

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-136570

(P2019-136570A)

(43) 公開日 令和1年8月22日(2019.8.22)

(51) Int.Cl.

A63F 13/80 (2014.01)

F I

A63F 13/80

B

A63F 13/80

D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2019-101386 (P2019-101386)

(22) 出願日 令和1年5月30日(2019.5.30)

(62) 分割の表示 特願2018-20339 (P2018-20339)
の分割

原出願日 平成30年2月7日(2018.2.7)

(71) 出願人 000169477

株式会社コナミアミューズメント

愛知県一宮市高田字池尻 1 番地

(72) 発明者 大里 新太郎

愛知県一宮市高田字池尻 1 番地

(72) 発明者 山本 修嗣

愛知県一宮市高田字池尻 1 番地

(72) 発明者 新保 満美

愛知県一宮市高田字池尻 1 番地

(72) 発明者 門口 光

愛知県一宮市高田字池尻 1 番地

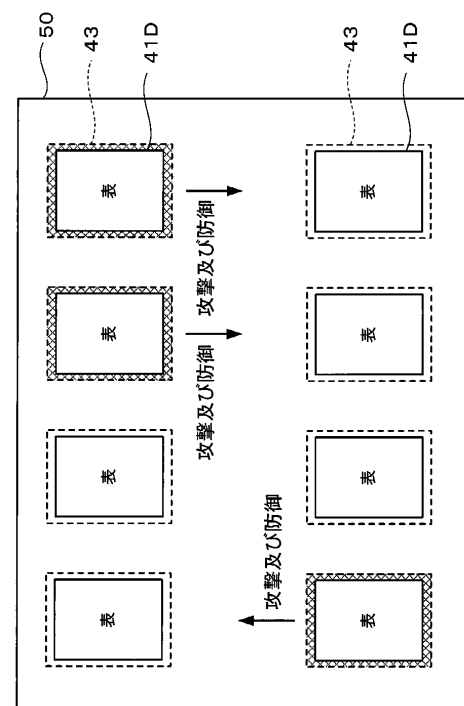
(54) 【発明の名称】 ゲームシステム及びそれに用いるコンピュータプログラム

(57) 【要約】

【課題】各プレイ媒体が変更されるように使用される場合に、ゲーム進行用の各プレイ媒体を少なくとも各プレイ媒体の一部の特徴において一部に限定することができるゲームシステムを提供する。

【解決手段】ゲームシステム1は、複数のキャラクターカード41に対応する複数のカード画像41D(キャラクター)及び各カード画像41Dがそれぞれ配置される複数の配置領域43を利用するクイズバトルゲームを提供する。また、ゲームシステム1は、複数の配置領域43のうちの少なくとも一部の配置領域43をアクティブ領域43としてクイズの正解数に応じて特定し、バトルフェイズにおいて各カード画像41Dのキャラクタを攻撃及び防御に使用するようにアクティブ領域43を機能させる一方で、その他の配置領域43ではカード画像41Dのキャラクタが攻撃及び防御を実行しないようにその他の配置領域43の機能を制限する。

【選択図】図8



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数のプレイ媒体のうち進行の付与に使用されるべき各プレイ媒体を特定するために各プレイ媒体がそれぞれ配置される複数の配置領域を利用し、各配置領域へのプレイ媒体の配置及び各配置領域からのプレイ媒体の取り除きを通じて進行を付与するために使用される各プレイ媒体をプレイ中に変更するゲームを提供するゲームシステムであって、

前記複数の配置領域のうちの少なくとも一部の配置領域を所定の条件に基づいて特定する領域特定手段と、

前記領域特定手段の特定結果に基づいて、前記一部の配置領域にプレイ媒体が配置されている場合に当該プレイ媒体を前記ゲームの進行に利用するように前記一部の配置領域を機能させる一方で、前記一部の配置領域を除く他の配置領域にプレイ媒体が配置されている場合でも当該プレイ媒体の前記ゲームの進行への利用が制限されるように前記他の配置領域の機能を制限する領域制御手段と、

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、複数のプレイ媒体のうち進行の付与に使用されるべき各プレイ媒体を特定するために各プレイ媒体がそれぞれ配置される複数の配置領域を利用し、各配置領域へのプレイ媒体の配置及び各配置領域からのプレイ媒体の取り除きを通じて進行を付与するために使用される各プレイ媒体をプレイ中に変更するゲームを提供するゲームシステム等に関する。

【背景技術】**【0002】**

複数のプレイ媒体のうち進行の付与に使用されるべき各プレイ媒体を特定するために各プレイ媒体がそれぞれ配置される複数の配置領域を利用し、各配置領域へのプレイ媒体の配置及び各配置領域からのプレイ媒体の取り除きを通じて進行を付与するために使用される各プレイ媒体をプレイ中に変更するゲームを提供するゲームシステムが存在する。このようなプレイ媒体としてキャラクタカードを、複数の配置領域として出場選手カード配置領域のポジション毎の領域を、それぞれ利用するカードゲーム装置が知られている（例えば特許文献 1 参照）。その他、本発明に関連する先行技術文献として特許文献 2 が存在する。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】 特許第 5 3 8 2 2 4 7 号公報

【特許文献 2】 特開 2 0 1 7 - 2 2 1 6 0 1 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

特許文献 1 のカードゲーム装置では、出場選手カード配置領域に配置されるキャラクタカードの入れ替えを通じてゲームに登場する選手（キャラクタ）が適宜入れ替えられる。一方で、このような進行用の選手を特定するための出場選手カード配置領域の各領域は、いずれもそこへの配置により各選手の機能を一律に発揮させる同等の領域であり、特に部分的な制限などは設けられていない。このため、ユーザの使用するキャラクタカードのレベル（換言すればキャラクタカードに対応する選手の能力）がそのままゲーム結果に反映される可能性が高い。

【0005】

一方で、特許文献 2 では、クイズの難易度に応じてゲームで使用可能なカードの数が決定される。この場合、クイズに正解しなければ、カードを使用できないため、ユーザの所

10

20

30

40

50

有するカードのレベルがそのままゲーム結果に反映されるとは限らない。しかし、特許文献 2 では、このようなカードがゲーム中に入れ替えられることは想定されていない。このため、ゲームに使用するカードをプレイ中に戦略的に変更するといったゲーム性が失われてしまう。また、そもそもクイズ結果に応じて特定されるのが使用可能なカードであることから、このような使用可能なカードが入れ替え対象になってしまうと、使用可能なカードが消失或いは減少してしまい、その目的から離れてしまう。

【 0 0 0 6 】

そこで、本発明は、各プレイ媒体が変更されるように使用される場合に、ゲーム進行用の各プレイ媒体を少なくとも各プレイ媒体の一部の特徴において一部に限定することができるゲームシステム等を提供することを目的とする。

10

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明のゲームシステムは、複数のプレイ媒体のうち進行の付与に使用されるべき各プレイ媒体を特定するために各プレイ媒体がそれぞれ配置される複数の配置領域を利用し、各配置領域へのプレイ媒体の配置及び各配置領域からのプレイ媒体の取り除きを通じて進行を付与するために使用される各プレイ媒体をプレイ中に変更するゲームを提供するゲームシステムであって、前記複数の配置領域のうちの少なくとも一部の配置領域を所定の条件に基づいて特定する領域特定手段と、前記領域特定手段の特定結果に基づいて、前記一部の配置領域にプレイ媒体が配置されている場合に当該プレイ媒体を前記ゲームの進行に利用するように前記一部の配置領域を機能させる一方で、前記一部の配置領域を除く他の配置領域にプレイ媒体が配置されている場合でも当該プレイ媒体の前記ゲームの進行への利用が制限されるように前記他の配置領域の機能を制限する領域制御手段と、を備えている。

20

【 0 0 0 8 】

一方、本発明のコンピュータプログラムは、前記ゲームを提供するための出力装置、及び前記ゲームに対するプレイ行為を入力するための入力装置に接続されるコンピュータを、上述のゲームシステムの各手段として機能させるように構成されたものである。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】本発明の一形態に係るゲームシステムの概略構成を示す図。

30

【図 2】ゲームシステムの制御系の要部を示す機能ブロック図。

【図 3】クイズバトルゲームの一回のゲーム範囲を説明するための説明図。

【図 4】スタンバイフェイズの一例を説明するための説明図。

【図 5】配置フェイズの一例を説明するための説明図。

【図 6】クイズフェイズの一例を説明するための説明図。

【図 7】オープンフェイズの一例を説明するための説明図。

【図 8】バトルフェイズの一例を説明するための説明図。

【図 9】ゲーム状況に応じてキャラクタカードに対応するキャラクタがフィールド（バトルの舞台）から取り除かれる場合の一例を説明するための説明図。

【図 10】制限解除処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図 11】対象変更処理の手順の一例を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

以下、本発明の一形態に係るゲームシステムの一例を説明する。まず、図 1 を参照して、本発明の一形態に係るゲームシステムの全体構成を説明する。ゲームシステム 1 は、センターサーバ 2 と、センターサーバ 2 に所定のネットワーク 5 を介して接続可能なクライアント装置としての複数のゲーム機 3 及び複数のユーザ端末装置 4 とを含む。センターサーバ 2 は、複数のコンピュータ装置としてのサーバユニット 2 A、2 B ... が組み合わせられることにより一台の論理的なサーバ装置として構成されている。ただし、単一のサーバユニットによりセンターサーバ 2 が構成されてもよい。あるいは、クラウドコンピューティ

