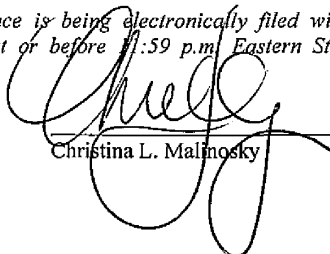

UTILITY PATENT APPLICATION TRANSMITTAL
(Only for new nonprovisional applications under 37 CFR 1.53(b))

I hereby certify that this correspondence is being electronically filed with the United States Patent and Trademark Office on March 5, 2014 at or before 11:59 p.m. Eastern Standard Time under the Rules of 37 CFR § 1.10.



Christina L. Malinosky

Docket No. : 74773/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

March 5, 2014

1. **FEE TRANSMITTAL FORM**

2. **IF A CONTINUING APPLICATION**

_____ This application is a _____ of patent application No. _____.

Prior application information: Examiner _____; Group Art Unit: _____.

_____ 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

61 Specification, claims and Abstract (total pages)

Drawings

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

Inventor's Declaration(s)

_____ Executed 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

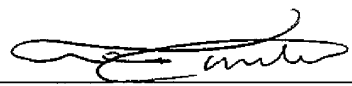
4. _____ **Microfiche Computer Program** (*Appendix*)

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

Docket No.: 74773/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**
_____ Applicant(s) and any others associated with it/them under §1.27(a) are a SMALL ENTITY
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 _____
_____ 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: March 5, 2014

Docket No. : 74773/A400 Duplicate
 Inventor(s) : Kazuki Oono
 Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

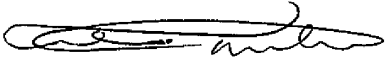
FEE CALCULATION

CLAIMS AS FILED							
	Number Filed	Number Extra	Large Entity Rate	Small Entity Rate	Micro Entity Rate	Fee	
Total Claims	21 - 20	= 1	1 x \$80.00	\$40.00	\$20.00	\$80.00	
Independent Claims	8 - 3	= 5	5 x \$420.00	\$210.00	\$105.00	\$2,100.00	
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
73 * .75	= 55 - 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	\$140.00	
Non-Electronic Filing Fee			\$400.00	\$200.00	\$200.00	\$0.00	
TOTAL AMOUNT OF FEES						\$3,920.00	
List Independent Claims: 1, 7-10, and 19-21							

METHOD OF PAYMENT

- Submitted herewith is the fee of \$3,920.00.
- 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

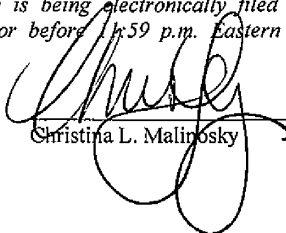
By 
 Raymond R. Tabandeh
 Reg. No. 43,945
 626/795-9900

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 March 5, 2014 at or before 11:59 p.m. Eastern Standard Time under the Rules of 37 CFR § 1.10.


Christina L. Malinosky

Inventor : Kazuki Oono
Application No. : To Be Determined
Filed : March 5, 2014
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

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

Docket No. : 74773/A400

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

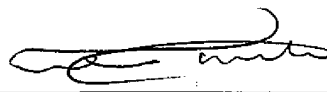
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Post Office Box 29001
Glendale, CA 91209-9001
March 5, 2014

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 PAS1285746.1-*03/5/14 1:08 PM

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

私はここのと、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遂行なさせめる。
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

23363

OR

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遂行なさせめる。
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

[1/2]

[Page 1 of 2]

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.		

注記: 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種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 (m) 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、世界的権利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。

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:	74773/A400			
Filed as Large Entity				
Utility under 35 USC 111(a) Filing Fees				
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:				
Claims in Excess of 20	1202	1	80	80
Independent claims in excess of 3	1201	5	420	2100
Miscellaneous-Filing:				

Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Late Filing Fee for Oath or Declaration	1051	1	140	140
Petition:				
Patent-Appeals-and-Interference:				
Post-Allowance-and-Post-Issuance:				
Extension-of-Time:				
Miscellaneous:				
Total in USD (\$)				3920

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	18378872
Application Number:	14198411
International Application Number:	
Confirmation Number:	6881
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:	74773/A400
Receipt Date:	05-MAR-2014
Filing Date:	
Time Stamp:	19:15:32
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	Credit Card
Payment was successfully received in RAM	\$3920
RAM confirmation Number	6299
Deposit Account	
Authorized User	

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	102154 45f5b3a7538d4d488ee95a7b2c12ce9984939409	no	5
Warnings:					
Information:					
2		Specification.pdf	4768688 7146110ef5dea0fd71836929ed328495073d720a	yes	61
Multipart Description/PDF files in .zip description					
Document Description		Start	End		
Specification		1	50		
Claims		51	60		
Abstract		61	61		
Warnings:					
Information:					
3	Drawings-only black and white line drawings	Drawings.pdf	283925 faa92a28c4d1e2f9e5134d100d79dc74d807f39f	no	12
Warnings:					
Information:					
4	Transmittal of New Application	Transmittal.pdf	163416 ba3a6e4c4b20263fe9b84fd6afc787c1ffb0d6de	no	3
Warnings:					
Information:					
5		POA.pdf	164700 c46640b1d5999e59a60a7dff012c114958791979	yes	4
Multipart Description/PDF files in .zip description					
Document Description		Start	End		
Transmittal Letter		1	1		
Power of Attorney		2	4		
Warnings:					
Information:					
6	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	39827 1dff0bf23aea86284340e62925ac93af0129cb70	no	2
Warnings:					

Information:	
Total Files Size (in bytes):	5522710
<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	74773/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					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.					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	Add Email	Remove Email

Application Information:

Title of the Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM		
Attorney Docket Number	74773/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	74773/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 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			<input type="button" value="Remove"/>
Application Number	Continuity Type	Prior Application Number	Filing Date (YYYY-MM-DD)

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	74773/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(d). 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(h)(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

<p>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.</p> <p><input type="checkbox"/> 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.</p>
--

Authorization to Permit Access:

<input checked="" type="checkbox"/> Authorization to Permit Access to the Instant Application by the Participating Offices
--

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	74773/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	74773/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.					

GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

CROSS REFERENCE TO RELATED APPLICATION

[0001] This application is a new U.S. patent application that 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 content of JP 2013-049388 and JP 2013-202682 is 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 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 having 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, the method comprising 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.

2. The game control method according to claim 1, wherein

the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users which increases in accordance with the play of the game, and

at the step of giving a game piece, each of the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges based on the level information.

3. The game control method according to claim 2, wherein at the step of giving a game piece, each of the game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges with different probabilities.

4. The game control method according to claim 1, wherein the step of giving a reward comprises the steps of:
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 within a predetermined period of time; and
deleting obtained game piece information stored in the storage unit in a case where the predetermined period of time has elapsed.

5. The game control method according to claim 4, further comprising the step of periodically causing an event to occur for giving a plurality of game pieces indicated by the game piece information, wherein
the predetermined period of time includes a period of time during which the event is taking place.

6. The game control method according to claim 1, further comprising the steps of:
giving a ranking point to a group indicated by the group information in a case where it is determined that all of the plurality of game pieces are given; and

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

7. 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 device comprising:

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;

a game piece giving unit for 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;

a storage processing unit for storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit;

a determining unit for 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

a reward giving unit for 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.

8. A non-transitory computer readable recording medium storing a program that causes a computer of a game control

device to execute a process, the game control device being 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, and having 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, the process comprising 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.

9. A game control method carried out by a game control system having a plurality of communication terminals and a game control device, the communication terminals being used by each of a plurality of users who play a game and having a first storage unit, the game control device being connected to the plurality of communication terminals so as to be capable of communicating therewith and having a second 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, the method comprising the steps of:

giving, by each of the plurality of communication terminals, 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, by each of the plurality of communication terminals, obtained game piece information indicative of a game piece given to a user who uses the communication terminal in the first storage unit;

determining, by the game control device, whether all of the plurality of game pieces necessary to constitute the one item indicated by the game piece information stored in the second storage unit are given to a plurality of users constituting a group indicated by group information stored in the second storage unit based on the obtained game piece information stored in the first storage unit possessed by each of the plurality of communication terminals; and

giving, by the game control device, a reward to a plurality of users constituting a group indicated by the group information stored in the second storage unit in a case where it is determined that all of the plurality of game pieces are given.

10. 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 having 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, the method comprising the steps of:

giving a game piece to each of the plurality of users;

storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit; and

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, wherein

the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users,

at the step of giving a game piece, whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users is determined, based on the level information, and

each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.

11. The game control method according to claim 10, wherein each of the plurality of users is able to create a new group to which the user belongs.

12. The game control method according to claim 11, wherein when each of the plurality of users newly joins a group, approval of a creator of the group is required.

13. The game control method according to claim 10, wherein at the step of giving a game piece, each of the

plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges with different probabilities based on the level information.

14. The game control method according to claim 10, wherein at the step of giving a game piece, each of the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges based on the level information.

15. The game control method according to claim 10, wherein at the step of giving a game piece, all of the plurality of game pieces indicated by the game piece information are given to users only at levels in a predetermined range based on the level information.

16. The game control method according to claim 10, wherein at the step of giving a game piece, in a case where it is determined that a plurality of game pieces is given to the plurality of users, only one of the plurality of game pieces is given to each of the plurality of users.

17. The game control method according to claim 10, further comprising the step of giving a reward to a plurality of users constituting a group indicated by the group information in a case where at the step of determining whether all of the game pieces are given, it is determined that all of the plurality of game pieces are given.

18. The game control method according to claim 10, wherein a game piece given to each of the plurality of users at the step of giving a game piece is obtainable from another user who plays a game, depending on the outcome of a battle

with the user.

19. 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 device comprising:

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;

a game piece giving unit for giving a game piece to each of the plurality of users;

a storage processing unit for storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit; and

a determining unit for 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, wherein

the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users,

the game piece giving unit determines whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users, based on the level information, and

each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.

20. A non-transitory computer readable recording medium storing a program that causes a computer of a game control

device to execute a process, the game control device being 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, and having 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, the process comprising the steps of:

giving a game piece to each of the plurality of users;

storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit; and

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, wherein

the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users,

at the step of giving a game piece, whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users is determined, based on the level information, and

each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.

21. A game control method carried out by a game control system having a plurality of communication terminals and a game control device, the communication terminals being used by each of a plurality of users who play a game and having a

first storage unit, the game control device being connected to the plurality of communication terminals so as to be capable of communicating therewith and having a second 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, the method comprising the steps of:

giving, by each of the plurality of communication terminals, a game piece to each of the plurality of users;

storing, by each of the plurality of communication terminals, obtained game piece information indicative of the game piece given to a user who uses the communication terminal in the first storage unit; and

determining, by the game control device, whether all of the plurality of game pieces necessary to constitute the one item indicated by the game piece information stored in the second storage unit are given to a plurality of users constituting a group indicated by group information stored in the second storage unit based on the obtained game piece information stored in the first storage unit possessed by each of the plurality of communication terminals, wherein

the second storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users,

at the step of giving a game piece, whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users is determined, based on the level information, and

each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.

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 PAS1285739.1--03/5/14 12:41 PM

1/12

FIG. 1

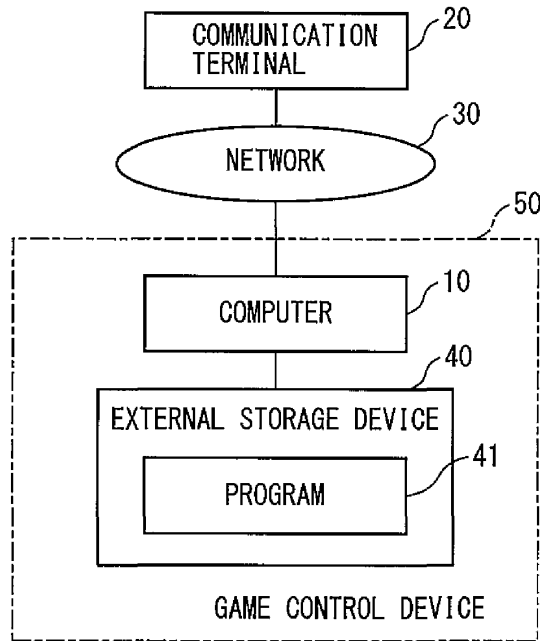
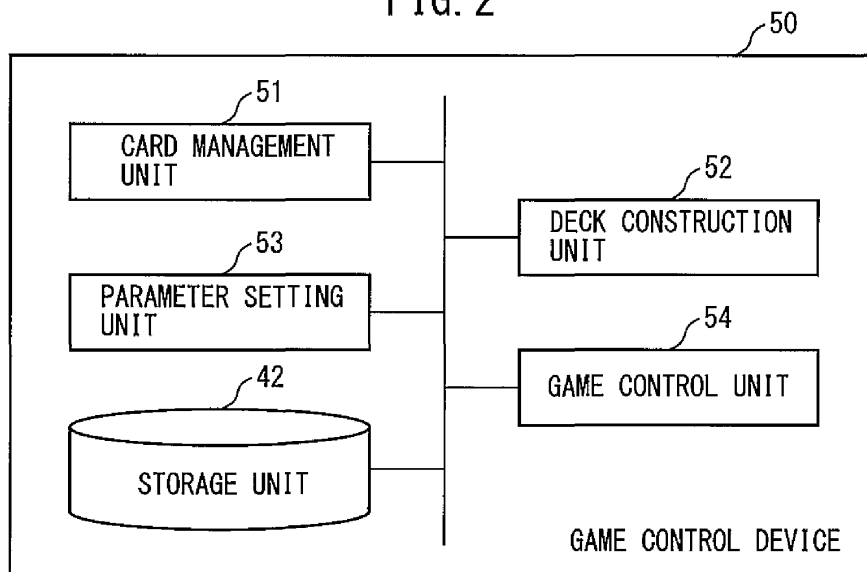


FIG. 2



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

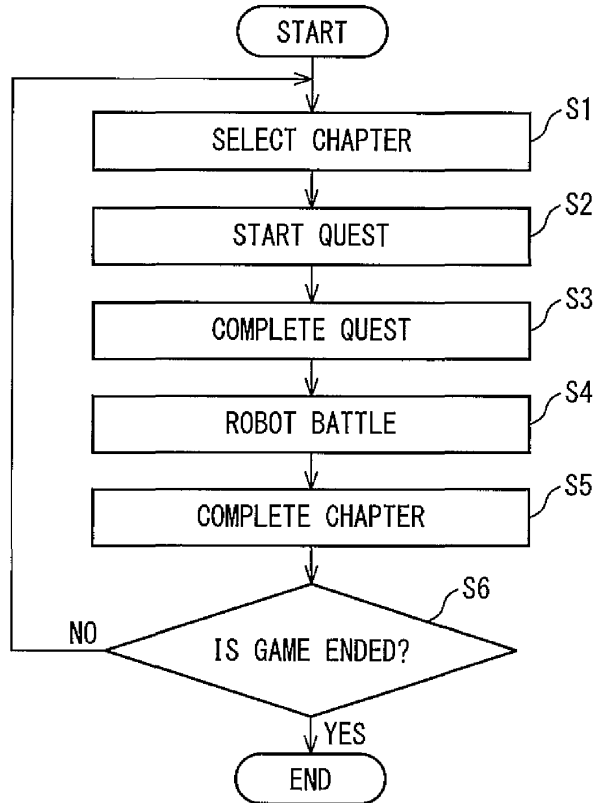
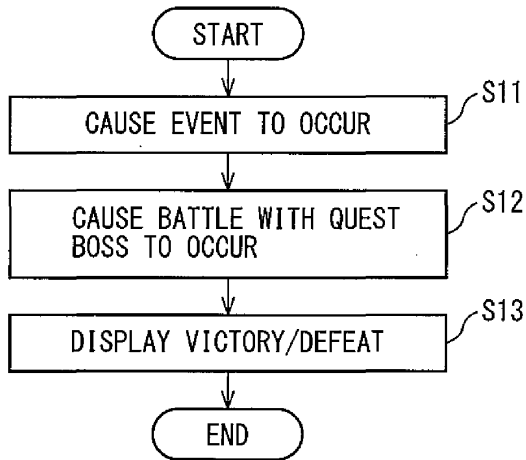


FIG. 6



4/12

FIG. 7

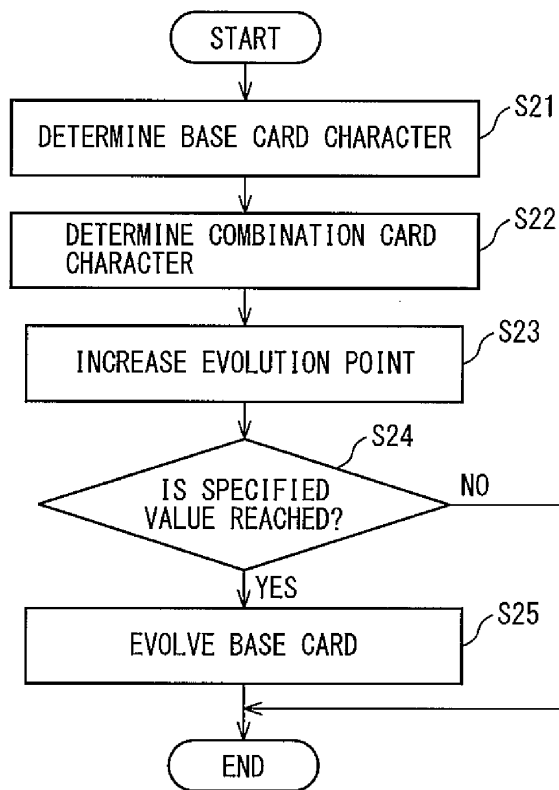
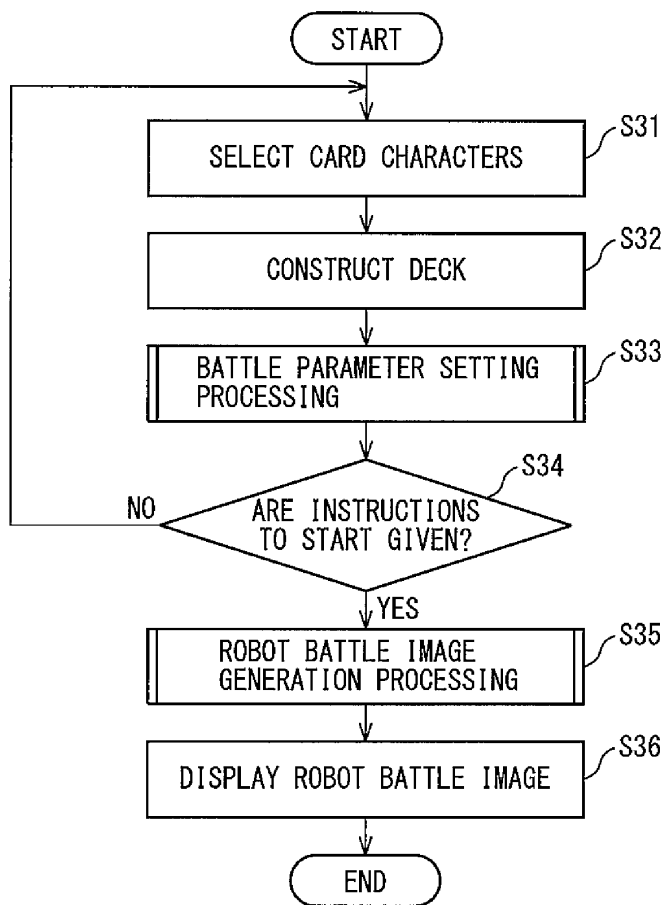
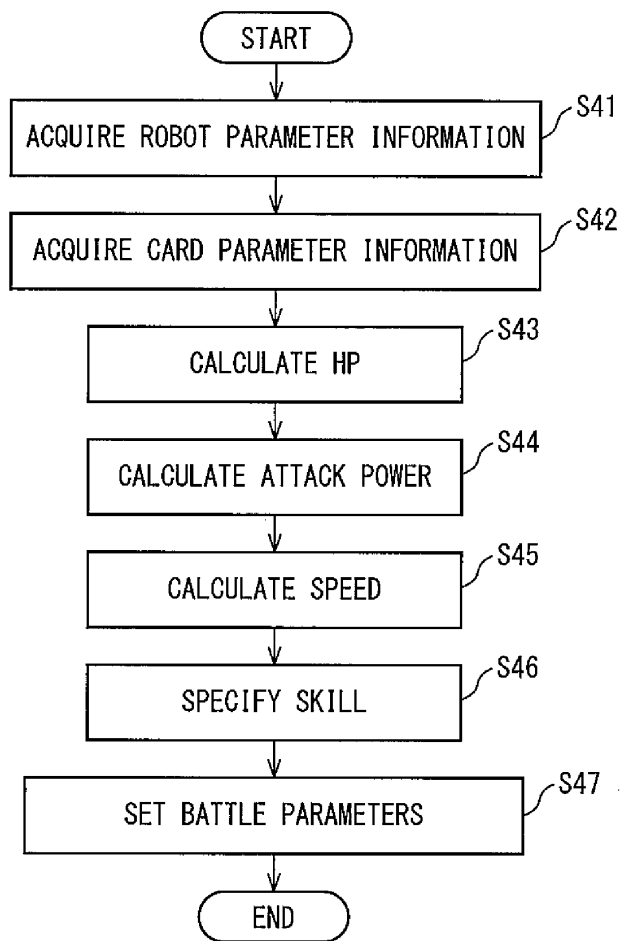


FIG. 8



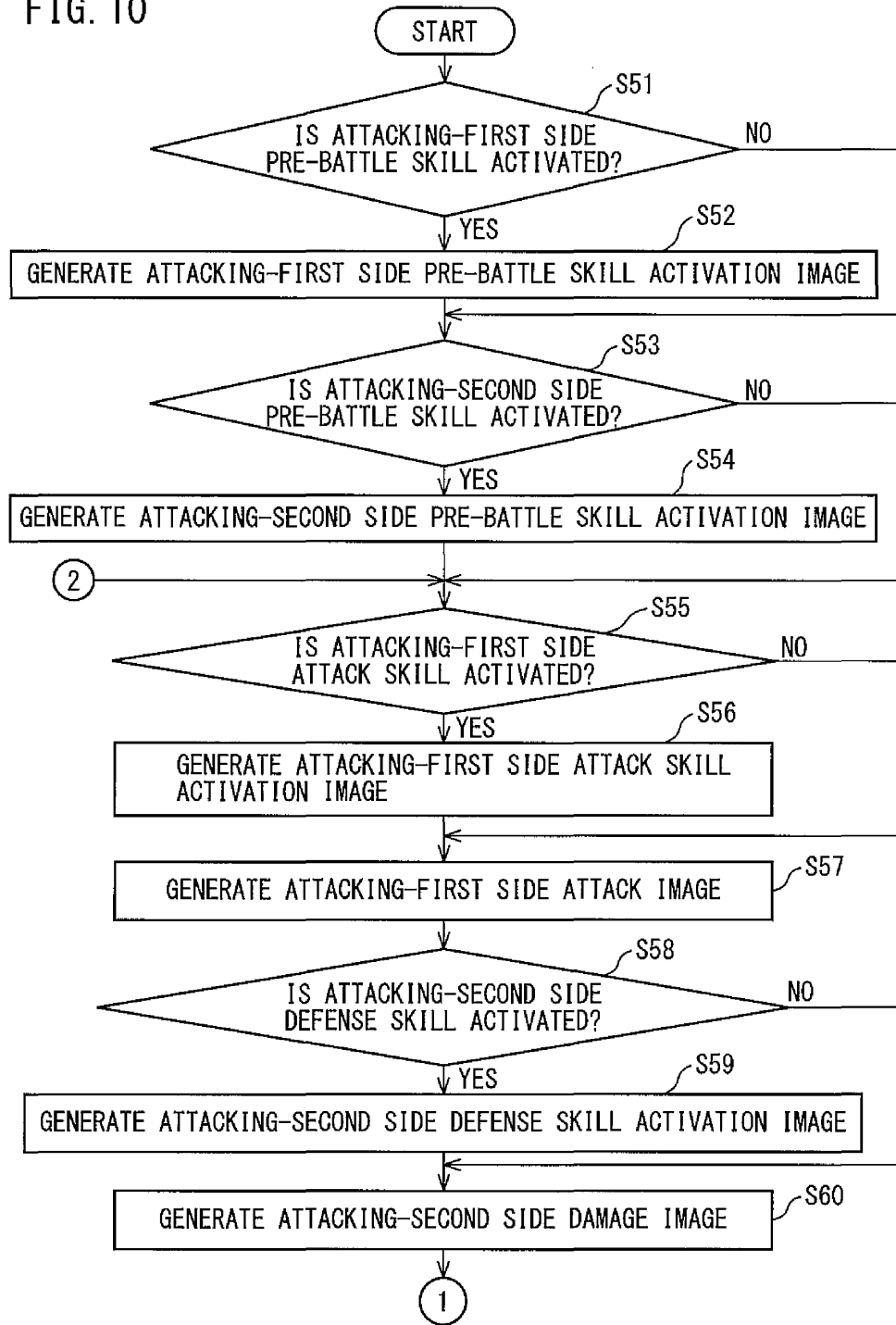
6/12

FIG. 9



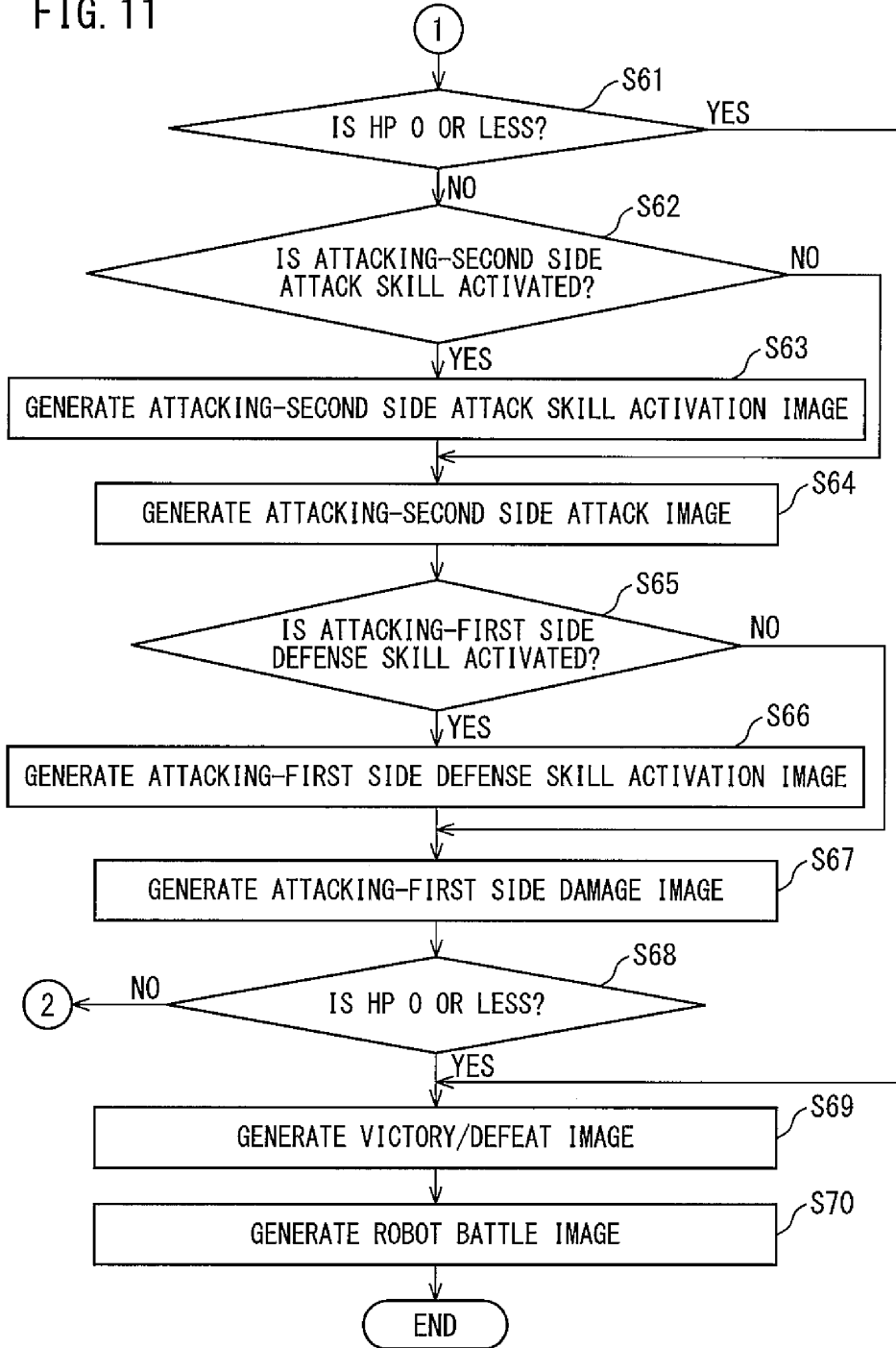
7/12

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

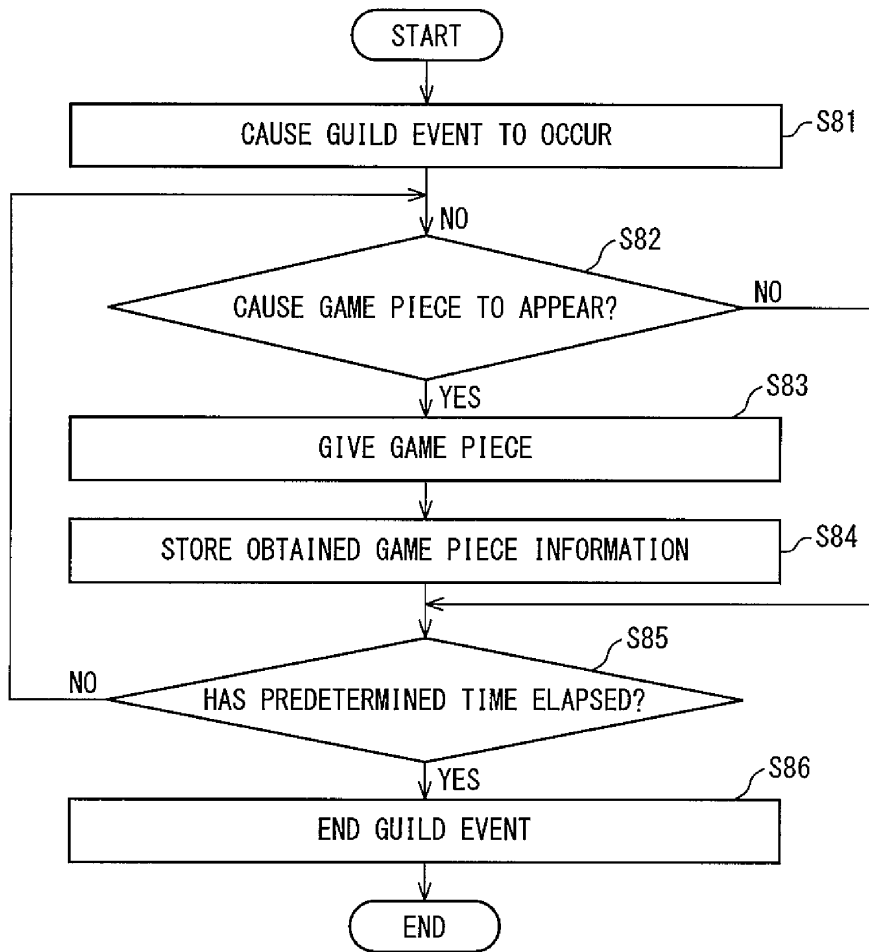
USER ID	PIECE ID
USER 1	D1
USER 2	D4
⋮	⋮

FIG. 15

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

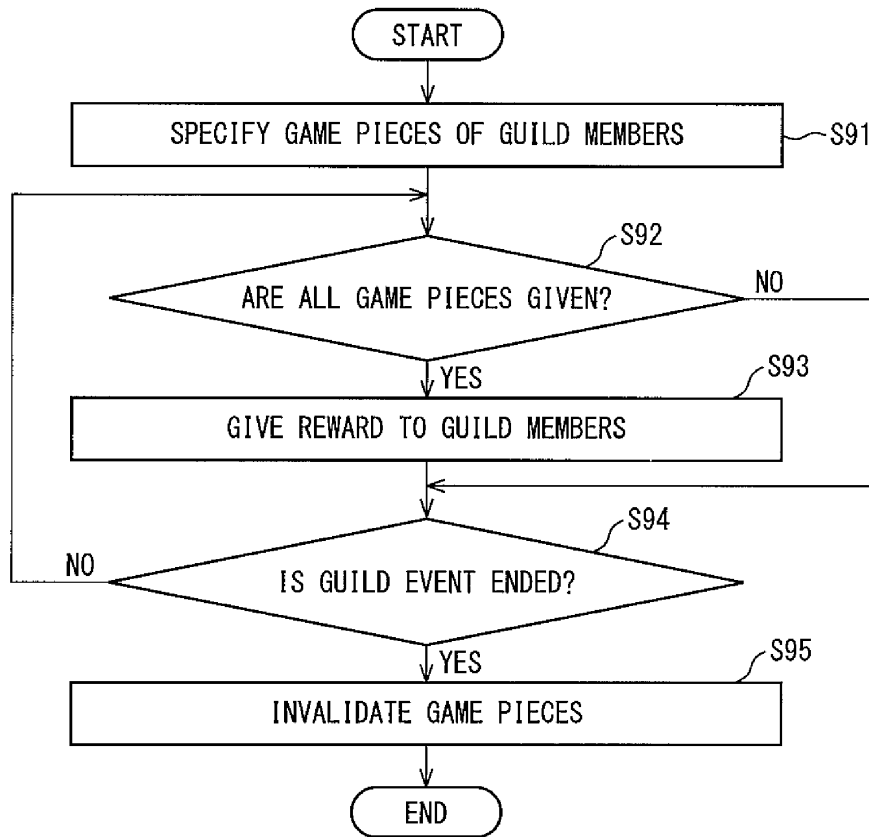
11/12

FIG. 16



12/12

FIG. 17



PATENT APPLICATION FEE DETERMINATION RECORD

Substitute for Form PTO-875

Application or Docket Number
14/198,411

APPLICATION AS FILED - PART I

(Column 1)		(Column 2)	SMALL ENTITY		OR	OTHER THAN SMALL ENTITY	
FOR	NUMBER FILED	NUMBER EXTRA	RATE(\$)	FEE(\$)		RATE(\$)	FEE(\$)
BASIC FEE (37 CFR 1.16(a), (b), or (c))	N/A	N/A	N/A			N/A	280
SEARCH FEE (37 CFR 1.16(k), (l), or (m))	N/A	N/A	N/A			N/A	600
EXAMINATION FEE (37 CFR 1.16(o), (p), or (q))	N/A	N/A	N/A			N/A	720
TOTAL CLAIMS (37 CFR 1.16(i))	21 minus 20 = *	1			OR	x 80 =	80
INDEPENDENT CLAIMS (37 CFR 1.16(h))	8 minus 3 = *	5				x 420 =	2100
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).						0.00
MULTIPLE DEPENDENT CLAIM PRESENT (37 CFR 1.16(j))							0.00
* If the difference in column 1 is less than zero, enter "0" in column 2.			TOTAL			TOTAL	3780

APPLICATION AS AMENDED - PART II

(Column 1)		(Column 2)	(Column 3)	SMALL ENTITY		OR	OTHER THAN SMALL ENTITY	
AMENDMENT A	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA	RATE(\$)	ADDITIONAL FEE(\$)		RATE(\$)	ADDITIONAL FEE(\$)
Total (37 CFR 1.16(i))	*	Minus **	**	x	=	OR	x	=
Independent (37 CFR 1.16(h))	*	Minus ***	***	x	=	OR	x	=
Application Size Fee (37 CFR 1.16(s))						OR		
FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE DEPENDENT CLAIM (37 CFR 1.16(j))						OR		
				TOTAL ADD'L FEE		OR	TOTAL ADD'L FEE	
(Column 1)		(Column 2)	(Column 3)	SMALL ENTITY		OR	OTHER THAN SMALL ENTITY	
AMENDMENT B	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA	RATE(\$)	ADDITIONAL FEE(\$)		RATE(\$)	ADDITIONAL FEE(\$)
Total (37 CFR 1.16(i))	*	Minus **	**	x	=	OR	x	=
Independent (37 CFR 1.16(h))	*	Minus ***	***	x	=	OR	x	=
Application Size Fee (37 CFR 1.16(s))						OR		
FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE DEPENDENT CLAIM (37 CFR 1.16(j))						OR		
				TOTAL ADD'L FEE		OR	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 found in the appropriate box in column 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

Table with 7 columns: APPLICATION NUMBER, FILING or 371(c) DATE, GRP ART UNIT, FIL FEE REC'D, ATTY.DOCKET.NO, TOT CLAIMS, IND CLAIMS. Row 1: 14/198,411, 03/05/2014, 3711, 3920, 74773/A400, 21, 8

CONFIRMATION NO. 6881

FILING RECEIPT

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



Date Mailed: 03/25/2014

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 Applications for which benefit is claimed - None.

A proper domestic benefit claim must be provided in an Application Data Sheet in order to constitute a claim for domestic benefit. See 37 CFR 1.76 and 1.78.

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

Permission to Access - A proper Authorization to Permit Access to Application by Participating Offices (PTO/SB/39 or its equivalent) has been received by the USPTO.

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: 03/21/2014

The country code and number of your priority application, to be used for filing abroad under the Paris Convention, is **US 14/198,411**

Projected Publication Date: 09/18/2014

Non-Publication Request: No

Early Publication Request: No

Title

GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

Preliminary Class

273

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).

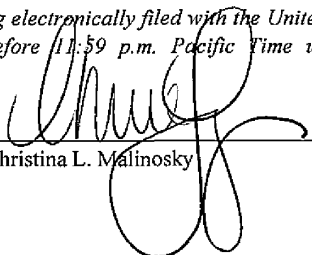
SelectUSA

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.

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 April 3, 2014 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.


Christina L. Malinosky

Confirmation No. 6881

Appl No. : 14/198,411
Inventor : Kazuke Oono
Filed : March 5, 2014
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND
RECORDING MEDIUM
TC/A.U. : 3714
Examiner : TBD
Docket No. : 74773/A400
Customer No. : 23363

PRELIMINARY AMENDMENT

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

Post Office Box 29001
Glendale, CA 91209-9001
April 3, 2014

Commissioner:

Prior to examination, please amend the above-identified application as follows:

Amendments to the Specification begin on page 2 of this paper.

Amendments to the Claims are reflected in the listing of claims which begins on page 3 of this paper.

Remarks/Arguments begin on page 13 of this paper.

Application No.: 14/198,411
Amdt date April 3, 2014

Amendments to the Specification:

Please amend paragraph [0001] of the specification as follows:

[0001] This application is a new U.S. patent application that 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 ~~content~~ contents of JP 2013-049388, ~~[[and]]~~ JP 2013-202682, ~~and JP 2013-262855~~ ~~[[is]]~~ are hereby incorporated by reference.

Application No.: 14/198,411
Amdt date April 3, 2014

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 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 having 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, the method comprising 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, wherein

the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users which varies in accordance with the play of the game of each of the plurality of users, and

at the step of giving a game piece, each of the game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges with different probabilities based on the level information.

Application No.: 14/198,411
Amdt date April 3, 2014

2. (Currently amended) ~~The game control method according to claim 1~~ 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 having 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, the method comprising 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, wherein

the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users which ~~increases-varies~~ in accordance with the play of the game of each of the plurality of users, and

at the step of giving a game piece, each of the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges based on the level information.

3. (Cancelled)

4. (Currently amended) The game control method according to any one of claims [[claim]] 1 and 2, wherein the step of giving a reward comprises the steps of:

Application No.: 14/198,411
Amdt date April 3, 2014

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 within a predetermined period of time; and

deleting obtained game piece information stored in the storage unit in a case where the predetermined period of time has elapsed.

5. (Original) The game control method according to claim 4, further comprising the step of periodically causing an event to occur for giving a plurality of game pieces indicated by the game piece information, wherein

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

6. (Currently amended) The game control method according to any one of claims [[claim]] 1 and 2, further comprising the steps of:

giving a ranking point to a group indicated by the group information in a case where it is determined that all of the plurality of game pieces are given; and

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

7. (Currently amended) 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 device comprising:

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;

a game piece giving unit for 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;

a storage processing unit for storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit;

Application No.: 14/198,411
Amdt date April 3, 2014

a determining unit for 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

a reward giving unit for 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, wherein

the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users which varies in accordance with the play of the game of each of the plurality of users, and

the game piece giving unit gives each of the game pieces indicated by the game piece information to users at levels in different ranges with different probabilities based on the level information.

8. (Currently amended) A non-transitory computer readable recording medium storing a program that causes a computer of a game control device to execute a process, the game control device being 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, and having 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, the process comprising 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

Application No.: 14/198,411
Amdt date April 3, 2014

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, wherein

the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users which varies in accordance with the play of the game of each of the plurality of users, and

at the step of giving a game piece, each of the game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges with different probabilities based on the level information.

