(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2013 年 2 月 14 日(14.02.2013)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2013/021778 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/12 (2006.01) *A63F 13/10* (2006.01)
A63F 13/00 (2006.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2012/067745

(22) 国際出願日: 2012 年 7 月 11 日(11.07.2012)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2011-172384 2011 年 8 月 5 日(05.08.2011) JP

(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社バンダイ **(BANDAI CO., LTD.)** [JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号 Tokyo (JP).

(72) 発明者; および
(75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 中村　泰良 **(NAKAMURA Taira)** [JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号　株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 関岡　大翼 **(SEKIOKA Daisuke)** [JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

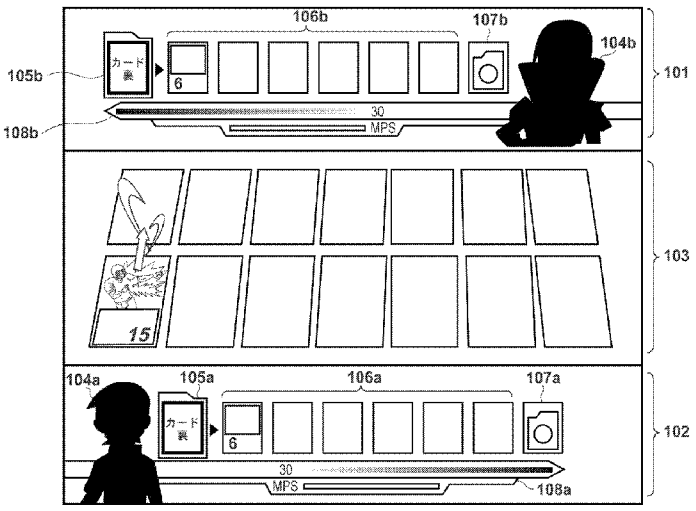
添付公開書類:
— 国際調査報告（条約第 21 条(3)）

WO 2013/021778 A1

(54) **Title**: GAME SYSTEM, CONTROL METHOD THEREFOR, AND PROGRAM

(54) 発明の名称 : ゲームシステム、その制御方法、及びプログラム

[図1]



105a, 105b... CARD REAR

(57) **Abstract**: [Problem] To create a deck for each of a plurality of game modes or to smoothly start a network match. [Solution] A game system that receives a registration request, associates a unique user ID to the user that made the registration request, and registers same in a user management database. For each registered user, the game system adds to a deck table a card ID for at least one card, among a plurality of cards associated to the user ID for said user, associates the card ID to a game ID for one of a plurality of game formats, and creates a deck having a different deck ID. When a selection request for a game format is received from a user terminal, the game system displays the deck table associated to the game ID for that game format.

(57) 要約: 【課題】複数のゲームモード毎にデッキを作成する、あるいはネットワーク対戦を円滑に開始する。【解決手段】ゲームシステムは、登録要求を受信し、登録要求を行なったユーザに固有のユーザＩＤを関連付けてユーザ管理データベースに登録する。またゲームシステムは、登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられている複数のカードのうち、１枚以上のカードのカードＩＤをデッキテーブルに追加し、複数のゲーム形式のいずれかのゲームＩＤに関連付けて、異なるデッキＩＤを有するデッキを作成する。ゲームシステムは、ゲーム形式の選択要求をユーザ端末より受け付けた場合に、当該ゲーム型式のゲームＩＤに関連付けられたデッキテーブルを表示する。

明　細　書

発明の名称 ： ゲームシステム、その制御方法、及びプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲームシステム、その制御方法、及びプログラムに関し、特にゲーム上でのカードを用いたユーザ同士の対戦を実現するゲームシステム、その制御方法、及びプログラムに関する。

背景技術

[0002] ユーザが現実世界において実際に購入あるいは入手した、キャラクタ等が描かれたカード（リアルカード）をゲームに登録し、仮想世界を表現したゲーム内で当該カードを使用することが可能なゲームシステムがある。このようなゲームシステムの多くでは、ユーザ同士のネットワーク対戦を行っており、特許文献１のように、ユーザは複数のカードで構成された所謂デッキと呼ばれるカード群をゲームルールに従って作成することで、対戦に参加することができる。

[0003] リアルカードを使用するゲームシステムは、ユーザが通常のようにゲーム上の対戦を楽しむだけでなく、リアルカードを収集するという点でも楽しむことができる。例えば、リアルカードには魅力的なキャラクタが装飾されて描かれており、カードを鑑賞するという楽しみ方もある。またカードの中には、発行数が少なく入手することが困難で、かつゲームを有利に展開可能な付加価値を有する所謂レアカード等も設けられており、当該レアカードを入手するためにユーザが継続的にゲームを体験することが見込まれる。即ち、ゲーム上での戦績を上昇させようというユーザの向上心、及びレアカードを入手しようというユーザの所有欲の両方を相乗的に盛り上げることにより、このようなゲームシステムは長期的な固定ユーザに利用されることが見込まれる。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：特開２００７－３３０８０７号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] このようなゲームシステムでは、ユーザを飽きさせないよう、例えば公式ルールに則って行われる公式リーグモードや、ユーザ同士でルールを決定して行われるフリーバトルモード等、複数のゲームモード（形式）が用意される。

[0006] 従来のゲームシステムでは、ユーザが予め複数のデッキを作成し、予め作成した複数のデッキの中から対戦に使用するデッキを選択して対戦を行なっていた。複数のゲームモードが用意される場合は、ルールの違い等、ゲームモードによって攻略法が異なるため、ユーザはゲームモード毎にデッキを作成することを好むが、予め作成した複数のデッキの中から使用するデッキを選択する際に、当該ゲームモード用に作成したデッキではない、誤ったデッキを選択してしまうことがあった。

[0007] 一方で、限られた種類のカードからデッキを作成して対戦を行うゲームシステムは、サービスの開始からある程度の期間に渡って運用すると、ユーザの使用するデッキの組み合わせが限られてくることがある。これは、ユーザ間のゲーム攻略等の情報共有や、勝率の高いユーザを模倣したデッキ等が増えるからである。ユーザの使用するデッキの組み合わせが限られてくると、同一のデッキを使用するユーザとの対戦が連続することもあるため、ユーザの興趣をそいでしまう可能性がある。

[0008] このため、ゲームシステムの中には、ユーザを飽きさせない工夫として、ソフトのバージョンアップに併せて新たなリアルカードを販売するものがある。ユーザは新たなリアルカードを購入してゲームシステムに登録することにより、より様々なデッキを作成することができる。即ち、新たなカードを含むデッキを使用したゲーム攻略方法にユーザ全体の興趣を誘導することができるため、新たなカードの継続的な導入は結果として長期的ユーザの増加につながる。

[0009] オンライン対戦カードゲームの中には、各ユーザは作成したデッキを登録しておくことで、他のユーザから対戦を申し込まれた際に、ゲームシステムが他のユーザとの間で、登録したデッキを使用した対戦を自動的に行うものもある。このようなゲームシステムでは、ユーザは、例えばゲームシステムに登録されているユーザの一覧から対戦するユーザを選択し、ユーザ同士の対戦を行うことができる。しかしながら、このような一覧の中には、ゲームシステムに登録したまま長期間利用していないユーザも含まれる。このため、ユーザが新たなカードを使用したデッキ同士での対戦を所望する場合、該当するデッキを使用するユーザを探し出すまでには、時間を要してしまうことがあった。

[0010] 本発明は、上述の問題点の少なくともいずれかを解決することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0011] 前述の１つの目的を達成するために、本発明のゲームシステムは、以下の構成を備える。

[0012] 予めゲームシステムに登録された１枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザＩＤを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録手段と、ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられている、各々が異なるカードＩＤを有する複数のカードを、当該ユーザに通知する通知手段と、ユーザ端末より通知手段によってユーザに通知されたカードの選択要求を受け付け、複数のカードのうち、当該ユーザにより選択された１枚以上のカードそれぞれのカードＩＤを、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられた、固有のデッキＩＤを有するデッキテーブルに追加することによりデッキを作成する作成手段と、作成手段により作成された１以上のデッキテーブルを表示し、当該１以上のデッキテーブルのう

ちのユーザ端末より選択要求を受け付けたデッキテーブルのデッキＩＤを、ゲームで使用するデッキＩＤとして登録するデッキ選択手段と、を有し、ゲームは、それぞれが異なるゲームＩＤを有する複数のゲーム形式を有し、作成手段は、登録されているユーザの各々について、当該複数のゲーム形式それぞれのゲームＩＤに関連付けて異なるデッキＩＤを有するデッキテーブルを作成し、デッキ選択手段は、登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられたデッキテーブルのうち、ユーザ端末よりゲーム形式の選択要求を受け付けたゲームＩＤに関連付けられたデッキテーブルを表示することを特徴とする。

[0013] 前述の１つの目的を達成するために、本発明のゲームシステムは、以下の構成を備える。

[0014] 予めゲームシステムに登録された１枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザＩＤを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録手段と、ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、ユーザ端末よりゲームシステムへのログイン要求を受け付けた日時をユーザＩＤに関連付けて管理するログイン管理手段と、登録されているユーザのユーザＩＤを、ゲームに参加可能なユーザの一覧であるバトルリストに追加して表示するリスト表示手段と、をさらに有し、リスト表示手段は、ログイン管理手段により管理されている、ログイン要求を受け付けた日時が現在日時から所定期間以内であるユーザのユーザＩＤを、バトルリストの上位に追加して表示することを特徴とする。

発明の効果

[0015] このような構成により本発明によれば、複数のゲームモード毎にデッキを作成する、あるいはネットワーク対戦を円滑に開始することが可能となる。

図面の簡単な説明

[0016] [図1]本発明の実施形態に係るオンライン対戦カードゲームにおいてユーザ端末の表示装置に表示される対戦画面例を示す図

[図2]本発明の実施形態に係るゲームシステムのシステム構成を示した図

[図3]本発明の実施形態に係るゲームサーバ２０１の機能構成を示した図

[図4]本発明の実施形態に係るオンライン対戦カードゲームにおいて、フリーバトル選択時に表示される画面例を示す図

[図5]本発明の実施形態に係るオンライン対戦カードゲームにおいて、公式リーグ及び各階級について定められている情報を示した図

[図6]本発明の実施形態に係るデッキ編成処理のフローチャート

[図7]本発明の実施形態に係るデッキの作成、編集、及び登録を行う画面例を示す図

[図8]本発明の実施形態に係るデッキ登録処理のフローチャート

[図9]本発明の実施形態に係るショップメニューの選択時に表示される画面例を示す図

[図10]本発明の実施形態に係るレンタルカード購入演出を説明するための図

[図11]本発明の実施形態に係るレンタルカード購入演出を説明するための別の図

[図12]本発明の実施形態に係るレンタルカード購入演出を説明するためのさらに別の図

[図13]本発明の実施形態に係るフリーバトルリスト更新処理のフローチャート

[図14]本発明の実施形態に係るデータ構造を示した図

発明を実施するための形態

[0017] ＜ゲーム概要＞　本発明の１つの実施形態に係るゲームシステムは、各ユーザが予め登録した、複数のカードからなるデッキを用いたユーザ同士の対戦を実現する、シミュレーション型のオンライン対戦カードゲームを実行する。

[0018] 図１は、ユーザ同士が対戦する際の、各ユーザが所有する表示装置に表示さ

れる、対戦画面の画面構成を示している。対戦画面１００は、対戦相手のユーザの手持ちカードが表示される相手エリア１０１、自身の手持ちカードが表示される自エリア１０２、及び各ユーザのカードが並べられ、カード毎に設定されたパラメータに応じて、カードに描かれたキャラクタ同士が戦闘を行う戦闘エリア１０３から構成される。

[0019] 相手エリア１０１及び自エリア１０２にはそれぞれ、ユーザの分身となるアバター１０４、対戦に使用するデッキを構成するカードがランダムに設定された順序で積み上げられたカード山１０５、戦闘エリア１０３に配置するカードの待機エリア１０６、使用不可能になったカードが配置される廃棄エリア１０７、アバター１０４の体力ゲージ等を含むゲージ１０８が含まれる。

[0020] ユーザ同士の対戦は、各ユーザが自身のエリアのカード山１０５からカードを１枚ずつ取得するターン制で行われる。カード山１０５から取得されたカードは、待機エリア１０６に置かれた後、所定数のターンが経過後に戦闘エリア１０３に移動され、当該カードに描かれたキャラクタが戦闘可能な状態になる。なお、カード山１０５に積み上げられたカードは、次に取得されるカードがわからないよう、例えば裏返された状態で表示される。また、各カードには描かれたキャラクタに応じた待機時間（ターン数）が設定されており、待機エリア１０６に置かれてからカードに応じた待機時間の経過後に、当該カードは戦闘エリア１０３に移動される。

[0021] カードが戦闘エリア１０３に移動されると、同じく戦闘エリア１０３に置かれている相手ユーザのカードとの間で、描かれているキャラクタ同士の戦闘イベントが実行される。当該キャラクタ同士の戦闘イベントの結果、体力がなくなったキャラクタのカードは、使用不可能な状態となり、廃棄エリア１０７に移動される。なお、戦闘エリア１０３に相手ユーザのカードが置かれていない場合は、戦闘エリア１０３に移動したカードに描かれたキャラクタの攻撃対象は、相手ユーザのアバター１０４となる。

[0022] このように、ユーザ同士が戦闘エリア１０３にカードを出し合うことにより

対戦は進行し、デッキのカードが全て廃棄エリア１０７に移動された、あるいはアバター１０４の体力ゲージが０になったユーザが当該対戦の敗者となる。

[0023] ＜システム構成＞　上述のようなユーザ同士のオンライン対戦カードゲームのゲームプログラムを実行するゲームシステムのシステム構成について説明する。図２は、本実施形態のゲームシステムの例示的な構成を示している。

[0024] 本実施形態のゲームシステムでは、各ユーザが使用する例えばＰＣ等のユーザ端末２０２ａあるいはｂは、ネットワーク２０３を介してゲームサーバ２０１に接続する。各ユーザは、ユーザ端末２０２上において、例えばインターネットブラウザを起動し、ゲームサーバ２０１が提供するＵＲＬにアクセスしてゲームサーバ２０１にログイン処理を行うことにより、上述したオンライン対戦カードゲームのサービスを利用することができる。

[0025] ゲームサーバ２０１は、オンライン対戦カードゲームに登録しているユーザの管理、及びオンライン対戦カードゲームに係るゲームプログラムの実行を行う。ゲームサーバ２０１はゲームプログラムに従って、ユーザ端末２０２で実行されているブラウザにおいて所定の表示を行うようにネットワーク２０３を介して情報を出力する。ゲームサーバ２０１においてゲームプログラムを実行することにより、ユーザ端末２０２を使用する各ユーザのデッキ編成、及びユーザ同士の対戦を実現する。なお、ユーザ端末２０２の各々は、例えば表示装置及びポインティングデバイスを有するＰＣであってよい。

[0026] （ゲームサーバ２０１の機能構成）　ここで、ゲームサーバ２０１の機能構成について図３を用いて詳細に説明する。

[0027] ＣＰＵ３０１は、ゲームサーバ２０１が備える各ブロックの動作を制御する。具体的にはＣＰＵ３０１は、例えばＲＯＭ３０２に記憶されている本実施形態のオンライン対戦カードゲームのゲームプログラムを読み出し、ＲＡＭ３０３に展開して実行することにより、各ブロックの動作を制御する。

[0028] ＲＯＭ３０２は、不揮発性メモリであり、本実施形態のオンライン対戦カー

ドゲームのゲームプログラムに加えて、例えば各ブロックの動作及びゲームプログラム上で用いる動作パラメータを記憶する。

[0029] ＲＡＭ３０３は、揮発性メモリであり、ゲームプログラムの展開領域としてだけでなく、例えば各ブロックの動作において出力された中間データの一時的な記憶領域としても用いられる。

[0030] ネットワークＩ／Ｆ３０６は、ゲームサーバ２０１をネットワーク２０３に接続するためのインタフェースであり、所定のプロトコルに準拠した通信接続を実現する。ゲームサーバ２０１は、ネットワークＩ／Ｆ３０６を介してネットワーク２０３に接続されることにより、同じくネットワーク２０３に接続されているユーザ端末２０２からのログイン要求を受信する。またゲームサーバ２０１は、当該ゲームサーバ２０１にログインしたユーザ端末２０２との間で、ネットワークＩ／Ｆ３０６を介して情報の送受信を行う。

[0031] 例えば１人のユーザが使用するユーザ端末２０２に対してゲームサーバ２０１からの情報送信を行う場合は、まず当該ユーザがゲームサーバ２０１にログインした際に、使用しているユーザ端末２０２を特定するアドレス情報をＣＰＵ３０１が当該ユーザのユーザＩＤ（各ユーザ固有の識別情報）に関連付けて、後述するユーザ管理データベース３０４に記憶する。ＣＰＵ３０１は、ゲームプログラムの実行において当該ユーザＩＤについて生成した情報を、当該ユーザＩＤに関連付けられたアドレス情報で定義された通信経路を用いてユーザ端末２０２に送信する。

[0032] ユーザ管理データベース３０４は、上述したように、ゲームサーバ２０１にログインする全てのユーザについて、各ユーザに固有のユーザＩＤを割り当てて管理する。ユーザ管理データベース３０４において管理される情報（ユーザデータ）は、ユーザＩＤに限らず、例えば図１４（ａ）に示すように、各ユーザの階級を示す階級ＩＤ１４０２、各ユーザが所有するカードの情報１４０５及び作成したデッキの情報１４０６等のユーザ情報を含む。当該ユーザ情報は、それぞれのユーザＩＤに関連付けられて管理される。

[0033] なお、ユーザ管理データベース３０４への新規ユーザの登録は、ユーザ端末

２０２からのネットワーク２０３を介した登録要求がネットワークＩ／Ｆ３０６において受信された場合に、ＣＰＵ３０１が行う。ＣＰＵ３０１は、ネットワークＩ／Ｆ３０６において受信された登録要求に含まれる情報を取得し、当該登録要求を行なったユーザに対して固有のユーザＩＤを割り当てるとともに、例えばユーザ名１４０３や接続端末アドレス情報１４０４等の取得した情報を当該ユーザＩＤに関連付けて記憶する。なお、ユーザＩＤは、ユーザ管理データベース３０４への登録順の情報を含むようにＣＰＵ３０１が所定の規則に従って生成してもよいし、ユーザにより指定された文字列の情報を用いてもよい。ユーザにより指定された文字列の情報を用いる場合は、ユーザＩＤにはさらに、ユーザ管理データベース３０４の内部ＩＤとして登録順を示すＩＤが割り当てられるものとする。

