

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6681364号  
(P6681364)

(45) 発行日 令和2年4月15日 (2020.4.15)

(24) 登録日 令和2年3月25日 (2020.3.25)

(51) Int. Cl.

F I

**A 6 3 F 13/45 (2014.01)**

A 6 3 F 13/45

**A 6 3 F 13/20 (2014.01)**

A 6 3 F 13/20

A

**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 13/55 (2014.01)**

A 6 3 F 13/55

請求項の数 12 (全 22 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2017-127771 (P2017-127771)

(22) 出願日 平成29年6月29日 (2017.6.29)

(62) 分割の表示 特願2016-170001 (P2016-170001)  
の分割

原出願日 平成28年8月31日 (2016.8.31)

(65) 公開番号 特開2018-33941 (P2018-33941A)

(43) 公開日 平成30年3月8日 (2018.3.8)

審査請求日 平成31年3月26日 (2019.3.26)

(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 100076428

弁理士 大塚 康德

(74) 代理人 100115071

弁理士 大塚 康弘

(74) 代理人 100112508

弁理士 高柳 司郎

(74) 代理人 100116894

弁理士 木村 秀二

(74) 代理人 100130409

弁理士 下山 治

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、ゲームシステム及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

物品から物品情報を取得する取得手段と、

前記取得手段により取得された物品情報に基づき、該物品情報の取得が行われた物品に対応するゲーム要素を登場させたゲームを実行し、該ゲーム要素に係る演出動画を含む、前記ゲームに係るゲーム画面の第1の表示部への表示を制御する制御手段と、

操作の入力を受け付ける操作入力手段と、を備え、

前記制御手段は、

前記ゲーム要素に係る演出動画のうちの第1の演出動画の表示中、第1の操作により該第1の演出動画を非表示とすることが可能である旨を通知する通知画像を前記第1の表示部に表示させ、

前記第1の演出動画の表示中に前記第1の操作がなされたことに応じて、該第1の演出動画の未表示部分を前記第1の表示部に表示させない

ようにゲーム画面の表示制御を行い、

前記ゲーム要素に係る演出動画は、前記第1の操作とは異なる第2の操作が成功であることを要件として表示される第2の演出動画を含み、

前記制御手段は、前記第2の演出動画の表示中に前記第1の操作がなされたとしても、該第2の演出動画を非表示とする制御を行わないゲーム装置。

【請求項 2】

前記制御手段は、前記第1の演出動画を前記第1の表示部に表示させている期間にわた

10

20

り、前記通知画像を継続して表示させる請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記制御手段は、前記通知画像を画面中の固定の位置に表示させる請求項 1 または 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記第 1 の演出動画は、1 回のゲームプレイ中に複数回表示されるものであり、

前記制御手段は、前記第 1 の演出動画の表示回数を重ねるほど、前記通知画像を画面中の所定の位置に近づけるよう表示位置を制御する請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記制御手段は、前記第 1 の演出動画に登場する、前記物品情報の取得が行われた物品に対応するゲーム要素の近傍に前記通知画像を表示させる請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 6】

前記制御手段は、

前記第 2 の操作の成否に依らず、該第 2 の操作に応じて前記第 1 の演出動画を前記第 1 の表示部に表示させ、

前記第 2 の操作が成功であると判断した場合に、該第 2 の操作に応じて表示される前記第 1 の演出動画の後に前記第 2 の演出動画を前記第 1 の表示部に表示させる請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記第 1 の演出動画と前記第 2 の演出動画とは、前記物品情報が取得された物品に対応するゲーム要素のゲーム中の行動に係る、異なる種別の動画である請求項 6 に記載のゲーム装置。

【請求項 8】

物品に対応するゲーム要素は、前記ゲームに登場するキャラクタであり、

前記ゲームは、前記物品情報の取得が行われた物品に対応するキャラクタと他のキャラクタとを対戦させる対戦ゲームであり、

前記第 2 の操作に応じて表示される前記第 1 の演出動画及び前記第 2 の演出動画は、対戦ゲームにおける、キャラクタの攻撃行動及び防御行動のいずれかに対応する請求項 6 または 7 に記載のゲーム装置。

【請求項 9】

表示領域上に、物品を載置可能に構成された盤面を有する、前記第 1 の表示部とは異なる第 2 の表示部をさらに備え、

前記操作入力手段はさらに、前記第 2 の表示部においてなされた物品の移動操作を受け付け、

前記制御手段は、前記第 2 の表示部における物品の移動操作を受け付けない期間において、前記第 1 の表示部に前記通知画像を表示させる請求項 1 乃至 8 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

前記制御手段は、前記通知画像を前記第 2 の表示部には表示させない請求項 9 に記載のゲーム装置。

【請求項 11】

物品情報を有するゲーム用物品と、ゲーム用物品から取得された物品情報に基づくゲームを実行するゲーム装置とで構成されるゲームシステムであって、

前記ゲーム装置は、

前記ゲーム用物品から物品情報を取得する取得手段と、

前記取得手段により取得された物品情報に基づき、該物品情報の取得が行われたゲーム用物品に対応するゲーム要素を登場させたゲームを実行し、該ゲーム要素に係る演出動画を含む、前記ゲームに係るゲーム画面の第 1 の表示部への表示を制御する制御手段と、

10

20

30

40

50

操作の入力を受け付ける操作入力手段と、を備え、  
前記制御手段は、

前記ゲーム要素に係る演出動画のうちの第1の演出動画の表示中、第1の操作により該第1の演出動画を非表示とすることが可能である旨を通知する通知画像を前記第1の表示部に表示させ、

前記第1の演出動画の表示中に前記第1の操作がなされたことに応じて、該第1の演出動画の未表示部分を前記第1の表示部に表示させない

ようにゲーム画面の表示制御を行い、

前記ゲーム要素に係る演出動画は、前記第1の操作とは異なる第2の操作が成功であることを要件として表示される第2の演出動画を含み、

10

前記制御手段は、前記第2の演出動画の表示中に前記第1の操作がなされたとしても、該第2の演出動画を非表示とする制御を行わないゲームシステム。

【請求項12】

コンピュータを、請求項1乃至10のいずれか1項に記載のゲーム装置の各手段として機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

20

【背景技術】

【0002】

カードのような物品の排出機能を有し、ユーザが所有するカードから情報取得を行わせることにより、該物品に対応したゲーム要素を登場させたゲームのプレイ体験を提供するゲーム装置が存在する。特許文献1には、盤面上に複数のカードを載置し、各カードに対応するキャラクタのゲーム上の位置を変更する入力操作を行うカードゲーム装置が開示されている。

【0003】

近年では、このようなゲーム装置で取り扱われるゲームコンテンツは、コンテンツに関連する映像作品や、コンテンツに登場するキャラクタやアイテムに係る玩具等、ゲーム装置以外にも幅広い商品展開がなされてきており、相乗的にコンテンツの興趣性を高める形態で提供がなされている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2004-041740号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上述のような、コンテンツの興趣性を高める形態で提供がなされているカードゲーム装置では、カード（物品）の収集を目的とするユーザ、使用するカードの組み合わせを工夫し、対戦ゲームの成績を競うことを目的とするユーザ、映像作品に登場するキャラクタを操作し、動いている様子等のインタラクショナルを楽しむことを目的とするユーザ等、プレイするユーザの目的や趣向に応じて、所望するプレイ体験が異なる傾向にある。故に、例えばカードの収集を目的とするユーザや対戦ゲームの成績を競うことを目的とするユーザの中には、動いている様子等のインタラクショナルを楽しむ時間が不要と考えるユーザも存在し得る。したがって、各ユーザの目的や趣向に応じてゲームのプレイ体験を異ならせることが期待される。

