

明 細 書

発明の名称：画像表示装置およびその動作制御方法

技術分野

[0001] 本発明は、画像表示装置およびその動作制御方法に関し、特に、ゲーム画像を表示するゲーム装置およびその動作制御方法に関する。

背景技術

[0002] 複数のプレイヤーによる対戦型ゲームや協力型ゲームを実行するゲーム装置が知られている（例えば、特許文献1）。特許文献1では、シングルモードのとき、1台のゲーム装置の表示部に一つの画像を表示して、ゲームが実行される。一方、協力モードのとき、隣接する複数のゲーム装置の表示部に一つの画像を表示して、協力型ゲームが実行される。

[0003] このような協力モードでは、複数台のゲーム装置を並べて、それらの表示部を一つの表示部として用いている。そのため、複数台のゲーム装置が必要となり、高コストにつながっている。また、複数のゲーム装置をゲームセンターに設置するために、広い面積を有するゲームセンターが必要となっている。そこで、このような問題を改善するゲーム装置が求められている。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：特開2018-158025号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] 本発明の目的は、1台の画像表示装置で複数台の画像表示装置と同じ機能を提供することができる画像表示装置を提供することにある。特に、1台のゲーム装置で複数台のゲーム装置と同じ機能を提供することができるゲーム装置を提供することにある。また、本発明の別の目的は、この画像表示装置の動作制御方法を提供することにある。

課題を解決するための手段

[0006] このような目的は、下記（１）～（１６）の本発明により達成される。

（１）所定の画像を表示する表示部と、
ユーザーからの操作入力を受ける操作部と、を有する画像表示装置であって、

前記表示部は、第１の領域と、第２の領域とを含み、

前記操作部は、前記第１の領域と対応して設けられた第１の操作部と、前記第２の領域と対応して設けられた第２の操作部とを含み、

前記第１の領域と前記第２の領域との間に設けられ、前記第１の領域と前記第２の領域とを仕切る仕切手段をさらに有することを特徴とする画像表示装置。

[0007] （２）前記第１の領域および前記第１の操作部と、前記第２の領域および前記第２の操作部とは、前記仕切手段を中心軸に左右対称であるように構成されている上記（１）に記載の画像表示装置。

[0008] （３）前記仕切手段は、所定のイベントがあったとき、前記第１の領域と前記第２の領域との間から除去されるように構成されている上記（１）または（２）に記載の画像表示装置。

[0009] （４）前記仕切手段は、前記第１の領域と前記第２の領域とを仕切る仕切画像である上記（１）ないし（３）のいずれかに記載の画像表示装置。

[0010] （５）前記仕切画像は、前記所定の画像を含む上記（４）に記載の画像表示装置。

[0011] （６）前記表示部は、前記第１の領域と、前記第２の領域とを含む全画面領域を有し、当該全画面領域に前記所定の画像を表示する上記（１）ないし（５）のいずれかに記載の画像表示装置。

[0012] （７）前記表示部は、前記第１の領域および前記第２の領域を囲む矩形の枠体を有し、

前記仕切手段は、前記枠体と一体的に見えるように構成されている上記（１）ないし（６）のいずれかに記載の画像表示装置。

[0013] （８）前記枠体は、内側に凹没するように形成された接合部を有する上記

(7) に記載の画像表示装置。

[0014] (9) 前記枠体は、第1の操作部と対応して設けられた第1枠部材と、第2の操作部と対応して設けられた第2枠部材とを有し、

前記第1枠部材の一端および他端は、互いに対向して設けられ、

前記第2枠部材の一端および他端部は、互いに対向して設けられている上記(7)または(8)に記載の画像表示装置。

[0015] (10) 前記仕切手段は、前記前記第1枠部材の前記一端と、前記他端とをつなぐように形成され、前記第2枠部材の前記一端と、前記他端とをつなぐように形成されている上記(9)に記載の画像表示装置。

[0016] (11) 前記第1の操作部と、前記第2の操作部とは、前記ユーザーからの前記操作入力を同時に受けることができるように構成されている上記(1)ないし(10)のいずれかに記載の画像表示装置。

[0017] (12) 前記第1の領域と前記全画面領域との間で、前記所定の画像を表示する領域を切替える切換え手段をさらに有する上記(6)に記載の画像表示装置。

[0018] (13) 前記切換え手段は、前記第2の領域と前記全画面領域との間で、前記所定の画像を表示する前記領域を切換え、

前記第1の領域と、前記第2の領域とは、前記所定の画像を独立して表示可能なように構成されている上記(12)に記載の画像表示装置。

[0019] (14) 前記切換え手段は、前記第1の領域から前記全画面領域への前記領域の切換えと、前記第2の領域から前記全画面領域への前記領域の切換えとを同時に実行する上記(12)または(13)に記載の画像表示装置。

[0020] (15) 所定の画像を表示する第1の表示部と、ユーザーからの操作入力を受ける第1の操作部とを有する第1のサブ画像表示装置と、

前記所定の画像を表示する第2の表示部と、前記ユーザーからの前記操作入力を受ける第2の操作部とを有する第2のサブ画像表示装置と、を含む画像表示装置であって、

前記第1の表示部と、前記第2の表示部とは、一つの表示面で構成され、

前記第 1 の表示部と、前記第 2 の表示部との間に設けられ、前記第 1 の表示部と前記第 2 の表示部とを仕切る仕切手段をさらに有することを特徴とする画像表示装置。

- [0021] (16) 画像表示装置の動作制御方法であって、
所定の画像を表示部の第 1 の領域および第 2 の領域に表示するステップと、
、
所定のイベントがあったとき、前記第 1 の領域から前記第 1 の領域および前記第 2 の領域を含む全画面領域に、前記所定の画像を表示する領域を切換えるステップと、
前記第 1 の領域と前記第 2 の領域との間に設けられた仕切手段を除去するステップと、
前記全画面領域に前記所定の画像を表示するステップと、を含むことを特徴とする画像表示装置の動作制御方法。

- [0022] 本発明の目的は、下記 (1) ~ (12) の本発明により達成されることもできる。

(1) 所定の画像を表示する、第 1 の領域と、前記第 1 の領域と異なる第 2 の領域とを含む全画面領域を有する表示部と、
ユーザーから操作入力を受ける操作部と、
前記第 1 の領域と前記全画面領域との間で、前記所定の画像を表示する領域を切換える切換え手段と、を有することを特徴とする画像表示装置。

