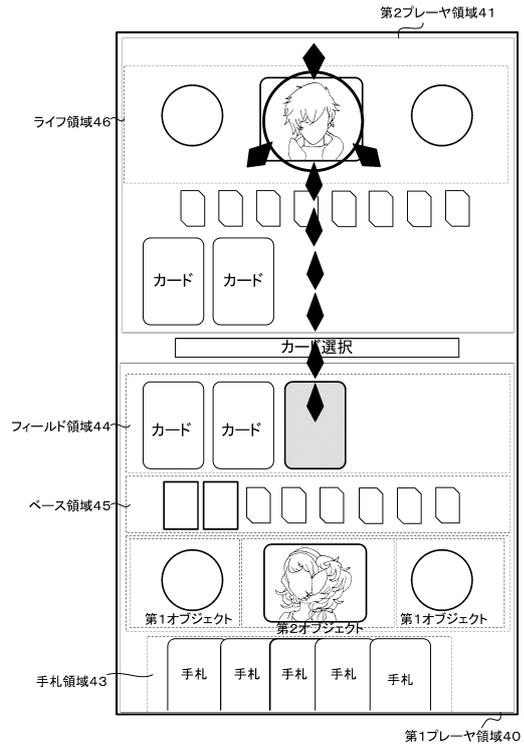
【図6】



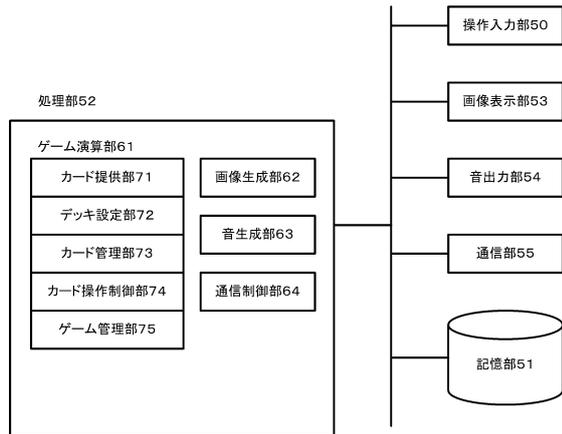
【図7】



【図8】



【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】

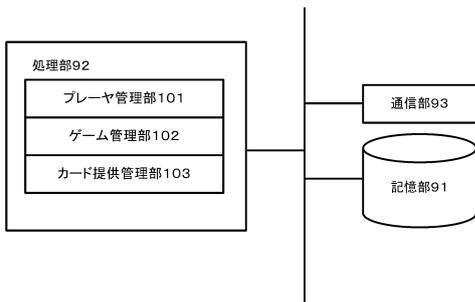
デッキ設定データ

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

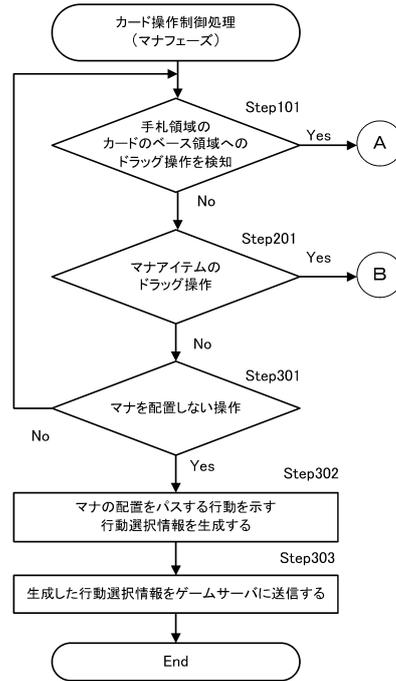
【図12】

ユーザ情報データ	
ユーザ識別情報 (プレイヤーID)	1001
ランク/クラス	xx/xx
プレイヤー戦績	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
⋮	

