

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6719364号  
(P6719364)

(45) 発行日 令和2年7月8日 (2020.7.8)

(24) 登録日 令和2年6月18日 (2020.6.18)

(51) Int. Cl.	F I	
<b>A 6 3 F 13/792 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/792	
<b>A 6 3 F 13/79 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/79	
<b>A 6 3 F 13/69 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/69	
<b>A 6 3 F 13/80 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/80	B
<b>A 6 3 F 13/95 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/95	A
請求項の数 3 (全 20 頁) 最終頁に続く		

(21) 出願番号	特願2016-221769 (P2016-221769)	(73) 特許権者	000135748
(22) 出願日	平成28年11月14日 (2016.11.14)		株式会社バンダイ
(62) 分割の表示	特願2015-211086 (P2015-211086) の分割		東京都台東区駒形一丁目4番8号
原出願日	平成27年10月27日 (2015.10.27)	(74) 代理人	100076428 弁理士 大塚 康德
(65) 公開番号	特開2017-80419 (P2017-80419A)	(74) 代理人	100115071 弁理士 大塚 康弘
(43) 公開日	平成29年5月18日 (2017.5.18)	(74) 代理人	100112508 弁理士 高柳 司郎
審査請求日	平成30年10月25日 (2018.10.25)	(74) 代理人	100116894 弁理士 木村 秀二
		(74) 代理人	100130409 弁理士 下山 治
		最終頁に続く	

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲーム内に登場する登場オブジェクトについて、プレイヤーへの対応する実物品の提供を行う第1の提供手段と、課金を要する態様と課金を要しない態様で対応する仮想物品の提供を行う第2の提供手段と、を備えるゲームシステムであって、

前記ゲームの実行と、前記第1の提供手段及び前記第2の提供手段による提供とを制御する制御手段と、

前記第2の提供手段により提供された仮想物品が、前記課金を要する態様と前記課金を要しない態様のいずれで提供された仮想物品であるかを判断する判断手段と、を備え、

前記制御手段は、

前記提供された仮想物品が前記課金を要する態様で提供された仮想物品であると判断された場合に、当該仮想物品に対応する実物品を提供可能なように前記第1の提供手段を制御し、

前記提供された仮想物品が前記課金を要しない態様で提供された仮想物品であると判断された場合に、当該仮想物品に対応する実物品を提供不可能なように前記第1の提供手段を制御するゲームシステム。

【請求項 2】

前記制御手段は、

前記提供された仮想物品が前記課金を要する態様で提供された仮想物品であると判断された場合に、当該仮想物品に基づく前記ゲームを、当該ゲームの進行を有利にする特典を付与した態様

10

20

で実行するように制御し、

前記提供された仮想物品が前記課金を要しない態様で提供されたと判断された場合に、当該仮想物品に基づく前記ゲームを、当該ゲームの進行を有利にする特典を付与しない態様で実行するように制御する

請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

ゲーム内に登場する登場オブジェクトについて、プレイヤーへの対応する実物品の提供を行わせる第 1 の提供手段と、課金を要する態様と課金を要しない態様で対応する仮想物品の提供を行う第 2 の提供手段と、を備える 1 以上のコンピュータに、

前記ゲームの実行と、前記第 1 の提供手段及び前記第 2 の提供手段による提供とを制御する処理と、

前記第 2 の提供手段により提供された仮想物品が、前記課金を要する態様と前記課金を要しない態様のいずれで提供された仮想物品であるかを判断する処理と、を実行させるプログラムであって、

前記制御する処理において、

前記提供された仮想物品が前記課金を要する態様で提供された仮想物品であると判断された場合に、当該仮想物品に対応する実物品を提供可能なように前記第 1 の提供手段が制御され、

前記提供された仮想物品が前記課金を要しない態様で提供された仮想物品であると判断された場合に、当該仮想物品に対応する実物品を提供不可能なように前記第 1 の提供手段が制御されるプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームシステム及びプログラムに関し、特に仮想物品または実物品に対応するキャラクタ、アイテムを使用して行われる電子ゲームに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、所定のサーバとの情報のやり取りを介し、複数のクライアント端末間での対戦ゲーム等を実現するゲームシステムが存在する。このようなゲームシステムでは、クライアント端末のユーザは、電子的なデータとして設けられた仮想物品のカード（デジタルカード）をデッキとして構築し、該デッキを用いてゲームを開始することで、各デジタルカードに対応するキャラクタを登場させたゲームをプレイすることができる。

【0003】

特許文献 1 には、このような対戦ゲームの結果やユーザ間でのデジタルカードの授受（トレーディング）に係る機能を設けたゲームシステムにおいて、取得したデジタルカードを現実世界に実体を有する実物品のカードの発行を認め、クライアント端末のユーザが実物品のカードを実際に取得可能なトレーディングシステムが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2001 - 331667 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

一方で、特許文献 1 に記載されるようなトレーディングシステムでは、実物品として発行されたカードは単に収集の用途で用いられるものであり、提供されるゲームとは無関係であった。

【0006】

本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであり、ゲーム内に登場する登場オブジ

10

20

30

40

50

ェクトに対応する実物品の取得をプレイヤに可能ならしめつつ、プレイヤの興趣性を向上させるゲームシステム及びプログラムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明のゲームシステムは、ゲーム内に登場する登場オブジェクトについて、プレイヤへの対応する実物品の提供を行う第1の提供手段と、課金を要する態様と課金を要しない態様で対応する仮想物品の提供を行う第2の提供手段と、を備えるゲームシステムであって、ゲームの実行と、第1の提供手段及び第2の提供手段による提供とを制御する制御手段と、第2の提供手段により提供された仮想物品が、課金を要する態様と課金を要しない態様のいずれで提供された仮想物品であるかを判断する判断手段とを備え、制御手段は、提供された仮想物品が課金を要する態様で提供された仮想物品であると判断された場合に、当該仮想物品に対応する実物品を提供可能なように第1の提供手段を制御し、提供された仮想物品が課金を要しない態様で提供された仮想物品であると判断された場合に、当該仮想物品に対応する実物品を提供不可能なように第1の提供手段を制御する。

10

【発明の効果】

【0008】

このような構成により本発明によれば、ゲーム内に登場する登場オブジェクトに対応する実物品の取得をプレイヤに可能ならしめつつ、プレイヤの興趣性を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

20

【0009】

【図1】本発明の実施形態に係るゲームシステムのシステム構成を示した図

【図2】本発明の実施形態に係るゲームサーバ100の機能構成を示したブロック図

【図3】本発明の実施形態に係るアカウント管理サーバ200の機能構成を示したブロック図

【図4】本発明の実施形態に係る配送管理サーバ300の機能構成を示したブロック図

【図5】本発明の実施形態に係るゲームシステムにおいて、プレイヤに提供される実カードの構成例を示した図

【図6】本発明の実施形態に係るゲームシステムで実現されるオブジェクト取得処理を例示したシーケンス図

30

【図7】本発明の実施形態に係るゲームシステムで実現される実カード配送処理を例示したシーケンス図

【図8】本発明の実施形態に係るゲームサーバ100において実行される実カード登録処理を例示したフローチャート

【図9】本発明の実施形態に係るゲームサーバ100において実行されるゲーム処理を例示したフローチャート

【図10】本発明の実施形態に係るゲームサーバ100において実行されるオブジェクト解除処理を例示したフローチャート

【図11】本発明の実施形態に係るゲームシステムで用いられる、各種データの構造を例示した図

40

【発明を実施するための形態】

【0010】

[実施形態1]

以下、本発明の例示的な実施形態について、図面を参照して詳細に説明する。なお、以下に説明する一実施形態は、ゲームシステムの一例としての、接続されたクライアント装置に対してゲームに係るサービス提供を直接的に行うゲームサーバ、各プレイヤに係る認証情報や課金情報等の提供ゲーム以外のサービス利用にも用いられるようなアカウント情報を管理するアカウント管理サーバ、及び提供ゲーム内の登場オブジェクトに対応する実物品について、プレイヤへの配送に係る一連の情報管理を行う配送管理サーバを含むゲームシステムに本発明を適用した例を説明する。しかし、本発明は、このようなそれぞれ

50

役割の異なる複数のサーバに分離されて構成されるサーバ群である必要はなく、同様のまたは一部を代替した構成を有する任意の機器に適用可能である。

【 0 0 1 1 】

また、本明細書において、「登場オブジェクト」とは、提供ゲームに登場するキャラクタまたはアイテムを含む、ゲームプレイ中にプレイヤーが（操作に基づいて）使用可能となる種々のオブジェクトを総称するものとして説明する。以下の説明では、登場オブジェクトはその入手に際し、該オブジェクトを識別する情報（オブジェクトID）または該オブジェクトに対応する物品（カード）を識別する情報（カードID）がプレイヤーを識別する情報（プレイヤーID）に関連付けることで、まず該ゲーム上において該オブジェクトに対応する物品が「仮想物品」としてプレイヤーに提供されるものとする。また上述したように、本実施形態のゲームシステムでは、プレイヤーは配送に係る要求を行うことで、入手した登場オブジェクトに対応する物品を「実物品」としても取得することができる。ここで、「実物品」とは、現実世界に物理的な実体を有する物品を指し、「仮想物品」とは、現実世界に物理的な実体は有さないものの、プログラム上において実物品と等価であるものとして取り扱われる電子的な物品を指すものとして説明する。

