



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.
15/253,964	05/02/2017	9636583	GII-15-1055CON	2313

35811 7590 04/12/2017
IP GROUP OF DLA PIPER LLP (US)
ONE LIBERTY PLACE
1650 MARKET ST, SUITE 4900
PHILADELPHIA, PA 19103

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;
Hirohiko Atobe, Tokyo, JAPAN;

The United States represents the largest, most dynamic marketplace in the world and is an unparalleled location for business investment, innovation, and commercialization of new technologies. The USA offers tremendous resources and advantages for those who invest and manufacture goods here. Through SelectUSA, our nation works to encourage and facilitate business investment. To learn more about why the USA is the best country in the world to develop technology, manufacture products, and grow your business, visit SelectUSA.gov.

IR103 (Rev. 10/09)

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)

35811 7590 02/07/2017
IP GROUP OF DLA PIPER LLP (US)
ONE LIBERTY PLACE
1650 MARKET ST, SUITE 4900
PHILADELPHIA, PA 19103

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.
15/253,964	09/01/2016	Hirohiko Atobe	SHP-15-1055CON	2313

TITLE OF INVENTION: STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS

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	05/08/2017

EXAMINER	ART UNIT	CLASS-SUBCLASS
ELISCA, PIERRE E	3716	463-031000

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 DLA Piper LLP (US)
 (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)

GREE, Inc.

Japan

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 50-2719 (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 March 23, 2017

Typed or printed name T. Daniel Christenbury

Registration No. 31,720

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	15253964			
Filing Date:	01-Sep-2016			
Title of Invention:	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS			
First Named Inventor/Applicant Name:	Hirohiko Atobe			
Filer:	Thomas Daniel Christenbury/Cindy Steves			
Attorney Docket Number:	GII-15-1055CON			
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:				
Total in USD (\$)				960

Electronic Acknowledgement Receipt

EFS ID:	28719572
Application Number:	15253964
International Application Number:	
Confirmation Number:	2313
Title of Invention:	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS
First Named Inventor/Applicant Name:	Hirohiko Atobe
Customer Number:	35811
Filer:	Thomas Daniel Christenbury/Cindy Steves
Filer Authorized By:	Thomas Daniel Christenbury
Attorney Docket Number:	GII-15-1055CON
Receipt Date:	23-MAR-2017
Filing Date:	01-SEP-2016
Time Stamp:	15:14:56
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	DA
Payment was successfully received in RAM	\$960
RAM confirmation Number	032417INTEFSW00015319502719
Deposit Account	502719
Authorized User	Cindy Steves

The Director of the USPTO is hereby authorized to charge indicated fees and credit any overpayment as follows:

37 CFR 1.16 (National application filing, search, and examination fees)

37 CFR 1.17 (Patent application and reexamination processing fees)

37 CFR 1.19 (Document supply fees)
 37 CFR 1.20 (Post Issuance fees)
 37 CFR 1.21 (Miscellaneous fees and charges)

File Listing:

Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1	Transmittal Letter	TransmittalLetter.pdf	22043	no	1
			545864d5a1631a14f1f113c131ea4a243a85aeab		

Warnings:

Information:

2	Issue Fee Payment (PTO-85B)	FormPTOL85.pdf	65124	no	1
			fc7b702fea52371ee20e1ae9dc7ca84e4b029d7c		

Warnings:

Information:

3	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	30640	no	2
			06863912483633361be8eb01ec951d53a597687e		

Warnings:

Information:

Total Files Size (in bytes):	117807
-------------------------------------	--------

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.

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Art Unit	: 3716	Customer No.: 035811
Examiner	: Pierre E. Elisca	
Serial No.	: 15/253,964	Docket No.: GII-15-1055CON
Filed	: September 1, 2016	
Inventor	: Hirohiko Atobe	Confirmation No.: 2313
Title	: STORAGE MEDIUM STORING GAME	
	: PROGRAM, GAME PROCESSING	
	: METHOD, AND INFORMATION	
	: PROCESSING APPARATUS	Not. of Allow. 02/07/17
		Dated: March 23, 2017

TRANSMITTAL LETTER

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

Sir:

Applicant submits herewith Form PTOL-85B.

The Commissioner is authorized to charge the \$960.00 fee to Deposit Account No. 50-2719 to cover the fee for payment of the issue fee.

The Commissioner is also authorized to charge any additional fees to Deposit Account No. 50-2719.

Respectfully submitted,



T. Daniel Christenbury
Reg. No. 31,750

TDC/cs
(215)656-3381

EASTV141194833.1



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 5 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO. Includes application details for IP GROUP OF DLA PIPER LLP (US) and examination information.

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.phil@dlapiper.com

Response to Rule 312 Communication	Application No. 15/253,964	Applicant(s) ATOBE, HIROHIKO
	Examiner PIERRE E. ELISCA	Art Unit 3716
-- The MAILING DATE of this communication appears on the cover sheet with the correspondence address --		
<p>1. <input checked="" type="checkbox"/> The amendment filed on <u>21 February 2017</u> under 37 CFR 1.312 has been considered, and has been:</p> <p>a) <input type="checkbox"/> entered.</p> <p>b) <input checked="" type="checkbox"/> entered as directed to matters of form not affecting the scope of the invention.</p> <p>c) <input type="checkbox"/> disapproved because the amendment was filed after the payment of the issue fee. Any amendment filed after the date the issue fee is paid must be accompanied by a petition under 37 CFR 1.313(c)(1) and the required fee to withdraw the application from issue.</p> <p>d) <input type="checkbox"/> disapproved. See explanation below.</p> <p>e) <input type="checkbox"/> entered in part. See explanation below.</p>		
		/PIERRE E. ELISCA/ Primary Examiner, Art Unit 3716

In the Claims

1. (Currently Amended) A non-transitory computer readable recording medium storing game program code instructions for a game in which a first user and a second user do battle, and when the game program code instructions are executed by a computer, the game program code instructions cause the computer to perform:

a data storage function of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first user ~~possesses~~ possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second user ~~possesses~~ possesses;

a panel selection function of selecting one or more panels to be disposed in one or more divisions of a game display screen including a display region formed by the divisions, from the first panel database and the second panel database;

a panel layout function of disposing the panels selected by the panel selection function in the divisions; and

a screen display control function of displaying the game display screen on a screen display unit, wherein

the data storage function further stores points set for the first user, which are decreased by disposing a panel,

the panel selection function selects a panel from the first panel database according to the points set for the first user,

the divisions include a division where a panel selected from the first panel database is allowed to be disposed and a division where a panel selected from the second panel database is allowed to be disposed, and

the panel layout function disposes the panel selected by the panel selection function in a target division when the panel is allowed to be disposed in the target division.

2. (Original) The recording medium according to claim 1, causing a computer to further perform a division execution function of executing the divisions in which the panels are disposed by the panel layout function in predetermined order.

3. (Original) The recording medium according to claim 2, wherein the predetermined order is determined based on arrangement, shapes, and/or sizes of the panels.

4. (Original) The recording medium according to claim 1, causing a computer to further perform a division execution function of executing the divisions in which the panels are disposed by the panel layout function, based on panel information indicating characteristics of the panels disposed in the divisions.

5. (Original) The recording medium according to claim 1, wherein the plurality of panels are given according to progress of the game.

6. (Original) The recording medium storing the game program according to claim 2, causing a computer to further perform:

an emphasized display function of emphasizing and displaying the panels disposed in the divisions executed by the division execution function.

7. (Original) The recording medium according to claim 4, wherein the panel information includes information regarding a size of each panel.

8. (Original) The recording medium according to claim 4, wherein the panel information includes information regarding a capability of each panel, and strength of the capability corresponds to the size of each panel.

9. (Original) The recording medium according to claim 1, wherein the display region is divided by a plurality of turns.

10. (Original) The recording medium according to claim 1, wherein each of the panels displays a still image.

11. (Currently Amended) The recording medium according to claim 1, wherein each of the divisions further ~~possesses~~ possesses a text display portion for displaying texts, and

the text display portion is displayed to overlap the panel disposed in the division.

12. (Original) The recording medium according to claim 1, wherein each of the divisions has a frame portion, and a frame portion of a division in which a panel selected from the first panel database is disposed, and a frame portion of a division in which a panel selected from the second panel database is disposed, are constructed in different colors.

13. (Original) The recording medium according to claim 1, wherein a configuration of the divisions is changed according to progress of the game.

14. (Currently Amended) A game processing method for a game in which a first user and a second user join battles, and when executed by a computer, the game processing method causes the computer to perform:

a data storage step of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first user ~~possesses~~ possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second user ~~possesses~~ possesses;

a panel selection step of selecting one or more panels, which are to be disposed in one or more divisions of a game display screen including a display region formed by the divisions, from the first panel database and the second panel database;

a panel layout step of disposing the panels selected by the panel selection step in the divisions; and

a screen display control step of displaying the game display screen on a screen display unit, wherein

the data storage step further stores points set for the first user, which are decreased by disposing a panel,

the panel selection step selects a panel from the first panel database according to the points set for the first user,

the divisions include a division where a panel selected from the first panel database is allowed to be disposed and a division where a panel selected from the second panel database is allowed to be disposed, and

the panel layout step disposes the panel selected by the panel selection step in a target division in a case where the panel is allowed to be disposed in the target division.

15. (Currently Amended) An information processing apparatus that controls a game in which a first user and a second user do battle, comprising:

a server apparatus or user terminal, comprising;

a data storage unit that stores a first panel database that includes a plurality of panels that the first user ~~possesses~~ possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second user ~~possesses~~ possesses; and

a control unit,

wherein the control unit includes:

a screen display control section that displays a game display screen that includes a display region formed by one or more divisions, on a screen display unit;

a panel selection section that selects panels to be disposed in the divisions of the display region, from the first panel database and the second panel database; and

a panel layout section that disposes the panels selected by the panel selection section in the divisions, wherein

the data storage unit further stores points set for the first user, which are decreased by disposing a panel,

the panel selection section selects a panel from the first panel database according to the points set for the first user,

the divisions include a division where a panel selected from the first panel database is allowed to be disposed and a division where a panel selected from the second panel database is allowed to be disposed, and

the panel layout section disposes the panel selected by the panel selection section in a target division when the panel is allowed to be disposed in the target division.

In the Specification

A substitute specification (Marked-Up) is enclosed with the amendments to the specification, together with a substitute specification (Clean Copy).

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Art Unit : 3716 **Customer No.: 035811**
Examiner : Pierre E. Elisca
Serial No. : 15/253,964 Docket No.: GII-15-1055CON
Filed : September 1, 2016
Inventor : Hirohiko Atobe Confirmation No.: 2313
Title : STORAGE MEDIUM STORING GAME
: PROGRAM, GAME PROCESSING
: METHOD, AND INFORMATION
: PROCESSING APPARATUS

Dated: February 21, 2017

AMENDMENT AFTER ALLOWANCE

Mail Stop ISSUE FEE

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

Sir:

Prior to issuance, the Applicant amends the application as follows:

Electronic Acknowledgement Receipt

EFS ID:	28417299
Application Number:	15253964
International Application Number:	
Confirmation Number:	2313
Title of Invention:	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS
First Named Inventor/Applicant Name:	Hirohiko Atobe
Customer Number:	35811
Filer:	Thomas Daniel Christenbury/Victorine Meise
Filer Authorized By:	Thomas Daniel Christenbury
Attorney Docket Number:	GII-15-1055CON
Receipt Date:	21-FEB-2017
Filing Date:	01-SEP-2016
Time Stamp:	16:26:27
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	Specification	SubstituteSpecMarkedUp.pdf	563548 383d1f62ff031cba83b28c7e5b11b30e66fe20d8	no	17

Warnings:

Information:					
2	Specification	SubstituteSpecCleanCopy.pdf	552818	no	16
			c9df1ba4bc3a7bba90c7d43b4973a16b693c72f0		
Warnings:					
Information:					
3	Miscellaneous Incoming Letter	Transmittal.pdf	369558	no	1
			4dda82d4c4d653e02f0eddc0b1e93fd19301ff0		
Warnings:					
Information:					
4		AmendmentAfterAllowance.pdf	272722	yes	7
			a986687b9449e1705da71ef3c639616d29ba503e		
	Multipart Description/PDF files in .zip description				
	Document Description		Start	End	
	Applicant Arguments/Remarks Made in an Amendment		7	7	
	Amendment Copy Claims/Response to Suggested Claims		3	6	
	Specification		2	2	
	Amendment after Notice of Allowance (Rule 312)		1	1	
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):			1758646		

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.

SUBSTITUTE SPECIFICATION (Marked-Up)

STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD,
AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS

CROSS REFERENCE TO RELATED APPLICATION

[0001] This application is a continuation application of US Serial No. 14/291,358 that claims the benefit of JP 2013-116039, filed on May 31, 2013, JP 2013-268385, filed on December 26, 2013, and JP 2014-42491, filed on March 5, 2014. The entire content of JP 2013-116039, JP 2013-268385 and JP 2014-42491 is hereby incorporated by reference.

TECHNICAL FIELD

[0002] This disclosure relates to a storage medium storing a game program, a game processing method, and an information processing apparatus and, in particular, to a storage medium storing a game program and a game processing method of a game in which a plurality of characters battle against each other, and an information processing apparatus that controls the game.

BACKGROUND

[0003] In recent years, with the spread of electronic apparatuses such as smart phones and tablets, games played on these electronic apparatuses have been actively developed.

[0004] As an example of such a game, there is a card game in which the user plays against other users or against the computer using cards collected in the game.

[0005] Japanese Unexamined Patent Application Publication No. 2007-252696 discloses a technique regarding the card game described above. According to that technique, the user

EASTV140102773.1

configures a deck with cards used in a play which is selected from a plurality of cards that the user owns, and plays a rock-paper-scissors game or the like with an opponent using the deck.

[0006] Such a card game system is familiar to many users today. However, since the use of a two-dimensional card in the battle scene is sometimes boring, there have been calls for improvement.

SUMMARY

[0007] It could therefore be helpful to provide a storage medium storing a game program and a game processing method of a game that gives a user a high visual effect, and an information processing apparatus that controls the game.

[0008] My storage medium stores a game program for a game in which first and second characters do battle. The game program causes a computer to realize: a data storage function of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first character ~~possesses~~ possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character ~~possesses~~ possesses; a panel selection function of selecting panels to be disposed in frames of a game display screen including a display region formed by one or more frames, from the first and second panel databases; a panel layout function of placing the panels selected by the panel selection function in the frames; a screen display control function of displaying the game display screen on a screen display unit; and a frame execution function of executing the frames in which the panels are disposed by the panel layout function in predetermined order.

[0009] The predetermined order may be determined based on arrangement, shapes, and/or sizes of the panels.

[0010] My storage medium stores a game program that is for a game in which first and second characters do battle. The game program causes a computer to realize: a data storage function of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first character ~~possesses~~ possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character ~~possesses~~ possesses; a panel selection function of selecting panels to be disposed in frames of a game display screen including a display region formed by one or more frames, from the first and second panel databases; a panel layout function of placing the panels selected by the panel selection function in the frames; a screen display control function of displaying the game display screen on a screen display unit; and a frame execution function of executing the frames in which the panels are disposed by the panel layout function, based on panel information indicating characteristics of the panels disposed in the frames.

[0011] The first character may be a user, the second character may be an enemy of the user, and the user and the enemy may play as a friend and a foe.

[0012] The first character may be a user, the second character may be a friend of the user, and the user and the friend may play as friends.

[0013] The plurality of panels may be given according to progress of the game.

[0014] The storage medium storing a game program described above may cause a computer to further realize an emphasized display function of emphasizing and displaying the panels disposed in the frames executed by the frame execution function.

[0015] The panel information may include information regarding the size of each panel.

[0016] The panel information may include information regarding the capability of each panel, and the strength of the capability may correspond to the size of each panel.

[0017] The display region may be divided by a plurality of turns.

[0018] Each of the panels may display a still image.

[0019] Each of the frames may further have a text display portion that displays texts, and the text display portion may be displayed to overlap the panel disposed in the frame.

[0020] Each of the frames may have a frame portion, and a frame portion of a frame, in which a panel selected from the first panel database is disposed, and a frame portion of a frame, in which a panel selected from the second panel database is disposed, may be constructed in different colors.

[0021] My game processing method is for a game in which first and second characters do battle. The game processing method causes a computer to execute: a data storage step of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first character ~~possesses~~ possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character ~~possesses~~ possesses; a panel selection step of selecting panels to be disposed in frames of a game display screen including a display region formed by one or more frames, from the first and second panel databases; a panel layout step of placing the panels selected in the panel selection step in the frames; a screen display control step of displaying the game display screen on a screen display unit; and a frame execution step of executing the frames, in which the panels are disposed in the panel layout step, in predetermined order.

[0022] My game processing method is for a game in which first and second characters do battle. The game processing method causes a computer to execute: a data storage step of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first character ~~possesses~~ possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character ~~possesses~~ possesses; a panel selection step of selecting panels to be disposed in frames of a game display screen including a display region formed by one or more frames, from the first and second panel

databases; a panel layout step of placing the panels selected in the panel selection step in the frames; a screen display control step of displaying the game display screen on a screen display unit; and a frame execution step of executing the frames in which the panels are disposed in the panel layout step, based on panel information indicating characteristics of the panels disposed in the frames.

[0023] My information processing apparatus is an information processing apparatus that controls a game in which first and second characters do battle. The information processing apparatus includes: a data storage unit that stores a first panel database that includes a plurality of panels that the first character ~~possesses~~ possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character ~~possesses~~ possesses; and a control unit. The control unit includes: a screen display control section that displays a game display screen that includes a display region formed by one or more frames on a screen display unit; a panel selection section that selects panels to be disposed in the frames of the display region, from the first and second panel databases; a panel layout section that places the panels selected by the panel selection section in the frames; and a frame execution section that executes the frames, in which the panels are disposed by the panel layout section, in predetermined order.

[0024] My information processing apparatus controls a game in which first and second characters do battle. The information processing apparatus includes: a data storage unit that stores a first panel database that includes a plurality of panels that the first character ~~possesses~~ possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character ~~possesses~~ possesses; and a control unit. The control unit includes: a screen display control section that displays a game display screen that includes a display region formed by one or more frames on a screen display unit; a panel selection section that selects panels to be

disposed in the frames of the display region, from the first and second panel databases; a panel layout section that places the panels selected by the panel selection section in the frames; and a frame execution section that executes the frames in which the panels are disposed by the panel layout section, based on panel information indicating characteristics of the panels disposed in the frames.

[0025] According to the storage medium, the game processing method, and the information processing apparatus, it is possible to provide a game that gives a user a high visual effect.

BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS

[0026] Fig. 1 is a flowchart showing an example of a game program.

[0027] Fig. 2 is a block diagram showing an example of an information processing apparatus.

[0028] Fig. 3 is a schematic diagram showing an example of a game display screen.

[0029] Fig. 4 is a schematic diagram showing an example of the game display screen.

[0030] Figs. 5A and 5B are schematic diagrams showing examples of a panel.

[0031] Fig. 6 is a schematic diagram showing an example of the panel.

[0032] Fig. 7 is a schematic diagram explaining an example of the game.

[0033] Fig. 8 is a schematic diagram explaining an example of the game.

[0034] Fig. 9 is a schematic diagram explaining an example of the game.

[0035] Fig. 10 is a schematic diagram explaining an example of the game.

[0036] Figs. 11A and 11B are schematic diagrams explaining examples of the game.

[0037] Fig. 12 is a schematic diagram explaining an example of the game.

DETAILED DESCRIPTION

[0038] A game program according to examples will be described with reference to the accompanying diagrams.

[0039] The game program is for a game in which the first and second characters battle against each other, and causes a computer to realize a data storage function, a panel selection function, a panel layout function, a screen display control function, and an emphasized display function.

[0040] Fig. 1 is a flowchart showing an example of a game program 100.

[0041] Using the data storage function, a first panel database including a plurality of panels that the first character ~~possesses~~ possesses and a second panel database including a plurality of panels that the second character ~~possesses~~ possesses are stored (STEP 110). This function can be realized by a data storage unit to be described later.

[0042] Using the panel selection function, panels to be disposed in frames of the game display screen including a battle display region formed by one or more frames are selected from the first panel database including a plurality of panels that the first character ~~possesses~~ possesses and the second panel database including a plurality of panels that the second character ~~possesses~~ possesses (STEP 120). This function can be realized by a panel selection section to be described later.

[0043] Using the panel layout function, the panels selected by the panel selection function are disposed in the frames (STEP 130). This function can be realized by a panel layout section to be described later.

[0044] Using the screen display control function, the game display screen is displayed on a screen display unit (STEP 140). The screen display unit receives a signal output from a screen

display control section of an information processing apparatus, which will be described later. For example, a display device provided in a user terminal can be used. In addition, it is possible to use a touch panel type display that also serves as an input unit to be described later. This function can be realized by the screen display control section to be described later.

[0045] Using the emphasized display function, the panel disposed by the panel layout function is emphasized and displayed on the screen display unit based on the panel information indicating the characteristics of the panel (STEP 150). “Emphasized display” refers to displaying a specific panel of the panels disposed in the frames noticeably compared with the other panels. As examples of emphasized display, it is possible to display a movie or display a frame to surround the panel. This function can be realized by an emphasized display section to be described later.

[0046] The game program can be executed in a server apparatus or a user terminal to perform each process of the game described above. In addition, the game program can be provided in a state where the game program is recorded on a computer-readable recording medium. Recording media is not particularly limited as long as the recording media can be read by the computer such as a CD-ROM and a DVD.

[0047] Next, a game processing method according to an example will be described.

[0048] The game processing method is for a game in which the first and second characters battle against each other, and includes a data storage step, a panel selection step, a panel layout step, a screen display control step, and an emphasized display step.

[0049] In the data storage step, a first panel database including a plurality of panels that the first character ~~possesses~~ possesses and a second panel database including a plurality of panels that

the second character possesses possesses are stored. This step can be processed by the data storage unit to be described later.

[0050] In the panel selection step, panels to be disposed in frames of the game display screen including a battle display region formed by one or more frames are selected from the first and second panel databases. This step can be processed by the panel selection section to be described later.

[0051] In the panel layout step, the panels selected in the panel selection step are disposed in the frames. This step can be processed by the panel layout section to be described later.

[0052] In the screen display control step, the game display screen is displayed on the screen display unit. This step can be processed by the screen display control section to be described later.

[0053] In the emphasized display step, the panel disposed in the panel layout step is emphasized and displayed on the screen display unit based on the panel information indicating the characteristics of the panel. This step can be processed by the emphasized display section to be described later.

[0054] Next, an information processing apparatus according to an example will be described with reference to the accompanying diagrams.

[0055] Fig. 2 is a block diagram schematically showing an example of the information processing apparatus.

[0056] An information processing apparatus 200 controls a game in which the first and second characters battle against each other, and includes a data storage unit 210 and a control unit 220.

[0057] The data storage unit 210 stores a first panel database 211 that includes a plurality of panels that the first character ~~possesses~~ possesses, and a second panel database 212 that includes a plurality of panels that the second character ~~possesses~~ possesses.

[0058] The control unit 220 includes: a screen display control section 221 that displays a game display screen that includes a battle display region formed by one or more frames on the screen display unit; a panel selection section 222 that selects panels to be disposed in the frames of the battle display region, from the first panel databases 211 and second panel databases 212; a panel layout section 223 that disposes the panels selected by the panel selection section 222 in the frames; and an emphasized display section 224 that emphasizes and displays the panels disposed by the panel layout section 223 on the screen display unit based on the panel information indicating the characteristics of the panels. As the screen display unit, a display device and the like can be mentioned. In addition, it is possible to use a touch panel type display that also serves as an input unit to be described later.

[0059] A first panel group configured to include a plurality of panels that the first character ~~possesses~~ possesses is stored in the first panel database 211.

[0060] A second panel group configured to include a plurality of panels that the second character ~~possesses~~ possesses is stored in the second panel database 212.

[0061] Although not shown in the diagram, the information processing apparatus 200 can include an input receiving unit that receives an input to give an instruction to the control unit 220. As means for the input received by the input receiving unit, everything that the information processing apparatus operated by the user may have such as buttons, a keyboard or a mouse, is included. In addition, as described above, it is also possible to use a touch panel type input.

[0062] While the information processing apparatus 200 can be a server apparatus or a user terminal such as a mobile phone or a smart phone, the information processing apparatus 200 can also be configured to include a user terminal and a server apparatus.

[0063] Fig. 3 is a diagram schematically showing an example of a game display screen 300 displayed on the screen display unit. As shown in Fig. 3, the game display screen 300 is a game display screen of a game in which the first and second characters battle against each other. The game display screen 300 includes a battle display region 310 formed by one or more frames (in Fig. 3, frames A to G).

[0064] As shown in Fig. 3, a character (PLAYER) that the user uses can be set as the first character, and a character (ENEMY) that the computer uses can be set as the second character. Alternatively, although not shown in the diagram, the character (PLAYER) that the user uses can be set as the first character, and a character (FRIEND) that another user uses can be set as the second character.

[0065] Panels selected from the first panel group configured to include a plurality of panels that the first character ~~possesses~~ possesses and the second panel group configured to include a plurality of panels that the second character ~~possesses~~ possesses are disposed in the frames A to G. In the example shown in Fig. 3, panels selected from the first panel group are disposed in the frames A, B, D, and F, and panels selected from the second panel group are disposed in the frames C, E, and G.

[0066] The emphasized display section 224 can execute the frames in predetermined order, and emphasize and display the panels disposed in the executed frames. The battle proceeds by executing the frames A to G in order of the frames A, B, C, D, E, F, and G.

[0067] That is, according to the game display screen 300 according to the example, the battle between the first and second characters proceeds in a format like a cartoon. Therefore, since the user can play the game with a sense of reading a cartoon, the visual effect that the user receives is greatly improved compared to known games.

[0068] In the game display screen 300, the battle can be performed based on the panel information regarding the panel that is emphasized and displayed by the emphasized display section 224. In this case, the panel information is assumed to include information regarding the size of the panel.

[0069] In addition, each panel described above can have an arbitrary size. In the example shown in Fig. 4, the game display screen 300 includes the battle display region 310 formed by frames H to O. In the battle display region 310 divided into cells of "4 columns × 4 rows," each of panels disposed in the frames H and N has a size corresponding to four cells. Similarly, each of panels disposed in the frames J and O has a size corresponding to two cells, and each of panels disposed in the frames I, K, L, and M has a size corresponding to one cell.

[0070] Specifically, assuming that each row indicates a turn of a battle, the occupancy of action in each turn in horizontally long frames such as the frames H, N, and O, is high compared to that in horizontally short frames such as the frames I, J, K, L, and M. Accordingly, for example, in the first turn, only the action of the first player is performed.

[0071] In the vertically long frames such as the frames J and N, their actions are first performed in the previous turn. That is, for example, the frame J over the second and third turns is executed prior to the frame M disposed in the third turn.

[0072] That is, a panel the size of which is larger and presents at a position where a turn number is earlier leads a battle advantageously.

[0073] In addition, although the case where the battle proceeds from the upper left to the lower right is shown in the example described above, the battle may proceed from the upper right to the lower left.

[0074] As described above, it is preferable that the battle display region 310 be divided by the turn indicating the unit of the progress of the battle.

[0075] In addition, it is preferable that the shape of the panel be a rectangle. Panels can have various shapes such as a circle, a triangle, and a polygon, as well as the rectangle (including a square) such as a card in the related art.

[0076] In addition, it is preferable that the panel information described above include information on the capability of the panel. The capability information refers to information including attack, defense (avoidance), attributes, recovery, and skills to disable or replace the frame, for example. The effect of the capability is assumed to correspond to the size of the panel. Accordingly, the effect of the frames H and N with a large panel size is higher than that of the other frames.

[0077] In addition, the panel can display a still image. As an example of the still image, as shown in Figs. 5A and 5B, the action described above can be assumed to be expressed by way of illustration. Fig. 5A shows a still image of a panel with information of attack, and the illustration of the character to make a punch attack is drawn. Similarly, Fig. 5B shows a still image of a panel with information of defense, and the illustration of the character to avoid the attack of the enemy is drawn.

[0078] Preferably, these panels display a movie when the panels are emphasized and displayed. The movie is an animation that displays a plurality of still images consecutively.

[0079] Fig. 6 is a diagram schematically showing the panel of the frame F shown in Fig. 3. As shown in Fig. 6, it is preferable that the frame described above further have a text display portion 10 to display texts. Preferably, the text display portion 10 is displayed to overlap the panel disposed in the frame.

[0080] In addition to the panel described above, the frame preferably has a sound effect display portion 20 to display the texts showing the sound effect and/or an effect display portion 30 to display the effect. These portions can be displayed with a movie when the frame is emphasized and displayed. Due to these portions, the visual effect given to the user is further improved. In addition, the information processing apparatus operated by the user may be vibrated in conjunction with the sound effect display portion 20 or the like.

[0081] It is preferable that the panel, which is emphasized and displayed, be disposed in the middle of the game display screen 300. That is, the panel that is emphasized and displayed is displayed to zoom in. Accordingly, the visual effect given to the user is further improved.

[0082] In addition, it is preferable that the frame have a frame portion. In this frame portion, it is preferable that a frame portion of a frame in which the panel selected from the first panel group is disposed, and a frame portion of a frame in which the panel selected from the second panel group is disposed, be constructed in different colors. In this case, the panel of the first character and the panel of the second character can be visually easily distinguished.

[0083] In addition, as shown in Fig. 3, when the battle does not fit in the battle display region 310, it is preferable to provide a page turn portion 40 to proceed to the next page in a part of the frame executed at the end.

[0084] Preferably, the panels described above are automatically disposed in the frames by a computer. In this case, it is possible to save the time and effort taken for the user to dispose the

panels. The battle result is preferably determined based on the panel information at a stage where the panels are disposed. In addition, it is also possible to change the battle result by changing the panel, which is displayed on the next page, by the operation (action for recovery or the like) of the user during the battle.

[0085] In addition, as shown in Figs. 3 and 4, the game display screen 300 can include a gauge display portion 320 to display the gauge of the character. This gauge shows hit points (hereinafter, described as HP) indicating the strength of the character or character points (hereinafter, described as CP) indicating the action force of the character. The HP is decreased by receiving the action of the attack of the opponent, and is increased by taking action for recovery. On the other hand, the CP is decreased by placing a large panel.

[0086] In Fig. 4, an example is shown in which all sizes of the panel objects can be expressed as an integral multiple of the cell. However, this disclosure is not limited to this.

[0087] Next, the basic flow of a game displayed on the game display screen will be described.

[0088] A game described as an example herein has a main cycle and a sub-cycle. In the main cycle, as shown in Fig. 7, the user selects one character from a plurality of characters presented, and collects panels while advancing the quest. For a plurality of characters, it is possible to set the characteristics such as power type, speed type, stamina type and balanced type. Fig. 8 shows an example of the quest and the character selected by the user does battle with a boss character after a battle with a plurality of enemy characters. A panel can be acquired as a reward for the battle with the enemy characters and the boss character. In addition, it is also possible to acquire the panel in a specific event or the like. Thus, the user acquires the panel by advancing the game.

[0089] Then, in the sub-cycle, the user can use the acquired panel to strengthen the deck for the battle or can use the acquired panel to develop a character. Developing the character refers to combining the character selected by the user with the acquired panel. As shown in Fig. 9, panels are used to strengthen each part (body, arms, legs, skill, and the like) of the body of the character. For example, a panel with information of the strength is used to strengthen the body of the character, a panel with information of the attack is used to strengthen the arms of the character, a panel with information of the defense is used to strengthen the legs of the character, and a panel with information of special technique effects during the battle is used to reinforce the skills of the character. In addition, a setting to make it possible to select a larger number of other characters or to use a stronger panel as the level of the character rises can also be made.

[0090] As shown in Fig. 10, as a reward for the battle or the event, there is an evolution material in addition to the panel. By using this evolution material, the selected character can be evolved into a character wearing a different costume. The character after evolution can have a capability exceeding the upper limit of the capability of the selected character before evolution.

[0091] As shown in Fig. 11A, even before the battle, it is possible to advance the story in a format like a cartoon. Then, after a battle start screen is displayed as shown in Fig. 11B, the battle is started.

[0092] In such a flow of the game, when a battle starts, the battle using the game display screen described above is performed. Fig. 12 shows another example of the game display screen. For the enemy character and the character selected by the user, it is possible to set the compatibility according to the attributes. In addition, when three or more specific panels are disposed within one game display screen, it is also possible to generate a combo exhibiting the effect beyond the effects of these cards.

[0093] Those described above show example of the representative configurations, and my storage media, game programs, methods and apparatus are not limited to the example.

SUBSTITUTE SPECIFICATION (Clean Copy)

STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD,
AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS

CROSS REFERENCE TO RELATED APPLICATION

[0001] This application is a continuation application of US Serial No. 14/291,358 that claims the benefit of JP 2013-116039, filed on May 31, 2013, JP 2013-268385, filed on December 26, 2013, and JP 2014-42491, filed on March 5, 2014. The entire content of JP 2013-116039, JP 2013-268385 and JP 2014-42491 is hereby incorporated by reference.

TECHNICAL FIELD

[0002] This disclosure relates to a storage medium storing a game program, a game processing method, and an information processing apparatus and, in particular, to a storage medium storing a game program and a game processing method of a game in which a plurality of characters battle against each other, and an information processing apparatus that controls the game.

BACKGROUND

[0003] In recent years, with the spread of electronic apparatuses such as smart phones and tablets, games played on these electronic apparatuses have been actively developed.

[0004] As an example of such a game, there is a card game in which the user plays against other users or against the computer using cards collected in the game.

[0005] Japanese Unexamined Patent Application Publication No. 2007-252696 discloses a technique regarding the card game described above. According to that technique, the user

EASTV140103852.1

configures a deck with cards used in a play which is selected from a plurality of cards that the user owns, and plays a rock-paper-scissors game or the like with an opponent using the deck.

[0006] Such a card game system is familiar to many users today. However, since the use of a two-dimensional card in the battle scene is sometimes boring, there have been calls for improvement.

SUMMARY

[0007] It could therefore be helpful to provide a storage medium storing a game program and a game processing method of a game that gives a user a high visual effect, and an information processing apparatus that controls the game.

[0008] My storage medium stores a game program for a game in which first and second characters do battle. The game program causes a computer to realize: a data storage function of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection function of selecting panels to be disposed in frames of a game display screen including a display region formed by one or more frames, from the first and second panel databases; a panel layout function of placing the panels selected by the panel selection function in the frames; a screen display control function of displaying the game display screen on a screen display unit; and a frame execution function of executing the frames in which the panels are disposed by the panel layout function in predetermined order.

[0009] The predetermined order may be determined based on arrangement, shapes, and/or sizes of the panels.

[0010] My storage medium stores a game program that is for a game in which first and second characters do battle. The game program causes a computer to realize: a data storage function of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection function of selecting panels to be disposed in frames of a game display screen including a display region formed by one or more frames, from the first and second panel databases; a panel layout function of placing the panels selected by the panel selection function in the frames; a screen display control function of displaying the game display screen on a screen display unit; and a frame execution function of executing the frames in which the panels are disposed by the panel layout function, based on panel information indicating characteristics of the panels disposed in the frames.

[0011] The first character may be a user, the second character may be an enemy of the user, and the user and the enemy may play as a friend and a foe.

[0012] The first character may be a user, the second character may be a friend of the user, and the user and the friend may play as friends.

[0013] The plurality of panels may be given according to progress of the game.

[0014] The storage medium storing a game program described above may cause a computer to further realize an emphasized display function of emphasizing and displaying the panels disposed in the frames executed by the frame execution function.

[0015] The panel information may include information regarding the size of each panel.

[0016] The panel information may include information regarding the capability of each panel, and the strength of the capability may correspond to the size of each panel.

[0017] The display region may be divided by a plurality of turns.

[0018] Each of the panels may display a still image.

[0019] Each of the frames may further have a text display portion that displays texts, and the text display portion may be displayed to overlap the panel disposed in the frame.

[0020] Each of the frames may have a frame portion, and a frame portion of a frame, in which a panel selected from the first panel database is disposed, and a frame portion of a frame, in which a panel selected from the second panel database is disposed, may be constructed in different colors.

[0021] My game processing method is for a game in which first and second characters do battle. The game processing method causes a computer to execute: a data storage step of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection step of selecting panels to be disposed in frames of a game display screen including a display region formed by one or more frames, from the first and second panel databases; a panel layout step of placing the panels selected in the panel selection step in the frames; a screen display control step of displaying the game display screen on a screen display unit; and a frame execution step of executing the frames, in which the panels are disposed in the panel layout step, in predetermined order.

[0022] My game processing method is for a game in which first and second characters do battle. The game processing method causes a computer to execute: a data storage step of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection step of selecting panels to be disposed in frames of a game display screen including a display region formed by one or more frames, from the first and second panel databases; a

panel layout step of placing the panels selected in the panel selection step in the frames; a screen display control step of displaying the game display screen on a screen display unit; and a frame execution step of executing the frames in which the panels are disposed in the panel layout step, based on panel information indicating characteristics of the panels disposed in the frames.

[0023] My information processing apparatus is an information processing apparatus that controls a game in which first and second characters do battle. The information processing apparatus includes: a data storage unit that stores a first panel database that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character possesses; and a control unit. The control unit includes: a screen display control section that displays a game display screen that includes a display region formed by one or more frames on a screen display unit; a panel selection section that selects panels to be disposed in the frames of the display region, from the first and second panel databases; a panel layout section that places the panels selected by the panel selection section in the frames; and a frame execution section that executes the frames, in which the panels are disposed by the panel layout section, in predetermined order.

[0024] My information processing apparatus controls a game in which first and second characters do battle. The information processing apparatus includes: a data storage unit that stores a first panel database that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character possesses; and a control unit. The control unit includes: a screen display control section that displays a game display screen that includes a display region formed by one or more frames on a screen display unit; a panel selection section that selects panels to be disposed in the frames of the display region, from the first and second panel databases; a panel layout section that places

the panels selected by the panel selection section in the frames; and a frame execution section that executes the frames in which the panels are disposed by the panel layout section, based on panel information indicating characteristics of the panels disposed in the frames.

[0025] According to the storage medium, the game processing method, and the information processing apparatus, it is possible to provide a game that gives a user a high visual effect.

BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS

[0026] Fig. 1 is a flowchart showing an example of a game program.

[0027] Fig. 2 is a block diagram showing an example of an information processing apparatus.

[0028] Fig. 3 is a schematic diagram showing an example of a game display screen.

[0029] Fig. 4 is a schematic diagram showing an example of the game display screen.

[0030] Figs. 5A and 5B are schematic diagrams showing examples of a panel.

[0031] Fig. 6 is a schematic diagram showing an example of the panel.

[0032] Fig. 7 is a schematic diagram explaining an example of the game.

[0033] Fig. 8 is a schematic diagram explaining an example of the game.

[0034] Fig. 9 is a schematic diagram explaining an example of the game.

[0035] Fig. 10 is a schematic diagram explaining an example of the game.

[0036] Figs. 11A and 11B are schematic diagrams explaining examples of the game.

[0037] Fig. 12 is a schematic diagram explaining an example of the game.

DETAILED DESCRIPTION

[0038] A game program according to examples will be described with reference to the accompanying diagrams.

[0039] The game program is for a game in which the first and second characters battle against each other, and causes a computer to realize a data storage function, a panel selection function, a panel layout function, a screen display control function, and an emphasized display function.

[0040] Fig. 1 is a flowchart showing an example of a game program 100.

[0041] Using the data storage function, a first panel database including a plurality of panels that the first character possesses and a second panel database including a plurality of panels that the second character possesses are stored (STEP 110). This function can be realized by a data storage unit to be described later.

[0042] Using the panel selection function, panels to be disposed in frames of the game display screen including a battle display region formed by one or more frames are selected from the first panel database including a plurality of panels that the first character possesses and the second panel database including a plurality of panels that the second character possesses (STEP 120). This function can be realized by a panel selection section to be described later.

[0043] Using the panel layout function, the panels selected by the panel selection function are disposed in the frames (STEP 130). This function can be realized by a panel layout section to be described later.

[0044] Using the screen display control function, the game display screen is displayed on a screen display unit (STEP 140). The screen display unit receives a signal output from a screen display control section of an information processing apparatus, which will be described later.

For example, a display device provided in a user terminal can be used. In addition, it is possible to use a touch panel type display that also serves as an input unit to be described later. This function can be realized by the screen display control section to be described later.

[0045] Using the emphasized display function, the panel disposed by the panel layout function is emphasized and displayed on the screen display unit based on the panel information indicating the characteristics of the panel (STEP 150). “Emphasized display” refers to displaying a specific panel of the panels disposed in the frames noticeably compared with the other panels. As examples of emphasized display, it is possible to display a movie or display a frame to surround the panel. This function can be realized by an emphasized display section to be described later.

[0046] The game program can be executed in a server apparatus or a user terminal to perform each process of the game described above. In addition, the game program can be provided in a state where the game program is recorded on a computer-readable recording medium. Recording media is not particularly limited as long as the recording media can be read by the computer such as a CD-ROM and a DVD.

[0047] Next, a game processing method according to an example will be described.

[0048] The game processing method is for a game in which the first and second characters battle against each other, and includes a data storage step, a panel selection step, a panel layout step, a screen display control step, and an emphasized display step.

[0049] In the data storage step, a first panel database including a plurality of panels that the first character possesses and a second panel database including a plurality of panels that the second character possesses are stored. This step can be processed by the data storage unit to be described later.

[0050] In the panel selection step, panels to be disposed in frames of the game display screen including a battle display region formed by one or more frames are selected from the first and second panel databases. This step can be processed by the panel selection section to be described later.

[0051] In the panel layout step, the panels selected in the panel selection step are disposed in the frames. This step can be processed by the panel layout section to be described later.

[0052] In the screen display control step, the game display screen is displayed on the screen display unit. This step can be processed by the screen display control section to be described later.

[0053] In the emphasized display step, the panel disposed in the panel layout step is emphasized and displayed on the screen display unit based on the panel information indicating the characteristics of the panel. This step can be processed by the emphasized display section to be described later.

[0054] Next, an information processing apparatus according to an example will be described with reference to the accompanying diagrams.

[0055] Fig. 2 is a block diagram schematically showing an example of the information processing apparatus.

[0056] An information processing apparatus 200 controls a game in which the first and second characters battle against each other, and includes a data storage unit 210 and a control unit 220.

[0057] The data storage unit 210 stores a first panel database 211 that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database 212 that includes a plurality of panels that the second character possesses.

[0058] The control unit 220 includes: a screen display control section 221 that displays a game display screen that includes a battle display region formed by one or more frames on the screen display unit; a panel selection section 222 that selects panels to be disposed in the frames of the battle display region, from the first panel databases 211 and second panel databases 212; a panel layout section 223 that disposes the panels selected by the panel selection section 222 in the frames; and an emphasized display section 224 that emphasizes and displays the panels disposed by the panel layout section 223 on the screen display unit based on the panel information indicating the characteristics of the panels. As the screen display unit, a display device and the like can be mentioned. In addition, it is possible to use a touch panel type display that also serves as an input unit to be described later.

[0059] A first panel group configured to include a plurality of panels that the first character possesses is stored in the first panel database 211.

[0060] A second panel group configured to include a plurality of panels that the second character possesses is stored in the second panel database 212.

[0061] Although not shown in the diagram, the information processing apparatus 200 can include an input receiving unit that receives an input to give an instruction to the control unit 220. As means for the input received by the input receiving unit, everything that the information processing apparatus operated by the user may have such as buttons, a keyboard or a mouse, is included. In addition, as described above, it is also possible to use a touch panel type input.

[0062] While the information processing apparatus 200 can be a server apparatus or a user terminal such as a mobile phone or a smart phone, the information processing apparatus 200 can also be configured to include a user terminal and a server apparatus.

