

適切な指示を与えることができる。

【0083】

図9に示したオブジェクト位置テーブルは、端末装置1の操作入力部114が備えるメモリ114aの所定領域に格納され、操作入力部114は、このオブジェクト位置テーブルを参照し、タッチパネル14を介して入力された指示内容を判定するのである。

次に、端末装置1の操作入力部114において実行される処理について、図10～図12を用いて説明することにする。

図10は、操作入力部114により実行される操作入力処理のサブルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンは、操作入力部114により所定のタイミングで呼び出されて実行されるサブルーチンである。

【0084】

まず、操作入力部114は、タッチパネル14から出力された検出信号を受信したか否か、すなわち、当該検出信号により接触位置の座標がデータとしてメモリ114aに入力されたか否かを判断する(ステップS10)。座標が入力されていないと判断した場合、本サブルーチンを終了する。

【0085】

一方、座標が入力されたと判断した場合、操作入力部114はオブジェクト検索を行う(ステップS11)。この処理において、操作入力部114は、入力座標に基づいて、図9に示したオブジェクト位置テーブルを参照し、入力座標に該当するオブジェクトを検索する。次に、オブジェクト検索の結果、操作入力部114は、該当オブジェクトが存在するか否かを判断する(ステップS12)。該当オブジェクトがない場合、本サブルーチンを終了する。このとき、メモリ114aにデータとして記憶された検出信号の座標はクリアされる。

【0086】

該当オブジェクトが存在する場合、操作入力部114は、図9に示したオブジェクト位置テーブルを参照し、そのオブジェクトが操作受付可能であるか否かを判断する(ステップS13)。操作受付不可である場合、本サブルーチンを終了する。一方、操作受付可能である場合には、後述する操作種別判定処理を行い(ステップS14)、本サブルーチンを終了する。

【0087】

図11は、図10に示したサブルーチンのステップS14において呼び出されて実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

まず、操作入力部114は、タイマ114bに所定のタイマ値をセットする(ステップS20)。このタイマ値はセットされた後に所定の時間間隔で順次減算される。

【0088】

次に、デタッチ(接触終了)されたか否かを判断する(ステップS21)。この処理において、操作入力部114は、タッチパネル14から検出信号の入力がなくなった際にデタッチされたと判断する。

デタッチされていないと判断した場合、入力座標が移動しているか否かを判断する(ステップS22)。この処理において、操作入力部114は、タッチパネル14からの検出信号が示す接触位置が順次移動しているか否かを判断する。

順次移動していないと判断した場合、タイマ値が0になったか否かを判断する(ステップS23)。タイマ値が0になったと判断した場合、操作入力部114は、操作がタッチ操作(所定期間にわたってタッチパネル14の同一位置に触れる操作)であると判定する。タイマ値が0になっていないと判断した場合、ステップS21に処理を戻す。また、ステップS22において、入力座標が移動していると判断した場合、操作入力部114は、操作がドラッグ操作であると判定する。

【0089】

ステップS21において、デタッチされたと判断した場合、タイマ114bをリセットし(ステップS26)、別座標に新規入力があったか否かを判断する(ステップS27)。

10

20

30

40

50

別座標に新規入力があったと判断した場合、タイマ値が0であるか否かを判断する（ステップS28）。タイマ値が0であると判断した場合、操作入力部114は、操作がクリック操作であると判定する（ステップS29）。タイマ値が0ではないと判断した場合、ステップS27に処理を戻す。

【0090】

ステップS27において別座標に新規入力があったと判断した場合、タイマ114bをリセットし（ステップS30）、別座標に新規入力があったか否かを判断する（ステップS31）。

別座標に新規入力があったと判断した場合、タイマ値が0であるか否かを判断する（ステップS32）。タイマ値が0であると判断した場合、操作入力部114は、操作が2点タッチ操作であると判定する（ステップS33）。タイマ値が0ではないと判断した場合、ステップS31に処理を戻す。

10

ステップS31において別座標に新規入力があったと判断した場合、操作入力部114は、操作が3点タッチ操作であると判定する（ステップS34）。

【0091】

ステップS20～S34の処理を実行することにより、操作入力部114は、操作が、クリック操作、タッチ操作、ドラッグ操作、2点タッチ操作又は3点タッチ操作のいずれに該当するかを判定することができる。

【0092】

次に、操作入力部114は、接触位置に該当するオブジェクトの種類と、操作種別とに基づいて、メモリ114aの所定領域に格納された処理内容決定テーブルを参照し、処理内容を決定する。

20

【0093】

図12は、処理内容決定テーブルの一例を示す図である。

該当オブジェクトがB（ボタン画像）である場合、操作種別が「クリック」であれば、処理内容は「ボタンに応じた処理」となる。

操作種別が「タッチ」であれば、処理内容は「ヘルプ表示」となる。ヘルプ表示は、ボタンに応じて行われる処理内容の表示である。

操作種別が「ドラッグ」である場合、その操作は無効となる。

操作種別が「2点タッチ」又は「3点タッチ」である場合、1点目のみが有効となって「クリック」と同じ処理が行われる。

30

【0094】

該当オブジェクトがC（カード画像）である場合、操作種別が「クリック」又は「2点タッチ」であれば、処理内容は「キャラクタ出現」又は「カード使用」となる。具体的には、キャラクタカードが選択された場合、処理内容は「キャラクタ出現」となり、この場合、キャラクタの登場位置はコンピュータによって自動的に選択される。ただし、「2点タッチ」の場合には、2点目が、キャラクタの登場位置の指定となり、2点目がプレーフィールド以外であれば、操作が無効となる。

一方、支援カードが選択された場合、処理内容は「カード使用」となる。この場合、後にカード使用の対象となる味方キャラクタ画像又は敵キャラクタ画像の選択が必要となる。ただし、「2点タッチ」の場合には、2点目が対象指定となり、2点目が味方キャラクタ画像又は敵キャラクタ画像以外の場合、操作が無効となる。

40

操作種別が「タッチ」であれば、処理内容は「ステータス表示」となる。該当オブジェクトがC（カード画像）である場合におけるステータス表示は、カードの特性又は機能の表示である。操作種別が「ドラッグ」であれば、操作が無効となる。

操作種別が「3点タッチ」であれば、1、2点目のみが有効となって「2点タッチ」と同じ処理が行われる。

【0095】

該当オブジェクトがP（味方キャラクタ画像）である場合、操作種別が「クリック」であれば、処理内容は「攻撃」又は「対象指定」となる。具体的には、先に「カード使用」が

50

選択されている場合、処理内容は「対象指定」となり、その他の場合には、処理内容は「攻撃」となる。ただし、処理内容が「攻撃」の場合、後に「対象指定」が必要となる。

操作種別が「タッチ」であれば、処理内容は「ステータス表示」となる。該当オブジェクトがP（味方キャラクタ画像）である場合におけるステータス表示は、味方キャラクタの容姿及び能力等の表示である。

操作種別が「ドラッグ」であれば、処理内容は「移動」である。この場合、ドラッグ先がキャラクタ画像の移動先となる。

【0096】

操作種別が「2点タッチ」であれば、処理内容は「攻撃」となる。この場合、2点目が対象指定となり、2点目が敵キャラクタ画像以外の場合、操作が無効となる。

【0097】

操作種別が「3点タッチ」であれば、処理内容は「移動+攻撃」となる。この場合、2点目が移動先指定となり、3点目が対象指定となる。2点目がプレーフィールド以外の場合、又は、3点目がE（敵キャラクタ画像）の場合には、操作は無効となる。

【0098】

該当オブジェクトがE（敵キャラクタ画像）である場合、操作種別が「クリック」であれば、処理内容は「対象指定」又は「無効」となる。具体的には、先に「攻撃」又は「カード使用」が選択されている場合、処理内容は「対象指定」となり、その他の場合には、処理内容は「無効」となる。

操作種別が「タッチ」であれば、処理内容は「ステータス表示」となる。該当オブジェクトがE（敵キャラクタ画像）である場合におけるステータス表示は、敵キャラクタの容姿及び能力等の表示である。

操作種別が「ドラッグ」である場合、処理内容は「無効」となる。

操作種別が「2点タッチ」又は「3点タッチ」であれば、1点目のみが有効となって「クリック」と同じ処理が行われる。

【0099】

ステップS35の処理を行った後、操作入力部114は、処理内容に応じた操作コマンドをRAM103にセットする。

この操作コマンドは、所定のタイミングで端末装置1から店舗サーバ2に送信される（図21、ステップS111参照）。

店舗サーバ2は、操作コマンドに基づいて、例えば、オブジェクト位置情報の更新等、ゲーム進行に係る処理を行い（図22、図25参照）、処理結果に基づいて、表示コマンドを端末装置1に送信する。端末装置1の第1描画処理部111は、上記表示コマンドに基づいて、プレーフィールド画像及びカード画像を含むゲーム画像を第1ディスプレイ11に表示する。

【0100】

次に、4つの端末装置1ごとに同一のプレーフィールドでゲームを行っている場合において、各端末装置1と専用線5を介して接続された店舗サーバ2のRAM203、及び、センターサーバ3のRAM303に記憶されるプレーヤ参加情報について、図13を用いて説明する。

【0101】

図13は、プレーヤ参加情報を示す図である。

左側の欄から順に、センターサーバ3によってプレーフィールドが作成された際に所定のルールに則ってプレーフィールド毎に付与されるプレーフィールドの識別番号であるプレーフィールド番号（FN）と、センターサーバ3に受け付けられた順番である受付順（RN）と、端末装置1の識別情報であるマシンID（CN）と、店舗サーバ2の識別番号である店舗サーバ記号（SN）と、端末装置1を操作するプレーヤの区分を表すプレーヤ区分（PC）との情報が格納されている。

プレーヤ区分PCには、端末装置1が人間のプレーヤによって操作される場合に「プレーヤ」が格納され、CPUプレーヤによって操作される場合に「CPUプレーヤ」が格納さ

10

20

30

40

50

れる。なお、プレーフィールド内の4人のプレーヤーのプレーヤー区分が全て「CPUプレーヤー」となった場合、又は、プレーヤーが存在しなくなった場合には、そのプレーフィールドについてのプレーヤー参加情報は消去される。

【0102】

プレーフィールド番号1のプレーフィールドでは、端末装置a1、端末装置a2、端末装置b1、端末装置c1の順にセンターサーバ3によってゲームへの参加が受け付けられている。

【0103】

図13に示したプレーヤー参加情報から、プレーフィールド番号1のプレーフィールドは、端末装置a1、a2、b1、c1から構成されていること、端末装置a1、a2は店舗サーバAに専用線を介して接続されていること、端末装置a1、a2、b1、c1は人間のプレーヤーによって操作されていること等がわかる。なお、図13に示すプレーフィールド番号「1」に関するプレーヤー参加情報は、店舗サーバA、B、CのRAM203の所定領域に格納されている。

【0104】

図14は、プレーフィールド番号「1」のプレーフィールドにおけるゲームに関し、店舗サーバA、B、Cによるデータの送受信処理の内容を説明するための図である。(a)、(b)、(c)はそれぞれ、店舗サーバA、B、Cによる処理の内容を説明するための図である。図表の左側の欄には、店舗サーバ2（店舗サーバA、B又はC）の受信するデータの発信元である端末装置1のマシンID(CN)と、その店舗サーバ2に受信されるまでに経由される店舗サーバ2の店舗サーバ記号(SN)とを表記している。図表の右側の欄には、店舗サーバ2（店舗サーバA、B又はC）から送信するデータの送信先である端末装置1のマシンID(CN)と、その端末装置1に受信されるまでに経由される店舗サーバ2の店舗サーバ記号(SN)とを表記している。なお、店舗サーバA、B、Cが備えるCPU201は、端末装置a1、a2、b1、c1から送信されるデータを受信した際に、RAM203の所定領域に格納された各種のデータを更新する。

【0105】

店舗サーバAのCPU201は、(a)の図表の上から2行目にあるように、端末装置a1からのデータを受信して、端末装置a2と店舗サーバB、Cとに送信する。そして、店舗サーバBのCPU201は、(b)の図表の上から2行目にあるように、端末装置a1からのデータを、店舗サーバAを経由して受信し、端末装置b1に送信する。店舗サーバCのCPU201は、(c)の図表の上から2行目にあるように、端末装置a1からのデータを、店舗サーバAを経由して受信し、端末装置c1に送信する。

【0106】

同時に、店舗サーバAのCPU201は、(a)の図表の上から3行目にあるように、端末装置a2からのデータを受信して、端末装置a1と店舗サーバB、Cとに送信する。そして、店舗サーバBのCPU201は、(b)の図表の上から3行目にあるように、端末装置a2からのデータを店舗サーバAを経由して受信し、端末装置b1に送信する。店舗サーバCのCPU201は、(c)の図表の上から3行目にあるように、端末装置a2からのデータを、店舗サーバAを経由して受信し、端末装置c1に送信する。

【0107】

店舗サーバBのCPU201は、(b)の図表の上から4行目にあるように、端末装置b1からのデータを受信して、店舗サーバAに送信する。そして、店舗サーバAのCPU201は、(a)の図表の上から4行目にあるように、端末装置b1からのデータを店舗サーバBを経由して受信し、端末装置a1、a2と店舗サーバCとに送信する。そして、店舗サーバCのCPU201は、(c)の図表の上から4行目にあるように、端末装置b1からの操作信号を店舗サーバB、Aを経由して受信し、端末装置c1に送信する。

【0108】

同様に、店舗サーバCのCPU201は、(c)の図表の上から5行目にあるように、端末装置c1からのデータを受信して、店舗サーバAに送信する。店舗サーバAのCPU2

10

20

30

40

50

01は、(a)の図表の上から5行目にあるように、端末装置c1からのデータを店舗サーバCを経由して受信し、端末装置a1、a2と店舗サーバBとに送信する。そして、店舗サーバBのCPU201は、(b)の図表の上から5行目にあるように、端末装置c1からのデータを店舗サーバC、Aを経由して受信し、端末装置b1に送信する。

【0109】

このようにして、CPU201が店舗サーバA、B、Cの間で、端末装置a1、a2、b1、c1からのデータを伝送することによって、端末装置a1、a2、b1、c1からのデータが受け付けられる度に、RAM203に格納された各種データが更新されるため、端末装置a1、a2、b1、c1は、RAM203に格納されたデータを用いてゲームを進行することによって、端末装置a1、a2、b1、c1間でゲームの進行における時間的同期(ゲーム進行状況を一致させること)を容易に制御することができる。

10

【0110】

すなわち、ゲームへの参加を最初に受け付けた店舗サーバ2(ここでは、店舗サーバA)は、専用線5で接続された端末装置1からのデータを受信して、他の全ての端末装置1に伝送するとともに、他の店舗サーバ2(ここでは、店舗サーバB又はC)に専用線5で接続された端末装置1からのデータを、当該他の店舗サーバ2(店舗サーバB又はC)を介して受信し、他の全ての端末装置1に伝送するものである。

また、当該他の店舗サーバ2(店舗サーバB又はC)は、専用線5で接続された端末装置1からのデータを、店舗サーバ2(店舗サーバA)を経由して受信し、専用線5で接続された端末装置1に伝送するものである。

20

【0111】

図15は、端末装置1、店舗サーバ2及びセンターサーバ3におけるゲーム開始までの処理の流れを示すフローチャートである。

まず、端末装置1のCPU101は、コイン投入口15からのコインの投入を受け付ける(ステップS100)。CPU101は、コインを検出した際にコインセンサ115から出力される所定の信号を受信した場合、IDカードリーダ116によって、IDカード挿入口16に挿入されたIDカード8から、プレイヤーのIDコードを読み取る(ステップS101)。プレイヤーの操作によるパスワードの入力を受け付ける(ステップS102)。次に、CPU101は、読み取ったIDコードを、プレイヤーの操作により入力されたパスワードと共に、通信インターフェイス回路104により、専用線5を介し、店舗サーバ2を経由してセンターサーバ3に送信する(ステップS103)。

30

【0112】

センターサーバ3のCPU301は、RAM303に記憶されたIDコードのなかに、端末装置1から受信したIDコードがあるか否かを判断し、さらに、IDコードがあると判断した場合には、そのIDコードに対応付けられてRAM303に記憶されたプレイヤーのパスワードと、端末装置1から受信したパスワードとが合致するか否かを判断することにより認証を行う(ステップS301)。CPU301は、その結果を応答信号として端末装置1に送信する(ステップS302)。

【0113】

センターサーバ3からの応答信号を受信した場合、ゲームモードの選択を受け付ける(ステップS104)。ゲームモードの選択としては、ゲームを行うプレイヤーの選択や、対戦相手の選択(例えば、同一店舗の端末装置1でゲームを行うプレイヤーでゲームを行うか否かの選択、CPUプレイヤーを参加させるか否かの選択等)を行うことが可能である。

40

【0114】

次に、CPU101は、キャラクタカードリーダ117により、載置されたキャラクタカード9から識別情報を読み取る(ステップS105)。CPU101は、読み取った識別情報等を含むエンタリーデータを、店舗サーバ2を経由してセンターサーバ3に送信する(ステップS106)。

【0115】

50

一方、センターサーバ3のCPU301は、エントリーを受け付け（ステップS303）、図13に示したプレーヤ参加情報を更新する（ステップS304）。

次に、CPU301は、同一のプレーフィールドでゲームを行うプレーヤ（対戦者）を決定する（ステップS305）。人間のプレーヤが4人に満たない場合、又は、ゲームモード選択においてコンピュータと対戦する旨が選択された場合には、CPUプレーヤを設定する。

【0116】

次に、CPU301は、RAM303から各プレーヤの履歴データを抽出する（ステップS306）。次に、CPU301は、抽出した履歴データを、店舗サーバ2に送信する（ステップS307）。

センターサーバ3から各プレーヤのゲーム履歴データを受信した店舗サーバ2は、初期設定処理を行う（ステップS200）。この初期設定処理においては、各プレーヤ及び当該プレーヤが操作するキャラクターのレベル値及び能力値を含むプレーヤ情報（図20参照）と、オブジェクト位置情報（図9参照）とを生成する。初期設定処理については、後で図16を用いて詳述することにする。

【0117】

次に、店舗サーバ2は、生成したプレーヤ情報とオブジェクト位置情報とを、同一プレーフィールドでゲームを行う端末装置1に送信する（ステップS201）。その後、端末装置1及び店舗サーバ2では、それぞれゲームを開始する（ステップS108、S202）。

【0118】

図15に示したように、本実施形態に係るゲームシステムで行われるゲームには、各プレーヤが好きな時間に参加することができ、1つのプレーフィールドで進行するゲームに複数のプレーヤが同時に参加することかできる。これが、リアルタイムストラテジーゲーム（RTS）の特徴である。

【0119】

図16は、店舗サーバ2において、図15に示したフローチャートのステップS200において呼び出されて実行される初期設定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0120】

まず、店舗サーバ2のCPU201は、ROM202に格納された乱数発生用プログラムを実行し、乱数のサンプリングを行う（ステップS210）。サンプリングする乱数の数は、4人のプレーヤに配布する支援カードの数である。例えば、各プレーヤに25枚ずつ支援カードを配布する場合には、100個の乱数をサンプリングする。

【0121】

次に、CPU201は、ROM202に格納された支援カード決定テーブルを参照し、サンプリングした乱数値に基づいて、各プレーヤに配布する支援カードを決定する（ステップS211）。

図17は、支援カード決定テーブルの一例を示す図である。

最左欄には、乱数抽出値が格納されており、その右欄には、カードナンバが格納されており、各カードナンバには、支援カードの種類と機能とが対応付けられている。

この支援カード決定テーブルは、ルックアップテーブルであり、例えば、乱数抽出値が0～15のいずれかであれば、“1001”の支援カードが選択される。

【0122】

次に、CPU201は、能力値設定テーブルを参照し、ゲーム履歴データ（熟練度）に基づいて、プレーヤとキャラクターとのレベル値及び能力値を設定する（ステップS212）。ステップS212においては、同一のプレーフィールドでゲームを行う4人のプレーヤについて、プレーヤとそのプレーヤが操作するキャラクターとのレベル値及び能力値を設定する。

ステップS212の処理を実行するとき、店舗サーバ2のCPU201は、プレーヤに所

10

20

30

40

50

定のレベル値を設定し、当該レベル値をRAM 203（レベル値記憶手段）に記憶するレベル値設定手段として機能する。

【0123】

図18は、履歴データの一例を示す図である。

IDデータは、IDカード8（図示せず）に記憶されたデータであり、IDカード8がカード販売機6から販売される際にセンターサーバ3によってプレイヤーごとに割り当てられるデータである。図18に示す履歴データは、プレイヤー“P1”の履歴データである。キャラクタナンバの欄には、プレイヤー“P1”がゲームで使用（操作）したことがあるキャラクタのキャラクタナンバが格納されている。

熟練度は、本発明における履歴データであり、プレイヤーと各キャラクタごとに個別に設定されている。熟練度は、ゲーム中に所定の条件（例えば、キャラクタ同士の間で勝利すること、プレイヤーが所定の成績を収めること等）を満たした場合に上昇する。

【0124】

図19は、能力値設定テーブルの一例を示す図である。

能力値設定テーブルでは、キャラクタごとに、熟練度と、レベル値及び能力値とが対応付けられている。能力値は、図19に示すように、生命力、魔力、攻撃力、防御力、移動力、攻撃命中率、クリティカルヒット率及び攻撃回避率の複数項目からなる。

図中には示していないが、能力値設定テーブルでは、プレイヤーに関しても、熟練度と、レベル値及び能力値とが対応付けられている。

【0125】

レベル値は、プレイヤー又はキャラクタのゲーム上の強さを段階的に示したものであり、同一のプレイヤー又はキャラクタであれば、その数値が高いほど、プレイヤー又はキャラクタは能力値が高く、ゲーム上において強いということになる。このレベル値が、レベル値設定手段として機能するCPU 201によって設定されるレベル値である。

生命力は、プレイヤー又はキャラクタの残り体力を示したものであり、敵キャラクタ等から攻撃されてダメージを受けると減少する。プレイヤーの生命力が0になるとゲームは終了となる。また、味方キャラクタの生命力が0となると、そのキャラクタはプレイフィールド上から消滅し、所定期間ゲームに用いることはできなくなる。

魔力は、キャラクタが所定の行動（ここでは魔法の使用）をするために必要な行動ポイントである。キャラクタが魔法を使用すると、魔法の種類に応じた所定の値だけ魔力は減少する。魔力は、対戦中に減少した場合に所定の速度で経時的に回復する。魔力の回復速度は、キャラクタのレベル値に応じて変化する。

【0126】

攻撃力は、キャラクタが他のキャラクタに対してダメージを与えることができる力であり、その数値が高いほど、より多くのダメージを他のキャラクタに与えることができる。

防御力は、他のキャラクタからの攻撃を防御する力であり、その数値が高いほど、他のキャラクタからの攻撃によるダメージを軽減することができる。

移動力は、キャラクタがプレイフィールド上で移動可能な距離と、対戦中に行動する頻度とに影響を及ぼすものであり、その数値が高いほど、キャラクタはプレイフィールド上で長い距離を移動することができ、対戦中の行動回数が増加することになる。

【0127】

攻撃命中率は、キャラクタが他のキャラクタに攻撃を命中させることができる割合であり、その数値が高いほど、高い確率で攻撃を命中させることができる。

クリティカルヒット率は、キャラクタが他のキャラクタに攻撃する際に追加ダメージを与えることができる割合であり、その数値が高いほど、高い確率で追加ダメージを与えることができる。

攻撃回避率は、キャラクタが他のキャラクタから攻撃を受けた場合にその攻撃を避ける割合であり、その数値が高いほど、高い確率で攻撃を避けることができる。

【0128】

ステップS 212の処理の後、CPU 201は、ステップS 211及びステップS 212

10

20

30

40

50

の処理結果に基づいて、プレーヤ情報を生成する（ステップS213）。

図20は、プレーヤ情報の一例を示す図である。

上側の図表が、プレーヤ“P1”のプレーヤ情報である。ステップS212において設定されたプレーヤ及び各キャラクタのレベル値と能力値とが格納されるとともに、ステップS211において配布された複数（例えば25枚）の支援カードのカードナンバーが格納されている。

【0129】

また、下側の図表が、プレーヤ“P2”のプレーヤ情報である。図中では、2人のプレーヤについてのプレーヤ情報のみを示しているが、ステップS213では、同一のプレーフィールドでゲームを行う4人のプレーヤについてプレーヤ情報を生成する。

【0130】

次に、CPU201は、抽選により最初に使用可能とする5枚のカードを選択する（ステップS214）。使用可能とするカードとは、端末装置1の第1ディスプレイ11にカード画像93a～93eとして表示されるカードであり、キャラクタカード及び支援カードのなかから抽選で5枚選択される。ステップS214においては、同一のプレーフィールドでゲームを行う4人のプレーヤについて、最初に使用可能とする5枚のカードを選択する。

【0131】

次に、CPU201は、図9に示したオブジェクト位置情報を生成する（ステップS215）。この処理において、CPU201は、プレーフィールド上に所定のキャラクタを配置しプレーフィールド座標を設定し、そのプレーフィールド座標に基づいて各端末装置1における表示位置座標を設定する。また、ステップS214における選択結果に基づいて、各端末装置1におけるカード画像の表示位置座標を設定する。さらに、各端末装置1におけるボタン画像の表示位置座標の設定等の処理を行う。

その後、本サブルーチンを終了する。

【0132】

図16に示したサブルーチンにおいて生成されたオブジェクト位置情報（図9参照）及びプレーヤ情報（図20参照）は、図15に示したフローチャートのステップS201において、端末装置1に送信される。その後、ゲーム進行中には、図14を用いて説明したように、店舗サーバ2及び4つの端末装置1間でデータの伝送が行われて時間的な同期が制御されるため、店舗サーバ2のRAM203及び4つの端末装置1のRAM103には、常に同じオブジェクト位置情報とプレーヤ情報とが記憶されることになる。

【0133】

図21は、ゲーム進行中に、端末装置1において実行される処理の概要を示すフローチャートである。

まず、端末装置1のCPU101は、操作コマンドが入力されたか否かを判断する（ステップS110）。操作コマンドは、図10～図12を用いて説明したように、タッチパネル14を介してプレーヤが入力した指示に応じて操作入力部114がRAM103にセットするコマンドであり、ステップS110において、CPU101は、RAM103に操作コマンドがセットされたか否かを判断する。

【0134】

操作入力部114から操作コマンドが入力されたと判断した場合、CPU101は、通信インターフェイス回路104により、専用線5を介して、店舗サーバ2に操作コマンドを送信する（ステップS111）。この処理は、図22に示すフローチャートのステップS231の処理に対応する。

店舗サーバ2は、4つの端末装置1から適宜、操作コマンドを受信し、操作コマンドに基づいてゲームを進行させる処理を行う。そして、その処理結果に基づいて、店舗サーバ2は、各端末装置1に、第1ディスプレイ11又は第2ディスプレイ12に対する表示コマンドを送信する（図22、ステップS238）。さらに、店舗サーバ2は、処理結果に基づいて、プレーヤ情報及びオブジェクト位置情報を更新し、更新後のプレーヤ情報及びオ

10

20

30

40

50

プロジェクト位置情報を各端末装置1に送信するのである(図22、ステップS239)。店舗サーバ2において実行される処理については、後で図22を用いて詳述することにする。

【0135】

ステップS110において操作コマンドが入力されていないと判断した場合、又は、ステップS111の処理を実行した場合、次に、CPU101は、カード変更指示が入力されたか否かを判断する(ステップS113)。このステップS113におけるカード変更指示は、第1ディスプレイ11に表示されるカード画像93a~93eを変更する旨の指示、すなわち、使用可能なカードを変更する旨の指示である。ここでのカード変更指示は、載置パネル17に載置されるキャラクタカード9を物理的に変更(例えば、キャラクタカードの除去や追加等)する旨の指示ではない。

ステップS113におけるカード変更指示は、第1ディスプレイ11に表示されるゲーム画像90のうち、ボタン画像94f「CHANGE」にタッチパネル14を介して触れることにより入力することができる(図7及び図8参照)

【0136】

カード変更指示が入力されたと判断した場合、CPU101は、通信用インターフェイス回路104により、専用線5を介して、店舗サーバ2に、カード変更指示を送信する(ステップS114)。一方、店舗サーバ2は、受信したカード変更指示に基づいて、新たに使用可能とするカードを選択し、カード画像のオブジェクト位置情報を更新する。

【0137】

ステップS113においてカード変更指示が入力されていないと判断した場合、又は、ステップS114の処理を実行した場合、CPU101は、店舗サーバ2から、プレーヤ情報及びオブジェクト位置情報を受信したか否かを判断する(ステップS115)。

この処理は、図22に示すフローチャートのステップS238の処理に対応する処理である。この処理において、CPU101は、図14を用いて説明した店舗サーバ2及び4つの端末装置1間でのデータ(プレーヤ情報及びオブジェクト位置情報)の伝送が行われたか否かを判断する。

店舗サーバ2からプレーヤ情報及びオブジェクト位置情報を受信したと判断した場合、CPU101は、RAM103に記憶されたプレーヤ情報及びオブジェクト位置情報を更新する(ステップS116)。その結果、端末装置1のRAM103に記憶されたプレーヤ情報及びオブジェクト位置情報が、店舗サーバ2のRAM203に記憶されたプレーヤ情報及びオブジェクト位置情報と時間的に同期したことになる。なお、RAM103に記憶されたオブジェクト位置情報が更新された場合には、操作入力部114のメモリ114aに記憶されたオブジェクト位置情報も更新される。

【0138】

ステップS115において、店舗サーバ2からプレーヤ情報及びオブジェクト位置情報を受信していないと判断した場合、又は、ステップS116の処理を実行した場合、CPU101は、店舗サーバ2から、表示コマンドを受信したか否かを判断する(ステップS117)。この処理は、図22に示すフローチャートのステップS239の処理に対応する処理である。

【0139】

表示コマンドを受信したと判断した場合、CPU101は、第1ディスプレイ11又は第2ディスプレイ12に対する画像表示処理を行う(ステップS118)。

この処理において、CPU101は、第1描画処理部111又は第2描画処理部112に表示コマンドを供給する。第1描画処理部111は、上記表示コマンドに従って、RAM103に格納されたオブジェクト位置情報(図9参照)及びプレーヤ情報(図20参照)を参照し、ROM102から画像データを抽出する。

そして、第1ディスプレイ11に表示される優先順位に従って(例えば、プレーフィールド画像、キャラクタ画像、ボタン画像、カード画像の順に)画像データをビデオRAMに記憶することにより、ゲーム画像を生成し、第1ディスプレイ11に出力する。その結果

10

20

30

40

50

、第1ディスプレイ11には、ゲーム画像が表示される（図7、図8参照）。

【0140】

また、第2描画処理部112は、上記表示コマンドに従って、ROM102に格納されたオブジェクト（例えば、味方キャラクタを構成するオブジェクト、敵キャラクタを構成するオブジェクト等）を3次元空間上での位置から擬似3次元空間上での位置へ変換するための計算、光源計算処理等を行うとともに、上記計算結果に基づいてビデオRAMに対して描画すべき画像データの書き込み処理（例えば、ポリゴンで指定されるビデオRAMの領域に対するテクスチャデータのマッピング等）を行うことにより、対戦画像を生成し、第2ディスプレイ12に出力する。その結果、第2ディスプレイ12には、対戦画像が表示される。

10

【0141】

ステップS117において表示コマンドを受信していないと判断した場合、又は、ステップS118の処理を実行した場合、CPU101は、ゲームを終了するか否かを判断する（ステップS119）。この処理において、CPU101は、プレーフィールドにおける4人のプレーヤによる対戦が終了したとき、この端末装置1を操作するプレーヤがゲームに敗れたとき、又は、プレーヤによりゲームを終了する旨の指示が入力されたときに、ゲームを終了すると判断する。ゲームを終了しないと判断した場合、処理をステップS110に戻す。一方、ゲームを終了すると判断した場合、本サブルーチンを終了する。

【0142】

図22は、ゲーム進行中に、店舗サーバ2において実行される処理の概要を示すフローチャートである。

20

まず、ゲームを開始する際にCPU201は、RAM203の所定領域に、プレーヤに対応したタイマをセットする（ステップS230）。

このタイマのタイマ値は、セットされた後に所定の時間間隔で順次減算されるタイマであり、レベル値の高いプレーヤがレベル値の低いプレーヤと対戦（キャラクタ同士の対戦）を行ったときに、レベル値の高いプレーヤに対応したタイマがリセットされる一方、タイマ値が0になると、当該タイマに対応するプレーヤのレベル値が1減少することになる。ステップS230においては、4人全てのプレーヤに対してタイマをセットすることとしてもよく、4人のプレーヤのなかでレベル値の高い所定数のプレーヤに対してのみタイマをセットすることとしてもよい。また、プレーヤのレベル値に応じてタイマ値を変化させることとしてもよい。

30

【0143】

次に、CPU201は、通信用インターフェイス回路204により、専用線5を介して、端末装置1から操作コマンドを受信したか否かを判断する（ステップS231）。この処理は、図21に示したフローチャートのステップS111に対応する処理である。操作コマンドを受信したと判断した場合、CPU201は、端末装置1から受信した操作コマンドに基づいてゲームを進捗させるコマンド処理を実行する（ステップS232）。コマンド処理については、後で図25を用いて詳述することにする。

【0144】

ステップS231において操作コマンドを受信していないと判断した場合、又は、ステップS232の処理を実行した場合、CPU201は、通信用インターフェイス回路204により、専用線5を介して、端末装置1から識別情報（キャラクタカードから読み取った識別情報）を受信したか否かを判断する（ステップS233）。この処理は、図21に示したフローチャートのステップS114に対応する処理である。

40

【0145】

端末装置1から識別情報を受信したと判断した場合、CPU201は、能力値設定テーブルを参照し、ゲーム履歴データ（熟練度）に基づいて、キャラクタのレベル値及び能力値を設定する（ステップS234）。この処理は、図16に示したサブルーチンのステップS212の処理と同様の処理であり、既に説明済であるから、ここでの説明は省略する。

【0146】

50

ステップS 2 3 3において識別情報を受信していないと判断した場合、又は、ステップS 2 3 4の処理を実行した場合、CPU 2 0 1は、ステップS 2 3 0においてプレーヤに対応してセットされたタイマのタイマ値が0になったか否かを判断する（ステップS 2 3 5）。タイマ値が0になったと判断した場合、当該タイマに対応するプレーヤのレベル値を1減少させる処理を行う（ステップS 2 3 6）。

【0147】

ステップS 2 3 5においてタイマ値が0になっていないと判断した場合、又は、ステップS 2 3 6の処理を実行した場合、CPU 2 0 1は、各端末装置1の第1ディスプレイ1 1に表示されるオブジェクトについて操作受付の可否を設定する処理を行う（ステップS 2 3 7）。

10

【0148】

ここで、ステップS 2 3 7における操作受付の可否を設定する処理について詳述することにする。

操作受付の可否は、図9を用いて説明したように、オブジェクトごとに決定される。操作受付が“○”のオブジェクトにタッチパネル1 4を介して触れることにより指示の入力が可能であり、操作受付が“×”のオブジェクトにタッチパネル1 4を介して触れても指示の入力をすることはできない。

CPU 2 0 1は、ゲームが開始されて最初にステップS 2 3 7の処理を行う際、全プレーヤ及びプレーフィールド上に存在する全キャラクタの夫々に対応するタイマ（以下、操作受付用タイマという）をRAM 2 0 3にセットする。また、上述したステップS 2 3 4の処理や後述するステップS 2 5 1（図2 5参照）の処理等が行われ、新たにプレーフィールド上にキャラクタが登場した場合、ステップS 2 3 7においてCPU 2 0 1は、当該キャラクタに対応する操作受付用タイマをRAM 2 0 3にセットする。

20

【0149】

操作受付用タイマのタイマ値（以下、操作受付用タイマ値ともいう）の初期値は、各プレーヤ又はキャラクタの移動力に応じて設定される。具体的には、移動力が高いほど操作受付用タイマ値は小さく、移動力が低いほど操作受付用タイマ値は大きく設定される。CPU 2 0 1は、所定の周期で割込処理等を行い、RAM 2 0 3に設定された操作受付用タイマのタイマ値を順次減算させる。

【0150】

ステップS 2 3 7の処理は、ステップS 2 3 0～S 2 4 0の処理が繰り返される過程で断続的に行われるのである。その過程において、或るキャラクタの操作受付用タイマ値が0になった場合、ステップS 2 3 7において、CPU 2 0 1は、当該キャラクタの操作を許可し、RAM 2 0 3に記憶されたオブジェクト位置情報の操作受付を“○”とする。その後、当該キャラクタに対する指示が入力された場合には、ステップS 2 3 7において、CPU 2 0 1は、RAM 2 0 3に記憶されたオブジェクト位置情報の操作受付を“×”とし、操作受付用タイマをリセットする。

30

【0151】

このようにステップS 2 3 7の処理を断続的に実行した場合、各キャラクタの操作受付の可否は、図2 3に示すタイムチャートのように推移する。

40

図中、「操作許可」は、CPU 2 0 1によって、RAM 2 0 3に記憶されたオブジェクト位置情報の操作受付が“○”とされたタイミングを示す。また、「操作可能」は、RAM 2 0 3に記憶されたオブジェクト位置情報の操作受付が“○”である状態を示す。「操作入力」は、端末装置1のタッチパネル1 4を介して所定の指示が入力され、CPU 2 0 1によって、RAM 2 0 3に記憶されたオブジェクト位置情報の操作受付が“×”とされたタイミングを示す。

【0152】

「操作入力」から「操作許可」までの期間は、操作受付用タイマが順次減算されている期間であり、操作受付用タイマ値が0になった際に「操作許可」がされて「操作可能」の状態となる。操作受付用タイマ値は、キャラクタ等の移動力が高いほど短く設定されるので

50

、移動力の高いキャラクタ等には高い頻度で指示を与えることが可能であり、有利にゲームを進めることができる。

【0153】

また、「操作可能」の期間は、「操作入力」がされるまで継続し「操作入力」がされた際に終了するので、「操作許可」がされた後に速やかに「操作入力」を行い「操作可能」の期間を短くした方が、次の「操作許可」が行われるタイミングが早くなる。その結果、キャラクタに高い頻度で指示を与えることが可能となり、有利にゲームを進めることができる。

このように、リアルタイムで（実時間的に）ゲームが進行する点が、リアルタイムストラテジーゲーム（RTS）の特徴である。

【0154】

ステップS237の処理を行った後、CPU201は、上述したステップS232、S234、S236又はS237において更新されたプレーヤ情報及びオブジェクト位置情報を、各端末装置1に送信する処理を行う（ステップS238）。この処理は、図21に示したフローチャートのステップS115に対応した処理である。

【0155】

次に、CPU201は、ステップS232、S234、S236又はS237における処理結果に基づいて、表示コマンドを各端末装置1に送信する（ステップS239）。

この処理は、図21に示したフローチャートのステップS117に対応した処理である。ステップS239において、CPU201は、操作可能なキャラクタ画像と操作不可能なキャラクタ画像とを異なる態様で表示する旨の表示コマンドを各端末装置1に送信する。その結果、端末装置1の第1ディスプレイ11には、例えば、図24に示すようなプレーフィールド画像を含むゲーム画像が表示される。

【0156】

図24(a)は、図23に示したタイムチャートのA点において、端末装置1の第1ディスプレイ11に表示されるプレーフィールド画像91を示す図である。

プレーフィールド画像91には、5つの味方キャラクタ画像98a～98eと、5つの敵キャラクタ画像99a～99eとが表示されているが、操作可能な味方キャラクタ画像（図24(a)では、味方キャラクタ画像98a）の周囲四隅に、括弧を示す画像が表示される。また、対戦相手のプレーヤが操作可能な敵キャラクタ画像（図24(a)では、敵キャラクタ99a、99b）の近傍には、星印を示す画像が表示される。