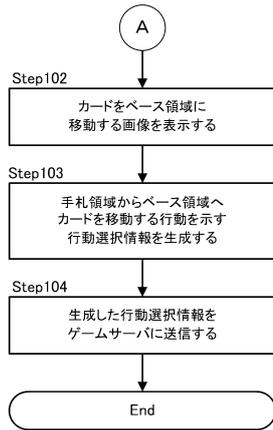
【図13】



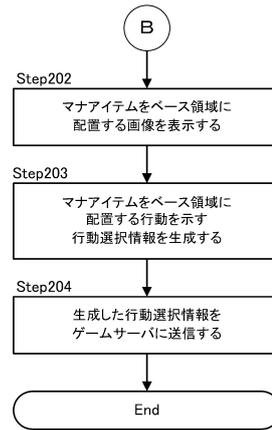
【図14】



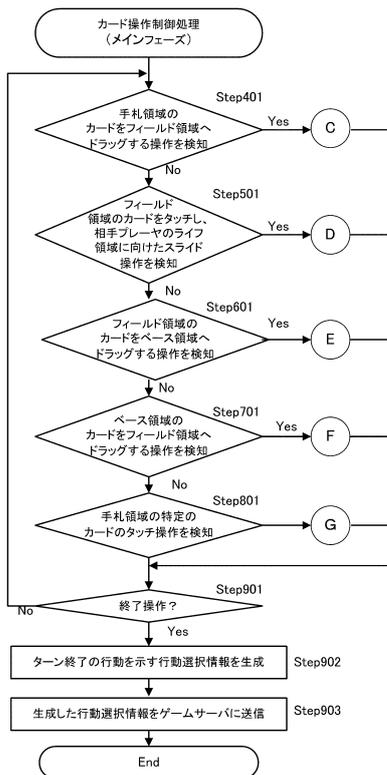
【図15】



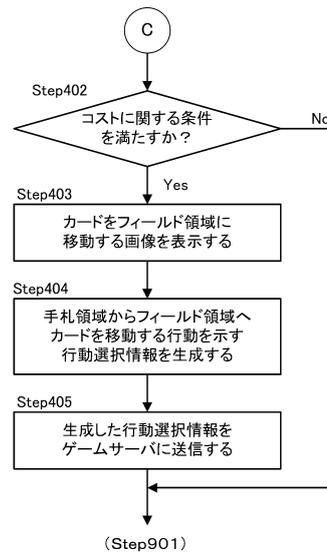
【図16】



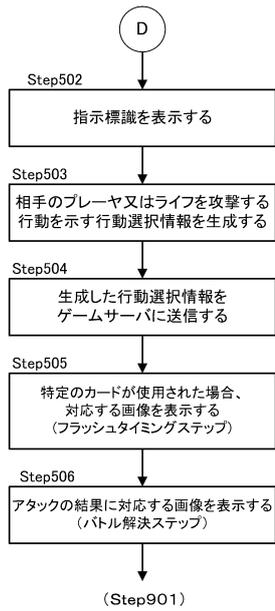
【図17】



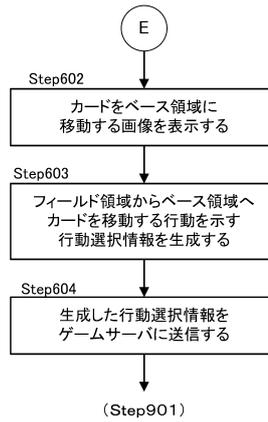
【図18】



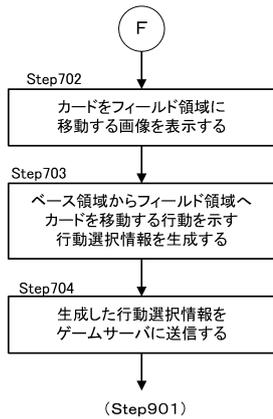
【図19】



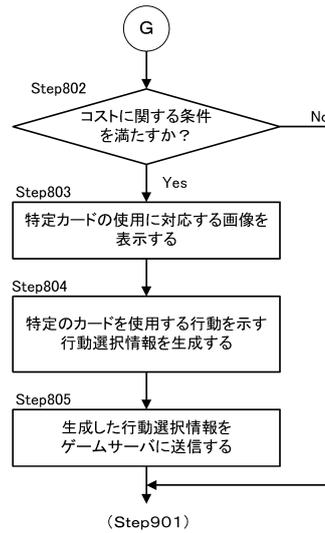
【図20】



【図21】



【図22】



フロントページの続き

特許法第30条第2項適用 (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 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=adFVaKtLwM> (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 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・ゼノンショー (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 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 テスト

早期審査対象出願

- (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

審査官 田中 洋行

- (56)参考文献 特開2018-118091(JP,A)
特開2018-015542(JP,A)
国際公開第2017/010173(WO,A1)
特開2001-340643(JP,A)
特開2018-201652(JP,A)
特開2001-347069(JP,A)
特開2014-147412(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 9/24

A63F 13/00 - 13/98