



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2023년02월10일
(11) 등록번호 10-2498671
(24) 등록일자 2023년02월07일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/35 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)
A63F 13/79 (2014.01)
(52) CPC특허분류
A63F 13/35 (2015.01)
A63F 13/69 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2017-7006311
(22) 출원일자(국제) 2015년09월07일
심사청구일자 2020년08월06일
(85) 번역문제출일자 2017년03월07일
(65) 공개번호 10-2017-0067720
(43) 공개일자 2017년06월16일
(86) 국제출원번호 PCT/JP2015/075341
(87) 국제공개번호 WO 2016/052083
국제공개일자 2016년04월07일
(30) 우선권주장
JP-P-2014-200746 2014년09월30일 일본(JP)
(56) 선행기술조사문헌
JP2014000103 A*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
가부시키가이샤 코나미 테지타루 엔터테인먼트
일본 도쿄도 주오구 긴자 1쵸메 11번 1고
(72) 발명자
고구레 크리스틴 마리코
일본 1078324 도쿄도 미나토구 아카사카 9쵸메 7
번 2고 가부시키가이샤 코나미 테지타루 엔터테인먼트 내
(74) 대리인
장수길, 이중희

전체 청구항 수 : 총 19 항

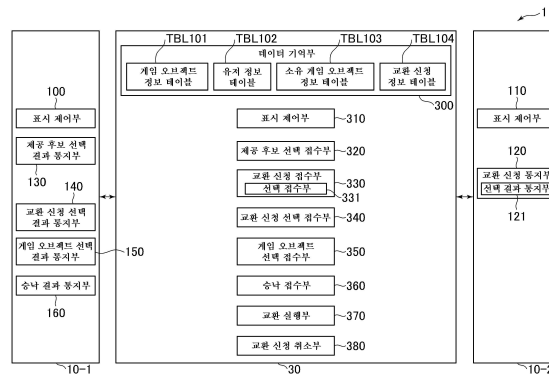
심사관 : 김대홍

(54) 발명의 명칭 게임 시스템, 교환 신청 접수 장치 및 프로그램

(57) 요약

게임 시스템(1)은, 유저 ID에 게임 카드가 관련지어진 게임을 실행한다. 교환 신청 접수부(330)는, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중에서 선택되는 입수 희망 카드와, 제2 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중에서 선택되는 제공 희망 카드의 교환 신청을, 제2 유저로부터 접수한다. 교환 실행부(370)는, 교환 신청에 기초하여, 입수 희망 카드와 제공 희망 카드의 교환을 제1 유저 ID와 제2 유저 ID의 사이에서 실행한다. 선택 접수부(331)는, 입수 희망 카드의 선택과 제공 희망 카드의 선택을 제2 유저로부터 접수하고, 1회의 교환에서의 입수 희망 카드 및 제공 희망 카드 중 적어도 하나로서, 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 카드의 선택을 접수한다.

대표도



(52) CPC특허분류

A63F 13/79 (2015.01)

A63F 2300/575 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

유저 식별 정보에 게임 오브젝트가 관련지어진 게임을 실행하는 게임 시스템에 있어서,

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제2 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단과,

상기 교환 신청에 기초하여, 상기 입수 희망 게임 오브젝트와 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 상기 제1 유저 식별 정보와 상기 제2 유저 식별 정보의 사이에서 실행하는 교환 실행 수단,

을 포함하고,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 제2 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고, 상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 동일한 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 복수의 교환 신청을 접수 가능하고,

상기 게임 시스템은, 상기 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청에 대한 승낙을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수하는 승낙 접수 수단을 포함하고,

상기 교환 실행 수단은, 상기 제1 유저에 의해 상기 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청이 승낙된 경우에, 당해 하나의 교환 신청에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트와, 당해 하나의 교환 신청에서의 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 실행하고,

상기 게임 시스템은, 상기 제1 유저에 의해 상기 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청이 승낙된 경우에, 상기 복수의 교환 신청 중 다른 교환 신청을 취소하는 교환 신청 취소 수단을 포함하는,

게임 시스템.

청구항 2

유저 식별 정보에 게임 오브젝트가 관련지어진 게임을 실행하는 게임 시스템에 있어서,

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제2 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단과,

상기 교환 신청에 기초하여, 상기 입수 희망 게임 오브젝트와 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 상기 제1 유저 식별 정보와 상기 제2 유저 식별 정보의 사이에서 실행하는 교환 실행 수단,

을 포함하고,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 제2 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고, 상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 게임 시스템은, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택하기 위한 입수 희망 선택 화면 화상을 상기 제2 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고,

상기 입수 희망 선택 화면 화상에는, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트가 상기 입수 희망

게임 오브젝트로서 선택된 기존의 교환 신청에 관한 정보가 표시되는, 게임 시스템.

청구항 3

유저 식별 정보에 게임 오브젝트가 관련지어진 게임을 실행하는 게임 시스템에 있어서,

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제2 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단과,

상기 교환 신청에 기초하여, 상기 입수 희망 게임 오브젝트와 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 상기 제1 유저 식별 정보와 상기 제2 유저 식별 정보의 사이에서 실행하는 교환 실행 수단,

을 포함하고,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 제2 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고, 상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 게임 시스템은, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어 기억되는, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트의 리스트 데이터에 기초하여, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청의 일람을 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상을 상기 제1 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고,

상기 교환 신청 일람 화면 화상에는, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청 중, 상기 리스트 데이터에 포함되는 게임 오브젝트가 상기 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택된 교환 신청이 우선 표시 또는 구별 표시되는, 게임 시스템.

청구항 4

유저 식별 정보에 게임 오브젝트가 관련지어진 게임을 실행하는 게임 시스템에 있어서,

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제2 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단과,

상기 교환 신청에 기초하여, 상기 입수 희망 게임 오브젝트와 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 상기 제1 유저 식별 정보와 상기 제2 유저 식별 정보의 사이에서 실행하는 교환 실행 수단,

을 포함하고,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 제2 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고, 상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 게임 시스템은, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어 기억되는, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트의 리스트 데이터에 기초하여, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청의 내용을 나타내는 교환 신청 내용 화면 화상을 상기 제1 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고,

상기 교환 신청 내용 화면 화상에는, 상기 교환 신청에서 상기 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 게임 오브젝트 중, 상기 리스트 데이터에 포함되는 게임 오브젝트가 우선 표시 또는 구별 표시되는, 게임 시스템.

청구항 5

유저 식별 정보에 게임 오브젝트가 관련지어진 게임을 실행하는 게임 시스템에 있어서,

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교

환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제2 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단과,
상기 교환 신청에 기초하여, 상기 입수 희망 게임 오브젝트와 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 상기 제1 유저 식별 정보와 상기 제2 유저 식별 정보의 사이에서 실행하는 교환 실행 수단,
을 포함하고,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 제2 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고, 상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 게임 시스템은, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나의 선택을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수하는 수단과,

상기 제1 유저에 의해 선택된 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 교환 신청에 관한 정보를 상기 제1 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하는, 게임 시스템.

청구항 6

유저 식별 정보에 게임 오브젝트가 관련지어진 게임을 실행하는 게임 시스템에 있어서,

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와,
제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제2 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단과,

상기 교환 신청에 기초하여, 상기 입수 희망 게임 오브젝트와 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 상기 제1 유저 식별 정보와 상기 제2 유저 식별 정보의 사이에서 실행하는 교환 실행 수단,
을 포함하고,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 제2 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고, 상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 게임 시스템은, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어 기억되는, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트의 리스트 데이터에 기초하여, 상기 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 상기 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택하기 위한 제공 희망 선택 화면 화상을 상기 제2 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고,

상기 제공 희망 선택 화면 화상에는, 상기 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중, 상기 리스트 데이터에 포함되는 게임 오브젝트가 우선 표시 또는 구별 표시되는, 게임 시스템.

청구항 7

유저 식별 정보에 게임 오브젝트가 관련지어진 게임을 실행하는 게임 시스템에 있어서,

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와,
제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제2 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단과,

상기 교환 신청에 기초하여, 상기 입수 희망 게임 오브젝트와 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 상기 제1 유저 식별 정보와 상기 제2 유저 식별 정보의 사이에서 실행하는 교환 실행 수단,
을 포함하고,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 제2 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고, 상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 게임 시스템은, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 복수의 교환 신청 중 어느 하나의 선택을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수하는 수단과,

상기 복수의 교환 신청 중, 상기 제1 유저에 의해 선택된 교환 신청 이외의 교환 신청이며, 또한 상기 제1 유저에 의해 선택된 교환 신청에서 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 게임 오브젝트와 동일한 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 교환 신청에 관한 정보를 상기 제1 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하는, 게임 시스템.

청구항 8

유저 식별 정보에 게임 오브젝트가 관련지어진 게임을 실행하는 게임 시스템에 있어서,

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제2 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단과,

상기 교환 신청에 기초하여, 상기 입수 희망 게임 오브젝트와 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 상기 제1 유저 식별 정보와 상기 제2 유저 식별 정보의 사이에서 실행하는 교환 실행 수단,

을 포함하고,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 제2 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고, 상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 게임 시스템은, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청 중 하나의 교환 신청의 내용을 나타내는 교환 신청 내용 화면 화상을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 표시 제어 수단을 포함하고,

상기 표시 제어 수단은 상기 하나의 교환 신청에서 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 게임 오브젝트와 동일한 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 다른 교환 신청을 검색하고 검색한 당해 다른 교환 신청에 관한 정보가 표시되는 상기 교환 신청 내용 화면 화상을 상기 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는, 게임 시스템.

청구항 9

제1항 내지 제8항 중 어느 한 항에 기재된 게임 시스템에 있어서,

상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 제공 후보 게임 오브젝트로서 선택하는 것을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수하는 제공 후보 선택 접수 수단을 포함하고,

상기 선택 접수 수단은, 상기 제1 유저에 의해 상기 제공 후보 게임 오브젝트로서 선택된 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택하는 것을 상기 제2 유저로부터 접수하는, 게임 시스템.

청구항 10

제1항 내지 제8항 중 어느 한 항에 기재된 게임 시스템에 있어서,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 동일한 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 복수의 교환 신청을 접수 가능하고,

상기 게임 시스템은, 상기 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청에 대한 승낙을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수하는 승낙 접수 수단을 포함하고,

상기 교환 실행 수단은, 상기 제1 유저에 의해 상기 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청이 승낙된 경우에, 당해 하나의 교환 신청에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트와, 당해 하나의 교환 신청에서의 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 실행하는, 게임 시스템.

청구항 11

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단을 포함하는 교환 신청 접수 장치로서,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고,

상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 동일한 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 복수의 교환 신청을 접수 가능하고,

상기 교환 신청 접수 장치는, 상기 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청에 대한 승낙을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수하는 승낙 접수 수단을 포함하고,

상기 교환 신청 접수 장치는, 상기 제1 유저에 의해 상기 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청이 승낙된 경우에, 당해 하나의 교환 신청에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트와, 당해 하나의 교환 신청에서의 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 실행하는 교환 실행 수단을 포함하고,

상기 교환 신청 접수 장치는, 상기 제1 유저에 의해 상기 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청이 승낙된 경우에, 상기 복수의 교환 신청 중 다른 교환 신청을 취소하는 교환 신청 취소 수단을 포함하는

교환 신청 접수 장치.

청구항 12

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단을 포함하는 교환 신청 접수 장치로서,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고,

상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 교환 신청 접수 장치는, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택하기 위한 입수 희망 선택 화면 화상을 상기 제2 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고,

상기 입수 희망 선택 화면 화상에는, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 기존의 교환 신청에 관한 정보가 표시되는, 교환 신청 접수 장치.

청구항 13

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단을 포함하는 교환 신청 접수 장치로서,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고,

상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 교환 신청 접수 장치는, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어 기억되는, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트의 리스트 데이터에 기초하여, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청의 일람을 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상을 상기 제1 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고,

상기 교환 신청 일람 화면 화상에는, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청 중, 상기 리스트 데이터에 포함되는 게임 오브젝트가 상기 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택된 교환 신청이 우선 표시 또는 구별 표시되는, 교환 신청 접수 장치.

청구항 14

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단을 포함하는 교환 신청 접수 장치로서,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고,

상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 교환 신청 접수 장치는, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어 기억되는, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트의 리스트 데이터에 기초하여, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청의 내용을 나타내는 교환 신청 내용 화면 화상을 상기 제1 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고,

상기 교환 신청 내용 화면 화상에는, 상기 교환 신청에서 상기 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 게임 오브젝트 중, 상기 리스트 데이터에 포함되는 게임 오브젝트가 우선 표시 또는 구별 표시되는, 교환 신청 접수 장치.

청구항 15

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단을 포함하는 교환 신청 접수 장치로서,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고,

상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 교환 신청 접수 장치는, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나의 선택을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수하는 수단과,

상기 제1 유저에 의해 선택된 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 교환 신청에 관한 정보를 상기 제1 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하는, 교환 신청 접수 장치.

청구항 16

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단을 포함하는 교환 신청 접수 장치로서,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고,

상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 교환 신청 접수 장치는, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어 기억되는, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트의 리스트 데이터에 기초하여, 상기 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 상기 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택하기 위한 제공 희망 선택 화면 화상을 상기 제2 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고,

상기 제공 희망 선택 화면 화상에는, 상기 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중, 상기 리스트 데이터에 포함되는 게임 오브젝트가 우선 표시 또는 구별 표시되는, 교환 신청 접수 장치.

청구항 17

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단을 포함하는 교환 신청 접수 장치로서,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고,

상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 교환 신청 접수 장치는, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 복수의 교환 신청 중 어느 하나의 선택을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수하는 수단과,

상기 복수의 교환 신청 중, 상기 제1 유저에 의해 선택된 교환 신청 이외의 교환 신청이며, 또한 상기 제1 유저에 의해 선택된 교환 신청에서 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 게임 오브젝트와 동일한 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 교환 신청에 관한 정보를 상기 제1 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하는, 교환 신청 접수 장치.

청구항 18

제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단을 포함하는 교환 신청 접수 장치로서,

상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고,

상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수하고,

상기 교환 신청 접수 장치는, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청 중 하나의 교환 신청의 내용을 나타내는 교환 신청 내용 화면 화상을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 표시 제어 수단을 포함하고,

상기 표시 제어 수단은 상기 하나의 교환 신청에서 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 게임 오브젝트와 동일한 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 다른 교환 신청을 검색하고 검색한 당해 다른 교환 신청에 관한 정보가 표시되는 상기 교환 신청 내용 화면 화상을 상기 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행하는, 교환 신청 접수 장치.

청구항 19

제1항 내지 제8항 중 어느 한 항에 기재된 게임 시스템, 또는 제11항 내지 제18항 중 어느 한 항에 기재된 교환 신청 접수 장치로서 컴퓨터를 기능시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터 판독가능 기록매체.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 게임 시스템, 교환 신청 접수 장치, 프로그램 및 정보 기억 매체에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 하나의 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트와 다른 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트의 교환을 행하는 것이 가능한 교환 기능을 갖는 게임이 알려져 있다(예를 들어 특허문헌 1을 참조). 이러한 게임에서는, 예를 들어 게임 카드, 게임 캐릭터, 또는 게임 아이템 등의 게임 오브젝트를 교환할 수 있게 되어 있다.

[0003] 예를 들어, 상기와 같은 게임에서는, 유저 A에 의해, 자기가 보유하는 게임 오브젝트 중에서, 다른 유저에게 제공해도 되는 게임 오브젝트가 출품된다. 그리고, 유저 B는 유저 A에 대하여 교환을 신청하는 경우, 유저 A에 의해 출품된 게임 오브젝트 중에서, 입수하고 싶은 게임 오브젝트(입수 희망 게임 오브젝트)를 선택하고, 또한 자기가 보유하는 게임 오브젝트 중에서, 유저 A에게 제공하고 싶은 게임 오브젝트(제공 희망 게임 오브젝트)를 선택한다. 이 경우, 입수 희망 게임 오브젝트와 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 유저 A가 승낙하면, 당해 교환이 유저 A와 유저 B의 사이에서 실행된다.

선행기술문헌

특허문헌

[0004] (특허문헌 0001) 일본 특허 공개 제2014-000103호 공보

발명의 내용

해결하려는 과제

[0005] 종래, 상기와 같은 게임에서는, 출품된 게임 오브젝트의 개수 단위로의 교환에 제한되어 있어, 교환의 자유도가 제한되어 있었다. 그 결과, 게임 오브젝트의 교환의 기회 손실이 발생하고 있었다.

[0006] 예를 들어, 유저 A에 의해 n (n : 1 이상의 정수)개의 게임 오브젝트가 하나의 출품 대상으로서 출품된 경우에는, n 개의 게임 오브젝트를 교환 단위로 해서 교환이 실행되도록 되어 있었다. 즉, 이 경우, 유저 B는, 유저 A에 의해 출품된 상기 n 개의 게임 오브젝트를 통합해서 입수 희망 오브젝트로서 선택해야만 하고, 또한 자기가 보유하는 게임 오브젝트 중에서, n 개의 게임 오브젝트를 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택해야만 하였다.

[0007] 이 때문에, 예를 들어 유저 A에 의해 2개의 게임 오브젝트 X, Y의 조합이 하나의 출품 대상으로서 출품된 경우, 게임 오브젝트 X만을 입수하고 싶어하는 유저 B와, 게임 오브젝트 Y만을 입수하고 싶어하는 유저 C가 존재한다고 해도, 유저 C는 게임 오브젝트 X만을 유저 A의 교환에 의해 입수할 수는 없고, 유저 D도 게임 오브젝트 Y만을 유저 A의 교환에 의해 입수할 수는 없었다.

[0008] 또한, 예를 들어 유저 A에 의해 게임 오브젝트 X, Y가 각각 별도의 출품 대상으로서 출품된 경우, 그 2개의 게임 오브젝트 X, Y와 하나의 게임 오브젝트 Z(예를 들어, 게임 오브젝트 X, Y의 각각보다도 가치가 높고, 게임 오브젝트 X, Y의 조합과 동등한 가치를 갖는 하나의 게임 오브젝트)를 교환하고 싶다고 유저 B가 생각해도, 유저 B는, 게임 오브젝트 X, Y와 게임 오브젝트 Z를 유저 A와 교환할 수는 없었다. 또한 예를 들어, 상기 2개의 게임 오브젝트 X, Y와 3개의 게임 오브젝트 P, Q, R을 교환하고 싶다고 유저 B가 생각해도, 유저 B는, 게임 오브젝트 X, Y와 게임 오브젝트 P, Q, R을 유저 A와 교환할 수는 없었다.

[0009] 본 발명은 상기 과제를 감안하여 이루어진 것으로, 그 목적은, 게임 오브젝트의 교환의 자유도를 향상시킴으로써, 게임 오브젝트의 교환의 기회 손실을 경감하는 것이 가능한 게임 시스템, 교환 신청 접수 장치, 프로그램 및 정보 기억 매체를 제공하는 데 있다.

과제의 해결 수단

[0010] 상기 과제를 해결하기 위해서, 본 발명에 따른 게임 시스템은, 유저 식별 정보에 게임 오브젝트가 관련지어진

게임을 실행하는 게임 시스템에 있어서, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제2 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단과, 상기 교환 신청에 기초하여, 상기 입수 희망 게임 오브젝트와 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 상기 제1 유저 식별 정보와 상기 제2 유저 식별 정보의 사이에서 실행하는 교환 실행 수단을 포함하고, 상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 제2 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고, 상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에 있어서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수한다.

[0011] 본 발명에 따른 교환 신청 접수 장치는, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단을 포함하고, 상기 교환 신청 접수 수단은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단을 포함하고, 상기 선택 접수 수단은, 1회의 교환에 있어서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수한다.

도면의 간단한 설명

[0012] 도 1은 게임 시스템의 전체 구성을 도시하는 도면이다.
 도 2는 메뉴 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 3은 희망품 리스트 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 4는 교환 메뉴 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 5는 출품 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 6은 출품 카드 검색 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 7은 검색 결과 표시 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 8은 입수 희망 카드 선택 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 9는 제공 희망 카드 선택 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 10은 교환 신청 내용 확인 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 11은 교환 신청 일람 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 12는 교환 신청 승낙 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 13은 선택 카드의 교환 신청 일람 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 14는 교환 완료 화면 화상의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 15는 유저간에서 성립하는 교환의 예를 설명하는 도면이다.
 도 16은 본 실시 형태에 따른 게임 시스템의 기능 블록도이다.
 도 17은 게임 오브젝트 정보 테이블의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 18은 유저 정보 테이블의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 19는 소유 게임 오브젝트 정보 테이블의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 20은 교환 신청 정보 테이블의 일례를 도시하는 도면이다.
 도 21은 출품 카드의 등록 처리의 시퀀스도이다.
 도 22는 교환 신청 처리의 시퀀스도이다.
 도 23은 교환 실행 제어 처리의 시퀀스도이다.

도 24는 선택 카드에 관한 교환 신청의 일람 표시 처리의 시퀀스도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0013] 이하, 본 발명의 실시 형태(이하, 실시 형태)를 도면에 기초하여 설명한다. 또한, 도면에서 동일하거나 또는 대응하는 구성에는 동일한 부호를 부여하고, 반복 설명을 생략하는 경우가 있다.
- [0014] [1. 게임 시스템의 전체 구성]
- [0015] 도 1은, 본 발명의 실시 형태에 따른 게임 시스템(1)의 전체 구성을 도시하는 도면이다. 도 1에 도시한 바와 같이, 본 실시 형태에 따른 게임 시스템(1)은, 서버(30)(교환 신청 접수 장치의 일례)와 제1 단말기(10-1), 제2 단말기(10-2)를 포함한다. 서버(30) 및 제1 단말기(10-1), 제2 단말기(10-2)는 네트워크(N)에 접속된다. 이 때문에, 서버(30)와 제1 단말기(10-1), 제2 단말기(10-2)의 사이에서 서로 데이터 통신이 가능하다. 또한, 이하에서 제1 단말기(10-1), 제2 단말기(10-2)에 공통되는 내용에 대해서는, 단말기(10)라 표기해서 설명하는 경우가 있다.
- [0016] 서버(30)는 예를 들어 서버 컴퓨터에 의해 실현된다. 도 1에 도시한 바와 같이, 서버(30)는 제어부(31), 기억부(32) 및 통신부(33)를 포함한다.
- [0017] 제어부(31)는, 예를 들어 적어도 하나의 마이크로프로세서 등을 포함하고, 오퍼레이팅 시스템이나 기타 프로그램에 따라서 처리를 실행한다. 기억부(32)는, 주 기억부(예를 들어 RAM) 및 보조 기억부(예를 들어 하드디스크 드라이브 또는 솔리드 스테이트 드라이브)를 포함하고, 프로그램이나 데이터를 기억하기 위한 것이다. 통신부(33)는, 네트워크(N)를 통해서 데이터 통신을 행하기 위한 것이다.
- [0018] 단말기(10)는 유저가 사용하는 컴퓨터이다. 본 실시 형태에서는, 단말기(10)는 유저가 게임을 플레이하기 위해 사용하는 컴퓨터이다. 단말기(10)는, 예를 들어 휴대 전화기(스마트폰을 포함함), 휴대 정보 단말기(태블릿형 컴퓨터를 포함함), 가정용 게임기(거치형 게임기), 휴대용 게임기, 업무용 게임기, 데스크탑 컴퓨터, 또는 랩탑형 컴퓨터에 의해 실현된다. 또한, 이하에서는, 터치 패널을 구비한 휴대 전화기(스마트폰)가 단말기(10)이며, 서버(30)로부터 공급된 프로그램이 휴대 전화기(스마트폰)에서 실행되는 경우에 대해 설명한다.
- [0019] 도 1에 도시한 바와 같이, 단말기(10)는, 제어부(11), 기억부(12), 통신부(13), 입력부(14) 및 표시부(15)를 포함한다.
- [0020] 제어부(11) 및 통신부(13)는, 서버(30)의 제어부(31) 및 통신부(33)와 마찬가지로의 기능을 구비하는 것이다. 기억부(12)는, 주 기억부(예를 들어 RAM) 및 보조 기억부(예를 들어 불휘발성의 반도체 메모리)를 포함하고, 프로그램이나 데이터를 기억하기 위한 것이다. 또한 예를 들어, 단말기(10)가 가정용 게임기(거치형 게임기), 업무용 게임기, 데스크탑 컴퓨터, 또는 랩탑형 컴퓨터 등에 의해 실현되는 경우, 기억부(12)는, 하드디스크 드라이브 등을 보조 기억부로서 포함하는 것으로 해도 된다.
- [0021] 입력부(14)는, 예를 들어 터치 패널, 버튼 등을 포함하고, 유저가 게임 조작 등의 입력 조작을 행하기 위한 것이다. 또한, 입력부(14)는, 유저가 음성 또는 제스처에 의해 입력 조작을 행하기 위한 것이어도 된다. 또한, 단말기(10)가 가정용 게임기(거치형 게임기), 휴대용 게임기, 업무용 게임기, 데스크탑 컴퓨터, 또는 랩탑형 컴퓨터 등에 의해 실현되는 경우에는, 입력부(14)는, 키, 레버, 게임 컨트롤러(게임 패드), 또는 마우스 등을 포함하는 것으로 해도 된다. 표시부(15)는, 예를 들어 액정 표시 패널 또는 유기 EL 디스플레이 등이며, 제어부(11)의 지시에 따라서 화면을 표시한다. 또한, 입력부(14) 및 표시부(15)는, 단말기(10)에 내장되어 있지 않아도 되고, 단말기(10)에 접속된 외부 장치로서 설치되어도 된다.
- [0022] 프로그램이나 데이터는, 예를 들어 네트워크(N)를 통해서 서버(30) 또는 단말기(10)에 공급된다. 또한, 서버(30) 또는 단말기(10)에는, 정보 기억 매체(예를 들어 광 디스크 또는 메모리 카드 등)에 기억된 프로그램 또는 데이터를 판독하기 위한 구성 요소를 포함하도록 해도 된다. 그리고, 정보 기억 매체를 통해서 서버(30) 또는 단말기(10)에 프로그램이나 데이터를 공급하도록 해도 된다.
- [0023] [2. 게임 시스템(1)에서 실행되는 게임의 개요]
- [0024] 게임 시스템(1)에서는, 단말기(10)로부터의 요구에 기초하여 서버(30)로부터 제공되는 데이터에 기초하여, 게임 화면을 단말기(10)의 표시부(15)에 표시시킴으로써 게임을 실행한다.
- [0025] 게임 시스템(1)에서는 각종 게임을 실행하는 것이 가능하다. 예를 들어, 게임 시스템(1)에서는, 유저 식별 정

보에 게임 오브젝트가 관련지어진 게임이 실행된다. 특히, 게임 시스템(1)에서는, 하나의 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트와 다른 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트의 교환을 행하는 것이 가능한 교환 기능을 갖는 게임이 실행된다.

- [0026] 또한, 「유저 식별 정보」란, 게임 시스템(1)에 포함되는 컴퓨터가 유저를 일의적으로 식별하기 위한 정보이다. 예를 들어, 유저 ID, 사용자 계정, 유저의 전자 메일 어드레스 등이 「유저 식별 정보」에 상당한다. 또한, 유저의 이름도 「유저 식별 정보」에 상당할 수 있다.
- [0027] 「게임 오브젝트」란, 게임에서 사용될 수 있는 대상이다. 예를 들어, 「게임 오브젝트」란, 게임에서 유저간의 교환의 대상이 될 수 있는 것이다. 또한 예를 들어, 「게임 오브젝트」란, 게임에서 유저에게 부여되는 것이다. 구체적으로는, 예를 들어 게임 카드, 게임 캐릭터, 또는 게임 아이템 등이 「게임 오브젝트」의 일례에 상당한다.
- [0028] 예를 들어, 게임 시스템(1)에서는, 유저 식별 정보에 관련지어, 게임 오브젝트에 관한 정보(예를 들어, 게임 오브젝트를 식별하기 위한 식별 정보, 또는 게임 오브젝트의 성능을 나타내는 정보 등)가 기억되도록 되어 있다. 이 경우에, 「유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트」란, 유저 식별 정보에 관련지어 상기 정보가 기억되어 있는 게임 오브젝트이다.
- [0029] 또한, 「유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트」란, 유저 식별 정보에 의해 식별되는 유저가 소유하는 게임 오브젝트라 바꿔 말할 수 있다. 또한, 「유저가 소유하는 게임 오브젝트」란, 유저가 배타적으로 사용하거나, 매각하거나, 양도하거나, 교환에 제공하거나 하는 것이 가능한 게임 오브젝트이다. 바꿔 말하면, 「유저가 소유하는 게임 오브젝트」란, 유저에게만 사용 등이 허가되는 게임 오브젝트이다.
- [0030] 예를 들어, 게임 시스템(1)에서는, 유저에게 게임 오브젝트를 부여하고, 유저가 부여된 게임 오브젝트를 사용하는 게임이 실행된다. 구체적으로는, 예를 들어 게임 시스템(1)에서는, 유저가 게임 카드(게임 캐릭터)를 수집하고, 자기가 소유하는 게임 카드를 사용해서 모험하거나, 다른 유저가 소유하는 게임 카드와 대전하거나 하는 게임이 실행된다.
- [0031] 또한, 게임 시스템(1)에서 실행되는 상기 게임은, 게임 카드의 교환 기능을 구비하고 있어, 게임 내에서 유저간에 게임 카드의 교환을 행하는 것이 가능하게 되어 있다. 이하에서는, 이 교환 기능에 대해서, 도 2 내지 도 14에 도시하는 게임 화면 화상에 기초하여 설명한다. 또한, 게임 화면 화상은, 서버(30)로부터 단말기(10)에 송신되는 데이터에 기초하여 단말기(10)의 표시부(15)에 표시된다.
- [0032] 이하에 설명하는 게임의 예에서는, 제1 유저가 제1 단말기(10-1)를 조작하고, 제2 유저가 제2 단말기(10-2)를 조작하는 것으로 한다. 또한, 도 2 내지 도 14에서는, 제1 유저를 「유저 Ua」라고 기재하고 있고, 제2 유저를 「유저 Ub」라고 기재하고 있다.
- [0033] 이하에 설명하는 게임에서는, 먼저 제1 유저가 교환 거래(트레이드)로 출품하는 게임 카드를 등록한다. 여기서, 상기 「출품하는 게임 카드」란, 예를 들어 제1 유저가 다른 유저로부터 게임 카드를 입수하는 것과 맞바꾸어, 당해 다른 유저에게 제공하는 것을 허가하는 게임 카드이다.
- [0034] 이어서, 제2 유저가, 제1 유저가 출품한 게임 카드 중에서 입수를 희망하는 게임 카드(입수 희망 카드)를 선택함과 함께, 제2 유저가 소유하는 게임 카드 중에서 입수 희망 카드와 맞바꾸어 제1 유저에게 제공할 것을 희망하는 게임 카드(제공 희망 카드)를 선택하여, 입수 희망 카드와 제공 희망 카드의 교환을 제1 유저에게 신청한다.
- [0035] 이어서, 제1 유저가 제2 유저로부터 신청된 교환 내용을 확인한 후, 승낙하는 경우에는, 제1 유저가 소유하는 게임 카드 중에서 선택된 입수 희망 카드와, 제2 유저가 소유하는 게임 카드 중에서 선택된 제공 희망 카드의 교환이 실행된다.
- [0036] [2.1. 출품]
- [0037] 먼저, 주로 제1 유저(유저 Ua)가 교환 거래(트레이드)에 출품하는 게임 카드를 등록하는 수속의 흐름을 도 2 내지 도 5에 기초하여 설명한다.
- [0038] 도 2에는, 메뉴 화면 화상(G1000)의 일례를 나타낸다. 도 2에 도시하는 메뉴 화면 화상(G1000)은, 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시되는 것이다. 도 2에 도시된 바와 같이, 메뉴 화면 화상(G1000)에는, 처리 오브젝트(P1001)와, 처리 오브젝트(P1002)가 포함된다.

