

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号
特許第5086491号
(P5086491)

(45) 発行日 平成24年11月28日(2012.11.28)

(24) 登録日 平成24年9月14日(2012.9.14)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

F I

A 6 3 F 13/00 A

A 6 3 F 13/00 H

請求項の数 4 (全 27 頁)

(21) 出願番号	特願2012-174274 (P2012-174274)	(73) 特許権者	599115217
(22) 出願日	平成24年8月6日(2012.8.6)		株式会社 ディー・エヌ・エー
(62) 分割の表示	特願2012-77353 (P2012-77353)		東京都渋谷区渋谷二丁目2 1 番 1 号
	の分割	(74) 代理人	110000176
原出願日	平成24年3月29日(2012.3.29)		一色国際特許業務法人
審査請求日	平成24年8月8日(2012.8.8)	(72) 発明者	野中 慎一郎
早期審査対象出願			東京都渋谷区代々木四丁目3 0 番 3 号 株
			式会社ディー・エヌ・エー内
		(72) 発明者	吉見 和浩
			東京都渋谷区代々木四丁目3 0 番 3 号 株
			式会社ディー・エヌ・エー内
		審査官	植田 泰輝
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム、及び、情報処理装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ユーザーがゲーム媒体を用いて行うゲームをコンピューターに実行させるゲームプログラムであって、

前記コンピューターに、

前記ユーザーにより指定されたゲーム媒体を記憶部に予め登録する登録処理と、

前記ユーザーに対して前記ゲーム媒体を付与する付与処理と、

付与された付与ゲーム媒体と指定された指定ゲーム媒体とを比較することにより、前記付与ゲーム媒体を前記ユーザーが所有する所有ゲーム媒体にするか否かを判定する判定処理と、

前記付与ゲーム媒体を前記所有ゲーム媒体にしない場合に、前記付与ゲーム媒体と前記ユーザーが既に所有する所有ゲーム媒体とを合成して、合成後の所有ゲーム媒体を生成するゲーム媒体合成処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のゲームプログラムであって、

前記登録処理において、前記ユーザーの入力により指定された希少度を有するゲーム媒体を前記指定ゲーム媒体として記憶部に登録し、

前記付与処理において、希少度を有する付与ゲーム媒体を前記ユーザーに付与し、

前記判定処理において、前記付与ゲーム媒体の希少度と前記指定ゲーム媒体の希少度と

が一致するか否か、かつ、前記付与ゲーム媒体が前記ユーザーがこれまで所有したことのある所有ゲーム媒体と一致するか否か、を判定し、いずれかの条件が否定された場合には、前記付与ゲーム媒体を前記ユーザーが所有する所有ゲーム媒体にしないことを決定すること、を特徴とするゲームプログラム。

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載のゲームプログラムであって、
前記付与処理において、前記ユーザーに対して一度に複数のゲーム媒体を付与し、
前記ゲーム媒体合成処理において、付与された複数の前記ゲーム媒体を用いて前記ユーザーが既に所有する所有ゲーム媒体との合成を行う、ことを特徴とするゲームプログラム。

10

【請求項 4】

ユーザーにゲーム媒体を用いて行うゲームをプレイさせる情報処理装置であって、
前記ユーザーにより指定されたゲーム媒体を予め登録する記憶部と、
前記ユーザーに対して前記ゲーム媒体を付与する付与部と、
前記付与部に付与された付与ゲーム媒体と前記ユーザーに指定された指定ゲーム媒体とを比較することにより、前記付与ゲーム媒体を前記ユーザーが所有する所有ゲーム媒体にするか否かを判定する判定部と、
前記付与ゲーム媒体を前記所有ゲーム媒体にしない場合に、前記付与ゲーム媒体と前記ユーザーが既に所有する所有ゲーム媒体とを合成して、合成後の所有ゲーム媒体を生成する制御を行なう制御部と、
を備えることを特徴とする情報処理装置。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、ゲームシステム、及び、情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

ユーザーがキャラクターカード等のゲーム媒体を用いて行うゲームをコンピューターに実行させるゲームプログラムが知られている（たとえば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2008 - 264183 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このゲームプログラムでは、ゲームで使用されるゲーム媒体がユーザーに付与される。ユーザーは、付与されたゲーム媒体の要否を判断し、手間をかけてその要否に応じた操作入力を行っていた。

【0005】

40

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、操作入力に要する手間を軽減させることにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するための本発明の主たる発明は、
ユーザーがゲーム媒体を用いて行うゲームをコンピューターに実行させるゲームプログラムであって、

前記コンピューターに、

前記ユーザーにより指定されたゲーム媒体を記憶部に予め登録する登録処理と、

前記ユーザーに対して前記ゲーム媒体を付与する付与処理と、

50

付与された付与ゲーム媒体と指定された指定ゲーム媒体とを比較することにより、前記付与ゲーム媒体を前記ユーザーが所有する所有ゲーム媒体にするか否かを判定する判定処理と、

前記付与ゲーム媒体を前記所有ゲーム媒体にしない場合に、前記付与ゲーム媒体と前記ユーザーが既に所有する所有ゲーム媒体とを合成して、合成後の所有ゲーム媒体を生成するゲーム媒体合成処理と、

を実行させることを特徴とするゲームプログラムである。

【 0 0 0 7 】

本発明の他の特徴については、本明細書及び添付図面の記載により明らかにする。

【発明の効果】

10

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、操作入力に要する手間を軽減させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】本実施形態に係るゲームシステム 1 の全体構成例を示す図である。

【図 2】本実施形態に係るサーバー装置 10 の機能上の構成を示すブロック図である。

【図 3】本実施形態に係るユーザー端末 20 の機能上の構成を示すブロック図である。

【図 4】ゲームカードを売却する際のプレイ画像の一例を示す図である。

【図 5】ゲームカードを合成する際のプレイ画像の一例を示す図である。

【図 6】カード情報のデータ構造例を示す図である。

20

【図 7】ユーザー情報のデータ構造例を示す図である。

【図 8】所有カード情報のデータ構造例を示す図である。

【図 9】図鑑情報のデータ構造例を示す図である。

【図 10】本実施形態に係るゲームシステム 1 の動作例を説明するためのフローチャートである。

【図 11】ゲームカードの売却予約を行う際のプレイ画像の一例を示す図である。

【図 12】本実施形態に係るカード自動売却の動作例を説明するためのフローチャートである。

【図 13】ゲームカードが付与されたときのプレイ画像の一例を示す図である。

【図 14】ゲームカードが自動売却されたときのプレイ画像の一例を示す図である。

30

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

本明細書及び添付図面の記載により、少なくとも以下の事項が明らかとなる。

即ち、ユーザーがゲーム媒体を用いて行うゲームをコンピューターに実行させるゲームプログラムであって、

前記コンピューターに、

前記ユーザーに対して前記ゲーム媒体を付与する付与処理と、

前記付与処理において付与された付与ゲーム媒体を前記ユーザーが所有する所有ゲーム媒体として記録する記録処理と、

前記ユーザーの入力により指定された指定ゲーム媒体の予約登録を受け付ける受付処理と、

40

前記受付処理後に前記付与処理において付与ゲーム媒体がユーザーに付与された場合に、該付与ゲーム媒体を予約登録された前記指定ゲーム媒体と比較することにより、該付与ゲーム媒体を該ユーザーの所有ゲーム媒体とするか否かを判定する判定処理と、

前記判定処理における判定結果に基づいて、該ユーザーが所有する前記所有ゲーム媒体の記録を更新する更新処理と、

を実行させるゲームプログラムである。

このようなゲームプログラムによれば、ユーザーが指定した指定ゲーム媒体を予め登録しておくことにより、付与ゲーム媒体の要否が自動的に判定されるため、操作入力に要する手間を軽減させることが可能となる。

50

【 0 0 1 1 】

また、かかるゲームプログラムであって、
前記コンピュータに、

前記付与処理において前記付与ゲーム媒体が前記ユーザーに付与された場合に、前記判定処理において前記ユーザーの所有ゲーム媒体の数が所定数に達しているか否かを判定し、前記所定数に達していると判定された場合には、前記付与ゲーム媒体を前記ユーザーが所有する所有ゲーム媒体としない処理を実行させることとしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、ユーザーの所有する所有ゲーム媒体の数が自動的に制限されるため、操作入力に要する手間を軽減させることが可能となる。

【 0 0 1 2 】

また、かかるゲームプログラムであって、
前記コンピュータに、

前記付与処理において、前記ユーザーに対して一度に複数のゲーム媒体を付与する処理と、

前記判定処理において、一度に付与された複数の該付与ゲーム媒体それぞれを予約登録された前記指定ゲーム媒体と比較することにより、複数の該付与ゲーム媒体それぞれを該ユーザーの所有ゲーム媒体とするか否かを判定する処理と、

前記更新処理において、前記判定の結果に基づき該ユーザーが所有する前記所有ゲーム媒体の記録を更新する処理と、

を実行させることとしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、一度に複数の付与ゲーム媒体が付与されたときでも、付与ゲーム媒体それぞれの要否が自動的に判定されるため、操作入力に要する手間をより軽減することが可能となる。

【 0 0 1 3 】

また、かかるゲームプログラムであって、
前記コンピュータに、

前記付与処理において前記ユーザーに付与された複数の前記付与ゲーム媒体の中に、所定の組合せを形成する組合せゲーム媒体が存在する場合に、

前記判定処理において、前記組合せゲーム媒体を予約登録された前記指定ゲーム媒体と比較することにより、前記組合せゲーム媒体を前記ユーザーの所有ゲーム媒体とするか否かを判定する処理と、

前記更新処理において、前記組合せゲーム媒体を前記ユーザーが所有する所有ゲーム媒体としない判定がなされた場合であっても、前記組合せゲーム媒体を前記ユーザーが所有する所有ゲーム媒体とするように、前記ユーザーが所有する前記所有ゲーム媒体の記録を更新する処理と、

を実行させることとしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、組合せゲーム媒体を自動的にユーザーの所有ゲーム媒体とすることができるため、ユーザーは所定の組合せを形成することが可能となる。

【 0 0 1 4 】

また、かかるゲームプログラムであって、
前記コンピュータに、

前記受付処理において、前記ユーザーの入力により指定された属性を有するゲーム媒体を前記指定ゲーム媒体とする予約登録を受け付けた場合に、

前記判定処理において、前記受付処理後の前記付与処理にて属性を有する付与ゲーム媒体がユーザーに付与された場合に、該付与ゲーム媒体の属性を予約登録された前記指定ゲーム媒体の属性と比較することにより、該付与ゲーム媒体を該ユーザーの所有ゲーム媒体とするか否かを判定する処理と、