また、図24(b)は、図23に示したタイムチャートのB点において、端末装置1の第1ディスプレイ11に表示されるプレーフィールド画像91を示す図である。

操作可能な味方キャラクタ画像（図24(b)では、味方キャラクタ98b、98c）の周囲四隅に、括弧を示す画像が表示されている。

【0157】

次に、ゲームを終了するかどうかを判断する（ステップS240）。この処理において、CPU201は、プレーフィールドにおける4人の対戦が終了したとき、又は、4人のプレーヤ全てがゲームを終了する旨の指示を入力したときに、ゲームを終了すると判断する。

【0158】

ゲームを終了しないと判断した場合、ステップS231に処理を移す。一方、ゲームを終了すると判断した場合、CPU201は、通信用インターフェイス回路204により、通信回線4を介して、RAM203に記憶されたゲーム履歴データを、センターサーバ3に送信する（ステップS241）。その結果、センターサーバ3のRAM303に記憶されたゲーム履歴データが更新されることになる。

【0159】

図25は、図22に示したフローチャートのステップS232において呼び出されて実行されるコマンド処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0160】

まず、CPU201は、キャラクタカードを使用する旨の操作コマンドを端末装置1から

10

20

30

40

50

受信したか否かを判断する（ステップS250）。

キャラクタカードを使用する旨の操作コマンドを端末装置1から受信したと判断した場合、CPU201は、キャラクタのプレーフィールド座標を設定し、そのプレーフィールド座標に基づいて各端末装置1の第1ディスプレイ11におけるキャラクタ画像の表示位置座標を設定する（ステップS251）。

その後、CPU201は、RAM203に記憶されたプレーヤ情報を更新し（ステップS259）、さらに、RAM203に記憶されたオブジェクト位置情報を更新して（ステップS260）、本サブルーチンを終了する。

【0161】

ステップS250において、キャラクタカードを使用する旨の操作コマンドではないと判断した場合、CPU201は、支援カードを使用する旨の操作コマンドであるか否かを判断する（ステップS252）。

支援カードを使用する旨の操作コマンドを端末装置1から受信したと判断した場合、CPU201は、支援カードに応じた処理を実行する（ステップS253）。

その後、CPU201は、RAM203に記憶されたプレーヤ情報を更新し（ステップS259）、さらに、RAM203に記憶されたオブジェクト位置情報を更新して（ステップS260）、本サブルーチンを終了する。

【0162】

ステップS252において、支援カードを使用する旨の操作コマンドではないと判断した場合、CPU201は、攻撃をする旨の操作コマンドであるか否かを判断する（ステップS254）。

攻撃をする旨の操作コマンドを端末装置1から受信したと判断した場合、CPU201は、対戦処理を実行する（ステップS255）。この対戦処理については、後で詳述することとする。

その後、CPU201は、対戦結果に応じて、RAM203に記憶されたプレーヤ情報を更新し（ステップS259）、さらに、RAM203に記憶されたオブジェクト位置情報を更新して（ステップS260）、本サブルーチンを終了する。

【0163】

ステップS254において、攻撃をする旨の操作コマンドではないと判断した場合、CPU201は、移動をする旨の操作コマンドであるか否かを判断する（ステップS256）

移動する旨の操作コマンドを端末装置1から受信したと判断した場合、CPU201は、該当キャラクタのプレーフィールド座標を変更し、そのプレーフィールド座標に基づいて各端末装置1の第1ディスプレイ11におけるキャラクタ画像の表示位置座標を設定する（ステップS258）。

その後、CPU201は、RAM203に記憶されたプレーヤ情報を更新し（ステップS259）、さらに、RAM203に記憶されたオブジェクト位置情報を更新して（ステップS260）、本サブルーチンを終了する。

【0164】

ステップS256において、移動をする旨の操作コマンドではないと判断した場合、CPU201は、その他コマンドに応じた処理を実行する（ステップS257）。

その後、CPU201は、RAM203に記憶されたプレーヤ情報を更新し（ステップS259）、さらに、RAM203に記憶されたオブジェクト位置情報を更新して（ステップS260）、本サブルーチンを終了する。

【0165】

次に、キャラクタ同士の対戦が行われる際に、店舗サーバ2において実行される対戦処理について説明することとする。

図26は、図25に示したフローチャートのステップS255において呼び出されて実行される対戦処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

なお、以下においては、図20に示すプレーヤ“P1”が操作するキャラクタ“0101

10

20

30

40

50

”と、プレーヤ“P2”が操作するキャラクタ“0110”とが対戦する場合を、例に挙げて説明することとする。

【0166】

まず、CPU201は、RAM203に記憶されたプレーヤ情報を参照し、プレーヤ“P1”とプレーヤ“P2”とのレベル値を比較する(ステップS270)。

図20に示したプレーヤ情報によれば、プレーヤ“P1”のレベル値が2であり、プレーヤ“P2”のレベル値が6である。従って、プレーヤ“P1”が高レベル値のプレーヤであり、プレーヤ“P2”が低レベル値のプレーヤということになる。また、両者のレベル値差は4である。

ステップS270の処理を実行するとき、店舗サーバ2のCPU201は、対戦に参加したキャラクタを操作するプレーヤのレベル値を比較するレベル値比較手段として機能する。

【0167】

次に、CPU201は、ステップS270における比較結果に基づいて、プレーヤ“P1”のレベル値とプレーヤ“P2”のレベル値とが同一であるか否かを判断する(ステップS271)。両者のレベル値が同一であれば、ステップS274に処理を移すのであるが、プレーヤ“P1”のレベル値とプレーヤ“P2”のレベル値とは異なるので、ステップS272に処理を移す。

【0168】

ステップS272においては、高レベル値のプレーヤに対応するタイマをリセットする処理を行う。

その結果、高レベル値のプレーヤに対応するタイマのタイマ値は初期値(図22に示したサブルーチンのステップS230でセットされた値)にセットされる。その一方で、低レベル値のプレーヤに対応するタイマは継続して減少していくことになる。

【0169】

ステップS272の処理を実行した後、CPU201は、低レベル値のプレーヤの能力値を補正する処理を行う(ステップS273)。このとき、CPU201は、能力値補正手段として機能し、レベル値の低いプレーヤが操作するキャラクタの能力値を低下させる処理を実行するのである。

この処理において、CPU201は、ROM202に格納された乱数発生用プログラムを実行し、所定の数値範囲(例えば、0~127)のなかから1つの乱数をサンプリングする。そして、サンプリングされた乱数と、プレーヤ“P1”、“P2”のレベル値差とに基づいて、ROM202に格納された能力値補正テーブルを参照し、補正対象となる能力値と、補正値とを設定する。

【0170】

図27は、店舗サーバ2のROM202に記憶された能力値補正テーブルの一例を示す図である。

最左欄には、乱数値として3つの数値範囲(0~63、64~95、96~127)が格納されており、その右側の欄には、各数値範囲に対応して、補正対象となる能力値が格納されている。乱数値が0~63であれば、補正対象となる能力値は攻撃命中率であり、乱数値が64~95であれば、補正対象となる能力値はクリティカルヒット率であり、乱数値が96~127であれば、補正対象となる能力値は攻撃回避率である。

さらに、能力値補正テーブルでは、補正対象となる能力値の各々について、プレーヤのレベル値差に応じた補正値が設定されている。

【0171】

ステップS273における処理について、図28を用いて説明する。

図28(a)は、能力値補正前のプレーヤ情報であり、(b)~(d)は、能力値補正後のプレーヤ情報である。

図28(a)に示すように、プレーヤ“P1”のレベル値は2であり、プレーヤ“P2”のレベル値は6である。両者のレベル値差は4である。

例えば、ステップS 2 7 3においてサンプリングされた乱数値が0である場合、図27に示した能力値補正テーブルを参照すると、補正対象となる能力値は攻撃命中率であり、その補正値は+8%である。このように能力値を補正すると、プレーヤ“P1”が操作するキャラクタ“0101”の攻撃命中率は、80%から8%上昇して88%となり、プレーヤ“P2”が操作するキャラクタ“0110”の攻撃命中率84%より高くなる(図28(b)参照)。従って、キャラクタ“0101”の方が対戦相手に攻撃を高確率で命中させることができ、有利に対戦を進めることができる。

このとき、能力値補正手段として機能するCPU201は、レベル値の低いプレーヤが操作するキャラクタの攻撃命中率を上昇させていることになる。

【0172】

また、ステップS 2 7 3においてサンプリングされた乱数値が64である場合、図27に示した能力値補正テーブルを参照すると、補正対象となる能力値はクリティカルヒット率であり、その補正値は+12%である。このように能力値を補正すると、プレーヤ“P1”が操作するキャラクタ“0101”のクリティカルヒット率は、0%から12%上昇して12%となり、プレーヤ“P2”が操作するキャラクタ“0110”のクリティカルヒット率2%より高くなる(図28(c)参照)。従って、キャラクタ“0101”の方が対戦相手に追加ダメージを高確率で与えることができ、有利に対戦を進めることができる。

このとき、能力値補正手段として機能するCPU201は、レベル値の低いプレーヤが操作するキャラクタのクリティカルヒット率(対戦相手に追加ダメージを与えることができる確率)を上昇させていることになる。

【0173】

また、ステップS 2 7 3においてサンプリングされた乱数値が96である場合、図27に示した能力値補正テーブルを参照すると、補正対象となる能力値は攻撃回避率であり、その補正値は+8%である。このように能力値を補正すると、プレーヤ“P1”が操作するキャラクタ“0101”の攻撃回避率は、1%から8%上昇して9%となり、プレーヤ“P2”が操作するキャラクタ“0110”の攻撃回避率2%より高くなる(図28(d)参照)。従って、キャラクタ“0101”の方が対戦相手からの攻撃を高確率で避けることができ、有利に対戦を進めることができる。

このとき、能力値補正手段として機能するCPU201は、レベル値の低いプレーヤが操作するキャラクタの攻撃回避率を上昇させていることになる。

【0174】

ステップS 2 7 1において両者のプレーヤのレベル値が同じであると判断した場合、又は、ステップS 2 7 3の処理を実行した場合、CPU201は、キャラクタが行動するタイミングであるか否かを判断する(ステップS 2 7 4)。キャラクタが行動するタイミングは、キャラクタの移動力によって決定される。移動力が高いほど、キャラクタが行動する頻度が増加する。

【0175】

キャラクタが行動するタイミングであると判断した場合、CPU201は、ROM202に格納されたプログラムを実行することにより、当該キャラクタの行動を選択する(ステップS 2 7 5)。キャラクタの行動としては、例えば、他のキャラクタへの攻撃、魔法の使用、対戦からの逃走等を挙げることができる。また、キャラクタの行動を選択する方法としては、特に限定されるものではなく、例えば、抽選によって選択することとしてもよい。また、魔力が多いときには、魔法の使用、魔力が少ないときには、他のキャラクタへの攻撃、生命力が所定値を下回ったときには、対戦からの逃走というように、ゲームの進行状況やキャラクタの能力値等に応じて選択することとしてもよい。

【0176】

次に、キャラクタの行動として、他のキャラクタへの攻撃が選択されたか否かを判断する(ステップS 2 7 6)。他のキャラクタへの攻撃が選択されたと判断した場合、CPU201は、攻撃の命中判定を行う(ステップS 2 7 7)。この処理において、CPU201

10

20

30

40

50

は、キャラクターの攻撃命中率及びクリティカルヒット率と、他のキャラクターの攻撃回避率とに基づいて、他のキャラクターに対して攻撃が命中するか否かを判定し、攻撃が命中すると判定した場合には、キャラクターの攻撃力と他のキャラクターの防御力とに基づいて他のキャラクターが受けるダメージを算出する。

【0177】

その後、CPU201は、命中判定の結果に基づいて、RAM203に格納されたプレーヤ情報を更新する(ステップS278)。具体的には、他のキャラクターへの攻撃が命中した場合には、当該他のキャラクターにダメージを与えて生命力を減少させる。

【0178】

ステップS276において、他のキャラクターへの攻撃が選択されていないと判断した場合、CPU201は、魔法の使用が選択されたか否かを判断する(ステップS279)。魔法の使用が選択されたと判断した場合、CPU201は、使用された魔法の機能に応じて、RAM203に記憶されたプレーヤ情報を更新する(ステップS280)。例えば、他のキャラクターに攻撃する魔法を使用した場合、他のキャラクターの生命力を減少させる。また、キャラクターの能力値を変化させる魔法を使用した場合には、キャラクターの能力値を変化させる。

【0179】

次に、CPU201は、使用した魔法の種類に応じてキャラクターの魔力を減少させ、RAM203に記憶されたプレーヤ情報を更新する処理を行う(ステップS281)。

次に、CPU201は、RAM203の所定領域に、魔力が減少したキャラクターに対応した回復タイマをセットする(ステップS282)。回復タイマのタイマ値は、セットされた後に所定の時間間隔で順次減算されるタイマであり、タイマ値が0になったときに、キャラクターの魔力が回復する。ステップS282において、CPU201は、当該キャラクターと他のキャラクターとのレベル値差に基づいて、ROM202に記憶された回復タイマ設定テーブルを参照し、回復タイマのタイマ値を設定する。

【0180】

図30は、回復タイマ設定テーブルの一例を示す図である。

左欄には、プレーヤのレベル値差が格納され、その右欄には、各レベル値差に対して回復タイマ設定値が対応付けられている。例えば、プレーヤ“P1”はプレーヤ“P2”よりレベル値が4低いからレベル値差は-4であり、回復タイマ設定値は15となる。一方、プレーヤ“P2”はプレーヤ“P1”よりレベル値が4高いからレベル値差は4であり、回復タイマ設定値は55となる。

【0181】

ステップS279において、魔法の使用が選択されていないと判断した場合、CPU201は、選択されたその他の行動をキャラクターが実行するように各種の処理を行い(ステップS283)、CPU201は、その処理結果に応じて、RAM203に記憶されたプレーヤ情報を更新する(ステップS284)。

【0182】

ステップS274においてキャラクターが行動するタイミングではないと判断した場合、又は、ステップS278、S282若しくはS284の処理を実行した場合、CPU201は、通信用インターフェイス回路204により、専用線5を介して、第2ディスプレイに対戦画像を表示するための表示コマンドを送信する(ステップS285)。この処理は、図21に示したフローチャートのステップS117、S118の処理に対応している。端末装置1のCPU101は、通信用インターフェイス回路104により、上記表示コマンドを受信すると、第2描画処理部112に表示コマンドを供給する。第2描画処理部112は、上記表示コマンドに従って、ROM102に格納されたオブジェクト(例えば、味方キャラクターを構成するオブジェクト、敵キャラクターを構成するオブジェクト等)を3次元空間上での位置から擬似3次元空間上での位置へ変換するための計算、光源計算処理等を行うとともに、上記計算結果に基づいてビデオRAMに対して描画すべき画像データの書き込み処理(例えば、ポリゴンで指定されるビデオRAMの領域に対する

テキストチャーターのマッピング等)を行うことにより、対戦画像を生成し、第2ディスプレイ12に出力する。その結果、第2ディスプレイ12には、対戦画像が表示される。

【0183】

図29は、端末装置1の第1ディスプレイ11に表示されるゲーム画像と第2ディスプレイ12に表示される対戦画像とを示した図である。

店舗サーバ2によって、図26のサブルーチンが実行され、キャラクター同士の対戦が行われるときには、図29に示すように、第1ディスプレイには、プレーフィールド画像及びカード画像を含むゲーム画像90が表示され、第2ディスプレイには、キャラクター同士の対戦を表す対戦画像92が表示される。

【0184】

ステップS285の処理を実行した後、CPU201は、回復タイム値が0であるか否かを判断する(ステップS286)。回復タイム値が0であると判断した場合、当該キャラクターの魔力を回復させ、RAM203に記憶されたプレーヤ情報を更新する(ステップS287)。上述したように、レベル値の低いプレーヤが操作するキャラクターには、レベル値の高いプレーヤが操作するキャラクターよりも、回復タイムのタイム値が少なく設定されるため、魔力の回復が早くなる。

【0185】

ステップS286において、回復タイムの値が0ではないと判断した場合、又は、ステップS287の処理を実行した場合、CPU201は、対戦が終了したか否かを判断する(ステップS288)。この処理において、CPU201は、どちらかのキャラクターの生命力が0になったとき、又は、どちらかのキャラクターが対戦から逃走したとき、対戦が終了したと判断する。

対戦が終了していないと判断した場合、処理をステップS274に戻す。一方、対戦が終了したと判断した場合には、対戦に勝利したプレーヤ又はキャラクターの熟練度を増加させるというように、RAM203に記憶されたプレーヤ情報を更新し(ステップS289)、本サブルーチンを終了する。

【0186】

以上、本実施形態のゲームシステムによれば、対戦時に、プレーヤのレベル値の差異に応じてキャラクターの能力値が補正されるため、レベル値の低いプレーヤが有利な状況又は必ずしも不利でない状況が作り出されることになる。従って、初心者に、積極的に熟練者と対戦するように促すことができ、初心者と熟練者とは積極的に関わりたくなるような環境を構築することができる。その結果、不特定多数のプレーヤとゲームという媒体を通じてコミュニケーションをとることができるオンラインゲーム特有のメリットを十分に享受することができる。意外性がある興味に富んだゲームを提供することができる。

【0187】

本実施形態では、プレーヤごとにレベル値を設定し、対戦時にプレーヤのレベル値を比較して低レベル値のプレーヤが操作するキャラクターの能力値を上昇させる場合について説明したが、本発明においては、キャラクターごとにレベル値を設定し、対戦時にキャラクターのレベル値を比較して低レベル値のキャラクターの能力値を上昇させることとしてもよい。

【0188】

上述した例では、低レベル値のキャラクター又は低レベル値のプレーヤが操作するキャラクターの能力値を上昇させる場合について説明したが、本発明においては、高レベル値のキャラクター又は高レベル値のプレーヤが操作するキャラクターの能力値を低下させることとしてもよい。

また、低レベル値のキャラクター又は低レベル値のプレーヤが操作するキャラクターの能力値を上昇させるとともに、高レベル値のキャラクター又は高レベル値のプレーヤが操作するキャラクターの能力値を低下させることとしてもよい。

【0189】

本実施形態では、攻撃命中率、クリティカルヒット率又は攻撃回避率のいずれか1の能力値を補正する場合について説明したが、本発明において、補正対象となる能力値は、特に

10

20

30

40

50

限定されるものではない。また、補正対象となる能力値の項目は、一つであっても、複数であってもよい。また、キャラクタに設定されたレベル値を補正対象としてもよい。

【0190】

本実施形態では、抽選を行って、複数の項目からなるキャラクタの能力値のうち、補正対象となる能力値を設定する場合について説明したが、本発明において、補正対象となる能力値の項目を決定する方法は、この例に限定されるものではない。例えば、補正対象となる能力値の項目が常に同じであってもよく、所定の順序で補正対象となる能力値の項目が変化することとしてもよい。

【0191】

本発明においては、例えば、キャラクタ同士のレベル値の差が小さければ、補正する値を小さくする一方、キャラクタ同士のレベル値の差が大きければ、補正する値を大きくするように、キャラクタ同士のレベル値の差に応じて、補正する値を変化させることが望ましい（図27参照）。キャラクタ同士のレベル値の差異に応じた適切な能力値の補正を行うことができ、ゲームのバランスを損なうことを防止することができるからである。

【0192】

本実施形態では、店舗サーバ2のROM202が、CPU201をレベル値設定手段、レベル値比較手段及び能力値補正手段として機能させるゲーム制御プログラムを記憶し、CPU201が当該ゲーム制御プログラムを実行することにより、CPU201がレベル値設定手段、レベル値比較手段及び能力値補正手段として機能し、その結果、店舗サーバ2が、レベル値設定手段、レベル値比較手段及び能力値補正手段を備える場合について説明した。

しかし、本発明は、上述した本実施形態に限定されるものではなく、センターサーバ3のROM302が、本発明のゲーム制御プログラムを実行することにより、センターサーバ3が、上記レベル値設定手段、レベル値比較手段及び能力値補正手段を備える構成を採用することも可能である。

さらに、本発明においては、例えば、店舗サーバ2のROM202がCPU201をレベル値設定手段及びレベル値比較手段として機能させるゲーム制御プログラムを記憶し、センターサーバ3のROM302がCPU301を能力値補正手段として機能させるゲーム制御プログラムを記憶するというように、ROM202が本発明のゲーム制御プログラムの一部を記憶し、ROM302が残りのゲーム制御プログラムを記憶することとしてもよい。この場合、店舗サーバ2は、レベル値設定手段及びレベル値比較手段を備え、センターサーバ3が能力値補正手段を備えることになる。

また、店舗サーバ2のRAM203が、プレーヤ又は当該プレーヤが操作するキャラクタのレベル値を記憶するレベル値記憶手段である場合について説明したが、端末装置1のRAM103が、プレーヤ又は当該プレーヤが操作するキャラクタのレベル値を記憶するレベル値記憶手段として機能することとしてもよい。

【0193】

本実施形態では、複数の端末装置1と、複数の端末装置1と専用線5を介して通信可能に接続された店舗サーバ2と、複数の店舗サーバ2と通信回線4を介して接続されたセンターサーバ3とを備えたゲームシステムについて説明したが、本発明はこの例に限定されるものではない。例えば、単一のゲーム装置（端末装置）からなるゲームシステム、複数のゲーム装置（端末装置）が通信回線を介して接続されてなるゲームシステム、複数のゲーム装置（端末装置）とサーバとがインターネットを介して接続されてなるゲームシステム等に本発明を適用することが可能である。

【0194】

次に、本発明に係るゲームシステムの他の一例について説明する。

ここで説明するゲームシステムは、キャラクタカードではなく、キャラクタを模したフィギュアを採用したものである。

【0195】

図31は、本発明に係るゲームシステムの他の一例の構成図である。

10

20

30

40

50

ゲームシステムは、複数の端末装置1010と、複数の端末装置1010と専用線1050を介して通信可能に接続された店舗サーバ1020と、複数の店舗サーバ1020と通信回線1040を介して通信可能に接続されたセンターサーバ1030とを備え、さらに、店舗サーバ1020と専用線1050を介して接続されたカード販売機1060を店舗ごとに1台備えている。なお、店舗Qには、ゲームA用の店舗サーバ1020と、ゲームB用の店舗サーバ1020とが設置されている。

【0196】

センターサーバ1030は、データベースサーバ1039と、複数のゲームサーバ1031、1032、・・・を備えている。

データベースサーバ1039は、(1-1)各プレーヤに付与されるIDデータごとのデータ管理、(1-2)ゲーム開始時におけるプレーヤの認証、(1-3)ゲームデータの送信処理を行う。

【0197】

具体的に、データベースサーバ1039は、上記(1-1)として、例えば、プレーヤごとに付与されるIDデータ、プレーヤの認証時に用いられるパスワード、プレーヤが行ったゲームの種類、ゲームデータ等を管理(記憶、設定、更新等)を行う。また、ゲームデータには、例えば、ゲームの進行状態(キャラクタ固有データ等)、プレーヤが操作するキャラクタ、当該キャラクタのレベル値や能力値、能力値の増減値等が含まれる。

【0198】

また、データベースサーバ1039は、上記(1-2)として、例えば、IDデータと、パスワードとを用いて、プレーヤの認証を行い、ゲームへの参加を許可する。

さらに、データベースサーバ1039は、上記(1-3)として、例えば、プレーヤのIDデータと、端末装置1010の読取手段としてのICチップリーダ(図示せず)がフィギュアから読み取ったキャラクタを識別するデータ(識別情報)とに基づいて、上記ゲームデータのなかから、キャラクタのデータを端末装置1に送信する。

ただし、プレーヤがゲームを行うのが2回目以降の場合には、フィギュアを使用しなくても、プレーヤのIDデータ、プレーヤの操作によるパスワードの入力及びゲームの種類に基づき、ゲームを決定することが可能である。また、フィギュアを使用しない場合は、所定の制限を設定することができる。

【0199】

ゲームサーバ1031、1032、・・・は、本実施形態に係るゲームシステムにおいて実行可能なゲームごとに対応して設置されるものである。なお、これら複数のゲームサーバのうちの一つが、本実施形態に係るゲームに対応するゲームサーバである。

ゲームサーバ1031、1032、・・・(以下、ゲームサーバ1031等ともいう)は、(2-1)異なる店舗に設置された端末装置1010間のマッチング処理、(2-2)マッチング後のデータの送受信に関する交通整理を行う。

【0200】

具体的に、ゲームサーバ1031等は、上記(2-1)として、或るプレーヤが端末装置1010を操作してゲームに参加したときに、他のプレーヤが参加しているか否かを判断する。そして、他のプレーヤが参加していると判断した場合、そのプレーヤが操作する端末装置1010とのマッチングを行う。一方、他のプレーヤが参加していないと判断した場合には、CPUプレーヤを設定する。CPUプレーヤを設定する場合、店舗サーバ1020をCPUプレーヤとして設定してもよく、センターサーバ1030(例えば、ゲームサーバ1031等)をCPUプレーヤとして設定してもよい。

【0201】

また、ゲームサーバ1031等は、上記(2-2)として、上記(2-1)のマッチング処理によってマッチングした端末装置1間におけるデータの送受信に関する交通整理を行う。例えば、ゲームサーバ1031等は、店舗Pの店舗サーバ(ゲームA用)1020に接続された端末装置1から受信したデータを、店舗Qの店舗サーバ(ゲームA用)1020に接続された端末装置1に送信する。このように、この実施形態に係る店舗サーバ10

10

20

30

40

50

20は、センターサーバ1030からのデータしか直接に受信することではなく、店舗サーバ1020間では、直接にデータの送受信を行うことはない。

【0202】

店舗サーバ1020は、ルータ1070を介してセンターサーバ1030と接続される。ルータ1070は、所定のルーティングテーブルを有している。

図中に示す店舗Qのように、同一店舗内に複数の店舗サーバ1020が設置される場合、ルータ1070は、センターサーバ1030からゲームデータ等を受信すると、ルーティングテーブルを参照して、送信先の端末装置1010と専用線1050を介して接続された店舗サーバ1020に対して当該ゲームデータを送信する。

また、同一店舗内に設置された複数の店舗サーバ1020の夫々に接続された端末装置1010間でデータの送受信を行う場合、ルータ1070は、端末装置1010から店舗サーバ1020を経由してゲームデータ等を受信すると、ルーティングテーブルを参照して、送信先の端末装置1010と専用線1050を介して接続された店舗サーバ1020に対して当該ゲームデータを送信する。

【0203】

店舗サーバ1020は、(3-1)センターサーバ1030と端末装置1010との間又は

同一店舗内に設置された複数の店舗サーバ1020の夫々に接続された端末装置1010間におけるデータの送受信に関する交通整理、(3-2)端末装置1へのアプリケーションのダウンロードを行う。

【0204】

具体的に、店舗サーバ1020は、上記(3-1)として、センターサーバ1030と端末装置1010との間におけるゲームデータ等の送受信に関する交通整理を行う。ただし、送信先の端末装置1010が同じ店舗サーバ1020に接続されている場合又は同一店舗内に設置された別の店舗サーバ1020に接続されている場合には、センターサーバ1030にゲームデータ等を送信せずに、端末装置1010に対してゲームデータ等を送信する。

【0205】

また、店舗サーバ1020は、上記(3-2)として、センターサーバ1030からダウンロードを要求する旨の要求信号を端末装置1010から受信したタイミングで、その端末装置1010に対してアプリケーションをダウンロードする。アプリケーションには、ゲーム内容に係る各種データ(例えば、画像データ等)及びプログラムと、端末装置1010が備える入力手段(例えば複数の入力スイッチ等、図示せず)にゲーム上の機能を割り付けるボード用プログラムとが含まれる。また、アプリケーションのダウンロードは、店舗サーバ1020から行うことに限定されず、センターサーバ1030から行うとしてもよい。

【0206】

端末装置1010は、専用線1050を介して店舗サーバ1020と接続される。

端末装置1010は(4-1)アプリケーションのダウンロード、(4-2)ゲームの進行を行う。

具体的に、端末装置1010は、上記(4-1)として、電源が投入されると、店舗サーバ1020にアプリケーションのダウンロードを要求する旨の要求信号を送信し、アプリケーションのダウンロードを行う。ダウンロードされたアプリケーションは端末装置1010内のRAM等の一時記憶可能な領域に記憶される。

また、端末装置1010は、上記(4-2)として、ダウンロードしたアプリケーションを用いて、ゲームの進行を行う。ゲームの進行は以下のようにして行う。

端末装置1010は、ゲーム開始時にデータベースサーバ1039より各プレイヤーに付与されるIDデータごとのデータを受信する。ゲームの進行中には、同一ゲーム内の端末装置1010と他の端末装置1010とのデータは、店舗サーバ1020を介してセンターサーバ1030経由で送受信される。ただし、他の端末装置1が同じ店舗サーバ1020

10

20

30

40

50

に接続されている場合又は同一店舗内に設置された別の店舗サーバ1020に接続されている場合には、センターサーバ1030にゲームデータ等を送信せずに、端末装置1010に対してゲームデータ等を送信する。ゲーム終了時には、データベースサーバ1039へ、ゲーム中に更新されたゲームデータ、又は、ゲーム結果自体を送信する。

なお、ゲームの進行は、端末装置1010に限らず、店舗サーバ1020で行うとしてもよい。

【0207】

カード販売機1060は、店舗サーバ1020を介してセンターサーバ1030と通信可能である。カード販売機1060は、プレーヤが行う個人情報の入力操作を受け付け、IDデータを記憶したIDカードの販売を行う。IDカードは、ゲームを開始する際に使用されるものであり、端末装置1010が備えるIDカードリーダーによってIDデータが読み取られる。

【0208】

図32は、本実施形態における端末装置の外観を示す斜視図である。

筐体10には、前方へ突出する操作台18が設けられており、操作台18の上面には、フィギュアを載置可能な認証機20が設けられている。認証機20は複数台あるとしてもよい。

認証機20の上部には凹み部21があり、フィギュア30を載せることができる。凹み部21は、後述するフィギュアの台座部が隙間なく納まる形状であり、フィギュアの台座部の2/3以上が凹み部21に納まる構造を有する。また、凹み部21にはストッパー22が設けられていて、フィギュア30が外れたり、倒れたり、位置ずれが起こらない構造となっており、取り外しスイッチ23を操作することで取り外し可能である。

また、認証機20の内部には、ICチップリーダー（図示せず）が設けられており、被読取対象物であるフィギュア30に内蔵されたICチップの情報を読み取ることが可能である。

【0209】

認証機20にはLED24が設けられており、ICチップリーダーがフィギュア30のデータを認証中は点滅する。認証中は、LED24が点滅する他、認証機の凹み部21あるいは全体20が、光によって演出される。演出は、特に光によるものに限定されず、認証機20が所定の動作（例えば、認証機20全体が上下動作する）を行うとしてもよい。

なお、図示した認証機20は最低限の機能を示したものであり、そのデザインをゲームの世界観に合わせたものとするのが好ましい。

【0210】

図33はゲームシステムの他の一例に係る被読取対象物（フィギュア30）の外観を示す図である。

フィギュア30は、台座部39とフィギュア本体部40とからなる。

台座部39は、円柱状の形状であり、上蓋33、ICチップ34、下蓋35とからなる。ICチップ34は上蓋33と下蓋35で挟み込まれ、取り出せない構造を有する。ICチップ34には、フィギュア本体部に表されているキャラクターの能力値データ等が記憶されている。上蓋33は、凸部37が設けられている。また、下蓋35は、ストッパー22によりフィギュア30が固定されるように、その直径が上蓋33よりわずかに大きく設計されている。

フィギュア本体部40は、フィギュア本体31とフィギュア本体土台部32とからなる。フィギュア本体土台部32には凹部36が設けられている。凹部36と凸部37とは、台座部39とフィギュア本体部40とを接合する際に位置ずれが起こらないようにするためのものである。

フィギュアは、直径約7cmのカプセルに納められ、カード販売機1060と同等の別の販売機で販売される。勿論、フィギュアの販売形態については、特に限定されるものではない。

【0211】

10

20

30

40

50

この実施形態において、センターサーバ1030のゲームサーバ1031等が備えるRAMは、プレーヤごとに設定されるIDデータと関連付けられたレベル値を記憶するレベル値記憶手段として機能する。

端末装置1010が備えるRAMは、キャラクタごとに設定された能力値を記憶する能力値記憶手段として機能する。

センターサーバ1030のゲームサーバ1031等が備えるCPUは、ゲームサーバ1031等が備えるRAM（レベル値記憶手段）に記憶されたプレーヤのIDデータに対応するレベル値を更新処理して新たなレベル値を設定し、当該レベル値をIDデータに関連付けて、ゲームサーバ1031等が備えるRAM（レベル値記憶手段）に記憶するレベル値設定手段として機能する。

端末装置1010が備えるCPUは、対戦をするキャラクタを操作する2以上のプレーヤに設定されたレベル値を比較するレベル値比較手段として機能する。

端末装置1010が備えるCPUは、上記レベル値比較手段による比較の結果に基づいて、端末装置1010のRAM（能力値記憶手段）からレベル値の低いプレーヤが操作するキャラクタの能力値を読み出し、この能力値を上昇させるか、又は、レベル値の高いプレーヤが操作するキャラクタの能力値を読み出し、この能力値を低下させる処理を実行する能力値補正手段として機能する。

【0212】

以上、本発明の実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、各手段等の具体的構成は、適宜設計変更可能である。また、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【図面の簡単な説明】

【0213】

【図1】本発明に係るゲームシステムの構成図である。

【図2】1つの店舗に設置された8台の端末装置とカード販売機との外観を示す斜視図である。

【図3】端末装置の外観を示す斜視図である。

【図4】端末装置のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図5】店舗サーバのハードウェア構成を示すブロック図である。

【図6】センターサーバのハードウェア構成を示すブロック図である。

【図7】端末装置の第1ディスプレイに表示されるゲーム画像の一例を示す図である。

【図8】図7に示したゲーム画像に含まれる各画像について説明するための図である。

【図9】オブジェクト位置テーブルを示す図である。

【図10】端末装置において実行される指示入力処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図11】図10に示すサブルーチンのステップS14において呼び出されて実行される操作種別判定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図12】図11に示すサブルーチンのステップS36において参照される処理内容決定テーブルを示す図である。

【図13】プレーヤ参加情報を示す図である。

【図14】店舗サーバによるデータの送受信処理の内容を説明するための図である。

【図15】端末装置1、店舗サーバ2及びセンターサーバ3におけるゲーム開始までの処理の流れを示すフローチャートである。

【図16】店舗サーバ2によって、図15に示したフローチャートのステップS200において呼び出されて実行される初期設定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図17】支援カード決定テーブルを示す図である。

【図18】履歴データの一例を示す図である。

【図19】能力値設定テーブルの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

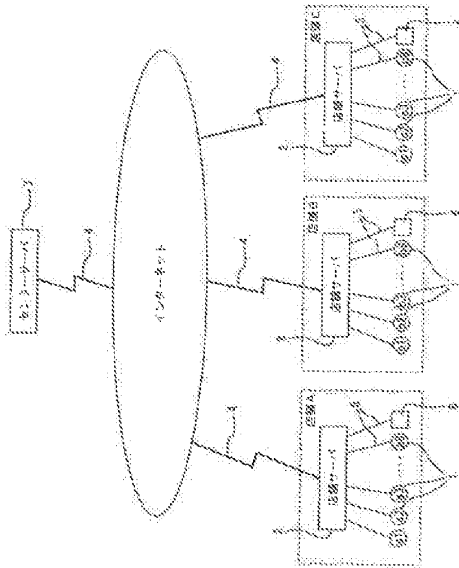
- 【図20】 プレーヤ情報の一例を示す図である。
- 【図21】 端末装置1において実行される処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図22】 店舗サーバ2において実行される処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図23】 図22に示したフローチャートのステップS237の処理について説明するためのタイムチャートである。
- 【図24】 ゲーム中に、端末装置1の第1ディスプレイ11に表示されるプレーフィールド画像91を示す図である。
- 【図25】 図22に示したフローチャートのステップS232において呼び出されて実行されるコマンド処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図26】 図25に示したフローチャートのステップS255において呼び出されて実行される対戦処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図27】 能力値補正テーブルの一例を示す図である。
- 【図28】 (a)は、能力値補正前のプレーヤ情報であり、(b)～(d)は、能力値補正後のプレーヤ情報である。
- 【図29】 端末装置1の第1ディスプレイ11に表示されるゲーム画像と第2ディスプレイ12に表示される対戦画像とを示した図である。
- 【図30】 画像タイマ設定テーブルの一例を示す図である。
- 【図31】 本発明に係るゲームシステムの他の一例の構成図である。
- 【図32】 ゲームシステムの他の一例に係る端末装置の外観を示す斜視図である。
- 【図33】 ゲームシステムの他の一例に係る被読取対象物(フィギュア)の外観を示す図である。

【符号の説明】

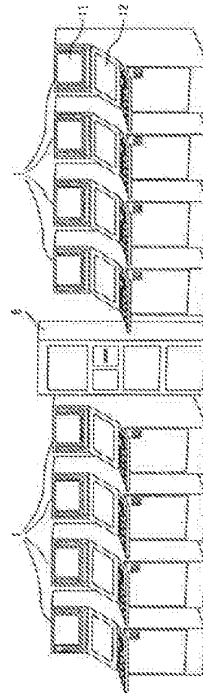
- 【0214】
- 1 端末装置
 - 2 店舗サーバ(本発明におけるサーバに相当する。)
 - 3 センターサーバ
 - 4 通信回線
 - 5 専用線(本発明における通信回線に相当する。)
 - 6 カード販売機
 - 8 IDカード
 - 9 キャラクターカード
 - 10 筐体
 - 11 第1ディスプレイ
 - 12 第2ディスプレイ
 - 13 スピーカ
 - 14 タッチパネル
 - 15 コイン投入口
 - 16 IDカード挿入口
 - 17 載置パネル
 - 18 操作台
 - 20 認識機
 - 21 囲み部
 - 22 ストッパー
 - 23 取り外しスイッチ
 - 24 LED
 - 30 フィギュア
 - 31 フィギュア本体
 - 32 フィギュア本体土台部
 - 33 上蓋
 - 34 ICチップ

35	下蓋	
36	凹部	
37	凸部	
39	台座部	
40	フィギュア本体部	
90	ゲーム画像	
91	プレーフィールド画像	
92	対戦画像	
93 (93a~93e)	カード画像	
94 (94a~94f)	ボタン画像	10
95	拡大カード画像	
96	対戦プレイヤー画像	
97	ステータス画像	
98 (98a~98e)	味方キャラクタ画像	
99 (99a~99e)	敵キャラクタ画像	
100、200、300	制御部	
101、201、301	CPU	
102、202、302	ROM	
103、203、303	RAM	
104、204、304	通信用インターフェイス回路	20
111	第1描画処理部	
112	第2描画処理部	
113	音声再生部	
114	操作入力部	
114a	メモリ	
115	コインセンサ	
116	IDカードリーダー	
117	キャラクタカードリーダー	
118	操作スイッチ	
119	7セグメント表示器	30
205	インターフェイス回路群	

