(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2014 年 1 月 3 日(03.01.2014)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2014/003010 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/00 (2006.01) *G06Q 30/06* (2012.01)
A63F 13/12 (2006.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2013/067399

(22) 国際出願日: 2013 年 6 月 25 日(25.06.2013)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2012-142991 2012 年 6 月 26 日(26.06.2012) JP

(71) 出願人: 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (**KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.**) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 宮本　敏行 (**MIYAMOTO Toshiyuki**); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号　株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 堤　雄大 (**TSUTSUMI Takehiro**); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目７番２号　株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 志賀　正武, 外 (**SHIGA Masatake** et al.); 〒1006620 東京都千代田区丸の内一丁目９番２号 Tokyo (JP).

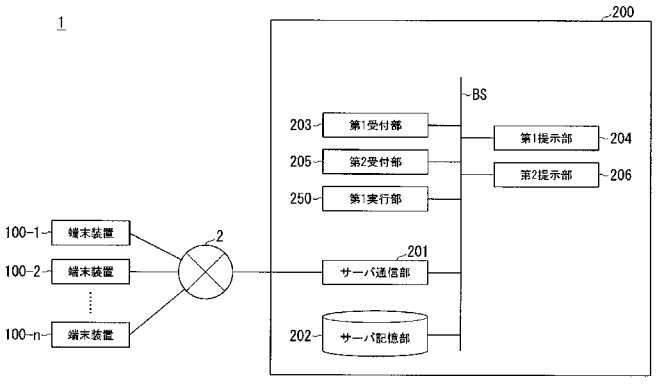
(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK,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

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

[続葉有]

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

(54) 発明の名称 : ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及びプログラム



100-1, 100-2, 100-n Terminal device
201 Server communication unit
202 Server storage unit
203 First receiving unit
204 First presentation unit
205 Second receiving unit
206 Second presentation unit
250 First execution unit

(57) **Abstract**: The game device is provided with: a first receiving unit for receiving a first condition, which is a condition for exchanging an object between users, from a first user; a first presentation unit for presenting the first condition received by the first receiving unit to a user; a second receiving unit for receiving a second condition, which is a response to the presentation of the first condition by the first presentation unit and is a condition for exchanging the object between the first user and the second user, from the second user; a second presentation unit for presenting the second condition received by the second receiving unit to the first user; and a first execution unit for receiving from the first user an exchange instruction to exchange or not exchange the object depending on the second condition presented by the second presentation unit and executing the object exchange on the basis of the received exchange instruction.

(57) 要約:

[続葉有]

WO 2014/003010 A1

添付公開書類:

— 国際調査報告（条約第 21 条(3)）

ゲーム装置は、オブジェクトをユーザ間において交換する条件である第１条件を第１ユーザから受け付ける第１受付部と、第１受付部が受け付けた第１条件をユーザに提示する第１提示部と、第１提示部が第１条件を提示したことに応じて、第１ユーザと第２ユーザとの間においてオブジェクトを交換する条件である第２条件を第２ユーザから受け付ける第２受付部と、第２受付部が受け付けた第２条件を第１ユーザに提示する第２提示部と、第２提示部が提示した第２条件によってオブジェクトを交換するか否かを示す交換指示を第１ユーザから受け付けて、受け付けた交換指示に基づいてオブジェクトの交換を実行する第１実行部とを備える。

明　細　書

発明の名称 ：

ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及びプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及びプログラムに関する。

本願は、２０１２年６月２６日に、日本に出願された特願２０１２－１４２９９１に基づき優先権を主張し、その内容をここに援用する。

背景技術

[0002] 従来、ゲームシステムには、複数のユーザが参加可能であるゲームシステムがある。このようなゲームシステムには、ゲームで使用されるカードなどのオブジェクトをユーザ間において取引できるようにしたものがある。このような、ゲームシステムにおいては、取引条件を他のユーザに提示し、この提示された取引条件を受け入れるユーザとの間において、オブジェクトを取引する（例えば、特許文献１を参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開２００２－２６３３６７号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] しかしながら、このような従来のゲームシステムにおいては、取引条件を受け入れるユーザが現れない場合には取引が成立しないため、このような場合にオブジェクトの取引が活性化しないことがある。

[0005] 本発明の一態様は、オブジェクトの取引を活性化させることができるゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、及びプログラムを提供する。

課題を解決するための手段

[0006] 本発明の一態様は、ゲームにおいて利用されるオブジェクトを複数のユーザ間において交換する条件である第１条件を第１ユーザから受け付ける第１受付部と、前記第１受付部が受け付けた前記第１条件を前記複数のユーザのうち少なくとも第２ユーザに提示する第１提示部と、前記第１提示部が前記第１条件を提示したことに応じて、前記第１ユーザと前記第２ユーザとの間において前記オブジェクトを交換する条件である第２条件を前記第２ユーザから受け付ける第２受付部と、前記第２受付部が受け付けた前記第２条件を少なくとも前記第１ユーザに提示する第２提示部と、前記第２提示部が提示した前記第２条件によって前記オブジェクトを交換するか否かを示す交換指示を前記第１ユーザから受け付けて、受け付けた前記交換指示に基づいて前記オブジェクトの交換を実行する第１実行部とを備えるゲーム装置を提供する。

図面の簡単な説明

[0007] [図1]本発明の第１の実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示す構成図である。

[図2]本実施形態の端末装置の構成の一例を示す斜視図である。

[図3]本実施形態のゲームシステムの構成の一例を示す構成図である。

[図4]本実施形態のサーバ記憶部が記憶するユーザ情報の一例を示す表である。

[図5]本実施形態のサーバ記憶部が記憶するオブジェクト情報の一例を示す表である。

[図6]本実施形態のサーバ記憶部が記憶する所有情報の一例を示す表である。

[図7A]本実施形態のサーバ記憶部が記憶するトレード情報の一例を示す表である。

[図7B]本実施形態のサーバ記憶部が記憶する代替案のトレード情報の一例を示す表である。

[図8A]本実施形態の端末装置が表示する設定画面の構成の一例を示す図である。

[図8B]本実施形態の端末装置が表示する設定画面の構成の他の例を示す図である。

[図8C]本実施形態の端末装置が表示する設定画面の構成の他の例を示す図である。

[図9]第１の実施形態のゲームシステムの動作の一例を示すフローチャートである。

[図10]本実施形態の変形例において端末装置が表示する第２の設定画面の構成の一例を示す図である。

[図11]本実施形態の変形例においてサーバ記憶部が記憶するユーザ関係情報の一例を示す表である。

[図12]本発明の第２の実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示す構成図である。

[図13]本実施形態の端末装置が表示する設定画面の構成の一例を示す図である。

[図14]第２の実施形態のゲームシステムの動作の一例を示すフローチャートである。

[図15]本発明の第３の実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示す構成図である。

[図16]本発明の第４の実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示す構成図である。

[図17]本発明の第５の実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示す構成図である。

[図18]本実施形態のサーバ記憶部が記憶する優先度情報の一例を示す表である。

[図19]本発明の第６の実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示す構成図である。

[図20A]本実施形態のサーバ記憶部が記憶する第２優先度情報の一例を示す表である。

[図20B]本実施形態のサーバ記憶部が記憶する第３優先度情報の一例を示す表である。

[図21]本発明の第７の実施形態に係るゲームシステムの構成の一例を示す構成図である。

発明を実施するための形態

[0008] ［第１の実施形態］

本発明を実施するための第１の実施形態について、図面を参照して説明する。

図１は、本発明の第１の実施形態に係るゲームシステム１の構成の一例を示す構成図である。ゲームシステム１は、複数の端末装置１００と、サーバ装置２００（ゲーム装置）とを備えている。この複数の端末装置１００とは、例えば、端末装置１００－１～１００－ｎ（ｎは自然数。）である。また、これらの端末装置１００と、サーバ装置２００とは、ネットワーク２を介して接続されている。すなわち、このゲームシステム１は、複数の端末装置と、端末装置にゲームの情報を提供するサーバ装置とがネットワーク２を介して相互に通信を行う。なお、端末装置１００－１～１００－ｎは、いずれも同様の構成であるため、特に区別しない場合には、端末装置１００と総称して説明する。

[0009] ネットワーク２は、サーバ装置２００と複数の端末装置１００とが通信を行う無線または有線による通信網である。この通信網には、例えば、携帯電話回線網やインターネットが適用できる。

[0010] サーバ装置２００は、ネットワーク２を介して複数の端末装置１００と通信する。このサーバ装置２００が通信する情報には、サーバ装置２００から端末装置１００に供給されるゲームデータや、端末装置１００から出力される選択指示情報が含まれる。ここで、ゲームデータとは、端末装置１００がゲームを進行する際に利用されるデータである。このゲームデータには、ユーザ間における取引の対象であるオブジェクトを示すデータが含まれている。このオブジェクトとは、例えば、ゲームに登場するキャラクタのカードで

ある。また、選択指示情報には、ユーザが所持するオブジェクトと、端末装置１００を利用する他のユーザが所持するオブジェクトとを交換する取引条件を示すトレード情報が含まれている。これらオブジェクトおよびトレード情報の詳細については、後述する。

なお、このサーバ装置２００が通信する情報には、ゲームデータが含まれていなくてもよい。例えば、サーバ装置２００は、端末装置１００から供給される選択指示情報に基づいて、ゲームデータを利用したゲーム結果（ゲーム進行状況）を生成し、生成したゲーム結果（ゲーム進行状況）を端末装置１００に供給する構成であってもよい。この場合には、サーバ装置２００は、端末装置１００毎にゲームデータを利用したゲーム結果（ゲーム進行状況）を生成する。また、サーバ装置２００は、端末装置１００から供給される選択指示情報に基づいて、ゲームデータに含まれるオブジェクトを示すデータの所有情報を更新することにより、ユーザが所持するオブジェクトと、他のユーザが所持するオブジェクトとを交換してもよい。これにより、ゲームシステム１は、サーバ装置２００がゲームデータを利用したゲーム結果（ゲーム進行状況）を生成する処理を行うため、端末装置１００がゲーム結果（ゲーム進行状況）を生成する処理する場合に比して、端末装置１００の構成を簡素化することができる。

[0011] ここで、ユーザとは、ゲームにユーザ登録されているユーザ（ゲームユーザ）である。

このユーザには、ユーザＩＤが付与されている。このユーザＩＤとは、ユーザを識別するためにゲーム内においてユーザ毎に固有に割り当てられた識別情報である。

[0012] 端末装置１００（端末装置１００－１～－ｎ）は、各ユーザが利用するコンピュータ装置であり、サーバ装置２００からネットワーク２を介して供給されるゲームデータを利用したゲームをユーザに提供する。端末装置１００－１とは、ユーザＵ１が利用する端末装置である。同様に、端末装置１００－ｎとは、ユーザＵｎが利用する端末装置である。端末装置１００には、例

えばＰＣ（Personal Computer）やタブレットＰＣ、スマートフォン、フィーチャーフォン等が適用できる。以下、これら端末装置１００、およびサーバ装置２００の詳細な構成について説明する。まず、図２を参照して、端末装置１００の構成について説明する。

[0013] 図２は、本実施形態の端末装置１００の構成の一例を示す斜視図である。端末装置１００は、画像を表示する表示部ＤＳと、ユーザの操作を検出する操作検出部ＴＰと、音声を出力する音声出力部ＳＰとを備えている。

[0014] 表示部ＤＳは、液晶パネルや有機ＥＬパネルなどの画像表示パネルを備えており、入力される画像信号に基づいた画像を表示する。音声出力部ＳＰは、スピーカーを備えており、入力される音声信号に基づいた音声を出力する。

[0015] 操作検出部ＴＰは、表示部ＤＳの画像表示パネルに配置されたタッチセンサを備えており、ゲームをプレイするユーザによる操作を検出するとともに、検出した操作を示す操作情報を出力する。

[0016] ここで、このゲームシステム１におけるゲームの一例を説明する。このゲームは、ユーザが所有するカードと、コンピュータ（または他のユーザ）が所有するカードとによって対戦するカード対戦ゲームである。このゲームが、例えば戦国時代の国盗りゲームであれば、各カードには、戦国武将などのキャラクタが設定されている。また、このゲームが、例えば野球ゲームであれば、各カードには、野球選手などのキャラクタが設定されている。これら各カードには、選手名、選手の画像、選手の所属チーム、選手の守備ポジションなどが設定されている。以下、一例として、このゲームが野球ゲームである場合について説明する。

[0017] このゲームは、このキャラクタが有する各種のパラメータを、カード間において比較することにより、ユーザの勝敗を判定する。このパラメータには、打撃、走力、守備などが含まれている。このゲームにおいて、ユーザは、複数のカードを所有することができる。

ユーザは、所有する複数のカードの中から、各カードのキャラクタに応じて

設定されているパラメータを考慮して選択した１または複数枚（例えば、９枚）のカードを対戦の場であるデッキに並べて、コンピュータ（または他のユーザ）と対戦する。

[0018] また、このゲームにおいては、ユーザ間においてオブジェクト（例えば、キャラクタのカード）を取引（交換）することができる。このゲームにおいて、交換することができるオブジェクトは、キャラクタのカードに限られず、例えば、キャラクタの残り体力値を増加させる体力回復ドリンクなどのアイテムや、ゲーム内において通用するゲーム内通貨などのアイテムであってもよい。オブジェクトを交換する場合には、ユーザは、取得したい取得オブジェクトを選択するとともに、自己が所有するオブジェクトの中から他のユーザに放出する放出オブジェクトを選択して、これら選択したオブジェクトを取引条件（交換条件）として、他のユーザに提示する。他のユーザは、提示された取引条件が受け入れ可能であれば、その取引条件によってオブジェクトを交換する。ユーザは、交換によって取得した取得オブジェクトを、自己が所有するオブジェクトとしてゲームにおいて利用することができる。

[0019] 以下、このゲームを実現するサーバ装置２００の詳細な構成について、図３を参照して説明する。

[0020] 図３は、本実施形態のゲームシステム１の構成の一例を示す構成図である。同図に示すようにサーバ装置２００は、サーバ通信部２０１と、サーバ記憶部２０２（記憶部）と、第１受付部２０３と、第１提示部２０４と、第２受付部２０５と、第２提示部２０６と、第１実行部２５０と、バスＢＳとを備えている。まず、図４～図７Ｂを参照して、サーバ記憶部２０２が記憶する情報について説明する。

[0021] 図４は、本実施形態のサーバ記憶部２０２が記憶するユーザ情報の一例を示す表である。同図に示すように、サーバ記憶部２０２は、ユーザ毎に、ユーザＩＤと、ユーザ名とを関連付けて、ユーザ情報として記憶する。ここで、ユーザ名とは、ゲームにおけるユーザの名称である。具体的には、サーバ記憶部２０２は、ユーザＵ１のユーザＩＤ（Ｕ１）と、ユーザ名（ユーザＡ

）とを関連付けて記憶する。同様にして、サーバ記憶部２０２は、ユーザＵ２、ユーザＵ３、・・・、ユーザＵｎについて、ユーザＩＤと、ユーザ名とを関連付けて記憶する。

[0022] 次に、図５を参照して、サーバ記憶部２０２が記憶するオブジェクト情報について説明する。

図５は、本実施形態のサーバ記憶部２０２が記憶するオブジェクト情報の一例を示す表である。同図に示すように、サーバ記憶部２０２は、オブジェクト毎に、オブジェクトＩＤと、オブジェクト属性とを関連付けて記憶する。オブジェクト属性には、ゲームの種類に応じたオブジェクトの属性を示す情報が含まれている。例えば、野球ゲームにおいて、オブジェクト属性には、オブジェクト名と、画像ファイル名と、チームＩＤと、ポジションＩＤと、レア度とが含まれる。ここで、オブジェクトＩＤとは、ゲームにおいてオブジェクトを識別する識別情報である。オブジェクト名とは、ゲームにおけるオブジェクトの名称である。画像ファイル名とは、端末装置１００の表示部ＤＳが表示するオブジェクトの画像を示す画像ファイルの名称である。この画像ファイルの名称とは、不図示の画像記憶部が記憶する画像ファイルを示す情報として、画像ファイル毎に固有に設定されている名称である。チームＩＤとは、オブジェクトの野球選手が所属するチームを識別する識別情報である。ポジションＩＤとは、オブジェクトの野球選手の守備位置（例えば、投手ＰＳ１、捕手ＰＳ２、内野手ＰＳ３、および外野手ＰＳ４）を識別する識別情報である。レア度とは、このオブジェクトの他のオブジェクトに対する相対的な価値を示す情報である。例えば、レア度には、オブジェクトの相対的な価値が低い方から順に、ノーマルＲＥ１、グレートＲＥ２、およびスターＲＥ３がある。例えば、レア度がグレートＲＥ２である野球選手カードは、レア度がノーマルＲＥ１である野球選手カードよりも能力値が高く設定されており、価値が高い。

[0023] 一例として、サーバ記憶部２０２は、オブジェクトＩＤ（ＯＢ１）と、オブジェクト名（選手Ａ）と、画像ファイル名（画像１）と、チームＩＤ（Ｃ

Ｍ１）と、ポジションＩＤ（ＰＳ１）と、レア度（ＲＥ１）とを関連付けて記憶する。また、サーバ記憶部２０２は、オブジェクトＩＤ（ＯＢ５）と、オブジェクト名（体力回復ドリンク）と、画像ファイル名（画像５）と、チームＩＤ（なし）と、ポジションＩＤ（なし）と、レア度（なし）とを関連付けて記憶する。ここで、チームＩＤ（なし）とは、オブジェクトの属性として、所属するチームが設定されていないことを示す。ポジションＩＤ（なし）と、レア度（なし）とについても同様に、オブジェクトの属性として、守備位置、レア度が設定されていないことを示す。

[0024] 次に、図６を参照して、サーバ記憶部２０２が記憶する所有情報について説明する。

図６は、本実施形態のサーバ記憶部２０２が記憶する所有情報の一例を示す表である。

同図に示すように、サーバ記憶部２０２は、ユーザＩＤと、オブジェクトＩＤと、オブジェクトのレベルと、オブジェクトの所有数とを関連付けて記憶する。ここで、オブジェクトのレベルとは、他のオブジェクトに対するオブジェクトの相対的な強さを示す情報である。例えば、レベルＬＶ２のオブジェクトは、レベルＬＶ１のオブジェクトに対して、攻撃力値、防御力値などが大きな値に設定されている。このレベルは、ゲームの進行に応じて更新される。一例として、野球ゲームにおいて、野球選手が試合に参加した回数に応じて、その野球選手カードのレベルは、例えば、レベルＬＶ１からレベルＬＶ２に更新される。所有数とは、ユーザが所有する、オブジェクトＩＤが同一のオブジェクトの数を示す情報である。具体的には、サーバ記憶部２０２は、ユーザＩＤ（Ｕ１）と、オブジェクトＩＤ（ＯＢ１）と、レベル（ＬＶ１）と、所有数（１）とを記憶する。また、ユーザＵ１が、体力回復ドリンクＯＢ５を２個所有している場合には、サーバ記憶部２０２は、ユーザＩＤ（Ｕ１）と、オブジェクトＩＤ（ＯＢ５）と、レベル（なし）と、所有数（２）とを関連付けて記憶する。ここで、レベル（なし）とは、オブジェクトの属性として、レベルが設定されていないことを示す。

[0025] 次に、図７Ａ及び図７Ｂを参照して、サーバ記憶部２０２が記憶するトレード情報、および代替案のトレード情報について説明する。

図７Ａ及び図７Ｂは、本実施形態のサーバ記憶部２０２が記憶するトレード情報、および代替案のトレード情報の一例を示す表である。まず、図７Ａを参照して、サーバ記憶部２０２が記憶するトレード情報の一例について説明する。同図に示すように、サーバ記憶部２０２は、トレード設定をしたユーザのユーザＩＤと、放出オブジェクトのオブジェクトＩＤと、取得オブジェクトのオブジェクトＩＤとを関連付けて記憶する。ここで、トレード情報とは、ユーザ間においてオブジェクトを取引（交換）する際に、取引したいユーザが、他のユーザに対して取引条件を提示するために設定する情報である。この取引条件には、放出オブジェクトと、取得オブジェクトとが含まれる。放出オブジェクトとは、取引したいユーザが、自己が所有するオブジェクトの中から、他のユーザに放出したいオブジェクトとして選択したオブジェクトである。取得オブジェクトとは、トレード設定をしたユーザが、放出オブジェクトとの交換によって取得することを希望するオブジェクトである。以下、一例として、ユーザＵ１（第１ユーザ）が、トレードを設定したユーザであり、ユーザＵ２（第２ユーザ）がトレードに応じようとするユーザである場合について説明する。

このユーザＵ１は、自己が所有するオブジェクトＯＢ１を放出オブジェクトとし、オブジェクトＯＢ３を取得オブジェクトとして、取引条件を設定する。この場合、サーバ記憶部２０２は、トレード情報として、トレード設定をしたユーザのユーザＩＤ（Ｕ１）と、放出オブジェクトのオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）と、取得オブジェクトのオブジェクトＩＤ（ＯＢ３）とを関連付けて記憶する。

[0026] 次に、図７Ｂを参照して、サーバ記憶部２０２が記憶する代替案のトレード情報について説明する。同図に示すように、サーバ記憶部２０２は、代替案を提案したユーザのユーザＩＤと、放出オブジェクトのオブジェクトＩＤと、取得オブジェクトのオブジェクトＩＤとを関連付けて記憶する。ここで

代替案とは、トレード設定に基づいて提示された取引条件を見たユーザが、当該取引条件によっては取引できない場合に設定する、当該取引条件とは条件が異なる他の取引条件である。以下、一例として、ユーザＵ２（第２ユーザ）がトレード設定の取引条件とは条件が異なる代替案をユーザＵ１に対して提示する場合について説明する。このユーザＵ２は、ユーザＵ１が提示したオブジェクトＯＢ３に代えて、自己が所有するオブジェクトＯＢ４を放出オブジェクトとし、ユーザＵ１が提示したオブジェクトＯＢ１を取得オブジェクトとして、代替案としての取引条件を設定する。

この場合、サーバ記憶部２０２は、代替案を提案したユーザのユーザＩＤ（Ｕ２）と、放出オブジェクトのオブジェクトＩＤ（ＯＢ４）と、取得オブジェクトのオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）とを関連付けて記憶する。

[0027] 再び、図３を参照して、サーバ装置２００の構成について説明する。

サーバ通信部２０１は、ネットワーク２を介して端末装置１００と通信を行う。具体的には、サーバ通信部２０１は、サーバ装置２００が備える各部が出力する情報をバスＢＳを介して取得し、取得した情報をネットワーク２を介して端末装置１００に送信する。また、サーバ通信部２０１は、端末装置１００から送信される情報を、ネットワーク２を介して受信し、受信した情報をバスＢＳを介してサーバ装置２００が備える各部に出力する。

[0028] 第１受付部２０３は、オブジェクトをユーザ間において交換する条件である取引条件（第１条件）を第１ユーザから受け付ける。ここで、第１ユーザとは、ユーザＵ１である。

