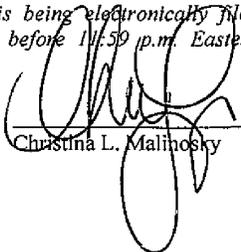

UTILITY PATENT APPLICATION TRANSMITTAL
(Only for new nonprovisional applications under 37 CFR 1.53(b))

I hereby certify that this correspondence is being electronically filed with the United States Patent and Trademark Office on June 10, 2015 at or before 11:59 p.m. Eastern Standard Time under the Rules of 37 CFR § 1.10.



Christina L. Malinosky

Docket No. : 78252/A400
Inventor(s) : Kazuki Oono
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

ADDRESS TO: Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

June 10, 2015

1. **FEE TRANSMITTAL FORM**

2. **IF A CONTINUING APPLICATION**

This application is a divisional of patent application No. 14/198,411.

Prior application information: Examiner Omkar A. Deodhar; Group Art Unit: 3714.

_____ This application claims the benefit of Provisional Application No. _____ pursuant to 35 U.S.C. §119(e) and 37 CFR §1.78(a)(4).

3. **APPLICATION COMPRISED OF**

Specification

54 Specification, claims and Abstract (total pages)

Drawings

12 Sheets of formal drawing(s) (FIGS. 1 to 17)

Inventor's Declaration(s)

Executed Statement in Lieu of Declaration (new or copy from a prior application (37 CFR 1.63(d)) (for continuation and divisional)

_____ Executed Declaration/Assignment (new or copy from a prior application (37 CFR 1.63(d)) (for continuation and divisional)

Power of Attorney by Applicant(s)

Executed (new or copy from a prior application (37 CFR 1.63(d)) (for continuation and divisional) with transmittal

Application Data Sheet

Newly executed ADS

_____ Unexecuted ADS

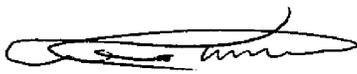
4. _____ **Microfiche Computer Program** (*Appendix*)

UTILITY PATENT APPLICATION TRANSMITTAL
(Only for new nonprovisional applications under 37 CFR 1.53(b))

Docket No.: 78252/A400

5. _____ **Nucleotide and/or Amino Acid Sequence Submission** *(if applicable, all necessary)*
_____ Computer Readable Copy
_____ Paper Copy (identical to computer copy)
_____ Statement verifying identity of above copies
6. **APPLICANT(S) STATUS UNDER 37 CFR § 1.27 or 1.29**
_____ Applicant(s) and any others associated with it/them under § 1.27(a) are a SMALL ENTITY
_____ Applicant(s) and any others associated with it/them under § 1.29(a) are a MICRO ENTITY
_____ Certification of Micro Entity Status (Gross Income Basis)
7. **ALSO ENCLOSED ARE**
_____ Request and Certificate under 35 U.S.C. §122(b)(2)(B)(i) **Request for Non-Publication**
_____ Preliminary Amendment
_____ Includes "Cross-Reference to Related Applications"
_____ A Petition for Extension of Time for the parent application and the required fee are being filed concurrently herewith.
_____ This application is owned by _____ pursuant to an Assignment recorded at Reel _____, Frame _____
 X _____ Information Disclosure Statement (IDS)/PTO/SB/08A/B
_____ Copies of IDS Citations
_____ Certified copy of Priority Document(s) *(paper filing only, if foreign priority is claimed)*
_____ English Translation Document *(if applicable)*
_____ Return Receipt Postcard (MPEP 503) (should be specifically itemized).
_____ Other: _____
8. **DIRECT ALL CORRESPONDENCE TO: CUSTOMER NUMBER 23363**

Respectfully submitted,
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

By 
Raymond R. Tabandeh
Reg. No. 43,945
626/795-9900

CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP, P.O. BOX 29001, GLENDALE, CA 91209-9001

**FEE TRANSMITTAL
UTILITY PATENT APPLICATION**

DATE: June 10, 2015

Docket No. : 78252/A400 Duplicate
 Inventor(s) : Kazuki Oono
 Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

FEE CALCULATION

CLAIMS AS FILED							
	Number Filed	Number Extra	Large Entity Rate	Small Entity Rate	Micro Entity Rate	Fee	
Total Claims	7 - 20	= 0	0 x \$80.00	\$40.00	\$20.00	\$0.00	
Independent Claims	3 - 3	= 0	0 x \$420.00	\$210.00	\$105.00	\$0.00	
Multiple-Dependent Claims Fee			\$780.00	\$390.00	\$195.00	\$0.00	
BASIC FILING, SEARCH, AND EXAMINATION FEES							
			Large Entity Rate	Small Entity Rate	Micro Entity Rate	Fee	
Basic Filing Fee			\$280.00	\$70.00	\$70.00	\$280.00	
Search Fee			\$600.00	\$300.00	\$150.00	\$600.00	
Examination Fee			\$720.00	\$360.00	\$180.00	\$720.00	
APPLICATION SIZE FEE							
EFS Paper Size Equivalent	Total Sheets	Extra Sheets	Number of each additional 50 or fraction thereof (round up to whole number)	Large Entity Rate	Small Entity Rate	Micro Entity Rate	Fee
66 * .75	= 50 - 100	= 0/50	= 0	0 x \$400.00	\$200.00	\$100.00	\$0.00
OTHER							
			Large Entity Rate	Small Entity Rate	Micro Entity Rate	Fee	
Late Submission of Oath/Declaration Fee			\$140.00	\$70.00	\$35.00	\$0.00	
Non-Electronic Filing Fee			\$400.00	\$200.00	\$200.00	\$0.00	
TOTAL AMOUNT OF FEES						\$1,600.00	
List Independent Claims: 1, 6, and 7							

METHOD OF PAYMENT

- Submitted herewith is the fee of \$1,600.00.
- The Commissioner is hereby authorized to charge any fees under 37 CFR 1.16 and 1.17 which may be required during the **entire pendency** of the application to Deposit Account No. 03-1728. Please show our docket number with any charge or credit to our Deposit Account.

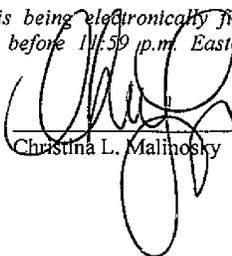
Respectfully submitted,
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

By 
 Raymond R. Tabandeh
 Reg. No. 43,945
 626/795-9900

RRT/clm

UTILITY PATENT APPLICATION TRANSMITTAL
(Only for new nonprovisional applications under 37 CFR 1.53(b))

I hereby certify that this correspondence is being electronically filed with the United States Patent and Trademark Office on June 10, 2015 at or before 11:59 p.m. Eastern Standard Time under the Rules of 37 CFR § 1.10.



Christina L. Malinosky

Docket No. : 78252/A400
Inventor(s) : Kazuki Oono
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

ADDRESS TO: Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

June 10, 2015

1. **FEE TRANSMITTAL FORM**

2. **IF A CONTINUING APPLICATION**

This application is a divisional of patent application No. 14/198,411.

Prior application information: Examiner Omkar A. Deodhar; Group Art Unit: 3714.

_____ This application claims the benefit of Provisional Application No. _____ pursuant to 35 U.S.C. §119(e) and 37 CFR §1.78(a)(4).

3. **APPLICATION COMPRISED OF**

Specification

54 Specification, claims and Abstract (total pages)

Drawings

12 Sheets of formal drawing(s) (FIGS. 1 to 17)

Inventor's Declaration(s)

Executed Statement in Lieu of Declaration (new or copy from a prior application (37 CFR 1.63(d)) (for continuation and divisional)

_____ Executed Declaration/Assignment (new or copy from a prior application (37 CFR 1.63(d)) (for continuation and divisional)

Power of Attorney by Applicant(s)

Executed (new or copy from a prior application (37 CFR 1.63(d)) (for continuation and divisional) with transmittal

Application Data Sheet

Newly executed ADS

_____ Unexecuted ADS

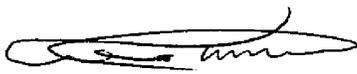
4. _____ **Microfiche Computer Program** (*Appendix*)

UTILITY PATENT APPLICATION TRANSMITTAL
(Only for new nonprovisional applications under 37 CFR 1.53(b))

Docket No.: 78252/A400

5. _____ **Nucleotide and/or Amino Acid Sequence Submission** *(if applicable, all necessary)*
_____ Computer Readable Copy
_____ Paper Copy (identical to computer copy)
_____ Statement verifying identity of above copies
6. **APPLICANT(S) STATUS UNDER 37 CFR § 1.27 or 1.29**
_____ Applicant(s) and any others associated with it/them under § 1.27(a) are a SMALL ENTITY
_____ Applicant(s) and any others associated with it/them under § 1.29(a) are a MICRO ENTITY
_____ Certification of Micro Entity Status (Gross Income Basis)
7. **ALSO ENCLOSED ARE**
_____ Request and Certificate under 35 U.S.C. §122(b)(2)(B)(i) **Request for Non-Publication**
_____ Preliminary Amendment
_____ Includes "Cross-Reference to Related Applications"
_____ A Petition for Extension of Time for the parent application and the required fee are being filed concurrently herewith.
_____ This application is owned by _____ pursuant to an Assignment recorded at Reel _____, Frame _____
 X _____ Information Disclosure Statement (IDS)/PTO/SB/08A/B
_____ Copies of IDS Citations
_____ Certified copy of Priority Document(s) *(paper filing only, if foreign priority is claimed)*
_____ English Translation Document *(if applicable)*
_____ Return Receipt Postcard (MPEP 503) (should be specifically itemized).
_____ Other: _____
8. **DIRECT ALL CORRESPONDENCE TO: CUSTOMER NUMBER 23363**

Respectfully submitted,
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

By 
Raymond R. Tabandeh
Reg. No. 43,945
626/795-9900

CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP, P.O. BOX 29001, GLENDALE, CA 91209-9001

**FEE TRANSMITTAL
UTILITY PATENT APPLICATION**

DATE: June 10, 2015

Docket No. : 78252/A400 Duplicate
 Inventor(s) : Kazuki Oono
 Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

FEE CALCULATION

CLAIMS AS FILED							
	Number Filed	Number Extra	Large Entity Rate	Small Entity Rate	Micro Entity Rate	Fee	
Total Claims	7 - 20	= 0	0 x \$80.00	\$40.00	\$20.00	\$0.00	
Independent Claims	3 - 3	= 0	0 x \$420.00	\$210.00	\$105.00	\$0.00	
Multiple-Dependent Claims Fee			\$780.00	\$390.00	\$195.00	\$0.00	
BASIC FILING, SEARCH, AND EXAMINATION FEES							
			Large Entity Rate	Small Entity Rate	Micro Entity Rate	Fee	
Basic Filing Fee			\$280.00	\$70.00	\$70.00	\$280.00	
Search Fee			\$600.00	\$300.00	\$150.00	\$600.00	
Examination Fee			\$720.00	\$360.00	\$180.00	\$720.00	
APPLICATION SIZE FEE							
EFS Paper Size Equivalent	Total Sheets	Extra Sheets	Number of each additional 50 or fraction thereof (round up to whole number)	Large Entity Rate	Small Entity Rate	Micro Entity Rate	Fee
66 * .75	= 50 - 100	= 0/50	= 0	0 x \$400.00	\$200.00	\$100.00	\$0.00
OTHER							
			Large Entity Rate	Small Entity Rate	Micro Entity Rate	Fee	
Late Submission of Oath/Declaration Fee			\$140.00	\$70.00	\$35.00	\$0.00	
Non-Electronic Filing Fee			\$400.00	\$200.00	\$200.00	\$0.00	
TOTAL AMOUNT OF FEES						\$1,600.00	
List Independent Claims: 1, 6, and 7							

METHOD OF PAYMENT

- Submitted herewith is the fee of \$1,600.00.
- The Commissioner is hereby authorized to charge any fees under 37 CFR 1.16 and 1.17 which may be required during the **entire pendency** of the application to Deposit Account No. 03-1728. Please show our docket number with any charge or credit to our Deposit Account.

Respectfully submitted,
 CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

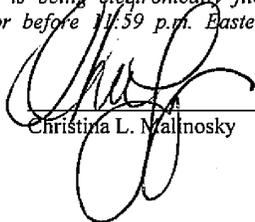
By 
 Raymond R. Tabandeh
 Reg. No. 43,945
 626/795-9900

RRT/clm

PATENT

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

I hereby certify that this correspondence is being electronically filed with the United States Patent and Trademark Office on June 10, 2015 at or before 11:59 p.m. Eastern Standard Time under the Rules of 37 CFR § 1.10.



Christina L. Mallinosky

Inventor : Kazuki Oono
Application No. : To Be Determined
Filed : June 10, 2015
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

Grp./Div. : To Be Determined
Examiner : To Be Determined

Docket No. : 78252/A400

TRANSMITTAL FOR POWER OF ATTORNEY TO ONE OR MORE REGISTERED PRACTITIONERS IN ACCORDANCE WITH 37 CFR 1.5

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Post Office Box 29001
Glendale, CA 91209-9001
June 10, 2015

Commissioner:

Attached herewith is a General Power of Attorney for the above-identified patent application.

Respectfully submitted,
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

By 

Raymond R. Tabandeh
Reg. No. 43,945
626/795-9900

RRT/clm

CLM PAS1361083.1-*06/10/15 12:10 PM

FORM PTO/SB/08A/B (10-01) Substitute for PTO-1449A/B INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (use as many sheets as necessary)	Attorney Docket Number	78252/A400
	Application Number	TBD
	Filing Date	June 10, 2015
	Inventor(s)	Kazuki Oono
	Group Art Unit	TBD
	Examiner Name	TBD

U.S. PATENT DOCUMENTS				
EXAMINER INITIALS	Cite No. ¹	DOCUMENT NUMBER Number - Kind Code ² (If Known)	PUBLICATION DATE MM-DD-YYYY	NAME OF PATENTEE
		2011/0124415 A1	05-26-2011	Shimono

FOREIGN PATENT DOCUMENTS					
EXAMINER INITIALS	Cite No. ¹	Foreign Patent Document Country Code ³ - Number ⁴ - Kind Code ⁵ (If Known)	Publication Date MM-DD-YYYY	Name of Patentee or Applicant of Cited Document	T ⁶ (✓)
		JP 11-244533	09-14-1999	Yamamoto	Patent Abstracts of Japan
		JP 2011-110139	06-09-2011	Shimono	Corresponds to US 2011/0124415 above

OTHER DOCUMENTS		
EXAMINER INITIALS	Cite No. ¹	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article, title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc.), date, page(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.
		Verified English Translation of Notice of Reasons for Rejection for corresponding JP 2013-049388, mailed May 21, 2013, 5pp.
		Dai-Ranto!! Guild Battle G, FAMITSU mobage, Vol. 2, ENTERBRAIN Inc., July 21, 2011, Weekly FAMITSU August 25 extra edition, p.62-63 (5pp.) (Refer to Notice of Reasons for Rejection mailed on May 21, 2013, regarding priority Japanese application No. 2013-049388 for relevance)
		Chevalier Saga Tactics, [online], OnlineGamer ixl, Inc., posted on August 17, 2012, searched on May 14, 2013, Internet <URL http://www.onlinegamer.jp/news/201208170038/ >, 4pp. (Refer to Notice of Reasons for Rejection mailed on May 21, 2013, regarding priority Japanese application No. 2013-049388 for relevance)

CLM PAS1361076.1-*-06/10/15 11:59 AM

EXAMINER SIGNATURE	DATE CONSIDERED
EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609; Draw line through citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant. ¹ Applicant's unique citation designation number (optional). ² See Kinds Codes of USPTO Patent Documents at www.pto.gov or MPEP 901.4. ³ Enter Office that issued the document, by the two-letter code (WIPO standard ST.3). ⁴ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁵ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁶ Applicant is to place a check mark here if English Language Translation is attached.	

Patent and Trademark Office; U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE

RRT/clm

Sheet 1 of 1

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:					
Filing Date:					
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM				
First Named Inventor/Applicant Name:	Kazuki Oono				
Filer:	Raymond R. Tabandeh/Christina Malinosky				
Attorney Docket Number:	78252/A400				
Filed as Large Entity					
Filing Fees for Utility under 35 USC 111(a)					
Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)	
Basic Filing:					
Utility application filing	1011	1	280	280	
Utility Search Fee	1111	1	600	600	
Utility Examination Fee	1311	1	720	720	
Pages:					
Claims:					
Miscellaneous-Filing:					
Petition:					
Patent-Appeals-and-Interference:					

Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Post-Allowance-and-Post-Issuance:				
Extension-of-Time:				
Miscellaneous:				
			Total in USD (\$)	1600

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	22590715
Application Number:	14735958
International Application Number:	
Confirmation Number:	8539
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM
First Named Inventor/Applicant Name:	Kazuki Oono
Customer Number:	23363
Filer:	Raymond R. Tabandeh/Christina Malinosky
Filer Authorized By:	Raymond R. Tabandeh
Attorney Docket Number:	78252/A400
Receipt Date:	10-JUN-2015
Filing Date:	
Time Stamp:	17:40:21
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	Credit Card
Payment was successfully received in RAM	\$1600
RAM confirmation Number	4578
Deposit Account	
Authorized User	
The Director of the USPTO is hereby authorized to charge indicated fees and credit any overpayment as follows:	

File Listing:					
Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1	Application Data Sheet	WebADS.pdf	102542 ec62bb775358868f62f019d63705ef7d26c0948	no	5
Warnings:					
Information:					
2	Oath or Declaration filed	SubstituteStatement.pdf	227659 79d9304a522ca17f2d6b93941a7440a5a3560aa4	no	3
Warnings:					
Information:					
3		Specif.pdf	117440 e37fa5ae5120857c5c1acdff0a07b93409006139	yes	54
Multipart Description/PDF files in .zip description					
Document Description			Start	End	
Specification			1	50	
Claims			51	53	
Abstract			54	54	
Warnings:					
Information:					
4	Drawings-only black and white line drawings	Drawings.pdf	432928 edd100fbaebdb8f233e4f4a67d0ce9d32f0120c8	no	12
Warnings:					
Information:					
5	Transmittal of New Application	Transmittal.pdf	146538 50ab44dd19a5c91e7eaddfcb9ab6b16a21ea3f5f	no	3
Warnings:					
Information:					
6		POA.pdf	149255 fa80dc49b1ee033bb2f3af140ca9ee58a9307634	yes	4

Multipart Description/PDF files in .zip description					
Document Description		Start	End		
Transmittal Letter		1	1		
Power of Attorney		2	4		
Warnings:					
Information:					
7		CONIDS.pdf	70262	yes	2
			a96461b33b3504f48fa07b9b554d07357b42337		
Multipart Description/PDF files in .zip description					
Document Description		Start	End		
Transmittal Letter		1	1		
Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)		2	2		
Warnings:					
Information:					
8	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	35268	no	2
			48ae220fc4768ed69e16dfa467575d216bbbd6ef		
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):			1281892		
<p>This Acknowledgement Receipt evidences receipt on the noted date by the USPTO of the indicated documents, characterized by the applicant, and including page counts, where applicable. It serves as evidence of receipt similar to a Post Card, as described in MPEP 503.</p> <p><u>New Applications Under 35 U.S.C. 111</u> If a new application is being filed and the application includes the necessary components for a filing date (see 37 CFR 1.53(b)-(d) and MPEP 506), a Filing Receipt (37 CFR 1.54) will be issued in due course and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the filing date of the application.</p> <p><u>National Stage of an International Application under 35 U.S.C. 371</u> If a timely submission to enter the national stage of an international application is compliant with the conditions of 35 U.S.C. 371 and other applicable requirements a Form PCT/DO/EO/903 indicating acceptance of the application as a national stage submission under 35 U.S.C. 371 will be issued in addition to the Filing Receipt, in due course.</p> <p><u>New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office</u> If a new international application is being filed and the international application includes the necessary components for an international filing date (see PCT Article 11 and MPEP 1810), a Notification of the International Application Number and of the International Filing Date (Form PCT/RO/105) will be issued in due course, subject to prescriptions concerning national security, and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the international filing date of the application.</p>					

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	78252/A400
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM		
The application data sheet is part of the provisional or nonprovisional application for which it is being submitted. The following form contains the bibliographic data arranged in a format specified by the United States Patent and Trademark Office as outlined in 37 CFR 1.76. This document may be completed electronically and submitted to the Office in electronic format using the Electronic Filing System (EFS) or the document may be printed and included in a paper filed application.			

Secrecy Order 37 CFR 5.2

- Portions or all of the application associated with this Application Data Sheet may fall under a Secrecy Order pursuant to 37 CFR 5.2 (Paper filers only. Applications that fall under Secrecy Order may not be filed electronically.)

Inventor Information:

Inventor 1					<input type="button" value="Remove"/>
Legal Name					
Prefix	Given Name	Middle Name	Family Name	Suffix	
	Kazuki		Oono		
Residence Information (Select One) <input type="radio"/> US Residency <input checked="" type="radio"/> Non US Residency <input type="radio"/> Active US Military Service					
City	Minato-ku	Country of Residence	i	JP	
Mailing Address of Inventor:					
Address 1	c/o GREE, Inc.				
Address 2	6-10-1 Roppongi				
City	Minato-ku, Tokyo	State/Province	OT		
Postal Code	106-6112	Country	i	JP	
All Inventors Must Be Listed - Additional Inventor Information blocks may be generated within this form by selecting the Add button.					<input type="button" value="Add"/>

Correspondence Information:

Enter either Customer Number or complete the Correspondence Information section below. For further information see 37 CFR 1.33(a).			
<input type="checkbox"/> An Address is being provided for the correspondence information of this application.			
Customer Number	23363		
Email Address	pto@cph.com	<input type="button" value="Add Email"/>	<input type="button" value="Remove Email"/>

Application Information:

Title of the Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM		
Attorney Docket Number	78252/A400	Small Entity Status Claimed	<input type="checkbox"/>
Application Type	Nonprovisional		
Subject Matter	Utility		
Total Number of Drawing Sheets (if any)	12	Suggested Figure for Publication (if any)	

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	78252/A400
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM		

Filing By Reference

Only complete this section when filing an application by reference under 35 U.S.C. 111(c) and 37 CFR 1.57(a). Do not complete this section if application papers including a specification and any drawings are being filed. Any domestic benefit or foreign priority information must be provided in the appropriate section(s) below (i.e., "Domestic Benefit/National Stage Information" and "Foreign Priority Information").

For the purposes of a filing date under 37 CFR 1.53(b), the description and any drawings of the present application are replaced by this reference to the previously filed application, subject to conditions and requirements of 37 CFR 1.57(a).

Application number of the previously filed application	Filing date (YYYY-MM-DD)	Intellectual Property Authority or Country

Publication Information:

Request Early Publication (Fee required at time of Request 37 CFR 1.219)

Request Not to Publish. I hereby request that the attached application not be published under 35 U.S.C. 122(b) and certify that the invention disclosed in the attached application **has not and will not** be the subject of an application filed in another country, or under a multilateral international agreement, that requires publication at eighteen months after filing.

Representative Information:

Representative information should be provided for all practitioners having a power of attorney in the application. Providing this information in the Application Data Sheet does not constitute a power of attorney in the application (see 37 CFR 1.32). Either enter Customer Number or complete the Representative Name section below. If both sections are completed the customer Number will be used for the Representative Information during processing.

Please Select One:	<input checked="" type="radio"/> Customer Number	<input type="radio"/> US Patent Practitioner	<input type="radio"/> Limited Recognition (37 CFR 11.9)
Customer Number	23363		

Additional Representative Information blocks may be generated within this form by selecting the **Add** button.

Domestic Benefit/National Stage Information:

This section allows for the applicant to either claim benefit under 35 U.S.C. 119(e), 120, 121, or 365(c), or 386(c) or indicate National Stage entry from a PCT application. Providing this information in the application data sheet constitutes the specific reference required by 35 U.S.C. 119(e) or 120, and 37 CFR 1.78.

Prior Application Status	Pending	Remove	
Application Number	Continuity Type	Prior Application Number	Filing Date (YYYY-MM-DD)
	Division of	14/198411	2014-03-05

Additional Domestic Benefit/National Stage Data may be generated within this form by selecting the **Add** button.

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	78252/A400
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM		

Foreign Priority Information:

This section allows for the applicant to claim priority to a foreign application. Providing this information in the application data sheet constitutes the claim for priority as required by 35 U.S.C. 119(b) and 37 CFR 1.55. When priority is claimed to a foreign application that is eligible for retrieval under the priority document exchange program (PDX) the information will be used by the Office to automatically attempt retrieval pursuant to 37 CFR 1.55(i)(1) and (2). Under the PDX program, applicant bears the ultimate responsibility for ensuring that a copy of the foreign application is received by the Office from the participating foreign intellectual property office, or a certified copy of the foreign priority application is filed, within the time period specified in 37 CFR 1.55(g)(1).

<input type="button" value="Remove"/>			
Application Number	Country	Filing Date (YYYY-MM-DD)	Access Code (if applicable)
2013-049388	JP	2013-03-12	
<input type="button" value="Remove"/>			
Application Number	Country	Filing Date (YYYY-MM-DD)	Access Code (if applicable)
2013-202682	JP	2013-09-27	
<input type="button" value="Remove"/>			
Application Number	Country	Filing Date (YYYY-MM-DD)	Access Code (if applicable)
2013-262855	JP	2013-12-19	
Additional Foreign Priority Data may be generated within this form by selecting the Add button.			

Statement under 37 CFR 1.55 or 1.78 for AIA (First Inventor to File) Transition Applications

This application (1) claims priority to or the benefit of an application filed before March 16, 2013 and (2) also contains, or contained at any time, a claim to a claimed invention that has an effective filing date on or after March 16, 2013.

NOTE: By providing this statement under 37 CFR 1.55 or 1.78, this application, with a filing date on or after March 16, 2013, will be examined under the first inventor to file provisions of the AIA.

Authorization to Permit Access:

Authorization to Permit Access to the Instant Application by the Participating Offices

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	78252/A400
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM		

If checked, the undersigned hereby grants the USPTO authority to provide the European Patent Office (EPO), the Japan Patent Office (JPO), the Korean Intellectual Property Office (KIPO), the World Intellectual Property Office (WIPO), and any other intellectual property offices in which a foreign application claiming priority to the instant patent application is filed access to the instant patent application. See 37 CFR 1.14(c) and (h). This box should not be checked if the applicant does not wish the EPO, JPO, KIPO, WIPO, or other intellectual property office in which a foreign application claiming priority to the instant patent application is filed to have access to the instant patent application.

In accordance with 37 CFR 1.14(h)(3), access will be provided to a copy of the instant patent application with respect to: 1) the instant patent application-as-filed; 2) any foreign application to which the instant patent application claims priority under 35 U.S.C. 119(a)-(d) if a copy of the foreign application that satisfies the certified copy requirement of 37 CFR 1.55 has been filed in the instant patent application; and 3) any U.S. application-as-filed from which benefit is sought in the instant patent application.

In accordance with 37 CFR 1.14(c), access may be provided to information concerning the date of filing this Authorization.

Applicant Information:

Providing assignment information in this section does not substitute for compliance with any requirement of part 3 of Title 37 of CFR to have an assignment recorded by the Office.			
Applicant 1			
If the applicant is the inventor (or the remaining joint inventor or inventors under 37 CFR 1.45), this section should not be completed. The information to be provided in this section is the name and address of the legal representative who is the applicant under 37 CFR 1.43; or the name and address of the assignee, person to whom the inventor is under an obligation to assign the invention, or person who otherwise shows sufficient proprietary interest in the matter who is the applicant under 37 CFR 1.46. If the applicant is an applicant under 37 CFR 1.46 (assignee, person to whom the inventor is obligated to assign, or person who otherwise shows sufficient proprietary interest) together with one or more joint inventors, then the joint inventor or inventors who are also the applicant should be identified in this section.			
<input type="button" value="Clear"/>			
<input type="radio"/> Assignee	<input type="radio"/> Legal Representative under 35 U.S.C. 117	<input type="radio"/> Joint Inventor	
<input checked="" type="radio"/> Person to whom the inventor is obligated to assign.		<input type="radio"/> Person who shows sufficient proprietary interest	
If applicant is the legal representative, indicate the authority to file the patent application, the inventor is:			
Name of the Deceased or Legally Incapacitated Inventor : <input type="text"/>			
If the Applicant is an Organization check here. <input checked="" type="checkbox"/>			
Organization Name	GREE, Inc.		
Mailing Address Information:			
Address 1	6-10-1 Roppongi		
Address 2			
City	Minato-ku, Tokyo	State/Province	OT
Country i	JP	Postal Code	106-6112
Phone Number		Fax Number	

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	78252/A400
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM		
Email Address			
Additional Applicant Data may be generated within this form by selecting the Add button.			

Assignee Information including Non-Applicant Assignee Information:

Providing assignment information in this section does not substitute for compliance with any requirement of part 3 of Title 37 of CFR to have an assignment recorded by the Office.				
Assignee 1				
Complete this section if assignee information, including non-applicant assignee information, is desired to be included on the patent application publication. An assignee-applicant identified in the "Applicant Information" section will appear on the patent application publication as an applicant. For an assignee-applicant, complete this section only if identification as an assignee is also desired on the patent application publication.				
If the Assignee or Non-Applicant Assignee is an Organization check here <input type="checkbox"/>				
Prefix	Given Name	Middle Name	Family Name	Suffix
Mailing Address Information For Assignee including Non-Applicant Assignee:				
Address 1				
Address 2				
City		State/Province		
Country ⁱ	Postal Code			
Phone Number		Fax Number		
Email Address				
Additional Assignee or Non-Applicant Assignee Data may be generated within this form by selecting the Add button.				

Signature:

NOTE: This form must be signed in accordance with 37 CFR 1.33. See 37 CFR 1.4 for signature requirements and certifications					
Signature	/Raymond R. Tabandeh/				
First Name	Raymond R.	Last Name	Tabandeh	Registration Number	43945
Additional Signature may be generated within this form by selecting the Add button.					

Under the Paperwork Reduction Act of 1995, no persons are required to respond to a collection of information unless it displays a valid OMB control number.

**SUBSTITUTE STATEMENT IN LIEU OF AN OATH OR DECLARATION FOR UTILITY
OR DESIGN PATENT APPLICATION (35 U.S.C. 115(d) AND 37 CFR 1.64)**

Title of Invention	GAME CONTROL METHOD GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM		
This statement is directed to:			
<input type="checkbox"/> The attached application,			
OR			
<input checked="" type="checkbox"/> United States application or PCT international application number <u>14/198,411</u> filed on <u>March 5, 2014</u>			
LEGAL NAME of inventor to whom this substitute statement applies:			
(E.g., Given Name (first and middle (if any)) and Family Name or Surname)			
Kazuki Oono			
Residence (except for a deceased or legally incapacitated inventor):			
City	State	Country	
Osaka		Japan	
Mailing Address (except for a deceased or legally incapacitated inventor):			
2-3-12-403, Uchihonmachi, Chuo-ku, Osaka-shi, Osaka 540-0026 Japan			
City	State	Zip	Country
Osaka		540-0026	Japan
I believe the above-named inventor or joint inventor to be the original inventor or an original joint inventor of a claimed invention in the application.			
The above-identified application was made or authorized to be made by me.			
I hereby acknowledge that any willful false statement made in this statement is punishable under 18 U.S.C. 1001 by fine or imprisonment of not more than five (5) years, or both.			
Relationship to the inventor to whom this substitute statement applies:			
<input type="checkbox"/> Legal Representative (for deceased or legally incapacitated inventor only),			
<input type="checkbox"/> Assignee,			
<input checked="" type="checkbox"/> Person to whom the inventor is under an obligation to assign,			
<input type="checkbox"/> Person who otherwise shows a sufficient proprietary interest in the matter (petition under 37 CFR 1.46 is required), or			
<input type="checkbox"/> Joint Inventor.			

[Page 1 of 2]

This collection of information is required by 35 U.S.C. 115 and 37 CFR 1.63. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.11 and 1.14. This collection is estimated to take 1 minute to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450.

If you need assistance in completing the form, call 1-800-PTO-9199 and select option 2.

Under the Paperwork Reduction Act of 1995, no persons are required to respond to a collection of information unless it displays a valid OMB control number.

SUBSTITUTE STATEMENT

Circumstances permitting execution of this substitute statement:

Inventor is deceased,

Inventor is under legal incapacity,

Inventor cannot be found or reached after diligent effort, or

Inventor has refused to execute the oath or declaration under 37 CFR 1.63.

If there are joint inventors, please check the appropriate box below:

An application data sheet under 37 CFR 1.76 (PTO/AIA/14 or equivalent) naming the entire inventive entity has been or is currently submitted.

OR

An application data sheet under 37 CFR 1.76 (PTO/AIA/14 or equivalent) has not been submitted. Thus, a Substitute Statement Supplemental Sheet (PTO/AIA/11 or equivalent) naming the entire inventive entity and providing inventor information is attached. See 37 CFR 1.64(b).

WARNING:

Petitioner/applicant is cautioned to avoid submitting personal information in documents filed in a patent application that may contribute to identity theft. Personal information such as social security numbers, bank account numbers, or credit card numbers (other than a check or credit card authorization form PTO-2038 submitted for payment purposes) is never required by the USPTO to support a petition or an application. If this type of personal information is included in documents submitted to the USPTO, petitioners/applicants should consider redacting such personal information from the documents before submitting them to the USPTO. Petitioner/applicant is advised that the record of a patent application is available to the public after publication of the application (unless a non-publication request in compliance with 37 CFR 1.213(a) is made in the application) or issuance of a patent. Furthermore, the record from an abandoned application may also be available to the public if the application is referenced in a published application or an issued patent (see 37 CFR 1.14). Checks and credit card authorization forms PTO-2038 submitted for payment purposes are not retained in the application file and therefore are not publicly available.

PERSON EXECUTING THIS SUBSTITUTE STATEMENT:

Name: Tomoki Umeya	Date (Optional):
---------------------------	------------------

Signature:

APPLICANT NAME AND TITLE OF PERSON EXECUTING THIS SUBSTITUTE STATEMENT:

If the applicant is a juristic entity, list the applicant name and the title of the signer:

Applicant Name: **GREE, Inc.**

Title of Person Executing This Substitute Statement: **Director, Legal & IP Unit**

The signer, whose title is supplied above, is authorized to act on behalf of the applicant.

Residence of the signer (unless provided in an application data sheet, PTO/AIA/14 or equivalent):

City Tokyo	State	Country Japan
-------------------	-------	----------------------

Mailing Address of the signer (unless provided in an application data sheet, PTO/AIA/14 or equivalent)
6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 106-6112 Japan

City Tokyo	State	Zip 106-6112	Country Japan
-------------------	-------	---------------------	----------------------

Note: Use an additional PTO/AIA/02 form for each inventor who is deceased, legally incapacitated, cannot be found or reached after diligent effort, or has refused to execute the oath or declaration under 37 CFR 1.63.

Privacy Act Statement

The Privacy Act of 1974 (P.L. 93-579) requires that you be given certain information in connection with your submission of the attached form related to a patent application or patent. Accordingly, pursuant to the requirements of the Act, please be advised that: (1) the general authority for the collection of this information is 35 U.S.C. 2(b)(2); (2) furnishing of the information solicited is voluntary; and (3) the principal purpose for which the information is used by the U.S. Patent and Trademark Office is to process and/or examine your submission related to a patent application or patent. If you do not furnish the requested information, the U.S. Patent and Trademark Office may not be able to process and/or examine your submission, which may result in termination of proceedings or abandonment of the application or expiration of the patent.

The information provided by you in this form will be subject to the following routine uses:

1. The information on this form will be treated confidentially to the extent allowed under the Freedom of Information Act (5 U.S.C. 552) and the Privacy Act (5 U.S.C. 552a). Records from this system of records may be disclosed to the Department of Justice to determine whether disclosure of these records is required by the Freedom of Information Act.
2. A record from this system of records may be disclosed, as a routine use, in the course of presenting evidence to a court, magistrate, or administrative tribunal, including disclosures to opposing counsel in the course of settlement negotiations.
3. A record in this system of records may be disclosed, as a routine use, to a Member of Congress submitting a request involving an individual, to whom the record pertains, when the individual has requested assistance from the Member with respect to the subject matter of the record.
4. A record in this system of records may be disclosed, as a routine use, to a contractor of the Agency having need for the information in order to perform a contract. Recipients of information shall be required to comply with the requirements of the Privacy Act of 1974, as amended, pursuant to 5 U.S.C. 552a(m).
5. A record related to an International Application filed under the Patent Cooperation Treaty in this system of records may be disclosed, as a routine use, to the International Bureau of the World Intellectual Property Organization, pursuant to the Patent Cooperation Treaty.
6. A record in this system of records may be disclosed, as a routine use, to another federal agency for purposes of National Security review (35 U.S.C. 181) and for review pursuant to the Atomic Energy Act (42 U.S.C. 218(c)).
7. A record from this system of records may be disclosed, as a routine use, to the Administrator, General Services, or his/her designee, during an inspection of records conducted by GSA as part of that agency's responsibility to recommend improvements in records management practices and programs, under authority of 44 U.S.C. 2904 and 2906. Such disclosure shall be made in accordance with the GSA regulations governing inspection of records for this purpose, and any other relevant (i.e., GSA or Commerce) directive. Such disclosure shall not be used to make determinations about individuals.
8. A record from this system of records may be disclosed, as a routine use, to the public after either publication of the application pursuant to 35 U.S.C. 122(b) or issuance of a patent pursuant to 35 U.S.C. 151. Further, a record may be disclosed, subject to the limitations of 37 CFR 1.14, as a routine use, to the public if the record was filed in an application which became abandoned or in which the proceedings were terminated and which application is referenced by either a published application, an application open to public inspection or an issued patent.
9. A record from this system of records may be disclosed, as a routine use, to a Federal, State, or local law enforcement agency, if the USPTO becomes aware of a violation or potential violation of law or regulation.

GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

CROSS REFERENCE TO RELATED APPLICATION

[0001] This application is a divisional of U.S. patent application No. 14/198,411, filed March 5, 2014, which claims benefit of JP 2013-049388, filed on March 12, 2013, JP 2013-202682, filed on September 27, 2013 and JP 2013-262855, filed on December 19, 2013. The entire contents of which are hereby incorporated by reference.

TECHNICAL FIELD

[0002] The present invention relates to a game control method, a game control device, and a recording medium.

BACKGROUND

[0003] In recent years, a social game is known which is provided on a social networking service (SNS) and which is played by a user while communicating with another user.

[0004] An application program for playing a social game is roughly divided into a native application that is downloaded to a communication terminal, installed on the communication terminal, and then used, and a web application that runs on a web server and is used by a web browser of the communication terminal.

[0005] The native application is an application that depends on the OS of a communication terminal, such as an iPhone (registered trademark) terminal and an Android (registered trademark) terminal of a smartphone. For example, a server device distributes a native application, such as an iPhone application by Objective-C or an Android application by Java (registered trademark), etc., from the platform to each communication terminal.

[0006] It is necessary to develop the native application by two kinds of programming languages, i.e., the programming

language "Objective-C" compatible with iPhone terminals and the programming language "Java" compatible with Android terminals. Because of this, it is necessary to make the native application public through an official marketplace after subjecting the native application to coding processing using a language specific to the platform of communication terminals.

[0007] On the other hand, it is possible to cross-develop the web application for both of the platforms based on the languages, such as HTML5 (Hyper Text Markup Language 5), Javascript (registered trademark), and CSS3 (Cascading Style Sheets 3), and it is not necessary to make the web application public through an official marketplace at the time of disclosure. Further, the web application does not depend on the OS of the terminal.

[0008] Incidentally, among the above-mentioned social games, there is a social game in which it is possible to constitute a group referred to as a guild by a plurality of users (players) who play the game. In such a social game, it is possible to share or communicate information among a plurality of users (guild members) constituting the same guild.

[0009] Further, in a social game in which, for example, a user fights a battle with an enemy character using various kinds of characters, etc., possessed by the user, it is possible to fight a battle with, for example, an enemy character referred to as a raid boss with cooperation among the guild members. In the case where a user fights a battle with an enemy character with cooperation among the guild members and wins the battle, it is possible for the guild members to obtain various kinds of rewards (for example, characters, items, etc.).

SUMMARY

[0010] In the above-mentioned social game in which a user fights a battle with an enemy character with cooperation among the guild members, it is profitable for a user to constitute a guild, because it is possible to obtain, for example, rewards that cannot be obtained by one user, by constituting a guild.

[0011] However, the purpose of the guild in such a case is to win a battle, and therefore, the guild tends to consist of users at a high level (experts) in the social game. Further, the upper limit is set to the number of guild members in many cases.

[0012] Because of this, it is only possible for a user at a low level (beginner) to constitute a guild with users at about the same level as the user, and as a result, there is a possibility that a reward desired by the user cannot be obtained. Such circumstances cause the motivation for the game of a user at a low level to be reduced.

[0013] That is, for example, a new mechanism that enables a user to play in cooperation with a plurality of users (guild) regardless of the level, etc., is necessary in the social game.

[0014] An object of the present invention is to provide a game control method, a game control device, and a recording medium capable of providing a mechanism in which a plurality of users plays in cooperation with one another.

[0015] According to an aspect of the present invention, there is provided a game control method carried out by a game control device connected to a plurality of communication terminals used by each of a plurality of users who play a game so as to be capable of communicating therewith. The game control device has a storage unit for storing group information indicative of a group consisting of a plurality of users who play the game and game piece information indicative of a plurality of game pieces constituting one item. This

game control method includes the steps of giving a game piece to each of the plurality of users in accordance with an operation of the user to a communication terminal used by the user, storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit, determining whether all of the plurality of game pieces necessary to constitute the one item indicated by the game piece information are given to a plurality of users constituting a group indicated by the group information based on the obtained game piece information stored in the storage unit, and giving a reward to a plurality of users constituting a group indicated by the group information in a case where it is determined that all of the plurality of game pieces are given.

[0016] According to the present invention, it is possible to provide a mechanism in which a plurality of users plays in cooperation with one another.

BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS

[0017] Other features and advantages of the present optical device will be apparent from the ensuing description, taken in conjunction with the accompanying drawings, in which:

[0018] Fig. 1 is a block diagram illustrating a hardware configuration of a network system including a game control device according to an embodiment of the present invention;

[0019] Fig. 2 is a block diagram illustrating a configuration of the main functions of the game control device 50 illustrated in Fig. 1;

[0020] Fig. 3 illustrates an example of the data structure of card parameter information stored in the storage unit 42 illustrated in Fig. 2;

[0021] Fig. 4 illustrates an example of the data structure of robot parameter information stored in the storage unit 42 illustrated in Fig. 2;

[0022] Fig. 5 is a flowchart for explaining an outline of the flow of the card battle game in the embodiment;

[0023] Fig. 6 is a flowchart illustrating the processing procedure of the game control device 50 in the case where a quest is started in the card battle game in the embodiment;

[0024] Fig. 7 is a flowchart illustrating the processing procedure of the game control device 50 at the time of evolving the card character by combination in the card battle game in the embodiment;

[0025] Fig. 8 is a flowchart illustrating the processing procedure of the game control device 50 when a robot battle occurs in the card battle game in the embodiment;

[0026] Fig. 9 is a flowchart illustrating the procedure of the processing to set battle parameters performed by the parameter setting unit 53;

[0027] Fig. 10 is a flowchart illustrating the procedure of the processing to generate a robot battle image performed by the game control unit 54;

[0028] Fig. 11 is a flowchart illustrating the procedure of the processing to generate a robot battle image performed by the game control unit 54;

[0029] Fig. 12 illustrates an example of the data structure of guild information stored in the storage unit 42;

[0030] Fig. 13 illustrates an example of the data structure of game piece information stored in the storage unit 42;

[0031] Fig. 14 illustrates an example of the data structure of obtained game piece information stored in the storage unit 42;

[0032] Fig. 15 illustrates an example of the data structure of level information stored in the storage unit 42;

[0033] Fig. 16 is a flowchart illustrating the procedure of the processing to cause a guild event to occur performed by the game control device 50 according to the embodiment; and

[0034] Fig. 17 is a flowchart illustrating the procedure of the guild event management processing performed by the game control device 50 according to the embodiment.

DESCRIPTION

[0035] Hereinafter, with reference to the drawings, an embodiment of the present invention will be described.

[0036] Fig. 1 is a block diagram illustrating a hardware configuration of a network system (game control system) including a game control device according to the present embodiment.

[0037] The network system illustrated in Fig. 1 mainly includes a computer (server computer) 10 and a plurality of communication terminals 20 used by, for example, each of a plurality of users who play a social game. In Fig. 1, only one communication terminal 20 is illustrated for convenience.

[0038] The plurality of communication terminals 20 is connected to the computer 10 so as to be capable of communicating therewith via a network 30, for example, such as the Internet.

[0039] It is possible to use, for example, a smartphone, a feature phone, a tablet terminal, etc., as the communication terminal 20 and it is assumed that the hardware configurations specific to the devices, the adopted OS, the installed application programs, etc., range widely.

[0040] The computer 10 is connected to an external storage device 40, such as a hard disk drive (HDD). The external storage device 40 stores a program 41 executed by the computer 10. The computer 10 and the external storage device 40 configure a game control device 50.

[0041] The game control device 50 according to the present embodiment has a function for providing a card battle game (social game) using, for example, card characters as game

elements, such as various kinds of characters, to a user via the communication terminal 20. In the card battle game in the present embodiment, it is possible for a user to fight a battle via the communication terminal 20 with an enemy character, such as a non-player character (NPC), by combining a plurality of card characters possessed by the user.

Further, in the card battle game in the present embodiment, a mechanism in which the game is played with cooperation among a plurality of users is provided, as will be described later.

[0042] It is assumed that the card battle game in the present embodiment runs on the game control device (web server) 50 and is implemented by the web application used by the web browser of the communication terminal 20.

[0043] Fig. 2 is a block diagram illustrating a configuration of the main functions of the game control device 50 illustrated in Fig. 1. As illustrated in Fig. 2, the game control device 50 includes a card management unit 51, a deck construction unit 52, a parameter setting unit 53, and a game control unit 54. In the present embodiment, it is assumed that each of these units is implemented by the computer 10 illustrated in Fig. 1 executing the program 41 stored in the external storage device 40. It is possible to distribute the program 41 by storing in advance in a computer readable recording medium. Further, the program 41 may be downloaded to the computer 10 via the network 30.

[0044] Further, the game control device 50 includes a storage unit 42. In the present embodiment, the storage unit 42 is accommodated, for example, in the external storage device 40.

[0045] The card management unit 51 has a function for giving various kinds of card characters and items used in the above-mentioned card battle game to a user who plays the card battle game in accordance with the progress of the card battle

game. It is assumed that to the card characters given by the card management unit 51 (i.e., card characters possessed by the user), parameters are set in advance. Further, the card management unit 51 has a function for managing the (information on the) card characters, items, etc., possessed by the user.

[0046] The deck construction unit 52 selects a plurality of card characters (first characters) possessed by a user in accordance with the user's operation to the communication terminal 20. The deck construction unit 52 constructs a deck of the user who plays the card battle game, by using the selected plurality of card characters and robot characters (second characters possessed by the user) different from the card characters. In other words, the deck constructed by the deck construction unit 52 includes a plurality of card characters and robot characters.

[0047] The robot character is a game element given to a user in advance when, for example, the user plays the card battle game. It is assumed that, to the robot character, parameters are set in advance similarly to the above-mentioned card character.

[0048] The parameter setting unit 53 determines the parameters of the robot character based on the parameters set to the plurality of card characters and robot characters included in the deck constructed by the deck construction unit 52. The parameters set by the parameter setting unit 53 are set as the parameters for a robot battle of the robot character.

[0049] The game control unit 54 has a function for receiving operation information indicative of, for example, various kinds of operations of a user to the communication terminal 20 from the communication terminal 20 and to control the entire progress of the card battle game based on the

operation information, etc.

[0050] Further, at the time of a battle between the robot character to which the above-mentioned robot battle parameters are set and an enemy character (hereinafter, referred to as a robot battle), the game control unit 54 controls the battle between the robot character and the enemy character based on the robot battle parameters and the parameters set to the enemy character. In this case, the game control unit 54 generates an image for displaying the effect of the robot battle and the outcome of the robot battle (hereinafter, referred to as a robot battle image). The robot battle image generated by the game control unit 54 is displayed on the communication terminal 20 via the network 30.

[0051] Further, the game control unit 54 causes an event to occur for a group referred to as a guild consisting of a plurality of users to play with cooperation among the users in the group (hereinafter, referred to as a guild event). In the case where the guild event occurs, it is possible for the plurality of users constituting the guild to obtain various kinds of rewards (e.g., card character, item, etc.) by satisfying conditions determined in advance in the guild event.

[0052] In the storage unit 42, various kinds of information necessary to control (advance) the card battle game are stored. Specifically, in the storage unit 42, parameter information including the parameters set in advance to the various kinds of card characters used in the above-mentioned card battle game (hereinafter, referred to as card parameter information) and parameter information including the parameters set in advance to the robot characters (hereinafter, referred to as robot parameter information) are stored in advance. In the case where a new card character or robot character, etc., is added as a new game element of the

card battle game, the parameter information, etc., stored in the storage unit 42 is updated.

[0053] Further, in the storage unit 42, guild information indicative of the above-mentioned guild consisting of a plurality of users (group information), information on guild events, information on card characters, items, etc., possessed by a user who plays the card battle game, and information on the user are stored.

[0054] Fig. 3 illustrates an example of the data structure of card parameter information stored in the storage unit 42 illustrated in Fig. 2.

[0055] As illustrated in Fig. 3, the card parameter information includes HP (hit point), attack power, speed, and (a parameter of) skill associated with a card ID. The card ID is an identifier for identifying the card character. The HP is a numerical value expressing resistance of the card character identified by the card ID against damage by the attack of an enemy character. When the HP becomes 0, for example, it is no longer possible to fight a battle and the user is defeated in the battle. The attack power is a numerical value expressing an ability related to the attack on an enemy character and affects damage inflicted on the enemy character. The speed is a numerical value that affects the order of attack, etc., for example, at the time of a battle with an enemy character. The skill brings about a predetermined effect in a battle with an enemy character and includes, for example, attack skill, defense skill, pre-attack skill, etc., as will be described later.

[0056] In the example illustrated in Fig. 3, the card parameter information includes the HP "100", the attack power "10", the speed "12", and the skill "skill 1" associated with the card ID "1". According to this, it is indicated that the HP of the card character identified by the card ID "1" is 100,

the attack power is 10, the speed is 12, and the card character has the skill 1.

[0057] Similarly, the card parameter information includes the HP "120", the attack power "15", the speed "8", and the skill "skill 2" associated with the card ID "2". According to this, it is indicated that the HP of the card character identified by the card ID "2" is 120, the attack power is 15, the speed is 8, and the card character has the skill 2.

[0058] Explanation is given on the assumption that the card parameter information includes parameters of the HP, the attack power, the speed, and the skill; however, the card parameter information may include other parameters.

[0059] Fig. 4 illustrates an example of the data structure of robot parameter information stored in the storage unit 42 illustrated in Fig. 2.

[0060] As illustrated in Fig. 4, the robot parameter information includes HP, attack power, speed, and (a parameter of) attribute associated with a robot ID. The robot ID is an identifier for identifying the robot character. The HP, the attack power, and the speed are the same as those included in the above-described card parameter information, and therefore, detailed explanation thereof is omitted here. The attribute indicates the attribute allocated to the robot character identified by the robot ID and includes, for example, a long distance type, an intermediate distance type, a short distance type, etc.

[0061] In the example illustrated in Fig. 4, the robot parameter information includes the HP "300", the attack power "30", the speed "40", and the attribute "intermediate" associated with the robot ID "1". According to this, it is indicated that the HP of the robot character identified by the robot ID "1" is 300, the attack power is 30, the speed is 40, and the (attribute of the) robot character is the intermediate

distance type.

[0062] Further, the robot parameter information includes the HP "290", the attack power "25", the speed "50", and the attribute "long" associated with the robot ID "2". According to this, it is indicated that the HP of the robot character identified by the robot ID "2" is 290, the attack power is 25, the speed is 50, and the (attribute of the) robot character is the long distance type.

[0063] Furthermore, the robot parameter information includes the HP "320", the attack power "35", the speed "30", and the attribute "short" associated with the robot ID "3". According to this, it is indicated that the HP of the robot character identified by the robot ID "3" is 320, the attack power is 35, the speed is 30, and the (attribute of the) robot character is the short distance type.

[0064] In the card battle game in the present embodiment, it is assumed that, for example, three kinds of robot characters (robot characters identified by the robot IDs "1" to "3") are prepared in advance, as illustrated in Fig. 4, and a robot character selected by a user is given to the user at the time of initial registration, etc., to the card battle game. Due to this, it is possible for the user to fight the above-mentioned robot battle in the card battle game in the present embodiment. It is possible to cause each of the three kinds of robot characters illustrated in Fig. 4 to have such characteristics that, for example, the attribute of the robot character is superior to one of the other two attributes; however, inferior to the other attribute.

[0065] In Fig. 3 and Fig. 4, among the pieces of information stored in the storage unit 42, the card parameter information and the robot parameter information are explained, and details of the other pieces of information will be described later.

[0066] Hereinafter, with reference to the flowchart in Fig. 5, an outline of the flow (main cycle) of the card battle game in the present embodiment is explained. The object of the card battle game in the present embodiment is, for example, to obtain a card (character and item) of high rarity value by searching for a search object (e.g., a planet, etc.) referred to as a chapter by a user (player). It is assumed that a quest is set in advance in the chapter.

[0067] When the card battle game in the present embodiment is started, on the communication terminal 20, a list of chapters that a user can search for is displayed.

[0068] It is possible for a user to select a chapter by operating the communication terminal 20 used by the user (step S1).

[0069] In the case where a chapter is selected by the user, a search image of the selected chapter is displayed on the communication terminal 20 and the quest set in the chapter is started (step S2).

[0070] When the quest is started, it is possible for the user to complete the quest by operating the communication terminal 20 (e.g., tap operation, etc.) (step S3). It is assumed that the conditions to complete the quest are set in advance.

[0071] In the case where a plurality of quests is set in the chapter selected by the user, the above-mentioned steps S2 and S3 are repeated for each of the quests.

[0072] In the case where all the quests set in the chapter selected by the user are completed, a robot battle with an enemy character (NPC) set in the chapter occurs (step S4). In the following explanation, the enemy character (NPC) that fights the robot battle is referred to as an enemy robot character for convenience and other enemy characters are referred to simply as enemy characters.

[0073] If the user wins the robot battle, it is possible for the user to complete the chapter selected by the user (step S5). In this case, a new chapter that the user can search for occurs (i.e., a new chapter is released).

[0074] In the case where instructions to end the card battle game are not given by the user (NO at step S6), it is possible for the user to search for (select) a new chapter by returning to the above-mentioned step S1.

[0075] On the other hand, in the case where instructions to end the card battle game are given by the user (YES at step S6), the card battle game is ended.

[0076] According to the card battle game in the present embodiment, the game advances by completing each of the above-mentioned chapters, and it is possible to obtain a card, etc., of higher rarity value.

[0077] Next, with reference to the flowchart in Fig. 6, the processing procedure of the game control device 50 in the case where a quest is started in the card battle game in the present embodiment is explained.

[0078] As described above, when a quest is started, the game control unit 54 included in the game control device 50 causes an event in accordance with the quest to occur (step S11). Events that occur in a quest include, for example, a search event in which, by searching for a chapter, it is possible to obtain an experience value for increasing the level of (the character, etc., possessed by) the user, in-game currency and various kinds of cards (characters and items) that can be used in the card battle game, etc., and a battle event in which a battle with an enemy character in the quest is fought, etc. It is assumed that in the case of the victory over an enemy character in the battle event also, the experience value, the in-game currency, and the various kinds of cards can be obtained.

[0079] Depending on an event that occurs, a simple user's operation (e.g., tap operation, etc.) to the communication terminal 20 is requested. When the requested operation is performed by the user, the game control unit 54 advances the (quest of the) card battle game.

[0080] As described above, when an event occurs and the quest advances, a battle with the enemy character (quest boss) set in the quest occurs (step S12). The quest boss is a character having a higher ability (e.g., parameters of HP, attack power, etc.) than the enemy characters in the above-mentioned battle event.

[0081] It is assumed that the battle with an enemy character and the battle with the quest boss in the battle event described above are played by using, for example, one of the plurality of card characters (hereinafter, referred to as a leader card character) possessed by the user, different from the above-described robot battle. Specifically, the game control unit 54 controls the battle between the leader card character and an enemy character or between the leader card character and the quest boss, based on the parameters set to the leader card character and the parameters set to the enemy character or to the quest boss included in the parameter information stored in the storage unit 42.

[0082] The game control unit 54 displays the outcome of the battle with the quest boss (i.e., victory/defeat) on the communication terminal 20 (step S13).

[0083] If the user wins the victory against the quest boss, the quest is completed and a new quest occurs. When a plurality of quests is completed in this manner, a robot battle occurs as described above.

[0084] In the card battle game in the present embodiment, by combining one of a plurality of card characters (hereinafter, referred to as a base card character) possessed

by the user with a card character (hereinafter, referred to as a combination card character) other than the base card character, it is possible to evolve (make more powerful) the base card character by combination.

[0085] With reference to the flowchart in Fig. 7, the processing procedure of the game control device 50 at the time of evolving the card character by combination in the card battle game in the present embodiment is explained.

[0086] In this case, the game control unit 54 included in the game control device 50 displays a list of a plurality of card characters possessed by the user on the communication terminal 20. Due to this, it is possible for the user to select a base card from the list of the plurality of card characters possessed by the user by operating the communication terminal 20. The game control unit 54 determines a base card character in accordance with the operation of the user (step S21).

[0087] Further, it is possible for the user to select a combination card from the list of the plurality of card characters possessed by the user by operating the communication terminal 20. The game control unit 54 determines a combination card character in accordance with the operation of the user (step S22).

[0088] The game control unit 54 increases a point related to the evolution of the base card character (hereinafter, referred to as the evolution point) in accordance with, for example, the parameters, etc., set to the combination card character (step S23). It is assumed that the evolution point of the base card character is stored and managed in, for example, the storage unit 42. At this time, an increase in the evolution point is notified to the user by a gauge, etc., displayed on the communication terminal 20.

[0089] The game control unit 54 determines whether or not

the evolution point of the base card character has reached a value specified in advance (hereinafter, referred to as the specified value) for the base card character (i.e., the evolution point is MAX) (step S24).

[0090] In the case where it is determined that the evolution point of the base card character has reached the specified value (YES at step S24), the game control unit 54 evolves the base card character (step S25). The parameters of the base card character having evolved in this manner are set higher compared to the parameters of the base card character before the evolution.

[0091] That is, in the card battle game in the present embodiment, by evolving the various kinds of cards by combination in such a manner, it is possible to advantageously advance the game in a robot battle with an enemy robot character, in a battle with an enemy character, etc.

[0092] On the other hand, in the case where it is determined that the evolution point of the base card character has not reached the specified value yet (NO at step S24), the processing at step S25 is not performed. In this case, the increased evolution point of the base card character is stored and managed in the storage unit 42, etc., and used in the next evolution of the base card character by combination.

[0093] At step S23 described above, in the case where, for example, the combination card character is the same as the base card character, the amount of an increase in the evolution point is set larger. Due to this, for example, it is possible to encourage the user to consume the same card character in order to evolve the card character of high rarity value, and therefore, it is made more likely that a card character of high rarity value is given to the user (i.e., it is possible to increase the probability of discharging a card of high rarity value). Further, by setting a card character

(base card character) whose evolution point mentioned above is hard to reach the specified value and by designing the game so that the card character can be obtained only when the battle with a specific enemy character (e.g., a raid boss, etc., described later) is won, it is possible to encourage the user to fight a battle with the specific enemy character a number of times and thus to extend the width of the play of the card battle game.

[0094] Next, with reference to the flowchart in Fig. 8, the processing procedure of the game control device 50 when a robot battle occurs in the card battle game in the present embodiment is explained.

[0095] In the case where the above-described robot battle occurs, on the communication terminal 20, a screen on which to construct a deck (hereinafter, referred to as a deck construction screen) is displayed. The deck is constructed by a plurality of card characters (e.g., five card characters) and a robot character. Consequently, a user performs an operation to specify five card characters from among the card characters possessed by the user on the deck construction screen displayed on the communication terminal 20. Operation information indicative of the operation performed by the user is transmitted from the communication terminal 20 to the game control device 50.

[0096] The deck construction unit 52 included in the game control device 50 selects five card characters in accordance with the operation of the user (the operation information transmitted from the communication terminal 20).

[0097] The deck construction unit 52 constructs a deck of the user using the five selected card characters and the robot character possessed by the user (step S32). Hereinafter, the robot character included in the deck constructed by the deck construction unit 52 is referred to as a deck robot character

for convenience.

[0098] Next, the parameter setting unit 53 performs processing to set battle parameters on the constructed deck (deck robot character) (step S33). In the processing to set battle parameters, parameters for the robot battle (hereinafter, referred to as battle parameters) are set to the deck robot character. The battle parameters include the HP, the attack power, the speed, the skill, the attribute, etc., of the deck robot character. Details of the processing to set battle parameters will be described later.

[0099] The game control unit 54 determines whether or not instructions to start the robot battle are given by the user in accordance with the operation of the user to the communication terminal 20 (step S34). It is possible for the user to give instructions to start a robot battle by performing a tap operation on a robot battle start button, etc., displayed on the screen of the communication terminal 20.

[0100] In the case where it is determined that the instructions to start a robot battle are not given (NO at step S34), the procedure returns to the above-mentioned step S31 and the processing is repeated.

[0101] On the other hand, in the case where it is determined that the instructions to start a robot battle are given (YES at step S34), the game control unit 54 performs processing to generate the above-described robot battle image (step S35). In this processing to generate a robot battle image, the robot battle is controlled based on the battle parameters set to the deck robot character at step S33 and the parameters set in advance to the enemy robot character in the robot battle, and a robot battle image in accordance with the control is generated. The parameters set in advance to the enemy robot character include the HP, the attack power, the

speed, the skill, the attribute, etc., of the enemy robot character as in the battle parameters set to the deck robot character.

[0102] The game control unit 54 displays the generated robot battle image on the communication terminal 20 (step S36).

[0103] In the case where the robot battle image is displayed in the card battle game, on the communication terminal 20, images representing the attack and defense between the deck robot character and the enemy robot character are automatically displayed sequentially, and an image representing the outcome (i.e., victory/defeat) of the robot battle is displayed finally. It is also possible to reduce the display time of the robot battle image and display only the image to represent the outcome of the robot battle, in accordance with the instructions of the user.

[0104] Next, with reference to the flowchart in Fig. 9, the procedure of the above-described processing to set battle parameters (processing at step S33 illustrated in Fig. 8) is explained. The processing to set battle parameters is performed by the parameter setting unit 53 as described above.

[0105] In the processing to set battle parameters, the parameter setting unit 53 acquires parameter information (robot parameter information) including the parameters set in advance to the deck robot character (robot character included in the deck constructed by the deck construction unit 52) (step S41). The (parameters included in the) robot parameter information includes the HP, the attack power, the speed, and the attribute as described above.

[0106] Next, the parameter setting unit 53 acquires parameter information (card parameter information) including the parameters set in advance to each of a plurality of card characters (i.e., a plurality of card characters selected when

the deck is constructed) included in the deck constructed by the deck construction unit 52 as described above (step S42). The (parameters included in the) card parameter information includes the HP, the attack power, the speed, and the skill as described above.

[0107] Although detailed explanation is omitted, in the storage unit 42, for example, information is stored (managed), which includes the robot ID for identifying the robot character, the card ID for identifying the card character, etc., possessed by the user in association with the user ID for identifying the user, and it is possible to acquire the robot parameter information and the card parameter information based on the robot ID and the card ID included in the information at steps S41 and S42.

[0108] The parameter setting unit 53 calculates the (parameter of the) HP included in the battle parameters set to the deck robot character, based on the HP included in the robot parameter information acquired at step S41 and the HP included in each piece of the card parameter information acquired at step S42 (step S43).

[0109] In this case, the parameter setting unit 53 calculates the total value of the HP included in the robot parameter information and the HP included in each piece of the card parameter information as the HP included in the battle parameters by adding the (parameter value of the) HP included in the robot parameter information and the (parameter value of the) HP included in each piece of the card parameter information.

[0110] Explanation is given on the assumption that the total value of the HP included in the robot parameter information and the HP included in each piece of the card parameter information is calculated as the HP included in the battle parameters; however, for example, attribute correction

may be made for the HP included in each piece of the card parameter information. Specifically, although omitted in Fig. 3 described above, the card parameter information may include the attribute of the card character identified by the card ID included in the card parameter information, and in accordance with whether or not the attribute of the card character agrees with the attribute included in the robot parameter information (attribute of the deck robot character), the HP included in the card parameter information may be multiplied by an attribute correction value. In this case, the HP included in the battle parameters is calculated by "the sum total of the HP included in the robot parameter information + (the HP included in the card parameter information * the attribute correction value)". It is assumed that the attribute correction value in the case where the attribute of the card character agrees with the attribute of the deck robot character is a value greater than 1, which is the predetermined value, and the attribute correction value in the case where the attribute of the card character does not agree with the attribute of the deck robot character is 1. Due to this, it is possible for a user to increase the (value of the) HP included in the battle parameters by selecting a card character whose attribute is the same as the attribute of the robot character (deck robot character) possessed by the user when the deck is constructed.

[0111] Next, the parameter setting unit 53 calculates the (parameter of the) attack power included in the battle parameters set to the deck robot character, based on the attack power included in the robot parameter information acquired at step S41 and the attack power included in each piece of the card parameter information acquired at step S42 (step S44)

[0112] In this case, the parameter setting unit 53

calculates the total value of the attack power included in the robot parameter information and the attack power included in each piece of the card parameter information as the attack power included in battle parameters by adding the (parameter value of the) attack power included in the robot parameter information and the (parameter value of the) attack power included in each piece of the card parameter information.

[0113] Explanation is given on the assumption that the total value of the attack power included in the robot parameter information and the attack power included in each piece of the card parameter information is calculated as the attack power included in the battle parameters; however, as in the case of the HP described above, for example, attribute correction may be made for the attack power included in each piece of the card parameter information. Specifically, the card parameter information may include the attribute of the card character identified by the card ID included in the card parameter information and in accordance with whether or not the attribute of the card character agrees with the attribute included in the robot parameter information (attribute of the deck robot character), the attack power included in the card parameter information may be multiplied by an attribute correction value. In this case, the attack power of the battle parameters is calculated by "the sum total of the attack power included in the robot parameter information + (the attack power included in the card parameter information * the attribute correction value)". It is assumed that the attribute correction value in the case where the attribute of the card character agrees with the attribute of the deck robot character is a value greater than 1, which is the predetermined value, and the attribute correction value in the case where the attribute of the card character does not agree with the attribute of the deck robot character is 1. Due to

this, it is possible for a user to increase the attack power included in the battle parameters by selecting a card character whose attribute is the same as the attribute of the robot character (deck robot character) possessed by the user when the deck is constructed.

[0114] Further, the parameter setting unit 53 calculates the (parameter of the) speed included in the battle parameters set to the deck robot character, based on the speed included in the robot parameter information acquired at step S41 and the speed included in each piece of the card parameter information acquired at step S42 (step S45).

[0115] In this case, the parameter setting unit 53 calculates the total value of the speed included in the robot parameter information and the speed included in each piece of the card parameter information as the speed included in the battle parameters by adding the (parameter value of the) speed included in the robot parameter information and the (parameter value of the) speed included in each piece of the card parameter information.

[0116] Explanation is given on the assumption that the total value of the speed included in the robot parameter information and the speed included in each piece of the card parameter information is calculated as the speed included in the battle parameters; however, as in the case of the HP and the attack power described above, for example, attribute correction may be made for the speed included in each piece of the card parameter information. Specifically, the card parameter information may include the attribute of the card character identified by the card ID included in the card parameter information and in accordance with whether or not the attribute of the card character agrees with the attribute included in the robot parameter information (attribute of the deck robot character), the speed included in the card

parameter information may be multiplied by an attribute correction value. In this case, the speed included in the battle parameters is calculated by "the sum total of the speed included in the robot parameter information + (the speed included in the card parameter information * the attribute correction value)". It is assumed that the attribute correction value in the case where the attribute of the card character agrees with the attribute of the deck robot character is a value greater than 1, which is the predetermined value, and the attribute correction value in the case where the attribute of the card character does not agree with the attribute of the deck robot character is 1. Due to this, it is possible for a user to increase the (value of the) speed included in the battle parameters by selecting a card character whose attribute is the same as the attribute of the robot character (deck robot character) possessed by the user when the deck is constructed.

[0117] Next, the parameter setting unit 53 specifies the skill included in the battle parameters set to the deck robot character based on each piece of the card parameter information acquired at step S42 (step S46). In this case, the parameter setting unit 53 specifies all of the skills included in each piece of the card parameter information as the skills included in the battle parameters.

[0118] The parameter setting unit 53 sets the battle parameters including the HP calculated at step S43 described above, the attack power calculated at step S44, the speed calculated at step S45, and the skill specified at step S46 to the deck robot character (step S47).

[0119] In the case where attribute correction is made for the HP, the attack power, and the speed included in each piece of the card parameter information as described above and for example, in a special case where the attributes of all of the

card characters agree with the attribute of the deck robot character, it is also possible to further increase the battle parameters (HP, attack power, and speed) set to the deck robot character and it is also possible to give a special skill (e.g., skill related to combo (combined attack or serial attack)) in accordance with a combination of the deck robot character and the card characters.

[0120] In the robot battle in the present embodiment, the processing to generate a robot battle image described above is performed based on the battle parameters set to the deck robot character in this manner and the parameters set to the enemy robot character.

[0121] Next, with reference to the flowchart in Fig. 10 and Fig. 11, the procedure of the processing to generate a robot battle image (processing at step S35 illustrated in Fig. 8) is explained. The processing to generate a robot battle image is processing to control the robot battle between the deck robot character and the enemy robot character and to generate an image for displaying the effect and the outcome of the robot battle. The processing to generate a robot battle image is performed by the game control unit 54 as described above.

[0122] In the processing to generate a robot battle image, the game control unit 54 determines the attacking-first side and the attacking-second side in the robot battle. In this case, the game control unit 54 compares the speed included in the battle parameters set to the deck robot character (hereinafter, described simply as the deck robot character battle parameters) and the speed included in the parameters set to the enemy robot character (hereinafter, described simply as the enemy robot character parameters), and determines the side having the higher (parameter value of the) speed as the attacking-first side and the side having the lower speed as the attacking-second side. Explanation is

given on the assumption that the deck robot character is determined as the attacking-first side and the enemy robot character as the attacking-second side.

[0123] The skills included in the deck robot character battle parameters and the enemy robot character parameters include attack skill, defense skill, and pre-battle skill.

[0124] The attack skill is activated at the time of attack by the robot character (deck robot character or enemy robot character) having the attack skill, and brings about an effect of, for example, increasing the (parameter value of the) attack power of its own during a predetermined period of time after the attack skill is activated. The defense skill is activated at the time of defense (i.e., when attacked by the opponent) by the robot character (deck robot character or enemy robot character) having the defense skill, and brings about an effect of, for example, reducing the (parameter value of the) attack power of the opponent in the robot battle during a predetermined period of time after the defense skill is activated. The pre-battle skill brings about an effect of increasing the attack power of its own or reducing the attack power of the opponent like the attack skill and the defense skill; however, different from the attack skill and the defense skill, the pre-battle skill is activated before the attack and defense (battle) is started in the robot battle and the effect lasts during the period of time of the robot battle. It is assumed that the activation timing and the activation probability are set to each of these skills.

[0125] In this case, based on the activation probability set to the pre-battle skill included in the deck robot character battle parameters (hereinafter, referred to as the attacking-first side pre-battle skill), the game control unit 54 determines whether or not to activate the attacking-first side pre-battle skill (step S51). In the case where a

plurality of attacking-first side pre-battle skills exists, whether or not to activate the attacking-first side pre-battle skill is determined for each of the attacking-first side pre-battle skills.

[0126] In the case where it is determined that the attacking-first side pre-battle skill is activated (YES at step S51), the game control unit 54 generates an image representing the activation of the attacking-first side pre-battle skill (attacking-first side pre-battle skill activation image) (step S52). Further, the game control unit 54 reflects the effect produced by the attacking-first side pre-battle skill determined to be activated in the deck robot character battle parameters or in the enemy robot character parameters.

[0127] On the other hand, in the case where it is determined that the attacking-first side pre-battle skill is not activated (NO at step S51), the processing at step S52 is not performed.