[0063] Fig. 3 is a diagram schematically showing an example of a game display screen 300 displayed on the screen display unit. As shown in Fig. 3, the game display screen 300 is a game display screen of a game in which the first and second characters battle against each other. The game display screen 300 includes a battle display region 310 formed by one or more frames (in Fig. 3, frames A to G).

[0064] As shown in Fig. 3, a character (PLAYER) that the user uses can be set as the first character, and a character (ENEMY) that the computer uses can be set as the second character. Alternatively, although not shown in the diagram, the character (PLAYER) that the user uses can be set as the first character, and a character (FRIEND) that another user uses can be set as the second character.

[0065] Panels selected from the first panel group configured to include a plurality of panels that the first character possesses and the second panel group configured to include a plurality of panels that the second character possesses are disposed in the frames A to G. In the example shown in Fig. 3, panels selected from the first panel group are disposed in the frames A, B, D, and F, and panels selected from the second panel group are disposed in the frames C, E, and G.

[0066] The emphasized display section 224 can execute the frames in predetermined order, and emphasize and display the panels disposed in the executed frames. The battle proceeds by executing the frames A to G in order of the frames A, B, C, D, E, F, and G.

[0067] That is, according to the game display screen 300 according to the example, the battle between the first and second characters proceeds in a format like a cartoon. Therefore, since the user can play the game with a sense of reading a cartoon, the visual effect that the user receives is greatly improved compared to known games.

[0068] In the game display screen 300, the battle can be performed based on the panel information regarding the panel that is emphasized and displayed by the emphasized display section 224. In this case, the panel information is assumed to include information regarding the size of the panel.

[0069] In addition, each panel described above can have an arbitrary size. In the example shown in Fig. 4, the game display screen 300 includes the battle display region 310 formed by frames H to O. In the battle display region 310 divided into cells of “4 columns × 4 rows,” each of panels disposed in the frames H and N has a size corresponding to four cells. Similarly, each of panels disposed in the frames J and O has a size corresponding to two cells, and each of panels disposed in the frames I, K, L, and M has a size corresponding to one cell.

[0070] Specifically, assuming that each row indicates a turn of a battle, the occupancy of action in each turn in horizontally long frames such as the frames H, N, and O, is high compared to that in horizontally short frames such as the frames I, J, K, L, and M. Accordingly, for example, in the first turn, only the action of the first player is performed.

[0071] In the vertically long frames such as the frames J and N, their actions are first performed in the previous turn. That is, for example, the frame J over the second and third turns is executed prior to the frame M disposed in the third turn.

[0072] That is, a panel the size of which is larger and presents at a position where a turn number is earlier leads a battle advantageously.

[0073] In addition, although the case where the battle proceeds from the upper left to the lower right is shown in the example described above, the battle may proceed from the upper right to the lower left.

[0074] As described above, it is preferable that the battle display region 310 be divided by the turn indicating the unit of the progress of the battle.

[0075] In addition, it is preferable that the shape of the panel be a rectangle. Panels can have various shapes such as a circle, a triangle, and a polygon, as well as the rectangle (including a square) such as a card in the related art.

[0076] In addition, it is preferable that the panel information described above include information on the capability of the panel. The capability information refers to information including attack, defense (avoidance), attributes, recovery, and skills to disable or replace the frame, for example. The effect of the capability is assumed to correspond to the size of the panel. Accordingly, the effect of the frames H and N with a large panel size is higher than that of the other frames.

[0077] In addition, the panel can display a still image. As an example of the still image, as shown in Figs. 5A and 5B, the action described above can be assumed to be expressed by way of illustration. Fig. 5A shows a still image of a panel with information of attack, and the illustration of the character to make a punch attack is drawn. Similarly, Fig. 5B shows a still image of a panel with information of defense, and the illustration of the character to avoid the attack of the enemy is drawn.

[0078] Preferably, these panels display a movie when the panels are emphasized and displayed. The movie is an animation that displays a plurality of still images consecutively.

[0079] Fig. 6 is a diagram schematically showing the panel of the frame F shown in Fig. 3. As shown in Fig. 6, it is preferable that the frame described above further have a text display portion 10 to display texts. Preferably, the text display portion 10 is displayed to overlap the panel disposed in the frame.

[0080] In addition to the panel described above, the frame preferably has a sound effect display portion 20 to display the texts showing the sound effect and/or an effect display portion 30 to display the effect. These portions can be displayed with a movie when the frame is emphasized and displayed. Due to these portions, the visual effect given to the user is further improved. In addition, the information processing apparatus operated by the user may be vibrated in conjunction with the sound effect display portion 20 or the like.

[0081] It is preferable that the panel, which is emphasized and displayed, be disposed in the middle of the game display screen 300. That is, the panel that is emphasized and displayed is displayed to zoom in. Accordingly, the visual effect given to the user is further improved.

[0082] In addition, it is preferable that the frame have a frame portion. In this frame portion, it is preferable that a frame portion of a frame in which the panel selected from the first panel group is disposed, and a frame portion of a frame in which the panel selected from the second panel group is disposed, be constructed in different colors. In this case, the panel of the first character and the panel of the second character can be visually easily distinguished.

[0083] In addition, as shown in Fig. 3, when the battle does not fit in the battle display region 310, it is preferable to provide a page turn portion 40 to proceed to the next page in a part of the frame executed at the end.

[0084] Preferably, the panels described above are automatically disposed in the frames by a computer. In this case, it is possible to save the time and effort taken for the user to dispose the panels. The battle result is preferably determined based on the panel information at a stage where the panels are disposed. In addition, it is also possible to change the battle result by changing the panel, which is displayed on the next page, by the operation (action for recovery or the like) of the user during the battle.

[0085] In addition, as shown in Figs. 3 and 4, the game display screen 300 can include a gauge display portion 320 to display the gauge of the character. This gauge shows hit points (hereinafter, described as HP) indicating the strength of the character or character points (hereinafter, described as CP) indicating the action force of the character. The HP is decreased by receiving the action of the attack of the opponent, and is increased by taking action for recovery. On the other hand, the CP is decreased by placing a large panel.

[0086] In Fig. 4, an example is shown in which all sizes of the panel objects can be expressed as an integral multiple of the cell. However, this disclosure is not limited to this.

[0087] Next, the basic flow of a game displayed on the game display screen will be described.

[0088] A game described as an example herein has a main cycle and a sub-cycle. In the main cycle, as shown in Fig. 7, the user selects one character from a plurality of characters presented, and collects panels while advancing the quest. For a plurality of characters, it is possible to set the characteristics such as power type, speed type, stamina type and balanced type. Fig. 8 shows an example of the quest and the character selected by the user does battle with a boss character after a battle with a plurality of enemy characters. A panel can be acquired as a reward for the battle with the enemy characters and the boss character. In addition, it is also possible to acquire the panel in a specific event or the like. Thus, the user acquires the panel by advancing the game.

[0089] Then, in the sub-cycle, the user can use the acquired panel to strengthen the deck for the battle or can use the acquired panel to develop a character. Developing the character refers to combining the character selected by the user with the acquired panel. As shown in Fig. 9, panels are used to strengthen each part (body, arms, legs, skill, and the like) of the body of the

character. For example, a panel with information of the strength is used to strengthen the body of the character, a panel with information of the attack is used to strengthen the arms of the character, a panel with information of the defense is used to strengthen the legs of the character, and a panel with information of special technique effects during the battle is used to reinforce the skills of the character. In addition, a setting to make it possible to select a larger number of other characters or to use a stronger panel as the level of the character rises can also be made.

[0090] As shown in Fig. 10, as a reward for the battle or the event, there is an evolution material in addition to the panel. By using this evolution material, the selected character can be evolved into a character wearing a different costume. The character after evolution can have a capability exceeding the upper limit of the capability of the selected character before evolution.

[0091] As shown in Fig. 11A, even before the battle, it is possible to advance the story in a format like a cartoon. Then, after a battle start screen is displayed as shown in Fig. 11B, the battle is started.

[0092] In such a flow of the game, when a battle starts, the battle using the game display screen described above is performed. Fig. 12 shows another example of the game display screen. For the enemy character and the character selected by the user, it is possible to set the compatibility according to the attributes. In addition, when three or more specific panels are disposed within one game display screen, it is also possible to generate a combo exhibiting the effect beyond the effects of these cards.

[0093] Those described above show example of the representative configurations, and my storage media, game programs, methods and apparatus are not limited to the example.

In re Application of Hirohiko Atobe

Serial No.: 15/253,964

Filed: September 1, 2016

For: STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS

Mail Stop ISSUE FEE

Commissioner for Patents

P.O. Box 1450

Alexandria, VA 22313-1450

Sir:

An Amendment After Allowance in the above-identified application is enclosed, including a substitute specification (marked-up and clean copies).

- Small entity status of this application under 37 CFR §1.9 and §1.27 has been established.
- This is a Petition for an Extension of Time for the period noted below, as well as for any additional period necessary to render this submission timely.
- No additional fee is required.

				SMALL ENTITY	OTHER THAN SMALL ENTITY			
TIME EXTENSION PETITION FEE		No. of month(s): 0		\$0.00	\$0.00			
Subtract time extension fee previously paid		No. of month(s): 0		(\$0.00)	(\$0.00)			
TOTAL EXTENSION FEE DUE				\$0.00	\$0.00			
CLAIM FEE	CLAIM(S) REMAINING AFTER AMENDMENT		HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	EXTRA CLAIM(S) PRESENT	RATE	ADD'L CLAIM FEE	RATE	ADD'L CLAIM FEE
TOTAL	15	MINUS	20	= 0	x 40=	\$	x 80=	\$0.00
INDEPENDENT	3	MINUS	3	= 0	x 210=	\$	x 420=	\$0.00
<input type="checkbox"/>	FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE CLAIM(S)				+ 390=	\$	51780	\$0.00
TOTAL ADDITIONAL CLAIM FEE DUE						\$		\$0.00
TOTAL FEE DUE \$0.00								

- Please charge Deposit Account No. 50-2719 in the amount of \$_____.
- The Commissioner is authorized to charge payment of the following fees associated with this communication or credit any overpayment to Deposit Account No. 50-2719.
 - Any filing fees under 37 CFR §1.16 for the presentation of extra claims.
 - Any patent application processing fees under 37 CFR §1.17.

Respectfully submitted,



T. Daniel Christenbury, Reg. No. 31,750

Date: February 21, 2017

TDC/vbm
(215) 656-3381

EAST140104473.1

Remarks

The Applicant has amended the specification and Claims 1, 11, 14 and 15 to correct the spelling of “posesses” to “possesses.” No new matter has been added. A substitute specification (marked-up and clean copies) is enclosed. Entry of the amendments into the official file and consideration on the merits are respectfully requested.

In light of the foregoing, the Applicant respectfully requests that the application proceed to issuance.

Respectfully submitted,



T. Daniel Christenbury
Reg. No. 31,750

TDC/vbm
(215) 656-3381



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

35811 7590 02/07/2017
IP GROUP OF DLA PIPER LLP (US)
ONE LIBERTY PLACE
1650 MARKET ST, SUITE 4900
PHILADELPHIA, PA 19103

EXAMINER

ELISCA, PIERRE E

ART UNIT PAPER NUMBER

3716

DATE MAILED: 02/07/2017

Table with 5 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO.

TITLE OF INVENTION: STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS

Table with 7 columns: APPLN. TYPE, ENTITY STATUS, ISSUE FEE DUE, PUBLICATION FEE DUE, PREV. PAID ISSUE FEE, TOTAL FEE(S) DUE, DATE DUE

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)

35811 7590 02/07/2017
IP GROUP OF DLA PIPER LLP (US)
ONE LIBERTY PLACE
1650 MARKET ST, SUITE 4900
PHILADELPHIA, PA 19103

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.
15/253,964	09/01/2016	Hirohiko Atobe	SHP-15-1055CON	2313

TITLE OF INVENTION: STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS

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	05/08/2017

EXAMINER	ART UNIT	CLASS-SUBCLASS
ELISCA, PIERRE E	3716	463-031000

<p>1. Change of correspondence address or indication of "Fee Address" (37 CFR 1.363).</p> <p><input type="checkbox"/> Change of correspondence address (or Change of Correspondence Address form PTO/SB/122) attached.</p> <p><input type="checkbox"/> "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.</p>	<p>2. For printing on the patent front page, list</p> <p>(1) The names of up to 3 registered patent attorneys or agents OR, alternatively, _____ 1 _____</p> <p>(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 _____</p> <p>_____ 3 _____</p>
--	---

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

<p>4a. The following fee(s) are submitted:</p> <p><input type="checkbox"/> Issue Fee</p> <p><input type="checkbox"/> Publication Fee (No small entity discount permitted)</p> <p><input type="checkbox"/> Advance Order - # of Copies _____</p>	<p>4b. Payment of Fee(s): (Please first reapply any previously paid issue fee shown above)</p> <p><input type="checkbox"/> A check is enclosed.</p> <p><input type="checkbox"/> Payment by credit card. Form PTO-2038 is attached.</p> <p><input type="checkbox"/> 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).</p>
---	---

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.
15/253,964 09/01/2016 Hirohiko Atobe SHP-15-1055CON 2313
EXAMINER ELISCA, PIERRE E
ART UNIT 3716 PAPER NUMBER
DATE MAILED: 02/07/2017

Determination of Patent Term Adjustment under 35 U.S.C. 154 (b)
(Applications filed on or after May 29, 2000)

The Office has discontinued providing a Patent Term Adjustment (PTA) calculation with the Notice of Allowance.

Section 1(h)(2) of the AIA Technical Corrections Act amended 35 U.S.C. 154(b)(3)(B)(i) to eliminate the requirement that the Office provide a patent term adjustment determination with the notice of allowance. See Revisions to Patent Term Adjustment, 78 Fed. Reg. 19416, 19417 (Apr. 1, 2013). Therefore, the Office is no longer providing an initial patent term adjustment determination with the notice of allowance. The Office will continue to provide a patent term adjustment determination with the Issue Notification Letter that is mailed to applicant approximately three weeks prior to the issue date of the patent, and will include the patent term adjustment on the patent. Any request for reconsideration of the patent term adjustment determination (or reinstatement of patent term adjustment) should follow the process outlined in 37 CFR 1.705.

Any questions regarding the Patent Term Extension or Adjustment determination should be directed to the Office of Patent Legal Administration at (571)-272-7702. Questions relating to issue and publication fee payments should be directed to the Customer Service Center of the Office of Patent Publication at 1-(888)-786-0101 or (571)-272-4200.

OMB Clearance and PRA Burden Statement for PTOL-85 Part B

The Paperwork Reduction Act (PRA) of 1995 requires Federal agencies to obtain Office of Management and Budget approval before requesting most types of information from the public. When OMB approves an agency request to collect information from the public, OMB (i) provides a valid OMB Control Number and expiration date for the agency to display on the instrument that will be used to collect the information and (ii) requires the agency to inform the public about the OMB Control Number's legal significance in accordance with 5 CFR 1320.5(b).

The information collected by PTOL-85 Part B is required by 37 CFR 1.311. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.14. This collection is estimated to take 12 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, Virginia 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, Virginia 22313-1450. Under the Paperwork Reduction Act of 1995, no persons are required to respond to a collection of information unless it displays a valid OMB control number.

Privacy Act Statement

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

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

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

Notice of Allowability	Application No. 15/253,964	Applicant(s) ATOBE, HIROHIKO	
	Examiner PIERRE E. ELISCA	Art Unit 3716	AIA (First Inventor to File) Status Yes

-- The MAILING DATE of this communication appears on the cover sheet with the correspondence address--

All claims being allowable, PROSECUTION ON THE MERITS IS (OR REMAINS) CLOSED in this application. If not included herewith (or previously mailed), a Notice of Allowance (PTOL-85) or other appropriate communication will be mailed in due course. **THIS NOTICE OF ALLOWABILITY IS NOT A GRANT OF PATENT RIGHTS.** This application is subject to withdrawal from issue at the initiative of the Office or upon petition by the applicant. See 37 CFR 1.313 and MPEP 1308.

1. This communication is responsive to 11/29/2016.
 A declaration(s)/affidavit(s) under **37 CFR 1.130(b)** was/were filed on _____.
2. An election was made by the applicant in response to a restriction requirement set forth during the interview on _____; the restriction requirement and election have been incorporated into this action.
3. The allowed claim(s) is/are 1-15. As a result of the allowed claim(s), you may be eligible to benefit from the **Patent Prosecution Highway** program at a participating intellectual property office for the corresponding application. For more information, please see http://www.uspto.gov/patents/init_events/pph/index.jsp or send an inquiry to PPHfeedback@uspto.gov.
4. Acknowledgment is made of a claim for foreign priority under 35 U.S.C. § 119(a)-(d) or (f).

Certified copies:

- a) All b) Some *c) None of the:
1. Certified copies of the priority documents have been received.
 2. Certified copies of the priority documents have been received in Application No. _____.
 3. Copies of the certified copies of the priority documents have been received in this national stage application from the International Bureau (PCT Rule 17.2(a)).
- * Certified copies not received: _____.

Applicant has THREE MONTHS FROM THE "MAILING DATE" of this communication to file a reply complying with the requirements noted below. Failure to timely comply will result in ABANDONMENT of this application.
THIS THREE-MONTH PERIOD IS NOT EXTENDABLE.

5. CORRECTED DRAWINGS (as "replacement sheets") must be submitted.
 including changes required by the attached Examiner's Amendment / Comment or in the Office action of Paper No./Mail Date _____.
Identifying indicia such as the application number (see 37 CFR 1.84(c)) should be written on the drawings in the front (not the back) of each sheet. Replacement sheet(s) should be labeled as such in the header according to 37 CFR 1.121(d).
6. DEPOSIT OF and/or INFORMATION about the deposit of BIOLOGICAL MATERIAL must be submitted. Note the attached Examiner's comment regarding REQUIREMENT FOR THE DEPOSIT OF BIOLOGICAL MATERIAL.

Attachment(s)

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. <input checked="" type="checkbox"/> Notice of References Cited (PTO-892) 2. <input checked="" type="checkbox"/> Information Disclosure Statements (PTO/SB/08),
Paper No./Mail Date _____ 3. <input type="checkbox"/> Examiner's Comment Regarding Requirement for Deposit
of Biological Material 4. <input type="checkbox"/> Interview Summary (PTO-413),
Paper No./Mail Date _____. | <ol style="list-style-type: none"> 5. <input type="checkbox"/> Examiner's Amendment/Comment 6. <input checked="" type="checkbox"/> Examiner's Statement of Reasons for Allowance 7. <input type="checkbox"/> Other _____. |
|--|--|

/PIERRE E. ELISCA/
Primary Examiner, Art Unit 3716

REASONS FOR ALLOWANCE

1. The present application, filed on or after March 16, 2013, is being examined under the first inventor to file provisions of the AIA.
2. This is an Examiner's statement of reason for allowance.
3. Regarding the claimed terms, the Examiner notes that a "general term must be understood in the context in which the inventor presents it." *In re Glaug* 283 F.3d 1335, 1340, 62 USPQ2d 1151, 1154 (Fed. Cir. 2002). Therefore the Examiner must interpret the claimed terms as found on pages 1-16 of the specification. Clearly almost all the general terms in the claims may have multiple meanings. So where a claim term "is susceptible to various meanings, . . . the inventor's lexicography must prevail . . ." *Id.* Using these definitions for the claims, the claimed invention was not reasonably found in the prior art.
4. The closest prior art Fujioka, Kaname et al (U.S. PG Pub 2014/0221094 A1) which discloses a game which makes it possible to display a small image for recognizing a target object easily. This invention includes game space control unit for generating a virtual game space. However, Fujioka singularly or in combination fails to disclose the recited feature:

As per claims 1, 14, and 15 "wherein the data storage function further stores points set for the first user, which are decreased by disposing a panel, the panel selection function selects a panel from the first panel database according to the points set for the first

user, the divisions include a division where a panel selected from the first panel database is allowed to be disposed and a division where a panel selected from the second panel database is allowed to be disposed, and the panel layout function disposed the panel selected by the panel selection function in a target division when the panel is allowed to be disposed in the target division”.

Conclusion

5. Any inquiry concerning this communication or earlier communications from the examiner should be directed to PIERRE E. ELISCA whose telephone number is (571)272-6706. The examiner can normally be reached on 6:30 to 7:00, Monday - Thursday.

Examiner interviews are available via telephone, in-person, and video conferencing using a USPTO supplied web-based collaboration tool. To schedule an interview, applicant is encouraged to use the USPTO Automated Interview Request (AIR) at <http://www.uspto.gov/interviewpractice>.

If attempts to reach the examiner by telephone are unsuccessful, the examiner's supervisor, Dmitri Suhol can be reached on 571 272 4430. 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.

/PIERRE E. ELISCA/
Primary Examiner, Art Unit 3716

Notice of References Cited	Application/Control No. 15/253,964	Applicant(s)/Patent Under Reexamination ATOBE, HIROHIKO	
	Examiner PIERRE E. ELISCA	Art Unit 3716	Page 1 of 1

U.S. PATENT DOCUMENTS

*	Document Number Country Code-Number-Kind Code	Date MM-YYYY	Name	CPC Classification	US Classification	
*	A	US-2014/0221094 A1	08-2014	Fujioka; Kaname	A63F13/2145	463/31
*	B	US-2015/0057085 A1	02-2015	TAGAWA; Keisuke	A63F13/33	463/42
*	C	US-2014/0295937 A1	10-2014	TAKAHASHI; Kazuya	G07F17/34	463/20
*	D	US-2014/0248947 A1	09-2014	YOSHIE; Naoto	A63F13/847	463/30
*	E	US-2013/0288787 A1	10-2013	Yoshie; Naoto	A63F13/847	463/30
*	F	US-2007/0032282 A1	02-2007	Hamamoto; Izumi	A63F13/10	463/9
	G	US-				
	H	US-				
	I	US-				
	J	US-				
	K	US-				
	L	US-				
	M	US-				

FOREIGN PATENT DOCUMENTS

*	Document Number Country Code-Number-Kind Code	Date MM-YYYY	Country	Name	CPC Classification
	N				
	O				
	P				
	Q				
	R				
	S				
	T				

NON-PATENT DOCUMENTS

*	Document Number Country Code-Number-Kind Code	Date MM-YYYY	Country	Name	CPC Classification
	Include as applicable: Author, Title Date, Publisher, Edition or Volume, Pertinent Pages)				
	U				
	V				
	W				
	X				

*A copy of this reference is not being furnished with this Office action. (See MPEP § 707.05(a).)
Dates in MM-YYYY format are publication dates. Classifications may be US or foreign.

Refine Search

Search Results

Terms	Documents
L1 and (first and second) near3 character\$1 near3 battles	32

Database:

JPO Abstracts Database
 Derwent World Patents Index
 IBM Technical Disclosure Bulletin Database
 Foreign Patent Retrieval

Search Type: **Prior Art** **Interference**

Search:

L2

Refine Search

Order By: **Date** **Hits**

Recall Text

Clear

Interrupt

Search History

DATE: **Wednesday, February 01, 2017** [Purge Queries](#) [Printable Copy](#) [Create Case](#)

Order By	<u>Set Name</u> Side by Side	<u>Query</u>	<u>Hit Count</u>	<u>Set Name</u> Result Set	<u>Set Name</u> Grid	<u>Set Name</u> Classification
<i>Prior Art Searches</i>						
<i>DB=PGPB,USPT,USOC,EPAB; PLUR=YES; OP=OR</i>						
Date	L2	L1 and (first and second) near3 character\$1 near3 battles	32	L2	L2	L2 Review all
Date	L1	(storage near3 medium) and gam\$3 near3 program\$4	25293	L1	L1	L1

END OF SEARCH HISTORY

Form PTO-1449 U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE PATENT AND TRADEMARK OFFICE	ATTY. DOCKET NO. SHP-15-1055CON	SERIAL NO. 15/253,964
LIST OF PUBLICATIONS CITED BY APPLICANT <i>(Use several sheets if necessary)</i>		
APPLICANT GREE, Inc.		
FILING DATE September 1, 2016		GROUP 3716

U.S. PATENT DOCUMENTS

EXAMINER INITIAL*	DOCUMENT NUMBER	DATE	NAME	CLASS	SUBCLASS	FILING DATE IF APPROPRIATE
AA						
AB						
AC						
AD						
AE						
AF						
AG						
AH						
AI						
AJ						
AK						
AL						
AM						
AN						

FOREIGN PATENT DOCUMENTS

EXAMINER INITIAL*	DOCUMENT NUMBER	DATE	COUNTRY	CLASS	SUBCLASS	TRANSLATION	
						YES	NO
AO							
AP							
AQ							
AR							
AS							
AT							
AU							

OTHER PUBLICATIONS (Including Author, Title, Date, Pertinent Pages, Etc.)

/P.E.E./	AV	Japanese Office Action dated November 29, 2016, of corresponding Japanese Application No. 2016-190205, along with an English translation.
	AW	
	AX	

EXAMINER /PIERRE E ELISCA/	DATE CONSIDERED 02/01/2017
----------------------------	----------------------------


*EXAMINER: Initial if publication 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.


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. 2313


SERIAL NUMBER	FILING or 371(c) DATE RULE	CLASS	GROUP ART UNIT	ATTORNEY DOCKET NO. SHP-15-1055CON		
15/253,964	09/01/2016	463	3716			
APPLICANTS GREE, Inc., Tokyo, JAPAN; INVENTORS Hirohiko Atobe, Tokyo, JAPAN; ** CONTINUING DATA ***** This application is a CON of 14/291,358 05/30/2014 PAT 9457273 ** FOREIGN APPLICATIONS ***** JAPAN 2013-116039 05/31/2013 JAPAN 2013-268385 12/26/2013 JAPAN 2014-042491 03/05/2014 ** IF REQUIRED, FOREIGN FILING LICENSE GRANTED ** 09/13/2016						
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 Acknowledged <u>/PIERRE E ELISCA/</u> Examiner's Signature		<input type="checkbox"/> Met after Allowance P.E. Initials	STATE OR COUNTRY JAPAN	SHEETS DRAWINGS 12	TOTAL CLAIMS 15	INDEPENDENT CLAIMS 3
ADDRESS IP GROUP OF DLA PIPER LLP (US) ONE LIBERTY PLACE 1650 MARKET ST, SUITE 4900 PHILADELPHIA, PA 19103 UNITED STATES						
TITLE STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS						
FILING FEE RECEIVED 1600	FEES: Authority has been given in Paper No. _____ to charge/credit DEPOSIT ACCOUNT No. _____ for following:		<input type="checkbox"/> All Fees <input type="checkbox"/> 1.16 Fees (Filing) <input type="checkbox"/> 1.17 Fees (Processing Ext. of time) <input type="checkbox"/> 1.18 Fees (Issue) <input type="checkbox"/> Other _____ <input type="checkbox"/> Credit			

Issue Classification 	Application/Control No. 15253964	Applicant(s)/Patent Under Reexamination ATOBE, HIROHIKO	
	Examiner PIERRE E ELISCA	Art Unit 3716	

CPC						
Symbol					Type	Version
A63F		13		52	F	2014-09-02
A63F		2300		308	A	2013-01-01
A63F		2300		65	A	2013-01-01
A63F		13		822	I	2014-09-02
A63F		13		21	I	2014-09-02
A63F		13		25	I	2014-09-02
A63F		13		35	I	2014-09-02


CPC Combination Sets				
Symbol	Type	Set	Ranking	Version

NONE		Total Claims Allowed:	
(Assistant Examiner)	(Date)	15	
/PIERRE E ELISCA/ Primary Examiner.Art Unit 3716	2/1/2017	O.G. Print Claim(s)	O.G. Print Figure
(Primary Examiner)	(Date)	1	1

Issue Classification 	Application/Control No. 15253964	Applicant(s)/Patent Under Reexamination ATOBE, HIROHIKO
	Examiner PIERRE E ELISCA	Art Unit 3716


US ORIGINAL CLASSIFICATION				INTERNATIONAL CLASSIFICATION																		
CLASS		SUBCLASS		CLAIMED					NON-CLAIMED													
463		31		G	0	7	F	17 / 3211														
CROSS REFERENCE(S)				A	6	3	F	13 / 08 (2006.01.01)														
CLASS	SUBCLASS (ONE SUBCLASS PER BLOCK)																					
463	30	34																				

NONE			Total Claims Allowed:	
(Assistant Examiner) _____ (Date)			15	
/PIERRE E ELISCA/ Primary Examiner.Art Unit 3716			O.G. Print Claim(s)	O.G. Print Figure
(Primary Examiner) _____ (Date)			1	1

Issue Classification 	Application/Control No. 15253964	Applicant(s)/Patent Under Reexamination ATOBE, HIROHIKO
	Examiner PIERRE E ELISCA	Art Unit 3716

<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	1																				
2	2																				
3	3																				
5	4																				
8	5																				
4	6																				
6	7																				
7	8																				
9	9																				
10	10																				
11	11																				
12	12																				
13	13																				
14	14																				
15	15																				

NONE		Total Claims Allowed:	
		15	
(Assistant Examiner)	(Date)	O.G. Print Claim(s)	O.G. Print Figure
/PIERRE E ELISCA/ Primary Examiner.Art Unit 3716	2/1/2017	1	1
(Primary Examiner)	(Date)		

Index of Claims 	Application/Control No. 15253964	Applicant(s)/Patent Under Reexamination ATOBE, HIROHIKO
	Examiner PIERRE E ELISCA	Art Unit 3716


✓	Rejected
=	Allowed

-	Cancelled
÷	Restricted

N	Non-Elected
I	Interference

A	Appeal
O	Objected

<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		
CLAIM			DATE								
Final	Original	02/01/2017									
1	1	=									
2	2	=									
3	3	=									
5	4	=									
8	5	=									
4	6	=									
6	7	=									
7	8	=									
9	9	=									
10	10	=									
11	11	=									
12	12	=									
13	13	=									
14	14	=									
15	15	=									

Search Notes 	Application/Control No. 15253964	Applicant(s)/Patent Under Reexamination ATOBE, HIROHIKO
	Examiner PIERRE E ELISCA	Art Unit 3716

CPC- SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner

CPC COMBINATION SETS - SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner

US CLASSIFICATION SEARCHED			
Class	Subclass	Date	Examiner
463	30	2/1/2017	P.E
463	31	2/1/2017	P.E
463	34	2/1/2017	P.E

SEARCH NOTES		
Search Notes	Date	Examiner
West Search	2/1/2017	P.E

INTERFERENCE SEARCH			
US Class/ CPC Symbol	US Subclass / CPC Group	Date	Examiner
463/ G07F	31/ 17/3211	2/1/2017	P.E
463/ A63F	34/ 13/08	2/1/2017	P.E

--	--



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 (15/253,964), FILING OR 371(C) DATE (09/01/2016), FIRST NAMED APPLICANT (Hirohiko Atobe), ATTY. DOCKET NO./TITLE (SHP-15-1055CON)

CONFIRMATION NO. 2313

PUBLICATION NOTICE

35811
IP GROUP OF DLA PIPER LLP (US)
ONE LIBERTY PLACE
1650 MARKET ST, SUITE 4900
PHILADELPHIA, PA 19103



Title: STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS

Publication No. US-2016-0367897-A1

Publication Date: 12/22/2016

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 publicly 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 (571) 272-3150 or (800) 972-6382, by facsimile at (571) 273-3250, 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

Form PTO-1449 U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE PATENT AND TRADEMARK OFFICE	ATTY. DOCKET NO. SHP-15-1055CON	SERIAL NO. 15/253,964
LIST OF PUBLICATIONS CITED BY APPLICANT <i>(Use several sheets if necessary)</i>		
U.S. PATENT DOCUMENTS		

EXAMINER INITIAL*	DOCUMENT NUMBER	DATE	NAME	CLASS	SUBCLASS	FILING DATE IF APPROPRIATE
AA						
AB						
AC						
AD						
AE						
AF						
AG						
AH						
AI						
AJ						
AK						
AL						
AM						
AN						

FOREIGN PATENT DOCUMENTS							
EXAMINER INITIAL*	DOCUMENT NUMBER	DATE	COUNTRY	CLASS	SUBCLASS	TRANSLATION	
						YES	NO
AO							
AP							
AQ							
AR							
AS							
AT							
AU							

OTHER PUBLICATIONS (Including Author, Title, Date, Pertinent Pages, Etc.)		
	AV	Japanese Office Action dated November 29, 2016, of corresponding Japanese Application No. 2016-190205, along with an English translation.
	AW	
	AX	

EXAMINER	DATE CONSIDERED
*EXAMINER: Initial if publication 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.	

Electronic Acknowledgement Receipt

EFS ID:	27810296
Application Number:	15253964
International Application Number:	
Confirmation Number:	2313
Title of Invention:	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS
First Named Inventor/Applicant Name:	Hirohiko Atobe
Customer Number:	35811
Filer:	Thomas Daniel Christenbury/Kelly Eccleston
Filer Authorized By:	Thomas Daniel Christenbury
Attorney Docket Number:	SHP-15-1055CON
Receipt Date:	15-DEC-2016
Filing Date:	01-SEP-2016
Time Stamp:	16:51:11
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	Transmittal Letter	sIDS.pdf	283123 c5b44122041e1c67fef64d9eaf35752a9f38c457	no	1

Warnings:

Information:					
2	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	1449.pdf	48722	no	1
			8f62ea08a271b76f94940220ed2314eddcbbd69d8		
Warnings:					
Information:					
This is not an USPTO supplied IDS fillable form					
3	Non Patent Literature	OA.pdf	275485	no	5
			8034c220be64d23a13cf7b1fa3cf9323f20081b		
Warnings:					
Information:					
			Total Files Size (in bytes):	607330	
<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

Art Unit : 3716 Customer No.: 035811
Examiner : Pierre E. Elisca
Serial No. : 15/253,964
Filed : September 1, 2016
First Named Inventor : Hirohiko Atobe Docket No.: SHP-15-1055CON
Title : STORAGE MEDIUM STORING GAME Confirmation No.: 2313
: PROGRAM, GAME PROCESSING
: METHOD, AND INFORMATION
: PROCESSING APPARATUS
Dated: December 15, 2016

SUPPLEMENTAL INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT

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

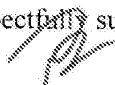
Sir:

The Applicant encloses Form PTO-1449 together with a copy of a Japanese Office Action dated November 29, 2016, of corresponding Japanese Application No. 2016-190205, along with an English translation. The document is submitted under 37 CFR §1.56 and is believed related to this application.

Applicant certifies that each item of information contained in the Information Disclosure Statement was first cited in any communication from any foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months ago.

The Applicant respectfully requests that this Supplemental Information Disclosure Statement be officially entered into the file and that appropriate notification be made that all the publications were considered by the Examiner.

Respectfully submitted,


T. Daniel Christenbury
Reg. No. 31,750

TDC/ke
(215) 656-3381

138163391.1

Doc Code: DIST.E.FILE Document Description: Electronic Terminal Disclaimer - Filed		PTO/SB/26 U.S. Patent and Trademark Office Department of Commerce
Electronic Petition Request	TERMINAL DISCLAIMER TO OBVIATE A DOUBLE PATENTING REJECTION OVER A "PRIOR" PATENT	
Application Number	15253964	
Filing Date	01-Sep-2016	
First Named Inventor	Hirohiko Atobe	
Attorney Docket Number	SHP-15-1055CON	
Title of Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS	
<input checked="" type="checkbox"/> Filing of terminal disclaimer does not obviate requirement for response under 37 CFR 1.111 to outstanding Office Action <input checked="" type="checkbox"/> This electronic Terminal Disclaimer is not being used for a Joint Research Agreement.		
Owner	Percent Interest	
GREE, INC.	100%	
<p>The owner(s) with percent interest listed above in the instant application hereby disclaims, except as provided below, the terminal part of the statutory term of any patent granted on the instant application which would extend beyond the expiration date of the full statutory term of prior patent number(s)</p> <p>9457273</p> <p>as the term of said prior patent is presently shortened by any terminal disclaimer. The owner hereby agrees that any patent so granted on the instant application shall be enforceable only for and during such period that it and the prior patent are commonly owned. This agreement runs with any patent granted on the instant application and is binding upon the grantee, its successors or assigns.</p> <p>In making the above disclaimer, the owner does not disclaim the terminal part of the term of any patent granted on the instant application that would extend to the expiration date of the full statutory term of the prior patent, "as the term of said prior patent is presently shortened by any terminal disclaimer," in the event that said prior patent later:</p> <ul style="list-style-type: none"> - expires for failure to pay a maintenance fee; - is held unenforceable; - is found invalid by a court of competent jurisdiction; - is statutorily disclaimed in whole or terminally disclaimed under 37 CFR 1.321; - has all claims canceled by a reexamination certificate; - is reissued; or - is in any manner terminated prior to the expiration of its full statutory term as presently shortened by any terminal disclaimer. <p><input checked="" type="radio"/> Terminal disclaimer fee under 37 CFR 1.20(d) is included with Electronic Terminal Disclaimer request.</p>		

I certify, in accordance with 37 CFR 1.4(d)(4), that the terminal disclaimer fee under 37 CFR 1.20(d) required for this terminal disclaimer has already been paid in the above-identified application.

Applicant claims the following fee status:

Small Entity

Micro Entity

Regular Undiscounted

I hereby declare that all statements made herein of my own knowledge are true and that all statements made on information and belief are believed to be true; and further that these statements were made with the knowledge that willful false statements and the like so made are punishable by fine or imprisonment, or both, under Section 1001 of Title 18 of the United States Code and that such willful false statements may jeopardize the validity of the application or any patent issued thereon.

THIS PORTION MUST BE COMPLETED BY THE SIGNATORY OR SIGNATORIES

I certify, in accordance with 37 CFR 1.4(d)(4) that I am:

An attorney or agent registered to practice before the Patent and Trademark Office who is of record in this application

Registration Number 31750

A sole inventor

A joint inventor; I certify that I am authorized to sign this submission on behalf of all of the inventors as evidenced by the power of attorney in the application

A joint inventor; all of whom are signing this request

Signature	/TDC/
Name	T. Daniel Christenbury

*Statement under 37 CFR 3.73(b) is required if terminal disclaimer is signed by the assignee (owner).
 Form PTO/SB/96 may be used for making this certification. See MPEP § 324.

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	15253964			
Filing Date:	01-Sep-2016			
Title of Invention:	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS			
First Named Inventor/Applicant Name:	Hirohiko Atobe			
Filer:	Paul A. Taufer			
Attorney Docket Number:	SHP-15-1055CON			
Filed as Large Entity				
Filing Fees for Utility under 35 USC 111(a)				
Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Basic Filing:				
STATUTORY OR TERMINAL DISCLAIMER	1814	1	160	160
Pages:				
Claims:				
Miscellaneous-Filing:				
Petition:				
Patent-Appeals-and-Interference:				
Post-Allowance-and-Post-Issuance:				

Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Extension-of-Time:				
Miscellaneous:				
Total in USD (\$)				160

Doc Code: DISQ.E.FILE
Document Description: Electronic Terminal Disclaimer – Approved

Application No.: 15253964

Filing Date: 01-Sep-2016

Applicant/Patent under Reexamination: Atobe

Electronic Terminal Disclaimer filed on November 29, 2016

APPROVED

This patent is subject to a terminal disclaimer

DISAPPROVED

Approved/Disapproved by: Electronic Terminal Disclaimer automatically approved by EFS-Web

U.S. Patent and Trademark Office

Electronic Acknowledgement Receipt

EFS ID:	27630904
Application Number:	15253964
International Application Number:	
Confirmation Number:	2313
Title of Invention:	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS
First Named Inventor/Applicant Name:	Hirohiko Atobe
Customer Number:	35811
Filer:	Paul A. Taufer
Filer Authorized By:	
Attorney Docket Number:	SHP-15-1055CON
Receipt Date:	29-NOV-2016
Filing Date:	01-SEP-2016
Time Stamp:	14:23:23
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	DA
Payment was successfully received in RAM	\$160
RAM confirmation Number	113016INTEFSW00000759502719
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	Electronic Terminal Disclaimer-Filed	eTerminal-Disclaimer.pdf	33386	no	2
			7f5129f8f363fb0e8dc25f9d4a0adb53f6bb305		
Warnings:					
Information:					
2	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	30542	no	2
			2c19680730e656c9f672548613b662f0a99561f3		
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):				63928	
<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

Art Unit : 3716 Customer No.: 035811
Examiner : Pierre E. Elisca
Serial No. : 15/253,964
Filed : September 1, 2016
First Named Inventor : Hirohiko Atobe Docket No.: SHP-15-1055CON
Title : STORAGE MEDIUM STORING GAME Confirmation No.: 2313
: PROGRAM, GAME PROCESSING
: METHOD, AND INFORMATION
: PROCESSING APPARATUS Dated: November 29, 2016

RESPONSE

Mail Stop Amendment

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

Sir:

This is submitted in response to the Official Action dated November 4, 2016.

The sole item remaining in this Application is an obviousness-type double-patenting rejection of Claims 1 – 15 over Claims 1 – 25 of US Patent No. 9,457,273. The Applicant submits a duly executed Terminal Disclaimer. Withdrawal of the rejection is accordingly respectfully requested.

In light of the foregoing, the Applicant respectfully submits that the entire Application is now in condition for allowance, which is respectfully requested.

Respectfully submitted,



T. Daniel Christenbury
Reg. No. 31,750

TDC/mn
(215) 656-3381

EASTM137453493.1

Electronic Acknowledgement Receipt

EFS ID:	27636482
Application Number:	15253964
International Application Number:	
Confirmation Number:	2313
Title of Invention:	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS
First Named Inventor/Applicant Name:	Hirohiko Atobe
Customer Number:	35811
Filer:	Paul A. Taufer/Nancy Nunez
Filer Authorized By:	Paul A. Taufer
Attorney Docket Number:	SHP-15-1055CON
Receipt Date:	29-NOV-2016
Filing Date:	01-SEP-2016
Time Stamp:	14:25:30
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/Req. Reconsideration-After Non-Final Reject	Response.pdf	229143 <small>b1a9af4135027e7e98a9d3f78c5dae13e812c829</small>	no	1

Warnings:

Information:	
Total Files Size (in bytes):	229143
<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>	

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 15/253,964	Filing Date 09/01/2016	<input type="checkbox"/> To be Mailed
---	---	----------------------------------	---------------------------------------

ENTITY: LARGE SMALL MICRO

APPLICATION AS FILED – PART I

FOR	NUMBER FILED (Column 1)	NUMBER EXTRA (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), (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)	PRESENT EXTRA	RATE (\$)	ADDITIONAL FEE (\$)	
AMENDMENT	11/29/2016	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR				
	Total (37 CFR 1.16(i))	+ 15	Minus	** 20	= 0	X \$80 = 0	
	Independent (37 CFR 1.16(b))	+ 3	Minus	***3	= 0	X \$420 = 0	
	<input type="checkbox"/> Application Size Fee (37 CFR 1.16(s))						
	<input type="checkbox"/> FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE DEPENDENT CLAIM (37 CFR 1.16(j))						
					TOTAL ADD'L FEE	0	

	(Column 1)	(Column 2)	(Column 3)	PRESENT EXTRA	RATE (\$)	ADDITIONAL FEE (\$)	
AMENDMENT		CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR				
	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
MOLIKI MAY

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

Table with 5 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO. Includes details for application 15/253,964, inventor Hirohiko Atobe, and attorney IP GROUP OF DLA PIPER LLP (US).

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.phil@dlapiper.com

Office Action Summary	Application No. 15/253,964	Applicant(s) ATOBE, HIROHIKO	
	Examiner PIERRE E. ELISCA	Art Unit 3716	AIA (First Inventor to File) Status Yes

-- The MAILING DATE of this communication appears on the cover sheet with the correspondence address --

Period for Reply

A SHORTENED STATUTORY PERIOD FOR REPLY IS SET TO EXPIRE 3 MONTHS FROM THE MAILING DATE OF THIS COMMUNICATION.