- [0023] (2) 前記切換え手段は、所定のイベントがあったとき、前記所定の画像を表示する前記領域を切換える上記 (1) に記載の画像表示装置。

- [0024] (3) 前記切換え手段は、前記第 2 の領域と前記全画面領域との間で、前記所定の画像を表示する前記領域を切換え、

前記第 1 の領域と、前記第 2 の領域とは、前記所定の画像を独立して表示可能なように構成されている上記 (1) または (2) に記載の画像表示装置。

- [0025] (4) 前記切換え手段は、前記第 1 の領域から前記全画面領域への前記領

域の切換えと、前記第２の領域から前記全画面領域への前記領域の切換えとを同時に実行する上記（１）ないし（３）のいずれかに記載の画像表示装置。

[0026] （５）前記切換え手段は、前記操作部が前記操作入力を受けることにより、前記所定の画像を表示する前記領域を切換える上記（１）ないし（４）のいずれかに記載の画像表示装置。

[0027] （６）前記表示部は、前記切換え手段が前記領域を前記全画面領域に切換えると、前記所定の画像を前記全画面領域に表示する上記（１）ないし（５）のいずれかに記載の画像表示装置。

[0028] （７）前記操作部は、前記第１の領域に対する前記操作入力と、前記第２の領域に対する前記操作入力とを同時に受けることができるように構成されている上記（１）ないし（６）のいずれかに記載の画像表示装置。

[0029] （８）前記操作部は、独立して操作可能な、第１の操作部と、第２の操作部とを有し、

前記第１の領域は、前記第１の操作部と対応して設けられ、

前記第２の領域は、前記第２の操作部と対応して設けられている上記（１）ないし（７）のいずれかに記載の画像表示装置。

[0030] （９）前記第１の領域と、前記第２の領域とを仕切る仕切手段をさらに有する上記（１）ないし（８）のいずれかに記載の画像表示装置。

[0031] （１０）前記画像表示装置は、ゲーム装置である上記（１）ないし（９）のいずれかに記載の画像表示装置。

[0032] （１１）画像表示装置の動作制御方法であって、

所定の画像を表示部の第１の領域に表示するステップと、

所定のイベントがあったとき、前記第１の領域から前記第１の領域を含む全画面領域に、前記所定の画像を表示する領域を切換えるステップと、

前記全画面領域に前記所定の画像を表示するステップと、を含むことを特徴とする画像表示装置の動作制御方法。

[0033] （１２）前記所定の画像を前記第１の領域と異なる第２の領域に表示する

ステップと、

前記所定のイベントがあったとき、前記第 2 の領域から前記第 2 の領域を含む前記全画面領域に、前記所定の画像を表示する前記領域を切換えるステップと、をさらに有し、

前記第 1 の領域から前記全画面領域に、前記所定の画像を表示する前記領域を切換えるステップと、前記第 2 の領域から前記全画面領域に、前記所定の画像を表示する前記領域を切換えるステップとは、同時に実行される上記（ 1 1 ）に記載の画像表示装置の動作制御方法。

発明の効果

[0034] 本発明によれば、1 台の画像表示装置で複数台の画像表示装置と同じ機能を提供することができる。特に、1 台のゲーム装置で複数台のゲーム装置と同じ機能を提供することができる。これにより、コストを抑えた小型のゲーム装置を提供することができる。また、1 台のゲーム装置で、複数の別個独立のゲームの提供と、1 つのゲームの提供との動作を制御する方法を提供することができる。

図面の簡単な説明

[0035] [図1]図 1 は、本発明の第 1 実施形態にかかるゲーム装置を模式的に示す斜視図である。

[図2]図 2 は、本発明の第 1 実施形態にかかるゲーム装置に用いられる記録媒体を示す図である。

[図3]図 3 は、本発明の第 1 実施形態にかかるゲーム装置の構成を示すブロック図である。

[図4]図 4 は、本発明の第 1 実施形態にかかるゲーム装置の表示部の構成を示す拡大図である。

[図5]図 5 は、本発明の第 1 実施形態にかかるゲーム装置の表示部の構成を示す拡大図である。

[図6]図 6 は、本発明の第 1 実施形態にかかるゲーム装置の表示部の構成を示す拡大図である。

[図7]図7は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置の記憶部に記憶されているイベントテーブルである。

[図8]図8は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置のゲーム処理を示すフローチャートである。

[図9]図9は、本発明の第2実施形態にかかる画像表示装置を模式的に示す平面図である。

[図10]図10は、本発明の第3実施形態にかかる画像表示装置を模式的に示す斜視面図である。

[図11]図11は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置を模式的に示す正面図、平面図および底面図である。

[図12]図12は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置を模式的に示す背面図および左側面図である。

[図13]図13は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置を模式的に示す斜視図である。

[図14]図14は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置の表示部の構成を模式的に示す拡大図である。

発明を実施するための形態

[0036] 以下、本発明の画像表示装置およびその動作制御方法を詳細に説明する。

[0037] <<第1実施形態>>

A. 画像表示装置

本発明の画像表示装置は、画像を表示できる限り、特に限定されない。このような画像表示装置は、例えば、デスクトップパソコン、ラップトップ、携帯電話、スマートフォン、テレビ、ゲーム装置、液晶ディスプレイ等を含む。

[0038] 以下では、理解の容易のため、画像表示装置がゲーム装置である場合を、添付図面に示す好適な実施形態に基づいて詳細に説明する。説明の都合上、図中の上側を「上」、下側を「下」、左側を「左」、右側を「右」、紙面手前側を「前」、紙面奥側を「後」として説明する。

[0039] 図1は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置を模式的に示す斜視図である。図2は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置に用いられる記録媒体を示す図である。図3は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置の構成を示すブロック図である。図4～図6は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置の表示部の構成を示す拡大図である。図7は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置の記憶部に記憶されているイベントテーブルである。

[0040] 1. ゲームの概要

まず、本実施形態のゲーム装置1で実行されるゲームを説明する。ゲーム装置1は、記録媒体11を用いて、例えば、対戦ゲームやロールプレイングゲームなどを実行することができる。具体的に、ゲーム装置1は、記録媒体11をスキャンすることで、記録媒体11に記録されているキャラクタの情報（以下、「キャラクタ情報」という）を取得する。その後、ゲーム装置1は、表示部6にキャラクタの画像を表示する。これにより、ゲーム装置1は、当該キャラクタと敵（相手）キャラクタとを対戦させる対戦ゲームを実行することができる。ゲーム終了後、新しい記録媒体11がゲーム装置1から配出される。なお、本ゲーム装置1で実行されるゲームは、上記のようなゲームに限定されない。

[0041] 2. 記録媒体

本実施形態のゲーム装置1に用いられる記録媒体11は、キャラクタ情報を記憶できる限り、特に限定されない。このような記録媒体11は、例えば、図2に示すように、カード状に形成されている。この記録媒体11は、表面に2次元コード111を有する。この2次元コード111に、キャラクタ情報やアイテム情報などが記録されている。2次元コード111は、QRコード（登録商標）やZcode（登録商標）などが挙げられる。Zcodeの場合、前記情報は、不可視光（赤外線）下で識別できるように記録されている。なお、記録媒体11は、プレイヤー情報やキャラクタ情報を記憶したゲーム用のICカードであってもよい。また、記録媒体11は、小判状、円形