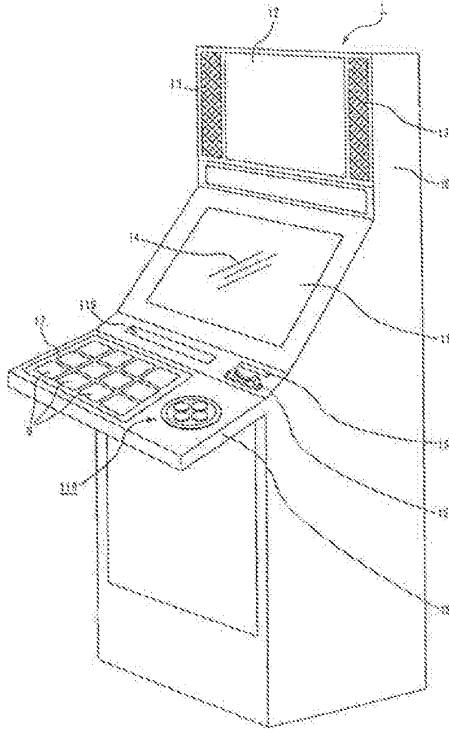
【図1】



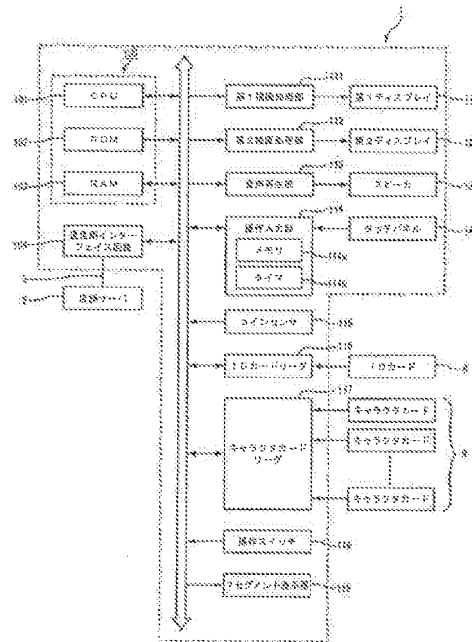
【図2】



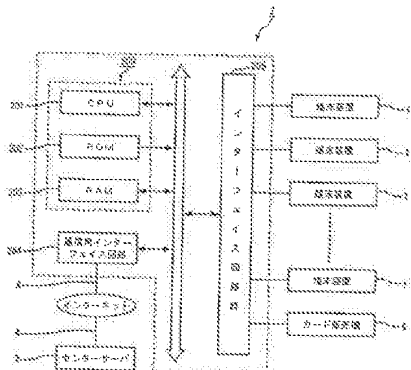
【図3】



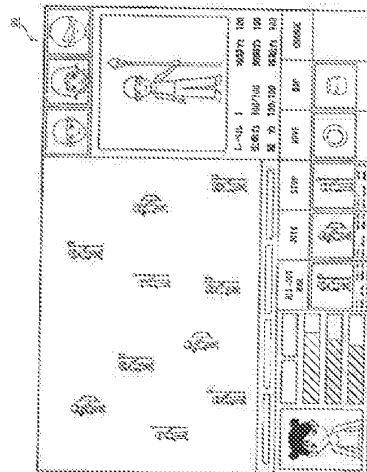
【図4】



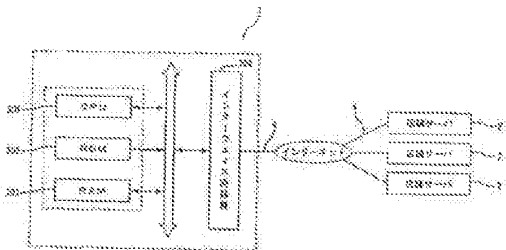
【図5】



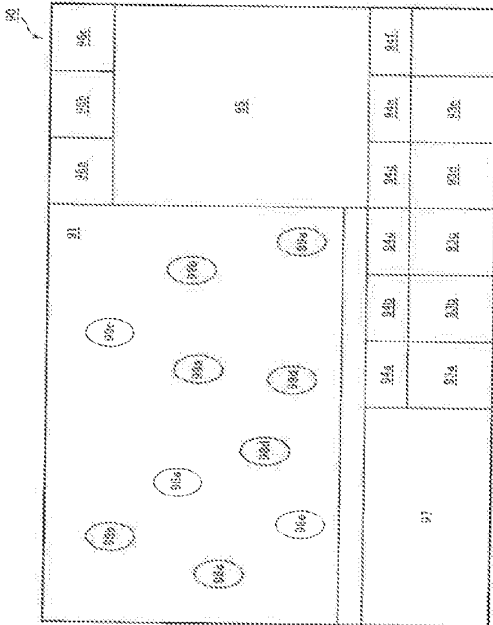
【図7】



【図6】



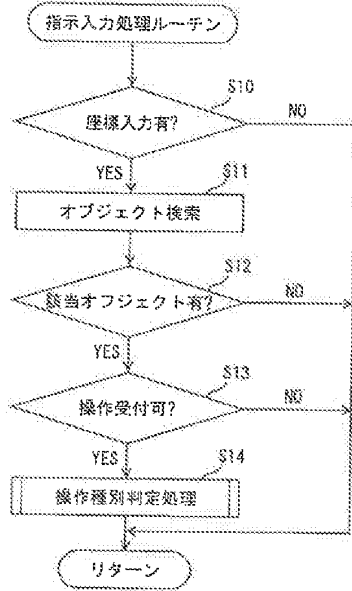
【図8】



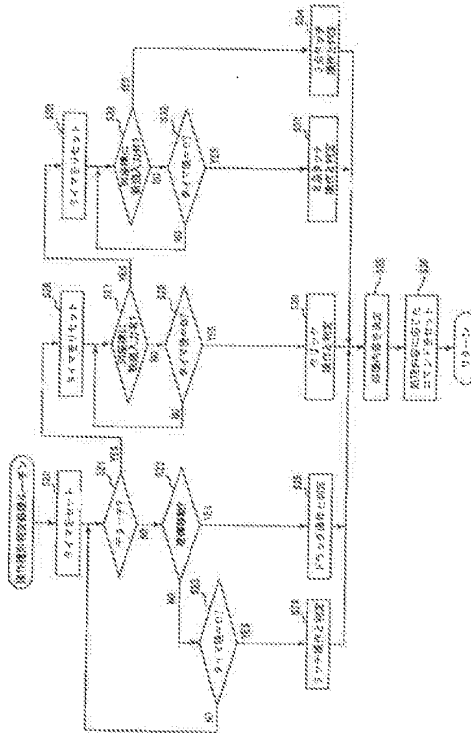
【図9】

項目	内容	備考
1	電源	
2	カメラ	
3	マイク	
4	スピーカ	
5	ディスプレイ	
6	キーボード	
7	マウス	
8	電源制御装置	
9	電源	
10	カメラ	
11	マイク	
12	スピーカ	
13	ディスプレイ	
14	キーボード	
15	マウス	
16	電源制御装置	
17	電源	
18	カメラ	
19	マイク	
20	スピーカ	
21	ディスプレイ	
22	キーボード	
23	マウス	
24	電源制御装置	
25	電源	
26	カメラ	
27	マイク	
28	スピーカ	
29	ディスプレイ	
30	キーボード	
31	マウス	
32	電源制御装置	
33	電源	
34	カメラ	
35	マイク	
36	スピーカ	
37	ディスプレイ	
38	キーボード	
39	マウス	
40	電源制御装置	
41	電源	
42	カメラ	
43	マイク	
44	スピーカ	
45	ディスプレイ	
46	キーボード	
47	マウス	
48	電源制御装置	
49	電源	
50	カメラ	
51	マイク	
52	スピーカ	
53	ディスプレイ	
54	キーボード	
55	マウス	
56	電源制御装置	
57	電源	
58	カメラ	
59	マイク	
60	スピーカ	
61	ディスプレイ	
62	キーボード	
63	マウス	
64	電源制御装置	
65	電源	
66	カメラ	
67	マイク	
68	スピーカ	
69	ディスプレイ	
70	キーボード	
71	マウス	
72	電源制御装置	
73	電源	
74	カメラ	
75	マイク	
76	スピーカ	
77	ディスプレイ	
78	キーボード	
79	マウス	
80	電源制御装置	
81	電源	
82	カメラ	
83	マイク	
84	スピーカ	
85	ディスプレイ	
86	キーボード	
87	マウス	
88	電源制御装置	
89	電源	
90	カメラ	
91	マイク	
92	スピーカ	
93	ディスプレイ	
94	キーボード	
95	マウス	
96	電源制御装置	
97	電源	
98	カメラ	
99	マイク	
100	スピーカ	
101	ディスプレイ	
102	キーボード	
103	マウス	
104	電源制御装置	
105	電源	
106	カメラ	
107	マイク	
108	スピーカ	
109	ディスプレイ	
110	キーボード	
111	マウス	
112	電源制御装置	
113	電源	
114	カメラ	
115	マイク	
116	スピーカ	
117	ディスプレイ	
118	キーボード	
119	マウス	
120	電源制御装置	
121	電源	
122	カメラ	
123	マイク	
124	スピーカ	
125	ディスプレイ	
126	キーボード	
127	マウス	
128	電源制御装置	
129	電源	
130	カメラ	
131	マイク	
132	スピーカ	
133	ディスプレイ	
134	キーボード	
135	マウス	
136	電源制御装置	
137	電源	
138	カメラ	
139	マイク	
140	スピーカ	
141	ディスプレイ	
142	キーボード	
143	マウス	
144	電源制御装置	
145	電源	
146	カメラ	
147	マイク	
148	スピーカ	
149	ディスプレイ	
150	キーボード	
151	マウス	
152	電源制御装置	
153	電源	
154	カメラ	
155	マイク	
156	スピーカ	
157	ディスプレイ	
158	キーボード	
159	マウス	
160	電源制御装置	
161	電源	
162	カメラ	
163	マイク	
164	スピーカ	
165	ディスプレイ	
166	キーボード	
167	マウス	
168	電源制御装置	
169	電源	
170	カメラ	
171	マイク	
172	スピーカ	
173	ディスプレイ	
174	キーボード	
175	マウス	
176	電源制御装置	
177	電源	
178	カメラ	
179	マイク	
180	スピーカ	
181	ディスプレイ	
182	キーボード	
183	マウス	
184	電源制御装置	
185	電源	
186	カメラ	
187	マイク	
188	スピーカ	
189	ディスプレイ	
190	キーボード	
191	マウス	
192	電源制御装置	
193	電源	
194	カメラ	
195	マイク	
196	スピーカ	
197	ディスプレイ	
198	キーボード	
199	マウス	
200	電源制御装置	

【図10】



【図11】



【図12】

項目	説明	入力値	出力値	処理内容
1	座標入力有?	座標入力有	座標入力有	座標入力有の場合は、オブジェクト検索を実行する。
2	オブジェクト検索	オブジェクト検索	オブジェクト検索	座標入力有の場合は、オブジェクト検索を実行する。
3	該当オブジェクト有?	該当オブジェクト有	該当オブジェクト有	オブジェクト検索の結果、該当オブジェクトがある場合は、操作受付可を判定する。
4	操作受付可?	操作受付可	操作受付可	操作受付可の場合は、操作種別判定処理を実行する。
5	操作種別判定処理	操作種別判定処理	操作種別判定処理	操作種別判定処理を実行する。

【図13】

項目	説明	入力値	出力値	処理内容
1	座標入力有?	座標入力有	座標入力有	座標入力有の場合は、オブジェクト検索を実行する。
2	オブジェクト検索	オブジェクト検索	オブジェクト検索	座標入力有の場合は、オブジェクト検索を実行する。
3	該当オブジェクト有?	該当オブジェクト有	該当オブジェクト有	オブジェクト検索の結果、該当オブジェクトがある場合は、操作受付可を判定する。
4	操作受付可?	操作受付可	操作受付可	操作受付可の場合は、操作種別判定処理を実行する。
5	操作種別判定処理	操作種別判定処理	操作種別判定処理	操作種別判定処理を実行する。

【図18】

IDデータ	熟練度
P1	100
キャラクター名	熟練度
0101	50
0102	50
0103	50
0104	50
0105	50
0106	0
0107	0
...	...
...	...
...	...

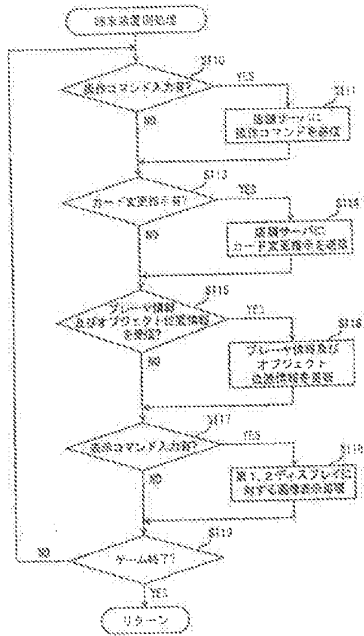
【図19】

キャラクター名	熟練度	レベル	生命力	魔力	攻撃力	防御力	回避力	移動力	経験値	レベルアップ	レベルアップ
0101	100	1	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	90	2	200	200	200	200	200	200	200	200	200
	80	3	300	300	300	300	300	300	300	300	300
	70	4	400	400	400	400	400	400	400	400	400
	60	5	500	500	500	500	500	500	500	500	500
	50	6	600	600	600	600	600	600	600	600	600
	40	7	700	700	700	700	700	700	700	700	700
...

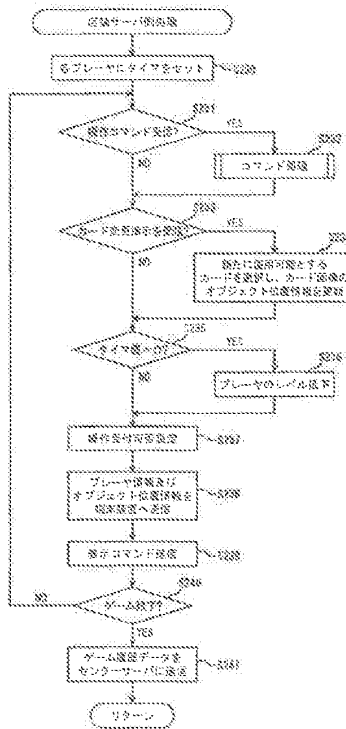
【図20】

プレイヤー名	熟練度	レベル	生命力	魔力	攻撃力	防御力	回避力	移動力	経験値	レベルアップ	レベルアップ
0102	100	1	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	90	2	200	200	200	200	200	200	200	200	200
	80	3	300	300	300	300	300	300	300	300	300
	70	4	400	400	400	400	400	400	400	400	400
	60	5	500	500	500	500	500	500	500	500	500
	50	6	600	600	600	600	600	600	600	600	600
	40	7	700	700	700	700	700	700	700	700	700
...

【図21】



【図22】



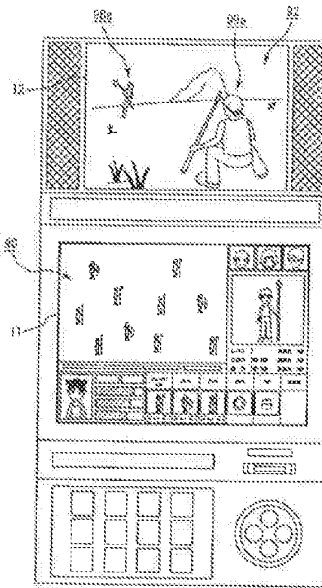
【図27】

昇降機	積込可能重量	電力消費電力(W)				
		1	2	3	4	5
2000kg	1000kg	200	400	600	800	1000
1500kg	750kg	150	300	450	600	750
1000kg	500kg	100	200	300	400	500

【図28】

昇降機	レベル	電力消費電力(W)						消費電力(W)	消費電力(W)	消費電力(W)
		1	2	3	4	5	6			
2000kg	1000kg	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800
1500kg	750kg	150	300	450	600	750	900	1050	1200	1350
1000kg	500kg	100	200	300	400	500	600	700	800	900

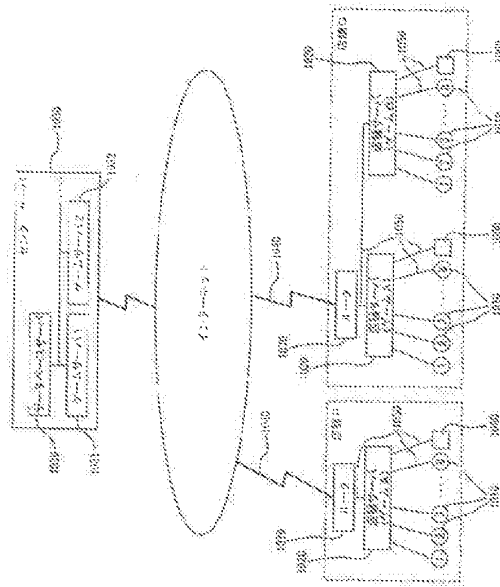
【図29】



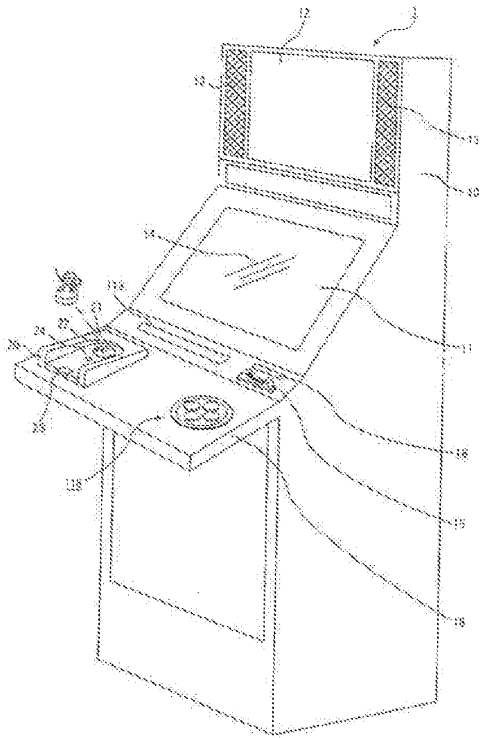
【図30】

レベル差	目標タイム設定値
5以上	60
4	55
3	50
2	45
1	40
0	35
-1	30
-2	25
-3	20
-4	15
-5以下	10

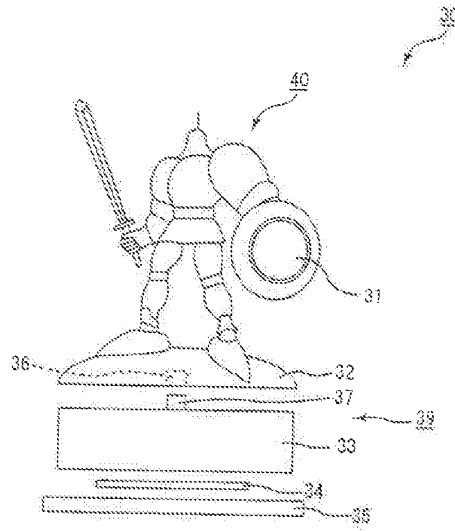
【図31】



【 図 3 2 】



【 図 3 3 】



Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	14631221			
Filing Date:	25-Feb-2015			
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM			
First Named Inventor/Applicant Name:	Koichi SUZUKI			
Filer:	Timothy Joseph Maier/Kelli Harris			
Attorney Docket Number:	09850001US			
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:				
RCE- 2ND AND SUBSEQUENT REQUEST	1820	1	1900	1900
Total in USD (\$)				1900

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	34680828
Application Number:	14631221
International Application Number:	
Confirmation Number:	9188
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM
First Named Inventor/Applicant Name:	Koichi SUZUKI
Customer Number:	62008
Filer:	Timothy Joseph Maier/Kelli Harris
Filer Authorized By:	Timothy Joseph Maier
Attorney Docket Number:	09850001US
Receipt Date:	21-DEC-2018
Filing Date:	25-FEB-2015
Time Stamp:	18:13:06
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	CARD
Payment was successfully received in RAM	\$1900
RAM confirmation Number	122618INTEFSW18140700
Deposit Account	505976
Authorized User	Kelli Harris

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

37 CFR 1.19 (Document supply 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	Request for Continued Examination (RCE)	09850001US-RCE-Trans.pdf	1349957	no	3
			084e9c95656949f116d3bd1d1471872e1a3f852a		
Warnings:					
Information:					
2	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	09850001US-IDS-Form-PTOSB08a.pdf	1037340	no	8
			cee59a5c4eb826eb920c2a02e16f2f752fe90f63		
Warnings:					
Information:					
A U.S. Patent Number Citation or a U.S. Publication Number Citation is required in the Information Disclosure Statement (IDS) form for autoloading of data into USPTO systems. You may remove the form to add the required data in order to correct the Informational Message if you are citing U.S. References. If you chose not to include U.S. References, the image of the form will be processed and be made available within the Image File Wrapper (IFW) system. However, no data will be extracted from this form. Any additional data such as Foreign Patent Documents or Non Patent Literature will be manually reviewed and keyed into USPTO systems.					
3	Foreign Reference	09850001US-FR-1-R016-JP2008-113858.pdf	5784220	no	72
			77c2838feab2498a21469cee9f43ffa39eec1206		
Warnings:					
Information:					
4	Foreign Reference	09850001US-FR-2-R017-JP2006-014956.pdf	8947722	no	119
			9c6fe87661f6351b73a6856442115a16b3bd1147		
Warnings:					
Information:					
5	Non Patent Literature	09850001US-NPL-1-D014.pdf	5737322	no	51
			b723f6a40e14a0db1921b7f3719ff102b219060f		
Warnings:					
Information:					

6	Non Patent Literature	09850001US-NPL-2-D015.pdf	961584	no	9
			c3fd0f8c649f3ab37bfea8c17147ec9c3950e3e		
Warnings:					
Information:					
7	Non Patent Literature	09850001US-NPL-3-D016.pdf	1566426	no	9
			7f1591f67acc26b0699a5f957f74f19e18ea7535		
Warnings:					
Information:					
8	Non Patent Literature	09850001US-NPL-4-D017.pdf	944418	no	9
			dbe38085ed114720cb725bd581e6c28c34ff220b		
Warnings:					
Information:					
9	Non Patent Literature	09850001US-NPL-5-D018.pdf	3631865	no	34
			288c2158336ea1d41ea73113727b131511e8ba05		
Warnings:					
Information:					
10	Non Patent Literature	09850001US-NPL-6-D019.pdf	1030860	no	7
			5db1b3215fe20248e1ea0dc825c8b8f574f304a0		
Warnings:					
Information:					
11	Non Patent Literature	09850001US-NPL-7-D020.pdf	213226	no	2
			87154525342172f33f9fe08dbb2354139bb3d72		
Warnings:					
Information:					
12	Non Patent Literature	09850001US-NPL-8-D021.pdf	2231119	no	20
			992408a0e5794a81c2605643ae0e2ed232967c5e		
Warnings:					
Information:					

13	Non Patent Literature	09850001US-NPL-9-D022.pdf	318185	no	2
			b6e8ee0c7d7669b479f724baabae170afe53b280		
Warnings:					
Information:					
14	Non Patent Literature	09850001US-NPL-10-D023.pdf	80421	no	1
			1bf5dd4c4d0e7ca3b5d012b8f4385ca250df0da		
Warnings:					
Information:					
15	Non Patent Literature	09850001US-NPL-11-D024.pdf	2141320	no	16
			050b204b4ea3fcb8e85e04120c79c5907ce6f63d		
Warnings:					
Information:					
16	Non Patent Literature	09850001US-NPL-13-D026.pdf	13040923	no	108
			3f078b4214eedef1b2f36a18662471ad8c34e740e		
Warnings:					
Information:					
17	Non Patent Literature	09850001US-NPL-14-D027.pdf	2930366	no	11
			20d72b93ec10be0709dd6c8e50c7b7118c2068bb		
Warnings:					
Information:					
18	Non Patent Literature	09850001US-NPL-15-D028.pdf	4796955	no	19
			bae5bc224b5c0e73d7e0156619b00760a8d9bf0		
Warnings:					
Information:					
19	Non Patent Literature	09850001US-NPL-16-D029.pdf	3216691	no	5
			eb2fa6807ad16d54e189738d6723fea517be7b85		
Warnings:					
Information:					

20	Non Patent Literature	09850001US-NPL-17-D030.pdf	693082	no	7
			e1ed24ea19ca6c3d9a760ed2f5b454aa8d2ddd68		
Warnings:					
Information:					
21	Non Patent Literature	09850001US-NPL-18-D031.pdf	3620084	no	23
			a7bd71cd08facbad178ac19222f91d3fce376e0f		
Warnings:					
Information:					
22	Non Patent Literature	09850001US-NPL-19-D032.pdf	3213510	no	25
			296cdd9b9e5acf1b1a6d16990dbb77c1ee5a5519		
Warnings:					
Information:					
23	Non Patent Literature	09850001US-NPL-20-D033.pdf	8892484	no	19
			d693b5a9425e56ac67052484d052cbab60bbe939		
Warnings:					
Information:					
24	Non Patent Literature	09850001US-NPL-21-D034.pdf	1383572	no	3
			6e34b578ba0432dd605da4acb8e85c3bee33530		
Warnings:					
Information:					
25	Non Patent Literature	09850001US-NPL-22-D035.pdf	2805477	no	11
			0f975f6d7364a72664898320241582b038c47e94		
Warnings:					
Information:					
26	Non Patent Literature	09850001US-NPL-23-D036.pdf	4752459	no	39
			c8c74f10202377376f112eb8c8e73e0c80511e18		
Warnings:					
Information:					

27	Non Patent Literature	09850001US-NPL-24-D037.pdf	4868352	no	27
			703b42cd2e83c3b31356879ca0b8b953fca3d40		
Warnings:					
Information:					
28	Non Patent Literature	09850001US-NPL-26-D039.pdf	4732146	no	29
			15069751794118fa268b3cabacf019d7ad2448df		
Warnings:					
Information:					
29	Non Patent Literature	09850001US-NPL-27-D040.pdf	6535349	no	42
			0717dbe295d5d4defb3ecd097b6ccb8c9b7b0599		
Warnings:					
Information:					
30	Non Patent Literature	09850001US-NPL-28-D041.pdf	2258336	no	5
			efc2f66a619be5ea3eafbc8fe27dd7e4b321a801		
Warnings:					
Information:					
31	Non Patent Literature	09850001US-NPL-29-D042.pdf	14671185	no	32
			c91fdffc01275ad72665e961b7f65b93a4fc24027		
Warnings:					
Information:					
32	Non Patent Literature	09850001US-NPL-30-D043.pdf	1319202	no	4
			726cc8b3a6a357f024fb24c801b7aaa5330e61ca		
Warnings:					
Information:					
33	Non Patent Literature	09850001US-NPL-31-D044.pdf	13748428	no	24
			2b2c79daaaace993cd35b75fb2a42b4bd745510		
Warnings:					
Information:					

34	Non Patent Literature	09850001US-NPL-32-D045.pdf	2804807	no	8
			40ee244671575d4ca1eb37daf972e270824498bae		
Warnings:					
Information:					
35	Non Patent Literature	09850001US-NPL-33-D046.pdf	1183138	no	1
			1eff1a2c7b124c2530484d49a35c537a4e19779f		
Warnings:					
Information:					
36	Non Patent Literature	09850001US-NPL-34-D047.pdf	8156191	no	30
			9ccf458770ccb7290e918e812ebbd43fb2b37a73		
Warnings:					
Information:					
37	Non Patent Literature	09850001US-NPL-35-D048.pdf	1943653	no	5
			2a923d84e1c94c87c3c04a64743c759bcf8bf2d6		
Warnings:					
Information:					
38	Non Patent Literature	09850001US-NPL-36-D049.pdf	17136175	no	35
			e426201f6e5e85140772ae14ddb529a8721fe85b		
Warnings:					
Information:					
39	Non Patent Literature	09850001US-NPL-37-D050.pdf	4796273	no	14
			12233eb0e2bfe6580b96e6968e6b8ec443b4a281		
Warnings:					
Information:					
40	Non Patent Literature	09850001US-NPL38-D051.pdf	4182946	no	28
			44ddb10823a8567469cbb7b230916d22855937de		
Warnings:					
Information:					

41	Non Patent Literature	09850001US-NPL-39-D052.pdf	6351247	no	34
			b620382ec217fbd966f549b8dcf867541278439f		
Warnings:					
Information:					
42	Non Patent Literature	09850001US-NPL-40-D053.pdf	1402238	no	4
			45cf12d43f8958fc3c3efec812b51e9ff4d949b		
Warnings:					
Information:					
43	Non Patent Literature	09850001US-NPL-41-D054.pdf	1807266	no	6
			4d0a480aabab6413a4734d2215b1dfdb70b9eaa6		
Warnings:					
Information:					
44	Non Patent Literature	09850001US-NPL-42-D055.pdf	966553	no	4
			11c41ded0b092e0878c408f3052257127b8ec8		
Warnings:					
Information:					
45	Non Patent Literature	09850001US-NPL-43-D056.pdf	957203	no	4
			75e1c1b1e8d594acc3c3110d246a446eae39a9fb		
Warnings:					
Information:					
46	Non Patent Literature	09850001US-NPL-44-D057.pdf	441072	no	1
			9f67ea047b410fd16107fa884bf463542384c9c0		
Warnings:					
Information:					
47	Non Patent Literature	09850001US-NPL-45-D058.pdf	4553940	no	30
			e2c3812234d0c4d91a5dd60e5223a9916c2def8f		
Warnings:					
Information:					

48	Non Patent Literature	09850001US-NPL-46-D059.pdf	2948701 c41880d9a6596f6d79c1075958cb75eda8288305	no	18
Warnings:					
Information:					
49	Non Patent Literature	09850001US-NPL-12-D025.pdf	4372821 ab13bd68c0b6d74bd452868b49da96469997e9c	no	40
Warnings:					
Information:					
50	Non Patent Literature	09850001US-NPL-25-D038.pdf	1732013 9e459a7d4746ce70db3542f07df51a7254b02eb5	no	37
Warnings:					
Information:					
51	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	30874 5e82aab465be3911e75b2412b1603f4ee01efe8	no	2
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):				199221697	
<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>					



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/631,221	02/25/2015	Koichi SUZUKI	09850001US	9188
62008	7590	10/10/2018	EXAMINER	
MAIER & MAIER, PLLC 345 South Patrick Street ALEXANDRIA, VA 22314			PIERCE, DAMON JOSEPH	
			ART UNIT	PAPER NUMBER
			3717	
			NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE
			10/10/2018	ELECTRONIC

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

The time period for reply, if any, is set in the attached communication.

Notice of the Office communication was sent electronically on above-indicated "Notification Date" to the following e-mail address(es):

patent@maierandmaier.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.
14/631,221	25 February, 2015	SUZUKI, KOICHI	09850001US

MAIER & MAIER, PLLC 345 South Patrick Street ALEXANDRIA, VA 22314	EXAMINER	
	DAMON PIERCE	
	ART UNIT	PAPER
	3717	20181003

DATE MAILED:

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

Commissioner for Patents

Considered IDS dated 2/25/15, 7/17/15, 12/4/15, and 3/11/16.

/Damon Pierce/
Primary Examiner, Art Unit 3717

PTO-90C (Rev.04-03)

Receipt date: 07/17/2015

14631221 -- GAU: 3717

Doc code: IDS

Doc description: Information Disclosure Statement (IDS) Filed

PTO/SB/08a (01-10)

Approved for use through 07/31/2012. OMB 0651-0031
U.S. Patent and Trademark Office; U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE

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.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	Kang Hu (9188)
	Attorney Docket Number	05850002US

U.S. PATENTS						Remove
Examiner Initial*	Cite No	Patent Number	Kind Code ¹	Issue Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear
	1					

If you wish to add additional U.S. Patent citation information please click the Add button. **Add**

U.S. PATENT APPLICATION PUBLICATIONS						Remove
Examiner Initial*	Cite No	Publication Number	Kind Code ¹	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear
	1					

If you wish to add additional U.S. Published Application citation information please click the Add button. **Add**

FOREIGN PATENT DOCUMENTS							Remove	
Examiner Initial*	Cite No	Foreign Document Number ³	Country Code ² j	Kind Code ⁴	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	T ⁵
/D. J. P/	1	2003-123089	JP	A	2003-04-25	Konami Co., Ltd.	Cited in the JPOA dated 04/21/2015; English abstract provided.	<input type="checkbox"/>

If you wish to add additional Foreign Patent Document citation information please click the Add button. **Add**

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS			Remove
Examiner Initials*	Cite No	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article (when appropriate), title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc), date, pages(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.	T ⁵

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	3717	
	Examiner Name	Kang Hu (9188)	
	Attorney Docket Number	05850002US	

/D. J. P/	1	Japanese Office Action dated April 21, 2015, in connection with JP Application No. 2014-034003 (7 pgs).	<input checked="" type="checkbox"/>
-----------	---	---	-------------------------------------

If you wish to add additional non-patent literature document citation information please click the Add button **Add**

EXAMINER SIGNATURE

Examiner Signature	/DAMON J PIERCE/	Date Considered	10/03/2018
--------------------	------------------	-----------------	------------

*EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through a citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant.

¹ See Kind Codes of USPTO Patent Documents at www.USPTO.GOV or MPEP 901.04. ² Enter office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). ³ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁴ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁵ Applicant is to place a check mark here if English language translation is attached.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		3717
	Examiner Name	Kang Hu (9188)	
	Attorney Docket Number		05850002US

CERTIFICATION STATEMENT

Please see 37 CFR 1.97 and 1.98 to make the appropriate selection(s):

That each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(1).

OR

That no item of information contained in the information disclosure statement 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 information contained in the information disclosure statement was known to any individual designated in 37 CFR 1.56(c) more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(2).

- See attached certification statement.
- The fee set forth in 37 CFR 1.17 (p) has been submitted herewith.
- A certification statement is not submitted herewith.

SIGNATURE

A signature of the applicant or representative is required in accordance with CFR 1.33, 10.18. Please see CFR 1.4(d) for the form of the signature.

Signature	/Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2015-07-17
Name/Print	Timothy J. Maier	Registration Number	51,986

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 1 hour 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.**

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.

Doc code: IDS
 Doc description: Information Disclosure Statement (IDS) Filed

PTO/SB/08a (01-10)
 Approved for use through 07/31/2012. OMB 0651-0031
 U.S. Patent and Trademark Office; U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE
 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.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	HU, KANG
	Attorney Docket Number	05850002US

U.S.PATENTS						Remove
Examiner Initial*	Cite No	Patent Number	Kind Code ¹	Issue Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear
	1					

If you wish to add additional U.S. Patent citation information please click the Add button.

U.S.PATENT APPLICATION PUBLICATIONS						Remove
Examiner Initial*	Cite No	Publication Number	Kind Code ¹	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear
	1					

If you wish to add additional U.S. Published Application citation information please click the Add button.

FOREIGN PATENT DOCUMENTS								Remove
Examiner Initial*	Cite No	Foreign Document Number ³	Country Code ²ⁱ	Kind Code ⁴	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	T ⁵
	1							

If you wish to add additional Foreign Patent Document citation information please click the Add button.

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS			Remove
Examiner Initials*	Cite No	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article (when appropriate), title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc), date, pages(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.	T ⁵

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	3717	
	Examiner Name	HU, KANG	
	Attorney Docket Number	05850002US	

/D.J.P/	1	Official Decision of Refusal of corresponding JP2015-158515 dated January 19, 2016. 5pgs	×
---------	---	--	---

If you wish to add additional non-patent literature document citation information please click the Add button

EXAMINER SIGNATURE

Examiner Signature	/DAMON J PIERCE/	Date Considered	10/03/2018
--------------------	------------------	-----------------	------------

*EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through a citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant.

¹ See Kind Codes of USPTO Patent Documents at www.USPTO.GOV or MPEP 901.04. ² Enter office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). ³ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁴ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁵ Applicant is to place a check mark here if English language translation is attached.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		3717
	Examiner Name	HU, KANG	
	Attorney Docket Number		05850002US

CERTIFICATION STATEMENT

Please see 37 CFR 1.97 and 1.98 to make the appropriate selection(s):

That each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(1).

OR

That no item of information contained in the information disclosure statement 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 information contained in the information disclosure statement was known to any individual designated in 37 CFR 1.56(c) more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(2).

See attached certification statement.

The fee set forth in 37 CFR 1.17 (p) has been submitted herewith.

A certification statement is not submitted herewith.

SIGNATURE

A signature of the applicant or representative is required in accordance with CFR 1.33, 10.18. Please see CFR 1.4(d) for the form of the signature.

Signature	/Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2016-03-11
Name/Print	Timothy J. Maier	Registration Number	51986

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 1 hour 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.**

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.

Receipt date: 02/25/2015

14631221 -- GAU: 3717

Doc code: IDS

Doc description: Information Disclosure Statement (IDS) Filed

PTO/SB/08a (01-10)

Approved for use through 07/31/2012. OMB 0651-0031
U.S. Patent and Trademark Office; U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE

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.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	TBD	
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number	05850002US	

U.S. PATENTS							Remove	
Examiner Initial*	Cite No	Patent Number	Kind Code ¹	Issue Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear		
	1							
If you wish to add additional U.S. Patent citation information please click the Add button.							Add	
U.S. PATENT APPLICATION PUBLICATIONS							Remove	
Examiner Initial*	Cite No	Publication Number	Kind Code ¹	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear		
	1							
If you wish to add additional U.S. Published Application citation information please click the Add button.							Add	
FOREIGN PATENT DOCUMENTS							Remove	
Examiner Initial*	Cite No	Foreign Document Number ³	Country Code ² j	Kind Code ⁴	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	T ⁵
/D. J. P./	1	2013244126	JP	A	2013-12-09	KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT	Cited in Specification; Abstract attached	<input type="checkbox"/>
If you wish to add additional Foreign Patent Document citation information please click the Add button							Add	
NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS							Remove	
Examiner Initials*	Cite No	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article (when appropriate), title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc), date, pages(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.						T ⁵

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	TBD	
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number	05850002US	

	1		<input type="checkbox"/>
--	---	--	--------------------------

If you wish to add additional non-patent literature document citation information please click the Add button **Add**

EXAMINER SIGNATURE

Examiner Signature	/DAMON J PIERCE/	Date Considered	10/03/2018
--------------------	------------------	-----------------	------------

*EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through a citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant.

¹ See Kind Codes of USPTO Patent Documents at www.USPTO.GOV or MPEP 901.04. ² Enter office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). ³ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁴ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁵ Applicant is to place a check mark here if English language translation is attached.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	TBD	
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number	05850002US	

CERTIFICATION STATEMENT

Please see 37 CFR 1.97 and 1.98 to make the appropriate selection(s):

That each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(1).

OR

That no item of information contained in the information disclosure statement 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 information contained in the information disclosure statement was known to any individual designated in 37 CFR 1.56(c) more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(2).

- See attached certification statement.
- The fee set forth in 37 CFR 1.17 (p) has been submitted herewith.
- A certification statement is not submitted herewith.

SIGNATURE

A signature of the applicant or representative is required in accordance with CFR 1.33, 10.18. Please see CFR 1.4(d) for the form of the signature.

Signature	/Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2015-02-25
Name/Print	Timothy J. Maier	Registration Number	51986

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 1 hour 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.**

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.

