

(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
2022年11月24日(24.11.2022)



(10) 国際公開番号

WO 2022/244705 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 13/53 (2014.01) G06F 3/0482 (2013.01)
A63F 13/79 (2014.01) G06F 3/04845 (2022.01)
A63F 13/80 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2022/020289

(22) 国際出願日: 2022年5月13日(13.05.2022)

(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 2021-083462 2021年5月17日(17.05.2021) JP

(71) 出願人: 株式会社 ポケモン (THE POKEMON COMPANY) [JP/JP]; 〒1066108 東京都港区六本木6-10-1 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 松村 憲男 (MATSUMURA Norio); 〒1020071 東京都千代田区富士見2丁目10番2号 飯田橋グラン・ブルーム23階 株式会社クリーチャーズ内 Tokyo (JP).

(74) 代理人: I P T e c h 弁 理 士 法 人 (IPTECH PATENT PROFESSIONAL CORPORATION); 〒1050001 東京都港区虎ノ門1丁目17-1 虎ノ門ヒルズビジネスタワー15F Tokyo (JP).

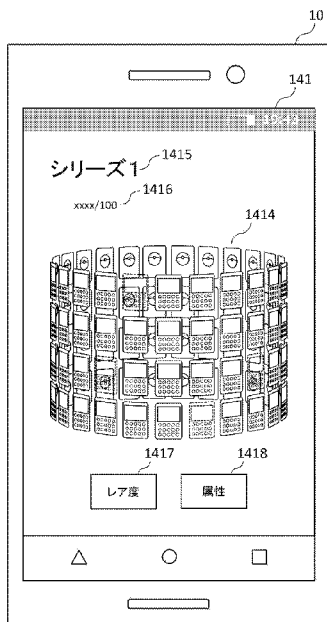
(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, 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, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, 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, ST, SZ, TZ, UG, ZM,

(54) Title: PROGRAM, METHOD, INFORMATION PROCESSING DEVICE, AND SYSTEM

(54) 発明の名称: プログラム、方法、情報処理装置、システム

[図7]



1415 Series 1
1417 Rarity
1418 Attributes

(57) Abstract: Provided is a program to be executed by a computer comprising a processor and a memory. The program causes the processor to execute: a step for storing information related to a plurality of objects, including information on whether or not a user owns the objects; and a step for three-dimensionally arranging and presenting to the user a list of objects that the user owns such that the user can conceptualize the full picture of the objects in predetermined units of objects on a single screen.

(57) 要約: プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータに実行させるためのプログラムである。プログラムは、プロセッサに、複数のオブジェクトに関する情報を、ユーザが所有しているか否かを含めて記憶するステップと、ユーザが所有しているオブジェクトの一覧を、所定単位毎のオブジェクトの全貌が1画面で把握可能に、立体的に配置してユーザに提示するステップとを実行させる。

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).

添付公開書類：

- 一 国際調査報告（条約第21条(3)）

明 細 書

発明の名称：プログラム、方法、情報処理装置、システム

技術分野

[0001] 本開示は、プログラム、方法、情報処理装置、システムに関する。

背景技術

[0002] 仮想空間上でトレーディングカードゲームをプレイする場合、ゲームで使用するカードデッキを組む必要がある。プレイヤーは、カード一覧から、カードデッキに組み込むことが可能なカードを所持しているかを確認する。このとき、プレイヤーは、カードデッキに組み込むことが可能なカードを所持していることが重要であり、すべてのカードを持っていることは重要でない場合が多い。このような場合、カードの一覧表示は、プレイヤーが所望のカードに到達しやすい仕様、例えば、平面表示となっている（引用文献1参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2020-054885号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 一般的なTCGにおいて、カードの一覧表示は、プレイヤーが所望のカードに到達しやすい仕様、例えば、平面表示となっている。しかしながら、このような仕様の一覧表示では、自身がどのようなカードを所持しているかを把握し辛いことがある。

そこで、目的は、カードの全貌を直感的に認識できるようにすることである。

課題を解決するための手段

[0005] プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータに実行させるためのプログラムである。プログラムは、プロセッサに、複数のオブジェクトに関する情

報を、ユーザが所有しているか否かを含めて記憶するステップと、ユーザが所有しているオブジェクトの一覧を、所定単位毎のオブジェクトの全貌が1画面で把握可能に、立体的に配置してユーザに提示するステップとを実行させる。

発明の効果

[0006] 本開示によれば、所定単位毎のカードの全貌をユーザに直感的に認識させることができる。

図面の簡単な説明

[0007] [図1]システムの全体構成を示すブロック図である。

[図2]図1に示す端末装置の構成を表すブロック図である。

[図3]サーバの機能的な構成を示す図である。

[図4]端末装置が記憶するオブジェクトデータのデータ構造を示す図である。

[図5]ディスプレイに表示されるエリア選択画面を表す模式図である。

[図6]ディスプレイに表示されるエリア詳細画面を表す模式図である。

[図7]ディスプレイに表示される一覧を表す図である。

[図8]図7に示される円筒状の一覧が回転される例を表す図である。

[図9]図7に示される円筒状の一覧がシリーズ毎に切り替わる例を表す図である。

発明を実施するための形態

[0008] 以下、図面を参照しつつ、本開示の実施形態について説明する。以下の説明では、同一の部品には同一の符号を付してある。それらの名称及び機能も同じである。したがって、それらについての詳細な説明は繰り返さない。

[0009] <概略>

本実施形態に係る情報処理装置は、キャラクター、又はカード等のゲーム内のオブジェクトのうち、ユーザが所有するオブジェクトの一覧を、所定単位毎のオブジェクトの全貌が把握可能な態様でユーザに提示する。例えば、情報処理装置は、ユーザが所有するオブジェクトの一覧を、オブジェクトの全体が1画面で収まるように立体的に配置してユーザに提示する。

[0010] <1 システム全体の構成図>

図1は、システム1の全体構成の例を示すブロック図である。図1に示すシステム1は、複数の端末装置10と、サーバ20とを含む。端末装置10、及びサーバ20は、例えば、ネットワーク80を介して通信接続する。ネットワーク80は、例えば、インターネット、及び／又は通信事業者が提供する通信網等により実現される。

[0011] 図1において、システム1が端末装置10を3台ずつ含む例を示しているが、システム1に含まれる端末装置10の数は、3台に限定されない。端末装置10が3台未満であってもよいし、3台以上であってもよい。

[0012] 本実施形態において、複数の装置の集合体を1つのサーバとしてもよい。1つ又は複数のハードウェアに対して本実施形態に係るサーバ20を実現することに要する複数の機能の配分の仕方は、各ハードウェアの処理能力及び／又はサーバ20に求められる仕様等に鑑みて適宜決定することができる。

[0013] 端末装置10は、例えば、ゲームをプレイするプレイヤーとしてのユーザが操作する装置である。ユーザは、端末装置10を操作し、例えば、サーバ20から提供されるゲームをプレイする。端末装置10は、例えば、スマートフォン、又はタブレット等の携帯端末により実現される。また、端末装置10は、据え置き型のPC (Personal Computer)、又はラップトップPC等により実現されてもよい。

[0014] 端末装置10は、通信IF (Interface) 12と、入力装置13と、出力装置14と、メモリ15と、ストレージ16と、プロセッサ19とを備える。

[0015] 通信IF 12は、端末装置10が外部の装置と通信するため、信号を入出力するためのインタフェースである。

[0016] 入力装置13は、ユーザからの入力操作を受け付けるための装置（例えば、タッチパネル、タッチパッド、マウス等のポインティングデバイス、キーボード等）である。

[0017] 出力装置14は、ユーザに対して情報を提示するための装置（ディスプレイ、スピーカ等）である。

- [0018] メモリ 15 は、プログラム、及び、プログラム等で処理されるデータ等を一時的に記憶するためのものであり、例えば D R A M (Dynamic Random Access Memory) 等の揮発性のメモリである。
- [0019] ストレージ 16 は、データを保存するためのものであり、例えばフラッシュメモリ、H D D (Hard Disc Drive) である。
- [0020] プロセッサ 19 は、プログラムに記述された命令セットを実行するためのハードウェアであり、演算装置、レジスタ、周辺回路等により構成される。
- [0021] サーバ 20 は、例えば、端末装置 10 によりユーザがプレイするゲームを提供する装置である。サーバ 20 は、例えば、提供するゲームに関するデータ、及び提供するゲームをプレイするプレイヤーの情報等を管理する。なお、サーバ 20 は、所定の管理サーバを介して端末装置 10 へゲームを提供してもよい。
- [0022] サーバ 20 は、通信 I F 22 と、入出力 I F 23 と、メモリ 25 と、ストレージ 26 と、プロセッサ 29 とを備える。
- [0023] 通信 I F 22 は、サーバ 20 が外部の装置と通信するため、信号を入出力するためのインタフェースである。
- [0024] 入出力 I F 23 は、ユーザからの入力操作を受け付けるための入力装置、及び、ユーザに対し、情報を提示するための出力装置とのインタフェースとして機能する。
- [0025] メモリ 25 は、プログラム、及び、プログラム等で処理されるデータ等を一時的に記憶するためのものであり、例えば D R A M 等の揮発性のメモリである。
- [0026] ストレージ 26 は、データを保存するためのものであり、例えばフラッシュメモリ、H D D である。
- [0027] プロセッサ 29 は、プログラムに記述された命令セットを実行するためのハードウェアであり、演算装置、レジスタ、周辺回路等により構成される。
- [0028] < 1. 1 端末装置の構成 >

図 2 は、図 1 に示す端末装置 10 の構成例を表すブロック図である。図 2

に示すように、端末装置１０は、通信部１２０と、入力装置１３と、出力装置１４と、音声処理部１７と、マイク１７１と、スピーカ１７２と、カメラ１６０と、記憶部１８０と、制御部１９０とを備える。端末装置１０に含まれる各ブロックは、例えば、バス等により電氣的に接続される。

[0029] 通信部１２０は、端末装置１０が他の装置と通信するための変復調処理等の処理を行う。通信部１２０は、制御部１９０で生成された信号に送信処理を施し、外部（例えば、サーバ２０）へ送信する。通信部１２０は、外部から受信した信号に受信処理を施し、制御部１９０へ出力する。

[0030] 入力装置１３は、端末装置１０を操作するユーザが指示、又は情報を入力するための装置である。入力装置１３は、例えば、操作面へ触れることで指示が入力されるタッチ・センシティブ・デバイス１３１等により実現される。入力装置１３は、キーボードを含んでもよい。入力装置１３は、ユーザから入力される指示、又は情報を電気信号へ変換し、電気信号を制御部１９０へ出力する。なお、入力装置１３には、例えば、外部の入力機器から入力される電気信号を受け付ける受信ポートが含まれてもよい。