50

ングを利用して論理的にセンターサーバ2が構成されてもよい。

【0011】

ゲーム機3は、ゲーム装置の一例であって、所定のプレイ料金の支払いと引き換えに、そのプレイ料金に対応した範囲でユーザにゲームをプレイさせる商業用（業務用）のゲーム機として構成されている。この種のゲーム機3は、アーケードゲーム機と呼ばれることがある。ゲーム機3は、多数のユーザにゲームを繰り返しプレイさせて収益を上げることを主たる目的として店舗6等の所定の施設に設置されるコンピュータ装置である。ゲーム機3は、各種のカードをプレイに使用するカードゲームを提供するカードゲーム機として構成されている。より具体的には、ゲーム機3は、このようなカードゲームとして、カードゲームとクイズゲームとが複合された複合型のクイズバトルゲームを提供する。クイズバトルゲームは、各カードに対応するキャラクタをゲーム中に再現しつつ、クイズを介して各キャラクタ間のバトルを実現するように構成されている。なお、ゲーム機3は、クイズバトルゲームに限定されず、適宜に各種のゲームを提供してよい。また、このような各種のゲームは、複合型のゲームでなくてもよい。

10

【0012】

ユーザ端末装置4は、ネットワーク接続が可能でかつユーザの個人用途に供されるコンピュータ装置である。例えば、据置型又はブック型のパーソナルコンピュータ（以下、PCと表記する。）4a、あるいは携帯電話（スマートフォンを含む。）のようなモバイル端末装置4bがユーザ端末装置4として利用される。その他にも、据置型の家庭用ゲーム機、携帯型ゲーム機、携帯型タブレット端末装置といった、ネットワーク接続が可能でかつユーザの個人用途に供される各種のコンピュータ装置がユーザ端末装置4として利用されてよい。ユーザ端末装置4は、各種のコンピュータソフトウェアを実装することにより、センターサーバ2が提供する種々のサービスをユーザに享受させることが可能である。

20

【0013】

ネットワーク5は、センターサーバ2に対してゲーム機3及びユーザ端末装置4をそれぞれ接続させることができる限り、適宜に構成されてよい。一例として、ネットワーク5は、TCP/IPプロトコルを利用してネットワーク通信を実現するように構成される。典型的には、WANとしてのインターネット5Aと、センターサーバ2及びゲーム機3のそれぞれとインターネット5Aとを接続するLAN5B、5Cとがルータ5Dを介して接続されることにより構築される。ユーザ端末装置4も適宜の構成によりインターネット5Aに接続される。なお、ゲーム機3と店舗6のルータ5Dとの間にローカルサーバが設置され、そのローカルサーバを介してゲーム機3がセンターサーバ2と通信可能に接続されてもよい。センターサーバ2のサーバユニット2A、2B...はLAN5Cに代えて、又は加えてWAN5Aにより、相互に接続される場合もある。

30

【0014】

センターサーバ2は、ゲーム機3又はそのユーザに対して各種のゲーム機用サービスを提供する。ゲーム機用サービスは、ネットワーク5を介してゲーム機3のプログラム或いはデータを配信し、更新する配信サービスを含んでいる。センターサーバ2は、このような配信サービスを通じて各ゲーム機3にクイズバトルゲームの提供に必要な各種のプログラム或いはデータを適宜に配信等する。

40

【0015】

なお、ゲーム機用サービスは、その他にもゲーム機3からユーザの識別情報を受け取って、そのユーザを認証するサービスを含んでいてよい。また、認証したユーザのプレイデータをゲーム機3から受け取って保存し、或いは保存するプレイデータをゲーム機3に提供するサービスを含んでいてもよい。さらに、ゲーム機用サービスは、ネットワーク5を介して複数のユーザが共通のゲームをプレイする際にユーザ同士をマッチングするマッチングサービス、或いはユーザから料金を徴収する課金サービス等を含んでいてもよい。同様に、センターサーバ2は、ネットワーク5を介してユーザ端末装置4のユーザに各種のWebサービスを提供してよい。Webサービスは、ゲーム機3が提供するゲームに関する各種の情報を提供するゲーム用情報サービス、各ユーザ端末装置4に各種データ或いは

50

ソフトウェアを配信（データ等のアップデートを含む）する配信サービス、ユーザによる情報発信、交換、共有といった交流の場を提供するコミュニティサービス、及び各ユーザを識別するためのユーザIDを付与するサービス等のサービスを含んでよい。

【0016】

次に、図2を参照してゲームシステム1の制御系の要部を説明する。まず、センターサーバ2には、制御ユニット21、及び記憶ユニット23が設けられる。制御ユニット21は、所定のコンピュータプログラムに従って各種の演算処理及び動作制御を実行するプロセッサの一例としてのCPUと、その動作に必要な内部メモリその他の周辺装置とを組み合わせたコンピュータとして構成されている。

【0017】

記憶ユニット23は、ハードディスクアレイ等の不揮発性記憶媒体（コンピュータ読み取り可能な記憶媒体）を含んだユニットによって実現される外部記憶装置である。記憶ユニット23は、一の記憶ユニット上に全てのデータを保持するように構成されてもよいし、複数の記憶ユニットにデータを分散して記憶するように構成されてもよい。記憶ユニット23には、配信サービス等の各種のサービスを提供するために必要な各種の処理を制御ユニット21に実行させるコンピュータプログラムの一例として、プログラムPG1が記録される。また、記憶ユニット23には各種のサービスの提供に必要なサーバ用データ25も記録される。後述のゲームデータの少なくとも一部が配信サービスを通じて提供される場合には、このようなゲームデータをサーバ用データ25は含んでいてよい。

【0018】

制御ユニット21には、制御ユニット21のハードウェア資源とソフトウェア資源としてのプログラムPG1との組合せによって実現される論理的装置として、サービス提供部24が設けられる。サービス提供部24は、ゲーム機3に対して上述のゲーム機用サービス等を実現するための各種処理を実行する。なお、制御ユニット21には、キーボード等の入力装置、モニタ等の出力装置等が必要に応じて接続され得る。しかし、それらの図示は省略した。

【0019】

一方、ゲーム機3には、コンピュータとしての制御ユニット31と、記憶ユニット32とが設けられる。制御ユニット31は、所定のコンピュータプログラムに従って各種の演算処理及び動作制御を実行するプロセッサの一例としてのCPUと、その動作に必要な内部メモリその他の周辺装置とを組み合わせたコンピュータとして構成されている。制御ユニット31には、制御ユニット31のハードウェア資源とソフトウェア資源としてのプログラムPG2との組合せによって実現される論理的装置として、ゲーム提供部33が設けられる。ゲーム提供部33は、ゲームの進行に必要な各種の演算制御を実行するとともに、センターサーバ2のサービス提供部24が提供するゲーム機用サービスを享受するために必要な各種の処理を実行する。具体的には、ゲーム提供部33は、例えば、このようなゲームの進行に必要な各種の演算制御の一部として、制限解除処理及び対象変更処理を実行する。制限解除処理及び対象変更処理の手順については後述する。

【0020】

記憶ユニット32は、ハードディスク、半導体記憶装置といった不揮発性記憶媒体（コンピュータ読み取り可能な記憶媒体）を含んだユニットによって実現される外部記憶装置である。記憶ユニット32には、上述したプログラムPG2とともに、各種のデータが記録されるが、図3ではゲームデータ34が示されている。ゲームデータ34は、プログラムPG2に従ってユーザに所定のクイズバトルゲームをプレイさせるためデータである。ゲームデータ34は、例えばクイズバトルゲーム用の各種の画像を表示するための画像データ、各種のBGMを再生するためのBGMデータ、前回までのプレイ結果（過去の実績）等の各ユーザに固有の内容を次回以降に引き継ぐためのプレイデータといった各種のデータを含んでいてよい。

【0021】

また、ゲーム機3には、その他にも入力装置36、出力装置としての表示装置37、及

10

20

30

40

50

びカードリーダー 38 が設けられる。これらはいずれも制御ユニット 31 に接続される。入力装置 36 は、クイズバトルゲームに対するユーザのプレイ行為を入力するための装置である。入力装置 36 はとして、例えばユーザのタッチ操作の位置に応じた入力信号を制御ユニット 31 に出力するタッチパネルが使用されてよい。表示装置 37 は、クイズバトルゲームをユーザに提供するための出力装置の一種である。表示装置 37 として、例えば、クイズバトルゲーム用のゲーム画面を表示するモニタが使用されてよい。そして、そのようなゲーム画面を通じてクイズバトルゲームが提供されてよい。カードリーダー 38 は、ユーザが所持するカード 39 から情報を取得するための入力装置の一種である。カードリーダー 38 は、例えば、二次元コード等の所定の規則に従って生成されたコード（パターン）を介して各種の情報がカード 39 に記録されている場合に、そのようなコードを介して（読み取ることにより）そのコードに含まれる情報を取得するように構成される。

【0022】

なお、カードリーダー 38 は、近距離無線通信を利用し、記憶媒体に記録された各種の情報を非接触状態で読み取る周知の装置として構成されていてもよい。この場合、カード 39 には、例えば、ICチップ、磁気ストライプといった不揮発性記憶媒体が設けられ、このような不揮発性記憶媒体等を介して各種の情報が記録されてよい。このような情報には、例えば、所定の対価として使用される価値の量の情報（価値の量を特定可能な各種の情報を含む）が含まれていてもよい。そして、カードリーダー 38 は、その価値の量を消費することにより所定の対価を徴収してもよい。さらに、カードリーダー 38 は、カード 39 がコードを介して情報を記録するカード及びICチップ等の不揮発性記憶媒体を介して情報を記録するカードの両方を含む場合、両方の読み取りを実現するように構成されてよい。例えば、このような構成として、カードリーダー 38 は、コード用のリーダーと不揮発性記憶媒体用のリーダーとを含んでいてもよい。一方で、クイズバトルゲームにおいて電子的なカードだけが使用される場合（仮想的なカードゲームの場合）等、カードリーダー 38 は省略されてもよい。また、制御ユニット 31 には、例えば、その他にも公知のゲーム機と同様に各種の装置が接続され得る。そのような装置には、例えばスピーカ等の各種の出力装置、或いはコインを介して所定の対価を徴収するためのコイン徴収装置等の入力装置が含まれてよい。しかし、それらの図示は省略した。