[0128] Next, based on the activation probability set to the pre-battle skill included in the enemy robot character parameters (hereinafter, referred to as the attacking-second side pre-battle skill), the game control unit 54 determines whether or not to activate the attacking-second side pre-battle skill (step S52). In the case where a plurality of attacking-second side pre-battle skills exists, whether or not to activate the attacking-second side pre-battle skill is determined for each of the attacking-second side pre-battle skills.

[0129] In the case where it is determined that the attacking-second side pre-battle skill is activated (YES at step S53), the game control unit 54 generates an image representing the activation of the attacking-second side pre-battle skill (attacking-second side pre-battle skill activation image) (step S54). Further, the game control unit

54 reflects the effect produced by the attacking-second side pre-battle skill determined to be activated in the deck robot character battle parameters or in the enemy robot character parameters.

[0130] On the other hand, in the case where it is determined that the attacking-second side pre-battle skill is not activated (NO at step S53), the processing at step S54 is not performed.

[0131] Next, based on the activation probability set to the attack skill included in the deck robot character battle parameters (hereinafter, referred to as the attacking-first side attack skill), the game control unit 54 determines whether or not to activate the attacking-first side attack skill (step S55). In the case where a plurality of attacking-first side attack skills exists, whether or not to activate the attacking-first side attack skill is determined for each of the attacking-first side attack skills.

[0132] In the case where it is determined that the attacking-first side attack skill is activated (YES at step S55), the game control unit 54 generates an image representing the activation of the attacking-first side attack skill (attacking-first side attack skill activation image) (step S56). Further, the game control unit 54 reflects the effect produced by the attacking-first side attack skill determined to be activated in the (attack power included in the) deck robot character battle parameters.

[0133] On the other hand, in the case where it is determined that the attacking-first side attack skill is not activated (NO at step S55), the processing at step S56 is not performed.

[0134] The game control unit 54 generates an image representing the effect of the attack by the deck robot character (attacking-first side attack image) (step S57).

[0135] Next, based on the activation probability set to the defense skill included in the enemy robot character parameters (hereinafter, referred to as the attacking-second side defense skill), the game control unit 54 determines whether or not to activate the attacking-second side defense skill (step S58). In the case where a plurality of attacking-second side defense skills exists, whether or not to activate the attacking-second side defense skill is determined for each of the attacking-second side defense skills.

[0136] In the case where it is determined that the attacking-second side defense skill is activated (YES at step S58), the game control unit 54 generates an image representing the activation of the attacking-second side defense skill (attacking-second side defense skill activation image) (step S59). Further, the game control unit 54 reflects the effect produced by the attacking-second side defense skill determined to be activated in the (attack power included in the) deck robot character battle parameters.

[0137] On the other hand, in the case where it is determined that the attacking-second side defense skill is not activated (NO at step S58), the processing at step S59 is not performed.

[0138] The game control unit 54 generates an image representing the effect of damage inflicted on the enemy robot character (attacking-second side damage image) (step S60). In the processing at step S60, an image representing that the attack by the deck robot character has been avoided may be generated, based on the probability in accordance with the speed included in the enemy robot character parameters.

[0139] The game control unit 54 calculates damage (value) inflicted on the enemy robot character based on the attack power included in the deck robot character battle parameters. In this case, the damage inflicted on the enemy robot

character may be changed appropriately in accordance with, for example, the attribute included in the deck robot character battle parameters, the attribute included in the enemy robot character parameters, etc.

[0140] The damage calculated by the game control unit 54 is subtracted from the (parameter value of the) HP included in the enemy robot character parameters. In the case where the image representing that the attack by the deck robot character has been avoided is generated at step S60 as described above, the damage inflicted on the enemy robot character is assumed to be 0.

[0141] Next, the game control unit 54 determines whether or not the HP from which the damage has been subtracted (hereinafter, described simply as enemy robot character's remaining HP) is 0 or less (step S61).

[0142] In the case where the enemy robot character's remaining HP is not 0 or less (NO at step S61), the enemy robot character's remaining HP is held within the game control unit 54.

[0143] Next, based on the activation probability set to the attack skill included in the enemy robot character parameters (hereinafter, referred to as the attacking-second side attack skill), the game control unit 54 determines whether or not to activate the attacking-second side attack skill (step S62). In the case where a plurality of attacking-second side attack skills exists, whether or not to activate the attacking-second side attack skill is determined for each of the attacking-second side attack skills.

[0144] In the case where it is determined that the attacking-second side attack skill is activated (YES at step S62), the game control unit 54 generates an image representing the activation of the attacking-second side attack skill (attacking-second side attack skill activation image) (step

S63). Further, the game control unit 54 reflects the effect produced by the attacking-second side attack skill determined to be activated in the (attack power included in the) enemy robot character parameters.

[0145] On the other hand, in the case where it is determined that the attacking-second side attack skill is not activated (NO at step S62), the processing at step S63 is not performed.

[0146] The game control unit 54 generates an image representing the effect of the attack by the enemy robot character (attacking-second side attack image) (step S64).

[0147] Next, based on the activation probability set to the defense skill included in the deck robot character battle parameters (hereinafter, referred to as the attacking-first side defense skill), the game control unit 54 determines whether or not to activate the attacking-first side defense skill (step S65). In the case where a plurality of attacking-first side defense skills exists, whether or not to activate the attacking-first side defense skill is determined for each of the attacking-first side defense skills.

[0148] In the case where it is determined that the attacking-first side defense skill is activated (YES at step S65), the game control unit 54 generates an image representing the activation of the attacking-first side defense skill (attacking-first side defense skill activation image) (step S66). Further, the game control unit 54 reflects the effect produced by the attacking-first side defense skill determined to be activated in the (attack power included in the) enemy robot character parameters.

[0149] On the other hand, in the case where it is determined that the attacking-first side defense skill is not activated (NO at step S65), the processing at step S66 is not performed.

[0150] The game control unit 54 generates an image representing the effect of damage inflicted on the deck robot character (attacking-first side damage image) (step S67). In the processing at step S67, an image representing that the attack by the enemy robot character has been avoided may be generated, based on the probability in accordance with the speed included in the deck robot character parameters.

[0151] The game control unit 54 calculates damage (value) inflicted on the deck robot character based on the attack power included in the enemy robot character parameters. In this case, as described above, the damage inflicted on the deck robot character may be changed appropriately in accordance with, for example, the attribute included in the deck robot character battle parameters, the attribute included in the enemy robot character parameters, etc.

[0152] The damage calculated by the game control unit 54 is subtracted from the (parameter value of the) HP included in the deck robot character battle parameters. In the case where the image representing that the attack by the enemy robot character has been avoided is generated at step S67 as described above, the damage inflicted on the deck robot character is assumed to be 0.

[0153] Next, the game control unit 54 determines whether or not the HP from which the damage has been subtracted (hereinafter, described simply as deck robot character's remaining HP) is 0 or less (step S68).

[0154] In the case where it is determined that the deck robot character's remaining HP is not 0 or less (NO at step S68), the deck robot character's remaining HP is held within the game control unit 54, and the procedure is returned to the step S55 described above and the processing is repeated. In the subsequent processing, the damage calculated by the game control unit 54 is subtracted from the deck robot character's

remaining HP or from the enemy robot character's remaining HP held within the game control unit 54 as described above. In other words, in the robot battle, the processing at step S55 and subsequent steps described above is repeated until either the deck robot character's remaining HP or the enemy robot character's remaining HP becomes 0 or less.

[0155] On the other hand, in the case where it is determined that the enemy robot character's remaining HP is 0 or less at step S61 described above, or in the case where it is determined that the deck robot character's remaining HP is 0 or less at step S68, the game control unit 54 generates an image representing the outcome (victory/defeat) of the robot battle (victory/defeat image) (step S69). In the case where it is determined that the enemy robot character's remaining HP is 0 or less, an image representing that the deck robot character has won is generated, and in the case where it is determined that deck robot character's remaining HP is 0 or less, an image representing that the deck robot character has been defeated is generated.

[0156] Next, the game control unit 54 generates a robot battle image for representing the effect and the outcome of the robot battle by combining each image generated in the processing described above (attacking-first side pre-battle skill activation image, attacking-second side pre-battle skill activation image, attacking-first side attack skill activation image, attacking-first side attack image, attacking-second side defense skill activation image, attacking-second side damage image, attacking-second side attack skill activation image, attacking-second side attack image, attacking-first side defense skill activation image, attacking-first side damage image, and victory/defeat image) so that the images changes in chronological order (step S70).

[0157] By displaying the robot battle image generated as

described above on the communication terminal 20, it is possible for a user to view each effect of the robot battle and to check the outcome of the robot battle.

[0158] As described above, in the (main cycle of the) card battle game in the present embodiment, a user obtains various kinds of cards (character and item) by completing the chapter (quest), etc., and advances the story by completing a chapter with a higher level of difficulty using the obtained card(s).

[0159] On the other hand, in the card battle game in the present embodiment, besides the main cycle explained in Fig. 5 described previously, there is provided a sub cycle including a mechanism (guild event) for a group (guild) including a plurality of users described above to play in cooperation with one another. It is assumed that the guild event occurs (takes place) periodically.

[0160] Hereinafter, the guild event is explained. The purpose of the guild event is to collect a plurality of game pieces constituting one item that appears in the card battle game by a plurality of users (guild members) constituting the guild in cooperation with one another. In the case where the guild satisfies predetermined conditions in the guild event, it is possible for the plurality of users constituting the guild to obtain various kinds of rewards. The rewards that can be obtained in the guild event include, for example, various kinds of card characters, items, etc.

[0161] The storage unit 42 included in the game control device 50 stores, as information on the guild event, guild information (group information), information on the guild event (hereinafter, referred to as game piece information), information on the card characters, items, etc., possessed by users who play the card battle game, and information on the users. The information on the card characters, items, etc., possessed by users who play the card battle game includes

information on the game pieces obtained by the users in the guild event (hereinafter, referred to as obtained game piece information), etc., as well as information on the card characters, items, etc., possessed by the users. The information on the users includes level information, etc., for managing the levels of the users in the card battle game.

[0162] Fig. 12 illustrates an example of the data structure of guild information stored in the storage unit 42. The guild information is information indicative of the guilds constituted in the card battle game (groups each consisting of a plurality of users who play the game).

[0163] As illustrated in Fig. 12, the guild information includes user IDs and guild IDs associated with each other. The user ID is an identifier for identifying a user who plays the card battle game. The guild ID is an identifier for identifying the guild (group) to which the user identified by the associated user ID belongs.

[0164] In the example illustrated in Fig. 12, the guild information includes a user ID "user 1" and a guild ID "guild 1" associated with each other. Further, the guild information includes a user ID "user 2" and a guild ID "guild 1" associated with each other. According to this, it is indicated that the users identified by the user IDs "user 1" and "user 2" belong to the guild identified by the guild ID "guild 1".

[0165] Only the users identified by the user IDs "user 1" and "user 2" are explained for convenience; however, in the storage unit 42, the guild information on other users who play the card battle game is also stored similarly.

[0166] In the card battle game in the present embodiment, it is assumed that all of the users who play the card battle game belong to (join) any one of the guilds. Specifically, it is assumed that a user is encouraged to join an already-

existing guild after the tutorial (explanation of how to play, etc.) given when the user plays the card battle game for the first time, and thereby it is possible for the user to join a guild specified by the user. It is also possible for a user to create a new guild by him/herself and to recruit other users. Further, as the condition to join a guild, it is also possible to require approval of the creator (leader) of the guild.

[0167] Fig. 13 illustrates an example of the data structure of game piece information stored in the storage unit 42. The game piece information is information indicative of game pieces collected in the guild event. It is assumed that in the guild event in the present embodiment, for example, it is possible to obtain a reward by a guild collecting a plurality of pieces (game pieces) constituting one jewel in cooperation with one another. It is also assumed that a plurality of types of jewels that can be collected is prepared in the guild event.

[0168] In this case, as illustrated in Fig. 13, the game piece information includes jewel types, piece IDs, and appearance probabilities associated with one another. The piece ID is an identifier for identifying each of a plurality of pieces constituting each jewel. The appearance probability indicates a probability with which the piece identified by the associated piece ID appears in the card battle game.

[0169] In the example illustrated in Fig. 13, the game piece information includes a jewel type "jewel A", piece IDs "A1 to A6", and an appearance probability "probability 1" associated with one another. According to this, it is indicated that the jewel A consists of six pieces identified by the piece IDs "A1 to A6" (hereinafter, referred to as the pieces A1 to A6) and the pieces A1 to A6 appear with the "probability 1" in the card battle game. The jewel A targets,

for example, low-level users, and all of the pieces A1 to A6 are provided with a probability in common with which the pieces A1 to A6 are more likely to appear for low-level users (while they are playing). The low-level users are users whose levels are low in the card battle game. The range of the low-level users may be changed appropriately, and is assumed to be, for example, users having levels about 1 to 20. It may also be possible to cause the pieces A1 to A6 also to appear for users other than low-level users with a low probability or to prevent the pieces A1 to A6 from appearing for users other than low-level users.

[0170] Further, the game piece information includes a jewel type "jewel B", piece IDs "B1 to B6", and an appearance probability "probability 2" associated with one another. According to this, it is indicated that the jewel B consists of six pieces identified by the piece IDs "B1 to B6" (hereinafter, referred to as the pieces B1 to B6) and the pieces B1 to B6 appear with the "probability 2" in the card battle game. The jewel B targets, for example, intermediate-level users, and all of the pieces B1 to B6 are provided with a probability in common with which the pieces B1 to B6 are more likely to appear for intermediate-level users (while they are playing). The intermediate-level users are users whose levels are higher than those of the low-level users described above and lower than those of high-level users described later. The range of the intermediate-level users may be changed appropriately, and is assumed to be, for example, users having levels about 21 to 50. It may also be possible to cause the pieces B1 to B6 also to appear for users other than intermediate-level users with a low probability or to prevent the pieces B1 to B6 from appearing for users other than intermediate-level users.

[0171] Further, the game piece information includes a jewel

type "jewel C", piece IDs "C1 to C6", and an appearance probability "probability 3" associated with one another. According to this, it is indicated that the jewel C consists of six pieces identified by the piece IDs "C1 to C6" (hereinafter, referred to as the pieces C1 to C6) and the pieces C1 to C6 appear with the "probability 3" in the card battle game. The jewel C targets, for example, high-level users, and all of the pieces C1 to C6 are provided with a probability in common with which the pieces C1 to C6 are more likely to appear for high-level users (while they are playing). The high-level users are users whose levels are high in the card battle game. The range of the high-level users may be changed appropriately, and is assumed to be, for example, users having levels about 51 or more. It may also be possible to cause the pieces C1 to C6 also to appear for users other than high-level users with a low probability or to prevent the pieces C1 to C6 from appearing for users other than high-level users.

[0172] Furthermore, the game piece information includes a jewel type "jewel D", piece IDs "D1 to D6", and appearance probabilities "D1, D2: probability 1", D3, D4: probability 2, D5, D6: probability 3" associated with one another. According to this, it is indicated that the jewel D consists of six pieces identified by the piece IDs "D1 to D6" (hereinafter, referred to as the pieces D1 to D6) and the pieces D1 and D2 appear with the "probability 1", the pieces D3 and D4 appear with the "probability 2", and the pieces D5 and D6 appear with the "probability 3". The jewel D targets all of the users (i.e., low-level users, intermediate-level users, and high-level users described above). Specifically, the pieces D1 and D2 are provided with a probability with which the pieces D1 and D2 are more likely to appear for low-level users. The pieces D3 and D4 are provided with a probability with which

the pieces D3 and D4 are more likely to appear for intermediate-level users. The pieces D5 and D6 are provided with a probability with which the pieces D5 and D6 are more likely to appear for high-level users. As described above, different from the other jewels, the appearance probabilities of the jewel D are set so that each of the pieces constituting the jewel D (pieces D1 to D6) is given to users at levels in different ranges.

[0173] Fig. 14 illustrates an example of the data structure of obtained game piece information stored in the storage unit 42. The obtained game piece information is information indicative of game pieces obtained by users in a guild event (i.e., game pieces given to the users).

[0174] As illustrated in Fig. 14, the obtained game piece information includes user IDs and piece IDs associated with each other. The user ID is an identifier for identifying a user who plays the card battle game. The piece ID is an identifier for identifying a piece (game piece) obtained by the user identified by the associated user ID (a piece given to the user).

[0175] In the example illustrated in Fig. 14, the obtained game piece information includes a user ID "user 1" and a piece ID "D1" associated with each other. According to this, it is indicated that to the user identified by the user ID "user 1", the piece identified by the piece ID "D1" is given.

[0176] Further, the obtained game piece information includes a user ID "user 2" and a piece ID "D4" associated with each other. According to this, it is indicated that to the user identified by the user ID "user 2", the piece identified by the piece ID "D4" is given.

[0177] Only the users identified by the user IDs "user 1" and "user 2" are explained for convenience; however, in the storage unit 42, the obtained game piece information is also

stored similarly for other users given a piece, which is a game piece.

[0178] Fig. 15 illustrates an example of the data structure of level information stored in the storage unit 42. The level information is information indicative of the level of a user who plays the card battle game.

[0179] As illustrated in Fig. 15, the level information includes user IDs and level information associated with each other. The user ID is an identifier for identifying the user who plays the card battle game. The level information indicates the level of the user identified by the associated user ID in the card battle game.

[0180] In the example illustrated in Fig. 15, the level information includes a user ID "user 1" and level information "5" associated with each other. According to this, it is indicated that the level of the user identified by the user ID "user 1" is 5.

[0181] Further, the level information includes a user ID "user 2" and level information "25" associated with each other. According to this, it is indicated that the level of the user identified by the user ID "user 2" is 25.

[0182] Only the users identified by the user IDs "user 1" and "user 2" are explained for convenience; however, in the storage unit 42, the level information is also stored similarly for other users who play the card battle game.

[0183] The level of a user in the card battle game increases in accordance with the progress of the card battle game, the victory in the battle, etc. In the case where the level of a user in the card battle game has increased as described above, the (level information included in the) level information stored in the storage unit 42 is updated each time.

[0184] Next, the operation of the game control device 50

when a guild event occurs in the present embodiment is explained. In this case, the game control device 50 performs processing to cause a guild event to occur and guild event management processing.

[0185] First, with reference to the flowchart in Fig. 16, the procedure of the processing to cause a guild event to occur performed by the game control device 50 according to the present embodiment is explained. This processing causes a guild event to occur and gives a game piece in the guild event to a user (player).

[0186] First, the game control unit 54 included in the game control device 50 causes a guild event to occur for giving a game piece (step S81). This guild event occurs, for example, periodically. Specifically, a guild event occurs, for example, at 7:00 as a morning event, at 12:00 as a daytime event, and at 22:00 as a night event. The period of time during which the guild event is taking place is notified to users who are playing the card battle game via the communication terminal 20. Hereinafter, a user playing the card battle game is referred to as a target user.

[0187] When a guild event occurs, the game control unit 54 determines whether or not to cause a game piece (piece constituting each jewel) to appear in accordance with the play contents of the card battle game of the target user (i.e., the operation by the target user to the communication terminal 20) (step S82). At this time, the game control unit 54 performs determination processing based on the appearance probability included in the game piece information and the level of the target user indicated by the level information stored in the storage unit 42.

[0188] It is assumed that the game pieces appear in a variety of scenes while the card battle game is being played. Specifically, the game pieces appear in a quest in the card

battle game and at the time of victory over each enemy character (quest boss or enemy robot character).

[0189] In other words, the game control unit 54 determines whether or not to cause a game piece to appear based on the appearance probability in accordance with the level of the target user described above, in the case where the state of the play of the card battle game of the target user allows the game piece to appear.

[0190] In the case where it is determined to cause a game piece to appear (YES at step S82), the game control unit 54 generates an effect image in which the game piece appears (game piece appearance image) and displays the game piece appearance image on the communication terminal 20 used by the target user.

[0191] When the game piece appearance image is displayed on the communication terminal 20 in this manner, the game control unit 54 gives the game piece to the target user (step S83).

[0192] As described above, in the game piece information, the (levels of the) users to whom the game piece is more likely to be given are set for each game piece, and therefore, each game piece is given to users at levels in different ranges as a result.

[0193] In this case, the game control unit 54 generates obtained game piece information including a user ID for identifying a target user and a piece ID for identifying a game piece (piece) given to the target user associated with each other. The game control unit 54 stores the generated obtained game piece information in the storage unit 42 (step S84).

[0194] The game control unit 54 determines whether or not a predetermined period of time has elapsed after the guild event occurs at step S81 described above (step S85). As the predetermined period of time, for example, one hour, etc., is

set.

[0195] In the case where it is determined that the predetermined period of time has elapsed (YES at step S85), the guild event is ended (step S86).

[0196] On the other hand, in the case where it is determined that the predetermined period of time has not elapsed yet (NO at step S85), the guild event is continued and the procedure returns to step S82 described above, and the processing is repeated. In other words, in the guild event in the present embodiment, for the period of time during which the guild event is taking place (i.e., for the period of time until the guild event is ended after the guild event occurs), it is possible to collect a plurality of game pieces.

[0197] In the case where it is determined that a game piece is not caused to appear at step S82, the game piece is not given to the target users and the processing at step 85 is performed.

[0198] In the case where it is determined that, for example, a plurality of game pieces appears based on the appearance probabilities at step S82, an effect image in which one of the plurality of game pieces appears may be displayed on the communication terminal 20, or an effect image in which the plurality of game pieces appears may be displayed on the communication terminal 20. In the case where the effect image in which the plurality of game pieces appears is displayed on the communication terminal 20, it may also be possible to give all of the game pieces to the target user or to give only one of the plurality of game pieces, which is selected by the target user.

[0199] Next, with reference to the flowchart in Fig. 17, the procedure of the guild event management processing performed by the game control device 50 according to the present embodiment is explained. The guild event management

processing is processing to manage the game pieces given to users for the period of time during which a guild event is taking place and to give rewards in the guild event to the users.

[0200] First, the game control unit 54 included in the game control device 50 specifies game pieces given to each of a plurality of users (guild members) constituting the guild (group) indicated by the guild information (group information) stored in the storage unit 42, based on the obtained game piece information stored in the storage unit 42.

[0201] In this case, the game control unit 54 acquires the guild information (group information) stored in the storage unit 42.

[0202] The game control unit 54 specifies all of the user IDs associated with the same guild ID in the acquired guild information. The users identified by the user IDs specified here are the users constituting the same guild. Hereinafter, the guild consisting of the users identified by the user IDs specified here is referred to as the target guild.

[0203] The game control unit 54 acquires the obtained game piece information including the specified user IDs from the storage unit 42.

[0204] The game control unit 54 specifies the pieces identified by the piece IDs included in the acquired obtained game piece information as the game pieces given to each of the users constituting the target guild.

[0205] Hereinafter, the game pieces specified by the game control unit 54 at step S91 are referred to as the obtained game pieces.

[0206] Next, the game control unit 54 determines whether or not all of the game pieces are given to the (plurality of users constituting the) target guild based on the obtained game pieces and the game piece information stored in the

storage unit 42 (step S92).

[0207] The processing at step S92 is explained specifically with reference to Fig. 13 described above. In the case where all of the pieces identified by, for example, each of the piece IDs "A1 to A6" (six pieces constituting the jewel A) are included in the obtained game pieces, it is determined that all of the game pieces are given. In the case where all of the pieces identified by, for example, each of the piece IDs "B1 to B6" (six pieces constituting the jewel B) are included in the obtained game pieces, it is determined that all of the game pieces are given. Similarly, in the case where all of the pieces identified by, for example, each of the piece IDs "C1 to C6" (six pieces constituting the jewel C) are included in the obtained game pieces, it is determined that all of the game pieces are given. In the case where all of the pieces identified by, for example, each of the piece IDs "D1 to D6" (six pieces constituting the jewel D) are included in the obtained game pieces, it is determined that all of the game pieces are given.

[0208] In other words, at step S92, in the case where all of the pieces (i.e., one set of six pieces) constituting at least one (type of) jewel exist in the obtained game pieces, it is determined that all of the game pieces are given.

[0209] In the case where it is determined that all of the game pieces are given (YES at step S92), the game control unit 54 gives a reward in accordance with all of the given game pieces (i.e., the type of jewel whose pieces are all collected) to the plurality of users (guild members) constituting the target guild (step S93). In the case where a plurality of sets of game pieces is given (e.g., in the case where all of the pieces identified by the piece IDs "A1 to A6" and all of the pieces identified by the piece IDs "D1 to D6" are given), the reward is given for each (type) of the game

pieces.

[0210] Next, whether or not the guild event is ended is determined (step S94). In the case where it is determined that the guild event is not ended yet (NO at step S94), the procedure returns to step S91 described above and the processing is repeated.

[0211] On the other hand, in the case where it is determined that the guild event is ended (YES at step S94), the game pieces given to the users in the guild event are invalidated (step S95). In this case, the game control unit 54 deletes the obtained game piece information stored in the storage unit 42.

[0212] In the case where the target guild collects all of the game pieces, it is also possible to give a ranking point to the target guild besides the reward described above. It is possible to totalize the ranking point given to the target guild for each predetermined period of time and to give various kinds of rewards to the plurality of users constituting the target guild in accordance with the total value of the ranking point. It is assumed that the ranking point is given also by the robot battle, etc., which do not occur during the guild event. Due to this, it is expected that each of a plurality of users constituting a target guild will positively play the card battle game in order to obtain the ranking point even for the period of time during which the guild event is not taking place. This ranking point may be managed, for example, in the storage unit 42, etc., for each guild.

[0213] The guild event management processing explained in Fig. 17 is performed for all of the guilds existing (created) in the card battle game.

[0214] As described above, in the present embodiment, to each of the users constituting a guild (group), a game piece

is given in accordance with the operation of the user to the communication terminal 20 used by the user. The obtained game piece information indicative of the game pieces given to each of the users is stored in the storage unit 42. Based on the obtained game piece information stored in the storage unit 42, whether all of the game pieces (one set of game pieces) are given to the plurality of users constituting the guild indicated by the guild information (group information) is determined. In the case where it is determined that all of the game pieces are given, a reward is given to the plurality of users constituting the guild. Due to this, it is possible to provide a mechanism in which a plurality of users plays a social game in cooperation with one another.

[0215] Further, in the present embodiment, each of the game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges. Due to this, it is possible to encourage users to constitute a guild regardless of the levels, etc., instead of constituting a guild including, for example, only high-level users or only low-level users, and therefore, it is possible to provide a mechanism in which a chance to obtain the reward is given to all of the users.

[0216] Further, in the present embodiment, the reward is given in the case where all of the game pieces are given for the period of time during which the guild event is taking place, and the obtained game piece information is deleted in the case where the period of time has elapsed. Due to this, the reward can be obtained only by collecting all of the game pieces for the period of time during which the guild event is taking place, and therefore, it is possible to encourage a user to constitute a guild with users who play the card battle game, for example, in the same time zone as the user, and to play the game in cooperation with a larger number of users.

Further, in the present embodiment, it may also be possible to display a screen for explaining the feature of a guild (the main play time zone of the users constituting the guild, etc.) on the communication terminal 20. By such a configuration, it is possible for a user to join a more appropriate guild, and therefore, it is possible for the user to obtain a reward in the guild, and it can be expected that the card battle game will be played continuously.

[0217] The explanation has been given on the assumption that the main cycle explained in Fig. 5 described previously and the sub cycle including a guild event are provided in the card battle game in the present embodiment. The sub cycle may further include a mechanism in which, for example, the robot battle is fought with another user (hereinafter, referred to as PvP), etc. Also in the PvP, it is possible to give the above-described ranking point and various kinds of rewards in accordance with the outcome. Further, it is also possible to obtain a game piece in the present embodiment from another user in accordance with the outcome of the PvP.

[0218] In a normal quest or a special quest, for example, it is also possible to cause to occur randomly a raid boss event in which a battle is fought with an enemy character referred to as a raid boss by borrowing a leader card character of another user, and, for example, a raid NPC event in which a robot battle (raid robot battle) is fought with an enemy robot character referred to as a raid robot character (raid NPC), in cooperation with a guild, etc.

[0219] By the raid boss event, it is possible to motivate a user to make friends in the card battle game by making it easier to borrow the leader card of a user registered, for example, as a friend, and therefore, to encourage the user to continuously play the game. Further, by causing the raid boss event to occur, it is possible to recognize the strength

(i.e., parameters) of the card character (leader card character) of another user and at the same time, to know the existence of a new card character, the parameters thereof, etc. It is assumed that the user who lends the leader character to another user in the raid boss event is given a reward, such as a point used to obtain a card character, an item, etc., for example, in the card battle game.

[0220] In the case of the raid NPC event, it is also possible to for each user constituting a guild to fight a robot battle using the deck robot character of his/her own individually, and then to give the above-described ranking point to the guild in accordance with the outcome of the robot battle. Further, in the case of the defeat in the raid robot battle in the raid NPC event, it is also possible to ask another guild for help.

[0221] Although explanation has been given on the assumption that the card battle game in the present embodiment is implemented by a web application, the card battle game may be implemented by a native application that is downloaded to the communication terminal (terminal device) 20, installed on the communication terminal 20 and then used.

[0222] The present invention is not limited to the above-described embodiment as it is and it is possible to embody the embodiment by altering the components in the scope not deviating from the gist thereof in the stage of embodiment. Further, it is possible to form various kinds of inventions by appropriately combining the plurality of components disclosed in the above-described embodiment. For example, it may also be possible to delete some components from all of the components illustrated in the embodiments.

What is claimed is:

1. A game control method carried out by a game control device for providing a game to a plurality of communication terminals respectively used by a plurality of users, the game control device communicating with the plurality of communication terminals and having a storage unit, the method comprising the steps of:

(a) providing one of a plurality of game pieces to one of a first plurality of users in the game, the first plurality of users forming a first group, the plurality of game pieces required to obtain a game item;

(b) storing allocation information indicating which game piece has been provided to which user, and information on the plurality of game pieces, in the storage unit;

(c) determining whether all the required game pieces have been provided to the first plurality of users, based on the allocation information; and

(d) allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the required game pieces have been provided.

2. The game control method according to claim 1, wherein in step (a), different game pieces are respectively provided to the first plurality of users.

3. The game control method according to claim 1, wherein in step (d), the game item is allocated when it is determined that all the required game pieces have been provided within a predetermined period of time, and

the method further comprises the step of

(e) deleting the allocation information from the storage unit when the predetermined period of time has elapsed.

4. The game control method according to claim 3, further comprising the step of

(f) periodically causing an event to occur for providing one of the plurality of game pieces to a user, wherein in step (a), one of the plurality of game pieces is provided to one of the first plurality of users in the event, and

the predetermined period of time includes a period of time during which the event is taking place.

5. The game control method according to claim 1, further comprising the steps of:

(g) giving a ranking point to the first group when it is determined that all the required game pieces have been provided; and

(h) giving a reward to the first plurality of users in accordance with a total value of ranking points given to the first group during a predetermined period of time.

6. A game control device for providing a game to a plurality of communication terminals respectively used by a plurality of users, the device comprising:

a storage unit for storing information on a plurality of game pieces required to obtain a game item, and allocation information indicating which game piece has been provided to which user;

a processor for providing one of the plurality of game pieces to one of a first plurality of users in the game, the first plurality of users forming a first group;

a determining unit for determining whether all the required game pieces have been provided to the first plurality of users, based on the allocation information; and

a memory allocation unit for allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the required game pieces have been provided.

7. A non-transitory computer readable recording medium for storing a program that causes a computer of a game control device to execute a process, the game control device providing a game to a plurality of communication terminals respectively used by a plurality of users, and having a storage unit, the process comprising the steps of:

(a) providing one of a plurality of game pieces to one of a first plurality of users in the game, the first plurality of users forming a first group, the plurality of game pieces required to obtain a game item;

(b) storing allocation information indicating which game piece has been provided to which user, and information on the plurality of game pieces, in the storage unit;

(c) determining whether all the required game pieces have been provided to the first plurality of users, based on the allocation information; and

(d) allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the required game pieces have been provided.

ABSTRACT

Provided is a game control method carried out by a game control device connected to communication terminals used by users who play a game. The device has a storage unit for storing group information indicative of a group consisting of users and game piece information indicative of game pieces constituting one item. The method includes giving a game piece to each user in accordance with a user operation to his/her communication terminal; storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each user in the storage unit; determining whether all of the game pieces necessary to constitute the one item indicated by the game piece information are given to users constituting a group indicated by the group information based on the obtained game piece information; and giving a reward to users constituting the group if it is determined that all of the game pieces are given.

CLM PAS1361064.1-*--06/10/15 11:34 AM

1/12

FIG. 1

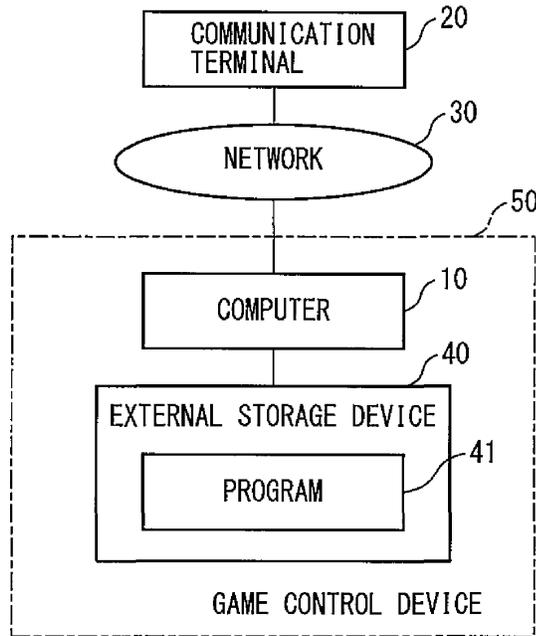
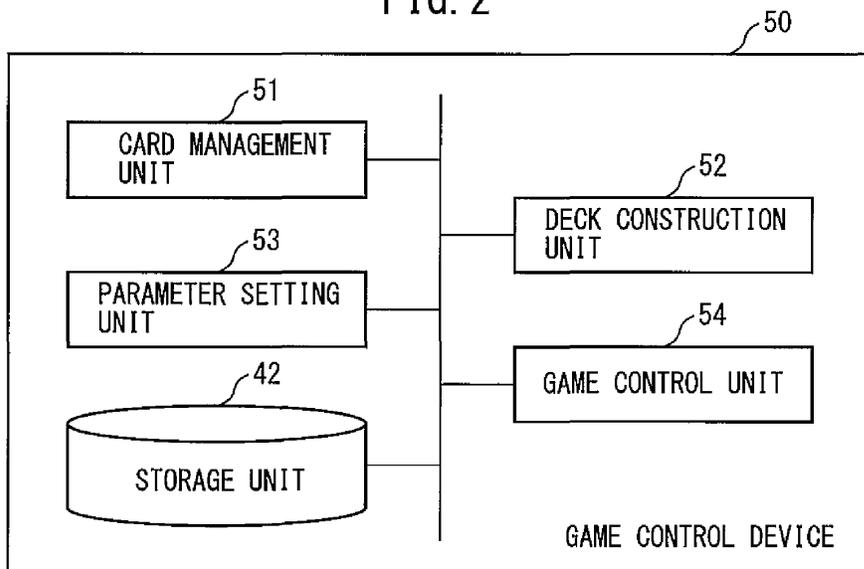


FIG. 2



2/12

FIG. 3

CARD ID	HP	ATTACK POWER	SPEED	SKILL
CARD 1	100	10	12	SKILL 1
CARD 2	120	15	8	SKILL 2
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

FIG. 4

ROBOT ID	HP	ATTACK POWER	SPEED	ATTRIBUTE
ROBOT 1	300	30	40	INTERMEDIATE
ROBOT 2	290	25	50	LONG
ROBOT 3	320	35	30	SHORT

3/12

FIG. 5

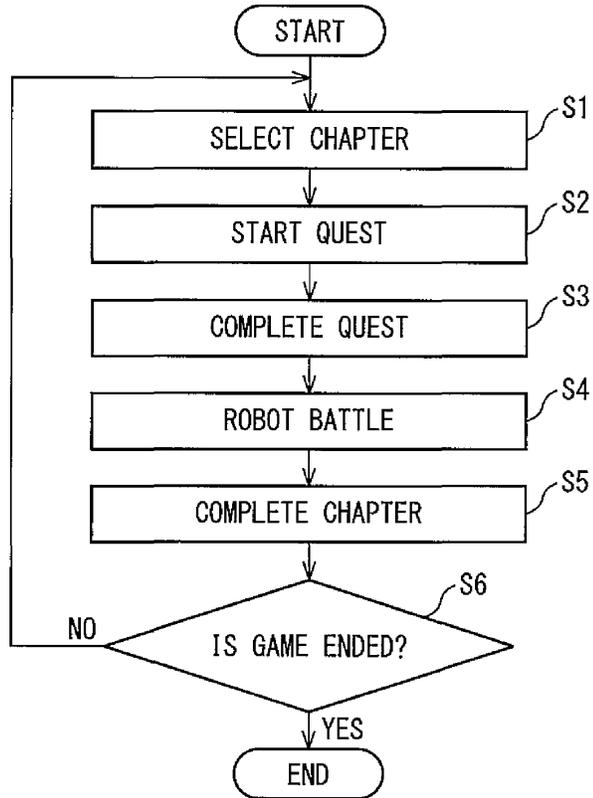
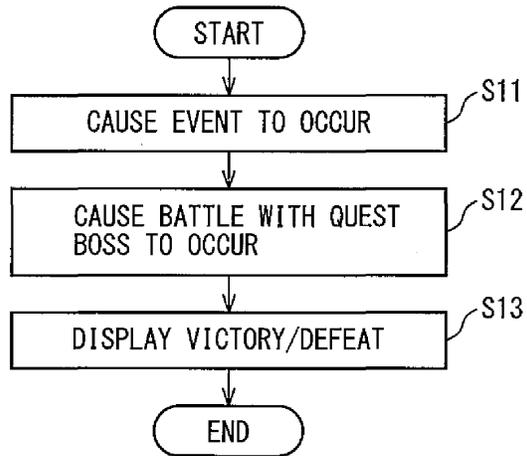


FIG. 6



4/12

FIG. 7

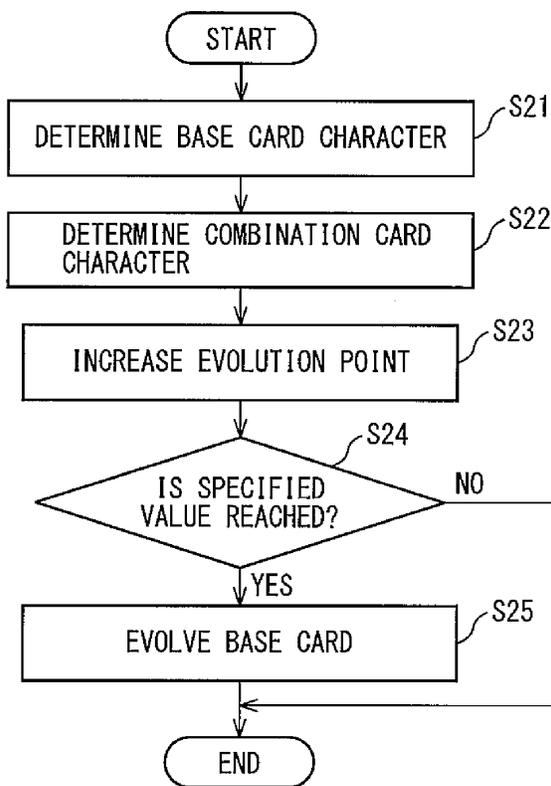
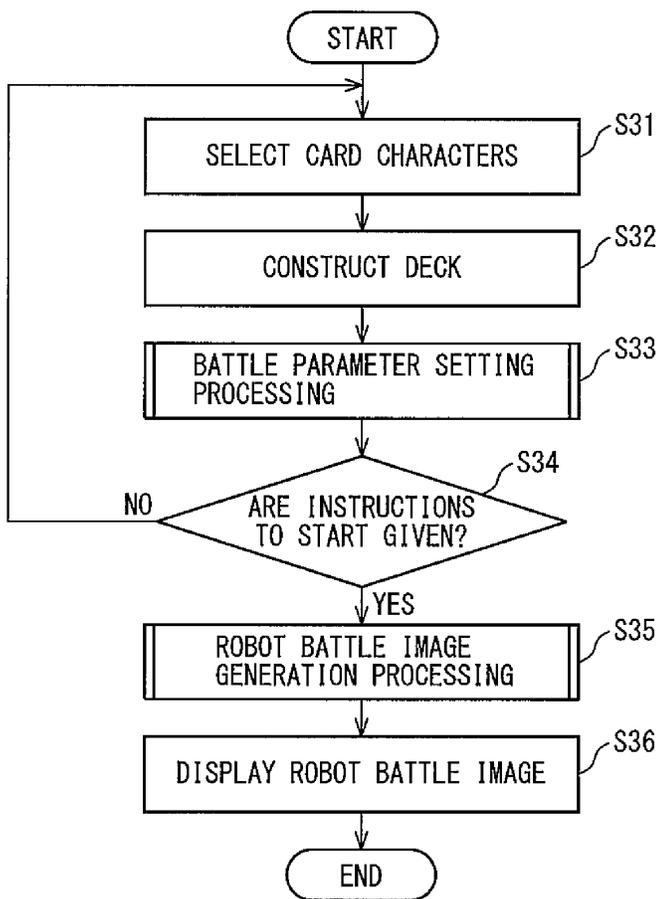
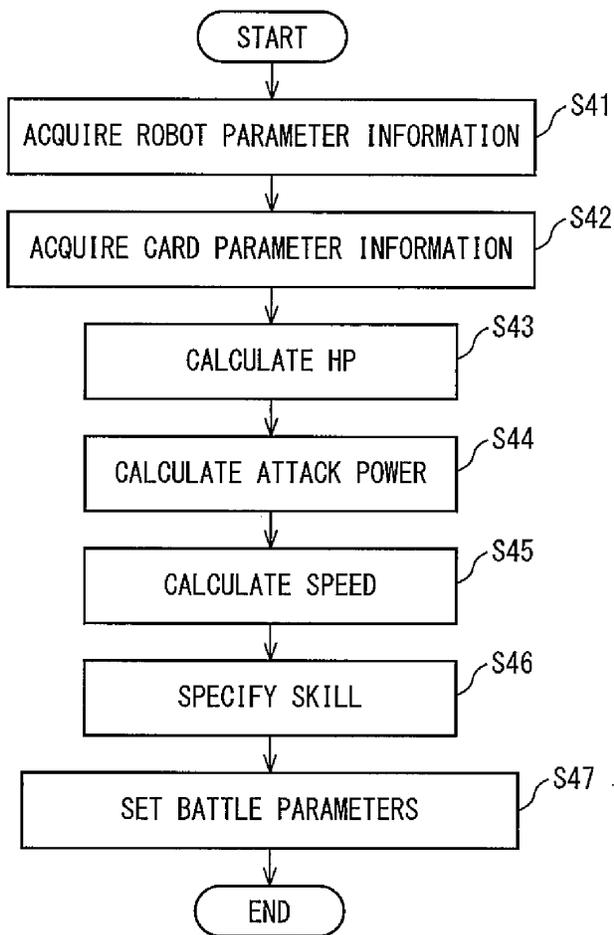


FIG. 8



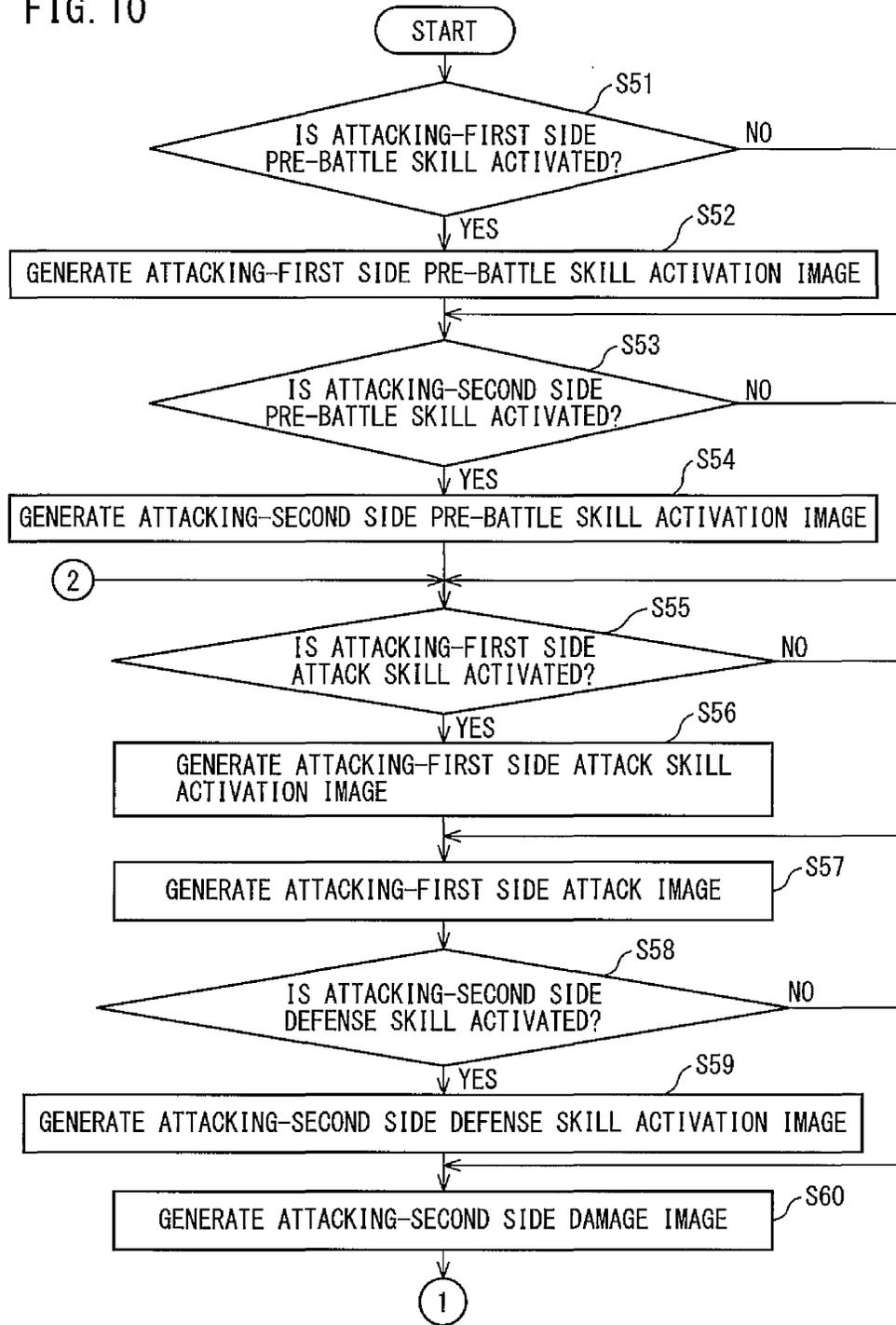
6/12

FIG. 9



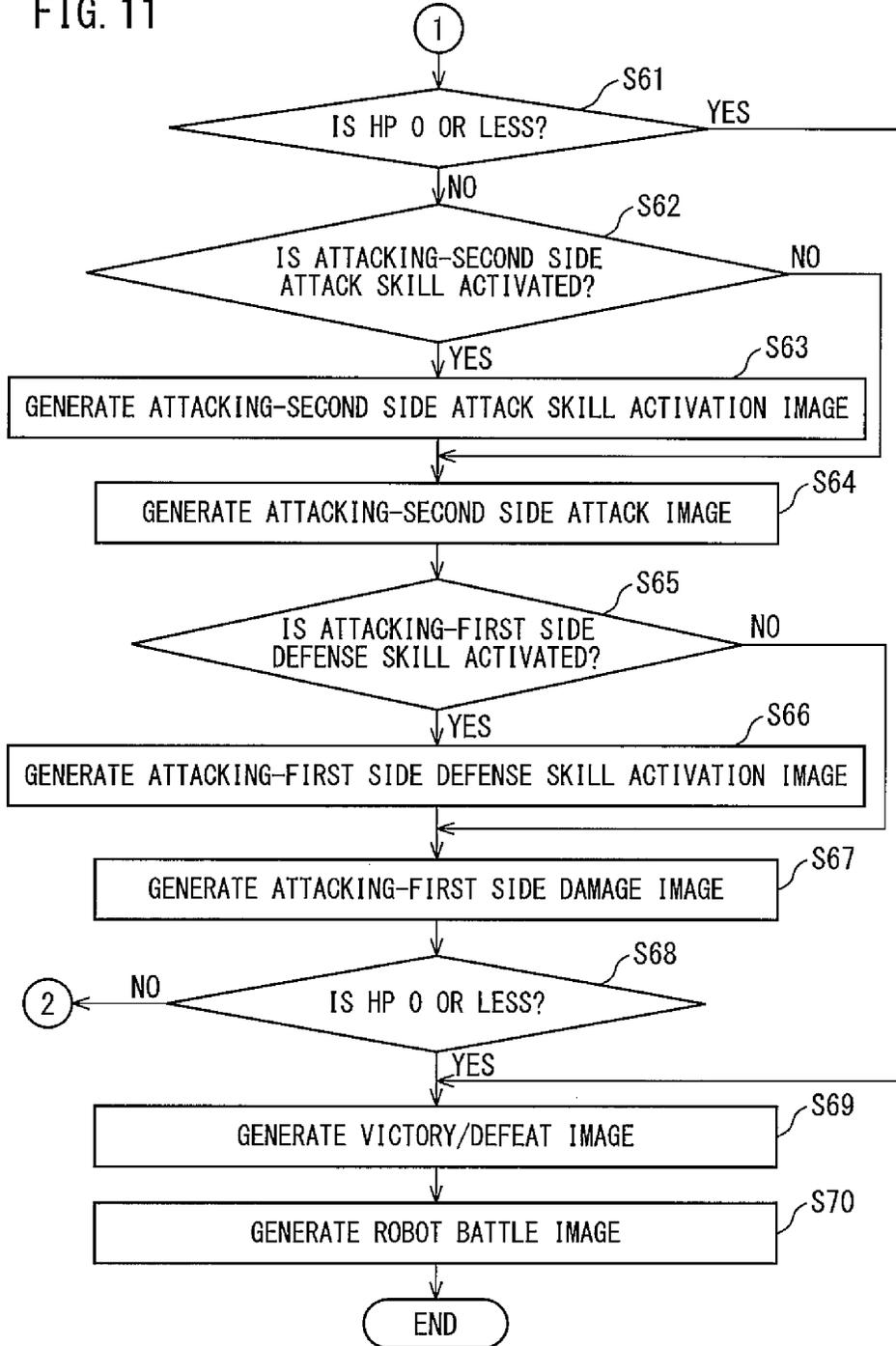
7/12

FIG. 10



8/12

FIG. 11



9/12

FIG. 12

USER ID	GUILD ID
USER 1	GUILD 1
USER 2	GUILD 1
⋮	⋮

FIG. 13

JEWEL TYPE	PIECE ID	APPEARANCE PROBABILITY
JEWEL A	A1~A6	PROBABILITY 1
JEWEL B	B1~B6	PROBABILITY 2
JEWEL C	C1~C6	PROBABILITY 3
JEWEL D	D1~D6	D1, D2: PROBABILITY 1 D3, D4: PROBABILITY 2 D5, D6: PROBABILITY 3

10/12

FIG. 14

USER ID	PIECE ID
USER 1	D1
USER 2	D4
⋮	⋮

FIG. 15

USER ID	LEVEL INFORMATION
USER 1	5
USER 2	25
⋮	⋮

11/12

FIG. 16

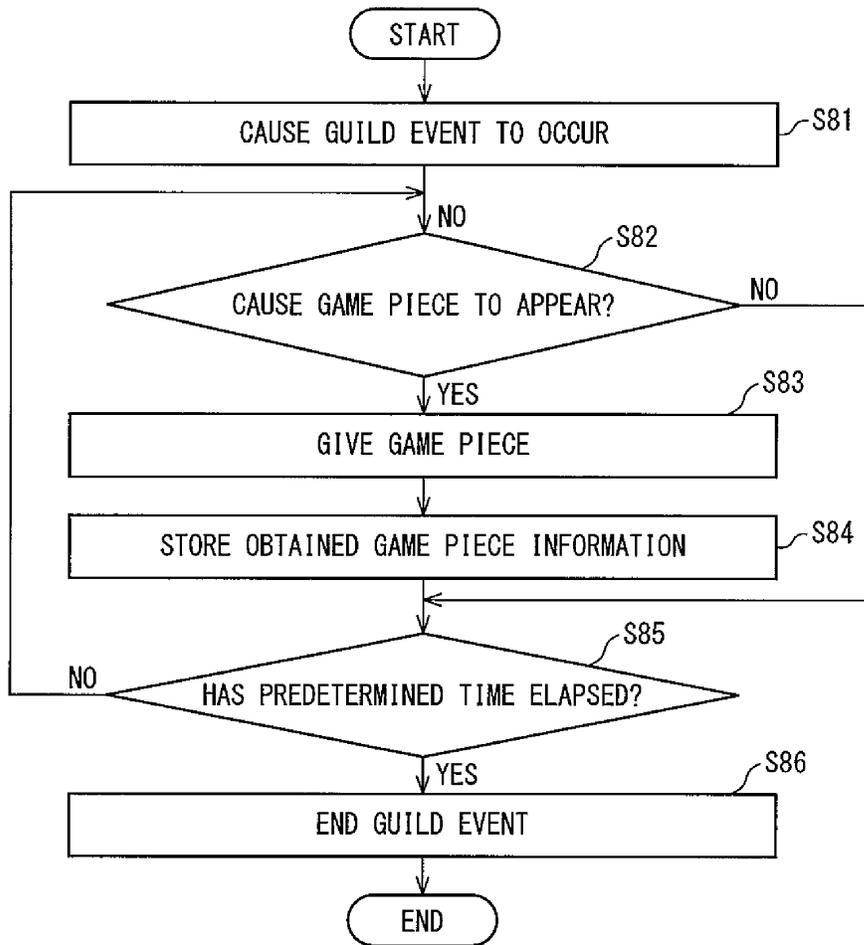
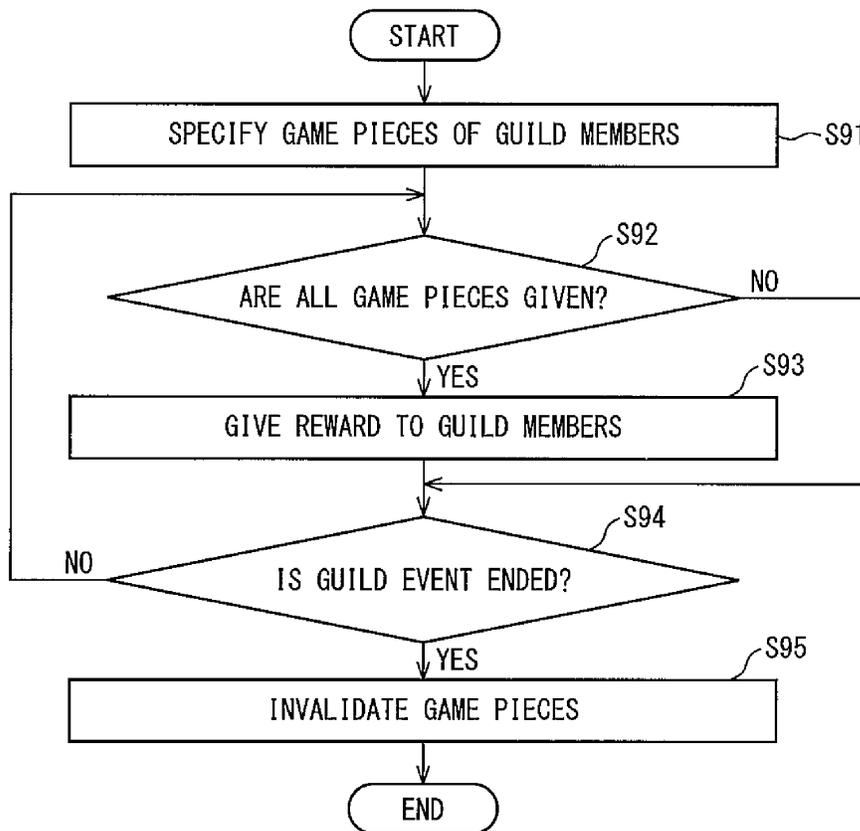


FIG. 17



**出願者による委任状
POWER OF ATTORNEY BY APPLICANT**

私はここと、添付の伝送書式中に同定されている出願書中の、以前のすべての委任状はこれを破棄する。
I hereby revoke all previous powers of attorney given in the application identified in the attached transmittal letter.

私は下記の顧客番号に関する特許弁護士を、私/私たちの弁護士あるいは代理人と指名し、添付の伝送書（(書式PTO/AIA/82a あるいはその同等書類)に記載されている出願に関連した米国特許商標局に対するすべての必要事項を送行なさせしめる。
I hereby appoint Practitioner(s) associated with the following Customer Number as my/our attorney(s) or agent(s), and to transact all business in the United States Patent and Trademark Office connected therewith for the application referenced in the attached transmittal letter (form PTO/AIA/82A or equivalent)

あるいは

OR

23363

私は下記の特許弁護士を、私/私たちの弁護士あるいは代理人と指名し、添付の伝送書（(書式PTO/AIA/82a あるいはその同等書類)に記載されている出願に関連した米国特許商標局に対するすべての必要事項を送行なさせしめる。
I hereby appoint Practitioner(s) named below as my/our attorney(s) or agent(s), and to transact all business in the United States Patent and Trademark Office connected therewith for the application referenced in the attached transmittal letter (form PTO/AIA/82A or equivalent):

登録名 Name Registration	番号 Number	登録名 Name Registration	番号 Number

上記に同定された特許の住所を認め、あるいは必要に応じて変更を行ってください。
Please recognize or change the correspondence address for the above-identified patent to:

上記顧客番号に関連した住所。
The address associated with the above-mentioned Customer Number.

あるいは

OR

顧客番号に関連した住所。
The address associated with Customer Number:

または
OR

事務所または個人
人名
Firm or
Individual Name

住所 Address			
市町村名 City	州名 State	郵便 番号 Zip	
国名 Country			
電話 Telephone		イーメール Email	

This collection of information is required by 37 CFR 1.31, 1.32 and 1.33. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.11 and 1.14. This collection is estimated to take 3 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450.

If you need assistance in completing the form, call 1-800-PTO-9199 and select option 2.

**出願者による委任状
 POWER OF ATTORNEY BY APPLICANT**

私は出願者であり:
 I am the Applicant:

発明者あるいは共同発明者である
 Inventor or Joint Inventor

死亡、あるいは禁治産者とされた発明者の法的代理人である
 Legal Representative of a Deceased or Legally Incapacitated Inventor

被譲渡人あるいは発明者が譲渡する義務を負う人物である
 Assignee or Person to Whom the Inventor is Under an Obligation to Assign

別面において十分な独占的所有権(たとえば出願のなかで 37 CFR 1.46(b)(2) のもとにおける請願が出願のなかで受理された、あるいは本書類とともに申請がなされた場合)を有することを示した人物である
 Person Who Otherwise Shows Sufficient Proprietary Interest (e.g., a petition under 37 CFR 1.46(b)(2) was granted in the application or is concurrently being filed with this document)

特許出願人の署名
 SIGNATURE of Applicant for Patent

署名 Signature		日付 Date	February 24, 2014
姓名 Name	Jin Akiyama	電話 Telephone	
肩書きおよび会社 Title and Company	Senior Vice President, Corporate Division, GREE, Inc.		

注意: 署名: 本書式は 37 CFR 1.33 にのっとり、出願者あるいは出願者の代理人の署名がなされていなければならない。署名およびその証明必要条件については 37 CFR 1.4 を参照のこと。署名がひとつ以上ある場合はその数の書式を提出すること。下記参照。
NOTE: Signature - This form must be signed by the applicant or applicant's representative in accordance with 37 CFR 1.33. See 37 CFR 1.4 for signature requirements and certifications. Submit multiple forms for more than one signature, see below.

*提出書式の合計数は _____ である。
 *Total of _____ forms are submitted.

プライバシー保護法声明書

1974年プライバシー保護法 (P.L. 93-579) は、特許出願あるいは特許に関する添付書類の提出に関連して、特定情報があなたに与えられるよう規定しています。したがって、同法規の規定にしたがい、下記のことがらを銘記してください。

(1) 本情報の収集を律する法規は 35 U.S.C. 2(b) (2) です。(2) 求められた情報の提供は本人の任意です。さらには、(3) 米国特許商標庁がこの情報を使用する主目的は、特許出願または特許の提出を処理し、あるいは審査するためです。求められた情報を提供しなかった場合、米国特許商標庁は提出されたものを処理、審査できなくなる場合がありますので、その結果として、処理の打ち切り、あるいは出願の破棄、あるいは特許失効に帰結することがあります。

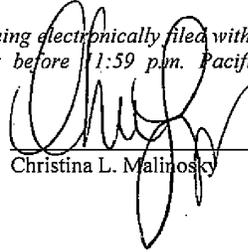
本用紙に記載された情報は、下記の通常使用目的に従います。

1. 本用紙に記載されている情報は、情報公開法 (5 U.S.C. 552) およびプライバシー保護法 (5 U.S.C. 552a) が許容する範囲において極秘扱いとなります。本記録システムの記録は、本記録の開示が情報公開法で要求されているか否かを判断するために、司法省に開示される場合があります。
2. 本記録システムの記録は通常使用目的として、示談交渉手順における反対側弁護士への開示を含め、証拠の提示として法廷、予審判事、あるいは行政裁判所に開示される場合があります。
3. 本記録システム中の記録は通常使用目的として、記録に関する個人が該当する記録に関して、米国会議員に支援助を要請する場合、個人の関与を要請する米国会議員に開示される場合があります。
4. 本記録システム中の記録は通常使用目的として、契約を執行するためにその情報を必要とする、本庁の契約業者が開示される場合があります。情報の受取者は 5 U.S.C. 552a (n) に基づき、1974 プライバシー法の規定要件を順守しなければなりません。
5. 特許協力条約のもとで出願された国際出願に関する本記録システム内の記録は、通常使用目的として、特許協力条約に基づき、世界的所有権機関に開示される場合があります。
6. 本記録システムの記録は通常使用目的として、国家安全保障 (35 U.S.C. 181) による再審理、および原子力法 (42 U.S.C. 218 (c)) にもとづく再審理の目的において、他の連邦政府機関に開示される場合があります。
7. 本記録システムの記録は通常使用目的として、44 U.S.C. 2904 及び 2906 に基づく記録管理慣行及びプログラムの改善を推奨するために、米一般調達局長官 (GSA) により、当機関の責任の一部として行われる記録の検査機関中に、GSA、またはその被指名人に開示される場合があります。上記の開示は、本目的のための記録検査を規定する GSA 規定、及び関連 (GSA あるいは商務省) の指令に準拠して行われます。かかる開示は、個人を特定する目的のもとに使用されてはなりません。
8. 本記録システムの記録は通常使用目的として、35 U.S.C. 122 (b) に基づく出願公開後あるいは 35 U.S.C. 151 に基づく特許発行後に、一般に開示される場合があります。さらに記録は通常使用目的として、37 CFR 1.14 の制限のなかで、出願がなされても放棄され、またはその処理が終決しており、なおかつそれが公開出願で参照されている、特許出願が一般審査のために公開されている、または特許が発行されている場合は、一般に公開されることがあります。
9. 本記録システムの記録は、通常使用目的として、米国特許商標庁が、法律や法規の違反した、あるいは潜在的に違反があると判断した場合は、連邦、州、または地方自治体の警察等に開示される場合があります。

PATENT

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

I hereby certify that this correspondence is being electronically filed with the United States Patent and Trademark Office on June 10, 2015 at or before 1:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.



Christina L. Malinosky

Inventor : Kazuki Oono
Filed : June 10, 2015
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND
RECORDING MEDIUM
Docket No. : 78252/A400

**INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT
FOR A CONTINUING NON-CPA APPLICATION**

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

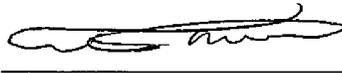
Post Office Box 29001
Glendale, CA 91209-9001
June 10, 2015

Commissioner:

In compliance with the duty of disclosure under 37 CFR §§ 1.56, 1.97 and 1.98, enclosed is FORM PTO/SB/08A/B. The references listed thereon are not enclosed because they were of record in the parent application, Application No. 14/198,411, filed March 5, 2014.

It is respectfully requested that these references be considered in the examination of this application, and identified in the list of references cited on the patent issuing on this application. Applicant also requests that an initialed copy of FORM PTO/SB/08A/B be entered in the application file and returned to applicant with the next communication from the Office in accordance with MPEP § 609.

Respectfully submitted,
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

By 

Raymond R. Tabandeh
Reg. No. 43,945
626/795-9900

RRT/clm
Enclosure(s)



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

UNITED STATES DEPARTMENT OF COMMERCE
United States Patent and Trademark Office
Address: COMMISSIONER FOR PATENTS
P.O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450
www.uspto.gov

Table with 8 columns: APPLICATION NUMBER, FILING or 371(c) DATE, GRP ART UNIT, FIL FEE REC'D, ATTY.DOCKET.NO, TOT CLAIMS, IND CLAIMS. Values: 14/735,958, 06/10/2015, 3714, 1600, 78252/A400, 7, 3

CONFIRMATION NO. 8539

FILING RECEIPT

23363
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP
PO BOX 29001
Glendale, CA 91209-9001



Date Mailed: 06/22/2015

Receipt is acknowledged of this non-provisional patent application. The application will be taken up for examination in due course. Applicant will be notified as to the results of the examination. Any correspondence concerning the application must include the following identification information: the U.S. APPLICATION NUMBER, FILING DATE, NAME OF APPLICANT, and TITLE OF INVENTION. Fees transmitted by check or draft are subject to collection. Please verify the accuracy of the data presented on this receipt. If an error is noted on this Filing Receipt, please submit a written request for a Filing Receipt Correction. Please provide a copy of this Filing Receipt with the changes noted thereon. If you received a "Notice to File Missing Parts" for this application, please submit any corrections to this Filing Receipt with your reply to the Notice. When the USPTO processes the reply to the Notice, the USPTO will generate another Filing Receipt incorporating the requested corrections

Inventor(s)

Kazuki Oono, Minato-ku, JAPAN;

Applicant(s)

GREE, Inc., Tokyo, JAPAN

Power of Attorney: The patent practitioners associated with Customer Number 23363

Domestic Priority data as claimed by applicant

This application is a DIV of 14/198,411 03/05/2014

Foreign Applications (You may be eligible to benefit from the Patent Prosecution Highway program at the USPTO. Please see http://www.uspto.gov for more information.)

- JAPAN 2013-049388 03/12/2013
JAPAN 2013-202682 09/27/2013
JAPAN 2013-262855 12/19/2013

Request to Retrieve - This application either claims priority to one or more applications filed in an intellectual property Office that participates in the Priority Document Exchange (PDX) program or contains a proper Request to Retrieve Electronic Priority Application(s) (PTO/SB/38 or its equivalent). Consequently, the USPTO will attempt to electronically retrieve these priority documents.

If Required, Foreign Filing License Granted: 06/19/2015

The country code and number of your priority application, to be used for filing abroad under the Paris Convention, is US 14/735,958

Projected Publication Date: 10/01/2015

Non-Publication Request: No

Early Publication Request: No
Title

GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

Preliminary Class

463

Statement under 37 CFR 1.55 or 1.78 for AIA (First Inventor to File) Transition Applications: No

PROTECTING YOUR INVENTION OUTSIDE THE UNITED STATES

Since the rights granted by a U.S. patent extend only throughout the territory of the United States and have no effect in a foreign country, an inventor who wishes patent protection in another country must apply for a patent in a specific country or in regional patent offices. Applicants may wish to consider the filing of an international application under the Patent Cooperation Treaty (PCT). An international (PCT) application generally has the same effect as a regular national patent application in each PCT-member country. The PCT process **simplifies** the filing of patent applications on the same invention in member countries, but **does not result** in a grant of "an international patent" and does not eliminate the need of applicants to file additional documents and fees in countries where patent protection is desired.

Almost every country has its own patent law, and a person desiring a patent in a particular country must make an application for patent in that country in accordance with its particular laws. Since the laws of many countries differ in various respects from the patent law of the United States, applicants are advised to seek guidance from specific foreign countries to ensure that patent rights are not lost prematurely.

Applicants also are advised that in the case of inventions made in the United States, the Director of the USPTO must issue a license before applicants can apply for a patent in a foreign country. The filing of a U.S. patent application serves as a request for a foreign filing license. The application's filing receipt contains further information and guidance as to the status of applicant's license for foreign filing.

Applicants may wish to consult the USPTO booklet, "General Information Concerning Patents" (specifically, the section entitled "Treaties and Foreign Patents") for more information on timeframes and deadlines for filing foreign patent applications. The guide is available either by contacting the USPTO Contact Center at 800-786-9199, or it can be viewed on the USPTO website at <http://www.uspto.gov/web/offices/pac/doc/general/index.html>.

For information on preventing theft of your intellectual property (patents, trademarks and copyrights), you may wish to consult the U.S. Government website, <http://www.stopfakes.gov>. Part of a Department of Commerce initiative, this website includes self-help "toolkits" giving innovators guidance on how to protect intellectual property in specific countries such as China, Korea and Mexico. For questions regarding patent enforcement issues, applicants may call the U.S. Government hotline at 1-866-999-HALT (1-866-999-4258).

**LICENSE FOR FOREIGN FILING UNDER
Title 35, United States Code, Section 184
Title 37, Code of Federal Regulations, 5.11 & 5.15**

GRANTED

The applicant has been granted a license under 35 U.S.C. 184, if the phrase "IF REQUIRED, FOREIGN FILING LICENSE GRANTED" followed by a date appears on this form. Such licenses are issued in all applications where the conditions for issuance of a license have been met, regardless of whether or not a license may be required as set forth in 37 CFR 5.15. The scope and limitations of this license are set forth in 37 CFR 5.15(a) unless an earlier license has been issued under 37 CFR 5.15(b). The license is subject to revocation upon written notification. The date indicated is the effective date of the license, unless an earlier license of similar scope has been granted under 37 CFR 5.13 or 5.14.

This license is to be retained by the licensee and may be used at any time on or after the effective date thereof unless it is revoked. This license is automatically transferred to any related applications(s) filed under 37 CFR 1.53(d). This license is not retroactive.

The grant of a license does not in any way lessen the responsibility of a licensee for the security of the subject matter as imposed by any Government contract or the provisions of existing laws relating to espionage and the national security or the export of technical data. Licensees should apprise themselves of current regulations especially with respect to certain countries, of other agencies, particularly the Office of Defense Trade Controls, Department of State (with respect to Arms, Munitions and Implements of War (22 CFR 121-128)); the Bureau of Industry and Security, Department of Commerce (15 CFR parts 730-774); the Office of Foreign Assets Control, Department of Treasury (31 CFR Parts 500+) and the Department of Energy.

NOT GRANTED

No license under 35 U.S.C. 184 has been granted at this time, if the phrase "IF REQUIRED, FOREIGN FILING LICENSE GRANTED" DOES NOT appear on this form. Applicant may still petition for a license under 37 CFR 5.12, if a license is desired before the expiration of 6 months from the filing date of the application. If 6 months has lapsed from the filing date of this application and the licensee has not received any indication of a secrecy order under 35 U.S.C. 181, the licensee may foreign file the application pursuant to 37 CFR 5.15(b).

SelectUSA

The United States represents the largest, most dynamic marketplace in the world and is an unparalleled location for business investment, innovation, and commercialization of new technologies. The U.S. offers tremendous resources and advantages for those who invest and manufacture goods here. Through SelectUSA, our nation works to promote and facilitate business investment. SelectUSA provides information assistance to the international investor community; serves as an ombudsman for existing and potential investors; advocates on behalf of U.S. cities, states, and regions competing for global investment; and counsels U.S. economic development organizations on investment attraction best practices. To learn more about why the United States is the best country in the world to develop technology, manufacture products, deliver services, and grow your business, visit <http://www.SelectUSA.gov> or call +1-202-482-6800.

