

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第5113943号  
(P5113943)

(45) 発行日 平成25年1月9日(2013.1.9)

(24) 登録日 平成24年10月19日(2012.10.19)

(51) Int.Cl.	F 1
<b>A 6 3 F 13/00 (2006.01)</b>	A 6 3 F 13/00 M
<b>A 6 3 F 13/12 (2006.01)</b>	A 6 3 F 13/00 C
	A 6 3 F 13/12 C

請求項の数 7 (全 16 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2012-41908 (P2012-41908)</p> <p>(22) 出願日 平成24年2月28日 (2012.2.28)</p> <p>審査請求日 平成24年5月29日 (2012.5.29)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 599115217 株式会社 ディー・エヌ・エー 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号</p> <p>(74) 代理人 100126572 弁理士 村越 智史</p> <p>(72) 発明者 池田 隆児 東京都渋谷区代々木四丁目30番3号 株 式会社ディー・エヌ・エー内</p> <p>審査官 宇佐田 健二</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームを提供する装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーによって操作される端末装置に通信回線を介して接続され、ゲームを提供する装置であって、

少なくとも複数のゲーム媒体に関する情報を記憶する情報記憶手段と、

前記情報記憶手段から複数のゲーム媒体に関する情報を読み取って、該複数のゲーム媒体の中から特定の基準を満たす複数の特定ゲーム媒体を1つのゲーム媒体群として識別する第1の識別手段と、

前記1つのゲーム媒体群を構成する前記複数の特定ゲーム媒体の枚数を識別する第2の識別手段と、

前記1つのゲーム媒体群を識別する第1情報と該1つのゲーム媒体群を構成する前記複数の特定ゲーム媒体の枚数を識別する第2情報とを含む画像を生成して前記端末装置の表示部に表示させる制御手段と、

を具備し、

前記制御手段が、前記複数のゲーム媒体の各々を前記画像における1つの単位表示領域に配置する第1表示モードから、前記第1情報と前記第2情報とを前記画像における1つの単位表示領域に配置する第2表示モードに移行する装置。

【請求項2】

前記第2情報は、前記画像において、文字として表現されるか、又は、前記枚数のゲーム媒体が重なり合った図形として表現される、請求項1に記載の装置。

## 【請求項 3】

前記制御手段は、前記第 2 表示モードにおいて、前記端末装置の表示部に表示させた前記画像に表示された複数のゲーム媒体群のうち該端末装置の入力部を介してプレイヤーにより処理対象として選択された 1 つのゲーム媒体群の情報を該端末装置から受信し、該 1 つのゲーム媒体群を構成する複数の特定ゲーム媒体を前記画像における特定の表示領域に配置する、請求項 1 または請求項 2 に記載の装置。

## 【請求項 4】

前記特定の基準が、特定のパラメータの内容が同一であるゲーム媒体であるという基準である、請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載の装置。

## 【請求項 5】

前記選択された 1 つのゲーム媒体群は、ゲーム媒体の合成対象となるゲーム媒体群である、請求項 3 に記載の装置。

## 【請求項 6】

プレイヤーによって操作される端末装置と、通信回線を介して該端末装置に接続され、ゲームを提供する装置と、を含むゲームシステムであって、

少なくとも複数のゲーム媒体に関する情報を記憶する情報記憶手段と、

前記情報記憶手段から複数のゲーム媒体に関する情報を読み取って、該複数のゲーム媒体の中から特定の基準を満たす複数の特定ゲーム媒体を 1 つのゲーム媒体群として識別する第 1 の識別手段と、

前記 1 つのゲーム媒体群を構成する前記複数の特定ゲーム媒体の枚数を識別する第 2 の識別手段と、

前記 1 つのゲーム媒体群を識別する第 1 情報と該 1 つのゲーム媒体群を構成する前記複数の特定ゲーム媒体の枚数を識別する第 2 情報とを含む画像を生成して前記端末装置の表示部に表示させる制御手段と、

を具備し、

前記制御手段が、前記複数のゲーム媒体の各々を前記画像における 1 つの単位表示領域に配置する第 1 表示モードから、前記第 1 情報と前記第 2 情報とを前記画像における 1 つの単位表示領域に配置する第 2 表示モードに移行するゲームシステム。

## 【請求項 7】

プレイヤーによって操作される端末装置に通信回線を介して接続され、少なくとも複数のゲーム媒体に関する情報を記憶する情報記憶手段にアクセス可能なコンピュータを、

前記情報記憶手段から複数のゲーム媒体に関する情報を読み取って、該複数のゲーム媒体の中から特定の基準を満たす複数の特定ゲーム媒体を 1 つのゲーム媒体群として識別する手段、

前記 1 つのゲーム媒体群を構成する前記複数の特定ゲーム媒体の枚数を識別する手段、

前記 1 つのゲーム媒体群を識別する第 1 情報と該 1 つのゲーム媒体群を構成する前記複数の特定ゲーム媒体の枚数を識別する第 2 情報とを含む画像を生成して前記端末装置の表示部に表示させる手段、

前記複数のゲーム媒体の各々を前記画像における 1 つの単位表示領域に配置する第 1 表示モードから、前記第 1 情報と前記第 2 情報とを前記画像における 1 つの単位表示領域に配置する第 2 表示モードに移行する手段、

として機能させるゲームプログラム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、ゲームを提供する装置に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

近年、携帯電話機、パーソナルコンピュータやゲーム用コンソール等においてプレイされるゲームとして、いわゆる「カードゲーム」が広まっている。カードゲームにおいては

10

20

30

40

50

、ユーザは、キャラクタを配したカードを収集したり他のユーザと交換することができ、さらに、自己が保有するカードを他のユーザのカード又はゲーム上で出現するキャラクタと対戦させたりすることもできる。

【0003】

個々のカードには、ゲームの進行に必要なパラメータ（例えば「属性」、「レベル」、「攻撃力」、「防御力」等）が設定されている。これらのパラメータはゲームの進行に伴って更新され、更新されたパラメータに基づいてさらにゲームが進行する。

【0004】

カードゲームにおいてユーザの保有するカードを管理するための手法が、特開2009-50387号公報（特許文献1）に開示されている。この文献には、ユーザの保有するカードがディスプレイにおいて並べて表示され、このように表示されたカードからユーザが利用したいカードをマウスを用いて選択する手法が開示されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2009-50387号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上述した従来技術にかかる手法では、ユーザの保有するカードが増加した場合には、ユーザは、ディスプレイに表示された膨大な量のカードを1枚ずつ確認し、利用したいカードを選択しなくてはならないため、多大な時間及び労力を必要とする。この問題は、特に、ディスプレイの表示領域が狭い携帯電話機や携帯型のゲームコンソールのような小型の装置を用いてカードゲームをプレイする場合に顕著となる。