9. (Currently amended) A game control method carried out by a game control system having a plurality of communication terminals and a game control device, the communication terminals being used by each of a plurality of users who play a game and having a first storage unit, the game control device being connected to the plurality of communication terminals so as to be capable of communicating therewith and having a second 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, the method comprising the steps of:

giving, by each of the plurality of communication terminals, 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, by each of the plurality of communication terminals, obtained game piece information indicative of a game piece given to a user who uses the communication terminal in the first storage unit;

determining, by the game control device, whether all of the plurality of game pieces necessary to constitute the one item indicated by the game piece information stored in the second storage unit are given to a plurality of users constituting a group indicated by group information stored in the second storage unit based on the obtained game piece information stored in the first storage unit possessed by each of the plurality of communication terminals; and

Application No.: 14/198,411
Amdt date April 3, 2014

giving, by the game control device, a reward to a plurality of users constituting a group indicated by the group information stored in the second storage unit in a case where it is determined that all of the plurality of game pieces are given, wherein the second storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users which varies in accordance with the play of the game of each of the plurality of users, and
at the step of giving a game piece, each of the game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges with different probabilities based on the level information.

10. (Original) 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 having 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, the method comprising the steps of:

giving a game piece to each of the plurality of users;
storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit; and
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, wherein
the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users,
at the step of giving a game piece, whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users is determined, based on the level information, and

Application No.: 14/198,411
Amdt date April 3, 2014

each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.

11. (Original) The game control method according to claim 10, wherein each of the plurality of users is able to create a new group to which the user belongs.

12. (Original) The game control method according to claim 11, wherein when each of the plurality of users newly joins a group, approval of a creator of the group is required.

13. (Original) The game control method according to claim 10, wherein at the step of giving a game piece, each of the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges with different probabilities based on the level information.

14. (Original) The game control method according to claim 10, wherein at the step of giving a game piece, each of the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges based on the level information.

15. (Original) The game control method according to claim 10, wherein at the step of giving a game piece, all of the plurality of game pieces indicated by the game piece information are given to users only at levels in a predetermined range based on the level information.

16. (Original) The game control method according to claim 10, wherein at the step of giving a game piece, in a case where it is determined that a plurality of game pieces is given to the plurality of users, only one of the plurality of game pieces is given to each of the plurality of users.

17. (Original) The game control method according to claim 10, further comprising the step of giving a reward to a plurality of users constituting a group indicated by the group information in a case where at the step of determining whether all of the game pieces are given, it is determined that all of the plurality of game pieces are given.

Application No.: 14/198,411
Amdt date April 3, 2014

18. (Original) The game control method according to claim 10, wherein a game piece given to each of the plurality of users at the step of giving a game piece is obtainable from another user who plays a game, depending on the outcome of a battle with the user.

19. (Original) 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 device comprising:

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;

a game piece giving unit for giving a game piece to each of the plurality of users;

a storage processing unit for storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit; and

a determining unit for 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, wherein

the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users,

the game piece giving unit determines whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users, based on the level information, and

each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.

20. (Original) A non-transitory computer readable recording medium storing a program that causes a computer of a game control device to execute a process, the game control device being connected to a plurality of communication terminals used by each of a plurality of

Application No.: 14/198,411
Amdt date April 3, 2014

users who play a game so as to be capable of communicating therewith, and having 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, the process comprising the steps of:

giving a game piece to each of the plurality of users;

storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit; and

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, wherein

the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users,

at the step of giving a game piece, whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users is determined, based on the level information, and

each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.

21. (Original) A game control method carried out by a game control system having a plurality of communication terminals and a game control device, the communication terminals being used by each of a plurality of users who play a game and having a first storage unit, the game control device being connected to the plurality of communication terminals so as to be capable of communicating therewith and having a second 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, the method comprising the steps of:

giving, by each of the plurality of communication terminals, a game piece to each of the plurality of users;

Application No.: 14/198,411
Amdt date April 3, 2014

storing, by each of the plurality of communication terminals, obtained game piece information indicative of the game piece given to a user who uses the communication terminal in the first storage unit; and

determining, by the game control device, whether all of the plurality of game pieces necessary to constitute the one item indicated by the game piece information stored in the second storage unit are given to a plurality of users constituting a group indicated by group information stored in the second storage unit based on the obtained game piece information stored in the first storage unit possessed by each of the plurality of communication terminals, wherein

the second storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users,

at the step of giving a game piece, whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users is determined, based on the level information, and

each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.

Application No.: 14/198,411
Amdt date April 3, 2014

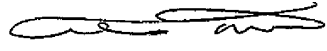
REMARKS/ARGUMENTS

Claims 1-2 and 4-21 are currently pending. Claims 1, 2, 4, and 6-9 are amended herein. Claim 3 has been cancelled. No new matter has been added.

The specification has been amended to correct a clerical error in the cross-reference to related applications paragraph.

Entry of the foregoing amendment prior to examination is respectfully requested.

Respectfully submitted,
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

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

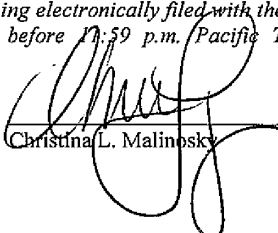
RRT/clm

CLM PAS1290967.1-* -04/3/14 10:27 AM

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 April 3, 2014 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.


Christina L. Malinosky

Confirmation No. 6881

Inventor : Kazuke Oono
Application No. : 14/198,411
Filed : March 5, 2014
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND
RECORDING MEDIUM

Grp./Div. : 3714
Examiner : TBD

Docket No. : 74773/A400

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT
37 CFR § 1.97(b)

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

Post Office Box 29001
Glendale, CA 91209-9001
April 3, 2014

Commissioner:

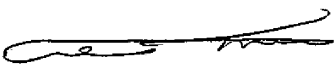
In compliance with the duty of disclosure under 37 CFR §§ 1.56, 1.97 and 1.98, and in accordance with the provisions in the Manual of Patent Examining Procedure §§ 609 and 707.05(b), enclosed is FORM PTO/SB/08A/B listing the references that are known to applicant. Copies of each of the listed non-US references are enclosed. This filing is timely because it is made during one of the periods described in 37 CFR § 1.97(b).

It is respectfully requested that the listed references be considered in the examination of this application and identified on the list of references cited on the patent issuing for 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.

Application No.: 14/198,411

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,
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

By 

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

RRT/clm
Enclosures: PTO/SB/08A/B, w/references

CLM PAS1290975.1-*-04/3/14 10:47 AM

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	74773/A400
	Application Number	14/198,411
	Filing Date	March 5, 2014
	Inventor(s)	Kazuke Oono
	Group Art Unit	3714
	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 ixll.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 PAS1290974.1-* -04/3/14 10:46 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

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-244533

(43)Date of publication of application : 14.09.1999

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

(21)Application number : 10-073118

(71)Applicant : NAMCO LTD

(22)Date of filing : 06.03.1998

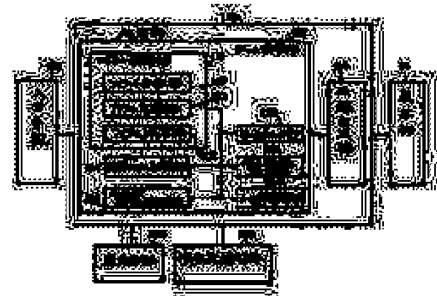
(72)Inventor : YAMAMOTO TAKEYASU

(54) GAME DEVICE AND INFORMATION STORAGE MEDIUM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a competition type game device by which a game can be prevented from being monotonous, and which can be enjoyed by a beginner and also by an expert.

SOLUTION: In the game device, a self-character operated by a player fights against an opponent character in a specific game space. This game device comprises a storing portion 124 for storing the possessed item data of each character, an item operation portion 116, and a character reviving portion 126 for reviving the defeated character in the game space under a specific condition. The item operation portion 116 determines the item to be distributed from the possessed item of the defeated character in accordance with the specific rule, displays the same, and adds the item on the basis of the result of the acquisition to the possessed item of the character which gains the item to be distributed, further the possessed item of the defeated character is substrated in accordance with the specific rule, and the possessed item data of the storing means is updated on the basis of the result of the subtraction.



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-244533

(43) 公開日 平成11年(1999) 9月14日

(51) Int.Cl.⁶
A 6 3 F 9/22

識別記号

F I
A 6 3 F 9/22

C
H

審査請求 未請求 請求項の数13 F D (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願平10-73118

(22) 出願日 平成10年(1998) 3月6日

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 山木 健康

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式

会社ナムコ内

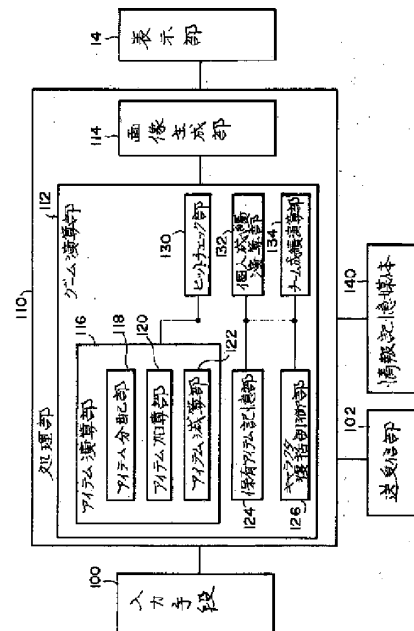
(74) 代理人 弁理士 布施 行夫 (外2名)

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置及び情報記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 ゲームが単調になりにくく、しかも初心者から上級者まで楽しむことができる対戦型のゲーム装置を提供すること。

【解決手段】 所定のゲーム空間内でプレーヤの操作する自キャラクターが敵キャラクターと対戦するゲーム装置である。このゲーム装置は、前記各キャラクターの保有アイテムデータを記憶する記憶部124と、アイテム演算部116と、前記撃破されたキャラクターを所定の条件の下でゲーム空間内に復活させるキャラクタ復活部126を含む。前記アイテム演算部116は、各キャラクターが撃破されたときに、所定のルールに従い撃破されたキャラクターの保有アイテムから分配対象アイテムを決定し表示する処理を行うとともに、前記分配対象アイテムを獲得したキャラクターの保有アイテムに、獲得結果に基づくアイテムを加算し、前記撃破されたキャラクターの保有アイテムを所定のルールに従い減算し、前記加減算結果に基づき前記記憶手段の保有アイテムデータを更新する処理を行う。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 所定のゲーム空間内でプレーヤの操作する自キャラクタが敵キャラクタと対戦するゲーム装置であって、

前記各キャラクタの保有アイテムデータを記憶する記憶手段と、

前記各キャラクタが撃破されたときに、所定のルールに従い撃破されたキャラクタの保有アイテムから分配対象アイテムを決定し表示するとともに、前記分配対象アイテムを獲得したキャラクタの保有アイテムに、獲得結果に基づくアイテムを加算し、前記撃破されたキャラクタの保有アイテムを所定のルールに従い減算し、前記加減算結果に基づき前記記憶手段の保有アイテムデータを更新するアイテム演算手段と、

前記撃破されたキャラクタを所定の条件の下でゲーム空間内に復活させるキャラクタ復活制御手段と、

を含み、各キャラクタが互いに相手の保有するアイテムの争奪ゲームを行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 請求項 1 において、

前記キャラクタ演算手段は、

前記各キャラクタが撃破されたときに、所定のルールに従い撃破されたキャラクタの保有アイテムから分配対象アイテムを決定し表示するアイテム分配手段と、

前記分配対象アイテムを獲得したキャラクタの保有アイテムに、獲得結果に基づくアイテムを加算し前記保有アイテムデータを更新するアイテム加算手段と、

前記撃破されたキャラクタの保有アイテムを所定のルールに従い減算し前記保有アイテムデータを更新するアイテム減算手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 請求項 1, 2 において、

前記アイテム分配手段は、

前記分配対象アイテムの表示を所定時間行い、

前記アイテム加算手段は、

前記表示時間内における所定のアイテム獲得動作を行ったキャラクタに、その獲得結果に基づきアイテムを加算することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】 請求項 1～3 のいずれかにおいて、

前記アイテム分配手段は、

前記分配対象アイテムを、複数の領域に分散表示し、

前記アイテム加算手段は、

各領域に表示されるアイテムに対しアイテム獲得動作を行ったキャラクタに、該当する領域の表示アイテムを加算することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 請求項 1～4 のいずれかにおいて、

前記アイテム分配手段は、

撃破されたキャラクタの保有アイテムの所定の割合を前記分配対象アイテムとして決定し、

前記キャラクタ減算手段は、

前記撃破前のキャラクタの保有アイテムから前記分配対

象アイテムを除算したアイテムを、キャラクタ復活時の新たな保有アイテムとして設定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】 請求項 1～5 のいずれかにおいて、ゲーム終了時における保有アイテムに基づき各キャラクタの順位を決定する手段を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】 敵チームと味方チームとに分かれて対戦する請求項 1～6 のいずれかに記載のゲーム装置において、

ゲーム終了時における各チームの保有アイテムに基づき各チームの勝敗を決定する手段を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 所定のゲーム空間内でプレーヤの操作する自キャラクタが敵キャラクタと対戦し、各キャラクタが互いに相手の保有するアイテムの争奪ゲームを行うための情報が記憶されたコンピュータ読みとり可能な情報記憶媒体であって、

前記情報は、

20 前記各キャラクタが撃破されたときに、所定のルールに従い撃破されたキャラクタの保有アイテムから分配対象アイテムを決定し表示するための第 1 の情報と、

前記分配対象アイテムを獲得したキャラクタの保有アイテムに、獲得結果に基づきアイテムを加算するための第 2 の情報と、

前記撃破されたキャラクタの保有アイテムを所定のルールに従い減算するための第 3 の情報と、

アイテムが減算された前記キャラクタを所定の条件の下で復活させるための第 4 の情報と、

30 を含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 9】 請求項 8 において、

前記第 1 の情報は、

前記分配対象アイテムの表示を所定時間行なうための情報を含み、

前記第 3 の情報は、

前記表示時間内における所定のアイテム獲得動作を行ったキャラクタに、その獲得結果に基づきアイテムを加算するための情報を含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 10】 請求項 8, 9 のいずれかにおいて、

40 前記第 1 の情報は、

前記分配対象アイテムを、複数の領域に分散表示するための情報を含み、

前記第 2 の情報は、

各領域に表示されるアイテムに対しアイテム獲得動作を行ったキャラクタに、該当する領域の表示アイテムを加算するための情報を含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 11】 請求項 8～10 のいずれかにおいて、

前記第 1 の情報は、

50 撃破されたキャラクタの保有アイテムの所定の割合を前

記分配対象アイテムとして決定するための情報を含み、前記第3の情報は、前記撃破前のキャラクターの保有アイテムから前記分配対象アイテムを除算したアイテムを、キャラクター復活時の新たな保有アイテムとして設定するための情報を含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項12】 請求項8～11のいずれかにおいて、ゲーム終了時における保有アイテムに基づき各キャラクターの順位を決定するための情報を含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項13】 敵チームと味方チームとに分かれて対戦するための情報が記憶された請求項8～12のいずれかに記載の情報記憶媒体において、ゲーム終了時における各チームの保有アイテムに基づき各チームの勝敗を決定するための情報を含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、所定のゲーム空間内で敵キャラクターと対戦するゲーム装置及び情報記憶媒体に関する。

【0002】

【背景技術及び発明が解決しようとする課題】従来より、プレーヤがゲーム空間内のプレーヤキャラクターを操作し、敵キャラクターと対戦する。対戦型ゲーム装置が知られている。

【0003】しかし、このような従来のゲーム装置は、単に敵キャラクターと互いに攻撃し合うことにより、ゲーム成績を競い合うように構成されていたため、ゲームの演出が単調になりやすく、最初は人気があっても簡単に飽きられてしまうことが多いという問題があった。

【0004】本発明は、このような課題に鑑みて成されたものであり、その目的は、ゲームが単調になりにくく、しかも初心者から上級者まで楽しんでもらうことができる対戦型のゲーム装置及びその情報記憶媒体を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】前記目的を達成するため、本発明は、所定のゲーム空間内でプレーヤの操作する自キャラクターが敵キャラクターと対戦するゲーム装置であって、前記各キャラクターの保有アイテムデータを記憶する記憶手段と、前記各キャラクターが撃破されたときに、所定のルールに従い撃破されたキャラクターの保有アイテムから分配対象アイテムを決定し表示するとともに、前記分配対象アイテムを獲得したキャラクターの保有アイテムに、獲得結果に基づくアイテムを加算し、前記撃破されたキャラクターの保有アイテムを所定のルールに従い減算し、前記加減算結果に基づき前記記憶手段の保有アイテムデータを更新するアイテム演算手段と、前記撃破されたキャラクターを所定の条件の下でゲーム空間内

に復活させるキャラクター復活制御手段と、を含み、各キャラクターが互いに相手の保有するアイテムの争奪ゲームを行うことを特徴とする。

【0006】本発明によれば、プレーヤは自キャラクターを操作し、敵キャラクターとの間で互いに撃破し合う対戦を行う。このような対戦としては、例えば敵味方が互いにシューティングデバイスを有し、互いに攻撃し合い、相手を撃破するように構成してもよい。また、格闘技で相手と対戦し、相手を撃破するように構成してもよい。

【0007】そして、一方のキャラクターが他方のキャラクターを撃破すると、撃破されたキャラクターの保有アイテムから、他のキャラクターへ分配する分配対象アイテムが決定されゲーム空間内に表示される。通常、この分配対象アイテムは、撃破されたキャラクターの周辺に表示される。

【0008】相手を倒したキャラクターは、この分配対象アイテムに対して所定の獲得動作を行う。この動作に成功したキャラクターは、現在の保有アイテムに、獲得結果に基づくアイテムが加算されることになる。

【0009】このようにして、各キャラクターは、相手を倒す毎に自分の保有アイテムを増やしてゆき、または相手に撃破される毎に、自分の保有アイテムが減少していくことになる。

【0010】このように、本発明によれば、各キャラクターは互いに相手を撃破するという対戦ゲームの面白さに加えて、各キャラクターが互いに相手の保有アイテムを争奪するというゲームの面白さも合わせて堪能することができ、この結果、ゲームをより白熱した面白いものとし、何度やってもプレーヤに飽きられにくく、稼働率の高いゲーム装置を実現することができる。

【0011】ここにおいて、前記キャラクター演算手段は、前記各キャラクターが撃破されたときに、所定のルールに従い撃破されたキャラクターの保有アイテムから分配対象アイテムを決定し表示するアイテム分配手段と、前記分配対象アイテムを獲得したキャラクターの保有アイテムに、獲得結果に基づくアイテムを加算し前記保有アイテムデータを更新するアイテム加算手段と、前記撃破されたキャラクターの保有アイテムを所定のルールに従い減算し前記保有アイテムデータを更新するアイテム減算手段と、を含むように形成することが好ましい。

【0012】また、本発明の情報記憶媒体は、所定のゲーム空間内でプレーヤの操作する自キャラクターが敵キャラクターと対戦し、各キャラクターが互いに相手の保有するアイテムの争奪ゲームを行うための情報が記憶されたコンピュータ読みとり可能な情報記憶媒体であって、前記情報は、前記各キャラクターが撃破されたときに、所定のルールに従い撃破されたキャラクターの保有アイテムから分配対象アイテムを決定し表示するための第1の情報と、前記分配対象アイテムを獲得したキャラクターの保有

アイテムに、獲得結果に基づきアイテムを加算するための第2の情報と、前記撃破されたキャラクタの保有アイテムを所定のルールに従い減算するための第3の情報と、アイテムが減算された前記キャラクタを所定の条件の下で復活させるための第4の情報と、を含むことを特徴とする。

【0013】またこの本発明において、前記アイテム分配手段は、前記分配対象アイテムの表示を所定時間行い、前記アイテム加算手段は、前記表示時間内における所定のアイテム獲得動作を行ったキャラクタに、その獲得結果に基づきアイテムを加算するように形成することが好ましい。

【0014】さらに、前記第1の情報は、前記分配対象アイテムの表示を所定時間行なうための情報を含み、前記第3の情報は、前記表示時間内における所定のアイテム獲得動作を行ったキャラクタに、その獲得結果に基づきアイテムを加算するための情報を含むように形成することが好ましい。

【0015】以上の構成とすることにより、仮にプレイヤーの操作するキャラクタが、敵キャラクタを撃破した場合でも、その直後に表示される分配対象アイテムに対して速やかに獲得動作を行わなければ、このアイテムを手に入れることはできない。これにより、より緊張感に富んだ面白いゲームを実現することができる。

【0016】また、本発明において、前記アイテム分配手段は、前記分配対象アイテムを、複数の領域に分散表示し、前記アイテム加算手段は、各領域に表示されるアイテムに対しアイテム獲得動作を行ったキャラクタに、該当する領域の表示アイテムを加算するように形成することが好ましい。

【0017】さらに、前記第1の情報は、前記分配対象アイテムを、複数の領域に分散表示するための情報を含み、前記第2の情報は、各領域に表示されるアイテムに対しアイテム獲得動作を行ったキャラクタに、該当する領域の表示アイテムを加算するための情報を含むように形成することが好ましい。

【0018】すなわち、相手キャラクタを撃破した際に、分配対象アイテムが多数表示される場合に、これを一個所に表示すると、このアイテムの獲得動作が極めて簡単なものになってしまう。そこで、本発明によれば、分配対象アイテムを、複数の領域に分散表示することにより、アイテム獲得動作の難易度を高め、ゲームをより緊張感を与え、面白いものとする事ができる。

【0019】特に、ゲーム空間内に複数のキャラクタが常時存在する場合には、相手キャラクタを倒した場合でも、その後複数の領域に分散表示される分配対象アイテムをスムーズに獲得しなければ、その間に他のキャラクタにこの分配対象アイテムを獲得されてしまう。従って、本発明によれば、各キャラクタが互いに相手の保有するアイテムの争奪ゲームを、より緊張感の高いものと

することができる。これにより、本発明によれば、例えば複数のプレイヤーが敵味方に分かれて対戦ゲームを行う場合に、各プレイヤーが何度やってもゲームに飽きず、再度ゲームへチャレンジする稼働率の高いゲーム装置を実現することが可能となる。

【0020】また、前記アイテム分配手段は、撃破されたキャラクタの保有アイテムの所定の割合を前記分配対象アイテムとして決定し、前記キャラクタ減算手段は、前記撃破前のキャラクタの保有アイテムから前記分配対象アイテムを除算したアイテムを、キャラクタ復活時の新たな保有アイテムとして設定するように形成することが好ましい。

【0021】さらに、前記第1の情報は、撃破されたキャラクタの保有アイテムの所定の割合を前記分配対象アイテムとして決定するための情報を含み、前記第3の情報は、前記撃破前のキャラクタの保有アイテムから前記分配対象アイテムを除算したアイテムを、キャラクタ復活時の新たな保有アイテムとして設定するための情報を含むように形成することが好ましい。

【0022】また、本発明のゲーム装置は、ゲーム終了時における保有アイテムに基づき各キャラクタの順位を決定する手段を含むように形成することが好ましい。

【0023】さらに、本発明の情報記憶媒体は、ゲーム終了時における保有アイテムに基づき各キャラクタの順位を決定するための情報を記憶するように形成することが好ましい。

【0024】以上の構成とすることにより、各プレイヤーの獲得した保有アイテムに基づき、各プレイヤーの順位が決定されることになるため、より緊張感に富み面白いアイテム争奪型の対戦ゲームを実現することができる。

【0025】また、敵チームと味方チームとに分かれて対戦する場合、本発明のゲーム装置は、ゲーム終了時における各チームの保有アイテムに基づき各チームの勝敗を決定する手段を含むように形成することが好ましい。

【0026】また、本発明の情報記憶媒体は、敵チームと味方チームとに分かれて対戦するための情報が記憶されている場合には、ゲーム終了時における各チームの保有アイテムに基づき各チームの勝敗を決定するための情報を含むように形成することが好ましい。

【0027】以上の構成とすることにより、各プレイヤーは、敵味方に分かれてのチーム戦としての楽しさを味わうことができる。この結果、同じチームに属するプレイヤー同士の団結力を高め、より白熱した対戦型ゲームを行うことができるゲーム装置の実現が可能となる。

【0028】

【発明の実施の形態】次に本発明の好適な実施の形態を、シューティングゲーム装置を例に取り説明する。

【0029】図1には、本発明が適用されたシューティングゲーム装置の好適な実施の形態が示されている。

【0030】本実施の形態のゲーム装置は、互いに接続

された4台のゲーム機10-1~10-4を含み、前記各ゲーム機10には、それぞれ表示部14-1~14-4と、シューティングデバイスとしてのマシンガン12-1~12-4とが設けられ、最大4人で、敵味方に分かれてシューティングゲームを楽しむことができるように構成されている。

【0031】前記各マシンガン12-1~12-4は、ハウジングの一部を構成する基体11上に、前後左右にスライド自在に取付け固定された移動型取付台20-1~20-4上に、水平方向に回転自在に取付け固定されて

【0032】図2には、ゲーム空間としての三次元オブジェクト空間内を移動するプレーヤキャラクタオブジェクト200と、このキャラクタオブジェクト200の三人称視点位置に設定された仮想カメラ210との関係が示されている。前記仮想カメラ210は、プレーヤキャラクタオブジェクトの後方斜め上方から、プレーヤキャラクタオブジェクト200を含めた前方の景色を映し出すように設定されている。従って、各ゲーム機10-1~10-4のディスプレイ14-1~14-4上には、このオブジェクト空間内を移動する各プレーヤキャラクタオブジェクト200と共に、このプレーヤキャラクタオブジェクト200の前方に見える景色がゲーム画面として表示されることになる。

【0033】各ゲーム機10-1~10-4は、マシンガン12-1~12-4を取付台20-1~20-4とともに前後左右に移動することにより、オブジェクト空間内のプレーヤキャラクタオブジェクト200を前後左右に移動させ、さらにマシンガン12を左右方向に回転させることにより、前記プレーヤキャラクタオブジェクト200の向きを変えることができるように形成されている。このようにして、各プレーヤはオブジェクト空間内においてプレーヤキャラクタオブジェクト200を移動しながら所定のターゲットを探し出し、マシンガン12のトリガーを引いて擬似的な弾を発射することにより、敵キャラクタオブジェクトとの間で銃撃戦ゲームを楽しむことができる。

【0034】図3には、前記各ゲーム機10-1~10-4の機能ブロック図が示されており、各ゲーム機10-1~10-4は、互いに送受信部102を介して他のゲーム機との間でデータの送受信を行い、互いに同一のオブジェクト空間内でマルチプレーヤ型のシューティングゲームを行うことができるように構成されている。

【0035】ここで入力部100は、プレーヤが例えば図1に示すマシンガン12などを操作することにより操作データを入力するためのものであり、入力部100で得られた操作データは処理部110へ入力される。

【0036】前記処理部110は、入力部100から入力されるデータと所与のプログラムなどに基づいて、オブジェクト空間内にオブジェクトを配置する処理や、こ

のオブジェクト空間を所与の視点位置、視線方向から見た画像（仮想カメラ210の撮影画像）を生成する処理を行うものである。この処理部110の機能は、CPU（CISC型、RISC型）、DSP、画像生成IC、メモリ等のハードウェアにより実現できる。

【0037】情報記憶媒体140は、プログラムやデータを記憶するものである。この情報記憶媒体140の機能は、CD-ROM、ゲームカセット、ICカード、MO、FD、DVD、ハードディスク、メモリなどのハードウェアにより実現できる。処理部110は、この情報記憶媒体140からのプログラムやデータに基づいて種々の処理を行うことになる。

【0038】前記処理部110は、ゲーム演算部112と、画像生成部114とを含む。

【0039】前記ゲーム演算部112は、送受信部102を介して他のゲーム機10と送受信されるゲームデータ、入力部100からの入力データ及び所定のゲームプログラムなどに基づき、ゲームモードの設定処理、ゲームの進行処理、移動体の位置や方向を決める処理、視点位置や視線方向を決める処理、オブジェクト空間へオブジェクトを配置する処理などを行う。

【0040】画像生成部114は、ゲーム演算部112により設定されたオブジェクト空間を所与の視点（仮想カメラ210）から見た画像を生成する処理を行う。ここで生成された画像は表示部14に表示される。

【0041】本実施の形態において、前記ゲーム演算部112は、所定の3次元オブジェクト空間内でプレーヤの操作する自キャラクタオブジェクト200が敵キャラクタオブジェクトと互いにシューティングによる対戦をしながら、各キャラクタオブジェクトが互いに相手の保有するアイテムの争奪ゲームを行うためのゲーム演算処理を行う。本実施の形態では、前記アイテムとして勳章オブジェクトが用いられ、この勳章オブジェクトの争奪ゲームを行う。

【0042】このため、前記ゲーム演算部112は、アイテム演算部116、保有アイテム記憶部124、キャラクタ復活制御部126、ヒットチェック部130、個人成績演算部132、チーム成績演算部134を含むように形成されている。

【0043】前記ヒットチェック部130は、オブジェクト空間内において、各キャラクタオブジェクトが敵キャラクタオブジェクト目掛けてシューティングを行なったとき、そのシューティングによるショットが標的となるキャラクタオブジェクトに命中したか否かを判断すると共に、このシューティングされた弾の命中により、相手キャラクタオブジェクトが撃破されたか否かの判断を行う。

【0044】前記保有アイテム記憶部124には、前記各キャラクタオブジェクトの保有アイテムデータが記憶される。ここでは各キャラクタオブジェクトの保有する

勳章アイテム数がアイテムデータとして記憶される。

【0045】前記アイテム演算部116は、前記各キャラクターが撃破されたときに、所定のルールに従い撃破されたキャラクターの保有アイテムから分配対象アイテムを決定し表示する処理を行う。ここでは、分配対象アイテムを勳章オブジェクトとして表示する処理を行う。さらに、前記アイテム演算部116は、前記分配対象アイテムを獲得したキャラクターの保有アイテムに、獲得結果に基づくアイテムを加算し、前記撃破されたキャラクターの保有アイテムを所定のルールに従い減算し、前記加減算結果に基づき前記保有アイテム記憶部124の保有アイテムデータを更新する処理を行う。ここでは単純に保有アイテム数に獲得アイテム数を加算し、更に保有アイテム数から分配対象アイテム数を減算する処理を行う。

【0046】前記キャラクター復活制御部126は、前記撃破されたキャラクターを所定の条件の下でオブジェクト空間内に復活させる処理を行う。

【0047】前記個人成績演算部132は、ゲーム終了時に各キャラクターオブジェクトのもつアイテム数により、各キャラクターオブジェクトの順位を決定する処理を行う。

【0048】前記チーム成績演算部134は、ゲーム終了時に、各チームに属するキャラクターオブジェクトの保有アイテム数の合計により、チームの勝敗を決定する処理を行う。

【0049】本実施の形態において、前記アイテム演算部116は、アイテム分配部118、アイテム加算部120、アイテム減算部122を含む。

【0050】前記アイテム分配部118は、前記シューティングにより撃破されたキャラクターオブジェクトが存在すると判断された場合には、当該キャラクターオブジェクトの保有アイテム数から所定のルールに従い分配対象アイテムを決定する処理を行う。そして、決定された分配対象アイテムを表す勳章オブジェクトを、撃破されたキャラクターオブジェクトの周囲に分散配置し、所定時間表示する処理を行う。

【0051】本実施の形態では、撃破されたキャラクターオブジェクトの保有するアイテム数（勳章の数）の、8割のアイテム（勳章）を分配対象アイテムとして設定する。そして、この分配対象アイテム220を例えば図4（B）に示すように、勳章オブジェクトとして撃破されたキャラクターオブジェクト210を中心として4個所の領域に分散表示する。

【0052】図4（A）には、この分配対象アイテム220の分散表示のためのルールが示されている。本実施の形態では、撃破されたキャラクターオブジェクトの位置をA領域とし、このA領域を中心として、その周囲にB～Hの8個の領域をマトリックス状に設定している。そして、分配対象アイテム220を4分割し、これをA領域の周囲のB～Eの4個所に分散表示する。なお、必要

に応じて分散領域の数は任意に設定することができる。

【0053】前記アイテム加算部120は、前記分配対象アイテム220の表示中に、このアイテム220に触れる動作を行ったキャラクターオブジェクトが、当該アイテム220を獲得したと判断し、そのキャラクターオブジェクトの保有アイテムに、この獲得アイテムを加算する処理を行う。前記分配対象アイテム220は、キャラクターオブジェクトが撃破されてから、一定時間（例えば9秒程度）表示され、最後の2秒間プリンクしてから消滅する。従って、このアイテム表示時間中に、キャラクターオブジェクトがアイテム220に触れるようなアイテム獲得動作を行うことにより、このキャラクターオブジェクトは、当該アイテム220を獲得し、自分の保有アイテムにこれを加算することができる。この表示期間中にアイテム獲得動作を行わなければ、分配対象アイテム220は消滅し、アイテムの獲得はできない。

【0054】本実施の形態では、前述したように分配対象アイテム220は4個所の領域に分散配置されるため、敵を倒したキャラクターオブジェクトは、その時点から9秒以内に、前記4個所の分散領域を効率よく回らなければ、全ての分配対象アイテム220を獲得することはできない。このようにして分配対象アイテム220の獲得のための難易度をあげることで、ゲームとしての緊張感及び面白さを高めることができる。

【0055】なお、分配対象アイテム220の分散領域を増やすほど、アイテム獲得の難易度が高まるため、前記アイテム分配部128は、必要に応じてアイテムの分散領域の数や位置を変化させるように形成してもよく、例えばゲームの前半では分配対象領域の数を少なく設定し、プレーヤが慣れてきたゲームの後半では分配対象領域の数を多くするようにしてもよい。

【0056】前記アイテム減算部122は、キャラクターオブジェクトが撃破されると、当該キャラクターオブジェクトの保有アイテムを所定のルールに従い減算する処理を行う。ここでは、当該キャラクターオブジェクトの8割のアイテムが分配対象アイテム220として設定されるため、残りの2割のアイテムが、撃破されたキャラクターオブジェクトの新たな保有アイテムとして設定される。

【0057】前記キャラクター復活部126には、キャラクターオブジェクトが撃破されると、当該キャラクターオブジェクトをオブジェクト空間から消滅させ、一定時間経過後に再度復活させる処理を行う。このとき復活したキャラクターオブジェクトは、前記アイテム減算部122により設定された保有アイテムを有することになる。

【0058】図5には、本実施の形態のゲーム装置の動作フローチャートが示され、図6～図10には、ゲーム開始から終了までの間に表示部14上に表示されるゲーム画面の具体例が示されている。

【0059】本実施の形態のゲーム装置は、最大4人のプレーヤが参加し、敵味方の2組に分かれて行うチーム

対戦型のシューティングゲームを行う。

【0060】各プレーヤは、敵を倒して勳章アイテムを奪い、より多くの勳章アイテムを集めることにより、個人成績を上げ、さらにチーム成績を上げることができる。

【0061】ゲーム中に各プレーヤの使用する武器は、マシンガン12の1種類だけであり、このマシンガン12から発射された弾は味方には当たらないように設定されている。このマシンガンによって倒されたキャラクタオブジェクトは、ゲーム中何度でも復活することができる。

【0062】敵を倒すと、倒れた敵の上に、その敵が持っていた勳章アイテムの何割かが分配用の勳章アイテム220として現れ、これを獲得することができる。勳章アイテム220の上を、キャラクタオブジェクトが通過すると、そのキャラクタオブジェクトが勳章アイテム220を手に入れることができる。

【0063】同様に、各プレーヤのキャラクタオブジェクトが倒されると、そのキャラクタオブジェクトの持っていた勳章アイテムの何割かが敵に奪われることになる。

【0064】制限時間でゲームが終了し、勳章アイテムを多く持っていたチームが勝利する。さらに、個人成績も集めた勳章アイテムの数で決定される。

【0065】まずゲームがスタートすると、各ゲーム機10-1~10-4の表示部14上には、図6(A)に示すチーム選択画面が表示される。各プレーヤは、「緑軍」または「白軍」のいずれかのチームを選択する(ステップS10)。「緑軍」、「白軍」は、それぞれ4名のキャラクタオブジェクトでチームが構成される。このオブジェクト空間内には、4人のプレーヤの操作する4個のキャラクタオブジェクト(戦士オブジェクト)以外に、コンピュータの操作する4個のキャラクタオブジェクト(戦士オブジェクト)が登場し、前記ステップS10で各プレーヤがチーム選択を行った後、コンピュータの操作するキャラクタオブジェクトのチーム選択が行われ、各チームが4個のキャラクタオブジェクトで構成されるように自動的にチーム編成が成される。

【0066】チーム選択が終了すると、次に図6(B)に示すように、ゲームの内容の説明画面が表示される。これにより各プレーヤは、ゲームの内容を理解することができる。

【0067】ステップS12では、前記8個のキャラクタ全員にそれぞれ4個の勳章アイテムが自動的に付与される初期設定が成される。

【0068】次に、ステップS14で実際にゲームが開始されると、各ゲーム機10-1~10-4の表示部14-1~14-4上には、それぞれのプレーヤが操作するプレーヤキャラクタオブジェクト200を、図2に示す仮想カメラ210から見た景色が、例えば図6(C)

に示すゲーム画面として表示される。各プレーヤは、マシンガン12-1~12-4を、前後左右に動かし、さらにこれを左右方向に回転させることにより、オブジェクト空間内を自由に移動し敵を見つけ出す。

【0069】図6(D)には、前方に敵キャラクタオブジェクト210が登場するゲーム画面が表示されている。プレーヤはマシンガン12を操作して敵210に照準を合わせ、トリガーを引く。これにより、図7(A)に示すようなゲーム画面が表示される。

10 【0070】ステップS16では、この攻撃により敵キャラクタオブジェクト210を撃破したか否かが判断される。

【0071】敵キャラクタオブジェクト210を撃破したと判断されると、次のステップS18において、そのキャラクタオブジェクト210の保有アイテム数の8割(小数点以下は四捨五入する)の数の勳章アイテムが、分配対象アイテムとして決定される。

20 【0072】そして、この分配対象アイテム220が、図7(B)に示すように、敵キャラクタオブジェクト210の周囲に分散表示される(ステップS20)。

【0073】このとき、各分配対象アイテム220は、前述した図4(A)に示すように、敵キャラクタオブジェクト220の位置A領域を中心として、その周囲の4箇所B~Eに分散表示される。ここでは、3個の勳章アイテム220が、3つの領域B、C、Dに分散表示される。

30 【0074】このとき、前記分配対象アイテム220は、約9秒間表示されるため、この時間内に、プレーヤはキャラクタオブジェクト200を移動操作して、図7(C)~(D)に示すように各領域B、C、Dを通過するアイテム獲得動作を行う。各アイテムの獲得動作が成功すると(ステップS22)、その分配対象アイテム220を獲得することができる(ステップS24)。獲得したアイテム220は、プレーヤキャラクタオブジェクト200の保有アイテムに加算される。全ての領域の分散対象アイテム220を獲得すると、表示部14上には図8(A)に示すように、プレーヤキャラクタオブジェクト200のメダル獲得アクションが表示される。

40 【0075】また、撃破された敵キャラクタオブジェクト220は、このオブジェクト空間から自動的に消え、一定時間経過後に所定の場所から再度オブジェクト空間に復活する。復活したキャラクタオブジェクトの保有アイテム数は、撃破される前の保有アイテム数から、前述した分配対象アイテム数を減算した数に減っている(ステップS26、S28)。

【0076】図8(B)~(D)、図9(A)~(C)は、プレーヤキャラクタオブジェクト200が敵キャラクタオブジェクト210により攻撃された場合のゲーム画面の一例が表示されている。

50 【0077】例えば、図8(B)に示すように、突然プ

レーヤキャラクタオブジェクト200が攻撃された場合を想定する。このとき、図8(C)、(D)に示すように、その攻撃方向を向くと、プレーヤキャラクタオブジェクト200を攻撃している敵キャラクタオブジェクト210を見ることができる。

【0078】このとき、プレーヤキャラクタオブジェクト200が所定のダメージを受けると、図9(A)に示すように敵に撃破されてしまう。そして、撃破されたプレーヤキャラクタオブジェクト200の周囲には、図9(B)、(C)に示すように分配対象アイテム220が分散表示され(ステップS18、S20)、敵キャラクタオブジェクト210が分配対象アイテム220と接触することにより当該アイテム220は敵に奪われることになる(ステップS22、S24)。

【0079】このとき、プレーヤキャラクタオブジェクト200の保有アイテム数は、撃破される前のアイテム数の2割程度に減少し(ステップS26)、一定時間経過後に図9(D)に示すようにオブジェクト空間内に復活する(ステップS28)。

【0080】このようなアイテム争奪型のシューティングゲームを、所定のゲーム時間が終了するまで行う。ゲーム終了前の数秒間は、表示部14上に図10(A)、(B)に示すようなゲーム終了前の残り時間が表示される。

【0081】そして、ステップS30で、ゲームが終了したと判断されると、各チームに属するキャラクタオブジェクトの保有する勳章アイテムの合計数に基づき、チームの勝敗が決定されて、図10(C)に示すように、チーム勝敗表示が行われ、その後図10(D)に示すように、各キャラクタオブジェクトの保有する勳章アイテム数に基づき、各キャラクタオブジェクトの個人成績が表示される(ステップS32)。

【0082】このように、本実施の形態によれば、シューティングによる対戦と、メダル争奪という2つの要素を組み合わせることにより、シューティングゲームとしての解り易さを損なうことなく、より緊張感に富み、繰り返しやってもプレーヤに飽きられることのない面白いゲームを行うことができるゲーム装置を実現することができる。

【0083】次に、本実施形態を実現できるハードウェアの構成の一例について図11を用いて説明する。

【0084】同図に示す装置では、CPU1000、ROM1002、RAM1004、情報記憶媒体1006、音生成IC1008、画像生成IC1010、I/Oポート1012、1014が、システムバス1016により相互にデータ送受信可能に接続されている。そして前記画像生成IC1010にはディスプレイ1018が接続され、音生成IC1008にはスピーカ1020が接続され、I/Oポート1012にはコントロール装置1022が接続され、I/Oポート1014には通信