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 1 3 年 3 月 1 2 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 1 3 - 0 4 9 3 8 8
Application Number:

パリ条約による外国への出願
に用いる優先権の主張の基礎
となる出願の国コードと出願
番号
The country code and number
of your priority application,
to be used for filing abroad
under the Paris Convention, is

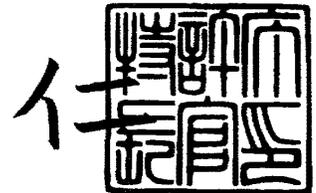
J P 2 0 1 3 - 0 4 9 3 8 8

出 願 人 グリー株式会社
Applicant(s):

2 0 1 5 年 6 月 3 0 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

伊 藤 仁



【書類名】	特許願
【整理番号】	A001300377
【提出日】	平成25年 3月12日
【あて先】	特許庁長官 殿
【国際特許分類】	A63F 13/00
【発明者】	
【住所又は居所】	東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
【氏名】	大野 和貴
【特許出願人】	
【識別番号】	504437801
【氏名又は名称】	グリー株式会社
【代理人】	
【識別番号】	100108855
【弁理士】	
【氏名又は名称】	蔵田 昌俊
【電話番号】	03-3502-3181
【選任した代理人】	
【識別番号】	100109830
【弁理士】	
【氏名又は名称】	福原 淑弘
【選任した代理人】	
【識別番号】	100088683
【弁理士】	
【氏名又は名称】	中村 誠
【選任した代理人】	
【識別番号】	100103034
【弁理士】	
【氏名又は名称】	野河 信久
【選任した代理人】	
【識別番号】	100095441
【弁理士】	
【氏名又は名称】	白根 俊郎
【選任した代理人】	
【識別番号】	100075672
【弁理士】	
【氏名又は名称】	峰 隆司
【選任した代理人】	
【識別番号】	100119976
【弁理士】	
【氏名又は名称】	幸長 保次郎
【選任した代理人】	
【識別番号】	100153051
【弁理士】	
【氏名又は名称】	河野 直樹
【選任した代理人】	
【識別番号】	100140176
【弁理士】	
【氏名又は名称】	砂川 克

【選任した代理人】	
【識別番号】	100158805
【弁理士】	
【氏名又は名称】	井関 守三
【選任した代理人】	
【識別番号】	100172580
【弁理士】	
【氏名又は名称】	赤穂 隆雄
【選任した代理人】	
【識別番号】	100179062
【弁理士】	
【氏名又は名称】	井上 正
【選任した代理人】	
【識別番号】	100124394
【弁理士】	
【氏名又は名称】	佐藤 立志
【選任した代理人】	
【識別番号】	100112807
【弁理士】	
【氏名又は名称】	岡田 貴志
【選任した代理人】	
【識別番号】	100111073
【弁理士】	
【氏名又は名称】	堀内 美保子
【選任した代理人】	
【識別番号】	100134290
【弁理士】	
【氏名又は名称】	竹内 将訓
【手数料の表示】	
【子納台帳番号】	615686
【納付金額】	15,000円
【提出物件の目録】	
【物件名】	明細書 1
【物件名】	特許請求の範囲 1
【物件名】	要約書 1
【物件名】	図面 1

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びプログラム

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、ソーシャルネットワーキングサービス（SNS）上で提供され、他のユーザとコミュニケーションをとりながらプレイするソーシャルゲームが知られている。

【0003】

このソーシャルゲームをプレイするためのアプリケーションプログラムは、通信端末にダウンロードされ、当該通信端末にインストールされて利用されるネイティブアプリケーションと、ウェブサーバ上で動作し、通信端末のウェブブラウザに利用されるウェブアプリケーション（Webアプリケーション）とに大別できる。

【0004】

ネイティブアプリケーションは、スマートフォンのiPhone（登録商標）端末やAndroid（登録商標）端末といった通信端末のOSに依存するアプリケーションである。例えば、サーバ装置はObjective-Cを搭載したiPhoneアプリケーション、またはJava（登録商標）を搭載したAndroidアプリケーション等のネイティブアプリケーションをプラットフォームから各通信端末に配信している。

【0005】

なお、ネイティブアプリケーションは、iPhone端末に対応したプログラミング言語「Objective-C」と、Android端末に対応したプログラミング言語「Java」との2種類で開発する必要がある。このため、ネイティブアプリケーションは、通信端末のプラットフォーム特有の言語を用いたコーディング処理を介した後に、公式のマーケットプレイスを通して公開する必要がある。

【0006】

一方、ウェブアプリケーションは、両プラットフォームに向けてHTML5（Hyper Text Markup Language 5）、Javascript（登録商標）、CSS3（Cascading Style Sheets 3）等の言語をベースにしたクロス開発が可能であり、公開に当たって公式のマーケットプレイスを通す必要がない。また、ウェブアプリケーションは、端末のOSに依存しない。

【0007】

ところで、上記したソーシャルゲームの中には、当該ソーシャルゲームをプレイする複数のユーザ（プレイヤ）でギルドと呼ばれるグループを構成することができるものがある。このようなソーシャルゲームでは、同一のギルドを構成する複数のユーザ（ギルドメンバ）間で情報を共有する、またはコミュニケーションをとることができる。

【0008】

また、例えばユーザが所有する各種キャラクタ等を用いて敵キャラクタとバトルを行うようなソーシャルゲームにおいては、ギルドで協力して例えばレイドボスと呼ばれる敵キャラクタとバトルを行うことができる。このようにギルドで協力して敵キャラクタとバトルを行い、当該バトルの結果として勝利した場合には、当該ギルドメンバは各種特典（例えば、キャラクタ及びアイテム等）を得ることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0009】

【特許文献1】 特開平11-244533号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

上記したギルドで協力して敵キャラクタとバトルを行うようなソーシャルゲームにおいては、当該ギルドを構成することによって例えば1人のユーザでは得ることができない特典を得ることができるため、ギルドを構成することはユーザにとって利益がある。

【0011】

しかしながら、このような場合のギルドは、バトルに勝利することを目的とするものであるから、ソーシャルゲームにおけるレベルの高いユーザ（上級者）同士で構成される傾向にある。また、ギルドメンバの数には上限が設けられている場合が多い。

【0012】

このため、レベルの低いユーザ（初級者）は、当該ユーザと同程度のレベルのユーザとしかギルドを構成することができず、結果として、当該ユーザが望むような特典を得ることができない可能性がある。このような状況は、レベルの低いユーザのゲームへの意欲が低下してしまう原因となる。

【0013】

つまり、ソーシャルゲームにおいては、例えばレベル等に関係なく複数のユーザ（ギルド）で協力してプレイすることが可能な新たな仕組みが必要である。

【0014】

そこで、本発明の目的は、複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することが可能なゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0015】

本発明の1つの態様によれば、ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法が提供される。このゲーム制御方法は、前記複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末に対する当該ユーザの操作に応じて前記構成アイテムを付与するステップと、前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納するステップと、前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、前記複数の構成アイテムの全てが付与されたかと判定された場合、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップとを具備する。

【発明の効果】

【0016】

本発明は、複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することを可能とする。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明の実施形態に係るゲーム制御装置を含むネットワークシステムのハードウェア構成を示すブロック図。

【図2】図1に示すゲーム制御装置50の主として機能構成を示すブロック図。

【図3】図2に示す格納部42に格納されているカードパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す図。

【図4】図2に示す格納部42に格納されているロボットパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す図。

【図5】本実施形態におけるカードバトルゲームの流れについて概略的に説明するためのフローチャート。

【図6】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてクエストが開始された場合のゲーム制御装置50の処理手順を示すフローチャート。

【図7】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてカードキャラクタを進化合成させる際のゲーム制御装置50の処理手順を示すフローチャート。

【図8】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてロボットバトルが発生した際のゲーム制御装置50の処理手順を示すフローチャート。

【図9】パラメータ設定部53によって実行されるバトル用パラメータ設定処理の処理手順を示すフローチャート。

【図10】ゲーム制御部54によって実行されるロボットバトル演出画像生成処理の処理手順を示すフローチャート。

【図11】ゲーム制御部54によって実行されるロボットバトル演出画像生成処理の処理手順を示すフローチャート。

【図12】格納部42に格納されているギルド管理情報のデータ構造の一例を示す図。

【図13】格納部42に格納されている構成アイテム情報のデータ構造の一例を示す図。

【図14】格納部42に格納されている入手構成アイテム情報のデータ構造の一例を示す図。

【図15】格納部42に格納されているレベル管理情報のデータ構造の一例を示す図。

【図16】本実施形態に係るゲーム制御装置50によって実行されるギルドイベント発生処理の処理手順を示すフローチャート。

【図17】本実施形態に係るゲーム制御装置50によって実行されるギルドイベント管理処理の処理手順を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。

【0019】

図1は、本実施形態に係るゲーム制御装置を含むネットワークシステム（ゲーム制御システム）のハードウェア構成を示すブロック図である。

【0020】

図1に示すネットワークシステムは、主として、コンピュータ（サーバコンピュータ）10と例えばソーシャルゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末20とから構成される。なお、図1においては、便宜的に、1つの通信端末20のみが示されている。

【0021】

複数の通信端末20は、例えばインターネットのようなネットワーク30を介してコンピュータ10と通信可能に接続されている。

【0022】

なお、通信端末20としては例えばスマートフォン、フィーチャーフォン及びタブレット端末等を利用することができ、その機種固有のハードウェア構成、採用しているOS、インストールされているアプリケーションプログラム等は多岐に渡るものとする。

【0023】

コンピュータ10は、ハードディスクドライブ（HDD：Hard Disk Drive）のような外部記憶装置40と接続されている。この外部記憶装置40は、コンピュータ10によって実行されるプログラム41を格納する。コンピュータ10及び外部記憶装置40は、ゲーム制御装置50を構成する。

【0024】

本実施形態に係るゲーム制御装置50は、例えば各種キャラクタ等のゲーム要素としてカードキャラクタを用いたカードバトルゲーム（ソーシャルゲーム）を、通信端末20を介してユーザに提供する機能を有する。本実施形態におけるカードバトルゲームにおいて、ユーザは、通信端末20を介して、当該ユーザが所有する複数のカードキャラクタを組

み合わせてノンプレイヤーキャラクタ（NPC）等の敵キャラクタとバトル（戦闘）を行うことができる。また、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、後述するように複数のユーザで協力してプレイする仕組みが提供される。

【0025】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームは、ゲーム制御装置（ウェブサーバ）50上で動作し、通信端末20のウェブブラウザに利用されるウェブアプリケーションによって実現されるものとする。

【0026】

図2は、図1に示すゲーム制御装置50の主として機能構成を示すブロック図である。図2に示すように、ゲーム制御装置50は、カード管理部51、デッキ構築部52、パラメータ設定部53及びゲーム制御部54を含む。本実施形態において、これらの各部は、図1に示すコンピュータ10が外部記憶装置40に格納されているプログラム41を実行することにより実現されるものとする。このプログラム41は、コンピュータ読み取り可能な記憶媒体に予め格納して頒布可能である。また、このプログラム41は、ネットワーク30を介してコンピュータ10にダウンロードされても構わない。

【0027】

また、ゲーム制御装置50は、格納部42を含む。本実施形態において、格納部42は、例えば外部記憶装置40に格納される。

【0028】

カード管理部51は、上記したカードバトルゲームの進行に応じて、当該カードバトルゲームにおいて用いられる各種カードキャラクタやアイテムを当該カードバトルゲームをプレイするユーザに与える機能を有する。なお、カード管理部51によって与えられたカードキャラクタ（つまり、ユーザが所有するカードキャラクタ）には、予めパラメータが設定されているものとする。また、カード管理部51は、ユーザが所有するカードキャラクタ及びアイテム（に関する情報）等を管理する機能を有する。

【0029】

デッキ構築部52は、通信端末20に対するユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数のカードキャラクタ（第1のキャラクタ）を選択する。デッキ構築部52は、選択された複数のカードキャラクタと、当該カードキャラクタとは異なるロボットキャラクタ（ユーザが所有する第2のキャラクタ）とを用いて、カードバトルゲームをプレイするユーザのデッキを構築する。換言すれば、デッキ構築部52によって構築されたデッキには、複数のカードキャラクタとロボットキャラクタが含まれる。

【0030】

なお、ロボットキャラクタは、例えばカードバトルゲームをプレイする際に予めユーザに与えられるゲーム要素である。また、ロボットキャラクタには、上記したカードキャラクタと同様に予めパラメータが設定されているものとする。

【0031】

パラメータ設定部53は、デッキ構築部52によって構築されたデッキに含まれる複数のカードキャラクタ及びロボットキャラクタに設定されているパラメータに基づいて、当該ロボットキャラクタのパラメータを決定する。パラメータ設定部53によって決定されたパラメータは、ロボットキャラクタのロボットバトル用のパラメータとして設定される。

【0032】

ゲーム制御部54は、例えば通信端末20に対するユーザの各種操作を示す操作情報を当該通信端末20から受信して、当該操作情報等に基づいてカードバトルゲームの全体的な進行を制御する機能を有する。

【0033】

また、ゲーム制御部54は、上記したロボットバトル用のパラメータが設定されたロボットキャラクタと敵キャラクタとのバトル（以下、ロボットバトルと表記）の際には、当該ロボットバトル用のパラメータ及び当該敵キャラクタに対して設定されているパラメータ

タに基づいて、当該ロボットキャラクタと敵キャラクタとのバトルを制御する。この場合、ゲーム制御部54は、ロボットバトルの演出及び当該ロボットバトルの結果を表示するための画像（以下、ロボットバトル演出画像と表記）を生成する。このゲーム制御部54によって生成されたロボットバトル演出画像は、ネットワーク30を介して通信端末20に表示される。

【0034】

また、ゲーム制御部54は、複数のユーザから構成されるギルドと呼ばれるグループで協力してプレイするためのイベント（以下、ギルドイベントと表記）を発生する。このギルドイベントが発生された場合、ギルドを構成する複数のユーザは、当該ギルドイベントにおいて予め定められている条件を満たすことによって、各種特典（例えば、カードキャラクタ及びアイテム等）を得ることができる。

【0035】

格納部42には、カードバトルゲームを制御（進行）するために必要な各種情報が格納される。具体的には、格納部42は、上記したカードバトルゲームにおいて用いられる各種カードキャラクタに対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（以下、カードパラメータ管理情報と表記）及びロボットキャラクタに対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（以下、ロボットパラメータ管理情報と表記）が予め格納されている。なお、カードバトルゲームの新たなゲーム要素として新たなカードキャラクタやロボットキャラクタ等が追加された場合には、格納部42に格納されているパラメータ管理情報等が更新される。

【0036】

また、格納部42には、上記した複数のユーザから構成されるギルドを示すギルド管理情報（グループ管理情報）、ギルドイベントに関する情報、カードバトルゲームをプレイするユーザが所有するカードキャラクタやアイテム等に関する情報及び当該ユーザに関する情報が格納されている。

【0037】

図3は、図2に示す格納部42に格納されているカードパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す。

【0038】

図3に示すように、カードパラメータ管理情報には、カードIDに対応づけてHP（ヒットポイント）、攻撃力、スピード及びスキル（のパラメータ）が含まれている。カードIDは、カードキャラクタを識別するための識別子である。HPは、カードIDによって識別されるカードキャラクタが敵キャラクタの攻撃に対して耐え得るダメージを数値化したものである。なお、HPが0になると例えば戦闘不能となり、バトルにおいては敗戦となる。攻撃力は、敵キャラクタに対する攻撃に関する能力を数値で表したものであり、敵キャラクタに与えるダメージに影響する。スピードは、例えば敵キャラクタとのバトルの際に攻撃する順番等に影響を与える数値である。スキルは、敵キャラクタとのバトルにおいて予め定められた効果を発生するものであり、後述するように例えば攻撃スキル、防御スキル及び戦闘前スキル等を含む。

【0039】

図3に示す例では、カードパラメータ管理情報には、カードID「1」に対応づけてHP「100」、攻撃力「10」、スピード「12」及びスキル「スキル1」が含まれている。これによれば、カードID「1」によって識別されるカードキャラクタのHPは100であり、攻撃力は10であり、スピードは12であり、当該カードキャラクタがスキル1を有していることが示されている。

【0040】

同様に、カードパラメータ管理情報には、カードID「2」に対応づけてHP「120」、攻撃力「15」、スピード「8」及びスキル「スキル2」が含まれている。これによれば、カードID「2」によって識別されるカードキャラクタのHPは120であり、攻撃力は15であり、スピードは8であり、当該カードキャラクタがスキル2を有している

ことが示されている。

【0041】

ここでは、カードパラメータ管理情報には、HP、攻撃力、スピード及びスキルのパラメータが含まれるものとして説明したが、他のパラメータが含まれていても構わない。

【0042】

図4は、図2に示す格納部42に格納されているロボットパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す。

【0043】

図4に示すように、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットIDに対応づけてHP、攻撃力、スピード及び属性（のパラメータ）が含まれている。ロボットIDは、ロボットキャラクタを識別するための識別子である。なお、HP、攻撃力及びスピードについては、上述したカードパラメータ管理情報に含まれるものと同様であるため、ここではその詳細な説明については省略する。属性は、ロボットIDによって識別されるロボットキャラクタに割り当てられている属性を示し、例えば遠距離タイプ、中距離タイプ及び近距離タイプ等が含まれる。

【0044】

図4に示す例では、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットID「1」に対応づけてHP「300」、攻撃力「30」、スピード「40」及び属性「中」が含まれている。これによれば、ロボットID「1」によって識別されるロボットキャラクタのHPは300であり、攻撃力は30であり、スピードは40であり、当該ロボットキャラクタ（の属性）が中距離タイプであることが示されている。

【0045】

また、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットID「2」に対応づけてHP「290」、攻撃力「25」、スピード「50」及び属性「遠」が含まれている。これによれば、ロボットID「2」によって識別されるロボットキャラクタのHPは290であり、攻撃力は25であり、スピードは50であり、当該ロボットキャラクタ（の属性）が遠距離タイプであることが示されている。

【0046】

また、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットID「3」に対応づけてHP「320」、攻撃力「35」、スピード「30」及び属性「近」が含まれている。これによれば、ロボットID「3」によって識別されるロボットキャラクタのHPは320であり、攻撃力は35であり、スピードは30であり、当該ロボットキャラクタ（の属性）が近距離タイプであることが示されている。

【0047】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、図4に示すように例えば3種類のロボットキャラクタ（ロボットID「1」～「3」によって識別されるロボットキャラクタ）を予め用意しておき、当該カードバトルゲームへの初期登録等の際にユーザによって選択されたロボットキャラクタを当該ユーザに付与するものとする。これにより、ユーザは、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいて上記したロボットバトルを行うことができる。なお、図4に示す3種類のロボットキャラクタの各々は、当該ロボットキャラクタの属性に応じて、例えば他の2つの属性のうち一方の属性に対しては有利であり、他方の属性に対しては不利である等の特性を有するものとする。ことができる。

【0048】

図3及び図4においては、格納部42に格納されている情報のうち、カードパラメータ管理情報及びロボットパラメータ管理情報について説明したが、他の情報の詳細については後述する。

【0049】

以下、図5のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームの流れ（メインサイクル）について概略的に説明する。本実施形態におけるカードバトルゲームでは、例えばユーザ（プレイヤー）がチャプターと呼ばれる探索対象（例えば、惑星等）

を探索することによって希少価値の高いカード（キャラクタ及びアイテム）等を入手することを目的とする。なお、チャプターには、予めクエストが設定されているものとする。

【0050】

本実施形態におけるカードバトルゲームが開始されると、通信端末20には、ユーザが探索可能なチャプターの一覧が表示される。

【0051】

ユーザは、当該ユーザによって利用される通信端末20を操作することによってチャプターを選択することができる（ステップS1）。

【0052】

ユーザによってチャプターが選択された場合、当該選択されたチャプターの探索画像が通信端末20に表示され、当該チャプターに設定されているクエストが開始される（ステップS2）。

【0053】

クエストが開始されると、ユーザは、通信端末20に対して操作（例えば、タップ操作等）を行うことによって当該クエストをクリアすることができる（ステップS3）。このクエストをクリアするための条件は予め設定されているものとする。

【0054】

なお、ユーザによって選択されたチャプターに複数のクエストが設定されている場合には、上記したステップS2及びS3が当該クエスト毎に繰り返される。

【0055】

ユーザによって選択されたチャプターに設定されているクエストが全てクリアされた場合、当該チャプターにおいて設定されている敵キャラクタ（NPC）とのロボットバトルが発生される（ステップS4）。以下の説明においては、ロボットバトルを行う敵キャラクタ（NPC）を便宜的に敵ロボットキャラクタと称し、他の敵キャラクタを単に敵キャラクタと称する。

【0056】

このロボットバトルに勝利すると、ユーザは、当該ユーザによって選択されたチャプターをクリアすることができる（ステップS5）。この場合、ユーザが探索可能となる新たなチャプターが発生する（つまり、新チャプターが解放される）。

【0057】

ここで、ユーザによってカードバトルゲームの終了指示がされない場合（ステップS6のNO）、上記したステップS1に戻って、ユーザは、新たなチャプターの探索（選択）を行うことができる。

【0058】

一方、ユーザによってカードバトルゲームの終了指示がされた場合（ステップS6のYES）、当該カードバトルゲームは終了される。

【0059】

本実施形態におけるカードバトルゲームによれば、上記した各チャプターをクリアしていくことによって当該ゲームが進行され、より希少価値の高いカード等を入手することができる。

【0060】

次に、図6のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてクエストが開始された場合のゲーム制御装置50の処理手順について説明する。

【0061】

上記したようにクエストが開始されると、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、当該クエストに応じたイベントを発生させる（ステップS11）。クエストにおいて発生するイベントには、例えばチャプターの探索によってユーザ（が所有するカードキャラクタ等）のレベルを向上させるための経験値、カードバトルゲーム内で利用可能なゲーム内通貨及び各種カード（キャラクタ及びアイテム）等を入手することが可能な探索イベントや、当該クエスト内の敵キャラクタと戦闘を行う戦闘イベント等が含まれる。戦

闘イベントにおいて敵キャラクターに勝利した場合にも経験値、ゲーム内通貨及び各種カードが入手できるものとする。

【0062】

なお、発生したイベントによっては、通信端末20に対するユーザの簡単な操作（例えば、タップ操作）等が要求される。ゲーム制御部54は、要求された操作がユーザによって行われると、カードバトルゲーム（のクエスト）を進行させる。

【0063】

上記したようにイベントが発生されてクエストが進行すると、当該クエストに対して設定されている敵キャラクター（クエストボス）との戦闘が発生する（ステップS12）。このクエストボスは、上記した戦闘イベントにおける敵キャラクターよりも能力（例えば、HPや攻撃力等のパラメータ）が高いキャラクターである。

【0064】

なお、上記した戦闘イベントにおける敵キャラクターとの戦闘及びクエストボスとの戦闘は、上述したロボットバトルとは異なり、例えばユーザが所有している複数のカードキャラクターのうち1枚（以下、リーダーカードキャラクターと表記）を用いて行われるものとする。具体的には、ゲーム制御部54は、格納部42に格納されているパラメータ管理情報に含まれる当該リーダーカードキャラクターに設定されているパラメータ及び敵キャラクターまたはクエストボスに設定されているパラメータに基づいて、当該リーダーカードキャラクターと敵キャラクターまたはクエストボスとの戦闘を制御する。

【0065】

ゲーム制御部54は、クエストボスとの戦闘の結果（つまり、勝敗）を通信端末20に表示する（ステップS13）。

【0066】

ここで、クエストボスに勝利すると、クエストのクリアとなり、新たなクエストが発生する。このように複数のクエストがクリアされると、上述したようにロボットバトルが発生する。

【0067】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームではユーザが所有する複数のカードキャラクターのうち1つ（以下、ベースカードキャラクターと表記）に、当該ベースカードキャラクター以外のカードキャラクター（以下、合成カードキャラクターと表記）を合成することによって、当該ベースカードキャラクターを進化合成（強化）することができる。

【0068】

ここで、図7のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてカードキャラクターを進化合成させる際のゲーム制御装置50の処理手順について説明する。

【0069】

この場合、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、通信端末20にユーザが所有する複数のカードキャラクターの一覧を表示する。これにより、ユーザは、通信端末20を操作することによってユーザが所有する複数のカードキャラクターの一覧の中からベースカードを選択することができる。ゲーム制御部54は、ユーザの操作に応じて、ベースカードキャラクターを決定する（ステップS21）。

【0070】

更に、ユーザは、通信端末20を操作することによってユーザが所有する複数のカードキャラクターの一覧の中から合成カードを選択することができる。ゲーム制御部54は、ユーザの操作に応じて、合成カードキャラクターを決定する（ステップS22）。

【0071】

ゲーム制御部54は、例えば合成カードキャラクターに設定されているパラメータ等に応じて、ベースカードキャラクターの進化に関するポイント（以下、進化ポイントと表記）を増加させる（ステップS23）。このベースカードキャラクターの進化合成ポイントは、例えば格納部42において格納されて管理されているものとする。このとき、進化ポイント

の増加は、通信端末20に表示されるゲージ等によってユーザに通知される。

【0072】

ゲーム制御部54は、ベースカードキャラクタの進化ポイントが当該ベースカードキャラクタに対して予め定められている値（以下、規定値と表記）に達した（つまり、MAXである）か否かを判定する（ステップS24）。

【0073】

ベースカードキャラクタの進化ポイントが規定値に達したと判定された場合（ステップS24のYES）、ゲーム制御部54は、当該ベースカードキャラクタを進化させる（ステップS25）。このように進化したベースカードキャラクタのパラメータは、当該進化前のベースカードキャラクタのパラメータに比べて高く設定されている。

【0074】

つまり、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、このように各種カードキャラクタを進化合成させることによって敵ロボットキャラクタとのロボットバトルや敵キャラクタとの戦闘等において有利にゲームを進行させることができる。

【0075】

一方、ベースカードキャラクタの進化ポイントが規定値に達していないと判定された場合（ステップS24のNO）、ステップS25の処理は実行されない。なお、この場合、増加されたベースカードキャラクタの進化ポイントは、格納部42等に格納されて管理され、次回の当該ベースカードキャラクタの進化合成において用いられる。

【0076】

なお、上記したステップS23において、例えば合成カードキャラクタがベースカードキャラクタと同一である場合には、増加させる進化ポイントを多くする。これにより、例えば希少価値の高いカードキャラクタを進化させるために同一のカードキャラクタを消費させるように促すことができるため、希少価値の高いカードキャラクタがユーザに付与されやすくなる（つまり、希少価値の高いカードの排出確率を上げることができる）。また、上記した進化ポイントが規定値まで達しにくいカードキャラクタ（ベースカードキャラクタ）を設定しておき、当該カードキャラクタは特定の敵キャラクタ（例えば、後述するレイドボス等）に勝利したときのみ獲得することができるようにすることで、当該特定の敵キャラクタと何度も戦闘するように促し、カードバトルゲームのプレイの幅を広げることが可能となる。

【0077】

次に、図8のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてロボットバトルが発生した際のゲーム制御装置50の処理手順について説明する。

【0078】

上述したロボットバトルが発生した場合、通信端末20には、デッキを構築するための画面（以下、デッキ構築画面と表記）が表示される。なお、デッキは、複数のカードキャラクタ（例えば、5枚のカードキャラクタ）とロボットキャラクタとから構築される。このため、ユーザは、通信端末20に表示されたデッキ構築画面において、当該ユーザが所有するカードキャラクタの中から5枚のカードキャラクタを指定する操作を行う。なお、このユーザによって行われる操作を示す操作情報は、通信端末20からゲーム制御装置50に送信される。

【0079】

ゲーム制御装置50に含まれるデッキ構築部52は、このようなユーザの操作（通信端末20から送信された操作情報）に応じて、5枚のカードキャラクタを選択する。

【0080】

デッキ構築部52は、選択された5枚のカードキャラクタとユーザが所有するロボットキャラクタとを用いて当該ユーザのデッキを構築する（ステップS32）。以下、デッキ構築部52によって構築されたデッキに含まれるロボットキャラクタを便宜的にデッキロボットキャラクタと称する。

【0081】

次に、パラメータ設定部53は、構築されたデッキ（デッキロボットキャラクタ）に対してバトル用パラメータ設定処理を実行する（ステップS33）。このバトル用パラメータ設定処理においては、デッキロボットキャラクタに対してロボットバトル用のパラメータ（以下、バトル用パラメータと表記）が設定される。このバトル用パラメータには、デッキロボットキャラクタのHP、攻撃力、スピード、スキル及び属性等が含まれる。なお、バトル用パラメータ設定処理の詳細については後述する。

【0082】

ゲーム制御部54は、通信端末20に対するユーザの操作に応じて、当該ユーザによってロボットバトルの開始指示がされたか否かを判定する（ステップS34）。なお、ユーザは、通信端末20の画面上に表示されたロボットバトルの開始ボタン等に対してタップ操作を行うことによって、ロボットバトルの開始指示を行うことができる。

【0083】

ロボットバトルの開始指示がされていないと判定された場合（ステップS34のNO）、上記したステップS31に戻って処理が繰り返される。

【0084】

一方、ロボットバトルの開始指示がされたと判定された場合（ステップS34のYES）、ゲーム制御部54は、上述したロボットバトル演出画像生成処理を実行する（ステップS35）。このロボットバトル演出画像生成処理においては、ステップS33においてデッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータ及び当該ロボットバトルにおける敵ロボットキャラクタに対して予め設定されているパラメータに基づいて当該ロボットバトルが制御され、当該制御に応じたロボットバトル演出画像が生成される。なお、敵ロボットキャラクタに対して予め設定されているパラメータには、デッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータと同様に、当該敵ロボットキャラクタのHP、攻撃力、スピード、スキル及び属性等が含まれる。

【0085】

ゲーム制御部54は、生成されたロボットバトル演出画像を通信端末20に表示する（ステップS36）。

【0086】

なお、カードバトルゲームにおいてロボットバトル演出画像が表示される場合、通信端末20では、デッキロボットキャラクタ及び敵ロボットキャラクタ間の攻防を表す画像が自動的に順次表示され、最後に当該ロボットバトルの結果（つまり、勝敗）を表す画像が表示される。なお、ユーザの指示に応じて、ロボットバトル演出画像の表示時間を短縮させ、ロボットバトルの結果を表す画像のみを表示させるような構成とすることも可能である。

【0087】

次に、図9のフローチャートを参照して、上述したバトル用パラメータ設定処理（図8に示すステップS33の処理）の処理手順について説明する。なお、このバトル用パラメータ設定処理は、上記したようにパラメータ設定部53によって実行される。

【0088】

バトル用パラメータ設定処理において、パラメータ設定部53は、デッキロボットキャラクタ（デッキ構築部52によって構築されたデッキに含まれるロボットキャラクタ）に対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（ロボットパラメータ管理情報）を取得する（ステップS41）。なお、ロボットパラメータ管理情報（に含まれるパラメータ）には、上記したようにHP、攻撃力、スピード及び属性が含まれる。

【0089】

次に、パラメータ設定部53は、上記したようにデッキ構築部52によって構築されたデッキに含まれる複数のカードキャラクタ（つまり、デッキを構築する際に選択された複数のカードキャラクタ）の各々に対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（カードパラメータ管理情報）を取得する（ステップS42）。なお、カードパラメータ管理情報（に含まれるパラメータ）には、上記したようにHP、攻撃力、スピー

ド及びスキルが含まれる。

【0090】

なお、詳細な説明については省略するが、格納部4 2には例えばユーザを識別するためのユーザIDに対応づけて当該ユーザが所有するロボットキャラクタを識別するためのロボットID及びカードキャラクタを識別するためのカードID等を含む情報が格納（管理）されており、ステップS 4 1及びS 4 2においては、この情報に含まれるロボットID及びカードIDに基づいてロボットパラメータ管理情報及びカードパラメータ管理情報を取得することができる。

【0091】

パラメータ設定部5 3は、ステップS 4 1において取得されたロボットパラメータ管理情報に含まれるHP及びステップS 4 2において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHPに基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれるHP（のパラメータ）を算出する（ステップS 4 3）。

【0092】

この場合、パラメータ設定部5 3は、ロボットパラメータ管理情報に含まれるHP（のパラメータ値）とカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHP（のパラメータ値）とを加算することによって、当該ロボットパラメータ管理情報に含まれるHPとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHPとの合計値をバトル用パラメータに含まれるHPとして算出する。

【0093】

なお、ここではロボットパラメータ管理情報に含まれるHPとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHPとの合計値をバトル用パラメータに含まれるHPとして算出するものとして説明したが、例えばカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHPに対して属性補正を行うような構成であっても構わない。具体的には、上述した図3においては省略されているが、カードパラメータ管理情報が当該カードパラメータ管理情報に含まれるカードIDによって識別されるカードキャラクタの属性を含み、当該カードキャラクタの属性がデッキロボットパラメータ管理情報に含まれる属性（デッキロボットキャラクタの属性）と一致するか否かに応じて、当該カードパラメータ管理情報に含まれるHPに属性補正値を掛けるような構成とすることができる。この場合、バトル用パラメータに含まれるHPは、「ロボットパラメータ管理情報に含まれるHP+（カードパラメータ管理情報に含まれるHP*属性補正値）の総和」によって算出される。なお、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致する場合の属性補正値は予め定められた1より大きい値であり、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致しない場合の属性補正値は1であるものとする。これにより、ユーザは、デッキを構築する際にユーザが所有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタ）の属性と同じ属性のカードキャラクタを選択することによって、バトル用パラメータに含まれるHP（の値）をより高くすることができる。

【0094】

次に、パラメータ設定部5 3は、ステップS 4 1において取得されたロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力及びステップS 4 2において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力に基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれる攻撃力（のパラメータ）を算出する（ステップS 4 4）。

【0095】

この場合、パラメータ設定部5 3は、ロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力（のパラメータ値）とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力（のパラメータ値）とを加算することによって、当該ロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力との合計値をバトル用パラメータに含まれる攻撃力として算出する。

【0096】

なお、ここではロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力との合計値をバトル用パラメータに含まれる攻撃力として算出するものとして説明したが、上記したHPの場合と同様に、例えばカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力に対して属性補正を行うような構成であっても構わない。具体的には、カードパラメータ管理情報が当該カードパラメータ管理情報に含まれるカードIDによって識別されるカードキャラクタの属性を含み、当該カードキャラクタの属性がロボットパラメータ管理情報に含まれる属性（デッキロボットキャラクタの属性）と一致するか否かに応じて、当該カードパラメータ管理情報に含まれる攻撃力に属性補正値を掛けるような構成とすることができる。この場合、バトル用パラメータの攻撃力は、「ロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力+（カードパラメータ管理情報に含まれる攻撃力*属性補正値）の総和」によって算出される。なお、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致する場合の属性補正値は予め定められた1より大きい値であり、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致しない場合の属性補正値は1であるものとする。これにより、ユーザは、デッキを構築する際にユーザが所有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタ）の属性と同じ属性のカードキャラクタを選択することによって、バトル用パラメータに含まれる攻撃力をより高くすることができる。

【0097】

更に、パラメータ設定部53は、ステップS41において取得されたロボットパラメータ管理情報に含まれるスピード及びステップS42において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードに基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれるスピード（のパラメータ）を算出する（ステップS45）。

【0098】

この場合、パラメータ設定部53は、ロボットパラメータ管理情報に含まれるスピード（のパラメータ値）とカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピード（のパラメータ値）とを加算することによって、当該ロボットパラメータ管理情報に含まれるスピードとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードとの合計値をバトル用パラメータに含まれるスピードとして算出する。

【0099】

なお、ここではロボットパラメータ管理情報に含まれるスピードとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードとの合計値をバトル用パラメータに含まれるスピードとして算出するものとして説明したが、上記したHP及び攻撃力の場合と同様に、例えばカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードに対して属性補正を行うような構成であっても構わない。具体的には、カードパラメータ管理情報が当該カードパラメータ管理情報に含まれるカードIDによって識別されるカードキャラクタの属性を含み、当該カードキャラクタの属性がロボットパラメータ管理情報に含まれる属性（デッキロボットキャラクタの属性）と一致するか否かに応じて、当該カードパラメータ管理情報に含まれるスピードに属性補正値を掛けるような構成とすることができる。この場合、バトル用パラメータに含まれるスピードは、「ロボットパラメータ管理情報に含まれるスピード+（カードパラメータ管理情報に含まれるスピード*属性補正値）の総和」によって算出される。なお、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致する場合の属性補正値は予め定められた1より大きい値であり、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致しない場合の属性補正値は1であるものとする。これにより、ユーザは、デッキを構築する際にユーザが所有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタ）の属性と同じ属性のカードキャラクタを選択することによって、バトル用パラメータに含まれるスピード（の値）をより高くすることができる。

【0100】

次に、パラメータ設定部53は、ステップS42において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラ

メータに含まれるスキルを特定する（ステップS46）。この場合、パラメータ設定部53は、カードパラメータ管理情報の各々に含まれるスキルの全てをバトル用パラメータに含まれるスキルとして特定する。

【0101】

パラメータ設定部53は、上記したステップS43において算出されたHP、ステップS44において算出された攻撃力、ステップS45において算出されたスピード及びステップS46において特定されたスキルを含むバトル用パラメータを、デッキロボットキャラクタに対して設定する（ステップS47）。

【0102】

なお、上記したようにカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHP、攻撃力及びスピードに対して属性補正を行う場合であって、例えばカードキャラクタ全ての属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致するような特段の場合には、更にデッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータ（HP、攻撃力及びスピード）を向上させるようにすることも可能であるし、デッキロボットキャラクタとカードキャラクタとの組み合わせに応じて特別なスキル（例えば、コンボ系のスキル）を付与するような構成とすることも可能である。

【0103】

本実施形態におけるロボットバトルでは、このようにデッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータ及び敵ロボットキャラクタに対して設定されているパラメータに基づいて、上述したロボットバトル演出画像生成処理が実行される。

【0104】

次に、図10及び図11のフローチャートを参照して、ロボットバトル演出画像生成処理（図8に示すステップS35の処理）の処理手順について説明する。このロボットバトル演出画像生成処理においては、デッキロボットキャラクタと敵ロボットキャラクタとのロボットバトルが制御され、当該ロボットバトルの演出及び結果を表示するための画像を生成する処理である。なお、ロボットバトル演出画像生成処理は、上記したようにゲーム制御部54によって実行される。

【0105】

ロボットバトル演出画像生成処理において、ゲーム制御部54は、ロボットバトルにおける先攻及び後攻を決定する。この場合、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータ（以下、単にデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータと表記）に含まれるスピードと敵ロボットキャラクタに対して設定されているパラメータ（以下、単に敵ロボットキャラクタのパラメータと表記）に含まれるスピードとを比較し、当該スピード（のパラメータ値）が高い方を先攻とし、低い方を後攻として決定する。ここでは、デッキロボットキャラクタが先攻として決定され、敵ロボットキャラクタが後攻として決定されたものとして説明する。

【0106】

ここで、デッキロボットキャラクタのバトル用パラメータ及び敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルには、攻撃スキル、防御スキル及び戦闘前スキルが含まれる。

【0107】

攻撃スキルは、当該攻撃スキルを有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタまたは敵ロボットキャラクタ）の攻撃時に発動され、当該攻撃スキルが発動した後の予め定められた期間内に、例えば自身の攻撃力（のパラメータ値）を上昇させるような効果を生じるスキルである。防御スキルは、当該防御スキルを有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタまたは敵ロボットキャラクタ）の防御時（つまり、相手の攻撃を受ける際）に発動され、当該防御スキルが発動した後の予め定められた期間内に、例えばロボットバトルにおける相手の攻撃力（のパラメータ値）を低下させるような効果を生じるスキルである。戦闘前スキルは、攻撃スキルや防御スキルと同様に、自身の攻撃力を上昇させるまたは相手の攻撃力を低下させるような効果を生じるスキルであるが、攻撃スキ

ル及び防御スキルとは異なり、ロボットバトルにおける攻防（戦闘）の開始前に発動され、ロボットバトルの期間中に継続して当該効果を生じるものである。なお、これらの各スキルには、予め発動タイミング及び発動確率が設定されているものとする。

【0108】

この場合、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれるスキルのうちの戦闘前スキル（以下、先攻の戦闘前スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該先攻の戦闘前スキルを発動するか否かを判定する（ステップS51）。なお、先攻の戦闘前スキルが複数存在する場合には、当該先攻の戦闘前スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0109】

先攻の戦闘前スキルを発動すると判定された場合（ステップS51のYES）、ゲーム制御部54は、当該先攻の戦闘前スキルの発動を表す画像（先攻の戦闘前スキル発動画像）を生成する（ステップS52）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された先攻の戦闘前スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクターのバトル用パラメータまたは敵ロボットキャラクターのパラメータに反映させる。

【0110】

一方、先攻の戦闘前スキルを発動しないと判定された場合（ステップS51のNO）、ステップS52の処理は実行されない。

【0111】

次に、ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクターのパラメータに含まれるスキルのうちの戦闘前スキル（以下、後攻の戦闘前スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該後攻の戦闘前スキルを発動する否かを判定する（ステップS52）。なお、後攻の戦闘前スキルが複数存在する場合には、当該後攻の戦闘前スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0112】

後攻の戦闘前スキルを発動すると判定された場合（ステップS53のYES）、ゲーム制御部54は、当該後攻の戦闘前スキルの発動を表す画像（後攻の戦闘前スキル発動画像）を生成する（ステップS54）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された後攻の戦闘前スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクターのバトル用パラメータまたは敵ロボットキャラクターのパラメータに反映させる。

【0113】

一方、後攻の戦闘前スキルを発動しないと判定された場合（ステップS53のNO）、ステップS54の処理は実行されない。

【0114】

次に、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれるスキルのうちの攻撃スキル（以下、先攻の攻撃スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該先攻の攻撃スキルを発動するか否かを判定する（ステップS55）。なお、先攻の攻撃スキルが複数存在する場合には、当該先攻の攻撃スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0115】

先攻の攻撃スキルを発動すると判定された場合（ステップS55のYES）、ゲーム制御部54は、当該先攻の攻撃スキルの発動を表す画像（先攻の攻撃スキル発動画像）を生成する（ステップS56）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された先攻の攻撃スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクターのバトル用パラメータ（に含まれる攻撃力）に反映させる。

【0116】

一方、先攻の攻撃スキルを発動しないと判定された場合（ステップS55のNO）、ステップS56の処理は実行されない。

【0117】

ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターの攻撃の演出を表す画像（先攻の攻撃

演出画像)を生成する(ステップS57)。

【0118】

次に、ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルのうちの防御スキル(以下、後攻の防御スキルと表記)に設定されている発動確率に基づいて、当該後攻の防御スキルを発動するか否かを判定する(ステップS58)。なお、後攻の防御スキルが複数存在する場合には、当該後攻の防御スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0119】

後攻の防御スキルを発動すると判定された場合(ステップS58のYES)、ゲーム制御部54は、当該後攻の防御スキルの発動を表す画像(後攻の防御スキル発動画像)を生成する(ステップS59)。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された後攻の防御スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータ(に含まれる攻撃力)に反映させる。

【0120】

一方、後攻の防御スキルを発動しないと判定された場合(ステップS58のNO)、ステップS59の処理は実行されない。

【0121】

ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクタが受けるダメージの演出を表す画像(後攻のダメージ演出画像)を生成する(ステップS60)。なお、ステップS60の処理においては、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスピードに応じた確率に基づいて、デッキロボットキャラクタの攻撃を回避したことを表す画像が生成されても構わない。

【0122】

ここで、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれる攻撃力に基づいて、敵ロボットキャラクタに与えられるダメージ(値)を算出する。この場合、例えばデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれる属性及び敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれる属性等に応じて、敵ロボットキャラクタに与えられるダメージが適宜変更されても構わない。

【0123】

ゲーム制御部54によって算出されたダメージは、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるHP(のパラメータ値)から減算される。なお、上記したようにステップS60においてデッキロボットキャラクタの攻撃を回避したことを表す画像が生成された場合には、敵ロボットキャラクタに与えられるダメージは0とする。

【0124】

次に、ゲーム制御部54は、ダメージが減算されたHP(以下、単に敵ロボットキャラクタの残りHPと表記)が0以下であるか否かを判定する(ステップS61)。

【0125】

敵ロボットキャラクタの残りHPが0以下でないと判定された場合(ステップS61のNO)、当該敵ロボットキャラクタの残りHPは、ゲーム制御部54内に保持される。

【0126】

次に、ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルのうちの攻撃スキル(以下、後攻の攻撃スキルと表記)に設定されている発動確率に基づいて、当該後攻の攻撃スキルを発動するか否かを判定する(ステップS62)。なお、後攻の攻撃スキルが複数存在する場合には、当該後攻の攻撃スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0127】

後攻の攻撃スキルを発動すると判定された場合(ステップS62のYES)、ゲーム制御部54は、当該後攻の攻撃スキルの発動を表す画像(後攻の攻撃スキル発動画像)を生成する(ステップS63)。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された後攻の攻撃スキルによって生じる効果を敵ロボットキャラクタのパラメータ(に含まれる攻撃力)に反映させる。

【0128】

一方、後攻の攻撃スキルを発動しないと判定された場合（ステップS62のNO）、ステップS63の処理は実行されない。

【0129】

ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクターの攻撃の演出を表す画像（後攻の攻撃演出画像）を生成する（ステップS64）。

【0130】

次に、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれるスキルのうちの防御スキル（以下、先攻の防御スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該先攻の防御スキルを発動するか否かを判定する（ステップS65）。なお、先攻の防御スキルが複数存在する場合には、当該先攻の防御スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0131】

先攻の防御スキルを発動すると判定された場合（ステップS65のYES）、ゲーム制御部54は、当該先攻の防御スキルの発動を表す画像（先攻の防御スキル発動画像）を生成する（ステップS66）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された先攻の防御スキルによって生じる効果を敵ロボットキャラクターのパラメータ（に含まれる攻撃力）に反映させる。

【0132】

一方、先攻の防御スキルを発動しないと判定された場合（ステップS65のNO）、ステップS66の処理は実行されない。

【0133】

ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターが受けるダメージの演出を表す画像（先攻のダメージ演出画像）を生成する（ステップS67）。なお、ステップS67の処理においては、デッキロボットキャラクターのパラメータに含まれるスピードに応じた確率に基づいて、敵ロボットキャラクターの攻撃を回避したことを表す画像が生成されても構わない。

【0134】

ここで、ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクターのパラメータに含まれる攻撃力に基づいて、デッキロボットキャラクターに与えられるダメージ（値）を算出する。この場合、上記したように例えばデッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれる属性及び敵ロボットキャラクターのパラメータに含まれる属性等に応じて、デッキロボットキャラクターに与えられるダメージが適宜変更されても構わない。

【0135】

ゲーム制御部54によって算出されたダメージは、デッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれるHP（のパラメータ値）から減算される。なお、上記したようにステップS67において敵ロボットキャラクターの攻撃を回避したことを表す画像が生成された場合には、デッキロボットキャラクターに与えられるダメージは0とする。

【0136】

次に、ゲーム制御部54は、ダメージが減算されたHP（以下、単にデッキロボットキャラクターの残りHPと表記）が0以下であるか否かを判定する（ステップS68）。

【0137】

デッキロボットキャラクターの残りHPが0以下でないと判定された場合（ステップS68のNO）、当該デッキロボットキャラクターの残りHPは、ゲーム制御部54内に保持され、上述したステップS55に戻って処理が繰り返される。なお、以降の処理においてゲーム制御部54によって算出されたダメージは、上記したようにゲーム制御部54内に保持されたデッキロボットキャラクターまたは敵ロボットキャラクターの残りHPから減算されていく。すなわち、ロボットバトルにおいては、デッキロボットキャラクターの残りHPまたは敵ロボットキャラクターの残りHPのいずれか一方が0以下になるまで上述したステップS55以降の処理が繰り返される。

【0138】

一方、上述したステップS61において敵ロボットキャラクターの残りHPが0以下であると判定された場合、またはステップS68においてデッキロボットキャラクターの残りHPが0以下であると判定された場合には、ゲーム制御部54は、ロボットバトルの結果（勝敗）を表す画像（勝敗画像）を生成する（ステップS69）。なお、敵ロボットキャラクターの残りHPが0以下であると判定された場合にはデッキロボットキャラクターが勝利した旨を表す画像が生成され、デッキロボットキャラクターの残りHPが0以下であると判定された場合にはデッキロボットキャラクターが敗北した旨を表す画像が生成される。

【0139】

次に、ゲーム制御部54は、上記した処理において生成された各画像（先攻の戦闘前スキル発動画像、後攻の戦闘前スキル発動画像、先攻の攻撃スキル発動画像、先攻の攻撃演出画像、後攻の防御スキル発動画像、後攻のダメージ演出画像、後攻の攻撃スキル発動画像、後攻の攻撃演出画像、先攻の防御スキル発動画像、先攻のダメージ演出画像及び勝敗画像）を時系列的に遷移するように組み合わせることによって、ロボットバトルの演出及び結果を表示するためのロボットバトル演出画像を生成する（ステップS70）。

【0140】

このように生成されたロボットバトル演出画像が通信端末20に表示されることによって、ユーザは、ロボットバトルの各演出を鑑賞し、当該ロボットバトルの結果を確認することができる。

【0141】

上述したように本実施形態におけるカードバトルゲーム（のメインサイクル）においては、チャプター（クエスト）のクリア等によって各種カード（キャラクター及びアイテム）を入手し、当該入手されたカードを用いて更に難易度の高いチャプターをクリアしていくことによってストーリーを進めていくことになる。

【0142】

一方、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、前述した図5において説明したメインサイクルとは別に上述した複数のユーザから構成されるグループ（ギルド）で協力してプレイするための仕組み（ギルドイベント）を含むサブサイクルが設けられている。なお、このギルドイベントは、定期的に発生する（開催される）ものとする。

【0143】

以下、ギルドイベントについて説明する。ギルドイベントでは、ギルドを構成する複数のユーザ（ギルドメンバ）が協力してカードバトルゲームにおいて出現する1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを収集することを目的とする。このギルドイベントにおいてギルドが所定の条件を満たした場合には、当該ギルドを構成する複数のユーザは各種特典を得ることができる。なお、ギルドイベントにおいて得ることができる特典には、例えば各種カードキャラクター及びアイテム等が含まれる。

【0144】

ここで、ゲーム制御装置50に含まれる格納部42には、ギルドイベントに関連する情報として、ギルド管理情報（グループ管理情報）、ギルドイベントに関する情報（以下、構成アイテム情報と表記）、カードバトルゲームをプレイするユーザが所有するカードキャラクターやアイテム等に関する情報及び当該ユーザに関する情報が格納されている。なお、カードバトルゲームをプレイするユーザが所有するカードキャラクターやアイテム等に関する情報には、ユーザが所有するカードキャラクターやアイテム等に関する情報とともに、ギルドイベントにおいてユーザが入手した構成アイテムに関する情報（以下、入手構成アイテム情報と表記）等が含まれる。また、ユーザに関する情報には、カードバトルゲームにおける当該ユーザのレベルを管理するためのレベル管理情報等が含まれる。

【0145】

図12は、格納部42に格納されているギルド管理情報のデータ構造の一例を示す。ギルド管理情報は、カードバトルゲームにおいて構成されているギルド（当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループ）を示す情報である。

【0146】

図12に示すように、ギルド管理情報には、ユーザID及びギルドIDが対応づけて含まれる。ユーザIDは、カードバトルゲームをプレイするユーザを識別するための識別子である。ギルドIDは、対応づけられているユーザIDによって識別されるユーザが所属するギルド（グループ）を識別するための識別子である。

【0147】

図12に示す例では、ギルド管理情報には、ユーザID「ユーザ1」及びギルドID「ギルド1」が対応づけて含まれている。また、ギルド管理情報には、ユーザID「ユーザ2」及びギルドID「ギルド1」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ1」及び「ユーザ2」によって識別されるユーザがギルドID「ギルド1」によって識別されるギルドに所属していることが示されている。

【0148】

ここでは、便宜的に、ユーザID「ユーザ1」及び「ユーザ2」によって識別されるユーザについてのみ説明したが、格納部42には、カードバトルゲームをプレイする他のユーザについても同様にギルド管理情報が格納されている。

【0149】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、当該カードバトルゲームをプレイする全てのユーザがいずれかのギルドに所属（加入）しているものとする。具体的には、カードバトルゲームを初めてプレイする際に行われるチュートリアル（プレイ方法等の説明）の後に既存のギルドへの加入が促され、ユーザは指定したギルドに加入することができるものとする。また、ユーザが自ら新たなギルドを作成し、他のユーザを募集するようなことも可能である。更に、ギルドへの加入の条件として当該ギルドの作成者（リーダー）の承認を必要とするような構成とすることも可能である。

【0150】

図13は、格納部42に格納されている構成アイテム情報のデータ構造の一例を示す。構成アイテム情報は、ギルドイベントにおいて収集される構成アイテムを示す情報である。本実施形態におけるギルドイベントは、例えば1つの宝石を構成する複数のカケラ（構成アイテム）をギルドで協力して収集することによって特典を得ることができるようなものであるものとする。なお、ギルドイベントにおいて収集の対象となる宝石は複数種類用意されているものとする。

【0151】

この場合、図13に示すように、構成アイテム情報には、宝石の種類、カケラID及び出現確率が対応づけて含まれる。カケラIDは、各宝石を構成する複数のカケラの各々を識別するための識別子である。出現確率は、対応づけられているカケラIDによって識別されるカケラがカードバトルゲームにおいて出現する確率を示す。

【0152】

図13に示す例では、構成アイテム情報には、宝石の種類「宝石A」、カケラID「A1～A6」及び出現確率「確率1」が対応づけて含まれている。これによれば、宝石Aは、カケラID「A1～A6」によって識別される6つのカケラ（以下、カケラA1～A6と表記）から構成され、当該カケラA1～A6がカードバトルゲームにおいて「確率1」で出現することが示されている。なお、宝石Aは例えば低レベルユーザを対象（ターゲット）としており、カケラA1～A6は全て共通で低レベルユーザ（がプレイしている際）に出現しやすいような確率が設定されている。ここで、低レベルユーザとは、カードバトルゲームにおけるレベルが低いユーザである。低レベルユーザの範囲は、適宜変更可能であるが、例えばレベルが1～20程度のユーザであるものとする。また、カケラA1～A6は、低レベルユーザ以外のユーザにも低い出現確率で出現させてもよいし、当該低レベルユーザ以外のユーザには出現しないようにしてもよい。

【0153】

また、構成アイテム情報には、宝石の種類「宝石B」、カケラID「B1～B6」及び出現確率「確率2」が対応づけて含まれている。これによれば、宝石Bは、カケラID「

B 1～B 6」によって識別される6つのカケラ（以下、カケラB 1～B 6と表記）から構成され、当該カケラB 1～B 6がカードバトルゲームにおいて「確率2」で出現することが示されている。なお、宝石Bは例えば中レベルユーザを対象（ターゲット）としており、カケラB 1～B 6は全て共通で中レベルユーザ（がプレイしている際）に出現しやすいような確率が設定されている。ここで、中レベルユーザは、カードバトルゲームにおけるレベルが上記した低レベルユーザより高く、後述する高レベルユーザより低いユーザである。中レベルユーザの範囲は、適宜変更可能であるが、例えばレベルが21～50程度のユーザであるものとする。また、カケラB 1～B 6は、中レベルユーザ以外のユーザにも低い出現確率で出現させてもよいし、当該中レベルユーザ以外のユーザには出現しないようにしてもよい。

【0154】

また、構成アイテム情報には、宝石の種類「宝石C」、カケラID「C 1～C 6」及び出現確率「確率3」が対応づけて含まれている。これによれば、宝石Cは、カケラID「C 1～C 6」によって識別される6つのカケラ（以下、カケラC 1～C 6と表記）から構成され、当該カケラC 1～C 6がカードバトルゲームにおいて「確率3」で出現することが示されている。なお、宝石Cは例えば高レベルユーザを対象（ターゲット）としており、カケラC 1～C 6は全て共通で高レベルユーザ（がプレイしている際）に出現しやすいような確率が設定されている。ここで、高レベルユーザは、カードバトルゲームにおけるレベルが高いユーザである。高レベルユーザの範囲は、適宜変更可能であるが、例えばレベルが51以上程度のユーザであるものとする。また、カケラC 1～C 6は、高レベルユーザ以外のユーザにも低い出現確率で出現させてもよいし、当該高レベルユーザ以外のユーザには出現しないようにしてもよい。

【0155】

更に、構成アイテム情報には、宝石の種類「宝石D」、カケラID「D 1～D 6」及び出現確率「D 1, D 2：確率1、D 3, D 4：確率2、D 5, D 6：確率3」が対応づけて含まれている。これによれば、宝石Dは、カケラID「D 1～D 6」によって識別される6つのカケラ（以下、カケラD 1～D 6と表記）から構成され、カケラD 1及びD 2が「確率1」、カケラD 3及びD 4が「確率2」、カケラD 5及びD 6が「確率3」で出現することが示されている。なお、宝石Dは、全てのユーザ（つまり、上記した低レベルユーザ、中レベルユーザ及び高レベルユーザ）を対象（ターゲット）としている。具体的には、カケラD 1及びD 2は、低レベルユーザに出現しやすいような確率が設定されている。カケラD 3及びD 4は、中レベルユーザに出現しやすいような確率が設定されている。カケラD 5及びD 6は、高レベルユーザに出現しやすいような確率が設定されている。このように、宝石Dの場合には、他の宝石とは異なり、当該宝石Dを構成する複数のカケラ（カケラD 1～D 6）の各々が異なる範囲のレベルのユーザに対して付与されるように設定されている。

【0156】

図14は、格納部42に格納されている入手構成アイテム情報のデータ構造の一例を示す。入手構成アイテム情報は、ギルドイベントにおいてユーザが入手した（つまり、当該ユーザに対して付与された）構成アイテムを示す情報である。

【0157】

図14に示すように、入手構成アイテム情報には、ユーザID及びカケラIDが対応づけて含まれる。ユーザIDは、カードバトルゲームをプレイするユーザを識別するための識別子である。カケラIDは、対応づけられているユーザIDによって識別されるユーザが入手した（当該ユーザに付与された）カケラ（構成アイテム）を識別するための識別子である。

【0158】

図14に示す例では、入手構成アイテム情報には、ユーザID「ユーザ1」及びカケラID「D 1」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ1」によって識別されるユーザに対してカケラID「D 1」によって識別されるカケラが付与されて

いることが示されている。

【0159】

また、入手構成アイテム情報には、ユーザID「ユーザ2」及びカケラID「D4」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ2」によって識別されるユーザに対してカケラID「D4」によって識別されるカケラが付与されていることが示されている。

【0160】

ここでは、便宜的に、ユーザID「ユーザ1」及び「ユーザ2」によって識別されるユーザについてのみ説明したが、格納部42には、構成アイテムであるカケラが付与された他のユーザについても同様に入手構成アイテム情報が格納されている。

【0161】

図15は、格納部42に格納されているレベル管理情報のデータ構造の一例を示す。レベル管理情報は、カードバトルゲームをプレイするユーザのレベルを示す情報である。

【0162】

図15に示すように、レベル管理情報には、ユーザID及びレベル情報が対応づけて含まれる。ユーザIDは、カードバトルゲームをプレイするユーザを識別するための識別子である。レベル情報は、対応づけられているユーザIDによって識別されるユーザのカードバトルゲームにおけるレベルを示す。

【0163】

図15に示す例では、レベル管理情報には、ユーザID「ユーザ1」及びレベル情報「5」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ1」によって識別されるユーザのレベルが5であることが示されている。

【0164】

また、レベル管理情報には、ユーザID「ユーザ2」及びレベル情報「25」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ2」によって識別されるユーザのレベルが25であることが示されている。

【0165】

ここでは、便宜的に、ユーザID「ユーザ1」及び「ユーザ2」によって識別されるユーザについてのみ説明したが、格納部42には、カードバトルゲームをプレイする他のユーザについても同様にレベル管理情報が格納されている。

【0166】

なお、カードバトルゲームにおけるユーザのレベルは、当該カードバトルゲームの進行やバトルでの勝利等に応じて向上する。このようにカードバトルゲームにおけるユーザのレベルが向上した場合には、格納部42に格納されているレベル管理情報（に含まれるレベル情報）はその都度更新される。

【0167】

次に、本実施形態においてギルドイベントが発生される際のゲーム制御装置50の動作について説明する。この場合、ゲーム制御装置50は、ギルドイベント発生処理及びギルドイベント管理処理を実行する。

【0168】

まず、図16のフローチャートを参照して、本実施形態に係るゲーム制御装置50によって実行されるギルドイベント発生処理の処理手順について説明する。このギルドイベント発生処理は、ギルドイベントを発生し、当該ギルドイベントにおける構成アイテムをユーザ（プレイヤー）に対して付与するための処理である。

【0169】

まず、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、構成アイテムを付与するためのギルドイベントを発生する（ステップS81）。このギルドイベントは、例えば定期的に発生される。具体的には、ギルドイベントは、例えば朝の部として7時、昼の部として12時、夜の部として22時に発生される。また、ギルドイベントが発生している期間は、通信端末20を介して、カードバトルゲームをプレイしているユーザに通知される。

以下、カードバトルゲームをプレイしているユーザを対象ユーザと称する。

【0170】

ギルドイベントが発生されると、ゲーム制御部54は、対象ユーザのカードバトルゲームのプレイ内容（つまり、対象ユーザの通信端末20に対する操作）に応じて、構成アイテム（各宝石を構成するカケラ）を出現させるか否かを判定する（ステップS82）。このとき、ゲーム制御部54は、格納部42に格納されている構成アイテム情報に含まれる出現確率及びレベル管理情報によって示される対象ユーザのレベルに基づいて判定処理を実行する。

【0171】

なお、構成アイテムは、カードバトルゲームをプレイしている際の様々な場面で出現するものとする。具体的には、構成アイテムは、カードバトルゲームにおけるクエスト中や各種敵キャラクタ（クエストボスや敵ロボットキャラクタ）に勝利した際に出現する。

【0172】

つまり、ゲーム制御部54は、対象ユーザのカードバトルゲームのプレイ状況が構成アイテムを出現させることができる状況である場合に、上記した対象ユーザのレベルに応じた出現確率に基づいて構成アイテムを出現させるか否かを判定する。

【0173】

構成アイテムを出現させると判定された場合（ステップS82のYES）、ゲーム制御部54は、当該構成アイテムを出現させる演出画像（構成アイテム出現画像）を生成し、対象ユーザによって利用される通信端末20に当該構成アイテム出現画像を表示する。

【0174】

このように構成アイテム出現画像が通信端末20に表示されると、ゲーム制御部54は、構成アイテムを対象ユーザに対して付与する（ステップS83）。

【0175】

上述したように構成アイテム情報においては、構成アイテム毎に当該構成アイテムが付与されやすいユーザ（のレベル）が設定されているため、各構成アイテムは、それぞれ異なる範囲のレベルのユーザに対して付与されることになる。

【0176】

この場合、ゲーム制御部54は、対象ユーザを識別するためのユーザID及び当該対象ユーザに対して付与された構成アイテム（カケラ）を識別するためのカケラIDを対応づけて含む入手構成アイテム情報を生成する。ゲーム制御部54は、生成された入手構成アイテム情報を格納部42に格納する（ステップS84）。

【0177】

ここで、ゲーム制御部54は、上記したステップS81においてギルドイベントが発生された後、予め定められた期間（所定期間）が経過したか否かを判定する（ステップS85）。なお、予め定められた期間としては、例えば1時間等が設定されている。

【0178】

所定期間が経過したと判定された場合（ステップS85のYES）、ギルドイベントが終了される（ステップS86）。

【0179】

一方、所定期間が経過していないと判定された場合（ステップS85のNO）、ギルドイベントは継続され、上記したステップS82に戻って処理が繰り返される。つまり、本実施形態におけるギルドイベントにおいては、当該ギルドイベントが発生している期間中（つまり、ギルドイベントが発生した後、終了するまでの期間中）であれば複数の構成アイテムを収集することが可能である。

【0180】

また、ステップS82において構成アイテムを出現させないと判定された場合、対象ユーザに対して構成アイテムは付与されず、ステップS85の処理が実行される。

【0181】

なお、ステップS82においては出現確率に基づいて例えば複数の構成アイテムを出現

させると判定された場合には、当該複数の構成アイテムのうちの一つを出現させる演出画像が通信端末20に表示されてもよいし、複数の構成アイテムを出現させる演出画像が通信端末20に表示されてもよい。複数の構成アイテムを出現させる演出画像が通信端末20に表示された場合、対象ユーザに対して当該複数の構成アイテムの全てを付与してもよいし、当該複数の構成アイテムのうち対象ユーザに選択された一つのみを付与するようにしてもよい。

【0182】

次に、図17のフローチャートを参照して、本実施形態に係るゲーム制御装置50によって実行されるギルドイベント管理処理の処理手順について説明する。このギルドイベント管理処理は、ギルドイベントが発生されている期間中にユーザに対して付与された構成アイテムを管理し、当該ギルドイベントにおける特典をユーザに対して付与するための処理である。

【0183】

まず、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、格納部42に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、当該格納部42に格納されているギルド管理情報（グループ管理情報）によって示されるギルド（グループ）を構成する複数のユーザ（ギルドメンバー）の各々に付与された構成アイテムを特定する（ステップS91）。

【0184】

この場合、ゲーム制御部54は、格納部42に格納されているギルド管理情報（グループ管理情報）を取得する。

【0185】

ゲーム制御部54は、取得されたギルド管理情報において同一のギルドIDに対応づけられている全てのユーザIDを特定する。ここで特定されたユーザIDによって識別されるユーザは、同一のギルドを構成するユーザである。以下、ここで特定されたユーザIDによって識別されるユーザから構成されるギルドを対象ギルドと称する。

【0186】

ゲーム制御部54は、特定されたユーザIDを含む入手構成アイテム情報を格納部42から取得する。

【0187】

ゲーム制御部54は、取得された入手構成アイテム情報に含まれるカケラIDによって識別されるカケラを、対象ギルドを構成する複数のユーザの各々に付与された構成アイテムとして特定する。

【0188】

以下、ステップS91においてゲーム制御部54によって特定された構成アイテムを入手構成アイテムと称する。

【0189】

次に、ゲーム制御部54は、入手構成アイテム及び格納部42に格納されている構成アイテム情報に基づいて、対象ギルド（を構成する複数のユーザ）に対して、構成アイテムの全てが付与されたか否かを判定する（ステップS92）。

【0190】

このステップS92の処理を上述した図13を用いて具体的に説明すると、入手構成アイテムの中に例えばカケラID「A1～A6」の各々によって識別されるカケラ（宝石Aを構成する6つのカケラ）の全てが含まれている場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。また、入手構成アイテムの中に例えばカケラID「B1～B6」の各々によって識別されるカケラ（宝石Bを構成する6つのカケラ）の全てが含まれている場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。同様に、入手構成アイテムの中に例えばカケラID「C1～C6」の各々によって識別されるカケラ（宝石Cを構成する6つのカケラ）の全てが含まれている場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。また、入手構成アイテムの中に例えばカケラID「D1～D6」の各々によって識別されるカケラ（宝石Dを構成する6つのカケラ）の全てが含まれている場合には、構

成アイテムの全てが付与されたと判定される。

【0191】

つまり、ステップS92においては、少なくとも1つの（種類の）宝石を構成するカケラの全て（つまり、1組の6つのカケラ）が入手構成アイテムの中に存在する場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。

【0192】

構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合（ステップS92のYES）、ゲーム制御部54は、当該全てが付与された構成アイテム（つまり、全てのカケラを収集した宝石の種類）に応じた特典を、対象ギルドを構成する複数のユーザ（ギルドメンバ）に対して付与する（ステップS93）。なお、複数の組の構成アイテムが付与されている（例えば、カケラID「A1～A6」によって識別されるカケラの全てとカケラID「D1～D6」によって識別されるカケラの全てが付与されている）場合には、当該構成アイテム（の種類）毎に特典が付与される。

【0193】

次に、ギルドイベントが終了したか否かが判定される（ステップS94）。ギルドイベントが終了されていないと判定された場合（ステップS94のNO）、上記したステップS91に戻って処理が繰り返される。

【0194】

一方、ギルドイベントが終了したと判定された場合（ステップS94のYES）、当該ギルドイベントにおいてユーザに付与された構成アイテムは無効化される（ステップS95）。この場合、ゲーム制御部54は、格納部42に格納されている入手構成アイテム情報を削除する。

【0195】

ここで、対象ギルドが構成アイテムの全てを収集した場合、上記した特典とは別に、当該対象ギルドに対してランキングポイントを付与する構成とすることも可能である。このように対象ギルドに付与されたランキングポイントは予め定められた期間毎に集計され、当該ランキングポイントの合計値に応じて当該対象ギルドを構成する複数のユーザに対して各種特典を付与するような構成とすることができる。なお、ランキングポイントは、ギルドイベント時以外のロボットバトル等によっても付与されるものとする。これにより、ギルドイベントが発生されていない期間であっても、対象ギルドを構成する複数のユーザの各々がランキングポイントを得るためにカードバトルゲームを積極的にプレイすることが期待できる。なお、このランキングポイントは、例えばギルド毎に格納部42等において管理されればよい。

【0196】

なお、図17において説明したギルドイベント管理処理は、カードバトルゲームにおいて存在する（作成されている）全てのギルドについて実行される。

【0197】

上記したように本実施形態においては、ギルド（グループ）を構成する複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末20に対する当該ユーザの操作に応じて構成アイテムを付与し、当該複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を格納部42に格納し、格納部42に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、ギルド管理情報（グループ管理情報）によって示されるギルドを構成する複数のユーザに対して、複数の構成アイテム（1組の構成アイテム）の全てが付与されたかを判定し、当該複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、ギルドを構成する複数のユーザに対して特典を付与する構成により、ソーシャルゲームにおいて複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することが可能となる。

【0198】

また、本実施形態においては、構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユーザに対して付与する構成により、例えば高レベルユーザ同士や低レベルユーザ同士のみでギルドを構成するのではなく、レベル等に関係なくギ

ルドを構成することを促進することができ、全てのユーザに特典を得る機会を与えることができるような仕組みを提供することができる。

【0199】

また、本実施形態においては、ギルドイベントが発生されている期間内に複数の構成アイテムの全てが付与された場合に特典を付与し、当該期間が経過した場合、入手構成アイテム情報を削除する構成により、ギルドイベントが発生されている期間中に全ての構成アイテムを収集しなければ、特典を得ることができないため、例えばカードバトルゲームをプレイする時間帯が同じようなユーザ同士でギルドを構成し、より複数のユーザで協力してプレイすることを促進することができる。なお、本実施形態において、ギルドの特徴（ギルドを構成するユーザの主なプレイ時間帯等）を説明するための画面が通信端末20に表示されるような構成とすることも可能である。このような構成とすることで、ユーザはより適切なギルドに加入することができるため、当該ギルドにおいてより特典を入手することが可能となり、カードバトルゲームの継続的なプレイが期待できる。

【0200】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、前述した図5において説明したメインサイクルとギルドイベントを含むサブサイクルとが設けられているものとして説明したが、当該サブサイクルには、例えば1人の他のユーザとロボットバトルを行う仕組み（以下、PvPと表記）等が更に含まれていてもよい。このPvPにおいても結果に応じて上述したランキングポイントや各種特典が付与される構成とすることができる。また、このPvPの結果に応じて、本実施形態における構成アイテムを他のユーザから獲得することができるような構成とすることも可能である。

【0201】

また、例えば通常のクエストや専用のクエストにおいて、他のユーザのリーダーカードキャラクターを借りてレイドボスと呼ばれる敵キャラクターと戦闘を行うレイドボスイベントや例えばギルドで協力してレイドロボットキャラクター（レイドNPC）と呼ばれる敵ロボットキャラクターとロボットバトル（レイドロボットバトル）を行うレイドNPCイベント等をランダムに発生させるような構成とすることも可能である。

【0202】

レイドボスイベントによれば、例えば友達として登録されているユーザのリーダーカードを借りやすくなることによって、カードバトルゲームにおいて友達を増やすモチベーションを与えることができ、継続的なプレイを促すことができる。また、レイドボスイベントを発生させることによって、他のユーザのカードキャラクター（リーダーカードキャラクター）の強さ（つまり、パラメータ）を認識できるとともに、新たなカードキャラクターの存在やそのパラメータ等を知得することができる。また、レイドボスイベントによって他のユーザにリーダーカードキャラクターを貸与したユーザに対しては、例えばカードバトルゲームにおいてカードキャラクターやアイテム等を獲得するために用いられるポイント等の特典が与えられるものとする。

【0203】

また、レイドNPCイベントの場合には、ギルドを構成する各ユーザが個別に自身のデッキロボットキャラクターを用いてロボットバトルを行い、当該ロボットバトルの結果に応じて当該ギルドに対して上記したランキングポイントを付与する構成とすることも可能である。また、レイドNPCイベントにおいてレイドロボットバトルに敗北した場合には、他のギルドに対して救援要請を行うことができるような構成とすることも可能である。

【0204】

また、本実施形態におけるカードバトルゲームはウェブアプリケーションによって実現されるものとして説明したが、通信端末（端末装置）20にダウンロードされ、当該通信端末20にインストールされて利用されるネイティブアプリケーションによって実現されても構わない。

【0205】

なお、本願発明は、上記実施形態そのままに限定されるものではなく、実施段階ではそ

の要旨を逸脱しない範囲で構成要素を変形して具体化できる。また、上記実施形態に開示されている複数の構成要素の適宜な組合せにより種々の発明を形成できる。例えば、実施形態に示される全構成要素から幾つかの構成要素を削除してもよい。