- Extensions of time may be available under the provisions of 37 CFR 1.136(a). In no event, however, may a reply be timely filed after SIX (6) MONTHS from the mailing date of this communication.
- If NO period for reply is specified above, the maximum statutory period will apply and will expire SIX (6) MONTHS from the mailing date of this communication.
- Failure to reply within the set or extended period for reply will, by statute, cause the application to become ABANDONED (35 U.S.C. § 133). Any reply received by the Office later than three months after the mailing date of this communication, even if timely filed, may reduce any earned patent term adjustment. See 37 CFR 1.704(b).

Status

- 1) Responsive to communication(s) filed on 9/1/2016.
 A declaration(s)/affidavit(s) under **37 CFR 1.130(b)** was/were filed on _____.
- 2a) This action is **FINAL**. 2b) This action is non-final.
- 3) 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.
- 4) Since this application is in condition for allowance except for formal matters, prosecution as to the merits is closed in accordance with the practice under *Ex parte Quayle*, 1935 C.D. 11, 453 O.G. 213.

Disposition of Claims*

- 5) Claim(s) 1-15 is/are pending in the application.
5a) Of the above claim(s) _____ is/are withdrawn from consideration.
- 6) Claim(s) _____ is/are allowed.
- 7) Claim(s) 1-15 is/are rejected.
- 8) Claim(s) _____ is/are objected to.
- 9) Claim(s) _____ are subject to restriction and/or election requirement.

* If any claims have been determined allowable, 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.

Application Papers

- 10) The specification is objected to by the Examiner.
- 11) The drawing(s) filed on _____ is/are: a) accepted or b) objected to by the Examiner.
Applicant may not request that any objection to the drawing(s) be held in abeyance. See 37 CFR 1.85(a).
Replacement drawing sheet(s) including the correction is required if the drawing(s) is objected to. See 37 CFR 1.121(d).

Priority under 35 U.S.C. § 119

- 12) 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)).

** See the attached detailed Office action for a list of the certified copies not received.

Attachment(s)

- 1) Notice of References Cited (PTO-892)
- 2) Information Disclosure Statement(s) (PTO/SB/08a and/or PTO/SB/08b)
Paper No(s)/Mail Date _____.
- 3) Interview Summary (PTO-413)
Paper No(s)/Mail Date. _____.
- 4) Other: _____.

DETAILED ACTION

1. The present application, filed on or after March 16, 2013, is being examined under the first inventor to file provisions of the AIA.
2. Claims 1-15 are currently pending and have been examined.
3. This communication is in response to Application No. 15/253,964 filed on 09/01/2016.
4. This application is a continuation of U.S. application No. 14/291,358 filed on 05/30/2014 now U.S. Patent 9,457,273. See MPEP 201.07. In accordance with MPEP 609.02 A.2 and MPEP 2001.06 (b) (last paragraph), the Examiner has reviewed and considered the prior art cited in the Parent Application. Also in accordance with MPEP 2001.06 (b) (last paragraph), all documents cited or considered 'of record' in the Parent Application are now considered cited or 'of record' in this application. Additionally, Applicant(s) are reminded that a listing of the information cited or 'of record' in the Patent Application need not be resubmitted in this application unless Applicants desire the information to be printed on a patent issuing from this application. See MPEP 609.02 A. 2. Finally, Applicants are reminded that the prosecution history of the Patent Application is relevant in this application.

Information Disclosure Statement

5. IDS filed on 09/01/2016 is considered.

Double Patenting

6. The nonstatutory double patenting rejection is based on a judicially created doctrine grounded in public policy (a policy reflected in the statute) so as to prevent the unjustified or improper timewise extension of the "right to exclude" granted by a patent and to prevent possible harassment by multiple assignees. See *In re Goodman*, 11 F.3d 1046, 29 USPQ2d 2010 (Fed. Cir. 1993); *In re Longi*, 759 F.2d 887, 225 USPQ 645 (Fed. Cir. 1985); *In re Van Ornum*, 686 F.2d 937, 214 USPQ 761 (CCPA 1982); *In re Vogel*, 422 F.2d 438, 164 USPQ 619 (CCPA 1970); and, *In re Thorington*, 418 F.2d 528, 163 USPQ 644 (CCPA 1969).

A timely filed terminal disclaimer in compliance with 37 CFR 1.321(c) may be used to overcome an actual or provisional rejection based on a nonstatutory double patenting ground provided the conflicting application or patent is shown to be commonly owned with this application. See 37 CFR 1.130(b).

Effective January 1, 1994, a registered attorney or agent of record may sign a terminal disclaimer. A terminal disclaimer signed by the assignee must fully comply with 37 CFR 3.73(b).

Claims 1-15 are rejected under the judicially created doctrine of obviousness-type double patenting as being unpatentable over claims 1-25 of U.S. Pat. No.9,457,273. Although the conflicting claims are not identical, they are not patentably distinct from each other. Accordingly, it would have been obvious to those in possession of the

invention defined by claims 1-15 to observe that the limitations described in claims 1-15 are already incorporated in claims 1-25 of U.S. Pat. No.9,457,273. Therefore, one of ordinary skill in the art would have realized that by adding the limitations of: "wherein the data storage function further stores points set for the first user, which are decreased by disposing a panel, the panel selection function selects a panel from the first panel database according to the points set for the first user, the divisions include a division where a panel selected from the first panel database is allowed to be disposed and a division where a panel selected from the second panel database is allowed to be disposed and the panel layout function disposes the panel selected by the panel selection function in a target division when the panel is allowed to be disposed in the target division" is an obvious expedient since the remaining elements perform the same functions as before. In re Karlson, 136 USPQ 184 (CCPA 1963).

Conclusion

7. Any inquiry concerning this communication or earlier communications from the examiner should be directed to PIERRE E. ELISCA whose telephone number is (571)272-6706. The examiner can normally be reached on 6:30 to 5:00. Hotelier.

If attempts to reach the examiner by telephone are unsuccessful, the examiner's supervisor, Dmitri Suhol can be reached on 571 272 4430. 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.

/PIERRE E. ELISCA/
Primary Examiner, Art Unit 3716

Form PTO-1449 U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE PATENT AND TRADEMARK OFFICE				ATTY. DOCKET NO. SHP-15-1055CON		SERIAL NO.		
LIST OF PUBLICATIONS CITED BY APPLICANT <i>(Use several sheets if necessary)</i>				APPLICANT Hirohiko Atobe				
				FILING DATE Herewith		GROUP 3716		
U.S. PATENT DOCUMENTS								
EXAMINER INITIAL*		DOCUMENT NUMBER	DATE	NAME	CLASS	SUBCLASS	FILING DATE IF APPROPRIATE	
/P.E./	AA	US 2006/0281545 A1 (JP '024)	12/14/2006	Takao Nakano et al.				
/P.E./	AB	US 2007/0032282 A1	02/08/2007	Izumi Hamamoto				
/P.E./	AC	US 2013/0288787 A1	10/31/2013	Naoto Yoshie et al.				
/P.E./	AD	US 2014/0221094 A1	08/07/2014	Kaname Fujioka et al.				
/P.E./	AE	US 2014/0248947 A1	09/04/2014	Naoto Yoshie et al.				
/P.E./	AF	US 2014/0295937 A1	10/02/2014	Kazuya Takahashi et al.				
/P.E./	AG	US 2015/0057085 A1	02/26/2015	Keisuke Tagawa et al.				
	AH							
	AI							
	AJ							
	AK							
	AL							
	AM							
	AN							
FOREIGN PATENT DOCUMENTS								
		DOCUMENT NUMBER	DATE	COUNTRY	CLASS	SUBCLASS	TRANSLATION	
							YES	NO
/P.E./	AO	2006-341024 A (US '545)	12/21/2006	JP			X	
/P.E./	AP	2007-252696 A	10/04/2007	JP			Abstract only	
/P.E./	AQ	2013-054519 A	03/21/2013	JP			X	
	AR							
	AS							
	AT							
	AU							
OTHER PUBLICATIONS (Including Author, Title, Date, Pertinent Pages, Etc.)								
	AV	Notice of Reasons for Refusal dated July 12, 2016 of corresponding Japanese Application No. 2014-042491 with English translation						
	AW							
	AX							
EXAMINER /Pierre Elisca/				DATE CONSIDERED 11/01/2016				
*EXAMINER: Initial if publication 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.								

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
Date of Application: 2013年 5月31日

出 願 番 号
Application Number: 特願2013-116039

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

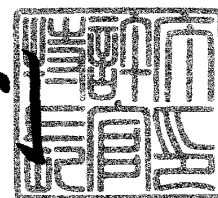
JP2013-116039

出 願 人
Applicant(s): グリー株式会社

2016年10月26日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

小宮義則



【書類名】	特許願
【整理番号】	PP00089J
【提出日】	平成25年 5月31日
【あて先】	特許庁長官殿
【国際特許分類】	A63F 13/00
【発明者】	
【住所又は居所】	東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
【氏名】	跡部 裕彦
【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】	100161322
【弁理士】	
【氏名又は名称】	白坂 一
【代理人】	
【識別番号】	100185971
【弁理士】	
【氏名又は名称】	高梨 玲子
【手数料の表示】	
【振替番号】	00017776
【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】ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置に関し、複数のキャラクタ同士が戦闘を行うゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、スマートフォンやタブレット等の電子デバイスの普及に伴い、これら電子デバイスでプレイするためのゲームが盛んに開発されている。

【0003】

このようなゲームの一例として、ユーザがゲーム内で収集したカードを用いて、他のユーザまたはコンピュータと対戦を行うカードゲームが挙げられる。

【0004】

特許文献1には、上記カードゲームに関する技術が開示されている。この技術によれば、ユーザは、自分が所有する複数のカードの中から対戦に用いるカード選択してデッキを構成し、このデッキを用いて対戦相手とジャンケン等の対戦を行う。

【0005】

このようなカードゲームのシステムは、現在でも多くのユーザに親しまれているものではあるが、一方で、平面的なカードを用いることで生じる戦闘シーンの平凡さについては、改善を求める声も少なくなかった。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2007-252696号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本発明の目的は、上記課題を解決し、ユーザに高い視覚的効果を与えることができるゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、パネル配置機能によって配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる誇張表示機能とを実現させることを特徴とする。

【0009】

誇張表示機能は、コマを所定の順序で実行し、該実行されたコマに配置されたパネルを誇張表示することができる。

【0010】

上記戦闘は、誇張表示機能において誇張表示されたパネルのパネル情報に基づいて行われ、該パネル情報は、パネルのサイズの情報を含むことができる。

【0011】

上記パネル情報は、パネルが有する能力の情報を含み、上記能力の強さは、パネルのサイズに対応することができる。

【0012】

上記戦闘表示領域は、戦闘の進行の単位を表すターンで分割されることができる。

【0013】

上記パネルは、静止画を表示することができる。

【0014】

上記パネルは、該パネルが誇張表示された際、動画を表示することができる。

【0015】

上記コマは、さらに、文字を表示するための文字表示部を有し、文字表示部は、コマに配置されたパネルの上に重ねて表示されることができる。

【0016】

誇張表示されたパネルは、ゲーム表示画面の中央部に配置されることができる。

【0017】

上記コマは、枠部を有し、第1のパネル群から選択されたパネルが配置されるコマの枠部と、第2のパネル群から選択されたパネルが配置されるコマの枠部とは、異なる色で構成されることができる。

【0018】

本発明のゲーム処理方法は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム処理方法であって、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、パネル選択ステップにおいて選択されたパネルをコマに配置するパネル配置ステップと、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップと、パネル配置ステップにおいて配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる誇張表示ステップとを備えることを特徴とする。

【0019】

本発明の情報処理装置は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームを制御する情報処理装置であって、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶部と、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、戦闘表示領域のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択部、パネル選択部において選択されたパネルをコマに配置するパネル配置部、および、パネル配置部において配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる誇張表示部を有する制御部とを備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【0020】

本発明のゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置によれば、ユーザに高い視覚的効果を有するゲームを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】 本発明の実施形態に従うゲームプログラムの一例を示すフローチャート

【図2】 本発明の実施形態に従う情報処理装置の一例を示すブロック図

【図3】 本発明の実施形態に従うゲーム表示画面の一例を示す模式図

【図4】 本発明の実施形態に従うゲーム表示画面の一例を示す模式図

- 【図5】本発明の実施形態に従うパネルの一例を示す模式図
- 【図6】本発明の実施形態に従うパネルの一例を示す模式図
- 【図7】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図8】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図9】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図10】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図11】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図12】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【発明を実施するための形態】

【0022】

本発明のゲームプログラムの実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0023】

本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、データ記憶機能と、パネル選択機能と、パネル配置機能と、画面表示制御機能と、誇張表示機能とを実現させることを特徴とする。

【0024】

図1は、本発明のゲームプログラム100の一例を示すフローチャートである。

データ記憶機能では、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶する（STEP110）。この機能は、後述するデータ記憶部で実現されることができる。

【0025】

パネル選択機能では、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面の上記コマに配置するためのパネルを選択する（STEP120）。この機能は、後述するパネル選択部で実現されることができる。

【0026】

パネル配置機能では、パネル選択機能により選択されたパネルを上記コマに配置する（STEP130）。この機能は、後述するパネル配置部で実現されることができる。

【0027】

画面表示制御機能では、上記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する（STEP140）。画面表示部とは、後述する情報処理装置の画面表示制御部から出力される信号を受け取るものであって、ユーザ端末が備えるディスプレイ装置等とすることができる。また、後述する入力部を兼ねて、タッチパネル式のディスプレイを用いることもできる。この機能は、後述する画面表示制御部で実現されることができる。

【0028】

誇張表示機能では、パネル配置機能によって配置されたパネルを、上記パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる（STEP150）。ここで、「誇張表示する」とは、コマに配置されたパネルの中で、特定のパネルを他のパネルよりも目を惹くように表示することをいう。誇張表示の例としては、例えば、動画を表示させたり、パネルを囲むよう枠を表示させたりすることができる。この機能は、後述する誇張表示部で実現されることができる。

【0029】

本発明のゲームプログラムは、サーバ装置またはユーザ端末において実行され、上述したゲームの各処理が行われることができる。また、本発明のゲームプログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体に記録されて提供することができる。記録媒体としては、CD-ROM、DVD等、コンピュータが読み取り可能なものであれば特に限定されるものではない。

【0030】

次に、本発明のゲーム処理方法の実施形態について説明する。

【0031】

本発明のゲーム処理方法は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム処理方法であって、データ記憶ステップと、パネル選択ステップと、パネル配置ステップと、画面表示制御ステップと、誇張表示ステップと備えることを特徴とする。

【0032】

データ記憶ステップでは、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶する。このステップは、後述するデータ記憶部で処理されることができる。

【0033】

パネル選択ステップでは、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択する。このステップは、後述するパネル選択部で処理されることができる。

【0034】

パネル配置ステップでは、パネル選択ステップにおいて選択されたパネルをコマに配置する。このステップは、後述するパネル配置部で処理されることができる。

【0035】

画面表示制御ステップでは、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する。このステップは、後述する画面表示制御部で処理されることができる。

【0036】

誇張表示ステップでは、パネル配置ステップにおいて配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる。このステップは、後述する誇張表示部で処理されることができる。

【0037】

続いて、本発明の情報処理装置の実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0038】

図2は、本発明の実施形態に従う情報処理装置の一例を模式的に示したブロック図である。

【0039】

本発明の情報処理装置200は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームを制御する情報処理装置であって、データ記憶部210と、制御部220とを備える。

【0040】

データ記憶部210は、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース211、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベース212を記憶する。

【0041】

制御部220は、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部221、第1のパネルデータベース211および第2のパネルデータベース212から、戦闘表示領域のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択部222、パネル選択部222において選択されたパネルをコマに配置するパネル配置部223、および、パネル配置部223において配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部において誇張表示させる誇張表示部224を有する。当該画面表示部としては、ディスプレイ装置等が挙げられる。また、後述する入力部を兼ねて、タッチパネル式のディスプレイを用いることもできる。

【0042】

第1のパネルデータベース211には、第1のキャラクタが有する複数のパネルからな

る第1のパネル群が記憶される。

【0043】

第2のパネルデータベース212には、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネル群が記憶される。

【0044】

また、図には示されないが、本発明の情報処理装置200は、制御部220に指示を与えるための入力を受付ける入力受付部を備えることができる。この入力受付部が受け付ける入力的手段としては、ボタンやキーボード、マウス等、ユーザが操作する情報処理装置が備える可能性のあるすべてを含むが、上述したように、タッチパネル式の入力手段を用いることもできる。

【0045】

本発明の情報処理装置200は、サーバ装置または携帯電話やスマートフォン等のユーザ端末とすることもできるが、ユーザ端末とサーバ装置とで構成することもできる。

【0046】

図3は、画面表示部に表示されるゲーム表示画面300の一例を模式的に示した図である。図3に示すように、ゲーム表示画面300は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム表示画面であって、このゲーム表示画面300は、1以上のコマ（図3では、コマA～G）で構成される戦闘表示領域310を備える。

【0047】

図3に示すように、上記第1のキャラクタを、ユーザが使用するキャラクタ（PLAYER）とし、第2のキャラクタを、コンピュータが使用するキャラクタ（ENEMY）とすることができる。また、図には示されないが、第1のキャラクタをユーザが使用するキャラクタ（PLAYER）とし、第2のキャラクタを他のユーザが使用するキャラクタ（FRIEND）とすることもできる。

【0048】

上記コマA～Gには、第1のキャラクタが有する、複数のパネルからなる第1のパネル群と、第2のキャラクタが有する、複数のパネルからなる第2のパネル群とから選択されたパネルが配置される。図3に示す例において、コマA、B、D、Fには、第1のパネル群から選択されたパネルが配置され、コマC、E、Gには、第2のパネル群から選択されたパネルが配置されている。

【0049】

誇張表示部224は、コマを所定の順序で実行し、この実行されたコマに配置されたパネルを誇張表示することができる。上記戦闘は、上記コマA～Gを、コマA、B、C、D、E、F、Gの順序で実行することにより進行する。

【0050】

すなわち、本発明の実施形態に従うゲーム表示画面300によれば、第1のキャラクタと第2のキャラクタとの戦闘は、漫画のような形式で進行する。これにより、ユーザは、漫画を読むような感覚でゲームをプレイすることができ、ユーザが受ける視覚的効果は、従来よりも飛躍的に向上するものである。

【0051】

ゲーム表示画面300において、上記戦闘は、上述した誇張表示部224において誇張表示されたパネルのパネル情報に基づいて行われることができる。このとき、パネル情報は、パネルのサイズの情報を含むものとする。

【0052】

また、上記パネルは、各々が任意のサイズを有することができる。図4に示す例では、ゲーム表示画面300は、コマH～Oで構成される戦闘表示領域310を備える。4行×4列のマス目上に区画された戦闘表示領域310上において、コマH、Nに配置されたパネルは、上記マス目4個分のサイズを有する。同様に、コマJ、Oに配置されたパネルは、それぞれ上記マス目2個分のサイズを、コマI、K、L、Mに配置されたパネルは、それぞれ上記マス目1個分のサイズを有する。

【0053】

具体的には、各行が戦闘のターンを示すものとする、コマH、N、Oのような横に長いコマは、コマI、J、K、L、Mのような横に短いコマと比較して、そのターン内での行動の占拠率が高い。したがって、例えば1ターン目には、第1のプレイヤーの行動のみが行われることになる。

【0054】

また、コマJ、Nのような縦に長いコマは、先のターンにおける自分の行動を先手で行う。すなわち、例えば2ターン目および3ターン目にまたがるコマJは、3ターン目に配置されたコマMよりも先に実行されることになる。

【0055】

すなわち、よりサイズが大きく、かつ、よりターン数の早い位置にあるパネルが、バトルを有利に進める。

【0056】

なお、上述した例では戦闘が左上から右下へ進行する例を示したが、右上から左下へと進行してもよい。

【0057】

上述したように、戦闘表示領域310は、戦闘の進行の単位を表すターンで分割されるのが好ましい。

【0058】

また、パネルの形状は、長方形とするのが好ましい。パネルは、従来のカードのような長方形（正方形を含む）の他、円形、三角形や多角形など、様々な形状を採用することができる。

【0059】

さらに、上記パネル情報は、パネルが有する能力の情報を含むのが好ましい。能力の情報とは、例えば、攻撃、防御（回避）、属性、回復、コマを無効化または入れ替えるためのスキル等の情報のことをいう。この能力による効果は、パネルのサイズに対応するものとする。したがって、パネルのサイズが大きいコマH、Nは、その他のコマよりも効果が高くなる。

【0060】

また、上記パネルは、静止画を表示することができる。静止画の例としては、図5に示すように、例えば上述した行動をイラストで表現したものとすることができる。図5（a）は、攻撃の情報を有するパネルの静止画を示したものであり、パンチ攻撃をするキャラクターのイラストが描かれている。同様に、図5（b）は、防御の情報を有するパネルの静止画を示したものであり、敵の攻撃を回避するキャラクターのイラストが描かれている。

【0061】

上記パネルは、これらパネルが誇張表示された際、動画を表示するのが好ましい。動画は、複数枚の静止画を入れ替えて表示するアニメーションである。

【0062】

図6は、図3に示したコマFのパネルを模式的に示した図である。図6に示すように、上記コマは、さらに、文字を表示するための文字表示部10を有するのが好ましい。この文字表示部10は、コマに配置されたパネルの上に重ねて表示されるのが好ましい。

【0063】

また、コマは、上記パネルの他、効果音を表す文字を表示する効果音表示部20および/またはエフェクトを表示するエフェクト表示部30を有するのが好ましく、これらの部分は、コマが誇張表示された際、動画とともに表示されることができる。これらにより、ユーザに与える視覚的効果はより一層向上する。また、上述した効果音表示部20等と連動して、ユーザが操作する情報処理装置を振動させてもよい。

【0064】

また、誇張表示されたパネルは、ゲーム表示画面300の中央部に配置するのが好ましい。すなわち、誇張表示されたパネルをズームインして表示する。これにより、ユーザに

与える視覚的効果はより一層向上する。

【0065】

さらに、コマは、枠部を有するのが好ましい。この枠部において、第1のパネル群から選択されたパネルが配置されたコマの枠部と、第2のパネル群から選択されたパネルが配置されたコマの枠部とは、異なる色で構成されるのが好ましい。これにより、第1のキャラクターのパネルと第2のキャラクターのパネルの区別が視覚的にわかり易くなる。

【0066】

また、図3に示すように、上記戦闘が、戦闘表示領域310内に収まらない場合、最後に実行されるコマの一部に、次のページへと進むためのページめくり部40を設けるのが好ましい。

【0067】

上述したパネルは、コンピュータによって上記コマに自動で配置されるものとするのが好ましい。これにより、ユーザがパネルを配置する手間を省くことができる。戦闘結果は、パネルが配置された段階で、パネル情報に基づいて決定されるのが好ましい。また、戦闘途中のユーザの操作（回復の行動等）によって、次ページで表示されるパネルを変更し、戦闘結果を変更する仕様とすることもできる。

【0068】

さらに、図3および図4に示すように、本発明のゲーム表示画面300は、キャラクターのゲージを表示するゲージ表示部320を備えることができる。このゲージは、キャラクターの体力を示すヒットポイント（以降、HPと記載）や、キャラクターの行動力を示すキャラクターポイント（以降、CPと記載）を表示する。HPは、相手の攻撃の行動を受けることで減少し、自分が回復の行動を行うことで増加する。一方、CPは、サイズの大きなパネルを配置することで減少する。

【0069】

なお、図4では、パネルオブジェクトのサイズがすべてマス目の整数倍で表現できる例を示したが、これに限られるものではない。

【0070】

続いて、上記ゲーム表示画面に表示されるゲームの基本的な流れを説明する。

【0071】

ここで一例として説明されるゲームには、メインサイクルとサブサイクルが存在する。上記メインサイクルにおいて、ユーザは、図7に示すように、提示された複数のキャラクターから一のキャラクターを選択し、クエストを進めながらパネルを収集する。複数のキャラクターには、パワー型、スピード型、スタミナ型、バランス型等の特性を設定することができる。図8は、クエストの一例を示したものであり、ユーザが選択したキャラクターは、複数の敵キャラクターとの戦闘を経た後、ボスキャラクターとの戦闘を行うことになる。パネルは、上記敵キャラクターおよびボスキャラクターとの戦闘の報酬として獲得することができる。また、特定のイベント等で入手することもできる。このように、ユーザは、ゲームを進めることでパネルを獲得していく。

【0072】

続いて、上記サブサイクルにおいて、ユーザは、獲得したパネルを、戦闘用デッキを強化するのに用いたり、キャラクターを育成するのに用いたりすることができる。キャラクターの育成とは、ユーザが選択したキャラクターに、獲得したパネルを合成することという。図9に示すように、パネルは、キャラクターの身体の各部位（ボディ、腕、脚、スキル等）を強化するのに用いられる。例えば、体力の情報を有するパネルは、キャラクターのボディを強化するのに用いられ、攻撃の情報を有するパネルは、キャラクターの腕を強化するのに用いられ、防御の情報を有するパネルは、キャラクターの脚を強化するのに用いられ、戦闘中の特殊技効果の情報を有するパネルは、キャラクターのスキルを強化するのに用いられる。また、キャラクターのレベルが上昇すると、さらに多くの他のキャラクターを選択することができるようになったり、より強いパネルを使用することができるようになったりするよう設定することができる。

【0073】

また、図10に示すように、上記戦闘やイベントの報酬には、パネルの他に進化素材があり、この進化素材を用いることにより、選択したキャラクターを、別のコスチュームを着たキャラクターへと進化させることができる。この進化後のキャラクターは、選択した進化前のキャラクターの能力の上限を超える能力を有するものとすることができる。

【0074】

さらに、図11(a)に示すように、戦闘前においても、漫画のような形式でストーリーを進行させることができる。そして、図11(b)に示すような戦闘開始画面が表示された後、上述した戦闘が開始される。

【0075】

このようなゲームの流れにおいて、戦闘が始まると、上述したゲーム表示画面を用いた戦闘が行われる。図12に、本発明に関するゲーム表示画面の他の例を示す。なお、敵キャラクターとユーザが選択したキャラクターとに、属性による相性を設定することもできる。また、1つのゲーム表示画面内において、特定の3枚以上のパネルが配置された場合に、それらのカードの効果以上の効果が発揮されるコンボを発生させるものとすることもできる。

【0076】

上述したところは、代表的な実施形態の例を示したものであって、本発明はこの実施形態に限定されるものではない。

【符号の説明】

【0077】

- 200 情報処理装置
- 210 データ記憶部
- 211 第1のパネルデータベース
- 212 第2のパネルデータベース
- 220 制御部
- 221 パネル選択部
- 222 パネル配置部
- 223 画面表示制御部
- 224 誇張表示部
- 300 ゲーム表示画面
- 310 戦闘表示領域
- 320 ゲージ表示部
- 10 文字表示部
- 20 効果音表示部
- 30 エフェクト表示部
- 40 ページめくり部

【書類名】特許請求の範囲

【請求項 1】

第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、

前記第 1 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 1 のパネルデータベース、および、前記第 2 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 2 のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、

前記第 1 のパネルデータベースおよび前記第 2 のパネルデータベースから、1 以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面の前記コマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、

前記パネル選択機能によって選択されたパネルを前記コマに配置するパネル配置機能と

、前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、

前記パネル配置機能によって配置されたパネルを、前記パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、前記画面表示部上において誇張表示させる誇張表示機能とを実現させるためのゲームプログラム。

【請求項 2】

前記誇張表示機能は、前記コマを所定の順序で実行し、該実行されたコマに配置されたパネルを誇張表示することを特徴とする請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

前記戦闘は、前記誇張表示機能において誇張表示されたパネルのパネル情報に基づいて行われ、該パネル情報は、前記パネルのサイズの情報を含むことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記パネル情報は、前記パネルが有する能力の情報を含み、

前記能力の強さは、前記パネルのサイズに対応することを特徴とする請求項 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記戦闘表示領域は、前記戦闘の進行の単位を表すターンで分割されることを特徴とする請求項 1 ～ 4 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記パネルは、静止画を表示することを特徴とする請求項 1 ～ 5 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記パネルは、該パネルが誇張表示された際、動画を表示することを特徴とする請求項 1 ～ 6 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記コマは、さらに、文字を表示するための文字表示部を有し、

前記文字表示部は、前記コマに配置されたパネルの上に重ねて表示されることを特徴とする請求項 1 ～ 7 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記誇張表示されたパネルは、前記ゲーム表示画面の中央部に配置されることを特徴とする請求項 1 ～ 8 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

前記コマは、枠部を有し、

前記第 1 のパネル群から選択されたパネルが配置されるコマの枠部と、

前記第 2 のパネル群から選択されたパネルが配置されるコマの枠部とは、異なる色で構成されることを特徴とする請求項 1 ～ 9 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 11】

第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム処理方法であって

、
前記第1のキャラクターが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、前記第2のキャラクターが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、

前記第1のパネルデータベースおよび前記第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面の前記コマに配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、

前記パネル選択ステップにおいて選択されたパネルを前記コマに配置するパネル配置ステップと、

前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップと、

前記パネル配置ステップにおいて配置されたパネルを、前記パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、前記画面表示部上において誇張表示させる誇張表示ステップとを備えるゲーム処理方法。

【請求項12】

第1のキャラクターと第2のキャラクターとが戦闘を行うゲームを制御する情報処理装置であって、

前記第1のキャラクターが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、前記第2のキャラクターが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶部と、

1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部、

前記第1のパネルデータベースおよび前記第2のパネルデータベースから、前記戦闘表示領域のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択部、

前記パネル選択部において選択されたパネルを前記コマに配置するパネル配置部、および、

前記パネル配置部において配置されたパネルを、前記パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、前記画面表示部上において誇張表示させる誇張表示部を有する制御部とを備える情報処理装置。

【書類名】 要約書

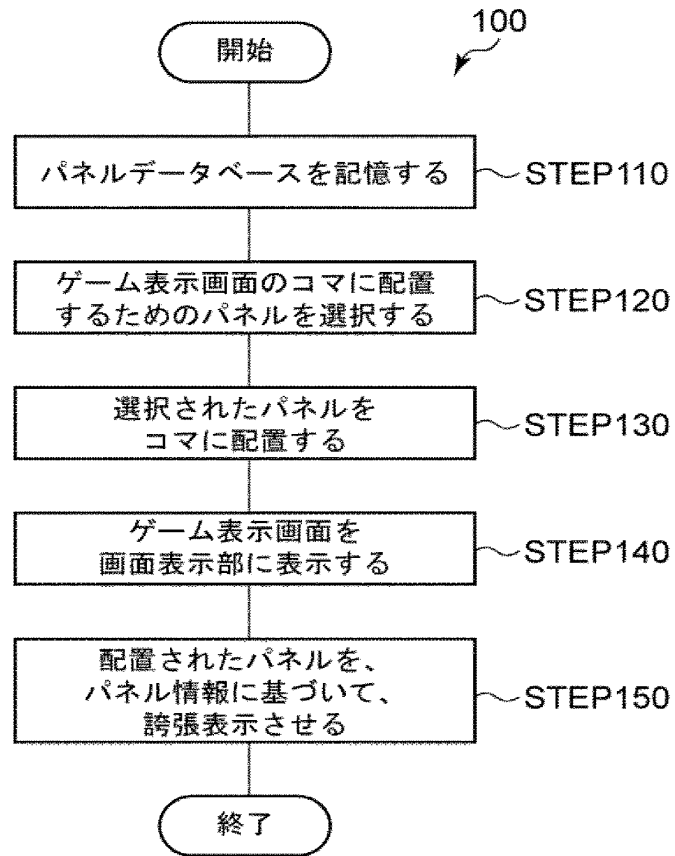
【要約】

【課題】 ユーザに与える視覚的効果が高いゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置を提供する。

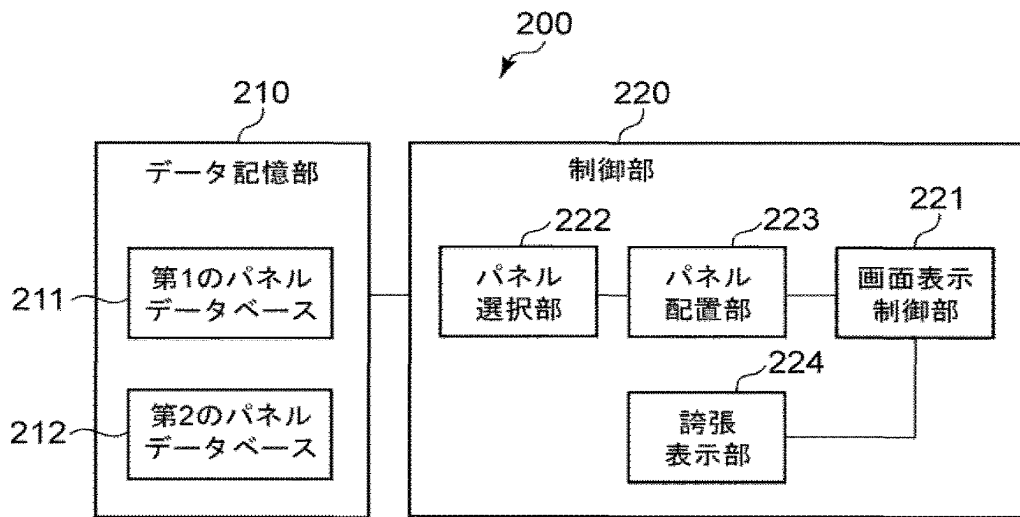
【解決手段】 本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、パネル配置機能によって配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる誇張表示機能とを実現させることを特徴とする。

【選択図】 図3

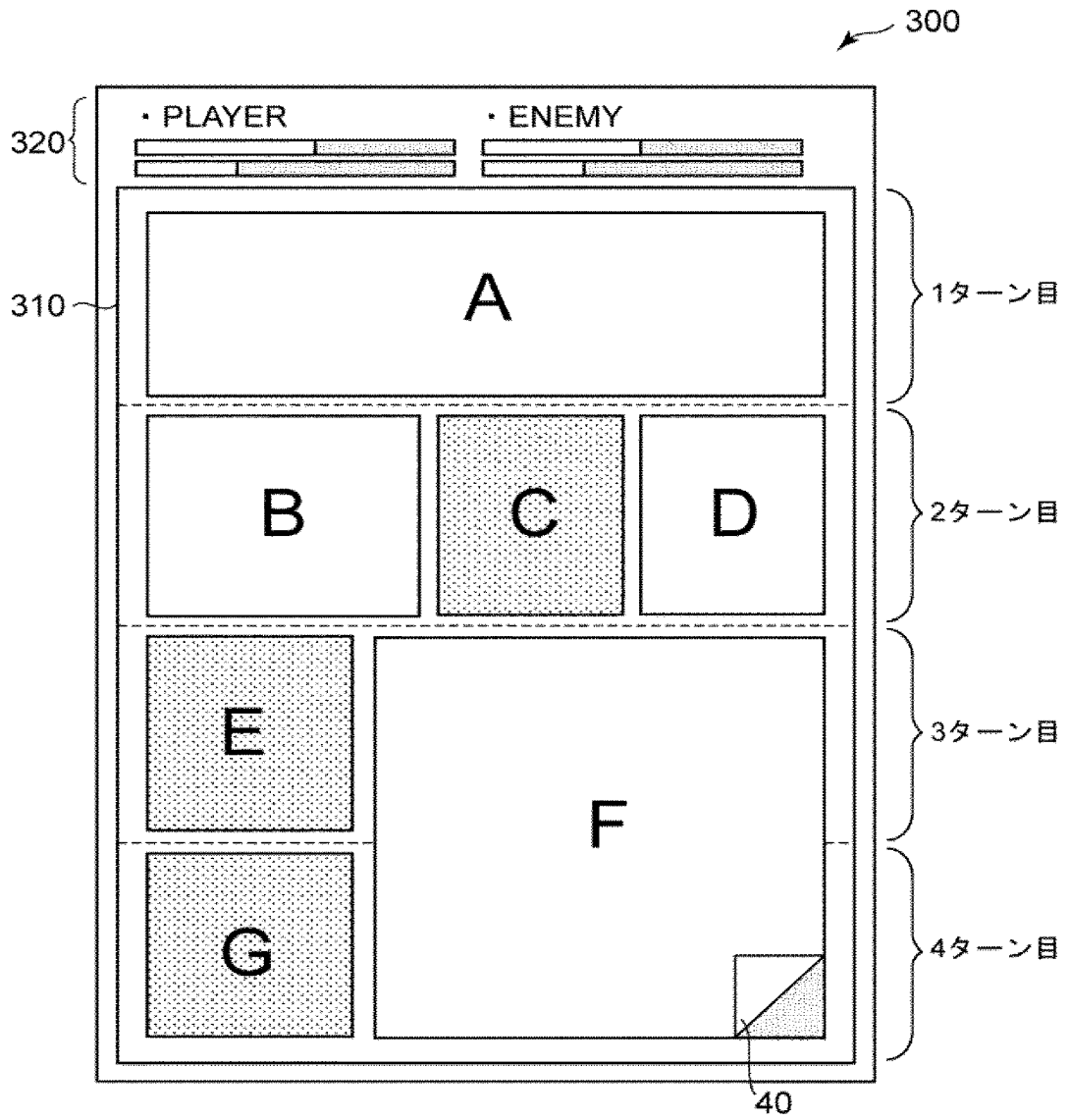
【書類名】 図面
【図 1】



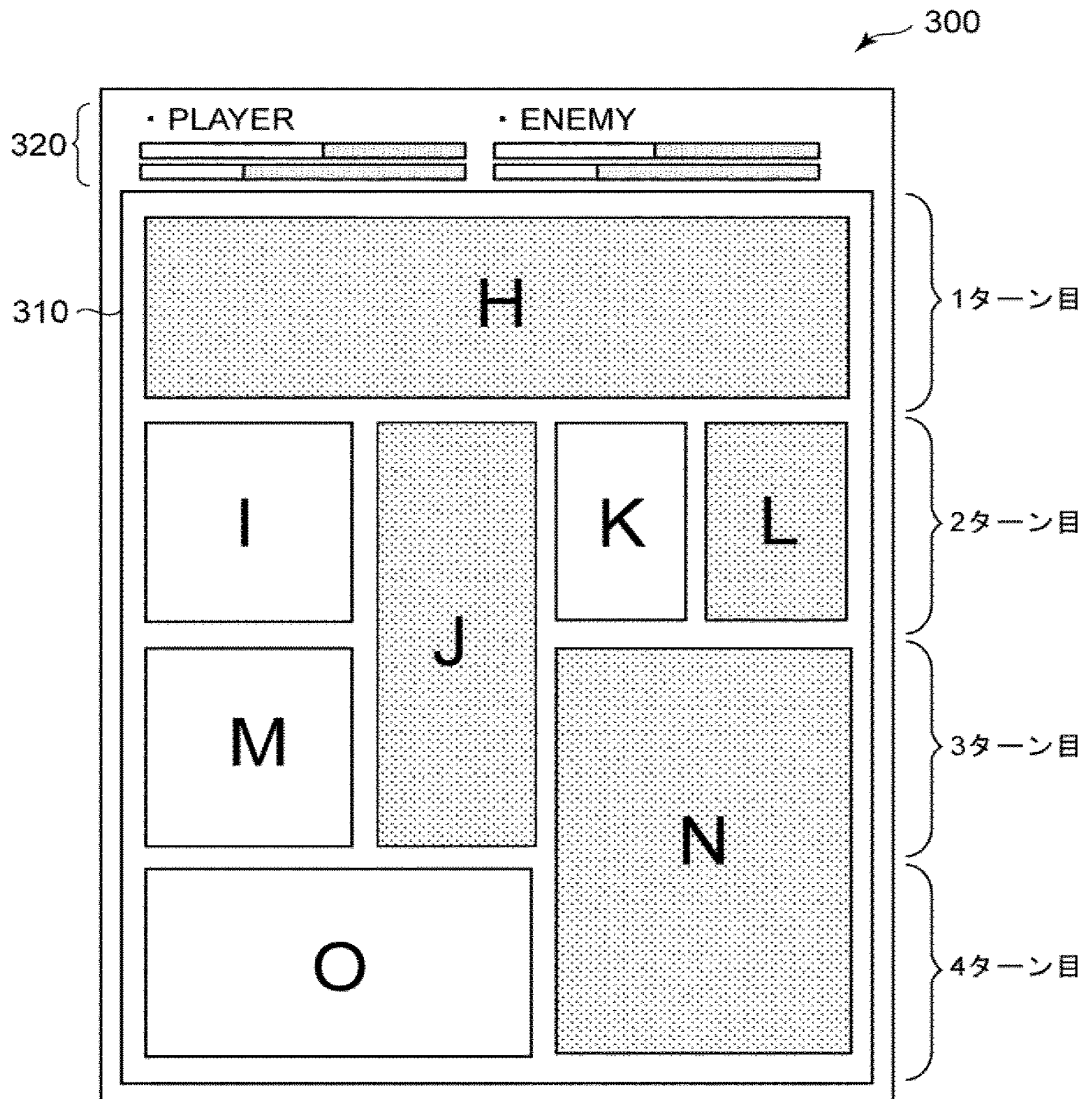
【図2】



【図3】

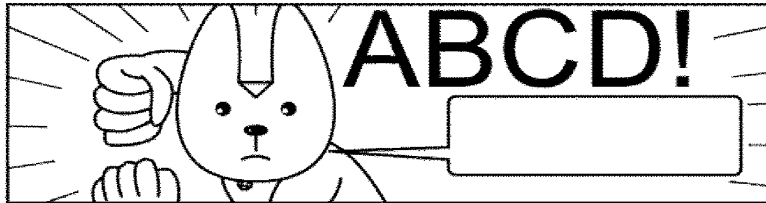


【図4】

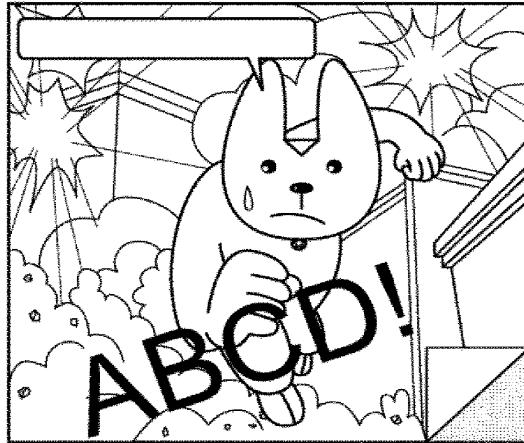


【图 5】

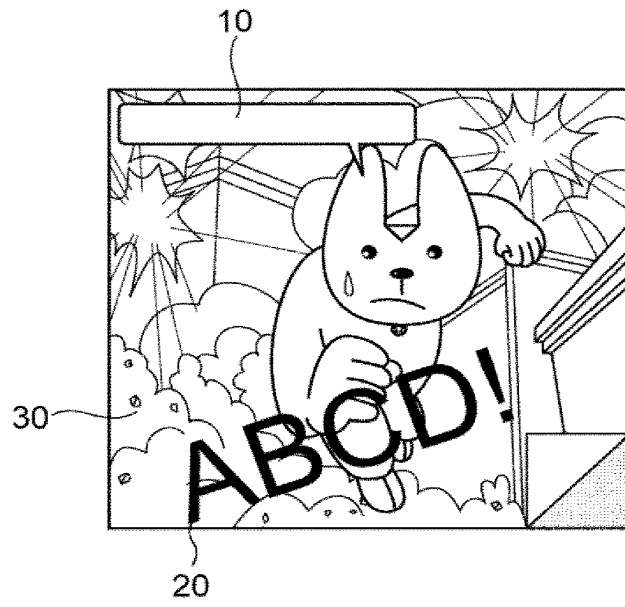
(a)