40

【0006】

本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、各ユーザの目的や趣向に応じて

50

ゲームのプレイ体験を異ならせることが可能なゲーム装置、ゲーム用物品及びプログラムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明のゲーム装置は、物品から物品情報を取得する取得手段と、取得手段により取得された物品情報に基づき、該物品情報の取得が行われた物品に対応するゲーム要素を登録させたゲームを実行し、該ゲーム要素に係る演出動画を含むゲームに係るゲーム画面の、第1の表示部への表示を制御する制御手段と、操作の入力を受け付ける操作入力手段と、を備え、制御手段は、ゲーム要素に係る演出動画のうちの第1の演出動画の表示中、第1の操作により該第1の演出動画を非表示とすることが可能である旨を通知する通知画像を第1の表示部に表示させ、第1の演出動画の表示中に第1の操作がなされたことに応じて、該第1の演出動画の未表示部分を第1の表示部に表示させないようにゲーム画面の表示制御を行い、ゲーム要素に係る演出動画は、第1の操作とは異なる第2の操作が成功であることを要件として表示される第2の演出動画を含み、制御手段は、第2の演出動画の表示中に第1の操作がなされたとしても、該第2の演出動画を非表示とする制御を行わない。

10

【発明の効果】

【0008】

このような構成により本発明によれば、各ユーザの目的や趣向に応じてゲームのプレイ体験を異ならせることが可能となる。

20

【図面の簡単な説明】

【0009】

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

【図2】本発明の実施形態及び変形例に係るゲーム装置100の外観を例示した図

【図3】本発明の実施形態及び変形例に係る各種データの構成を例示した図

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

【図5】本発明の実施形態及び変形例に係る対戦ゲームの行動フェーズにおいて、各表示部に表示されるゲーム画面を例示した図

30

【図6】本発明の実施形態及び変形例に係る対戦ゲームの行動フェーズにおける表示遷移を説明するための図

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

【図8】本発明の実施形態及び変形例に係るゲーム処理を例示したフローチャート

【図9】本発明の実施形態及び変形例に係る対戦ゲームの行動フェーズにおいて、第1表示部120に表示されるゲーム画面を例示した図

【図10】本発明の実施形態及び変形例に係る攻撃行動処理を例示したフローチャート

【発明を実施するための形態】

【0010】

40

[実施形態]

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

【0011】

本実施形態ではゲーム装置が排出する、あるいはその他の態様で流通する、ゲームに使用可能な物品はカードであるものとして説明するが、後述する物品情報が取得可能に構成された物品であれば、物品はカードに限られない。物品は、例えばゲーム要素（キャラク

50

タやアイテム)の外観を有するフィギュア等の造形物であってよい。この場合、物品情報は、該造形物の底面や所定の面にシールや印字等により付されたパターンから、あるいは該造形物の内部の記録媒体から取得可能であってよい。また物品はフィギュアだけでなく、玩具やシール等、任意の物品であってよい。

【0012】

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

10

【0013】

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

【0014】

20

また本実施形態ではゲーム装置が実行するゲームのプレイにおいて、カードを用いることで登場させることが可能となるゲーム要素は、キャラクタであるものとし、カードには対応するキャラクタの図柄(キャラクタ画像)が付されるものとして説明する。しかしながら、本発明の実施はこれに限られるものではなく、実行されるゲームのゲーム要素を特定する用途のカードは、ゲームに係るキャラクタを特定可能に構成されるものに限らず、アイテムや効果等、その他のゲーム要素を特定するものであってもよいことは言うまでもない。

【0015】

《ゲーム装置100》

ここで、ゲーム装置100の機能構成を図1のブロック図を用いて説明する。

30

【0016】

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

【0017】

記録媒体102は、例えば不揮発性メモリやHDD等の、恒久的にデータを保持可能な記録装置である。記録媒体102は、ゲーム装置100が有する各ブロックの動作プログラムに加え、各ブロックの動作において必要となるパラメータ等の情報や、ゲーム装置100が実行するゲームに使用される各種のグラフィックスデータを記憶する。メモリ103は、例えば揮発性メモリ等の一時的なデータ記憶に使用される記憶装置である。メモリ103は、各ブロックの動作プログラムの展開領域としてだけでなく、各ブロックの動作において出力されたデータ等を一時的に記憶する格納領域としても用いられる。

40

【0018】

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

50

の提供は開始されるものであってもよい。

【0019】

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

10

【0020】

本実施形態のゲーム装置100は、ゲーム画面を表示する、図2に示されるような2種類の表示装置（第1表示部120及び第2表示部130）を有しており、表示制御部105はその各々についてゲーム画面の生成を行う。図示されるように、本実施形態では第2表示部130は、その表示領域上にカードを載置可能な盤面（載置パネル131）を有して構成されており、ユーザは所定のタイミングにおいて載置したカードを移動操作することで、ゲームに係る一部の操作入力を行うことができる。第2表示部130に表示されるゲーム画面は、後述するが、好適なゲーム体験を提供するため複数の種類が存在し、図2に示されるようなカードを載置する基準となるフィールドの画像（カードを載置する位置や領域を明示するよう構成された2次元画像）が提示される画面を含む。一方、第1表示部120は、基本的には第2表示部130の盤面上で行われたカードの移動操作に基づいて生成されるゲーム画面であって、例えばカードに対応するキャラクタ、または該キャラクタ及びゲームに登場する他のキャラクタ等を俯瞰する視点について描画されたゲーム画面や後述の各種演出動画が表示される。

20

【0021】

また、本実施形態の第2表示部130に係る表示装置は、載置パネル131上に載置されたカードに付された不可視コードを認識可能なよう構成される。より詳しくは、第2表示部130は、表示制御部105により生成されたゲーム画面を表示しつつも、第2表示部130の裏側（ゲーム装置100の筐体内側）から載置パネル131に載置されたカードの認識及び位置・回転検出が検出可能なよう構成される。例えばカードに付された不可視コードが赤外光反射インクにより形成されている場合は、載置パネル131及び表示に必要な液晶パネル層、導光層は全て赤外光を透過可能に構成され、導光層の底面に遮蔽物となるケーシングを有さない構成となっているものとする。この場合、載置パネル131に載置されたカードは、ゲーム装置100の内部に設けられた赤外線カメラによって、載置されたカードに付された不可視コードが撮影可能となる。

30

【0022】

カード認識部106は、載置パネル131上に載置されたカードの物品情報の取得、載置された各カードの識別、及び各カードの位置・回転を検出する。カード認識部106は、例えば上述したように第2表示部130を裏側から撮像する赤外線カメラを有してよく、該撮像により得られた画像から不可視コードを抽出して変換することで、載置パネル131上のカードからの物品情報を取得する。本実施形態では簡単のため、ゲーム装置100においてゲームに使用可能なカードは、各々ゲームに登場する1つのキャラクタに対応付けられているものとする。従って、カードが有する物品情報は、該カードがゲームに登場可能に設けられたいずれのキャラクタに対応付けられていることを特定可能に構成される不変の情報であってよく、物品情報は簡素に該カードに対応付けられたキャラクタを特定するための情報を含んで構成されているものとする。故に、カード認識部106は、プレイに使用するカードの載置を受け付ける期間中に、新たなカードが載置されたことを撮像画像から検出する（撮像画像に解析が完了していない不可視コードが含まれる）と、該カードに付された不可視コードを解析することで、該カードに対応付けられたキャラクタを特定するキャラクタIDを取得する。またカード認識部106は、撮像画像中の不

40

50

可視コードが検出された位置からカードの載置位置を取得し、プレイに使用するカードの情報（載置カード情報）として、キャラクタIDに管理付けて例えばメモリ103に管理する。また不可視コードには予め定めたカードの方向、さらには表裏を識別するための情報が付される構成であってよく、カード認識部106は不可視コードの解析に際し、カードの向き（盤面上の載置方向）の検出も行い、載置カード情報として管理する。

【0023】

なお、本実施形態では載置パネル131にカードが載置された場合に、カード認識部106がカードの物品情報の取得や位置等の検出を行うものとして説明するが、本発明の実施はこれに限られるものではない。即ち、ゲームプレイに使用されるカードの有する物品情報は、別に設けられたリーダにより取得され、カードに不可視で付されるパターンは、カードに対応付けられたキャラクタの識別情報を含まず、物品情報の取得が行われたカードの特定及び該カードの移動検出等にのみ用いられる構成であってもよい。

10

【0024】

また本実施形態では好適なゲーム体験を提供するため、カード認識部106は載置パネル131に載置されたカードにつき、その位置と方向とを検出するものとして説明するが、第2表示部130においてカードにつき行う表示の態様、載置パネル131またはカードの形状、不可視コードの構成方式等によっては、方向の検出は行わないものであってもよい。