装置1024が接続されている。

【0085】情報記憶媒体1006は、プログラム、表示物を表現するための画像データ、音データ等が主に格納されるものである。例えば家庭用ゲーム装置ではゲームプログラム等を格納する情報記憶媒体としてCD-ROM、ゲームカセット、DVD等が用いられる。また業務用ゲーム装置ではROM等のメモリが用いられ、この場合には情報記憶媒体1006はROM1002になる。

【0086】コントロール装置1022はゲームコントローラ、操作パネル等に相当するものであり、プレーヤがゲーム進行に応じて行う判断の結果を装置本体に入力するための装置である。

【0087】情報記憶媒体1006に格納されるプログラム、ROM1002に格納されるシステムプログラム(装置本体の初期化情報等)、コントロール装置1022によって入力される信号等に従って、CPU1000は装置全体の制御や各種データ処理を行う。RAM1004はこのCPU1000の作業領域等として用いられる記憶手段であり、情報記憶媒体1006やROM1002の所与の内容、あるいはCPU1000の演算結果等が格納される。また本実施形態を実現するための論理的な構成を持つデータ構造は、このRAM又は情報記憶媒体上に構築されることになる。

【0088】更に、この種の装置には音生成IC1008と画像生成IC1010とが設けられていてゲーム音やゲーム画像の好適な出力が行えるようになっている。音生成IC1008は情報記憶媒体1006やROM1002に記憶される情報に基づいて効果音やバックグラウンド音楽等のゲーム音を生成する集積回路であり、生成されたゲーム音はスピーカ1020によって出力される。また、画像生成IC1010は、RAM1004、ROM1002、情報記憶媒体1006等から送られる画像情報に基づいてディスプレイ1018に出力するための画素情報を生成する集積回路である。なおディスプレイ1018として、いわゆるヘッドマウントディスプレイ(HMD)と呼ばれるものを使用することもできる。

【0089】また、通信装置1024はゲーム装置内部で利用される各種の情報を外部とやりとりするものであり、他のゲーム装置と接続されてゲームプログラムに応じた所与の情報を送受したり、通信回線を介してゲームプログラム等の情報を送受することなどに利用される。

【0090】そして、図1～図10で説明した種々の処理は、図5のフローチャートに示した処理等を行うプログラムを格納した情報記憶媒体1006と、該プログラムに従って動作するCPU1000、画像生成IC1010、音生成IC1018などによって実現される。なお画像生成IC1010、音生成IC1008等で行われる処理は、CPU1000あるいは汎用のDSP等に

よりソフトウェア的に行ってもよい。

【0091】なお、前述した図1は、本実施の形態を業務用ゲーム装置に適用した場合の例を示すものである。この場合、装置に内蔵されるシステム基板1106には、CPU、画像生成IC、音生成ICが実装されている。そして、所定のゲーム空間内でプレーヤの操作する自キャラクターが敵キャラクターと対戦し、各キャラクターが互いに相手の保有するアイテムの争奪ゲームを行うための情報であって、前記各キャラクターが撃破されたときに、所定のルールに従い撃破されたキャラクターの保有アイテムから分配対象アイテムを決定し表示するための第1の情報と、前記分配対象アイテムを獲得したキャラクターの保有アイテムに、獲得結果に基づきアイテムを加算するための第2の情報と、前記撃破されたキャラクターの保有アイテムを所定のルールに従い減算するための第3の情報と、アイテムが減算された前記キャラクターを所定の条件の下で復活させるための第4の情報とを含む情報などは、システム基板1106上の情報記憶媒体であるメモリ1108に確保される。以下、これらの情報を格納情報と呼ぶ。これらの格納情報は、上記種々の処理を行うためのプログラムコード、画像情報、音情報、表示物の形態情報、テーブルデータ、リストデータ、プレーヤ情報の少なくとも1つを含むものである。

【0092】図12(A)に、本実施の形態を家庭用ゲーム装置に適用した場合の例を示す。

【0093】プレーヤはディスプレイ1200に映し出されたゲーム画像を見ながら、ゲームコントローラ1202、1204を操作してゲームを楽しむ。この場合、上記格納情報は、本体装置に着脱自在な情報記憶媒体であるCD-ROM1206、ICカード1208、1209等に格納されている。

【0094】図12(B)に、ホスト装置1300と、このホスト装置1300と通信回線1302を介して接続される端末1304-1~1304-nを含むゲーム装置に本実施形態を適用した場合の例を示す。この場合、上記格納情報は、例えばホスト装置1300が制御可能な磁気ディスク装置、磁気テープ装置、メモリ等の情報記憶媒体1306に格納されている。端末1304-1~1304-nが、CPU、画像生成IC、音生成ICを有し、スタンドアロンでゲーム画像、ゲーム音を生成できるものである場合には、ホスト装置1300からは、ゲーム画像、ゲーム音を生成するためのゲームプログラム等が端末1304-1~1304-nに配送される。一方、スタンドアロンで生成できない場合には、ホスト装置1300がゲーム画像、ゲーム音を生成し、これを端末1304-1~1304-nに伝送し端末において出力することになる。

【0095】なお、本発明は上記実施の形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能である。

【0096】例えば、前記実施の形態では、ゲームの結

果に直接影響する勲章アイテム220の争奪のみを行う場合を例に取り説明したが、必要に応じて相手を攻撃するためのアイテムや、自分を守るための防御用のアイテムなど、ゲーム結果に間接的に影響を与えるアイテムの争奪を行うように形成してもよい。

【0097】また、前記実施の形態では、シューティング型のゲームを行う場合を例に取り説明したが、本発明はこれに限らず、例えば、プレーヤキャラクターと敵キャラクターとが格闘技で技を競い合いながら対戦するゲームにも適用することができる。

【0098】

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明が適用されたゲーム装置の実施の形態の外観説明図である。

【図2】プレーヤキャラクターオブジェクトと仮想カメラとの関係を示す説明図である。

【図3】本実施の形態のゲーム装置の機能ブロック図である。

【図4】同図(A)は、アイテムの分散表示エリアの説明図であり、同図(B)は、分散表示エリアにアイテムを表示したゲーム画面の一例を示す説明図である。

【図5】本実施の形態のゲーム装置の動作を示すフローチャート図である。

【図6】同図(A)~(D)は、表示部に表示されるゲーム画面の具体例の説明図である。

【図7】同図(A)~(D)は、ゲーム画面の具体例の説明図である。

【図8】同図(A)~(D)は、ゲーム画面の具体例の説明図である。

【図9】同図(A)~(D)は、ゲーム画面の具体例の説明図である。

【図10】同図(A)~(D)は、ゲーム画面の具体例の説明図である。

【図11】本実施の形態を実現できるハードウェアの構成の一例を示す図である。

【図12】本発明が適用される他の実施の形態の例を示す図である。

【符号の説明】

- 10 ゲーム機
- 12 シューティングデバイスとしてのマシンガン
- 100 入力部
- 110 処理部
- 116 アイテム演算部
- 118 アイテム分配部
- 120 アイテム加算部
- 122 アイテム減算部
- 124 保有アイテム記憶部
- 126 キャラクタ復活部
- 132 個人成績演算部
- 134 チーム成績演算部

(10)

特開平11-244533

18

17

130 ヒットチェック部

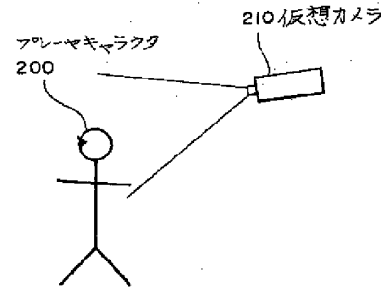
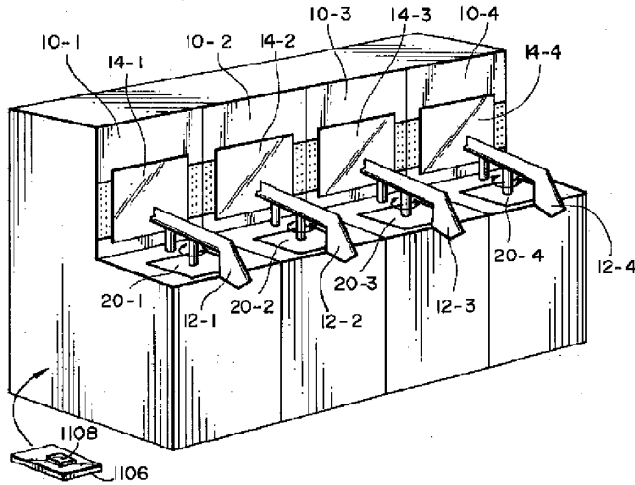
* 200 プレーヤキャラクタオブジェクト

140 情報記憶媒体

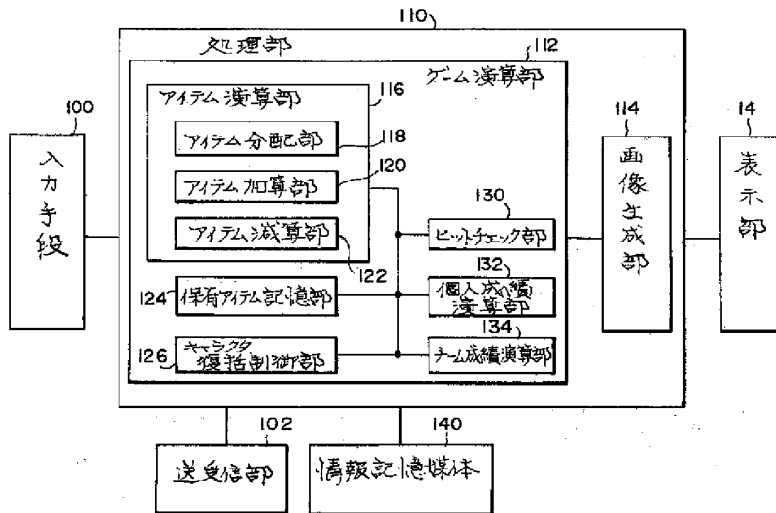
*

【図1】

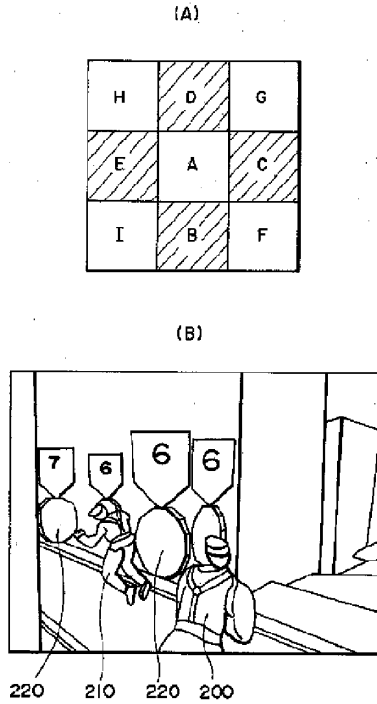
【図2】



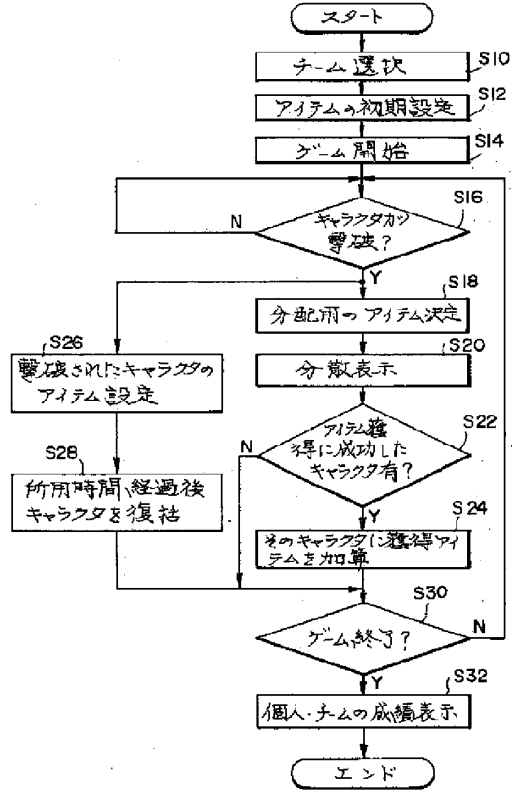
【図3】



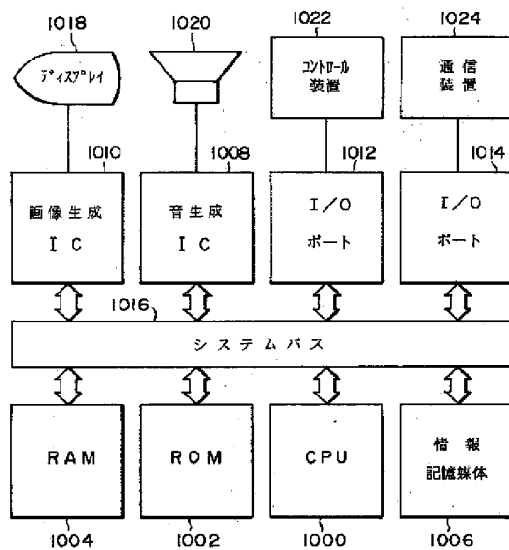
【図4】



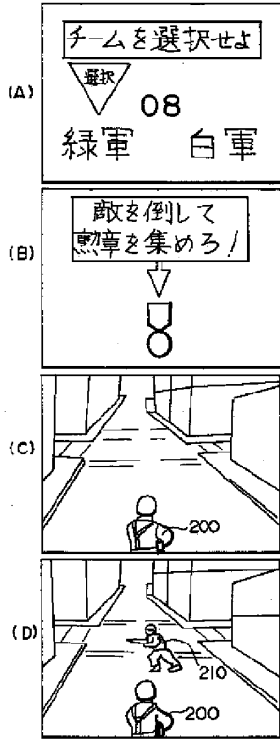
【図5】



【図11】



【図6】



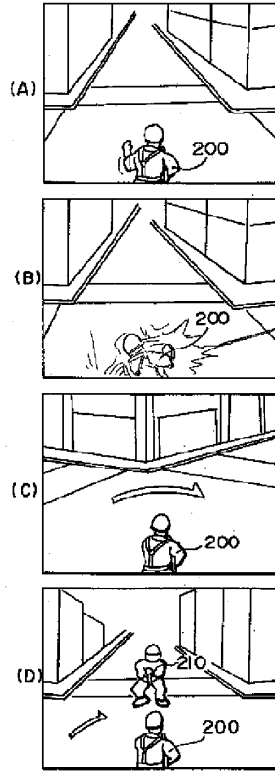
エントリー画面で参加チームを決定。

説明画面。

ゲーム開始!

早くも敵軍の兵士を発見。

【図8】



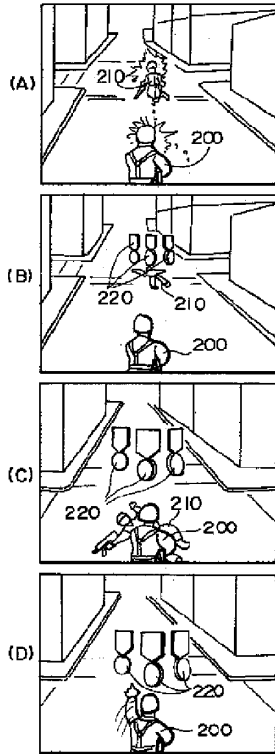
やった!
敵のメダル勲章を奪ったぞ!

痛ッ……!
突然どこからかの銃弾が!

右を向くと……

何と!
敵兵が自分を攻撃していた!

【図7】



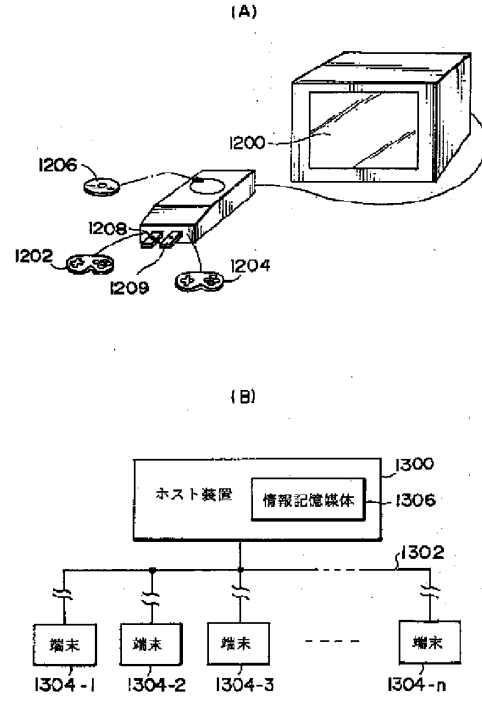
ただちに攻撃!

敵兵を倒すと
メダル勲章が
現われた!

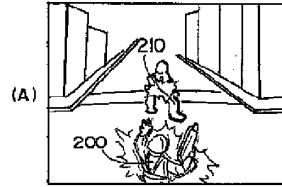
よし。
そのメダル勲章を
取りに行け。

勲章マークを
通過すると
所持勲章数が増加。

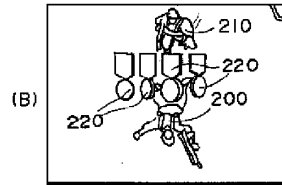
【図12】



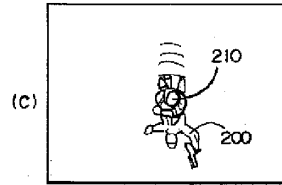
【図9】



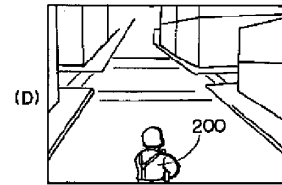
ウフッ。
やられてしまった…



横たわる自分を
踏みつけて行く敵兵。

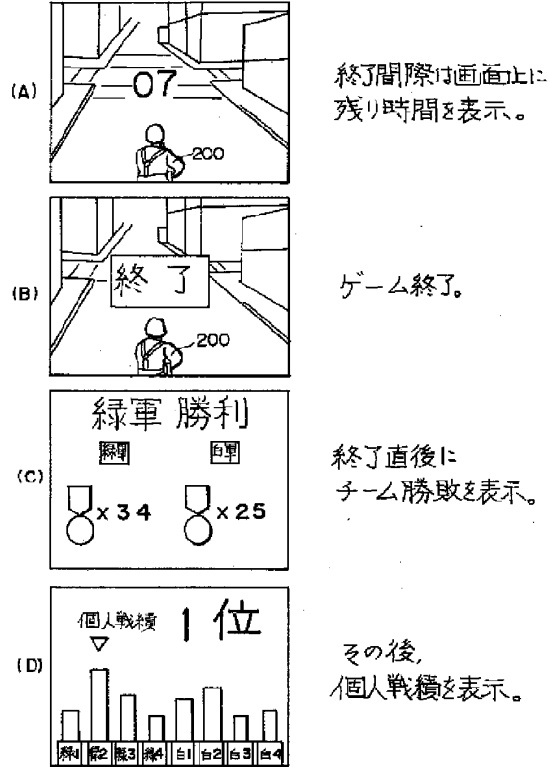


とうとう自分の
メダル勲章が敵に
奪われてしまった



くそー。
復活地点から
晒辱戦だ。

【図10】



(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2011-110139

(P2011-110139A)

(43) 公開日 平成23年6月9日(2011.6.9)

(51) Int. Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/12 (2006.01) A 6 3 F 13/12 Z 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 32 頁)

(21) 出願番号	特願2009-267418 (P2009-267418)	(71) 出願人	000134855 株式会社バンダイナムコゲームス 東京都品川区東品川4丁目5番15号
(22) 出願日	平成21年11月25日 (2009.11.25)	(74) 代理人	100124682 弁理士 黒田 泰
		(74) 代理人	100104710 弁理士 竹腰 昇
		(74) 代理人	100090479 弁理士 井上 一
		(72) 発明者	下野 昌隆 東京都品川区東品川四丁目5番15号 株 式会社バンダイナムコゲームス内 Fターム(参考) 2C001 BC00 BC10 CB08

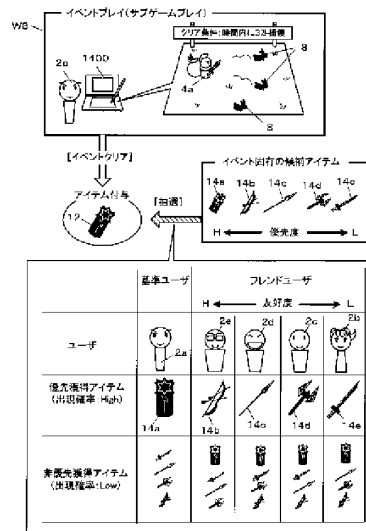
(54) 【発明の名称】 サーバシステム、及びアイテム管理方法

(57) 【要約】

【課題】 アイテムのプレゼントを要素としたユーザ間のコミュニケーションを促進する。

【解決手段】 イベントプレイに伴うアイテム付与に関して、ユーザ毎に、イベント固有の候補アイテム1 4 a～1 4 e内から出現率が他よりも特に高い優先獲得アイテムを設定する。そして、優先獲得アイテムとされる種類は、基準ユーザ2 a及びそのフレンドユーザ2 b～2 e内で分散するように設定される。結果として、イベントをプレイして付与されるアイテムの種類はユーザ毎に偏りが生じ、各ユーザは優先獲得アイテムを複数獲得し易いが非優先獲得アイテムを入手しづらくなり、ユーザ間のプレゼントを促すこととなる。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ユーザがゲームをプレイする端末装置が通信接続するサーバシステムであって、
 所定のアイテム付与処理において付与される前記ゲームにおいて利用可能な付与アイテムをユーザ別に固有に選定する付与アイテム選定手段と、

前記アイテム付与処理の実行に応じて、対応するユーザに固有に選定された前記付与アイテムを当該ユーザに付与して当該ユーザの保有アイテムを更新記憶する保有アイテム記憶手段と、

各ユーザそれぞれのフレンドユーザを登録するフレンド登録手段と、

前記端末装置或いはユーザ端末からのアイテム譲渡要求に応じて、当該ユーザと当該ユーザについて登録されたフレンドユーザとの間で、前記保有アイテム記憶手段に記憶された保有アイテムの譲渡を行い前記保有アイテム記憶手段の記憶内容を更新するアイテム譲渡手段と、

を備えたサーバシステム。

10

【請求項 2】

前記付与アイテム選定手段は、一のユーザ及び当該一のユーザについて登録されたフレンドユーザのユーザ内で、付与アイテムの種類が分散するようにユーザ別に付与アイテムを選定する、

請求項 1 に記載のサーバシステム。

【請求項 3】

前記フレンド登録手段により登録された各ユーザそれぞれのフレンドユーザについて当該ユーザとの間の友好度を可変に決定する友好度決定手段を更に備え、

前記付与アイテム選定手段は、一のユーザのフレンドユーザ内における当該フレンドユーザの友好度の順位が所定順位以内のユーザ内で、付与アイテムの種類が分散するように付与アイテムを選定する、

請求項 1 に記載のサーバシステム。

20

【請求項 4】

前記フレンド登録手段により登録された各ユーザそれぞれのフレンドユーザについて当該ユーザとの間の友好度を可変に決定する友好度決定手段と、

前記付与アイテム別に優先度を設定するアイテム優先度設定手段と、

を更に備え、

前記付与アイテム選定手段は、一のユーザについて登録されたフレンドユーザそれぞれの付与アイテムを、当該一のユーザのフレンドユーザ内における当該フレンドユーザの友好度の順番と、前記アイテム優先度設定手段により設定された優先度とに基づいて選定する、

請求項 1 又は 2 に記載のサーバシステム。

30

【請求項 5】

ユーザ間のコミュニケーションのための所定の通信制御処理を実行するコミュニケーション制御手段と、

前記コミュニケーション制御手段による通信制御処理を介したユーザ間のコミュニケーション履歴を記憶するコミュニケーション履歴記憶手段と、

を更に備え、

前記友好度決定手段は、ユーザと当該ユーザのフレンドユーザ間の前記コミュニケーション履歴を用いて、当該ユーザと当該フレンドユーザ間の友好度を決定する、

請求項 3 又は 4 に記載のサーバシステム。

40

【請求項 6】

前記付与アイテム選定手段は、

高確率に付与アイテムとする優先アイテムをユーザ別に固有に選定する優先アイテム選定手段と、

ユーザそれぞれについて、選定された優先アイテムを他のアイテムに比べて高確率に当

50

選するように抽選処理して当選したアイテムを当該ユーザの付与アイテムとして選定する抽選選定手段と、

を有する請求項 1～5 の何れか一項に記載のサーバシステム。

【請求項 7】

前記優先アイテム選定手段は、各ユーザについて、当該ユーザ及び当該ユーザについて登録されたフレンドユーザのユーザ内で、優先アイテムの種類を分散するように選定する処理を、同一のユーザに 1 以上の優先アイテムの選定を許容して実行し、

前記抽選選定手段は、各ユーザについて、当該ユーザについて選定された優先アイテム内から付与アイテムを選定するか否かの一次抽選と、当該一次抽選の抽選結果に従ったアイテム内から付与アイテムを選定する二次抽選とを実行して付与アイテムを選定する、

請求項 6 に記載のサーバシステム。

【請求項 8】

ユーザがゲームをプレイする端末装置が通信接続するサーバシステムが実行するアイテム管理方法であって、

所定のアイテム付与処理において付与される前記ゲームにおいて利用可能な付与アイテムをユーザ別に固有に選定する付与アイテム選定ステップと、

前記アイテム付与処理の実行に応じて、対応するユーザに固有に選定された前記付与アイテムを当該ユーザに付与して当該ユーザの保有アイテムとするアイテム付与ステップと、

各ユーザそれぞれのフレンドユーザを登録するフレンド登録ステップと、

前記端末装置或いはユーザ端末からのアイテム譲渡要求に応じて、当該ユーザと当該ユーザについて登録されたフレンドユーザとの間で保有アイテムの譲渡を行うアイテム譲渡ステップと、

を含むアイテム管理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ユーザがゲームをプレイする端末装置が通信接続するサーバシステム等に関する。

【背景技術】

【0002】

RPG（ロールプレイングゲーム）やアクションゲームなどでは、ゲーム進行とともに出現するアイテムを取得しつつ、そのアイテムを使ってゲームを楽しむのが一般的である。そして、オンラインゲームなどでは、自身が取得したアイテムを他ユーザにプレゼントするプレゼント機能、或いはギフト機能などと呼ばれる機能を備え、アイテムのプレゼントを要素としてユーザ間のコミュニケーションを促進するものも知られるようになった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2001-129240 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、アイテムをプレゼントする場合、同じ種類で複数保有しているアイテムはプレゼントし易いが、1 つしかないアイテムをプレゼントする気にはなかなかなりにくいものである。その為、従来技術のように付与されるアイテムがランダムに選択されることを基本としている場合、1 つしかないアイテムばかり保有することになったり、反対にどのユーザも同じようなアイテムを所有することになるケースが起り、アイテムのプレゼントを要素としたコミュニケーションを阻害する要因となっていた。

10

20

30

40

50

【0005】

本発明はこうした事情を鑑みてなされたものであり、より確実にアイテムのプレゼントを要素としてユーザ間のコミュニケーションを促進することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

以上の課題を解決するための第1の形態は、ユーザがゲームをプレイする端末装置（例えば、図1の携帯型ゲーム装置1400）が通信接続するサーバシステムであって、

所定のアイテム付与処理において付与される前記ゲームにおいて利用可能な付与アイテム（例えば図4の獲得アイテム12）をユーザ別に固有に選定する付与アイテム選定手段（例えば、図9のサーバ処理部400、ゲーム管理部410、イベント管理部420、アイテム付与部422、図17のステップS132）と、

10

前記アイテム付与処理の実行に応じて、対応するユーザに固有に選定された前記付与アイテムを当該ユーザに付与して当該ユーザの保有アイテムを更新記憶する保有アイテム記憶手段（例えば、図9のサーバ処理部400、ゲーム管理部410、イベント管理部420、アイテム付与部422、記憶部700、セーブデータ730、図12の保有アイテムリスト737、図17のステップS172、S176）と、

各ユーザそれぞれのフレンドユーザを登録するフレンド登録手段（例えば、図9のサーバ処理部400、ゲーム管理部410、フレンド登録管理部426、記憶部700、セーブデータ730、図12のフレンドリスト740、図16のステップS88～S90）と、

20

前記端末装置或いはユーザ端末からのアイテム譲渡要求に応じて、当該ユーザと当該ユーザについて登録されたフレンドユーザとの間で、前記保有アイテム記憶手段に記憶された保有アイテムの譲渡を行い前記保有アイテム記憶手段の記憶内容を更新するアイテム譲渡手段（例えば、図9のサーバ処理部400、ゲーム管理部410、プレゼント制御部430、記憶部700、セーブデータ730、図12の保有アイテムリスト737、図16のステップS190～S192）と、を備えたサーバシステムである。

【0007】

また、別形態として、ユーザがゲームをプレイする端末装置が通信接続するサーバシステムが実行するアイテム管理方法であって、

所定のアイテム付与処理において付与される前記ゲームにおいて利用可能な付与アイテムをユーザ別に固有に選定する付与アイテム選定ステップ（例えば、図17のステップS132）と、

30

前記アイテム付与処理の実行に応じて、対応するユーザに固有に選定された前記付与アイテムを当該ユーザに付与して当該ユーザの保有アイテムとするアイテム付与ステップ（例えば、図17のステップS172、S176）と、

各ユーザそれぞれのフレンドユーザを登録するフレンド登録ステップ（例えば、図16のステップS88～S90）と、

前記端末装置或いはユーザ端末からのアイテム譲渡要求に応じて、当該ユーザと当該ユーザについて登録されたフレンドユーザとの間で保有アイテムの譲渡を行うアイテム譲渡ステップ（例えば、図16のステップS190～S192）と、を含むアイテム管理方法として実現することができる。

40

【0008】

第1の形態によれば、各ユーザには付与されるアイテムの種類に偏りが設けられる。具体的には、各ユーザは、当該ユーザ固有に選定されたアイテムを獲得することができる。結果、各ユーザは自身に固有のアイテム以外を入手しようとすると、特定の友好関係登録を確立した他ユーザ（フレンドユーザ）との間で情報交換して、アイテム譲渡機能、つまりはアイテムプレゼント機能を利用して譲渡し合わねばならず、アイテムのプレゼントを要素としたユーザコミュニケーションを促進することとなる。

【0009】

第2の形態は、前記付与アイテム選定手段が、一のユーザ及び当該一のユーザについて

50

登録されたフレンドユーザのユーザ内で、付与アイテムの種類が分散するようにユーザ別に付与アイテムを選定する、第1の形態のサーバシステムである。

【0010】

第2の形態によれば、第1の形態と同様の効果が得られるとともに、ユーザ毎に付与されるアイテムの種類の違いが、一のユーザ及びそのユーザのフレンドユーザとの間で分散される。つまり、一のユーザにとってみれば、自身のフレンドユーザに問合せれば自分が入手しにくいアイテムを持っている確率が高いことになり、しかも各フレンドユーザ毎にアイテムの種類が異なる確率が高いことになる。

よって、誰彼構わずコミュニケーションするのではなく、友好関係にあるフレンドユーザとの間のコミュニケーションで欲しいアイテムを入手できるので、コミュニケーションすることへの心理的障壁を下げる、或いは、コミュニケーションを取る意欲をかき立てて、アイテムのプレゼントを要素としたユーザコミュニケーションをより一層促すことができる。

10

【0011】

第3の形態は、前記フレンド登録手段により登録された各ユーザそれぞれのフレンドユーザについて当該ユーザとの間の友好度を可変に決定する友好度決定手段（例えば、図9のサーバ処理部400、ゲーム管理部410、アイテム付与部422、図18のステップS144）を更に備え、

前記付与アイテム選定手段は、一のユーザのフレンドユーザ内における当該フレンドユーザの友好度の順位が所定順位以内のユーザ内で、付与アイテムの種類が分散するように付与アイテムを選定する、第1の形態のサーバシステムである。

20

【0012】

第3の形態によれば、第1の形態と同様の効果が得られるとともに、ユーザ毎に付与されるアイテムの種類の違いが、一のユーザ及びそのユーザのフレンドユーザとの間で分散される。しかもその分散は、フレンドユーザの友好度の順位が所定順位以内のユーザ内で行われる。一のユーザにとってみれば、自身のフレンドユーザのうち所定順位内のフレンドユーザに問合せれば自分が入手しにくいアイテムを持っている確率が高いことになり、しかもその所定順位内の各フレンドユーザ毎にアイテムの種類が異なる確率が高いことになる。

つまりは、より親しいフレンドユーザからコミュニケーションすれば比較的早く自分が欲しいアイテムを入手できる可能性が高くなる。よって、より一層コミュニケーションを取ろうとする際の心理的障壁を下げる、或いは、コミュニケーションを取ろうとする意欲をかき立てて、アイテムのプレゼントを要素としたユーザコミュニケーションを促進できる。

30

【0013】

第4の形態は、前記フレンド登録手段により登録された各ユーザそれぞれのフレンドユーザについて当該ユーザとの間の友好度を可変に決定する友好度決定手段（例えば、図9のサーバ処理部400、ゲーム管理部410、アイテム付与部422、図18のステップS144）と、

前記付与アイテム別に優先度を設定するアイテム優先度設定手段（例えば、図9のサーバ処理部400、ゲーム管理部410、アイテム付与部422、図11の優先度720c、図23のステップS155）と、を更に備え、

40

前記付与アイテム選定手段は、一のユーザについて登録されたフレンドユーザそれぞれの付与アイテムを、当該一のユーザのフレンドユーザ内における当該フレンドユーザの友好度の順番と、前記アイテム優先度設定手段により設定された優先度とに基づいて選定する、第1又は第2の形態のサーバシステムである。

【0014】

第4の形態によれば、第1又は第2の形態と同様の効果が得られるとともに、ユーザ毎に付与されるアイテムの種類の違いが、一のユーザ及びそのユーザのフレンドユーザとの間で分散される。しかもその分散は、フレンドユーザの友好度の順位が所定順位以内のユ

50

ーザ内で行われるうえに、アイテム別の優先度に基づいて行われる。ここで言う「優先度」は、ゲーム制作者サイドが予め決めた希少価値指数（所謂レア度）や重要度などの設定値、或いは各アイテムの有する能力設定に応じて求められる使用キャラクタ種類毎の有効度合などが該当する。

【0015】

一のユーザにとってみれば、自身のフレンドユーザのうちの所定順位内のユーザに問合せれば自分が入手しにくいアイテムを持っている確率が高く、しかもその所定順位内の各フレンドユーザが優先度順に選ばれたアイテムを保有している確率が高いことになる。つまりは、より親しいフレンドユーザからコミュニケーションすれば比較的早く自分が欲しいアイテムを入手できる可能性が高くなる。よって、コミュニケーションを取る際の心理的障壁を下げる、或いはコミュニケーションを取るうとする意欲をかき立て、アイテムのプレゼントを要素としたユーザコミュニケーションを促進できる。

10

【0016】

第5の形態は、ユーザ間のコミュニケーションのための所定の通信制御処理を実行するコミュニケーション制御手段（例えば、図9のサーバ処理部400、ゲーム管理部410、ロビー管理部424、プレゼント制御部430、図16のステップS190～S192）と、

前記コミュニケーション制御手段による通信制御処理を介したユーザ間のコミュニケーション履歴を記憶するコミュニケーション履歴記憶手段（例えば、図9のサーバ処理部400、ゲーム管理部410、ロビー管理部424、記憶部700、セーブデータ730、図12のプレイ履歴738、フレンドリスト740の交友履歴740c）と、を更に備え、

20

前記友好度決定手段は、ユーザと当該ユーザのフレンドユーザ間の前記コミュニケーション履歴を用いて、当該ユーザと当該フレンドユーザ間の友好度を決定する第3又は第4の形態のサーバシステムである。

【0017】

第5の形態によれば、第3又は第4の形態のサーバシステムと同様の効果を発揮することができる。そして、フレンドユーザの友好度を実際のコミュニケーション履歴に基づいて決定できるので、より現在の友好関係の状態に沿った友好度を設定できる。

【0018】

第6の形態は、前記付与アイテム選定手段が、高確率に付与アイテムとする優先アイテムをユーザ別に固有に選定する優先アイテム選定手段（例えば、図9のサーバ処理部400、ゲーム管理部410、アイテム付与部422、記憶部700、イベント設定データ710、図11の優先獲得アイテム設定データ722、図18のステップS140～S142）と、

30

ユーザそれぞれについて、選定された優先アイテム（例えば、図4の優先獲得アイテム）を他のアイテムに比べて高確率に当選するように抽選処理して当選したアイテムを当該ユーザの付与アイテムとして選定する抽選選定手段（例えば、図9のサーバ処理部400、ゲーム管理部410、アイテム付与部422、図17のステップS172）と、を有する第1～第5の何れかの形態のサーバシステムである。

40

【0019】

第6の形態によれば、第1～第5の形態の何れかのサーバシステムと同様の効果を奏するとともに、各ユーザにそれぞれ固有のアイテムが他のアイテムよりも高確率で当選するようにできる。結果、各ユーザは自身に固有のアイテムを複数所有し易くなり、この固有のアイテムを他ユーザに譲渡する心理的障壁が低くなる。よって、より一層アイテムのプレゼントを要素としたユーザ間のコミュニケーションを促進できる。

【0020】

第7の形態は、前記優先アイテム選定手段が、各ユーザについて、当該ユーザ及び当該ユーザについて登録されたフレンドユーザのユーザ内で、優先アイテムの種類を分散するように選定する処理を、同一のユーザに1以上の優先アイテムの選定を許容して実行し、

50

前記抽選選定手段は、各ユーザについて、当該ユーザについて選定された優先アイテム内から付与アイテムを選定するか否かの一次抽選と、当該一次抽選の抽選結果に従ったアイテム内から付与アイテムを選定する二次抽選とを実行して付与アイテムを選定する、第6の形態のサーバシステムである。

【0021】

第7の形態によれば、第6の形態のサーバシステムと同様の効果が得られるとともに、同一のユーザに1以上の優先アイテムの選定を許容することができる。よって、プレゼントできるアイテムの種類が増えるので、より一層アイテムのプレゼントを要素としたコミュニケーションを促進できる。

【図面の簡単な説明】

10

【0022】

【図1】オンラインゲームを実現するためのシステム構成例を示す図。

【図2】携帯型ゲーム装置の構成例を説明するための外観図。

【図3】オンラインゲームに係りユーザが利用できる機能を示す概念図。

【図4】オンラインゲームに係りユーザが利用できる機能を示す概念図。

【図5】優先獲得アイテムの出現確率について説明する図。

【図6】友好度の算出関数の傾向を説明するための図。

【図7】フレンドユーザ数Yがイベントの候補アイテム数Xより大きい場合の優先獲得アイテムの設定方法の例を示す図。

【図8】既存の優先獲得アイテムの設定を引き継ぐ例を説明するための概念図。

20

【図9】サーバシステムの機能構成の一例を示す機能ブロック図。

【図10】イベント案内データのデータ構成例を示す図。

【図11】イベント設定データのデータ構成例を示す図。

【図12】セーブデータのデータ構成例を示す図。

【図13】携帯型ゲーム装置の機能構成の一例を示す機能ブロック図。

【図14】携帯型ゲーム装置における処理の流れを説明するためのフローチャート。

【図15】図14より続くフローチャート。

【図16】サーバシステムにおける処理の流れを説明するためのフローチャート。

【図17】アイテム付与処理の流れを説明するためのフローチャート。

【図18】優先獲得アイテム設定処理の流れを説明するためのフローチャート。

30

【図19】複数の優先獲得アイテムの設定を許容する構成の概念図。

【図20】複数の優先獲得アイテムの設定を許容する構成における優先獲得アイテム設定処理（優先獲得アイテム設定処理B）の流れを説明するためのフローチャート。

【図21】数の優先獲得アイテムの設定を許容する構成におけるアイテム付与処理（アイテム付与処理B）の流れを説明するためのフローチャート。

【図22】候補アイテム設定データの変形例のデータ構成図。

【図23】優先獲得アイテム設定処理の変形例の流れを説明するためのフローチャート。

【図24】フレンドリスト保存処理の流れを説明するためのフローチャート。

【図25】システム構成の変形例を示す図。

【発明を実施するための形態】

40

【0023】

では、本発明を適用した実施形態として、複数のユーザが共通の仮想世界を舞台としたゲームを楽しむオンラインゲームのサーバシステムを例に挙げて説明する。

尚、ここで言う「オンラインゲーム」とは、ユーザ間でゲーム進行をリアルタイムに共有するオンライン専用タイプ（例えば、MMORPGなど）は勿論、認証やゲーム開始及び終了時のセーブデータの送受信のためにオンラインするがゲーム進行中はオンラインを要しないタイプも含むものとする。

【0024】

図1は、本実施形態におけるオンラインゲームを実現するためのシステム構成例を示す図である。本実施形態は、通信回線1を介して接続する複数の携帯型ゲーム装置1400

50

(図中では1400(1)～1400(n;自然数))と、サーバシステム1100とによって構成されるシステムで実行される。

【0025】

通信回線1は、データ授受が可能な通信路を意味する。すなわち、通信回線とは、直接接続のための専用線(専用ケーブル)やイーサネット(登録商標)等によるLAN(Local Area Network)の他、電話通信網やケーブル網、インターネット等の通信網を含む意味であり、また、通信方法については有線/無線を問わない。

【0026】

サーバシステム1100は、複数のブレードサーバ1102を備えた筐体1104と、ブレードサーバ1102の管理操作に用いるキーボード1106及びディスプレイモニタ1108とを備える。ブレードサーバ1102は、CPUやI/Oモジュール、ICメモリ、ハードディスク等のストレージなどを備え、一台のサーバコンピュータとして機能する。筐体1104には、各ブレードサーバ1102や、それらに電力を供給する電源モジュール、通信回線1に接続するための通信装置等を搭載する。