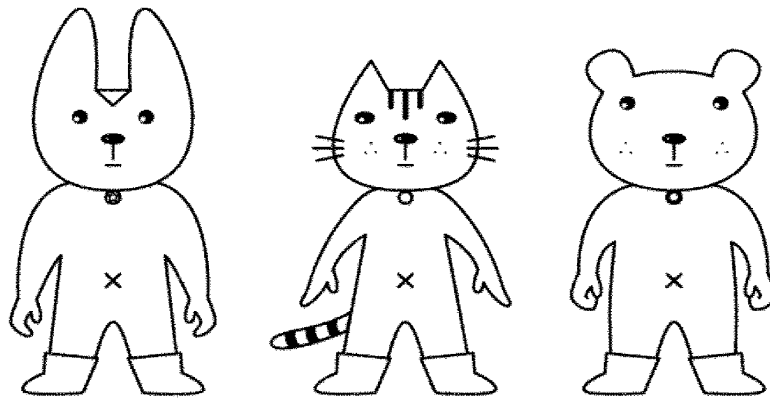
(b)



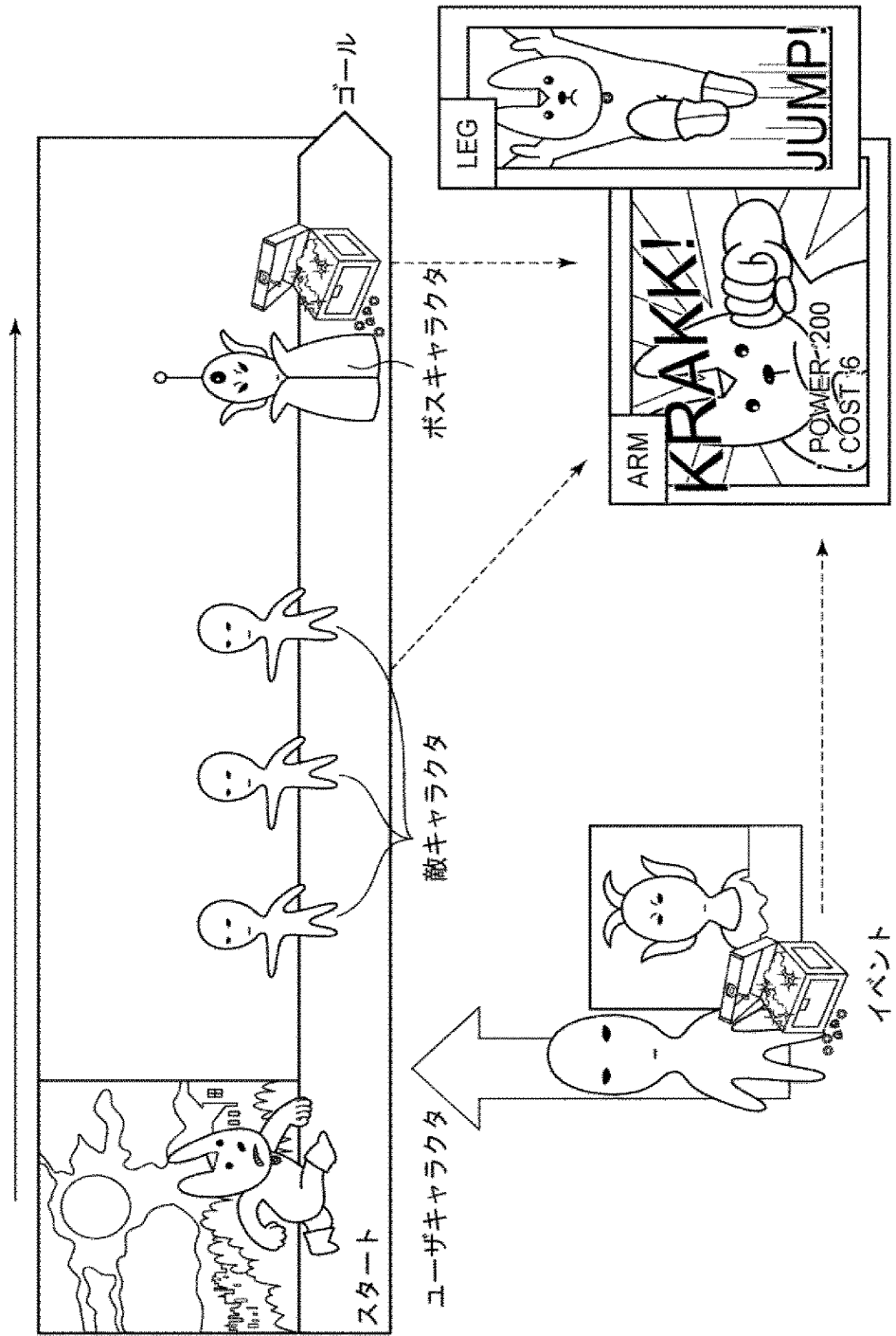
【図6】



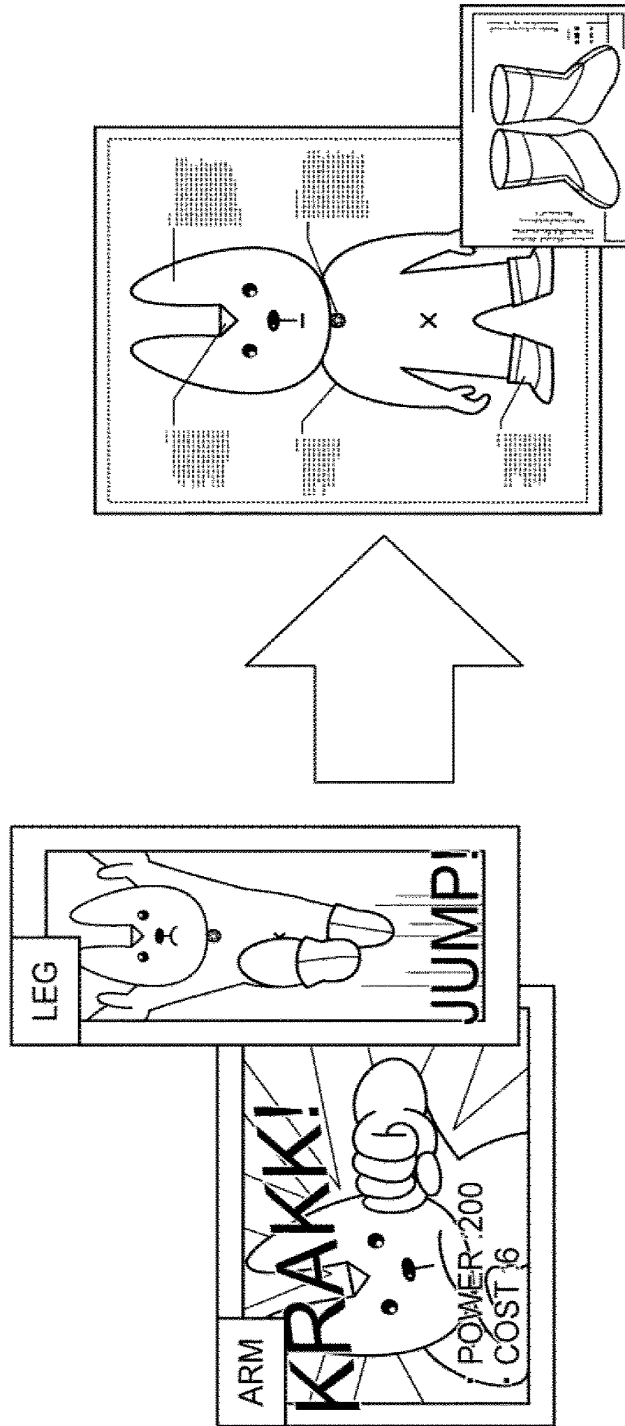
【图 7】



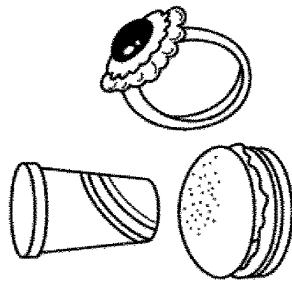
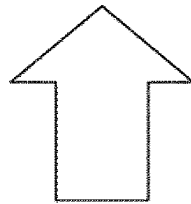
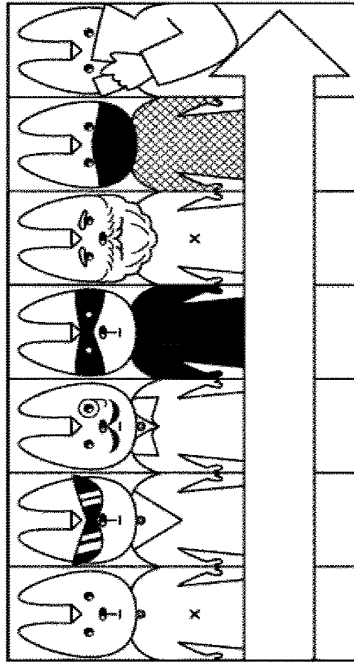
【図8】



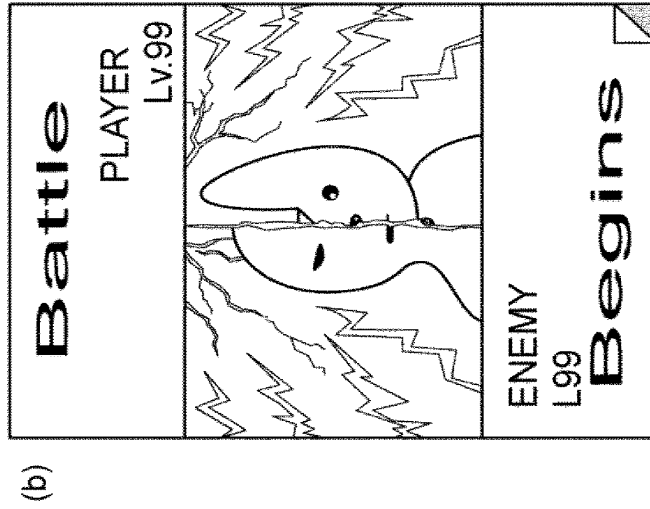
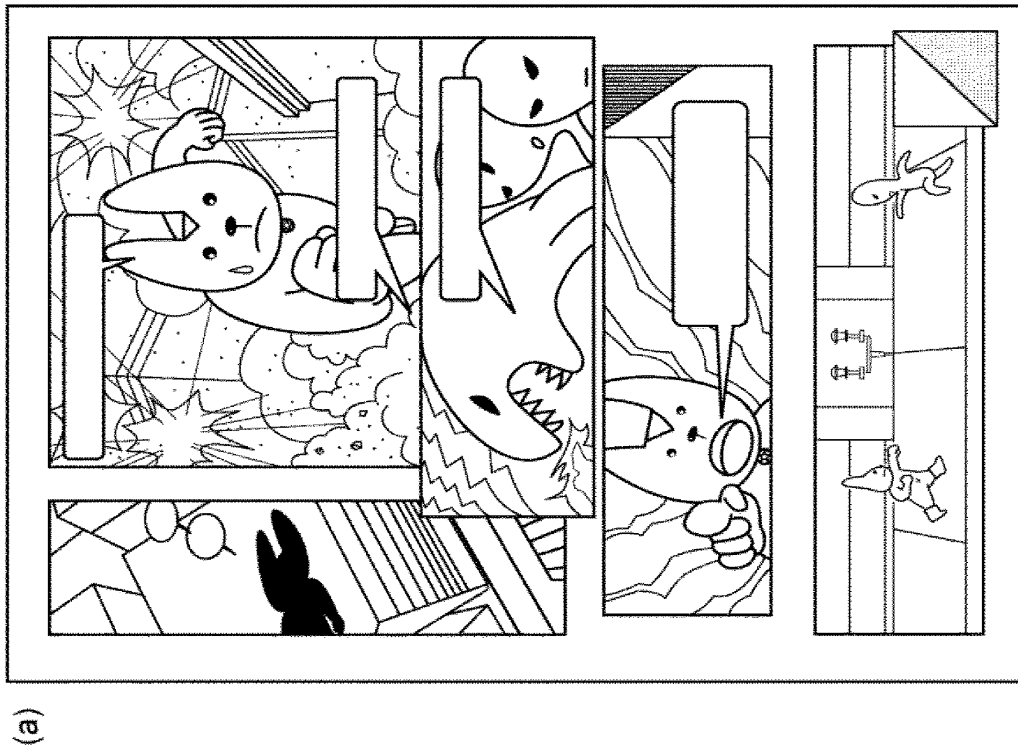
【图9】



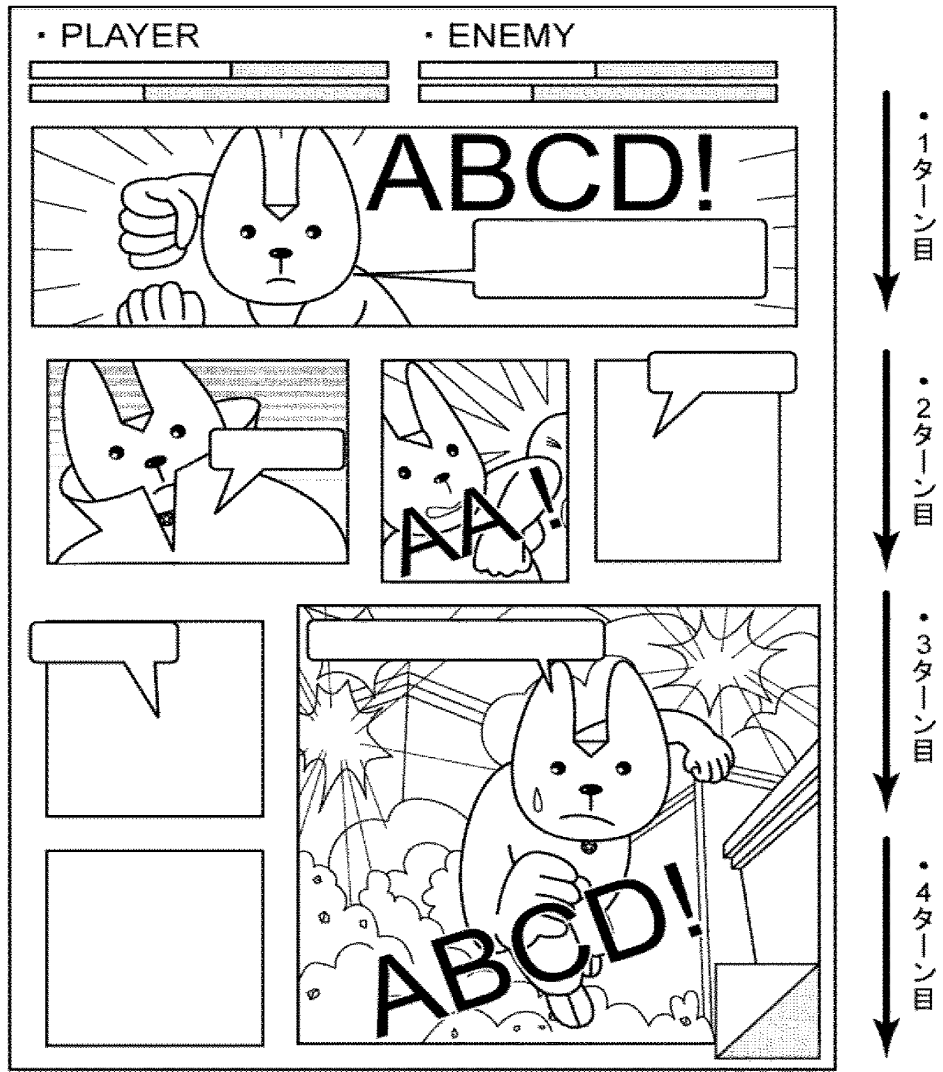
【图 10】



【图 1 1】



【図 1 2】



【書類名】 手続補正書
【整理番号】 PP00089J
【提出日】 平成25年 6月19日
【あて先】 特許庁長官殿
【事件の表示】
【出願番号】 特願2013-116039
【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】 100161322
【弁理士】
【氏名又は名称】 白坂 一
【発送番号】 089086
【手続補正1】
【補正対象書類名】 特許願
【補正対象項目名】 代理人
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【代理人】
【識別番号】 100161322
【弁理士】
【氏名又は名称】 白坂 一
【手続補正2】
【補正対象書類名】 特許願
【補正対象項目名】 選任した代理人
【補正方法】 追加
【補正の内容】
【選任した代理人】
【識別番号】 100185971
【弁理士】
【氏名又は名称】 高梨 玲子

【書類名】 手続補正書
【整理番号】 PP00089J
【提出日】 平成25年11月18日
【あて先】 特許庁長官殿
【事件の表示】
【出願番号】 特願2013-116039
【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】 100161322
【弁理士】
【氏名又は名称】 白坂 一
【発送番号】 733399

【手続補正1】

【補正対象書類名】 特許請求の範囲
【補正対象項目名】 請求項 1 0
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【請求項 1 0】

前記コマは、枠部を有し、
前記第 1 のパネルデータベースから選択されたパネルが配置されるコマの枠部と、
前記第 2 のパネルデータベースから選択されたパネルが配置されるコマの枠部とは、異なる色で構成されることを特徴とする請求項 1 ～ 9 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【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】 請求項 1 1
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【請求項 1 1】

第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム処理方法であって、コンピュータが、
前記第 1 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 1 のパネルデータベース、および、前記第 2 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 2 のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、
前記第 1 のパネルデータベースおよび前記第 2 のパネルデータベースから、1 以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面の前記コマに配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、
前記パネル選択ステップにおいて選択されたパネルを前記コマに配置するパネル配置ステップと、
前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップと、
前記パネル配置ステップにおいて配置されたパネルを、前記パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、前記画面表示部上において誇張表示させる誇張表示ステップと
を実行するゲーム処理方法。

【手続補正3】

【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0017
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【0017】

上記コマは、枠部を有し、第1のパネルデータベースから選択されたパネルが配置されるコマの枠部と、第2のパネルデータベースから選択されたパネルが配置されるコマの枠部とは、異なる色で構成されることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0018
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【0018】

本発明のゲーム処理方法は、コンピュータが、第1のキャラクターと第2のキャラクターとが戦闘を行うゲームのゲーム処理方法であって、第1のキャラクターが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクターが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、パネル選択ステップにおいて選択されたパネルをコマに配置するパネル配置ステップと、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップと、パネル配置ステップにおいて配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる誇張表示ステップとを実行することを特徴とする。

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
Date of Application: 2013年12月26日

出 願 番 号
Application Number: 特願2013-268385

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

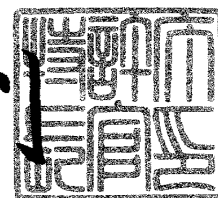
JP2013-268385

出 願 人
Applicant(s): グリー株式会社

2016年10月26日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

小宮義則



【書類名】	特許願
【整理番号】	PP00089JA
【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26日
【あて先】	特許庁長官殿
【原出願の表示】	
【出願番号】	特願2013-116039
【出願日】	平成25年 5月31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】	跡部 裕彦
【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】	100161322
【弁理士】	
【氏名又は名称】	白坂 一
【選任した代理人】	
【識別番号】	100185971
【弁理士】	
【氏名又は名称】	高梨 玲子
【手数料の表示】	
【振替番号】	00017776
【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】ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置に関し、複数のキャラクタ同士が戦闘を行うゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、スマートフォンやタブレット等の電子デバイスの普及に伴い、これら電子デバイスでプレイするためのゲームが盛んに開発されている。

【0003】

このようなゲームの一例として、ユーザがゲーム内で収集したカードを用いて、他のユーザまたはコンピュータと対戦を行うカードゲームが挙げられる。

【0004】

特許文献1には、上記カードゲームに関する技術が開示されている。この技術によれば、ユーザは、自分が所有する複数のカードの中から対戦に用いるカード選択してデッキを構成し、このデッキを用いて対戦相手とジャンケン等の対戦を行う。

【0005】

このようなカードゲームのシステムは、現在でも多くのユーザに親しまれているものではあるが、一方で、平面的なカードを用いることで生じる戦闘シーンの平凡さについては、改善を求める声も少なくなかった。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2007-252696号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本発明の目的は、上記課題を解決し、ユーザに高い視覚的効果を与えることができるゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが参戦可能なゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、パネル配置機能によってパネルが配置されたコマを、所定の順序で実行するコマ実行機能とを実現させることを特徴とする。

【0009】

上記所定の順序は、パネルの配置、形状および／またはサイズに基づいて決定されることができる。

【0010】

本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが参戦可能なゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネ

ルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、パネル配置機能によってパネルが配置されたコマを、該コマに配置されたパネルの特性を示すパネル情報に基づいて実行するコマ実行機能とを実現させることを特徴とする。

【0011】

上記第1のキャラクタは、ユーザであり、第2のキャラクタは、ユーザの敵であり、ユーザおよび敵とは、敵味方として参戦することができる。

上記第1のキャラクタは、ユーザであり、第2のキャラクタは、ユーザのフレンドであり、ユーザおよびフレンドとは、味方同士として参戦することができる。

上記複数のパネルは、ゲームの進行に応じて付与されることができる。

【0012】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、コマ実行機能により実行されたコマに配置されたパネルを誇張表示する誇張表示機能を実現させることができる。

【0013】

上記パネル情報は、パネルのサイズの情報を含むことができる。

上記パネル情報は、パネルが有する能力の情報を含み、上記能力の強さは、パネルのサイズに対応することができる。

上記表示領域は、複数のターンで分割されることができる。

上記パネルは、静止画を表示することができる。

【0014】

上記コマは、さらに、文字を表示するための文字表示部を有し、文字表示部は、コマに配置されたパネルの上に重ねて表示されることができる。

【0015】

上記コマは、枠部を有し、第1のパネルデータベースから選択されたパネルが配置されるコマの枠部と、第2のパネルデータベースから選択されたパネルが配置されるコマの枠部とは、異なる色で構成されることができる。

【0016】

本発明のゲーム処理方法は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが参戦可能なゲームのゲーム処理方法であって、コンピュータが、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、パネル選択ステップにおいて選択されたパネルをコマに配置するパネル配置ステップと、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップと、パネル配置ステップにおいてパネルが配置されたコマを、所定の順序で実行するコマ実行ステップとを実行することを特徴とする。

【0017】

本発明のゲーム処理方法は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが参戦可能なゲームのゲーム処理方法であって、コンピュータが、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、パネル選択ステップにおいて選択されたパネルをコマに配置するパネル配置ステップと、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップと、パネル配置ステップによってパネルが配置されたコマを、該コマに配置されたパネルの特性を示すパネル情報に基

づいて実行するコマ実行ステップとを実行することを特徴とする。

【0018】

本発明の情報処理装置は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが参戦可能なゲームを制御する情報処理装置であって、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶部と、1以上のコマで構成される表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、表示領域のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択部、パネル選択部において選択されたパネルをコマに配置するパネル配置部、および、パネル配置部においてパネルが配置されたコマを、所定の順序で実行するコマ実行部を有する制御部とを備えることを特徴とする。

【0019】

本発明の情報処理装置は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが参戦可能なゲームを制御する情報処理装置であって、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶部と、1以上のコマで構成される表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、表示領域のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択部、パネル選択部において選択されたパネルをコマに配置するパネル配置部、および、パネル配置部においてパネルが配置されたコマを、該コマに配置されたパネルの特性を示すパネル情報に基づいて実行するコマ実行部を有する制御部とを備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【0020】

本発明のゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置によれば、ユーザに高い視覚的效果を有するゲームを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

- 【図1】 本発明の実施形態に従うゲームプログラムの一例を示すフローチャート
- 【図2】 本発明の実施形態に従う情報処理装置の一例を示すブロック図
- 【図3】 本発明の実施形態に従うゲーム表示画面の一例を示す模式図
- 【図4】 本発明の実施形態に従うゲーム表示画面の一例を示す模式図
- 【図5】 本発明の実施形態に従うパネルの一例を示す模式図
- 【図6】 本発明の実施形態に従うパネルの一例を示す模式図
- 【図7】 本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図8】 本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図9】 本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図10】 本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図11】 本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図12】 本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【発明を実施するための形態】

【0022】

本発明のゲームプログラムの実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0023】

本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、データ記憶機能と、パネル選択機能と、パネル配置機能と、画面表示制御機能と、誇張表示機能とを実現させることを特徴とする。

【0024】

図1は、本発明のゲームプログラム100の一例を示すフローチャートである。

データ記憶機能では、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶する（STEP110）。この機能は、後述するデータ記憶部で実現されることができる。

【0025】

パネル選択機能では、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面の上記コマに配置するためのパネルを選択する（STEP120）。この機能は、後述するパネル選択部で実現されることができる。

【0026】

パネル配置機能では、パネル選択機能により選択されたパネルを上記コマに配置する（STEP130）。この機能は、後述するパネル配置部で実現されることができる。

【0027】

画面表示制御機能では、上記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する（STEP140）。画面表示部とは、後述する情報処理装置の画面表示制御部から出力される信号を受けるものであって、ユーザ端末が備えるディスプレイ装置等とすることができる。また、後述する入力部を兼ねて、タッチパネル式のディスプレイを用いることもできる。この機能は、後述する画面表示制御部で実現されることができる。

【0028】

誇張表示機能では、パネル配置機能によって配置されたパネルを、上記パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる（STEP150）。ここで、「誇張表示する」とは、コマに配置されたパネルの中で、特定のパネルを他のパネルよりも目を惹くように表示することをいう。誇張表示の例としては、例えば、動画を表示させたり、パネルを囲むよう枠を表示させたりすることができる。この機能は、後述する誇張表示部で実現されることができる。

【0029】

本発明のゲームプログラムは、サーバ装置またはユーザ端末において実行され、上述したゲームの各処理が行われることができる。また、本発明のゲームプログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体に記録されて提供することができる。記録媒体としては、CD-ROM、DVD等、コンピュータが読み取り可能なものであれば特に限定されるものではない。

【0030】

次に、本発明のゲーム処理方法の実施形態について説明する。

【0031】

本発明のゲーム処理方法は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム処理方法であって、データ記憶ステップと、パネル選択ステップと、パネル配置ステップと、画面表示制御ステップと、誇張表示ステップと備えることを特徴とする。

【0032】

データ記憶ステップでは、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶する。このステップは、後述するデータ記憶部で処理されることができる。

【0033】

パネル選択ステップでは、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択する。このステップは、後述するパネル選択部で処理されることができる。

【0034】

パネル配置ステップでは、パネル選択ステップにおいて選択されたパネルをコマに配置

する。このステップは、後述するパネル配置部で処理されることができる。

【0035】

画面表示制御ステップでは、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する。このステップは、後述する画面表示制御部で処理されることができる。

【0036】

誇張表示ステップでは、パネル配置ステップにおいて配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる。このステップは、後述する誇張表示部で処理されることができる。

【0037】

続いて、本発明の情報処理装置の実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0038】

図2は、本発明の実施形態に従う情報処理装置の一例を模式的に示したブロック図である。

【0039】

本発明の情報処理装置200は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームを制御する情報処理装置であって、データ記憶部210と、制御部220とを備える。

【0040】

データ記憶部210は、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース211、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベース212を記憶する。

【0041】

制御部220は、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部221、第1のパネルデータベース211および第2のパネルデータベース212から、戦闘表示領域のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択部222、パネル選択部222において選択されたパネルをコマに配置するパネル配置部223、および、パネル配置部223において配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部において誇張表示させる誇張表示部224を有する。当該画面表示部としては、ディスプレイ装置等が挙げられる。また、後述する入力部を兼ねて、タッチパネル式のディスプレイを用いることもできる。

【0042】

第1のパネルデータベース211には、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネル群が記憶される。

【0043】

第2のパネルデータベース212には、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネル群が記憶される。

【0044】

また、図には示されないが、本発明の情報処理装置200は、制御部220に指示を与えるための入力を受付ける入力受付部を備えることができる。この入力受付部が受け付ける入力的手段としては、ボタンやキーボード、マウス等、ユーザが操作する情報処理装置が備える可能性のあるすべてを含むが、上述したように、タッチパネル式の入力手段を用いることもできる。

【0045】

本発明の情報処理装置200は、サーバ装置または携帯電話やスマートフォン等のユーザ端末とすることもできるが、ユーザ端末とサーバ装置とで構成することもできる。

【0046】

図3は、画面表示部に表示されるゲーム表示画面300の一例を模式的に示した図である。図3に示すように、ゲーム表示画面300は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム表示画面であって、このゲーム表示画面300は、1以上のコマ(図3では、コマA~G)で構成される戦闘表示領域310を備える。

【0047】

図3に示すように、上記第1のキャラクタを、ユーザが使用するキャラクタ（PLAYER）とし、第2のキャラクタを、コンピュータが使用するキャラクタ（ENEMY）とすることができる。また、図には示されないが、第1のキャラクタをユーザが使用するキャラクタ（PLAYER）とし、第2のキャラクタを他のユーザが使用するキャラクタ（FRIEND）とすることもできる。

【0048】

上記コマA～Gには、第1のキャラクタが有する、複数のパネルからなる第1のパネル群と、第2のキャラクタが有する、複数のパネルからなる第2のパネル群とから選択されたパネルが配置される。図3に示す例において、コマA, B, D, Fには、第1のパネル群から選択されたパネルが配置され、コマC, E, Gには、第2のパネル群から選択されたパネルが配置されている。

【0049】

誇張表示部224は、コマを所定の順序で実行し、この実行されたコマに配置されたパネルを誇張表示することができる。上記戦闘は、上記コマA～Gを、コマA, B, C, D, E, F, Gの順序で実行することにより進行する。

【0050】

すなわち、本発明の実施形態に従うゲーム表示画面300によれば、第1のキャラクタと第2のキャラクタとの戦闘は、漫画のような形式で進行する。これにより、ユーザは、漫画を読むような感覚でゲームをプレイすることができ、ユーザが受ける視覚的効果は、従来よりも飛躍的に向上するものである。

【0051】

ゲーム表示画面300において、上記戦闘は、上述した誇張表示部224において誇張表示されたパネルのパネル情報に基づいて行われることができる。このとき、パネル情報は、パネルのサイズの情報を含むものとする。

【0052】

また、上記パネルは、各々が任意のサイズを有することができる。図4に示す例では、ゲーム表示画面300は、コマH～Oで構成される戦闘表示領域310を備える。4行×4列のマス目上に区画された戦闘表示領域310上において、コマH, Nに配置されたパネルは、上記マス目4個分のサイズを有する。同様に、コマJ, Oに配置されたパネルは、それぞれ上記マス目2個分のサイズを、コマI, K, L, Mに配置されたパネルは、それぞれ上記マス目1個分のサイズを有する。

【0053】

具体的には、各行が戦闘のターンを示すものとする。コマH, N, Oのような横に長いコマは、コマI, J, K, L, Mのような横に短いコマと比較して、そのターン内での行動の占拠率が高い。したがって、例えば1ターン目には、第1のプレイヤーの行動のみが行われることになる。

【0054】

また、コマJ, Nのような縦に長いコマは、先のターンにおける自分の行動を先手で行う。すなわち、例えば2ターン目および3ターン目にまたがるコマJは、3ターン目に配置されたコマMよりも先に実行されることになる。

【0055】

すなわち、よりサイズが大きく、かつ、よりターン数の早い位置にあるパネルが、バトルを有利に進める。

【0056】

なお、上述した例では戦闘が左上から右下へ進行する例を示したが、右上から左下へと進行してもよい。

【0057】

上述したように、戦闘表示領域310は、戦闘の進行の単位を表すターンで分割されるのが好ましい。

【0058】

また、パネルの形状は、長方形とするのが好ましい。パネルは、従来のカードのような長方形（正方形を含む）の他、円形、三角形や多角形など、様々な形状を採用することができる。

【0059】

さらに、上記パネル情報は、パネルが有する能力の情報を含むのが好ましい。能力の情報とは、例えば、攻撃、防御（回避）、属性、回復、コマを無効化または入れ替えるためのスキル等の情報のことをいう。この能力による効果は、パネルのサイズに対応するものとする。したがって、パネルのサイズが大きいコマH、Nは、その他のコマよりも効果が高くなる。

【0060】

また、上記パネルは、静止画を表示することができる。静止画の例としては、図5に示すように、例えば上述した行動をイラストで表現したものとすることができる。図5（a）は、攻撃の情報を有するパネルの静止画を示したものであり、パンチ攻撃をするキャラクターのイラストが描かれている。同様に、図5（b）は、防御の情報を有するパネルの静止画を示したものであり、敵の攻撃を回避するキャラクターのイラストが描かれている。

【0061】

上記パネルは、これらパネルが誇張表示された際、動画を表示するのが好ましい。動画は、複数枚の静止画を入れ替えて表示するアニメーションである。

【0062】

図6は、図3に示したコマFのパネルを模式的に示した図である。図6に示すように、上記コマは、さらに、文字を表示するための文字表示部10を有するのが好ましい。この文字表示部10は、コマに配置されたパネルの上に重ねて表示されるのが好ましい。

【0063】

また、コマは、上記パネルの他、効果音を表す文字を表示する効果音表示部20および/またはエフェクトを表示するエフェクト表示部30を有するのが好ましく、これらの部分は、コマが誇張表示された際、動画とともに表示されることができる。これらにより、ユーザに与える視覚的效果はより一層向上する。また、上述した効果音表示部20等と連動して、ユーザが操作する情報処理装置を振動させてもよい。

【0064】

また、誇張表示されたパネルは、ゲーム表示画面300の中央部に配置するのが好ましい。すなわち、誇張表示されたパネルをズームインして表示する。これにより、ユーザに与える視覚的效果はより一層向上する。

【0065】

さらに、コマは、枠部を有するのが好ましい。この枠部において、第1のパネル群から選択されたパネルが配置されたコマの枠部と、第2のパネル群から選択されたパネルが配置されたコマの枠部とは、異なる色で構成されるのが好ましい。これにより、第1のキャラクターのパネルと第2のキャラクターのパネルの区別が視覚的にわかり易くなる。

【0066】

また、図3に示すように、上記戦闘が、戦闘表示領域310内に収まらない場合、最後に実行されるコマの一部に、次のページへと進むためのページめくり部40を設けるのが好ましい。

【0067】

上述したパネルは、コンピュータによって上記コマに自動で配置されるものとするのが好ましい。これにより、ユーザがパネルを配置する手間を省くことができる。戦闘結果は、パネルが配置された段階で、パネル情報に基づいて決定されるのが好ましい。また、戦闘途中のユーザの操作（回復の行動等）によって、次ページで表示されるパネルを変更し、戦闘結果を変更する仕様とすることもできる。

【0068】

さらに、図3および図4に示すように、本発明のゲーム表示画面300は、キャラクタ

のゲージを表示するゲージ表示部320を備えることができる。このゲージは、キャラクターの体力を示すヒットポイント（以降、HPと記載）や、キャラクターの行動力を示すキャラクターポイント（以降、CPと記載）を表示する。HPは、相手の攻撃の行動を受けることで減少し、自分が回復の行動を行うことで増加する。一方、CPは、サイズの大きなパネルを配置することで減少する。

【0069】

なお、図4では、パネルオブジェクトのサイズがすべてマス目の整数倍で表現できる例を示したが、これに限られるものではない。

【0070】

続いて、上記ゲーム表示画面に表示されるゲームの基本的な流れを説明する。

【0071】

ここで一例として説明されるゲームには、メインサイクルとサブサイクルが存在する。上記メインサイクルにおいて、ユーザは、図7に示すように、提示された複数のキャラクターから一のキャラクターを選択し、クエストを進めながらパネルを収集する。複数のキャラクターには、パワー型、スピード型、スタミナ型、バランス型等の特性を設定することができる。図8は、クエストの一例を示したものであり、ユーザが選択したキャラクターは、複数の敵キャラクターとの戦闘を経た後、ボスキャラクターとの戦闘を行うことになる。パネルは、上記敵キャラクターおよびボスキャラクターとの戦闘の報酬として獲得することができる。また、特定のイベント等で入手することもできる。このように、ユーザは、ゲームを進めることでパネルを獲得していく。

【0072】

続いて、上記サブサイクルにおいて、ユーザは、獲得したパネルを、戦闘用デッキを強化するのに用いたり、キャラクターを育成するのに用いたりすることができる。キャラクターの育成とは、ユーザが選択したキャラクターに、獲得したパネルを合成することという。図9に示すように、パネルは、キャラクターの身体の各部位（ボディ、腕、脚、スキル等）を強化するのに用いられる。例えば、体力の情報を有するパネルは、キャラクターのボディを強化するのに用いられ、攻撃の情報を有するパネルは、キャラクターの腕を強化するのに用いられ、防御の情報を有するパネルは、キャラクターの脚を強化するのに用いられ、戦闘中の特殊技効果の情報を有するパネルは、キャラクターのスキルを強化するのに用いられる。また、キャラクターのレベルが上昇すると、さらに多くの他のキャラクターを選択することができるようになったり、より強いパネルを使用することができるようになったりするよう設定することができる。

【0073】

また、図10に示すように、上記戦闘やイベントの報酬には、パネルの他に進化素材があり、この進化素材を用いることにより、選択したキャラクターを、別のコスチュームを着たキャラクターへと進化させることができる。この進化後のキャラクターは、選択した進化前のキャラクターの能力の上限を超える能力を有するものとするすることができる。

【0074】

さらに、図11（a）に示すように、戦闘前においても、漫画のような形式でストーリーを進行させることができる。そして、図11（b）に示すような戦闘開始画面が表示された後、上述した戦闘が開始される。

【0075】

このようなゲームの流れにおいて、戦闘が始まると、上述したゲーム表示画面を用いた戦闘が行われる。図12に、本発明に関するゲーム表示画面の他の例を示す。なお、敵キャラクターとユーザが選択したキャラクターとに、属性による相性を設定することもできる。また、1つのゲーム表示画面内において、特定の3枚以上のパネルが配置された場合に、それらのカードの効果以上の効果が発揮されるコンボを発生させるものとすることもできる。

【0076】

上述したところは、代表的な実施形態の例を示したものであって、本発明はこの実施形

態に限定されるものではない。

【符号の説明】

【0077】

- 200 情報処理装置
- 210 データ記憶部
- 211 第1のパネルデータベース
- 212 第2のパネルデータベース
- 220 制御部
- 221 パネル選択部
- 222 パネル配置部
- 223 画面表示制御部
- 224 誇張表示部
- 300 ゲーム表示画面
- 310 戦闘表示領域
- 320 ゲージ表示部
- 10 文字表示部
- 20 効果音表示部
- 30 エフェクト表示部
- 40 ページめくり部

【書類名】特許請求の範囲

【請求項 1】

第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとが参戦可能なゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、

前記第 1 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 1 のパネルデータベース、および、前記第 2 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 2 のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、

前記第 1 のパネルデータベースおよび前記第 2 のパネルデータベースから、1 以上のコマで構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の前記コマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、

前記パネル選択機能によって選択されたパネルを前記コマに配置するパネル配置機能と

、
前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、

前記パネル配置機能によって前記パネルが配置されたコマを、所定の順序で実行するコマ実行機能と

を実現させるためのゲームプログラム。

【請求項 2】

前記所定の順序は、前記パネルの配置、形状および／またはサイズに基づいて決定されることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】

第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとが参戦可能なゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、

前記第 1 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 1 のパネルデータベース、および、前記第 2 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 2 のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、

前記第 1 のパネルデータベースおよび前記第 2 のパネルデータベースから、1 以上のコマで構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の前記コマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、

前記パネル選択機能によって選択されたパネルを前記コマに配置するパネル配置機能と

、
前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、

前記パネル配置機能によってパネルが配置されたコマを、該コマに配置されたパネルの特性を示すパネル情報に基づいて実行するコマ実行機能と

を実現させるためのゲームプログラム。

【請求項 4】

前記第 1 のキャラクタは、ユーザであり、前記第 2 のキャラクタは、前記ユーザの敵であり、前記ユーザおよび前記敵とは、敵味方として参戦することを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記第 1 のキャラクタは、ユーザであり、前記第 2 のキャラクタは、前記ユーザのフレンドであり、前記ユーザおよび前記フレンドとは、味方同士として参戦することを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記複数のパネルは、前記ゲームの進行に応じて付与されることを特徴とする請求項 1 ～ 5 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、前記コマ実行機能により実行されたコマに配置されたパネルを誇張表示する誇張表示機能を実現させることを特徴とする請求項 1 ～ 6 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記パネル情報は、前記パネルのサイズの情報を含むことを特徴とする請求項 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記パネル情報は、前記パネルが有する能力の情報を含み、
前記能力の強さは、前記パネルのサイズに対応することを特徴とする請求項 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

前記表示領域は、複数のターンで分割されることを特徴とする請求項 1～9 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 11】

前記パネルは、静止画を表示することを特徴とする請求項 1～10 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 12】

前記コマは、さらに、文字を表示するための文字表示部を有し、
前記文字表示部は、前記コマに配置されたパネルの上に重ねて表示されることを特徴とする請求項 1～11 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 13】

前記コマは、枠部を有し、
前記第 1 のパネルデータベースから選択されたパネルが配置されるコマの枠部と、
前記第 2 のパネルデータベースから選択されたパネルが配置されるコマの枠部とは、異なる色で構成されることを特徴とする請求項 1～12 のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項 14】

第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとが参戦可能なゲームのゲーム処理方法であって、コンピュータが、
前記第 1 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 1 のパネルデータベース、および、前記第 2 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 2 のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、
前記第 1 のパネルデータベースおよび前記第 2 のパネルデータベースから、1 以上のコマで構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の前記コマに配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、
前記パネル選択ステップにおいて選択されたパネルを前記コマに配置するパネル配置ステップと、
前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップと、
前記パネル配置ステップにおいて前記パネルが配置されたコマを、所定の順序で実行するコマ実行ステップと
を実行するゲーム処理方法。

【請求項 15】

第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとが参戦可能なゲームのゲーム処理方法であって、コンピュータが、
前記第 1 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 1 のパネルデータベース、および、前記第 2 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 2 のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、
前記第 1 のパネルデータベースおよび前記第 2 のパネルデータベースから、1 以上のコマで構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の前記コマに配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、
前記パネル選択ステップにおいて選択されたパネルを前記コマに配置するパネル配置ステップと、
前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップと、
前記パネル配置ステップによってパネルが配置されたコマを、該コマに配置されたパネ

ルの特性を示すパネル情報に基づいて実行するコマ実行ステップと
を実行するゲーム処理方法。

【請求項 16】

第1のキャラクタと第2のキャラクタとが参戦可能なゲームを制御する情報処理装置であって、

前記第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、前記第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶部と、

1以上のコマで構成される表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部、

前記第1のパネルデータベースおよび前記第2のパネルデータベースから、前記表示領域のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択部、

前記パネル選択部において選択されたパネルを前記コマに配置するパネル配置部、および、

前記パネル配置部において前記パネルが配置されたコマを、所定の順序で実行するコマ実行部

を有する制御部と

を備える情報処理装置。

【請求項 17】

第1のキャラクタと第2のキャラクタとが参戦可能なゲームを制御する情報処理装置であって、

前記第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、前記第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶部と、

1以上のコマで構成される表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部、

前記第1のパネルデータベースおよび前記第2のパネルデータベースから、前記表示領域のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択部、

