



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., ISSUE DATE, PATENT NO., ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO.
Row 1: 14/291,358, 10/04/2016, 9457273, SHP-15-1055, 5908

35811 7590 09/14/2016
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 117 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):

Hirohiko ATOBE, Tokyo, JAPAN;
GREE, Inc., Tokyo, JAPAN;

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



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



UNITED STATES DEPARTMENT OF COMMERCE

U.S. Patent and Trademark Office

Address : COMMISSIONER FOR PATENTS
P.O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450

APPLICATION NO./ CONTROL NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR / PATENT IN REEXAMINATION	ATTORNEY DOCKET NO.
14/291,358	30 May, 2014	ATOBE, HIROHIKO	SHP-15-1055

IP GROUP OF DLA PIPER LLP (US) ONE LIBERTY PLACE 1650 MARKET ST, SUITE 4900 PHILADELPHIA, PA 19103	EXAMINER	
	PIERRE E. ELISCA	
	ART UNIT	PAPER
	3716	20160906

DATE MAILED:

Please find below and/or attached an Office communication concerning this application or proceeding.

Commissioner for Patents

IDS filed on 08/31/2016 is considered.	
	/PIERRE E. ELISCA/ Primary Examiner, Art Unit 3716

PTO-90C (Rev.04-03)

Form PTO-1449 US DEPARTMENT OF COMMERCE PATENT AND TRADEMARK OFFICE				ATTY. DOCKET NO. SHP-15-1055		SERIAL NO. 14/291,358		
LIST OF PUBLICATIONS CITED BY APPLICANT <i>(Use several sheets if necessary)</i>				APPLICANT GREE, Inc.		GROUP 1733		
				FILING DATE May 30, 2014				
US PATENT DOCUMENTS								
EXAMINER INITIAL*		DOCUMENT NUMBER	DATE	NAME	CLASS	SUBCLASS	FILING DATE IF APPROPRIATE	
/P.E./	AA	2006/0281545 (corr. w/ JP '024)	12/14/06	T. Nakano, et al.				
	AB							
	AC							
	AD							
	AE							
	AF							
	AG							
	AH							
FOREIGN PATENT DOCUMENTS								
EXAMINER INITIAL*		DOCUMENT NUMBER	DATE	COUNTRY	CLASS	SUBCLASS	TRANSLATION	
							YES	NO
/P.E./	AI	2006-341024 (corr. w/ US '545)	12/21/06	JP			X	
/P.E./	AJ	2013-054519	03/21/13	JP			X	
	AK							
	AL							
	AM							
OTHER PUBLICATIONS (Including Author, Title, Date, Pertinent Pages, Etc.)								
/P.E./	AN	Notice of Reasons for Refusal dated July 12, 2016, of corresponding Japanese Application No. 2014-042491, along with an English translation.						
	AO							
	AP							
EXAMINER /Pierre Elicca/				DATE CONSIDERED 09/06/2016				
*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.								

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 06/02/2016
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.
14/291,358	05/30/2014	Hirohiko ATOBE	SHP-15-1055	5908

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	09/02/2016

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,</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.</p> <p>1 <u>DLA Piper LLP (US)</u></p> <p>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 GREE, Inc.

(B) RESIDENCE: (CITY and STATE OR COUNTRY) Japan

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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> The director is hereby authorized to charge the required fee(s), any deficiency, or credits any overpayment, to Deposit Account Number <u>50-2719</u> (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 September 1, 2016

Typed or printed name T. Daniel Christenbury Registration No. 31,750

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	14291358			
Filing Date:	30-May-2014			
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/Rachel Kirk			
Attorney Docket Number:	SHP-15-1055			
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:	26815991
Application Number:	14291358
International Application Number:	
Confirmation Number:	5908
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/Rachel Kirk
Filer Authorized By:	Thomas Daniel Christenbury
Attorney Docket Number:	SHP-15-1055
Receipt Date:	01-SEP-2016
Filing Date:	30-MAY-2014
Time Stamp:	15:50:37
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	090216INTEFSW00002338502719
Deposit Account	502719
Authorized User	Rachel Kirk
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	Transmittal.pdf	92719	no	1
			8b0c11c980fd0cdb335f5b78b1cccd743c6a76		

Warnings:

Information:

2	Issue Fee Payment (PTO-85B)	PTOL85B.pdf	247027	no	1
			07ef84acd4de2c19e580200218d165fec9fd9f968		

Warnings:

Information:

3	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	30877	no	2
			5db9b0c7cc9983ce2c993e85144927f583f752ff		

Warnings:

Information:

Total Files Size (in bytes):	370623
-------------------------------------	--------

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.	: 14/291,358	Docket No.: SHP-15-1055
Filed	: May 30, 2014	
Inventors	: Hirohiko Atobe	Confirmation No.: 5908
Title	: STORAGE MEDIUM STORING GAME	
	: PROGRAM, GAME PROCESSING	
	: METHOD, AND INFORMATION	Not. Of Allow.: 06/02/16
	: PROCESSING APPARATUS	Dated: September 1, 2016

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/rk
(215)656-3381

EAST\128978257.1

Form PTO-1449 US DEPARTMENT OF COMMERCE PATENT AND TRADEMARK OFFICE				ATTY. DOCKET NO. SHP-15-1055		SERIAL NO. 14/291,358		
LIST OF PUBLICATIONS CITED BY APPLICANT <i>(Use several sheets if necessary)</i>				APPLICANT GREE, Inc.		GROUP 1733		
				FILING DATE May 30, 2014				
US PATENT DOCUMENTS								
EXAMINER INITIAL*		DOCUMENT NUMBER	DATE	NAME	CLASS	SUBCLASS	FILING DATE IF APPROPRIATE	
	AA	2006/0281545 (corr. w/ JP '024)	12/14/06	T. Nakano, et al.				
	AB							
	AC							
	AD							
	AE							
	AF							
	AG							
	AH							
FOREIGN PATENT DOCUMENTS								
		DOCUMENT NUMBER	DATE	COUNTRY	CLASS	SUBCLASS	TRANSLATION	
							YES	NO
	AI	2006-341024 (corr. w/ US '545)	12/21/06	JP			X	
	AJ	2013-054519	03/21/13	JP			X	
	AK							
	AL							
	AM							
OTHER PUBLICATIONS (Including Author, Title, Date, Pertinent Pages, Etc.)								
	AN	Notice of Reasons for Refusal dated July 12, 2016, of corresponding Japanese Application No. 2014-042491, along with an English translation.						
	AO							
	AP							
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 Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	14291358			
Filing Date:	30-May-2014			
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/Kelly Eccleston			
Attorney Docket Number:	SHP-15-1055			
Filed as Large Entity				
Filing Fees for Utility under 35 USC 111(a)				
Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Basic Filing:				
Pages:				
Claims:				
Miscellaneous-Filing:				
Petition:				
Patent-Appeals-and-Interference:				
Post-Allowance-and-Post-Issuance:				
Extension-of-Time:				

Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Miscellaneous:				
Submission- Information Disclosure Stmt	1806	1	180	180
Total in USD (\$)				180

Electronic Acknowledgement Receipt

EFS ID:	26797058
Application Number:	14291358
International Application Number:	
Confirmation Number:	5908
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-15-1055
Receipt Date:	31-AUG-2016
Filing Date:	30-MAY-2014
Time Stamp:	11:51:01
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	DA
Payment was successfully received in RAM	\$180
RAM confirmation Number	083116INTEFSW00008692502719
Deposit Account	502719
Authorized User	Kely Eccleston

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	Transmittal Letter	sIDS.pdf	304538	no	1
			f6b418ef10bf1efc85f9aad7df5cf2f57010c21a		
Warnings:					
Information:					
2	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	1449.pdf	47650	no	1
			7d7bf3b56069cd4c9f983e805519a2b935aac27f		
Warnings:					
Information:					
This is not an USPTO supplied IDS fillable form					
3	Foreign Reference	JP2006341024.pdf	1308625	no	28
			942ed3ad79b4f459175c1aea2fb3f9351b862b9f		
Warnings:					
Information:					
4	Foreign Reference	JP2013054519.pdf	5256068	no	96
			aa1140daeb96bd3b14e63c49a89673004d327c24		
Warnings:					
Information:					
5	Non Patent Literature	OA.pdf	253513	no	7
			cb34f5ce1ff9cc7ffa107da7d5db9e342dcd4373		
Warnings:					
Information:					
6	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	30754	no	2
			2689fee8b92c52e317c315416d28f2c.dafu96f00		
Warnings:					

Information:	
Total Files Size (in bytes):	7201148
<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 : 1733
Examiner :
Serial No. : 14/291,358
Filed : May 30, 2014
First Named :
Inventor : Hirohiko Atobe
Title : STORAGE MEDIUM STORING GAME
: PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD,
: AND INFORMATION PROCESSING
: APPARATUS

Customer No. 035811
Docket No.: SHP-15-1055
Confirmation No.: 5908

Dated: August 30, 2016

SUPPLEMENTAL INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT

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

Sir:

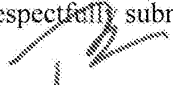
The Applicant encloses Form PTO-1449 together with three (3) non-US publications including a Notice of Reasons for Refusal dated July 12, 2016, of corresponding Japanese Application No. 2014-042491, along with an English translation. The documents are submitted under 37 CFR §1.56 and are believed related to this application.

The Applicant certifies that each item of information contained in the Supplemental 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 Commissioner is authorized to charge the \$180 fee as well as any insufficiency to Deposit Account No. 50-2719.

The Applicant respectfully requests that this Supplemental Information Disclosure Statement be officially entered into the file of this case and that appropriate notification be made that it was considered by the Examiner.

Respectfully submitted,


T. Daniel Christenbury
Reg. No. 31,750

TDC/ke
(215) 656-3381

EAST\128530464.1



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

NOTICE OF ALLOWANCE AND FEE(S) DUE

35811 7590 06/02/2016
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: 06/02/2016

Table with 5 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO.
14/291,358 05/30/2014 Hirohiko ATOBE SHP-15-1055 5908

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
nonprovisional UNDISCOUNTED \$960 \$0 \$0 \$960 09/02/2016

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 06/02/2016
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.
-----------------	-------------	----------------------	---------------------	------------------

14/291,358 05/30/2014 Hirohiko ATOBE SHP-15-1055 5908

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 09/02/2016

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.
Row 1: 14/291,358, 05/30/2014, Hirohiko ATOBE, SHP-15-1055, 5908
Row 2: 35811, 7590, 06/02/2016, IP GROUP OF DLA PIPER LLP (US), ONE LIBERTY PLACE, 1650 MARKET ST, SUITE 4900, PHILADELPHIA, PA 19103
Row 3: EXAMINER, ELISCA, PIERRE E
Row 4: ART UNIT, 3716, PAPER NUMBER

DATE MAILED: 06/02/2016

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

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

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

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

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

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

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

Privacy Act Statement

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

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

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

Notice of Allowability	Application No. 14/291,358	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 2/24/2016.
 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 1-25. As a result of the allowed claim(s), you may be eligible to benefit from the **Patent Prosecution Highway** program at a participating intellectual property office for the corresponding application. For more information, please see http://www.uspto.gov/patents/init_events/pph/index.jsp or send an inquiry to PPHfeedback@uspto.gov.
4. Acknowledgment is made of a claim for foreign priority under 35 U.S.C. § 119(a)-(d) or (f).

Certified copies:

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

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

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

Attachment(s)

- | | |
|--|--|
| 1. <input checked="" type="checkbox"/> Notice of References Cited (PTO-892) | 5. <input type="checkbox"/> Examiner's Amendment/Comment |
| 2. <input type="checkbox"/> Information Disclosure Statements (PTO/SB/08),
Paper No./Mail Date _____ | 6. <input checked="" type="checkbox"/> Examiner's Statement of Reasons for Allowance |
| 3. <input type="checkbox"/> Examiner's Comment Regarding Requirement for Deposit
of Biological Material | 7. <input type="checkbox"/> Other _____. |
| 4. <input type="checkbox"/> Interview Summary (PTO-413),
Paper No./Mail Date _____. | |

/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 1-24 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:
5. As per claims 1, 11, 22, 23, 24 and 25 "a panel selection function of selecting panels, which are 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”.

Conclusion

6. 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/

Application/Control Number: 14/291,358

Page 4

Art Unit: 3716

Primary Examiner, Art Unit 3716

Notice of References Cited	Application/Control No. 14/291,358	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	A63F13/06	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.

Search Notes 	Application/Control No. 14291358	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	5/24/2016	P.E
463	31	5/24/2016	P.E
463	34	5/24/2016	P.E

SEARCH NOTES		
Search Notes	Date	Examiner
West Search	12/04/2015	P.E

INTERFERENCE SEARCH			
US Class/ CPC Symbol	US Subclass / CPC Group	Date	Examiner
463/ G07F	31/ 17/3211	5/24/2016	P.E
463/ A63F	34/ 13/08	5/24/2016	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

BIB DATA SHEET

CONFIRMATION NO. 5908


SERIAL NUMBER 14/291,358	FILING or 371(c) DATE 05/30/2014 RULE	CLASS 463	GROUP ART UNIT 3716	ATTORNEY DOCKET NO. SHP-15-1055		
APPLICANTS GREE, Inc., Tokyo, JAPAN; INVENTORS Hirohiko ATOBE, Tokyo, JAPAN; ** CONTINUING DATA ***** ** 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 ** 06/10/2014						
Foreign Priority claimed <input checked="" type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No 35 USC 119(a-d) conditions met <input checked="" type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No Verified and 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 25	INDEPENDENT CLAIMS 6
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 3260	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			

<i>Index of Claims</i> 	Application/Control No. 14291358	Applicant(s)/Patent Under Reexamination ATOBE, HIROHIKO
	Examiner PIERRE E ELISCA	Art Unit 3716

✓	Rejected	-	Cancelled	N	Non-Elected	A	Appeal
=	Allowed	÷	Restricted	I	Interference	O	Objected

Claims renumbered in the same order as presented by applicant
 CPA
 T.D.
 R.1.47


CLAIM		DATE							
Final	Original	05/24/2016							
	1	=							
	2	=							
	3	=							
	4	=							
	5	=							
	6	=							
	7	=							
	8	=							
	9	=							
	10	=							
	11	=							
	12	=							
	13	=							
	14	=							
	15	=							
	16	=							
	17	=							
	18	=							
	19	=							
	20	=							
	21	=							
	22	=							
	23	=							
	24	=							
	25	=							

Issue Classification 	Application/Control No. 14291358	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

CPC Combination Sets				
Symbol	Type	Set	Ranking	Version

NONE		Total Claims Allowed:	
(Assistant Examiner)	(Date)	25	
/PIERRE E ELISCA/ Primary Examiner.Art Unit 3716	5/24/2016	O.G. Print Claim(s)	O.G. Print Figure
(Primary Examiner)	(Date)	1	1

Issue Classification 	Application/Control No. 14291358	Applicant(s)/Patent Under Reexamination ATOBE, HIROHIKO
	Examiner PIERRE E ELISCA	Art Unit 3716

<input checked="" 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		17												
	2		18												
	3		19												
	4		20												
	5		21												
	6		22												
	7		23												
	8		24												
	9		25												
	10														
	11														
	12														
	13														
	14														
	15														
	16														

NONE		Total Claims Allowed:	
		25	
(Assistant Examiner)	(Date)	O.G. Print Claim(s)	O.G. Print Figure
/PIERRE E ELISCA/ Primary Examiner.Art Unit 3716	5/24/2016	1	1
(Primary Examiner)	(Date)		

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Art Unit : 3716
Examiner : Pierre E. Elisca
Serial No. : 14/291,358
Filed : May 30, 2014
Inventor : Hirohiko Atobe
Title : STORAGE MEDIUM STORING GAME
: PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD,
: AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS

Customer No. 035811
Docket No.: SHP-15-1055
Confirmation No.: 5908

Dated: February 24, 2016

RESPONSE

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

Sir:

In response to the Official Action dated December 4, 2015, the Applicant amends the application as follows:

EASTV119848317.1

In the Claims

1. (Currently Amended) A storage non-transitory computer readable recording medium storing [[a]] game program code instructions that [[is]] are for a game in which first and second characters join battles, and when the game program causing a code instructions are executed by a computer, the game program code instructions cause the computer to realize perform:

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

a panel selection function of selecting panels, which are 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.

2. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 1, wherein the predetermined order is determined based on arrangement, shapes, and/or sizes of the panels.

3. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 1, wherein the first character is a user, the second character is an enemy of the user, and the user and the enemy play as a friend and a foe.

4. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 1, wherein the first character is a user, the second character is a friend of the user, and the user and the friend play as friends.

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

6. (Currently Amended) The storage recording medium storing the game program according to claim 1, causing 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.

7. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 1, wherein the display region is divided by a plurality of turns.

8. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 1, wherein each of the panels displays a still image.

9. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 1, wherein each of the frames further possesses a text display portion for displaying texts, and the text display portion is displayed so as to overlap the panel disposed in the frame.

10. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 1, wherein each of the frames has 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, are constructed in different colors.

11. (Currently Amended) A storage non-transitory computer readable recording medium storing [[a]] game program code instructions that [[is]] are for a game in which first and second characters join battles, and when the game program causing a code instructions are executed by a computer, the game program code instructions cause the computer to realize perform:

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

a panel selection function of selecting panels, which are 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.

12. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 11, wherein the first character is a user, the second character is an enemy of the user, and the user and the enemy play as a friend and a foe.

13. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 11, wherein the first character is a user, the second character is a friend of the user, and the user and the friend play as friends.

14. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 11, wherein the plurality of panels are given according to progress of the game.

15. (Currently Amended) The storage recording medium storing the game program according to claim 11, causing 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.

16. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 11, wherein the panel information includes information regarding a size of each panel.

17. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 11, wherein the panel information includes information regarding a capability of each panel, and strength of the capability corresponds to the size of each panel.

18. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 11, wherein the display region is divided by a plurality of turns.

19. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 11, wherein each of the panels displays a still image.

20. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 11, wherein each of the frames further has a text display portion for displaying texts, and the text display portion is displayed so as to overlap the panel disposed in the frame.

21. (Currently Amended) The storage recording medium according to claim 11, wherein each of the frames has 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, are constructed in different colors.

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

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

a panel selection step of selecting panels, which are 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.

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

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

a panel selection step of selecting panels, which are 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.

24. (Currently Amended) An information processing apparatus that controls a game in which first and second characters join battles, comprising:

a server apparatus or user terminal, comprising:

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

a control unit,

wherein the control unit includes:

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

a panel selection section that selects panels, which are 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.

25. (Currently Amended) An information processing apparatus that controls a game in which first and second characters join battles, comprising:

a server apparatus or user terminal, comprising:

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

a control unit,

wherein the control unit includes:

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

a panel selection section that selects panels, which are 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.

Remarks

Claims 1-25 have been amended to further clarify the subject matter of those claims. Support for the amendments can be found, for example, on page 15 of the Applicant's specification.

Claims 1-23 are rejected under 35 USC §101 as being directed to non-statutory subject matter. Claims 1-23 have been amended as helpfully suggested by the Examiner. Withdrawal of the rejection is respectfully requested.

Claims 24 and 25 are rejected under 35 USC §101 as being directed to an abstract idea. Specifically, the rejection states that the term "unit" does not refer to "physical 'things'" and is not a computer component or statutory process. Claims 24 and 25 have been amended to specify that the information processing apparatus comprises "a server apparatus or a user terminal," neither of which are abstract ideas. Withdrawal of the rejection is respectfully requested.

In light of the foregoing, the Applicant respectfully submits that this application is in condition for allowance, which is respectfully requested.

Respectfully submitted,



T. Daniel Christenbury
Reg. No. 31,750

TDC/vbm
(215) 656-3381

Electronic Acknowledgement Receipt

EFS ID:	25009876
Application Number:	14291358
International Application Number:	
Confirmation Number:	5908
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:	SHP-15-1055
Receipt Date:	24-FEB-2016
Filing Date:	30-MAY-2014
Time Stamp:	15:39:20
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	Miscellaneous Incoming Letter	Transmittal.pdf	37145 <small>f7221c0cef0e989618fb4ae5133e65cc6546c b89</small>	no	1

Warnings:

Information:

2		Response.pdf	240447 0bfe654d3bf5fbd02fce4abf801d1b6df0aebce1	yes	8
Multipart Description/PDF files in .zip description					
Document Description		Start	End		
Amendment/Req. Reconsideration-After Non-Final Reject		1	1		
Amendment Copy Claims/Response to Suggested Claims		2	7		
Applicant Arguments/Remarks Made in an Amendment		8	8		
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):			277592		
<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 re Application of Hirohiko Atobe

Serial No.: 14/291,358

Filed: May 30, 2014

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

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

Sir:

A response to the outstanding official action in the above-identified application is enclosed.

- 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	25	MINUS	25	= 0	x 40=	\$	x 80=	\$0.00
INDEPENDENT	6	MINUS	6	= 0	x 210=	\$	x 420=	\$0.00
<input type="checkbox"/>	FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE CLAIM(S)				+ 390=	\$	+ 780=	\$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 24, 2016

TDC/vbm
(215) 656-3381

EASTM121852322.1

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

PATENT APPLICATION FEE DETERMINATION RECORD Substitute for Form PTO-875	Application or Docket Number 14/291,358	Filing Date 05/30/2014	<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	02/24/2016	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR			
	Total (37 CFR 1.16(i))	+ 25	Minus	** 25	=	X \$ =
	Independent (37 CFR 1.16(b))	+ 6	Minus	***6	=	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	

	(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
/TERRANCE LAWRENCE/

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 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO., EXAMINER, ART UNIT, PAPER NUMBER, NOTIFICATION DATE, DELIVERY MODE. Includes application details for 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. 14/291,358	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 5/30/2014.
 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) 1-25 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) 1-25 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 5/30/2014.
- 3) Interview Summary (PTO-413)
Paper No(s)/Mail Date. _____ .
- 4) Other: _____.

Art Unit: 3716

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. This communication is in response to Application No. 14/291,358 filed on 05/30/2014.

3. Claims 1-25 are currently pending and have been examined.

Claim Objections

4. Claim 15 is objected to because of the following informality. Applicant is advised to add a period (.) at the end of claim 15. Appropriate correction is required

Claim Rejections - 35 USC § 101

5. 35 U.S.C. 101 reads as follows:

Whoever invents or discovers any new and useful process, machine, manufacture, or composition of matter, or any new and useful improvement thereof, may obtain a patent therefor, subject to the conditions and requirements of this title.

Art Unit: 3716

6. Claims 1-23 are rejected under 35 U.S.C. 101 because the claimed invention is directed to non-statutory subject matter because the claim(s) as a whole, considering all claim elements both individually and in combination, do not amount to significantly more than an abstract idea.

For example, claim 1 recites "A storage medium storing a game program.....". However, the Examiner interprets the limitation detailed above as software per se. Accordingly, the storage medium not claimed as embodied in **non-transitory** computer-readable recording medium are descriptive material per se are not statutory because they are neither physical thing nor statutory processes. The storage medium of claim 1 does not define any structural and functional interrelationships with a general purpose for permitting the claimed functions to be realized. In contrast, a statutory claim would define structural and functional interrelationships between data structures or functional parts and a computer which permit the data functions to be realized. Thus, claims 1-23 are rejected as being non-statutory as described above.

Applicant is advised to amend the claims 1-23 as follows: --A non-transitory computer readable recording medium which stored game program code instructions, **when executed** by the computer to perform---.

7. Also claims 24 and 25 are also rejected under 35 U.S.C. 101 because the claimed invention is directed to non-statutory subject matter because the claim(s) as a whole,

Art Unit: 3716

considering all claim elements both individually and in combination, do not amount to significantly more than an abstract idea.

For example, claim 24 recites the word “unit”. The word “module” claimed as computer listings per se, i.e., the descriptions or expressions of the programs, are not physical 'things.' They are neither computer components nor statutory processes, as they are not 'acts' being performed." MPEP §2106.01 I. Using the broadest reasonable interpretation, the word “**unit**” is interpreted as software alone. Because the claims recite only abstractions that are neither "things" nor "acts," the claims are not within one of the four statutory classes of invention.¹ Because the claims are not within one of the four statutory classes of invention, the claims are rejected under 35 U.S.C. §101.

Conclusion

8. US PG PUB 2014/2014/0221094 Fujioka, Kaname et al.

Fujioka 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.

9. 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.

Art Unit: 3716

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

Application/Control Number: 14/291,358

Page 6

Art Unit: 3716

Notice of References Cited	Application/Control No. 14/291,358	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	A63F13/06	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	A63F13/00	463/30
*	E	US-2013/0288787 A1	10-2013	Yoshie; Naoto	A63F13/00	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.

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.

Substitute for form 1449A/PTO INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Use as many sheets as necessary)				Complete if Known	
		Application Number	NEW		
		Filing Date	05-30-14		
		First Named Inventor	Hirohiko ATOBE		
		Art Unit	N/A		
		Examiner Name	N/A		
		Attorney Docket Number	6563-0102PUS1		
Sheet	1	of	1		

U.S. PATENT DOCUMENTS						
Examiner initial *	Cite No.	Document Number		Publication Date MM-DD-YYYY	Name of Patentee or Applicant of Cited Document	Pages, columns, Lines, Where Relevant Passages or Relevant Figures Appear
		Number - Kind Code ² (if known)				

FOREIGN PATENT DOCUMENTS							
Examiner Initial *	Cite No. 1	Foreign Patent Document		Publication Date MM-DD-YYYY	Name of Patentee or Applicant of Cited Document	Pages, columns, Lines, Where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	T
		Country ³ Code	Number ⁴ Kind Code (if known) ⁵				
/PE/	1	JP	2007-252696 - A	10-04-2007		Abstract	<input checked="" type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>

Examiner Signature	/Pierre Elisca/	Date Considered	11/18/2015
--------------------	-----------------	-----------------	------------

* EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through citation if not in conformance and not Considered. Include copy of this form with next communication to applicant. 1. Applicant's unique citation design number (optional). 2 See Kinds Codes of USPTO patent Documents. at www.uspto.gov or MPEP 901.04. 3. Enter Office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). 4. For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. 5. Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST. 16 if possible. 6. Applicant is to place a check mark here if English language Translation is attached.

This collection of information is required by 37 CFR 1.97 and 1.98. 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 2 hours to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form 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, 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 (1-800-786.9199) and select option 2.

Refine Search

Search Results

Terms	Documents
L1 and (first and second) near3 character\$1 near3 battles	24

Database:

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

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

Search:

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

Search History

DATE: **Wednesday, November 18, 2015** [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; PLUR=YES; OP=OR</i>							
Date	<u>L2</u>	L1 and (first and second) near3 character\$1 near3 battles	24	<u>L2</u>	<u>L2</u>	<u>L2</u>	Review all
Date	<u>L1</u>	(storage near3 medium) and gam\$3 near3 program\$4	21778	<u>L1</u>	<u>L1</u>	<u>L1</u>	

END OF SEARCH HISTORY

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 2013年12月26日
Date of Application:

出願番号 特願2013-268385
Application Number:

パリ条約による外国への出願
に用いる優先権の主張の基礎
となる出願の国コードと出願
番号

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

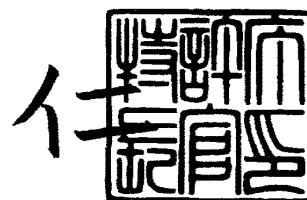
JP2013-268385

出願人 グリー株式会社
Applicant(s):

2015年 5月13日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

伊藤 仁



【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

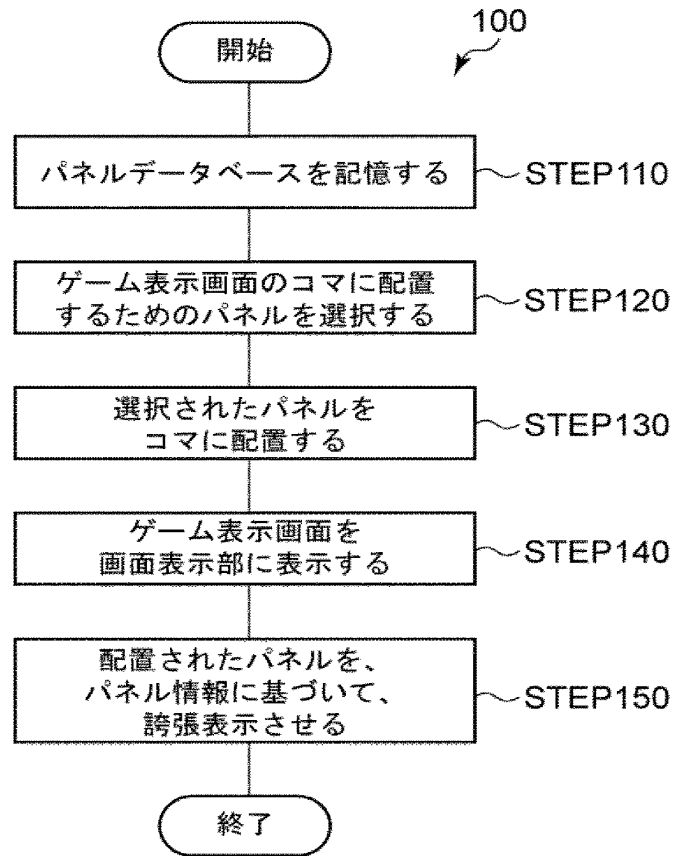
【要約】

【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。

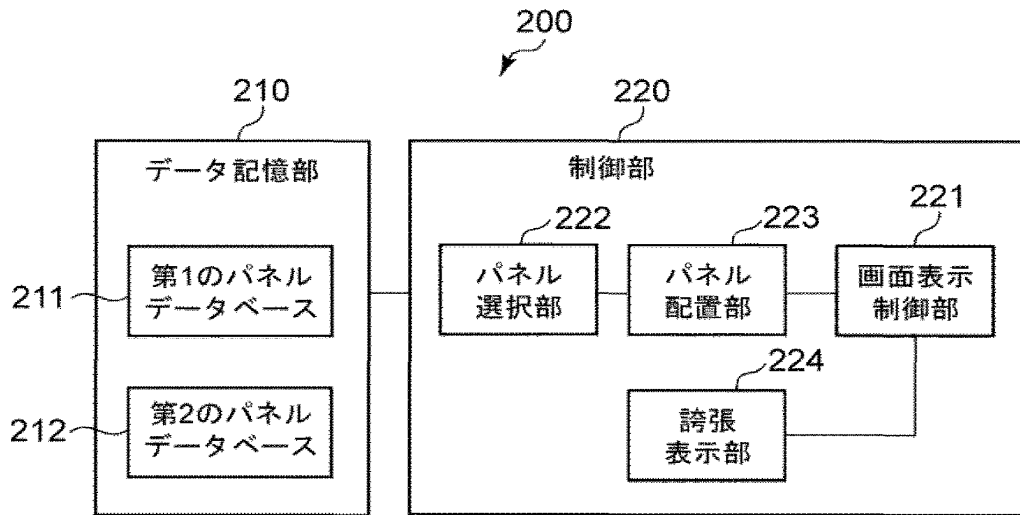
【解決手段】 本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、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

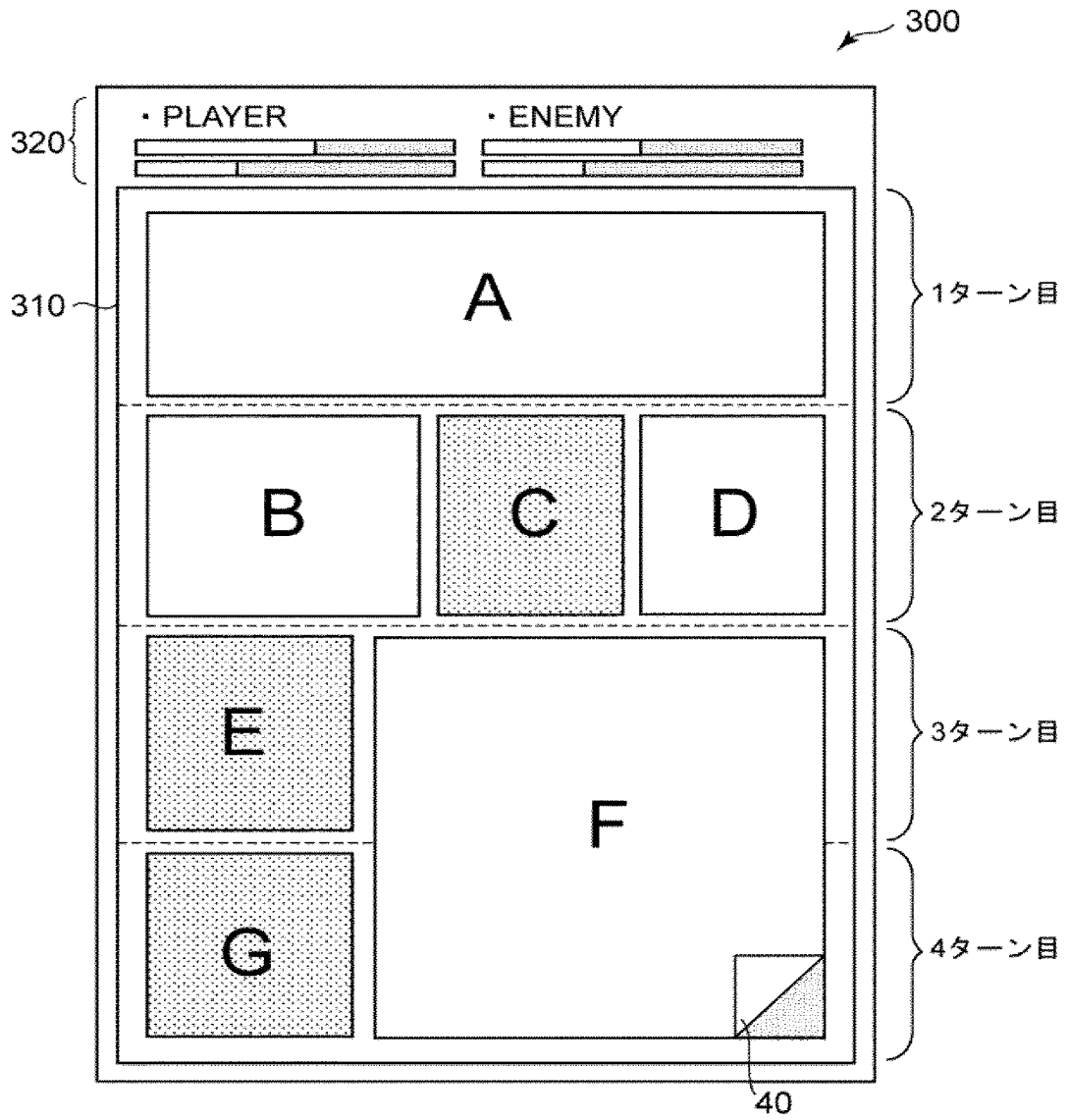
【書類名】 図面
【図 1】



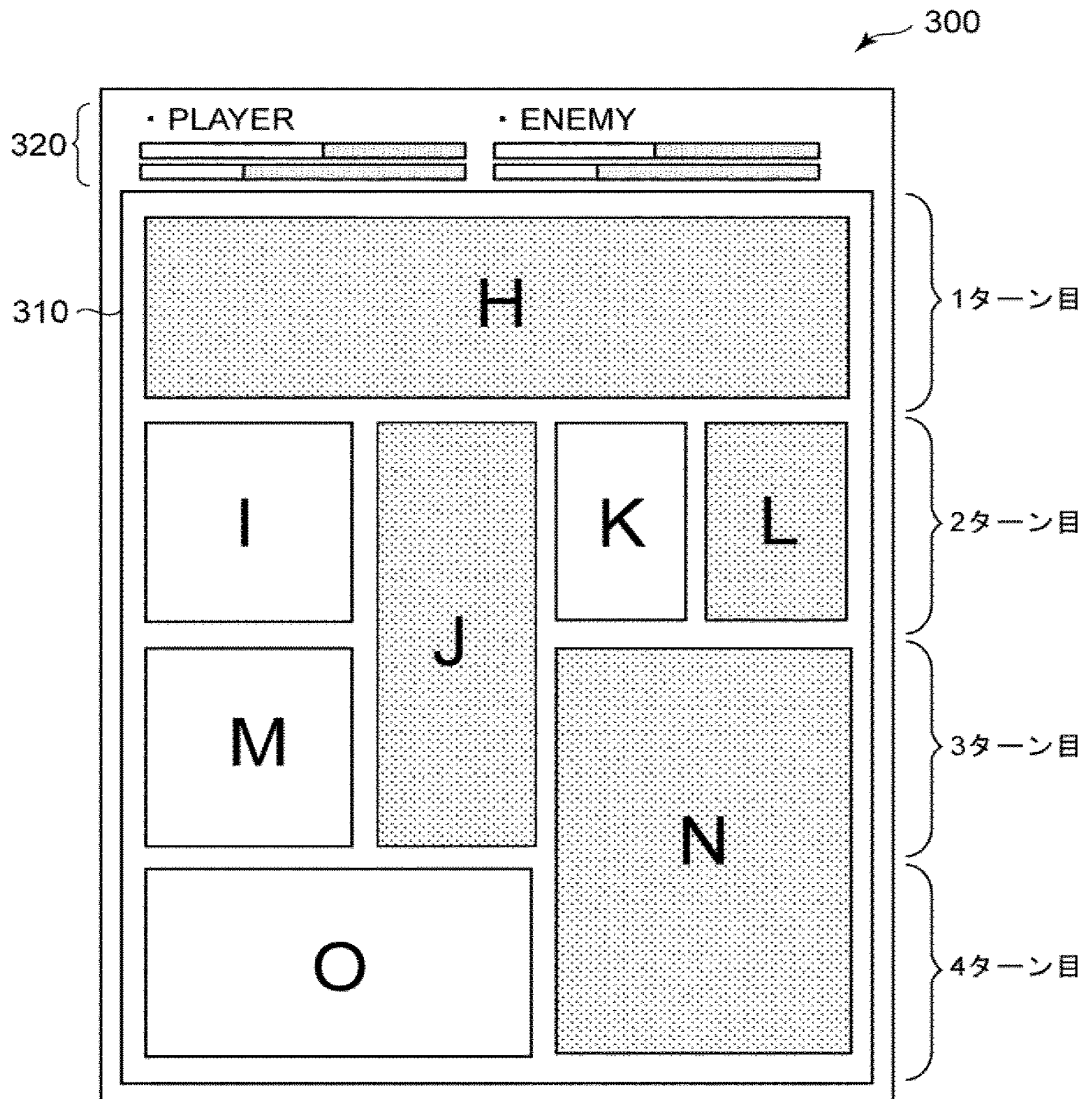
【図2】



【図3】

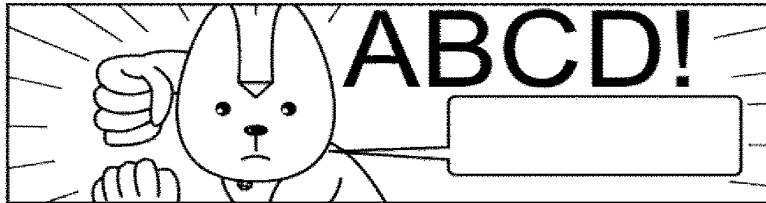


【図4】

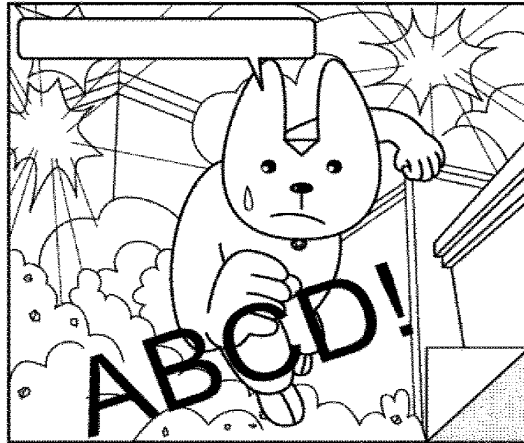


【图 5】

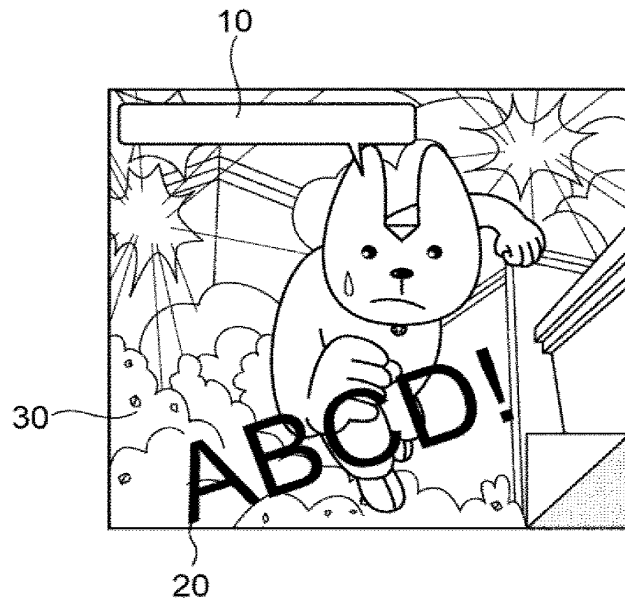
(a)



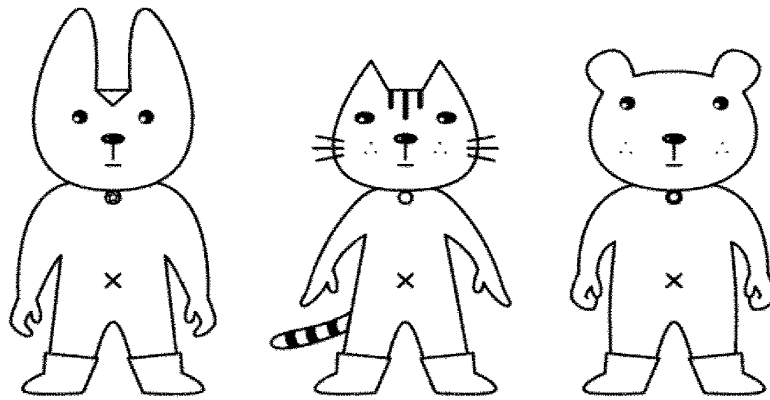
(b)



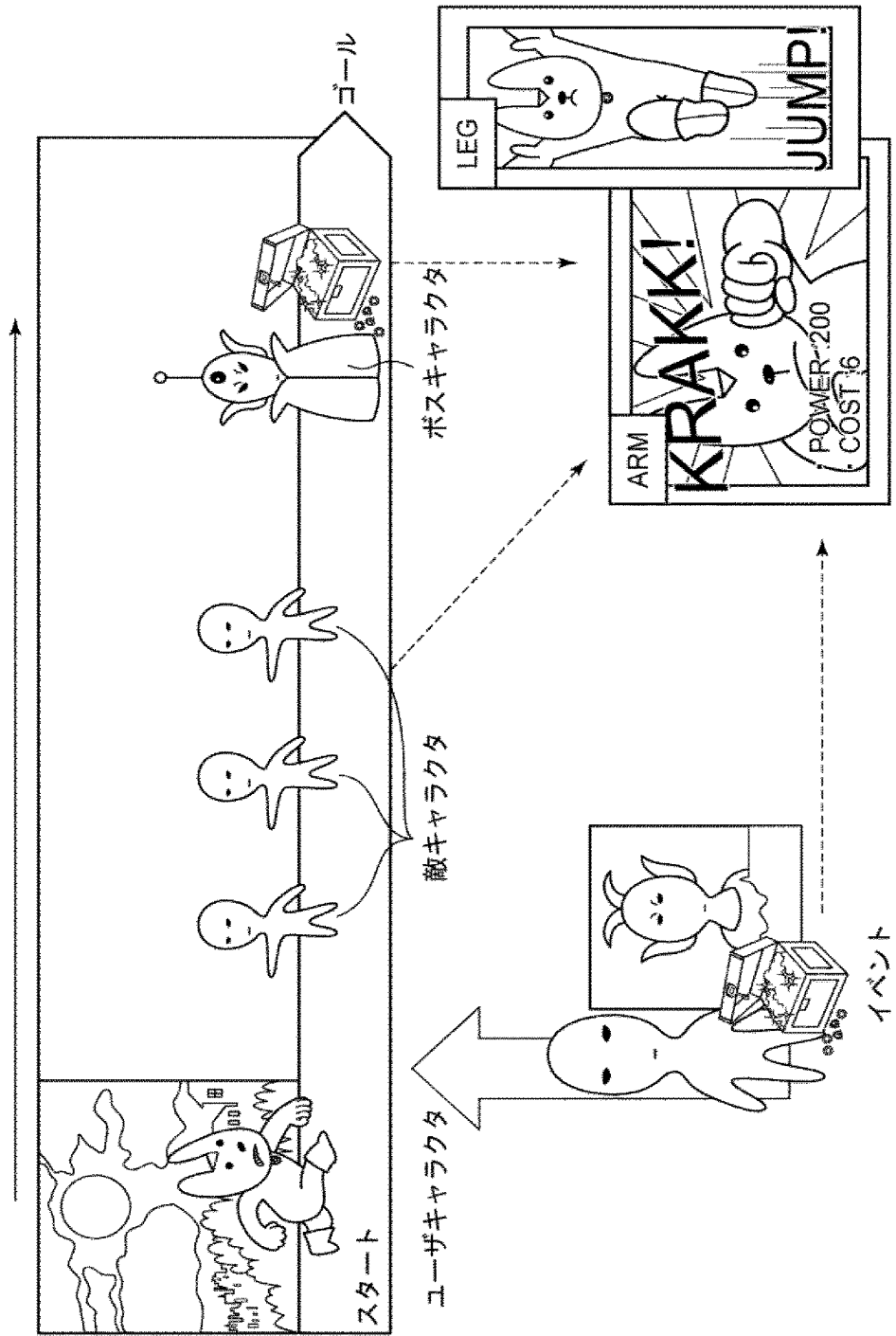
【図6】



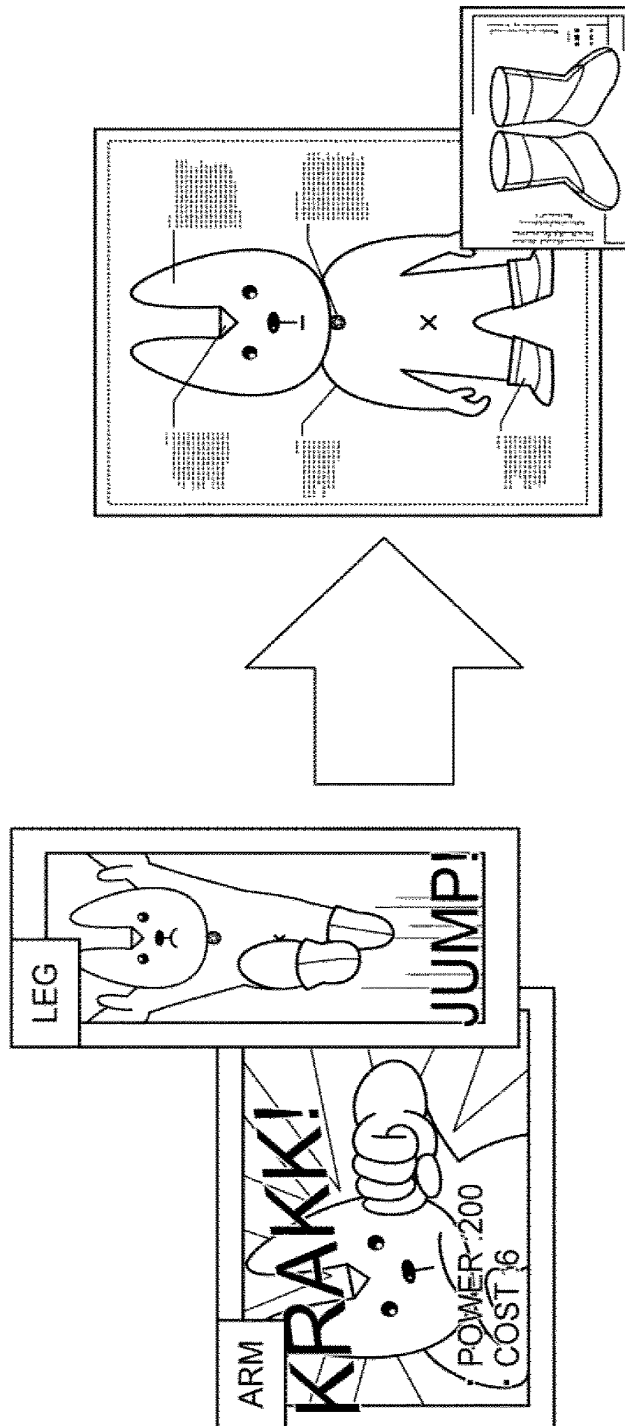
【图 7】



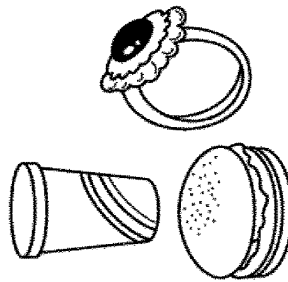
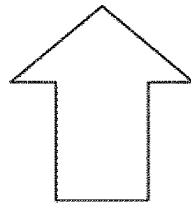
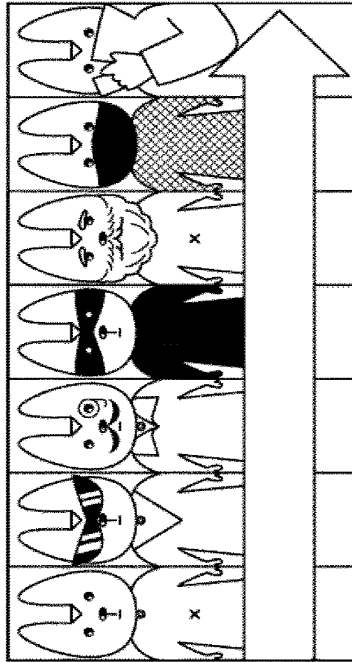
【図8】