具体的には、第１受付部２０３は、サーバ通信部２０１が端末装置１００から受信したトレード情報を、バスＢＳを介してサーバ通信部２０１から取得し、取得したトレード情報を受け付ける。ここで、トレード設定には、ユーザＵ１が設定した取引条件が含まれている。この取引条件とは、図７Ａを参照して説明したトレード情報に含まれる放出オブジェクトのオブジェクトＩＤと、取得オブジェクトのオブジェクトＩＤである。このトレード設定について、図８Ａ乃至図８Ｃを参照して説明する。

[0029] 図８Ａ乃至図８Ｃは、本実施形態の端末装置１００が表示する設定画面の構成の一例を示す図である。まず、図８Ａを参照して、端末装置１００が表示するトレード設定の画面の構成の一例について説明する。同図に示すように、端末装置１００は、トレード設定を受け付ける設定画面を表示部ＤＳに表示する。以下、ユーザＵ１が端末装置１００－１を利用して、トレード設定を行う場合について説明する。端末装置１００－１は、取得オブジェクトの画像を表示部ＤＳの表示領域ＤＡ１－１に表示する。また、端末装置１００－１は、取得オブジェクトの画像を表示部ＤＳの表示領域ＤＡ１－２に表示する。また、端末装置１００－１は、トレード設定の操作領域を示す画像（例えば、トレード設定のアイコン）を、操作検出部ＴＰの操作領域ＣＡ１－１に対応する表示部ＤＳの位置に表示する。

[0030] ユーザＵ１は、放出オブジェクトとしてオブジェクトＯＢ１を、取得オブジェクトとしてオブジェクトＯＢ２を、それぞれ予め選択する。この場合、端末装置１００－１は、オブジェクトＯＢ２の画像を取得オブジェクトの画像として表示部ＤＳの表示領域ＤＡ１－１に、オブジェクトＯＢ１の画像を取得オブジェクトの画像として表示部ＤＳの表示領域ＤＡ１－２に、それぞれ表示する。ユーザＵ１は、放出オブジェクトとしてオブジェクトＯＢ１が表示されていること、および、取得オブジェクトとしてオブジェクトＯＢ２が表示されていることを確認して、トレード設定の操作を行う。具体的には、ユーザＵ１は、トレード設定の操作として、操作領域ＣＡ１－１の位置に表示されるアイコンをタップする。端末装置１００－１の操作検出部ＴＰは、ユーザＵ１による操作領域ＣＡ１－１に対するタップ操作を検出する。端末装置１００－１は、操作検出部ＴＰがタップ操作を検出すると、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ１のオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）と、取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ２のオブジェクトＩＤ（ＯＢ２）とを含むトレード情報をサーバ装置２００に送信する。サーバ装置２００のサーバ通信部２０１は、端末装置１００－１が送信したトレード情報を、ネットワーク２を介して取得する。第１受付部２０３は、サーバ通信部２０１が端

末装置１００－１から受信したトレード情報を、バスＢＳを介して取得し、取得したトレード情報を受け付ける。このトレード情報には、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ１のオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）と、取得オブジェクトである取得オブジェクトＯＢ２のオブジェクトＩＤ（ＯＢ２）とが取引条件として含まれている。第１受付部２０３は、受け付けたトレード情報を、バスＢＳを介してサーバ記憶部２０２に書き込む。

[0031] 再び、図３を参照して、サーバ装置２００の構成について説明する。

第１提示部２０４は、第１受付部２０３が受け付けた取引条件（第１条件）をユーザに提示する。具体的には、第１提示部２０４は、サーバ記憶部２０２が記憶するトレード情報を、バスＢＳを介して取得する。次に、第１提示部２０４は、取得したトレード情報に含まれるユーザＵ１のユーザＩＤ（Ｕ１）に関連付けられているユーザ名（ユーザＡ）を、ユーザ情報を記憶するサーバ記憶部２０２からバスＢＳを介して取得する。また、第１提示部２０４は、取得したトレード情報に含まれるユーザＵ１が放出する放出オブジェクトのオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）に関連付けられているオブジェクト名と画像ファイル名とを、オブジェクト情報を記憶するサーバ記憶部２０２からバスＢＳを介して取得する。

次に、第１提示部２０４は、取得した画像ファイル名が示す画像ファイルを、不図示の画像記憶部から取得する。また、第１提示部２０４は、取得したトレード情報に含まれるユーザＵ１が取得オブジェクトのオブジェクトＩＤ（ＯＢ３）に関連付けられているオブジェクト名と画像ファイル名とを、オブジェクト情報を記憶するサーバ記憶部２０２から取得する。次に、第１提示部２０４は、取得した画像ファイル名が示す画像ファイルの情報を取得する。次に、第１提示部２０４は、取得した各情報をトレード情報として、バスＢＳ、サーバ通信部２０１、およびネットワーク２を介して、各端末装置１００（端末装置１００－１～－ｎ）に送信する。なお、第１提示部２０４は、トレード情報を送信した端末装置１００－１を除く各端末装置１００（端末装置１００－２～－ｎ）に対して、読み出したトレード情報を送信して

もよい。トレード情報を受信した端末装置１００は、表示部ＤＳにトレード情報を表示する。この端末装置１００の表示部ＤＳが表示するトレード情報について、端末装置１００－２を例に、図８Ｂを参照して説明する。

[0032] 図８Ｂは、端末装置１００－２が表示するトレード情報の画面の構成の一例を示す図である。同図に示すように、端末装置１００－２の表示部ＤＳは、サーバ装置２００から受信したトレード情報に含まれるオブジェクトＩＤ（ＯＢ３）のオブジェクト名と画像ファイルに基づいた画像を、ユーザＵ１に渡すオブジェクトとして表示領域ＤＡ２－１に表示する。また、端末装置１００－２の表示部ＤＳは、サーバ装置２００から受信したトレード情報に含まれるオブジェクトのオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）のオブジェクト名と画像ファイルに基づいた画像を、ユーザＵ１からもらうオブジェクトとして表示領域ＤＡ２－２に表示する。また、端末装置１００－２の表示部ＤＳは、サーバ装置２００から受信したトレード情報に基づいて、ユーザＵ１がトレード設定をしたことを示す画像（例えば、「ユーザＡさんのトレード設定」の画像）を表示領域ＤＡ２－３に表示する。

[0033] また、端末装置１００－２は、トレード実行の操作領域を示す画像（例えば、トレード実行のアイコン）を、操作検出部ＴＰの操作領域ＣＡ２－１に対応する表示部ＤＳの位置に表示する。また、端末装置１００－２は、代替案設定の操作領域を示す画像（例えば、代替案設定のアイコン）を、操作検出部ＴＰの操作領域ＣＡ２－２に対応する表示部ＤＳの位置に表示する。なお、ここでは端末装置１００－２を例にして説明したが、他の端末装置１００の表示部ＤＳも、端末装置１００－２の表示部ＤＳと同様にこれらの画像を表示する。

[0034] 再び、図３を参照して、サーバ装置２００の構成について説明する。

第２受付部２０５は、第１提示部２０４が取引条件（第１条件）を提示したことに応じて、ユーザＵ１（第１ユーザ）とユーザＵ２（第２ユーザ）との間においてオブジェクトを交換する条件である取引条件（第２条件）をユーザＵ２（第２ユーザ）から受け付ける。この第２受付部２０５の具体的な

構成について、ユーザＵ２が、ユーザＵ１によるトレード設定の取引条件とは条件が異なる取引条件（つまり、代替案）を提案する場合を例に説明する。ユーザＵ２は、図８Ｂに示すユーザＵ１によるトレード設定の取引条件とは条件が異なる取引条件（つまり、代替案）を提案することができる。例えば、ユーザＵ２は、端末装置１００－２の表示部ＤＳに表示されたオブジェクトＯＢ３ではなく、オブジェクトＯＢ４をユーザＵ１に渡したい場合には、操作領域ＣＡ２－２に表示される代替案設定のアイコンをタップする。端末装置１００－２の操作検出部ＴＰは、ユーザＵ２による操作領域ＣＡ２－２に対するタップ操作を検出する。端末装置１００－２は、操作検出部ＴＰがタップ操作を検出すると、ユーザＵ２が代替案の設定を行う、不図示の代替案設定画面を表示部ＤＳに表示する。ユーザＵ２は、代替案として、オブジェクトＯＢ４をユーザＵ１に渡すことを設定する。端末装置１００－２は、操作検出部ＴＰがユーザＵ２による代替案の設定を検出すると、ユーザＵ２のユーザＩＤ（Ｕ２）と、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ４のオブジェクトＩＤ（ＯＢ４）と、取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ１のオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）とを含む代替案のトレード情報をサーバ装置２００に送信する。サーバ装置２００のサーバ通信部２０１は、端末装置１００－２が送信した代替案のトレード情報を、ネットワーク２を介して取得する。第２受付部２０５は、サーバ通信部２０１が端末装置１００－２から受信した代替案のトレード情報を、バスＢＳを介して取得し、取得した代替案のトレード情報を受け付ける。この代替案のトレード情報には、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ４のオブジェクトＩＤ（ＯＢ４）と、取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ１のオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）とが取引条件として含まれている。第２受付部２０５は、受け付けた代替案のトレード情報を、バスＢＳを介してサーバ記憶部２０２に書き込む。

[0035] 第２提示部２０６は、第２受付部２０５が受け付けた取引条件（第２条件）をユーザＵ１（第１ユーザ）に提示する。具体的には、第２提示部２０６は、図７Ｂに示す代替案のトレード情報を、サーバ記憶部２０２からバスＢ

Ｓを介して取得する。次に、第２提示部２０６は、取得した代替案のトレード情報に含まれるユーザＵ２のユーザＩＤ（Ｕ２）に関連付けられているユーザ名（ユーザＢ）を、ユーザ情報を記憶するサーバ記憶部２０２からバスＢＳを介して取得する。また、第２提示部２０６は、取得した代替案のトレード情報に含まれるユーザＵ２が放出する放出オブジェクトのオブジェクトＩＤ（ＯＢ４）に関連付けられているオブジェクト名と画像ファイル名とを、オブジェクト情報を記憶するサーバ記憶部２０２からバスＢＳを介して取得する。次に、第２提示部２０６は、取得した画像ファイル名が示す画像ファイルを、不図示の画像記憶部から取得する。また、第２提示部２０６は、取得した代替案のトレード情報に含まれるユーザＵ２が取得オブジェクトのオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）に関連付けられているオブジェクト名と画像ファイル名とを、オブジェクト情報を記憶するサーバ記憶部２０２から取得する。次に、第２提示部２０６は、取得した画像ファイル名が示す画像ファイルの情報を取得する。次に、第２提示部２０６は、取得した各情報を代替案のトレード情報として、バスＢＳ、サーバ通信部２０１、およびネットワーク２を介して、ユーザＵ１の端末装置１００－１に送信する。トレード情報を受信した端末装置１００－１は、表示部ＤＳに代替案のトレード情報を表示する。この端末装置１００－１の表示部ＤＳが表示する代替案のトレード情報について、図８Ｃを参照して説明する。

[0036] 図８Ｃは、端末装置１００－１が表示する代替案のトレード情報の画面の構成の一例を示す図である。同図に示すように、端末装置１００－１の表示部ＤＳは、サーバ装置２００から受信した代替案のトレード情報に含まれるオブジェクトＩＤ（ＯＢ４）のオブジェクト名と画像ファイルに基づいた画像を、ユーザＵ１に渡すオブジェクトとして表示領域ＤＡ１－３に表示する。また、端末装置１００－１の表示部ＤＳは、サーバ装置２００から受信したトレード情報に含まれるオブジェクトのオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）のオブジェクト名と画像ファイルに基づいた画像を、ユーザＵ１がユーザＵ２に渡すオブジェクトとして表示領域ＤＡ１－４に表示する。また、端末装置１

００－１の表示部ＤＳは、サーバ装置２００から受信したトレード情報に基づいて、ユーザＵ２が代替案のトレード設定をしたことを示す画像（例えば、「ユーザＢさんの代替案」の画像）を表示領域ＤＡ１－５に表示する。また、端末装置１００－１の表示部ＤＳは、代替案のトレード実行の操作領域を示す画像（例えば、「代替案に応じる」のアイコン）を、操作検出部ＴＰの操作領域ＣＡ１－２に対応する位置に表示する。

[0037] 再び、図３を参照して、サーバ装置２００の構成について説明する。

第１実行部２５０は、第２提示部２０６が提示した取引条件（第２条件）によってオブジェクトを交換するか否かを示す交換指示をユーザＵ１（第１ユーザ）から受け付けて、受け付けた交換指示に基づいてオブジェクトの交換を実行する。この第１実行部２５０の具体的な構成について、ユーザＵ１が、ユーザＵ２が設定した代替案に応じる場合を例にして説明する。

[0038] ユーザＵ１は、図８Ｃに示すユーザＵ２による代替案のトレード設定に応じる場合には、操作領域ＣＡ１－２に対応する表示部ＤＳの位置に表示される「代替案に応じる」のアイコンをタップする。端末装置１００－１の操作検出部ＴＰは、ユーザＵ１による操作領域ＣＡ１－２に対するタップ操作を検出する。端末装置１００－１は、操作検出部ＴＰがタップ操作を検出すると、ユーザＵ１のユーザＩＤ（Ｕ１）と、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ１のオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）と、取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ４のオブジェクトＩＤ（ＯＢ４）とを含むトレード指示（交換指示）をサーバ装置２００に送信する。サーバ装置２００のサーバ通信部２０１は、端末装置１００－１が送信したトレード指示を、ネットワーク２を介して取得する。第１実行部２５０は、サーバ通信部２０１が端末装置１００－１から受信したトレード指示を、バスＢＳを介して取得し、取得したトレード指示を受け付ける。このトレード指示には、ユーザＵ１の放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ１のオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）と、ユーザＵ１の取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ４のオブジェクトＩＤ（ＯＢ４）とが含まれている。このユーザＵ１の放出オブジェクトであるオブジ

ェクトＯＢ１とは、ユーザＵ１が所有するオブジェクトである。また、このユーザＵ１の取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ４とは、ユーザＵ２が所有するオブジェクトである。第１実行部２５０は、受け付けたトレード指示に基づいて、サーバ記憶部２０２が記憶する所有情報の、オブジェクトＯＢ１に関連付けられているユーザＩＤを、ユーザＵ１を示す（Ｕ１）からユーザＵ２を示す（Ｕ２）に更新する。同様に、第１実行部２５０は、受け付けたトレード指示に基づいて、サーバ記憶部２０２が記憶する所有情報の、オブジェクトＯＢ４に関連付けられているユーザＩＤを、ユーザＵ２を示す（Ｕ２）からユーザＵ１を示す（Ｕ１）に更新する。このようにして、第１実行部２５０は、受け付けたトレード指示（交換指示）に基づいてオブジェクトの交換を実行する。

[0039] 次に、図９を参照して、ゲームシステム１の動作について説明する。

図９は、本実施形態のゲームシステム１の動作の一例を示すフローチャートである。ここでは、端末装置１００－１を利用するユーザＵ１と、端末装置１００－２を利用するユーザＵ２との間において、オブジェクトを交換する場合の動作を説明する。端末装置１００－１は、ユーザＵ１のユーザＩＤ（Ｕ１）を予め記憶している。同様に、端末装置１００－ｎは、ユーザＵｎのユーザＩＤ（Ｕｎ）を予め記憶している。

[0040] まず、端末装置１００－１は、ユーザＵ１によるサーバ装置２００にログインする操作を検出すると、ネットワーク２を介して、サーバ装置２００にユーザＵ１のユーザＩＤ（Ｕ１）を送信する。（ステップＳ１－１０）。

[0041] 次に、端末装置１００－１は、上述した図８Ａに示すトレード設定の画面を表示部ＤＳに表示する。ここでは、ユーザＵ１は、放出オブジェクトとしてオブジェクトＯＢ１を、取得オブジェクトとしてオブジェクトＯＢ３を、それぞれ予め選択している。この場合、端末装置１００－１の表示部ＤＳは、オブジェクトＯＢ３の画像を取得オブジェクトの画像として表示領域ＤＡ１－１に、オブジェクトＯＢ１の画像を放出オブジェクトの画像として表示領域ＤＡ１－２に、それぞれ表示する。端末装置１００－１は、ユーザＵ１

によるトレード設定のアイコンに対するタップ操作を検出すると、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ１のオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）と、取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ３のオブジェクトＩＤ（ＯＢ３）とを含むトレード情報をサーバ装置２００に送信する（ステップＳ１－２０）。

[0042] サーバ装置２００は、端末装置１００－１から送信されるトレード情報に基づいて、ユーザＵ１のトレード設定を受け付ける（ステップＳ０－１０）。具体的には、サーバ装置２００のサーバ通信部２０１は、端末装置１００－１が送信したトレード情報を、ネットワーク２を介して取得する。第１受付部２０３は、サーバ通信部２０１が端末装置１００－１から受信したトレード情報を、バスＢＳを介して取得し、取得したトレード情報を、バスＢＳを介してサーバ記憶部２０２に書き込むことにより、トレード設定を受け付ける。

[0043] 次に、端末装置１００－２は、ユーザＵ２によるサーバ装置２００にログインする操作を検出すると、ネットワーク２を介して、サーバ装置２００にユーザＵ２のユーザＩＤ（Ｕ２）を送信する。（ステップＳ２－１０）。同様にして、端末装置１００－ｎは、ユーザＵｎによるサーバ装置２００にログインする操作を検出すると、ネットワーク２を介して、サーバ装置２００にユーザＵｎのユーザＩＤ（Ｕｎ）を送信する。（ステップＳｎ－１０）。

[0044] サーバ装置２００は、ユーザＵ２のログイン操作により端末装置１００－２からユーザＵ２のユーザＩＤ（Ｕ２）を受信すると、ステップＳ０－１０において受け付けたトレード設定を、端末装置１００－２に対して送信する（ステップＳ０－２０）。同様にして、サーバ装置２００は、ユーザＵｎのログイン操作により端末装置１００－ｎからユーザＵｎのユーザＩＤ（Ｕｎ）を受信すると、ステップＳ０－１０において受け付けたトレード設定を、端末装置１００－ｎに対して送信する。このようにして、サーバ装置２００は、端末装置１００にトレード設定を提示する。

[0045] 次に、端末装置１００－２は、ユーザＵ２の操作に基づく代替案を設定する（ステップＳ２－２０）。具体的には、端末装置１００－２は、操作検出

部ＴＰが検出するユーザＵ２の操作に基づいて、代替案のトレード情報を設定する。端末装置１００－２は、ユーザＵ２のユーザＩＤ（Ｕ２）と、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ４のオブジェクトＩＤ（ＯＢ４）と、取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ１のオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）とを含む代替案のトレード情報をサーバ装置２００に送信する。

[0046] 次に、サーバ装置２００の第２受付部２０５は、端末装置１００－２が送信した代替案のトレード情報を受け付ける（ステップＳ０－３０）。具体的には、第２受付部２０５は、端末装置１００－２からネットワーク２を介してサーバ通信部２０１が受信した代替案のトレード情報を、バスＢＳを介して取得し、取得した代替案のトレード情報を受け付ける。この代替案のトレード情報には、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ４のオブジェクトＩＤ（ＯＢ４）と、取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ１のオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）とが取引条件として含まれている。第２受付部２０５は、受け付けた代替案のトレード情報を、バスＢＳを介してサーバ記憶部２０２に書き込む。

[0047] 次に、サーバ装置２００の第２提示部２０６は、第２受付部２０５が受け付けた取引条件（第２条件）をユーザＵ１（第１ユーザ）に提示する（ステップＳ０－４０）。具体的には、第２提示部２０６は、サーバ記憶部２０２が記憶する代替案のトレード情報をバスＢＳを介して取得する。次に、第２提示部２０６は、取得した代替案のトレード情報に基づいて、代替案を提示するユーザ名（ユーザＢ）と、ユーザＵ２が放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ４のオブジェクト名および画像ファイルと、ユーザＵ１から取得するオブジェクトＯＢ１のオブジェクト名および画像ファイルとを、サーバ記憶部２０２から取得する。次に、第２提示部２０６は、取得した各情報を代替案のトレード情報として、バスＢＳ、サーバ通信部２０１、およびネットワーク２を介して、ユーザＵ１の端末装置１００－１に送信する。トレード情報を受信した端末装置１００－１は、表示部ＤＳに代替案のトレード情報を表示する。

[0048] 次に、端末装置１００－１は、操作検出部ＴＰが代替案のトレードに対応する指示のタップ操作を検出すると、トレード指示（交換指示）をサーバ装置２００に送信する（ステップＳ１－３０）。このトレード指示には、ユーザＵ１のユーザＩＤ（Ｕ１）と、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ１のオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）と、取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ４のオブジェクトＩＤ（ＯＢ４）とが含まれる。サーバ装置２００のサーバ通信部２０１は、端末装置１００－１が送信したトレード指示を、ネットワーク２を介して取得する。

[0049] 次に、第１実行部２５０は、第２提示部２０６が提示した取引条件（第２条件）によってオブジェクトを交換するか否かを示す交換指示をユーザＵ１（第１ユーザ）から受け付けて、受け付けた交換指示に基づいてオブジェクトの交換を実行する（ステップＳ０－５０）。具体的には、第１実行部２５０は、取得したトレード指示に基づいて、サーバ記憶部２０２が記憶する所有情報の、オブジェクトＯＢ１に関連付けられているユーザＩＤを、ユーザＵ１を示す（Ｕ１）からユーザＵ２を示す（Ｕ２）に更新する。同様に、第１実行部２５０は、取得したトレード指示に基づいて、サーバ記憶部２０２が記憶する所有情報の、オブジェクトＯＢ４に関連付けられているユーザＩＤを、ユーザＵ２を示す（Ｕ２）からユーザＵ１を示す（Ｕ１）に更新する。

[0050] 次に、第１実行部２５０は、トレード結果を端末装置１００に提示する（ステップＳ０－６０）。具体的には、第１実行部２５０は、サーバ記憶部２０２からステップＳ０－５０において更新された所有情報を、バスＢＳを介して取得し、取得した所有情報をトレード結果として端末装置１００－１および端末装置１００－２に送信する。

[0051] 以上説明したように、本実施形態のサーバ装置２００（ゲーム装置）は、複数の端末装置１００（ユーザ端末）と、端末装置１００にゲームの情報を提供するサーバ装置２００とがネットワーク２を介して相互に通信を行い、ゲームにおいて利用されるオブジェクトをユーザ間において交換可能なゲー

ムシステム１に含まれる。また、このサーバ装置２００は、第１受付部２０３と、第１提示部２０４と、第２受付部２０５と、第２提示部２０６と、第１実行部２５０とを備えている。この第１受付部２０３は、オブジェクトをユーザ間において交換する条件である取引条件（第１条件）をユーザＵ１（第１ユーザ）から受け付ける。また、第１提示部２０４は、第１受付部２０３が受け付けた取引条件をユーザＵｎに提示する。また、第２受付部２０５は、第１提示部２０４が取引条件を提示したことに応じて、ユーザＵ１とユーザＵ２（第２ユーザ）との間においてオブジェクトを交換する条件である取引条件（第２条件）をユーザＵ２から受け付ける。また、第２提示部２０６は、第２受付部２０５が受け付けた取引条件（第２条件）をユーザＵ１（第１ユーザ）に提示する。また、第１実行部２５０は、第２提示部２０６が提示した取引条件（第２条件）によってオブジェクトを交換するか否かを示す交換指示をユーザＵ１（第１ユーザ）から受け付けて、受け付けた交換指示に基づいてオブジェクトの交換を実行する。