【0025】

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

20

【0026】

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

30

【0027】

操作入力部109は、例えば決定入力用の操作部材や各種センサ等の、ゲーム装置100が有するユーザインタフェースである。操作入力部109は、操作部材に対する操作入力がなされたことを検出すると、該操作入力に対応する制御信号を制御部101に出力する。本実施形態では操作入力部109は、物理的な操作部材としてゲーム装置100に設けられた各種ユーザインタフェースに対してなされた操作入力を検出するものであり、カード認識部106によって検出されるカードの移動に係る操作入力とは検出対象が異なるものとして以下では別個のユーザインタフェースとして説明する。なお、操作入力部109は、例えば第1表示部120や第2表示部130の画面上になされたタッチ入力を検出するタッチ入力検出センサ等を含むものであってもよい。

40

【0028】

通信部110は、ゲーム装置100が有する外部装置との通信インタフェースである。

50

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

10

#### 【0029】

##### 《ゲーム概要》

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

#### 【0030】

本実施形態のゲーム装置 100 において提供されるゲームは、ユーザの使用するキャラクタ、即ちユーザが載置パネル 131 上に載置したカードの各々に対応付けられたキャラクタ（プレイキャラクタ）で構成されるプレイヤーチームと、所定の手法で選択された対戦相手のキャラクタ（相手キャラクタ）で構成される相手チームとの間で行われる、ラウンド制の対戦ゲームである。対戦ゲームでは、プレイヤーチームと相手チームの各々に、チームを構成するキャラクタにつき定められた体力の総和がチーム体力として定められ、予め定められた上限ラウンド数までの間に相手のチーム体力を 0 まで減らしたチームが、ゲームの勝者となる。

20

#### 【0031】

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

30

#### 【0032】

基本的にこれら作戦フェーズと行動フェーズとは、前者が載置パネル 131 に載置されたカードの移動操作を受け付け、後者が載置パネル 131 に載置されたカードの移動操作を受け付けない（必要としない）点で異なる。即ち、本実施形態のゲーム装置 100 では、載置パネル 131 に載置されたカードにつき、ユーザの移動操作を受け付ける期間は作戦フェーズに限定され、行動フェーズではカードの移動操作をユーザに要求しない。行動フェーズは、必要に応じて、例えば物理的な操作部材等に対する簡易的な操作入力を受け付けるものであってよいが、ユーザの意図しない移動操作がなされることやゲーム難易度の上昇を避けるため、第 1 表示部 120 にてゲーム進行を確認しながらの、載置パネル 131 におけるカードの移動操作は不要に構成される。

40

#### 【0033】

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

#### 【0034】

##### 作戦フェーズ

作戦フェーズでは、後続する行動フェーズ（同ラウンド）での各プレイキャラクタの行

50



動の指針を決定するための、図4(a)のようなゲーム画面400が第2表示部130に表示される。ゲーム画面400に示される攻撃エリア401及び待機エリア402は、対戦ゲームに係るゲーム内の空間(3D空間)においてプレイキャラクタを配置可能な領域に対応している。ユーザは、第2表示部130に表示された攻撃エリア401または待機エリア402に少なくとも一部が重なるよう、第2表示部130の載置パネル131上にカードを載置することで、該カードに対応付けられたプレイキャラクタをゲーム内の空間に配置することができる。例えば、図4(b)に示されるようにカード411、412及び413が載置パネル131上に載置された場合、図4(c)に示される第1表示部120に表示するゲーム画面420のように、対戦ゲームに係るゲーム内空間において、その相対関係を維持した状態で、各カードに対応付けられたキャラクタ421、422及び423が配置される。

10

#### 【0035】

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

#### 【0036】

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

20

#### 【0037】

一方、攻撃エリア401は、載置されたカードに対応するプレイキャラクタにつき、行動ポイントを消費して攻撃行動を行わせるエリアである。図4(a)に示されるように、攻撃エリア401は3つの領域に分けられており、相手チームからの距離が短いほど、行動ポイントをより多く消費し、攻撃行動において相手チームのチーム体力を減少させやすい状態となるよう制御される。ここで、攻撃エリア401と待機エリア402とは、対戦ゲームにおいて相手チームと相対する際に定まるゲーム内の空間に対応しており、攻撃エリア401、待機エリア402の順で相手チームからの距離が大きくなるよう設定される。即ち、図4(a)において攻撃エリア401の上端が相手チームと相対する空間の最前面を示しており、ユーザはゲーム装置100の奥側(攻撃エリア401の上方向)にカードを載置するほど、該カードに対応するキャラクタを、相手チームのチーム体力をより多く減少させやすい状態とすることができる。

30

#### 【0038】

このように1つのラウンドに係る作戦フェーズでは、ユーザは載置パネル131に載置したカードを移動操作することで、各カードに対応するキャラクタにつき、同ラウンドの行動フェーズで行わせる行動や状態変更、ゲーム上のキャラクタ配置等を決定することができる。本実施形態のゲーム装置100では、このような作戦フェーズにおけるカードの移動操作にユーザが意識を集中しやすく、かつ意図したカードの移動操作が可能になるよう、第2表示部130に表示されるゲーム画面を制御する。より詳しくは、本実施形態のゲーム装置100では、図4(b)に示したように載置パネル131に載置されたカード411、412及び413の周囲には、各カードに係る各種の情報を示す関連画像414、415及び415がそれぞれ表示され、作戦フェーズにおいてどのようなカード移動操作を行うべきかを、ユーザが該情報を参照することで容易に把握可能に構成される。カードに係る各種の情報表示は、カード認識部106により検出されたカードの載置位置に基づいて定まる位置になされるものであり、カードの移動に追従して表示位置の制御が行わ

40

50

れる。

#### 【 0 0 3 9 】

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

10

#### 【 0 0 4 0 】

##### 行動フェーズ

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

20

#### 【 0 0 4 1 】

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

30

#### 【 0 0 4 2 】

先攻／後攻が決定すると、先攻チームのうちの攻撃エリア401のキャラクタが、例えば攻撃属性、連携相性、配置位置等に基づきグループ分けされ、グループごとに攻撃行動を行う。このとき、後攻チームも同様にグループ分けされ、先攻チームの各グループの攻撃対象（守備側グループ）が定まるものとする。なお、以下では先攻チームの攻撃行動時の動作について説明するが、先攻チームの攻撃行動の終了後は、攻守を入れ替えて後攻チームの攻撃行動に係る動作が同様に行われる。

#### 【 0 0 4 3 】

攻撃行動は、例えば上記設定された先攻チームのグループが1つずつ順に選択され、各グループにつき、基本の攻撃行動開始の演出表示の後に、本発明に係る第2の操作の成否の判定に係る、攻撃行動の成否の判定が行われる。攻撃行動の成否は、例えば図5（a）に示されるように攻撃側グループと守備側グループとに設けられたゲージ長さの長短により定まるもの（ゲージ勝負）であり、例示した通り攻撃側グループのゲージ501が守備側のゲージ502を上回っていれば、攻撃行動に成功したと判定される。ここで、各ゲージ長さの決定は、チームがプレイヤーチームである場合には、ゲージ長さが順次変動している間になされたゲージ停止に係る操作入力（物理的なボタン操作）によって確定される。一方、チームがNPCにより操作される相手チームである場合には、ゲージ長さは、抽選処理等によってランダムに定まるタイミングにてゲージ停止に係る操作入力になされたものとして処理することにより確定される。またチームが他のゲーム装置のユーザにより操作される相手チームである場合には、ゲージ長さは該他のゲーム装置においてなされたゲ

40

50

ージ停止に係る操作入力によって確定される。

【 0 0 4 4 】

攻撃行動が成功と判定された場合には、守備側チームに与えるダメージ量（体力の減算量）が確定し、基本の攻撃行動が成功した（守備側チームのキャラクタにガードされずにヒット（被撃）した）ことを提示する、攻撃成功に係る第1の演出動画の表示が開始される。また攻撃行動が失敗と判断された場合には、成功時よりも少ない与ダメージ量が確定し、基本の攻撃行動が失敗した（守備側チームのキャラクタにガードされた）ことを提示する、攻撃失敗に係る第1の演出動画の表示が開始される。