【0023】

次に、図 3 ~ 図 9 を参照して、クイズバトルゲームの詳細について説明する。クイズバトルゲームは、上述のとおりカードゲームとクイズゲームとが複合された複合型のゲームである。具体的には、カードゲームは、複数のカード及びこれらのカードのうち進行の付与に使用されるべき各カードを特定するために各カードがそれぞれ配置される複数の配置領域を利用し、各配置領域へのカードの配置及び各配置領域からのカードの取り除きを通じて進行を付与するために使用される各カードをプレイ中に変更するように構成される。クイズバトルゲームは、このようなカードゲームにクイズゲームのプレイ状況を反映することにより対戦を実現する対戦型のゲームとして構成される。そして、ゲーム機 3 は、このようなクイズバトルゲームとして、所定の対価の消費と引き換えに一回のゲーム範囲を提供する。

【0024】

図 3 は、クイズバトルゲームの一回のゲーム範囲を説明するための説明図である。図 3 に示すように、クイズバトルゲームの一回のゲーム範囲は、編成フェイズ、スタンバイフェイズ、配置フェイズ、特定フェイズとしてのクイズフェイズ、オープンフェイズ、及び対戦フェイズとしてのバトルフェイズを順に含んでいる。また、スタンバイフェイズからバトルフェイズまでによって 1 回のラウンドが形成され、このようなラウンドが第 1 ラウンドから第 4 ラウンドまで計 4 回繰り返し実行される。つまり、一回のゲーム範囲は、このような 4 つのラウンドを含み、これらの 4 つのラウンドが編成フェイズの後に実行されるように構成される。

【0025】

編成フェイズは、各ユーザが所有するカードのうち、今回のプレイのために使用するカ

ードを特定するためのフェイズである。具体的には、編成フェイズでは、複数のカード（適宜の数でよい）を含むデッキが今回のプレイ用に編成される。なお、編成フェイズは、プレイ前に事前に実行されてもよい。また、クイズバトル用のカード（以下、キャラクタカードと呼ぶ場合がある）として物理的なキャラクタカードが使用されてもよいし、モニタ等の表示装置 37 を介してゲーム画面が表示される場合には電子的なキャラクタカードが使用されてもよい。具体的には、編成フェイズは、物理的なキャラクタカードが使用される場合には、それらの物理的なキャラクタカードの組合せによって形成されるデッキをユーザが事前に編成することにより実現されてもよい。この場合、そのようなキャラクタカードは、カード 39 の一種としてカードリーダ 38 によって読み取られ、クイズバトルゲームにおいて対戦相手とバトルするためのキャラクタの再現に使用されてよい。つまり、この場合、カードリーダ 38 を介してデッキを形成する各キャラクタカードが読み取られ、デッキに対応する各キャラクタ（或いはキャラクタカードでもよい）がゲーム内に再現される。この場合、物理的なキャラクタカードの編成が編成フェイズとして機能してもよいし、デッキに対応する各キャラクタカードの読み取りが編成フェイズとして機能してもよい。あるいは、電子的なキャラクタカードが使用される場合には、編成フェイズは、例えばデッキ編成用のサイト或いはゲーム機 3 の専用の機能等を通じてプレイ前に提供されてもよい。例えば、このような場合、或いは物理的なキャラクタカードの編成が編成フェイズとして機能する場合、一回のゲーム範囲は、編成フェイズを含まなくてもよい。

10

【0026】

スタンバイフェイズは、編成フェイズで編成したデッキから、ゲームの進行用に使用する一部のキャラクタカードを更に特定するためのフェイズである。図 4 は、スタンバイフェイズの一例を説明するための説明図である。図 4 の例は、クイズバトルゲーム用のカードとして、物理的なキャラクタカードが使用される場合を示している。この場合、図 4 に示すように、スタンバイフェイズでは、複数のキャラクタカード 41 を含むデッキ 40 から、手札としてゲームの進行用に使用する一部のキャラクタカード 41 が手札として引かれる。より具体的には、図 4 の例では、デッキ 40 はシャッフルされた後に各キャラクタカード 41 が裏側を見せるように配置され、そのようなデッキ 40 の上から順に 4 枚のキャラクタカード 41 が引かれる。そして、これらの 4 枚のキャラクタカード 41 が手札群 42 を形成する。

20

【0027】

なお、デッキを形成する全キャラクタカードに読み取りが実行される場合、スタンバイフェイズではデッキ 40 及び各キャラクタカード 41 は画像としてモニタ等の表示装置 37 を介してゲーム画面に表示されてよい。あるいは、デッキ 40 は物理的なキャラクタカード 41 によって形成されてもよい。この場合、そこから手札として引かれたキャラクタカード 41 がカードリーダ 38 によって読み取られ、それらに対応するキャラクタ（或いはキャラクタカード）が手札としてゲーム画面を通じてゲームに再現されてもよい。また、手札群 42 を形成するキャラクタカード 41 の数は適宜でよい。

30

【0028】

配置フェイズは、手札群 42 の各キャラクタカード 41 を配置条件に応じて配置するためのフェイズである。図 5 は、配置フェイズの一例を説明するための説明図である。また、図 5 の例は、表示装置 37 に表示されるゲーム画面を介してクイズバトルゲームが提供される場合を示している（図 6 ~ 図 9 の例も同様）。図 5 に示すように、クイズバトルゲームを提供するためのゲーム画面 50 は、複数の配置領域 43 を含んでいる。そして、配置フェイズでは、カードリーダ 38 の読み取り結果に基づいて、手札群 42 の各キャラクタカード 41 に対応する画像が各配置領域 43 に配置条件に応じて配置される。このような配置条件として、読み取り順等の所定の規則、或いはユーザの指定結果が採用されてよい。具体的には、図 5 の例では、ゲーム画面 50 は、4 つの配置領域 43 を含んでいる。そして、各キャラクタカード 41 に対応する画像がユーザの指定した配置領域 43 に配置される。つまり、配置条件としてユーザの指定結果が利用され、各配置領域 43 に配置されるべきキャラクタカード 41 の指定に基づき、各配置領域 43 に手札群 42 の各キャラ

40

50

クタカード 4 1 に対応する画像が配置される。

【 0 0 2 9 】

なお、手札の配置領域 4 3 への配置は無条件に認められてもよいし、各種の使用条件に応じて認められてもよい。例えば、このような使用条件として、対価の消費或いはプレイ状況等に応じて得られる使用価値（プレイ開始時は無条件に所定量与えられてもよい）の消費が採用されてもよい。また、各キャラクタカード 4 1 のキャラクタのレベルに応じて配置に必要な使用価値の量が変化してもよい。同様に、配置領域 4 3 の数は、適宜でよい。また、配置領域 4 3 の数は手札群 4 2 の数と一致していてもよいし、一致していなくてもよい。つまり、手札群 4 2 の一部が配置領域 4 3 に配置されてもよいし、一部の配置領域 4 3 にキャラクタカード 4 1 が配置されてもよい。さらに、配置領域 4 3 は、効果や用途等の相違する複数種類のキャラクタカード 4 1 が存在する場合には、それらの種類に応じて複数に区別されていてもよい。具体的には、例えば、キャラクタカード 4 1 がキャラクタに対応するキャラクタ種のキャラクタカード 4 1、及び各種の効果を発揮する効果種のキャラクタカード 4 1（マジックカードと呼ばれる場合もある）に区別される場合、配置領域 4 3 もそれらのキャラクタ種及び効果種に区別されてもよい。また、各種の効果を発揮するキャラクタが存在する場合には、キャラクタ種及び効果種を一つのキャラクタカード 4 1 が兼務してもよい。つまり、キャラクタ種及び効果種の両方の用途を兼務するキャラクタカード 4 1 等、複数の用途を兼務するキャラクタカード 4 1 が用意されていてもよい。また、キャラクタの用語は、各種の個性が与えられた擬人的な存在だけでなく、道具や効果等の各種のゲーム要素を含んでよい。

10

20

【 0 0 3 0 】

クイズフェイズは、クイズゲームを提供するためのフェイズである。クイズフェイズでは、クイズの出題及びそれに対するユーザの回答が実現される。そして、そのようなクイズの正解状況に応じて各ユーザに有利な効果が与えられる。図 6 は、クイズフェイズの一例を説明するための説明図である。また、図 6 の例は、クイズの正解状況として、クイズの正解数が採用される場合を示している。この場合、図 6 に示すように、クイズフェイズでは、対戦中の各ユーザに複数のクイズが出題され、それらのクイズに対する正解数に応じて有利な効果が各ユーザに与えられる。図 6 の例では、各キャラクタカード 4 1 に対応する画像としてカード画像 4 1 D が各配置領域 4 3 に表示されている。そして、クイズの正解数に応じた有利な効果として、各配置領域 4 3 がそのカード画像 4 1 D のキャラクタにバトルフェイズにおいて与える制限の解除が利用されている。つまり、クイズフェイズでは、クイズの正解数を通じて、4 つの配置領域 4 3 のうち制限が解除される配置領域 4 3（以下、アクティブ領域 4 3 と呼ぶ場合がある）の範囲（数）が所定のルールで決定される。

30

【 0 0 3 1 】

より具体的には、図 6 の例では、全 4 問のクイズのうち、ユーザが 1 問だけ正解した場合が示されている。また、対戦者間共通の 4 つのクイズが出題される場合が示されている。この場合、4 つの配置領域 4 3 のうち、一つの配置領域 4 3（左右の斜線で示される配置領域 4 3）の制限が解除されている。つまり、正解数と同数の配置領域 4 3 がアクティブ領域 4 3 として決定される。また、所定のルールとして、正解数に応じて左から順番に制限を解除するルールが採用されている。このため、4 つの配置領域 4 3 のうち、左端の配置領域 4 3 の制限が解除され、アクティブ領域 4 3 として機能している。この場合、キャラクタカード 4 1 若しくはカード画像 4 1 D が本発明の各プレイ媒体として機能する。同様に、手札群 4 2（或いはデッキ 4 0）若しくはそれらに対応するカード画像 4 1 D が本発明の複数のプレイ媒体として機能する。