[0031] 出力装置１４は、端末装置１０を操作するユーザへ情報を提示するための装置である。出力装置１４は、例えば、ディスプレイ１４１等により実現される。ディスプレイ１４１は、制御部１９０の制御に応じたデータを表示する。ディスプレイ１４１は、例えば、ＬＣＤ（Liquid Crystal Display）、又は有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイ等によって実現される。

[0032] 音声処理部１７は、例えば、音声信号のデジタルーアナログ変換処理を行う。音声処理部１７は、マイク１７１から与えられる信号をデジタル信号に変換して、変換後の信号を制御部１９０へ与える。また、音声処理部１７は、音声信号をスピーカ１７２へ与える。音声処理部１７は、例えば音声処理用のプロセッサによって実現される。マイク１７１は、音声入力を受け付けて、当該音声入力に対応する音声信号を音声処理部１７へ与える。スピーカ１７２は、音声処理部１７から与えられる音声信号を音声に変換して当該音

声を端末装置１０の外部へ出力する。

[0033] カメラ１６０は、受光素子により光を受光し、撮影信号として出力するためのデバイスである。

[0034] 記憶部１８０は、例えば、メモリ１５、及びストレージ１６等により実現され、端末装置１０が使用するデータ、及びプログラムを記憶する。記憶部１８０は、例えば、ゲームデータ１８１、プレイデータ１８２、及びオブジェクトデータ１８３を記憶する。

[0035] ゲームデータ１８１は、ユーザがプレイするゲームに関するデータである。ゲームデータ１８１は、例えば、サーバ２０から提供される。ゲームデータ１８１は、内容が更新されると、例えば、サーバ２０から提供されるデータによりアップデートされる。

[0036] プレイデータ１８２は、ゲームのプレイ情報に関するデータである。具体的には、プレイデータ１８２は、例えば、クリアしたイベント、クリアしたフィールド、ユーザの強さ、プレイ時間、所有しているアイテム、ゲーム内通貨等の情報を含む。

[0037] オブジェクトデータ１８３は、ゲーム内で登場するオブジェクトに関するデータである。本実施形態において、オブジェクトは、例えば、以下である。

- ・カード
- ・キャラクター
- ・アイテム

[0038] オブジェクトデータ１８３は、例えば、現状における全てのオブジェクトに関するデータを記憶している。オブジェクトデータ１８３は、例えば、ユーザが使用可能なオブジェクトを記憶している。オブジェクトが使用可能か否かは、ユーザが所有しているか否かと換言可能である。オブジェクトデータ１８３は、例えば、オブジェクトが収容されるシリーズを記憶している。オブジェクトは、例えば、予め設定された期間毎に新たなオブジェクトが追加される。シリーズは、例えば、オブジェクトが追加された時期と対応する

情報を表す。オブジェクトデータ 183 については後述する。

[0039] 制御部 190 は、プロセッサ 19 が記憶部 180 に記憶されるプログラムを読み込み、プログラムに含まれる命令を実行することにより実現される。制御部 190 は、端末装置 10 の動作を制御する。制御部 190 は、プログラムに従って動作することにより、操作受付部 191 と、送受信部 192 と、ゲーム制御部 193 と、管理部 194 と、表示制御部 195 としての機能を発揮する。

[0040] 操作受付部 191 は、入力装置 13 から入力される指示、又は情報を受け付けるための処理を行う。具体的には、例えば、操作受付部 191 は、タッチ・センシティブ・デバイス 131 等から入力される指示に基づく情報を受け付ける。

[0041] 送受信部 192 は、端末装置 10 が、サーバ 20 等の外部の装置と、通信プロトコルに従ってデータを送受信するための処理を行う。

[0042] ゲーム制御部 193 は、ゲームデータ 181 に基づくゲームの進行を制御する。例えば、ゲーム制御部 193 は、ユーザから操作に従い、ゲームを開始する。また、ゲーム制御部 193 は、ユーザからの操作に従い、ゲームを進行させる。ゲームの進行には、例えば、以下が含まれる。

- ・ゲームステージの選択
- ・ゲーム要素の選択（例えば、ミニゲームの選択、又は対戦相手とのバトルの選択等）
- ・ゲーム要素のプレイ（例えば、ミニゲームのプレイ、又は対戦相手とのバトルのプレイ等）
- ・ゲーム要素終了時の報酬の受け取り

[0043] 対戦相手とのバトルは、例えば、予め設定された数のオブジェクトから形成されるオブジェクトデッキを用いて実施される。ゲーム制御部 193 は、予め設定された数のオブジェクトがユーザにより取得されると、オブジェクトがデッキとして認定する。

[0044] ゲーム制御部 193 は、オブジェクトデッキを用いたバトルにおいて、ユ

ーザと対戦相手とのオブジェクトを対戦させる。ゲーム制御部 193 は、バトルにおいて、オブジェクトデッキを構成するオブジェクトへの対戦指示をユーザから受け付ける。

[0045] 管理部 194 は、ゲーム内においてユーザが使用可能となったオブジェクトについてのデータを管理する。具体的には、例えば、管理部 194 は、所定の条件を満たすことで、オブジェクトがユーザに与えられると、オブジェクトデータ 183 において、当該オブジェクトがユーザにとって使用可能となったことを記憶する。所定の条件には、例えば、以下が含まれる。

- ・オブジェクトが封入されるパックの購入
- ・オブジェクトの購入
- ・オブジェクトの配布
- ・ゲーム要素のクリア

[0046] また、管理部 194 は、オブジェクトがユーザに与えられると、ユーザがオブジェクトを所持したとして、オブジェクトを管理する。

[0047] 表示制御部 195 は、ユーザに対する情報の提示を制御する。具体的には、例えば、表示制御部 195 は、ゲームの進行に関する画像をディスプレイ 141 に表示させる。

[0048] また、表示制御部 195 は、オブジェクトに関する画像をディスプレイ 141 に表示させる。表示制御部 195 は、例えば、以下の要件が満たされると、オブジェクトデータ 183 に基づき、ユーザが所有しているオブジェクトに関する一覧を、所有する所定単位毎のオブジェクトの全貌が把握可能な態様でユーザに提示する。

- ・ユーザから指示があった場合
- ・新規オブジェクトの所持数が予め設定された数を超えた場合
- ・ゲーム要素のクリア数が予め設定された数を超えた場合
- ・予め設定された単位（例えば、エリア）に設定されているゲーム要素をクリアした場合

[0049] ユーザからの指示は、例えば、以下のように入力される。

- ・ ホーム画面からの入力
- ・ ホーム画面が一覧表示である場合、ゲームを起動する旨の指示の入力

[0050] 所定単位のオブジェクトとは、例えば、以下である。

- ・ 全てのオブジェクト
- ・ 所定の要素（例えば、シリーズ、希少度、属性、又は枚数等）が同じオブジェクト

なお、所定単位には、各要素が組み合わされてもよい。例えば、所定単位のオブジェクトは、所定のシリーズにおける所定の希少度のオブジェクトであってよい。

[0051] 具体的には、例えば、表示制御部 195 は、ユーザが所有するオブジェクトに関する一覧を、所定単位毎のオブジェクトの全貌を 1 画面で把握可能に、立体的に配置してユーザに提示する。より具体的には、例えば、表示制御部 195 は、ユーザが所有するオブジェクトに関する一覧を、所定単位に含まれるオブジェクトの正面が外周方向に向く円筒状に配置してユーザに提示する。

[0052] 表示制御部 195 は、例えば、ユーザが所有するオブジェクトに関する一覧を、所有しているオブジェクトのみを含むようにディスプレイ 141 に表示させる。また、表示制御部 195 は、例えば、ユーザが所有するオブジェクトに関する一覧を、所有しているオブジェクトと、所有していないオブジェクトとを含むようにディスプレイ 141 に表示させてもよい。例えば、表示制御部 195 は、ユーザが所有しているオブジェクトを実線で表示し、ユーザが所有していないオブジェクトを破線で表示する。なお、ユーザが所有していないオブジェクトの表示は破線に限定されず、透過率を上げた表示であってもよいし、内容が塗りつぶされたような表示であってもよい。

[0053] 表示制御部 195 は、例えば、立体的に表示する一覧に対してユーザからの入力があった場合、入力に応じた態様で一覧を動かす。具体的には、例えば、オブジェクトが立体的に配置される一覧において、立体形状の外周を周方向になぞる入力がユーザからあった場合、表示制御部 195 は、一覧を、

立体形状の軸を中心に回転させる。また、例えば、オブジェクトが立体的に配置する一覧に対し、立体形状を軸方向になぞる入力からユーザからあった場合、表示制御部 195 は、一覧に含まれるオブジェクトの単位を切り替える。

[0054] 表示制御部 195 は、スピーカ 172 を制御してもよい。例えば、表示制御部 195 は、オブジェクトが立体的に配置される一覧を、立体形状の軸心を中心に回転させる際、所定の要件に応じた回転音を発生するようにスピーカ 172 を制御する。所定の要件とは例えば、以下である。

- ・所有しているオブジェクトの数
- ・所有しているオブジェクトの所有割合
- ・クリアしたゲーム要素の数
- ・ログイン回数

[0055] 表示制御部 195 は、一覧を立体的に表示する際、最初に正面に表示させる方向を例えば、以下のように設定する。

- ・所定の識別番号のオブジェクトが中央に位置する方向
- ・所定の名称のオブジェクトが中央に位置する方向
- ・オブジェクトの充填率が高い又は低い方向

[0056] 表示制御部 195 は、一覧の一部の領域をユーザからの指示に応じて、拡大して、又は縮小して表示する。具体的には、例えば、表示制御部 195 は、一覧の一部の領域を拡大させる旨の指示（例えば、ピンチイン操作等）がユーザから入力されると、ユーザから指定された領域を拡大して表示する。表示制御部 195 は、一覧の一部の領域を縮小させる旨の指示（例えば、ピンチアウト操作等）がユーザから入力されると、ユーザから指定された領域を縮小して表示する。

[0057] 表示制御部 195 は、一覧において、ユーザが所有しているオブジェクトを予め設定された規則で配列する。予め設定された規則とは、例えば、以下である。なお、以下の規則は組み合わせてもよい。

