

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7114643号

(P7114643)

(45)発行日 令和4年8月8日(2022.8.8)

(24)登録日 令和4年7月29日(2022.7.29)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

A 6 3 F 13/52

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/2145 (2014.01)

A 6 3 F 13/2145

A 6 3 F 13/426 (2014.01)

A 6 3 F 13/426

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/80

B

請求項の数 6 (全21頁)

(21)出願番号 特願2020-48630(P2020-48630)
 (22)出願日 令和2年3月19日(2020.3.19)
 (65)公開番号 特開2021-145888(P2021-145888
 A)
 (43)公開日 令和3年9月27日(2021.9.27)
 審査請求日 令和2年3月19日(2020.3.19)
 特許法第30条第2項適用 (1)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 (2)
 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 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 (3) 公開日 令和1年9月9日~令
 和2年3月19日 ウェブサイトのアドレス: <https://www.amazon.co.jp/dp/B0>
 最終頁に続く

(73)特許権者 000135748
 株式会社バンダイ
 東京都台東区駒形一丁目4番8号
 (74)代理人 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 小谷 英斗
 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式
 会社バンダイ内
 (72)発明者 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
 最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、端末、及びゲームシステム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のゲーム要素から構成されたデッキを用いた対戦を実行するプログラムであって、
 前記デッキを構成するゲーム要素の対戦で用いられる能力情報を含むゲーム要素画像を、
 表示部の対戦画面のゲーム要素表示領域に表示する第1表示処理と、

前記ゲーム要素表示領域に表示されているゲーム要素画像のうち、プレーヤに選択され
 たゲーム要素画像のその全体を拡大した拡大ゲーム要素画像を、前記対戦画面の前記ゲー
 ム要素表示領域に重ならない位置に表示する第2表示処理と、

前記ゲーム要素表示領域に表示されているゲーム要素画像であって、前記拡大ゲーム要素
 画像に対応するゲーム要素画像とは異なる新たなゲーム要素画像の選択を条件として、前
 記表示されている拡大ゲーム要素画像から、新たに選択されたゲーム要素画像の拡大ゲー
 ム要素画像に切り替える第1切替処理と、

前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対する押圧を条件として、前記表示されてい
 る拡大ゲーム要素画像から、前記ゲーム要素表示領域において、前記表示されている拡大
 ゲーム要素画像に対応しているゲーム要素画像に隣接するゲーム要素画像の拡大ゲー
 ム要素画像に切り替える第2切替処理と、

をコンピュータに実行させ、

前記対戦画面は、

前記対戦の対戦相手の第1領域と前記プレーヤの第2領域とから成り、

前記ゲーム要素表示領域は、前記プレーヤの第2領域内の一部に設けられる、

10

20

るプログラム。

【請求項 2】

前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対応している前記ゲーム要素表示領域のゲーム要素画像を強調して表示する強調表示処理を含む、
請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記第 1 表示処理は、前記対戦のターン毎に前記デッキから 1 つずつ取り出したゲーム要素を前記ゲーム要素表示領域に並べて表示する、請求項 1 又は請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記第 1 表示処理は、前記ゲーム要素画像を、前記能力情報の一部が隠れるように重ねながら並べて、前記ゲーム要素表示領域に表示部に表示する、
請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 5】

複数のゲーム要素から構成されたデッキを用いた対戦を実行する端末であって、
前記デッキを構成するゲーム要素の対戦で用いられる能力情報を含むゲーム要素画像を、
表示部の対戦画面のゲーム要素表示領域に表示する第 1 表示処理と、

前記ゲーム要素表示領域に表示されているゲーム要素画像のうち、プレーヤに選択されたゲーム要素画像のその全体を拡大した拡大ゲーム要素画像を、前記対戦画面の前記ゲーム要素表示領域に重ならない位置に表示する第 2 表示処理と、

前記ゲーム要素表示領域に表示されているゲーム要素画像であって、前記拡大ゲーム要素画像に対応するゲーム要素画像とは異なる新たなゲーム要素画像の選択を条件として、前記表示されている拡大ゲーム要素画像から、新たに選択されたゲーム要素画像の拡大ゲーム要素画像に切り替える第 1 切替処理と、

前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対する押圧を条件として、前記表示されている拡大ゲーム要素画像から、前記ゲーム要素表示領域において、前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対応しているゲーム要素画像に隣接するゲーム要素画像の拡大ゲーム要素画像に切り替える第 2 切替処理と、
を備え、

前記対戦画面は、
前記対戦の対戦相手の第 1 領域と前記プレーヤの第 2 領域とから成り、
前記ゲーム要素表示領域は、前記プレーヤの第 2 領域内の一部に設けられる、
端末。

【請求項 6】

複数のゲーム要素から構成されたデッキを用いた対戦を実行するゲームシステムであって、
前記デッキを構成するゲーム要素の対戦で用いられる能力情報を含むゲーム要素画像を、
表示部の対戦画面のゲーム要素表示領域に表示する第 1 表示処理と、

前記ゲーム要素表示領域に表示されているゲーム要素画像のうち、プレーヤに選択されたゲーム要素画像全体を拡大した拡大ゲーム要素画像を、前記対戦画面の前記ゲーム要素表示領域に重ならない位置に表示する第 2 表示処理と、

前記ゲーム要素表示領域に表示されているゲーム要素画像であって、前記拡大ゲーム要素画像に対応するゲーム要素画像とは異なるゲーム要素画像の選択を条件として、前記表示されている拡大ゲーム要素画像から、前記選択されたゲーム要素画像の拡大ゲーム要素画像に切り替える第 1 切替処理と、

前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対する押圧を条件として、前記表示されている拡大ゲーム要素画像から、前記ゲーム要素表示領域において、前記表示されている拡大ゲーム要素画像に対応しているゲーム要素画像に隣接するゲーム要素画像の拡大ゲーム要素画像に切り替える第 2 切替処理と、
を備え、

前記対戦画面は、

10

20

30

40

50

前記対戦の対戦相手の第 1 領域と前記プレーヤの第 2 領域とから成り、

前記ゲーム要素表示領域は、前記プレーヤの第 2 領域内の一部に設けられる、

を備えるゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はプログラム、端末、及びゲームシステムに関する。

【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、サーバとの通信によって進行していくゲーム等である（例えば特許文献 1）。

10

【0003】

特許文献 1 では、通信状態を端末の画面に表示する技術が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】再公表 2015 - 173967 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

20

上述のようなゲームにおいて、ゲームで表示される様々なオブジェクトの表示方法を工夫し、ユーザにとって利便性を向上させるゲームの提供が求められている。そこで本発明が解決しようとする課題は、ユーザの利便性を向上させるプログラム、端末、及びゲームシステムを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様は、プログラムであって、前記プログラムは、少なくとも 1 以上のゲーム要素を第 1 態様で表示部に表示する第 1 表示処理と、前記第 1 態様で表示されているゲーム要素のいずれか 1 つを、前記表示部に前記第 1 態様のゲーム要素と共に第 2 態様で表示する第 2 表示処理とをコンピュータに実行させる。