20

そこで、本発明の実施形態によって、ユーザの保有するカードを効率的に表示する装置を提供する。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の一実施形態に係る装置は、プレイヤーによって操作される端末装置に通信回線を介して接続され、ゲームを提供する装置であって、

30

複数のゲーム媒体の中から特定の基準を満たす複数の特定ゲーム媒体を1つのゲーム媒体群として識別する第1の識別手段と、

前記1つのゲーム媒体群を構成する前記複数の特定ゲーム媒体の枚数を識別する第2の識別手段と、

前記1つのゲーム媒体群を識別する第1情報と該1つのゲーム媒体群を構成する前記複数の特定ゲーム媒体の枚数を識別する第2情報とを含む画像を生成する制御手段と、を具備する。

【0008】

本発明の一実施形態に係るゲームシステムは、プレイヤーによって操作される端末装置と、通信回線を介して該端末装置に接続され、ゲームを提供する装置と、を含むゲームシステムであって、

40

複数のゲーム媒体の中から特定の基準を満たす複数の特定ゲーム媒体を1つのゲーム媒体群として識別する第1の識別手段と、

前記1つのゲーム媒体群を構成する前記複数の特定ゲーム媒体の枚数を識別する第2の識別手段と、

前記1つのゲーム媒体群を識別する第1情報と該1つのゲーム媒体群を構成する前記複数の特定ゲーム媒体の枚数を識別する第2情報とを含む画像を生成する制御手段と、を具備する。

【0009】

本発明の一実施形態に係るゲームプログラムは、コンピュータを、複数のゲーム媒体の

50

中から特定の基準を満たす複数の特定ゲーム媒体を1つのゲーム媒体群として識別する手段、

前記1つのゲーム媒体群を構成する前記複数の特定ゲーム媒体の枚数を識別する手段、

前記1つのゲーム媒体群を識別する第1情報と該1つのゲーム媒体群を構成する前記複数の特定ゲーム媒体の枚数を識別する第2情報とを含む画像を生成する手段、

として機能させる。

【発明の効果】

【0010】

本発明の実施形態により、ユーザの保有するゲーム媒体を効率的に表示するゲームを提供することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】図1は、本発明の実施形態1に係るゲームシステムのアーキテクチャを概略的に示すブロック図である。

【図2】図2は、本発明の実施形態1に係る端末装置30のアーキテクチャを概念的に示すブロック図である。

【図3】図3は、本発明の実施形態1に係るサーバ装置10の機能を示すブロック図である。

【図4】図4は、本発明の実施形態1に係るサーバ装置10のゲームプログラム記憶部51により記憶されたカードの具体例を示す表である。

【図5】図5は、本発明の実施形態1に係るサーバ装置10のカード識別52により識別されたカード群の具体例を示す表である。

20

【図6】図6は、本発明の実施形態1に係るサーバ装置10のカード識別部52により識別されたカード群の別の具体例を示す表である。

【図7】図7は、本発明の実施形態1に係る端末装置30による第1表示モードでの表示の様子を示す模式図である。

【図8】図8は、本発明の実施形態1に係る端末装置30による第2表示モードでの表示の様子を示す模式図である。

【図9】図9は、本発明の実施形態2に係るサーバ装置による合成機能の実行時における端末装置の表示の様子を示す模式図である。

【図10A】図10Aは、本発明の実施形態3に係るサーバ装置による合成機能の実行時における端末装置のゲーム画面における領域103及び領域102の表示内容の遷移を示す模式図である。

30

【図10B】図10Bは、本発明の実施形態3に係るサーバ装置による合成機能の実行時における端末装置のゲーム画面における領域103及び領域102の表示内容の遷移を示す模式図である。

【図10C】図10Cは、本発明の実施形態3に係るサーバ装置による合成機能の実行時における端末装置のゲーム画面における領域103及び領域102の表示内容の遷移を示す模式図である。

【図10D】図10Dは、本発明の実施形態3に係るサーバ装置による合成機能の実行時における端末装置のゲーム画面における領域103及び領域102の表示内容の遷移を示す模式図である。

40

【図10E】図10Eは、本発明の実施形態3に係るサーバ装置による合成機能の実行時における端末装置のゲーム画面における領域103及び領域102の表示内容の遷移を示す模式図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、適宜図面を参照し、本発明の様々な実施形態を説明する。なお、図面において共通する構成要素には同一の参照符号が付されている。

【0013】

(実施形態1)

50

本実施形態では、ゲーム媒体を利用したゲームの一例として、カードゲームがオンラインゲームとして提供される場合について説明する。なお、ゲーム媒体として、カードの他にフィギュア、アバター等も利用することができ、ゲーム媒体として表示される内容は、キャラクタの他、武器、アイテム、魔法等、ゲームを進行させるうえでプレイヤーによって保有、管理されるものであれば、いかなる種類のものをも含む。

図1は、本発明の実施形態1に係るゲームシステムのアーキテクチャを概略的に示すブロック図である。図1に示すように、本開示の一実施形態において、オンラインゲーム用サーバ装置10(以下単に「サーバ装置10」ということがある。)は、インターネット等の通信網20を介して、通信機能を備える複数の端末装置30-1, 30-2, …, 30-N(以下「端末装置30」と総称することがある。)と通信可能に接続されている。

10

**【0014】**

サーバ装置10は、図示のとおり、CPU11と、メインメモリ12と、ユーザI/F13と、通信I/F14と、外部メモリ15と、ディスクドライブ16とを含み、これらの各構成要素がバス17を介して互いに電氣的に接続されている。CPU11は、外部メモリ15からオペレーティングシステムやオンラインゲームの進行を制御する様々なプログラムをメインメモリ12にロードし、ロードしたプログラムに含まれる命令を実行する。メインメモリ12は、CPU11が実行するプログラムを格納するために用いられ、例えば、DRAMによって構成される。

**【0015】**

ユーザI/F13は、例えば、オペレータの入力を受け付けるキーボードやマウス等の情報入力装置と、CPU11の演算結果を出力する液晶ディスプレイ等の情報出力装置とを含む。通信I/F14は、ハードウェア、ファームウェア、又は、TCP/IPドライバやPPPドライバ等の通信用ソフトウェア又はこれらの組み合わせとして実装され、通信網20を介して端末装置30と通信可能に構成される。