【符号の説明】

【0206】

10…コンピュータ、20…通信端末、30…ネットワーク、40…外部記憶装置、41…プログラム、42…格納部、50…ゲーム制御装置、51…カード管理部、52…デッキ構築部、53…パラメータ設定部、54…ゲーム制御部。

【書類名】 特許請求の範囲

【請求項 1】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法であって、

前記複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末に対する当該ユーザの操作に応じて前記構成アイテムを付与するステップと、

前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納するステップと、

前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、

前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップと

を具備することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 2】

前記格納手段は、前記ゲームのプレイに応じて増加する前記複数のユーザの各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、

前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユーザに対して付与する

ことを特徴とする請求項1記載のゲーム制御方法。

【請求項 3】

前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユーザに対して異なる確率で付与することを特徴とする請求項2記載のゲーム制御方法。

【請求項 4】

前記特典を付与するステップは、

予め定められた期間内に前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合に、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップと、

前記予め定められた期間が経過した場合、前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報を削除するステップと

を含む

ことを特徴とする請求項1記載のゲーム制御方法。

【請求項 5】

前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムを付与するためのイベントを定期的発生するステップを更に具備し、

前記予め定められた期間は、前記イベントが発生されている期間を含む

ことを特徴とする請求項4記載のゲーム制御方法。

【請求項 6】

前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、前記グループ管理情報によって示されるグループに対してランキングポイントを付与するステップと、

予め定められた期間内に前記グループに付与されたランキングポイントの合計値に応じて、当該グループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップと

を更に具備することを特徴とする請求項1記載のゲーム制御方法。

【請求項 7】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能

に接続されるゲーム制御装置において、

前記ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段と、

前記複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末に対する当該ユーザの操作に応じて前記構成アイテムを付与する構成アイテム付与手段と、

前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納する格納処理手段と、

前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定する判定手段と、

前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与する特典付与手段と

を具備することを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項8】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段を有するゲーム制御装置のコンピュータによって実行されるプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末に対する当該ユーザの操作に応じて前記構成アイテムを付与するステップと、

前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納するステップと、

前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、

前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップと

を実行させるためのプログラム。

【請求項9】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用され、第1の格納手段を有する複数の通信端末と、当該複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する第2の格納手段を有するゲーム制御装置とを備えるゲーム制御システムが実行するゲーム制御方法であって、

前記複数の通信端末の各々が、前記複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末に対する当該ユーザの操作に応じて前記構成アイテムを付与するステップと、

前記複数の通信端末の各々が、当該通信端末を利用するユーザに付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記第1の格納手段に格納するステップと、

前記ゲーム制御装置が、前記複数の通信端末の各々が有する第1の格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記第2の格納手段に格納されているグループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記第2の格納手段に格納されている構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、

前記ゲーム制御装置が、前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、前記第2の格納手段に格納されているグループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップとを具備することを特徴とするゲーム制御方法。

【書類名】 要約書

【要約】

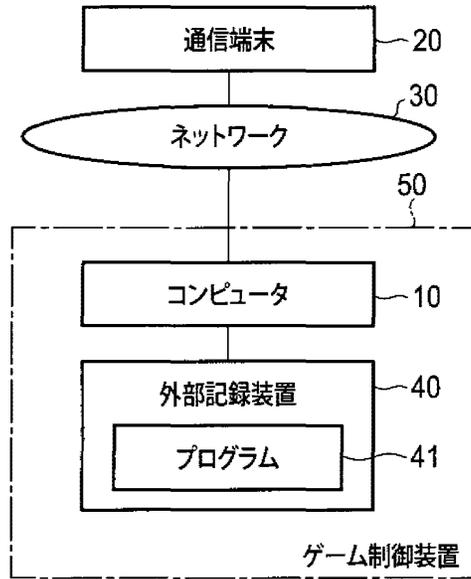
【課題】 複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することを可能とする。

【解決手段】 ゲーム制御部54は、複数のユーザの各々に対して、通信端末に対するユーザの操作に応じて1のアイテムを構成する構成アイテムを付与する。ゲーム制御部54は、複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を格納部42に格納する。ゲーム制御部54は、格納部42に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、グループを構成する複数のユーザに対して複数の前記1のアイテムを構成するために必要な構成アイテムの全てが付与されたかを判定する。ゲーム制御部54は、複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、グループを構成する複数のユーザに対して特典を付与する。

【選択図】 図2

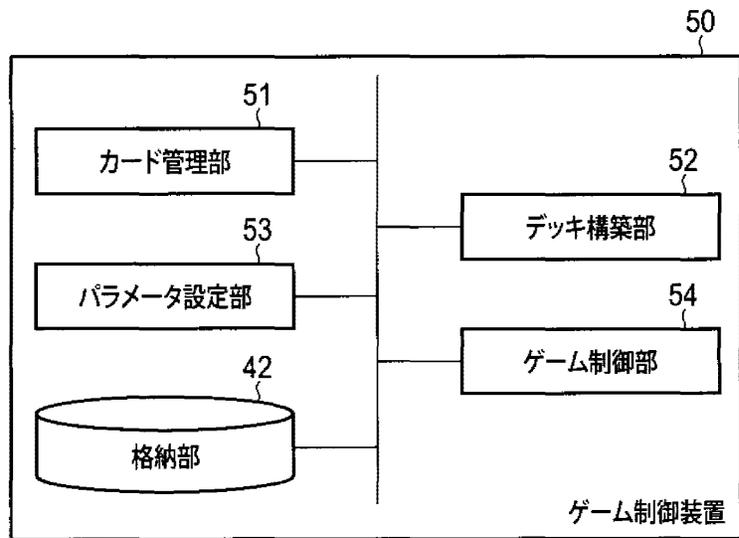
【書類名】 図面
【図 1】

図 1



【図 2】

図 2



【図3】

図3

カードID	HP	攻撃力	スピード	スキル
カード1	100	10	12	スキル1
カード2	120	15	8	スキル2
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

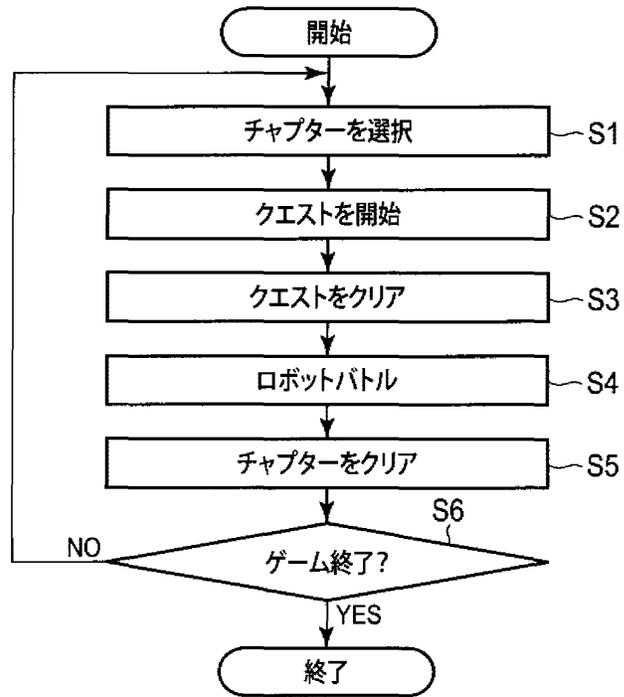
【図4】

図4

ロボットID	HP	攻撃力	スピード	属性
ロボット1	300	30	40	中
ロボット2	290	25	50	遠
ロボット3	320	35	30	近

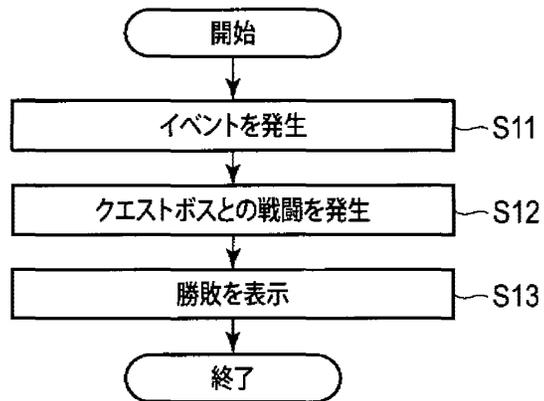
【図5】

図5



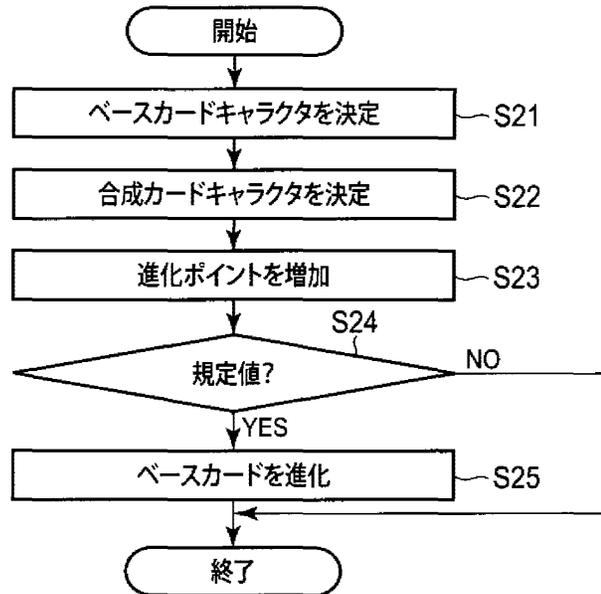
【図6】

図6



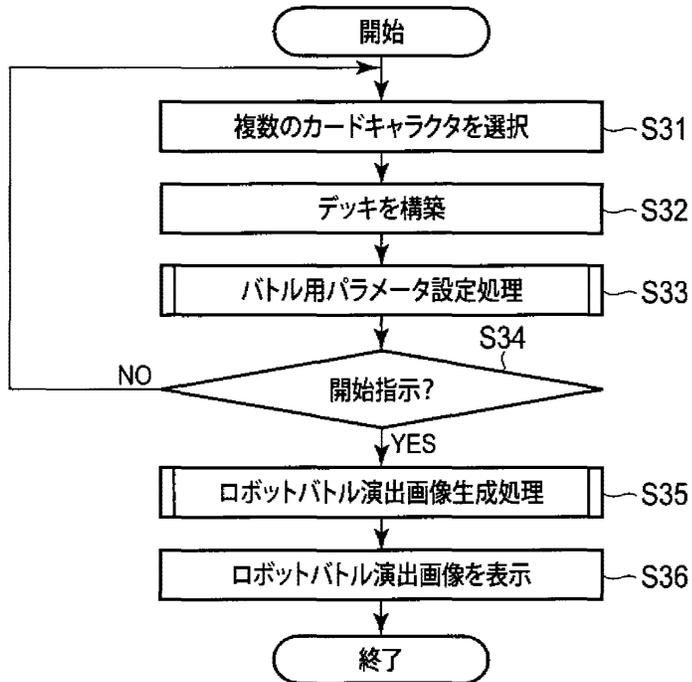
【図 7】

図 7



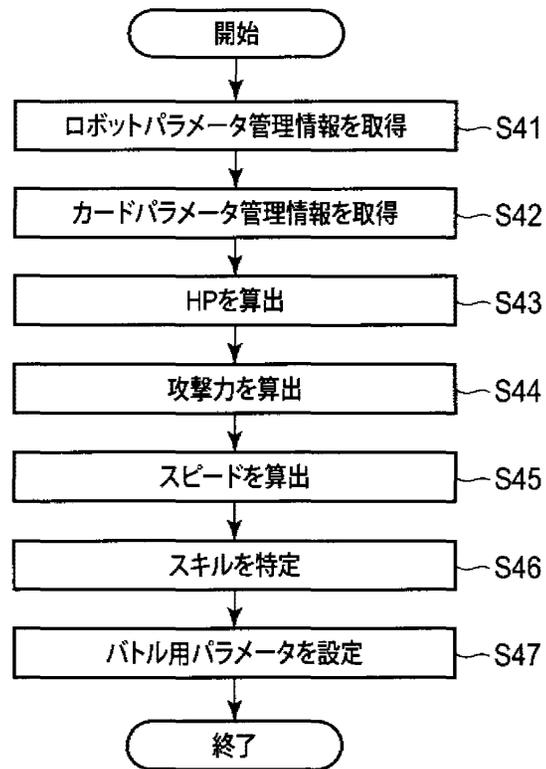
【図 8】

図 8



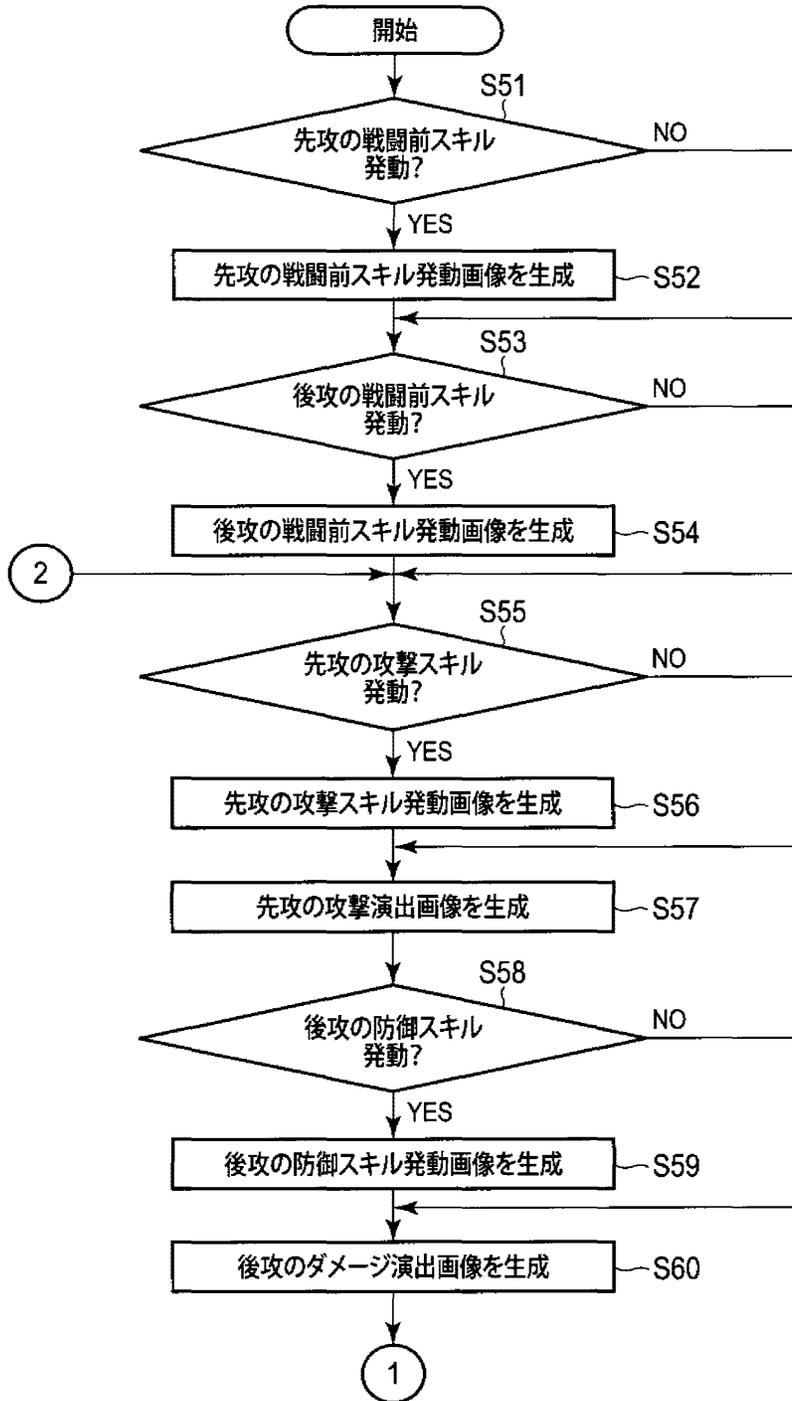
【図9】

図9



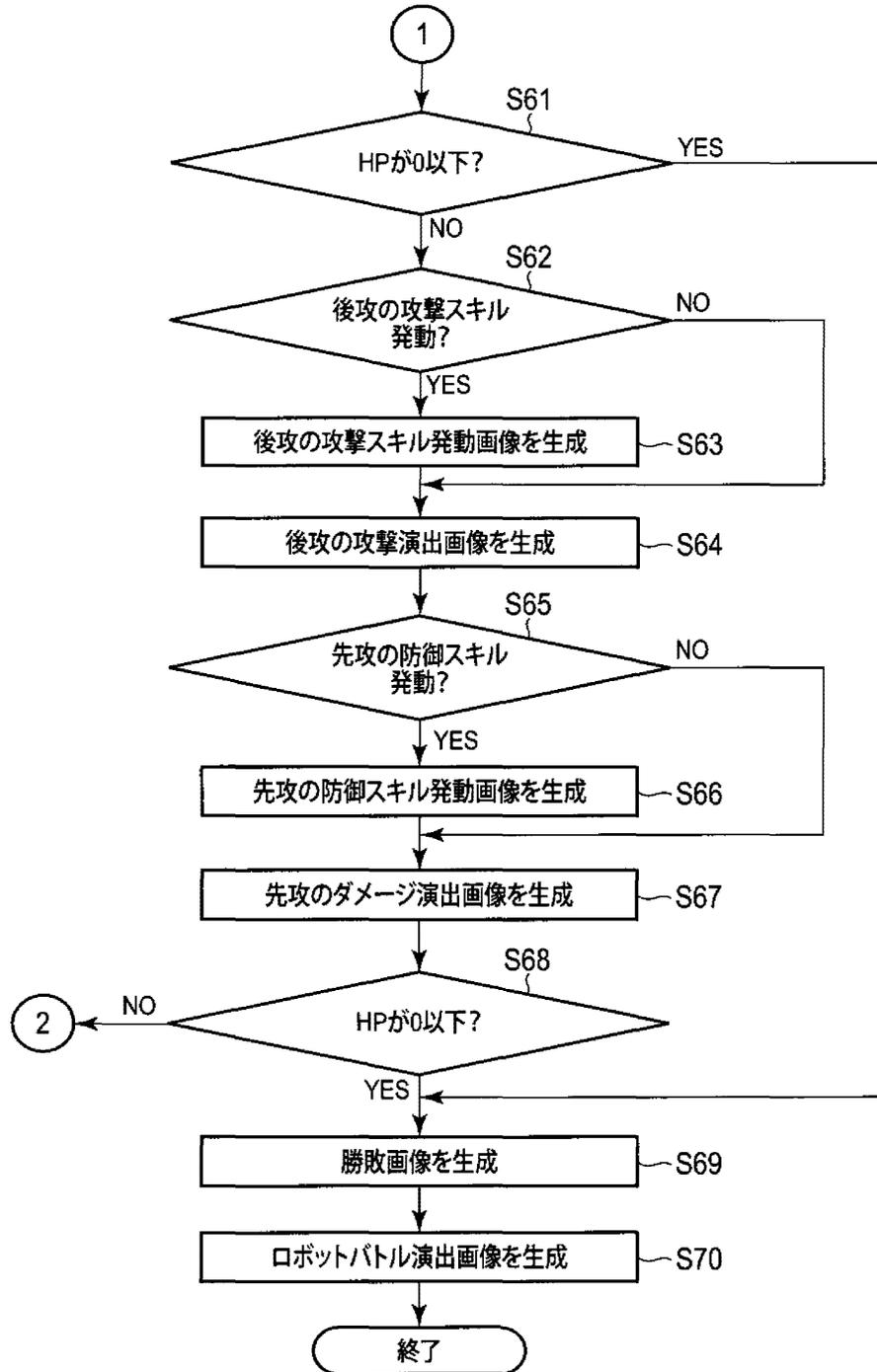
【図10】

図10



【図 11】

図 11



【図12】

図12

ユーザID	ギルドID
ユーザ1	ギルド1
ユーザ2	ギルド1
⋮	⋮

【図13】

図13

宝石の種類	カケラID	出現確率
宝石A	A1~A6	確率1
宝石B	B1~B6	確率2
宝石C	C1~C6	確率3
宝石D	D1~D6	D1,D2:確率1 D3,D4:確率2 D5,D6:確率3

【図14】

図14

ユーザID	カケラID
ユーザ1	D1
ユーザ2	D4
⋮	⋮

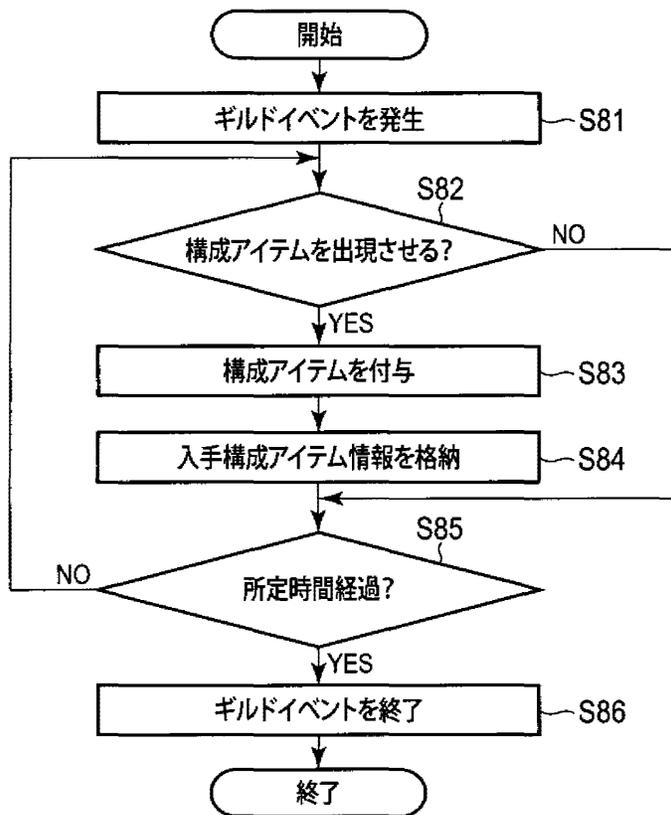
【図15】

図15

ユーザID	レベル情報
ユーザ1	5
ユーザ2	25
⋮	⋮

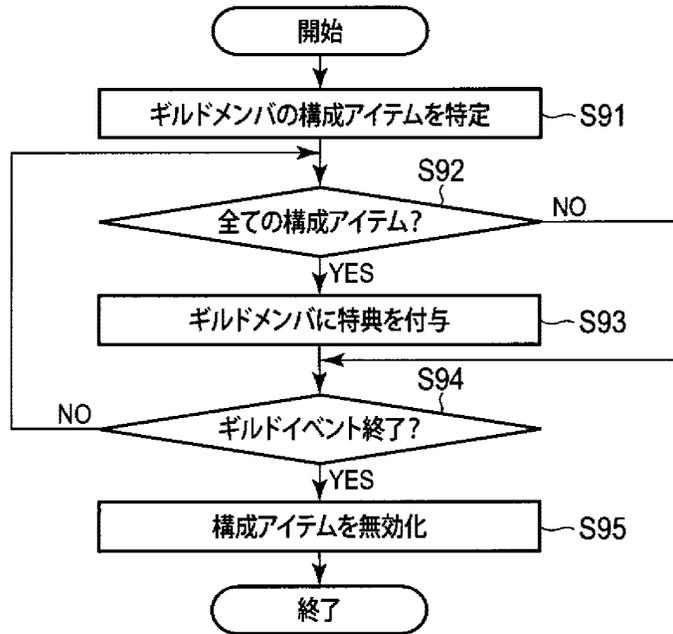
【図16】

図16



【図17】

図17



【書類名】 手続補正書
【整理番号】 AH01300377
【提出日】 平成25年 6月26日
【あて先】 特許庁長官 殿
【事件の表示】
【出願番号】 特願2013- 49388
【補正をする者】
【識別番号】 504437801
【氏名又は名称】 グリー株式会社
【代理人】
【識別番号】 100108855
【弁理士】
【氏名又は名称】 蔵田 昌俊
【発送番号】 322252
【補正により減少する請求項の数】 1
【手続補正1】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0015
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【0015】

本発明の1つの態様によれば、ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法が提供される。このゲーム制御方法は、前記複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末に対する当該ユーザの操作に応じて前記構成アイテムを付与するステップと、前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納するステップと、前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップとを具備し、前記格納手段は、前記複数のユーザの各々の前記ゲームのプレイに応じて変化する当該複数のユーザの各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユーザに対して異なる確率で付与する。

【手続補正2】
【補正対象書類名】 特許請求の範囲
【補正対象項目名】 全文
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【書類名】 特許請求の範囲
【請求項1】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格

納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法であって、
前記複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末に対する当該ユーザの操作に応じて前記構成アイテムを付与するステップと、
前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納するステップと、
前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、
前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップとを具備し、
前記格納手段は、前記複数のユーザの各々の前記ゲームのプレイに応じて変化する当該複数のユーザの各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、
前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユーザに対して異なる確率で付与することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項2】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法であって、
前記複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末に対する当該ユーザの操作に応じて前記構成アイテムを付与するステップと、
前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納するステップと、
前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、
前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップとを具備し、
前記格納手段は、前記複数のユーザの各々の前記ゲームのプレイに応じて変化する当該複数のユーザの各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、
前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユーザに対して付与することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項3】

前記特典を付与するステップは、
予め定められた期間内に前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合に、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップと、
前記予め定められた期間が経過した場合、前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報を削除するステップとを含む
ことを特徴とする請求項1または2記載のゲーム制御方法。

【請求項4】

前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムを付与するためのイベントを定期的に発生するステップを更に具備し、

前記予め定められた期間は、前記イベントが発生されている期間を含むことを特徴とする請求項3記載のゲーム制御方法。

【請求項5】

前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、前記グループ管理情報によって示されるグループに対してランキングポイントを付与するステップと、

予め定められた期間内に前記グループに付与されたランキングポイントの合計値に応じて、当該グループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップと

を更に具備することを特徴とする請求項1または2記載のゲーム制御方法。

【請求項6】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続されるゲーム制御装置において、

前記ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段と、

前記複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末に対する当該ユーザの操作に応じて前記構成アイテムを付与する構成アイテム付与手段と、

前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納する格納処理手段と、

前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定する判定手段と、

前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与する特典付与手段と

を具備し、

前記格納手段は、前記複数のユーザの各々の前記ゲームのプレイに応じて変化する当該複数のユーザの各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、

前記構成アイテム付与手段は、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユーザに対して異なる確率で付与する

ことを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項7】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段を有するゲーム制御装置のコンピュータによって実行されるプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末に対する当該ユーザの操作に応じて前記構成アイテムを付与するステップと、

前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納するステップと、

前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、

前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、前記グループ管理情報

によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップと
を
実行させ、

前記格納手段は、前記複数のユーザの各々の前記ゲームのプレイに応じて変化する当該
複数のユーザの各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、

前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記
構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユ
ーザに対して異なる確率で付与する

ことを特徴とするプログラム。

【請求項 8】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用され、第 1 の格納手段を有する複
数の通信端末と、当該複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複
数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と 1 のアイテムを構成する複
数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する第 2 の格納手段を有するゲーム制
御装置とを備えるゲーム制御システムが実行するゲーム制御方法であって、

前記複数の通信端末の各々が、前記複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって
利用される通信端末に対する当該ユーザの操作に応じて前記構成アイテムを付与するステ
ップと、

前記複数の通信端末の各々が、当該通信端末を利用するユーザに付与された構成アイテ
ムを示す入手構成アイテム情報を前記第 1 の格納手段に格納するステップと、

前記ゲーム制御装置が、前記複数の通信端末の各々が有する第 1 の格納手段に格納され
た入手構成アイテム情報に基づいて、前記第 2 の格納手段に格納されているグループ管理
情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記第 2 の格納手段に
格納されている構成アイテム情報によって示される前記 1 のアイテムを構成するために必
要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、

前記ゲーム制御装置が、前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合
、前記第 2 の格納手段に格納されているグループ管理情報によって示されるグループを構
成する複数のユーザに対して特典を付与するステップと

を
具備し、

前記第 2 の格納手段は、前記複数のユーザの各々の前記ゲームのプレイに応じて変化する
当該複数のユーザの各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、

前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記
構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユ
ーザに対して異なる確率で付与する

ことを特徴とするゲーム制御方法。

出願人履歴

5 0 4 4 3 7 8 0 1

20101122

住所変更

東京都港区六本木六丁目10番1号
グリー株式会社

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 1 3 年 9 月 2 7 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 1 3 - 2 0 2 6 8 2
Application Number:

パリ条約による外国への出願
に用いる優先権の主張の基礎
となる出願の国コードと出願
番号
The country code and number
of your priority application,
to be used for filing abroad
under the Paris Convention, is

J P 2 0 1 3 - 2 0 2 6 8 2

出 願 人 グリー株式会社
Applicant(s):

2 0 1 5 年 6 月 3 0 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

伊藤 仁



【書類名】 特許願
 【整理番号】 1134233
 【特記事項】 特許法第44条第1項の規定による特許出願
 【提出日】 平成25年 9月27日
 【あて先】 特許庁長官殿
 【原出願の表示】
 【出願番号】 特願2013- 49388
 【出願日】 平成25年 3月12日
 【国際特許分類】 A63F 13/00
 【発明者】
 【住所又は居所】 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
 【氏名】 大野 和貴
 【特許出願人】
 【識別番号】 504437801
 【氏名又は名称】 グリー株式会社
 【代理人】
 【識別番号】 100099759
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 青木 篤
 【選任した代理人】
 【識別番号】 100092624
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 鶴田 準一
 【選任した代理人】
 【識別番号】 100114018
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 南山 知広
 【選任した代理人】
 【識別番号】 100119987
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 伊坪 公一
 【選任した代理人】
 【識別番号】 100161089
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 萩原 良一
 【電話番号】 03-5470-1900
 【連絡先】 担当
 【手数料の表示】
 【予納台帳番号】 209382
 【納付金額】 15,000円
 【提出物件の目録】
 【物件名】 明細書 1
 【物件名】 特許請求の範囲 1
 【物件名】 要約書 1
 【物件名】 図面 1
 【包括委任状番号】 1305409

【書類名】明細書

【発明の名称】ゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びプログラム

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、ソーシャルネットワーキングサービス（SNS）上で提供され、他のユーザとコミュニケーションをとりながらプレイするソーシャルゲームが知られている。

【0003】

このソーシャルゲームをプレイするためのアプリケーションプログラムは、通信端末にダウンロードされ、当該通信端末にインストールされて利用されるネイティブアプリケーションと、ウェブサーバ上で動作し、通信端末のウェブブラウザに利用されるウェブアプリケーション（Webアプリケーション）とに大別できる。

【0004】

ネイティブアプリケーションは、スマートフォンのiPhone（登録商標）端末やAndroid（登録商標）端末といった通信端末のOSに依存するアプリケーションである。例えば、サーバ装置はObjective-Cを搭載したiPhoneアプリケーション、またはJava（登録商標）を搭載したAndroidアプリケーション等のネイティブアプリケーションをプラットフォームから各通信端末に配信している。

【0005】

なお、ネイティブアプリケーションは、iPhone端末に対応したプログラミング言語「Objective-C」と、Android端末に対応したプログラミング言語「Java」との2種類で開発する必要がある。このため、ネイティブアプリケーションは、通信端末のプラットフォーム特有の言語を用いたコーディング処理を介した後に、公式のマーケットプレイスを通して公開する必要がある。

【0006】

一方、ウェブアプリケーションは、両プラットフォームに向けてHTML5（Hyper Text Markup Language 5）、Javascript（登録商標）、CSS3（Cascading Style Sheets 3）等の言語をベースにしたクロス開発が可能であり、公開に当たって公式のマーケットプレイスを通す必要がない。また、ウェブアプリケーションは、端末のOSに依存しない。

【0007】

ところで、上記したソーシャルゲームの中には、当該ソーシャルゲームをプレイする複数のユーザ（プレイヤ）でギルドと呼ばれるグループを構成することができるものがある。このようなソーシャルゲームでは、同一のギルドを構成する複数のユーザ（ギルドメンバ）間で情報を共有する、またはコミュニケーションをとることができる。

【0008】

また、例えばユーザが所有する各種キャラクタ等を用いて敵キャラクタとバトルを行うようなソーシャルゲームにおいては、ギルドで協力して例えばレイドボスと呼ばれる敵キャラクタとバトルを行うことができる。このようにギルドで協力して敵キャラクタとバトルを行い、当該バトルの結果として勝利した場合には、当該ギルドメンバは各種特典（例えば、キャラクタ及びアイテム等）を得ることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0009】

【特許文献1】特開平11-244533号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

上記したギルドで協力して敵キャラクタとバトルを行うようなソーシャルゲームにおいては、当該ギルドを構成することによって例えば1人のユーザでは得ることができない特典を得ることができるため、ギルドを構成することはユーザにとって利益がある。

【0011】

しかしながら、このような場合のギルドは、バトルに勝利することを目的とするものであるから、ソーシャルゲームにおけるレベルの高いユーザ（上級者）同士で構成される傾向にある。また、ギルドメンバの数には上限が設けられている場合が多い。

【0012】

このため、レベルの低いユーザ（初級者）は、当該ユーザと同程度のレベルのユーザとしかギルドを構成することができず、結果として、当該ユーザが望むような特典を得ることができない可能性がある。このような状況は、レベルの低いユーザのゲームへの意欲が低下してしまう原因となる。

【0013】

つまり、ソーシャルゲームにおいては、例えばレベル等に関係なく複数のユーザ（ギルド）で協力してプレイすることが可能な新たな仕組みが必要である。

【0014】

そこで、本発明の目的は、複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することが可能なゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0015】

本発明の1つの態様によれば、ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法が提供される。このゲーム制御方法は、複数のユーザの各々に対して構成アイテムを付与するステップと、複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を格納手段に格納するステップと、格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、構成アイテム情報によって示される1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップとを有し、格納手段は、複数のユーザ各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、構成アイテムを付与するステップにおいて、レベル管理情報に基づいて、構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を複数のユーザ各々に付与するか否かを判断し、複数のユーザ各々が属するグループをユーザが指定可能であることを特徴とする。

【発明の効果】

【0016】

本発明は、複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することを可能とする。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明の実施形態に係るゲーム制御装置を含むネットワークシステムのハードウェア構成を示すブロック図である。

【図2】図1に示すゲーム制御装置50の主として機能構成を示すブロック図である。

【図3】図2に示す格納部42に格納されているカードパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図4】図2に示す格納部42に格納されているロボットパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図5】本実施形態におけるカードバトルゲームの流れについて概略的に説明するためのフローチャートである。

【図6】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてクエストが開始された場合

のゲーム制御装置50の処理手順を示すフローチャートである。

【図7】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてカードキャラクタを進化合成させる際のゲーム制御装置50の処理手順を示すフローチャートである。

【図8】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてロボットバトルが発生した際のゲーム制御装置50の処理手順を示すフローチャートである。

【図9】パラメータ設定部53によって実行されるバトル用パラメータ設定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図10】ゲーム制御部54によって実行されるロボットバトル演出画像生成処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図11】ゲーム制御部54によって実行されるロボットバトル演出画像生成処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図12】格納部42に格納されているギルド管理情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図13】格納部42に格納されている構成アイテム情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図14】格納部42に格納されている入手構成アイテム情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図15】格納部42に格納されているレベル管理情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図16】本実施形態に係るゲーム制御装置50によって実行されるギルドイベント発生処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図17】本実施形態に係るゲーム制御装置50によって実行されるギルドイベント管理処理の処理手順を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。

【0019】

図1は、本実施形態に係るゲーム制御装置を含むネットワークシステム（ゲーム制御システム）のハードウェア構成を示すブロック図である。

【0020】

図1に示すネットワークシステムは、主として、コンピュータ（サーバコンピュータ）10と例えばソーシャルゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末20とから構成される。なお、図1においては、便宜的に、1つの通信端末20のみが示されている。

【0021】

複数の通信端末20は、例えばインターネットのようなネットワーク30を介してコンピュータ10と通信可能に接続されている。

【0022】

なお、通信端末20としては例えばスマートフォン、フィーチャーフォン及びタブレット端末等を利用することができ、その機種固有のハードウェア構成、採用しているOS、インストールされているアプリケーションプログラム等は多岐に渡るものとする。

【0023】

コンピュータ10は、ハードディスクドライブ（HDD：Hard Disk Drive）のような外部記憶装置40と接続されている。この外部記憶装置40は、コンピュータ10によって実行されるプログラム41を格納する。コンピュータ10及び外部記憶装置40は、ゲーム制御装置50を構成する。

【0024】

本実施形態に係るゲーム制御装置50は、例えば各種キャラクタ等のゲーム要素としてカードキャラクタを用いたカードバトルゲーム（ソーシャルゲーム）を、通信端末20を介してユーザに提供する機能を有する。本実施形態におけるカードバトルゲームにおいて

、ユーザは、通信端末20を介して、当該ユーザが所有する複数のカードキャラクタを組み合わせてノンプレイヤキャラクタ（NPC）等の敵キャラクタとバトル（戦闘）を行うことができる。また、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、後述するように複数のユーザで協力してプレイする仕組みが提供される。

【0025】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームは、ゲーム制御装置（ウェブサーバ）50上で動作し、通信端末20のウェブブラウザに利用されるウェブアプリケーションによって実現されるものとする。

【0026】

図2は、図1に示すゲーム制御装置50の主として機能構成を示すブロック図である。図2に示すように、ゲーム制御装置50は、カード管理部51、デッキ構築部52、パラメータ設定部53及びゲーム制御部54を含む。本実施形態において、これらの各部は、図1に示すコンピュータ10が外部記憶装置40に格納されているプログラム41を実行することにより実現されるものとする。このプログラム41は、コンピュータ読み取り可能な記憶媒体に予め格納して頒布可能である。また、このプログラム41は、ネットワーク30を介してコンピュータ10にダウンロードされても構わない。

【0027】

また、ゲーム制御装置50は、格納部42を含む。本実施形態において、格納部42は、例えば外部記憶装置40に格納される。

【0028】

カード管理部51は、上記したカードバトルゲームの進行に応じて、当該カードバトルゲームにおいて用いられる各種カードキャラクタやアイテムを当該カードバトルゲームをプレイするユーザに与える機能を有する。なお、カード管理部51によって与えられたカードキャラクタ（つまり、ユーザが所有するカードキャラクタ）には、予めパラメータが設定されているものとする。また、カード管理部51は、ユーザが所有するカードキャラクタ及びアイテム（に関する情報）等を管理する機能を有する。

【0029】

デッキ構築部52は、通信端末20に対するユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数のカードキャラクタ（第1のキャラクタ）を選択する。デッキ構築部52は、選択された複数のカードキャラクタと、当該カードキャラクタとは異なるロボットキャラクタ（ユーザが所有する第2のキャラクタ）とを用いて、カードバトルゲームをプレイするユーザのデッキを構築する。換言すれば、デッキ構築部52によって構築されたデッキには、複数のカードキャラクタとロボットキャラクタが含まれる。

【0030】

なお、ロボットキャラクタは、例えばカードバトルゲームをプレイする際に予めユーザに与えられるゲーム要素である。また、ロボットキャラクタには、上記したカードキャラクタと同様に予めパラメータが設定されているものとする。

【0031】

パラメータ設定部53は、デッキ構築部52によって構築されたデッキに含まれる複数のカードキャラクタ及びロボットキャラクタに設定されているパラメータに基づいて、当該ロボットキャラクタのパラメータを決定する。パラメータ設定部53によって決定されたパラメータは、ロボットキャラクタのロボットバトル用のパラメータとして設定される。

【0032】

ゲーム制御部54は、例えば通信端末20に対するユーザの各種操作を示す操作情報を当該通信端末20から受信して、当該操作情報等に基づいてカードバトルゲームの全体的な進行を制御する機能を有する。

【0033】

また、ゲーム制御部54は、上記したロボットバトル用のパラメータが設定されたロボットキャラクタと敵キャラクタとのバトル（以下、ロボットバトルと表記）の際には、当

該ロボットバトル用のパラメータ及び当該敵キャラクタに対して設定されているパラメータに基づいて、当該ロボットキャラクタと敵キャラクタとのバトルを制御する。この場合、ゲーム制御部54は、ロボットバトルの演出及び当該ロボットバトルの結果を表示するための画像（以下、ロボットバトル演出画像と表記）を生成する。このゲーム制御部54によって生成されたロボットバトル演出画像は、ネットワーク30を介して通信端末20に表示される。

【0034】

また、ゲーム制御部54は、複数のユーザから構成されるギルドと呼ばれるグループで協力してプレイするためのイベント（以下、ギルドイベントと表記）を発生する。このギルドイベントが発生された場合、ギルドを構成する複数のユーザは、当該ギルドイベントにおいて予め定められている条件を満たすことによって、各種特典（例えば、カードキャラクタ及びアイテム等）を得ることができる。

【0035】

格納部42には、カードバトルゲームを制御（進行）するために必要な各種情報が格納される。具体的には、格納部42は、上記したカードバトルゲームにおいて用いられる各種カードキャラクタに対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（以下、カードパラメータ管理情報と表記）及びロボットキャラクタに対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（以下、ロボットパラメータ管理情報と表記）が予め格納されている。なお、カードバトルゲームの新たなゲーム要素として新たなカードキャラクタやロボットキャラクタ等が追加された場合には、格納部42に格納されているパラメータ管理情報等が更新される。

【0036】

また、格納部42には、上記した複数のユーザから構成されるギルドを示すギルド管理情報（グループ管理情報）、ギルドイベントに関する情報、カードバトルゲームをプレイするユーザが所有するカードキャラクタやアイテム等に関する情報及び当該ユーザに関する情報が格納されている。

【0037】

図3は、図2に示す格納部42に格納されているカードパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す。

【0038】

図3に示すように、カードパラメータ管理情報には、カードIDに対応づけてHP（ヒットポイント）、攻撃力、スピード及びスキル（のパラメータ）が含まれている。カードIDは、カードキャラクタを識別するための識別子である。HPは、カードIDによって識別されるカードキャラクタが敵キャラクタの攻撃に対して耐え得るダメージを数値化したものである。なお、HPが0になると例えば戦闘不能となり、バトルにおいては敗戦となる。攻撃力は、敵キャラクタに対する攻撃に関する能力を数値で表したものであり、敵キャラクタに与えるダメージに影響する。スピードは、例えば敵キャラクタとのバトルの際に攻撃する順番等に影響を与える数値である。スキルは、敵キャラクタとのバトルにおいて予め定められた効果が発生するものであり、後述するように例えば攻撃スキル、防御スキル及び戦闘前スキル等を含む。

【0039】

図3に示す例では、カードパラメータ管理情報には、カードID「1」に対応づけてHP「100」、攻撃力「10」、スピード「12」及びスキル「スキル1」が含まれている。これによれば、カードID「1」によって識別されるカードキャラクタのHPは100であり、攻撃力は10であり、スピードは12であり、当該カードキャラクタがスキル1を有していることが示されている。

【0040】

同様に、カードパラメータ管理情報には、カードID「2」に対応づけてHP「120」、攻撃力「15」、スピード「8」及びスキル「スキル2」が含まれている。これによれば、カードID「2」によって識別されるカードキャラクタのHPは120であり、攻

撃力は15であり、スピードは8であり、当該カードキャラクターがスキル2を有していることが示されている。

【0041】

ここでは、カードパラメータ管理情報には、HP、攻撃力、スピード及びスキルのパラメータが含まれるものとして説明したが、他のパラメータが含まれていても構わない。

【0042】

図4は、図2に示す格納部42に格納されているロボットパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す。

【0043】

図4に示すように、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットIDに対応づけてHP、攻撃力、スピード及び属性（のパラメータ）が含まれている。ロボットIDは、ロボットキャラクターを識別するための識別子である。なお、HP、攻撃力及びスピードについては、上述したカードパラメータ管理情報に含まれるものと同様であるため、ここではその詳細な説明については省略する。属性は、ロボットIDによって識別されるロボットキャラクターに割り当てられている属性を示し、例えば遠距離タイプ、中距離タイプ及び近距離タイプ等が含まれる。

【0044】

図4に示す例では、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットID「1」に対応づけてHP「300」、攻撃力「30」、スピード「40」及び属性「中」が含まれている。これによれば、ロボットID「1」によって識別されるロボットキャラクターのHPは300であり、攻撃力は30であり、スピードは40であり、当該ロボットキャラクター（の属性）が中距離タイプであることが示されている。

【0045】

また、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットID「2」に対応づけてHP「290」、攻撃力「25」、スピード「50」及び属性「遠」が含まれている。これによれば、ロボットID「2」によって識別されるロボットキャラクターのHPは290であり、攻撃力は25であり、スピードは50であり、当該ロボットキャラクター（の属性）が遠距離タイプであることが示されている。

【0046】

また、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットID「3」に対応づけてHP「320」、攻撃力「35」、スピード「30」及び属性「近」が含まれている。これによれば、ロボットID「3」によって識別されるロボットキャラクターのHPは320であり、攻撃力は35であり、スピードは30であり、当該ロボットキャラクター（の属性）が近距離タイプであることが示されている。

【0047】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、図4に示すように例えば3種類のロボットキャラクター（ロボットID「1」～「3」によって識別されるロボットキャラクター）を予め用意しておき、当該カードバトルゲームへの初期登録等の際にユーザーによって選択されたロボットキャラクターを当該ユーザーに付与するものとする。これにより、ユーザーは、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいて上記したロボットバトルを行うことができる。なお、図4に示す3種類のロボットキャラクターの各々は、当該ロボットキャラクターの属性に応じて、例えば他の2つの属性のうち一方の属性に対しては有利であり、他方の属性に対しては不利である等の特性を有するものとする。ことができる。

【0048】

図3及び図4においては、格納部42に格納されている情報のうち、カードパラメータ管理情報及びロボットパラメータ管理情報について説明したが、他の情報の詳細については後述する。

【0049】

以下、図5のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームの流れ（メインサイクル）について概略的に説明する。本実施形態におけるカードバトルゲー

ムでは、例えばユーザ（プレイヤ）がチャプターと呼ばれる探索対象（例えば、惑星等）を探索することによって希少価値の高いカード（キャラクタ及びアイテム）等を入手することを目的とする。なお、チャプターには、予めクエストが設定されているものとする。

【0050】

本実施形態におけるカードバトルゲームが開始されると、通信端末20には、ユーザが探索可能なチャプターの一覧が表示される。

【0051】

ユーザは、当該ユーザによって利用される通信端末20を操作することによってチャプターを選択することができる（ステップS1）。

【0052】

ユーザによってチャプターが選択された場合、当該選択されたチャプターの探索画像が通信端末20に表示され、当該チャプターに設定されているクエストが開始される（ステップS2）。

【0053】

クエストが開始されると、ユーザは、通信端末20に対して操作（例えば、タップ操作等）を行うことによって当該クエストをクリアすることができる（ステップS3）。このクエストをクリアするための条件は予め設定されているものとする。

【0054】

なお、ユーザによって選択されたチャプターに複数のクエストが設定されている場合には、上記したステップS2及びS3が当該クエスト毎に繰り返される。

【0055】

ユーザによって選択されたチャプターに設定されているクエストが全てクリアされた場合、当該チャプターにおいて設定されている敵キャラクタ（NPC）とのロボットバトルが発生される（ステップS4）。以下の説明においては、ロボットバトルを行う敵キャラクタ（NPC）を便宜的に敵ロボットキャラクタと称し、他の敵キャラクタを単に敵キャラクタと称する。

【0056】

このロボットバトルに勝利すると、ユーザは、当該ユーザによって選択されたチャプターをクリアすることができる（ステップS5）。この場合、ユーザが探索可能となる新たなチャプターが発生する（つまり、新チャプターが解放される）。

【0057】

ここで、ユーザによってカードバトルゲームの終了指示がされない場合（ステップS6のNO）、上記したステップS1に戻って、ユーザは、新たなチャプターの探索（選択）を行うことができる。

【0058】

一方、ユーザによってカードバトルゲームの終了指示がされた場合（ステップS6のYES）、当該カードバトルゲームは終了される。

【0059】

本実施形態におけるカードバトルゲームによれば、上記した各チャプターをクリアしていくことによって当該ゲームが進行され、より希少価値の高いカード等を入手することができる。

【0060】

次に、図6のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてクエストが開始された場合のゲーム制御装置50の処理手順について説明する。

【0061】

上記したようにクエストが開始されると、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、当該クエストに応じたイベントを発生させる（ステップS11）。クエストにおいて発生するイベントには、例えばチャプターの探索によってユーザ（が所有するカードキャラクタ等）のレベルを向上させるための経験値、カードバトルゲーム内で利用可能なゲーム内通貨及び各種カード（キャラクタ及びアイテム）等を入手することが可能な探索

イベントや、当該クエスト内の敵キャラクタと戦闘を行う戦闘イベント等が含まれる。戦闘イベントにおいて敵キャラクタに勝利した場合にも経験値、ゲーム内通貨及び各種カードが入手できるものとする。

【0062】

なお、発生したイベントによっては、通信端末20に対するユーザの簡単な操作（例えば、タップ操作）等が要求される。ゲーム制御部54は、要求された操作がユーザによって行われると、カードバトルゲーム（のクエスト）を進行させる。

【0063】

上記したようにイベントが発生されてクエストが進行すると、当該クエストに対して設定されている敵キャラクタ（クエストボス）との戦闘が発生する（ステップS12）。このクエストボスは、上記した戦闘イベントにおける敵キャラクタよりも能力（例えば、HPや攻撃力等のパラメータ）が高いキャラクタである。

【0064】

なお、上記した戦闘イベントにおける敵キャラクタとの戦闘及びクエストボスとの戦闘は、上述したロボットバトルとは異なり、例えばユーザが所有している複数のカードキャラクタのうちの1枚（以下、リーダーカードキャラクタと表記）を用いて行われるものとする。具体的には、ゲーム制御部54は、格納部42に格納されているパラメータ管理情報に含まれる当該リーダーカードキャラクタに設定されているパラメータ及び敵キャラクタまたはクエストボスに設定されているパラメータに基づいて、当該リーダーカードキャラクタと敵キャラクタまたはクエストボスとの戦闘を制御する。

【0065】

ゲーム制御部54は、クエストボスとの戦闘の結果（つまり、勝敗）を通信端末20に表示する（ステップS13）。

【0066】

ここで、クエストボスに勝利すると、クエストのクリアとなり、新たなクエストが発生する。このように複数のクエストがクリアされると、上述したようにロボットバトルが発生する。

【0067】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームではユーザが所有する複数のカードキャラクタのうちの1つ（以下、ベースカードキャラクタと表記）に、当該ベースカードキャラクタ以外のカードキャラクタ（以下、合成カードキャラクタと表記）を合成することによって、当該ベースカードキャラクタを進化合成（強化）することができる。

【0068】

ここで、図7のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてカードキャラクタを進化合成させる際のゲーム制御装置50の処理手順について説明する。

【0069】

この場合、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、通信端末20にユーザが所有する複数のカードキャラクタの一覧を表示する。これにより、ユーザは、通信端末20を操作することによってユーザが所有する複数のカードキャラクタの一覧の中からベースカードを選択することができる。ゲーム制御部54は、ユーザの操作に応じて、ベースカードキャラクタを決定する（ステップS21）。

【0070】

更に、ユーザは、通信端末20を操作することによってユーザが所有する複数のカードキャラクタの一覧の中から合成カードを選択することができる。ゲーム制御部54は、ユーザの操作に応じて、合成カードキャラクタを決定する（ステップS22）。

【0071】

ゲーム制御部54は、例えば合成カードキャラクタに設定されているパラメータ等に応じて、ベースカードキャラクタの進化に関するポイント（以下、進化ポイントと表記）を増加させる（ステップS23）。このベースカードキャラクタの進化ポイントは、例えば

格納部4 2において格納されて管理されているものとする。このとき、進化ポイントの増加は、通信端末2 0に表示されるゲージ等によってユーザに通知される。

【0072】

ゲーム制御部5 4は、ベースカードキャラクタの進化ポイントが当該ベースカードキャラクタに対して予め定められている値（以下、規定値と表記）に達した（つまり、MAXである）か否かを判定する（ステップS 24）。

【0073】

ベースカードキャラクタの進化ポイントが規定値に達したと判定された場合（ステップS 24のYES）、ゲーム制御部5 4は、当該ベースカードキャラクタを進化させる（ステップS 25）。このように進化したベースカードキャラクタのパラメータは、当該進化前のベースカードキャラクタのパラメータに比べて高く設定されている。

【0074】

つまり、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、このように各種カードキャラクタを進化合成させることによって敵ロボットキャラクタとのロボットバトルや敵キャラクタとの戦闘等において有利にゲームを進行させることができる。

【0075】

一方、ベースカードキャラクタの進化ポイントが規定値に達していないと判定された場合（ステップS 24のNO）、ステップS 25の処理は実行されない。なお、この場合、増加されたベースカードキャラクタの進化ポイントは、格納部4 2等に格納されて管理され、次回の当該ベースカードキャラクタの進化合成において用いられる。

【0076】

なお、上記したステップS 23において、例えば合成カードキャラクタがベースカードキャラクタと同一である場合には、増加させる進化ポイントを多くする。これにより、例えば希少価値の高いカードキャラクタを進化させるために同一のカードキャラクタを消費させるように促すことができるため、希少価値の高いカードキャラクタがユーザに付与されやすくなる（つまり、希少価値の高いカードの排出確率を上げることができる）。また、上記した進化ポイントが規定値まで達しにくいカードキャラクタ（ベースカードキャラクタ）を設定しておき、当該カードキャラクタは特定の敵キャラクタ（例えば、後述するレイドボス等）に勝利したときのみ獲得することができるようにすることで、当該特定の敵キャラクタと何度も戦闘するように促し、カードバトルゲームのプレイの幅を広げることが可能となる。

【0077】

次に、図8のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてロボットバトルが発生した際のゲーム制御装置5 0の処理手順について説明する。

【0078】

上述したロボットバトルが発生した場合、通信端末2 0には、デッキを構築するための画面（以下、デッキ構築画面と表記）が表示される。なお、デッキは、複数のカードキャラクタ（例えば、5枚のカードキャラクタ）とロボットキャラクタとから構築される。このため、ユーザは、通信端末2 0に表示されたデッキ構築画面において、当該ユーザが所有するカードキャラクタの中から5枚のカードキャラクタを指定する操作を行う。なお、このユーザによって行われる操作を示す操作情報は、通信端末2 0からゲーム制御装置5 0に送信される。

【0079】

ゲーム制御装置5 0に含まれるデッキ構築部5 2は、このようなユーザの操作（通信端末2 0から送信された操作情報）に応じて、5枚のカードキャラクタを選択する。

【0080】

デッキ構築部5 2は、選択された5枚のカードキャラクタとユーザが所有するロボットキャラクタとを用いて当該ユーザのデッキを構築する（ステップS 32）。以下、デッキ構築部5 2によって構築されたデッキに含まれるロボットキャラクタを便宜的にデッキロボットキャラクタと称する。

【0081】

次に、パラメータ設定部53は、構築されたデッキ（デッキロボットキャラクタ）に対してバトル用パラメータ設定処理を実行する（ステップS33）。このバトル用パラメータ設定処理においては、デッキロボットキャラクタに対してロボットバトル用のパラメータ（以下、バトル用パラメータと表記）が設定される。このバトル用パラメータには、デッキロボットキャラクタのHP、攻撃力、スピード、スキル及び属性等が含まれる。なお、バトル用パラメータ設定処理の詳細については後述する。

【0082】

ゲーム制御部54は、通信端末20に対するユーザの操作に応じて、当該ユーザによってロボットバトルの開始指示がされたか否かを判定する（ステップS34）。なお、ユーザは、通信端末20の画面上に表示されたロボットバトルの開始ボタン等に対してタップ操作を行うことによって、ロボットバトルの開始指示を行うことができる。

【0083】

ロボットバトルの開始指示がされていないと判定された場合（ステップS34のNO）、上記したステップS31に戻って処理が繰り返される。

【0084】

一方、ロボットバトルの開始指示がされたと判定された場合（ステップS34のYES）、ゲーム制御部54は、上述したロボットバトル演出画像生成処理を実行する（ステップS35）。このロボットバトル演出画像生成処理においては、ステップS33においてデッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータ及び当該ロボットバトルにおける敵ロボットキャラクタに対して予め設定されているパラメータに基づいて当該ロボットバトルが制御され、当該制御に応じたロボットバトル演出画像が生成される。なお、敵ロボットキャラクタに対して予め設定されているパラメータには、デッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータと同様に、当該敵ロボットキャラクタのHP、攻撃力、スピード、スキル及び属性等が含まれる。

【0085】

ゲーム制御部54は、生成されたロボットバトル演出画像を通信端末20に表示する（ステップS36）。

【0086】

なお、カードバトルゲームにおいてロボットバトル演出画像が表示される場合、通信端末20では、デッキロボットキャラクタ及び敵ロボットキャラクタ間の攻防を表す画像が自動的に順次表示され、最後に当該ロボットバトルの結果（つまり、勝敗）を表す画像が表示される。なお、ユーザの指示に応じて、ロボットバトル演出画像の表示時間を短縮させ、ロボットバトルの結果を表す画像のみを表示させるような構成とすることも可能である。

【0087】

次に、図9のフローチャートを参照して、上述したバトル用パラメータ設定処理（図8に示すステップS33の処理）の処理手順について説明する。なお、このバトル用パラメータ設定処理は、上記したようにパラメータ設定部53によって実行される。

【0088】

バトル用パラメータ設定処理において、パラメータ設定部53は、デッキロボットキャラクタ（デッキ構築部52によって構築されたデッキに含まれるロボットキャラクタ）に対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（ロボットパラメータ管理情報）を取得する（ステップS41）。なお、ロボットパラメータ管理情報（に含まれるパラメータ）には、上記したようにHP、攻撃力、スピード及び属性が含まれる。

【0089】

次に、パラメータ設定部53は、上記したようにデッキ構築部52によって構築されたデッキに含まれる複数のカードキャラクタ（つまり、デッキを構築する際に選択された複数のカードキャラクタ）の各々に対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（カードパラメータ管理情報）を取得する（ステップS42）。なお、カードバ

ラメータ管理情報（に含まれるパラメータ）には、上記したようにHP、攻撃力、スピード及びスキルが含まれる。

【0090】

なお、詳細な説明については省略するが、格納部4 2には例えばユーザを識別するためのユーザIDに対応づけて当該ユーザが所有するロボットキャラクタを識別するためのロボットID及びカードキャラクタを識別するためのカードID等を含む情報が格納（管理）されており、ステップS 4 1及びS 4 2においては、この情報に含まれるロボットID及びカードIDに基づいてロボットパラメータ管理情報及びカードパラメータ管理情報を取得することができる。

【0091】

パラメータ設定部5 3は、ステップS 4 1において取得されたロボットパラメータ管理情報に含まれるHP及びステップS 4 2において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHPに基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれるHP（のパラメータ）を算出する（ステップS 4 3）。

【0092】

この場合、パラメータ設定部5 3は、ロボットパラメータ管理情報に含まれるHP（のパラメータ値）とカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHP（のパラメータ値）とを加算することによって、当該ロボットパラメータ管理情報に含まれるHPとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHPとの合計値をバトル用パラメータに含まれるHPとして算出する。

【0093】

なお、ここではロボットパラメータ管理情報に含まれるHPとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHPとの合計値をバトル用パラメータに含まれるHPとして算出するものとして説明したが、例えばカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHPに対して属性補正を行うような構成であっても構わない。具体的には、上述した図3においては省略されているが、カードパラメータ管理情報が当該カードパラメータ管理情報に含まれるカードIDによって識別されるカードキャラクタの属性を含み、当該カードキャラクタの属性がデッキロボットパラメータ管理情報に含まれる属性（デッキロボットキャラクタの属性）と一致するか否かに応じて、当該カードパラメータ管理情報に含まれるHPに属性補正値を掛けるような構成とすることができる。この場合、バトル用パラメータに含まれるHPは、「ロボットパラメータ管理情報に含まれるHP+（カードパラメータ管理情報に含まれるHP*属性補正値）の総和」によって算出される。なお、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致する場合の属性補正値は予め定められた1より大きい値であり、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致しない場合の属性補正値は1であるものとする。これにより、ユーザは、デッキを構築する際にユーザが所有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタ）の属性と同じ属性のカードキャラクタを選択することによって、バトル用パラメータに含まれるHP（の値）をより高くすることができる。

【0094】

次に、パラメータ設定部5 3は、ステップS 4 1において取得されたロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力及びステップS 4 2において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力に基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれる攻撃力（のパラメータ）を算出する（ステップS 4 4）。

【0095】

この場合、パラメータ設定部5 3は、ロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力（のパラメータ値）とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力（のパラメータ値）とを加算することによって、当該ロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力との合計値をバトル用パラメータに含まれる攻撃力として算出する。

【0096】

なお、ここではロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力との合計値をバトル用パラメータに含まれる攻撃力として算出するものとして説明したが、上記したHPの場合と同様に、例えばカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力に対して属性補正を行うような構成であっても構わない。具体的には、カードパラメータ管理情報が当該カードパラメータ管理情報に含まれるカードIDによって識別されるカードキャラクタの属性を含み、当該カードキャラクタの属性がロボットパラメータ管理情報に含まれる属性（デッキロボットキャラクタの属性）と一致するか否かに応じて、当該カードパラメータ管理情報に含まれる攻撃力に属性補正値を掛けるような構成とすることができる。この場合、バトル用パラメータの攻撃力は、「ロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力+（カードパラメータ管理情報に含まれる攻撃力*属性補正値）の総和」によって算出される。なお、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致する場合の属性補正値は予め定められた1より大きい値であり、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致しない場合の属性補正値は1であるものとする。これにより、ユーザは、デッキを構築する際にユーザが所有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタ）の属性と同じ属性のカードキャラクタを選択することによって、バトル用パラメータに含まれる攻撃力をより高くすることができる。

【0097】

更に、パラメータ設定部53は、ステップS41において取得されたロボットパラメータ管理情報に含まれるスピード及びステップS42において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードに基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれるスピード（のパラメータ）を算出する（ステップS45）。

【0098】

この場合、パラメータ設定部53は、ロボットパラメータ管理情報に含まれるスピード（のパラメータ値）とカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピード（のパラメータ値）とを加算することによって、当該ロボットパラメータ管理情報に含まれるスピードとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードとの合計値をバトル用パラメータに含まれるスピードとして算出する。

【0099】

なお、ここではロボットパラメータ管理情報に含まれるスピードとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードとの合計値をバトル用パラメータに含まれるスピードとして算出するものとして説明したが、上記したHP及び攻撃力の場合と同様に、例えばカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードに対して属性補正を行うような構成であっても構わない。具体的には、カードパラメータ管理情報が当該カードパラメータ管理情報に含まれるカードIDによって識別されるカードキャラクタの属性を含み、当該カードキャラクタの属性がロボットパラメータ管理情報に含まれる属性（デッキロボットキャラクタの属性）と一致するか否かに応じて、当該カードパラメータ管理情報に含まれるスピードに属性補正値を掛けるような構成とすることができる。この場合、バトル用パラメータに含まれるスピードは、「ロボットパラメータ管理情報に含まれるスピード+（カードパラメータ管理情報に含まれるスピード*属性補正値）の総和」によって算出される。なお、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致する場合の属性補正値は予め定められた1より大きい値であり、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致しない場合の属性補正値は1であるものとする。これにより、ユーザは、デッキを構築する際にユーザが所有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタ）の属性と同じ属性のカードキャラクタを選択することによって、バトル用パラメータに含まれるスピード（の値）をより高くすることができる。

【0100】

次に、パラメータ設定部53は、ステップS42において取得されたカードパラメータ

管理情報の各々に基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれるスキルを特定する（ステップS46）。この場合、パラメータ設定部53は、カードパラメータ管理情報の各々に含まれるスキルの全てをバトル用パラメータに含まれるスキルとして特定する。

【0101】

パラメータ設定部53は、上記したステップS43において算出されたHP、ステップS44において算出された攻撃力、ステップS45において算出されたスピード及びステップS46において特定されたスキルを含むバトル用パラメータを、デッキロボットキャラクタに対して設定する（ステップS47）。

【0102】

なお、上記したようにカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHP、攻撃力及びスピードに対して属性補正を行う場合であって、例えばカードキャラクタ全ての属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致するような特段の場合には、更にデッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータ（HP、攻撃力及びスピード）を向上させるようにすることも可能であるし、デッキロボットキャラクタとカードキャラクタとの組み合わせに応じて特別なスキル（例えば、コンボ系のスキル）を付与するような構成とすることも可能である。

【0103】

本実施形態におけるロボットバトルでは、このようにデッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータ及び敵ロボットキャラクタに対して設定されているパラメータに基づいて、上述したロボットバトル演出画像生成処理が実行される。

【0104】

次に、図10及び図11のフローチャートを参照して、ロボットバトル演出画像生成処理（図8に示すステップS35の処理）の処理手順について説明する。このロボットバトル演出画像生成処理においては、デッキロボットキャラクタと敵ロボットキャラクタとのロボットバトルが制御され、当該ロボットバトルの演出及び結果を表示するための画像を生成する処理である。なお、ロボットバトル演出画像生成処理は、上記したようにゲーム制御部54によって実行される。

【0105】

ロボットバトル演出画像生成処理において、ゲーム制御部54は、ロボットバトルにおける先攻及び後攻を決定する。この場合、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータ（以下、単にデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータと表記）に含まれるスピードと敵ロボットキャラクタに対して設定されているパラメータ（以下、単に敵ロボットキャラクタのパラメータと表記）に含まれるスピードとを比較し、当該スピード（のパラメータ値）が高い方を先攻とし、低い方を後攻として決定する。ここでは、デッキロボットキャラクタが先攻として決定され、敵ロボットキャラクタが後攻として決定されたものとして説明する。

【0106】

ここで、デッキロボットキャラクタのバトル用パラメータ及び敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルには、攻撃スキル、防御スキル及び戦闘前スキルが含まれる。

【0107】

攻撃スキルは、当該攻撃スキルを有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタまたは敵ロボットキャラクタ）の攻撃時に発動され、当該攻撃スキルが発動した後の予め定められた期間内に、例えば自身の攻撃力（のパラメータ値）を上昇させるような効果を生じるスキルである。防御スキルは、当該防御スキルを有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタまたは敵ロボットキャラクタ）の防御時（つまり、相手の攻撃を受ける際）に発動され、当該防御スキルが発動した後の予め定められた期間内に、例えばロボットバトルにおける相手の攻撃力（のパラメータ値）を低下させるような効果を生じるスキルである。戦闘前スキルは、攻撃スキルや防御スキルと同様に、自身の攻撃力を上

昇させるまたは相手の攻撃力を低下させるような効果を生じるスキルであるが、攻撃スキル及び防御スキルとは異なり、ロボットバトルにおける攻防（戦闘）の開始前に発動され、ロボットバトルの期間中に継続して当該効果を生じるものである。なお、これらの各スキルには、予め発動タイミング及び発動確率が設定されているものとする。

【0108】

この場合、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれるスキルのうちの戦闘前スキル（以下、先攻の戦闘前スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該先攻の戦闘前スキルを発動するか否かを判定する（ステップS51）。なお、先攻の戦闘前スキルが複数存在する場合には、当該先攻の戦闘前スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0109】

先攻の戦闘前スキルを発動すると判定された場合（ステップS51のYES）、ゲーム制御部54は、当該先攻の戦闘前スキルの発動を表す画像（先攻の戦闘前スキル発動画像）を生成する（ステップS52）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された先攻の戦闘前スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクターのバトル用パラメータまたは敵ロボットキャラクターのパラメータに反映させる。

【0110】

一方、先攻の戦闘前スキルを発動しないと判定された場合（ステップS51のNO）、ステップS52の処理は実行されない。

【0111】

次に、ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクターのパラメータに含まれるスキルのうちの戦闘前スキル（以下、後攻の戦闘前スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該後攻の戦闘前スキルを発動する否かを判定する（ステップS52）。なお、後攻の戦闘前スキルが複数存在する場合には、当該後攻の戦闘前スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0112】

後攻の戦闘前スキルを発動すると判定された場合（ステップS53のYES）、ゲーム制御部54は、当該後攻の戦闘前スキルの発動を表す画像（後攻の戦闘前スキル発動画像）を生成する（ステップS54）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された後攻の戦闘前スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクターのバトル用パラメータまたは敵ロボットキャラクターのパラメータに反映させる。

【0113】

一方、後攻の戦闘前スキルを発動しないと判定された場合（ステップS53のNO）、ステップS54の処理は実行されない。

【0114】

次に、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれるスキルのうちの攻撃スキル（以下、先攻の攻撃スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該先攻の攻撃スキルを発動するか否かを判定する（ステップS55）。なお、先攻の攻撃スキルが複数存在する場合には、当該先攻の攻撃スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0115】

先攻の攻撃スキルを発動すると判定された場合（ステップS55のYES）、ゲーム制御部54は、当該先攻の攻撃スキルの発動を表す画像（先攻の攻撃スキル発動画像）を生成する（ステップS56）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された先攻の攻撃スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクターのバトル用パラメータ（に含まれる攻撃力）に反映させる。

【0116】

一方、先攻の攻撃スキルを発動しないと判定された場合（ステップS55のNO）、ステップS56の処理は実行されない。

【0117】

ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクタの攻撃の演出を表す画像（先攻の攻撃演出画像）を生成する（ステップS57）。

【0118】

次に、ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルのうちの防御スキル（以下、後攻の防御スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該後攻の防御スキルを発動するか否かを判定する（ステップS58）。なお、後攻の防御スキルが複数存在する場合には、当該後攻の防御スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0119】

後攻の防御スキルを発動すると判定された場合（ステップS58のYES）、ゲーム制御部54は、当該後攻の防御スキルの発動を表す画像（後攻の防御スキル発動画像）を生成する（ステップS59）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された後攻の防御スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータ（に含まれる攻撃力）に反映させる。

【0120】

一方、後攻の防御スキルを発動しないと判定された場合（ステップS58のNO）、ステップS59の処理は実行されない。

【0121】

ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクタが受けるダメージの演出を表す画像（後攻のダメージ演出画像）を生成する（ステップS60）。なお、ステップS60の処理においては、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスピードに応じた確率に基づいて、デッキロボットキャラクタの攻撃を回避したことを表す画像が生成されても構わない。

【0122】

ここで、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれる攻撃力に基づいて、敵ロボットキャラクタに与えられるダメージ（値）を算出する。この場合、例えばデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれる属性及び敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれる属性等に応じて、敵ロボットキャラクタに与えられるダメージが適宜変更されても構わない。

【0123】

ゲーム制御部54によって算出されたダメージは、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるHP（のパラメータ値）から減算される。なお、上記したようにステップS60においてデッキロボットキャラクタの攻撃を回避したことを表す画像が生成された場合には、敵ロボットキャラクタに与えられるダメージは0とする。

【0124】

次に、ゲーム制御部54は、ダメージが減算されたHP（以下、単に敵ロボットキャラクタの残りHPと表記）が0以下であるか否かを判定する（ステップS61）。

【0125】

敵ロボットキャラクタの残りHPが0以下でないと判定された場合（ステップS61のNO）、当該敵ロボットキャラクタの残りHPは、ゲーム制御部54内に保持される。

【0126】

次に、ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルのうちの攻撃スキル（以下、後攻の攻撃スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該後攻の攻撃スキルを発動するか否かを判定する（ステップS62）。なお、後攻の攻撃スキルが複数存在する場合には、当該後攻の攻撃スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0127】

後攻の攻撃スキルを発動すると判定された場合（ステップS62のYES）、ゲーム制御部54は、当該後攻の攻撃スキルの発動を表す画像（後攻の攻撃スキル発動画像）を生成する（ステップS63）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された後攻の攻撃スキルによって生じる効果を敵ロボットキャラクタのパラメータ（に含まれる攻撃力）

に反映させる。

【0128】

一方、後攻の攻撃スキルを発動しないと判定された場合（ステップS62のNO）、ステップS63の処理は実行されない。

【0129】

ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクターの攻撃の演出を表す画像（後攻の攻撃演出画像）を生成する（ステップS64）。

【0130】

次に、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれるスキルのうちの防御スキル（以下、先攻の防御スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該先攻の防御スキルを発動するか否かを判定する（ステップS65）。なお、先攻の防御スキルが複数存在する場合には、当該先攻の防御スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0131】

先攻の防御スキルを発動すると判定された場合（ステップS65のYES）、ゲーム制御部54は、当該先攻の防御スキルの発動を表す画像（先攻の防御スキル発動画像）を生成する（ステップS66）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された先攻の防御スキルによって生じる効果を敵ロボットキャラクターのパラメータ（に含まれる攻撃力）に反映させる。