前記パネル選択部において選択されたパネルを前記コマに配置するパネル配置部、および、

前記パネル配置部においてパネルが配置されたコマを、該コマに配置されたパネルの特性を示すパネル情報に基づいて実行するコマ実行部

を有する制御部と

を備える情報処理装置。

【書類名】要約書

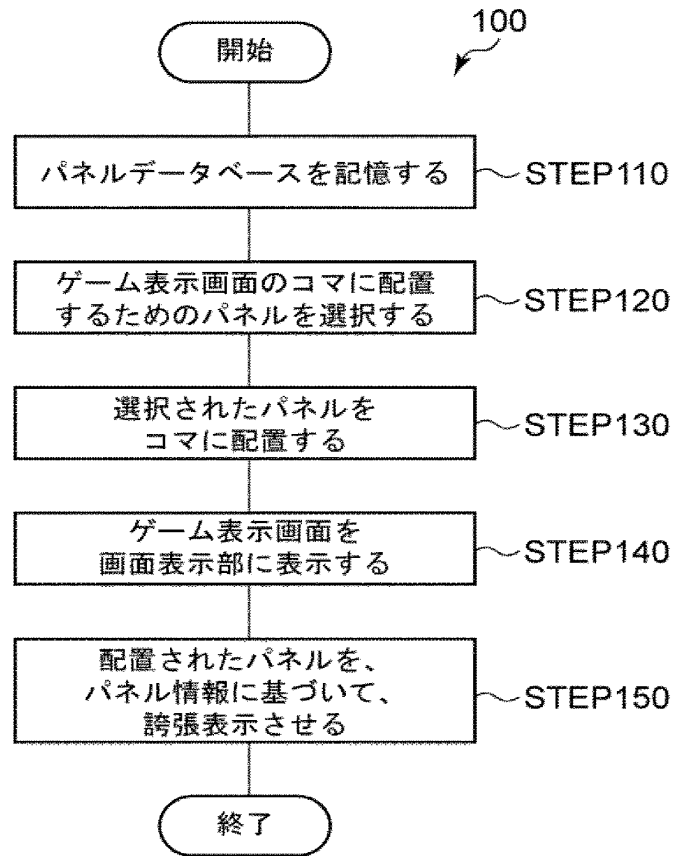
【要約】

【課題】 ユーザに与える視覚的効果が高いゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置を提供する。

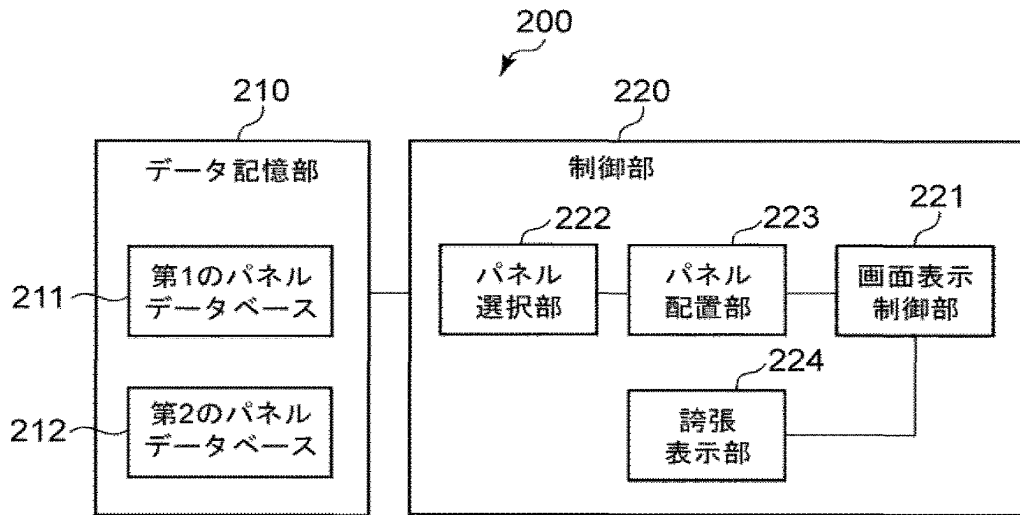
【解決手段】 本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、パネル配置機能によって配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる誇張表示機能とを実現させることを特徴とする。

【選択図】 図3

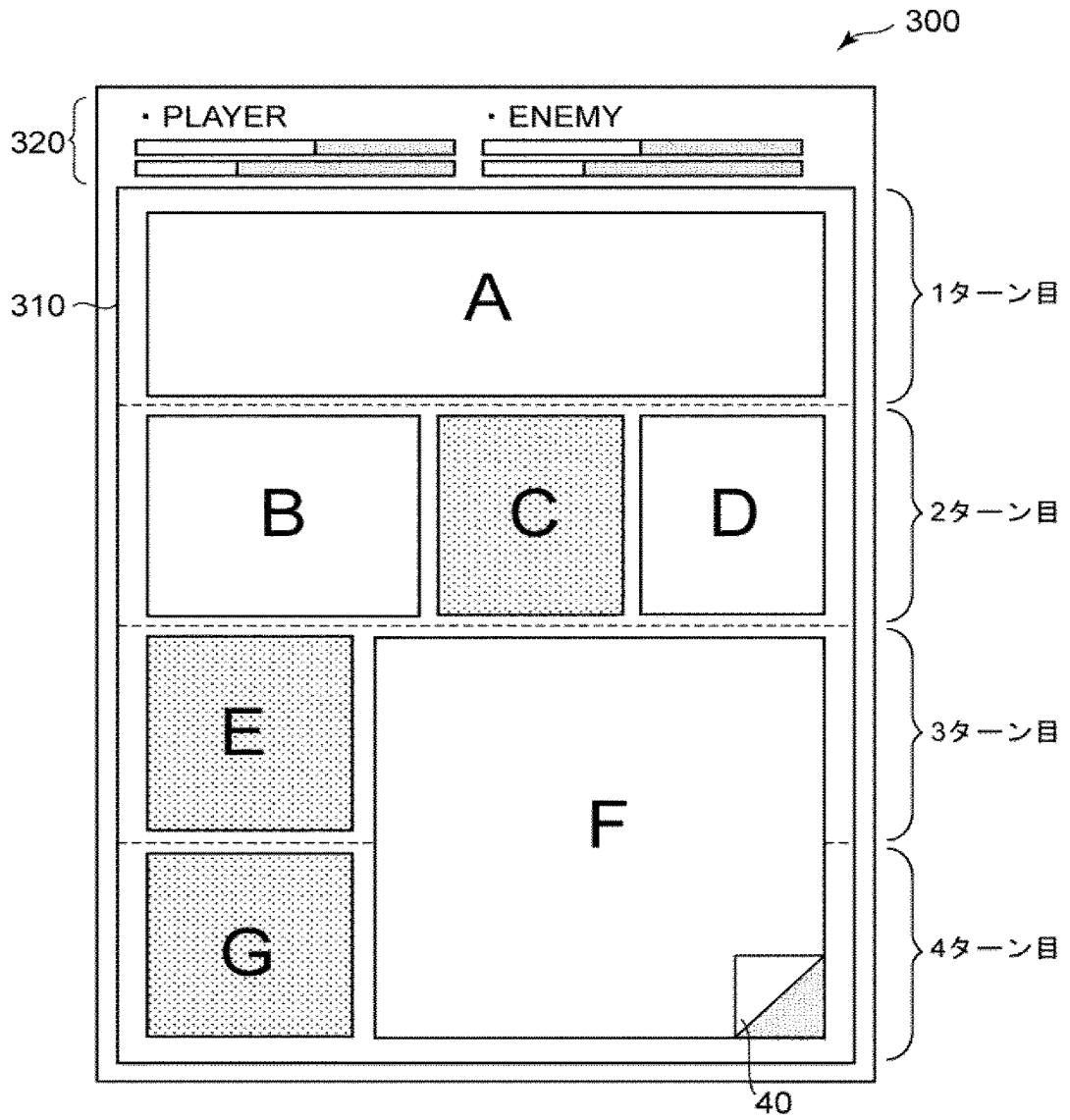
【書類名】 図面
【図 1】



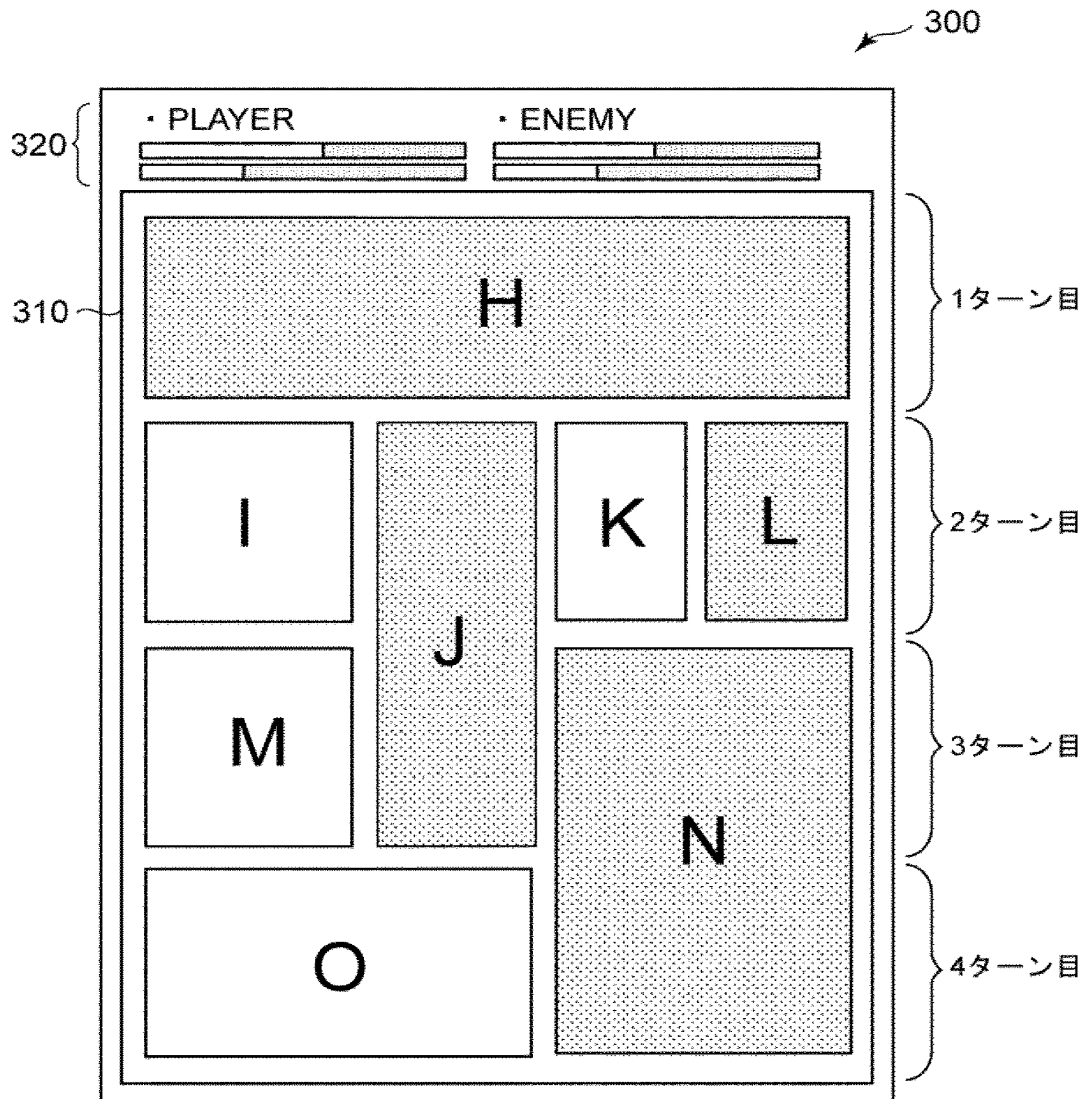
【図2】



【図3】

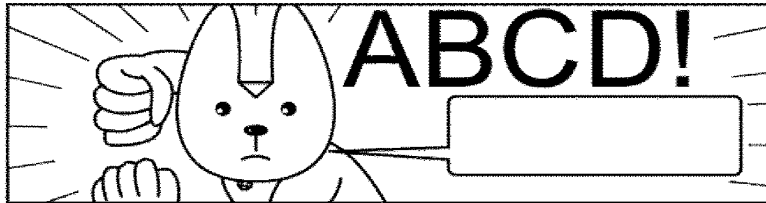


【図4】

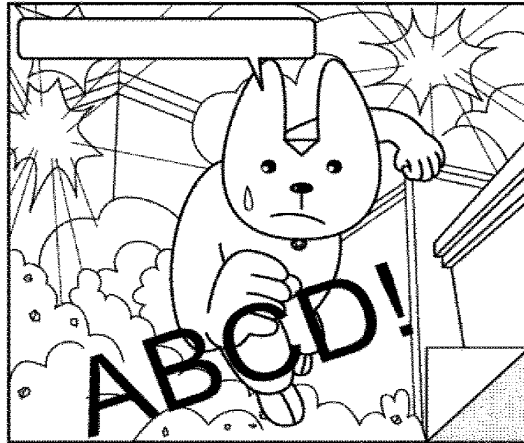


【图 5】

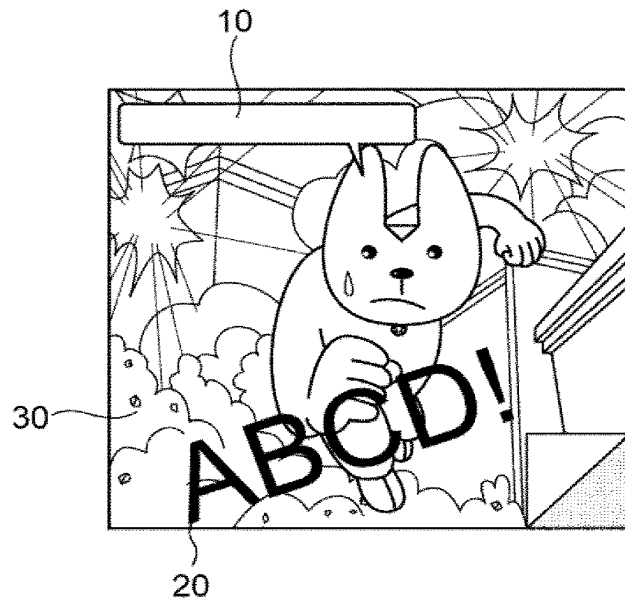
(a)



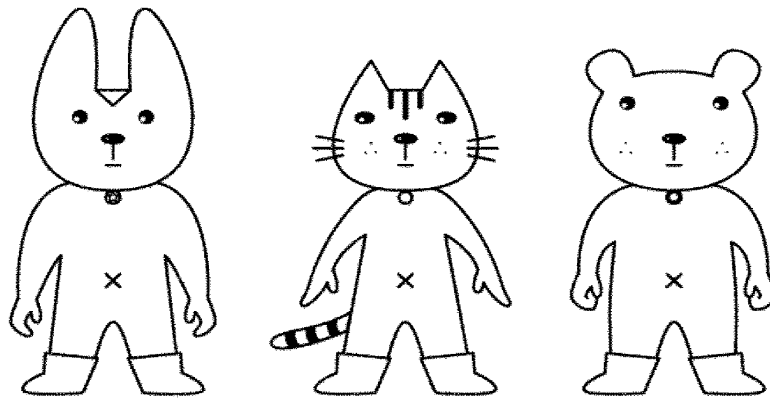
(b)



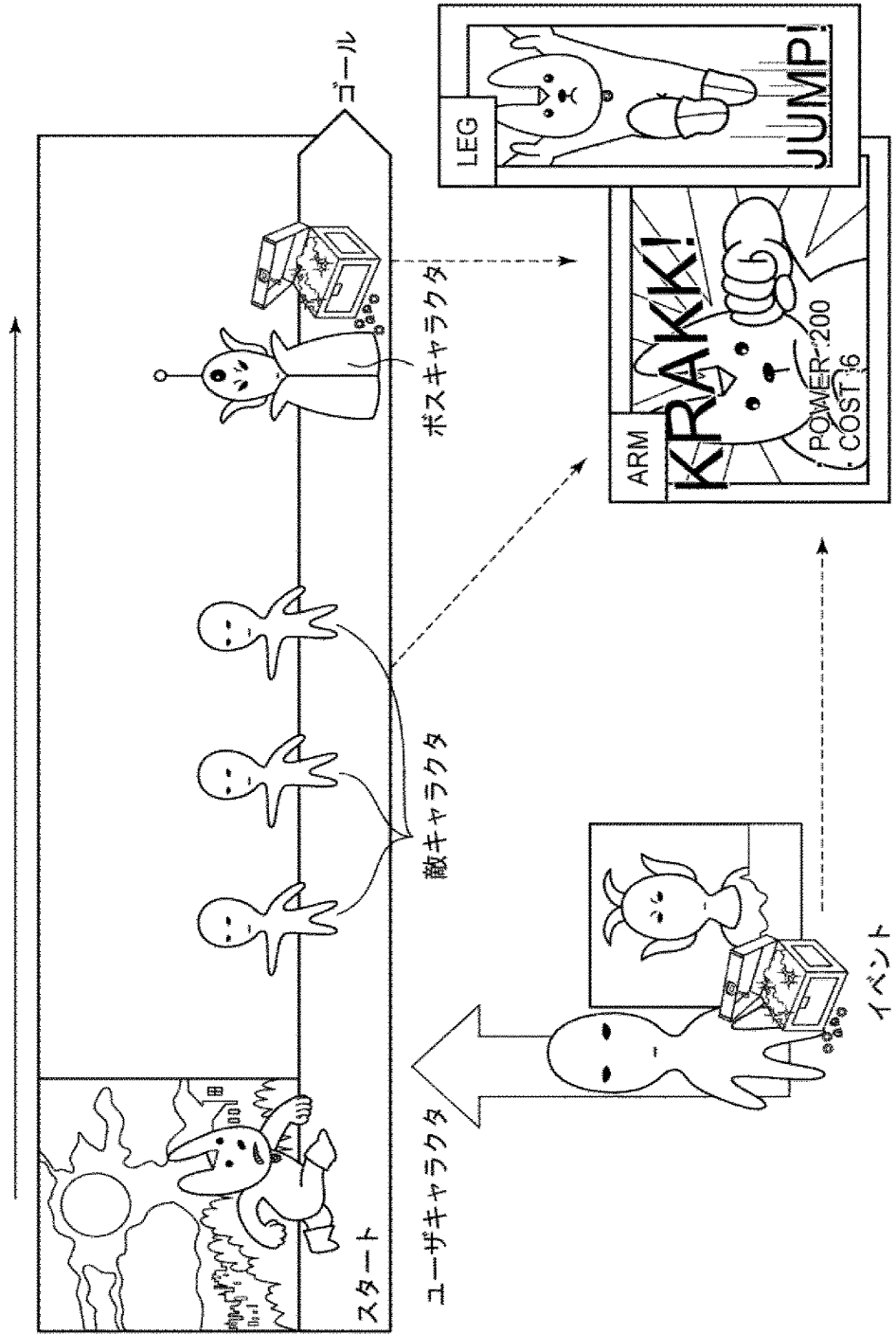
【図6】



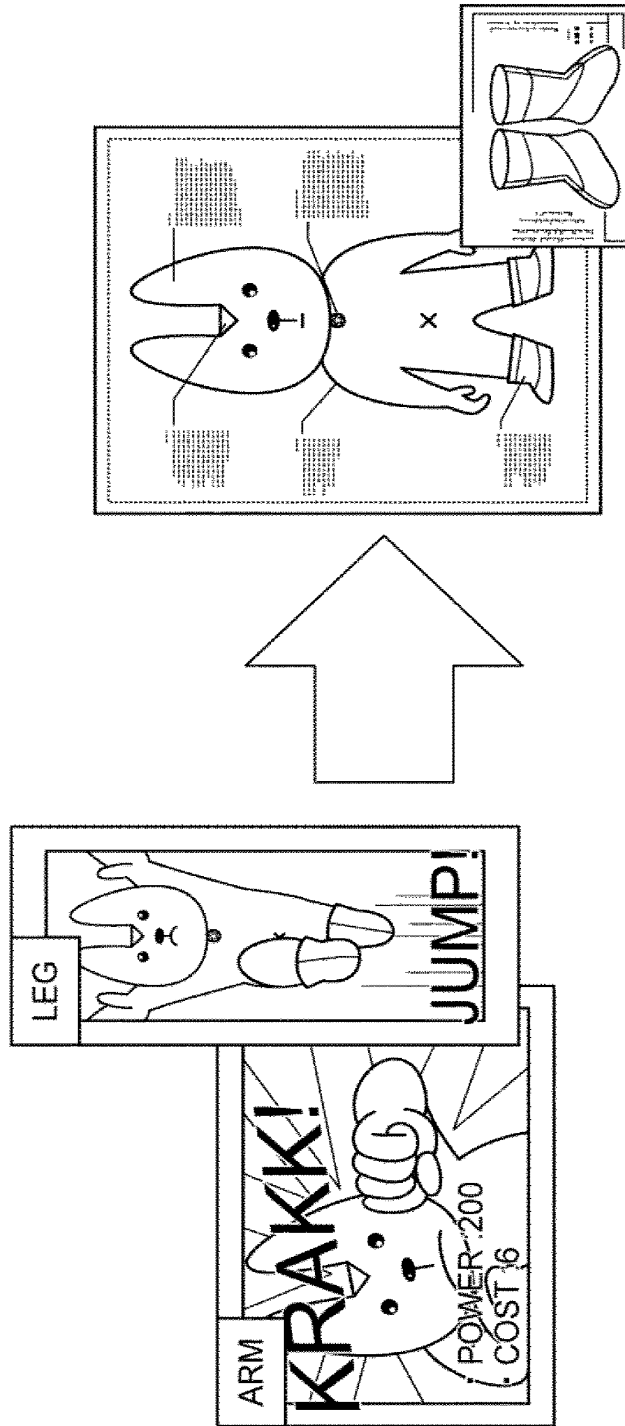
【图 7】



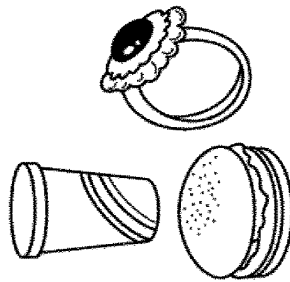
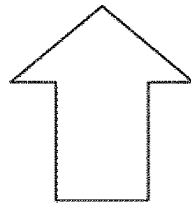
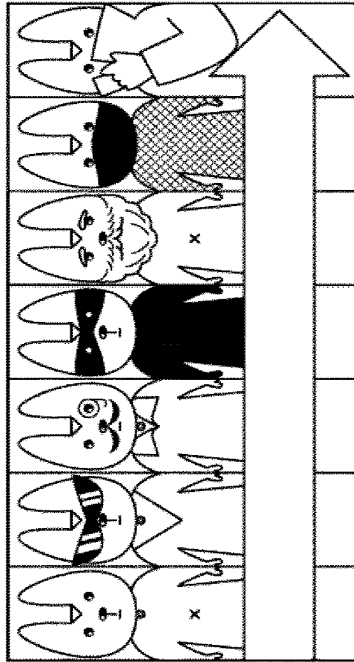
【図8】



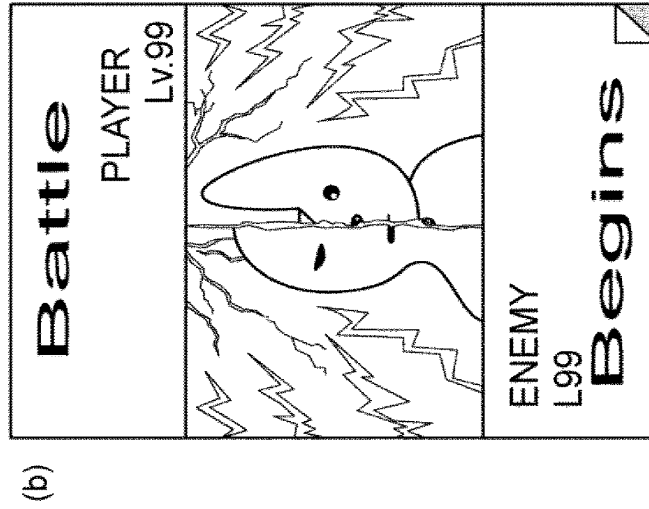
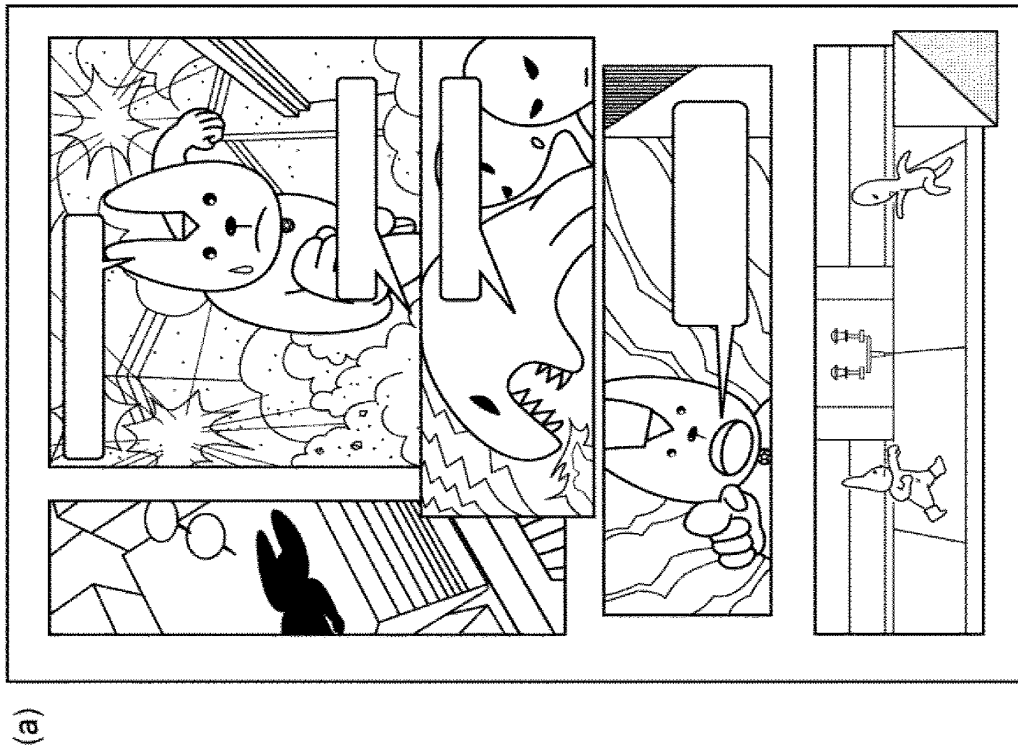
【图9】



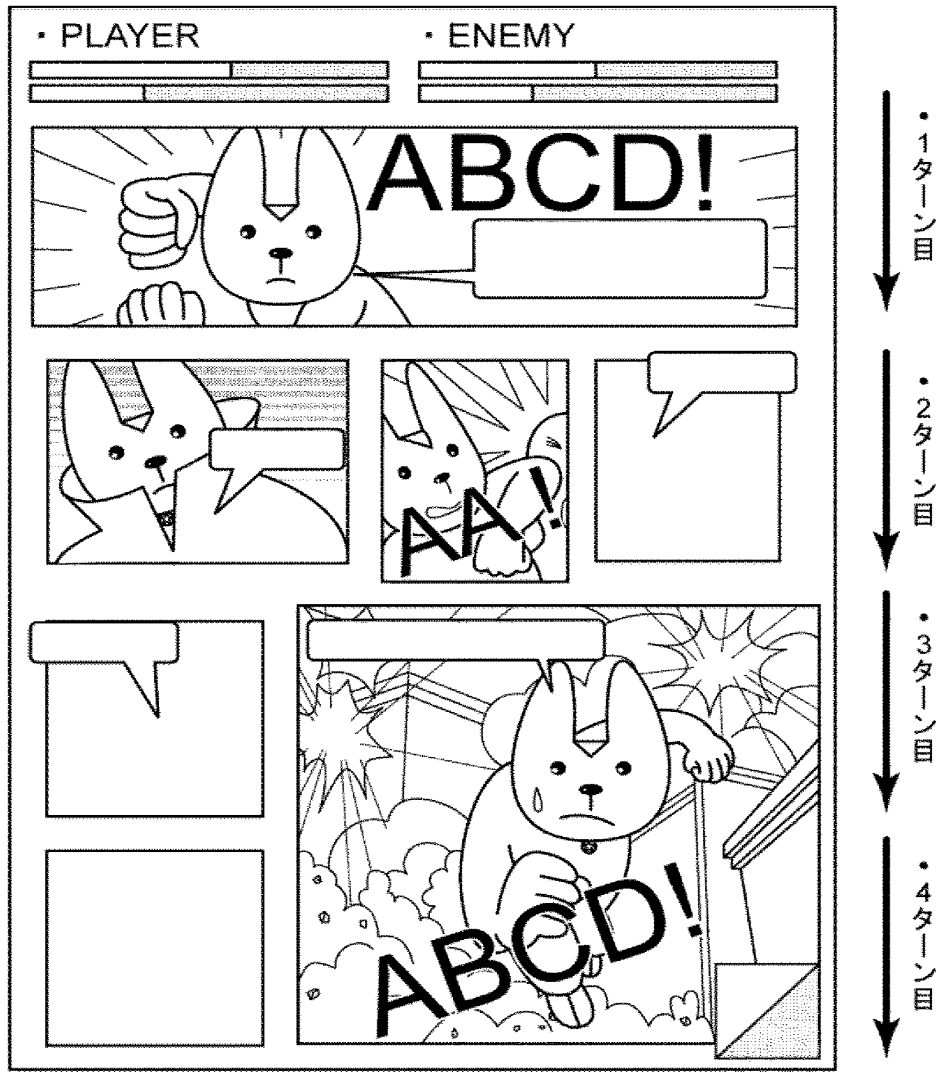
【图 10】



【图 1 1】



【図12】



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
Date of Application: 2014年 3月 5日

出 願 番 号
Application Number: 特願2014-042491

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

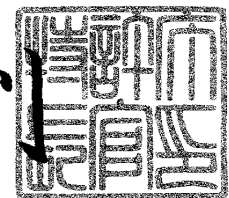
JP2014-042491

出 願 人
Applicant(s): グリー株式会社

2016年10月26日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

小宮義則



【書類名】	特許願
【整理番号】	PP00089JAA
【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26年 3月 5日
【あて先】	特許庁長官殿
【原出願の表示】	
【出願番号】	特願2013-268385
【出願日】	平成25年 5月31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】	跡部 裕彦
【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】	100161322
【弁理士】	
【氏名又は名称】	白坂 一
【選任した代理人】	
【識別番号】	100185971
【弁理士】	
【氏名又は名称】	高梨 玲子
【手数料の表示】	
【振替番号】	00017776
【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】ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置に関し、複数のキャラクタ同士が戦闘を行うゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、スマートフォンやタブレット等の電子デバイスの普及に伴い、これら電子デバイスでプレイするためのゲームが盛んに開発されている。

【0003】

このようなゲームの一例として、ユーザがゲーム内で収集したカードを用いて、他のユーザまたはコンピュータと対戦を行うカードゲームが挙げられる。

【0004】

特許文献1には、上記カードゲームに関する技術が開示されている。この技術によれば、ユーザは、自分が所有する複数のカードの中から対戦に用いるカード選択してデッキを構成し、このデッキを用いて対戦相手とジャンケン等の対戦を行う。

【0005】

このようなカードゲームのシステムは、現在でも多くのユーザに親しまれているものではあるが、一方で、平面的なカードを用いることで生じる戦闘シーンの平凡さについては、改善を求める声も少なくなかった。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2007-252696号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本発明の目的は、上記課題を解決し、ユーザに高い視覚的効果を与えることができるゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、パネル配置機能によって配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる誇張表示機能とを実現させることを特徴とする。

【0009】

誇張表示機能は、コマを所定の順序で実行し、該実行されたコマに配置されたパネルを誇張表示することができる。

【0010】

上記戦闘は、誇張表示機能において誇張表示されたパネルのパネル情報に基づいて行われ、該パネル情報は、パネルのサイズの情報を含むことができる。

【0011】

上記パネル情報は、パネルが有する能力の情報を含み、上記能力の強さは、パネルのサイズに対応することができる。

【0012】

上記戦闘表示領域は、戦闘の進行の単位を表すターンで分割されることができる。

【0013】

上記パネルは、静止画を表示することができる。

【0014】

上記パネルは、該パネルが誇張表示された際、動画を表示することができる。

【0015】

上記コマは、さらに、文字を表示するための文字表示部を有し、文字表示部は、コマに配置されたパネルの上に重ねて表示されることができる。

【0016】

誇張表示されたパネルは、ゲーム表示画面の中央部に配置されることができる。

【0017】

上記コマは、枠部を有し、第1のパネルデータベースから選択されたパネルが配置されるコマの枠部と、第2のパネルデータベースから選択されたパネルが配置されるコマの枠部とは、異なる色で構成されることができる。

【0018】

本発明のゲーム処理方法は、コンピュータが、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム処理方法であって、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、パネル選択ステップにおいて選択されたパネルをコマに配置するパネル配置ステップと、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップと、パネル配置ステップにおいて配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる誇張表示ステップとを実行することを特徴とする。

【0019】

本発明の情報処理装置は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームを制御する情報処理装置であって、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶部と、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、戦闘表示領域のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択部、パネル選択部において選択されたパネルをコマに配置するパネル配置部、および、パネル配置部において配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる誇張表示部を有する制御部とを備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【0020】

本発明のゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置によれば、ユーザに高い視覚的効果を有するゲームを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】 本発明の実施形態に従うゲームプログラムの一例を示すフローチャート

【図2】 本発明の実施形態に従う情報処理装置の一例を示すブロック図

【図3】 本発明の実施形態に従うゲーム表示画面の一例を示す模式図

【図4】 本発明の実施形態に従うゲーム表示画面の一例を示す模式図

- 【図5】本発明の実施形態に従うパネルの一例を示す模式図
- 【図6】本発明の実施形態に従うパネルの一例を示す模式図
- 【図7】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図8】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図9】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図10】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図11】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図
- 【図12】本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【発明を実施するための形態】

【0022】

本発明のゲームプログラムの実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0023】

本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、データ記憶機能と、パネル選択機能と、パネル配置機能と、画面表示制御機能と、誇張表示機能とを実現させることを特徴とする。

【0024】

図1は、本発明のゲームプログラム100の一例を示すフローチャートである。

データ記憶機能では、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶する（STEP110）。この機能は、後述するデータ記憶部で実現されることができる。

【0025】

パネル選択機能では、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面の上記コマに配置するためのパネルを選択する（STEP120）。この機能は、後述するパネル選択部で実現されることができる。

【0026】

パネル配置機能では、パネル選択機能により選択されたパネルを上記コマに配置する（STEP130）。この機能は、後述するパネル配置部で実現されることができる。

【0027】

画面表示制御機能では、上記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する（STEP140）。画面表示部とは、後述する情報処理装置の画面表示制御部から出力される信号を受け取るものであって、ユーザ端末が備えるディスプレイ装置等とすることができる。また、後述する入力部を兼ねて、タッチパネル式のディスプレイを用いることもできる。この機能は、後述する画面表示制御部で実現されることができる。

【0028】

誇張表示機能では、パネル配置機能によって配置されたパネルを、上記パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる（STEP150）。ここで、「誇張表示する」とは、コマに配置されたパネルの中で、特定のパネルを他のパネルよりも目を惹くように表示することをいう。誇張表示の例としては、例えば、動画を表示させたり、パネルを囲むよう枠を表示させたりすることができる。この機能は、後述する誇張表示部で実現されることができる。

【0029】

本発明のゲームプログラムは、サーバ装置またはユーザ端末において実行され、上述したゲームの各処理が行われることができる。また、本発明のゲームプログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体に記録されて提供することができる。記録媒体としては、CD-ROM、DVD等、コンピュータが読み取り可能なものであれば特に限定されるものではない。

【0030】

次に、本発明のゲーム処理方法の実施形態について説明する。

【0031】

本発明のゲーム処理方法は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム処理方法であって、データ記憶ステップと、パネル選択ステップと、パネル配置ステップと、画面表示制御ステップと、誇張表示ステップと備えることを特徴とする。

【0032】

データ記憶ステップでは、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶する。このステップは、後述するデータ記憶部で処理されることができる。

【0033】

パネル選択ステップでは、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択する。このステップは、後述するパネル選択部で処理されることができる。

【0034】

パネル配置ステップでは、パネル選択ステップにおいて選択されたパネルをコマに配置する。このステップは、後述するパネル配置部で処理されることができる。

【0035】

画面表示制御ステップでは、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する。このステップは、後述する画面表示制御部で処理されることができる。

【0036】

誇張表示ステップでは、パネル配置ステップにおいて配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる。このステップは、後述する誇張表示部で処理されることができる。

【0037】

続いて、本発明の情報処理装置の実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0038】

図2は、本発明の実施形態に従う情報処理装置の一例を模式的に示したブロック図である。

【0039】

本発明の情報処理装置200は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームを制御する情報処理装置であって、データ記憶部210と、制御部220とを備える。

【0040】

データ記憶部210は、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース211、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベース212を記憶する。

【0041】

制御部220は、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部221、第1のパネルデータベース211および第2のパネルデータベース212から、戦闘表示領域のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択部222、パネル選択部222において選択されたパネルをコマに配置するパネル配置部223、および、パネル配置部223において配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部において誇張表示させる誇張表示部224を有する。当該画面表示部としては、ディスプレイ装置等が挙げられる。また、後述する入力部を兼ねて、タッチパネル式のディスプレイを用いることもできる。

【0042】

第1のパネルデータベース211には、第1のキャラクタが有する複数のパネルからな

る第1のパネル群が記憶される。

【0043】

第2のパネルデータベース212には、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネル群が記憶される。

【0044】

また、図には示されないが、本発明の情報処理装置200は、制御部220に指示を与えるための入力を受付ける入力受付部を備えることができる。この入力受付部が受け付ける入力的手段としては、ボタンやキーボード、マウス等、ユーザが操作する情報処理装置が備える可能性のあるすべてを含むが、上述したように、タッチパネル式の入力手段を用いることもできる。

【0045】

本発明の情報処理装置200は、サーバ装置または携帯電話やスマートフォン等のユーザ端末とすることもできるが、ユーザ端末とサーバ装置とで構成することもできる。

【0046】

図3は、画面表示部に表示されるゲーム表示画面300の一例を模式的に示した図である。図3に示すように、ゲーム表示画面300は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム表示画面であって、このゲーム表示画面300は、1以上のコマ（図3では、コマA～G）で構成される戦闘表示領域310を備える。

【0047】

図3に示すように、上記第1のキャラクタを、ユーザが使用するキャラクタ（PLAYER）とし、第2のキャラクタを、コンピュータが使用するキャラクタ（ENEMY）とすることができる。また、図には示されないが、第1のキャラクタをユーザが使用するキャラクタ（PLAYER）とし、第2のキャラクタを他のユーザが使用するキャラクタ（FRIEND）とすることもできる。

【0048】

上記コマA～Gには、第1のキャラクタが有する、複数のパネルからなる第1のパネル群と、第2のキャラクタが有する、複数のパネルからなる第2のパネル群とから選択されたパネルが配置される。図3に示す例において、コマA、B、D、Fには、第1のパネル群から選択されたパネルが配置され、コマC、E、Gには、第2のパネル群から選択されたパネルが配置されている。

【0049】

誇張表示部224は、コマを所定の順序で実行し、この実行されたコマに配置されたパネルを誇張表示することができる。上記戦闘は、上記コマA～Gを、コマA、B、C、D、E、F、Gの順序で実行することにより進行する。

【0050】

すなわち、本発明の実施形態に従うゲーム表示画面300によれば、第1のキャラクタと第2のキャラクタとの戦闘は、漫画のような形式で進行する。これにより、ユーザは、漫画を読むような感覚でゲームをプレイすることができ、ユーザが受ける視覚的効果は、従来よりも飛躍的に向上するものである。

【0051】

ゲーム表示画面300において、上記戦闘は、上述した誇張表示部224において誇張表示されたパネルのパネル情報に基づいて行われることができる。このとき、パネル情報は、パネルのサイズの情報を含むものとする。

【0052】

また、上記パネルは、各々が任意のサイズを有することができる。図4に示す例では、ゲーム表示画面300は、コマH～Oで構成される戦闘表示領域310を備える。4行×4列のマス目上に区画された戦闘表示領域310上において、コマH、Nに配置されたパネルは、上記マス目4個分のサイズを有する。同様に、コマJ、Oに配置されたパネルは、それぞれ上記マス目2個分のサイズを、コマI、K、L、Mに配置されたパネルは、それぞれ上記マス目1個分のサイズを有する。

【0053】

具体的には、各行が戦闘のターンを示すものとする、コマH, N, Oのような横に長いコマは、コマI, J, K, L, Mのような横に短いコマと比較して、そのターン内での行動の占拠率が高い。したがって、例えば1ターン目には、第1のプレイヤーの行動のみが行われることになる。

【0054】

また、コマJ, Nのような縦に長いコマは、先のターンにおける自分の行動を先手で行う。すなわち、例えば2ターン目および3ターン目にまたがるコマJは、3ターン目に配置されたコマMよりも先に実行されることになる。

【0055】

すなわち、よりサイズが大きく、かつ、よりターン数の早い位置にあるパネルが、バトルを有利に進める。

【0056】

なお、上述した例では戦闘が左上から右下へ進行する例を示したが、右上から左下へと進行してもよい。

【0057】

上述したように、戦闘表示領域310は、戦闘の進行の単位を表すターンで分割されるのが好ましい。

【0058】

また、パネルの形状は、長方形とするのが好ましい。パネルは、従来のカードのような長方形（正方形を含む）の他、円形、三角形や多角形など、様々な形状を採用することができる。

【0059】

さらに、上記パネル情報は、パネルが有する能力の情報を含むのが好ましい。能力の情報とは、例えば、攻撃、防御（回避）、属性、回復、コマを無効化または入れ替えるためのスキル等の情報のことをいう。この能力による効果は、パネルのサイズに対応するものとする。したがって、パネルのサイズが大きいコマH, Nは、その他のコマよりも効果が高くなる。

【0060】

また、上記パネルは、静止画を表示することができる。静止画の例としては、図5に示すように、例えば上述した行動をイラストで表現したものとすることができる。図5(a)は、攻撃の情報を有するパネルの静止画を示したものであり、パンチ攻撃をするキャラクターのイラストが描かれている。同様に、図5(b)は、防御の情報を有するパネルの静止画を示したものであり、敵の攻撃を回避するキャラクターのイラストが描かれている。

【0061】

上記パネルは、これらパネルが誇張表示された際、動画を表示するのが好ましい。動画は、複数枚の静止画を入れ替えて表示するアニメーションである。

【0062】

図6は、図3に示したコマFのパネルを模式的に示した図である。図6に示すように、上記コマは、さらに、文字を表示するための文字表示部10を有するのが好ましい。この文字表示部10は、コマに配置されたパネルの上に重ねて表示されるのが好ましい。

【0063】

また、コマは、上記パネルの他、効果音を表す文字を表示する効果音表示部20および/またはエフェクトを表示するエフェクト表示部30を有するのが好ましく、これらの部分は、コマが誇張表示された際、動画とともに表示されることができる。これらにより、ユーザに与える視覚的効果はより一層向上する。また、上述した効果音表示部20等と連動して、ユーザが操作する情報処理装置を振動させてもよい。

【0064】

また、誇張表示されたパネルは、ゲーム表示画面300の中央部に配置するのが好ましい。すなわち、誇張表示されたパネルをズームインして表示する。これにより、ユーザに

与える視覚的効果はより一層向上する。

【0065】

さらに、コマは、枠部を有するのが好ましい。この枠部において、第1のパネル群から選択されたパネルが配置されたコマの枠部と、第2のパネル群から選択されたパネルが配置されたコマの枠部とは、異なる色で構成されるのが好ましい。これにより、第1のキャラクターのパネルと第2のキャラクターのパネルの区別が視覚的にわかり易くなる。