- [0039] 여기에서 상기 「처리 오브젝트」는, 예를 들어 처리가 관련지어진 화상, 기호 또는 텍스트 등이다. 예를 들어, 처리 오브젝트(P1001)가 선택된 경우에는, 처리 오브젝트(P1001)에 관련지어진 처리가 실행된다. 구체적으로는, 아이콘, 링크, 버튼 등이 「처리 오브젝트」의 일례에 상당한다.
- [0040] 처리 오브젝트(P1001)는, 유저 Ua에 관련지어진 카드의 리스트의 편집으로 진행하기 위한 처리가 관련지어져 있다. 예를 들어, 상기 리스트에는, 유저가 희망품으로서 등록하는 카드, 특정한 조건을 충족하는 카드 등이 포함되는 것으로 해도 된다. 또한, 유저의 「희망품 리스트」란, 당해 유저가 입수를 요망하는 1 이상의 게임 카드를 나타내는 정보이다. 또한 예를 들어, 유저의 「희망품 리스트」란, 당해 유저가 다른 유저에게 게임 카드를 제공하는 것과 맞바꾸어 다른 유저로부터 입수를 요망하는 1 이상의 게임 카드를 나타내는 정보라고도 할 수 있다. 또한, 상기 「특정한 조건을 충족하는 카드」란, 특정한 속성 정보(예를 들어 특정한 특수 효과, 특수 기능, 분류, 명칭 등)를 갖는 카드, 카드에 부수되는 파라미터(예를 들어 카드의 성능, 희소도, 가치 등을 나타내는 파라미터)가 특정한 범위에 있는 카드, 특정한 그룹에 속하는 카드 등이어도 된다. 또한, 이하에 설명하는 예에서는, 처리 오브젝트(P1001)에는, 유저의 「희망품 리스트」에 포함되는 카드의 리스트를 편집하기 위한 처리가 관련지어져 있는 것으로 한다.
- [0041] 처리 오브젝트(P1002)는, 교환 메뉴로 진행하기 위한 처리가 관련지어져 있다. 교환 메뉴는, 유저가 출품하는 게임 카드를 등록하거나, 교환 상대를 검색해서 교환을 신청하거나, 다른 유저로부터 신청된 교환의 내용을 확인하거나 하는 등의, 교환에 관한 각종 처리로 진행하기 위한 것이다.
- [0042] 이어서, 도 2에 도시하는 메뉴 화면 화상(G1000)의 처리 오브젝트(P1001)가 선택되는 경우에 표시되는 화면 화상의 예에 대해서 설명한다.
- [0043] 도 3은, 메뉴 화면 화상(G1000)의 처리 오브젝트(P1001)가 선택되는 경우에, 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시되는, 희망품 리스트 화면 화상(G1100)의 일례를 나타낸다. 도 3에 도시된 바와 같이, 희망품 리스트 화면 화상(G1100)에는, 표시 영역(A1110), 처리 오브젝트(P1101, P1102)가 포함된다.
- [0044] 표시 영역(A1110)에는, 유저 Ua의 「희망품」으로서 등록되어 있는 게임 카드가 표시된다. 「희망품」으로서 등록되어 있는 게임 카드는, 예를 들어 게임 시스템(1)에서 이용 가능한 모든 또는 일부의 게임 카드 중에서 유저 Ua에 의해 선택되는 게임 카드이다. 도 3에 도시되는 예에서는, 유저 Ua는, 게임 카드 Cx와 게임 카드 Cy를 「희망품」으로서 등록하고 있다. 그리고, 유저 Ua는, 「희망품」의 리스트 내용을 편집하는 경우에는, 처리 오브젝트(P1101)을 선택하고, 「희망품」으로서 추가 가능한 게임 카드의 리스트 중에서 원하는 게임 카드를 선택해서 추가하거나, 「희망품」 중에서 삭제하고 싶은 게임 카드를 선택해서 삭제하거나 함으로써, 유저 Ua의 「희망품」의 내용을 갱신하는 것으로 해도 된다.
- [0045] 또한, 처리 오브젝트(P1102)가 선택된 경우에는, 희망품 리스트 화면 화상(G1100)의 이전 화면 화상(메뉴 화면 화상(G1000))이 표시부(15)에 표시된다.
- [0046] 이어서, 도 2에 도시하는 메뉴 화면 화상(G1000)의 처리 오브젝트(P1002)가 선택되는 경우에 표시되는 화면 화상의 예에 대해서 설명한다.
- [0047] 도 4는, 메뉴 화면 화상(G1000)의 처리 오브젝트(P1002)가 선택되는 경우에, 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시되는 교환 메뉴 화면 화상(G1200)의 일례를 나타낸다. 도 4에 도시된 바와 같이, 교환 메뉴 화면 화상(G1200)에는, 처리 오브젝트(P1201, P1202, P1203)가 포함된다.
- [0048] 처리 오브젝트(P1201)는, 유저 Ua가 소유하는 게임 카드 중에서 출품할 게임 카드를 등록하기 위한 출품 화면 화상을 표시시키는 처리가 관련지어져 있다. 또한, 출품 화면 화상의 상세에 대해서는 후술한다.
- [0049] 처리 오브젝트(P1202)는, 유저 Ua가 다른 유저가 출품한 게임 카드를 검색하기 위한 검색 화면 화상을 표시시키는 처리가 관련지어져 있다. 또한, 검색 화면 화상의 상세에 대해서는 후술한다.
- [0050] 처리 오브젝트(P1203)는, 유저 Ua가 다른 유저로부터 접수한 교환 신청의 일람을 표시하기 위한 교환 신청 일람 화면 화상을 표시시키는 처리가 관련지어져 있다. 또한, 교환 신청 일람 화면 화상의 상세에 대해서는 후술한다.
- [0051] 이어서, 도 4에 도시하는 교환 메뉴 화면 화상(G1200)의 처리 오브젝트(P1201)가 선택되는 경우에 표시되는 화면 화상의 예에 대해서 설명한다.
- [0052] 도 5에는, 도 4에 도시하는 교환 메뉴 화면 화상(G1200)의 처리 오브젝트(P1201)가 선택되는 경우에, 제1 단말

기(10-1)의 표시부(15)에 표시되는 출품 화면 화상(G1300)의 일례를 나타낸다. 도 5에 도시되는 바와 같이, 출품 화면 화상(G1300)에는, 표시 영역(A1310), 처리 오브젝트(P1301, P1302)가 포함된다.

[0053] 표시 영역(A1310)에는, 유저 Ua가 소유하는 게임 카드의 리스트가 표시된다. 도 5는, 유저 Ua가 게임 카드 Ca, Cb를 소유하고 있는 경우의 출품 화면 화상(G1300)을 나타내고 있다. 이 때문에, 도 5에 도시되는 출품 화면 화상(G1300)의 예에서는, 표시 영역(A1310)에는, 게임 카드 Ca의 정보를 표시하는 표시 영역(A1311)과, 게임 카드 Cb의 정보를 표시하는 표시 영역(A1312)이 포함되어 있다.

[0054] 표시 영역(A1311)에는, 게임 카드 Ca를 출품하는 게임 카드(출품 카드)로서 선택하기 위한 체크 박스(P1311)가 포함된다. 또한, 마찬가지로 표시 영역(A1312)에는, 게임 카드 Cb를 출품 카드로서 선택하기 위한 체크 박스(P1312)가 포함된다. 도 5에 도시하는 예에서는, 게임 카드에 대응하는 체크 박스에 체크를 함으로써, 게임 카드를 출품 카드로서 선택할 수 있다. 구체적으로는, 도 5에 도시되는 예에서는, 게임 카드 Ca가 출품 카드로서 선택되고, 게임 카드 Cb가 출품 카드로서는 선택되지 않은 상태로 되어 있다. 처리 오브젝트(P1301)가 선택된 경우에는, 체크 박스에 체크가 된 게임 카드가 유저 Ua의 출품 카드로서 서버에 등록된다.

[0055] 또한, 처리 오브젝트(P1302)가 선택된 경우에는, 출품 화면 화상(G1300)의 이전 화면 화상(교환 메뉴 화면 화상(G1200))이 표시부(15)에 표시된다.

[0056] 또한, 유저의 출품 카드로서 복수의 게임 카드가 등록될 때는, 복수의 게임 카드는 동일한 타이밍에 등록되지 않아도 된다. 즉, 유저의 출품 카드로서 복수의 게임 카드가 등록될 때는, 유저는 복수회로 나누어서 1 이상의 게임 카드를 출품 카드로서 등록할 수 있다. 바꿔 말하면, 유저는, 1 이상의 게임 카드를 출품 카드로서 등록한 후에도, 다시 1 이상의 게임 카드를 출품 카드로서 등록할 수 있다.

[0057] [2.2. 교환 신청]

[0058] 이어서, 주로 제2 유저(유저 Ub)가 제1 유저(유저 Ua)에 대하여 교환을 신청하는 수속의 흐름을 도 6 내지 도 10에 기초하여 설명한다. 또한, 도 2에 도시되는 메뉴 화면 화상(G1000)과, 도 4에 도시되는 교환 메뉴 화면 화상(G1200)은, 제2 단말기(10-2)에서도 제1 단말기(10-1)와 마찬가지로 표시된다. 이하에서는, 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에서 도 4에 도시하는 교환 메뉴 화면 화상(G1200)이 표시되어 있는 상태에서, 처리 오브젝트(P1202)가 선택되는 경우에 표시되는 화면 화상의 예에 대해 설명한다.

[0059] 도 6에는, 도 4에 도시하는 교환 메뉴 화면 화상(G1200)의 처리 오브젝트(P1202)가 선택되는 경우에, 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시되는 출품 카드 검색 화면 화상(G2000)의 일례를 나타낸다. 도 6에 도시된 바와 같이, 출품 카드 검색 화면 화상(G2000)에는, 검색 조건 입력 영역(A2001), 처리 오브젝트(P2002, P2003)가 포함된다.

[0060] 검색 조건 입력 영역(A2001)에는, 서버(30)에 출품 카드로서 등록되어 있는 게임 카드 중에서 검색하고 싶은 게임 카드의 조건(예를 들어 게임 카드의 명칭)을 입력하는 영역이다. 검색 조건 입력 영역(A2001)에 텍스트가 입력된 상태에서, 처리 오브젝트(P2002)가 선택되면, 제2 단말기(10-2)는, 예를 들어 검색 조건 입력 영역(A2001)에 입력된 텍스트를 게임 카드의 명칭에 포함하는 출품 카드의 검색을 서버(30)에 요구한다.

[0061] 또한, 처리 오브젝트(P2003)가 선택되는 경우에는, 출품 카드 검색 화면 화상(G2000)의 이전 화면 화상(교환 메뉴 화면 화상(G1200))이 표시부(15)에 표시된다.

[0062] 이어서, 도 6에 나타내는 출품 카드 검색 화면 화상(G2000)의 처리 오브젝트(P2002)가 선택되는 경우에 표시되는 화면 화상의 예에 대해서 설명한다.

[0063] 도 7에는, 도 6에 나타내는 출품 카드 검색 화면 화상(G2000)의 처리 오브젝트(P2002)가 선택되는 경우에, 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시되는 검색 결과 표시 화면 화상(G2100)의 일례를 나타낸다. 도 7에 도시된 바와 같이, 검색 결과 표시 화면 화상(G2100)에는, 표시 영역(A2110), 처리 오브젝트(P2101)가 포함된다. 또한, 처리 오브젝트(P2101)가 선택되는 경우에는, 이전 화면 화상이 표시부(15)에 표시된다.

[0064] 표시 영역(A2110)은, 도 6에 나타내는 출품 카드 검색 화면 화상(G2000)에서 설정된 검색 조건을 충족하는 게임 카드를 출품한 유저의 리스트를 표시하는 영역이다. 도 7에 나타나는 예에서는, 표시 영역(A2110)에는, 표시 영역(A2111)에 표시되는 유저 Ua와, 표시 영역(A2112)에 표시되는 유저 Ud가, 명칭이 「Ca」인 게임 카드를 출품한 유저로서 검색되었음이 나타나 있다.

[0065] 여기서, 표시 영역(A2111)에는, 유저 Ua의 「희망품」으로서 등록한 게임 카드의 정보가 표시되어 있다. 또한,

마찬가지로 표시 영역(A2112)에는, 유저 Ud가 「희망품」으로서 등록한 게임 카드의 정보가 표시되어 있다. 예를 들어, 검색 결과로서 표시된 유저 중에, 검색을 행한 유저 Ub가 소유하고 있는 게임 카드를 「희망품」으로서 등록한 유저가 있으면, 그 유저에 대하여 교환을 신청함으로써 교환이 성립할 가능성이 높아진다. 예를 들어, 유저 Ub는, 표시 영역(A2111)을 선택함으로써, 유저 Ua를 교환의 신청처로서 선택한다. 이하, 이 경우에 대해서 설명한다.

[0066] 도 8에는, 도 7에 나타내는 검색 결과 표시 화면 화상(G2100)의 표시 영역(A2111)이 선택되는 경우에, 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시되는 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)의 일례를 나타낸다. 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)은, 유저 Ub가, 교환의 신청처인 유저 Ua가 등록한 출품 카드 중에서 입수를 희망하는 게임 카드를 선택하기 위한 화면 화상이다.

[0067] 도 8에 도시된 바와 같이, 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)에는, 표시 영역(A2210), 처리 오브젝트(P2201, P2202)가 포함된다. 또한, 처리 오브젝트(P2202)가 선택되는 경우에는, 이전 화면이 표시부(15)에 표시된다.

[0068] 표시 영역(A2210)은, 유저 Ua의 출품 카드의 일람이 표시되는 영역이다. 표시 영역(A2210)에는, 유저 Ua의 출품 카드의 각각의 정보와, 출품 카드 각각을 입수 희망 카드로서 선택할지 여부를 선택하기 위한 체크 박스가 설치된다. 도 8은, 유저 Ua가 게임 카드 Ca, Cc, Cd를 출품한 경우의 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)을 나타내고 있다. 이 때문에, 도 8에 나타나는 예에서는, 표시 영역(A2210)에는, 게임 카드 Ca의 정보를 표시하는 표시 영역(A2211), 게임 카드 Cc의 정보를 표시하는 표시 영역(A2212), 게임 카드 Cd의 정보를 표시하는 표시 영역(A2213)이 포함된다.

[0069] 여기서, 표시 영역(A2211)에 포함되는 체크 박스(P22111)에 체크를 함으로써, 게임 카드 Ca를 입수 희망 카드로서 선택할 수 있다. 마찬가지로, 표시 영역(A2212)에 포함되는 체크 박스(P22121)에 체크를 함으로써, 게임 카드 Cc를 입수 희망 카드로서 선택할 수 있고, 표시 영역(A2213)에 포함되는 체크 박스(P22131)에 체크를 함으로써, 게임 카드 Cd를 입수 희망 카드로서 선택할 수 있다. 이와 같이, 유저 Ub는, 유저 Ua로부터 교환에 의해 입수를 희망하는 입수 희망 카드로서, 유저 Ua가 출품한 게임 카드 중에서 임의의 1 이상의 게임 카드를 선택할 수 있다.

[0070] 또한, 출품 카드에 대하여 이미 교환이 신청되어 있는 경우에는, 그 취지가 표시된다. 도 8은, 게임 카드 Cc에 대하여 이미 1건의 교환이 신청되어 있는 경우에 대해서 나타내고 있다. 이 때문에, 도 8에 나타나는 예에서는, 표시 영역(A2212)에, 게임 카드 Cc에 대하여 이미 교환 신청이 있음을 나타내는 처리 오브젝트(P22122)가 표시되어 있다. 여기서, 처리 오브젝트(P22122)가 선택되는 경우에는, 게임 카드 Cc에 대하여 이미 이루어진 교환 신청의 내용이 표시된다.

[0071] 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)에서, 유저 Ub가, 유저 Ua의 출품 카드 중에서 임의의 1 이상의 게임 카드를 선택한 상태(즉, 선택하는 게임 카드의 체크 박스에 체크를 한 상태)에서, 처리 오브젝트(P2201)를 선택함으로써, 입수 희망 카드의 선택이 확정된다.

[0072] 이어서, 도 9에는, 도 8에 나타내는 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)의 처리 오브젝트(P2201)가 선택되는 경우에, 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시되는 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)의 일례를 나타낸다. 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)은, 유저 Ub가, 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)에서 선택한 입수 희망 카드와 맞바꾸어, 교환의 신청처인 유저 Ua에게 제공하는 것을 희망하는 게임 카드(제공 희망 카드)를 유저 Ub가 소유하는 게임 카드 중에서 선택하기 위한 화면 화상이다.

[0073] 도 9에 도시된 바와 같이, 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)에는, 표시 영역(A2310), 처리 오브젝트(P2301, P2302)가 포함된다. 또한, 처리 오브젝트(P2302)가 선택되는 경우에는, 이전 화면 화상이 표시부(15)에 표시된다.

[0074] 표시 영역(A2310)은, 유저 Ub가 소유하는 게임 카드(소유 카드)의 일람이 표시되는 영역이다. 표시 영역(A2310)에는, 유저 Ub의 소유 카드 각각의 정보와, 소유 카드 각각을 제공 희망 카드로서 선택할지 여부를 선택하기 위한 체크 박스가 설치된다. 도 9는, 유저 Ub가 게임 카드 Cx, Cy, Cz를 소유하고 있는 경우에 대해서 나타내고 있다. 이 때문에, 도 9에 나타나는 예에서는, 표시 영역(A2310)에는, 게임 카드 Cx의 정보를 표시하는 표시 영역(A2311), 게임 카드 Cy의 정보를 표시하는 표시 영역(A2312), 게임 카드 Cz의 정보를 표시하는 표시 영역(A2313)이 포함된다.

[0075] 여기서, 표시 영역(A2311)에 포함되는 체크 박스(P23111)에 체크를 함으로써, 게임 카드 Cx를 제공 희망 카드로

서 선택할 수 있다. 마찬가지로, 표시 영역(A2312)에 포함되는 체크 박스(P23121)에 체크를 함으로써, 게임 카드 Cy를 제공 희망 카드로서 선택할 수 있고, 표시 영역(A2313)에 포함되는 체크 박스(P23131)에 체크를 함으로써, 게임 카드 Cz를 제공 희망 카드로서 선택할 수 있다. 이와 같이, 유저 Ub는, 입수 희망 카드와 교환할 제공 희망 카드로서, 유저 Ub가 소유하고 있는 게임 카드 중에서 임의의 1 이상의 게임 카드를 선택할 수 있다.

[0076] 여기서, 표시 영역(A2310)에서는, 유저 Ub의 소유 카드 중, 교환의 신청처인 유저 Ua의 「희망품」에 등록되어 있는 게임 카드를, 유저 Ua의 「희망품」에 등록되지 않은 게임 카드에 대하여 구별 표시하도록 해도 된다. 예를 들어, 게임 카드 Cx 및 Cy가, 유저 Ua의 「희망품」에 등록되어 있는 게임 카드인 경우에는, 도 9에 도시된 바와 같이, 게임 카드 Cx를 둘러싸는 프레임 화상(P23112)과, 게임 카드 Cy를 둘러싸는 프레임 화상(P23122)이 표시된다. 한편, 게임 카드 Cz는, 유저 Ua의 「희망품」에 등록되지 않은 게임 카드이기 때문에, 프레임 화상은 표시되지 않는다. 또한 예를 들어, 표시 영역(A2310)에서는, 유저 Ub의 소유 카드 중, 교환의 신청처인 유저 Ua의 「희망품」에 등록되어 있는 게임 카드를, 유저 Ua의 「희망품」에 등록되지 않은 게임 카드에 대하여 우선 표시하도록 해도 된다. 구체적으로는, 표시 영역(A2310)에서는, 유저 Ub의 소유 카드 중, 교환의 신청처인 유저 Ua의 「희망품」에 등록되어 있는 게임 카드를, 유저 Ua의 「희망품」에 등록되지 않은 게임 카드보다도 표시 순서가 상위에 위치하도록 표시해도 된다.

[0077] 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)에서, 유저 Ub가, 유저 Ub의 소유 카드 중에서 임의의 1 이상의 게임 카드를 선택한 상태(즉, 선택하는 게임 카드의 체크 박스에 체크를 한 상태)에서, 처리 오브젝트(P2301)를 선택함으로써, 제공 희망 카드의 선택이 확정된다.

[0078] 이어서, 도 10에는, 도 9에 나타내는 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)의 처리 오브젝트(P2301)가 선택되는 경우에, 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시되는 교환 신청 내용 확인 화면 화상(G2400)의 일례를 나타낸다. 교환 신청 내용 확인 화면 화상(G2400)은, 유저 Ub가, 유저 Ua에게 신청할 교환의 내용을 확인하기 위한 화면 화상이다.

[0079] 도 10에 도시되는 교환 신청 내용 확인 화면 화상(G2400)에는, 표시 영역(A2410), 처리 오브젝트(P2401, P2402)가 포함된다. 또한, 처리 오브젝트(P2402)가 선택되는 경우에는, 이전 화면 화상이 표시부(15)에 표시된다.

[0080] 표시 영역(A2410)에는, 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)에서 선택한 입수 희망 카드의 정보를 나타내는 표시 영역(A2411)과, 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)에서 선택한 제공 희망 카드의 정보를 나타내는 표시 영역(A2412)이 포함된다. 또한, 표시 영역(A2412)에서, 유저 Ua의 「희망품 리스트」에 등록되어 있는 게임 카드 Cx에 대해서는, 프레임 화상(P24121)이 표시된다.

[0081] 교환 신청 내용 확인 화면 화상(G2400)에서 처리 오브젝트(P2401)가 선택되면, 표시 영역(A2410)에 표시되어 있는 내용으로 유저 Ua에 대한 교환의 신청이 접수된다.

[0082] 이상과, 유저에 의한 교환 신청의 수속의 일례이다. 또한, 게임 시스템(1)에서는, 동일한 출력 카드에 대하여 동일한 유저가 복수의 교환 신청을 하는 것도 가능하도록 해도 된다. 예를 들어, 게임 시스템(1)에서는, 유저 Ub가, 유저 Ua의 게임 카드 Ca와 게임 카드 Cc를 입수 희망 카드, 유저 Ub의 게임 카드 Cx와 게임 카드 Cx를 제공 희망 카드로 하는 제1 교환 신청 외에, 유저 Ua의 게임 카드 Ca를 입수 희망 카드, 유저 Ub의 게임 카드 Cx를 제공 희망 카드로 하는 제2 교환 신청을 행하는 것도 허용되는 것으로 해도 된다.

[0083] [2.3. 교환 신청의 확인 및 승낙]

[0084] 이어서, 주로 제1 유저(유저 Ua)에 대한 교환 신청의 확인 및 승낙의 흐름을 도 11 내지 도 14에 기초하여 설명한다. 이하에서는, 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에서 도 4에 도시하는 교환 메뉴 화면 화상(G1200)이 표시되어 있는 상태에서, 처리 오브젝트(P1203)가 선택되는 경우에 표시되는 화면 화상의 예에 대해서 설명한다.

[0085] 도 11에는, 교환 메뉴 화면 화상(G1200)의 처리 오브젝트(P1203)가 선택되는 경우에 표시되는 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)의 일례를 나타낸다. 도 11에 도시되는 바와 같이 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)에는, 표시 영역(A1410) 및 처리 오브젝트(P1401)가 포함된다. 또한, 처리 오브젝트(P1401)가 선택되는 경우에는, 이전 화면 화상이 표시부(15)에 표시된다.

[0086] 표시 영역(A1410)에는, 유저 Ua를 신청처로 하는 교환 신청의 일람이 표시된다. 표시 영역(A1410)에는, 교환 신청의 각각의 내용을 표시하는 표시 영역(A1411, A1412)을 포함한다.

[0087] 도 11은, 유저 Ub, Uc로부터 유저 Ua에 대하여 교환 신청이 이루어져 있는 경우에 대해서 나타내고 있다. 이 때문에, 표시 영역(A1411)에는, 유저 Ub로부터의 교환 신청의 정보가 표시되고, 표시 영역(A1412)에는, 유저 Uc

로부터의 교환 신청의 정보가 표시된다. 그리고, 표시 영역(A1410)에서는, 유저 Ua가 다른 유저로부터 교환 신청을 받은 게임 카드 중, 유저 Ua의 「희망품」에 등록한 게임 카드를, 유저 Ua의 「희망품」에 등록하지 않은 게임 카드에 대하여 구별 표시하는 것으로 해도 된다. 예를 들어, 게임 카드 Cx 및 Cy가 유저 Ua의 「희망품」에 등록되어 있는 게임 카드인 경우에는, 도 11에 도시되는 바와 같이, 게임 카드 Cx를 둘러싸는 프레임 화상(P14111)과, 게임 카드 Cy를 둘러싸는 프레임 화상(P14121)이 표시된다. 한편, 게임 카드 Cz는, 유저 Ua의 「희망품」에 등록되지 않은 게임 카드이기 때문에, 프레임 화상은 표시되지 않는다.

[0088] 표시 영역(A1410)에서, 교환 신청의 정보 중, 교환의 신청처인 유저 Ua의 「희망품」에 등록되어 있는 게임 카드를 포함하는 교환 신청의 정보를, 교환의 신청처인 유저 Ua의 「희망품」에 등록되어 있는 게임 카드를 포함하지 않는 교환 신청의 정보보다도 표시 순서가 상위에 위치하도록 표시해도 된다. 또한 예를 들어, 표시 영역(A1410)에서, 교환 신청의 정보는, 예를 들어 교환 신청을 접수한 일시가 새로운 순, 또는 오래된 순으로 표시되는 것으로 해도 된다.

[0089] 도 11에 도시되는 바와 같이 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)에서는, 표시 영역(A1410)에 표시되는 교환 신청 중 어느 하나를 선택함으로써, 선택한 교환 신청의 승낙 가부를 결정하는 화면 화상(교환 신청 승낙 화면 화상(G1500))이 표시되게 된다.

[0090] 도 12에는, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)의 일례를 나타낸다. 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)은, 도 11에 도시되는 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)에서, 유저 Ua가 표시 영역(A1411)을 선택한 경우에, 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시되는 화면 화상이다.

[0091] 도 12에 도시된 바와 같이, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에는, 표시 영역(A1510), 표시 영역(A1520), 처리 오브젝트(P1501, P1502, P1503)가 포함된다. 또한, 처리 오브젝트(P1503)가 선택되는 경우에는, 이전 화면 화상이 표시부(15)에 표시된다.

[0092] 표시 영역(A1510)은, 승낙의 가부를 결정할 대상의 교환 신청의 정보를 표시하는 영역이다. 표시 영역(A1510)에는, 유저 Ua가 교환의 상대인 유저 Ub로부터 입수하는 게임 카드의 정보를 표시하는 표시 영역(A1511)과, 유저 Ua가 교환의 상대인 유저 Ub에 대하여 제공할 게임 카드의 정보를 표시하는 표시 영역(A1512)을 포함한다.

[0093] 여기서, 유저 Ua가 교환에 의해 제공하려고 하는 게임 카드에 대하여, 다른 교환 신청을 접수한 경우에는, 그 취지를 나타내는 정보가 표시된다. 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)의 예의 경우, 유저 Ua가 교환에 의해 제공하려고 하는 게임 카드는 게임 카드 Ca, Cc이며, 이 중, 게임 카드 Cc에 대해서 유저 Ua는 다른 교환 신청을 접수하고 있기 때문에, 게임 카드 Cc가 다른 교환 신청을 받았다는 취지를 나타내는 처리 오브젝트(P15121)가 표시된다.

[0094] 여기서, 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에서, 유저 Ua에 의해 게임 카드 Cc에 관련지어진 처리 오브젝트(P15121)가 선택된 경우에 표시되는 화면 화상 예에 대해서 설명한다.

[0095] 도 13에는, 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에서, 유저 Ua에 의해 처리 오브젝트(P15121)가 선택되는 경우에 표시되는, 선택 카드의 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)의 일례를 나타낸다. 이 예에서는, 상기 「선택 카드」는 게임 카드 Cc가 된다.

[0096] 도 13에 도시된 바와 같이, 선택 카드의 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)에는, 표시 영역(A1610)과, 처리 오브젝트(P1601)를 포함한다.

[0097] 표시 영역(A1610)은, 유저 Ua에 대한 교환 신청 중, 선택 카드가 입수 희망 카드에 포함되어 있는 교환 신청의 정보를 표시하는 영역이다. 도 13에 나타내는 예에서는, 표시 영역(A1610)에는, 2개의 교환 신청의 정보가 표시되어 있다. 표시 영역(A1611)에는, 첫 번째 교환 신청의 정보(유저 Ua의 게임 카드 Ca, Cc와 유저 Ub의 게임 카드 Cx, Cz의 교환 신청의 정보)가 표시되고, 표시 영역(A1612)에는, 두 번째 교환 신청의 정보(유저 Ua의 게임 카드 Cc와 유저 Uc의 게임 카드 Cy의 교환 신청의 정보)가 표시된다. 또한, 표시 영역(A1611) 및 표시 영역(A1612)에서, 유저 Ua의 「희망품」에 등록되어 있는 게임 카드(Cx, Cy)에 대해서는, 프레임 화상(P16111 및 P16121)이 표시된다.