前記更新処理において、前記判定の結果に基づき該ユーザーが所有する前記所有ゲーム媒体の記録を更新する処理と、

を実行させることとしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、ユーザーが指定した属性のゲーム媒体を予め登録しておくことにより、属性を有する付与ゲーム媒体の要否が自動的に判定されるため、操作入力に要する手間を軽減させることが可能となる。

【0015】

また、かかるゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記判定処理において、付与ゲーム媒体をユーザーが所有する所有ゲーム媒体としない判定がなされた場合に、

前記付与ゲーム媒体を該付与ゲーム媒体の価値に相当する遊戯ポイントに変換し、該遊戯ポイントを前記ユーザーに付与するポイント付与処理を実行させることとしてもよい。

10

このようなゲームプログラムによれば、付与ゲーム媒体をユーザーの所有ゲーム媒体としない判定がなされた場合、自動的に遊戯ポイントに変換されるため、操作入力に要する手間を軽減することが可能となる。

【0016】

また、かかるゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記ユーザーがこれまでに所有したことのある前記所有ゲーム媒体の履歴情報を記録する履歴記録処理と、

20

前記受付処理において、前記ユーザーにより指定された指定ゲーム媒体が前記履歴情報に含まれる所有ゲーム媒体と一致する場合に、前記指定ゲーム媒体の予約登録を受け付ける処理と、

を実行させることとしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、ユーザーがこれまでに所有したことのあるゲーム媒体のみが指定ゲーム媒体として予約登録されるため、これまで所有したことがないゲーム媒体の要否についてはユーザーが確実に判断することができる。

【0017】

また、かかるゲームプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記判定処理において、付与ゲーム媒体をユーザーが所有する所有ゲーム媒体としない判定がなされた場合に、

30

前記付与ゲーム媒体を前記ユーザーと異なる他のユーザーが所有する所有ゲーム媒体とし、前記他のユーザーの所有する前記所有ゲーム媒体の記録を更新する処理と、

を実行させることとしてもよい。

このようなゲームプログラムによれば、ユーザー間でコミュニケーションを図ることが可能となるため、ユーザー同士の興味を高めることができる。

【0018】

また、ユーザーが利用するユーザー端末と、前記ユーザー端末とネットワークを介して接続されるサーバー装置とを有し、ゲーム媒体を用いて行うゲームを前記ユーザーにプレイさせるためのゲームシステムであって、

40

前記ユーザー端末は、

前記ユーザーが入力を行うための入力部と、

前記ユーザーの入力により指定された指定ゲーム媒体の予約登録を要求する予約登録要求を、前記ネットワークを介して前記サーバー装置に送信する通信部と、を備え、

前記サーバー装置は、

前記ユーザーに対して前記ゲーム媒体を付与する付与部と、

前記付与部により付与された付与ゲーム媒体を前記ユーザーが所有する所有ゲーム媒体として記録する記録部と、

前記ユーザー端末から送信された前記予約登録要求を受信することにより、前記指定ゲ

50

ーム媒体の予約登録を受け付ける受付部と、

前記受付部による受付後に付与ゲーム媒体がユーザーに付与された場合に、該付与ゲーム媒体を予約登録された前記指定ゲーム媒体と比較することにより、該付与ゲーム媒体を該ユーザーの所有ゲーム媒体とするか否かを判定する判定部と、

前記判定部による判定結果に基づいて、該ユーザーが所有する前記所有ゲーム媒体の記録を更新する更新部と、

を備えたことを特徴とするゲームシステムである。

このようなゲームシステムによれば、操作入力に要する手間を軽減することができる。

【 0 0 1 9 】

また、ユーザーにゲーム媒体を用いて行うゲームをプレイさせる情報処理装置であって

10

、
前記ユーザーに対して前記ゲーム媒体を付与する付与部と、

前記付与部により付与された付与ゲーム媒体を前記ユーザーが所有する所有ゲーム媒体として記録する記録部と、

前記ユーザーが入力を行うための入力部と、

前記ユーザーの入力により指定された指定ゲーム媒体の予約登録を受け付ける受付部と

、
前記受付部による受付後に付与ゲーム媒体がユーザーに付与された場合に、該付与ゲーム媒体を予約登録された前記指定ゲーム媒体と比較することにより、該付与ゲーム媒体を該ユーザーの所有ゲーム媒体とするか否かを判定する判定部と、

20

前記判定部による判定結果に基づいて、該ユーザーが所有する前記所有ゲーム媒体の記録を更新する更新部と、

を有することを特徴とする情報処理装置である。

このような情報処理装置によれば、操作入力に要する手間を軽減することができる。

【 0 0 2 0 】

＝ ＝ ＝ 実施の形態 ＝ ＝ ＝

< < < ゲームシステム 1 の構成について > > >

図 1 は、本実施形態に係るゲームシステム 1 の全体構成の一例を示す図である。本実施形態のゲームシステム 1 は、会員登録を行ったユーザーに対して、ゲームに関する各種サービスを、ネットワーク 2 を介して提供するものである。ユーザーは、ゲームシステム 1 にアクセスすることにより、ネットワーク 2 を介して送信されたゲームをプレイすることができる。また、ユーザーは、ゲームシステム 1 にアクセスすることにより、他のユーザーを友達としてフレンドリストに登録することができる。そのため、ユーザーは、友達になったユーザーと共にゲームをプレイしたり、メッセージを交換したりすることによって、複数のユーザー間でコミュニケーションを図ることができる。

30

【 0 0 2 1 】

本実施形態に係るゲームシステム 1 は、サーバー装置 1 0 と、複数のユーザー端末 2 0 と、を含んで構成される。サーバー装置 1 0 及びユーザー端末 2 0 は、それぞれネットワーク 2 に接続されており、互いに通信可能となっている。ネットワーク 2 は、たとえば、イーサネット（登録商標）や公衆電話回線網、無線通信網、携帯電話回線網などにより構築される、インターネットや L A N (Local Area Network)、V A N (Value Added Network) などである。

40

【 0 0 2 2 】

サーバー装置 1 0 は、システム管理者等がゲームサービスを運営・管理する際に利用する情報処理装置である。このサーバー装置 1 0 は、たとえば、ワークステーションやパーソナルコンピューターであって、ユーザー端末 2 0 から送信された各種のコマンド（リクエスト）に応じて、当該ユーザー端末 2 0 に対して各種情報を配信することができる。本実施形態におけるサーバー装置 1 0 は、ゲームを行うユーザーが利用するユーザー端末 2 0 から、ゲームコンテンツの配信要求があった場合には、それに応じたゲームコンテンツ、たとえば、ユーザー端末 2 0 上で動作可能なゲームプログラムや、ユーザー端末の規格

50

に合わせたマークアップ言語（HTML等）で作成されたWebページ等を配信することができる。

【0023】

ユーザー端末20は、ゲームを行う際にユーザーが利用する情報処理装置である。このユーザー端末20は、たとえば、携帯電話端末、スマートフォン、パーソナルコンピューター、ゲーム機などであって、ネットワーク2を介してアクセス可能なサーバー装置10に対して、ゲームに関する各種情報（ゲームプログラムやWebページ等のゲームコンテンツ等）の配信要求を行うことができる。また、ユーザー端末20は、ユーザーにWebページを閲覧させるためのWebブラウザ機能を有している。そのため、例えば、ゲームに関する画像データがリンクされたWebページ（ゲームプレイ画像等）がサーバー装置10から配信されると、ユーザー端末20は前記Webページを画面表示することができる。

10

【0024】

<<<サーバー装置10の構成について>>>

図2は、サーバー装置10の機能上の構成を示すブロック図である。本実施形態に係るサーバー装置10は、制御部11と、データ記憶部12と、入力部13と、表示部14と、通信部15と、を有している。

【0025】

制御部11は、各部間のデータの受け渡しを行うとともに、サーバー装置10全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。すなわち、制御部11は、ゲームサービスを提供するための各種処理、ユーザー端末20からのリクエストに対する各種処理など、ゲームシステム1に関する各種制御、情報処理を実行する機能を有している。具体的には、本実施形態の制御部11は、図2に示すように、付与部111、判定部112、記録部113、更新部114、受付部115を備えている。

20

【0026】

付与部111は、ゲームで用いられるゲーム媒体をユーザーに付与する処理を実行する機能を有している。ゲーム媒体とは、デジタルコンテンツのことをいい、たとえば、キャラクターが対応付けられたゲームカードやフィギア等である。

【0027】

判定部112は、付与部111により付与されたゲーム媒体をユーザーに所有させる可否かを判定する処理を実行する機能を有している。

30

【0028】

記録部113は、バスを介してデータ記憶部12に接続され、制御部11からの指令に応じてデータ記憶部12にデータを記録する処理を実行する機能を有している。

【0029】

更新部114は、バスを介してデータ記憶部12に接続され、制御部11からの指令に応じてデータ記憶部12に記憶されているデータを書き換える等の更新処理を実行する機能を有している。

【0030】

受付部115は、ゲーム媒体の要否を判定する判定条件について予め登録を受け付ける処理を実行する機能を有している。

40

【0031】

データ記憶部12は、サーバー装置10におけるシステムプログラムが記憶された読み取り専用の記憶領域であるROM（Read Only Memory）と、制御部11で生成される各種データ（システムプログラムで使用するフラグや演算した値）が記憶されるとともに、制御部11の演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域であるRAM（Random Access Memory）とを有しており、たとえば、フラッシュメモリやハードディスク等の不揮発性記憶装置によって実現される。本実施形態のデータ記憶部12は、ユーザーがゲームで利用するゲームカードに関する情報であるカード情報、及び、ユーザーに関

50

する情報であるユーザー情報を記憶する。なお、これら各情報については、追って詳述する。

【0032】

入力部13は、システム管理者等が各種データ（後述するカード情報など）を入力するためのものであり、たとえば、キーボードやマウス等によって実現される。

【0033】

表示部14は、制御部11からの指令に基づいてシステム管理者用の操作画面を表示するためのものであり、たとえば、液晶ディスプレイ（LCD：Liquid Crystal Display）等によって実現される。

【0034】

通信部15は、ユーザー端末20と通信を行うためのものであり、ユーザー端末20から送信される各種データや信号を受信する受信部としての機能と、制御部11の指令に応じて各種データや信号をユーザー端末20へ送信する送信部としての機能を有している。通信部15は、たとえば、NIC（Network Interface Card）等によって実現される。