10

【 0 0 1 2 】

なお、本実施形態のゲームシステムでは、プレイヤーが入手した（ゲームプレイにおいて使用可能となった）登場オブジェクトは、現実実物品としてのカードを入手することが可能との構成に併せ、ゲーム上においても仮想物品としての仮想的なカードがプレイヤーに提供されるものとして説明するが、本発明の実施においてこれは必須の構成ではない。本発明は、登場オブジェクトに対応する実物品をプレイヤーが入手可能な構成であれば適用可能であり、仮想「物品」としての提供の有無が必須の構成ではないことは容易に理解されよう。

20

【 0 0 1 3 】

また本実施形態では説明を簡単にするため物品はカードであるものとし、実物品のカードを実カード、仮想物品のカードとして扱われる電子的情報を仮想カードとして言及する。また両者を指す場合またはいずれを指すものであってもよい場合は、「実」、「仮想」を言及することなく、単に「カード」として説明する。なお、物品はカードに限らずフィギュア、駒、メダル等の所定の玩具体であってもよいことは容易に理解されよう。また、「実」、「仮想」の接頭文字は、対応する情報の管理において識別を要する場合も、同様に用いるものとする。

30

【 0 0 1 4 】

《ゲームシステムの構成》

図1は、本実施形態に係るゲームシステムのシステム構成を示したブロック図である。本実施形態のゲームシステムは、ネットワーク500を介してプレイヤーが利用するクライアント装置400におけるゲームプレイを実現するため、ゲームサーバ100、アカウント管理サーバ200及び配送管理サーバ300で構成される。

【 0 0 1 5 】

ゲームサーバ100は、クライアント装置400においてなされた操作入力の情報を受信し、提供ゲームに係るゲームアプリケーションの実行制御を行う。本実施形態のゲームシステムでは、各プレイヤーは1以上の登場オブジェクトを仮想カードとして所有することができる。所有状態にある仮想カードを1以上登録した「デッキ」を用いて、デッキ内の仮想カードに係る登場オブジェクトを使用した提供ゲームをプレイすることができる。即ち、登場オブジェクトの取得時（所有状態となる時）やデッキ構築においては、各登場オブジェクトは対応する仮想カードとして扱われるが、ストーリーモードや対戦モード等、実際のゲームプレイ中においては、登場オブジェクトとしてゲーム内に登場するよう扱われる。従って、以下の説明ではプレイヤーの所有状態にある（また所有状態となる）登場オブジェクトについて、単に「登場オブジェクト」か、もしくは対応する「仮想カード」として、説明内容に応じて便宜上変更して言及するが、本質的には両者は置き換えて解釈することも可能である。なお、本実施形態において提供ゲームにおける「登場オブジェクト」

40

50

には複数枚の「仮想カード」が割り当てられうるが、1枚の「仮想カード」は1つの「登場オブジェクト」に対応している。

【0016】

アカウント管理サーバ200は、プレイヤーのサービス利用に係る個人認証及び登場オブジェクトの取得等に係る対価の支払いを管理する。本実施形態ではアカウント管理サーバ200は、クライアント装置400から提供ゲームに係るサービス利用要求がゲームサーバ100になされた際に、ゲームサーバ100を経由してプレイヤーの個人認証を行うものとして説明する。またアカウント管理サーバ200は、登場オブジェクトの取得要求がなされた場合も、同様にゲームサーバ100から要求を受けて対価の支払いに係る処理を行う。本実施形態のゲームシステムでは対価は、プレイヤーの事前の課金額に応じて付与されたポイントにより支払われる。従って、アカウント管理サーバ200においてはプレイヤーによる課金指示に応じたポイント加算、登場オブジェクトの取得要求等に応じたポイント減算の処理が行われる。

10

【0017】

配送管理サーバ300は、例えば実カードの出荷（/配送）についての配送情報の管理/更新を行うために設けられたサーバである。クライアント装置400から所有状態にある登場オブジェクトに対応する実カードの配送要求がゲームサーバ100になされた場合に、配送情報を配送管理サーバ300はゲームサーバ100から受信し、該配送情報に基づいて配送準備や各種手続に係る処理を実行する。また本実施形態では実カードは予め発行されて配送情報を参照可能な事業者等の施設に設置され、実際に配送情報に対応してプレイヤーに配送される実カードの情報が、配送管理サーバ300に登録される。

20

【0018】

このように、ゲームサーバ100、アカウント管理サーバ200、配送管理サーバ300は、各要求について情報の送受信を行うため、ネットワーク500を介して通信可能に接続される。ネットワーク500は、インターネット等の公衆通信網やローカルエリアネットワーク等の装置間の情報通信を実現するものであってよい。またネットワーク500の存在は、特定のネットワークにより情報通信が実現されることを限定するものではなく、ゲームサーバ100、アカウント管理サーバ200、配送管理サーバ300は、それぞれ有線/無線を問わず直接的にその装置間が接続されるものであってよい。

30

【0019】

クライアント装置400は、例えばPC、スマートフォン、タブレット、ゲームコンソール等のネットワーク500を介してゲームサーバ100と通信接続可能な構成を有する、プレイヤーが使用する任意の端末である。クライアント装置400は、提供ゲームに係るゲームプレイを行うため、必要な操作入力を行うことが可能な操作入力インタフェース、及び内蔵/外部接続された表示装置を有するものとする。

【0020】

なお、本実施形態ではゲームサーバ100、アカウント管理サーバ200、配送管理サーバ300に機能を分離したが、各サーバが有する機能構成はこれに限定されない。例えば個人認証及び課金をゲームサーバ100において行い、アカウント管理サーバ200は存在しないものであってよい。配送管理サーバ300も外部ではなくゲームサーバ100が同様の処理を行ってもよい。また仮想カード取得に係る抽選を行う構成は、課金管理と共にアカウント管理サーバ200が行い、ゲームサーバ100はその抽選結果を受信することで抽選は行わない構成であってもよい。また実カードの配送要求は、アカウント管理サーバ200により受け付けられて配送管理サーバ300に対して配送指示が行われるものであってよい。このように、本実施形態では、ゲームサーバ100、アカウント管理サーバ200及び配送管理サーバ300にゲームシステムの各種機能を分離して行わせる例について説明するが、いずれの機能がいずれの機器により行われるかは任意に変更可能である。

40

【0021】

以下、ゲームサーバ100、アカウント管理サーバ200及び配送管理サーバ300の

50

各々について、装置が有する機能構成をより詳細に説明する。以下の説明において、各サーバにおいて同様の機能を実現する構成については、いずれのサーバが有するものであるかを識別するために、「ゲーム（ゲームサーバ１００）」、「アカウント（アカウント管理サーバ２００）」、「配送（配送管理サーバ３００）」の接頭文字を付すものとする。

【００２２】

ゲームサーバ１００の構成

まず、本実施形態に係るゲームサーバ１００の機能構成を、図２のブロック図を用いて説明する。

【００２３】

ゲーム制御部１０１は、例えばＣＰＵであり、ゲームサーバ１００が有する各ブロックの動作を制御する。ゲーム制御部１０１は、例えばゲーム記憶媒体１０２に記憶された各ブロックの動作プログラムや提供ゲームアプリケーションに係るプログラムを読み出し、ゲームメモリ１０３に展開して実行することにより各ブロックの動作を制御する。

【００２４】

ゲーム記憶媒体１０２は、例えば不揮発性メモリやＨＤＤ等の恒久的な情報保持が可能な書き換え可能な記憶装置である。ゲーム記憶媒体１０２は、ゲームサーバ１００が有する各ブロックの動作プログラム等に限らず、各ブロックの動作において必要となるパラメータ等の情報を格納する。またゲームメモリ１０３は、例えば揮発性メモリ等の一時的な情報保持に用いられる書き換え可能な記憶装置である。ゲームメモリ１０３は、各ブロックの動作プログラム等の展開領域としてだけでなく、各ブロックの動作において出力された中間データ等を記憶する格納領域としても用いられる。

【００２５】

プレイヤＤＢ１０４は、提供ゲームを利用する各プレイヤについて、ゲームの提供に必要な各種の情報（プレイヤ情報）を管理するデータベースである。プレイヤ情報は、例えば図１１（ａ）に示されるように、プレイヤを識別するプレイヤＩＤに関連付けて各種情報を管理するデータ構成であってよい。図示されるように、プレイヤ情報では、プレイヤＩＤ１１０１に関連付けて、該プレイヤが行っているゲームプレイの進行状況（実行イベント、ストーリー進行、ステータス等）を示すゲーム進行情報１１０２、該プレイヤの所有状態にある登場オブジェクトを管理する所有オブジェクト情報１１０３、及び提供ゲームのプレイにあたり使用するデッキの情報を示したデッキ情報１１０４が管理される。