[0052] これにより、このゲーム装置は、ユーザＵ１が提示するトレード設定の取引条件を受け入れることができないユーザＵ２が、ユーザＵ１に対して代替案を提示することができる。したがって、このゲーム装置は、ユーザＵ１が受け入れ可能な代替案をユーザＵ２が提示することにより、オブジェクトの取引を成立させやすくすることができる。つまり、このゲーム装置は、代替案を提示することができないゲーム装置に比して、オブジェクトの取引を活性化させることができる。

[0053] なお、このサーバ装置２００（ゲーム装置）は、以下のように構成することもできる。

すなわち、取引条件（第１条件）には、第２受付部２０５による取引条件（第２条件）の受け付けを許可するか否かを示す受付許可情報が関連付けられている。第１受付部２０３は、受付許可情報が関連付けられた取引条件（第１条件）をユーザＵ１（第１ユーザ）から受け付ける。第２受付部２０５は、第１受付部２０３が受け付けた取引条件（第１条件）に関連付けられた受

付許可情報が、取引条件（第２条件）の受け付けを許可することを示す場合に、取引条件（第２条件）を受け付ける。具体的な構成について、図１０を参照して説明する。

[0054] 図１０は、本実施形態の変形例において端末装置１００が表示する第２の設定画面の構成の一例を示す図である。同図に示すように、端末装置１００は、代替案のトレードを受け付けることを設定するための画像（例えば、「代替トレードを受け付ける」のアイコン）を、操作検出部ＴＰの操作領域ＣＡ１－３に対応する表示部ＤＳの位置に表示する。ユーザＵ１は、トレード設定の操作として、操作領域ＣＡ１－３の位置に表示されるアイコンをタップした後、操作領域ＣＡ１－１の位置に表示されるアイコンをタップする。端末装置１００－１の操作検出部ＴＰは、ユーザＵ１による操作領域ＣＡ１－１に対するタップ操作の前に、操作領域ＣＡ１－３に対するタップ操作を検出する。この場合、端末装置１００－１は、取引条件と、受付許可情報とを関連付けたトレード情報をサーバ装置２００に送信する。ここで、取引条件とは、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ１のオブジェクトＩＤ（ＯＢ１）と、取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ２のオブジェクトＩＤ（ＯＢ２）とを含む情報である。また、受付許可情報とは、第２受付部２０５による取引条件（第２条件）の受け付けを許可するか否かを示す情報である。ここで、第２受付部２０５による取引条件とは、代替案のトレード設定に含まれている取引条件である。

[0055] つまり、受付許可情報とは、代替案のトレードの受け付けを許可する情報である。サーバ装置２００のサーバ通信部２０１は、端末装置１００－１が送信した受付許可情報を含むトレード情報を、ネットワーク２を介して取得する。第１受付部２０３は、サーバ通信部２０１が端末装置１００－１から受信したトレード情報を、バスＢＳを介して取得し、取得したトレード情報を受け付ける。このトレード情報には、受付許可情報と関連付けられた取引条件が含まれている。つまり、第１受付部２０３は、受付許可情報が関連付けられた取引条件をユーザＵ１から受け付ける。また、第２受付部２０５は

、第１受付部２０３が受け付けたトレード情報に受付許可情報が含まれている場合には、代替案のトレード情報をユーザＵ２から受け付ける。一方、第２受付部２０５は、第１受付部２０３が受け付けたトレード情報に受付許可情報が含まれていない場合には、代替案のトレード情報をユーザＵ２から受け付けない。すなわち、第２受付部２０５は、第１受付部２０３が受け付けた取引条件（第１条件）に関連付けられた受付許可情報が、取引条件（第２条件）の受け付けを許可することを示す場合に、取引条件（第２条件）を受け付ける。

[0056] これにより、このゲーム装置は、ユーザＵ１がトレード設定を提示する際に、代替案を受け付けるか否かを設定することができる。したがって、このゲーム装置によれば、ユーザＵ２が代替案を提示した場合にユーザＵ１が受け入れるか否かを、代替案を提示する前にユーザＵ２が知ることができる。つまり、このゲーム装置によれば、ユーザＵ１が代替案を受け入れる可能性があるか否かを、ユーザＵ２が代替案を提示する前に知ることができる。したがって、このゲーム装置によれば、ユーザＵ１が設定した取引条件をそのまま受け入れるか、代替案を提示するかを、代替案を提示する前にユーザＵ２が選択することができる。これにより、このゲーム装置は、ユーザＵ１が代替案を受け入れない場合において、ユーザＵ２が無駄に代替案を提示するという状況を避けることができるため、オブジェクトの取引を成立させやすくすることができる。つまり、このゲーム装置は、ユーザＵ１がトレード設定を提示する際に代替案を受け付けるか否かを設定できない場合に比して、オブジェクトの取引を活性化させることができる。

[0057] また、このサーバ装置２００（ゲーム装置）が備える第２受付部２０５は、ユーザ中のユーザＵ１（第１ユーザ）以外のユーザであって、ユーザＵ１（第１ユーザ）との間に所定の関係が設定されているユーザであるユーザＵ２（第２ユーザ）に対して、取引条件（第２条件）を受け付けてもよい。ここで所定の関係とは、例えば、ユーザ間の仲間関係や友達関係である。図１１を参照して、この所定の関係について説明する。

[0058] 図１１は、本実施形態の変形例においてサーバ記憶部２０２が記憶するユーザ関係情報の一例を示す表である。同図に示すように、サーバ記憶部２０２は、第１ユーザのユーザＩＤである第１ユーザＩＤと、第２ユーザのユーザＩＤである第２ユーザＩＤとを関連付けて記憶する。ここで、第１ユーザおよび第２ユーザとは、互いに所定の関係を有するユーザである。具体的には、サーバ記憶部２０２は、ユーザ関係情報としてユーザＵ１のユーザＩＤ（Ｕ１）と、ユーザＵ２のユーザＩＤ（Ｕ２）とを関連付けて記憶する。第２受付部２０５は、このようにしてサーバ通信部２０１が端末装置１００－２から受信した代替案のトレード情報を、バスＢＳを介して取得すると、代替案のトレード設定を受け付けるか否かを判定する。より具体的には、第２受付部２０５は、サーバ記憶部２０２が記憶するトレード情報と、ユーザ関係情報とをバスＢＳを介して取得する。次に、第２受付部２０５は、取得したトレード情報に含まれるトレード設定をしたユーザのユーザＩＤと、取得した代替案のトレード情報に含まれる代替案を設定したユーザのユーザＩＤとが、ユーザ関係情報によって関連付けられているユーザＩＤであるか否かを判定する。そして、第２受付部２０５は、ユーザ関係情報によって関連付けられているユーザＩＤであると判定した場合には、代替案のトレード設定を受け付けると判定する。一方、第２受付部２０５は、ユーザ関係情報によって関連付けられているユーザＩＤでないと判定した場合には、代替案のトレード設定を受け付けないと判定する。

[0059] これにより、このゲーム装置は、ユーザＵ１とユーザＵ２との間に所定の関係（例えば、友達関係）が設定されている場合に、ユーザＵ２から代替案を受け付けることができる。この場合、ユーザＵ１は、ユーザＵ２との間に所定の関係を有していることから、ユーザＵ２から提示された代替案を受け入れやすい状態になる。つまり、このゲーム装置は、ユーザＵ１に受け入れられやすい代替案をユーザＵ１に提示することができるため、オブジェクトの取引を成立しやすくすることができる。したがって、このゲーム装置は、ユーザＵ１とユーザＵ２との間の所定に関係に基づかずに代替案を受け付け

る場合に比して、オブジェクトの取引を活性化させることができる。

[0060] ［第２の実施形態］

次に、本発明を実施するための第２の実施形態について、図面を参照して説明する。なお、上述した第１の実施形態における各構成と同一の構成については、同一の符号を付して説明を省略する。図１２に示す本実施形態のゲームシステム１ａは、サーバ装置２００ａが第３受付部２０７と、第３提示部２０８と、指示受付部２０９と、第２実行部２５１とを備える点において、第１の実施形態と異なる。

[0061] 図１２は、本発明の第２の実施形態に係るゲームシステム１ａの構成の一例を示す構成図である。ゲームシステム１ａは、複数の端末装置１００と、サーバ装置２００ａ（ゲーム装置）とを備えている。図１３に示す端末装置１００は、端末装置１００の各表示領域および操作領域に加え、操作領域ＣＡ１－４を備えている。この操作領域ＣＡ１－４については、後述する。これらの複数の端末装置１００と、サーバ装置２００ａとはネットワーク２を介して接続されている。以下、サーバ装置２００ａの構成について説明する。

[0062] サーバ装置２００ａは、サーバ通信部２０１と、サーバ記憶部２０２（記憶部）と、第１受付部２０３と、第１提示部２０４と、第２受付部２０５と、第２提示部２０６と、第１実行部２５０と、バスＢＳとに加え、第３受付部２０７と、第３提示部２０８と、指示受付部２０９と、第２実行部２５１とを備えている。

[0063] 第３受付部２０７は、第２提示部２０６が取引条件（第２条件）を提示したことに応じて、取引条件（第２条件）に代わる取引条件（第３条件）を、ユーザＵ１（第１ユーザ）から受け付ける。ここで、取引条件（第２条件）に代わる取引条件（第３条件）とは、代替案のトレード設定の取引条件に代わる逆代替案のトレード設定の取引条件である。この逆代替案のトレード設定の取引条件とは、ユーザＵ２がユーザＵ１に対して提示した代替案の取引条件を受け入れられないユーザＵ１が、ユーザＵ２に対して提示する取引条

件である。つまり、第３受付部２０７は、第２提示部２０６が代替案のトレード設定の取引条件をユーザＵ１に提示したことに応じて、ユーザＵ２に提示する逆代替案のトレード設定の取引条件をユーザＵ１から受け付ける。この逆代替案のトレード設定について、端末装置１００が表示する画面の構成の一例について、図１３を参照して説明する。

[0064] 図１３は、本実施形態の端末装置１００－１が表示する設定画面の構成の一例を示す図である。同図に示すように、端末装置１００－１は、逆代替案のトレード設定を受け付ける設定画面を表示部ＤＳに表示する。端末装置１００－１は、逆代替案のトレード設定の操作領域を示す画像（例えば、「逆代替案設定」のアイコン）を、操作検出部ＴＰの操作領域ＣＡ１－４に対応する表示部ＤＳの位置に表示する。

[0065] ユーザＵ１は、図１３に示すユーザＵ２による代替案のトレード設定に応じる場合には、操作領域ＣＡ１－２に対応する表示部ＤＳの位置に表示される「代替案に応じる」のアイコンをタップする。一方、ユーザＵ１は、図１３に示すユーザＵ２による代替案のトレード設定の取引条件とは条件が異なる取引条件（つまり、逆代替案）を提案することができる。例えば、ユーザＵ１は、端末装置１００－１の表示部ＤＳに表示されたオブジェクトＯＢ１ではなく、オブジェクトＯＢ２をユーザＵ２に渡したい場合には、操作領域ＣＡ１－４に表示される「逆代替案設定」のアイコンをタップする。端末装置１００－１の操作検出部ＴＰは、ユーザＵ１による操作領域ＣＡ１－４に対するタップ操作を検出する。

端末装置１００－１は、操作検出部ＴＰがタップ操作を検出すると、ユーザＵ１が逆代替案の設定を行う、不図示の逆代替案設定画面を表示部ＤＳに表示する。ユーザＵ１は、逆代替案として、オブジェクトＯＢ２をユーザＵ２に渡すことを設定する。端末装置１００－１は、操作検出部ＴＰがユーザＵ１による逆代替案の設定を検出すると、ユーザＵ１のユーザＩＤ（Ｕ１）と、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ２のオブジェクトＩＤ（ＯＢ２）と、取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ３のオブジェクトＩＤ（Ｏ

Ｂ３）とを含む逆代替案のトレード情報をサーバ装置２００ａに送信する。サーバ装置２００ａのサーバ通信部２０１は、端末装置１００－１が送信した逆代替案のトレード情報を、ネットワーク２を介して取得する。第３受付部２０７は、サーバ通信部２０１が端末装置１００－１から受信した代替案のトレード情報を、バスＢＳを介して取得し、取得した逆代替案のトレード情報を受け付ける。第３受付部２０７は、受け付けた逆代替案のトレード情報を、バスＢＳを介してサーバ記憶部２０２に書き込む。

[0066] 第３提示部２０８は、第３受付部２０７が受け付けた取引条件（第３条件）を、ユーザＵｎに提示する。具体的には、第３提示部２０８は、逆代替案のトレード情報を、サーバ記憶部２０２からバスＢＳを介して取得する。次に、第３提示部２０８は、取得した逆代替案のトレード情報に含まれるユーザＵ１のユーザＩＤ（Ｕ１）に関連付けられているユーザ名（ユーザＡ）を、ユーザ情報を記憶するサーバ記憶部２０２からバスＢＳを介して取得する。また、第３提示部２０８は、取得した逆代替案のトレード情報に含まれるユーザＵ１が放出する放出オブジェクトのオブジェクトＩＤ（ＯＢ２）に関連付けられているオブジェクト名と画像ファイル名とを、オブジェクト情報を記憶するサーバ記憶部２０２からバスＢＳを介して取得する。次に、第３提示部２０８は、取得した画像ファイル名が示す画像ファイルを、不図示の画像記憶部から取得する。また、第３提示部２０８は、取得した逆代替案のトレード情報に含まれるユーザＵ１が取得オブジェクトのオブジェクトＩＤ（ＯＢ３）に関連付けられているオブジェクト名と画像ファイル名とを、オブジェクト情報を記憶するサーバ記憶部２０２から取得する。次に、第３提示部２０８は、取得した画像ファイル名が示す画像ファイルを、不図示の画像記憶部から取得する。次に、第３提示部２０８は、取得した各情報を逆代替案のトレード情報として、バスＢＳ、サーバ通信部２０１、およびネットワーク２を介して、ユーザＵｎの端末装置１００－ｎに送信する。トレード情報を受信した端末装置１００－ｎは、表示部ＤＳに代替案のトレード情報を表示する。

[0067] 指示受付部２０９は、第３提示部２０８が提示した取引条件（第３条件）によってオブジェクトを交換するか否かの指示である第２交換指示を、ユーザＵｎから受け付ける。具体的には、ユーザＵｎは、ユーザＵ１による逆代替案のトレード設定に応じる場合には、端末装置１００－ｎの表示部ＤＳに表示される「逆代替案に応じる」のアイコンをタップする。端末装置１００－ｎの操作検出部ＴＰは、ユーザＵｎによるタップ操作を検出する。端末装置１００－ｎは、操作検出部ＴＰがタップ操作を検出すると、ユーザＵｎのユーザＩＤ（Ｕｎ）と、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ３のオブジェクトＩＤ（ＯＢ３）と、取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ２のオブジェクトＩＤ（ＯＢ２）とを含むトレード指示（第２交換指示）をサーバ装置２００ａに送信する。サーバ装置２００ａのサーバ通信部２０１は、端末装置１００－ｎが送信したトレード指示を、ネットワーク２を介して取得して、取得したトレード指示を第２交換指示として受け付ける。

[0068] 第２実行部２５１は、指示受付部２０９が受け付けた第２交換指示に基づいて、ユーザＵ１（第１ユーザ）とユーザＵｎとの間においてオブジェクトの交換を実行する。以下、一例として、ユーザＵ１（第１ユーザ）とユーザＵ２（第２ユーザ）との間においてオブジェクトの交換を実行する場合を例に説明する。第２実行部２５１は、指示受付部２０９が受け付けたトレード指示（第２交換指示）を、バスＢＳを介して取得する。このトレード指示には、ユーザＵ１の放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ２のオブジェクトＩＤ（ＯＢ２）と、ユーザＵ１の取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ３のオブジェクトＩＤ（ＯＢ３）とが含まれている。このユーザＵ１の放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ２とは、ユーザＵ１が所有するオブジェクトである。また、このユーザＵ１の取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ３とは、ユーザＵ２が所有するオブジェクトである。第２実行部２５１は、指示受付部２０９が受け付けたトレード指示に基づいて、サーバ記憶部２０２が記憶する所有情報の、オブジェクトＯＢ２に関連付けられているユーザＩＤを、ユーザＵ１を示す（Ｕ１）からユーザＵ２を示す（Ｕ２）

に更新する。同様に、第２実行部２５１は、指示受付部２０９が受け付けたトレード指示に基づいて、サーバ記憶部２０２が記憶する所有情報の、オブジェクトＯＢ３に関連付けられているユーザＩＤを、ユーザＵ２を示す（Ｕ２）からユーザＵ１を示す（Ｕ１）に更新する。このようにして、第２実行部２５１は、指示受付部２０９が受け付けたトレード指示（交換指示）に基づいてオブジェクトの交換を実行する。

[0069] 次に、図１４を参照して、ゲームシステム１ａの動作について説明する。

図１４は、本実施形態のゲームシステム１ａの動作の一例を示すフローチャートである。ここでは、端末装置１００－１を利用するユーザＵ１と、端末装置１００－２を利用するユーザＵ２との間において、オブジェクトを交換する場合の動作を説明する。なお、ステップＳ１－１０～－２０、ステップＳ２－１０～－２０、およびステップＳ０－１０～－４０は、第１の実施形態と同様の動作であるため、その説明を省略する。

[0070] 端末装置１００－１は、操作検出部ＴＰがユーザＵ１による逆代替案の設定を検出すると、設定された逆代替案のトレード情報をサーバ装置２００ａに送信する（ステップＳ１－４０）。具体的には、端末装置１００－１は、ユーザＵ１のユーザＩＤ（Ｕ１）と、放出オブジェクトであるオブジェクトＯＢ２のオブジェクトＩＤ（ＯＢ２）と、取得オブジェクトであるオブジェクトＯＢ３のオブジェクトＩＤ（ＯＢ３）とを含む逆代替案のトレード情報をサーバ装置２００ａに送信する（ステップＳ１－４０）。

[0071] 次に、サーバ装置２００ａのサーバ通信部２０１は、端末装置１００－１が送信した逆代替案のトレード情報を、ネットワーク２を介して取得する。第３受付部２０７は、サーバ通信部２０１が端末装置１００－１から受信した逆代替案のトレード情報を、バスＢＳを介して取得し、取得した逆代替案のトレード情報を受け付ける（ステップＳ０－７０）。第３受付部２０７は、受け付けた逆代替案のトレード情報を、バスＢＳを介してサーバ記憶部２０２に書き込む。

[0072] 次に、サーバ装置２００ａの第３提示部２０８は、第３受付部２０７が受

け付けた取引条件（第３条件）を、ユーザＵ２（第２ユーザ）に提示する（ステップＳ０－８０）。

[0073] 次に、端末装置１００－２は、操作検出部ＴＰが逆代替案のトレードに対応する指示のタップ操作を検出すると、トレード指示（第２交換指示）をサーバ装置２００ａに送信する（ステップＳ１－３０）。サーバ装置２００ａのサーバ通信部２０１は、端末装置１００－２が送信したトレード指示を、ネットワーク２を介して取得する。

[0074] 次に、サーバ装置２００ａの指示受付部２０９は、サーバ通信部２０１が受信したトレード指示を、バスＢＳを介して取得し、取得したトレード指示を受け付ける。第２実行部２５１は、指示受付部２０９が受け付けたトレード指示に基づいてオブジェクトの交換を実行する（ステップＳ０－９０）。

[0075] 次に、第２実行部２５１は、トレード結果を端末装置１００に提示する（ステップＳ０－１００）。

[0076] 以上説明したように、本実施形態のサーバ装置２００ａ（ゲーム装置）は、第３受付部２０７と、第３提示部２０８と、指示受付部２０９と、第２実行部２５１とを備えている。この、第３受付部２０７は、第２提示部２０６が取引条件（第２条件）を提示したことに応じて、取引条件（第２条件）に代わる取引条件（第３条件）を、ユーザＵ１（第１ユーザ）から受け付ける。また、第３提示部２０８は、第３受付部２０７が受け付けた取引条件（第３条件）を、ユーザＵ２（第２ユーザ）に提示する。また、指示受付部２０９は、第３提示部２０８が提示した取引条件（第３条件）によってオブジェクトを交換するか否かの指示である第２交換指示を、ユーザＵ２（第２ユーザ）から受け付ける。また、第２実行部２５１は、指示受付部２０９が受け付けた第２交換指示に基づいて、ユーザＵ１（第１ユーザ）とユーザＵ２（第２ユーザ）との間においてオブジェクトの交換を実行する。

[0077] これにより、このゲーム装置は、ユーザＵ２が提示する代替案の取引条件を受け入れることができないユーザＵ１が、ユーザＵ２に対して更なる代替案（逆代替案）を提示することができる。したがって、このゲーム装置は、

ユーザＵ２が受け入れ可能な逆代替案をユーザＵ１が提示することにより、オブジェクトの取引を成立させやすくすることができる。つまり、このゲーム装置は、逆代替案を提示することができないゲーム装置に比して、オブジェクトの取引を活性化させることができる。

なお、第３提示部２０８は、第３受付部２０７が受け付けた取引条件（第３条件）を、ユーザＵｎの中のユーザＵ２（第２ユーザ）に提示してもよい。また、指示受付部２０９は、第３提示部２０８が提示した取引条件（第３条件）によってオブジェクトを交換するか否かの指示である第２交換指示を、ユーザＵ２（第２ユーザ）から受け付けてもよい。

このユーザＵ２とは、トレードを設定したユーザＵ１に対して代替案を提示したユーザである。つまり、第３提示部２０８は、第３受付部２０７が受け付けた取引条件（第３条件）を、代替案を提示したユーザＵ２に提示する。また、指示受付部２０９は、第２交換指示を、代替案を提示したユーザＵ２から受け付ける。これにより、オブジェクトの取引において、逆代替案と代替案とが１対１に対応する関係になり、ユーザＵ１とユーザＵ２との間の取引に他のユーザが介入しない状態になる。したがって、ユーザＵ１とユーザＵ２との間において取引条件の折り合いをつけやすい状態にすることができる。つまり、このような第３提示部２０８を備えるゲーム装置によれば、オブジェクトの取引が成立しやすくなり、オブジェクトの取引を活性化させることができる。

[0078] ［第３の実施形態］

次に、本発明を実施するための第３の実施形態について、図面を参照して説明する。なお、上述した各実施形態における各構成と同一の構成については、同一の符号を付して説明を省略する。本実施形態のゲームシステム１ｂは、サーバ装置２００ｂが第２提示部２０６ｂと、提示設定受付部２１０とを備える点において、上述した各実施形態と異なる。

[0079] 図１５は、本発明の第３の実施形態に係るゲームシステム１ｂの構成の一例を示す構成図である。ゲームシステム１ｂは、複数の端末装置１００と、

サーバ装置２００ｂ（ゲーム装置）とを備えている。これらの複数の端末装置１００と、サーバ装置２００ｂとはネットワーク２を介して接続されている。以下、サーバ装置２００ｂの構成について説明する。