【0132】

一方、先攻の防御スキルを発動しないと判定された場合（ステップS65のNO）、ステップS66の処理は実行されない。

【0133】

ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターが受けるダメージの演出を表す画像（先攻のダメージ演出画像）を生成する（ステップS67）。なお、ステップS67の処理においては、デッキロボットキャラクターのパラメータに含まれるスピードに応じた確率に基づいて、敵ロボットキャラクターの攻撃を回避したことを表す画像が生成されても構わない。

【0134】

ここで、ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクターのパラメータに含まれる攻撃力に基づいて、デッキロボットキャラクターに与えられるダメージ（値）を算出する。この場合、上記したように例えばデッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれる属性及び敵ロボットキャラクターのパラメータに含まれる属性等に応じて、デッキロボットキャラクターに与えられるダメージが適宜変更されても構わない。

【0135】

ゲーム制御部54によって算出されたダメージは、デッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれるHP（のパラメータ値）から減算される。なお、上記したようにステップS67において敵ロボットキャラクターの攻撃を回避したことを表す画像が生成された場合には、デッキロボットキャラクターに与えられるダメージは0とする。

【0136】

次に、ゲーム制御部54は、ダメージが減算されたHP（以下、単にデッキロボットキャラクターの残りHPと表記）が0以下であるか否かを判定する（ステップS68）。

【0137】

デッキロボットキャラクターの残りHPが0以下でないと判定された場合（ステップS68のNO）、当該デッキロボットキャラクターの残りHPは、ゲーム制御部54内に保持され、上述したステップS55に戻って処理が繰り返される。なお、以降の処理においてゲーム制御部54によって算出されたダメージは、上記したようにゲーム制御部54内に保持されたデッキロボットキャラクターまたは敵ロボットキャラクターの残りHPから減算されていく。すなわち、ロボットバトルにおいては、デッキロボットキャラクターの残りHPまたは敵ロボットキャラクターの残りHPのいずれか一方が0以下になるまで上述したステッ

ブS55以降の処理が繰り返される。

【0138】

一方、上述したステップS61において敵ロボットキャラクターの残りHPが0以下であると判定された場合、またはステップS68においてデッキロボットキャラクターの残りHPが0以下であると判定された場合には、ゲーム制御部54は、ロボットバトルの結果（勝敗）を表す画像（勝敗画像）を生成する（ステップS69）。なお、敵ロボットキャラクターの残りHPが0以下であると判定された場合にはデッキロボットキャラクターが勝利した旨を表す画像が生成され、デッキロボットキャラクターの残りHPが0以下であると判定された場合にはデッキロボットキャラクターが敗北した旨を表す画像が生成される。

【0139】

次に、ゲーム制御部54は、上記した処理において生成された各画像（先攻の戦闘前スキル発動画像、後攻の戦闘前スキル発動画像、先攻の攻撃スキル発動画像、先攻の攻撃演出画像、後攻の防御スキル発動画像、後攻のダメージ演出画像、後攻の攻撃スキル発動画像、後攻の攻撃演出画像、先攻の防御スキル発動画像、先攻のダメージ演出画像及び勝敗画像）を時系列的に遷移するように組み合わせることによって、ロボットバトルの演出及び結果を表示するためのロボットバトル演出画像を生成する（ステップS70）。

【0140】

このように生成されたロボットバトル演出画像が通信端末20に表示されることによって、ユーザは、ロボットバトルの各演出を鑑賞し、当該ロボットバトルの結果を確認することができる。

【0141】

上述したように本実施形態におけるカードバトルゲーム（のメインサイクル）においては、チャプター（クエスト）のクリア等によって各種カード（キャラクター及びアイテム）を入手し、当該入手されたカードを用いて更に難易度の高いチャプターをクリアしていくことによってストーリーを進めていくことになる。

【0142】

一方、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、前述した図5において説明したメインサイクルとは別に上述した複数のユーザから構成されるグループ（ギルド）で協力してプレイするための仕組み（ギルドイベント）を含むサブサイクルが設けられている。なお、このギルドイベントは、定期的に発生する（開催される）ものとする。

【0143】

以下、ギルドイベントについて説明する。ギルドイベントでは、ギルドを構成する複数のユーザ（ギルドメンバ）が協力してカードバトルゲームにおいて出現する1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを収集することを目的とする。このギルドイベントにおいてギルドが所定の条件を満たした場合には、当該ギルドを構成する複数のユーザは各種特典を得ることができる。なお、ギルドイベントにおいて得ることができる特典には、例えば各種カードキャラクター及びアイテム等が含まれる。

【0144】

ここで、ゲーム制御装置50に含まれる格納部42には、ギルドイベントに関連する情報として、ギルド管理情報（グループ管理情報）、ギルドイベントに関する情報（以下、構成アイテム情報と表記）、カードバトルゲームをプレイするユーザが所有するカードキャラクターやアイテム等に関する情報及び当該ユーザに関する情報が格納されている。なお、カードバトルゲームをプレイするユーザが所有するカードキャラクターやアイテム等に関する情報には、ユーザが所有するカードキャラクターやアイテム等に関する情報とともに、ギルドイベントにおいてユーザが入手した構成アイテムに関する情報（以下、入手構成アイテム情報と表記）等が含まれる。また、ユーザに関する情報には、カードバトルゲームにおける当該ユーザのレベルを管理するためのレベル管理情報等が含まれる。

【0145】

図12は、格納部42に格納されているギルド管理情報のデータ構造の一例を示す。ギルド管理情報は、カードバトルゲームにおいて構成されているギルド（当該ゲームをプレ

イする複数のユーザから構成されるグループ)を示す情報である。

【0146】

図12に示すように、ギルド管理情報には、ユーザID及びギルドIDが対応づけて含まれる。ユーザIDは、カードバトルゲームをプレイするユーザを識別するための識別子である。ギルドIDは、対応づけられているユーザIDによって識別されるユーザが所属するギルド(グループ)を識別するための識別子である。

【0147】

図12に示す例では、ギルド管理情報には、ユーザID「ユーザ1」及びギルドID「ギルド1」が対応づけて含まれている。また、ギルド管理情報には、ユーザID「ユーザ2」及びギルドID「ギルド1」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ1」及び「ユーザ2」によって識別されるユーザがギルドID「ギルド1」によって識別されるギルドに所属していることが示されている。

【0148】

ここでは、便宜的に、ユーザID「ユーザ1」及び「ユーザ2」によって識別されるユーザについてのみ説明したが、格納部42には、カードバトルゲームをプレイする他のユーザについても同様にギルド管理情報が格納されている。

【0149】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、当該カードバトルゲームをプレイする全てのユーザがいずれかのギルドに所属(加入)しているものとする。具体的には、カードバトルゲームを初めてプレイする際に行われるチュートリアル(プレイ方法等の説明)の後に既存のギルドへの加入が促され、ユーザは指定したギルドに加入することができるものとする。また、ユーザが自ら新たなギルドを作成し、他のユーザを募集するようなことも可能である。更に、ギルドへの加入の条件として当該ギルドの作成者(リーダー)の承認を必要とするような構成とすることも可能である。

【0150】

図13は、格納部42に格納されている構成アイテム情報のデータ構造の一例を示す。構成アイテム情報は、ギルドイベントにおいて収集される構成アイテムを示す情報である。本実施形態におけるギルドイベントは、例えば1つの宝石を構成する複数のカケラ(構成アイテム)をギルドで協力して収集することによって特典を得ることができるようなものであるものとする。なお、ギルドイベントにおいて収集の対象となる宝石は複数種類用意されているものとする。

【0151】

この場合、図13に示すように、構成アイテム情報には、宝石の種類、カケラID及び出現確率が対応づけて含まれる。カケラIDは、各宝石を構成する複数のカケラの各々を識別するための識別子である。出現確率は、対応づけられているカケラIDによって識別されるカケラがカードバトルゲームにおいて出現する確率を示す。

【0152】

図13に示す例では、構成アイテム情報には、宝石の種類「宝石A」、カケラID「A1～A6」及び出現確率「確率1」が対応づけて含まれている。これによれば、宝石Aは、カケラID「A1～A6」によって識別される6つのカケラ(以下、カケラA1～A6と表記)から構成され、当該カケラA1～A6がカードバトルゲームにおいて「確率1」で出現することが示されている。なお、宝石Aは例えば低レベルユーザを対象(ターゲット)としており、カケラA1～A6は全て共通で低レベルユーザ(がプレイしている際)に出現しやすいような確率が設定されている。ここで、低レベルユーザとは、カードバトルゲームにおけるレベルが低いユーザである。低レベルユーザの範囲は、適宜変更可能であるが、例えばレベルが1～20程度のユーザであるものとする。また、カケラA1～A6は、低レベルユーザ以外のユーザにも低い出現確率で出現させてもよいし、当該低レベルユーザ以外のユーザには出現しないようにしてもよい。

【0153】

また、構成アイテム情報には、宝石の種類「宝石B」、カケラID「B1～B6」及び

出現確率「確率2」が対応づけて含まれている。これによれば、宝石Bは、カケラID「B1～B6」によって識別される6つのカケラ（以下、カケラB1～B6と表記）から構成され、当該カケラB1～B6がカードバトルゲームにおいて「確率2」で出現することが示されている。なお、宝石Bは例えば中レベルユーザを対象（ターゲット）としており、カケラB1～B6は全て共通で中レベルユーザ（がプレイしている際）に出現しやすいような確率が設定されている。ここで、中レベルユーザは、カードバトルゲームにおけるレベルが上記した低レベルユーザより高く、後述する高レベルユーザより低いユーザである。中レベルユーザの範囲は、適宜変更可能であるが、例えばレベルが21～50程度のユーザであるものとする。また、カケラB1～B6は、中レベルユーザ以外のユーザにも低い出現確率で出現させてもよいし、当該中レベルユーザ以外のユーザには出現しないようにしてもよい。

【0154】

また、構成アイテム情報には、宝石の種類「宝石C」、カケラID「C1～C6」及び出現確率「確率3」が対応づけて含まれている。これによれば、宝石Cは、カケラID「C1～C6」によって識別される6つのカケラ（以下、カケラC1～C6と表記）から構成され、当該カケラC1～C6がカードバトルゲームにおいて「確率3」で出現することが示されている。なお、宝石Cは例えば高レベルユーザを対象（ターゲット）としており、カケラC1～C6は全て共通で高レベルユーザ（がプレイしている際）に出現しやすいような確率が設定されている。ここで、高レベルユーザは、カードバトルゲームにおけるレベルが高いユーザである。高レベルユーザの範囲は、適宜変更可能であるが、例えばレベルが51以上程度のユーザであるものとする。また、カケラC1～C6は、高レベルユーザ以外のユーザにも低い出現確率で出現させてもよいし、当該高レベルユーザ以外のユーザには出現しないようにしてもよい。

【0155】

更に、構成アイテム情報には、宝石の種類「宝石D」、カケラID「D1～D6」及び出現確率「D1, D2：確率1、D3, D4：確率2、D5, D6：確率3」が対応づけて含まれている。これによれば、宝石Dは、カケラID「D1～D6」によって識別される6つのカケラ（以下、カケラD1～D6と表記）から構成され、カケラD1及びD2が「確率1」、カケラD3及びD4が「確率2」、カケラD5及びD6が「確率3」で出現することが示されている。なお、宝石Dは、全てのユーザ（つまり、上記した低レベルユーザ、中レベルユーザ及び高レベルユーザ）を対象（ターゲット）としている。具体的には、カケラD1及びD2は、低レベルユーザに出現しやすいような確率が設定されている。カケラD3及びD4は、中レベルユーザに出現しやすいような確率が設定されている。カケラD5及びD6は、高レベルユーザに出現しやすいような確率が設定されている。このように、宝石Dの場合には、他の宝石とは異なり、当該宝石Dを構成する複数のカケラ（カケラD1～D6）の各々が異なる範囲のレベルのユーザに対して付与されるように設定されている。

【0156】

図14は、格納部42に格納されている入手構成アイテム情報のデータ構造の一例を示す。入手構成アイテム情報は、ギルドイベントにおいてユーザが入手した（つまり、当該ユーザに対して付与された）構成アイテムを示す情報である。

【0157】

図14に示すように、入手構成アイテム情報には、ユーザID及びカケラIDが対応づけて含まれる。ユーザIDは、カードバトルゲームをプレイするユーザを識別するための識別子である。カケラIDは、対応づけられているユーザIDによって識別されるユーザが入手した（当該ユーザに付与された）カケラ（構成アイテム）を識別するための識別子である。

【0158】

図14に示す例では、入手構成アイテム情報には、ユーザID「ユーザ1」及びカケラID「D1」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ1」によ

て識別されるユーザに対してカケラID「D1」によって識別されるカケラが付与されていることが示されている。

【0159】

また、入手構成アイテム情報には、ユーザID「ユーザ2」及びカケラID「D4」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ2」によって識別されるユーザに対してカケラID「D4」によって識別されるカケラが付与されていることが示されている。

【0160】

ここでは、便宜的に、ユーザID「ユーザ1」及び「ユーザ2」によって識別されるユーザについてのみ説明したが、格納部42には、構成アイテムであるカケラが付与された他のユーザについても同様に入手構成アイテム情報が格納されている。

【0161】

図15は、格納部42に格納されているレベル管理情報のデータ構造の一例を示す。レベル管理情報は、カードバトルゲームをプレイするユーザのレベルを示す情報である。

【0162】

図15に示すように、レベル管理情報には、ユーザID及びレベル情報が対応づけて含まれる。ユーザIDは、カードバトルゲームをプレイするユーザを識別するための識別子である。レベル情報は、対応づけられているユーザIDによって識別されるユーザのカードバトルゲームにおけるレベルを示す。

【0163】

図15に示す例では、レベル管理情報には、ユーザID「ユーザ1」及びレベル情報「5」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ1」によって識別されるユーザのレベルが5であることが示されている。

【0164】

また、レベル管理情報には、ユーザID「ユーザ2」及びレベル情報「25」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ2」によって識別されるユーザのレベルが25であることが示されている。

【0165】

ここでは、便宜的に、ユーザID「ユーザ1」及び「ユーザ2」によって識別されるユーザについてのみ説明したが、格納部42には、カードバトルゲームをプレイする他のユーザについても同様にレベル管理情報が格納されている。

【0166】

なお、カードバトルゲームにおけるユーザのレベルは、当該カードバトルゲームの進行やバトルでの勝利等に応じて向上する。このようにカードバトルゲームにおけるユーザのレベルが向上した場合には、格納部42に格納されているレベル管理情報（に含まれるレベル情報）はその都度更新される。

【0167】

次に、本実施形態においてギルドイベントが発生される際のゲーム制御装置50の動作について説明する。この場合、ゲーム制御装置50は、ギルドイベント発生処理及びギルドイベント管理処理を実行する。

【0168】

まず、図16のフローチャートを参照して、本実施形態に係るゲーム制御装置50によって実行されるギルドイベント発生処理の処理手順について説明する。このギルドイベント発生処理は、ギルドイベントを発生し、当該ギルドイベントにおける構成アイテムをユーザ（プレイヤー）に対して付与するための処理である。

【0169】

まず、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、構成アイテムを付与するためのギルドイベントを発生する（ステップS81）。このギルドイベントは、例えば定期的に発生される。具体的には、ギルドイベントは、例えば朝の部として7時、昼の部として12時、夜の部として22時に発生される。また、ギルドイベントが発生している期間

は、通信端末20を介して、カードバトルゲームをプレイしているユーザに通知される。以下、カードバトルゲームをプレイしているユーザを対象ユーザと称する。

【0170】

ギルドイベントが発生されると、ゲーム制御部54は、対象ユーザのカードバトルゲームのプレイ内容（つまり、対象ユーザの通信端末20に対する操作）に応じて、構成アイテム（各宝石を構成するカケラ）を出現させるか否かを判定する（ステップS82）。このとき、ゲーム制御部54は、格納部42に格納されている構成アイテム情報に含まれる出現確率及びレベル管理情報によって示される対象ユーザのレベルに基づいて判定処理を実行する。

【0171】

なお、構成アイテムは、カードバトルゲームをプレイしている際の様々な場面で出現するものとする。具体的には、構成アイテムは、カードバトルゲームにおけるクエスト中や各種敵キャラクタ（クエストボスや敵ロボットキャラクタ）に勝利した際に出現する。

【0172】

つまり、ゲーム制御部54は、対象ユーザのカードバトルゲームのプレイ状況が構成アイテムを出現させることができる状況である場合に、上記した対象ユーザのレベルに応じた出現確率に基づいて構成アイテムを出現させるか否かを判定する。

【0173】

構成アイテムを出現させると判定された場合（ステップS82のYES）、ゲーム制御部54は、当該構成アイテムを出現させる演出画像（構成アイテム出現画像）を生成し、対象ユーザによって利用される通信端末20に当該構成アイテム出現画像を表示する。

【0174】

このように構成アイテム出現画像が通信端末20に表示されると、ゲーム制御部54は、構成アイテムを対象ユーザに対して付与する（ステップS83）。

【0175】

上述したように構成アイテム情報においては、構成アイテム毎に当該構成アイテムが付与されやすいユーザ（のレベル）が設定されているため、各構成アイテムは、それぞれ異なる範囲のレベルのユーザに対して付与されることになる。

【0176】

この場合、ゲーム制御部54は、対象ユーザを識別するためのユーザID及び当該対象ユーザに対して付与された構成アイテム（カケラ）を識別するためのカケラIDを対応づけて含む入手構成アイテム情報を生成する。ゲーム制御部54は、生成された入手構成アイテム情報を格納部42に格納する（ステップS84）。

【0177】

ここで、ゲーム制御部54は、上記したステップS81においてギルドイベントが発生された後、予め定められた期間（所定期間）が経過したか否かを判定する（ステップS85）。なお、予め定められた期間としては、例えば1時間等が設定されている。

【0178】

所定期間が経過したと判定された場合（ステップS85のYES）、ギルドイベントが終了される（ステップS86）。

【0179】

一方、所定期間が経過していないと判定された場合（ステップS85のNO）、ギルドイベントは継続され、上記したステップS82に戻って処理が繰り返される。つまり、本実施形態におけるギルドイベントにおいては、当該ギルドイベントが発生している期間中（つまり、ギルドイベントが発生した後、終了するまでの期間中）であれば複数の構成アイテムを収集することが可能である。

【0180】

また、ステップS82において構成アイテムを出現させないと判定された場合、対象ユーザに対して構成アイテムは付与されず、ステップS85の処理が実行される。

【0181】

なお、ステップS 8 2においては出現確率に基づいて例えば複数の構成アイテムを出現させると判定された場合には、当該複数の構成アイテムのうちの1つを出現させる演出画像が通信端末2 0に表示されてもよいし、複数の構成アイテムを出現させる演出画像が通信端末2 0に表示されてもよい。複数の構成アイテムを出現させる演出画像が通信端末2 0に表示された場合、対象ユーザに対して当該複数の構成アイテムの全てを付与してもよいし、当該複数の構成アイテムのうち対象ユーザに選択された1つのみを付与するようにしてもよい。

【0182】

次に、図1 7のフローチャートを参照して、本実施形態に係るゲーム制御装置5 0によって実行されるギルドイベント管理処理の処理手順について説明する。このギルドイベント管理処理は、ギルドイベントが発生されている期間中にユーザに対して付与された構成アイテムを管理し、当該ギルドイベントにおける特典をユーザに対して付与するための処理である。

【0183】

まず、ゲーム制御装置5 0に含まれるゲーム制御部5 4は、格納部4 2に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、当該格納部4 2に格納されているギルド管理情報（グループ管理情報）によって示されるギルド（グループ）を構成する複数のユーザ（ギルドメンバー）の各々に付与された構成アイテムを特定する（ステップS 9 1）。

【0184】

この場合、ゲーム制御部5 4は、格納部4 2に格納されているギルド管理情報（グループ管理情報）を取得する。

【0185】

ゲーム制御部5 4は、取得されたギルド管理情報において同一のギルドIDに対応づけられている全てのユーザIDを特定する。ここで特定されたユーザIDによって識別されるユーザは、同一のギルドを構成するユーザである。以下、ここで特定されたユーザIDによって識別されるユーザから構成されるギルドを対象ギルドと称する。

【0186】

ゲーム制御部5 4は、特定されたユーザIDを含む入手構成アイテム情報を格納部4 2から取得する。

【0187】

ゲーム制御部5 4は、取得された入手構成アイテム情報に含まれるカケラIDによって識別されるカケラを、対象ギルドを構成する複数のユーザの各々に付与された構成アイテムとして特定する。

【0188】

以下、ステップS 9 1においてゲーム制御部5 4によって特定された構成アイテムを入手構成アイテムと称する。

【0189】

次に、ゲーム制御部5 4は、入手構成アイテム及び格納部4 2に格納されている構成アイテム情報に基づいて、対象ギルド（を構成する複数のユーザ）に対して、構成アイテムの全てが付与されたか否かを判定する（ステップS 9 2）。

【0190】

このステップS 9 2の処理を上述した図1 3を用いて具体的に説明すると、入手構成アイテムの中に例えばカケラID「A 1～A 6」の各々によって識別されるカケラ（宝石Aを構成する6つのカケラ）の全てが含まれている場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。また、入手構成アイテムの中に例えばカケラID「B 1～B 6」の各々によって識別されるカケラ（宝石Bを構成する6つのカケラ）の全てが含まれている場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。同様に、入手構成アイテムの中に例えばカケラID「C 1～C 6」の各々によって識別されるカケラ（宝石Cを構成する6つのカケラ）の全てが含まれている場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。また、入手構成アイテムの中に例えばカケラID「D 1～D 6」の各々によって

識別されるカケラ（宝石Dを構成する6つのカケラ）の全てが含まれている場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。

【0191】

つまり、ステップS92においては、少なくとも1つの（種類の）宝石を構成するカケラの全て（つまり、1組の6つのカケラ）が入手構成アイテムの中に存在する場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。

【0192】

構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合（ステップS92のYES）、ゲーム制御部54は、当該全てが付与された構成アイテム（つまり、全てのカケラを収集した宝石の種類）に応じた特典を、対象ギルドを構成する複数のユーザ（ギルドメンバ）に対して付与する（ステップS93）。なお、複数の組の構成アイテムが付与されている（例えば、カケラID「A1～A6」によって識別されるカケラの全てとカケラID「D1～D6」によって識別されるカケラの全てが付与されている）場合には、当該構成アイテム（の種類）毎に特典が付与される。

【0193】

次に、ギルドイベントが終了したか否かが判定される（ステップS94）。ギルドイベントが終了されていないと判定された場合（ステップS94のNO）、上記したステップS91に戻って処理が繰り返される。

【0194】

一方、ギルドイベントが終了したと判定された場合（ステップS94のYES）、当該ギルドイベントにおいてユーザに付与された構成アイテムは無効化される（ステップS95）。この場合、ゲーム制御部54は、格納部42に格納されている入手構成アイテム情報を削除する。

【0195】

ここで、対象ギルドが構成アイテムの全てを収集した場合、上記した特典とは別に、当該対象ギルドに対してランキングポイントを付与する構成とすることも可能である。このように対象ギルドに付与されたランキングポイントは予め定められた期間毎に集計され、当該ランキングポイントの合計値に応じて当該対象ギルドを構成する複数のユーザに対して各種特典を付与するような構成とすることができる。なお、ランキングポイントは、ギルドイベント時以外のロボットバトル等によっても付与されるものとする。これにより、ギルドイベントが発生されていない期間であっても、対象ギルドを構成する複数のユーザの各々がランキングポイントを得るためにカードバトルゲームを積極的にプレイすることが期待できる。なお、このランキングポイントは、例えばギルド毎に格納部42等において管理されればよい。

【0196】

なお、図17において説明したギルドイベント管理処理は、カードバトルゲームにおいて存在する（作成されている）全てのギルドについて実行される。

【0197】

上記したように本実施形態においては、ギルド（グループ）を構成する複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末20に対する当該ユーザの操作に応じて構成アイテムを付与し、当該複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を格納部42に格納し、格納部42に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、ギルド管理情報（グループ管理情報）によって示されるギルドを構成する複数のユーザに対して、複数の構成アイテム（1組の構成アイテム）の全てが付与されたかを判定し、当該複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、ギルドを構成する複数のユーザに対して特典を付与する構成により、ソーシャルゲームにおいて複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することが可能となる。

【0198】

また、本実施形態においては、構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユーザに対して付与する構成により、例えば高レベルユー

ザ同士や低レベルユーザ同士のみでギルドを構成するのではなく、レベル等に関係なくギルドを構成することを促進することができ、全てのユーザに特典を得る機会を与えることができるような仕組みを提供することができる。

【0199】

また、本実施形態においては、ギルドイベントが発生されている期間内に複数の構成アイテムの全てが付与された場合に特典を付与し、当該期間が経過した場合、入手構成アイテム情報を削除する構成により、ギルドイベントが発生されている期間中に全ての構成アイテムを収集しなければ、特典を得ることができないため、例えばカードバトルゲームをプレイする時間帯が同じようなユーザ同士でギルドを構成し、より複数のユーザで協力してプレイすることを促進することができる。なお、本実施形態において、ギルドの特徴（ギルドを構成するユーザの主なプレイ時間帯等）を説明するための画面が通信端末20に表示されるような構成とすることも可能である。このような構成とすることで、ユーザはより適切なギルドに加入することができるため、当該ギルドにおいてより特典を入手することが可能となり、カードバトルゲームの継続的なプレイが期待できる。

【0200】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、前述した図5において説明したメインサイクルとギルドイベントを含むサブサイクルとが設けられているものとして説明したが、当該サブサイクルには、例えば1人の他のユーザとロボットバトルを行う仕組み（以下、PvPと表記）等が更に含まれていてもよい。このPvPにおいても結果に応じて上述したランキングポイントや各種特典が付与される構成とすることができる。また、このPvPの結果に応じて、本実施形態における構成アイテムを他のユーザから獲得することができるような構成とすることも可能である。

【0201】

また、例えば通常のクエストや専用のクエストにおいて、他のユーザのリーダーカードキャラクターを借りてレイドボスと呼ばれる敵キャラクターと戦闘を行うレイドボスイベントや例えばギルドで協力してレイドロボットキャラクター（レイドNPC）と呼ばれる敵ロボットキャラクターとロボットバトル（レイドロボットバトル）を行うレイドNPCイベント等をランダムに発生させるような構成とすることも可能である。

【0202】

レイドボスイベントによれば、例えば友達として登録されているユーザのリーダーカードを借りやすくすることによって、カードバトルゲームにおいて友達を増やすモチベーションを与えることができ、継続的なプレイを促すことができる。また、レイドボスイベントを発生させることによって、他のユーザのカードキャラクター（リーダーカードキャラクター）の強さ（つまり、パラメータ）を認識できるとともに、新たなカードキャラクターの存在やそのパラメータ等を知得することができる。また、レイドボスイベントによって他のユーザにリーダーカードキャラクターを貸与したユーザに対しては、例えばカードバトルゲームにおいてカードキャラクターやアイテム等を獲得するために用いられるポイント等の特典が与えられるものとする。

【0203】

また、レイドNPCイベントの場合には、ギルドを構成する各ユーザが個別に自身のデッキロボットキャラクターを用いてロボットバトルを行い、当該ロボットバトルの結果に応じて当該ギルドに対して上記したランキングポイントを付与する構成とすることも可能である。また、レイドNPCイベントにおいてレイドロボットバトルに敗北した場合には、他のギルドに対して救援要請を行うことができるような構成とすることも可能である。

【0204】

また、本実施形態におけるカードバトルゲームはウェブアプリケーションによって実現されるものとして説明したが、通信端末（端末装置）20にダウンロードされ、当該通信端末20にインストールされて利用されるネイティブアプリケーションによって実現されても構わない。

【0205】

なお、本願発明は、上記実施形態そのままに限定されるものではなく、実施段階ではその要旨を逸脱しない範囲で構成要素を変形して具体化できる。また、上記実施形態に開示されている複数の構成要素の適宜な組合せにより種々の発明を形成できる。例えば、実施形態に示される全構成要素から幾つかの構成要素を削除してもよい。

【符号の説明】

【0206】

- 10 コンピュータ
- 20 通信端末
- 30 ネットワーク
- 40 外部記憶装置
- 41 プログラム
- 42 格納部
- 50 ゲーム制御装置
- 51 カード管理部
- 52 デッキ構築部
- 53 パラメータ設定部
- 54 ゲーム制御部

【書類名】 特許請求の範囲

【請求項 1】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と 1 のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法であって、

前記複数のユーザの各々に対して前記構成アイテムを付与するステップと、

前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納するステップと、

前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記 1 のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、

を有し、

前記格納手段は、前記複数のユーザ各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、

前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を前記複数のユーザ各々に付与するか否かを判断し、

前記複数のユーザ各々が属するグループをユーザが指定可能である、

ことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 2】

前記複数のユーザ各々が属するグループはユーザが新たに作成可能である、請求項 1 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 3】

前記複数のユーザ各々が新たにグループへ参加する際には、当該グループの作成者の承認を必要とする、請求項 2 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 4】

前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユーザに対して異なる確率で付与する、請求項 1～3 のいずれか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 5】

前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユーザに対して付与する、請求項 1～3 のいずれか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 6】

前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの全てを所定の範囲のレベルのユーザのみに対して付与する、請求項 1～3 のいずれか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 7】

前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記複数のユーザ各々に複数の構成アイテムを付与すると判断した場合、当該複数のユーザ各々に対して当該複数の構成アイテムのうちの 1 つのみを付与する、請求項 1～6 のいずれか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 8】

前記構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップにおいて、前記複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して特典を付与するステップをさらに有する、請求項 1～7 のいずれか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 9】

前記構成アイテムを付与するステップにおいて前記複数のユーザ各々に付与された構成

アイテムは、ゲームをプレイする他ユーザとの対戦結果に応じて、他ユーザから獲得可能とする、請求項1～8のいずれか一項に記載のゲーム制御方法。

【請求項10】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続されるゲーム制御装置において、

前記ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段と、

前記複数のユーザの各々に対して前記構成アイテムを付与する構成アイテム付与手段と

、
前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納する格納処理手段と、

前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定する判定手段と、

を有し、

前記格納手段は、前記複数のユーザ各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、

前記構成アイテム付与手段は、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を前記複数のユーザ各々に付与するか否かを判断し、

前記複数のユーザ各々が属するグループをユーザが指定可能である、

ことを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項11】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段を有するゲーム制御装置のコンピュータによって実行されるプログラムであって、

前記コンピュータに、

前記複数のユーザの各々に対して前記構成アイテムを付与するステップと、

前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納するステップと、

前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、

を実行させ、

前記格納手段は、前記複数のユーザ各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、

前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を前記複数のユーザ各々に付与するか否かを判断し、

前記複数のユーザ各々が属するグループをユーザが指定可能である、

ことを特徴とするプログラム。

【請求項12】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用され、第1の格納手段を有する複数の通信端末と、当該複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する第2の格納手段を有するゲーム制御装置とを備えるゲーム制御システムが実行するゲーム制御方法であって、

前記複数の通信端末の各々が、前記複数のユーザの各々に対して前記構成アイテムを付与するステップと、

前記複数の通信端末の各々が、当該通信端末を利用するユーザに付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記第1の格納手段に格納するステップと、

前記ゲーム制御装置が、前記複数の通信端末の各々が有する第1の格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記第2の格納手段に格納されているグループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記第2の格納手段に格納されている構成アイテム情報によって示される前記1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、

を有し、

前記第2の格納手段は、前記複数のユーザ各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、

前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を前記複数のユーザ各々に付与するか否かを判断し、

前記複数のユーザ各々が属するグループをユーザが指定可能である、ことを特徴とするゲーム制御方法。

【書類名】 要約書

【要約】

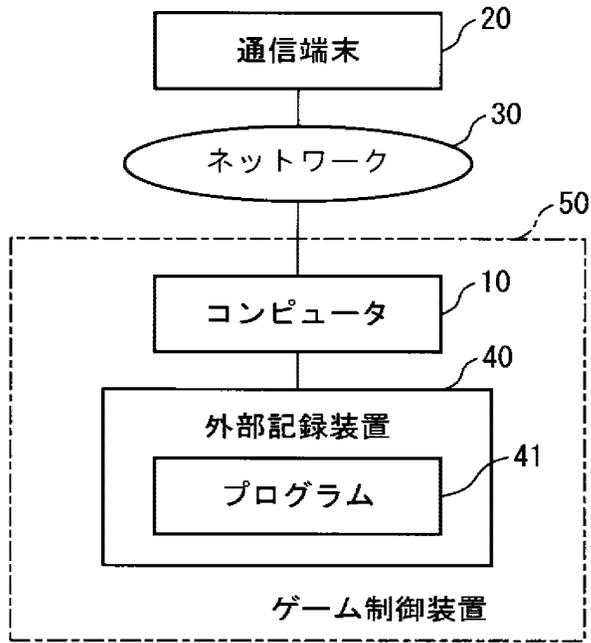
【課題】 複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することを可能とする。

【解決手段】 ゲーム制御部54は、複数のユーザの各々に対して1のアイテムを構成する構成アイテムを付与する。ゲーム制御部54は、複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を格納部42に格納する。ゲーム制御部54は、格納部42に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、グループを構成する複数のユーザに対して1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定する。格納部42は、複数のユーザ各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納する。ゲーム制御部54は、レベル管理情報に基づいて、複数の構成アイテムの各々を複数のユーザ各々に付与するか否かを判断する。複数のユーザ各々が属するグループは、ユーザが指定可能である。

【選択図】 図2

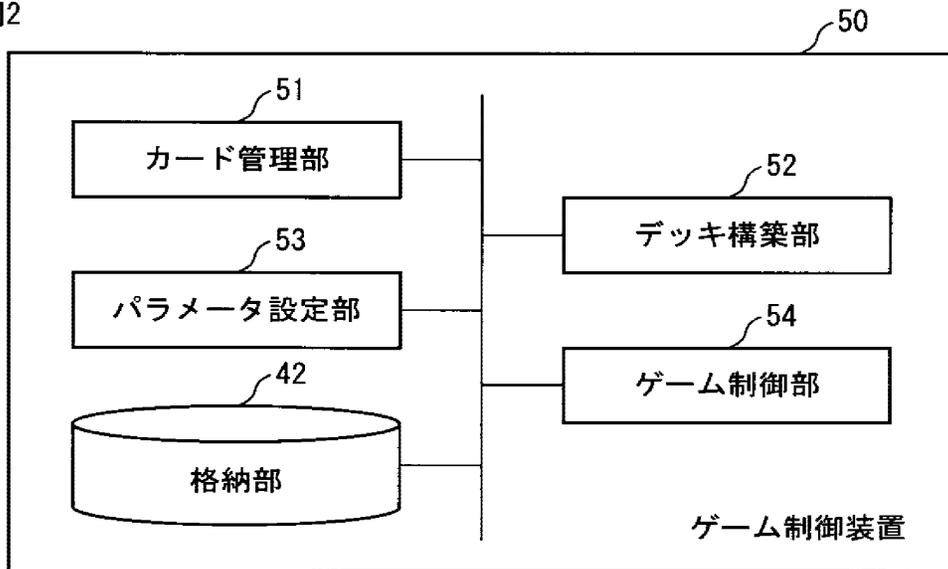
【書類名】 図面
【図 1】

図1



【図 2】

図2



【図3】

図3

カードID	HP	攻撃力	スピード	スキル
カード1	100	10	12	スキル1
カード2	120	15	8	スキル2
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

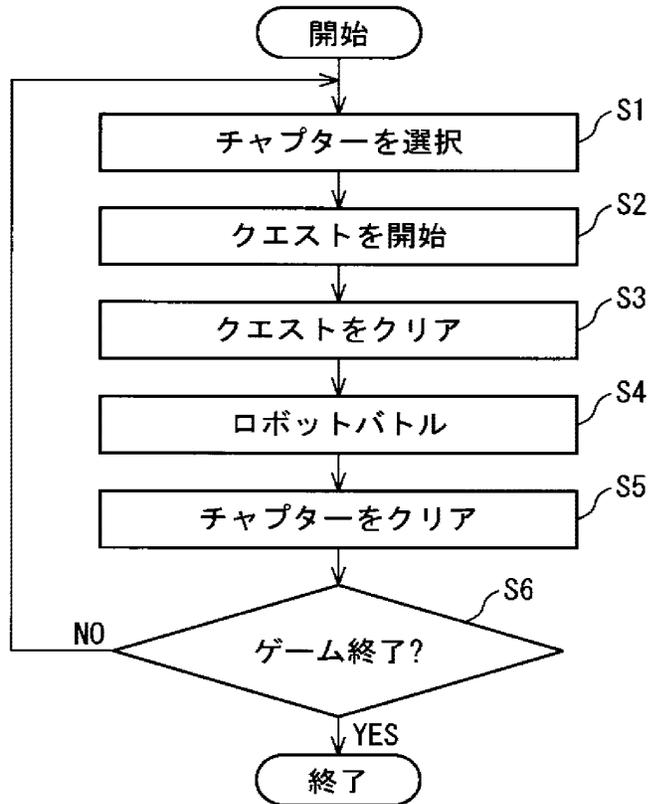
【図4】

図4

ロボットID	HP	攻撃力	スピード	属性
ロボット1	300	30	40	中
ロボット2	290	25	50	遠
ロボット3	320	35	30	近

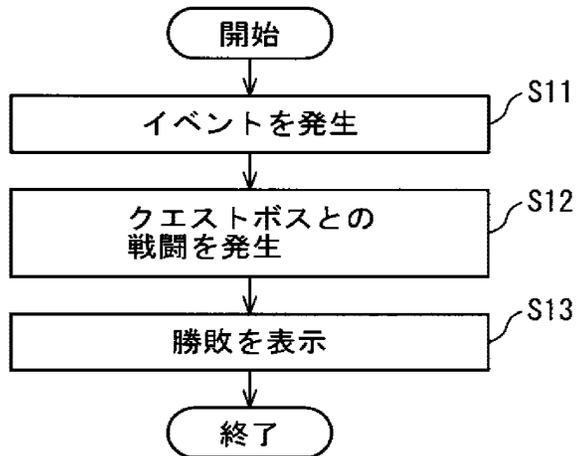
【図5】

図5



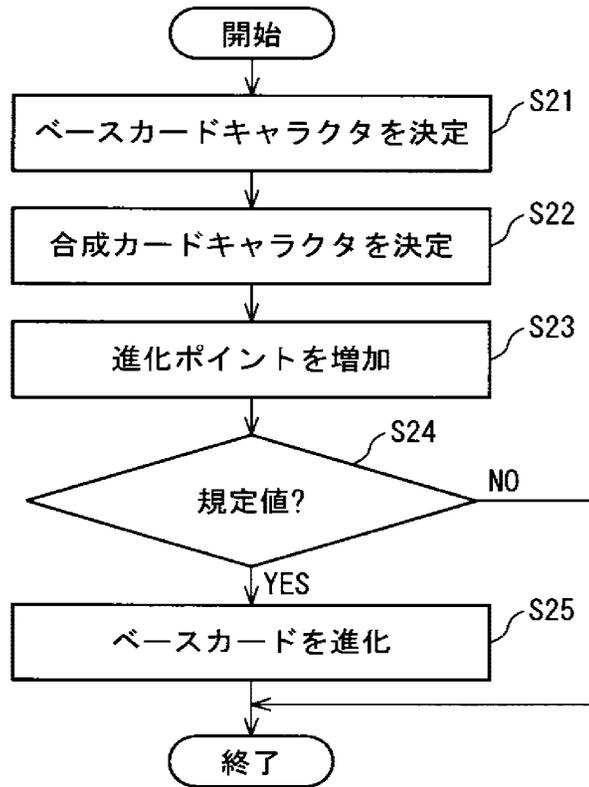
【図6】

図6



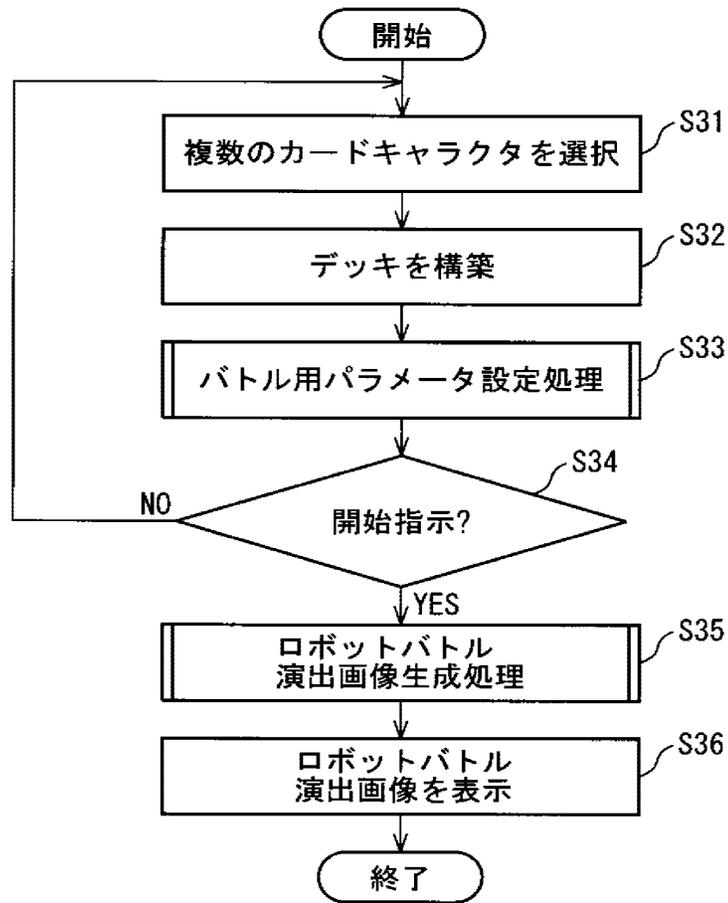
【図7】

図7



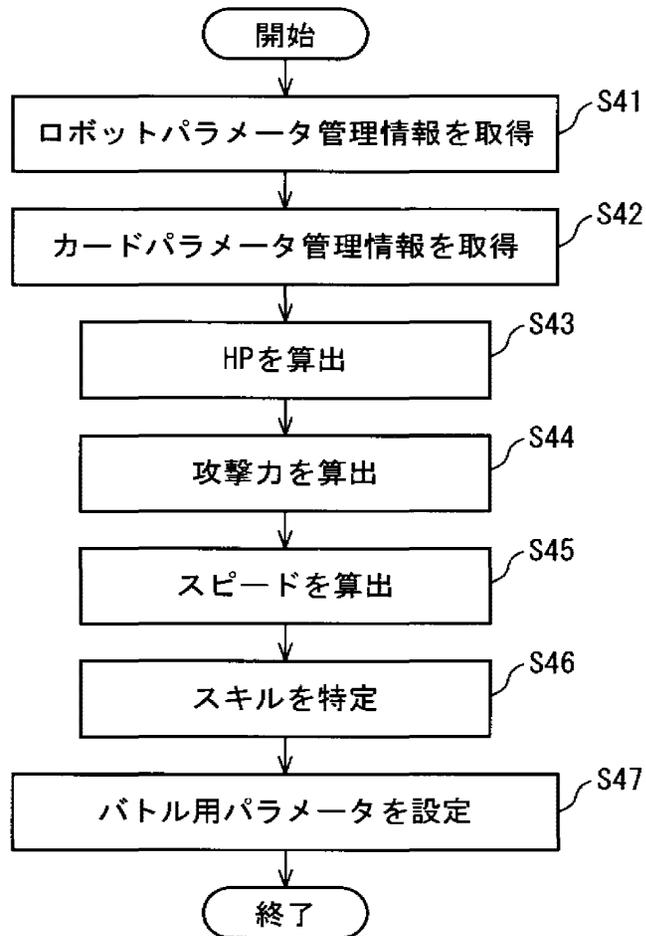
【図8】

図8



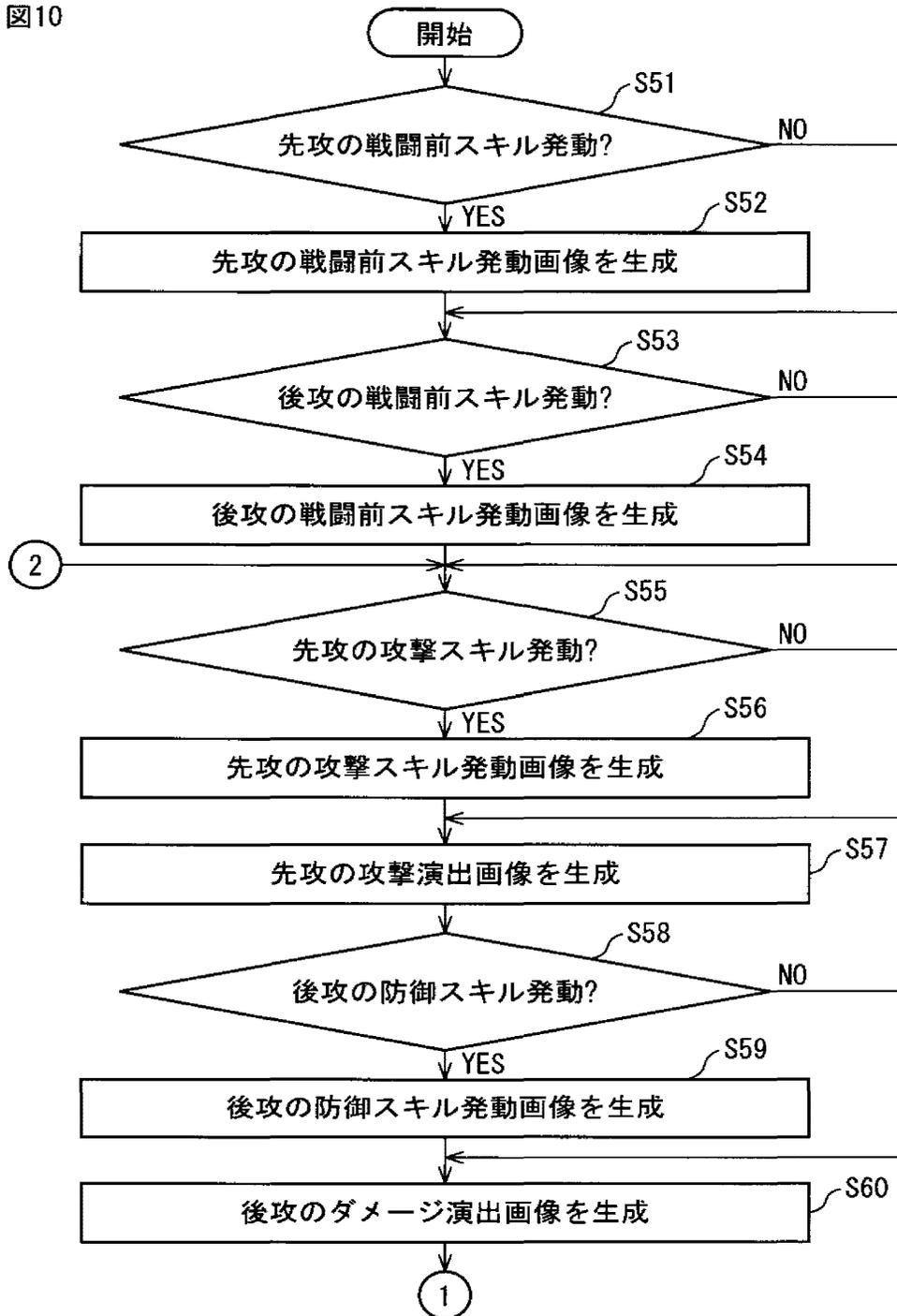
【図9】

図9



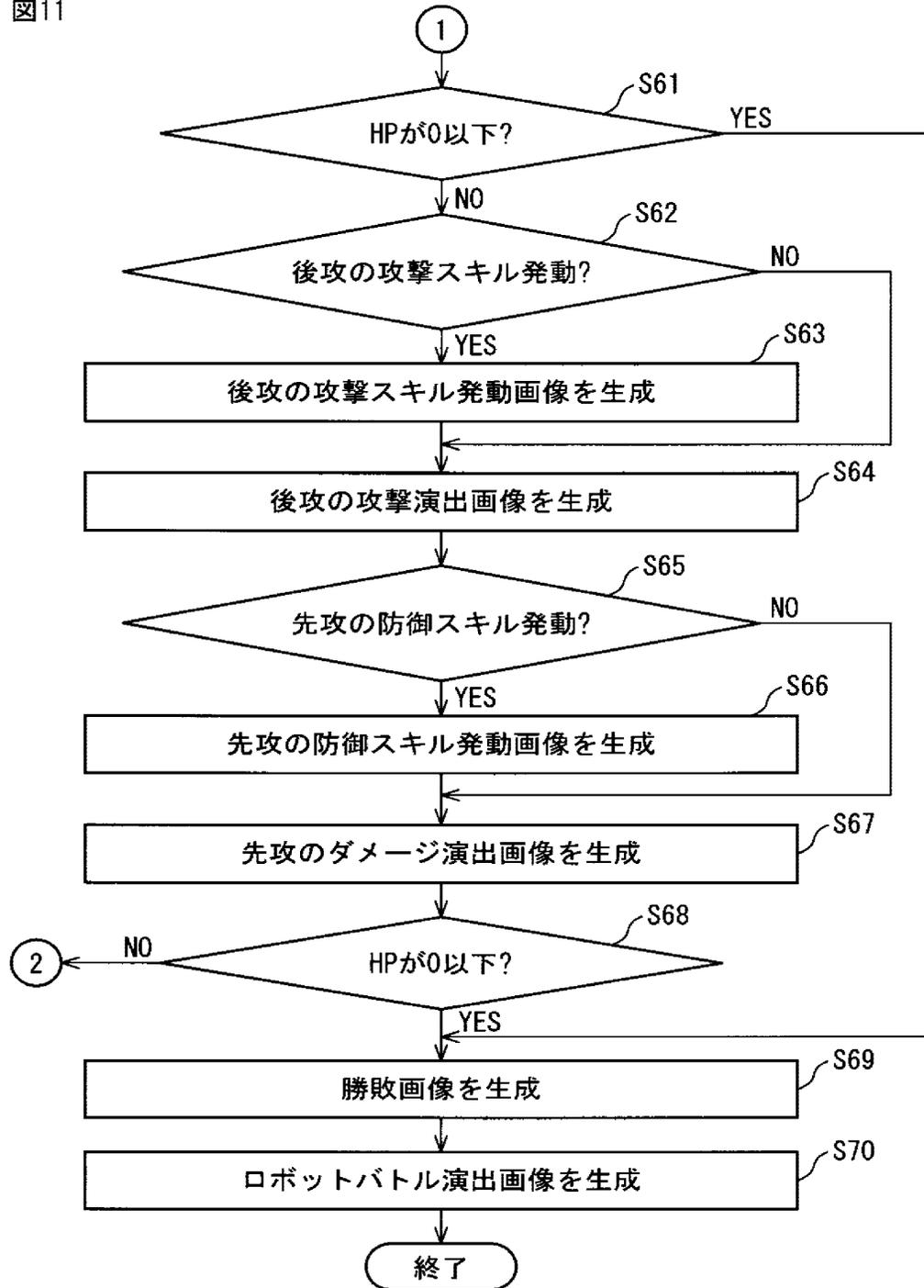
【図10】

図10



【図11】

図11



【図12】

図12

ユーザID	ギルドID
ユーザ1	ギルド1
ユーザ2	ギルド1
⋮	⋮

【図13】

図13

宝石の種類	カケラID	出現確率
宝石A	A1～A6	確率1
宝石B	B1～B6	確率2
宝石C	C1～C6	確率3
宝石D	D1～D6	D1, D2 : 確率1 D3, D4 : 確率2 D5, D6 : 確率3

【図14】

図14

ユーザID	カケラID
ユーザ1	D1
ユーザ2	D4
⋮	⋮

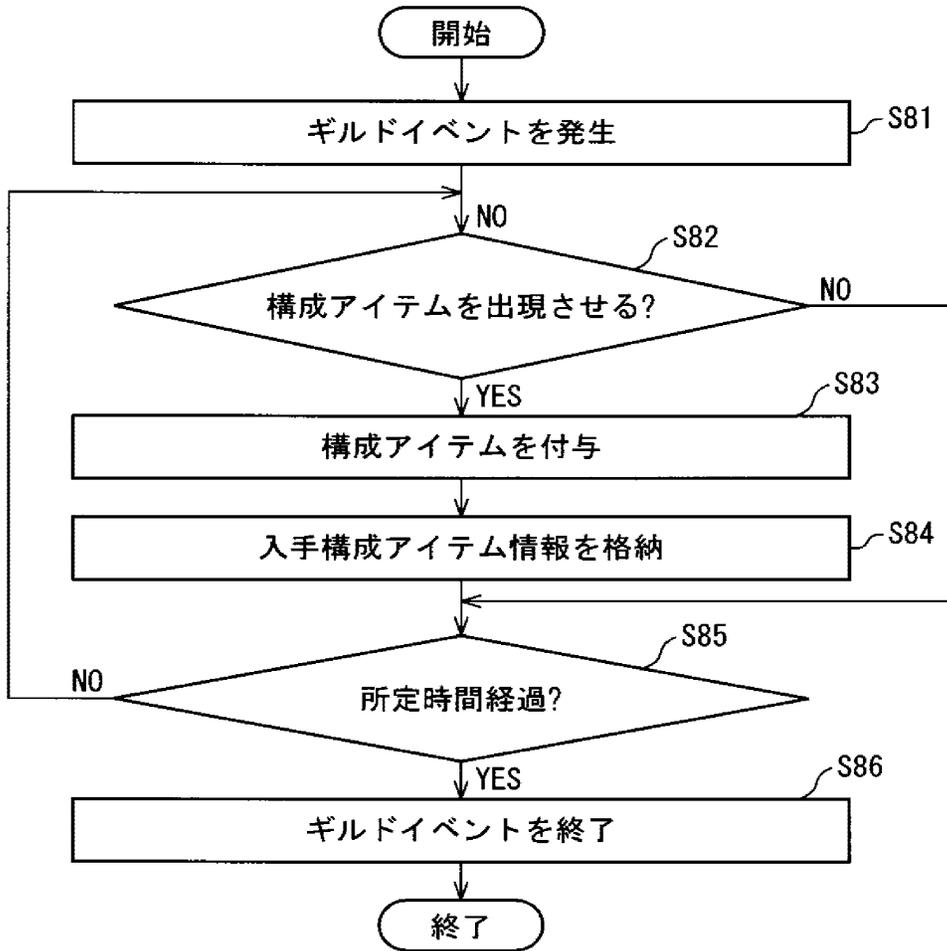
【図15】

図15

ユーザID	レベル情報
ユーザ1	5
ユーザ2	25
⋮	⋮

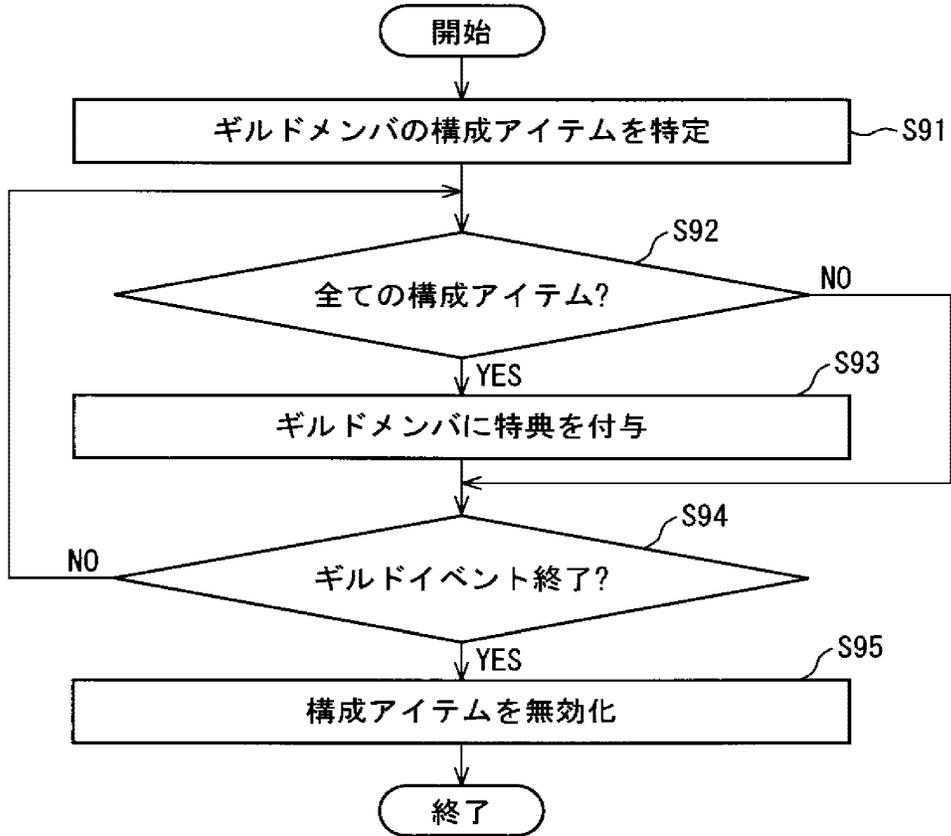
【図16】

図16



【図17】

図17



出願人履歴

5 0 4 4 3 7 8 0 1

20101122

住所変更

東京都港区六本木六丁目10番1号

グリー株式会社

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 1 3 年 1 2 月 1 9 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 1 3 - 2 6 2 8 5 5
Application Number:

パリ条約による外国への出願
に用いる優先権の主張の基礎
となる出願の国コードと出願
番号

The country code and number
of your priority application,
to be used for filing abroad
under the Paris Convention, is

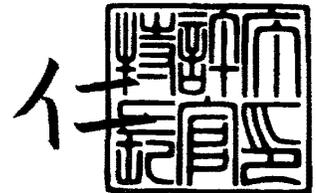
J P 2 0 1 3 - 2 6 2 8 5 5

出 願 人 グリー株式会社
Applicant(s):

2 0 1 5 年 6 月 3 0 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

伊 藤 仁



【書類名】	特許願
【整理番号】	1134641
【特記事項】	特許法第44条第1項の規定による特許出願
【提出日】	平成25年12月19日
【あて先】	特許庁長官殿
【原出願の表示】	
【出願番号】	特願2013-202682
【出願日】	平成25年 3月12日
【国際特許分類】	A63F 13/00
【発明者】	
【住所又は居所】	東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
【氏名】	大野 和貴
【特許出願人】	
【識別番号】	504437801
【氏名又は名称】	グリー株式会社
【代理人】	
【識別番号】	100099759
【弁理士】	
【氏名又は名称】	青木 篤
【選任した代理人】	
【識別番号】	100092624
【弁理士】	
【氏名又は名称】	鶴田 準一
【選任した代理人】	
【識別番号】	100114018
【弁理士】	
【氏名又は名称】	南山 知広
【選任した代理人】	
【識別番号】	100119987
【弁理士】	
【氏名又は名称】	伊坪 公一
【選任した代理人】	
【識別番号】	100161089
【弁理士】	
【氏名又は名称】	萩原 良一
【電話番号】	03-5470-1900
【連絡先】	担当
【手数料の表示】	
【予納台帳番号】	209382
【納付金額】	15,000円
【提出物件の目録】	
【物件名】	明細書 1
【物件名】	特許請求の範囲 1
【物件名】	要約書 1
【物件名】	図面 1
【包括委任状番号】	1305409

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びプログラム

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、ソーシャルネットワーキングサービス（SNS）上で提供され、他のユーザとコミュニケーションをとりながらプレイするソーシャルゲームが知られている。

【0003】

このソーシャルゲームをプレイするためのアプリケーションプログラムは、通信端末にダウンロードされ、当該通信端末にインストールされて利用されるネイティブアプリケーションと、ウェブサーバ上で動作し、通信端末のウェブブラウザに利用されるウェブアプリケーション（Webアプリケーション）とに大別できる。

【0004】

ネイティブアプリケーションは、スマートフォンのiPhone（登録商標）端末やAndroid（登録商標）端末といった通信端末のOSに依存するアプリケーションである。例えば、サーバ装置はObjective-Cを搭載したiPhoneアプリケーション、またはJava（登録商標）を搭載したAndroidアプリケーション等のネイティブアプリケーションをプラットフォームから各通信端末に配信している。

【0005】

なお、ネイティブアプリケーションは、iPhone端末に対応したプログラミング言語「Objective-C」と、Android端末に対応したプログラミング言語「Java」との2種類で開発する必要がある。このため、ネイティブアプリケーションは、通信端末のプラットフォーム特有の言語を用いたコーディング処理を介した後に、公式のマーケットプレイスを通して公開する必要がある。

【0006】

一方、ウェブアプリケーションは、両プラットフォームに向けてHTML5（Hyper Text Markup Language 5）、Javascript（登録商標）、CSS3（Cascading Style Sheets 3）等の言語をベースにしたクロス開発が可能であり、公開に当たって公式のマーケットプレイスを通す必要がない。また、ウェブアプリケーションは、端末のOSに依存しない。

【0007】

ところで、上記したソーシャルゲームの中には、当該ソーシャルゲームをプレイする複数のユーザ（プレイヤ）でギルドと呼ばれるグループを構成することができるものがある。このようなソーシャルゲームでは、同一のギルドを構成する複数のユーザ（ギルドメンバ）間で情報を共有する、またはコミュニケーションをとることができる。

【0008】

また、例えばユーザが所有する各種キャラクタ等を用いて敵キャラクタとバトルを行うようなソーシャルゲームにおいては、ギルドで協力して例えばレイドボスと呼ばれる敵キャラクタとバトルを行うことができる。このようにギルドで協力して敵キャラクタとバトルを行い、当該バトルの結果として勝利した場合には、当該ギルドメンバは各種特典（例えば、キャラクタ及びアイテム等）を得ることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0009】

【特許文献1】 特開平11-244533号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

上記したギルドで協力して敵キャラクタとバトルを行うようなソーシャルゲームにおいては、当該ギルドを構成することによって例えば1人のユーザでは得ることができない特典を得ることができるため、ギルドを構成することはユーザにとって利益がある。

【0011】

しかしながら、このような場合のギルドは、バトルに勝利することを目的とするものであるから、ソーシャルゲームにおけるレベルの高いユーザ（上級者）同士で構成される傾向にある。また、ギルドメンバの数には上限が設けられている場合が多い。

【0012】

このため、レベルの低いユーザ（初級者）は、当該ユーザと同程度のレベルのユーザとしかギルドを構成することができず、結果として、当該ユーザが望むような特典を得ることができない可能性がある。このような状況は、レベルの低いユーザのゲームへの意欲が低下してしまう原因となる。

【0013】

つまり、ソーシャルゲームにおいては、例えばレベル等に関係なく複数のユーザ（ギルド）で協力してプレイすることが可能な新たな仕組みが必要である。

【0014】

そこで、本発明の目的は、複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することが可能なゲーム制御方法、ゲーム制御装置及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0015】

本発明の1つの態様によれば、ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法が提供される。このゲーム制御方法は、複数のユーザの各々に対して構成アイテムを付与するステップと、複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を格納手段に格納するステップと、格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、構成アイテム情報によって示される1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップとを有し、格納手段は、複数のユーザ各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、構成アイテムを付与するステップにおいて、レベル管理情報に基づいて、構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を複数のユーザ各々に付与するか否かを判断し、複数のユーザ各々が属するグループをユーザが指定可能であることを特徴とする。

【発明の効果】

【0016】

本発明は、複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することを可能とする。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明の実施形態に係るゲーム制御装置を含むネットワークシステムのハードウェア構成を示すブロック図である。

【図2】図1に示すゲーム制御装置50の主として機能構成を示すブロック図である。

【図3】図2に示す格納部42に格納されているカードパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図4】図2に示す格納部42に格納されているロボットパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図5】本実施形態におけるカードバトルゲームの流れについて概略的に説明するためのフローチャートである。

【図6】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてクエストが開始された場合

のゲーム制御装置50の処理手順を示すフローチャートである。

【図7】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてカードキャラクタを進化合成させる際のゲーム制御装置50の処理手順を示すフローチャートである。

【図8】本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてロボットバトルが発生した際のゲーム制御装置50の処理手順を示すフローチャートである。

【図9】パラメータ設定部53によって実行されるバトル用パラメータ設定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図10】ゲーム制御部54によって実行されるロボットバトル演出画像生成処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図11】ゲーム制御部54によって実行されるロボットバトル演出画像生成処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図12】格納部42に格納されているギルド管理情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図13】格納部42に格納されている構成アイテム情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図14】格納部42に格納されている入手構成アイテム情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図15】格納部42に格納されているレベル管理情報のデータ構造の一例を示す図である。

【図16】本実施形態に係るゲーム制御装置50によって実行されるギルドイベント発生処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図17】本実施形態に係るゲーム制御装置50によって実行されるギルドイベント管理処理の処理手順を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。

【0019】

図1は、本実施形態に係るゲーム制御装置を含むネットワークシステム（ゲーム制御システム）のハードウェア構成を示すブロック図である。

【0020】

図1に示すネットワークシステムは、主として、コンピュータ（サーバコンピュータ）10と例えばソーシャルゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末20とから構成される。なお、図1においては、便宜的に、1つの通信端末20のみが示されている。

【0021】

複数の通信端末20は、例えばインターネットのようなネットワーク30を介してコンピュータ10と通信可能に接続されている。

【0022】

なお、通信端末20としては例えばスマートフォン、フィーチャーフォン及びタブレット端末等を利用することができ、その機種固有のハードウェア構成、採用しているOS、インストールされているアプリケーションプログラム等は多岐に渡るものとする。

【0023】

コンピュータ10は、ハードディスクドライブ（HDD：Hard Disk Drive）のような外部記憶装置40と接続されている。この外部記憶装置40は、コンピュータ10によって実行されるプログラム41を格納する。コンピュータ10及び外部記憶装置40は、ゲーム制御装置50を構成する。

【0024】

本実施形態に係るゲーム制御装置50は、例えば各種キャラクタ等のゲーム要素としてカードキャラクタを用いたカードバトルゲーム（ソーシャルゲーム）を、通信端末20を介してユーザに提供する機能を有する。本実施形態におけるカードバトルゲームにおいて

、ユーザは、通信端末20を介して、当該ユーザが所有する複数のカードキャラクタを組み合わせてノンプレイヤキャラクタ（NPC）等の敵キャラクタとバトル（戦闘）を行うことができる。また、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、後述するように複数のユーザで協力してプレイする仕組みが提供される。

【0025】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームは、ゲーム制御装置（ウェブサーバ）50上で動作し、通信端末20のウェブブラウザに利用されるウェブアプリケーションによって実現されるものとする。

【0026】

図2は、図1に示すゲーム制御装置50の主として機能構成を示すブロック図である。図2に示すように、ゲーム制御装置50は、カード管理部51、デッキ構築部52、パラメータ設定部53及びゲーム制御部54を含む。本実施形態において、これらの各部は、図1に示すコンピュータ10が外部記憶装置40に格納されているプログラム41を実行することにより実現されるものとする。このプログラム41は、コンピュータ読み取り可能な記憶媒体に予め格納して頒布可能である。また、このプログラム41は、ネットワーク30を介してコンピュータ10にダウンロードされても構わない。

【0027】

また、ゲーム制御装置50は、格納部42を含む。本実施形態において、格納部42は、例えば外部記憶装置40に格納される。

【0028】

カード管理部51は、上記したカードバトルゲームの進行に応じて、当該カードバトルゲームにおいて用いられる各種カードキャラクタやアイテムを当該カードバトルゲームをプレイするユーザに与える機能を有する。なお、カード管理部51によって与えられたカードキャラクタ（つまり、ユーザが所有するカードキャラクタ）には、予めパラメータが設定されているものとする。また、カード管理部51は、ユーザが所有するカードキャラクタ及びアイテム（に関する情報）等を管理する機能を有する。

【0029】

デッキ構築部52は、通信端末20に対するユーザの操作に応じて、当該ユーザが所有する複数のカードキャラクタ（第1のキャラクタ）を選択する。デッキ構築部52は、選択された複数のカードキャラクタと、当該カードキャラクタとは異なるロボットキャラクタ（ユーザが所有する第2のキャラクタ）とを用いて、カードバトルゲームをプレイするユーザのデッキを構築する。換言すれば、デッキ構築部52によって構築されたデッキには、複数のカードキャラクタとロボットキャラクタが含まれる。

【0030】

なお、ロボットキャラクタは、例えばカードバトルゲームをプレイする際に予めユーザに与えられるゲーム要素である。また、ロボットキャラクタには、上記したカードキャラクタと同様に予めパラメータが設定されているものとする。

【0031】

パラメータ設定部53は、デッキ構築部52によって構築されたデッキに含まれる複数のカードキャラクタ及びロボットキャラクタに設定されているパラメータに基づいて、当該ロボットキャラクタのパラメータを決定する。パラメータ設定部53によって決定されたパラメータは、ロボットキャラクタのロボットバトル用のパラメータとして設定される。

【0032】

ゲーム制御部54は、例えば通信端末20に対するユーザの各種操作を示す操作情報を当該通信端末20から受信して、当該操作情報等に基づいてカードバトルゲームの全体的な進行を制御する機能を有する。

【0033】

また、ゲーム制御部54は、上記したロボットバトル用のパラメータが設定されたロボットキャラクタと敵キャラクタとのバトル（以下、ロボットバトルと表記）の際には、当

該ロボットバトル用のパラメータ及び当該敵キャラクタに対して設定されているパラメータに基づいて、当該ロボットキャラクタと敵キャラクタとのバトルを制御する。この場合、ゲーム制御部54は、ロボットバトルの演出及び当該ロボットバトルの結果を表示するための画像（以下、ロボットバトル演出画像と表記）を生成する。このゲーム制御部54によって生成されたロボットバトル演出画像は、ネットワーク30を介して通信端末20に表示される。

【0034】

また、ゲーム制御部54は、複数のユーザから構成されるギルドと呼ばれるグループで協力してプレイするためのイベント（以下、ギルドイベントと表記）を発生する。このギルドイベントが発生された場合、ギルドを構成する複数のユーザは、当該ギルドイベントにおいて予め定められている条件を満たすことによって、各種特典（例えば、カードキャラクタ及びアイテム等）を得ることができる。

【0035】

格納部42には、カードバトルゲームを制御（進行）するために必要な各種情報が格納される。具体的には、格納部42は、上記したカードバトルゲームにおいて用いられる各種カードキャラクタに対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（以下、カードパラメータ管理情報と表記）及びロボットキャラクタに対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（以下、ロボットパラメータ管理情報と表記）が予め格納されている。なお、カードバトルゲームの新たなゲーム要素として新たなカードキャラクタやロボットキャラクタ等が追加された場合には、格納部42に格納されているパラメータ管理情報等が更新される。

【0036】

また、格納部42には、上記した複数のユーザから構成されるギルドを示すギルド管理情報（グループ管理情報）、ギルドイベントに関する情報、カードバトルゲームをプレイするユーザが所有するカードキャラクタやアイテム等に関する情報及び当該ユーザに関する情報が格納されている。

【0037】

図3は、図2に示す格納部42に格納されているカードパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す。

【0038】

図3に示すように、カードパラメータ管理情報には、カードIDに対応づけてHP（ヒットポイント）、攻撃力、スピード及びスキル（のパラメータ）が含まれている。カードIDは、カードキャラクタを識別するための識別子である。HPは、カードIDによって識別されるカードキャラクタが敵キャラクタの攻撃に対して耐え得るダメージを数値化したものである。なお、HPが0になると例えば戦闘不能となり、バトルにおいては敗戦となる。攻撃力は、敵キャラクタに対する攻撃に関する能力を数値で表したものであり、敵キャラクタに与えるダメージに影響する。スピードは、例えば敵キャラクタとのバトルの際に攻撃する順番等に影響を与える数値である。スキルは、敵キャラクタとのバトルにおいて予め定められた効果を発生するものであり、後述するように例えば攻撃スキル、防御スキル及び戦闘前スキル等を含む。

【0039】

図3に示す例では、カードパラメータ管理情報には、カードID「1」に対応づけてHP「100」、攻撃力「10」、スピード「12」及びスキル「スキル1」が含まれている。これによれば、カードID「1」によって識別されるカードキャラクタのHPは100であり、攻撃力は10であり、スピードは12であり、当該カードキャラクタがスキル1を有していることが示されている。

【0040】

同様に、カードパラメータ管理情報には、カードID「2」に対応づけてHP「120」、攻撃力「15」、スピード「8」及びスキル「スキル2」が含まれている。これによれば、カードID「2」によって識別されるカードキャラクタのHPは120であり、攻