[0098] 도 13에 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)에서, 처리 오브젝트(P1601)가 선택되면, 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)이 표시부(15)에 표시된다. 여기에서는, 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)으로 복귀된 것으로 보고 설명을 계속한다.

[0099] 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)의 표시 영역(A1520)은, 유저 Ua에 대한 교환 신청 중, 승낙

의 가부를 결정할 대상의 교환 신청을 승낙함으로써 취소가 되는 교환 신청의 정보가 표시된다. 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)의 예에서는, 유저 Ub의 게임 카드 Cx, Cz와 유저 Ua의 게임 카드 Ca, Cc의 교환이 실행되면, 유저 Uc의 게임 카드 Cy와 유저 Ua의 게임 카드 Cc의 교환이 실행 불가가 되기 때문에, 그 교환 신청의 정보가 표시 영역(A1521)에 표시된다.

[0100] 유저 Ua는, 표시 영역(A1510)에 표시되어 있는 교환 신청을 승낙하는 경우에는, 처리 오브젝트(P1501)를 선택한다. 또한, 유저 Ua는, 표시 영역(A1510)에 표시되어 있는 교환 신청을 승낙하지 않는(거부하는) 경우에는, 처리 오브젝트(P1502)를 선택한다. 또한, 처리 오브젝트(P1502)가 선택되면, 표시 영역(A1510)에 표시되어 있는 교환 신청이 승낙 대기의 상태에서 승낙 거부의 상태로 갱신되고, 교환 신청원의 유저 Ub에게는, 유저 Ua에 의해 교환 신청이 거부된 취지가 통지된다. 또한, 교환 신청이 승낙 거부의 상태로 되면, 예를 들어 도 11에 도시하는 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)의 표시 영역(A1410)에는, 승낙 거부의 상태로 된 교환 신청의 정보가 표시되지 않게 된다.

[0101] 도 12의 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에서 처리 오브젝트(P1501)가 선택되고, 표시 영역(A1510)에 표시되어 있는 교환 신청이 승낙되면, 승낙된 교환 신청에 기초하는 게임 카드의 교환이 실행된다. 게임 카드의 교환이 실행되면, 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에는, 도 14에 도시되는 교환 완료 화면 화상(G1700)이 표시된다.

[0102] 도 14에 도시되는 바와 같이, 교환 완료 화면 화상(G1700)에는, 완료된 교환의 내용을 표시하는 표시 영역(A1710)과, 도 2에 도시하는 메뉴 화면 화상(G1000)으로 복귀되기 위한 처리 오브젝트(P1701)를 포함한다.

[0103] 도 14에 도시되는 바와 같이, 표시 영역(A1710)에는, 교환 신청을 승낙한 유저 Ua가, 교환 신청원의 유저 Ub로부터 입수한 게임 카드가 표시되는 표시 영역(A1711)과, 교환 신청을 승낙한 유저 Ua가, 교환 신청원의 유저 Ub에게 제공한 게임 카드가 표시되는 표시 영역(A1712)이 포함된다.

[0104] 또한, 상술한 예에서는, 유저가 출품 카드로서 게임 카드를 선택할 때, 게임 카드를 직접 선택하는 것으로 했지만, 게임 카드의 선택 방법은 이것에 한정되지 않는다. 예를 들어, 유저는, 상기 출품 카드로서 선택되는 게임 카드가 충족하는 조건을 지정하고, 지정한 조건을 충족하는 게임 카드를 상기 출품 카드로서 선택하도록 해도 된다. 예를 들어, 유저는, 상기 「게임 카드가 충족하는 조건」으로서, 특정한 속성 정보(예를 들어 특정한 특수 효과, 특수 기능, 분류, 명칭 등)를 갖는 카드, 카드에 부수되는 파라미터(예를 들어 카드의 성능, 회소도, 가치 등을 나타내는 파라미터 등)가 특정한 범위에 있는 카드, 특정한 그룹에 속하는 카드 등을 지정하기로 해도 된다. 또한, 유저가 입수 희망 카드, 제공 희망 카드를 선택할 때도 마찬가지로, 입수 희망 카드로서 선택하는 게임 카드가 충족하는 조건, 제공 희망 카드로서 선택하는 게임 카드가 충족하는 조건을 지정함으로써, 입수 희망 카드, 제공 희망 카드로서 각각 게임 카드를 선택하도록 해도 된다.

[0105] 이상이 게임 시스템(1)에서 실행되는 게임 카드의 교환의 일례이다. 여기서, 도 15에 기초하여, 이상으로 설명한 게임 카드의 교환의 특징에 대해서 설명한다.

[0106] 도 15의 예에서, 유저 X는, 게임 카드 A, B, C, D를 다른 유저와 교환하기 위해서 출품하고 싶다고 생각하고 있고, 유저 Y는 게임 카드 A를 입수하고 싶다고 생각하고 있고, 유저 Z는 게임 카드 C, D를 입수하고 싶다고 생각하고 있는 것으로 한다.

[0107] 이 경우, 게임 시스템(1)에서는, 유저 X는, 출품 카드(1000)로서 게임 카드 A, B, C, D를 등록한다. 그리고, 유저 Y는, 출품 카드(1000) 중에서 임의의 조합의 게임 카드를, 유저 X로부터 입수하는 입수 희망 카드(10001)로서 선택할 수 있으며, 또한 자기가 소유하는 게임 카드 중에서 임의의 조합의 게임 카드를, 유저 X에게 제공할 제공 희망 카드(2000)로서 선택할 수 있다. 즉, 유저 Y는, 출품 카드(1000) 중에서 입수 희망 카드(10001)로서 게임 카드를 A 선택하고, 제공 희망 카드(2000)로서 게임 카드(E, F)를 선택하여, 유저 X에게 교환을 신청할 수 있다. 또한 마찬가지로, 유저 Z도, 출품 카드(1000) 중에서 임의의 조합의 게임 카드를, 유저 X로부터 입수하는 입수 희망 카드(10002)로서 선택할 수 있으며, 또한 자기가 소유하는 게임 카드 중에서 임의의 조합의 게임 카드를, 유저 X에게 제공할 제공 희망 카드(3000)로서 선택할 수 있다. 즉, 유저 Z는, 출품 카드(1000) 중에서 입수 희망 카드(10002)로서 게임 카드 C, D를 선택하고, 유저 X에게 제공할 제공 희망 카드(3000)로서 게임 카드(G)를 선택하여, 유저 X에게 교환을 신청할 수 있다. 이와 같이, 게임 시스템(1)에서는, 유저간에 교환의 대상이 되는 게임 카드의 선택의 자유도를 향상시키고 있다.

[0108] [3. 게임 시스템(1)에서 실현되는 기능]

[0109] 이어서, 이상에 설명한 바와 같은 기능을 실현하기 위해서 게임 시스템(1)에 구비된 구성에 대해 설명한다.

- [0110] 도 16은, 게임 시스템(1)에서 실현되는 기능 중, 본 발명에 관련된 기능을 도시하는 기능 블록도이다.
- [0111] 도 16에 도시한 바와 같이, 서버(30)는, 기능으로서, 데이터 기억부(300), 표시 제어부(310), 제공 후보 선택 접수부(320), 교환 신청 접수부(330), 교환 신청 선택 접수부(340), 게임 오브젝트 선택 접수부(350), 승낙 접수부(360), 교환 실행부(370), 및 교환 신청 취소부(380)를 포함한다. 서버(30)에서는, 제어부(31)가 기억부(32)에 기억되는 프로그램에 따라서 처리를 실행함으로써, 상기 각 기능이 실현된다.
- [0112] 또한, 도 16에 도시한 바와 같이, 제1 단말기(10-1)는, 기능으로서, 표시 제어부(100), 제공 후보 선택 결과 통지부(130), 교환 신청 선택 결과 통지부(140), 게임 오브젝트 선택 결과 통지부(150), 및 승낙 결과 통지부(160)를 포함한다. 제1 단말기(10-1)에서는, 제어부(11)가 기억부(12)에 기억되는 프로그램에 따라서 처리를 실행함으로써, 상기 각 기능이 실현된다.
- [0113] 또한, 도 16에 도시한 바와 같이, 제2 단말기(10-2)는, 기능으로서, 표시 제어부(110) 및 교환 신청 통지부(120)를 포함한다. 제2 단말기(10-2)에서는, 제어부(11)가 기억부(12)에 기억되는 프로그램에 따라서 처리를 실행함으로써, 상기 각 기능이 실현된다.
- [0114] [3.1. 데이터 기억부(300)]
- [0115] 데이터 기억부(300)는, 주로 서버(30)의 기억부(32)에 의해 실현된다. 또한, 데이터 기억부(300)는, 서버(30)와 데이터 통신 가능한 다른 장치에 포함되는 기억부에 의해 실현되는 것으로 해도 된다. 데이터 기억부(300)는, 게임 시스템(1)에서 실행되는 게임을 위해서 필요한 각종 데이터를 기억한다. 예를 들어, 데이터 기억부(300)는, 게임 시스템(1)에서 실행되는 게임에서 사용되는 게임 오브젝트의 정보, 각각의 유저가 소유하는 게임 오브젝트의 정보, 입수를 희망하는 게임 오브젝트의 정보, 다른 유저와 게임 오브젝트를 교환하기 위한 정보, 각각의 유저의 게임에 있어서의 상태를 나타내는 정보, 게임 오브젝트를 사용해서 실행되는 게임을 제어하기 위한 정보 등을 기억한다.
- [0116] 이하, 데이터 기억부(300)에 기억되는 데이터의 일례인, 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL101), 유저 정보 테이블(TBL102), 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103), 및 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에 대해서 설명한다.
- [0117] [3.1.1. 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL101)]
- [0118] 도 17에는, 데이터 기억부(300)에 기억되는 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL101)의 일례를 나타낸다. 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL101)은, 게임에서 제공되고 있는 게임 카드(게임 오브젝트의 일례)에 관련지어진 정보를 기억하는 데이터 테이블이다.
- [0119] 게임 카드의 식별 정보에 관련지어서 기억되는 각종 정보가 「게임 카드에 관련지어진 정보」에 상당한다. 도 17에 나타내는 예에서는, 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL101)에는, 게임 카드를 일의적으로 식별하는 「카드 ID」에 관련지어, 게임 카드의 「명칭」, 게임 카드의 화상 데이터를 지정하는 「카드 화상」, 게임 카드의 「레이어도」, 게임 카드의 「유통수」, 게임 카드의 「특기」, 게임 카드의 「공격력」, 게임 카드의 「방어력」, 게임 카드의 「비용」, 게임 카드의 「매각 가격」, 게임 카드의 「등장 일시」 등의 항목에 관한 정보가 기억된다. 또한, 게임 카드에 관련지어지는 정보는, 도 17에 예시되는 정보에 한정되지 않는다.
- [0120] 상기 「레이어도」는, 게임 카드의 회소도를 나타내는 회소도 정보에 상당하고 있다. 또한, 상기 「유통수」는, 게임 카드가 게임 내에서 존재하고 있는 매수를 나타내는 정보이다. 예를 들어, 「유통수」도 게임 카드의 회소성을 나타내는 정보에 상당하고 있다. 「유통수」가 적을수록, 게임 카드의 회소성이 높은 것을 나타낸다.
- [0121] 상기 「특기」는, 게임 카드가 갖는 특수한 기능의 유무 및 종류를 나타낸다. 게임 카드와 다른 게임 카드(적이라 칭함)가 대전하는 게임에서는, 상기 「특기」는, 적과 대전하는 경우에 발생하는 특수 효과라고도 할 수 있다. 상기 「공격력」은, 적을 공격하는 경우의 공격력을 나타내는 정보이다. 또한, 상기 「방어력」은, 적에게서 공격을 받은 경우의 방어력을 나타내는 정보이다.
- [0122] 상기 「비용」은, 게임 카드를 사용하기 위해서 필요한 비용의 고저를 나타내는 정보이다. 예를 들어, 게임 카드를 사용해서 테크를 구축하는 게임의 경우, 상기 「비용」은, 게임 카드를 테크에 편입시키는 경우에 필요한 비용의 크기를 나타낸다. 또한 예를 들어, 게임 카드를 사용해서 다른 게임 카드와 대전하는 게임의 경우, 상기 「비용」은, 게임 카드를 대전에 참가시키기 위해서 필요한 비용의 고저를 나타낸다.
- [0123] 상기 「매각 가격」은, 게임 카드를 매각했을 때 얻어지는 금액이다. 예를 들어 「매각 가격」은, 게임 내에서 유통하는 가상 화폐에 의해 표현되는 것으로 해도 된다. 또한, 상기 「등장 일시」는, 게임 카드가 게임에 처

음으로 등장한 일시를 나타내는 정보이다. 즉, 상기 「등장 일시」는, 게임 카드가 유저에 대하여 제공 가능하게 된 일시를 나타내는 정보이다.

[0124] [3.1.2. 유저 정보 테이블(TBL102)]

[0125] 도 18에는, 데이터 기억부(300)에 기억되는 유저 정보 테이블(TBL102)의 일례를 나타낸다. 유저 정보 테이블(TBL102)은, 게임을 플레이하는 유저에게 관련지어진 정보를 기억하는 데이터 테이블이다. 예를 들어, 상기 「유저에게 관련지어진 정보」에는, 유저가 입수하는 것을 희망하는 게임 카드(게임 오브젝트의 일례)의 식별 정보의 리스트를 포함한다.

[0126] 도 18에 도시된 바와 같이, 유저 정보 테이블(TBL102)에는, 유저를 일의적으로 식별하는 「유저 ID」에 관련지어, 유저의 이름을 나타내는 「유저명」, 유저가 입수하는 것을 희망하는 게임 카드의 식별 정보의 리스트인 「희망품 리스트」 등의 항목에 관한 정보가 기억된다.

[0127] 또한, 상기 「희망품 리스트」에 등록되는 게임 카드는, 게임 시스템(1)에서 제공 가능한 전부 또는 일부의 게임 카드 중에서 유저가 지정하는 것으로 해도 되고, 유저의 지정에 따르지 않고 결정되어도 된다.

[0128] [3.1.3. 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)]

[0129] 도 19에는, 데이터 기억부(300)에 기억되는 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)의 일례를 나타낸다. 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)은, 유저가 소유하는 게임 카드(게임 오브젝트의 일례)의 정보를 기억하는 데이터 테이블이다.

[0130] 도 19에 나타내는 예에서는, 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)에는, 유저를 일의적으로 식별하는 「유저 ID」에 관련지어, 유저가 소유하는 게임 카드의 종류를 일의적으로 식별하는 「카드 ID」, 카드 ID가 동일한 개개의 게임 카드를 일의적으로 식별하는 「일련 번호」, 게임 카드 자체의 레벨을 나타내는 「카드 레벨」, 게임 카드의 특기 레벨을 나타내는 「특기 레벨」, 게임 카드를 입수한 일시를 나타내는 「입수 일시」, 게임 카드가 출품 카드로서 선택되어 있는지 여부를 나타내는 「출품 플래그」 등의 항목에 관한 정보가 기억된다. 또한, 유저가 동일한 게임 카드를 복수 소유하고 있는 경우, 그러한 게임 카드의 「카드 ID」는 동일하지만, 「일련 번호」는 상이한 것이 된다.

[0131] 상기 「카드 레벨」은, 예를 들어 게임 카드의 성능의 고저를 나타내는 지표이다. 예를 들어, 「카드 레벨」은 수치에 의해 표현된다. 예를 들어, 게임 카드의 공격력이나 방어력이 「게임 카드의 성능」의 일례에 상당한다. 상기 「특기 레벨」은, 예를 들어 게임 카드의 특기의 효과의 대소를 나타내는 지표이다.

[0132] 예를 들어, 유저가 게임 카드를 입수하기 위한 추천권을 사용하여, 복수 종류의 게임 카드 중에서 추천 방식에 의해 선택된 게임 카드를 입수한 경우에는, 추천을 실행한 일시가 상기 「입수 일시」에 기억된다. 또한 예를 들어, 유저가 게임에서 과제를 달성함으로써 그 보수로서 게임 카드를 입수한 경우에는, 과제를 달성한 일시가 상기 「입수 일시」에 기억된다. 또한 예를 들어, 유저가 다른 유저의 사이에서 게임 카드를 교환함으로써 게임 카드를 입수한 경우에는, 게임 카드의 교환을 실행한 일시가 상기 「입수 일시」에 기억된다.

[0133] 상기 「출품 플래그」는, 예를 들어 게임 카드가 출품 카드로서 선택되어 있는 경우에는 「1」, 출품 카드로서 선택되지 않은 경우에는 「0」이 저장된다. 또한, 상기 「출품 카드」란, 유저가 다른 유저로부터 게임 카드를 입수하는 것과 맞바꾸어, 당해 다른 유저에게 제공하는 것을 허가하는 게임 카드이다. 또한, 「출품 플래그」의 정보는, 후술하는 제공 후보 선택 접수부(320)에 의해 접수한 정보에 기초하여 갱신된다.

[0134] [3.1.4. 교환 신청 정보 테이블(TBL104)]

[0135] 도 20에는, 데이터 기억부(300)에 기억되는 교환 신청 정보 테이블(TBL104)의 일례를 나타낸다. 교환 신청 정보 테이블(TBL104)은, 유저간에 행하여지는 게임 카드의 교환 신청의 정보를 기억하는 데이터 테이블이다.

[0136] 또한, 「게임 카드의 교환 신청」이란, 게임 카드의 교환을 행하는 것을 신청하는 것이다. 예를 들어, 「게임 카드의 교환 신청」이란, 제1 유저가 소유하는 게임 카드 중, 출품 플래그가 「1」로 설정된 게임 카드(출품 카드) 중에서 제2 유저가 선택한 1 이상의 게임 카드(입수 희망 카드)와, 제2 유저가 소유하는 게임 카드 중에서 제2 유저가 선택한 1 이상의 게임 카드(제공 희망 카드)를 교환하는 것을, 제2 유저가 제1 유저에 대하여 신청하는 것이다. 그리고, 제1 유저가 제2 유저로부터의 교환 신청을 승낙하는 경우에는, 제1 유저와 제2 유저의 사이에서, 입수 희망 카드와 제공 희망 카드의 교환이 실행된다.

[0137] 도 20에 나타내는 예에서는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에는, 교환 신청을 일의적으로 식별하는 「교환 신

청 ID」에 관련지어, 교환의 신청원인 유저(즉, 교환을 신청한 유저이며, 이하에서는 신청원 유저라 칭하는 경우가 있음)를 식별하는 「신청원 유저 ID」, 교환의 신청처인 유저(즉, 교환의 신청을 받는 유저이며, 이하에서는 신청처 유저라 칭하는 경우가 있음)를 식별하는 「신청처 유저 ID」, 신청원 유저가 신청처 유저로부터 입수를 희망하는 게임 카드를 나타내는 「입수 희망 카드」, 신청원 유저가 신청처 유저에게 제공을 희망하는 게임 카드를 나타내는 「제공 희망 카드」, 교환 신청의 접수 일시를 나타내는 「신청 접수 일시」, 교환 신청의 상황을 나타내는 「상황 플래그」 등의 항목에 관한 정보가 기억된다. 또한, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에 기억되는 정보는, 후술하는 교환 신청 접수부(330)에 의해 접수하는 정보에 기초하여 등록되는 것으로 해도 된다.

[0138] 상기 「입수 희망 카드」의 항목에는, 입수 희망 카드로서 선택된 게임 카드의 카드 ID와 일련 번호가 저장된다. 마찬가지로, 「제공 희망 카드」의 항목에는, 제공 희망 카드로서 선택된 게임 카드의 카드 ID와 일련 번호가 저장된다.

[0139] 또한 상기 「상황 플래그」의 항목에는, 교환 신청의 상황이, 「승낙 대기(플래그 값=0)」, 「승낙 완료(플래그 값=1)」, 「거부 또는 취소(플래그 값=2)」 중 어느 것인지에 따라 대응하는 수치가 저장된다. 예를 들어, 신청원 유저로부터 교환 신청(이하, 대상의 교환 신청)을 접수한 시점에서는, 「상황 플래그」의 값이 「0」으로 초기 설정된다. 그리고, 신청처 유저가 교환 신청을 승낙한 경우에는, 「상황 플래그」의 값이 「1」로 갱신된다. 즉, 「상황 플래그」가 「1」이라면, 교환 신청이 승낙되어 교환이 실행된 것을 의미한다. 또한, 신청처 유저가 교환 신청을 거부한 경우, 또는 신청처 유저가 다른 교환 신청을 승낙함으로써 교환 신청에 따른 교환의 실행이 불가능하게 된 경우에는, 「상황 플래그」가 「2」로 갱신된다.

[0140] [3.2. 표시 제어부(310, 100, 110)]

[0141] 표시 제어부(310)는, 주로 서버(30)의 제어부(31), 기억부(32) 및 통신부(33)에 의해 실현된다.

[0142] 표시 제어부(310)는, 화면 화상을 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행한다.

[0143] 또한, 「유저의 표시 장치」란, 예를 들어 유저가 사용하고 있는 단말기이며, 또한 표시부를 구비한 단말기이다. 예를 들어, 휴대 전화(스마트폰을 포함함), 태블릿형 컴퓨터, 랩탑형 컴퓨터, 또는 휴대 게임기 등이 「유저의 표시 장치」의 일례에 상당한다. 또는, 「유저의 표시 장치」란, 예를 들어 유저가 사용하고 있는 단말기에 접속된 표시 장치이다. 예를 들어, 거치형 게임기 또는 데스크탑 컴퓨터에 접속된 표시 장치도 「유저의 표시 장치」의 일례에 상당한다.

[0144] 「화면 화상을 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행한다」란, 예를 들어 화면 화상을 생성하고, 당해 화면 화상을 표시 장치에 표시시키는 것이다. 또는, 「화면 화상을 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행한다」란, 예를 들어 화면 화상을 표시하기 위한 데이터를 생성하고, 당해 데이터를 표시 장치 또는 표시 장치에 접속된 단말기에 송신함으로써, 화면 화상을 표시 장치에 표시시키는 것이다. 본 실시 형태의 경우, 표시 제어부(310)는 서버(30)에서 실현되는 것이기 때문에, 표시 제어부(310)는, 화면 화상을 표시하기 위한 데이터를 생성하고, 생성한 데이터를 단말기(10)에 송신함으로써, 단말기(10)의 표시부(15)에 화면 화상을 표시시킨다.

[0145] 표시 제어부(100)는, 주로 제1 단말기(10-1)의 제어부(11), 기억부(12) 및 통신부(13)에 의해 실현된다.

[0146] 표시 제어부(100)는, 화면 화상을 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시시키기 위한 제어를 실행한다. 예를 들어, 표시 제어부(100)는, 서버(30)의 표시 제어부(310)에 의해 송신된 데이터를 수신하고, 수신한 데이터에 기초하여, 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 화면 화상을 표시시킨다. 예를 들어, 도 2 내지 도 5, 도 11 내지 도 14에 도시하는 화면 화상이, 표시 제어부(100)에 의해 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시되는 화면 화상의 일례에 상당한다.

[0147] 표시 제어부(110)는, 주로 제2 단말기(10-2)의 제어부(11), 기억부(12) 및 통신부(13)에 의해 실현된다.

[0148] 표시 제어부(110)는, 화면 화상을 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시시키기 위한 제어를 실행한다. 예를 들어, 표시 제어부(110)는, 서버(30)의 표시 제어부(310)에 의해 송신된 데이터를 수신하고, 수신한 데이터에 기초하여, 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 화면 화상을 표시시킨다. 예를 들어, 도 2, 도 4, 도 6 내지 도 10에 도시하는 화면 화상이, 표시 제어부(110)에 의해 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시되는 화면 화상의 일례에 상당한다.

- [0149] [3.3. 제공 후보 선택 접수부(320) 및 제공 후보 선택 결과 통지부(130)]
- [0150] 제공 후보 선택 접수부(320)는, 주로 서버(30)의 제어부(31), 기억부(32) 및 통신부(33)에 의해 실현된다. 한편, 제공 후보 선택 결과 통지부(130)는, 주로 제1 단말기(10-1)의 제어부(11), 기억부(12), 통신부(13) 및 입력부(14)에 의해 실현된다.
- [0151] 제공 후보 선택 접수부(320)는, 제1 유저 ID(제1 유저 식별 정보의 일례)에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 출품 카드(제공 후보 게임 오브젝트의 일례)로서 선택하는 것을, 제1 유저 ID에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수한다.
- [0152] 여기서, 「제1 유저 ID」란, 출품 카드를 선택하는 유저의 유저 식별 정보이다. 또한, 제1 유저 ID는 제1 유저의 유저 ID이다. 즉, 제1 유저 ID에 의해 식별되는 유저가 제1 유저이다.
- [0153] 「출품 카드」란, 교환에 의해 제공할 후보의 게임 카드이다. 즉, 「출품 카드」란, 제1 유저가, 게임 카드의 교환에 의해 제공해도 좋다고 생각하고 있는 게임 카드이다. 바꿔 말하면, 「출품 카드」란, 제1 유저가, 다른 유저가 입수 희망 카드로서 선택하는 것을 허용해도 된다고 생각하고 있는 게임 카드이다.
- [0154] 「게임 카드의 선택을 유저로부터 접수한다」란, 예를 들어 게임 카드를 선택하는 조작을 유저로부터 접수하는 것이다. 또는, 「게임 카드의 선택을 유저로부터 접수한다」란, 예를 들어 게임 카드를 선택한 것을 나타내는 데이터를 유저의 단말기로부터 수신하는 것이다. 본 실시 형태의 경우, 제공 후보 선택 접수부(320)는 서버(30)에서 실현되는 것이기 때문에, 이하에 설명하는 바와 같이, 제공 후보 선택 접수부(320)는, 출품 카드가 선택된 것을 나타내는 데이터를 제1 단말기(10-1)(제공 후보 선택 결과 통지부(130))로부터 수신한다.
- [0155] 출품 카드의 선택을 제1 유저로부터 접수함에 있어서, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 출품 카드로서 선택하기 위한 출품 화면 화상(G1300)을 제1 단말기(10-1)에 표시시키기 위한 제어가 표시 제어부(310)에 의해 실행된다.
- [0156] 예를 들어, 표시 제어부(310)는, 출품 화면 화상(G1300)을 표시하기 위한 데이터를 생성하고, 생성한 데이터를 제1 단말기(10-1)에 송신한다. 이 경우, 제1 단말기(10-1)의 표시 제어부(100)는, 수신한 데이터에 기초하여, 출품 화면 화상(G1300)을 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시시킨다.
- [0157] 출품 화면 화상(G1300)이 표시되고 있는 동안에, 제공 후보 선택 결과 통지부(130)는, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드(제1 유저의 소유 카드) 중에서 출품 카드를 선택하는 조작이 제1 단말기(10-1)의 입력부(14)를 통해서 접수되었는지 여부를 감시한다. 예를 들어 출품 화면 화상(G1300)의 경우, 게임 카드에 대응하는 체크 박스에 체크를 해서 처리 오브젝트(P1301)를 선택하는 조작이 상기 조작에 상당한다.
- [0158] 출품 카드를 선택하는 조작이 접수된 경우, 제공 후보 선택 결과 통지부(130)는, 출품 카드의 선택 결과를 나타내는 정보를 서버(30)에 송신한다. 예를 들어, 제공 후보 선택 결과 통지부(130)는, 제1 유저(유저 Ua)의 유저 ID와, 제1 유저에 의해 선택된 출품 카드의 정보를 서버(30)에 송신한다. 여기서, 「출품 카드의 정보」란, 예를 들어 출품 카드로서 선택된 게임 카드의 카드 ID 및 일련 번호이다.
- [0159] 그리고, 제공 후보 선택 접수부(320)는, 제공 후보 선택 결과 통지부(130)에 의해 송신되는 상기 정보(유저 ID, 카드 ID, 일련 번호)를 수신함으로써, 출품 카드의 선택을 접수한다. 이 경우, 제공 후보 선택 접수부(320)는, 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)에서, 상기 수신한 유저 ID, 카드 ID, 일련 번호의 정보를 저장하는 레코드를 검색하고, 검색한 레코드의 「출품 플래그」의 값을 「1」로 갱신한다.
- [0160] [3.4. 교환 신청 접수부(330) 및 교환 신청 통지부(120)]
- [0161] 교환 신청 접수부(330)는, 주로 서버(30)의 제어부(31), 기억부(32) 및 통신부(33)에 의해 실현된다. 한편, 교환 신청 통지부(120)는, 주로 제2 단말기(10-2)의 제어부(11), 기억부(12), 통신부(13) 및 입력부(14)에 의해 실현된다.
- [0162] 교환 신청 접수부(330)는, 제1 유저 ID(제1 유저 식별 정보의 일례)에 관련지어진 게임 카드 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 카드와, 제2 유저 ID(제2 유저 식별 정보)에 관련지어진 게임 카드 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 카드의 교환 신청을, 제2 유저 ID에 의해 식별되는 제2 유저로부터 접수한다.
- [0163] 여기서, 「제1 유저 ID」란, 게임 카드의 교환을 신청받는 측의 유저 ID이다. 또한, 제1 유저 ID는 제1 유저의 유저 ID이다. 즉, 제1 유저 ID에 의해 식별되는 유저가 제1 유저이다.