[0080] サーバ装置２００ｂは、サーバ通信部２０１と、サーバ記憶部２０２（記憶部）と、第１受付部２０３と、第１提示部２０４と、第２受付部２０５と、第１実行部２５０と、バスＢＳとに加え、第２提示部２０６ｂと、提示設定受付部２１０とを備えている。

[0081] 提示設定受付部２１０は、ユーザＵ１（第１ユーザ）に加えて、ユーザ中のユーザＵ１以外のユーザに対しても、取引条件（第２条件）を提示するか否かを設定する提示設定をユーザＵ２（第２ユーザ）から受け付ける。具体的には、代替案のトレード情報には、この提示設定が含まれている。第１の実施形態で説明したステップＳ０－３０において、提示設定受付部２１０は、ユーザＵ２の端末装置１００－２から、提示設定が含まれている代替案のトレード情報を受け付ける。提示設定受付部２１０は、受け付けた代替案のトレード情報を、バスＢＳを介してサーバ記憶部２０２に書き込む。

[0082] 第２提示部２０６ｂは、提示設定受付部２１０が受け付けた提示設定に基づいて、第２受付部２０５が受け付けた取引条件（第２条件）を、ユーザＵ１（第１ユーザ）に加えて、ユーザ中のユーザＵ１（第１ユーザ）以外のユーザに対しても提示する。具体的には、第１の実施形態で説明したステップＳ０－４０において、第２提示部２０６ｂは、サーバ記憶部２０２からバスＢＳを介して代替案のトレード情報を取得する。次に、第２提示部２０６ｂは、取得した代替案のトレード情報に含まれる提示設定が、ユーザ中のユーザＵ１以外のユーザに対しても代替案のトレード情報を提示することを示しているか否かを判定する。そして、第２提示部２０６ｂは、提示設定がユーザ中のユーザＵ１以外のユーザに対しても代替案のトレード情報を提示することを示していると判定した場合には、取得した各情報を代替案のトレード情報として、ユーザＵ１の端末装置１００－１に加えて、他のユーザの端末装置１００に対して送信する。一方、第２提示部２０６ｂは、提示設定がユ

ーザ中のユーザＵ１以外のユーザに対しても代替案のトレード情報を提示しないことを示している場合には、取得した各情報を代替案のトレード情報として、ユーザＵ１の端末装置１００－１に対して送信する。

[0083] 以上説明したように、本実施形態のサーバ装置２００ｂ（ゲーム装置）は、第２提示部２０６ｂと、提示設定受付部２１０とを備えている。この提示設定受付部２１０は、ユーザＵ１（第１ユーザ）に加えて、ユーザ中のユーザＵ１（第１ユーザ）以外のユーザに対しても、取引条件（第２条件）を提示するか否かを設定する提示設定をユーザＵ２（第２ユーザ）から受け付ける。また、第２提示部２０６ｂは、提示設定受付部２１０が受け付けた提示設定に基づいて、第２受付部２０５が受け付けた取引条件（第２条件）を、ユーザＵ１（第１ユーザ）に加えて、ユーザ中のユーザＵ１（第１ユーザ）以外のユーザに対しても提示する。

[0084] これにより、本実施形態のゲーム装置は、ユーザＵ２が設定する代替案をユーザＵ１だけでなく、他のユーザに対しても提示することができる。したがって、このゲーム装置によれば、ユーザＵ２は、代替案がユーザＵ１に受け入れられると判断した場合には、ユーザＵ１のみに代替案を提示することができる。また、このゲーム装置によれば、ユーザＵ２は、代替案を多くのユーザに提示した方がこの代替案による取引が成立しやすいと判断した場合には、ユーザＵ１の他のユーザにも代替案を提示することができる。つまり、このゲーム装置によれば、ユーザＵ２は、代替案の取引を成立させやすいように、代替案の提示先を設定することができる。したがって、このゲーム装置は、代替案の提示先のユーザを選択することができないゲーム装置に比して、オブジェクトの取引を活性化させることができる。

[0085] ［第４の実施形態］

次に、本発明を実施するための第４の実施形態について、図面を参照して説明する。なお、上述した各実施形態における各構成と同一の構成については、同一の符号を付して説明を省略する。本実施形態のゲームシステム１ｃは、サーバ装置２００ｃが第２受付部２０５ｃと、通知部２１１とを備える

点において、上述した各実施形態と異なる。

[0086] 図１６は、本発明の第４の実施形態に係るゲームシステム１ｃの構成の一例を示す構成図である。ゲームシステム１ｃは、複数の端末装置１００と、サーバ装置２００ｃ（ゲーム装置）とを備えている。これらの複数の端末装置１００と、サーバ装置２００ｃとはネットワーク２を介して接続されている。以下、サーバ装置２００ｃの構成について説明する。

[0087] サーバ装置２００ｃは、サーバ通信部２０１と、サーバ記憶部２０２（記憶部）と、第１受付部２０３と、第１提示部２０４と、第２提示部２０６と、第１実行部２５０と、バスＢＳとに加え、第２受付部２０５ｃと、通知部２１１とを備えている。

[0088] 第２受付部２０５ｃは、ユーザＵ２（第２ユーザ）に加えて、ユーザ中のユーザＵ２以外のユーザ（例えば、ユーザＵ３）（第３ユーザ）から取引条件（第１条件）に代わるオブジェクトの交換条件を受け付ける。つまり、第２受付部２０５ｃは、端末装置１００－２が送信した代替案のトレード情報に加えて、他の端末装置１００が送信した代替案のトレード情報を受け付ける。具体的には、第１の実施形態で説明したステップＳ０－３０において、第２受付部２０５ｃは、端末装置１００－２からネットワーク２を介してサーバ通信部２０１が受信した代替案のトレード情報を、バスＢＳを介して取得し、取得した代替案のトレード情報を受け付ける。さらに、第２受付部２０５ｃは、代替案のトレード情報を端末装置１００－２以外の端末装置１００からネットワーク２を介してサーバ通信部２０１が受信した場合には、受信した代替案のトレード情報を、バスＢＳを介して取得し、取得した代替案のトレード情報を受け付ける。第２受付部２０５ｃは、受け付けた代替案のトレード情報を、バスＢＳを介してサーバ記憶部２０２に書き込む。

[0089] 通知部２１１は、第２受付部２０５ｃが、ユーザＵ２（第２ユーザ）に加えて、ユーザＵ３（第３ユーザ）から取引条件（第１条件）に代わるオブジェクトの交換条件を受け付けた場合には、ユーザＵ３（第３ユーザ）からオブジェクトの交換条件を受け付けたことを、ユーザＵ２（第２ユーザ）に通

知する。具体的には、第１の実施形態で説明したステップＳ０－３０において、第２受付部２０５ｃがユーザＵ２以外のユーザ（例えば、ユーザＵ３）から代替案のトレード情報を受け付けた場合には、ユーザＵ３からオブジェクトの交換条件を受け付けたことを示す情報をバスＢＳ、サーバ通信部２０１およびネットワーク２を介して、ユーザＵ２が利用する端末装置１００－２に送信する。

[0090] 以上説明したように、本実施形態のサーバ装置２００ｃ（ゲーム装置）は、第２受付部２０５ｃと、通知部２１１とを備えている。この第２受付部２０５ｃは、ユーザＵ２（第２ユーザ）に加えて、ユーザ中の第３ユーザから取引条件（第１条件）に代わるオブジェクトの交換条件を受け付ける。また、通知部２１１は、第２受付部２０５ｃが、ユーザＵ２（第２ユーザ）に加えて、第３ユーザから取引条件（第１条件）に代わるオブジェクトの交換条件を受け付けた場合には、第３ユーザからオブジェクトの交換条件を受け付けたことを、ユーザＵ２（第２ユーザ）に通知する。

[0091] これにより、本実施形態のゲーム装置は、ユーザＵ１が設定したトレード設定の取引条件が提示された場合に、ユーザＵ２以外のユーザ（例えば、ユーザＵ３）が代替案をユーザＵ１に対して提示することができる。したがって、このゲーム装置によれば、ユーザＵ１に対して複数のユーザが代替案をそれぞれ提示することにより、ユーザＵ１は、複数の代替案から取引条件を選択することができる。つまり、このゲーム装置は、複数のユーザから代替案を提示することができないゲーム装置に比して、オブジェクトの取引を活性化させることができる。

[0092] ［第５の実施形態］

次に、本発明を実施するための第５の実施形態について、図面を参照して説明する。なお、上述した各実施形態における各構成と同一の構成については、同一の符号を付して説明を省略する。本実施形態のゲームシステム１ｄは、サーバ装置２００ｄが第２受付部２０５ｄと、第２提示部２０６ｄと、条件設定部２１２と、第１候補提示部２１３と、第１優先度設定部２１４と

を備える点において、上述した各実施形態と異なる。

[0093] 図１７は、本発明の第５の実施形態に係るゲームシステム１ｄの構成の一例を示す構成図である。ゲームシステム１ｄは、複数の端末装置１００と、サーバ装置２００ｄ（ゲーム装置）とを備えている。これらの複数の端末装置１００と、サーバ装置２００ｄとはネットワーク２を介して接続されている。以下、サーバ装置２００ｄの構成について説明する。

[0094] サーバ装置２００ｄは、サーバ通信部２０１と、サーバ記憶部２０２（記憶部）と、第１受付部２０３と、第１提示部２０４と、第１実行部２５０と、バスＢＳとに加え、第２受付部２０５ｄと、第２提示部２０６ｄと、条件設定部２１２と、第１候補提示部２１３と、第１優先度設定部２１４とを備えている。

[0095] 条件設定部２１２は、ユーザＵ１（第１ユーザ）の指示に基づいて、取引条件（第１条件）に応じて代替提案された取引条件（第２条件）の許容範囲を示す情報を設定する。この取引条件（第１条件）には、ユーザＵ１（第１ユーザ）が許容可能な取引条件（第２条件）の許容範囲を示す情報が関連付けられている。具体的には、ユーザＵ１が設定するトレード情報には、代替案の許容範囲を示す情報が含まれている。この代替案の許容範囲を示す情報とは、第２受付部２０５ｄがユーザＵ２から受け付ける代替案の取引条件の許容範囲を示す情報であり、例えば、オブジェクト属性であるチームＩＤ、ポジションＩＤ、またはレア度を示す情報である。条件設定部２１２は、例えば、「ポジションＩＤが投手ＰＳ１または内野手ＰＳ３」とのユーザＵ１による指示に基づいて、代替案の許容範囲を示す情報を設定する。

[0096] 第１候補提示部２１３は、条件設定部２１２が設定した許容範囲を示す情報に基づいて、取引条件（第２条件）の候補をユーザＵ２（第２ユーザ）に提示する。具体的には、第１候補提示部２１３は、サーバ記憶部２０２が記憶する所有情報、およびオブジェクト情報を、バスＢＳを介して読み出す。次に、第１候補提示部２１３は、条件設定部２１２が設定した許容範囲を示す情報に基づいて、読み出した所有情報、およびオブジェクト情報の中から

、ユーザＵ２が所有するオブジェクトのうち、許容範囲に合致するオブジェクトのオブジェクトＩＤを抽出する。次に、第１候補提示部２１３は、抽出したオブジェクトＩＤと関連付けられているオブジェクト名とオブジェクトファイル名とを取得する。次に、第１候補提示部２１３は、取得した画像ファイル名が示す画像ファイルを、不図示の画像記憶部から取得する。第１候補提示部２１３は、取得した各情報を取引条件の候補として、バスＢＳ、サーバ通信部２０１、およびネットワーク２を介して、ユーザＵ２の端末装置１００－２に送信する。

[0097] 第１優先度設定部２１４は、第１候補提示部２１３が提示する取引条件（第２条件）の候補毎に、取引条件（第２条件）の候補を取引条件（第２条件）としてユーザＵ１（第１ユーザ）に提示する優先度を、ユーザＵ２（第２ユーザ）の指示に基づいて設定する。具体的には、第１優先度設定部２１４は、第１候補提示部２１３が取引条件の候補を端末装置１００－２に送信したことに応じて、ユーザＵ２が設定する優先度を示す情報が端末装置１００－２から送信されて、サーバ通信部２０１が受信するのを待つ。第１優先度設定部２１４は、サーバ通信部２０１が、優先度を示す情報を受信すると、バスＢＳを介してこの優先度を示す情報を取得し、取得した優先度を示す情報に基づいて、代替案としてユーザＵ１に提示するオブジェクトの優先度を設定する。ここで、代替案としてユーザＵ１に提示するオブジェクトの優先度とは、複数の代替案の候補の中からユーザＵ２が選択した代替案をユーザＵ１に対して提示する際に、代替案を提示する順位を示す情報である。この代替案としてユーザＵ１に提示するオブジェクトの優先度について、図１８を参照して説明する。

[0098] 図１８は、本実施形態のサーバ記憶部２０２が記憶する優先度情報の一例を示す表である。同図に示すように、サーバ記憶部２０２は、提示候補ＩＤと、オブジェクトＩＤと、オブジェクトのレベルと、代替案として提示するオブジェクトの提示数と、優先度とを関連付けて記憶する。ここで、提示候補ＩＤとは、代替案としてユーザＵ１に提示するオブジェクトの候補を識別

する識別情報である。具体的には、サーバ記憶部２０２は、提示候補ＩＤ（ＣＤ１～ＣＤ４）を含む複数の代替案の候補を記憶している。サーバ記憶部２０２は、代替案の候補として、例えば、提示候補ＩＤ（ＣＤ１）と、オブジェクトＩＤ（ＯＢ３）と、レベル（ＬＶ３）と、提示数（１）とを関連付けて記憶する。同様に、サーバ記憶部２０２は、代替案の候補として、例えば、提示候補ＩＤ（ＣＤ２）と、オブジェクトＩＤ（ＯＢ４）と、レベル（ＬＶ４）と、提示数（１）とを関連付けて記憶する。ここで、第１優先度設定部２１４は、ユーザＵ２の指示に基づいて、オブジェクトＯＢ３を第１の優先度（１）に、オブジェクトＯＢ４を第２の優先度（２）にそれぞれ設定する。この場合、第１優先度設定部２１４は、サーバ記憶部２０２が記憶する優先度情報において、オブジェクトＩＤ（ＯＢ３）に関連付けられている優先度を、優先度（１）に更新する。同様に、第１優先度設定部２１４は、サーバ記憶部２０２が記憶する優先度情報において、オブジェクトＩＤ（ＯＢ４）に関連付けられている優先度を、優先度（２）に更新する。

[0099] 再び、図１７を参照して、サーバ装置２００ｄの構成について説明する。

第２受付部２０５ｄは、条件設定部２１２で設定された取引条件（第２条件）の許容範囲を示す情報に基づいて、取引条件（第２条件）を受け付ける。つまり、第２受付部２０５ｄは、ユーザＵ１の指示に基づく許容範囲に含まれる代替案をユーザＵ２から受け付ける。例えば、条件設定部２１２が、「ポジションＩＤが投手ＰＳ１または内野手ＰＳ３」を代替案の許容範囲を示す情報として設定している場合には、第２受付部２０５ｄは、ユーザＵ２から「ポジションＩＤが投手ＰＳ１または内野手ＰＳ３」であるオブジェクトを放出オブジェクトとした代替案を受け付ける。

[0100] 第２提示部２０６ｄは、第１優先度設定部２１４が設定した優先度に基づいて、優先度が相対的に高い１または複数の取引条件（第２条件）の候補を、取引条件（第２条件）として提示する。具体的には、第２提示部２０６ｄは、サーバ記憶部２０２が優先度情報として記憶する代替案の提示候補を提示候補ＩＤ毎に、バスＢＳを介して読み出す。次に、第２提示部２０６ｄは

、読み出した代替案の提示候補を、提示候補ＩＤに関連付けられている優先度が高い順に並べ替え、並べ替えた提示候補を、１または複数の代替案としてユーザＵ１に提示する。

[0101] 以上説明したように、本実施形態のサーバ装置２００ｄ（ゲーム装置）は、第１受付部２０３と、第１提示部２０４と、第１実行部２５０と、バスＢＳとに加え、第２受付部２０５ｄと、第２提示部２０６ｄと、条件設定部２１２と、第１候補提示部２１３と、第１優先度設定部２１４とを備えている。この条件設定部２１２は、ユーザＵ１（第１ユーザ）の指示に基づいて、取引条件（第１条件）に関連付けられた取引条件（第２条件）の許容範囲を示す情報を設定する。また、第２受付部２０５ｄは、条件設定部２１２で設定された取引条件（第２条件）の許容範囲を示す情報に基づいて、取引条件（第２条件）を受け付ける。また、第１候補提示部２１３は、条件設定部２１２が設定した許容範囲を示す情報に基づいて、取引条件（第２条件）の候補をユーザＵ２（第２ユーザ）に提示する。また、第１優先度設定部２１４は、第１候補提示部２１３が提示する取引条件（第２条件）の候補毎に、取引条件（第２条件）の候補を取引条件（第２条件）としてユーザＵ１（第１ユーザ）に提示する優先度を、ユーザＵ２（第２ユーザ）の指示に基づいて設定する。また、第２提示部２０６ｄは、第１優先度設定部２１４が設定した優先度に基づいて、優先度が相対的に高い１または複数の取引条件（第２条件）の候補を、取引条件（第２条件）として提示する。

[0102] これにより、本実施形態のゲーム装置は、ユーザＵ１の設定する許容範囲に基づいた代替案をユーザＵ２がユーザＵ１に提示することができる。したがって、このゲーム装置によれば、ユーザＵ１が受け入れやすい代替案をユーザＵ２がユーザＵ１に対して提示することができる。つまり、このゲーム装置は、ユーザＵ１が代替案の許容範囲を設定できないゲーム装置に比して、オブジェクトの取引を活性化させることができる。

[0103] さらに、本実施形態のゲーム装置は、ユーザＵ２がユーザＵ１に代替案を複数提示することができるとともに、提示した複数の代替案について、交換

の優先順位をユーザＵ１に提示することができる。したがって、このゲーム装置によれば、ユーザＵ１は、複数の代替案から取引条件を選択することができるため、取引が成立しやすくなる。つまり、このゲーム装置は、複数の代替案の優先度を設定できないゲーム装置に比して、オブジェクトの取引を活性化させることができる。

[0104] ［第６の実施形態］

次に、本発明を実施するための第６の実施形態について、図面を参照して説明する。なお、上述した各実施形態における各構成と同一の構成については、同一の符号を付して説明を省略する。本実施形態のゲームシステム１ｅは、サーバ装置２００ｅが条件初期化部２１５と、第２候補提示部２１６と、第２優先度設定部２１７と、第３候補提示部２１８と、第３優先度設定部２１９とを備える点において、上述した第２の実施形態と異なる。

[0105] 図１９は、本発明の第６の実施形態に係るゲームシステム１ｅの構成の一例を示す構成図である。ゲームシステム１ｅは、複数の端末装置１００と、サーバ装置２００ｅ（ゲーム装置）とを備えている。これらの複数の端末装置１００と、サーバ装置２００ｅとはネットワーク２を介して接続されている。以下、サーバ装置２００ｅの構成について説明する。

[0106] サーバ装置２００ｅは、サーバ通信部２０１と、サーバ記憶部２０２（記憶部）と、第１受付部２０３と、第１提示部２０４と、第２受付部２０５と、第３受付部２０７と、指示受付部２０９と、第１実行部２５０と、第２実行部２５１と、バスＢＳとに加え、第２提示部２０６ｅと、第３提示部２０８ｅと、条件初期化部２１５と、第２候補提示部２１６と、第２優先度設定部２１７と、第３候補提示部２１８と、第３優先度設定部２１９とを備えている。

[0107] 条件初期化部２１５は、ユーザＵ１（第１ユーザ）の指示に基づいて、取引条件（第３条件）の内容を取引条件（第１条件）の内容に戻す。具体的には、条件初期化部２１５は、ユーザＵ２が提示した代替案に対してユーザＵ１が逆代替案を提示した場合において、ユーザＵ２が逆代替提案を受け入れ

ない状態において、逆代替提案の取引条件を、最初のトレード設定による取引条件に戻す。また、条件初期化部２１５は、最初のトレード設定による取引条件に戻す場合には、ユーザＵ１が取引条件を初期化することをユーザＵ２に対して提示する。つまり、条件初期化部２１５は、ユーザＵ１とユーザＵ２との間において、互いに取引条件を提示する状態を維持して、取引条件を初期化する。すなわち、条件初期化部２１５は、ユーザＵ１とユーザＵ２との間において取引条件の提示が再開されるような状態にして、取引条件を初期化する。ここで、ユーザＵ１とユーザＵ２との間において、互いに取引条件を提示する状態とは、ユーザＵ１とユーザＵ２とがトレード設定、代替案、および逆代替案を提示しあう状態である。

[0108] 第２候補提示部２１６は、第１提示部２０４が取引条件（第１条件）を提示したことに応じて、ユーザＵ２（第２ユーザ）に取引条件（第２条件）の候補を提示する。つまり、第２候補提示部２１６は、ユーザＵ１がトレード設定をユーザＵ２に提示したことに応じて、ユーザＵ１に提示する代替案の候補（提示候補）をユーザＵ２に提示する。

[0109] 第２優先度設定部２１７は、第２候補提示部２１６が提示する取引条件（第２条件）の候補毎に、取引条件（第２条件）として第２提示部２０６ｅがユーザＵ１（第１ユーザ）に提示する優先度を、ユーザＵ２（第２ユーザ）の指示に基づいて設定する。つまり、第２優先度設定部２１７は、第２候補提示部２１６がユーザＵ２に対して提示した代替案の候補について、ユーザＵ２の指示に基づいて、提示候補ＩＤ毎にユーザＵ１に代替案として提示する優先度を設定する。

[0110] 図２０Ａ及び図２０Ｂは、本実施形態のサーバ記憶部２０２が記憶する第２優先度情報、および第３優先度情報の一例を示す表である。図２０Ａに示すように、サーバ記憶部２０２は、提示候補ＩＤと、オブジェクトＩＤと、オブジェクトのレベルと、代替案として提示するオブジェクトの提示数と、優先度とを関連付けて記憶する。具体的には、サーバ記憶部２０２は、提示候補ＩＤ（ＣＤ１～ＣＤ４）を含む複数の代替案の候補を記憶している。サ

ーバ記憶部２０２は、代替案の候補として、例えば、提示候補ＩＤ（ＣＤ１）と、オブジェクトＩＤ（ＯＢ３）と、レベル（ＬＶ３）と、提示数（１）とを関連付けて記憶する。同様に、サーバ記憶部２０２は、代替案の候補として、例えば、提示候補ＩＤ（ＣＤ２）と、オブジェクトＩＤ（ＯＢ４）と、レベル（ＬＶ４）と、提示数（１）とを関連付けて記憶する。ここで、第２優先度設定部２１７は、ユーザＵ２の指示に基づいて、オブジェクトＯＢ３を第１の優先度（１）に、オブジェクトＯＢ４を第２の優先度（２）にそれぞれ設定する。この場合、第２優先度設定部２１７は、サーバ記憶部２０２が記憶する第２優先度情報の、オブジェクトＩＤ（ＯＢ３）に関連付けられている優先度を、優先度（１）に更新する。同様に、第２優先度設定部２１７は、サーバ記憶部２０２が記憶する第２優先度情報の、オブジェクトＩＤ（ＯＢ４）に関連付けられている優先度を、優先度（２）に更新する。