- ・識別番号に応じた順序

- ・ 名称に応じた順序
- ・ 所定の要素（例えば、希少度、属性、又は所持数等）毎の順序

[0058] < 1. 2 サーバの機能的な構成 >

図3は、サーバ20の機能的な構成を示す図である。図3に示すように、サーバ20は、通信部201と、記憶部202と、制御部203としての機能を発揮する。

[0059] 通信部201は、サーバ20が外部の装置と通信するための処理を行う。

[0060] 記憶部202は、例えば、メモリ25、及びストレージ26等により実現され、サーバ20が使用するデータ、及びプログラムを記憶する。記憶部202は、例えば、ゲームデータ2021、及びプレイヤー情報データベース2022を有する。

[0061] ゲームデータ2021は、ユーザがプレイするゲームに関するデータである。ゲームデータ2021は、ゲーム内で登場するオブジェクトに関するデータも含む。ゲームデータ2021は、例えば、端末装置10へ提供される。ゲームデータ2021は、内容が更新されると、例えば、端末装置10へ提供される。

[0062] プレイヤー情報データベース2022は、ゲームにおける各プレイヤーの情報を保持するためのデータベースである。

[0063] 制御部203は、プロセッサ29が記憶部202に記憶されるプログラムを読み込み、プログラムに含まれる命令を実行することにより実現される。制御部203は、プログラムに従って動作することにより、受信制御モジュール2031、送信制御モジュール2032、及び管理モジュール2033として示す機能を発揮する。

[0064] 受信制御モジュール2031は、サーバ20が外部の装置から通信プロトコルに従って信号を受信する処理を制御する。

[0065] 送信制御モジュール2032は、サーバ20が外部の装置に対し通信プロトコルに従って信号を送信する処理を制御する。

[0066] 管理モジュール2033は、プレイヤー情報データベース2022を管理

する。例えば、管理モジュール 2033 は、端末装置 10 から、ゲームのプレイ情報に関するデータを受信すると、受信したデータに基づき、プレイヤー情報データベース 2022 を更新する。管理モジュール 2033 は、ゲームデータ 2021 を管理する。例えば、管理モジュール 2033 は、ゲームデータ 2021 の更新を管理する。

[0067] <2 データ構造>

図 4 は、端末装置 10 が記憶するオブジェクトデータ 183 のデータ構造を示す図である。なお、図 4 は一例であり、記載されていないデータを除外するものではない。

[0068] 図 4 に示すように、オブジェクトデータ 183 のレコードの各々は、項目「オブジェクト ID」と、項目「名称」と、項目「シリーズ」と、項目「希少度」と、項目「属性」と、項目「所持数」とを含む。

[0069] 項目「オブジェクト ID」は、オブジェクトを識別するための情報を示す。

[0070] 項目「名称」は、オブジェクトの名称を示す。具体的には、項目「名称」は、カード内で表現されるものの名称、キャラクターの名称、又は、アイテムの名称等である。

[0071] 項目「シリーズ」は、該当するオブジェクトが収容されるシリーズを識別するための情報を示す。項目「シリーズ」は、例えば、シリーズを表すコンセプトの名称であってもよい。オブジェクトは、例えば、予め設定された期間毎に新たなオブジェクトが追加される。シリーズが同じオブジェクトは、同一の期間内に追加されたオブジェクトであることを表す。

[0072] 項目「希少度」は、該当するオブジェクトの希少度を示す。例えば、希少度が高いほど、取得し辛いオブジェクトであることを表す。

[0073] 項目「属性」は、該当するオブジェクトが属している性質を示す。

[0074] 項目「所持数」は、同一のオブジェクトを所持している数を示す。例えば、所有していないオブジェクトについては、項目「所持数」は、0 となっている。

[0075] <3 動作>

ユーザが所有しているオブジェクトに関する一覧をディスプレイ 141 に表示する際の制御部 190 の動作を説明する。なお、以下の説明では、オブジェクトがカードである場合を例に説明する。カードは、各カード共通の背面画像（共通面）と、カード毎に固有の正面画像（固有面）とを含む。正面画像は、例えば、カードの種類がわかるような絵柄、及びカードに関する説明が記載されたテキスト情報を含む。

[0076] まず、ユーザがカードを取得する場合を説明する。本実施形態では、カードを取得する方法には、カードが封入されるパックの購入、カード自体の購入、カードの配布、及びゲーム要素のクリア等、複数の方法がある。ここでは、ゲーム要素をクリアすることでカードが報酬として付与される場合を説明する。

[0077] まず、ユーザは、カードがゲーム要素のクリア報酬として付与されるエリアを選択する。

[0078] 具体的には、例えば、表示制御部 195 は、ゲーム要素が設定されているエリアを選択するためのエリア選択画面をディスプレイ 141 に表示させる。

[0079] 図 5 は、ディスプレイ 141 に表示されるエリア選択画面の一例を表す模式図である。図 5 に示す例では、5 つのエリア 1411-1 ~ 1411-5 が表示されている。エリアには、所定の条件を満たさないと選択できないエリアが存在する。図 5 に示す例では、ユーザが選択可能なエリアは実線で表されており、ユーザが選択できないエリアは破線で表されている。図 5 において、エリア 1411-1 ~ 1411-4 はユーザが選択可能なエリアであり、エリア 1411-5 はユーザが選択できないエリアである。

[0080] 隣り合ういずれかのエリアは、線 1412 で連結されている。ゲーム制御部 193 は、例えば、連結元のエリアのゲーム要素がクリアされると、連結先のエリアを選択可能にする。

[0081] エリアには、クリア時に報酬として付与されるカード 30-1 ~ 30-3

が添付されている。図5に示す例ではカード30-1～30-3が添付されている場合を示しているが、エリアに添付されるカードは3枚に限定されず、多くても少なくてもよい。

[0082] 添付されるカードには、付与されるカードそのものが表示されていてもよい。つまり、報酬として付与されるカードが、添付されているカードから特定できてもよい。

[0083] また、添付されるカードは、裏面が表示されていてもよい。裏面による表示は、例えば、付与対象ではあるが、いまだユーザに付与されていないカードがあることを表す。

[0084] ユーザは、例えば、添付されているカードを参照し、エリアを選択する。ユーザにより、例えば、エリア1411-1～1411-4のいずれかが選択されると、ゲーム制御部193は、選択されたエリアへユーザを移動させる。選択されたエリアへの移動と共に、表示制御部195は、選択されたエリアの詳細をディスプレイ141に表示させる。

[0085] 図6は、ディスプレイ141に表示されるエリア詳細画面の一例を表す模式図である。図6に示す例では、エリア1411-1がユーザにより選択される場合を示している。エリア内に配置される物体のいずれかには、ゲーム要素が存在することを表すマークが付されている。図6に示す例では、ゲーム要素が存在することを表すマークとして注意マーク1413が付されている。なお、ゲーム要素が存在することを表すマークは注意マーク1413に限定されない。注意マークは、エリア詳細画面が表示されたときから付されているともよいし、エリア詳細画面上の物体に触れることで付されてもよい。

[0086] ユーザにより注意マーク1413が押下されると、ゲーム制御部193は、注意マーク1413に対して割り当てられているゲーム要素、例えば、ミニゲーム、又はバトル等を開始させる。ゲーム制御部193は、ユーザがゲーム要素をクリアすると、報酬としてユーザにカードを付与する。例えば、ゲーム制御部193は、ユーザがミニゲームをクリアすると、又は、バトルに勝利すると、報酬としてユーザにカードを付与する。

- [0087] 管理部 194 は、カードが付与されると、カードをユーザに使用可能に対応付ける。
- [0088] 表示制御部 195 は、ユーザから一覧を表示する旨の指示が入力されると、オブジェクトデータ 183 に基づき、ユーザが所有しているカードに関する一覧をディスプレイ 141 に表示させる。
- [0089] 例えば、表示制御部 195 は、ユーザが所有するカードに関する一覧を、所有するカードの全体が 1 画面で収まるように、立体的に配置してユーザに提示する。具体的には、例えば、表示制御部 195 は、外側方向に表が向くように、円状、又は矩形状に配置したカードを、カードにより形成される円形、又は矩形の垂直方向に所定の段数だけ積み上げることで、ユーザが所有するカードに関する一覧を、立体的に表示する。例えば、カードにより円形が形成される場合、カードに関する一覧は、円筒（タワー）状に配置されたカードにより表示される。
- [0090] より具体的には、例えば、円筒の形状は、表示対象となる所定単位のカード群毎に予め設定されている。例えば、表示対象となるカード群が 1 画面の所定の領域内で表示可能なように、1 周に含まれるカードの枚数、積み上げられるカードの段数、及び各カードの表示倍率等が予め設定されている。また、円筒内において、各カードが配置される位置が予め決定されている。表示制御部 195 は、例えば、カードの一覧を表す円筒において、ユーザが所有するカードを、所有していることがわかる態様で表示し、ユーザが所有していないカードを、所有していないことがわかる態様で表示する。
- [0091] なお、円筒の形状は、表示対象となるカード群毎に予め設定されていなくてもよい。表示制御部 195 は、オブジェクトデータ 183 を参照し、ユーザが表示対象となるカードを何枚所有しているかを把握する。表示制御部 195 は、ユーザが所有する枚数のカードを配置するのに適した円筒を設定する。例えば、表示制御部 195 は、ユーザが所有するカードを 1 画面の所定の領域内で表示可能な、1 周のカードの枚数、積み上げられるカードの段数、及び各カードの表示倍率等を設定する。表示制御部 195 は、設定した円

筒で、ユーザが所有するカードの一覧を表示する。

[0092] 図7は、本実施形態に係るディスプレイ141に表示される一覧の例を表す図である。図7に示す例では、表示制御部195は、ディスプレイ141に、フィールドオブジェクト1414～1418を表示する。

[0093] フィールドオブジェクト1414には、円筒状に配列されたカードが表示されている。フィールドオブジェクト1414に表される円筒において、カードは、所定の枚数が外周方向に表を向けて配列され、形成される円の軸方向に4段並べられて配列されている。表示制御部195は、ユーザが斜め上方から、又は斜め下方から円筒状に配列されたカードを視認可能なように、フィールドオブジェクト1414にカードを配列する。

[0094] 表示制御部195は、正面が円筒の裏側を向くカードについて、背面画像を表示する。表示制御部195は、円筒の裏側に位置するカードのうち、所持していないカードを、所持していないことがわかる態様で表示する。

[0095] 表示制御部195は、円筒状に配列するカードを、所定の間隔をあけて表示する。表示制御部195は、カード間の隙間から、奥に位置するカードの背面画像を表示する。表示制御部195は、カード間の隙間から、円筒の裏側に位置するカードのうち、所持していないカードを、所持していないことがわかる態様で表示する。