- [0164] 「제2 유저 ID」는, 게임 카드의 교환을 신청하는 측의 유저 ID이다. 또한, 제2 유저 ID는 제2 유저의 유저 ID이다. 즉, 제2 유저 ID에 의해 식별되는 유저가 제2 유저이다.
- [0165] 「입수 희망 카드」란, 제1 유저 ID와 제2 유저 ID의 사이의 게임 카드의 교환에 의해, 제2 유저가 입수하고 싶다고 희망하고 있는 게임 카드이다. 바꿔 말하면, 「입수 희망 카드」란, 교환에 의해 제2 유저가 양도받고 싶다고 생각하고 있는 게임 카드이다.
- [0166] 「제공 희망 카드」란, 제1 유저 ID와 제2 유저 ID의 사이의 게임 카드의 교환에 있어서, 제2 유저가 제공하고 싶다고 희망하고 있는 게임 카드이다. 바꿔 말하면, 교환에 있어서 제2 유저가 양도하고 싶다고 생각하고 있는 게임 카드이다.
- [0167] 「게임 카드의 교환 신청」이란, 게임 카드의 교환을 행하는 것을 신청하는 것이다. 또한, 「게임 카드의 교환 신청을 유저로부터 접수한다」란, 예를 들어 교환 신청을 위한 조작을 유저로부터 접수하는 것이다. 또한, 「게임 카드의 교환 신청을 유저로부터 접수한다」란, 예를 들어 교환 신청에 관한 데이터를 유저의 단말기(예를 들어 제2 단말기(10-2))로부터 수신하는 것이다. 본 실시 형태의 경우, 교환 신청 접수부(330)는 서버(30)에서 실현되는 것이기 때문에, 이하에 설명하는 바와 같이, 교환 신청 접수부(330)는, 교환 신청에 관한 데이터를 제2 단말기(10-2)(교환 신청 통지부(120))로부터 수신한다.
- [0168] 도 16에 도시한 바와 같이, 교환 신청 접수부(330)는 선택 접수부(331)를 포함하고, 교환 신청 통지부(120)는 선택 결과 통지부(121)를 포함한다.
- [0169] 선택 접수부(331)는, 입수 희망 카드의 선택과 제공 희망 카드의 선택을 제2 유저로부터 접수한다.
- [0170] 또한, 「입수 희망 카드의 선택」이란, 예를 들어 입수 희망 카드를 선택하는 것이다. 즉, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 입수 희망 카드로서 선택하는 것이다.
- [0171] 「제공 희망 카드의 선택」이란, 예를 들어 제공 희망 카드를 선택하는 것이다. 즉, 제2 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 제공 희망 카드로서 선택하는 것이다.
- [0172] 또한, 선택 접수부(331)는, 입수 희망 카드의 선택과 제공 희망 카드의 선택을 각각 별도로 접수해도 되고, 한번에 접수해도 된다.
- [0173] 선택 접수부(331)는, 1회의 교환에 있어서의 입수 희망 카드 및 제공 희망 카드 중 적어도 하나로서, 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 카드의 선택을 접수한다. 또한, 「1회의 교환에 있어서의 입수 희망 카드 및 제공 희망 카드 중 적어도 하나로서, 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 카드의 선택을 접수한다」란, 하기의 3개의 예 중 어느 하나를 의미한다.
- [0174] [1] 1회의 교환에 있어서의 입수 희망 카드로서, 임의의 조합의 게임 카드의 선택을 접수하고, 또한 1회의 교환에 있어서의 제공 희망 카드로서도, 임의의 조합의 게임 카드의 선택을 접수한다.
- [0175] [2] 1회의 교환에 있어서의 제공 희망 카드에 대해서는, 임의의 조합의 게임 카드의 선택이 제한되지만, 1회의 교환에 있어서의 입수 희망 카드로서, 임의의 조합의 게임 카드의 선택을 접수한다.
- [0176] [3] 1회의 교환에 있어서의 입수 희망 카드에 대해서는, 임의의 조합의 게임 카드의 선택이 제한되지만, 1회의 교환에 있어서의 제공 희망 카드로서, 임의의 조합의 게임 카드의 선택을 접수한다.
- [0177] 또한, 「임의의 조합의 게임 카드의 선택을 접수한다」란, 예를 들어 유저가 게임 카드를 선택할 때, 선택하는 게임 카드의 수나, 어느 게임 카드를 선택할지를 유저가 임의로 선택할 수 있음을 의미하고 있다.
- [0178] 또한, 상기 「임의의 조합의 게임 카드의 선택이 제한된다」란, 예를 들어 유저가 게임 카드를 선택할 때, 선택하는 게임 카드의 수나, 어느 게임 카드를 선택할지 중 적어도 하나에 대해서 유저가 임의로 선택할 수 없음을 의미하고 있다. 예를 들어, 선택 가능한 게임 카드의 수가 소정의 범위(예를 들어 2개 이하)로 한정되어 있는 것이나, 선택 가능한 게임 카드가 한정되어 있는 것이나, 선택 가능한 게임 카드의 조합이 한정되어 있는 것 등이, 상기 「임의의 조합의 게임 카드의 선택이 제한된다」는 것의 일례에 상당한다.
- [0179] 예를 들어, 선택 접수부(331)는 입수 희망 카드의 선택을 접수한다. 즉, 선택 접수부(331)는, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 입수 희망 카드로서 선택하는 것을 제2 유저로부터 접수한다. 예를 들어, 선택 접수부(331)는, 제1 유저에 의해 출품 카드로서 선택된 게임 카드 중 적어도 하나를 입수 희망 카드로서 선택하는 것을 제2 유저로부터 접수한다.

- [0180] 입수 희망 카드의 선택을 제2 유저로부터 접수함에 있어서, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 입수 희망 카드로서 선택하기 위한 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)(입수 희망 선택 화면 화상의 일례)을 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)(제2 유저의 표시 장치 일례)에 표시시키기 위한 제어가 표시 제어부(310)에 의해 실행된다.
- [0181] 예를 들어, 검색 결과 표시 화면 화상(G2100)의 표시 영역(A2110)에 표시되는 유저 중에서 제1 유저가 제2 유저에 의해 선택된 경우에, 표시 제어부(310)는, 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)을 표시하기 위한 데이터를 생성하고, 생성한 데이터를 제2 단말기(10-2)에 송신한다. 이 경우, 제2 단말기(10-2)의 표시 제어부(110)는, 수신한 데이터에 기초하여, 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)을 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시시킨다.
- [0182] 여기서, 「입수 희망 카드 선택 화면 화상」이란, 입수 희망 카드로서, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나의 선택을 접수하기 위한 화면 화상이다. 예를 들어, 「입수 희망 카드 선택 화면 화상」은, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드의 리스트를 표시 가능하게 구성된 화면 화상이며, 또한 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 선택 가능하게 구성된 화면 화상이다.
- [0183] 또한, 「입수 희망 카드 선택 화면 화상」에는, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택된 기존의 교환 신청에 관한 정보가 표시된다.
- [0184] 또한, 「기존의 교환 신청」이란, 승낙받을 것을 기다리고 있는 상태의 교환 신청이다. 즉, 접수 완료된 교환 신청이며, 또한 아직 승낙받지 않은 교환 신청이다. 바꿔 말하면, 접수 완료된 교환 신청이며, 또한 아직 승낙받지 않은 교환 신청이며, 또한 아직 취소하지 않은 교환 신청이다. 예를 들어, 「기존의 교환 신청」이란, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에서 「상황 플래그」의 값이 「0」인 교환 신청이다.
- [0185] 또한, 「교환 신청에 관한 정보」란, 예를 들어 교환 신청의 유무 또는 수를 나타내는 정보이다. 또한 예를 들어, 「교환 신청에 관한 정보」는, 교환 신청의 일람을 나타내는 정보이어도 된다. 또한 예를 들어, 「교환 신청에 관한 정보」는, 교환 신청의 내용을 나타내는 정보이어도 된다. 예를 들어, 기존의 교환 신청을 행한 유저, 입수 희망 카드, 또는 제공 희망 카드를 나타내는 정보가 「교환 신청의 내용을 나타내는 정보」에 상당한다. 또한 예를 들어, 「교환 신청에 관한 정보」는, 기존의 교환 신청의 유무, 수, 일람, 또는 내용을 나타내는 화면에의 링크 정보이어도 된다. 예를 들어, 도 8에 나타내는 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)에서의 처리 오브젝트(P202122)가, 상기 「기존의 교환 신청에 관한 정보」의 일례에 상당한다.
- [0186] 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)이 표시되고 있는 동안에, 선택 결과 통지부(121)는, 임의의 조합의 게임 카드를 입수 희망 카드로서 선택하는 조작이 제2 단말기(10-2)의 입력부(14)를 통해서 접수되었는지 여부를 감시한다. 예를 들어 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)의 경우, 게임 카드에 대응하는 체크 박스에 체크를 해서 처리 오브젝트(P2201)를 선택하는 조작이 상기 조작에 상당한다.
- [0187] 입수 희망 카드를 선택하는 조작이 접수된 경우, 선택 결과 통지부(121)는 입수 희망 카드의 선택 결과를 나타내는 정보를 서버(30)에 송신한다. 예를 들어, 선택 결과 통지부(121)는, 제2 유저(유저 Ub)의 유저 ID와, 제2 유저에 의해 선택된 입수 희망 카드의 정보를 서버(30)에 송신한다. 여기서, 「입수 희망 카드의 정보」는, 예를 들어 입수 희망 카드로서 선택된 게임 카드를 소유하는 제1 유저의 유저 ID와, 입수 희망 카드로서 선택된 게임 카드의 카드 ID 및 일련 번호를 포함한다. 이 경우, 선택 접수부(331)는, 제2 단말기(10-2)로부터 송신되는 상기 정보를 수신함으로써, 입수 희망 카드의 선택을 접수하게 된다.
- [0188] 또한, 선택 접수부(331)는 제공 희망 카드의 선택을 접수한다. 즉, 선택 접수부(331)는, 제2 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 제공 희망 카드로서 선택하는 것을 제2 유저로부터 접수한다. 즉, 선택 접수부(331)는, 제2 유저의 소유 카드 중 적어도 하나를 제공 희망 카드로서 선택하는 것을 제2 유저로부터 접수한다.
- [0189] 제공 희망 카드의 선택을 제2 유저로부터 접수함에 있어서, 제2 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 제공 희망 카드로서 선택하기 위한 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)(제공 희망 선택 화면 화상의 일례)을 제2 단말기(10-2)(제2 유저의 표시 장치 일례)에 표시시키기 위한 제어가 표시 제어부(310)에 의해 실행된다. 예를 들어, 표시 제어부(310)는, 제1 유저 ID에 관련지어 기억되는, 제1 유저의 「희망품 리스트」(제1 유저가 원하는 게임 카드의 리스트 데이터의 일례)에 기초하여, 상기 제어를 실행한다.
- [0190] 예를 들어, 표시 제어부(310)는, 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)을 표시하기 위한 데이터를 생성하고,

생성한 데이터를 제2 단말기(10-2)에 송신한다. 이 경우, 제2 단말기(10-2)의 표시 제어부(110)는, 수신한 데이터에 기초하여, 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)을 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시시킨다.

[0191] 또한, 「제공 희망 카드 선택 화면 화상」이란, 제공 희망 카드로서, 제2 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나의 선택을 접수하기 위한 화면 화상이다. 예를 들어, 「제공 희망 카드 선택 화면 화상」은, 제2 유저 ID에 관련지어진 게임 카드의 리스트를 표시 가능하게 구성된 화면 화상이며, 또한 제2 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 선택 가능하게 구성된 화면 화상이다.

[0192] 또한, 「제공 희망 카드 선택 화면 화상」에는, 제2 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중, 제1 유저의 「희망품 리스트」(제1 유저가 원하는 게임 카드의 리스트 데이터의 일례)에 포함되는 게임 카드가 우선 표시 또는 구별 표시된다.

[0193] 또한, 「게임 카드의 리스트 데이터」란, 게임 카드의 리스트를 나타내는 데이터이다. 예를 들어, 게임 카드의 식별 정보의 리스트를 나타내는 데이터이다.

[0194] 또한, 「희망품 리스트에 포함되는 게임 카드를 우선 표시한다」란, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드를, 「희망품 리스트」에 포함되어 있지 않은 게임 카드보다도 우선적으로 표시하는 것이다. 예를 들어, 게임 카드가 우선 순위(표시 순위)에 따라서 표시되는 경우에는, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드의 우선 순위(표시 순위)를 「희망품 리스트」에 포함되지 않는 게임 카드의 우선 순위(표시 순위)보다도 높게 하는 것이 상기 「우선 표시」의 일례에 상당한다. 또한 예를 들어, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드를, 「희망품 리스트」에 포함되지 않는 게임 카드보다도 두드러지는 위치에서 표시하는 것도 상기 「우선 표시」의 일례에 상당한다. 또한 예를 들어, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드를 표시하고, 「희망품 리스트」에 포함되지 않는 게임 카드를 표시하지 않는 것도 상기 「우선 표시」의 일례에 상당한다.

[0195] 예를 들어, 도 9에 나타내는 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)에서, 유저 Ua의 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드 Cx나 Cy가 상위에 표시되어 있는 점이 상기 「우선 표시」의 일례에 상당한다.

[0196] 또한, 「희망품 리스트에 포함되는 게임 카드를 구별 표시한다」란, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드와, 「희망품 리스트」에 포함되지 않는 게임 카드를 유저가 구별할 수 있도록 표시하는 것이다. 예를 들어, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드의 표시 형태(색, 밝기, 크기 등)를, 「희망품 리스트」에 포함되지 않는 게임 카드의 표시 형태와 다르게 하는 것이 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다. 또한 예를 들어, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드에 관련지어서 표시되는 마크 또는 프레임 등의 표시 형태(색, 밝기, 크기, 형상, 종류, 선의 굵기 등)를, 「희망품 리스트」에 포함되지 않는 게임 카드에 관련지어서 표시되는 마크 또는 프레임 등의 표시 형태와 다르게 하는 것이 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다. 또한 예를 들어, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드에만 관련지어서 마크 또는 프레임 등을 표시하고, 「희망품 리스트」에 포함되지 않는 게임 카드에 관련지어서 마크 또는 프레임 등을 표시하지 않는 것이 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다. 또는, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드에 관련지어서 마크 또는 프레임 등을 표시하지 않고, 「희망품 리스트」에 포함되지 않는 게임 카드에만 관련지어서 마크 또는 프레임 등을 표시하는 것도 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다. 또한 예를 들어, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드를 표시하는 영역과, 「희망품 리스트」에 포함되지 않는 게임 카드를 표시하는 영역을 상이하게 하는 것도 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다.

[0197] 예를 들어, 도 9에 나타내는 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)에서, 유저 Ua의 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드 Cx나 Cy에 프레임 화상(P203112, P2031212)이 표시되어 있는 점이 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다.

[0198] 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)이 표시되고 있는 동안에, 선택 결과 통지부(121)는, 임의의 조합의 게임 카드를 제공 희망 카드로서 선택하는 조작이 제2 단말기(10-2)의 입력부(14)를 통해서 접수되었는지 여부를 감시한다. 예를 들어 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)의 경우, 게임 카드에 대응하는 체크 박스에 체크를 해서 처리 오브젝트(P2301)를 선택하는 조작이 상기 조작에 상당한다.

[0199] 제공 희망 카드를 선택하는 조작이 접수된 경우, 선택 결과 통지부(121)는 제공 희망 카드의 선택 결과를 나타내는 정보를 서버(30)에 송신한다. 예를 들어, 선택 결과 통지부(121)는, 제2 유저(유저 Ub)의 유저 ID와, 제2 유저에 의해 선택된 제공 희망 카드의 정보를 서버(30)에 송신한다. 여기서, 제공 희망 카드의 정보는, 예를 들어 제공 희망 카드로서 선택된 게임 카드의 카드 ID 및 일련 번호를 포함한다. 이 경우, 선택 접수부(331)는, 제2 단말기(10-2)로부터 송신되는 상기 정보를 수신함으로써, 제공 희망 카드의 선택을 접수하

게 된다.

- [0200] 입수 희망 카드의 선택과 제공 희망 카드의 선택이 접수된 경우, 표시 제어부(310)에 의해, 교환 신청 내용 확인 화면 화상(G2400)을 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시시키기 위한 제어가 실행된다.
- [0201] 예를 들어, 표시 제어부(310)는, 교환 신청 내용 확인 화면 화상(G2400)을 표시하기 위한 데이터를 생성하고, 생성한 데이터를 제2 단말기(10-2)에 송신한다. 이 경우, 제2 단말기(10-2)의 표시 제어부(110)는, 수신한 데이터에 기초하여, 교환 신청 내용 확인 화면 화상(G2400)을 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시시킨다.
- [0202] 교환 신청 내용 확인 화면 화상(G2400)이 표시되고 있는 동안에, 교환 신청 통지부(120)는, 교환 신청을 행하는 것을 확정하는 조작이 제2 단말기(10-2)의 입력부(14)를 통해서 접수되었는지 여부를 감시한다. 예를 들어 교환 신청 내용 확인 화면 화상(G2400)의 경우, 처리 오브젝트(P2401)를 선택하는 조작이 상기 조작에 상당한다.
- [0203] 교환 신청을 행하는 것을 확정하는 조작이 접수된 경우, 교환 신청 통지부(120)는 교환 신청에 관한 정보를 서버(30)에 송신한다. 여기서 송신되는 정보는, 예를 들어 교환의 신청원인 제2 유저(유저 Ub)의 유저 ID와, 교환의 신청처인 제1 유저(유저 Ua)의 유저 ID와, 입수 희망 카드로서 선택된 게임 카드의 정보와, 제공 희망 카드로서 선택된 게임 카드의 정보를 포함한다. 이 경우, 교환 신청 접수부(330)는, 교환 신청 통지부(120)에 의해 송신되는 상기 정보를 수신함으로써, 교환 신청을 접수하게 된다.
- [0204] 교환 신청 접수부(330)는, 새로운 교환 신청을 접수하면, 접수한 교환 신청에 기초하여 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에 새로운 레코드를 작성하고, 작성한 레코드에 정보를 등록한다. 예를 들어, 교환 신청 접수부(330)는, 새롭게 교환 신청 ID를 발행하고, 발행한 교환 신청 ID, 교환 신청원의 유저의 유저 ID(신청원 유저 ID), 교환 신청처의 유저의 유저 ID(신청처 유저 ID), 입수 희망 카드, 제공 희망 카드, 신청 접수 일시(신청의 수신 일시로 해도 됨), 상황 플래그(초기값=0)를 상기 작성한 새로운 레코드에 저장한다.
- [0205] 또한, 교환 신청 접수부(330)는, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 동일한 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택된 복수의 교환 신청을 접수 가능하다.
- [0206] [3.5. 교환 신청 선택 접수부(340) 및 교환 신청 선택 결과 통지부(140)]
- [0207] 교환 신청 선택 접수부(340)는, 주로 서버(30)의 제어부(31), 기억부(32) 및 통신부(33)에 의해 실현된다. 한편, 교환 신청 선택부(1430)는, 주로 제1 단말기(10-1)의 제어부(11), 기억부(12), 통신부(13) 및 입력부(14)에 의해 실현된다.
- [0208] 교환 신청 선택 접수부(340)는, 제1 유저 ID에 대한 복수의 교환 신청 중 어느 하나의 선택을, 제1 유저 ID에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수한다.
- [0209] 또한, 「제1 유저 ID에 대한 교환 신청」이란, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택된 교환 신청이다. 예를 들어, 제1 유저가 승낙할지 여부를 결정하는 것이 가능한 교환 신청이다.
- [0210] 또한, 「교환 신청의 선택을 유저로부터 접수한다」란, 예를 들어 교환 신청을 선택하는 조작을 유저로부터 접수하는 것이다. 또는, 「교환 신청의 선택을 유저로부터 접수한다」란, 예를 들어 교환 신청을 선택한 것을 나타내는 데이터를 유저의 단말기로부터 수신하는 것이다. 본 실시 형태의 경우, 교환 신청 선택 접수부(340)는 서버(30)에서 실현되는 것이기 때문에, 이하에 설명하는 바와 같이, 교환 신청 선택 접수부(340)는, 교환 신청이 선택된 것을 나타내는 데이터를 제1 단말기(10-1)(교환 신청 선택 결과 통지부(140))로부터 수신한다.
- [0211] 교환 신청의 선택을 제1 유저로부터 접수함에 있어서, 제1 유저 ID에 대한 교환 신청의 일람을 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)을 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)(제1 유저의 표시 장치 일례)에 표시시키기 위한 제어가 표시 제어부(310)에 의해 실행된다. 예를 들어, 표시 제어부(310)는, 제1 유저 ID에 관련지어 기억되는, 제1 유저의 「희망품 리스트」(제1 유저가 원하는 게임 카드의 리스트 데이터의 일례)에 기초하여, 상기 제어를 실행한다.
- [0212] 예를 들어, 표시 제어부(310)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에 기초하여, 신청처 유저 ID로서 제1 유저 ID가 저장되어 있는 교환 신청이며, 「상황 플래그」의 값이 「0(승낙 대기)」인 적어도 하나의 교환 신청의 일람을 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)을 표시하기 위한 데이터를 생성하고, 생성한 데이터를 제1 단말기(10-1)에 송신한다. 이 경우, 제1 단말기(10-1)의 표시 제어부(100)는, 수신한 데이터에 기초하여, 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)을 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시시킨다.
- [0213] 또한, 「교환 신청 일람 화면 화상」이란, 제1 유저 ID에 대한 교환 신청의 일람을 표시 가능하게 구성된 화면

화상이다. 예를 들어, 제1 유저 ID에 대한 교환 신청 중 어느 하나를 선택하기 위한 화면 화상이다. 또한 예를 들어, 제1 유저 ID에 대한 교환 신청 중 어느 하나를 승낙하기 위한 화면 화상이다.

- [0214] 또한, 「교환 신청 일람 화면 화상」에는, 제1 유저 ID에 대한 교환 신청 중, 제1 유저의 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청이 우선 표시 또는 구별 표시된다.
- [0215] 또한, 「희망품 리스트에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청을 우선 표시한다」란, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청을, 다른 교환 신청(「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택되지 않은 교환 신청)보다도 우선적으로 표시하는 것이다. 예를 들어, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청만을 표시하고, 다른 교환 신청을 표시하지 않는 것이 상기 「우선 표시」의 일례에 상당한다. 예를 들어, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청을 다른 교환 신청보다도 두드러지는 위치에 표시하는 것도 상기 「우선 표시」의 일례에 상당한다. 예를 들어, 교환 신청이 우선 순위(표시 순위)에 따라서 표시되는 경우에는, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청의 우선 순위(표시 순위)를 다른 교환 신청보다도 높게 하는 것도 상기 「우선 표시」의 일례에 상당한다.
- [0216] 예를 들어, 도 11에 도시하는 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)에서, 유저 Ua의 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드 Cx나 Cy가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청이 상위에 표시되어 있는 점이 상기 「우선 표시」의 일례에 상당한다.
- [0217] 또한, 「희망품 리스트에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청을 구별 표시한다」란, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청을, 다른 교환 신청(「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택되지 않은 교환 신청)과 유저가 구별할 수 있도록 표시하는 것이다. 예를 들어, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청의 표시 형태(색, 밝기, 크기 등)를, 다른 교환 신청의 표시 형태와 다르게 하는 것이 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다. 또한 예를 들어, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청에 관련지어 표시되는 마크 또는 프레임 등의 표시 형태(색, 밝기, 크기, 형상, 종류, 선의 굵기 등)를, 다른 교환 신청에 관련지어 표시되는 마크 또는 프레임 등의 표시 형태와 다르게 하는 것도 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다. 또한 예를 들어, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청에만 관련지어서 마크 또는 프레임 등을 표시하고, 다른 교환 신청에 관련지어서 마크 또는 프레임 등을 표시하지 않는 것도 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다. 또는, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청에 관련지어서 마크 또는 프레임 등을 표시하지 않고, 다른 교환 신청에만 관련지어서 마크 또는 프레임 등을 표시하는 것도 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다. 또한 예를 들어, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 제공 희망 카드로서 선택된 교환 신청을 표시하는 영역과 다른 교환 신청을 표시하는 영역을 상이하게 하는 것도 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다.
- [0218] 예를 들어, 도 11에 도시하는 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)에서, 유저 Ua의 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드 Cx나 Cy에 프레임 화상이 표시되어 있는 점이 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다.
- [0219] 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)이 표시되고 있는 동안에, 교환 신청 선택 결과 통지부(140)는, 제1 유저 ID에 대한 교환 신청 중에서 교환 신청을 선택하는 조작이 제1 단말기(10-1)의 입력부(14)를 통해서 접수되었는지 여부를 감시한다. 예를 들어 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)의 경우, 표시 영역(A1410) 내에 표시되는 임의의 교환 신청을 선택하는 조작이 상기 조작에 상당한다.
- [0220] 교환 신청을 선택하는 조작이 접수된 경우, 교환 신청 선택 결과 통지부(140)는 교환 신청의 선택 결과를 나타내는 정보를 서버(30)에 송신한다. 예를 들어, 교환 신청 선택 결과 통지부(140)는, 선택된 교환 신청을 식별하는 교환 신청 ID를 서버(30)에 송신한다. 이 경우, 교환 신청 선택 접수부(340)는, 교환 신청 통지부(120)에 의해 송신되는 상기 정보를 수신함으로써, 교환 신청을 접수하게 된다.
- [0221] 또한, 제1 유저 ID에 대한 교환 신청 중 하나의 교환 신청의 선택이 교환 신청 선택 접수부(340)에 의해 접수된 경우, 표시 제어부(310)에 의해, 당해 하나의 교환 신청의 내용을 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)(교환 신청 내용 화면 화상의 일례)을 제1 유저 ID에 의해 식별되는 제1 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어가 실행된다.
- [0222] 예를 들어, 표시 제어부(310)는, 제1 유저 ID에 관련지어 기억되는, 제1 유저의 「희망품 리스트」(제1 유저가 원하는 게임 카드의 리스트 데이터의 일례)에 기초하여, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)(교환 신청 내용 화면

화상의 일례)을 제1 유저의 표시 장치에 표시시키기 위한 제어를 실행한다.

- [0223] 또한, 「교환 신청 내용 화면 화상」이란, 제1 유저 ID에 대한 교환 신청의 내용이 표시 가능하게 구성된 화면 화상이다. 예를 들어, 제1 유저 ID에 대한 교환 신청의 내용을 확인하기 위한 화면 화상이다. 또한 예를 들어, 제1 유저 ID에 대한 교환 신청을 승낙하기 위한 화면 화상이다.
- [0224] 예를 들어, 표시 제어부(310)는, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)을 표시하기 위한 데이터를 생성하고, 생성한 데이터를 제1 단말기(10-1)에 송신한다. 이 경우, 제1 단말기(10-1)의 표시 제어부(100)는, 수신한 데이터에 기초하여, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)을 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시시킨다.
- [0225] 예를 들어, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에는, 하나의 교환 신청에서 제공 희망 카드로서 선택되어 있는 게임 카드 중, 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드가 우선 표시 또는 구별 표시된다. 예를 들어 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에서의 표시 영역(A1511)에서, 제공 희망 카드로서 선택되어 있는 게임 카드 Cx, Cz 중, 유저 Ua의 「희망품 리스트」에 포함되는 게임 카드 Cx에 프레임 화상이 표시되고, 유저 Ua의 「희망품 리스트」에 포함되지 않는 게임 카드 Cz에 프레임 화상이 표시되어 있지 않은 것이 상기 「구별 표시」의 일례에 상당한다.
- [0226] 또한, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에는, 하나의 교환 신청에서 입수 희망 카드로서 선택되어 있는 게임 카드와 동일한 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택되어 있는 다른 교환 신청에 관한 정보가 표시된다. 예를 들어 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에서의 표시 영역(A1512)에서, 입수 희망 카드로서 선택되어 있는 게임 카드 Cc에 대해서, 다른 교환 신청이 있는 취지를 나타내는 처리 오브젝트(P15121)를 표시하는 것이, 상기 「다른 교환 신청에 관한 정보」를 표시하는 것의 일례에 상당한다.
- [0227] 또한, 표시 제어부(310)는, 제1 유저 ID에 대한 복수의 교환 신청 중, 제1 유저에 의해 선택된 교환 신청 이외의 교환 신청이며, 또한 제1 유저에 의해 선택된 교환 신청에서 입수 희망 카드로서 선택되어 있는 게임 카드와 동일한 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택된 교환 신청에 관한 정보를 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시시키기 위한 제어를 실행하도록 해도 된다.
- [0228] 예를 들어, 표시 제어부(310)는, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에 표시되는 하나의 교환 신청 이외의 교환 신청이며, 또한 당해 하나의 교환 신청에서 입수 희망 카드로서 선택되어 있는 게임 카드와 동일한 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택된 교환 신청에 관한 정보를 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에 표시시키기 위한 제어를 실행하도록 해도 된다. 예를 들어, 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)의 경우, 표시 영역(A1520)에 표시되는 정보가 상기 「정보」에 상당한다.
- [0229] 예를 들어, 표시 제어부(310)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104) 중에서, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에 표시하는 교환 신청의 교환 신청 ID(즉, 교환 신청 선택 접수부(340)에 의해 접수한 교환 신청 ID)에 관련지어지는 입수 희망 카드의 정보를 취득한다. 그리고, 표시 제어부(310)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104) 중에서, 상기 취득한 입수 희망 카드와 동일한 게임 카드가 「입수 희망 카드」의 항목에 포함되어 있는 다른 교환 신청을 검색한다. 그리고, 표시 제어부(310)는, 상기 검색의 결과, 다른 교환 신청이 검색된 경우에는, 당해 다른 교환 신청에 관한 정보를 표시 영역(A1520)에 포함하는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)을 표시하기 위한 데이터를 생성하고, 생성한 데이터를 제1 단말기(10-1)에 송신한다. 그리고, 제1 단말기(10-1)의 표시 제어부(100)는, 표시 제어부(310)에 의해 송신된 데이터에 기초하여 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)을 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시시킨다.
- [0230] [3.6. 게임 오브젝트 선택 접수부(350) 및 게임 오브젝트 선택 결과 통지부(150)]
- [0231] 게임 오브젝트 선택 접수부(350)는, 주로 서버(30)의 제어부(31), 기억부(32) 및 통신부(33)에 의해 실현된다. 한편, 게임 오브젝트 선택 결과 통지부(150)는, 주로 제1 단말기(10-1)의 제어부(11), 기억부(12), 통신부(13) 및 입력부(14)에 의해 실현된다.
- [0232] 게임 오브젝트 선택 접수부(350)는, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나의 선택을, 제1 유저 ID에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수한다.
- [0233] 또한, 「게임 오브젝트의 선택을 유저로부터 접수한다」란, 예를 들어 게임 오브젝트를 선택하는 조작을 유저로부터 접수하는 것이다. 또는, 「게임 오브젝트의 선택을 유저로부터 접수한다」란, 예를 들어 게임 오브젝트를 선택한 것을 나타내는 데이터를 유저의 단말기로부터 수신하는 것이다. 본 실시 형태의 경우, 게임 오브젝트 선택 접수부(350)는 서버(30)에서 실현되는 것이기 때문에, 이하에 설명하는 바와 같이, 게임 오브젝트 선택 접

수부(350)는, 게임 오브젝트가 선택된 것을 나타내는 데이터를 제1 단말기(10-1)(게임 오브젝트 선택 결과 통지부(150))로부터 수신한다.