[0111] 再び、図１９を参照して、サーバ装置２００ｅの構成について説明する。

第２提示部２０６ｅは、第３提示部２０８ｅが取引条件（第３条件）を提示した場合には、第２優先度設定部２１７が設定した優先度に基づいて、取引条件（第２条件）の候補の中の、最も高い優先度が設定された取引条件（第２条件）の候補を除いた１または複数の取引条件（第２条件）の候補を、取引条件（第２条件）として提示する。つまり、第２提示部２０６ｅは、第２候補提示部２１６が提示する代替案の候補の中から、第２優先度設定部２１７が設定した優先度が最も高い代替案の候補を除いた、第２位以下の優先度の代替案の候補を、ユーザＵ１に提示する。

[0112] 第３候補提示部２１８は、ユーザＵ１（第１ユーザ）の指示に基づいて、ユーザＵ１（第１ユーザ）に取引条件（第１条件）の候補を提示する。つまり、第３候補提示部２１８は、ユーザＵ２が代替案をユーザＵ１に提示したことに応じて、ユーザＵ２に提示する逆代替案の候補（提示候補）をユーザＵ１に提示する。

[0113] 第３優先度設定部２１９は、第３候補提示部２１８が提示する取引条件（第１条件）の候補毎に取引条件（第１条件）として第１提示部２０４がユー

ザＵ２（第２ユーザ）に提示する優先度を、ユーザＵ１（第１ユーザ）の指示に基づいて設定する。具体的には、第３優先度設定部２１９は、サーバ通信部２０１が、ユーザＵ１の端末装置１００－１から優先度を示す情報を受信すると、バスＢＳを介してこの優先度を示す情報を取得し、取得した優先度を示す情報に基づいて、代替案としてユーザＵ１に提示するオブジェクトの優先度を設定する。次に、第３優先度設定部２１９は、設定した優先度を第３優先度として、サーバ記憶部２０２が記憶する第３優先度情報に、バスＢＳを介して書き込む。この第３優先度情報について、図２０Ｂを参照して説明する。

[0114] 図２０Ｂに示すように、サーバ記憶部２０２は、提示候補ＩＤと、オブジェクトＩＤと、オブジェクトのレベルと、代替案として提示するオブジェクトの提示数と、優先度とを関連付けて記憶する。具体的には、サーバ記憶部２０２は、提示候補ＩＤ（ＣＤ１～ＣＤ４）を含む複数の代替案の候補を記憶している。サーバ記憶部２０２は、代替案の候補として、例えば、提示候補ＩＤ（ＣＤ１）と、オブジェクトＩＤ（ＯＢ１）と、レベル（ＬＶ１）と、提示数（１）とを関連付けて記憶する。同様に、サーバ記憶部２０２は、代替案の候補として、例えば、提示候補ＩＤ（ＣＤ２）と、オブジェクトＩＤ（ＯＢ２）と、レベル（ＬＶ２）と、提示数（１）とを関連付けて記憶する。ここで、第３優先度設定部２１９は、ユーザＵ１の指示に基づいて、オブジェクトＯＢ１を第１の優先度（１）に、オブジェクトＯＢ２を第２の優先度（２）にそれぞれ設定する。この場合、第３優先度設定部２１９は、サーバ記憶部２０２が記憶する第３優先度情報の、オブジェクトＩＤ（ＯＢ１）に関連付けられている優先度を、優先度（１）に更新する。同様に、第３優先度設定部２１９は、サーバ記憶部２０２が記憶する第３優先度情報の、オブジェクトＩＤ（ＯＢ２）に関連付けられている優先度を、優先度（２）に更新する。

[0115] 再び、図１９を参照して、サーバ装置２００ｅの構成について説明する。

第３提示部２０８ｅは、第３優先度設定部２１９が設定した優先度に基づ

いて、取引条件（第１条件）の候補の中の、最も高い優先度が設定された取引条件（第１条件）の候補を除いた１または複数の取引条件（第１条件）の候補を、取引条件（第３条件）として提示する。つまり、第３提示部２０８ｅは、第３候補提示部２１８が提示する代替案の候補の中から、第３優先度設定部２１９が設定した優先度が最も高い代替案の候補を除いた、第２位以下の優先度の代替案の候補を、逆代替案としてユーザＵ２に提示する。

[0116] 以上説明したように、本実施形態のサーバ装置２００ｅ（ゲーム装置）は、第２提示部２０６ｅと、第３提示部２０８ｅと、条件初期化部２１５と、第２候補提示部２１６と、第２優先度設定部２１７と、第３候補提示部２１８と、第３優先度設定部２１９とを備えている。

[0117] これにより、本実施形態のゲーム装置は、ユーザＵ１がユーザＵ２に提示した逆代替案を、ユーザＵ２が受け入れない場合に、取引条件を初期化することができる。このため、このゲーム装置によれば、ユーザＵ１およびユーザＵ２の間において、取引条件の提案が手詰まりになった場合に、取引開始前の状態に戻すことができる。したがって、このゲーム装置は、手詰まりになって進行しなくなった取引を取引開始状態からやり直すことができるため、取引を進行させやすくすることができる。つまり、このゲーム装置は、取引条件を初期化することができないゲーム装置に比して、オブジェクトの取引を活性化させることができる。

[0118] さらに、本実施形態のゲーム装置は、ユーザＵ１がユーザＵ２に提示する逆代替案について、複数の提案候補の中の優先度が第２位以下の候補を、逆代替案としてユーザＵ２に提示することができる。ここで、ユーザＵ１がユーザＵ２に提示する複数の提案候補の中の優先度が第１位の候補とは、最初のトレード設定においてユーザＵ２に提示したオブジェクトである。つまり、このゲーム装置は、最初のトレード設定においてユーザＵ２に受け入れられなかった第１位の候補を除いた、第２位以下の候補を自動的に抽出して、逆代替案の候補としてユーザＵ２に提示することができる。これにより、このゲーム装置は、ユーザＵ２に受け入れられる可能性のある候補を提示する

ことによって、取引を成立しやすくすることができる。つまり、このゲーム装置は、逆代替案の候補として、ユーザＵ１が設定した第２位以下の候補を抽出することができないゲーム装置に比して、オブジェクトの取引を活性化させることができる。

[0119] ［第７の実施形態］

次に、本発明を実施するための第７の実施形態について、図面を参照して説明する。なお、上述した各実施形態における各構成と同一の構成については、同一の符号を付して説明を省略する。

[0120] 図２１は、本発明の第７の実施形態に係るゲームシステム１ｆの構成の一例を示す構成図である。ゲームシステム１ｆは、複数の端末装置１００と、サーバ装置２００ｆ（ゲーム装置）とに加え、クラウドサーバ３００を備えている。これらの複数の端末装置１００と、サーバ装置２００ｆと、クラウドサーバ３００とは、ネットワーク２を介して互いに接続されている。

[0121] クラウドサーバ３００は、上述した各実施形態におけるサーバ装置２００（または、サーバ装置２００ａ、２００ｂ、２００ｃ、２００ｄ、２００ｅ）が備えるサーバ記憶部２０２としてのクラウド記憶部３０１を備えている。サーバ装置２００ｆは、ネットワーク２を介して、クラウド記憶部３０１が記憶する情報を読み出し、またはクラウド記憶部３０１に情報を書き込む。

[0122] 以上説明したように、ゲームシステム１ｆにおいては、クラウドサーバ３００が、サーバ記憶部２０２に相当するクラウド記憶部３０１を備えている。このように構成しても、このサーバ装置２００ｆ（ゲーム装置）は、上述した各実施形態と同様に、ユーザＵ１が提示するトレード設定の取引条件を受け入れることができないユーザＵ２が、ユーザＵ１に対して代替案を提示することができる。したがって、このゲーム装置は、ユーザＵ１が受け入れ可能な代替案をユーザＵ２が提示することにより、オブジェクトの取引を成立させやすくすることができる。つまり、このゲーム装置は、代替案を提示することができないゲーム装置に比して、オブジェクトの取引を活性化させ

ることができる。

[0123] さらに、このゲーム装置は、クラウド記憶部にユーザ情報、オブジェクト情報、所有情報、トレード情報や代替案のトレード情報、ユーザ関係情報、優先度情報、第２優先度情報、および第３優先度情報の各情報を記憶させるため、その記憶容量の上限値を容易に増加させることができる。つまり、このゲーム装置は、ユーザやオブジェクトを容易に増加させることができる。また、このゲーム装置は、クラウド記憶部に上述した各情報を記憶させるため、ゲーム装置が故障した場合に上述した各情報が消失する危険性を低減することができる。

[0124] 以上、本発明の実施の形態について図面を参照して詳述したが、具体的な構成はその実施形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲の設計等も含まれる。また、各実施形態は、上記の各実施形態を組み合せて実施してもよい。

[0125] また、上記の各実施形態においては、サーバ装置２００（または、サーバ装置２００ａ、２００ｂ、２００ｃ、２００ｄ、２００ｅ）がサーバ記憶部２０２を、または、クラウドサーバ３００が、クラウド記憶部３０１を備える例を示したが、これら各構成を他の装置が備えるようにシステムを構成してもよい。また、これら各構成を複数の装置に分散させて設けるようにしてもよい。

[0126] なお、サーバ装置２００、２００ａ、２００ｂ、２００ｃ、２００ｄ、２００ｅ、２００ｆ（以下これらのサーバ装置を総称して、単にサーバ装置と記載する。）が備える各部は、他の装置から各部の機能を実現するためのプログラムをダウンロードすることにより機能が実現されるものであってもよく、他の装置が有するプログラムによって機能が実現されるものであってもよい。

[0127] なお、上記の各実施形態における端末装置１００は、他の装置からこれらの端末装置の各部の機能を実現するためのプログラムをダウンロードすることにより機能が実現されるものであってもよく、他の装置が有するプログラ

ムによって機能が実現されるものであってもよい。

[0128] なお、このサーバ装置が備える各部は、専用のハードウェアにより実現されるものであってもよく、また、このサーバ装置が備える各部はメモリおよびＣＰＵ（中央演算装置）により構成され、サーバ装置が備える各部の機能を実現するためのプログラムをメモリにロードして実行することによりその機能を実現させるものであってもよい。

[0129] また、サーバ装置が備える各部の機能を実現するためのプログラムをコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して、この記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませ、実行することにより、サーバ装置が備える各部による処理を行ってもよい。なお、ここでいう「コンピュータシステム」とは、ＯＳや周辺機器等のハードウェアを含むものとする。

[0130] また、「コンピュータシステム」は、マークアップ言語で記述されたいわゆるウェブページの形態によって情報を提供する機能およびその情報をブラウザで表示する機能を含むものとする。

[0131] また、「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、フレキシブルディスク、光磁気ディスク、ＲＯＭ、ＣＤ－ＲＯＭ等の可搬媒体、コンピュータシステムに内蔵されるハードディスク等の記憶装置のことをいう。さらに「コンピュータ読み取り可能な記録媒体」とは、インターネット等のネットワークや電話回線等の通信回線を介してプログラムを送信する場合の通信線のように、短時間の間、動的にプログラムを保持するもの、その場合のサーバやクライアントとなるコンピュータシステム内部の揮発性メモリのように、一定時間プログラムを保持しているものも含むものとする。また上記プログラムは、前述した機能の一部を実現するためのものであってもよく、さらに前述した機能をコンピュータシステムにすでに記録されているプログラムとの組み合わせで実現できるものであってもよい。

[0132] 本発明の一態様は、複数のユーザ端末と、前記ユーザ端末にゲームの情報を提供するサーバ装置とがネットワークを介して相互に通信を行い、前記ゲー

ムにおいて利用されるオブジェクトをユーザ間において交換可能なゲームシステムに含まれるゲーム装置であって、前記オブジェクトを前記ユーザ間において交換する条件である第１条件を第１ユーザから受け付ける第１受付部（２０３）と、前記第１受付部（２０３）が受け付けた前記第１条件を前記ユーザに提示する第１提示部（２０４）と、前記第１提示部（２０４）が前記第１条件を提示したことに応じて、前記第１ユーザと第２ユーザとの間において前記オブジェクトを交換する条件である第２条件を前記第２ユーザから受け付ける第２受付部（２０５）と、前記第２受付部（２０５）が受け付けた前記第２条件を前記第１ユーザに提示する第２提示部（２０６）と、前記第２提示部（２０６）が提示した前記第２条件によって前記オブジェクトを交換するか否かを示す交換指示を前記第１ユーザから受け付けて、受け付けた前記交換指示に基づいて前記オブジェクトの交換を実行する第１実行部（２５０）とを備えるゲーム装置である。

[0133] また、本発明の一態様は、上記のゲーム装置において、前記第１条件には、前記第２受付部（２０５）による前記第２条件の受け付けを許可するか否かを示す受付許可情報が関連付けられており、前記第１受付部（２０３）は、前記受付許可情報が関連付けられた前記第１条件を前記第１ユーザから受け付け、前記第２受付部（２０５）は、前記第１受付部（２０３）が受け付けた前記第１条件に関連付けられた前記受付許可情報が、前記第２条件の受け付けを許可することを示す場合に、前記第２条件を受け付ける。

[0134] また、本発明の一態様は、上記のゲーム装置において、前記第２提示部（２０６）が前記第２条件を提示したことに応じて、前記第２条件に代わる第３条件を、前記第１ユーザから受け付ける第３受付部（２０７）と、前記第３受付部（２０７）が受け付けた前記第３条件を、前記第２ユーザに提示する第３提示部（２０８）と、前記第３提示部（２０８）が提示した前記第３条件によって前記オブジェクトを交換するか否かの指示である第２交換指示を、前記第２ユーザから受け付ける指示受付部（２０９）と、前記指示受付部（２０９）が受け付けた前記第２交換指示に基づいて、前記第１ユーザと

第２ユーザとの間において前記オブジェクトの交換を実行する第２実行部（２５１）とを備える。

[0135] また、本発明の一態様は、上記のゲーム装置において、前記第１ユーザに加えて、前記ユーザ中の前記第１ユーザ以外のユーザに対しても、前記第２条件を提示するか否かを設定する提示設定を前記第２ユーザから受け付ける提示設定受付部（２１０）を備え、前記第２提示部（２０６）は、前記提示設定受付部（２１０）が受け付けた前記提示設定に基づいて、前記第２受付部（２０５）が受け付けた前記第２条件を、前記第１ユーザに加えて、前記ユーザ中の前記第１ユーザ以外のユーザに対しても提示する。

[0136] また、本発明の一態様は、上記のゲーム装置において、前記第２受付部（２０５）は、前記第２ユーザに加えて、前記ユーザ中の第３ユーザから前記第１条件に代わる前記オブジェクトの交換条件を受け付けるものであって、前記第２受付部（２０５）が、前記第２ユーザに加えて、前記第３ユーザから前記第１条件に代わる前記オブジェクトの交換条件を受け付けた場合には、前記第３ユーザから前記オブジェクトの交換条件を受け付けたことを、前記第２ユーザに通知する通知部（２１１）を備える。

[0137] また、本発明の一態様は、上記のゲーム装置において、前記第２受付部（２０５）は、前記ユーザ中の前記第１ユーザ以外のユーザであって、前記第１ユーザとの間に所定の関係が設定されているユーザである第２ユーザに対して、前記第２条件を受け付ける。

[0138] また、本発明の一態様は、上記のゲーム装置において、前記第１条件には、前記第１ユーザが許容可能な前記第２条件の許容範囲を示す情報が関連付けられており、前記第１ユーザの指示に基づいて、前記第１条件に関連付けられた前記第２条件の許容範囲を示す情報を設定する条件設定部（２１２）を備え、前記第２受付部（２０５）は、前記条件設定部（２１２）で設定された前記第２条件の許容範囲を示す情報に基づいて、前記第２条件を受け付ける。

[0139] また、本発明の一態様は、上記のゲーム装置において、前記条件設定部（

２１２）が設定した前記許容範囲を示す情報に基づいて、前記第２条件の候補を前記第２ユーザに提示する第１候補提示部（２１３）を備える。

[0140] また、本発明の一態様は、上記のゲーム装置において、前記第１候補提示部（２１３）が提示する前記第２条件の候補毎に、前記第２条件の候補を前記第２条件として前記第１ユーザに提示する優先度を、前記第２ユーザの指示に基づいて設定する第１優先度設定部（２１４）を備え、前記第２提示部（２０６）は、前記第１優先度設定部（２１４）が設定した前記優先度に基づいて、前記優先度が相対的に高い１または複数の前記第２条件の候補を、前記第２条件として提示する。

[0141] また、本発明の一態様は、上記のゲーム装置において、前記第３提示部（２０８）は、前記第３受付部（２０７）が受け付けた前記第３条件を、前記第２ユーザに提示し、前記指示受付部（２０９）は、前記第２交換指示を、前記第２ユーザから受け付ける。

[0142] また、本発明の一態様は、上記のゲーム装置において、前記第１ユーザの指示に基づいて、前記第３条件の内容を前記第１条件の内容に戻す条件初期化部（２１５）を備える。

[0143] また、本発明の一態様は、上記のゲーム装置において、前記第１提示部（２０４）が前記第１条件を提示したことに応じて、前記第２ユーザに前記第２条件の候補を提示する第２候補提示部（２１６）と、前記第２候補提示部（２１６）が提示する前記第２条件の候補毎に、前記第２条件として前記第２提示部（２０６）が前記第１ユーザに提示する優先度を、前記第２ユーザの指示に基づいて設定する第２優先度設定部（２１７）とを備え、前記第２提示部（２０６）は、前記第３提示部（２０８）が前記第３条件を提示した場合には、前記第２優先度設定部（２１７）が設定した優先度に基づいて、前記第２条件の候補の中の、最も高い優先度が設定された前記第２条件の候補を除いた１または複数の前記第２条件の候補を、前記第２条件として提示する。

[0144] また、本発明の一態様は、上記のゲーム装置において、前記第１ユーザの

指示に基づいて、前記第１ユーザに前記第１条件の候補を提示する第３候補提示部（２１８）と、前記第３候補提示部（２１８）が提示する前記第１条件の候補毎に前記第１条件として前記第１提示部（２０４）が前記第２ユーザに提示する優先度を、前記第１ユーザの指示に基づいて設定する第３優先度設定部（２１９）を備え、前記第３提示部（２０８）は、前記第３優先度設定部（２１９）が設定した優先度に基づいて、前記第１条件の候補の中の、最も高い優先度が設定された前記第１条件の候補を除いた１または複数の前記第１条件の候補を、前記第３条件として提示する。

[0145] また、本発明の一態様は、複数のユーザ端末と、前記ユーザ端末にゲームの情報を提供するサーバ装置とがネットワークを介して相互に通信を行い、前記ゲームにおいて利用されるオブジェクトをユーザ間において交換可能なゲームシステムに含まれるゲーム装置の制御方法であって、前記オブジェクトを前記ユーザ間において交換する条件である第１条件を第１ユーザから受け付ける第１受付手順と、前記第１受付手順によって受け付けられた前記第１条件を前記ユーザに提示する第１提示手順と、前記第１提示手順によって前記第１条件が提示されたことに応じて、前記第１ユーザと第２ユーザとの間において前記オブジェクトを交換する条件である第２条件を前記第２ユーザから受け付ける第２受付手順と、前記第２受付手順によって受け付けられた前記第２条件を前記第１ユーザに提示する第２提示手順と、前記第２提示手順によって提示された前記第２条件によって前記オブジェクトを交換するか否かを示す交換指示を前記第１ユーザから受け付けて、受け付けた前記交換指示に基づいて前記オブジェクトの交換を実行する実行手順とを有することを特徴とするゲーム装置の制御方法である。

[0146] また、本発明の一態様は、複数のユーザ端末と、前記ユーザ端末にゲームの情報を提供するサーバ装置とがネットワークを介して相互に通信を行い、前記ゲームにおいて利用されるオブジェクトをユーザ間において交換可能なゲームシステムに含まれるゲーム装置のコンピュータに、前記オブジェクトを前記ユーザ間において交換する条件である第１条件を第１ユーザから受け

付ける第１受付ステップと、前記第１受付ステップにおいて受け付けられた前記第１条件を前記ユーザに提示する第１提示ステップと、前記第１提示ステップにおいて前記第１条件が提示されたことに応じて、前記第１ユーザと第２ユーザとの間において前記オブジェクトを交換する条件である第２条件を前記第２ユーザから受け付ける第２受付ステップと、前記第２受付ステップにおいて受け付けられた前記第２条件を前記第１ユーザに提示する第２提示ステップと、前記第２提示ステップにおいて提示された前記第２条件によって前記オブジェクトを交換するか否かを示す交換指示を前記第１ユーザから受け付けて、受け付けた前記交換指示に基づいて前記オブジェクトの交換を実行する実行ステップとを実行させるためのプログラムである。

符号の説明

[0147] １、１ａ、１ｂ、１ｃ、１ｄ、１ｅ、１ｆ…ゲームシステム、２…ネットワーク、１００…端末装置、２００、２００ａ、２００ｂ、２００ｃ、２００ｄ、２００ｅ、２００ｆ…サーバ装置、２０１…サーバ通信部、２０２…サーバ記憶部、２０３…第１受付部、２０４…第１提示部、２０５、２０５ｃ、２０５ｄ…第２受付部、２０６、２０６ｂ、２０６ｄ…第２提示部、２０７…第３受付部、２０８、２０８ｅ…第３提示部、２０９…指示受付部、２１０…提示設定受付部、２１１…通知部、２１２…条件設定部、２１３…第１候補提示部、２１４…第１優先度設定部、２１５…条件初期化部、２１６…第２候補提示部、２１７…第２優先度設定部、２１８…第３候補提示部、２１９…第３優先度設定部、２５０…第１実行部、２５１…第２実行部、ＢＳ…バス、３００…クラウドサーバ、３０１…クラウド記憶部、ＯＢ…オブジェクト、ＤＳ…表示部、ＴＰ…操作検出部、ＳＰ…音声出力部

請求の範囲

[請求項1] ゲームにおいて利用されるオブジェクトを複数のユーザ間において交換する条件である第１条件を第１ユーザから受け付ける第１受付部と、

前記第１受付部が受け付けた前記第１条件を前記複数のユーザのうち少なくとも第２ユーザに提示する第１提示部と、

前記第１提示部が前記第１条件を提示したことに応じて、前記第１ユーザと前記第２ユーザとの間において前記オブジェクトを交換する条件である第２条件を前記第２ユーザから受け付ける第２受付部と、

前記第２受付部が受け付けた前記第２条件を少なくとも前記第１ユーザに提示する第２提示部と、

前記第２提示部が提示した前記第２条件によって前記オブジェクトを交換するか否かを示す交換指示を前記第１ユーザから受け付けて、受け付けた前記交換指示に基づいて前記オブジェクトの交換を実行する第１実行部と