[0096] 表示制御部195は、円筒の正面に位置するカードの未所持領域から、奥に位置するカードの背面画像を表示する。表示制御部195は、円筒の正面に位置するカードの未所持領域から、円筒の裏側に位置するカードのうち、所持していないカードを、所持していないことがわかる態様で表示する。

[0097] 図7に示す例において、円筒に含まれるカードは、例えば、1つのシリーズで収容されているカードである。図7に示す例において、カードが配置される場所は予め設定されており、ユーザが所有していないカードについては、破線で表されている。

[0098] フィールドオブジェクト1415は、円筒に含まれるカードが属するシリーズを表す。図7に示す例では、フィールドオブジェクト1415には、「

シリーズ1」と表示されている。つまり、円筒に含まれるカードは、シリーズ1に属するカードであることが表されている。円筒に含まれるカードが全カードである場合等、所定のシリーズに限られない場合、表示制御部195は、フィールドオブジェクト1415を表示しなくてもよい。

[0099] フィールドオブジェクト1416は、表示対象となっているカードの枚数に対して、ユーザが実際に所持しているカードの枚数を表す。図7に示す例では、フィールドオブジェクト1416には、「x x x x / 100」と表示されている。つまり、表示対象のカードが100枚であるのに対し、x x x x枚のカードをユーザが所持していることが表されている。表示対象となっているカードの枚数は、カードが属するシリーズ、又は、表示対象となっている単位等に基づいて切り替わる。

[0100] フィールドオブジェクト1417は、表示対象となっている単位を切り替えるためのボタンを表す。図7に示す例では、フィールドオブジェクト1417には、「レア度」と表示されている。つまり、フィールドオブジェクト1417は、カードの表示対象を、希少度別の表示に切り替えるためのボタンを表す。表示制御部195は、フィールドオブジェクト1417が押下されると、希少度を選択させるためのウィンドウを表示させ、ユーザから希少度の選択を受け付ける。表示制御部195は、ユーザにより希少度が選択されると、ユーザにより選択された希少度のカードを含む円筒をディスプレイ141に表示する。

[0101] フィールドオブジェクト1418は、表示対象となっている単位を切り替えるためのボタンを表す。図7に示す例では、フィールドオブジェクト1418には、「属性」と表示されている。つまり、フィールドオブジェクト1418は、カードの表示対象を、属性別の表示に切り替えるためのボタンを表す。表示制御部195は、フィールドオブジェクト1418が押下されると、属性を選択させるためのウィンドウを表示させ、ユーザから属性の選択を受け付ける。表示制御部195は、ユーザにより属性が選択されると、ユーザにより選択された属性のカードを含む円筒をディスプレイ141に表示

する。

[0102] 表示制御部 195 は、フィールドオブジェクト 1417、又はフィールドオブジェクト 1418 が押下されると、例えば、表示対象を元に戻すためのボタンを表示するフィールドオブジェクトを、フィールドオブジェクト 1414 の下方に表示する（図示せず）。当該フィールドオブジェクトには、例えば、「元に戻す」、「ソートを解除」、又は「全体」等が表示される。表示制御部 195 は、当該フィールドオブジェクトが押下されると、表示範囲を元に戻す。

[0103] 表示制御部 195 は、フィールドオブジェクト 1414 に表示される円筒の周方向へ指をスライドさせる入力をユーザから受け付けると、円筒を、円筒の軸を中心に回転させる。

[0104] 図 8 は、図 7 に示される円筒状の一覧が回転される例を表す図である。図 8 に示す例では、表示制御部 195 は、フィールドオブジェクト 1414 に表示される円筒の周方向の左側へ指をスライドさせる入力をユーザから受け付けると、円筒を、円筒の軸を中心に時計回りに回転させる。表示制御部 195 は、円筒の回転速度を、例えば、指をスライドさせる速度に応じて決定する。円筒が回転することにより、ディスプレイ 141 に対して円筒の裏側に表示されているカードをユーザが視認可能な側へ動かすことが可能となる。

[0105] 表示制御部 195 は、フィールドオブジェクト 1414 に表示される円筒の軸方向へ指をスライドさせる入力をユーザから受け付けると、例えば、表示対象となっているシリーズを切り替える。具体的には、例えば、表示制御部 195 は、フィールドオブジェクト 1414 に表示される円筒の軸方向の上方へ指をスライドさせる入力をユーザから受け付けると、表示対象となっているカード群を、次のシリーズのカード群に切り替える。また、例えば、表示制御部 195 は、フィールドオブジェクト 1414 に表示される円筒の軸方向の下方へ指をスライドさせる入力をユーザから受け付けると、表示対象となっているカード群を、前のシリーズのカード群に切り替える。

[0106] 図9は、図7に示される円筒状の一覧がシリーズ毎に切り替わる例を表す図である。図9に示す例では、表示制御部195は、フィールドオブジェクト1414に表示される円筒の軸方向の上方へ指をスライドさせる入力をユーザから受け付けると、円筒で表される一覧を、シリーズ2についての一覧に切り替えて表示する。また、表示制御部195は、フィールドオブジェクト1415の表示を「シリーズ2」に切り替える。シリーズの切り替えと共に異なる円筒に切り替わるため、シリーズ毎のコレクションを楽しむことが可能となる。

[0107] 以上のように、上記実施形態では、端末装置10は、管理部194により、複数のオブジェクトに関する情報を、ユーザが所有しているか否かを含めて記憶部180に記憶する。端末装置10は、表示制御部195により、ユーザが所有している所定単位毎のオブジェクトの一覧を、所有しているオブジェクトの全貌が1画面で把握可能に、立体的に配置してユーザに提示するようにしている。これにより、端末装置10は、所有している所定単位毎のオブジェクトの全体をユーザに俯瞰させることが可能となる。このため、ユーザは、コレクションしているオブジェクトを一目で確認できるようになる。さらに、ユーザは、コレクションの進捗を一目で把握可能となる。

[0108] したがって、本実施形態に係る端末装置10によれば、所定単位毎のカードの全貌をユーザに直感的に認識させることができる。

[0109] また、上記実施形態では、表示制御部195は、外側表面に正面が向くように環状に配置したオブジェクトを、複数段積み上げて、オブジェクトの一覧を立体的に配置するようにしている。より具体的には、表示制御部195は、オブジェクトを円筒形状に配置し、円筒形状の手前側に配置されたオブジェクトは正面を表示し、円筒形状の奥側に配置されたオブジェクトは背面を表示するようにしている。これにより、端末装置10は、所定単位毎のオブジェクトの全貌を、より把握させやすくなる。また、端末装置10は、オブジェクトの一覧を、コレクションが充実することでより見栄えが良くなる態様で表示することが可能となる。このため、ユーザは、オブジェクトを収

集することにさらなる興趣性を見出すことが可能となる。

[0110] また、上記実施形態では、表示制御部 195 は、ユーザが所有しているオブジェクトと、所有していないオブジェクトとを識別可能に一覧を提示するようにしている。このため、ユーザが所有しているオブジェクトの数によっては、一覧において、多くのオブジェクトが欠けた状態となる。これにより、端末装置 10 は、オブジェクトを収集することに対するユーザのモチベーションを向上させることが可能となる。

[0111] また、上記実施形態では、表示制御部 195 は、ユーザの指示に応じ、立体的に配置したオブジェクトの一覧の表示を拡大又は縮小するようにしている。これにより、端末装置 10 は、表示される一覧の視認性を向上させることが可能となる。

[0112] また、上記実施形態では、表示制御部 195 は、ユーザの指示に応じ、立体的に配置したオブジェクトの一覧の表示を、立体形状の軸心を中心に回転させるようにしている。これにより、端末装置 10 は、オブジェクトを立体的に配置する一覧の任意の面をユーザに提示することが可能となる。

[0113] また、上記実施形態では、表示制御部 195 は、オブジェクトに関する所定の要件に応じ、回転時の音を発生するようにしている。これにより、端末装置 10 は、オブジェクトを収集した際のさらなる興趣性をユーザに提供することが可能となる。

[0114] また、上記実施形態では、表示制御部 195 は、ユーザにより所有されているオブジェクトの数に応じた方向を正面にして、立体的に配置したオブジェクトの一覧をユーザに提示するようにしている。これにより、端末装置 10 は、オブジェクトを収集することに対するユーザのモチベーションを向上させることが可能となる。

[0115] また、上記実施形態では、管理部 194 は、複数のオブジェクトに関する情報を、オブジェクトの要素を含めて記憶する。そして、表示制御部 195 は、所定の要素のオブジェクトの一覧を、該当するオブジェクトの全貌が 1 画面で把握可能に、立体的に配置してユーザに提示するようにしている。こ

れにより、端末装置１０は、コレクションの進み具合を要素毎にユーザに提示することが可能となる。

[0116] また、上記実施形態では、表示制御部１９５は、ユーザの指示に応じ、要素毎のオブジェクトの一覧を切り替えてユーザに提示するようにしている。これにより、端末装置１０は、ユーザが所望する範囲のオブジェクトの一覧をユーザに提示することが可能となる。

[0117] また、上記実施形態では、管理部１９４は、オブジェクトの要素を、オブジェクトが追加される時期を含めて記憶する。そして、表示制御部１９５は、ユーザの指示に応じ、時期毎のオブジェクトの一覧を切り替えてユーザに提示するようにしている。これにより、端末装置１０は、追加された時期毎のオブジェクトを含む一覧をユーザに提示することが可能となる。このため、ユーザは、追加された時期毎のコレクションを確認することが可能となる。

[0118] <変形例>

上記実施形態では、表示制御部１９５は、正面が円筒形の裏側を向くカードについては、カードの背面画像を表示している。しかしながら、表示制御部１９５は、正面が円筒形の裏側を向くカードについて、カードの背面画像以外の画像を表示してもよい。例えば、表示制御部１９５は、円筒の奥側に移動したカードについて、背面画像ではなく、正面画像を表示するようにしてもよい。具体的には、例えば、表示制御部１９５は、円筒が回転してカードが円筒の裏面へ移動すると、当該カードを背面画像ではなく、正面画像で表示する。これにより、奥側に移動されるカードについても正面画像が表示されることになり、より直感的にカードの全体を把握することが可能となる。

[0119] 以上、本開示のいくつかの実施形態を説明したが、これら実施形態は、その他の様々な形態で実施されることが可能であり、発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の省略、置き換え、変更を行うことができる。これら実施形態やその変形は、発明の範囲や要旨に含まれると同様に、特許請求の範囲に記載