[0034] カードデータベース３０５は、本実施形態のオンライン対戦カードゲームにおいて使用する全種類のカードの情報を管理する。カードは、各々異なるカードＩＤが割り当てられたカードデータとして管理される。例えば図１４（ｄ）に示すように、カードデータには、カードに描かれているキャラクタのキャラクタ名１４４１や、ゲーム上での当該キャラクタの攻撃力や防御力等のパラメータ１４４２の情報が含まれる。パラメータ１４４２は、それぞれのカードのカードＩＤ１４４０に関連付けられている。なお、上述した各ユーザの所有するカードの情報１４０５は、例えば全種類のカードＩＤに対して所有するか否かの論理型の情報、及び所有する枚数を示す情報等であり、ユーザＩＤに関連付けてユーザ管理データベース３０４に記憶される。

[0035] グラフィックデータベース３０７は、本実施形態のオンライン対戦カードゲームにおいて、ユーザ端末２０２の表示装置に表示するグラフィカルユーザインタフェース（ＧＵＩ）を生成するデータ群を記憶する。ＣＰＵ３０１は、ユーザ端末２０２におけるユーザ入力、及びゲームの進行に応じたＧＵＩを生成するデータ群をグラフィックデータベース３０７より読み出し、ネットワークＩ／Ｆ３０６からネットワーク２０３を介して各ユーザのユーザ端末２０２に送信する。

[0036] グループデータベース３０８は、本実施形態のオンライン対戦カードゲームにおいて、後述する公式リーグにおけるユーザ振り分け単位である「グループ」ごとに作られたグループテーブルを管理する。グループテーブルには、グループに振り分けされたユーザのユーザＩＤが追加される。各グループテーブルは、例えば図１４（ｃ）のように、固有のグループＩＤ１４３０が割り当てられて管理される。本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、公式リーグに参加するユーザを、付与さえている後述の階級が同一であるユーザでグループが構成されるように振り分ける。このため各グループテーブルには、階級ＩＤ１４３１が含まれ、当該階級ＩＤと同一の階級ＩＤが付与されたユーザの情報（１４３２、１４３３）が含まれる。

[0037] このように構成された本実施形態のゲームシステムにおいて、ユーザに提供されるゲーム及びその処理について、以下に説明する。

[0038] ＜ゲーム種類＞　ユーザがゲームサーバ２０１にログインすると、図４に示すようなメニュータブを有する画面がユーザ端末２０２の表示装置に表示される。メニュータブ４０１ａ乃至ｄに示されるように、本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、ユーザに対し、「フリーバトル」（４０１ａ）、「オリジナルリーグ」（４０１ｂ）、「公式リーグ」（４０１ｃ）、「迎撃戦」（４０１ｄ）の４つのゲームを提供する。

[0039] 提供されるゲームは、それぞれ以下のような特徴を有する。・フリーバトル：ユーザが、現在ゲームシステムに登録している他のユーザの中から対戦ユーザを任意に選択し、当該対戦ユーザが予めフリーバトル用に設定したデッキと対戦を行う（なお、フリーバトルに限りデッキ構築の手間を省くためにもオリジナルリーグ用又は公式リーグ用に設定したデッキで代用するようにしても良い）。・オリジナルリーグ：１人のユーザがホストとなり、ホストが設定したレギュレーションで複数のユーザの参加を募って開催するリーグ戦。・公式リーグ　：ゲームシステム上で開催される、ユーザの戦績によって順位付けを

行う、公式リーグ用のデッキを編成済みの全ユーザが参加となるリーグ戦。リーグ戦の会期が長期化しないよう、全ユーザは１以上のグループに振り分けされて対戦を行う。・迎撃戦：他のユーザにフリーバトルの対戦ユーザとして選択された際の対戦の内容及び結果の表示を行う。

[0040] なお、本実施形態においては「リーグ戦」とは、リーグ戦内の１グループに参加しているユーザ同士の総当たり戦を行うものとして説明するが、例えばトーナメント戦や、予め定められた会期内で実行可能な所定数の対戦を行うものであってもよい。

[0041] ＜デッキ編成・登録＞　図１４（ａ）に示すように、本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、ユーザはゲームの種類ごとに、１枚以上のカードで構成される「デッキ」を編成することができる。デッキの情報１４０６は、ユーザＩＤに関連付けられてユーザ管理データベース３０４に管理される。デッキの情報を示すデッキテーブルは、図１４（ｂ）に示すように、ユーザが管理するデッキを識別するデッキＩＤ１４２０、ゲームの種類を示すゲームＩＤ１４２１、及びデッキを構成する１枚以上のカードのカードＩＤ１４２２が含まれる。本実施形態では、１人のユーザは自身が所有しているカードを用いて、以下のデッキ編成処理によって複数のデッキを編成可能である。またさらに、後述するデッキ登録処理によって、編成したデッキを使用するゲームを選択して登録することにより、選択されたゲームを示すゲームＩＤが関連付けられたデッキを、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けてユーザ管理データベース３０４に記憶することができる。

[0042] （デッキ編成処理）　ここで、本実施形態のゲームシステムにおける、ユーザ端末２０２からの登録要求を受けてユーザ管理データベース３０４に追加されたユーザ（以下、操作ユーザ）のそれぞれが、各ゲームについてデッキを編成する際に実行されるデッキ編成処理について、図６のフローチャートを用いて説明する。当該フローチャートに対応する処理は、ＣＰＵ３０１が、例えばＲＯＭ３０２に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し

、ＲＡＭ３０３に展開して実行することにより実現することができる。なお、本デッキ編成処理は、図４に示した表示画面において「デッキ」メニュー４０２が操作ユーザによって選択されることによりデッキメニューの表示画面に遷移し、さらに当該遷移画面においてプルダウンメニュー７０１の「デッキ作成・編集」メニューが選択されたことを示す情報を、ＣＰＵ３０１がネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信した際に開始されるものとして説明する。

[0043] なお、図７（ａ）はプルダウンメニュー７０１の「デッキ作成・編集」メニューが選択された際にユーザ端末２０２の表示装置に表示される表示画面である。当該デッキ作成・編集を行う表示画面には、プルダウンメニュー７０１、デッキリスト７０２、新規作成ボタン７０３、デッキ編成領域７０４、所有カード領域７０５、総コスト７０６、及び最大コスト７０７が含まれる。

[0044] プルダウンメニュー７０１は、デッキの新規作成あるいは既に作成されたデッキの編集を行う「デッキの作成・編集」メニュー、あるいは作成されたデッキを各ゲームに登録する「デッキの登録」メニューが含まれる、ユーザ選択型のメニューリストである。

[0045] デッキリスト７０２は、操作ユーザが作成したデッキの一覧であり、各デッキは選択可能に配置されている。デッキリスト７０２に表示されるデッキの情報は、当該操作ユーザのユーザＩＤに関連付けられて編成デッキ情報としてユーザ管理データベース３０４に記憶されている。デッキリスト７０２において各デッキは、例えば当該デッキに含まれているカードの情報のうち、１つの代表カードに対応するグラフィックデータで構成されたアイコンとして表示される。具体的にはデッキに含まれる代表カードのカードＩＤをＣＰＵ３０１が取得し、当該カードＩＤに関連付けられたグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７から読み出してアイコンを作成して表示させる。

[0046] なお、代表カードは、例えばデッキの属性を決定する基準（ベース）として

選択されたリーダーカード、当該デッキに最初に登録されたカード、あるいは操作ユーザにより任意に選択されたカードであってよい。

[0047] 新規作成ボタン７０３は、操作ユーザがデッキの新規作成指示を行うためのＧＵＩである。使用するユーザ端末２０２のポインティングデバイスを用いて、操作ユーザが新規作成ボタン７０３を選択することにより、ユーザ端末２０２からゲームサーバ２０１にデッキの新規作成要求がネットワーク２０３を介して送信される。

[0048] デッキ編成領域７０４は、新規にデッキを作成する、あるいは既に作成したデッキを編集する際に、デッキに追加されたカードが表示される領域である。操作ユーザは後述する所有カード領域７０５よりデッキに追加するカードを選択し、デッキ編成領域７０４に当該カードのアイコンをドラッグアンドドロップすることにより、デッキの作成を行うことができる。

[0049] 所有カード領域７０５は、操作ユーザが所有するカードの一覧が表示される領域である。操作ユーザが所有するカードの情報は、当該操作ユーザのユーザＩＤに関連付けられてユーザ管理データベース３０４に記憶されている。ＣＰＵ３０１は、例えば当該デッキ作成・編集の表示画面を表示する際に、ユーザＩＤに関連付けられている所有カード情報を読み出す。上述したように所有カード情報は、全種類のカードのカードＩＤそれぞれについて、所有するか否かの論理型の情報及び所有する枚数を示す情報を含む。ＣＰＵ３０１は、所有すること示す情報が含まれているカードのカードＩＤと、当該カードの枚数の情報に従って、当該カードＩＤに関連付けられたグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出して所有カード領域７０５に描画する。

[0050] なお、操作ユーザが作成したデッキ間においてカードの重複を許さず、既にデッキに登録されているカードは、所有カード領域７０５に表示されないものであってもよい。例えばＣＰＵ３０１は、１人のユーザに対してデッキ作成・編集の表示画面を表示する際に、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられてユーザ管理データベース３０４に記憶されている編成デッキ情報を参照

し、全デッキテーブルに含まれるカードＩＤである編成済みカードＩＤの情報を取得する。そしてＣＰＵ３０１は、所有するカードのカードＩＤのうち、編成済みのカードＩＤではないカードＩＤについて、当該カードＩＤに関連付けられたグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出して所有カード領域７０５に描画する。このように、既にデッキに登録されているカードを所有カード領域７０５に表示しないことで、操作ユーザが作成するデッキにおいてカードが重複することを回避してもよい。

[0051] なお、既にデッキに登録されているカードは所有カード領域７０５に表示されるが、当該領域において選択したカードをデッキに追加しようとした場合に、当該カードのカードＩＤが編成済みのカードＩＤに含まれる場合は追加しない構成であってもよい。また、既にデッキに登録されているカードは所有カード領域７０５に表示されるが、選択不可能に表示する構成であってもよい。

[0052] 総コスト７０６及び最大コスト７０７は、作成するデッキについての条件を示す情報である。オンライン対戦カードゲームでは、ユーザ同士の対戦が公平に行えるように「コスト」という概念が設けられる。各カードには、「コスト」として予め設定された点数が設けられている。操作ユーザは、１つのデッキについて、当該デッキに含まれるカードのコストの合計（総コスト）が予め設定された最大コスト以下となるように編成する必要がある。コストは、例えばレアカード等の、ゲームを有利に展開可能な付加価値を有するカードであるほど高く設定される。また、１つのデッキに多数のレアカードが含められることができないように最大コストを設定することで、ユーザ同士の対戦において戦況の展開が一方的になることを回避できる。

[0053] 上述したように、本実施形態のオンライン対戦カードゲームの全カードは、各々異なるカードＩＤに対して、カードに描かれたキャラクタのパラメータの情報が関連付けられて、カードデータベース３０５に記憶されている。カードの各々は、描かれているキャラクタに応じてコストが設定されており、ＣＰＵ３０１は、作成あるいは編集中のデッキに追加されたカード各々のコ

ストを合算することにより、総コスト７０６に表示する総コストを示す情報を取得する。また、最大コスト７０７の情報は、デッキを構成するカードの総コストの最大値である。最大コストの値は、例えばデッキのベースとして選択されたカードに応じて決定される値であってもよいし、ゲームに応じて固定、あるいは当該オンライン対戦カードゲームにおいて不変の値であってもよい。

[0054] 保存ボタン７０８は、操作ユーザが、デッキ編成領域７０４に追加されたカードをデッキとしての登録指示を行うためのＧＵＩである。使用するユーザ端末２０２のポインティングデバイスを用いて、操作ユーザが保存ボタン７０８を選択することにより、ユーザ端末２０２からゲームサーバ２０１にデッキの登録要求がネットワーク２０３を介して送信される。

[0055] なお、以下のデッキ編成処理の説明では、デッキの新規作成を行う際の処理について説明するが、以下の処理は既に作成されているデッキの編集を行う際にもＳ６０１及びＳ６０２の処理を除いて適用可能である。

[0056] Ｓ６０１で、ＣＰＵ３０１は、操作ユーザの使用するユーザ端末２０２より、デッキの新規作成要求がなされたか否かを判断する。具体的にはＣＰＵ３０１は、デッキ作成・編集を行う表示画面において、操作ユーザが新規作成ボタン７０３を選択したことを示す情報をネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信したか否かを判断する。ＣＰＵ３０１は、デッキの新規作成要求を受信したと判断した場合は処理をＳ６０２に移し、受信していないと判断した場合は本ステップの処理を繰り返す。

[0057] Ｓ６０２で、ＣＰＵ３０１は、新規作成するデッキに対して未割り当てのデッキＩＤを割り当て、当該デッキＩＤに関連付けたデッキテーブルをＲＡＭ３０３に作成する。なお、未割り当てのデッキＩＤは、当該操作ユーザに対して未割り当てのデッキＩＤであればよい。

[0058] Ｓ６０３で、ＣＰＵ３０１は、デッキへのカード追加指示がなされたか否かを判断する。具体的にはＣＰＵ３０１は、当該操作ユーザによって、所有カード領域７０５に表示されているカードが選択され、デッキ編成領域７０４

にドラッグアンドドロップされたことを示す情報を、ネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信したかにより、デッキへのカード追加指示がなされたか否かを判断する。ＣＰＵ３０１は、デッキへのカード追加指示がなされたと判断した場合は処理をＳ６０４に移し、追加指示がなされていないと判断した場合は処理をＳ６０５に移す。

[0059] なお、ＣＰＵ３０１はデッキへのカードの追加指示がなされたと判断した場合、選択されたカードのカードＩＤを示す情報をネットワークＩ／Ｆ３０６より取得するものとする。

[0060] Ｓ６０４で、ＣＰＵ３０１は、選択されたカードのカードＩＤの情報を、Ｓ６０２で作成したデッキテーブルに追加する。またＣＰＵ３０１は追加したカードＩＤのコストの情報をカードデータベース３０５より取得し、例えばＲＡＭ３０３に記憶されている総コストの値に加算して、対応する総コスト７０６の表示を更新する。

[0061] Ｓ６０５で、ＣＰＵ３０１は、操作ユーザの使用するユーザ端末２０２より、デッキの登録要求がなされたか否かを判断する。具体的にはＣＰＵ３０１は、操作ユーザが保存ボタン７０８を選択したことを示す情報をネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信したか否かを判断する。ＣＰＵ３０１は、デッキの登録要求を受信したと判断した場合は処理をＳ６０６に移し、登録要求を受信していないと判断した場合は処理をＳ６０３に戻す。

[0062] Ｓ６０６で、ＣＰＵ３０１は、Ｓ６０２で作成したデッキテーブルに追加されているカードのコストの合計（総コスト）が、最大コストの値以下であるか否かを判断する。具体的にはＣＰＵ３０１は、例えばＲＡＭ３０３に記憶されている総コストの値及び最大コストの値を取得し比較を行う。ＣＰＵ３０１は、総コストが最大コスト以下であると判断した場合は、ＲＡＭ３０３に記憶されているデッキＩＤ及びデッキテーブルの情報を、操作ユーザのユーザＩＤに関連付けてユーザ管理データベース３０４に記憶して本デッキ編成処理を完了する。またＣＰＵ３０１は、総コストが最大コストより大きいと判断した場合は、総コストが最大コストを超えていることを示す通知をユ

ーザ端末２０２に送信して、処理をＳ６０３に移す。具体的にはＣＰＵ３０１は、例えば総コストが最大コストを超えていることを示す通知のグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出す。そしてＣＰＵ３０１は、当該グラフィックデータを現在の表示画面に重畳表示する指示と共に、ネットワークＩ／Ｆ３０６を介して当該グラフィックデータをユーザ端末２０２に送信する。

[0063] このようにすることで、ユーザの各々は、所有する１枚以上のカードで構成されるデッキを作成することができる。

[0064] （デッキ登録処理）　次に、デッキ編成処理によって作成されたデッキを、本実施形態のオンライン対戦カードゲームの任意のゲームについて使用するデッキとして登録するデッキ登録処理について、図８のフローチャートを用いて説明する。当該フローチャートに対応する処理は、ＣＰＵ３０１が、例えばＲＯＭ３０２に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、ＲＡＭ３０３に展開して実行することにより実現することができる。なお、本デッキ編成処理は、図４に示した表示画面において「デッキ」メニュー４０２が操作ユーザにより選択することによりデッキメニューの表示画面に遷移し、さらに当該遷移画面においてプルダウンメニュー７０１の「デッキ登録」メニューが選択されたことを示す情報を、ＣＰＵ３０１がネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信した際に開始されるものとして説明する。

[0065] なお、図７（ｂ）はプルダウンメニュー７０１の「デッキ登録」メニューが選択された際にユーザ端末２０２の表示装置に表示される表示画面である。当該デッキ登録を行う表示画面には、プルダウンメニュー７０１、ゲーム選択リスト７１０、デッキ候補領域７１１、登録ボタン７１２、デッキ選択領域７１３、選択デッキ７１４、及びデッキ構成表示領域７１５が含まれる。

[0066] ゲーム選択リスト７１０は、デッキを登録するゲームを選択するプルダウンリストである。本実施形態ではゲーム選択リスト７１０のプルダウンリストには、選択可能なゲームとして、上述した「フリーバトル」、「オリジナル

リーグ」、「公式リーグ」、及び「迎撃戦」が含まれる。

[0067] デッキ候補領域７１１は、登録候補のデッキをストックする領域である。操作ユーザは、後述するデッキ選択領域７１３より登録候補としてデッキを選択し、デッキ候補領域７１１に当該デッキのアイコンをドラッグアンドドロップすることにより、当該デッキを登録候補としてデッキ候補領域７１１に表示することができる。

[0068] 登録ボタン７１２は、操作ユーザがデッキ候補領域７１１にストックされた登録候補のデッキ（群）を、ゲーム選択リスト７１０で選択されているゲームで使用するデッキとして登録
する指示を行うためのＧＵＩである。使用するユーザ端末２０２のポインティングデバイスを用いて、操作ユーザが登録ボタン７１２を選択することにより、ユーザ端末２０２からゲームサーバ２０１に登録候補のデッキの登録要求がネットワーク２０３を介して送信される。なお、登録ボタン７１２は、例えばデッキ候補領域７１１に登録候補のデッキがストックされていない場合、あるいはデッキ候補領域７１１にストックされているデッキが登録予定のゲームのレギュレーションを満たしていない場合等は、選択不可能な状態で表示されてもよい。