を備えるゲーム装置。

[請求項2] 前記第１条件には、前記第２受付部による前記第２条件の受け付けを許可するか否かを示す受付許可情報が関連付けられており、

前記第１受付部は、

前記受付許可情報が関連付けられた前記第１条件を前記第１ユーザから受け付け、

前記第２受付部は、

前記第１受付部が受け付けた前記第１条件に関連付けられた前記受付許可情報が、前記第２条件の受け付けを許可することを示す場合に、前記第２条件を受け付ける

請求項１に記載のゲーム装置。

[請求項3] 前記第２提示部が前記第２条件を提示したことに応じて、前記第２条件に代わる第３条件を、前記第１ユーザから受け付ける第３受付部

と、

前記第３受付部が受け付けた前記第３条件を、前記ユーザに提示する第３提示部と、

前記第３提示部が提示した前記第３条件によって前記オブジェクトを交換するか否かの指示である第２交換指示を、前記ユーザから受け付ける指示受付部と、

前記指示受付部が受け付けた前記第２交換指示に基づいて、前記第１ユーザと前記ユーザとの間において前記オブジェクトの交換を実行する第２実行部と

を備える請求項１または請求項２に記載のゲーム装置。

［請求項4］ 前記第１ユーザに加えて、前記ユーザ中の前記第１ユーザ以外のユーザに対しても、前記第２条件を提示するか否かを設定する提示設定を前記第２ユーザから受け付ける提示設定受付部

を備え、

前記第２提示部は、

前記提示設定受付部が受け付けた前記提示設定に基づいて、前記第２受付部が受け付けた前記第２条件を、前記第１ユーザに加えて、前記ユーザ中の前記第１ユーザ以外のユーザに対しても提示する

請求項１から請求項３のいずれか一項に記載のゲーム装置。

［請求項5］ 前記第２受付部は、

前記第２ユーザに加えて、前記ユーザ中の第３ユーザから前記第１条件に代わる前記オブジェクトの交換条件を受け付けるものであって、

前記第２受付部が、前記第２ユーザに加えて、前記第３ユーザから前記第１条件に代わる前記オブジェクトの交換条件を受け付けた場合には、前記第３ユーザから前記オブジェクトの交換条件を受け付けたことを、前記第２ユーザに通知する通知部

を備える請求項１から請求項４のいずれか一項に記載のゲーム装置

。

[請求項6] 前記第２受付部は、

前記ユーザ中の前記第１ユーザ以外のユーザであって、前記第１ユーザとの間に所定の関係が設定されているユーザである第２ユーザに対して、前記第２条件を受け付ける

請求項１から請求項５のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項7] 前記第１条件には、前記第１ユーザが許容可能な前記第２条件の許容範囲を示す情報が関連付けられており、

前記第１ユーザの指示に基づいて、前記第１条件に関連付けられた前記第２条件の許容範囲を示す情報を設定する条件設定部

を備え、

前記第２受付部は、前記条件設定部で設定された前記第２条件の許容範囲を示す情報に基づいて、前記第２条件を受け付ける

請求項１から請求項６のいずれか一項に記載のゲーム装置。

[請求項8] 前記条件設定部が設定した前記許容範囲を示す情報に基づいて、前記第２条件の候補を前記第２ユーザに提示する第１候補提示部

を備える請求項７に記載のゲーム装置。

[請求項9] 前記第１候補提示部が提示する前記第２条件の候補毎に、前記第２条件の候補を前記第２条件として前記第１ユーザに提示する優先度を、前記第２ユーザの指示に基づいて設定する優先度設定部

を備え、

前記第２提示部は、

前記優先度設定部が設定した前記優先度に基づいて、前記優先度が相対的に高い１または複数の前記第２条件の候補を、前記第２条件として提示する

請求項８に記載のゲーム装置。

[請求項10] 前記第３提示部は、

前記第３受付部が受け付けた前記第３条件を、前記第２ユーザに提

示し、

前記指示受付部は、

前記第２交換指示を、前記第２ユーザから受け付ける

請求項３に記載のゲーム装置。

［請求項11］ 前記第１ユーザの指示に基づいて、前記第３条件の内容を前記第１条件の内容に戻す条件初期化部

を備える請求項３または請求項１０に記載のゲーム装置。

［請求項12］ 前記第１提示部が前記第１条件を提示したことに応じて、前記第２ユーザに前記第２条件の候補を提示する第２候補提示部と、

前記第２候補提示部が提示する前記第２条件の候補毎に、前記第２条件として前記第２提示部が前記第１ユーザに提示する優先度を、前記第２ユーザの指示に基づいて設定する第２優先度設定部と

を備え、

前記第２提示部は、

前記第３提示部が前記第３条件を提示した場合には、前記第２優先度設定部が設定した優先度に基づいて、前記第２条件の候補の中の、最も高い優先度が設定された前記第２条件の候補を除いた１または複数の前記第２条件の候補を、前記第２条件として提示する

請求項３、請求項１０、または請求項１１のいずれか一項に記載のゲーム装置。

［請求項13］ 前記第１ユーザの指示に基づいて、前記第１ユーザに前記第１条件の候補を提示する第３候補提示部と、

前記第３候補提示部が提示する前記第１条件の候補毎に前記第１条件として前記第１提示部が前記第２ユーザに提示する優先度を、前記第１ユーザの指示に基づいて設定する第３優先度設定部

を備え、

前記第３提示部は、

前記第３優先度設定部が設定した優先度に基づいて、前記第１条件

の候補の中の、最も高い優先度が設定された前記第１条件の候補を除いた１または複数の前記第１条件の候補を、前記第３条件として提示する

請求項１２に記載のゲーム装置。

[請求項14] ゲームにおいて利用されるオブジェクトを複数のユーザ間において交換する条件である第１条件を第１ユーザから受け付ける第１受付手順と、

前記第１受付手順によって受け付けられた前記第１条件を前記複数のユーザのうち少なくとも第２ユーザに提示する第１提示手順と、

前記第１提示手順によって前記第１条件が提示されたことに応じて、前記第１ユーザと前記第２ユーザとの間において前記オブジェクトを交換する条件である第２条件を前記第２ユーザから受け付ける第２受付手順と、

前記第２受付手順によって受け付けられた前記第２条件を少なくとも前記第１ユーザに提示する第２提示手順と、

前記第２提示手順によって提示された前記第２条件によって前記オブジェクトを交換するか否かを示す交換指示を前記第１ユーザから受け付けて、受け付けた前記交換指示に基づいて前記オブジェクトの交換を実行する実行手順と

を有するゲーム装置の制御方法。

[請求項15] ゲームにおいて利用されるオブジェクトを複数のユーザ間において交換する条件である第１条件を第１ユーザから受け付ける第１受付ステップと、

前記第１受付ステップにおいて受け付けられた前記第１条件を前記複数のユーザのうち少なくとも第２ユーザに提示する第１提示ステップと、

前記第１提示ステップにおいて前記第１条件が提示されたことに応じて、前記第１ユーザと前記第２ユーザとの間において前記オブジェ

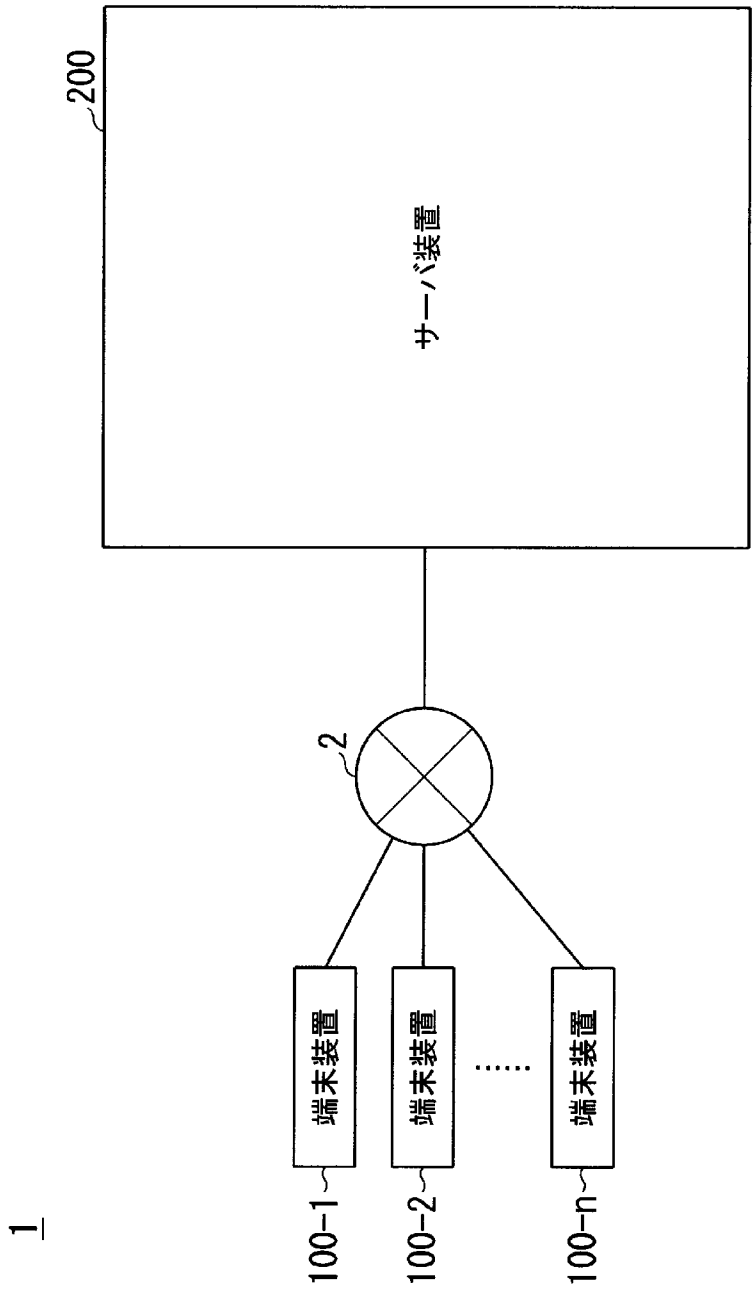
クトを交換する条件である第２条件を前記第２ユーザから受け付ける第２受付ステップと、

前記第２受付ステップにおいて受け付けられた前記第２条件を少なくとも前記第１ユーザに提示する第２提示ステップと、

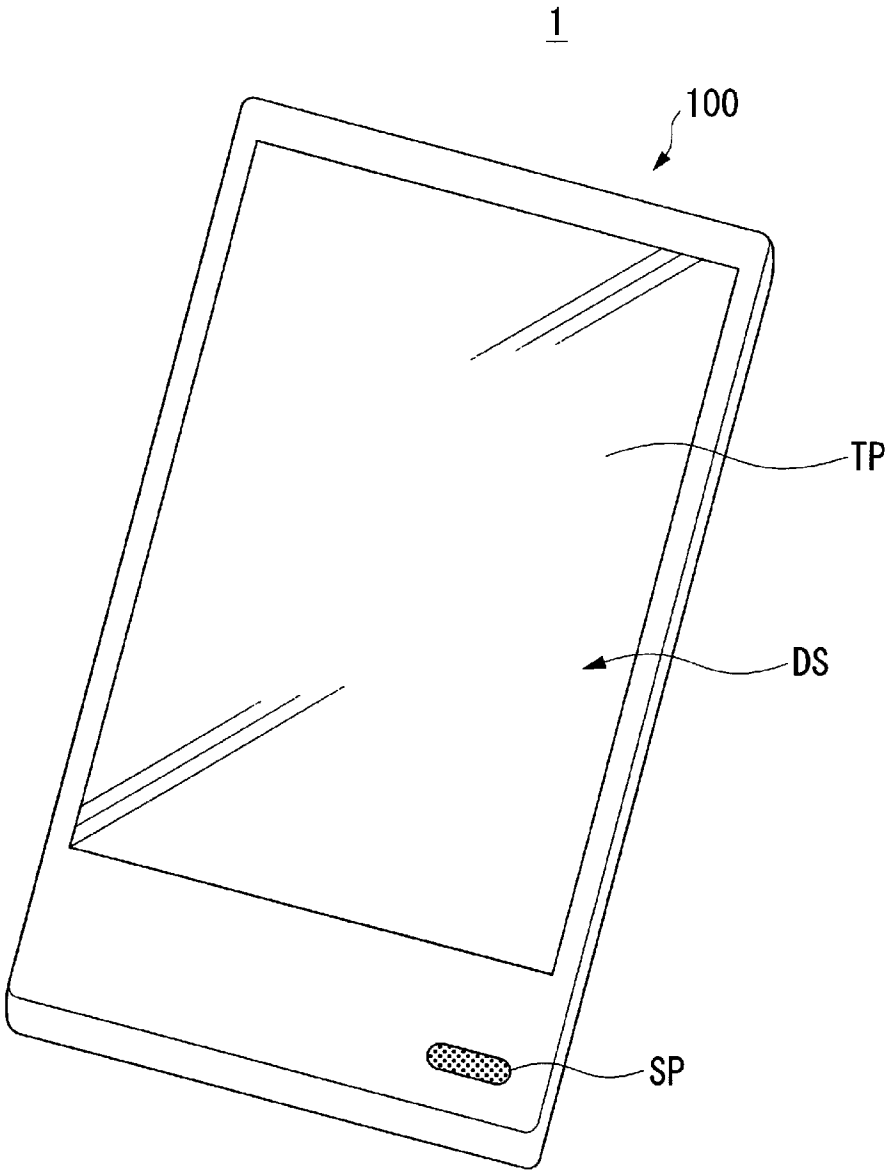
前記第２提示ステップにおいて提示された前記第２条件によって前記オブジェクトを交換するか否かを示す交換指示を前記第１ユーザから受け付けて、受け付けた前記交換指示に基づいて前記オブジェクトの交換を実行する実行ステップと

を実行させるためのプログラム。

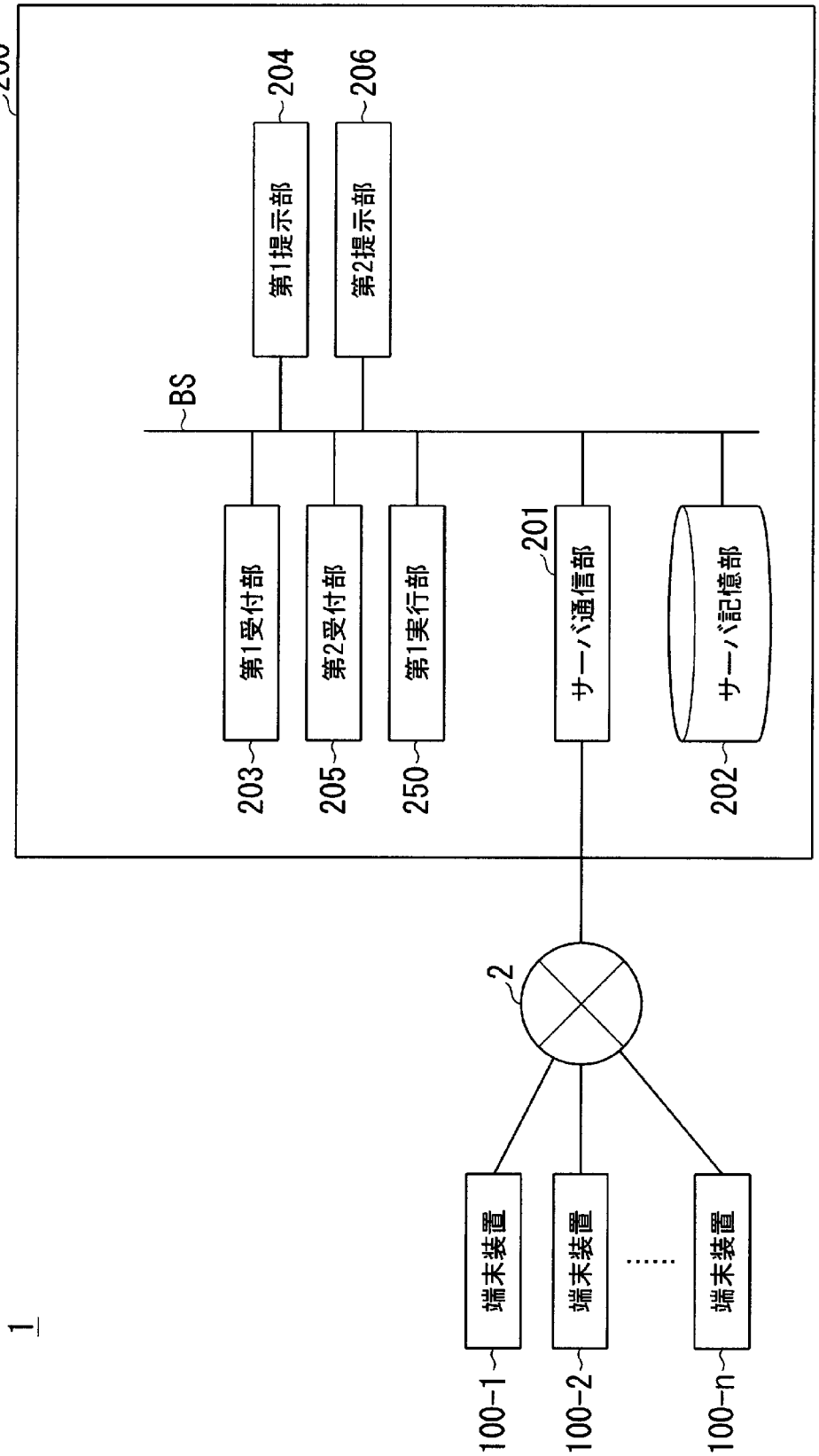
[図1]



[図2]



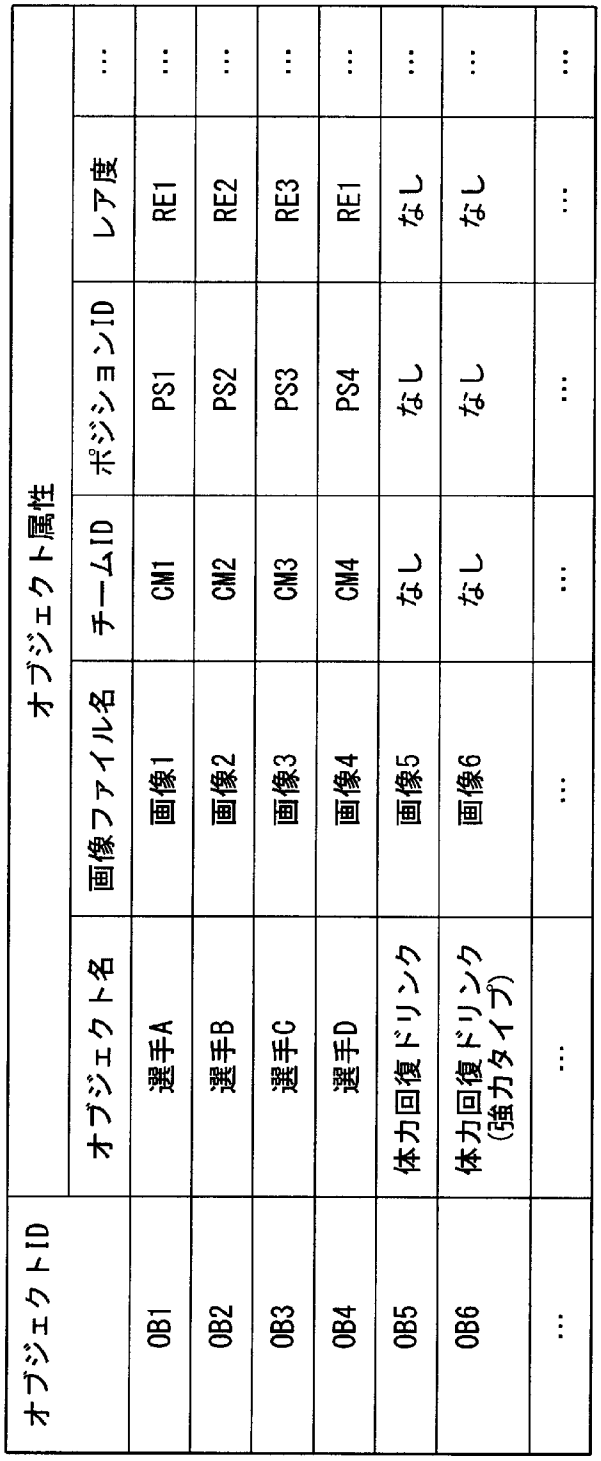
[図3]


1
200
204
206
第1提示部
第2提示部
BS
第1受付部
第2受付部
第1実行部
201
サーバ通信部
サーバ記憶部
203
205
250
202
2
端末装置
端末装置
端末装置
100-1
100-2
100-n

[図4]

ユーザID	ユーザ名
U1	ユーザA
U2	ユーザB
U3	ユーザC
U4	ユーザD
…	…

[図5]



オブジェクトID	オブジェクト属性				
	オブジェクト名	画像ファイル名	チームID	ポジションID	レア度	…
OB1	選手A	画像1	CM1	PS1	RE1	…
OB2	選手B	画像2	CM2	PS2	RE2	…
OB3	選手C	画像3	CM3	PS3	RE3	…
OB4	選手D	画像4	CM4	PS4	RE1	…
OB5	体力回復ドリンク	画像5	なし	なし	なし	…
OB6	体力回復ドリンク(強力タイプ)	画像6	なし	なし	なし	…
…	…	…	…	…	…	…

[図6]

ユーザID	オブジェクトID	レベル	所有数
U1	OB1	LV1	1
U1	OB2	LV2	1
U1	OB5	なし	2
U1	OB6	なし	3
…	…	…	…
U2	OB3	LV3	1
U2	OB4	LV4	1
U2	OB5	なし	10
U2	OB6	なし	3
…	…	…	…
U3	OB5	なし	5
…	…	…	…
U4	OB6	なし	2
…	…	…	…

[図7A]

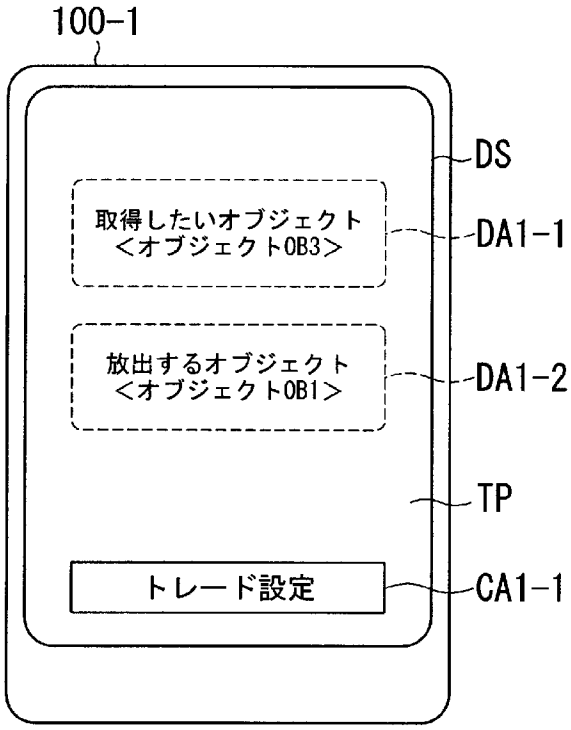
トレード設定をしたユーザのユーザID	放出オブジェクトのオブジェクトID	取得したいオブジェクトのオブジェクトID
U1	OB1	OB3
…	…	…

[図7B]