された発明とその均等の範囲に含まれるものとする。

[0120] <付記>

以上の各実施形態で説明した事項を以下に付記する。

(付記 1)

プロセッサ 19 と、メモリ 15 とを備えるコンピュータに実行させるためのプログラムであって、プログラムは、プロセッサ 19 に、複数のオブジェクトに関する情報を、ユーザが所有しているか否かを含めて記憶するステップ（管理部 194）と、ユーザが所有しているオブジェクトの一覧を、所定単位毎のオブジェクトの全貌が 1 画面で把握可能に、立体的に配置して前記ユーザに提示するステップ（表示制御部 195）とを実行させるプログラム。

(付記 2)

複数のオブジェクトは、背面に共通面を有し、正面に固有面を有し、提示するステップにおいて、外側表面に正面が向くように環状に配置したオブジェクトを、複数段積み上げて、オブジェクトの一覧を立体的に配置する（付記 1）に記載のプログラム。

(付記 3)

提示するステップにおいて、オブジェクトを円筒形状に配置し、円筒形状の手前側に配置されたオブジェクトは正面を表示し、円筒形状の奥側に配置されたオブジェクトは背面を表示する（付記 2）に記載のプログラム。

(付記 4)

提示するステップにおいて、ユーザが所有しているオブジェクトと、所有していないオブジェクトとを識別可能に一覧を提示する（付記 1）乃至（付記 3）のいずれかに記載のプログラム。

(付記 5)

提示するステップにおいて、ユーザの指示に応じ、立体的に配置したオブジェクトの一覧の表示を拡大又は縮小する（付記 1）乃至（付記 4）のいずれかに記載のプログラム。

(付記 6)

提示するステップにおいて、ユーザの指示に応じ、立体的に配置したオブジェクトの一覧の表示を、立体形状の軸心を中心に回転させる（付記 1）乃至（付記 5）のいずれかに記載のプログラム。

(付記 7)

提示するステップにおいて、オブジェクトに関する所定の要件に応じ、回転時の音を発生する（付記 6）に記載のプログラム。

(付記 8)

提示するステップにおいて、ユーザにより所有されているオブジェクトの数に応じた方向を正面にして、立体的に配置したオブジェクトの一覧をユーザに提示する（付記 1）乃至（付記 7）のいずれかに記載のプログラム。

(付記 9)

記憶するステップにおいて、複数のオブジェクトに関する情報を、オブジェクトの要素を含めて記憶し、提示するステップにおいて、所定の要素のオブジェクトの一覧を、該当するオブジェクトの全貌が 1 画面で把握可能に、立体的に配置してユーザに提示する（付記 1）乃至（付記 8）のいずれかに記載のプログラム。

(付記 10)

提示するステップにおいて、ユーザの指示に応じ、要素毎のオブジェクトの一覧を切り替えてユーザに提示する（付記 9）に記載のプログラム。

(付記 11)

記憶するステップにおいて、オブジェクトの要素は、オブジェクトが追加される時期に対応し、提示するステップにおいて、ユーザの指示に応じ、時期毎のオブジェクトの一覧を切り替えてユーザに提示する（付記 9）に記載のプログラム。

(付記 12)

プロセッサ 19 と、メモリ 15 とを備えるコンピュータに実行される方法であって、プロセッサ 19 が、複数のオブジェクトに関する情報を、ユーザ

が所有しているか否かを含めて記憶するステップと、ユーザが所有しているオブジェクトの一覧を、所定単位毎のオブジェクトの全貌が1画面で把握可能に、立体的に配置してユーザに提示するステップとを実行する方法。

(付記13)

制御部190と、記憶部180とを備える情報処理装置10であって、制御部190が、複数のオブジェクトに関する情報を、ユーザが所有しているか否かを含めて記憶するステップと、ユーザが所有しているオブジェクトの一覧を、所定単位毎のオブジェクトの全貌が1画面で把握可能に、立体的に配置してユーザに提示するステップとを実行する情報処理装置。

(付記14)

複数のオブジェクトに関する情報を、ユーザが所有しているか否かを含めて記憶する手段と、ユーザが所有しているオブジェクトの一覧を、所定単位毎のオブジェクトの全貌が1画面で把握可能に、立体的に配置してユーザに提示する手段とを具備するシステム。

符号の説明

[0121] 1…システム

10…端末装置

12…通信IF

120…通信部

13…入力装置

131…タッチ・センシティブ・デバイス

14…出力装置

141…ディスプレイ

15…メモリ

16…ストレージ

160…カメラ

17…音声処理部

171…マイク

1 7 2 …スピーカ
1 8 0 …記憶部
1 8 1 …ゲームデータ
1 8 2 …プレイデータ
1 8 3 …オブジェクトデータ
1 9 …プロセッサ
1 9 0 …制御部
1 9 1 …操作受付部
1 9 2 …送受信部
1 9 3 …ゲーム制御部
1 9 4 …管理部
1 9 5 …表示制御部
2 0 …サーバ
2 0 1 …通信部
2 0 2 …記憶部
2 0 2 1 …ゲームデータ
2 0 2 2 …プレイヤー情報データベース
2 0 3 …制御部
2 0 3 1 …受信制御モジュール
2 0 3 2 …送信制御モジュール
2 0 3 3 …管理モジュール
2 2 …通信 I/F
2 3 …入出力 I/F
2 5 …メモリ
2 6 …ストレージ
2 9 …プロセッサ
8 0 …ネットワーク

請求の範囲

- [請求項1] プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータに実行させるためのプログラムであって、前記プログラムは、前記プロセッサに、
- 複数のオブジェクトに関する情報を、ユーザが所有しているか否かを含めて記憶するステップと、
- 前記ユーザが所有しているオブジェクトの一覧を、所定単位毎のオブジェクトの全貌が1画面で把握可能に、立体的に配置して前記ユーザに提示するステップと
- を実行させるプログラム。
- [請求項2] 前記複数のオブジェクトは、背面に共通面を有し、正面に固有面を有し、
- 前記提示するステップにおいて、外側表面に正面が向くように環状に配置したオブジェクトを、複数段積み上げて、前記オブジェクトの一覧を立体的に配置する請求項1記載のプログラム。
- [請求項3] 前記提示するステップにおいて、前記オブジェクトを円筒形状に配置し、円筒形状の手前側に配置されたオブジェクトは正面を表示し、円筒形状の奥側に配置されたオブジェクトは背面を表示する請求項2記載のプログラム。
- [請求項4] 前記提示するステップにおいて、前記ユーザが所有しているオブジェクトと、所有していないオブジェクトとを識別可能に前記一覧を提示する請求項1乃至3のいずれかに記載のプログラム。
- [請求項5] 前記提示するステップにおいて、前記ユーザの指示に応じ、前記立体的に配置したオブジェクトの一覧の表示を拡大又は縮小する請求項1乃至4のいずれかに記載のプログラム。
- [請求項6] 前記提示するステップにおいて、前記ユーザの指示に応じ、前記立体的に配置したオブジェクトの一覧の表示を、立体形状の軸心を中心に回転させる請求項1乃至5のいずれかに記載のプログラム。
- [請求項7] 前記提示するステップにおいて、前記オブジェクトに関する所定の

要件に応じ、前記回転時の音を発生する請求項6記載のプログラム。

[請求項8] 前記提示するステップにおいて、前記ユーザにより所有されているオブジェクトの数に応じた方向を正面にして、前記立体的に配置したオブジェクトの一覧を前記ユーザに提示する請求項1乃至7のいずれかに記載のプログラム。

[請求項9] 前記記憶するステップにおいて、前記複数のオブジェクトに関する情報を、前記オブジェクトの要素を含めて記憶し、

前記提示するステップにおいて、所定の要素のオブジェクトの一覧を、該当するオブジェクトの全貌が1画面で把握可能に、立体的に配置してユーザに提示する請求項1乃至8のいずれかに記載のプログラム。