【００２６】

ここで、所有オブジェクト情報１１０３は１人のプレイヤの所有状態にある１以上の仮想カードを管理する情報であり、該情報内に各仮想カードを識別するカードＩＤに関連付けられた１以上のデータを有する。図１１（ａ）に示されるように各仮想カードについては、カードＩＤ１１１１に関連付けて、該仮想カードに対応する登場オブジェクトを特定するオブジェクトＩＤ１１１２、該仮想カードについて実カードが提供された後に該実カードの登録がなされたか否かを示す実カード登録フラグ１１１３（論理型の情報、True（真）で登録済または実カードを提供済みであることを示す）、例えばゲーム進行によって更新（成長：キャラクタのレベル増減、ゲーム進行制御に使用されるパラメータの増減、使用可能な特技の増減、装備アイテムの有無、アイテムのグレード変化、アイテムの装飾変化、アイテムの効力パラメータの増減等）されたステータスを示すステータス更新情報１１１４が管理される。

【００２７】

なお、プレイヤＤＢ１０４はサービス利用する複数のプレイヤのプレイヤ情報を格納するため、１つのプレイヤ情報で占有可能な格納領域の容量は予め定められ、各プレイヤが所有状態とすることができる仮想カードの数（カードＩＤが異なる仮想カードの数）には上限が設けられる。即ち、各プレイヤが所有状態とすることができる仮想カードの数を無制限に認めてしまえば、それを格納するだけの十分な容量のデータベースを選定せねばならず、サーバ導入コストの増加を導きうるため、各プレイヤの所有状態となった登場オブジェクト等をサーバ側で管理する態様では該所有数には上限が設けられている。

## 【 0 0 2 8 】

オブジェクト D B 1 0 5 は、提供ゲームに登場する登場オブジェクトの各々についての各種の情報（オブジェクト情報）を管理するデータベースである。オブジェクト情報は、例えば図 1 1（b）に示されるように、提供ゲームに登場する登場オブジェクトの各々を識別するオブジェクト I D に関連付けて各種情報を管理するデータ構成であってよい。図示されるように、オブジェクト情報では、オブジェクト I D 1 1 2 1 に関連付けて、該オブジェクトの各パラメータの基準値等を示す基本ステータス情報 1 1 2 2、該オブジェクトについて提供された 1 以上の仮想カードを示す発行仮想カード情報 1 1 2 3 が管理される。

## 【 0 0 2 9 】

ここで、発行仮想カード情報 1 1 2 3 は 1 つの登場オブジェクトについて提供された仮想カードを管理する情報であり、該情報内に各仮想カードを識別するカード I D に関連付けられた 1 以上のデータを有する。図 1 1（b）に示されるように各仮想カードについては、カード I D 1 1 3 1 に関連付けて、該仮想カードに対応する実カードが存在するかを示す実カード存在フラグ 1 1 3 2（論字型の情報、T r u e で実カードが存在（コードの登録、配送準備、配送、受け取りがなされた場合等に判断））、実カードが存在する場合に該実カードに付されたコード（文字列や 1 次元 / 2 次元パターン等の所定の情報を特定するための情報）を示す実カード付与コード 1 1 3 3、及び該実カードに付されたコードを用いたゲームシステムへの登録がプレイヤーによりなされたか否かを示す登録状態 1 1 3 4（例えば論理型の情報、T r u e で登録済み）が管理される。

## 【 0 0 3 0 】

なお、本実施形態では 1 つの仮想カードに対応して配送された実カードの情報が発行仮想カード情報 1 1 2 3 に含められ、オブジェクト情報内に管理されるものとして説明するが、プレイヤー情報の所有オブジェクト情報 1 1 0 3 に、カード I D に関連付けられて管理されるものであってもよい。本実施形態のデータベースにおけるデータ構造はあくまでも例示であることは言うまでもない。また本実施形態では、ゲームサーバ 1 0 0 の内部構成としてプレイヤー D B 1 0 4 及びオブジェクト D B 1 0 5 が存在するものとして説明するが、これらのデータベースの少なくともいずれかは、ゲームサーバ 1 0 0 とは異なる外部の装置の構成であってよい。この場合、ゲームサーバ 1 0 0 は各データベースからレコード情報の取得が行えるよう、該データベースと情報通信可能に接続される。

## 【 0 0 3 1 】

抽選部 1 0 6 は、クライアント装置 4 0 0 においてプレイヤーによる登場オブジェクトの取得要求がなされた場合に、対価の支払いがなされたことを条件として、仮想カードとして該プレイヤーに提供する登場オブジェクトの抽選処理を行う。抽選処理は、全ての、または予め定められた登場オブジェクトのオブジェクト I D を所定の割合で含めたりリストから、取得要求の数だけオブジェクト I D をランダムに選択することにより行われる。

## 【 0 0 3 2 】

配送指示部 1 0 7 は、プレイヤーによりなされた実カードの配送要求に応じて、配送管理サーバ 3 0 0 に配送指示を行う。本実施形態のゲームシステムでは、プレイヤーは対価の支払いに応じて使用可能な状態（所有状態）となった登場オブジェクトについて、対応する実カードの配送指示を行うことが可能である。即ち、仮想カードというゲーム中の電子的な所有物品のみでなく、現実世界に実体を有する物品である実カードとして登場オブジェクトに係る商品を購入することができる。つまり、提供ゲームのために対価を支払って入手して使用可能となったゲーム上の登場オブジェクトは、ゲーム内に留まらず実カードとして実際に入手することが可能であるため、提供ゲームに係る興趣性を、物品収集という観点からも相乗的に高めることができる。

## 【 0 0 3 3 】

コード付与部 1 0 8 は、実カード付与コード 1 1 3 3 について説明したように、実カードの提供（発行）がなされる仮想カードに対し、該実カードを一意に特定可能である該実カードに付されたコードを付与する。コードの付与は、該当の仮想カードのカード I D が

10

20

30

40

50

関連付けられた発行仮想カード情報 1 1 2 3 に対して、実際に配送する実カードからカードスキャン等により取得された実カード付与コード 1 1 3 3 を付与することにより実現される。コードは図 5 に示されるように実カードのウラ面等に、視認可能な状態で付されており、クライアント装置 4 0 0 において該コードが入力されてゲームサーバ 1 0 0 に送信されることで、実カードを所持していることをさらにゲームシステムに登録することができる。なお、図 5 に示されるカードのコードは、プレイヤーが容易に入力可能なように数字列で示されているが、この態様に限られるものではない。また、コードを視認可能な構成で実カードに付することは専用の情報取得装置の導入をプレイヤーに要しない点で好適であるが、不可視の状態に付され、専用のまたは汎用的な情報取得装置を介して情報取得が可能な態様にコードは付されるものであってもよい。

10

#### 【 0 0 3 4 】

ゲーム通信部 1 0 9 は、ゲームサーバ 1 0 0 が有する、外部装置との情報通信を可能ならしめる通信インタフェースである。ゲームサーバ 1 0 0 は、ゲーム通信部 1 0 9 を介することでネットワーク 5 0 0 を通じて接続した外部装置との情報の送受信が可能である。また、提供ゲームに係るアプリケーションプログラムの更新も、該ゲーム通信部 1 0 9 を介することで対応するデータを受信して行われるものであってよい。

#### 【 0 0 3 5 】

アカウント管理サーバ 2 0 0 の構成

次に、本実施形態に係るアカウント管理サーバ 2 0 0 の機能構成を、図 3 のブロック図を用いて説明する。

20

#### 【 0 0 3 6 】

アカウント制御部 2 0 1 は、例えば CPU であり、アカウント管理サーバ 2 0 0 が有する各ブロックの動作を制御する。アカウント制御部 2 0 1 は、例えばアカウント記憶媒体 2 0 2 に記憶された各ブロックの動作プログラムを読み出し、アカウントメモリ 2 0 3 に展開して実行することにより各ブロックの動作を制御する。

#### 【 0 0 3 7 】

アカウント記憶媒体 2 0 2 は、例えば不揮発性メモリや HDD 等の恒久的な情報保持が可能な書き換え可能な記憶装置である。アカウント記憶媒体 2 0 2 は、アカウント管理サーバ 2 0 0 が有する各ブロックの動作プログラムに限らず、各部ブロックの動作において必要となるパラメータ等の情報を格納する。またアカウントメモリ 2 0 3 は、例えば揮発性メモリ等の一時的な情報保持に用いられる書き換え可能な記憶装置である。アカウントメモリ 2 0 3 は、各ブロックの動作プログラムの展開領域としてだけでなく、各ブロックの動作において出力された中間データ等を記憶する格納領域としても用いられる。

30

#### 【 0 0 3 8 】

アカウント DB 2 0 4 は、本実施形態の提供ゲームに係るサービスを利用するユーザ（プレイヤー）ごとに、サービス利用において必要となる各種の情報をアカウント情報として管理するデータベースである。アカウント情報は、例えば図 1 1 ( c ) に示されるように、ユーザごとに登録されたアカウント ID（ユーザを一意に特定可能）に関連付けて各種情報を管理するデータ構成であってよい。図示されるように、アカウント情報では、アカウント ID 1 1 4 1 に関連付けて、サービス利用のためのログイン時のユーザ認証に必要なパスワード 1 1 4 2、サービス中の対価の支払いに必要なポイント及び該ポイントのチャージ（課金）に用いられるクレジットカード等の請求先情報や、課金履歴等の情報を含む課金情報 1 1 4 3、実カードの配送に用いられる住所や連絡先を有する配送先情報 1 1 4 4 が管理される。