40

【 0 0 3 2 】

なお、所定のルールは、適宜でよい。例えば、所定のルールは、ランダムな位置の配置領域 4 3 の制限が解除されるルールでもよいし、ユーザに指定された位置の配置領域 4 3 の制限が解除されるルールでもよい。あるいは、右端から準に解除されるルールでもよい。ただし、配置フェイズにおいて配置条件としてユーザの指定結果が採用される場合には

50

、戦略性をゲームに付加することができるため、所定のルールとして左端或いは右端等の規則性のある予測可能なルールを採用する形態が好ましい。また、クイズフェイズのクイズの数は適宜でよい。例えば、クイズの数と配置領域 4 3 の数とは一致していなくてもよい。この場合、難易度に応じて制限の解除される範囲（アクティブ領域 4 3 の数）が変化してもよい。また、クイズの内容は、対戦者間で共通であってもよいし、対戦者間で相違していてもよい。

【 0 0 3 3 】

オープンフェイズは、各配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D（キャラクタカード 4 1）に対応するキャラクタの情報を開示するためのフェイズである。図 7 は、オープンフェイズの一例を説明するための説明図である。図 7 の例は、クイズフェイズまで対戦相手のゲーム画面 5 0 において各カード画像 4 1 D が裏側（キャラクタの情報が表示されていない側）を見せるように配置されている場合を示している。この場合、図 7 に示すように、オープンフェイズでは、対戦相手のゲーム画面 5 0 において各カード画像 4 1 D が表側（キャラクタの情報が表示されている側）を見せるように配置される。つまり、各カード画像 4 1 D を表示する向きが裏側から表側に変えられる。図 7 の例では、ゲーム画面 5 0 は対戦中の 2 名のユーザにそれぞれ 4 つずつ対応する 8 つの配置領域 4 3 を含んでいる。また、下側（一方のユーザ用）の 4 つの配置領域 4 3 では左端の一つの配置領域 4 3 が、上側（他方のユーザ用）の 4 つの配置領域 4 3 では右端から順に二つの配置領域 4 3（他方のユーザから見た場合には左端から順に二つの配置領域 4 3 に対応）が、それぞれアクティブ領域 4 3 として設定されている。つまり、対戦者間に同じ内容の同数のクイズが出題される場合において、対戦者の両者（一方及び他方）が一問及び二問のクイズにそれぞれ正解した状態が示されている。そして、このような状態において、全配置領域 4 3 の全カード画像 4 1 D が対戦相手のゲーム画面 5 0 において表向きに配置されている。つまり、アクティブ領域 4 3 に該当するか否かに関わらず、オープンフェイズでは、全配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D が表側に向けられ、それらの情報が開示される。

【 0 0 3 4 】

なお、オープンフェイズまで裏側を向けるようにカード画像 4 1 D が表示されるのは、対戦相手のゲーム画面 5 0 に限定されてよい。つまり、自己のゲーム画面 5 0 ではオープンフェイズ前であっても各配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D は表側を向けるように（キャラクタの情報を表示するように）配置されていてよい。また、オープンフェイズでは、効果種のキャラクタカード 4 1 が存在する場合に、そのような効果が発動されてよい。さらに、このような効果の発動は、アクティブ領域 4 3 に限定されてもよいし、限定されなくてもよい。つまり、オープンフェイズでは、アクティブ領域 4 3 に該当するか否かに関わらず、全配置領域 4 3 に位置する全効果種のキャラクタカード 4 1（カード画像 4 1 D、或いはキャラクタ）の効果（複数の用途を兼務するキャラクタカード 4 1 の場合、キャラクタカード 4 1 の機能の少なくとも一部）が発動されてよい。あるいは、このような効果の発動は、アクティブ領域 4 3 に限定されてもよい。同様に、オープンフェイズにおいて各キャラクタの情報を開示するのはアクティブ領域 4 3 に限定されてもよい。

【 0 0 3 5 】

バトルフェイズは、各キャラクタカード 4 1 に対応するキャラクタを介してユーザ間の対戦を実行するためのフェイズである。図 8 は、バトルフェイズの一例を説明するための説明図である。図 8 の例は、図 7 の例のゲーム画面 5 0 を通じてバトルが実行される場合を示している。この場合、図 8 に示すように、バトルフェイズでは、対戦中の各ユーザの配置領域 4 3 に配置された各カード画像 4 1 D に対応するキャラクタに攻撃及び防御の機会が与えられる。また、このような攻撃及び防御を実行できるのは、アクティブ領域 4 3 に位置するカード画像 4 1 D のキャラクタに限定される。つまり、各キャラクタを攻撃及び防御に利用するようにアクティブ領域 4 3 を機能させる一方で、その他の配置領域 4 3 に位置するカード画像 4 1 D のキャラクタには攻撃及び防御の機会とは与えられず、それらの使用（バトルフェイズでのバトルへの使用）が制限されるようにその他の配置領域 4 3 の機能（各キャラクタをバトルフェイズにおいて攻撃及び防御に使用する機能）を制限す

る。

【 0 0 3 6 】

図 8 の例では、一方のユーザからは左端の一つの配置領域 4 3 に位置するキャラクターカード 4 1 のキャラクターによって他方のユーザの右端及びその隣に位置する二つの配置領域 4 3 に位置する二つのキャラクターカード 4 1 の二体のキャラクターに攻撃（この二体のキャラクターから見れば防御）が実行される。このように 1 体のキャラクターの攻撃先として複数のキャラクターが存在する場合、ユーザの指定、ランダム、一定の規則或いはゲーム状況等の適宜の条件で対象が特定されてよい。例えば、図 8 の例では、二体のキャラクターのうち防御側のユーザによって指定されたキャラクターが攻撃対象として設定される。他方のユーザからの攻撃（一方のユーザの防御）も同様である。

10

【 0 0 3 7 】

また、各キャラクターの攻撃及び防御は、各キャラクターに個別に設定されるパラメータ（特徴を形成）に基づいて実行される。例えば、各キャラクターが、体力を示すヒットポイント（以下、HP）及び攻撃力を示すアタックポイント（以下、AP）をパラメータとして有する場合、攻撃側の AP の値を防御側の HP から減算することにより攻撃及び防御が実現されてよい。あるいは、各キャラクターが防御力を示すディフェンスポイント（以下、DP）を更にパラメータとして有する場合には、攻撃側の AP と防御側の DP との差分を防御側の HP から減算することにより攻撃及び防御が実現されてもよい。そして、HP の残量がゼロになったキャラクターのカード画像 4 1 D は、ゲーム画面 5 0（フィールド）から消滅することにより取り除かれてよい。

20

【 0 0 3 8 】

図 9 は、ゲーム状況に応じてキャラクターカード 4 1 に対応するキャラクターがフィールド（バトルの舞台）から取り除かれる場合の一例を説明するための説明図である。より具体的には、図 9 の例は、消滅条件の具備に伴いカード画像 4 1 D が消滅する（各配置領域 4 3 からの取り除きの一例として消滅条件が利用される）場合を示している。消滅条件は、キャラクターの HP がゼロになった場合に満たされる条件である。この場合、図 9 に示すように、このようなキャラクターカード 4 1 の消滅に伴い、ゲーム画面 5 0 の配置領域 4 3 の少なくとも一部には空き（キャラクターカード 4 1 が配置されていない配置領域 4 3、以下において空き領域 4 3 と呼ぶ場合がある）が生まれる。また、攻撃及び防御の対象がアクティブ領域 4 3 に制限されている場合、アクティブ領域 4 3 が優先的にこのような空き領域に変化してしまう。このような場合、アクティブ領域 4 3 と各配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D との間の相対的な位置関係が変更される。

30

【 0 0 3 9 】

図 9 の例では、このような変更として、アクティブ領域 4 3 が空き領域 4 3 とならないように、アクティブ領域 4 3 を除く他の配置領域 4 3 からカード画像 4 1 D がアクティブ領域 4 3 に移動している。つまり、アクティブ領域 4 3 ではない配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D がアクティブ領域 4 3 に移動している。具体的には、二体のキャラクターを介した他方のユーザからの攻撃に伴い、一方のユーザの左端の配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D が消滅している。つまり、左端のアクティブ領域 4 3 が空き領域 4 3 に変化している。この場合、その他の配置領域 4 3 に位置する各カード画像 4 1 D が順に左にスライドする。つまり、左端の隣（左端から 2 番目）に位置する配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D が左端の配置領域 4 3 に、その隣（左から 3 番目）の配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D が左端から 2 番目の配置領域 4 3 に、更にその左隣（左から 4 番目、つまり右端）の配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D が左から 3 番目の配置領域 4 3 に、それぞれ移動する。結果として、右端が空き領域 4 3 に変化するものの、アクティブ領域 4 3 には再度カード画像 4 1 D（移動前にアクティブ領域 4 3 に隣接していたもの）が配置される。このようにアクティブ領域 4 3 が空き領域 4 3 に変化した場合には、アクティブ領域 4 3 にカード画像 4 1 D が配置されるように、その他の配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D が移動し、アクティブ領域 4 3 を介した攻撃及び防御の機会が確保される。

40

【 0 0 4 0 】

50

なお、図 9 の例において、アクティブ領域 4 3（一方のユーザの左端の配置領域 4 3、
或いは他方のユーザの左端及びその隣の二つの配置領域 4 3）、及びそれを除く他の配置
領域 4 3 が、本発明の一部の配置領域、及び他の配置領域としてそれぞれ機能する。また
、アクティブ領域 4 3 に配置されていた（消滅条件の具備に伴い消滅した）カード画像 4
1 D が本発明の一部の配置領域に配置されていたプレイ媒体及び消滅条件の具備に伴
い取り除かれたプレイ媒体として機能する。さらに、アクティブ領域 4 3 に隣接する配置
領域 4 3 のカード画像 4 1 D（消滅条件の具備に伴いアクティブ領域 4 3 に移動するもの
）が本発明の一部の配置領域に隣接する他の配置領域のプレイ媒体として機能する。