[0234] 예를 들어, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)이 표시되고 있는 동안에, 게임 오브젝트 선택 결과 통지부(150)는, 어느 하나의 게임 카드를 선택하는 조작이 제1 단말기(10-1)의 입력부(14)를 통해서 접수되었는지 여부를 감시한다. 예를 들어 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)의 경우, 게임 카드 Cc에 관련지어 표시되는 처리 오브젝트(P15121)(즉, 게임 카드 Cc에 대한 다른 교환 신청이 있는 취지를 나타내는 처리 오브젝트(P15121))를 선택하는 조작이, 게임 카드 Cc를 선택하는 조작에 상당한다.

[0235] 어느 하나의 게임 카드를 선택하는 조작이 접수된 경우, 게임 오브젝트 선택 결과 통지부(150)는 게임 카드의 선택 결과에 관한 정보를 서버(30)에 송신한다. 예를 들어, 게임 오브젝트 선택 결과 통지부(150)는, 선택된 게임 카드를 식별하는 정보를 서버(30)에 송신하는 것으로 해도 된다. 예를 들어, 상기 게임 카드를 식별하는 정보는, 카드 ID 및 일련 번호이다. 이 경우, 게임 오브젝트 선택 접수부(350)는, 게임 오브젝트 선택 결과 통지부(150)에 의해 송신된 상기 정보를 수신함으로써, 게임 카드의 선택을 접수하게 된다.

[0236] 또한, 게임 오브젝트 선택 접수부(350)에 의해 게임 오브젝트의 선택이 제1 유저로부터 접수된 경우, 표시 제어부(310)는, 제1 유저에 의해 선택된 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택된 교환 신청에 관한 정보를 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시시키기 위한 제어를 실행한다.

[0237] 예를 들어, 표시 제어부(310)는, 제1 유저에 의해 선택된 게임 카드의 카드 ID 및 일련 번호를 「입수 희망 카드」에 포함하는 교환 신청의 일람을 교환 신청 정보 테이블(TBL104)로부터 검색하고, 검색된 교환 신청의 일람을 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)을 표시하기 위한 데이터를 생성하고, 생성한 데이터를 제1 단말기(10-1)에 송신한다. 그리고, 제1 단말기(10-1)의 표시 제어부(100)는, 표시 제어부(310)에 의해 송신된 데이터에 기초하여, 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)을 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시시킨다.

[0238] [3.7. 승낙 접수부(360) 및 승낙 결과 통지부(160)]

[0239] 승낙 접수부(360)는, 주로 서버(30)의 제어부(31), 기억부(32) 및 통신부(33)에 의해 실현된다. 한편, 승낙 결과 통지부(160)는, 주로 제1 단말기(10-1)의 제어부(11), 기억부(12), 통신부(13) 및 입력부(14)에 의해 실현된다.

[0240] 승낙 접수부(360)는, 제1 유저 ID에 대한 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청에 대한 승낙을, 제1 유저 ID에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수한다.

[0241] 또한, 「교환 신청에 대한 승낙」이란, 교환 신청을 승낙하는 것이다.

[0242] 또한, 「승낙을 유저로부터 접수한다」란, 예를 들어 교환 신청을 승낙하는 것을 나타내는 조작을 유저로부터 접수하는 것이다. 또는, 「승낙을 유저로부터 접수한다」란, 교환 신청을 승낙하는 것을 나타내는 데이터를 유저의 단말 장치로부터 수신하는 것이다. 본 실시 형태의 경우, 승낙 접수부(360)는 서버(30)에서 실현되는 것이기 때문에, 이하에 설명하는 바와 같이, 승낙 접수부(360)는, 교환 신청을 승낙하는 것을 나타내는 데이터를 제1 단말기(10-1)(승낙 결과 통지부(160))로부터 수신한다.

[0243] 예를 들어, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)이 표시되고 있는 동안에, 승낙 결과 통지부(160)는, 교환 신청을 승낙 또는 거부하는 조작이 제1 단말기(10-1)의 입력부(14)에 의해 접수되었는지 여부를 감시한다. 예를 들어 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)의 경우, 처리 오브젝트(P1501)를 선택하는 조작이 「교환 신청을 승낙하는 조작」에 상당한다. 또한, 처리 오브젝트(P1502)를 선택하는 조작이 「교환 신청을 거부하는 조작」에 상당한다.

[0244] 교환 신청을 승낙 또는 거부하는 조작이 접수된 경우, 승낙 결과 통지부(160)는, 교환 신청에 대한 승낙 결과를 나타내는 정보를 서버(30)에 송신한다. 예를 들어, 승낙 결과 통지부(160)는, 교환 신청을 식별하는 교환 신청 ID와, 「승낙」 또는 「거부」 중 어느 하나의 승낙 결과를 나타내는 정보를 서버(30)에 송신한다.

[0245] 이 경우, 승낙 접수부(360)는, 승낙 결과 통지부(160)에 의해 송신된 상기 정보를 수신함으로써, 교환 신청에 대한 승낙을 접수하게 된다. 또한 이 경우, 승낙 접수부(360)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에서, 승낙 결과 통지부(160)로부터 수신한 교환 신청 ID에 관련지어지는 「승낙 플래그」의 값을, 수신한 승낙 결과가 「승낙」인 경우에는 「1」로 갱신하고, 수신한 승낙 결과가 「거부」인 경우에는 「2」로 갱신한다.

[0246] [3.8. 교환 실행부(370)]

[0247] 교환 실행부(370)는, 주로 서버(30)의 제어부(31), 기억부(32) 및 통신부(33)에 의해 실현된다.

- [0248] 교환 실행부(370)는, 교환 신청 접수부(330)에 의해 접수하는 교환 신청에 기초하여, 게임 카드의 교환을 실행한다. 즉, 교환 신청 접수부(330)에 의해 접수하는 교환 신청에 기초하여, 입수 희망 카드와 제공 희망 카드의 교환을 제1 유저 ID와 제2 유저 ID의 사이에서 실행한다.
- [0249] 또한, 「게임 카드의 교환」이란, 복수의 유저 ID의 사이에서 게임 오브젝트를 교환하는 것이다. 예를 들어, 「게임 카드의 교환」이란, 제1 유저 ID와 제2 유저 ID의 사이에서 게임 오브젝트를 교환하는 것이다. 또한, 「게임 카드의 교환」이란, 입수 희망 카드와 제공 희망 카드를 교환하는 것이다.
- [0250] 예를 들어, 「제1 유저 ID와 제2 유저 ID의 사이의 게임 카드의 교환」이란, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중에서 선택된 하나 또는 복수의 입수 희망 카드와, 제2 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중에서 선택된 하나 또는 복수의 제공 희망 카드를 교환하는 것이다.
- [0251] 즉, 「제1 유저 ID와 제2 유저 ID의 사이의 게임 카드의 교환」이란, 제공 희망 카드와 맞바꾸어, 입수 희망 카드가, 제2 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중에 더해지고, 또한 입수 희망 카드와 맞바꾸어, 제공 희망 카드가, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 카드 중에 더해지는 것이다.
- [0252] 바꿔 말하면, 「제1 유저 ID와 제2 유저 ID의 사이의 게임 카드의 교환」이란, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중에서 입수 희망 카드가 제거되고, 입수 희망 카드가, 제2 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중에 더해지고, 제2 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중에서 제공 희망 카드가 제거되고, 제공 희망 카드가, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중에 더해지는 것이다.
- [0253] 또한, 「교환 신청에 기초하여, 입수 희망 카드와 제공 희망 카드의 교환을 실행한다」란, 예를 들어 교환 신청이 접수된 경우에, 당해 교환 신청에서의 입수 희망 카드와, 당해 교환 신청에서의 제공 희망 카드의 교환을 실행하는 것이다. 또한 예를 들어, 교환 신청이 접수된 경우에, 당해 교환 신청을 승낙할지 여부를 제1 유저에게 문의하고, 당해 교환 신청이 제1 유저에 의해 승낙된 경우에, 당해 교환 신청에서의 입수 희망 카드와, 당해 교환 신청에서의 제공 희망 카드의 교환을 실행하는 것도, 상기 「교환 신청에 기초하여, 입수 희망 카드와 제공 희망 카드의 교환을 실행한다」에 상당한다.
- [0254] 예를 들어, 교환 실행부(370)는, 제1 유저에 의해 제1 유저 ID에 대한 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청이 승낙된 경우에, 당해 하나의 교환 신청에서의 입수 희망 카드와, 당해 하나의 교환 신청에서의 제공 희망 카드의 교환을 실행한다.
- [0255] 예를 들어, 교환 실행부(370)는, 승낙 접수부(360)에 의해 교환 신청 ID와 승낙 결과를 접수한 경우에, 당해 승낙 결과가 「승낙」을 나타내는 경우에는, 당해 교환 신청 ID에 의해 식별되는 교환 신청에서의 입수 희망 카드와 제공 희망 카드의 교환을 실행한다.
- [0256] 구체적으로는, 예를 들어 교환 실행부(370)는, 승낙된 교환 신청에서의 신청처 유저 ID와 입수 희망 카드와의 관련지움을 해소함과 함께, 신청원 유저 ID와 입수 희망 카드를 관련짓도록 한다. 또한, 교환 실행부(370)는, 승낙된 교환 신청에서의 신청원 유저 ID와 제공 희망 카드의 관련지움을 해소함과 함께, 신청처 유저 ID와 제공 희망 카드를 관련짓도록 한다.
- [0257] [3.9. 교환 신청 취소부(380)]
- [0258] 교환 신청 취소부(380)는, 주로 서버(30)의 제어부(31) 및 기억부(32)에 의해 실현된다.
- [0259] 교환 신청 취소부(380)는, 제1 유저에 의해 제1 유저 ID에 대한 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청이 승낙된 경우에, 복수의 교환 신청 중 다른 교환 신청을 취소한다.
- [0260] 또한, 「교환 신청을 취소한다」란, 예를 들어 교환 신청을 거부(각하)하는 것이다. 바꿔 말하면, 교환 신청을 무효로 하는 것이다. 또한 예를 들어, 교환 신청을 나타내는 데이터를 삭제하는 것이다.
- [0261] 예를 들어, 교환 신청 취소부(380)는, 승낙 접수부(360)에 의해 교환 신청 ID와 승낙 결과를 접수한 경우에, 당해 승낙 결과가 「승낙」을 나타낼 때는, 당해 교환 신청 ID에 의해 식별되는 교환 신청과 입수 희망 카드의 적어도 일부가 공통되는 다른 교환 신청을, 교환 신청 정보 테이블(TBL104) 중에서 검색하고, 검색된 교환 신청을 취소한다. 예를 들어, 교환 신청 취소부(380)는, 상기 검색된 교환 신청을 식별하는 교환 신청 ID에 관련지어 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에 기억되는 「상황 플래그」의 값을 「2(취소)」로 갱신함으로써, 교환 신청을 취소한다.

- [0262] [4. 게임 시스템(1)에서 실행되는 처리]
- [0263] 이어서, 게임 시스템(1)에서 실행되는 처리의 일례를 설명한다. 도 21 내지 도 24는, 게임 시스템(1)에서 실행되는 처리를 도시하는 도면이다. 도 21 내지 도 24에 나타난 처리에 있어서, 제1 단말기(10-1)에 관한 처리는, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)가 기억부(12)에 기억된 프로그램에 기초하여 실행하고, 제2 단말기(10-2)에 관한 처리는, 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)가 기억부(12)에 기억된 프로그램에 기초하여 실행하고, 서버(30)에 관한 처리는, 서버(30)의 제어부(31)가 기억부(32)에 기억된 프로그램에 기초하여 실행하는 것이다. 이하에서는, 제1 유저(제1 유저 ID)와 제2 유저(제2 유저 ID)의 사이에서 게임 카드를 교환하는 경우의 처리에 대해서 설명한다.
- [0264] [4.1. 출품 카드 정보의 등록 처리]
- [0265] 먼저, 도 21에 기초하여, 제1 유저가 하나 또는 복수의 게임 카드를 출품 카드로서 서버(30)에 등록하는 처리의 예에 대해서 설명한다. 또한, 도 21에 나타내는 처리는, 도 5의 화면 예에서 설명한 처리에 대응한다.
- [0266] 도 21에 도시된 바와 같이, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 입력부(14)를 통해서 제1 유저로부터 접수한 조작에 기초하여, 통신부(13)를 통해서 서버(30)와 통신하여, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중에서 출품 카드의 선택을 제1 유저로부터 접수하기 위한 처리를 제어한다(S100). 또한, 서버(30)의 제어부(31)도, 통신부(33)를 통해서 제1 단말기(10-1)와 통신하여, 제1 유저 ID에 관련지어진 게임 카드 중에서 출품 카드의 선택을 제1 유저로부터 접수하기 위한 처리를 제어한다(S300).
- [0267] 예를 들어, 서버(30)의 제어부(31)는, 통신부(33)를 통해서 제1 단말기(10-1)로부터 수신한 데이터에 기초하여, 제1 유저가 소유하는 게임 카드 중에서 하나 또는 복수의 게임 카드를 출품 카드로서 선택하기 위한 출품 화면 화상(G1300)(도 5)을 표시시키기 위한 데이터를 생성하고, 생성한 표시 데이터를 제1 단말기(10-1)에 송신한다. 또한 예를 들어, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 서버(30)로부터 수신한 데이터에 기초하여, 상기 출품 화면 화상(G1300)을 표시부(15)에 표시시킨다. 그리고, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 상기 출품 화면 화상(G1300)이 표시된 상태에서, 제1 유저로부터 접수한 조작에 기초하여, 출품 카드로서 선택된 게임 카드를 특정한다.
- [0268] 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 입력부(14)에 의해 제1 유저로부터 접수한 조작에 기초하여, 출품 카드가 결정되었는지 여부(즉, 출품 카드의 선택이 완료되었는지 여부)를 판정한다(S102). 예를 들어, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 도 5에 도시하는 출품 화면의 처리 오브젝트(P1301)를 선택하는 조작을 제1 유저로부터 접수한 경우에, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는 상기 출품 카드가 결정되었다고 판정하는 것으로 해도 된다.
- [0269] 출품 카드가 결정되었다고 판정되지 않은 경우에는(S102: "아니오"), 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, S100의 선택 제어 처리를 계속한다. 한편, 출품 카드가 결정되었다고 판정된 경우에는(S103: "예"), 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 제1 유저에 의해 선택된 출품 카드의 정보(출품 카드 정보)를 통신부(13)를 통해서 서버(30)에 송신한다(S104). 예를 들어, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 도 5에 도시하는 출품 화면(G103)에서 체크 박스에 체크가 된 게임 카드를 출품 카드로서 선택된 게임 카드로서 특정하고, 출품 카드로서 선택된 게임 카드 각각의 카드 ID 및 일련 번호를 포함하는 출품 카드 정보를 서버(30)에 송신한다.
- [0270] 서버(30)의 제어부(31)는, 통신부(33)를 통해서 제1 단말기(10-1)로부터 출품 카드 정보를 수신하고(S302), 수신한 출품 카드 정보를 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)에 등록한다(S304).
- [0271] 예를 들어, 서버(30)의 제어부(31)는, 제1 단말기(10-1)로부터 출품 카드 정보를 수신한 경우에, 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)에서 출품 카드의 카드 ID와 일련 번호에 의해 각각 특정되는 레코드의 「출품 플러그」의 값을 「1」로 갱신하고, 출품 카드 정보에 의해 특정되는 게임 카드를 출품 카드로서 설정한다.
- [0272] [4.2. 교환 신청 처리]
- [0273] 이어서, 도 22에 기초하여, 제2 유저가 제1 유저의 출품 카드 중에서 선택한 하나 또는 복수의 입수 희망 카드와, 제2 유저가 소유하는 게임 카드 중에서 선택한 하나 또는 복수의 제공 희망 카드를 교환하는 것을, 제1 유저에게 신청할 때의 처리 예에 대해서 설명한다. 또한, 도 22의 처리는, 도 7 내지 도 10의 화면 예에서 설명한 처리에 대응한다. 또한, 이하에서는 제1 유저를 교환 신청처의 유저, 제2 유저를 교환 신청원의 유저라 칭하는 경우가 있다.
- [0274] 도 22에 도시된 바와 같이, 제2 유저가 조작하는 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 입력부(14)를 통해서 제2 유저로부터 교환 신청처의 유저의 선택을 접수한다(S110). 예를 들어, 도 7에 나타내는 검색 결과 표시 화면

화상(G201)이 표시되어 있는 상태에서, 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 표시 영역(A2110)에 표시되는 어느 하나의 유저를 교환 신청처로서 선택하는 조작을 접수한다. 즉, 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 표시 영역(A2111) 또는 표시 영역(A2112) 등을 선택하는 조작을 접수함으로써, 상기 교환 신청처의 유저의 선택을 접수한다. 또한 이하에서는, 제1 유저가 상기 교환 신청처의 유저로서 선택된 것으로 보고 설명을 계속한다.

- [0275] 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 제2 유저로부터 선택된 교환 신청처의 유저(제1 유저)의 유저 ID를, 통신부(13)를 통해서 서버(30)에 송신한다(S112).
- [0276] 서버(30)의 제어부(31)는, 통신부(33)를 통해서 제2 단말기(10-2)로부터 교환 신청처의 유저(제1 유저)의 유저 ID를 수신한다(S310). 그리고, 서버(30)의 제어부(31)는, 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)로부터 교환 신청처의 유저의 출력 카드의 리스트(출력 카드 리스트)를 취득한다(S312). 예를 들어, 서버(30)의 제어부(31)는, 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)에서, S310에서 수신한 유저 ID에 관련지어진 레코드 중, 「출력 플러그」가 「1」인 「카드 ID」 및 「일련 번호」의 게임 카드의 리스트를 상기 출력 카드 리스트로서 취득한다. 그리고, 서버(30)의 제어부(31)는, 상기 취득한 출력 카드 리스트에 기초하여, 교환 신청처의 유저(제1 유저)의 출력 카드 중에서 제2 유저가 입수 희망 카드를 선택하기 위한 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)(도 8)을 표시하기 위한 데이터를, 통신부(33)를 통해서 제2 단말기(10-2)에 송신한다(S314).
- [0277] 이어서, 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 통신부(13)를 통해서 서버(30)로부터 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)의 데이터를 수신한다(S114). 그리고, 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 상기 수신한 데이터에 기초하여, 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)을 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시한다(S116).
- [0278] 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 표시부(15)에 표시되는 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)에 표시되는 출력 카드 중에서 입수 희망 카드의 선택을 제2 유저로부터 접수한다(S118).
- [0279] 이어서, 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 제2 유저에 의해 선택된 입수 희망 카드의 정보(예를 들어 카드 ID 및 일련 번호)를 통신부(13)를 통해서 서버(30)에 송신한다(S120).
- [0280] 서버(30)의 제어부(31)는, 통신부(33)를 통해서 제2 단말기(10-2)로부터 제2 유저에 의해 선택된 입수 희망 카드의 정보를 수신한다(S316).
- [0281] 이어서, 서버(30)의 제어부(31)는, 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)로부터 교환 신청원의 유저(제2 유저)가 소유하는 게임 카드(소유 카드)의 리스트(소유 카드 리스트)를 취득한다(S318). 예를 들어, 서버(30)의 제어부(31)는, 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)에서, 제2 유저의 유저 ID에 관련지어진 「카드 ID」 및 「일련 번호」의 게임 카드의 리스트를 상기 소유 카드 리스트로서 취득한다. 그리고, 서버(30)의 제어부(31)는, 상기 취득한 소유 카드 리스트에 기초하여, 교환 신청원의 유저(제2 유저)의 소유 카드 중에서 제2 유저가 제공 희망 카드를 선택하기 위한 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)(도 9)을 표시하기 위한 데이터를, 통신부(33)를 통해서 제2 단말기(10-2)에 송신한다(S320).
- [0282] 이어서, 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 통신부(13)를 통해서 서버(30)로부터 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)의 데이터를 수신한다(S122). 그리고, 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 상기 수신한 데이터에 기초하여, 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)을 제2 단말기(10-2)의 표시부(15)에 표시한다(S124).
- [0283] 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 표시부(15)에 표시되는 제공 희망 카드 선택 화면 화상(G2300)에 표시되는 소유 카드 중에서 제공 희망 카드의 선택을 제2 유저로부터 접수한다(S126).
- [0284] 이어서, 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 제2 유저에 의해 선택된 제공 희망 카드의 정보(예를 들어 카드 ID 및 일련 번호)를 통신부(13)를 통해서 서버(30)에 송신한다(S128).
- [0285] 서버(30)의 제어부(31)는, 통신부(33)를 통해서 제2 단말기(10-2)로부터 제2 유저에 의해 선택된 제공 희망 카드의 정보를 수신한다(S322). 이 예에서는, 서버(30)의 제어부(31)는, 제2 유저로부터, 입수 희망 카드와 제공 희망 카드의 정보를 접수함으로써, 제2 유저로부터, 제1 유저의 입수 희망 카드와, 제2 유저의 제공 희망 카드를 교환하는 것의 신청(교환 신청)을 접수하는 것으로 한다.
- [0286] 서버(30)의 제어부(31)는, 제2 유저로부터 상기 교환 신청을 접수하면, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에, 상기 교환 신청의 정보를 등록한다(S324). 예를 들어, 서버(30)의 제어부(31)는, 제2 유저로부터 접수한 교환 신청을 식별하는 교환 신청 ID, 신청원 유저 ID(제2 유저의 유저 ID), 신청처 유저 ID(제1 유저의 유저 ID), 입수 희망 카드(S316에서 수신한 정보), 제공 희망 카드(S322에서 수신한 정보), 신청 접수 일시(예를 들어 S322,

S316, S310 등의 수신 일시), 상황 플래그(초기값 0)를 관련지어 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에 등록한다.

[0287]

[4.3. 교환 신청 승낙 처리]

[0288]

이어서, 도 23에 기초하여, 제1 유저에 대한 교환 신청을 제1 유저가 확인, 승낙하는 처리의 예에 대해서 설명한다. 또한, 도 23에 나타내는 처리는, 도 11, 도 12, 도 14의 화면 예에서 설명한 처리에 대응한다.

[0289]

도 23에 도시된 바와 같이, 제1 유저가 조작하는 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 입력부(14)를 통해서 제1 유저로부터, 제1 유저를 교환 신청처로 하는 교환 신청 중에서 교환 신청의 선택을 접수한다(S140). 예를 들어, 도 11에 도시하는 교환 신청 일람 화면 화상(G1400)이 표시되어 있는 상태에서, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 표시 영역(A1410)에 표시되는 교환 신청 중 어느 하나를 선택하는 조작을 접수한다. 즉, 제2 단말기(10-2)의 제어부(11)는, 표시 영역(A1411) 또는 표시 영역(A1412) 등을 선택하는 조작을 접수함으로써, 교환 신청의 선택을 접수한다.

[0290]

제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 제1 유저로부터 선택된 교환 신청을 식별하는 교환 신청 ID를, 통신부(13)를 통해서 서버(30)에 송신한다(S142).

[0291]

서버(30)의 제어부(31)는, 통신부(33)를 통해서 제1 단말기(10-1)로부터 교환 신청 ID를 수신한다(S340). 그리고, 서버(30)의 제어부(31)는, 수신한 교환 신청 ID에 기초하여 기억부(32)로부터 이하의 정보를 취득한다.

[0292]

서버(30)의 제어부(31)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)로부터, S340에서 취득한 교환 신청 ID에 관련지어져 있는 제공 희망 카드와 입수 희망 카드의 정보를 취득한다(S342). 예를 들어, 서버(30)의 제어부(31)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에서, S340에서 수신한 교환 신청 ID에 관련지어진 「제공 희망 카드」에 저장되는 게임 카드(카드 ID 및 일련 번호)의 리스트를 제공 희망 카드의 정보로서 취득한다. 또한, 서버(30)의 제어부(31)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에서, S340에서 수신한 교환 신청 ID에 관련지어진 「입수 희망 카드」에 저장되는 게임 카드(카드 ID 및 일련 번호)의 리스트를 입수 희망 카드의 정보로서 취득한다.

[0293]

서버(30)의 제어부(31)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)로부터, S342에서 제공 희망 게임 카드의 정보로서 취득한 게임 카드를 「제공 희망 카드」로 하는, S340에서 수신한 교환 신청 ID에 의해 식별되는 교환 신청 이외의 다른 교환 신청의 정보(이하, 중복 교환 신청 정보)를 취득한다(S344). 예를 들어, 서버(30)의 제어부(31)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에서, S342에서 취득한 게임 카드(카드 ID 및 일련 번호)마다, 당해 게임 카드를 「제공 희망 카드」의 항목에 포함하는 교환 신청 ID(단, S340에서 수신한 교환 신청 ID를 제외함)를 취득한다. 이에 의해, 서버(30)의 제어부(31)는, S342에서 제공 희망 게임 카드의 정보로서 취득한 게임 카드 각각에 대해서, S340에서 수신한 교환 신청 ID 이외의 다른 교환 신청의 정보를 취득한다.

[0294]

서버(30)의 제어부(31)는, S340에서 수신한 교환 신청 ID의 교환 신청을 승낙함(즉, 교환 신청에 기초하는 교환을 실행하는 것)으로써 취소가 되는 다른 교환 신청의 정보를 취득한다(S346). 예를 들어, 서버(30)의 제어부(31)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)로부터, S342에서 입수 희망 게임 카드의 정보로서 취득한 어느 하나의 게임 카드를 「입수 희망 카드」에 포함하는, S340에서 수신한 교환 신청 ID에 의해 식별되는 교환 신청 이외의 다른 교환 신청의 정보(이하, 취소 교환 신청 정보)를 취득한다.

[0295]

서버(30)의 제어부(31)는, 제1 유저(교환 신청처 유저)의 희망품 리스트의 정보를 취득한다(S348). 예를 들어, 서버(30)의 제어부(31)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에서, S340에서 수신한 교환 신청 ID에 관련지어져 있는 「신청처 유저 ID」의 항목에 저장된 유저 ID를, 상기 제1 유저의 유저 ID로서 취득한다. 그리고, 서버(30)의 제어부(31)는, 유저 정보 테이블(TBL102)에서, 상기 취득한 제1 유저의 유저 ID에 관련지어져 있는 「희망품 리스트」에 저장된 카드 ID를, 상기 희망품 리스트의 정보로서 취득한다.

[0296]

이어서, 서버(30)의 제어부(31)는, S342 내지 S348에서 취득한 정보에 기초하여, 교환 신청 ID에 의해 식별되는 교환 신청을 승낙할지 여부를 제1 유저에게 문의하기 위한 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)(도 12)을 표시시키기 위한 데이터를 생성한다(S350). 예를 들어, 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에 관하여, 표시 영역(A1510)의 정보는, S342에서 취득한 정보에 기초하여 생성되고, 표시 영역 A1512에서의 처리 오브젝트(P15121)의 정보는, S344에서 취득한 정보에 기초하여 생성된다. 또한, 표시 영역(A1520)의 정보는, S346에서 취득한 정보에 기초하여 생성되고, 프레임 화상(P15111, P15211)은, S348에서 취득한 정보에 기초하여 생성된다.

[0297]

서버(30)의 제어부(31)는, S350에서 생성한 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)을 표시시키기 위한 데이터를, 통신부(33)를 통해서 제1 단말기(10-1)에 송신한다(S352).