40

#### 【 0 0 3 9 】

認証部 2 0 5 は、クライアント装置 4 0 0 から送信されたアカウント ID 及びパスワードの情報に従い、サービス利用に係るユーザ認証を行う。ユーザ認証に必要な情報は、対応するアカウント ID 1 1 4 1 に係るアカウント情報から取得され、例えばクライアント装置 4 0 0 から受信した情報との対比により認証が行われてよい。

#### 【 0 0 4 0 】

50



課金管理部 206 は、クライアント装置 400 からなされた要求に基づいて、課金によるポイントのチャージ、ポイント減算による登場オブジェクト取得に係る対価の支払い等、サービス利用に係る通貨（ポイント）の増減を伴う全般の処理を行う。

【0041】

アカウント通信部 207 は、アカウント管理サーバ 200 が有する、外部装置との情報通信を可能ならしめる通信インタフェースである。アカウント管理サーバ 200 は、アカウント通信部 207 を介することでネットワーク 500 を通じて接続した外部装置との情報の送受信が可能である。

【0042】

配送管理サーバ 300 の構成

10

次に、本実施形態に係る配送管理サーバ 300 の機能構成を、図 4 のブロック図を用いて説明する。

【0043】

配送制御部 301 は、例えば CPU であり、配送管理サーバ 300 が有する各ブロックの動作を制御する。配送制御部 301 は、例えば配送記憶媒体 302 に記憶された各ブロックの動作プログラムを読み出し、配送メモリ 303 に展開して実行することにより各ブロックの動作を制御する。

【0044】

配送記憶媒体 302 は、例えば不揮発性メモリや HDD 等の恒久的な情報保持が可能な書き換え可能な記憶装置である。配送記憶媒体 302 は、配送管理サーバ 300 が有する各ブロックの動作プログラムに限らず、各ブロックの動作において必要となるパラメータ等の情報を格納する。配送メモリ 303 は、たとえば揮発性メモリ等の一時的な情報保持に用いられる書き換え可能な記憶装置である。配送メモリ 303 は、各ブロックの動作プログラムの展開領域としてだけでなく、各ブロックの動作において出力された中間データ等を記憶する格納領域としても用いられる。

20

【0045】

配送 DB 304 は、ゲームサーバ 100 から受信した配送指示に基づいて、1 件の配送（1 以上の実カードを配送）につき 1 つの配送情報を管理するデータベースである。配送情報は、例えば図 11（d）に示されるように、1 件の配送に対して割り当てられた配送 ID に関連付けて各種情報を管理するデータ構成であってよい。図示されるように、配送情報では、配送 ID に関連付けて、該配送に係る配送先の住所等を示す配送先情報 1152、配送を行う実カードに係る配送カード情報 1153 が管理される。

30

【0046】

ここで、配送カード情報 1153 は配送を行う実カードの各々を管理する情報であり、配送先事業者等にいずれの実カードが配送対象であるかを示すために、該当の登場オブジェクトに対応する仮想カードのカード ID 1161 に関連付けて、該オブジェクトのオブジェクト ID 1162 を各々有する 1 以上のデータを含む。上述したように本実施形態のゲームシステムでは、実カードを一意に特定するための情報（コード）は実カードに予め付されているため、例えば配送対象の実カードの梱包作業時に、ストッカ等から取得された対象の実カードについてコード取得に係るスキャンが行われ、得られたコードが情報取得部 305 により取得され、取得コード 1163 として配送カード情報 1153 に追加される。即ち、配送指示に係る情報には、少なくとも配送先情報 1152、カード ID 1161、オブジェクト ID 1162 が含まれていればよく、その後配送管理サーバ 300 において配送情報として管理され、オブジェクト ID 1162 に対応する配送対象の実カードが確定した際に、該カードから取得されたコードに基づいて取得コード 1163 が更新されることで配送情報は完成する。

40

【0047】

配送通信部 306 は、配送管理サーバ 300 が有する、外部装置との情報通信を可能ならしめる通信インタフェースである。配送管理サーバ 300 は、配送通信部 306 を介することでネットワーク 500 を通じて接続した外部装置との情報の送受信が可能である。

50

## 【 0 0 4 8 】

## 《オブジェクト取得処理》

このような構成をもつ本実施形態のゲームシステムで実行されるオブジェクト取得処理について、図 6 のシーケンス図を用いて具体的な処理を説明する。該シーケンス図に対応する処理は、各サーバの制御部が、例えば各々の記憶媒体に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、メモリに展開して実行することにより実現することができる。なお、本オブジェクト取得処理は、例えば登場オブジェクトの取得要求（新規仮想カードの取得要求）を、プレイヤーの操作するクライアント装置 4 0 0 から受信した際に開始されるものとして説明する。

## 【 0 0 4 9 】

S 6 0 1 で、ゲーム制御部 1 0 1 は、現在プレイヤーの所有状態にある登場オブジェクトの数が上限数に至っているか否かの判断を行う。具体的にはゲーム制御部 1 0 1 は、プレイヤー I D 1 1 0 1 に関連付けられたプレイヤー情報を参照し、所有オブジェクト情報 1 1 0 3 に含まれる仮想カードに係る情報のデータ数に基づいて本ステップの判断を行う。ゲーム制御部 1 0 1 は、現在プレイヤーの所有状態にある登場オブジェクトの数が上限数に至っていないと判断した場合、新たな登場オブジェクトの取得について、対価の支払いに係る決済要求をアカウント管理サーバ 2 0 0 に対して行う。またゲーム制御部 1 0 1 は、上限数に至っていると判断した場合は本オブジェクト取得処理を完了する。

## 【 0 0 5 0 】

S 6 0 2 で、課金管理部 2 0 6 はアカウント制御部 2 0 1 の制御の下、受信した決済要求に基づき、新たな登場オブジェクトの取得に係る決済処理を行う。課金管理部 2 0 6 は、新たな登場オブジェクトの取得に係るポイント減算が行われ決済処理が正常に終了すると、決済成功の情報をゲームサーバ 1 0 0 に返送する。また課金管理部 2 0 6 は、ポイント不足等により決済処理が正常に終了しなかった場合、決済失敗の情報をゲームサーバ 1 0 0 に返送する。この場合、本オブジェクト取得処理は該決済失敗をもって完了してよい。

## 【 0 0 5 1 】

S 6 0 3 で、抽選部 1 0 6 は、ポイント決済成功に基づいて、新たな登場オブジェクトの取得に係る抽選処理を行う。具体的には抽選部 1 0 6 は、抽選処理の対象である登場オブジェクトのオブジェクト I D が含まれたリストから取得要求のあった数のオブジェクト I D を、例えば乱数発生に基づいて選択することにより、提供する登場オブジェクトのオブジェクト I D を決定する。

## 【 0 0 5 2 】

S 6 0 4 で、抽選部 1 0 6 は、抽選処理により登場オブジェクトのオブジェクト I D が決定すると、抽選部 1 0 6 は該登場オブジェクトに対して新規のカード I D （仮想カード）を割り当て、該当のオブジェクト I D に係るオブジェクト情報を更新する。具体的には抽選部 1 0 6 は、オブジェクト情報のうちの抽選結果のオブジェクト I D に関連付けられた発行仮想カード情報 1 1 2 3 に、新たに割り当てたカード I D 1 1 3 1 を有し、実カード存在フラグ 1 1 3 2 が F a l s e 、実カード付与コード 1 1 3 3 がブランク、登録状態 1 1 3 4 が T r u e であるデータを追加する。

## 【 0 0 5 3 】

S 6 0 5 で、抽選部 1 0 6 は、抽選の結果得られた登場オブジェクトに対応する仮想カードをプレイヤーの所有状態とするため、該プレイヤーのプレイヤー I D に係るプレイヤー情報を更新する。具体的には抽選部 1 0 6 は、プレイヤー情報の所有オブジェクト情報 1 1 0 3 に、新たに割り当てたカード I D 1 1 1 1 を有し、オブジェクト I D 1 1 1 2 が抽選結果のオブジェクト I D 、実カード登録フラグ 1 1 1 3 が F a l s e 、ステータス更新情報 1 1 1 4 が初期値であるデータを追加する。

## 【 0 0 5 4 】

このような S 6 0 3 ～ S 6 0 5 の処理により、抽選処理の結果決定された登場オブジェクトを、プレイヤーの所有状態（ゲームにおいて登場させることが可能な状態、あるいはゲ

10

20

30

40

50

ームにおいて使用可能な状態)とすることができる。即ち、抽選処理の結果得られた登場オブジェクトに対応する仮想カードがプレイヤーに提供された状態とすることができる。

【0055】

S606で、ゲーム制御部101は、抽選の結果プレイヤーが取得した登場オブジェクトを示す情報をゲーム通信部109を介してクライアント装置400に送信し、クライアント装置400においてプレイヤーに提示させる。