【0066】

また、図3に示すように、上記戦闘が、戦闘表示領域310内に収まらない場合、最後に実行されるコマの一部に、次のページへと進むためのページめくり部40を設けるのが好ましい。

【0067】

上述したパネルは、コンピュータによって上記コマに自動で配置されるものとするのが好ましい。これにより、ユーザがパネルを配置する手間を省くことができる。戦闘結果は、パネルが配置された段階で、パネル情報に基づいて決定されるのが好ましい。また、戦闘途中のユーザの操作（回復の行動等）によって、次ページで表示されるパネルを変更し、戦闘結果を変更する仕様とすることもできる。

【0068】

さらに、図3および図4に示すように、本発明のゲーム表示画面300は、キャラクターのゲージを表示するゲージ表示部320を備えることができる。このゲージは、キャラクターの体力を示すヒットポイント（以降、HPと記載）や、キャラクターの行動力を示すキャラクターポイント（以降、CPと記載）を表示する。HPは、相手の攻撃の行動を受けることで減少し、自分が回復の行動を行うことで増加する。一方、CPは、サイズの大きなパネルを配置することで減少する。

【0069】

なお、図4では、パネルオブジェクトのサイズがすべてマス目の整数倍で表現できる例を示したが、これに限られるものではない。

【0070】

続いて、上記ゲーム表示画面に表示されるゲームの基本的な流れを説明する。

【0071】

ここで一例として説明されるゲームには、メインサイクルとサブサイクルが存在する。上記メインサイクルにおいて、ユーザは、図7に示すように、提示された複数のキャラクターから一のキャラクターを選択し、クエストを進めながらパネルを収集する。複数のキャラクターには、パワー型、スピード型、スタミナ型、バランス型等の特性を設定することができる。図8は、クエストの一例を示したものであり、ユーザが選択したキャラクターは、複数の敵キャラクターとの戦闘を経た後、ボスキャラクターとの戦闘を行うことになる。パネルは、上記敵キャラクターおよびボスキャラクターとの戦闘の報酬として獲得することができる。また、特定のイベント等で入手することもできる。このように、ユーザは、ゲームを進めることでパネルを獲得していく。

【0072】

続いて、上記サブサイクルにおいて、ユーザは、獲得したパネルを、戦闘用デッキを強化するのに用いたり、キャラクターを育成するのに用いたりすることができる。キャラクターの育成とは、ユーザが選択したキャラクターに、獲得したパネルを合成することという。図9に示すように、パネルは、キャラクターの身体各部位（ボディ、腕、脚、スキル等）を強化するのに用いられる。例えば、体力の情報を有するパネルは、キャラクターのボディを強化するのに用いられ、攻撃の情報を有するパネルは、キャラクターの腕を強化するのに用いられ、防御の情報を有するパネルは、キャラクターの脚を強化するのに用いられ、戦闘中の特殊技効果の情報を有するパネルは、キャラクターのスキルを強化するのに用いられる。また、キャラクターのレベルが上昇すると、さらに多くの他のキャラクターを選択することができるようになったり、より強いパネルを使用することができるようになったりするよう設定することができる。

【0073】

また、図10に示すように、上記戦闘やイベントの報酬には、パネルの他に進化素材があり、この進化素材を用いることにより、選択したキャラクターを、別のコスチュームを着たキャラクターへと進化させることができる。この進化後のキャラクターは、選択した進化前のキャラクターの能力の上限を超える能力を有するものとするることができる。

【0074】

さらに、図11(a)に示すように、戦闘前においても、漫画のような形式でストーリーを進行させることができる。そして、図11(b)に示すような戦闘開始画面が表示された後、上述した戦闘が開始される。

【0075】

このようなゲームの流れにおいて、戦闘が始まると、上述したゲーム表示画面を用いた戦闘が行われる。図12に、本発明に関するゲーム表示画面の他の例を示す。なお、敵キャラクターとユーザが選択したキャラクターとに、属性による相性を設定することもできる。また、1つのゲーム表示画面内において、特定の3枚以上のパネルが配置された場合に、それらのカードの効果以上の効果が発揮されるコンボを発生させるものとすることもできる。

【0076】

上述したところは、代表的な実施形態の例を示したものであって、本発明はこの実施形態に限定されるものではない。

【符号の説明】

【0077】

- 200 情報処理装置
- 210 データ記憶部
- 211 第1のパネルデータベース
- 212 第2のパネルデータベース
- 220 制御部
- 221 パネル選択部
- 222 パネル配置部
- 223 画面表示制御部
- 224 誇張表示部
- 300 ゲーム表示画面
- 310 戦闘表示領域
- 320 ゲージ表示部
- 10 文字表示部
- 20 効果音表示部
- 30 エフェクト表示部
- 40 ページめくり部

【書類名】特許請求の範囲

【請求項 1】

第 1 のキャラクタと第 2 のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、

前記第 1 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 1 のパネルデータベース、および、前記第 2 のキャラクタが有する複数のパネルからなる第 2 のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、

前記第 1 のパネルデータベースおよび前記第 2 のパネルデータベースから、1 以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面の前記コマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、

前記パネル選択機能によって選択されたパネルを前記コマに配置するパネル配置機能と

、前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、

前記パネル配置機能によって配置されたパネルを、前記パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、前記画面表示部上において誇張表示させる誇張表示機能とを
実現させるためのゲームプログラム。

【書類名】 要約書

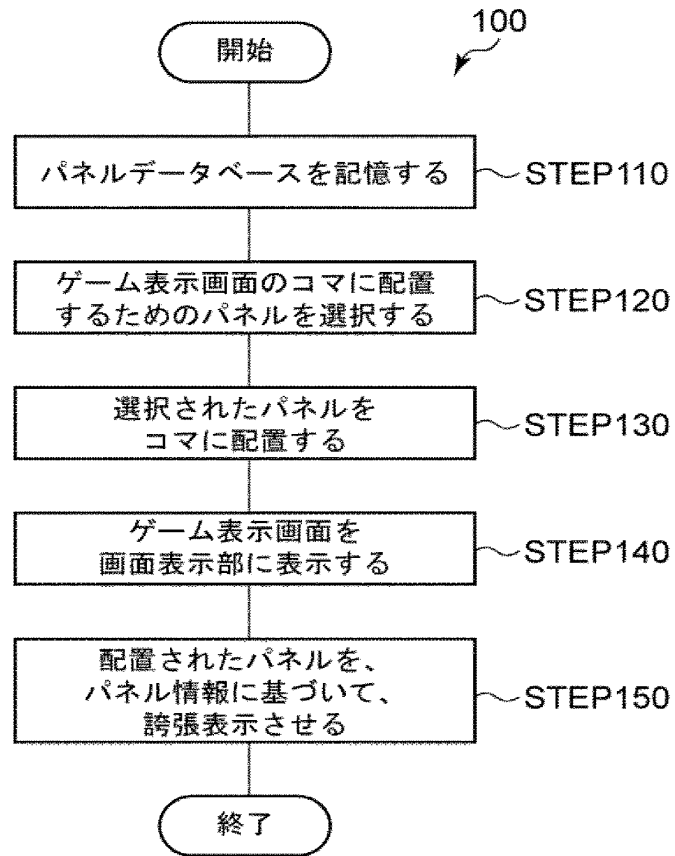
【要約】

【課題】 ユーザに与える視覚的効果が高いゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置を提供する。

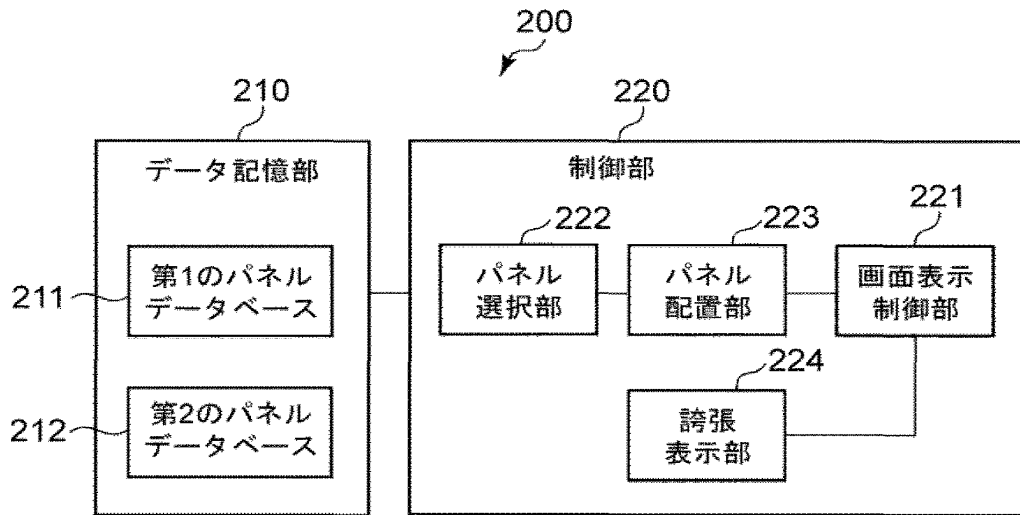
【解決手段】 本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、パネル配置機能によって配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる誇張表示機能とを実現させることを特徴とする。

【選択図】 図3

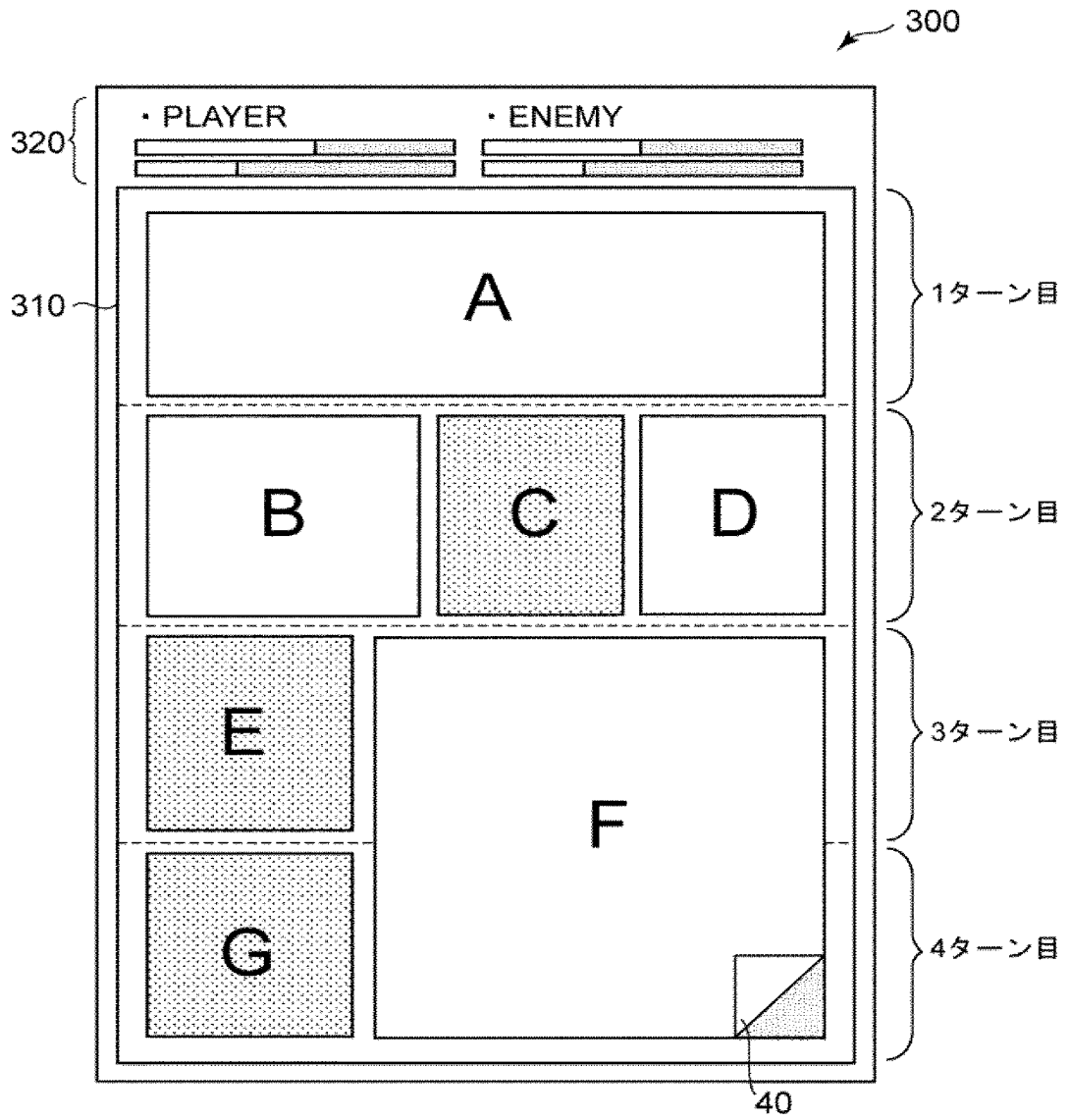
【書類名】 図面
【図 1】



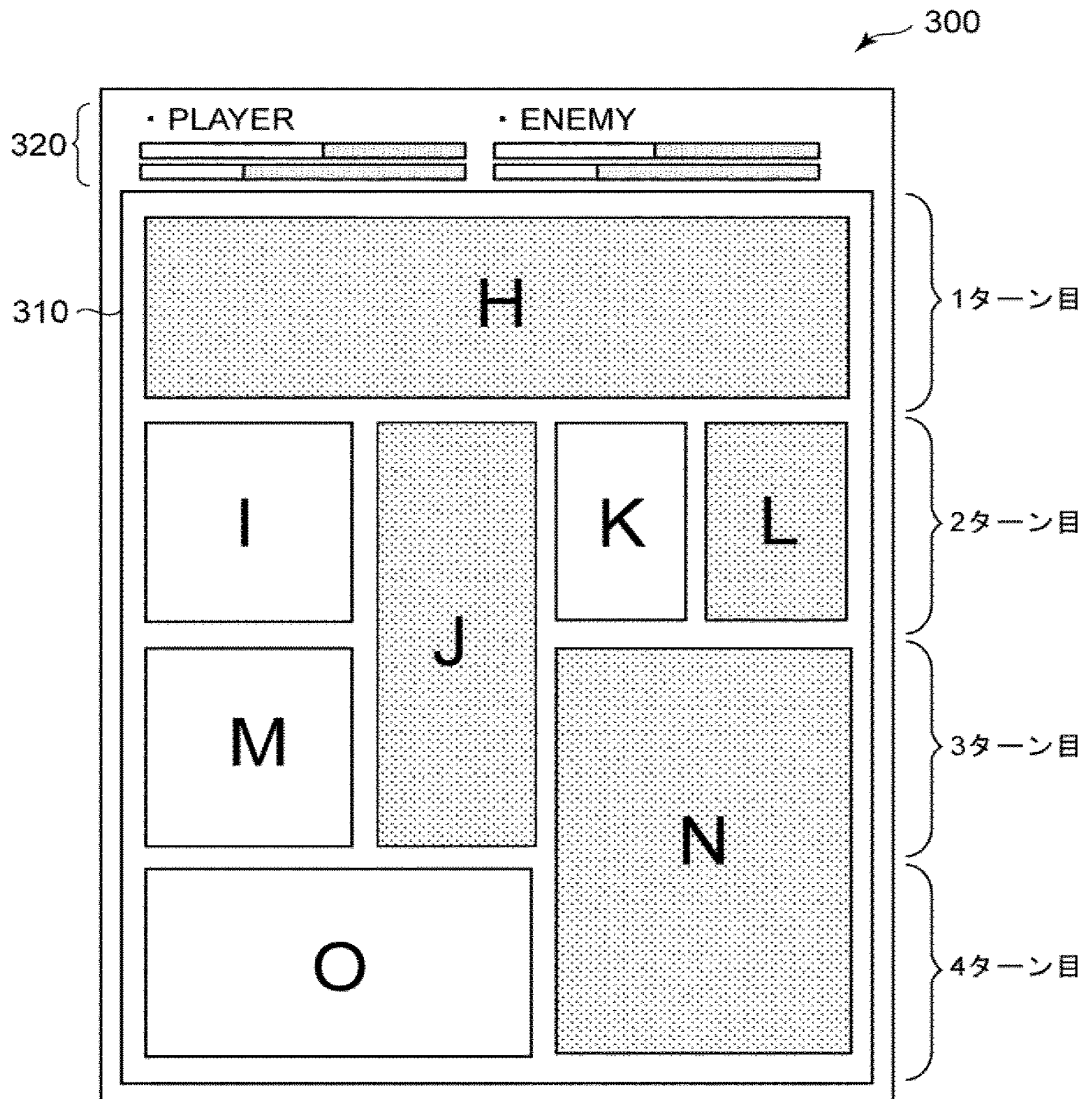
【図2】



【図3】

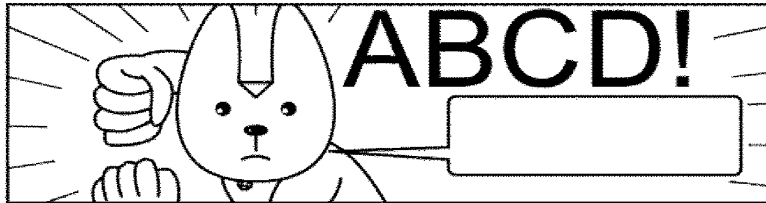


【図4】

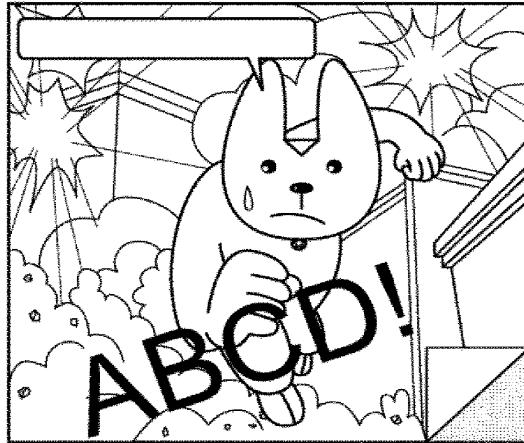


【图 5】

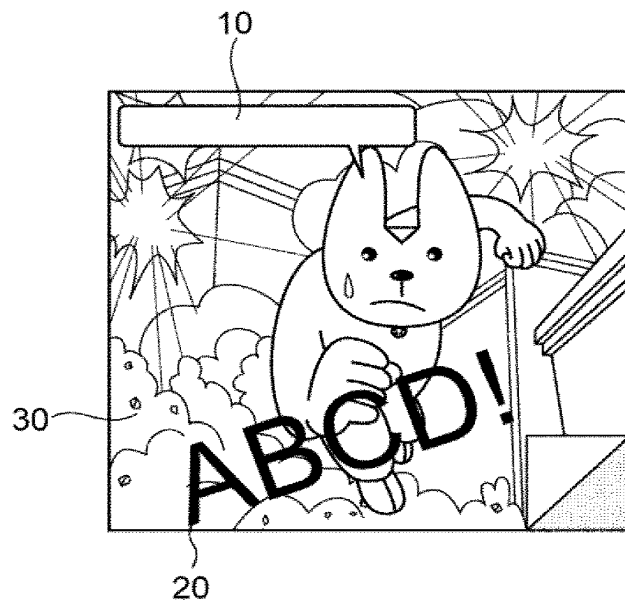
(a)



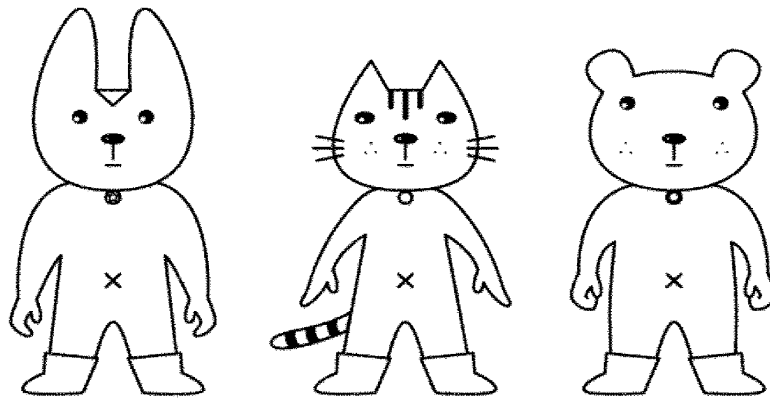
(b)



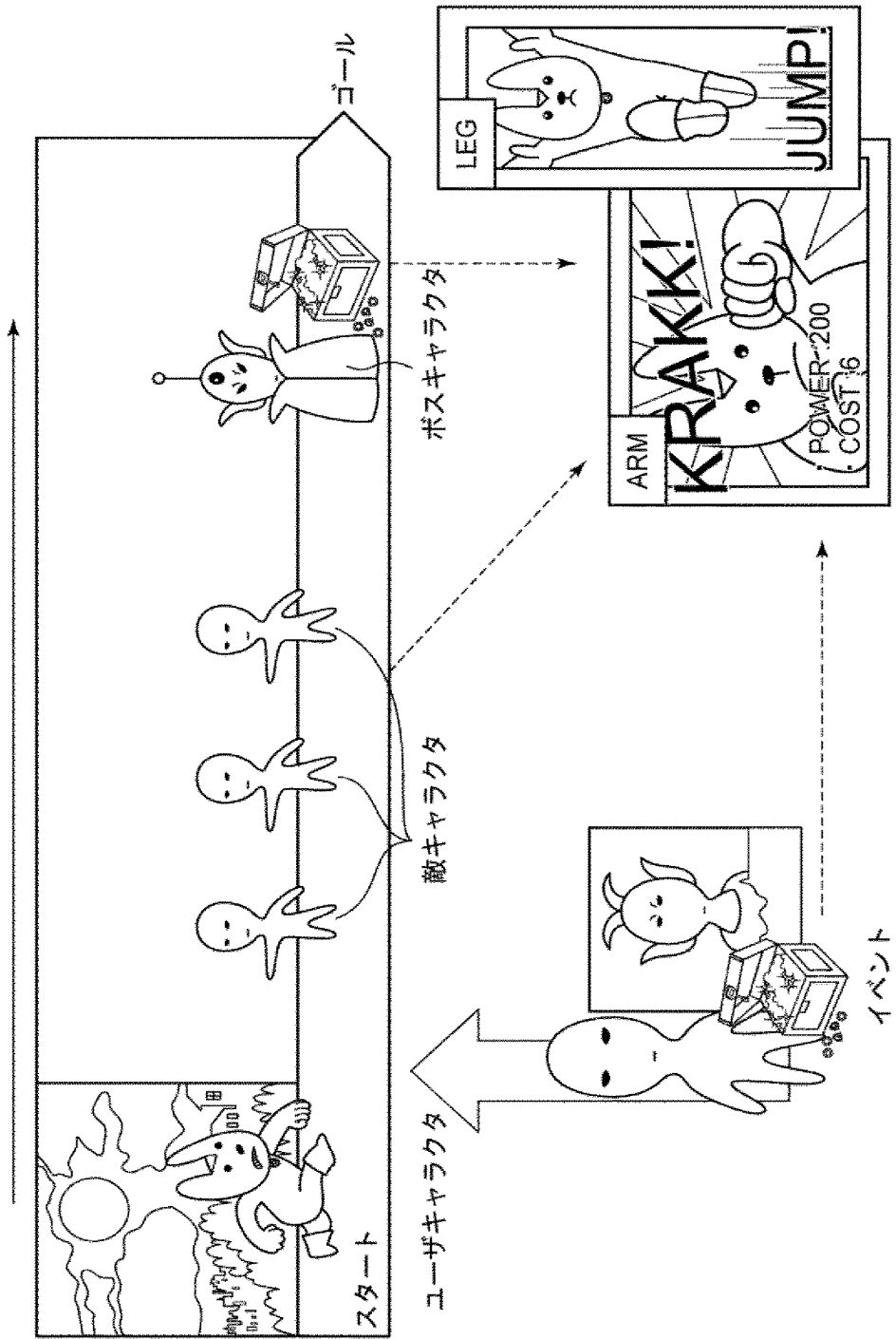
【図6】



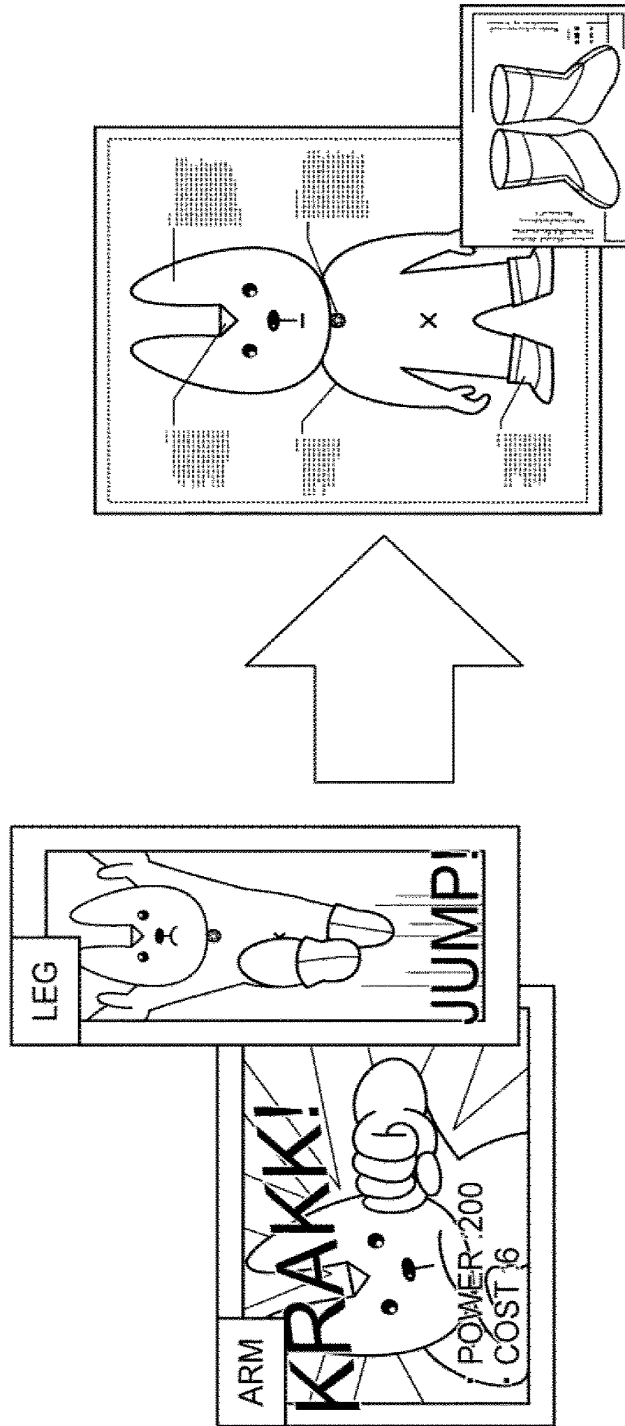
【图 7】



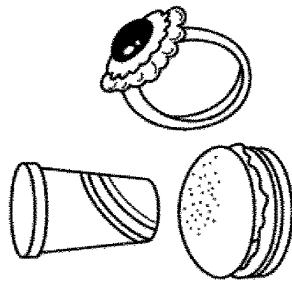
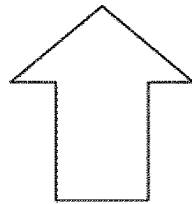
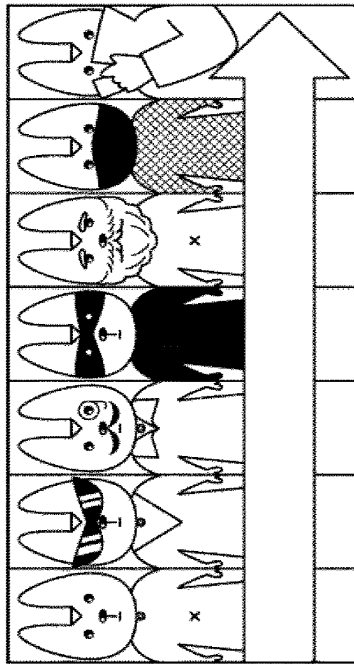
【図8】



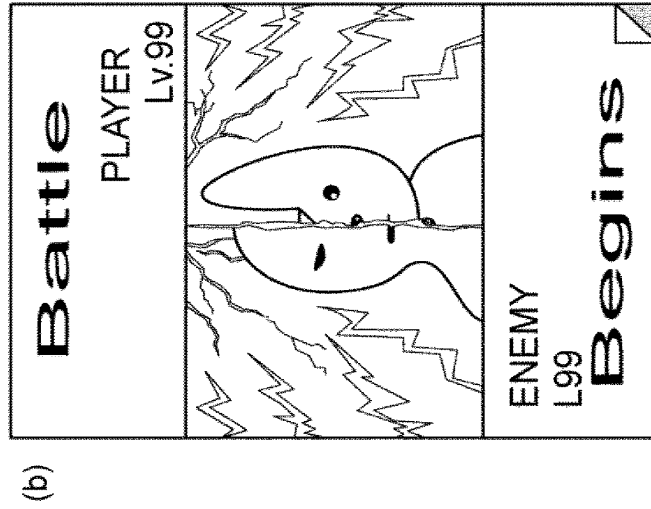
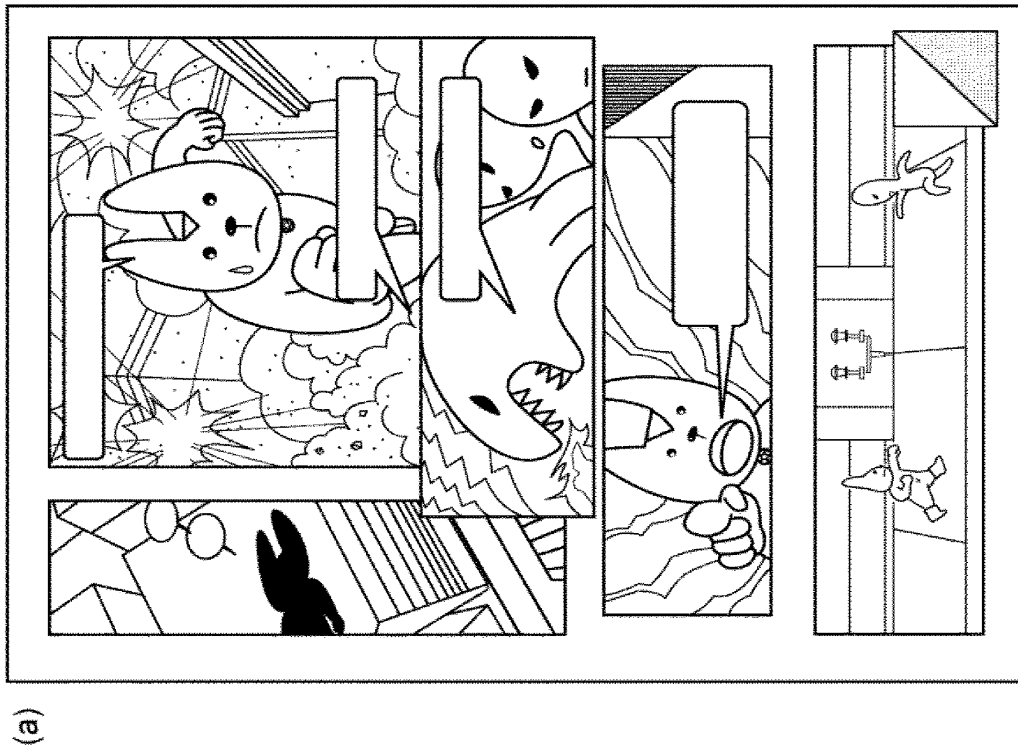
【图9】



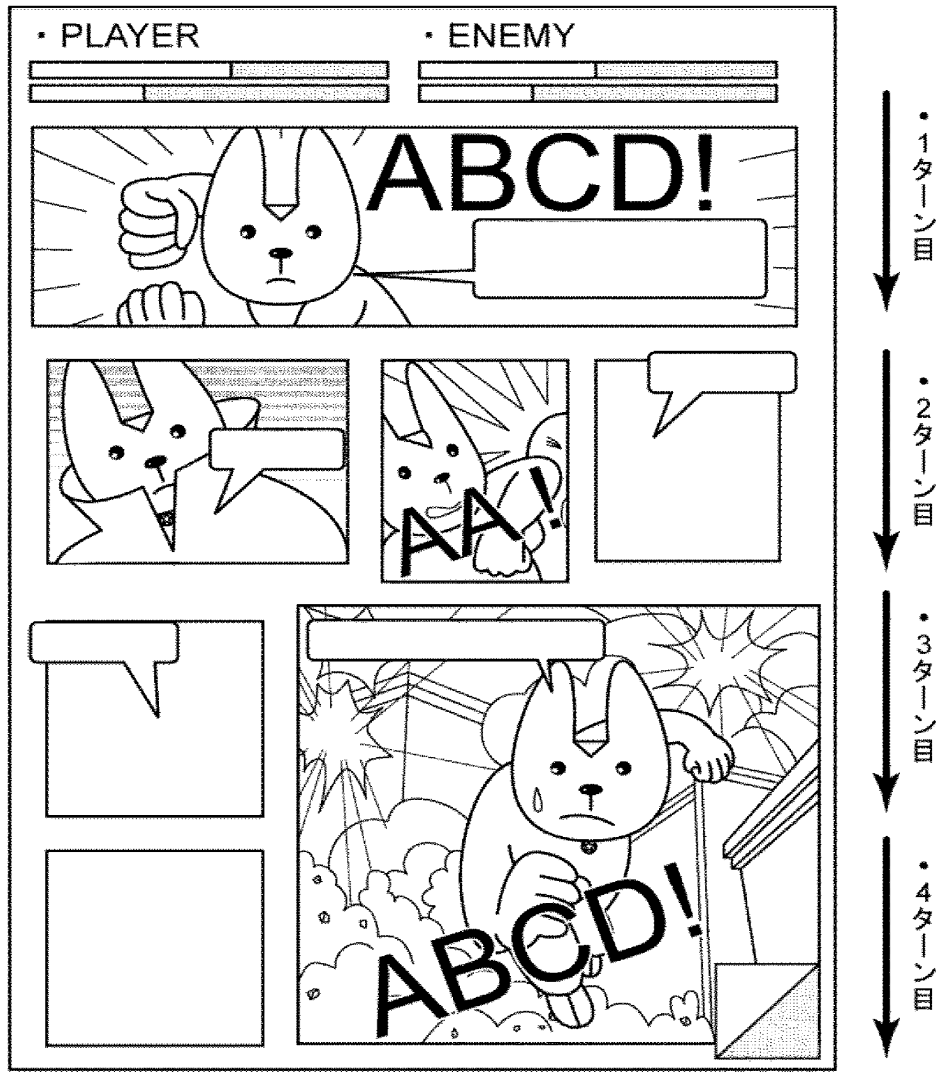
【图 10】



【图 1 1】



【図12】



【書類名】 手続補正書
【整理番号】 PP00089JAA
【提出日】 平成28年 3月29日
【あて先】 特許庁長官殿
【事件の表示】
【出願番号】 特願2014- 42491
【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】 100161322
【弁理士】
【氏名又は名称】 白坂 一
【手続補正1】
【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】

第1のユーザと第2のユーザとが参戦可能なゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、

前記第1のユーザが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、前記第2のユーザが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、

前記第1のパネルデータベースおよび前記第2のパネルデータベースから、1以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の前記区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、

前記パネル選択機能によって選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置機能と

、
前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と
を実現させ、

前記データ記憶機能は、さらに、

前記第1のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、

前記パネル選択機能は、前記第1のユーザに設定されたポイントに応じて前記第1のパネルデータベースからパネルを選択するゲームプログラム。

【請求項2】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、前記パネル配置機能によって前記パネルが配置された区画を、所定の順序で実行する区画実行機能を実現させる請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項3】

前記所定の順序は、前記パネルの配置、形状および/またはサイズに基づいて決定されることを特徴とする請求項2に記載のゲームプログラム。

【請求項4】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、前記パネル配置機能によって前記パネルが配置された区画を、該区画に配置されたパネルの特性を示すパネル情報に基づいて実行する区画実行機能を実現させる請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項5】

前記複数のパネルは、前記ゲームの進行に応じて付与されることを特徴とする請求項1

～4のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項6】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、前記区画実行機能により実行された区画に配置されたパネルを誇張表示する誇張表示機能を実現させることを特徴とする請求項1～5のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項7】

前記パネル情報は、前記パネルのサイズの情報を含むことを特徴とする請求項4に記載のゲームプログラム。

【請求項8】

前記パネル情報は、前記パネルが有する能力の情報を含み、
前記能力の強さは、前記パネルのサイズに対応することを特徴とする請求項4に記載のゲームプログラム。

【請求項9】

前記表示領域は、複数のターンで分割されることを特徴とする請求項1～8のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項10】

前記パネルは、静止画を表示することを特徴とする請求項1～9のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項11】

前記区画は、さらに、文字を表示するための文字表示部を有し、
前記文字表示部は、前記区画に配置されたパネルの上に重ねて表示されることを特徴とする請求項1～10のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項12】

前記区画は、枠部を有し、
前記第1のパネルデータベースから選択されたパネルが配置される区画の枠部と、
前記第2のパネルデータベースから選択されたパネルが配置される区画の枠部とは、異なる色で構成されることを特徴とする請求項1～11のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項13】

第1のユーザと第2のユーザとが参戦可能なゲームのゲーム処理方法であって、コンピュータが、
前記第1のユーザが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、
前記第2のユーザが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、
前記第1のパネルデータベースおよび前記第2のパネルデータベースから、1以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の前記区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、
前記パネル選択ステップにおいて選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置ステップと、
前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップと、
を実行し、
前記データ記憶ステップでは、さらに、
前記第1のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、
前記パネル選択ステップでは、前記第1のユーザに設定されたポイントに応じて前記第1のパネルデータベースからパネルを選択するゲーム処理方法。

【請求項14】

第1のユーザと第2のユーザとが参戦可能なゲームを制御する情報処理装置であって、
前記第1のユーザが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、
前記第2のユーザが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデ

ータ記憶部と、

1以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部、

前記第1のパネルデータベースおよび前記第2のパネルデータベースから、前記表示領域の区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択部、

前記パネル選択部において選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置部を有する制御部と

を備え、

前記データ記憶部は、さらに、

前記第1のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、

前記パネル選択部は、前記第1のユーザに設定されたポイントに応じて前記第1のパネルデータベースからパネルを選択する情報処理装置。

【手続補正2】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 全文

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置に関し、複数のキャラクタ同士が戦闘を行うゲームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、スマートフォンやタブレット等の電子デバイスの普及に伴い、これら電子デバイスでプレイするためのゲームが盛んに開発されている。

【0003】

このようなゲームの一例として、ユーザがゲーム内で収集したカードを用いて、他のユーザまたはコンピュータと対戦を行うカードゲームが挙げられる。

【0004】

特許文献1には、上記カードゲームに関する技術が開示されている。この技術によれば、ユーザは、自分が所有する複数のカードの中から対戦に用いるカードを選択してデッキを構成し、このデッキを用いて対戦相手とジャンケン等の対戦を行う。

【0005】

このようなカードゲームのシステムは、現在でも多くのユーザに親しまれているものではあるが、一方で、平面的なカードを用いることで生じる戦闘シーンの平凡さについては、改善を求める声も少なくなかった。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】 特開2007-252696号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本発明の目的は、上記課題を解決し、ユーザに高い視覚的効果を与えることができるゲ

ームのゲームプログラム、ゲーム処理方法およびこのゲームを制御する情報処理装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明のゲームプログラムは、第1のユーザと第2のユーザとが参戦可能なゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のユーザが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のユーザが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルを区画に配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能とを実現させ、データ記憶機能は、さらに、第1のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、パネル選択機能は、第1のユーザに設定されたポイントに応じて第1のパネルデータベースからパネルを選択することを特徴とする。

【0009】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、パネル配置機能によってパネルが配置された区画を、所定の順序で実行する区画実行機能を実現させることができる。

【0010】

上記所定の順序は、パネルの配置、形状および/またはサイズに基づいて決定されることができる。

【0011】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、パネル配置機能によって前記パネルが配置された区画を、該区画に配置されたパネルの特性を示すパネル情報に基づいて実行する区画実行機能を実現させることができる。

【0012】

上記複数のパネルは、ゲームの進行に応じて付与されることができる。

【0013】

上記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、区画実行機能により実行された区画に配置されたパネルを誇張表示する誇張表示機能を実現させることができる。

【0014】

上記パネル情報は、パネルのサイズの情報を含むことができる。

【0015】

上記パネル情報は、パネルが有する能力の情報を含み、能力の強さは、パネルのサイズに対応することができる。

【0016】

上記表示領域は、複数のターンで分割されることができる。

上記パネルは、静止画を表示することができる。

上記区画は、さらに、文字を表示するための文字表示部を有し、文字表示部は、区画に配置されたパネルの上に重ねて表示されることができる。

【0017】

上記区画は、枠部を有し、第1のパネルデータベースから選択されたパネルが配置される区画の枠部と、第2のパネルデータベースから選択されたパネルが配置される区画の枠部とは、異なる色で構成されることができる。

【0018】

本発明のゲーム処理方法は、第1のユーザと第2のユーザとが参戦可能なゲームのゲーム処理方法であって、コンピュータが、第1のユーザが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のユーザが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面

の区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、パネル選択ステップにおいて選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置ステップと、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップとを実行し、データ記憶ステップでは、さらに、第1のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、パネル選択ステップでは、第1のユーザに設定されたポイントに応じて第1のパネルデータベースからパネルを選択することを特徴とする。

【0019】

本発明の情報処理装置は、第1のユーザと第2のユーザとが参戦可能なゲームを制御する情報処理装置であって、第1のユーザが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、前記第2のユーザが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶部と、1以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部、第1のパネルデータベースおよび前記第2のパネルデータベースから、前記表示領域の区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択部、パネル選択部において選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置部を有する制御部とを備え、データ記憶部は、さらに、第1のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、パネル選択部は、前記第1のユーザに設定されたポイントに応じて前記第1のパネルデータベースからパネルを選択することを特徴とする。

【発明の効果】

【0020】

本発明のゲームプログラム、ゲーム処理方法および情報処理装置によれば、ユーザに高い視覚的効果を有するゲームを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】 本発明の実施形態に従うゲームプログラムの一例を示すフローチャート

【図2】 本発明の実施形態に従う情報処理装置の一例を示すブロック図

【図3】 本発明の実施形態に従うゲーム表示画面の一例を示す模式図

【図4】 本発明の実施形態に従うゲーム表示画面の一例を示す模式図

【図5】 本発明の実施形態に従うパネルの一例を示す模式図

【図6】 本発明の実施形態に従うパネルの一例を示す模式図

【図7】 本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【図8】 本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【図9】 本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【図10】 本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【図11】 本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【図12】 本発明に関するゲームの一例を説明するための模式図

【発明を実施するための形態】

【0022】

本発明のゲームプログラムの実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0023】

本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、データ記憶機能と、パネル選択機能と、パネル配置機能と、画面表示制御機能と、誇張表示機能とを実現させることを特徴とする。

【0024】

図1は、本発明のゲームプログラム100の一例を示すフローチャートである。

データ記憶機能では、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶する（STEP110）。この機能は、後述するデータ記憶部で実現されることができる。

【0025】

パネル選択機能では、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面の上記コマに配置するためのパネルを選択する（STEP120）。この機能は、後述するパネル選択部で実現されることができる。

【0026】

パネル配置機能では、パネル選択機能により選択されたパネルを上記コマに配置する（STEP130）。この機能は、後述するパネル配置部で実現されることができる。

【0027】

画面表示制御機能では、上記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する（STEP140）。画面表示部とは、後述する情報処理装置の画面表示制御部から出力される信号を受け取るものであって、ユーザ端末が備えるディスプレイ装置等とすることができる。また、後述する入力部を兼ねて、タッチパネル式のディスプレイを用いることもできる。この機能は、後述する画面表示制御部で実現されることができる。