[0069] デッキ選択領域７１３は、上述したデッキ編成処理により作成された、操作ユーザのユーザＩＤに関連付けられてユーザ管理データベース３０４に記憶されているデッキが選択可能に表示される領域である。本実施形態では、デッキ選択領域７１３に表示されるデッキは、上述した「フリーバトル」、「オリジナルリーグ」、「公式リーグ」、及び「迎撃戦」のいずれのゲームにも登録がなされていないデッキが表示されるものとする。具体的には、ＣＰＵ３０１はユーザ管理データベース３０４に記憶されている、操作ユーザのユーザＩＤに関連付けられているデッキのうち、デッキを使用するゲームＩＤの情報が関連付けられていないデッキテーブルの情報を読み出す。なお、本実施形態では、ゲームへの登録が未登録であるデッキのみがデッキ選択領域７１３に表示されるものとし説明するが、本発明の実施はこれに限られな

い。例えば、デッキ選択領域７１３において、既にゲームに登録されているデッキは、既に登録されていることを示す通知とともに表示されてもよいし、選択できない状態で表示されてもよい。そしてデッキリスト７０２と同様に、当該デッキのデッキテーブルに含まれているカードＩＤのうち、１つの代表カードのカードＩＤをＣＰＵ３０１が取得し、当該カードＩＤに関連付けられたグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７から読み出してアイコンを作成してデッキ選択領域７１３に表示させる。

[0070] 選択デッキ７１４は、デッキ選択領域７１３において操作ユーザにより選択されているデッキを示している。デッキ構成表示領域７１５には、選択デッキ７１４を構成するカードが表示される。

[0071] Ｓ８０１で、ＣＰＵ３０１は、操作ユーザの使用するユーザ端末２０２よりデッキの選択指示がなされたか否かを判断する。具体的にはＣＰＵ３０１は、操作ユーザによって、デッキ選択領域７１３に表示されている当該操作ユーザのユーザＩＤに関連付けられたデッキが選択されたことを示す情報を、ネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信したかにより、デッキの選択指示がなされたか否かを判断する。ＣＰＵ３０１は、デッキの選択指示がなされたと判断した場合は処理をＳ８０２に移し、選択指示がなされていないと判断した場合は処理をＳ８０３に移す。　Ｓ８０２で、ＣＰＵ３０１は、操作ユーザにより選択されたデッキを示すデッキＩＤの情報を取得し、操作ユーザのユーザＩＤに関連付けられている、当該デッキＩＤが付されたデッキテーブルをユーザ管理データベース３０４より読み出す。そしてＣＰＵ３０１は、読み出したデッキテーブルに含まれるカードＩＤの各々を参照し、カードＩＤに関連付けられたグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出してデッキ構成表示領域７１５に描画する。

[0072] Ｓ８０３で、ＣＰＵ３０１は、選択された選択デッキ７１４を登録候補とするための指示がなされたか否かを判断する。具体的にはＣＰＵ３０１は、操作ユーザによって、デッキ選択領域７１３に表示されているデッキのうちの選択デッキ７１４が、デッキ候補領域７１１にドラッグアンドドロップされ

たことを示す情報を、ネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信したかにより、選択デッキ７１４が登録候補とするための指示がなされたか否かを判断する。ＣＰＵ３０１は、選択デッキ７１４が登録候補とするための指示がなされたと判断した場合は処理をＳ８０４に移し、指示がなされていないと判断した場合は処理をＳ８０５に移す。

[0073] Ｓ８０４で、ＣＰＵ３０１は、選択デッキ７１４のデッキＩＤを、ＲＡＭ３０３に登録候補のデッキＩＤとして記憶する。なお、登録候補のデッキＩＤは複数設定可能であるものとし、登録候補のデッキＩＤの情報はリストとしてＲＡＭ３０３に記憶されてもよい。

[0074] Ｓ８０５で、ＣＰＵ３０１は、登録候補のデッキをゲーム選択リスト７１０において選択されているゲームで使用するデッキとする登録要求がなされたか否かを判断する。具体的にはＣＰＵ３０１は、操作ユーザによって、登録ボタン７１２を選択されたことを示す情報を、ネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信したかにより、登録候補のデッキの登録要求がなされたか否かを判断する。ＣＰＵ３０１は、登録候補のデッキの登録要求がなされたと判断した場合は処理をＳ８０６に移し、登録要求がなされていないと判断した場合は処理をＳ８０１に戻す。

[0075] Ｓ８０６で、ＣＰＵ３０１は、ＲＡＭ３０３に記憶されている登録候補のデッキＩＤの情報を読み出す。またＣＰＵ３０１は、ゲーム選択リスト７１０で選択されているゲームに対応するゲームＩＤの情報を取得する。そしてＣＰＵ３０１は、登録候補のデッキＩＤに対応するデッキテーブルに対して、ゲームＩＤを関連付けてユーザ管理データベース３０４に記憶し、本デッキ登録処理を完了する。なお、ゲーム選択リスト７１０で選択されているゲームに対応するゲームＩＤの情報は、ゲーム選択リスト７１０で選択されているゲームに応じて更新されてＲＡＭ３０３に格納されていてもよいし、本ステップにおいてゲーム選択リスト７１０で選択されている項目を参照し、当該項目に対応付けられたゲームＩＤをＲＯＭ３０２より取得してもよい。

[0076] このようにすることで、操作ユーザは、デッキ編成処理で作成したデッキを

、使用するゲームごとに登録することができる。なお、各ゲームについて登録されたデッキは、各ゲームを開始する際に一覧から操作ユーザが選択する、あるいは自動的に選択されるものとする。

[0077] なお、本実施形態では、操作ユーザは「デッキの作成・編集」及び「デッキの登録」を「デッキ」メニュー４０２を選択した際に表示される表示画面において行うものとして説明したが、デッキの作成や登録方法はこれに限られない。例えば、図４に示すメニュータブ４０１ａ乃至ｄのいずれかが選択された際に表示される、各ゲームについての表示画面において、対応するゲームのデッキを作成及び登録できるものであってもよい。

[0078] ＜カード種類＞　本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、各ユーザは２種類のカードを対戦に使用できる。カードの種類の一方は、ユーザの各々が現実世界で購入したリアルカードを、例えば当該リアルカードに印刷された個体識別番号をゲームシステムに登録することにより、恒久的に取得できる「所有カード」である。また、もう一方のカードの種類は、ユーザの各々がゲーム内の「ショップ」において購入することにより、一時的に取得できる「レンタルカード」である。

[0079] レンタルカードは、例えばゲームに勝利することにより取得できる、ゲーム内の仮想マネーを用いて購入が可能である。一時的に取得されたレンタルカードは、デッキ編成に用いる等、通常の所有カードと同等に使用することができる。なお、操作ユーザが取得したレンタルカードの情報は、例えば当該操作ユーザのユーザＩＤに関連付けられてユーザ管理データベース３０４に記憶されている所有カード情報とは別に、当該ユーザ管理データベース３０４において当該操作ユーザのユーザＩＤに関連付けられて管理されてよい。ユーザが取得したレンタルカードの情報は、例えば所有カード情報と同様に、全カードのカードＩＤに対してレンタルカードとして所有するか否かを示す論理型の情報、及び各カードを取得した枚数が含まれる。当該レンタルカードの情報は、所有する当該操作ユーザのユーザＩＤに関連付けられて、ユーザ管理データベース３０４に記憶されていればよい。

[0080] なお、取得したレンタルカードを操作ユーザが使用可能な期間は、例えば１対戦、１回のログイン中、あるいは所定の時間等、予め定められているものとする。

[0081] ＜ショップ＞　ここで、上述したレンタルカードの購入が可能なショップについて図９を用いて以下に説明する。図９は、図４に示した表示画面において「ショップ」メニュー４０３が操作ユーザによって選択された際に遷移する、ショップメニューの表示画面を示している。

[0082] 本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、リアルカードの販売形態に合わせて、ゲーム内でも同様の販売形態を実現する。図示されるように、本実施形態のオンライン対戦カードゲームにおけるレンタルカードの取得は、ウエハース（菓子）の袋に封入されている１枚のカードを取得する形態、所謂カードダス（登録商標）等の仮想マネーを挿入してダイアルを回すことにより２枚のカードを取得する形態、及びカードのみが封入された袋（パック）から３枚のカードを取得する形態のいずれかを選択することで行うことができる。図９の選択ボタン９０１乃至９０３は、それぞれ３つの取得形態に対応しており、ＣＰＵ３０１は、操作ユーザにより当該選択ボタンのいずれかが選択された情報をネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信すると、それぞれの取得形態に応じたグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出して表示画面を描画してユーザ端末２０２に送信する。

[0083] （レンタルカード購入演出）　図１０乃至図１２は、各取得形態に対応した画面遷移を説明するための図である。ＣＰＵ３０１は、例えば操作ユーザが所有するユーザ端末２０２のポインティングデバイスを使用して表示画面における所定の構成要素に対してポイント入力を行なったことを示す情報をネットワークＩ／Ｆ３０６より受信する。そしてＣＰＵ３０１は当該受信に応じて、遷移する画面のグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より取得し、ネットワークＩ／Ｆ３０６を介してユーザ端末２０２に順次送信するものとする。

[0084] 操作ユーザが図９の表示画面において選択ボタン９０１を選択したこと示す

情報をネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信した場合、ＣＰＵ３０１は、図１０（ａ）の菓子箱１００１（菓子袋の集合）を選択する画面のグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出す。そしてＣＰＵ３０１は、菓子箱１００１のグラフィックデータを図９の表示画面に重畳表示する指示と共に、菓子箱１００１のグラフィクデータをネットワークＩ／Ｆ３０６を介して操作ユーザの使用するユーザ端末２０２に送信する。

[0085] 菓子箱は、「第１弾」、「第２弾」、・・・といった、リアルカードの登場時期に対応した集合に分けられており、１つの菓子箱に並べられた菓子袋の画像からは、同一の登場時期のカードが得られる。本実施形態のオンライン対戦カードゲームにおいて使用する全種類のカードの各々が、リアルカードの登場時期に対応した集合のうちのいずれに属するかの情報は、例えば各カードのカードＩＤに含まれる数字より判別可能であってよい。例えばＣＰＵ３０１は、カードデータベース３０５より各登場時期に対応した集合に含まれるカードＩＤに含まれる数字の範囲の情報を取得することで、選択された菓子箱の菓子袋から得られるカードの候補を特定できる。即ち、当該範囲内の数字がカードＩＤに含まれるカードが、菓子袋から得られるカードの候補となる。１つの登場時期のレンタルカードをユーザが取得する場合、ＣＰＵ３０１は、例えば当該候補のカードＩＤの中からランダムに選択したカードＩＤを、操作ユーザが一時的に所有するレンタルカードとして、操作ユーザのユーザＩＤに関連付けてユーザ管理データベース３０４に記憶すればよい。

[0086] 操作ユーザにより左ボタン１００２あるいは右ボタン１００３が選択された場合、ＣＰＵ３０１はネットワークＩ／Ｆ３０６を介して当該選択を示す情報を受

信し、所望の菓子箱が中央に表示されたグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出す。そしてＣＰＵ３０１は、当該グラフィックデータを図９の表示画面に重畳表示する指示と共に、当該グラフィックデータを送信する。

[0087] またＣＰＵ３０１は、操作ユーザが当該菓子箱のＧＵＩに対してポイント入力を行ったことをネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信すると、１つの菓子箱１００４のみのグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出す。そしてＣＰＵ３０１は、菓子箱１００１を選択するグラフィックデータに代えて、当該１つの菓子箱１００４のみのグラフィックデータを図９の表示画面に重畳表示する指示と共に、菓子箱１００４のみのグラフィックデータをユーザ端末２０２に送信する。なお、本実施形態では当該菓子箱１００４のグラフィックデータには、複数の菓子袋の画像が例えばレイヤ構造を有して分離可能に含まれているものとする。

[0088] さらに菓子箱１００４に含まれる１つの菓子袋１００５の画像に対して操作ユーザがポイント入力を行って選択したことをネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信すると、ＣＰＵ３０１は、図１０（ｂ）のような選択された菓子袋１００５が菓子箱１００４から飛び出すように移動させる指示をユーザ端末２０２に送信する。これにより、ユーザ端末２０２の表示装置では、菓子箱１００４から選択した菓子袋１００５が飛び出す遷移の様が表示される。またＣＰＵ３０１は、当該菓子袋１００５の移動後、菓子袋１００５のみを図９の画面に重畳表示する描画指示をネットワークＩ／Ｆ３０６を介してユーザ端末２０２に送信する。

[0089] その後、菓子袋１００５のみが表示される表示画面において、操作ユーザにより当該菓子袋１００５に対するポイント入力が行われたことをネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信すると、ＣＰＵ３０１は、菓子袋が破れた図１０（ｃ）のグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出す。そしてＣＰＵ３０１は、菓子袋１００５のみのグラフィックデータに代えて、当該菓子袋が破れたグラフィックデータを図９の表示画面に重畳表示する指示と共に、当該菓子袋が破れたグラフィックデータをネットワークＩ／Ｆ３０６を介してユーザ端末２０２に送信する。

[0090] またこのときＣＰＵ３０１は、ランダムに決定したカードＩＤに対応するグラフィックデータ（カード画像１００６）をグラフィックデータベース３０

７より読み出して、ネットワークＩ／Ｆ３０６を介してユーザ端末２０２に送信する。なおＣＰＵ３０１は、当該カード画像を、菓子袋が破れたグラフィックデータの下から所定の速度で順次露出する描画指示をユーザ端末２０２に送信するものとする。このようにすることで、図１０（ｃ）に示すように、菓子袋の中から封入されていたカード画像１００６が露出する演出を操作ユーザに対して与える。

[0091] またカード画像１００６の全体が露出された後、ＣＰＵ３０１は当該カード画像１００６のみを図９の表示画面に重畳表示する指示を送信する。このとき、ＣＰＵ３０１はさらに、レンタルカードを取得したことを通知するグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出し、当該グラフィックデータを重畳表示する指示と共に当該グラフィックデータをユーザ端末２０２に送信する。なお、ＣＰＵ３０１は、例えばＲＯＭ３０２に記憶されている菓子の咀嚼音の音声データを読み出してユーザ端末２０２に送信し、カード画像１００６のみを表示させる指示と共に当該音声データをユーザ端末２０２において再生させる。このようにすることで、現実世界において菓子の購入によりカードを入手する場合と同等の演出効果を操作ユーザに与えることができる。

[0092] また、操作ユーザが図９の表示画面において選択ボタン９０２を選択したことを示す情報をネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信した場合、ＣＰＵ３０１は、図１１（ａ）のカード筐体１１０１（カードを排出する筐体）を選択する画面のグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出す。そしてＣＰＵ３０１は、１１０１のグラフィックデータを図９の表示画面に重畳表示する指示と共に、カード筐体１１０１のグラフィックデータをネットワークＩ／Ｆ３０６を介してユーザ端末２０２に送信する。操作ユーザにより左ボタン１１０２あるいは右ボタン１１０３が選択された場合、ＣＰＵ３０１はネットワークＩ／Ｆ３０６を介して当該選択を示す情報を受信し、所望のカード筐体が中央に表示されたグラフィックデータ（図１１（ｂ））をグラフィックデータベース３０７より読み出す。そしてＣＰＵ３

０１は、当該グラフィックデータを図９の表示画面に重畳表示する指示と共に、当該グラフィックデータを送信する。

[0093] またＣＰＵ３０１は、操作ユーザが当該カード筐体のＧＵＩに対してポイント入力を行なったことをネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信すると、１つのカード筐体１１０４のみのグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出す。そしてＣＰＵ３０１は、カード筐体１１０１を選択するグラフィックデータに代えて、当該１つのカード筐体１１０４のみのグラフィックデータを図９の表示画面に重畳表示する指示と共に、カード筐体１１０４のグラフィックデータをユーザ端末２０２に送信する。なお、本実施形態ではカード筐体１１０４のグラフィックデータは、２枚の裏向き（カードの背面が描かれた状態）のカード画像が例えばレイヤ構造を有して分離可能に含まれているものとする。

[0094] さらにカード筐体１１０４のダイアル１１０５に対して操作ユーザがポイント入力を行ったこおとをネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信すると、ＣＰＵ３０１は、当該ポイント入力の回数に応じてカード筐体１１０４のグラフィックデータに含まれるカード画像１１０６が、図１１（ｃ）及び（ｄ）のように順次露出する描画指示をユーザ端末２０２に送信する。

[0095] またＣＰＵ３０１は、ランダムに決定した２つのカードＩＤに対応するグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出して、ネットワークＩ／Ｆ３０６を介してユーザ端末２０２に送信する。そしてカード画像１１０６の全体が露出された後、ＣＰＵ３０１は、カード筐体１１０４及びカード画像１１０６のグラフィックデータに代えて、ランダムに決定したカードのグラフィックデータを図９の表示画面に重畳表示する指示を送信する。このとき、ＣＰＵ３０１はさらに、レンタルカードを取得したことを通知するグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出し、当該グラフィックデータを重畳表示する指示と共に当該グラフィックデータをユーザ端末２０２に送信する。このようにするこおとで、現実世界においてカード筐体でカードを入手する場合と同等の演出効果を操作ユーザに与

えることができる。

[0096] また、操作ユーザが図９の表示画面において選択ボタン９０３を選択したことを示す情報をネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信した場合、ＣＰＵ３０１は、図１２（ａ）のカードパック１２０１（カードが封入された袋）を選択する画面のグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出す。そしてＣＰＵ３０１は、カードパック１２０１のグラフィックデータを図９の表示画面に重畳表示する指示と共に、カードパック１２０１のグラフィックデータをネットワークＩ／Ｆ３０６を介してユーザ端末２０２に送信する。操作ユーザにより左ボタン１２０２あるいは右ボタン１２０３を選択された場合、ＣＰＵ３０１はネットワークＩ／Ｆ３０６を介して当該選択を示す情報を受信し、所望のカードパックが中央に表示されたグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出す。そしてＣＰＵ３０１は、当該グラフィックデータを図９の表示画面に重畳表示する指示と共に当該グラフィックデータを送信する。