20

**【0016】**

外部メモリ15は、例えば磁気ディスクドライブで構成され、端末装置30においてオンラインゲームを実行するためのゲームプログラムやオンラインゲームの進行を制御するための制御用プログラム等の様々なプログラムを記憶する。ゲームプログラムは、例えば、アドビシステムズ社が開発した動画やゲームなどを扱うフォーマットであるAdobe Flash(登録商標)を用いて作成されている。Adobe Flashにより作成されたゲームプログラムは、SWF形式のファイルとして外部メモリ15に格納されている。ゲームプログラムについては後述する。ディスクドライブ16は、CD-ROM、DVD-ROM、DVD-R等の各種の記憶メディアに格納されたデータを読み込み、又は、これらの記憶メディアにデータを書き込む。例えば、記憶メディアに格納されたゲームプログラム等のデータは、ディスクドライブ16により読み込まれ、外部メモリ15にインストールされる。

30

**【0017】**

端末装置30は、携帯電話機、スマートフォン、ゲーム用コンソール、パーソナルコンピュータ、タッチパッド、電子書籍リーダー等のサーバ装置10に記憶され、ウェブブラウザ上で表示されたゲームを実行し、操作可能な任意の情報処理装置である。また、端末装置30は、サーバ装置10から後述する通信I/F34を介してゲームプログラムを受信して、ゲームを実行することも可能である。このような様々な端末装置30が共通して有するアーキテクチャについて図2を参照して説明する。

40

図2は、本発明の実施形態1に係る端末装置30のアーキテクチャを概念的に示すブロック図である。端末装置30は、図示のとおり、CPU31と、メインメモリ32と、ユーザI/F33と、通信I/F34と、外部メモリ35と、を含み、これらの各構成要素がバス36を介して互いに電氣的に接続されている。

**【0018】**

CPU31は、外部メモリ35からオペレーティングシステム等の様々なプログラムをメインメモリ32にロードし、ロードしたプログラムに含まれる命令を実行する。メインメモリ32は、CPU31が実行するプログラムを格納するために用いられ、例えば、DRAMによって構成される。

50

## 【 0 0 1 9 】

ユーザI/F33は、例えば、プレイヤー（ユーザ）の入力を受け付けるタッチパネル、キーボード、ボタンやマウス等の情報入力装置と、CPU31の演算結果を出力する液晶ディスプレイ等の情報出力装置とを含む。通信I/F34は、ハードウェア、ファームウェア、又は、TCP/IPドライバやPPPドライバ等の通信用ソフトウェア又はこれらの組み合わせとして実装され、通信網20を介してサーバ装置10と通信可能に構成される。

## 【 0 0 2 0 】

外部メモリ35は、例えば磁気ディスクドライブやフラッシュメモリ等により構成され、オペレーティングシステム等の様々なプログラムを記憶する。また、外部メモリ35は、サーバ装置10から通信I/F34を介してゲームプログラムを受信した場合には、この受信したゲームプログラムを記憶する。

10

## 【 0 0 2 1 】

このようなアーキテクチャを有する端末装置30は、例えば、HTML形式のファイルを解釈して画面表示するためのブラウザソフトウェアと、当該ブラウザソフトウェアに組み込まれるプラグインソフト（例えば、アドビシステムズ社から提供されているFlash Player）を備えており、HTMLファイルに埋め込まれたSWF形式のファイルをサーバ装置10から取得し、当該SWF形式のファイルをブラウザソフトウェア及びプラグインソフトを用いて実行することで、端末装置30のユーザすなわちゲームのプレイヤーにゲーム機能を提供することができる。

## 【 0 0 2 2 】

次に、図1及び図2を参照して、ゲームプログラムについて説明する。

ゲームプログラムは様々な形式でサーバ装置10の外部メモリ15に格納される。例えば、ゲームプログラムは、様々なアプリケーション実行用プラットフォーム上で実行されるアプリケーションソフトウェアとして提供することができる。プレイヤーは、端末装置30を通じて、ゲームアプリケーションを実行又は操作することができる。

20

## 【 0 0 2 3 】

サーバ装置10の外部メモリ15は、端末装置30で実行又は操作可能な様々なゲームを実行又は操作するためのゲームプログラムを記憶する。このゲームプログラムは、例えば、ActionScript、JavaScript（登録商標）等のスクリプト言語や、Objective-C、Java（登録商標）等のオブジェクト指向プログラミング言語で作成することができる。これらのゲームプログラムは、端末装置30に実装されたプラットフォーム上で実行又は操作される。また、外部メモリ15に記憶されるゲームプログラムは、HTML5等のマークアップ言語で作成されたウェブページをCSS3等のスタイルシートで修飾したものであってもよい。このようなマークアップ言語で作成されたウェブページは、端末装置30に実装されたブラウザソフトウェアにより実行又は操作される。また、サーバ装置10の外部メモリ15には、任意の数のゲームプログラムを格納することができ、端末装置30によって選択されたゲームを実行又は操作するためのゲームプログラムを、CPU11の制御に従って、通信I/F14を介して任意の数の端末装置30に提供することもできる。ここで、端末装置30では、サーバ装置10により送信されたゲームプログラムが、CPU31の制御に従って、通信I/F34を介して外部メモリ35に送信され記憶される。

30

40

## 【 0 0 2 4 】

端末装置30は、このゲームを実行又は操作することにより、アクションゲーム、ロールプレイングゲーム、野球対戦ゲーム、カードゲーム等の様々なゲームをプレイすることができる。ゲームプログラムによって実現されるゲームは、本明細書において明示されたものに限られない。ゲームが実行されると、例えば、プログラムにより指示されたアニメーションや操作アイコンが端末装置30の画面に表示される。プレイヤーは、端末装置30の入力インタフェース（例えば、タッチスクリーンやボタン）を用いてゲームを進行させるための指示を入力することができる。プレイヤーから入力された指示は、端末装置30のブラウザやNgCore（商標）等のプラットフォームの機能を通じてサーバ装置10に伝達される。端末装置30は、ゲームで用いられる各種のパラメータを示す情報（ゲームポイントの獲得数

50

や獲得したアイテムに関する情報等) やステータスを示す情報(達成したミッションを特定する情報等) を適宜サーバ装置10に送信する。サーバ装置10は、複数の端末装置30から受信した指示、パラメータを示す情報、ステータスを示す情報等に基づいて、プレイヤーの各々についてゲームの進行を管理する。これにより、プレイヤーは、サーバ装置10が保持しているゲームの進行に関する情報に基づいて、中断したゲームを中断直前の状態から再開することができる。