【0028】

誇張表示機能では、パネル配置機能によって配置されたパネルを、上記パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる（STEP150）。ここで、「誇張表示する」とは、コマに配置されたパネルの中で、特定のパネルを他のパネルよりも目を惹くように表示することをいう。誇張表示の例としては、例えば、動画を表示させたり、パネルを囲むよう枠を表示させたりすることができる。この機能は、後述する誇張表示部で実現されることができる。

【0029】

本発明のゲームプログラムは、サーバ装置またはユーザ端末において実行され、上述したゲームの各処理が行われることができる。また、本発明のゲームプログラムは、コンピュータが読み取り可能な記録媒体に記録されて提供することができる。記録媒体としては、CD-ROM、DVD等、コンピュータが読み取り可能なものであれば特に限定されるものではない。

【0030】

次に、本発明のゲーム処理方法の実施形態について説明する。

【0031】

本発明のゲーム処理方法は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム処理方法であって、データ記憶ステップと、パネル選択ステップと、パネル配置ステップと、画面表示制御ステップと、誇張表示ステップと備えることを特徴とする。

【0032】

データ記憶ステップでは、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶する。このステップは、後述するデータ記憶部で処理されることができる。

【0033】

パネル選択ステップでは、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択する。このステップは、後述するパネル選択部で処理されることができる。

【0034】

パネル配置ステップでは、パネル選択ステップにおいて選択されたパネルをコマに配置する。このステップは、後述するパネル配置部で処理されることができる。

【0035】

画面表示制御ステップでは、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する。このステップは、後述する画面表示制御部で処理されることができる。

【0036】

誇張表示ステップでは、パネル配置ステップにおいて配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部上において誇張表示させる。このステップは、後述する誇張表示部で処理されることができる。

【0037】

続いて、本発明の情報処理装置の実施形態について、図面を参照しながら説明する。

【0038】

図2は、本発明の実施形態に従う情報処理装置の一例を模式的に示したブロック図である。

【0039】

本発明の情報処理装置200は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームを制御する情報処理装置であって、データ記憶部210と、制御部220とを備える。

【0040】

データ記憶部210は、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース211、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベース212を記憶する。

【0041】

制御部220は、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部221、第1のパネルデータベース211および第2のパネルデータベース212から、戦闘表示領域のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択部222、パネル選択部222において選択されたパネルをコマに配置するパネル配置部223、および、パネル配置部223において配置されたパネルを、パネルの特性を示すパネル情報に基づいて、画面表示部において誇張表示させる誇張表示部224を有する。当該画面表示部としては、ディスプレイ装置等が挙げられる。また、後述する入力部を兼ねて、タッチパネル式のディスプレイを用いることもできる。

【0042】

第1のパネルデータベース211には、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネル群が記憶される。

【0043】

第2のパネルデータベース212には、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネル群が記憶される。

【0044】

また、図には示されないが、本発明の情報処理装置200は、制御部220に指示を与えるための入力を受付ける入力受付部を備えることができる。この入力受付部が受け付ける入力の手段としては、ボタンやキーボード、マウス等、ユーザが操作する情報処理装置が備える可能性のあるすべてを含むが、上述したように、タッチパネル式の入力手段を用いることもできる。

【0045】

本発明の情報処理装置200は、サーバ装置または携帯電話やスマートフォン等のユーザ端末とすることもできるが、ユーザ端末とサーバ装置とで構成することもできる。

【0046】

図3は、画面表示部に表示されるゲーム表示画面300の一例を模式的に示した図である。図3に示すように、ゲーム表示画面300は、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲーム表示画面であって、このゲーム表示画面300は、1以上のコマ(図3では、コマA~G)で構成される戦闘表示領域310を備える。

【0047】

図3に示すように、上記第1のキャラクタを、ユーザが使用するキャラクタ(PLAYER)とし、第2のキャラクタを、コンピュータが使用するキャラクタ(ENEMY)とすることができる。また、図には示されないが、第1のキャラクタをユーザが使用するキ

キャラクタ (PLAYER) とし、第2のキャラクタを他のユーザが使用するキャラクタ (FRIEND) とすることもできる。

【0048】

上記コマA～Gには、第1のキャラクタが有する、複数のパネルからなる第1のパネル群と、第2のキャラクタが有する、複数のパネルからなる第2のパネル群とから選択されたパネルが配置される。図3に示す例において、コマA, B, D, Fには、第1のパネル群から選択されたパネルが配置され、コマC, E, Gには、第2のパネル群から選択されたパネルが配置されている。

【0049】

誇張表示部224は、コマを所定の順序で実行し、この実行されたコマに配置されたパネルを誇張表示することができる。上記戦闘は、上記コマA～Gを、コマA, B, C, D, E, F, Gの順序で実行することにより進行する。

【0050】

すなわち、本発明の実施形態に従うゲーム表示画面300によれば、第1のキャラクタと第2のキャラクタとの戦闘は、漫画のような形式で進行する。これにより、ユーザは、漫画を読むような感覚でゲームをプレイすることができ、ユーザが受ける視覚的効果は、従来よりも飛躍的に向上するものである。

【0051】

ゲーム表示画面300において、上記戦闘は、上述した誇張表示部224において誇張表示されたパネルのパネル情報に基づいて行われることができる。このとき、パネル情報は、パネルのサイズの情報を含むものとする。

【0052】

また、上記パネルは、各々が任意のサイズを有することができる。図4に示す例では、ゲーム表示画面300は、コマH～Oで構成される戦闘表示領域310を備える。4行×4列のマス目上に区画された戦闘表示領域310上において、コマH, Nに配置されたパネルは、上記マス目4個分のサイズを有する。同様に、コマJ, Oに配置されたパネルは、それぞれ上記マス目2個分のサイズを、コマI, K, L, Mに配置されたパネルは、それぞれ上記マス目1個分のサイズを有する。

【0053】

具体的には、各行が戦闘のターンを示すものとする、コマH, N, Oのような横に長いコマは、コマI, J, K, L, Mのような横に短いコマと比較して、そのターン内での行動の占拠率が高い。したがって、例えば1ターン目には、第1のプレイヤーの行動のみが行われることになる。

【0054】

また、コマJ, Nのような縦に長いコマは、先のターンにおける自分の行動を先手で行う。すなわち、例えば2ターン目および3ターン目にまたがるコマJは、3ターン目に配置されたコマMよりも先に実行されることになる。

【0055】

すなわち、よりサイズが大きく、かつ、よりターン数の早い位置にあるパネルが、バトルを有利に進める。

【0056】

なお、上述した例では戦闘が左上から右下へ進行する例を示したが、右上から左下へと進行してもよい。

【0057】

上述したように、戦闘表示領域310は、戦闘の進行の単位を表すターンで分割されるのが好ましい。

【0058】

また、パネルの形状は、長方形とするのが好ましい。パネルは、従来のカードのような長方形 (正方形を含む) の他、円形、三角形や多角形など、様々な形状を採用することができる。

【0059】

さらに、上記パネル情報は、パネルが有する能力の情報を含むのが好ましい。能力の情報とは、例えば、攻撃、防御（回避）、属性、回復、コマを無効化または入れ替えるためのスキル等の情報のことをいう。この能力による効果は、パネルのサイズに対応するものとする。したがって、パネルのサイズが大きいコマH、Nは、その他のコマよりも効果が高くなる。

【0060】

また、上記パネルは、静止画を表示することができる。静止画の例としては、図5に示すように、例えば上述した行動をイラストで表現したものとすることができる。図5（a）は、攻撃の情報を有するパネルの静止画を示したものであり、パンチ攻撃をするキャラクターのイラストが描かれている。同様に、図5（b）は、防御の情報を有するパネルの静止画を示したものであり、敵の攻撃を回避するキャラクターのイラストが描かれている。

【0061】

上記パネルは、これらパネルが誇張表示された際、動画を表示するのが好ましい。動画は、複数枚の静止画を入れ替えて表示するアニメーションである。

【0062】

図6は、図3に示したコマFのパネルを模式的に示した図である。図6に示すように、上記コマは、さらに、文字を表示するための文字表示部10を有するのが好ましい。この文字表示部10は、コマに配置されたパネルの上に重ねて表示されるのが好ましい。

【0063】

また、コマは、上記パネルの他、効果音を表す文字を表示する効果音表示部20および/またはエフェクトを表示するエフェクト表示部30を有するのが好ましく、これらの部分は、コマが誇張表示された際、動画とともに表示されることができる。これらにより、ユーザに与える視覚的效果はより一層向上する。また、上述した効果音表示部20等と連動して、ユーザが操作する情報処理装置を振動させてもよい。

【0064】

また、誇張表示されたパネルは、ゲーム表示画面300の中央部に配置するのが好ましい。すなわち、誇張表示されたパネルをズームインして表示する。これにより、ユーザに与える視覚的效果はより一層向上する。

【0065】

さらに、コマは、枠部を有するのが好ましい。この枠部において、第1のパネル群から選択されたパネルが配置されたコマの枠部と、第2のパネル群から選択されたパネルが配置されたコマの枠部とは、異なる色で構成されるのが好ましい。これにより、第1のキャラクターのパネルと第2のキャラクターのパネルの区別が視覚的にわかり易くなる。

【0066】

また、図3に示すように、上記戦闘が、戦闘表示領域310内に収まらない場合、最後に実行されるコマの一部に、次のページへと進むためのページめくり部40を設けるのが好ましい。

【0067】

上述したパネルは、コンピュータによって上記コマに自動で配置されるものとするのが好ましい。これにより、ユーザがパネルを配置する手間を省くことができる。戦闘結果は、パネルが配置された段階で、パネル情報に基づいて決定されるのが好ましい。また、戦闘途中のユーザの操作（回復の行動等）によって、次ページで表示されるパネルを変更し、戦闘結果を変更する仕様とすることもできる。

【0068】

さらに、図3および図4に示すように、本発明のゲーム表示画面300は、キャラクターのゲージを表示するゲージ表示部320を備えることができる。このゲージは、キャラクターの体力を示すヒットポイント（以降、HPと記載）や、キャラクターの行動力を示すキャラクターポイント（以降、CPと記載）を表示する。HPは、相手の攻撃の行動を受けることで減少し、自分が回復の行動を行うことで増加する。一方、CPは、サイズの大きなパ

ネルを配置することで減少する。

【0069】

なお、図4では、パネルオブジェクトのサイズがすべてマス目の整数倍で表現できる例を示したが、これに限られるものではない。

【0070】

続いて、上記ゲーム表示画面に表示されるゲームの基本的な流れを説明する。

【0071】

ここで一例として説明されるゲームには、メインサイクルとサブサイクルが存在する。上記メインサイクルにおいて、ユーザは、図7に示すように、提示された複数のキャラクタから一のキャラクタを選択し、クエストを進めながらパネルを収集する。複数のキャラクタには、パワー型、スピード型、スタミナ型、バランス型等の特性を設定することができる。図8は、クエストの一例を示したものであり、ユーザが選択したキャラクタは、複数の敵キャラクタとの戦闘を経た後、ボスキャラクタとの戦闘を行うことになる。パネルは、上記敵キャラクタおよびボスキャラクタとの戦闘の報酬として獲得することができる。また、特定のイベント等で入手することもできる。このように、ユーザは、ゲームを進めることでパネルを獲得していく。

【0072】

続いて、上記サブサイクルにおいて、ユーザは、獲得したパネルを、戦闘用デッキを強化するのに用いたり、キャラクタを育成するのに用いたりすることができる。キャラクタの育成とは、ユーザが選択したキャラクタに、獲得したパネルを合成することという。図9に示すように、パネルは、キャラクタの身体の各部位（ボディ、腕、脚、スキル等）を強化するのに用いられる。例えば、体力の情報を有するパネルは、キャラクタのボディを強化するのに用いられ、攻撃の情報を有するパネルは、キャラクタの腕を強化するのに用いられ、防御の情報を有するパネルは、キャラクタの脚を強化するのに用いられ、戦闘中の特殊技効果の情報を有するパネルは、キャラクタのスキルを強化するのに用いられる。また、キャラクタのレベルが上昇すると、さらに多くの他のキャラクタを選択することができるようになったり、より強いパネルを使用することができるようになったりするよう設定することができる。

【0073】

また、図10に示すように、上記戦闘やイベントの報酬には、パネルの他に進化素材があり、この進化素材を用いることにより、選択したキャラクタを、別のコスチュームを着たキャラクタへと進化させることができる。この進化後のキャラクタは、選択した進化前のキャラクタの能力の上限を超える能力を有するものとすることができる。

【0074】

さらに、図11(a)に示すように、戦闘前においても、漫画のような形式でストーリーを進行させることができる。そして、図11(b)に示すような戦闘開始画面が表示された後、上述した戦闘が開始される。

【0075】

このようなゲームの流れにおいて、戦闘が始まると、上述したゲーム表示画面を用いた戦闘が行われる。図12に、本発明に関するゲーム表示画面の他の例を示す。なお、敵キャラクタとユーザが選択したキャラクタとに、属性による相性を設定することもできる。また、1つのゲーム表示画面内において、特定の3枚以上のパネルが配置された場合に、それらのカードの効果以上の効果が発揮されるコンボを発生させるものとすることもできる。

【0076】

上述したところは、代表的な実施形態の例を示したものであって、本発明はこの実施形態に限定されるものではない。

【符号の説明】

【0077】

200 情報処理装置

- 2 1 0 データ記憶部
- 2 1 1 第1のパネルデータベース
- 2 1 2 第2のパネルデータベース
- 2 2 0 制御部
- 2 2 1 パネル選択部
- 2 2 2 パネル配置部
- 2 2 3 画面表示制御部
- 2 2 4 誇張表示部
- 3 0 0 ゲーム表示画面
- 3 1 0 戦闘表示領域
- 3 2 0 ゲージ表示部
 - 1 0 文字表示部
 - 2 0 効果音表示部
 - 3 0 エフェクト表示部
 - 4 0 ページめくり部

-

【書類名】 手続補正書
【整理番号】 PP00089JAA
【提出日】 平成28年 8月10日
【あて先】 特許庁長官 殿
【事件の表示】
【出願番号】 特願2014- 42491
【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】 100161322
【弁理士】
【氏名又は名称】 白坂 一
【発送番号】 305325
【補正により増加する請求項の数】 1
【手続補正1】
【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】

第1のユーザと第2のユーザとが参戦可能なゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、

前記第1のユーザが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、前記第2のユーザが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、

前記第1のパネルデータベースおよび前記第2のパネルデータベースから、1以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の前記区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、

前記パネル選択機能によって選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置機能と

、
前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と
を実現させ、

前記データ記憶機能は、さらに、

前記第1のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、

前記パネル選択機能は、前記第1のユーザに設定されたポイントに応じて前記第1のパネルデータベースからパネルを選択し、

前記区画は、前記第1のパネルデータベースから選択されるパネルが配置可能な区画と、前記第2のパネルデータベースから選択されるパネルが配置可能な区画とで構成され、

前記パネル配置機能は、前記選択機能により選択されたパネルが、対象の区画に配置可能な場合に、当該区画に前記パネルを配置するゲームプログラム。

【請求項2】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、前記パネル配置機能によって前記パネルが配置された区画を、所定の順序で実行する区画実行機能を実現させる請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項3】

前記所定の順序は、前記パネルの配置、形状および／またはサイズに基づいて決定されることを特徴とする請求項2に記載のゲームプログラム。

【請求項4】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、前記パネル配置機能によって前記パネルが配置された区画を、該区画に配置されたパネルの特性を示すパネル情報に基づいて実行する区画実行機能を実現させる請求項1に記載のゲームプログラム。

【請求項5】

前記複数のパネルは、前記ゲームの進行に応じて付与されることを特徴とする請求項1～4のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項6】

前記ゲームプログラムは、さらに、コンピュータに、前記区画実行機能により実行された区画に配置されたパネルを誇張表示する誇張表示機能を実現させることを特徴とする請求項2または4に記載のゲームプログラム。

【請求項7】

前記パネル情報は、前記パネルのサイズの情報を含むことを特徴とする請求項4に記載のゲームプログラム。

【請求項8】

前記パネル情報は、前記パネルが有する能力の情報を含み、
前記能力の強さは、前記パネルのサイズに対応することを特徴とする請求項4に記載のゲームプログラム。

【請求項9】

前記表示領域は、複数のターンで分割されることを特徴とする請求項1～8のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項10】

前記パネルは、静止画を表示することを特徴とする請求項1～9のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項11】

前記区画は、さらに、文字を表示するための文字表示部を有し、
前記文字表示部は、前記区画に配置されたパネルの上に重ねて表示されることを特徴とする請求項1～10のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項12】

前記区画は、枠部を有し、
前記第1のパネルデータベースから選択されたパネルが配置される区画の枠部と、
前記第2のパネルデータベースから選択されたパネルが配置される区画の枠部とは、異なる色で構成されることを特徴とする請求項1～11のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項13】

前記区画の構成は、前記ゲームの進行に応じて変更されることを特徴とする請求項1～12のいずれか一項に記載のゲームプログラム。

【請求項14】

第1のユーザと第2のユーザとが参戦可能なゲームのゲーム処理方法であって、コンピュータが、

前記第1のユーザが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、
前記第2のユーザが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶ステップと、

前記第1のパネルデータベースおよび前記第2のパネルデータベースから、1以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面の前記区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択ステップと、

前記パネル選択ステップにおいて選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置ステップと、

前記ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御ステップと、
を実行し、

前記データ記憶ステップでは、さらに、
前記第1のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、

前記パネル選択ステップでは、前記第1のユーザに設定されたポイントに応じて前記第1のパネルデータベースからパネルを選択し、

前記区画は、前記第1のパネルデータベースから選択されるパネルが配置可能な区画と、前記第2のパネルデータベースから選択されるパネルが配置可能な区画とで構成され、前記パネル配置ステップにおいては、前記選択ステップにおいて選択されたパネルが、対象の区画に配置可能な場合に、当該区画に前記パネルを配置するゲーム処理方法。

【請求項15】

第1のユーザと第2のユーザとが参戦可能なゲームを制御する情報処理装置であって、
前記第1のユーザが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、
前記第2のユーザが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶部と、

1以上の区画で構成される表示領域を備えるゲーム表示画面を画面表示部に表示する画面表示制御部、

前記第1のパネルデータベースおよび前記第2のパネルデータベースから、前記表示領域の区画に配置するためのパネルを選択するパネル選択部、

前記パネル選択部において選択されたパネルを前記区画に配置するパネル配置部を有する制御部と
を備え、

前記データ記憶部は、さらに、

前記第1のユーザに設定されたポイントであって、パネルを配置することで減少するポイントを記憶し、

前記パネル選択部は、前記第1のユーザに設定されたポイントに応じて前記第1のパネルデータベースからパネルを選択し、

前記区画は、前記第1のパネルデータベースから選択されるパネルが配置可能な区画と、前記第2のパネルデータベースから選択されるパネルが配置可能な区画とで構成され、

前記パネル配置部は、前記選択部により選択されたパネルが、対象の区画に配置可能な場合に、当該区画に前記パネルを配置する情報処理装置。

【手数料の表示】

【振替番号】 00035150

【納付金額】 4,000円

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 APPLICATION FEE DETERMINATION RECORD

Substitute for Form PTO-875

Application or Docket Number

15/253,964

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))	15	minus 20 = *			OR	x 80 =	0.00
INDEPENDENT CLAIMS (37 CFR 1.16(h))	3	minus 3 = *				x 420 =	0.00
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	1600

APPLICATION AS AMENDED - PART II

AMENDMENT A	(Column 1)	(Column 2)	(Column 3)	SMALL ENTITY		OR	OTHER THAN SMALL ENTITY	
	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	
AMENDMENT B	(Column 1)	(Column 2)	(Column 3)	SMALL ENTITY		OR	OTHER THAN SMALL ENTITY	
	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: 15/253,964, 09/01/2016, 3711, 1600, SHP-15-1055CON, 15, 3

CONFIRMATION NO. 2313
FILING RECEIPT

35811
IP GROUP OF DLA PIPER LLP (US)
ONE LIBERTY PLACE
1650 MARKET ST, SUITE 4900
PHILADELPHIA, PA 19103



Date Mailed: 09/15/2016

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)

Hirohiko Atobe, Tokyo, JAPAN;

Applicant(s)

GREE, Inc., Tokyo, JAPAN;

Power of Attorney:

Thomas Christenbury--31750 Michael Burns--57593
Paul Taufer--35703 Lisa Lint--60856
Darius Gambino--41472 Priya Narahari--71526
Richard Cruz--52783
William Bartow--54981

Domestic Priority data as claimed by applicant

This application is a CON of 14/291,358 05/30/2014 PAT 9457273

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 2013-116039 05/31/2013
JAPAN 2013-268385 12/26/2013
JAPAN 2014-042491 03/05/2014

Permission to Access Application via Priority Document Exchange: Yes

Permission to Access Search Results: Yes

Applicant may provide or rescind an authorization for access using Form PTO/SB/39 or Form PTO/SB/69 as appropriate.

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: 09/13/2016

The country code and number of your priority application, to be used for filing abroad under the Paris Convention, is **US 15/253,964**

Projected Publication Date: 12/22/2016

Non-Publication Request: No

Early Publication Request: No
Title

STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND
INFORMATION PROCESSING APPARATUS

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

page 2 of 4

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.

COMMISSIONER FOR PATENTS
 P.O. Box 1450
 Alexandria, VA 22313-1450

Customer No. 035811

Sir:

Transmitted herewith for filing is the patent application of

First Named Inventor: Hirohiko Atobe

For: STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS

We submit herewith:

- 16 pages of Specification, 6 pages of Claims, 1 page Abstract and 12 sheets of Drawings
- Declaration is being filed simultaneously herewith
- Application Data Sheet
- Information Disclosure Statement with Form PTO-1449

The filing fee has been calculated as shown below:

For	Number Filed	Number Extra
Basic Fee (electronically filed)	---	---
Search Fee	---	---
Examination Fee	---	---
Total Claims	15 Minus 20 =	0
Independent Claims	3 Minus 3 =	0
Application Size Fee	If the specification and drawings exceed 100 sheets of paper, the application size fee due is \$400 (\$200 for small entity) for each additional 50 sheets or fraction thereof.	
Multiple Dependent Claim(s) Present		


SMALL ENTITY	
Rate	Fee
\$70.00	\$
\$300.00	\$
\$360.00	\$
x 40.00 =	\$
x 210.00 =	\$
\$200.00	\$
\$390.00	\$

OTHER THAN SMALL ENTITY	
Rate	Fee
\$280.00	\$280.00
\$600.00	\$600.00
\$720.00	\$720.00
x 80.00 =	\$
x 420.00 =	\$
\$400.00	\$
\$780.00	\$

TOTAL FEE \$ _____ OR \$1,600.00

- Please charge my Deposit Account No. 50-2719 in the amount of \$1,600.00.
- In regard to this communication, the Commissioner is hereby authorized to charge payment of any additional filing fees required under 37 CFR §1.16 and any additional patent application processing fees under 37 CFR §1.17 or credit any overpayment to Deposit Account No. 50-2719.
- During the pendency of this application, the Commissioner is hereby authorized to charge payment of any filing fees for presentation of extra claims under 37 CFR §1.16 and any patent application processing fees under 37 CFR §1.17 or credit any overpayment to Deposit Account No. 50-2719.

Respectfully submitted,


 T. Daniel Christenbury
 Reg. No. 31,750

Date: September 1, 2016

TDC/ljh
 (215) 656-3381

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	SHP-15-1055CON
		Application Number	
Title of Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS		
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:

<input type="checkbox"/>	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	
	Hirohiko		Atobe		
Residence Information (Select One) US Residency • Non US Residency Active US Military Service					
City	Tokyo		Country of Residence ⁱ	JP	
Mailing Address of Inventor:					
Address 1	c/o GREE, Inc.				
Address 2	6-10-1 Roppongi Minato-ku				
City	Tokyo		State/Province		
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	35811		
Email Address	pto.phil@dlapiper.com	Add Email	Remove Email

Application Information:

Title of the Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS		
Attorney Docket Number	SHP-15-1055CON	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)	1

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	SHP-15-1055CON
		Application Number	
Title of Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS		

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	US Patent Practitioner	<input type="radio"/> Limited Recognition (37 CFR 11.9)
Customer Number	35811		

Domestic Benefit/National Stage Information:

This section allows for the applicant to either claim benefit under 35 U.S.C. 119(e), 120, 121, 365(c), or 386(c) or indicate National Stage entry from a PCT application. Providing benefit claim 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.

When referring to the current application, please leave the "Application Number" field blank.

Prior Application Status	Pending	Remove	
Application Number	Continuity Type	Prior Application Number	Filing or 371(c) Date (YYYY-MM-DD)
	Continuation of	14/291358	2014-05-30
Additional Domestic Benefit/National Stage Data may be generated within this form by selecting the Add button.			Add

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	SHP-15-1055CON
		Application Number	
Title of Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS		

Foreign Priority Information:

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

Application Number	Country ⁱ	Filing Date (YYYY-MM-DD)	Access Code ⁱ (if applicable)
2013-116039	JP	2013-05-31	
2013-268385	JP	2013-12-26	
2014-042491	JP	2014-03-05	

Additional Foreign Priority Data may be generated within this form by selecting the **Add** button.

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

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

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76	Attorney Docket Number	SHP-15-1055CON
	Application Number	
Title of Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS	

Authorization or Opt-Out of Authorization to Permit Access:

When this Application Data Sheet is properly signed and filed with the application, applicant has provided written authority to permit a participating foreign intellectual property (IP) office access to the instant application-as-filed (see paragraph A in subsection 1 below) and the European Patent Office (EPO) access to any search results from the instant application (see paragraph B in subsection 1 below).

Should applicant choose not to provide an authorization identified in subsection 1 below, applicant **must opt-out** of the authorization by checking the corresponding box A or B or both in subsection 2 below.

NOTE: This section of the Application Data Sheet is **ONLY** reviewed and processed with the **INITIAL** filing of an application. After the initial filing of an application, an Application Data Sheet cannot be used to provide or rescind authorization for access by a foreign IP office(s). Instead, Form PTO/SB/39 or PTO/SB/69 must be used as appropriate.

1. Authorization to Permit Access by a Foreign Intellectual Property Office(s)

A. Priority Document Exchange (PDX) - Unless box A in subsection 2 (opt-out of authorization) is 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 State Intellectual Property Office of the People's Republic of China (SIPO), the World Intellectual Property Organization (WIPO), and any other foreign intellectual property office participating with the USPTO in a bilateral or multilateral priority document exchange agreement in which a foreign application claiming priority to the instant patent application is filed, access to: (1) the instant patent application-as-filed and its related bibliographic data, (2) any foreign or domestic application to which priority or benefit is claimed by the instant application and its related bibliographic data, and (3) the date of filing of this Authorization. See 37 CFR 1.14(h)(1).

B. Search Results from U.S. Application to EPO - Unless box B in subsection 2 (opt-out of authorization) is checked, the undersigned hereby **grants the USPTO authority** to provide the EPO access to the bibliographic data and search results from the instant patent application when a European patent application claiming priority to the instant patent application is filed. See 37 CFR 1.14(h)(2).

The applicant is reminded that the EPO's Rule 141(1) EPC (European Patent Convention) requires applicants to submit a copy of search results from the instant application without delay in a European patent application that claims priority to the instant application.

2. Opt-Out of Authorizations to Permit Access by a Foreign Intellectual Property Office(s)

A. Applicant **DOES NOT** authorize the USPTO to permit a participating foreign IP office access to the instant application-as-filed. If this box is checked, the USPTO will not be providing a participating foreign IP office with any documents and information identified in subsection 1A above.

B. Applicant **DOES NOT** authorize the USPTO to transmit to the EPO any search results from the instant patent application. If this box is checked, the USPTO will not be providing the EPO with search results from the instant application.

NOTE: Once the application has published or is otherwise publicly available, the USPTO may provide access to the application in accordance with 37 CFR 1.14.

Application Data Sheet 37 CFR 1.76	Attorney Docket Number	SHP-15-1055CON
	Application Number	
Title of Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS	

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	<input type="button" value="Remove"/>		
<p>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.</p>			
<input type="button" value="Clear"/>			
<input checked="" type="radio"/> Assignee	Legal Representative under 35 U.S.C. 117		
Person to whom the inventor is obligated to assign.	Person who shows sufficient proprietary interest		
If applicant is the legal representative, indicate the authority to file the patent application, the inventor is:			
<div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div>			
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 For Applicant:			
Address 1	6-10-1 Roppongi Minato-ku		
Address 2			
City	Tokyo	State/Province	
Country	JP	Postal Code	106-6112
Phone Number		Fax Number	
Email Address			
Additional Applicant Data may be generated within this form by selecting the Add button. <input type="button" value="Add"/>			

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.

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76	Attorney Docket Number	SHP-15-1055CON
	Application Number	
Title of Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS	

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.				
<input type="button" value="Remove"/>				
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. <input type="button" value="Add"/>				

Signature:	<input type="button" value="Remove"/>			
NOTE: This Application Data Sheet must be signed in accordance with 37 CFR 1.33(b). However, if this Application Data Sheet is submitted with the INITIAL filing of the application and either box A or B is not checked in subsection 2 of the "Authorization or Opt-Out of Authorization to Permit Access" section, then this form must also be signed in accordance with 37 CFR 1.14(c).				
This Application Data Sheet must be signed by a patent practitioner if one or more of the applicants is a juristic entity (e.g., corporation or association). If the applicant is two or more joint inventors, this form must be signed by a patent practitioner, all joint inventors who are the applicant, or one or more joint inventor-applicants who have been given power of attorney (e.g., see USPTO Form PTO/AIA/81) on behalf of all joint inventor-applicants.				
See 37 CFR 1.4(d) for the manner of making signatures and certifications.				
Signature	/TDC/		Date (YYYY-MM-DD)	2016-09-01
First Name	T. Daniel	Last Name	Christenbury	Registration Number
				31750
Additional Signature may be generated within this form by selecting the Add button. <input type="button" value="Add"/>				

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76	Attorney Docket Number	SHP-15-1055CON
	Application Number	
Title of Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS	

This collection of information is required by 37 CFR 1.76. 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 23 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application data sheet 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.**

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 the Freedom of Information Act requires disclosure of these records.
- 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 inspections 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.

STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD,
AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS

CROSS REFERENCE TO RELATED APPLICATION

[0001] This application is a continuation application of US Serial No. 14/291,358 that claims the benefit of JP 2013-116039, filed on May 31, 2013, JP 2013-268385, filed on December 26, 2013, and JP 2014-42491, filed on March 5, 2014. The entire content of JP 2013-116039, JP 2013-268385 and JP 2014-42491 is hereby incorporated by reference.

TECHNICAL FIELD

[0002] This disclosure relates to a storage medium storing a game program, a game processing method, and an information processing apparatus and, in particular, to a storage medium storing a game program and a game processing method of a game in which a plurality of characters battle against each other, and an information processing apparatus that controls the game.

BACKGROUND

[0003] In recent years, with the spread of electronic apparatuses such as smart phones and tablets, games played on these electronic apparatuses have been actively developed.

[0004] As an example of such a game, there is a card game in which the user plays against other users or against the computer using cards collected in the game.

[0005] Japanese Unexamined Patent Application Publication No. 2007-252696 discloses a technique regarding the card game described above. According to that technique, the user

configures a deck with cards used in a play which is selected from a plurality of cards that the user owns, and plays a rock-paper-scissors game or the like with an opponent using the deck.

[0006] Such a card game system is familiar to many users today. However, since the use of a two-dimensional card in the battle scene is sometimes boring, there have been calls for improvement.

SUMMARY

[0007] It could therefore be helpful to provide a storage medium storing a game program and a game processing method of a game that gives a user a high visual effect, and an information processing apparatus that controls the game.

[0008] My storage medium stores a game program for a game in which first and second characters do battle. The game program causes a computer to realize: a data storage function of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection function of selecting panels to be disposed in frames of a game display screen including a display region formed by one or more frames, from the first and second panel databases; a panel layout function of placing the panels selected by the panel selection function in the frames; a screen display control function of displaying the game display screen on a screen display unit; and a frame execution function of executing the frames in which the panels are disposed by the panel layout function in predetermined order.

[0009] The predetermined order may be determined based on arrangement, shapes, and/or sizes of the panels.

[0010] My storage medium stores a game program that is for a game in which first and second characters do battle. The game program causes a computer to realize: a data storage function of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection function of selecting panels to be disposed in frames of a game display screen including a display region formed by one or more frames, from the first and second panel databases; a panel layout function of placing the panels selected by the panel selection function in the frames; a screen display control function of displaying the game display screen on a screen display unit; and a frame execution function of executing the frames in which the panels are disposed by the panel layout function, based on panel information indicating characteristics of the panels disposed in the frames.

[0011] The first character may be a user, the second character may be an enemy of the user, and the user and the enemy may play as a friend and a foe.

[0012] The first character may be a user, the second character may be a friend of the user, and the user and the friend may play as friends.

[0013] The plurality of panels may be given according to progress of the game.

[0014] The storage medium storing a game program described above may cause a computer to further realize an emphasized display function of emphasizing and displaying the panels disposed in the frames executed by the frame execution function.

[0015] The panel information may include information regarding the size of each panel.

[0016] The panel information may include information regarding the capability of each panel, and the strength of the capability may correspond to the size of each panel.

[0017] The display region may be divided by a plurality of turns.

[0018] Each of the panels may display a still image.

[0019] Each of the frames may further have a text display portion that displays texts, and the text display portion may be displayed to overlap the panel disposed in the frame.

[0020] Each of the frames may have a frame portion, and a frame portion of a frame, in which a panel selected from the first panel database is disposed, and a frame portion of a frame, in which a panel selected from the second panel database is disposed, may be constructed in different colors.

[0021] My game processing method is for a game in which first and second characters do battle. The game processing method causes a computer to execute: a data storage step of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection step of selecting panels to be disposed in frames of a game display screen including a display region formed by one or more frames, from the first and second panel databases; a panel layout step of placing the panels selected in the panel selection step in the frames; a screen display control step of displaying the game display screen on a screen display unit; and a frame execution step of executing the frames, in which the panels are disposed in the panel layout step, in predetermined order.

[0022] My game processing method is for a game in which first and second characters do battle. The game processing method causes a computer to execute: a data storage step of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection step of selecting panels to be disposed in frames of a game display screen including a display region formed by one or more frames, from the first and second panel databases; a

panel layout step of placing the panels selected in the panel selection step in the frames; a screen display control step of displaying the game display screen on a screen display unit; and a frame execution step of executing the frames in which the panels are disposed in the panel layout step, based on panel information indicating characteristics of the panels disposed in the frames.

[0023] My information processing apparatus is an information processing apparatus that controls a game in which first and second characters do battle. The information processing apparatus includes: a data storage unit that stores a first panel database that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character possesses; and a control unit. The control unit includes: a screen display control section that displays a game display screen that includes a display region formed by one or more frames on a screen display unit; a panel selection section that selects panels to be disposed in the frames of the display region, from the first and second panel databases; a panel layout section that places the panels selected by the panel selection section in the frames; and a frame execution section that executes the frames, in which the panels are disposed by the panel layout section, in predetermined order.

[0024] My information processing apparatus controls a game in which first and second characters do battle. The information processing apparatus includes: a data storage unit that stores a first panel database that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second character possesses; and a control unit. The control unit includes: a screen display control section that displays a game display screen that includes a display region formed by one or more frames on a screen display unit; a panel selection section that selects panels to be disposed in the frames of the display region, from the first and second panel databases; a panel layout section that places the

panels selected by the panel selection section in the frames; and a frame execution section that executes the frames in which the panels are disposed by the panel layout section, based on panel information indicating characteristics of the panels disposed in the frames.

[0025] According to the storage medium, the game processing method, and the information processing apparatus, it is possible to provide a game that gives a user a high visual effect.

BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS

[0026] Fig. 1 is a flowchart showing an example of a game program.

[0027] Fig. 2 is a block diagram showing an example of an information processing apparatus.

[0028] Fig. 3 is a schematic diagram showing an example of a game display screen.

[0029] Fig. 4 is a schematic diagram showing an example of the game display screen.

[0030] Figs. 5A and 5B are schematic diagrams showing examples of a panel.

[0031] Fig. 6 is a schematic diagram showing an example of the panel.

[0032] Fig. 7 is a schematic diagram explaining an example of the game.

[0033] Fig. 8 is a schematic diagram explaining an example of the game.

[0034] Fig. 9 is a schematic diagram explaining an example of the game.

[0035] Fig. 10 is a schematic diagram explaining an example of the game.

[0036] Figs. 11A and 11B are schematic diagrams explaining examples of the game.

[0037] Fig. 12 is a schematic diagram explaining an example of the game.

DETAILED DESCRIPTION

[0038] A game program according to examples will be described with reference to the accompanying diagrams.

[0039] The game program is for a game in which the first and second characters battle against each other, and causes a computer to realize a data storage function, a panel selection function, a panel layout function, a screen display control function, and an emphasized display function.

[0040] Fig. 1 is a flowchart showing an example of a game program 100.

[0041] Using the data storage function, a first panel database including a plurality of panels that the first character possesses and a second panel database including a plurality of panels that the second character possesses are stored (STEP 110). This function can be realized by a data storage unit to be described later.

[0042] Using the panel selection function, panels to be disposed in frames of the game display screen including a battle display region formed by one or more frames are selected from the first panel database including a plurality of panels that the first character possesses and the second panel database including a plurality of panels that the second character possesses (STEP 120). This function can be realized by a panel selection section to be described later.

[0043] Using the panel layout function, the panels selected by the panel selection function are disposed in the frames (STEP 130). This function can be realized by a panel layout section to be described later.

[0044] Using the screen display control function, the game display screen is displayed on a screen display unit (STEP 140). The screen display unit receives a signal output from a screen display control section of an information processing apparatus, which will be described later.

For example, a display device provided in a user terminal can be used. In addition, it is possible to use a touch panel type display that also serves as an input unit to be described later. This function can be realized by the screen display control section to be described later.

[0045] Using the emphasized display function, the panel disposed by the panel layout function is emphasized and displayed on the screen display unit based on the panel information indicating the characteristics of the panel (STEP 150). “Emphasized display” refers to displaying a specific panel of the panels disposed in the frames noticeably compared with the other panels. As examples of emphasized display, it is possible to display a movie or display a frame to surround the panel. This function can be realized by an emphasized display section to be described later.

[0046] The game program can be executed in a server apparatus or a user terminal to perform each process of the game described above. In addition, the game program can be provided in a state where the game program is recorded on a computer-readable recording medium. Recording media is not particularly limited as long as the recording media can be read by the computer such as a CD-ROM and a DVD.

[0047] Next, a game processing method according to an example will be described.

[0048] The game processing method is for a game in which the first and second characters battle against each other, and includes a data storage step, a panel selection step, a panel layout step, a screen display control step, and an emphasized display step.

[0049] In the data storage step, a first panel database including a plurality of panels that the first character possesses and a second panel database including a plurality of panels that the second character possesses are stored. This step can be processed by the data storage unit to be described later.

[0050] In the panel selection step, panels to be disposed in frames of the game display screen including a battle display region formed by one or more frames are selected from the first and second panel databases. This step can be processed by the panel selection section to be described later.

[0051] In the panel layout step, the panels selected in the panel selection step are disposed in the frames. This step can be processed by the panel layout section to be described later.

[0052] In the screen display control step, the game display screen is displayed on the screen display unit. This step can be processed by the screen display control section to be described later.

[0053] In the emphasized display step, the panel disposed in the panel layout step is emphasized and displayed on the screen display unit based on the panel information indicating the characteristics of the panel. This step can be processed by the emphasized display section to be described later.

[0054] Next, an information processing apparatus according to an example will be described with reference to the accompanying diagrams.

[0055] Fig. 2 is a block diagram schematically showing an example of the information processing apparatus.

[0056] An information processing apparatus 200 controls a game in which the first and second characters battle against each other, and includes a data storage unit 210 and a control unit 220.

[0057] The data storage unit 210 stores a first panel database 211 that includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database 212 that includes a plurality of panels that the second character possesses.

[0058] The control unit 220 includes: a screen display control section 221 that displays a game display screen that includes a battle display region formed by one or more frames on the screen display unit; a panel selection section 222 that selects panels to be disposed in the frames of the battle display region, from the first panel databases 211 and second panel databases 212; a panel layout section 223 that disposes the panels selected by the panel selection section 222 in the frames; and an emphasized display section 224 that emphasizes and displays the panels disposed by the panel layout section 223 on the screen display unit based on the panel information indicating the characteristics of the panels. As the screen display unit, a display device and the like can be mentioned. In addition, it is possible to use a touch panel type display that also serves as an input unit to be described later.

[0059] A first panel group configured to include a plurality of panels that the first character possesses is stored in the first panel database 211.

[0060] A second panel group configured to include a plurality of panels that the second character possesses is stored in the second panel database 212.

[0061] Although not shown in the diagram, the information processing apparatus 200 can include an input receiving unit that receives an input to give an instruction to the control unit 220. As means for the input received by the input receiving unit, everything that the information processing apparatus operated by the user may have such as buttons, a keyboard or a mouse, is included. In addition, as described above, it is also possible to use a touch panel type input.

[0062] While the information processing apparatus 200 can be a server apparatus or a user terminal such as a mobile phone or a smart phone, the information processing apparatus 200 can also be configured to include a user terminal and a server apparatus.

[0063] Fig. 3 is a diagram schematically showing an example of a game display screen 300 displayed on the screen display unit. As shown in Fig. 3, the game display screen 300 is a game display screen of a game in which the first and second characters battle against each other. The game display screen 300 includes a battle display region 310 formed by one or more frames (in Fig. 3, frames A to G).

[0064] As shown in Fig. 3, a character (PLAYER) that the user uses can be set as the first character, and a character (ENEMY) that the computer uses can be set as the second character. Alternatively, although not shown in the diagram, the character (PLAYER) that the user uses can be set as the first character, and a character (FRIEND) that another user uses can be set as the second character.

[0065] Panels selected from the first panel group configured to include a plurality of panels that the first character possesses and the second panel group configured to include a plurality of panels that the second character possesses are disposed in the frames A to G. In the example shown in Fig. 3, panels selected from the first panel group are disposed in the frames A, B, D, and F, and panels selected from the second panel group are disposed in the frames C, E, and G.

[0066] The emphasized display section 224 can execute the frames in predetermined order, and emphasize and display the panels disposed in the executed frames. The battle proceeds by executing the frames A to G in order of the frames A, B, C, D, E, F, and G.

[0067] That is, according to the game display screen 300 according to the example, the battle between the first and second characters proceeds in a format like a cartoon. Therefore, since the user can play the game with a sense of reading a cartoon, the visual effect that the user receives is greatly improved compared to known games.

[0068] In the game display screen 300, the battle can be performed based on the panel information regarding the panel that is emphasized and displayed by the emphasized display section 224. In this case, the panel information is assumed to include information regarding the size of the panel.

[0069] In addition, each panel described above can have an arbitrary size. In the example shown in Fig. 4, the game display screen 300 includes the battle display region 310 formed by frames H to O. In the battle display region 310 divided into cells of “4 columns × 4 rows,” each of panels disposed in the frames H and N has a size corresponding to four cells. Similarly, each of panels disposed in the frames J and O has a size corresponding to two cells, and each of panels disposed in the frames I, K, L, and M has a size corresponding to one cell.

[0070] Specifically, assuming that each row indicates a turn of a battle, the occupancy of action in each turn in horizontally long frames such as the frames H, N, and O, is high compared to that in horizontally short frames such as the frames I, J, K, L, and M. Accordingly, for example, in the first turn, only the action of the first player is performed.

[0071] In the vertically long frames such as the frames J and N, their actions are first performed in the previous turn. That is, for example, the frame J over the second and third turns is executed prior to the frame M disposed in the third turn.