【 0 0 4 5 】

本発明の説明において演出動画とは、ゲーム中の変化によって生じるイベント、好適にはユーザによりなされた操作によって生じるイベントにつき表示される、少なくとも一部の区間において連続的に内容が変化しながら進行する一連の画面遷移（画像・フレーム群）を示す。演出動画の表示は、プリレンダリング処理等により予め用意された固定的な内容の動画を再生することにより行われるものであってもよいし、ゲームにおける動的な変更要素を考慮し、順次対応する画像を描画することにより各フレームを生成することにより行われるものであってもよい。以下、本実施形態のゲーム装置100では、後者のように、ゲームの進行に合わせ表示制御部105がゲーム画面を描画し、第1表示部120に表示させることにより演出動画の表示がなされるものとして説明する。

【 0 0 4 6 】

第1の演出動画は、例えば各キャラクタ、あるいはグループにおけるキャラクタの組み合わせにつき予め定められた、基本の攻撃行動に係る動作を提示する演出動画であり、基本的には攻撃行動の成否に依らず、図9（a）の画面900のような画面が第1表示部120に順次表示される。第1の演出動画は、攻撃側グループのキャラクタによる攻撃モーションと、それを受ける防御側グループのキャラクタによる被撃モーションと、で構成されるものであり、攻撃側グループのキャラクタ及び攻撃行動の成否の組み合わせが同一であれば、毎回同様の進行内容となるものである。例えば、第1の演出動画のうちの攻撃モーションは、攻撃側グループのキャラクタまたはその組み合わせによって1つのモーションが定まり、被撃モーションは、基本の攻撃行動が失敗であればキャラクタによらず共通のモーション（ガード）が定まり、基本の攻撃行動が成功であれば確定した攻撃モーションに対応する1つのモーション（ヒット）が定まるものであってもよい。故に、表示制御部105による第1の演出動画の生成は、攻撃側グループのキャラクタの3Dモデルに、各キャラクタにつき確定した攻撃モーションデータを適用し、防御側グループのキャラクタの3Dモデルに、各キャラクタにつき確定した被撃モーションデータを適用することにより、フレームごとに行われる。

【 0 0 4 7 】

基本の攻撃行動に係る第1の演出動画の表示の後、守備側チームへの与ダメージ量の表示がなされる。なお、本実施形態では攻撃行動に失敗した場合であっても、成功時よりは少ないダメージが守備側チームに与えられるものとして説明するが、失敗時にはダメージが与えられないよう構成されるものであってもよい。

【 0 0 4 8 】

また本実施形態のゲーム装置100において提供されるゲームでは、攻撃行動の成否に係るゲージが、図5（a）に示されるような閾値503を超えた長さで成功と判定される場合には、基本の攻撃行動に次いで特殊の攻撃行動が発生する。特殊の攻撃行動の提示は、基本の攻撃行動に係る第1の演出動画の表示の終了後、与ダメージ量の表示の前に、該特殊の攻撃行動に係る第2の演出動画が第1表示部120に表示されることによりなされる。即ち、本実施形態のゲーム装置100では、1つの攻撃側グループの攻撃行動について生じる演出動画の表示は、図6に示されるように3種類となる。図6の例では、図6（a）が、閾値503を超えた長さで攻撃行動に成功した場合の表示遷移、図6（b）が閾値503を超えない長さで攻撃行動に成功した場合の表示遷移、図6（c）が攻撃行動に失敗した場合の表示遷移を示している。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 9 】

特殊の攻撃行動に係る第2の演出動画は、ユーザに与える興趣性を高め、よりコンテンツに没入させるよう、基本の攻撃行動とは異なり、図5(b)に例示されるように第1表示部120及び第2表示部130を連動させて行われる。より詳しくは表示制御部105は、特殊の攻撃行動を行うキャラクタを含む、第2の演出動画の各フレームの生成において、ゲーム装置100における第1表示部120と第2表示部130の位置関係に基づいて2種類の描画視点を定義し、該キャラクタの表示部位が重複しないよう各視点の描画範囲を定め、各表示部に表示する画面を描画する。本実施形態では簡単のため、基本の攻撃行動に次いで生じる特殊の攻撃行動は、攻撃側グループのうちの1人のキャラクタにより行われるものであり、該キャラクタ固有に定められた技やスキルの発動を行うものとして説明する。特殊の攻撃行動は、基本の攻撃行動に係る第1の演出動画の生成に用いられるような、汎用的に設けられたモーションを伴う一般的な動作(パンチ、キック、射撃等)とは異なり、キャラクタまたは一部の属性のキャラクタにつき固有に定められたモーションを伴う動作であるものとする。また特殊の攻撃行動を発生させる場合、制御部101は、守備側チームへの与ダメージ量を、基本の攻撃行動の成功につき決定された値からさらに増大させる。

10

## 【 0 0 5 0 】

ここで、第1の演出動画と第2の演出動画とは、異なる種別に分類される演出動画である。2つの演出動画は、その表示が第1表示部120のみにおいてなされるか第1表示部120及び第2表示部130においてなされるか、また演出動画において提示されるキャラクタに係る動作が基本の攻撃行動と特殊の攻撃行動のいずれであるか、発生が攻撃行動の成否に依存するものであるかの違いだけではなく、例えば以下の点において異なるものであってもよい。

20

## 【 0 0 5 1 】

第1の演出動画は、攻撃側グループのキャラクタ及び攻撃行動の成否の組み合わせに応じて内容が確定するものであり、また組み合わせに依らず演出の構成は類似するものであるため、1回のゲームプレイ中において同様の内容の演出動画が繰り返し表示され易い。他方、第2の演出動画は、攻撃行動に成功したと判定され、かつゲージ長さが閾値503を超えているとの限定的な条件下にて発生し、かつ例えば特殊の攻撃行動の行動主体として選択された1人のキャラクタがいずれであるか、該キャラクタの現在のゲーム上の状態、1回のゲームプレイ中における特殊行動の発生タイミング・回数、及びゲージ長さ(閾値503~最大長までのいずれであるか)の少なくともいずれかに応じて、異なる特殊の攻撃行動が発生する制御がなされるものであり、1回のゲームプレイ中または複数回のゲームプレイにおいて同一の内容の演出動画が繰り返し表示されることは稀である。

30

## 【 0 0 5 2 】

このため、本実施形態のゲーム装置100において提供されるゲームでは、1回のゲームプレイ中に同様の内容を複数回提示することで、ユーザを飽きさせ得る第1の演出動画については、その表示中に該第1の演出動画を非表示とする操作(スキップ操作)を受け付け可能に構成される。ここで、演出動画の非表示とは、表示した演出動画の全体(フレーム群)のうち、操作が受け付けられるまでに表示されたフレームを除いた未表示の区間のフレームの生成や第1表示部120への表示を行わないよう制御することを意味する。非表示とする操作を受け付け可能であることは、例えば図9(a)に示されるように画面(フレーム)900中の右下の固定の位置に、該操作の入力が可能であることを示す通知画像901が表示される。非表示とする操作は、ゲーム装置100が有するボタン等の操作部材への操作入力によって受け付けられるものであってもよい。

40

## 【 0 0 5 3 】

入力表示制御部105は、第1の演出動画を第1表示部120に表示させる期間に渡って、通知画像901を画面に含めて表示させるよう描画を制御し、制御部101は第1の演出動画の表示期間において、非表示とする操作がなされたことを受け付けると、第1の演出動画を非表示とする制御を表示制御部105に行わせる。また本実施形態では第1の

50

演出動画を非表示とする操作がなされた場合は、制御部 101 は、その後の第 1 の演出動画を全て非表示とするよう制御するものとする。即ち、1 回のゲームプレイ中において複数回生じ得る第 1 の演出動画につき、いずれかの表示中に非表示とする操作がなされた場合に、制御部 101 は、該操作がなされた際に表示されていた第 1 の演出動画の未表示部分を非表示とし、かつその後には生じる第 1 の演出動画の表示処理を行わないよう制御する。なお、本実施形態では 1 回の非表示とする操作がなされたことに起因して、以降全ての第 1 の演出動画を非表示とするものとして説明するが、基本的には必ず表示するものとし、各回において非表示とする操作がなされることで未表示部分を非表示とするものであってもよい。また、非表示とする操作が所定の回数なされたことを契機として、以降の第 1 の演出動画を非表示とするものであってもよい。