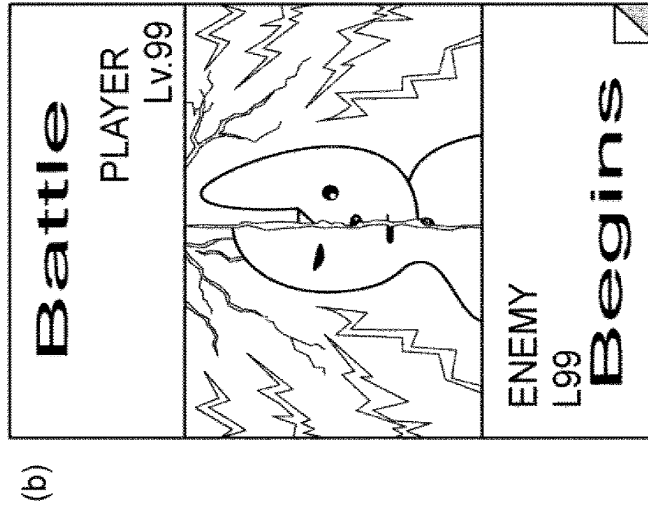
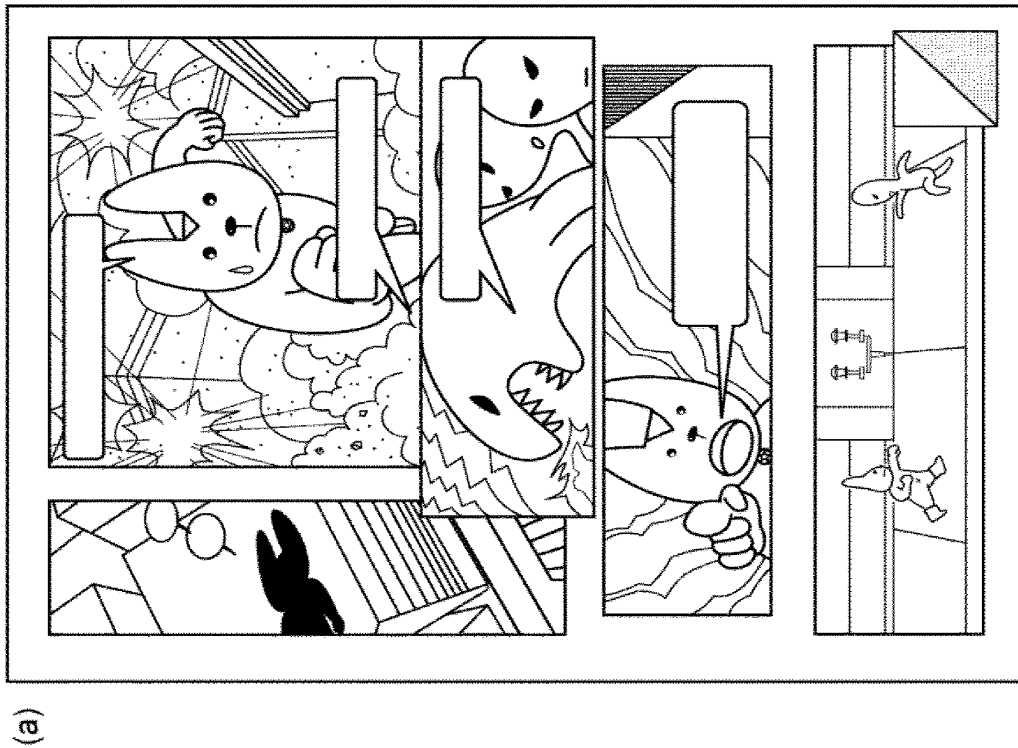
【图9】



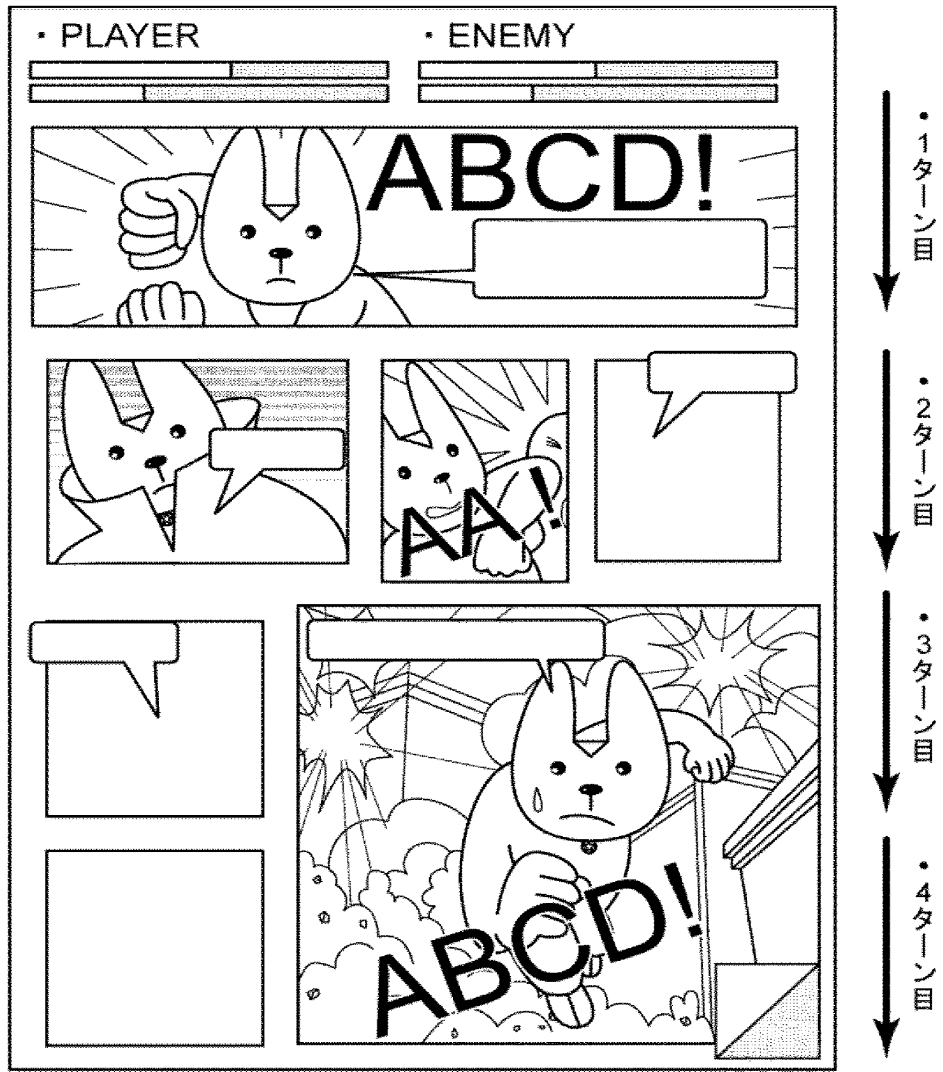
【图 10】



【图 1 1】



【図 1 2】



出願人履歴

5 0 4 4 3 7 8 0 1

20101122

住所変更

東京都港区六本木六丁目10番1号

グリー株式会社

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

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

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

出 願 年 月 日 2 0 1 4 年 3 月 5 日
Date of Application:

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

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

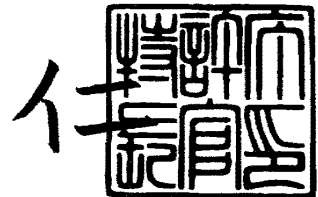
J P 2 0 1 4 - 0 4 2 4 9 1

出 願 人 グリー株式会社
Applicant(s):

2 0 1 5 年 5 月 1 3 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

伊藤 仁



【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のキャラクタのパネルと第2のキャラクタ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、キャラクタの行動力を示すキャラクタポイント（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

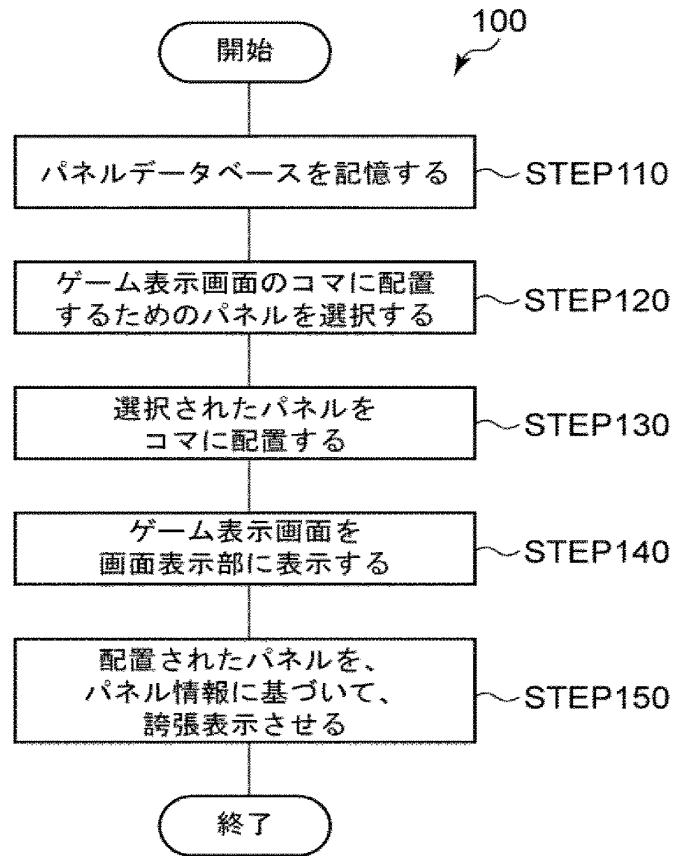
【要約】

【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。

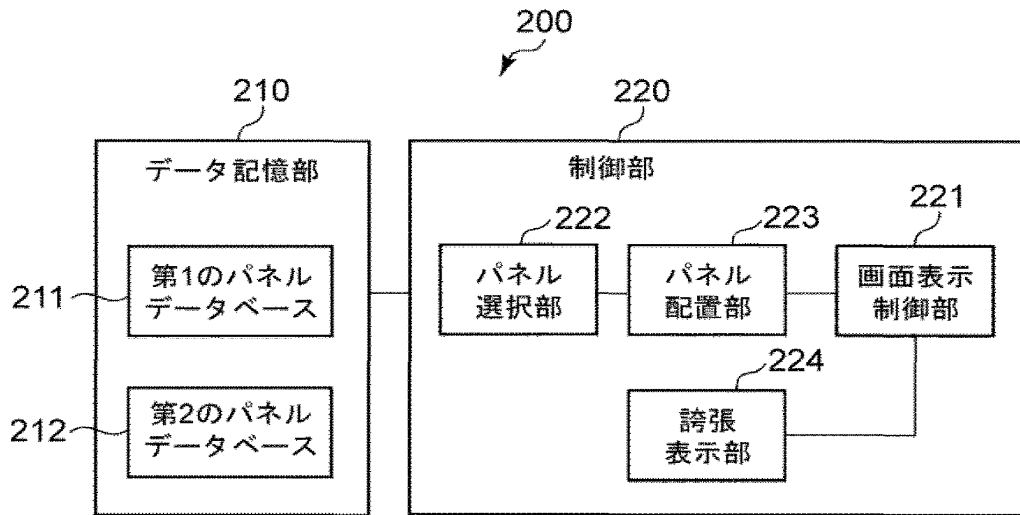
【解決手段】 本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、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

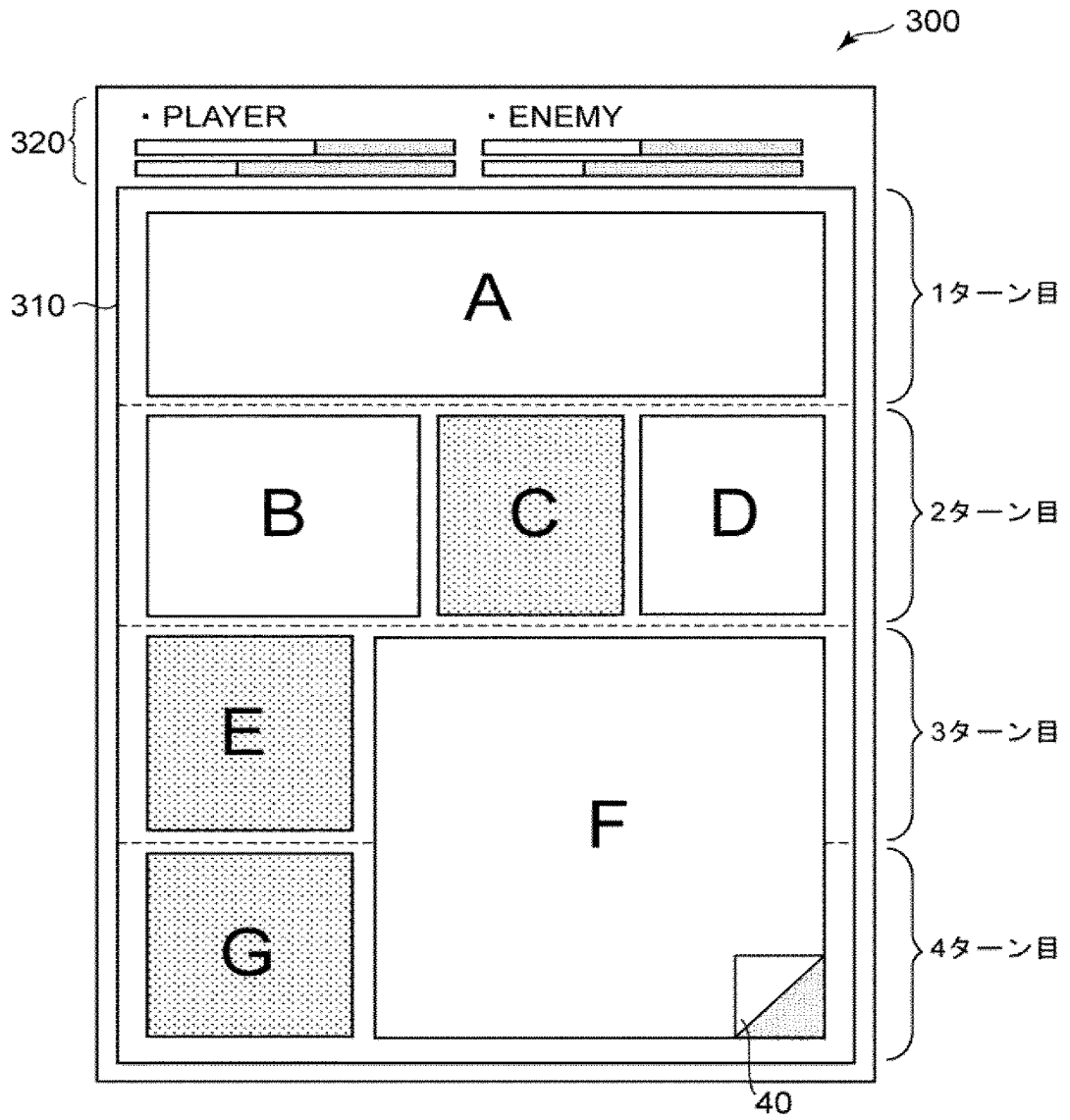
【書類名】 図面
【図 1】



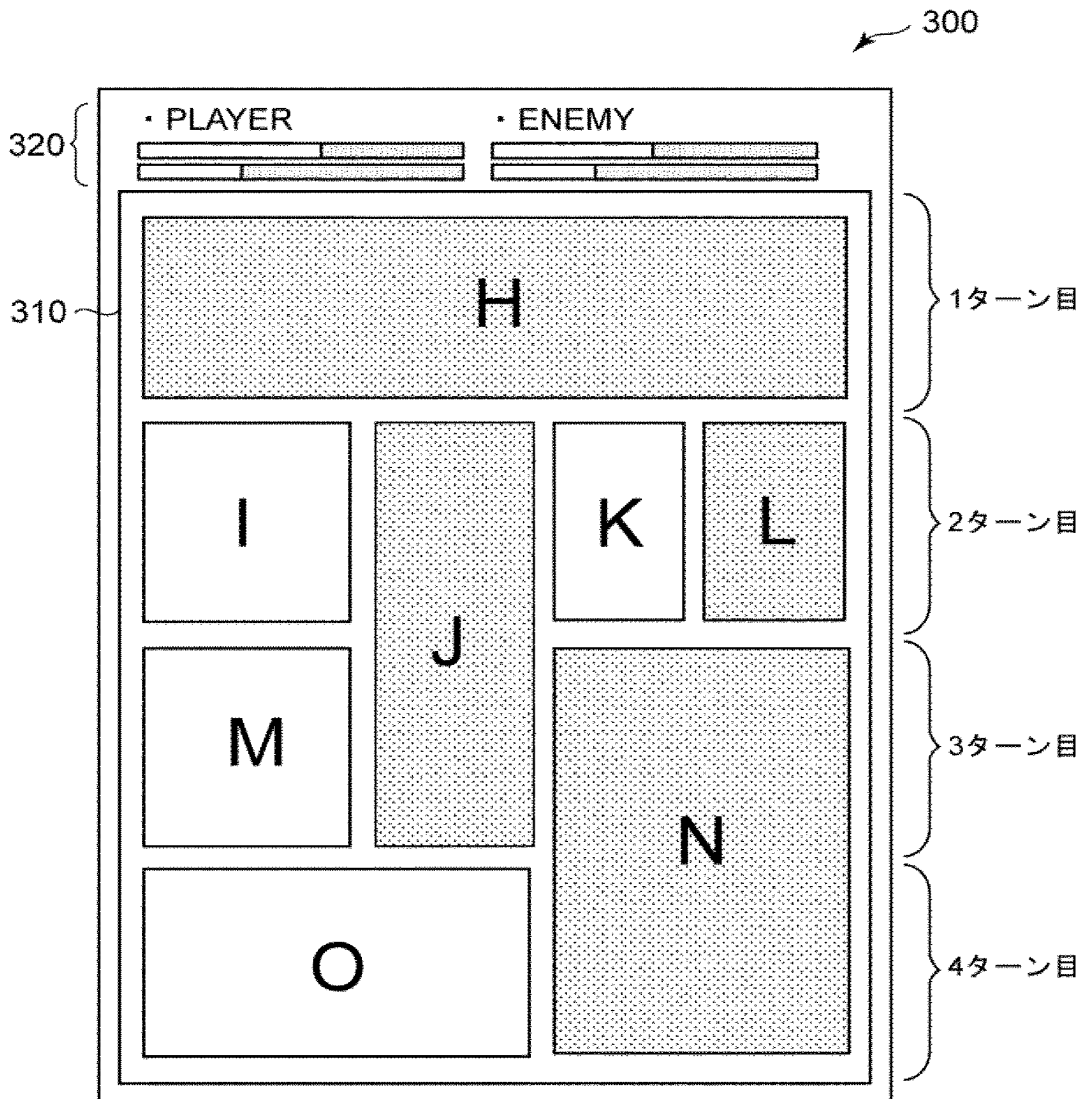
【図2】



【図3】

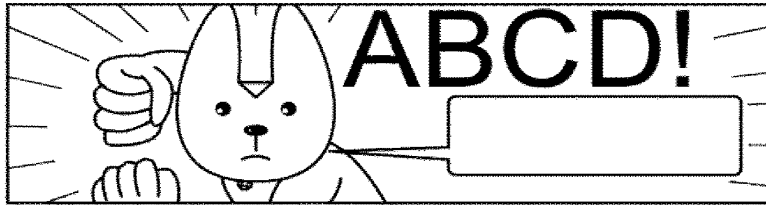


【図4】

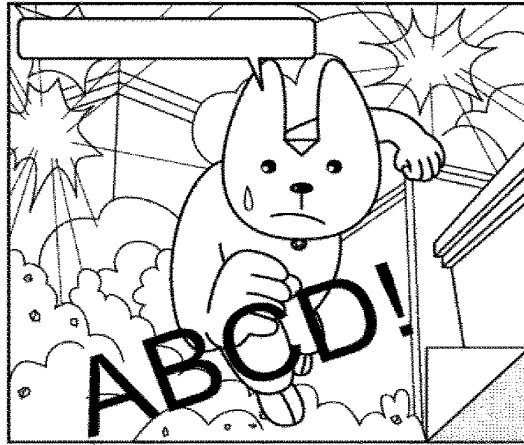


【图 5】

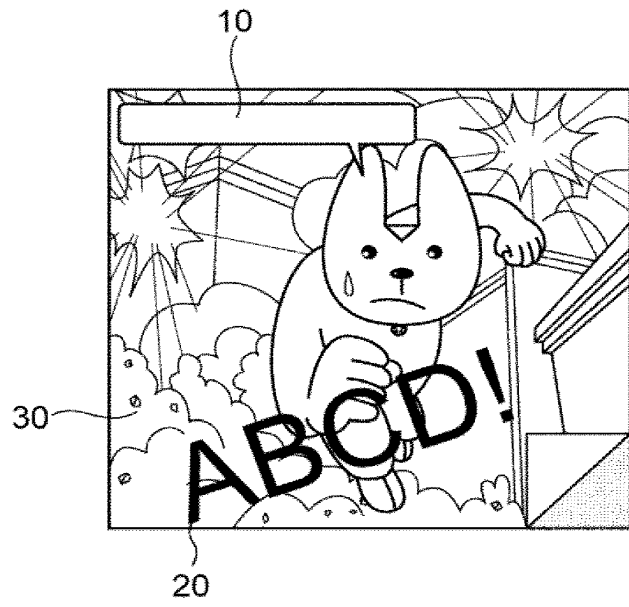
(a)



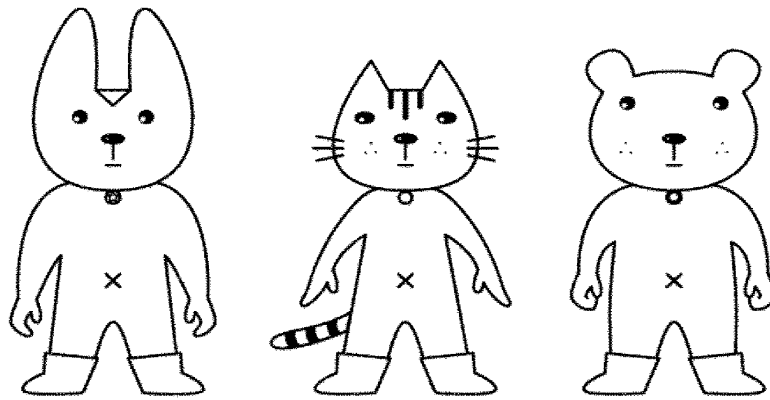
(b)



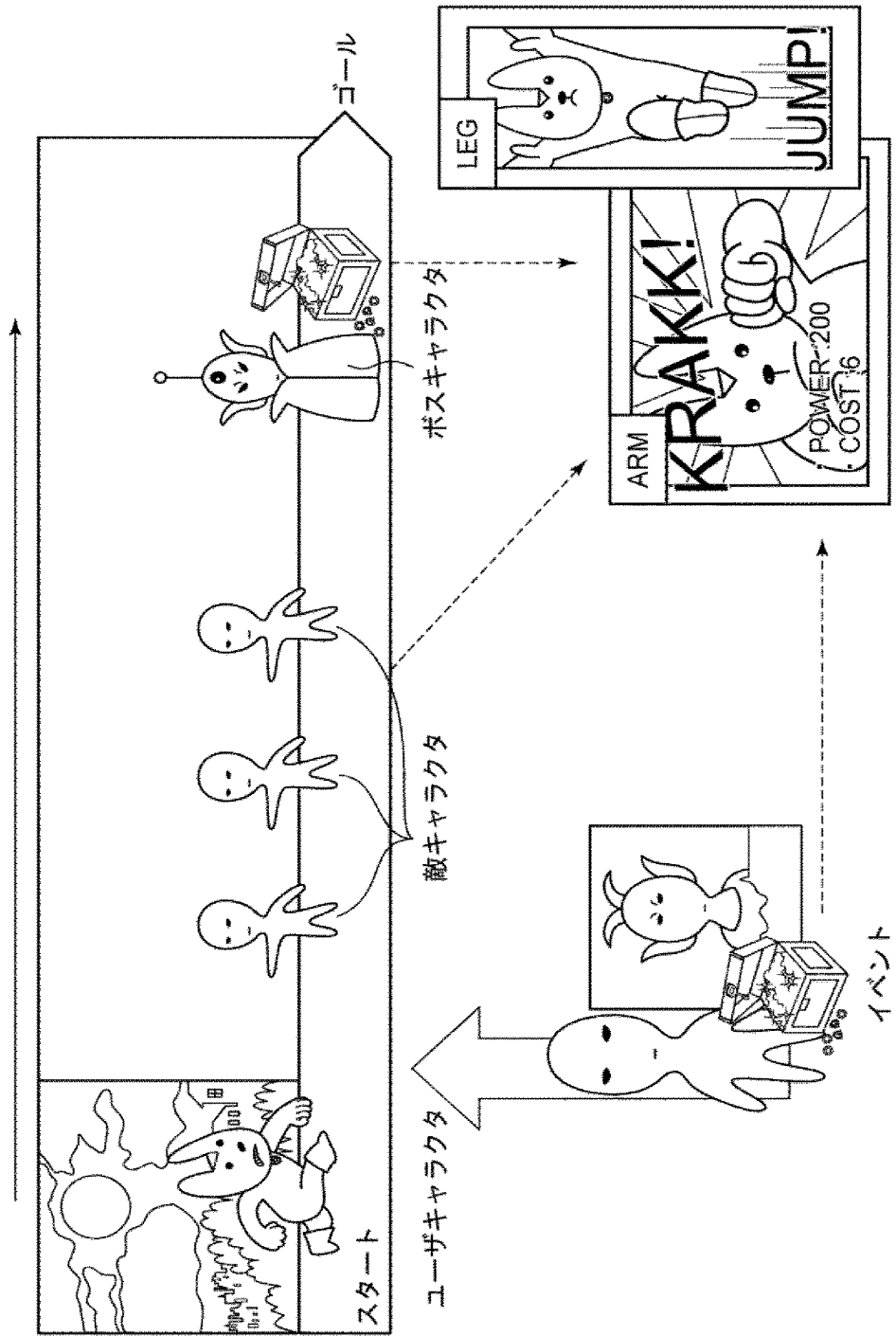
【図6】



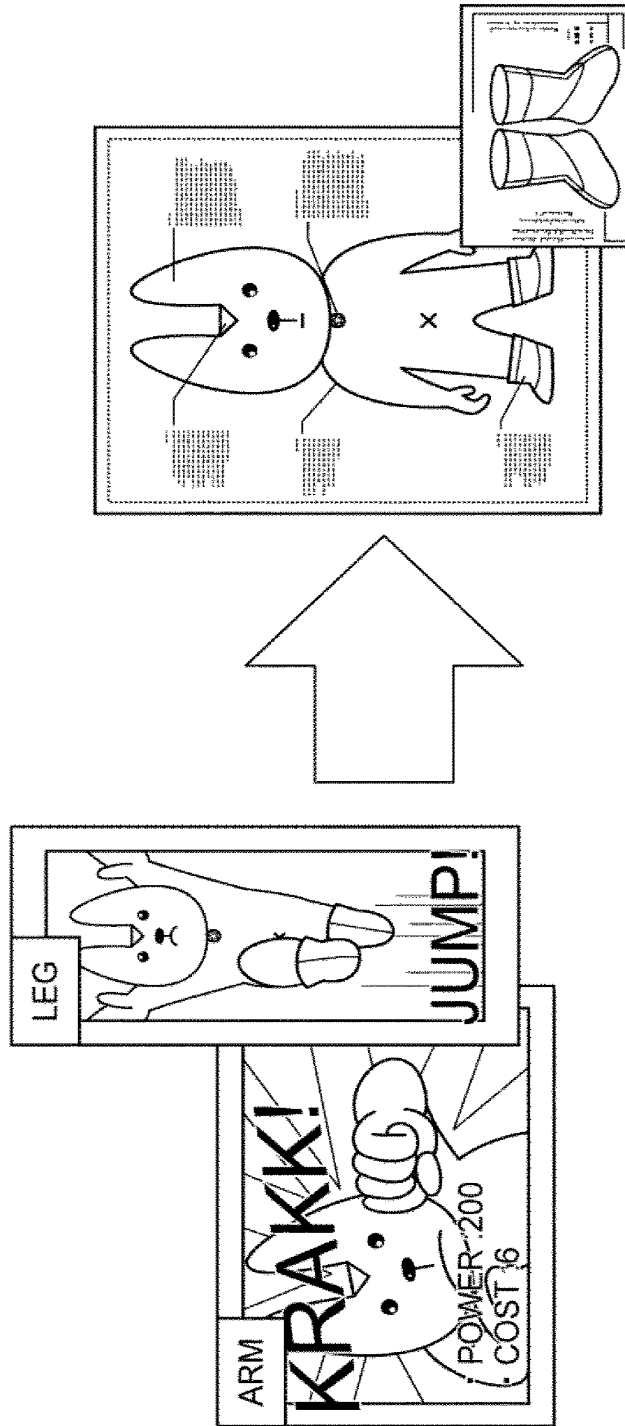
【图 7】



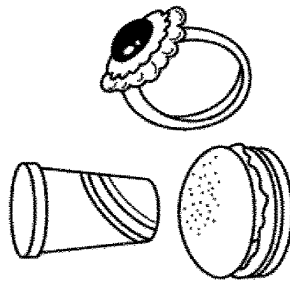
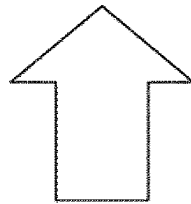
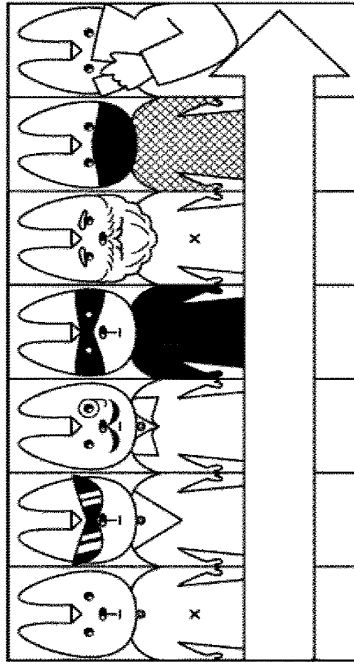
【図8】



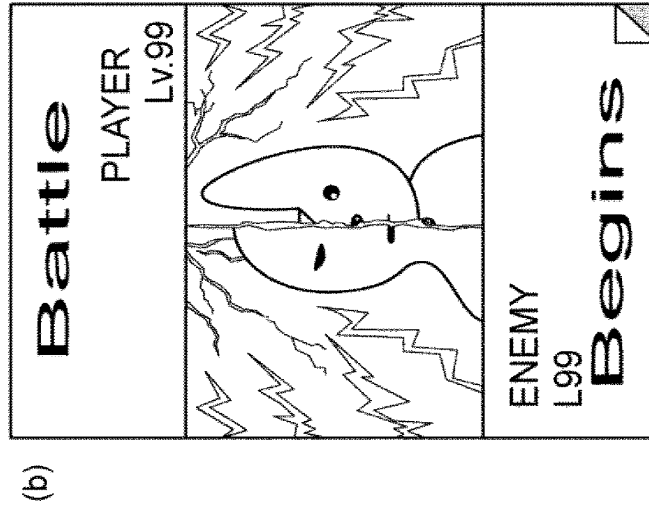
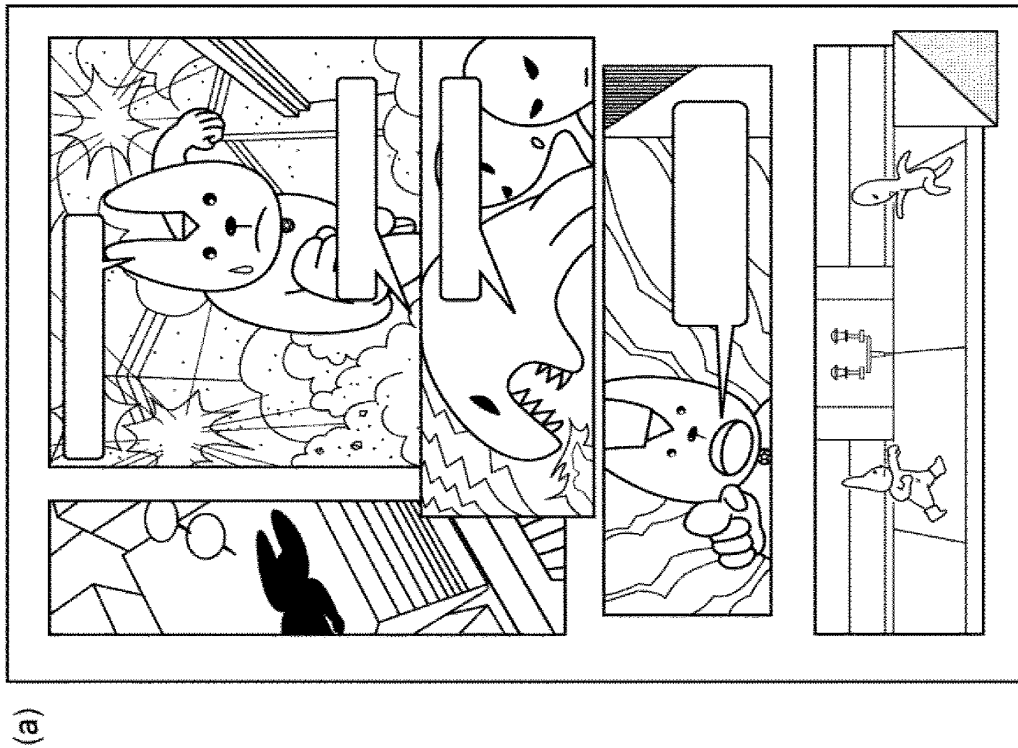
【图9】



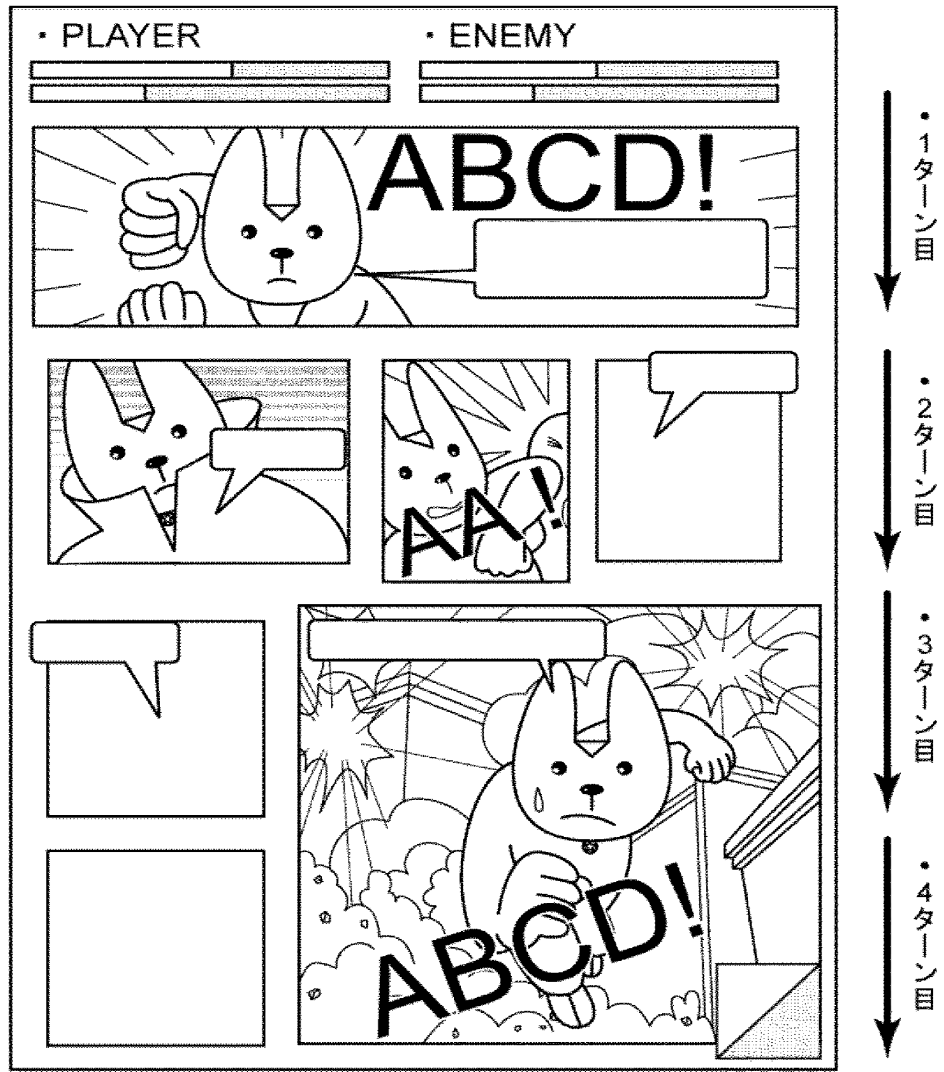
【图 10】



【图 1 1】



【図 1 2】



出願人履歴

504437801

20101122

住所変更

東京都港区六本木六丁目10番1号

グリー株式会社



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

APPLICATION NUMBER	FILING OR 371(C) DATE	FIRST NAMED APPLICANT	ATTY. DOCKET NO./TITLE
14/291,358	05/30/2014	Hirohiko ATOBE	6563-0102PUS1

CONFIRMATION NO. 5908

POA ACCEPTANCE LETTER

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



Date Mailed: 03/13/2015

NOTICE OF ACCEPTANCE OF POWER OF ATTORNEY

This is in response to the Power of Attorney filed 03/05/2015.

The Power of Attorney in this application is accepted. Correspondence in this application will be mailed to the above address as provided by 37 CFR 1.33.

/snguyen/

Office of Data Management, Application Assistance Unit (571) 272-4000, or (571) 272-4200, or 1-888-786-0101



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

APPLICATION NUMBER	FILING OR 371(C) DATE	FIRST NAMED APPLICANT	ATTY. DOCKET NO./TITLE
14/291,358	05/30/2014	Hirohiko ATOBE	6563-0102PUS1

CONFIRMATION NO. 5908

POWER OF ATTORNEY NOTICE

127226
Birch, Stewart, Kolasch & Birch, LLP
P.O. Box 747
Falls Church, VA 22040-0747



Date Mailed: 03/13/2015

NOTICE REGARDING CHANGE OF POWER OF ATTORNEY

This is in response to the Power of Attorney filed 03/05/2015.

- The Power of Attorney to you in this application has been revoked by the assignee who has intervened as provided by 37 CFR 3.71. Future correspondence will be mailed to the new address of record(37 CFR 1.33).

/snguyen/

Office of Data Management, Application Assistance Unit (571) 272-4000, or (571) 272-4200, or 1-888-786-0101


TRANSMITTAL FOR POWER OF ATTORNEY TO ONE OR MORE REGISTERED PRACTITIONERS

Note: This form is to be submitted with the Power of Attorney by Applicant form (PTO/AIA/82B or equivalent) to identify the application to which the Power of Attorney is directed, in accordance with 37 CFR 1.5. If the Power of Attorney by Applicant form is not accompanied by this transmittal form or an equivalent, the Power of Attorney will not be recognized in the application.

Application No.: 14/291,358
Filing Date: May 30, 2014
First Named Inventor: Hirohiko Atobe
Title: STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS
Art Unit: 3711
Examiner Name:
Attorney Docket No.: SHP-15-1055

GREE, Inc.

Date: March 5, 2015

By: 
T. Daniel Christenbury, Patent Practitioner
Reg. No. 31,750

EAST\96433717.1

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. Tauffer	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:

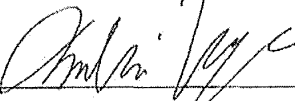
035811

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 Acknowledgement Receipt

EFS ID:	21683483
Application Number:	14291358
International Application Number:	
Confirmation Number:	5908
Title of Invention:	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS
First Named Inventor/Applicant Name:	Hirohiko ATOBE
Customer Number:	127226
Filer:	Thomas Daniel Christenbury/Carol Coney
Filer Authorized By:	Thomas Daniel Christenbury
Attorney Docket Number:	6563-0102PUS1
Receipt Date:	05-MAR-2015
Filing Date:	30-MAY-2014
Time Stamp:	12:29:57
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	Power of Attorney	powerofattorney.pdf	123578 <small>790237ed0821c8e409f608c252d52e6d60b957a</small>	no	2

Warnings:

Information:

This Acknowledgement Receipt evidences receipt on the noted date by the USPTO of the indicated documents, characterized by the applicant, and including page counts, where applicable. It serves as evidence of receipt similar to a Post Card, as described in MPEP 503.

New Applications Under 35 U.S.C. 111

If a new application is being filed and the application includes the necessary components for a filing date (see 37 CFR 1.53(b)-(d) and MPEP 506), a Filing Receipt (37 CFR 1.54) will be issued in due course and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the filing date of the application.

National Stage of an International Application under 35 U.S.C. 371

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

New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office

If a new international application is being filed and the international application includes the necessary components for an international filing date (see PCT Article 11 and MPEP 1810), a Notification of the International Application Number and of the International Filing Date (Form PCT/RO/105) will be issued in due course, subject to prescriptions concerning national security, and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the international filing date of the application.