[0097] またＣＰＵ３０１は、操作ユーザが当該カードパックのＧＵＩに対してポイント入力を行なったことをネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信すると、１つのカードパック１２０４のみのグラフィックデータ（図１２（ｂ））をグラフィックデータベース３０７より読み出す。そしてＣＰＵ３０１は、カードパック１２０１を選択するグラフィックデータに変えて、当該１つのカードパック１２０４のみのグラフィックデータを図９の表示画面に重畳表示する指示と共に、カードパック１２０４のグラフィックデータをユーザ端末２０２に送信する。

[0098] その後、カードパック１２０４のみが表示される表示画面において、操作ユーザにより当該カードパック１２０４に対するポイント入力が行われたことをネットワークＩ／Ｆ３０６を介して受信すると、ＣＰＵ３０１は、当該ポイント入力に応じて、カードパック１２０４のグラフィックデータを図１２（ｃ）のように分裂させる描画指示をユーザ端末２０２に送信する。当該カードパック１２０４のグラフィックデータの分裂は、カードパックの包装が

裁断されたことを示す演出効果を操作ユーザに与える。

[0099] またこのときＣＰＵ３０１は、ランダムに決定した３つのカードＩＤに対応するグラフィックデータ（カード画像１２０５）をグラフィックデータベース３０７より読み出して、ネットワークＩ／Ｆ３０６を介してユーザ端末２０２に送信する。なおＣＰＵ３０１は、当該カード画像を、分裂したカードパック１２０４のグラフィックデータの下から所定の速度で順次露出する描画指示をユーザ端末２０２送信するものとする。このようにすることで、図１２（ｄ）に示すように、カードパックの中から封入されていたカード画像１２０５が露出する演出を操作ユーザに対して与える。

[0100] またカード画像１２０５の全体が露出された後、ＣＰＵ３０１は当該カード画像１２０５のみを図９の表示画面に重畳表示する指示を送信する。このとき、ＣＰＵ３０１はさらに、レンタルカードを取得したことを通知するグラフィックデータをグラフィックデータベース３０７より読み出し、当該グラフィックデータを重畳表示する指示と共に当該グラフィックデータをユーザ端末２０２に送信する。このようにすることで、現実世界においてカードパックの購入によりカードを入手する場合と同等の演出効果を操作ユーザに与えることができる。

[0101] このように、本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、現実世界においてリアルカードを購入する手段と同様の方法をゲーム上で用意することで、レンタルカードの取得を行う直感的な表示画面遷移を操作ユーザに対して提示することができる。

[0102] ＜階級制度＞　本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、公式リーグにおけるユーザの対戦戦績に基づく、図５（ａ）に示すような５段階の階級制度を設けている。各階級には上限ユーザ数（Ｕcmax1、Ｕcmax2、Ｕcmax3、Ｕcmax4、及びＵcmax5）が設定されている。階級のそれぞれは階級ＩＤによって識別され、当該階級ＩＤがユーザＩＤに関連付けてユーザ管理データベース３０４に記憶されることにより、ユーザには階級が付与されることになる。

[0103] ゲームシステム上で開催される公式リーグでは、ユーザを振り分けて対戦を行う単位であるグループにユーザを振り分けて対戦を行う。公式リーグの各グループに属するユーザは、同一の階級ＩＤが付与されたユーザで構成される。また公式リーグでは、シーズンと呼ばれる所定の会期ごとにユーザのグループ分けが行われる。グループ分けされたユーザは、シーズン終了時の公式リーグのグループ内順位に応じて、階級の昇格あるいは降格が実行される。具体的には、階級の昇格あるいは降格の条件は階級のグループごとに例えば図５（ｂ）のように定められており、各階級間では公式リーグの１シーズンごとに決められた人数のユーザの階級が変動する。

[0104] 例えば、階級の１つであるＣ３では、当該階級の１つのグループにおいて、１シーズン終了後の順位が１～３位の３名（昇格人数Ｕup）のユーザは１つ上の階級のＣ２に昇格する。また、順位が１１～１６位の６名（降格人数Ｕdown）のユーザは１つ下の階級のＣ４に降格する。また、順位が４～１０位の７名（残留人数Ｕstay）のユーザについては階級の変更はなく、階級Ｃ３に残留する。図示されるように、Ｃ３のグループ総数は１６００であるため、１シーズン終了後にはＣ３全体で１６００×３＝４８００人（昇格総人数Ｕupt）のユーザがＣ２に昇格し、１６００×６＝９６００人（降格総人数Ｕdownt）のユーザがＣ４に降格することになる。

[0105] ＜フリーバトル＞　以下、本実施形態のオンライン対戦カードゲームにおいて提供されるフリーバトルの詳細について、以下に説明する。

[0106] 上述したようにフリーバトルでは、操作ユーザはゲームシステムに登録されている他のユーザを任意に選択することにより対戦を行うことができる。具体的には操作ユーザは、ゲームシステムに登録されている他のユーザのうち、迎撃戦用のデッキを編成済みのユーザと対戦を行うことができる。操作ユーザが対戦可能な他のユーザの情報は、図４に示すようにフリーバトルリスト４０４に一覧表示され、操作ユーザは当該画面において他のユーザを選択することで、フリーバトルを行うことができる。

[0107] （フリーバトルリスト更新処理）　ここで、本実施形態のゲームシステムに

おける、各ユーザに対して表示されるフリーバトルリストに表示されるユーザの更新するフリーバトルリスト更新処理について、図１３のフローチャートを用いて説明する。当該フローチャートに対応する処理は、ＣＰＵ３０１が、例えばＲＯＭ３０２に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、ＲＡＭ３０３に展開して実行することにより実現することができる。なお、本フリーバトルリスト更新処理は、操作ユーザによってフリーバトルのメニュータブ４０１ａが選択された際に開始されるものとして説明する。

[0108] また、本実施形態ではネットワークＩ／Ｆ３０６を介してユーザ端末２０２よりユーザのログイン要求を受け付けた場合、ＣＰＵ３０１はログイン要求を受け付けたユーザのユーザＩＤに関連付けて、最後にログイン要求を受け付けた日時の情報１４０８（図１４（ａ））をユーザ管理データベース３０４に記憶させるものとする。

[0109] Ｓ１３０１で、ＣＰＵ３０１は、操作ユーザに付与されている階級の情報を取得する。具体的にはＣＰＵ３０１は、当該操作ユーザのユーザＩＤに関連付けられている階級ＩＤの情報を、ユーザ管理データベース３０４より読み出す。

[0110] Ｓ１３０２で、ＣＰＵ３０１は、ゲームシステムに登録されているユーザであって、操作ユーザに付与されている階級と同一の階級が付与されたユーザを、最後にログイン要求を受け付けた日時が新しい順にソートしたリストを作成する。具体的にはＣＰＵ３０１は、まずフリーバトルに参加可能なユーザのユーザＩＤ（参加ユーザＩＤ）を取得するために、ユーザ管理データベース３０４に記憶されている各ユーザのユーザＩＤについて、当該ユーザＩＤに関連付けて迎撃戦用のデッキが登録されているユーザのユーザＩＤの情報を取得する。なお、ＣＰＵ３０１は取得したフリーバトルの参加ユーザＩＤの情報をＲＡＭ３０３に記憶する。

[0111] そしてＣＰＵ３０１は、フリーバトルの参加ユーザＩＤの各々について、関連付けられている階級ＩＤの情報をユーザ管理データベース３０４より読み出し、当該階級ＩＤがＳ１３０１で取得した操作ユーザに付与されている階

級ＩＤと同一であるか否かを判断する。ＣＰＵ３０１は、階級ＩＤの情報が同一であると判断した場合は、参加ユーザＩＤと、当該参加ユーザＩＤに関連付けられている最終ログイン日時の情報とをユーザ管理データベース３０４より取得し、ＲＡＭ３０３の同一階級リストに順次追加する。そして、全ての参加ユーザＩＤについて階級ＩＤが同一であるか否かの判断が完了すると、ＣＰＵ３０１は最終ログイン日時の情報を参照することで、ＲＡＭ３０３に記憶されている同一階級リストをログイン日時の情報が降順となるようにソートする。

[0112] Ｓ１３０３で、ＣＰＵ３０１は、フリーバトルに参加可能なユーザであって、操作ユーザに付与されている階級より１つ上位の階級が付与されたユーザを、最後にログイン要求を受け付けた日時が新しい順にソートしたリストを作成する。具体的にはＣＰＵ３０１は、フリーバトルの参加ユーザＩＤをＲＡＭ３０３より取得する。なお、本ステップで取得するフリーバトルの参加ユーザＩＤからは、Ｓ１３０２で同一階級リストに追加されたユーザＩＤは除外して取得してもよい。またＣＰＵ３０１は、フリーバトルの参加ユーザＩＤの各々について、関連付けられている階級ＩＤの情報をユーザ管理データベース３０４より読み出し、当該階級ＩＤが操作ユーザに付与されている階級より１つ上位の階級の階級ＩＤと同一であるか否かを判断する。ＣＰＵ３０１は、階級ＩＤの情報が同一であると判断した場合は、参加ユーザＩＤと、当該参加ユーザＩＤに関連付けられている最終ログイン日時の情報とをユーザ管理データベース３０４より取得し、ＲＡＭ３０３の上位階級リストに順次追加する。そして、全ての参加ユーザＩＤについて階級ＩＤが、操作ユーザに付与されている階級より１つ上位の階級の階級ＩＤが付与されているか否かの判断が完了すると、ＣＰＵ３０１は最終ログイン日時の情報を参照することで、ＲＡＭ３０３に記憶されている上位階級リストをログイン日時が降順となるようにソートする。

[0113] なお、操作ユーザに付与されている階級がＣ１であり、１つ上位の階級が存在しない場合は、本ステップの処理は実行しなくてよい。また、本実施形態

では操作ユーザに付与されている階級より１つ上位の階級が付与された、フリーバトルに参加可能なユーザの上位階級リストを作るものとして説明するが、上位階級リストは操作ユーザよりも上位の階級が付与された、フリーバトルに参加可能なユーザのユーザＩＤで構成されてもよい。

[0114] Ｓ１３０４で、ＣＰＵ３０１は、フリーバトルに参加可能なユーザであって、操作ユーザに付与されている階級より１つ下位の階級が付与されたユーザを、最後にログイン要求を受け付けた日時が新しい順にソートしたリストを作成する。具体的にはＣＰＵ３０１は、フリーバトルの参加ユーザＩＤをＲＡＭ３０３より取得する。なお、本ステップで取得するフリーバトルの参加ユーザＩＤからは、Ｓ１３０２で同一階級リストに追加されたユーザＩＤ、及びＳ１３０３で上位階級リストに追加されたユーザＩＤは除外して取得してもよい。またＣＰＵ３０１は、フリーバトルの参加ユーザＩＤの各々について、関連付けられている階級ＩＤの情報をユーザ管理データベース３０４より読み出し、当該階級ＩＤが操作ユーザに付与されている階級より１つ下位の階級の階級ＩＤと同一であるか否かを判断する。ＣＰＵ３０１は、階級ＩＤの情報が同一であると判断した場合は、参加ユーザＩＤと、当該参加ユーザＩＤに関連付けられている最終ログイン日時の情報とををユーザ管理データベース３０４より取得し、ＲＡＭ３０３の下位階級リストに順次追加する。そして、全ての参加ユーザＩＤについて階級ＩＤが、操作ユーザに付与されている階級より１つ下位の階級の階級ＩＤが付与されているか否かの判断が完了すると、ＣＰＵ３０１は最終ログイン日時の情報を参照することで、ＲＡＭ３０３に記憶されている下位階級リストをログイン日時が降順となるようにソートする。

[0115] なお、操作ユーザに付与されている階級がＣ５であり、１つ下位の階級が存在しない場合は、本ステップの処理は実行しなくてよい。また、本実施形態では操作ユーザに付与されている階級より１つ下位の階級が付与された、フリーバトルに参加可能なユーザの下位階級リストを作るものとして説明するが、下位階級リストは操作ユーザよりも下位の階級が付与された、フリーバ

トルに参加可能なユーザのユーザＩＤで構成されてもよい。

[0116] Ｓ１３０５で、ＣＰＵ３０１は、ＲＡＭ３０３より更新前のフリーバトルリストで先頭のページに含められていたユーザのユーザＩＤの情報を取得する。本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、ＣＰＵ３０１は、フリーバトルリストの先頭のページに含められるユーザＩＤの情報を、更新の度にＲＡＭ３０３に記憶するものとする。本実施形態では、フリーバトルリストの１ページには図４に示すように６人のユーザの情報が含められる。

[0117] Ｓ１３０６で、ＣＰＵ３０１は、Ｓ１３０２乃至Ｓ１３０４でＲＡＭ３０３に作成した、同一階級リスト、上位階級リスト、及び下位階級リストを用いて、まずフリーバトルリストの先頭の１ページに表示するユーザを決定する。具体的にはＣＰＵ３０１は、まずフリーバトルリストに対応する、空のフリーバトルテーブルをＲＡＭ３０３に作成する。そして、当該テーブルに対して同一階級リスト、上位階級リスト、及び下位階級リストからソート順にユーザＩＤを選択して追加する。なお、このとき更新前のフリーバトルリストで先頭のページに含められていたユーザは、再び先頭ページに表示されないように、ＣＰＵ３０１は当該ユーザのユーザＩＤは先頭ページへの追加対象から除外するものとする。

[0118] 例えば、上述したようにフリーバトルリストに先頭ページに含められるユーザが６人である場合、ＣＰＵ３０１は同一階級リストからソート順、即ちログイン日時の降順でユーザＩＤを選択してフリーバトルリストに追加する。なお、本実施形態では操作ユーザは、操作ユーザに付与されている階級と同一の階級が付されたユーザと円滑に対戦を開始できるように、フリーバトルリストの先頭ページには基本的には当該同一の階級が付されたユーザが表示されるものとする。しかしながら、例えば操作ユーザが新たに作成したデッキを試したい場合、あるいは対戦の練習を行いたい場合は、操作ユーザより上位あるいは下位のユーザとの対戦を所望することがある。このため、本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、フリーバトルリストの先頭ページには、操作ユーザよりも上位あるいは下位の階級が付与されたユーザが少

なくとも１人ずつ含まれるものとする。

[0119] つまりＣＰＵ３０１は、フリーバトルテーブルの先頭ページ、即ち当該テーブルの上位６名分のフィールドに対して、同一階級リストに含まれる４人のユーザのユーザＩＤ、上位階級リスト及び下位階級リストのそれぞれから１人のユーザのユーザＩＤを追加する。このときＣＰＵ３０１は、追加されているユーザＩＤがログイン日時の降順にソートされた、同一階級リスト、上位階級リスト、及び下位階級リストのそれぞれから、所定の数のユーザのユーザＩＤを取得してフリーバトルテーブルに追加する。なお、ＣＰＵ３０１は、フリーバトルテーブルに追加したユーザＩＤについては、同一階級リスト、上位階級リスト、及び下位階級リストのそれぞれから削除してよい。

[0120] Ｓ１３０７で、ＣＰＵ３０１は、同一階級リスト、上位階級リスト、及び下位階級リストのそれぞれに含まれる残りのユーザＩＤを、フリーバトルテーブルに追加する。このときＣＰＵ３０１は、例えば各ユーザＩＤに関連付けられた最終ログイン日時の情報を参照して、ログイン日時の新しい順にユーザＩＤをフリーバトルテーブルに追加してもよい。また、先頭ページ以外のページには、操作ユーザと同一の階級が付与されたユーザＩＤのみ、あるいは当該同一の階級が付与されたユーザＩＤが優先的にフリーバトルテーブルに追加されてもよい。

[0121] なお、Ｓ１３０６において、同一階級リスト、上位階級リスト、あるいは下位階級リストに含まれるユーザＩＤの数が、フリーバトルテーブルの先頭ページ分のフィールドに追加する、対応する階級のユーザ数に満たないことがある。この場合、ＣＰＵ３０１はＳ１３０７においてフリーバトルテーブルの先頭ページ分のフィールドに、残りのユーザＩＤを追加すればよい。

[0122] また、Ｓ１３０７でフリーバトルテーブルに追加するユーザＩＤは、同一階級リスト、上位階級リスト、及び下位階級リストに含まれるユーザＩＤであるものとして説明したが、フリーバトルに参加
可能な全てのユーザのユーザＩＤ、即ち全階級が付与されたユーザのユーザＩＤであってもよい。

[0123] このようにすることで、操作ユーザがフリーバトルを行う際に、最終ログイン日時が現在時刻に近いユーザがフリーバトルリストに表示される。最終ログイン日時が現在時刻に近いユーザは、例えば新たなリアルカードが導入された際に、当該新たなリアルカードを登録することにより得られた所有カードを含んだデッキを使用している可能性が高い。即ち、最終ログイン日時が現在時刻に近いユーザを、フリーバトルリストの先頭ページに表示することで、ユーザは新たなカードを使用するユーザと対戦を行うことができる。

[0124] 以上説明したように、本実施形態のゲームシステムは複数のゲームモード毎にデッキを作成する、あるいはネットワーク対戦を円滑に開始することができる。具体的にはゲームシステムは、登録要求を受信し、登録要求を行なったユーザに固有のユーザＩＤを関連付けてユーザ管理データベースに登録する。またゲームシステムは、登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられている複数のカードのうち、１枚以上のカードのカードＩＤをデッキテーブルに追加し、複数のゲーム形式のいずれかのゲームＩＤに関連付けて、異なるデッキＩＤを有するデッキを作成する。ゲームシステムは、ゲーム形式の選択要求をユーザ端末より受け付けた場合に、当該ゲーム形式のゲームＩＤに関連付けられたデッキテーブルを表示する。

[0125] このようにすることで、ユーザにより複数のゲーム形式のうちのいずれかが選択された場合に、当該ゲーム型式で使用するデッキとして作成したデッキの一覧を、ユーザに対して提示することができる。このため、ユーザは１つのゲーム形式でゲームを行う際に、他のゲーム形式用に作成したデッキを誤って選択することなくゲームを行うことができる。