Receipt date: 12/04/2015

14631221 -- GAU: 3717

Doc code: IDS

Doc description: Information Disclosure Statement (IDS) Filed

PTO/SB/08a (01-10)

Approved for use through 07/31/2012. OMB 0651-0031
U.S. Patent and Trademark Office; U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE

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.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	Kang Hu (9188)
	Attorney Docket Number	05850002US

U.S.PATENTS						Remove
Examiner Initial*	Cite No	Patent Number	Kind Code ¹	Issue Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear
	1					

If you wish to add additional U.S. Patent citation information please click the Add button. **Add**

U.S.PATENT APPLICATION PUBLICATIONS						Remove
Examiner Initial*	Cite No	Publication Number	Kind Code ¹	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear
	1					

If you wish to add additional U.S. Published Application citation information please click the Add button. **Add**

FOREIGN PATENT DOCUMENTS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Foreign Document Number ³	Country Code ² i	Kind Code ⁴	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear
/D.J.P/	1	2015-157002	JP	A	2015-09-03	Gree, Inc.	Cited in the JPOA dated September 8, 2015; English abstract of corresponding US 2015/238862A1 <input type="checkbox"/>

If you wish to add additional Foreign Patent Document citation information please click the Add button. **Add**

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS			Remove
Examiner Initials*	Cite No	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article (when appropriate), title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc), date, pages(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.	T ⁵

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	3717	
	Examiner Name	Kang Hu (9188)	
	Attorney Docket Number	05850002US	

/D.J.P/	1	Japanese Office Action dated September 8, 2015, in connection with corresponding JP Application No. 2015-158515 (7 pgs., including English translation).	<input checked="" type="checkbox"/>
---------	---	--	-------------------------------------

If you wish to add additional non-patent literature document citation information please click the Add button **Add**

EXAMINER SIGNATURE

Examiner Signature	/DAMON J PIERCE/	Date Considered	10/03/2018
--------------------	------------------	-----------------	------------

*EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through a citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant.

¹ See Kind Codes of USPTO Patent Documents at www.USPTO.GOV or MPEP 901.04. ² Enter office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). ³ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁴ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁵ Applicant is to place a check mark here if English language translation is attached.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		3717
	Examiner Name	Kang Hu (9188)	
	Attorney Docket Number		05850002US

CERTIFICATION STATEMENT

Please see 37 CFR 1.97 and 1.98 to make the appropriate selection(s):

That each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(1).

OR

That no item of information contained in the information disclosure statement 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 information contained in the information disclosure statement was known to any individual designated in 37 CFR 1.56(c) more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(2).

- See attached certification statement.
- The fee set forth in 37 CFR 1.17 (p) has been submitted herewith.
- A certification statement is not submitted herewith.

SIGNATURE

A signature of the applicant or representative is required in accordance with CFR 1.33, 10.18. Please see CFR 1.4(d) for the form of the signature.

Signature	/Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2015-12-04
Name/Print	Timothy J. Maier	Registration Number	51986

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 1 hour 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.**

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.



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

62008 7590 09/24/2018
MAIER & MAIER, PLLC
345 South Patrick Street
ALEXANDRIA, VA 22314

EXAMINER
PIERCE, DAMON JOSEPH

ART UNIT PAPER NUMBER
3717

DATE MAILED: 09/24/2018

Table with 5 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO.
14/631,221 02/25/2015 Koichi SUZUKI 09850001US 9188

TITLE OF INVENTION: GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM

Table with 7 columns: APPLN. TYPE, ENTITY STATUS, ISSUE FEE DUE, PUBLICATION FEE DUE, PREV. PAID ISSUE FEE, TOTAL FEE(S) DUE, DATE DUE
nonprovisional UNDISCOUNTED \$1000 \$0 \$0 \$1000 12/24/2018

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: Maintenance fees are due in utility patents issuing on applications filed on or after Dec. 12, 1980. It is patentee's responsibility to ensure timely payment of maintenance fees when due. More information is available at www.uspto.gov/PatentMaintenanceFees.

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)

62008 7590 09/24/2018
MAIER & MAIER, PLLC
345 South Patrick Street
ALEXANDRIA, VA 22314

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.
14/631,221	02/25/2015	Koichi SUZUKI	09850001US	9188

TITLE OF INVENTION: GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM

APPLN. TYPE	ENTITY STATUS	ISSUE FEE DUE	PUBLICATION FEE DUE	PREV. PAID ISSUE FEE	TOTAL FEE(S) DUE	DATE DUE
nonprovisional	UNDISCOUNTED	\$1000	\$0	\$0	\$1000	12/24/2018

EXAMINER	ART UNIT	CLASS-SUBCLASS
PIERCE, DAMON JOSEPH	3717	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. Includes details for application 14/631,221, inventor Koichi SUZUKI, and attorney MAIER & MAIER, PLLC.

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.

Any questions regarding the Patent Term Extension or Adjustment determination should be directed to the Office of Patent Legal Administration at (571)-272-7702.

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. 14/631,221	Applicant(s) SUZUKI, KOICHI	
	Examiner DAMON PIERCE	Art Unit 3717	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 6/19/18.
 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 19-38. As a result of the allowed claim(s), you may be eligible to benefit from the **Patent Prosecution Highway** program at a participating intellectual property office for the corresponding application. For more information, please see http://www.uspto.gov/patents/init_events/pph/index.jsp or send an inquiry to PPHfeedback@uspto.gov.
4. Acknowledgment is made of a claim for foreign priority under 35 U.S.C. § 119(a)-(d) or (f).

Certified copies:

- a) All b) Some *c) None of the:
1. Certified copies of the priority documents have been received.
 2. Certified copies of the priority documents have been received in Application No. _____.
 3. Copies of the certified copies of the priority documents have been received in this national stage application from the International Bureau (PCT Rule 17.2(a)).

* Certified copies not received: _____.

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

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

Attachment(s)

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. <input type="checkbox"/> Notice of References Cited (PTO-892) 2. <input checked="" type="checkbox"/> Information Disclosure Statements (PTO/SB/08),
Paper No./Mail Date <u>3/5/18 and 8/9/18</u> 3. <input type="checkbox"/> Examiner's Comment Regarding Requirement for Deposit
of Biological Material 4. <input type="checkbox"/> Interview Summary (PTO-413),
Paper No./Mail Date _____. | <ol style="list-style-type: none"> 5. <input checked="" type="checkbox"/> Examiner's Amendment/Comment 6. <input type="checkbox"/> Examiner's Statement of Reasons for Allowance 7. <input type="checkbox"/> Other _____. |
|--|--|

/Damon Pierce/
Primary Examiner, Art Unit 3717

Information Disclosure Statement

1. The information disclosure statement filed 3/5/18 fails to comply with the provisions of 37 CFR 1.97, 1.98 and MPEP § 609 because NPL documents are not in English. It has been placed in the application file, but the information referred to therein has not been considered as to the merits. Applicant is advised that the date of any re-submission of any item of information contained in this information disclosure statement or the submission of any missing element(s) will be the date of submission for purposes of determining compliance with the requirements based on the time of filing the statement, including all certification requirements for statements under 37 CFR 1.97(e). See MPEP § 609.05(a).

/DJP/




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. 9188


SERIAL NUMBER 14/631,221	FILING or 371(c) DATE 02/25/2015 RULE	CLASS 463	GROUP ART UNIT 3717	ATTORNEY DOCKET NO. 09850001US	
APPLICANTS GREE, Inc., Tokyo, JAPAN; INVENTORS Koichi SUZUKI, Tokyo, JAPAN; ** CONTINUING DATA ***** ** FOREIGN APPLICATIONS ***** JAPAN 2014-034003 02/25/2014 ** IF REQUIRED, FOREIGN FILING LICENSE GRANTED ** 03/09/2015					
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>/Damon Pierce/</u> Examiner's Signature	<input type="checkbox"/> Met after Allowance Initials	STATE OR COUNTRY JAPAN	SHEETS DRAWINGS 7	TOTAL CLAIMS 18	INDEPENDENT CLAIMS 3
ADDRESS MAIER & MAIER, PLLC 345 South Patrick Street ALEXANDRIA, VA 22314 UNITED STATES					
TITLE GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM					
FILING FEE RECEIVED 3000	FEES: Authority has been given in Paper No. _____ to charge/credit DEPOSIT ACCOUNT No. _____ for following:		<input type="checkbox"/> All Fees <input type="checkbox"/> 1.16 Fees (Filing) <input type="checkbox"/> 1.17 Fees (Processing Ext. of time) <input type="checkbox"/> 1.18 Fees (Issue) <input type="checkbox"/> Other _____ <input type="checkbox"/> Credit		

Issue Classification 	Application/Control No. 14631221	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, KOICHI
	Examiner DAMON PIERCE	Art Unit 3717

CPC						
Symbol				Type	Version	
A63F		13		44	F	2014-09-02
A63F		13		822	A	2014-09-02
A63F		13		58	I	2014-09-02


CPC Combination Sets				
Symbol	Type	Set	Ranking	Version

NONE		Total Claims Allowed:	
(Assistant Examiner)	(Date)	20	
/DAMON PIERCE/ Primary Examiner.Art Unit 3717	8/25/18	O.G. Print Claim(s)	O.G. Print Figure
(Primary Examiner)	(Date)	19	4+7A

Issue Classification 	Application/Control No. 14631221	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, KOICHI
	Examiner DAMON PIERCE	Art Unit 3717

US ORIGINAL CLASSIFICATION						INTERNATIONAL CLASSIFICATION								
CLASS			SUBCLASS			CLAIMED					NON-CLAIMED			
CROSS REFERENCE(S)						A	6	3	F	13 / 822 (2014.01.01)				
						CLASS	SUBCLASS (ONE SUBCLASS PER BLOCK)							

NONE			Total Claims Allowed:	
(Assistant Examiner) _____ (Date)			20	
/DAMON PIERCE/ Primary Examiner. Art Unit 3717			8/25/18	O.G. Print Claim(s)
(Primary Examiner) _____ (Date)			19	O.G. Print Figure 4+7A

Issue Classification 	Application/Control No. 14631221	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, KOICHI
	Examiner DAMON PIERCE	Art Unit 3717

<input type="checkbox"/> Claims renumbered in the same order as presented by applicant <input type="checkbox"/> CPA <input type="checkbox"/> T.D. <input type="checkbox"/> R.1.47															
Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original
	1		17	15	33										
	2		18	16	34										
	3	1	19	17	35										
	4	2	20	18	36										
	5	3	21	19	37										
	6	4	22	20	38										
	7	5	23												
	8	6	24												
	9	7	25												
	10	8	26												
	11	9	27												
	12	10	28												
	13	11	29												
	14	12	30												
	15	13	31												
	16	14	32												

NONE		Total Claims Allowed:	
		20	
(Assistant Examiner)	(Date)	O.G. Print Claim(s)	O.G. Print Figure
/DAMON PIERCE/ Primary Examiner. Art Unit 3717	8/25/18	19	4+7A
(Primary Examiner)	(Date)		

Doc code: IDS

Doc description: Information Disclosure Statement (IDS) Filed

PTO/SB/08a (03-15)
 Approved for use through 07/31/2016. OMB 0651-0031
 U.S. Patent and Trademark Office; U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE
 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.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	PIERCE, DAMON JOSEPH
	Attorney Docket Number	09850001US

U.S.PATENTS						Remove
Examiner Initial*	Cite No	Patent Number	Kind Code ¹	Issue Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear
	1					

If you wish to add additional U.S. Patent citation information please click the Add button.

U.S.PATENT APPLICATION PUBLICATIONS						Remove
Examiner Initial*	Cite No	Publication Number	Kind Code ¹	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear
	1					

If you wish to add additional U.S. Published Application citation information please click the Add button.

FOREIGN PATENT DOCUMENTS								Remove
Examiner Initial*	Cite No	Foreign Document Number ³	Country Code ²ⁱ	Kind Code ⁴	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	T ⁵
/D. J. P./	1	2005-034276	JP	A	2005-02-10	NAMCO LTD	Cited in NPL Cite No. 1	×

If you wish to add additional Foreign Patent Document citation information please click the Add button.

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS			Remove
Examiner Initials*	Cite No	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article (when appropriate), title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc), date, pages(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.	T ⁵

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		3717
	Examiner Name	PIERCE, DAMON JOSEPH	
	Attorney Docket Number		09850001US

/D.J.P/	1	Office Action issued on May 22, 2018 in corresponding Japanese Application No. 2018-025731; 13 pages.	✕
/D.J.P/	2	AYU; Dragon's Shadow; BoomApp Games; [online] URL; http://boom-app.com/etry/dragons-shadow-event02; June 3, 2013; search on May 7, 2018; 7 pages.	<input type="checkbox"/>
/D.J.P/	3	GPARA.COM; GREE "Tanken Driland", The 2nd Guild Battle Event "Guild League"; [online] URL; http://www.gpara.com/infos/view/3235; June 27, 2013; search on May 7, 2018; 4 pages.	<input type="checkbox"/>

If you wish to add additional non-patent literature document citation information please click the Add button

EXAMINER SIGNATURE

Examiner Signature	/DAMON J PIERCE/	Date Considered	08/25/2018
--------------------	------------------	-----------------	------------

*EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through a citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant.

¹ See Kind Codes of USPTO Patent Documents at www.USPTO.GOV or MPEP 901.04. ² Enter office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). ³ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁴ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁵ Applicant is to place a check mark here if English language translation is attached.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		3717
	Examiner Name	PIERCE, DAMON JOSEPH	
	Attorney Docket Number		09850001US

CERTIFICATION STATEMENT

Please see 37 CFR 1.97 and 1.98 to make the appropriate selection(s):

That each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(1).

OR

That no item of information contained in the information disclosure statement 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 information contained in the information disclosure statement was known to any individual designated in 37 CFR 1.56(c) more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(2).

See attached certification statement.

The fee set forth in 37 CFR 1.17 (p) has been submitted herewith.

A certification statement is not submitted herewith.

SIGNATURE

A signature of the applicant or representative is required in accordance with CFR 1.33, 10.18. Please see CFR 1.4(d) for the form of the signature.

Signature	/Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2018-08-09
Name/Print	Timothy J. Maier	Registration Number	51986

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 1 hour 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.**

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.

Doc code: IDS
 Doc description: Information Disclosure Statement (IDS) Filed

PTO/SB/08a (03-15)
 Approved for use through 07/31/2016. OMB 0651-0031
 U.S. Patent and Trademark Office; U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE
 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.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)
	Attorney Docket Number	09850001US

U.S.PATENTS						Remove
Examiner Initial*	Cite No	Patent Number	Kind Code ¹	Issue Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear
	1					

If you wish to add additional U.S. Patent citation information please click the Add button.

U.S.PATENT APPLICATION PUBLICATIONS						Remove
Examiner Initial*	Cite No	Publication Number	Kind Code ¹	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear
	1					

If you wish to add additional U.S. Published Application citation information please click the Add button.

FOREIGN PATENT DOCUMENTS								Remove
Examiner Initial*	Cite No	Foreign Document Number ³	Country Code ²ⁱ	Kind Code ⁴	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	T ⁵
/D. J. P/	1	2002-301264	JP	A	2002-10-15	SEGA CORPORATION	The reference provided herein is based on a concurrent in a foreign jurisdiction.	

If you wish to add additional Foreign Patent Document citation information please click the Add button.

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS				Remove
Examiner Initials*	Cite No	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article (when appropriate), title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc), date, pages(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.		T ⁵

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		3717
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)	
	Attorney Docket Number		09850001US

1	"Puyopuyo Tetris Manual" pages 1-29, SEGA CORPORATION, Published: February 6, 2014
2	NICO NICO PEDIA, "Puyopuyo", Daihyakka NEWS, Inc., Published: October 9, 2017
3	Nintendo Homepage, "Rules for Tetris", Nintendo Co., Ltd., Published: October 9, 2017
4	KONAMI OFFICIAL GUIDE "Winning Eleven 2000" pages 4-13, KONAMI CORPORATION, Published: October 28, 2000
5	"Winning Eleven 2000 Manual" pages 1-38, KONAMI CORPORATION, Published: October 26, 2000
6	J League soccer "PRIME GOAL 3 winning strategy" pages 4-11, Futabasha Publishers Ltd., Published: 1995
7	Japan Football Association Homepage, "V-goal system", Japan Football Association, Published: September 21, 2017
8	"SOCCER Rules & Referee's officiating Techniques" pages 160-163, TAISHUKAN Publishing Co., Ltd., Published: December 20, 2001

If you wish to add additional non-patent literature document citation information please click the Add button

EXAMINER SIGNATURE

Examiner Signature	/DAMON J PIERCE/	Date Considered	08/25/2018
--------------------	------------------	-----------------	------------

*EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through a citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant.

¹ See Kind Codes of USPTO Patent Documents at www.USPTO.GOV or MPEP 901.04. ² Enter office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). ³ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁴ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁵ Applicant is to place a check mark here if English language translation is attached.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		3717
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)	
	Attorney Docket Number		09850001US

CERTIFICATION STATEMENT

Please see 37 CFR 1.97 and 1.98 to make the appropriate selection(s):

That each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(1).

OR

That no item of information contained in the information disclosure statement 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 information contained in the information disclosure statement was known to any individual designated in 37 CFR 1.56(c) more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(2).

See attached certification statement.

- The fee set forth in 37 CFR 1.17 (p) has been submitted herewith.
- A certification statement is not submitted herewith.

SIGNATURE

A signature of the applicant or representative is required in accordance with CFR 1.33, 10.18. Please see CFR 1.4(d) for the form of the signature.

Signature	/Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2018-03-05
Name/Print	Timothy J. Maier	Registration Number	51,986

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 1 hour 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.**

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.

EAST Search History

EAST Search History (Prior Art)

Ref #	Hits	Search Query	DBs	Default Operator	Plurals	Time Stamp
S105	133	(time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or term) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) with (group or team or unit or platoon or army or clan or partner or tribe or faction) with (item or ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4 or special or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or potion) with (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/08/25 11:25
S106	126	battl\$4 same condition same term	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/08/25 11:26
S107	0	(battl\$4 same condition same term).clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/08/25 11:27
S108	12	((time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or term) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) with (group or team or unit or platoon or army or clan or partner or tribe or faction) with (item or ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4 or special or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or potion) with (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7)).clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/08/25 11:27
S109	46	((time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or term) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) with (item or ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4 or special or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or potion) with (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7)).clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/08/25 11:28
S110	1381	(time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or term) same (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) same (ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4 or special or recover\$4 or hit or attack\$4 or	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/08/25 11:54


		hitting or damage or magic or potion) same (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7) same (card or object or item)				
S111	450	(time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or term) same (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) same (ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4 or special or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or potion) same (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7) same (card or object or item) same (enemy or opponent or target or monster or zombie)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/08/25 11:56
S112	469	(time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or term) same (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) same (ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4 or special or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or potion) same (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7) same (card or object or item) same (enemy or opponent or target or monster or zombie or boss)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/08/25 11:56
S113	55	(time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or term) same (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) same (ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4 or special or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or potion) same (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7) same (card or object or item) same (enemy or opponent or target or monster or zombie or boss) same (deck or stack\$4)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/08/25 11:57
S114	1	(time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or term) same (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) same (condition) same parameter same (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7) same (card or object or item) same (enemy or opponent or target or monster or zombie or boss) same (deck or stack\$4)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/08/25 11:58
S115	22	(time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or term) same (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) same (condition) same parameter same (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7) same (card or object or item) same (enemy or opponent or target or monster or zombie or boss)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/08/25 11:59
S116	69	(time or timer or timing or sequence or period	US-	OR	ON	2018/08/25

EAST Search History

		or checkpoint or interval or term) same (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) same (condition) same parameter same (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7) same (enemy or opponent or target or monster or zombie or boss)	PGPUB; USPAT			11:59
S117	2	((time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or term) same (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) same (condition) same parameter same (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7) same (enemy or opponent or target or monster or zombie or boss)).clm.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/08/25 12:00

8/ 25/ 2018 6:58:47 PM

C:\ Users\ dpierce\ Documents\ EAST\ Workspaces\ 14 series\ 14-631,221.wsp

Search Notes 	Application/Control No. 14631221	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, KOICHI
	Examiner Damon Pierce	Art Unit 3717

CPC- SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner
CPC 463/031.0000	2/1/17	CB
A63F13/44	2/1/17	CB
A63F13/58	2/1/17	CB
A63F13/822	2/1/17	CB
A63F13/44 (with keyword search)	9/1/2017	DJP
A63F13/58 (with keyword search)	9/1/2017	DJP
A63F13/822 (with keyword search)	9/1/2017	DJP
A63F13/44, 55, 58, 822 (with keyword search)	2/15/2018	DJP
A63F2300/638, 807 (with keyword search)	2/15/2018	DJP

CPC COMBINATION SETS - SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner

US CLASSIFICATION SEARCHED			
Class	Subclass	Date	Examiner

* See search history printout included with this form or the SEARCH NOTES box below to determine the scope of the search.

SEARCH NOTES		
Search Notes	Date	Examiner
Inventors searched	9/1/2017	DJP
Backward and forward searched most relevant art	9/1/2017	DJP

INTERFERENCE SEARCH

--	--

US Class/ CPC Symbol	US Subclass / CPC Group	Date	Examiner
	PGPub text search	8/25/2018	DJP

--	--

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	PIERCE, DAMON JOSEPH
	Attorney Docket Number	09850001US

U.S.PATENTS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Patent Number	Kind Code ¹	Issue Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	
	1						

If you wish to add additional U.S. Patent citation information please click the Add button.

U.S.PATENT APPLICATION PUBLICATIONS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Publication Number	Kind Code ¹	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	
	1						

If you wish to add additional U.S. Published Application citation information please click the Add button.

FOREIGN PATENT DOCUMENTS								Remove
Examiner Initial*	Cite No	Foreign Document Number ³	Country Code ²ⁱ	Kind Code ⁴	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	T ⁵
	1	2005-034276	JP	A	2005-02-10	NAMCO LTD	Cited in NPL Cite No. 1	×

If you wish to add additional Foreign Patent Document citation information please click the Add button.

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS				Remove
Examiner Initials*	Cite No	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article (when appropriate), title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc), date, pages(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.		T ⁵

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	PIERCE, DAMON JOSEPH
	Attorney Docket Number	09850001US

1	Office Action issued on May 22, 2018 in corresponding Japanese Application No. 2018-025731; 13 pages.	<input checked="" type="checkbox"/>
2	AYU; Dragon's Shadow; BoomApp Games; [online] URL; http://boom-app.com/etry/dragons-shadow-event02; June 3, 2013; search on May 7, 2018; 7 pages.	<input type="checkbox"/>
3	GPARA.COM; GREE "Tanken Driland", The 2nd Guild Battle Event "Guild League"; [online] URL; http://www.gpara.com/infos/view/3235; June 27, 2013; search on May 7, 2018; 4 pages.	<input type="checkbox"/>

If you wish to add additional non-patent literature document citation information please click the Add button

EXAMINER SIGNATURE

Examiner Signature	<input type="text"/>	Date Considered	<input type="text"/>
--------------------	----------------------	-----------------	----------------------

*EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through a citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant.

¹ See Kind Codes of USPTO Patent Documents at www.USPTO.GOV or MPEP 901.04. ² Enter office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). ³ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁴ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁵ Applicant is to place a check mark here if English language translation is attached.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	PIERCE, DAMON JOSEPH
	Attorney Docket Number	09850001US

CERTIFICATION STATEMENT

Please see 37 CFR 1.97 and 1.98 to make the appropriate selection(s):

That each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(1).

OR

That no item of information contained in the information disclosure statement 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 information contained in the information disclosure statement was known to any individual designated in 37 CFR 1.56(c) more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(2).

See attached certification statement.

The fee set forth in 37 CFR 1.17 (p) has been submitted herewith.

A certification statement is not submitted herewith.

SIGNATURE

A signature of the applicant or representative is required in accordance with CFR 1.33, 10.18. Please see CFR 1.4(d) for the form of the signature.

Signature	/Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2018-08-09
Name/Print	Timothy J. Maier	Registration Number	51986

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 1 hour 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.**

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.



Espacenet

Bibliographic data: JP2005034276 (A) — 2005-02-10

**GAME APPARATUS, GAME CONTROL PROGRAM AND RECORDING MEDIUM
HAVING THE RECORDED PROGRAM**

Inventor(s): NOGUCHI SHINJI; MOTONE YASUYUKI; HATSUSHIBA HIROYA
± (NOGUCHI SHINJI, ; MOTONE YASUYUKI, ; HATSUSHIBA
HIROYA)

Applicant(s): NAMCO LTD ± (NAMCO LTD)

Classification: - international: **A63F13/00**; (IPC1-7): A63F13/00
- cooperative:

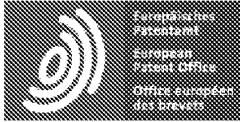
Application number: JP20030198696 20030717 Global Dossier

Priority number (s): JP20030198696 20030717

Also published as: JP4068016 (B2)

Abstract of JP2005034276 (A)

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a new method for sending the command to the players' characters in the fighting scenes of the role playing games. ;SOLUTION: The information on the command applicable to the players' characters and the information on a plurality of numerical values are managed as one command information. For example, the command information is displayed on a screen 9 as a card 12 on which are drawn the figures and numerical values 18a-18d indicating the contents of the command and when the players are asked to select the card, any one numeral value displayed on the card is selected simultaneously. When a plurality of such cards is selected, the intrinsic effect for the damage to the enemy characters or the like is generated according to the contents of the commands while the effect by the combination of the numbers selected is generated separately. ;COPYRIGHT: (C) 2005,JPO&NCIP



Patent Translate

Powered by EPO and Google

Notice

This translation is machine-generated. It cannot be guaranteed that it is intelligible, accurate, complete, reliable or fit for specific purposes. Critical decisions, such as commercially relevant or financial decisions, should not be based on machine-translation output.

CLAIMS JP2005034276

1.

A game apparatus that controls a game in which one or more player characters acting in accordance with an operation performed by a player in one virtual space and one or more enemy characters acting without depending on the operation of the player are battled, Command information storage means for storing a plurality of command information including command information which can be given to the player character and information of a plurality of numerical values, a command information storage means for storing command information given to the player character from command information stored by the command information storage means And a command input accepting means for accepting an input for selecting one of the plurality of numerical values represented by the command information and selecting one numerical value.

2.

A game apparatus that controls a game in which one or more player characters acting in accordance with an operation performed by a player in one virtual space and one or more enemy characters acting without depending on the operation of the player are battled, Command information storage means for storing a plurality of command information including command information which can be given to the player character and information of a plurality of numerical values, and a card which indicates a command included in command information stored by the command information storage means A card in which the numerical value or the code relating to the numerical value is distributedly arranged is displayed on the screen at an end portion of the card and the card is selected by specifying the direction of the end portion with the center of the card as a base point, And a command input accepting means for accepting an input for selecting a numerical value or a sign.

3.

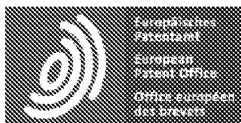
A game control program for controlling a game in which one or more player characters acting in accordance with an operation performed by a player in one virtual space and one or more enemy characters acting irrespective of the operation by the player are fighting, Command information storage means for storing a plurality of command information including command information which can be given to any player character and information of a plurality of numerical values, and command information storage means which stores the player character, And accepting an input for selecting one numerical value from among the plurality of numerical values indicated by the command information.

4.

A program for controlling a game in which one or more player characters acting in accordance with an operation performed by a player in one virtual space and one or more enemy characters acting without depending on the operation of the player perform a battle, Command information storage means for storing a plurality of command information including command information and information of a plurality of numerical values which can be given to the player character, and a card indicating a command included in command information stored by the command information storage means A card in which the numerical value or the code relating to the numerical value is dispersedly arranged is displayed on the screen at an end portion of the card and the card is selected by specifying the direction of the end portion with the center of the card as the base point And an input for selecting the numerical value or the sign together with the input instruction Game control program.

5.

A computer-readable recording medium on which the game control program according to claim 3 or 4 is recorded.



Patent Translate

Powered by EPO and Google

Notice

This translation is machine-generated. It cannot be guaranteed that it is intelligible, accurate, complete, reliable or fit for specific purposes. Critical decisions, such as commercially relevant or financial decisions, should not be based on machine-translation output.

DESCRIPTION JP2005034276

PROBLEM TO BE SOLVED: To propose a new method for giving a command to a player character in a battle scene of a role-playing game. **SOLUTION:** Information on a command which can be given to a player character and information on a plurality of numerical values are managed as one command information. For example, the command information is displayed on the screen 9 as a card 12 on which the symbol indicating the command content and the numerical values 18a to 18d are drawn, and at the same time, when the player selects a card, any one displayed on the card Let me choose one numerical value. When a plurality of cards are selected, the original effect such as damage to the enemy character or the like is generated according to the command content, while an effect by a combination of the selected numbers is separately generated. (FIG.

Game apparatus, game control program, and recording medium having the program recorded

BACKGROUND OF THE INVENTION 1. Field of the Invention The present invention relates to a game apparatus for realizing a game such as a role playing game, a control program, and a recording medium on which the program is recorded. More specifically, it relates to control of a battle scene of a role-playing game. 2. Description of the Related Art A role-playing game is a game in which a game player advances a story by designating an action of a character appearing in the story. In the story, the above character (hereinafter referred to as a player character) is given various problems such as puzzling, discovering treasures, punishing enemies. Also, as the story progresses, the player character encounters many enemy characters and performs battle. In a battle scene, a player character and an enemy character are displayed on the display screen. When there are a plurality of player characters and enemy characters, a plurality of player characters and a plurality of enemy characters are displayed, respectively. The behavior of the enemy character is defined by the game control program. A game player specifies an action to be performed by each player character by selecting it from the action selection menu displayed on

the screen. The game control program generates an image including a player character performing an action designated by the game player and an enemy character performing an action defined by the game control program, and displays the image on the screen. Such a battle scene control method is disclosed in, for example, Patent Document 1 and Patent Document 2. Patent Document 1: Japanese Patent No. 2794230 Patent Document 2: Japanese Patent No. 3343211

DISCLOSURE OF THE INVENTION

Problems to be Solved by the Invention

The present invention is based on the problem that a player enjoys a battle scene as described above more In order to be able to do so, we propose a new method of designating the behavior of the player character. A game apparatus according to the present invention is characterized in that in a virtual space, one or more player characters acting in accordance with an operation performed by a player and one or more enemies acting independently of the player's operation A game device for controlling a game in which a character and a character play a battle, characterized by comprising a command information storage unit and a command input reception unit described below. The command information storage means is means for storing a plurality of command information including command information which can be given to any one of the player characters and information of a plurality of numerical values.

The command input receiving means selects command information representing a command to be given to the player character from the command information stored in the command information storing means and outputs one numerical value out of a plurality of numerical values represented by the command information And accepts an input to be selected. Here, "input to select" includes input meaning explicit choice of command information or numerical value, as well as input meaning implicit selection such as input meaning to give a selection to the game device I will make it a gourd. For example, the command input receiving means is a card which indicates a command included in the command information stored in the command information storing means, and displays on the screen a card in which codes relating to numerical values or numerical values are distributedly arranged at the end of the card And an input for selecting the card and designating the numerical value or the sign by specifying the direction of the end portion with the center of the card as the base point. In the game realized by the configuration of the game apparatus, the command information includes information of a plurality of numerical values separately from information of commands which can be given to the player character, and the player selects a command You can also select numerical values when doing. When multiple commands are selected, if an incidental effect corresponding to the combination of the selected numerical values is generated in addition to the original effect corresponding to the command, the player is expected to have an incidental effect It is possible to perform an operation of giving a command. The above game device can be realized by incorporating a predetermined game control program into a general purpose computer such as a home game machine, a portable game machine, a personal computer, a portable information terminal, a mobile phone, or the like. Therefore, the present invention provides a game control program for realizing such a function. A game control program according to the present invention is a game control program in which in

a virtual space, a game in which one or more player characters acting in accordance with an operation performed by a player and one or more enemy characters acting without depending on the operation of the player are battle. The game control program causes a computer to function as a command information storage unit and a command input reception unit as described above. Further, the present invention also provides a recording medium such as a DVD (Digital Versatile Disc), a CD-ROM, a memory card, a game cassette, a hard disk, etc., on which such a program is recorded. DESCRIPTION OF THE PREFERRED EMBODIMENTS Hereinafter, specific embodiments of the present invention will be described with reference to the drawings.

FIG. 1 is a diagram showing an appearance of a game system including a home game machine and peripheral devices thereof. The home game machine 1 is connected to a home television 2 having a display and a speaker by a cable (not shown). Further, to the home game machine 1, an input device for inputting a control signal for the player to control the game, that is, the controller 3 is connected. The controller 3 has several operation buttons and an operation stick. In the battle scene of the role playing game to be described later, the operation stick 4 and operation buttons 5, 6 and 7 shown in the drawing are mainly used. The operation stick 4 is configured so that different operation signals are generated when the stick is tilted in the upward direction, the left direction, the downward direction, and the right direction. In addition, the operation buttons 5, 6 and 7 are also configured to generate different operation signals when pressed. The role playing game described below is a game realized by causing the home game machine 1 to execute a control program of a role playing game. The game control program is provided to the player in a state recorded on a DVD (Digital Versatile Disc). When this DVD is set on a disk tray (not shown) of the home game machine 1 and power is turned on, the control program of the role playing game is executed by the home game machine 1, and the home game machine corresponds to one embodiment of the present invention. As shown in FIG. 1, in this case, the control program of the role-playing game is an embodiment of the game control program of the present invention, and the DVD is an embodiment of the recording medium of the present invention. FIG. 2 is a view showing an example of a battle scene of a role playing game realized by the game device or the game control program of the present embodiment. In the battle scene, on the screen 9, similar to the battle scenes of the conventional role-playing game, the manner in which the player character and the enemy character battle are displayed together with the information indicating the state of each player character. The figure illustrates a scene where two player characters 8a, 8b and two enemy characters 10a, 10b battle, and status information 15 of each player character is displayed at the top of the screen. In addition, this figure shows a state in which the player character 8a (character name: crow) is waiting for a command from the player.

A cursor 16 in the figure is a cursor pointing to a target of an action instructed by a player. For example, when the player instructs the player character 8a to attack the enemy character 10a or

10b, the player adjusts the cursor 16 to the enemy character to be attacked, as shown in the drawing. Alternatively, in a case where the player instructs the player character 8a to restore the player character 8b or the player character 8a itself by using the item, the player adjusts the cursor 16 to the player character 8a or 8b. The cursor 16 can be moved by operating the button 6 and the button 7 of the controller 3 shown in FIG. 1. When the button 6 is pressed, the cursor 16 is automatically matched with any of the enemy characters. When the button 6 is further pressed in that state, the cursor 16 moves to another enemy character. Therefore, the player can select a desired enemy character by pressing the button 6 a plurality of times. On the other hand, when the button 7 is pressed, the cursor 16 is automatically matched with one of the player characters. When the button 7 is further pressed in that state, the cursor 16 moves to another player character. Therefore, by pressing the button 7 a plurality of times, the player can select a desired player character including a player character to give a command. Here, in the conventional role-playing game, when each player character becomes in a state to receive an instruction from the player, an action selection menu of the player character is displayed on the screen. The player gives a command to the player character by selecting the action to be performed by the player character from among the items of the action selection menu and then performing the cursor alignment to the target. On the other hand, in this role-playing game, the behavior selection menu is not displayed. In this role-playing game, the player first gives a command to the player character 8a by setting the cursor 16 to the target character and then selecting a card representing an action to be performed by the player character. A method of giving instructions by card selection will be described below. As shown in FIG. 2, on the lower part of the screen 9, seven cards 12 arranged facing upward are displayed.

These cards 12 represent a command that can be given to the player character 8 a, that is, a candidate for an instruction. However, depending on the conditions of battle, some cards can not be selected even though they are displayed. Cards that can not be selected are displayed in a different color from the cards that can be selected. FIG. 3 is a diagram showing an example of a card. As shown in the figure, on the card, a symbol 17 indicating the content of the command and four numbers 18 a to 18 d are displayed. The symbol 17 is, for example, a symbol of a sword if it is an instruction of an attack using a sword, a symbol of an item to be used if it is an instruction to use an item, and the like. Alternatively, instead of a symbol, the content of the command may be displayed in text. The four numbers 18 a to 18 d are randomly assigned by the game control program at the start of the game or when the player acquires the card. Therefore, even if the symbol 17 is the same card, the four numbers 18a to 18d are not always the same. Instead of the numbers 18a to 18d, some signs and marks may be displayed. For example, you can mark hearts, diamonds, spades, clubs at the four corners of the card. The player selects an instruction to be given to the player character 8 a from among the cards 12 representing candidates for the command in FIG. 2. Specifically, by performing a predetermined operation, the cursor frame 14 is placed on one of the cards, and an operation indicating selection of that card is performed. The card selected by this operation moves to the upper left of the screen 9 and is

displayed as a card 13 representing a command for the player character 8 a as shown in FIG. 2. If it is within the predetermined time limit, the player can continuously select a plurality of cards. At this point, the player selects one of the four numbers 18a to 18d attached to the card at the same time as selecting the card. 4 (a) and 4 (b) are diagrams for explaining an operation of simultaneously selecting a card and a number. The card and number are simultaneously selected by using the stick 4 of the controller 3. 4 (a), when the stick 4 of the controller 3 is tilted in the direction indicated by the arrow 19 (upper left direction) in FIG. 4 (b) in accordance with the card for selecting the cursor frame 14, as shown in FIG. 4 (a), The number 18a attached to the upper left of the card, that is, "7" is selected together with the card. The selected number is highlighted on the card 13 representing the command.

Likewise, if the stick 4 of the controller 3 is tilted to the upper right, the numeral 18 b attached to the upper right of the card is selected together with the card, and when it is tilted to the lower right, the numeral 18 c attached to the card along with the card is selected. Then, if you defeat it to the lower left, the number 18 d attached to the lower left of the card is selected together with the card. It is also possible to select the card by pressing the button 5 of the controller 3. However, since the button 5 can generate only one kind of signal, when the card is selected by the button 5, the number 18 b on the upper right of the card is automatically selected. Alternatively, when a card is selected by the button 5, a specification that an optimal combination of numbers is automatically selected may be adopted. The optimal combination of numbers is a combination that produces an advantageous effect for the player. The game control program stores a plurality of such combinations in advance, and selects an optimal one from the stored combinations. The selection is made based on the number that the player initially selected. For example, in the first button operation, the number 18 b in the upper right of the card is selected, and if the number 18 b is "2", the combination beginning with 2 of the stored combinations is automatically selected. In addition, when the player character is in the "confused" state, the four numbers are displayed so as to move on the card at any time. For example, the numeral 18 a moves to the position of the numeral 18 b and further moves so as to rotate to the position of the numeral 18 c and the position of the numeral 18 d. In this case, in order for the player to select a desired number, the player must manipulate the stick 4 of the controller 3 by identifying the position at each moment of the number. When the stick 4 is tilted in the direction in which no numeral is arranged, since the number is not selected and becomes "out", the arm of the player is questioned. Here, when a card is selected, the number of cards 12 displayed at the bottom of the screen 9 decreases. Replenishment of the card will be described below. On the lower right of the screen 9, cards stacked in a lying state (hereinafter referred to as a deck 11) are displayed. When a card is selected, the number of cards reduced by the selection is automatically replenished from the deck 11. Therefore, on the screen, seven cards 12 are always displayed unless the deck 11 disappears. The deck 11 is configured for each player character.

Therefore, the card 12 and the deck 11 displayed when a command is issued to the player character 8a are different from the card 12 and the deck 11 displayed when giving a command to the player character 8b. FIG. 5 is a view showing a screen for creating the deck 11. As shown in the figure, on the deck creating screen 20, all stocked cards are displayed on the left part 21 of the screen. The stocked card is the card given to the player at the start of the game, the card acquired by the player after the game started. Some of the stocked cards include cards that can be used as instructions to all player characters, but also cards that can only be used as instructions to some player characters. On the screen right portion 22, cards constituting the deck of the player character are displayed. When the player places the cursor frame 23 on a desired card in the stocked card and performs a predetermined operation signifying confirmation of the selection, the selected card moves from the left part 21 of the screen to the right part 22 of the screen and move. The deck of the player character is formed by the player repeating the above operation. Since the deck is composed of 50 cards, the player has to repeat the above operation 50 times for each player character. However, even if the number of operations is less than 50 times, since the game control program automatically selects the card, the number of cards constituting the deck is 50. When there are a plurality of player characters, the player calls a similar screen for each player character and performs the above operation. As described above, the command which the player can give to the player character is limited to the command represented by the seven cards selected from the cards constituting the deck 11. Even if the card is stocked, unless the card is included in the deck of the player character, if it is not displayed as a hand (card 12), it is impossible to give the player character the command represented by the card. Therefore, whether to make a dominant position in battle depends not only on how to give instructions to the player character at battle but also on how the deck is composed. Next, three kinds of effects generated by selecting a card will be described. First, since each card represents a command to a player character, when a card is selected, a predetermined effect is generated by executing an instruction represented by the card.