【0035】

<<<ユーザー端末20の構成について>>>

図3は、ユーザー端末20の機能上の構成を示すブロック図である。本実施形態のユーザー端末20は、端末制御部21と、端末記憶部22と、端末入力部23と、端末表示部24と、端末通信部25と、を有している。

【0036】

端末制御部21は、各部間のデータの受け渡しを行うとともに、ユーザー端末20全体の制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）が所定のメモリに格納されたプログラムを実行することによって実現される。すなわち、端末制御部21は、ゲームサイトにアクセスするための各種処理や、サーバー装置10に対してリクエストするための各種処理など、ゲームシステム1に関する各種制御、情報処理を実行する機能を有している。

【0037】

端末記憶部22は、ユーザー端末20におけるシステムプログラムが記憶された読み取り専用の記憶領域であるROM（Read Only Memory）と、端末制御部21で生成される各種データ（システムプログラムで使用するフラグや演算した値）が記憶されるとともに、端末制御部21の演算処理のワーク領域として使用される書き換え可能な記憶領域であるRAM（Random Access Memory）とを有しており、たとえば、フラッシュメモリやハードディスク等の不揮発性記憶装置によって実現される。そして、この端末記憶部22は、バスを介して端末制御部21に接続され、端末制御部21からの指令に応じて記憶されているデータを参照、読み出し、書き換える処理が行われる。本実施形態では、ユーザーIDや、サーバー装置10から送信されたゲームデータ、ゲームプログラム等のゲームコンテンツが端末記憶部22に記録される。

【0038】

端末入力部23は、ユーザーが各種操作（ゲーム操作やテキスト入力操作など）を行うためのものであり、たとえば、操作ボタン、タッチパネル等によって実現される。

【0039】

端末表示部24は、端末制御部21からの指令によりゲーム情報に基づいて生成されたゲーム画面（ゲームのプレイ画像）を表示するためのものであり、たとえば、液晶ディスプレイ（LCD：Liquid Crystal Display）等によって実現される。

【0040】

端末通信部25は、サーバー装置10と通信を行うためのものであり、サーバー装置10から送信される各種データや信号を受信する受信部としての機能と、端末制御部21の指令に応じて各種データや信号をサーバー装置10へ送信する送信部としての機能を有している。端末通信部15は、例えば、NIC（Network Interface Card）等によって実現される。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 1 】

< < < ゲームの概要について > > >

ここでは、ゲームシステム 1 によって提供されるゲームの概要について説明する。

本実施形態のゲームシステム 1 は、ゲーム媒体を用いて行う対戦ゲーム等をユーザーに提供することができる。以下では、ゲーム媒体の一例としてゲームカードを用いて行う対戦型カードゲームについて説明する。なお、このゲームカードは、デジタルコンテンツとしてのゲームカードであるため、ゲーム上の仮想空間において使用される仮想カードとなる。

【 0 0 4 2 】

< 対戦型カードゲーム >

本実施形態に係るゲームシステム 1 は、ユーザーによって選択されたキャラクターを敵キャラクターと戦わせることにより勝敗を決定する対戦ゲームを提供することができる。

【 0 0 4 3 】

この対戦ゲームでは、まず、ユーザーは敵キャラクターと対戦するキャラクターを選択する。本実施形態においては、ユーザーは複数のゲームカード（ゲーム上の仮想空間において使用される仮想カード）を所有することができ、このゲームカードのそれぞれにはゲームキャラクターが対応付けられている。そのため、ユーザーが所有する複数のゲームカードのうちから対戦に用いるゲームカードを選択すると、選択されたゲームカードに対応するキャラクターが、敵キャラクターと対戦するキャラクターとして設定されることになる。

【 0 0 4 4 】

次に、ユーザーによって選択されたキャラクターが敵キャラクターと対戦する対戦ゲームを開始する。具体的には、ユーザーが攻撃のためのコマンド入力を行うと、ユーザーのキャラクターがこのコマンド入力に応じた攻撃を敵キャラクターに対して行い、この攻撃に対抗して敵キャラクターが反撃を行う。この対戦ゲームにおける勝敗の決定は、各キャラクターに設定された生命力パラメーター（体力パラメーター）に基づいて判定される。すなわち、この対戦ゲームでは、相手方の攻撃力に応じて生命力パラメーター（体力パラメーター）の値を減少させて行き、その値が先にゼロに達した方のキャラクターが敗者となるようにプログラミングされている。

【 0 0 4 5 】

このようにして勝敗が決定されることによって対戦ゲームが終了すると、対戦内容や対戦結果に基づいて、ユーザーに対してゲームカードや遊戯ポイントが付与される。したがって、ユーザーは、この対戦型カードゲームを行うことにより、自らが所有するゲームカードの所有数や遊戯ポイントを増加させることができる。

【 0 0 4 6 】

< ゲームカードの売却 >

前述したように、ユーザーは、対戦型カードゲームの結果に基づき付与されたゲームカード（以下、「付与カード」という）を、自らが所有するゲームカード（以下、「所有カード」という）とすることができる。しかし、付与カードが、ユーザーが既に所有している所有カードと同一のゲームカードである場合や、能力値が低いキャラクターのゲームカードである場合には、ユーザーによって不要なゲームカードと判断される傾向がある。

【 0 0 4 7 】

そのため、このゲームシステム 1 では、不要なゲームカードを所有カードとしないようにすることができる。本実施形態では、ユーザーは、不要なゲームカードを売却することにより、不要なゲームカードを所有せずに必要なゲームカードのみを所有できる。不要なゲームカードを売却すると、当該不要なゲームカードの価値に相当する遊戯ポイントに変換される。遊戯ポイントは、ゲーム上で与えられる特典と交換できるポイントである。

【 0 0 4 8 】

本実施形態のゲームシステム 1 には、ユーザーに操作させることによって不要なゲームカードを売却するやり方（手動売却）と、ユーザーに操作させずに自動的に不要なゲーム

10

20

30

40

50

カードを売却するやり方（自動売却）とがある。ユーザーはいずれかのやり方を状況等に応じて適宜選択することができる。

【 0 0 4 9 】

ここで、前者のやり方がユーザーによって選択された場合について説明する。ユーザーは、図 4 に示すように、ゲームカードを売却するためのプレイ画像 4 0（操作画面）をユーザー端末 2 0 の端末表示部 2 4 に表示させる。そして、ユーザーは、端末入力部 2 3 を操作することにより、自らが所有する所有カードを所有カードエリア 4 1 に配置させる。本実施形態では、6 枚の所有カードが所有カードエリア 4 1 に配置されている。ユーザーは、端末入力部 2 3 を操作することにより、所有カードエリア 4 1 に表示されている 6 枚の所有カードのうちから不要となった所有カードを選択する。ユーザーによって不要となった所有カードが選択されると、その不要な所有カードが売却カードエリア 4 2 に配置される。そして、ユーザーは、不要な所有カードが売却カードエリア 4 2 に表示されていることを確認した後、カード売却ボタン 4 3 を押す。このような操作入力をユーザーに行わせることにより、不要な所有カードの売却が確定される。不要な所有カードの売却が確定されると、当該不要な所有ゲームの価値に相当する遊戯ポイントがユーザーに与えられる。

10

【 0 0 5 0 】

以上のように、前者のやり方がユーザーによって選択された場合には、ユーザーはゲームカードの要否を自ら判断して不要なゲームカードを確実に売却することができるものの、前述したように、不要な所有カードを売却するための操作が煩雑になってしまう。

20

【 0 0 5 1 】

これに対して、後者のやり方がユーザーによって選択された場合は、不要となるゲームカードを予約登録しておくことで、不要となるゲームカードが付与された場合には、ユーザーは操作入力することなく自動的にゲームカードを売却することができる。そのため、不要な所有カードを売却するための操作入力に要する手間を軽減させることが可能となる。なお、不要なゲームカードを自動的に売却するための具体的な処理手順については、追って詳述する。

【 0 0 5 2 】

< ゲームカードの合成 >

前述したように、このゲームシステム 1 において、ユーザーは対戦型カードゲームの結果に基づき遊戯ポイントを得ることができる。また、ユーザーは、不要なゲームカードを売却することにより、遊戯ポイントを得ることができる。本実施形態では、ユーザーが遊戯ポイントを所定のポイント数まで貯めた場合に、ユーザーが所有する複数の所有カードのうち、所定の組合せを形成するゲームカード同士を組み合わせること（ゲームカードを合成すること）により、合成後のゲームカードに対応するキャラクターの能力値（パラメーター）を変化させることができる。したがって、ユーザーは、所定の組合せを形成するゲームカードが付与された場合には、不要なゲームカードとして売却せずに、積極的に所有カードとする傾向にある。

30

【 0 0 5 3 】

本実施形態のゲームシステム 1 では、同じ種類のゲームカード同士を組合せたり、異なる種類のゲームカード同士を組合せたりすることによって、ゲームカードを合成することができる。

40

【 0 0 5 4 】

ここでは、同じ種類のゲームカード同士を組合せてゲームカードを合成する場合について説明する。ユーザーは、図 5 に示すように、ゲームカードを合成するためのプレイ画像 5 0（操作画面）をユーザー端末 2 0 の端末表示部 2 4 に表示させる。そして、ユーザーは、端末入力部 2 3 を操作することにより、自らが所有する所有カードを所有カードエリア 5 1 に配置させる。本実施形態では、7 枚の所有カードが所有カードエリア 5 1 に配置されている。ユーザーは、端末入力部 2 3 を操作することにより、所有カードエリア 5 1 に表示されている 7 枚の所有カードのうちから同じ種類の所有カードを選択する。ユーザ

50

ーによって同じ種類の所有カードが選択されると、その所有カードが合成前カードエリア 5 2 に配置されるとともに、合成した後に生成される所有カードの様子が合成後カードエリア 5 3 に配置される。そして、ユーザーは、同じ種類の所有カードが合成前カードエリア 5 2 に表示されていることを確認するとともに、合成後カードエリア 5 3 に合成した後に生成される所有カードを確認した後、カード合成ボタン 5 4 を押す。このような操作入力をユーザーに行わせることにより、ユーザーによって選択された同一種類の所有カードが合成される。なお、ゲームカードを合成するための具体的な処理手順については、追って詳述する。