請求の範囲

［請求項1］ 予めゲームシステムに登録された１枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、 ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザＩＤを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録手段と、 前記ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられている、各々が異なるカードＩＤを有する複数のカードを、当該ユーザに通知する通知手段と、 ユーザ端末より前記通知手段によってユーザに通知されたカードの選択要求を受け付け、前記複数のカードのうち、当該ユーザにより選択された１枚以上のカードそれぞれのカードＩＤを、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられた、固有のデッキＩＤを有するデッキテーブルに追加することによりデッキを作成する作成手段と、 前記作成手段により作成された１以上のデッキテーブルを表示し、当該１以上のデッキテーブルのうちのユーザ端末より選択要求を受け付けたデッキテーブルのデッキＩＤを、ゲームで使用するデッキＩＤとして登録するデッキ選択手段と、を有し、 前記ゲームは、それぞれが異なるゲームＩＤを有する複数のゲーム形式を有し、

前記作成手段は、前記登録されているユーザの各々について、当該複数のゲーム形式それぞれのゲームＩＤに関連付けて異なるデッキＩＤを有するデッキテーブルを作成し、 前記デッキ選択手段は、前記登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられたデッキテーブルのうち、ユーザ端末よりゲーム形式の選択要求を受け付けたゲームＩＤに関連付けられたデッキテーブルを表示することを特徴とするゲームシステム。

［請求項2］ 前記作成手段は、デッキテーブルに既に追加されているカードＩＤは、新たに作成するデッキテーブルに追加しないことを特徴とする請求

項１に記載のゲームシステム。

［請求項3］ 前記通知手段は、デッキテーブルに既に追加されているカードＩＤを有するカードはユーザに非通知とすることを特徴とする請求項１または２に記載のゲームシステム。

［請求項4］ 前記ゲーム形式には、少なくとも、前記登録されているユーザのユーザＩＤの中から１以上のユーザＩＤを選択してゲームを行うフリーバトル形式があり、 前記登録されているユーザの各々について、ユーザ端末より前記ゲームシステムへのログイン要求を受け付けた日時をユーザＩＤに関連付けて管理するログイン管理手段と、 前記登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられたデッキテーブルのうち、前記フリーバトル形式のゲームＩＤに関連付けられたデッキテーブルが登録されていると判断したユーザのユーザＩＤを、フリーバトルに参加可能なユーザの一覧であるフリーバトルリストに追加して表示するリスト表示手段と、をさらに有し、

前記リスト表示手段は、前記フリーバトル形式において、前記ログイン管理手段により管理されている、ログイン要求を受け付けた日時が現在日時から所定期間以内であるユーザのユーザＩＤを、前記フリーバトルリストの上位に追加して表示することを特徴とする請求項１乃至３のいずれか１項に記載のゲームシステム。

［請求項5］ 前記リスト表示手段は、 前記フリーバトルリストを複数のページに分割し、ページ毎に当該フリーバトルリストを表示し、 当該フリーバトルリストの更新処理を実行する際に、前記フリーバトルに参加可能なユーザのユーザＩＤのうち、直前の更新処理で先頭のページに含められていたユーザＩＤを、更新処理後の先頭ページに含めないことを特徴とする請求項４に記載のゲームシステム。

［請求項6］ 前記登録されているユーザの各々について、前記ユーザ同士の対戦の戦績によって変動する階級であって、予め定められた種類の階級のうちの１つの階級を示す階級ＩＤを当該ユーザのユーザＩＤに関連付け

ることにより階級を付与する階級付与手段をさらに有し、　前記登録されているユーザの各々について表示される前記フリーバトルリストの先頭ページは、当該ユーザに関連付けられた階級ＩＤより上位の階級ＩＤが関連付けられたユーザＩＤ、及び下位の階級ＩＤが関連付けられたユーザＩＤを、それぞれ少なくとも１つずつ含んでいることを特徴とする請求項５に記載のゲームシステム。

［請求項7］　前記各々が異なるカードＩＤを有する複数のカードは、前記登録されているユーザの各々が現実世界で購入した実カードを前記ゲームシステムに登録することにより当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられる所有カードと、当該ユーザがゲーム内で購入することにより当該ユーザのユーザＩＤに一時的に関連付けられるレンタルカードとを含むことを特徴とする請求項１乃至６のいずれか１項に記載のゲームシステム。

［請求項8］　ユーザ端末の表示装置における異なる複数の表示演出を伴う、前記レンタルカードを販売する販売手段と、　ユーザ端末でなされたポイント入力を受け付ける入力手段と、をさらに有し、　前記複数の表示演出は、少なくとも、　　カードを排出する装置の画像上での前記ポイント入力の回数により、カード画像の露出状態を変化させ、当該カード画像が完全に露出された時点で前記レンタルカードの購入がなされたことを通知する第１の演出と、　　カードが包装された画像上での前記ポイント入力によって、当該包装が破かれた画像に遷移するとともに当該包装からカード画像が露出されて前記レンタルカードの購入がなされたことを通知する第２の演出と、　　カードが封入された複数の菓子袋の画像のうち、１つの菓子袋の画像上での前記ポイント入力によって、当該１つの菓子袋の画像が移動した後に、菓子の咀嚼音とともに当該１つの菓子袋からカード画像が露出されて前記レンタルカードの購入がなされたことを通知する第３の演出と、のいずれかを含むことを特徴とする請求項７に記載のゲームシステム。

［請求項9］ 予めゲームシステムに登録された１枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、 ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザＩＤを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録手段と、 前記ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、ユーザ端末より前記ゲームシステムへのログイン要求を受け付けた日時をユーザＩＤに関連付けて管理するログイン管理手段と、 前記登録されているユーザのユーザＩＤを、ゲームに参加可能なユーザの一覧であるバトルリストに追加して表示するリスト表示手段と、をさらに有し、 前記リスト表示手段は、前記ログイン管理手段により管理されている、ログイン要求を受け付けた日時が現在日時から所定期間以内であるユーザのユーザＩＤを、前記バトルリストの上位に追加して表示することを特徴とするゲームシステム。

［請求項10］ 予めゲームシステムに登録された１枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムの制御方法であって、 前記ゲームシステムのユーザ登録手段が、ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザＩＤを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録工程と、 前記ゲームシステムの通知手段が、前記ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられている、各々が異なるカードＩＤを有する複数のカードを、当該ユーザに通知する通知工程と、 前記ゲームシステムの作成手段が、ユーザ端末より前記通知工程でユーザに通知されたカードの選択要求を受け付け、前記複数のカードのうち、当該ユーザにより選択された１枚以上のカードそれぞれのカードＩＤを、当該ユーザ

のユーザＩＤに関連付けられた、固有のデッキＩＤを有するデッキテーブルに追加することによりデッキを作成する作成工程と、　前記ゲームシステムのデッキ選択手段が、前記作成工程で作成された１以上のデッキテーブルを表示し、当該１以上のデッキテーブルのうちのユーザ端末より選択要求を受け付けたデッキテーブルのデッキＩＤを、ゲームで使用するデッキＩＤとして登録するデッキ選択工程と、を有し、　前記ゲームは、それぞれが異なるゲームＩＤを有する複数のゲーム形式を有し、　前記作成工程において前記作成手段は、前記登録されているユーザの各々について、当該複数のゲーム形式それぞれのゲームＩＤに関連付けて異なるデッキＩＤを有するデッキテーブルを作成し、　前記デッキ選択工程において前記デッキ選択手段は、前記登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられたデッキテーブルのうち、ユーザ端末よりゲーム形式の選択要求を受け付けたゲームＩＤに関連付けられたデッキテーブルを表示することを特徴とするゲームシステムの制御方法。

［請求項11］　予めゲームシステム登録された１枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムの制御方法であって、

前記ゲームシステムのユーザ登録手段が、ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザＩＤを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録工程と、　前記ゲームシステムのログイン管理手段が、前記ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、ユーザ端末より前記ゲームシステムへのログイン要求を受け付けた日時をユーザＩＤに関連付けて管理するログイン管理工程と、　前記ゲームシステムのリスト表示手段が、前記登録されているユーザのユーザＩＤを、ゲームに参加可能なユーザの一覧であるバトルリストに追加して表示するリスト表示工程と、をさらに有し、　前記リスト表示工程において前

記リスト表示手段は、前記ログイン管理工程により管理されている、ログイン要求を受け付けた日時が現在日時から所定期間以内であるユーザのユーザＩＤを、前記バトルリストの上位に追加して表示することを特徴とするゲームシステムの制御方法。

［請求項12］ コンピュータを、請求項１乃至９のいずれか１項に記載のゲームシステムの各手段として機能させるためのプログラム。

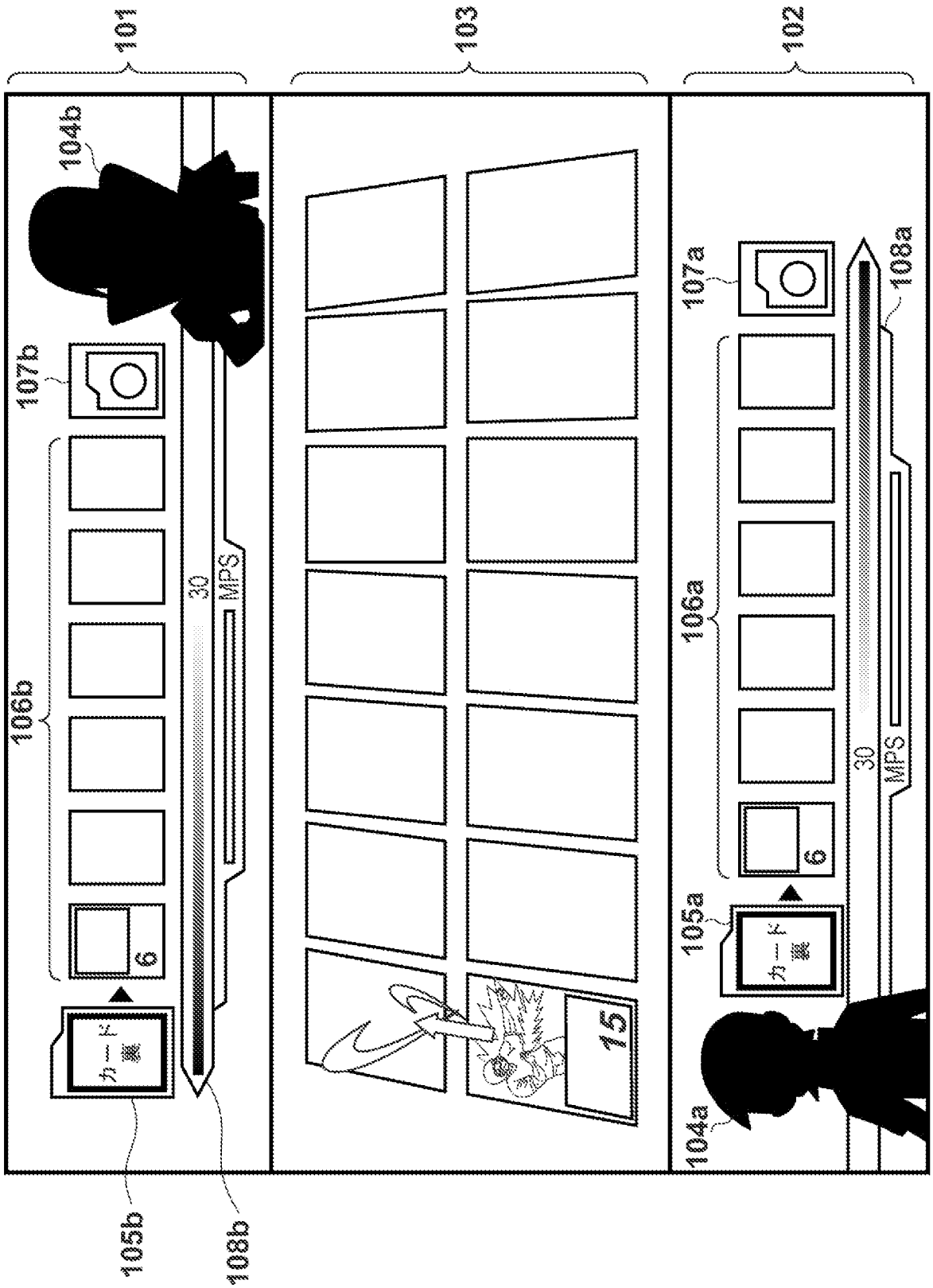
［請求項13］ １枚以上の予めゲームシステムに登録されたカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、 前記ゲームは複数のゲーム形式を有し、 前記ゲームシステムは、表示手段に表示するユーザインタフェースにおいて、 登録要求を行なったユーザに割り当てられた、ユーザ管理データベースにおける固有のユーザＩＤを示すユーザＩＤ表示部と、 前記登録要求を行なったユーザに関連付けられている複数のカードを表示するカード表示部と、 前記複数のゲーム形式の各々について、前記カード表示部に表示された複数のカードのうちデッキに追加するカードの選択指示を受け付けるカード選択部と、 前記複数のゲームの形式の各々について作成されたデッキを表示するデッキ表示部と、を有することを特徴とするゲームシステム。

［請求項14］ １枚以上の予めゲームシステム登録されたカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、 前記ゲームシステムは、表示手段に表示するユーザインタフェースにおいて、

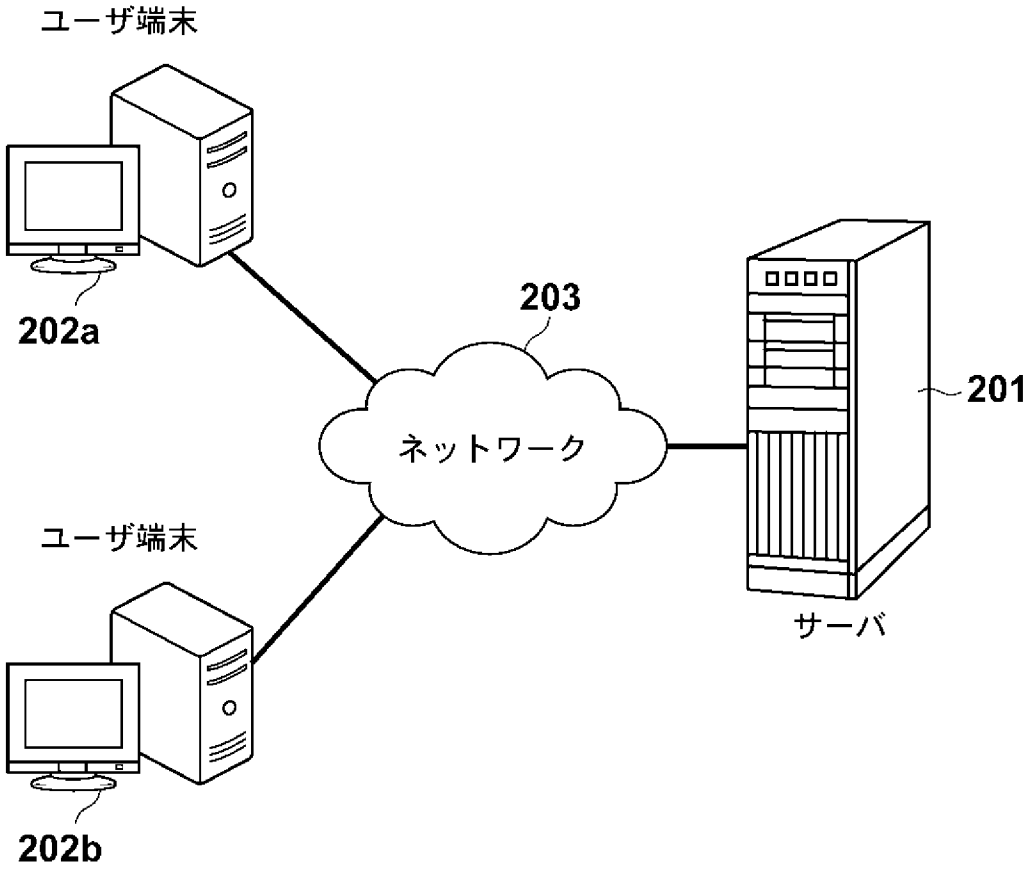
登録要求を行なったユーザに割り当てられた、ユーザ管理データベースにおける固有のユーザＩＤを示すユーザＩＤ表示部と、 前記ゲームシステムに登録されているユーザのうち、ログインした日時が現在日時から所定期間以内であるユーザが上位に含まれる、ゲームに参加可能なユーザの一覧を表示するユーザ表示部と、を有することを特

徴とするゲームシステム。

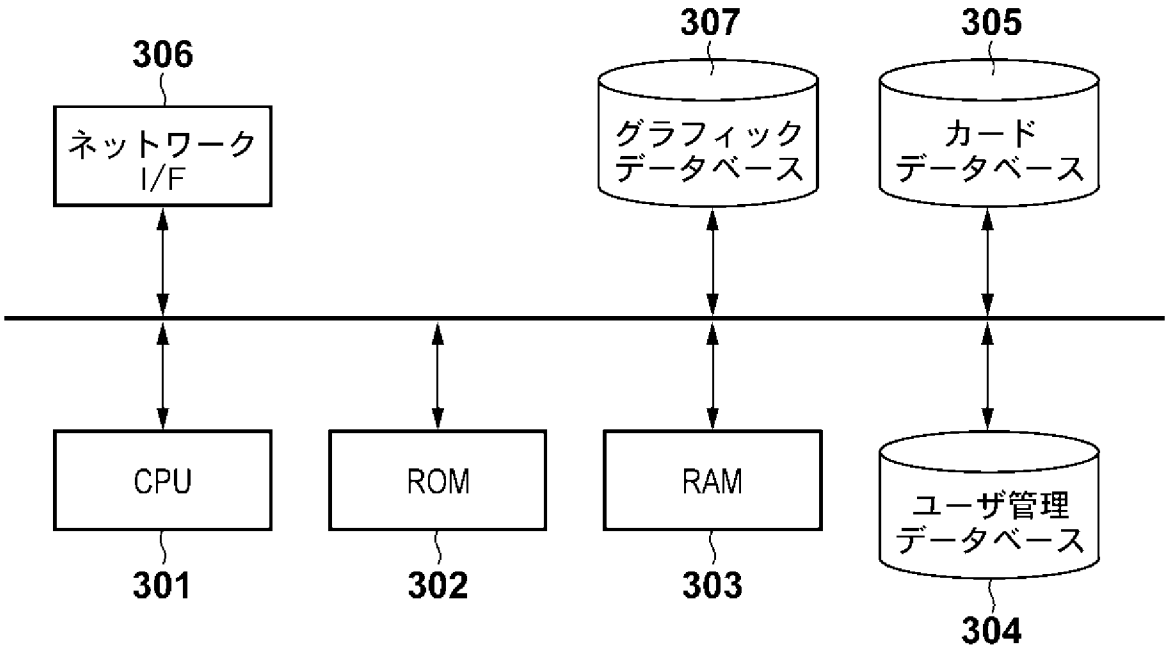
[図1]