【0056】

《実カード配送処理》

次に、このようなオブジェクト取得処理によりプレイヤーの所有状態とされた登場オブジェクトにつき、対応する実カードの配送情報を登録する実カード配送処理について、図7のシーケンス図を用いて具体的な処理を説明する。該シーケンス図に対応する処理は、各サーバの制御部が、例えば各々の記憶媒体に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、メモリに展開して実行することにより実現することができる。なお、本実カード配送処理は、例えばプレイヤーの所有状態にある登場オブジェクトについて、対応する実カードの配送要求を該プレイヤーの操作するクライアント装置400から受信した際に開始されるものとして説明する。

【0057】

S701で、ゲーム制御部101は、実カードの配送要求がなされた登場オブジェクトの数(配送要求に含まれる仮想カードのカードIDの数)が配送料を要しないものと定められた所定数以上であるか否かの判断を行う。本実施形態のゲームシステムでは、仮想カードの提供の時点でプレイヤーに対価の支払いを条件としているため、プレイヤーは対応する実カードの提供を受ける権限を有しているものとしている。一方で、既に同一の登場オブジェクトに対応する実カードをプレイヤーが所持している場合や、仮想カードが実カードの提供をプレイヤーが希望していない登場オブジェクトに対応する場合等、必ずしもプレイヤーが入手した全ての仮想カードについて実カードの提供がなされることは好ましくないケースがある。故に、本実施形態のゲームシステムでは仮想カード提供に係る登場オブジェクトの取得に要する対価は配送料に相当する分を減算して設定され、配送料に係る対価の支払いがなされることを条件に実カードの配送を行う。一方で、サービス提供の観点からすれば、より多くの登場オブジェクトの取得がなされることが運営側の利益、ひいてはサービス長期化につながるため、プレイヤーによる積極的なオブジェクト取得がなされるよう、所定数以上の実カードの配送については配送料を要しないよう構成する。従って、本実施形態のゲームシステムでは、実カードの配送要求がなされた登場オブジェクトの数が所定数に満たないと判断した場合のみ、ゲーム制御部101は配送料に相当する対価の支払いに係る決済要求をアカウント管理サーバ200に対して行う。またゲーム制御部101は、実カードの配送要求がなされた登場オブジェクトの数が所定数以上であると判断した場合、対価の支払いを要さないものとして決済要求を行わずに処理をS703に移す。

【0058】

S702で、課金管理部206は、受信した決済要求に基づき、実カードの配送料に係る決済処理を行う。課金管理部206は、新たな登場オブジェクトの取得に係るポイント減算が行われ決済処理が正常に終了すると、決済成功の情報をゲームサーバ100に返送する。また課金管理部206は、ポイント不足等により決済処理が正常に終了しなかった場合、決済失敗の情報をゲームサーバ100に返送する。この場合、本実カード配送処理は該決済失敗をもって完了してよい。

【0059】

S703で、ゲーム制御部101は、ポイント決済成功に基づいて、配送要求を行ったプレイヤーのプレイヤーIDに関連付けられた配送先情報を、アカウント管理サーバ200に対して要求する。

【0060】

S704で、アカウント制御部201は配送先情報の要求に基づき、要求に含まれるプレイヤーIDに係るアカウント情報から配送先情報1144を取得してゲームサーバ100

10

20

30

40

50

に返送する。

【 0 0 6 1 】

S 7 0 5 で、配送指示部 1 0 7 は、配送要求がなされた登場オブジェクトに対応する実カードの配送指示に係る情報を生成し、該情報を配送管理サーバ 3 0 0 に対して送信する。配送指示に係る情報は、上述したように配送を行う 1 つの実カードにつき、少なくとも対応する登場オブジェクトのオブジェクト ID 及び仮想カードのカード ID を含む。また配送指示に係る情報には、アカウント管理サーバ 2 0 0 から取得した配送先情報が含まれる。

【 0 0 6 2 】

S 7 0 6 で、配送制御部 3 0 1 は、受信した配送指示に係る情報に基づいて新たな配送 ID を割り当てた配送情報を生成し、配送 DB 3 0 4 に登録する。具体的には配送制御部 3 0 1 は、新たに割り当てた配送 ID 1 1 5 1 を有し、配送先情報 1 1 5 2 が配送指示に係る情報に含まれる配送先情報、配送カード情報 1 1 5 3 として配送対象の実カードごとに、対応する仮想カードのカード ID 1 1 6 1 と、登場オブジェクトのオブジェクト ID 1 1 6 2、取得コード 1 1 6 3 がブランクであるデータとを含む配送情報を生成し、配送 DB 3 0 4 に登録する。

【 0 0 6 3 】

S 7 0 7 で、情報取得部 3 0 5 は、登録された配送情報について配送対象の実カードのコードを受信した場合、配送情報の配送カード情報 1 1 5 3 に含まれる該当のカードに係る取得コード 1 1 6 3 を、受信したコードで更新する。また情報取得部 3 0 5 は、受信した配送対象の実カードのコードを、対応する仮想カードのカード ID 及びオブジェクト ID と関連付けて、付与コード情報としてゲームサーバ 1 0 0 に送信する。

【 0 0 6 4 】

S 7 0 8 で、コード付与部 1 0 8 は受信した付与コード情報に基づき、オブジェクト情報の対応する仮想カードに係る発行仮想カード情報 1 1 2 3 を更新する。具体的にはコード付与部 1 0 8 は、付与コード情報に含まれるオブジェクト ID に係るオブジェクト情報の発行仮想カード情報 1 1 2 3 のうち、付与コード情報に含まれるカード ID 1 1 3 1 が関連付けられたデータの実カード存在フラグ 1 1 3 2 を T r u e に、実カード付与コード 1 1 3 3 を付与コード情報に含まれるコードに変更し、更新を行う。

【 0 0 6 5 】

このようにすることで、配送要求のなされた任意の仮想カードについて、配送される実カードとの紐づけが完了する。また S 7 0 7 の処理により完成した配送情報に基づき実カードのプレイヤーへの配送が行われる。

【 0 0 6 6 】

《実カード登録処理》

次に、このような実カード配送処理によりプレイヤーに配送されたカードを実際にプレイヤーに関連付ける実カード登録処理について、図 8 のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。該フローチャートに対応する処理は、ゲーム制御部 1 0 1 が、例えばゲーム記憶媒体 1 0 2 に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、ゲームメモリ 1 0 3 に展開して実行することにより実現することができる。なお、本実カード登録処理は、例えばクライアント装置 4 0 0 において入力された、実カードに付されたコードを受信した際に開始されるものとして説明する。

【 0 0 6 7 】

S 8 0 1 で、ゲーム制御部 1 0 1 は、受信したコードの照会を行う。具体的にはゲーム制御部 1 0 1 は、オブジェクト DB 1 0 5 に管理されているオブジェクト情報に、実カード付与コード 1 1 3 3 として受信したコードを有するものが存在するか、検索を行う。ゲーム制御部 1 0 1 は、受信したコードの照会を行うことができた場合、コードが紐づけられた仮想カードに係るカード ID 1 1 3 1 を登録候補カード ID としてゲームメモリ 1 0 3 に格納して処理を S 8 0 2 に進める。また受信したコードの照会を行うことができない場合、ゲーム制御部 1 0 1 は S 8 0 7 で入力されたコードが正しくない旨の情報をクライ

10

20

30

40

50

アント装置 4 0 0 に返送し、プレイヤに通知させる。

【 0 0 6 8 】

なお、本実施形態ではオブジェクト D B 1 0 5 内の全オブジェクト情報を参照してコードの照会を行うものとして説明するが、実カード存在フラグ 1 1 3 2 が T r u e である発行仮想カード情報 1 1 2 3 を有するオブジェクト情報に限定して紹介を行うものであってもよい。また例えばコードに対して所定の演算を行うことによりオブジェクト I D を特定し、該オブジェクト I D に係るオブジェクト情報に限定して照会を行うものであってもよい。あるいは、演算により得られたオブジェクト I D に基づき、プレイヤの所有状態にある登場オブジェクトを参照して候補となる仮想カードのカード I D をさらに特定し、該カード I D に係る発行仮想カード情報 1 1 2 3 に限定して照会を行うものであってもよい。

10

【 0 0 6 9 】

S 8 0 2 で、ゲーム制御部 1 0 1 は、受信したコードに基づく実カードの登録が既に行われた状態であるか否かを判断する。具体的にはゲーム制御部 1 0 1 は、登録候補カード I D の取得がなされた発行仮想カード情報 1 1 2 3 の登録状態 1 1 3 4 に基づいて本ステップの判断を行う。ゲーム制御部 1 0 1 は、受信したコードに基づく実カードの登録が既に行われた状態ではないと判断した場合、処理を S 8 0 3 に移す。また受信したコードに基づく実カードの登録が既に行われた状態であると判断した場合、ゲーム制御部 1 0 1 は S 8 0 8 で入力されたコードに基づく実カードの登録が既に行われている旨の情報をクライアント装置 4 0 0 に返送し、プレイヤに通知させる。