30

【0007】

本発明の一態様は、端末であって、少なくとも 1 以上のゲーム要素を第 1 態様で表示部に表示する第 1 表示手段と、前記第 1 態様で表示されているゲーム要素のいずれか 1 つを、前記表示部に前記第 1 態様のゲーム要素と共に第 2 態様で表示する第 2 表示手段とを備える。

【0008】

本発明の一態様は、システムであって、少なくとも 1 以上のゲーム要素を第 1 態様で表示部に表示する第 1 表示手段と、前記第 1 態様で表示されているゲーム要素のいずれか 1 つを、前記表示部に前記第 1 態様のゲーム要素と共に第 2 態様で表示する第 2 表示手段とを備える。

40

【発明の効果】

【0009】

本願によると、ユーザの利便性を向上させることができる。

【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 に表示される対戦ゲームのスタンバイフェーズ又はカード使用準備フェーズにおける画面表示の一例を示した図である。

【図 4】図 4 はプレーヤ端末 1 のディスプレイ 11 に表示される対戦ゲームのスタンバイ

50

フェーズ又はカード使用準備フェーズにおける操作の一例を示した図である。

【図 5】図 5 は、プレーヤ端末 1 の概略図である。

【図 6】図 6 は、保有カードデータの一例を説明する為の図である。

【図 7】図 7 は、カードキャラクタデータの一例を説明する為の図である。

【図 8】図 8 は、デッキ設定データの一例を説明する為の図である。

【図 9】図 9 は、パディ設定データの一例を説明する為の図である。

【図 10】図 10 は、本実施形態における表示画面の一例を説明するための図である。

【図 11】図 11 は、本実施形態における表示画面の一例を説明するための図である。

【図 12】図 12 は、ゲームサーバ 2 の概略図である。

【図 13】図 13 は、本実施形態における動作を説明するためのフロー図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0011】

< 第 1 の実施の形態 >

[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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

【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 が保有する第 1 ゲ

50

ーム要素と、対戦相手となる第2プレーヤBが保有する第1ゲーム要素とを使用した対戦ゲームに適用した例を説明する。

【0018】

ここで、第1ゲーム要素はキャラクタであり、画像、仮想的又は実体のある物品等に化体して表現される。画像は、静止画及び動画を含む。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や、実体のあるカード等である。尚、物品は、カードに限られることなく、物品に対応付けられたゲーム要素を特定可能に構成された物品であれば、カードに限られるものではない。物品は、例えばゲーム要素の外観を有するフィギュア等の造形物であってもよい。

【0019】

以下の説明では、実行するゲームにおいて、第1ゲーム要素は、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）のカードの操作に基づいて行動制御がなされるキャラクタであるものとし、カードには対応するキャラクタの図柄（該キャラクタの外観を示した画像）が付されるものとして説明する。更に、これに限られるものではなく、キャラクタは、実行されるゲームのアイテムや発動する効果等、その他のゲーム要素を特定するものであってもよいことは言うまでもない。

【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、デッキはプレーヤにより選択された所定枚数のカードから構成されたカード群である。プレーヤは、設定したデッキのうち、希望するデッキを選択し、そのデッキを構成するカードを使用してゲームを行う。

【0021】

更に、本実施の形態が適用される対戦ゲームでは、第1ゲーム要素とは異なる第2ゲーム要素が加わる。

【0022】

第2ゲーム要素は、第1ゲーム要素と同様にキャラクタではあるが、かならずしも仮想的又は実体のある物品と対応付けられる必要はない。そして、第2ゲーム要素は、第1ゲーム要素とは異なり、ゲーム内の対戦においてプレーヤ（コンピュータに操作されるノンプレーヤも含む）の操作対象とされるものではなく、少なくともプレーヤが操作可能なフェーズにおいてゲームの進行に係る情報であるアドバイス情報をプレーヤに提供するという性質を備える。

【0023】

別の言い方をすると、第2ゲーム要素は、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第1ゲーム要素とは異なり、ゲーム内において自律的又は自発的に、アドバイス情報を提供するものともいえる。

【0024】

アドバイス情報は、ゲームの進行に係る情報であれば、種類は問わないが、例えば、操作方法の情報、第1ゲーム要素の選択又は行動に対する情報（カードの選択、攻撃対象とすべき対戦相手のカード等のアドバイス情報）、ゲームの進行を有利にする情報（ゲームの対戦結果を有利にするカードの種類の提示等のアドバイス情報）等である。

【0025】

アドバイス情報の内容又は提供タイミングは、第2ゲーム要素が持つキャラクタ情報によって変化する。キャラクタ情報は、プレーヤのゲームの進行に応じて変化する。キャラクタ情報は、複数のパラメータを持つことが可能である。例えば、本実施の形態では、キャラクタ情報は、プレーヤのゲームの結果により得られる経験値により変化するパラメータ（以下、レベルと記載する）と、プレーヤが使用する第1ゲーム要素の使用頻度によって変化するパラメータ（以下、カード理解度と記載する）と、プレーヤが使用する第1ゲーム要素の種類の使用割合によって変化するパラメータ（以下、パーソナリティと記載する）と、プレーヤが所定のイベントを達成することによって変化するパラメータ（以下、

10

20

30

40

50

シンクロレベルと記載する)とを含む。従って、第2ゲーム要素が提供するアドバイス情報は、第2ゲーム要素のキャラクタ情報に応じて異なる可能性がある点に留意すべきである。

【0026】

第2ゲーム要素は複数あっても良く、各第2ゲーム要素は初期の段階において異なるキャラクタ情報を持つようにしても良い。そして、プレイヤーは、キャラクタ情報が異なる複数の第2ゲーム要素から、希望する第2ゲーム要素を選択するようにしても良い。

【0027】

上述した第2ゲーム要素の自律的又は自発的なアドバイス情報の提供は、ゲームサーバ2が備えるAI機能によって行われる。このAI機能は、多くの対戦ゲームのゲーム進行の内容とその結果等を教師データとし、機械学習して得られた学習モデルによって可能である。機械学習の方法は、深層学習(ディープラーニング)、強化学習、又は、それらの組み合わせが代表的なものであるが、これに限られない。尚、学習モデルは、第2ゲーム要素のキャラクタ情報に応じて異なる内容のアドバイス情報を出力することが可能である。これを実現する方法としては、例えば、第2ゲーム要素のキャラクタ情報が高い程、最適解を探索する時間を多くするなどし、第2ゲーム要素のキャラクタ情報が高い程、ある状況に対処するより最適な解が得られる学習モデル等がある。

【0028】

上述した第2ゲーム要素を、以下の説明ではバディと記載する。

【0029】

[ゲーム内容の概略]

次に、実施の形態の説明の理解を助けるために、プレイヤー端末1のディスプレイ11の表示画面を用いて、ゲームの概要を説明する。

【0030】

本実施形態のゲームでは、プレイヤー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、レアリティ、属性(色)、数字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イヤー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。