101
103
102
104b
107b
106b
30
MPS
6
カード選択
105b
108b
15
107a
108a
106a
105a
104a

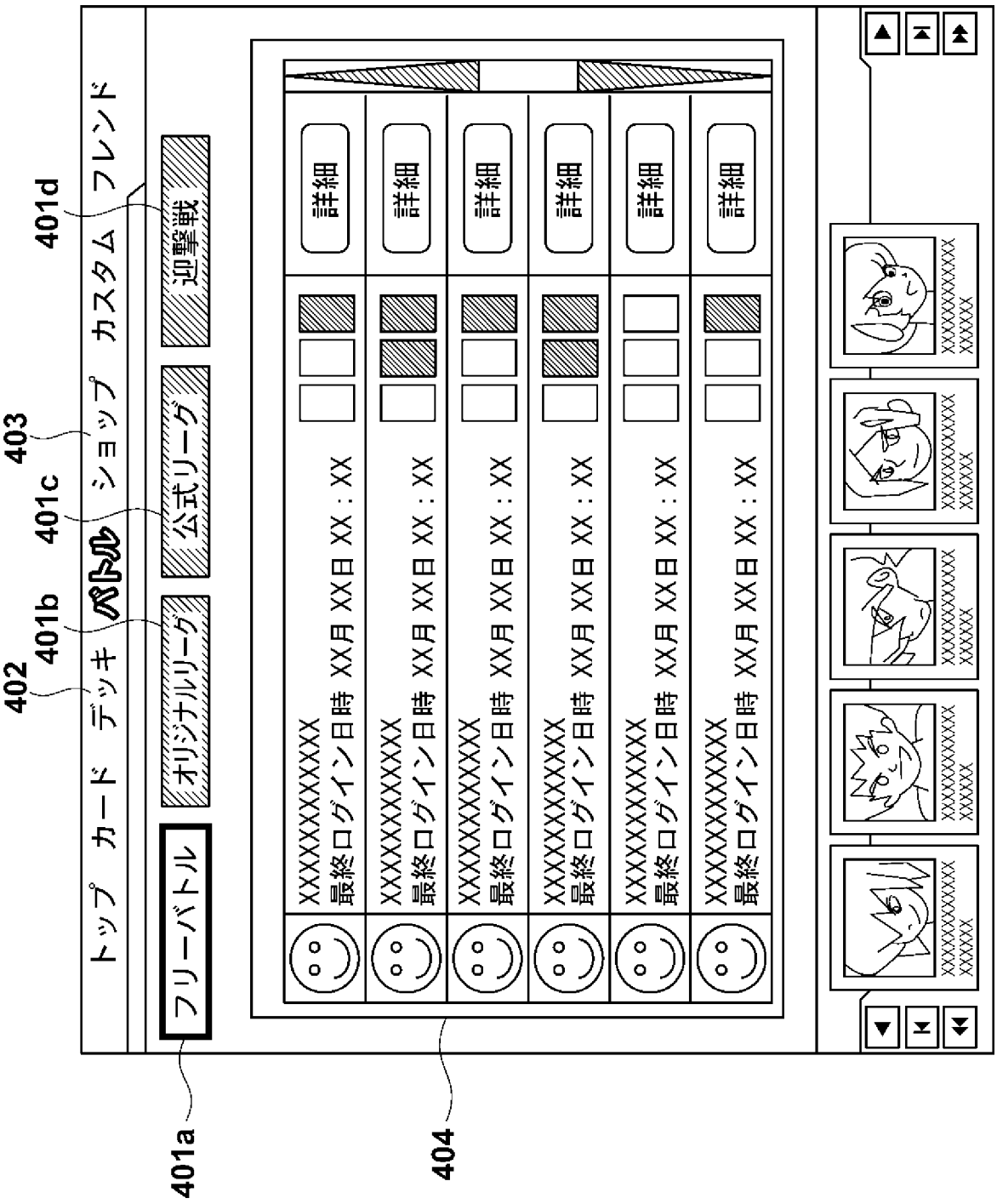
[図2]


ユーザ端末
202a
203
ネットワーク
201
ユーザ端末
サーバ
202b

[図3]


306
ネットワーク
I/F
307
グラフィック
データベース
305
カード
データベース
CPU
ROM
RAM
ユーザ管理
データベース
301
302
303
304

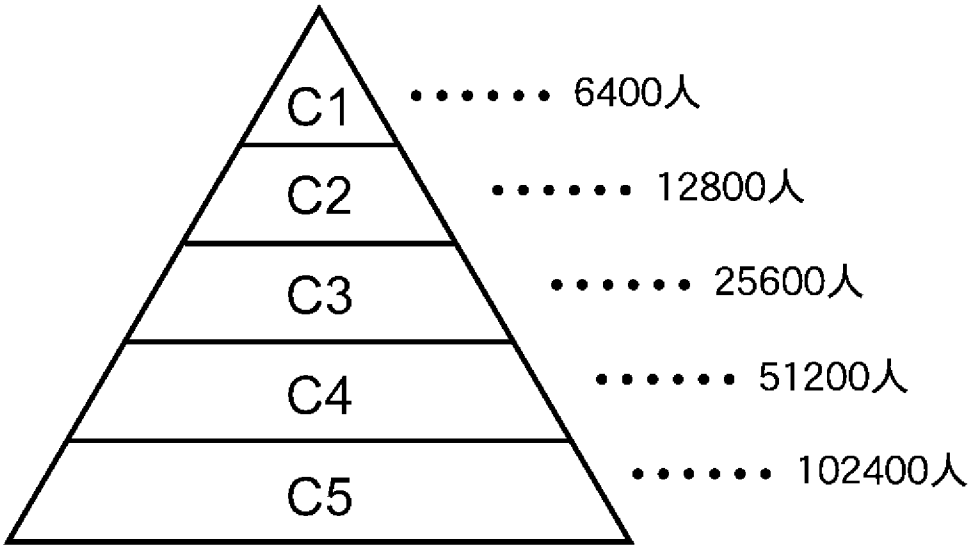
[図4]


401d
403
401c
401b
402
401a
404
トップ
カード
デッキ
バトル
ショップ
カスタム
フレンド
フリーバトル
オリジナルリーグ
公式リーグ
迎撃戦
詳細
XXXXXXXXXXX
最終ログイン日時 XX月 XX日 XX：XX

[図5]

(a)

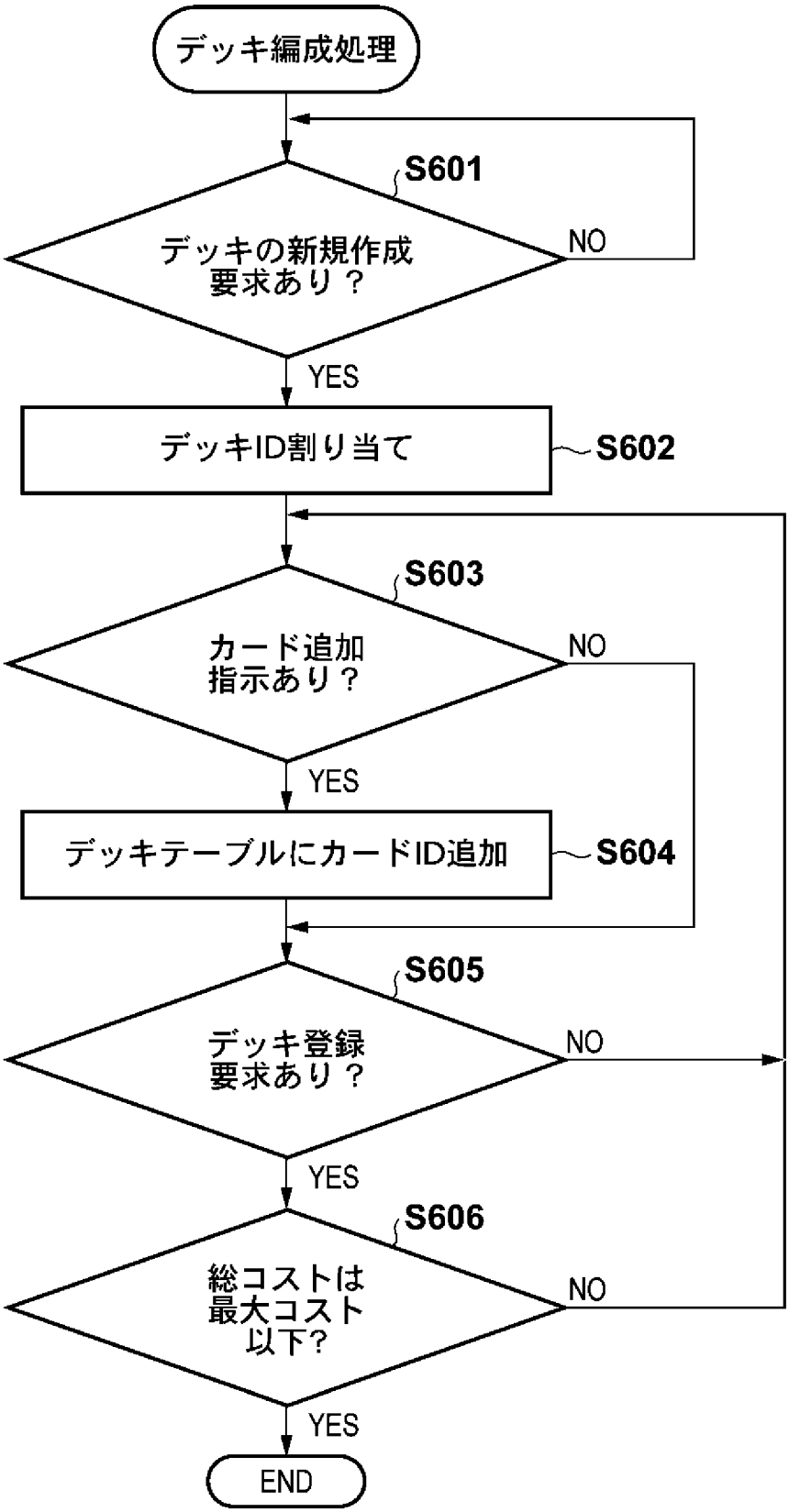
上限ユーザ表



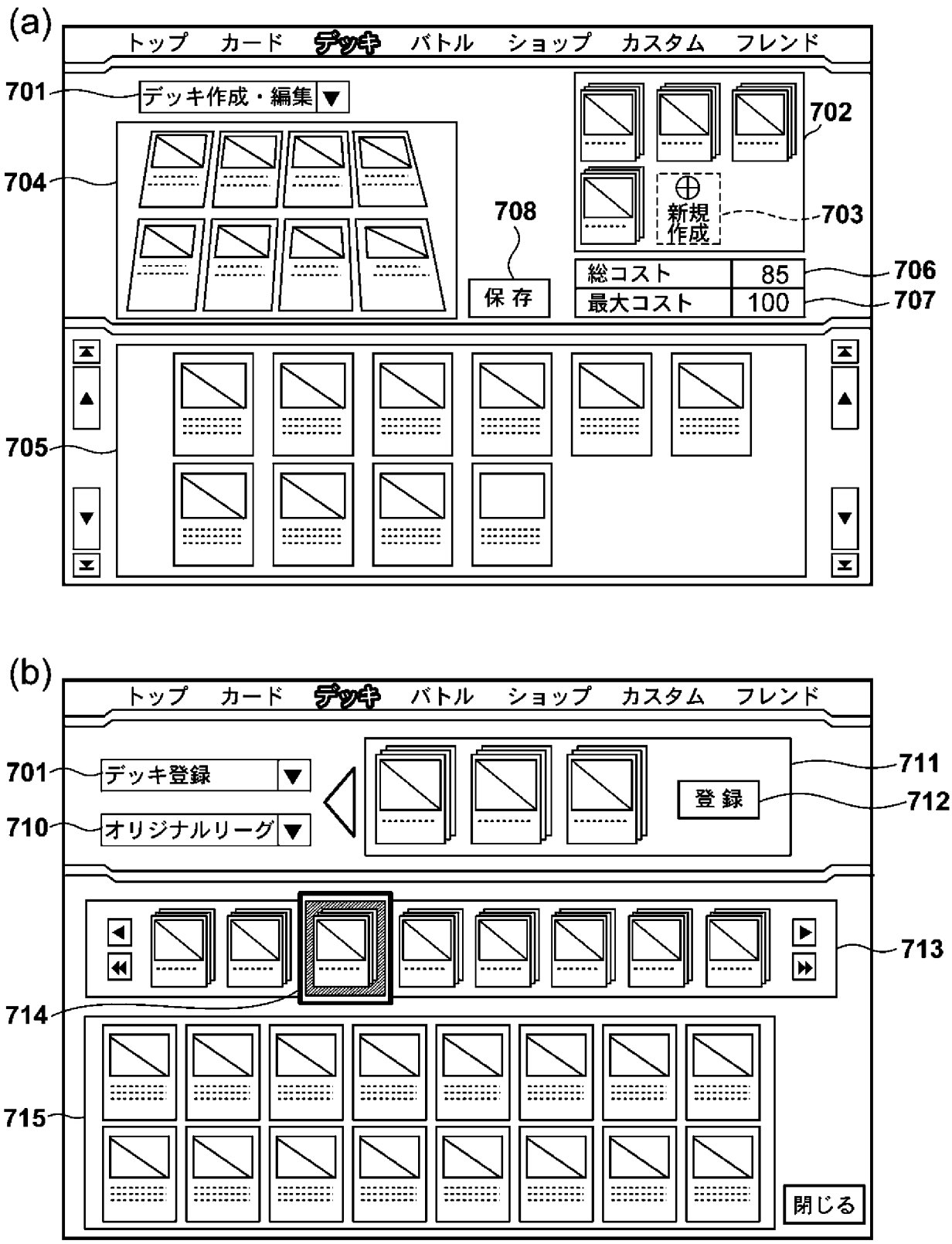
(b)

クラス	昇格	残留	降格	グループ総数
C1	なし	1～10位	11～16位	400
C2	1～3位	4～10位	11～16位	800
C3	1～3位	4～10位	11～16位	1600
C4	1～3位	4～10位	11～16位	3200
C5	1～3位	4～16位	なし	6400

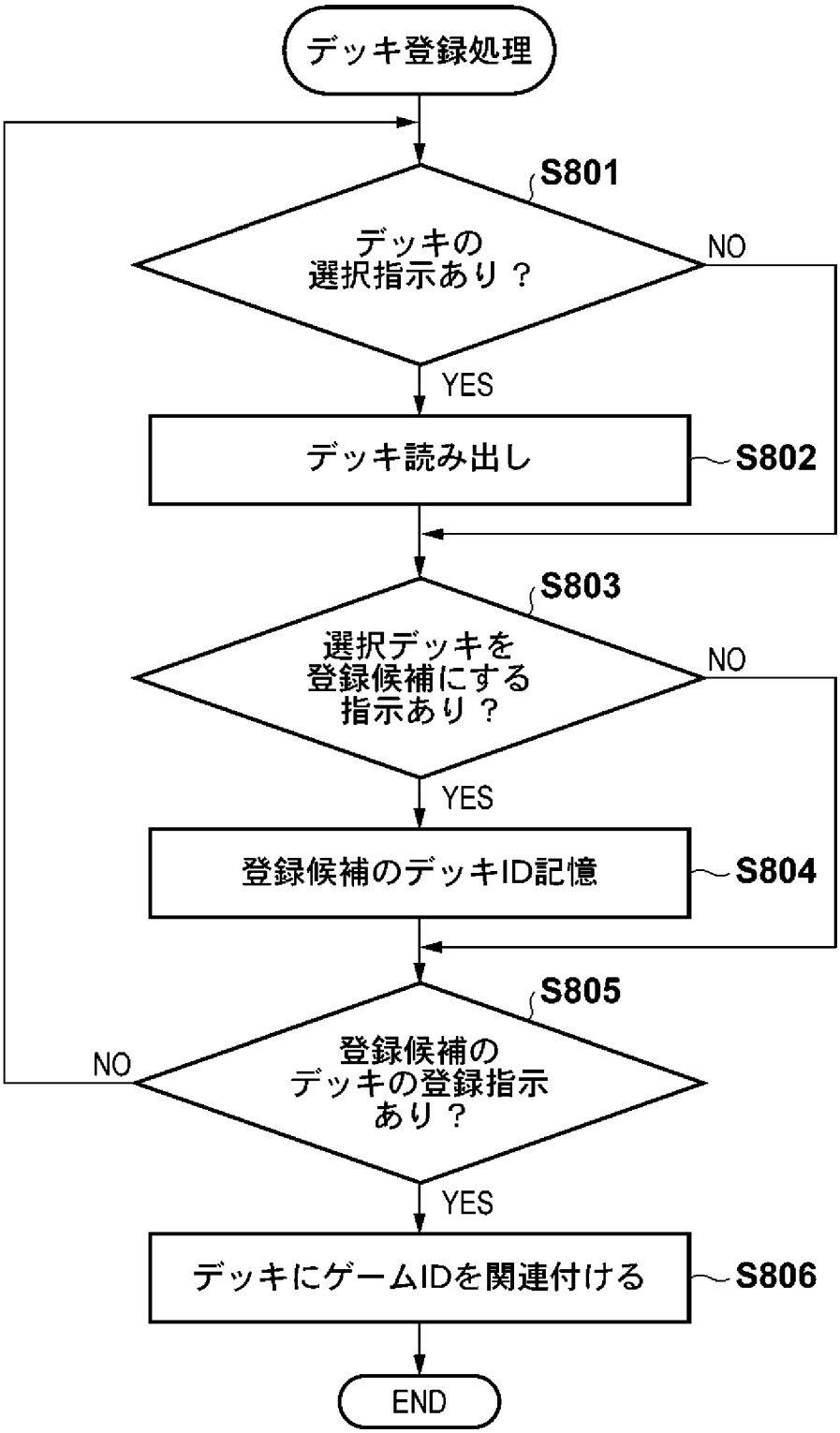
[図6]


デッキ編成処理
S601
デッキの新規作成
要求あり？
NO
YES
デッキID割り当て
S602
S603
カード追加
指示あり？
NO
YES
デッキテーブルにカードID追加
S604
S605
デッキ登録
要求あり？
NO
YES
S606
総コストは
最大コスト
以下?
NO
YES
END