【 0 0 5 5 】

< 抽選ゲーム >

本実施形態に係るゲームシステム 1 において、ユーザーは仮想通貨を支払うことによって抽選ゲームを行うことができる。本実施形態では、一定額の仮想通貨が定期的にユーザーに与えられる。

【 0 0 5 6 】

この抽選ゲームは、複数のゲームカードの中からランダムに選択したゲームカードをユーザーに付与するゲームである。ユーザーは、この抽選ゲームにより付与された付与カードを用いて、前述した対戦型カードゲームを行うことができる。本実施形態では、所謂ガチャチャ（登録商標）と呼ばれる抽選ゲームが行われる。

【 0 0 5 7 】

本実施形態のゲームシステム 1 において、ユーザーは、1 回の抽選時に複数のゲームカードの中からランダムに選択された 1 枚のゲームカードをユーザーに付与する通常の抽選ゲーム、および、1 回の抽選時に複数のゲームカードの中からランダムに選択された複数枚のゲームカードをユーザーに付与する特別な抽選ゲームを、選択的に行うことができる。

【 0 0 5 8 】

本実施形態の特別な抽選ゲームでは、1 回の抽選時に 1 0 枚のゲームカードがユーザーに付与される。したがって、ユーザーは、この抽選ゲームを行うことにより、自らが所有するゲームカードの所有数を一挙に増やすことができる。

【 0 0 5 9 】

しかし、一度に複数のゲームカードが付与されることによって、所有するゲームカードの所有数が増加するものの、ユーザーにとって不要なゲームカードも一度に多数付与される場合がある。

【 0 0 6 0 】

そのため、このゲームシステム 1 では、対戦型カードゲームと同様、ユーザーは、付与カードがユーザーにとって不要となるゲームカードである場合には、その不要なゲームカードを売却することができる。

【 0 0 6 1 】

なお、抽選ゲームで付与されたゲームカードが、所定の組合せを形成するゲームカードである場合には、ゲームカードを合成させることもできる。

【 0 0 6 2 】

< < データの構成について > > >

本実施形態のゲームシステム 1 において利用される各種情報について、図 6 乃至図 9 を用いて説明する。図 6 は、カード情報のデータ構造例を示す図である。図 7 は、ユーザー情報のデータ構造例を示す図である。図 8 は、所有カード情報のデータ構造例を示す図である。図 9 は、図鑑情報のデータ構造例を示す図である。

本実施形態においては、サーバー装置 1 0 のデータ記憶部 1 2 に、少なくともカード情報及びユーザー情報が記憶されている。

【 0 0 6 3 】

< カード情報 >

カード情報は、ゲームカードを識別する識別情報の一例としてのカード I D と、このカ

10

20

30

40

50

ードIDに関連付けられた当該ゲームカードに関する各種情報と、を含んで構成されている。

【0064】

たとえば、図6に示すように、ゲームカードに対応付けられたキャラクターの名前、キャラクター画像、レアリティ、売却ポイント、初期攻撃力、初期防御力などの各種初期パラメーター等が、カード情報に含まれている。

【0065】

キャラクターの名前は、キャラクターの種類に応じて名付けられたものであり、キャラクターの種類をユーザーに識別させることができる。本実施形態では、図6に示すように、キャラクターの種類（職種）として、「戦士A」及び「戦士B」等の戦士系キャラクターや、「魔法使いZ」等の魔法系キャラクターが設定されている。具体的には、戦士系キャラクターについては、カードIDの三桁目が「0」に設定されている。また、魔法系キャラクターについては、カードIDの三桁目が「5」に設定されている。

10

【0066】

キャラクター画像は、キャラクターに関する画像データである。この画像データに基づきキャラクターを含むプレイ画像が画面に表示されるようになるため、キャラクターの種類をユーザーに認識させることができる。

【0067】

レアリティは、キャラクターの希少度を示すパラメーターである。本実施形態においては、4段階のレアリティ（コモン、アンコモン、レア、スーパーレア）をキャラクターに対して設定することができる。ユーザーは、レアリティの高いキャラクター（ゲームカード）を所有することによって対戦ゲームを有利に進めることができる。本実施形態では、図6に示すように、レアリティが「コモン」の場合は、カードIDの下一桁が「1」に設定されている。レアリティが「アンコモン」の場合は、カードIDの下一桁が「2」に設定されている。レアリティが「レア」の場合は、カードIDの下一桁が「3」に設定されている。レアリティが「スーパーレア」の場合は、カードIDの下一桁が「4」に設定されている。

20

【0068】

売却ポイントは、ユーザーがゲームカードを売却した際に、ユーザーに付与される遊戯ポイントのことである。本実施形態では、ゲームカードの価値（キャラクターの価値）に応じたポイントがゲームカード毎に設定されている。すなわち、レアリティのレベルが高いゲームカード（キャラクター）ほど、売却ポイントが高く設定されている。

30

【0069】

初期攻撃力、初期防御力などの各種初期パラメーターは、キャラクターに設定された初期能力値を示すデータである。本実施形態では、レアリティのレベルが高いキャラクターほど、初期パラメーターが高く設定されている。

【0070】

<ユーザー情報>

ユーザー情報は、ユーザーを識別する識別情報の一例としてのユーザーIDと、このユーザーIDに関連付けられた当該ユーザーに関する各種情報と、を含んで構成されている。

40

【0071】

たとえば、図7に示すように、フレンドユーザーID、仮想通貨、遊戯ポイント、所有カード情報、図鑑情報等が、ユーザー情報に含まれている。

【0072】

フレンドユーザーIDは、ユーザーのフレンドリストに登録された他のユーザーを示す情報である。すなわち、フレンドユーザーIDの数が多いほど、友達となった他のユーザーを多く有するユーザーであることとなる。このフレンドユーザーIDは、ユーザーが他のユーザーをフレンドリストに登録した場合や、既に登録されている他のユーザーをフレンドリストから抹消した場合に更新される。

50

【 0 0 7 3 】

仮想通貨は、ユーザーが所有している仮想通貨の量を示す情報である。この仮想通貨は、ユーザーが仮想通貨を得た場合や仮想通貨を使った場合に更新される。

【 0 0 7 4 】

遊戯ポイントは、ユーザーが所有している遊戯ポイントの量を示す情報である。この遊戯ポイントは、ユーザーが遊戯ポイントを得た場合や遊戯ポイントを使った場合に更新される。

【 0 0 7 5 】

所有カード情報は、ユーザーが所有する所有カードを示す情報である。所有カード情報は、ユーザーの所有カードを示す所有カードIDと、この所有カードIDに関連付けられた当該所有カードに関する各種情報と、を含んで構成されている。

10

【 0 0 7 6 】

たとえば、図8に示すように、所有カードIDのゲームカードに対応するキャラクターのレベルと、攻撃力や防御力などの各種パラメーターと、ユーザーが所有カードを獲得した獲得日時等が、所有カード情報に含まれている。

【 0 0 7 7 】

レベルは、所有カードIDのゲームカードに対応付けられたキャラクターのレベルを示す情報である。攻撃力や防御力などの各種パラメーターは、キャラクターに設定された能力値を示すデータである。このレベルや攻撃力や防御力などの各種パラメーターは、対戦型カードゲームの結果に応じて変化し、更新される。獲得日時は、ユーザーが所有カード

20

【 0 0 7 8 】

図鑑情報は、ユーザーがこれまでに所有したことのある所有カードの履歴を示す履歴情報である。この図鑑情報は、図9に示すように、ユーザーがこれまでに所有したことのある所有カードのカードIDと、このカードIDに関連付けられたフラグ情報等を含んで構成されている。本実施形態では、これまでに所有したことのあるゲームカードのカードIDには「TRUE」が設定され、これまでに所有したことの無いゲームカードのカードIDには「FALSE」が設定される。

【 0 0 7 9 】

以下では、これらの各情報の利用した、本実施形態に係るゲームシステム1の動作例について、具体的に説明する。

30

【 0 0 8 0 】

<<<ゲームシステム1の動作について>>>

<全体的な動作について>

ここでは、ゲームシステム1の全体的な動作について説明する。本実施形態に係るゲームシステム1では、ゲームプログラムに基づきサーバー装置10及びユーザー端末20を共働させることにより、制御対象が制御され、各処理を実行される。

具体的には、このゲームシステム1において、カード付与処理、カード記録処理、カード売却処理、カード合成処理、カード履歴記録処理が実行される。以下、各処理について説明する。

40

【 0 0 8 1 】

(カード付与処理)

カード付与処理は、ユーザーに対してゲームカードを付与するための処理である。本実施形態では、対戦型カードゲーム又は抽選ゲームを実行することによりユーザーに対してゲームカードを付与する。具体的には、サーバー装置10における付与部111は、対戦型カードゲームに関するゲーム処理を実行し、その対戦内容や対戦結果に基づいてユーザーに付与するゲームカードを決定する。また、付与部111は、抽選ゲームに関するゲーム処理を実行し、乱数によりユーザーに付与するゲームカードを決定する。

【 0 0 8 2 】

ここで、対戦型カードゲームを例に挙げて具体的に説明する。

50

まず、ユーザーは、ユーザー端末 20 において、対戦ゲームを開始するためにアクセスした Web ページを端末表示部 24 に表示させ、端末入力部 23 を操作することによって対戦ゲームを開始する。すなわち、端末制御部 21 は、端末入力部 23 から対戦開始の入力信号を受け取ると、対戦ゲームを開始するためのコマンド（対戦開始要求）にユーザー ID を設定し、端末通信部 25 を介してサーバー装置 10 に送信する。

【0083】

この際、ユーザーは、対戦ゲームで利用するゲームカード、つまり、このゲームカードに対応付けられたキャラクターを選択することができる。ユーザーによって選択されたキャラクターは、ゲーム上の仮想空間において敵キャラクターと対戦するキャラクターとなる。すなわち、ユーザーが端末入力部 23 を操作することによってキャラクター（以下、ユーザーキャラクターという）を選択すると、端末制御部 21 は、選択されたユーザーキャラクターに対応するゲームカードのカード ID を端末記憶部 22 から読み出し、読み出した当該カード ID をユーザー ID と共に端末通信部 25 を介してサーバー装置 10 に送信する。

10

【0084】

次に、サーバー装置 10 は、ユーザー ID が設定された対戦開始要求を、ネットワークを介して受信すると、ユーザーキャラクターと対戦する敵キャラクターを決定する。