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 2013年 5月31日
Date of Application:

出 願 番 号 特願2013-116039
Application Number:

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

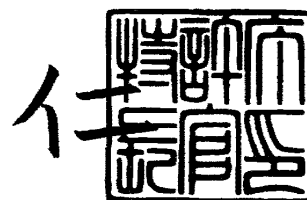
J P 2 0 1 3 - 1 1 6 0 3 9

出 願 人 グリー株式会社
Applicant(s):

2015年 1月 5日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

伊藤 仁



【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

【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事ができる。

【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事もできる。

【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

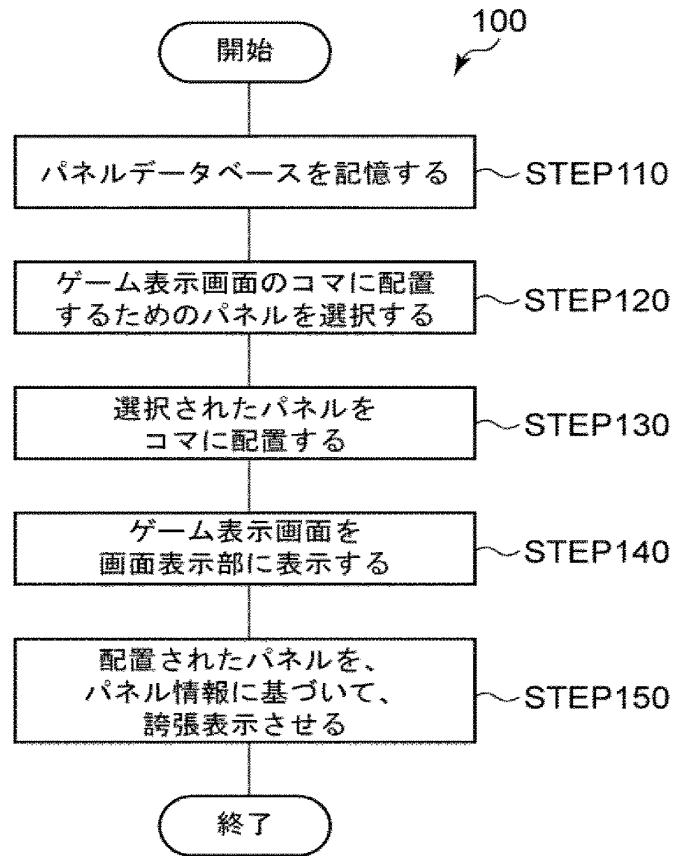
【要約】

【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。

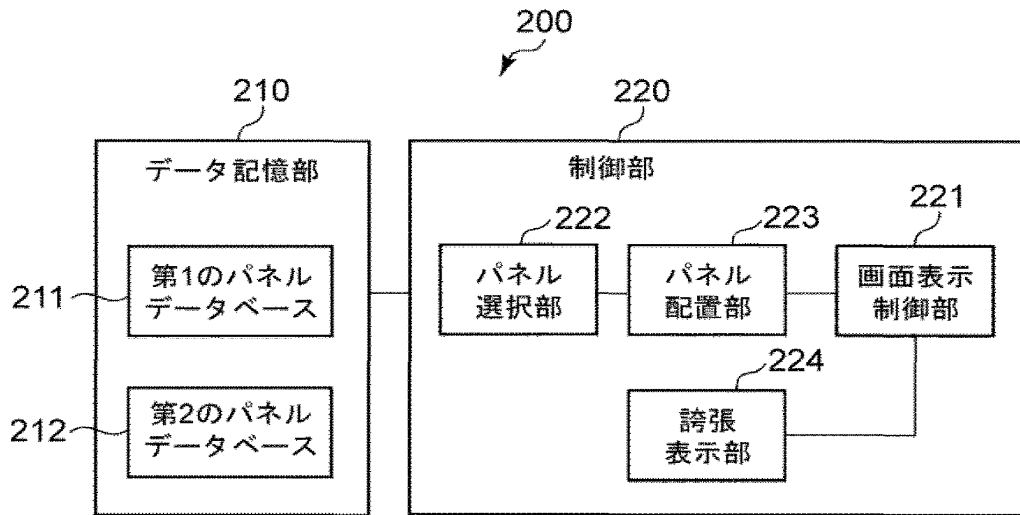
【解決手段】 本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、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

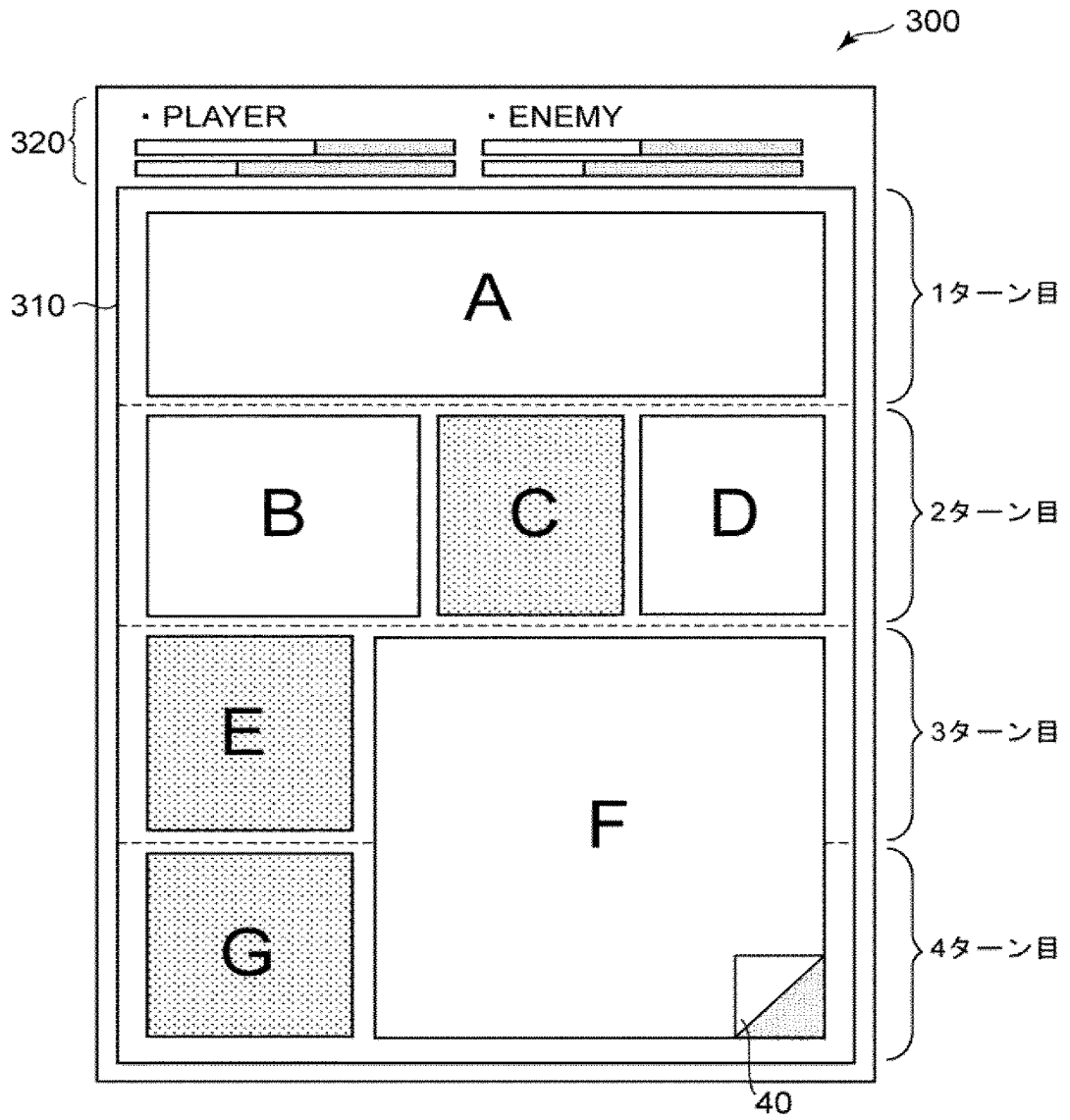
【書類名】 図面
【図 1】



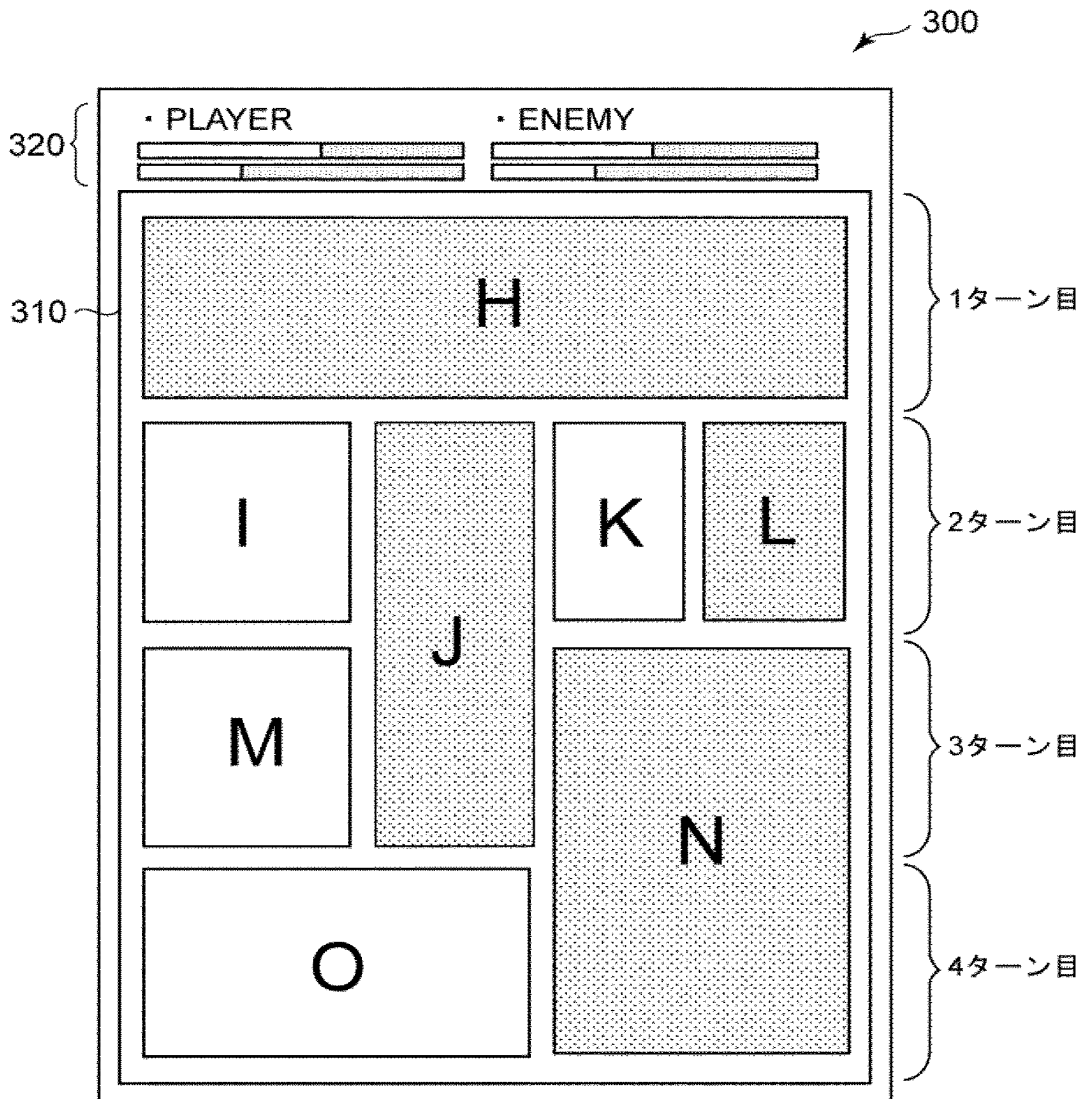
【図2】



【図3】

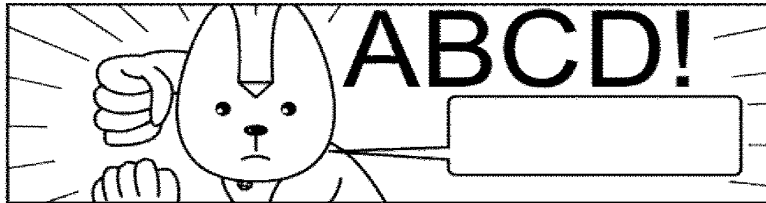


【図4】

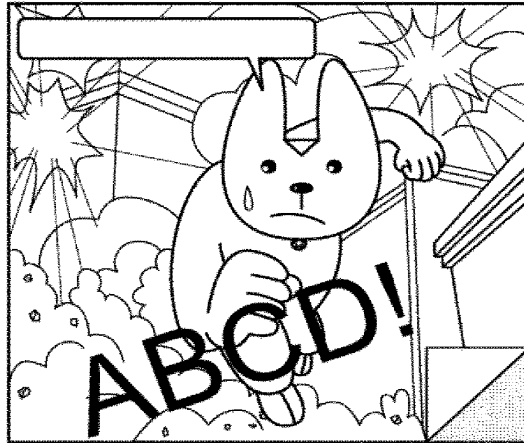


【图 5】

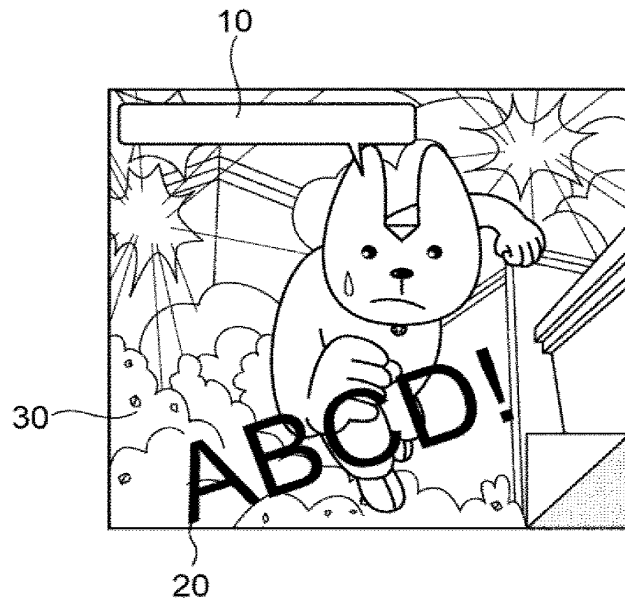
(a)



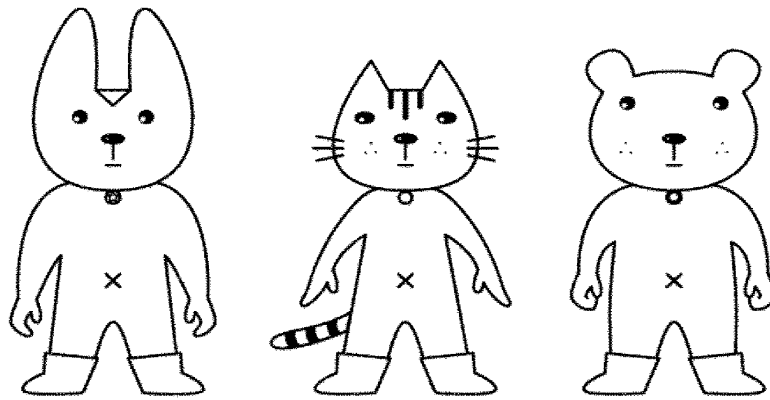
(b)



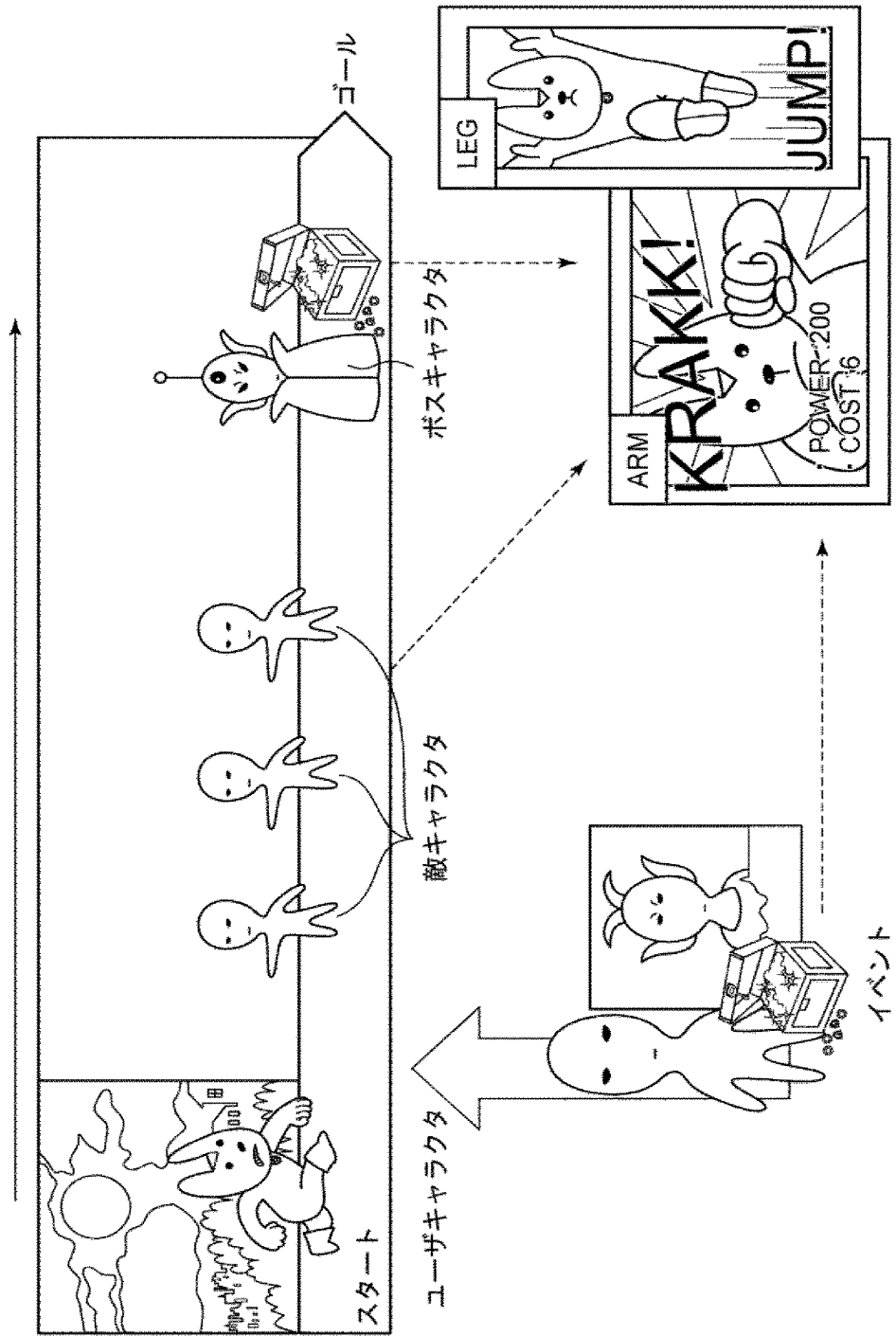
【図6】



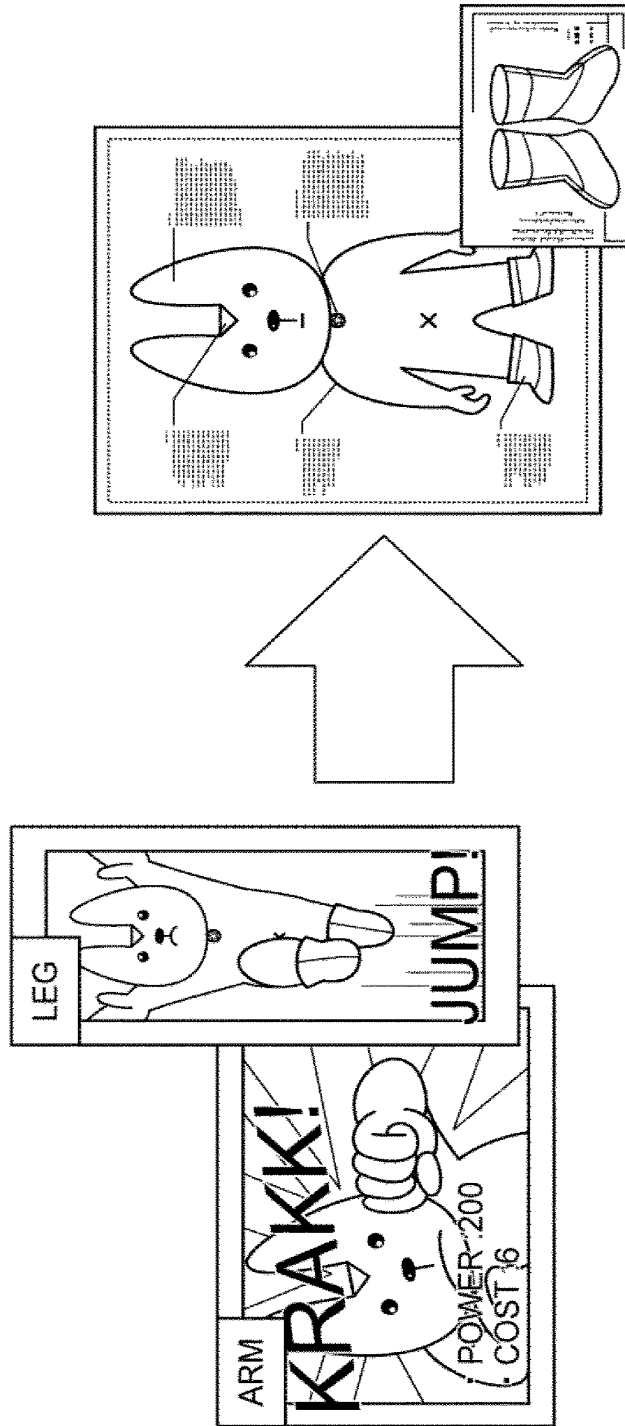
【图 7】



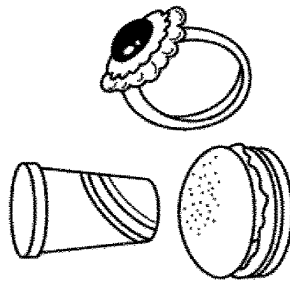
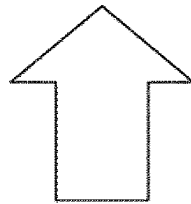
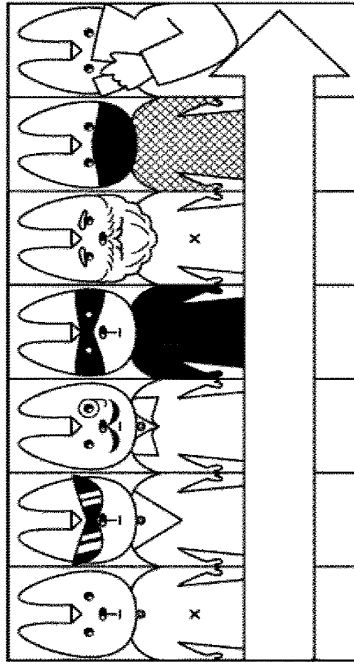
【図8】



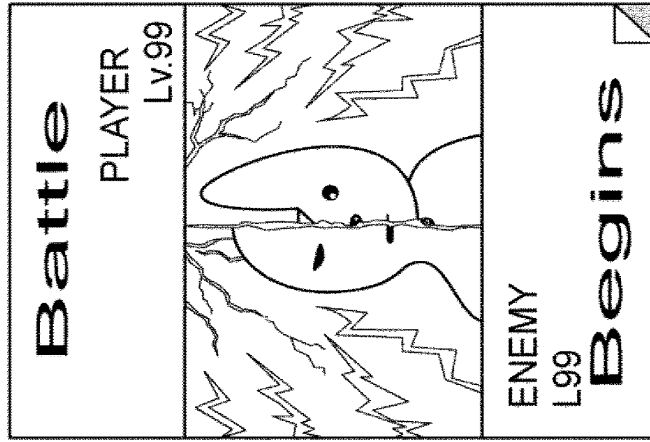
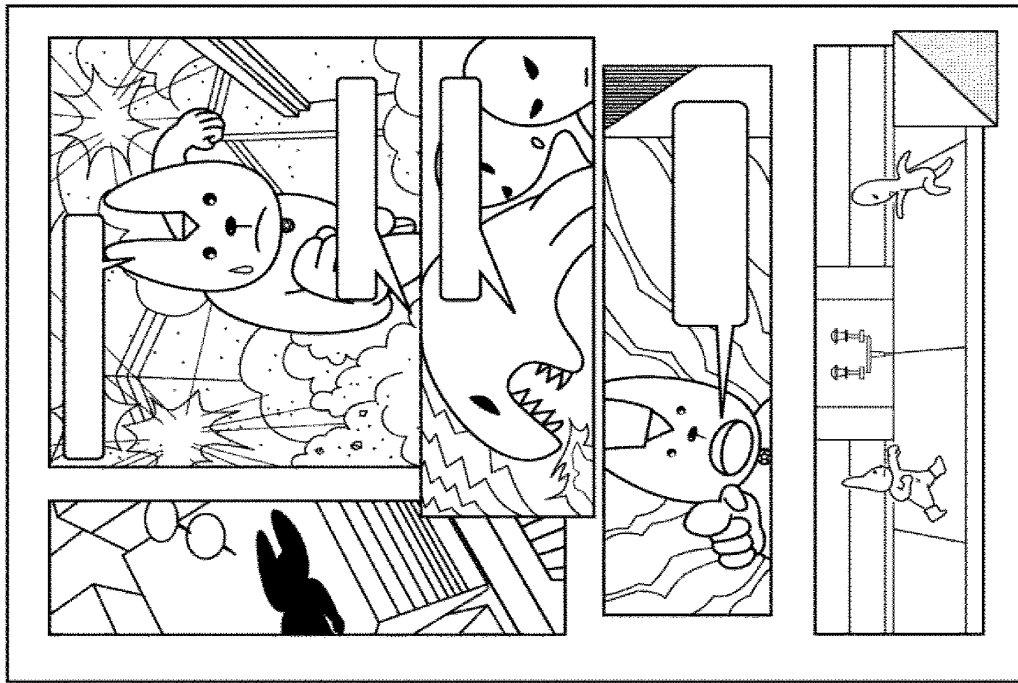
【图9】



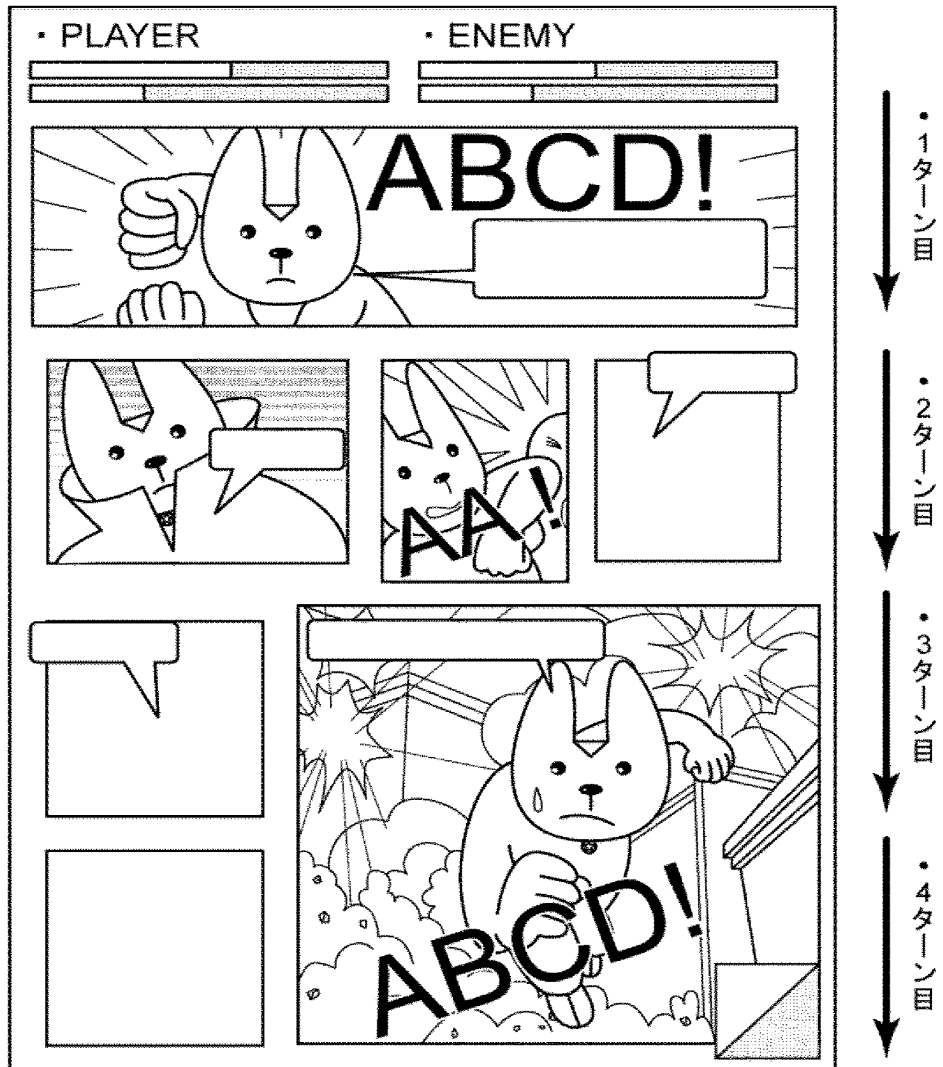
【图 10】



【图 1 1】



【図12】



【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。

出願人履歴

5 0 4 4 3 7 8 0 1

20101122

住所変更

東京都港区六本木六丁目10番1号

グリー株式会社



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

Table with 4 columns: APPLICATION NUMBER (14/291,358), FILING OR 371(C) DATE (05/30/2014), FIRST NAMED APPLICANT (Hirohiko ATOBE), ATTY. DOCKET NO./TITLE (6563-0102PUS1)

CONFIRMATION NO. 5908

PUBLICATION NOTICE

127226
Birch, Stewart, Kolasch & Birch, LLP
P.O. Box 747
Falls Church, VA 22040-0747



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

Publication No. US-2014-0357363-A1

Publication Date: 12/04/2014

NOTICE OF PUBLICATION OF APPLICATION

The above-identified application will be electronically published as a patent application publication pursuant to 37 CFR 1.211, et seq. The patent application publication number and publication date are set forth above.

The publication may be accessed through the USPTO's 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 (703) 308-9726 or (800) 972-6382, by facsimile at (703) 305-8759, by mail addressed to the United States Patent and Trademark Office, Office of Public Records, Alexandria, VA 22313-1450 or via the Internet.

In addition, information on the status of the application, including the mailing date of Office actions and the dates of receipt of correspondence filed in the Office, may also be accessed via the Internet through the Patent Electronic Business Center at www.uspto.gov using the public side of the Patent Application Information and Retrieval (PAIR) system. The direct link to access this status information is currently http://pair.uspto.gov/. Prior to publication, such status information is confidential and may only be obtained by applicant using the private side of PAIR.

Further assistance in electronically accessing the publication, or about PAIR, is available by calling the Patent Electronic Business Center at 1-866-217-9197.

Office of Data Management, Application Assistance Unit (571) 272-4000, or (571) 272-4200, or 1-888-786-0101



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

APPLICATION NUMBER	PATENT NUMBER	GROUP ART UNIT	FILE WRAPPER LOCATION
14/291,358		3714	



Correspondence Address/Fee Address Change

The following fields have been set to Customer Number 127226 on 10/08/2014

- Correspondence Address

The address of record for Customer Number 127226 is:

127226
Birch, Stewart, Kolasch & Birch, LLP
P.O. Box 747
Falls Church, VA 22040-0747

PATENT APPLICATION FEE DETERMINATION RECORD

Substitute for Form PTO-875

Application or Docket Number
14/291,358

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))	25 minus 20 = *	5			OR	x 80 =	400
INDEPENDENT CLAIMS (37 CFR 1.16(h))	6 minus 3 = *	3			OR	x 420 =	1260
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	3260

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: 14/291,358, 05/30/2014, 3711, 3260, 6563-0102PUS1, 25, 6

CONFIRMATION NO. 5908

2292
BIRCH STEWART KOLASCH & BIRCH, LLP
PO BOX 747
FALLS CHURCH, VA 22040-0747

FILING RECEIPT



Date Mailed: 06/11/2014

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

Inventor(s)

Hirohiko ATOBE, Tokyo, JAPAN;

Applicant(s)

GREE, Inc., Tokyo, JAPAN

Assignment For Published Patent Application

GREE, Inc., Tokyo, JAPAN

Power of Attorney: The patent practitioners associated with Customer Number 02292

Domestic Applications for which benefit is claimed - None.

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

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

- JAPAN 2013-116039 05/31/2013
JAPAN 2013-268385 12/26/2013
JAPAN 2014-042491 03/05/2014

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

If Required, Foreign Filing License Granted: 06/10/2014

The country code and number of your priority application, to be used for filing abroad under the Paris Convention, is **US 14/291,358**

Projected Publication Date: 12/04/2014

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 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.

BSKIB, LLP. 7032058000
Attmy Docket No. 6563-0102 PUS1
APP. No. 14/291,358 5/30/14
ATORE

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

10A3

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
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

願番号
Application Number: 特願2013-116039

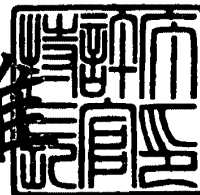
パリ条約による外国への出願
に用いる優先権の主張の基礎
となる出願の国コードと出願
国コードと出願番号
country code and number
of your priority application,
used for filing abroad
under the Paris Convention, is
JP2013-116039

願人
Applicant(s): グリー株式会社

2014年 3月28日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

羽藤秀雄



出証番号 出証特2014-3006684



【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、複数のキャラクター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プログラムであって、コンピュータに、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。

出証特2014-3006684

【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

出証特2014-3006684

- 【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。

出証特2014-3006684

【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

出証特2014-3006684

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。

出証特2014-3006684

【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

出証特2014-3006684

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。

出証特2014-3006684

【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

出証特 2014-3006684

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。

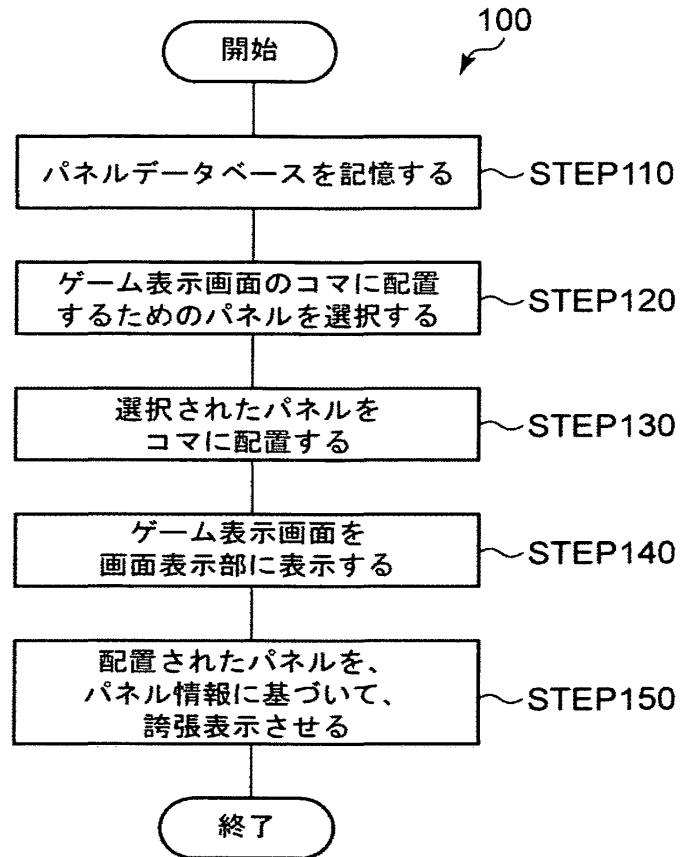
【書類名】 要約書**【要約】**

【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。

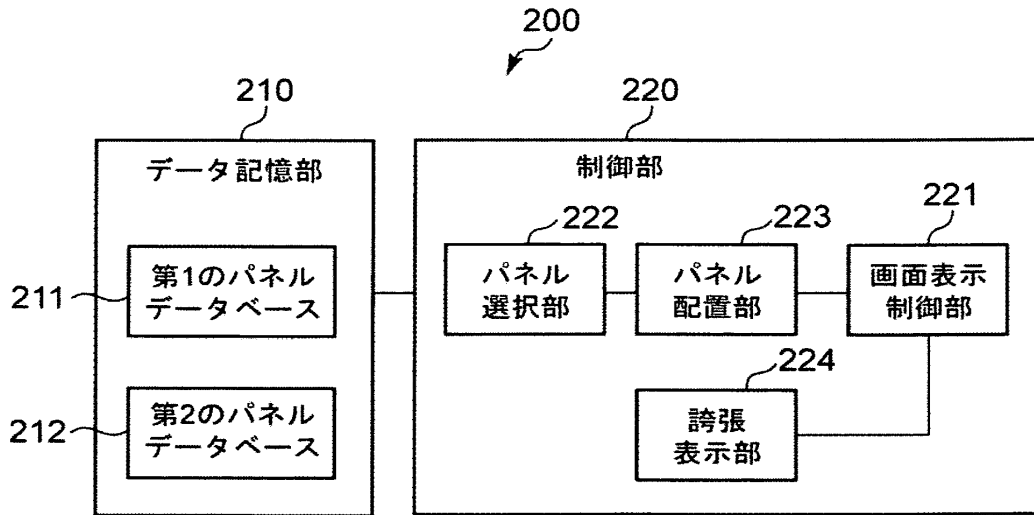
【解決手段】 本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、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

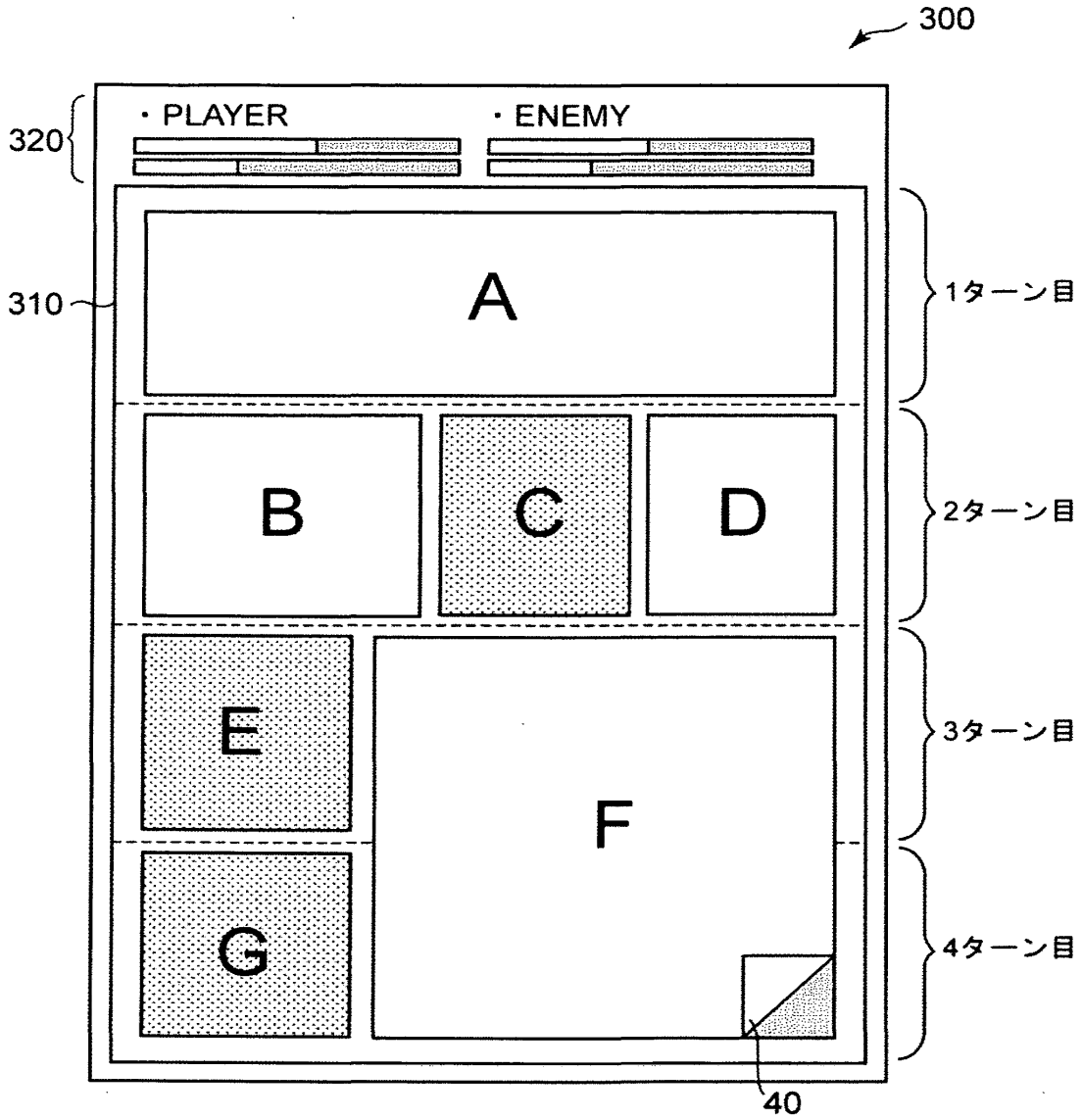
【書類名】 図面
【図 1】



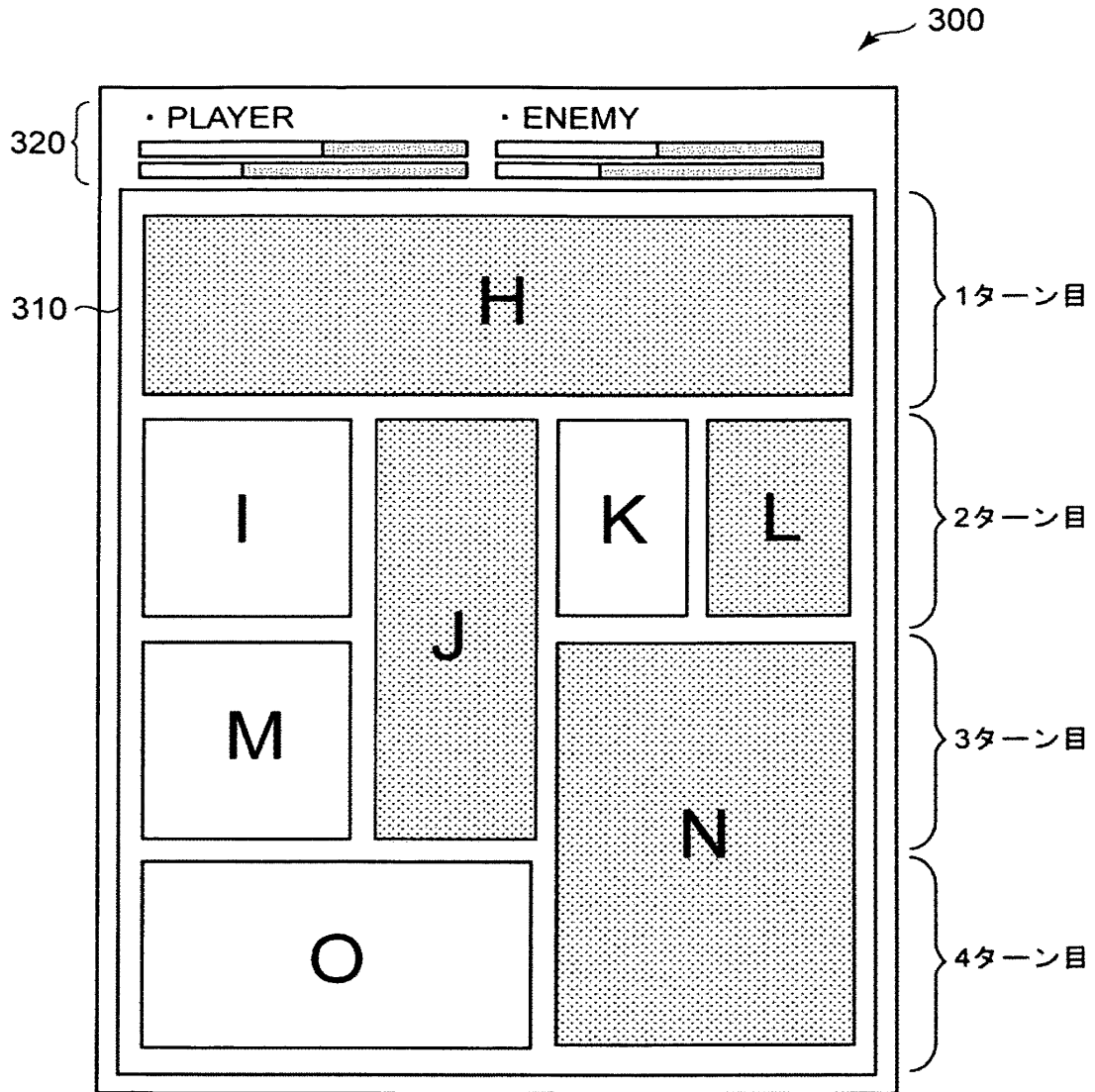
【図 2】



【図 3】



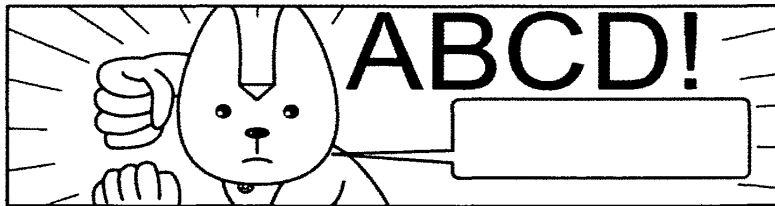
【図 4】



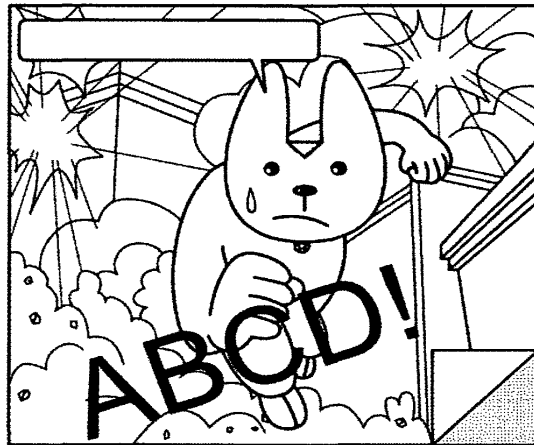
出証特 2014-3006684

【図 5】

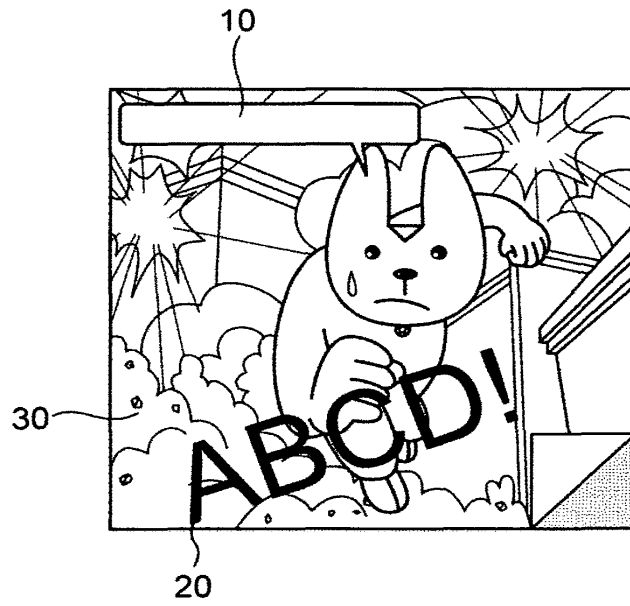
(a)



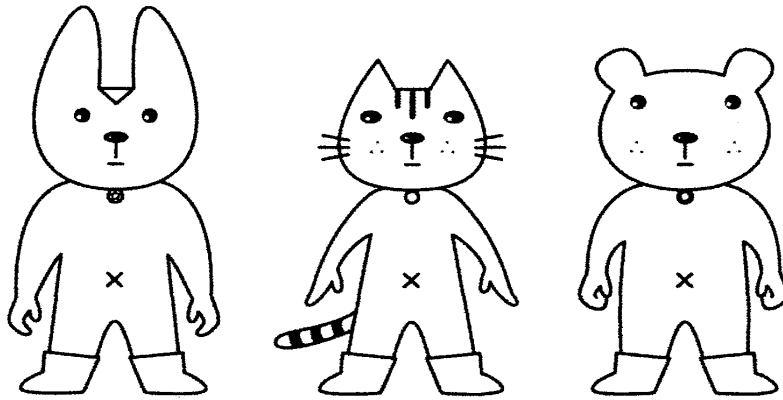
(b)



【図 6】

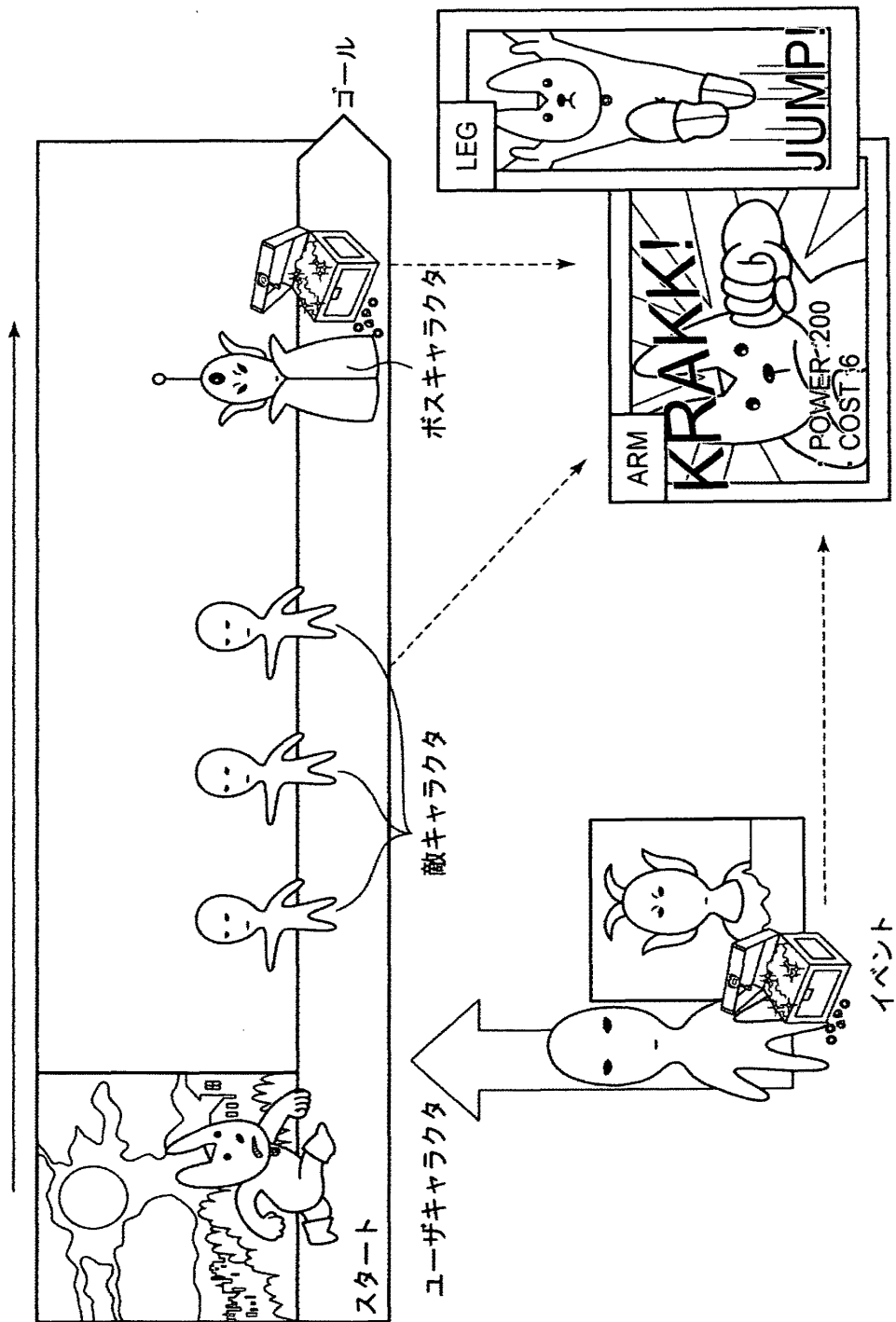


【図 7】



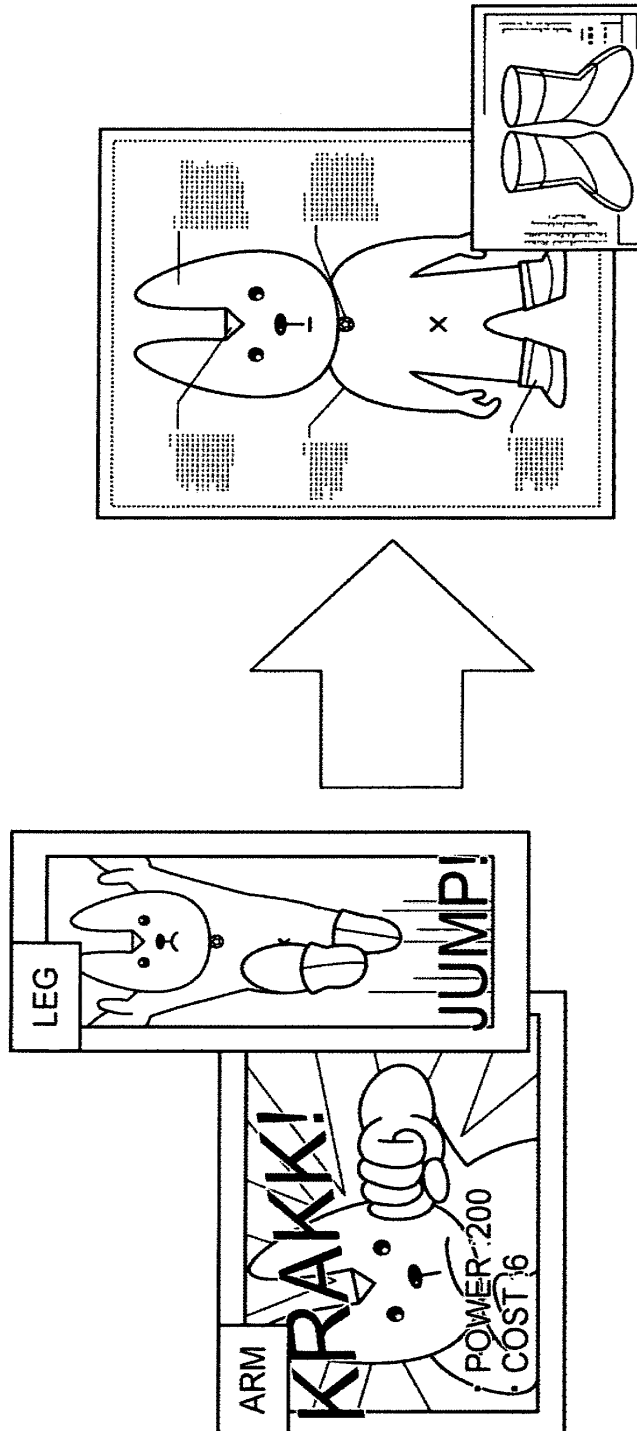
出証特 2014-3006684

【図 8】



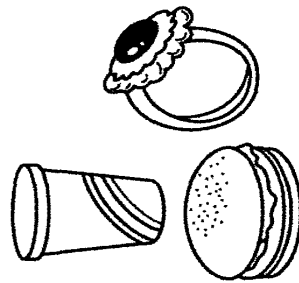
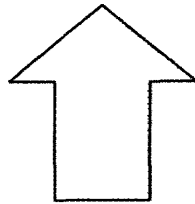
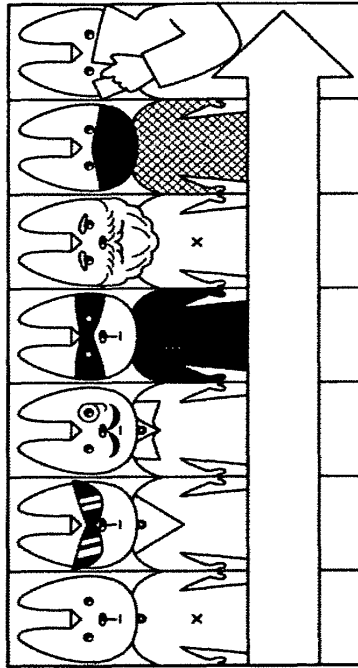
出証特 2014-3006684