尚、サーバシステム1100は、単独のサーバコンピュータにより実現される構成であっても良いのは勿論である。

【0027】

本実施形態におけるサーバシステム1100は、ユーザ登録してアカウント取得するための手続き機能や、登録ユーザの認証処理(所謂ログイン処理)、マルチプレイするための仲間を集うロビー機能、チャットやギフト、掲示板などのユーザ間のコミュニケーション機能を実現するコンピュータである。

【0028】

携帯型ゲーム装置1400は、サーバシステム1100に対するクライアントマシン、端末装置に相当する電子装置であって、基本的には、一人一台を使用してゲームプレイするものとする。携帯型ゲーム装置1400は、通信回線1を介してサーバシステム1100や他の携帯型ゲーム装置1400とデータ通信する機能を有し、サーバシステム1100からダウンロードしたアプリケーションプログラムを実行可能なコンピュータである。本実施形態では、携帯型ゲーム装置1400をクライアントマシンとしたが、例えばパソコン、家庭用据え置き型ゲーム装置、業務用ゲーム装置、アプリケーションプログラムを実行可能な携帯電話でも良い。

【0029】

図2は、携帯型ゲーム装置1400の構成例を説明するための外観図である。本実施形態における携帯型ゲーム装置1400は、方向入力キー1402及びボタンスイッチ1404と、第1液晶ディスプレイ1406と、第2液晶ディスプレイ1408と、スピーカ1410と、制御ユニット1450とを、ヒンジ1414で開閉自在な折り畳み型の装置本体1401に備えている。そして、第1液晶ディスプレイ1406及び第2液晶ディスプレイ1408の表示面上には、スタイラスペン1416などで触れることによって表示画面の任意位置を接触入力することのできるタッチパネル1407、1409がそれぞれ装着されている。

【0030】

また、装置本体1401には、コンピュータ読み出し可能な情報記憶媒体であるメモリカード1440からデータを読み書きできるメモリカード読取装置1418が備えられている。メモリカード1440には、携帯型ゲーム装置1400の制御ユニット1450がゲームプレイに係る各種演算処理を実行するために必要なプログラムや各種設定データが記憶されている。またその他、装置本体1401には図示されていない内蔵バッテリーや電源ボタン、音量調節ボタン等が設けられている。

【0031】

タッチパネル1407、1409は、表示画面を遮蔽することなくそれぞれ第1液晶ディスプレイ1406及び第2液晶ディスプレイ1408の表示画面のほぼ全域を被い、プレーヤがスタイラスペン1416(或いは指など)で触れる接触操作を行うと、左上を原

10

20

30

40

50

点とする直交座標系における接触位置座標を制御ユニット1450へ出力することができる。

【0032】

制御ユニット1450は、ゲーム装置の制御基板に相当し、CPU (Central Processing Unit) やGPU (Graphics Processing Unit)、DSP (Digital Signal Processor) などの各種マイクロプロセッサ、ASIC (Application Specific Integrated Circuit)、VRAMやRAM、ROM等の各種ICメモリを搭載する。

また、制御ユニット1450は、無線通信モジュール1412や、第1液晶ディスプレイ1406及び第2液晶ディスプレイ1408のドライバ回路、タッチパネル1407及びタッチパネル1409のドライバ回路、方向入力キー1402及びボタンスイッチ1404からの信号を受信する回路、スピーカ1410へ音声信号を出力するためのアンプ回路、メモリカード読取装置1418への信号入出力回路といった所謂I/F回路(インターフェース回路)を搭載する。これら制御ユニット1450に搭載されている各要素は、それぞれバス回路を介して電氣的に接続され、データの読み書きや信号の送受信が可能に接続されている。

10

【0033】

そして制御ユニット1450は、メモリカード読取装置1418によってメモリカード1440に格納されているプログラムやデータを読み出したり、通信回線1を介してサーバシステム1100からプログラムやデータをダウンロードして、搭載するICメモリにこれらを一時記憶する。そして、読み出したプログラムを実行して演算処理を実行し、方向入力キー1402やボタンスイッチ1404、タッチパネル1407及び1409からの操作入力に応じて携帯型ゲーム装置1400の各部を制御してゲームを実行する。

20

【0034】

尚、液晶ディスプレイの数は2つに限らず3以上でも良い。或いは、1つのディスプレイを仮想的に切り分けて使用することで仮想的な複数ディスプレイとすることもできる。

【0035】

[ゲームの概要説明]

図3及び図4は、本実施形態のオンラインゲームに係りユーザが利用できる機能を示す概念図である。本実施形態では、ユーザは携帯型ゲーム装置1400を使ってサーバシステム1100にオンラインし、サーバシステム1100により提供されるロビー機能と一緒にゲームを楽しむ他ユーザを見つけた後当該他ユーザとともに、或いは単独でメインゲームをプレイすることができる。メインゲームとしては、各ユーザ2a、2bがそれぞれのキャラクタ4a、4bを操作して、ファンタジックな仮想世界でモンスター6を倒すRPGをプレイすることができる(W2)。勿論、メインゲームの種類はRPGに限らず、シューティングや、アドベンチャー、育成ゲーム、フライトシミュレーションゲーム等でも良く、適宜設定して構わない。

30

【0036】

また、ユーザは特に友好的と認めた他ユーザから識別情報(例えば、アカウント)を取得し所定のフレンド登録要請操作をすることで、当該他ユーザを自身のフレンドとしてグループ登録することができる(W4)。フレンド登録されたユーザをフレンドユーザと言う。図3の例ではユーザ2aが、一緒にゲームプレイした他のユーザ2bを新規のフレンドユーザとして登録することを示している。

40

【0037】

そして、ユーザは、フレンドユーザ2b~2eとはゲームプレイ以外にもチャットやゲーム中で使用するアイテム10のプレゼントなどをしてコミュニケーションをすることができる(W6)。ここで言う「プレゼント」とは、保有するアイテムの譲渡であり、オリジナル所有権の移管や、複製の譲渡を含む意味である。

【0038】

また、図4に示すように、本実施形態ではメインゲームのプレイとは別に期間限定のイベントとしてサブゲームがプレイ可能である(W8)。図4の例では、ユーザ2aが自分

50

のキャラクタ 4 a を使って、ゲーム世界内に設けられた所定の狩り場で所定時間内で目標数の標的 8 を捕獲するサブゲームをプレイすることを示している。尚、イベントの内容はサブゲームに限らず、ゲーム世界内での花見や日食観測、NPC の演劇等の鑑賞会、所定動画の最後まで視聴などでも良いのは勿論である。

【0039】

さて、イベント中又はイベント終了後、ユーザ 2 a へイベントプレイの特典としてアイテムが付与される。付与されるアイテム、つまりユーザ側から言うところの獲得アイテム 1 2 は、イベント毎に予め用意されている候補アイテム 1 4 の中から抽選される。図 4 の例では、盾 1 4 a、弓 1 4 b、矛 1 4 c、斧 1 4 d、刀 1 4 e の 5 種類が候補アイテムとして予め用意されており、ゲーム制作者により前者ほど高い優先度というパラメータ値が設定されているものとする。

10

【0040】

公知のゲームならば、イベントプレイしたユーザが誰かに関わらず、候補アイテム 1 4 a ~ 1 4 e の中からアイテム毎に定められた所定の出現率（当選確率と同義）に従って抽選が実行されて何れかが選択されて付与される。従って、付与されるアイテムはその時々に応じてランダム的に出現するアイテムとされる。もし、候補アイテム 1 4 内に意図的にレアアイテムが設定されている場合にはその出現率は特に低く設定されるかもしれない。

一方、本実施形態では、獲得アイテム 1 2 として抽選されるアイテムの出現率は、レアアイテムを除いてユーザ毎に偏りが設けられている。換言すると、ユーザ毎に出現し易いアイテムが定められている。

20

【0041】

具体的には、例えば、ある基準ユーザ 2 a が初めてあるイベントをプレイすると、候補アイテム 1 4 a ~ 1 4 e の何れかが選択されて、当該基準ユーザ 2 a の優先獲得アイテムとして分類・設定され（図 4 の例では盾 1 4 a）、それ以外のアイテム（図 4 の例では弓 1 4 b、矛 1 4 c、斧 1 4 d、刀 1 4 e）は非優先獲得アイテムと分類分けされる。

優先獲得アイテムの出現確率は、非優先獲得アイテムに比べて高く設定されている。例えば図 5 に示すように、優先獲得アイテムの出現確率は 75%、非優先獲得アイテムの出現確率は 25% といった具合である。図 5 の例では、非優先獲得アイテムが 4 つ有るので実際に非優先獲得アイテムの 1 つが獲得アイテムとして出現する確率は 25% の $1/4$ で 1 アイテム当たり $1/16$ の確率と言うことになる。勿論、この出現確率の割合は適宜設定可能であるが、優先獲得アイテムが非優先獲得アイテムより大きくなるように設定される。究極的には、優先獲得アイテムの出現確率を 100% とする構成も許容される。

30

【0042】

さて、優先獲得アイテムは、基準ユーザ 2 a のフレンドユーザ 2 b ~ 2 e についても同様に候補アイテムの中から何れかが設定される（図 4 参照）。その際、基準ユーザ 2 a 及び各フレンドユーザ 2 b ~ 2 e の優先獲得アイテムとなるアイテム種類が分散するように設定される。換言すると、ユーザ別に固有に選定される優先獲得アイテムの種類が、一のユーザ及び当該一のユーザについて登録されたフレンドユーザのユーザ内で分散するように設定される。

40

【0043】

より具体的には、フレンドユーザ 2 b ~ 2 e 毎に友好度を算出し、基準ユーザ 2 a の優先獲得アイテムを除く候補アイテムを、その優先度順に 1 つずつ当該フレンドユーザの優先獲得アイテムとして設定する。つまり、友好度の順位が所定順位以内のフレンドユーザ内で優先獲得アイテムの種類が分散するように設定される。当然、各フレンドユーザについて見れば、それぞれの優先獲得アイテム以外の候補アイテムは非優先獲得アイテムに分類される。

【0044】

ここで言う「友好度」とは、基準ユーザ 2 a から見た当該フレンドユーザの親しさの度合いを示すパラメータ値である。本実施形態の友好度は、当該フレンドユーザと交わしたチャット回数やゲームプレイの回数、プレゼントを送ったり送られたりした回数、つまり

50

交友回数 N と、前回交友してから現在までの経過時間 t とに基づく所定の関数 $f(N, t)$ で求められ、 $0 \sim 100$ の範囲内の数値とされる。

【0045】

関数 $f(N, t)$ は、図6(1)に示すように、当該フレンドユーザと交わしたチャット回数やゲームプレイの回数が多い程、プレゼントを送ったり送られたりした回数が多い程、つまり交友回数 N が多い程、友好度が大きくなるように算出される。また、図6(2)に示すように、前回の交友から現在までの経過時間が短いほど友好度が高くなるように算出される。つまり、より頻繁に交友関係が生まれるフレンドユーザほどより親しいと見なす。これら関数 f の変数は、ユーザのプレイ履歴やアクセスログなどから取得することができる。

10

勿論、関数 f の変数は、交友回数 N や経過時間 t に限らず、フレンドユーザのプレーヤ技量を示すランクや使用するキャラクタの経験値、保有するアイテムの総数などを適宜含めることができる。

【0046】

図7に示すように、もし、基準ユーザ2aのフレンドユーザ数 Y がイベントの候補アイテム数 X より大きい場合には、候補アイテム数 X を超えるフレンドユーザ2fについては、候補アイテム内から何れかのアイテムをランダム抽選して当該フレンドユーザの優先獲得アイテムとする。或いは、優先順の割り当てを友好度順に繰り返すとしても良い。

尚、ここで言う「ランダム抽選」は、乱数発生処理によって発生された乱数が所定の当選条件を満たすか否かで抽選結果を分岐する手法によって実現され、各抽選候補が少なくとも見かけ上は選択確率に偏りが生じないようにされている公知の乱数を利用した抽選処理に相当する。

20

【0047】

また、図8に示すように、基準ユーザ2aのフレンドユーザ(例えば2e)が他基準ユーザ2gのフレンドユーザでもあって、既に他基準ユーザ2gの優先獲得アイテムを決定する際に、当該フレンドユーザ2eにも優先獲得アイテム(14b)が設定されている場合には(W10)、既存の設定が基準ユーザ2aを基準として見たコミュニティにおける優先獲得アイテムの設定においても引き継がれるものとする(W12)。

【0048】

このように、本実施形態では、基準ユーザ2aがイベントプレイして獲得できるアイテムの種類には固有の偏りが設けられるので、プレイするほど同種のアイテムがどんどん貯まり易いことになる。一方で、基準ユーザ2aのフレンドユーザ2b~2eは、基準ユーザ2aがなかなか獲得できない他種のアイテムを優先獲得アイテムとしているので、彼らは基準ユーザ2aが望む他種のアイテムを持っている可能性が高くなる。これは、フレンドユーザ2b~2eそれぞれから同コミュニティの他ユーザを見た場合にも、同様の事が言える。

30

【0049】

従って、基準ユーザ2aがイベントで出現するアイテムを全種揃えようとした場合、或いは獲得していないアイテムを手に入れようとした場合、同じイベントを何度も繰り返すよりも、フレンドユーザ2b~2eに声をかけて、相手が獲得しているであろうアイテムを譲って貰い、反対に自分が相手が持っていないアイテムを譲るように持ちかける方が遙かに早く目的を達することができることになる。このことは当該基準ユーザ2aを基準に見たコミュニティのフレンドユーザ2b~2eそれぞれにとっても同様である。つまり、フレンドユーザ間での獲得したアイテムの情報交換や、アイテムのプレゼントの送り合いなどをネタとしたユーザ間のコミュニケーションを促すことができる。

40

【0050】

[サーバシステムの機能ブロックの説明]

図9は、本実施形態におけるサーバシステム1100の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。サーバシステム1100は、操作入力部110と、サーバ処理部400と、画像表示部360と、通信部370と、記憶部700とを備えるコンピュータシステム

50

の一種である。

【0051】

操作入力部110は、キーボードやボタンスイッチ、ジョイスティック、タッチパッド、トラックボール、などによって実現され、サーバ管理者によって為された各種の操作入力に応じて操作入力信号をサーバ処理部400に出力する。図1では、キーボード1106がこれに該当する。

【0052】

サーバ処理部400は、例えばマイクロプロセッサ等の各種プロセッサ、ASIC（特定用途向け集積回路）、ICメモリなどの電子部品によって実現され、操作入力部110や記憶部700をはじめサーバシステム1100の各機能部との間でデータの入出力を行う。そして、所定のプログラムやデータ、操作入力部110からの操作入力信号に基づいて各種の演算処理を実行して、サーバシステム1100の動作を制御する。

10

【0053】

例えば、サーバ処理部400は、ユーザ登録管理部412と、認証管理部414と、メインゲームプレイ管理部416と、イベント管理部420と、ロビー管理部424とを含む。

【0054】

ユーザ登録管理部412は、新規の登録ユーザを受け付けて新たなアカウントを付与する新規ユーザ登録に関する処理を実行する。登録されたユーザの情報はユーザ登録データ706として記憶部700に記憶される。ユーザ登録データ706には、公知のオンラインゲームにおけるユーザ登録と同様の情報が含まれる。

20

【0055】

認証管理部414は、メインゲームやイベントのプレイや、ユーザコミュニケーション機能を利用するためのユーザ認証、所謂ログインの管理を実行する。こうした認証管理部414の機能は、公知のオンラインゲームにおける認証管理と同様にして実現できる。

【0056】

メインゲームプレイ管理部416は、メインゲームのプレイに関する処理を実行する。例えば、ゲームプレイの舞台となる仮想空間の設定データや、登場するNPCの設定データをメインゲームのプレイ要請を送信した携帯型ゲーム装置1400へ送信する処理、NPCやゲーム世界の自動運行管理処理などを実行する。これらの諸機能は、公知のオンラインゲームと同様にして実現できる。また、メインゲームプレイ管理部416は、セーブデータ管理部418を有し、メインゲームのプレイ結果情報をユーザ毎のセーブデータ730として記憶部700に記憶し管理する機能を実現する。

30

【0057】

イベント管理部420は、イベントの実行に関する処理を行う。本実施形態では、イベントとして期間限定でプレイできるサブゲームをプレイ可能にする。具体的には、イベント参加要請を送信してきた携帯型ゲーム装置1400へ、希望するイベントのプレイを可能にするための専用プログラムやデータを返信する。勿論、イベントがサブゲームではなく、メインゲームのゲーム世界での集会や鑑賞会などとして設定する場合には、専用プログラムの送信は行わなくても良く、オンラインゲームの形態に応じて適宜その処理内容を設定すると好適である。

40

【0058】

また、イベント管理部420は、イベントプレイに伴いユーザにアイテムを付与するアイテム付与部422を含む。

アイテム付与部422は、優先獲得アイテムの設定に係る処理、優先獲得アイテムの設定に従って付与されるアイテムつまりは獲得アイテム12を選定する処理、獲得アイテムをイベントプレイしたユーザの保有アイテムに追加する付与処理を実行する。

【0059】

ロビー管理部424は、オンラインしたユーザ達が最初に行き、自由に集い自由に他ユーザとコミュニケーションする場、公知のオンラインゲームで言うところの所謂ロビー機

50

能を実現するための処理を実行する。本実施形態のロビー管理部 4 2 4 は、具体的なユーザコミュニケーションのための機能として、フレンド登録管理部 4 2 6 と、チャット制御部 4 2 8 と、プレゼント制御部 4 3 0 とを含む。

【0060】

フレンド登録管理部 4 2 6 は、ユーザの携帯型ゲーム装置 1 4 0 0 から所定のフレンド登録要請を受信すると、当該要請で指定された他ユーザを当該ユーザのフレンドユーザとして登録し管理する機能を実現する。

【0061】

チャット制御部 4 2 8 は、ユーザ間のチャット機能を実現する。テキストチャットや音声チャットなどその形態は適宜設定すると良い。

また、プレゼント制御部 4 3 0 は、ユーザ間でのアイテムのプレゼント機能を実現する。ギフト機能やプレゼント機能などと呼ばれる公知のオンラインゲームにおける同様の機能によって実現され、他ユーザよりプレゼントされたアイテムを保有アイテムとして追加更新する機能を含む。

【0062】

画像生成部 4 6 0 は、例えば、デジタルシグナルプロセッサ (DSP) などのプロセッサ、その制御プログラム、フレームバッファ等の描画フレーム用 IC メモリ等によって実現される。画像生成部 4 6 0 は、1 フレーム時間 (例えば 1 / 60 秒) で 1 枚の 3 D C G 画像を生成し、生成した画像の画像信号を画像表示部 3 6 0 に出力する。

【0063】

画像表示部 3 6 0 は、画像生成部 4 6 0 から入力される画像信号に基づいて各種画像を表示する。例えば、フラットパネルディスプレイ、ブラウン管 (CRT)、プロジェクター、ヘッドマウントディスプレイといった画像表示装置によって実現できる。サーバシステム 1 1 0 0 の管理者が各種操作の際に様々な操作画面を表示する。図 1 では、ディスプレイモニタ 1 1 0 8 がこれに該当する。

【0064】

通信制御部 4 7 0 は、データ通信に係る各種処理を実行し、通信部 3 7 0 を介して外部装置とのデータのやりとりを実現する。

【0065】

通信部 3 7 0 は、通信回線 1 と物理レベルで接続して通信を実現する。例えば、無線通信機、モデム、T A (ターミナルアダプタ)、有線用の通信ケーブルのジャックや制御回路等によって実現される。

【0066】

記憶部 7 0 0 は、サーバ処理部 4 0 0 にサーバシステム 1 1 0 0 を統合的に制御させるための諸機能を実現するためのプログラムや各種データ等を記憶する。また、サーバ処理部 4 0 0 の作業領域として用いられ、サーバ処理部 4 0 0 が各種プログラムに従って実行した演算結果や操作入力部 1 1 0 から入力される入力データ等を一時的に記憶する。この機能は、例えば RAM や ROM などの IC メモリ、ハードディスク等の磁気ディスク、C D - R O M や D V D などの光学ディスクなどによって実現される。

【0067】

本実施形態では、記憶部 7 0 0 は、サーバ処理部 4 0 0 にサーバとしての基本的な機能を実現させるためのサーバプログラム 7 0 1 と、サーバ処理部 4 0 0 にゲーム管理部 4 1 0 の諸機能を実現させるためのゲーム管理プログラム 7 0 2 と、メインゲーム設定データ 7 0 4 と、イベント案内データ 7 0 8 と、イベント設定データ 7 1 0 とを予め記憶している。この内、イベント案内データ 7 0 8 と、イベント設定データ 7 1 0 については、期間限定で使用されるので適宜、データの追加・修正・削除が行われる。

【0068】

また、ゲーム管理に伴って生成され随時更新されるデータとして、ユーザ登録データ 7 0 6 と、セーブデータ 7 3 0 とを記憶する。その他、ゲーム管理に係り必要となる各種カウンタやタイマー、フラグなどの情報を適宜記憶することもできる。

10

20

30

40

50

【0069】

メインゲーム設定データ704は、メインゲームの舞台となるゲーム空間を形成するための各種背景やキャラクタのモデルデータ、テクスチャデータ、モーションデータ、初期配置位置データ、アイテム設定データ705など、ゲームに登場する様々なものの設定データを格納する。

尚、アイテム設定データ705は、イベントプレイで付与されるアイテムの設定に関する情報も含む。よって、アイテム設定データ705は、イベントの開催に伴って適宜更新されるものとする。

【0070】

ユーザ登録データ706は、認証に必要なアカウントやパスワードがユーザIDと対応づけて格納されている。公知のオンラインゲームのユーザ登録に関するデータと同様に実現できる。

10

【0071】

イベント案内データ708は、期間限定で開催されるイベントを告知する情報を格納する。例えば、図10に示すように、イベントID708aと対応づけて、実施期間708bとイベントの概要を説明するテキスト等を含むイベント紹介データ708cが格納されている。イベント案内データ708は、ゲーム管理者によって適宜更新される。

【0072】

本実施形態では、各イベントに固有の候補アイテム14（図4参照）が設定されるので、例えば1つのイベントであるが実施期間708bを複数の副期間（例えば週単位）に分割し、副期間毎に異なる候補アイテム14のセットを設定したい場合には、「山菜イベント（第1週）」「山菜イベント（第2週）」と言った具合に、名目上は一連の「山菜イベント」として扱いつつ、実質的なデータとしては異なるイベントとして管理すると好適である。

20

【0073】

イベント設定データ710は、イベント別に設けられたデータセットである。例えば、図11に示すように、イベントID712と、イベント実施期間714と、イベント実行プログラム716と、イベント用初期設定データ718と、候補アイテム設定データ720と、優先獲得アイテム設定データ722とを含む。

【0074】

イベント実行プログラム716は、イベントとしてのサブゲームを実行させるための専用プログラムである。そして、サブゲームに登場する背景やキャラクタと言ったオブジェクトのモデルデータやテクスチャデータ、モーションデータ、配置位置データなどの各種設定データがイベント用初期設定データ718に格納されている。

30

【0075】

候補アイテム設定データ720は、当該イベントをプレイした場合に付与されるアイテム（図4の獲得アイテム12）となり得るアイテム（図4の候補アイテム14相当）のアイテムID720bと、優先度720cとが対応づけて格納されている。アイテムID720bの示す具体的なアイテムの表示用モデルやテクスチャ、各種設定値などの詳細なデータは、アイテム設定データ705に格納されており、アイテムID720bを元に自在に参照可能となっている。

40

【0076】

優先獲得アイテム設定データ722は、当該イベントにおける各ユーザの優先獲得アイテムの設定を格納する。つまり、各友好関係コミュニティにおける各候補アイテムの主要出現先の分散設定を格納する。

例えば、ユーザID722a毎に、優先獲得アイテムID722bを対応づけて格納する。優先獲得アイテムID722bには、候補アイテム設定データ720のアイテムID720bに含まれる少なくとも何れかの識別情報が格納される。

【0077】

セーブデータ730は、ユーザ毎に1つ設けられるデータセットであって、対応するユ

50

ーザの現在までのプレイデータが格納されている。例えば、図12に示すように、ユーザID732と、プレイヤーキャラクタID734と、ステータスデータ736と、プレイ履歴738と、フレンドリスト740とを含む。

【0078】

ステータスデータ736は、プレイヤーキャラクタの現在の状態に関する情報を格納する。例えば、ヒットポイントや所持金などの情報、保有アイテムリスト737、装備しているアイテムリスト、現在位置などが適宜含まれる。ステータスデータ736を読み出すことで、前回ログアウトした状態のプレイヤーキャラクタを再現することができる。

尚、保有アイテムリスト737は、現在保有するアイテムのアイテムID737aと対応づけて保有数737bを格納する。

10

【0079】

プレイ履歴738は、ユーザの過去のメインゲームやイベントをプレイした履歴情報が格納されている。例えば、メインゲームをプレイした日時、そのときプレイを共にした他ユーザの識別情報、クリアしたイベントの識別情報などを格納している。プレイ履歴738を、ユーザ間のコミュニケーションに関する履歴情報を含む構成としても良い。

【0080】

フレンドリスト740は、フレンドとしてグループ登録した他ユーザの登録情報と、登録された他ユーザ（フレンドユーザ）との交友記録を格納する。

例えば、フレンドユーザID740aと対応づけて、登録日740bと、交友履歴740cとを対応づけて格納する。交友履歴740cには、例えば最終交友日時やプレゼント回数、チャット回数などが含まれる。勿論、交友履歴740cには適宜その他のパラメータを含めることもできる。

20

【0081】

[携帯型ゲーム装置の機能ブロックの説明]

図13は、本実施形態における携帯型ゲーム装置1400の機能構成の一例を示す機能ブロック図である。携帯型ゲーム装置1400は、操作入力部100と、ゲーム装置処理部200と、音出力部350と、画像表示部380と、通信部390と、記憶部500とを備える。

【0082】

操作入力部100は、ボタンスイッチや、ジョイスティック、タッチパッド、トラックボール、加速度センサユニット、傾斜センサユニットなどによって実現され、プレイヤーによって為された各種の操作入力に応じて操作入力信号をゲーム装置処理部200に出力する。図2の方向入力キー1402やボタンスイッチ1404、タッチパネル1407、1409はこれに該当する。

30

【0083】

ゲーム装置処理部200は、例えばマイクロプロセッサ等の各種プロセッサ、ASIC（特定用途向け集積回路）、ICメモリなどの電子部品によって実現され、操作入力部100や記憶部500など各機能部との間でデータの入出力を行う。そして、所定のプログラムやデータ、操作入力部100からの操作入力信号に基づいて各種の演算処理を実行して、携帯型ゲーム装置1400の動作を制御する。図2では、装置本体1401に内蔵された制御ユニット1450がこれに該当する。

40

【0084】

そして、本実施形態のゲーム装置処理部200は、ゲーム演算部210と、音声生成部250と、画像生成部260と、通信制御部270とを備える。ゲーム演算部210は更に、認証制御部212と、メインゲームプレイ制御部214と、フレンド登録制御部216と、イベントプレイ制御部218と、ユーザコミュニケーション制御部220とを含む。

【0085】

認証制御部212は、メインゲームプレイやユーザコミュニケーションをするためにサーバシステム1100にアクセスし、登録時に取得したアカウント等のユーザIDを用い

50

た認証を行ってログインするまでに要する処理を行う。その際、例えば第1液晶ディスプレイ1406等にアカウントやパスワードの入力画面の表示をさせるとともに、ソフトウェアキーボードを表示させてタッチ操作によるテキスト入力を受け付けるといった処理を行う。

【0086】

メインゲームプレイ制御部214は、サーバシステム1100の提供するゲーム世界でメインゲームをプレイするための種々の処理を実行する。

【0087】

イベントプレイ制御部218は、イベント案内の表示制御処理、参加を希望するイベントの選択処理、選択されたイベントへの参加要請をサーバシステム1100へ送信する処理を実行する。そして、サーバシステム1100から返信されたイベント実行プログラム518及びイベント用初期設定データ520を記憶部500に記憶し、イベント実行プログラム518を実行して、携帯型ゲーム装置1400にてイベントプレイを実現する。そして、イベントが終了したならばイベント終了信号をサーバシステム1100に送信し、獲得アイテムが追加された最新の保有アイテムリストを受信して第1液晶ディスプレイ1406に表示させる処理を実行する。その他、イベントプレイに必要な処理を実行する。

10

【0088】

ユーザコミュニケーション制御部220は、認証完了後、ロビーで他ユーザとチャットをしたり、他ユーザへプレゼントを贈るといったコミュニケーションをするための処理を実行する。また、ユーザコミュニケーション制御部220は、フレンド登録要請部222を含む。

20

【0089】

フレンド登録要請部222は、所定のフレンド登録操作を検出して、サーバシステム1100にフレンド登録要請を送信するための機能を実現する。フレンド登録操作としては、例えば新規登録したい他ユーザの識別情報の入力画面をソフトウェアキーボードとともに第1液晶ディスプレイ1406等に表示させるなどすると好適である。

これらユーザコミュニケーションに係る処理は、公知のオンラインゲームにおける同様の機能を適宜利用することで実現できる。

【0090】

音生成部250は、例えばデジタルシグナルプロセッサ(DSP)などのプロセッサやその制御プログラムによって実現され、ゲームに係る効果音やBGM、各種操作音の音信号を生成し音出力部350に出力する。

30

【0091】

音出力部350は、音生成部250から入力される音信号に基づいて効果音やBGM等を音出力するための装置である。図2ではスピーカ1410がこれに該当する。

【0092】

画像生成部260は、例えば、デジタルシグナルプロセッサ(DSP)などのプロセッサ、その制御プログラム、フレームバッファ等の描画フレーム用ICメモリ等によって実現される。画像生成部260は、1フレーム時間(例えば1/60秒)で1枚の3DCG画像を生成し、生成した画像の画像信号を画像表示部380に出力する。

40

【0093】

画像表示部380は、画像生成部260から入力される画像信号に基づいて各種ゲーム画像を表示する。例えば、フラットパネルディスプレイ、ブラウン管(CRT)、プロジェクター、ヘッドマウントディスプレイといった画像表示装置によって実現できる。図2では第1液晶ディスプレイ1406や第2液晶ディスプレイ1408が該当する。

【0094】

通信制御部270は、データ通信に係るデータ処理を実行し、通信部390を介して外部装置とのデータのやりとりを実現する。

【0095】

通信部390は、通信回線1と物理レベルで接続して通信を実現する。例えば、無線通

50

信機、モデム、T A（ターミナルアダプタ）、有線用の通信ケーブルのジャックや制御回路等によって実現され、図2では無線通信モジュール1412がこれに該当する。

【0096】

記憶部500は、ゲーム装置処理部200に携帯型ゲーム装置1400を統合的に制御させるための諸機能を実現するためのシステムプログラムや、ゲームプログラム、各種データ等を記憶する。また、ゲーム装置処理部200の作業領域として用いられ、ゲーム装置処理部200が各種プログラムに従って実行した演算結果や操作入力部100から入力される入力データ等を一時的に記憶する。この機能は、例えばRAMやROMなどのICメモリ、ハードディスク等の磁気ディスク、CD-ROMやDVDなどの光学ディスクなどによって実現される。

10

【0097】

本実施形態では、記憶部500は、システムプログラム501と、サーバシステム1100にオンラインしてメインゲームを実行するための諸機能を実現させるためのゲームプログラム502と、端末用メインゲーム設定データ504とを予め記憶している。

【0098】

また、記憶部500は、ゲームの進行に伴って生成され随時更新されるデータとして、端末用セーブデータ510と、イベント実行プログラム518と、イベント用初期設定データ520とを記憶する。その他、ゲーム実行に係り必要となる各種カウンタやタイマー、フラグなどの情報を適宜記憶することもできる。

【0099】

ゲームプログラム502は、それらを記憶したCD-ROMやDVDといった情報記憶媒体のパッケージ販売や通信回線1を介したダウンロードによって入手し、予め記憶させておく構成としても良い。

20

端末用メインゲーム設定データ504は、サーバシステム1100のメインゲーム設定データ704の携帯型ゲーム装置1400用の複製データである。

ここでは、詳細な説明は省略するが、ゲームプログラム502や端末用メインゲーム設定データ504は、公知のオンラインゲームと同様に認証時などの適当なタイミングで自動的にアップデートされるものとする。

【0100】

端末用セーブデータ510は、サーバシステム1100に記憶されている当該携帯型ゲーム装置1400を使用するユーザに対応するセーブデータ730（図12参照）の完全又は一部の複製データであり、認証時などの適当なタイミングで自動的にアップデートされる。端末用セーブデータ510には、少なくともフレンドリスト740の複製に当たる端末用フレンドリスト512と、保有アイテムリスト737の複製に当たる端末用保有アイテムリスト514を含む。

30

【0101】

イベント実行プログラム518及びイベント用初期設定データ520は、イベント参加要請をした結果、サーバシステム1100から返信された参加要請したイベントのプレイを携帯型ゲーム装置1400で実現させるために必要なプログラムとデータである。

【0102】

[処理の流れの説明]

次に、本実施形態における処理の流れについて説明する。先ず、図14～図15を参照して、携帯型ゲーム装置1400における処理の流れを説明する。ここで説明する一連の処理の流れは、ゲーム装置処理部200がゲームプログラム502を実行することによって実現される。

40

【0103】

ゲーム装置処理部200は、先ず第1液晶ディスプレイ1406に認証画面とソフトウェアキーボードを表示させ、認証に必要なユーザID（登録時に取得したアカウントなど）やパスワードの入力処理を実行し（ステップS2）、ユーザID等が入力されるとサーバシステム1100にアクセスし認証を要請する（ステップS4）。

50

【0104】

サーバシステム1100により無事認証が終了すると、入力したユーザIDに対応したセーブデータ730が返信されるので、ゲーム装置処理部200はこれを記憶部500に端末用セーブデータ510として記憶させる(ステップS6)。

【0105】

次に、ゲーム装置処理部200は、所定のメインゲームプレイ開始操作を検出したならば(ステップS10のYES)、メインゲームプレイ処理を実行する(ステップS12)。本実施形態のメインゲームは、RPGタイプのミッション(例えば、ダンジョンの攻略、護衛任務、救出任務など)を複数の候補の中から選択して、一人参加又は複数のユーザがパーティを編成してプレイする。メインゲーム内では、各ユーザの使用キャラクターがゲーム中で取得した各種アイテムを使用しながらモンスターや、魔法使いなどの敵を倒し、罠をくぐり抜けるなどしてミッションを攻略する。こうしたメインゲームのプレイを通じて、ユーザは他ユーザと知り合い、メインゲームでの共同プレイ以外でも友好を深めたいと思えば、メインゲーム終了後、そうして知り合った他ユーザのアカウントなどの識別情報を所定のフレンド登録操作で入力すると、当該他ユーザをフレンドユーザとして登録することができる。

10

【0106】

すなわち、ゲーム装置処理部200は、メインゲーム終了後に所定のフレンド登録操作を検出すると(ステップS20のYES)、新規フレンド登録要請と、別途入力された新規登録する他ユーザの識別情報とをサーバシステム1100に送信する(ステップS22)。

20

【0107】

サーバシステム1100は、携帯型ゲーム装置1400からの新規フレンド登録要請に応じて、対応するセーブデータ730のフレンドリスト740を更新し、更新された新たなフレンドリスト740を返信してくる。ゲーム装置処理部200はこれを受信・取得し、端末用セーブデータ510の端末用フレンドリスト512として記憶させる(ステップS24)。

【0108】

また、ゲーム装置処理部200では、期間限定で提供されるサブゲームとしてのイベントをプレイすることができる。その為、ゲーム装置処理部200は所定のイベント案内閲覧操作の入力を検出したならば(ステップS30のYES)、サーバシステム1100にイベント案内の情報に要求する(ステップS32)。

30

【0109】

サーバシステム1100はイベント案内情報の要求を受信すると、送信元へイベント案内データ708を返信するので、ゲーム装置処理部200はこれを受信・取得し、記憶部500に一時的に記憶させる(ステップS34)。そして、第1液晶ディスプレイ1406等に取得したイベント案内を表示させる(ステップS36;図15)。

【0110】

本実施形態では、ユーザは、イベント案内の表示を参考にして、イベント参加操作をして希望する何れかのイベントへの開催中のイベントをプレイすることができる。

40

ゲーム装置処理部200はイベント参加操作の入力を検出すると(ステップS40のYES)、選択されたイベントIDを含むイベント参加要請をサーバシステム1100に送信する(ステップS44)。

【0111】

サーバシステム1100は、イベント参加要請信号を受信すると、要請されたイベントのイベント実行プログラム716と、イベント用初期設定データ718を返信する。ゲーム装置処理部200はこれを受信し、記憶部500にイベント実行プログラム518及びイベント用初期設定データ520として一時記憶させる(ステップS46)。これでイベントプレイが可能になる。

【0112】

50

ゲーム装置処理部 200 は、イベント実行プログラム 518 を実行して、イベントプレイを実現する (ステップ S 48)。そして、イベントが終了すると (ステップ S 50 の YES)、イベント終了信号をサーバシステム 1100 へ送信する (ステップ S 52)。

【0113】

サーバシステム 1100 は、イベント終了信号を受信すると送信元のユーザに付与するアイテムを決定する。換言すると当該ユーザが獲得するアイテムを決定する。そして、当該ユーザのセーブデータ 730 の保有アイテムリスト 737 に追加して更新し、更新された保有アイテムリスト 737 を含むセーブデータ 730 を返信する。

ゲーム装置処理部 200 は、返信されたセーブデータ 730 を含むセーブデータを受信し、端末用セーブデータ 510 を置き換える (ステップ S 54)。この時、獲得したアイテムをユーザに通知すると好適である。

10

【0114】

尚、ステップ S 40 にてイベント参加操作が検出されない場合には (ステップ S 40 の NO)、ゲーム装置処理部 200 はイベント案内表示中止操作の入力を検出するまでイベント開催案内を表示させるが (ステップ S 56 の NO)、イベント案内表示中止操作の入力が検出されれば (ステップ S 56 の YES)、イベント案内表示を中止する (ステップ S 58)。

【0115】

また本実施形態では、ユーザは、フレンドユーザ選択を含む所定のチャット開始操作を入力して、フレンドユーザとの間でチャットを楽しむことができる。

ゲーム装置処理部 200 は所定のチャット開始操作の入力を検出したならば (ステップ S 60 の YES)、チャット処理を開始し (ステップ S 62)、所定のチャット終了操作を検出すれば (ステップ S 64 の YES) チャットを終了させる (ステップ S 66)。

20

【0116】

また本実施形態では、ユーザは、プレゼント送り先とするフレンドユーザの指定や、プレゼントとする自身が所有しているアイテムの指定を含む所定のアイテムプレゼント操作を入力して、アイテムをプレゼントすることができる。

ゲーム装置処理部 200 は所定のアイテムプレゼント操作の入力を検出すると (ステップ S 70 の YES)、アイテムプレゼント操作時に入力された、プレゼントするアイテムの識別情報とプレゼント先のフレンドユーザの識別情報とを含むプレゼント要請信号をサーバシステム 1100 へ送信する (ステップ S 72)。

30

【0117】

サーバシステム 1100 はプレゼント要請信号を受信すると、プレゼント先のフレンドユーザの保有アイテムリスト 737 に同アイテムを追加してプレゼントが行われる。そして、プレゼント要請信号の送信元へプレゼント完了信号を送信する。ゲーム装置処理部 200 は、このプレゼント完了信号を受信し、その旨第 1 液晶ディスプレイ 1406 へ表示するなどしてユーザへ通知する (ステップ S 74)。

【0118】

そして、ゲーム装置処理部 200 は、所定のゲーム終了操作を検出しなければ (ステップ S 76 の NO)、ステップ S 10 に移行して、上述の処理を繰り返す。

一方、ゲーム終了操作を検出した場合には (ステップ S 76 の YES)、これら一連の処理を終了する。

40

【0119】

図 16 は、サーバシステム 1100 における本実施形態に係る主たる処理の流れを説明するためのフローチャートである。ここで説明する一連の処理の流れは、サーバ処理部 400 がゲーム管理プログラム 702 を実行することにより実現される。

尚、ここでは、ユーザと一緒にプレイする他ユーザを募るロビー機能や、チャット機能については、公知のオンラインゲームと同様に実現可能であるので、これらに関する記述は省略する。また、開催されるイベントの変更に伴うアイテム設定データ 705 やイベント案内データ 708、イベント設定データ 710 の更新に関する処理の説明も省略するが

50

、公知のオンラインゲームにおける設定データのアップデート作業と同様にして適宜実施されるものとする。

【0120】

サーバ処理部400は、携帯型ゲーム装置1400から認証要請を受信すると（ステップS80のYES）、該当するユーザのセーブデータ730を抽出し（ステップS82）、プレイ履歴738を更新する（ステップS84）。そして、認証要請を送信した携帯型ゲーム装置1400へ最新のセーブデータ730を返信制御する（ステップS86）。ここで返信されるセーブデータ730の内容は、メインゲームの内容に応じて適宜設定すると良いが、少なくとも保有アイテムリスト737を含むステータスデータ736と、フレンドリスト740を返信することとする。

10

【0121】

次に、サーバ処理部400は、新規フレンド登録要請を受信した場合（ステップS88のYES）、受信した信号に含まれる新規登録する他ユーザの識別情報を元に、該当ユーザのフレンドリスト740に新たなフレンドユーザを登録し（ステップS90）、更新されたフレンドリスト740を今回受信した新規フレンド登録要請の送信元の携帯型ゲーム装置1400へ返信制御する（ステップS92）。