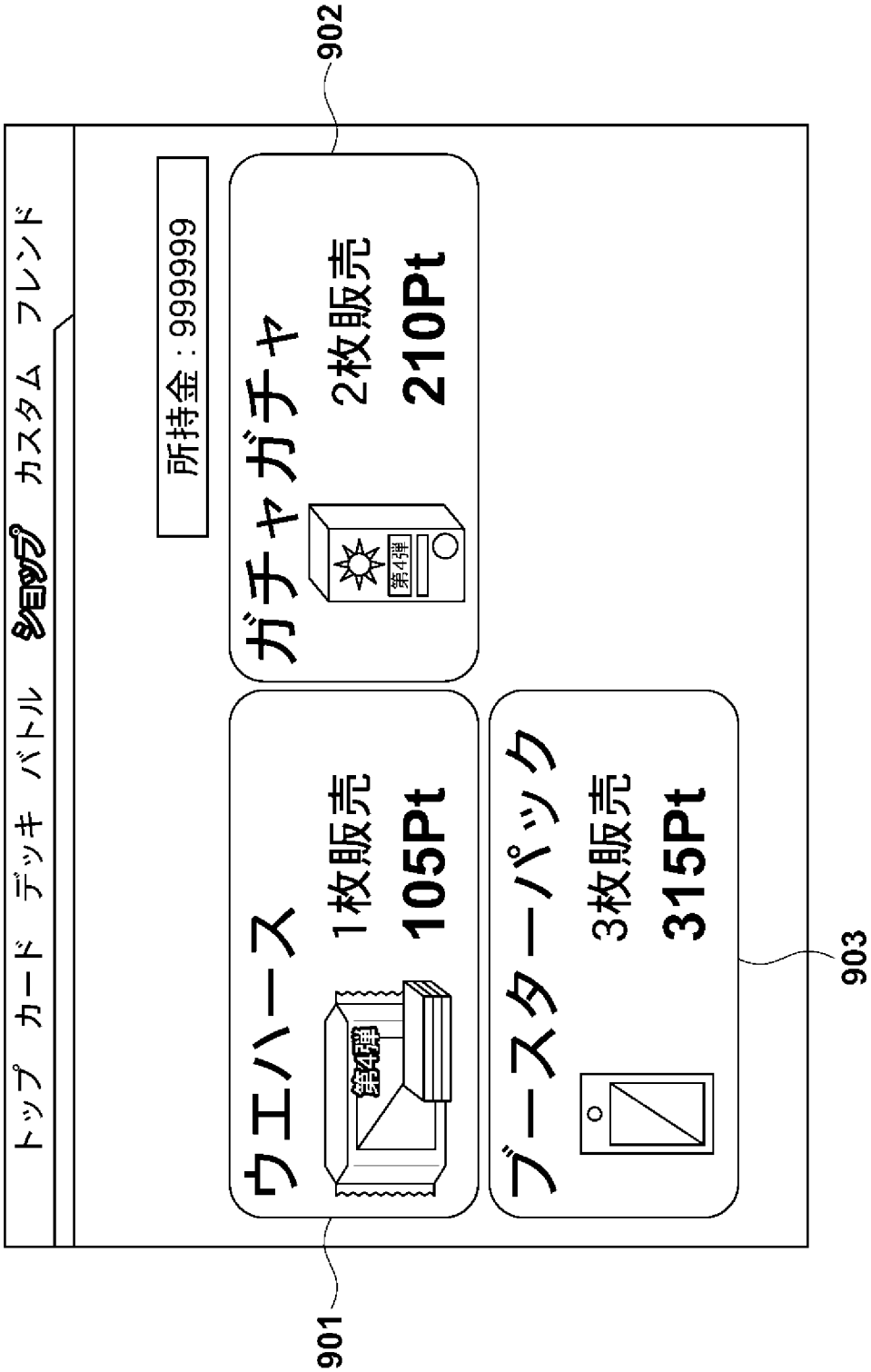
[図7]


(a)
トップ
カード
デッキ
バトル
ショップ
カスタム
フレンド
701
デッキ作成・編集
702
704
708
新規作成
703
保存
総コスト
85
706
最大コスト
100
707
705
(b)
トップ
カード
デッキ
バトル
ショップ
カスタム
フレンド
701
デッキ登録
710
オリジナルリーグ
711
登録
712
713
714
715
閉じる

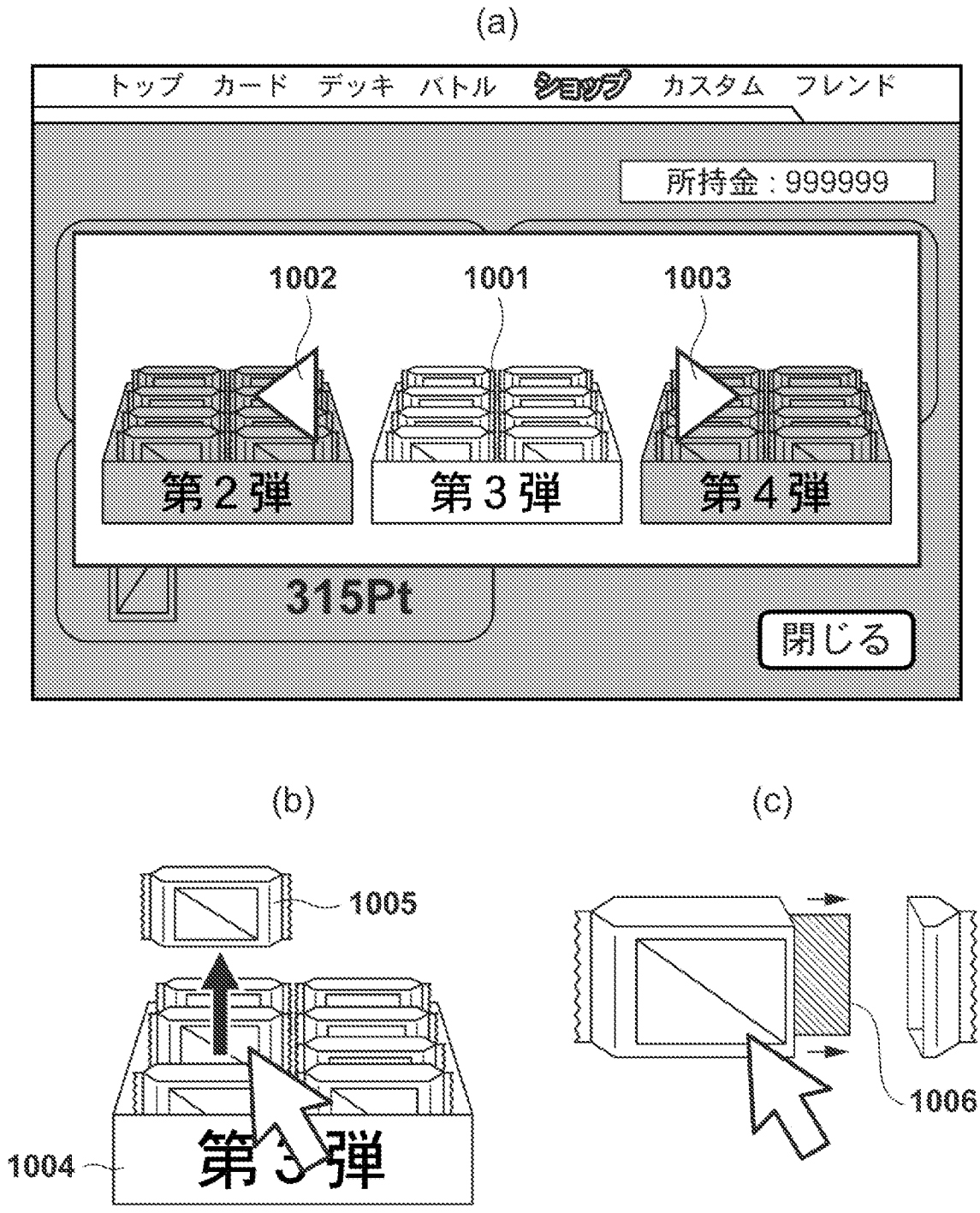
[図8]


デッキ登録処理
S801
デッキの
選択指示あり？
NO
YES
デッキ読み出し
S802
S803
選択デッキを
登録候補にする
指示あり？
NO
YES
登録候補のデッキID記憶
S804
S805
登録候補の
デッキの登録指示
あり？
NO
YES
デッキにゲームIDを関連付ける
S806
END

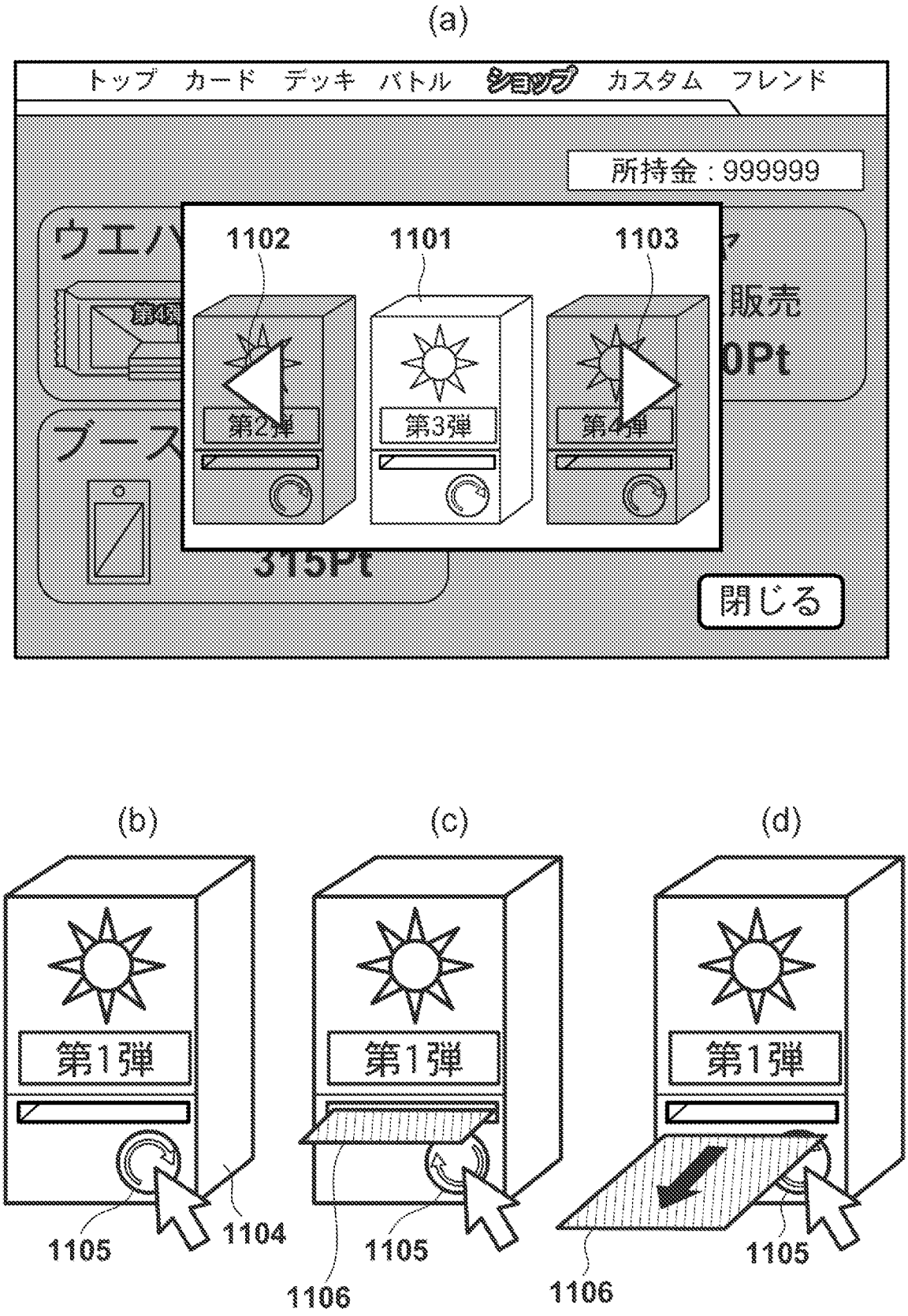
[図9]


902
トップ
カード
デッキ
バトル
ショップ
カスタム
フレンド
所持金：999999
ガチャガチャ
2枚販売
210Pt
第4弾
ウエハース
1枚販売
105Pt
第4弾
ブースターパック
3枚販売
315Pt
901
903

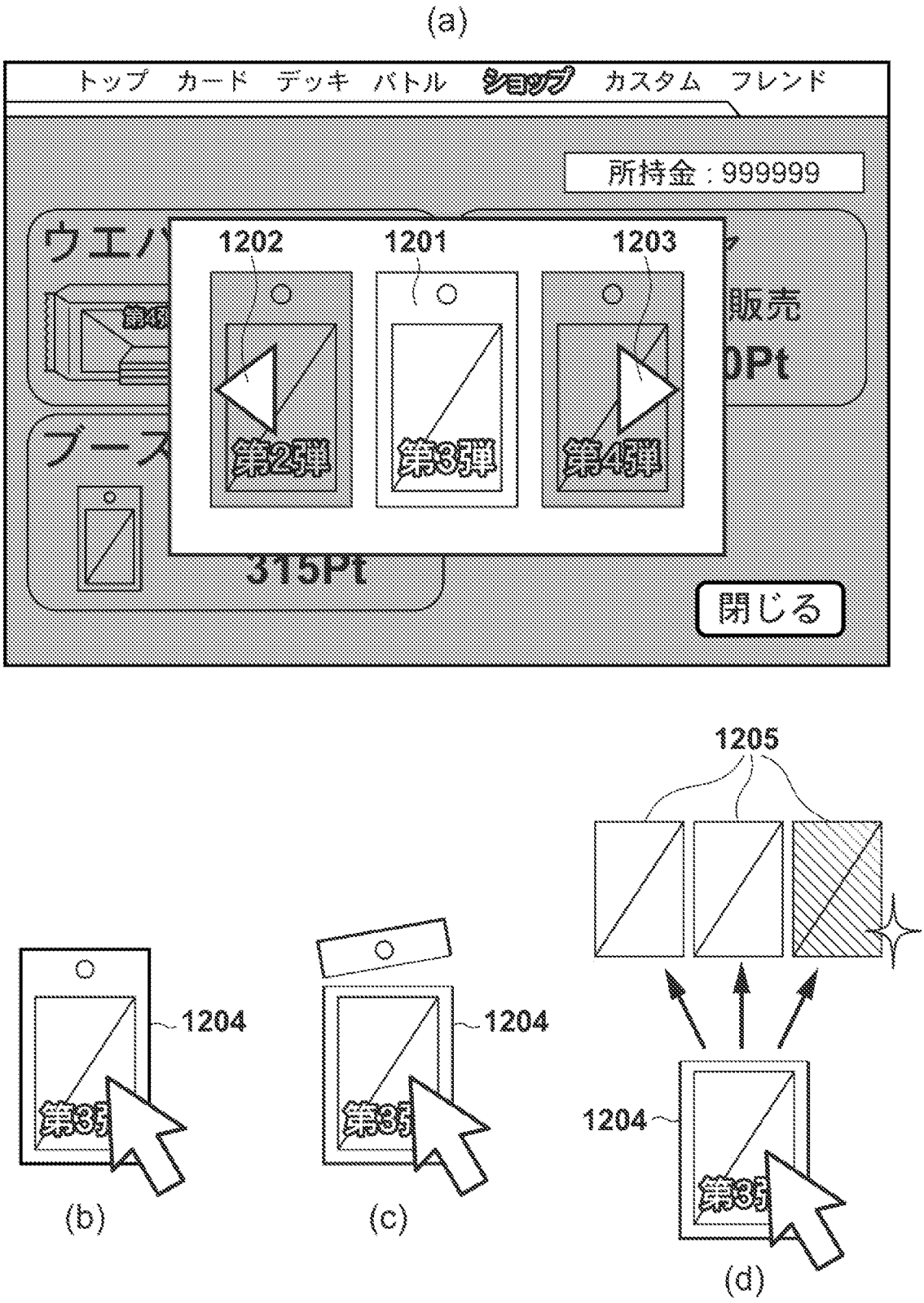
[図10]


(a)
トップ カード デッキ バトル ショップ カスタム フレンド
所持金：999999
1002
1001
1003
第２弾
第３弾
第４弾
315Pt
閉じる
(b)
1005
1004
第３弾
(c)
1006

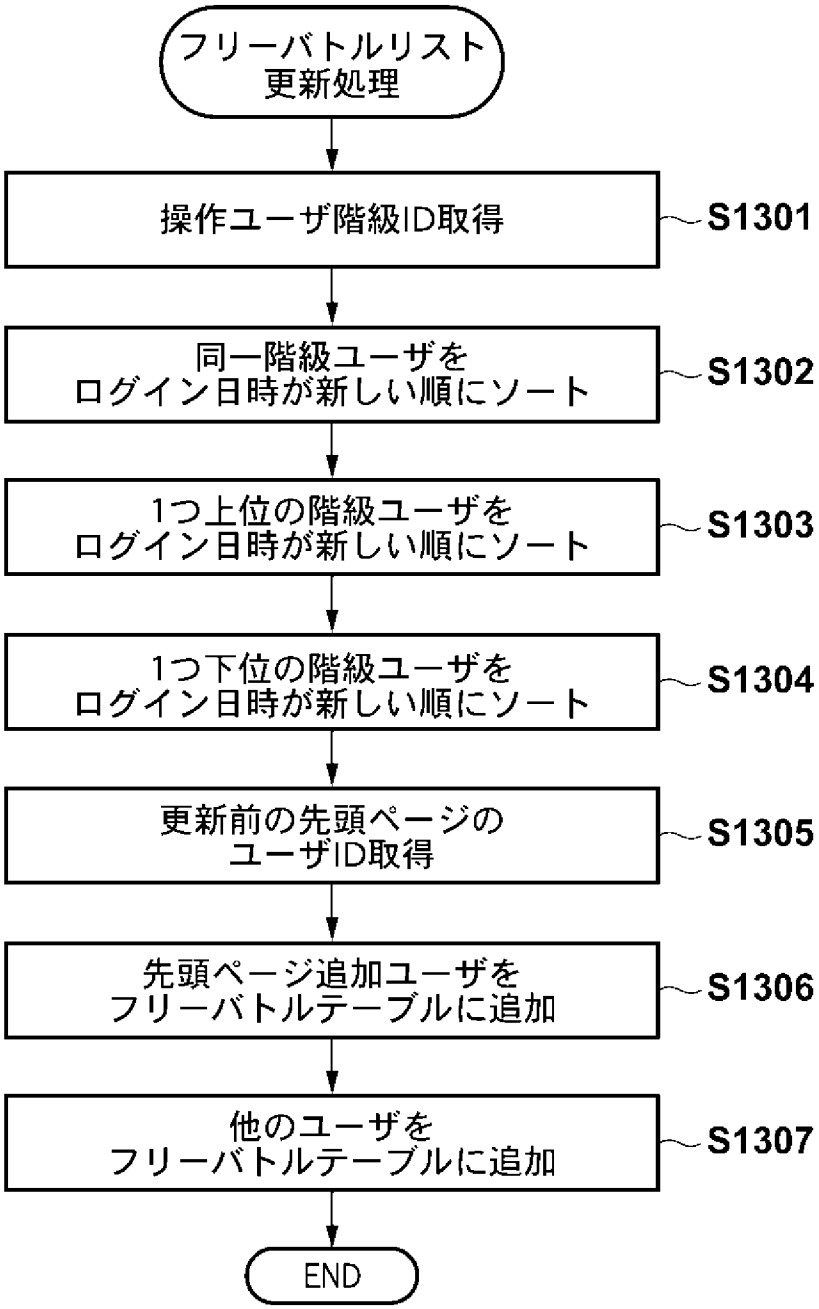
[図11]