【図 9】

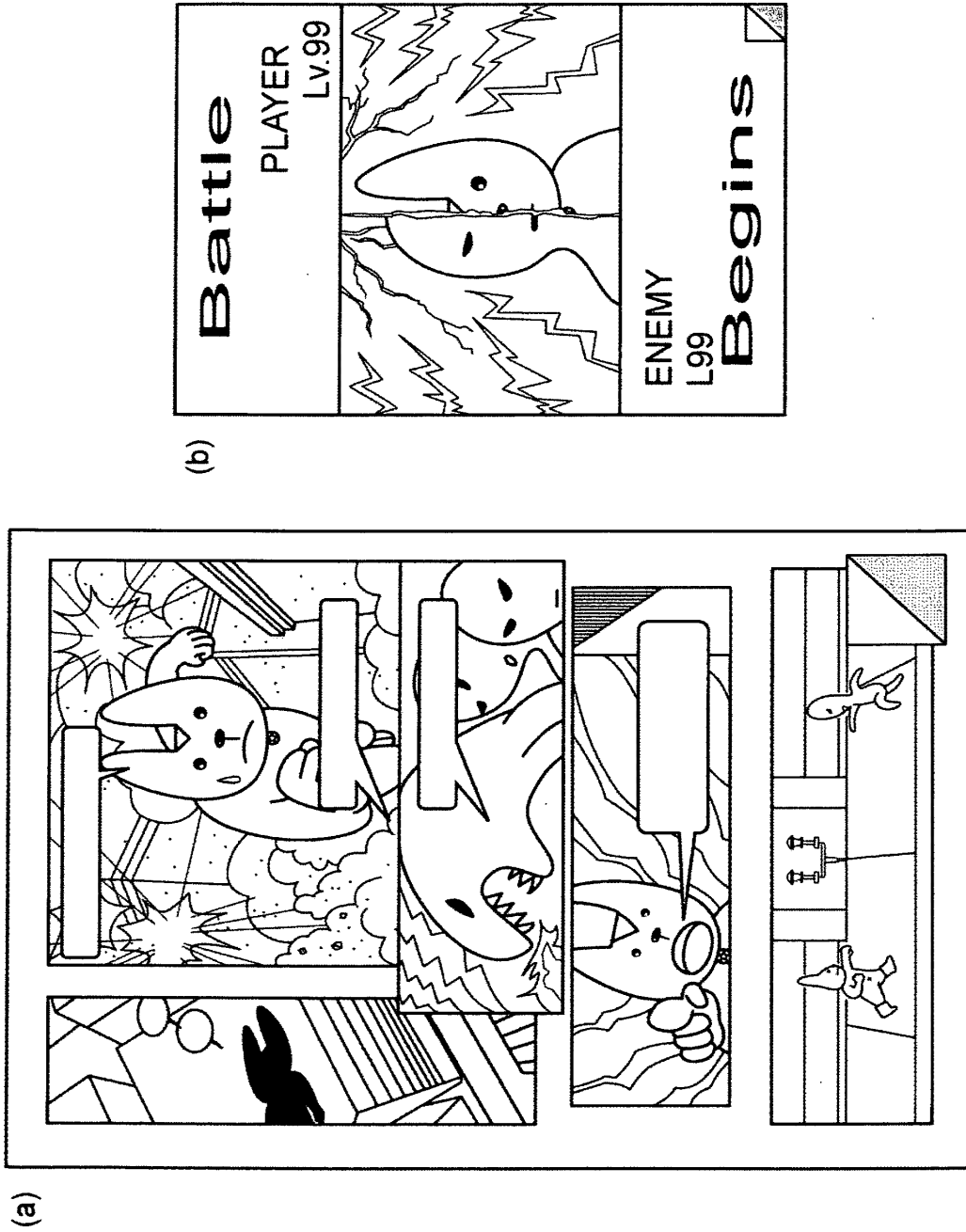


出証特 2014-3006684

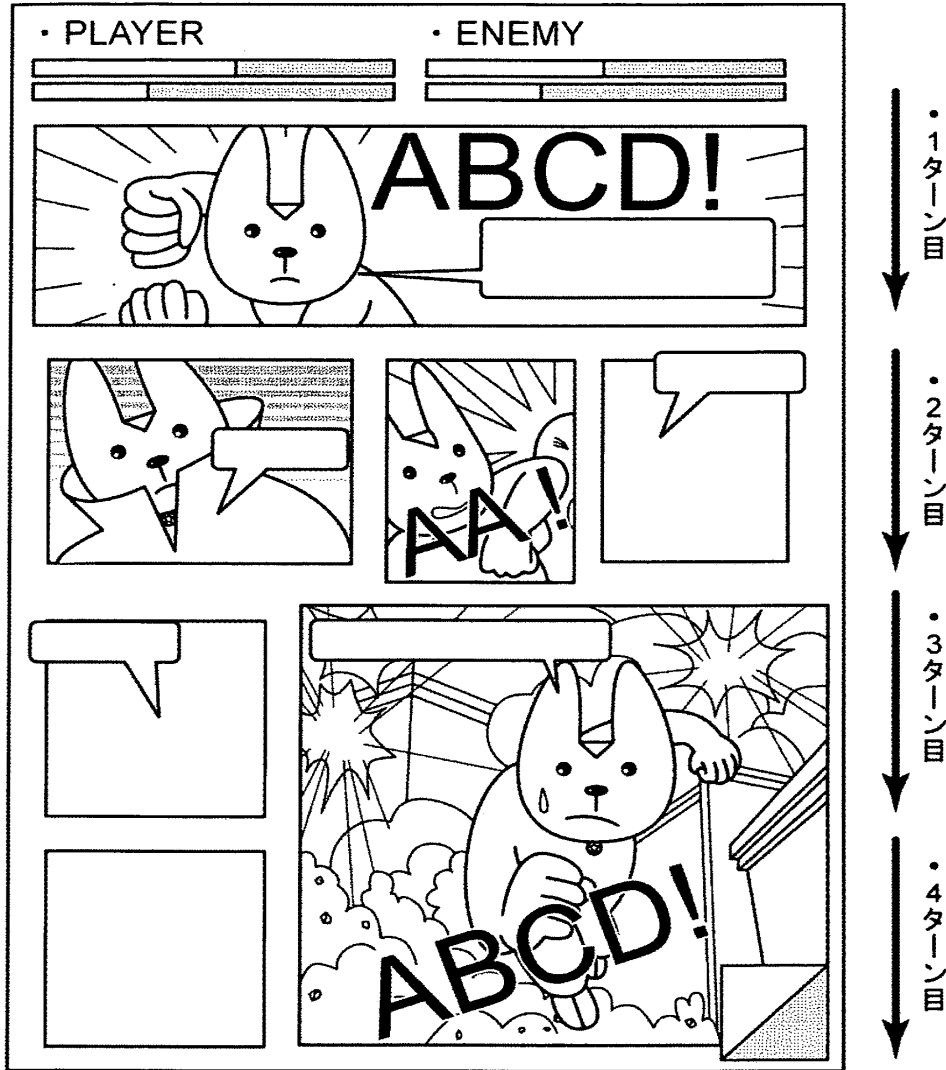
【図 10】



【図 11】



【図12】



認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2013-116039
受付番号	51301143001
書類名	特許願
担当官	第一担当上席 0090
作成日	平成 25年 6月 25日

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】	504437801
【住所又は居所】	東京都港区六本木六丁目 10 番 1 号
【氏名又は名称】	グリー株式会社

【代理人】

申請人

【識別番号】	100161322
【住所又は居所】	東京都港区港南 2-12-23 明産高浜ビル 5 F 特許事務所 白坂パテントパートナーズ
【氏名又は名称】	白坂 一

【代理人】

【識別番号】	100185971
【住所又は居所】	東京都港区港南 2-12-23 明産高浜ビル 5 F 特許事務所 白坂パテントパートナーズ
【氏名又は名称】	高梨 玲子

出証特 2014-3006684

特願 2013-116039

出願人履歴情報

識別番号 [504437801]

1. 変更年月日	2010年11月22日
[変更理由]	住所変更
住所	東京都港区六本木六丁目10番1号
氏名	グリー株式会社

出証番号 出証特2014-3006684

BSKB, LLP. 703 205 8000
Attny Docket No. 6563-0102 PUS1
APP. No. 14/291,358 5/30/14
ATORE

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

2013

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
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

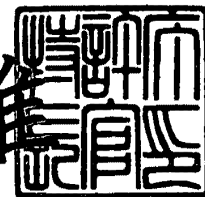
パリ条約による外国への出願
に用いる優先権の主張の基礎
となる出願の国コードと出願
番号
country code and number
of your priority application,
as used for filing abroad
under the Paris Convention, is
JP2013-268385

願人
Applicant(s): グリー株式会社

2014年 3月28日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

羽藤秀雄



出証番号 出証特2014-3006685

【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、複数のキャラクター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のキャラクターと第2のキャラクター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のキャラクターと第2のキャラクター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

出証特2014-3006685

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

出証特 2014-3006685

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。

出証特 2014-3006685

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

出証特 2014-3006685

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。

出証特2014-3006685

【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であることができる。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

出証特 2014-3006685

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一部（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

出証特 2014-3006685

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つて、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つて、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】

出証特 2014-3006685

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

出証特 2014-3006685

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のキャラクターと第2のキャラクター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のキャラクターと第2のキャラクター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。

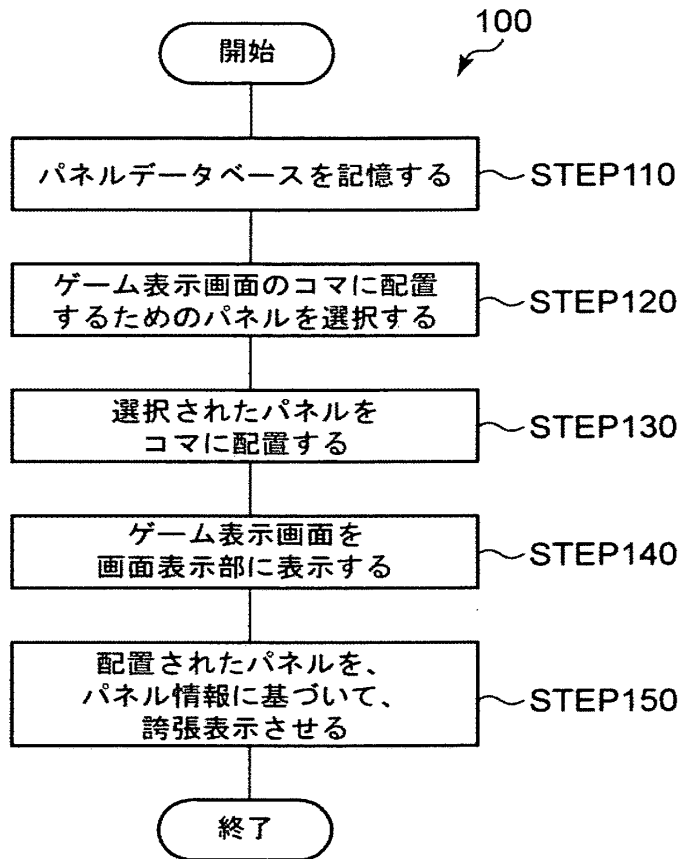
【書類名】 要約書**【要約】**

【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。

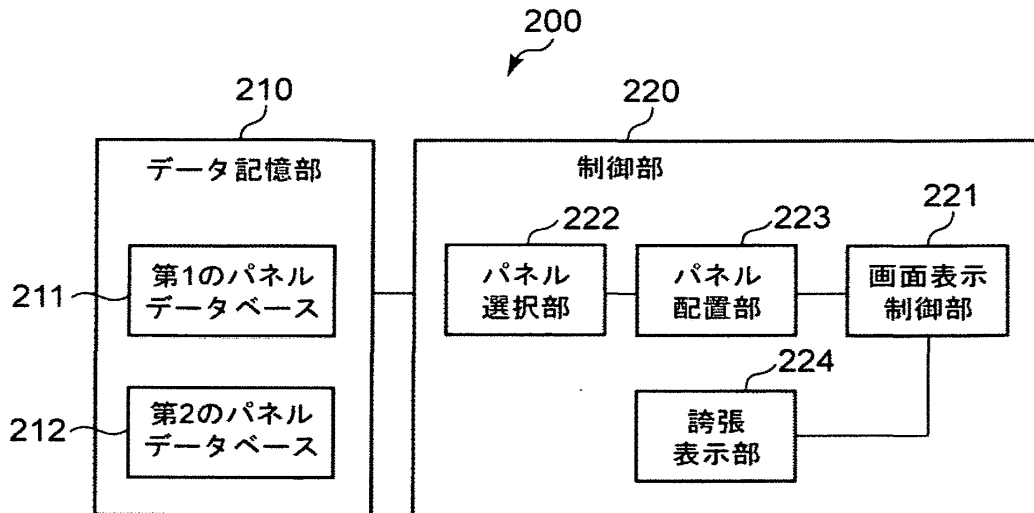
【解決手段】 本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクタと第2のキャラクタとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクタが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクタが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表示する画面表示制御機能と、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

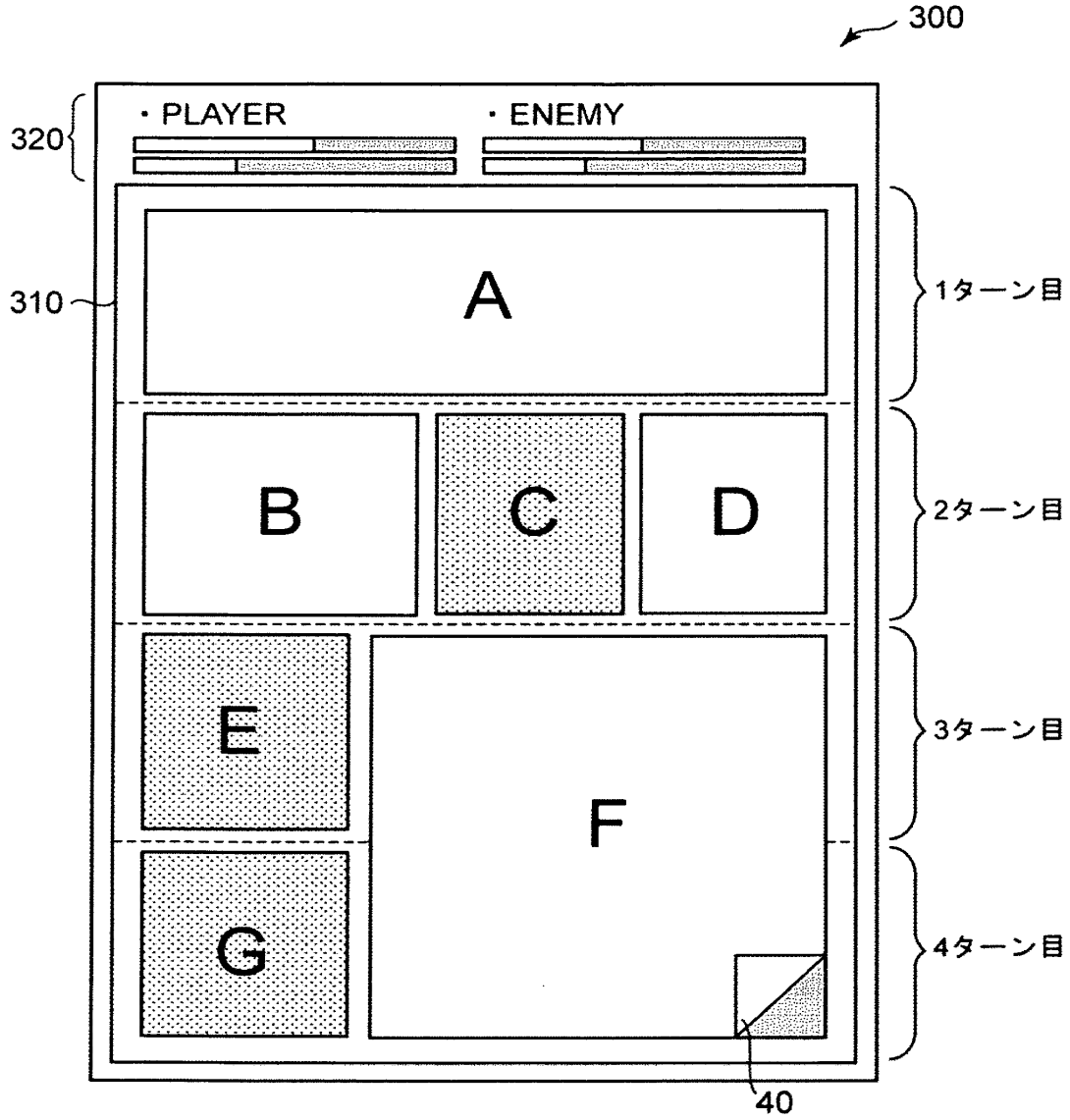
【書類名】 図面
【図 1】



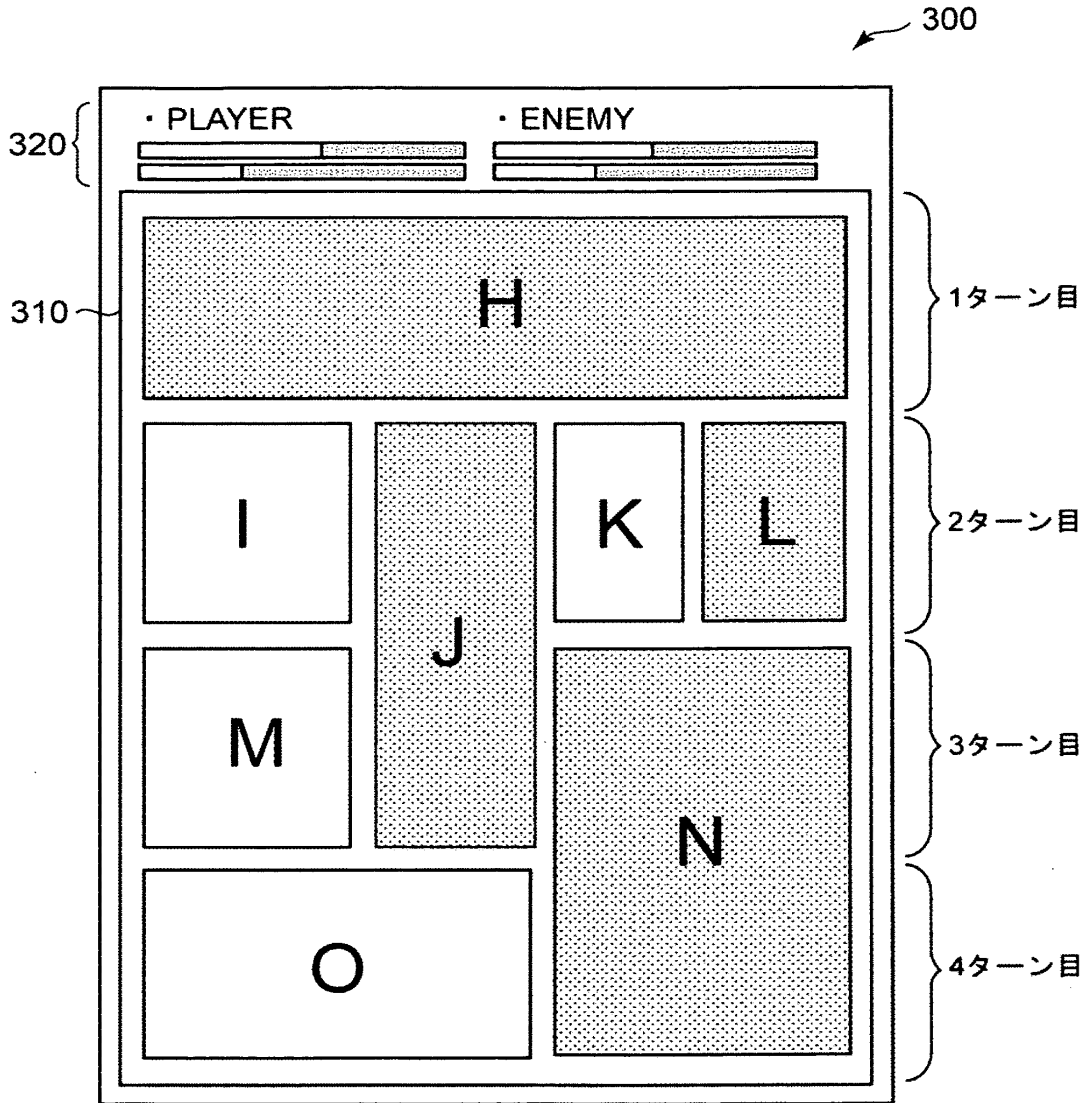
【図 2】



【図 3】

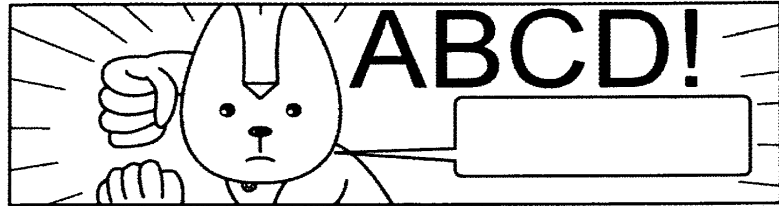


【図4】

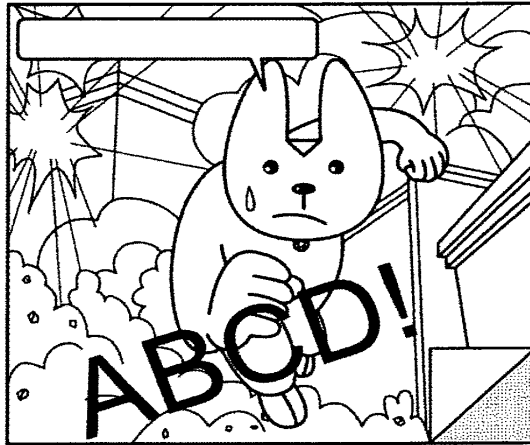


【図 5】

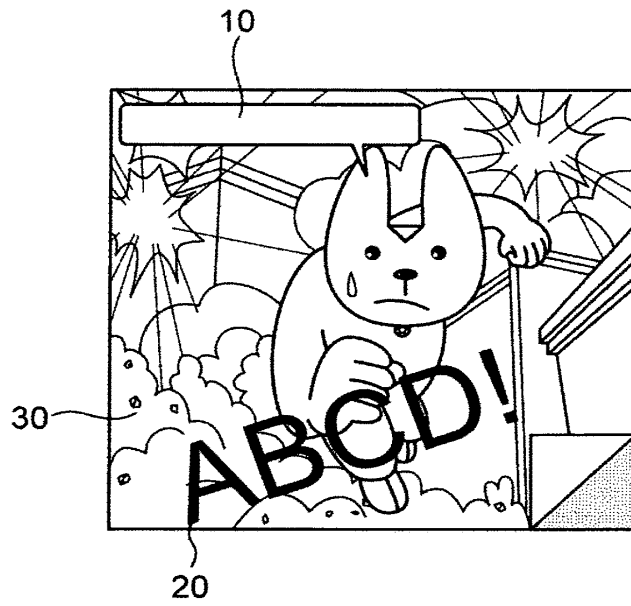
(a)



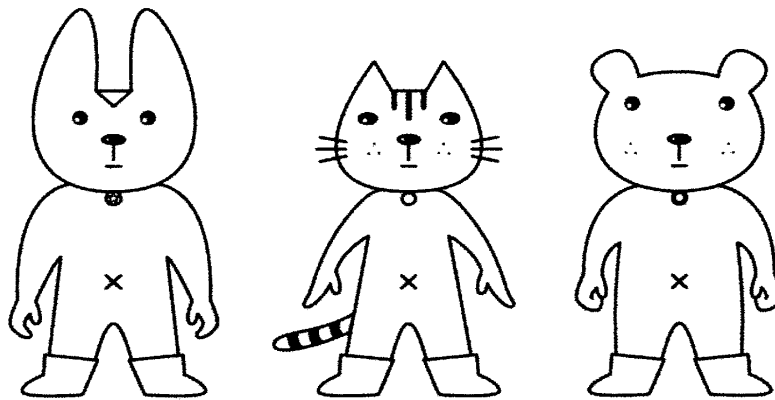
(b)



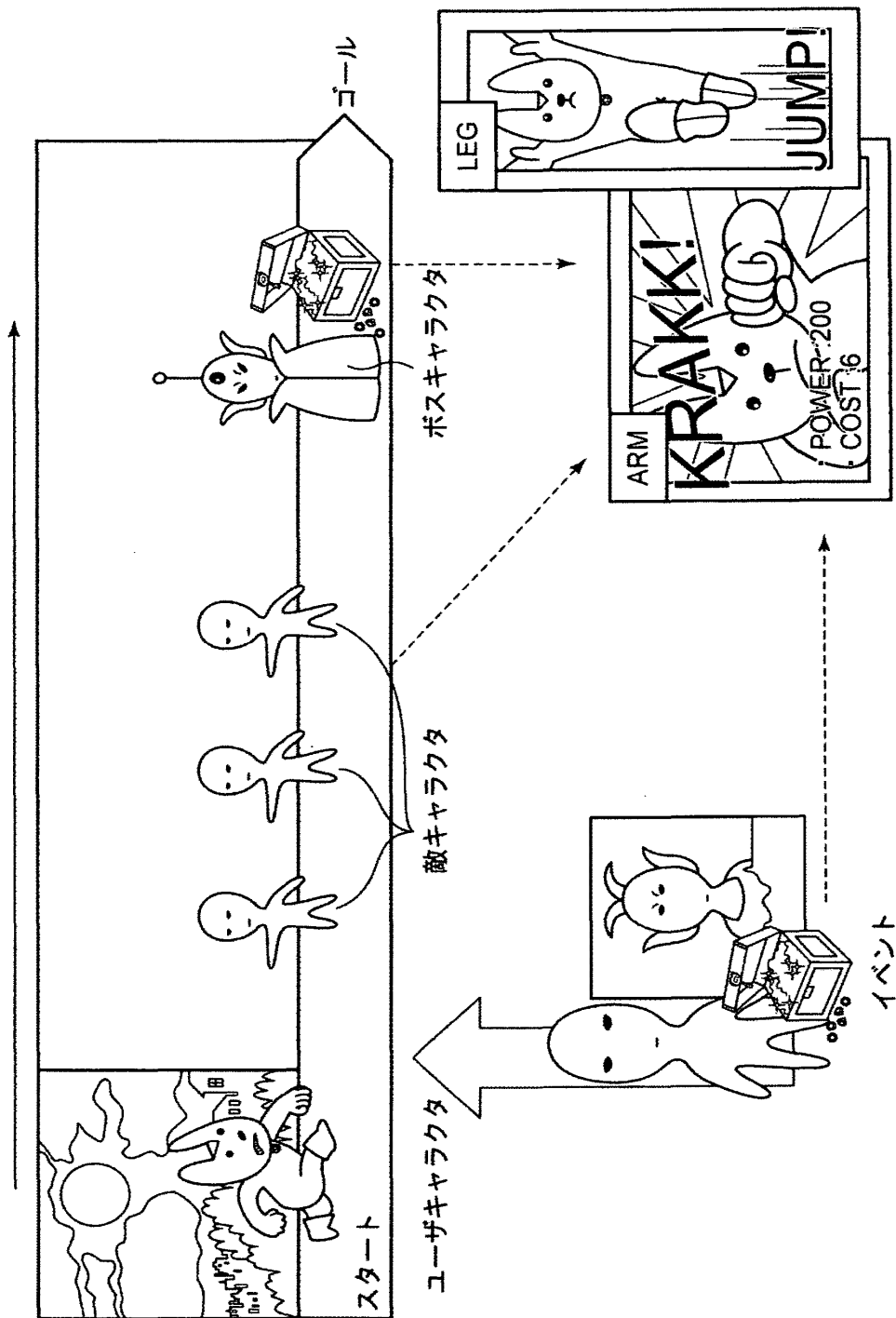
【図 6】



【図 7】

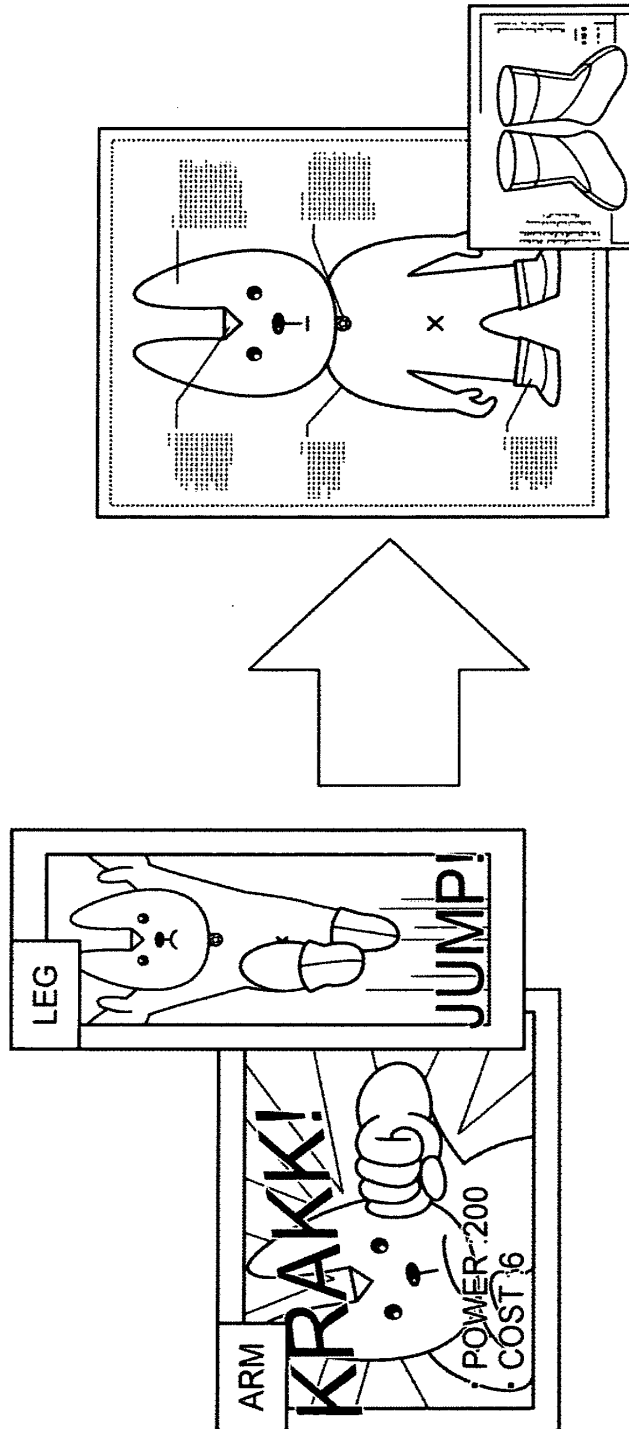


【図 8】

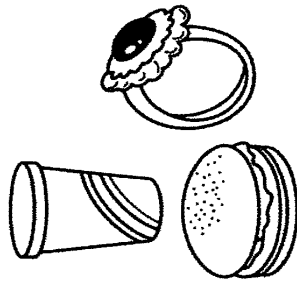
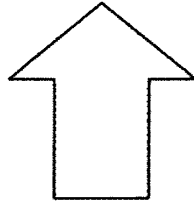
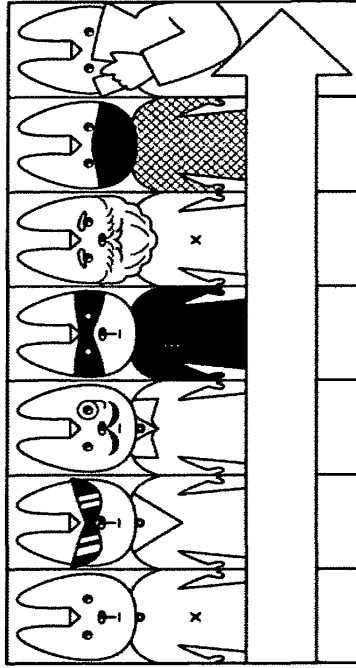


出証特 2014-3006685

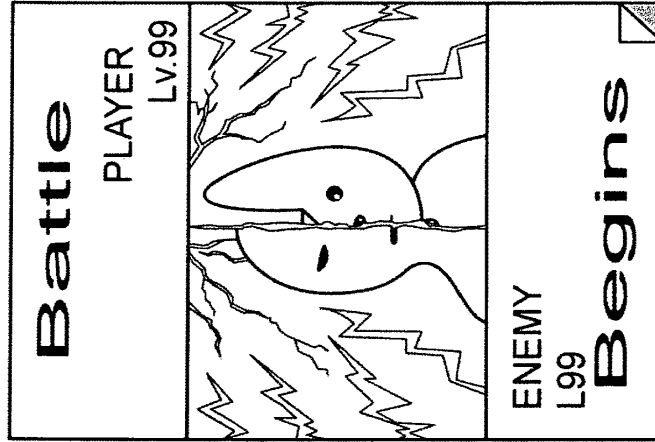
【図9】



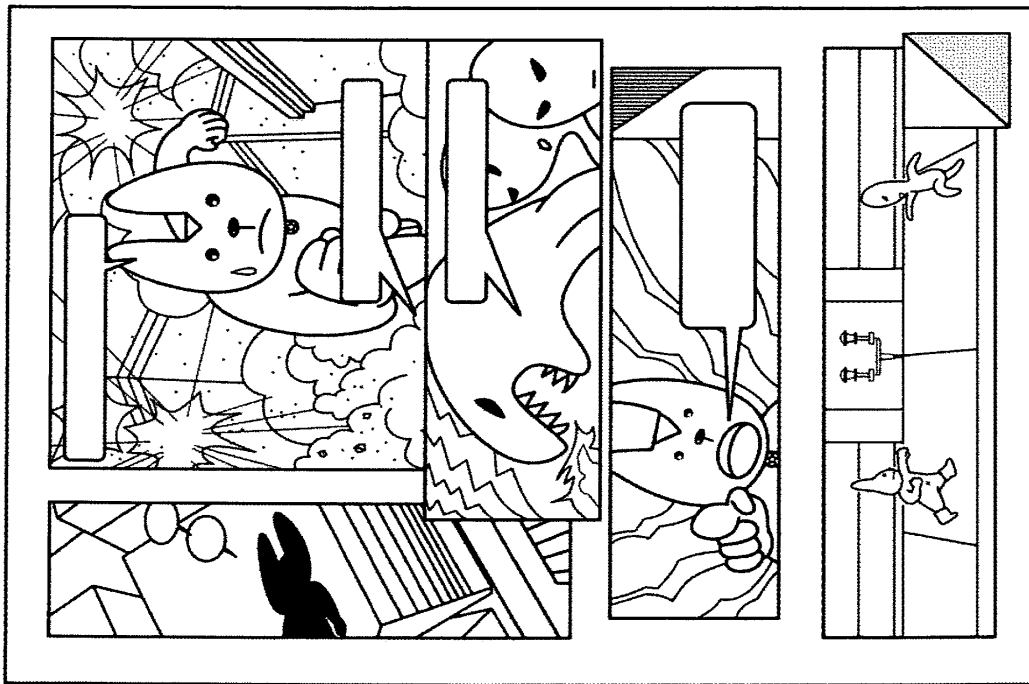
【図 10】



【図 11】

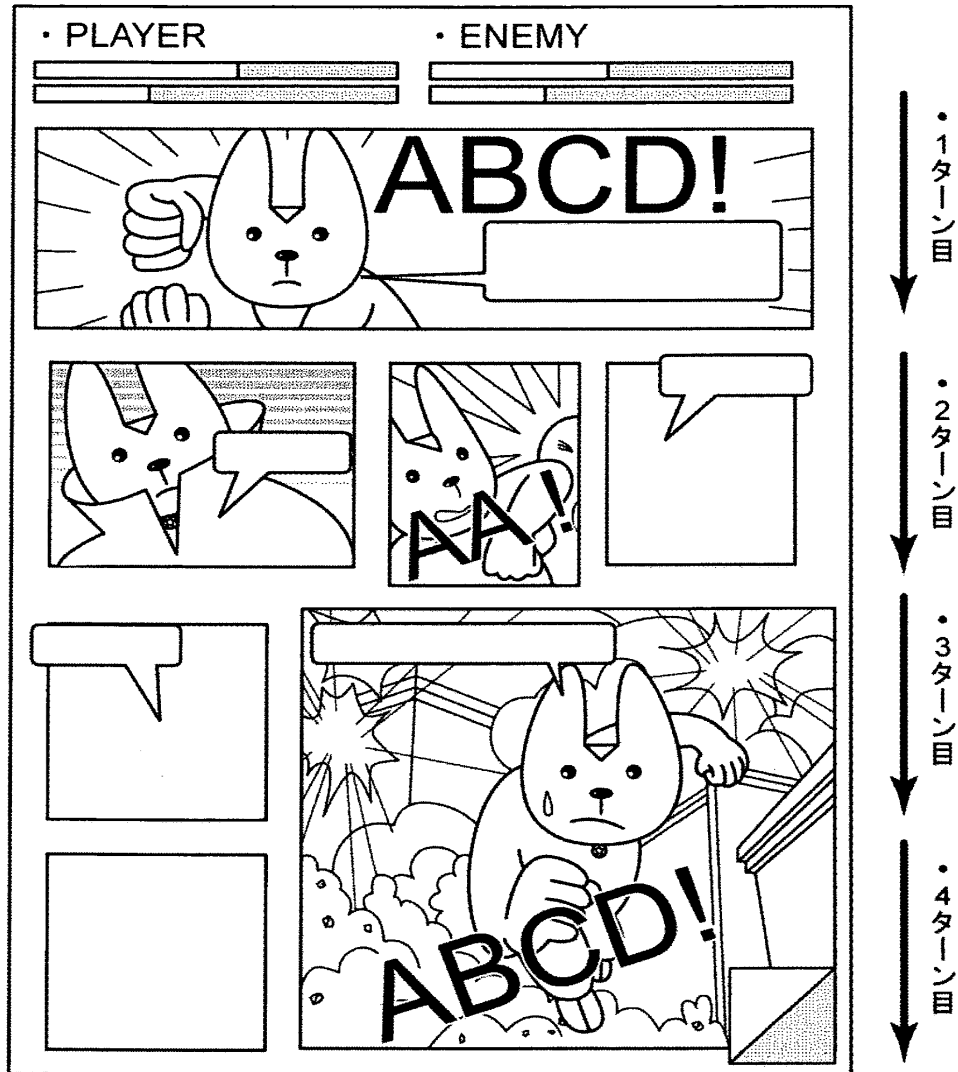


(b)



(a)

【図12】



特願 2013-268385

出願人履歴情報

識別番号

[504437801]

1. 変更年月日

2010年11月22日

[変更理由]

住所変更

住所

東京都港区六本木六丁目10番1号

氏名

グリー株式会社

出証番号 出証特2014-3006685

BSKB, LLP, 103 405 8000
Atty Docket No. 6563-0102PUS1
APP. No. 14/291,358 5/30/14
A-TOBE

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

3 of 3

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
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
in this Office.