【0085】

次に、敵キャラクターが決定されると、サーバー装置 10 は、これらキャラクターによる対戦ゲームの勝敗を決定する対戦ゲーム処理を行う。具体的には、制御部 11（付与部 111）は、図 8 に示す所有カード情報に基づいて、ユーザーキャラクターに設定された攻撃力、防御力、体力等のパラメーターを取得する。また、敵キャラクターに設定された攻撃力、防御力、生命力（HP）などのパラメーターも取得する。

20

【0086】

制御部 11（付与部 111）は、ユーザーキャラクターに設定された攻撃力、防御力等のパラメーターに基づき、ユーザーキャラクターが敵キャラクターに加えるダメージの大きさを算出し、そのダメージに応じて敵キャラクターに設定された生命力パラメーターを減少させる。同様に、敵キャラクターに設定された攻撃力、防御力等のパラメーターに基づき、敵キャラクターがユーザーキャラクターに加えるダメージの大きさを算出し、そのダメージに応じてユーザーキャラクターに設定された体力パラメーターを減少させる。

30

【0087】

そして、制御部 11（付与部 111）は、この計算を行った結果、先に敵キャラクターの生命力パラメーターがゼロに達したと判定した場合には、敵キャラクターの負け（ユーザーキャラクターの勝ち）を決定し、先にユーザーキャラクターの体力パラメーターがゼロに達したと判定した場合には、ユーザーキャラクターの負け（敵キャラクターの勝ち）を決定する。

【0088】

このようにして対戦ゲームの勝敗が決定されると、制御部 11（付与部 111）は、その対戦内容や対戦結果に基づいて、図 6 に示すカード情報に含まれる複数のゲームカードのうちからユーザーに付与するゲームカードを選択する。その結果、選択された付与カードは、ユーザーの所有カードとなる。

40

【0089】

（カード記録処理）

カード記録処理は、カード付与処理によりユーザーに付与された付与カードを、当該ユーザーが所有する所有カードとして記録する処理である。サーバー装置 10 における記録部 113 は、カード付与処理によりユーザーに付与された付与カードを、図 8 に示す所有カード情報に追加して記録する。具体的には、CPU が付与カードに関する情報をメモリの記憶領域に書き込むことにより付与カードを所有カードとして記録する。なお、CPU が付与カードに対応するカード ID にフラグ情報を設定することにより（所有を示すフラグを設定することにより）付与カードを所有カードとして記録するようにしてもよい。

50

【 0 0 9 0 】

(カード売却処理)

カード売却処理は、ユーザーにとって不要となるゲームカードを売却する処理である。本実施形態のカード売却処理では、カード手動売却処理、及び、カード自動売却処理が実行される。

【 0 0 9 1 】

カード手動売却処理は、ユーザーの操作により選択された不要なゲームカードを、当該ユーザーの所有カードとしない処理である。すなわち、サーバー装置 10 における記録部 113 が、不要なゲームカードを、図 8 に示す所有カード情報に記録しない処理である。具体的には、CPU が不要なゲームカードに関する情報をメモリの記憶領域に書き込まないことにより、ユーザーの所有カードから不要なゲームカードを除外する。なお、CPU が不要なゲームカードに対応するカード ID にフラグ情報を設定することにより（非所有を示すフラグを設定することにより）、ユーザーの所有カードから不要なゲームカードを除外するようにしてもよい。

10

【 0 0 9 2 】

カード自動売却処理は、ユーザーの操作によらず自動的に不要なゲームカードを当該ユーザーの所有カードとしない処理である。すなわち、サーバー装置 10 における判定部 112 が、カード付与処理により付与されたゲームカードの要否を判定し、サーバー装置 10 における記録部 113 が、判定部 112 により判定された不要なゲームカードを、図 8 に示す所有カード情報に記録しない処理である。具体的には、CPU が不要なゲームカードに関する情報をメモリの記憶領域に書き込まないことにより、ユーザーの所有カードから不要なゲームカードを排除する。なお、CPU が不要なゲームカードに対応するカード ID にフラグ情報を設定することにより（非所有を示すフラグを設定することにより）、ユーザーの所有カードから不要なゲームカードを除外するようにしてもよい。このカード自動売却処理は、カード手動売却処理と異なり、不要なゲームカードを選択するユーザー操作が介在しないため、ユーザーが不要と考えるゲームカードを予め指定して登録する予約登録処理が必要となる。これにより、判定部 112 がユーザーにより予め指定されたゲームカードとの比較によってゲームカードの要否を自動的に判定するため、ユーザーが不要なゲームカードを選択して売却する操作を行わずに済み、操作入力に要する手間を軽減させることが可能となる。なお、このカード自動売却処理については、追って詳述する。

20

30

【 0 0 9 3 】

そして、本実施形態におけるカード売却処理では、不要なゲームカードを当該ユーザーの所有カードとしない処理と併せて、不要なゲームカードを遊戯ポイントに変換してユーザーに付与するポイント付与処理が実行される。具体的には、図 2 及び図 6 に示すように、データ記憶部 12 に格納されたカード情報にはキャラクター（カード ID）ごとに売却ポイントが対応付けられている。そして、サーバー装置 10 における制御部 11 は、カード情報を参照することにより、不要なゲームカードのカード ID に関連付けられた売却ポイントを取得する。そして、制御部 11 は、取得した売却ポイントをユーザーに付与する遊戯ポイントとして、図 2 及び図 7 に示すように、データ記憶部 12 に格納されたユーザー情報に加えて遊戯ポイントを更新する。

40

【 0 0 9 4 】

(カード合成処理)

カード合成処理は、複数のゲームカードを合成することにより 1 つのゲームカードを形成する処理である。サーバー装置 10 における制御部 11 は、ゲームカードの合成を要求する操作信号をユーザー端末 20 から受け取ると、カード合成処理を開始する。以下、カード合成処理について具体的に説明する。

【 0 0 9 5 】

本実施形態では、サーバー装置 10 における制御部 11 は、ユーザー端末 20 の端末表示部 24 に表示させるプレイ画像（図 5 参照）を、ネットワークを介してユーザー端末 20 に送信する。

50

【0096】

ユーザー端末20の端末制御部21は、受信したプレイ画像（図5参照）を端末表示部24に表示させ、所定の組合せを形成するゲームカードをユーザーに選択させる。ユーザーは、端末入力部23を操作することにより、複数の所有カードのうちから所定の組合せを形成するゲームカード（以下、組合せカードという）を複数選択する（例えば、2枚の所有カードを選択する）。端末制御部21は、端末入力部23からゲームカードを選択する操作信号を受け取ると、ユーザーにより選択された組合せカードのカードIDをサーバー装置10に送信すると共に、組合せカードを合成するためのコマンド（カード合成要求）にユーザーIDを設定してサーバー装置10に送信する。

【0097】

次に、サーバー装置10は、ユーザーIDが設定されたカード合成要求を受信すると、ユーザーの所有する遊戯ポイントが所定のポイント数以上あるか否かをチェックする。すなわち、サーバー装置10の制御部11は、受信したカード合成要求に設定されたユーザーIDをキーとしてデータ記憶部12に格納されたユーザー情報（図7参照）を参照することにより、当該ユーザーIDに対応付けされた遊戯ポイントが所定のポイント数以上あるか否かを判定する。制御部11は、当該遊戯ポイントが所定のポイント数以上ある場合に、ユーザーにより選択された組合せカードの合成を許可する。

【0098】

次に、サーバー装置10は、ユーザーにより選択された組合せカードを合成することにより、合成後のゲームカードを生成する。具体的には、サーバー装置10の制御部11は、ユーザー端末20から受信した複数の組合せカードのうちのいずれかのゲームカードをメインカードに設定し、残りをサブカードに設定する。そして、制御部11は、メインカードのカードIDをキーとして所有カード情報（図8参照）を参照することにより、メインカードのレベル、攻撃力、防御力等の能力パラメーターを取得する。制御部11は、取得した能力パラメーターを新たな能力パラメーターに変更し、変更後の能力パラメーターをメインカードの所有カード情報に記録して更新を行う。

【0099】

このように能力パラメーターを変更する際、制御部11は、ユーザーに選択された組合せカードが所定の組合せを形成するか否かを判定する。すなわち、メインカード及びサブカードが、同一種類のゲームカードであるのか、異種類のゲームカードであるかを判定する。具体的には、制御部11は、ゲームカードのカードIDに基づいて判定する。本実施形態では、図6に示すように、カードID：0001～0004を有する各ゲームカードは、キャラクター名：「戦士A」として同じ種類のゲームカードに設定されている。また、カードID：2591～2594を有する各ゲームカードは、キャラクター名：「魔法使いZ」として同じ種類のゲームカードに設定されている。すなわち、カードID：0001～0004を有する各ゲームカード（戦士A）と、カードID：2591～2594を有する各ゲームカード（魔法使いZ）とは、異なる種類のゲームカードに設定されていることになる。このようにして、制御部11は、メインカード及びサブカードのカードIDに基づいて、同一種類のゲームカードであるのか、異種類のカードであるかを判定する。そして、制御部11は、メインカード及びサブカードが同一種類のゲームカードであると判定した場合には、メインカード及びサブカードが異なる種類のゲームカードであると判定した場合に比べて、能力パラメーターが高くなるように変更する。これにより、ユーザーが既に所有しているゲームカードと同一種類のゲームカードを付与されたとしても、不要なゲームカードとして売却せずに、自らの所有カードとする動機付けとなる。

【0100】

その後、制御部11は、サブカードを所有カード情報（図8参照）から削除することにより、メインカードを合成後のゲームカードとして設定する。すなわち、ゲームカードの合成後には、ユーザーが選択した組合せカードのうち的一方が削除され、他方が合成後のゲームカードとなる。

【0101】

10

20

30

40

50

なお、上記では、制御部 11 がメインカード及びサブカードを自動的に設定する場合を例に挙げて説明したが、メインカード及びサブカードをユーザーに選択させるようにしてもよい。

【0102】

(カード履歴記録処理)

カード履歴記録処理は、ユーザーがこれまでに所有したことがあるゲームカードの履歴を記録する処理である。本実施形態では、ユーザーがこれまでに所有したことがあるゲームカードの履歴情報を図鑑情報としてユーザー情報(図7参照)に記録する。図鑑情報には、ゲームカードのカードIDに所有か非所有かを示すフラグ情報が関連付けられているため、サーバー装置10の制御部11は、このフラグ情報を参照することにより、カードIDに対応するゲームカードをユーザーがこれまでに所有したことがあるのか否かを判定することができる。