状、四角状などに形成されていてもよい。

[0042] 3. ゲーム装置

次に、ゲーム装置を説明する。本実施形態のゲーム装置1は、図1に示すように、互いに隣接して設けられた2つのゲーム装置（第1のサブゲーム装置1A、第2のサブゲーム装置1B）を含む。このゲーム装置1は、1つの表示部6を有し、1つの制御部8で制御される。そのため、ゲーム装置1全体の大きさを小型化することができる。これにより、ゲーム装置1全体にかかるコストを低減することができる。本実施形態のゲーム装置1は、2つのゲーム装置が隣接して設けられている構成（2イン1構成）に限定されず、3つ以上の複数のゲーム装置が隣接して設けられたような構成であってもよい。

[0043] 本実施形態のゲーム装置1は、一見、2つのゲーム装置が隣接して配置されているように見える。しかし、ゲーム装置1は、これらの2つのゲーム装置がつながり、1つのゲーム装置1を構成している。そのため、各プレイヤー（ユーザ）は、それぞれのサブゲーム装置でプレイを実行することができるし、協力して1つのゲームプレイを実行することもできる。このようなゲーム装置1は、図1、3に示すように、筐体2と、操作部3と、読取り部4と、スピーカ5と、表示部6と、記憶部7と、制御部8と、通信部9とを有する。以下、各部の構成を説明する。

[0044] なお、ゲーム装置1の筐体2、操作部3、読取り部4およびスピーカ5は、第1のサブゲーム装置1A用のサブ筐体2A、第1のサブ操作部3A、サブ読取り部4Aおよびサブスピーカ5A、並びに、第2のサブゲーム装置1B用のサブ筐体2B、第2のサブ操作部3B、サブ読取り部4Bおよびサブスピーカ5Bと同じである。そのため、以下では、ゲーム装置1の各部のみを代表して説明する。

[0045] <筐体>

筐体2は、ゲーム装置1の各部材を設置または収納する機能を有している。図1に示すように、筐体2は、略直方体状に形成されているが、これに限

定されない。筐体 2 は、1 つの筐体で構成されていても（ツイン筐体）、各サブゲーム装置用のサブ筐体を連結して構成されていてもよい。ツイン筐体の場合、筐体 2 は左右対称に形成され、筐体 2 の中央部（特に前面）は、内側に凹没していてもよい。これにより、プレイヤに一見して 2 つのゲーム装置があるように見せることができる。

[0046] 筐体 2 は、ゲーム管理者がゲーム装置 1 の稼働率や記録媒体 1 1 の配出率などを保守・管理するためのメンテナンス用のドア 2 1 を有する。ドア 2 1 は、筐体 2 の前面に設けられている。ドア 2 1 は、筐体 2 内に收容されたメンテナンスパネル 2 2 にアクセスする機能を有する。図 1 3 に示すように、ドア 2 1 の裏面には、メンテナンスパネル（電子機器）2 2 が配置されている。メンテナンスパネル 2 2 は、ゲーム管理者がゲーム装置 1 をテスト、管理するためのボタンで構成されている。このような構成により、例えば、第 1 のサブゲーム装置 1 A のゲームをリセットしたいとき、第 2 のサブゲーム装置 1 B におけるプレイを中断することなく、第 1 のサブゲーム装置 1 A のゲームを独立に管理することができる。なお、ドア 2 1 は、ゲーム装置 1 に必須な要素ではない。

[0047] <操作部>

操作部 3 は、プレイヤがゲームを実行するために行う操作入力を受ける機能を有する。操作部 3 は、4 つの押しボタン 3 1 と、長方形の 2 つの操作フィールド 3 2 とで構成されている。押しボタン 3 1 は、筐体 2 の上面の正面側に左右対称に設けられている。操作フィールド 3 2 は、筐体 2 の上面で、押しボタン 3 1 の奥側に設けられている。操作フィールド 3 2 の形状や位置は特に限定されず、それぞれ、棒状や円状、押しボタン 3 1 の間の位置や押しボタン 3 1 の手前の位置であってもよい。このような操作フィールド 3 2 は、プレイヤが記録媒体 1 1 を設置して、移動させることができるフィールドである。操作フィールド 3 2 は、後述する読取り部 4 が記録媒体 1 1 を読み取ることができるように構成されている。

[0048] 操作部 3 は、第 1 のサブゲーム装置 1 A 用の第 1 のサブ操作部（第 1 の操

作部) 3 A と、第 2 のサブゲーム装置 1 B 用の第 2 のサブ操作部 (第 2 の操作部) 3 B と、を含む。第 1 のサブ操作部 3 A および第 2 のサブ操作部 3 B は、独立して操作可能であり、同時に異なる操作入力を受けることができる。これにより、第 1 のサブゲーム装置 1 A と、第 2 のサブゲーム装置 1 B とで、別々の操作を実行することができる。

[0049] <読取り部>

読取り部 4 は、操作フィールド 3 2 上に設置された記録媒体 1 1 の情報を読み取る機能を有する。読取り部 4 は、筐体 2 の内部で、操作フィールド 3 2 の下部に設けられている。このような読取り部 4 は、例えば、撮像装置 (カメラ) と、赤外線光源とで構成されている。読取り部 4 の赤外線光源は、操作フィールド 3 2 の下側から記録媒体 1 1 の 2 次元コード 1 1 1 に赤外線を照射する。この状態で、撮像装置が記録媒体 1 1 の 2 次元コード 1 1 1 を撮像することにより、当該記録媒体 1 1 の 2 次元コード 1 1 1 に記録された情報を読み取ることができる。なお、読取り部 4 は、撮像装置が操作フィールド 3 2 を撮像できる限り、筐体 2 内のどこに配置されていてもよい。また、読取り部 4 は、撮像装置のみで構成されていてもよい。

[0050] <スピーカ>

スピーカ 5 は、種々の音を出力する機能を有する。スピーカ 5 は、筐体 2 の上面奥部で、表示部 6 の下に設けられている。スピーカ 5 の数は、特に限定されず、1 つでも 2 つ以上の複数であってもよい。本実施形態では、2 つのスピーカ 5 が、各サブゲーム装置に対応する筐体 2 の上面奥部の両サイドに設けられている。スピーカ 5 が出力する音は、記憶部 7 に保存されている楽曲や効果音などを含む。

[0051] <表示部>

表示部 6 は、ゲーム画像 (所定の画像) を表示する機能を有する。表示部 6 は、図 1 に示すように、筐体 2 の上面上のスピーカ 5 上に設けられている。表示部 6 は、1 枚の表示パネルで構成されているが、タッチパネルであってもよい。また、表示部 6 は、図 1 に示すように、四角形状に形成されてい