#### 【0025】

次に、図1に示した各構成要素によって実現されるサーバ装置10の機能について、図3を参照して説明する。図3は、本発明の実施形態1に係るサーバ装置10の機能を示すブロック図である。

図3に示すように、本実施形態に係るサーバ装置10は、ゲームプログラム記憶部51と、カード識別部52と、表示制御部53と、ユーザI/F部54と、を含む。

ゲームプログラム記憶部51は、ゲームプログラムの実行に伴って端末装置30のユーザ(プレイヤー)が取得したカードに関する情報を記憶する。

#### 【0026】

カード識別部52は、ゲームプログラム記憶部51により記憶された複数のカード(ゲーム媒体)に関する情報を受け取り、これら複数のカードの中から特定の基準を満たす複数の特定カード(特定ゲーム媒体)を1つのカード群(ゲーム媒体群)として識別する(第1の識別機能)。さらに、カード識別部52は、このように識別した1つのカード群(ゲーム媒体群)を構成する複数の特定カード(特定ゲーム媒体)の枚数を識別する(第2の識別機能)。カード識別部52によりなされる識別動作の具体例を図4~図6を参照して説明する。図4は、本発明の実施形態1に係るサーバ装置10のゲームプログラム記憶部51により記憶されたカードの具体例を示す表である。図5は、本発明の実施形態1に係るサーバ装置10のカード識別部52により識別されたカード群の具体例を示す表である。図6は、本発明の実施形態1に係るサーバ装置10のカード識別部52により識別されたカード群の別の具体例を示す表である。

#### 【0027】

図4に示すように、ゲームプログラム記憶部51がカード識別番号C1~C9のそれぞれにより識別される9枚のカードを記憶している場合を考える。例えば、図5に示すように、特定の基準として、「種類」というパラメータの内容が同一である、という基準1が用いられたときには、「種類」というパラメータとして「戦士A」を有するカードC1、C2、C3(特定カード)が、1つのカード群(そのグループ識別番号はG10)として識別される。また、このカード群(G10)を構成する特定カード(C1、C2、C3)の枚数が3であるとして識別される。同様に、「種類」というパラメータとして「戦士B」を有するカードC4、C5、C6(特定カード)が、1つのカード群(そのグループ識別番号はG11)として識別される。また、このカード群(G11)を構成する特定カード(C4、C5、C6)の枚数も3であるとして識別される。

#### 【0028】

また、例えば、図6に示すように、特定の基準として、「レベル」というパラメータの内容が同一である、という基準2が用いられたときには、「レベル」というパラメータとして「レベル4」を有するカードC1、C4、C7(特定カード)が、1つのカード群(そのグループ識別番号はG20)として識別される。また、このカード群(G20)を構成する特定カード(C1、C4、C7)の枚数が3であるとして識別される。同様に、「レベル」というパラメータとして「レベル5」を有するカードC2、C5、C8(特定カード)が、1つのカード群(そのグループ識別番号はG21)として識別される。また、このカード群(G21)を構成する特定カード(C2、C5、C8)の枚数も3であるとして識別される。

#### 【0029】

図3に戻り、カード識別部52は、ゲームプログラム記憶部51から読み取った複数のカードに関する情報、及び、識別したカード群に関する情報を、表示制御部53に送信する。表示制御部53は、カード識別部52から受信した情報を、ユーザI/F部54から受信したプレイ

10

20

30

40

50

ヤの操作内容に基づいて、このプレイヤーの端末装置30のディスプレイに表示される画像を生成する。

【0030】

具体的には、表示制御部53は、例えばユーザI/F部54からプレイヤーにより「第1表示モード」が選択された旨の情報を受け取った場合には、プレイヤーの有する複数のカードの各々を図4に示すように並べた画像を生成する。

【0031】

一方、表示制御部53は、例えばユーザI/F部54からプレイヤーにより「第2表示モード」が選択された旨の情報を受け取った場合には、例えば図5の「表示態様1」に示すように、1つのカード群G10を識別する第1情報、すなわち、カード群G10を識別する「戦士A」のキャラクタ画像61と、カード群G10を構成するカードの枚数を識別する第2情報、すなわち、3枚を示す「3」という数字62とを、含む画像を生成する。或いは、図5の「表示態様2」に示すように、表示制御部53は、1つのカード群G10を識別する第1情報、すなわち、カード群G10を識別する「戦士A」のキャラクタ画像61と、カード群10を構成するカードの枚数を識別する第2情報、すなわち、「3枚」のキャラクタ画像61が重なり合った図形63とを、含む画像を生成する。

【0032】

さらに別の例として、図6の「表示態様1」に示すように、表示制御部53は、1つのカード群G20を識別する第1情報、すなわち、カード群G20を識別する「Lv4」（「レベル4」を意味する）という文字列71と、カード群G20を構成するカードの枚数を識別する第2情報、すなわち、3枚を示す「3」という数字72とを、含む画像を生成する。或いは、図6の「表示態様2」に示すように、表示制御部53は、1つのカード群G20を識別する「Lv4」という文字列71と、カード群G20を構成するカードの枚数を識別する第2情報、すなわち、「3枚」のキャラクタ画像が重なり合った図形73とを、含む画像を生成する。

このように表示制御部53により生成された画像は、ユーザI/F部54により、プレイヤーの端末装置30に送信され、この端末装置30のディスプレイにおいて表示されることになる。

【0033】

このように表示制御部53により「第1表示モード」及び「第2表示モード」のそれぞれに従って生成された画像が端末装置30のディスプレイに表示される様子を、図7及び図8を参照して説明する。図7は、本発明の実施形態1に係る端末装置30による第1表示モードでの表示の様子を示す模式図である。図8は、本発明の実施形態1に係る端末装置30による第2表示モードでの表示の様子を示す模式図である。