【0041】

これらのスタンバイフェイズ～バトルフェイズまでは、バトルフェイズにおいて勝利条
件が満たされるまで第 4 ラウンドまで繰り返し実行される。勝利条件は、例えば、対戦中
のどちらかのユーザがフィールド上の全てのキャラクタカード 4 1 或いはアクティブ領域
4 3 の全てのキャラクタカード 4 1 を消滅させた場合に満たされてよい。あるいは、各キ
ャラクタとは別に各ユーザに HP が与えられるときには、勝利条件は対戦相手の HP をゼ
ロにした場合に満たされてもよい。また、このようなユーザの HP は、例えば、アクティ
ブ領域 4 3 にカード画像 4 1 D（キャラクタ）が存在しないとき等（例えば防御可能なキ
ャラクタが存在していても、ユーザの選択に基づいてそのキャラクタで防御せずにユーザ
の HP を直接減算させてもよい）に対戦相手のキャラクタから攻撃を受けた場合に減少し
てよい。また、このような減少は、その対戦相手のキャラクタの攻撃力に応じて減少して
もよいし、攻撃力に関わらず、一律に所定量が減少してもよい。一方、第 4 ラウンドまで
終了しても勝利条件が満たされていない場合には、引き分けと判定されてもよいし、第 4
ラウンドまでのプレイ状況（例えばユーザの HP の残り残量やキャラクタカード 4 1 の消
滅数の大小等）に応じて勝敗が判定されてもよい。

【0042】

なお、第 2 ラウンド以降では、キャラクタカード 4 1 が消滅した場合にのみスタンバイ
フェイズが提供されてもよい。あるいは、キャラクタカード 4 1 の消滅の有無に関わらず
、一律にスタンバイフェイズが提供されてもよい。この場合、第 2 ラウンド以降では、例
えば 1 枚等の所定量のキャラクタカード 4 1 がデッキ 4 0 から引かれ、手札群 4 2 に追加
されてよい。そして、空き領域 4 3 が存在している場合には、配置フェイズにおいてその
ような空き領域 4 3 にカード画像 4 1 D が追加的に配置されるように手札群 4 2 がカード
画像 4 1 D の配置に使用されてよい。あるいは、配置フェイズにおいて配置領域 4 3 への
配置に使用されるキャラクタカード 4 1 は適宜手札群 4 2 から入れ替えられてもよい。こ
の場合、配置領域 4 3 から入れ替えられるキャラクタカード 4 1 は破棄扱いされ、今回の
プレイでは使用できなくなるとよい。一方で、このような入れ替え可能なキャラクタカー
ド 4 1 は入れ替え条件に基づいて制限されてもよい。例えば、このような入れ替え条件と
して、キャラクタの情報の有無が採用されてよい。つまり、入れ替え可能なキャラクタカ
ード 4 1 は、今回以前のラウンドのオープンフェイズにおいてキャラクタの情報を開示し
ていないもの（表側に向きがかえられていないもの）に限定されてもよい。

【0043】

一方、バトルフェイズには、攻撃権等の攻撃回数を制限する概念が採用されてもよい。
具体的には、バトルフェイズでは、アクティブ領域 4 3 の各カード画像 4 1 D のキャラク
タのうち、攻撃権を有するキャラクタだけに攻撃が認められてもよい。また、このような
攻撃権は、1 回等の所定量がラウンド毎に与えられてもよい。そして、例えば、このよ
うな攻撃権は、効果種のキャラクタカード 4 1 の効果等、各種のプレイ状況に応じて消滅
或いは復活してもよい。また、アクティブ領域 4 3 のカード画像 4 1 D の消滅に伴うカード
画像 4 1 D の移動は、そのアクティブ領域 4 3 に隣接するカード画像 4 1 D の移動に限定
されない。例えば、ランダムな配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D がアクティブ領域 4 3 に
移動してもよい。あるいは、その他の各種の条件に基づいてアクティブ領域 4 3 に移動す
るカード画像 4 1 D が決定されてもよい。さらに、カード画像 4 1 D の消滅に伴うアクテ
ィブ領域 4 3 と他の配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D との間の相対的な位置関係の変更は

、適宜でよい。例えば、アクティブ領域 4 3 のカード画像 4 1 D が消滅した場合には、アクティブ領域 4 3 がカード画像 4 1 D の存在する他の配置領域 4 3 に移動してもよい。つまり、アクティブ領域 4 3 として設定される対象の配置領域 4 3 が変化してもよい。

【 0 0 4 4 】

また、キャラクタカード 4 1 の消滅は、プレイ状況等の各種の条件に基づいて実現されてよい。例えば、キャラクタカード 4 1 は、プレイ状況の一種として効果種のキャラクタカード 4 1 の効果に基づいて消滅してもよい。つまり、消滅条件は、HP がゼロになった場合に限定されず、各種の要件に基づいて満たされてよい。例えば、消滅条件は各ラウンドの終了時に満たされ、ラウンド毎に各配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D の少なくとも一部が消滅してもよい。配置領域 4 3 (あるいはフィールド)からのカード画像 4 1 D (あるいはキャラクタカード 4 1)の取り除きは消滅条件の具備にも限定されない。例えば、ユーザの指示(例えばプレイ中に配置されるべき場所からキャラクタカード 4 1 を取り除く操作等)によってユーザの任意の時期に各配置領域 4 3 からキャラクタが取り除かれてもよい。つまり、各配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D は各種の条件に基づいて適宜取り除かれてもよい。

10

【 0 0 4 5 】

同様に、アクティブ領域 4 3 を除く他の配置領域 4 3 では、各キャラクタの機能(特徴)が適宜に制限されてよい(換言すれば、アクティブ領域 4 3 は、各キャラクタの適宜の機能を制限から解放してよい)。このため、アクティブ領域 4 3 を除く他の配置領域 4 3 における制限は、バトルフェイズで使用するキャラクタの攻撃及び防御機能に限定されない。例えば、オープンフェイズにおいて効果種の効果を制限してもよい。同様に、その他キャラクタの各種の機能を適宜に制限してよい。このため、このような制限は、キャラクタの全特徴(全機能)に生じてもよいし、一部の特徴だけに生じてもよい。また、このような制限は、バトルフェイズに限らず、全フェイズを含む各フェイズで生じてよい。さらに、各フェイズは適宜の順番で実行されてもよいし、スタンバイフェイズ等の適宜のフェイズが省略されてもよい。具体的には、例えば、最初から各キャラクタの情報が開示される場合或いは第 2 ラウンド以降において全キャラクタの情報が開示されている場合には、オープンフェイズは省略されてもよい。

20

【 0 0 4 6 】

次に、図 1 0 及び図 1 1 を参照して、ゲーム提供部 3 3 が実行する制限解除処理及び対象変更処理の手順を説明する。制限解除処理は、配置領域 4 3 の少なくとも一部にアクティブ領域 4 3 を設定するための処理である。図 1 0 の例は、全配置領域 4 3 に予め設定された制限を一部の配置領域 4 3 において解除することによりアクティブ領域 4 3 を設定する場合の制限解除処理の手順の一例を示している。また、図 1 0 の例は、バトルフェイズにおいて攻撃及び防御(キャラクタの機能の一部)を制限するために、制限解除処理がクイズフェイズにおいて実行される場合を示している。なお、制限解除処理は、クイズフェイズに限定されず、適宜の時期に実行されてよい。また、制限解除処理は、全配置領域 4 3 に制限を設定する処理を含んでいてもよい。そして、そのような制限の少なくとも一部を図 1 0 の例の手順によって解除することによりアクティブ領域 4 3 が設定されてもよい。あるいは、アクティブ領域 4 3 に該当する配置領域 4 3 以外の配置領域 4 3 に制限を設定することにより全配置領域 4 3 の少なくとも一部にアクティブ領域 4 3 が設定されてもよい。

30

40

【 0 0 4 7 】

図 1 0 の例の場合、ゲーム提供部 3 3 は、クイズフェイズにおいて全クイズの出題及びそれに対する回答の終了に伴い図 1 0 の制限解除処理を開始し、まずプレイ状況を取得する(ステップ S 1 0 1)。より具体的には、ゲーム提供部 3 3 は、プレイ状況としてクイズフェイズにおけるクイズの正解状況(正解数や正解したクイズの難易度等)を取得する。続いてゲーム提供部 3 3 は、ステップ S 1 0 1 で取得したプレイ状況及び所定のルールに基づいて、アクティブ領域 4 3 として設定すべき対象の配置領域 4 3 を特定する(ステップ S 1 0 2)。具体的には、ゲーム提供部 3 3 は、プレイ状況としてクイズの正解数を

50

利用し、正解数が多いほどアクティブ領域 4 3 の数が増えるように、まずアクティブ領域 4 3 として設定すべき配置領域 4 3 の範囲（数）を正解数に応じて特定する。次に、ゲーム提供部 3 3 は、所定のルールとして左端から右端に向かって順にアクティブ領域 4 3 とするルールを利用し、クイズの正解数に応じて左端から順にアクティブ領域 4 3 として設定すべき配置領域 4 3 の位置を特定する。一例として、ゲーム提供部 3 3 は、このようにプレイ状況及び所定のルールに基づいて配置領域 4 3 を特定する。

【 0 0 4 8 】

次にゲーム提供部 3 3 は、ステップ S 1 0 2 で特定した対象の配置領域 4 3 の制限を解除する（ステップ S 1 0 3）。具体的には、ゲーム提供部 3 3 は、全配置領域 4 3 に予め設定されている制限をステップ S 1 0 2 で特定した配置領域 4 3 を対象に解除する。一方で、その対象の配置領域 4 3 を除く他の配置領域 4 3 の制限は維持される。つまり、ゲーム提供部 3 3 は、そのような他の配置領域 4 3 の制限の維持により他の配置領域にカード画像 4 1 D が配置されている場合でもそのカード画像 4 1 D が攻撃及び防御に使用されないようにそれらの他の配置領域 4 3 の機能を制限する一方で、ステップ S 1 0 2 で特定した対象の配置領域にカード画像 4 1 D が配置されている場合にはそのカード画像 4 1 D を攻撃及び防御に使用することによりその対象の配置領域 4 3 が機能するようにその対象の配置領域 4 3 の制限を解除する。この場合、ゲーム提供部 3 3 は、このような解除に伴い、解除を通知するように、制限を解除した配置領域 4 3（アクティブ領域 4 3）の配色等を変化させてよい。そして、ゲーム提供部 3 3 は、対象の配置領域 4 3 の制限を解除した後に今回の処理を終了する。これにより、プレイ状況に応じて配置領域 4 3 の少なくとも一部にアクティブ領域 4 3 が設定される。一方で、アクティブ領域 4 3 を除く他の配置領域 4 3 では、それらに配置されるキャラクタカード 4 1 の機能の少なくとも一部（例えばバトルフェイズの攻撃及び防御の機能）が制限される。