【0122】

また、イベント案内要求を受信した場合には（ステップS94のYES）、サーバ処理部400は、イベント案内データ708をイベント案内要求の送信元の携帯型ゲーム装置1400へ返信制御する（ステップS96）。

20

【0123】

携帯型ゲーム装置1400では、返信されたイベント案内に基づいて、ユーザが参加したいイベントを選択するイベント参加操作をすると、今度はイベント参加要請が送信されてくる。

【0124】

サーバ処理部400は、このイベント参加要請を受信すると（ステップS98のYES）、参加要請されたイベントのイベント設定データ710を選択し、イベント実行プログラム716とイベント用初期設定データ718とを返信する（ステップS100）。これにより、イベントへの参加を希望していたユーザはそれぞれの携帯型ゲーム装置1400でイベントプレイをすることができるようになる。そして、イベントを終了すると携帯型ゲーム装置1400はイベント終了信号を送ってくる。

30

【0125】

サーバ処理部400は、このイベント終了信号を受信すると（ステップS102のYES）、アイテム付与処理を実行して、当該イベント終了信号に対応するイベントの候補アイテムの中から獲得アイテムを選択し、イベントを終了したユーザに付与する（ステップS104）。

【0126】

図17は、本実施形態におけるアイテム付与処理の流れを説明するためのフローチャートである。アイテム付与処理ではまず、サーバ処理部400は今回終了したイベントのイベント設定データ710を参照し（ステップS120）、今回受信したイベント終了信号送信元の携帯型ゲーム装置1400を使用するユーザがフレンド登録をしているかを判定する（ステップS122）。フレンドリスト740に1件も登録がなければ否定判定、1件でも登録があれば肯定判定する。

40

【0127】

否定の場合には（ステップS122のNO）、当該ユーザがどのアイテムを獲得しようとも、フレンドユーザとの交流には影響を与えないと判断されるので、サーバ処理部400は候補アイテム設定データ720で設定されている候補アイテムの中から今回獲得するアイテムを抽選する（ステップS124）。この時の抽選は、特定のアイテムが優先的に抽選される必要はなく、所謂ランダム抽選で良い。

そして、抽選されたアイテムを該当ユーザの保有アイテムリスト737に追加し（ステ

50

ップ S 1 7 6)、更新された保有アイテムリスト 7 3 7 をイベント終了信号の携帯型ゲーム装置 1 4 0 0 へ返信制御し(ステップ S 1 7 8)、アイテム付与処理を終了する。

【0 1 2 8】

一方、今回受信したイベント終了信号の送信元の携帯型ゲーム装置 1 4 0 0 を使用するユーザが、既に複数のフレンドユーザをフレンド登録している場合(ステップ S 1 2 2 の YES)、サーバ処理部 4 0 0 は今回終了したイベントの優先獲得アイテム設定データ 7 2 2 を参照し、当該ユーザに対応する優先獲得アイテム I D 7 2 2 b が登録されているかを判定する(ステップ S 1 3 0)。

そして、優先獲得アイテム I D 7 2 2 b が登録されていなければ(ステップ S 1 3 0 の NO)、優先獲得アイテム設定処理を実行する(ステップ S 1 3 2)。

10

【0 1 2 9】

図 1 8 は、本実施形態における優先獲得アイテム設定処理の流れを説明するためのフローチャートである。

同処理では先ず、今回イベント終了信号の送信元の携帯型ゲーム装置 1 4 0 0 を使うユーザの優先獲得アイテムを設定する。すなわち、サーバ処理部 4 0 0 は候補アイテム設定データ 7 2 0 で設定されているアイテムの中から何れかを選択し(ステップ S 1 4 0)、選択されたアイテムを当該ユーザの優先獲得アイテムとして優先獲得アイテム設定データ 7 2 2 に登録する(ステップ S 1 4 2)。ここでのアイテム選択方法は、設定されている全アイテムを対象にランダム抽選としても良いし、優先度上位所定範囲内からランダム抽選しても良い。

20

【0 1 3 0】

次に、サーバ処理部 4 0 0 は当該ユーザのフレンドリスト 7 4 0 を参照して、登録されているフレンドユーザ毎に友好度の値を算出する(ステップ S 1 4 4)。本実施形態ではより頻繁にチャットしたりプレゼントをしているフレンドユーザほど友好度が高くなるように友好度を設定するので、例えばチャット回数とプレゼント授受回数の和から基礎値を求め、最近共同プレイしたりチャットしたりと言った交流した日までの間隔が近いほど大きく、遠い程小さくなる係数を乗じて最終的な友好度を算出する。勿論、友好度の算出式は、ユーザコミュニケーションの形態に応じて適宜設定可能である。

【0 1 3 1】

次に、サーバ処理部 4 0 0 は、フレンドユーザそれぞれについて先に算出した友好度降順にループ A の処理を実行して、各フレンドユーザの優先獲得アイテムを設定する(ステップ S 1 5 0 ~ S 1 7 0)。具体的には、ループ A では先ず、今回終了したイベントの優先獲得アイテム設定データ 7 2 2 を参照して、処理対象フレンドユーザのユーザ I D 7 2 2 a に対応する優先獲得アイテム I D 7 2 2 b が登録されているかを判定する(ステップ S 1 5 2)。

30

【0 1 3 2】

肯定の場合には(ステップ S 1 5 2 の YES)、当該処理対象フレンドユーザについてのループ A の処理を終了する(ステップ S 1 7 0)。

否定の場合には(ステップ S 1 5 2 の NO)、サーバ処理部 4 0 0 は優先獲得アイテム設定データ 7 2 2 を参照して、候補アイテム 1 4 の内、今回受信したイベント終了信号の送信元の携帯型ゲーム装置 1 4 0 0 のユーザの優先獲得アイテム、或いは当該ユーザのフレンドユーザの優先獲得アイテムとして登録されていない「未登録の候補アイテム」を抽出する。つまり、誰の優先獲得アイテムにもされていない候補アイテムを抽出する。

40

【0 1 3 3】

そして、該当する「未登録の候補アイテム」があれば(ステップ S 1 5 4 の YES)、それら未登録の候補アイテムの中で、最も優先度 7 2 0 c が大きい候補アイテムを選択し、これを現在処理対象としているフレンドユーザの優先候補アイテムとして登録し(ステップ S 1 5 6)、ループ A を終了する(ステップ S 1 7 0)。

【0 1 3 4】

もし、未登録の候補アイテムが無い場合には(ステップ S 1 5 4 の NO)、サーバ処理

50

部400は、候補アイテム設定データ720で用意されている候補アイテムの何れかのアイテムをランダム抽選し(ステップS158)、抽選された候補アイテムを、今回終了したイベントにおける処理対象フレンドユーザの優先獲得アイテムとして登録し(ステップS160)、ループAを終了する(ステップS170)。

【0135】

全てのフレンドユーザについてループAを実行したならば、サーバ処理部400は優先獲得アイテム設定処理を終了し、図17のフローチャートに戻る。

【0136】

次いで、サーバ処理部400は、今回受信したイベント終了信号の送信元の携帯型ゲーム装置1400のユーザについて獲得アイテムを抽選する(ステップS172)。ここでの抽選は、今回終了したイベントの候補アイテム全体を選択候補としつつも、当該ユーザの優先獲得アイテムが高確率で当選するように抽選する。

10

【0137】

そして、抽選されたアイテムを今回の獲得アイテムとして、当該ユーザの保有アイテムリスト737に追加し(ステップS176)、更新された保有アイテムリスト737を今回イベント終了信号を送信してきた携帯型ゲーム装置1400へ返信制御し(ステップS178)、アイテム付与処理を終了する。

【0138】

尚、ステップS130において、既に今回イベント終了信号を送信してきた携帯型ゲーム装置1400のユーザに対応する優先獲得アイテムが登録されている場合には(ステップS130のYES)、サーバ処理部400は優先獲得アイテム設定処理をスキップし、獲得アイテムの抽選処理(ステップS172)と、保有アイテムリスト737への追加処理(ステップS176)と、保有アイテムリスト737の返信制御を行って(ステップS178)、アイテム付与処理を終了する。

20

【0139】

図16のフローチャートに戻って、プレゼント要請信号を受信した場合(ステップS190のYES)、サーバ処理部400は当該プレゼント要請信号とともに受信したプレゼント先のフレンドユーザの識別情報と、プレゼントとされるアイテムの識別情報とに基づいて、プレゼント先のフレンドユーザの保有アイテムリスト737に、譲渡されるアイテムを追加登録する(ステップS192)。尚、この際、プレゼント側の保有アイテムリスト737からプレゼントとされたアイテムを削除する構成としても良いし、そのまま残して複製をプレゼントした事としても良い。

30

【0140】

次いで、サーバ処理部400は、当該ユーザのプレイ履歴738とフレンドリスト740の交友履歴740cとを更新し(ステップS194)、プレゼント完了信号をプレゼント要請信号の送信元へ返信する(ステップS196)。

サーバ処理部400は、こうした一連の処理を繰り返し実行する。

【0141】

以上、本実施形態によれば、ある基準ユーザとそのフレンドユーザとに、獲得できるアイテムの種類に偏りを設けることができる。つまり、基準ユーザやフレンドユーザは特定のアイテムは取得できるが、他のユーザが持っているアイテムは取得しにくくなっている。結果、基準ユーザやそのフレンドユーザは、良く獲得できるアイテム以外のアイテムを揃えようとするならば積極的に友人にアイテムの譲渡を持ちかけなければならない。また、同じアイテムを複数持っていれば、友人からそのアイテムの譲渡が持ちかけられれば快くプレゼントする気になるであろう。もしかしたら、交換条件として新しい種類のアイテムをもらえるかもしれない。

40

このように、アイテムをネタとしたコミュニケーションが自から活発となり、ユーザ間のコミュニケーションを促す効果が得られる。

【0142】

以上、本発明を適用した実施形態について説明したが、本発明の適用可能な実施形態は

50

これに限るものではなく、適宜構成要素の追加・省略・変更を加えることができる。

【0143】

〔変形例1〕

例えば、上記実施形態では、各ユーザに設定され得る優先獲得アイテムを1つとして説明したが複数の設定を許容する構成とすることができる。例えば図19に示すように、基準ユーザ2aのフレンドユーザ2eが他基準ユーザ2gのフレンドユーザであって、既に他基準ユーザ2gに係りこのフレンドユーザ2eに優先獲得アイテム(14b)が設定されているとする。上記実施形態では、基準ユーザ2aについて優先獲得アイテムを設定する際に、基準ユーザ2aのフレンドユーザ毎の優先獲得アイテムを設定することとして説明したが、その際、既存の優先獲得アイテムが設定されている場合にはその設定が引き継がれることとした。しかし、引き継ぎをせず、その都度優先獲得アイテムを設定する構成としても良い。図19の場合、フレンドユーザ2eは、弓14bと矛14cの2種類のアイテムが優先獲得アイテムに設定されることを示している。

10

【0144】

図20は、複数の優先獲得アイテムの設定を許容した場合の優先獲得アイテム設定処理(優先獲得アイテム設定処理B)の流れを説明するためのフローチャートである。同処理は、基本的には上述した実施形態の優先獲得アイテム設定処理と同様の流れを有するが、ステップS152を省略したところが異なる。この場合、今回イベント終了信号の送信元の携帯型ゲーム装置1400でイベントに参加したユーザ(基準ユーザ)に当該イベントにおける優先獲得アイテムの登録がなされていなくて優先獲得アイテム設定処理Bが行われても、ステップS156又はS158が実行され、新たな優先獲得アイテムの設定が追加されることになる。つまり、上述した実施形態のように既存の優先獲得アイテムの設定を引き継ぐ処理を実行せず、優先獲得アイテムとして登録されるアイテムが複数存在することになる。

20

【0145】

そして、この「優先獲得アイテムとして登録されるアイテムが複数存在し得る」点に対応して、本実施形態におけるアイテム付与処理も上述した実施形態と一部異なる。

具体的には、例えば図21に示すように、本実施形態におけるアイテム付与処理(アイテム付与処理B)では、上述した実施形態におけるステップS172に代えて、サーバ処理部400は、先ず今回獲得するアイテムを選択する分類が優先獲得アイテムと非優先獲得アイテムとのどちらからとするかを選ぶ1次抽選を行う(ステップS174a)。この1次抽選では、前者が高確率(例えば80%)で当選するように偏差当選確率で抽選を行う。そして、1次抽選された分類に該当する候補アイテムの中から何れかをランダム抽選し(ステップS174b)、これを今回の獲得アイテムとして登録する(ステップS176)。

30

【0146】

〔変形例2〕

また、上述した実施形態では基準ユーザ2aの優先獲得アイテムの選択をランダム抽選としたり、フレンドユーザ2b~2eへの優先獲得アイテムの設定をする際、予め候補アイテム14毎に設けられた優先度順に割り振りをしたが、これに限るものではない。

40

【0147】

例えば、図22に示すように、候補アイテム設定データ720において、上述した実施形態における優先度720cに代えて、パラメータ値変更設定720eを設定するものとする。このパラメータ値変更設定720eは、メインゲームでユーザが使用できるキャラクタ4の種類(図22中の「装甲兵」「突撃兵」「騎馬兵」・・・)毎に、そのアイテムを装備した場合に実施される内部パラメータ値の変更を定義する。つまりはアイテム効果が設定されているものとする。

【0148】

その一方で、図23の優先獲得アイテム設定処理Cのフローチャートに示すように、基本的には上述した実施形態の優先獲得アイテム設定処理と同様の流れを有するが、ステッ

50

プ S 1 4 0 に代えて、候補アイテム設定データ 7 2 0 で設定されている候補アイテムの中から、今回イベント終了信号を送信した携帯型ゲーム装置 1 4 0 0 のユーザの使用キャラクタにとって最も効果の低いアイテムを選択する（ステップ S 1 4 1）。

そして、ステップ S 1 5 4 の次に、未登録の候補アイテム毎に標準ユーザの使用キャラクタにとって装備時に効果が高い順に高値の優先度を設定する処理を行う（ステップ S 1 5 5）。

【0149】

こうした構成とすることで、イベントプレイに伴い付与されるアイテムは、ユーザにとってあまり価値のない固有のアイテムが偏って付与される一方、そのユーザのフレンドユーザには、そのユーザにとって価値あるアイテムが付与されることになり、ユーザ間のアイテム交換をネタとしたコミュニケーションがより積極的に行われる下地を作り出すことができる。

10

【0150】

尚、ステップ S 1 4 1 で選択されるアイテムは、必ずしも「最も」効果の低いものに限らず、効果降順に所定数上位を除いたアイテム（例えば、効果降順 3 番目以降のアイテム）からランダムに選択するとしても良い。

【0151】

〔変形例 3〕

また、上述した実施形態では、標準ユーザ 2 a とそのフレンドユーザ 2 b ~ 2 e について優先獲得アイテムを設定する際、その時々の最新のフレンドリスト 7 4 0 に基づくフレンドユーザを対象とする構成としているがこれに限るものではない。

20

例えば、図 2 4 に示すフレンドリスト保存処理をサーバシステムにおける処理の流れ（図 1 6）の何処かに挿入し、優先獲得アイテムを設定する際に参照する専用のフレンドリスト（特定期間保存フレンドリスト）を、イベント開始前時点のフレンドリスト 7 4 0 を複製して一時記憶し、アイテム付与処理ではフレンドリスト 7 4 0 に代えて、この特定期間保存フレンドリストを参照する構成にすることもできる。

【0152】

具体的には、フレンドリスト保存処理は、イベント設定データ 7 1 0 を参照して、実施開始条件を満たすイベントの有無を判定する（ステップ S 2 0 0）。もし、肯定ならば（ステップ S 2 0 0 の Y E S）、サーバ処理部 4 0 0 は該当するイベントのイベント ID 7 1 2（図 1 1 参照）と対応づけてその時点における全ユーザのフレンドリスト 7 4 0 を複製し、「特定期間保存フレンドリスト」として記憶部 7 0 0 に保存する（ステップ S 2 0 2）。そして、もし実施終了条件を満たすイベントが有れば（ステップ S 2 0 4 の Y E S）、サーバ処理部 4 0 0 は該当するイベントに対応づけられて保存されていた特定期間保存フレンドリストを削除する（ステップ S 2 0 6）。

30

【0153】

〔変形例 4〕

また、上述した実施形態ではメインゲームからユーザコミュニケーションまでを 1 つのサーバシステム 1 1 0 0 が提供する構成としたがこれに限るものではない。

例えば、図 2 5 に示すように、ユーザ登録やメインゲームのゲームプレイ、イベントプレイ、及びプレゼント機能に関するサーバ機能をゲームサーバシステム 1 1 1 0 にて実現し、プレゼント機能を除くユーザコミュニケーションに係るサーバ機能を SNS（Social Networking Site）サーバシステム 1 1 2 0 にて実現する構成とすることができる。つまり、ゲームサーバシステム 1 1 1 0 と SNS サーバシステム 1 1 2 0 とを合わせて、上述した実施形態におけるゲームサーバシステム 1 1 0 0 相当とすることができる。

40

【0154】

ゲームサーバシステム 1 1 1 0 及び SNS サーバシステム 1 1 2 0 は、ともに上述した実施形態のサーバシステム 1 1 0 0 と同様のハードウェアにより実現されるが、受け持つサーバ機能が異なる。

ユーザは、携帯型ゲーム装置 1 4 0 0 でゲームサーバシステム 1 1 1 0 にアクセスして

50

メインゲームやイベントプレイを楽しむことができる。そして、ウェブブラウザ機能を備えた携帯電話機1500などでSNSサーバシステム1120にアクセスして、フレンド登録した他ユーザとチャットを楽しむことができる。

【0155】

ゲームサーバシステム1110は、ユーザ登録時にユーザから提供を受ける情報に、SNSサーバシステム1120にユーザに代わってアクセスするための情報（例えば、アクセスID772やパスワード等）を登録情報として含めることとする。

そして、ゲームサーバシステム1110は、アイテム付与処理を実行する場合に、アクセスID772をもとにして、アイテムを付与するユーザのフレンドリストをSNSサーバシステム1120が保有するユーザ登録データ770に含まれるフレンドリスト774を取得する構成とする。

10

【0156】

〔その他の変形例〕

また、上記実施形態では、イベントプレイをアイテム付与の条件としているが、アイテム付与の条件はイベントプレイに限定されるものではない。例えば、特定のウェブサイトの閲覧や、ウェブマガジンの配信、食玩におまけとして付属するカードなどによって取得した識別コードを入力することをアイテム付与の条件とすることができる。その場合、機能構成上はアイテム付与部422はイベント管理部420の外に存在することとなる（図9参照）。

【0157】

また、上述した実施形態では、フレンド登録機能や、チャット機能、プレゼント機能をメインゲームプレイ外のロビー機能の一部として実現しているが、公知のオンラインゲームと同様にして、メインゲーム内で実行可能な構成としても良いのは勿論である。その場合、機能構成上はフレンド登録管理部426、チャット制御部428、プレゼント制御部430は、メインゲームプレイ管理部416内に存在することとなる（図9参照）。

20

【0158】

また、上述した実施形態では、フレンドユーザ数 Y がイベント固有の候補アイテム数 X より大きい場合について説明したが、「イベント固有の候補アイテム数 $X \geq$ フレンドユーザ数 Y 」であっても良い（図7参照）。更には、「イベント固有の候補アイテム数 $X \geq$ 全ユーザ数」であっても良い。この場合、ユーザ毎に固有の優先獲得アイテムを設定することが可能となる。つまり、フレンド登録されたユーザ数に応じて入手可能になるアイテム数が増えるので、フレンド登録を促進させ、より多くのユーザ間でのコミュニケーションを促進できる。

30

【符号の説明】

【0159】

- 1 通信回線
- 2 ユーザ
 - 2 a 基準ユーザ
 - 2 b ~ 2 e フレンドユーザ
- 4 a、4 b キャラクタ
- 6 モンスター
 - 1 2 優先獲得アイテム
 - 1 4 (1 4 a ~ 4 e) 候補アイテム
- 1 0 0 操作入力部
- 2 0 0 ゲーム装置処理部
 - 2 1 0 ゲーム演算部
 - 2 1 4 メインゲームプレイ制御部
 - 2 1 8 イベントプレイ制御部
 - 2 2 0 ユーザコミュニケーション制御部
- 4 0 0 サーバ処理部

40

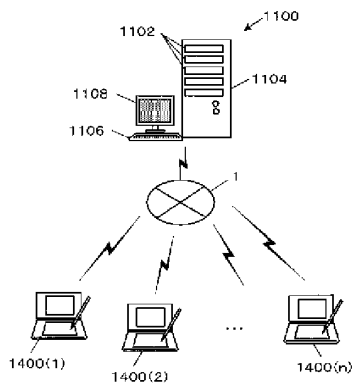
50

- 4 1 0 ゲーム管理部
- 4 1 2 ユーザ登録管理部
- 4 1 4 認証管理部
- 4 1 6 メインゲームプレイ管理部
 - 4 1 8 セーブデータ管理部
- 4 2 0 イベント管理部
 - 4 2 2 アイテム付与部
- 4 2 4 ロビー管理部
 - 4 2 6 フレンド登録管理部
- 4 3 0 プレゼント制御部
- 5 0 0 記憶部
 - 5 0 2 ゲームプログラム
 - 5 0 4 端末用メインゲーム設定データ
 - 5 1 0 端末用セーブデータ
 - 5 1 8 イベント実行プログラム
 - 5 2 0 イベント用初期設定データ
- 1 1 0 0 サーバシステム
 - 1 1 0 2 ブレードサーバ
- 1 1 1 0 ゲームサーバシステム
- 1 1 2 0 SNSサーバシステム
- 1 4 0 0 携帯型ゲーム装置

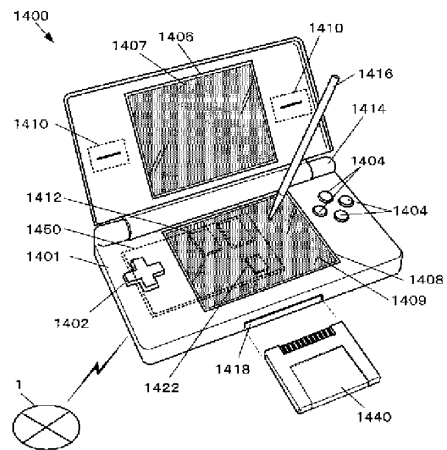
10

20

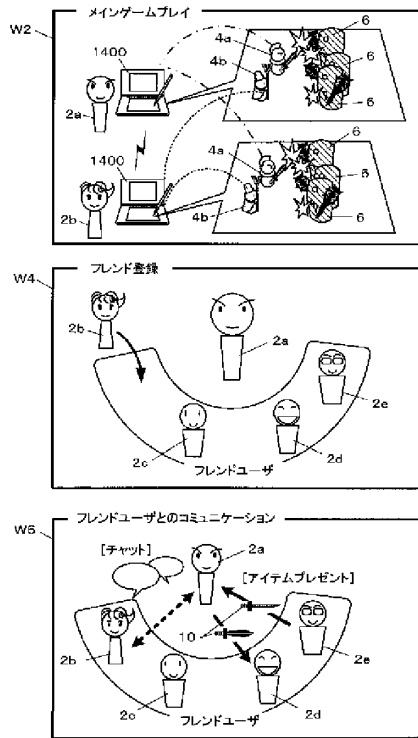
【図 1】



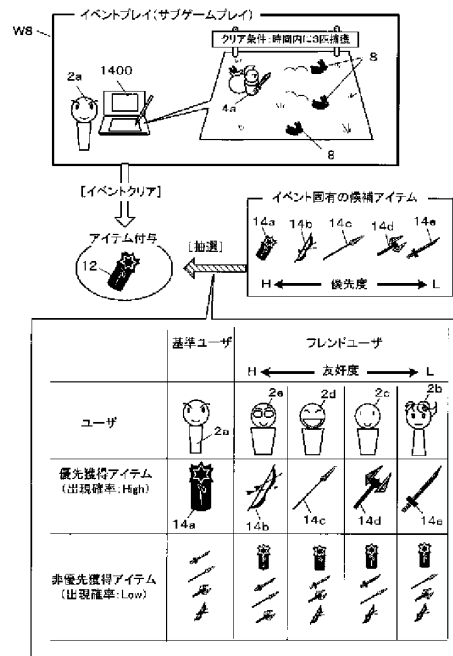
【図 2】



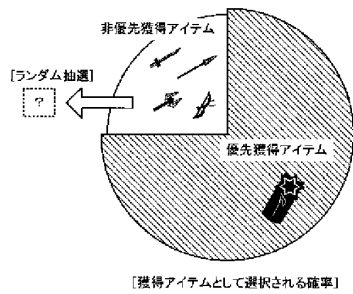
【図3】



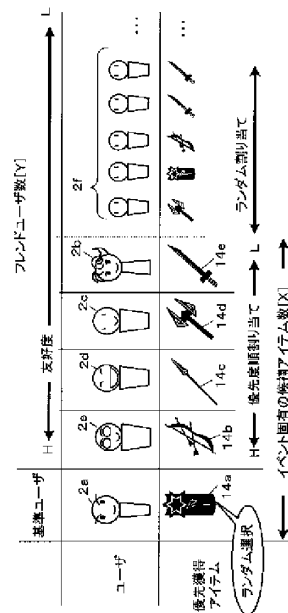
【図4】



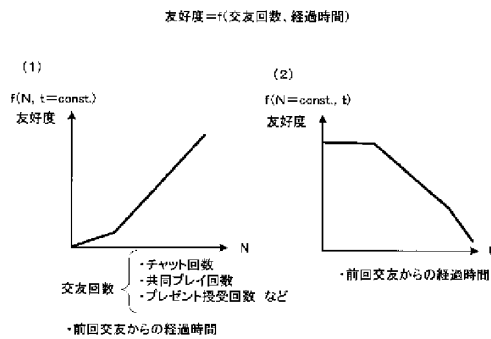
【図5】



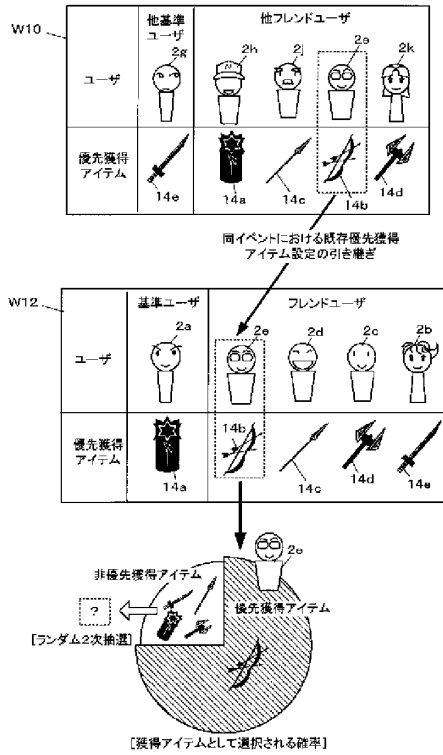
【図7】



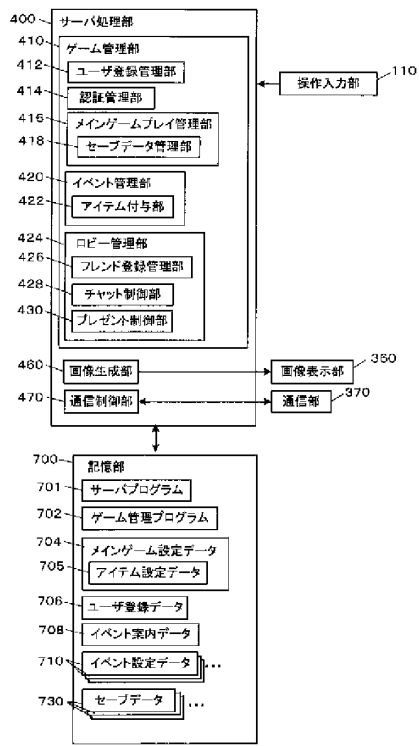
【図6】



【図8】



【図9】



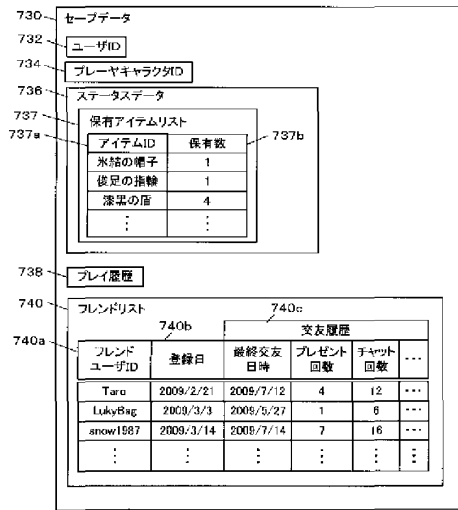
【図10】

イベント案内データ		708b	708c
イベントID	実施期間	イベント紹介データ	
山梨イベント	2008/3/20~2008/4/20	「その日のターゲット山菜を 集めてアイテムと交換」	
花見イベント	2009/4/1~2009/4/10	「制限時間内に桜の花びらを 集めてアイテムゲット!」	
⋮	⋮	⋮	

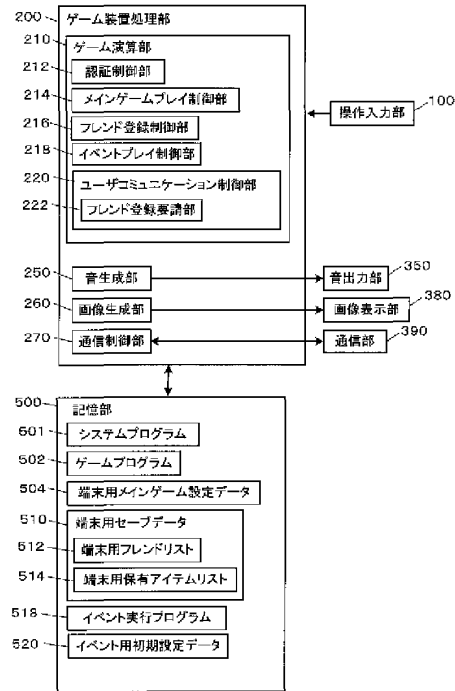
【図11】

イベント設定データ															
710	イベントID														
712	イベント実施期間														
714	イベント実行プログラム														
716	イベント用初期設定データ														
718	イベント用初期設定データ														
720	候補アイテム設定データ														
720b	<table border="1"> <thead> <tr> <th>アイテムID</th> <th>優先度</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>漆黒の盾</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷撃の弓</td><td>80</td></tr> <tr><td>氷結の矛</td><td>80</td></tr> <tr><td>炎炎の斧</td><td>75</td></tr> <tr><td>真空の刀</td><td>65</td></tr> <tr><td>⋮</td><td>⋮</td></tr> </tbody> </table>	アイテムID	優先度	漆黒の盾	100	雷撃の弓	80	氷結の矛	80	炎炎の斧	75	真空の刀	65	⋮	⋮
アイテムID	優先度														
漆黒の盾	100														
雷撃の弓	80														
氷結の矛	80														
炎炎の斧	75														
真空の刀	65														
⋮	⋮														
722	優先獲得アイテム設定データ														
722a	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ユーザーID</th> <th>優先獲得アイテムID</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>snowfox</td><td>漆黒の盾</td></tr> <tr><td>Taro</td><td>雷撃の弓</td></tr> <tr><td>snow1987</td><td>氷結の矛</td></tr> <tr><td>Badboy</td><td>炎炎の斧</td></tr> <tr><td>⋮</td><td>⋮</td></tr> </tbody> </table>	ユーザーID	優先獲得アイテムID	snowfox	漆黒の盾	Taro	雷撃の弓	snow1987	氷結の矛	Badboy	炎炎の斧	⋮	⋮		
ユーザーID	優先獲得アイテムID														
snowfox	漆黒の盾														
Taro	雷撃の弓														
snow1987	氷結の矛														
Badboy	炎炎の斧														
⋮	⋮														

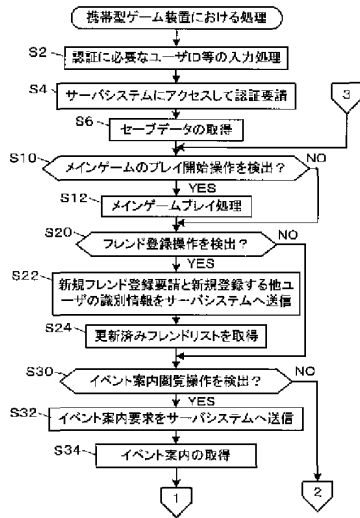
【図 1 2】



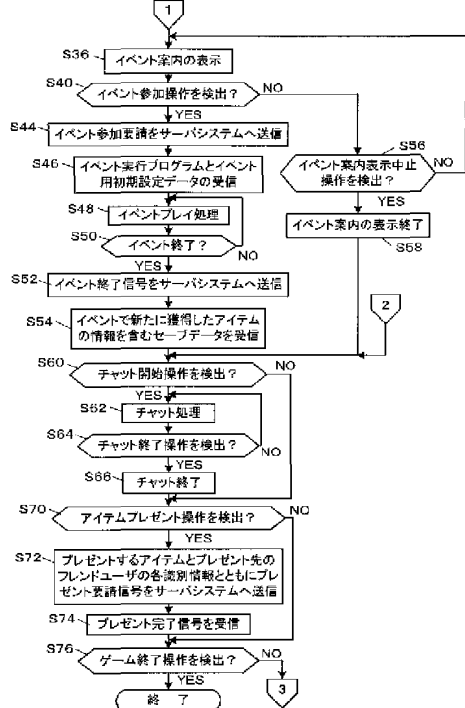
【図 1 3】



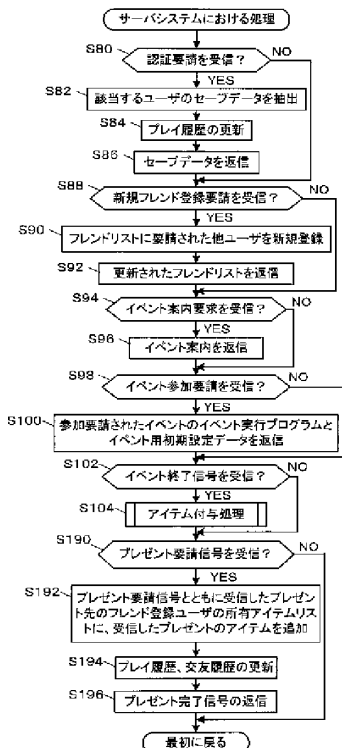
【図 1 4】



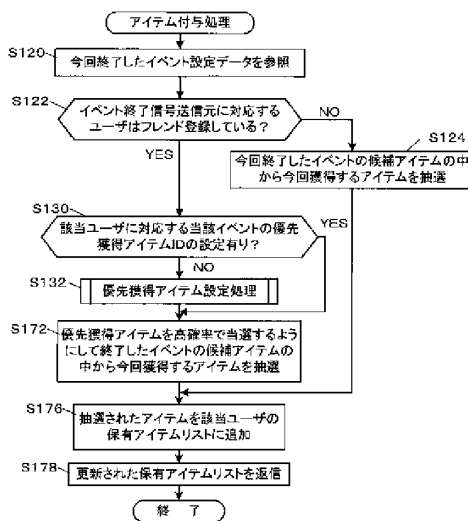
【図 1 5】



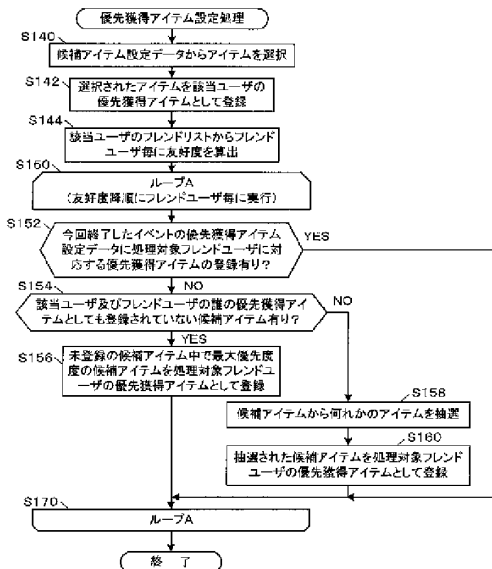
【図16】



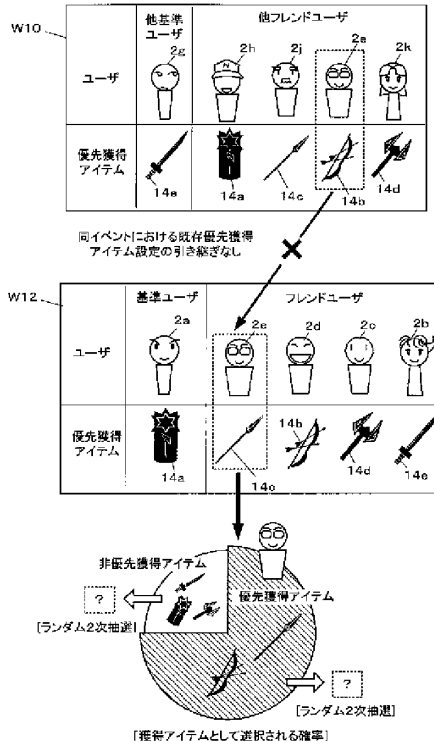
【図17】



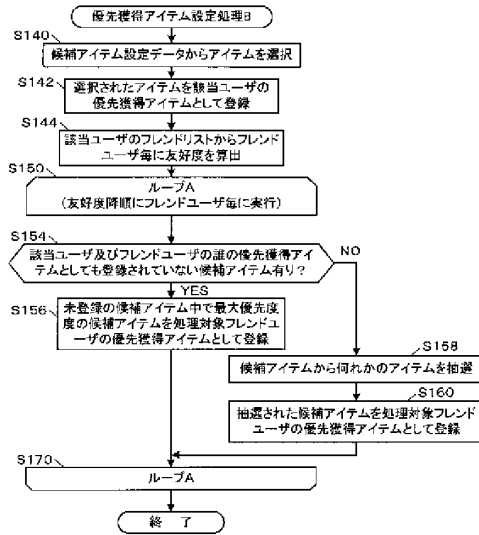
【図18】



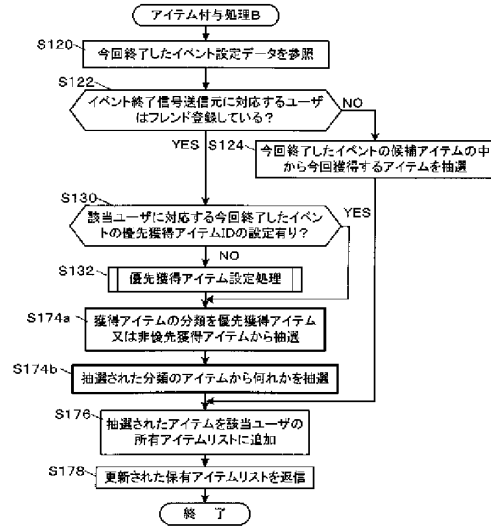
【図19】



【図 20】



【図 21】



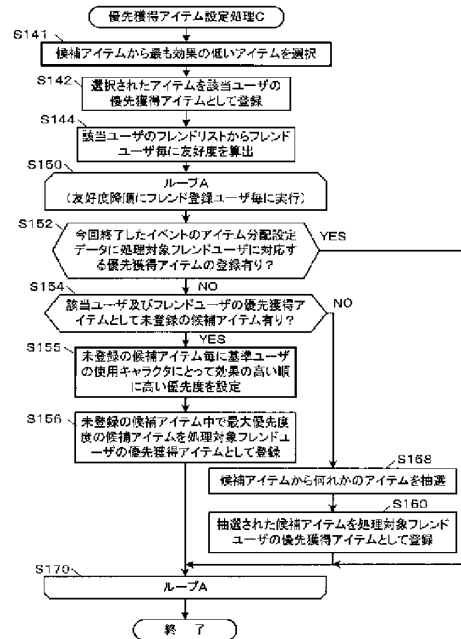
【図 22】

720 候補アイテム設定データ

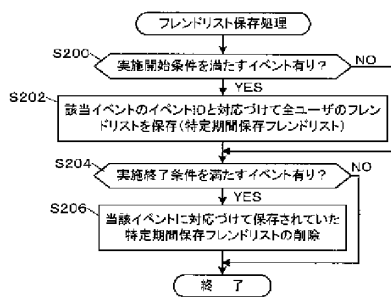
720b

アイテムID	720c パラメータ変更設定				
	鉄甲兵	突撃兵	騎馬兵	狙撃兵	...
漆黒の盾	防御+50	0	0	0	...
雷撃の弓	0	0	0	攻撃+40	...
水鏡の矛	0	攻撃+5	攻撃+35	0	...
火炎の斧	攻撃+15	0	攻撃+5	0	...
真実の刀	0	攻撃+30	攻撃+10	0	...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

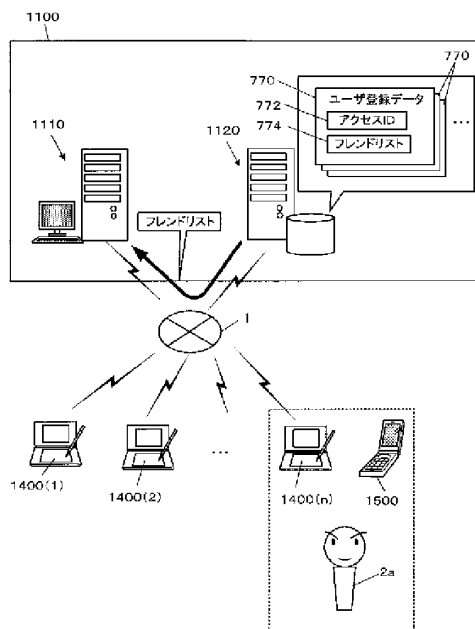
【図 23】



【 図 2 4 】



【 図 2 5 】



Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	14198411			
Filing Date:	05-Mar-2014			
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:	74773/A400			
Filed as Large Entity				
Utility under 35 USC 111(a) Filing Fees				
Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Basic Filing:				
Pages:				
Claims:				
Claims in Excess of 20	1202	2	80	160
Independent claims in excess of 3	1201	1	420	420
Multiple Dependent Claims	1203	1	780	780
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 (\$)	1360

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	18664572
Application Number:	14198411
International Application Number:	
Confirmation Number:	6881
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:	74773/A400
Receipt Date:	03-APR-2014
Filing Date:	05-MAR-2014
Time Stamp:	15:48:49
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	Credit Card
Payment was successfully received in RAM	\$1360
RAM confirmation Number	2141
Deposit Account	
Authorized User	

File Listing:

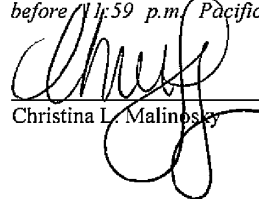
Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
-----------------	----------------------	-----------	-------------------------------------	------------------	------------------

1	Transmittal Letter	Transmittal.pdf	40498 3a3d8a8f9a91805a5a211d8ad7c748cc45f090eb	no	2
Warnings:					
Information:					
2	Petition to make special under Patent Prosecution Hwy	PPH.pdf	70635 98a049b8be93ffe11966f3f560320588123f178e	no	2
Warnings:					
Information:					
3		PrelAmend.pdf	357125 d87f0294c95239c7fd9089ee3b04ba7bc2fd702d	yes	13
Multipart Description/PDF files in .zip description					
Document Description		Start	End		
Preliminary Amendment		1	1		
Specification		2	2		
Claims		3	12		
Applicant Arguments/Remarks Made in an Amendment		13	13		
Warnings:					
Information:					
4		IDS.pdf	80740 497eeeb48f5e69889bc870b6f653b12c8b50ae27	yes	3
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:					
5	Foreign Reference	JP11244533A.pdf	741560 9223cd582b785eac146ef8eb4e30f41f1b0f5e8d	no	16
Warnings:					
Information:					

6	Foreign Reference	JP2011110139A.pdf	1385413 59d422d63c44ee55f526a3b7f734f184b5d582a7	no	32
Warnings:					
Information:					
7	Other Reference-Patent/App/Search documents	JPOA2013049388.pdf	112702 023f2f49200fad31edf82e78a498240698ac94db	no	5
Warnings:					
Information:					
8	Non Patent Literature	DaiRanto.pdf	410405 a73b4e5ae1fb7326c8b6c42e944e31d7fc04291b	no	5
Warnings:					
Information:					
9	Non Patent Literature	Chevalier.pdf	242026 1825ceb9ddd7f37da138c921dd56ed59887f997a	no	4
Warnings:					
Information:					
10	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	35354 bed051bd4de998df00fe02a4daab82442aa613c4	no	2
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):				3476458	
<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>					

**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 April 3, 2014 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.