るが、これに限定されず、円形状や三角形状に形成されていてもよい。

[0052] 表示部6は、ゲーム画像を表示する全画面領域61と、全画面領域61を囲む枠体62とを有する。全画面領域61は、個別領域611と、仕切領域612と、を含む。全画面領域61は、図5に示すように、表示部6全体にゲーム画像を表示する機能を有する。第1のサブゲーム装置1Aのプレイヤーと、第2のサブゲーム装置1Bのプレイヤーとが協力または対戦プレイをするとき等に、ゲーム画像が全画面領域61に表示される。

[0053] 個別領域611は、第1のサブゲーム装置1A用のゲーム画像を表示する領域（第1の領域）611Aと、第2のサブゲーム装置1B用のゲーム画像を表示する領域（第2の領域）611Bとを含む。これらの領域611A、611Bは、図4、6に示すように、仕切領域612を介して、互いに同じ面積で構成される。これにより、プレイヤーに一見して2つのゲーム装置があるように見せることができる。しかし、いずれか一方の領域の面積が他の領域の面積よりも小さく構成されていてもよい。例えば、第1のサブゲーム装置1Aと第2のサブゲーム装置1Bとの間で対戦ゲームが実行されている場合、第1のサブゲーム装置1A用の領域611Aの面積が大きいと、第1のサブゲーム装置1A用のゲーム画像が大きく表示される。このような場合、第1のサブゲーム装置1Aのプレイヤーが優勢である印象をプレイヤーに与えることができる。

[0054] 第1の領域611Aは、第1のサブゲーム装置1Aの第1のサブ操作部3Aに対応して設けられている。第1の領域611Aは長方形状に形成されているが、これに限定されない。第2の領域611Bは、第2のサブゲーム装置1Bの第2のサブ操作部3Bに対応して設けられている。第2の領域611Bは長方形状に形成されているが、これに限定されない。第1の領域611Aは、第2の領域611Bに表示される画像と同じ画像を表示しても、異なる画像を表示してもよい。また、第1の領域611Aと、第2の領域611Bとは、それぞれ独立して画像を表示することができる。

[0055] 仕切領域（第3の領域）612は、第1の領域611Aと、第2の領域6

1 1 Bとを仕切る機能を有する。そのため、仕切領域 6 1 2 は、第 1 の領域 6 1 1 A と、第 2 の領域 6 1 1 B との間に設けられている。仕切領域 6 1 2 の形状は特に限定されず、長尺状（図 4）、矩形状、略台形状（図 6）などであってもよい。仕切領域 6 1 2 の面積は、特に限定されず、第 1 の領域 6 1 1 A や第 2 の領域 6 1 1 B の面積よりも大きくても、小さくてもよい。仕切領域 6 1 2 は、複数の領域にさらに分割されていてもよい。

[0056] 例えば、図 4 に示すように、仕切領域 6 1 2 は、その短手方向に沿って分割されて、2 つの仕切領域を有していてもよい。すなわち、仕切領域 6 1 2 は、第 1 の領域 6 1 1 A 用の第 1 の仕切領域 6 1 2 A と、第 2 の領域 6 1 1 B 用の第 2 の仕切領域 6 1 2 B とを有していてもよい。また、図 6 に示すように、仕切領域 6 1 2 は、その長手方向に沿って分割されて、2 つの仕切領域を有していてもよい。すなわち、仕切領域 6 1 2 は、ゲーム画像用の第 3 の仕切領域 6 1 2 C と、文字画像用の第 4 の仕切領域 6 1 2 D とを有していてもよい。このようにすることで、仕切領域 6 1 2 に複数の画像、互いに異なる画像を表示させることができる。

[0057] 枠体 6 2 は、スピーカ 5 または筐体 2 上に設けられている。枠体 6 2 は、矩形状に形成されているが、これに限定されない。例えば、枠体 6 2 は、円形状や楕円形状などのいかなる形状に形成されていてもよい。枠体 6 2 は、その長辺の中央に、内側に凹没するように形成された接合部 6 2 1 を有する。この接合部 6 2 1 により、枠体が左右対称に形成される。したがって、第 1 のサブゲーム装置 1 A 用のサブ表示部 6 A と、第 2 のサブゲーム装置 1 B 用のサブ表示部 6 B のように、表示部 6 を 2 つの表示部に見せることができる。

[0058] 枠体 6 2 は、第 1 のサブゲーム装置 1 A 用の第 1 枠部材 6 2 A と、第 2 のサブゲーム装置 1 B 用の第 2 枠部材 6 2 B とを含んでもよい。図 4～6 に示されるように、第 1 枠部材 6 2 A および第 2 枠部材 6 2 B は、略「C」字状に形成されている。そして、第 1 枠部材 6 2 A の一端および他端は、それぞれ、第 2 の枠部材 6 2 B の一端および他端と接して、接合部 6 2 1 を形成し

ている。このような構成により、第1 枠部材6 2 Aと第2 枠部材6 2 Bとが接合部6 2 1を中心に左右対称に配置される。したがって、表示部6を2つの表示部に見せることができる。

[0059] 図4に示されるように、第1 枠部材6 2 Aの一端および他端は、互いに対向して設けられている。そのため、その一端から他端に向けて、第1の仕切領域6 1 2 Aに枠体6 2の短辺の外観と同じ画像（仕切画像）を表示することができる。これにより、第1 枠部材6 2 Aと、仕切画像とが連結されて、環状の枠部材（第1 枠部材6 2 A）を形成することができる。すなわち、仕切画像は、第1 枠部材6 2 Aと一体的に形成されているように見える。したがって、表示部6に個別のサブ表示部6 Aがあることをプレイヤに認識させることができる。

[0060] 一方、第2 枠部材6 2 Bの一端および他端は、互いに対向して設けられている。そのため、その一端から他端に向けて、第2の仕切領域6 1 2 Bに枠体6 2の短辺の外観と同じ画像（仕切画像）を表示することができる。これにより、第2 枠部材6 2 Bと、仕切画像とが連結されて、環状の枠部材（第2 枠部材6 2 B）を形成することができる。すなわち、仕切画像は、第2 枠部材6 2 Bと一体的に形成されているように見える。したがって、表示部6に個別のサブ表示部6 Bがあることをプレイヤに認識させることができる。

[0061] このように、第1 枠部材6 2 Aと仕切画像とで、第1のサブゲーム装置1 A用の枠体6 2を構成する。また、第2 枠部材6 2 Bと仕切画像とで、第2のサブゲーム装置1 B用の枠体6 2を構成する。これにより、1つの枠体6 2を2つの枠部材6 2 A、6 2 Bに分けることができ、1つのゲーム装置1であるが、2つのゲーム装置がある印象をプレイヤに与えることができる。そして、第1 枠部材6 2 A（第1の領域6 1 1 A）および第1のサブ操作部3 Aと、第2 枠部材6 2 B（第2の領域6 1 1 B）および第2のサブ操作部3 Bは、仕切画像を中心軸に左右対称に配置されている。そのため、2つのゲーム装置がある印象をプレイヤにより与えることができる。