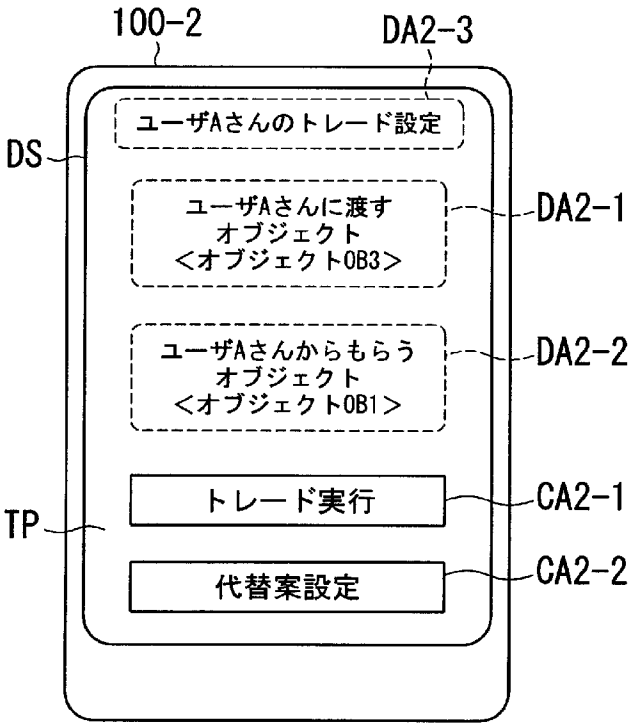
代替提案情報

代替案を設定したユーザのユーザID	放出オブジェクトのオブジェクトID	取得したいオブジェクトのオブジェクトID
U2	OB4	OB1
…	…	…

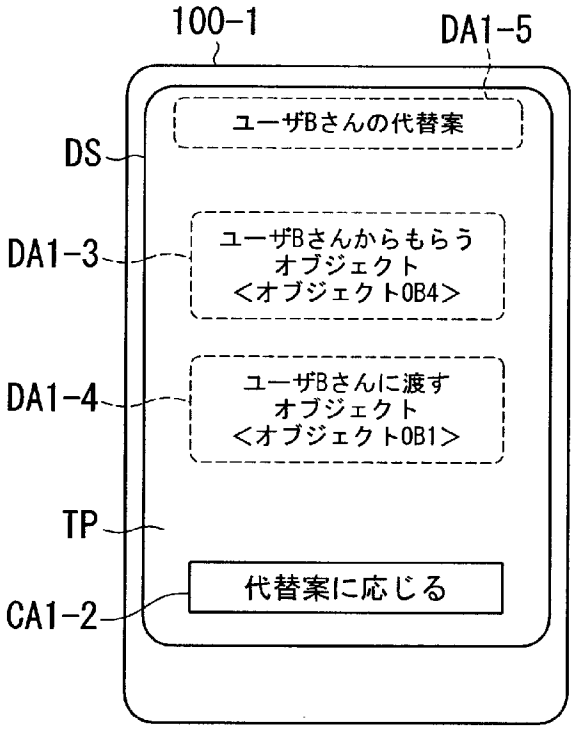
[図8A]


100-1
DS
取得したいオブジェクト
<オブジェクトOB3>
DA1-1
放出するオブジェクト
<オブジェクトOB1>
DA1-2
TP
トレード設定
CA1-1

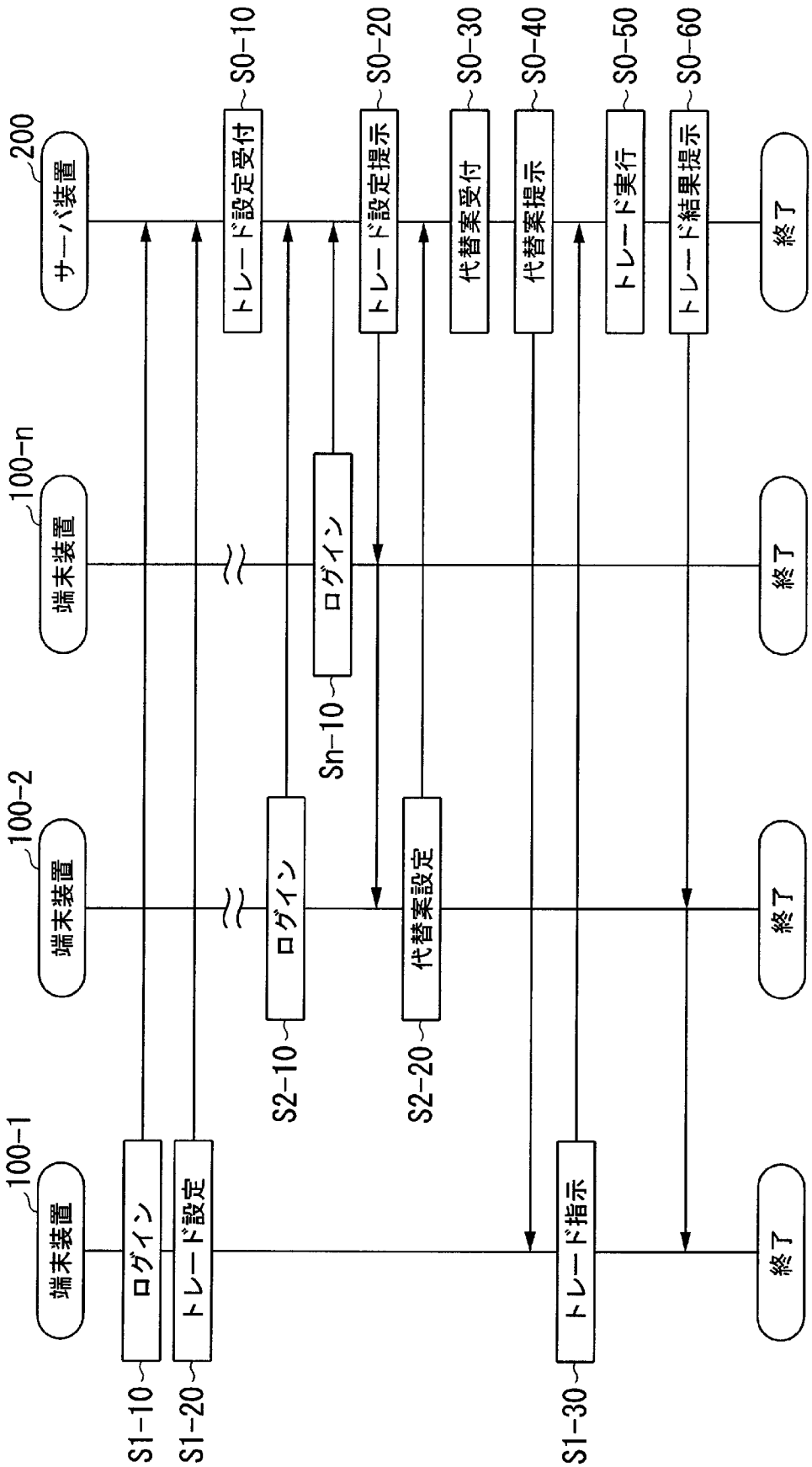
[図8B]


100-2
DA2-3
ユーザAさんのトレード設定
DS
ユーザAさんに渡す
オブジェクト
<オブジェクトOB3>
DA2-1
ユーザAさんからもらう
オブジェクト
<オブジェクトOB1>
DA2-2
トレード実行
CA2-1
TP
代替案設定
CA2-2

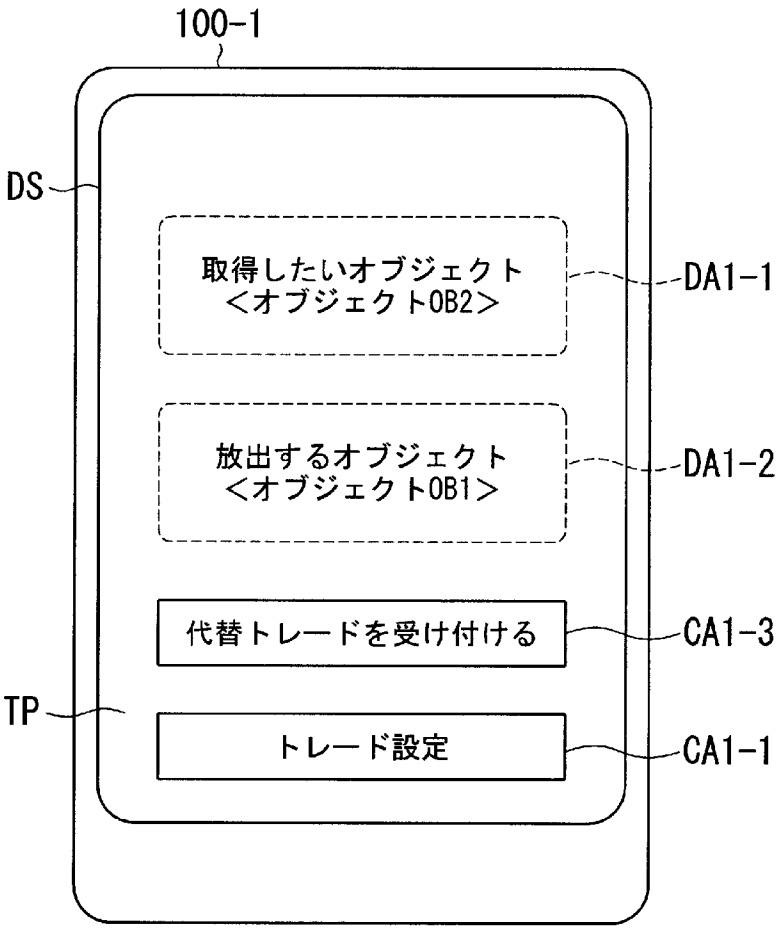
[図8C]


100-1
DA1-5
ユーザBさんの代替案
DS
DA1-3
ユーザBさんからもらう
オブジェクト
<オブジェクトOB4>
DA1-4
ユーザBさんに渡す
オブジェクト
<オブジェクトOB1>
TP
代替案に応じる
CA1-2

[図9]


100-1
端末装置
ログイン
S1-10
トレード設定
S1-20
100-2
端末装置
ログイン
S2-10
100-n
端末装置
ログイン
Sn-10
200
サーバ装置
トレード設定受付
S0-10
トレード設定提示
S0-20
代替案受付
S0-30
代替案設定
S2-20
代替案提示
S0-40
トレード指示
S1-30
トレード実行
S0-50
トレード結果提示
S0-60
終了
終了
終了
終了

[図10]

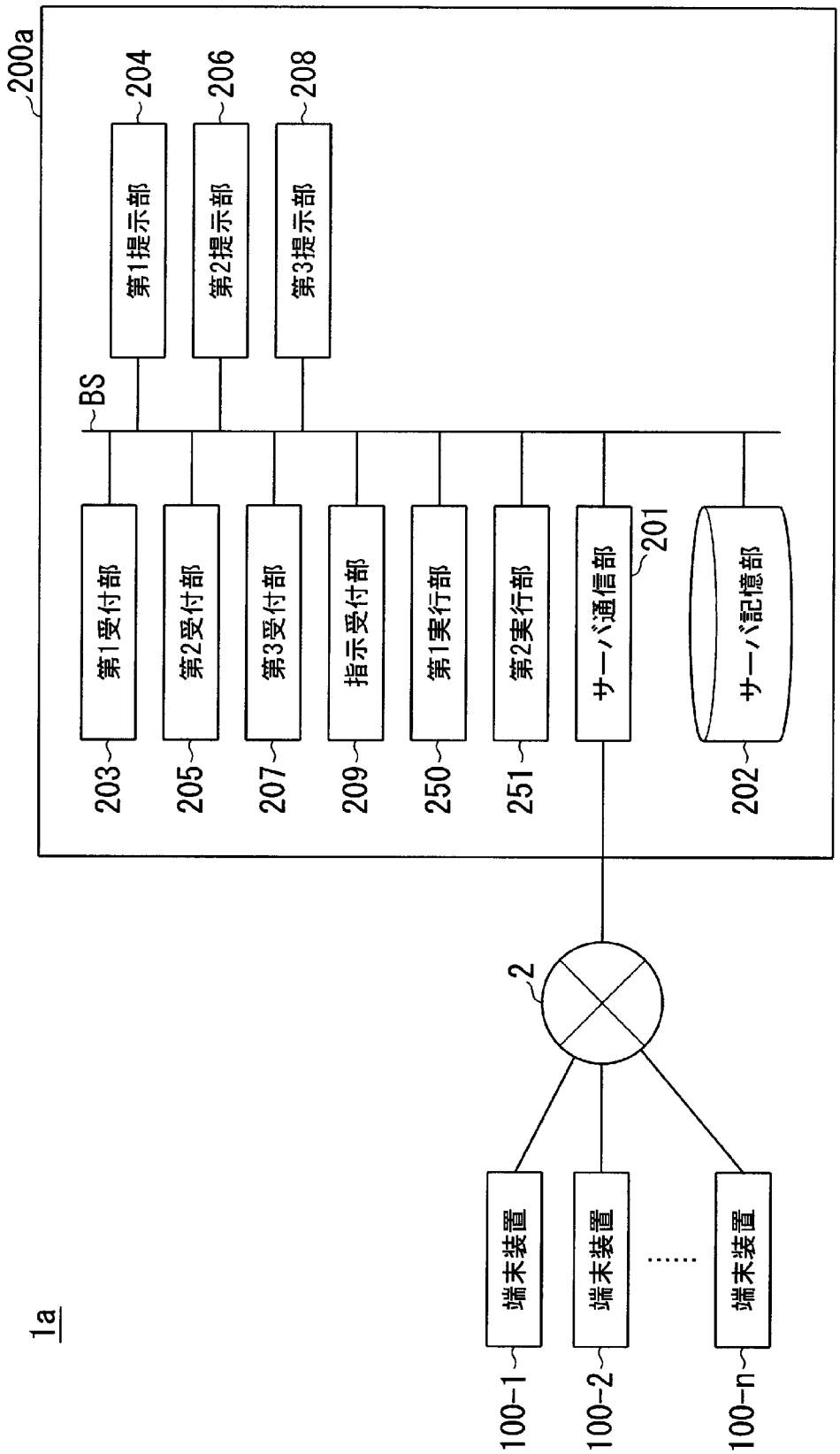


[図11]

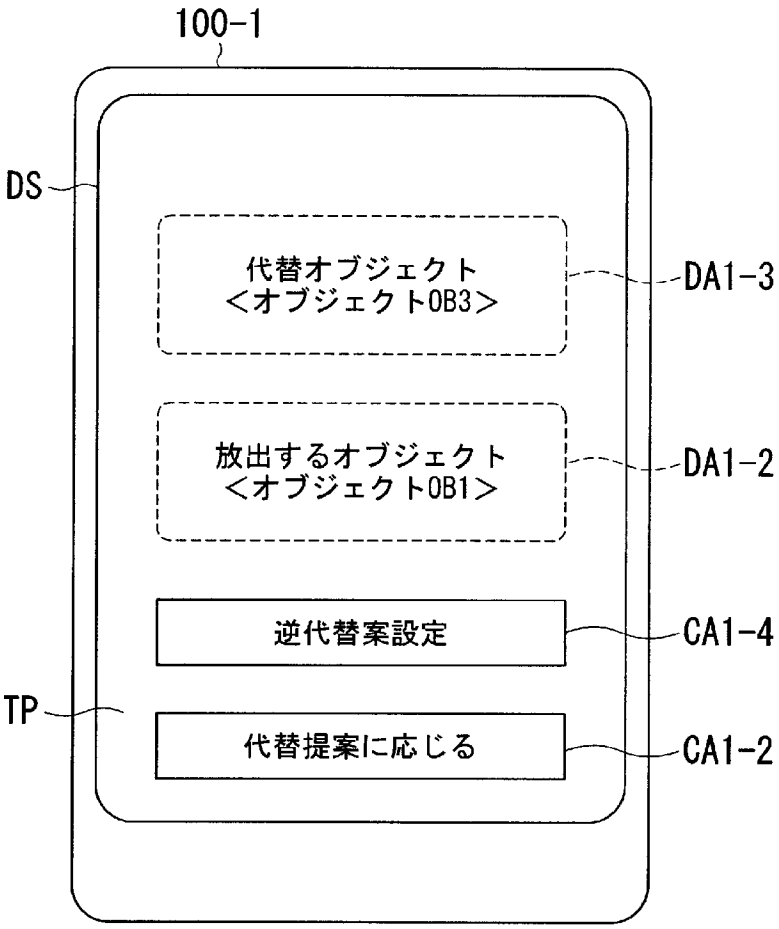
ユーザ関係情報

第1ユーザID	第2ユーザID
U1	U2
U2	U3
…	…

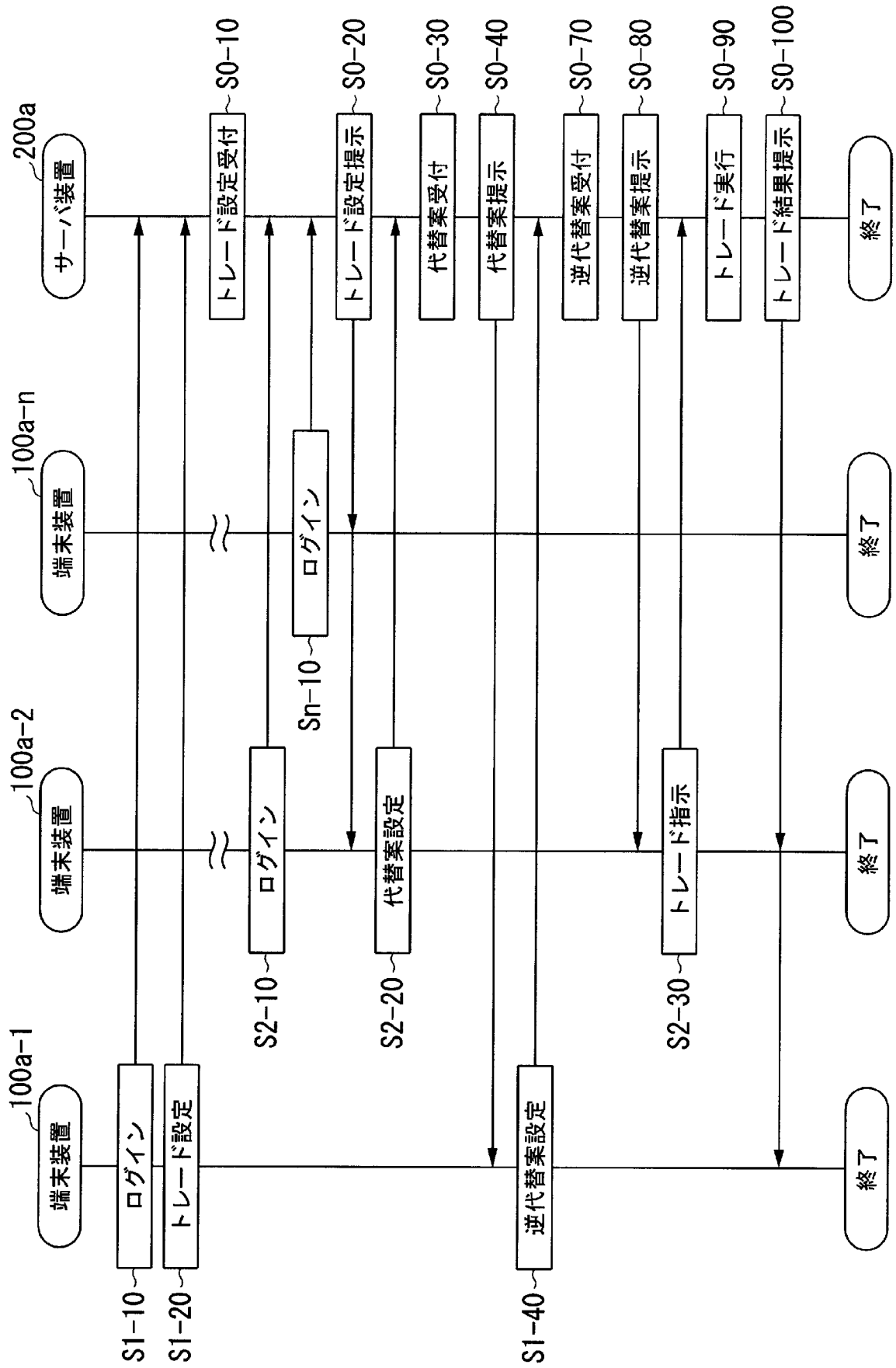
[図12]


1a
200a
BS
第1提示部
204
第2提示部
206
第3提示部
208
第1受付部
203
第2受付部
205
第3受付部
207
指示受付部
209
第1実行部
250
第2実行部
251
サーバ通信部
201
サーバ記憶部
202
2
端末装置
100-1
端末装置
100-2
端末装置
100-n

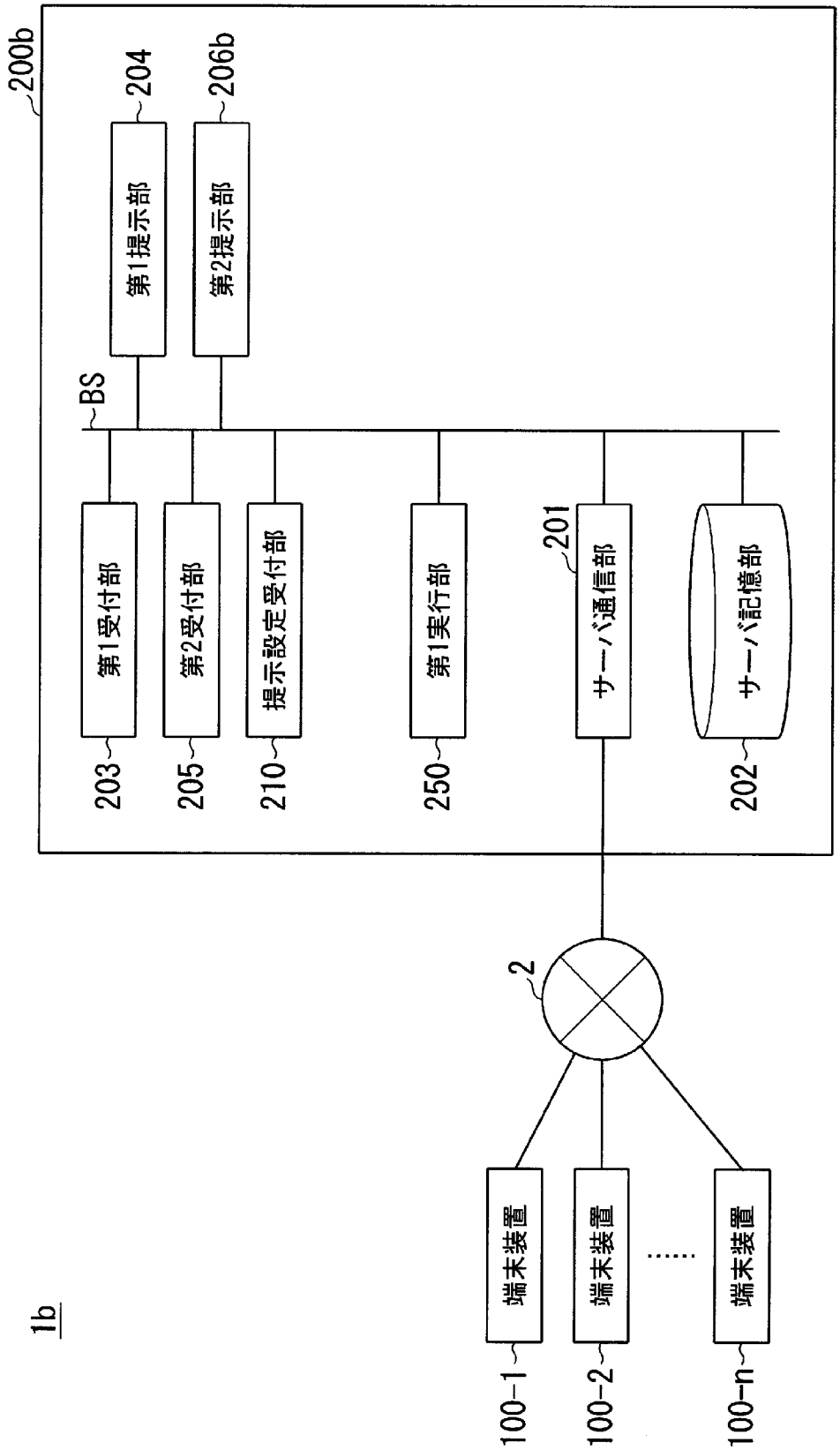
[図13]