【0031】

カードは、ディスプレイ11に表示される仮想的なものであるが、リアルカード同様に裏面と表面とがある。裏面は、全カード共通となっており、裏面表示されている時は、カードを特定することが出来ない。一方、表面は、カードを特定できる情報が記されている。カードを特定できる情報とは、カードに関連付けられたキャラクタやキャラクタの能力が直感的に把握できる絵柄、レアリティやレベルに関する情報、カードの説明文等である。以下の説明では、カードの表面に、絵柄とカードの説明文が記されている例を用いて説明する。

【0032】

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、プレイヤー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。

【0033】

そして、プレイヤー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

10

20

30

40

50

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 3 4 】

ゲームを開始する前に、プレーヤ A , B は、アカウント登録をする。このアカウント登録時において、プレーヤ端末 1 により提示された複数種類の第 2 ゲーム要素(以下、バディと記載する)から好みのバディを選択することにより、各プレーヤ A , B と共にグループを構成するバディがそれぞれ設定される。この選択したバディの能力や性格の相違により、後のゲームプレイスタイルが変化する可能性がある。そして、各プレーヤ A , B は、保有しているカードのうちの所定枚数(例えば 4 0 枚)でデッキを編成する。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うことができる。対戦プレイ(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することで開始される。

10

【 0 0 3 5 】

図 3 はプレーヤ端末 1 のディスプレイ 1 1 に表示される対戦ゲームのバトル画面の一例を示した図である。ディスプレイ 1 1 に表示されるバトル画面は、自プレーヤ A の領域である第 1 プレーヤ領域 4 0 と、対戦する相手プレーヤ B の領域である第 2 プレーヤ領域 4 1 とを備えている。バトル画面の各領域は固定である。また、第 1 プレーヤ領域 4 0 と第 2 プレーヤ領域 4 1 との境界には、現在実行することが可能な操作の情報を表示する操作情報 4 2 が表示される。

【 0 0 3 6 】

第 1 プレーヤ領域 4 0 、第 2 プレーヤ領域 4 1 の各領域は、手札領域 4 3 と、フィールド領域 4 4 と、ベース領域 4 5 と、ライフ領域 4 6 とを備える。手札領域 4 3 には、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 4 4 には、手札領域 4 3 又ベース領域 4 5 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 4 3 のカードをフィールド領域 4 4 に配置することができる。フィールド領域 4 4 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 4 5 は、フィールド領域 4 4 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 4 6 は、ライフ(H P)を持つプレーヤの領域であるプレーヤライフ領域 4 7 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 4 8 とを備える。プレーヤライフ領域 4 7 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 4 8 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。尚、本例では、第 2 オブジェクトとして、バディの画像が表示される。

20

【 0 0 3 7 】

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。

【 0 0 3 8 】

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 4 3 に配置する等のステップから構成される。マナフェーズでは、プレーヤが自分のベース領域 4 5 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 4 3 のカードを指でタッチ(選択)し、ベース領域 4 5 までスワイプ(ドラッグ操作又はスライド操作ともいう)をして、カードをベース領域 4 5 に移動させる。また、マナフェーズ中に第 1 プレーヤ領域 4 0 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(選択)し、ベース領域 4 5 までドラッグ操作をすることによりベース領域 4 5 に配置することができる。ベース領域 4 5 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 4 5 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。

40

【 0 0 3 9 】

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

50

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。キャラクタの召喚とはコストの消費を条件としてカードをフィールド領域 4 4 に配置することである。

【 0 0 4 0 】

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。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 4 1 のフィールド領域 4 4 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。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。

10

【 0 0 4 1 】

カード効果の発動は、手札領域 4 3 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る。また、カードの移動は、フィールド領域 4 4 とベース領域 4 5 との間でカードを移動させるものである。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。

20

【 0 0 4 2 】

このような一連のフェーズからなるターンを、プレーヤ A のチームと対戦相手のプレーヤ B のチームとが交互に繰り返し、いずれかのプレーヤのライフが 0 になる、又は、デッキのカードが 0 枚になることにより、勝敗が決定する。その対戦結果によって、プレーヤのランク、パディの経験値及びパディのキャラクタ情報（変化能力情報）が変化する。

【 0 0 4 3 】

〔装置の構成〕

次に、装置の構成について述べる。図 5 は、プレーヤ端末 1 の機能構成例を示すブロック図である。図 5 に示すように、プレーヤ端末 1 は、操作入力部 5 1 と、処理部 5 2 と、画像表示部 5 3 と、音出力部 5 4 と、通信部 5 5 と、記憶部 5 6 とを備える。

30

【 0 0 4 4 】

操作入力部 5 1 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、検出したプレーヤからの操作入力に応じた操作入力信号を処理部 5 2 に出力する。操作入力部 5 1 が検出する操作は、一般的なスマートフォン等で行われる、タップ（ダブルタップ、長押し等）、フリック、及びスワイプ等である。操作入力部 5 1 の機能は、例えば、タッチ操作パッド、ホームボタン、ボタンスイッチや、ジョイスティック、トラックボールといった直接プレーヤ A が指で操作する素子はもちろん、加速度センサや角速度センサ、傾斜センサ、地磁気センサといった、運動や姿勢を検知する素子等によっても実現できる。図 2 では、タッチ操作パネル 1 2 がこれに該当する。操作入力部 5 1 は、タッチ操作パネル 1 2 に対するプレーヤの操作及び入力位置を検出して、検出した操作入力に応じた操作入力信号を出力する。

40

【 0 0 4 5 】

処理部 5 2 は、記憶部 5 6 に格納されるプログラムやデータ、操作入力部 5 1 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。

【 0 0 4 6 】

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、プレーヤ

50

情報管理部 70 と、カード管理部 71 と、デッキ設定部 72 と、パディ設定部 73 と、デバイス情報提供部 74 と、対戦実行部 75 と、表示制御部 76 とを含む。

【0047】

プレーヤ情報管理部 70 は、プレーヤの情報を管理する。管理する情報は、プレーヤのニックネーム等の基本的なユーザ情報、プレーヤランク及びパディレベルを管理する。

【0048】

カード管理部 71 は、記憶部 56 に格納されている保有カードデータ D1 と、カードキャラクタデータ D2 を用いて、プレーヤ A, B の保有の有無を含む、ゲームシステムが提供可能なカードの管理を行う。

【0049】

保有カードデータ D1 は、ゲームシステムが提供可能なカードのカード識別情報と、そのカードをプレーヤが保有しているかの有無を示す保有フラグと、そのカードをプレーヤが使用可能かを示す使用許可フラグとが、関連付けられたデータである。図 6 は保有カードデータ D1 の一例を示した図である。図 6 では、カード識別情報のフィールドには、ゲームシステムが提供可能なカードのカード識別情報が記載されている。そして、そのカード識別情報のカードを、プレーヤが保有している場合には保有フラグのフィールドに“1”が設定され、プレーヤが保有していない場合には保有フラグのフィールドに“0”が設定されている。また、そのカード識別情報のカードを、プレーヤが使用可能な場合には使用可能フラグのフィールドに“1”が設定され、プレーヤが使用不可能な場合には使用許可フラグのフィールドに“0”が設定されている。図 6 は保有カードデータ D1 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。