出願年月日
Date of Application: 2014年 3月 5日

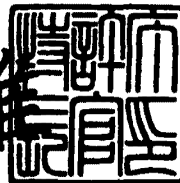
願番号
Application Number: 特願2014-042491

条約による外国への出願
する優先権の主張の基礎
となる出願の国コードと出願
国コードと番号
for priority application,
used for filing abroad
under the Paris Convention, is
JP2014-042491

願人
Applicant(s): グリー株式会社

2014年 3月28日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

羽藤秀雄 

出証番号 出証特2014-3006686

【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、複数のキャラクター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プログラムであって、コンピュータに、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。

出証特2014-3006686

【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。

出証特 2014-3006686

【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

出証特 2014-3006686

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。

出証特2014-3006686

【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

出証特2014-3006686

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。

出証特2014-3006686

【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つて、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

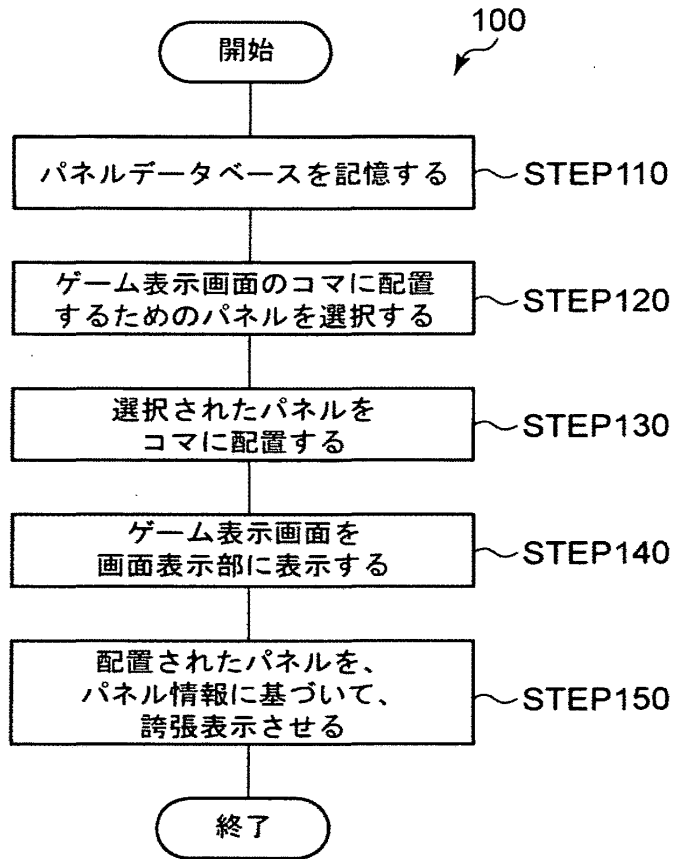
【要約】

【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。

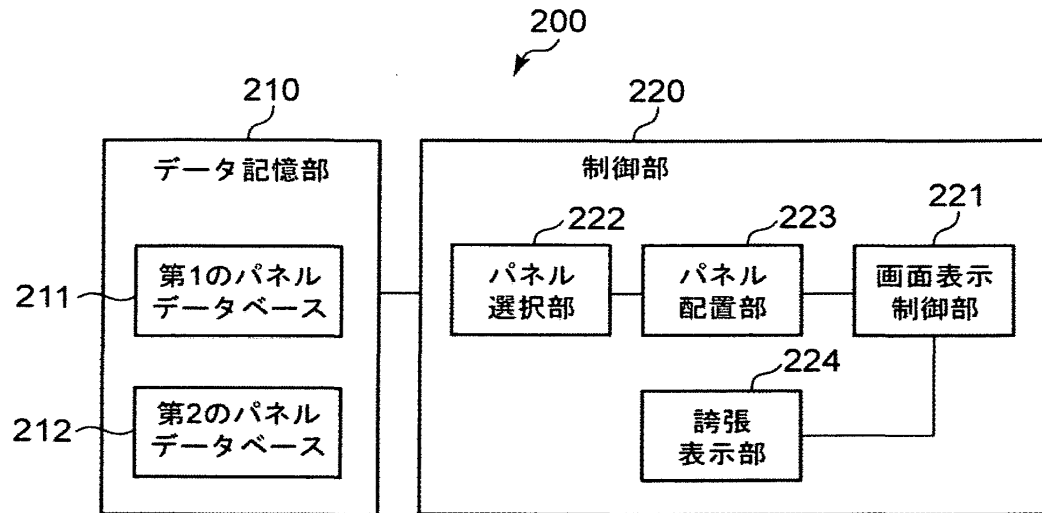
【解決手段】 本発明のゲームプログラムは、第1のキャラクターと第2のキャラクターとが戦闘を行うゲームのゲームプログラムであって、コンピュータに、第1のキャラクターが有する複数のパネルからなる第1のパネルデータベース、および、第2のキャラクターが有する複数のパネルからなる第2のパネルデータベースを記憶するデータ記憶機能と、第1のパネルデータベースおよび第2のパネルデータベースから、1以上のコマで構成される戦闘表示領域を備えるゲーム表示画面のコマに配置するためのパネルを選択するパネル選択機能と、パネル選択機能によって選択されたパネルをコマに配置するパネル配置機能と、ゲーム表示画面を、画面表示部に表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】

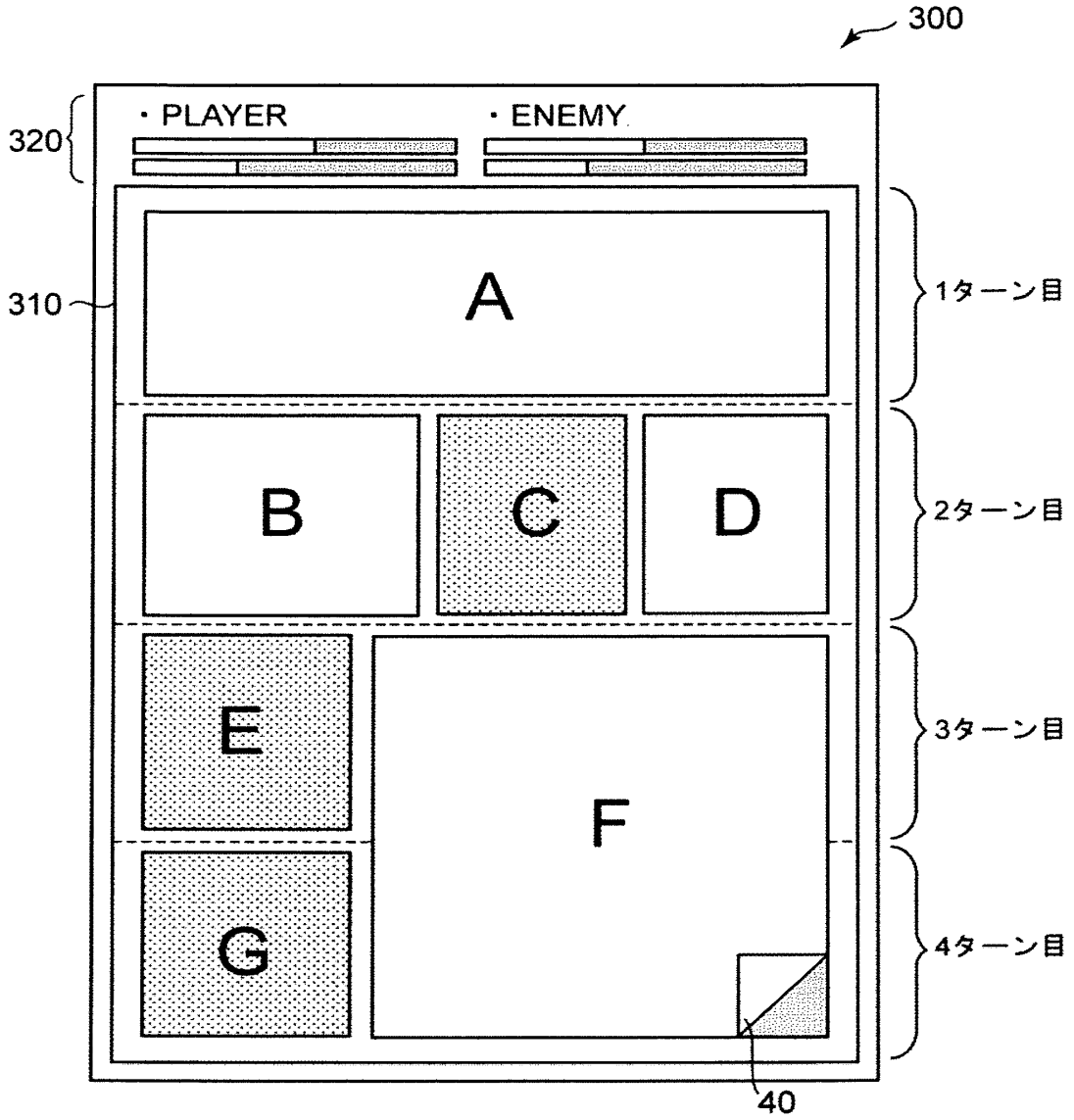


【図 2】

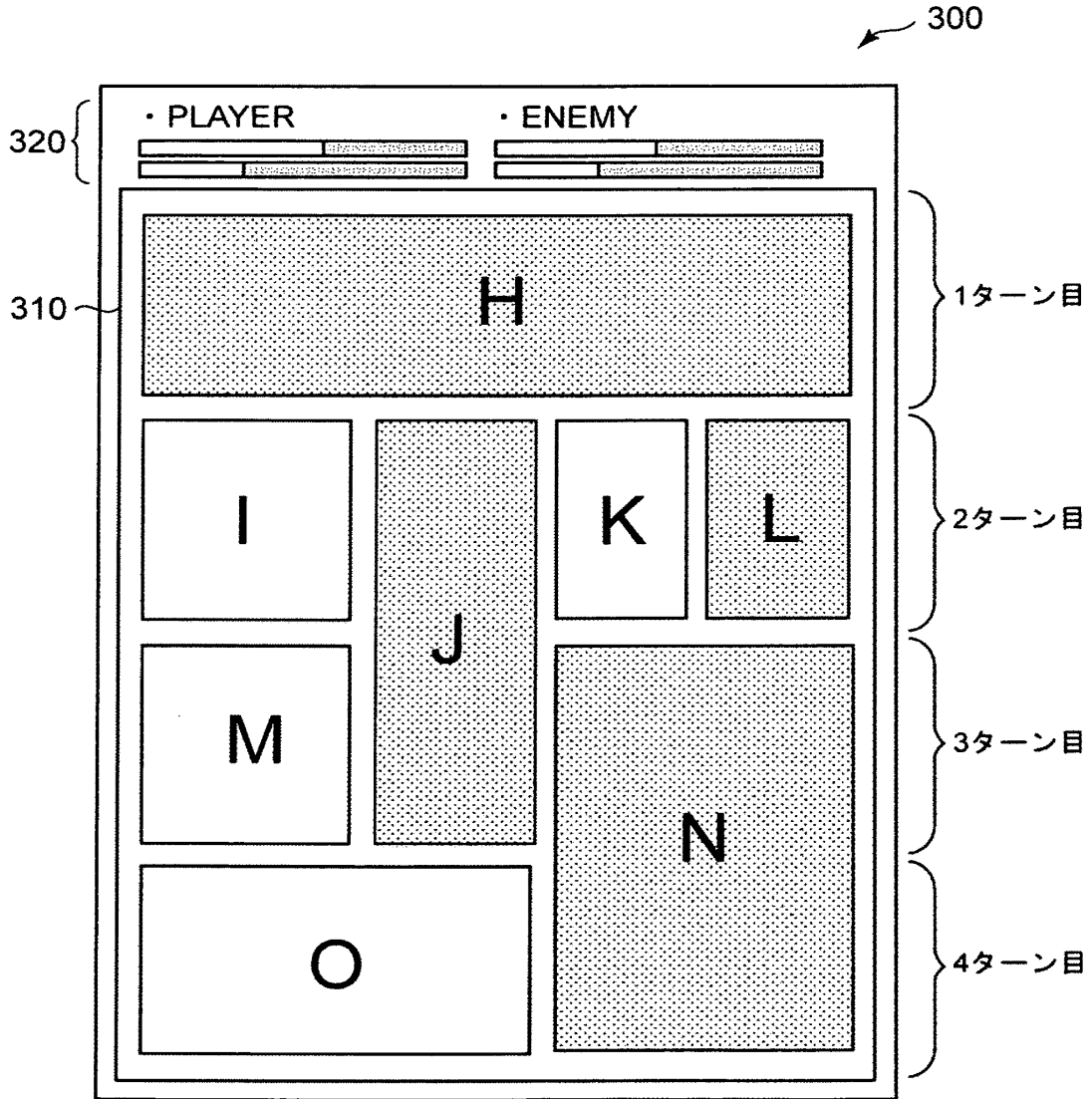


出証特 2014-3006686

【図 3】



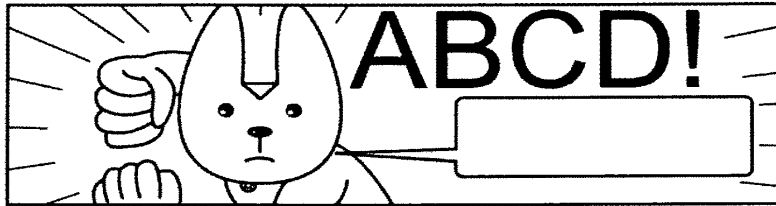
【図4】



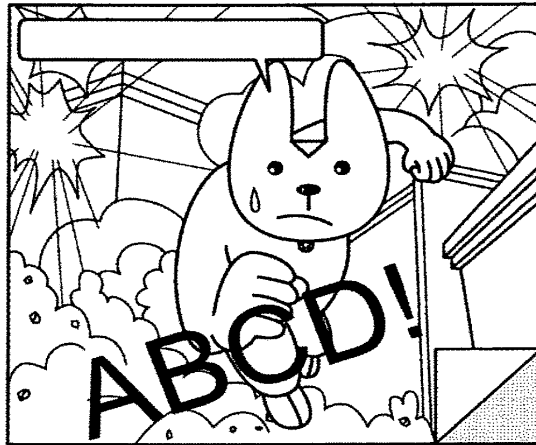
出証特 2014-3006686

【図 5】

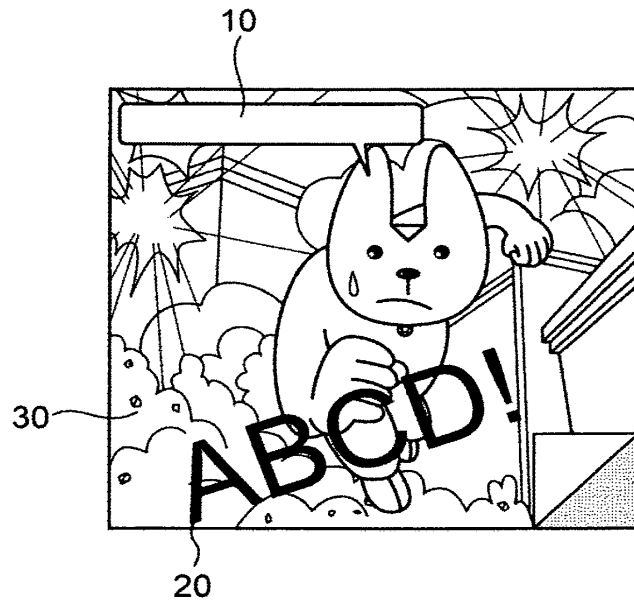
(a)



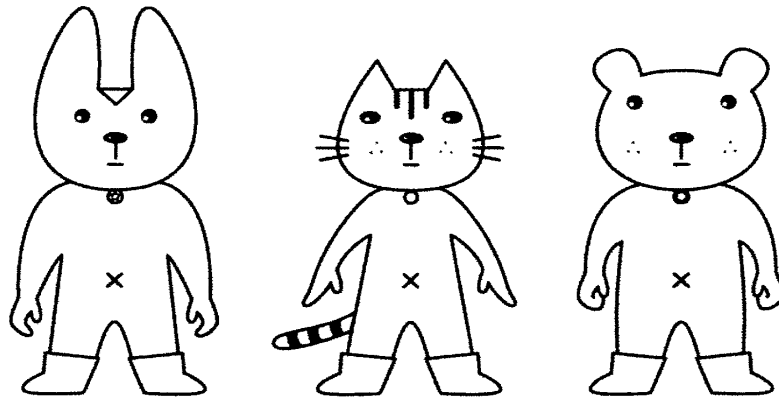
(b)



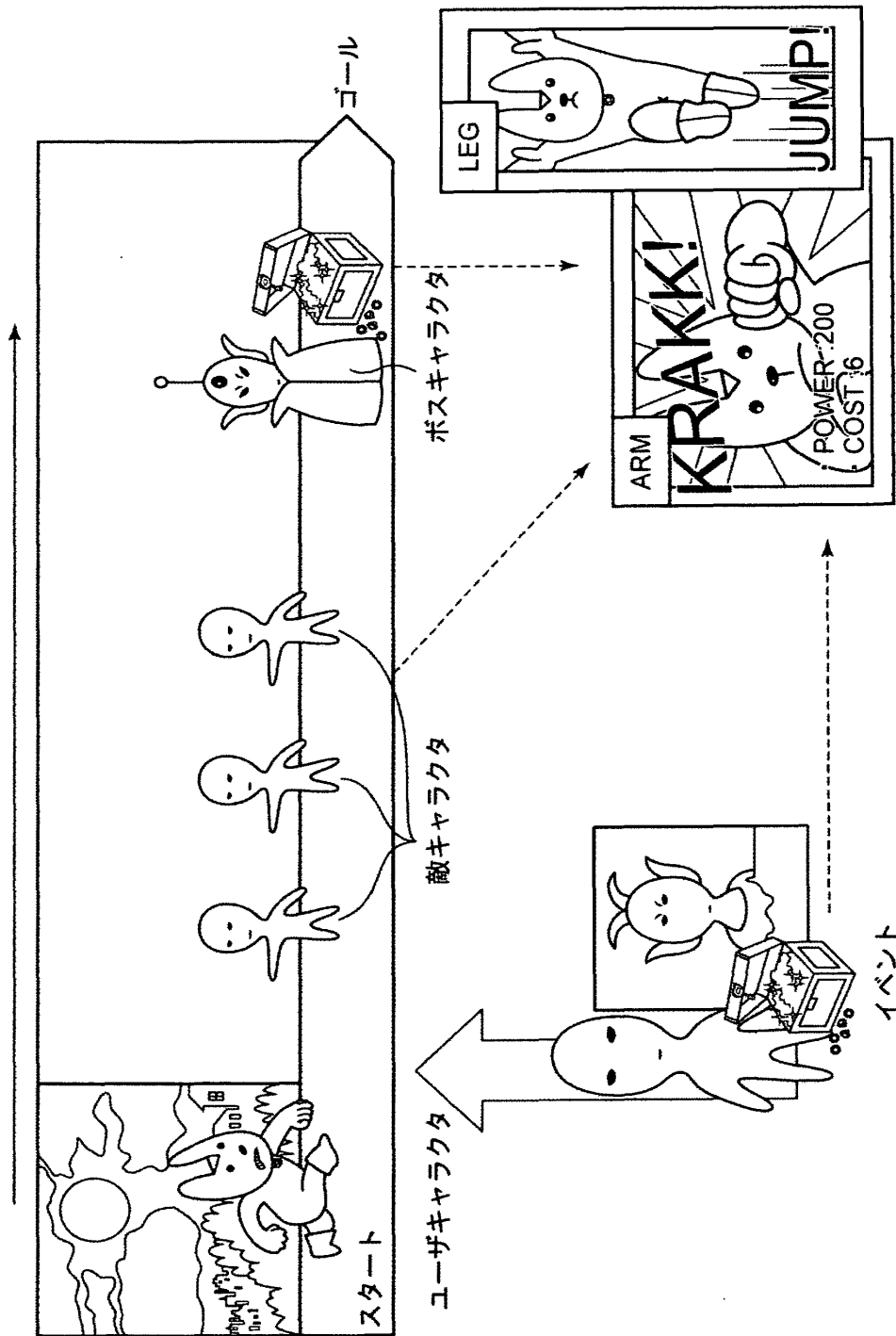
【図 6】



【図 7】

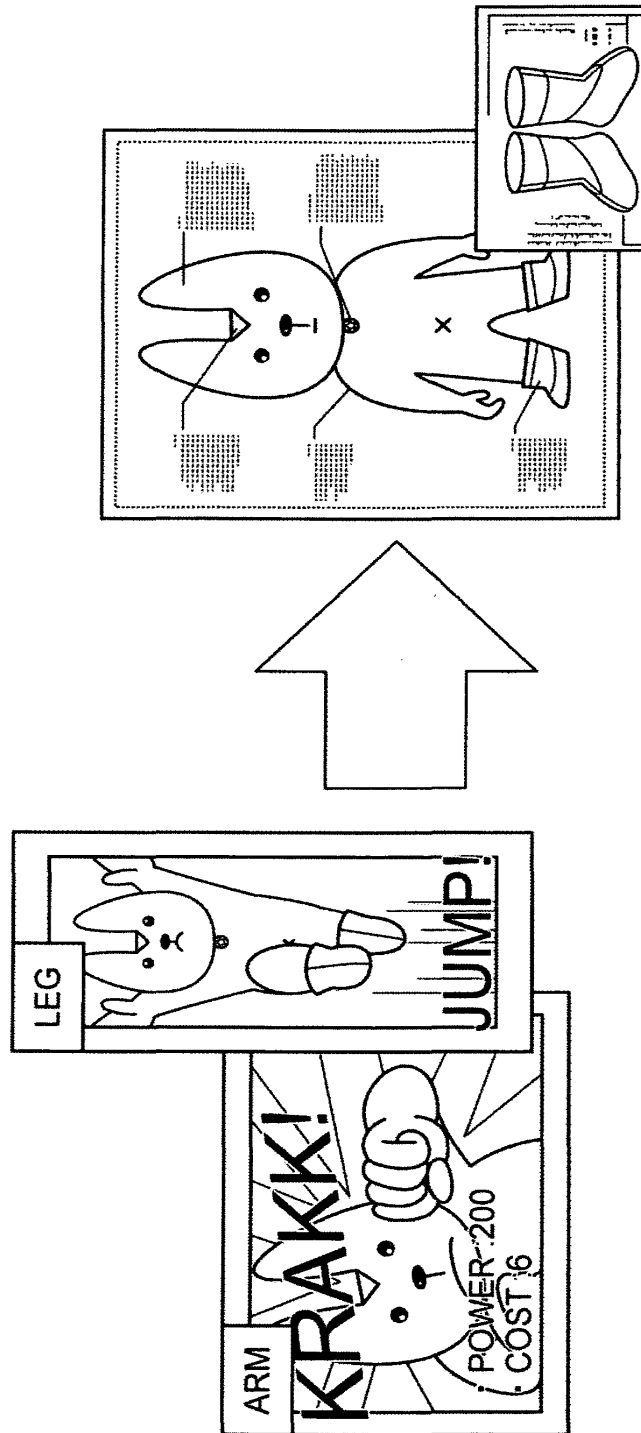


【図 8】

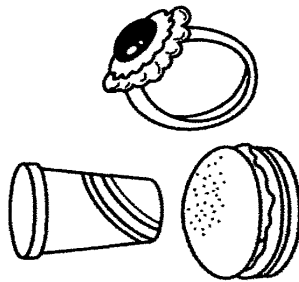
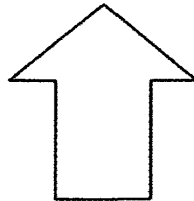
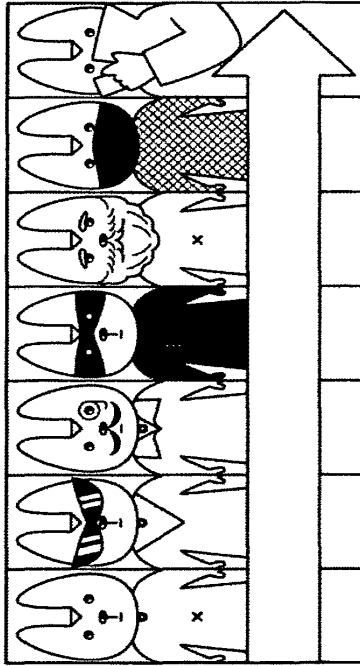


出証特 2014-3006686

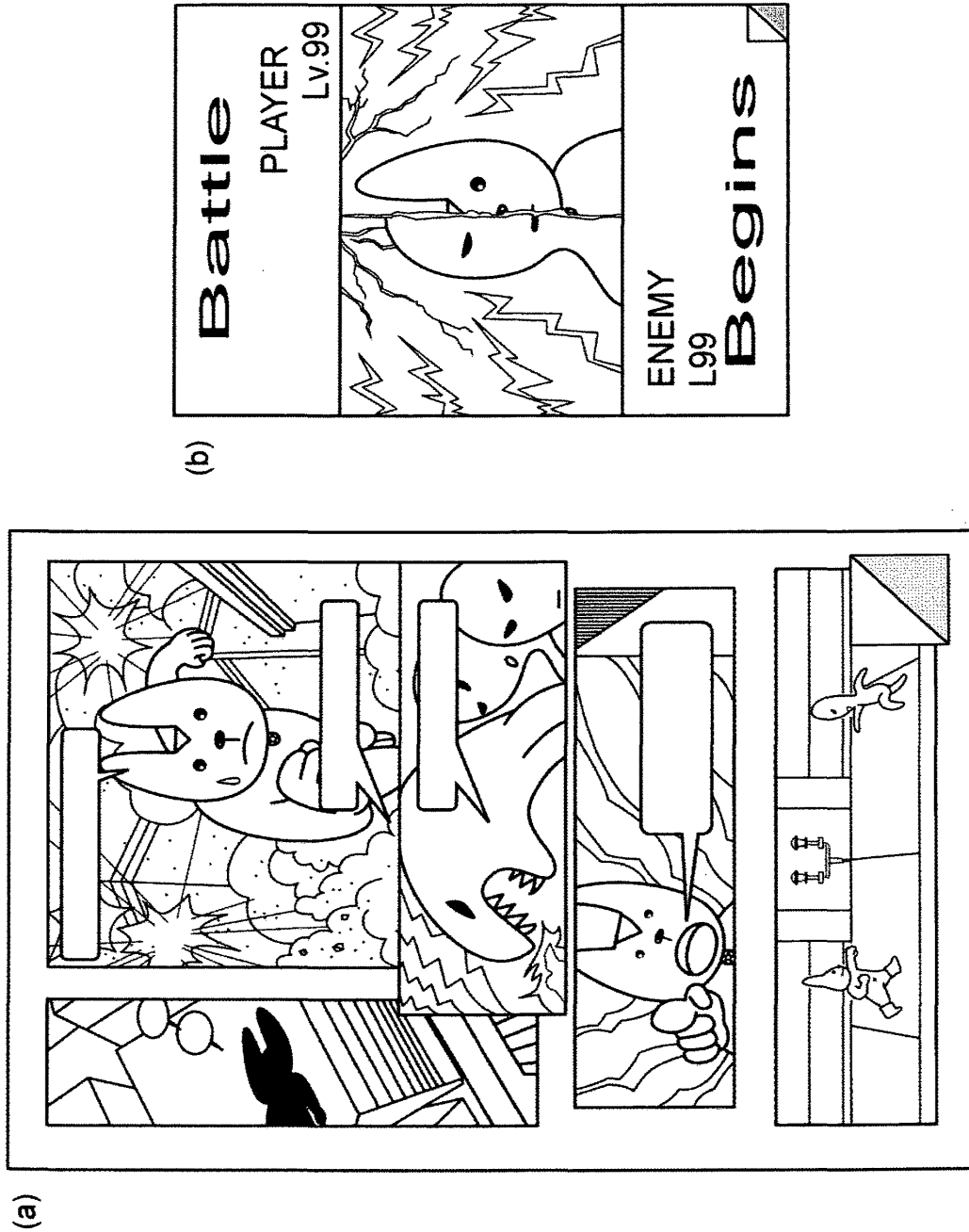
【図 9】



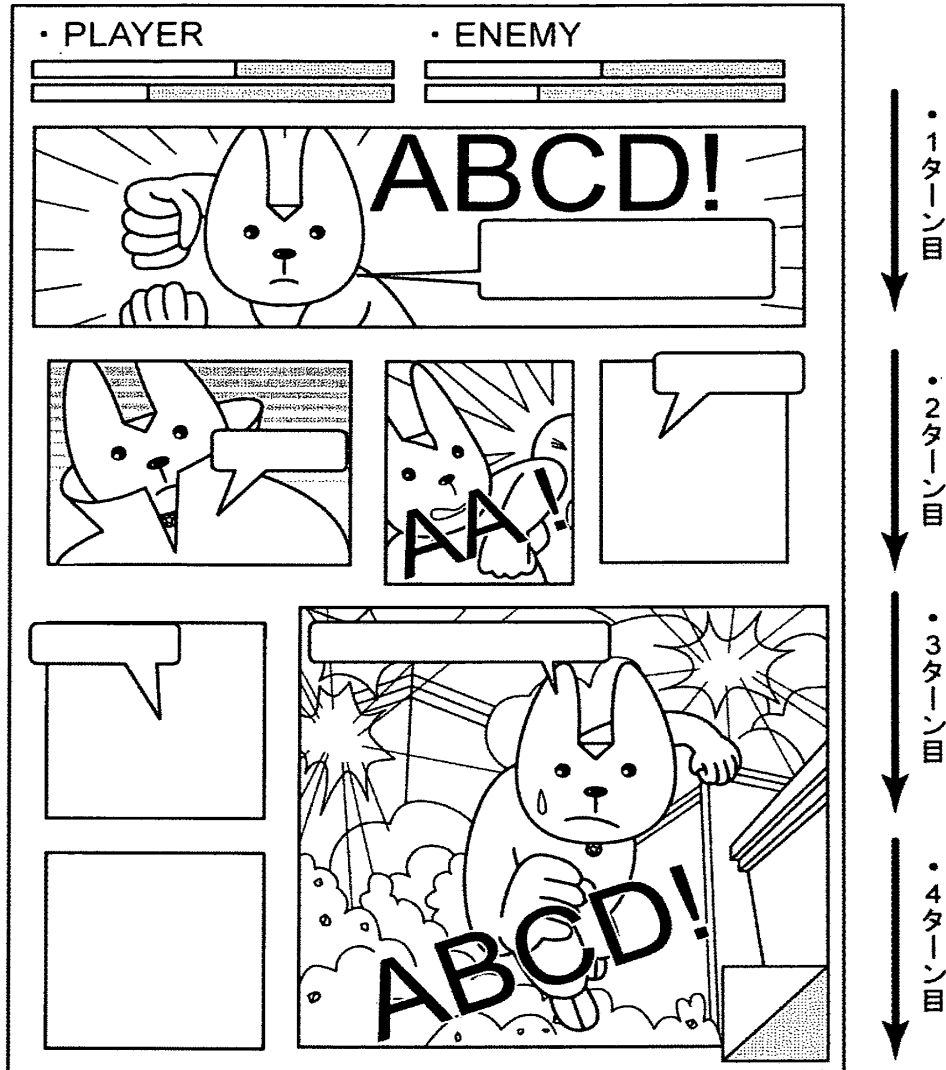
【図10】



【図11】



【図 12】



特願 2014-042491

出願人履歴情報

識別番号 [504437801]

1. 変更年月日 2010年11月22日
[変更理由] 住所変更
住所 東京都港区六本木六丁目10番1号
氏名 グリー株式会社

出証番号 出証特2014-3006686

DSW



Docket No.: 6563-0102PUS1
(Patent)

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Patent Application of:
Hirohiko ATOBE

Application No.: 14/291,358 Confirmation No.: 5908

Filed: May 30, 2014 Art Unit: N/A

For: STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS Examiner: N/A

CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS

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

Dear Commissioner:

Applicant hereby claim priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior applications filed in the following country on the dates indicated:

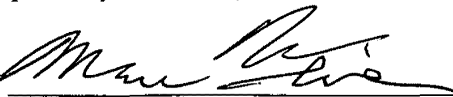
<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Date</u>
Japan	2013-116039	05/31/2013
Japan	2013-268385	12/26/2013
Japan	2014-042491	03/05/2014

In support of this claim, a certified copy of each said original foreign application is filed herewith.

If necessary, the Director is hereby authorized in this, concurrent, and future replies to charge any fees required during the pendency of the above-identified application or credit any overpayment to Deposit Account No. 02-2448.

Dated: June 4, 2014

Respectfully submitted,

By 

Marc S. Weiner

Registration No.: 32181

BIRCH, STEWART, KOLASCH & BIRCH, LLP

8110 Gatehouse Road, Suite 100 East

P.O. Box 747

Falls Church, VA 22040-0747

703-205-8000

SCORE Placeholder Sheet for IFW Content

Application Number: 14291358

Document Date: 05/30/2014

The presence of this form in the IFW record indicates that the following document type was received in electronic format on the date identified above. This content is stored in the SCORE database.

Since this was an electronic submission, there is no physical artifact folder, no artifact folder is recorded in PALM, and no paper documents or physical media exist. The TIFF images in the IFW record were created from the original documents that are stored in SCORE.

- Drawing

At the time of document entry (noted above):

- USPTO employees may access SCORE content via eDAN using the Supplemental Content tab, or via the SCORE web page.
- External customers may access SCORE content via PAIR using the Supplemental Content tab.

Form Revision Date: August 26, 2013

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

<p>UTILITY PATENT APPLICATION TRANSMITTAL</p> <p><i>(Only for new nonprovisional applications under 37 CFR 1.53(b))</i></p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Attorney Docket No.</td> <td style="padding: 2px;">6563-0102PUS1</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">First Named Inventor</td> <td style="padding: 2px;">Hirohiko ATOBE</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Title</td> <td style="padding: 2px;">STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Express Mail Label No.</td> <td style="padding: 2px;"></td> </tr> </table>	Attorney Docket No.	6563-0102PUS1	First Named Inventor	Hirohiko ATOBE	Title	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS	Express Mail Label No.	
Attorney Docket No.	6563-0102PUS1								
First Named Inventor	Hirohiko ATOBE								
Title	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS								
Express Mail Label No.									

<p style="text-align: center;">APPLICATION ELEMENTS</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">See MPEP chapter 600 concerning utility patent application contents.</p>	<p style="text-align: center;">ADDRESS TO:</p> <p style="text-align: center;">Commissioner for Patents P.O. Box 1450 Alexandria, VA 22313-1450</p>
--	---

1. **Fee Transmittal Form**
(PTO/SB/17 or equivalent)
2. **Applicant asserts small entity status.**
See 37 CFR 1.27
3. **Applicant certifies micro entity status.** See 37 CFR 1.29.
Applicant must attach form PTO/SB/15A or B or equivalent.
4. **Specification** [Total Pages 35]
Both the claims and abstract must start on a new page.
(See MPEP § 608.01(a) for information on the preferred arrangement)
5. **Drawing(s)** (35 U.S.C. 113) [Total Sheets 12]
6. **Inventor's Oath or Declaration** [Total Pages 3]
(Including substitute statements under 37 CFR 1.64 and assignments serving as an oath or declaration under 37 CFR 1.63(e))
 - a. Newly executed (original or copy)
 - b. A copy from a prior application (37 CFR 1.63(d))
7. **Application Data Sheet** * See note below.
See 37 CFR 1.76 (PTO/AIA/14 or equivalent)
8. **CD-ROM or CD-R**
in duplicate, large table, or Computer Program (Appendix)
 - Landscape Table on CD
9. **Nucleotide and/or Amino Acid Sequence Submission**
(if applicable, items a. - c. are required)
 - a. Computer Readable Form (CRF)
 - b. Specification Sequence Listing on:
 - i. CD-ROM or CD-R (2 copies); or
 - ii. Paper
 - c. Statements verifying identity of above copies

ACCOMPANYING APPLICATION PAPERS

10. **Assignment Papers**
(cover sheet & document(s))
Name of Assignee
11. **37 CFR 3.73(c) Statement**
(when there is an assignee) **Power of Attorney**
12. **English Translation Document**
(if applicable)
13. **Information Disclosure Statement**
(PTO/SB/08 or PTO-1449)
 Copies of citations attached
14. **Preliminary Amendment**
15. **Return Receipt Postcard**
(MPEP § 503) (Should be specifically itemized)
16. **Certified Copy of Priority Document(s)**
(if foreign priority is claimed)
17. **Nonpublication Request**
Under 35 U.S.C. 122(b)(2)(B)(i). Applicant must attach form PTO/SB/35 or equivalent.
18. **Other:** PTO/AIA/82A - TRANSMITTAL

***Note:** (1) Benefit claims under 37 CFR 1.78 and foreign priority claims under 1.55 must be included in an Application Data Sheet (ADS).
(2) For applications filed under 35 U.S.C. 111, the application must contain an ADS specifying the applicant if the applicant is an assignee, person to whom the inventor is under an obligation to assign, or person who otherwise shows sufficient proprietary interest in the matter. See 37 CFR 1.46(b).

19. CORRESPONDENCE ADDRESS

The address associated with Customer Number: 02292 OR Correspondence address below

Name		
Address		
City	State	Zip Code
Country	Telephone	Email

Signature	Date	May 30, 2014
Name (Print/Type) Marc S. Weiner	Registration No. (Attorney/Agent)	32181

This collection of information is required by 37 CFR 1.53(b). The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.11 and 1.14. This collection is estimated to take 12 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450.
If you need assistance in completing the form, call 1-800-PTO-9199 and select option 2.

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

FEE TRANSMITTAL		Complete if known	
		Application Number	NEW
<input type="checkbox"/> Applicant asserts small entity status. See 37 CFR 1.27.		Filing Date	May 30, 2014
<input type="checkbox"/> Applicant certifies micro entity status. See 37 CFR 1.29. Form PTO/SB/15A or B or equivalent must either be enclosed or have been submitted previously.		First Named Inventor	Hirohiko ATOBE
TOTAL AMOUNT OF PAYMENT (\$)		3,260.00	Practitioner Docket No. 6563-0102PUS1

METHOD OF PAYMENT (check all that apply)

Check Credit Card Money Order None Other (please identify): _____

Deposit Account Deposit Account Number: 02-2448 Deposit Account Name: Birch, Stewart, Kolasch & Birch, LLP

For the above-identified deposit account, the Director is hereby authorized to (check all that apply):

Charge fee(s) indicated below Charge fee(s) indicated below, **except for the filing fee**

Charge any additional fee(s) or underpayment of fee(s) Credit any overpayment of fee(s) under 37 CFR 1.16 and 1.17

WARNING: Information on this form may become public. Credit card information should not be included on this form. Provide credit card information and authorization on PTO-2038.

FEE CALCULATION

1. BASIC FILING, SEARCH, AND EXAMINATION FEES (U = undiscounted fee; S = small entity fee; M = micro entity fee)

Application Type	FILING FEES			SEARCH FEES			EXAMINATION FEES			Fees Paid (\$)
	U (\$)	S (\$)	M (\$)	U (\$)	S (\$)	M (\$)	U (\$)	S (\$)	M (\$)	
Utility	280	140*	70	600	300	150	720	360	180	1,600.00
Design	180	90	45	120	60	30	460	230	115	
Plant	180	90	45	380	190	95	580	290	145	
Reissue	280	140	70	600	300	150	2,160	1,080	540	
Provisional	260	130	65	0	0	0	0	0	0	

* The \$140 small entity status filing fee for a utility application is further reduced to \$70 for a small entity status applicant who files the application via EFS-Web.

2. EXCESS CLAIM FEES

Fee Description	Undiscounted Fee (\$)	Small Entity Fee (\$)	Micro Entity Fee (\$)
Each claim over 20 (including Reissues)	80	40	20
Each independent claim over 3 (including Reissues)	420	210	105
Multiple dependent claims	780	390	195

Total Claims	Extra Claims	Fee (\$)	Fee Paid (\$)	Multiple Dependent Claims	Fee (\$)	Fee Paid (\$)
25	-20 or HP = 5	x 80.00 =	400.00			
HP = highest number of total claims paid for, if greater than 20.						
Indep. Claims	Extra Claims	Fee (\$)	Fee Paid (\$)			
6	-3 or HP = 3	x 420.00 =	1,260.00		0.00	0.00
HP = highest number of independent claims paid for, if greater than 3.						

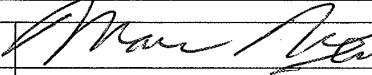
3. APPLICATION SIZE FEE

If the specification and drawings exceed 100 sheets of paper (excluding electronically filed sequence or computer listings under 37 CFR 1.52(e)), the application size fee due is \$400 (\$200 for small entity) (\$100 for micro entity) for each additional 50 sheets or fraction thereof. See 35 U.S.C. 41(a)(1)(G) and 37 CFR 1.16(s).

Total Sheets	Extra Sheets	Number of each additional 50 or fraction thereof	Fee (\$)	Fee Paid (\$)
53	- 100 =	/ 50 = (round up to a whole number) x		0.00

4. OTHER FEE(S)

Description	Fees Paid (\$)
Non-English specification, \$130 fee (no small or micro entity discount)	0.00
Non-electronic filing fee under 37 CFR 1.16(t) for a utility application, \$400 fee (\$200 small or micro entity)	
Other (e.g., late filing surcharge):	

SUBMITTED BY		
Signature		Registration No. 32181 (Attorney/Agent)
Name (Print/Type)	Marc S. Weiner	Telephone 703-205-8000
		Date May 30, 2014

This collection of information is required by 37 CFR 1.136. 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 30 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450.


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

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

TRANSMITTAL FOR POWER OF ATTORNEY TO ONE OR MORE REGISTERED PRACTITIONERS

NOTE: This form is to be submitted with the Power of Attorney by Applicant form (PTO/AIA/82B) to identify the application to which the Power of Attorney is directed, in accordance with 37 CFR 1.5, unless the application number and filing date are identified in the Power of Attorney by Applicant form. If neither form PTO/AIA/82A nor form PTO/AIA/82B identifies the application to which the Power of Attorney is directed, the Power of Attorney will not be recognized in the application.

Application Number	NEW
Filing Date	May 30, 2014
First Named Inventor	Hirohiko ATOBE
Title	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS
Art Unit	N/A
Examiner Name	N/A
Attorney Docket Number	6563-0102PUS1

SIGNATURE of Applicant or Patent Practitioner			
Signature		Date (Optional)	May 30, 2014
Name	Marc S. Weiner	Registration Number	32181
Title (if Applicant is a juristic entity)			
Applicant Name (if Applicant is a juristic entity)			
<p>NOTE: This form must be signed in accordance with 37 CFR 1.33. See 37 CFR 1.4(d) for signature requirements and certifications. If more than one applicant, use multiple forms.</p>			
<input checked="" type="checkbox"/> *Total of <u>1</u> forms are submitted.			

This collection of information is required by 37 CFR 1.131, 1.32, and 1.33. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.11 and 1.14. This collection is estimated to take 3 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. **SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450.**

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

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

POWER OF ATTORNEY BY APPLICANT

I hereby revoke all previous powers of attorney given in the application identified in either the attached transmittal letter or the boxes below.

Application Number	Filing Date

(Note: The boxes above may be left blank if information is provided on form PTO/AIA/82A.)

I hereby appoint the Patent Practitioner(s) associated with the following Customer Number as my/our attorney(s) or agent(s), and to transact all business in the United States Patent and Trademark Office connected therewith for the application referenced in the attached transmittal letter (form PTO/AIA/82A) or identified above:

02292

OR

I hereby appoint Practitioner(s) named in the attached list (form PTO/AIA/82C) as my/our attorney(s) or agent(s), and to transact all business in the United States Patent and Trademark Office connected therewith for the patent application referenced in the attached transmittal letter (form PTO/AIA/82A) or identified above. (Note: Complete form PTO/AIA/82C.)

Please recognize or change the correspondence address for the application identified in the attached transmittal letter or the boxes above to:

The address associated with the above-mentioned Customer Number

OR

The address associated with Customer Number: 02292

OR

Firm or Individual Name				
Address				
City	State		Zip	
Country				
Telephone		Email		

I am the Applicant (if the Applicant is a juristic entity, list the Applicant name in the box):

GREE, Inc.

- Inventor or Joint Inventor (title not required below)
- Legal Representative of a Deceased or Legally Incapacitated Inventor (title not required below)
- Assignee or Person to Whom the Inventor is Under an Obligation to Assign (provide signer's title if applicant is a juristic entity)
- 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) (provide signer's title if applicant is a juristic entity)

SIGNATURE of Applicant for Patent

The undersigned (whose title is supplied below) is authorized to act on behalf of the applicant (e.g., where the applicant is a juristic entity).

Signature	<i>Tomoki Umeya</i>	Date (Optional)	April 11, 2014
Name	Tomoki Umeya		
Title	Director, Legal & IP Unit		

NOTE: Signature - This form must be signed by the applicant in accordance with 37 CFR 1.33. See 37 CFR 1.4 for signature requirements and certifications. If more than one applicant, use multiple forms.

Total of 1 forms are submitted.

This collection of information is required by 37 CFR 1.131, 1.32, and 1.33. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.11 and 1.14. This collection is estimated to take 3 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450.

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

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Patent Application of: Hirohiko ATOBE

Application No.: NEW Confirmation No.: Not Yet Assigned

Filed: May 30, 2014 Art Unit: Not Yet Assigned

For: STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS Examiner: Not Yet Assigned

PRELIMINARY AMENDMENT

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

Dear Commissioner:

Prior to examination on the merits, please amend the above-identified U.S. patent application as follows:

Amendments to the Abstract of the Disclosure begin on page 2.

Amendments to the Drawings begin on page 3.

Remarks begin on page 4.

Attachments: Abstract
Replacement Sheets (Figures 8-10)

AMENDMENTS TO THE ABSTRACT OF THE DISCLOSURE

Please replace the Abstract of the Disclosure with the attached Abstract.

AMENDMENTS TO THE DRAWINGS

Please replace the attached three (3) sheets of drawings for Figures 8-10 with the three (3) sheets of drawings on file corresponding thereto.

REMARKS

In the drawings, replacement sheets are enclosed including Figures 8-10.

The abstract has been replaced to reduce the word count to 150 words or less.

Claims 1 – 25 are pending. No new matter has been introduced.

Entry of the above amendments is earnestly solicited. An early and favorable first action on the merits is earnestly solicited.

Should there be any outstanding matters that need to be resolved in the present application, the Examiner is respectfully requested to contact Marc S. Weiner, Registration No. 32181, at the telephone number of the undersigned below to conduct an interview in an effort to expedite prosecution in connection with the present application.

If necessary, the Director is hereby authorized in this, concurrent, and future replies to charge any fees required during the pendency of the above-identified application or credit any overpayment to Deposit Account No. 02-2448.

Dated: May 30, 2014

Respectfully submitted,

By 

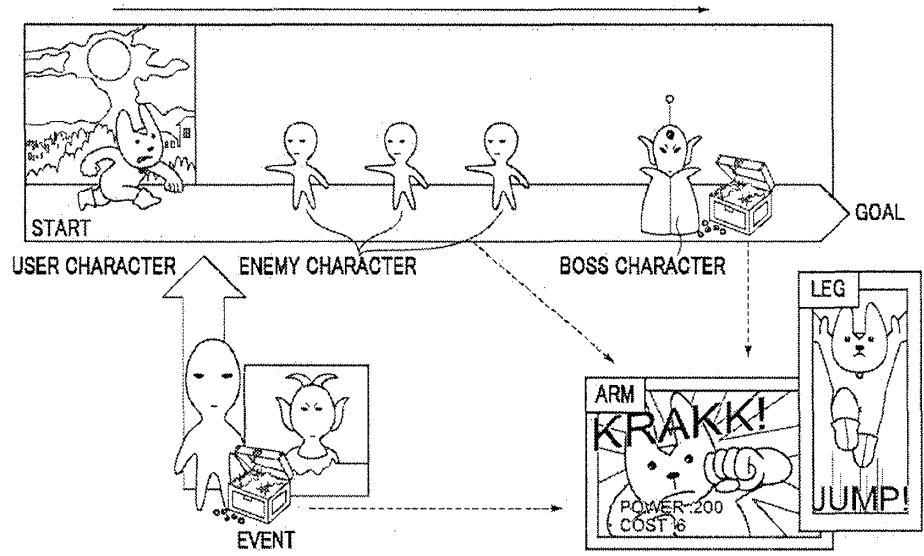
Marc S. Weiner
Registration No.: 32181
BIRCH, STEWART, KOLASCH & BIRCH, LLP
8110 Gatehouse Road, Suite 100 East
P.O. Box 747
Falls Church, VA 22040-0747
703-205-8000

Attachments: Abstract
 Replacement Sheets (Figures 8-10)

ABSTRACT OF THE DISCLOSURE

A game program for a game in which first and second characters battle against each other, wherein the game program causes a computer to realize: a data storage function of storing 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; a panel selection function of selecting panels disposed in frames of a game display screen including a battle 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 an emphasized display function of emphasizing and displaying the panels disposed by the panel layout function on the screen display unit.

FIG. 8



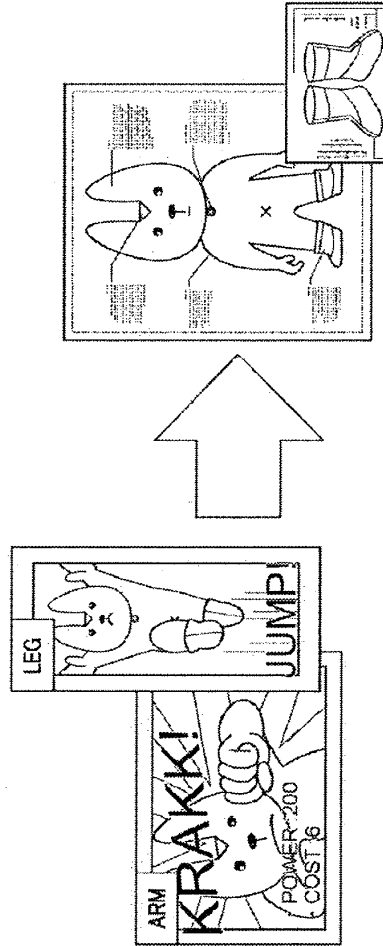
8/12

"REPLACEMENT SHEET"

"REPLACEMENT SHEET"

9/12

FIG. 9



"REPLACEMENT SHEET"

10/12

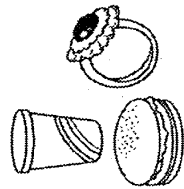
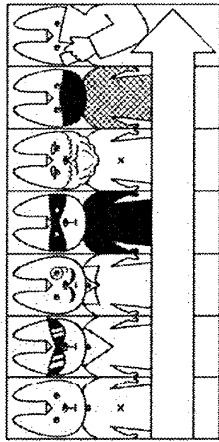


FIG. 10

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:	Marc S. Weiner			
Attorney Docket Number:	6563-0102PUS1			
Filed as Large Entity				
Utility under 35 USC 111(a) Filing Fees				
Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Basic Filing:				
Utility application filing	1011	1	280	280
Utility Search Fee	1111	1	600	600
Utility Examination Fee	1311	1	720	720
Pages:				
Claims:				
Claims in Excess of 20	1202	5	80	400
Independent claims in excess of 3	1201	3	420	1260
Miscellaneous-Filing:				

Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Petition:				
Patent-Appeals-and-Interference:				
Post-Allowance-and-Post-Issuance:				
Extension-of-Time:				
Miscellaneous:				
Total in USD (\$)				3260

Electronic Acknowledgement Receipt

EFS ID:	19165552
Application Number:	14291358
International Application Number:	
Confirmation Number:	5908
Title of Invention:	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS
First Named Inventor/Applicant Name:	Hirohiko ATOBE
Customer Number:	2292
Filer:	Marc S. Weiner/Evita Belmonte/Mussie Beyene
Filer Authorized By:	Marc S. Weiner
Attorney Docket Number:	6563-0102PUS1
Receipt Date:	30-MAY-2014
Filing Date:	
Time Stamp:	12:43:29
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	Credit Card
Payment was successfully received in RAM	\$3260
RAM confirmation Number	8836
Deposit Account	022448
Authorized User	WEINER, MARC S.

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

Charge any Additional Fees required under 37 C.F.R. Section 1.16 (National application filing, search, and examination fees)

Charge any Additional Fees required under 37 C.F.R. Section 1.17 (Patent application and reexamination processing fees)

Charge any Additional Fees required under 37 C.F.R. Section 1.19 (Document supply fees)

File Listing:

Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1	Foreign Reference	JP2007252696.pdf	2601844	no	37
			87ef9a56fc9d8d7f0d50c99310ec226b3c741085		
Warnings:					
Information:					
2	Application Data Sheet	2014-05-30_ADS_6563-0102PUS1.pdf	1560922	no	7
			f8093fe84270d1110f080c0f8547b28b3c7456e		
Warnings:					
Information:					
3	Drawings-only black and white line drawings	2014-05-30_Drawings_6563-0102PUS1.pdf	2178825	no	12
			99cbd91c6b75de91ff60b12845507b9e2c8000b3		
Warnings:					
Information:					
4		2014-05-30_Spec_6563-0102PUS1.pdf	1073204	yes	35
			4a7620668a2d2ab5a218b7f07ff581fcdfe11f28		
	Multipart Description/PDF files in .zip description				
	Document Description		Start	End	
	Specification		1	24	
	Claims		25	34	
	Abstract		35	35	
Warnings:					
Information:					
5	Oath or Declaration filed	2014-05-30_DecAssign_6563-0102PUS1.pdf	1820690	no	3
			65f93cd407461831bacc0aec3dad274fd4b48acb		
Warnings:					
Information:					
6		2014-05-30_IDS_6563-0102PUS1.pdf	315586	yes	6
			ced0391a93d53061fa869886f4eca893c9a5c8f3		
	Multipart Description/PDF files in .zip description				
	Document Description		Start	End	

	Transmittal Letter		1	5
	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)		6	6
Warnings:				
Information:				
7		2014-05-30_Transmittal_PoA_Prelim_6563-0102PUS1.pdf	552884 3c360bc21f41e090158b2586778bb145dbf2430c	yes 12
Multipart Description/PDF files in .zip description				
	Document Description		Start	End
	Transmittal of New Application		1	1
	Miscellaneous Incoming Letter		2	2
	Power of Attorney		3	4
	Preliminary Amendment		5	5
	Abstract		6	6
	Drawings-only black and white line drawings		7	7
	Applicant Arguments/Remarks Made in an Amendment		8	8
	Abstract		9	9
	Drawings-other than black and white line drawings		10	12
Warnings:				
Information:				
8	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	38060 d13a8e547fe0bd5a6c44473d6506d94fd56dafde	no 2
Warnings:				
Information:				
Total Files Size (in bytes):			10142015	

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.

MENU **SEARCH** **INDEX** **DETAIL** **JAPANESE** **LEGAL STATUS**

Please click here for details of Stored Data Information of [DETAIL], [JAPANESE], and [LEGAL STATUS].

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2007-252696
 (43)Date of publication of application : 04.10.2007

(51)Int.Cl. A63F 13/00 (2006. 01)
 A63F 13/10 (2006. 01)
 A63F 9/00 (2006. 01)
 A63F 11/00 (2006. 01)

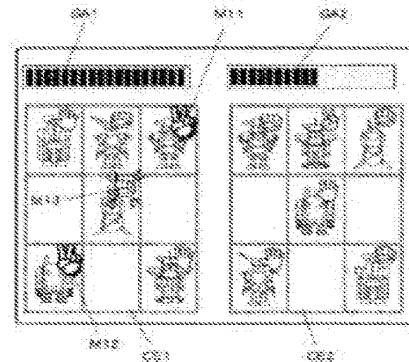
(21)Application number : 2006-082164 (71)Applicant : NAMCO BANDAI GAMES INC
 (22)Date of filing : 24.03.2006 (72)Inventor : ONISHI YASUMITSU
 SHIMONO MASATAKA

(54) GAME DEVICE, PROGRAM AND INFORMATION STORAGE MEDIUM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To further enhance the amusement of a game such as a paper-rock-scissors match in which the win or loss is determined according to the preset degrees of strength of strategies.