[請求項10] 前記提示するステップにおいて、前記ユーザの指示に応じ、前記要素毎のオブジェクトの一覧を切り替えて前記ユーザに提示する請求項9記載のプログラム。

[請求項11] 前記記憶するステップにおいて、前記オブジェクトの要素は、オブジェクトが追加される時期に対応し、

前記提示するステップにおいて、前記ユーザの指示に応じ、前記時期毎のオブジェクトの一覧を切り替えて前記ユーザに提示する請求項9記載のプログラム。

[請求項12] プロセッサと、メモリとを備えるコンピュータに実行される方法であって、前記プロセッサが、

複数のオブジェクトに関する情報を、ユーザが所有しているか否かを含めて記憶するステップと、

前記ユーザが所有しているオブジェクトの一覧を、所定単位毎のオブジェクトの全貌が1画面で把握可能に、立体的に配置して前記ユーザに提示するステップと

を実行する方法。

[請求項13] 制御部と、記憶部とを備える情報処理装置であって、前記制御部が

、

複数のオブジェクトに関する情報を、ユーザが所有しているか否かを含めて記憶するステップと、

前記ユーザが所有しているオブジェクトの一覧を、所定単位毎のオブジェクトの全貌が1画面で把握可能に、立体的に配置して前記ユーザに提示するステップと

を実行する情報処理装置。

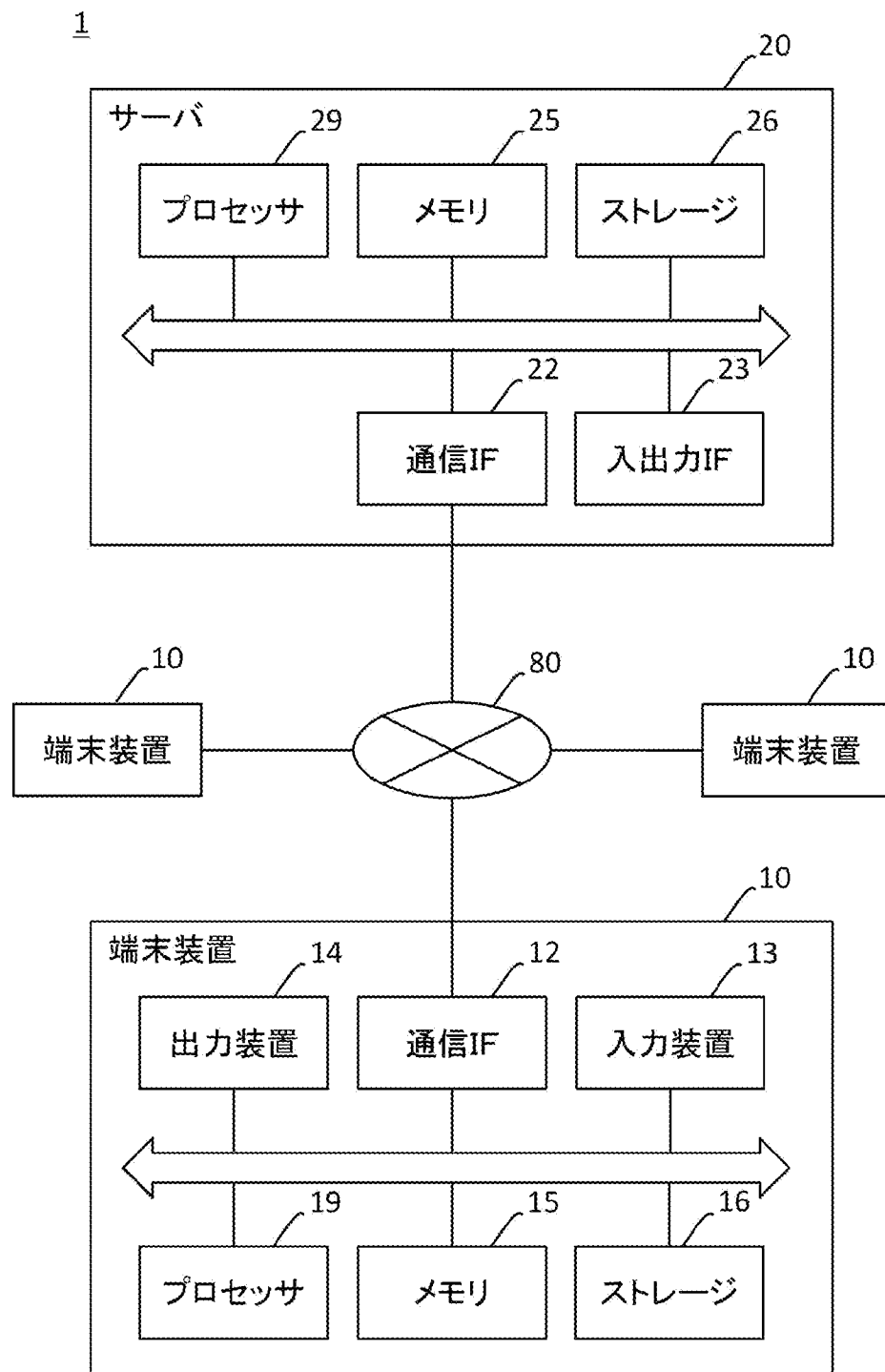
[請求項14]

複数のオブジェクトに関する情報を、ユーザが所有しているか否かを含めて記憶する手段と、

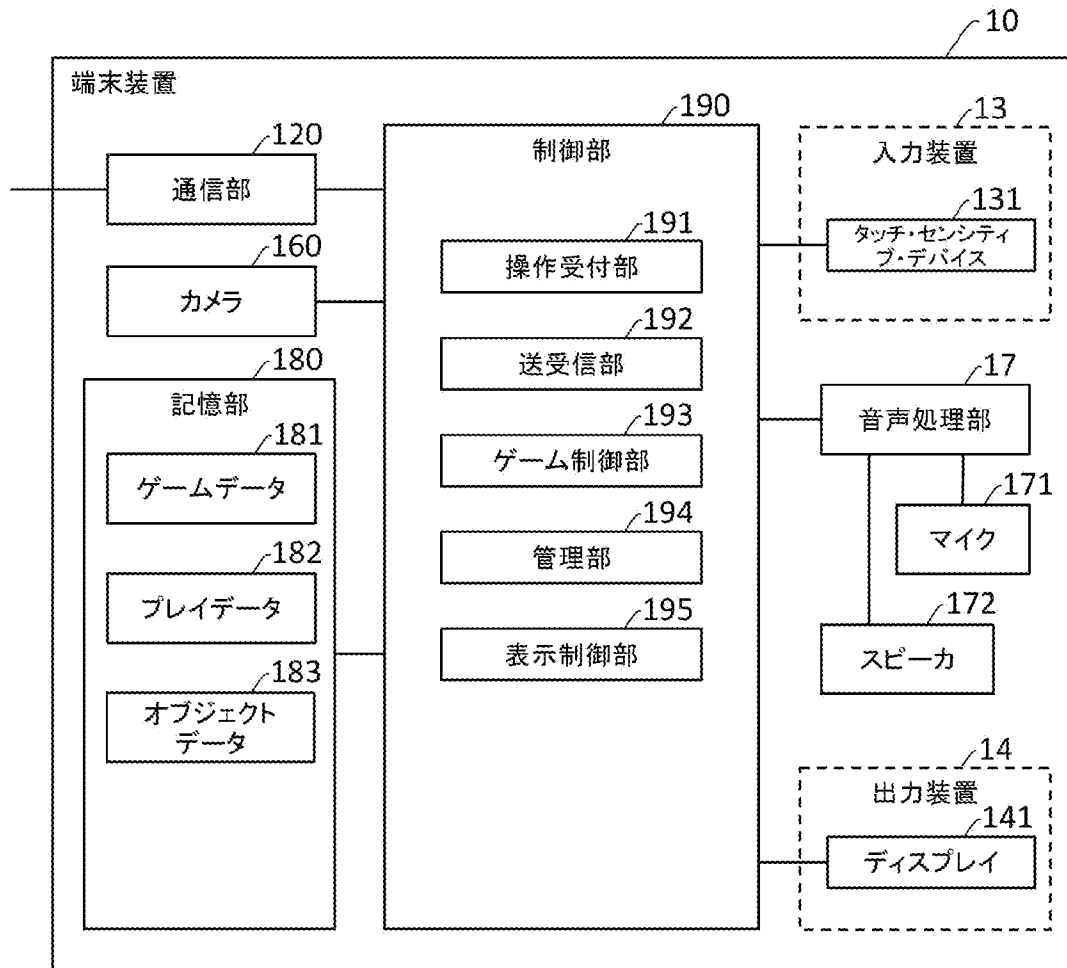
前記ユーザが所有しているオブジェクトの一覧を、所定単位毎のオブジェクトの全貌が1画面で把握可能に、立体的に配置して前記ユーザに提示する手段と

を具備するシステム。

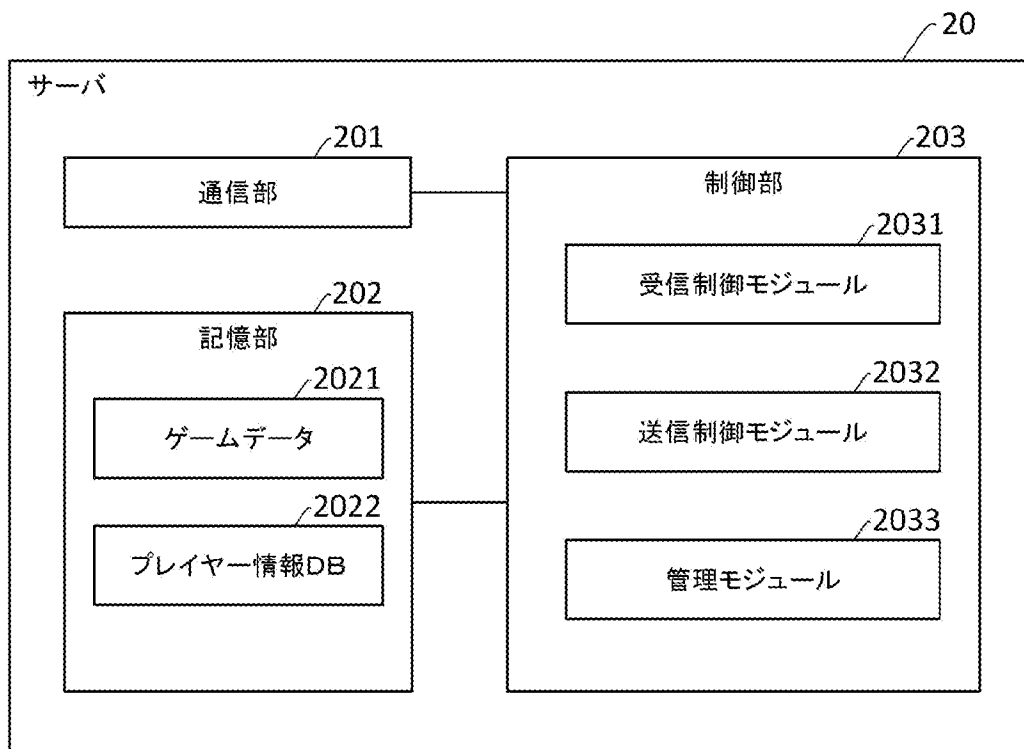
[図1]



[図2]



[図3]

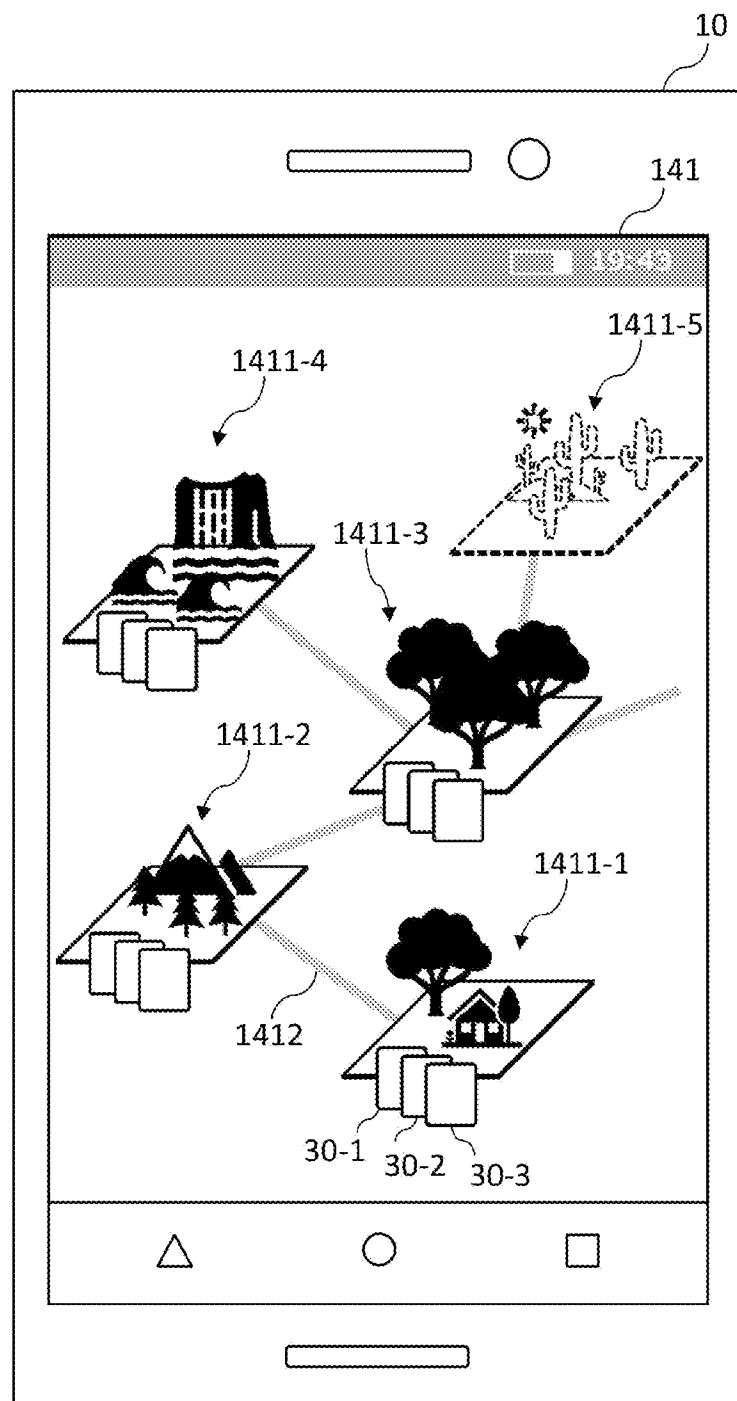


[図4]