For example, if the command is an instruction instructing the invocation of a predetermined attack technique, predetermined damage is given to the enemy character, and if the command is the use of a predetermined recovery item, the character in which the item was used is recovered. However, in the role-playing game, when a plurality of cards are arranged on the upper left of the screen 9, not the individual effect of the card but the effect of combining the effects of the plurality of cards occurs. In other words, the game control program calculates the effect based on all commands given to one player character when the action sequence reaches not card units. Depending on how the card is selected, the effect may be canceled out in some cases. For example, "light attribute" and "dark attribute" are conflicting attributes, but cards instructing to activate an attack technique of light attribute capable of giving 100 damage to enemy characters and 50 cards that can damage 50 enemy characters And the card instructing the activation of the dark attribute attack technique are selected, the damage given to the enemy character is 50 instead of 150. The second effect is the effect produced by selecting the number attached to the

card. As described with reference to FIG. 4, in this role-playing game, the player can select any one of the four numbers attached to the card at the same time as selecting the card representing the command. FIG. 6 (a), 6 (b) and 6 (c) are diagrams for explaining the relationship between combinations of commands represented by cards and combinations of numbers. FIG. 6 (a) shows three cards selected by the player, and FIGS. 6 (b) and 6 (c) show the operation of the stick 4 performed by the player when selecting the three cards. There. Arrows in FIGS. 6 (b) and 6 (c) indicate the direction in which the stick 4 is tilted. When the player performs an operation to lower the stick 4 of the controller 3 to the upper left three times in order to select three cards shown in FIG. 6 (a) as shown in FIG. 6 (b), the combination of numbers to be selected is "796". On the other hand, when the player performs an operation of defeating the stick 4 of the controller 3 in the order of upper left, lower left, and lower right as shown in FIG. 6 (c), the combination of the selected numbers is "777". Become. Combinations of numerals in which special effects are generated are defined in advance by the game control program. For example, when all the numbers are the same, conditions are set such as when the numbers are arranged in ascending or descending order, or when they match with a predetermined number combination.

It is advisable to explicitly indicate these combinations to the player in advance, for example, by a game instruction manual. When the combination of the selected numbers matches any one of the above conditions, the second effect occurs according to the condition. The second effect may be an effect complementing the first effect or an effect generated irrespective of the first effect. As the former, for example, an effect such as doubling the damage to the enemy as the first effect can be considered. As the latter, an effect such as an increase in the possession money of the player character can be considered. The third effect is the same as the first effect, which is an effect caused by a combination of commands represented by the card. However, although the first effect affects the outcome of the battle, the third effect does not affect the outcome of the battle. A third effect is an effect that a new card is generated by combining the selected cards. For example, a card instructing the activation of a predetermined technique is synthesized and a card instructing the activation of a new technique is generated. Alternatively, a new card may be synthesized by a combination of a card instructing the use of the item and a card instructing to activate the technique. For example, in this role playing game, there is "meat" as one item for restoring the physical strength of the player character. As one of the techniques for the player character to activate, there is an attack technique having an attribute of "fire". If the selected card contains "meat" card and "Fire Attack attack" card, "Yakiniku" card is synthesized after the command represented by the card is executed. "Yakiniku" can be used as an item for restoring the physical strength of a player character similarly to "meat", but the effectiveness of recovery is larger than "meat". The conditions under which the cards are synthesized are defined in advance by the game control program. Although this condition may be specified to the player in advance by a game instruction or the like, it may not be explicitly shown but may be enjoyed by the player to enjoy the imagination. However, if you do not explicitly state the condition, it is good to include in the explanation of each item an explanation suggesting possibility of synthesis.

Incidentally, cards newly generated by combination during combat are listed and displayed on the screen at the end of battle. The player can select a desired one from among the composite cards displayed as a list and hold it as a stock card. In the above, the way of giving instructions by card selection and the effect produced by selecting a card has been described. Next, the timing at which the card selection can be performed will be described.

In a general role-playing game, the order of actions of the characters is determined by the game control program, and the game control program displays action selection menus of the player characters who have become the acting numbers on the screen, Accept commands. Therefore, when the enemy character is acting number, the player can not give a command to the player character. On the other hand, in this role-playing game, not only when the action order has reached the player character, but also when the player character is selected as the attack target of the enemy character even if it is the number of the enemy character, A card 12 for giving an instruction to the player character is displayed. As a result, unlike a general role-playing game, a player character can take some kind of defensive behavior when it is made an attack target of an enemy character. Alternatively, if the attack of the enemy character eventually becomes a defense, an attack may be performed. FIG. 7 is a conceptual diagram showing functions of the game apparatus related to the control of the battle scene. As shown in the figure, the game apparatus according to the present embodiment includes a deck preparation function 46, a command candidate selection function 29, a state detection function 30, a command input reception function 31, an effect generation function 32, and an image generation function 33. Further, in the memory 24 of the game apparatus, information of the command information 25, the numerical combination condition 27, and the card synthesis condition 28 is stored. Also, in the memory 24 of the game device, instruction information 26 for each character selected by the deck making function 46 and command candidate information 47 for each character selected by the command candidate selection function 29 are also stored. The command information 25 is information on the stock card described with reference to FIG. 5. The command information 25 includes, for example, an ID of the card, code data representing the command content, numerical data (for example, numerical data representing damage, numerical data representing the point to be recovered) representing the effect generated by executing the command, Image data representing the graphic symbol 17 of the card, numerical data representing four numerals 18a to 18d attached to the card, and the like. The character-specific command information 26 and the character-specific command candidate information 47 may be information obtained by classifying copies of the command information 25 into characters, or by associating a character name with a card ID included in the command information 25 It may be information.

In other words, the structure of the data is not particularly limited as long as it is possible to specify a card or a card of a hand included in the deck by referring to the character-specific command information 26 or the character-specific command candidate information 47. The

numeric combination condition 27 and the card synthesis condition 28 are stored as definition data in the memory 24 as shown in the figure. Alternatively, it may be defined in the game control program. The deck creating function 46 is a function of controlling the deck creating screen shown in FIG. 5. That is, the command information 25 is read out from the memory 24, and the read command information is displayed on the left part 21 of the screen 20 of FIG. 5, while accepting the card selection input from the controller 3 to generate the character-specific command information 26 And stores it in the memory 24. The command candidate selecting function 29 is a function of automatically selecting the card to be displayed as the card 12 from the deck 11 of FIG. 2. That is, a part of the character-specific command information 26 is read from the memory 24 and stored in the memory 24 again as the character-specific command candidate information 47. The selection may be made according to the order in which a predetermined number of information is stored in the memory or may be randomly selected. The state detection function 30 is a function of detecting a state in which the player character can attack and a state in which the player character is selected as an attack target of the enemy character. The state capable of attacking is a state from the turn of action to the character until the action order shifts to other characters. Since the order of action of the characters is determined by the game control program and the behavior of the enemy character is defined by the game control program, each state can be detected by the game control program. When the above state is detected by the state detection function 30, the command input reception function 31 reads the character-specific command candidate information 47 of the corresponding player character from the memory 24 and displays it as the card 12. Also, with this function, the game apparatus receives the controller operation described with reference to FIG. 4 and FIG. 6, identifies the selected card and the selected number, and displays the card 13 on the upper left of the screen. When a card selection operation is performed, the next command-specific information 26 is read from the memory at any time by the command candidate selection function 29, and the character-specific command candidate 47 is replenished.

On the screen 9, display control is performed by the command input receiving function 31 so that seven cards are always displayed as the card 12. The effect generating function 32 is a function for generating the above-described three kinds of effects. More specifically, calculation of damage and recovery point, calculation (effect calculation) of points etc. obtained when number combination satisfies a predetermined condition, and further, when a combination of cards is a predetermined combination, a new card And adds processing (command information addition). In the calculation of the damage and the recovery point, the instruction input receiving function 31 acquires information such as the damage value included in the command information, sums the damage values of a plurality of cards, and calculates the parameters of the target character. In the judgment of the combination of numerals, the information 27 of the numeric combination condition is read from the memory 24, and the numerical combination acquired by the command input receiving function 31 is compared with each condition included in the read information 27. When a combination of numerals satisfies any of the conditions,

various parameter values are changed so as to generate an effect stored in the memory in association with the condition. For example, if the damage to an enemy is doubled, the process of doubling the value is executed when performing the above damage calculation. Whether to synthesize the card or not is judged by first reading out information 28 on the combination condition of the card from the memory 24 and including the combination of the cards acquired by the command input receiving function 31 in the read information 28 And comparing these conditions with each other. When card synthesis is performed, command information corresponding to the synthesized card is stored in the memory 24. Incidentally, the command information corresponding to the synthesized card may be recorded on a DVD together with the game control program, for example, and provided to the memory 24 at the time when the card synthesis is performed by the effect generating function 32. The image generation function 33 is a function of generating images constituting a battle scene. For example, an image representing how the enemy character is damaged so that the effect generated by the effect generating function 32 appears on the screen, and outputs it to the display. Also, at the end of battle, an image representing a list of acquired composite cards is generated and displayed, and a controller operation for selecting a composite card to be stocked is accepted. As described above, the game device and the game control program of the present embodiment have the following features and effects.

First, in the game apparatus and the game control program according to the present embodiment, the information on the card (command) is provided in a state separated from the information on the player character, and the player uses the deck making function 46 So that you can freely combine characters and cards. In the conventional game, the command which can be given to the player character is decided for each player character, but in the above game, it is possible to increase the kind of command by acquiring the card, and what type of card Whether to incorporate or not affects the outcome of the battle. That is, the player can enjoy new enjoyment which is not present in the conventional role-playing game, such as enjoyment of collecting cards and enjoyment of configuring a deck. Secondly, in the game apparatus and the game control program according to the present embodiment, not only when the player character is in an attackable state (when the order of actions comes around) by the state detection function 30, It is also detected when the player character is made an attack target of the enemy character. As a result, when the player character receives an attack from the enemy character, it can cause some kind of defense or counterattack action. However, since the card that the player character can use is limited to the card selected by the command candidate selecting function 29, that is, the card displayed as a hand, by using the card for defense and counterattack, There is also a possibility that the player character is forced into a disadvantageous situation. In other words, although there are many opportunities to give commands, in environments where the type and number of commands that can be given are limited, it is necessary to carefully decide what kind of command to give to the player character. For this reason, the game is more strategic than the conventional game. Thirdly, in the game apparatus and the game control program according to

the present embodiment, four pieces of numerical information independent of the content of the command are stored in the command information 25. In addition, any one of the numbers is selected by the command input receiving function 31, and a special effect is generated by the combination of the selected numbers. That is, even if the combination of cards is the same, if the combination of numbers is different, the effect will differ or other effects will be added. For this reason, the player can select cards while expanding expectations for incidentally generated effects by selecting numbers.

Fourthly, in the game apparatus and the game control program according to the present embodiment, when a combination of cards satisfies a predetermined condition, card combination is performed by the effect generating function 32, a new card is provided. That is, apart from the pleasure of defeating the enemy character in the battle scene, the player can enjoy the enjoyment of acquiring a new card while demonstrating the imagination about the condition of card composition. For example, if the enemy character encountered is a character much weaker than the player character, the battle is generally very boring. In the above game, even with such a battle, since the enjoyment of acquiring the card by synthesis is left, there is no tedious battle for the player. Finally, FIG. 8 shows a hardware configuration of the game device in the above embodiment, that is, the home game device 1. The home game machine 1 includes at least a CPU 41, a memory 24, an input / output control unit 39, an operation device control unit 36, a display output control unit 37, an audio output control unit 38, and a system bus 40 connecting these components. Furthermore, it may include a communication control unit 42 for controlling connection with the network. The input / output control unit 39 controls reading of data from recording media such as a CD-ROM, a DVD 43, a memory card, a game cassette 44, and a hard disk 45, and writing of data to these recording media. The operation device control unit 36 controls an operation input from the controller 3 connected to the home game device 1. The input accepted from the controller 3 is transmitted to the CPU 41 via the system bus 40. The display output control unit 37 controls display of the image output by the game control program on the display 34. The audio output control unit 38 controls the output of the game sound to the speaker 35. A game control program read from a recording medium such as a CD-ROM, a DVD 43, a memory card, or a cassette 44 is stored in the memory 24 via the input / output control unit 39 and the system bus 40. Command information, numeric combination condition information, and card synthesis condition information are similarly stored in the memory 24. Note that the game control program, command information, and the like may be downloaded via the network via the communication control unit 42 and stored in the memory 24 in some cases. In accordance with the game control program stored in the memory 24, the CPU 41 generates an image to be output as a game screen, and gives a predetermined instruction to the operation device control section 36, the display output control section 37 or the sound output control section 38. By transmitting signals and various data, it controls transmission and reception of various signals with the controller 3, and signal output to the display 34 and the speaker 35.

In the home game machine 1, the CPU 41 executes the following process, thereby functioning as a deck creating means. The CPU 41 obtains the command information stored in the memory 24 via the system bus 40 and generates an image representing the deck creating screen 20 shown in FIG. The CPU 41 temporarily stores the generated image in the memory 24 or a frame memory (not shown), and controls the display output control unit 37 so as to output the image stored in the memory 24 to the display 34. Furthermore, the signal input from the controller 3 is interpreted as information for selecting a card, and based on this information, an image including the card incorporated in the deck is generated and output to the display 34 by the display output control unit 37. The home game machine 1 functions as the command candidate selecting means by the CPU 41 executing the following process. The CPU 41 reads seven pieces of data stored as character-specific command information 26 in the memory 24 in order from the head via the system bus 40 and stores them in the memory 24 as the character-specific command candidate information 47. Further, in the home game machine 1, the CPU 41 interprets the signal input from the controller 3 as information meaning by the game control program, that is, information for selecting a card or a number, and accepts the command And functions as an input receiving unit. Furthermore, in the home game machine 1, the CPU 41 acquires the information of the number combination condition and the card combining condition stored in the memory 24 via the system bus 40 and calculates damage and numerals Or judges a combination of cards, thereby functioning as an effect generating means. In the process of executing the process related to the control of the battle scene in accordance with the game control program by the CPU 41, the home game machine 1 executes a predetermined condition determination prescribed in the program, thereby detecting the state Function as means. In the home game machine 1, the CPU 41 generates an image including the display of the effect, temporarily stores the generated image in the memory 24 or a frame memory (not shown), and further controls the display output control unit 37, thereby outputting the image stored in the memory 24 to the display 34, thereby functioning as an image generating means. It should be noted that the game apparatus of the present invention can be implemented not only in the home game apparatus as in the above embodiment but also in a game control program incorporated in another general-purpose computer such as a personal computer.

Furthermore, it can be implemented as a business game device. Further, as long as the game is a game in which the player character fights the enemy character, the type of the game is not limited to the role playing game, but may be another type of game. The present invention is a useful invention irrespective of the configuration of the hardware and the kind of the game. In the game realized by the game apparatus and the game control program of the present invention, the information of the command which can be given to the player character and the information of the plural numerical values are managed as a set, and when the player sends a command Numbers can also be selected together when selecting. When a plurality of commands are selected, if a combination of selected numerical values satisfies a predefined condition, an

additional effect is generated in addition to the original effect corresponding to the command, so that the player has an incidental effect You can perform an operation giving a command while hoping for expectation to. BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS FIG. 1 is a diagram showing an appearance of a game system including a home game machine and peripheral devices thereof. FIG. 2 is a diagram showing an example of a battle scene of a role-playing game. FIG. 3 is a diagram showing an example of a card. FIG. 4 is a diagram for explaining a selection operation of a card and a number. FIG. 5 is a diagram for explaining a deck creating screen. FIG. 6 is a diagram for explaining the combination of cards and the effect of selecting numbers. FIG. 7 is a conceptual diagram showing functions of a game device related to control of a battle scene. FIG. 8 is a diagram showing a hardware configuration of a game apparatus. [Explanation of reference numerals] 1 Home game device, 2 home TV, 3 controller, 4 operation stick, 5, 6, 7 operation button, 8 a, 8 b player character, 9 screen, 10 a, 10 b enemy character, 11 deck, 12, 13 cards, 14, 23 cursor frame, 15 status information, 16 cursors, 18a to 18d numbers, 20 deck creation screen, 24 memories, 40 system bus, 43 DVD, 44 game cassettes,

(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2005-34276

(P2005-34276A)

(43) 公開日 平成17年2月10日(2005.2.10)

(51) Int. Cl. ⁷	F I	テーマコード (参考)
A 63 F 13/00	A 63 F 13/00	2 C 0 0 1
	A 63 F 13/00	C

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2003-198696 (P2003-198696)	(71) 出願人	000134855 株式会社ナムコ 東京都大田区多摩川2丁目8番5号
(22) 出願日	平成15年7月17日(2003.7.17)	(74) 代理人	100082175 弁理士 高田 守
		(74) 代理人	100106150 弁理士 高橋 英樹
		(72) 発明者	野口 伸二 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式 会社ナムコ内
		(72) 発明者	本根 康之 東京都目黒区上目黒2-1-1 中目黒GT タワー 株式会社モノリスソフト内

最終頁に続く

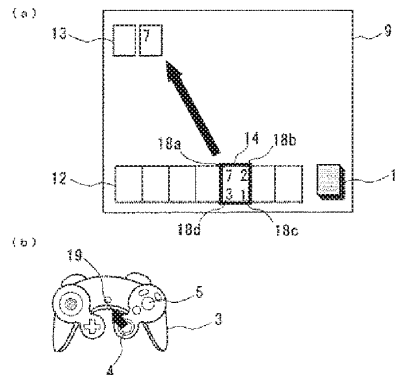
(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、ゲーム制御プログラムおよびそのプログラムが記録された記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 ロールプレイングゲームの戦闘場面で、プレイヤキャラクターに対し指令を与えるための新たな方法を提案する。

【解決手段】 プレイヤキャラクターに対し与え得る指令の情報と複数の数値の情報とを1つの指令情報として管理する。指令情報は、例えば、指令内容を示す図柄と前記数値18a~18dが描かれたカード12として画面9に表示し、プレイヤにカードを選択させる際に、同時にそのカードに表示されているいずれか1つの数値を選択させる。複数のカードが選択された際に、指令内容に応じて敵キャラクターへのダメージなどの本来の効果を発生させる一方で、選択された数字の組合せによる効果を別途発生させる。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項1】

仮想空間において、プレイヤーが行う操作にしたがって行動する1以上のプレイヤーキャラクターと前記プレイヤーの操作によらず行動する1以上の敵キャラクターとが戦闘を行うゲームを制御するゲーム装置であって、

いずれかのプレイヤーキャラクターに対し与え得る指令の情報と複数の数値の情報とを含む指令情報を複数記憶する指令情報記憶手段と、

前記指令情報記憶手段が記憶する指令情報の中から前記プレイヤーキャラクターに与える指令を表す指令情報を選択するとともに該指令情報が表す前記複数の数値の中から1つの数値を選択する入力を受け付ける指令入力受付手段とを備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】

仮想空間において、プレイヤーが行う操作にしたがって行動する1以上のプレイヤーキャラクターと前記プレイヤーの操作によらず行動する1以上の敵キャラクターとが戦闘を行うゲームを制御するゲーム装置であって、

いずれかのプレイヤーキャラクターに対し与え得る指令の情報と複数の数値の情報とを含む指令情報を複数記憶する指令情報記憶手段と、

前記指令情報記憶手段が記憶する指令情報に含まれる指令を示すカードであって該カードの端部に前記数値または該数値に係る符号が分散配置されたカードを画面に表示し、カードの中心を基点とした前記端部の方向を指定することによって前記カードを選択するとともに前記数値または符号を選択する入力を受け付ける指令入力受付手段とを備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】

仮想空間において、プレイヤーが行う操作にしたがって行動する1以上のプレイヤーキャラクターと前記プレイヤーの操作によらず行動する1以上の敵キャラクターとが戦闘を行うゲームを制御するゲーム制御プログラムであって、コンピュータを、

いずれかのプレイヤーキャラクターに対し与え得る指令の情報と複数の数値の情報とを含む指令情報を複数記憶する指令情報記憶手段、および

前記指令情報記憶手段が記憶する指令情報の中から前記プレイヤーキャラクターに与える指令を表す指令情報を選択するとともに該指令情報が表す前記複数の数値の中から1つの数値を選択する入力を受け付ける指令入力受付手段として機能させることを特徴とするゲーム制御プログラム。

【請求項4】

仮想空間において、プレイヤーが行う操作にしたがって行動する1以上のプレイヤーキャラクターと前記プレイヤーの操作によらず行動する1以上の敵キャラクターとが戦闘を行うゲームを制御するプログラムであって、コンピュータを、

いずれかのプレイヤーキャラクターに対し与え得る指令の情報と複数の数値の情報とを含む指令情報を複数記憶する指令情報記憶手段、および

前記指令情報記憶手段が記憶する指令情報に含まれる指令を示すカードであって該カードの端部に前記数値または該数値に係る符号が分散配置されたカードを画面に表示し、カードの中心を基点とした前記端部の方向を指定することによって前記カードを選択するとともに前記数値または符号を選択する入力を受け付ける指令入力受付手段として機能させることを特徴とするゲーム制御プログラム。

【請求項5】

請求項3または4記載のゲーム制御プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、例えばロールプレイングゲームなどのゲームを実現するゲーム装置、制御プログラムおよびそのプログラムが記録された記録媒体に関する。詳しくは、ロールプレイン

グゲームの戦闘場面の制御に関する。

【0002】

【従来の技術】

ロールプレイングゲームは、ゲームプレイヤーが、物語に登場するキャラクターの行動を指定することによって、その物語を進捗させていくゲームである。物語の中で、上記キャラクター（以下、プレイヤーキャラクターと称する）は、謎解き、宝物の発見、敵の討伐など種々の課題を与えられる。また、物語の進行中、プレイヤーキャラクターは、多くの敵キャラクターと遭遇し、戦闘を行う。

【0003】

戦闘場面では、表示画面に、プレイヤーキャラクターと敵キャラクターとが表示される。プレイヤーキャラクター、敵キャラクターが複数いる場合には、それぞれ複数のプレイヤーキャラクター、複数の敵キャラクターが表示される。敵キャラクターの行動はゲーム制御プログラムにより規定されている。

【0004】

ゲームプレイヤーは、各プレイヤーキャラクターに行わせる行動を、画面に表示される行動選択メニューの中から選択することにより指定する。ゲーム制御プログラムは、ゲームプレイヤーが指定した行動を行うプレイヤーキャラクターとゲーム制御プログラムより規定された行動を行う敵キャラクターとを含む画像を生成し、画面に表示する。このような戦闘場面の制御方法は、例えば特許文献1や特許文献2に開示されている。

【0005】

【特許文献1】

特許第2794230号公報

【特許文献2】

特許第3343211号公報

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

本発明は、プレイヤーが前述のような戦闘場面をより楽しむことができるように、プレイヤーキャラクターの行動を指定する新しい方法を提案するものである。

【0007】

【課題を解決するための手段】

本発明のゲーム装置は、仮想空間において、プレイヤーが行う操作にしたがって行動する1以上のプレイヤーキャラクターと前記プレイヤーの操作によらず行動する1以上の敵キャラクターとが戦闘を行うゲームを制御するゲーム装置であって、以下に説明する指令情報記憶手段および指令入力受付手段を備えることを特徴とする。

【0008】

指令情報記憶手段は、いずれかのプレイヤーキャラクターに対し与え得る指令の情報と複数の数値の情報とを含む指令情報を複数記憶する手段である。

【0009】

指令入力受付手段は、指令情報記憶手段が記憶する指令情報の中からプレイヤーキャラクターに与える指令を表す指令情報を選択するとともに、その指令情報が表す複数の数値の中から1つの数値を選択する入力を受け付ける手段である。ここで「選択する入力」とは指令情報や数値の明示的な選択を意味する入力のほか、例えばゲーム装置に選択を一任することを意味する入力など、暗示的な選択を意味する入力も含むものとする。

【0010】

指令入力受付手段は、例えば、指令情報記憶手段が記憶する指令情報に含まれる指令を示すカードであってカードの端部に数値または数値に係る符号が分散配置されたカードを画面に表示し、カードの中心を基点とした前記端部の方向を指定することによって前記カードを選択するとともに前記数値または符号を選択する入力を受け付ける手段とすることができる。

【0011】

上記ゲーム装置の構成により実現されるゲームでは、指令情報の中に、プレイヤーキャラクタに対し与え得る指令の情報とは別に複数の数値の情報が含まれており、プレイヤーは、指令を選択する際に数値もあわせて選択することができる。複数の指令が選択された際に、指令に応じた本来の効果に加え、選択された数値の組合せに応じた付随的な効果を生じさせれば、プレイヤーは付随的な効果への期待を抱きながら指令を与える操作を行うことができる。

【0012】

上記ゲーム装置は、家庭用ゲーム機、携帯用ゲーム機器、パソコン、携帯情報端末、携帯電話など、汎用のコンピュータに所定のゲーム制御プログラムを組み込むことにより実現することができる。そこで、本発明は、そのような機能を実現するためのゲーム制御プログラムを提供する。

【0013】

本発明のゲーム制御プログラムは、仮想空間において、プレイヤーが行う操作にしたがって行動する1以上のプレイヤーキャラクタと前記プレイヤーの操作によらず行動する1以上の敵キャラクタとが戦闘を行うゲームを制御するゲーム制御プログラムであって、コンピュータを前述のような指令情報記憶手段および指令入力受付手段として機能させることを特徴とする。

【0014】

また、本発明は、そのようなプログラムが記録されたDVD (Digital Versatile Disc)、CD-ROM、メモリカード、ゲームカセット、ハードディスクなどの記録媒体も提供する。

【0015】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の具体的な実施の形態について、図面を参照して説明する。

【0016】

図1は、家庭用ゲーム機器とその周辺機器からなるゲームシステムの外観を示す図である。家庭用ゲーム機器1は、ディスプレイとスピーカを備える家庭用テレビ2に、図示されないケーブルによって接続されている。

【0017】

また、家庭用ゲーム機器1には、プレイヤーがゲームを制御するための制御信号を入力する入力機器、すなわちコントローラ3が接続されている。コントローラ3は、いくつかの操作ボタンおよび操作スティックを備えている。後述するロールプレイングゲームの戦闘場面では、主として、図に示す操作スティック4、操作ボタン5、6および7を使用する。操作スティック4は、上方向、左方向、下方向、右方向にスティックを傾けた際に、それぞれ異なる操作信号が発生するように構成されている。また、操作ボタン5、6および7も、それぞれ押された際に異なる操作信号が発生するように構成されている。

【0018】

以下に説明するロールプレイングゲームは、上記家庭用ゲーム機器1にロールプレイングゲームの制御プログラムを実行させることにより実現されるゲームである。ゲームの制御プログラムは、DVD (Digital Versatile Disc) に記録された状態で、プレイヤーに提供される。このDVDを家庭用ゲーム機器1の図示されないディスクトレイにセットして電源を入れると、ロールプレイングゲームの制御プログラムが家庭用ゲーム機器1により実行され、家庭用ゲーム機器が本発明の一実施の形態におけるゲーム装置として機能するようになる。この際、上記ロールプレイングゲームの制御プログラムは本発明のゲーム制御プログラムの一実施の形態であり、上記DVDは本発明の記録媒体の一実施の形態である。

【0019】

図2は、本実施の形態のゲーム装置あるいはゲーム制御プログラムにより実現されるロールプレイングゲームの戦闘場面の一例を表す図である。戦闘場面では、画面9に、従来のロールプレイングゲームの戦闘場面と同様、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタが戦闘す

の様子、各プレイヤーキャラクターの状態を示す情報ともに表示される。図は、2人のプレイヤーキャラクター8a、8bと2体の敵キャラクター10a、10bが戦う場面を例示しており、画面上部には各プレイヤーキャラクターのステータス情報15が表示されている。また、同図は、プレイヤーキャラクター8a（キャラクター名：カラス）がプレイヤーからの指令を待っている状態を表している。

【0020】

図中のカーソル16はプレイヤーが指示する行動の対象を指し示すカーソルである。例えば、プレイヤーがプレイヤーキャラクター8aに対し、敵キャラクター10aあるいは10bの攻撃を指示する場合には、プレイヤーは、図に示すように、カーソル16を攻撃対象の敵キャラクターに合わせる。あるいは、プレイヤーがプレイヤーキャラクター8aに対し、アイテムの使用によりプレイヤーキャラクター8bあるいはプレイヤーキャラクター8a自身を回復させるよう指示する場合は、プレイヤーは、カーソル16をプレイヤーキャラクター8aあるいは8bに合わせる。

【0021】

カーソル16は、図1に示したコントローラ3のボタン6およびボタン7を操作することにより移動することができる。ボタン6が押された場合には、カーソル16は、いずれかの敵キャラクターに自動的に合わせられる。その状態でさらにボタン6が押されると、カーソル16は他の敵キャラクターへと移動する。したがって、プレイヤーは、ボタン6を複数回押すことにより所望の敵キャラクターを選択することができる。一方、ボタン7が押された場合には、カーソル16は、いずれかのプレイヤーキャラクターに自動的に合わせられる。その状態でさらにボタン7が押されると、カーソル16は他のプレイヤーキャラクターへと移動する。したがって、プレイヤーは、ボタン7を複数回押すことにより、指令を与えるプレイヤーキャラクターを含む所望のプレイヤーキャラクターを選択することができる。

【0022】

ここで、従来のロールプレイングゲームでは、各プレイヤーキャラクターがプレイヤーからの指令を受け付けられる状態になると、画面に、そのプレイヤーキャラクターの行動選択メニューが表示されていた。プレイヤーは、行動選択メニューの項目の中から、そのプレイヤーキャラクターに行わせる行動を選択した後に対象へのカーソル合わせを行うことによって、プレイヤーキャラクターに指令を与えていた。

【0023】

これに対し、このロールプレイングゲームでは、行動選択メニューは表示されない。このロールプレイングゲームでは、プレイヤーは、まず、カーソル16を対象キャラクターに合わせ、その後プレイヤーキャラクターに行わせる行動を表すカードを選択することによって、プレイヤーキャラクター8aに対し指令を与える。

【0024】

以下、カード選択による指令の与え方について説明する。図2に示すように、画面9の下部には、表向きに並んだ7枚のカード12が表示される。これらのカード12は、プレイヤーキャラクター8aに対し与え得る指令、すなわち指令の候補を表す。但し、戦闘の条件によっては、表示されていても選択できないカードもある。選択できないカードは、選択できるカードと異なる色で表示される。

【0025】

図3は、カードの一例を示す図である。図に示すように、カードには、指令の内容を表す図柄17と、4つの数字18a～18dが表示されている。図柄17は、例えば、剣を用いた攻撃の指令であれば剣の図柄、アイテム使用の指令であれば使用するアイテムの図柄などである。あるいは、図柄に代えて、指令の内容を文字で表示してもよい。

【0026】

4つの数字18a～18dは、ゲーム開始時またはプレイヤーがそのカードを獲得した時点で、ゲーム制御プログラムによりランダムに付与される。したがって、図柄17が同じカードであっても、4つの数字18a～18dは同じになるとは限らない。また、数字18a～18dに代えて何らかの符号、マークを表示してもよい。例えば、カードの四隅にハ

ート、ダイヤ、スペード、クラブのマークを付けてもよい。

【0027】

プレイヤーは、図2の指令の候補を表すカード12の中から、プレイヤーキャラクタ8aに与える指令を選択する。具体的には、所定の操作を行うことにより、いずれかのカードにカーソル棒14を合わせ、そのカードの選択を意味する操作を行う。この操作により選択されたカードは、画面9の左上に移動し、図2に示すようにプレイヤーキャラクタ8aに対する指令を表すカード13として表示される。所定の制限時間内であれば、プレイヤーは連続して複数のカードを選択することができる。

【0028】

ここで、プレイヤーは、上記カードを選択すると同時に、カードに付された4つの数字18a～18dの中から1つの数字を選択する。図4(a)および(b)は、カードと数字を同時に選択する操作について説明するための図である。

【0029】

カードと数字の同時選択は、コントローラ3のスティック4を用いて行う。図4(a)に例示するように、カーソル棒14を選択するカードに合わせ、コントローラ3のスティック4を図4(b)の矢印19が示す方向(左上方向)に倒すと、図4(a)に示すように、そのカードとともに、カードの左上に付された数字18a、すなわち「7」が選択される。選択された数字は、指令を表すカード13上で強調表示される。

【0030】

同様に、コントローラ3のスティック4を右上に倒せばカードとともにカードの右上に付された数字18bが選択され、右下に倒せばカードとともにカードの右下に付された数字18cが選択され、左下に倒せばカードとともにカードの左下に付された数字18dが選択される。

【0031】

なお、カードの選択は、コントローラ3のボタン5を押すことによっても行える。但し、ボタン5は1種類の信号しか発生させることができないため、ボタン5によりカードが選択された場合には、自動的にカードの右上の数字18bが選択される。

【0032】

あるいは、ボタン5によりカードが選択された場合には、最適な数字の組合せが自動的に選択される仕様としてもよい。最適な数字の組合せとは、プレイヤーにとって有利な効果を生じさせる組合せである。ゲーム制御プログラムは、そのような組合せを予め複数記憶しており、記憶された組合せの中から最適なものを選択する。選択は、プレイヤーが最初に選択した数字を基準として行われる。例えば、最初のボタン操作ではカードの右上の数字18bが選択され、数字18bが「2」であれば、記憶されている組合せのうち2で始まる組合せが自動的に選択される。

【0033】

また、プレイヤーキャラクタが「混乱」状態になっている場合には、4つの数字は、カード上を随時移動するように表示される。例えば、数字18aが、数字18bの位置に移動し、さらに数字18cの位置、数字18dの位置へと回転するように移動する。この場合、プレイヤーが所望の数字を選択するためには、その数字の各瞬間における位置を見定めてコントローラ3のスティック4を操作しなければならない。数字が配置されていない方向にスティック4を傾けてしまった場合には、数字は選択されず「はずれ」となるので、プレイヤーの腕が問われる。

【0034】

ここで、カードの選択が行われた場合には、画面9の下部に表示されているカード12の枚数が減ることになる。以下、カードの補充について説明する。画面9の右下には、伏せた状態で積まれたカード(以下、デッキ11と称する)が表示されている。カードの選択が行われた場合には、選択により減少した枚数分のカードが、デッキ11から自動的に補充される。このため画面には、デッキ11がなくなる限りは、常時7枚のカード12が表示される。

【0035】

デッキ11は、プレイヤーキャラクタごとに構成される。したがって、プレイヤーキャラクタ8aに指令を与える際に表示されるカード12、デッキ11は、プレイヤーキャラクタ8bに指令を与える際に表示されるカード12、デッキ11とは異なる。

【0036】

図5は、デッキ11を作成する画面を例示した図である。図に示すようにデッキ作成画面20では、ストックされているすべてのカードが画面の左部21に表示される。ストックされたカードとは、ゲーム開始時にプレイヤーに与えられたカード、ゲーム開始後にプレイヤーが獲得したカードである。ストックされたカードの中には、すべてのプレイヤーキャラクタへの指令として使えるカードもあるが、一部のプレイヤーキャラクタへの指令としてしか使えないカードも含まれている。

【0037】

画面右部22には、プレイヤーキャラクタのデッキを構成するカードが表示される。プレイヤーが、ストックされたカードの中の所望のカードにカーソル棒23を合わせ、選択の確定を意味する所定の操作を行うと、選択されたカードは画面の左部21から画面の右部22へと移動する。プレイヤーキャラクタのデッキは、プレイヤーが上記操作を繰り返すことにより構成される。デッキは50枚のカードにより構成されるため、プレイヤーはプレイヤーキャラクタごとに上記操作を50回繰り返す必要がある。但し、操作回数が50回未満でも、ゲーム制御プログラムが自動的にカードの選択を行うため、デッキを構成するカードの枚数は50枚となる。プレイヤーキャラクタが複数いる場合には、プレイヤーは、プレイヤーキャラクタごとに同様の画面を呼び出し、上記操作を行う。

【0038】

前述のように、プレイヤーがプレイヤーキャラクタに対し与えることができる指令は、デッキ11を構成するカードの中から選択された7枚のカードが表す指令に限られる。カードをストックしていても、プレイヤーキャラクタのデッキに、そのカードが含まれていなければ、さらには手札(カード12)として表示されていなければ、そのカードが表す指令をプレイヤーキャラクタに与えることはできない。したがって、戦闘で優位に立てるか否かは、戦闘時のプレイヤーキャラクタへの指令の与え方のみならず、デッキの構成のしかたによっても左右される。

【0039】

次に、カードを選択することにより生じる3種類の効果について説明する。第1に、各カードはプレイヤーキャラクタへの指令を表しているので、カードを選択すれば、カードが表す指令が実行されることにより所定の効果が生じる。例えば、指令が所定の攻撃技の発動を指示する指令であれば、敵キャラクタに所定のダメージを与えられ、指令が所定の回復アイテムの使用であれば、アイテムが使用されたキャラクタが回復する。

【0040】

但し、このロールプレイングゲームでは、画面9の左上に複数のカードが配置された場合には、カードの個別の効果ではなく、複数のカードの効果を含めた効果が発生する。すなわち、ゲーム制御プログラムは、カード単位ではなく、行動順が回ってきた際に、1人のプレイヤーキャラクタに対して与えられた全ての指令に基づいて、効果を算出する。

【0041】

カードの選択のしかたによっては、効果が相殺されてしまう場合もある。例えば、「光属性」と「闇属性」は相反する属性であるが、敵キャラクタに100のダメージを与え得る光属性の攻撃技の発動を指示するカードと、敵キャラクタに50のダメージを与え得る闇属性の攻撃技の発動を指示するカードとが選択された場合、敵キャラクタに与えられるダメージは150ではなく50となる。

【0042】

第2の効果は、カードに付された数字を選択することにより生ずる効果である。図4を参照して説明したように、このロールプレイングゲームでは、プレイヤーは、指令を表すカードを選択すると同時に、カードに付された4つの数字の中からいずれか1つを選択するこ

とができる。図6 (a)、(b)および(c)は、カードが表す指令の組合せと数字の組合せの関係について説明するための図である。図6 (a)はプレイヤーにより選択された3枚のカードを示し、図6 (b)および(c)は、その3枚のカードを選択する際にプレイヤーが行ったスティック4の操作を示している。図6 (b)および(c)の矢印は、スティック4が倒された方向を示している。

【0043】

プレイヤーが、図6 (a)に示す3枚のカードを選択するために、図6 (b)に示すように、コントローラ3のスティック4を3回左上に倒す操作を行った場合には、選択される数字の組合せは「796」となる。一方、プレイヤーが、図6 (c)に示すように、コントローラ3のスティック4を左上、左下、右下の順番で倒す操作を行った場合には、選択される数字の組合せは「777」となる。

【0044】

特別な効果が発生する数字の組合せは、ゲーム制御プログラムにより予め定義されている。例えば、すべての数字が同じである場合、数字が昇順または降順に並んだ場合、あるいは所定の数字の組合せと一致した場合などの条件が定められている。これらの組合せは、例えばゲームの説明書などにより予めプレイヤーに明示しておくのがよい。