【 0 0 4 9 】

一方、対象変更処理は、アクティブ領域 4 3 の対象を変更するための処理である。図 1 1 の例は、アクティブ領域 4 3 のカード画像 4 1 D の消滅に伴い、このような変更としてそのアクティブ領域 4 3 に隣接する他の配置領域 4 3 からアクティブ領域 4 3 にカード画像 4 1 D が移動する場合を示している。また、図 1 1 の例は、バトルフェイズにおいてバトル（攻防）を通じてカード画像 4 1 D が消滅する（消滅条件を満たす）場合を示している。この場合、ゲーム提供部 3 3 は、バトルフェイズにおける攻撃及び防御の機会が終了する毎に図 1 1 の対象変更処理を開始し、まずそのような攻防の結果としてアクティブ領域 4 3 に位置する攻撃先（防御側）のカード画像 4 1 D が消滅条件を満たすか否か判別する（ステップ S 2 0 2）。そして、そのようなカード画像 4 1 D が消滅条件を満たさない場合、ゲーム提供部 3 3 は、以降の処理をスキップして今回の処理を終了する。

【 0 0 5 0 】

一方、アクティブ領域 4 3 に位置する攻撃先のカード画像 4 1 D が消滅条件を満たす場合、ゲーム提供部 3 3 は、対象（攻撃先）のカード画像 4 1 D をフィールドから消滅させる（ステップ S 2 0 3）。続いてゲーム提供部 3 3 は、アクティブ領域 4 3 の対象を変更する（ステップ S 2 0 4）。また、ゲーム提供部 3 3 は、このような変更として、他の配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D をアクティブ領域 4 3 に移動させることによりアクティブ領域 4 3 と他の配置領域 4 3 のカード画像 4 1 D との間の相対的な位置関係を変更する。具体的には、ゲーム提供部 3 3 は、ステップ S 2 0 3 の処理によって空き領域 4 3 に変化したアクティブ領域 4 3（例えば図 9 の例の左端の配置領域 4 3）に隣接する配置領域 4 3（例えば図 9 の例の左端から 2 番目の配置領域 4 3）のカード画像 4 1 D をその隣のアクティブ領域 4 3 に位置するように（例えば図 9 の例において左方向に）移動させる。また、ゲーム提供部 3 3 は、このような移動に伴い、その隣接する配置領域 4 3 に更に隣接する配置領域 4 3（図 9 の例の左端から三番目の配置領域 4 3）も同様の方向に順次移動させる。更にその隣の配置領域 4 3（図 9 の例の右端の配置領域 4 3）も同様である。つまり、ゲーム提供部 3 3 は、空き領域 4 3 に変化したアクティブ領域 4 3 を除く他の配置領域 4 3 の全キャラクタカード 4 1 をアクティブ領域 4 3 側にスライドさせる。そして、

ゲーム提供部 33 は、アクティブ領域 43 の対象を変更した後に今回の処理を終了する。

【0051】

図 11 の手順により、カード画像 41D の消滅に伴い、アクティブ領域 43 が空き領域 43 に変化した場合には、アクティブ領域 43 と他の配置領域 43 のカード画像 41D との間の相対的な位置関係の変更によりアクティブ領域 43 の対象が変更される。具体的には、アクティブ領域 43 が空き領域 43 に変化した場合、アクティブ領域 43 に新しくカード画像 41D が配置されるように、他の配置領域 43 のカード画像 41D が全体的にスライドする。つまり、アクティブ領域 43 が空き領域 43 に該当することを避けるように、アクティブ領域 43 に新しくカード画像 41D が配置される。結果として、アクティブ領域 43 には他の配置領域 43 に優先してカード画像 41D が配置され、アクティブ領域 43 に位置するカード画像 41D の数が消滅前と同様に維持される。

10

【0052】

以上に説明したように、この形態によれば、各キャラクタカード 41 に対応するキャラクタが配置領域 43 への配置及び消滅条件等に基づく取り除きにより変更されるように使用される場合に、クイズゲームの結果に基づいて特定された一部の配置領域 43 (アクティブ領域 43) はそこに対応するキャラクタをバトルフェイズにおいて攻撃及び防御に使用するように機能する一方で、その他の配置領域 43 はそこに対応するキャラクタをバトルフェイズにおいて攻撃及び防御に使用しないことにより使用を制限するように機能する。このため、そのような他の配置領域 43 の機能の制限を通じて、バトルフェイズにおけるバトル用 (ゲーム進行用) のキャラクタの攻撃及び防御の能力 (特徴) をアクティブ領域 43 のキャラクタに限定することができる。これにより、各キャラクタをゲーム中に適宜変更することにより得られる戦略性というゲーム性を維持しつつ、各ユーザの所有するキャラクタ (キャラクタカード 41) の能力がそのままゲーム結果に反映されることを抑制することができる。結果として、単にキャラクタカード 41 のキャラクタの能力だけにゲーム結果が依存してしまう場合に比べて、ゲームに複雑性を付加することができる。

20

【0053】

同様に、一般的に多くのキャラクタカード 41 を所有するユーザには出来るだけ多くのキャラクタカード 41 を配置フェイズ等において配置領域 43 等に配置し、使用したいという要求がある。一方で、このような要求に応えてしまうと、やはりキャラクタカード 41 を多くする所有者に有利になってしまう。このため、配置フェイズにおいて配置領域 43 に配置可能なキャラクタカード 41 (ゲームの進行に有効に寄与するキャラクタカード 41) の数は配置領域 43 の数等を通じて制限されている場合が多い。この形態によれば、アクティブ領域 43 を利用してバトルフェイズで進行に有効に寄与する (攻撃及び防御に使用される) キャラクタを制限することができるので、このような要求に応えて配置領域 43 の数を増やす (無制限を含む) こともできる。これらにより、ゲームの興趣性を向上させることができる。

30

【0054】

また、アクティブ領域 43 のキャラクタが消滅した (あるいは各種の条件により取り除かれた) 場合には、アクティブ領域 43 と他の配置領域 43 のキャラクタとの間の相対的な位置関係が変更される。この場合、キャラクタの消滅をこのような位置関係の変更、つまりアクティブ領域 43 の対象のキャラクタの変更に反映することができる。結果として、このような変更が生じない場合に比べて、攻撃及び防御対象のキャラクタの変更といった多様性 (複雑性) を付加することができるので、ゲームの興趣性をより向上させることができる。また、このような位置関係の変更として、例えば隣接する配置領域 43 のキャラクタがアクティブ領域 43 に移動する場合には、アクティブ領域 43 のキャラクタの消滅に伴い、アクティブ領域 43 を通じて次に使用されるべきキャラクタを予測することができる。これにより、各配置領域 43 へのキャラクタの配置に計画性 (戦略性) を持たせることができる。

40

【0055】

さらに、このような位置関係の変更が同じバトルフェイズ内において生じる場合には、

50

このような位置関係の変更に伴う興趣性（或いは戦略性）の付加を、フェイズを跨がずに単独のバトルフェイズ内において実現することができる。クイズバトルゲームのような複合ゲームにおいてもバトルゲームの要素（バトルフェイズ）が興趣性に与える影響は大きい。このため、バトルフェイズの興趣性の向上はゲーム全体の興趣性に与える影響が大きい。結果として、このようなバトルフェイズに興趣性を付加することにより、効果的にゲーム全体の興趣性を向上させることができる。

【 0 0 5 6 】

以上の形態において、ゲーム機 3 のゲーム提供部 3 3 が、図 1 0 の手順を実行することにより本発明の領域特定手段及び領域制御手段として機能する。具体的には、ゲーム提供部 3 3 は、図 1 0 の手順のステップ S 1 0 2 を実行することにより領域特定手段として、図 1 0 の手順のステップ S 1 0 3 を実行することにより領域制御手段として、それぞれ機能する。また、ゲーム機 3 のゲーム提供部 3 3 が、図 1 1 の手順を実行することにより本発明の関係変更手段として機能する。

10

【 0 0 5 7 】

本発明は上述した形態に限定されず、適宜の変形又は変更が施された形態にて実施されてよい。例えば、上記の形態では、クイズの回答結果に基づいてアクティブ領域 4 3 が特定されている。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。アクティブ領域 4 3 は、ユーザの指示、予め固定的に設定される条件（例えば固定的に左端の一つ等）、或いはサイコロや得点状況等の各種のプレイ状況等の各種の所定の条件に基づいて特定されてよい。

20

【 0 0 5 8 】

また、上述の形態では、ゲーム中のキャラクタが消滅した場合（消滅条件を満たした場合）にアクティブ領域 4 3 の対象が変化している。しかし、本発明は、このような形態に限定されない。例えば、キャラクタの消滅に関わらず、ユーザの指示に基づいて任意にアクティブ領域 4 3 のキャラクタ（カード画像 4 1 D）が変更されてもよいし、キャラクタの消滅以外の各種のプレイ状況に応じてアクティブ領域 4 3 のキャラクタが変更されてもよい。あるいは、その他のルール等に基づいてアクティブ領域 4 3 のキャラクタが変更されてもよい。