【0050】

尚、保有フラグのフィールドに“0”が設定されていても、使用可能フラグのフィールドに“1”が設定される場合がある。例えば、プレーヤが保有していないカードであっても、一時的に、プレーヤにそのカードを使用させる場合などである。

【0051】

カードキャラクタデータ D2 は、カードのカード識別情報と、そのカードのキャラクタ情報とが関連付けられたデータである。図 7 はカードキャラクタデータ D2 の一例を示した図である。図 7 では、カード識別情報とキャラクタ情報（キャラクタの画像、カード名、カード種類、コスト数、属性、種族、能力、攻撃力、ヒットポイント、レアリティ）及び説明（テキストデータ）とが関連付けられている。尚、図 7 はカードキャラクタデータ D2 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。

【0052】

カード管理部 71 は、ゲームサーバ 2 と通信を介して、新しく提供可能なカードがある場合、そのカードのカード識別情報とそのカード識別情報のカードキャラクタデータ D2 とを取得する。そして、カード管理部 71 は、取得したカード識別情報を保有カードデータ D1 に追記し、そのカード識別情報の保有フラグを“0”に、使用可能フラグのフィールドを“0”に設定する。また、取得したカードキャラクタデータ D2 を記憶部 56 に格納する。そして、プレーヤが新たにカードを取得・保有した場合、カード管理部 71 は、そのカード識別情報の保有フラグを“1”に、使用可能フラグのフィールドを“1”に設定する。

【0053】

デッキ設定部 72 は、保有カードデータ D1 とカードキャラクタデータ D2 とを用いて、現在、デッキを構成するカードに使用可能なカード（原則保有カード）を提示し、ユーザの操作により、提示されたカードからデッキを構成するカードを選択し、デッキを設定（編集）する。デッキ設定部 72 は、設定されたデッキの名称と、そのデッキの識別情報（デッキ ID）と、そのデッキを構成する各カードのカード識別情報とを関連付けたデッキ設定データ D3 を生成し、記憶部 56 に格納する。図 8 はデッキ設定データ D3 の一例を示す図である。図 8 の例では、プレーヤ A のデッキ 1 のデッキ設定データ D3 の例であり、デッキ ID “D001” のデッキ 1 がカード識別情報 “0001”、“0006”～カード識別情報 “0450” のカードから構成されていることを示している例である。尚、図 8 は

10

20

30

40

50

デッキ設定データ D 3 の一例を示したものであり、これに限定されるものではない。

【 0 0 5 4 】

ボディ設定部 7 3 は、アカウント登録時において、複数のボディ（第 2 ゲーム要素）から、プレーヤ A , B により選択されたボディに関する情報を、ボディ設定データ D 4 を用いて管理する。ボディ設定データ D 4 は、メニュー設定より選択されたボディのキャラクタ情報である。このボディのキャラクタ情報はゲームの進行に伴って変化するが、変化した場合には変化後のキャラクタ情報がゲームサーバ 2 から通知され、キャラクタ情報は更新される。図 9 はプレーヤ A のボディ設定データ D 4 の一例を示す図である。図 9 の例では、ボディ設定データ D 4 は、ボディ識別情報、ボディの画像、ボディ名、レベル、キャラクタ情報を含んでいる。図 9 はボディ設定データ D 4 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。アカウント登録時のボディ（第 2 ゲーム要素）のレベル及びキャラクタ情報は初期値（最も低い値）に設定される。また、ボディが変更された場合は、前のボディのレベル及びキャラクタ情報は引き継がず、変更後のボディ（第 2 ゲーム要素）のレベル及びキャラクタ情報を初期値（最も低い値）に設定される。また、ボディ設定部 7 3 は、対戦中又はその他のメニュー画面において、ボディの画像情報を画像生成部 6 2 に出力する。

10

【 0 0 5 5 】

アドバイス情報提供部 7 4 は、ゲームサーバ 2 からボディの能力（キャラクタ情報）に応じたアドバイス情報を取得し、画像生成部 6 2 又は音生成部 6 3 に出力し、アドバイス情報を画像表示部 5 3 又は音出力部 5 4 に出力する。

20

【 0 0 5 6 】

対戦実行部 7 5 は、ゲーム全体の進行を管理する。対戦実行部 7 5 は、バトルのスタンバイフェーズ及びカード使用準備フェーズにおいて、フィールド領域、ベース領域及びフォース領域等の各フィールドに配置されるカード、手札のカード識別情報、及びそのカードの配置状況等に関する情報からカード設定情報を生成して出力する。対戦実行部 7 5 は、操作入力部 5 1 を用いたプレーヤのタッチ操作等により、カードの選択や、カードの行動を決定し、カードの選択又は行動の情報である行動選択情報を生成して出力する。

【 0 0 5 7 】

表示制御部 7 6 は、ディスプレイ 1 1 に表示されるゲーム全般の画像の表示を制御する。ここで、本発明の表示制御部 7 6 が制御するバトル画面のカード表示について説明する。

30

【 0 0 5 8 】

手札領域 4 3 には、プレーヤの自ターン時にデッキから引いたカードが手札カードとして、予め定められたサイズの表示で並べられる。手札領域 4 3 に並べられるカードの枚数が増えても、カードのサイズは変更されず、図 3 に示すように、少なくともカードの一部が重なるようにして並べられるが、カードの絵柄、説明等の一部が他のカードによって隠れても良い。手札カードは、カードを引いた順に並べられるが、図 3 に示したように、一直線上に並べる方法以外であっても良い。

【 0 0 5 9 】

デッキから引かれたカードが手札領域 4 3 に並べられると、プレーヤは手札領域 4 3 から手札カードを 1 枚選択してフィールド領域 4 4 に移動させる。この時、プレーヤがカードを確認することができるように、表示制御部 7 6 は手札領域 4 3 内にあるカードのうちいずれかを拡大表示させる。表示制御部 7 6 は、カード全体が表示されるように拡大表示する。

40

【 0 0 6 0 】

表示制御部 7 6 は、手札領域 4 3 内にある手札カードを以下の方法で拡大表示する。

（ 1 ）プレーヤによって選択された手札カードを拡大表示する。

（ 2 ）拡大表示されている手札カードを順次拡大表示する。

【 0 0 6 1 】

まず、プレーヤによって選択された手札カードの拡大表示について図 1 0 を用いて説明する。

50

【 0 0 6 2 】

図 1 0 (1) は、ディスプレイ 1 1 に表示されるバトル画面の一例であり、デッキから引かれたカードが手札領域 4 3 に並べられた状態である。手札領域 4 3 には、手札 1 から手札 5 までの計 5 枚が並べられている。この状態で、プレーヤのタップ操作により、手札領域 4 3 の手札 2 が選択されたとする。