10

【0103】

<カード自動売却処理について>

カード自動売却処理について、図10乃至図14を用いて具体的に説明する。図10は、本実施形態に係るゲームシステム1の動作例を説明するためのフローチャートである。図11は、ゲームカードの売却予約を行う際のプレイ画像の一例を示す図である。図12は、本実施形態に係るカード自動売却の動作例を説明するためのフローチャートである。図13は、ゲームカードが付与されたときのプレイ画像の一例を示す図である。図14は、ゲームカードが自動売却されたときのプレイ画像の一例を示す図である。

20

【0104】

まず、ユーザーは、ユーザー端末20の端末入力部23を操作することにより、カード自動売却の設定を行うためのプレイ画像を端末表示部24に表示させる。本実施形態では、図11に示すようなプレイ画像60(操作画面)が端末表示部24に表示される。そして、ユーザーは、端末入力部23を操作することにより、自動売却の対象となるゲームカード、すなわち、ユーザーにとって不要となるゲームカード(以下、指定カードという)を予め指定する(S101)。

【0105】

このゲームシステム1では、不要となるゲームカードをユーザーに指定させる際に、ゲームカードのカードID(例えば、0001)で一つずつ指定させることもできるし、キャラクターの種類(例えば、カードIDが0001~0004である「戦士A」)、レアリティ(例えば、カードIDの一桁目が「1」に設定されている「コモン」)、職種(例えば、カードIDの三桁目が「0」に設定されている「戦士A」や「戦士B」等の戦士系キャラクター)、初期攻撃力又は初期防御力が閾値以下(例えば、50以下)、売却ポイントが閾値以下(例えば、500pt以下)など、複数のゲームカードに共通する属性情報により不要となるゲームカードをユーザーに指定させることもできる。

30

【0106】

また、このゲームシステム1では、ユーザーがこれまでに所有したことがあるゲームカードの中から、不要となるゲームカードをユーザーに指定させる。すなわち、ユーザーは、図鑑情報(図9参照)に含まれる複数のゲームカードのうちからいずれかのゲームカードを指定することができる。そのため、ユーザーがこれまでに所有したことがあるゲームカードのみが指定カードとして予約登録されることになるため、これまで所有したことがないゲームカードは自動売却されないことになる。

40

【0107】

本実施形態では、端末表示部24に表示されるプレイ画像60(図11参照)に、「図鑑に載っているコモンカード全て」、「図鑑に載っているアンコモンカード全て」、「同一カードは自動売却しない」が表示されるため、ユーザーは、端末操作部23を操作することにより、これらのうちのいずれかのチェックボックスを選択する。本実施形態では、「図鑑に載っているコモンカード全て」がユーザーによって選択されたものとする。これにより、ユーザーは所定のレアリティを有するゲームカードを指定カードとして選択した

50

ことになる。そのため、ユーザーが指定したレアリティを有するゲームカードの要否が自動的に判定されるため、ユーザーが不要なゲームカードを選択して売却する操作を行わずに済み、操作入力に要する手間を軽減させることができる。

【0108】

次いで、ユーザー端末20は、ユーザーによって選択された指定カードの予約登録を要求する(S102)。すなわち、端末制御部21は、ユーザーの操作に基づき端末入力部23から予約登録の入力信号を受け取ると、ユーザーによって指定された指定カードに関する情報をサーバー装置10に送信するとともに、予約登録を要求するためのコマンド(予約登録要求)にユーザーIDを設定してサーバー装置10に送信する。

【0109】

次いで、サーバー装置10は、ユーザーによって指定された指定カードの予約登録を受け付ける(S103)。すなわち、サーバー装置10における受付部115は、ユーザー端末20から送信された予約登録要求を受信すると、ユーザーによって指定された指定カードに関する情報を予約登録する(S104)。本実施形態においては、「図鑑に載っているコモンカード全て」がユーザーによって選択されたため、ユーザーがこれまで所有したことのあるゲームカードのうち、「コモン」のレアリティを有するゲームカードが全て予約登録されたことになる。つまり、図鑑情報に含まれるカードID(「TURE」が設定されているもの)を有するゲームカードであること、及び、カード情報に含まれるレアリティに「コモン」が設定されているゲームカードであることが、不要なカードか否かを制御部11が判定するための判定条件としてメモリに予め登録されることになる。これにより、ユーザーがこれまでに所有したことのあるゲームカードのみが指定カードとして予約登録されるため、これまで所有したことがないゲームカードは自動売却されない。また、ユーザーが指定したレアリティを有するゲームカード以外のゲームカードも自動売却されない。そのため、その自動売却されないゲームカードの要否については、ユーザー自身で確実に判断できる。

【0110】

ここで、カード付与処理が開始されると、ユーザーに対してゲームカードが付与される(S105)。本実施形態では、サーバー装置10の付与部111が、対戦型カードゲーム又は抽選ゲームのゲーム処理を実行し、ユーザーに付与するゲームカードを決定する。

【0111】

次いで、上述したカード付与処理の結果として、ユーザーに対して付与されるゲームカード(付与カード)が決定されると、サーバー装置10は、ユーザーの設定により既に予約登録がなされているため(S104)、カード自動売却処理を実行する(S106)。

【0112】

具体的には、図12に示すように、まず、サーバー装置10における判定部112は、カード付与処理によりユーザーに付与された付与カードと、予約登録されている指定カードとを比較することにより、付与カードをユーザーの所有する所有カードとするか否かを判定する。本実施形態では、判定部112は、付与カードが指定カードと一致するか否かを判定する(S201)。そして、判定部112は、不要となるゲームカードが指定カードとして予約登録されているため、一致する場合には、不要なゲームカードとして決定し、一致しない場合には、ユーザーに所有させるゲームカードとして決定する。具体的には、「図鑑に載っているコモンカード全て」が指定カードとして予約登録されているため、判定部112は、付与カードのカードIDが図鑑情報(図9参照)に含まれるカードID(「TURE」が設定されているもの)と一致するか否か、かつ、付与カードのレアリティが「コモン」であるか否かを判定する。そして、判定部112は、いずれの条件も肯定できた場合には、不要なゲームカードとして決定し、いずれかの条件が否定された場合には、ユーザーに所有させるゲームカードとして決定する。

【0113】

次いで、サーバー装置10における制御部11は、判定部112が付与カードを不要なゲームカードとして決定した場合には、付与カードの自動売却を行う(S202)。本実

10

20

30

40

50

施形態では、制御部 11 は、付与カードをユーザーの所有カードとしない処理を行い、かつ、不要となった付与カードを遊戯ポイントに変換してユーザーに付与するポイント付与処理を実行する。これにより、不要なゲームカードが自動的に遊戯ポイントに変換されるため、カード手動売却処理の場合に比べて、操作入力に要する手間を軽減することができる。

【0114】

また、サーバー装置 10 における制御部 11 は、判定部 112 が付与カードをユーザーに所有させるゲームカード（所有カード）として決定した場合には、付与カードをユーザーの所有カードとする処理を行う。本実施形態では、サーバー装置 10 における更新部 114 が、ユーザーの所有カード情報を更新する更新処理を行う（S203）。具体的には、更新部 114 は、付与カードのカード ID を所有カードのカード ID として所有カード情報（図 8 参照）に追加することにより、ユーザーが所有するゲームカードを再設定する。

10

【0115】

次いで、サーバー装置 10 は、図 10 に示すように、プレイ画像を生成する画像生成処理を行う（S107）。すなわち、サーバー装置 10 における制御部 11 は、判定部 112 が付与カードを不要なゲームカードとして決定した場合には（S202）、図 14 に示すような、自動売却されたことを示すプレイ画像 80 を生成し、ネットワーク 2 を介してユーザー端末 20 に送信する。また、制御部 11 は、判定部 112 が付与カードをユーザーに所有させるゲームカード（所有カード）として決定した場合には（S203）、図 13 に示すような、ユーザーの所有カードとなったことを示すプレイ画像 70 を生成し、ネットワーク 2 を介してユーザー端末 20 に送信する。

20

【0116】

次いで、ユーザー端末 20 は、ネットワーク 2 を介してサーバー装置 10 から受信したプレイ画像 70、80 を、端末表示部 24 に表示する。これにより、ユーザーは、端末表示部 24 に表示されたプレイ画像 70、80 を見ることにより、ゲームシステム 1 においてカード自動売却処理が行われた結果として、付与カードが自動売却されたこと、又は、付与カードが売却されずに所有カードとなったことを、具体的に認識することが可能となる。

【0117】

以上のとおり、本実施形態に係るゲームシステム 1 によれば、ユーザーが指定した指定カードを予め登録しておくことにより、付与カードの要否が自動的に判定されるため、操作入力に要する手間を軽減させることが可能となる。

30

【0118】

＝＝＝その他の実施の形態＝＝＝

上記の実施の形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物も含まれる。特に、以下に述べる実施形態であっても、本発明に含まれるものである。

【0119】

<カード自動売却処理>

上記の実施形態において、カード付与処理（S105）として特別な抽選ゲームが実行された場合には、図 12 に示すステップ 201 において、判定部 112 は、一度に付与された複数の付与カードそれぞれと指定カードとを一挙に比較するようにしてもよい。カード手動売却処理であれば、一度に付与された複数の付与カードそれぞれについてカードの要否の判断やカード売却等の煩雑な操作を逐一ユーザーに対して強いることになるが、カード自動売却処理によれば、複数の付与カードそれぞれの要否が自動的に判定されるため、操作入力に要する手間をより軽減することが可能となる。

40

【0120】

また、上記の実施形態では、判定部 112 が付与カードをユーザーに所有させるゲーム

50

カード（所有カード）として決定した場合（Ｓ２０１）、付与カードをユーザーの所有カードとする処理を行っているが（Ｓ２０３）、これに限定されず、以下のような処理を実行してもよい。

【０１２１】

たとえば、所有カードの数量が制限されている場合には、図１２に示すステップＳ２０３において判定部１１２が付与カードを所有カードとして決定した場合であっても、ユーザーの所有カードとしない処理を行なってもよい。かかる場合、判定部１１２は、付与カードをユーザーに所有させるゲームカード（所有カード）として決定した場合（Ｓ２０１）、ユーザーの所有カード情報（図８参照）を参照し、ユーザーの所有カードの数が所定数に達しているかを判定し、所定数に達している場合には、付与カードをユーザーの所有カードとしない処理を行なう。所定数に達していない場合には、ユーザーの所有カード情報（図８参照）に付与カードのカードＩＤを追加する。このようにして、ユーザーの所有カード情報が更新されることにより、ユーザーが所有するゲームカードが再設定されることになる。これにより、ユーザーの所有カードの数が自動的に制限されるため、所有カードの数を減らすための操作入力に要する手間を軽減させることが可能となる。