10

#### 【0054】

一方、第 2 の演出動画についてはその発生が希少であり、基本の攻撃行動で想定される値よりも多くのダメージ量を守備側チームに与えることができるため、本実施形態のゲーム装置 100 において提供されるゲームでは、特殊の攻撃行動が発生したことを明示するために、第 2 の演出動画を非表示とする制御は行わない。故に、表示制御部 105 は、第 2 の演出動画を第 1 表示部 120 及び第 2 表示部 130 に表示させる期間において、通知画像 901 を画面には表示しないよう描画を制御し、制御部 101 は第 2 の演出動画の表示期間において、表示とする操作を受け付けない。即ち、第 2 の演出動画が表示される条件が満たされた場合には、該第 2 の演出動画は必ず表示される。このようにすることで、基本の攻撃行動とは異なる与ダメージ量の要因となった、特殊の攻撃行動が発生したことをユーザに容易に認識させることができ、かつ汎用的でないモーションで構成された興趣性の高い演出動画を提示することができる。なお、本実施形態のゲーム装置 100 では、第 2 の演出動画は第 1 表示部 120 及び第 2 表示部 130 を用いて表示するものとして説明するが、本発明の実施はこれに限られるものではない。しかしながら、第 1 表示部 120 及び第 2 表示部 130 を用いる演出動画の表示は人目を引きやすく、このような態様で通常とは異なる構成の特殊の攻撃行動を確実に提示することは、より多くのユーザの関心を集め、結果としてゲーム装置 100 の利用にユーザを好適に導引することができる。

20

#### 【0055】

なお、図 5 (a) 及び (b) の第 2 表示部 130 に係る画面からも理解されるように、本実施形態のゲーム装置 100 において実行される対戦ゲームの行動フェーズでは、カードに係る各種関連画像をその載置位置に応じて表示する作戦フェーズのようなゲーム画面は、第 2 表示部 130 に表示されない。これは、カードの移動操作を要しない行動フェーズにおいて、カードに係る関連画像表示を行うことで、カードの操作が必要とユーザに誤解させ得ること、あるいは例えばゲージ確定操作等の表示がなされる第 1 表示部 120 をより注視させ難くすることを回避するためである。本実施形態では行動フェーズにおいては、第 2 表示部 130 においてキャラクタ配置決定に係る攻撃エリア 401 及び待機エリア 402 の表示も行わないものとして説明するが、少なくとも関連画像の表示を行わないよう制御することで上記効果は得られるため、本発明の実施態様はこれに限られないことは理解されよう。

30

#### 【0056】

換言すれば、該対戦ゲームの作戦フェーズと行動フェーズとは、載置パネル 131 に載置されたカードの移動操作を受け付けるか否かに応じて、ユーザに注目させるべき画面が異なる。従って、行動フェーズにおいて、第 1 の演出動画を非表示とする操作が受け付け可能であることを示す通知画像 901 の表示は、該フェーズにおいて注目させるべき画面である第 1 表示部 120 になされるものであって、第 2 表示部 130 にはなされない。

40

#### 【0057】

##### 《プレイ提供処理》

このような構成をもつ本実施形態のゲーム装置 100 において、1 回のゲームプレイに係り実行されるプレイ提供処理について、図 7 のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。該フローチャートに対応する処理は、制御部 101 が、例えば記録媒体 102

50

に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、メモリ 103 に展開して実行することにより実現することができる。なお、本プレイ提供処理は、例えば 1 回のゲームプレイに係る対価の投入がなされたことが支払検出部 104 により検出された際に開始されるものとして説明する。本プレイ提供処理の実行中、特に言及しない限り表示制御部 105 は制御部 101 により行われた処理や命令に基づいて、適宜進行に対応する画面の生成及び第 2 表示部 130 及び第 1 表示部 120 への該画面の表示を行うものとする。

#### 【0058】

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

#### 【0059】

S702 で、制御部 101 は、プレイキャラクタの登録処理を実行し、対戦ゲームに使用するプレイキャラクタを登録する。登録処理は、ユーザがプレイヤーチームとしての登場を所望するキャラクタに係るカードを、第 2 表示部 130 の載置パネル 131 上に載置することにより行われる。登録処理においてカード認識部 106 は、載置パネル 131 上に載置されているカードに変化（新たなカードの検出、検出していたカードの（除去されたことによる）消失）があった場合に、対応する処理（情報追加、削除）を行う。例えば新たなカードを検出した場合、カード認識部 106 は該カードに付された不可視コードを解析することで対応付けられたキャラクタに係るキャラクタ ID を取得（物品情報の取得）し、該カードの検出座標及び方向の情報とともに制御部 101 に出力する。そして制御部 101 は、カードに係るキャラクタ情報を該キャラクタ ID に基づきキャラクタ DB 107 から取得し、プレイキャラクタを管理するプレイキャラクタ管理テーブルに追加してメモリ 103 に格納する。プレイキャラクタ管理テーブルにて 1 つのプレイキャラクタにつき管理される 1 レコードの情報は、例えば図 3（b）に示されるようなデータ構造であってよい。図 3（b）の例では 1 つのプレイキャラクタにつき管理される情報は、取得されたキャラクタ ID 311 に関連付けて、キャラクタ名 312、各種パラメータ 313、表示用情報 314、現在のカードの検出座標及び方向 315、及び関連画像の表示に用いられる行動ポイント 316 を有して構成される。この時点では移動操作の入力等は必要ないため、表示制御部 105 は、検出されたカードに対応するキャラクタ画像を第 1 表示部 120 に表示し、カードが正常に認識されたか否かの把握をユーザに可能ならしめてもよい。

#### 【0060】

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

#### 【0061】

S704 で、制御部 101 は、対戦ゲームの相手チームに係る相手キャラクタを決定する。相手キャラクタの決定は、例えばユーザによる対戦相手選択やステージ選択に係る操作入力、別途取得されたユーザの識別情報に関連付けて管理されているゲームの進行状況、所定の抽選処理の結果等に基づいて行われるものであってよい。また決定した相手キャラクタの情報は、プレイキャラクタと同様に、メモリ 103 に格納される相手キャラクタ管理テーブルに、1 体ごとに 1 レコードとして登録されればよい。相手キャラクタ管理テーブルにて 1 つの相手キャラクタに管理される 1 レコードの情報は、プレイキャラクタ管理テーブルで管理される情報と同様のデータ構成であってよく、この場合、検出座標及び方向 315 として管理される情報は、対戦相手が NPC である場合には実際のカードの載置に基づかず決定されるものであってよい。

#### 【0062】

S705 で、制御部 101 は、登録したプレイキャラクタと相手キャラクタとが登場す

る対戦ゲームに係るゲーム処理を実行する。

【0063】

ゲーム処理

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

【0064】

S801で、制御部101は、現在のラウンドに係る作戦フェーズの処理を開始する。作戦フェーズでは、上述したようにカード認識部106により検出されたカードの各々に関連画像が表示されるよう、表示制御部105はプレイキャラクタ管理テーブルの各プレイヤの検出座標及び方向315を参照し、第2表示部130に表示させるゲーム画面（図4（a）のゲーム画面400+関連画像）を生成して更新する。なお、作戦フェーズ中、各プレイキャラクタにつき管理されるプレイキャラクタ管理テーブルの検出座標及び方向315の情報は、載置パネル131上でなされたカードの移動が検出されたことに応じて、該カードに対応する情報が変更されて順次更新されるものであってよく、表示制御部105は画面更新のタイミングで該情報を参照し、関連画像の描画位置や方向の決定及びゲーム画面の生成を行い、表示更新するものとする。またこの間、表示制御部105は、第1表示部120に表示させるゲーム画面（図4（c）のゲーム画面420）も、プレイキャラクタ管理テーブルの更新に応じて、あるいは所定の更新頻度で、カードの移動操作を反映して生成及び表示更新するものとする。

【0065】

S802で、制御部101は、作戦フェーズの終了条件を満たしたか否かを判断する。作戦フェーズは、例えば上述したように各プレイキャラクタの配置の確定操作が行われた、あるいは作戦フェーズにつき予め定められたユーザ操作可能時間が経過したことを要件として、終了条件を満たしたと判断されるものであってよい。制御部101は、作戦フェーズの終了条件を満たしたと判断した場合は処理をS803に移し、終了条件を満たしていないと判断した場合は本ステップの処理を繰り返す。