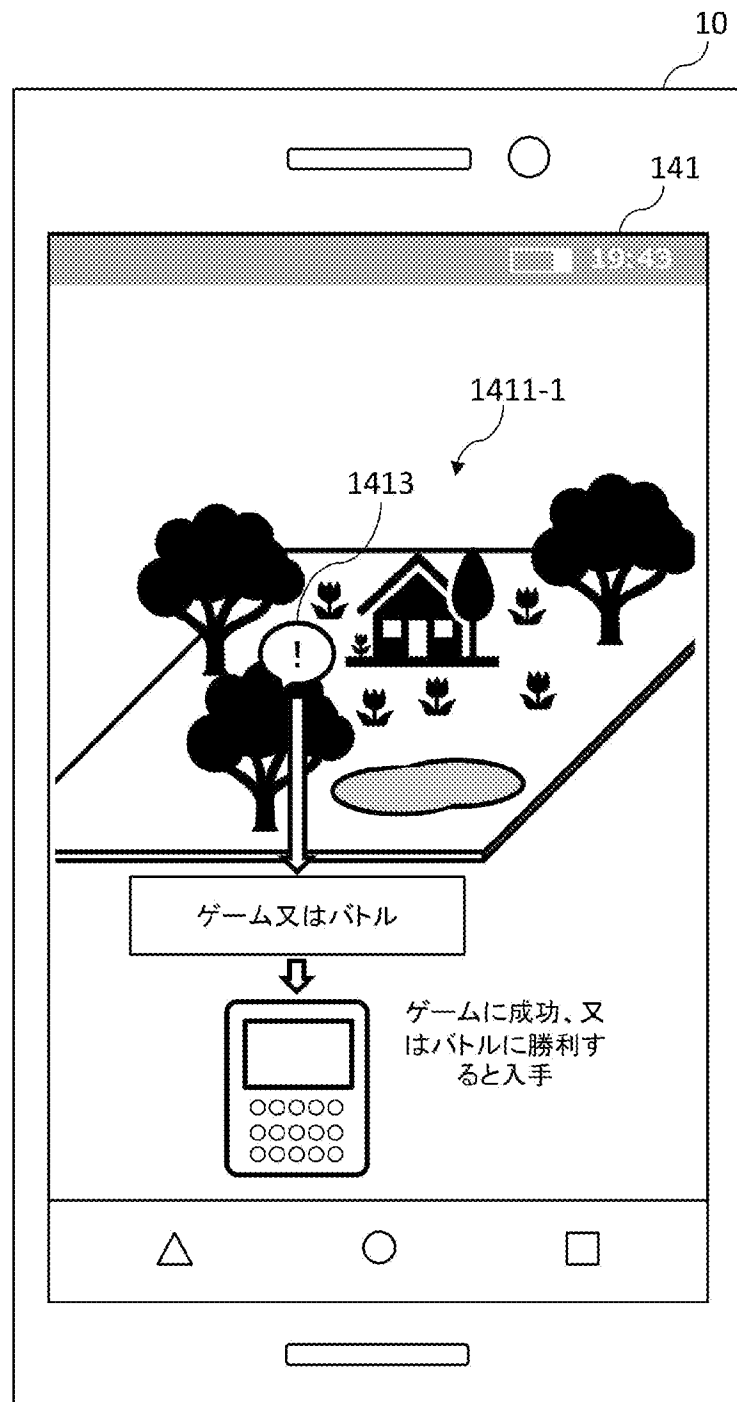
183

オブジェクトデータ					
オブジェクトID	名称	シリーズ	希少度	属性	所持数
OB001	AAAA	シリーズ1	1	属性1	2
OB002	BBBB	シリーズ1	2	属性1	0
OB003	CCCC	シリーズ1	3	属性1	0
OB004	DDDD	シリーズ1	1	属性2	1
OB005	EEEE	シリーズ1	2	属性2	3
OB006	FFFF	シリーズ1	3	属性2	1
OB007	GGGG	シリーズ2	1	属性3	0
...	...	...	...	...	...

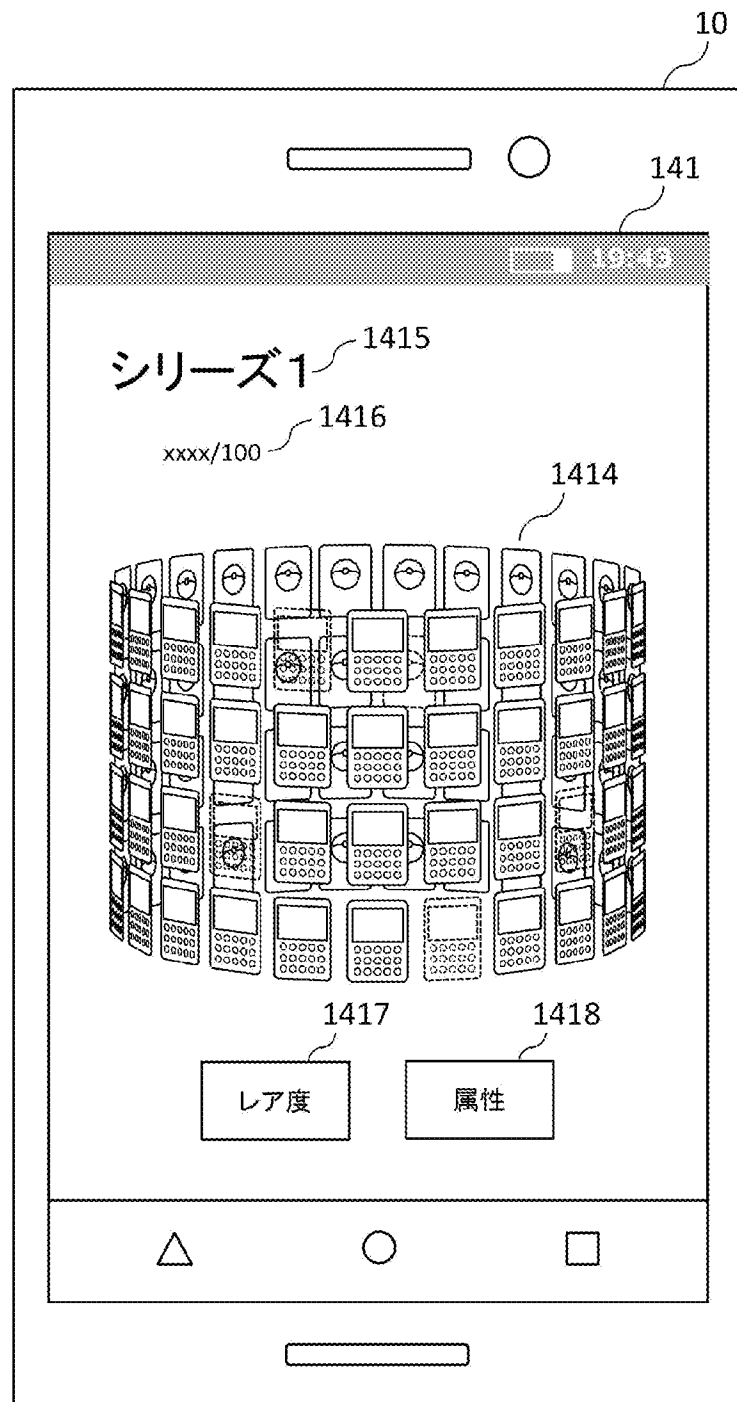
[図5]



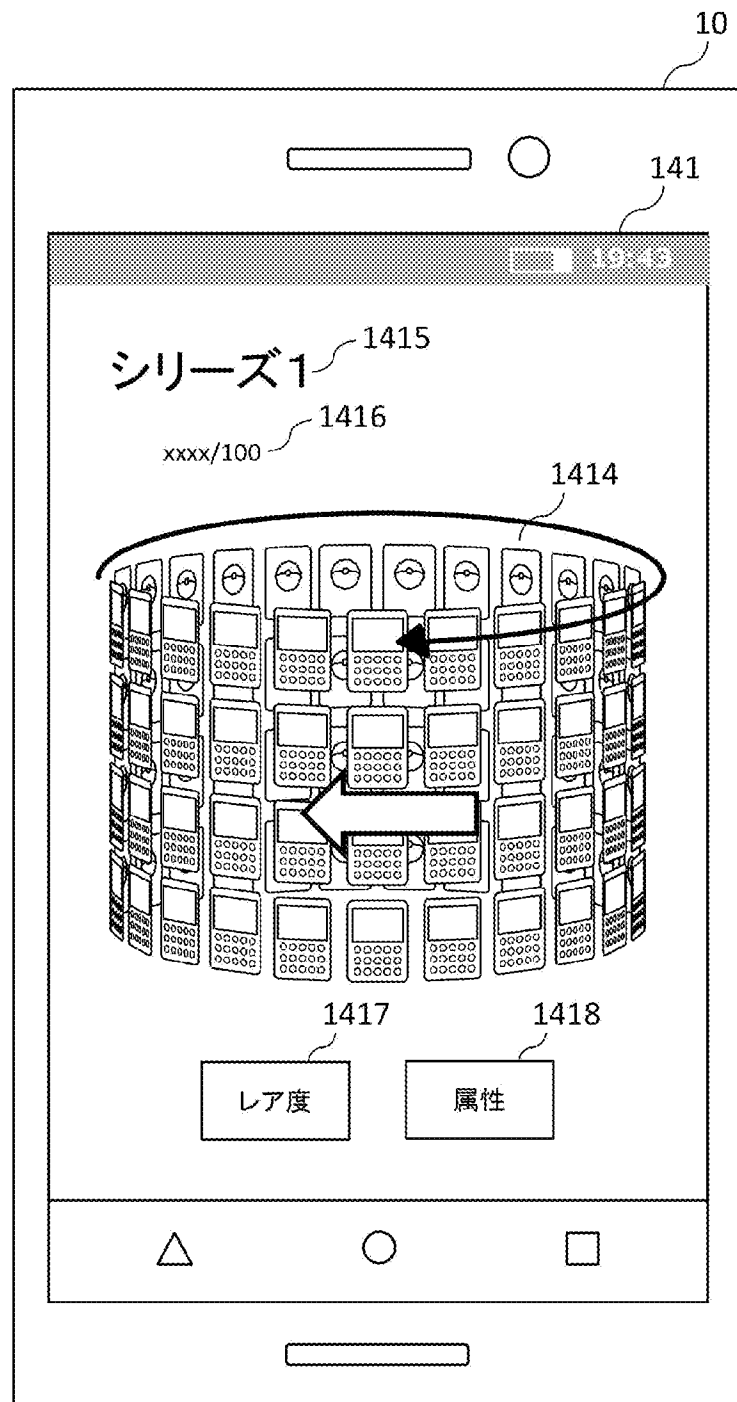
[図6]