撃力は15であり、スピードは8であり、当該カードキャラクターがスキル2を有していることが示されている。

【0041】

ここでは、カードパラメータ管理情報には、HP、攻撃力、スピード及びスキルのパラメータが含まれるものとして説明したが、他のパラメータが含まれていても構わない。

【0042】

図4は、図2に示す格納部42に格納されているロボットパラメータ管理情報のデータ構造の一例を示す。

【0043】

図4に示すように、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットIDに対応づけてHP、攻撃力、スピード及び属性（のパラメータ）が含まれている。ロボットIDは、ロボットキャラクターを識別するための識別子である。なお、HP、攻撃力及びスピードについては、上述したカードパラメータ管理情報に含まれるものと同様であるため、ここではその詳細な説明については省略する。属性は、ロボットIDによって識別されるロボットキャラクターに割り当てられている属性を示し、例えば遠距離タイプ、中距離タイプ及び近距離タイプ等が含まれる。

【0044】

図4に示す例では、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットID「1」に対応づけてHP「300」、攻撃力「30」、スピード「40」及び属性「中」が含まれている。これによれば、ロボットID「1」によって識別されるロボットキャラクターのHPは300であり、攻撃力は30であり、スピードは40であり、当該ロボットキャラクター（の属性）が中距離タイプであることが示されている。

【0045】

また、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットID「2」に対応づけてHP「290」、攻撃力「25」、スピード「50」及び属性「遠」が含まれている。これによれば、ロボットID「2」によって識別されるロボットキャラクターのHPは290であり、攻撃力は25であり、スピードは50であり、当該ロボットキャラクター（の属性）が遠距離タイプであることが示されている。

【0046】

また、ロボットパラメータ管理情報には、ロボットID「3」に対応づけてHP「320」、攻撃力「35」、スピード「30」及び属性「近」が含まれている。これによれば、ロボットID「3」によって識別されるロボットキャラクターのHPは320であり、攻撃力は35であり、スピードは30であり、当該ロボットキャラクター（の属性）が近距離タイプであることが示されている。

【0047】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、図4に示すように例えば3種類のロボットキャラクター（ロボットID「1」～「3」によって識別されるロボットキャラクター）を予め用意しておき、当該カードバトルゲームへの初期登録等の際にユーザーによって選択されたロボットキャラクターを当該ユーザーに付与するものとする。これにより、ユーザーは、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいて上記したロボットバトルを行うことができる。なお、図4に示す3種類のロボットキャラクターの各々は、当該ロボットキャラクターの属性に応じて、例えば他の2つの属性のうち一方の属性に対しては有利であり、他方の属性に対しては不利である等の特性を有するものとする。ことができる。

【0048】

図3及び図4においては、格納部42に格納されている情報のうち、カードパラメータ管理情報及びロボットパラメータ管理情報について説明したが、他の情報の詳細については後述する。

【0049】

以下、図5のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームの流れ（メインサイクル）について概略的に説明する。本実施形態におけるカードバトルゲー

ムでは、例えばユーザ（プレイヤ）がチャプターと呼ばれる探索対象（例えば、惑星等）を探索することによって希少価値の高いカード（キャラクタ及びアイテム）等を入手することを目的とする。なお、チャプターには、予めクエストが設定されているものとする。

【0050】

本実施形態におけるカードバトルゲームが開始されると、通信端末20には、ユーザが探索可能なチャプターの一覧が表示される。

【0051】

ユーザは、当該ユーザによって利用される通信端末20を操作することによってチャプターを選択することができる（ステップS1）。

【0052】

ユーザによってチャプターが選択された場合、当該選択されたチャプターの探索画像が通信端末20に表示され、当該チャプターに設定されているクエストが開始される（ステップS2）。

【0053】

クエストが開始されると、ユーザは、通信端末20に対して操作（例えば、タップ操作等）を行うことによって当該クエストをクリアすることができる（ステップS3）。このクエストをクリアするための条件は予め設定されているものとする。

【0054】

なお、ユーザによって選択されたチャプターに複数のクエストが設定されている場合には、上記したステップS2及びS3が当該クエスト毎に繰り返される。

【0055】

ユーザによって選択されたチャプターに設定されているクエストが全てクリアされた場合、当該チャプターにおいて設定されている敵キャラクタ（NPC）とのロボットバトルが発生される（ステップS4）。以下の説明においては、ロボットバトルを行う敵キャラクタ（NPC）を便宜的に敵ロボットキャラクタと称し、他の敵キャラクタを単に敵キャラクタと称する。

【0056】

このロボットバトルに勝利すると、ユーザは、当該ユーザによって選択されたチャプターをクリアすることができる（ステップS5）。この場合、ユーザが探索可能となる新たなチャプターが発生する（つまり、新チャプターが解放される）。

【0057】

ここで、ユーザによってカードバトルゲームの終了指示がされない場合（ステップS6のNO）、上記したステップS1に戻って、ユーザは、新たなチャプターの探索（選択）を行うことができる。

【0058】

一方、ユーザによってカードバトルゲームの終了指示がされた場合（ステップS6のYES）、当該カードバトルゲームは終了される。

【0059】

本実施形態におけるカードバトルゲームによれば、上記した各チャプターをクリアしていくことによって当該ゲームが進行され、より希少価値の高いカード等を入手することができる。

【0060】

次に、図6のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてクエストが開始された場合のゲーム制御装置50の処理手順について説明する。

【0061】

上記したようにクエストが開始されると、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、当該クエストに応じたイベントを発生させる（ステップS11）。クエストにおいて発生するイベントには、例えばチャプターの探索によってユーザ（が所有するカードキャラクタ等）のレベルを向上させるための経験値、カードバトルゲーム内で利用可能なゲーム内通貨及び各種カード（キャラクタ及びアイテム）等を入手することが可能な探索

イベントや、当該クエスト内の敵キャラクタと戦闘を行う戦闘イベント等が含まれる。戦闘イベントにおいて敵キャラクタに勝利した場合にも経験値、ゲーム内通貨及び各種カードが入手できるものとする。

【0062】

なお、発生したイベントによっては、通信端末20に対するユーザの簡単な操作（例えば、タップ操作）等が要求される。ゲーム制御部54は、要求された操作がユーザによって行われると、カードバトルゲーム（のクエスト）を進行させる。

【0063】

上記したようにイベントが発生されてクエストが進行すると、当該クエストに対して設定されている敵キャラクタ（クエストボス）との戦闘が発生する（ステップS12）。このクエストボスは、上記した戦闘イベントにおける敵キャラクタよりも能力（例えば、HPや攻撃力等のパラメータ）が高いキャラクタである。

【0064】

なお、上記した戦闘イベントにおける敵キャラクタとの戦闘及びクエストボスとの戦闘は、上述したロボットバトルとは異なり、例えばユーザが所有している複数のカードキャラクタのうちの1枚（以下、リーダーカードキャラクタと表記）を用いて行われるものとする。具体的には、ゲーム制御部54は、格納部42に格納されているパラメータ管理情報に含まれる当該リーダーカードキャラクタに設定されているパラメータ及び敵キャラクタまたはクエストボスに設定されているパラメータに基づいて、当該リーダーカードキャラクタと敵キャラクタまたはクエストボスとの戦闘を制御する。

【0065】

ゲーム制御部54は、クエストボスとの戦闘の結果（つまり、勝敗）を通信端末20に表示する（ステップS13）。

【0066】

ここで、クエストボスに勝利すると、クエストのクリアとなり、新たなクエストが発生する。このように複数のクエストがクリアされると、上述したようにロボットバトルが発生する。

【0067】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームではユーザが所有する複数のカードキャラクタのうちの1つ（以下、ベースカードキャラクタと表記）に、当該ベースカードキャラクタ以外のカードキャラクタ（以下、合成カードキャラクタと表記）を合成することによって、当該ベースカードキャラクタを進化合成（強化）することができる。

【0068】

ここで、図7のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてカードキャラクタを進化合成させる際のゲーム制御装置50の処理手順について説明する。

【0069】

この場合、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、通信端末20にユーザが所有する複数のカードキャラクタの一覧を表示する。これにより、ユーザは、通信端末20を操作することによってユーザが所有する複数のカードキャラクタの一覧の中からベースカードを選択することができる。ゲーム制御部54は、ユーザの操作に応じて、ベースカードキャラクタを決定する（ステップS21）。

【0070】

更に、ユーザは、通信端末20を操作することによってユーザが所有する複数のカードキャラクタの一覧の中から合成カードを選択することができる。ゲーム制御部54は、ユーザの操作に応じて、合成カードキャラクタを決定する（ステップS22）。

【0071】

ゲーム制御部54は、例えば合成カードキャラクタに設定されているパラメータ等に応じて、ベースカードキャラクタの進化に関するポイント（以下、進化ポイントと表記）を増加させる（ステップS23）。このベースカードキャラクタの進化ポイントは、例えば

格納部4 2において格納されて管理されているものとする。このとき、進化ポイントの増加は、通信端末2 0に表示されるゲージ等によってユーザに通知される。

【0072】

ゲーム制御部5 4は、ベースカードキャラクタの進化ポイントが当該ベースカードキャラクタに対して予め定められている値（以下、規定値と表記）に達した（つまり、MAXである）か否かを判定する（ステップS 24）。

【0073】

ベースカードキャラクタの進化ポイントが規定値に達したと判定された場合（ステップS 24のYES）、ゲーム制御部5 4は、当該ベースカードキャラクタを進化させる（ステップS 25）。このように進化したベースカードキャラクタのパラメータは、当該進化前のベースカードキャラクタのパラメータに比べて高く設定されている。

【0074】

つまり、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、このように各種カードキャラクタを進化合成させることによって敵ロボットキャラクタとのロボットバトルや敵キャラクタとの戦闘等において有利にゲームを進行させることができる。

【0075】

一方、ベースカードキャラクタの進化ポイントが規定値に達していないと判定された場合（ステップS 24のNO）、ステップS 25の処理は実行されない。なお、この場合、増加されたベースカードキャラクタの進化ポイントは、格納部4 2等に格納されて管理され、次回の当該ベースカードキャラクタの進化合成において用いられる。

【0076】

なお、上記したステップS 23において、例えば合成カードキャラクタがベースカードキャラクタと同一である場合には、増加させる進化ポイントを多くする。これにより、例えば希少価値の高いカードキャラクタを進化させるために同一のカードキャラクタを消費させるように促すことができるため、希少価値の高いカードキャラクタがユーザに付与されやすくなる（つまり、希少価値の高いカードの排出確率を上げることができる）。また、上記した進化ポイントが規定値まで達しにくいカードキャラクタ（ベースカードキャラクタ）を設定しておき、当該カードキャラクタは特定の敵キャラクタ（例えば、後述するレイドボス等）に勝利したときのみ獲得することができるようにすることで、当該特定の敵キャラクタと何度も戦闘するように促し、カードバトルゲームのプレイの幅を広げることが可能となる。

【0077】

次に、図8のフローチャートを参照して、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいてロボットバトルが発生した際のゲーム制御装置5 0の処理手順について説明する。

【0078】

上述したロボットバトルが発生した場合、通信端末2 0には、デッキを構築するための画面（以下、デッキ構築画面と表記）が表示される。なお、デッキは、複数のカードキャラクタ（例えば、5枚のカードキャラクタ）とロボットキャラクタとから構築される。このため、ユーザは、通信端末2 0に表示されたデッキ構築画面において、当該ユーザが所有するカードキャラクタの中から5枚のカードキャラクタを指定する操作を行う。なお、このユーザによって行われる操作を示す操作情報は、通信端末2 0からゲーム制御装置5 0に送信される。

【0079】

ゲーム制御装置5 0に含まれるデッキ構築部5 2は、このようなユーザの操作（通信端末2 0から送信された操作情報）に応じて、5枚のカードキャラクタを選択する。

【0080】

デッキ構築部5 2は、選択された5枚のカードキャラクタとユーザが所有するロボットキャラクタとを用いて当該ユーザのデッキを構築する（ステップS 32）。以下、デッキ構築部5 2によって構築されたデッキに含まれるロボットキャラクタを便宜的にデッキロボットキャラクタと称する。

【0081】

次に、パラメータ設定部53は、構築されたデッキ（デッキロボットキャラクタ）に対してバトル用パラメータ設定処理を実行する（ステップS33）。このバトル用パラメータ設定処理においては、デッキロボットキャラクタに対してロボットバトル用のパラメータ（以下、バトル用パラメータと表記）が設定される。このバトル用パラメータには、デッキロボットキャラクタのHP、攻撃力、スピード、スキル及び属性等が含まれる。なお、バトル用パラメータ設定処理の詳細については後述する。

【0082】

ゲーム制御部54は、通信端末20に対するユーザの操作に応じて、当該ユーザによってロボットバトルの開始指示がされたか否かを判定する（ステップS34）。なお、ユーザは、通信端末20の画面上に表示されたロボットバトルの開始ボタン等に対してタップ操作を行うことによって、ロボットバトルの開始指示を行うことができる。

【0083】

ロボットバトルの開始指示がされていないと判定された場合（ステップS34のNO）、上記したステップS31に戻って処理が繰り返される。

【0084】

一方、ロボットバトルの開始指示がされたと判定された場合（ステップS34のYES）、ゲーム制御部54は、上述したロボットバトル演出画像生成処理を実行する（ステップS35）。このロボットバトル演出画像生成処理においては、ステップS33においてデッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータ及び当該ロボットバトルにおける敵ロボットキャラクタに対して予め設定されているパラメータに基づいて当該ロボットバトルが制御され、当該制御に応じたロボットバトル演出画像が生成される。なお、敵ロボットキャラクタに対して予め設定されているパラメータには、デッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータと同様に、当該敵ロボットキャラクタのHP、攻撃力、スピード、スキル及び属性等が含まれる。

【0085】

ゲーム制御部54は、生成されたロボットバトル演出画像を通信端末20に表示する（ステップS36）。

【0086】

なお、カードバトルゲームにおいてロボットバトル演出画像が表示される場合、通信端末20では、デッキロボットキャラクタ及び敵ロボットキャラクタ間の攻防を表す画像が自動的に順次表示され、最後に当該ロボットバトルの結果（つまり、勝敗）を表す画像が表示される。なお、ユーザの指示に応じて、ロボットバトル演出画像の表示時間を短縮させ、ロボットバトルの結果を表す画像のみを表示させるような構成とすることも可能である。

【0087】

次に、図9のフローチャートを参照して、上述したバトル用パラメータ設定処理（図8に示すステップS33の処理）の処理手順について説明する。なお、このバトル用パラメータ設定処理は、上記したようにパラメータ設定部53によって実行される。

【0088】

バトル用パラメータ設定処理において、パラメータ設定部53は、デッキロボットキャラクタ（デッキ構築部52によって構築されたデッキに含まれるロボットキャラクタ）に対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（ロボットパラメータ管理情報）を取得する（ステップS41）。なお、ロボットパラメータ管理情報（に含まれるパラメータ）には、上記したようにHP、攻撃力、スピード及び属性が含まれる。

【0089】

次に、パラメータ設定部53は、上記したようにデッキ構築部52によって構築されたデッキに含まれる複数のカードキャラクタ（つまり、デッキを構築する際に選択された複数のカードキャラクタ）の各々に対して予め設定されているパラメータを含むパラメータ管理情報（カードパラメータ管理情報）を取得する（ステップS42）。なお、カードバ

ラメータ管理情報（に含まれるパラメータ）には、上記したようにHP、攻撃力、スピード及びスキルが含まれる。

【0090】

なお、詳細な説明については省略するが、格納部4 2には例えばユーザを識別するためのユーザIDに対応づけて当該ユーザが所有するロボットキャラクタを識別するためのロボットID及びカードキャラクタを識別するためのカードID等を含む情報が格納（管理）されており、ステップS 4 1及びS 4 2においては、この情報に含まれるロボットID及びカードIDに基づいてロボットパラメータ管理情報及びカードパラメータ管理情報を取得することができる。

【0091】

パラメータ設定部5 3は、ステップS 4 1において取得されたロボットパラメータ管理情報に含まれるHP及びステップS 4 2において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHPに基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれるHP（のパラメータ）を算出する（ステップS 4 3）。

【0092】

この場合、パラメータ設定部5 3は、ロボットパラメータ管理情報に含まれるHP（のパラメータ値）とカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHP（のパラメータ値）とを加算することによって、当該ロボットパラメータ管理情報に含まれるHPとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHPとの合計値をバトル用パラメータに含まれるHPとして算出する。

【0093】

なお、ここではロボットパラメータ管理情報に含まれるHPとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHPとの合計値をバトル用パラメータに含まれるHPとして算出するものとして説明したが、例えばカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHPに対して属性補正を行うような構成であっても構わない。具体的には、上述した図3においては省略されているが、カードパラメータ管理情報が当該カードパラメータ管理情報に含まれるカードIDによって識別されるカードキャラクタの属性を含み、当該カードキャラクタの属性がデッキロボットパラメータ管理情報に含まれる属性（デッキロボットキャラクタの属性）と一致するか否かに応じて、当該カードパラメータ管理情報に含まれるHPに属性補正値を掛けるような構成とすることができる。この場合、バトル用パラメータに含まれるHPは、「ロボットパラメータ管理情報に含まれるHP+（カードパラメータ管理情報に含まれるHP*属性補正値）の総和」によって算出される。なお、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致する場合の属性補正値は予め定められた1より大きい値であり、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致しない場合の属性補正値は1であるものとする。これにより、ユーザは、デッキを構築する際にユーザが所有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタ）の属性と同じ属性のカードキャラクタを選択することによって、バトル用パラメータに含まれるHP（の値）をより高くすることができる。

【0094】

次に、パラメータ設定部5 3は、ステップS 4 1において取得されたロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力及びステップS 4 2において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力に基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれる攻撃力（のパラメータ）を算出する（ステップS 4 4）。

【0095】

この場合、パラメータ設定部5 3は、ロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力（のパラメータ値）とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力（のパラメータ値）とを加算することによって、当該ロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力との合計値をバトル用パラメータに含まれる攻撃力として算出する。

【0096】

なお、ここではロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力とカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力との合計値をバトル用パラメータに含まれる攻撃力として算出するものとして説明したが、上記したHPの場合と同様に、例えばカードパラメータ管理情報の各々に含まれる攻撃力に対して属性補正を行うような構成であっても構わない。具体的には、カードパラメータ管理情報が当該カードパラメータ管理情報に含まれるカードIDによって識別されるカードキャラクタの属性を含み、当該カードキャラクタの属性がロボットパラメータ管理情報に含まれる属性（デッキロボットキャラクタの属性）と一致するか否かに応じて、当該カードパラメータ管理情報に含まれる攻撃力に属性補正値を掛けるような構成とすることができる。この場合、バトル用パラメータの攻撃力は、「ロボットパラメータ管理情報に含まれる攻撃力+（カードパラメータ管理情報に含まれる攻撃力*属性補正値）の総和」によって算出される。なお、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致する場合の属性補正値は予め定められた1より大きい値であり、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致しない場合の属性補正値は1であるものとする。これにより、ユーザは、デッキを構築する際にユーザが所有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタ）の属性と同じ属性のカードキャラクタを選択することによって、バトル用パラメータに含まれる攻撃力をより高くすることができる。

【0097】

更に、パラメータ設定部53は、ステップS41において取得されたロボットパラメータ管理情報に含まれるスピード及びステップS42において取得されたカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードに基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれるスピード（のパラメータ）を算出する（ステップS45）。

【0098】

この場合、パラメータ設定部53は、ロボットパラメータ管理情報に含まれるスピード（のパラメータ値）とカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピード（のパラメータ値）とを加算することによって、当該ロボットパラメータ管理情報に含まれるスピードとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードとの合計値をバトル用パラメータに含まれるスピードとして算出する。

【0099】

なお、ここではロボットパラメータ管理情報に含まれるスピードとカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードとの合計値をバトル用パラメータに含まれるスピードとして算出するものとして説明したが、上記したHP及び攻撃力の場合と同様に、例えばカードパラメータ管理情報の各々に含まれるスピードに対して属性補正を行うような構成であっても構わない。具体的には、カードパラメータ管理情報が当該カードパラメータ管理情報に含まれるカードIDによって識別されるカードキャラクタの属性を含み、当該カードキャラクタの属性がロボットパラメータ管理情報に含まれる属性（デッキロボットキャラクタの属性）と一致するか否かに応じて、当該カードパラメータ管理情報に含まれるスピードに属性補正値を掛けるような構成とすることができる。この場合、バトル用パラメータに含まれるスピードは、「ロボットパラメータ管理情報に含まれるスピード+（カードパラメータ管理情報に含まれるスピード*属性補正値）の総和」によって算出される。なお、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致する場合の属性補正値は予め定められた1より大きい値であり、カードキャラクタの属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致しない場合の属性補正値は1であるものとする。これにより、ユーザは、デッキを構築する際にユーザが所有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタ）の属性と同じ属性のカードキャラクタを選択することによって、バトル用パラメータに含まれるスピード（の値）をより高くすることができる。

【0100】

次に、パラメータ設定部53は、ステップS42において取得されたカードパラメータ

管理情報の各々に基づいて、デッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータに含まれるスキルを特定する（ステップS46）。この場合、パラメータ設定部53は、カードパラメータ管理情報の各々に含まれるスキルの全てをバトル用パラメータに含まれるスキルとして特定する。

【0101】

パラメータ設定部53は、上記したステップS43において算出されたHP、ステップS44において算出された攻撃力、ステップS45において算出されたスピード及びステップS46において特定されたスキルを含むバトル用パラメータを、デッキロボットキャラクタに対して設定する（ステップS47）。

【0102】

なお、上記したようにカードパラメータ管理情報の各々に含まれるHP、攻撃力及びスピードに対して属性補正を行う場合であって、例えばカードキャラクタ全ての属性がデッキロボットキャラクタの属性と一致するような特段の場合には、更にデッキロボットキャラクタに対して設定されるバトル用パラメータ（HP、攻撃力及びスピード）を向上させるようにすることも可能であるし、デッキロボットキャラクタとカードキャラクタとの組み合わせに応じて特別なスキル（例えば、コンボ系のスキル）を付与するような構成とすることも可能である。

【0103】

本実施形態におけるロボットバトルでは、このようにデッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータ及び敵ロボットキャラクタに対して設定されているパラメータに基づいて、上述したロボットバトル演出画像生成処理が実行される。

【0104】

次に、図10及び図11のフローチャートを参照して、ロボットバトル演出画像生成処理（図8に示すステップS35の処理）の処理手順について説明する。このロボットバトル演出画像生成処理においては、デッキロボットキャラクタと敵ロボットキャラクタとのロボットバトルが制御され、当該ロボットバトルの演出及び結果を表示するための画像を生成する処理である。なお、ロボットバトル演出画像生成処理は、上記したようにゲーム制御部54によって実行される。

【0105】

ロボットバトル演出画像生成処理において、ゲーム制御部54は、ロボットバトルにおける先攻及び後攻を決定する。この場合、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクタに対して設定されたバトル用パラメータ（以下、単にデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータと表記）に含まれるスピードと敵ロボットキャラクタに対して設定されているパラメータ（以下、単に敵ロボットキャラクタのパラメータと表記）に含まれるスピードとを比較し、当該スピード（のパラメータ値）が高い方を先攻とし、低い方を後攻として決定する。ここでは、デッキロボットキャラクタが先攻として決定され、敵ロボットキャラクタが後攻として決定されたものとして説明する。

【0106】

ここで、デッキロボットキャラクタのバトル用パラメータ及び敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルには、攻撃スキル、防御スキル及び戦闘前スキルが含まれる。

【0107】

攻撃スキルは、当該攻撃スキルを有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタまたは敵ロボットキャラクタ）の攻撃時に発動され、当該攻撃スキルが発動した後の予め定められた期間内に、例えば自身の攻撃力（のパラメータ値）を上昇させるような効果を生じるスキルである。防御スキルは、当該防御スキルを有するロボットキャラクタ（デッキロボットキャラクタまたは敵ロボットキャラクタ）の防御時（つまり、相手の攻撃を受ける際）に発動され、当該防御スキルが発動した後の予め定められた期間内に、例えばロボットバトルにおける相手の攻撃力（のパラメータ値）を低下させるような効果を生じるスキルである。戦闘前スキルは、攻撃スキルや防御スキルと同様に、自身の攻撃力を上

昇させるまたは相手の攻撃力を低下させるような効果を生じるスキルであるが、攻撃スキル及び防御スキルとは異なり、ロボットバトルにおける攻防（戦闘）の開始前に発動され、ロボットバトルの期間中に継続して当該効果を生じるものである。なお、これらの各スキルには、予め発動タイミング及び発動確率が設定されているものとする。

【0108】

この場合、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれるスキルのうちの戦闘前スキル（以下、先攻の戦闘前スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該先攻の戦闘前スキルを発動するか否かを判定する（ステップS51）。なお、先攻の戦闘前スキルが複数存在する場合には、当該先攻の戦闘前スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0109】

先攻の戦闘前スキルを発動すると判定された場合（ステップS51のYES）、ゲーム制御部54は、当該先攻の戦闘前スキルの発動を表す画像（先攻の戦闘前スキル発動画像）を生成する（ステップS52）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された先攻の戦闘前スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクターのバトル用パラメータまたは敵ロボットキャラクターのパラメータに反映させる。

【0110】

一方、先攻の戦闘前スキルを発動しないと判定された場合（ステップS51のNO）、ステップS52の処理は実行されない。

【0111】

次に、ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクターのパラメータに含まれるスキルのうちの戦闘前スキル（以下、後攻の戦闘前スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該後攻の戦闘前スキルを発動する否かを判定する（ステップS52）。なお、後攻の戦闘前スキルが複数存在する場合には、当該後攻の戦闘前スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0112】

後攻の戦闘前スキルを発動すると判定された場合（ステップS53のYES）、ゲーム制御部54は、当該後攻の戦闘前スキルの発動を表す画像（後攻の戦闘前スキル発動画像）を生成する（ステップS54）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された後攻の戦闘前スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクターのバトル用パラメータまたは敵ロボットキャラクターのパラメータに反映させる。

【0113】

一方、後攻の戦闘前スキルを発動しないと判定された場合（ステップS53のNO）、ステップS54の処理は実行されない。

【0114】

次に、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれるスキルのうちの攻撃スキル（以下、先攻の攻撃スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該先攻の攻撃スキルを発動するか否かを判定する（ステップS55）。なお、先攻の攻撃スキルが複数存在する場合には、当該先攻の攻撃スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0115】

先攻の攻撃スキルを発動すると判定された場合（ステップS55のYES）、ゲーム制御部54は、当該先攻の攻撃スキルの発動を表す画像（先攻の攻撃スキル発動画像）を生成する（ステップS56）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された先攻の攻撃スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクターのバトル用パラメータ（に含まれる攻撃力）に反映させる。

【0116】

一方、先攻の攻撃スキルを発動しないと判定された場合（ステップS55のNO）、ステップS56の処理は実行されない。

【0117】

ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクタの攻撃の演出を表す画像（先攻の攻撃演出画像）を生成する（ステップS57）。

【0118】

次に、ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルのうちの防御スキル（以下、後攻の防御スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該後攻の防御スキルを発動するか否かを判定する（ステップS58）。なお、後攻の防御スキルが複数存在する場合には、当該後攻の防御スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0119】

後攻の防御スキルを発動すると判定された場合（ステップS58のYES）、ゲーム制御部54は、当該後攻の防御スキルの発動を表す画像（後攻の防御スキル発動画像）を生成する（ステップS59）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された後攻の防御スキルによって生じる効果をデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータ（に含まれる攻撃力）に反映させる。

【0120】

一方、後攻の防御スキルを発動しないと判定された場合（ステップS58のNO）、ステップS59の処理は実行されない。

【0121】

ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクタが受けるダメージの演出を表す画像（後攻のダメージ演出画像）を生成する（ステップS60）。なお、ステップS60の処理においては、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスピードに応じた確率に基づいて、デッキロボットキャラクタの攻撃を回避したことを表す画像が生成されても構わない。

【0122】

ここで、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれる攻撃力に基づいて、敵ロボットキャラクタに与えられるダメージ（値）を算出する。この場合、例えばデッキロボットキャラクタのバトル用パラメータに含まれる属性及び敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれる属性等に応じて、敵ロボットキャラクタに与えられるダメージが適宜変更されても構わない。

【0123】

ゲーム制御部54によって算出されたダメージは、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるHP（のパラメータ値）から減算される。なお、上記したようにステップS60においてデッキロボットキャラクタの攻撃を回避したことを表す画像が生成された場合には、敵ロボットキャラクタに与えられるダメージは0とする。

【0124】

次に、ゲーム制御部54は、ダメージが減算されたHP（以下、単に敵ロボットキャラクタの残りHPと表記）が0以下であるか否かを判定する（ステップS61）。

【0125】

敵ロボットキャラクタの残りHPが0以下でないと判定された場合（ステップS61のNO）、当該敵ロボットキャラクタの残りHPは、ゲーム制御部54内に保持される。

【0126】

次に、ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクタのパラメータに含まれるスキルのうちの攻撃スキル（以下、後攻の攻撃スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該後攻の攻撃スキルを発動するか否かを判定する（ステップS62）。なお、後攻の攻撃スキルが複数存在する場合には、当該後攻の攻撃スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0127】

後攻の攻撃スキルを発動すると判定された場合（ステップS62のYES）、ゲーム制御部54は、当該後攻の攻撃スキルの発動を表す画像（後攻の攻撃スキル発動画像）を生成する（ステップS63）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された後攻の攻撃スキルによって生じる効果を敵ロボットキャラクタのパラメータ（に含まれる攻撃力）

に反映させる。

【0128】

一方、後攻の攻撃スキルを発動しないと判定された場合（ステップS62のNO）、ステップS63の処理は実行されない。

【0129】

ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクターの攻撃の演出を表す画像（後攻の攻撃演出画像）を生成する（ステップS64）。

【0130】

次に、ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれるスキルのうちの防御スキル（以下、先攻の防御スキルと表記）に設定されている発動確率に基づいて、当該先攻の防御スキルを発動するか否かを判定する（ステップS65）。なお、先攻の防御スキルが複数存在する場合には、当該先攻の防御スキル毎に発動するか否かが判定される。

【0131】

先攻の防御スキルを発動すると判定された場合（ステップS65のYES）、ゲーム制御部54は、当該先攻の防御スキルの発動を表す画像（先攻の防御スキル発動画像）を生成する（ステップS66）。また、ゲーム制御部54は、発動すると判定された先攻の防御スキルによって生じる効果を敵ロボットキャラクターのパラメータ（に含まれる攻撃力）に反映させる。

【0132】

一方、先攻の防御スキルを発動しないと判定された場合（ステップS65のNO）、ステップS66の処理は実行されない。

【0133】

ゲーム制御部54は、デッキロボットキャラクターが受けるダメージの演出を表す画像（先攻のダメージ演出画像）を生成する（ステップS67）。なお、ステップS67の処理においては、デッキロボットキャラクターのパラメータに含まれるスピードに応じた確率に基づいて、敵ロボットキャラクターの攻撃を回避したことを表す画像が生成されても構わない。

【0134】

ここで、ゲーム制御部54は、敵ロボットキャラクターのパラメータに含まれる攻撃力に基づいて、デッキロボットキャラクターに与えられるダメージ（値）を算出する。この場合、上記したように例えばデッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれる属性及び敵ロボットキャラクターのパラメータに含まれる属性等に応じて、デッキロボットキャラクターに与えられるダメージが適宜変更されても構わない。

【0135】

ゲーム制御部54によって算出されたダメージは、デッキロボットキャラクターのバトル用パラメータに含まれるHP（のパラメータ値）から減算される。なお、上記したようにステップS67において敵ロボットキャラクターの攻撃を回避したことを表す画像が生成された場合には、デッキロボットキャラクターに与えられるダメージは0とする。

【0136】

次に、ゲーム制御部54は、ダメージが減算されたHP（以下、単にデッキロボットキャラクターの残りHPと表記）が0以下であるか否かを判定する（ステップS68）。

【0137】

デッキロボットキャラクターの残りHPが0以下でないと判定された場合（ステップS68のNO）、当該デッキロボットキャラクターの残りHPは、ゲーム制御部54内に保持され、上述したステップS55に戻って処理が繰り返される。なお、以降の処理においてゲーム制御部54によって算出されたダメージは、上記したようにゲーム制御部54内に保持されたデッキロボットキャラクターまたは敵ロボットキャラクターの残りHPから減算されていく。すなわち、ロボットバトルにおいては、デッキロボットキャラクターの残りHPまたは敵ロボットキャラクターの残りHPのいずれか一方が0以下になるまで上述したステッ

ブS55以降の処理が繰り返される。

【0138】

一方、上述したステップS61において敵ロボットキャラクターの残りHPが0以下であると判定された場合、またはステップS68においてデッキロボットキャラクターの残りHPが0以下であると判定された場合には、ゲーム制御部54は、ロボットバトルの結果（勝敗）を表す画像（勝敗画像）を生成する（ステップS69）。なお、敵ロボットキャラクターの残りHPが0以下であると判定された場合にはデッキロボットキャラクターが勝利した旨を表す画像が生成され、デッキロボットキャラクターの残りHPが0以下であると判定された場合にはデッキロボットキャラクターが敗北した旨を表す画像が生成される。

【0139】

次に、ゲーム制御部54は、上記した処理において生成された各画像（先攻の戦闘前スキル発動画像、後攻の戦闘前スキル発動画像、先攻の攻撃スキル発動画像、先攻の攻撃演出画像、後攻の防御スキル発動画像、後攻のダメージ演出画像、後攻の攻撃スキル発動画像、後攻の攻撃演出画像、先攻の防御スキル発動画像、先攻のダメージ演出画像及び勝敗画像）を時系列的に遷移するように組み合わせることによって、ロボットバトルの演出及び結果を表示するためのロボットバトル演出画像を生成する（ステップS70）。

【0140】

このように生成されたロボットバトル演出画像が通信端末20に表示されることによって、ユーザは、ロボットバトルの各演出を鑑賞し、当該ロボットバトルの結果を確認することができる。

【0141】

上述したように本実施形態におけるカードバトルゲーム（のメインサイクル）においては、チャプター（クエスト）のクリア等によって各種カード（キャラクター及びアイテム）を入手し、当該入手されたカードを用いて更に難易度の高いチャプターをクリアしていくことによってストーリーを進めていくことになる。

【0142】

一方、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、前述した図5において説明したメインサイクルとは別に上述した複数のユーザから構成されるグループ（ギルド）で協力してプレイするための仕組み（ギルドイベント）を含むサブサイクルが設けられている。なお、このギルドイベントは、定期的に発生する（開催される）ものとする。

【0143】

以下、ギルドイベントについて説明する。ギルドイベントでは、ギルドを構成する複数のユーザ（ギルドメンバ）が協力してカードバトルゲームにおいて出現する1のアイテムを構成する複数の構成アイテムを収集することを目的とする。このギルドイベントにおいてギルドが所定の条件を満たした場合には、当該ギルドを構成する複数のユーザは各種特典を得ることができる。なお、ギルドイベントにおいて得ることができる特典には、例えば各種カードキャラクター及びアイテム等が含まれる。

【0144】

ここで、ゲーム制御装置50に含まれる格納部42には、ギルドイベントに関連する情報として、ギルド管理情報（グループ管理情報）、ギルドイベントに関する情報（以下、構成アイテム情報と表記）、カードバトルゲームをプレイするユーザが所有するカードキャラクターやアイテム等に関する情報及び当該ユーザに関する情報が格納されている。なお、カードバトルゲームをプレイするユーザが所有するカードキャラクターやアイテム等に関する情報には、ユーザが所有するカードキャラクターやアイテム等に関する情報とともに、ギルドイベントにおいてユーザが入手した構成アイテムに関する情報（以下、入手構成アイテム情報と表記）等が含まれる。また、ユーザに関する情報には、カードバトルゲームにおける当該ユーザのレベルを管理するためのレベル管理情報等が含まれる。

【0145】

図12は、格納部42に格納されているギルド管理情報のデータ構造の一例を示す。ギルド管理情報は、カードバトルゲームにおいて構成されているギルド（当該ゲームをプレ

イする複数のユーザから構成されるグループ)を示す情報である。

【0146】

図12に示すように、ギルド管理情報には、ユーザID及びギルドIDが対応づけて含まれる。ユーザIDは、カードバトルゲームをプレイするユーザを識別するための識別子である。ギルドIDは、対応づけられているユーザIDによって識別されるユーザが所属するギルド(グループ)を識別するための識別子である。

【0147】

図12に示す例では、ギルド管理情報には、ユーザID「ユーザ1」及びギルドID「ギルド1」が対応づけて含まれている。また、ギルド管理情報には、ユーザID「ユーザ2」及びギルドID「ギルド1」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ1」及び「ユーザ2」によって識別されるユーザがギルドID「ギルド1」によって識別されるギルドに所属していることが示されている。

【0148】

ここでは、便宜的に、ユーザID「ユーザ1」及び「ユーザ2」によって識別されるユーザについてのみ説明したが、格納部42には、カードバトルゲームをプレイする他のユーザについても同様にギルド管理情報が格納されている。

【0149】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、当該カードバトルゲームをプレイする全てのユーザがいずれかのギルドに所属(加入)しているものとする。具体的には、カードバトルゲームを初めてプレイする際に行われるチュートリアル(プレイ方法等の説明)の後に既存のギルドへの加入が促され、ユーザは指定したギルドに加入することができるものとする。また、ユーザが自ら新たなギルドを作成し、他のユーザを募集するようなことも可能である。更に、ギルドへの加入の条件として当該ギルドの作成者(リーダー)の承認を必要とするような構成とすることも可能である。

【0150】

図13は、格納部42に格納されている構成アイテム情報のデータ構造の一例を示す。構成アイテム情報は、ギルドイベントにおいて収集される構成アイテムを示す情報である。本実施形態におけるギルドイベントは、例えば1つの宝石を構成する複数のカケラ(構成アイテム)をギルドで協力して収集することによって特典を得ることができるようなものであるものとする。なお、ギルドイベントにおいて収集の対象となる宝石は複数種類用意されているものとする。

【0151】

この場合、図13に示すように、構成アイテム情報には、宝石の種類、カケラID及び出現確率が対応づけて含まれる。カケラIDは、各宝石を構成する複数のカケラの各々を識別するための識別子である。出現確率は、対応づけられているカケラIDによって識別されるカケラがカードバトルゲームにおいて出現する確率を示す。

【0152】

図13に示す例では、構成アイテム情報には、宝石の種類「宝石A」、カケラID「A1～A6」及び出現確率「確率1」が対応づけて含まれている。これによれば、宝石Aは、カケラID「A1～A6」によって識別される6つのカケラ(以下、カケラA1～A6と表記)から構成され、当該カケラA1～A6がカードバトルゲームにおいて「確率1」で出現することが示されている。なお、宝石Aは例えば低レベルユーザを対象(ターゲット)としており、カケラA1～A6は全て共通で低レベルユーザ(がプレイしている際)に出現しやすいような確率が設定されている。ここで、低レベルユーザとは、カードバトルゲームにおけるレベルが低いユーザである。低レベルユーザの範囲は、適宜変更可能であるが、例えばレベルが1～20程度のユーザであるものとする。また、カケラA1～A6は、低レベルユーザ以外のユーザにも低い出現確率で出現させてもよいし、当該低レベルユーザ以外のユーザには出現しないようにしてもよい。

【0153】

また、構成アイテム情報には、宝石の種類「宝石B」、カケラID「B1～B6」及び

出現確率「確率2」が対応づけて含まれている。これによれば、宝石Bは、カケラID「B1～B6」によって識別される6つのカケラ（以下、カケラB1～B6と表記）から構成され、当該カケラB1～B6がカードバトルゲームにおいて「確率2」で出現することが示されている。なお、宝石Bは例えば中レベルユーザを対象（ターゲット）としており、カケラB1～B6は全て共通で中レベルユーザ（がプレイしている際）に出現しやすいような確率が設定されている。ここで、中レベルユーザは、カードバトルゲームにおけるレベルが上記した低レベルユーザより高く、後述する高レベルユーザより低いユーザである。中レベルユーザの範囲は、適宜変更可能であるが、例えばレベルが21～50程度のユーザであるものとする。また、カケラB1～B6は、中レベルユーザ以外のユーザにも低い出現確率で出現させてもよいし、当該中レベルユーザ以外のユーザには出現しないようにしてもよい。

【0154】

また、構成アイテム情報には、宝石の種類「宝石C」、カケラID「C1～C6」及び出現確率「確率3」が対応づけて含まれている。これによれば、宝石Cは、カケラID「C1～C6」によって識別される6つのカケラ（以下、カケラC1～C6と表記）から構成され、当該カケラC1～C6がカードバトルゲームにおいて「確率3」で出現することが示されている。なお、宝石Cは例えば高レベルユーザを対象（ターゲット）としており、カケラC1～C6は全て共通で高レベルユーザ（がプレイしている際）に出現しやすいような確率が設定されている。ここで、高レベルユーザは、カードバトルゲームにおけるレベルが高いユーザである。高レベルユーザの範囲は、適宜変更可能であるが、例えばレベルが51以上程度のユーザであるものとする。また、カケラC1～C6は、高レベルユーザ以外のユーザにも低い出現確率で出現させてもよいし、当該高レベルユーザ以外のユーザには出現しないようにしてもよい。

【0155】

更に、構成アイテム情報には、宝石の種類「宝石D」、カケラID「D1～D6」及び出現確率「D1, D2：確率1、D3, D4：確率2、D5, D6：確率3」が対応づけて含まれている。これによれば、宝石Dは、カケラID「D1～D6」によって識別される6つのカケラ（以下、カケラD1～D6と表記）から構成され、カケラD1及びD2が「確率1」、カケラD3及びD4が「確率2」、カケラD5及びD6が「確率3」で出現することが示されている。なお、宝石Dは、全てのユーザ（つまり、上記した低レベルユーザ、中レベルユーザ及び高レベルユーザ）を対象（ターゲット）としている。具体的には、カケラD1及びD2は、低レベルユーザに出現しやすいような確率が設定されている。カケラD3及びD4は、中レベルユーザに出現しやすいような確率が設定されている。カケラD5及びD6は、高レベルユーザに出現しやすいような確率が設定されている。このように、宝石Dの場合には、他の宝石とは異なり、当該宝石Dを構成する複数のカケラ（カケラD1～D6）の各々が異なる範囲のレベルのユーザに対して付与されるように設定されている。

【0156】

図14は、格納部42に格納されている入手構成アイテム情報のデータ構造の一例を示す。入手構成アイテム情報は、ギルドイベントにおいてユーザが入手した（つまり、当該ユーザに対して付与された）構成アイテムを示す情報である。

【0157】

図14に示すように、入手構成アイテム情報には、ユーザID及びカケラIDが対応づけて含まれる。ユーザIDは、カードバトルゲームをプレイするユーザを識別するための識別子である。カケラIDは、対応づけられているユーザIDによって識別されるユーザが入手した（当該ユーザに付与された）カケラ（構成アイテム）を識別するための識別子である。

【0158】

図14に示す例では、入手構成アイテム情報には、ユーザID「ユーザ1」及びカケラID「D1」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ1」によ

て識別されるユーザに対してカケラID「D1」によって識別されるカケラが付与されていることが示されている。

【0159】

また、入手構成アイテム情報には、ユーザID「ユーザ2」及びカケラID「D4」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ2」によって識別されるユーザに対してカケラID「D4」によって識別されるカケラが付与されていることが示されている。

【0160】

ここでは、便宜的に、ユーザID「ユーザ1」及び「ユーザ2」によって識別されるユーザについてのみ説明したが、格納部42には、構成アイテムであるカケラが付与された他のユーザについても同様に入手構成アイテム情報が格納されている。

【0161】

図15は、格納部42に格納されているレベル管理情報のデータ構造の一例を示す。レベル管理情報は、カードバトルゲームをプレイするユーザのレベルを示す情報である。

【0162】

図15に示すように、レベル管理情報には、ユーザID及びレベル情報が対応づけて含まれる。ユーザIDは、カードバトルゲームをプレイするユーザを識別するための識別子である。レベル情報は、対応づけられているユーザIDによって識別されるユーザのカードバトルゲームにおけるレベルを示す。

【0163】

図15に示す例では、レベル管理情報には、ユーザID「ユーザ1」及びレベル情報「5」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ1」によって識別されるユーザのレベルが5であることが示されている。

【0164】

また、レベル管理情報には、ユーザID「ユーザ2」及びレベル情報「25」が対応づけて含まれている。これによれば、ユーザID「ユーザ2」によって識別されるユーザのレベルが25であることが示されている。

【0165】

ここでは、便宜的に、ユーザID「ユーザ1」及び「ユーザ2」によって識別されるユーザについてのみ説明したが、格納部42には、カードバトルゲームをプレイする他のユーザについても同様にレベル管理情報が格納されている。

【0166】

なお、カードバトルゲームにおけるユーザのレベルは、当該カードバトルゲームの進行やバトルでの勝利等に応じて向上する。このようにカードバトルゲームにおけるユーザのレベルが向上した場合には、格納部42に格納されているレベル管理情報（に含まれるレベル情報）はその都度更新される。

【0167】

次に、本実施形態においてギルドイベントが発生される際のゲーム制御装置50の動作について説明する。この場合、ゲーム制御装置50は、ギルドイベント発生処理及びギルドイベント管理処理を実行する。

【0168】

まず、図16のフローチャートを参照して、本実施形態に係るゲーム制御装置50によって実行されるギルドイベント発生処理の処理手順について説明する。このギルドイベント発生処理は、ギルドイベントを発生し、当該ギルドイベントにおける構成アイテムをユーザ（プレイヤー）に対して付与するための処理である。

【0169】

まず、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、構成アイテムを付与するためのギルドイベントを発生する（ステップS81）。このギルドイベントは、例えば定期的に発生される。具体的には、ギルドイベントは、例えば朝の部として7時、昼の部として12時、夜の部として22時に発生される。また、ギルドイベントが発生している期間

は、通信端末20を介して、カードバトルゲームをプレイしているユーザに通知される。以下、カードバトルゲームをプレイしているユーザを対象ユーザと称する。

【0170】

ギルドイベントが発生されると、ゲーム制御部54は、対象ユーザのカードバトルゲームのプレイ内容（つまり、対象ユーザの通信端末20に対する操作）に応じて、構成アイテム（各宝石を構成するカケラ）を出現させるか否かを判定する（ステップS82）。このとき、ゲーム制御部54は、格納部42に格納されている構成アイテム情報に含まれる出現確率及びレベル管理情報によって示される対象ユーザのレベルに基づいて判定処理を実行する。

【0171】

なお、構成アイテムは、カードバトルゲームをプレイしている際の様々な場面で出現するものとする。具体的には、構成アイテムは、カードバトルゲームにおけるクエスト中や各種敵キャラクタ（クエストボスや敵ロボットキャラクタ）に勝利した際に出現する。

【0172】

つまり、ゲーム制御部54は、対象ユーザのカードバトルゲームのプレイ状況が構成アイテムを出現させることができる状況である場合に、上記した対象ユーザのレベルに応じた出現確率に基づいて構成アイテムを出現させるか否かを判定する。

【0173】

構成アイテムを出現させると判定された場合（ステップS82のYES）、ゲーム制御部54は、当該構成アイテムを出現させる演出画像（構成アイテム出現画像）を生成し、対象ユーザによって利用される通信端末20に当該構成アイテム出現画像を表示する。

【0174】

このように構成アイテム出現画像が通信端末20に表示されると、ゲーム制御部54は、構成アイテムを対象ユーザに対して付与する（ステップS83）。

【0175】

上述したように構成アイテム情報においては、構成アイテム毎に当該構成アイテムが付与されやすいユーザ（のレベル）が設定されているため、各構成アイテムは、それぞれ異なる範囲のレベルのユーザに対して付与されることになる。

【0176】

この場合、ゲーム制御部54は、対象ユーザを識別するためのユーザID及び当該対象ユーザに対して付与された構成アイテム（カケラ）を識別するためのカケラIDを対応づけて含む入手構成アイテム情報を生成する。ゲーム制御部54は、生成された入手構成アイテム情報を格納部42に格納する（ステップS84）。

【0177】

ここで、ゲーム制御部54は、上記したステップS81においてギルドイベントが発生された後、予め定められた期間（所定期間）が経過したか否かを判定する（ステップS85）。なお、予め定められた期間としては、例えば1時間等が設定されている。

【0178】

所定期間が経過したと判定された場合（ステップS85のYES）、ギルドイベントが終了される（ステップS86）。

【0179】

一方、所定期間が経過していないと判定された場合（ステップS85のNO）、ギルドイベントは継続され、上記したステップS82に戻って処理が繰り返される。つまり、本実施形態におけるギルドイベントにおいては、当該ギルドイベントが発生している期間中（つまり、ギルドイベントが発生した後、終了するまでの期間中）であれば複数の構成アイテムを収集することが可能である。

【0180】

また、ステップS82において構成アイテムを出現させないと判定された場合、対象ユーザに対して構成アイテムは付与されず、ステップS85の処理が実行される。

【0181】

なお、ステップS 8 2においては出現確率に基づいて例えば複数の構成アイテムを出現させると判定された場合には、当該複数の構成アイテムのうちの1つを出現させる演出画像が通信端末2 0に表示されてもよいし、複数の構成アイテムを出現させる演出画像が通信端末2 0に表示されてもよい。複数の構成アイテムを出現させる演出画像が通信端末2 0に表示された場合、対象ユーザに対して当該複数の構成アイテムの全てを付与してもよいし、当該複数の構成アイテムのうち対象ユーザに選択された1つのみを付与するようにしてもよい。

【0182】

次に、図17のフローチャートを参照して、本実施形態に係るゲーム制御装置50によって実行されるギルドイベント管理処理の処理手順について説明する。このギルドイベント管理処理は、ギルドイベントが発生されている期間中にユーザに対して付与された構成アイテムを管理し、当該ギルドイベントにおける特典をユーザに対して付与するための処理である。

【0183】

まず、ゲーム制御装置50に含まれるゲーム制御部54は、格納部42に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、当該格納部42に格納されているギルド管理情報（グループ管理情報）によって示されるギルド（グループ）を構成する複数のユーザ（ギルドメンバー）の各々に付与された構成アイテムを特定する（ステップS 91）。

【0184】

この場合、ゲーム制御部54は、格納部42に格納されているギルド管理情報（グループ管理情報）を取得する。

【0185】

ゲーム制御部54は、取得されたギルド管理情報において同一のギルドIDに対応づけられている全てのユーザIDを特定する。ここで特定されたユーザIDによって識別されるユーザは、同一のギルドを構成するユーザである。以下、ここで特定されたユーザIDによって識別されるユーザから構成されるギルドを対象ギルドと称する。

【0186】

ゲーム制御部54は、特定されたユーザIDを含む入手構成アイテム情報を格納部42から取得する。

【0187】

ゲーム制御部54は、取得された入手構成アイテム情報に含まれるカケラIDによって識別されるカケラを、対象ギルドを構成する複数のユーザの各々に付与された構成アイテムとして特定する。

【0188】

以下、ステップS 91においてゲーム制御部54によって特定された構成アイテムを入手構成アイテムと称する。

【0189】

次に、ゲーム制御部54は、入手構成アイテム及び格納部42に格納されている構成アイテム情報に基づいて、対象ギルド（を構成する複数のユーザ）に対して、構成アイテムの全てが付与されたか否かを判定する（ステップS 92）。

【0190】

このステップS 92の処理を上述した図13を用いて具体的に説明すると、入手構成アイテムの中に例えばカケラID「A1～A6」の各々によって識別されるカケラ（宝石Aを構成する6つのカケラ）の全てが含まれている場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。また、入手構成アイテムの中に例えばカケラID「B1～B6」の各々によって識別されるカケラ（宝石Bを構成する6つのカケラ）の全てが含まれている場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。同様に、入手構成アイテムの中に例えばカケラID「C1～C6」の各々によって識別されるカケラ（宝石Cを構成する6つのカケラ）の全てが含まれている場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。また、入手構成アイテムの中に例えばカケラID「D1～D6」の各々によって

識別されるカケラ（宝石Dを構成する6つのカケラ）の全てが含まれている場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。

【0191】

つまり、ステップS92においては、少なくとも1つの（種類の）宝石を構成するカケラの全て（つまり、1組の6つのカケラ）が入手構成アイテムの中に存在する場合には、構成アイテムの全てが付与されたと判定される。

【0192】

構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合（ステップS92のYES）、ゲーム制御部54は、当該全てが付与された構成アイテム（つまり、全てのカケラを収集した宝石の種類）に応じた特典を、対象ギルドを構成する複数のユーザ（ギルドメンバ）に対して付与する（ステップS93）。なお、複数の組の構成アイテムが付与されている（例えば、カケラID「A1～A6」によって識別されるカケラの全てとカケラID「D1～D6」によって識別されるカケラの全てが付与されている）場合には、当該構成アイテム（の種類）毎に特典が付与される。

【0193】

次に、ギルドイベントが終了したか否かが判定される（ステップS94）。ギルドイベントが終了されていないと判定された場合（ステップS94のNO）、上記したステップS91に戻って処理が繰り返される。

【0194】

一方、ギルドイベントが終了したと判定された場合（ステップS94のYES）、当該ギルドイベントにおいてユーザに付与された構成アイテムは無効化される（ステップS95）。この場合、ゲーム制御部54は、格納部42に格納されている入手構成アイテム情報を削除する。

【0195】

ここで、対象ギルドが構成アイテムの全てを収集した場合、上記した特典とは別に、当該対象ギルドに対してランキングポイントを付与する構成とすることも可能である。このように対象ギルドに付与されたランキングポイントは予め定められた期間毎に集計され、当該ランキングポイントの合計値に応じて当該対象ギルドを構成する複数のユーザに対して各種特典を付与するような構成とすることができる。なお、ランキングポイントは、ギルドイベント時以外のロボットバトル等によっても付与されるものとする。これにより、ギルドイベントが発生されていない期間であっても、対象ギルドを構成する複数のユーザの各々がランキングポイントを得るためにカードバトルゲームを積極的にプレイすることが期待できる。なお、このランキングポイントは、例えばギルド毎に格納部42等において管理されればよい。

【0196】

なお、図17において説明したギルドイベント管理処理は、カードバトルゲームにおいて存在する（作成されている）全てのギルドについて実行される。

【0197】

上記したように本実施形態においては、ギルド（グループ）を構成する複数のユーザの各々に対して、当該ユーザによって利用される通信端末20に対する当該ユーザの操作に応じて構成アイテムを付与し、当該複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を格納部42に格納し、格納部42に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、ギルド管理情報（グループ管理情報）によって示されるギルドを構成する複数のユーザに対して、複数の構成アイテム（1組の構成アイテム）の全てが付与されたかを判定し、当該複数の構成アイテムの全てが付与されたと判定された場合、ギルドを構成する複数のユーザに対して特典を付与する構成により、ソーシャルゲームにおいて複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することが可能となる。

【0198】

また、本実施形態においては、構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を異なる範囲のレベルのユーザに対して付与する構成により、例えば高レベルユー

ザ同士や低レベルユーザ同士のみでギルドを構成するのではなく、レベル等に関係なくギルドを構成することを促進することができ、全てのユーザに特典を得る機会を与えることができるような仕組みを提供することができる。

【0199】

また、本実施形態においては、ギルドイベントが発生されている期間内に複数の構成アイテムの全てが付与された場合に特典を付与し、当該期間が経過した場合、入手構成アイテム情報を削除する構成により、ギルドイベントが発生されている期間中に全ての構成アイテムを収集しなければ、特典を得ることができないため、例えばカードバトルゲームをプレイする時間帯が同じようなユーザ同士でギルドを構成し、より複数のユーザで協力してプレイすることを促進することができる。なお、本実施形態において、ギルドの特徴（ギルドを構成するユーザの主なプレイ時間帯等）を説明するための画面が通信端末20に表示されるような構成とすることも可能である。このような構成とすることで、ユーザはより適切なギルドに加入することができるため、当該ギルドにおいてより特典を入手することが可能となり、カードバトルゲームの継続的なプレイが期待できる。

【0200】

なお、本実施形態におけるカードバトルゲームにおいては、前述した図5において説明したメインサイクルとギルドイベントを含むサブサイクルとが設けられているものとして説明したが、当該サブサイクルには、例えば1人の他のユーザとロボットバトルを行う仕組み（以下、PvPと表記）等が更に含まれていてもよい。このPvPにおいても結果に応じて上述したランキングポイントや各種特典が付与される構成とすることができる。また、このPvPの結果に応じて、本実施形態における構成アイテムを他のユーザから獲得することができるような構成とすることも可能である。

【0201】

また、例えば通常のクエストや専用のクエストにおいて、他のユーザのリーダーカードキャラクターを借りてレイドボスと呼ばれる敵キャラクターと戦闘を行うレイドボスイベントや例えばギルドで協力してレイドロボットキャラクター（レイドNPC）と呼ばれる敵ロボットキャラクターとロボットバトル（レイドロボットバトル）を行うレイドNPCイベント等をランダムに発生させるような構成とすることも可能である。

【0202】

レイドボスイベントによれば、例えば友達として登録されているユーザのリーダーカードを借りやすくすることによって、カードバトルゲームにおいて友達を増やすモチベーションを与えることができ、継続的なプレイを促すことができる。また、レイドボスイベントを発生させることによって、他のユーザのカードキャラクター（リーダーカードキャラクター）の強さ（つまり、パラメータ）を認識できるとともに、新たなカードキャラクターの存在やそのパラメータ等を知得することができる。また、レイドボスイベントによって他のユーザにリーダーカードキャラクターを貸与したユーザに対しては、例えばカードバトルゲームにおいてカードキャラクターやアイテム等を獲得するために用いられるポイント等の特典が与えられるものとする。

【0203】

また、レイドNPCイベントの場合には、ギルドを構成する各ユーザが個別に自身のデッキロボットキャラクターを用いてロボットバトルを行い、当該ロボットバトルの結果に応じて当該ギルドに対して上記したランキングポイントを付与する構成とすることも可能である。また、レイドNPCイベントにおいてレイドロボットバトルに敗北した場合には、他のギルドに対して救援要請を行うことができるような構成とすることも可能である。

【0204】

また、本実施形態におけるカードバトルゲームはウェブアプリケーションによって実現されるものとして説明したが、通信端末（端末装置）20にダウンロードされ、当該通信端末20にインストールされて利用されるネイティブアプリケーションによって実現されても構わない。

【0205】

なお、本願発明は、上記実施形態そのままに限定されるものではなく、実施段階ではその要旨を逸脱しない範囲で構成要素を変形して具体化できる。また、上記実施形態に開示されている複数の構成要素の適宜な組合せにより種々の発明を形成できる。例えば、実施形態に示される全構成要素から幾つかの構成要素を削除してもよい。

【符号の説明】

【0206】

- 10 コンピュータ
- 20 通信端末
- 30 ネットワーク
- 40 外部記憶装置
- 41 プログラム
- 42 格納部
- 50 ゲーム制御装置
- 51 カード管理部
- 52 デッキ構築部
- 53 パラメータ設定部
- 54 ゲーム制御部

【書類名】 特許請求の範囲

【請求項 1】

ゲームをプレイする複数のユーザの各々によって利用される複数の通信端末と通信可能に接続され、当該ゲームをプレイする複数のユーザから構成されるグループを示すグループ管理情報と 1 のアイテムを構成する複数の構成アイテムを示す構成アイテム情報とを格納する格納手段を有するゲーム制御装置が実行するゲーム制御方法であって、

前記複数のユーザの各々に対して前記構成アイテムを付与するステップと、

前記複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を前記格納手段に格納するステップと、

前記格納手段に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、前記グループ管理情報によって示されるグループを構成する複数のユーザに対して、前記構成アイテム情報によって示される前記 1 のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定するステップと、

を有し、

前記格納手段は、前記複数のユーザ各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納し、

前記構成アイテムを付与するステップにおいて、前記レベル管理情報に基づいて、前記構成アイテム情報によって示される複数の構成アイテムの各々を前記複数のユーザ各々に付与するか否かを判断し、

前記複数のユーザ各々が属するグループをユーザが指定可能である、

ことを特徴とするゲーム制御方法。

【書類名】 要約書

【要約】

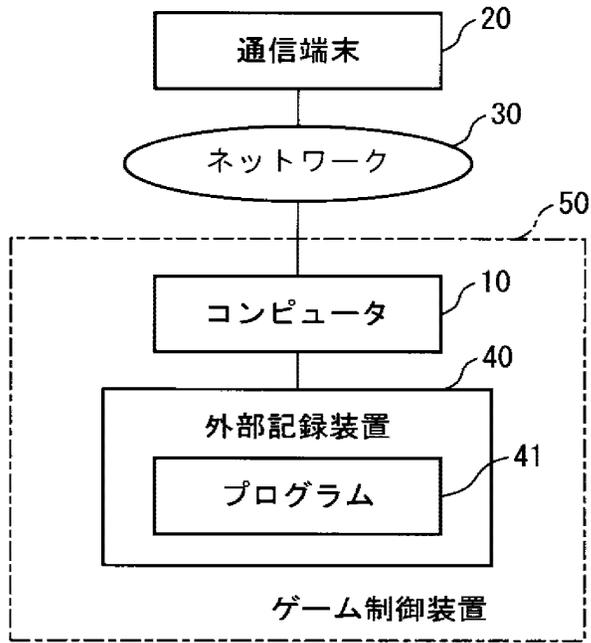
【課題】 複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することを可能とする。

【解決手段】 ゲーム制御部54は、複数のユーザの各々に対して1のアイテムを構成する構成アイテムを付与する。ゲーム制御部54は、複数のユーザの各々に付与された構成アイテムを示す入手構成アイテム情報を格納部42に格納する。ゲーム制御部54は、格納部42に格納された入手構成アイテム情報に基づいて、グループを構成する複数のユーザに対して1のアイテムを構成するために必要な複数の構成アイテムの全てが付与されたかを判定する。格納部42は、複数のユーザ各々のレベルを示すレベル管理情報を更に格納する。ゲーム制御部54は、レベル管理情報に基づいて、複数の構成アイテムの各々を複数のユーザ各々に付与するか否かを判断する。複数のユーザ各々が属するグループは、ユーザが指定可能である。

【選択図】 図2

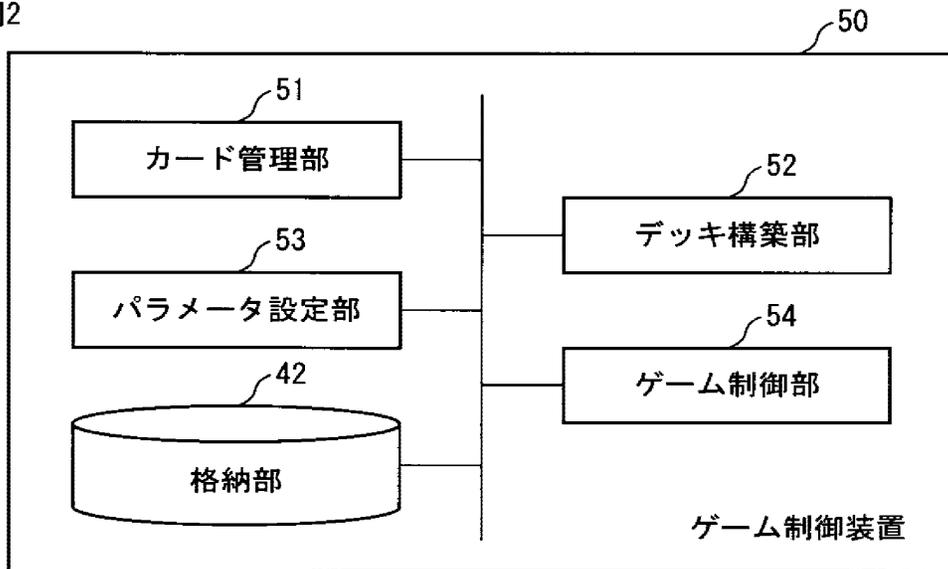
【書類名】 図面
【図 1】

図1



【図 2】

図2



【図3】

図3

カードID	HP	攻撃力	スピード	スキル
カード1	100	10	12	スキル1
カード2	120	15	8	スキル2
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

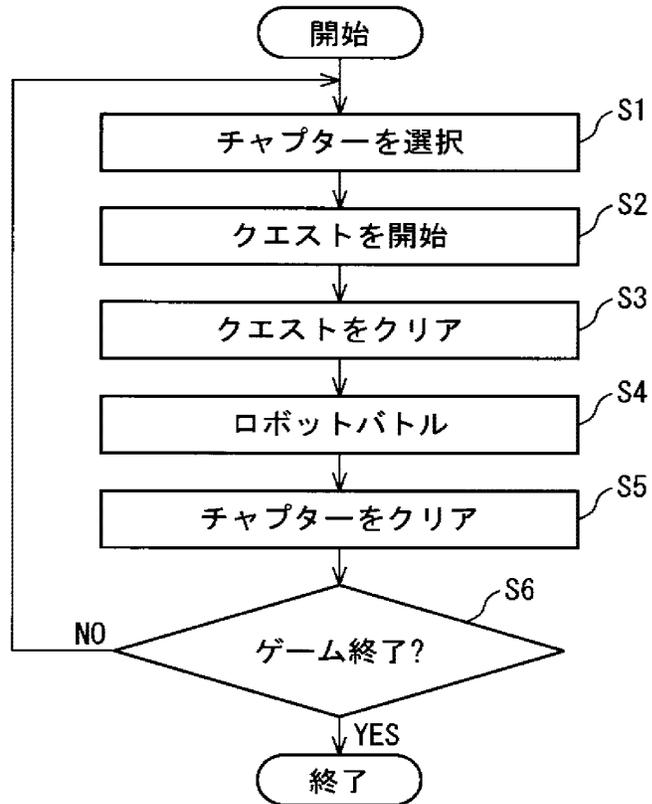
【図4】

図4

ロボットID	HP	攻撃力	スピード	属性
ロボット1	300	30	40	中
ロボット2	290	25	50	遠
ロボット3	320	35	30	近

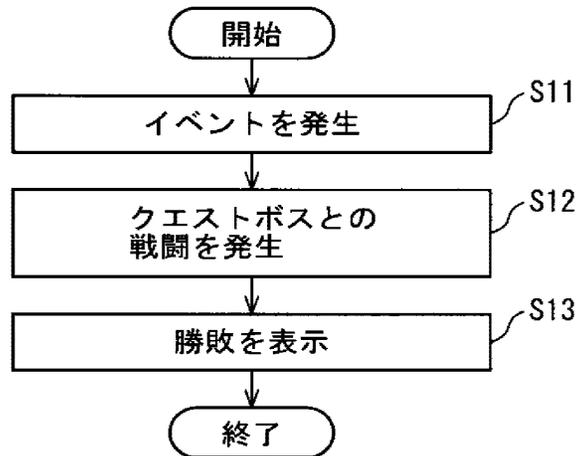
【図5】

図5



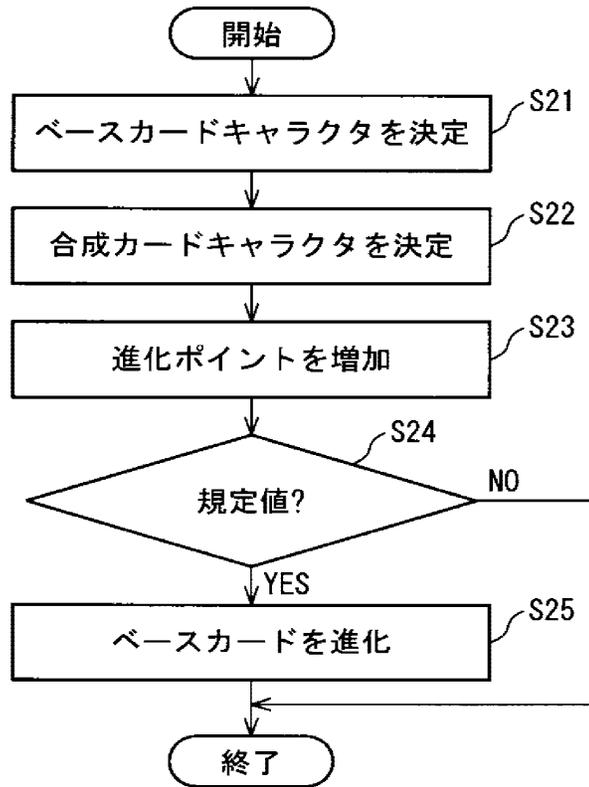
【図6】

図6



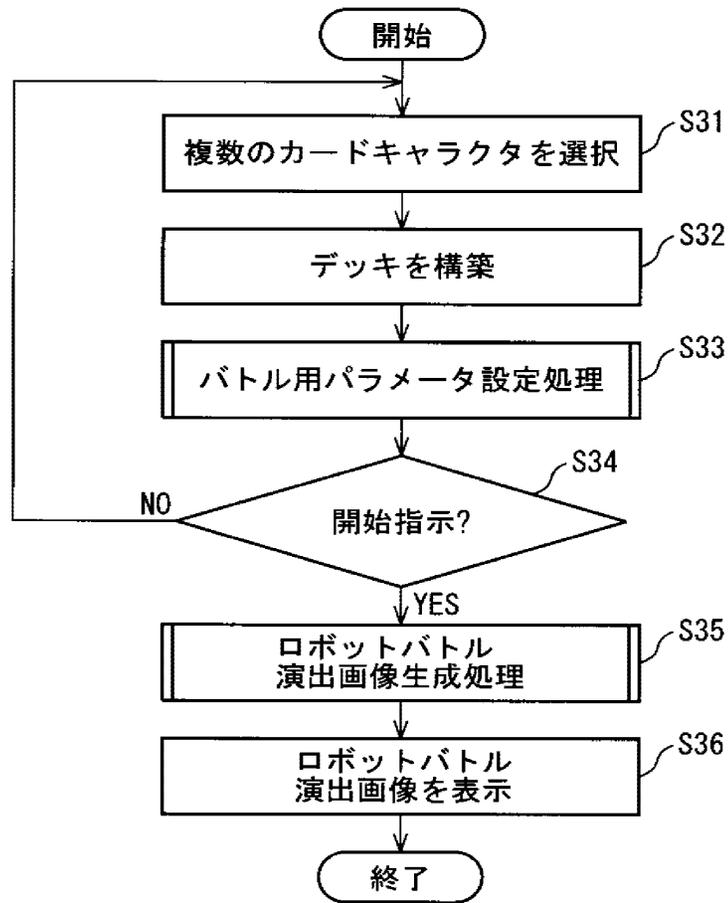
【図7】

図7



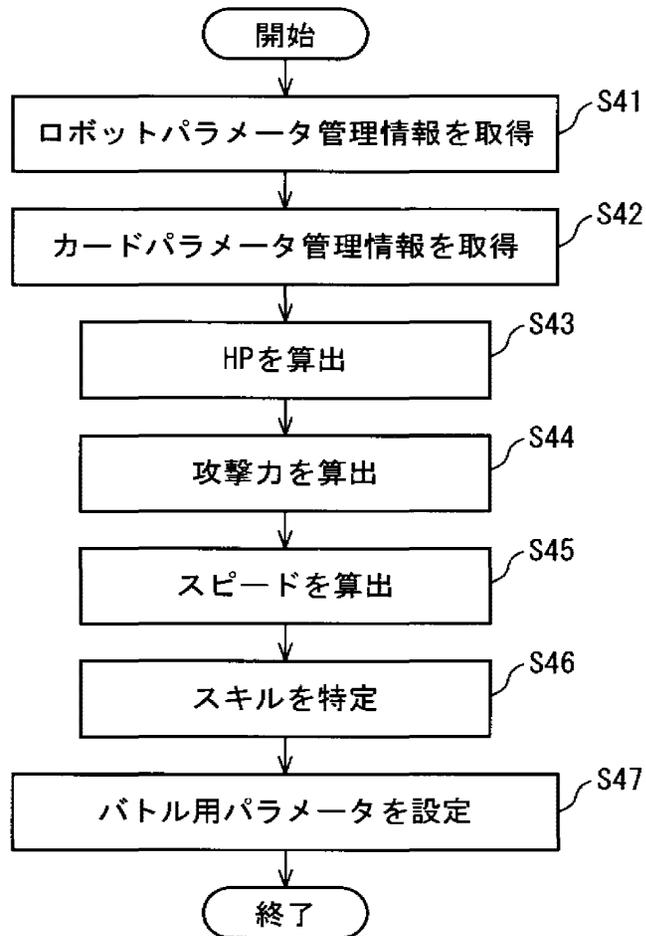
【図8】

図8



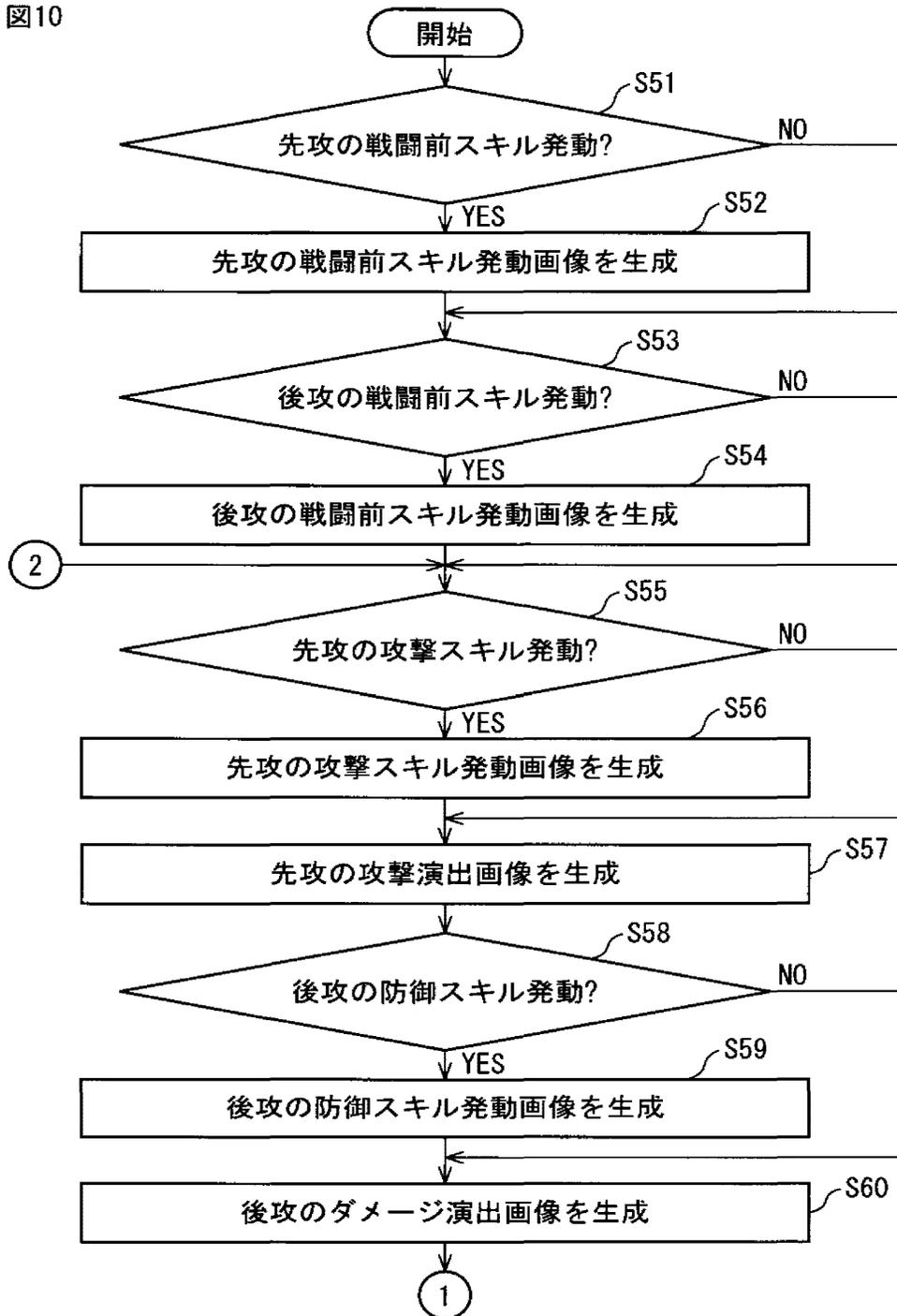
【図9】

図9



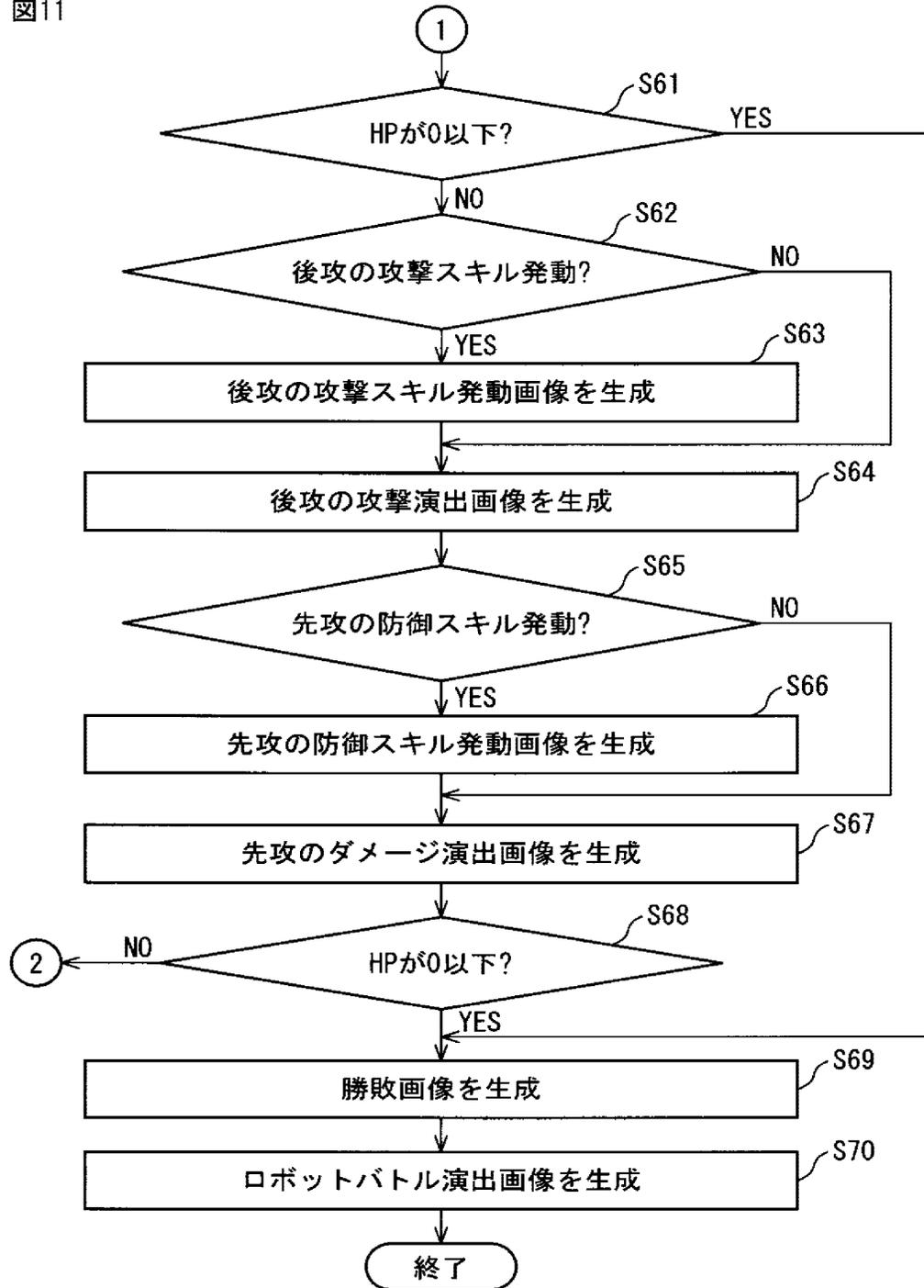
【図10】

図10



【図11】

図11



【図12】

図12

ユーザID	ギルドID
ユーザ1	ギルド1
ユーザ2	ギルド1
⋮	⋮

【図13】

図13

宝石の種類	カケラID	出現確率
宝石A	A1～A6	確率1
宝石B	B1～B6	確率2
宝石C	C1～C6	確率3
宝石D	D1～D6	D1, D2 : 確率1 D3, D4 : 確率2 D5, D6 : 確率3