【 0 0 6 3 】

操作入力部 5 1 は、プレーヤによるタッチ操作と入力位置を検出し、操作入力信号として出力する。表示制御部 7 6 は、操作入力信号に基づいて、手札 2 が選択されたことを認識する。表示制御部 7 6 は、手札 2 のカード全体を拡大した画像を、バトル画面の所定位置に重畳して表示させる。この時、ディスプレイ 1 1 に表示される画面の一例を図 1 0 (2) に示す。図 1 0 (2) に示す通り、拡大したカードを表示する位置は、少なくとも、手札カードに重ならない位置に表示するようにする。例えば、手札領域 4 3 以外の表示領域に重畳させる。プレーヤによって選択されたカード、即ち、拡大表示されているカードが手札領域 4 3 のいずれのカードであるか分かるように、該カードを手札領域 4 3 内にて強調されるように表示する。図 1 0 (2) に示した例では、該カードを他の手札カードより飛び出るように表示している。これ以外に、例えば、太枠で囲む、他のカードをモノクロ表示する等のように、選択されたカードであることが直感的に分かるように強調させて表示する。

10

【 0 0 6 4 】

図 1 0 (3) に示すように、手札 2 が選択されて手札 2 の拡大表示されている状態で、更にプレーヤのタップ操作により、手札領域 4 3 の手札 5 が選択されたとする。操作入力部 5 1 はプレーヤによるタッチ操作と入力位置を検出して操作入力信号として出力し、表示制御部 7 6 はこの操作入力信号に基づいて、手札 5 が選択されたことを認識する。表示制御部 7 6 は、表示されている手札 2 の拡大画像から手札 5 の拡大画像に切り替える。手札領域 4 3 の手札 2 の強調表示は解除され、手札 5 が強調表示される。この時の表示画面の一例を図 1 0 (4) に示す。

20

【 0 0 6 5 】

図 1 0 (2) ~ (4) に示した通り、選択された手札領域 4 3 の手札カードが拡大表示中に別の手札カードが選択されると、拡大表示しているカードが新たに選択されたカードに切り替わる。

30

【 0 0 6 6 】

続いて、拡大表示されている手札カードの順次拡大表示について図 1 1 を用いて説明する。尚、拡大表示されたカードの表示位置、拡大表示されているカードに対応している手札カードの強調表示については、上記説明と同じであるため詳細な説明は省略する。また、以下の説明では、順次拡大表示する手札カードは手札領域 4 3 での並び順に従って右方向に順次表示させていく例を用いて説明するが、順次表示させていく方向は予め決められていれば特に限定するものではない。

【 0 0 6 7 】

図 1 1 (1) は、上記の図 1 0 (1) 同様、デッキから引かれたカードが手札領域 4 3 に並べられた状態である。例えば、この状態において、手札 1 が選択されたとする。

40

【 0 0 6 8 】

操作入力部 5 1 は、プレーヤによるタッチ操作と入力位置を検出し、操作入力信号として出力し、その情報に基づいて表示制御部 7 6 は手札領域 4 3 の手札 1 がタップ操作されたことを認識する。表示制御部 7 6 は、手札 1 のカード全体を拡大した画像を、バトル画面の所定位置に重畳して表示させる。この時にディスプレイ 1 1 に表示される画面の一例を図 1 1 (2) に示す。

【 0 0 6 9 】

次に、図 1 1 (3) に示すように、手札 1 の拡大表示されている状態で拡大表示されている手札 1 をタップしたとする。操作入力部 5 1 はプレーヤによるタッチ操作と入力位置を検出して操作入力信号として出力し、表示制御部 7 6 はこの操作入力信号に基づいて、

50

拡大表示されているカードに対するタップ操作がなされたことを認識する。表示制御部 76 は、手札領域 43 の手札カードの並びに従って、手札 1 の拡大画像から手札 2 の拡大画像に切り替える。手札領域 43 の手札 1 の強調表示は解除され、手札 2 が強調表示される。この時の表示画面の一例を図 11 (4) に示す。

【0070】

図 11 (3) ~ (4) に示した通り、手札カードが拡大表示されている時に拡大表示されている手札カードをタップ操作すると、手札領域 43 に表示されている手札カードの拡大表示に順次切り替わる。また、拡大表示の切り替わりに伴って、手札領域 43 の手札カードの強調表示も拡大表示されている手札カードに対応するように順次変更される。

【0071】

画像生成部 62 は、ゲーム演算部 61 の処理結果や表示制御部からの制御情報に基づいて 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 103 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。

【0072】

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。

【0073】

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。データ通信は、ゲームサーバ 2 と通信するデータが発生した場合、ゲームの進行によって対戦実行部 75 がゲームサーバ 2 と通信するデータを出力した場合、及び、ゲームサーバ 2 からデータを受信した場合の少なくとも一つの場合に開始される。通信制御部 64 が送信するデータは、例えば対戦実行部 75 から出力されるカード設定情報及び行動選択情報等である。通信制御部 64 が受信するデータは、例えば対戦結果等である。

【0074】

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。

【0075】

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。

【0076】

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。

【0077】

記憶部 56 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。

【0078】

記憶部 56 には、システムプログラムと、ゲームプログラムとが格納される。システムプログラムは、プレーヤ端末 1 のコンピュータとしての基本機能を実現するためのプログ

10

20

30

40

50

ラムである。ゲームプログラムは、処理部 5 2 をゲーム演算部 6 1 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。

【 0 0 7 9 】

また、記憶部 5 6 には、保有カードデータ D 1、カードキャラクタデータ D 2、デッキ設定データ D 3、バディ設定データ D 4 及びカード合成データ D 5 が格納される。尚、その他にも、カードのキャラクタ及びバディの画像を表示するためのモデルデータやテクスチャデータ、モーションデータ、エフェクトデータ、ゲーム画面の背景画像、効果音等の音データ等が適宜ゲームに必要なデータとして配信され、記憶部 5 6 に格納される。

【 0 0 8 0 】

次に、ゲームサーバ 2 の構成を説明する。図 1 2 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。ゲームサーバ 2 は、処理部 9 1 と、通信部 9 2 と、記憶部 9 3 とを備える。

【 0 0 8 1 】

処理部 9 1 は、プレーヤ管理部 1 0 1 と、ゲーム管理部 1 0 2 と、A I 処理部 1 0 3 と、キャラクタ情報更新部 1 0 4 とを備える。

【 0 0 8 2 】

プレーヤ管理部 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ーヤ端末 1 毎に管理する。

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

A I 処理部 1 0 3 は、多くの対戦ゲームのゲーム進行の内容とその結果等の教師データを機械学習して得られた学習モデルを有する。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。

【 0 0 8 5 】

A I 処理部 1 0 3 は、プレーヤ端末 1 から送信されるカード設定情報又は行動選択情報と、プレーヤ端末 1 のプレーヤのバディのキャラクタ情報（バディの能力）とを入力し、そのカード設定情報又は行動選択情報の状況における操作補助情報を出力する。尚、A I 処理部 1 0 4 の学習モデルは、バディのキャラクタ情報（バディの能力）に応じて、操作補助情報の出力内容が異なる。このような学習モデルの例としては、バディのキャラクタ情報（バディの能力）が高い程、最適解を探索する時間を多くするなどし、バディのキャラクタ情報（バディの能力）が高い程、ある状況に対処するより最適な解が得られる学習モデルある。従って、プレーヤ端末 1 から送信されるカード設定情報又は行動選択情報が同一であっても、上述したように、プレーヤのバディのキャラクタ情報（バディの能力）が異なれば、異なる操作補助情報を出力する可能性がある点に留意すべきである。