【0045】

選択された数字の組合せが、上記条件のいずれかと一致した場合には、その条件に応じて第2の効果が発生する。第2の効果は、第1の効果を補完する効果であってもよいし、第1の効果と無関係に生じる効果であってもよい。前者としては、例えば、第1の効果である敵へのダメージが倍増するなどの効果が考えられる。後者としては、プレイヤーキャラクターの所持金が増えるなどの効果が考えられる。

【0046】

第3の効果は、第1の効果と同様、カードが表す指令の組合せにより生ずる効果である。但し、第1の効果は戦闘の勝敗に影響するが、第3の効果は戦闘の勝敗に影響しない。第3の効果は、選択したカードが合成されることにより、新たなカードが生成されるという効果である。例えば、所定の技の発動を指示するカードが合成されて新たな技の発動を指示するカードが生成される。あるいは、アイテムの使用を指示するカードと、技の発動を指示するカードの組合せにより、新たなカードが合成される場合もある。

【0047】

例えば、このロールプレイングゲームでは、プレイヤーキャラクターの体力を回復するアイテムの1つとして「肉」がある。また、プレイヤーキャラクターが発動する技の1つとして、「火」の属性を有する攻撃技がある。選択されたカードの中に、「肉」カードと「火属性攻撃」のカードが含まれていた場合には、カードが表す指令が実行された後に、「焼肉」カードが合成される。「焼肉」は、「肉」と同様にプレイヤーキャラクターの体力を回復させるアイテムとして使用できるが、回復の効力は「肉」よりも大きい。

【0048】

カードが合成される条件は、ゲーム制御プログラムにより予め定義されている。この条件は、ゲームの説明書などにより予めプレイヤーに明示してもよいが、敢えて明示せず、プレイヤーが想像力を働かせる楽しみを味わえるようにしてもよい。但し、条件を明示しない場合には、各アイテムの説明に、合成の可能性を示唆する説明を含めておくのがよい。

【0049】

なお、戦闘の最中に合成により新たに生成されたカードは、戦闘終了時に画面に一覧表示される。プレイヤーは、一覧表示された合成カードの中から、所望の1枚を選択し、ストックカードとして保持することができる。

【0050】

以上、カード選択による指令の与え方と、カードを選択することにより生じる効果について説明したが、次に、上記カード選択を行えるタイミングについて説明する。

【0051】

一般的なロールプレイングゲームでは、キャラクターの行動順はゲーム制御プログラムによ

り決定され、ゲーム制御プログラムは、行動する番になったプレイヤーキャラクターの行動選択メニューを画面に表示して、プレイヤーからの指令を受け付ける。したがって、敵キャラクターが行動する番のときは、プレイヤーは、プレイヤーキャラクターに対し指令を与えることはできない。

【0052】

これに対し、このロールプレイングゲームでは、プレイヤーキャラクターに行動順が回ってきたときのみならず、敵キャラクターの番であってもプレイヤーキャラクターが敵キャラクターの攻撃対象として選択されていれば、そのプレイヤーキャラクターに対し指令を与えるためのカード12が表示される。

【0053】

これにより、プレイヤーキャラクターは、一般的なロールプレイングゲームと異なり、敵キャラクターの攻撃対象にされた場合に何らかの防御行動をとることができる。あるいは、敵キャラクターの攻撃を行うことが結果的に防御になる場合には、攻撃を行ってもよい。

【0054】

図7は、上記戦闘画面の制御に関連するゲーム装置の機能を表す概念図である。図に示すように、本実施の形態におけるゲーム装置は、デッキ作成機能46、指令候補選択機能29、状態検出機能30、指令入力受付機能31、効果発生機能32、画像生成機能33を備える。また、ゲーム装置のメモリ24には、指令情報25、数字組合せ条件27およびカード合成条件28の情報が記憶されている。また、ゲーム装置のメモリ24には、デッキ作成機能46により選択されたキャラクター別の指令情報26、および指令候補選択機能29により選択されたキャラクター別の指令候補情報47も記憶される。

【0055】

指令情報25は、図5を参照して説明したストックカードの情報である。指令情報25は、例えば、カードのID、指令内容を表すコードデータ、その指令を実行することにより生じる効果を表す数値データ（例えば、ダメージを表す数値データ、回復するポイントを表す数値データなど）、カードの図柄17を表す画像データ、カードに付される4つの数字18a～18dを表す数値データなどを含むデータセットである。

【0056】

キャラクター別指令情報26およびキャラクター別指令候補情報47は、指令情報25のコピーをキャラクター別に分類した情報としてもよいし、キャラクター名と、指令情報25に含まれるカードIDとの対応付けの情報としてもよい。すなわち、キャラクター別指令情報26あるいはキャラクター別指令候補情報47を参照することにより、デッキに含まれるカードや手札のカードを特定できれば、データの構造は特に限定されない。

【0057】

数字組合せ条件27とカード合成条件28は、図に示すようにメモリ24に定義データとして記憶されている。あるいは、ゲーム制御プログラムの中で定義される場合もある。

【0058】

デッキ作成機能46は、図5に示したデッキ作成画面を制御する機能である。すなわち、メモリ24から指令情報25を読み出し、読み出した指令情報を図5の画面20の左部21に表示する一方で、コントローラ3からのカード選択入力を受け付け、キャラクター別指令情報26を生成してメモリ24に記憶する機能である。

【0059】

指令候補選択機能29は、図2のデッキ11からカード12として表示するカードを自動的に選択する機能である。すなわち、メモリ24からキャラクター別指令情報26の一部を読み出して、キャラクター別指令候補情報47として再びメモリ24に記憶する。選択は、所定数の情報をメモリに記憶されている順番にしたがって選択してもよいし、ランダムに選択してもよい。

【0060】

状態検出機能30は、プレイヤーキャラクターが攻撃可能な状態と、プレイヤーキャラクターが敵キャラクターの攻撃対象として選択された状態を検出する機能である。攻撃可能な状態とは

、キャラクタに行動順が回ってから他のキャラクタに行動順が移るまでの状態である。キャラクタの行動順はゲーム制御プログラムにより決定され、また敵キャラクタの行動はゲーム制御プログラムにより規定されているので、上記各状態は、ゲーム制御プログラムにより検出することができる。

【0061】

指令入力受付機能31は、状態検出機能30により上記状態が検出された場合に、メモリ24から該当するプレイヤキャラクタのキャラクタ別指令候補情報47を読み出し、カード12として表示する機能である。また、ゲーム装置は、この機能により、図4や図6を参照して説明したコントローラ操作を受け付けて、選択されたカードと選択された数字を特定し、画面左上のカード13を表示する。

【0062】

カードの選択操作が行われた場合には、指令候補選択機能29により随時メモリから次のキャラクタ別指令情報26が読み出され、キャラクタ別指令候補47が補充される。画面9では、指令入力受付機能31により、カード12として常時7枚のカードが表示されるように表示制御が行われる。

【0063】

効果発生機能32は、前述した3種類の効果を生じさせる機能である。具体的には、ダメージや回復ポイントの計算、数字組合せが所定の条件を満たす場合に得られるポイントなどの計算（効果算出）、さらには、カード組合せが所定の組合せである場合に新たなカードを追加する処理（指令情報追加）を行う機能である。

【0064】

ダメージや回復ポイントの計算は、指令入力受付機能31により指令情報に含まれるダメージ値などの情報を取得し、複数のカード分のダメージ値などを合計して、対象となるキャラクタのパラメータに加算あるいは減算する。

【0065】

また、数字の組合せの判定は、メモリ24から数字組合せ条件の情報27を読み出し、指令入力受付機能31により取得された数字の組合せを、読み出した情報27に含まれる各条件と比較することにより実行される。数字の組合せが、いずれかの条件を満たす場合には、その条件と対応付けられてメモリに記憶されている効果を生じさせるように、各種パラメータ値を変更する。例えば、敵に与えるダメージが倍増するという効果であれば、前述のダメージ計算を行う際に、値を2倍する処理を実行する。

【0066】

カードの合成を行うか否かの判定は、まず、メモリ24からカードの合成条件の情報28を読み出し、指令入力受付機能31により取得されたカードの組合せを、読み出した情報28に含まれる各条件と比較することにより実行される。カード合成を行う場合には、合成されたカードに相当する指令情報をメモリ24に記憶する。なお、合成されたカードに相当する指令情報は、例えばゲーム制御プログラムとともにDVDに記録して提供し、効果発生機能32によりカード合成が行われた時点で、メモリ24に読み込めばよい。

【0067】

画像生成機能33は、戦闘場面を構成する画像を生成する機能である。効果発生機能32により生じた効果が画面上に現れるように、例えば敵キャラクタがダメージを受けている様子を表す画像などを生成し、ディスプレイに出力する。また、戦闘終了時には、取得した合成カードの一覧を表す画像を生成して表示し、ストックする合成カードを選択するためのコントローラ操作を受け付ける。

【0068】

以上に説明したように、本実施の形態のゲーム装置およびゲーム制御プログラムは、次の特徴および効果を有する。

【0069】

第1に、本実施の形態のゲーム装置およびゲーム制御プログラムでは、カード（指令）に係る情報をプレイヤキャラクタに係る情報と分離した状態で提供し、プレイヤが、デッキ

作成機能46を利用して、キャラクタとカードを自由に組み合わせられるようにしている。従来のゲームでは、プレイヤーキャラクタに対し与え得る指令は、プレイヤーキャラクタごとに決められていたが、上記ゲームでは、カードを獲得することによって指令の種類を増やすことができ、またデッキにどのようなカードを組み込むかが戦闘の勝敗に影響する。すなわち、プレイヤーは、カードを集める楽しみや、デッキを構成する楽しみなど、従来のロールプレイングゲームには無い新たな楽しみを享受することができる。

【0070】

第2に、本実施の形態のゲーム装置およびゲーム制御プログラムでは、状態検出機能30により、プレイヤーキャラクタが攻撃可能な状態にある場合（行動の順番が回ってきた場合）のみならず、プレイヤーキャラクタが敵キャラクタの攻撃対象にされた場合も検出される。これにより、プレイヤーキャラクタは、敵キャラクタからの攻撃を受けた際に、何らかの防御あるいは反撃行動を起こすことができる。但し、プレイヤーキャラクタが使用できるカードは、指令候補選択機能29により選択されたカード、すなわち手札として表示されているカードに限定されているため、防御や反撃にカードを使用してしまうことによって、後にプレイヤーキャラクタが不利な状況に追い込まれる可能性もある。すなわち、指令を与えられる機会が多いが、与え得る指令の種類や回数に限られているという環境では、プレイヤーキャラクタに対しどのような指令を出すかを慎重に決定する必要がある。このため、従来のゲームよりも戦略性の高いゲームとなる。

【0071】

第3に、本実施の形態のゲーム装置およびゲーム制御プログラムでは、指令情報25に、指令の内容に依存しない4つの数字の情報が記憶されている。また、指令入力受付機能31により、いずれかの数字が選択され、選択された数字の組合せによって、特別な効果が生じる。すなわち、カードの組合せが同じであっても、数字の組合せが異なれば、効果が異なったり、他の効果が追加されたりする。このため、プレイヤーは、数字選択により付随的に発生する効果への期待を膨らませながら、カードの選択操作を行うことができる。

【0072】

第4に、本実施の形態のゲーム装置およびゲーム制御プログラムでは、カードの組合せが所定の条件を満たす場合に、効果発生機能32によりカードの合成が行われ、新たなカードが提供される。すなわち、プレイヤーは、戦闘場面において、敵キャラクタを倒す楽しみとは別に、カード合成の条件について想像力を発揮しながら新たなカードを取得する楽しみを享受することができる。例えば、遭遇した敵キャラクタがプレイヤーキャラクタよりも遥かに弱いキャラクタであった場合、一般には、戦闘は非常に退屈なものとなる。上記ゲームでは、そのような戦闘であっても、合成によりカードを取得する楽しみは残されているため、プレイヤーにとって退屈な戦闘はなくなる。

【0073】

最後に、図8に、上記実施の形態におけるゲーム装置、すなわち家庭用ゲーム機器1のハードウェア構成を示す。家庭用ゲーム機器1は、少なくともCPU41、メモリ24、入出力制御部39、操作機器制御部36、表示出力制御部37、音声出力制御部38およびそれらを接続するシステムバス40を備えている。さらに、ネットワークとの接続を制御する通信制御部42を備えていてもよい。

【0074】

入出力制御部39は、CD-ROMやDVD43、メモリカードやゲームカセット44、ハードディスク45などの記録媒体からのデータの読取りおよびそれらの記録媒体へのデータの書き込みを制御する。操作機器制御部36は、家庭用ゲーム機器1に接続されたコントローラ3からの操作入力を制御する。コントローラ3から受け付けた入力はシステムバス40を介してCPU41に伝達される。表示出力制御部37は、ゲーム制御プログラムが出力する画像のディスプレイ34への表示を制御する。音声出力制御部38は、スピーカ35へのゲーム音声の出力を制御する。

【0075】

CD-ROMやDVD43あるいはメモリカードやカセット44などの記録媒体から読み

取られたゲーム制御プログラムは、入出力制御部39とシステムバス40を介してメモリ24に記憶される。指令情報、数字組合せ条件の情報、カード合成条件の情報も同様にして、メモリ24に記憶される。なお、ゲーム制御プログラム、指令情報などは、通信制御部42を介してネットワーク経由でダウンロードされ、メモリ24に記憶される場合もある。

【0076】

CPU41は、メモリ24に記憶されたゲーム制御プログラムに従って、ゲーム画面として出力する画像を生成したり、操作機器制御部36、表示出力制御部37あるいは音声出力制御部38に対し所定の指示信号や各種データを転送することで、コントローラ3との各種信号の送受信や、ディスプレイ34、スピーカ35への信号出力を制御する。

【0077】

家庭用ゲーム機器1は、CPU41が次の処理を実行することにより、デッキ作成手段として機能する。CPU41は、メモリ24に記憶されている指令情報をシステムバス40を介して取得し、図5に示したデッキ作成画面20を表す画像を生成する。CPU41は生成した画像をメモリ24または図示されないフレームメモリに一時保存し、さらに表示出力制御部37を制御することにより、メモリ24に保存された画像をディスプレイ34に出力する。さらにコントローラ3から入力された信号を、カードを選択する情報と解釈して受け付け、その情報に基づいてデッキに組み込まれたカードを含む画像を生成し、表示出力制御部37によりディスプレイ34に出力する。

【0078】

家庭用ゲーム機器1は、CPU41が次の処理を実行することにより、指令候補選択手段として機能する。CPU41は、システムバス40を介して、メモリ24にキャラクタ別指令情報26として記憶されているデータを先頭から順番に7個分読み出し、キャラクタ別指令候補情報47としてメモリ24に記憶する。

【0079】

また、家庭用ゲーム機器1は、CPU41が、コントローラ3から入力された信号を、ゲーム制御プログラムにより意味づけされた情報、すなわちカードや数字を選択する情報と解釈して受け付けることにより指令入力受付手段として機能する。

【0080】

さらに、家庭用ゲーム機器1は、CPU41が、メモリ24に記憶された数字組合せ条件やカード合成条件の情報をシステムバス40を介して取得し、ゲーム制御プログラムにしたがってダメージの計算や数字あるいはカードの組合せを判定することにより、効果発生手段として機能する。

【0081】

また、家庭用ゲーム機器1は、CPU41が、ゲーム制御プログラムにしたがって戦闘場面の制御に係る処理を実行する過程で、プログラムに規定された所定の条件判定を実行することによって、状態検出手段として機能する。

【0082】

また、家庭用ゲーム機器1は、CPU41が、上記効果の表示を含む画像を生成し、生成した画像をメモリ24または図示されないフレームメモリに一時保存し、さらに表示出力制御部37を制御することにより、メモリ24に保存された画像をディスプレイ34に出力することで、画像生成手段として機能する。

【0083】

なお、本発明のゲーム装置は、上記実施の形態のような家庭用ゲーム機器のみならず、パソコンなど、他の汎用のコンピュータにゲーム制御プログラムを組み込んだものとしても実施可能である。さらには、業務用ゲーム機器としての実施も可能である。また、ゲームの種類は、プレイヤキャラクタが敵キャラクタと戦闘するゲームであれば、ロールプレイングゲームに限らず、他の種類のゲームでもよい。本発明は、ハードウェアの構成やゲームの種類に拘わらず有用な発明である。

【0084】

【発明の効果】

本発明のゲーム装置、ゲーム制御プログラムにより実現されるゲームでは、プレイヤーキャラクターに対し与え得る指令の情報と複数の数値の情報とがセットで管理され、プレイヤーが指令を選択する際に数値もあわせて選択することができる。複数の指令が選択された際に、選択された数値の組合せが予め定義された条件を満たせば、指令に応じた本来の効果に加え、付随的な効果が発生するため、プレイヤーは付随的な効果への期待を抱きながら指令を与える操作を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 家庭用ゲーム機器とその周辺機器からなるゲームシステムの外観を示す図である。

【図2】 ロールプレイングゲームの戦闘場面の一例を表す図である。

【図3】 カードの例を示す図である。

【図4】 カードと数字の選択操作について説明するための図である。

【図5】 デッキ作成画面について説明するための図である。

【図6】 カードの組合せと数字選択の効果について説明するための図である。

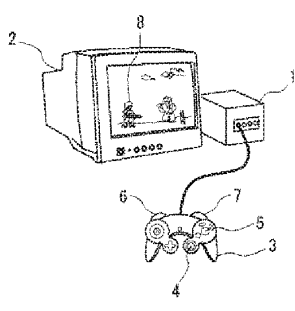
【図7】 戦闘場面の制御に関連するゲーム装置の機能を表す概念図である。

【図8】 ゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。

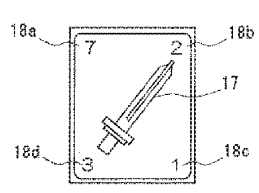
【符号の説明】

1 家庭用ゲーム機器、 2 家庭用テレビ、 3 コントローラ、 4 操作スティック、 5、6、7 操作ボタン、 8a、8b プレイヤーキャラクター、9 画面、 10a、10b 敵キャラクター、 11 デッキ、 12、13カード、 14、23 カーソル棒、 15 ステータス情報、 16 カーソル、 18a-18d 数字、 20 デッキ作成画面、 24 メモリ、 40 システムバス、 43 DVDなど、 44 ゲームカセットなど、 45 ハードディスク。

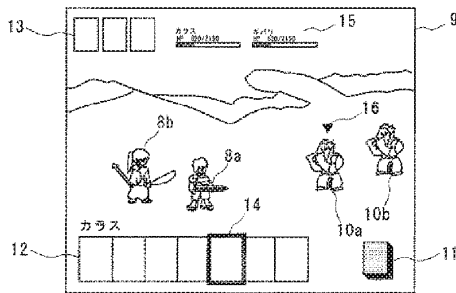
【図1】



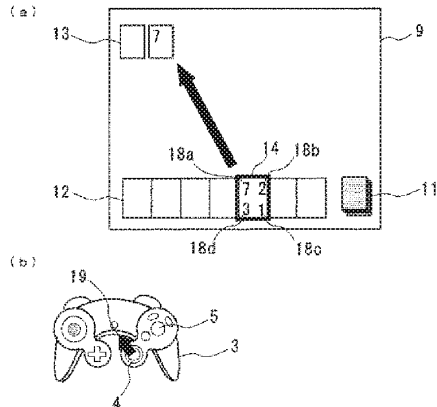
【図3】



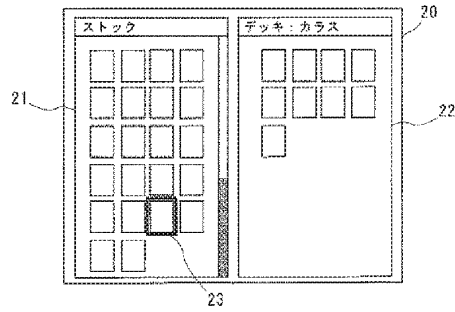
【図2】



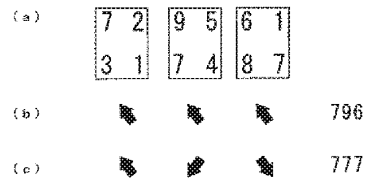
【図4】



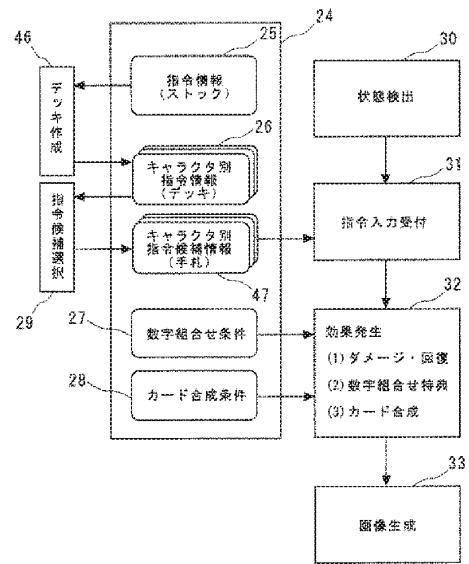
【図5】



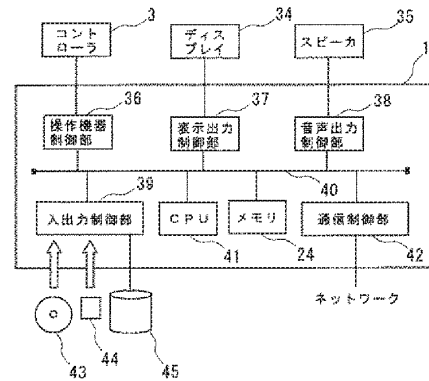
【図6】



【図7】



【図8】



(72)発明者 初芝 弘也

東京都渋谷区笹塚1-56-10 株式会社トライクレッション内

Fターム(参考) 2C001 AA11 AA17 BA02 BA05 BA06 BB02 BB06 BB07 BB08 BC01
CB01 CB06 CC02 CC08

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	33422430
Application Number:	14631221
International Application Number:	
Confirmation Number:	9188
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM
First Named Inventor/Applicant Name:	Koichi SUZUKI
Customer Number:	62008
Filer:	Timothy Joseph Maier/Morgan Blaszkow
Filer Authorized By:	Timothy Joseph Maier
Attorney Docket Number:	09850001US
Receipt Date:	09-AUG-2018
Filing Date:	25-FEB-2015
Time Stamp:	15:21:11
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

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

File Listing:

Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	SB08.pdf	1038463 <small>67dd9c7cdf877380c9218a03b43c5fba91e541e</small>	no	4

Warnings:

Information:					
A U.S. Patent Number Citation or a U.S. Publication Number Citation is required in the Information Disclosure Statement (IDS) form for autoloading of data into USPTO systems. You may remove the form to add the required data in order to correct the Informational Message if you are citing U.S. References. If you chose not to include U.S. References, the image of the form will be processed and be made available within the Image File Wrapper (IFW) system. However, no data will be extracted from this form. Any additional data such as Foreign Patent Documents or Non Patent Literature will be manually reviewed and keyed into USPTO systems.					
2	Foreign Reference	JP2005034276withTranslation.pdf	1612601 39998e988f52876cac788a24c7d3e110a25daf70	no	31
Warnings:					
Information:					
3	Non Patent Literature	Ayu.pdf	895841 fb237695d91808ebb53c64e1eabd677f9db14a62	no	7
Warnings:					
Information:					
4	Non Patent Literature	Gpara.pdf	529646 046c2b53203e6006f25c80a8a4613167d52d7dd0	no	4
Warnings:					
Information:					
5	Non Patent Literature	OAwithTrans.pdf	987151 0d8a596901935a6d6f0503a74ee55b53da33fa80	no	13
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):			5063702		

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 & TRADEMARK OFFICE

<i>In re</i> Patent Application of: Koichi SUZUKI U.S. Patent Application No. 14/631,221 Filed: February 25, 2015 Title: GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON- TRANSITORY COMPUTER- READABLE RECORDING MEDIUM	Confirmation No.: 9188 Art Unit: 3717 Examiner: PIERCE, DAMON JOSEPH Attorney Docket No.: 09850001US
---	---

AMENDMENT AND RESPONSE

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

June 19, 2018

Dear Sir:

In response to the Office Action mailed February 22, 2018, the period for response being extended by one (1) month upon payment of the necessary fee, Applicant respectfully requests reconsideration of the Application in view of the following Amendments and Remarks.

Amendments to the Claims begin on page 2.

Remarks follow the above-mentioned amendments.

AMENDMENTS TO THE CLAIMS/CLAIM LIST

Please **AMEND** claims 19-38 as shown below.

The following list of claims replaces any prior listing of claims:

1. - 18. (Canceled).

19. (Currently Amended) A non-transitory computer-readable recording medium storing instructions to be executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player conducting a battle game, the instructions causing the one or a plurality of computers to execute steps of:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to a[[n]] first opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition, wherein the first battle condition is not changed during the first term;

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to a[[n]] second opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term, and the first opponent character and the second opponent character are same or different, and wherein the second battle condition is not changed during the second term; and

during a third term of the battle game continued from the second term, conducting the battle to a[[n]] third opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a third battle condition, wherein the third battle

condition is different from the second battle condition and is dependent on a battle result of the second term, and the second opponent character and the third opponent character are same or different, and wherein the third battle condition is not changed during the third term.

20. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[17]]19, wherein the third battle condition is a condition for providing a reward to the player.

21. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[17]]19, wherein a start timing and an end timing of each of the first term and the second term are predetermined using a start timing of the battle game as a reference.

22. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[17]]19, wherein an attack strength to the opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength to the opponent character under the first battle condition.

23. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[17]]19, wherein the parameter includes an attack strength and a life force.

24. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[17]]19, wherein the battle is conducted on a second field different from the first field.

25. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[17]]19, wherein the first field and the second field are included in a game screen.

26. (Currently Amended) A non-transitory computer-readable recording medium storing instructions to be executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player conducting a battle game, the instructions causing the one or a plurality of computers to execute steps of:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to a[[n]]first opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition on a second field different from the first field, wherein the first battle condition is not changed during the first term; and

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to a[[n]]second opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term, and the first opponent character and the second opponent character are same or different, and wherein the second battle condition is not changed during the second term.

27. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[24]]26, wherein the second battle condition is predetermined independent from a battle result of the first term.

28. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[24]]26, wherein the second battle condition depends on a battle result of the first term.

29. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[26]]28, wherein the second battle condition depends on an attack status of the first term.

30. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[26]]28, wherein the second battle condition is a condition for providing a reward to the player.

31. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[24]]26, wherein a start timing and an end timing of each of the first term and the second term are predetermined using a start timing of the battle game as a reference.

32. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[24]]26, wherein an attack strength to the opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength to the opponent character under the first battle condition.

33. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[24]]26, wherein the parameter includes an attack strength and a life force.

34. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[24]]26, wherein the first field and the second field are included in a game screen.

35. (Currently Amended) A battle game control method executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player, the method comprising:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to a[[n]]first opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition, wherein the first battle condition is not changed during the first term;

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to a[[n]]second opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term, and the first opponent character and the second opponent character are same or different, and wherein the second battle condition is not changed during the second term; and

during a third term of the battle game continued from the second term, conducting the battle to a[[n]]third opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a third battle condition, wherein the third battle condition is different from the second battle condition and is dependent on a battle result of the second term, and the second opponent character and the third opponent character are same or different, and wherein the third battle condition is not changed during the third term.

36. (Currently Amended) A battle game control method executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player, the method comprising:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to a[[n]] first opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition on a second field different from the first field, wherein the first battle condition is not changed during the first term; and

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to a[[n]] second opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term, and the first opponent character and the second opponent character are same or different, and wherein the second battle condition is not changed during the second term.

37. (Currently Amended) A battle game control system comprising:

one or more computers;

a memory storing instructions; and

a processor, by executing the instructions, programmed to:

display, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to a[[n]] first opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first

battle condition, wherein the first battle condition is not changed during the first term;

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to a[[n]]second opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term, and the first opponent character and the second opponent character are same or different, and wherein the second battle condition is not changed during the second term; and

during a third term of the battle game continued from the second term, conducting the battle to a[[n]]third opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a third battle condition, wherein the third battle condition is different from the second battle condition and is dependent on a battle result of the second term, and the second opponent character and the third opponent character are same or different, and wherein the third battle condition is not changed during the third term.

38. (Currently Amended) A battle game control system comprising:

one or more computers;

a memory storing instructions; and

a processor, by executing the instructions, programmed to:

display, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to a[[n]]first opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition on a second field different from the first field, wherein the first battle condition is not changed during the first term; and

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to a[[n]]second opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term, and the first opponent character and the second opponent character are same or different, and wherein the second battle condition is not changed during the second term.

REMARKS

Favorable reconsideration of this Application, in light of the following discussion, is respectfully requested. Claims 19-38 were previously presented. Claims 19-38 have been amended. Accordingly, claims 19-38 are pending in the present Application. Applicant submits that upon entry of the present Response, claims 19-38 are in condition for allowance. Moreover, the Applicant submits that no new matter has been introduced by the foregoing amendments.

Examiner Interview

First, Applicant wishes to thank the Examiner for the courtesy of an interview granted to Applicant's representative on May 30, 2018 and June 12, 2018, at which time the outstanding issues in this case were discussed. Arguments similar to the ones developed hereinafter were presented and the Examiner indicated that in light of the arguments, the amended claims appear to be allowable and he would reconsider the outstanding grounds for rejection upon formal submission of a response.

Rejections under 35 U.S.C. §112

In the outstanding Office Action, claims 19-28, and 31-38 were rejected under 35 U.S.C. § 112(b) or 35 U.S.C. § 112, second paragraph as being indefinite. In particular, the Office Action indicated that claim 19 recites the limitations "an opponent character based on a parameter set on a card by a player's operation" respectively in lines 6, 7, 10, 11, 15, and 16 of the claim, but it is unclear whether the claim recitations are referring to the same or different "opponent characters", "parameter sets", "cards", and "player operations". Also, the Office Action indicated the claim numbers of dependencies are required to be corrected.

In response, the claims have been amended to correct the noted informalities. If, however, the Examiner disagrees, the Examiner is invited to telephone the undersigned who will be happy to work with the Examiner in a joint effort to derive mutually acceptable language.

Rejections under 35 U.S.C. §101

In the outstanding Office Action, claims 19-38 were rejected under 35 U.S.C. § 101, as allegedly being directed to non-statutory subject matter. In particular, the Office Action alleged the claimed invention recites concepts related to a mental process for circuit design which respectively corresponds to a concept identified as abstract idea by the court in *Synopsys*.

Under *Alice Corp. v. CLS Bank International.*, the test for patent eligibility requires the Office to: (1) “determine whether the claims at issue are directed to one of those patent-ineligible concepts”; and (2) “search for the ‘inventive concept’ — *i.e.*, “an element or combination of elements that is “sufficient to ensure that the patent in practice amounts to significantly more than a patent upon the [ineligible concept] itself.”

Addressing now the rejections under 35 U.S.C. § 101, Applicant respectfully traverses the rejection, as the claimed limitations, when viewed as a whole, are directed toward significantly more than the alleged abstract idea.

Applicant respectfully submits that the claimed invention, as a whole, is not similar to the abstract idea discussed in the *Synopsys* case. More specifically, in *Synopsys*, the court defined the abstract idea as translating a functional description of a logic circuit into a hardware component. In contrast, the claimed invention concerns operating the battle game under a specific set of rules.

In *McRO*, the Federal Circuit court found a set of rules to be an improvement in an existing animation process instead of an abstract idea. In *McRO*, the court determined the set

of rules enabled the automation of specific animation tasks that previously could not be automated. The claimed invention also includes a specific set of rules for operating a game which, when viewed as whole, promote active participation of players with a wide range of levels and enjoyment throughout a group battle. Thus, like *McRO*, the specific set of rules of the claimed invention enables automation of a battle game that would not have been previously automated.

Therefore, for at least the foregoing reasons, Applicant respectfully submits that the claims are directed toward patent-eligible subject matter. Accordingly, Applicant respectfully requests that the rejections under 35 U.S.C. § 101 be withdrawn.

Rejections under 35 U.S.C. §102

In the outstanding Action, claims 19, 22-29, and 32-38 were rejected under 35 U.S.C. §102(a)(1) as being anticipated by U.S. Patent Publication No. 2005/0054402, applied for by Noguchi et al. (“Noguchi”).

Addressing now the rejection of claims 19, 22-29, and 32-38 under 35 U.S.C. § 102(a)(1) as being anticipated by Noguchi, this rejection is respectfully traversed. Claims 19, 26, and 35-38 are the independent claims presently under consideration. Claims 19, 26, and 35-38 have been amended to overcome the rejection under 35 U.S.C. § 102(a)(1).

Claims 19, 26, and 35-38 are amended to recite the feature that **each battle condition is not changed during each game term**. Non-limiting supports of the amendments may be found, for example, at paragraphs [0069]-[0075].

Unlike the claimed invention, Noguchi is a role-playing game,¹ so the condition of battle is changed in each turn of player.

¹ See Noguchi, for example, at paragraph [0025].

In view of the above, the cited prior art fails to teach or suggest every feature recited in Applicant's claims, so that claims 19, 22-29, and 32-38 are believed to be patentably distinguishable over the cited prior art. Accordingly, Applicant respectfully traverses, and request reconsideration of, the rejections based on Noguchi.²

Rejections under 35 U.S.C. §103

In the outstanding Action, claims 20 and 30 stand rejected under 35 U.S.C. § 103 as unpatentable over Noguchi in view of U.S. Patent Publication No. 2014/0295973, applied for by Inagawa et al. ("Inagawa").

Claims 21 and 31 stand rejected under 35 U.S.C. § 103 as unpatentable over Noguchi in view of U.S. Patent Publication No. 2008/0254849, applied for by Nomura et al. ("Nomura").

Addressing now the rejection of claims 20-21 and 30-31 under 35 U.S.C. § 103 as unpatentable over Noguchi, Inagawa, and Nomura, this rejection is respectfully traversed.

As mentioned above, claims 19, 26, and 35-38 are amended to recite the feature that **each battle condition is not changed during each game term.**

None of the cited references disclose that the battle game is played under each battle condition during each game term. In particular, Noguchi is a role-playing game, so the condition of battle may be changed in each turn of player unlike the claimed invention.

Inagawa was cited for a condition for providing a reward to the player, and Nomura was cited for a start timing and an end timing of each game term. However, neither Inagawa nor Nomura discloses that **each battle condition is not changed during each game term.** Therefore, Applicant respectfully submits that none of Noguchi, Inagawa, and Nomura, even

² See MPEP 2131: "A claim is anticipated only if each and every element as set forth in the claim is found, either expressly or inherently described, in a single prior art reference," (Citations omitted) (emphasis added). See also MPEP 2143.03: "All words in a claim must be considered in judging the patentability of that claim against the prior art."

when considered in combination teach or suggest the claimed feature.

As a result, Applicant respectfully submits that independent claims 19, 26, and 35-38 are patentable over Noguchi, Inagawa, and Nomura. As claims 20-25 depend from independent claim 19, claims 27-34 depend from independent claim 26, Applicant respectfully submits that claims 20-25 and 27-34 are likewise patentable over Noguchi, Inagawa, and Nomura.

Accordingly, for at least the reasons set forth above, Applicant respectfully requests that the §103 rejections of claims 20-21 and 30-31 be withdrawn.

CONCLUSION

Consequently, in view of the present amendment and in light of the above discussion, the outstanding grounds of rejection are believed to have been overcome. The Application, as amended, is believed to be in condition of allowance. An early and favorable action to that effect is respectfully requested.

Respectfully submitted,

Maier & Maier, PLLC
345 South Patrick Street
Alexandria, Virginia 22314
(703) 740-8322
Customer No. 62008

/Timothy J. Maier/
Timothy J. Maier
Attorney of Record
Reg. No. 51,986

TJM/COH/BWP/ksh
June 19, 2018

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	14631221			
Filing Date:	25-Feb-2015			
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM			
First Named Inventor/Applicant Name:	Koichi SUZUKI			
Filer:	Timothy Joseph Maier/Kelli Harris			
Attorney Docket Number:	09850001US			
Filed as Large Entity				
Filing Fees for Utility under 35 USC 111(a)				
Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Basic Filing:				
Pages:				
Claims:				
Miscellaneous-Filing:				
Petition:				
Patent-Appeals-and-Interference:				
Post-Allowance-and-Post-Issuance:				
Extension-of-Time:				

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

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	32941605
Application Number:	14631221
International Application Number:	
Confirmation Number:	9188
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM
First Named Inventor/Applicant Name:	Koichi SUZUKI
Customer Number:	62008
Filer:	Timothy Joseph Maier/Kelli Harris
Filer Authorized By:	Timothy Joseph Maier
Attorney Docket Number:	09850001US
Receipt Date:	19-JUN-2018
Filing Date:	25-FEB-2015
Time Stamp:	16:57:36
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	CARD
Payment was successfully received in RAM	\$200
RAM confirmation Number	062018INTEFSW16581300
Deposit Account	505976
Authorized User	Kelli Harris

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

37 CFR 1.19 (Document supply 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	Extension of Time	09850001US-1MoEOT.pdf	127920	no	1
			2306835f5e55a1ac6f6903c4a5f007d37877877b		

Warnings:

Information:

2	Amendment/Req. Reconsideration-After Non-Final Reject	09850001US-Amd-and-Resp.pdf	133754	no	15
			c5353328a5e9115a2c8d61e5a65f69adb4c859b5		

Warnings:

Information:

3	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	31111	no	2
			1374a7b286c28f098746b7135db9d62630ec658b		

Warnings:

Information:

Total Files Size (in bytes):	292785
-------------------------------------	--------

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.

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.