【図14】

図14

ユーザID	カケラID
ユーザ1	D1
ユーザ2	D4
⋮	⋮

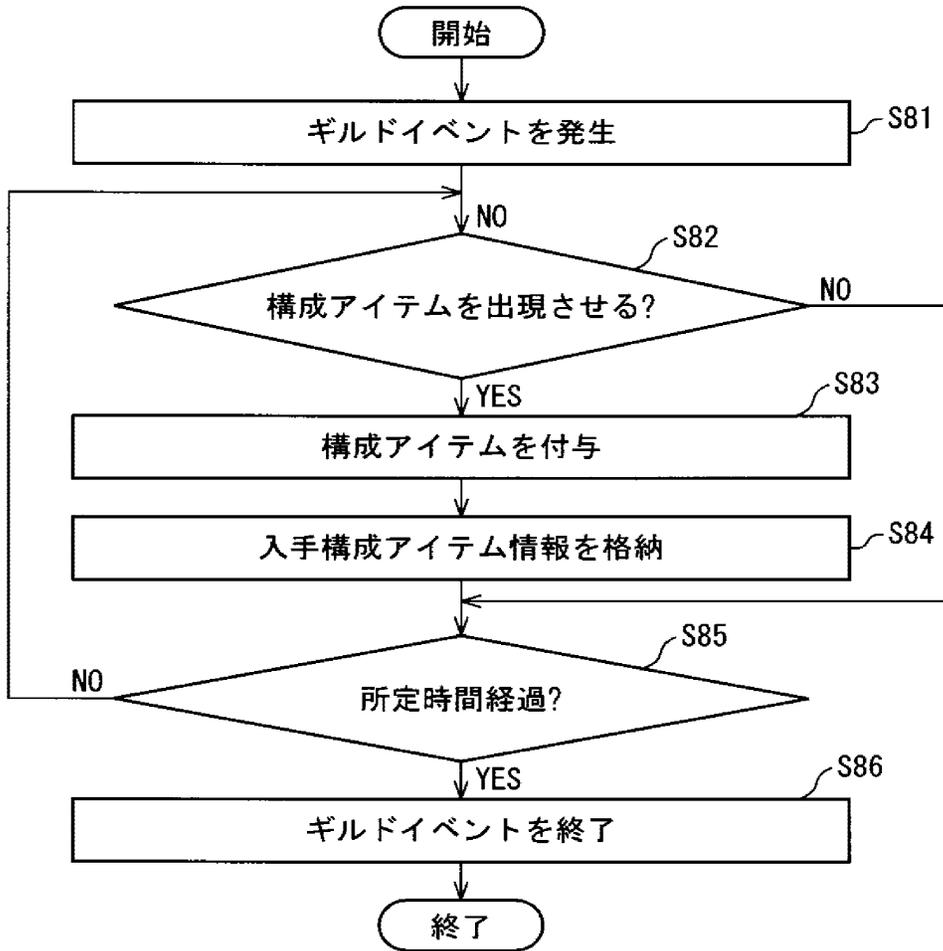
【図15】

図15

ユーザID	レベル情報
ユーザ1	5
ユーザ2	25
⋮	⋮

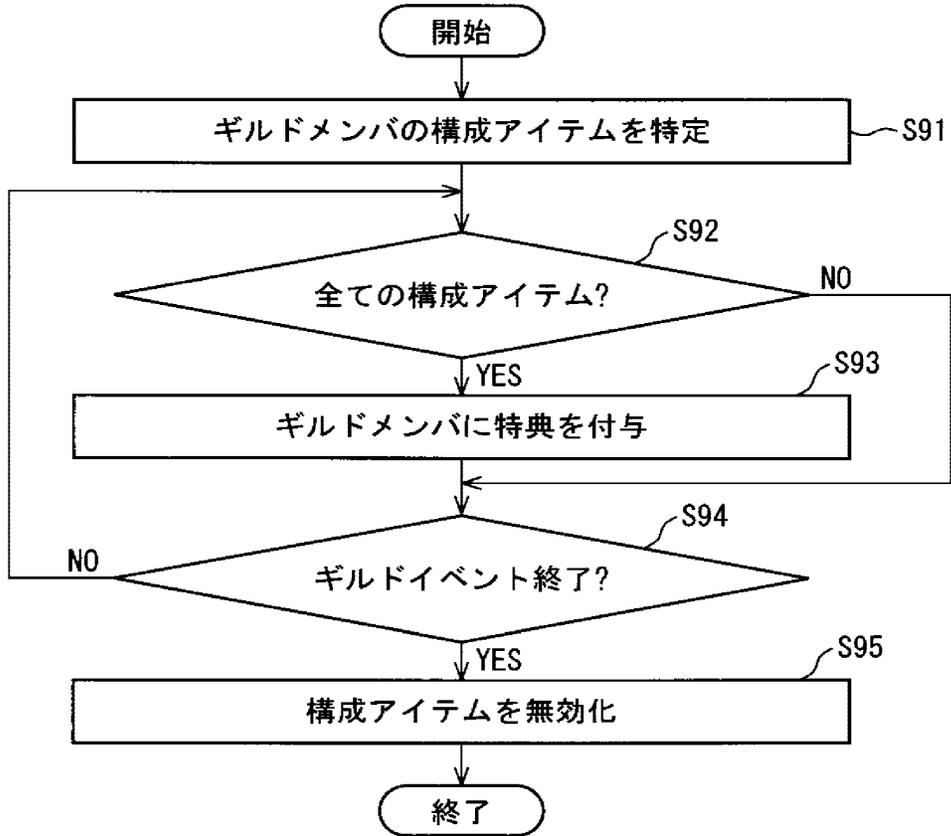
【図16】

図16



【図17】

図17



出願人履歴

5 0 4 4 3 7 8 0 1

20101122

住所変更

東京都港区六本木六丁目10番1号
グリー株式会社



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

UNITED STATES DEPARTMENT OF COMMERCE
United States Patent and Trademark Office
Address: COMMISSIONER FOR PATENTS
P.O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450
www.uspto.gov

Table with 4 columns: APPLICATION NUMBER (14/735,958), FILING OR 371(C) DATE (06/10/2015), FIRST NAMED APPLICANT (Kazuki Oono), ATTY. DOCKET NO./TITLE (78252/A400)

CONFIRMATION NO. 8539

23363
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP
PO BOX 29001
Glendale, CA 91209-9001

PUBLICATION NOTICE



OC00000077786617

Title:GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

Publication No.US-2015-0273327-A1

Publication Date:10/01/2015

NOTICE OF PUBLICATION OF APPLICATION

The above-identified application will be electronically published as a patent application publication pursuant to 37 CFR 1.211, et seq. The patent application publication number and publication date are set forth above.

The publication may be accessed through the USPTO's publically available Searchable Databases via the Internet at www.uspto.gov. The direct link to access the publication is currently http://www.uspto.gov/patft/.

The publication process established by the Office does not provide for mailing a copy of the publication to applicant. A copy of the publication may be obtained from the Office upon payment of the appropriate fee set forth in 37 CFR 1.19(a)(1). Orders for copies of patent application publications are handled by the USPTO's Office of Public Records. The Office of Public Records can be reached by telephone at (703) 308-9726 or (800) 972-6382, by facsimile at (703) 305-8759, by mail addressed to the United States Patent and Trademark Office, Office of Public Records, Alexandria, VA 22313-1450 or via the Internet.

In addition, information on the status of the application, including the mailing date of Office actions and the dates of receipt of correspondence filed in the Office, may also be accessed via the Internet through the Patent Electronic Business Center at www.uspto.gov using the public side of the Patent Application Information and Retrieval (PAIR) system. The direct link to access this status information is currently http://pair.uspto.gov/. Prior to publication, such status information is confidential and may only be obtained by applicant using the private side of PAIR.

Further assistance in electronically accessing the publication, or about PAIR, is available by calling the Patent Electronic Business Center at 1-866-217-9197.

Office of Data Management, Application Assistance Unit (571) 272-4000, or (571) 272-4200, or 1-888-786-0101



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

UNITED STATES DEPARTMENT OF COMMERCE
United States Patent and Trademark Office
Address: COMMISSIONER FOR PATENTS
P. O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450
www.uspto.gov

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.				
14/735,958	06/10/2015	Kazuki Oono	78252/A400	8539				
23363	7590	03/08/2016	<table border="1"> <tr><td colspan="2">EXAMINER</td></tr> <tr><td colspan="2">DEODHAR, OMKAR A</td></tr> </table>		EXAMINER		DEODHAR, OMKAR A	
EXAMINER								
DEODHAR, OMKAR A								
Lewis Roca Rothgerber Christie LLP PO BOX 29001 Glendale, CA 91209-9001			<table border="1"> <tr> <th>ART UNIT</th> <th>PAPER NUMBER</th> </tr> <tr> <td>3714</td> <td></td> </tr> </table>		ART UNIT	PAPER NUMBER	3714	
ART UNIT	PAPER NUMBER							
3714								
			<table border="1"> <tr> <th>NOTIFICATION DATE</th> <th>DELIVERY MODE</th> </tr> <tr> <td>03/08/2016</td> <td>ELECTRONIC</td> </tr> </table>		NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE	03/08/2016	ELECTRONIC
NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE							
03/08/2016	ELECTRONIC							

Please find below and/or attached an Office communication concerning this application or proceeding.

The time period for reply, if any, is set in the attached communication.

Notice of the Office communication was sent electronically on above-indicated "Notification Date" to the following e-mail address(es):

pair_cph@firsttofile.com
pto@lrc.com

The present application is being examined under the pre-AIA first to invent provisions.

Procedural Summary

1. This is responsive to the claims filed 6/10/2015.
2. Claims 1-7 are pending.
3. Applicant's IDS submission is acknowledged and provided herewith.
4. The Drawings filed on 6/10/2015 are noted.

Claim Rejections - 35 USC § 101

35 U.S.C. 101 reads as follows:

Whoever invents or discovers any new and useful process, machine, manufacture, or composition of matter, or any new and useful improvement thereof, may obtain a patent therefor, subject to the conditions and requirements of this title.

5. **This action applies the July 2015 Update to Subject Matter Eligibility¹.**
6. The July 2015 Update clarifies the requirements for a prima facie case:

“As explained in Section IV of the July 2015 Update, a *prima facie* case of eligibility requires the examiner to explain why a claim or claims are unpatentable clearly and specifically, so that applicant has sufficient notice and is able to effectively respond. For subject matter eligibility, the examiner's burden is met by clearly articulating the reason(s) why the claimed invention is not eligible, for example by providing a reasoned rationale that identifies the judicial exception recited in the claim and why it is considered an exception, and that identifies the additional elements in the claim (if any) and explains why they do not amount to significantly more than the exception. This rationale may rely, where appropriate, on the knowledge generally available to those in the art, on the case law precedent, on applicant's own disclosure, or on evidence.”

7. **Claims 1-7 are rejected under 35 U.S.C. 101 because the claimed invention is directed to non-statutory subject matter.**

8. **Step 1:**

¹ This guidance is publicly available at: <http://www.uspto.gov/patent/laws-and-regulations/examination-policy/2014-interim-guidance-subject-matter-eligibility-0>

- a. Claims 1-5 are drawn to a process.
 - b. Claims 6 & 7 are drawn to a device (apparatus).
 - c. Thus, initially, under Step 1 of the analysis, it is noted that the claims are directed towards eligible categories of subject matter.
9. **Step 2A:** However, under Step 2A, the claimed invention is directed to a judicial exception (i.e., a law of nature, a natural phenomenon, or an abstract idea). The claims are directed to the abstract idea of providing and controlling a game.
10. **Let us consider the requirements of each independent claim:**
11. It is noted that Claims 1, 6 & 7 mirror each other but for being drawn to method, device and computer-readable medium.
- 12. Thus, Claims 1, 6 & 7 stand or fall together:**
- 13.** These independent claims require a game control device, user terminals and storage units. The claims set forth a series of rules for providing a game. These rules include providing game pieces to users. The rules require storing information indicating which game piece is provided to which user. The rules require determining if all required game pieces have been provided. Finally, the rules require allocating a game item to a group or user when all required pieces have been provided.
- 14.** Examiner finds that the abstract idea of providing and controlling a game is similar to ineligible claims in **Planet Bingo**, where an invention drawn to managing a game was also found abstract.
- 15.** Although the claimed invention does not recite “managing”, in this case, Examiner finds that **the steps of “providing” and “controlling” are tantamount to “managing.”**

16. Moreover, Examiner finds that the abstract idea of providing and controlling a game also is similar to the types of “**methods of organizing human activity**” found abstract by the courts: It relates to interpersonal and intrapersonal activities, such as managing relationships or transactions between people, social activities, and human behavior. Here, Applicant's claims directly relate to managing transactions wherein the transactions represent playing a game. Playing a game is also viewed as a social activity and human behavior.

17. Moreover, the dependent claims are also drawn to the underlying abstract idea of providing and controlling a game:

18. **For example, the dependent claims require:**

- d. Providing game pieces, (Claims 2, 4);
- e. Providing a game item and removing unneeded game data, (Claim 3) and
- f. Ranking and scoring, (Claim 5)

19. Thus the dependent claims are also drawn to providing and controlling a game.

20. **Step 2B:**

21. Under Step 2B, the claims do not include additional elements that are sufficient to amount to significantly more than the judicial exception because they amount to mere generic computer implementation of rules for managing a game.

22. For example, Under Step 2B, the claimed invention recites **additional elements** to implement the abstract idea electronically:

23. These **additional elements** include a control device with a processor, communication terminals, storage units, and memory storing executable instructions.

24. However, all of these elements viewed individually and as a whole, are indistinguishable from conventional computing elements known in the art. Therefore, they fail to supply additional elements that yield significantly more than the underlying abstract idea.

25. Moreover, the claims do not recite improvements to another technology or technical field. That is, they merely recite requirements for how to provide and control the present game.

26. Nor, do the claims improve the functioning of the underlying computer itself -- they merely recite generic computing elements and instructions in the form of computer readable code.

27. Furthermore, they do not effect a transformation of a particular article to a different state or thing: the underlying computing elements remain the same.

28. Nor, do they impose any limitations other than what is well-understood, routine and conventional in the field, or adding unconventional steps that confine the claim to a particular useful application

29. **Concerning preemption**, the Federal Circuit has said in *Ariosa Diagnostics, Inc., V. Sequenom, Inc.*, (Fed Cir. June 12, 2015):

The Supreme Court has made clear that the principle of preemption is the basis for the judicial exceptions to patentability. *Alice*, 134 S. Ct at 2354 (“We have described the concern that drives this exclusionary principal as one of pre-emption”). For this reason, questions on preemption are inherent in and resolved by the § 101 analysis. The concern is that “patent law not inhibit further discovery by improperly tying up the future use of these building blocks of human ingenuity.” *Id.* (internal quotations omitted). In other words, patent claims should not prevent the use of the basic building blocks of technology—abstract ideas, naturally occurring phenomena, and natural laws. While preemption may signal patent ineligible subject matter, the absence of complete preemption does not demonstrate patent eligibility. In this case, Sequenom’s attempt to limit the breadth of the claims by showing alternative uses of cffDNA outside of the scope of the claims does not change the conclusion that the claims are directed to patent ineligible subject matter. Where a patent’s claims are deemed only to disclose

patent ineligible subject matter under the *Mayo* framework, as they are in this case, preemption concerns are fully addressed and made moot. (Emphasis added.)

30. For these reasons, it appears that the claims are not patent-eligible under 35 USC §101.

Claim Rejections - 35 USC § 102

31. The following is a quotation of the appropriate paragraphs of pre-AIA 35 U.S.C. 102 that form the basis for the rejections under this section made in this Office action:

A person shall be entitled to a patent unless –

(b) the invention was patented or described in a printed publication in this or a foreign country or in public use or on sale in this country, more than one year prior to the date of application for patent in the United States.

32. Claims 1-7 are rejected under pre-AIA 35 U.S.C. 102(b) as being anticipated by Itkis (US 4,856,787).

33. Regarding Independent Claims 1, 6, 7: Itkis discloses a game control method, device with processor and non-transitory readable media, (See Figs. 1, 2 showing architecture for operating a game with master and slave devices, each having processors and memory.)

34. Itkis discloses a game control device, (Fig. 2), for providing a game to a plurality of communication terminals respectively used by a plurality of users, (Figs. 1, 3, showing a number of user terminals and various games).

35. Itkis discloses the game control device communicating with the plurality of communication terminals and having a storage unit, (See Figs 1, 2 showing architecture for operating a game with master and slave devices, each having processors and storage units).

36. Itkis discloses (a) providing one of a plurality of game pieces to one of a first plurality of users in the game, (See e.g. Fig. 3 showing that each user terminal receives an electronic bingo card. Each bingo card is construed as a game piece because it is required to play the bingo

Art Unit: 3714

game.); the first plurality of users forming a first group, (Col. 5. Lines 44-60, users form groups); the plurality of game pieces required to obtain a game item, (Bingo cards are required to play the game and thus required to receive any award, wherein an award is a game item.)

37. Itkis discloses (b) storing allocation information indicating which game piece has been provided to which user, and information on the plurality of game pieces, in the storage unit, (Col. 3. Lines 50-67 through Col. 4. Lines 1-5 disclosing storing bingo game data and transmitting it from the user terminals to the master terminal. See also Col. 1. Lines 65-67 disclosing a smart card that stores bingo game data.)

38. Itkis discloses (c) determining whether all the required game pieces have been provided to the first plurality of users, based on the allocation information, (Fig. 5, Each user selects game of bingo and is then shown a bingo card. The game then commences. Thus, all required game pieces (cards) have been given to users.); and

39. Itkis discloses (d) allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the required game pieces have been provided, (Col. 1. Lines 55-60: the game item is construed as an award. It is provided in response to a user obtaining "bingo" after all players have been given their required game cards.)

40. *Regarding the dependent claims:*

41. Regarding Claim 2: Itkis discloses wherein in step (a), different game pieces are respectively provided to the first plurality of users, (e.g. each user receives a different bingo card.)

42. Regarding Claim 3: Itkis discloses wherein in step (d), the game item is allocated when it is determined that all the required game pieces have been provided within a predetermined

Art Unit: 3714

period of time, (the period of time is construed as the duration of the bingo game, until a player wins. The game item is a prize. See Col. 1. Lines 55-60), and the method further comprises the step of (e) deleting the allocation information from the storage unit when the predetermined period of time has elapsed, (when a new game commences, the slave device no longer shows the old game data. The displayed data is deleted and replaced with new game data.)

43. Regarding Claim 4: Itkis discloses the step of (f) periodically causing an event to occur for providing one of the plurality of game pieces to a user, (An event occurs, causing a bingo card to be shown at a user terminals, every time a user inputs a selection to play bingo via the GUI in Fig. 5), wherein in step (a), one of the plurality of game pieces is provided to one of the first plurality of users in the event, (user receives bingo card) and the predetermined period of time includes a period of time during which the event is taking place, (the period of time is construed as the duration of the bingo game.)

44. Regarding Claim 5: Itkis discloses (g) giving a ranking point to the first group when it is determined that all the required game pieces have been provided, (after all users receive bingo cards, the game commences and may yield a winner that receives a prize, Col. 1. Lines 55-60); and (h) giving a reward, (prize, Col. 1. Lines 55-60), to the first plurality of users in accordance with a total value of ranking points given to the first group during a predetermined period of time, (Col. 5. Lines 44-60, prizes are construed as ranking points, users form groups and pool resources to win ranking points.)

Conclusion

Art Unit: 3714

45. Any inquiry concerning this communication or earlier communications from the examiner should be directed to OMKAR DEODHAR whose telephone number is (571)272-1647. The examiner can normally be reached on M-F: 8AM - 4:30 PM.

46. If attempts to reach the examiner by telephone are unsuccessful, the examiner's supervisor, David Lewis can be reached on 571-272-7673. The fax phone number for the organization where this application or proceeding is assigned is 571-273-8300.

47. Information regarding the status of an application may be obtained from the Patent Application Information Retrieval (PAIR) system. Status information for published applications may be obtained from either Private PAIR or Public PAIR. Status information for unpublished applications is available through Private PAIR only. For more information about the PAIR system, see <http://pair-direct.uspto.gov>. Should you have questions on access to the Private PAIR system, contact the Electronic Business Center (EBC) at 866-217-9197 (toll-free). If you would like assistance from a USPTO Customer Service Representative or access to the automated information system, call 800-786-9199 (IN USA OR CANADA) or 571-272-1000.

/OMKAR DEODHAR/
Primary Examiner, Art Unit 3714

Notice of References Cited	Application/Control No. 14/735,958	Applicant(s)/Patent Under Reexamination OONO, KAZUKI	
	Examiner OMKAR DEODHAR	Art Unit 3714	Page 1 of 1

U.S. PATENT DOCUMENTS

*	Document Number Country Code-Number-Kind Code	Date MM-YYYY	Name	CPC Classification	US Classification
*	A US-4,856,787 A	08-1989	Itkis; Boris	G07F17/32	273/237
	B US-				
	C US-				
	D US-				
	E US-				
	F US-				
	G US-				
	H US-				
	I US-				
	J US-				
	K US-				
	L US-				
	M US-				

FOREIGN PATENT DOCUMENTS

*	Document Number Country Code-Number-Kind Code	Date MM-YYYY	Country	Name	CPC Classification
	N				
	O				
	P				
	Q				
	R				
	S				
	T				

NON-PATENT DOCUMENTS

*	Document Number Country Code-Number-Kind Code	Date MM-YYYY	Country	Name	CPC Classification
				Include as applicable: Author, Title Date, Publisher, Edition or Volume, Pertinent Pages)	
	U				
	V				
	W				
	X				

*A copy of this reference is not being furnished with this Office action. (See MPEP § 707.05(a).)
Dates in MM-YYYY format are publication dates. Classifications may be US or foreign.

Search Notes 	Application/Control No. 14735958	Applicant(s)/Patent Under Reexamination OONO, KAZUKI
	Examiner OMKAR DEODHAR	Art Unit 3714

CPC- SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner
a63f13/12	3/3/2016	OD

CPC COMBINATION SETS - SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner

US CLASSIFICATION SEARCHED			
Class	Subclass	Date	Examiner

SEARCH NOTES		
Search Notes	Date	Examiner

INTERFERENCE SEARCH			
US Class/ CPC Symbol	US Subclass / CPC Group	Date	Examiner

	/OMKAR DEODHAR/ Primary Examiner. Art Unit 3714
--	--

EAST Search History

EAST Search History (Prior Art)

Ref #	Hits	Search Query	DBs	Default Operator	Plurals	Time Stamp
L1	8096	a63f13/12.cpc.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/03/03 10:13
L2	1	("20110124415").PN.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/03/03 10:17
L3	3	(oono.in. umeya.in.) and game.clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2016/03/03 10:18
L4	90	(oono.in. umeya.in.) and (game gaming power card).clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2016/03/03 10:23
L5	3	(oono.in. umeya.in.) and (game gaming).clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2016/03/03 10:23
L6	2	itkis.in. and concurrent with game	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2016/03/03 10:25
S1	49333	a63f\$\$\$.cpc.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2014/11/04 16:09
S2	1	S1 and (oono.in. umeya.in.) and game with piece.clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/04 16:10
S3	1	("20110124415").PN.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/04 16:11
S4	25	(register login logon) with human with robot	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:07
S5	0	(register login logon) with human with robot with verify\$3	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:07
S6	1	"7945952".pn.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:09
S7	2	"20080318678"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:13
S8	2	"20100203953"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:18
S9	49333	a63f\$\$\$.cpc.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2014/11/05 10:27
S10	0	S9 and award with (gathering) with items with (team group)	US-PGPUB;	OR	ON	2014/11/05 10:27

EAST Search History

			USPAT			
S11	0	S9 and award with (gather\$3 collect\$3) with items with (team group)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:27
S12	0	S9 and (reward award) with (gather\$3 collect\$3) with items with (team group)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:28
S13	61	S9 and (reward award) with (gather\$3 collect\$3) with items	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:28

3/3/2016 10:59:40 AM

C:\Users\odeodhar\Documents\EAST\Workspaces\14735958.wsp

FORM PTO/SB/08A/B (10-01) Substitute for PTO-1449A/B INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (use as many sheets as necessary)	Attorney Docket Number	78252/A400
	Application Number	TBD
	Filing Date	June 10, 2015
	Inventor(s)	Kazuki Oono
	Group Art Unit	TBD
	Examiner Name	TBD

U.S. PATENT DOCUMENTS				
EXAMINER INITIALS	Cite No. ¹	DOCUMENT NUMBER Number - Kind Code ² (If Known)	PUBLICATION DATE MM-DD-YYYY	NAME OF PATENTEE
		2011/0124415 A1	05-26-2011	Shimono

FOREIGN PATENT DOCUMENTS					
EXAMINER INITIALS	Cite No. ¹	Foreign Patent Document Country Code ³ - Number ⁴ - Kind Code ⁵ (If Known)	Publication Date MM-DD-YYYY	Name of Patentee or Applicant of Cited Document	T ⁶ (✓)
		JP 11-244533	09-14-1999	Yamamoto	Patent Abstracts of Japan
		JP 2011-110139	06-09-2011	Shimono	Corresponds to US 2011/0124415 above

OTHER DOCUMENTS		
EXAMINER INITIALS	Cite No. ¹	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article, title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc.), date, page(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.
		Verified English Translation of Notice of Reasons for Rejection for corresponding JP 2013-049388, mailed May 21, 2013, 5pp.
		Dai-Ranto!! Guild Battle G, FAMITSU mobage, Vol. 2, ENTERBRAIN Inc., July 21, 2011, Weekly FAMITSU August 25 extra edition, p.62-63 (5pp.) (Refer to Notice of Reasons for Rejection mailed on May 21, 2013, regarding priority Japanese application No. 2013-049388 for relevance)
		Chevalier Saga Tactics, [online], OnlineGamer ixl Inc., posted on August 17, 2012, searched on May 14, 2013, internet <URL http://www.onlinegamer.jp/news/201208170038/ >, 4pp. (Refer to Notice of Reasons for Rejection mailed on May 21, 2013, regarding priority Japanese application No. 2013-049388 for relevance)

CLM PAS1361076.1-*-06/10/15 11:59 AM

EXAMINER SIGNATURE	/OMKAR A DEODHAR/	DATE CONSIDERED	03/03/2016
EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609; Draw line through citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant. ¹ Applicant's unique citation designation number (optional). ² See Kinds Codes of USPTO Patent Documents at www.pto.gov or MPEP 901.4. ³ Enter Office that issued the document, by the two-letter code (WIPO standard ST.3). ⁴ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁵ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁶ Applicant is to place a check mark here if English Language Translation is attached.			

Patent and Trademark Office; U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE

RRT/clm

ALL REFERENCES CONSIDERED EXCEPT WHERE LINED THROUGH. /O.A.D/

Sheet 1 of 1

Supercell
Exhibit 1002
Page 243



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

UNITED STATES DEPARTMENT OF COMMERCE
United States Patent and Trademark Office
Address: COMMISSIONER FOR PATENTS
P. O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450
www.uspto.gov

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/735,958	06/10/2015	Kazuki Oono	78252/A400	8539
23363	7590	05/11/2016	EXAMINER	
Lewis Roca Rothgerber Christie LLP PO BOX 29001 Glendale, CA 91209-9001			DEODHAR, OMKAR A	
			ART UNIT	PAPER NUMBER
			3714	
			NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE
			05/11/2016	ELECTRONIC

Please find below and/or attached an Office communication concerning this application or proceeding.

The time period for reply, if any, is set in the attached communication.

Notice of the Office communication was sent electronically on above-indicated "Notification Date" to the following e-mail address(es):

pto@lrc.com
pair_cph@firsttofile.com

<i>Applicant-Initiated Interview Summary</i>	Application No. 14/735,958	Applicant(s) OONO, KAZUKI	
	Examiner OMKAR DEODHAR	Art Unit 3714	

All participants (applicant, applicant's representative, PTO personnel):

(1) OMKAR DEODHAR. (3) _____.

(2) Raymond Tabandeh. (4) _____.

Date of Interview: 04 May 2016.

Type: Telephonic Video Conference
 Personal [copy given to: applicant applicant's representative]

Exhibit shown or demonstration conducted: Yes No.
If Yes, brief description: _____.

Issues Discussed 101 112 102 103 Others
(For each of the checked box(es) above, please describe below the issue and detailed description of the discussion)

Claim(s) discussed: 1.

Identification of prior art discussed: Itkis.

Substance of Interview
(For each issue discussed, provide a detailed description and indicate if agreement was reached. Some topics may include: identification or clarification of a reference or a portion thereof, claim interpretation, proposed amendments, arguments of any applied references etc...)

Parties discussed proposed claim amendments and agreed that they distinguish over the prior art. No agreement concerning Section 101 was reached. Examiner will conduct a further search when Applicant officially responds.

Applicant recordation instructions: The formal written reply to the last Office action must include the substance of the interview. (See MPEP section 713.04). If a reply to the last Office action has already been filed, applicant is given a non-extendable period of the longer of one month or thirty days from this interview date, or the mailing date of this interview summary form, whichever is later, to file a statement of the substance of the interview

Examiner recordation instructions: Examiners must summarize the substance of any interview of record. A complete and proper recordation of the substance of an interview should include the items listed in MPEP 713.04 for complete and proper recordation including the identification of the general thrust of each argument or issue discussed, a general indication of any other pertinent matters discussed regarding patentability and the general results or outcome of the interview, to include an indication as to whether or not agreement was reached on the issues raised.

Attachment

/OMKAR DEODHAR/ Primary Examiner, Art Unit 3714	
--	--

Summary of Record of Interview Requirements

Manual of Patent Examining Procedure (MPEP), Section 713.04, Substance of Interview Must be Made of Record

A complete written statement as to the substance of any face-to-face, video conference, or telephone interview with regard to an application must be made of record in the application whether or not an agreement with the examiner was reached at the interview.

Title 37 Code of Federal Regulations (CFR) § 1.133 Interviews Paragraph (b)

In every instance where reconsideration is requested in view of an interview with an examiner, a complete written statement of the reasons presented at the interview as warranting favorable action must be filed by the applicant. An interview does not remove the necessity for reply to Office action as specified in §§ 1.111, 1.135. (35 U.S.C. 132)

37 CFR §1.2 Business to be transacted in writing.

All business with the Patent or Trademark Office should be transacted in writing. The personal attendance of applicants or their attorneys or agents at the Patent and Trademark Office is unnecessary. The action of the Patent and Trademark Office will be based exclusively on the written record in the Office. No attention will be paid to any alleged oral promise, stipulation, or understanding in relation to which there is disagreement or doubt.

The action of the Patent and Trademark Office cannot be based exclusively on the written record in the Office if that record is itself incomplete through the failure to record the substance of interviews.

It is the responsibility of the applicant or the attorney or agent to make the substance of an interview of record in the application file, unless the examiner indicates he or she will do so. It is the examiner's responsibility to see that such a record is made and to correct material inaccuracies which bear directly on the question of patentability.

Examiners must complete an Interview Summary Form for each interview held where a matter of substance has been discussed during the interview by checking the appropriate boxes and filling in the blanks. Discussions regarding only procedural matters, directed solely to restriction requirements for which interview recordation is otherwise provided for in Section 812.01 of the Manual of Patent Examining Procedure, or pointing out typographical errors or unreadable script in Office actions or the like, are excluded from the interview recordation procedures below. Where the substance of an interview is completely recorded in an Examiners Amendment, no separate Interview Summary Record is required.

The Interview Summary Form shall be given an appropriate Paper No., placed in the right hand portion of the file, and listed on the "Contents" section of the file wrapper. In a personal interview, a duplicate of the Form is given to the applicant (or attorney or agent) at the conclusion of the interview. In the case of a telephone or video-conference interview, the copy is mailed to the applicant's correspondence address either with or prior to the next official communication. If additional correspondence from the examiner is not likely before an allowance or if other circumstances dictate, the Form should be mailed promptly after the interview rather than with the next official communication.

The Form provides for recordation of the following information:

- Application Number (Series Code and Serial Number)
- Name of applicant
- Name of examiner
- Date of interview
- Type of interview (telephonic, video-conference, or personal)
- Name of participant(s) (applicant, attorney or agent, examiner, other PTO personnel, etc.)
- An indication whether or not an exhibit was shown or a demonstration conducted
- An identification of the specific prior art discussed
- An indication whether an agreement was reached and if so, a description of the general nature of the agreement (may be by attachment of a copy of amendments or claims agreed as being allowable). Note: Agreement as to allowability is tentative and does not restrict further action by the examiner to the contrary.
- The signature of the examiner who conducted the interview (if Form is not an attachment to a signed Office action)

It is desirable that the examiner orally remind the applicant of his or her obligation to record the substance of the interview of each case. It should be noted, however, that the Interview Summary Form will not normally be considered a complete and proper recordation of the interview unless it includes, or is supplemented by the applicant or the examiner to include, all of the applicable items required below concerning the substance of the interview.

A complete and proper recordation of the substance of any interview should include at least the following applicable items:

- 1) A brief description of the nature of any exhibit shown or any demonstration conducted,
- 2) an identification of the claims discussed,
- 3) an identification of the specific prior art discussed,
- 4) an identification of the principal proposed amendments of a substantive nature discussed, unless these are already described on the Interview Summary Form completed by the Examiner,
- 5) a brief identification of the general thrust of the principal arguments presented to the examiner,
(The identification of arguments need not be lengthy or elaborate. A verbatim or highly detailed description of the arguments is not required. The identification of the arguments is sufficient if the general nature or thrust of the principal arguments made to the examiner can be understood in the context of the application file. Of course, the applicant may desire to emphasize and fully describe those arguments which he or she feels were or might be persuasive to the examiner.)
- 6) a general indication of any other pertinent matters discussed, and
- 7) if appropriate, the general results or outcome of the interview unless already described in the Interview Summary Form completed by the examiner.

Examiners are expected to carefully review the applicant's record of the substance of an interview. If the record is not complete and accurate, the examiner will give the applicant an extendable one month time period to correct the record.

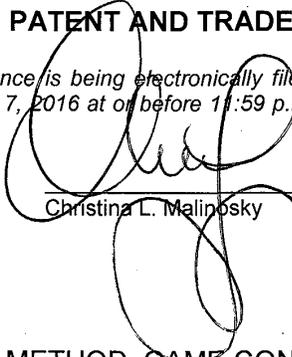
Examiner to Check for Accuracy

If the claims are allowable for other reasons of record, the examiner should send a letter setting forth the examiner's version of the statement attributed to him or her. If the record is complete and accurate, the examiner should place the indication, "Interview Record OK" on the paper recording the substance of the interview along with the date and the examiner's initials.

PATENT

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

I hereby certify that this correspondence is being electronically filed with the United States Patent and Trademark Office on June 7, 2016 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.


Christina L. Malinosky

Appl No. : 14/735,958 Confirmation No. 8539
Inventor : Kazuki Oono
Filed : June 10, 2015
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND
RECORDING MEDIUM

TC/A.U. : 3714
Examiner : Omkar A. Deodhar

Docket No. : 78252
Customer No. : 23363

AMENDMENT

Mail Stop Amendment
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Post Office Box 29001
Glendale, CA 91209-9001
June 7, 2016

Commissioner:

In response to the Office action of March 8, 2016, please amend the above-identified application as follows:

Amendments to the Claims are reflected in the listing of claims which begins on page 2 of this paper.

Remarks/Arguments begin on page 7 of this paper.

Amendments to the Claims:

This listing of claims will replace all prior versions, and listings, of claims in the application:

Listing of Claims:

1. (Currently Amended) A game control method carried out by a game control device for providing a game to a plurality of communication terminals respectively used by a plurality of users, the game control device communicating with the plurality of communication terminals over a communication network and having a storage unit for storing information for each of the plurality of users, the method comprising the steps of:

(a) providing one of a plurality of game pieces to one of a first plurality of users in the game, the first plurality of users forming a first group, the plurality of game pieces required to obtain a game item; grouping the plurality of users into one or more groups;

(b) storing a correspondence between the plurality of users and the one or more groups in the storage unit;

(c) transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game;

(d) storing a parameter value for each of the plurality of users, wherein the parameter value for a respective user is increased as the respective user makes progress in the group event;

(e) monitoring progress of the group event and updating the parameter value for each of the first plurality of users in accordance with the progress of the first group in the group event;

(f) providing at least one of a plurality of game pieces to each of the first plurality of users in the group event, based on the parameter value for the corresponding user, wherein the plurality of game pieces are required to obtain a game item;

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

[[b]] (g) storing allocation information indicating which game piece has been provided to which user, ~~and information on the plurality of game pieces~~, in the storage unit;

[[c]] (h) determining whether all the required game pieces have been provided to the first plurality of users, based on the allocation information; and

[[d]] (i) allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the required game pieces have been provided.

2. (Currently Amended) The game control method according to claim 1, wherein in step [[a]] (f), different game pieces are respectively provided to the first plurality of users.

3. (Currently Amended) The game control method according to claim 1, wherein

in step [[d]] (i), the game item is allocated when it is determined that all the required game pieces have been provided within a predetermined period of time, and wherein

the method further comprises the step of

[[e]] (j) deleting the allocation information from the storage unit when the predetermined period of time has elapsed.

4. (Currently Amended) The game control method according to claim 3, further comprising the step of

[[f]] (k) periodically causing an event to occur for providing one of the plurality of game pieces to a user, wherein

in step [[a]] (f), one of the plurality of game pieces is provided to one of the first plurality of users in the event, and

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

the predetermined period of time includes a period of time during which the event is taking place.

5. (Currently Amended) The game control method according to claim 1, further comprising the steps of:

[[g]] ~~(l) giving-storing~~ a ranking point [[to]] for the first group when it is determined that all the required game pieces have been provided; and

[[h]] ~~(m) giving-storing~~ a reward [[to]] for the first plurality of users in accordance with a total value of ranking points ~~given to~~ for the first group during a predetermined period of time.

6. (Currently Amended) A game control device for providing a game to a plurality of communication terminals respectively used by a plurality of users over a communication network, the device comprising:

a storage unit for storing ~~information on a plurality of game pieces required to obtain a game item~~ a correspondence between the plurality of users and one or more groups, a parameter value for each of the plurality of users, wherein the parameter value for a respective user is increased as the respective user makes progress in the group event, and allocation information indicating which game piece has been provided to which user;

a processor for ~~providing~~ grouping the plurality of users into one or more groups, transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game, monitoring progress of the group event and updating the parameter value for each of the first plurality of users in accordance with the progress of the first group in the group event, and providing at least one of the plurality of game pieces to [[one]] each of [[a]] the first plurality of users in the game, the first plurality of users forming a first group event, based on the parameter value for the corresponding user;

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

a determining unit for determining whether all the required game pieces have been provided to the first plurality of users, based on the allocation information; and

a memory allocation unit for allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the required game pieces have been provided.

7. (Currently Amended) A non-transitory computer readable recording medium for storing a program that causes a ~~computer~~processor of a game control device to execute a process, the game control device providing a game to a plurality of communication terminals respectively used by a plurality of users over a communication network, and having a storage unit, the process comprising the steps of:

(a) providing one of a plurality of game pieces to one of a first plurality of users in the game, the first plurality of users forming a first group, the plurality of game pieces required to obtain a game item; grouping the plurality of users into one or more groups;

(b) storing a correspondence between the plurality of users and the one or more groups in the storage unit;

(c) transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game;

(d) storing a parameter value for each of the plurality of users, wherein the parameter value for a respective user is increased as the respective user makes progress in the group event;

(e) monitoring progress of the group event and updating the parameter value for each of the first plurality of users in accordance with the progress of the first group in the group event;

(f) providing at least one of a plurality of game pieces to each of the first plurality of users in the group event, based on the parameter value for the corresponding user, wherein the plurality of game pieces are required to obtain a game item;

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

[[b]] (g) storing allocation information indicating which game piece has been provided to which user, ~~and information on the plurality of game pieces,~~ in the storage unit;

[[c]] (h) determining whether all the required game pieces have been provided to the first plurality of users, based on the allocation information; and

[[d]] (i) allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the required game pieces have been provided.

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

REMARKS/ARGUMENTS

Claims 1-7 are pending. Claims 1-7 are amended.

Applicant's undersigned attorney thanks Examiner Omkar for his time for a telephonic interview on May 4, 2016.

I. Rejections under U.S.C. 102(b)

Claims 1-7 are rejected under pre-AIA 35 U.S.C. 102(b) as being anticipated by Itkis (US 4,856,787). Applicant submits that all of the claims currently pending in this application are patentably distinguishable over the cited references for the following reasons, and reconsideration and allowance of this application are respectfully requested.

Amended independent claims 1 and 7 include, among other limitations, "grouping the plurality of users into one or more groups; storing a correspondence between the plurality of users and the one or more groups in the storage unit; transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game." Itkis does not teach the above limitations.

First, Itkis does not teach "grouping the plurality of users into one or more groups; and storing a correspondence between the plurality of users and the one or more groups in the storage unit." The users of the slave game devices 7 are not grouped, rather, they are provided with different tasks independent of the other users. (Col. 3, lines 13-25). Moreover, there is no disclosure of "storing a correspondence between the plurality of users and the one or more groups," in Itkis.

Second, Itkis does not disclose "transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game." Again, the users of the slave game devices 7

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

cannot "cooperatively participate in the game." Rather, each use is provided with a different task, such as, a bingo game, a poker game, a keno game, etc., independent of the tasks for the other users. (Col. 3, lines 13-25). In fact, since the slave game devices 7 of Itkis, which are providing different task, independent of the tasks for the other users, are "slaves" to and controlled by the master game device 1 and they are not capable of communicating with each other, Itkis teach away from a group of users "cooperatively participate in the game" and therefore cannot be combined with any other references teach a group collaborative participation in a game.

As a result, amended independent claims 1 and 7 are not anticipated by Itkis and therefore are patentable over the cited references.

Amended independent claim 6 includes similar patentable and therefore is it also patentable over the cited references.

Dependent claims 2-5 are dependent from allowable independent claim 1 and therefore include all the limitations of the allowable claim 1, and additional limitations therein. Accordingly, claims 2-5 are also allowable over the cited references, as being dependent from allowable independent claim 1 and for the additional limitations they include therein.

II. Rejections under U.S.C. 101

Claims 1-7 are rejected under 35 U.S.C. 101 because the claimed invention is directed to non-statutory subject matter. Applicant submits that all of the claims currently pending in this application are patent eligible for the following reasons, and reconsideration and allowance of this application are respectfully requested.

Based on the *Alice Corp.* case, and the subsequent "Examination Guideline," issued on December 10, 2014 by the USPTO (the "Guideline"), Applicant submits that the amended claims i) are not directed to an abstract idea, and ii) even if they were, there are sufficient elements in the claims that amount to significantly more than the abstract idea itself.

A. Claims are not directed to an abstract idea.

Amended independent claims are directed to a computer network-based game in which any of a plurality of players can be grouped as a team to cooperatively participate in a group event. A correspondence between the plurality of users and the one or more groups and a parameter value for each of the plurality of users, which increase as a respective user makes progress in the group event, are stored. The group event is monitored and the parameter values for each of the team members is updated in accordance with the monitored progress of the team in the group event. A game item is then allocated in a memory to the team, when it is determined that all the required game pieces have been provided. (Independent claims 1, 6 and 7).

The amended independent claims are not directed to any abstract ideas, because of the following reasons.

First, the claims are specific to a narrow area of application, that is, a team-based and computer network-based game, in which a correspondence between the plurality of users and the one or more groups and a parameter value for each of the plurality of users, which increase as a respective user makes progress in the group event, are stored, a group event is monitored and the parameter values for each of the team members is updated in accordance with the monitored progress of the team in the group event. Additionally, a game item is allocated in a memory to the team, when it is determined that all the required game pieces have been provided. That is, a method which is tied to a special purpose device, i.e., a game control device for the specific application of game control.

a social game in which it is possible to constitute a group referred to as a guild by a plurality of users (players) who play the game. In such a social game, it is possible to share or communicate information among a plurality of users (guild members) constituting the same guild.

Paragraph [0008]

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

Further, in a social game in which, for example, a user fights a battle with an enemy character using various kinds of characters, etc., possessed by the user, it is possible to fight a battle with, for example, an enemy character referred to as a raid boss with cooperation among the guild members. In the case where a user fights a battle with an enemy character with cooperation among the guild members and wins the battle, it is possible for the guild members to obtain various kinds of rewards (for example, characters, items, etc.)

Paragraph [0009]

The Guideline unambiguously requires the Examiners to "determine whether the claims at issue are directed to a natural law, natural phenomena, or an abstract idea [which] require closer scrutiny for eligibility because of the risk that it will "tie up" the excepted subject matter and pre-empt others from using the law of nature, natural phenomenon, or abstract idea." (Guideline, page 11, underlining added.) However, in the present case, the amended claims are specific to above narrow area of team-based computer game that displays modified-package list according to the package rarity levels of the plurality of modified packages therein and updates the reward giving-status information corresponding to the selected game reward, in response to a reward request from a user device of any of the first plurality of users. Therefore, the amended claims **do not "tie up" or pre-empt** others from using the general concept of games or sharing general activities on a computer.

The Guideline, abiding by the *Alice Corp.* decision, clearly articulates that a claim that may or may not recite a judicial exception but, when **viewed as a whole**, clearly does not seek to tie up any judicial exception such that **others cannot practice** it, does "not need to proceed through the full analysis herein as their eligibility will be self-evident." (Guideline, page 24, underlining added.) The Guideline is clear about;

For purposes of efficiency in examination, a streamlined eligibility analysis can be used for a claim that may or may not recite a judicial exception but, when viewed as a whole, clearly does not seek to tie up any judicial exception such that others

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

cannot practice it. Such claims do not need to proceed through the full analysis herein as their eligibility will be self-evident. However, if there is doubt as to whether the applicant is effectively

Bottom of page 24, underlining added.

The Guideline then provides some explicit examples to clarify this "Streamline Eligibility" analysis:

[1] For instance, a claim directed to a complex manufactured industrial product or process that recites meaningful limitations along with a judicial exception may sufficiently limit its practical application so that a full eligibility analysis is not needed.

[2] As an example, a robotic arm assembly having a control system that operates using certain mathematical relationships is clearly not an attempt to tie up use of the mathematical relationships and would not require a full analysis to determine eligibility.

[3] Also, a claim that recites a nature-based product, but clearly does not attempt to tie up the nature-based product, does not require a markedly different characteristics analysis to identify a "product of nature" exception. As an example, a claim directed to an artificial hip prosthesis coated with a naturally occurring mineral is not an attempt to tie up the mineral.

[4] Similarly, claimed products that merely include ancillary nature-based components, such as a claim that is directed to a cellphone with an electrical contact made of gold or a plastic chair with wood trim, would not require analysis of the nature-based component to identify a "product of nature" exception because such claims do not attempt to improperly tie up the nature-based product.

Page 25, emphasis added.

The above language of the Guideline is clear about not requiring "a full eligibility analysis," even though a claim that may or may not recite a judicial exception but, when

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

the claim is viewed as a whole, it does not seek to tie up any judicial exception such that others cannot practice it. Indeed, the Guideline is clear about "bypassing" the two-step test by the "Streamline Eligibility" analysis for "purposes of efficiency in examination," whether a claim "may or may not recite a judicial exception." No need for full analysis clearly means that there is no need to determine whether the claim amounts to "significantly more" than the judicial exception.

In fact, in a recent "July 2015 Update" (the "Update"), the PTO has provided some more examples of patent eligible claims. For example, a claim 15 directed to a method for loading BIOS into a local computer system. The PTO determines claim 15 to be patent eligible because "the claim is not attempting to tie up any such exception so that others cannot practice it." (Update, pages 21-22, underlining added.). The "eligibility of the claim is **self-evident** in the streamlined analysis, without needing to perform the full eligibility analysis." (Id., emphasis added.).

Consequently, since the amended claims, viewed as a whole, are specific to a narrow area of a team-based and computer network-based game, in which a correspondence between the plurality of users and the one or more groups and a parameter value for each of the plurality of users, which increase as a respective user makes progress in the group event, are stored, a group event is monitored and the parameter values for each of the team members is updated in accordance with the monitored progress of the team in the group event, they do not seek to tie up any abstract idea (e.g., gaming such as cited Bingo game or slot machine games, using a computer implemented method) and leave it open for others to practice numerous other methods of video or computer-based games, similar to the robotic arm example in the Guideline, and the method for loading BIOS in the Update. Accordingly, there is no need for the full analysis as their eligibility will be self-evident.

Second, the amended claims are neither related to an idea of itself nor are they related to a method of organizing human activity. It is evident that none of the claim limitations of "storing a correspondence between the plurality of users and the one or

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

more groups in the storage unit; transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game;

storing a parameter value for each of the plurality of users, wherein the parameter value for a respective user is increased as the respective user makes progress in the group event; storing allocation information indicating which game piece has been provided to which user, in the storage unit; and allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the required game pieces have been provided" is "a method of organizing human activity."

Instead, the claimed invention addresses the shortcomings of prior approaches for playing computer-based games, such as lack of motivation of a user at a low level (paragraph [0012]) or inability of a user to play in cooperation with a plurality of users (guild) regardless of his level (paragraph [0013]).

This is addressed by "grouping the plurality of users into one or more groups; storing a correspondence between the plurality of users and the one or more groups in the storage unit; transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game; storing a parameter value for each of the plurality of users, wherein the parameter value for a respective user is increased as the respective user makes progress in the group event; storing allocation information indicating which game piece has been provided to which user, in the storage unit; and allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the required game pieces have been provided "

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

B. Even if claims were directed to an abstract idea, there are plenty of claim elements or combination of elements to ensure that the claims amount to significantly more than the abstract idea itself.

First, the claims include more than "generic computer functionality." Here, the claim steps are not "purely conventional," as stated in the Office action citing the *Alice Corp.* decision. Rather, quite few of the steps in claim 1 for example, are unconventional. For instance, the claimed features of "grouping the plurality of users into one or more groups; storing a correspondence between the plurality of users and the one or more groups in the storage unit; transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game" are unconventional, unique and novel over the prior art (as explained above with respect to 35 U.S.C. 102 rejections).

The Court in *Alice Corp.* made it clear that "an invention is not rendered ineligible simply because it involves an abstract idea ... inventions that integrate the building blocks of human ingenuity into something more by applying the abstract idea in a meaningful way are eligible." (Id. See also, end of page 2 of the PTO "Preliminary Instructions."). Here, the claimed invention includes the above-mentioned ingenious features and applies those original features in a meaningful way by grouping the plurality of users into one or more groups; storing a correspondence between the plurality of users and the one or more groups in the storage unit; transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game.

Additionally, the Update provides an example of another patent eligible claim directed to a method of distributing stock quotes, even though "fundamental economic practices" is mentioned as one example of a potential abstract idea, in *Alice Corp.*. The PTO deems claim 2 to be patent eligible (in spite of being directed to "fundamental economic practices") because:

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

It is noted that, as discussed above, some of the limitations when viewed individually do not amount to significantly more than the abstract idea (such as storing subscriber preferences or transmitting an alert). However, when looking at the additional limitations as an ordered combination, the invention as a whole amounts to significantly more than simply organizing and comparing data. The claimed invention addresses the Internet-centric challenge of alerting a subscriber with time sensitive information when the subscriber's computer is offline. This is addressed by transmitting the alert over a wireless communication channel to activate the stock viewer application, which causes the alert to display and enables the connection of the remote subscriber computer to the data source over the Internet when the remote subscriber computer comes online. These are meaningful limitations that add more than generally linking the use of the abstract idea (the general concept of organizing and comparing data) to the Internet, because they solve an Internet-centric problem with a claimed solution that is necessarily rooted in computer technology, similar to the additional elements in *DDR Holdings*.

(Update, page 4, last paragraph, underlining added.).

That is, the Update emphasizes that "when looking at the additional limitations as an ordered combination, the invention as a whole amounts to significantly more than simply organizing and comparing data," in spite of being directed to "fundamental economic practices."

Here, similar to the above exemplary claim 2, when viewing the additional limitations of "grouping the plurality of users into one or more groups; storing a correspondence between the plurality of users and the one or more groups in the storage unit; transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game," in order, the invention as a whole amounts to significantly more than simply selection of maps and progressing of a game using game rules.

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

Accordingly, based on the Guideline, the Update, and *Alice Corp* decision., amended independent claims 1 and 7, which address the shortcomings of prior approaches to playing a team-based game in a same game space, and "confine the abstract idea to a particular useful application" is patent subject matter eligible. (Update, top of page 5.).

Second, the claims add "a specific limitation other than what is well-understood, routine and conventional in the field, or [adds] unconventional steps that confine the claims to a particular useful application" and therefore qualify as a "significantly more" exception to the abstract idea. (Guidelines, second factor on top of page 22.). Supreme Court in *Mayo* held that the claim at issue was ineligible because the recited "instructions add nothing specific to the laws of nature other than what is well-understood, routine, conventional activity, previously engaged in by those in the field," which was "[u]nlike, say, a typical patent on a new drug or a new way of using an existing drug." (*Mayo*, 132 S. Ct. at 1299, 1302, emphasis added.).

Here, the unconventional steps of "grouping the plurality of users into one or more groups; storing a correspondence between the plurality of users and the one or more groups in the storage unit; transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game," are unconventional steps that confine the claims to a particular useful application of team-based computer game with reward sharing capabilities that addresses the problem of playing a computer-based game, wherein a user can and is motivated to play in cooperation with a plurality of users (guild) regardless of his skill level

These unconventional and patentable steps add significantly more to the idea of team-based game with reward selection and sharing. In other words, there are several inventive concepts **sufficient to transform** the claimed subject matter into a patent-eligible application." (See, Guideline, top of page 53.).

Appln No. 14/735,958
Amdt date June 7, 2016
Reply to Office action of March 8, 2016

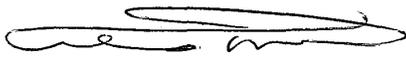
Consequently, amended independent claims 1 and 7 are not directed to any abstract ideas, and even if it was directed to an abstract idea, the claim limitations amount to significantly more than the abstract idea itself. As a result, independent claim 1 is patent eligible.

Amended independent claim 6 includes similar patent eligible limitations and therefore is also patent eligible.

Dependent claims 2-5 are dependent from patent eligible independent claim 1 and therefore include all the limitations of the patent eligible claim 1 and additional limitations therein. Accordingly, claims 2-5 are also patent eligible.

In view of the foregoing remarks and amendments, it is respectfully submitted that this application is now in condition for allowance, and accordingly, reconsideration and allowance are respectfully requested.

Respectfully submitted,
LEWIS ROCA ROTHGERBER CHRISTIE LLP

By 
Raymond R. Tabandeh
Reg. No. 43,945
626/795-9900

RRT/clm

CLM PAS1423488.1*-06/7/16 3:06 PM

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	25996844
Application Number:	14735958
International Application Number:	
Confirmation Number:	8539
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM
First Named Inventor/Applicant Name:	Kazuki Oono
Customer Number:	23363
Filer:	Raymond R. Tabandeh/Christina Malinosky
Filer Authorized By:	Raymond R. Tabandeh
Attorney Docket Number:	78252/A400
Receipt Date:	07-JUN-2016
Filing Date:	10-JUN-2015
Time Stamp:	19:13:51
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	no
------------------------	----

File Listing:

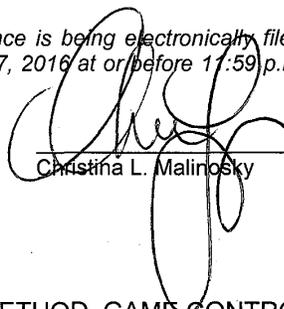
Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1		Amendment.pdf	214884 6ef84a3be6ca3856ee9bf3f1f3d5091702c8b51	yes	19

Multipart Description/PDF files in .zip description		
Document Description	Start	End
Transmittal Letter	1	2
Amendment/Req. Reconsideration-After Non-Final Reject	3	3
Claims	4	8
Applicant Arguments/Remarks Made in an Amendment	9	19
Warnings:		
Information:		
Total Files Size (in bytes):	214884	
<p>This Acknowledgement Receipt evidences receipt on the noted date by the USPTO of the indicated documents, characterized by the applicant, and including page counts, where applicable. It serves as evidence of receipt similar to a Post Card, as described in MPEP 503.</p> <p><u>New Applications Under 35 U.S.C. 111</u> If a new application is being filed and the application includes the necessary components for a filing date (see 37 CFR 1.53(b)-(d) and MPEP 506), a Filing Receipt (37 CFR 1.54) will be issued in due course and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the filing date of the application.</p> <p><u>National Stage of an International Application under 35 U.S.C. 371</u> If a timely submission to enter the national stage of an international application is compliant with the conditions of 35 U.S.C. 371 and other applicable requirements a Form PCT/DO/EO/903 indicating acceptance of the application as a national stage submission under 35 U.S.C. 371 will be issued in addition to the Filing Receipt, in due course.</p> <p><u>New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office</u> If a new international application is being filed and the international application includes the necessary components for an international filing date (see PCT Article 11 and MPEP 1810), a Notification of the International Application Number and of the International Filing Date (Form PCT/RO/105) will be issued in due course, subject to prescriptions concerning national security, and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the international filing date of the application.</p>		

PATENT

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE
AMENDMENT TRANSMITTAL LETTER

I hereby certify that this correspondence is being electronically filed with the United States Patent and Trademark Office on June 7, 2016 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.


Christina L. Malinosky

Inventor : Kazuki Oono
Application No. : 14/735,958
Filed : June 10, 2015
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

Confirmation No. 8539

Grp./Div. : 3714
Examiner : Omkar A. Deodhar

Docket No. : 78252

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Post Office Box 29001
Glendale, CA 91209-9001
June 7, 2016

Commissioner:

Enclosed is an amendment to the above-identified application.

CLAIMS AS AMENDED							
	Claims Remaining After Amendment	Highest Number Previously Paid For	Number Extra Claims	Large Entity Rate	Small Entity Rate	Micro Entity Rate	FEE
Total Claims	7 - *	20	= 0	0 x \$80.00	\$40.00	\$20.00	\$0.00
Independent Claims	3 - **	3	= 0	0 x \$420.00	\$210.00	\$105.00	\$0.00
Multiple Dependent Claims***				\$780.00	\$390.00	\$195.00	\$0.00
Total Additional Fee							\$0.00
List Independent Claims: 1, 6, and 7							
* If the "Highest Number of Total Claims Previously Paid For" is less than 20, enter "20" in this space							
** If the "Highest Number of Independent Claims Previously Paid For" is less than 3, enter "3" in this space							
*** Pay this fee only when "Multiple Dependent Claims" are added for the first time							

No additional fee is required.
 A Petition for Extension of Time and the required fee are enclosed.
 Other enclosures: _____

Amendment Transmittal Letter
Application No. 14/735,958

The Commissioner is hereby authorized to charge any fees under 37 CFR 1.16 and 1.17 which may be required by or to give effect to this paper to Deposit Account No. 03-1728. Please show our docket number with any charge or credit to our Deposit Account.

Respectfully submitted,

LEWIS ROCA ROTHGERBER CHRISTIE LLP

By 
Raymond R. Tabandeh
Reg. No. 43,945
626/795-9900

RRT/clm

CLM PAS1423489.1-*06/7/16 3:08 PM

Under the Paperwork Reduction Act of 1995, no persons are required to respond to a collection of information unless it displays a valid OMB control number.

PATENT APPLICATION FEE DETERMINATION RECORD Substitute for Form PTO-875	Application or Docket Number 14/735,958	Filing Date 06/10/2015	<input type="checkbox"/> To be Mailed
---	---	----------------------------------	---------------------------------------

ENTITY: LARGE SMALL MICRO

APPLICATION AS FILED – PART I

	(Column 1)	(Column 2)		RATE (\$)	FEE (\$)
<input type="checkbox"/> BASIC FEE (37 CFR 1.16(a), (b), or (c))	N/A	N/A		N/A	
<input type="checkbox"/> SEARCH FEE (37 CFR 1.16(k), (j), or (m))	N/A	N/A		N/A	
<input type="checkbox"/> EXAMINATION FEE (37 CFR 1.16(o), (p), or (q))	N/A	N/A		N/A	
TOTAL CLAIMS (37 CFR 1.16(i))	minus 20 =	*	X \$	=	
INDEPENDENT CLAIMS (37 CFR 1.16(h))	minus 3 =	*	X \$	=	
<input type="checkbox"/> APPLICATION SIZE FEE (37 CFR 1.16(s))	If the specification and drawings exceed 100 sheets of paper, the application size fee due is \$310 (\$155 for small entity) for each additional 50 sheets or fraction thereof. See 35 U.S.C. 41(a)(1)(G) and 37 CFR 1.16(s).				
<input type="checkbox"/> MULTIPLE DEPENDENT CLAIM PRESENT (37 CFR 1.16(j))					
* If the difference in column 1 is less than zero, enter "0" in column 2.				TOTAL	

APPLICATION AS AMENDED – PART II

	(Column 1)	(Column 2)	(Column 3)		RATE (\$)	ADDITIONAL FEE (\$)
AMENDMENT	06/07/2016	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA		
	Total (37 CFR 1.16(i))	* 7	Minus ** 20	= 0	X \$80 =	0
	Independent (37 CFR 1.16(h))	* 3	Minus ***3	= 0	X \$420 =	0
	<input type="checkbox"/> Application Size Fee (37 CFR 1.16(s))					
	<input type="checkbox"/> FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE DEPENDENT CLAIM (37 CFR 1.16(j))					
				TOTAL ADD'L FEE	0	

	(Column 1)	(Column 2)	(Column 3)		RATE (\$)	ADDITIONAL FEE (\$)
AMENDMENT		CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA		
	Total (37 CFR 1.16(i))	*	Minus **	=	X \$	=
	Independent (37 CFR 1.16(h))	*	Minus ***	=	X \$	=
	<input type="checkbox"/> Application Size Fee (37 CFR 1.16(s))					
	<input type="checkbox"/> FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE DEPENDENT CLAIM (37 CFR 1.16(j))					
				TOTAL ADD'L FEE		

* If the entry in column 1 is less than the entry in column 2, write "0" in column 3.
 ** If the "Highest Number Previously Paid For" IN THIS SPACE is less than 20, enter "20".
 *** If the "Highest Number Previously Paid For" IN THIS SPACE is less than 3, enter "3".

The "Highest Number Previously Paid For" (Total or Independent) is the highest number found in the appropriate box in column 1.

LIE
/KIM WATSON/

This collection of information is required by 37 CFR 1.16. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.14. This collection is estimated to take 12 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. **SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450.**
 If you need assistance in completing the form, call 1-800-PTO-9199 and select option 2.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (use as many sheets as necessary)	Attorney Docket Number	78252
	Application Number	14/735,958
	Filing Date	June 10, 2015
	Inventor(s)	Kazuki Oono
	Group Art Unit	3714
	Examiner Name	Omkar A. Deodhar

U.S. PATENT DOCUMENTS				
EXAMINER INITIALS	Cite No. ¹	DOCUMENT NUMBER Number - Kind Code ² (If Known)	PUBLICATION DATE MM-DD-YYYY	NAME OF PATENTEE

FOREIGN PATENT DOCUMENTS					
EXAMINER INITIALS	Cite No. ¹	Foreign Patent Document Country Code ³ - Number ⁴ - Kind Code ⁵ (If Known)	Publication Date MM-DD-YYYY	Name of Patentee or Applicant of Cited Document	T ⁶ (✓)

OTHER DOCUMENTS		
EXAMINER INITIALS	Cite No. ¹	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article, title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc.), date, page(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.
		Office action mailed Jun. 7, 2016 in corresponding JP Application No. 2013-262855 including Eng. Translation, 11pp.
		Kizuna-no-Fantasia (Fantasia of ties), Biohazard outbreak survive, Sengoku BASARA MOBILE, Ys Nexus, Weekly FAMITSU, Vol. 26, No. 28, ENTERBRAIN Inc., Jun. 23, 2011, including Eng. Translation, 4pp.
		Koji Fukada, Why we get hooked on social games, 1st Edition, Softbank Creative Corp., Mitsutoshi Nitta, Sep. 11, 2011, (Reference describing well-known techniques), including Eng. Translation, 19pp.