【 0 0 8 6 】

キャラクタ情報更新部 1 0 4 は、ゲーム管理部 1 0 2 からカード設定情報又は行動選択情報と、対戦結果を受信し、それらの情報を用いて、キャラクタ情報の各種パラメータ（レベル、カード理解度、パーソナリティ、シンクロレベル）を計算し、ユーザ情報データ D 6 におけるプレーヤ A、B のキャラクタ情報（バディの能力）を上昇又は変更する更新を行う。尚、キャラクタ情報（バディの能力）の更新は、カード設定情報、行動選択情報及び対戦結果だけでなく、他の情報、例えば、対戦に関する情報ではなく、ゲームにログインした回数等であっても良い。

【 0 0 8 7 】

通信部 9 2 は、通信回線 N と接続して通信を実現する。

【 0 0 8 8 】

記憶部 9 3 には、システムプログラムと、ゲームプログラムとが格納される。システム

10

20

30

40

50

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９１を、プレイヤー管理部１０１と、ゲーム管理部１０２と、ＡＩ処理部１０３と、キャラクタ情報更新部１０４として機能させるためのプログラムである。更に、記録部９２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。

【００８９】

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。基本的に、ユーザ情報データは、プレイヤーのユーザ識別情報と、プレイヤーの保有カードデータＤ１と、プレイヤーのデッキ設定データＤ３と、プレイヤーのバディ設定データＤ４とを含んでいる。

10

【００９０】

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、上述したカードキャラクタ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。尚、カードデータには、本ゲームで使用されるバディの基本データ(バディ識別情報、キャラクタ画像、バディ名、レベルの初期値、カード理解度の初期値、パーソナリティの初期値及びシンクロレベルの初期値)を含んでも良い。

【００９１】

[動作]

本実施の形態における動作について、図１３を用いて説明する。以下では、バトルが開始され、プレイヤーのターンになった状態から説明する。

20

【００９２】

プレイヤーの自ターン時になってデッキからカードが引かれると、表示制御部７６は、該カードのデータをカードキャラクタデータＤ２から読み出して、手札領域４３に表示させる(Step101)。

【００９３】

表示制御部７６は、読み出したカードデータを記憶部５６のワークエリアに一時的に記憶する(Step102)。

【００９４】

操作入力部５１は、カードが手札領域４３からベース領域４５に移動操作されたかを検出する(Step103)。

30

【００９５】

一方、操作入力部５１が、カードが手札領域４３からベース領域４５への移動操作を検出しない場合(Step104:No)、操作入力部５１が、手札領域４３の手札カードに対するタップ操作を検出する(Step105)。操作入力部５１が、手札領域４３の手札カードに対するタップを検出しない場合(Step106:No)、Step103に戻る。

【００９６】

操作入力部５１が手札領域４３の手札カードに対するタップ操作を検出すると、操作入力信号を生成して表示制御部７６に通知する(Step106:Yes)。表示制御部７６は手札領域４３の手札カードを強調表示する(Step107)。更に、表示制御部７６は手札カードを拡大表示する(Step108)。

40

【００９７】

操作入力部５１は、拡大表示されている手札カードに対するタップ操作を検出する(Step109)。操作入力部５１が、拡大表示されている手札カードに対するタップ操作を検出しない場合(Step110:No)、Step103に戻る。

【００９８】

一方、操作入力部５１が、拡大表示されている手札カードに対するタップ操作を検出すると、操作入力信号を生成して表示制御部７６に通知する(Step110:Yes)。表示制御部７６は、強調表示する手札カードを切り替える(Step111)。更に、表示制御部７６は、拡大表示されている手札カードを切り替えてStep103に戻る(S

50

t e p 1 1 2)。

【 0 0 9 9 】

操作入力部 5 1 が、カードが手札領域 4 3 からベース領域 4 5 への移動操作を検出すると (S t e p 1 0 4 : Y e s)、終了する。

【 0 1 0 0 】

尚、上記説明では、拡大表示されている手札カードをタップすると拡大表示する手札カードを切り替えていたが他の方法であっても良い。例えば、拡大表示されている手札カードに対するフリック操作によって、拡大表示する手札カードを切り替えてもよい。この場合、操作入力部 5 1 はフリック操作の方向も検出し、表示制御部 7 6 は手札領域 4 3 において該検出された方向に隣接する手札カードの拡大表示に切り替える。

10

【 0 1 0 1 】

また、上記説明ではバトル画面での拡大表示を例に挙げて説明したが、例えば、デッキ編成等のように、カードを選択する表示画面で適用することが可能である。

【 0 1 0 2 】

[付記 1]

プレーヤが第 1 ゲーム要素を使用して行う対戦ゲームを実行する端末であって、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、少なくとも 1 以上のゲーム要素を第 1 態様で表示部に表示する第 1 表示処理と、前記第 1 態様で表示されているゲーム要素のいずれか 1 つを、前記表示部に前記第 1 態様のゲーム要素と共に第 2 態様で表示する第 2 表示処理とを実行する端末。

20

【 0 1 0 3 】

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

【 符号の説明 】

【 0 1 0 4 】

- 1 プレーヤ端末
- 2 ゲームサーバ
- 1 1 ディスプレイ
- 1 2 タッチ操作パネル
- 1 3 スピーカ
- 5 1 操作入力部
- 5 2 処理部
- 5 3 画像表示部
- 5 4 音出力部
- 5 5 通信部
- 5 6 記憶部
- 6 1 ゲーム演算部
- 6 2 画像生成部
- 6 3 音生成部
- 6 4 通信制御部
- 7 0 プレーヤ情報管理部
- 7 1 カード管理部
- 7 2 デッキ設定部
- 7 3 パディ設定部
- 7 4 アドバイス情報提供部
- 7 5 対戦実行部
- 7 6 表示制御部