10

【０１２２】

また、上記の実施形態では、判定部１１２が付与カードを不要なゲームカードとして決定した場合（Ｓ２０１）、不要とされた付与カードの自動売却を行っているが（Ｓ２０２）、これに限定されず、以下のような処理を実行してもよい。

【０１２３】

20

たとえば、不要なゲームカードとして決定された付与カードを、ユーザーとは異なる他のユーザーの所有する所有カードとしてもよい。この際、ユーザーのフレンドリストに登録されたフレンドユーザーを、他のユーザーとして設定してもよい。かかる場合は、制御部１１は、ユーザーＩＤをキーとしてユーザー情報（図７参照）を参照し、フレンドユーザーを特定する。そして、制御部１１は、フレンドユーザーの所有カード情報（図８参照）に、不要なゲームカードとして決定された付与カードのカードＩＤを追加する。このようにして、フレンドユーザーの所有カード情報が更新されることにより、フレンドユーザーが所有するゲームカードが再設定されることになる。これにより、ユーザー間でコミュニケーションを図ることができるため、ユーザー同士の興味を高めることが可能となる。

【０１２４】

30

また、たとえば、不要なゲームカードとして決定された付与カードが、ユーザーが既に所有している所有カードと所定の組合せを形成する場合には、図１２に示すステップＳ２０２において判定部１１２が付与カードを不要なゲームカードとして決定した場合であっても、ユーザーの所有カードとしてもよい。この際、制御部１１は、ユーザーの操作入力によらず自動的にカード合成処理を実行するようにしてもよい。すなわち、ユーザーの遊戯ポイントが自動的に消費されて、付与カードと所有カードとが組み合わせられることにより、ゲームカードが合成されることになる。これにより、所定の組合せを形成するゲームカードが自動的に合成されるため、ゲームカードを合成するための操作入力に要する手間を軽減させることが可能となる。

【０１２５】

40

また、たとえば、カード付与処理（Ｓ１０５）として特別な抽選ゲームが実行された場合において、一度に付与された複数の付与カードの中に不要なゲームカードとして決定された付与カードが存在している場合であって、かつ、その不要とされた当該付与カードが一度に付与された複数の付与カードの中の他の付与カードと所定の組合せを形成する場合には、図１２に示すステップＳ２０２において、判定部１１２が当該付与カードを不要なゲームカードとして決定した場合であっても、ユーザーの所有カードとして決定してもよい。より具体的には、特別な抽選ゲームによって一度に付与された複数の付与カードの中に、同一種類の付与カードが含まれている場合に、判定部１１２は、複数の付与カード及び指定カードを比較した結果、同一種類の付与カードを不要なゲームカードとして決定した場合であっても、ユーザーの所有カードとして決定してもよい。これは、同一種類の付

50

与カードを不要なゲームカードとして決定してしまうと、ゲームカードを合成することによって能力パラメーターを高めることができるチャンスがなくなってしまう、ユーザーにとって不利となるためである。そして、制御部 11 は、ユーザーの所有カード情報（図 8 参照）に、不要なゲームカードとして決定された付与カードのカード ID を追加する。このようにして、ユーザーの所有カード情報が更新されることにより、ユーザーが所有するゲームカードが再設定されることになる。

【0126】

なお、この際、制御部 11 は、一度に付与された複数の付与カードのうち、所定の組合せを形成する当該付与カード及び他の付与カードを、ユーザーの操作入力によらず自動的にカード合成処理を実行するようにしてもよい。すなわち、ユーザーの遊戯ポイントが自動的に消費されて、当該付与カード及び他の付与カードが組み合わされることにより、ゲームカードが合成されることになる。これにより、所定の組合せを形成するゲームカードが自動的に合成されるため、ゲームカードを合成するための操作入力に要する手間を軽減させることが可能となる。

【0127】

<自動売却カードの指定>

上記の本実施形態では、ユーザーが自動売却の対象となるゲームカードを指定する際に、ユーザーがこれまでに所有したことがあるゲームカードの中から、不要となるゲームカードをユーザーに指定させる場合を例に挙げて説明したが、これに限らず、ユーザーがこれまでに所有したことのないゲームカードの中から、不要となるゲームカードをユーザーに指定させるようにしてもよい。かかる場合、たとえば、図 11 のプレイ画像において、「コモンカード全て」のように表示する。これにより、これまでに所有したことがあるか否かは指定されずに、レアリティのみがユーザーによって指定されることになる。

【0128】

また、上記の本実施形態では、ユーザーが自動売却の対象となるゲームカードを指定する際に、ユーザーにとって不要となるゲームカードを指定カードとして予約登録する場合を例に挙げて説明したが、これに限らず、ユーザーにとって必要となるゲームカードを指定カードとして予約登録してもよい。かかる場合、サーバー装置 10 における判定部 112 は、付与カード及び指定カードを比較することにより、付与カードをユーザーの所有カードとするか否かを判定する。すなわち、判定部 112 は、必要となるゲームカードが指定カードとして予約登録されることになるため、両カードが一致すると判定した場合には、ユーザーに所有させるゲームカードとして決定し、一致しないと判定した場合には、不要となるゲームカードとして決定することになる。その結果、付与カードが不要となるゲームカードとして決定された場合には、その付与カードは自動的に売却されることになる。

【0129】

<カード付与処理>

上記の本実施形態では、カード付与処理の一例として対戦型カードゲーム及び抽選ゲームを挙げて説明したが、これに限定されるものではない。例えば、ユーザーに与えられたミッションをクリアすることにより、ゲームカードを付与するようにしてもよい。また、ユーザーが Web ページ等に表示されたシリアルコードの入力することにより、ゲームカードを付与するようにしてもよい。また、ゲームシステム 1 にログインすることにより、ゲームカードを付与するようにしてもよい。さらに、ゲームシステム 1 において提供されたイベント（イベント内ポイントの消費、ランキング上位者）によりゲームカードを付与するようにしてもよい。

【0130】

<カード合成処理>

上記の本実施形態では、同じ種類のゲームカードを 2 枚組合せてゲームカードを合成する場合を例に挙げて説明したが、これに限定されず、同じ種類のゲームカードを 3 枚以上組合せてゲームカードを合成してもよい。異なる種類のゲームカードを組合せてゲームカ

10

20

30

40

50

ードを合成する場合も同様である。また、複数枚の同じ種類のゲームカードと複数枚の異なる種類のゲームカード同士とを組み合わせることにより、ゲームカードを合成することも可能である。例えば、同一種類のゲームカード3枚と異種類のゲームカード2枚とを組み合わせることにより（合計5枚のゲームカードを組み合わせることにより）、ゲームカードを合成してもよい。

【0131】

また、カード付与処理として特別な抽選ゲームが実行された場合に、ユーザーに付与された複数の付与カードの中に、所定の組合せを形成するゲームカードが複数存在する際には、ユーザーの操作入力によらず自動的にカード合成処理を制御部11が実行するようにしてもよい。かかる場合には、ユーザーの遊戯ポイントが自動的に消費されて、付与カードと所有カードとが組み合わされることにより、ゲームカードが合成されることになる。これにより、所定の組合せを形成するゲームカードが自動的に合成されるため、ゲームカードを合成するための操作入力に要する手間を軽減させることが可能となる。

【0132】

<カード売却処理>

上記の本実施形態では、カード売却処理において、ゲームカードを売却する場合、不要なカードをユーザーの所有カードとしない処理と併せて、不要なゲームカードを遊戯ポイントに変換してユーザーに付与するポイント付与処理が実行されることとした。しかし、これに限られるものでなく、ポイント付与処理を省略するようにしてもよい。

【0133】

<画像生成処理>

上記の本実施形態では、カード自動売却処理において、プレイ画像を生成する画像生成処理を行う場合を例に挙げて説明したが、これに限らず、画像生成処理を省略するようにしてもよい。

【0134】

<サーバー装置>

上記の本実施形態では、サーバー装置の一例として1台のサーバー装置10を備えたゲームシステム1を例に挙げて説明したが、これに限らず、サーバー装置の一例として複数台のサーバー装置10を備えたゲームシステム1としてもよい。すなわち、複数台のサーバー装置10がネットワーク2を介して接続され、各サーバー装置10が各種処理を分散して行うようにしてもよい。

【0135】

<情報処理装置>

上記の本実施形態におけるゲームシステム1では、ゲームプログラムに基づきサーバー装置10及びユーザー端末20を共働させることにより、カード付与処理、カード記録処理、カード売却処理、カード合成処理、カード履歴記録処理等の各処理を実行する場合を例に挙げて説明したが、これに限定されるものではなく、情報処理装置としてのユーザー端末20単体、または、サーバー装置10単体が、ゲームプログラムに基づき上記の各処理を実行するようにしてもよい。

【0136】

<仮想通貨>

上記の本実施形態では、一定額の仮想通貨が定期的に各ユーザーに与えられるものとしたが、これに限らず、任意に設定することができる。例えば、ユーザーが仮想通貨を購入するようにしてもよい。また、ユーザーが他のユーザーとコミュニケーションをとることに応じて仮想通貨をユーザーに与えるようにしてもよい。

【符号の説明】

【0137】

- 1 ゲームシステム
- 2 ネットワーク
- 10 サーバー装置

1 1	制御部	
1 2	データ記憶部	
1 3	入力部	
1 4	表示部	
1 5	通信部	
2 0	ユーザー端末	
2 1	端末制御部	
2 2	端末記憶部	
2 3	端末入力部	
2 4	端末表示部	10
2 5	端末通信部	
4 0	プレイ画像（操作画面）	
4 1	所有カードエリア	
4 2	売却カードエリア	
4 3	カード売却ボタン	
5 0	プレイ画像（操作画面）	
5 1	所有カードエリア	
5 2	合成前カードエリア	
5 3	合成後カードエリア	
5 4	カード合成ボタン	20
6 0	プレイ画像（操作画面）	
7 0	プレイ画像	
8 0	プレイ画像	
1 1 1	付与部	
1 1 2	判定部	
1 1 3	記録部	
1 1 4	更新部	
1 1 5	受付部	