【0066】

S803で、制御部101は、現在のラウンドに係る行動フェーズの処理を開始する。行動フェーズが開始すると、表示制御部105は、第2表示部130に表示させるゲーム画面を、例えば対戦ゲームに係るゲームフィールド（ワールド）を鳥瞰する、カードに係る関連画像を表示しない画面（図5（a）の第2表示部130に係る表示）に変更する。

【0067】

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

【0068】

S805で、制御部101は、先攻チームを攻撃側チームとし、後攻チームを守備側チームとした、先攻チームの攻撃行動に係る各種処理を行う攻撃行動処理を実行する。

【0069】

攻撃行動処理

ここで、本ステップで実行される攻撃行動処理について、図10のフローチャートを用いて詳細を説明する。

【0070】

S1001で、制御部101は、攻撃側チーム及び守備側チームを攻撃行動を提示する単位であるグループに分ける。また制御部101は、分類した攻撃側チームのグループの各々につき、その攻撃対象となる守備側チームのグループを決定する。

【0071】

S1002で、制御部101は、攻撃側のチームのグループのうち、攻撃行動の提示をまだ行っていないグループを処理グループに設定する。

## 【0072】

S1003で、制御部101は、処理グループとその攻撃対象のグループ（対象グループ：守備側チーム）につき、攻撃行動に係るゲージ長さを決定する。制御部101は、ゲージ停止に係る操作入力を受け付け、プレイヤーチームのグループに係るゲージ長さを決定する。また制御部101は、相手チームのグループに係る所定の処理を実行し、ゲージ長さを決定する。

## 【0073】

S1004で、制御部101は、第1の演出動画を非表示にする操作が既になされているか否かを判断する。本実施形態のゲーム装置100では、1回のゲームプレイ中において、第1の演出動画が第1表示部120に表示されている間に第1の演出動画を非表示にする操作がなされた場合、制御部101は、非表示にする操作がなされたことを示す情報（例えば論理型）をメモリ103に格納するものとする。従って、本ステップで制御部101は、メモリ103に該当の情報が格納されているか否かによって判断を行う。制御部101は、第1の演出動画を非表示にする操作が既になされていると判断した場合は処理をS1010に移し、なされていないと判断した場合は処理をS1005に移す。

## 【0074】

S1005で、制御部101は、S1003において決定されたゲージ長さに基づき、攻撃行動の成否を判定する。制御部101は、処理グループの攻撃行動が成功したと判断した場合は処理をS1006に移し、失敗したと判断した場合は処理をS1007に移す。

## 【0075】

S1006で、制御部101は、対象グループに攻撃がヒットしたことを提示する、基本の攻撃行動に係る第1の演出動画を表示制御部105に生成させ、第1表示部120への表示を開始させる。このとき、表示制御部105は、第1の演出動画に係るフレームに通知画像を重畳し、第1表示部120に表示させる画面を構成する。

## 【0076】

一方、S1005において処理グループの攻撃行動が失敗したと判断した場合、制御部101はS1007で、対象グループが攻撃をガードしたことを提示する、基本の攻撃行動に係る第1の演出動画を表示制御部105に生成させ、第1表示部120への表示を開始させる（S1006と同様に通知画像を伴う表示）。

## 【0077】

S1008で、制御部101は、第1の演出動画を非表示とする操作がなされたか否かを判断する。制御部101は、第1の演出動画を非表示とする操作がなされたと判断した場合は処理をS1009に移し、表示制御部105による第1の演出動画の第1表示部120への表示を中断させ、非表示にする操作がなされたことを示す情報をメモリ103に格納して処理をS1010に移す。また制御部101は、第1の演出動画を非表示とする操作がなされていないと判断した場合は、第1の演出動画の表示が完了（最終フレームまで表示）するまで本ステップの処理を繰り返す。なお、非表示とする操作がなされずに第1の演出動画の表示が完了した場合には、制御部101は、第1の演出動画の表示中断に係るS1009の処理を行わず、処理をS1010に移せばよい。

## 【0078】

S1010で、制御部101は、S1003において決定されたゲージ長さに基づき、処理グループに係る特殊の攻撃行動を発生させるか否かを判断する。より詳しくは制御部101は、処理グループの攻撃行動が成功し、かつ決定したゲージ長さが閾値を上回る、の2つの条件に基づき、特殊の攻撃行動を発生させるか否かを判断する。制御部101は、処理グループに係る特殊の攻撃行動を発生させると判断した場合は処理をS1011に移し、発生させないと判断した場合は処理をS1012に移す。

## 【0079】

S1011で、制御部101は、処理グループのいずれかのキャラクタを行動主体として決定し、該キャラクタについて定められた特殊の攻撃行動に係る第2の演出動画を表示

10

20

30

40

50



制御部 105 に生成させ、第 1 表示部 120 及び第 2 表示部 130 への表示を開始させる。このとき、表示制御部 105 は、第 2 の演出動画に係るフレームに通知画像は重畳せず、第 1 表示部 120 及び第 2 表示部 130 の各々に表示させる画面を構成する。

【0080】

S1012 で、制御部 101 は、処理グループの攻撃行動につき決定した与ダメージ量に基づき、守備側チームのチーム体力の減算を行う。また該与ダメージ量の第 1 表示部 120 への表示を行わせるよう、制御部 101 は表示制御部 105 を制御する。

【0081】

S1013 で、制御部 101 は、攻撃行動の提示をまだ行っていないグループが攻撃側チームに存在するか否かを判断する。制御部 101 は、攻撃行動の提示をまだ行っていないグループが存在すると判断した場合は処理を S1002 に戻し、存在しないと判断した場合は本攻撃行動処理を完了する。

10

【0082】

このように先攻チームの攻撃行動処理が完了すると、制御部 101 は S806 で、先攻チームと後攻チームとを入れ替え、即ち後攻チームを攻撃側チームとし、先攻チームを守備側チームとした、後攻チームの攻撃行動に係る各種処理を行う攻撃行動処理を実行する。なお、S806 の処理は、S805 の処理の後、後攻チームのチーム体力が 0 以上である（残存する）場合にのみ行われるものであってよいことは言うまでもない。

【0083】

S807 で、制御部 101 は、現在のラウンドにつき行われた行動（攻撃行動だけでなく、待機エリア 402 への配置も含む）に応じて、各チームに係るキャラクタ管理テーブルで管理される各キャラクタの行動ポイント 316 を更新する。

20

【0084】

S808 で、制御部 101 は、対戦ゲームの終了条件を満たしたか否かを判断する。対戦ゲームの終了条件は、いずれかのチームのチーム体力が 0 以上であるか否か、または現在のラウンドが最終ラウンドであるか否かに基づいて判断されるものであってよい。制御部 101 は、対戦ゲームの終了条件を満たしていると判断した場合は本ゲーム処理を完了し、満たしていないと判断した場合は処理を S801 に戻し、次のラウンドに係る処理を行う。

【0085】

30

ゲーム処理が完了すると、表示制御部 105 はプレイ提供処理の S706 で、対戦ゲームの結果を例えば第 1 表示部 120 に表示させた後、プレイ提供処理を完了する。このようにすることで、本実施形態のゲーム装置 100 では、少なくとも第 1 の演出動画につき表示 / 非表示の選択が可能となるため、各ユーザの目的や趣向に応じてゲームのプレイ体験を異ならせることが可能となる。また、本実施形態のゲーム装置 100 では第 1 の演出動画を非表示とする操作がなされた場合には、1 回のゲームプレイにつき第 1 の演出動画の表示に要する時間分のプレイ時間を短縮することができ、結果、ゲーム装置 100 の回転率（単位時間当たりの利用率）を上昇させ、ゲームプレイを待機するユーザの興趣を低減させ得る待機時間の長期化を回避することができる。

【0086】

40

[ 変形例 1 ]

上述した実施形態では、第 1 の演出動画の表示中に非表示とする操作を受け付け可能であることを示す通知画像を表示し、該操作がなされた場合に、表示中の第 1 の演出動画の未表示分を非表示とする態様を説明した。これにより、ゲームプレイに係るプレイ時間は短縮され、ゲーム装置 100 の回転率の上昇を導くことができる。当該効果は、特にゲーム装置 100 でのプレイ体験を待機しているユーザにとって好適である。