[0072] That is, a panel the size of which is larger and presents at a position where a turn number is earlier leads a battle advantageously.

[0073] In addition, although the case where the battle proceeds from the upper left to the lower right is shown in the example described above, the battle may proceed from the upper right to the lower left.

[0074] As described above, it is preferable that the battle display region 310 be divided by the turn indicating the unit of the progress of the battle.

[0075] In addition, it is preferable that the shape of the panel be a rectangle. Panels can have various shapes such as a circle, a triangle, and a polygon, as well as the rectangle (including a square) such as a card in the related art.

[0076] In addition, it is preferable that the panel information described above include information on the capability of the panel. The capability information refers to information including attack, defense (avoidance), attributes, recovery, and skills to disable or replace the frame, for example. The effect of the capability is assumed to correspond to the size of the panel. Accordingly, the effect of the frames H and N with a large panel size is higher than that of the other frames.

[0077] In addition, the panel can display a still image. As an example of the still image, as shown in Figs. 5A and 5B, the action described above can be assumed to be expressed by way of illustration. Fig. 5A shows a still image of a panel with information of attack, and the illustration of the character to make a punch attack is drawn. Similarly, Fig. 5B shows a still image of a panel with information of defense, and the illustration of the character to avoid the attack of the enemy is drawn.

[0078] Preferably, these panels display a movie when the panels are emphasized and displayed. The movie is an animation that displays a plurality of still images consecutively.

[0079] Fig. 6 is a diagram schematically showing the panel of the frame F shown in Fig. 3. As shown in Fig. 6, it is preferable that the frame described above further have a text display portion 10 to display texts. Preferably, the text display portion 10 is displayed to overlap the panel disposed in the frame.

[0080] In addition to the panel described above, the frame preferably has a sound effect display portion 20 to display the texts showing the sound effect and/or an effect display portion 30 to display the effect. These portions can be displayed with a movie when the frame is emphasized and displayed. Due to these portions, the visual effect given to the user is further improved. In addition, the information processing apparatus operated by the user may be vibrated in conjunction with the sound effect display portion 20 or the like.

[0081] It is preferable that the panel, which is emphasized and displayed, be disposed in the middle of the game display screen 300. That is, the panel that is emphasized and displayed is displayed to zoom in. Accordingly, the visual effect given to the user is further improved.

[0082] In addition, it is preferable that the frame have a frame portion. In this frame portion, it is preferable that a frame portion of a frame in which the panel selected from the first panel group is disposed, and a frame portion of a frame in which the panel selected from the second panel group is disposed, be constructed in different colors. In this case, the panel of the first character and the panel of the second character can be visually easily distinguished.

[0083] In addition, as shown in Fig. 3, when the battle does not fit in the battle display region 310, it is preferable to provide a page turn portion 40 to proceed to the next page in a part of the frame executed at the end.

[0084] Preferably, the panels described above are automatically disposed in the frames by a computer. In this case, it is possible to save the time and effort taken for the user to dispose the panels. The battle result is preferably determined based on the panel information at a stage where the panels are disposed. In addition, it is also possible to change the battle result by changing the panel, which is displayed on the next page, by the operation (action for recovery or the like) of the user during the battle.

[0085] In addition, as shown in Figs. 3 and 4, the game display screen 300 can include a gauge display portion 320 to display the gauge of the character. This gauge shows hit points (hereinafter, described as HP) indicating the strength of the character or character points (hereinafter, described as CP) indicating the action force of the character. The HP is decreased by receiving the action of the attack of the opponent, and is increased by taking action for recovery. On the other hand, the CP is decreased by placing a large panel.

[0086] In Fig. 4, an example is shown in which all sizes of the panel objects can be expressed as an integral multiple of the cell. However, this disclosure is not limited to this.

[0087] Next, the basic flow of a game displayed on the game display screen will be described.

[0088] A game described as an example herein has a main cycle and a sub-cycle. In the main cycle, as shown in Fig. 7, the user selects one character from a plurality of characters presented, and collects panels while advancing the quest. For a plurality of characters, it is possible to set the characteristics such as power type, speed type, stamina type and balanced type. Fig. 8 shows an example of the quest and the character selected by the user does battle with a boss character after a battle with a plurality of enemy characters. A panel can be acquired as a reward for the battle with the enemy characters and the boss character. In addition, it is also possible to acquire the panel in a specific event or the like. Thus, the user acquires the panel by advancing the game.

[0089] Then, in the sub-cycle, the user can use the acquired panel to strengthen the deck for the battle or can use the acquired panel to develop a character. Developing the character refers to combining the character selected by the user with the acquired panel. As shown in Fig. 9, panels are used to strengthen each part (body, arms, legs, skill, and the like) of the body of the

character. For example, a panel with information of the strength is used to strengthen the body of the character, a panel with information of the attack is used to strengthen the arms of the character, a panel with information of the defense is used to strengthen the legs of the character, and a panel with information of special technique effects during the battle is used to reinforce the skills of the character. In addition, a setting to make it possible to select a larger number of other characters or to use a stronger panel as the level of the character rises can also be made.

[0090] As shown in Fig. 10, as a reward for the battle or the event, there is an evolution material in addition to the panel. By using this evolution material, the selected character can be evolved into a character wearing a different costume. The character after evolution can have a capability exceeding the upper limit of the capability of the selected character before evolution.

[0091] As shown in Fig. 11A, even before the battle, it is possible to advance the story in a format like a cartoon. Then, after a battle start screen is displayed as shown in Fig. 11B, the battle is started.

[0092] In such a flow of the game, when a battle starts, the battle using the game display screen described above is performed. Fig. 12 shows another example of the game display screen. For the enemy character and the character selected by the user, it is possible to set the compatibility according to the attributes. In addition, when three or more specific panels are disposed within one game display screen, it is also possible to generate a combo exhibiting the effect beyond the effects of these cards.

[0093] Those described above show example of the representative configurations, and my storage media, game programs, methods and apparatus are not limited to the example.

What is claimed is:

1. A non-transitory computer readable recording medium storing game program code instructions for a game in which a first user and a second user do battle, and when the game program code instructions are executed by a computer, the game program code instructions cause the computer to perform:

a data storage function of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first user possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second user possesses;

a panel selection function of selecting one or more panels to be disposed in one or more divisions of a game display screen including a display region formed by the divisions, from the first panel database and the second panel database;

a panel layout function of disposing the panels selected by the panel selection function in the divisions; and

a screen display control function of displaying the game display screen on a screen display unit, wherein

the data storage function further stores points set for the first user, which are decreased by disposing a panel,

the panel selection function selects a panel from the first panel database according to the points set for the first user,

the divisions include a division where a panel selected from the first panel database is allowed to be disposed and a division where a panel selected from the second panel database is allowed to be disposed, and

the panel layout function disposes the panel selected by the panel selection function in a target division when the panel is allowed to be disposed in the target division.

2. The recording medium according to claim 1, causing a computer to further perform a division execution function of executing the divisions in which the panels are disposed by the panel layout function in predetermined order.

3. The recording medium according to claim 2, wherein the predetermined order is determined based on arrangement, shapes, and/or sizes of the panels.

4. The recording medium according to claim 1, causing a computer to further perform a division execution function of executing the divisions in which the panels are disposed by the panel layout function, based on panel information indicating characteristics of the panels disposed in the divisions.

5. The recording medium according to claim 1, wherein the plurality of panels are given according to progress of the game.

6. The recording medium storing the game program according to claim 2, causing a computer to further perform:

an emphasized display function of emphasizing and displaying the panels disposed in the divisions executed by the division execution function.

7. The recording medium according to claim 4, wherein the panel information includes information regarding a size of each panel.

8. The recording medium according to claim 4,
wherein the panel information includes information regarding a capability of each panel,
and
strength of the capability corresponds to the size of each panel.

9. The recording medium according to claim 1, wherein the display region is divided by a plurality of turns.

10. The recording medium according to claim 1, wherein each of the panels displays a still image.

11. The recording medium according to claim 1,
wherein each of the divisions further possesses a text display portion for displaying texts,
and
the text display portion is displayed to overlap the panel disposed in the division.

12. The recording medium according to claim 1, wherein each of the divisions has a frame portion, and a frame portion of a division in which a panel selected from the first panel database is disposed, and a frame portion of a division in which a panel selected from the second panel database is disposed, are constructed in different colors.

13. The recording medium according to claim 1, wherein a configuration of the divisions is changed according to progress of the game.

14. A game processing method for a game in which a first user and a second user join battles, and when executed by a computer, the game processing method causes the computer to perform:

a data storage step of storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first user possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second user possesses;

a panel selection step of selecting one or more panels, which are to be disposed in one or more divisions of a game display screen including a display region formed by the divisions, from the first panel database and the second panel database;

a panel layout step of disposing the panels selected by the panel selection step in the divisions; and

a screen display control step of displaying the game display screen on a screen display unit, wherein

the data storage step further stores points set for the first user, which are decreased by disposing a panel,

the panel selection step selects a panel from the first panel database according to the points set for the first user,

the divisions include a division where a panel selected from the first panel database is allowed to be disposed and a division where a panel selected from the second panel database is allowed to be disposed, and

the panel layout step disposes the panel selected by the panel selection step in a target division in a case where the panel is allowed to be disposed in the target division.

15. An information processing apparatus that controls a game in which a first user and a second user do battle, comprising:

a server apparatus or user terminal, comprising;

a data storage unit that stores a first panel database that includes a plurality of panels that the first user possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second user possesses; and

a control unit,

wherein the control unit includes:

a screen display control section that displays a game display screen that includes a display region formed by one or more divisions, on a screen display unit;

a panel selection section that selects panels to be disposed in the divisions of the display region, from the first panel database and the second panel database; and

a panel layout section that disposes the panels selected by the panel selection section in the divisions, wherein

the data storage unit further stores points set for the first user, which are decreased by disposing a panel,

the panel selection section selects a panel from the first panel database according to the points set for the first user,

the divisions include a division where a panel selected from the first panel database is allowed to be disposed and a division where a panel selected from the second panel database is allowed to be disposed, and

the panel layout section disposes the panel selected by the panel selection section in a target division when the panel is allowed to be disposed in the target division.

Abstract

A game in which a first user and a second user do battle includes storing a first panel database that includes a plurality of panels that the first user possesses, and a second panel database that includes a plurality of panels that the second user possesses; selecting one or more panels to be disposed in one or more divisions of a game display screen including a display region formed by the divisions, from the first panel database and the second panel database; disposing the panels selected by the panel section function in the divisions; and displaying the game display screen on a screen display unit, wherein the data storage function further stores points set for the first user, which are decreased by disposing a panel, and the panel selection function selects a panel from the first panel database according to the points set for the first user.

FIG. 1

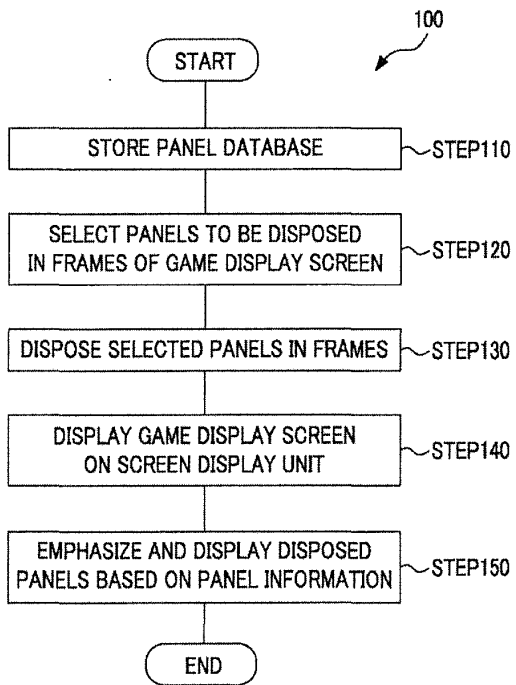


FIG. 2

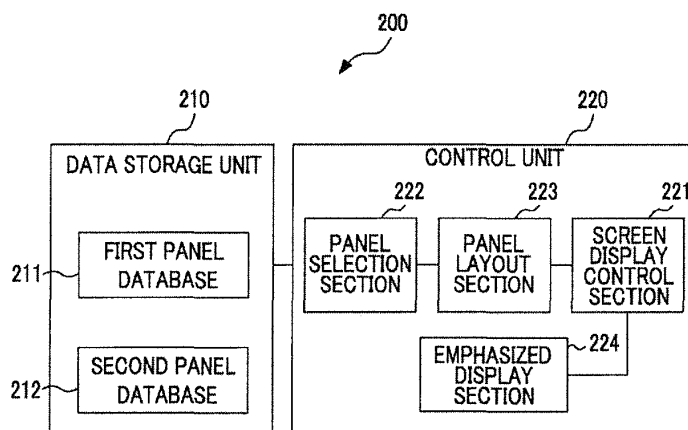


FIG. 3

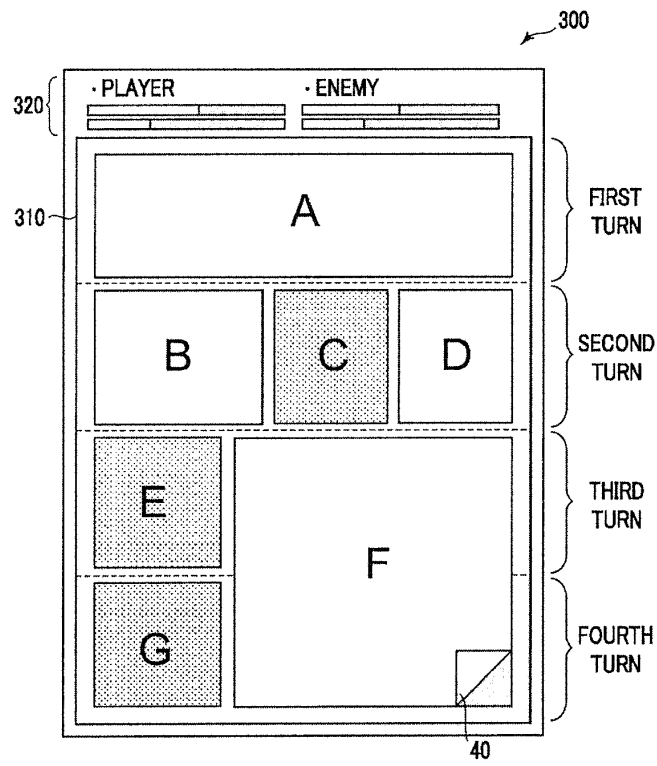


FIG. 4

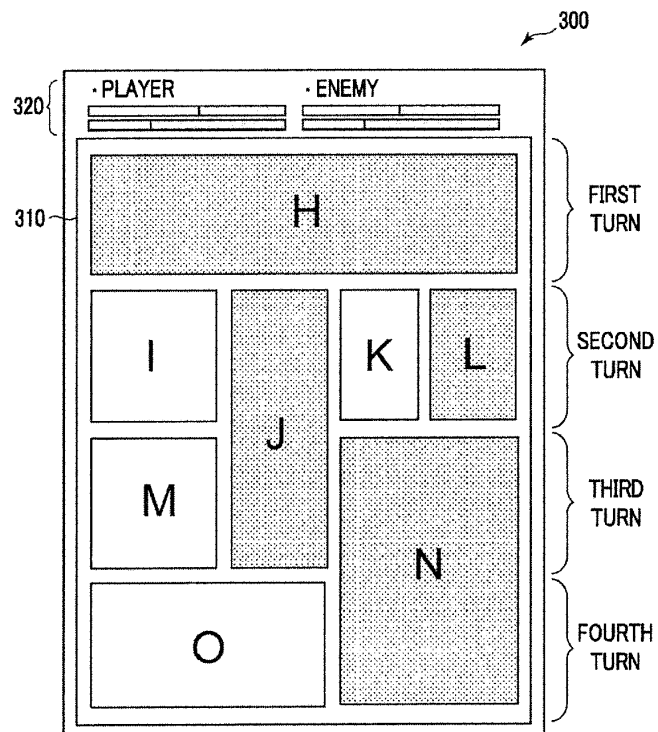


FIG. 5A

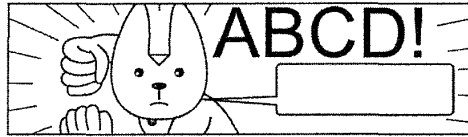


FIG. 5B

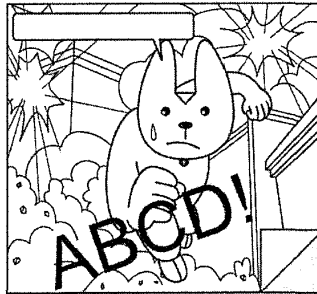


FIG. 6

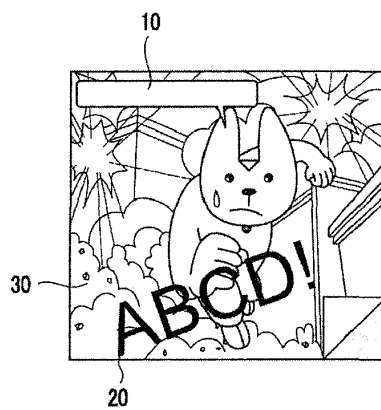


FIG. 7

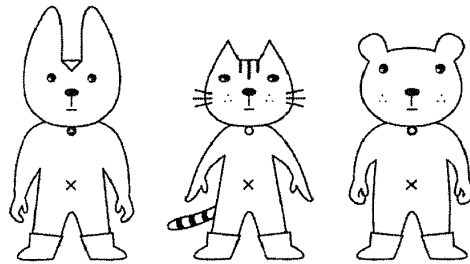


FIG. 8

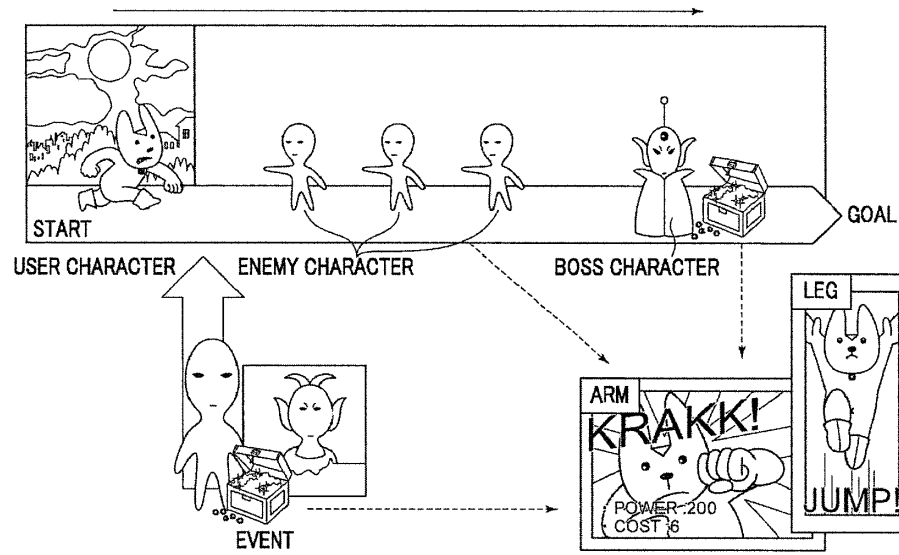
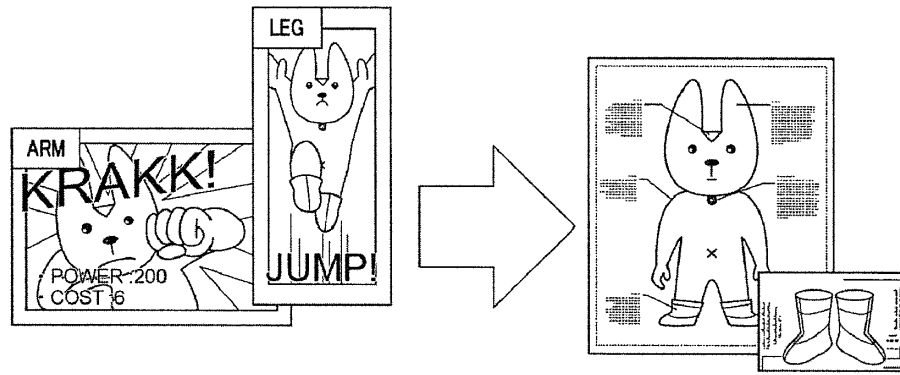


FIG. 9



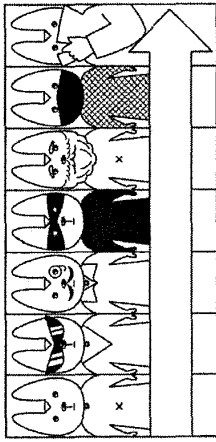


FIG. 10

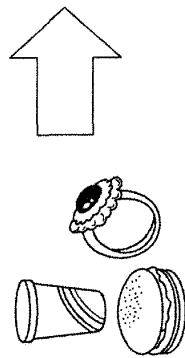


FIG. 11A

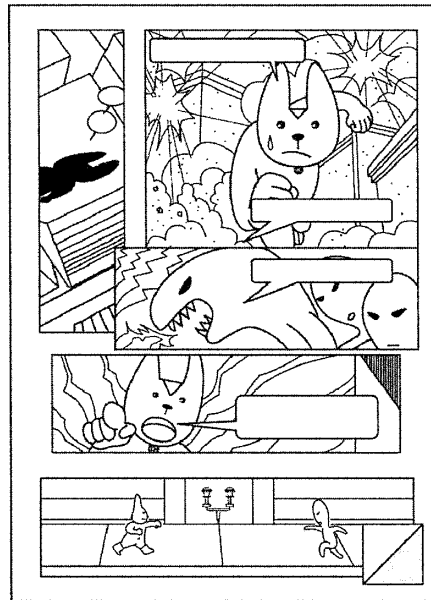


FIG. 11B

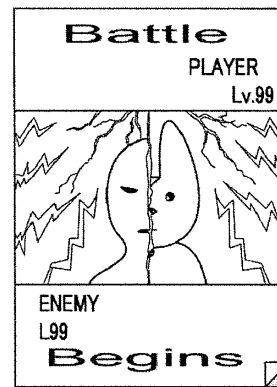
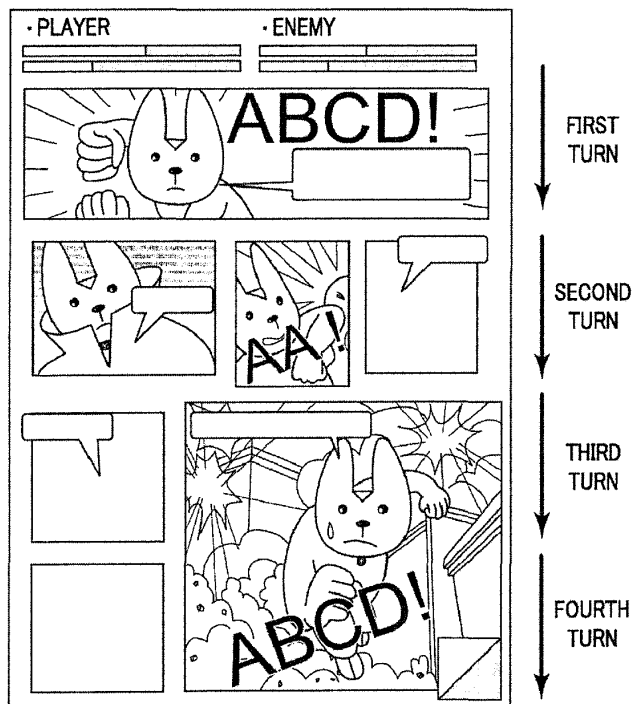


FIG. 12



IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Art Unit : 3716 **Customer No.: 035811**
Examiner : Pierre E. Elisca
Serial No. :
Filed : Herewith
First Named Inventor : Hirohiko Atobe Docket No.: SHP-15-1055CON
Title : STORAGE MEDIUM STORING GAME Confirmation No.:
: PROGRAM, GAME PROCESSING
: METHOD, AND INFORMATION
: PROCESSING APPARATUS
Dated: September 1, 2016

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT


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

Sir:

Applicant encloses Form PTO-1449, which lists all the previously cited publications in parent US Application No. 14/291,358. Copies of the publications can be found in the image file wrapper of parent US Application No. 14/292,358.

Applicant respectfully requests that this Information Disclosure Statement be officially entered into the file and that appropriate notification be made that all the publications were considered by the Examiner.

Respectfully submitted,


T. Daniel Christenbury
Reg. No. 31,750

TDC/ljh
(215) 656-3381

POWER OF ATTORNEY BY APPLICANT

I hereby appoint the Practitioners named below as our attorneys or agents, and to transact all business in the United States Patent and Trademark Office connected therewith for the application referenced in the attached Transmittal for Power of Attorney to One or More Registered Practitioners:

T. Daniel Christenbury	Reg. No. 31,750
Paul A. Taufer	Reg. No. 35,703
Darius C. Gambino	Reg. No. 41,472
Richard L. Cruz	Reg. No. 52,783
William L. Bartow	Reg. No. 54,981
Michael L. Burns IV	Reg. No. 57,593
Lisa M. Lint	Reg. No. 60,856
Priya Narahari	Reg. No. 71,526

Please recognize or change the correspondence address for the application identified in the attached Transmittal for Power of Attorney to One or More Registered Practitioners to:

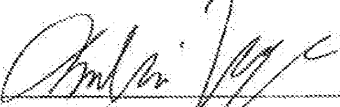
035811

I am the Applicant:

- Inventor or Joint Inventor
- Legal Representative of a Deceased or Legally Incapacitated Inventor
- Assignee or Person to Whom the Inventor is Under an Obligation to Assign
- 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)

GREE, Inc.
(The undersigned is authorized to act on behalf of Applicant.)

Date: December 5, 2014

By: 

Name: Tomoki Uneya

Title: Director, Legal & General Affairs Unit

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:				
Filing Date:				
Title of Invention:	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS			
First Named Inventor/Applicant Name:	Hirohiko Atobe			
Filer:	Thomas Daniel Christenbury/Leslie Hood			
Attorney Docket Number:	SHP-15-1055CON/388828-022			
Filed as Large Entity				
Filing Fees for Utility under 35 USC 111(a)				
Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Basic Filing:				
Utility application filing	1011	1	280	280
Utility Search Fee	1111	1	600	600
Utility Examination Fee	1311	1	720	720
Pages:				
Claims:				
Miscellaneous-Filing:				
Petition:				
Patent-Appeals-and-Interference:				

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

Electronic Acknowledgement Receipt

EFS ID:	26808923
Application Number:	15253964
International Application Number:	
Confirmation Number:	2313
Title of Invention:	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS
First Named Inventor/Applicant Name:	Hirohiko Atobe
Customer Number:	35811
Filer:	Thomas Daniel Christenbury/Leslie Hood
Filer Authorized By:	Thomas Daniel Christenbury
Attorney Docket Number:	SHP-15-1055CON/388828-022
Receipt Date:	01-SEP-2016
Filing Date:	
Time Stamp:	09:52:01
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	DA
Payment was successfully received in RAM	\$ 1600
RAM confirmation Number	090116INTEFSW00010524502719
Deposit Account	502719
Authorized User	Leslie Hood

The Director of the USPTO is hereby authorized to charge indicated fees and credit any overpayment as follows:

37 CFR 1.16 (National application filing, search, and examination fees)

37 CFR 1.17 (Patent application and reexamination processing fees)

37 CFR 1.19 (Document supply fees)
 37 CFR 1.20 (Post Issuance fees)
 37 CFR 1.21 (Miscellaneous fees and charges)

File Listing:

Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1	Transmittal of New Application	ApplicationTransmittalLetter.pdf	336599	no	1
			a10b431ab99be0dda91c2b8af3d8c8c8ea62bd20		
Warnings:					
Information:					
2	Application Data Sheet	ApplicationDataSheet.pdf	1823223	no	8
			ea87ce5018a4680fb8b0982cb70f601bda543084		
Warnings:					
Information:					
3		Application.pdf	221707	yes	23
			c311dce7dde883e5b06375a3af50e373a66deedd		
	Multipart Description/PDF files in .zip description				
	Document Description		Start	End	
	Specification		1	16	
	Claims		17	22	
	Abstract		23	23	
Warnings:					
Information:					
4	Drawings-only black and white line drawings	Drawings.pdf	165745	no	12
			58e2c9055e12554ef95a9aaf51b3086d12fd82d2		
Warnings:					
Information:					
5	Transmittal Letter	IDSTL.pdf	211012	no	1
			405037c8590c0311a1647233ec904633c54eaf05		

Warnings:					
Information:					
6	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	IDS.pdf	265127	no	1
			78ed9549978964b7e8407349244c68f79cb0ce5e		
Warnings:					
Information:					
This is not an USPTO supplied IDS fillable form					
7	Power of Attorney	PowerOfAttorney.pdf	46549	no	1
			4ced4e2b1b9fdcf8043b832954b1d864235d0c3d		
Warnings:					
Information:					
8	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	35158	no	2
			36c833c593f4598f3def7016f51347ab743541e8		
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):			3105120		
<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>					

Form PTO-1449 U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE PATENT AND TRADEMARK OFFICE				ATTY. DOCKET NO. SHP-15-1055CON		SERIAL NO.		
				APPLICANT Hirohiko Atobe				
LIST OF PUBLICATIONS CITED BY APPLICANT <i>(Use several sheets if necessary)</i>				FILING DATE Herewith		GROUP 3716		
				U.S. PATENT DOCUMENTS				
EXAMINER INITIAL*		DOCUMENT NUMBER	DATE	NAME	CLASS	SUBCLASS	FILING DATE IF APPROPRIATE	
	AA	US 2006/0281545 A1 (JP '024)	12/14/2006	Takao Nakano et al.				
	AB	US 2007/0032282 A1	02/08/2007	Izumi Hamamoto				
	AC	US 2013/0288787 A1	10/31/2013	Naoto Yoshie et al.				
	AD	US 2014/0221094 A1	08/07/2014	Kaname Fujioka et al.				
	AE	US 2014/0248947 A1	09/04/2014	Naoto Yoshie et al.				
	AF	US 2014/0295937 A1	10/02/2014	Kazuya Takahashi et al.				
	AG	US 2015/0057085 A1	02/26/2015	Keisuke Tagawa et al.				
	AH							
	AI							
	AJ							
	AK							
	AL							
	AM							
	AN							
FOREIGN PATENT DOCUMENTS								
		DOCUMENT NUMBER	DATE	COUNTRY	CLASS	SUBCLASS	TRANSLATION	
							YES	NO
	AO	2006-341024 A (US '545)	12/21/2006	JP			X	
	AP	2007-252696 A	10/04/2007	JP			Abstract only	
	AQ	2013-054519 A	03/21/2013	JP			X	
	AR							
	AS							
	AT							
	AU							
OTHER PUBLICATIONS (Including Author, Title, Date, Pertinent Pages, Etc.)								
	AV	Notice of Reasons for Refusal dated July 12, 2016 of corresponding Japanese Application No. 2014-042491 with English translation						
	AW							
	AX							
EXAMINER				DATE CONSIDERED				
*EXAMINER: Initial if publication 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.								

PATENT ASSIGNMENT COVER SHEET

Electronic Version v1.1
 Stylesheet Version v1.2

EPAS ID: PAT4033801

SUBMISSION TYPE:	NEW ASSIGNMENT
NATURE OF CONVEYANCE:	ASSIGNMENT
CONVEYING PARTY DATA	
Name	Execution Date
HIROHIKO ATOBE	05/29/2014
RECEIVING PARTY DATA	
Name:	GREE, INC.
Street Address:	6-10-1 ROPPONGI
Internal Address:	MINATO-KU
City:	TOKYO
State/Country:	JAPAN
Postal Code:	106-6112
PROPERTY NUMBERS Total: 1	
Property Type	Number
Application Number:	15253964
CORRESPONDENCE DATA	
Fax Number:	(215)656-2498
<i>Correspondence will be sent to the e-mail address first; if that is unsuccessful, it will be sent using a fax number, if provided; if that is unsuccessful, it will be sent via US Mail.</i>	
Phone:	215-656-3381
Email:	pto.phil@dlapiper.com
Correspondent Name:	IP GROUP OF DLA PIPER LLP (US)
Address Line 1:	ONE LIBERTY PLACE
Address Line 2:	1650 MARKET ST, SUITE 4900
Address Line 4:	PHILADELPHIA, PENNSYLVANIA 19103
ATTORNEY DOCKET NUMBER:	SHP-15-1055CON/388828-022
NAME OF SUBMITTER:	LESLIE J. HOOD
SIGNATURE:	/LJH/
DATE SIGNED:	09/01/2016
This document serves as an Oath/Declaration (37 CFR 1.63).	
Total Attachments: 3	
source=DeclarationAndAssignment#page1.tif	
source=DeclarationAndAssignment#page2.tif	
source=DeclarationAndAssignment#page3.tif	

BIRCH, STEWART, KOLASCH & BIRCH, LLP

P.O. Box 747 • Falls Church, Virginia 22040-0747

Telephone: (703) 205-8000 • Facsimile: (703) 205-8050 • Email: mailroom@bskb.com

電話: (703) 205-8000 • ファックス: (703) 205-8050 • 電子メール: mailroom@bskb.com

DECLARATION AND ASSIGNMENT FOR PATENT AND DESIGN APPLICATIONS
 UNITED STATES PATENT RIGHTS, OR UNITED STATES PLUS ALL FOREIGN PATENT RIGHTS

特許および意匠出願の宣言書ならびに譲渡証
 米国特許権または外国およびその他の外国特許権

発明の名前 ⇒	Title of Invention ⇒	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS
以下に記載された発明者として、私は以下の通り宣言します: 本宣言は本状に添付した出願書を対象としていません。	As a below named inventor, I hereby declare that: This declaration is directed to the application attached hereto.	⇒ If the application is not attached hereto, the application is as identified by the attorney docket number as set forth above and/or the following: ⇒ United States Application Number or PCT International Appln. No. ⇒ filed on
添付していない出願書 ⇒	Application not Attached	⇒ If the application is not attached hereto, the application is as identified by the attorney docket number as set forth above and/or the following:
添付していない出願書 ⇒	Later Appln. No.	⇒ United States Application Number or PCT International Appln. No.
出願日を記入 ⇒	Later Filing Date	⇒ filed on
上記の出願書は私が作成、もしくは承認しました。	The above-identified application was made or authorized to be made by me.	I believe that I am the original inventor or an original joint inventor of a claimed invention in the application.
私は、本出願と請求している発明について、私が最初かつ唯一の発明者、もしくは最初かつ共同発明者であると確信しています。	I have reviewed and understand the contents of the above-identified application, including the claims.	I acknowledge the duty to disclose information which is material to patentability as defined in Title 37, Code of Federal Regulations § 1.56.
私は、特許請求の範囲を念み、上記の出願書を検討し、内容を理解しています。	I have reviewed and understand the contents of the above-identified application, including the claims.	WHEREAS, the undersigned has invented certain new and useful improvements described in the application identified.
私は、発明者法典第 37 編第 1 章 56 項に定義されている、特許性の考慮について重要な情報を開示する義務があることを認めます。	I acknowledge the duty to disclose information which is material to patentability as defined in Title 37, Code of Federal Regulations § 1.56.	WHEREAS, the undersigned has invented certain new and useful improvements described in the application identified.
署名人は特許出願に記載された新規かつ有用な発明を説明しました。	Insert Name of Assignee ⇒	WHEREAS, GREE, Inc.
譲受人の名前を記入 ⇒	Insert Address of Assignee ⇒	of 6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 106-6112, Japan.
譲受人の住所を記入 ⇒	its heirs, successors, legal representatives and assigns (hereinafter designated as the Assignee) is desirous of acquiring the entire right, title and interest in and to said invention and in and to any Letters Patent(s) that may be granted therefor in the United States of America and	its heirs, successors, legal representatives and assigns (hereinafter designated as the Assignee) is desirous of acquiring the entire right, title and interest in and to said invention and in and to any Letters Patent(s) that may be granted therefor in the United States of America and
譲渡する場合はボックスをマーク ⇒	Check Box if Appropriate ⇒	in any foreign countries.
⇒ <input type="checkbox"/> その他の外国における特許取得を希望。	⇒ <input type="checkbox"/>	in any foreign countries.

述べて、希冀、有益な発明を特許とし、その発明を確認した上で、署名人は発明、譲渡、移転しており、本状により、申請人にアメリカ合衆国ならびにその領土、属領、領土における当該発明の完全かつ排他的権利およびアメリカ合衆国ならびにその領土、属領、領土において、さらに上記のボックスに指定がある場合は、その他すべての外国において、開発権、ならびにその発明出願、再発行出願、継続出願、変更出願、延長出願に付与された特許証の権利にあたる、もしくは同様が付与された期間にあたるすべての権利、所有権、利益を売却、譲渡、移転します。

署名人は本願、ならびにその継続出願、分割出願、変更出願、再発行出願、延長出願に関連するすべての書類を履行することに同意し、譲受人が必発もしくは発明とみなす、これらの出願に関連して別途譲渡証を履行することにも同意します。

署名人は本願、もしくはその継続出願、分割出願、変更出願、再発行出願、または特許証、それに基づく再発行特許に関連して発せられる拒絶に関する必要なすべての書類を履行することに同意し、拒絶の取得、およびそのような拒絶案件を進めるにあたり、あらゆる面において前記譲受人に協力することに同意します。

署名人はすべての用紙および書類を履行し、工業所有権保護条約の請求や決定、もしくは特許決定に関して必要なあらゆる行為を履行することに同意します。

署名人は発明を米国特許ならびに外国の特許の承認を取得し、本状で前記譲受人に譲渡した特許のすべての権利を完全かつ辛面細に付与して、本特許および発明が行われていなければ、署名人が保持していたのと同等にするために必要とするすべての法的な行為を履行することに同意します。

署名人は本願ならびに外国の特許権移行長官に前記出願、またはその継続出願、分割出願、変更出願、再発行出願から発生したすべての特許証を、すべての利益の譲受人としての前記譲受人に対して発行することを承認かつ請求し、本状で譲渡するすべての権利を譲渡するためのすべての権利を消し、対立関係にある決定を過去において履行したことがなく、将来において履行しないことを誓約します。

署名人は、米国特許法の規定に従うために必要であれば、さらに譲渡事項を記入する権利を Birch, Stewart, Kolasch & Black, LLP 法律事務所に付与します。

署名人は、本特許に付与する譲渡、発明、契約、譲渡が特許されたことがなく、今後特許されることのないことに誓約します。

署名人は、本意で放棄に意図的の表明を行うと、米国法第 18 編第 1001 条に基づき、罰金または 5 年以下の拘禁、もしくはその両方の罰則を受けることをここに誓約します。

以上の証として、署名人氏名欄の隣の日付をもって署名人が署名します。

出願データシート (PTO/SB/14 もしくは同等のもの) に発明企業の名前を含め、本状を添える必要があります。各発明者に付き個別の用紙を使用するか、下記のボックスをチェックして資料ページに記入し、追加の発明者をリストしてください。

NOW, THEREFORE, for good and valuable consideration, the receipt of which is hereby acknowledged, the undersigned has sold, assigned and transferred, and by these presents does (do) sell, assign and transfer unto said Assignee the full and exclusive right to the said invention in the United States of America, its territories, dependencies and possessions and the entire right, title and interest in and to any and all Letters Patent(s) which may be granted therefor in the United States of America, its territories, dependencies and possessions, and if the box above is designated, in any and all foreign countries; and to any and all divisions, reissues, continuations, conversions and extensions thereof for the full term or terms for which the same may be granted.

The undersigned agrees to execute all papers necessary in connection with this application and any continuing, divisional, conversion or reissue applications thereof and also to execute separate assignments in connection with such applications as the Assignee may deem necessary or expedient.

The undersigned agrees to execute all papers necessary in connection with any interference which may be declared concerning this application or continuation, divisional, conversion or reissue thereof or Letters Patent(s) or reissue patent issued thereon and to cooperate with the Assignee in every way possible in obtaining and producing evidence and proceeding with such interference.

The undersigned agrees to execute all papers and documents and to perform any act which may be necessary in connection with claims or provisions of the International Convention for the Protection of Industrial Property or similar agreements.

The undersigned agrees to perform all affirmative acts which may be necessary to obtain a grant of (a) valid United States of America patent(s) or a grant of (a) valid United States of America and any foreign patent(s) to the Assignee and to vest all rights therein hereby conveyed to said Assignee as fully and entirely as the same would have been held by the undersigned if this Assignment and sale had not been made.

The undersigned hereby authorizes and requests the Patent and Trademark Office Officials in the United States of America and in any foreign countries to issue any and all Letters Patent(s) resulting from said application or any continuing, divisional conversion or reissue applications thereof to the said Assignee, as Assignee of the entire interest, and hereby covenants that he has the full right to convey the entire interest herein assigned, and that he has not executed, and will not execute, any agreement in conflict herewith.

The undersigned hereby grants the law firm of Birch, Stewart, Kolasch & Birch, LLP the power to insert any further identification which may be necessary or desirable in order to comply with the rules of the U.S. Patent and Trademark Office.

The undersigned hereby covenants that no assignment, sale, agreement or encumbrance has been or will be made or entered into which would conflict with this assignment.

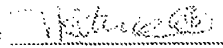
The undersigned hereby acknowledges that any willful false statement made in this declaration is punishable under 18 U.S.C. §1001 by fine or imprisonment of not more than five (5) years, or both.

In witness whereof, executed by the undersigned on the date opposite the undersigned name.

An application data sheet (PTO/SB/14 or equivalent), including naming the entire inventive entity, must accompany this form. Use a separate form for each inventor; or check the box below and complete the attached page(s) to list additional inventors.

STATEMENT OF ACCURATE TRANSLATION IN ACCORDANCE WITH 37 C.F.R. § 1.69(b):

The DECLARATION AND ASSIGNMENT FOR PATENT AND DESIGN APPLICATIONS is an accurate translation of the corresponding English language DECLARATION AND ASSIGNMENT FOR PATENT AND DESIGN APPLICATIONS.

Signature: 

Date: 9/25/2012

LEGAL NAME OF INVENTOR 発明者氏名		
Inventor's Name 発明者氏名	Inventor: 発明者: Hiruhiko ATOBE	Date: 日付: 5/29/2014
Inventor's Signature 発明者署名	Signature: 署名: 跡部 裕彰	
LEGAL NAME OF JOINT INVENTOR, IF ANY 共同発明者がある場合の氏名		
Inventor's Name 発明者氏名	Inventor: 発明者:	Date: 日付:
Inventor's Signature 発明者署名	Signature: 署名:	
LEGAL NAME OF JOINT INVENTOR, IF ANY 共同発明者がある場合の氏名		
Inventor's Name 発明者氏名	Inventor: 発明者:	Date: 日付:
Inventor's Signature 発明者署名	Signature: 署名:	
LEGAL NAME OF JOINT INVENTOR, IF ANY 共同発明者がある場合の氏名		
Inventor's Name 発明者氏名	Inventor: 発明者:	Date: 日付:
Inventor's Signature 発明者署名	Signature: 署名:	
LEGAL NAME OF JOINT INVENTOR, IF ANY 共同発明者がある場合の氏名		
Inventor's Name 発明者氏名	Inventor: 発明者:	Date: 日付:
Inventor's Signature 発明者署名	Signature: 署名:	
LEGAL NAME OF JOINT INVENTOR, IF ANY 共同発明者がある場合の氏名		
Inventor's Name 発明者氏名	Inventor: 発明者:	Date: 日付:
Inventor's Signature 発明者署名	Signature: 署名:	
LEGAL NAME OF JOINT INVENTOR, IF ANY 共同発明者がある場合の氏名		
Inventor's Name 発明者氏名	Inventor: 発明者:	Date: 日付:
Inventor's Signature 発明者署名	Signature: 署名:	