PETITION FOR EXTENSION OF TIME UNDER 37 CFR 1.136(a)		Docket Number (Optional) 09850001US																														
Application Number 14/631,221	Filed February 25, 2015																															
For GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM																																
Art Unit 3717	Examiner Damon Joseph Pierce (9188)																															
<p>This is a request under the provisions of 37 CFR 1.136(a) to extend the period for filing a reply in the above-identified application.</p> <p>The requested extension and fee are as follows (check time period desired and enter the appropriate fee below):</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 40%;"></th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Fee</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Small Entity Fee</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Micro Entity Fee</th> <th style="width: 10%;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> One month (37 CFR 1.17(a)(1))</td> <td style="text-align: center;">\$200</td> <td style="text-align: center;">\$100</td> <td style="text-align: center;">\$50</td> <td style="text-align: center;">\$ 200.00</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Two months (37 CFR 1.17(a)(2))</td> <td style="text-align: center;">\$600</td> <td style="text-align: center;">\$300</td> <td style="text-align: center;">\$150</td> <td style="text-align: center;">\$ _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Three months (37 CFR 1.17(a)(3))</td> <td style="text-align: center;">\$1,400</td> <td style="text-align: center;">\$700</td> <td style="text-align: center;">\$350</td> <td style="text-align: center;">\$ _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Four months (37 CFR 1.17(a)(4))</td> <td style="text-align: center;">\$2,200</td> <td style="text-align: center;">\$1,100</td> <td style="text-align: center;">\$550</td> <td style="text-align: center;">\$ _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Five months (37 CFR 1.17(a)(5))</td> <td style="text-align: center;">\$3,000</td> <td style="text-align: center;">\$1,500</td> <td style="text-align: center;">\$750</td> <td style="text-align: center;">\$ _____</td> </tr> </tbody> </table> <p><input type="checkbox"/> Applicant asserts small entity status. See 37 CFR 1.27.</p> <p><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.</p> <p><input type="checkbox"/> A check in the amount of the fee is enclosed.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Payment by credit card. Form PTO-2038 is attached.</p> <p><input type="checkbox"/> The Director has already been authorized to charge fees in this application to a Deposit Account.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> The Director is hereby authorized to charge any ^{deficiencies,} fees which may be required, or credit any overpayment, to Deposit Account Number <u>50-5976</u>.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Payment made via EFS-Web.</p> <p>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.</p> <p>I am the</p> <p><input type="checkbox"/> applicant.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> attorney or agent of record. Registration number <u>51,986</u>.</p> <p><input type="checkbox"/> attorney or agent acting under 37 CFR 1.34. Registration number _____.</p> <p><u>/Timothy J. Maier/</u> <u>June 19, 2018</u></p> <p style="text-align: center;">Signature Date</p> <p><u>Timothy J. Maier</u> <u>703-740-8322</u></p> <p style="text-align: center;">Typed or printed name Telephone Number</p> <p>NOTE: This form must be signed in accordance with 37 CFR 1.33. See 37 CFR 1.4 for signature requirements and certifications. Submit multiple forms if more than one signature is required, see below*.</p>				Fee	Small Entity Fee	Micro Entity Fee		<input checked="" type="checkbox"/> One month (37 CFR 1.17(a)(1))	\$200	\$100	\$50	\$ 200.00	<input type="checkbox"/> Two months (37 CFR 1.17(a)(2))	\$600	\$300	\$150	\$ _____	<input type="checkbox"/> Three months (37 CFR 1.17(a)(3))	\$1,400	\$700	\$350	\$ _____	<input type="checkbox"/> Four months (37 CFR 1.17(a)(4))	\$2,200	\$1,100	\$550	\$ _____	<input type="checkbox"/> Five months (37 CFR 1.17(a)(5))	\$3,000	\$1,500	\$750	\$ _____
	Fee	Small Entity Fee	Micro Entity Fee																													
<input checked="" type="checkbox"/> One month (37 CFR 1.17(a)(1))	\$200	\$100	\$50	\$ 200.00																												
<input type="checkbox"/> Two months (37 CFR 1.17(a)(2))	\$600	\$300	\$150	\$ _____																												
<input type="checkbox"/> Three months (37 CFR 1.17(a)(3))	\$1,400	\$700	\$350	\$ _____																												
<input type="checkbox"/> Four months (37 CFR 1.17(a)(4))	\$2,200	\$1,100	\$550	\$ _____																												
<input type="checkbox"/> Five months (37 CFR 1.17(a)(5))	\$3,000	\$1,500	\$750	\$ _____																												
<p><input type="checkbox"/> * Total of _____ forms are submitted.</p>																																

This collection of information is required by 37 CFR 1.136(a). 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 6 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: Mail Stop PCT, Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 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.

PATENT APPLICATION FEE DETERMINATION RECORD Substitute for Form PTO-875	Application or Docket Number 14/631,221	Filing Date 02/25/2015	<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	06/19/2018	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR			
	Total (37 CFR 1.16(i))	* 20	Minus ** 20	= 0	X \$100 =	0
	Independent (37 CFR 1.16(h))	* 6	Minus ***6	= 0	X \$460 =	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
ANGELA s. WHITE

This collection of information is required by 37 CFR 1.16. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.14. This collection is estimated to take 12 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. **SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450.**
 If you need assistance in completing the form, call 1-800-PTO-9199 and select option 2.



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/631,221	02/25/2015	Koichi SUZUKI	09850001US	9188
62008	7590	06/15/2018	EXAMINER	
MAIER & MAIER, PLLC 345 South Patrick Street ALEXANDRIA, VA 22314			PIERCE, DAMON JOSEPH	
			ART UNIT	PAPER NUMBER
			3717	
			NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE
			06/15/2018	ELECTRONIC

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

The time period for reply, if any, is set in the attached communication.

Notice of the Office communication was sent electronically on above-indicated "Notification Date" to the following e-mail address(es):

patent@maierandmaier.com

Applicant-Initiated Interview Summary	Application No. 14/631,221	Applicant(s) SUZUKI, KOICHI	
	Examiner DAMON PIERCE	Art Unit 3717	

All participants (applicant, applicant's representative, PTO personnel):

(1) DAMON PIERCE. (3) _____.

(2) ByungWoong Park. (4) _____.

Date of Interview: 12 June 2018.

Type: Telephonic Video Conference
 Personal [copy given to: applicant applicant's representative]

Exhibit shown or demonstration conducted: Yes No.
If Yes, brief description: _____.

Issues Discussed 101 112 102 103 Others
(For each of the checked box(es) above, please describe below the issue and detailed description of the discussion)

Claim(s) discussed: 6.

Identification of prior art discussed: Noquchi, Inagawa, and Nomura.

Substance of Interview
(For each issue discussed, provide a detailed description and indicate if agreement was reached. Some topics may include: identification or clarification of a reference or a portion thereof, claim interpretation, proposed amendments, arguments of any applied references etc...)

The Applicant requested a follow-up with the Examiner to discuss further proposed claim amendments. Consequently, the Examiner agreed that the proposed claim amendments appear to overcome the cited prior art.

Applicant recordation instructions: The formal written reply to the last Office action must include the substance of the interview. (See MPEP section 713.04). If a reply to the last Office action has already been filed, applicant is given a non-extendable period of the longer of one month or thirty days from this interview date, or the mailing date of this interview summary form, whichever is later, to file a statement of the substance of the interview

Examiner recordation instructions: Examiners must summarize the substance of any interview of record. A complete and proper recordation of the substance of an interview should include the items listed in MPEP 713.04 for complete and proper recordation including the identification of the general thrust of each argument or issue discussed, a general indication of any other pertinent matters discussed regarding patentability and the general results or outcome of the interview, to include an indication as to whether or not agreement was reached on the issues raised.

Attachment

/Damon Pierce/ Primary Examiner, Art Unit 3717	
---	--

Summary of Record of Interview Requirements

Manual of Patent Examining Procedure (MPEP), Section 713.04, Substance of Interview Must be Made of Record

A complete written statement as to the substance of any face-to-face, video conference, or telephone interview with regard to an application must be made of record in the application whether or not an agreement with the examiner was reached at the interview.

Title 37 Code of Federal Regulations (CFR) § 1.133 Interviews Paragraph (b)

In every instance where reconsideration is requested in view of an interview with an examiner, a complete written statement of the reasons presented at the interview as warranting favorable action must be filed by the applicant. An interview does not remove the necessity for reply to Office action as specified in §§ 1.111, 1.135. (35 U.S.C. 132)

37 CFR §1.2 Business to be transacted in writing.

All business with the Patent or Trademark Office should be transacted in writing. The personal attendance of applicants or their attorneys or agents at the Patent and Trademark Office is unnecessary. The action of the Patent and Trademark Office will be based exclusively on the written record in the Office. No attention will be paid to any alleged oral promise, stipulation, or understanding in relation to which there is disagreement or doubt.

The action of the Patent and Trademark Office cannot be based exclusively on the written record in the Office if that record is itself incomplete through the failure to record the substance of interviews.

It is the responsibility of the applicant or the attorney or agent to make the substance of an interview of record in the application file, unless the examiner indicates he or she will do so. It is the examiner's responsibility to see that such a record is made and to correct material inaccuracies which bear directly on the question of patentability.

Examiners must complete an Interview Summary Form for each interview held where a matter of substance has been discussed during the interview by checking the appropriate boxes and filling in the blanks. Discussions regarding only procedural matters, directed solely to restriction requirements for which interview recordation is otherwise provided for in Section 812.01 of the Manual of Patent Examining Procedure, or pointing out typographical errors or unreadable script in Office actions or the like, are excluded from the interview recordation procedures below. Where the substance of an interview is completely recorded in an Examiners Amendment, no separate Interview Summary Record is required.

The Interview Summary Form shall be given an appropriate Paper No., placed in the right hand portion of the file, and listed on the "Contents" section of the file wrapper. In a personal interview, a duplicate of the Form is given to the applicant (or attorney or agent) at the conclusion of the interview. In the case of a telephone or video-conference interview, the copy is mailed to the applicant's correspondence address either with or prior to the next official communication. If additional correspondence from the examiner is not likely before an allowance or if other circumstances dictate, the Form should be mailed promptly after the interview rather than with the next official communication.

The Form provides for recordation of the following information:

- Application Number (Series Code and Serial Number)
- Name of applicant
- Name of examiner
- Date of interview
- Type of interview (telephonic, video-conference, or personal)
- Name of participant(s) (applicant, attorney or agent, examiner, other PTO personnel, etc.)
- An indication whether or not an exhibit was shown or a demonstration conducted
- An identification of the specific prior art discussed
- An indication whether an agreement was reached and if so, a description of the general nature of the agreement (may be by attachment of a copy of amendments or claims agreed as being allowable). Note: Agreement as to allowability is tentative and does not restrict further action by the examiner to the contrary.
- The signature of the examiner who conducted the interview (if Form is not an attachment to a signed Office action)

It is desirable that the examiner orally remind the applicant of his or her obligation to record the substance of the interview of each case. It should be noted, however, that the Interview Summary Form will not normally be considered a complete and proper recordation of the interview unless it includes, or is supplemented by the applicant or the examiner to include, all of the applicable items required below concerning the substance of the interview.

A complete and proper recordation of the substance of any interview should include at least the following applicable items:

- 1) A brief description of the nature of any exhibit shown or any demonstration conducted,
- 2) an identification of the claims discussed,
- 3) an identification of the specific prior art discussed,
- 4) an identification of the principal proposed amendments of a substantive nature discussed, unless these are already described on the Interview Summary Form completed by the Examiner,
- 5) a brief identification of the general thrust of the principal arguments presented to the examiner,
(The identification of arguments need not be lengthy or elaborate. A verbatim or highly detailed description of the arguments is not required. The identification of the arguments is sufficient if the general nature or thrust of the principal arguments made to the examiner can be understood in the context of the application file. Of course, the applicant may desire to emphasize and fully describe those arguments which he or she feels were or might be persuasive to the examiner.)
- 6) a general indication of any other pertinent matters discussed, and
- 7) if appropriate, the general results or outcome of the interview unless already described in the Interview Summary Form completed by the examiner.

Examiners are expected to carefully review the applicant's record of the substance of an interview. If the record is not complete and accurate, the examiner will give the applicant an extendable one month time period to correct the record.

Examiner to Check for Accuracy

If the claims are allowable for other reasons of record, the examiner should send a letter setting forth the examiner's version of the statement attributed to him or her. If the record is complete and accurate, the examiner should place the indication, "Interview Record OK" on the paper recording the substance of the interview along with the date and the examiner's initials.

modify the previously proposed amendment, for example, as:

“, and the first opponent character and the second opponent character are same or different depending on the second battle condition, and wherein the second battle condition is not changed during the second term”

As shown in the attachment, in the client’s modification, the opponent characters are same or different regardless the current battle condition, so the claim scope is a little broader than the previous proposed amendments.



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/631,221	02/25/2015	Koichi SUZUKI	09850001US	9188
62008	7590	06/06/2018	EXAMINER	
MAIER & MAIER, PLLC 345 South Patrick Street ALEXANDRIA, VA 22314			PIERCE, DAMON JOSEPH	
			ART UNIT	PAPER NUMBER
			3717	
			NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE
			06/06/2018	ELECTRONIC

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

The time period for reply, if any, is set in the attached communication.

Notice of the Office communication was sent electronically on above-indicated "Notification Date" to the following e-mail address(es):

patent@maierandmaier.com

<i>Applicant-Initiated Interview Summary</i>	Application No. 14/631,221	Applicant(s) SUZUKI, KOICHI	
	Examiner DAMON PIERCE	Art Unit 3717	

All participants (applicant, applicant's representative, PTO personnel):

(1) DAMON PIERCE. (3) ByungWoong Park.
(2) Tim Harbeck. (4) _____.

Date of Interview: 01 May 2018.

Type: Telephonic Video Conference
 Personal [copy given to: applicant applicant's representative]

Exhibit shown or demonstration conducted: Yes No.
If Yes, brief description: _____.

Issues Discussed 101 112 102 103 Others
(For each of the checked box(es) above, please describe below the issue and detailed description of the discussion)

Claim(s) discussed: All.

Identification of prior art discussed: Noquchi, Inagawa, and Nomura.

Substance of Interview
(For each issue discussed, provide a detailed description and indicate if agreement was reached. Some topics may include: identification or clarification of a reference or a portion thereof, claim interpretation, proposed amendments, arguments of any applied references etc...)

The Applicant requested an interview the Examiner to discuss proposed claim amendments in overcoming outstanding rejections. Consequently, the Examiner agreed that the proposed claim amendments appear to overcome the 112, 102, and 103 rejections, yet, further analysis is still required regarding 101 rejection.

Applicant recordation instructions: The formal written reply to the last Office action must include the substance of the interview. (See MPEP section 713.04). If a reply to the last Office action has already been filed, applicant is given a non-extendable period of the longer of one month or thirty days from this interview date, or the mailing date of this interview summary form, whichever is later, to file a statement of the substance of the interview

Examiner recordation instructions: Examiners must summarize the substance of any interview of record. A complete and proper recordation of the substance of an interview should include the items listed in MPEP 713.04 for complete and proper recordation including the identification of the general thrust of each argument or issue discussed, a general indication of any other pertinent matters discussed regarding patentability and the general results or outcome of the interview, to include an indication as to whether or not agreement was reached on the issues raised.

Attachment

/Damon Pierce/ Primary Examiner, Art Unit 3717	
---	--

Summary of Record of Interview Requirements

Manual of Patent Examining Procedure (MPEP), Section 713.04, Substance of Interview Must be Made of Record

A complete written statement as to the substance of any face-to-face, video conference, or telephone interview with regard to an application must be made of record in the application whether or not an agreement with the examiner was reached at the interview.

Title 37 Code of Federal Regulations (CFR) § 1.133 Interviews Paragraph (b)

In every instance where reconsideration is requested in view of an interview with an examiner, a complete written statement of the reasons presented at the interview as warranting favorable action must be filed by the applicant. An interview does not remove the necessity for reply to Office action as specified in §§ 1.111, 1.135. (35 U.S.C. 132)

37 CFR §1.2 Business to be transacted in writing.

All business with the Patent or Trademark Office should be transacted in writing. The personal attendance of applicants or their attorneys or agents at the Patent and Trademark Office is unnecessary. The action of the Patent and Trademark Office will be based exclusively on the written record in the Office. No attention will be paid to any alleged oral promise, stipulation, or understanding in relation to which there is disagreement or doubt.

The action of the Patent and Trademark Office cannot be based exclusively on the written record in the Office if that record is itself incomplete through the failure to record the substance of interviews.

It is the responsibility of the applicant or the attorney or agent to make the substance of an interview of record in the application file, unless the examiner indicates he or she will do so. It is the examiner's responsibility to see that such a record is made and to correct material inaccuracies which bear directly on the question of patentability.

Examiners must complete an Interview Summary Form for each interview held where a matter of substance has been discussed during the interview by checking the appropriate boxes and filling in the blanks. Discussions regarding only procedural matters, directed solely to restriction requirements for which interview recordation is otherwise provided for in Section 812.01 of the Manual of Patent Examining Procedure, or pointing out typographical errors or unreadable script in Office actions or the like, are excluded from the interview recordation procedures below. Where the substance of an interview is completely recorded in an Examiners Amendment, no separate Interview Summary Record is required.

The Interview Summary Form shall be given an appropriate Paper No., placed in the right hand portion of the file, and listed on the "Contents" section of the file wrapper. In a personal interview, a duplicate of the Form is given to the applicant (or attorney or agent) at the conclusion of the interview. In the case of a telephone or video-conference interview, the copy is mailed to the applicant's correspondence address either with or prior to the next official communication. If additional correspondence from the examiner is not likely before an allowance or if other circumstances dictate, the Form should be mailed promptly after the interview rather than with the next official communication.

The Form provides for recordation of the following information:

- Application Number (Series Code and Serial Number)
- Name of applicant
- Name of examiner
- Date of interview
- Type of interview (telephonic, video-conference, or personal)
- Name of participant(s) (applicant, attorney or agent, examiner, other PTO personnel, etc.)
- An indication whether or not an exhibit was shown or a demonstration conducted
- An identification of the specific prior art discussed
- An indication whether an agreement was reached and if so, a description of the general nature of the agreement (may be by attachment of a copy of amendments or claims agreed as being allowable). Note: Agreement as to allowability is tentative and does not restrict further action by the examiner to the contrary.
- The signature of the examiner who conducted the interview (if Form is not an attachment to a signed Office action)

It is desirable that the examiner orally remind the applicant of his or her obligation to record the substance of the interview of each case. It should be noted, however, that the Interview Summary Form will not normally be considered a complete and proper recordation of the interview unless it includes, or is supplemented by the applicant or the examiner to include, all of the applicable items required below concerning the substance of the interview.

A complete and proper recordation of the substance of any interview should include at least the following applicable items:

- 1) A brief description of the nature of any exhibit shown or any demonstration conducted,
- 2) an identification of the claims discussed,
- 3) an identification of the specific prior art discussed,
- 4) an identification of the principal proposed amendments of a substantive nature discussed, unless these are already described on the Interview Summary Form completed by the Examiner,
- 5) a brief identification of the general thrust of the principal arguments presented to the examiner,
(The identification of arguments need not be lengthy or elaborate. A verbatim or highly detailed description of the arguments is not required. The identification of the arguments is sufficient if the general nature or thrust of the principal arguments made to the examiner can be understood in the context of the application file. Of course, the applicant may desire to emphasize and fully describe those arguments which he or she feels were or might be persuasive to the examiner.)
- 6) a general indication of any other pertinent matters discussed, and
- 7) if appropriate, the general results or outcome of the interview unless already described in the Interview Summary Form completed by the examiner.

Examiners are expected to carefully review the applicant's record of the substance of an interview. If the record is not complete and accurate, the examiner will give the applicant an extendable one month time period to correct the record.

Examiner to Check for Accuracy

If the claims are allowable for other reasons of record, the examiner should send a letter setting forth the examiner's version of the statement attributed to him or her. If the record is complete and accurate, the examiner should place the indication, "Interview Record OK" on the paper recording the substance of the interview along with the date and the examiner's initials.

IN THE UNITED STATES PATENT & TRADEMARK OFFICE

<i>In re</i> Patent Application of: Koichi SUZUKI	Confirmation No.: 9188
U.S. Patent Application No.: 14/631,221	Art Unit: 3717
Filed: February 25, 2015	Examiner: PIERCE, DAMON JOSEPH
Title: GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER- READABLE RECORDING MEDIUM	Attorney Docket No.: 09850001US

Interview Agenda– Not For Entry

Dear Sir:

In response to the Office Action mailed February 22, 2018, for the purposes of an examiner interview, please find our agenda outlined in the following pages.

PROPOSED AMENDMENTS TO THE CLAIMS/CLAIM LIST

Claims 1-18 were previously canceled.

Proposed to **AMEND** claims 19-38 as shown below.

The following list of claims replaces any prior listing of claims:

1-18. (Canceled)

19. (Currently Amended) A non-transitory computer-readable recording medium storing instructions to be executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player conducting a battle game, the instructions causing the one or a plurality of computers to execute steps of:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to a[[n]] first opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition, wherein the first battle condition is not changed during the first term;

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to a[[n]]second opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term, and the first opponent character and the second opponent character are same or different depending on the second battle condition, and wherein the second battle condition is not changed during the second term; and

during a third term of the battle game continued from the second term, conducting the battle to a[[n]]third opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a third battle condition, wherein the third battle condition is different from the second battle condition and is dependent on a battle result of the second term, and the second opponent character and the third opponent character are same or different depending on the third battle condition, and wherein the third battle condition is not changed during the third term.

20. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium

according to claim [[17]]19, wherein the third battle condition is a condition for providing a reward to the player.

21. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[17]]19, wherein a start timing and an end timing of each of the first term and the second term are predetermined using a start timing of the battle game as a reference.

22. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[17]]19, wherein an attack strength to the opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength to the opponent character under the first battle condition.

23. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[17]]19, wherein the parameter includes an attack strength and a life force.

24. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[17]]19, wherein the battle is conducted on a second field different from the first field.

25. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[17]]19, wherein the first field and the second field are included in a game screen.

26. (Currently Amended) A non-transitory computer-readable recording medium storing instructions to be executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player conducting a battle game, the instructions causing the one or a plurality of computers to execute steps of:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to a[[n]] first opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition on a second field different from the first field, wherein the first battle

condition is not changed during the first term; and

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to a[[n]]second opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term, and the first opponent character and the second opponent character are same or different depending on the second battle condition, and wherein the second battle condition is not changed during the second term.

27. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[24]]26, wherein the second battle condition is predetermined independent from a battle result of the first term.

28. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[24]]26, wherein the second battle condition depends on a battle result of the first term.

29. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[26]]28, wherein the second battle condition depends on an attack status of the first term.

30. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[26]]28, wherein the second battle condition is a condition for providing a reward to the player.

31. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[24]]26, wherein a start timing and an end timing of each of the first term and the second term are predetermined using a start timing of the battle game as a reference.

32. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[24]]26, wherein an attack strength to the opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength to the opponent character under the first battle condition.

33. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[24]]26, wherein the parameter includes an attack strength and a life force.

34. (Currently Amended) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim [[24]]26, wherein the first field and the second field are included in a game screen.

35. (Currently Amended) A battle game control method executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player, the method comprising:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to a [[n]] first opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition, wherein the first battle condition is not changed during the first term;

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to a [[n]]second opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term, and the first opponent character and the second opponent character are same or different depending on the second battle condition, and wherein the second battle condition is not changed during the second term; and

during a third term of the battle game continued from the second term, conducting the battle to a [[n]]third opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a third battle condition, wherein the third battle condition is different from the second battle condition and is dependent on a battle result of the second term, and the second opponent character and the third opponent character are same or different depending on the third battle condition, and wherein the third battle condition is not changed during the third term.

36. (Currently Amended) A battle game control method executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player, the method comprising:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to a[[n]] first opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition on a second field different from the first field, wherein the first battle condition is not changed during the first term; and

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to a[[n]]second opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term, and the first opponent character and the second opponent character are same or different depending on the second battle condition, and wherein the second battle condition is not changed during the second term.

37. (Currently Amended) A battle game control system comprising:

one or more computers;

a memory storing instructions; and

a processor, by executing the instructions, programmed to:

display, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to a[[n]] first opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition, wherein the first battle condition is not changed during the first term;

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to a[[n]]second opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term, and the first opponent character and the second opponent character are same or different depending on the second battle condition, and wherein the second battle condition is not changed during the second term; and

during a third term of the battle game continued from the second term, conducting the battle to a[[n]]third opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a third battle condition, wherein the third battle

condition is different from the second battle condition and is dependent on a battle result of the second term, and the second opponent character and the third opponent character are same or different depending on the third battle condition, and wherein the third battle condition is not changed during the third term.

38. (Currently Amended) A battle game control system comprising:

one or more computers;

a memory storing instructions; and

a processor, by executing the instructions, programmed to:

display, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to a[[n]] first opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition on a second field different from the first field, wherein the first battle condition is not changed during the first term; and

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to a[[n]]second opponent character based on [[a]]the parameter set on [[a]]the card selected by [[a]]the player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term, and the first opponent character and the second opponent character are same or different depending on the second battle condition, and wherein the second battle condition is not changed during the second term.

Discussion Agenda

Rejections under 35 U.S.C. §112

The outstanding Office Action indicated that claim 19 recites the limitations "an opponent character based on a parameter set on a card by a player's operation" respectively in lines 6, 7, 10, 11, 15, and 16 of the claim, but it is unclear whether the claim recitations are referring to the same or different "opponent characters", "parameter sets", "cards", and "player operations". Also, the Office Action indicated the claim numbers of dependencies are required to be corrected.

In response, the claims are amended to correct the noted informalities. If, however, the Examiner disagrees, the Examiner is invited to telephone the undersigned who will be happy to work with the Examiner in a joint effort to derive mutually acceptable language.

Rejections under 35 U.S.C. §101

In the outstanding Office Action, claims 19-38 were rejected under 35 U.S.C. § 101, as allegedly being directed to non-statutory subject matter.

The Office Action alleged the claimed invention recites concepts related to a mental process for circuit design which respectively corresponds to a concept identified as abstract idea by the court in *Synopsys*. However, Applicant respectfully submits that the claimed invention, as a whole, is not similar to the abstract idea discussed in the *Synopsys* case. More specifically, in *Synopsys*, the court defined the abstract idea as translating a functional description of a logic circuit into a hardware component. In contrast, the claimed invention concerns operating the battle game under a specific set of rules.

In *McRO*, the Federal Circuit court found a set of rules to be an improvement in an existing animation process instead of an abstract idea. In *McRO*, the court determined the set of rules enabled the automation of specific animation tasks that previously could not be automated. The claimed invention also includes a specific set of rules for operating a game which, when viewed as whole, promote active participation of players with a wide range of levels and enjoyment throughout a group battle. Thus, like *McRO*, the specific set of rules of the claimed invention enables automation of a battle game that would not have been previously automated.

Therefore, for at least the foregoing reasons, Applicant respectfully submits that the claims are directed toward patent-eligible subject matter. Accordingly, Applicant respectfully requests that the rejections under 35 U.S.C. § 101 be withdrawn.

Rejections under 35 U.S.C. §102 and 103

In the outstanding Action, claims 19, 22-29, and 32-38 are rejected under 35 U.S.C. §102(a)(1) as being anticipated by U.S. Patent Publication No. 2005/0054402 to Noguchi et al. (“Noguchi”).

Claims 20 and 30 are rejected under 35 U.S.C. §103 as being unpatentable over Noguchi in view of U.S. Patent Publication No. 2014/0295973 to Inagawa et al. (“Inagawa”).

Claims 21 and 31 are rejected under 35 U.S.C. §103 as being unpatentable over Noguchi in view of U.S. Patent Publication No. 2008/0254849 to Nomura et al. (“Nomura”).

Claims 19, 26, and 35-38 are the independent claims presently under consideration, and claims 19, 26, and 35-38 are amended to recite the feature that **each battle condition is not changed during each game term**. Non-limiting supports of the amendments may be found, for example, at paragraphs [0069]-[0075].

None of the cited references disclose that the battle game is played under each battle condition during each game term. In particular, Noguchi is a role-playing game, so the condition of battle may be changed in each turn of player unlike the claimed invention.

Inagawa was cited for a condition for providing a reward to the player, and Nomura was cited for a start timing and an end timing of each game term. However, neither Inagawa nor Nomura discloses that **each battle condition is not changed during each game term**. Therefore, Applicant respectfully submits that none of Noguchi, Inagawa, and Nomura, even when considered in combination teach or suggest the claimed feature.

As a result, Applicant respectfully submits that independent claims 19, 26, and 35-38 are patentable over Noguchi, Inagawa, and Nomura. As claims 20-25 depend from independent claim 19, claims 27-34 depend from independent claim 26, Applicant respectfully submits that claims 20-25 and 27-34 are likewise patentable over Noguchi, Inagawa, and Nomura.

Accordingly, for at least the reasons set forth above, Applicant respectfully requests that the §103 rejections of claims 19-38 be withdrawn.

CONCLUSION

Consequently, in view of the present amendment and in light of the above discussion, the outstanding grounds of rejection are believed to have been overcome. The Application, as amended, is believed to be in condition of allowance. An early and favorable action to that effect is respectfully requested.

Respectfully submitted,

Maier & Maier, PLLC
345 South Patrick Street
Alexandria, Virginia 22314
(703) 740-8322
Customer No. 62008

/Timothy J. Maier/
Timothy J. Maier
Attorney of Record
Reg. No. 51,986

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)
	Attorney Docket Number	09850001US

U.S.PATENTS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Patent Number	Kind Code ¹	Issue Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	
	1						

If you wish to add additional U.S. Patent citation information please click the Add button.

U.S.PATENT APPLICATION PUBLICATIONS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Publication Number	Kind Code ¹	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	
	1						

If you wish to add additional U.S. Published Application citation information please click the Add button.

FOREIGN PATENT DOCUMENTS								Remove
Examiner Initial*	Cite No	Foreign Document Number ³	Country Code ²ⁱ	Kind Code ⁴	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	T ⁵
	1	2002-301264	JP	A	2002-10-15	SEGA CORPORATION	The reference provided herein is based on a concurrent in a foreign jurisdiction.	

If you wish to add additional Foreign Patent Document citation information please click the Add button.

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS				Remove
Examiner Initials*	Cite No	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article (when appropriate), title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc), date, pages(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.		T ⁵

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		3717
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)	
	Attorney Docket Number		09850001US

1	"Puyopuyo Tetris Manual" pages 1-29, SEGA CORPORATION, Published: February 6, 2014
2	"NICO NICO PEDIA, "Puyopuyo"", Daihyakka NEWS, Inc., Published: October 9, 2017
3	"Nintendo Homepage, "Rules for Tetris"", Nintendo Co., Ltd., Published: October 9, 2017
4	"KONAMI OFFICIAL GUIDE Winning Eleven 2000" pages 4-13, KONAMI CORPORATION, Published: October 28, 2000
5	"Winning Eleven 2000 Manual" pages 1-38, KONAMI CORPORATION, Published: October 28, 2000
6	"J League soccer PRIME GOAL 3 winning strategy" pages 4-11, Futabasha Publishers Ltd., Published: 1995
7	"Japan Football Association Homepage, "V-goal system"", Japan Football Association, Published: September 21, 2017
8	"SOCCER Rules & Referee's officiating Techniques" pages 160-163, TAISHUKAN Publishing Co., Ltd., Published: December 20, 2001

If you wish to add additional non-patent literature document citation information please click the Add button

EXAMINER SIGNATURE

Examiner Signature		Date Considered	
--------------------	--	-----------------	--

*EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through a citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant.

¹ See Kind Codes of USPTO Patent Documents at www.USPTO.GOV or MPEP 901.04. ² Enter office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). ³ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁴ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁵ Applicant is to place a check mark here if English language translation is attached.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)
	Attorney Docket Number	09850001US

CERTIFICATION STATEMENT

Please see 37 CFR 1.97 and 1.98 to make the appropriate selection(s):

That each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(1).

OR

That no item of information contained in the information disclosure statement 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 information contained in the information disclosure statement was known to any individual designated in 37 CFR 1.56(c) more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(2).

See attached certification statement.

- The fee set forth in 37 CFR 1.17 (p) has been submitted herewith.
- A certification statement is not submitted herewith.

SIGNATURE

A signature of the applicant or representative is required in accordance with CFR 1.33, 10.18. Please see CFR 1.4(d) for the form of the signature.

Signature	/Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2018-03-05
Name/Print	Timothy J. Maier	Registration Number	51,986

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 1 hour 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.**

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.

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-301264
(P2002-301264A)

(43) 公開日 平成14年10月15日 (2002. 10. 15)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	チ-コード ⁸ (参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	F 2 C 0 0 1 P
	13/06	13/06	
	13/12	13/12	C

審査請求 未請求 請求項の数50 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号 特願2001-361507(P2001-361507)
(22) 出願日 平成13年11月27日 (2001. 11. 27)
(31) 優先権主張番号 特願2001-27558(P2001-27558)
(32) 優先日 平成13年2月2日 (2001. 2. 2)
(33) 優先権主張国 日本 (J P)

(71) 出願人 000132471
株式会社セガ
東京都大田区羽田1丁目2番12号
(72) 発明者 梶 敏之
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ内
(72) 発明者 吉田 俊一
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ内
(74) 代理人 100070150
弁理士 伊東 忠彦

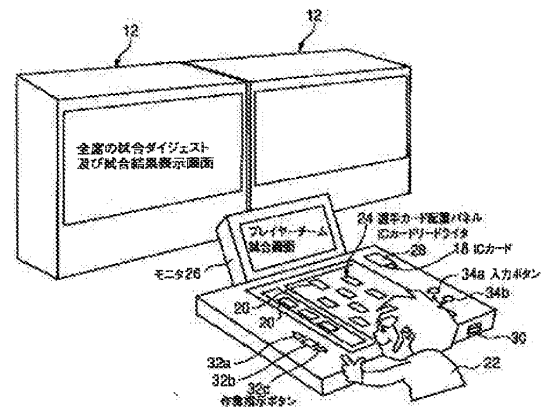
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 カードゲーム装置及びカードデータ読み取り装置及びカードゲーム制御方法及び記録媒体及びプログラム及びカード

(57) 【要約】

【課題】 本発明はカードに記録されたデータを読み取ってゲームを進行させることを課題とする。

【解決手段】 カードゲーム装置10は、2台の大型パネルディスプレイ12と、大型パネルディスプレイ12の表示制御を行うメイン制御部14と、メイン制御部14と通信可能に接続された複数の端末装置16a~16hとから構成されている。プレイヤは、ICカード18と、各サッカー選手の写真が印刷された11枚の選手カード20を購入する。プレイヤが端末装置16の選手カード配置パネル24に選手カード20を並べると、内部のイメージセンサが選手カード20の裏面に記録されたカードデータを読み取る。そして、各カードデータからチームを構成する選手のデータが作成されてゲーム開始となる。プレイヤは、選手カード20の配置を変えることにより、選手のポジションやフォーメーションを指示することができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 固有のデータを備えた複数のカードのうち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィールドと、

該プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取るカードデータ読み取り手段と、

該カードデータ読み取り手段により読み取られたカードデータに応じた画像を生成する画像生成手段と、

該画像生成手段により生成されたゲーム画像を表示する表示手段と、

を備えてなることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項2】 前記プレイフィールドにゲーム内容に応じた所定位置に前記カードが選択的に載置される複数のカード載置領域を設け、

前記複数のカード載置領域のどの位置に前記カードが載置されているかを検出するカード位置検出手段と、

を備えてなることを特徴とする請求項1記載のカードゲーム装置。

【請求項3】 前記プレイフィールドに載置されたカードの向きを検出するカード向き検出手段を備えてなることを特徴とする請求項1記載のカードゲーム装置。

【請求項4】 前記プレイフィールドは、透明な板面の上にゲーム内容に応じたカード載置領域が印刷された半透明のシート部材または不可視光を透過するシート部材を重ねた積層構造であることを特徴とする請求項1記載のカードゲーム装置。

【請求項5】 前記シート部材は、前記複数のカードが載置される平面を有し、該平面の表面に微細な凹凸を形成したことを特徴とする請求項4記載のカードゲーム装置。

【請求項6】 表面にゲーム内容に応じた個別の図柄が印刷され、且つ表面または裏面に前記図柄固有の特性を判別するためのカードデータを有することを特徴とするカード。

【請求項7】 円周方向に湾曲されたコードパターンがカードデータとして記録されたことを特徴とするカード。

【請求項8】 前記コードパターンは、半径の異なる複数のパターンが同心円状に形成されたことを特徴とする請求項7記載のカード。

【請求項9】 前記コードパターンは、赤外線を用いた光学的読み取り手段により識別可能に形成されたことを特徴とする請求項7記載のカード。

【請求項10】 前記コードパターンは、長方形のカード面に対し、短辺部分よりも大径な半径に位置する最外周の円形パターンのうち一部が円弧状に記録されたことを特徴とする請求項7記載のカード。

【請求項11】 前記コードパターンは、カード位置を検出するための位置検出円と、該位置検出円の内側に形成された内側データと、前記位置検出円の外側に形成さ

れた外側データと、を有することを特徴とする請求項7記載のカード。

【請求項12】 前記位置検出円は、外周にカードの角度を検出するための角度検出パターンを不均一の間隔で配置したことを特徴とする請求項11記載のカード。

【請求項13】 前記コードパターンは、カード表面とカード裏面の両面に形成されたことを特徴とする請求項7乃至12の何れか記載のカード。

【請求項14】 前記カード表面と前記カード裏面と異なるコードパターンを記録したことを特徴とする請求項7乃至12の何れか記載のカード。

【請求項15】 前記コードパターンの上に前記コードパターンの情報内容に応じた文字や画像が印刷されたことを特徴とする請求項7乃至12の何れか記載のカード。

【請求項16】 赤外線を用いた光学的読み取り手段によりカードに記録されたコードパターンを読み取ることを特徴とするカードデータ読み取り装置。

【請求項17】 カードに記録された位置検出円の内周縁と該位置検出円の内側とにより形成される内周輪郭データと、前記位置検出円の外周縁と該位置検出円の外側とにより形成される外周輪郭データと、を識別することで前記位置検出円の位置を検出する識別手段を備えてなることを特徴とするカードデータ読み取り装置。

【請求項18】 前記識別手段は、前記位置検出円の輪郭とその周辺との濃度差から前記内周輪郭データ及び外周輪郭データを生成することを特徴とする請求項17記載のカードデータ読み取り装置。

【請求項19】 カードに記録された位置検出円の内周縁と該位置検出円の内側とにより形成される内周輪郭データを生成する第1の手順と、前記位置検出円の外周縁と該位置検出円の外側とにより形成される外周輪郭データを生成する第2の手順と、前記内周輪郭データと前記外周輪郭データとを識別することで前記位置検出円の位置を識別する第3の手順と、を実行させるためのプログラム。

【請求項20】 カードに記録された位置検出円の位置を検出する第1の手順と、前記位置検出円の外周に形成された角度検出パターンを検出する第2の手順と、前記位置検出円の内側に記録されたパターンを検出する第3の手順と、前記位置検出円の外側に記録されたパターンを検出する第4の手順と、を実行させるためのプログラム。

【請求項21】 前記カードは、前記表面に印刷された図柄固有の特性を示すデータに応じたデータパターンが表面または裏面に印刷されたことを特徴とする請求項1記載のカードゲーム装置。

【請求項22】 前記データパターンは、前記表面に印

刷された当該キャラクターの特性に応じた信号が読み取れるように不可視光が照射された場合に反射光を生じさせるインクで印刷されたことを特徴とする請求項7記載のカードゲーム装置。

【請求項23】 前記カードデータ読み取り手段は、前記カードの裏面に不可視光を照射する光源と、前記カードの裏面から反射した反射光を受光して画像データを生成するイメージセンサと、
10 該イメージセンサにより得られた画像データから前記カードデータを識別するデータ識別手段と、
を備えてなることを特徴とする請求項1記載のカードゲーム装置。

【請求項24】 前記カードデータ読み取り手段は、前記プレイフィールドの四隅に画像のゆがみを検出するためのマーカを設け、
前記イメージセンサにより写された画像データの中から前記プレイフィールドの四隅に設けられた前記マーカのずれ量を求めるずれ量検出手段と、
20 該ずれ量検出手段により得られたずれ量に基づいて前記カードデータの読み取り誤差を補正する補正手段と、
を備えてなることを特徴とする請求項23記載のカードゲーム装置。

【請求項25】 前記カードデータ読み取り手段は、前記カードの裏面に所定角度で傾斜して設けられ、前記カードの裏面から反射した反射光を前記イメージセンサに向けて反射させる反射板を備えてなることを特徴とする請求項23記載のカードゲーム装置。

【請求項26】 前記カードデータ読み取り手段は、上面に前記プレイフィールドが取り付けられる筐体内に収納されており、
30 前記筐体は前記プレイフィールドに対して所定角度で傾斜するように前記反射板を支持する傾斜部を有し、プレイヤの足が前記傾斜部の下側に収納されることを特徴とする請求項23記載のカードゲーム装置。

【請求項27】 固有のデータを備えた複数のカードと、
該複数のカードのうち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィールドと、
40 該プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取るカードデータ読み取り手段と、
前記プレイフィールドに載置された複数のカードの組合せに応じたゲーム展開の画像データが記憶された記憶手段と、
該記憶手段に記憶された任意の画像データの中から前記カードデータ読み取り手段により読み取られたカードデータの組合せに応じたゲーム画像を選択する画像選択生成手段と、
50 該画像選択手段により選択されたゲーム画像を表示する表示手段と、
を備えてなることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項28】 ゲーム結果、及び更新された各パラメータを外部記憶媒体に記憶させる外部記憶手段を備えてなることを特徴とする請求項27記載のカードゲーム装置。