Christina L. Malinosky

Inventor : Kazuke Oono
 Application No. : 14/198,411
 Filed : March 5, 2014
 Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM
 Confirmation No. 6881

Grp./Div. : 3714
 Examiner : TBD

Docket No. : 74773/A400

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

Post Office Box 29001
 Glendale, CA 91209-9001
 April 3, 2014

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	20+3 - *	21	= 2	2 x \$80.00	\$40.00	\$20.00	\$160.00
Independent Claims	9 - **	8	= 1	1 x \$420.00	\$210.00	\$105.00	\$420.00
Multiple Dependent Claims***				\$780.00	\$390.00	\$195.00	\$780.00
Total Additional Fee							\$1,360.00
List Independent Claims: 1, 2, 7-10, and 19-21							
* 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							

Submitted herewith is \$1,360.00 to pay the fees calculated above
 A Petition for Extension of Time and the required fee are enclosed.

Other enclosures: Request for PPH; Information Disclosure Statement with References

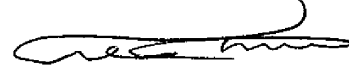
Amendment Transmittal Letter
Application No. 14/198,411

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,

CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

By



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

RRT/clm

CLM PAS1290980.1-*04/3/14 10:59 AM

REQUEST FOR PARTICIPATION IN THE PATENT PROSECUTION HIGHWAY (PPH) PROGRAM BETWEEN THE JAPAN PATENT OFFICE (JPO) AND THE USPTO			
Application No.:	14/198,411	First Named Inventor:	Kazuke Oono
Filing Date:	March 5, 2014	Attorney Docket No.:	74773/A400
Title of the Invention:	GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM		
THIS REQUEST FOR PARTICIPATION IN THE PPH PROGRAM ALONG WITH THE REQUIRED DOCUMENTS MUST BE SUBMITTED VIA EFS-WEB. INFORMATION REGARDING EFS-WEB IS AVAILABLE AT HTTP://WWW.USPTO.GOV/EBS/ EFS_HELP.HTML .			
APPLICANT HEREBY REQUESTS PARTICIPATION IN THE PATENT PROSECUTION HIGHWAY (PPH) PROGRAM AND PETITIONS TO MAKE THE ABOVE-IDENTIFIED APPLICATION SPECIAL UNDER THE PPH PROGRAM.			
The above-identified application and the corresponding JP application(s) have the same priority/filing date. If JPO is not the office of first filing (OFF), identify the OFF and the OFF application no.			
The JP application number(s) is/are: <u>JP 2013-049388; JP 2013-202682; and JP 2013-262855</u>			
The filing date of the JP application(s) is/are: <u>March 12, 2013; September 27, 2013; and December 19, 2013</u>			
I. List of Required Documents:			
a. A copy of the latest JP office action prior to the "Decision to Grant a Patent" in the above-identified JP application(s) along with an English translation (if the office action is not in the English language)			
<input type="checkbox"/> is attached.			
<input checked="" type="checkbox"/> is <u>not</u> attached because applicant hereby requests the USPTO to obtain the required office action and any required translation thereof via the Dossier Access System.			
<input type="checkbox"/> is <u>not</u> attached because the JP application was allowed in a first office action.			
Notes:			
• It is <u>not</u> necessary to submit a copy of the "Decision to Grant a Patent" and an English translation thereof.			
• The English translation of the office action may be a machine translation.			
• An accuracy statement for the English language translation of the office action is <u>not</u> required.			
b. (1) An information disclosure statement listing the documents cited in the JP office action			
<input checked="" type="checkbox"/> is attached.			
<input type="checkbox"/> has already been filed in the above-identified U.S. application on _____.			
(2) Copies of all documents (except for U.S. patents or U.S. patent application publications)			
<input checked="" type="checkbox"/> are attached.			
<input type="checkbox"/> have already been filed in the above-identified U.S. application on _____.			

[Page 1 of 2]

This collection of information is required by 35 U.S.C. 119, 37 CFR 1.55, and 37 CFR 1.102(d). 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 2 hours 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.

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 14/198,411	Filing Date 03/05/2014	<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	04/03/2014	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA			
	Total (37 CFR 1.16(i))	* 23	Minus	** 21	= 2		
	Independent (37 CFR 1.16(h))	* 9	Minus	***8	= 1		
	<input type="checkbox"/> Application Size Fee (37 CFR 1.16(s))						
	<input checked="" type="checkbox"/> FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE DEPENDENT CLAIM (37 CFR 1.16(j))						780
					TOTAL ADD'L FEE	1360	

	(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	**	=		
	Independent (37 CFR 1.16(h))	*	Minus	***	=		
	<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
/BRENDA TURNER/

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.

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	Osaka	State	Country 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	Osaka	State	Zip 540-0026 Country 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:
GREE, Inc.

Applicant Name:
 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.

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	18765171
Application Number:	14198411
International Application Number:	
Confirmation Number:	6881
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:	74773/A400
Receipt Date:	15-APR-2014
Filing Date:	05-MAR-2014
Time Stamp:	14:35:12
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	Oath or Declaration filed	SubstituteStatement.pdf	227837 <small>9aa8343aed6576d9c79923f844eeb472d9092e3a</small>	no	3

Warnings:

Information:

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

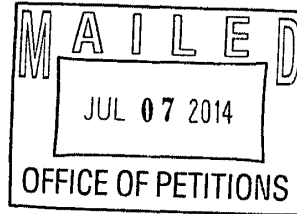
If a timely submission to enter the national stage of an international application is compliant with the conditions of 35 U.S.C. 371 and other applicable requirements a Form PCT/DO/EO/903 indicating acceptance of the application as a national stage submission under 35 U.S.C. 371 will be issued in addition 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.



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



**In re Application of
KAZUKI OONO
Application No.: 14/198,411
Filed: 05 March 2014
Attorney Docket No.: 74773/A400
For: GAME CONTROL METHOD,
GAME CONTROL DEVICE, AND
RECORDING MEDIUM**

:
: **DECISION ON REQUEST TO**
: **PARTICIPATE IN THE PATENT**
: **PROSECUTION HIGHWAY**
: **PROGRAM AND PETITION**
: **TO MAKE SPECIAL UNDER**
: **37 CFR 1.102(a)**
:

This is a decision on the request to participate in the Patent Prosecution Highway (PPH) program and the petition under 37 CFR 1.102(a), filed 03 April 2014, to make the above-identified application special.

The request and petition are **GRANTED**.

DISCUSSION

A grantable request to participate in the PPH pilot program and petition to make special require:

1. The U.S. application and the corresponding application filed in the PPH 2.0 participating office (with the allowable/patentable claim(s)) must have the same priority/filing date. In particular, the U.S. application (including national stage entry of a PCT application and a so-called bypass application filed under 35 U.S.C. 111 which validly claims benefit under 35 U.S.C. 120 to a PCT application):
 - a. is an application that validly claims priority under 35 U.S.C. § 119(a) and 37 CFR 1.55 to one or more applications filed with the PPH 2.0 participating office, or
 - b. is an application which is the basis of a valid priority claim under the Paris Convention for the application filed in the PPH 2.0 participating office, or
 - c. is an application which shares a common priority document with the application filed in the PPH 2.0 participating office, or


- d. the application filed in the PPH 2.0 participating office are derived from/related to a PCT application having no priority claim.
2. Applicant must:
 - a. Ensure all the claims in the U.S. application must sufficiently correspond or be amended to sufficiently correspond to the allowable/patentable claim(s) in the PPH 2.0 participating office application(s) and
 - b. Submit a claims correspondence table in English;
3. Examination of the U.S. application has not begun;
4. Applicant must submit:
 - a. Documentation of prior office action:
 - i. a copy of the office action(s) just prior to the "Decision to Grant a Patent" from each of the PPH 2.0 participating office application(s) containing the allowable/patentable claim(s) or
 - ii. if the allowable/patentable claims(s) are from a "Notification of Reasons for Refusal" then the Notification of Reasons for Refusal or
 - iii. if the PPH 2.0 participating office application is a first action allowance then no office action from the PPH 2.0 participating office is necessary should be indicated on the request/petition form;
 - b. An English language translation of the PPH 2.0 participating office action from (4)(a)(i)-(ii) above
5. Applicant must submit:
 - a. An IDS listing the documents cited by the PPH 2.0 participating office examiner in the PPH 2.0 participating office action (unless already submitted in this application)
 - b. Copies of the documents except U.S. patents or U.S. patent application publications (unless already submitted in this application);

The request to participate in the PPH pilot program and petition comply with the above requirements. Accordingly, the above-identified application has been accorded "special" status.

Telephone inquiries concerning this decision should be directed to Cheryl Gibson-Baylor at (571) 272-3213.

All other inquiries concerning the examination or status of the application is accessible in the PAIR system at <http://www.uspto.gov/ebc.index.html>.

This application will be forwarded to the examiner for action on the merits commensurate with this decision once this application's formality reviews have been completed.


David Bucci
Petitions Examiner
Office of Petitions



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 (14/198,411), FILING OR 371(C) DATE (03/05/2014), FIRST NAMED APPLICANT (Kazuki Oono), ATTY. DOCKET NO./TITLE (74773/A400)

CONFIRMATION NO. 6881

PUBLICATION NOTICE



OC000000070837402

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

Title:GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

Publication No.US-2014-0274401-A1

Publication Date:09/18/2014

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.
14/198,411	03/05/2014	Kazuki Oono	74773/A400	6881
23363	7590	09/22/2014	EXAMINER	
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP			DEODHAR, OMKAR A	
PO BOX 29001			ART UNIT	PAPER NUMBER
Glendale, CA 91209-9001			3714	
			NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE
			09/22/2014	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@cph.com
pair_cph@firsttofile.com

The present application is being examined under the pre-AIA first to invent provisions.

Election/Restrictions

1. This application contains claims directed to the following patentably distinct species:
 - a. Group is predetermined; (Claims 1, 2, 4-9).
 - b. Group is user-selected; (Claims 10-21).
2. The species are independent or distinct because claims to the different species recite the mutually exclusive characteristics of such species. In addition, these species are not obvious variants of each other based on the current record.
3. Applicant is required under 35 U.S.C. 121 to elect a single disclosed species, or a single grouping of patentably indistinct species, for prosecution on the merits to which the claims shall be restricted if no generic claim is finally held to be allowable. Currently, no claim is generic.

There is a search and/or examination burden for the patentably distinct species as set forth above because at least the following reason(s) apply: The species require a different field of search (e.g., searching different classes/subclasses or electronic resources, or employing different search queries); and/or the prior art applicable to one species would not likely be applicable to another species; and/or the species are likely to raise different non-prior art issues under 35 U.S.C. 101 and/or 35 U.S.C. 112, first paragraph.

4. **Applicant is advised that the reply to this requirement to be complete must include (i) an election of a species to be examined** even though the requirement may be traversed (37 CFR 1.143) **and (ii) identification of the claims encompassing the elected species or grouping of patentably indistinct species**, including any claims subsequently added. An

Art Unit: 3714

argument that a claim is allowable or that all claims are generic is considered nonresponsive unless accompanied by an election.

5. The election may be made with or without traverse. To preserve a right to petition, the election must be made with traverse. If the reply does not distinctly and specifically point out supposed errors in the election of species requirement, the election shall be treated as an election without traverse. Traversal must be presented at the time of election in order to be considered timely. Failure to timely traverse the requirement will result in the loss of right to petition under 37 CFR 1.144. If claims are added after the election, applicant must indicate which of these claims are readable on the elected species or grouping of patentably indistinct species.

6. Should applicant traverse on the ground that the species, or groupings of patentably indistinct species from which election is required, are not patentably distinct, applicant should submit evidence or identify such evidence now of record showing them to be obvious variants or clearly admit on the record that this is the case. In either instance, if the examiner finds one of the species unpatentable over the prior art, the evidence or admission may be used in a rejection under 35 U.S.C. 103 or pre-AIA 35 U.S.C. 103(a) of the other species.

7. Upon the allowance of a generic claim, applicant will be entitled to consideration of claims to additional species which depend from or otherwise require all the limitations of an allowable generic claim as provided by 37 CFR 1.141.

Conclusion

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.

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.

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

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

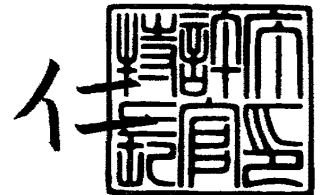
J P 2 0 1 3 - 0 4 9 3 8 8

出 願 人 グリー株式会社
Applicant(s):

2 0 1 4 年 9 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 1 0 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（プレイヤー）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】

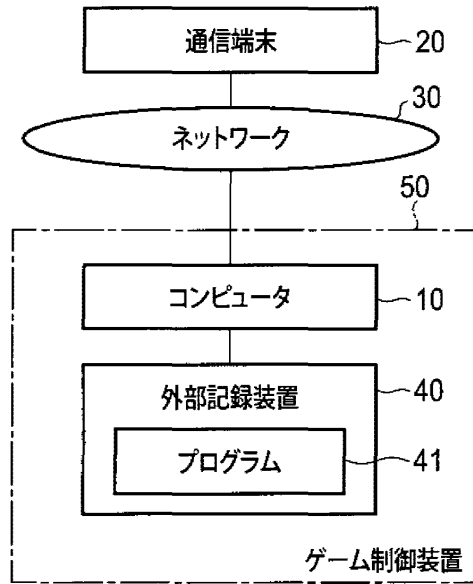
【課題】 複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することを可能とする。

【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

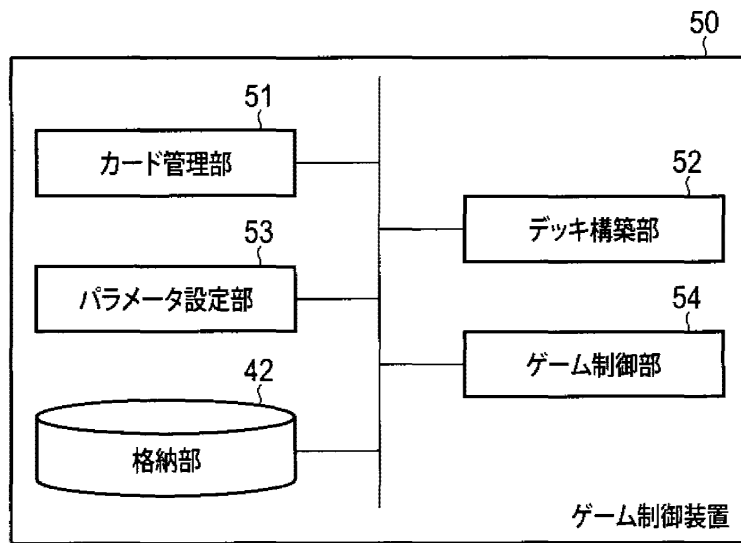
【書類名】 図面
【図 1】

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
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

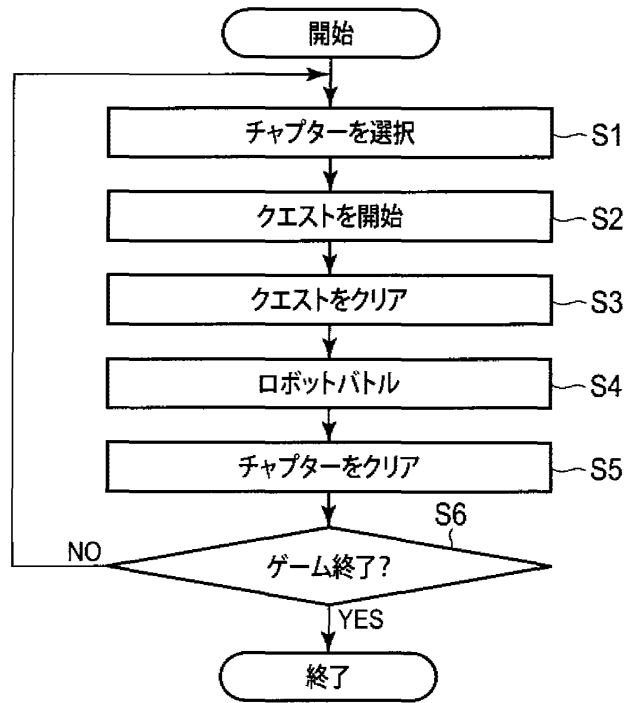
【図4】

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

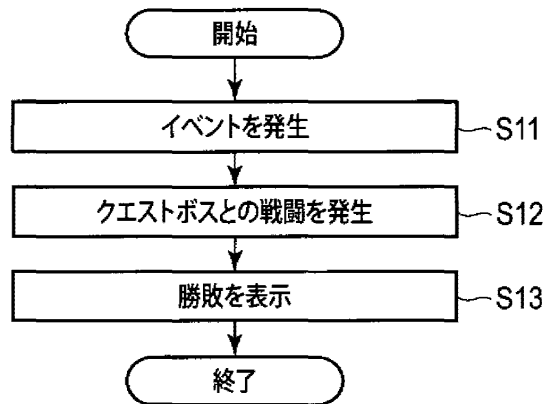
【図5】

図5



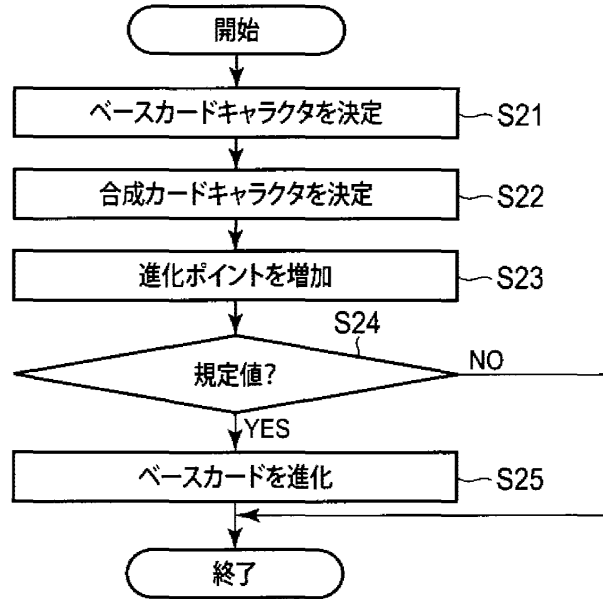
【図6】

図6



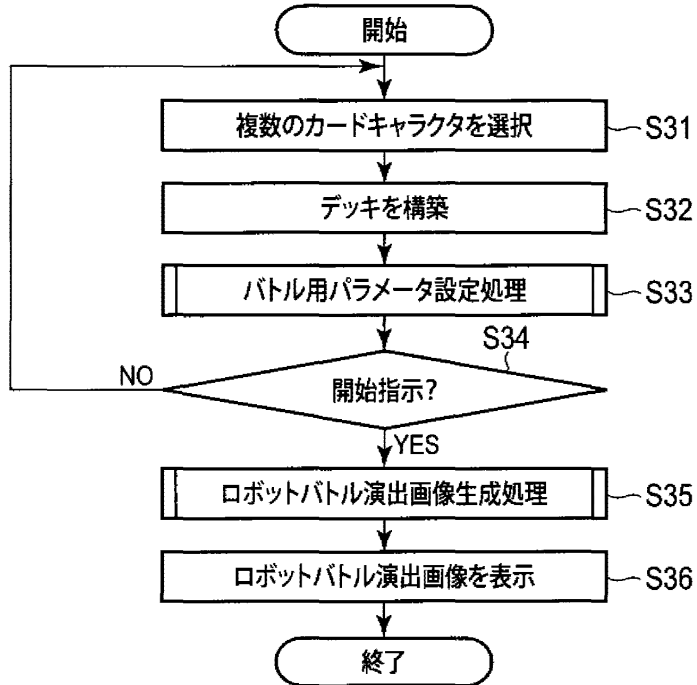
【図 7】

図 7



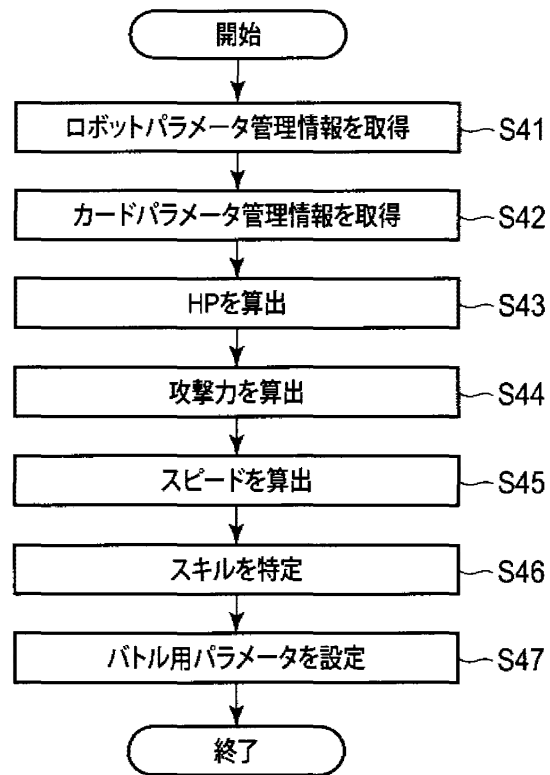
【図 8】

図 8



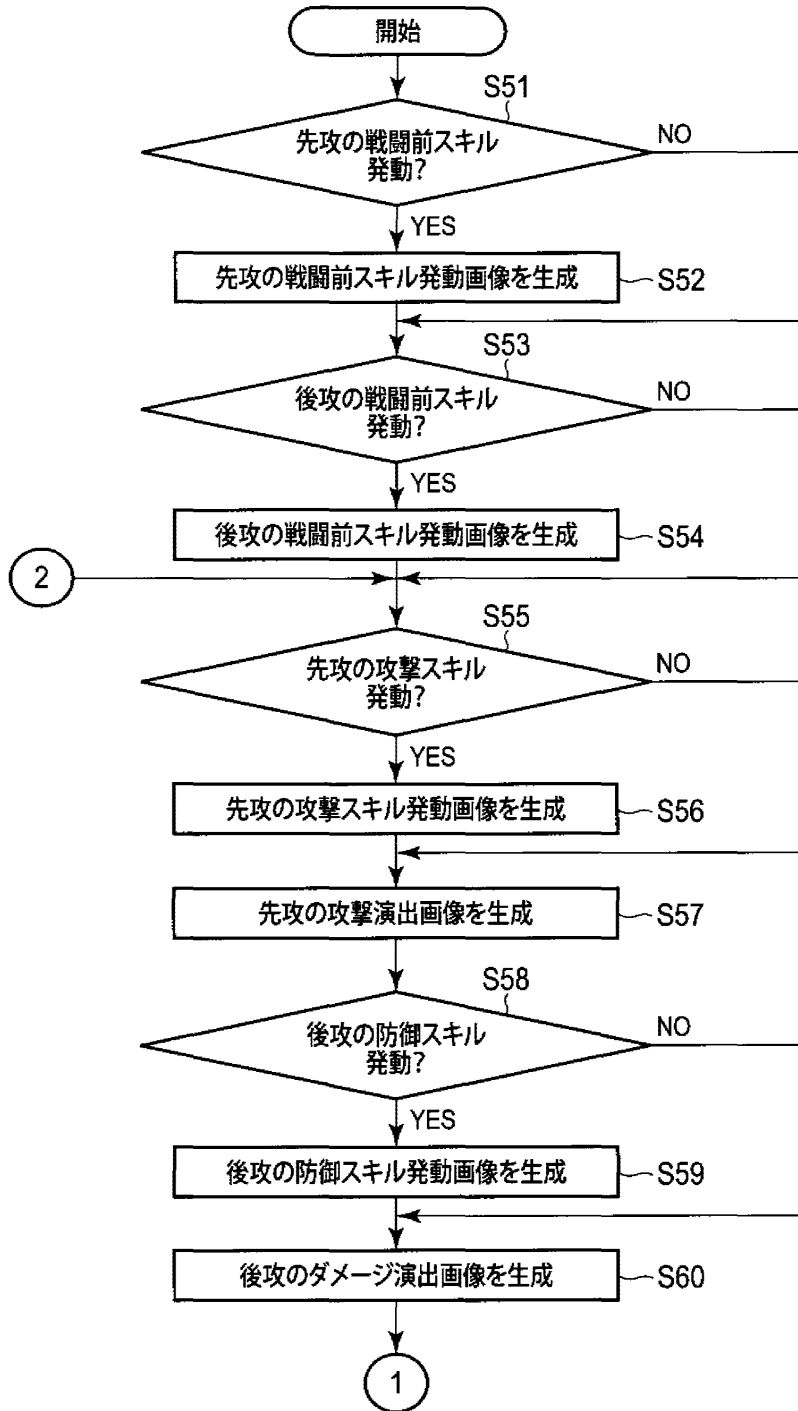
【図9】

図9



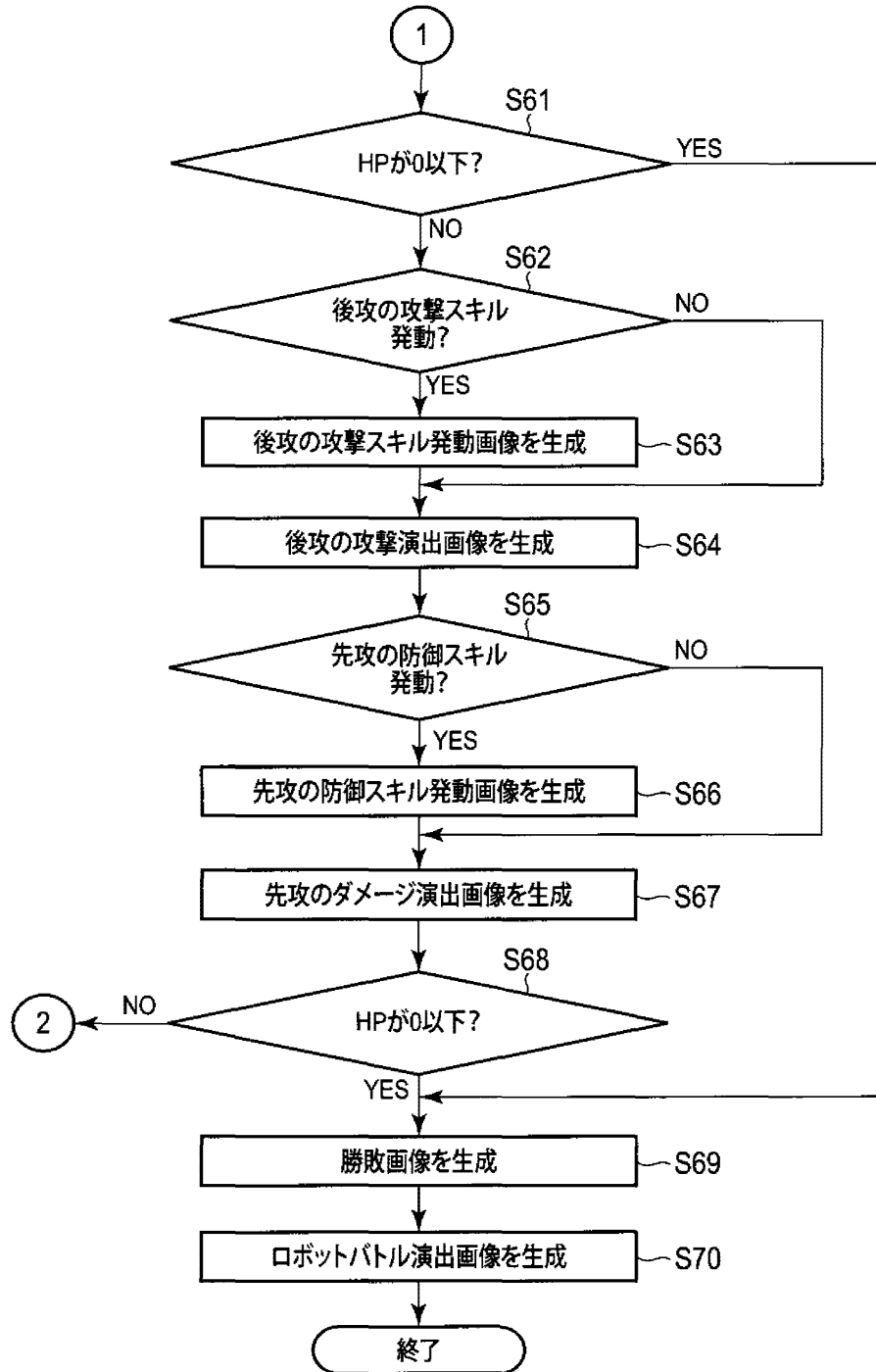
【図10】

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
⋮	⋮

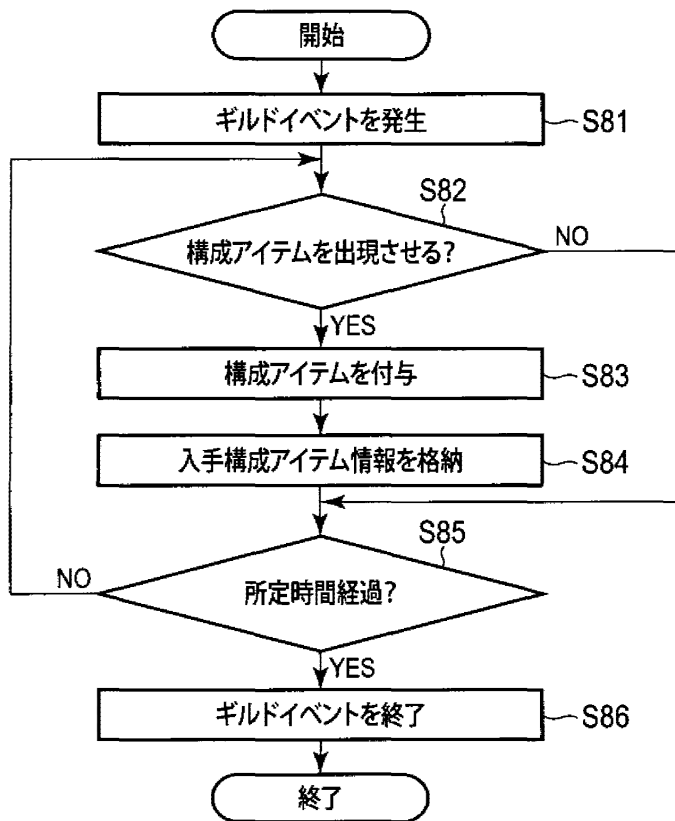
【図15】

図15

ユーザID	レベル情報
ユーザ1	5
ユーザ2	25
⋮	⋮

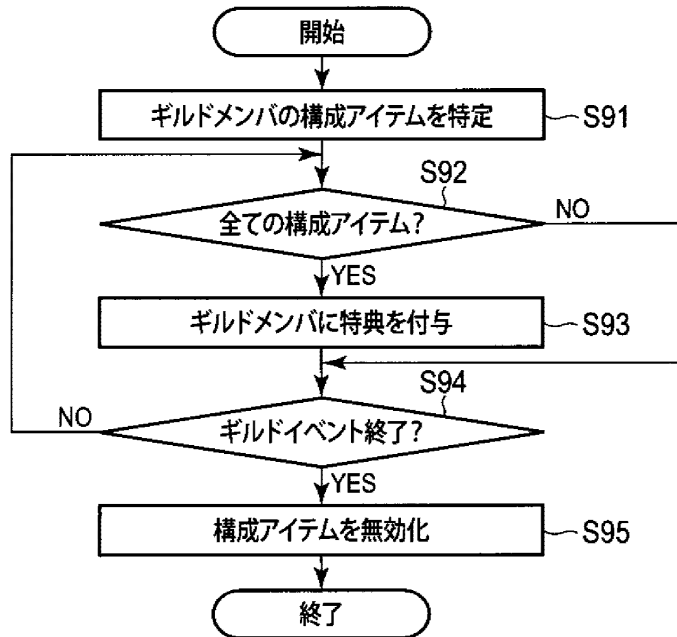
【図16】

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

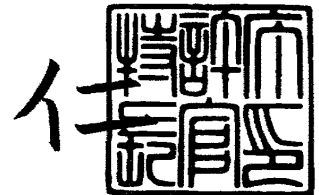
J P 2 0 1 3 - 2 0 2 6 8 2

出 願 人 グリー株式会社
Applicant(s):

2 0 1 4 年 9 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以下でないとは判定された場合（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。

【0 1 8 2】

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。

【0 1 8 3】

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）。

【0 1 8 4】

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。

【0 1 8 5】

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。

【0 1 8 6】

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。

【0 1 8 7】

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。

【0 1 8 8】

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。

【0 1 8 9】

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）。

【0 1 9 0】

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】

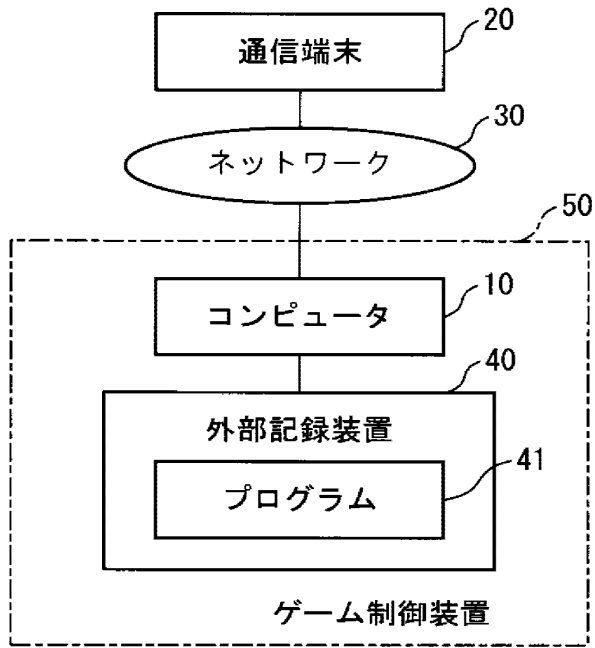
【課題】 複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することを可能とする。

【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

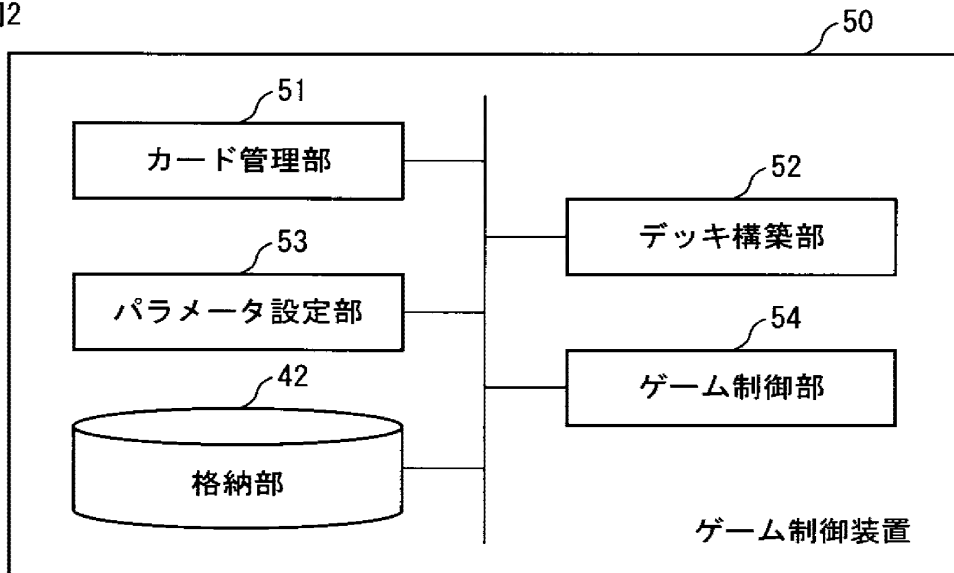
【書類名】 図面
【図 1】

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
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