【0034】

図7を参照すると、画面上方には、プレイヤーの保有するカードの一覧を示すメニューが選択されていることを示す表示81がなされている。プレイヤーは、ボタン82又はボタン83をクリック又はタップすることにより他のメニューを選択する。画面中央左手には、第2表示モードを選択するための「重ねて表示」ボタン84が表示されている。現在は、ボタン84がアクティブにされていないため、第1表示モードでの表示がなされている。この第1表示モードでは、プレイヤーの保有する複数のカードが横方向及び縦方向に並べて表示されている。複数のカードの各々は、1つの単位表示領域86に表示されている。なお、画面下方右手において、スクロールバー87がその可動領域88の中央付近に位置していることから分かるように、プレイヤーの保有するカードが画面に収まらない程に存在している。画面に表示されていない他のカードを見るためには、プレイヤーは、スクロールバー87を上下方向に操作しなくてはならない。プレイヤーが、ボタン84をクリック又はタップすると、第2表示モードがアクティブになる（なお、第2表示モードがアクティブになった状態において、プレイヤーが再度ボタン84をクリック又はタップすると、第1表示モードがアクティブになる）。

【0035】

第2表示モードでは、図8に示すように、例えば、左上の1つの単位表示領域86には、「戦士C」のカードが30枚存在していることが示されている。具体的には、1つのカード群を

10

20

30

40

50

識別する第1情報、すなわち、1つのカード群を識別する「戦士C」のキャラクタ画像91と、このカード群を構成するカードの枚数を識別する第2情報、すなわち、30枚を示す「30」という数字92とが、重ねて(まとめて)1つの単位表示領域86に表示される。このように、プレイヤーの保有する複数のカードがカード群に分けられ、カード群毎に、このカード群を識別する情報と、このカード群を構成する複数のカードの枚数を識別する情報とが、1つの単位表示領域に表示される。これにより、プレイヤーの保有するカードとして表示されるカードの総数が少なくなるので、プレイヤーは、自己の保有するカードを迅速かつ簡単に把握することができる。

【0036】

(実施形態2)

本実施形態では、上述した実施形態1に係るカードの表示方法をカードの合成機能に適用した場合について説明する。

カードゲームにおいて、カードに設定されたパラメータを変動させる1つの機能として「合成」機能がある。合成機能は、ベースとなるカード(以下「ベースカード」という。)に他のカード(以下「合成対象カード」という。)を合成することで、ベースカードに設定されているパラメータを変動させるものである。ベースカードに合成されるカードとして、1枚のカードのみを用いる場合もあれば、複数のカードを用いる場合もある。合成機能を実行する際には、プレイヤーは、まず、自己の保有するカードの中から、ベースカードを1枚選択した後、合成対象カードを1枚又は複数選択する。例えば、ゲーム上でベースカードに合成すべき合成対象カードの枚数の上限が例えば9枚に設定されている場合には、プレイヤーは、カード一覧の画面(例えば図7及び図8)に表示されているカードの中から合成対象カードを9枚選択することになる。

【0037】

図9は、本発明の実施形態2に係るサーバ装置による合成機能の実行時における端末装置の表示の様子を示す模式図である。図9に示すように、画面上方左手には、ベースカードを配置する領域101が設けられ、この領域101の右手には、合成対象カードを配置する領域102が設けられ、画面下方には、プレイヤーの保有するカードを配置する領域103が表示されている。ここでは、第2表示モードがアクティブにされている。

【0038】

プレイヤーは、まず、領域103に表示されたカードの中からベースカードとすべきカードをタップ又はクリックして選択すると、そのベースカードが図9に示すように領域101に表示される。そのベースカードの表示は領域103から消される。

【0039】

次に、プレイヤーは、領域103に表示されたカードの中から合成対象カードをタップ又はクリックして選択すると、その合成対象カードが領域102に表示される。そのように選択された合成対象カードの表示は領域103から消される。プレイヤーは、この操作を繰り返して最大で9枚の合成対象カードを選択した後、確定操作を実行すると、領域101に表示されたベースカードに対して領域102に表示された合成対象カードが合成される。これにより、ベースカードに設定されていたパラメータが変動し、合成対象カードはプレイヤーの保有するカードから消去される。

【0040】

このように、本実施形態によれば、プレイヤーの保有する複数のカードがカード群に分けられ、カード群ごとに、カード群を識別する情報と、このカード群を構成する複数のカードの枚数を識別する情報とが、1つの単位表示領域に表示される。これにより、プレイヤーの保有するカードとして表示されるカードの総数が少なくなるので、プレイヤーは、自己の保有するカードを迅速かつ簡単に把握することができる。したがって、プレイヤーは、自己の保有する多数のカードの中からベースカード及び合成対象カードを処理対象として迅速かつ簡単に選択することができるので、カードの合成を迅速かつ簡単に実行することができる。

【0041】

10

20

30

40

50

## (実施形態3)

本実施形態では、カード群を識別する情報とこのカード群を構成する複数のカードの枚数を識別する情報とが1つの単位表示領域に表示される第2表示モードにおいて合成対象カードを効率的に選択する方法について、図10A～図10Eを参照して説明する。図10A～図10Eは、本発明の実施形態3に係るサーバ装置による合成機能の実行時における端末装置のゲーム画面における領域103及び領域102の表示内容の遷移を示す模式図である。ここでは、合成対象カードとして選択可能なカードの枚数が最大で9枚である例について説明する。

## 【0042】

図10Aに示すように、領域102には、合成対象カードを配置する合計9個の領域がある。これら9個の領域の各々を便宜上「配置領域」という。領域102において空いている配置領域の総数を $X$  ( $0$ 以上 $9$ 以下)とし、領域103においてプレイヤーにより選択された1つのカード群を構成する特定カードの総数を $Y$ とする。

## 【0043】

次の規則を適用することができる。

(規則1)  $Y \leq X$  のとき、領域102には $Y$ 枚の特定カードすべてが合成対象カードとして表示される。領域103においては、当該カード群全体の表示が消去される。

(規則2)  $Y > X$  のとき、領域102には $Y$ 枚の特定カードのうち $X$ 枚の特定カードだけが合成対象カードとして領域102に表示される。領域103においては、当該カード群を構成する特定カードの枚数の表示が $(Y-X)$ とされる。

(規則3) 領域102の配置領域に表示されている合成対象カードをプレイヤーがクリック又はタップすると、その合成対象カードの表示は領域102から消去されるとともに、そのカードは領域103に戻される。

## 【0044】

具体例を挙げて説明すると、図10Aに示す状態では、 $X=9$ である。

ステップ1において、プレイヤーがカード群201 ( $Y=2$ ) を選択したときには、 $Y \leq X$  という関係が成り立つため、規則1が適用される。よって、図10Bに示すように、領域102には2枚の特定カードすべてが表示される。領域103においては、このカード群201全体の表示が消去される。この状態では、 $X=7$ である。