SOLUTION: Characters NC of inserted character cards and paper-rock-scissors marks M of paper, rock or scissors symbols are correlated to one another and disposed at respective positions on a character disposed region CE in a character disposed screen displayed when a prescribed number of the character cards are inserted into the game device. Then, as a result of the paper-rock-scissors match based on symbols specified by each player, the symbols specified by the winner player are regarded as winning symbols, and the display of corresponding paper-rock-scissors marks M11 and M12 is changed to the emphasized display. If the winning symbols are arranged in a prescribed pattern (e.g. along a vertical/horizontal/diagonal line), a united character composed of six united characters is made to appear in place of the disposed six separate characters. If the state of the symbols becomes a state to satisfy a prescribed pattern with one more winning symbol, a so-called ready-to-win state, a corresponding paper-rock-scissors mark M13 is displayed blinking.



(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2007-252696

(P2007-252696A)

(43) 公開日 平成19年10月4日 (2007.10.4)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 M	2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/10 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 C	
A 6 3 F 9/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/10	
A 6 3 F 11/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00 P	
	A 6 3 F 9/00 5 0 2 A	
審査請求 未請求 請求項の数 19 O L (全 36 頁) 最終頁に続く		

(21) 出願番号	特願2006-82164 (P2006-82164)	(71) 出願人	000134855 株式会社バンダイナムコゲームス 東京都品川区東品川4丁目5番15号
(22) 出願日	平成18年3月24日 (2006.3.24)	(74) 代理人	100124682 弁理士 黒田 泰
		(74) 代理人	100104710 弁理士 竹腰 昇
		(74) 代理人	100124626 弁理士 榎並 智和
		(74) 代理人	100090479 弁理士 井上 一
		(72) 発明者	大西 康満 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内
		最終頁に続く	

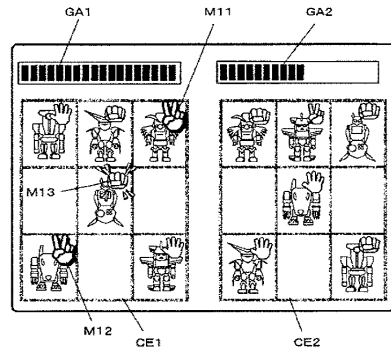
(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、プログラム及び情報記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 ジャンケン対戦といった予め定められた戦法の強弱関係に従って勝敗が決定されるゲームにおいて、興趣性を更に向上させること。

【解決手段】 ゲーム装置に所定枚数のキャラクタカードを挿入すると、表示されるキャラ配置画面では、キャラ配置領域 C E の各部位に、挿入した各キャラクタカードのキャラクタ N C とジャンケンの手のジャンケンマーク M とが対応付けて配置される。そして、各プレーヤが指定した手に基づくジャンケン対戦の結果、勝ちプレーヤの指定手が勝ち手とされ、対応するジャンケンマーク M 1 1, M 1 2 が強調表示に変更される。勝ち手が所定の配置パターン (例えば、縦/横/斜めの一列) に並ぶと、配置されている 6 体のキャラクタ N C に代えて、該 6 体のキャラクタ N C を合体した合体キャラクタが出現される。また、あと 1 つの勝ち手で所定の配置パターンを満たす状態、いわゆるリーチ状態になると、対応するジャンケンマーク M 1 3 が点滅表示される。

【選択図】 図 7



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた 3 以上の戦法の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理を繰り返し実行するゲーム装置であって、

ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置それぞれに戦法を対応付けて設定する設定手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記複数の戦法の何れかの戦法を前記プレイヤーの操作入力に従って指定する戦法指定手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記相手方の戦法として前記複数の戦法のうちの何れかの戦法を選択する相手方戦法選択手段と、

前記戦法指定手段により指定された戦法と、前記相手方戦法選択手段により選択された戦法との勝敗を前記予め定められた強弱関係に従って判定することで前記勝敗処理を実行する勝敗処理実行手段と、

前記勝敗処理実行手段による勝敗処理毎に、当該処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するパラメータとして予め設定された前記プレイヤー及び／又は前記相手方のパラメータの値を、所与量変更させるパラメータ値変更手段と、

前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該戦法に対応付けて前記設定手段により設定された設定位置を記憶する勝ち位置記憶手段と、

前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置の中に、位置関係が所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることを検知する検知手段と、

を備え、

前記パラメータ値変更手段が、前記検知手段の検知の後には前記パラメータ値の変更量を増加させるゲーム装置。

【請求項 2】

前記複数の戦法のうちの何れか一の戦法に対応付けて前記設定手段により設定された設定位置が前記勝ち位置記憶手段に記憶されたと仮定した場合に、前記検知手段が前記所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれると検知する状態にあることを検出する直前状態検出手段と、

前記直前状態検出手段の検出に応じて、前記一の戦法、及び／又は、前記一の戦法に対応付けて前記設定された設定位置を報知する直前状態報知手段と、

を備えた請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置はそれぞれキャラクタを配置するための配置位置であり、

前記設定手段が、前記設定位置であるキャラクタ配置位置それぞれに、キャラクタと戦法とを対応付けて設定し、

前記設定手段により設定されたキャラクタのうちの前記戦法指定手段により指定された戦法に対応付けて設定されたキャラクタが戦闘を行う戦闘画像を、前記勝敗処理実行手段による処理の結果に基づいて前記勝敗処理ごとに表示制御する戦闘画像表示制御手段を更に備えた請求項 1 又は 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記各キャラクタそれぞれには、前記複数のキャラクタ配置位置の何れかの配置位置が特別配置位置として予め対応付けられており、

前記検知手段の検知の後、前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該戦法に対応付けて前記設定手段によって設定されたキャラクタ配置位置が、当該キャラクタ配置位置に対応付けて設定されたキャラクタに予め対応付けられている特別配置位置と同一であることを検知する特別位置同一検知手段を備え、

10

20

30

40

50

前記戦闘画像表示制御手段が、前記特別位置同一検知手段の検知に応じて、前記キャラクターが特別技で攻撃する戦闘画像を表示制御する請求項3に記載のゲーム装置。

【請求項5】

前記検知手段の検知に応じて、新たなキャラクターを出現させる制御を行う新キャラ出現制御手段を更に備え、

前記戦闘画像表示制御手段が、前記検知手段の検知の後には、前記設定手段により設定されたキャラクターの戦闘画面に代えて、前記新キャラ出現制御手段により出現制御された新たなキャラクターの戦闘画像を表示制御する請求項3又は4に記載のゲーム装置。

【請求項6】

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた3以上の戦法の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理を繰り返し実行するゲーム装置であって、

ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置それぞれに戦法を対応付けて設定する設定手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記複数の設定位置の何れかの設定位置を前記プレイヤーの操作入力に従って選択する位置選択手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記位置選択手段により選択された設定位置に対応付けて前記設定手段により設定された戦法を指定する戦法指定手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記相手方の戦法として前記複数の戦法のうちの何れかの戦法を選択する相手方戦法選択手段と、

前記戦法指定手段により指定された戦法と、前記相手方戦法選択手段により選択された戦法との勝敗を前記予め定められた強弱関係に従って判定することで前記勝敗処理を実行する勝敗処理実行手段と、

前記勝敗処理実行手段による勝敗処理毎に、当該処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するパラメータとして予め設定された前記プレイヤー及び/又は前記相手方のパラメータの値を、所与量変更させるパラメータ値変更手段と、

前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該勝敗処理において前記位置選択手段によって選択された設定位置を記憶する勝ち位置記憶手段と、

前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置に、位置関係が所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることを検知する検知手段と、

を備え、

前記パラメータ値変更手段が、前記検知手段の検知の後には前記パラメータ値の変更量を増加させるゲーム装置。

【請求項7】

前記複数の設定位置のうちの何れか一の設定位置が前記勝ち位置記憶手段に記憶された場合と仮定した場合に、前記検知手段が前記所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれると検知する状態にあることを検出する直前状態検出手段と、

前記直前状態検出手段の検出に応じて、前記一の設定位置を報知する直前報知手段と、を備えた請求項6に記載のゲーム装置。

【請求項8】

前記ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置はそれぞれキャラクターを配置するための配置位置であり、

前記設定手段が、前記設定位置であるキャラクター配置位置それぞれに、キャラクターと戦法とを対応付けて設定し、

前記設定手段により設定されたキャラクターのうちの前記位置選択手段により選択された設定位置に対応付けて設定されたキャラクターが戦闘を行う戦闘画像を、前記勝敗処理実行手段による処理の結果に基づいて前記勝敗処理ごとに表示制御する戦闘画像表示制御手段を更に備えた請求項6又は7に記載のゲーム装置。

【請求項9】

10

20

30

40

50

前記各キャラクターそれぞれには、前記複数のキャラクター配置位置の何れかの配置位置が特別配置位置として予め対応付けられており、

前記検知手段の検知の後、前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該勝敗処理において前記位置選択手段によって選択された設定位置が、当該設定位置に対応付けて設定されたキャラクターに予め対応付けられている特別配置位置と同一であることを検知する特別位置同一検知手段を備え、

前記戦闘画像表示制御手段が、前記特別位置同一検知手段の検知に応じて、前記キャラクターが特別技で攻撃する戦闘画像を表示制御する請求項 8 に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

前記検知手段の検知に応じて、新たなキャラクターを出現させる制御を行う新キャラ出現制御手段を更に備え、

前記戦闘画像表示制御手段が、前記検知手段の検知の後、前記設定手段により設定されたキャラクターの戦闘画像に代えて、前記新キャラ出現制御手段により出現制御された新たなキャラクターの戦闘画像を表示制御する請求項 8 又は 9 に記載のゲーム装置。

【請求項 11】

前記検知手段の検知の後、前記複数のキャラクター配置位置のうち、当該キャラクター配置位置と、前記設定手段により当該キャラクター配置位置である設定位置に対応付けて設定されたキャラクターに予め対応付けられている特別配置位置とが同一であるキャラクター配置位置を抽出する特別同一位置抽出手段と、

前記特別同一位置抽出手段により抽出されたキャラクター配置位置、及び／又は、当該キャラクター配置位置に対応付けて前記設定手段によって設定された戦法を報知する特別攻撃発動可能位置報知手段と、

を備える請求項 4 又は 9 に記載のゲーム装置。

【請求項 12】

前記設定手段が、前記プレーヤの操作に基づいて、前記設定位置である前記複数のキャラクター配置位置それぞれに対応付けるキャラクターを設定し、

前記新キャラ出現制御手段が、前記設定手段により設定されたキャラクターそれぞれの画像を合成した画像となるキャラクターを前記新たなキャラクターとして出現させる合成キャラ出現制御手段を有する、

請求項 5 又は 10 に記載のゲーム装置。

【請求項 13】

前記合成キャラ出現制御手段が、前記複数のキャラクター配置位置全体中の各キャラクター配置位置の相対位置関係と、前記新たなキャラクターを構成する各部位の相対位置関係とに基づいて、前記設定手段によって前記各キャラクター配置位置それぞれに対応付けて設定されたキャラクターの一部又は全部の画像を当該新たなキャラクターの各部位の画像として合成した画像となるキャラクターを前記新たなキャラクターとして出現させる請求項 12 に記載のゲーム装置。

【請求項 14】

プレーヤのカード読取操作に従って、キャラクターを識別可能な識別情報が記録されたカードから前記識別情報を読み取る読取手段を更に備え、

前記設定手段が、前記読取手段により読み取られた識別情報によって特定されるキャラクターを前記キャラクター配置位置に設定する、

請求項 11～13 の何れか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 15】

前記各キャラクター配置位置それぞれに設定する戦法の組合せとカードとが予め対応付けて定められており、

前記設定手段が、前記読取手段により読み取られたカードのうち、所定条件を満たすカードに予め対応付けられている戦法の組合せに従って前記各キャラクター配置位置に戦法を設定する、

10

20

30

40

50

請求項 14 に記載のゲーム装置。

【請求項 16】

前記複数の設定位置は二次元状の配列位置であり、

前記検知手段は、前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置に、直線的に所定数連続する設定位置が含まれることを検知する連珠状態検知手段を有する、

請求項 1～15 の何れか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 17】

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた 3 以上の戦法の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理をコンピュータに繰り返し実行させるためのプログラムであって、

ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置それぞれに戦法を対応付けて設定する設定手段、

前記勝敗処理ごとに、前記複数の戦法の何れかの戦法を前記プレイヤーの操作入力に従って指定する戦法指定手段、

前記勝敗処理ごとに、前記相手方の戦法として前記複数の戦法のうちの何れかの戦法を選択する相手方戦法選択手段、

前記戦法指定手段により指定された戦法と、前記相手方戦法選択手段により選択された戦法との勝敗を前記予め定められた強弱関係に従って判定することで前記勝敗処理を実行する勝敗処理実行手段、

前記勝敗処理実行手段による勝敗処理毎に、当該処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するパラメータとして予め設定された前記プレイヤー及び／又は前記相手方のパラメータの値を、所与量変更させるパラメータ値変更手段、

前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該戦法に対応付けて前記設定手段により設定された設定位置を記憶する勝ち位置記憶手段、

前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置の中に、位置関係が所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることを検知する検知手段、

として前記コンピュータを機能させるとともに、

前記パラメータ値変更手段が、前記検知手段の検知の後には前記パラメータ値の変更量を増加させるように前記コンピュータを機能させるためのプログラム。

【請求項 18】

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた 3 以上の戦法の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理をコンピュータに繰り返し実行させるためのプログラムであって、

ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置それぞれに戦法を対応付けて設定する設定手段、

前記勝敗処理ごとに、前記複数の設定位置の何れかの設定位置を前記プレイヤーの操作入力に従って選択する位置選択手段、

前記勝敗処理ごとに、前記位置選択手段により選択された設定位置に対応付けて前記設定手段により設定された戦法を指定する戦法指定手段、

前記勝敗処理ごとに、前記相手方の戦法として前記複数の戦法のうちの何れかの戦法を選択する相手方戦法選択手段、

前記戦法指定手段により指定された戦法と、前記相手方戦法選択手段により選択された戦法との勝敗を前記予め定められた強弱関係に従って判定することで前記勝敗処理を実行する勝敗処理実行手段、

前記勝敗処理実行手段による勝敗処理毎に、当該処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するパラメータとして予め設定された前記プレイヤー及び／又は前記相手方のパラメータの値を、所与量変更させるパラメータ値変更手段、

前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該勝敗処理において前記位置選択手段によって選択された設定位

10

20

30

40

50

置を記憶する勝ち位置記憶手段、

前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置に、位置関係が所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることを検知する検知手段、

として前記コンピュータを機能させるとともに、

前記パラメータ値変更手段が、前記検知手段の検知の後には前記パラメータ値の変更量を増加させるように前記コンピュータを機能させるためのプログラム。

【請求項 19】

請求項 17 又は 18 に記載のプログラムを記憶したコンピュータ読取可能な情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた 3 以上の戦法の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理を繰り返し実行するゲーム装置等に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、例えばジャンケンといった、相対的な強弱関係が巡回的に定められた 3 つ以上の戦法のうちから何れかを選択して対戦するゲームが知られている。ジャンケン対戦ゲームでは、プレイヤーが操作ボタンの操作等により、戦法である「グー」、「チョキ」及び「パー」の 3 つのジャンケン種別の何れかを指定し、この指定したジャンケン種別の強弱関係に従って勝敗が決定される。

【0003】

また、ジャンケン対戦ゲームには、各プレイヤーのキャラクタに対応させて各ジャンケン種別を示すアイコンを表示するとともに、ジャンケン対戦に勝利した際に相手に与えるダメージを、1 つのジャンケン種別について他のジャンケン種別より大きく設定しておく、この 1 つのジャンケン種別のアイコンを他のジャンケン種別のアイコンよりも大きく表示するようにしたものが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特許第 3712122 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述の特許文献 1 の技術では、ジャンケン対戦ゲームにおいて、勝利した際に相手に与えるダメージの違いに応じてアイコンの大きさを変えることで、相手がどのジャンケン種別を選択するのかといったプレイヤー間の駆け引きを後押しし、ゲームの面白さを高めるようにされているが、ジャンケン対戦ゲームの興趣性を高める新たな方法も望まれている。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みて為されたものであり、ジャンケン対戦といった予め定められた戦法の強弱関係に従って勝敗が決定されるゲームにおいて、興趣性の更なる向上を目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するための第 1 の発明は、

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた 3 以上の戦法（例えば、ジャンケンの手である「グー」、「チョキ」、「パー」）の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理を繰り返し実行するゲーム装置（例えば、図 1、9 のゲーム装置 1000）であって、

ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置（例えば、図 3 のキャラ配置領域 CE の各部位）それぞれに戦法を対応付けて設定する設定手段（例えば、図 9 のキャラ配置設定部 311）と、

10

20

30

40

50

前記勝敗処理ごとに、前記複数の戦法の何れかの戦法を前記プレーヤの操作入力に従って指定する戦法指定手段（例えば、図9のゲーム演算部310）と、

前記勝敗処理ごとに、前記相手方の戦法として前記複数の戦法のうちの何れかの戦法を選択する相手方戦法選択手段（例えば、図9のゲーム演算部310）と、

前記戦法指定手段により指定された戦法と、前記相手方戦法選択手段により選択された戦法との勝敗を前記予め定められた強弱関係に従って判定することで前記勝敗処理を実行する勝敗処理実行手段（例えば、図9のゲーム演算部310）と、

前記勝敗処理実行手段による勝敗処理毎に、当該処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するパラメータとして予め設定された前記プレーヤ及び／又は前記相手方のパラメータの値を、所与量変更させるパラメータ値変更手段（例えば、図9のキャラ戦闘制御部312）と、

前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該戦法に対応付けて前記設定手段により設定された設定位置を記憶する勝ち位置記憶手段（例えば、図9の合体キャラ生成部313）と、

前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置の中に、位置関係が所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることを検知する検知手段（例えば、図9の合体キャラ生成部313）と、

を備え、

前記パラメータ値変更手段が、前記検知手段の検知の後には前記パラメータ値の変更量を増加させるゲーム装置である。

【0007】

また、第17の発明は、

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた3以上の戦法の中から選択されるプレーヤの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理をコンピュータに繰り返し実行させるためのプログラム（例えば、図9のゲームプログラム510）であって、

ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置それぞれに戦法を対応付けて設定する設定手段（例えば、図13のステップS3）、

前記勝敗処理ごとに、前記複数の戦法の何れかの戦法を前記プレーヤの操作入力に従って指定する戦法指定手段（例えば、図13のステップS5）、

前記勝敗処理ごとに、前記相手方の戦法として前記複数の戦法のうちの何れかの戦法を選択する相手方戦法選択手段（例えば、図13のステップS5）、

前記戦法指定手段により指定された戦法と、前記相手方戦法選択手段により選択された戦法との勝敗を前記予め定められた強弱関係に従って判定することで前記勝敗処理を実行する勝敗処理実行手段（例えば、図13のステップS6）、

前記勝敗処理実行手段による勝敗処理毎に、当該処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するパラメータとして予め設定された前記プレーヤ及び／又は前記相手方のパラメータの値を、所与量変更させるパラメータ値変更手段（例えば、図14のステップS25、S29、S31）、

前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該戦法に対応付けて前記設定手段により設定された設定位置を記憶する勝ち位置記憶手段（例えば、図13のステップS9）、

前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置の中に、位置関係が所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることを検知する検知手段（例えば、図13のステップS11）、

として前記コンピュータを機能させるとともに、

前記パラメータ値変更手段が、前記検知手段の検知の後には前記パラメータ値の変更量を増加させるように前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。

【0008】

ここで、3以上の戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた代表的なものにジャンケン

10

20

30

40

50

があり、ジャンケンの手（「グー」、「チョキ」及び「パー」）が戦法に対応する。また勿論、3以上の戦法同士の強弱関係が巡回的に定められていればジャンケン以外であっても良い。

【0009】

この第1又は第17の発明によれば、ゲーム空間に設定された複数の設定位置それぞれに戦法が対応付けて設定され、プレーヤにより指定された戦法と相手方の戦法との勝敗処理ごとに、この勝敗処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するプレーヤ及び／又は相手方のパラメータの値が所与量変更される。また、プレーヤにより指定された戦法が勝つと、この戦法と対応付けられている設定位置が記憶され、記憶された設定位置の中に所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることが検知された後は、勝敗処理の結果に基づくパラメータの変更量が増加される。

10

【0010】

つまり、プレーヤにより指定された戦法と相手方の戦法との勝敗結果に基づいて最終勝敗を決するプレーヤ及び／又は相手方のパラメータの値が変更されるとともに、プレーヤが勝った戦法に対応付けられている設定位置が勝ち位置として記憶され、記憶された勝ち位置の位置関係が所定の位置関係パターンを満たすと、その後は、勝敗結果に基づくパラメータの変更量が増加される。これにより、単に勝つのみではなく、勝ち位置の位置関係が所定の位置関係を満たすように戦法を指定するといった、例えばジャンケンといった一の戦法を指定して勝敗を争うゲームをベースにして新たな面白味を付加したゲームが実現される。

20

【0011】

第2の発明は、第1の発明のゲーム装置であって、

前記複数の戦法のうちの何れか一の戦法に対応付けて前記設定手段により設定された設定位置が前記勝ち位置記憶手段に記憶されたと仮定した場合に、前記検知手段が前記所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれると検知する状態にあることを検出する直前状態検出手段（例えば、図9の合体キャラ生成部311；図13のステップS14）と

、
前記直前状態検出手段の検出に応じて、前記一の戦法、及び／又は、前記一の戦法に対応付けて前記設定された設定位置を報知する直前状態報知手段（例えば、図9の合体キャラ生成部313；図13のステップS14）と、

30

を備えたゲーム装置である。

【0012】

この第2の発明によれば、一の戦法に対応付けられている設定位置が記憶されたと仮定された場合に、記憶された設定位置の中に所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれる状態であると検出されると、この一の戦法及び／又はこの戦法に対応付けられている設定位置が報知される。

【0013】

つまり、一の戦法に対応付けられている設定位置を勝ち位置と仮定した場合に、記憶された勝ち位置の位置関係が所定の位置関係パターンを満たすと判断されると、この一の戦法及び／又はこの戦法に対応付けられている設定位置が報知される。即ち、あと1回の勝ちにより勝ち位置の位置関係が所定の位置関係パターンを満たす状態、いわゆるリーチ状態であることが報知されるとともに、次に勝つことで勝ち位置の位置関係が所定の位置関係パターンを満たし得る戦法及び／又は対応する設定位置が報知される。これにより、プレーヤは、勝って勝ち位置の位置関係が所定の位置関係パターンを満たすように戦法を指定し、一方、相手方はこれを邪魔するように戦法を指定するといった駆け引きを通じて、ゲームに更なる興趣性を与えることが可能となる。

40

【0014】

第3の発明は、第1又は第2の発明のゲーム装置であって、

前記ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置はそれぞれキャラクタ（例えば、図3のキャラクタNC）を配置するための配置位置であり、

50

前記設定手段が、前記設定位置であるキャラクタ配置位置それぞれに、キャラクタと戦法とを対応付けて設定し、

前記設定手段により設定されたキャラクタのうちの前記戦法指定手段により指定された戦法に対応付けて設定されたキャラクタが戦闘を行う戦闘画像を、前記勝敗処理実行手段による処理の結果に基づいて前記勝敗処理ごとに表示制御する戦闘画像表示制御手段（例えば、図9のキャラ戦闘制御部312）を更に備えたゲーム装置である。

【0015】

この第3の発明によれば、キャラクタを配置するためのキャラクタ配置位置である複数の設定位置それぞれにキャラクタと戦法とが対応付けて設定され、プレーヤにより指定された戦法と相手方の戦法との勝敗処理ごとに、プレーヤにより指定された戦法に対応付けられているキャラクタが戦闘を行う戦闘画像が表示される。これにより、指定した戦法に対応付けられているキャラクタが戦闘するといった演出を通じて、新たな興趣性をゲームに与えることが可能となる。

10

【0016】

第4の発明は、第3の発明のゲーム装置であって、

前記各キャラクタそれぞれには、前記複数のキャラクタ配置位置の何れかの配置位置が特別配置位置として予め対応付けられており、

前記検知手段の検知の後、前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該戦法に対応付けて前記設定手段によって設定されたキャラクタ配置位置が、当該キャラクタ配置位置に対応付けて設定されたキャラクタに予め対応付けられている特別配置位置と同一であることを検知する特別位置同一検知手段（例えば、図9の合体キャラ生成部313）を備え、

20

前記戦闘画像表示制御手段が、前記特別位置同一検知手段の検知に応じて、前記キャラクタが特別技で攻撃する戦闘画像を表示制御するゲーム装置である。

【0017】

この第4の発明によれば、各キャラクタには、何れかのキャラクタ配置位置が特別配置位置として対応付けられており、記憶された勝ち位置の中に所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることが検知された後は、プレーヤの戦法が勝った際に、この戦法に対応付けられているキャラクタ配置位置がこのキャラクタ配置位置に対応付けられているキャラクタの特別配置位置と同一であることが検知されると、キャラクタが特別技で攻撃する戦闘画像が表示される。

30

【0018】

つまり、勝ち位置の位置関係が所定の位置関係を満たしている場合、対応付けられているキャラクタ配置位置と特別配置位置とが一致するキャラクタに対応付けられている戦法で勝つと、キャラクタが特別技で攻撃する。これにより、単に勝つのみではなく、キャラクタに特別技で攻撃させるように戦法を指定するといった、更なる興趣性をゲームに与えることができる。

【0019】

第5の発明は、第3又は第4の発明のゲーム装置であって、

前記検知手段の検知に応じて、新たなキャラクタ（例えば、図9の合体キャラクタSC）を出現させる制御を行う新キャラ出現制御手段（例えば、図9の合体キャラ生成部313）を更に備え、

40

前記戦闘画像表示制御手段が、前記検知手段の検知の後には、前記設定手段により設定されたキャラクタの戦闘画面に代えて、前記新キャラ出現制御手段により出現制御された新たなキャラクタの戦闘画像を表示制御するゲーム装置である。

【0020】

この第5の発明によれば、記憶された設定位置の中に所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることが検知されると新たなキャラクタが出現され、その後はこの新たなキャラクタの戦闘画面が表示される。これにより、単に勝つのみではなく、新たなキャラクタを出現させるように戦法を指定するといった、更なる興趣性をゲームに与えること

50

が可能となる。

【0021】

第6の発明は、

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた3以上の戦法の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理を繰り返し実行するゲーム装置（例えば、図17のゲーム装置1000A）であって、

ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置それぞれに戦法を対応付けて設定する設定手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記複数の設定位置の何れかの設定位置を前記プレイヤーの操作入力に従って選択する位置選択手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記位置選択手段により選択された設定位置に対応付けて前記設定手段により設定された戦法を指定する戦法指定手段と、

前記勝敗処理ごとに、前記相手方の戦法として前記複数の戦法のうちの何れかの戦法を選択する相手方戦法選択手段と、

前記戦法指定手段により指定された戦法と、前記相手方戦法選択手段により選択された戦法との勝敗を前記予め定められた強弱関係に従って判定することで前記勝敗処理を実行する勝敗処理実行手段と、

前記勝敗処理実行手段による勝敗処理毎に、当該処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するパラメータとして予め設定された前記プレイヤー及び／又は前記相手方のパラメータの値を、所与量変更させるパラメータ値変更手段と、

前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該勝敗処理において前記位置選択手段によって選択された設定位置を記憶する勝ち位置記憶手段と、

前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置に、位置関係が所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることを検知する検知手段と、

を備え、

前記パラメータ値変更手段が、前記検知手段の検知の後には前記パラメータ値の変更量を増加させるゲーム装置である。

【0022】

また、第18の発明は、

予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた3以上の戦法の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を前記強弱関係に従って判定する所定の勝敗処理をコンピュータに繰り返し実行させるためのプログラムであって、

ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置それぞれに戦法を対応付けて設定する設定手段、

前記勝敗処理ごとに、前記複数の設定位置の何れかの設定位置を前記プレイヤーの操作入力に従って選択する位置選択手段、

前記勝敗処理ごとに、前記位置選択手段により選択された設定位置に対応付けて前記設定手段により設定された戦法を指定する戦法指定手段、

前記勝敗処理ごとに、前記相手方の戦法として前記複数の戦法のうちの何れかの戦法を選択する相手方戦法選択手段、

前記戦法指定手段により指定された戦法と、前記相手方戦法選択手段により選択された戦法との勝敗を前記予め定められた強弱関係に従って判定することで前記勝敗処理を実行する勝敗処理実行手段、

前記勝敗処理実行手段による勝敗処理毎に、当該処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するパラメータとして予め設定された前記プレイヤー及び／又は前記相手方のパラメータの値を、所与量変更させるパラメータ値変更手段、

前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該勝敗処理において前記位置選択手段によって選択された設定位置を記憶する勝ち位置記憶手段、

10

20

30

40

50

前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置に、位置関係が所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることを検知する検知手段、

として前記コンピュータを機能させるとともに、

前記パラメータ値変更手段が、前記検知手段の検知の後には前記パラメータ値の変更量を増加させるように前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。

【0023】

この第6又は第18の発明によれば、ゲーム空間に設定された複数の設定位置それぞれに戦法が対応付けて設定され、プレーヤにより選択されたキャラクタ配置位置に対応付けられている戦法をプレーヤの戦法とし、このプレーヤの戦法と相手方の戦法との勝敗処理ごとに、この勝敗処理の結果に基づいて、ゲーム最終勝敗を決するプレーヤ及び／又は相手方のパラメータの値が所与量変更される。また、プレーヤの戦法が勝つと、この戦法と対応付けられている設定位置が記憶され、記憶された設定位置の中に所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることが検知された後は、勝敗処理の結果に基づくパラメータの変更量が増加される。

10

【0024】

つまり、プレーヤの戦法と相手方の戦法との勝敗結果に基づいて最終勝敗を決するプレーヤ及び／又は相手方のパラメータの値が変更されるとともに、プレーヤの勝った戦法に対応付けられている設定位置が勝ち位置として記憶され、記憶された勝ち位置の位置関係が所定の位置関係パターンを満たすと、その後は、勝敗結果に基づくパラメータの変更量が増加される。これにより、単に勝つのみではなく、勝ち位置の位置関係が所定の位置関係を満たすように設定位置を選択するといった、例えばジャンケンといった一の戦法を指して勝敗を争うゲームをベースにして新たな面白味を付加したゲームが実現される

20

【0025】

第7の発明は、第6の発明のゲーム装置であって、

前記複数の設定位置のうちの何れか一の設定位置が前記勝ち位置記憶手段に記憶されたと仮定した場合に、前記検知手段が前記所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれると検知する状態にあることを検出する直前状態検出手段と、

前記直前状態検出手段の検出に応じて、前記一の設定位置を報知する直前報知手段と、を備えたゲーム装置である。

【0026】

この第7の発明によれば、一の設定位置が記憶されたと仮定された場合に、記憶された設定位置が所定の位置関係パターンを満たす配置位置が含まれる状態であると検出されると、この一の設定位置が報知される。

30

【0027】

つまり、一の設定位置を勝ち位置と仮定した場合に、記憶された勝ち位置の位置関係が所定の位置関係パターンを満たすと判断されると、この一の設定位置が報知される。即ち、あと1回の勝ちにより勝ち位置の位置関係が所定の位置関係パターンを満たす状態、いわゆるリーチ状態であることが報知されるとともに、次に勝つこと勝ち位置の位置関係が所定の位置関係パターンを満たし得る設定位置が報知される。これにより、プレーヤは、勝って勝ち位置の位置関係が所定の位置関係パターンを満たすように設定位置を指定し、一方、相手方はこれを邪魔するように戦法を指定するといった駆け引きを通じて、ゲームに更なる興趣性を与えることが可能となる。

40

【0028】

第8の発明は、第6又は第7の発明のゲーム装置であって、

前記ゲーム空間に予め設定された複数の設定位置はそれぞれキャラクタを配置するための配置位置であり、

前記設定手段が、前記設定位置であるキャラクタ配置位置それぞれに、キャラクタと戦法とを対応付けて設定し、

前記設定手段により設定されたキャラクタのうちの前記位置選択手段により選択された設定位置に対応付けて設定されたキャラクタが戦闘を行う戦闘画像を、前記勝敗処理実行

50

手段による処理の結果に基づいて前記勝敗処理ごとに表示制御する戦闘画像表示制御手段を更に備えたゲーム装置である。

【0029】

この第8の発明によれば、キャラクタを配置するためのキャラクタ配置位置である複数の設定位置それぞれにキャラクタと戦法とが対応付けて設定され、プレーヤの戦法と相手方の戦法との勝敗処理ごとに、プレーヤにより選択された設定位置に対応付けられているキャラクタが戦闘を行う戦闘画像が表示される。これにより、選択した設定位置に対応付けられているキャラクタが戦闘するといった演出を通じて、新たな興趣性をゲームに与えることが可能となる。

【0030】

第9の発明は、第8の発明のゲーム装置であって、

前記各キャラクタそれぞれには、前記複数のキャラクタ配置位置の何れかの配置位置が特別配置位置として予め対応付けられており、

前記検知手段の検知の後、前記勝敗処理実行手段による処理の結果、前記戦法指定手段により指定された戦法が勝ったと判定された際の当該勝敗処理において前記位置選択手段によって選択された設定位置が、当該設定位置に対応付けて設定されたキャラクタに予め対応付けられている特別配置位置と同一であることを検知する特別位置同一検知手段を備え、

前記戦闘画像表示制御手段が、前記特別位置同一検知手段の検知に応じて、前記キャラクタが特別技で攻撃する戦闘画像を表示制御するゲーム装置である。

【0031】

この第9の発明によれば、各キャラクタには、何れかの設定位置が特別配置位置として対応付けられており、記憶された勝ち位置の中に所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることが検知された後は、プレーヤの戦法が勝った際に、プレーヤにより選択された設定位置がこの設定位置に対応付けられているキャラクタの特別配置位置と同一であることが検知されると、キャラクタが特別技で攻撃する戦闘画像が表示される。

【0032】

つまり、勝ち位置の位置関係が所定の位置関係を満たしている場合、対応付けられている設定位置と特別配置位置とが一致するキャラクタに対応付けられている戦法で勝つと、キャラクタが特別技で攻撃する。これにより、単に勝つのみではなく、キャラクタに特別技で攻撃させるように設定位置を選択するといった、更なる興趣性をゲームに与えることができる。

【0033】

第10の発明は、第8又は第9の発明のゲーム装置であって、

前記検知手段の検知に応じて、新たなキャラクタを出現させる制御を行う新キャラ出現制御手段を更に備え、

前記戦闘画像表示制御手段が、前記検知手段の検知の後、前記設定手段により設定されたキャラクタの戦闘画像に代えて、前記新キャラ出現制御手段により出現制御された新たなキャラクタの戦闘画像を表示制御するゲーム装置である。

【0034】

この第10の発明によれば、記憶された設定位置の中に所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることが検知されると新たなキャラクタが出現され、その後はこの新たなキャラクタの戦闘画面が表示される。これにより、単に勝つのみではなく、新たなキャラクタを出現させるように設定位置を選択するといった、更なる興趣性をゲームに与えることが可能となる。

【0035】

第11の発明は、第4又は第9の発明のゲーム装置であって、

前記検知手段の検知の後、前記複数のキャラクタ配置位置のうち、当該キャラクタ配置位置と、前記設定手段により当該キャラクタ配置位置である設定位置に対応付けて設定されたキャラクタに予め対応付けられている特別配置位置（例えば、図2の必殺技部位16

10

20

30

40

50

)とが同一であるキャラクタ配置位置を抽出する特別同一位置抽出手段(例えば、図9の合体キャラ生成部313)と、

前記特別同一位置抽出手段により抽出されたキャラクタ配置位置、及び/又は、当該キャラクタ配置位置に対応付けて前記設定手段によって設定された戦法を報知する特別攻撃発動可能位置報知手段(例えば、図9の合体キャラ生成部313)と、

を備えるゲーム装置である。

【0036】

この第11の発明によれば、記憶された勝ち位置の中に所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれることが検知された後は、複数の設定位置のうちから、対応付けられているキャラクタの特別配置位置と同一である設定位置が抽出され、抽出された設定位置及び/又はこの設定位置に対応付けられている戦法が報知される。

10

【0037】

つまり、勝ち位置の位置関係が所定の位置関係を満たしている場合、次に勝つと特殊技での攻撃が実行される戦法、或いはこの戦法が対応付けられている設定位置が報知される。これにより、プレイヤーは勝って特殊技での攻撃をキャラクタに実行させるように戦法或いは設定位置を指定し、一方、相手方は特殊技での攻撃を実行させないように戦法を選択するといった互いの駆け引きを通じて、ゲームを更に面白くすることができる。

【0038】

第12の発明は、第5又は第10の発明のゲーム装置であって、

前記設定手段が、前記プレイヤーの操作に基づいて、前記設定位置である前記複数のキャラクタ配置位置それぞれに対応付けるキャラクタを設定し、

20

前記新キャラ出現制御手段が、前記設定手段により設定されたキャラクタそれぞれの画像を合成した画像となるキャラクタを前記新たなキャラクタとして出現させる合成キャラ出現制御手段(例えば、図9の合体キャラ生成部313)を有する、

ゲーム装置である。

【0039】

この第12の発明によれば、プレイヤーに操作に基づいて複数の設定位置それぞれにキャラクタが対応付けられ、各設定位置に対応付けられたキャラクタそれぞれの画像を合成した画像となるキャラクタが新たなキャラクタとされる。

【0040】

つまり、プレイヤーにより選択されたキャラクタそれぞれを合成してなるキャラクタが、新たなキャラクタとして出現される。これにより、プレイヤー自身がキャラクタを自由に選択し、選択したキャラクタを合成した、プレイヤー毎にオリジナルなキャラクタを出現させることができるといった新たな興趣性をゲームに与えることが可能となる。

30

【0041】

第13の発明は、第12の発明のゲーム装置であって、

前記合成キャラ出現制御手段が、前記複数のキャラクタ配置位置全体中の各キャラクタ配置位置の相対位置関係と、前記新たなキャラクタを構成する各部位の相対位置関係とに基づいて、前記設定手段によって前記各キャラクタ配置位置それぞれに対応付けて設定されたキャラクタの一部又は全部の画像を当該新たなキャラクタの各部位の画像として合成した画像となるキャラクタを前記新たなキャラクタとして出現させるゲーム装置である。

40

【0042】

この第13の発明によれば、複数のキャラクタ配置位置全体中の各キャラクタ配置位置の相対位置関係と、新たなキャラクタを構成する各部位の相対位置関係とに基づいて、各キャラクタ配置位置に対応付けられたキャラクタの一部又は全部の画像を新たなキャラクタの各部位の画像として合成した画像であるキャラクタが、新たなキャラクタとして出現される。

【0043】

相対位置関係に基づく合成としては、例えば、各キャラクタ配置位置に、キャラクタ配置位置全体をキャラクタと見立てたときに該当する部位(例えば、「頭」や「胴」、「手

50

」、「足」等)を設定する。そして、各キャラクタについて、該キャラクタが配置されているキャラクタ配置位置の部位に相当する部位を合成して新たなキャラクタとする。これにより、各キャラクタ配置位置に配置されているキャラクタから、出現される新たなキャラクタを想像するといった新たな楽しみをゲームに与えることが可能となる。また、プレイヤーが各キャラクタ配置位置に対応付けるキャラクタを選択する場合、出現される新たなキャラクタの何れの部位となるのかといったことを念頭におきつつ選択するといった、更なる楽しみをゲームに与えることが可能となる。

【0044】

第14の発明は、第11～第13の何れかの発明のゲーム装置であって、
プレイヤーのカード読取操作に従って、キャラクタを識別可能な識別情報(例えば、実施形態のカードID)が記録されたカード(例えば、図2のキャラクタカード10)から前記識別情報を読み取る読取手段(例えば、図9のカード読取部100)を更に備え、
前記設定手段が、前記読取手段により読み取られた識別情報によって特定されるキャラクタを前記キャラクタ配置位置に設定する、
ゲーム装置である。

10

【0045】

この第14の発明によれば、プレイヤーのカード読取操作に従って、カードに記録された識別情報が読み取られ、読み取られた識別情報によって特定されるキャラクタがキャラクタ配置位置に設定される。つまり、読み取られたカードのキャラクタが各キャラクタ配置位置に配置されることにより、プレイヤーは、配置させたいキャラクタのカードを読み取らせることで好みのキャラクタをゲームに登場させるといったことができ、更なる楽しさをゲームに与えることが可能となる。

20

【0046】

第15の発明は、第14の発明のゲーム装置であって、
前記各キャラクタ配置位置それぞれに設定する戦法の組合せとカードとが予め対応付けて定められており、
前記設定手段が、前記読取手段により読み取られたカードのうち、所定条件を満たすカードに予め対応付けられている戦法の組合せに従って前記各キャラクタ配置位置に戦法を設定する、
ゲーム装置である。

30

【0047】

この第15の発明によれば、キャラクタ配置位置それぞれに設定する戦法の組合せとカードとが予め対応付けて定められており、読み取られたカードのうち、所定条件を満たすカードに予め対応付けられている戦法の組合せに従って、各キャラクタ配置位置に戦法が設定される。

【0048】

第16の発明は、第1～第15の何れかの発明のゲーム装置であって、
前記複数の設定位置は二次元状の配列位置であり、
前記検知手段は、前記勝ち位置記憶手段により記憶された設定位置に、直線的に所定数連続する設定位置が含まれることを検知する連珠状態検知手段(例えば、図9の合体キャラ生成部313)を有する、
ゲーム装置である。

40

【0049】

この第16の発明によれば、複数の設定位置は二次元状の配列位置であり、記憶された設定位置に直線的に所定数連続する設定位置が含まれる場合、位置関係が所定の位置関係パターンを満たす設定位置が含まれると検知される。

【0050】

第19の発明は、第17又は第18の発明のプログラムを記憶したコンピュータ読取可能な情報記憶媒体である。

【0051】

50

ここで、情報記憶媒体とは、記憶されている情報をコンピュータが読み取り可能な、例えばハードディスクやMO、CD-ROM、DVD、メモリカード、ICメモリ等の記憶媒体である。従って、この第19の発明によれば、情報記憶媒体に記憶されている情報をコンピュータに読み取らせて演算処理を実行させることで、第17又は第18の発明と同様の効果を奏することができる。

【発明の効果】

【0052】

本発明によれば、予め戦法同士の強弱関係が巡回的に定められた3以上の戦法の中から選択されるプレイヤーの戦法と相手方の戦法との勝敗を判定する勝敗処理を繰り返し実行するゲームにおいて、プレイヤーにより指定された戦法と相手方の戦法との勝敗結果に基づいて最終勝敗を決するプレイヤー及び/又は相手方のパラメータの値が変更されるとともに、プレイヤーが勝った際に指定した戦法に対応付けられている設定位置が記憶され、記憶された設定位置の位置関係が所定の位置関係パターンを満たすと、その後は、勝敗結果に基づくパラメータの変更量が増加される。またこのとき、一の戦法に対応付けられている設定位置が記憶されたと仮定された場合に、記憶された設定位置が所定の位置関係パターンを満たす状態であると判断されると、この一の戦法及び/又はこの戦法に対応付けられている設定位置が報知される。これにより、プレイヤーは、単に勝つのみではなく、勝って勝ち位置の位置関係が所定の位置関係パターンを満たすように戦法を指定し、一方、相手方はこれを邪魔するように戦法を指定するといった駆け引きを通じて、ゲームに更なる興味性を与えることが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0053】

以下、図面を参照して、本発明の好適な実施形態を説明する。

【0054】

[ゲーム装置]

図1は、本実施形態におけるゲーム装置1000の外観例を示す図である。このゲーム装置1000は二人対戦が可能であって、主にゲームセンタやアミューズメント施設等の店舗に設置される業務用のゲーム装置である。

【0055】

同図によればゲーム装置1000は、操作台1100と、表示盤1200とを備えて構成されている。操作台1100の上面には、中央にカードリーダー1101と、カードリーダー1101を挟んで左側に第1プレイヤー(1P)用の操作ボタン群1102a及び右側に第2プレイヤー(2P)用の操作ボタン群1102bとが設けられている。カードリーダー1101は、左側に第1プレイヤー用の読取部1101a及び右側に第2プレイヤー用の読取部1101bを有しており、読取部1101a、1101bそれぞれに挿入されたキャラクターカード10に記録されているカードIDを読み取る。また、表示盤1200の正面中央には、ゲーム画面を表示するディスプレイ1201が配設され、ディスプレイの左右両側には、ゲーム音を出力するスピーカ1202が配設されている。

【0056】

ゲーム装置1000の内部には、CPUや画像生成IC、音生成IC等を実装したシステム基板1300が内蔵されており、システム基板1300上の情報記憶媒体であるICメモリ1301から読み出したプログラムやデータ、カードリーダー1101で読み取られたカードID、操作ボタン群1102からの操作信号等に基づいて種々のゲーム処理を実行し、ゲーム画面の画像信号及びゲーム音の音信号を生成する。生成された画像信号はディスプレイ1201に出力され、該画像信号に基づくゲーム画面がディスプレイ1201に表示されるとともに、音信号はスピーカ1202に出力され、該音信号に基づくゲーム音がスピーカ1202から出力される。プレイヤーは、ディスプレイ1201に表示されるゲーム画面を見、スピーカ1202から出力されるゲーム音を聞きながら、操作ボタン群1102を操作等してゲームを楽しむ。

【0057】

10

20

30

40

50

【ゲームの概要】

図2は、本実施形態で用いられるキャラクタカード10の一例を示す図である。同図(a)は、キャラクタカード10の表面を示し、同図(b)は裏面を示している。このキャラクタカード10は、事前に販売等によりプレーヤに提供される。

【0058】

キャラクタカード10は、1枚が1体のロボットであるキャラクタに対応する。同図(a)によれば、キャラクタカード10の表面には、カード種別毎に異なるキャラクタの図柄11と、名称12と、数値化された攻撃力13とが印刷されている。また、同図(b)によれば、キャラクタカード10の裏面には、カード種別を示すカードIDを所定の規格に従ってコード化したバーコード14と、ジャンケン配置15と、必殺技部位16とが印刷されている。

10

【0059】

ジャンケン配置15は、ゲーム空間におけるジャンケンの手の配置を示しており、該キャラクタカード10のキャラクタがゲーム空間の所定位置に配置された場合に、このジャンケン配置15に従ってジャンケンの手が配置される。必殺技部位16は、ゲーム空間における位置を示しており、該キャラクタカード10のキャラクタNCがこの必殺技部位16に該当するゲーム空間の位置に配置された場合に、所定の条件が満足されると所定の必殺技が発動される。

【0060】

ゲーム装置1000で遊ぶ場合、プレーヤは、先ず、6枚のキャラクタカード10を順にカードリーダー1101に挿入する。すると、挿入したキャラクタカード10を基にゲームが開始される。

20

【0061】

即ち、ディスプレイ1201には、プレーヤが挿入した各キャラクタカード10のキャラクタを配置したキャラ配置画面が表示される。図3は、ゲーム開始直後のキャラ配置画面の一例を示す図である。同図によれば、キャラ配置画面には、キャラ配置領域CEに、各プレーヤが挿入した各キャラクタカード10のキャラクタNCが配置される。即ち、画面左側のキャラ配置領域CE1に、第1プレーヤが挿入した6枚のキャラクタカード10それぞれの6体のキャラクタNCが配置され、画面右側のキャラ配置領域CE2に、第2プレーヤが挿入した6枚のキャラクタカード10それぞれの6体のキャラクタNCが配置される。

30

【0062】

キャラ配置領域CEは、矩形状を成し、図4に示すように、3×3の計9つの配置位置に区画されている。そして、この9つの配置位置のうち、所定の6つの配置位置に、プレーヤが挿入したキャラクタカード10のキャラクタNCが配置される。即ち、上段の3つの配置位置、中段中央の1つの配置位置、そして下段左右の2つの配置位置それぞれに、キャラクタNCが配置される。