[0062] <記憶部>

次に、記憶部 7 を説明する。記憶部 7 は、ゲームプログラムと、ゲームデータとを記憶する。ゲームプログラムは、ゲーム装置 1 にゲームを実行させるためのプログラムであり、ハードウェアとの協働によって実現される。また、ゲームデータは、ゲームに関連するデータであり、キャラクタデータ、音楽データ、画像データ、効果音データ等を含む。

[0063] キャラクタデータは、キャラクタの名前、必殺技、武器、強さなどのデータである。音楽データは、スピーカ 5 から流れる楽曲データである。音楽データは、例えば、歌手の楽曲やゲームの楽曲等、複数の楽曲データを含んでいる。画像データは、ゲーム画像データである。ゲーム画像データは、例えば、キャラクタ画像、背景画像、各種エフェクト画像などのデータを含む。効果音データは、ゲームプレイ中に再生される音データであり、音楽データとは異なる。効果音データは、例えば、プレイヤーの操作結果に応じて流れる評価音データを含む。

[0064] 記憶部 7 は、図 7 に示すように、所定のイベントを記憶する。所定のイベントは、図 7 に表示されているような、ボスキャラ登場イベント、ボーナスイベント、乱入バトルイベント、当たりキャラなどを含む。このような所定のイベントは、ゲーム画像を表示すべき表示領域と、表示領域を仕切る仕切画像と対応づけて記憶されている。例えば、ボスキャラ登場イベント A は、表示領域が全画面領域 6 1 のみであり、仕切画像がないように対応付けられている。この時、図 5 に示すように、画像が全画面領域 6 1 に表示される。また、ボスキャラ登場イベント B は、表示領域が個別領域 6 1 1 および仕切領域 6 1 2 であり、仕切画像がボスキャラ B の画像と、「パワー 20%」なる文字画像であるように対応づけられている。この時、仕切領域 6 1 2 には、図 6 に示すように、仕切画像が表示される。

[0065] さらに、例えば、一のプレイヤーが全画面領域 6 1 で第 1 のサブゲーム装置 1 A でプレイしているときに、他のプレイヤーが第 2 のサブゲーム装置 1 B でプレイする場合、イベントが発動される。すなわち、第 2 のサブゲーム装置 1 B の第 2 のサブ操作部 3 B が他のプレイヤーによる乱入バトルの操作入力を

受けることにより、乱入バトルBのイベントが発動される。この時、乱入バトルBは、表示領域が個別領域611および仕切領域612であり、仕切画像がバー画像であるように対応づけられている。この時、仕切領域612には、図4に示すように、仕切画像が表示される。

[0066] さらにまた、同じ当たりキャラの記録媒体11が第1のサブゲーム装置1Aおよび第2のサブゲーム装置1Bから配出される状態で、第1のサブゲーム装置1Aおよび第2のサブゲーム装置1Bでプレイが実行される場合、イベントが発動される。すなわち、第1のサブゲーム装置1Aでのプレイ中に、第2のサブゲーム装置1Bのプレイが実行されることにより、当たりキャラのイベントが発動される。この時、例えば、図5に示すように、画像が全画面領域61に表示される。

[0067] <制御部>

次に、制御部8を説明する。制御部8は、ゲームの実行にかかる全ての機能を制御する。このような制御部8は、図3に示すように、取得手段81と、ゲーム処理手段82と、表示制御手段83と、切換え手段84と、仕切手段85と、音出力制御手段86とを有する。

[0068] (取得手段)

取得手段81は、プレイヤによる操作入力の情報、記録媒体11のキャラクタ情報やゲーム情報等を取得する機能を有する。取得手段81は、プレイヤによる押しボタン31の押圧により、操作入力の情報取得する。これは、第1のサブ操作部3Aと、第2のサブ操作部3Bとから操作入力情報を同時に受けることができる。そのような操作入力情報は、例えば、割り込みプレイに関する情報やキャラクタ選択に関する情報等を含む。また、取得手段81は、読取り部4が読み取ったキャラクタ情報等取得する。その他、後述する通信部9を介して取得した種々の情報を取得する。

[0069] (ゲーム処理手段)

ゲーム処理手段82は、取得手段81が取得した情報やゲームの進行を処理する機能を有する。例えば、ゲーム処理手段82は、記憶部7に記憶され

ているゲーム画像の情報を決定し、表示制御手段８３に提供する。ゲーム処理手段８２は、音情報を決定し、音出力制御手段８６に提供する。また、ゲーム処理手段８２は、所定のイベントを決定し、発動する。このように、ゲーム処理手段８２は、ゲーム全体の進行を処理する。

[0070] ここで、ゲーム処理手段８２による所定のイベントの決定は、ランダムに行われても、定期的に行われても、プレイヤーによる操作入力を受けることにより行われても、当たりの記録媒体１１の数（複数枚）によって行われてもよい。また、ゲーム処理手段８２は、図７に示すように、所定のイベントに対応する特定の仕切画像を特定するが、当該仕切画像以外にも所定の画像を表示するよう決定することができる。

[0071] （表示制御手段）

表示制御手段８３は、ゲームに関連する全ての画像の表示を制御する機能を有する。すなわち、表示制御手段８３は、ゲーム処理手段８２により提供されたゲーム画像情報の表示や仕切手段８５による仕切画像の表示を制御する。例えば、表示制御手段８３は、図４に示すように、表示部６の第１の領域６１１Ａと、第２の領域６１１Ｂとの両方に、独立してゲーム画像の表示を制御する。また、表示制御手段８３は、図５に示すように、全画面領域６１にゲーム画像の表示を制御する。また、表示制御手段８３は、仕切領域６１２に、直線状の仕切画像（図４）、ゲーム画像や文字画像などの仕切画像（図６）の表示を制御する。このように、表示制御手段８３は、表示部６の各領域に所定の画像を別々に表示するように制御することができる。

[0072] （切換え手段）

切換え手段８４は、ゲーム処理手段８２による所定のイベントの発動または操作部３が所定の入力情報を受けたとき、全画面領域６１と個別領域６１１とを相互に切換える機能を有する。具体的に、ゲームプレイが実行されている場合において、切換え手段８４は、上記所定のイベントの発動または入力情報の受信により、表示部６の表示領域を個別領域６１１から全画面領域６１に、または、全画面領域６１から個別領域６１１に切換える。すなわち