## 【0045】

次に、ステップ2において、プレイヤーがカード群204 ( $Y=15$ ) を選択したときには、 $Y > X$  という関係が成立するため、規則2が適用される。よって、図10Cに示すように、15枚の特定カードのうち7枚の特定カードだけが合成対象カードとして領域102に表示される。領域103においては、カード群204を構成する特定カードの枚数の表示が $(15-7=8)$ とされる。この状態では、 $X=0$ である。

## 【0046】

次に、ステップ3では、プレイヤーがステップ2において領域102の配置領域に配置した合成対象カードの数が自己が意図したものより多過ぎる等と判断し、領域102の配置領域に表示された3枚の合成対象カード205をクリック又はタップする。この場合には、規則3が適用されるため、図10Dに示すように、領域102からこれら3枚の合成対象カード205の表示が消去される。さらに、これら3枚の合成対象カード205が領域103に戻されるので、領域103においてカード群204を構成する特定カードの枚数の表示が11枚となる。この状態では、 $X=3$ である。

なお、ステップ2及びステップ3の操作は、4枚の合成対象カード205を領域102に配置するために必要な一連の操作であると捉えることもできる。

## 【0047】

次に、ステップ4において、プレイヤーがカード群202 ( $Y=6$ ) を選択したときには、 $Y > X$  という関係が成り立つため、規則2が適用される。これにより、領域102及び領域103における表示は、図10Eに示す通りとなる。

## 【0048】

最後に、プレイヤーが確定操作を実行することにより、図9の領域101に配置されたベース

10

20

30

40

50

カードに対して図10Eの領域102に配置された合成対象カードが合成される。プレイヤーは、図10Eに示された状態においてのみならず、図10B～図10Dのいずれの状態においても確定操作を実行することができる。

【0049】

以上のように、カード群を識別する情報とこのカード群を構成する複数のカードの枚数を識別する情報とが1つの単位表示領域に表示される第2表示モードにおいても、プレイヤーは、合成対象カードを表示するための領域102（特定の表示領域）に所望のカードを簡単に配置することができる。

【0050】

上述した様々な実施形態では、カードゲームがオンラインゲームとして実行される場合を具体例として説明した。しかしながら、別の実施形態では、端末装置30は、サーバ装置10からゲームプログラムをダウンロードして外部メモリ35に記憶した後、サーバ装置10とは何ら通信せずに、この記憶したゲームプログラムを実行することによってもカードゲームを実行することもできる。さらに別の実施形態では、サーバ装置10との通信を実現する手段を有しない端末装置30は、CD-ROM、DVD-ROM及びUSBメモリ等に記憶されたゲームプログラムを外部メモリ35に記憶した後、この記憶したゲームプログラムを実行することによってもカードゲームを実行することもできる。これらいずれの場合においても、端末装置30は、図3に示したサーバ装置10が有するものと等価な機能（この機能は図2に示した端末装置30の各構成要素によって実現される）を備えることはいうまでもない。

【0051】

本明細書で説明される処理及び手順は、実施形態中で明示的に説明されたもの以外にも、ソフトウェア、ハードウェアまたはこれらの任意の組み合わせによって実現される。より具体的には、本明細書で説明される処理及び手順は、集積回路、揮発性メモリ、不揮発性メモリ、磁気ディスク、光ストレージ等の媒体に、当該処理に相当するロジックを実装することによって実現される。また、本明細書で説明される処理及び手順は、それらの処理・手順をコンピュータプログラムとして実装し、各種のコンピュータに実行させることが可能である。

【0052】

本明細書中で説明される処理及び手順が単一の装置、ソフトウェア、コンポーネント、モジュールによって実行される旨が説明されたとしても、そのような処理または手順は複数の装置、複数のソフトウェア、複数のコンポーネント、及び/又は複数のモジュールによって実行され得る。また、本明細書中で説明されるデータ、テーブル、又はデータベースが単一のメモリに格納される旨説明されたとしても、そのようなデータ、テーブル、又はデータベースは、単一の装置に備えられた複数のメモリまたは複数の装置に分散して配置された複数のメモリに分散して格納され得る。さらに、本明細書において説明されるソフトウェアおよびハードウェアの要素は、それらをより少ない構成要素に統合して、またはより多い構成要素に分解することによって実現することも可能である。

【符号の説明】

【0053】

- 10 サーバ装置
- 30 端末装置
- 51 ゲームプログラム記憶部
- 52 カード識別部
- 53 表示制御部
- 54 ユーザI/F部
- 86 単位表示領域
- 102 領域（特定の表示領域）

【要約】 （修正有）

【課題】ユーザの保有するカードを効率的に表示する装置を提供する。

10

20

30

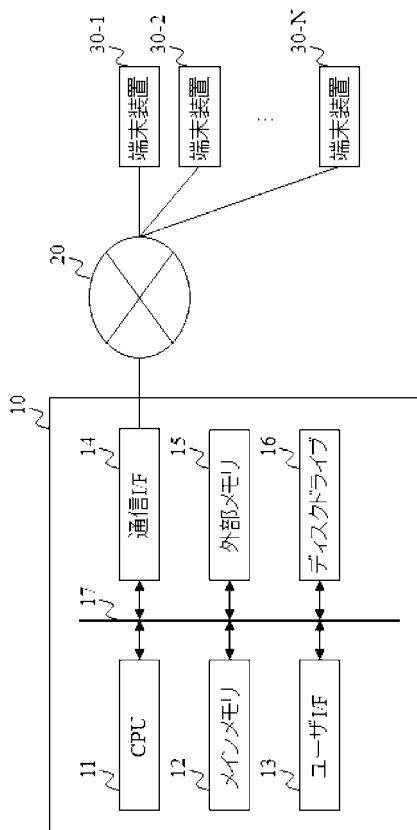
40

50

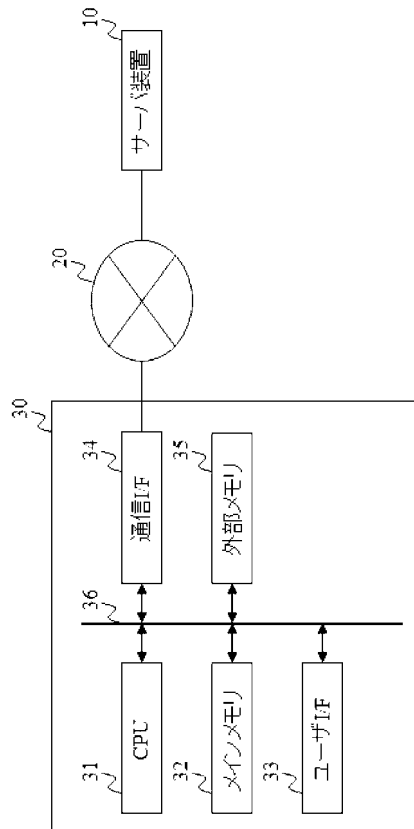
【解決手段】ゲームを提供するサーバ装置は、複数のカードC 1 - C 9の中から特定の基準を満たす複数の特定カードを1つのカード群G 1 0 - G 1 3として識別する識別手段と、1つのカード群を識別する第1情報と1つのカード群を構成する複数の特定カードの枚数を識別する第2情報と、を含む画像を生成する制御手段と、を具備する。この画像は、端末装置に送信される。