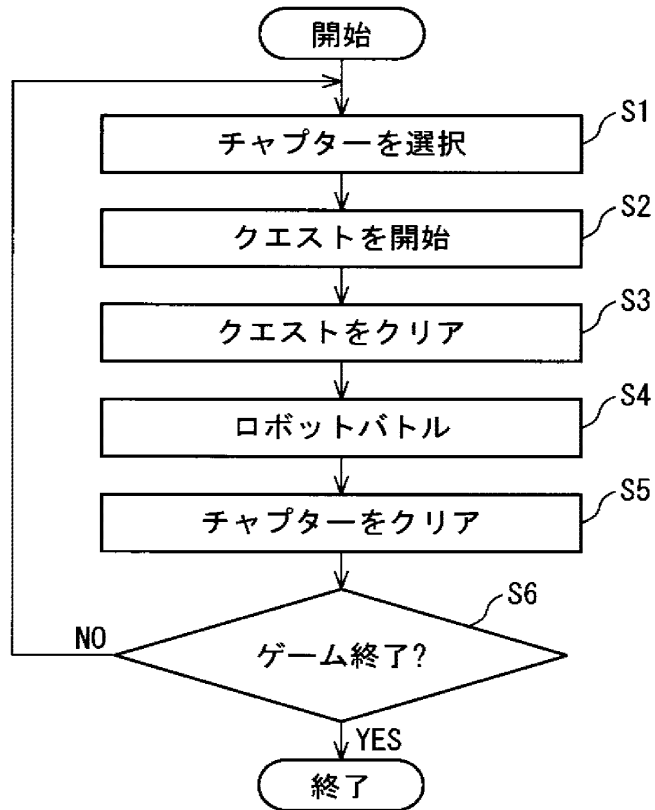
【図4】

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

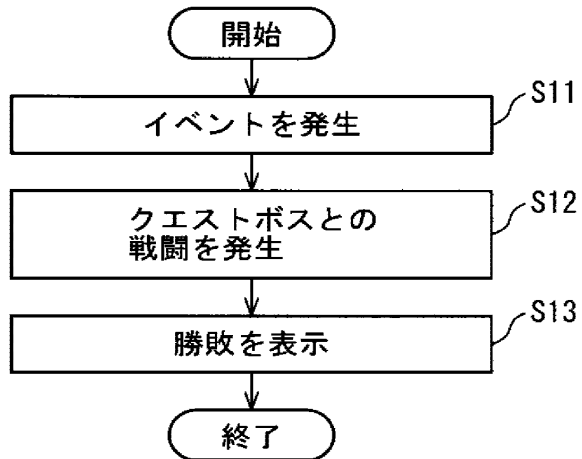
【図5】

図5



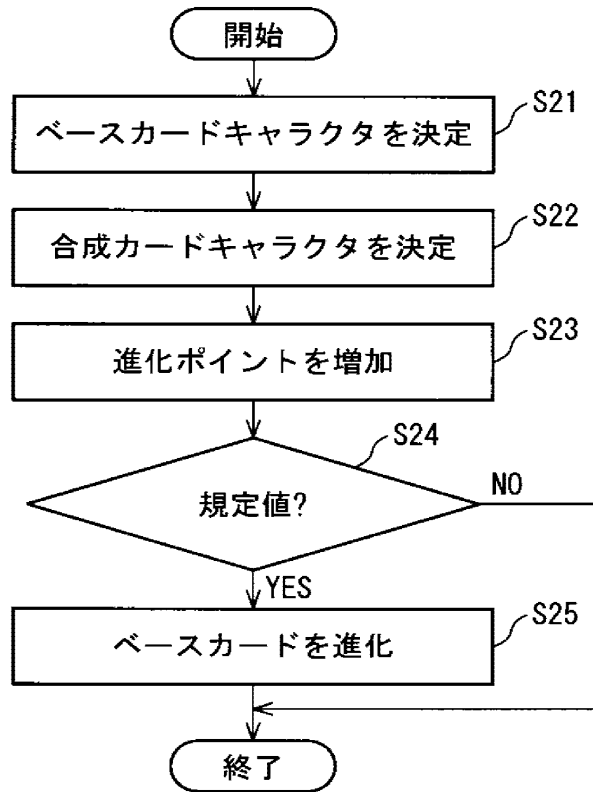
【図6】

図6



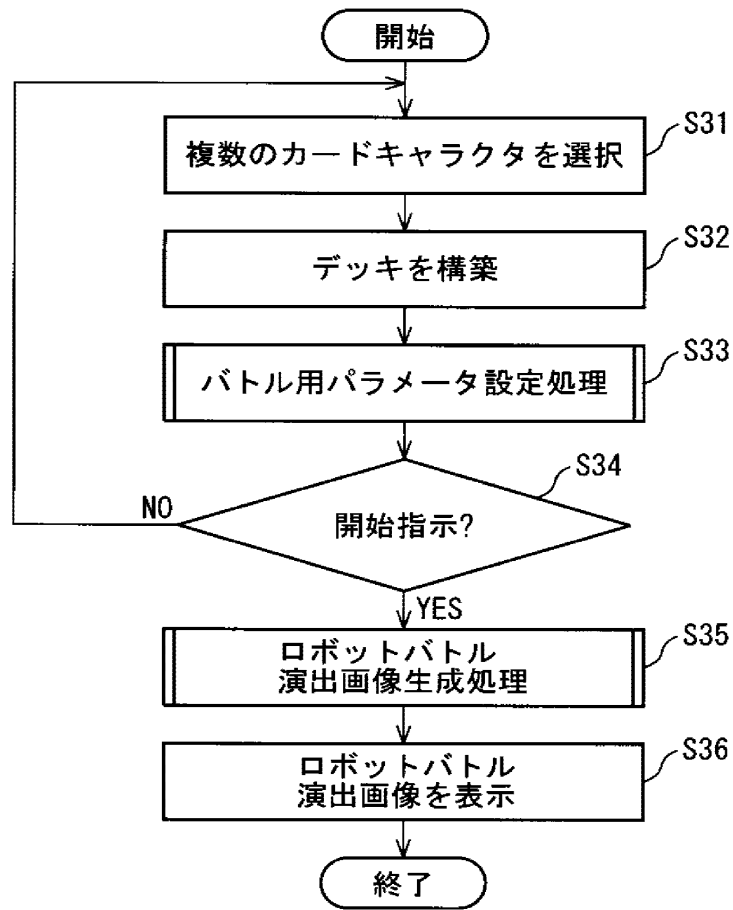
【図7】

図7



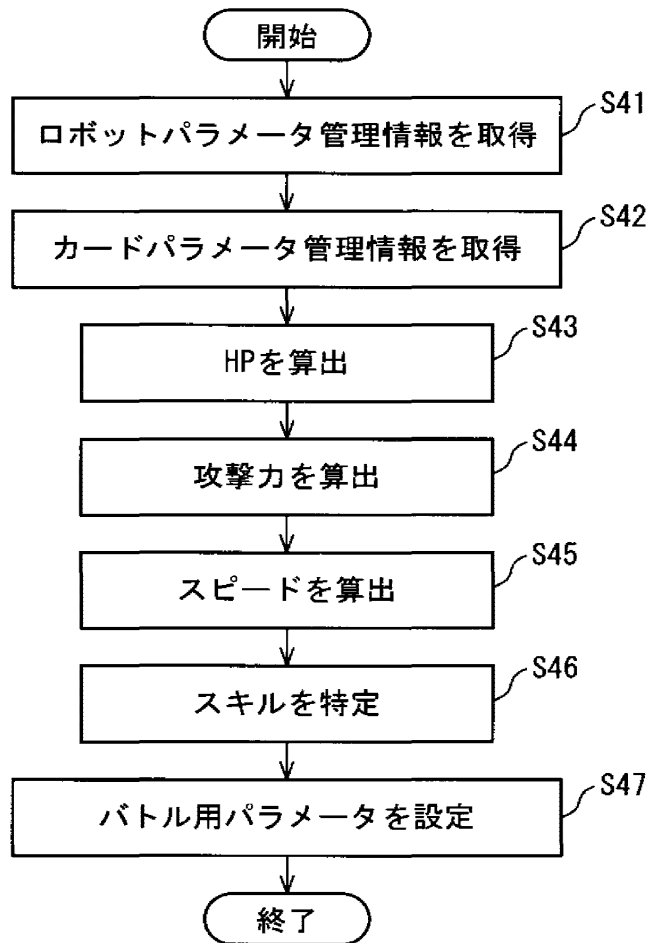
【図8】

図8



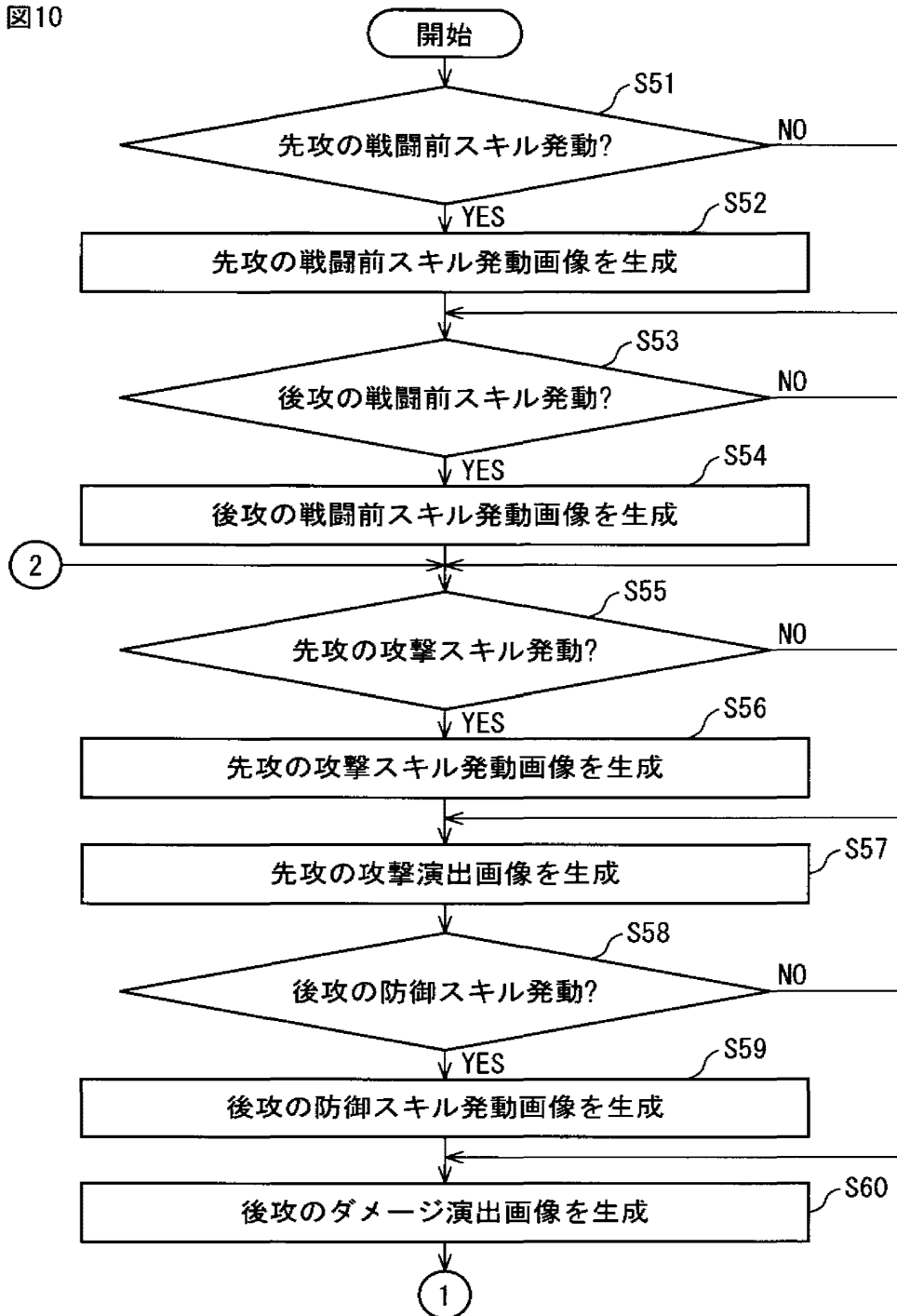
【図9】

図9



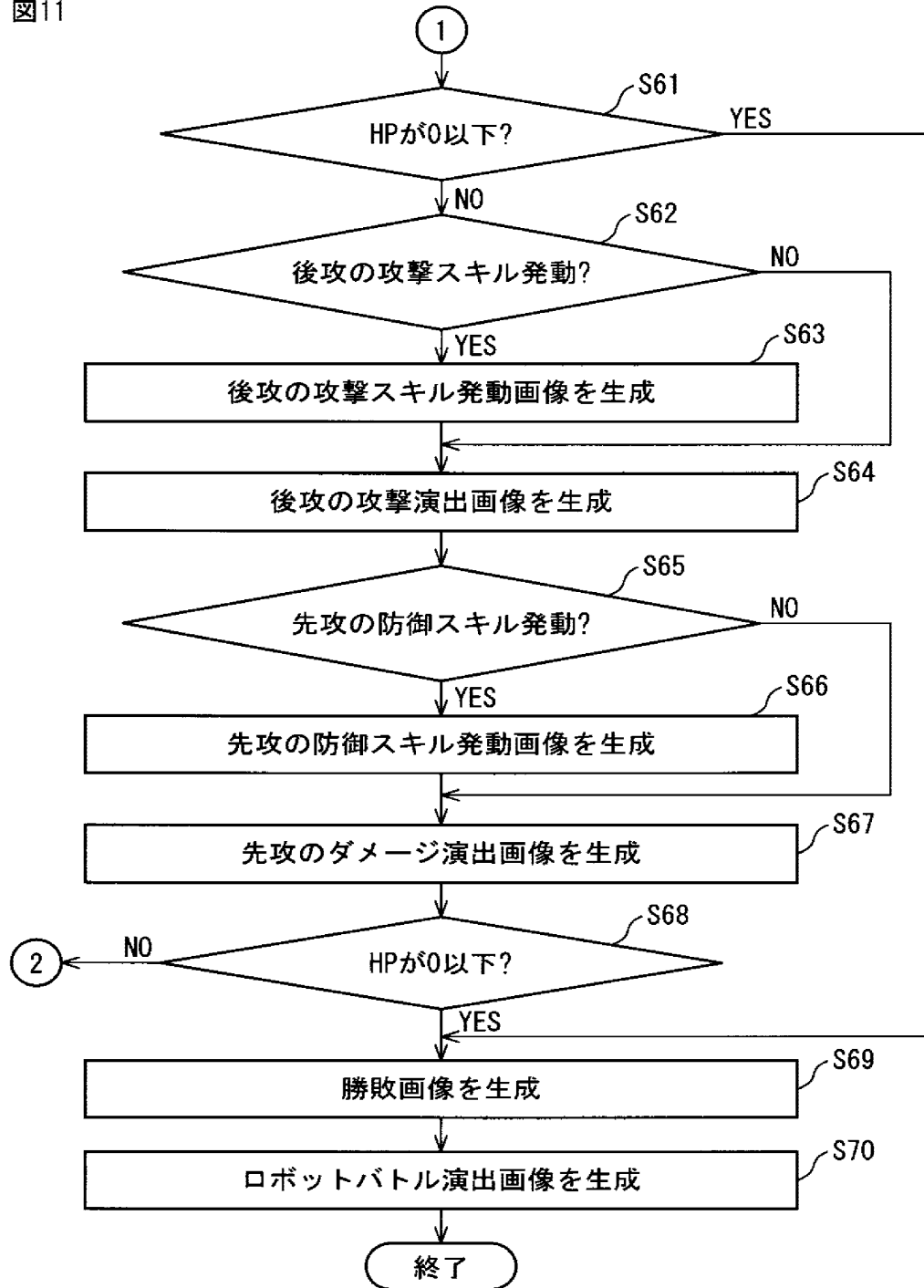
【図10】

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
⋮	⋮

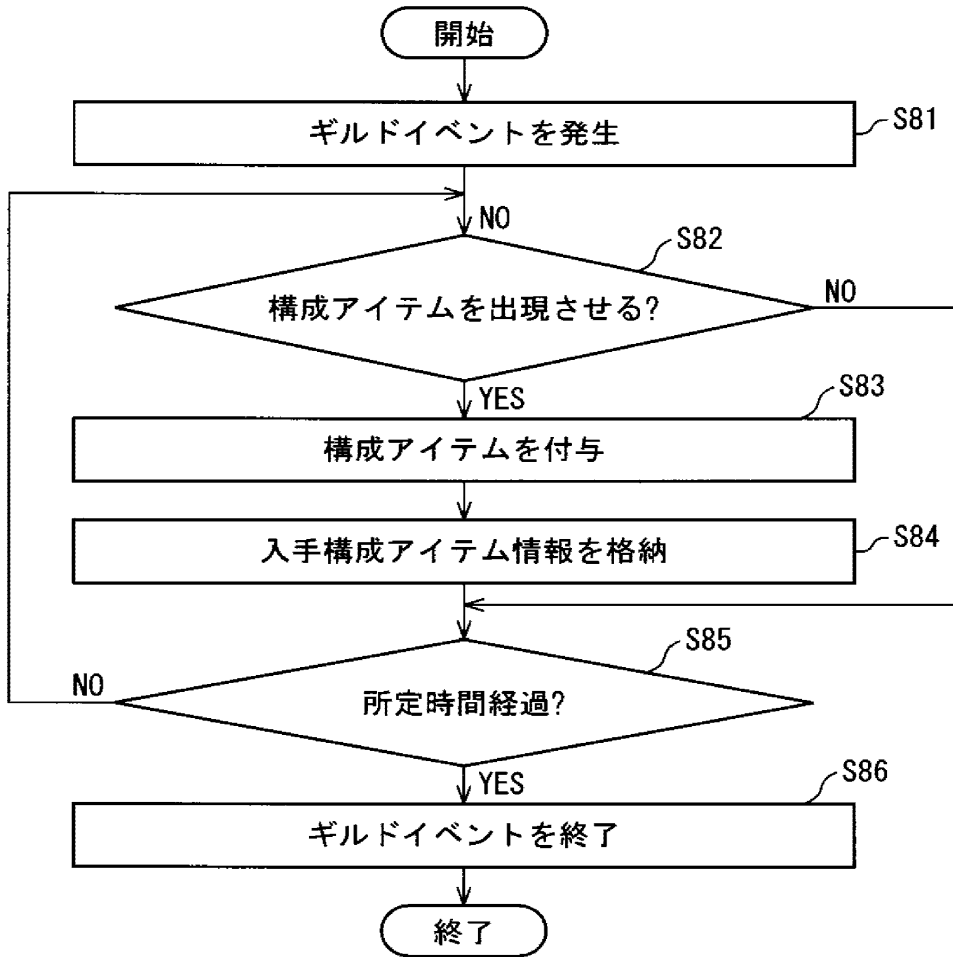
【図15】

図15

ユーザID	レベル情報
ユーザ1	5
ユーザ2	25
⋮	⋮

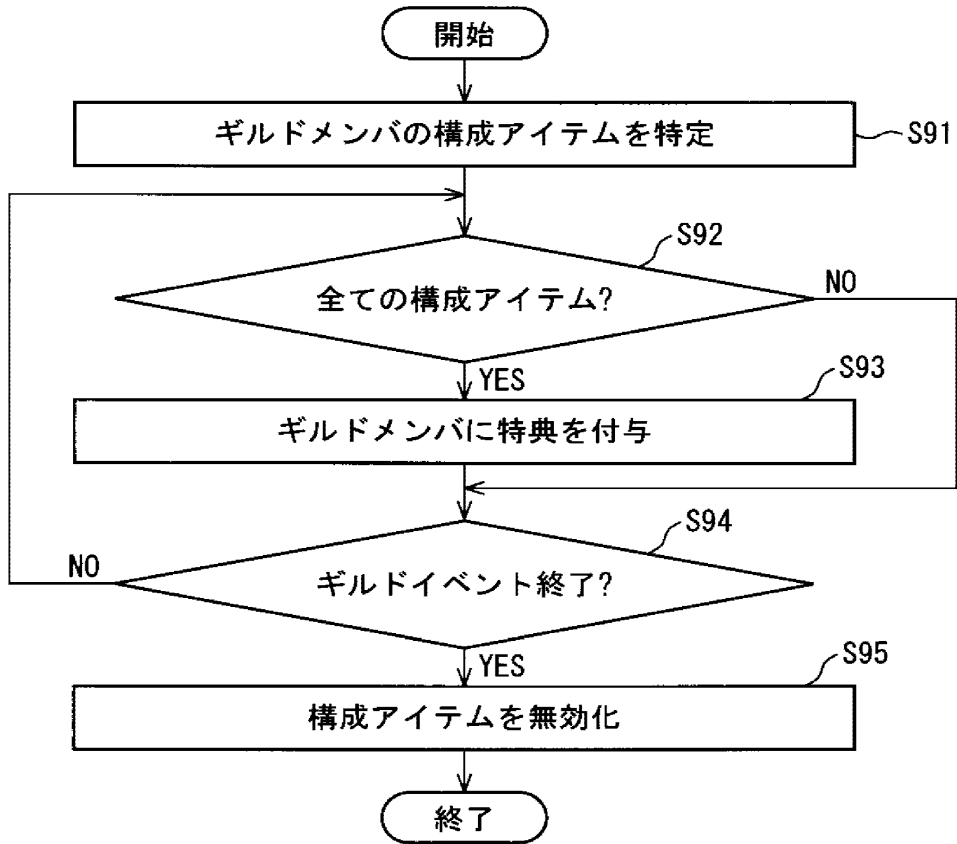
【図16】

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

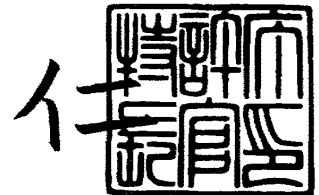
J P 2 0 1 3 - 2 6 2 8 5 5

出 願 人 グリー株式会社
Applicant(s):

2 0 1 4 年 9 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（プレイヤー）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以下でないとは判定された場合（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。

【0 1 8 2】

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。

【0 1 8 3】

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）。

【0 1 8 4】

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。

【0 1 8 5】

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。

【0 1 8 6】

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。

【0 1 8 7】

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。

【0 1 8 8】

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。

【0 1 8 9】

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）。

【0 1 9 0】

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。

【書類名】 要約書

【要約】

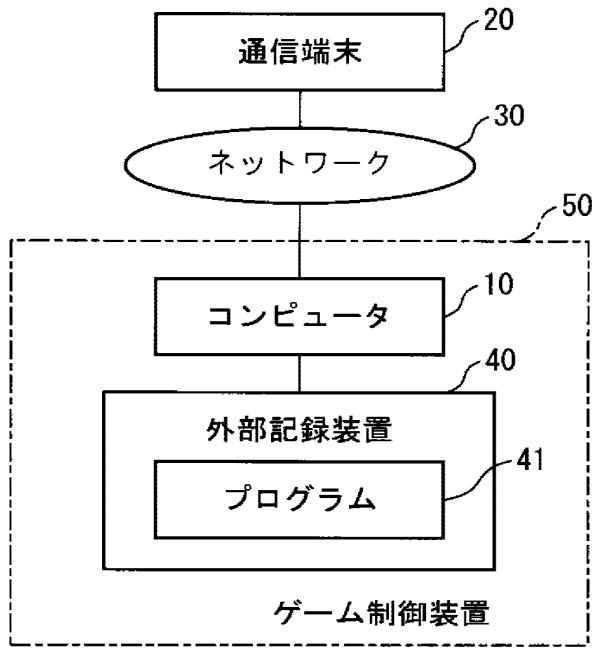
【課題】 複数のユーザで協力してプレイする仕組みを提供することを可能とする。

【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

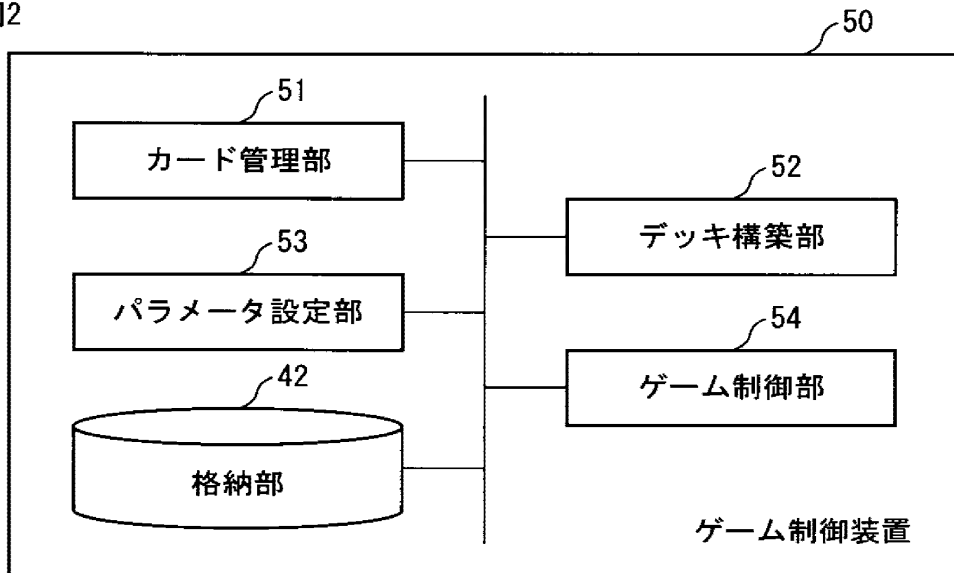
【書類名】 図面
【図 1】

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
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

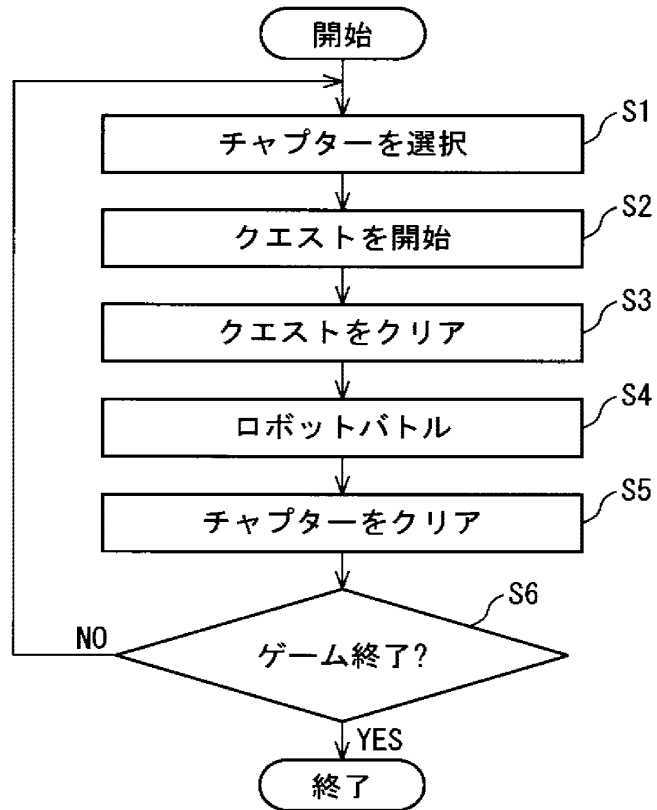
【図4】

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

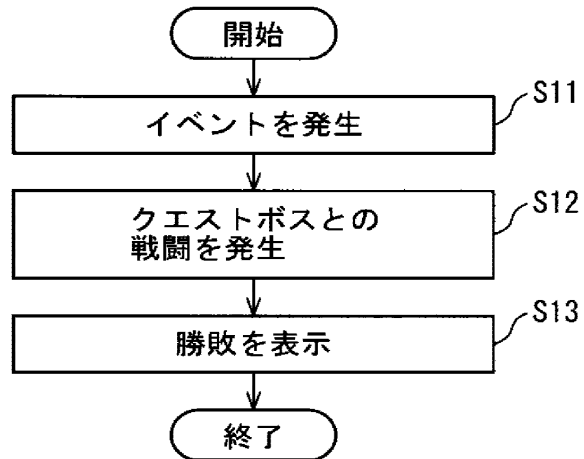
【図5】

図5



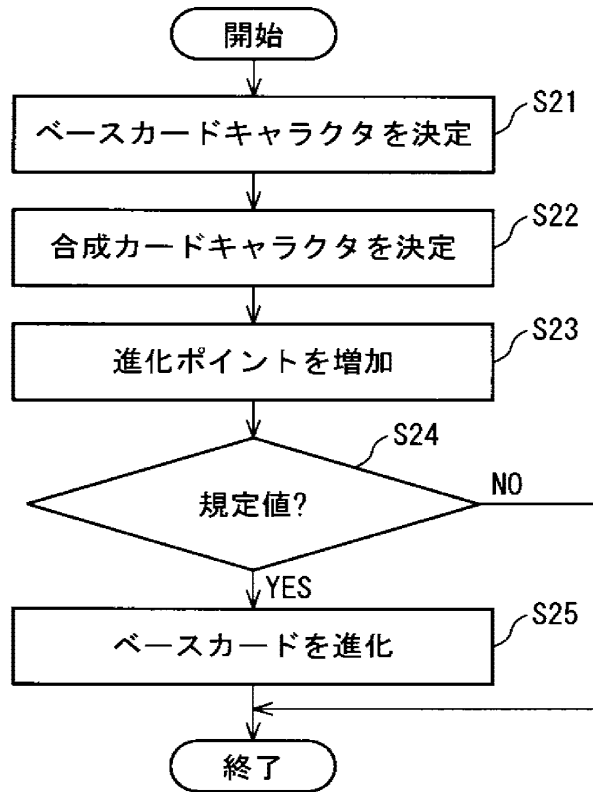
【図6】

図6



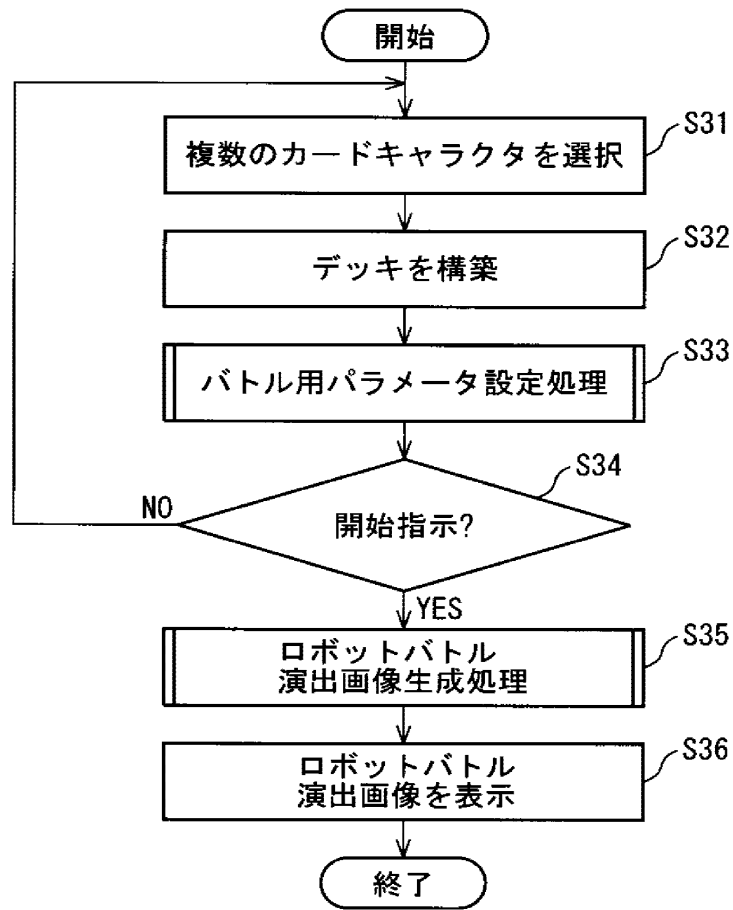
【図7】

図7



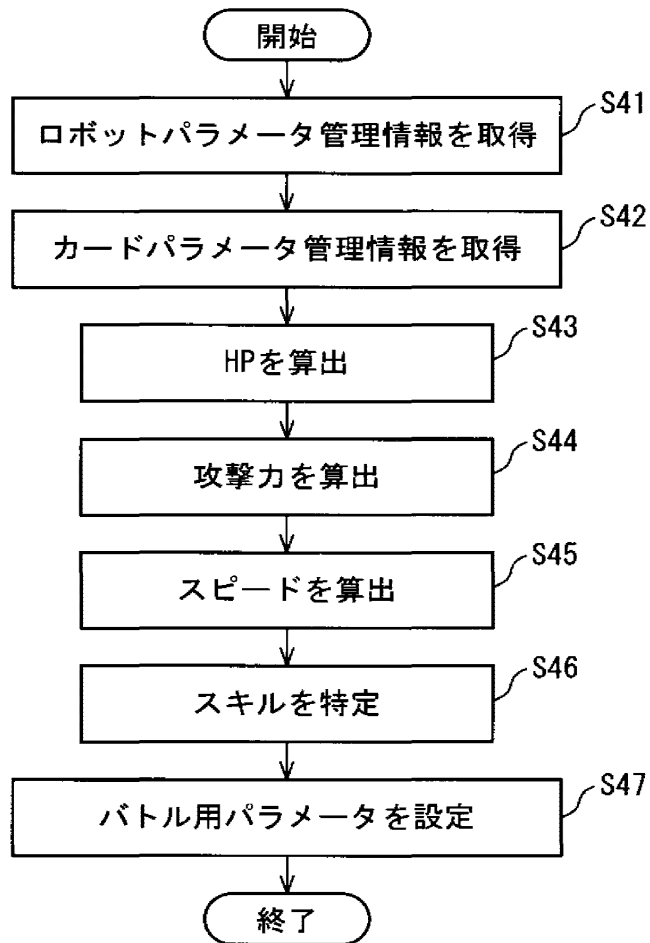
【図8】

図8



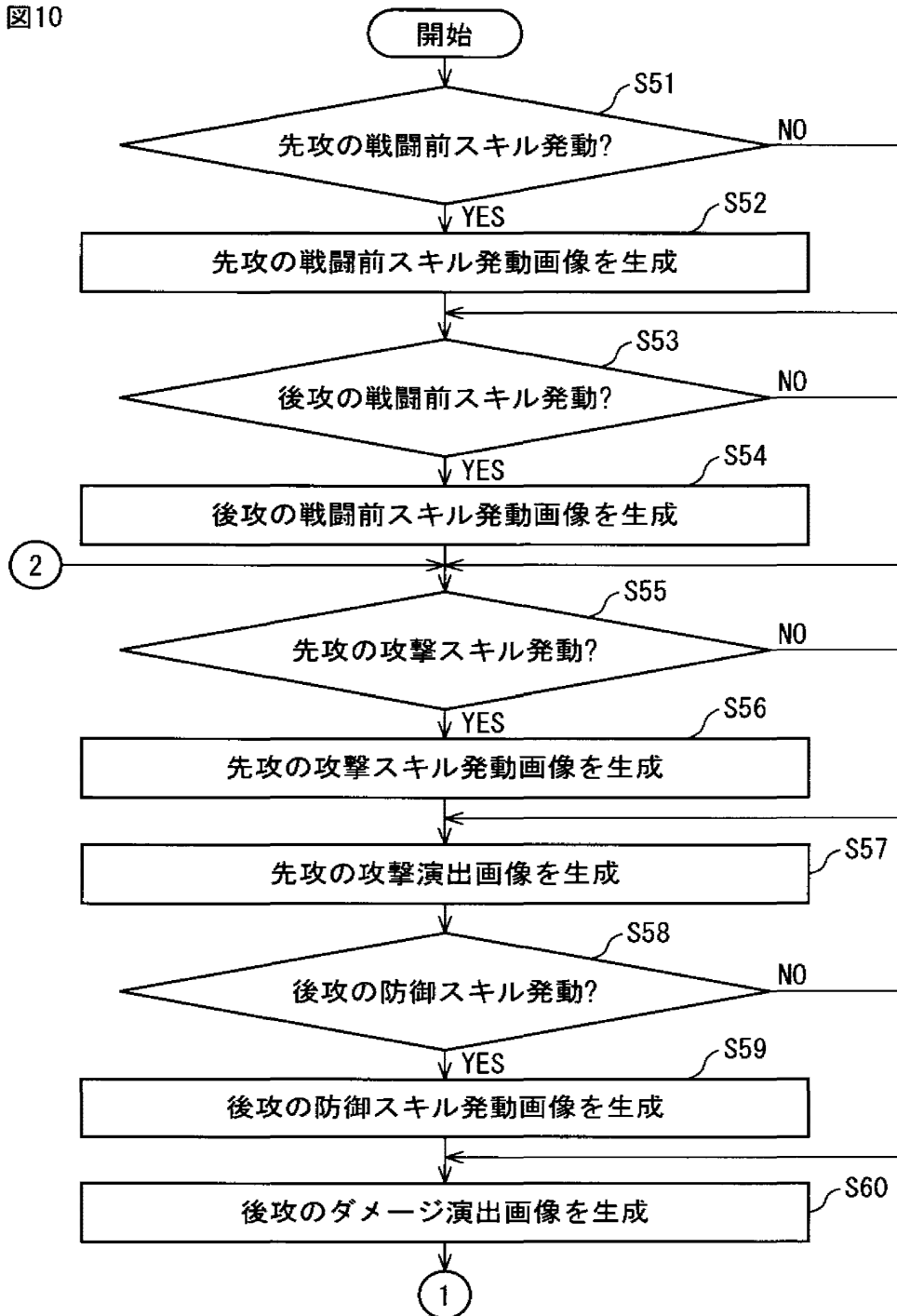
【図9】

図9



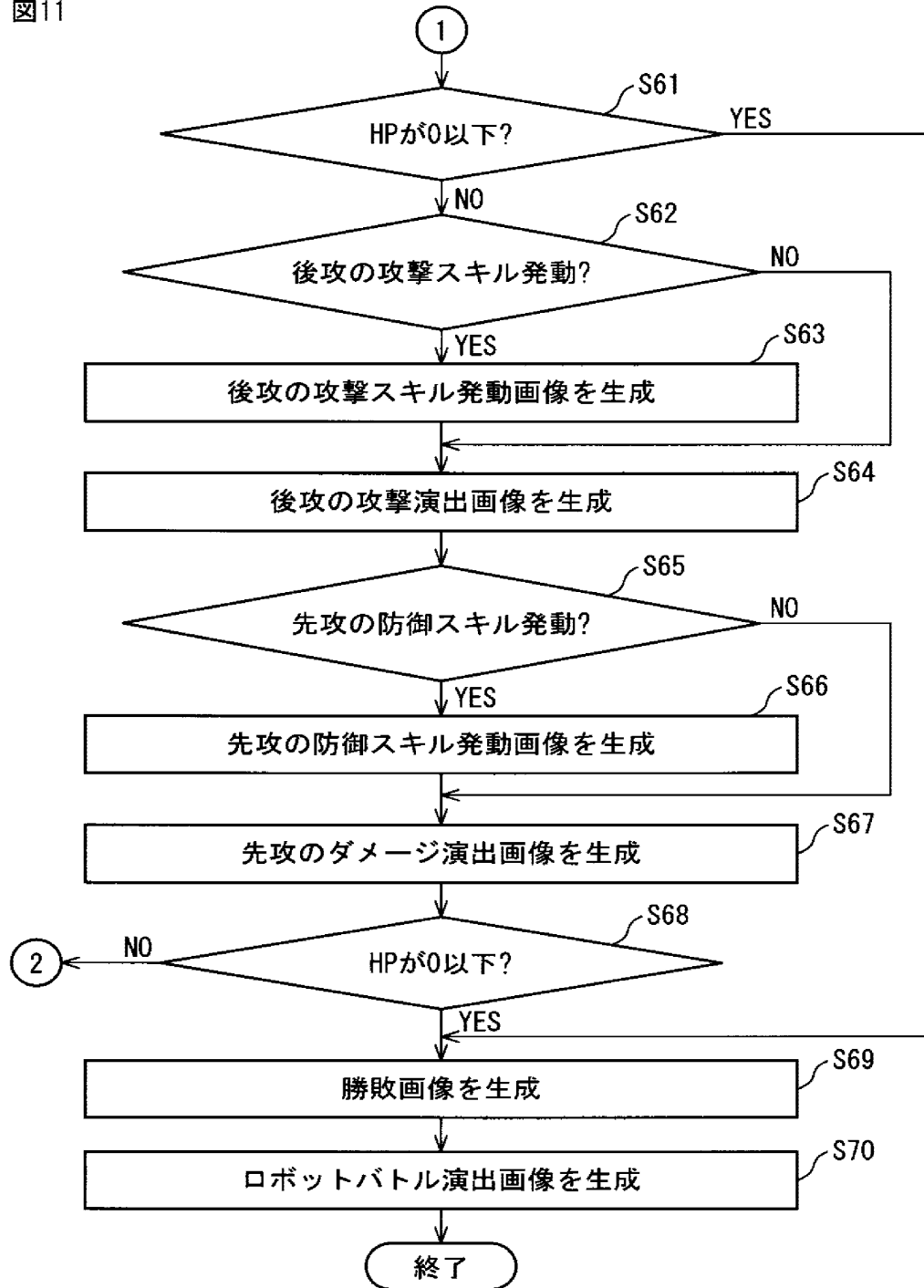
【図10】

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
⋮	⋮

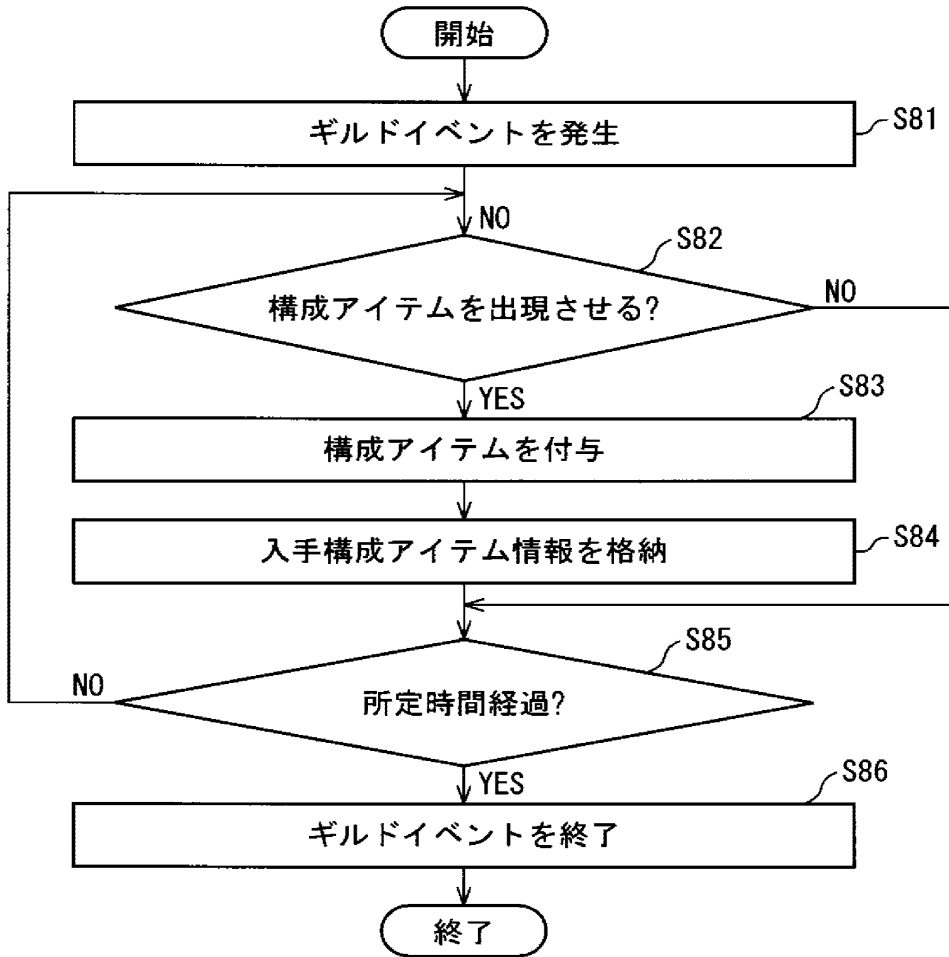
【図15】

図15

ユーザID	レベル情報
ユーザ1	5
ユーザ2	25
⋮	⋮

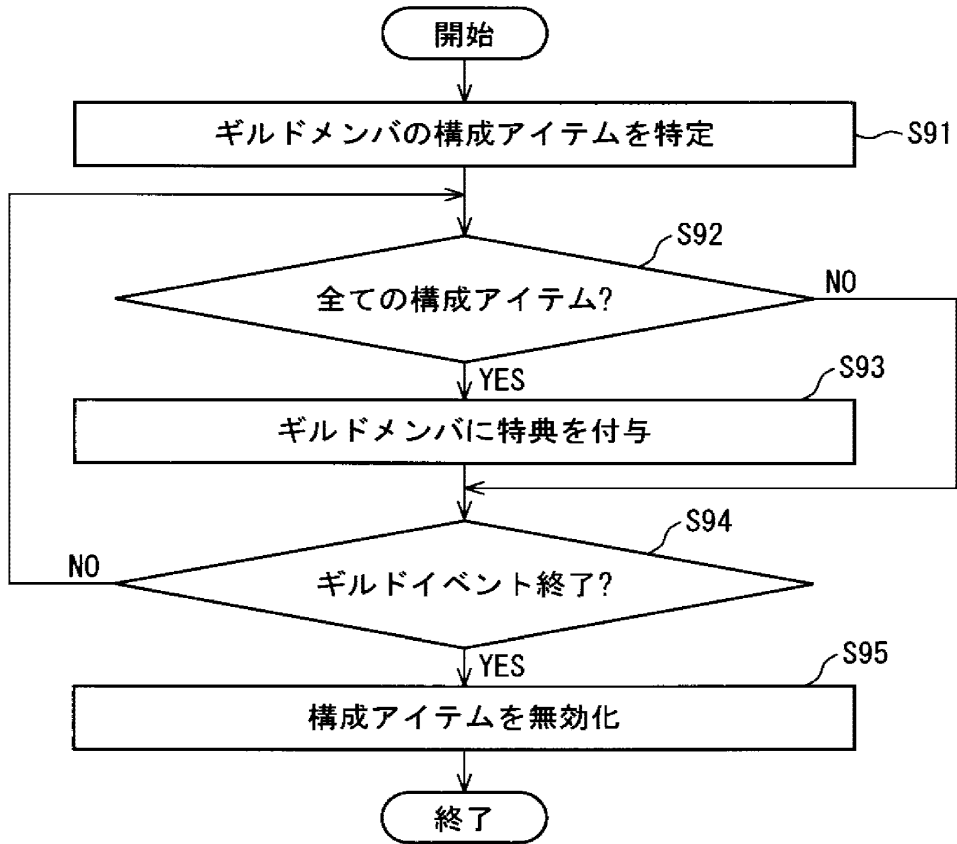
【図16】

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

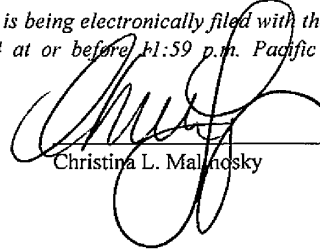
東京都港区六本木六丁目10番1号

グリー株式会社

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 October 30, 2014 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.