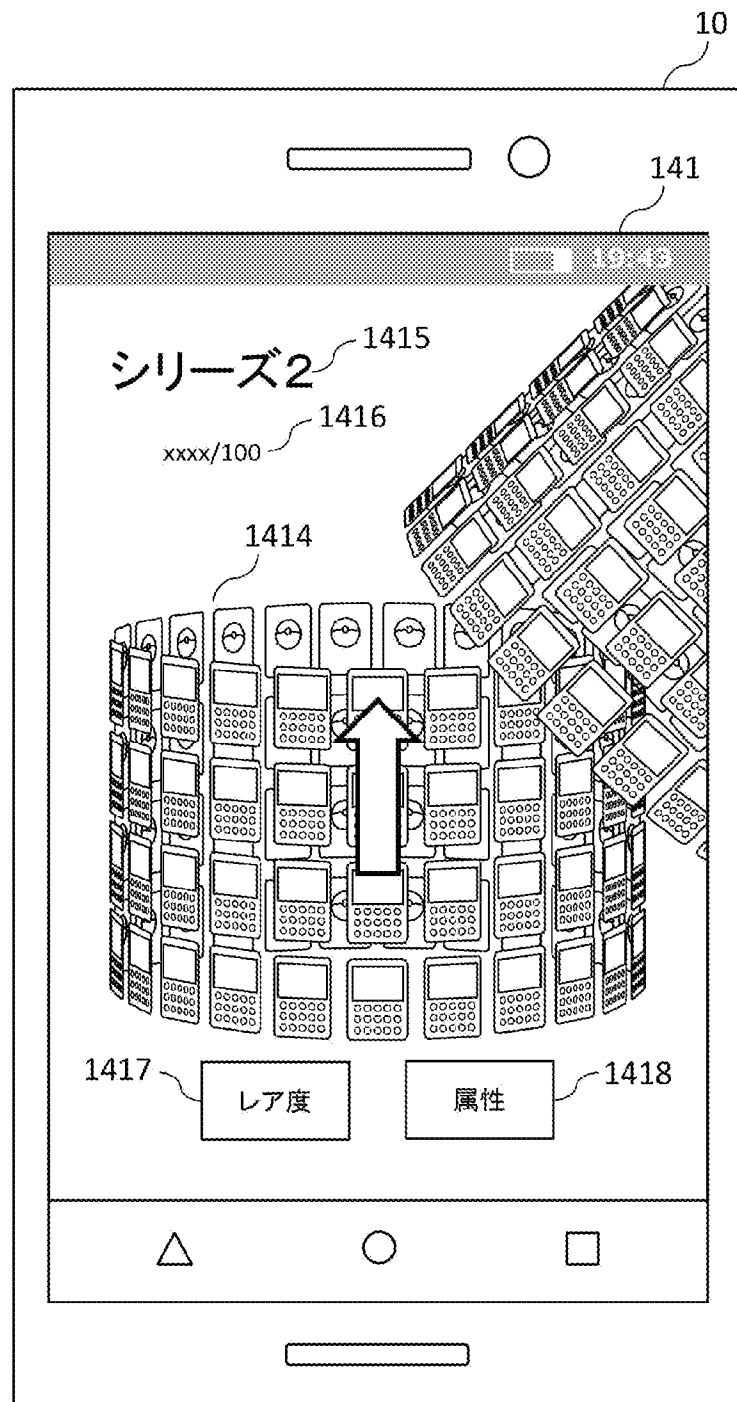
[図7]



[図8]



[図9]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2022/020289

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F 13/53(2014.01)i; **A63F 13/79**(2014.01)i; **A63F 13/80**(2014.01)i; **G06F 3/0482**(2013.01)i; **G06F 3/04845**(2022.01)i
 FI: A63F13/53; G06F3/04845; G06F3/0482; A63F13/80 B; A63F13/79

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)

A63F13/00-13/98, 9/24; G06F3/048-3/04895

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

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996
 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2022
 Registered utility model specifications of Japan 1996-2022
 Published registered utility model applications of Japan 1994-2022

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

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2012-68871 A (BANDAI CO LTD) 05 April 2012 (2012-04-05) paragraphs [0012], [0073], [0076], [0088]-[0091], fig. 1, 20	1, 9-14
Y	JP 2019-150214 A (BANDAI CO LTD) 12 September 2019 (2019-09-12) paragraphs [0029], [0045], [0085]-[0087], [0089], fig. 8	1-14
Y	JP 2007-80231 A (SEGA CORP) 29 March 2007 (2007-03-29) paragraphs [0063], [0064], [0068], fig. 7, 8	1-14
A	JP 2001-38047 A (NINTENDO CO LTD) 13 February 2001 (2001-02-13) abstract, fig. 4, 5	1-14
A	JP 2013-176451 A (DENA CO., LTD.) 09 September 2013 (2013-09-09) fig. 7, 8	1-14
A	JP 2018-191906 A (KONAMI AMUSEMENT CO LTD) 06 December 2018 (2018-12-06) fig. 3	1-14
A	JP 2003-93738 A (MIBUNRI KK, TSUBESU KK) 02 April 2003 (2003-04-02) abstract, fig. 1	1-14



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

22 July 2022

Date of mailing of the international search report

02 August 2022

Name and mailing address of the ISA/JP

Japan Patent Office (ISA/JP)
3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915
Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2022/020289

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2012-68871	A	05 April 2012	JP 4847599 B1 WO 2012/039220 A1 paragraphs [0012], [0073], [0076], [0088]-[0091], fig. 1, 20	
JP	2019-150214	A	12 September 2019	JP 6542413 B1 WO 2019/167409 A1 paragraphs [0029], [0045], [0085]-[0087], [0089], fig. 8	
JP	2007-80231	A	29 March 2007	(Family: none)	
JP	2001-38047	A	13 February 2001	US 6458032 B1 abstract, fig. 4, 5	
JP	2013-176451	A	09 September 2013	US 2014/0315638 A1 fig. 7, 8 JP 5113943 B1 US 8591303 B2 US 8801515 B2	
JP	2018-191906	A	06 December 2018	(Family: none)	
JP	2003-93738	A	02 April 2003	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/53(2014.01)i; A63F 13/79(2014.01)i; A63F 13/80(2014.01)i; G06F 3/0482(2013.01)i; G06F 3/04845(2022.01)i FI: A63F13/53; G06F3/04845; G06F3/0482; A63F13/80 B; A63F13/79		
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）） A63F13/00-13/98, 9/24; G06F3/048-3/04895 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 1971-2022年 日本国実用新案登録公報 1996-2022年 日本国登録実用新案公報 1994-2022年 国際調査で利用した電子データベース（データベースの名称、調査に利用した用語）		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 2012-68871 A（株式会社バンダイ）05.04.2012（2012-04-05） 段落0012, 0073, 0076, 0088-0091, 図1, 20	1, 9-14
Y	JP 2019-150214 A（株式会社バンダイ）12.09.2019（2019-09-12） 段落0029, 0045, 0085-0087, 0089, 図8	1-14
Y	JP 2007-80231 A（株式会社セガ）29.03.2007（2007-03-29） 段落0063, 0064, 0068, 図7, 8	1-14
A	JP 2001-38047 A（任天堂株式会社）13.02.2001（2001-02-13） 要約, 図4, 5	1-14
A	JP 2013-176451 A（株式会社 ディー・エヌ・エー）09.09.2013（2013-09-09） 図7, 8	1-14
A	JP 2018-191906 A（株式会社コナミアミューズメント）06.12.2018（2018-12-06） 図3	1-14
☒ 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、一般的技术水準を示すもの “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抵触するものではなく、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 22.07.2022		国際調査報告の発送日 02.08.2022
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 宇佐田 健二 2D 4096 電話番号 03-3581-1101 内線 3241

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
A	JP 2003-93738 A (有限会社未分離, 有限会社 ツーベース) 02.04.2003 (2003 - 04 - 02) 要約, 図1	1-14

国際調査報告
 パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2022/020289

引用文献			公表日	パテントファミリー文献			公表日
JP	2012-68871	A	05.04.2012	JP	4847599	B1	
				WO	2012/039220	A1	
				段落0012, 0073, 0076, 0088-0091, 図1, 20			
JP	2019-150214	A	12.09.2019	JP	6542413	B1	
				WO	2019/167409	A1	
				段落 0029, 0045, 0085-0087, 0089, 図8			
JP	2007-80231	A	29.03.2007	(ファミリーなし)			
JP	2001-38047	A	13.02.2001	US	6458032	B1	
				Abstract, Figures 4, 5			
JP	2013-176451	A	09.09.2013	US	2014/0315638	A1	
				Figures 7, 8			
				JP	5113943	B1	
				US	8591303	B2	
				US	8801515	B2	
JP	2018-191906	A	06.12.2018	(ファミリーなし)			
JP	2003-93738	A	02.04.2003	(ファミリーなし)			