【選択図】図 5

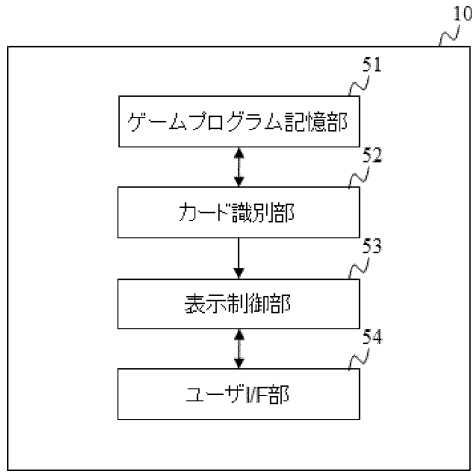
【図 1】



【図 2】



【図3】



【図4】

カード識別番号	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
カード									
種類	戦士A	戦士A	戦士A	戦士B	戦士B	戦士B	戦士C	戦士C	戦士D
レベル	4	5	6	4	5	6	4	5	8
攻撃力	5	6	7	6	7	8	7	8	5

【図5】

パラメータ「種類」の内容が同一である

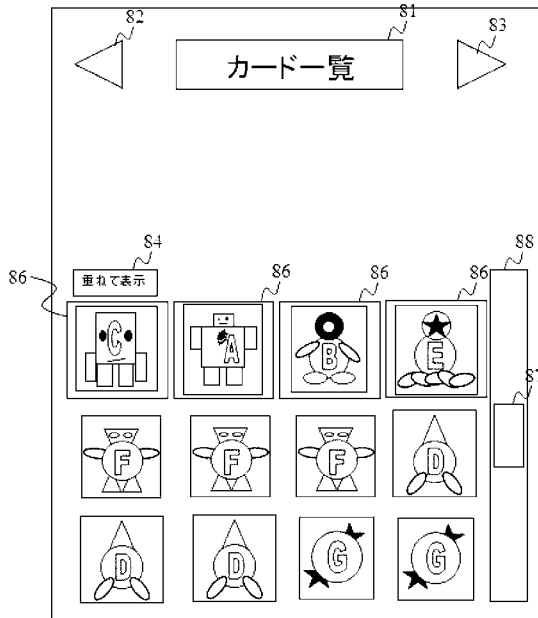
グループ識別番号	G10			G11			G12			G13
カード識別番号	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	
カード										
種類	戦士A	戦士A	戦士A	戦士B	戦士B	戦士B	戦士C	戦士C	戦士D	
レベル	4	5	6	4	5	6	4	5	8	
攻撃力	5	6	7	6	7	8	7	8	5	
表示修飾1										
表示修飾2										

【図6】

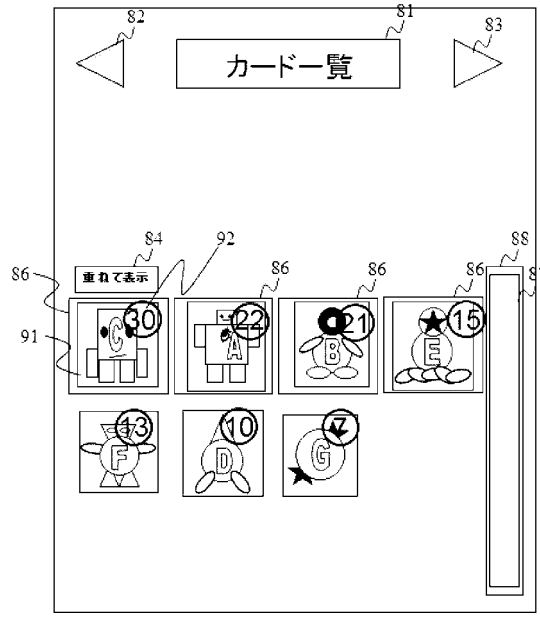
パラメータ「レベル」の内容が同一である

グループ識別番号	G20			G21			G22			G23
カード識別番号	C1	C4	C7	C2	C5	C8	C3	C6	C9	
カード										
種類	戦士A	戦士B	戦士C	戦士A	戦士B	戦士C	戦士A	戦士B	戦士D	
レベル	4	4	4	5	5	5	6	6	8	
攻撃力	5	6	7	6	7	8	7	8	5	
表示修飾1										
表示修飾2										