(a)
トップ カード デッキ バトル ショップ カスタム フレンド
所持金：999999
1102
1101
1103
販売
0Pt
第2弾
第3弾
第4弾
315Pt
閉じる
(b)
(c)
(d)
第1弾
第1弾
第1弾
1105
1104
1106
1105
1106
1105

[図12]


(a)
トップ カード デッキ バトル ショップ カスタム フレンド
所持金：999999
1202
1201
1203
第2弾
第3弾
第4弾
315Pt
閉じる
1205
1204
1204
1204
(b)
(c)
(d)

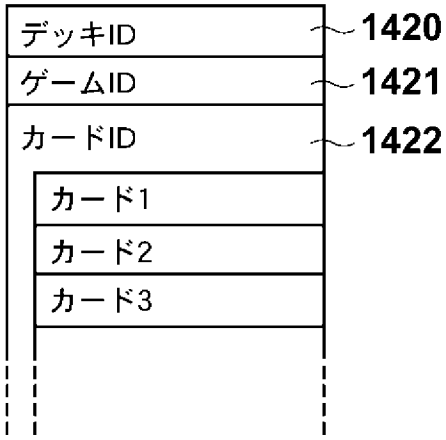
[図13]


フリーバトルリスト
更新処理
操作ユーザ階級ID取得
S1301
同一階級ユーザを
ログイン日時が新しい順にソート
S1302
1つ上位の階級ユーザを
ログイン日時が新しい順にソート
S1303
1つ下位の階級ユーザを
ログイン日時が新しい順にソート
S1304
更新前の先頭ページの
ユーザID取得
S1305
先頭ページ追加ユーザを
フリーバトルテーブルに追加
S1306
他のユーザを
フリーバトルテーブルに追加
S1307
END

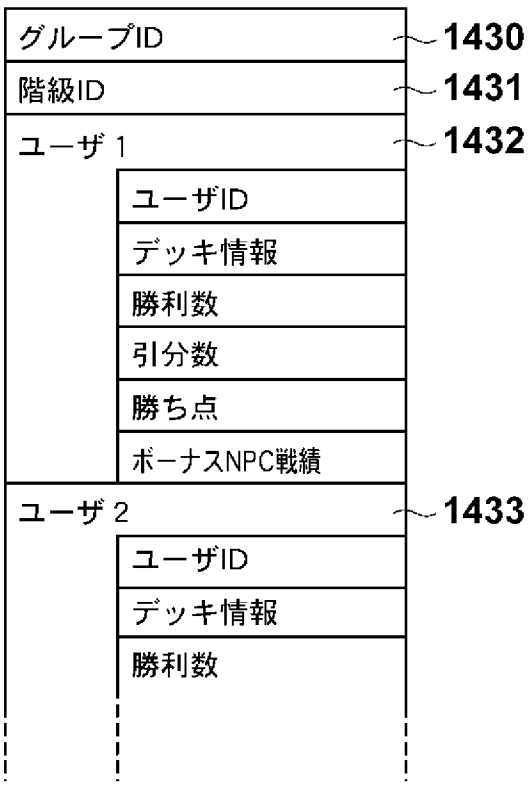
[図14]

(a) ユーザデータ

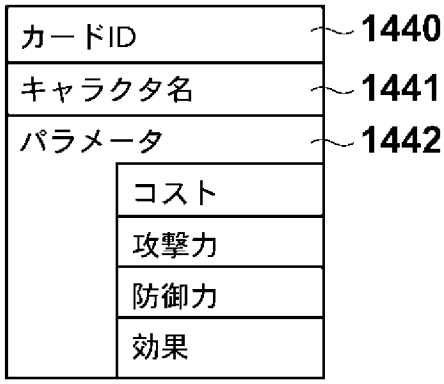
(b) デッキテーブル



(c) グループテーブル



(d) カードデータ



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2012/067745

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F13/12(2006.01)i, *A63F13/00*(2006.01)i, *A63F13/10*(2006.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
A63F13/00-13/12, A63F1/02, 9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2012
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2012	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2012

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	JP 2001-87558 A (Bandai Co., Ltd.), 03 April 2001 (03.04.2001), paragraphs [0014], [0019] to [0020], [0023]; fig. 1 to 4 (Family: none)	1-4,7,10, 12-13 5-6,8
Y	JP 2001-120840 A (Nintendo Co., Ltd.), 08 May 2001 (08.05.2001), paragraphs [0035], [0053] (Family: none)	1-4,7,10, 12-13
Y	JP 4642928 B1 (Namco Bandai Games Inc., Bandai Co., Ltd.), 02 March 2011 (02.03.2011), claim 1; paragraph [0068] & JP 2011-229639 A & EP 2383026 A1	2-4,7

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
04 October, 2012 (04.10.12)	16 October, 2012 (16.10.12)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office Facsimile No.	Authorized officer Telephone No.

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 2009)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2012/067745

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2008-538318 A (Microsoft Corp.), 23 October 2008 (23.10.2008), paragraphs [0045] to [0046], [0057] & US 2006/0247055 A1 & EP 1871497 A & WO 2006/113809 A2 & KR 10-2008-0003353 A & CN 101160158 A & RU 2007138851 A & BRA PI0610289	4,7
Y	JP 2002-315970 A (Success Corp.), 29 October 2002 (29.10.2002), abstract (Family: none)	7
A	JP 11-99285 A (Bandai Co., Ltd.), 13 April 1999 (13.04.1999), entire text; all drawings & JP 2000-84257 A & JP 2001-170366 A	1-8,10,12-13
A	JP 2007-505705 A (Turbine, Inc.), 15 March 2007 (15.03.2007), paragraph [0032]; fig. 5C & JP 4895812 B & US 2007/0111794 A1 & EP 1673150 A & WO 2005/028054 A1 & CA 2539392 A & KR 10-2006-0080224 A & CN 1913943 A & NZ 545992 A & AU 2004273914 A	4

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2012/067745

Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. ☐ Claims Nos.:
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

2. ☐ Claims Nos.:
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:

3. ☐ Claims Nos.:
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

The technical feature common to the invention in claim 1 and the invention in claim 9 is "a game system in which a game progresses by users using decks that are each a card group composed of one or more cards preregistered with the game system and playing cards of the decks, the game system being characterized by comprising a user registration means which accepts a user registration request from a user terminal, assigns a unique user ID to a user that has made the registration request, and registers the user with a user management database".
(Continued to extra sheet)

1. ☐ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. ☐ As all searchable claims could be searched without effort justifying additional fees, this Authority did not invite payment of additional fees.
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:

4. ☒ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:
1-8, 10 and 12-13

Remark on Protest

☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, the payment of a protest fee.

☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.

☐ No protest accompanied the payment of additional search fees.

Continuation of Box No.III of continuation of first sheet(2)

However, the above-said technical feature cannot be considered to be a special technical feature, since the technical feature does not make a contribution over the prior art in the light of the contents disclosed in the document 1 (JP 2001-87558 A (Bandai Co., Ltd.), 03 April 2001 (03.04.2001), paragraphs [0014], [0020], [0023]; fig. 1 to 4).

Therefore, the invention of claim 1 and the invention of claim 9 have no same or corresponding special technical feature.

On the hand, the invention of claim 1 can be considered to have a special technical feature, since the invention has novelty.

The inventions of claims 2-8 and 12 involve all the matters to define the invention of claim 1 (the invention of claim 12 further involves all the matters to define the invention of claim 9).

In addition, the inventions of claims 10 and 11 respectively are different from the inventions of claims 1 and 9 in mere categorical expressions.

Consequently, it is considered that the inventions of claims 13 and 14 respectively have a relationship with the inventions of claims 1 and 9 such that the special technical features of both inventions are complementarily related to each other, and each of both inventions has a corresponding special technical feature.

Accordingly, the following two inventions (invention groups) are involved in claims.

(Invention 1) the inventions of claims 1-8, 10 and 12-13

A game system in which a game progresses by users using decks that are each a card group composed of one or more cards preregistered with the game system and playing cards of the decks, the game system being characterized by comprising: a user registration means which accepts a user registration request from a user terminal, assigns a unique user ID to a user that has made the registration request, and registers the user with a user management database; a notification means which, regarding each of users registered with the user management database, notifies the user of a plurality of cards having different card IDs associated with the user ID of the user; a creation means which accepts a card selection request of which the user has been notified by the notification means from the user terminal, and creates a deck by adding the card IDs of one or more cards selected by the user among the plurality of cards to a deck table having a unique deck ID associated with the user ID of the user; and a deck selection means which displays one or more deck tables created by the creation means and registers, as a deck ID to be used in the game, the deck ID of a deck table which has accepted the selection request from the user terminal among the one or more deck tables, wherein the game has a plurality of game forms having different game IDs, the creation means creates, for each of the registered users, deck tables having different deck IDs associated with the respective game IDs of the plurality of game forms, and the deck selection means displays, for each of the registered users, a deck table associated with a game ID which has accepted a game form selection request from the user terminal among the deck tables associated with the user ID of the user, a control method, a program, and a game system having a user interface corresponding thereto.

(Invention 2) the inventions of claims 9, 11-12 and 14

(Continued to next extra sheet)

A game system in which a game progresses by users using decks that are each a card group composed of one or more cards preregistered with the game system and playing cards of the decks, the game system being characterized by further comprising: a user registration means which accepts a user registration request from a user terminal, assigns a unique user ID to a user that has made the registration request, and registers the user with a user management database; a login management means which, regarding each of users registered with the user management database, associates the date on which a login request to the game system has been accepted from the user terminal with the user ID and manages the date; a list display means which adds the user ID of the registered user to a battle list that is a list of users that can participate in the game and displays the battle list, wherein the list display means adds the user ID of the user from whom the login request managed by the login management means has been accepted on a date within a predetermined period from the present date to the top level of the battle list and displays the battle list, a control method, a program, and a game system having a user interface corresponding thereto.

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１２／０６７７４５

Ａ．　発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F13/12(2006.01)i, A63F13/00(2006.01)i, A63F13/10(2006.01)i

Ｂ．　調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F13/00-13/12
A63F 1/02, 9/24

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報　１９２２－１９９６年
日本国公開実用新案公報　１９７１－２０１２年
日本国実用新案登録公報　１９９６－２０１２年
日本国登録実用新案公報　１９９４－２０１２年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

Ｃ．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
Y A	JP 2001-87558 A（株式会社バンダイ）2001.04.03, 段落 0014, 0019-0020, 0023, 図 1-4（ファミリーなし）	1-4, 7, 10, 12-13 5-6, 8
Y	JP 2001-120840 A（任天堂株式会社）2001.05.08, 段落 0035, 0053　（ファミリーなし）	1-4, 7, 10, 12-13
Y	JP 4642928 B1（株式会社バンダイナムコゲームス, 株式会社バンダイ）2011.03.02, 請求項 1, 段落 0068　& JP 2011-229639 A & EP 2383026 A1	2-4, 7

☑　Ｃ欄の続きにも文献が列挙されている。

☐　パテントファミリーに関する別紙を参照。

＊　引用文献のカテゴリー
「Ａ」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「Ｅ」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「Ｌ」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「Ｏ」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「Ｐ」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献
「Ｔ」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「Ｘ」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Ｙ」特に関連のある文献であって、当該文献と他の１以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「＆」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日
０４．１０．２０１２	１６．１０．２０１２

国際調査機関の名称及びあて先
日本国特許庁（ＩＳＡ／ＪＰ）
郵便番号１００－８９１５
東京都千代田区霞が関三丁目４番３号

特許庁審査官（権限のある職員）　２Ｂ　４０９６
宇佐田　健二
電話番号　０３－３５８１－１１０１　内線　３２３７

Ｃ（続き）．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
Y	JP 2008-538318 A（マイクロソフト　コーポレーション）2008.10.23，段落0045-0046，0057　& US 2006/0247055 A1 & EP 1871497 A & WO 2006/113809 A2 & KR 10-2008-0003353 A & CN 101160158 A & RU 2007138851 A & BRA PI0610289	4,7
Y	JP 2002-315970 A（株式会社サクセス）2002.10.29，要約（ファミリーなし）	7
A	JP 11-99285 A（株式会社バンダイ）1999.04.13，全文，全図　& JP 2000-84257 A & JP 2001-170366 A	1-8,10,12-13
A	JP 2007-505705 A（タービン　インコーポレイテッド）2007.03.15，段落００３２，図５Ｃ　& JP 4895812 B & US 2007/0111794 A1 & EP 1673150 A & WO 2005/028054 A1 & CA 2539392 A & KR 10-2006-0080224 A & CN 1913943 A & NZ 545992 A & AU 2004273914 A	4

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１２／０６７７４５

第Ⅱ欄　請求の範囲の一部の調査ができないときの意見（第１ページの２の続き）

法第8条第3項（ＰＣＴ17条(2)(a)）の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

１．☐ 請求項 ＿＿＿＿＿＿＿＿ は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。
つまり、

２．☐ 請求項 ＿＿＿＿＿＿＿＿ は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、

３．☐ 請求項 ＿＿＿＿＿＿＿＿ は、従属請求の範囲であってＰＣＴ規則6.4(a)の第２文及び第3文の規定に従って記載されていない。

第Ⅲ欄　発明の単一性が欠如しているときの意見（第１ページの３の続き）

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるとこの国際調査機関は認めた。

請求項１に係る発明と、請求項９に係る発明とは、『予めゲームシステムに登録された１枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、 ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザＩＤを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録手段と、を有する、ことを特徴とするゲームシステム。』という共通の技術的特徴を有している。

しかしながら、上記技術的特徴は、文献１（JP 2001-87558 A（株式会社バンダイ），2001.04.03，段落００１４，００２０，００２３，図１－４）の開示内容に照らして、先行技術に対する貢献をもたらすものではないから、特別な技術的特徴であるとはいえない。

したがって、請求項１に係る発明と、請求項９に係る発明とは、同一の又は対応する特別な技術的特徴を有していない。

一方、請求項１に係る発明は、新規性を有しているから、特別な技術的特徴を有しているといえる。

特別ページへ続く

１．☐ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求項について作成した。

２．☐ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求項について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。

３．☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求項のみについて作成した。

４．☑ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求項について作成した。

請求項１－８，１０，１２―１３

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

☐ 追加調査手数料及び、該当する場合には、異議申立手数料の納付と共に、出願人から異議申立てがあった。

☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあったが、異議申立手数料が納付命令書に示した期間内に支払われなかった。

☐ 追加調査手数料の納付はあったが、異議申立てはなかった。

第Ⅲ欄の続き

請求項２－８，１２に係る発明は、請求項１に係る発明の発明特定事項をすべて含む請求項である（請求項１２に係る発明は、請求項９に係る発明の発明特定事項もすべて含む）。また、請求項１０，１１に係る発明は、それぞれ請求項１，９に係る発明に対して、カテゴリー表現上の差異があるにすぎない。そして、請求項１３，１４に係る発明は、それぞれ請求項１，９に係る発明との関係において、特別な技術的特徴が相補的に関連しており、それぞれの発明が、対応する特別な技術的特徴を有しているといえる。
そして、請求の範囲には、以下に示す２の発明（群）が含まれる。

（発明１）請求項１－８，１０，１２―１３に係る発明
予めゲームシステムに登録された１枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザＩＤを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録手段と、前記ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられている、各々が異なるカードＩＤを有する複数のカードを、当該ユーザに通知する通知手段と、ユーザ端末より前記通知手段によってユーザに通知されたカードの選択要求を受け付け、前記複数のカードのうち、当該ユーザにより選択された１枚以上のカードそれぞれのカードＩＤを、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられた、固有のデッキＩＤを有するデッキテーブルに追加することによりデッキを作成する作成手段と、前記作成手段により作成された１以上のデッキテーブルを表示し、当該１以上のデッキテーブルのうちのユーザ端末より選択要求を受け付けたデッキテーブルのデッキＩＤを、ゲームで使用するデッキＩＤとして登録するデッキ選択手段と、を有し、前記ゲームは、それぞれが異なるゲームＩＤを有する複数のゲーム形式を有し、前記作成手段は、前記登録されているユーザの各々について、当該複数のゲーム形式それぞれのゲームＩＤに関連付けて異なるデッキＩＤを有するデッキテーブルを作成し、前記デッキ選択手段は、前記登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザＩＤに関連付けられたデッキテーブルのうち、ユーザ端末よりゲーム形式の選択要求を受け付けたゲームＩＤに関連付けられたデッキテーブルを表示することを特徴とするゲームシステム、制御方法、プログラム、及びこれに対応するユーザインタフェースを有するゲームシステム。

（発明２）請求項９，１１－１２，１４に係る発明
予めゲームシステムに登録された１枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザＩＤを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録手段と、前記ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、ユーザ端末より前記ゲームシステムへのログイン要求を受け付けた日時をユーザＩＤに関連付けて管理するログイン管理手段と、前記登録されているユーザのユーザＩＤを、ゲームに参加可能なユーザの一覧であるバトルリストに追加して表示するリスト表示手段と、をさらに有し、前記リスト表示手段は、前記ログイン管理手段により管理されている、ログイン要求を受け付けた日時が現在日時から所定期間以内であるユーザのユーザＩＤを、前記バトルリストの上位に追加して表示することを特徴とするゲームシステム、制御方法、プログラム、及びこれに対応するユーザインタフェースを有するゲームシステム。