【0087】

しかしながら、このような効果が実現される態様は、ゲームプレイを行っているユーザが、プレイ時間の短縮を所望する、類似する内容の第 1 の演出動画を繰り返し表示の回避を所望する等、特定の趣向や目的を有している場合に限るものである。即ち、ゲーム装置

50

100におけるプレイ時間の短縮は、特定の趣向や目的のユーザがプレイする場合に実現されるものであり、その他のユーザのゲームプレイでは実現され難いため、ゲーム装置100の回転率の上昇は必ずしも見込めない可能性がある。

【0088】

このため、より多くのユーザに第1の演出動画を非表示とする操作を促し、回転率上昇の効果を実現され易くするよう、第1の演出動画を非表示とする操作がなされた場合に、制御部101は、表示中の第1の演出動画の未表示分を非表示とさせる制御に加えて、ゲームの進行がプレイ中のユーザに有利になるよう制御してもよい。即ち、ゲームを有利に進行させるよう制御することで、ゲーム装置100の回転率上昇に貢献したユーザに対し、より興趣性の高いプレイ体験を提供するようにしてもよい。このとき、通知画像は、非表示とする操作を行った場合にゲームの進行が有利になることを、ユーザに知らせる構成となってもよい。

10

【0089】

ゲームを有利に進行させるための制御は、例えば上述した実施形態のように1回のゲームプレイ中に複数回の第1の演出動画の表示機会がある場合、より早い表示機会において非表示とする操作がなされた方が有利になるよう、即ち第1の演出動画の表示回数が少ないほど有利になるよう構成するものであってよい。このようにすることで、より早期に非表示とする操作がなされるほど、ゲームプレイ中の第1の演出動画の表示回数が減少することに繋がるため、結果的にゲームのプレイ時間をより多く短縮することが可能になる。

【0090】

20

またこれに加えて、あるいはこれに代替して、第1の演出動画の表示フレーム数が少ないほど、即ち第1の演出動画を表示させた時間が短いほど、ゲームの進行が有利になるよう制御するものであってもよい。

【0091】

[変形例2]

上述した実施形態では、通知画像は第1表示部120に表示される画面中の、固定の位置に表示されるものとして説明したが、本発明の実施はこれに限られるものではない。変形例1につき説明したように、第1の演出動画の、より早い表示機会において非表示とする操作がなされる方が、ゲーム装置100の回転率の上昇に対する貢献度が高くなる。従って、例えば通知画像901の表示位置を、図9(a)に示されるような右下から、よりユーザに注目されやすい中央等の所定の位置まで、第1の演出動画の表示回数に応じて順次変更していくよう構成してもよい。

30

【0092】

また通知画像の表示位置は、表示回数に応じて注目される確度が変わるよう構成するのではなく、例えば図9(b)に示されるように、第1の演出動画中の、ユーザの使用キャラクター(プレイヤーチームのキャラクター)の表示位置に対応する位置(近傍等)に表示されるものであってもよい(図中の911)。

【0093】

[変形例3]

また、実施形態、変形例1及び2では複数回の第1の演出動画において、非表示とする操作を受け付け可能であることを示す通知画像が常に表示されるものとして説明するが、演出動画の観賞を楽しみたいユーザにとってはこのような通知画像は煩わしく、好適なプレイ体験を阻害し得るものである。従って、通知画像の表示は初回の第1の演出動画、あるいは初回から所定回数の第1の演出動画の表示時にのみ行うよう制御し、該表示中に非表示とする操作がなされなかった、即ち初回または所定回数の第1の演出動画が、非表示とされずに最後まで表示された場合に、制御部101は以降の第1の演出動画の表示時に通知画像を表示させないよう、表示制御部105を制御してもよい。

40

【0094】

[その他の実施形態]

本発明は上記実施の形態に制限されるものではなく、本発明の精神及び範囲から離脱す

50

ることなく、様々な変更及び変形が可能である。また本発明に係るゲーム装置は、1以上のコンピュータを該ゲーム装置として機能させるプログラムによっても実現可能である。該プログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体に記録されることにより、あるいは電気通信回線を通じて、提供／配布することができる。

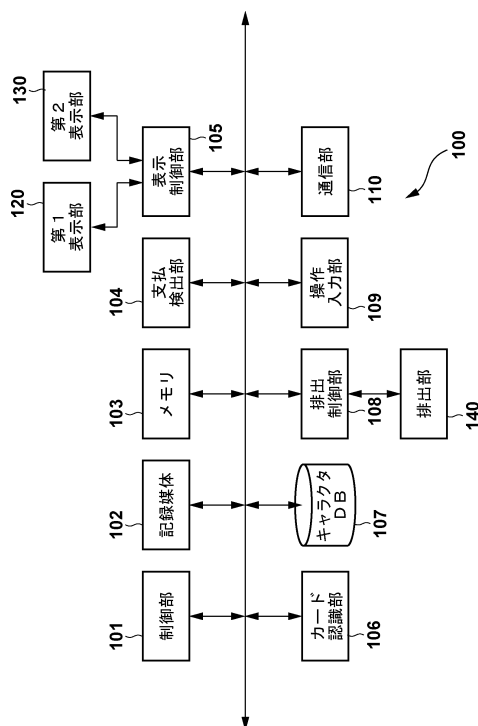
【符号の説明】

【0095】

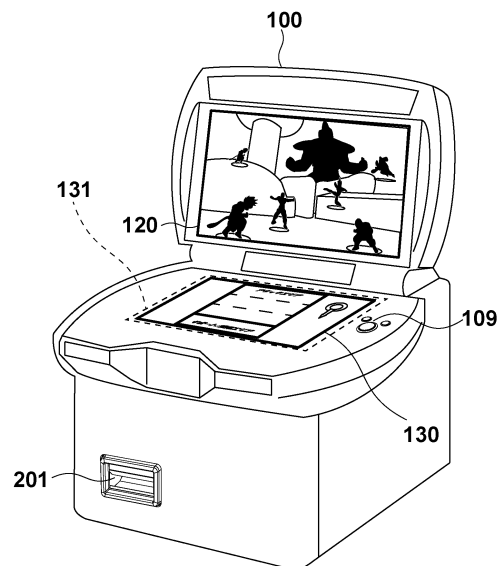
100：ゲーム装置、101：制御部、102：記録媒体、103：メモリ、104：支払検出部、105：表示制御部、106：カード認識部、107：キャラクタDB、108：排出制御部、109：操作入力部、110：通信部、120：第1表示部、130：第2表示部、131：載置パネル、140：排出部