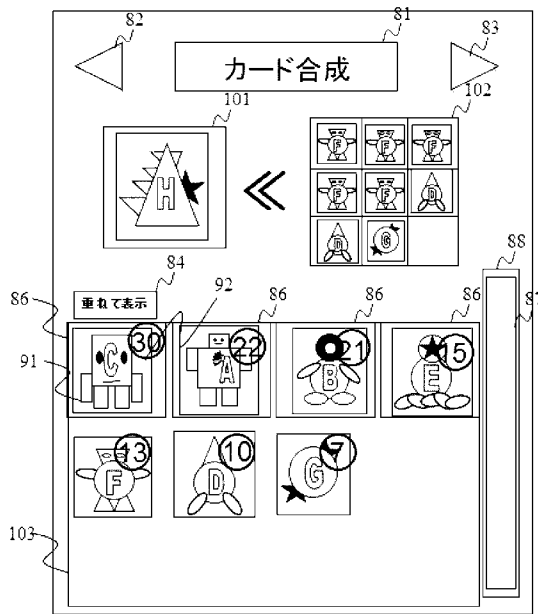
【図7】



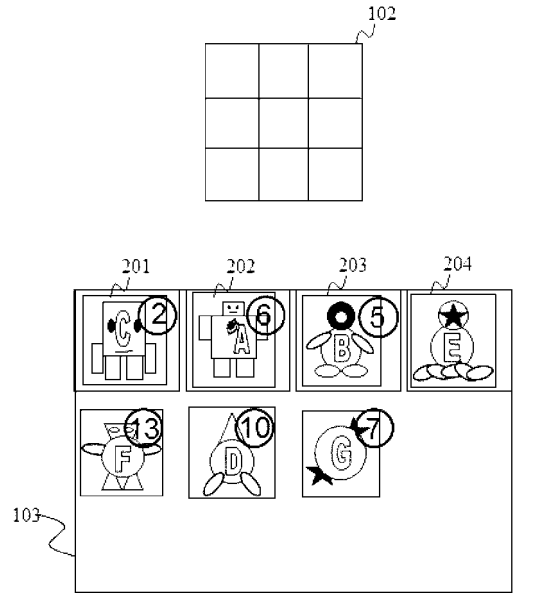
【図8】



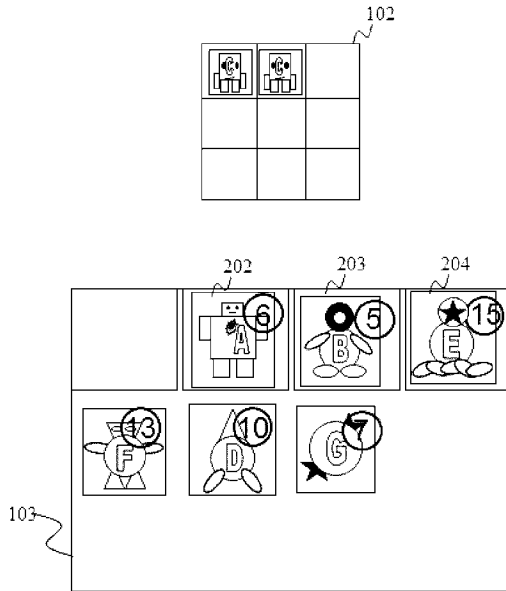
【図9】



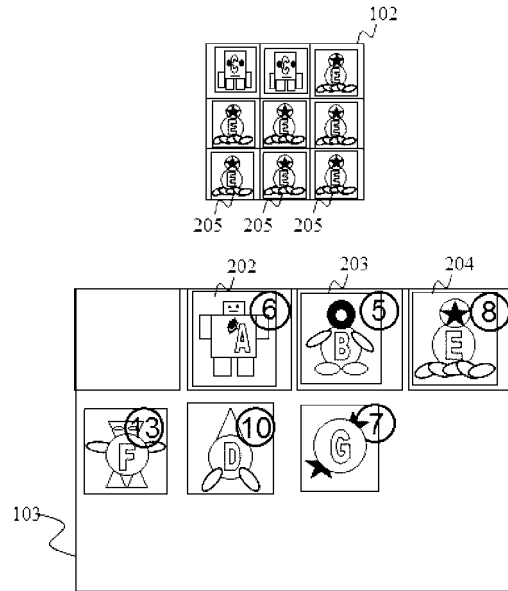
【図10A】



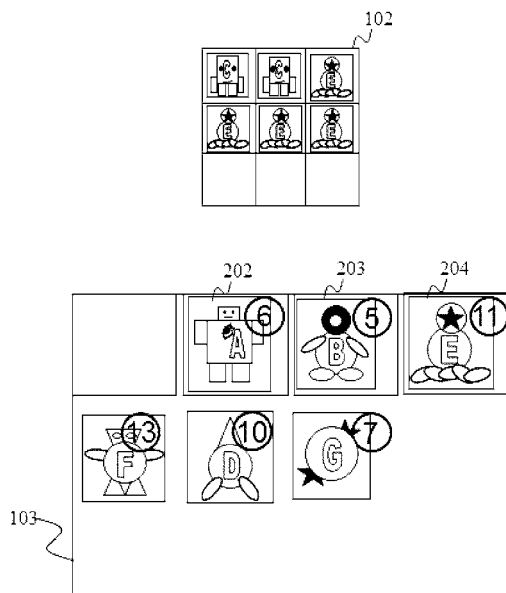
【 10 B 】



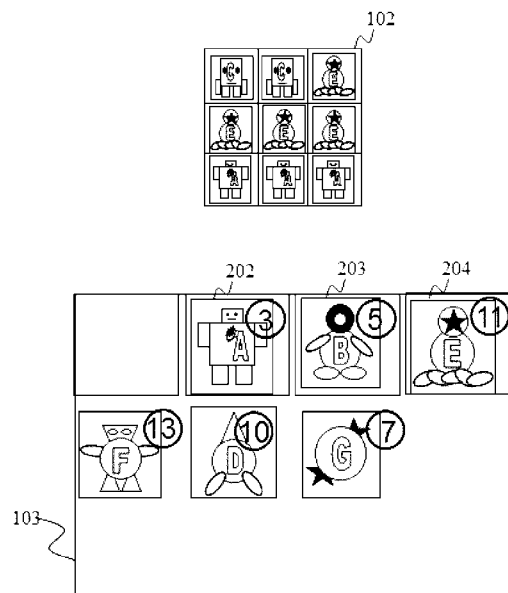
【 10 C 】



【 10 D 】



【 10 E 】



## フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2003-225461(JP,A)  
特開2000-157744(JP,A)  
特開2007-080231(JP,A)  
特開2006-247178(JP,A)  
特開2006-192141(JP,A)  
特開平5-253334(JP,A)  
株式会社スタジオイベントスタッフ,「SE-MOOK キングダム ハーツII ファイナル ミックス+ アルティマニア」,日本,株式会社スクウェア・エニックス,2008年2月20日,第4刷,p.248-267,(特に、第257,265頁)  
"Quest of D The Battle Kingdom",「電撃PlayStation 11/2 増刊号 電撃アーケードカードゲーム Vol.4」,日本,メディアワークス,2007年11月2日,第13巻,第36号,p.88-93,(特に、第91,93頁)  
"グランデュエル",「電撃NINTENDO64」,日本,メディアワークス,1999年11月1日,第4巻,第11号,p.111  
「ドリマガ BOOKS クエスト オブ ディー プレイヤーズガイド」,日本,ソフトバンクパブリッシング株式会社,2004年12月28日,初版,p.013,(特に、「2 D フォースカード挿入~枚数の制限と合成について」の項)  
"QOD3",「月刊アルカディア No.087」,日本,株式会社エンターブレイン,2007年8月1日,第8巻,第8号,p.126,(特に、「~持ち込み枠と1枠最大積み~」の項)

## (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 13/00-13/12,9/24  
A63F 1/00-1/18