【要約】

【課題】操作入力に要する手間を軽減させる。

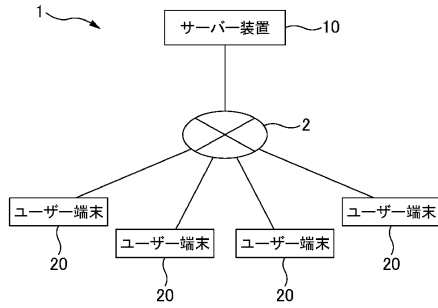
30

【解決手段】本発明に係るゲームプログラムは、ユーザーがゲーム媒体を用いて行うゲームをコンピューターに実行させるゲームプログラムであって、前記コンピューターに、前記ユーザーに対して前記ゲーム媒体を付与する付与処理と、前記付与処理において付与された付与ゲーム媒体を前記ユーザーが所有する所有ゲーム媒体として記録する記録処理と、前記ユーザーの入力により指定された指定ゲーム媒体の予約登録を受け付ける受付処理と、前記受付処理後に前記付与処理において付与ゲーム媒体がユーザーに付与された場合に、該付与ゲーム媒体を予約登録された前記指定ゲーム媒体と比較することにより、該付与ゲーム媒体を該ユーザーの所有ゲーム媒体とするか否かを判定する判定処理と、前記判定処理における判定結果に基づいて、該ユーザーが所有する前記所有ゲーム媒体の記録を更新する更新処理と、を実行させる。

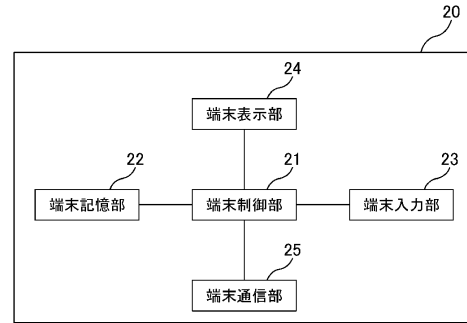
40

【選択図】図 1 2

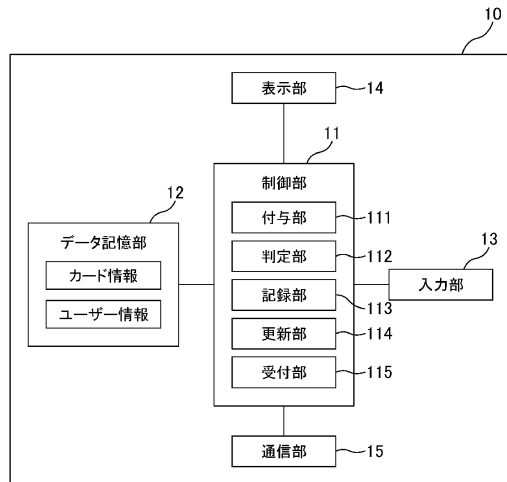
【図 1】



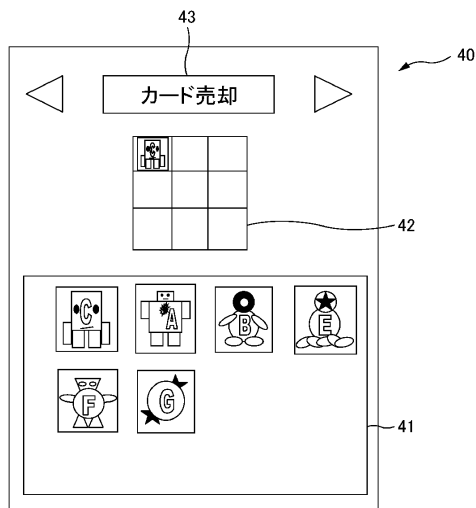
【図 3】



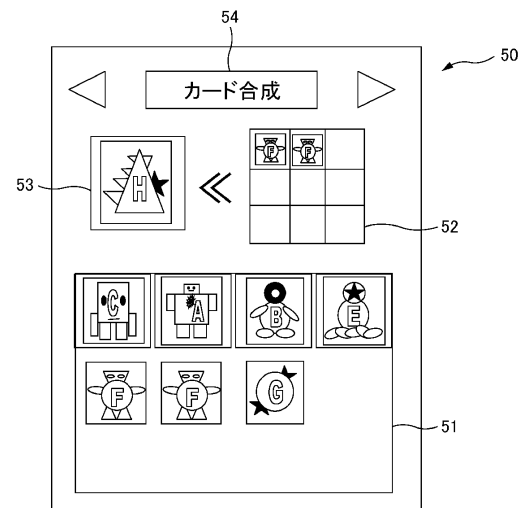
【図 2】














【図 4】



【図 5】



【図 6】

カードID	キャラクタ名	キャラクタ画像	レアリティ	売却ポイント	初期(Lv.1)攻撃力	初期(Lv.1)防御力
0001	戦士A		コモン	300pt	15	8
0002	戦士A		アンコモン	750pt	20	15
0003	戦士A		レア	2000pt	100	60
0004	戦士A		スーパーレア	5000pt	200	180
0011	戦士B		コモン	250pt	10	5
0012	戦士B		アンコモン	600pt	15	10
0013	戦士B		レア	1500pt	80	50
.
.
.
2591	魔法使いZ		コモン	450pt	20	30
2592	魔法使いZ		アンコモン	1000pt	50	75
2593	魔法使いZ		レア	3000pt	60	100
2594	魔法使いZ		スーパーレア	6000pt	150	300

【図 7】

ユーザーID	フレンドユーザーID	仮想通貨	遊戯ポイント	所有カード情報	図鑑情報
1	5、8	0	15000	所有カード情報(1)	図鑑情報(1)
2	なし	500	6000	所有カード情報(2)	図鑑情報(2)
3	4、6	700	50000	所有カード情報(3)	図鑑情報(3)
4	3、6	1000	90000	所有カード情報(4)	図鑑情報(4)
5	1、6	100	40000	所有カード情報(5)	図鑑情報(5)
6	3、4、5	3000	30000	所有カード情報(6)	図鑑情報(6)
.
.
.

【図 8】

所有カード情報(3)					
所有カード情報(2)					
所有カード情報(1)					
所有カードID	レベル	攻撃力	防御力	獲得日時	
0011	LV. 3	15	10	2012/2/13 10:00	0002:00
0211	LV. 4	20	23	2012/2/13 12:00	01:30
0133	LV. 1	70	45	2012/2/14 11:30	00:30
0201	LV. 4	22	40	2012/2/15 18:00	03:00
0072	LV. 7	60	50	2012/2/16 13:30	09:00
0094	LV. 1	300	200	2012/2/16 19:00	
.
.
.

【図 9】

図鑑情報(3)		
図鑑情報(2)		
図鑑情報(1)		
カードID	掲載フラグ	
0001	TRUE	
0002	FALSE	
0003	FALSE	
0004	FALSE	
0011	TRUE	
0012	TRUE	
.	.	
.	.	
.	.	

【図 1 1】

◀

カード売却予約

▶

☒

図鑑に載っている
コモンカード全て

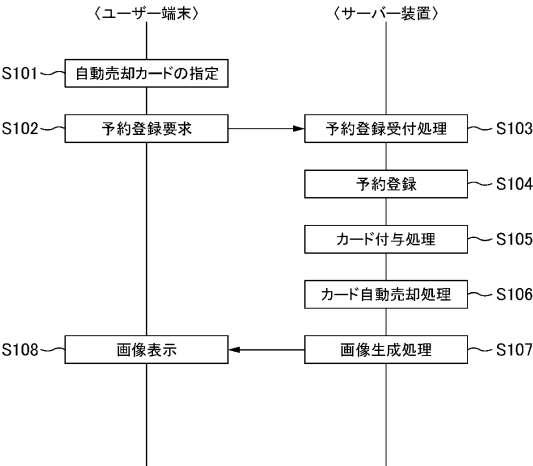
☐

図鑑に載っている
アンコモンカード全て

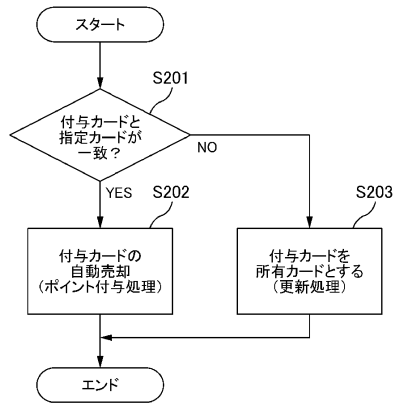
☐

同一カードは
自動売却しない

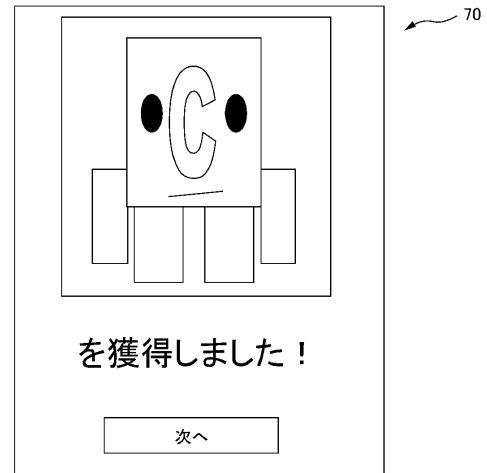
【図 1 0】



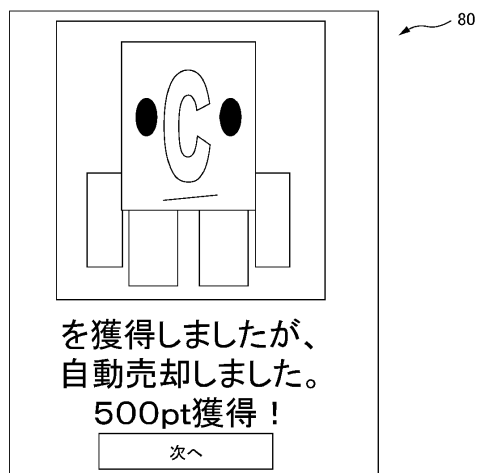
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



フロントページの続き

(56)参考文献 『ダービーズキングの伝説』のオルトプラス、「GREE」でファンタジーRPG『バハムートプレイブ』の提供開始, [online], Social Game Info Inc, 2011年10月11日, 2012年8月29日検索, インターネット<URL <http://gamebiz.jp/?p=40640>>
[ホビージャパンMOOK 267] MJ 4 攻略大全, 株式会社ホビージャパン, 2008年12月12日, 第2刷, P. 6 - 7

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/12, 9/24