、所定のイベントがあったとき、切換え手段８４は、図７のイベントテーブルを参照し、当該イベントに対応する表示領域に表示領域を切換えるよう制御する。

[0073] 通常、ゲーム装置１は、各サブゲーム装置が個別でゲームを実行するように設定されている。そのため、第１の領域６１１Ａと、第２の領域６１１Ｂとの間の仕切領域６１２に仕切画像が表示されている。したがって、切換え手段８４は、所定のイベントが発動された場合、第１の領域６１１Ａから全画面領域６１に表示領域を切り換え、第２の領域６１１Ｂから全画面領域６１に表示領域を切り換えることを同時に実行することができる。一方、各サブゲーム装置が協働してゲームを実行するように設定されている場合、全画面領域６１にゲーム画像が表示されている。したがって、切換え手段８４は、所定のイベントが発動された場合、全画面領域６１から個別領域６１１（第１の領域６１１Ａと第２の領域６１１Ｂ）に表示領域を切り換えることができる。

[0074] （仕切手段）

仕切手段８５は、第１の領域６１１Ａと第２の領域６１１Ｂとの間を仕切る機能を有し、仕切画像で構成されている。具体的に、切換え手段８４が表示領域を切換えたとき、仕切手段８５は、図７の情報テーブルを参照し、当該イベントに対応する仕切領域６１２と仕切画像とを特定する。仕切手段８５は、特定した仕切領域６１２と、仕切画像の情報を表示制御手段８３に提供する。

[0075] 仕切画像は、第１の領域６１１Ａと第２の領域６１１Ｂとを仕切ることができれば、特に限定されない。そのため、仕切画像は、長尺状の画像（バー画像）、円環状の画像、湾曲状の画像、ゲーム画像、所定の文字画像等であってもよい。例えば、図７に示すように、乱入バトルＢのイベントが発動された場合、仕切手段８５は、仕切画像のバー画像と表示領域とを特定する。仕切手段８５はこれらの情報を表示制御手段８３に提供する。この場合、図４に示すように、第１の仕切領域６１２Ａと第２の仕切領域６１２Ｂとのそ

れぞれにバー画像が表示される。この時、バー画像は、対向する枠部材の外観と同じ画像で構成されている。これにより、第1枠部材62Aとバー画像とにより、第1枠部材62Aが枠状に形成されているように視認される。また、第2枠部材62Bとバー画像とにより、第2枠部材62Bが枠状に形成されているように視認される。したがって、2台のゲーム装置があるようにプレイヤーに認識させることができる。

[0076] また、図7に示すように、ボスキャラ登場Aや当たりキャラのイベントが発動された場合、仕切手段85は、表示すべき仕切画像がないと判断する。従って、仕切手段85は、表示されている仕切画像を消去する情報を表示制御手段83に提供する。この場合、図5に示すように、仕切画像が消去され、全画面領域61にゲーム画像が表示される。これにより、2人のプレイヤーが1つの表示部6で同時にゲームを楽しむことができる。

[0077] また、図7に示すように、ボスキャラ登場Bのイベントが発動された場合、仕切手段85は、仕切画像の「ボスキャラB」および「パワー20%」と、表示領域とを特定する。仕切手段85は、これらの情報を表示制御手段83に提供する。この場合、図6に示すように、第3の仕切領域612CにボスキャラBが表示され、第4の仕切領域612Dに「パワー20%」なる文字画像が表示される。これにより、ボスキャラBがどの程度のパワーを有しているかをプレイヤーに知らせることができる。なお、第3の仕切領域612Cと第4の仕切領域612Dのレイアウトは、特に限定されず、第4の仕切領域612Dが第3の仕切領域612Cの上側に位置されていてもよい。

[0078] (音出力制御手段)

音出力制御手段86は、ゲームに関連する全ての音、楽曲の出力を制御する。具体的に、音出力制御手段86は、ゲーム処理手段82により決定された楽曲や音の出力を制御する。音出力手段86がスピーカ5に音や楽曲情報を提供することにより、スピーカ5が音や楽曲を出力することができる。

[0079] 以上のような構成の他、本発明の制御部8は、仕切画像の外観を変更することができる機能を有する外観変更手段を含んでいてもよい。外観変更手段

は、操作入力を受けることにより、または、ランダムに、仕切画像の外観を変更することができる。例えば、図1に示すようなゲーム装置1の表示部6の枠体62がそれと異なる外観（デザイン）を有する別の枠体に変更された場合、外観変更手段は、その別の枠部材の外観に合わせるように、仕切画像の外観を変更することができる。また、外観変更手段は、仕切手段85により特定された仕切画像の色やデザインを変更し、予め記憶された画像で仕切画像を装飾することもできる。これにより、枠部材がどのような外観を有していても、当該外観に合わせるように仕切画像を変更できる。

[0080] 具体的に、外観変更手段（図示しない）は、ユーザーからの操作入力を受けることにより、仕切領域612の仕切画像の色のパラメータ（色相、彩度および明度）を変更、調整する。この外観変更手段は、サブゲーム装置毎に、第1の仕切領域612Aまたは第2の仕切領域612Bの仕切画像の色のパラメータを変更、調整することができる。この場合、外観変更手段は、第1の仕切領域612Aの上部領域、中部領域、下部領域ごとに、それらの仕切画像の色のパラメータを変更、調整することができる。

[0081] 例えば、図14に示すように、第1の仕切領域612Aの上部領域の仕切画像の色のパラメータは、第1のサブゲーム装置1Aの表示部6に示される。各パラメータ名に隣接して、パラメータの程度を表すバーと、現在の割合値とが表示される。例えば、パラメータ「彩度」の割合値が高いほど、色の鮮やかさが高いことを示している。「色相」、「明度」も同様である。なお、外観変更手段は、上部領域、中部領域、下部領域の仕切画像の色のパラメータをまとめて変更、調整することもできる。

[0082] また、制御部8は、プレイモードを変更するモード変更手段を含んでいてもよい。モードは、単独プレイモード、対戦プレイモード、協力プレイモード、大会プレイモードなどを含む。モード変更手段は、操作入力を受けることにより、または、ランダムにプレイモードを変更することができる。モード変更手段は、このモード変更をいつでも実行することができる。モード変更があったとき、制御部8は、モード変更に対応するように、上述したよう

な処理を実行する。

[0083] <通信部>

通信部 9 は、有線または無線を介して、外部のネットワーク（L A N、W A N、インターネット等）またはデバイスと通信を行う機能を有する。本発明のゲーム装置 1 は、通信部 9 を介して、他のゲーム装置や情報端末などの他の装置とデータ通信してもよい。例えば、通信部 9 は、他の装置と通信を行い、音楽データやゲームプログラムを入手することができる。これにより、ゲームプログラムがアップデートされ、最新のゲームを提供することができる。なお、ゲーム装置 1 は、通信部 9 を有していなくてもよい。