- [0298] 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 통신부(13)를 통해서 서버(30)로부터 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)을 표시시키기 위한 데이터를 수신한다(S144). 그리고, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 상기 수신한 데이터에 기초하여, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)을 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시한다(S146).
- [0299] 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 입력부(14)를 통해서 제1 유저로부터 접수한 조작에 기초하여, 승낙 결과를 접수한다(S148). 예를 들어, 도 12의 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)이 표시되어 있는 상태에서, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 교환 신청에 대한 승낙 또는 거부를 선택하는 조작을 접수한다. 즉, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 도 12의 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에서의 처리 오브젝트(P1501) 또는 처리 오브젝트(P1502)의 어느 하나의 선택을 접수함으로써, 상기 승낙 결과를 접수한다. 예를 들어, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 처리 오브젝트(P1501)가 선택된 경우에는 교환 신청이 승낙되었다고 판정하고, 처리 오브젝트(P1502)가 선택된 경우에는 교환 신청이 승낙되지 않았다(즉, 거부되었다)고 판정한다.
- [0300] 그리고, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 상기 접수한 승낙 결과를, 통신부(13)를 통해서 서버(30)에 대하여 송신한다(S150). 또한, 상기 승낙 결과에는, 예를 들어 교환 신청 ID와, 승낙 또는 거부 중 어느 하나의 정보가 포함된다.
- [0301] 서버(30)의 제어부(31)는, 통신부(33)를 통해서 제1 단말기(10-1)로부터 승낙 결과를 수신한다(S354). 그리고, 서버(30)의 제어부(31)는, 상기 수신한 승낙 결과에 기초하여, 교환이 승낙되었는지 여부를 판정한다(S356).
- [0302] 교환이 승낙된 경우에는(S356: "예"), 서버(30)의 제어부(31)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에서, 제1 유저로부터 선택된 교환 신청 ID에 관련지어지는 상황 플래그의 값을 「1」로 갱신한다(S358). 그리고, 서버(30)의 제어부(31)는, 제1 유저로부터 선택된 교환 신청 ID에 관한 입수 희망 카드와 제공 희망 카드의 정보에 기초하여, 제1 유저(교환 신청처 유저)와 제2 유저(교환 신청원 유저)의 사이에서, 입수 희망 카드와 제공 희망 카드의 교환을 실행한다(S360). 즉, 서버(30)의 제어부(31)는, 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)에서, 제1 유저의 유저 ID와 입수 희망 카드의 관련지음을 해소하고, 새롭게 제1 유저의 유저 ID와 제공 희망 카드를 관련짓는다. 또한, 서버(30)의 제어부(31)는, 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103)에서, 제2 유저의 유저 ID와 제공 희망 카드의 관련지음을 해소하고, 새롭게 제2 유저의 유저 ID와 입수 희망 카드를 관련짓는다.
- [0303] 그리고, 서버(30)의 제어부(31)는, 승낙된 교환 신청 ID에 대해서, S346에서 취득된 취소 교환 신청 정보에 기초하여, 취소 대상이 되는 교환 신청 ID에 대해서 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에 관련지어 기억되는 상황 플래그의 값을 「2」(거부/취소)로 갱신한다(S362).
- [0304] 한편, 교환이 승낙되지 않은 경우에는(S356: "아니오"), 서버(30)의 제어부(31)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)에서, 제1 유저로부터 선택된 교환 신청 ID에 관련지어지는 상황 플래그의 값을 「2」(거부/취소)로 갱신한다(S364).
- [0305] [4.4. 교환 신청 일람 표시 처리]
- [0306] 이어서, 도 24에 기초하여, 제1 유저에 대한 교환 신청 중, 제1 유저로부터 선택된 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택된 교환 신청의 일람을 표시하는 처리의 예에 대해서 설명한다. 또한, 도 24에 나타내는 처리는, 예를 들어 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에서 처리 오브젝트(P15121)가 선택된 경우에, 도 13에 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)을 표시하는 처리에 대응한다.
- [0307] 도 24에 도시된 바와 같이, 제1 유저가 조작하는 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 입력부(14)를 통해서 제1 유저로부터, 제1 유저의 출품 카드 중에서 출품 카드의 선택을 접수한다(S170). 예를 들어, 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)이 표시되어 있는 상태에서, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는 어느 하나의 출품 카드를 선택하는 조작을 접수한다. 즉, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에서의 처리 오브젝트(P15121)를 선택하는 조작을 접수함으로써, 상기 출품 카드의 선택을 접수한다. 이하, P170에서, 제1 유저에 의해 선택된 출품 카드를 선택 카드라고 칭한다.
- [0308] 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 제1 유저로부터 선택된 출품 카드의 정보(카드 ID, 일련 번호)를 통신부(13)를 통해서 서버(30)에 송신한다(S172).
- [0309] 서버(30)의 제어부(31)는, 통신부(33)를 통해서 제1 단말기(10-1)로부터 선택된 출품 카드의 정보(카드 ID, 일련 번호)를 수신한다(S370). 그리고, 서버(30)의 제어부(31)는, 선택된 출품 카드의 정보에 기초하여 기억부(32)로부터 이하의 정보를 취득한다.

- [0310] 서버(30)의 제어부(31)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)로부터, 선택된 출품 카드를 입수 희망 카드에 포함하는 1 이상의 교환 신청의 정보(교환 신청 ID)를 취득한다(S371).
- [0311] 서버(30)의 제어부(31)는, 교환 신청 정보 테이블(TBL104)로부터, S372에서 취득한 각각의 교환 신청 ID에 대해서, 제공 희망 카드, 입수 희망 카드의 정보를 취득한다(S374).
- [0312] 서버(30)의 제어부(31)는, 제1 유저(교환 신청처 유저)의 희망품 리스트의 정보를 취득한다(S376). 예를 들어, 서버(30)의 제어부(31)는, 유저 정보 테이블(TBL102)에서, 제1 유저의 유저 ID에 관련지어져 있는 「희망품 리스트」에 저장된 카드 ID를, 상기 희망품 리스트의 정보로서 취득한다.
- [0313] 이어서, 서버(30)의 제어부(31)는, S372 내지 S376에서 취득한 정보에 기초하여, 선택된 게임 카드를 입수 희망 카드로 하는 교환 신청의 일람을 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)(도 13)을 표시시키기 위한 데이터를 생성한다(S378). 예를 들어, 도 13에 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)에 관하여, 표시 영역(A1610)의 정보는, S372 및 S374에서 취득한 정보에 기초하여 생성되고, 프레임 화상(P16111, P16121)은, S376에서 취득한 정보에 기초하여 생성된다.
- [0314] 서버(30)의 제어부(31)는, S378에서 생성한 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)을 표시시키기 위한 데이터를, 통신부(33)를 통해서 제1 단말기(10-1)에 송신한다(S380).
- [0315] 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 통신부(13)를 통해서 서버(30)로부터 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)을 표시시키기 위한 데이터를 수신한다(S174). 그리고, 제1 단말기(10-1)의 제어부(11)는, 상기 수신한 데이터에 기초하여, 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)을 제1 단말기(10-1)의 표시부(15)에 표시한다(S176).
- [0316] 이상이 게임 시스템(1)에서 행하여지는 처리의 일례이다.
- [0317] 이상 설명한 본 실시 형태에 따른 게임 시스템(1)에 의하면, 제1 유저가 갖는 입수 희망 카드와 제2 유저가 갖는 제공 희망 카드의 교환을 신청하는 제2 유저는, 1회의 교환에서의 입수 희망 카드 및 제공 희망 카드 중 적어도 하나로서, 임의의 조합의 게임 카드를 선택할 수 있게 된다. 예를 들어, 제2 유저는, 1회의 교환에서의 입수 희망 카드로서 임의의 조합의 게임 카드를 선택할 수 있고, 또한 당해 교환에서의 제공 희망 카드로서 임의의 조합의 게임 카드를 선택할 수 있게 된다. 이 경우, 제2 유저는, 1회의 교환에서의 입수 희망 카드로서 선택하는 게임 카드의 수나, 1회의 교환에서의 입수 희망 카드로서 어느 게임 카드를 선택할지를 임의로 선택할 수 있게 된다. 또한, 제2 유저는, 1회의 교환에서의 제공 희망 카드로서 선택하는 게임 카드의 수나, 1회의 교환에서의 제공 희망 카드로서 어느 게임 카드를 선택할지를 임의로 선택할 수 있게 된다. 이렇게 함으로써, 교환의 자유도를 향상시킬 수 있고, 그 결과로서, 게임 카드의 교환의 기회 손실을 경감시킬 수 있다.
- [0318] 또한, 게임 시스템(1)에 의하면, 제2 유저는, 제1 유저가 제공 후보 게임 카드로서 선택한 게임 카드 중에서 입수 희망 카드를 선택할 수 있게 된다. 게임 시스템(1)에 의하면, 제2 유저가 입수 희망 카드로서 선택 가능한 게임 카드가, 제1 유저에 의해 제공 후보 게임 카드로서 선택한 게임 카드(즉, 제1 유저가 다른 유저에게 제공해도 된다고 생각하고 있는 게임 카드)에 한정된다. 이에 의해, 제1 유저가 다른 유저에게 제공하고 싶지 않다고 생각하고 있는 게임 카드가 제2 유저에 의해 입수 희망 카드로서 선택될 가능성을 배제할 수 있다. 즉, 제1 유저에 의해 승낙될 가능성이 낮은 교환 신청이 이루어지는 것을 배제할 수 있다.
- [0319] 또한, 게임 시스템(1)에 의하면, 하나의 유저 식별 정보에 관련지어진 동일한 게임이 입수 희망 카드로서 선택된 복수의 교환 신청을 접수할 수 있기 때문에, 제1 유저는, 그러한 복수의 교환 신청 중에서 자신에게 유리한 교환 신청을 선택해서 승낙할 수 있게 된다.
- [0320] 또한, 게임 시스템(1)에 의하면, 동일한 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택된 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청이 제1 유저에 의해 승낙된 경우, 당해 게임 카드는, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 카드 중에서 제거된다. 이 때문에, 제1 유저는 상기 복수의 교환 신청 중 다른 교환 신청을 받을 수 없게 된다. 이 점, 게임 시스템(1)에 의하면, 상기 복수의 교환 신청 중 다른 교환 신청이 취소되기 때문에, 제1 유저가 받을 수 없게 된 교환 신청이 취소되게 된다. 이 때문에, 제1 유저에게 있어서는, 실행할 수 없는 교환 신청을 각하하는 등의 수고를 하지 않아도 되게 된다.
- [0321] 또한, 게임 시스템(1)에 의하면, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 입수 희망 카드로서 선택하기 위한 입수 희망 선택 화면 화상에서, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택되어 있는 기존의 교환 신청에 관한 정보가 표시된다. 이 때문에, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 카드를 입수 희망 카드로서 선택할 때, 제2 유저는, 당해 게임 카드에 관한 교환 신청이 이미 행하여

졌는지 여부 등을 파악할 수 있다. 즉, 제2 유저는, 게임 카드에 관한 교환 신청이 이미 행하여졌는지 여부 등을 고려하여, 당해 게임 카드를 입수 희망 카드로서 선택할지 여부를 결정할 수 있게 된다.

[0322] 또한, 게임 시스템(1)에 의하면, 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청의 일람을 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상에서, 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청 중, 제1 유저가 원하는 게임 카드가 제공 희망 오브젝트로서 선택된 교환 신청이 우선 표시 또는 구별 표시된다. 이 때문에, 제1 유저는, 자기의 식별 정보에 대한 교환 신청 중, 자기가 원하는 게임 카드를 입수하는 것이 가능한 교환 신청을 파악하기 쉬워진다. 그 결과, 예를 들어 제1 유저는, 자기가 원하는 게임 카드를 입수하는 것이 가능한 교환 신청을 승낙하기 쉬워진다.

[0323] 또한, 게임 시스템(1)에 의하면, 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청의 내용을 나타내는 교환 신청 내용 화면 화상에서, 당해 교환 신청에서 제공 희망 카드로서 선택되어 있는 게임 카드 중, 제1 유저가 원하는 게임 카드가 우선 표시 또는 구별 표시된다. 이 때문에, 제1 유저는, 당해 교환 신청에 의해 자기가 원하는 게임 카드를 입수할 수 있는지 여부를 파악하기 쉬워진다. 그 결과, 예를 들어 제1 유저는, 자기가 원하는 게임 카드를 입수하는 것이 가능한 교환 신청을 승낙하기 쉬워진다.

[0324] 또한, 게임 시스템(1)에 의하면, 제1 유저에 대한 하나의 교환 신청의 내용을 나타내는 교환 신청 내용 화면 화상에서, 상기 하나의 교환 신청에서 입수 희망 카드로서 선택되어 있는 게임 카드와 동일한 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택되어 있는 다른 교환 신청에 관한 정보가 표시된다. 이 때문에, 제1 유저는, 상기 하나의 교환 신청의 내용을 확인할 때, 동일한 게임 카드에 대한 다른 교환 신청이 존재하는지 여부 등을 파악할 수 있게 된다. 그 결과, 예를 들어 제1 유저는, 동일한 게임 카드에 대한 다른 교환 신청이 존재하는지 여부 등을 고려하여, 교환 신청을 승낙할지 여부를 결정할 수 있게 된다.

[0325] 또한, 게임 시스템(1)에 의하면, 제1 유저에 의해 선택된 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택된 교환 신청에 관한 정보가 제1 유저의 표시 장치에 표시된다. 이 때문에, 제1 유저는, 자신에게 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 선택함으로써, 예를 들어 당해 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택된 교환 신청의 유무나 내용 등을 파악할 수 있게 된다. 즉, 제1 유저는, 특정한 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택된 교환 신청의 유무나 내용 등을 파악할 수 있게 된다.

[0326] 또한, 게임 시스템(1)에 의하면, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 카드 중 적어도 하나를 제공 희망 카드로서 선택하기 위한 제공 희망 선택 화면 화상에서, 제1 유저가 원하는 게임 카드가 우선 표시 또는 구별 표시된다. 이 때문에, 제2 유저는 어느 게임 카드가 제1 유저가 원하는 게임 카드인지를 파악하기 쉬워진다. 그 결과, 제2 유저는 제1 유저가 원하는 게임 카드를 제공 희망 카드로서 선택하기 쉬워진다.

[0327] 또한, 게임 시스템(1)에 의하면, 제1 유저에 의해 선택된 교환 신청 이외의 교환 신청이며, 또한 제1 유저에 의해 선택된 교환 신청에서 입수 희망 카드로서 선택되어 있는 게임 카드와 동일한 게임 카드가 입수 희망 카드로서 선택된 교환 신청에 관한 정보가 제1 유저의 표시 장치에 표시된다. 이 때문에, 제1 유저는, 자신이 선택한 교환 신청과 동일한 게임 카드에 대한 다른 교환 신청(즉, 자신이 선택한 교환 신청에 의해 신청된 교환이 실행된 경우에 실행할 수 없게 되는 다른 교환 신청)의 유무나 내용 등을 파악하기 쉬워진다. 그 결과, 예를 들어 제1 유저는, 교환 신청과 동일한 게임 카드에 대한 다른 교환 신청(즉, 교환 신청에 의해 신청된 교환이 실행된 경우에 실행할 수 없게 되는 다른 교환 신청)의 유무나 내용 등을 고려하여, 교환 신청을 승낙할지 여부를 결정할 수 있게 된다.

[0328] [5. 변형예]

[0329] 본 발명은 이상 설명한 실시 형태에 한정되는 것은 아니다.

[0330] [1] 이상에 설명한 실시 형태에서는, 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)으로부터 도 13에 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)으로 천이하도록 되어 있었다. 즉, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에 표시되는 제1 유저의 소유 카드(출품 카드) 중 어느 하나를 제1 유저가 선택한 경우에, 선택된 게임 카드에 대한 교환 신청의 일람을 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)이 표시되도록 되어 있었다.

[0331] 그러나, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500) 이외의 화면 화상으로부터 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)으로 천이 가능하게 해도 된다. 예를 들어, 제1 유저의 출품 카드의 일람을 나타내는 화면 화상으로부터 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)으로 천이하게 해도 된다. 즉, 제1 유저의 출품 카드의 일람 중에서 어느 하나의 게임 카드가 선택된 경우에, 선택된 게임 카드에 대한 교환 신청의 일람을 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상(G1600)이 표시되도록 해도 된다.

- [0332] [2] 예를 들어, 도 8에 나타내는 입수 희망 카드 선택 화면 화상(G2200)에서, 하나의 출품 카드에 대하여 이미 복수의 교환 신청을 접수한 경우에, 당해 복수의 교환 신청의 각각에 대응하는 아이콘 등의 화상을 당해 하나의 출품 카드의 표시 영역에 표시시키는 것으로 해도 된다. 이 경우에, 상기 복수의 교환 신청의 각각에 대응하는 아이콘의 1개가 선택되면, 당해 선택되는 아이콘에 대응하는 교환 신청의 정보가 표시되도록 해도 된다.
- [0333] [3] 예를 들어, 도 12에 나타내는 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에서, 승낙 대상의 교환 신청을 승낙함으로써 취소가 되는 교환 신청의 정보를 표시하는 표시 영역(A1520)은, 교환 신청 승낙 화면 화상(G1500)에 포함되지 않아도 되고, 예를 들어 처리 오브젝트(P1501)가 선택된 경우에, 팝업 윈도우 등의 별도 화면에서 표시되는 것으로 해도 된다.
- [0334] [4] 예를 들어, 도 6에 나타내는 출품 카드 검색 화면 화상(G2000)에서, 게임 카드의 검색 조건으로서 이용하는 정보는, 게임 카드의 명칭에 한정되지 않는다. 예를 들어, 게임 카드의 검색 조건에는, 게임 카드의 명칭, 레어도, 유통수, 특기, 공격력, 방어력, 비용, 매각 가격, 등장 일시 등의 게임 카드의 속성 정보 중 하나 또는 복수에 관한 조건의 조합에 의해 선택되어도 된다.
- [0335] [5] 예를 들어, 상술한 게임 시스템(1)에서는, 데이터 기억부(300)에 기억되는 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL101), 유저 정보 테이블(TBL102), 소유 게임 오브젝트 정보 테이블(TBL103), 교환 신청 정보 테이블(TBL104) 등의 테이블은 서버(30)에 기억되는 것으로 했지만, 이것에 한정되지 않는다. 예를 들어, 상기 테이블은, 서버(30) 이외의 장치(예를 들어 단말기(10) 등)가 유지해도 되고, 게임 시스템(1)에 포함되는 복수의 장치(예를 들어 서버(30), 단말기(10) 등)에 분산되어 유지되어도 되고, 복수의 장치가 상기 테이블의 적어도 일부를 중복해서 유지해도 된다. 또한 예를 들어, 상기 테이블의 적어도 일부는, 서버(30), 단말기(10) 각각이 유지해도 되고, 서버(30)만, 또는 단말기(10)만이 유지해도 된다. 또한, 서버(30)와 단말기(10)가 동일한 테이블의 정보를 유지하는 경우에는, 서버(30)와 단말기(10)는 각각에서 유지되는 테이블의 정보를 동기하는 것으로 해도 된다.
- [0336] [6] 예를 들어, 제1 단말기(10-1)와 제2 단말기(10-2)는 서버(30)를 통하지 않고 P2P(피어 투 피어)에 의해 통신하는 것으로 해도 된다. 이 경우에는, 예를 들어 제1 단말기(10-1) 또는 제2 단말기(10-2) 중 어느 하나가 서버(30)의 기능을 겸하는 것으로 해도 된다. 즉, 이 경우에는, 제1 단말기(10-1) 또는 제2 단말기(10-2) 중 어느 한쪽이, 데이터 기억부(300), 표시 제어부(310), 제공 후보 선택 접수부(320), 교환 신청 접수부(330), 교환 신청 선택 접수부(340), 게임 오브젝트 선택 접수부(350), 승낙 접수부(360), 교환 실행부(370) 및 교환 신청 취소부(380)의 기능을 더 구비하는 것으로 해도 된다.
- [0337] [7] 예를 들어, 제1 유저와 제2 유저가 교환하는 게임 오브젝트는, 게임 카드에 한정되지 않는다. 예를 들어, 제1 유저와 제2 유저는, 게임 카드, 게임 캐릭터, 게임 아이템, 게임 포인트 중 어느 하나 또는 이들의 조합을 각각 교환하도록 해도 된다.
- [0338] [6. 부기]
- [0339] 이상과 같은 기재로부터, 본 발명은 예를 들어 이하와 같이 파악된다. 또한, 본 발명의 이해를 용이하게 하기 위해서, 적절히 도면에 기재된 부호를 괄호에 넣어 기재하는데, 그것에 의해 본 발명이 도시의 형태에 한정되는 것은 아니다.
- [0340] 1) 본 발명의 일 형태에 관한 게임 시스템(1)은, 유저 식별 정보에 게임 오브젝트가 관련지어진 게임을 실행하는 게임 시스템(1)에 있어서, 제1 유저 식별 정보(예를 들어 제1 유저 ID)에 관련지어진 게임 오브젝트(예를 들어 게임 카드) 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트(예를 들어 입수 희망 카드)와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트(예를 들어 소유 카드) 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트(예를 들어 제공 희망 카드)의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보(예를 들어 제2 유저 ID)에 의해 식별되는 제2 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단(330)과, 상기 교환 신청에 기초하여, 상기 입수 희망 게임 오브젝트와 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 상기 제1 유저 식별 정보와 상기 제2 유저 식별 정보의 사이에서 실행하는 교환 실행 수단(370)을 포함하고, 상기 교환 신청 접수 수단(330)은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 제2 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단(331)을 포함하고, 상기 선택 접수 수단(331)은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수한다.
- [0341] 12) 본 발명의 일 형태에 관한 교환 신청 접수 장치(30)는, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중

에서 선택되는 적어도 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 수단(330)을 포함하고, 상기 교환 신청 접수 수단(330)은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 유저로부터 접수하는 선택 접수 수단(331)을 포함하고, 상기 선택 접수 수단(331)은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수한다.

[0342] 13) 본 발명의 일 형태에 관한 프로그램은, 상기 기재된 게임 시스템(1) 또는 상기 기재된 교환 신청 접수 장치로서 컴퓨터를 기능시키기 위한 프로그램이다.

[0343] 14) 본 발명의 일 형태에 관한 게임 시스템(1)의 제어 방법은, 유저 식별 정보에 게임 오브젝트가 관련지어진 게임을 실행하는 게임 시스템(1)의 제어 방법에 있어서, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제2 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 스텝(S310 내지 S324)과, 상기 교환 신청에 기초하여, 상기 입수 희망 게임 오브젝트와 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 상기 제1 유저 식별 정보와 상기 제2 유저 식별 정보의 사이에서 실행하는 교환 실행 스텝(S360)을 포함하고, 상기 교환 신청 접수 스텝(S310 내지 S324)은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 제2 유저로부터 접수하는 선택 접수 스텝(S316, S322)을 포함하고, 상기 선택 접수 스텝(S316, S322)은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 제2 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수한다.

[0344] 15) 본 발명의 일 형태에 관한 교환 신청 접수 장치(30)의 제어 방법은, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 입수 희망 게임 오브젝트와, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 선택되는 적어도 하나의 제공 희망 게임 오브젝트의 교환 신청을, 상기 제2 유저 식별 정보에 의해 식별되는 유저로부터 접수하는 교환 신청 접수 스텝(S310 내지 S324)을 포함하고, 상기 교환 신청 접수 스텝(S310 내지 S324)은, 상기 입수 희망 게임 오브젝트의 선택과 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 선택을 상기 유저로부터 접수하는 선택 접수 스텝(S316, S322)을 포함하고, 상기 선택 접수 스텝(S316, S322)은, 1회의 교환에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트 및 상기 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 상기 유저로부터 임의의 조합의 게임 오브젝트의 선택을 접수한다.

[0345] 16) 본 발명의 일 형태에 관한 정보 기억 매체는, 상기 13)에 기재된 프로그램을 기록한 컴퓨터에서 판독 가능한 정보 기억 매체이다.

[0346] 상기 1), 12) 내지 16)에 기재된 발명에 의하면, 제2 유저는, 1회의 교환에서의 입수 희망 게임 오브젝트 및 제공 희망 게임 오브젝트 중 적어도 하나로서, 임의의 조합의 게임 오브젝트를 선택할 수 있게 된다. 예를 들어, 제2 유저는, 1회의 교환에서의 입수 희망 게임 오브젝트로서 임의의 조합의 게임 오브젝트를 선택할 수 있고, 또한 당해 교환에서의 제공 희망 게임 오브젝트로서 임의의 조합의 게임 오브젝트를 선택할 수 있게 된다. 이 경우, 제2 유저는, 1회의 교환에서의 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택하는 게임 오브젝트의 수나, 1회의 교환에서의 입수 희망 게임 오브젝트로서 어느 게임 오브젝트를 선택할지를 임의로 선택할 수 있게 된다. 또한, 제2 유저는, 1회의 교환에서의 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택하는 게임 오브젝트의 수나, 1회의 교환에서의 제공 희망 게임 오브젝트로서 어느 게임 오브젝트를 선택할지를 임의로 선택할 수 있게 된다. 이렇게 함으로써, 교환의 자유도를 향상시킬 수 있고, 그 결과로서, 게임 오브젝트의 교환의 기회 손실을 경감시킬 수 있다.

[0347] 2) 본 발명의 일 형태에서는, 상기 1)에 기재된 게임 시스템(1)에 있어서, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 제공 후보 게임 오브젝트로서 선택하는 것을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수하는 제공 후보 선택 접수 수단(331)을 포함하고, 상기 선택 접수 수단(331)은, 상기 제1 유저에 의해 상기 제공 후보 게임 오브젝트로서 선택된 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택하는 것을 상기 제2 유저로부터 접수하는 것으로 한다.

[0348] 상기 2)에 기재된 발명에 의하면, 제2 유저는, 제1 유저가 제공 후보 게임 오브젝트로서 선택한 게임 오브젝트 중에서 입수 희망 게임 오브젝트를 선택할 수 있게 된다. 본 발명에 따르면, 제2 유저가 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택 가능한 게임 오브젝트가, 제1 유저에 의해 제공 후보 게임 오브젝트로서 선택한 게임 오브젝트(즉, 제1 유저가 다른 유저에게 제공해도 된다고 생각하고 있는 게임 오브젝트)에 한정된다. 이에 의해, 제1

유저가 다른 유저에게 제공하고 싶지 않다고 생각하고 있는 게임 오브젝트가 제2 유저에 의해 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택될 가능성을 배제할 수 있다. 즉, 제1 유저에 의해 승낙될 가능성이 낮은 교환 신청이 이루어지는 것을 배제할 수 있다.

[0349] 3) 본 발명의 일 형태에서는, 상기 1) 또는 2)에 기재된 게임 시스템(1)에 있어서, 상기 교환 신청 접수 수단(330)은, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 동일한 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 복수의 교환 신청을 접수 가능하고, 상기 게임 시스템(1)은, 상기 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청에 대한 승낙을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수하는 승낙 접수 수단(360)을 포함하고, 상기 교환 실행 수단(370)은, 상기 제1 유저에 의해 상기 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청이 승낙된 경우에, 당해 하나의 교환 신청에서의 상기 입수 희망 게임 오브젝트와, 당해 하나의 교환 신청에서의 상기 제공 희망 게임 오브젝트의 교환을 실행하는 것으로 한다.

[0350] 상기 3)에 기재된 발명에 의하면, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 동일한 게임 오브젝트가 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 복수의 교환 신청을 접수할 수 있기 때문에, 제1 유저는, 그러한 복수의 교환 신청 중에서 승낙하는 교환 신청을 선택할 수 있게 된다. 바꿔 말하면, 상기 3)에 기재된 발명에 의하면, 제1 유저에게, 상기 동일한 게임 오브젝트를 포함하는 게임 오브젝트를 다른 유저의 게임 오브젝트와 교환하는 거래에 대해서 복수의 선택지를 부여할 수 있다.

[0351] 4) 본 발명의 일 형태에서는, 상기 3)에 기재된 게임 시스템(1)에 있어서, 상기 제1 유저에 의해 상기 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청이 승낙된 경우에, 상기 복수의 교환 신청 중 다른 교환 신청을 취소하는 교환 신청 취소 수단(380)을 포함하는 것으로 한다.

[0352] 상기 4)에 기재된 발명에 의하면, 동일한 게임 오브젝트가 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 복수의 교환 신청 중 하나의 교환 신청이 제1 유저에 의해 승낙된 경우, 당해 게임 오브젝트는, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중에서 제거된다. 이 때문에, 제1 유저는 상기 복수의 교환 신청 중 다른 교환 신청을 받을 수 없게 된다. 이 점, 본 발명에 따르면, 상기 복수의 교환 신청 중 다른 교환 신청이 취소되기 때문에, 제1 유저가 받을 수 없게 된 교환 신청이 취소되게 된다. 이 때문에, 제1 유저가 받을 수 없게 된 교환 신청을 각하하는 등의 수고를 제1 유저가 하지 않도록 할 수 있다.

[0353] 5) 본 발명의 일 형태에서는, 상기 1) 내지 4) 중 어느 한 항에 기재된 게임 시스템(1)에 있어서, 상기 게임 시스템(1)은, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택하기 위한 입수 희망 선택 화면 화상(G202)을 상기 제2 유저의 표시 장치(15)에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고, 상기 입수 희망 선택 화면 화상(G202)에는, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 기존의 교환 신청에 관한 정보(P202122)가 표시되는 것으로 한다.

[0354] 상기 5)에 기재된 발명에 의하면, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택하기 위한 입수 희망 선택 화면 화상(G202)에서, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트가 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 기존의 교환 신청에 관한 정보가 표시된다. 이 때문에, 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트를 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택할 때, 제2 유저는, 당해 게임 오브젝트에 관한 교환 신청이 이미 행하여졌는지 여부 등을 파악할 수 있다. 즉, 제2 유저는, 게임 오브젝트에 관한 교환 신청이 이미 행하여졌는지 여부 등을 고려하여, 당해 게임 오브젝트를 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택할지 여부를 결정할 수 있게 된다.

[0355] 6) 본 발명의 일 형태에서는, 상기 1) 내지 5) 중 어느 한 항에 기재된 게임 시스템(1)에 있어서, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어 기억되는, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트의 리스트 데이터(예를 들어 희망품 리스트)에 기초하여, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청의 일람을 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상(G104, G106)을, 상기 제1 유저의 표시 장치(15)에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고, 상기 교환 신청 일람 화면 화상(G104, G106)에는, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청 중, 상기 리스트 데이터에 포함되는 게임 오브젝트가 상기 제공 희망 오브젝트로서 선택된 교환 신청이 우선 표시 또는 구별 표시되는 것으로 한다.

[0356] 상기 6)에 기재된 발명에 의하면, 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청의 일람을 나타내는 교환 신청 일람 화면 화상(G104, G106)에서, 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청 중, 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트가 제공 희망 오브젝트로서 선택된 교환 신청이 우선 표시 또는 구별 표시된다. 이 때문에, 제1 유저는, 자기의 식별

정보에 대한 교환 신청 중, 자기가 원하는 게임 오브젝트를 입수하는 것이 가능한 교환 신청을 파악하기 쉬워진다. 그 결과, 예를 들어 제1 유저는, 자기가 원하는 게임 오브젝트를 입수하는 것이 가능한 교환 신청을 승낙하기 쉬워진다.

[0357] 7) 본 발명의 일 형태에서는, 상기 1) 내지 6) 중 어느 한 항에 기재된 게임 시스템(1)에 있어서, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어 기억되는, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트의 리스트 데이터(예를 들어 희망품 리스트)에 기초하여, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청의 내용을 나타내는 교환 신청 내용 화면 화상(G105)을, 상기 제1 유저의 표시 장치(15)에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고, 상기 교환 신청 내용 화면 화상(G105)에는, 상기 교환 신청에서 상기 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 게임 오브젝트 중, 상기 리스트 데이터에 포함되는 게임 오브젝트가 우선 표시 또는 구별 표시되는 것으로 한다.

[0358] 상기 7)에 기재된 발명에 의하면, 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청의 내용을 나타내는 교환 신청 내용 화면 화상(G105)에서, 당해 교환 신청에서 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 게임 오브젝트 중, 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트가 우선 표시 또는 구별 표시된다. 이 때문에, 제1 유저는, 당해 교환 신청에 의해 자기가 원하는 게임 오브젝트를 입수할 수 있는지 여부를 파악하기 쉬워진다. 그 결과, 예를 들어 제1 유저는, 자기가 원하는 게임 오브젝트를 입수하는 것이 가능한 교환 신청을 승낙하기 쉬워진다.