10

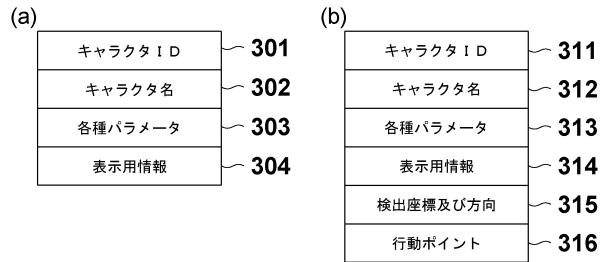
【図1】



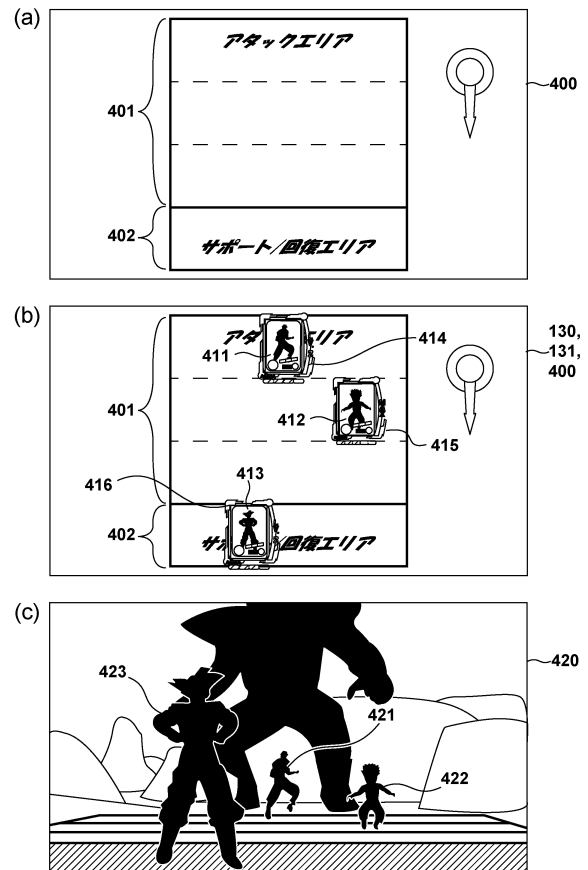
【図2】



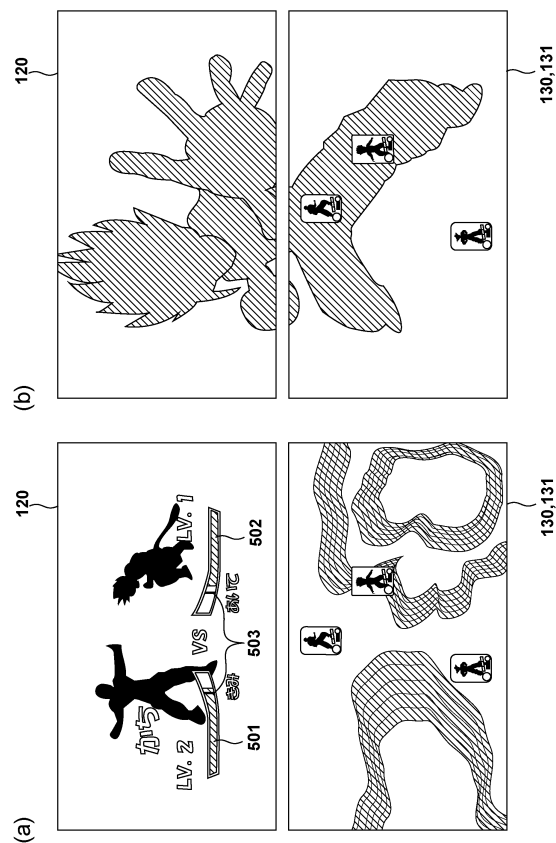
【図 3】



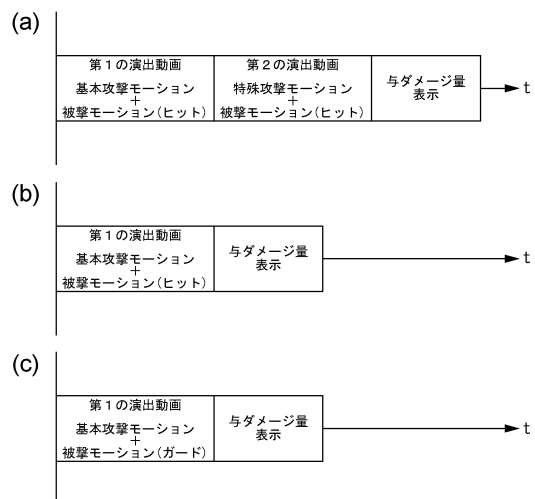
【図 4】



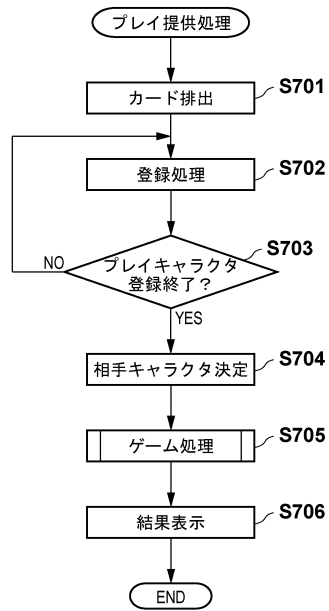
【図 5】



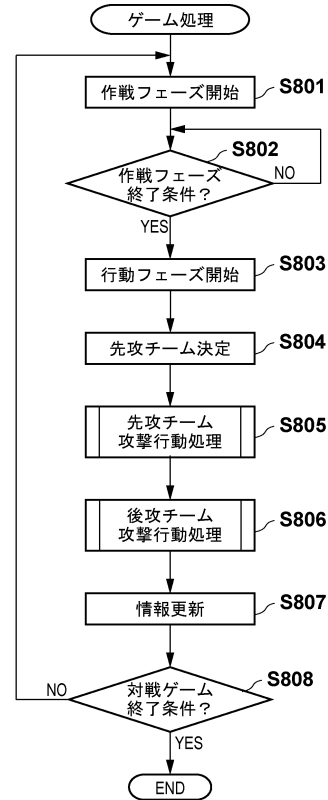
【図 6】



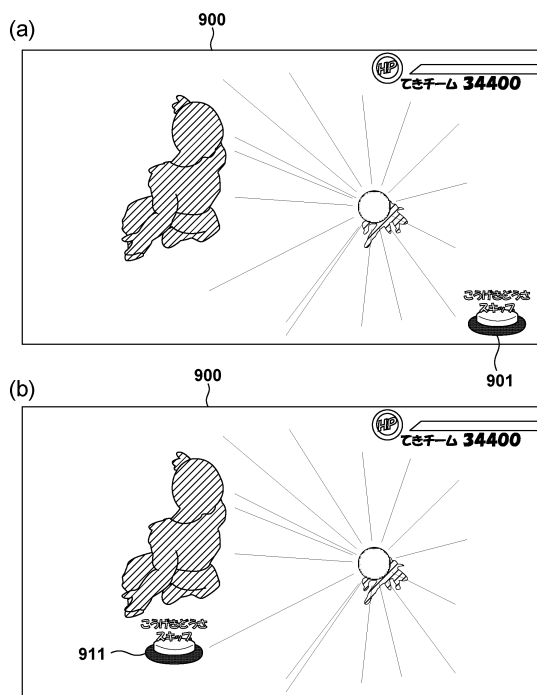
【図 7】



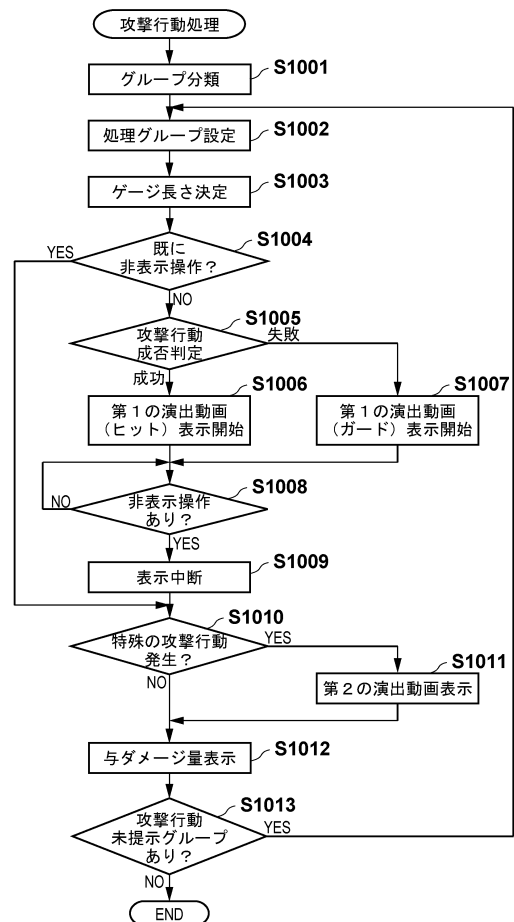
【図 8】



【図 9】



【図 10】



## フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I  
G 0 6 F 3/0484 (2013.01) G 0 6 F 3/0484 1 2 0

(72)発明者 宮崎 嵩広  
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 樋口 亘  
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 飯田 高志  
大阪府豊中市新千里西町一丁目1番8号 第一火災ビル8F 株式会社ディンプス内

審査官 鈴木 崇雅

(56)参考文献 特開2006-334177(JP,A)  
特開2015-089388(JP,A)  
特開2013-150670(JP,A)  
特開2005-148558(JP,A)  
特開2010-088688(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 9 8  
G 0 6 F 3 / 0 4 8 4