100-1
DS
代替オブジェクト
<オブジェクトOB3>
DA1-3
放出するオブジェクト
<オブジェクトOB1>
DA1-2
逆代替案設定
CA1-4
TP
代替提案に応じる
CA1-2

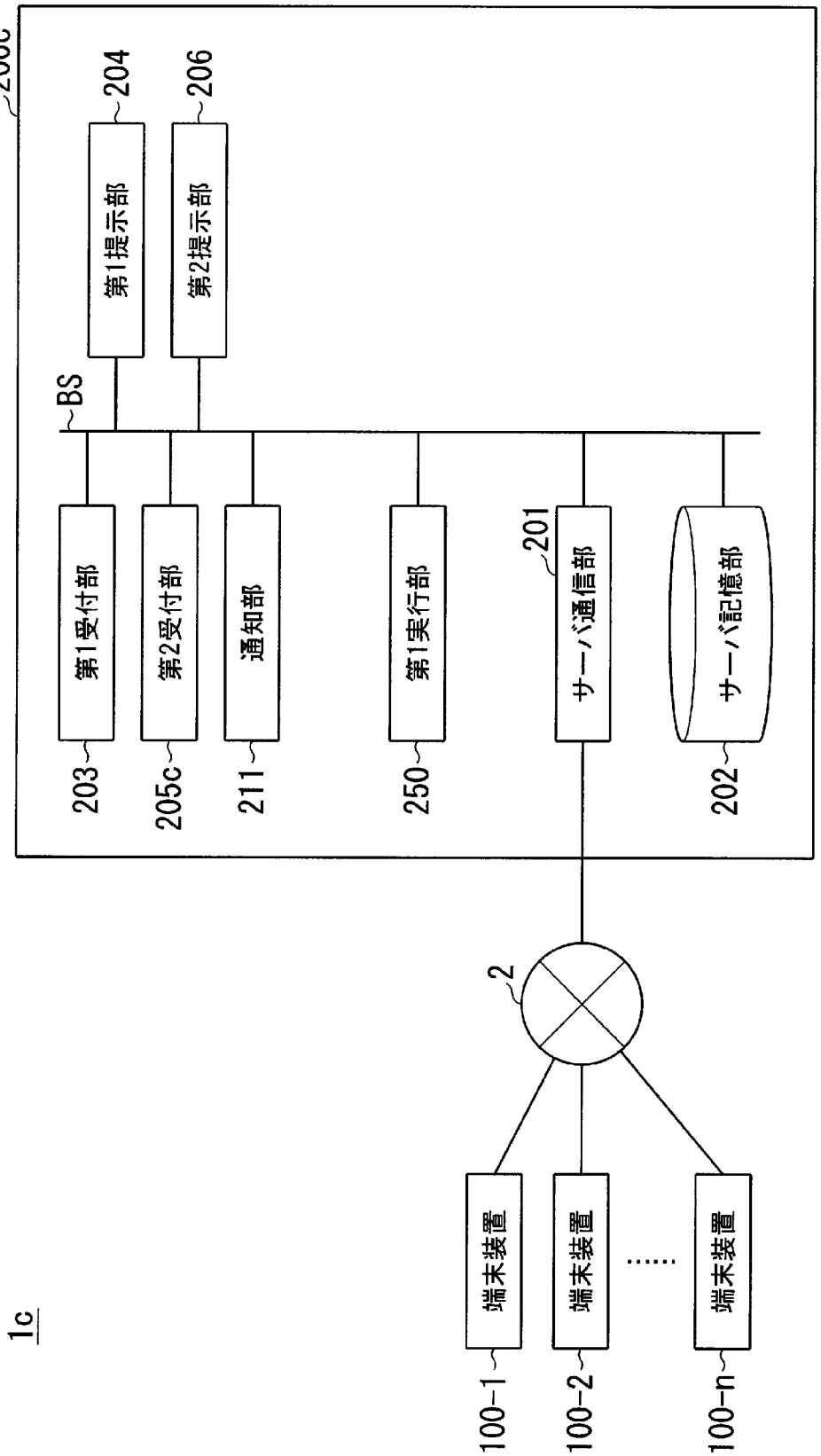
[図14]


100a-1
端末装置
ログイン
S1-10
トレード設定
S1-20
100a-2
端末装置
ログイン
S2-10
代替案設定
S2-20
Sn-10
100a-n
端末装置
ログイン
200a
サーバ装置
S0-10
トレード設定受付
S0-20
トレード設定提示
S0-30
代替案受付
S0-40
代替案提示
S1-40
逆代替案設定
S0-70
逆代替案受付
S0-80
逆代替案提示
S2-30
トレード指示
S0-90
トレード実行
S0-100
トレード結果提示
終了
終了
終了
終了

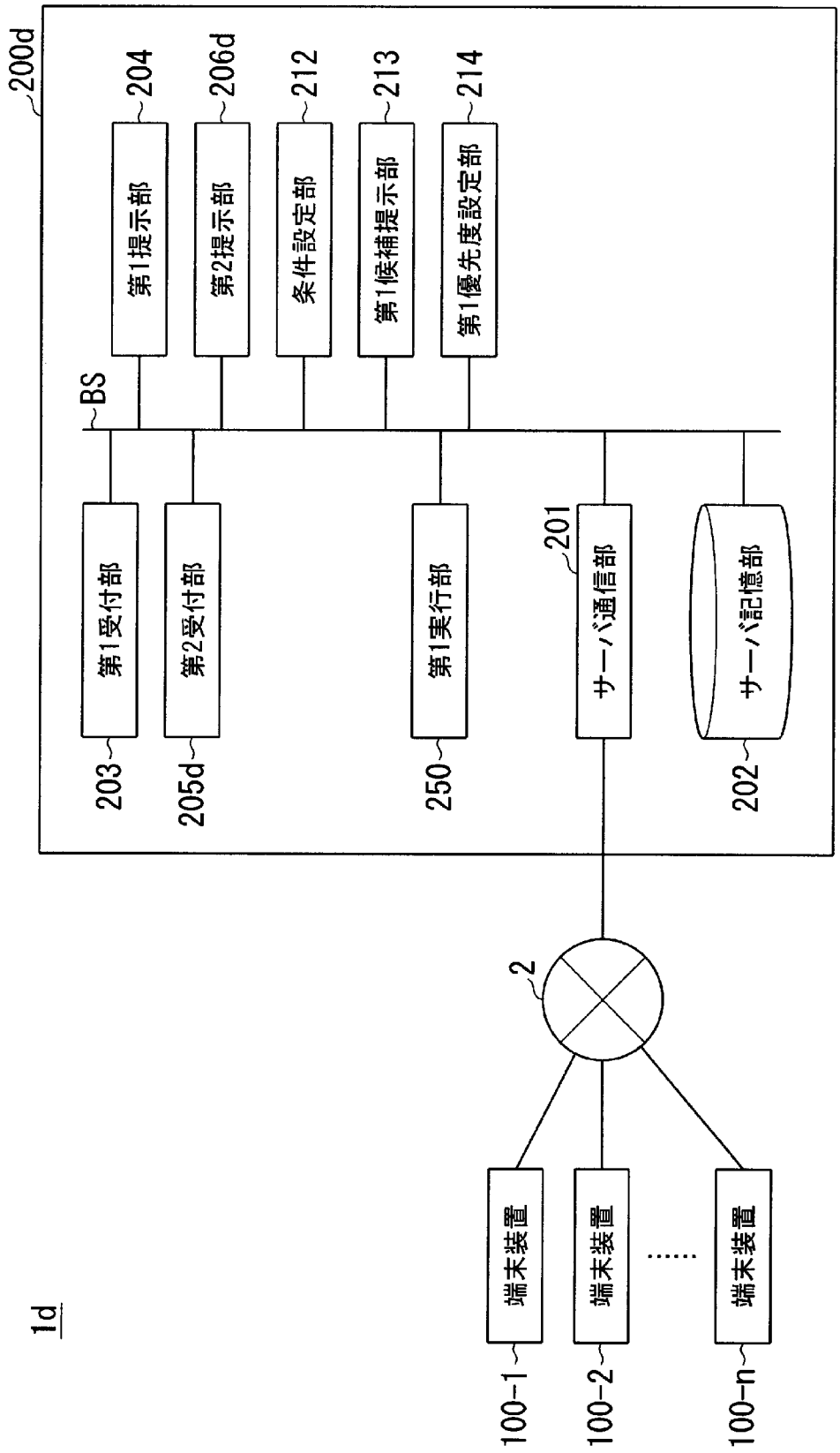
[図15]


1b
200b
204
206b
第1提示部
第2提示部
BS
第1受付部
第2受付部
提示設定受付部
第1実行部
201
サーバ通信部
サーバ記憶部
203
205
210
250
202
2
端末装置
端末装置
端末装置
100-1
100-2
100-n

[図16]


1c
200c
204
206
第1提示部
第2提示部
BS
第1受付部
第2受付部
通知部
第1実行部
201
サーバ通信部
サーバ記憶部
203
205c
211
250
202
2
端末装置
端末装置
端末装置
100-1
100-2
100-n

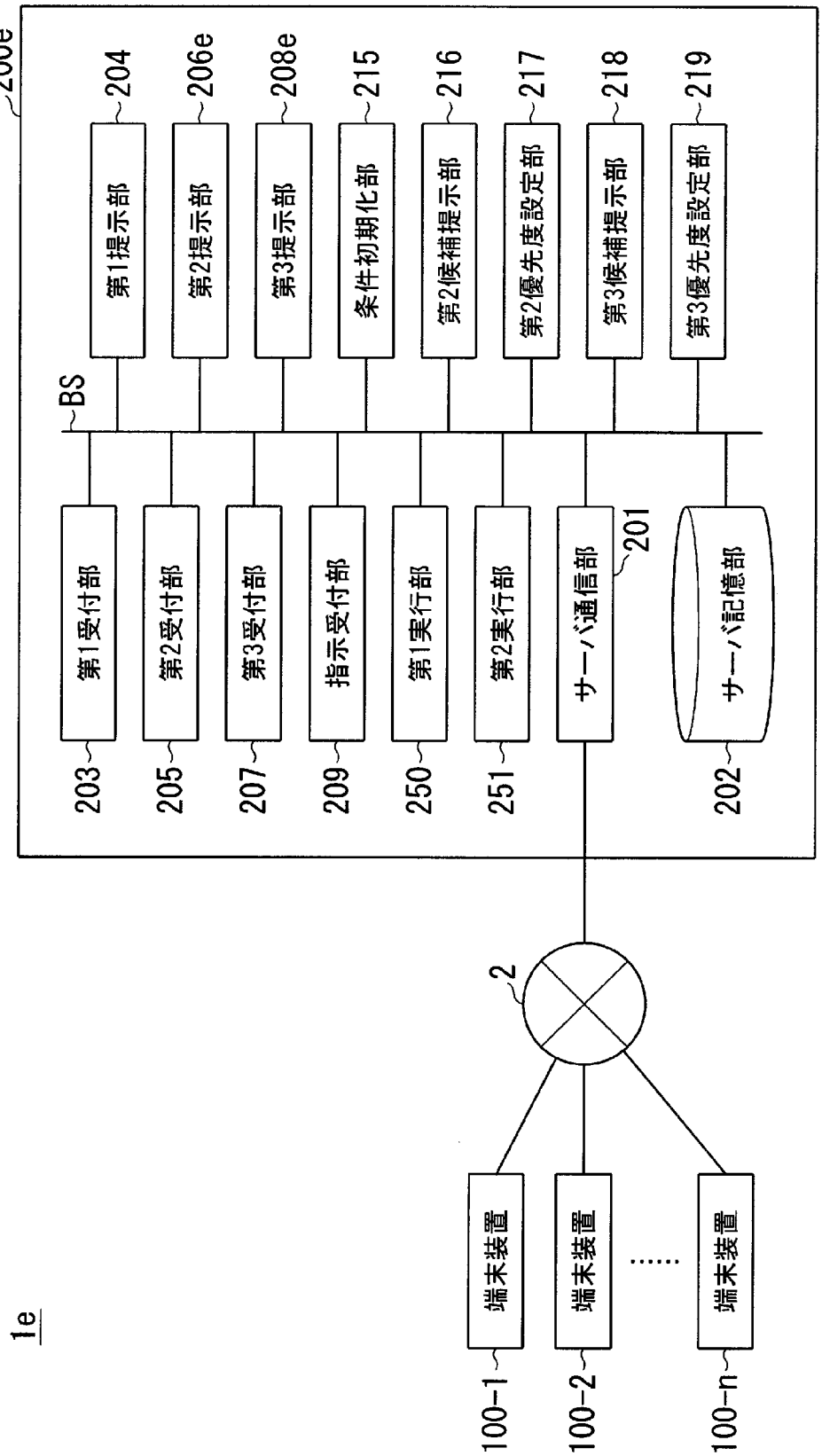
[図17]


1d
200d
204
206d
212
213
214
第1提示部
第2提示部
条件設定部
第1候補提示部
第1優先度設定部
BS
第1受付部
第2受付部
第1実行部
201
サーバ通信部
サーバ記憶部
203
205d
250
202
2
端末装置
端末装置
端末装置
100-1
100-2
100-n

[図18]

提示候補ID	オブジェクトID	レベル	提示数	優先度
CD1	OB3	LV3	1	1
CD2	OB4	LV4	1	2
CD3	OB5	なし	1	3
CD4	OB6	なし	1	4
…	…	…	…	…

[図19]


1e
200e
BS
第1提示部
204
第2提示部
206e
第3提示部
208e
条件初期化部
215
第2候補提示部
216
第2優先度設定部
217
第3候補提示部
218
第3優先度設定部
219
第1受付部
203
第2受付部
205
第3受付部
207
指示受付部
209
第1実行部
250
第2実行部
251
サーバ通信部
201
サーバ記憶部
202
2
端末装置
100-1
端末装置
100-2
端末装置
100-n

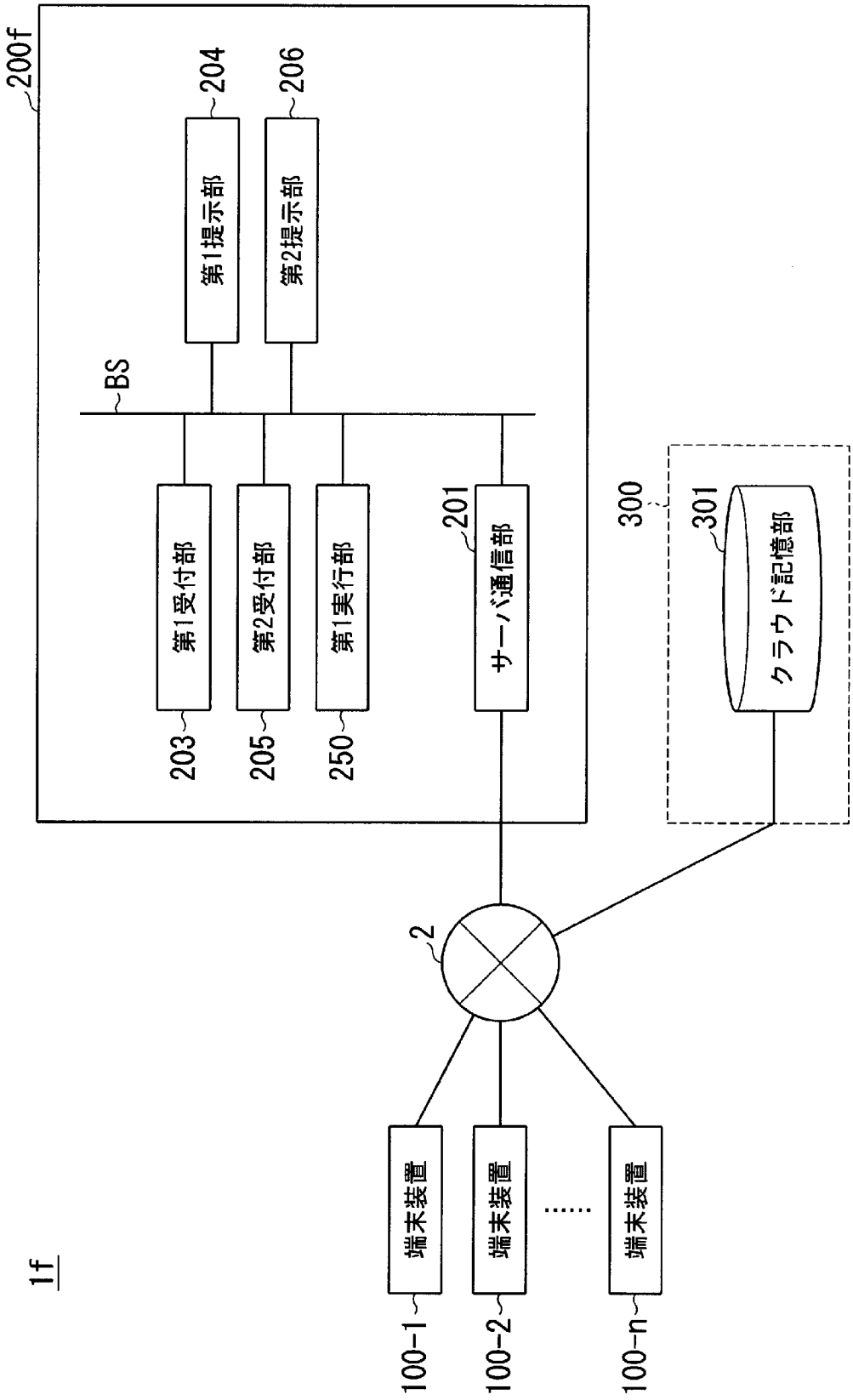
[図20A]

提示候補ID	オブジェクトID	レベル	提示数	優先度
CD1	OB3	LV3	1	1
CD2	OB4	LV4	1	2
CD3	OB5	なし	1	3
CD4	OB6	なし	1	4
…	…	…	…	…

[図20B]

提示候補ID	オブジェクトID	レベル	提示数	優先度
CD1	OB1	LV1	1	1
CD2	OB2	LV2	1	2
CD3	OB5	なし	1	3
CD4	OB6	なし	1	4
…	…	…	…	…

[図21]


1f
200f
204
第1提示部
206
第2提示部
BS
第1受付部
第2受付部
第1実行部
201
サーバ通信部
203
205
250
300
301
クラウド記憶部
2
端末装置
端末装置
端末装置
100-1
100-2
100-n

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2013/067399

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F13/00(2006.01)i, *A63F13/12*(2006.01)i, *G06Q30/06*(2012.01)i

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
A63F13/00-13/12, 9/24, G06Q30/06, 50/10

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

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2013
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2013	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2013

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X A	JP 2005-28103 A (Nintendo Co., Ltd.), 03 February 2005 (03.02.2005), paragraphs [0009] to [0010], [0125], [0127] to [0128], [0131], [0138], [0184], [0195] to [0197]; fig. 5 & JP 2007-130501 A & JP 2007-130502 A & JP 2007-175508 A & JP 2011-40080 A & JP 2012-157786 A & JP 2012-245391 A & JP 2013-106964 A & US 2004/0259642 A1 & US 2009/0124393 A1 & US 2013/0196771 A & EP 1493474 A2	1,4,6-8, 14-15 2-3,5,9-13

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

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

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
20 September, 2013 (20.09.13)	01 October, 2013 (01.10.13)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office Facsimile No.	Authorized officer Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2013/067399

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2007-532224 A (Koninklijke Philips Electronics N.V.), 15 November 2007 (15.11.2007), paragraphs [0037] to [0039] & US 2007/0276769 A1 & EP 1741037 A & WO 2005/101226 A1 & KR 10-2007-0012804 A & CN 1942873 A	1-15
A	JP 2003-23661 A (Konami Computer Entertainment Osaka, Inc.), 24 January 2003 (24.01.2003), abstract; paragraphs [0164] to [0168], [0189] (Family: none)	1-15
A	JP 2002-245269 A (NEC Corp.), 30 August 2002 (30.08.2002), paragraphs [0037] to [0038], [0057] to [0058] (Family: none)	1-15
A	JP 2003-44700 A (Yugen Kaisha OS Planning), 14 February 2003 (14.02.2003), abstract (Family: none)	1-15

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１３／０６７３９９

Ａ．　発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F13/00(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i, G06Q30/06(2012.01)i

Ｂ．　調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F13/00-13/12, 9/24
G06Q30/06, 50/10

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	１９２２－１９９６年
日本国公開実用新案公報	１９７１－２０１３年
日本国実用新案登録公報	１９９６－２０１３年
日本国登録実用新案公報	１９９４－２０１３年

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

Ｃ．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
X A	JP 2005-28103 A（任天堂株式会社）2005.02.03, 段落 0009-0010, 0125, 0127-0128, 0131, 0138, 0184, 0195-0197, 図５ & JP 2007-130501 A & JP 2007-130502 A & JP 2007-175508 A & JP 2011-40080 A & JP 2012-157786 A & JP 2012-245391 A & JP 2013-106964 A & US 2004/0259642 A1 & US 2009/0124393 A1 & US 2013/0196771 A & EP 1493474 A2	1, 4, 6-8, 14-15 2-3, 5, 9-13
A	JP 2007-532224 A（コーニンクレッカ　フィリップス　エレクトロニクス　エヌヴィ）2007.11.15, 段落 0037-0039 & US 2007/0276769 A1 & EP 1741037 A & WO 2005/101226 A1 & KR 10-2007-0012804 A & CN 1942873 A	1-15

☑　Ｃ欄の続きにも文献が列挙されている。

☐　パテントファミリーに関する別紙を参照。

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

国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日
２０．０９．２０１３	０１．１０．２０１３

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

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

Ｃ（続き）．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
A	JP 2003-23661 A（株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪）2003.01.24，要約，段落 0164-0168,0189（ファミリーなし）	1-15
A	JP 2002-245269 A（日本電気株式会社）2002.08.30，段落 0037-0038,0057-0058（ファミリーなし）	1-15
A	JP 2003-44700 A（有限会社オーエス・プランニング）2003.02.14，要約（ファミリーなし）	1-15