Christina L. Malinosky

Appl No. : 14/198,411 Confirmation No. 6881
Inventor : Kazuki Oono
Filed : March 5, 2014
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND
RECORDING MEDIUM
TC/A.U. : 3714
Examiner : Omkar A. Deodhar
Docket No. : 74773/A400
Customer No. : 23363

RESPONSE TO RESTRICTION REQUIREMENT/PRELIMINARY AMENDMENT

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

Post Office Box 29001
Glendale, CA 91209-9001
October 30, 2014

Commissioner:

Prior to examination, 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.

Application No.: 14/198,411
Amdt date October 30, 2014

Amendments to the Claims:

This listing of claims will replace all prior versions, and listings, of claims in the application:

Listing of Claims:

1.-9. (Cancelled)

10. (Original) 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 having 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, the method comprising the steps of:

giving a game piece to each of the plurality of users;

storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit; and

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, wherein

the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users,

at the step of giving a game piece, whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users is determined, based on the level information, and

each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.

11. (Original) The game control method according to claim 10, wherein each of the plurality of users is able to create a new group to which the user belongs.

Application No.: 14/198,411
Amdt date October 30, 2014

12. (Original) The game control method according to claim 11, wherein when each of the plurality of users newly joins a group, approval of a creator of the group is required.

13. (Original) The game control method according to claim 10, wherein at the step of giving a game piece, each of the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges with different probabilities based on the level information.

14. (Original) The game control method according to claim 10, wherein at the step of giving a game piece, each of the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges based on the level information.

15. (Original) The game control method according to claim 10, wherein at the step of giving a game piece, all of the plurality of game pieces indicated by the game piece information are given to users only at levels in a predetermined range based on the level information.

16. (Original) The game control method according to claim 10, wherein at the step of giving a game piece, in a case where it is determined that a plurality of game pieces is given to the plurality of users, only one of the plurality of game pieces is given to each of the plurality of users.

17. (Original) The game control method according to claim 10, further comprising the step of giving a reward to a plurality of users constituting a group indicated by the group information in a case where at the step of determining whether all of the game pieces are given, it is determined that all of the plurality of game pieces are given.

18. (Original) The game control method according to claim 10, wherein a game piece given to each of the plurality of users at the step of giving a game piece is obtainable from another user who plays a game, depending on the outcome of a battle with the user.

Application No.: 14/198,411
Amdt date October 30, 2014

19. (Original) 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 device comprising:

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;

a game piece giving unit for giving a game piece to each of the plurality of users;

a storage processing unit for storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit; and

a determining unit for 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, wherein

the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users,

the game piece giving unit determines whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users, based on the level information, and

each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.

20. (Original) A non-transitory computer readable recording medium storing a program that causes a computer of a game control device to execute a process, the game control device being 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, and having 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, the process comprising the steps of:

Application No.: 14/198,411
Amdt date October 30, 2014

giving a game piece to each of the plurality of users;
storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit; and
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, wherein
the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users,
at the step of giving a game piece, whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users is determined, based on the level information, and
each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.

21. (Original) A game control method carried out by a game control system having a plurality of communication terminals and a game control device, the communication terminals being used by each of a plurality of users who play a game and having a first storage unit, the game control device being connected to the plurality of communication terminals so as to be capable of communicating therewith and having a second 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, the method comprising the steps of:

giving, by each of the plurality of communication terminals, a game piece to each of the plurality of users;
storing, by each of the plurality of communication terminals, obtained game piece information indicative of the game piece given to a user who uses the communication terminal in the first storage unit; and

Application No.: 14/198,411
Amdt date October 30, 2014

determining, by the game control device, whether all of the plurality of game pieces necessary to constitute the one item indicated by the game piece information stored in the second storage unit are given to a plurality of users constituting a group indicated by group information stored in the second storage unit based on the obtained game piece information stored in the first storage unit possessed by each of the plurality of communication terminals, wherein

the second storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users,

at the step of giving a game piece, whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users is determined, based on the level information, and

each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.

Application No.: 14/198,411
Amdt date October 30, 2014

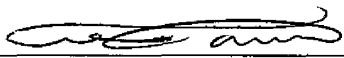
REMARKS/ARGUMENTS

Claims 10-21 are currently pending. Claims 1, 2, 4, and 6-9 are cancelled herein. Claim 3 was previously cancelled. No new matter has been added.

In response to the restriction requirement of September 22, 2014, Applicant wishes to elect species b. Group is user-selected, namely claims 10-21. Applicant has cancelled the non-elected claims 1, 2, 4, and 6-9.

Entry of the foregoing amendment prior to examination is respectfully requested.

Respectfully submitted,
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

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

RRT/clm

CLM PAS1324967.1-* -10/30/14 10:11 AM

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	20561423
Application Number:	14198411
International Application Number:	
Confirmation Number:	6881
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:	74773/A400
Receipt Date:	30-OCT-2014
Filing Date:	05-MAR-2014
Time Stamp:	17:16:28
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	no
------------------------	----

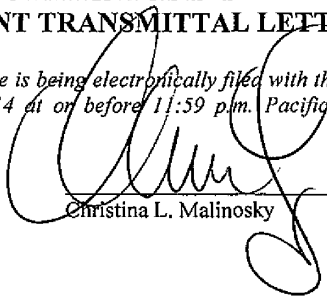
File Listing:

Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1		Amendment.pdf	208025 38de8cd2141e08065e94a3122ff37117fa963277	yes	9

Multipart Description/PDF files in .zip description		
Document Description	Start	End
Transmittal Letter	1	2
Preliminary Amendment	3	3
Claims	4	8
Response to Election / Restriction Filed	9	9
Warnings:		
Information:		
Total Files Size (in bytes):	208025	
<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>		

**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 October 30, 2014 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.



Christina L. Malinosky

Inventor : Kazuki Oono Confirmation No. 6881
 Application No. : 14/198,411
 Filed : March 5, 2014
 Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

 Grp./Div. : 3714
 Examiner : Omkar A. Deodhar

 Docket No. : 74773/A400

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

Post Office Box 29001
 Glendale, CA 91209-9001
 October 30, 2014

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	12 - *	23	= 0	0 x \$80.00	\$40.00	\$20.00	\$0.00
Independent Claims	4 - **	9	= 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: 10, 19, 20, and 21							
* 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							

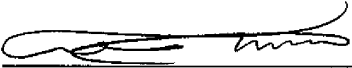
 X No additional fee is required.
 _____ A Petition for Extension of Time and the required fee are enclosed.
 _____ Other enclosures: _____

Amendment Transmittal Letter
Application No. 14/198,411

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,

CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

By 

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

RRT/clm

CLM PAS1324983.1-* -10/30/14 10:21 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 14/198,411	Filing Date 03/05/2014	<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), (l), 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	10/30/2014	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA	
	Total (37 CFR 1.16(i))	* 12	Minus	** 23	= 0
	Independent (37 CFR 1.16(h))	* 4	Minus	***9	= 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	**	=
	Independent (37 CFR 1.16(h))	*	Minus	***	=
	<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
/JOY J. DOBBS/

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

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/198,411	03/05/2014	Kazuki Oono	74773/A400	6881
23363	7590	11/12/2014	EXAMINER	
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP			DEODHAR, OMKAR A	
PO BOX 29001			ART UNIT	PAPER NUMBER
Glendale, CA 91209-9001			3714	
			NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE
			11/12/2014	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@cph.com
pair_cph@firsttofile.com

The present application is being examined under the pre-AIA first to invent provisions.

Election/Restriction

1. Applicant's election of Species b, claims 10-21, on 10/30/2014 is acknowledged.

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.

2. **Based upon consideration of all the relevant factors with respect to the claims as a whole, claim(s) 10-21 are rejected under 35 U.S.C. 101 as being directed to ineligible subject matter.**

3. Although the claim(s) are drawn to at least one of the four statutory categories of invention (i.e. process, machine, manufacture, or composition), which would normally be considered within an appropriate statutory category, as has been noted in the recent Supreme Court decisions *Bilski v. Kappos*, 130 S. Ct. at 3227, *Alice Corp. Pty. Ltd. V. CLS Bank International*, and the Court of Appeals for the Federal Circuit in *CyberSource Corp. v. Retail Decisions, Inc.*, 654 F.3d 1366 (Fed. Cir. 2011), *Bancorp Services, L. L. C v Sun Life Assur. Co. of Canada (U.S.)*, -- F.3d ---, 2012 WL 3037176 (Fed. Circ. 2012) one must look beyond whether the claim falls within a statutory category and determine whether or not the claim is an attempt to patent ineligible subject matter which the courts have proclaimed judicially excepted, specifically, laws of nature, physical phenomena and abstract ideas. The Supreme Court noted that said decisions are instructive on how to investigate issues of subject matter eligibility and that the question underlying such an investigation is whether or not the claim is an attempt to claim subject matter which has been judicially excepted.

Art Unit: 3714

4. The recently published USPTO interim guidelines

(http://www.uspto.gov/patents/announce/interim_alice_guidance.jsp) outline a two part analysis

which must be undertaken as it pertains to the concept of an abstract idea.

i. **Part 1** - A determination of whether the claim(s) is/are directed to an abstract idea must be performed.

1. Examples of abstract ideas include:
2. Fundamental economic practices;
3. Certain methods of organizing human activities;
4. An idea of itself; and,
5. Mathematical relationships/formulas.

ii. **Part 2** - A determination of whether the claim(s) amounts to significantly more than the abstract idea itself.

1. Non-limiting or non-exclusive examples of limitations which qualify as “significantly more” include:
 2. Improvements in another technology or technical field;
 3. Improvements in the functioning of the computer itself;
 4. Meaningful limitations beyond generally linking the use of an abstract idea to a particular technological environment.

a. Non-limiting or non-exclusive examples of limitations which fail to qualify as “significantly more” include:

- i. Adding the words “apply it” (or equivalent) with an abstract idea, or mere instructions to implement an abstract idea on a computer;

- ii. Requiring no more than a generic computer to perform generic computer functions that are well-understood, routine and conventional activities previously known to the industry.

5. In the instant application, the claims when analyzed as a whole, are held to be non-statutory because they are considered to be drawn to an abstract idea (i.e., certain methods of organizing human activities e.g., playing a game) without any limitation(s) which qualify as “significantly more” than the abstract idea itself, but rather are merely implemented/applied on a computer.

6. Here, the invention is broadly the idea of playing a group game. (Specification, ¶¶ 10, 11). The Examiner deems that this fails to be significantly more than the abstract idea itself of playing a group game using computing functions. This represents nothing significantly more than the generic use of a computer to perform functions of executing a game that are well-understood, routine, and conventional activities previously known in the gaming industry.

Claim Rejections - 35 USC § 102

7. 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.

8. **Claims 10-21 are rejected under pre-AIA 35 U.S.C. 102(b) as being anticipated by Shimono (US 2011/0124415).**

Art Unit: 3714

9. Shimono discloses a game control method carried out by a game control device, (Fig. 1), connected to a plurality of communication terminals, (Fig. 1), used by each of a plurality of users who play a game, (Fig. 1), so as to be capable of communicating therewith, (Fig. 9, lobby section 424), the game control device having a storage unit for storing group information indicative of a group consisting of a plurality of users who play the game, (Fig. 9, storage section 700), and game piece information indicative of a plurality of game pieces constituting one item, (e.g. Fig. 4, showing exemplary game pieces 14a-14e, collectively construed as “weaponry”, thus a single item.)

10. Shimono discloses the steps of: giving a game piece to each of the plurality of users; (§ 101), storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit, (Fig. 9, storage section 700); and 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, (§§ 101-105, items are dispensed to all users who have registered as friends to partake in the main game).

11. Shimono discloses wherein the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users, (§ 105, here, level information is based on a level of friendship between players relative to a first user), at the step of giving a game piece, whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users is determined, based on the level information, and each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs, (e.g. Fig. 16 s90, a group is formed by friends registering for play.)

Art Unit: 3714

12. Shimono discloses creating new groups and requiring approval for new users, (e.g. Fig. 16 s90 and related description, each user can initiate a group and have his friends register to populate the group. The user can disallow others from joining the group).

13. Shimono discloses: each of the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges with different probabilities based on the level information; each of the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to users at levels in different ranges based on the level information; all of the plurality of game pieces indicated by the game piece information are given to users only at levels in a predetermined range based on the level information; where it is determined that a plurality of game pieces is given to the plurality of users, only one of the plurality of game pieces is given to each of the plurality of users. (See e.g. ¶¶ 103, 105, 106).

13. Shimono discloses wherein a game piece given to each of the plurality of users at the step of giving a game piece is obtainable from another user who plays a game, depending on the outcome of a battle with the user, (Fig. 17.) Shimono discloses a step of giving a reward to a plurality of users constituting a group indicated by the group information in a case where at the step of determining whether all of the game pieces are given, it is determined that all of the plurality of game pieces are given, (e.g. ¶ 105, a parameter representing the degree of friendship between users is enhanced based on each exchange of a game piece. This parameter is subsequently relied on to promote access to game pieces. It is viewed as a reward in exchange for participating.)

Examiner's Suggestion

14. The claimed "plurality of game pieces constituting one item" is disclosed by the prior art interpretation of a plurality of game items (e.g. Fig. 4, 14a-14e) constituting a single item (i.e. "weaponry"). Were Applicant to clarify what is intended by the claimed "one item" in relation to the game pieces, this interpretation would likely be defeated. As always, amendments are subject to further search.

Conclusion

15. 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.

16. 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.

17. 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

Application/Control Number: 14/198,411
Art Unit: 3714

Page 8

Notice of References Cited	Application/Control No. 14/198,411	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	Classification
*	A US-2011/0124415	05-2011	SHIMONO, Masataka	463/42
	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	Classification
	N				
	O				
	P				
	Q				
	R				
	S				
	T				

NON-PATENT DOCUMENTS

*	Document Number Country Code-Number-Kind Code	Date MM-YYYY	Country	Name	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.

EAST Search History**EAST Search History (Prior Art)**

Ref #	Hits	Search Query	DBs	Default Operator	Plurals	Time Stamp
L2	25	(register login logon) with human with robot	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:07
L3	0	(register login logon) with human with robot with verify\$3	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:07
L4	1	"7945952".pn.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:09
L5	2	"20080318678"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:13
L6	2	"20100203953"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2014/11/05 10:18
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

EAST Search History (Interference)

<This search history is empty>

11/ 5/ 2014 10:20:33 AM

C:\Users\odeodhar\Documents\EAST\Workspaces\14198411.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	74773/A400
	Application Number	14/198,411
	Filing Date	March 5, 2014
	Inventor(s)	Kazuke Oono
	Group Art Unit	3714
	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 ixll.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 PAS1290974.1-*04/3/14 10:46 AM

ALL REFERENCES CONSIDERED EXCEPT WHERE LINED THROUGH. /O.D./

EXAMINER SIGNATURE	/Omkar Deodhar/	DATE CONSIDERED	11/05/2014
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

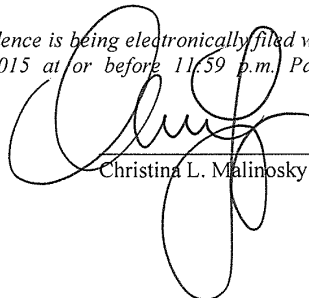
RRT/clm

Sheet 1 of 1

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 March 4, 2015 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.



Christina L. Malinosky

Appl No. : 14/198,411 Confirmation No. 6881
Inventor : Kazuki Oono
Filed : March 5, 2014
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND
RECORDING MEDIUM
TC/A.U. : 3714
Examiner : Omkar A. Deodhar
Docket No. : 74773/A400
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
March 4, 2015

Commissioner:

In response to the Office action of November 12, 2014, 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 8 of this paper.

Appln No. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

Amendments to the Claims:

This listing of claims will replace all prior versions, and listings, of claims in the application:

Listing of Claims:

1.-9. (Cancelled)

10. (Currently Amended) A game control method carried out by a game control device for providing a game connected to a plurality of communication terminals respectively used by each of a plurality of users who play a game so as to be capable of communicating therewith, the game control device communicating with the plurality of communication terminals and having 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, the method comprising the steps of:

(a) storing skill level information indicative of skill levels of each of the plurality of users of the game, in the storage unit;

(b) grouping the plurality of users into one or more groups;

~~giving a game piece to each of the plurality of users;~~

(c) providing one or more of a plurality of game pieces to a first plurality of users in a first group of said one or more groups, based on the skill level information, while the first plurality of users are at certain events in the game;

(d) storing allocation information indicating which obtained game piece has been provided to which user with a respective skill level, and a number and type of game pieces required to obtain a game item as a reward, information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit; [[and]]

(e) determining whether all of the plurality of game pieces required to obtain said game item have been provided to the first group, necessary to constitute the one item indicated by the game piece information are given to a plurality of users constituting a group indicated by

Appln No. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

~~the group information based on the allocation obtained game piece information stored in the storage unit; and~~

~~(f) 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. , wherein~~

~~————— the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users;~~

~~————— at the step of giving a game piece, whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users is determined, based on the level information, and~~

~~————— each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.~~

11. (Currently Amended) The game control method according to claim 10, further comprising the step of:

(g) creating, in response to a request from a communication terminal of one wherein each of the plurality of users, is able to create a new group to which one of the plurality of users the user belongs.

12. (Currently Amended) The game control method according to claim 10, further comprising the step of:

(h) allowing a user who plays the game to join a group only if the game control device has received approval from a communication terminal of at least one of the users in the group ~~11, wherein when each of the plurality of users newly joins a group, approval of a creator of the group is required.~~

13. (Currently Amended) The game control method according to claim 10, wherein in step (c), at the step of giving a game piece, each of the plurality of game pieces are respectively

Appln No. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

~~provided~~ indicated by the ~~game piece information is given~~ to users ~~[[at]]~~ with skill levels in different ranges with different probabilities, based on the skill level information.

14. (Currently Amended) The game control method according to claim 10, wherein in step (c), ~~at the step of giving a game piece~~, each of the plurality of game pieces are respectively provided indicated by the ~~game piece information is given~~ to users ~~[[at]]~~ with skill levels in different ranges, based on the skill level information.

15. (Currently Amended) The game control method according to claim 10, wherein in step (c), ~~each at the step of giving a game piece~~, all of the plurality of game pieces is only provided indicated by the ~~game piece information are given~~ to users with skill only at levels in a predetermined range, based on the skill level information.

16. (Currently Amended) The game control method according to claim 10, wherein in step (c) ~~at the step of giving a game piece~~, in a case where it is determined that a plurality of game pieces is given to the plurality of users, only one of the plurality of game pieces is provided ~~given~~ to each of the first plurality of users.

17. (Cancelled)

18. (Currently Amended) The game control method according to claim 10, further comprising the steps of:

(i) controlling a battle between two users in the game; and

(j) transferring a game piece provided to one of the users in step (c) to the other user

~~wherein a game piece given to each of the plurality of users at the step of giving a game piece is obtainable from another user who plays a game, depending on the outcome of the [[a]] battle with the user.~~

Appln No. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

19. (Currently Amended) A game control device for providing a game ~~connected to a~~ plurality of communication terminals respectively used by each of a plurality of users ~~who play a game so as to be capable of communicating therewith,~~ the device comprising:

a storage unit for storing skill level information indicative of skill levels of each of the plurality of users, and allocation information indicating which game piece has been provided to which user with a respective skill level, and a number and type of game pieces required to obtain a game item as a reward ~~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;

a processor for grouping the plurality of users into one or more groups, and for providing one or more of a plurality of game pieces to a first plurality of users in a first group of said one or more groups, based on the skill level information, while the first plurality of users are at certain events in the game;

a game piece giving unit for giving a game piece to each of the plurality of users;

————— a storage processing unit for storing obtained game piece information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit; and

a determining unit for determining whether all of the plurality of game pieces required to obtain said game item have been provided to the first group, ~~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 allocation ~~obtained game piece information~~ stored in the storage unit; 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, ~~wherein~~

————— the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users;

Appln No. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

~~_____ the game piece giving unit determines whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users, based on the level information, and~~

~~_____ each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.~~

20. (Currently Amended) 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 being connected to a plurality of communication terminals respectively used by each of a plurality of users who play a game so as to be capable of communicating therewith, and having 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, the process comprising the steps of:

(a) storing skill level information indicative of skill levels of each of the plurality of users of the game, in the storage unit;

(b) grouping the plurality of users into one or more groups;

~~_____ giving a game piece to each of the plurality of users;~~

(c) providing one or more of a plurality of game pieces to a first plurality of users in a first group of said one or more groups, based on the skill level information, while the first plurality of users are at certain events in the game;

(d) storing allocation information indicating which obtained game piece has been provided to which user with a respective skill level, and a number and type of game pieces required to obtain a game item as a reward, information indicative of the game piece given to each of the plurality of users in the storage unit; [[and]]

(e) determining whether all of the plurality of game pieces required to obtain said game item have been provided to the first group, necessary to constitute the one item indicated by the game piece information are given to a plurality of users constituting a group indicated by

Appln No. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

~~the group information based on the allocation obtained game piece information stored in the storage unit; and~~

~~(f) 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. , wherein~~

~~————— the storage unit further stores level information indicative of a level of each of the plurality of users;~~

~~————— at the step of giving a game piece, whether the plurality of game pieces indicated by the game piece information is given to the plurality of users is determined, based on the level information, and~~

~~————— each of the plurality of users is able to specify a group to which the user belongs.~~

21. (Cancelled)

22. (New) The game control method according to claim 10, wherein in step (b), the one or more groups are formed based on receiving a user preference input from at least one of the plurality of users.

Appln No. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

REMARKS/ARGUMENTS

Claims 10-16, 18-20 and 22 are pending. Claims 10-16 and 18-20 are amended, claims 17 and 21 are cancelled and new dependent claim 22 is added. Support for amendments to claim 12 and the new claim 22 is provided through out the specification, for example, in paragraph [0166].

Rejection under 35 U.S.C. 101

Claims 10-21 are rejected under 35 U.S.C. 101 as being directed to ineligible subject matter in view of the Supreme Court Decision in *Alice Corporation Pty. Ltd. v. CLS Bank International, et al.* in June 2014. Based on the *Alice Corporation Pty. Ltd. V. CLS Bank International* (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.

I. Claims are not directed to an abstract idea.

Amended independent claim 1 is directed to a (game control) method carried out by a game control device that communicates with the plurality of communication terminals for providing a game to the communication terminals. 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. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

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 amended claims are not directed to any abstract ideas, because of the following reasons.

1. The claims are specific to a narrow area of application, that is, a game control method carried out by a game control device, in which information and game rewards are shared among players in the same (guild) groups. 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 a narrow area of (social or group-based) game control application and therefore do not "tie up" or pre-empt others from using the general concept of games or sharing general activities, using a computer implemented method.

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.) Consequently, since the amended claims, viewed as a whole, are specific to a narrow area of application, they do not seek to tie up any abstract idea (e.g., gaming, using a computer implemented method) and leaves it open for others to practice numerous other methods

Appln No. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

of video or computer-based games. Accordingly, there is no need for the full analysis as their eligibility will be self-evident.

2. The claims do not fall even close to any of the Examples that the Court in Alice Corp., and the Guideline have provided for abstract ideas. That is, they do not include "fundamental economic practices, "method of organizing human activities" "an idea itself," or "mathematical formulas." The Court in Alice Corp. and the Guideline have made it clear that the "decision does not create a *per se* excluded category of subject matter, such as software or business methods, nor does it impose any special requirements for patent eligibility of software or business methods." (Underlining added.) Accordingly, the amended claims that are directed to a software application or a game controller are not *per se* directed to an abstract idea and therefore there has to be a reasonable and articulated reasoning supported by the Guideline for considering them as an abstract idea.

II. 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.

1. The claims include more than "generic computer functionality." Here, the claim steps are not "purely conventional," as stated in the Alice Corp. decision. Rather, quite few of the steps in claim 1, for example, are unconventional. For instance, the steps of "storing skill level information indicative of skill levels of each of the plurality of users of the game, in the storage unit;" "providing one or more of a plurality of game pieces to a first plurality of users in a first group of said one or more groups, based on the skill level information, while the first plurality of users are at certain events in the game;" 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" are unconventional and unique.

The Federal Circuit in *DDR Holdings, LLC v. Hotels.com, L.P.* found the claim 19 to be patent eligible under Alice framework, because the claim "amounted to an inventive concept and thus was patent eligible." (See also, Guideline, page 56). In deeming the claim patent eligible,

Appln No. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

the Court emphasized that "the claim does not generically recite 'use of the Internet' to perform a business practice, but instead recites a **specific way to automate** the creation of a composite web page by an outsource provider that incorporates elements from multiple sources in order to solve a problem faced by websites on the Internet." (*Id.*, emphasis added.) Here, as discussed below, all of the amended claims are patentable and allowable over the prior art. Moreover, like in *DDR Holdings*, the claims do not generically recite the use of a general purpose computer to play games, but instead, they recite a specific way to play games, obtain and share game pieces and rewards among players in certain groups, in order to enhance the experience of gaming combined with social networking. Accordingly, the claims amount an inventive concept and thus based on the Federal Circuit decision, they are patent eligible.

2. 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).

Here the unconventional steps of "storing skill level information indicative of skill levels of each of the plurality of users of the game, in the storage unit;" "providing one or more of a plurality of game pieces to a first plurality of users in a first group of said one or more groups, based on the skill level information, while the first plurality of users are at certain events in the game;" 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" are allowable. These unconventional and patentable steps add significantly more to the idea of gaming using a computer. In other words, there is several inventive concept **sufficient to transform** the claimed subject matter into a patent-eligible application." (See, *Planet Bingo*,

Appln No. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

LLC v. VKGS LLC for the reason the claims were not patent eligible. Also, see Guideline, top of page 53.)

Consequently, amended independent claim 10 and its respective dependent claims are not directed to any abstract ideas, and even if they were directed to an abstract idea, the claims limitations are significantly more than the abstract idea. As a result, independent claim 10 and its respective dependent claims are patent eligible.

Amended independent claims 19 and 20 include similar patent eligible subject matter and therefore are also patent eligible.

Rejection under 35 U.S.C. 102(b)

Claims 10-21 are rejected under pre-AIA 35 U.S.C. 102(b) as being anticipated by Shimono (US 2011/0124415). 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 claim 10 includes, among other limitations, "storing skill level information indicative of skill levels of each of the plurality of users of the game, in the storage unit;" "grouping the plurality of users into one or more groups;" "providing one or more of a plurality of game pieces to a first plurality of users in a first group of said one or more groups, based on the skill level information, while the first plurality of users are at certain events in the game;" and "storing allocation information indicating which game piece has been provided to which user with a respective skill level, and a number and type of game pieces required to obtain a game item as a reward." Shimono does not teach or suggest the above limitations.

First, Shimono does not teach "storing skill level information indicative of skill levels of each of the plurality of users of the game, in the storage unit." Rather, Shimono describes a "function $f(N, t)$ [which] is calculated so that the degree of friendship increases as the communication count N (e.g., chat count, game play count, and present exchange count) with the friend user increases." (Paragraph [0107], emphasis added.) moreover, "the variables of the function f . . . may be a rank that indicates the skill of the friend user." (Paragraph [0108],

Appln No. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

emphasis added.) One skilled in the art would readily recognize that this function for degree of friendship, which may have a variable that ranks the skill of the friend user is not the same as "storing skill level information indicative of skill levels of each of the plurality of users of the game."

Second, Shimono does not disclose "grouping the plurality of users into one or more groups." There is not grouping of the users into one or more groups in Shimono.

Third, Shimono does not teach "providing one or more of a plurality of game pieces to a first plurality of users in a first group of said one or more groups, based on the skill level information, while the first plurality of users are at certain events in the game." Shimono does not provide game pieces based on skill levels at all.

Fourth, Shimono does not disclose "storing allocation information indicating which game piece has been provided to which user with a respective skill level, and a number and type of game pieces required to obtain a game item as a reward." As mentioned above, Shimono does not provide game pieces based on skill levels at all.

Consequently, amended independent claim 10 is not anticipated by Shimono and therefore is patentable in view of the cited references.

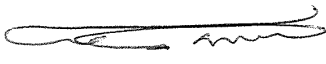
Amended independent claims 19 and 20 include similar patentable limitations and therefore are also patentable in view of the cited references.

Dependent claims 11-16 and 18 are dependent from allowable independent claim 10 and therefore include all the limitations of the allowable claim 10 and additional limitations therein. Accordingly, claims 11-16 and 18 are also allowable over the cited references, as being dependent from allowable independent claim 10, and for the additional limitations they include therein.

Appln No. 14/198,411
Amdt date March 4, 2015
Reply to Office action of November 12, 2014

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,
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

By 

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

RRT/clm

CLM PAS1344475.1-*03/4/15 9:18 AM

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	14198411				
Filing Date:	05-Mar-2014				
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:	74773/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:					
Extension-of-Time:					

Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Extension - 1 month with \$0 paid	1251	1	200	200
Miscellaneous:				
Total in USD (\$)				200

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	21675375
Application Number:	14198411
International Application Number:	
Confirmation Number:	6881
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:	74773/A400
Receipt Date:	04-MAR-2015
Filing Date:	05-MAR-2014
Time Stamp:	18:23:26
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	Credit Card
Payment was successfully received in RAM	\$ 200
RAM confirmation Number	5533
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		Amendment.pdf	762330 5cd2f517ced378c29dcd4b0f9462b9ebe4f955f	yes	18
	Multipart Description/PDF files in .zip description				
	Document Description		Start	End	
	Transmittal Letter		1	2	
	Extension of Time		3	4	
	Amendment/Req. Reconsideration-After Non-Final Reject		5	5	
	Claims		6	11	
	Applicant Arguments/Remarks Made in an Amendment		12	18	
Warnings:					
Information:					
2	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	30769 fcb910a8cd7a692ea0960d444f6f4975d99ec13	no	2
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):			793099		

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.

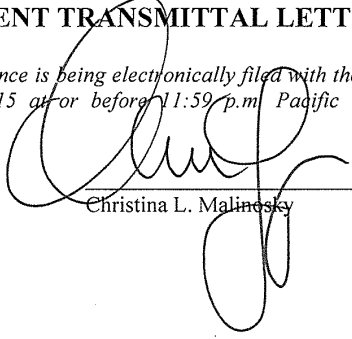
New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office

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.

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 March 4, 2015 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37 CFR § 1.8.


Christina L. Malinosky

Inventor : Kazuki Oono Confirmation No. 6881
Application No. : 14/198,411
Filed : March 5, 2014
Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM
Grp./Div. : 3714
Examiner : Omkar A. Deodhar
Docket No. : 74773/A400

Commissioner for Patents Post Office Box 29001
P.O. Box 1450 Glendale, CA 91209-9001
Alexandria, VA 22313-1450 March 4, 2015

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	11	-	*	23	= 0	0 x \$80.00	\$40.00	\$20.00	\$0.00
Independent Claims	3	-	**	9	= 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: 10, 19, and 20									
* 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. 14/198,411

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,

CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP

By 

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

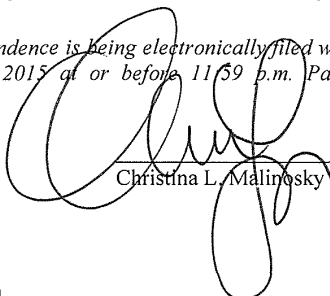
RRT/clm

CLM PAS1344477.1-*03/4/15 9:13 AM

PATENT

**IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE
 PETITION FOR EXTENSION OF TIME
 FROM THE OFFICE ACTION**

I hereby certify that this correspondence is being electronically filed with the United States Patent and Trademark Office on March 4, 2015 at or before 11:59 p.m. Pacific Time under the Rules of 37.CFR § 1.8.



Christina L. Malinosky

Inventor : Kazuki Oono Confirmation No. 6881
 Application No. : 14/198,411
 Filed : March 5, 2014
 Title : GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM

Grp./Div. : 3714
 Examiner : Omkar A. Deodhar

Docket No. : 74773/A400

Commissioner for Patents Post Office Box 29001
 P.O. Box 1450 Glendale, CA 91209-9001
 Alexandria, VA 22313-1450 March 4, 2015

Commissioner:

Applicant petitions the Commissioner to extend the time for response to the Office action dated November 12, 2014 for one month(s) from February 12, 2015 to March 12, 2015.

The fee for extension of time required by 37 CFR § 1.17 is calculated below.

FEE CALCULATION			
LENGTH OF EXTENSION	LARGE ENTITY	SMALL ENTITY	FEE
WITHIN FIRST MONTH	\$200.00	\$100.00	\$200.00
WITHIN SECOND MONTH	\$600.00	\$300.00	
WITHIN THIRD MONTH	\$1,400.00	\$700.00	
WITHIN FOURTH MONTH	\$2,200.00	\$1,100.00	
WITHIN FIFTH MONTH	\$3,000.00	\$1,500.00	

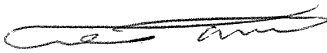
Submitted herewith is the fee of \$200 to cover the cost of the extension.

Petition for Extension of Time
Application No. 14/198,411

The Commissioner is hereby authorized to charge any fees under 37 CFR 1.16 and 1.17 which may be required by this paper 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

CLM PAS1344476.1-*-03/4/15 9:12 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 14/198,411	Filing Date 03/05/2014	<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	03/04/2015	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA		
	Total (37 CFR 1.16(i))	* 11	Minus ** 23	= 0	X \$80 =	0
	Independent (37 CFR 1.16(h))	* 3	Minus *** 9	= 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
/TAMMY d. MCBETH BROWN/

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 03/19/2015
CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP
PO BOX 29001
Glendale, CA 91209-9001

EXAMINER
DEODHAR, OMKAR A

ART UNIT PAPER NUMBER
3714

DATE MAILED: 03/19/2015

Table with 5 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO.
14/198,411 03/05/2014 Kazuki Oono 74773/A400 6881

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 06/19/2015

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 03/19/2015
CHRISTIE, PARKER & HALE, 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.
14/198,411	03/05/2014	Kazuki Oono	74773/A400	6881

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	06/19/2015

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. Includes details for application 14/198,411 filed 03/05/2014 by Kazuki Oono, attorney Christie, Parker & Hale, LLP.

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.

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. 14/198,411	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.

- This communication is responsive to Applicant's persuasive arguments filed 3/4/2015.
 A declaration(s)/affidavit(s) under **37 CFR 1.130(b)** was/were filed on _____.
- 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.
- The allowed claim(s) is/are 10-16, 18-20 and 22. 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.
- 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.

- 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).
- 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


EAST Search History

EAST Search History (Prior Art)

Ref #	Hits	Search Query	DBs	Default Operator	Plurals	Time Stamp
L1	50621	a63f\$\$\$.cpc.	US-PGPUB; USPAT	OR	OFF	2015/03/13 15:57
L2	1	L1 and (oono.in. umeya.in.) and game with piece.clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2015/03/13 15:57
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


3/13/2015 3:58:07 PM

C:\Users\odeodhar\Documents\EAST\Workspaces\14198411.wsp

Issue Classification 	Application/Control No. 14198411	Applicant(s)/Patent Under Reexamination OONO, KAZUKI
	Examiner OMKAR DEODHAR	Art Unit 3714

US ORIGINAL CLASSIFICATION					INTERNATIONAL CLASSIFICATION									
CLASS		SUBCLASS			CLAIMED					NON-CLAIMED				
463		42			A	6	3	F	9 / 24 (2006.01.01)					
CROSS REFERENCE(S)														
CLASS	SUBCLASS (ONE SUBCLASS PER BLOCK)													
463	31													

NONE		Total Claims Allowed:	
		11	
(Assistant Examiner)	(Date)	O.G. Print Claim(s)	O.G. Print Figure
/OMKAR DEODHAR/ Primary Examiner. Art Unit 3714	03/13/2015	1	1
(Primary Examiner)	(Date)		

Issue Classification 	Application/Control No. 14198411	Applicant(s)/Patent Under Reexamination OONO, KAZUKI
	Examiner OMKAR DEODHAR	Art Unit 3714

<input type="checkbox"/> Claims renumbered in the same order as presented by applicant <input type="checkbox"/> CPA <input type="checkbox"/> T.D. <input type="checkbox"/> R.1.47															
Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original
1	10		26												
2	11		27												
3	12		28												
4	13		29												
5	14		30												
6	15		31												
7	16														
	17														
8	18														
9	19														
10	20														
	21														
11	22														
	23														
	24														
	25														

NONE			Total Claims Allowed:	
(Assistant Examiner)	(Date)	11		
/OMKAR DEODHAR/ Primary Examiner. Art Unit 3714	03/13/2015	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. 6881

SERIAL NUMBER	FILING or 371(c) DATE RULE	CLASS	GROUP ART UNIT	ATTORNEY DOCKET NO.	
14/198,411	03/05/2014	463	3714	74773/A400	
APPLICANTS GREE, Inc., Tokyo, JAPAN INVENTORS Kazuki Oono, Minato-ku, JAPAN; ** CONTINUING DATA ***** ** 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 ** 03/21/2014					
Foreign Priority claimed <input checked="" type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No 35 USC 119(a-d) conditions met <input checked="" type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No Verified and /OMKAR A DEODHAR/ Acknowledged Examiner's Signature	<input type="checkbox"/> Met after Allowance Initials	STATE OR COUNTRY JAPAN	SHEETS DRAWINGS 12	TOTAL CLAIMS 21	INDEPENDENT CLAIMS 8
ADDRESS CHRISTIE, PARKER & HALE, LLP PO BOX 29001 Glendale, CA 91209-9001 UNITED STATES					
TITLE GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL DEVICE, AND RECORDING MEDIUM					
FILING FEE RECEIVED 5280	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		

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 03/19/2015
CHRISTIE, PARKER & HALE, 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.

Christina L. Malinosky	(Depositor's name)
	(Signature)
June 10, 2015 (efiled)	(Date)

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/198,411	03/05/2014	Kazuki Oono	74773/A400	6881

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	06/19/2015

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,
 (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.

Christie, Parker & Hale,
 1. LLP
 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-2038 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
 Typed or printed name Raymond R. Tabandeh

Date June 10, 2015
 Registration No. 43,945

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	14198411			
Filing Date:	05-Mar-2014			
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:	74773/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:	22592112
Application Number:	14198411
International Application Number:	
Confirmation Number:	6881
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:	74773/A400
Receipt Date:	10-JUN-2015
Filing Date:	05-MAR-2014
Time Stamp:	17:35:31
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	Credit Card
Payment was successfully received in RAM	\$969
RAM confirmation Number	4508
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	Issue Fee Payment (PTO-85B)	IssueFees.pdf	59805 7f2c47480cfe2c8a483808cf28697e09b4d9e64c	no	1

Warnings:

Information:

2	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	32343 db8ccbf99fa40640ffd765193365eb8e0b7efaf6	no	2
---	----------------------	--------------	---	----	---

Warnings:

Information:

Total Files Size (in bytes):	92148
-------------------------------------	-------

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.
14/198,411	07/14/2015	9079107	74773/A400	6881

23363 7590 06/24/2015
CHRISTIE, PARKER & HALE, 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):

GREE, Inc., Tokyo, JAPAN
Kazuki Oono, Minato-ku, 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.