【0063】

また、キャラクタNCが配置される6つの配置位置には、キャラ配置領域CEを1つのキャラクタに見立てたときに対応する該キャラクタを構成する各部位が定義されている。具体的には、キャラ配置領域CEの上段の3つの配置位置には、左から順に「右手」、「頭」、「左手」が定義されており、中段中央の配置位置には「胴」が定義されており、下段左右の2つの配置位置には、左から順に「右足」、「左足」が定義されている。

40

【0064】

キャラ配置領域CEの各部位へのキャラクタNCの配置は、キャラクタカード10のカードIDの読み取り順によって決定され、具体的には、読み取り順に、該読み取られたカードIDのキャラクタカード10のキャラクタが、例えば「頭」、「右手」、「左手」、「胴」、「右足」そして「左手」の順に配置される。

【0065】

また、キャラ配置領域CEの各部位には、キャラクタNCとともに、戦法であるジャン

50

ケンの手（「グー」、「チョキ」及び「パー」の3種類）が対応付けて設定され、該設定されているジャンケンの手の種類を示す識別標章であるジャンケンマークMが配置される。キャラ配置領域CEの各部位に設定されるジャンケンの手は、所定の部位に配置されているキャラクタNCのキャラクタカード10で定義されるジャンケン配置15に従う。ここでは、「胴」に配置されているキャラクタNCのキャラクタカード10により決定されることにする。

【0066】

更に、キャラ配置画面には体力ゲージGAが表示されている。即ち、キャラ配置領域CE1の上側に第1プレーヤ用の体力ゲージGA1が表示され、キャラ配置領域CE2の上側に第2プレーヤ用の体力ゲージGA2が表示されている。体力ゲージGAは、右方向に伸びるバーの長さにより対応するプレーヤキャラクタの体力値を示す。体力値は、各キャラ配置領域CEに配置される6体のキャラクタNCの攻撃力の総和が初期値として設定され、相手のプレーヤキャラクタから攻撃を受けることで減少し、ゼロになると、そのプレーヤの負けとなってゲームが終了する。

10

【0067】

尚、キャラ配置画面は、キャラ配置領域CE1、CE2それぞれに6体のキャラクタNCを配置したゲーム空間の画像に、ジャンケンマークMや体力ゲージGA等の画像を該当位置に合成することで生成される。

【0068】

また、ゲームが開始されると、画面表示や音出力等によりジャンケンのタイミングが指示される。プレーヤは、指示されたタイミングに従ってジャンケンの手を指定することにより、相手プレーヤとのジャンケン対戦を行う。

20

【0069】

ジャンケンの手の指定は、操作ボタン群1102の操作によって入力する。操作ボタン群1102は3つのボタンから成り、各ボタンにジャンケンの3種類の手（「グー」、「チョキ」及び「パー」）それぞれが対応付けられている。各プレーヤは、操作入力開始の指示がなされてから所定時間以内（例えば、5秒以内）に、操作ボタン群1102の何れかのボタンを操作してジャンケンの手を指定する。そして、各プレーヤが指定したジャンケンの手により、ジャンケン対戦の勝敗が決定される。

【0070】

ジャンケン対戦の勝敗が決定されると、勝ちプレーヤのキャラクタNCが負けプレーヤのキャラクタNCを攻撃する戦闘画面が表示される。具体的には、各プレーヤについて、キャラ配置領域CEに配置されている6体のキャラクタNCのうち、該プレーヤが指定したジャンケンの手（以下、「指定手」という）が対応付けられている全てのキャラクタNCが戦闘キャラクタとして選択される。そして、勝ちプレーヤの戦闘キャラクタが、負けプレーヤの戦闘キャラクタNCを攻撃する戦闘画面が表示される。

30

【0071】

例えば図3の場合、第1プレーヤが「チョキ」を指定し、第2プレーヤが「パー」を指定すると、ジャンケン対戦の結果は第1プレーヤの勝ちとなり、第1プレーヤの戦闘キャラクタであるキャラクタNC11、NC12が、第2プレーヤの戦闘キャラクタであるキャラクタNC21、NC22を攻撃する戦闘画面が表示される。

40

【0072】

その後、再度、キャラ配置画面が表示される。図5は、ジャンケン対戦後のキャラ配置画面の一例を示す図である。同図に示すように、ジャンケン対戦後のキャラ配置画面では、勝ちプレーヤの戦闘キャラクタの攻撃力に応じて、負けプレーヤの体力ゲージGAが減少される。即ち、勝ちプレーヤの戦闘キャラクタが1体の場合には、該戦闘キャラクタの攻撃力そのものの値だけ負けプレーヤの体力ゲージGAが減少され、戦闘キャラクタが複数の場合には、該複数の戦闘キャラクタそれぞれの攻撃力の平均値だけ減少される。

【0073】

また、キャラ配置画面では、勝ちプレーヤの指定手（以下、「勝ち手」という）の表示

50

がいわば勝ち星として変更表示される。即ち、勝ちプレイヤーのキャラ配置領域 C E に配置されている 6 つのジャンケンマーク M のうち、勝ち手のジャンケンマーク M が強調表示に変更される。同図は、第 1 プレーヤが「チョキ」を指定して勝った場合の画面例であり、負けプレーヤである第 2 プレーヤの体力ゲージ G A 2 が減少されているとともに、キャラ配置領域 C E 1 における勝ち手「チョキ」のジャンケンマーク M 1 1, M 1 2 が強調表示されている。強調表示に変更されたジャンケンマーク M は、その後の強調表示のままとなる。

【 0 0 7 4 】

このように、プレーヤ同士のジャンケン対戦が繰り返し実行される。尚、ジャンケン対戦の結果があいこである場合、各プレーヤのキャラクタの戦闘画面は表示されず、また、体力ゲージ G A も減少されない。

10

【 0 0 7 5 】

そして、ジャンケン対戦の繰り返しの結果、キャラ配置領域 C E における勝ち手の配置が所定の配置パターンを満たすと、合体条件が満たされたとして配置されている 6 体のキャラクタ N C が合体して合体キャラクタ S C が生成される。

【 0 0 7 6 】

図 6 は、合体条件を満足する勝ち手の配置パターンの一例を示す図である。合体条件を満たす配置パターンには、通常条件と特別条件との 2 種類のパターンがある。通常条件は、同図 (a) に示すように、3 つの勝ち手が連続して直線状に並ぶ配置パターンである。即ち、「右手」、「頭」及び「左手」に勝ち手が並ぶパターン、「右手」、「胴」及び「左足」の勝ち手が並ぶパターン、或いは、「左手」、「胴」及び「右足」に勝ち手が並ぶパターンである。

20

【 0 0 7 7 】

また、特別条件は、同図 (b) に示すように、3 つの勝ち手が三角形に並ぶパターンである。即ち、「右手」、「頭」及び「胴」に勝ち手が並ぶパターン、「左手」、「頭」及び「胴」の勝ち手が並ぶパターン、或いは、「胴」、「右足」及び「左足」に勝ち手が並ぶパターンである。この特別条件は、所定の部位に配置されているキャラクタ N C のキャラクタカード 1 0 によって決まる。ここでは、「胴」に配置されているキャラクタ N C のキャラクタカード 1 0 で決まることにする。

【 0 0 7 8 】

また、キャラ配置画面において、あと一種類のジャンケンの手が勝ち手となることで合体条件が満足される、いわゆるリーチ状態である場合、勝ち手となることで合体条件を満足し得るジャンケンの手に対応するジャンケンマーク M を報知するリーチ表示が行われる。具体的には、該ジャンケンマーク M が点滅表示される。

30

【 0 0 7 9 】

図 7 は、リーチ表示されたキャラ配置画面の一例を示す図である。同図では、キャラ配置領域 C E 1 において、勝ち手である「チョキ」のジャンケンマーク M が強調表示に変更されている。この状態で「グー」が勝ち手になったと仮定すると、「頭」及び「胴」のジャンケンマーク M が強調表示となる。即ち、「左手」、「胴」及び「右足」に勝ち手が並ぶことになり、合体条件が満足されるリーチ状態である。このため、「胴」のジャンケンマーク M 1 3 が点滅表示されている。

40

【 0 0 8 0 】

尚ここで、リーチ状態の報知は、勝ち手と仮定した場合に合体条件が満足され得るジャンケンの手のジャンケンマーク M を点滅表示するのではなく、該ジャンケンマーク M が配置されている部位全体を点滅表示或いは強調表示することにも良い。

【 0 0 8 1 】

図 8 は、合体キャラクタ S C が生成された後のキャラ配置画面の一例を示す図である。同図に示すように、キャラ配置領域 C E に配置されていた 6 体のキャラクタ N C に代えて、新たな合体キャラクタ S C が配置されている。同図は、第 1 プレーヤの勝ち手の配置が合体条件を満たした場合の画面例であり、キャラ配置領域 C E 1 に合体キャラクタ S C が

50

配置されている。

【0082】

合体キャラクターSCは、元の6体のキャラクターNCの一部を合体させて成るキャラクターであり、具体的には、各キャラクターNCについて、該キャラクターNCの配置部位に該当する部位を組み合わせたキャラクターとして生成される。即ち、「右手」に配置されていたキャラクターNCの右手が合体キャラクターSCの右手になり、「頭」に配置されていたキャラクターNCの頭が合体キャラクターSCの頭になり、「左手」に配置されていたキャラクターNCの左手が合体キャラクターSCの左手になる。

【0083】

このとき、各部位とジャンケンの手との対応関係はそのままであり、配置されているジャンケンマークMはキャラクターNCの合体前から変化しない。但し、ジャンケンマークMの強調表示はリセットされて元の表示となる。

10

【0084】

また、キャラ配置領域CEに配置されているジャンケンマークMのうち、合体キャラクターSCの必殺技部位に対応するジャンケンマークMが点滅表示される。同図では、合体キャラクターSCの必殺技部位は「左足」であり、この「左足」に配置されているジャンケンマークM14が点滅表示されている。

【0085】

必殺技部位は、ジャンケン対戦に勝った際に必殺技が発動され得る合体キャラクターSCの部位であり、合体前の元のキャラクターNCによって決まる。即ち、合体前の各キャラクターNCの配置部位が、該各キャラクターNCに予め定められている必殺技部位に一致する場合、該部位が合体後の合体キャラクターSCの必殺技部位となる。例えば、必殺技部位16が「左足」に設定されているキャラクターNCがキャラ配置領域CEの「左足」に配置された場合、合体キャラクターSCの「左足」が必殺技部位となる。これにより、キャラクターカード10に印刷された必殺技部位16に従って、各必殺技部位のキャラクターカード10を選択し、該当するキャラ配置領域CEに対応するキャラクターNCを配置するようにすることで、合体キャラクターSCの全ての部位を必殺技部位とする戦力を立てるといったことが可能となる。

20

【0086】

そして、合体キャラクターSCが生成された後も、合体前と同様にしてジャンケン対戦が行われる。即ち、各プレーヤにより指定した手に基づくジャンケン対戦が行われ、ジャンケン対戦の勝敗結果に応じて、各プレーヤの戦闘キャラクターの戦闘画面が表示される。

30

【0087】

ここで、勝ちプレーヤのキャラクターのキャラクターが合体キャラクターSCである場合、該合体キャラクターSCが負けプレーヤの戦闘キャラクターを攻撃する戦闘画面が表示される。このとき、合体キャラクターSCは、勝ちプレーヤの指定手に対応する部位（以下、「攻撃部位」という）で、負けプレーヤの戦闘キャラクターを攻撃するように制御される。つまり、攻撃部位が「右手」ならば、合体キャラクターSCが「右手」で負けプレーヤの戦闘キャラクターを攻撃するように制御される。また、攻撃部位が複数である場合、各攻撃部位で順に攻撃するように、或いは攻撃部位の組合せに応じたコンビネーション技で攻撃するように、合体キャラクターSCが制御される。また、合体キャラクターSCの攻撃力は、合体前の各キャラクターNCの攻撃力よりも大きく設定されており、従って、合体前より多くのダメージを負けプレーヤに与えることができる。

40

【0088】

また、攻撃部位が合体キャラクターSCの必殺技部位に一致する場合、該必殺技部位に対応した必殺技が発動され、負けプレーヤの体力ゲージGAがゼロとされてゲームが終了する。このとき、攻撃部位に一致する必殺技部位が複数である場合、何れかの必殺技部位に対応する一つの必殺技が発動される。

【0089】

このように、本実施形態のゲームでは、各プレーヤが挿入した6枚のキャラクターカード

50

10を基に、各プレーヤのキャラ配置領域CEの各部位にキャラクタNCとジャンケンの手ジャンケンマークMとを配置したキャラ配置画面が表示される。そして、ジャンケン対戦の結果、勝ちプレーヤが指定した手が勝ち手として、対応するジャンケンマークMが強調表示されていく。この勝ち手の並びが所定の配置パターンを満たすと、配置されている6体のキャラクタNCに代えて、該6体のキャラクタNCを合体させた合体キャラクタSCが配置される。これにより、プレーヤは、単にジャンケン対戦に勝つのみではなく、勝ち手を並べて合体キャラクタSCを生成させるようにジャンケンの手を指定するといった、ジャンケン対戦をベースにした新たな興趣性を付加したゲームが実現される。

【0090】

また、あと1回の勝ちで勝ち手の並びが所定パターンを満たす、いわゆるリーチ状態となると、勝ち手となることで所定パターンを満たし得るジャンケンの手に対応するジャンケンマークMが点滅表示される。これにより、リーチ状態となったプレーヤは合体キャラクタSCを出現させるようにジャンケンの手を選択し、一方、相手方のプレーヤは合体キャラクタSCを出現させないようにジャンケンの手を指定するといった、次のどの手を指定するかといったプレーヤ間の駆け引きを通してゲームに更なる面白みが付加される。

【0091】

[機能構成]

図9は、本実施形態におけるゲーム装置1000の機能構成を示すブロック図である。同図によれば、ゲーム装置1000は、機能的には、カード読取部100と、操作入力部200と、処理部300と、画像表示部430と、音出力部440と、記憶部500とを備えて構成される。

【0092】

カード読取部100は、キャラクタカード10にコード化されて印刷されているカードIDを読み取り、読み取ったカードIDを処理部300に出力する。図1では、カードリーダー1101がこれに該当する。

【0093】

操作入力部200は、プレーヤによる操作指示入力を受け付け、操作に応じた操作信号を処理部300に出力する。この機能は、例えばボタンスイッチやレバー、ダイヤル、マウス、キーボード、各種センサ等によって実現される。図1では、操作ボタン群1102がこれに該当する。

【0094】

処理部300は、家庭用ゲーム装置1000の全体制御やゲームの進行、画像生成等の各種演算処理を行う。この機能は、例えばCPU(CISC型、RISC型)、ASIC(ゲートアレイ等)等の演算装置やその制御プログラムにより実現される。図1では、システム基板1300に実装されているCPU等がこれに該当する。

【0095】

また、処理部300は、主にゲームの実行に係る演算処理を行うゲーム演算部310と、ゲーム演算部310の処理によって求められた各種のデータに基づき、仮想カメラ等の所与の視点から見た仮想三次元空間(ゲーム空間)の画像を生成する画像生成部330と、効果音やBGM等のゲーム音を生成する音生成部340とを含んでいる。

【0096】

ゲーム演算部310は、操作入力部200から入力された操作信号や、記憶部500から読み出したプログラムやデータ等に基づいて種々のゲーム処理を実行する。ゲーム処理としては、例えば、仮想三次元空間に各種のオブジェクトを配置してゲーム空間を設定する処理、操作入力部200からの操作信号に基づきジャンケン対戦の勝敗を判定する処理、所与の視点(仮想カメラ)の制御等がある。また、ゲーム演算部310は、キャラ配置設定部311と、キャラ戦闘制御部312と、合体キャラ生成部313とを含む。

【0097】

キャラ配置設定部311は、カード読取部100から入力されるカードIDを基に、キャラ配置領域CEの各部位にキャラクタNCとジャンケンの手とを対応付けて設定する。

10

20

30

40

50

具体的には、カードデータ群521を参照して、操作入力部200からのカードIDの入力順に、該カードIDのキャラクタカード10のキャラクタNCを、キャラ配置領域CEの各部位に設定する。次いで、所定部位（例えば、「胴」）に設定したキャラクタNCのキャラクタカード10に設定されているジャンケン配置に従って、各部位にジャンケンの手を設定する。そして、各部位に設定したキャラクタNCとジャンケンの手を示すジャンケンマークMとを配置したキャラ配置画面を画像表示部430に表示させる。

【0098】

カードデータ群521は、カード種別毎の多数のカードデータ522から成る。1つのカードデータ522は、1枚のキャラクタカード10の設定内容のデータである。図10に、カードデータ522のデータ構成の一例を示す。同図によれば、カードデータ522は、カードID522aと、該当するキャラクタNCのキャラクタ名522bと、攻撃力522cと、必殺技部位522dと、必殺技522eと、モデルデータ522fと、ジャンケン配置522gと、特別合体条件522jとを対応付けて格納している。

10

【0099】

モデルデータ522fは、該当するキャラクタNCのモデルデータであり、該キャラクタNCの各部位のモデルデータを含んでいる。必殺技部位522dは、該当するキャラクタNCの必殺技部位が格納される。必殺技522eは、該当するキャラクタNCが合体して生成された合体キャラクタSCが必殺技部位522dで攻撃した際に実行され得る攻撃技である。ジャンケン配置522gは、部位522hとジャンケンの手522iとを対応付けて格納している。特別合体条件522jは、合体条件のうち、特別条件である勝ち手の配置パターンであり、3つの部位の組合せが格納される。

20

【0100】

キャラ配置設定部311は、所定部位に設定したキャラクタNCのキャラクタカード10のカードデータ522に設定されているジャンケン配置522gに従って、各部位にジャンケンの手を設定する。

【0101】

キャラ配置設定部311による設定内容は、プレイデータ523に格納される。プレイデータ523は、対戦中の各プレーヤによるプレイ内容のデータである。図11に、プレイデータ523のデータ構成の一例を示す。同図によれば、プレイデータ523は、各プレーヤ用の2つのデータから成る。各プレイデータ523は、カード配置523aと、体力値523fと、特別合体条件523gと、合体フラグ523hと、合体キャラクタ523iとを格納している。

30

【0102】

カード配置523aは、該当するプレーヤ用のキャラ配置領域CEの各部位への設定データであり、部位523b毎に、カードID523cと、ジャンケンの手523dと、勝ち手フラグ523eとが対応付けて格納されている。カードID523cは、対応する部位523bに対応付けられているキャラクタNCのキャラクタカード10のカードIDが格納される。ジャンケンの手523dは、対応する部位523bに対応付けられているジャンケンの手の種類が格納される。勝ち手フラグ523eは、ジャンケンの手523dが勝ち手であるか否かを示すフラグである。

40

【0103】

体力値523fは、該当するプレーヤの体力値であり、各部位に設定されている6体のキャラクタNCの攻撃力の総和が初期値として設定される。この体力値523fが、該当するプレーヤ用の体力ゲージGAとして表示される。

【0104】

特別合体条件523gは、合体条件のうち、特別条件となる3つの部位の組合せが格納される。この特別合体条件523gは、所定部位に設定されているキャラクタNCのキャラクタカード10（即ち、カード配置523aにおいて所定の部位523bに対応するカードID523cのキャラクタカード10）で定義される特別合体条件が設定される。

【0105】

50

合体フラグ523hは、該当するプレーヤの6体のキャラクタNCが合体したか否かを示すフラグである。合体キャラクタ523iは、該当するプレーヤの6体のキャラクタNCから生成し得る合体キャラクタSCのデータであり、該合体キャラクタSCの名称(合体キャラクタ名)523jと、攻撃力523kとが含まれるとともに、必殺技部位523lと必殺技523mとが対応付けて格納される。

【0106】

キャラ戦闘制御部312は、各プレーヤのジャンケン対戦の勝敗結果に基づいて、勝ちプレーヤのキャラクタが負けプレーヤのキャラクタを攻撃する戦闘画面を画像表示部430に表示させる。具体的には、プレイデータ523を参照して、勝ちプレーヤのキャラクタが合体キャラクタSCであるか否かを判断し、合体キャラクタSCでないならば、指定手に対応付けられているキャラクタNCを戦闘キャラクタとして選択する。そして、勝ちプレーヤの戦闘キャラクタが負けプレーヤの戦闘キャラクタを攻撃する戦闘画面を表示させる。

10

【0107】

次いで、勝ちプレーヤの戦闘キャラクタに設定されている攻撃力に応じて、負けプレーヤの体力値を減少させる、即ち、勝ちプレーヤの戦闘キャラクタが1体ならば、該戦闘キャラクタの攻撃力に等しい値だけ負けプレーヤの体力値を減少させ、戦闘キャラクタが複数ならば、該複数の戦闘キャラクタそれぞれの攻撃力の平均値だけ減少させる。その後、勝ちプレーヤの指定手を勝ち手として該プレーヤのプレイデータ523を更新し、該勝ち手に対応するジャンケンマークMを強調表示に変更させる。

20

【0108】

また、勝ちプレーヤのキャラクタが合体キャラクタSCならば、キャラ戦闘制御部312は、勝ちプレーヤの指定手に対応付けられている部位を攻撃部位とする。次いで、攻撃部位が合体キャラクタSCの必殺技部位であった場合には、その必殺技部位に対応する必殺技を発動して、合体キャラクタSCが負けプレーヤのキャラクタを攻撃する戦闘画面を表示させる。このとき、攻撃部位となった必殺技部位が複数あるならば、例えばランダムに選択した一の必殺技部位に対応する必殺技を発動する。また、負けプレーヤのキャラクタが合体キャラクタSCならば、該合体キャラクタSCを攻撃するように制御し、合体キャラクタSCでないならば、負けプレーヤの指定手に対応付けられているキャラクタNCを戦闘キャラクタとし、この戦闘キャラクタを攻撃するように制御する。そして、負けプレーヤの体力値をゼロにする。

30

【0109】

また、攻撃部位に一致する必殺技部位がないならば、合体キャラクタSCがこの攻撃部位で負けプレーヤの戦闘キャラクタを攻撃する戦闘画面に表示させる。そして、負けプレーヤの体力値を、合体キャラクタSCの攻撃力の値だけ減少させる。

【0110】

合体キャラ生成部313は、ジャンケン対戦毎に合体条件が満足されたか否かを判断し、合体条件が満足されたならば、該当する6体のキャラクタNCを合体させた合体キャラクタSCを生成し、元の6体のキャラクタNCに替えてキャラ配置領域CEに配置する。

【0111】

具体的には、ジャンケン対戦毎に、プレイデータ523を参照して、勝ちプレーヤの勝ち手の配置が所定の配置パターンを満足するか否かを判断する。そして、満足する場合、合体キャラデータ群525を参照して生成する合体キャラクタSCを決定し、決定した合体キャラクタSCを元のキャラクタに替えてキャラ配置領域CEに配置させる。

40

【0112】

合体キャラデータ群525は、合体キャラクタSCの各部位への組み合わせに応じて数の合体キャラデータ526から成る。1つの合体キャラデータ526は、1体の合体キャラクタSCについてのデータである。図12に、合体キャラデータ526のデータ構成の一例を示す。同図によれば、合体キャラデータ526は、合体キャラクタSCの名称(合体キャラクタ名)526aと、生成条件となるキャラクタカード10の組み合わせ526

50

bと、モデルデータ526eとを格納している。組み合わせ526bは、キャラ配置領域CEの各部位に設定されるキャラクタNCの組み合わせであり、部位526cと、カードID526dとを対応付けて格納している。

【0113】

合体キャラ生成部313は、合体キャラデータ526において設定されている各部位に対するキャラクタカード10の組み合わせがプレイヤーのカード読み取り操作によって指定された6体のキャラクタNCの組み合わせに一致する合体キャラクタSCを、今回生成する合体キャラクタSCとして選択する。

【0114】

また、合体キャラ生成部313は、カードデータ群521を参照して、選択した合体キャラクタSCの攻撃力を設定する。即ち、元の6体のキャラクタNCそれぞれの体力値の総和を算出し、この総和を所定倍（例えば、1.5倍）した値を、合体キャラクタSCの攻撃力とする。

【0115】

また、選択した合体キャラクタSCの必殺技部位及び必殺技を設定する。即ち、カードデータ群521を参照して、元の6体のキャラクタNCそれぞれについて、配置部位が該キャラクタNCに設定されている必殺技部位に一致するか否かを判定し、一致する部位を合体キャラクタSCの必殺技部位とするとともに、該キャラクタNCに設定されている必殺技をこの必殺技部位に対応する必殺技とする。そして、合体キャラクタSCの必殺技部位を、プレイヤーに報知するよう、例えば点滅表示させる。

【0116】

合体キャラ生成部313により生成された合体キャラクタSCに関するデータは、プレイデータ523の合体キャラクタ523iに格納される。

【0117】

画像生成部330は、ゲーム演算部310による演算結果に基づき、ゲーム画面を表示するためのゲーム画像（3DCG画像）を生成し、生成した画像の画像信号を画像表示部430に出力する。画像表示部430は、画像生成部330からの画像信号に基づいて、例えば1/60秒毎に1フレームの画面を再描画しながらゲーム画面を表示する。この機能は、例えばCRT、LCD、ELD、PDP、HMD等のハードウェアによって実現される。図1では、ディスプレイ1201がこれに該当する。

【0118】

音生成部340は、ゲーム中に使用される効果音やBGM等のゲーム音を生成し、生成したゲーム音の音信号を音出力部440に出力する。音出力部440は、音生成部340からの音信号に基づいてBGMや効果音等のゲーム音声を出力する。この機能は、例えばスピーカ等によって実現される。図1では、スピーカ1202がこれに相当する。

【0119】

記憶部500は、処理部300に家庭用ゲーム装置1000を統合的に制御させるための諸機能を実現するためのシステムプログラムや、ゲームを実行させるために必要なプログラムやデータ等を記憶するとともに、処理部300の作業領域として用いられ、処理部300が各種プログラムに従って実行した演算結果や操作入力部200から入力される入力データ等を一時的に記憶する。この機能は、例えば各種ICメモリやハードディスク、CD-ROM、DVD、MO、RAM、VRAM等によって実現される。図1では、システム基板1300に実装されているICメモリ1301等がこれに該当する。

【0120】

また、記憶部500は、処理部300をゲーム演算部310として機能させるためのゲームプログラム410及びゲームデータを記憶する。ゲームデータには、カードデータ群521と、プレイデータ523と、合体キャラデータ群525とが含まれている。

【0121】

[処理の流れ]

図13は、本実施形態におけるゲーム処理の流れを説明するためのフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。この処理は、ゲーム演算部 310 がゲームプログラム 510 を実行することで実現される。

【0122】

同図によれば、ゲーム演算部 310 は、先ず、例えば画面表示や音出力によりキャラ配置領域 CE の各部位を順に提示して、各部位に配置したいキャラクタ NC のキャラクタカード 10 を挿入するよう、プレーヤに指示する（ステップ S1）。次いで、キャラ配置設定部 311 が、カードデータ群 521 を参照し、プレーヤ毎に、カード読取部 100 から入力されるカード ID 及びその入力順に従って、キャラ配置領域 CE の各部位へのキャラクタ NC とジャンケンの手との対応を決定する（ステップ S2、S3）。そして、キャラ配置領域 CE の各部位に設定したキャラクタ NC とジャンケンの手のジャンケンマーク M とを配置したキャラ配置画面を画像表示部 430 に表示させる（ステップ S4）。 10

【0123】

次いで、ゲーム演算部 310 は、例えば画面表示や音出力によりジャンケンの手の指定タイミングをプレーヤに指示し（ステップ S5）、操作入力部 200 から入力された操作信号に従って、各プレーヤの指定手を判断する。そして、判断した各プレーヤの指定手を基にジャンケンの勝敗を判定する（ステップ S6）。その後、キャラ戦闘制御部 312 が、ジャンケン対戦の勝敗結果を基にキャラ戦闘処理を実行する（ステップ S7）。

【0124】

図 14 は、キャラ戦闘処理の流れを説明するためのフローチャートである。同図によれば、キャラ戦闘制御部 312 は、勝ちプレーヤのキャラクタが合体キャラクタ SC であるか否かを判断し、合体キャラクタでないならば（ステップ S21：NO）、各プレーヤについて、指定したジャンケンの手（指定手）と対応付けられているキャラクタ NC を戦闘キャラクタとして選択する（ステップ S22）。 20

【0125】

次いで、勝ちプレーヤの選択した各キャラクタに設定されている攻撃力の平均値を、勝ちプレーヤの戦闘キャラクタの攻撃力とする（ステップ S23）。そして、勝ちプレーヤの戦闘キャラクタが負けプレーヤの戦闘キャラクタを攻撃する戦闘画面を画像表示部 430 に表示させる（ステップ S24）。その後、勝ちプレーヤの戦闘キャラクタの攻撃力の値だけ、負けプレーヤの体力値を減少させる（ステップ S25）。 30

【0126】

また、勝ちプレーヤのキャラクタが合体キャラクタ SC ならば（ステップ S21：YES）、キャラ戦闘制御部 312 は、勝ちプレーヤの指定手に対応付けられている部位を攻撃部位とし（ステップ S26）、この攻撃部位が合体キャラクタ SC の必殺技部位であるか否かを判断する。必殺技部位でないならば（ステップ S27：NO）、勝ちプレーヤの合体キャラクタ SC が、攻撃部位で負けプレーヤの戦闘キャラクタを攻撃する戦闘画面を画像表示部 430 に表示させる（ステップ S28）。そして、合体キャラクタ SC の攻撃力の値だけ、負けプレーヤの体力値を減少させる（ステップ S29）。 30

【0127】

また、ステップ S27 において、勝ちプレーヤの攻撃部位が必殺技部位ならば（ステップ S27）、キャラ戦闘制御部 312 は、この必殺技部位に対応付けられている必殺技を発動し、合体キャラクタ SC が、発動した必殺技で負けプレーヤの戦闘キャラクタを攻撃する攻撃画面を画像表示部 430 に表示させる（ステップ S30）。そして、負けプレーヤの体力値をゼロにする（ステップ S31）。以上の処理を行うと、キャラ戦闘制御部 312 はキャラ戦闘処理を終了し、図 13 のステップ S8 に戻る。 40

【0128】

キャラ戦闘処理が終了すると、ゲーム演算部 310 は、ゲーム終了か否かを判定する。即ち、一方のプレーヤの体力値がゼロであれば、該プレーヤの負けとしてゲーム終了と判定し、何れのプレーヤも体力値がゼロでないならば、ゲーム続行と判定する。

【0129】

ゲーム終了でないならば（ステップ S8：NO）、ゲーム演算部 310 は、続いて、キ 50

キャラ配置領域 C E の各部位に配置されているジャンケンマーク M のうち、勝ちプレイヤーの勝ち手に該当するジャンケンマーク M を強調表示に変更させる (ステップ S 9)。

【0130】

その後、合体キャラ生成部 313 が、勝ちプレイヤーのキャラクタが合体前であるか否かを判断し、合体済みならば (ステップ S 10 : NO)、ステップ S 5 に戻る。一方、合体前ならば (ステップ S 10 : YES)、続いて、勝ちプレイヤーの勝ち手の配置が合体条件を満足するか否かを判断する。合体条件を満足するならば (ステップ S 11 : YES)、キャラ合体処理を実行する (ステップ S 12)。

【0131】

図 15 は、キャラ合体処理の流れを説明するためのフローチャートである。同図によれば、合体キャラ生成部 313 は、合体キャラデータ群 525 を参照して、勝ちプレイヤーのキャラ配置領域 C E の各部位に設定されているキャラクタ N C の組み合わせに従って、生成する合体キャラクタ S C を決定する (ステップ S 41)。次いで、勝ちプレイヤーのキャラ配置領域 C E に配置されている 6 体のキャラクタ N C に代えて、選択した合体キャラクタ S C を配置させる (ステップ S 42)。

10

【0132】

続いて、合体キャラ生成部 313 は、キャラ配置領域 C E に配置されていた 6 体のキャラクタ N C それぞれについて、配置部位が該キャラクタに設定されている必殺技部位と一致するか否かを判定し、一致する部位を合体キャラクタ S C の必殺技部位とするとともに、該キャラクタに設定されている必殺技を、該必殺技部位に対応する必殺技とする (ステップ S 43)。そして、勝ちプレイヤーのキャラ配置領域 C E の各部位に配置されているジャンケンマーク M のうち、合体キャラクタ S C の必殺技部位のジャンケンマーク M を点滅表示させる (ステップ S 44)。

20

【0133】

また、キャラ配置領域 C E の各部位に配置されていた 6 体のキャラクタ N C それぞれの攻撃力の平均値を所定倍した値を、該合体キャラクタ S C の攻撃力とする (ステップ S 45)。以上の処理を行うと、合体キャラ生成部 313 は、合体キャラ生成処理を終了する。合体キャラ生成処理を終了すると、ステップ S 5 に戻る。

【0134】

また、ステップ S 11 において、勝ちプレイヤーの勝ち手の配置が合体条件を満足しないならば (ステップ S 11 : NO)、合体キャラ生成部 313 は、続いて、勝ちプレイヤーの勝ち手の配置がリーチ状態であるか否かを判断し、リーチ状態ならば (ステップ S 13 : YES)、リーチ表示を行う。即ち、勝ちプレイヤーのキャラ配置領域 C E の各部位に配置されているジャンケンマーク M のうち、勝ち手でない手のジャンケンマーク M であって、勝ち手となることで合体条件が満足し得るジャンケンの手のジャンケンマーク M を点滅表示させる (ステップ S 14)。その後、ステップ S 5 に戻る。

30

【0135】

そして、ステップ S 8 において、ゲーム終了と判定したならば (ステップ S 8 : YES)、ゲーム演算部 310 は、例えば勝ちプレイヤーを称える所定の演出を行った後、該ゲーム処理を終了する。

40

【0136】

[作用・効果]

以上、本実施形態によれば、キャラクタカード 10 の挿入順に従って、キャラ配置領域 C E の各部位にキャラクタ N C 及びジャンケンの手が対応付けて設定され、設定されたキャラクタ N C とジャンケンの手のジャンケンマーク M とが各部位に配置されたキャラ配置画面が表示される。そして、ジャンケン対戦の結果、勝ちプレイヤーが指定した手 (勝ち手) に対応するジャンケンマーク M が強調表示に変更される処理が繰り返される。このとき、キャラ配置領域 C E における勝ち手の並びが所定の配置パターンを満たすと、配置されている 6 体のキャラクタ N C に代えて、該 6 体のキャラクタ N C を合体させた新たな合体キャラクタ S C が出現・配置される。これにより、プレイヤーは、単に勝つのみではなく合

50

体キャラクタ S C を出現させるように戦法を指定するといった、ジャンケン対戦ゲームをベースにして新たな面白味を付加したゲームが実現される。

【0137】

また、あと1回の勝ちで勝ち手の並びが所定の配置パターンを満たす状態、即ちいわゆるリーチ状態にある場合、対応するジャンケンマーク M が報知（具体的には、点滅表示）される。これにより、リーチ状態にあるプレーヤは勝って合体キャラクタ S C を出現させるようにジャンケンの手を指定し、一方、相手方のプレーヤは合体キャラクタ S C を出現させないようにジャンケンの手を指定するといった、プレーヤ間の駆け引きを通して更なる面白味をゲームに付加することができる。

【0138】

[変形例]

尚、本発明の適用は、上述した実施形態に限定されることなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で適宜変更可能なのは勿論である。

【0139】

(A) ジャンケンの手の設定

例えば上述した実施形態では、キャラ配置領域 C E の各部位へのジャンケンの手の設定は、キャラ配置領域 C E の所定部位（具体的には、「胴」）に配置されたキャラクタ N C のキャラクタカード 10 によって決定されることにしたが、これを、部位毎に該部位に配置されたキャラクタ N C のキャラクタカード 10 によって決定することにしても良い。

【0140】

図 16 は、この場合に使用されるキャラクタカード 10 A の一例を示す図である。同図 (a) は、キャラクタカード 10 A の表面を示し、同図 (b) は裏面を示している。同図 (a) によれば、キャラクタカード 10 A の表面には、該当するキャラクタ N C の図柄 11 と、名称 12 と、攻撃力 13 と、ジャンケンの手の図柄 16 とが印刷されている。また、同図 (b) によれば、キャラクタカード 10 の裏面には、バーコード 14 と、必殺技部位 16 とが印刷されている。

【0141】

このキャラクタカード 10 A を使用する場合、カード I D の読み取り順に従って、該読み取ったカード I D に該当するキャラクタカード 10 に設定されているキャラクタ N C 及びジャンケンの手が対応付けられて、キャラ配置領域 C E の各部位に設定される。

【0142】

(B) キャラ配置領域 C E

また、上述した実施形態では、キャラ配置領域 C E の 9 つの配置位置のうち、6 つの配置位置にキャラクタ N C が設定されることにしたが、これ以外の配置位置に設定されることにしても良い。また、キャラ配置領域 C E は 3 × 3 の計 9 つの配置位置に区画されることにしたが、区画数はこれより多い或いは少なくとも良い。また、キャラ配置領域 C E の形状を矩形としたが、これに限らず他の形状としても良いし、更には、平面（二次元配置）ではなく立体（三次元配置）としても良い。

【0143】

(C) 合体条件

また、上述した実施形態における、合体キャラクタ S C を生成する合体条件であるキャラ配置領域 C E における勝ち手の配置パターンは他のパターンでも良いし、2 つ或いは 4 つ以上の勝ち手の並びが所定の配置パターンを満たすことにしても良い。また、キャラ配置領域 C E の配置位置の数を多くしても良い。

【0144】

(D) キャラクタ N C の攻撃力を変化

また、各プレーヤがジャンケンの手を指定可能な制限時間を設け、この制限時間内における指定タイミングに応じて、勝ちプレーヤが負けプレーヤに与えるダメージを変更することにしても良い。具体的には、プレーヤがジャンケンの手の指定を指定可能な制限時間（例えば、5 秒）を設け、この制限時間内のいつの時点において各プレーヤがジャンケン

10

20

30

40

50

の手を指定したか、即ち操作ボタン群 1 1 0 2 が操作されたかを判定する。そして、ジャンケン対戦の勝ちプレイヤーがジャンケンの手を指定したタイミング（時間）が早いほど、該勝ちプレイヤーの戦闘キャラクターの攻撃力を増加させ、負けプレイヤーに与えるダメージを大きくする。

【0145】

(E) 勝ち手の表示

また、上述した実施形態では、キャラ配置画面において、対応するジャンケンマーク M を通常表示から強調表示に変更することで勝ち手を報知することにしたが、勝ち手が対応付けられてキャラ配置領域 C E の部位、或いは該勝ち手が対応付けられているキャラクター N C を強調表示することにも良い。

10

【0146】

(F) リーチ表示

また、上述した実施形態では、キャラ配置画面におけるいわゆるリーチ状態の報知として、該当するジャンケンマーク M を点滅表示することにしたが、該当するジャンケンの手が対応付けられているキャラ配置領域 C E の部位、或いは該手が対応付けられているキャラクター N C を強調表示或いは点滅表示することにも良い。

【0147】

(G) キャラクター N C に特殊技を設定

また、キャラクター N C に、合体前にもみ発動可能な特殊技を設定することにも良い。具体的には、ジャンケン対戦の結果、勝ちプレイヤーのキャラクターが合体キャラクター S C でない、即ち合体前である場合、勝ちプレイヤーの戦闘キャラクターに設定されている特殊技を発動させて、負けプレイヤーの戦闘キャラクターを攻撃する戦闘画面を表示させる。特殊技としては、例えば、該戦闘に限って全戦闘キャラクターの攻撃力を所定値だけ増加させるといったことがある。

20

【0148】

(H) キャラクターカード 1 0

また、上述した実施形態では、キャラクターカード 1 0 に該キャラクターカード 1 0 のカード I D をコード化したバーコードを印刷し、カードリーダー 1 1 0 1 が挿入されたキャラクターカード 1 0 のバーコードを読み取ることでキャラクターカード 1 0 を特定することとしたが、これを、キャラクターカード 1 0 にミュージック（登録商標）を埋設し、このミュージックに該キャラクターカード 1 0 のカード I D を記録させることにしても良い。更には、カード I D のみではなく、該キャラクターカード 1 0 の設定データ（即ち、図 1 0 のカードデータ 5 2 2 の内容）を記録することにも良い。この場合、ゲーム装置 1 0 0 0 のカードリーダー 1 1 0 1 は、キャラクターカード 1 0 に埋設されたミュージックと所定の近接無線通信を行うことで記録されているデータを読み出す I C タグリーダーとして構成する。

30

【0149】

(I) コンピュータ対戦

また、上述した実施形態では、二人のプレイヤーが対戦（プレイヤー対戦）することにしたが、プレイヤーとコンピュータとの対戦（コンピュータ対戦）も同様に可能である。その場合、所定の A I 制御に従って一方のプレイヤー（相手方）が C P U プレイヤーとして制御される。

40

【0150】

(J) ゲーム装置

また、上述した実施形態では、ゲーム装置 1 0 0 0 を、カードリーダー 1 1 0 1 にキャラクターカード 1 0 を挿入する構成としたが、これを、図 1 6 に示したキャラクターカード 1 0 A を使用し、所定の載置台にキャラクターカード 1 0 A を配置する構成としても良い。

【0151】

図 1 7 は、この場合のゲーム装置 1 0 0 0 A の外観例を示す図である。同図によれば、ゲーム装置 1 0 0 0 A は、操作台 1 1 0 0 A と、表示盤 1 2 0 0 とを備えて構成される。操作台 1 1 0 0 A の上面には、衝立 1 1 0 3 を挟んで左側に第 1 プレイヤー用の操作ボタン

50

群 1104a 及び載置台 1105a が、右側に第 2 プレーヤ用の操作ボタン群 1104b 及び載置台 1105b が設けられている。

【0152】

載置台 1105 は、キャラクタカード 10A を並べて配置するためのものである。載置台 1105 の上面には、図 18 に示すように、3×3 の 9 つの載置位置に区画されたカード載置エリア SE が形成されており、各載置位置に 1 枚のキャラクタカード 10A を載置可能になっている。ここでは、9 つの載置位置のうち、6 つの載置位置にキャラクタカード 10A が載置されてゲームが実行されることにする。また、このキャラクタカード 10A が載置される 6 つの載置位置にはキャラクタを構成する各部位が定義されており、各部位はキャラ配置画面におけるキャラ配置領域 CE の各部位に対応している。即ち、カード載置エリア SE の上段の 3 つの載置位置には、左から順に「右手」、「頭」、「左手」が定義され、中段真ん中の載置位置には「胴」が定義され、下段の左右 2 つの載置位置には、左から順に「右足」、「左足」が定義されている。

10

【0153】

また、載置台 1105 の上面はガラス板等の光透過性を有する板面で構成され、内部には、カード載置エリア SE に載置されたキャラクタカード 10A の裏面に印刷されているバーコードを光学的に読み取るバーコードリーダが設けられている。このバーコードリーダによって読み取られたカード ID によって、カード載置エリア SE の各載置位置に配置されたキャラクタカード 10 が特定される。

20

【0154】

このゲーム装置 1000A で遊ぶ場合、プレーヤは、載置台 1105 の上面に、裏面を載置台 1105 の上面に対向させて（即ち表面を上にして）6 枚のキャラクタカード 10A を載置する。すると、載置した 6 枚のキャラクタカード 10A を基に、ゲームが開始される。即ち、上述の実施形態と同様に、図 19 の上側に示すキャラ配置画面が表示される。キャラ配置領域 CE の各部位には、該部位に対応するカード載置エリア SE の載置位置に載置されたキャラクタカード 10A に設定されているキャラクタ NC 及びジャンケンの手が設定され、設定されたキャラクタ NC 及びジャンケンの手のジャンケンマーク M が配置される。

【0155】

次いで、プレーヤは、操作ボタン群 1104 を操作してキャラ配置領域 CE の何れかの部位を選択する。操作ボタン群 1104 は 6 つのボタンから成る。各ボタンの配置位置関係はキャラ配置領域 CE における各部位の位置関係に対応している。操作ボタン群 1104 を操作して部位を選択すると、選択した部位に対応付けられているジャンケンの手が該プレーヤの指定手とされてジャンケン対戦が行われる。ジャンケン対戦の結果、各プレーヤが選択した部位に対応付けられているキャラクタ NC が対戦する対戦画面が表示される。このとき、戦闘画面は、上述した実施形態と異なり、1 体の戦闘キャラクタ同士の戦闘画面となる。そして、キャラ配置画面において、勝ちプレーヤが選択した部位に対応付けられているジャンケンの手のみが勝ち手とされ、該当する 1 つのジャンケンマーク M が強調表示に変更される。

30

【0156】

尚、カード種別毎にキャラクタ NC 及びジャンケンの手が設定されたキャラクタカード 10A ではなく、上述の実施形態におけるキャラクタカード 10 を使用しても良い。この場合、カード載置エリア SE の所定の載置位置（例えば、「胴」）に載置されたキャラクタカード 10 に設定されているジャンケン配置 15 に従って、キャラ配置領域 CE の各部位にジャンケンの手が設定される。

40

【0157】

(K) プレーヤの体力値（体力ゲージ GA）

更に、上述した実施形態では、各プレーヤの 6 体のキャラクタ NC の攻撃力の総和を初期値として各プレーヤの体力値を設定し、ジャンケン対戦の結果、勝ちプレーヤの戦闘キャラクタの攻撃力に応じて負けプレーヤの体力値を減少することにしたが、これを、初期

50

値を例えばゼロとし、ジャンケン対戦の結果、勝ちプレイヤーの体力値を当該勝ちプレイヤーの戦闘キャラクターの攻撃力或いは負けプレイヤーの戦闘キャラクターの攻撃力に応じて増加することにしても良い。この場合、先に体力値が所定値に達したプレイヤーを勝ちとしてゲームを終了する。