30

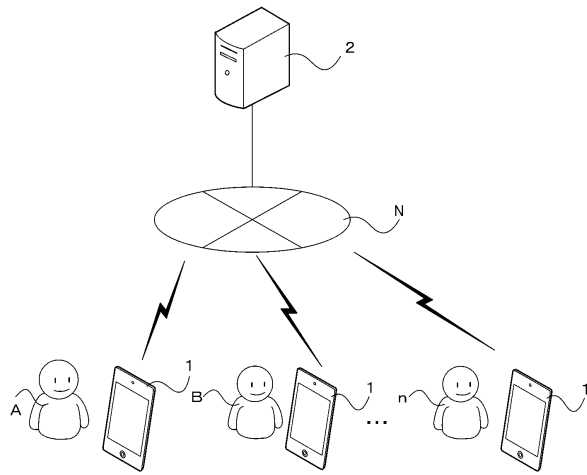
40

50

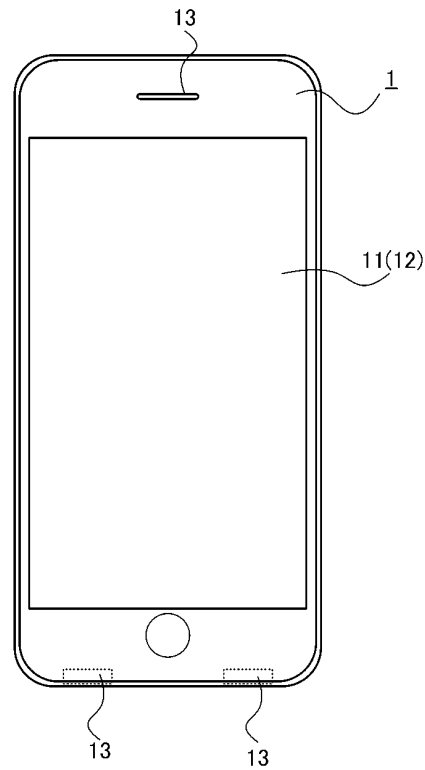
- 9 1 処理部
- 9 2 通信部
- 9 3 記憶部
- 1 0 1 プレーヤ管理部
- 1 0 2 アクセス情報発行部
- 1 0 3 ゲーム管理部
- 1 0 4 A I 処理部
- 1 0 5 キャラクタ更新部

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

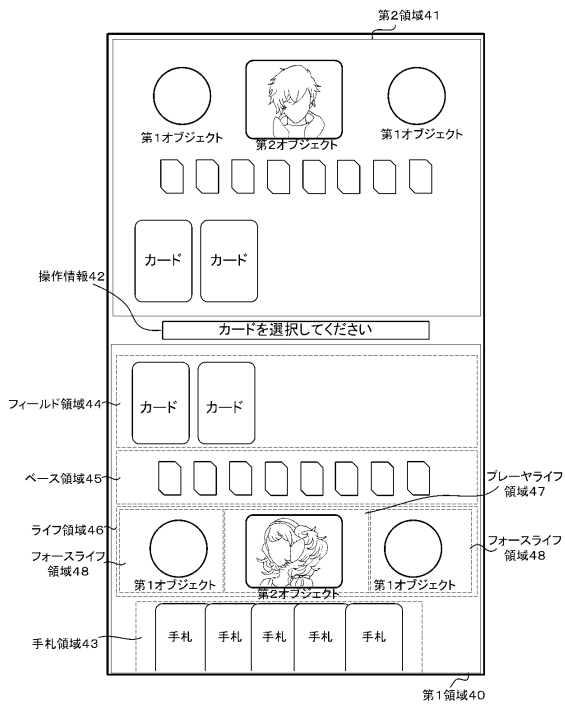
20

30

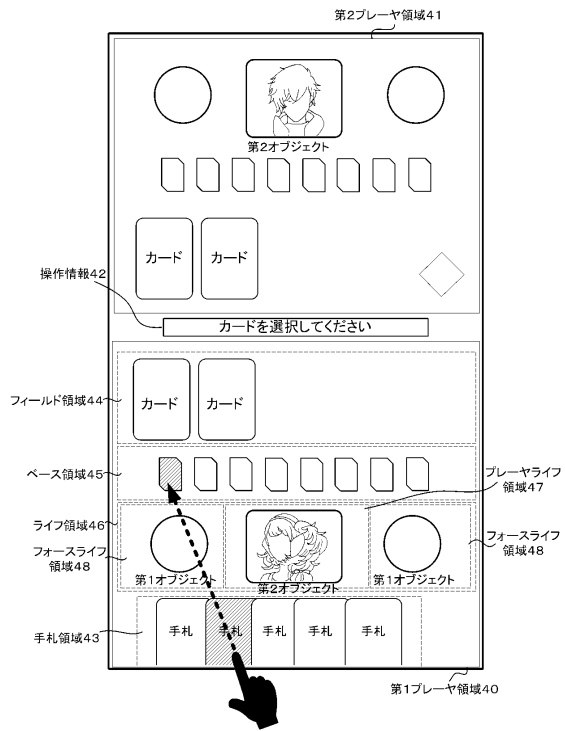
40

50

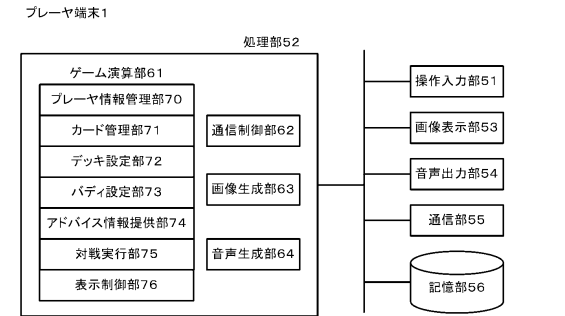
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

保有カードデータD1		
カード識別情報	保有フラグ	使用許可フラグ
0001	1	1
0020	1	1
0003	1	1
0004	0	0
...		
1000	0	1

10

20

30

40

50

【図 7】

カードキャラクタデータD2	
カード識別情報	0001
キャラクタ画像	画像データ
カード名	AAA
カード種類	フィールドミニオン
コスト数	3
属性	赤
種族	BBB
能力	炎
攻撃力	100
HP	300
レアリティ	2
説明	テキストデータ

【図 8】

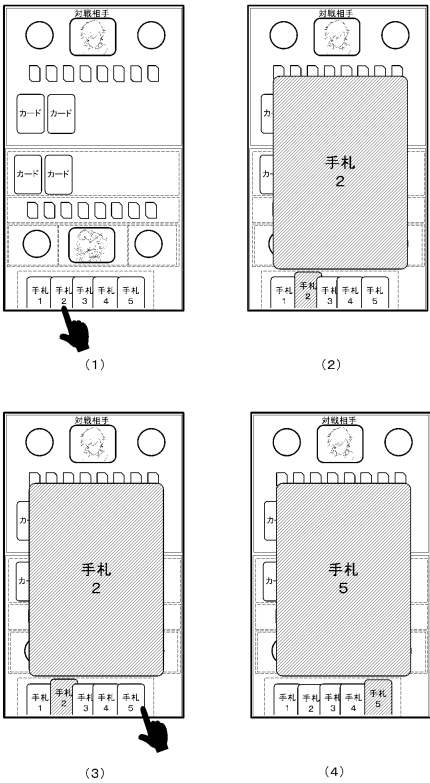
デッキ設定データD3	
デッキ1 (デッキID: D001)	
カード識別情報	0001
カード識別情報	006
...	
カード識別情報	0450