【 0 0 7 0 】

20

S 8 0 3 で、ゲーム制御部 1 0 1 は、受信したコードが紐づけられた仮想カードがプレイヤの所有状態にあるか否かを判断する。具体的にはゲーム制御部 1 0 1 は、プレイヤ I D に係るプレイヤ情報（対象プレイヤ情報）の所有オブジェクト情報 1 1 0 3 を参照し、登録候補カード I D を有するデータが含まれるか否かにより本ステップの判断を行う。ゲーム制御部 1 0 1 は、受信したコードが紐づけられた仮想カードがプレイヤの所有状態にあると判断した場合は処理を S 8 0 4 に移し、所有状態にないとは判断した場合は処理を S 8 0 5 に移す。

【 0 0 7 1 】

S 8 0 4 で、ゲーム制御部 1 0 1 は、対象プレイヤ情報に含まれる、登録候補カード I D を有する所有オブジェクト情報 1 1 0 3 のデータの実カード登録フラグ 1 1 1 3 を T r u e に変更する。またゲーム制御部 1 0 1 は、登録候補カード I D の取得がなされた発行仮想カード情報 1 1 2 3 の登録状態 1 1 3 4 を T r u e に変更する。

30

【 0 0 7 2 】

一方、S 8 0 3 において受信したコードが紐づけられた仮想カードがプレイヤの所有状態にないとは判断した場合、ゲーム制御部 1 0 1 は S 8 0 5 で、対象プレイヤ情報の所有オブジェクト情報 1 1 0 3 に、受信したコードに係る仮想カードの情報を追加する。具体的にはゲーム制御部 1 0 1 は、登録候補カード I D を有し、オブジェクト I D 1 1 1 2 が登録候補カード I D の取得がなされたオブジェクト情報のオブジェクト I D 、実カード登録フラグ 1 1 1 3 が T r u e 、ステータス更新情報 1 1 1 4 が初期値であるデータを、対象プレイヤ情報の所有オブジェクト情報 1 1 0 3 に追加する。またゲーム制御部 1 0 1 は、登録候補カード I D の取得がなされた発行仮想カード情報 1 1 2 3 の登録状態 1 1 3 4 を T r u e に変更する。

40

【 0 0 7 3 】

S 8 0 6 で、ゲーム制御部 1 0 1 は、入力されたコードに基づく実カードの登録が完了した旨の情報をクライアント装置 4 0 0 に返送し、プレイヤに通知させる。

【 0 0 7 4 】

このように、実カードがプレイヤに提供された仮想カード（実カードとの紐づけがなされた仮想カード）については、該実カードに付されたコードを用いることで、プレイヤが実カードを所持している状態であることを識別できる。また後述するオブジェクト解除処理により仮想カードの所有状態が解除された登場オブジェクトであっても、実カードを用

50

いることにより対応する仮想カードを所有状態とすることが可能である。

【0075】

《ゲーム処理》

次に、本実施形態のゲームサーバ100により実行される提供ゲームに係るゲーム処理について、図9のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。該フローチャートに対応する処理は、ゲーム制御部101が、例えばゲーム記憶媒体102に記憶されている提供ゲームアプリケーションに係るプログラムを読み出し、ゲームメモリ103に展開して実行することにより実現することができる。なお、本ゲーム処理は、例えばクライアント装置400からのサービス利用(ゲームプレイ)に係る接続要求があった後、アカウント管理サーバ200におけるプレイヤ認証が成功したことをゲームサーバ100が受信した際に開始されるものとして説明する。

10

【0076】

また、提供ゲームは例えばクライアント装置400において起動されたWebブラウジングアプリケーションにおいてゲームプレイを実現するよう、ゲームサーバ100とクライアント装置400との間で情報送受信を行うものであってよい。従って、ゲームサーバ100はコマンド選択等のクライアント装置400においてなされた操作入力の情報を受信し、該操作入力に応じて提供ゲームに係る対応動作の処理を実行することで得られた結果をクライアント装置400に返す。また以下のゲーム処理の説明では、所有状態にある登場オブジェクトで構成されたデッキが、プレイヤによって予め登録されているものとする。

20

【0077】

S901で、ゲーム制御部101は、プレイヤIDに係るプレイヤ情報のデッキ情報1104から、ゲームプレイにおいて使用する登場オブジェクト(使用登場オブジェクト)の情報を取得する。

【0078】

S902で、ゲーム制御部101は、使用登場オブジェクトのうちの状態情報(ゲームプレイに係り参照される登場オブジェクトの状態を示す情報)の確定がなされていないオブジェクトを選択し、該オブジェクト(対象オブジェクト)について実カードの登録がなされているか否かを判断する。実カードの登録がなされているか否かは、対象オブジェクトに対応する仮想カードのカードIDに係る所有オブジェクト情報1103のデータにおいて、実カード登録フラグ1113がTrue、Falseのいずれであるかにより判断すればよい。ゲーム制御部101は、対象オブジェクトについて実カードの登録がなされていると判断した場合は処理をS903に移し、なされていないと判断した場合は処理をS904に移す。

30

【0079】

S903で、ゲーム制御部101は、例えば対象オブジェクトに係る基本ステータス情報1122及びステータス更新情報1114を参照して、プレイヤのゲームプレイ履歴に基づく成長状態を反映した対象オブジェクトのゲーム進行に係るパラメータを決定する。またさらにゲーム制御部101は、対象オブジェクトが実カードの登録がなされたオブジェクトであるため、決定したゲーム進行に係るパラメータに対して実カード所有に係る特典の付与を行う。特典の付与は、ゲーム進行に係るパラメータのゲーム進行が有利になる方向への変更、及び例えば対象オブジェクトがキャラクタである場合に装備やアイテム等の所定の登場オブジェクトの付加の少なくともいずれを行うものであってよい。ゲーム制御部101は、このようにして決定した最終的なゲーム進行に係るパラメータを確定した状態情報として、対象オブジェクトのカードIDに関連付けてゲームメモリ103に格納する。

40

【0080】

一方、S902において実カードの登録がなされていないと判断した対象オブジェクトについては、ゲーム制御部101はS904で、例えば対象オブジェクトに係る基本ステータス情報1122及びステータス更新情報1114を参照して、プレイヤのゲームプレイ

50

イ履歴に基づく成長状態を反映した対象オブジェクトのゲーム進行に係るパラメータを決定する。実カードの登録がなされていない場合は特典の付与を行わないため、ゲーム制御部101は、決定したゲーム進行に係るパラメータを確定した状態情報として、対象オブジェクトのカードIDに関連付けてゲームメモリ103に格納する。

【0081】

S905で、ゲーム制御部101は、使用登場オブジェクトに状態情報の確定がなされていないオブジェクトが存在するか否かを判断する。ゲーム制御部101は、状態情報の確定がなされていないオブジェクトが存在すると判断した場合は処理をS902に戻し、存在しないと判断した場合は処理をS906に移す。

【0082】

S906で、ゲーム制御部101は、ゲームメモリ103に格納された使用登場オブジェクトの各々に係る状態情報に基づき、提供ゲームに係る進行制御を行いつつ、クライアント装置400のプレイヤーに対してゲームプレイを提供する。

【0083】

このようにすることで、本実施形態のゲームシステムでは、プレイヤーが実カードの登録を行ったか否かに応じて、対応する登場オブジェクトに係るゲームを実行する態様を異ならせることができる。より詳しくは、実カードの登録を行った登場オブジェクトを使用する場合は、実カードの登録を行っていない状態で同オブジェクトを使用する場合よりもゲーム進行を有利に展開させることができ、実カードの提供に伴ってプレイヤーの興趣性を高めることができる。

【0084】

《オブジェクト解除処理》

上述したように、データベースに基づくサーバの導入コストの増加を回避するため、各プレイヤーについては所有状態とできる登場オブジェクトの数（カードIDが異なる仮想カードの数）が制限されている。一方で、仮想カードの各々は対価の支払いを通じて所有状態となったものであるため、安易に所有状態を解除可能な構成とすることはプレイヤーにとって好ましくない可能性がある。そこで、本実施形態のゲームシステムでは、実カードの提供をもって、対応する登場オブジェクトの所有状態を解除可能な構成を採用する。

【0085】

以下、プレイヤーの所有状態となっている登場オブジェクトに対して所有状態の解除要求がなされた際に本実施形態のゲームサーバ100で実行されるオブジェクト解除処理について、図10のフローチャートを用いて具体的な処理を説明する。該フローチャートに対応する処理は、ゲーム制御部101が、例えばゲーム記憶媒体102に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、ゲームメモリ103に展開して実行することにより実現することができる。

【0086】

S1001で、ゲーム制御部101は、所有状態の解除要求がなされた登場オブジェクト（解除オブジェクト）について実カードの登録がなされているか否かを判断する。実カードの登録がなされているか否かは、ゲーム処理において説明したように、解除オブジェクトに対応する仮想カードのカードIDに係る所有オブジェクト情報1103のデータにおいて、実カード登録フラグ1113がTrue、Falseのいずれであるかにより判断すればよい。ゲーム制御部101は、解除オブジェクトについて実カードの登録がなされていると判断した場合は処理をS1002に移し、なされていないと判断した場合はS1004において解除ができない旨の情報をクライアント装置400に返送し、プレイヤーに通知させる。