[0359] 8) 본 발명의 일 형태에서는, 상기 1) 내지 7) 중 어느 한 항에 기재된 게임 시스템(1)에 있어서, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 교환 신청 중 하나의 교환 신청의 내용을 나타내는 교환 신청 내용 화면 화상(G105)을 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저의 표시 장치(15)에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고, 상기 교환 신청 내용 화면 화상(G105)에는, 상기 하나의 교환 신청에서 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 게임 오브젝트와 동일한 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 다른 교환 신청에 관한 정보(P15121)가 표시되는 것으로 한다.

[0360] 상기 8)에 기재된 발명에 의하면, 제1 유저에 대한 하나의 교환 신청의 내용을 나타내는 교환 신청 내용 화면 화상(G105)에서, 상기 하나의 교환 신청에서 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 게임 오브젝트와 동일한 게임 오브젝트가 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 다른 교환 신청에 관한 정보가 표시된다. 이 때문에, 제1 유저는, 상기 하나의 교환 신청의 내용을 확인할 때, 동일한 게임 오브젝트에 대한 다른 교환 신청이 존재하는지 여부 등을 파악할 수 있게 된다. 그 결과, 예를 들어 제1 유저는, 동일한 게임 오브젝트에 대한 다른 교환 신청이 존재하는지 여부 등을 고려하여, 교환 신청을 승낙할지 여부를 결정할 수 있게 된다.

[0361] 9) 본 발명의 일 형태에서는, 상기 1) 내지 8) 중 어느 한 항에 기재된 게임 시스템(1)에 있어서, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나의 선택을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수하는 수단(350)과, 상기 제1 유저에 의해 선택된 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 교환 신청에 관한 정보를 상기 제1 유저의 표시 장치(15)에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하는 것으로 한다.

[0362] 상기 9)에 기재된 발명에 의하면, 제1 유저에 의해 선택된 게임 오브젝트가 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 교환 신청에 관한 정보가 제1 유저의 표시 장치(15)에 표시된다. 이 때문에, 제1 유저는, 자신에게 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 선택함으로써, 예를 들어 당해 게임 오브젝트가 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 교환 신청의 유무나 내용 등을 파악할 수 있게 된다. 즉, 제1 유저는, 특정한 게임 오브젝트가 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 교환 신청의 유무나 내용 등을 파악할 수 있게 된다.

[0363] 10) 본 발명의 일 형태에서는, 상기 1) 내지 9) 중 어느 한 항에 기재된 게임 시스템(1)에 있어서, 상기 게임 시스템(1)은, 상기 제1 유저 식별 정보에 관련지어 기억되는, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트의 리스트 데이터에 기초하여, 상기 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 상기 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택하기 위한 제공 희망 선택 화면 화상(G203)을 상기 제2 유저의 표시 장치(15)에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하고, 상기 제공 희망 선택 화면 화상(G203)에는, 상기 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중, 상기 리스트 데이터에 포함되는 게임 오브젝트가 우선 표시 또는 구별 표시되는 것으로 한다.

[0364] 상기 10)에 기재된 발명에 의하면, 제2 유저 식별 정보에 관련지어진 게임 오브젝트 중 적어도 하나를 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택하기 위한 제공 희망 선택 화면 화상(G203)에서, 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트가 우선 표시 또는 구별 표시된다. 이 때문에, 제2 유저는 어느 게임 오브젝트가 제1 유저가 원하는 게임 오브젝

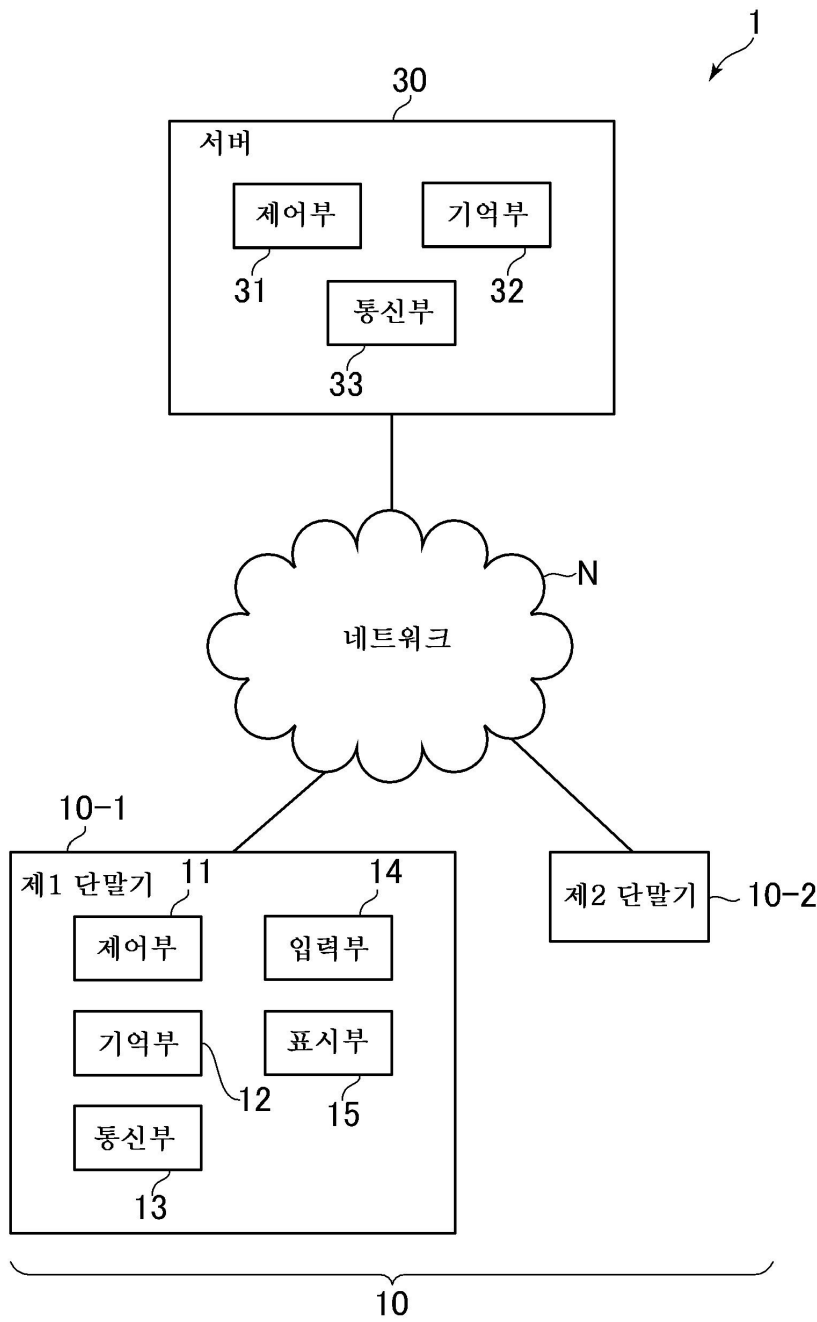
트인지를 파악하기 쉬워진다. 그 결과, 제2 유저는 제1 유저가 원하는 게임 오브젝트를 제공 희망 게임 오브젝트로서 선택하기 쉬워진다.

[0365] 11) 본 발명의 일 형태에서는, 상기 1) 내지 10) 중 어느 한 항에 기재된 게임 시스템(1)에 있어서, 상기 제1 유저 식별 정보에 대한 복수의 교환 신청 중 어느 하나의 선택을, 상기 제1 유저 식별 정보에 의해 식별되는 제1 유저로부터 접수하는 수단(340)과, 상기 복수의 교환 신청 중, 상기 제1 유저에 의해 선택된 교환 신청 이외의 교환 신청이며, 또한 상기 제1 유저에 의해 선택된 교환 신청에서 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 게임 오브젝트와 동일한 게임 오브젝트가 상기 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 교환 신청에 관한 정보(A1521)를 상기 제1 유저의 표시 장치(15)에 표시시키기 위한 제어를 실행하는 수단을 포함하는 것으로 한다.

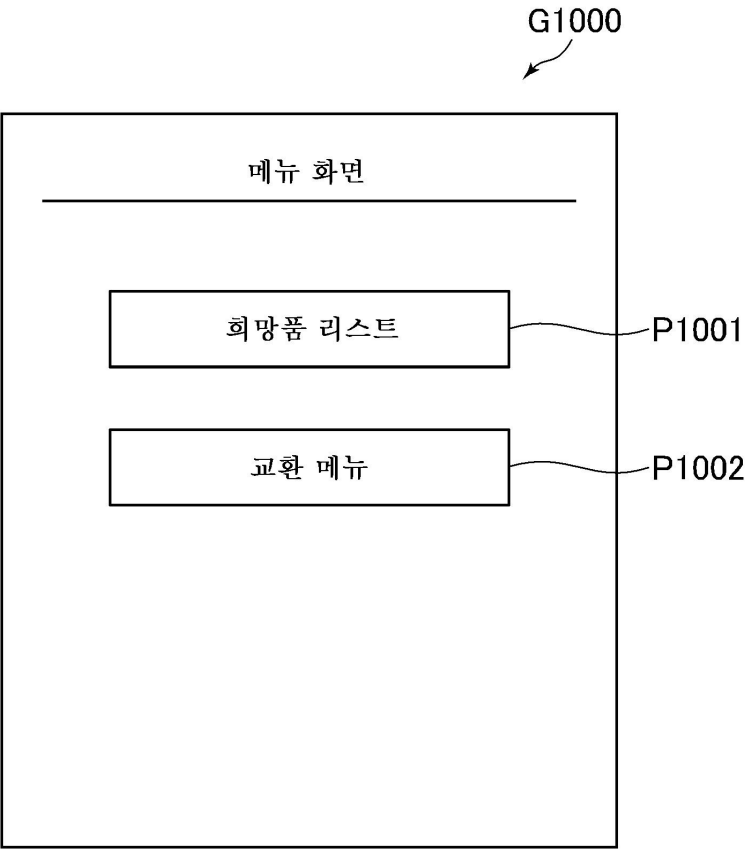
[0366] 상기 11)에 기재된 발명에 의하면, 제1 유저에 의해 선택된 교환 신청 이외의 교환 신청이며, 또한 제1 유저에 의해 선택된 교환 신청에서 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택되어 있는 게임 오브젝트와 동일한 게임 오브젝트가 입수 희망 게임 오브젝트로서 선택된 교환 신청에 관한 정보가 제1 유저의 표시 장치(15)에 표시된다. 이 때문에, 제1 유저는, 자신이 선택한 교환 신청과 동일한 게임 오브젝트에 대한 다른 교환 신청(즉, 자신이 선택한 교환 신청에 의해 신청된 교환이 실행된 경우에 실행할 수 없게 되는 다른 교환 신청)의 유무나 내용 등을 파악하기 쉬워진다. 그 결과, 예를 들어 제1 유저는, 교환 신청과 동일한 게임 오브젝트에 대한 다른 교환 신청(즉, 교환 신청에 의해 신청된 교환이 실행된 경우에 실행할 수 없게 되는 다른 교환 신청)의 유무나 내용 등을 고려하여, 교환 신청을 승낙할지 여부를 결정할 수 있게 된다.