[0084] 以上、本発明の画像表示装置をゲーム装置 1 として説明したが、本実施形態のゲーム装置 1 は、上述した各部に加え、筐体 2 の正面に、コイン投入口、コイン返却口や記録媒体 1 1 の配出口なども備えている。

[0085] B. 画像表示装置の動作制御方法

次に、本発明の画像表示装置の動作制御方法を説明する。以下では、理解の用意のため、画像表示装置がゲーム装置である場合を例に挙げて説明する。図 8 は、本発明の第 1 実施形態にかかるゲーム装置のゲーム処理の流れを示すフローチャートである。

[0086] まず、プレイヤーがコインを投入すると、表示制御手段 8 3 は、ゲーム画像の表示を制御する。これにより、表示部 6 は、当該ゲーム画像を表示する（S 1）。プレイヤーによるゲームの実施中、制御部 8 は、ゲーム処理手段 8 2 が所定のイベントを発動したか否か判断する（S 2）。所定のイベントが発動されない場合、処理はステップ S 1 に進み、ステップ S 1 ～S 2 が繰り返される。一方、所定のイベントが発動された場合、処理はステップ S 3 に進む。

[0087] ステップ S 3 において、制御部 8 は、ゲーム画像が個別領域 6 1 1 に表示されているか否か判断する（S 3）。制御部 8 は、ゲーム画像が個別領域 6 1 1 に表示されていると判断すると、第 1 の領域 6 1 1 A と第 2 の領域 6 1 1 B とにゲーム画像が表示され、仕切領域 6 1 2 に仕切画像が表示されてい

ると判断する。この時、切換え手段84は、表示部6の表示領域を個別領域611から全画面領域61に切換える(S4)。その後、仕切画像は、仕切領域612から消去される(S5)。これにより、表示部6は、全画面領域61にゲーム画像を表示し(S6)、処理は終了する。

[0088] 一方、ステップS3において、制御部8は、ゲーム画像が個別領域611に表示されていないと判断すると、ゲーム画像が全画面領域61に表示されていると判断する。この時、処理はステップS7に進む。次に、制御部8は、全画面領域61を個別領域611に切換えるか否か判断する(S7)。制御部8が全画面領域61を個別領域611に切換えないと判断すると、処理はステップS6に進み、全画面領域61にゲーム画像を表示し続ける(S6)。これにより、処理は終了する。

[0089] 一方、制御部8が全画面領域61を個別領域611に切換えると判断すると、切換え手段84は、表示領域を全画面領域61から個別領域611に切換える(S8)。そして、仕切手段85が仕切画像を特定し、仕切画像が表示される(S9)。その後、処理はステップS1に進む。こうして、ステップS1～S9が繰り返される。

[0090] 以上、前述の処理方法は、コンピュータで実行されるプログラムで作成可能である。このようなプログラムは、CPU (Central Processing Unit)、マイクロプロセッサ (Micro Processor)、GPU (Graphic Processing Unit)、RAM (Random Access Memory)、ROM (Read Only Memory) などによって実現される。

[0091] <<第2実施形態>>

次に、本発明の画像表示装置の第2実施形態を添付図面に基づいて説明する。

[0092] 図9は、本発明の第2実施形態にかかる画像表示装置を模式的に示す平面図である。以下、第2実施形態について説明するが、前述した第1実施形態との相違点を中心に説明し、同様の事項についてはその説明を省略する。な

お、前述した第1実施形態と同様の構成には、同一の符号を付してある。

[0093] 本実施形態の画像表示装置100は、操作部3がタッチパネルで構成され、読取り部4を有していない点で、前記第1実施形態の画像表示装置のゲーム装置1と異なる。具体的に、本実施形態の画像表示装置100は、図9に示すように、スマートフォンで構成されている。この画像表示装置100は、第1の領域611Aと、第2の領域611Bとを有する表示部6と、第1の領域611Aに対応した第1のサブ操作部3Aと、第2の領域611Bに対応した第2のサブ操作部3Bとを有する操作部3を有する。第1のサブ操作部3Aによる第1の領域611Aに表示される画像の処理と、第2のサブ操作部3Bによる第2の領域611Bに表示される画像の処理とは、同時に実行されることができる。

[0094] 本実施形態の画像表示装置100は、第1の領域611Aと、第2の領域611Bとに画像を表示しつつ、第1のサブ操作部3Aで第1の領域611Aの画像を操作でき、第2のサブ操作部3Bで第2の領域611Bの画像を操作できる。そして、所定のイベントが発動された場合、切換え手段84は、第1の領域611Aと第2の領域611Bとを合わせた全画面領域61に表示領域を切換える。これと同時に、仕切手段85は、仕切画像を削除する。このように、本実施形態の画像表示装置100は、第1実施形態の画像表示装置1が有する効果と同様の効果を有する。

[0095] 本実施形態の画像表示装置100は、読取り装置4を有していないため、装置自体を小型化にすることができる。また、本実施形態の画像表示装置100は、操作部3と表示部6とが重なっているため、装置自体をさらに小型化にすることができる。したがって、装置に必要なコストを低減することができる。

[0096] <<第3実施形態>>

次に、本発明の画像表示装置の第3実施形態を添付図面に基づいて説明する。

[0097] 図10は、本発明の第3実施形態にかかる画像表示装置を模式的に示す斜

視図である。以下、第3実施形態について説明するが、前述した第1実施形態との相違点を中心に説明し、同様の事項についてはその説明を省略する。

なお、前述した第1実施形態と同様の構成には、同一の符号を付してある。

[0098] 本実施形態の画像表示装置200は、仕切手段85が仕切画像でない点で、第1実施形態のゲーム装置1と異なる。具体的に、図10に示すように、本実施形態の画像表示装置200は、仕切手段85が制御部8から分離して、物理的な機構で構成されている。すなわち、仕切手段85は、仕切部材851と、仕切部材851の先端に設けられた錘部と、仕切部材851の基端に設けられた図示しない巻取り機構とを有する。

[0099] 仕切部材851は、ゲーム画像が全画面領域61に表示されているとき、通常、枠体62の上部接合部621に設けられた図示しない収容部に収容されている。仕切部材851の長さは、枠体62の短辺の部材とほぼ同じ長さに形成されている。仕切部材851の外観は、枠体62の短辺の部材と同じ外観に構成されている。錘部は、例えば磁石であってもよく、仕切部材851を枠体62の下部接合部621と連結させる。巻取り機構は、前記収容部に収容され、仕切部材851を巻き取る機能を有する。

[0100] 仕切部材851が収容部に収容されている状態でイベントが発動されると、ゲーム処理手段82の指示により、錘部が落下する(図10)。錘部の落下により、仕切部材851が伸びる。最終的に、錘部が枠体62の下部接合部621に到達し、連結する。このように、仕切部材851は、第1の領域611Aと第2の領域611Bとを仕切ることができる。