10

【図 9】

バディ設定データD4	
バディ識別情報	0001
バディ画像	データ
バディ名	AAA
レベル	2
キャラクタ情報	データ

【図 10】



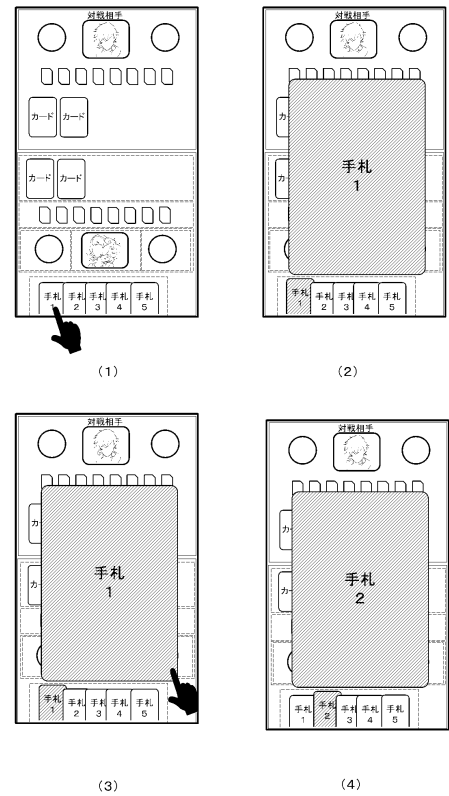
20

30

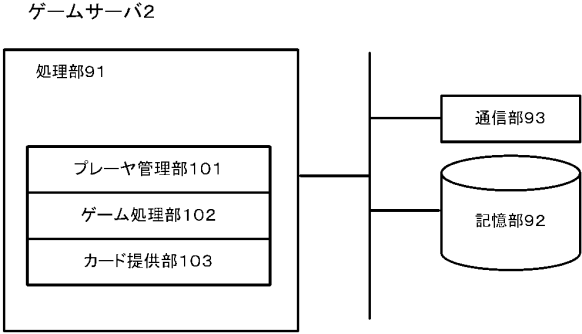
40

50

【図 1 1】



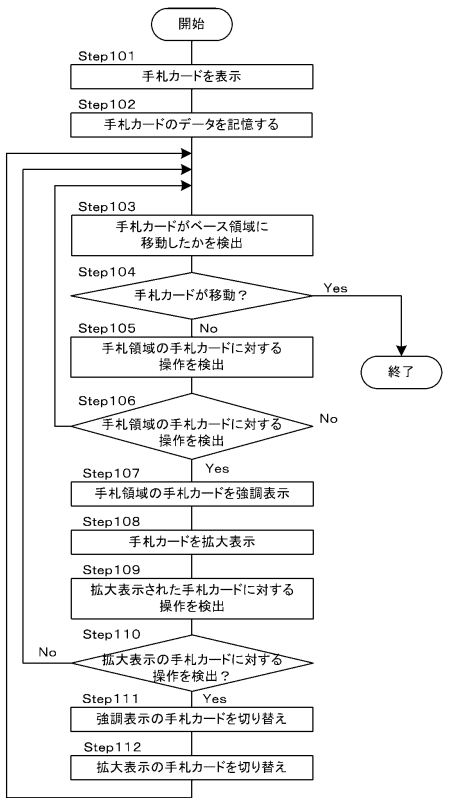
【図 1 2】



10

20

【図 1 3】



30

40

50

フロントページの続き

7WRYC7NS ウェブサイトのアドレス：<https://apps.apple.com/jp/app/id1451804678> ウェブサイトのアドレス：<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bandai.zzard>

特許法第30条第2項適用 (4) ウェブサイトの掲載日及びウェブサイトの掲載アドレス ・掲載日 令和1年5月16日 掲載アドレス：https://www.youtube.com/watch?v=__NyLVRHtY2s ・掲載日 令和1年5月17日 掲載アドレス：https://www.youtube.com/watch?v=QFCLfSniz__w ・掲載日 令和1年6月21日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=5jBBmkkxa3I> ・掲載日 令和1年7月9日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=G4yFXs5MqpU> ・掲載日 令和1年7月26日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=BHVeKlkzs8I> ・掲載日 令和1年8月21日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=Gt8Ou43BH0Y> ・掲載日 令和1年8月30日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=CjpuEEWGf6I> ・掲載日 令和1年9月20日 掲載アドレス：https://www.youtube.com/watch?v=t__7aMoJ4dRc ・掲載日 令和1年10月11日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=ySyM9gqzC9c> ・掲載日 令和1年10月18日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=Q3tqigJw15U> ・掲載日 令和1年10月23日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=fBTC6FMMwLk> ・掲載日 令和1年10月29日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=adFVaKTKLwM> ・掲載日 令和1年11月14日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=c-kEJoCH9TM> ・掲載日 令和1年12月6日 掲載アドレス：https://www.youtube.com/watch?v=eCh__TgLLKcWc

特許法第30条第2項適用 ・掲載日 令和1年12月20日 掲載アドレス：https://www.youtube.com/watch?v=dJ2UR_MXSBQ (5) 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> (6) 開催日、掲載日 令和1年11月23日 集会名：ZENONZARD THE 5WALLS powered by RAGE 掲載アドレス：<https://www.openrec.tv/live/6oz324xq7r3> <https://www.youtube.com/watch?v=o7qpGwi3Hwc> <https://live.nicovideo.jp/gate/lv322770047>

特許法第30条第2項適用 (7) ウェブサイトの掲載日及びウェブサイトの掲載アドレス ・掲載日 令和1年8月10日 掲載アドレス：<https://twitter.com/zenonzard/status/1160137126282797056> ・掲載日 令和1年11月1日 掲載アドレス：<https://twitter.com/zenonzard/status/1190163666433241089> ・掲載日 令和1年11月6日 掲載アドレス：<https://twitter.com/zenonzard/status/1191913216693043205> ・掲載日 令和1年11月12日 掲載アドレス：<https://twitter.com/zenonzard/status/1194179950779060224> ・掲載日 令和1年12月4日 掲載アドレス：<https://twitter.com/zenonzard/status/1202197118359703555>

特許法第30条第2項適用 (8) ウェブサイトの掲載日及びウェブサイトの掲載アドレス ・掲載日 令和1年11月11日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=R5yJ9EsPOb8> ・掲載日 令和1年11月11日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=tNs-RoaFLms> ・掲載日 令和1年11月11日 掲載アドレス：<https://www.youtube.com/watch?v=DBbuE0GU9GM>

審査官 前地 純一郎

(56)参考文献 特開2013-034624(JP,A)

特開2020-018745(JP,A)

バンダイナムコ、PCとケータイの両方で楽しめるカードRPG「ヴァンディアブレイカー」を発表 1枚目の写真・画像、インサイド[online]、2010年09月07日、インターネット

< U R L : <https://www.inside-games.jp/article/img/2010/09/07/44224/155807.html> >
 , [2 0 2 1 年 1 1 月 2 5 日 検 索]

[JavaScript入門]すぐわかる！画像を切り替える方法，侍エンジニアブログ[online]，2018
年07月16日，インターネット< U R L : <https://www.sejuku.net/blog/63834> > , [2 0 2
1 年 1 1 月 2 5 日 検 索]

「ゴエティアクロス」ストレスを極力抑えたキャラクター画面のデザインが凄く良い。あ
とOOUIってこういうことなのかな、と思った。 , ゲームアプリのUIデザイン[online]，201
9年12月22日，<https://appgameui.hatenablog.com/entry/2019/12/22/070000> , [2 0 2
1 年 4 月 1 4 日 検 索]

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8

A 6 3 F 9 / 2 4