【 0 0 5 9 】

また、ゲーム機 3 はアーケードゲーム機に限定されず、ユーザ端末装置 4 等の各種のゲーム装置がゲーム機 3 として利用されてもよい。また、ゲーム機 3 はユーザ端末装置 4 等を遠隔入出力装置として利用しつつセンターサーバ 2 等のサーバ上で仮想的に動作するゲーム装置として構成されてもよい。さらに、ゲーム装置がセンターサーバ 2 として機能してもよい。つまり、上述の形態のセンターサーバ 2 の役割（各種処理等）の全部或いは一部をゲーム機 3 等のゲーム装置が実行してもよい。一方で、センターサーバ 2 は省略されてもよい。この場合、一台のゲーム機 3 が本発明のゲームシステムとして機能してよい。

30

【 0 0 6 0 】

上述した実施の形態及び変形例のそれぞれから導き出される本発明の各種の態様を以下に記載する。なお、以下の説明では、本発明の各態様の理解を容易にするために添付図面に図示された対応する部材を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

40

【 0 0 6 1 】

本発明のゲームシステムは、複数のプレイ媒体（4 1 D）のうち進行の付与に使用されるべき各プレイ媒体を特定するために各プレイ媒体がそれぞれ配置される複数の配置領域（4 3）を利用し、各配置領域へのプレイ媒体の配置及び各配置領域からのプレイ媒体の取り除きを通じて進行を付与するために使用される各プレイ媒体をプレイ中に変更するゲームを提供するゲームシステム（1）であって、前記複数の配置領域のうちの少なくとも一部の配置領域（4 3）を所定の条件に基づいて特定する領域特定手段（3 1）と、前記領域特定手段の特定結果に基づいて、前記一部の配置領域にプレイ媒体が配置されている場合に当該プレイ媒体を前記ゲームの進行に利用するように前記一部の配置領域を機能さ

50

せる一方で、前記一部の配置領域を除く他の配置領域（４３）にプレイ媒体が配置されている場合でも当該プレイ媒体の前記ゲームの進行への利用が制限されるように前記他の配置領域の機能を制限する領域制御手段（３１）と、を備えている。

【００６２】

本発明によれば、各プレイ媒体が各配置領域への配置及び取り除きにより変更されるように使用される場合に、所定の条件に基づいて特定された一部の配置領域はそこに配置されているプレイ媒体をゲームの進行に利用するように機能する一方で、その他の配置領域はそこに配置されているプレイ媒体のゲームの進行への利用を制限するように機能する。このため、他の配置領域の機能の制限を通じて、ゲーム進行用のプレイ媒体を少なくとも各プレイ媒体の一部の特徴において一部の配置領域に配置されているプレイ媒体に限定することができ、これにより、各プレイ媒体を変更することにより得られる戦略性というゲーム性を維持しつつ、各ユーザの所有するプレイ媒体の能力がそのままゲーム結果に反映されることを抑制することができる。結果として、単にプレイ媒体の能力だけにゲーム結果が依存してしまう場合に比べて、ゲームに複雑性を付加することができるので、ゲームの興趣性を向上させることができる。

10

【００６３】

また、本発明の一態様として、前記ゲームのプレイ状況に応じて前記一部の配置領域と当該一部の配置領域に位置するプレイ媒体との間の相対的な位置関係を変更する関係変更手段（３１）を更に備える態様が採用されてもよい。この場合、このような位置関係の変更を通じて一部の配置領域に配置されているプレイ媒体を変更することができる。これにより、このような変更が生じない場合に比べて、多様性（複雑性）を付加することができるので、ゲームの興趣性をより向上させることができる。

20

【００６４】

一部の配置領域とそこに位置するプレイ媒体との間の相対的な位置関係は、各種の条件に基づいて変更されてよい。例えば、ユーザによって指示された場合に変更されてもよいし、プレイ状況に応じて変更されてもよい。また、プレイ状況として、得点状況等の各種の状況が利用されてよい。例えば、プレイ状況に応じてプレイ媒体が配置領域から取り除かれる場合には、そのような取り除きがプレイ状況として利用されてもよい。具体的には、例えば、一部の配置領域とそこに位置するプレイ媒体との間の相対的な位置関係が変化する本発明の態様において、前記関係変更手段は、各配置領域からの取り除きとして消滅条件を利用し、当該消滅条件を各プレイ媒体が満たした場合に各配置領域からプレイ媒体が取り除かれるときに、前記消滅条件の具備に伴い前記一部の配置領域に配置されたプレイ媒体が前記一部の配置領域から取り除かれる場合に、前記一部の配置領域に位置するプレイ媒体の数を維持するように、前記相対的な位置関係を変更してもよい。この場合、プレイ状況（消滅条件）を一部の配置領域とそこに位置するプレイ媒体との間の相対的な位置関係の変更に反映することができる。

30

【００６５】

また、一部の配置領域とそこに位置するプレイ媒体との間の相対的な位置関係は、各種の態様で変更されてよい。例えば、ユーザの指定に応じて変更されてもよいし、プレイ状況に応じて変更されてもよい。また、ランダム（予測性のないもの）に変更されてもよいし、所定の規則（予測性のあるもの）に従って変更されてもよい。そして、このような所定の規則として、隣接するプレイ媒体が存在する場合にそれがスライドする規則やその他のプレイ媒体群（例えばデッキ）から新しく追加される規則等の各種の規則が採用されてよい。同様に、一部の配置領域とそこに位置するプレイ媒体との間の相対的な位置関係の変更は、一部の配置領域に生じてもよいし、そこに配置されているプレイ媒体に生じてもよい。具体的には、例えば、消滅条件に基づいて一部の配置領域とそこに位置するプレイ媒体との間の相対的な位置関係に変化が生じる態様において、前記関係変更手段は、前記消滅条件の具備に伴い取り除かれたプレイ媒体が位置していた前記一部の配置領域に隣接する前記他の配置領域のプレイ媒体を前記一部の配置領域に変位させることにより前記相対的な位置関係を変更してもよい。この場合、一部の配置領域のプレイ媒体の消滅に伴い

40

50

、一部の配置領域を通じて次に使用されるべきプレイ媒体を予測することができる。これにより、各配置領域への配置に計画性（戦略性）を持たせることができる。

【 0 0 6 6 】

上述のような位置関係の変更は適宜な時期に実行されてよい。例えば、ユーザの指示に基づいて任意の時期に実行されてもよいし、プレイ状況に基づいて適宜実行されてもよい。あるいは、ゲームが目的の相違する複数のフェイズを含む場合、特定のフェイズに限定されて実行されてもよい。具体的には、例えば、上述のような位置関係の変更が実行される態様において、前記ゲームは、対戦型のゲームとして構成され、前記所定の条件に基づいて前記一部の配置領域を特定するための特定フェイズと、前記一部の配置領域のプレイ媒体を介して対戦する対戦フェイズと、を含み、前記関係変更手段は、前記対戦フェイズにおいて当該対戦フェイズのプレイ状況に応じて前記相対的な位置関係を変更してもよい。この場合、このような位置関係の変更に伴う興趣性（或いは戦略性）の付加を、フェイズを跨がずに単独の対戦フェイズ内において実現することができる。

10

【 0 0 6 7 】

一部の配置領域を特定するための所定の条件として、各種の条件が採用されてよい。例えば、このような条件としてユーザの指示が採用されてもよいし、予め固定的に設定される条件が採用されてもよい。あるいは、サイコロや得点状況等の各種のプレイ状況が所定の条件として利用されてもよい。具体的には、例えば、ゲームが特定フェイズを含む態様において、前記領域特定手段は、前記特定フェイズにおいて対戦者間に共通の複数のクイズが出題される場合に当該複数のクイズの正解数を前記所定の条件として利用し、当該正解数に応じて前記一部の配置領域を特定してもよい。

20

【 0 0 6 8 】

一方、本発明のコンピュータプログラムは、前記ゲームを提供するための出力装置（ 3 7 ）、及び前記ゲームに対するプレイ行為を入力するための入力装置（ 3 6 ）に接続されるコンピュータ（ 3 1 ）を、上述のゲームシステムの各手段として機能させるように構成されたものである。本発明のコンピュータプログラムが実行されることにより、本発明のゲームシステムを実現することができる。