【0087】

S1002で、ゲーム制御部101は、解除オブジェクトに係るプレイヤーの所有状態を解除する。具体的にはゲーム制御部101は、プレイヤーIDに係るプレイヤー情報の所有オブジェクト情報1103から、解除オブジェクトに対応する仮想カードのカードIDを有するデータを削除する。またゲーム制御部101は、解除オブジェクトのオブジェクトID

10

20

30

40

50

Dに係るオブジェクト情報の発行仮想カード情報1123から、解除オブジェクトに対応する仮想カードのカードIDを有するデータの登録状態1134をFalseに変更する。このように、本実施形態のゲームシステムでは、所有状態が解除された解除オブジェクトに対応する情報は、プレイヤ情報からは削除されるものの、オブジェクト情報には登録状態1134を変更するのみで残存する。即ち、ゲーム上における所有状態の解除後も、実カードは現実世界に存在するため、プレイヤは該実カードを用いて登録を行うことで、再度同一の登場オブジェクトに係る仮想カードを所有状態とすることができる。つまり、実カードを所持していればプレイヤは再度対応する登場オブジェクトをゲームにて使用可能な状態とすることができるため、再使用できなくなるとの抵抗なく、所有状態の解除を行って別の登場オブジェクト取得に係る要求を行うことができる。なお、このような構成とすることで、所有状態の解除を行えば、プレイヤ間で実カードのトレード（交換）や譲渡を行ったとしても、入手したプレイヤが実カードに基づいて、対応する登場オブジェクトを使用したゲームプレイを行うことができる。

10

#### 【0088】

S1003で、ゲーム制御部101は、解除オブジェクトの所有状態が解除された旨の情報をクライアント装置400に返送し、プレイヤに通知させる。

#### 【0089】

以上説明したように、本実施形態のゲームシステムは、ゲーム内に登場する登場オブジェクトに対応する実物品の取得をプレイヤに可能ならしめつつ、プレイヤの興趣性を向上させることができる。より詳しくはゲームシステムは、ゲーム内に登場するキャラクタまたはアイテムを含む登場オブジェクトについて、登場オブジェクトを示すオブジェクト情報をプレイヤを識別するプレイヤ識別情報に関連付けることで、該登場オブジェクトをプレイヤの所有状態にあるものとして管理する。登場オブジェクトの所有状態には、該登場オブジェクトに対応する実物品の提供が行われていない第1の所有状態と、該登場オブジェクトに対応する実物品の提供が行われた第2の所有状態とが含まれる。システムは、プレイヤの所有状態にある登場オブジェクトを使用したゲームを実行する可能であり、このとき使用する登場オブジェクトが第1の所有状態にある場合と第2の所有状態にある場合とでゲームを実行する態様を異ならせる。

20

#### 【0090】

##### [実施形態2]

30

上述した実施形態では、配送指示のなされた登場オブジェクトについて予め発行（製造）された実カードから、該カードに付されたコードを取得して実カード付与コード1133の情報を入力するものとして説明したが、本発明の実施はこれに限られるものではない。即ち、配送指示に際し、実カードに付すコードがゲームサーバ100において決定され、該コードを付した実カードが発行（製造）されて配送される、所謂オンデマンドの実カード発行・配送構成であってもよい。

#### 【0091】

##### [変形例1]

上述した実施形態1のゲーム処理では、デッキ内の登場オブジェクトに特典を付与した状態とするために、実カードに付されたコードの登録を要件とするものとして説明したが、本発明の実施はこれに限られるものではない。例えば、特典を付与するか否かは、配送要求を受信したこと、配送管理サーバ300に対して配送指示を行ったこと、配送指示後に実カード付与コード1133コードが更新されたこと、配送完了の情報を例えば配送管理サーバ300が取得したこと等、配送要求に基づいて行われる種々の処理の実行を契機として、実カード登録フラグ1113をTrueとすることで、実カードに付されたコードの登録を要件とするものではなく決定されるものであってもよい。

40

#### 【0092】

##### [変形例2]

また、登場オブジェクトを所有状態とする態様に、課金を要する態様と課金を要さない（非課金）態様の2種類を設け、前者により取得された登録されたオブジェクトについて

50



のみ実カードの配送を可能とする構成であってもよい。このような場合は、後者により取得された登場オブジェクトについては実カードの配送は不可となるため、背反的に前者により取得された登場オブジェクトについては、取得されたことを要件に実カードの配送が可能な状態になったものとして、配送要求がなされずともゲーム処理において特典を付与する構成としてもよい。即ち、所有オブジェクト情報 1103 における実カード登録フラグ 1113 は、課金 / 非課金により仮想カードの提供がなされたか否かに応じて設定されてもよい（課金の場合に True）。つまり、ゲーム処理において特典付与を行うか否かは、対価の支払いを伴う仮想カードの提供がなされたことに応じて制御されるものであってもよい。

【0093】

10

〔その他の実施形態〕

本発明は上記実施の形態に制限されるものではなく、本発明の精神及び範囲から離脱することなく、様々な変更及び変形が可能である。また本発明に係るゲームシステムは、1以上のコンピュータを該ゲームシステムとして機能させるプログラムによっても実現可能である。該プログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体に記録されることにより、あるいは電気通信回線を通じて、提供 / 配布することができる。

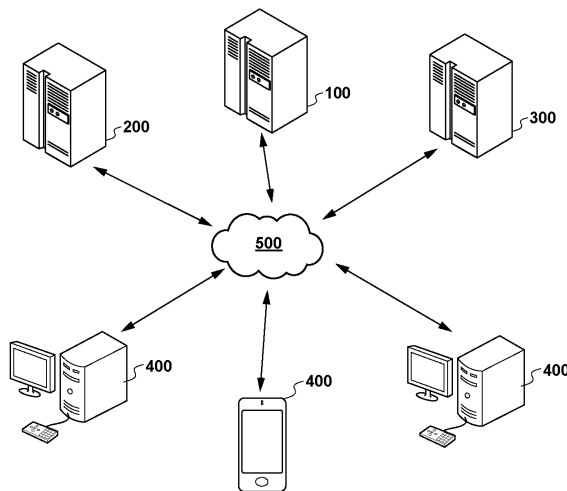
【符号の説明】

【0094】

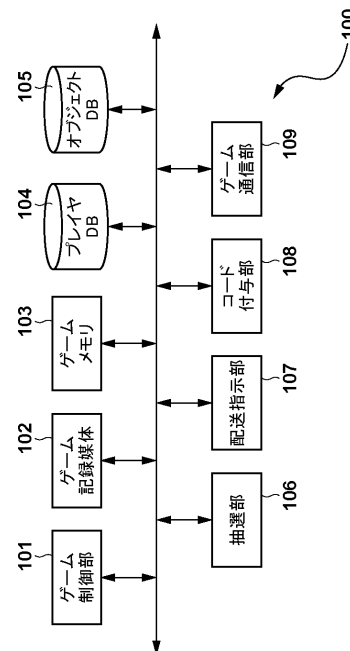
100：ゲームサーバ、200：アカウント管理サーバ、300：配送管理サーバ、400：クライアント装置、500：ネットワーク、101：ゲーム制御部、102：ゲーム記憶媒体、103：ゲームメモリ、104：プレイヤーDB、105：オブジェクトDB、106：抽選部、107：配送指示部、108：コード付与部、109：ゲーム通信部