[0101] 一方、イベントの発動により、巻取り機構が動作すると、仕切部材851が巻き取られ、錘部が上部接合部621の収容部に収容される。これにより、全画面領域61にゲーム画像を表示することができる。

[0102] 本実施形態の画像表示装置200は、物理的機構により第1の領域611Aと、第2の領域611Bとを仕切っている。そのため、仕切部材851の外観が第1枠部材62Aおよび第2枠部材62Bの外観に近似するようになる。したがって、仕切部材851が第1枠部材62Aおよび第2枠部材62

Bの一部である印象を与えることができる。なお、本実施形態の画像表示装置200は、第1実施形態の画像表示装置1が有する効果と同様の効果を有する。

[0103] 以上、本発明の画像表示装置およびその動作制御方法を、好適な実施形態に基づいて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。各部の構成は、同様の機能を有する任意の構成のものに置換することができる。また、本発明に、他の任意の手段または構成物が付加されていてもよい。また、本発明は、前記各実施形態のうちの、任意の2以上の構成（特徴）を組み合わせたものであってもよい。

[0104] なお、図11は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置を模式的に示す正面図、平面図および底面図であり、図12は、本発明の第1実施形態にかかるゲーム装置を模式的に示す背面図および左側面図である。ゲーム装置は、1台のゲーム装置で構成されるが、2つの別個独立のゲーム装置で構成される印象を与えることができる。

産業上の利用可能性

[0105] 本発明は、所定の画像を表示する表示部と、ユーザーからの操作入力を受け取る操作部とを有する画像表示装置を提供する。表示部は、第1の領域と、第2の領域とを含む。操作部は、第1の領域と対応して設けられた第1の操作部と、第2の領域と対応して設けられた第2の操作部とを含む。画像表示装置は、第1の領域と第2の領域との間に設けられ、第1の領域と第2の領域とを仕切る仕切手段をさらに有する。これにより、1台の画像表示装置で複数台の画像表示装置と同じ機能を提供することができる。したがって、本発明は、産業上の利用可能性を有する。

請求の範囲

- [請求項1] 所定の画像を表示する表示部と、
ユーザーからの操作入力を受ける操作部と、を有する画像表示装置であって、
前記表示部は、第1の領域と、第2の領域とを含み、
前記操作部は、前記第1の領域と対応して設けられた第1の操作部と、前記第2の領域と対応して設けられた第2の操作部とを含み、
前記第1の領域と前記第2の領域との間に設けられ、前記第1の領域と前記第2の領域とを仕切る仕切手段をさらに有することを特徴とする画像表示装置。
- [請求項2] 前記第1の領域および前記第1の操作部と、前記第2の領域および前記第2の操作部とは、前記仕切手段を中心軸に左右対称であるように構成されている請求項1に記載の画像表示装置。
- [請求項3] 前記仕切手段は、所定のイベントがあったとき、前記第1の領域と前記第2の領域との間から除去されるように構成されている請求項1または2に記載の画像表示装置。
- [請求項4] 前記仕切手段は、前記第1の領域と前記第2の領域とを仕切る仕切画像である請求項1ないし3のいずれかに記載の画像表示装置。
- [請求項5] 前記仕切画像は、前記所定の画像を含む請求項4に記載の画像表示装置。
- [請求項6] 前記表示部は、前記第1の領域と、前記第2の領域とを含む全画面領域を有し、当該全画面領域に前記所定の画像を表示する請求項1ないし5のいずれかに記載の画像表示装置。
- [請求項7] 前記表示部は、前記第1の領域および前記第2の領域を囲む矩形の枠体を有し、
前記仕切手段は、前記枠体と一体的に見えるように構成されている請求項1ないし6のいずれかに記載の画像表示装置。
- [請求項8] 前記枠体は、内側に凹没するように形成された接合部を有する請求

項 7 に記載の画像表示装置。

- [請求項9] 前記枠体は、第 1 の操作部と対応して設けられた第 1 枠部材と、第 2 の操作部と対応して設けられた第 2 枠部材とを有し、
前記第 1 枠部材の一端および他端は、互いに対向して設けられ、
前記第 2 枠部材の一端および他端部は、互いに対向して設けられている請求項 7 または 8 に記載の画像表示装置。
- [請求項10] 前記仕切手段は、前記前記第 1 枠部材の前記一端と、前記他端とをつなぐように形成され、前記第 2 枠部材の前記一端と、前記他端とをつなぐように形成されている請求項 9 に記載の画像表示装置。
- [請求項11] 前記第 1 の操作部と、前記第 2 の操作部とは、前記プレイヤーからの前記操作入力を同時に受けることができるように構成されている請求項 1 ないし 10 のいずれかに記載の画像表示装置。
- [請求項12] 前記第 1 の領域と前記全画面領域との間で、前記所定の画像を表示する領域を切換える切換え手段をさらに有する請求項 6 に記載の画像表示装置。
- [請求項13] 前記切換え手段は、前記第 2 の領域と前記全画面領域との間で、前記所定の画像を表示する前記領域を切換え、
前記第 1 の領域と、前記第 2 の領域とは、前記所定の画像を独立して表示可能なように構成されている請求項 12 に記載の画像表示装置。
。
- [請求項14] 前記切換え手段は、前記第 1 の領域から前記全画面領域への前記領域の切換えと、前記第 2 の領域から前記全画面領域への前記領域の切換えとを同時に実行する請求項 12 または 13 に記載の画像表示装置。
。
- [請求項15] 所定の画像を表示する第 1 の表示部と、ユーザーからの操作入力を受ける第 1 の操作部とを有する第 1 のサブ画像表示装置と、
前記所定のゲーム画像を表示する第 2 の表示部と、前記プレイヤーからの前記操作入力を受ける第 2 の操作部とを有する第 2 のサブゲーム

装置と、を含むゲーム装置であって、

前記第 1 の表示部と、前記第 2 の表示部とは、一つの表示面で構成され、

前記第 1 の表示部と、前記第 2 の表示部との間に設けられ、前記第 1 の表示部と前記第 2 の表示部とを仕切る仕切手段をさらに有することを特徴とするゲーム装置。

[請求項16]

ゲーム装置の動作制御方法であって、

所定の画像を表示部の第 1 の領域および第 2 の領域に表示するステップと、

所定のイベントがあったとき、前記第 1 の領域から前記第 1 の領域および前記第 2 の領域を含む全画面領域に、前記所定の画像を表示する領域を切換えるステップと、

前記第 1 の領域と前記第 2 の領域との間に設けられた仕切手段を除去するステップと、

前記全画面領域に前記所定の画像を表示するステップと、を含むことを特徴とするゲーム装置の動作制御方法。