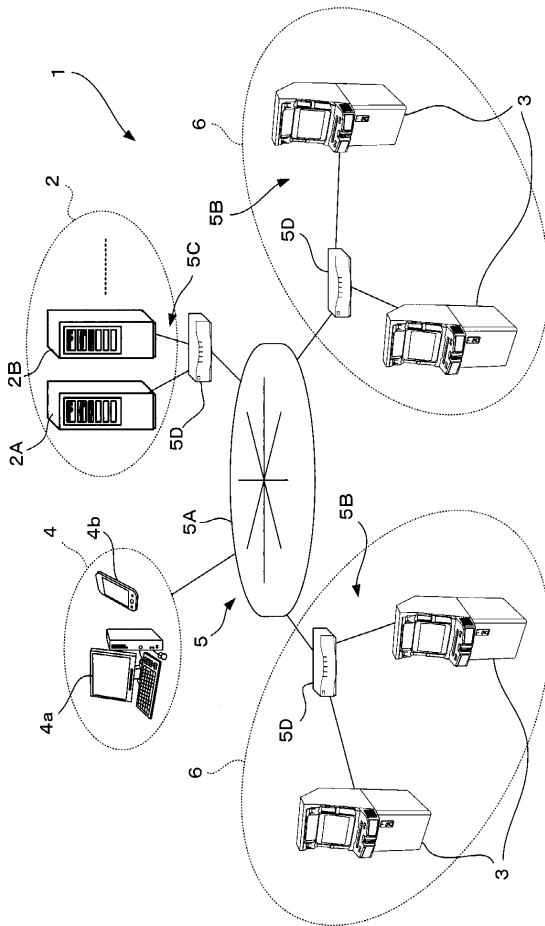
【 符号の説明 】

【 0 0 6 9 】

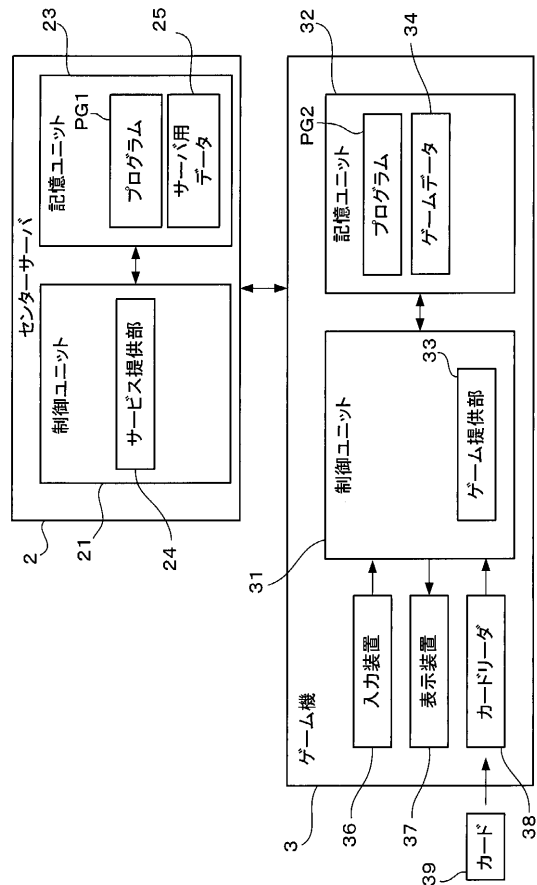
- 1 ゲームシステム
- 3 ゲーム機
- 3 1 制御ユニット（コンピュータ、領域特定手段、領域制御手段、関係変更手段）
- 4 0 デッキ（複数のプレイ媒体）
- 4 1 キャラクターカード（プレイ媒体）
- 4 3 配置領域
- 4 1 D カード画像（プレイ媒体）

30

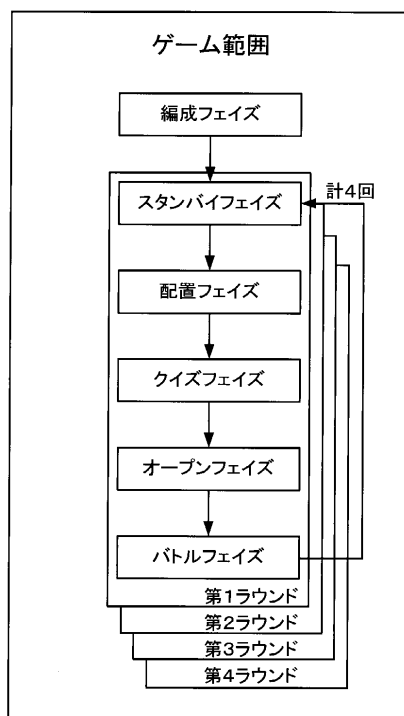
【図 1】



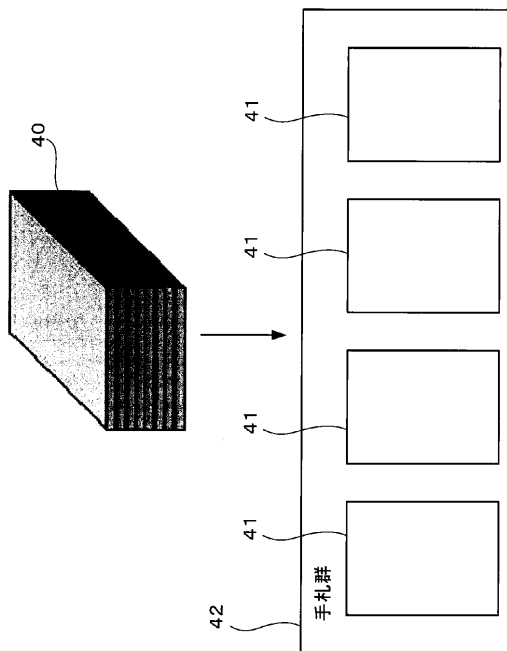
【図 2】



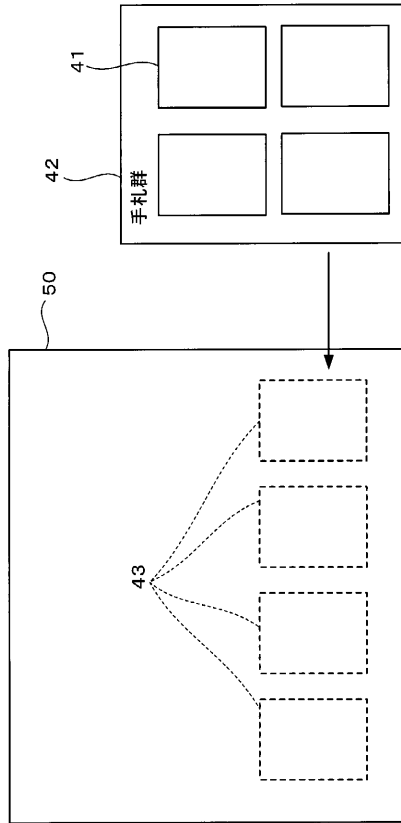
【図 3】



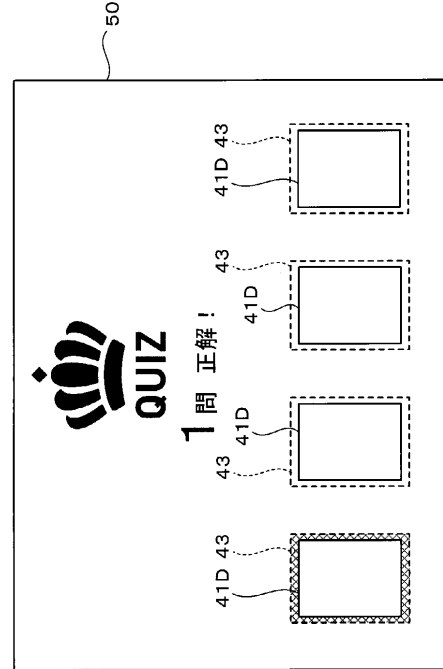
【図 4】



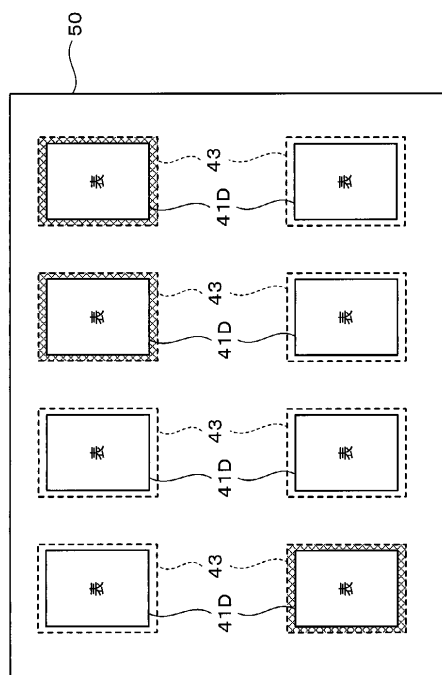
【図 5】



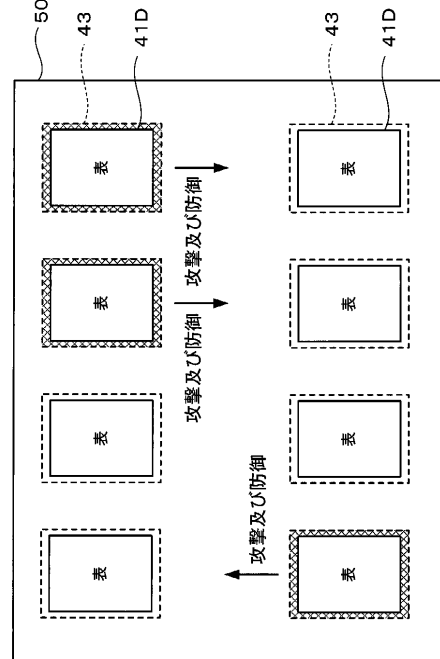
【図 6】



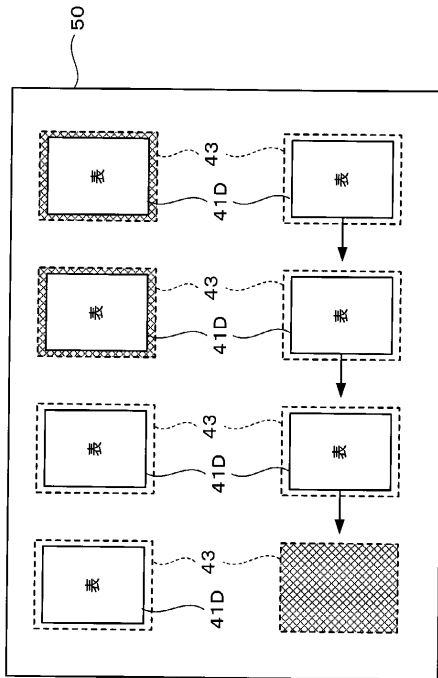
【図 7】



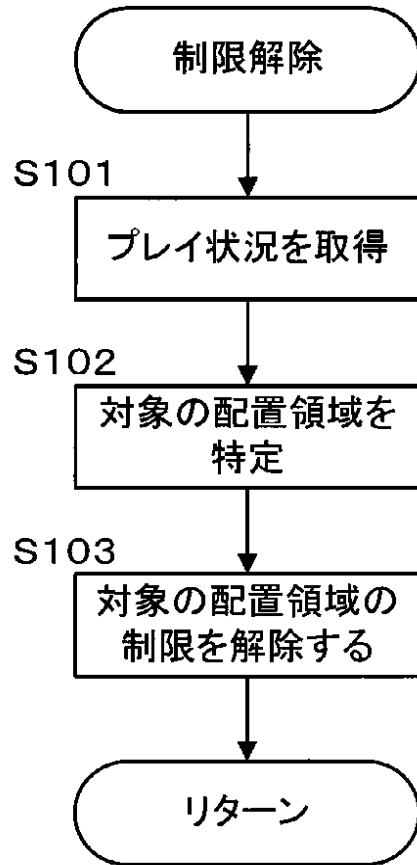
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【図 11】