20

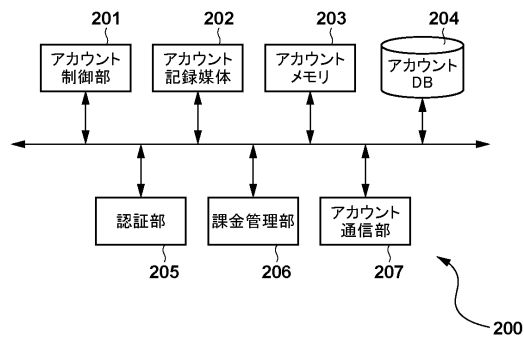
【図1】



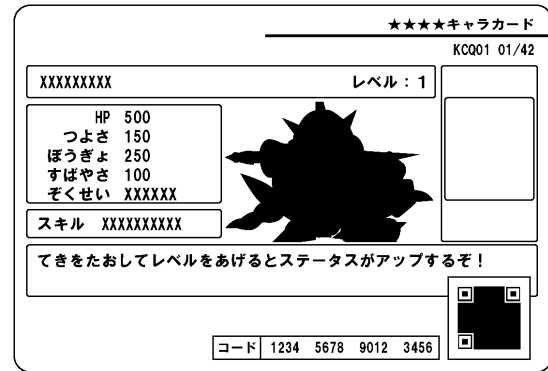
【図2】



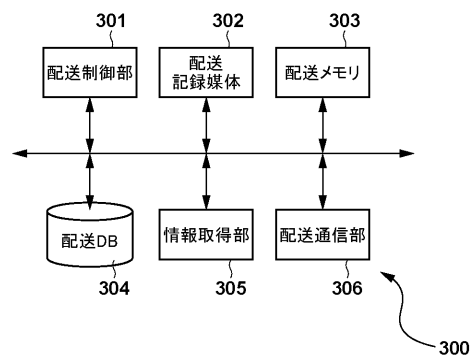
【図 3】



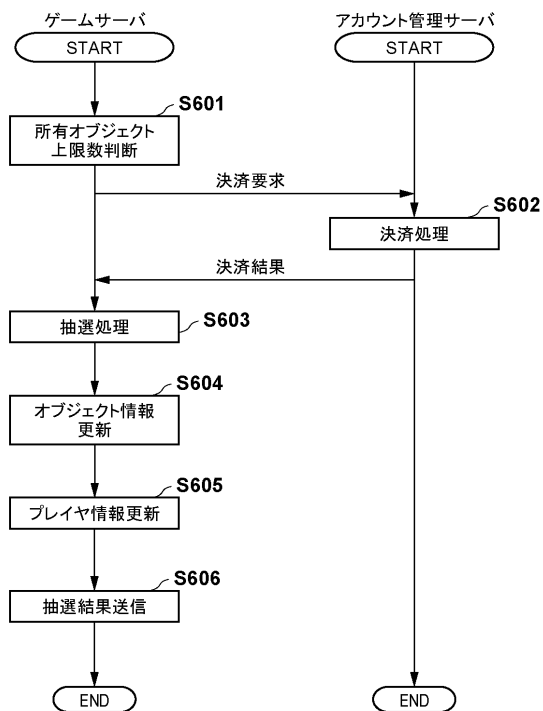
【図 5】



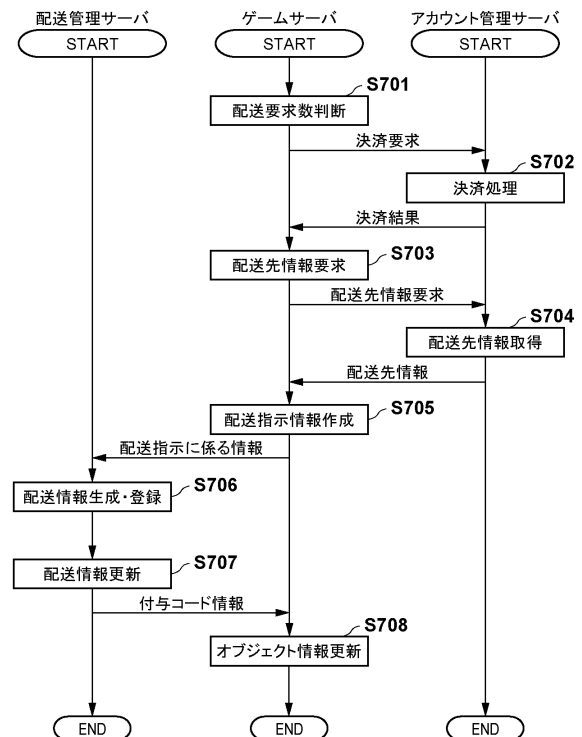
【図 4】



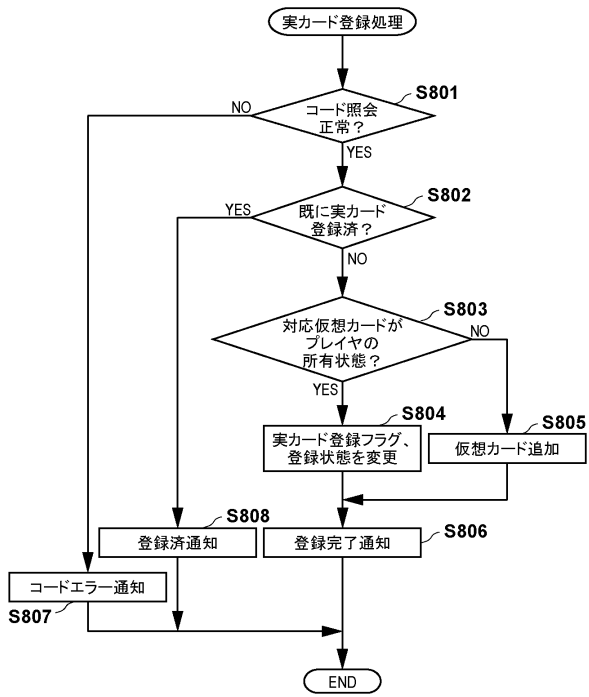
【図 6】



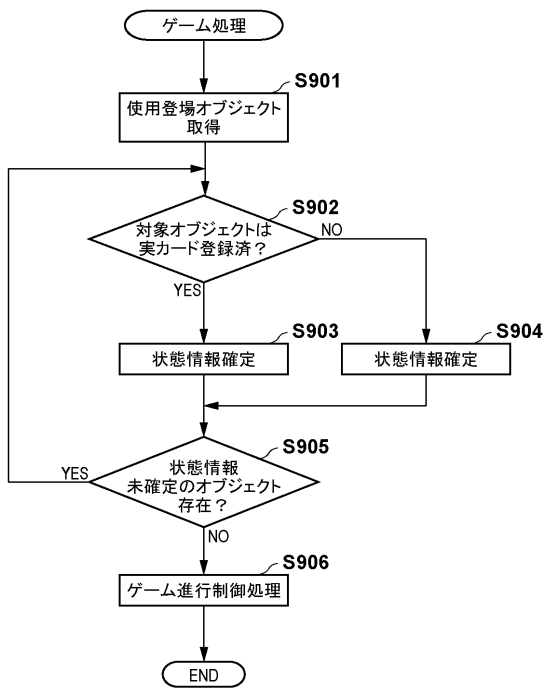
【図 7】



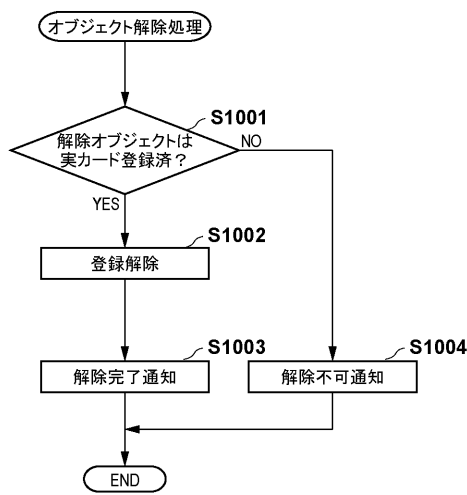
【図 8】



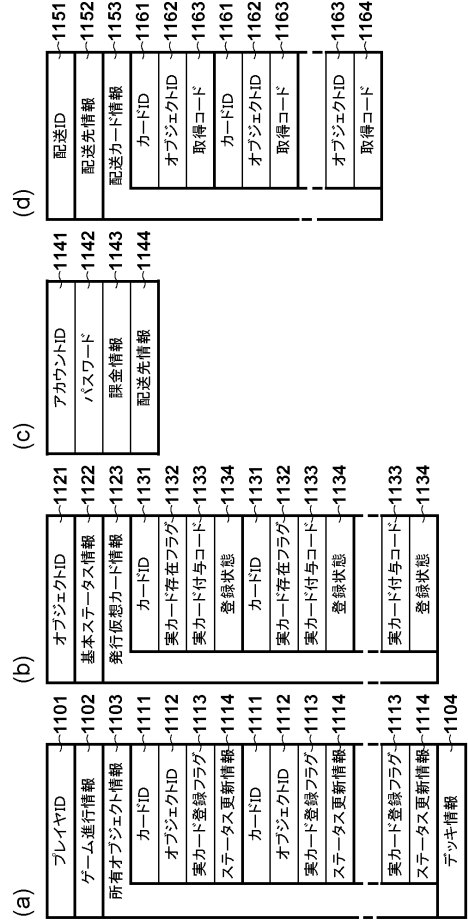
【図 9】



【図 10】



【図 11】



## フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I  
A 6 3 F 13/30 (2014.01) A 6 3 F 13/30

特許法第30条第2項適用 1.ウェブサイトの掲載日:平成27年9月28日 ウェブサイトのアドレス: <http://www.webcarddass.com/> 2.ウェブサイトの掲載日:平成27年9月28日  
ウェブサイトのアドレス: <http://www.webcarddass.com/cddex.php>  
3.ウェブサイトの掲載日:平成27年9月28日 ウェブサイトのアドレス: <https://knight-gundam.com/> 4.ウェブサイトの掲載日:平成27年9月28日 ウェブサイトのアドレス: <https://knight-gundam.com/index/game> 5.ウェブサイトの掲載日:平成27年9月28日  
ウェブサイトのアドレス: <http://carddassdirect.com/> 6.  
ウェブサイトの掲載日:平成27年10月1日 ウェブサイトのアドレス: <https://www.bandainamcoid.com/portal/serviceSearch>

(72)発明者 植草 薫一郎  
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内  
(72)発明者 猿舘 修  
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内  
(72)発明者 渡邊 龍也  
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内

審査官 宇佐田 健二

(56)参考文献 特開2015-062473(JP,A)  
特開2013-198588(JP,A)  
特開2013-154086(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A 6 3 F 13/00 - 13/98, 9/24