【図面の簡単な説明】

【0158】

【図1】業務用のゲーム装置の外観例。

【図2】キャラクターカードの一例。

【図3】キャラ配置画面の一例。

【図4】キャラ配置エリアの構成例。

10

【図5】キャラ配置画面の一例。

【図6】合体条件を満たす勝ち手の配置パターンの例。

【図7】リーチ表示されたキャラ配置画面の一例。

【図8】合体キャラクターの出現後のキャラ配置画面の一例。

【図9】ゲーム装置の機能構成例。

【図10】カードデータのデータ構成例。

【図11】プレイデータのデータ構成例。

【図12】合体キャラクターデータのデータ構成例。

【図13】ゲーム処理の流れ図。

【図14】ゲーム処理中に実行されるキャラ戦闘処理の流れ図。

20

【図15】ゲーム処理中に実行されるキャラ合体処理の流れ図。

【図16】キャラクターカードの変形例。

【図17】業務用のゲーム装置の変形例。

【図18】カード配置エリアの構成例。

【図19】キャラ配置画面とゲーム装置のカード載置エリア及び操作ボタン群との対応関係例。

【符号の説明】

【0159】

1000 ゲーム装置

100 カード読取部

200 操作入力部

300 処理部

310 ゲーム演算部

311 キャラ配置設定部

312 キャラ戦闘制御部

313 合体キャラ生成部

330 画像生成部

340 音生成部

430 画像表示部

440 音出力部

40

500 記憶部

510 ゲームプログラム

521 カードデータ群

522 カードデータ

523 プレイデータ

525 合体キャラデータ群

526 合体キャラデータ

10 キャラクターカード

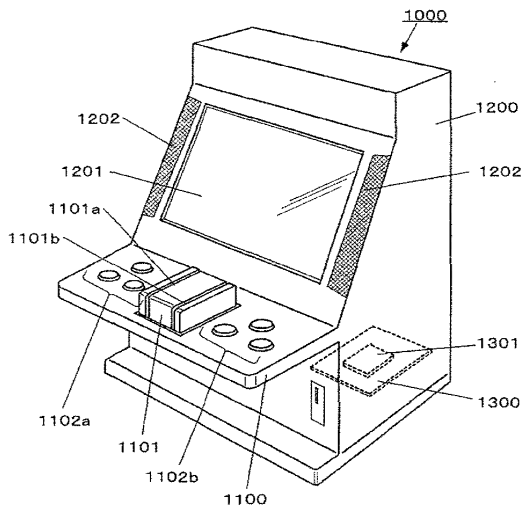
CE (CE1, CE2) キャラ配置領域

NC キャラクター

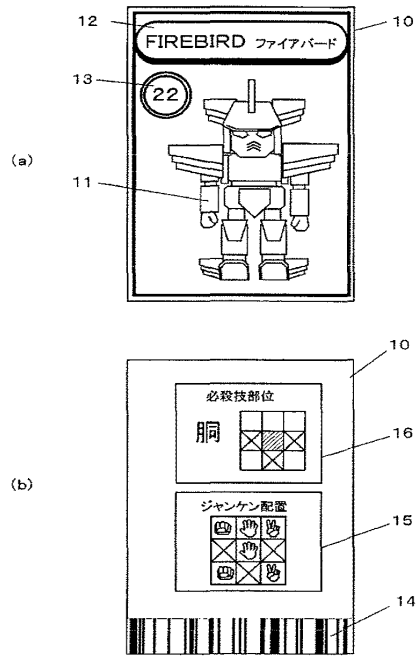
50

S C 合体キャラクタ
 M ジャンケンマーク
 G (G 1、G 2) 体力ゲージ

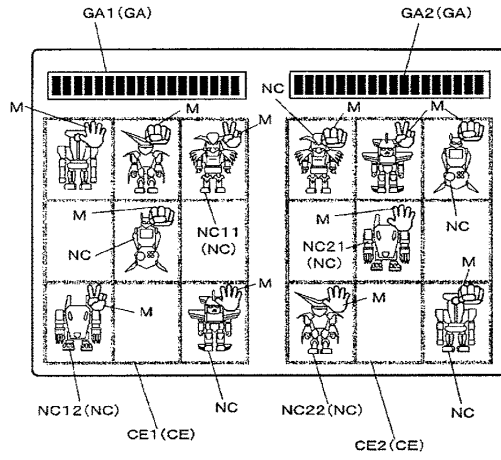
【図 1】



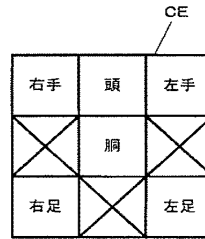
【図 2】



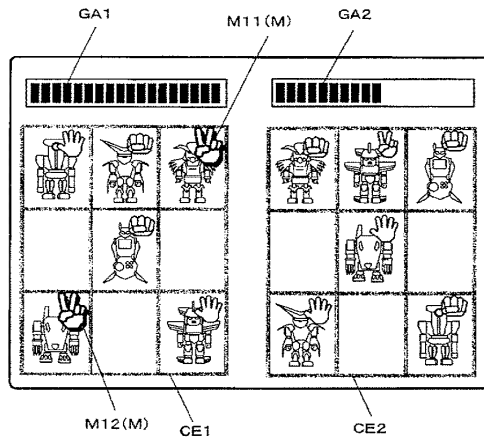
【図3】



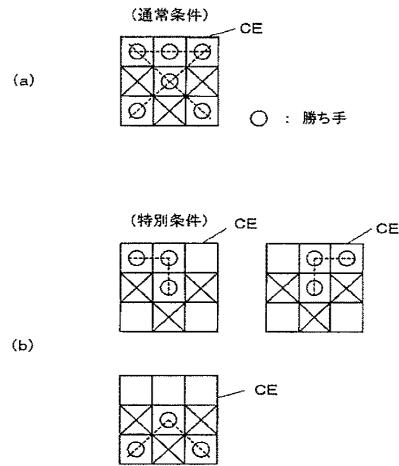
【図4】



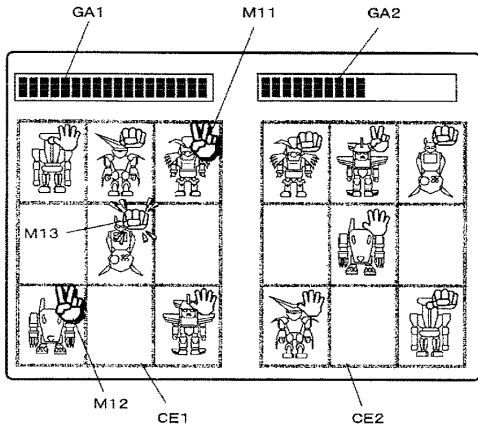
【図5】



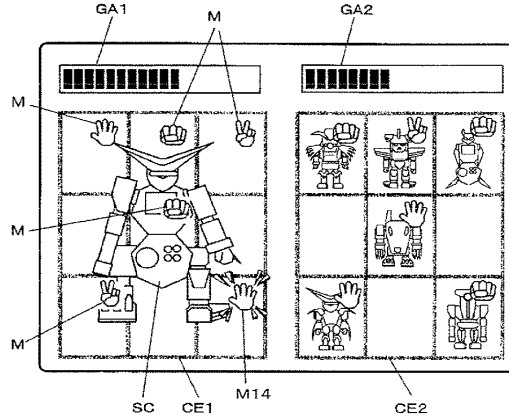
【図6】



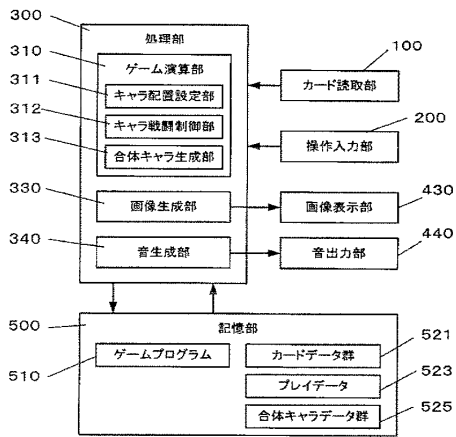
【図7】



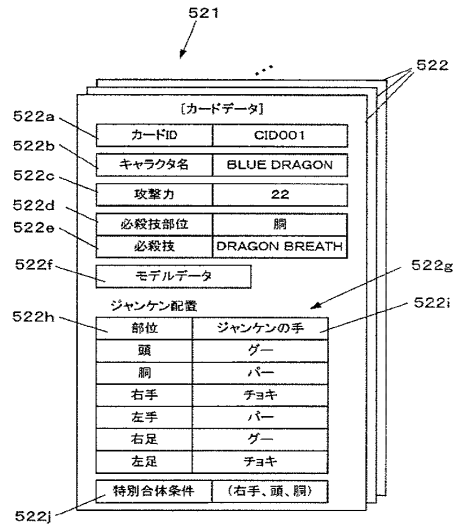
【図8】



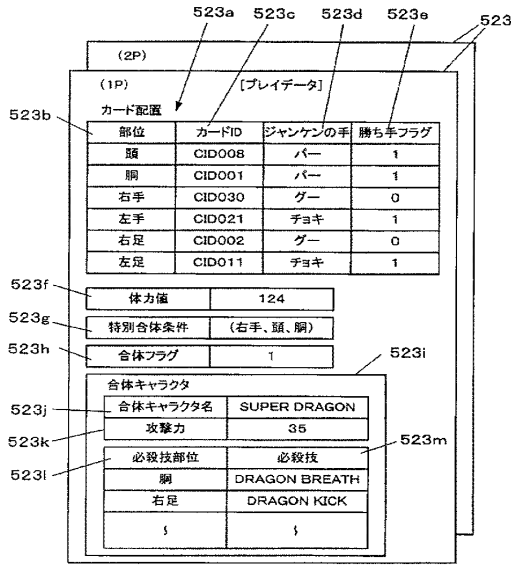
【図9】



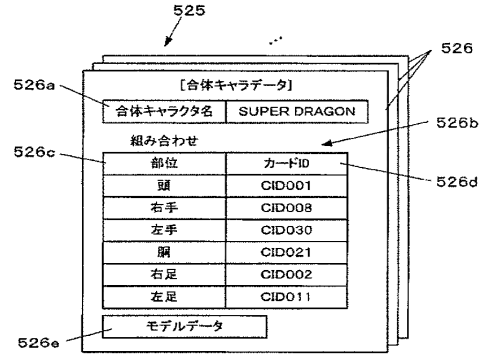
【図10】



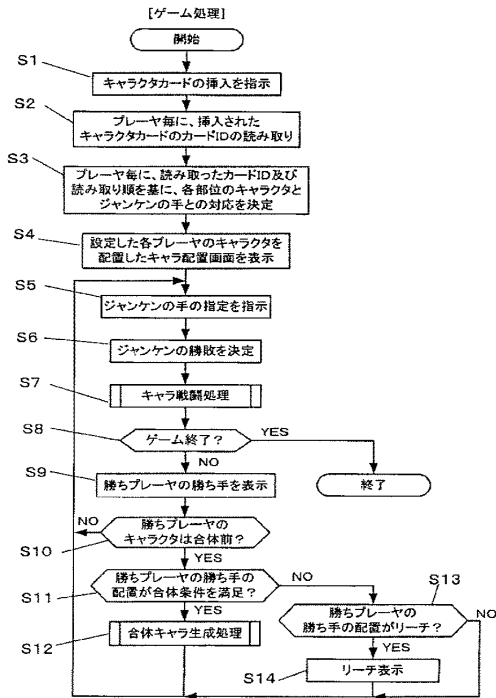
【図 1 1】



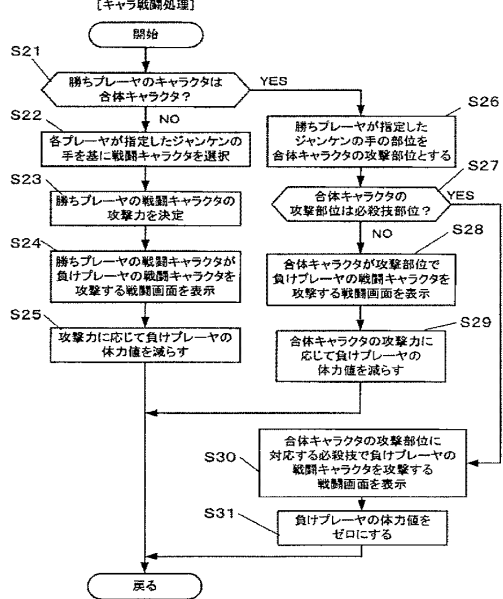
【図 1 2】



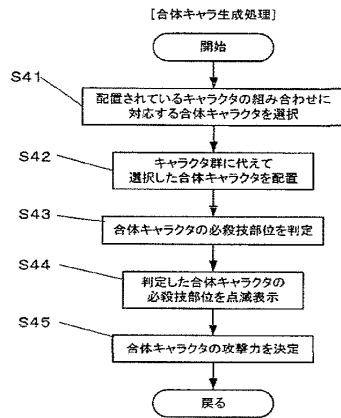
【図 1 3】



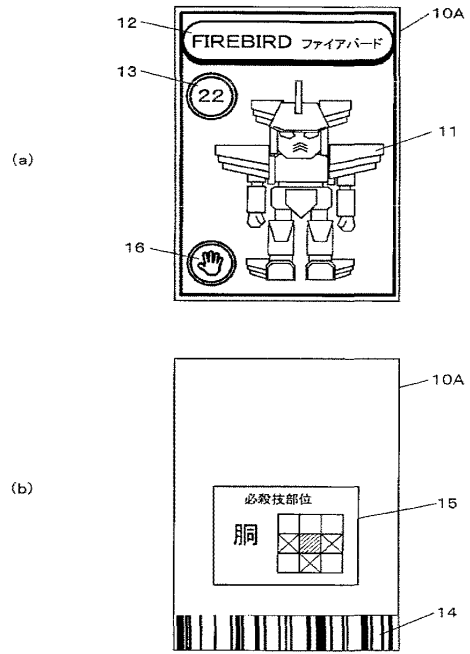
【図 1 4】



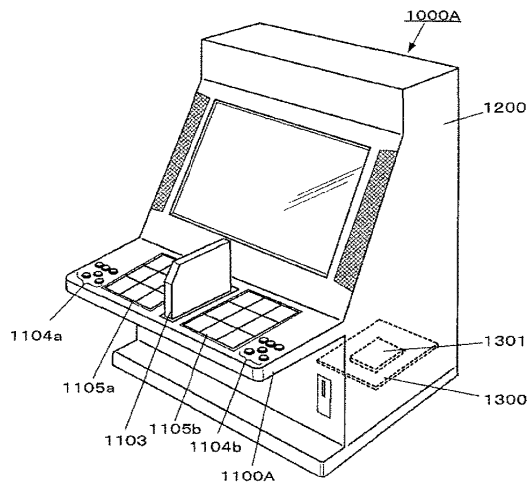
【図15】



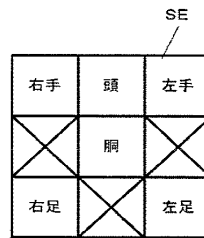
【図16】



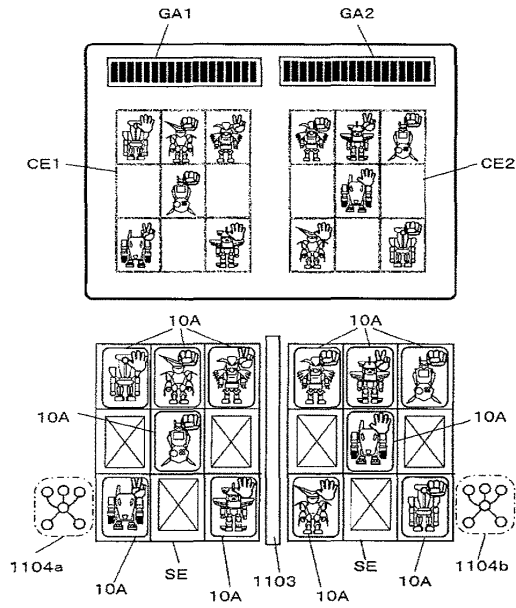
【図17】



【図18】



【図 19】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 11/00

E

(72)発明者 下野 昌隆

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

Fターム(参考) 2C001 AA14 AA17 BA02 BA06 BB02 CB02

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	6563-0102PUS1
		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					<input type="button" value="Remove"/>
Legal Name					
Prefix	Given Name	Middle Name	Family Name	Suffix	
	Hirohiko		ATOBE		
Residence Information (Select One) <input type="radio"/> US Residency <input checked="" type="radio"/> Non US Residency <input type="radio"/> 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.					<input type="button" value="Add"/>

Correspondence Information:

Enter either Customer Number or complete the Correspondence Information section below. For further information see 37 CFR 1.33(a).			
<input type="checkbox"/> An Address is being provided for the correspondence information of this application.			
Customer Number	02292		
Email Address	mailroom@bskb.com	<input type="button" value="Add Email"/>	<input type="button" value="Remove Email"/>

Application Information:

Title of the Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS		
Attorney Docket Number	6563-0102PUS1	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)	

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	6563-0102PUS1
	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	<input type="radio"/> US Patent Practitioner	<input type="radio"/> Limited Recognition (37 CFR 11.9)
Customer Number	02292		

Domestic Benefit/National Stage Information:

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

When referring to the current application, please leave the application number blank.

Prior Application Status			<input type="button" value="Remove"/>
Application Number	Continuity Type	Prior Application Number	Filing Date (YYYY-MM-DD)
Additional Domestic Benefit/National Stage Data may be generated within this form by selecting the Add button.			<input type="button" value="Add"/>

Foreign Priority Information:

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	6563-0102PUS1
		Application Number	
Title of Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS		
<p>This section allows for the applicant to claim priority to a foreign application. Providing this information in the application data sheet constitutes the claim for priority as required by 35 U.S.C. 119(b) and 37 CFR 1.55(d). When priority is claimed to a foreign application that is eligible for retrieval under the priority document exchange program (PDX) the information will be used by the Office to automatically attempt retrieval pursuant to 37 CFR 1.55(h)(1) and (2). Under the PDX program, applicant bears the ultimate responsibility for ensuring that a copy of the foreign application is received by the Office from the participating foreign intellectual property office, or a certified copy of the foreign priority application is filed, within the time period specified in 37 CFR 1.55(g)(1).</p>			
			Remove
Application Number	Country ⁱ	Filing Date (YYYY-MM-DD)	Access Code ⁱ (if applicable)
2013-116039	JP	2013-05-31	
			Remove
Application Number	Country ⁱ	Filing Date (YYYY-MM-DD)	Access Code ⁱ (if applicable)
2013-268385	JP	2013-12-26	
			Remove
Application Number	Country ⁱ	Filing Date (YYYY-MM-DD)	Access Code ⁱ (if applicable)
2014-042491	JP	2014-03-05	
Additional Foreign Priority Data may be generated within this form by selecting the Add button.			Add

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

<p><input type="checkbox"/> This application (1) claims priority to or the benefit of an application filed before March 16, 2013 and (2) also contains, or contained at any time, a claim to a claimed invention that has an effective filing date on or after March 16, 2013.</p> <p>NOTE: By providing this statement under 37 CFR 1.55 or 1.78, this application, with a filing date on or after March 16, 2013, will be examined under the first inventor to file provisions of the AIA.</p>
--

Authorization to Permit Access:

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76	Attorney Docket Number	6563-0102PUS1
	Application Number	
Title of Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS	

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

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

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

Applicant Information:

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	6563-0102PUS1
		Application Number	
Title of Invention	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS		
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.				
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:

NOTE: This form must be signed in accordance with 37 CFR 1.33. See 37 CFR 1.4 for signature requirements and certifications				
Signature	/Marc S. Weiner/		Date (YYYY-MM-DD)	2014-05-30
First Name	Marc S.	Last Name	Weiner	Registration Number
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	6563-0102PUS1
	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.

FIG. 1

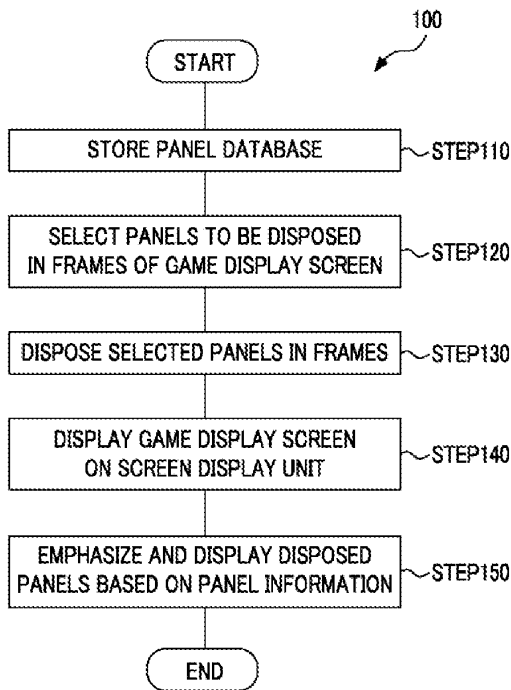


FIG. 2

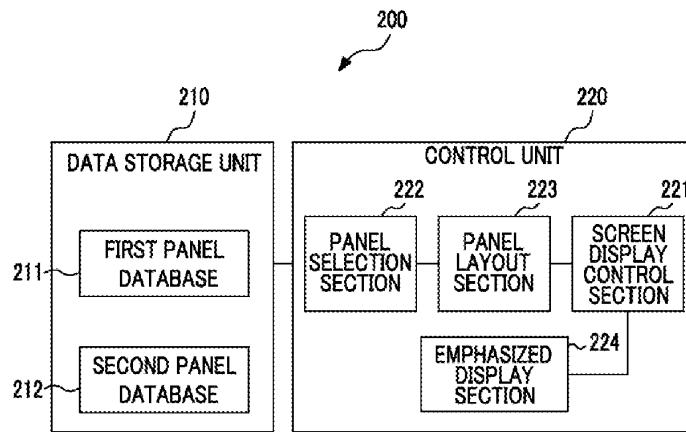


FIG. 3

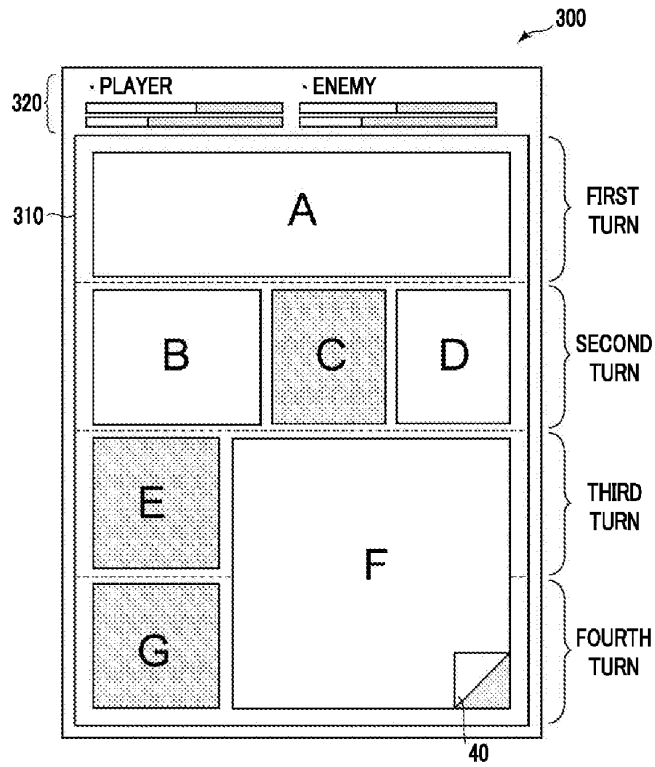
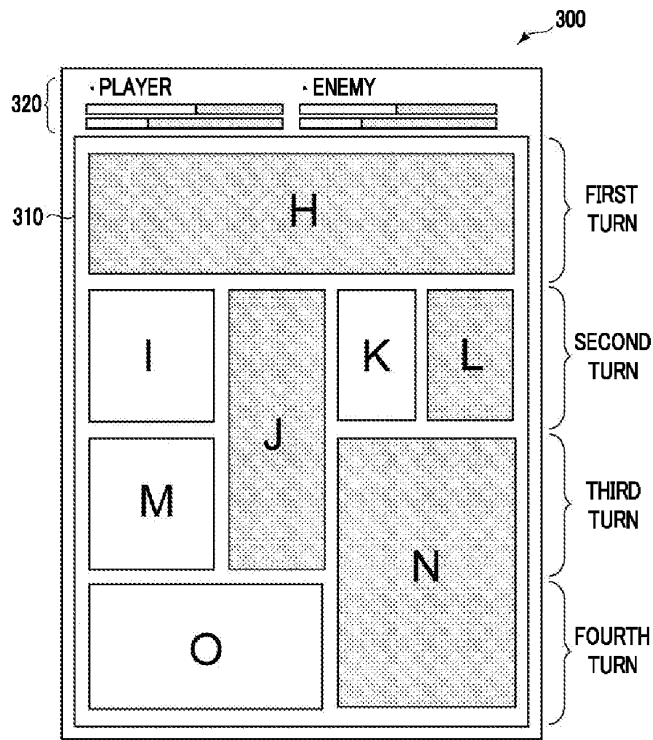


FIG. 4



5/12

FIG. 5A

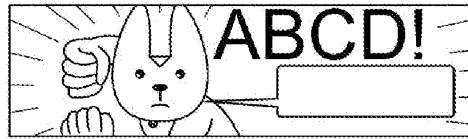
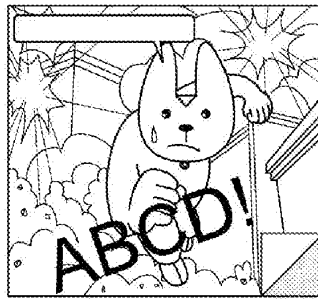
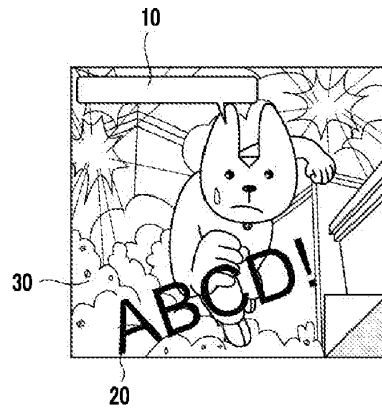


FIG. 5B



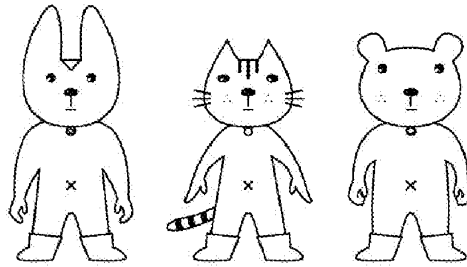
6/12

FIG. 6



7/12

FIG. 7



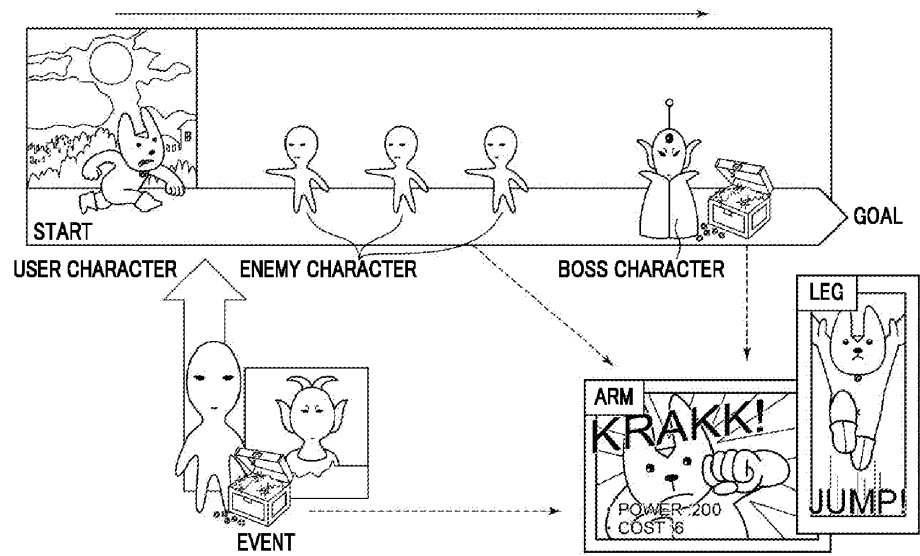
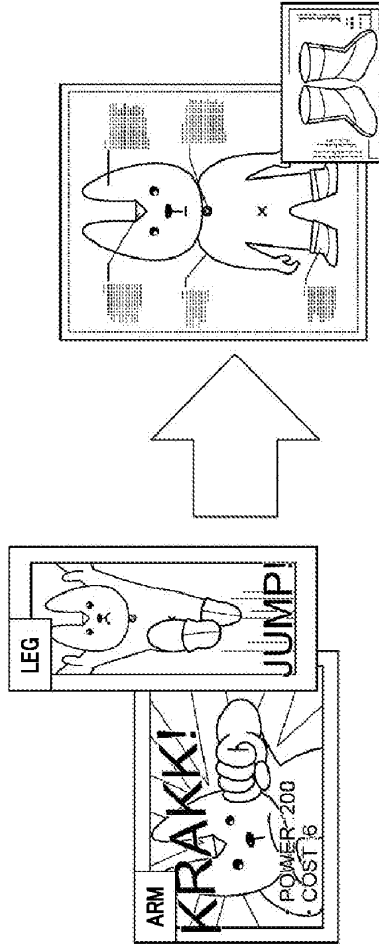


FIG. 8

8/12

FIG. 9



10/12

FIG. 10

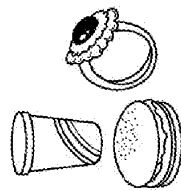
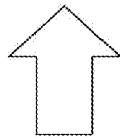
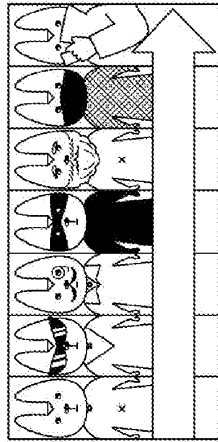


FIG. 11B

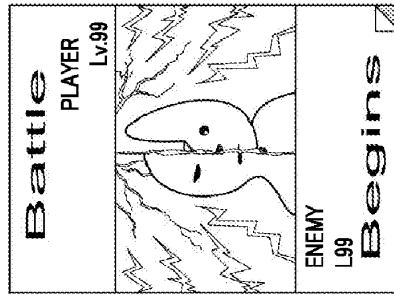
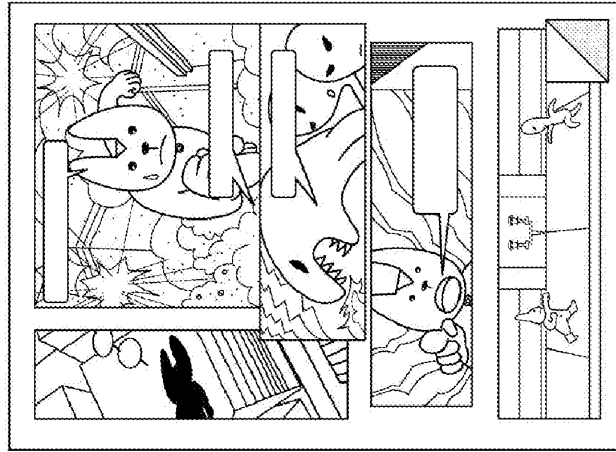
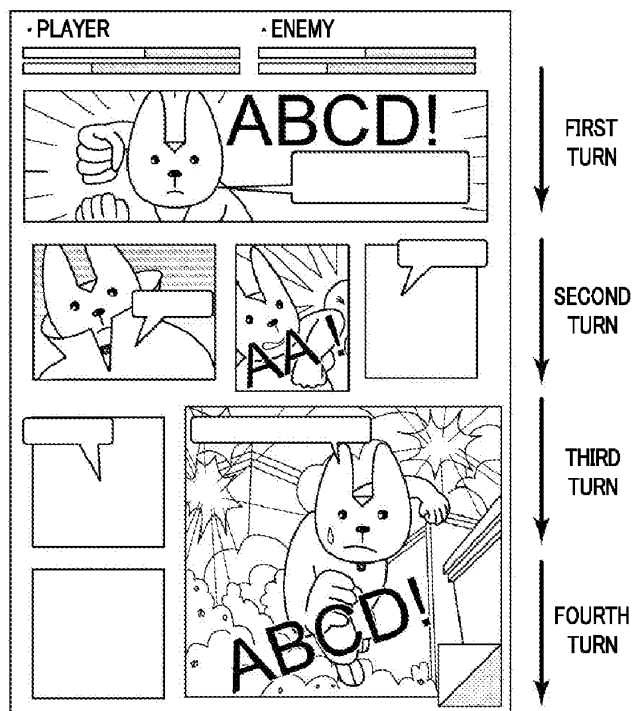


FIG. 11A



12/12

FIG. 12



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

CROSS REFERENCE TO RELATED APPLICATION

This application is a new U.S. patent application that claims 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.

BACKGROUND OF THE INVENTION

FIELD OF THE INVENTION

The present invention 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 ART

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.

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.

Japanese Unexamined Patent Application Publication No. 2007-252696 discloses a technique regarding the card game described above. According to this technique, the user configures a deck with cards used in a play, which is selected from a plurality of cards that the user own, and plays a rock-paper-scissors game or the like with an opponent using the deck.

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 boring sometimes, there have been calls for improvement.

SUMMARY OF THE INVENTION

In order to solve the problem described above, it is an object of the invention to provide a storage medium storing a game program and a game processing method of a game, which gives a user a high visual effect, and an information processing apparatus that controls the game.

A storage medium of the invention is a storage medium storing a game program that is for a game in which first and second characters join battles. The game program causes a computer to realize: a data storage

function of storing a first panel database, which includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database, which includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection function of selecting panels, which are 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.

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

A storage medium of the invention is a storage medium storing a game program that is for a game in which first and second characters join battles. The game program causes a computer to realize: a data storage function of storing a first panel database, which includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database, which includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection function of selecting panels, which are 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.

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.

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.

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

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.

The panel information may include information regarding the size of each panel.

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.

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

Each of the panels may display a still image.

Each of the frames may further have a text display portion for displaying texts, and the text display portion may be displayed so as to overlap the panel disposed in the frame.

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.

A game processing method of the invention is a game processing method for a game in which first and second characters join battles. The game processing method causes a computer to execute: a data storage step of storing a first panel database, which includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database, which includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection step of selecting panels, which are 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.

A game processing method of the invention is a game processing method for a game in which first and second characters join battles. The game processing method causes a computer to execute: a data storage step of storing a first panel database, which includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database, which includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection step of selecting panels, which are 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.

An information processing apparatus of the invention is an information processing apparatus that controls a game in which first and second characters join battles. The information processing apparatus includes: a data storage unit that stores a first panel database, which includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database, which 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, which includes a display region formed by one or more frames, on a screen display unit; a panel selection section that selects panels, which are 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.

An information processing apparatus of the invention is an information processing apparatus that controls a game in which first and second characters join battles. The information processing apparatus includes: a data

storage unit that stores a first panel database, which includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database, which 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, which includes a display region formed by one or more frames, on a screen display unit; a panel selection section that selects panels, which are 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.

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

BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS

Fig. 1 is a flowchart showing an example of a game program according to an embodiment of the invention.

Fig. 2 is a block diagram showing an example of an

information processing apparatus according to an embodiment of the invention.

Fig. 3 is a schematic diagram showing an example of a game display screen according to the embodiment of the invention.

Fig. 4 is a schematic diagram showing an example of the game display screen according to the embodiment of the invention.

Figs. 5A and 5B are schematic diagrams showing examples of a panel according to the embodiment of the invention.

Fig. 6 is a schematic diagram showing an example of the panel according to the embodiment of the invention.

Fig. 7 is a schematic diagram for explaining an example of the game according to the invention.

Fig. 8 is a schematic diagram for explaining an example of the game according to the invention.

Fig. 9 is a schematic diagram for explaining an example of the game according to the invention.

Fig. 10 is a schematic diagram for explaining an example of the game according to the invention.

Figs. 11A and 11B are schematic diagrams for explaining examples of the game according to the invention.

Fig. 12 is a schematic diagram for explaining an example of the game according to the invention.

DETAILED DESCRIPTION OF THE INVENTION

A game program according to an embodiment of the invention will be described with reference to the accompanying diagrams.

The game program of the invention is a game program 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.

Fig. 1 is a flowchart showing an example of a game program 100 of the invention.

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.

Using the panel selection function, panels, which are 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.

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.

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.

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). Here, "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 to display a frame so as to surround the panel. This function can be realized by an emphasized display section to be described later.

The game program of the invention 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 of the invention 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.

Next, a game processing method according to an embodiment of the invention will be described.

The game processing method of the invention is a game processing method of 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.

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.

In the panel selection step, panels, which are 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.

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.

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.

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.

Next, an information processing apparatus according to an embodiment of the invention will be described with reference to the accompanying diagrams.

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

to the embodiment of the invention.

An information processing apparatus 200 of the invention is an information processing apparatus that 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.

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

The control unit 220 includes: a screen display control section 221 that displays a game display screen, which includes a battle display region formed by one or more frames, on the screen display unit; a panel selection section 222 that selects panels, which are 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.

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

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

Although not shown in the diagram, the information processing apparatus 200 of the invention can include an input receiving unit that receives an input for giving 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 touch panel type input means.

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

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).

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.

Panels, which are 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.

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.

That is, according to the game display screen 300 according to the embodiment of the invention, 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 with that in the related art.

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.

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 x 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.

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 with 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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 for displaying texts. Preferably, the text display portion 10 is displayed so as to overlap the panel disposed in the frame.

In addition to the panel described above, the frame preferably has a sound effect display portion 20 for displaying the texts showing the sound effect and/or an effect display portion 30 for displaying 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.

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 so as to zoom in. Accordingly, the visual effect given to the user is further improved.

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.

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 for proceeding to the next page in a part of the frame executed at the end.

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.

In addition, as shown in Figs. 3 and 4, the game display screen 300 of the invention can include a gauge display portion 320 for displaying 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.

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, the invention is not limited to this.

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

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.

Then, in the sub-cycle, the user can use the acquired panel in order to strengthen the deck for the battle, or can use the acquired panel in order 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 for making 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.

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.

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.

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 according to the invention. 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.

Those described above show an example of the representative embodiment, and the invention is not limited to this embodiment.

What is claimed is:

1. A storage medium storing a game program that is for a game in which first and second characters join battles, the game program causing a computer to realize:

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

a panel selection function of selecting panels, which are 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.

2. The storage medium according to claim 1, wherein the predetermined order is determined based on arrangement, shapes, and/or sizes of the panels.

3. The storage medium according to claim 1,
wherein the first character is a user, the second
character is an enemy of the user, and the user and the
enemy play as a friend and a foe.

4. The storage medium according to claim 1,
wherein the first character is a user, the second
character is a friend of the user, and the user and the
friend play as friends.

5. The storage medium according to claim 1,
wherein the plurality of panels are given according
to progress of the game.

6. The storage medium storing the game program
according to claim 1, causing 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.

7. The storage medium according to claim 1,
wherein the display region is divided by a plurality
of turns.

8. The storage medium according to claim 1,
wherein each of the panels displays a still image.

9. The storage medium according to claim 1,
wherein each of the frames further possesses a text
display portion for displaying texts, and
the text display portion is displayed so as to
overlap the panel disposed in the frame.

10. The storage medium according to claim 1,
wherein each of the frames has 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, are constructed in
different colors.

11. A storage medium storing a game program that is
for a game in which first and second characters join
battles, the game program causing a computer to realize:

a data storage function of storing a first panel
database, which includes a plurality of panels that the
first character possesses, and a second panel database,
which includes a plurality of panels that the second

character possesses;

a panel selection function of selecting panels, which are 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.

12. The storage medium according to claim 11, wherein the first character is a user, the second character is an enemy of the user, and the user and the enemy play as a friend and a foe.

13. The storage medium according to claim 11, wherein the first character is a user, the second character is a friend of the user, and the user and the friend play as friends.

14. The storage medium according to claim 11,

wherein the plurality of panels are given according to progress of the game.

15. The storage medium storing the game program according to claim 11, causing 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.

16. The storage medium according to claim 11, wherein the panel information includes information regarding a size of each panel.

17. The storage medium according to claim 11, wherein the panel information includes information regarding a capability of each panel, and strength of the capability corresponds to the size of each panel.

18. The storage medium according to claim 11, wherein the display region is divided by a plurality of turns.

19. The storage medium according to claim 11,

wherein each of the panels displays a still image.

20. The storage medium according to claim 11,
wherein each of the frames further has a text
display portion for displaying texts, and
the text display portion is displayed so as to
overlap the panel disposed in the frame.

21. The storage medium according to claim 11,
wherein each of the frames has 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, are constructed in
different colors.

22. A game processing method for a game in which
first and second characters join battles, the game
processing method causing a computer to execute:

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

a panel selection step of selecting panels, which

are 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.

23. A game processing method for a game in which first and second characters join battles, the game processing method causing a computer to execute:

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

a panel selection step of selecting panels, which are 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.

24. An information processing apparatus that controls a game in which first and second characters join battles, comprising:

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

a control unit,

wherein the control unit includes:

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

a panel selection section that selects panels, which are 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.

25. An information processing apparatus that controls a game in which first and second characters join battles, comprising:

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

a control unit,

wherein the control unit includes:

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

a panel selection section that selects panels, which are 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.

ABSTRACT OF THE DISCLOSURE

There is provided a game program for a game in which first and second characters battle against each other. The game program causes a computer to realize: a data storage function of storing a first panel database, which includes a plurality of panels that the first character possesses, and a second panel database, which includes a plurality of panels that the second character possesses; a panel selection function of selecting panels, which are to be disposed in frames of a game display screen including a battle 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 an emphasized display function of emphasizing and displaying the panels disposed by the panel layout function on the screen display unit based on panel information indicating the characteristics of the panels.

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

米国特許権または米国およびその他の外国特許権

発明の名称 →	Title of Invention →	STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM, GAME PROCESSING METHOD, AND INFORMATION PROCESSING APPARATUS
以下に記名されたと発明者として、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す。	Application →	As a below named inventor, I hereby declare that: This declaration is directed to the application attached hereto.
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 →	Enter Appln. No.	United States Application Number or PCT International Appln. No.
出願日を記入 →	Enter 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。 私は、本出願で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。 私は、特許請求の範囲を含め、上記の出願書を検討し、内容を理解しています。 私は、連邦規則法典第 37 編第 1 章 56 項に定義されている、特許性の有無について必要な情報を開示する義務があることを認めます。 署名人は特許出願に記載された新規かつ有用な改善を発明しました。	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. 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. WHEREAS, the undersigned has invented certain new and useful improvements described in the application identified.	
譲受人氏名を記入 →	Insert Name of Assignee	WHEREAS, GREE, Inc.
譲受人住所を記入 →	Insert Address of Assignee	of 6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 106-6112, Japan, 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
該当する場合はボックスをチェック →	Check Box if Appropriate	in any foreign countries.

従って、有価、有益な発明を約図とし、その発明を確認した上で、署名人は売却、譲渡、移転してあり、本状により、譲渡人にアメリカ合衆国ならびにその領土、属領、属国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、属国において、さらには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、再発行、ならびにその分割出願、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範囲にわたる、もしくは同様が付与された期間にわたるすべての権利、所有権、利益を売却、譲渡、移転します。

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 (he) 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.

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、譲渡人が必要もしくは適切とみなす、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。

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.

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關連して商業される延滞に関する必要とするすべての書類を履行することに同意し、延滞の取得、およびそのような延滞条件を定めるにあたり、あらゆる面において特許譲受人に協力することに同意します。

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 patent issued thereon and to cooperate with the Assignee in every way possible in obtaining and producing evidence and proceeding with such interference.

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規定、もしくは類似協定に關して必要なあらゆる行為を試行することに同意します。

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.

署名人は効力を半国特許ならびに外国の特許の承認を取得し、本状で特許譲受人に譲渡した同特許のすべての権利を完全かつ全面的に付与して、本譲渡および売却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換能的な行為を履行することに同意します。

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.

署名人は本願をならびに外国の特許商標庁長官に前記出願、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、すべての利益の譲渡人としての特許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有し、対立関係にある協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。

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.

署名人は、半国特許庁の規定に従うために必要であれば、さらに特許事項を記入する権利を Birch, Stewart, Kolasch & Birch, LLP 法律事務所に付与します。

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.

署名人は、本譲渡に反対する譲渡、売却、契約、債権が特許されたことがなく、今後締結されることのないことに誓約します。

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.

署名人は、本宣言で故意に虚偽の表明を行うと、米国法典第 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処罰対象になることをここに認識します。

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.

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。

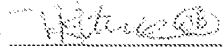
In witness whereof, executed by the undersigned on the date opposite the undersigned name.

出願データシート (FTO/SB/14 もしくは同等のもの) に発明企業の名前を含み、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添付ページに記入し、追加の発明者をリストしてください。

An application data sheet (FTO/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: Hirohiko 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 共同発明者がいる場合の氏名		
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 共同発明者がいる場合の氏名		
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 共同発明者がいる場合の氏名		
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 共同発明者がいる場合の氏名		
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 共同発明者がいる場合の氏名		
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 共同発明者がいる場合の氏名		
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:	

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Patent Application of:

Hirohiko ATOBE

Application No.: NEW

Confirmation No.: Not Yet Assigned

Filed: May 30, 2014

Art Unit: Not Yet Assigned

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

Examiner: Not Yet Assigned

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT

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

Dear Commissioner:

Applicant(s) hereby submit(s) an Information Disclosure Statement for consideration by the Examiner.

I. LIST OF PATENTS, PUBLICATIONS OR OTHER INFORMATION

The patents, publications, or other information submitted for consideration by the Office are listed on the attached PTO/SB/08.

II. COPIES

- a. Copies of foreign patent documents, non-patent literature and other information are provided.

b. REFERENCES PREVIOUSLY CITED OR SUBMITTED: Copies of any information not provided can be found in one or more of the following applications which has been relied upon for an earlier filing date under 35 U.S.C. § 120:

U.S. Application No. and U.S. Filing Date

III. CONCISE EXPLANATION OF THE RELEVANCE/OTHER INFORMATION

a. NON-ENGLISH LANGUAGE DOCUMENTS: A concise explanation of the relevance of all non-English language patents, publications, or other information listed is as follows:

b. ENGLISH LANGUAGE SEARCH REPORT OR FOREIGN PATENT OFFICE COMMUNICATION: An English language version of the search report or Foreign Patent Office communication that indicates the degree of relevance is attached.

c. OTHER: The following additional information is provided.

IV. STATEMENT UNDER 37 C.F.R. § 1.97(e)

The undersigned hereby states that:

a. Each item of information contained in the IDS was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than **30 days** prior to the filing of this IDS. This statement does not relate to English language counterparts not listed in a communication from the foreign patent office. Such English language counterparts are provided to aid the Examiner's consideration of non-English items first cited in the communication from the foreign patent office; or

b. Each item of information contained in the IDS was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than **three months** prior to the filing of this IDS. This statement does not relate to English language

counterparts not listed in a communication from the foreign patent office. Such English language counterparts are provided to aid the Examiner's consideration of non-English items first cited in the communication from the foreign patent office; or

c. No item of information contained in the IDS was cited in a communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application, and, to the knowledge of the person signing the certification after making reasonable inquiry, no item of IDS was known to any individual designated in 37 C.F.R. § 1.56(c) more than **three months** prior to the filing of the IDS; or

d. Some of the items of information in the IDS were cited in a communication from a foreign patent office. Such items were first cited in a communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than **three months** prior to the filing of this IDS. This statement does not relate to English language counterparts not listed in a communication from the foreign patent office. Such English language counterparts are provided to aid the Examiner's consideration of non-English items first cited in the communication from the foreign patent office. As to the remaining items of information, to the knowledge of the person signing the certification after making reasonable inquiry, such remaining items were not known to any individual designated in 37 C.F.R. § 1.56(c) more than **three months** prior to the filing of this statement.

V. STATEMENT UNDER 37 C.F.R. § 1.704(d)(1)

Patent Term Adjustment Reduction Should Not Apply

The undersigned hereby states:

This Information Disclosure Statement is in compliance with 37 C.F.R. §§ 1.97 and 1.98 and will not be considered a failure to engage in reasonable efforts to conclude prosecution (processing or examination) of the present application under 37 C.F.R. § 1.704(c)(6), (c)(8), (c)(9), or (c)(10), because each item of information contained in the Information Disclosure Statement:

- (i) Was first cited in any communication from a patent office in a counterpart foreign or international application or from the Office, and this communication was not received by any individual designated in § 1.56(c) more than **thirty days** prior to the filing of the information disclosure statement; or
- (ii) Is a communication that was issued by a patent office in a counterpart foreign or international application or by the Office, and this communication was not received by any individual designated in § 1.56(c) more than **thirty days** prior to the filing of the information disclosure statement.

VI. FEES

- a. This Information Disclosure Statement is being filed concurrently with the filing of a new patent application or Request for Continued Examination. No fee is required.
- b. This Information Disclosure Statement is being filed within three months of the filing date of an application. No fee is required.
- c. This Information Disclosure Statement is being filed before the mailing date of a first Action on the merits. No fee is required. If a first Office Action on the merits has issued, please consider this IDS under 37 C.F.R. § 1.97(c) and see the statement under 37 C.F.R. § 1.97(e) above. If no statement has been made, charge our deposit account for the required fee.
- d. This Information Disclosure Statement is being filed before the mailing date of a Final Office Action or before the mailing date of a Notice of Allowance or before an action that otherwise closes prosecution in the application (see 37 C.F.R. § 1.97(c)(1)).
- No statement. The fee as required by 37 C.F.R. § 1.17(p) is provided.
- or
- See the above statement. No fee is required.
- e. This Information Disclosure Statement is being filed after the mailing date of a Final Office Action or after the mailing date of a Notice of Allowance or after an action that

otherwise closes prosecution in the application (see 37 C.F.R. § 1.97(d)), see the statement above. The fee as required by 37 C.F.R. § 1.17(p) is provided.

VII. PAYMENT OF FEES

- The required fee is listed on the attached Fee Transmittal.
- No fee is required.

If the Examiner has any questions concerning this IDS, please contact the undersigned. If it is determined that this IDS has been filed under the wrong rule, the USPTO is requested to consider this IDS under the proper rule and charge the appropriate fee to Deposit Account No. 02-2448.

Dated: May 30, 2014

Respectfully submitted,

By 

Marc S. Weiner
Registration No.: 32181
BIRCH, STEWART, KOLASCH & BIRCH, LLP
8110 Gatehouse Road, Suite 100 East
P.O. Box 747
Falls Church, VA 22040-0747
703-205-8000

Attachment(s):

- PTO/SB/08
- Document(s)
- Foreign Patent Office Communication(s)
- Foreign Search Report(s)
- Fee
- Other:

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

PATENT APPLICATION FEE DETERMINATION RECORD Substitute for Form PTO-875	Application or Docket Number 14/291,358	Filing Date 05/30/2014	<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), (i), 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	05/30/2014	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR				
	Total (37 CFR 1.16(i))	+ 25	Minus	** 25	= 0	X \$80 = 0	
	Independent (37 CFR 1.16(b))	+ 6	Minus	***6	= 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
 /CORALIA BETANCOURT/

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.