도면

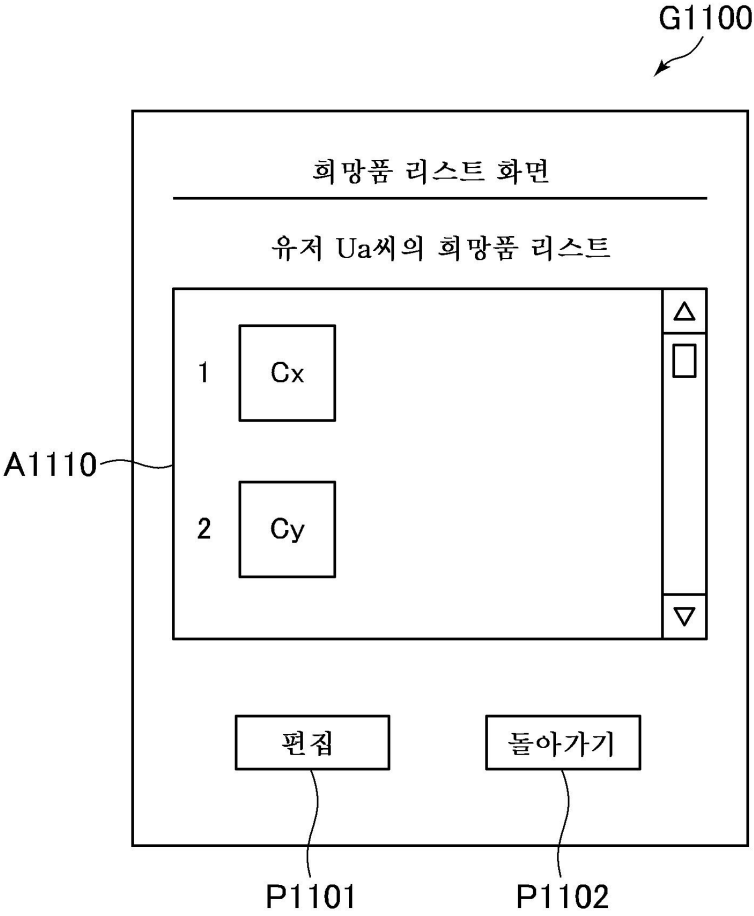
도면1



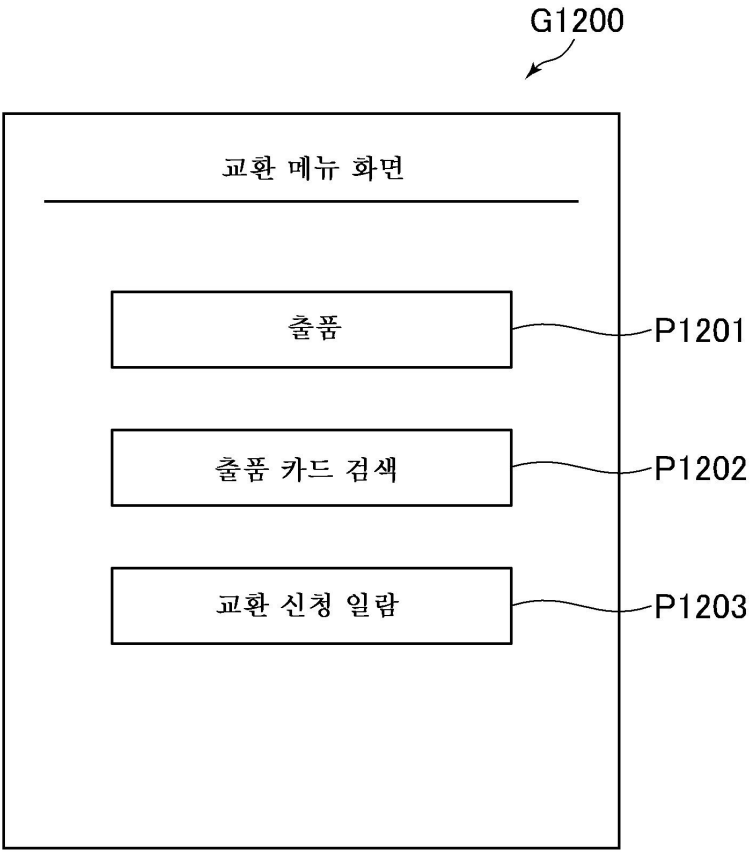
도면2



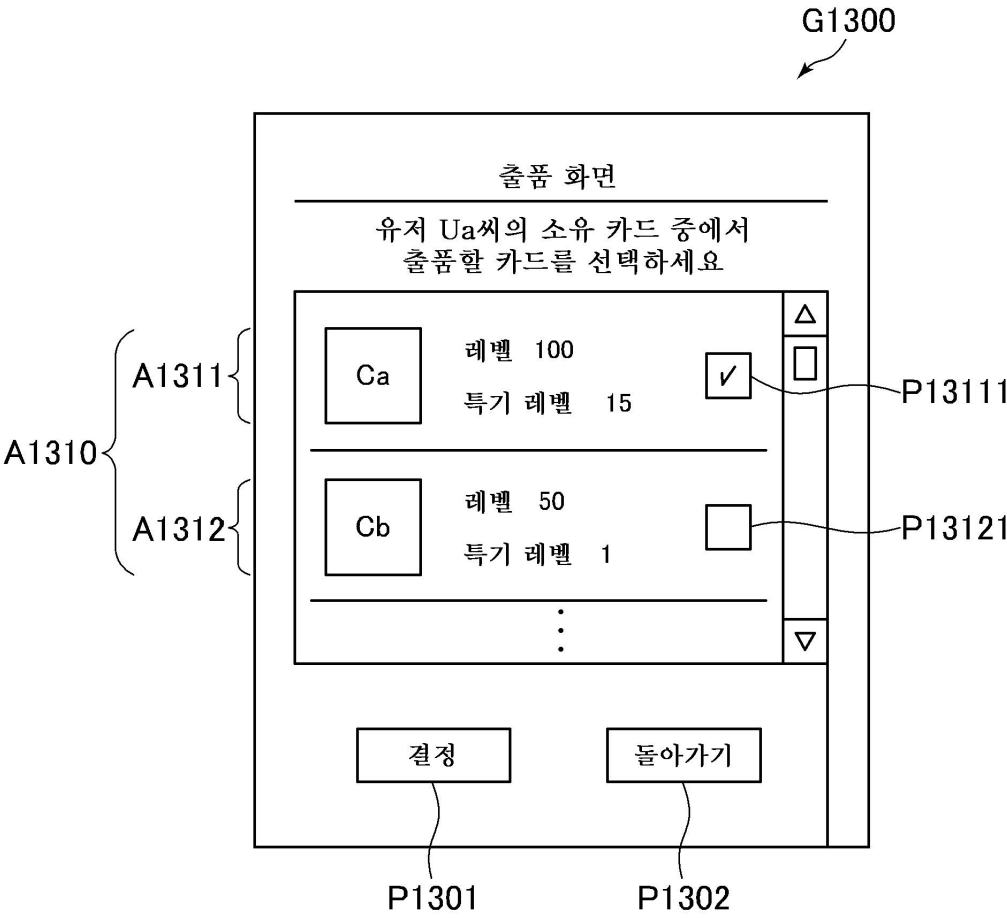
도면3



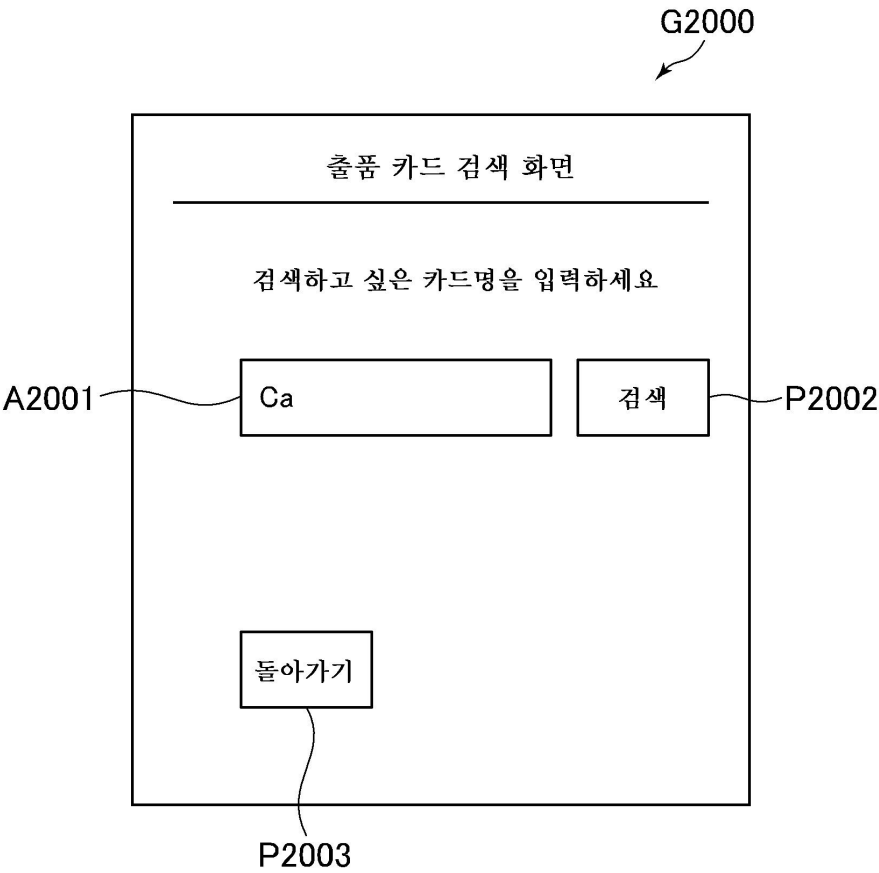
도면4



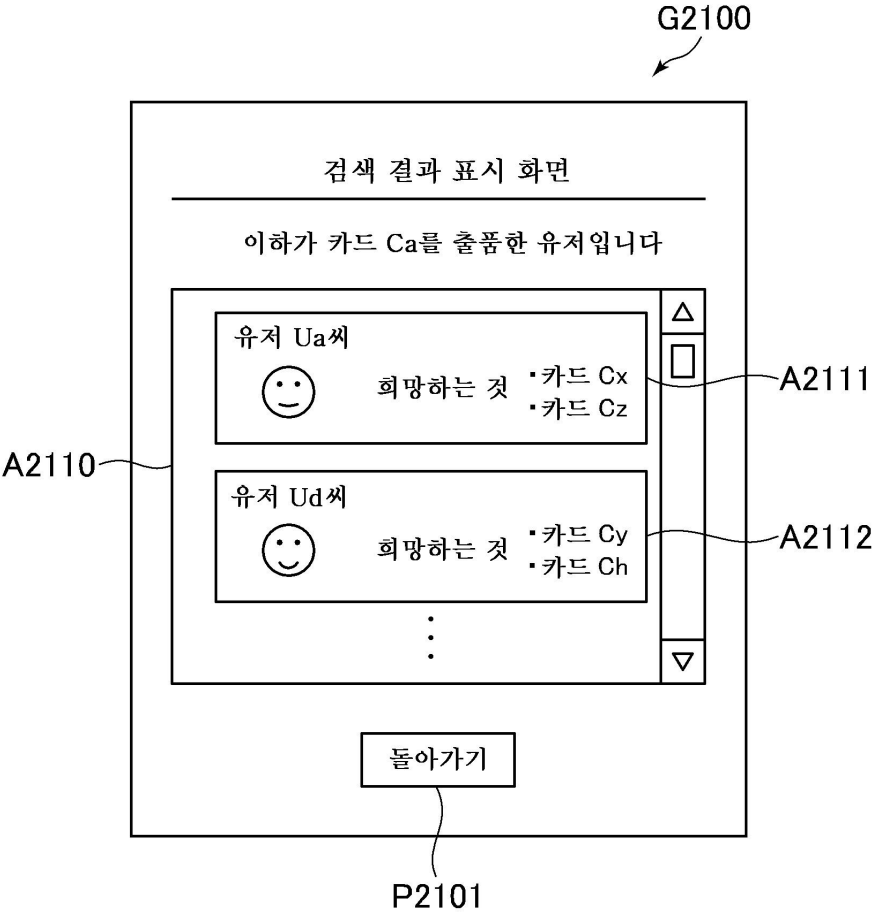
도면5



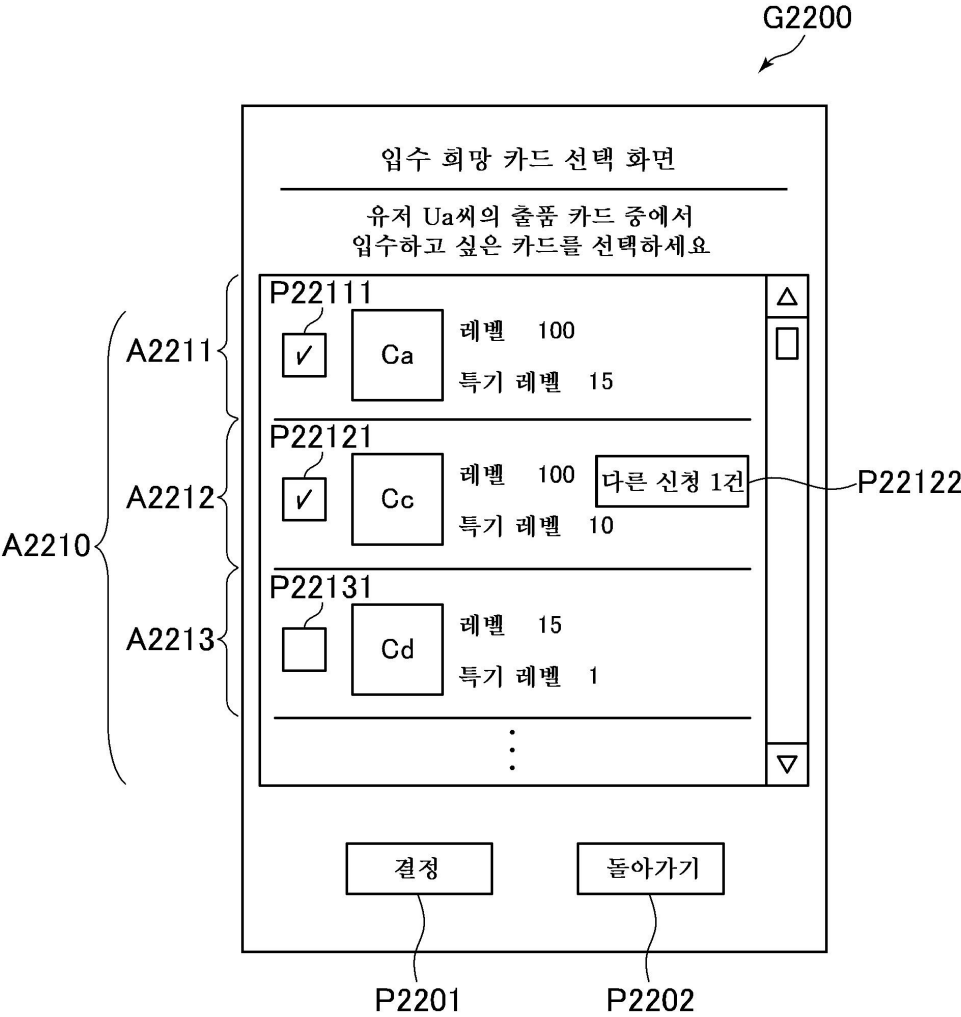
도면6



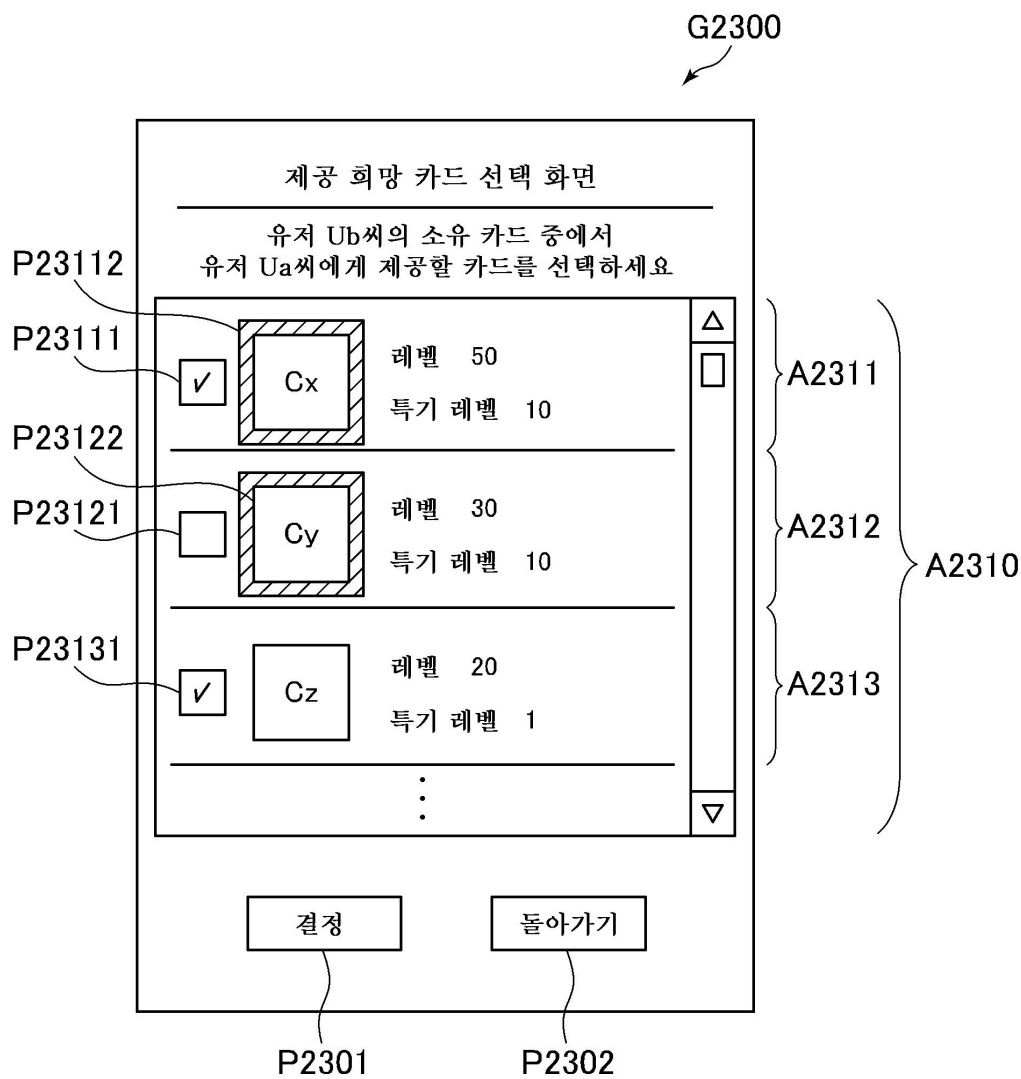
도면7



도면8



도면9



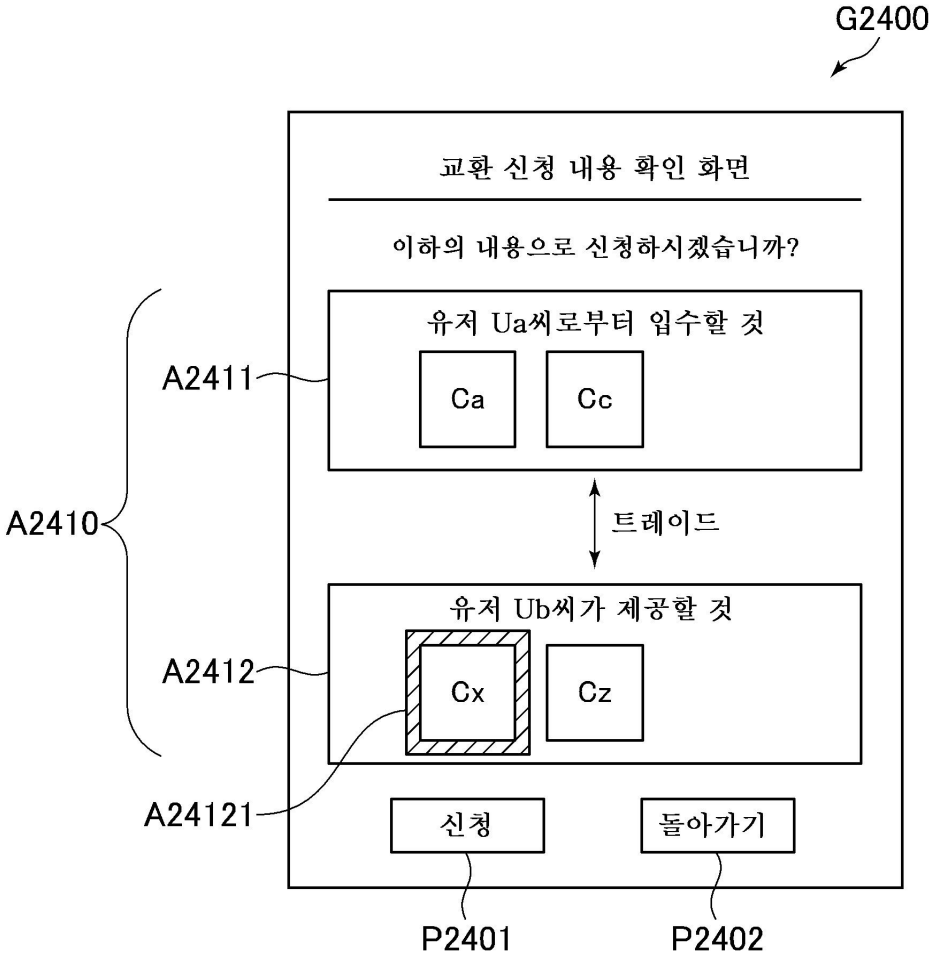
결정

돌아가기

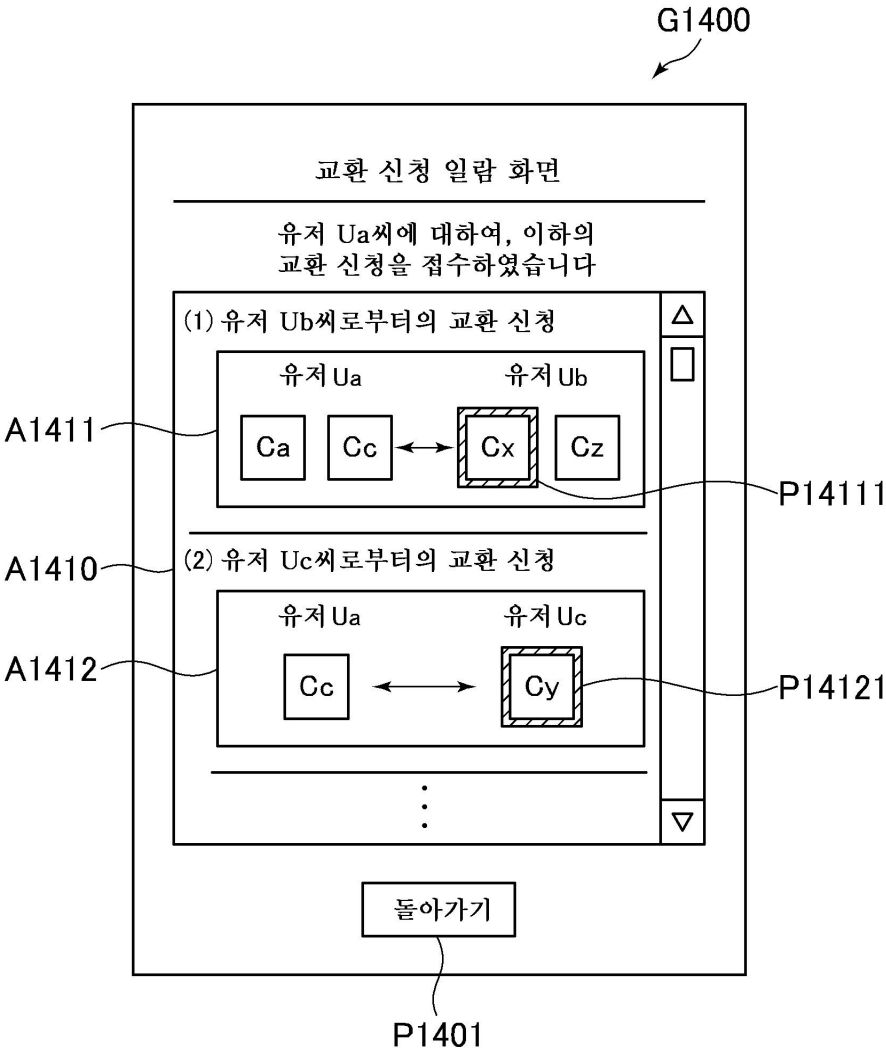
P2301

P2302

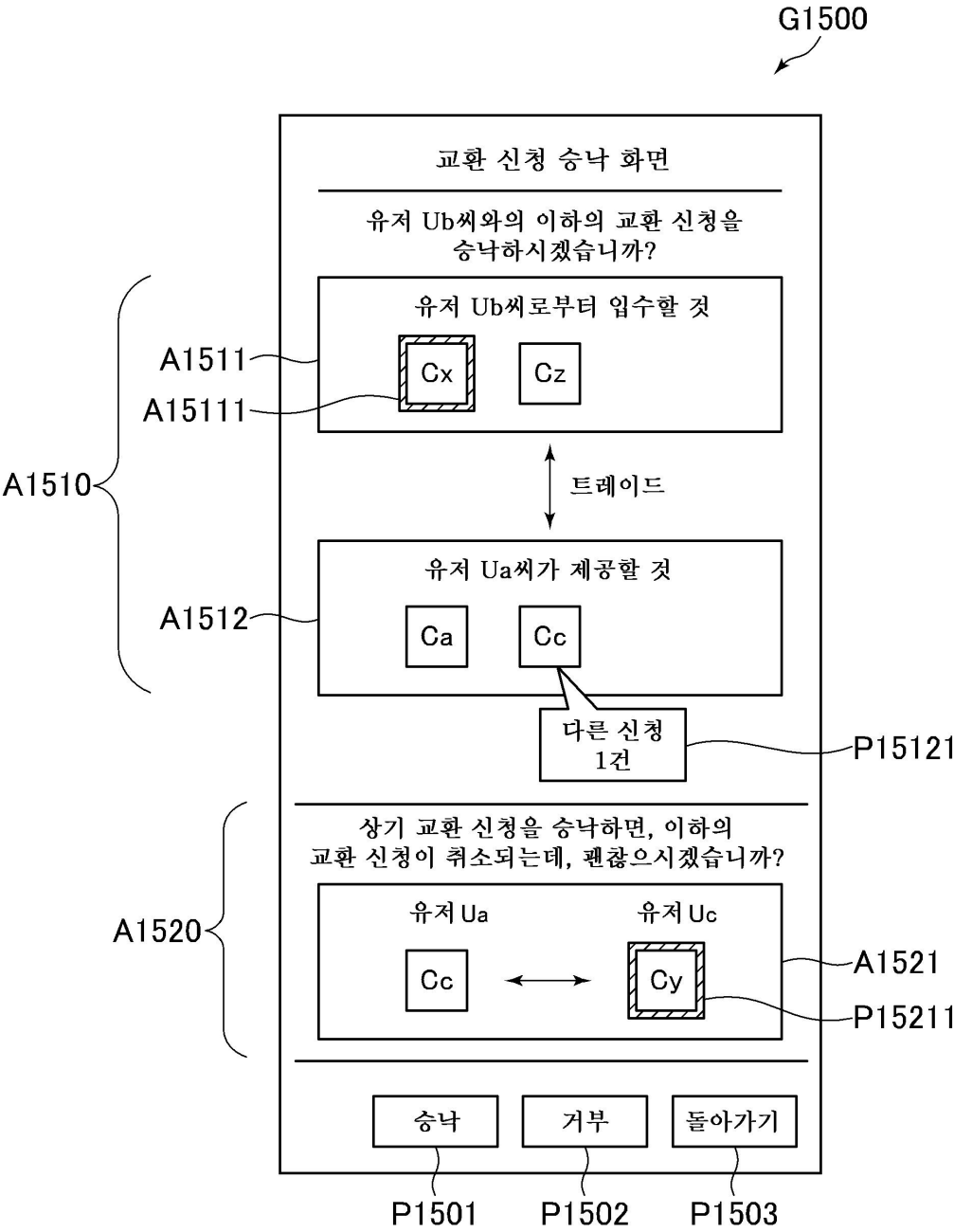
도면10



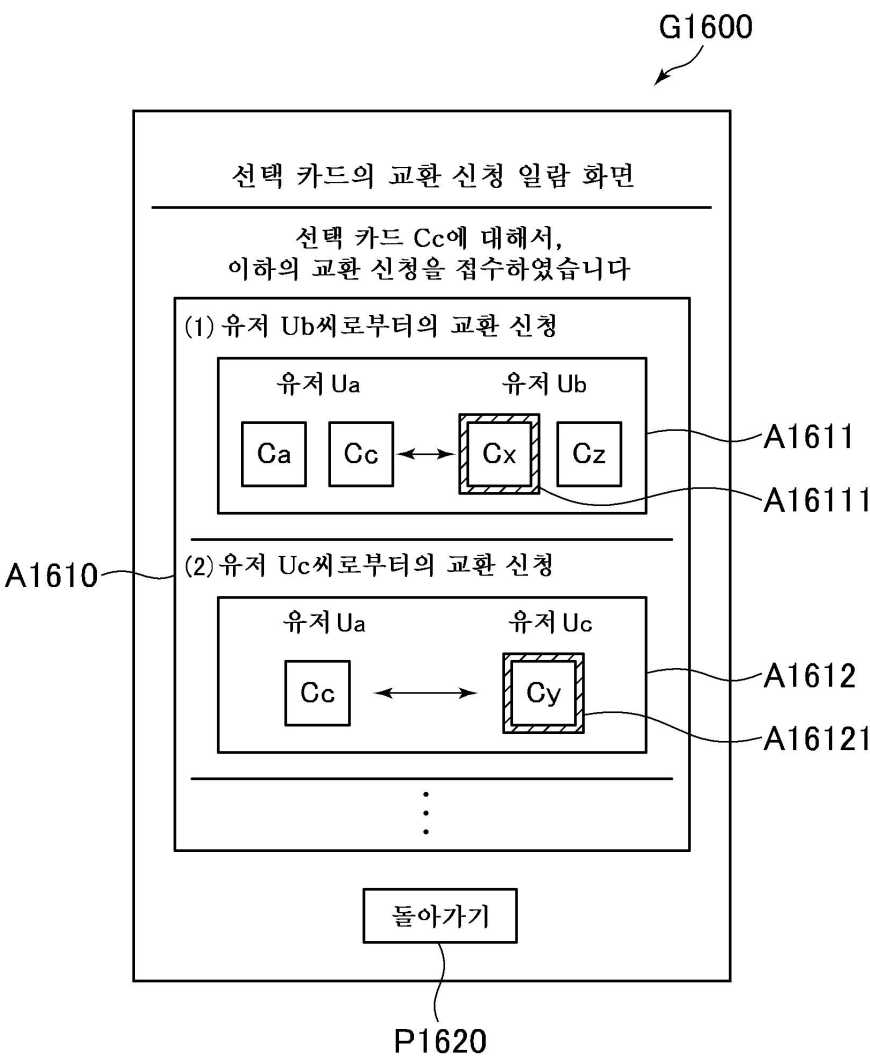
도면11



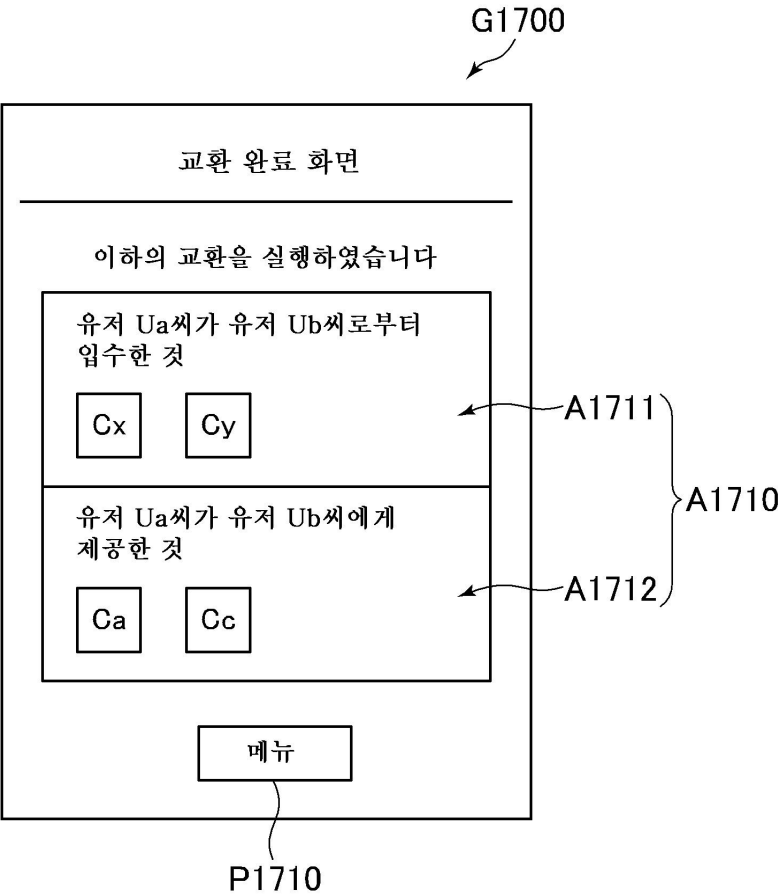
도면12



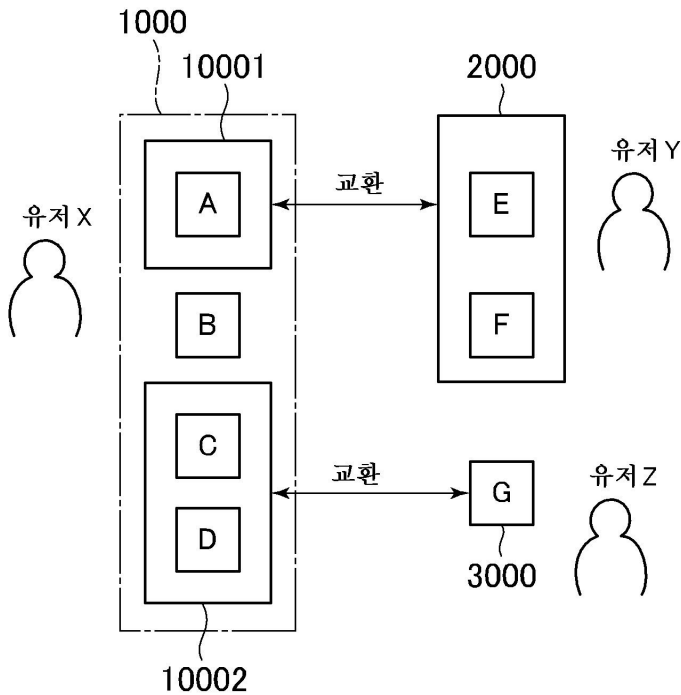
도면13



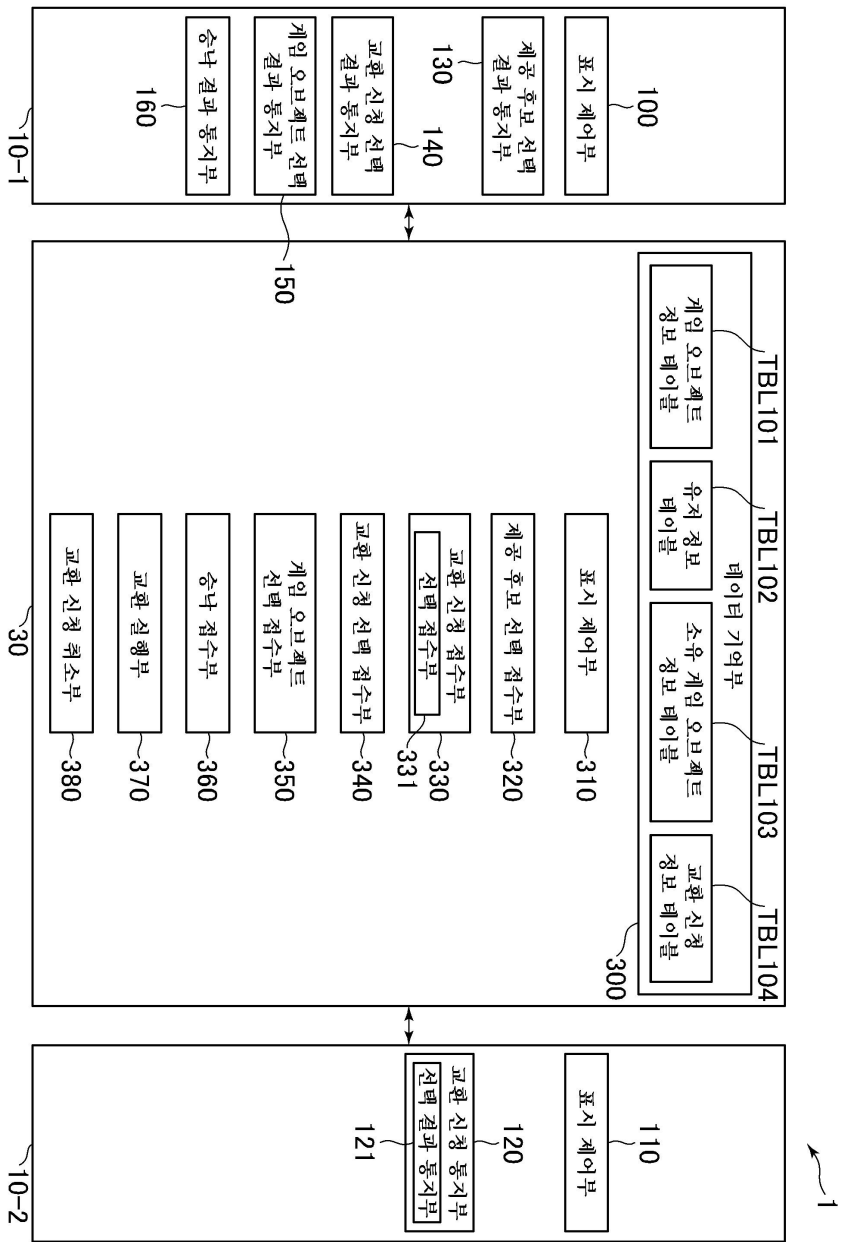
도면14



도면15



도면16



TBL101

카드 ID	명칭	카드 화상	레이도	유통수	특기	공격력	방어력	비용	매각 가격	등장 일시	...
C1001	Ca	C1001.jpg	레진드 레이	100	aaa+	8000	5500	16	12850	2014.7.1	...
C1002	Cb	C1002.jpg	레이	10000	bbb+	2650	2250	10	1050	2014.7.2	...
C1003	Cc	C1003.jpg	S레이	2000	ddd	2400	2050	10	3950	2014.7.2	...
...
C3001	Cx	C3001.jpg	레이	11000	aaa+	1000	500	22	100	2014.7.10	...
C3002	Cy	C3002.jpg	S레이	2500	bbb	4000	3200	15	4000	2014.7.11	...
C3003	Cz	C3003.jpg	S레이	1500	aaa+	5000	3700	16	6000	2014.7.11	...

도면17

도면18

TBL102

유저 ID	유저명	희망품 리스트
U0001	Ua	C3001 C3003
U0002	Ub	C1001

도면19

TBL103

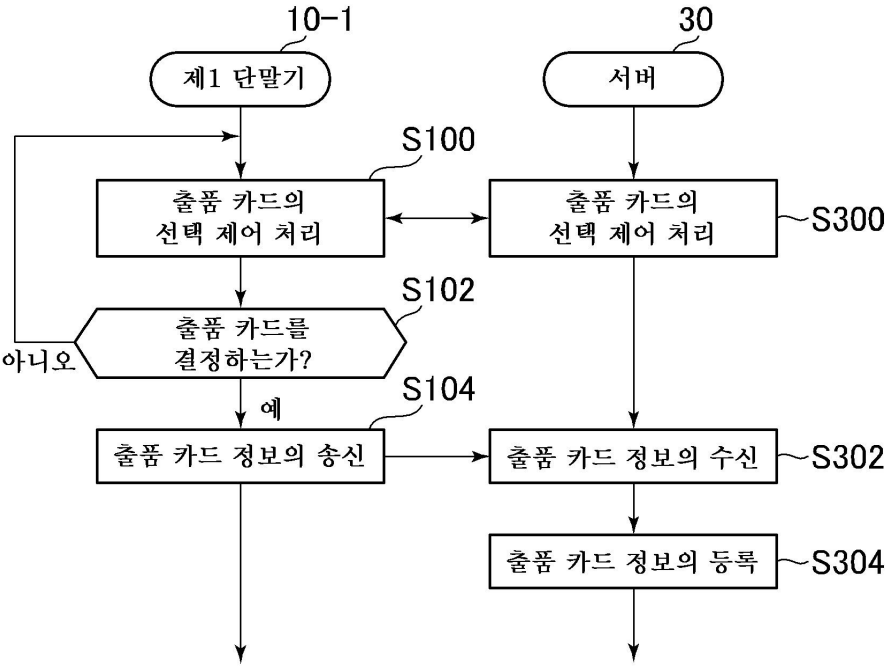
유저 ID	카드 ID	일련 번호	카드 레벨	특기 레벨	입수 일시	출품 플래그
U0001	C1001	001	100	15	2014.7.1	1
U0001	C1002	5000	50	1	2014.7.2	0
U0001	C1003	1999	100	10	2014.7.2	1
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
U0002	C3001	9999	50	10	2014.7.10	1
U0002	C3002	2000	30	10	2014.7.11	1
U0002	C3003	501	20	1	2014.7.11	1

도면20

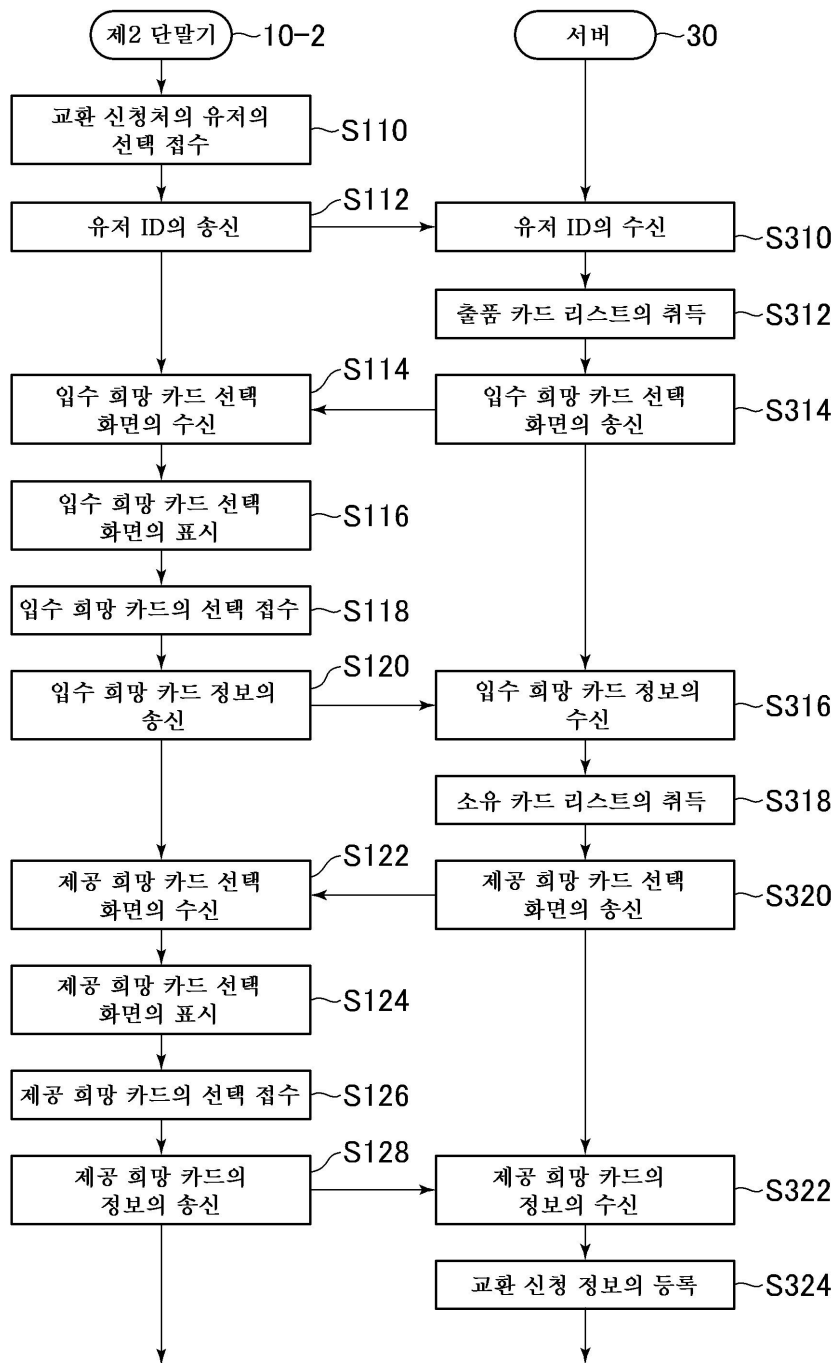
교원 신청 ID	신청원 유저 ID	신청처 유저 ID	입수 희망 카드 (카드 ID, 일련 번호)	제공 희망 카드 (카드 ID, 일련 번호)	신청 접수 일시	상환 플레그
T0001	U0002	U0001	(C1001,001) (C1003,1999)	(C3001,9999) (C3003,501)	2014.9.10	0
T0002	U0003	U0001	(C1002,5000)	(C3002,300)	2014.9.10	0

TBL104

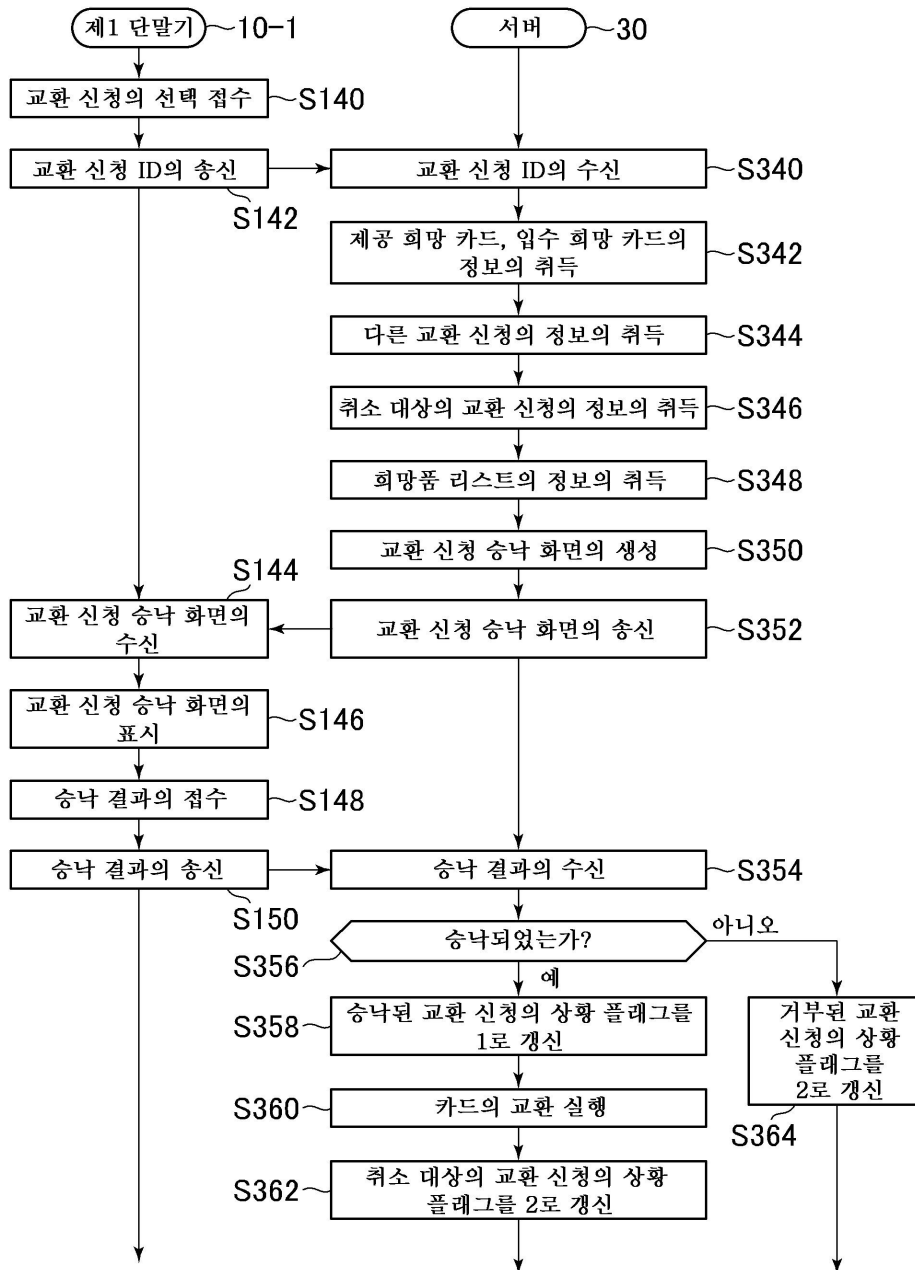
도면21



도면22



도면23



도면24