CLM PAS1429464.1-*07/13/16 9:42 AM

EXAMINER SIGNATURE		DATE CONSIDERED	
<small>EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609; Draw line through citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant. ¹Applicant's unique citation designation number (optional). ²See Kinds Codes of USPTO Patent Documents at www.pto.gov or MPEP 901.4. ³Enter Office that issued the document, by the two-letter code (WIPO standard ST.3). ⁴For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁵Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁶Applicant is to place a check mark here if English Language Translation is attached.</small>			

RRT/clm

Sheet 1 of 1

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	26340674
Application Number:	14735958
International Application Number:	
Confirmation Number:	8539
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM
First Named Inventor/Applicant Name:	Kazuki Oono
Customer Number:	23363
Filer:	Raymond R. Tabandeh/Christina Malinosky
Filer Authorized By:	Raymond R. Tabandeh
Attorney Docket Number:	78252/A400
Receipt Date:	13-JUL-2016
Filing Date:	10-JUN-2015
Time Stamp:	18:02:32
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	no
------------------------	----

File Listing:

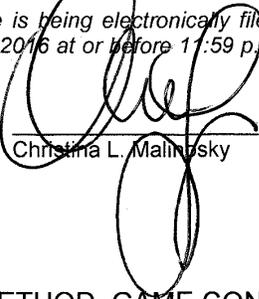
Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1		IDS.pdf	289520	yes	3
			51a1984ee86298921fb086acda9472cf171515ff		

Multipart Description/PDF files in .zip description					
Document Description			Start	End	
Transmittal Letter			1	2	
Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)			3	3	
Warnings:					
Information:					
2	Other Reference-Patent/App/Search documents	JPOA.pdf	473398	no	11
			34a0fb71aca0d7efb1ead72a079c2702a5f6514e		
Warnings:					
Information:					
3	Non Patent Literature	Kizuna.pdf	1077703	no	4
			21c1309003e181dc51986093a5e2660c735092e0		
Warnings:					
Information:					
4	Non Patent Literature	Koji.pdf	2970102	no	19
			29585f7b1ed79ed5e6bc806471b187fe632df1e		
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):			4810723		
<p>This Acknowledgement Receipt evidences receipt on the noted date by the USPTO of the indicated documents, characterized by the applicant, and including page counts, where applicable. It serves as evidence of receipt similar to a Post Card, as described in MPEP 503.</p> <p><u>New Applications Under 35 U.S.C. 111</u> If a new application is being filed and the application includes the necessary components for a filing date (see 37 CFR 1.53(b)-(d) and MPEP 506), a Filing Receipt (37 CFR 1.54) will be issued in due course and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the filing date of the application.</p> <p><u>National Stage of an International Application under 35 U.S.C. 371</u> If a timely submission to enter the national stage of an international application is compliant with the conditions of 35 U.S.C. 371 and other applicable requirements a Form PCT/DO/EO/903 indicating acceptance of the application as a national stage submission under 35 U.S.C. 371 will be issued in addition to the Filing Receipt, in due course.</p> <p><u>New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office</u> If a new international application is being filed and the international application includes the necessary components for an international filing date (see PCT Article 11 and MPEP 1810), a Notification of the International Application Number and of the International Filing Date (Form PCT/RO/105) will be issued in due course, subject to prescriptions concerning national security, and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the international filing date of the application.</p>					

PATENT

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

I hereby certify that this correspondence is being electronically filed with the United States Patent and Trademark Office on July 13, 2016 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.



Christina L. Malinsky

Inventor(s) : Kazuki Oono
Application No. : 14/735,958
Filed : June 10, 2015
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM
Confirmation No. 8539

Grp./Div. : 3714
Examiner : Omkar A. Deodhar

Docket No. : 78252

**INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT AND
CERTIFICATION UNDER § 1.97(e)(1)**

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Post Office Box 29001
Glendale, CA 91209-9001
July 13, 2016

Commissioner:

In compliance with the duty of disclosure under 37 CFR §§ 1.56, 1.97 and 1.98, and in accordance with the provisions in the Manual of Patent Examining Procedure §§ 609 and 707.05(b), enclosed is an information disclosure statement with a listing of references that are known to applicant. Copies of each of the listed Foreign Patent Documents and Other Documents references are enclosed.

It is respectfully requested that these references be considered in the examination of this application and identified on the list of references cited on the patent issuing on this application. Applicant also requests that an initialed copy of the information disclosure statement be entered in the application file and returned to applicant with the next communication from the Office in accordance with MPEP § 609.

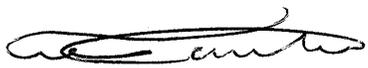
Application No. 14/735,958

Applicant's undersigned attorney hereby certifies, in accordance with 37 CFR § 1.97(e)(1), that each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement.

The Commissioner is hereby authorized to charge any fees which may be required by this paper to Deposit Account No. 03-1728. Please show our docket number with any Deposit Account transaction.

Respectfully submitted,

LEWIS ROCA ROTHGERBER CHRISTIE LLP

By  _____

Raymond R. Tabandeh
Reg. No. 43,945
626/795-9900

RRT/clm

Enclosures: Information Disclosure Statement w/references

CLM PAS1429459.1-*07/13/16 9:32 AM



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

UNITED STATES DEPARTMENT OF COMMERCE
United States Patent and Trademark Office
Address: COMMISSIONER FOR PATENTS
P. O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450
www.uspto.gov

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/735,958	06/10/2015	Kazuki Oono	78252/A400	8539

23363 7590 08/09/2016
Lewis Roca Rothgerber Christie LLP
PO BOX 29001
Glendale, CA 91209-9001

EXAMINER

DEODHAR, OMKAR A

ART UNIT	PAPER NUMBER
----------	--------------

3714

NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE
-------------------	---------------

08/09/2016

ELECTRONIC

Please find below and/or attached an Office communication concerning this application or proceeding.

The time period for reply, if any, is set in the attached communication.

Notice of the Office communication was sent electronically on above-indicated "Notification Date" to the following e-mail address(es):

pto@lrc.com
pair_cph@firsttofile.com

The present application is being examined under the pre-AIA first to invent provisions.

Procedural Summary

1. This is responsive to the claim amendment filed 6/7/2016.
2. Claims 1-7 are pending.
3. Applicant's IDS submission is acknowledged and provided herewith.

Response to Arguments and Amendments

4. Regarding 35 USC § 101:
 - a. Applicant's arguments are persuasive. Moreover, in light of the *Enfish* decision, Examiner is persuaded that the claim elements, as an ordered combination, represent improvements to the functioning of the claimed game control device.
 - b. Accordingly, the rejection under 35 USC § 101 is withdrawn.
5. Regarding the prior art:
 - c. Applicant argues that Itkis fails to disclose grouping the users and storing a correspondence of the grouping. Examiner respectfully disagrees. Itkis is explicit that users cooperate as a team to accomplish a game objective and then split the award. (See Col. 5. Lines 44-60.) A smart card stores each user's game data and awards, (Col. 1. Lines 65-68), thus also storing information pertaining to joint player operation.
 - d. Applicant also contends that Itkis fails to disclose players cooperatively participating in the game. As pointed out above, this is not the case.
 - e. The remainder of Applicant's arguments are drawn to the amended claim features and are addressed in the rejection below. Applicant's amendment required an updated search and new grounds of rejection. Note the allowable subject matter indicated below.

Claim Rejections - 35 USC § 103

6. The following is a quotation of pre-AIA 35 U.S.C. 103(a) which forms the basis for all obviousness rejections set forth in this Office action:

(a) A patent may not be obtained though the invention is not identically disclosed or described as set forth in section 102, if the differences between the subject matter sought to be patented and the prior art are such that the subject matter as a whole would have been obvious at the time the invention was made to a person having ordinary skill in the art to which said subject matter pertains. Patentability shall not be negated by the manner in which the invention was made.

7. The factual inquiries set forth in *Graham v. John Deere Co.*, 383 U.S. 1, 148 USPQ 459 (1966), that are applied for establishing a background for determining obviousness under pre-AIA 35 U.S.C. 103(a) are summarized as follows:

1. Determining the scope and contents of the prior art.
2. Ascertaining the differences between the prior art and the claims at issue.
3. Resolving the level of ordinary skill in the pertinent art.
4. Considering objective evidence present in the application indicating obviousness or nonobviousness.

8. Claims 1-3 & 5-7 are rejected under pre-AIA 35 U.S.C. 103(a) as being unpatentable over Itkis in view of Kelly (US 5,816,918).

9. Regarding Independent Claims 1, 6, 7: Itkis discloses a game control method, device with processor and non-transitory readable media, (See Figs. 1, 2 showing architecture for operating a game with master and slave devices, each having processors and memory.)

10. Itkis discloses a game control device, (Fig. 2), for providing a game to a plurality of communication terminals respectively used by a plurality of users, (Figs. 1, 3, showing a number of user terminals and various games).

11. Itkis discloses the game control device communicating with the plurality of communication terminals over a communication network and having a storage unit, (See Figs 1, 2 showing architecture for operating a game with master and slave devices, each having processors and storage units).
12. Itkis discloses (a) grouping users into groups, (Itkis is explicit that users cooperate as a team to accomplish a game objective and then split the award. {See Col. 5. Lines 44-60. A smart card stores each user's game data and awards, (Col. 1. Lines 65-68), thus also storing information pertaining to joint player operation, i.e. the claimed correspondence of step (b).})
13. Itkis discloses (c) transmitting a group event over a communication network so users in the first group can cooperatively participate in the game, (See Col. 5. Lines 44-60, wherein the game data is transmitted as shown in Figs 1/2.)
14. Itkis discloses (d) storing a parameter value for each player, wherein it increases as the user makes progress in the group event, (Examiner construes a parameter value as being the number of game credits, either on the meter or accrued through play. Itkis is explicit regarding maintaining game credits, {e.g. Col. 1. Lines 55-60.}) As the player wins more games, the credits increase thus the parameter value increases. The same is true in the joint or team play embodiment of Col. 5. Lines 44-60.)
15. Itkis discloses (e) monitoring progress and updating the parameter value, (Id., wherein as game play progresses, the credit amount is adjusted thus the parameter value is updated.).
16. **Itkis discloses the invention substantially but is not explicit concerning steps (f)-(i),** which require providing game pieces to each user, wherein the game pieces are required to obtain a game item, storing allocation information, determining whether all required game pieces

Art Unit: 3714

have been provided to the users, and allocating in memory the game item to a user when it is determined that all required game pieces have been provided.

17. In a related invention, Kelly teaches a prize redemption system, (Abstract.) Specifically, Kelly teaches an embodiment where game pieces in the form of tickets are provided to players, (e.g. Fig. 6B showing a GUI screen indicating quantities of tickets.) The tickets are required to obtain a physical prize, e.g. a game item. (See Fig. 6c.) Kelly stores the ticket and prize data in a central memory, thus storing the claimed allocation information, (See e.g. Col. 18. Lines 34-39, teaching an embodiment where physical prizes are mailed to players; thus requiring storage of each player's ticket status to game item.)

18. Kelly teaches determining whether all required game pieces have been provided to the users, (e.g. Fig. 6b, ticket exchange center determines whether and how many tickets have been given to each user), and allocating in memory the game item to a user when it is determined that all required game pieces have been provided, (e.g. Col. 18. Lines 34-39, teaching an embodiment where physical prizes are mailed to players; thus requiring storage in memory of prize and game piece, (ticket) status.)

19. It would have been obvious to a person of ordinary skill in the art at the time of Applicant's invention to have modified Itkis with Kelly's prize redemption system for the purpose of offering a wider selection of prizes and maintaining player interest.

20. Regarding the dependent claims:

21. Regarding Claim 2: Itkis in view of Kelly discloses wherein in step (f), different game pieces are respectively provided to the first plurality of users, (e.g. each user may earn different credits thus accruing different numbers of tickets.)

22. Regarding Claim 3: Itkis in view of Kelly discloses wherein in step (i), the game item is allocated when it is determined that all the required game pieces have been provided within a predetermined period of time, (the period of time is construed as the duration of the game, the prize tickets are issued during the time period of one game, and (j) deleting the allocation information from the storage unit when the predetermined period of time has elapsed, (When a subsequent game session begins, the old ticket status is irrelevant and deleted.)

23. Regarding Claim 5: Itkis in view of Kelly discloses (l) storing a ranking point to the first group when it is determined that all the required game pieces have been provided, (e.g. Kelly Fig. 6b, showing a ranking of player ticket status relative to another player); and (m) storing a reward, (Id, wherein Kelly stores the number of tickets and how many tickets are required for a reward item), to the first plurality of users in accordance with a total value of ranking points given to the first group during a predetermined period of time, (i.e. during the game session which comprises a predefined period of time.)

Allowable Subject Matter

24. Claim 4 is objected to as being dependent upon a rejected base claim, but would be allowable if rewritten in independent form including all of the limitations of the base claim and any intervening claims.

25. The following is a statement of reasons for the indication of allowable subject matter: The closest prior art, reflected above, is devoid of any suggestion to constrain the predetermined period of time to include a period of time during which the event is taking place. Rather, the prior art requires the redemption of game items and tickets to occur only after the event ends.

Conclusion

Art Unit: 3714

26. Applicant's amendment necessitated the new ground(s) of rejection presented in this Office action. Accordingly, **THIS ACTION IS MADE FINAL**. See MPEP § 706.07(a).

Applicant is reminded of the extension of time policy as set forth in 37 CFR 1.136(a).

27. A shortened statutory period for reply to this final action is set to expire **THREE MONTHS** from the mailing date of this action. In the event a first reply is filed within **TWO MONTHS** of the mailing date of this final action and the advisory action is not mailed until after the end of the **THREE-MONTH** shortened statutory period, then the shortened statutory period will expire on the date the advisory action is mailed, and any extension fee pursuant to 37 CFR 1.136(a) will be calculated from the mailing date of the advisory action. In no event, however, will the statutory period for reply expire later than **SIX MONTHS** from the date of this final action.

28. Any inquiry concerning this communication or earlier communications from the examiner should be directed to **OMKAR DEODHAR** whose telephone number is (571)272-1647. The examiner can normally be reached on M-F: 8AM - 4:30 PM.

29. If attempts to reach the examiner by telephone are unsuccessful, the examiner's supervisor, David Lewis can be reached on 571-272-7673. The fax phone number for the organization where this application or proceeding is assigned is 571-273-8300.

30. Information regarding the status of an application may be obtained from the Patent Application Information Retrieval (PAIR) system. Status information for published applications may be obtained from either Private PAIR or Public PAIR. Status information for unpublished applications is available through Private PAIR only. For more information about the PAIR system, see <http://pair-direct.uspto.gov>. Should you have questions on access to the Private PAIR

Application/Control Number: 14/735,958

Page 8

Art Unit: 3714

system, contact the Electronic Business Center (EBC) at 866-217-9197 (toll-free). If you would like assistance from a USPTO Customer Service Representative or access to the automated information system, call 800-786-9199 (IN USA OR CANADA) or 571-272-1000.

/OMKAR DEODHAR/

Primary Examiner, Art Unit 3714

Notice of References Cited	Application/Control No. 14/735,958	Applicant(s)/Patent Under Reexamination OONO, KAZUKI	
	Examiner OMKAR DEODHAR	Art Unit 3714	Page 1 of 1

U.S. PATENT DOCUMENTS

*	Document Number Country Code-Number-Kind Code	Date MM-YYYY	Name	CPC Classification	US Classification
*	A US-5,816,918 A	10-1998	Kelly; Matthew F.	A63F3/081	463/16
	B US-				
	C US-				
	D US-				
	E US-				
	F US-				
	G US-				
	H US-				
	I US-				
	J US-				
	K US-				
	L US-				
	M US-				

FOREIGN PATENT DOCUMENTS

*	Document Number Country Code-Number-Kind Code	Date MM-YYYY	Country	Name	CPC Classification
	N				
	O				
	P				
	Q				
	R				
	S				
	T				

NON-PATENT DOCUMENTS

*	Document Number Country Code-Number-Kind Code	Date MM-YYYY	Country	Name	CPC Classification
				Include as applicable: Author, Title Date, Publisher, Edition or Volume, Pertinent Pages)	
	U				
	V				
	W				
	X				

*A copy of this reference is not being furnished with this Office action. (See MPEP § 707.05(a).)
Dates in MM-YYYY format are publication dates. Classifications may be US or foreign.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (use as many sheets as necessary)	Attorney Docket Number	78252
	Application Number	14/735,958
	Filing Date	June 10, 2015
	Inventor(s)	Kazuki Oono
	Group Art Unit	3714
	Examiner Name	Omkar A. Deodhar

U.S. PATENT DOCUMENTS				
EXAMINER INITIALS	Cite No. ¹	DOCUMENT NUMBER Number - Kind Code ² (If Known)	PUBLICATION DATE MM-DD-YYYY	NAME OF PATENTEE

FOREIGN PATENT DOCUMENTS					
EXAMINER INITIALS	Cite No. ¹	Foreign Patent Document Country Code ³ - Number ⁴ - Kind Code ⁵ (If Known)	Publication Date MM-DD-YYYY	Name of Patentee or Applicant of Cited Document	T ⁶ (✓)

OTHER DOCUMENTS		
EXAMINER INITIALS	Cite No. ¹	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article, title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc.), date, page(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.
		Office action mailed Jun. 7, 2016 in corresponding JP Application No. 2013-262855 including Eng. Translation, 11pp.
		Kizuna-no-Fantasia (Fantasia of ties), Biohazard outbreak survive, Sengoku BASARA MOBILE, Ys Nexus, Weekly FAMITSU, Vol. 26, No. 28, ENTERBRAIN Inc., Jun. 23, 2011, including Eng. Translation, 4pp.
		Koji Fukada, Why we get hooked on social games, 1st Edition, Softbank Creative Corp., Mitsutoshi Nitta, Sep. 11, 2011, (Reference describing well-known techniques), including Eng. Translation, 19pp.

CLM PAS1429464.1-*07/13/16 9:42 AM

EXAMINER SIGNATURE	/OMKAR A DEODHAR/	DATE CONSIDERED	08/03/2016
<small>EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609; Draw line through citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant. ¹Applicant's unique citation designation number (optional). ²See Kinds Codes of USPTO Patent Documents at www.pto.gov or MPEP 901.4. ³Enter Office that issued the document, by the two-letter code (WIPO standard ST.3). ⁴For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁵Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁶Applicant is to place a check mark here if English Language Translation is attached.</small>			

RRT/clm

ALL REFERENCES CONSIDERED EXCEPT WHERE LINED THROUGH. /O.A.D/ Sheet 1 of 1

EAST Search History

EAST Search History (Prior Art)

Ref #	Hits	Search Query	DBs	Default Operator	Plurals	Time Stamp
L1	17529	g07f17/32.cpc.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/08/04 12:49
S1	49333	a63f\$\$\$.cpc.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2014/11/04 16:09
S2	1	S1 and (oono.in. umeya.in.) and game with piece.clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/04 16:10
S3	1	("20110124415").PN.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/04 16:11
S4	25	(register login logon) with human with robot	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:07
S5	0	(register login logon) with human with robot with verify\$3	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:07
S6	1	"7945952".pn.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:09
S7	2	"20080318678"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:13
S8	2	"20100203953"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:18
S9	49333	a63f\$\$\$.cpc.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2014/11/05 10:27
S10	0	S9 and award with (gathering) with items with (team group)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:27
S11	0	S9 and award with (gather\$3 collect\$3) with items with (team group)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:27
S12	0	S9 and (reward award) with (gather\$3 collect\$3) with items with (team group)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:28
S13	61	S9 and (reward award) with (gather\$3 collect\$3) with items	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:28
S14	8096	a63f13/12.cpc.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/03/03 10:13
S15	1	("20110124415").PN.	US-PGPUB;	OR	OFF	2016/03/03 10:17

EAST Search History

			USPAT			
S16	3	(oono.in. umeya.in.) and game.clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2016/03/03 10:18
S17	90	(oono.in. umeya.in.) and (game gaming power card).clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2016/03/03 10:23
S18	3	(oono.in. umeya.in.) and (game gaming).clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2016/03/03 10:23
S19	2	itkis.in. and concurrent with game	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2016/03/03 10:25
S20	1	"9079107".pn.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/08/03 12:30
S21	1	"4856787".pn.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/08/04 10:05
S22	2	"20110124415"	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/08/04 10:06
S23	172	kelly.in. and prize with redemption and ticket	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/08/04 10:11

8/ 4/ 2016 1:35:07 PM

C:\Users\odeodhar\Documents\EAST\Workspaces\14735958.wsp

Search Notes 	Application/Control No. 14735958	Applicant(s)/Patent Under Reexamination OONO, KAZUKI
	Examiner OMKAR DEODHAR	Art Unit 3714

CPC- SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner
a63f13/12	3/3/2016	OD
g07f17/32	8/4/2016	OD

CPC COMBINATION SETS - SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner

US CLASSIFICATION SEARCHED			
Class	Subclass	Date	Examiner

SEARCH NOTES		
Search Notes	Date	Examiner
Tailored CPC updated search to focus on prize redemption systems per the amended language	8/4/2016	OD

INTERFERENCE SEARCH			
US Class/ CPC Symbol	US Subclass / CPC Group	Date	Examiner

	/OMKAR DEODHAR/ Primary Examiner, Art Unit 3714
--	--

Doc Code: A.NE.AFCP

Document Description: After Final Consideration Pilot Program Request

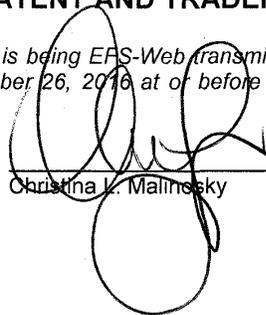
PTO/SB/434 (05-13)

CERTIFICATION AND REQUEST FOR CONSIDERATION UNDER THE AFTER FINAL CONSIDERATION PILOT PROGRAM 2.0		
Practitioner Docket No.:	Application No.:	Filing Date:
078252	14/735,958	June 10, 2015
First Named Inventor:	Title:	
Kazuki Oono	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM	
APPLICANT HEREBY CERTIFIES THE FOLLOWING AND REQUESTS CONSIDERATION UNDER THE AFTER FINAL CONSIDERATION PILOT PROGRAM 2.0 (AFCP 2.0) OF THE ACCOMPANYING RESPONSE UNDER 37 CFR 1.116.		
<ol style="list-style-type: none">The above-identified application is (i) an original utility, plant, or design nonprovisional application filed under 35 U.S.C. 111(a) [a continuing application (e.g., a continuation or divisional application) is filed under 35 U.S.C. 111(a) and is eligible under (i)], or (ii) an international application that has entered the national stage in compliance with 35 U.S.C. 371(c).The above-identified application contains an outstanding final rejection.Submitted herewith is a response under 37 CFR 1.116 to the outstanding final rejection. The response includes an amendment to at least one independent claim, and the amendment does not broaden the scope of the independent claim in any aspect.This certification and request for consideration under AFCP 2.0 is the only AFCP 2.0 certification and request filed in response to the outstanding final rejection.Applicant is willing and available to participate in any interview requested by the examiner concerning the present response.This certification and request is being filed electronically using the Office's electronic filing system (EFS-Web).Any fees that would be necessary consistent with current practice concerning responses after final rejection under 37 CFR 1.116, e.g., extension of time fees, are being concurrently filed herewith. [There is no additional fee required to request consideration under AFCP 2.0.]By filing this certification and request, applicant acknowledges the following:<ul style="list-style-type: none">Reissue applications and reexamination proceedings are not eligible to participate in AFCP 2.0.The examiner will verify that the AFCP 2.0 submission is compliant, i.e., that the requirements of the program have been met (see items 1 to 7 above). For compliant submissions:<ul style="list-style-type: none">The examiner will review the response under 37 CFR 1.116 to determine if additional search and/or consideration (i) is necessitated by the amendment and (ii) could be completed within the time allotted under AFCP 2.0. If additional search and/or consideration is required but cannot be completed within the allotted time, the examiner will process the submission consistent with current practice concerning responses after final rejection under 37 CFR 1.116, e.g., by mailing an advisory action.If the examiner determines that the amendment does not necessitate additional search and/or consideration, or if the examiner determines that additional search and/or consideration is required and could be completed within the allotted time, then the examiner will consider whether the amendment places the application in condition for allowance (after completing the additional search and/or consideration, if required). If the examiner determines that the amendment does not place the application in condition for allowance, then the examiner will contact the applicant and request an interview.<ul style="list-style-type: none">The interview will be conducted by the examiner, and if the examiner does not have negotiation authority, a primary examiner and/or supervisory patent examiner will also participate.If the applicant declines the interview, or if the interview cannot be scheduled within ten (10) calendar days from the date that the examiner first contacts the applicant, then the examiner will proceed consistent with current practice concerning responses after final rejection under 37 CFR 1.116.		
Signature	Date	
	Sep. 26, 2016	
Name (Print/Typed)	Practitioner Registration No.	
Raymond R. Tabandeh	43945	
Note: This form must be signed in accordance with 37 CFR 1.33. See 37 CFR 1.4(d) for signature requirements and certifications. Submit multiple forms if more than one signature is required, see below*.		
<input type="checkbox"/> * Total of _____ forms are submitted.		

PATENT
RESPONSE UNDER 37 CFR 1.116
EXPEDITED PROCEDURE
EXAMINING GROUP 3714

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

I hereby certify that this correspondence is being EFS-Web transmitted to the United States Patent and Trademark Office on September 26, 2016 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.



Christina L. Malinsky

Appl No. : 14/735,958 Confirmation No. 8539
Inventor : Kazuki Oono
Filed : June 10, 2015
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND
RECORDING MEDIUM
TC/A.U. : 3714
Examiner : Omkar A. Deodhar
Docket No. : 078252
Customer No. : 23363

AMENDMENT AFTER FINAL ACTION WITH AFCP

Mail Stop AF
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Post Office Box 29001
Glendale, CA 91209-9001
September 26, 2016

Commissioner:

In response to the Office action of August 9, 2016, please amend the above-identified application as follows:

Amendments to the Claims are reflected in the listing of claims which begin on page 2 of this paper.

Remarks/Arguments begin on page 7 of this paper.

Amendments to the Claims:

This listing of claims will replace all prior versions, and listings, of claims in the application:

Listing of Claims:

1. (Currently Amended) A game control method carried out by a game control device for providing a game to a plurality of communication terminals respectively used by a plurality of users, the game control device communicating with the plurality of communication terminals over a communication network and having a storage unit for storing information for each of the plurality of users, the method comprising the steps of:

(a) grouping the plurality of users into one or more groups;

(b) storing a correspondence between the plurality of users and the one or more groups in the storage unit;

(c) transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game;

(d) storing a parameter value for each of the plurality of users, wherein the parameter value for a respective user is increased as the respective user makes progress in the group event;

(e) monitoring progress of the group event and updating the parameter value for each of the first plurality of users in accordance with the progress of the first group in the group event;

(f) providing at least one of a plurality of game pieces to each of the first plurality of users in the group event, based on the parameter value for the corresponding user, wherein the plurality of game pieces are required to obtain a game item;

(g) storing allocation information indicating which game piece has been provided to which user, in the storage unit;

Appln No. 14/735,958
Amdt date September 26, 2016
Reply to Office action of August 9, 2016

(h) determining whether all the required game pieces have been provided to the first plurality of users, based on the allocation information; and

(i) allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the required game pieces have been provided within a predetermined period of time during which the group event is taking place.

2. (Previously Presented) The game control method according to claim 1, wherein in step (f), different game pieces are respectively provided to the first plurality of users.

3. (Currently Amended) The game control method according to claim 1, wherein
~~in step (i), the game item is allocated when it is determined that all the required game pieces have been provided within a predetermined period of time, and wherein the method further comprising comprises the step of~~

(j) deleting the allocation information from the storage unit when the predetermined period of time has elapsed.

4. (Currently Amended) The game control method according to claim 3, further comprising the step of

(k) periodically causing an event to occur for providing one of the plurality of game pieces to a user, wherein

in step (f), one of the plurality of game pieces is provided to one of the first plurality of users in the event, ~~and~~

~~the predetermined period of time includes a period of time during which the event is taking place.~~

Appln No. 14/735,958
Amdt date September 26, 2016
Reply to Office action of August 9, 2016

5. (Previously Presented) The game control method according to claim 1, further comprising the steps of:

(l) storing a ranking point for the first group when it is determined that all the required game pieces have been provided; and

(m) storing a reward for the first plurality of users in accordance with a total value of ranking points for the first group during a predetermined period of time.

6. (Currently Amended) A game control device for providing a game to a plurality of communication terminals respectively used by a plurality of users over a communication network, the device comprising:

a storage unit for storing a correspondence between the plurality of users and one or more groups, a parameter value for each of the plurality of users, wherein the parameter value for a respective user is increased as the respective user makes progress in the group event, and allocation information indicating which game piece has been provided to which user;

a processor for grouping the plurality of users into one or more groups, transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game, monitoring progress of the group event and updating the parameter value for each of the first plurality of users in accordance with the progress of the first group in the group event, and providing at least one of the plurality of game pieces to each of the first plurality of users in the group event, based on the parameter value for the corresponding user;

a determining unit for determining whether all the required game pieces have been provided to the first plurality of users, based on the allocation information; and

a memory allocation unit for allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the

Appln No. 14/735,958
Amdt date September 26, 2016
Reply to Office action of August 9, 2016

required game pieces have been provided within a predetermined period of time during which the group event is taking place.

7. (Currently Amended) A non-transitory computer readable recording medium for storing a program that causes a processor of a game control device to execute a process, the game control device providing a game to a plurality of communication terminals respectively used by a plurality of users over a communication network, and having a storage unit, the process comprising the steps of:

- (a) grouping the plurality of users into one or more groups;
- (b) storing a correspondence between the plurality of users and the one or more groups in the storage unit;
- (c) transmitting information over the communication network to initiate a group event in which a first plurality of users forming a first group cooperatively participate in the game;
- (d) storing a parameter value for each of the plurality of users, wherein the parameter value for a respective user is increased as the respective user makes progress in the group event;
- (e) monitoring progress of the group event and updating the parameter value for each of the first plurality of users in accordance with the progress of the first group in the group event;
- (f) providing at least one of a plurality of game pieces to each of the first plurality of users in the group event, based on the parameter value for the corresponding user , wherein the plurality of game pieces are required to obtain a game item;
- (g) storing allocation information indicating which game piece has been provided to which user, in the storage unit;
- (h) determining whether all the required game pieces have been provided to the first plurality of users, based on the allocation information; and

Appln No. 14/735,958
Amdt date September 26, 2016
Reply to Office action of August 9, 2016

(i) allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the required game pieces have been provided within a predetermined period of time during which the group event is taking place.

Appln No. 14/735,958
Amdt date September 26, 2016
Reply to Office action of August 9, 2016

REMARKS/ARGUMENTS

Claims 1-7 are currently pending. Claims 1, 3, 4, 6, and 7 are amended herein.

Claim 4 is objected to as being dependent upon a rejected base claim, but would be allowable if rewritten in independent form including all of the limitations of the base claim and any intervening claims.

Claims 1-3 & 5-7 are rejected under pre-AIA 35 U.S.C. 103(a) as being unpatentable over Itkis (US 4,856,787) in view of Kelly (US 5,816,918).

Independent claims 1, 6 and 7 are amended to include the patentable limitation of allowable claim 4. As the Examiner correctly states, the closes prior art "is devoid of any suggestion to constrain the predetermine period of time to include a period of time during which the event is taking place." (Office action, bottom of page 6.).

As a result, amended independent claims 1, 6 and 7, which include the patentable limitation of "allocating in a memory, the game item to the first group or at least one of the first plurality of users, when it is determined that all the required game pieces have been provided within a predetermined period of time during which the group event is taking place," are patentable over the cited references.

Dependent claims 2-5 are dependent from allowable independent claim 1 and therefore include all the limitations of the allowable claim 1, and additional limitations therein. Accordingly, claims 2-5 are also allowable over the cited references, as being dependent from allowable independent claim 1 and for the additional limitations they include therein.

AppIn No. 14/735,958
Amdt date September 26, 2016
Reply to Office action of August 9, 2016

In view of the foregoing remarks and amendments, it is respectfully submitted that this application is now in condition for allowance, and accordingly, reconsideration and allowance are respectfully requested.

Respectfully submitted,
LEWIS ROCA ROTHGERBER CHRISTIE LLP

By 

Raymond R. Tabandeh
Reg. No. 43,945
626/795-9900

RRT/clm

CLM PAS1441208.1-*09/26/16 11:25 AM

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	27036337
Application Number:	14735958
International Application Number:	
Confirmation Number:	8539
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM
First Named Inventor/Applicant Name:	Kazuki Oono
Customer Number:	23363
Filer:	Raymond R. Tabandeh/Christina Malinosky
Filer Authorized By:	Raymond R. Tabandeh
Attorney Docket Number:	78252/A400
Receipt Date:	26-SEP-2016
Filing Date:	10-JUN-2015
Time Stamp:	19:07:38
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	no
------------------------	----

File Listing:

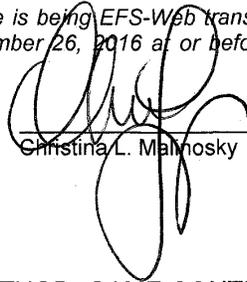
Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1		AAFAFCP.pdf	472357 c2c7e52b1dc34dae363eca5ae5fbf493ef99ca23	yes	11

Multipart Description/PDF files in .zip description		
Document Description	Start	End
Transmittal Letter	1	2
After Final Consideration Program Request	3	3
Response After Final Action	4	4
Claims	5	9
Applicant Arguments/Remarks Made in an Amendment	10	11
Warnings:		
Information:		
Total Files Size (in bytes):	472357	
<p>This Acknowledgement Receipt evidences receipt on the noted date by the USPTO of the indicated documents, characterized by the applicant, and including page counts, where applicable. It serves as evidence of receipt similar to a Post Card, as described in MPEP 503.</p> <p><u>New Applications Under 35 U.S.C. 111</u> If a new application is being filed and the application includes the necessary components for a filing date (see 37 CFR 1.53(b)-(d) and MPEP 506), a Filing Receipt (37 CFR 1.54) will be issued in due course and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the filing date of the application.</p> <p><u>National Stage of an International Application under 35 U.S.C. 371</u> If a timely submission to enter the national stage of an international application is compliant with the conditions of 35 U.S.C. 371 and other applicable requirements a Form PCT/DO/EO/903 indicating acceptance of the application as a national stage submission under 35 U.S.C. 371 will be issued in addition to the Filing Receipt, in due course.</p> <p><u>New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office</u> If a new international application is being filed and the international application includes the necessary components for an international filing date (see PCT Article 11 and MPEP 1810), a Notification of the International Application Number and of the International Filing Date (Form PCT/RO/105) will be issued in due course, subject to prescriptions concerning national security, and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the international filing date of the application.</p>		

PATENT

**IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE
AMENDMENT TRANSMITTAL LETTER**

I hereby certify that this correspondence is being EFS-Web transmitted to the United States Patent and Trademark Office on September 26, 2016 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.



Christina L. Malmosky

Inventor : Kazuki Oono
Application No. : 14/735,958
Filed : June 10, 2015
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM
Confirmation No. 8539
Grp./Div. : 3714
Examiner : Omkar A. Deodhar
Docket No. : 078252

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Post Office Box 29001
Glendale, CA 91209-9001
September 26, 2016

Commissioner:

Enclosed is an amendment to the above-identified application.

CLAIMS AS AMENDED							
	Claims Remaining After Amendment	Highest Number Previously Paid For	Number Extra Claims	Large Entity Rate	Small Entity Rate	Micro Entity Rate	FEE
Total Claims	7 - *	20	= 0	0 x \$80.00	\$40.00	\$20.00	\$0.00
Independent Claims	3 - **	3	= 0	0 x \$420.00	\$210.00	\$105.00	\$0.00
Multiple Dependent Claims***				\$780.00	\$390.00	\$195.00	\$0.00
Total Additional Fee							\$0.00
List Independent Claims: 1, 6, and 7							
* If the "Highest Number of Total Claims Previously Paid For" is less than 20, enter "20" in this space							
** If the "Highest Number of Independent Claims Previously Paid For" is less than 3, enter "3" in this space							
*** Pay this fee only when "Multiple Dependent Claims" are added for the first time							

- No additional fee is required.
- A Petition for Extension of Time and the required fee are enclosed.
- Other enclosures: REQUEST FOR CONSIDERATION UNDER THE AFTER FINAL CONSIDERATION PILOT PROGRAM 2.0

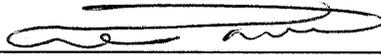
**Amendment Transmittal Letter
Application No. 14/735,958**

The Commissioner is hereby authorized to charge any fees under 37 CFR 1.16 and 1.17 which may be required by or to give effect to this paper to Deposit Account No. 03-1728. Please show our docket number with any charge or credit to our Deposit Account.

Respectfully submitted,

LEWIS ROCA ROTHGERBER CHRISTIE LLP

By



Raymond R. Tabandeh
Reg. No. 43,945
626/795-9900

RRT/clm

CLM PAS1441424.1-*09/26/16 11:30 AM

Under the Paperwork Reduction Act of 1995, no persons are required to respond to a collection of information unless it displays a valid OMB control number.

PATENT APPLICATION FEE DETERMINATION RECORD Substitute for Form PTO-875	Application or Docket Number 14/735,958	Filing Date 06/10/2015	<input type="checkbox"/> To be Mailed
---	---	----------------------------------	---------------------------------------

ENTITY: LARGE SMALL MICRO

APPLICATION AS FILED – PART I

FOR	NUMBER FILED	NUMBER EXTRA		RATE (\$)	FEE (\$)
<input type="checkbox"/> BASIC FEE (37 CFR 1.16(a), (b), or (c))	N/A	N/A		N/A	
<input type="checkbox"/> SEARCH FEE (37 CFR 1.16(k), (j), or (m))	N/A	N/A		N/A	
<input type="checkbox"/> EXAMINATION FEE (37 CFR 1.16(o), (p), or (q))	N/A	N/A		N/A	
TOTAL CLAIMS (37 CFR 1.16(i))	minus 20 =	*		X \$ =	
INDEPENDENT CLAIMS (37 CFR 1.16(h))	minus 3 =	*		X \$ =	
<input type="checkbox"/> APPLICATION SIZE FEE (37 CFR 1.16(s))	If the specification and drawings exceed 100 sheets of paper, the application size fee due is \$310 (\$155 for small entity) for each additional 50 sheets or fraction thereof. See 35 U.S.C. 41(a)(1)(G) and 37 CFR 1.16(s).				
<input type="checkbox"/> MULTIPLE DEPENDENT CLAIM PRESENT (37 CFR 1.16(j))					
* If the difference in column 1 is less than zero, enter "0" in column 2.				TOTAL	

APPLICATION AS AMENDED – PART II

	(Column 1)	(Column 2)	(Column 3)		RATE (\$)	ADDITIONAL FEE (\$)
AMENDMENT	09/26/2016	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA		
		* 7	Minus	** 20	= 0	X \$80 = 0
		* 3	Minus	***3	= 0	X \$420 = 0
		<input type="checkbox"/> Application Size Fee (37 CFR 1.16(s))				
		<input type="checkbox"/> FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE DEPENDENT CLAIM (37 CFR 1.16(j))				
					TOTAL ADD'L FEE	0

	(Column 1)	(Column 2)	(Column 3)		RATE (\$)	ADDITIONAL FEE (\$)
AMENDMENT		CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA		
		*	Minus	**	=	X \$ =
		*	Minus	***	=	X \$ =
		<input type="checkbox"/> Application Size Fee (37 CFR 1.16(s))				
		<input type="checkbox"/> FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE DEPENDENT CLAIM (37 CFR 1.16(j))				
					TOTAL ADD'L FEE	

* If the entry in column 1 is less than the entry in column 2, write "0" in column 3.
 ** If the "Highest Number Previously Paid For" IN THIS SPACE is less than 20, enter "20".
 *** If the "Highest Number Previously Paid For" IN THIS SPACE is less than 3, enter "3".

The "Highest Number Previously Paid For" (Total or Independent) is the highest number found in the appropriate box in column 1.

LIE
/POLIN ANG/

This collection of information is required by 37 CFR 1.16. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.14. This collection is estimated to take 12 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. **SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450.**
 If you need assistance in completing the form, call 1-800-PTO-9199 and select option 2.



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

UNITED STATES DEPARTMENT OF COMMERCE
United States Patent and Trademark Office
Address: COMMISSIONER FOR PATENTS
P.O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450
www.uspto.gov

NOTICE OF ALLOWANCE AND FEE(S) DUE

23363 7590 10/12/2016
Lewis Roca Rothgerber Christie LLP
PO BOX 29001
Glendale, CA 91209-9001

EXAMINER

DEODHAR, OMKAR A

ART UNIT PAPER NUMBER

3714

DATE MAILED: 10/12/2016

Table with 5 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO.
14/735,958 06/10/2015 Kazuki Oono 78252/A400 8539

TITLE OF INVENTION: GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

Table with 7 columns: APPLN. TYPE, ENTITY STATUS, ISSUE FEE DUE, PUBLICATION FEE DUE, PREV. PAID ISSUE FEE, TOTAL FEE(S) DUE, DATE DUE
nonprovisional UNDISCOUNTED \$960 \$0 \$0 \$960 01/12/2017

THE APPLICATION IDENTIFIED ABOVE HAS BEEN EXAMINED AND IS ALLOWED FOR ISSUANCE AS A PATENT. PROSECUTION ON THE MERITS IS CLOSED. THIS NOTICE OF ALLOWANCE IS NOT A GRANT OF PATENT RIGHTS. THIS APPLICATION IS SUBJECT TO WITHDRAWAL FROM ISSUE AT THE INITIATIVE OF THE OFFICE OR UPON PETITION BY THE APPLICANT. SEE 37 CFR 1.313 AND MPEP 1308.

THE ISSUE FEE AND PUBLICATION FEE (IF REQUIRED) MUST BE PAID WITHIN THREE MONTHS FROM THE MAILING DATE OF THIS NOTICE OR THIS APPLICATION SHALL BE REGARDED AS ABANDONED. THIS STATUTORY PERIOD CANNOT BE EXTENDED. SEE 35 U.S.C. 151. THE ISSUE FEE DUE INDICATED ABOVE DOES NOT REFLECT A CREDIT FOR ANY PREVIOUSLY PAID ISSUE FEE IN THIS APPLICATION. IF AN ISSUE FEE HAS PREVIOUSLY BEEN PAID IN THIS APPLICATION (AS SHOWN ABOVE), THE RETURN OF PART B OF THIS FORM WILL BE CONSIDERED A REQUEST TO REAPPLY THE PREVIOUSLY PAID ISSUE FEE TOWARD THE ISSUE FEE NOW DUE.

HOW TO REPLY TO THIS NOTICE:

I. Review the ENTITY STATUS shown above. If the ENTITY STATUS is shown as SMALL or MICRO, verify whether entitlement to that entity status still applies.

If the ENTITY STATUS is the same as shown above, pay the TOTAL FEE(S) DUE shown above.

If the ENTITY STATUS is changed from that shown above, on PART B - FEE(S) TRANSMITTAL, complete section number 5 titled "Change in Entity Status (from status indicated above)".

For purposes of this notice, small entity fees are 1/2 the amount of undiscounted fees, and micro entity fees are 1/2 the amount of small entity fees.

II. PART B - FEE(S) TRANSMITTAL, or its equivalent, must be completed and returned to the United States Patent and Trademark Office (USPTO) with your ISSUE FEE and PUBLICATION FEE (if required). If you are charging the fee(s) to your deposit account, section "4b" of Part B - Fee(s) Transmittal should be completed and an extra copy of the form should be submitted. If an equivalent of Part B is filed, a request to reapply a previously paid issue fee must be clearly made, and delays in processing may occur due to the difficulty in recognizing the paper as an equivalent of Part B.

III. All communications regarding this application must give the application number. Please direct all communications prior to issuance to Mail Stop ISSUE FEE unless advised to the contrary.

IMPORTANT REMINDER: Utility patents issuing on applications filed on or after Dec. 12, 1980 may require payment of maintenance fees. It is patentee's responsibility to ensure timely payment of maintenance fees when due.

PART B - FEE(S) TRANSMITTAL

Complete and send this form, together with applicable fee(s), to: **Mail** **Mail Stop ISSUE FEE**
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450
or Fax (571)-273-2885

INSTRUCTIONS: This form should be used for transmitting the ISSUE FEE and PUBLICATION FEE (if required). Blocks 1 through 5 should be completed where appropriate. All further correspondence including the Patent, advance orders and notification of maintenance fees will be mailed to the current correspondence address as indicated unless corrected below or directed otherwise in Block 1, by (a) specifying a new correspondence address; and/or (b) indicating a separate "FEE ADDRESS" for maintenance fee notifications.

CURRENT CORRESPONDENCE ADDRESS (Note: Use Block 1 for any change of address)

23363 7590 10/12/2016
Lewis Roca Rothgerber Christie LLP
PO BOX 29001
Glendale, CA 91209-9001

Note: A certificate of mailing can only be used for domestic mailings of the Fee(s) Transmittal. This certificate cannot be used for any other accompanying papers. Each additional paper, such as an assignment or formal drawing, must have its own certificate of mailing or transmission.

Certificate of Mailing or Transmission

I hereby certify that this Fee(s) Transmittal is being deposited with the United States Postal Service with sufficient postage for first class mail in an envelope addressed to the Mail Stop ISSUE FEE address above, or being facsimile transmitted to the USPTO (571) 273-2885, on the date indicated below.

_____ (Depositor's name)
_____ (Signature)
_____ (Date)

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/735,958	06/10/2015	Kazuki Oono	78252/A400	8539

TITLE OF INVENTION: GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

APPLN. TYPE	ENTITY STATUS	ISSUE FEE DUE	PUBLICATION FEE DUE	PREV. PAID ISSUE FEE	TOTAL FEE(S) DUE	DATE DUE
nonprovisional	UNDISCOUNTED	\$960	\$0	\$0	\$960	01/12/2017

EXAMINER	ART UNIT	CLASS-SUBCLASS
DEODHAR, OMKAR A	3714	463-040000

1. Change of correspondence address or indication of "Fee Address" (37 CFR 1.363).

- Change of correspondence address (or Change of Correspondence Address form PTO/SB/122) attached.
- "Fee Address" indication (or "Fee Address" Indication form PTO/SB/47; Rev 03-02 or more recent) attached. **Use of a Customer Number is required.**

2. For printing on the patent front page, list

- (1) The names of up to 3 registered patent attorneys or agents OR, alternatively, 1 _____
- (2) The name of a single firm (having as a member a registered attorney or agent) and the names of up to 2 registered patent attorneys or agents. If no name is listed, no name will be printed. 2 _____
- 3 _____

3. ASSIGNEE NAME AND RESIDENCE DATA TO BE PRINTED ON THE PATENT (print or type)

PLEASE NOTE: Unless an assignee is identified below, no assignee data will appear on the patent. If an assignee is identified below, the document has been filed for recordation as set forth in 37 CFR 3.11. Completion of this form is NOT a substitute for filing an assignment.

(A) NAME OF ASSIGNEE _____ (B) RESIDENCE: (CITY and STATE OR COUNTRY) _____

Please check the appropriate assignee category or categories (will not be printed on the patent): Individual Corporation or other private group entity Government

4a. The following fee(s) are submitted:

- Issue Fee
- Publication Fee (No small entity discount permitted)
- Advance Order - # of Copies _____

4b. Payment of Fee(s): (Please first reapply any previously paid issue fee shown above)

- A check is enclosed.
- Payment by credit card. Form PTO-2038 is attached.
- The director is hereby authorized to charge the required fee(s), any deficiency, or credits any overpayment, to Deposit Account Number _____ (enclose an extra copy of this form).

5. Change in Entity Status (from status indicated above)

- Applicant certifying micro entity status. See 37 CFR 1.29
- Applicant asserting small entity status. See 37 CFR 1.27
- Applicant changing to regular undiscounted fee status.

NOTE: Absent a valid certification of Micro Entity Status (see forms PTO/SB/15A and 15B), issue fee payment in the micro entity amount will not be accepted at the risk of application abandonment.

NOTE: If the application was previously under micro entity status, checking this box will be taken to be a notification of loss of entitlement to micro entity status.

NOTE: Checking this box will be taken to be a notification of loss of entitlement to small or micro entity status, as applicable.

NOTE: This form must be signed in accordance with 37 CFR 1.31 and 1.33. See 37 CFR 1.4 for signature requirements and certifications.

Authorized Signature _____

Date _____

Typed or printed name _____

Registration No. _____



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

UNITED STATES DEPARTMENT OF COMMERCE
United States Patent and Trademark Office
Address: COMMISSIONER FOR PATENTS
P.O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450
www.uspto.gov

Table with 5 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO.
14/735,958 06/10/2015 Kazuki Oono 78252/A400 8539

23363 7590 10/12/2016
Lewis Roca Rothgerber Christie LLP
PO BOX 29001
Glendale, CA 91209-9001

EXAMINER

DEODHAR, OMKAR A

ART UNIT PAPER NUMBER

3714

DATE MAILED: 10/12/2016

Determination of Patent Term Adjustment under 35 U.S.C. 154 (b)
(Applications filed on or after May 29, 2000)

The Office has discontinued providing a Patent Term Adjustment (PTA) calculation with the Notice of Allowance.

Section 1(h)(2) of the AIA Technical Corrections Act amended 35 U.S.C. 154(b)(3)(B)(i) to eliminate the requirement that the Office provide a patent term adjustment determination with the notice of allowance. See Revisions to Patent Term Adjustment, 78 Fed. Reg. 19416, 19417 (Apr. 1, 2013). Therefore, the Office is no longer providing an initial patent term adjustment determination with the notice of allowance. The Office will continue to provide a patent term adjustment determination with the Issue Notification Letter that is mailed to applicant approximately three weeks prior to the issue date of the patent, and will include the patent term adjustment on the patent. Any request for reconsideration of the patent term adjustment determination (or reinstatement of patent term adjustment) should follow the process outlined in 37 CFR 1.705.

Any questions regarding the Patent Term Extension or Adjustment determination should be directed to the Office of Patent Legal Administration at (571)-272-7702. Questions relating to issue and publication fee payments should be directed to the Customer Service Center of the Office of Patent Publication at 1-(888)-786-0101 or (571)-272-4200.

OMB Clearance and PRA Burden Statement for PTOL-85 Part B

The Paperwork Reduction Act (PRA) of 1995 requires Federal agencies to obtain Office of Management and Budget approval before requesting most types of information from the public. When OMB approves an agency request to collect information from the public, OMB (i) provides a valid OMB Control Number and expiration date for the agency to display on the instrument that will be used to collect the information and (ii) requires the agency to inform the public about the OMB Control Number's legal significance in accordance with 5 CFR 1320.5(b).

The information collected by PTOL-85 Part B is required by 37 CFR 1.311. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.14. This collection is estimated to take 12 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, Virginia 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, Virginia 22313-1450. Under the Paperwork Reduction Act of 1995, no persons are required to respond to a collection of information unless it displays a valid OMB control number.

Privacy Act Statement

The Privacy Act of 1974 (P.L. 93-579) requires that you be given certain information in connection with your submission of the attached form related to a patent application or patent. Accordingly, pursuant to the requirements of the Act, please be advised that: (1) the general authority for the collection of this information is 35 U.S.C. 2(b)(2); (2) furnishing of the information solicited is voluntary; and (3) the principal purpose for which the information is used by the U.S. Patent and Trademark Office is to process and/or examine your submission related to a patent application or patent. If you do not furnish the requested information, the U.S. Patent and Trademark Office may not be able to process and/or examine your submission, which may result in termination of proceedings or abandonment of the application or expiration of the patent.

The information provided by you in this form will be subject to the following routine uses:

1. The information on this form will be treated confidentially to the extent allowed under the Freedom of Information Act (5 U.S.C. 552) and the Privacy Act (5 U.S.C. 552a). Records from this system of records may be disclosed to the Department of Justice to determine whether disclosure of these records is required by the Freedom of Information Act.
2. A record from this system of records may be disclosed, as a routine use, in the course of presenting evidence to a court, magistrate, or administrative tribunal, including disclosures to opposing counsel in the course of settlement negotiations.
3. A record in this system of records may be disclosed, as a routine use, to a Member of Congress submitting a request involving an individual, to whom the record pertains, when the individual has requested assistance from the Member with respect to the subject matter of the record.
4. A record in this system of records may be disclosed, as a routine use, to a contractor of the Agency having need for the information in order to perform a contract. Recipients of information shall be required to comply with the requirements of the Privacy Act of 1974, as amended, pursuant to 5 U.S.C. 552a(m).
5. A record related to an International Application filed under the Patent Cooperation Treaty in this system of records may be disclosed, as a routine use, to the International Bureau of the World Intellectual Property Organization, pursuant to the Patent Cooperation Treaty.
6. A record in this system of records may be disclosed, as a routine use, to another federal agency for purposes of National Security review (35 U.S.C. 181) and for review pursuant to the Atomic Energy Act (42 U.S.C. 218(c)).
7. A record from this system of records may be disclosed, as a routine use, to the Administrator, General Services, or his/her designee, during an inspection of records conducted by GSA as part of that agency's responsibility to recommend improvements in records management practices and programs, under authority of 44 U.S.C. 2904 and 2906. Such disclosure shall be made in accordance with the GSA regulations governing inspection of records for this purpose, and any other relevant (i.e., GSA or Commerce) directive. Such disclosure shall not be used to make determinations about individuals.
8. A record from this system of records may be disclosed, as a routine use, to the public after either publication of the application pursuant to 35 U.S.C. 122(b) or issuance of a patent pursuant to 35 U.S.C. 151. Further, a record may be disclosed, subject to the limitations of 37 CFR 1.14, as a routine use, to the public if the record was filed in an application which became abandoned or in which the proceedings were terminated and which application is referenced by either a published application, an application open to public inspection or an issued patent.
9. A record from this system of records may be disclosed, as a routine use, to a Federal, State, or local law enforcement agency, if the USPTO becomes aware of a violation or potential violation of law or regulation.

Notice of Allowability	Application No. 14/735,958	Applicant(s) OONO, KAZUKI	
	Examiner OMKAR DEODHAR	Art Unit 3714	AIA (First Inventor to File) Status No

-- The MAILING DATE of this communication appears on the cover sheet with the correspondence address--

All claims being allowable, PROSECUTION ON THE MERITS IS (OR REMAINS) CLOSED in this application. If not included herewith (or previously mailed), a Notice of Allowance (PTOL-85) or other appropriate communication will be mailed in due course. **THIS NOTICE OF ALLOWABILITY IS NOT A GRANT OF PATENT RIGHTS.** This application is subject to withdrawal from issue at the initiative of the Office or upon petition by the applicant. See 37 CFR 1.313 and MPEP 1308.

1. This communication is responsive to 9/26/2016.
 A declaration(s)/affidavit(s) under **37 CFR 1.130(b)** was/were filed on _____.
2. An election was made by the applicant in response to a restriction requirement set forth during the interview on _____; the restriction requirement and election have been incorporated into this action.
3. The allowed claim(s) is/are 1-7. As a result of the allowed claim(s), you may be eligible to benefit from the **Patent Prosecution Highway** program at a participating intellectual property office for the corresponding application. For more information, please see http://www.uspto.gov/patents/init_events/pph/index.jsp or send an inquiry to PPHfeedback@uspto.gov.
4. Acknowledgment is made of a claim for foreign priority under 35 U.S.C. § 119(a)-(d) or (f).

Certified copies:

a) All b) Some *c) None of the:

1. Certified copies of the priority documents have been received.
2. Certified copies of the priority documents have been received in Application No. _____.
3. Copies of the certified copies of the priority documents have been received in this national stage application from the International Bureau (PCT Rule 17.2(a)).

* Certified copies not received: _____.

Applicant has THREE MONTHS FROM THE "MAILING DATE" of this communication to file a reply complying with the requirements noted below. Failure to timely comply will result in ABANDONMENT of this application.

THIS THREE-MONTH PERIOD IS NOT EXTENDABLE.

5. CORRECTED DRAWINGS (as "replacement sheets") must be submitted.
 including changes required by the attached Examiner's Amendment / Comment or in the Office action of Paper No./Mail Date _____.
Identifying indicia such as the application number (see 37 CFR 1.84(c)) should be written on the drawings in the front (not the back) of each sheet. Replacement sheet(s) should be labeled as such in the header according to 37 CFR 1.121(d).
6. DEPOSIT OF and/or INFORMATION about the deposit of BIOLOGICAL MATERIAL must be submitted. Note the attached Examiner's comment regarding REQUIREMENT FOR THE DEPOSIT OF BIOLOGICAL MATERIAL.

Attachment(s)

- | | |
|--|---|
| 1. <input type="checkbox"/> Notice of References Cited (PTO-892) | 5. <input type="checkbox"/> Examiner's Amendment/Comment |
| 2. <input type="checkbox"/> Information Disclosure Statements (PTO/SB/08),
Paper No./Mail Date _____ | 6. <input type="checkbox"/> Examiner's Statement of Reasons for Allowance |
| 3. <input type="checkbox"/> Examiner's Comment Regarding Requirement for Deposit
of Biological Material | 7. <input type="checkbox"/> Other _____. |
| 4. <input type="checkbox"/> Interview Summary (PTO-413),
Paper No./Mail Date _____. | |

/OMKAR DEODHAR/
Primary Examiner, Art Unit 3714

Issue Classification 	Application/Control No. 14735958	Applicant(s)/Patent Under Reexamination OONO, KAZUKI	
	Examiner OMKAR DEODHAR	Art Unit 3714	

CPC						
Symbol					Type	Version
A63F		13		31	F	2014-09-02
A63F		13		795	I	2014-09-02
A63F		13		822	I	2014-09-02
A63F		13		58	I	2014-09-02
A63F		13		44	I	2014-09-02
A63F		13		49	I	2014-09-02
A63F		13		792	I	2014-09-02

CPC Combination Sets				
Symbol	Type	Set	Ranking	Version

NONE		Total Claims Allowed:	
(Assistant Examiner)	(Date)	7	
/OMKAR DEODHAR/ Primary Examiner.Art Unit 3714	09/28/2016	O.G. Print Claim(s)	O.G. Print Figure
(Primary Examiner)	(Date)	1	1


UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

UNITED STATES DEPARTMENT OF COMMERCE
 United States Patent and Trademark Office
 Address: COMMISSIONER FOR PATENTS
 P.O. Box 1450
 Alexandria, Virginia 22313-1450
 www.uspto.gov

BIB DATA SHEET
CONFIRMATION NO. 8539

SERIAL NUMBER	FILING or 371(c) DATE RULE	CLASS	GROUP ART UNIT	ATTORNEY DOCKET NO.		
14/735,958	06/10/2015	463	3714	78252/A400		
APPLICANTS GREE, Inc., Tokyo, JAPAN INVENTORS Kazuki Oono, Minato-ku, JAPAN; ** CONTINUING DATA ***** This application is a DIV of 14/198,411 03/05/2014 PAT 9079107 ** FOREIGN APPLICATIONS ***** JAPAN 2013-049388 03/12/2013 JAPAN 2013-202682 09/27/2013 JAPAN 2013-262855 12/19/2013 ** IF REQUIRED, FOREIGN FILING LICENSE GRANTED ** 06/19/2015						
Foreign Priority claimed	<input checked="" type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Met after Allowance	STATE OR COUNTRY JAPAN	SHEETS DRAWINGS 12	TOTAL CLAIMS 7	INDEPENDENT CLAIMS 3
35 USC 119(a-d) conditions met	<input checked="" type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No					
Verified and	/OMKAR A DEODHAR/ Examiner's Signature	Initials				
ADDRESS Lewis Roca Rothgerber Christie LLP PO BOX 29001 Glendale, CA 91209-9001 UNITED STATES						
TITLE GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM						
FILING FEE RECEIVED 1600	FEES: Authority has been given in Paper No. _____ to charge/credit DEPOSIT ACCOUNT No. _____ for following:		<input type="checkbox"/> All Fees			
			<input type="checkbox"/> 1.16 Fees (Filing)			
			<input type="checkbox"/> 1.17 Fees (Processing Ext. of time)			
			<input type="checkbox"/> 1.18 Fees (Issue)			
			<input type="checkbox"/> Other _____			
<input type="checkbox"/> Credit						

Search Notes 	Application/Control No. 14735958	Applicant(s)/Patent Under Reexamination OONO, KAZUKI
	Examiner OMKAR DEODHAR	Art Unit 3714

CPC- SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner
a63f13/12	3/3/2016	OD
g07f17/32	8/4/2016	OD

CPC COMBINATION SETS - SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner

US CLASSIFICATION SEARCHED			
Class	Subclass	Date	Examiner

SEARCH NOTES		
Search Notes	Date	Examiner
Tailored CPC updated search to focus on prize redemption systems per the amended language	8/4/2016	OD

INTERFERENCE SEARCH			
US Class/ CPC Symbol	US Subclass / CPC Group	Date	Examiner
a63f	13/12	9/28/2016	OD

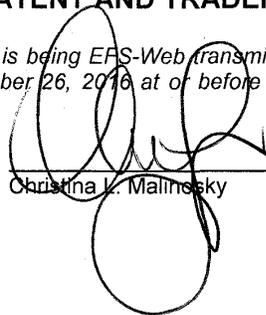
	/OMKAR DEODHAR/ Primary Examiner.Art Unit 3714
--	---

OK TO ENTER: /O.A.D/

PATENT
RESPONSE UNDER 37 CFR 1.116
EXPEDITED PROCEDURE
EXAMINING GROUP 3714

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

I hereby certify that this correspondence is being EFS-Web transmitted to the United States Patent and Trademark Office on September 26, 2016 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.



Christina L. Malinsky

Appl No. : 14/735,958 Confirmation No. 8539
Inventor : Kazuki Oono
Filed : June 10, 2015
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND
RECORDING MEDIUM
TC/A.U. : 3714
Examiner : Omkar A. Deodhar
Docket No. : 078252
Customer No. : 23363

AMENDMENT AFTER FINAL ACTION WITH AFCP

Mail Stop AF
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Post Office Box 29001
Glendale, CA 91209-9001
September 26, 2016

Commissioner:

In response to the Office action of August 9, 2016, please amend the above-identified application as follows:

Amendments to the Claims are reflected in the listing of claims which begin on page 2 of this paper.

Remarks/Arguments begin on page 7 of this paper.

EAST Search History

EAST Search History (Prior Art)

Ref #	Hits	Search Query	DBs	Default Operator	Plurals	Time Stamp
L1	17683	g07f17/32.cpc.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/09/28 15:08
L2	6540	a63f13/12.cpc.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/09/28 15:08
S1	49333	a63f\$\$\$.cpc.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2014/11/04 16:09
S2	1	S1 and (oono.in. umeya.in.) and game with piece.clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/04 16:10
S3	1	("20110124415").PN.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/04 16:11
S4	25	(register login logon) with human with robot	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:07
S5	0	(register login logon) with human with robot with verify\$3	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:07
S6	1	"7945952".pn.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:09
S7	2	"20080318678"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:13
S8	2	"20100203953"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:18
S9	49333	a63f\$\$\$.cpc.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2014/11/05 10:27
S10	0	S9 and award with (gathering) with items with (team group)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:27
S11	0	S9 and award with (gather\$3 collect\$3) with items with (team group)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:27
S12	0	S9 and (reward award) with (gather\$3 collect\$3) with items with (team group)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:28
S13	61	S9 and (reward award) with (gather\$3 collect\$3) with items	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:28
S14	8096	a63f13/12.cpc.	US-PGPUB;	OR	OFF	2016/03/03 10:13

EAST Search History

			USPAT			
S15	1	("20110124415").PN.	US- PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/03/03 10:17
S16	3	(oono.in. umeya.in.) and game.clm.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2016/03/03 10:18
S17	90	(oono.in. umeya.in.) and (game gaming power card).clm.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2016/03/03 10:23
S18	3	(oono.in. umeya.in.) and (game gaming).clm.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2016/03/03 10:23
S19	2	itkis.in. and concurrent with game	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2016/03/03 10:25
S20	1	"9079107".pn.	US- PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/08/03 12:30
S21	1	"4856787".pn.	US- PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/08/04 10:05
S22	2	"20110124415"	US- PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/08/04 10:06
S23	172	kelly.in. and prize with redemption and ticket	US- PGPUB; USPAT	OR	OFF	2016/08/04 10:11

9/ 28/ 2016 3:09:26 PM

C:\Users\odeodhar\Documents\EAST\Workspaces\14735958.wsp

PART B - FEE(S) TRANSMITTAL

Complete and send this form, together with applicable fee(s), to: **Mail** Mail Stop ISSUE FEE
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450
or Fax (571)-273-2885

INSTRUCTIONS: This form should be used for transmitting the ISSUE FEE and PUBLICATION FEE (if required). Blocks 1 through 5 should be completed where appropriate. All further correspondence including the Patent, advance orders and notification of maintenance fees will be mailed to the current correspondence address as indicated unless corrected below or directed otherwise in Block 1, by (a) specifying a new correspondence address; and/or (b) indicating a separate "FEE ADDRESS" for maintenance fee notifications.

CURRENT CORRESPONDENCE ADDRESS (Note: Use Block 1 for any change of address)

23363 7590 10/12/2016
Lewis Roca Rothgerber Christie LLP
PO BOX 29001
Glendale, CA 91209-9001

Note: A certificate of mailing can only be used for domestic mailings of the Fee(s) Transmittal. This certificate cannot be used for any other accompanying papers. Each additional paper, such as an assignment or formal drawing, must have its own certificate of mailing or transmission.

Certificate of Mailing or Transmission

I hereby certify that this Fee(s) Transmittal is being deposited with the United States Postal Service with sufficient postage for first class mail in an envelope addressed to the Mail Stop ISSUE FEE address above, or being facsimile transmitted to the USPTO (571) 273-2885, on the date indicated below.

Vickie D. Wall	(Depositor's name)
Vickie D. Wall/	(Signature)
December 22, 2016 (e-filed)	(Date)

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/735,958	06/10/2015	Kazuki Oono	78252/A400	8539

TITLE OF INVENTION: GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

APPLN. TYPE	ENTITY STATUS	ISSUE FEE DUE	PUBLICATION FEE DUE	FEEV. PAID (ISSUE FEE)	TOTAL FEE(S) DUE	DATE DUE
nonprovisional	UNDISCOUNTED	\$960	\$0	\$0	\$960	01/12/2017

EXAMINER	ART UNIT	CLASS-SUBCLASS
DEODHAR, OMKAR A	3714	463-040000

1. Change of correspondence address or indication of "Fee Address" (37 CFR 1.363).

Change of correspondence address (or Change of Correspondence Address form PTO/SB/122) attached.

"Fee Address" indication (or "Fee Address" Indication form PTO/SB/47, Rev 03-02 or more recent) attached. Use of a Customer Number is required.

2. For printing on the patent front page, list

(1) The names of up to 3 registered patent attorneys or agents OR, alternatively, 1 Lewis Roca Rothgerber Christie LLP

(2) The name of a single firm (having as a member a registered attorney or agent) and the names of up to 2 registered patent attorneys or agents. If no name is listed, no name will be printed. 2 _____

3 _____

3. ASSIGNEE NAME AND RESIDENCE DATA TO BE PRINTED ON THE PATENT (print or type)

PLEASE NOTE: Unless an assignee is identified below, no assignee data will appear on the patent. If an assignee is identified below, the document has been filed for recordation as set forth in 37 CFR 3.11. Completion of this form is NOT a substitute for filing an assignment.

(A) NAME OF ASSIGNEE _____

(B) RESIDENCE (CITY and STATE OR COUNTRY) _____

Please check the appropriate assignee category or categories (will not be printed on the patent): Individual Corporation or other private group entity Government

4a. The following fee(s) are submitted:

Issue Fee

Publication Fee (No small entity discount permitted)

Advance Order - # of Copies 3

4b. Payment of Fee(s): (Please first reapply any previously paid issue fee shown above)

A check is enclosed.

Payment by credit card. Form PTO 2030 is attached.

The director is hereby authorized to charge the required fee(s), any deficiency, or credits any overpayment, to Deposit Account Number 03-1728 (enclose an extra copy of this form).

5. Change in Entity Status (from status indicated above)

Applicant certifying micro entity status. See 37 CFR 1.29

Applicant asserting small entity status. See 37 CFR 1.27

Applicant changing to regular undiscounted fee status.

NOTE: Absent a valid certification of Micro Entity Status (see forms PTO/SB/15A and 15B), issue fee payment in the micro entity amount will not be accepted at the risk of application abandonment.

NOTE: If the application was previously under micro entity status, checking this box will be taken to be a notification of loss of entitlement to micro entity status.

NOTE: Checking this box will be taken to be a notification of loss of entitlement to small or micro entity status, as applicable.

NOTE: This form must be signed in accordance with 37 CFR 1.31 and 1.33. See 37 CFR 1.4 for signature requirements and certifications.

Authorized Signature: Raymond R. Tabandeh Date: December 22, 2016

Typed or printed name: Raymond R. Tabandeh Registration No. 43,945

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	14735958			
Filing Date:	10-Jun-2015			
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM			
First Named Inventor/Applicant Name:	Kazuki Oono			
Filer:	Raymond R. Tabandeh/Vickie D. Wall			
Attorney Docket Number:	78252/A400			
Filed as Large Entity				
Filing Fees for Utility under 35 USC 111(a)				
Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Basic Filing:				
Pages:				
Claims:				
Miscellaneous-Filing:				
Petition:				
Patent-Appeals-and-Interference:				
Post-Allowance-and-Post-Issuance:				
UTILITY APPL ISSUE FEE	1501	1	960	960

Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Extension-of-Time:				
Miscellaneous:				
Printed copy of patent - no color	8001	3	3	9
Total in USD (\$)				969

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	27880062
Application Number:	14735958
International Application Number:	
Confirmation Number:	8539
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM
First Named Inventor/Applicant Name:	Kazuki Oono
Customer Number:	23363
Filer:	Raymond R. Tabandeh/Vickie D. Wall
Filer Authorized By:	Raymond R. Tabandeh
Attorney Docket Number:	78252/A400
Receipt Date:	22-DEC-2016
Filing Date:	10-JUN-2015
Time Stamp:	17:51:09
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	CARD
Payment was successfully received in RAM	\$969
RAM confirmation Number	122316INTEFSW17543300
Deposit Account	031728
Authorized User	Raymond Tabandeh

The Director of the USPTO is hereby authorized to charge indicated fees and credit any overpayment as follows:

37 CFR 1.16 (National application filing, search, and examination fees)

37 CFR 1.17 (Patent application and reexamination processing fees)

--	--	--	--	--	--

File Listing:

Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1	Issue Fee Payment (PTO-85B)	78252_IssueFeeTrans.pdf	1248462	no	1
			0412c702470a1466ad7f455d2f5984c2db8f4090		

Warnings:

Information:

2	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	32735	no	2
			ca2127e7f3576de3537666ba117cfa1c65bd2f8		

Warnings:

Information:

Total Files Size (in bytes):	1281197
-------------------------------------	---------

This Acknowledgement Receipt evidences receipt on the noted date by the USPTO of the indicated documents, characterized by the applicant, and including page counts, where applicable. It serves as evidence of receipt similar to a Post Card, as described in MPEP 503.

New Applications Under 35 U.S.C. 111

If a new application is being filed and the application includes the necessary components for a filing date (see 37 CFR 1.53(b)-(d) and MPEP 506), a Filing Receipt (37 CFR 1.54) will be issued in due course and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the filing date of the application.

National Stage of an International Application under 35 U.S.C. 371

If a timely submission to enter the national stage of an international application is compliant with the conditions of 35 U.S.C. 371 and other applicable requirements a Form PCT/DO/EO/903 indicating acceptance of the application as a national stage submission under 35 U.S.C. 371 will be issued in addition to the Filing Receipt, in due course.

New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office

If a new international application is being filed and the international application includes the necessary components for an international filing date (see PCT Article 11 and MPEP 1810), a Notification of the International Application Number and of the International Filing Date (Form PCT/RO/105) will be issued in due course, subject to prescriptions concerning national security, and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the international filing date of the application.



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

UNITED STATES DEPARTMENT OF COMMERCE
United States Patent and Trademark Office
Address: COMMISSIONER FOR PATENTS
P. O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450
www.uspto.gov

APPLICATION NO.	ISSUE DATE	PATENT NO.	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/735,958	02/07/2017	9561439	78252/A400	8539

23363 7590 01/18/2017
Lewis Roca Rothgerber Christie LLP
PO BOX 29001
Glendale, CA 91209-9001

ISSUE NOTIFICATION

The projected patent number and issue date are specified above.

Determination of Patent Term Adjustment under 35 U.S.C. 154 (b)
(application filed on or after May 29, 2000)

The Patent Term Adjustment is 0 day(s). Any patent to issue from the above-identified application will include an indication of the adjustment on the front page.

If a Continued Prosecution Application (CPA) was filed in the above-identified application, the filing date that determines Patent Term Adjustment is the filing date of the most recent CPA.

Applicant will be able to obtain more detailed information by accessing the Patent Application Information Retrieval (PAIR) WEB site (<http://pair.uspto.gov>).

Any questions regarding the Patent Term Extension or Adjustment determination should be directed to the Office of Patent Legal Administration at (571)-272-7702. Questions relating to issue and publication fee payments should be directed to the Application Assistance Unit (AAU) of the Office of Data Management (ODM) at (571)-272-4200.

APPLICANT(s) (Please see PAIR WEB site <http://pair.uspto.gov> for additional applicants):

Kazuki Oono, Minato-ku, JAPAN;
GREE, Inc., Tokyo, JAPAN

The United States represents the largest, most dynamic marketplace in the world and is an unparalleled location for business investment, innovation, and commercialization of new technologies. The USA offers tremendous resources and advantages for those who invest and manufacture goods here. Through SelectUSA, our nation works to encourage and facilitate business investment. To learn more about why the USA is the best country in the world to develop technology, manufacture products, and grow your business, visit SelectUSA.gov.