【請求項29】 サッカー選手の個人データを備えた複数のカードと、
10 該複数のカードのうち任意の選手カードが選択的に載置されるプレイフィールドと、
該プレイフィールドに載置されたカードの当該サッカー選手の個人データを読み取るカードデータ読み取り手段と、
前記プレイフィールドに載置された複数のカードの個人データの組合せに応じたチームのプレーレベルを設定するチームパラメータ設定手段と、
20 該カードデータ読み取り手段により読み取られた個人データに応じたゲーム画像が記憶された記憶手段と、
前記チームパラメータ設定手段により設定されたチームパラメータに応じて前記記憶手段に記憶された任意の画像データを選択する画像選択生成手段と、
30 該画像選択手段により選択されたゲーム画像を表示する表示手段と、
を備えてなることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項30】 各選手の練習量に応じて選手個人の個人パラメータを更新する前記個人パラメータ設定手段を備えてなることを特徴とする請求項15記載のカードゲーム装置。

【請求項31】 前記チームパラメータ設定手段により設定されたチームパラメータ及び前記個人パラメータ設定手段より設定された各選手の個人パラメータを記憶する記憶手段を備えてなることを特徴とする請求項30記載のカードゲーム装置。

【請求項32】 固有のデータを備えた複数のカードのうち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィールドと、
40 該プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取るカードデータ読み取り手段と、
を備えてなることを特徴とするカードデータ読み取り装置。

【請求項33】 チームを形成する各選手を複数の選手カードから選出する選手選出モードと、
50 前記選出された各選手の練習を行う選手育成モードと、
該練習プログラムにより更新された各選手パラメータ及びチームパラメータに応じた試合の画像を生成する試合モードと、
試合終了前後または試合途中に表示される複数のメッセージから一のメッセージを選択するモードと、
を実行させ、前記選択されたメッセージをゲームに反映させることを特徴とするカードゲーム制御方法。

【請求項34】 コンピュータに、チームを形成する各選手を複数の選手カードから選出する手順1と、

前記手順1で選出された各選手の練習を行う手順2と、
該手順2により更新された各選手パラメータ及びチーム
パラメータに応じた試合の画像を生成する手順3と、
試合終了後に各選手と何らかの接触を行う手順4と、
を実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ
読み取り可能な記録媒体。

【請求項35】 コンピュータに、チームを形成する各
選手を複数の選手カードから選出する手順1と、
前記手順1で選出された各選手の練習を行う手順2と、
該手順2により更新された各選手パラメータ及びチーム
パラメータに応じた試合の画像を生成する手順3と、
試合終了後に各選手と何らかの接触を行う手順4と、
を実行させるためのプログラム。

【請求項36】 プレイヤが複数のカードを提供するこ
とによりチームを結成し、複数のプレイヤが育成した各
チームを対戦させるシミュレーション画像をモニタに表
示する制御手段を有することを特徴とするカードゲーム
装置。

【請求項37】 カードが有する固有のデータを読み込
む複数の端末装置と、
該複数の端末装置から個別のゲームデータが送信される
メイン制御部と、
該メイン制御部に接続され前記複数の端末装置の夫々の
ゲーム進行に応じたゲーム画像を表示する大型ディス
プレイと、
を備えたことを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項38】 前記メイン制御部は、複数の端末装置
の中からプレイヤの操作する2台の端末装置を選択し、
選択当該した2台の端末装置のゲームデータを対戦させ
ることを特徴とする請求項37記載のカードゲーム装
置。

【請求項39】 前記メイン制御部は、複数の端末装置
のうち、プレイヤが操作する一端末装置に対し、対戦相
手となる他のプレイヤが操作する他端末装置を選択でき
ないときは、残った端末装置から選択された一端末装置
のコンピュータを仮想相手として対戦させることを特徴
とする請求項37記載のカードゲーム装置。

【請求項40】 固有のデータを備えた複数のカードの
うち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィール
ドと、
該プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み
取るカードデータ読み取り手段と、
該カードデータ読み取り手段により読み取られたカード
データに応じた画像を生成する画像生成手段と、
該画像生成手段により生成されたゲーム画像を表示する
表示手段と、
前記カードデータ読み取り手段で前記カードのデータ
を読み取ることができない場合、当該認識不可のカードデ
ータに代わる代替カードデータを生成する代替カードデ
ータ生成手段と、

を備えてなることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項41】 固有のデータを備えた複数のカードの
うち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィール
ドと、

該プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み
取るカードデータ読み取り手段と、

該カードデータ読み取り手段により読み取られたカード
データに応じた画像を生成する画像生成手段と、
該画像生成手段により生成されたゲーム画像を表示する
表示手段と、

過去に使用されたカードデータを記憶する記憶手段と、
ゲーム開始後、前記カードデータ読み取り手段で前記カ
ードのデータを読み取ることができない場合、前記記憶
手段に記憶された過去に使用されたカードデータの中か
ら任意のカードデータを抽出し、認識不可のカードデー
タに代わる代替カードデータとして提供する代替カード
データ提供手段と、

を備えてなることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項42】 前記カードデータ読み取り手段で前記
カードのデータを読み取ることができない場合、前記プ
レイフィールドに載置されたカードの位置情報のみを読
み取る位置情報読み取り手段を備えてなることを特徴と
する請求項40または41記載のカードゲーム装置。

【請求項43】 前記カードデータ読み取り手段で前記
カードのデータを読み取ることができない場合、前記プ
レイフィールドに載置されたカードのうち読み取ること
ができない当該カードの位置情報及び当該カードの交換
を通知するカード交換通知手段を備えてなることを特徴
とする請求項40または41記載のカードゲーム装置。

【請求項44】 前回のゲーム中に使用されたカードデ
ータを記憶する記憶手段と、
今回のゲーム中に前記カードデータ読み取り手段で前記
カードのデータを読み取ることができない場合、前記記
憶手段に記憶されたカードデータの中から当該認識不可
のカードの過去のカードデータを読み出して修正カード
データを生成する修正カードデータ生成手段と、
を備えてなることを特徴とする請求項40記載のカード
ゲーム装置。

【請求項45】 前記メイン制御部は、前記複数の端末
装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのう
ち個々のゲームのダイジェストシーンを前記大型ディス
プレイに表示させるリプレイ表示手段を備えたことを特
徴とする請求項37記載のカードゲーム装置。

【請求項46】 前記メイン制御部は、前記複数の端末
装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームの
うち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場
合、過去のゲームシーンを選択して前記大型ディスプレ
イに表示させるリプレイ表示手段を備えたことを特徴と
する請求項45記載のカードゲーム装置。

【請求項47】 前記メイン制御部は、前記複数の端末

装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場合、現在実行中のゲームの途中経過情報を表示させるゲーム情報表示手段を備えたことを特徴とする請求項45記載のカードゲーム装置。

【請求項48】 プレイヤが所有するカードのカードデータが記憶されたメモリカードが挿入されるメモリカード挿入部と、

該メモリカード挿入部に挿入されたメモリカードに記憶された情報を読み取る読み取り手段と、

該読み取り手段が前記メモリカードに記憶された情報を読み取った後、コインの投入を受け付けるコイン受け付け手段と、

該コイン受け付け手段がコイン投入を受け付けた後、カードゲームを開始するゲーム開始手段と、

備えたことを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項49】 前記メモリカードは、少なくとも当該プレイヤが所有するカードの種類及びカードデータに対応する選手のスキル及び過去のゲーム結果を記憶することを特徴とする請求項34記載のカードゲーム装置。

【請求項50】 メモリカード挿入部に挿入されたメモリカードに記憶された情報を読み取る第1の手順と、

メモリカードに記憶された情報を読み取った後、コイン投入を受け付ける第2の手順と、

該コインの入力を受け付けた後、カードゲームを開始する第3の手順と、

を実行させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明はカードをプレイフィールド上に並べることによりカードの裏面に記憶されたカードデータを自動的に読み取ってプレイフィールド上に載置されたカードデータの組合せに応じたゲーム内容で所定のビデオゲームを進行させるよう構成されたカードゲーム装置及びカードゲーム制御方法及びカードデータ読み取り装置及び記録媒体及びプログラム及びカードに関する。

【0002】

【従来の技術】 カードを用いたゲームとしては、例えばトランプ等のように52枚の異なるカードの組合せを予め決められたルールに基づいて各プレイヤがカードを集めたり、あるいは各プレイヤの手持のカードを並べることにより勝敗を決めるものがある。

【0003】 さらに、例えば、サッカーや野球などのスポーツファンの間では、人気選手の写真が印刷されたカード（「トレーディングカード」と呼ばれている）を収集したり、カードを交換することが流行っている。

【0004】 このようなトレーディングカードを用いてトランプのように所定のルールに沿ってゲームを楽しむ各種方法が提案されている。例えば、特開2000-2

88155号公報に見られるようなものがある。この種のカードゲームでは、プレイヤ自身がカードを出し合っ
てカードの裏面に印刷されたキャラクタのパワー（各キャラクタ毎に決められたレベル値）の大きさを比較して強い方のカードを持っているプレイヤが勝ちとなる。

【0005】 しかしながら、このようなカードゲームでは、例えば、カードの複雑な組合せなどのルールがあり、簡単に遊戯を覚えることが難しい等の問題がある。

【0006】 このようなプレイヤの不満を解消するゲーム装置として、例えば特開2000-157744号公報に見られるようなものが提案されている。この公報に記載されたゲーム装置は、携帯用ゲーム機に、ゲームデータが記録されたカセットを装着し、各プレイヤが所有する携帯用ゲーム機同士をケーブルで接続して、画面に表示されたカード画像をみながら、より手軽にカードゲームを行うことができる。この場合も携帯用ゲーム機に装着されたカセットのキャラクタ情報によって勝敗が決まる。そのため、プレイヤは、より強いキャラクタのカセットを集めて他のプレイヤが持っているカセットのキャラクタを負かすことによりゲームを楽しむことができる。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、上記のようにゲーム機に表示される仮想的なカード画面を見ながらゲームを行う場合、本物のカードそのものを収集するというトレーディングカードのコレクションの楽しみを味わうことができなかつた。

【0008】 また、カードに印刷されたカードデータを読み取ることによりゲーム画像を生成するカードゲーム装置では、カードの経年変化などによってカードデータを読み取れない場合があり、その場合ゲーム開始が行えず待機状態になってしまうので、ゲーム開始が遅れてしまうという問題があった。

【0009】 また、カードゲーム装置においては、ゲームに参加するために順番待ちをしている顧客や周囲で観戦している観客に対して現在の各プレイヤのゲーム進行状況がどのように進展しているのかを知りたいという要求にも対応しなければならない。

【0010】 さらに、カードデータが印刷されたカードをアイテムとして使用してゲームに参加する方式のカードゲーム装置においては、正規に購入されたカードのみが使用できるので、プレイヤが正規のカードを所有していることを確認する必要があり、コインが投入されてからカードを所有していない、あるいは正規に発行されたものではないカード（模造カード）を所有している場合、ゲームに参加できないように規制してもコインを返金しないので、トラブルになるおそれがある。

【0011】 さらに、カードゲーム装置では、カードを識別するためのIDコードだけではなく、カードの位置や向き（角度）も検出する必要がある。そのため、例え

ば、イメージセンサで撮像された画像データの中からこれらのIDコード、カードの位置や向き(角度)を同時に解析しようとする、演算処理のパラメータ数が多くなり、全てを検出するのにかなりの時間がかかる。

【0012】また、これらの演算処理を高速で処理するには、データを順次処理して必要なデータのみ絞り込み、不要なデータは削除していく方法が有効である。しかしながら、カードを識別するためのデータパターンに従来からある2次元バーコードを用いた場合、バーコードと交差する一方向からでない情報を読み取れないので、カードの位置検出時にその向き(角度)を検出する必要があり、一度に処理すべきパラメータ数が増加して処理時間が余計にかかり、ゲーム進行が遅れるという問題が生じる。そこで、本発明は上記課題を解決したカードゲーム装置及びカードゲーム制御方法及び記録媒体及びプログラムを提供することを目的とする。

【0013】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明は以下のような特徴を有する。

【0014】上記請求項1記載の発明は、プレイフィールドに載置された実物のカードのデータをカードデータ読み取り手段により読み取られると、カードデータに応じたゲーム画像を表示するものであり、プレイヤがプレイフィールド上に並べた複数のカードのカードデータの組合せに応じたゲーム画像を表示させてチームプレーを行う競技をシミュレーションすることができる。

【0015】上記請求項2記載の発明は、プレイフィールドにゲーム内容に応じた所定位置にカードが選択的に載置される複数のカード載置領域を設け、複数のカード載置領域のどの位置にカードが載置されているかを検出するカード位置検出手段と、を備えており、プレイヤは各カード載置領域に対応するポジションに合ったキャラクタ(選手)を配置させることにより、チームの競技レベルを自由に設定することが可能になる。

【0016】上記請求項3記載の発明は、プレイフィールドに載置されたカードの向きを検出するカード向き検出手段を備えており、カードの向きに応じてカードデータを読み取ることが可能になる。

【0017】上記請求項4記載の発明は、プレイフィールドが、透明な板面の上にゲーム内容に応じたカード載置領域が印刷された半透明シート部材または不可視光を透過するシート部材を重ねた積層構造であり、例えば、サッカーや野球などの競技種目に応じた模擬グラウンドをプレイフィールド上に形成することができる。

【0018】上記請求項5記載の発明は、シート部材が、複数のカードが載置される平面を有し、平面の表面に微細な凹凸が形成されたものであり、シート部材に載置されたカードが密着することを防止できると共に、外部からの光を乱反射させてカードデータ読み取り手段を介してカードデータを正確に読み取ることができ、且つ

プレイヤから内部構造を見えなくすることができる。

【0019】上記請求項6記載の発明は、表面にゲーム内容に応じた個別の図柄が印刷され、且つ表面または裏面に図柄固有の特性を判別するためのカードデータが記録された記録部を有するカードを使用することにより、各種競技に応じた様々な図柄あるいはキャラクタ(例えば、スポーツ選手)のカードを収集して好きな選手や人気の高い選手のカードを集めて楽しむことができると共に、カードのキャラクタ特性(例えば、スポーツ選手の10 実力)をゲーム展開に反映させることが可能になる。

【0020】上記請求項7記載の発明は、円周方向に湾曲されたコードパターンがカードデータとして記録されたカードを使用することにより、カードの向き(角度)に拘らずコードパターンを読み取ることが可能になる。

【0021】上記請求項8記載の発明は、コードパターンが半径の異なる複数のパターンが同心円状に形成されたものであり、位置検出用パターンと情報パターンとを分けて記録でき、読み取り制御に要する時間も短縮することが可能になる。

【0022】上記請求項9記載の発明は、コードパターンが赤外線を用いた光学的読み取り手段により識別可能に形成されており、コードパターンの表面に赤外線を透過させる性質の塗料で印刷することでコードパターンを視認できないようにして当該カードの情報を隠すことが可能になる。

【0023】上記請求項10記載の発明は、コードパターンが長方形のカード面に対し、短辺部分よりも大径な半径に位置する最外周の円形パターンのうち一部が円弧状に記録されたものであり、カード面の全面積を有効に使用することが可能になる。

【0024】上記請求項11記載の発明は、コードパターンが、カード位置を検出するための位置検出円と、該位置検出円の内側に形成された内側データと、前記位置検出円の外側に形成された外側データと、を有するものであり、位置検出用のコードパターンと当該カード固有のデータを示すコードパターンとを記録できるので、情報量を増やすことができると共に、位置検出を高速処理で行える。

【0025】上記請求項12記載の発明は、位置検出円が、外周にカードの角度を検出するための角度検出パターンを不均一の間隔で配置されているので、位置検出円を検出することでカードの位置検出した後に角度検出パターンを検出してカードの向き(角度)を正確に検出することが可能になる。

【0026】上記請求項13記載の発明は、コードパターンが、カード表面とカード裏面の両面に形成されており、カードの裏表が逆になってもコードパターンを読み取ることが可能である。

【0027】上記請求項14記載の発明は、カード表面とカード裏面で異なるコードパターンが記録されている

ので、カード表面とカード裏面とのどちらを上にするかで読み取られるコードパターンを切り換えることが可能になる。

【0028】上記請求項15記載の発明は、コードパターンの上にコードパターンの情報内容に応じた文字や画像が印刷されたものであり、コードパターンを直接視認できないように隠すことでコードパターンの偽造及び改造を防止する。

【0029】上記請求項16記載の発明は、赤外線を用いた光学的読み取り手段によりカードに記録されたコードパターンを読み取るものであり、コードパターンの表面に赤外線を透過させる性質の塗料で印刷することでコードパターンを視認できないようにしてコードパターンの偽造及び改造を防止する。

【0030】上記請求項17記載の発明は、カードに記録された位置検出円の内周縁と位置検出円の内側とにより形成される内周輪郭データと、位置検出円の外周縁と位置検出円の外側とにより形成される外周輪郭データと、を識別することで前記位置検出円の位置を検出する識別手段を備えており、カードの向き（角度）に拘らずカード位置（座標）を正確に検出することが可能になる。

【0031】上記請求項18記載の発明は、識別手段が、位置検出円の輪郭とその周辺との濃度差から内周輪郭データ及び外周輪郭データを生成することにより、カード位置（座標）を正確に検出することが可能になる。

【0032】上記請求項19記載の発明は、カードに記録された位置検出円の内周縁と位置検出円の内側とにより形成される内周輪郭データを生成する第1の手順と、位置検出円の外周縁と位置検出円の外側とにより形成される外周輪郭データを生成する第2の手順と、内周輪郭データと外周輪郭データとを識別することで位置検出円の位置を識別する第3の手順と、を実行させるものであり、カード位置（座標）を正確に検出することが可能になる。

【0033】上記請求項20記載の発明は、カードに記録された位置検出円の位置を検出する第1の手順と、位置検出円の外周に形成された角度検出パターンを検出する第2の手順と、位置検出円の内側に記録されたパターンを検出する第3の手順と、位置検出円の外側に記録されたパターンを検出する第4の手順と、を実行させるものであり、カード位置（座標）及びカードデータを正確且つ高速で検出することが可能になる。

【0034】上記請求項21記載の発明は、カード表面または裏面に、カード表面に印刷された図柄固有の特性を示すデータに応じたデータパターンが印刷されており、データパターンを検出することにより、カードの図柄特性（例えば、スポーツ選手の実力）をゲーム展開に反映させることが可能になる。

【0035】上記請求項22記載の発明は、データパタ

ーンが、表面に印刷された当該キャラクタの特性に応じた信号が読み取れるように不可視光が照射された場合に不可視光を吸収するインクで印刷されており、カードのデータパターンを正確に読み取れると共に、プレイフィールドの上方からカードデータ読み取り手段が見えないように筐体内部を真っ暗にすることができる。

【0036】上記請求項23記載の発明は、カードデータ読み取り手段が、カードの裏面に不可視光を照射する光源と、カードの裏面から反射した反射光を受光して画像データを生成するイメージセンサと、イメージセンサにより得られた画像データからカードデータを識別するデータ識別手段と、を備えてなるものであり、プレイフィールド上に載置された複数のカードに記録されたキャラクタ特性（例えば、スポーツ選手の実力）を示すデータパターンをプレイヤーが気付かないように画像データとして得ることが可能になり、データパターンの読み取り時間を短縮することができる。

【0037】上記請求項24記載の発明は、プレイフィールドの四隅に画像のゆがみを検出するためのマーカを設け、イメージセンサにより得られた画像データの中からプレイフィールドの四隅に設けられたマーカのずれ量を求め、このずれ量に基づいてカードデータの読み取り誤差を補正するものであり、プレイフィールド上に載置された複数のカードに記録されたキャラクタ特性（例えば、スポーツ選手の実力）を示すデータパターンを正確に検出することができる。

【0038】上記請求項25記載の発明は、カードの裏面に所定角度で傾斜して設けられ、カードの裏面から反射した反射光をイメージセンサに向けて反射させる反射板を設けたものであり、カードデータ読み取り手段をコンパクトな構成とすることが可能になる。

【0039】上記請求項26記載の発明は、カードデータ読み取り手段を、上面にプレイフィールドが取り付けられる筐体内に収納し、筐体にプレイフィールドに対して所定角度で傾斜するように反射板を支持する傾斜部を有し、プレイヤーの足が傾斜部の下側に収納されるものであり、プレイヤーがカードをプレイフィールド上に並べるときの操作性を改善することができる。

【0040】上記請求項27記載の発明は、プレイフィールドに載置されたカードのデータが読み取られると、読み取られたカードデータの組合せに応じたゲーム画像を記憶手段に記憶された任意の画像データの中から選択して表示するものであり、複数のカードから読み取られたカードデータの組合せにより形成されたチームの対戦ゲームをシミュレーションすることが可能になる。

【0041】上記請求項28記載の発明は、ゲーム結果、及び更新された各パラメータを外部記憶媒体に記憶させるため、プレイヤーはプレイの後、今回の試合の結果を他の場所で再現することが可能になる。

【0042】上記請求項29記載の発明は、プレイフィ

ールドに載置されたカードの当該サッカー選手の個人データを読み取り、複数のカードに記憶された各選手の個人データの組合せに応じたチームのプレーレベルを設定し、設定されたチームパラメータに応じて記憶手段に記憶された任意の画像データを選択し、選択されたゲーム画像を表示するものであり、プレイヤーがプレイフィールド上に並べた複数のカードに記録されたサッカー選手の個人データの組合せに応じたサッカーゲーム画像を表示させてサッカー試合をシミュレーションすることができる。

【0043】上記請求項30記載の発明は、各選手の練習量に応じて選手個人の個人パラメータを更新することにより、選手を育成して各選手の競技レベルを高めることができる。

【0044】上記請求項31記載の発明は、チームパラメータ設定手段により設定されたチームパラメータ及び個人パラメータ設定手段より設定された各選手の個人パラメータを記憶することにより、前回のプレイで行った練習や試合の結果を次のプレイに反映させることが可能になる。

【0045】上記請求項32記載の発明は、固有のデータを備えた複数のカードのうち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィールドと、プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取るカードデータ読み取り手段と、を備えており、複数のカードのデータを同時に読み取ることができ、読み取り時間を短縮することができる。

【0046】上記請求項33記載の発明は、チームを形成する各選手を複数の選手カードから選出する選手選出モードと、選出された各選手の練習を行う選手育成モードと、練習プログラムにより更新された各選手パラメータ及びチームパラメータに応じた試合の画像を生成する試合モードと、試合終了前後または試合途中に表示される複数のメッセージから一メッセージを選択するモードと、を実行させ、選択されたメッセージをゲームに反映させる制御方法により、プレイヤーが選出した選手を育成させてチームのレベルを向上させることができ、各選手の練習結果を試合で確かめることができる。

【0047】上記請求項34、35記載の発明は、コンピュータに、チームを形成する各選手を複数の選手カードから選出する手順1と、手順1で選出された各選手の練習を行う手順2と、手順2により更新された各選手パラメータ及びチームパラメータに応じた試合の画像を生成する手順3と、試合終了後に各選手と何らかの接触を行う手順4と、を実行させるためのプログラムをコンピュータに読み取らせることにより、プレイヤーがプレイフィールド上に並べた複数のカードに記録された選手のパラメータ及びチームパラメータに応じたゲーム画像を表示させてチームプレーを行う競技をシミュレーションすることができる。

【0048】上記請求項36記載の発明は、プレイヤーが複数のカードを提供することによりチームを結成し、複数のプレイヤーが育成した各チームを対戦させるシミュレーション画像をモニタに表示する制御手段を有するものであり、各プレイヤーのチーム間で試合を行うことが可能になり、各プレイヤーがチームの監督としてゲームに参加することができる。

【0049】上記請求項37記載の発明は、カードのデータを読み込む複数の端末装置と、複数の端末装置から個別のゲームデータが送信されるメイン制御部と、メイン制御部に接続され複数の端末装置の夫々のゲーム進行に応じたゲーム画像を表示する大型ディスプレイと、を備えており、多人数のプレイヤーが同時に複数の端末装置を操作してゲームを楽しむことができる。

【0050】上記請求項38記載の発明は、メイン制御部が複数の端末装置の中からプレイヤーが操作する2台の端末装置を選択し、選択当該した2台の端末装置のゲームデータを対戦させることにより、見知らぬプレイヤー同士がコンピュータ上で対戦して互いの能力を競い合うことができる。

【0051】上記請求項39記載の発明は、複数の端末装置のうち、プレイヤーが操作する一端装置に対し、対戦相手となる他のプレイヤーが操作する他端末装置を選択できないときは、残った端末装置から選択された一端装置のコンピュータを仮想相手として対戦させることにより、プレイヤー数が足りない場合でも対戦することができる。

【0052】上記請求項40記載の発明は、カードデータ読み取り手段でプレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取ることができない場合、当該認識不可のカードデータに代わる代替カードデータを生成するものであり、例えば、カードの経年変化などによりカードのデータを読み取れない場合でも、代替カードデータを代わりに使用してカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消する。

【0053】上記請求項41記載の発明は、ゲーム開始後、カードデータ読み取り手段でカードのデータを読み取ることができない場合、記憶手段に記憶された過去に使用されたカードデータの中から任意のカードデータを抽出し、認識不可のカードデータに代わる代替カードデータとして提供するものであり、例えば、カードの経年変化などによりカードのデータを読み取れない場合でも、代替カードデータを代わりに使用してカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消する。

【0054】上記請求項42記載の発明は、カードのデータを読み取ることができない場合、プレイフィールドに載置されたカードの位置情報のみを読み取るものであり、代替カードデータを用いるカードの位置を認識する

ことが可能になる。

【0055】上記請求項43記載の発明は、カードデータ読み取り手段でカードのデータを読み取ることができない場合、プレイフィールドに載置されたカードのうち読み取ることができない当該カードの位置情報及び当該カードの交換を通知するものであり、プレイヤに対して別のカードに交換させることでカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消する。

【0056】上記請求項44記載の発明は、前回のゲーム中に使用されたカードデータを記憶する記憶手段と、今回のゲーム中にカードデータ読み取り手段でカードのデータを読み取ることができない場合、記憶手段に記憶されたカードデータの中から当該認識不可のカードの過去のカードデータを読み出して修正カードデータを生成する修正カードデータ生成手段と、を備えており、記憶手段に記憶された前回のゲーム中に使用されたカードデータを修正カードデータとして用いることができ、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消する。

【0057】上記請求項45記載の発明は、複数の端末装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンを大型ディスプレイに表示させるものであり、プレイヤ以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高められる。

【0058】上記請求項46記載の発明は、複数の端末装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場合、過去のゲームシーンを選択して大型ディスプレイに表示させるものであり、プレイヤ以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高められる。

【0059】上記請求項47記載の発明は、複数の端末装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場合、現在実行中のゲームの途中経過情報を表示させるものであり、プレイヤ以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高められる。

【0060】上記請求項48記載の発明は、読み取り手段がメモリカードに記憶されたカード情報を読み取った後、コイン投入を受け付け、その後、カードゲームを開始するものであり、プレイヤが所有するメモリカードから読み取ったカードのデータに基づいてゲームを開始できると共に、メモリカードを所有していないプレイヤがゲームに参加することを防止する。

【0061】上記請求項49記載の発明は、メモリカー

ドに、少なくとも当該プレイヤが所有するカードの種類及びカードデータに対応する選手のスキル及び過去のゲーム結果が記憶されているので、メモリカードに記憶された情報を読み取ることによりゲームに必要なデータが得られると共に、プレイヤがゲームに参加する資格を有していることを確認することが可能になる。

【0062】上記請求項50記載の発明は、メモリカード挿入部に挿入されたメモリカードに記憶された情報を読み取る第1の手順と、メモリカードに記憶された情報を読み取った後、コイン投入を受け付ける第2の手順と、コインの入力を受け付けた後、カードゲームを開始する第3の手順と、を実行させるためのプログラムを読み込むことにより、プレイヤが所有するメモリカードから読み取ったカードのデータに基づいてゲームを開始できると共に、メモリカードを所有していないプレイヤがゲームに参加することを防止する。

【0063】

【発明の実施の形態】以下、図面と共に本発明の実施の形態について説明する。図1は本発明になるカードゲーム装置の一実施例の全体構成を示す斜視図である。図2は本発明になるカードゲーム装置の各プレイヤが操作する端末装置を示す斜視図である。図1及び図2に示されるように、カードゲーム装置10は、2台の大型パネルディスプレイ12と、大型パネルディスプレイ12の表示制御を行うメイン制御部14と、メイン制御部14と通信可能に接続された複数（本実施例では8個）の端末装置16a～16hとから構成されている。

【0064】本実施例のカードゲーム装置10では、サッカーゲームを行えるようになっており、サッカー以外のスポーツ競技（例えば、野球やラグビー、アメリカンフットボール、ホッケーなどのチームで対戦する競技）にも適用できるのは、勿論である。大型パネルディスプレイ12は、サッカー場の全体画像、全席の試合ダイジェスト、全席の試合結果などの画像が表示される。初めてゲームに参加するプレイヤは、最初にゲームに必要なスタートセット（アイテム）を購入して端末装置16a～16hが設置された各席に着席する。このスタートセットには、練習結果や試合結果等を記録する記録媒体として使用されるICカード（メモリカード）18と、各サッカー選手の写真が印刷された11枚の選手カード20とが含まれる。

【0065】尚、選手カード20は、後述するように表面に夫々異なる選手の写真が印刷され、裏面には表面に印刷された選手個人を識別するためのデータパターン（識別コード）が記録されている。また、ICカード18は、少なくとも当該プレイヤが所有する選手カード20の種類及びカードデータに対応する選手のスキル及び過去のゲーム結果が記憶されている。そのため、ICカード18に記憶された情報を読み取ることによりゲームに必要なデータが得られると共に、プレイヤ22がゲー

ムに参加する資格を有していることを確認することができる。

【0066】端末装置16a~16hは、夫々同一構成であるので、ここでは端末装置16aについて説明する。端末装置16aは、プレイヤー22が所有する選手カード20を載置するための選手カード配置パネル24と、プレイヤー22が作ったサッカーチームの練習や試合の画像が表示されるモニタ26と、ICカード18が挿入されるICカードリードライト28と、ゲーム終了後に選手カードが払い出されるカード発行部30とが設けられている。また、選手カード配置パネル24の左側には、作戦メニューを選択指示するための作戦指示釦32a~32cが設けられ、選手カード配置パネル24の右側には、選手パワー等を指示する入力釦34a、34bが設けられている。プレイヤー22は、作戦指示釦32a~32cを操作することにより、練習や試合中に選手に指示を与えられる。すなわち、プレイヤー22は、作戦指示釦32a~32cを操作して、例えば、サイド攻撃など戦術の指示を行ったり、ゴールへのシュートを指示したり、モニタ26に表示される試合場面のカメラを切り替えたりできる。

【0067】図3は本発明になるカードゲーム装置の一実施例のシステム構成を示すブロック図である。メイン制御部14は、LAN(Local Area Network)38のハブ40を介して大型パネルディスプレイ12を表示制御するための大型パネル制御部36と、各端末装置16a~16hと、外部ネットワーク(図示せず)と接続されている。

【0068】大型パネル制御部36は、CPU42、メモリ(RAM)44、入出力インターフェース46、サウンド回路48、グラフィック表示回路50を有する。メモリ(RAM)44には、大型パネルディスプレイ12に表示される各種画像データ(例えば、サッカー場の全体画像や各選手のプレイ画像、あるいは現在試合中のダイジェストシーン、あるいは過去の試合のゴールシーン等)、及び大型パネルディスプレイ12に表示される各種画像データを選別して優先順位を決めて順次表示させる制御プログラムが格納されている。入出力インターフェース46は、メイン制御部14及び大型パネルディスプレイ12を操作するためのスイッチ52が接続されている。サウンド回路48は、大型パネルディスプレイ12に表示される各種画像に応じた音声を出力するサウンドアンプ54に接続されている。グラフィック表示回路50は、CPU42からの制御信号により選択された画像(例えば、サッカー場の全体画像や各選手のプレイ画像、あるいは現在試合中のダイジェストシーン、あるいは過去の試合のゴールシーン等)を大型パネルディスプレイ12に表示させる。

【0069】また、各端末装置16a~16hは、CPU62、メモリ(RAM)64、入出力インターフェー

ス66、サウンド回路68、グラフィック表示回路70を有する。メモリ(RAM)64には、モニタ26に表示される各種画像データ(例えば、各種ゲーム選択画像や各選手のプレイ画像等)、及び制御プログラムが格納されている。入出力インターフェース66は、メイン制御部14の他にICカードリードライト28、選手カード20の裏面に記憶されたカードデータを読み取るためのイメージセンサ56及びモニタ26を操作するためのスイッチ72が接続されている。サウンド回路68は、モニタ26に表示される各種画像に応じた音声を出力するサウンドアンプ74に接続されている。グラフィック表示回路50は、CPU62からの制御信号により選択された画像をモニタ26に表示させる。

【0070】図4は選手カード配置パネル24を上からみた平面図である。図5は選手カード配置パネル24が取り付けられた筐体76の縦断面図である。図4及び図5に示されるように、選手カード配置パネル24は、筐体76の上面開口76aを塞ぐように取り付けられた透明なガラス板78と、ガラス板78の上面に積層された薄いプレイフィールド用シート80とから構成されている。

【0071】選手カード20は、プレイフィールド用シート80の上面に載置される。そして、筐体76の内部には、選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の裏面に赤外線(不可視光)を照射する光源82と、光源82から発光された光から可視光を除去する第1フィルタ84と、選手カード配置パネル24上に載置された選手カード20の裏面に記憶されたカードデータのパターンを撮像するイメージセンサ56と、選手カード20の裏面で反射した反射光を上方へ反射させる第1反射板86と、第1反射板86で反射した反射光(不可視光)をイメージセンサ56に導く第2反射板88と、反射板86、88で反射した反射光に含まれる外乱光(可視光)を除去する第2フィルタ90とが取り付けられている。光源82は、赤外線あるいは紫外線のような肉眼で見えない不可視光を発光する発光ダイオード(LED)からなる。もちろん、光源82から可視光が発光されないときは第1フィルタ84を除くことができる。

【0072】第1反射板86は、水平に設けられた選手カード配置パネル24に対して所定の傾斜角度 α で傾斜するように筐体76の下側傾斜部76bに支持されている。また、第2反射板88は、第1反射板86の取付角度に応じた傾斜角度で取り付けられている。

【0073】筐体76は、下側傾斜部76bを有するため、プレイヤー22が着席したとき、プレイヤー22の足が下側傾斜部76bの下方に挿入させることができる。そのため、プレイヤー22は、選手カード配置パネル24上に選手カード20を並べる際に選手カード配置パネル24の奥の位置まで手を伸ばすことが可能になり、選手カード配置パネル24の全面のどこでも選手カード20を

載置させることができる。

【0074】密閉された筐体76の内部からは、光源82から可視光をカットされた赤外線（不可視光）が選手カード配置パネル24に照射されているため、選手カード配置パネル24を上からみても筐体76の内部を覗くことはできない。

【0075】図6は端末装置16aの選手カード配置パネル24及び操作部を拡大して示す平面図である。図6に示されるように、筐体76の上面には、選手カード配置パネル24と、プレイヤーが操作する作戦指示鈕32a～32c及び入力鈕34a、34bが設けられている。選手カード配置パネル24の上面には、レギュラー選手となる選手カード20を配置するための出場選手カード配置領域92と、控えの選手となる選手カード20を配置するためのサブ選手カード配置領域94とが形成されている。

【0076】また、プレイヤー22は、手持ちの選手カード20の中から出場選手カード配置領域92の11枚の選手カード20を配置することができ、サブ選手カード配置領域94には5枚までの選手カード20を控えの選手として配置させることができる。

【0077】また、作戦指示鈕32aはモニタ26に表示されたメニュー画像上のカーソルを上方向へ移動させるセレクト鈕、作戦指示鈕32bは決定鈕、作戦指示鈕32cはモニタ26に表示されたメニュー画像上のカーソルを下方向へ移動させるセレクト鈕として操作される。

【0078】また、入力鈕34aは出場選手カード配置領域92に並べられた選手カード20のパラメータを全ラベルに変更するための操作鈕であり、入力鈕34bは出場選手カード配置領域92に並べられた選手カード20のパラメータを体力温存レベルに変更するための操作鈕である。

【0079】また、ICカード18は、練習に応じたチーム能力（成長値）、他チームとの対戦成績（試合結果）、試合結果に応じて獲得したタイトルなどの各データが記憶されている。そして、プレイヤー22は、ゲーム開始する前に、ICカード18をICカードリードライト28に挿入してICカード18に記憶されている各データを端末装置16に読み込ませる。

【0080】図7は選手カード配置パネル24の印刷パターンの一例を示す平面図である。図7に示されるように、選手カード配置パネル24のプレイフィールド用シート80の裏面には、上記出場選手カード配置領域92を示す白線枠96と、サブ選手カード配置領域94を示す線枠98とが印刷されている。さらに、プレイフィールド用シート80の裏面には、出場選手カード配置領域92を3つのブロックに分けており、フォワード（F）の選手カード20を配置するためのフォワード領域100と、ミッドフィルダ（MD）の選手カード20を

配置するためのミッドフィルダ領域102と、ディフェンダ（DF）の選手カード20を配置するためのディフェンダ領域104と、ゴールキーパ（GK）の選手カード20を配置するためのゴールキーパ領域105とが例えば緑色の濃淡が異なるインクで印刷されている。

【0081】この各領域100、102、104、105は、選手カード20の裏面に記録されたカードデータ（当該カードに印刷された選手の識別データ及びスキルを含むデータ）を認識できるように赤外線透過する顔料インクで印刷されている。また、サブ選手カード配置領域94は、プレイフィールド用シート80の裏面に例えば茶色のインクで印刷されており、5枚まで控えの選手カード20が置けるように、5個の黄線枠106が印刷されている。

【0082】尚、カードゲーム装置10では、例えば各選手カード20に印刷されている選手によってポジションがフォワード、ミッドフィルダ、ディフェンダ、ゴールキーパの何れかに決められており、各選手カード20が載置された領域がその選手カード20に印刷された選手のポジションと一致しているときは、選手パラメータ及びチームパラメータが通常値に設定される。

【0083】しかし、各選手カード20が載置された領域がその選手カード20に印刷された選手のポジションと一致していないときは、選手パラメータ及びチームパラメータが低い値に設定される。例えばフォワード（F）の選手カード20がディフェンダ領域102に載置された場合には、チームの攻撃力が弱まる等の影響がでる。

【0084】また、各領域100、102、104にどの選手カード20を載置するのかは、監督であるプレイヤー22が決めることができる。また、プレイヤー22は、各領域100、102、104に配置される選手カード20の枚数を3-3-4、3-4-3、4-3-3のどのフォーメーションでゲームスタートさせるかを定めることができる。

【0085】図8は選手カード配置パネル24の断面構造を拡大して示す縦断面図である。図8に示されるように、選手カード配置パネル24は、補強用のガラス板78の上面にプレイフィールド用シート80を載置した積層構造であり、プレイフィールド用シート80は、透明なポリカーボネイト樹脂製であり、下面に印刷された上記各領域100、102、104やサブ選手カード配置領域94、白線枠96、黄線枠106等を保護する役目を有している。そして、プレイフィールド用シート80の上面には、微細な凹凸（「シボ」とも呼ばれている）110が形成されている。

【0086】この微細な凹凸110が表面にあると、選手カード20が載置されたときに密着せず、選手カード20を容易に取ったり、移動させることができる。さらに、プレイフィールド用シート80は、微細な凹凸11

0が表面にあるため、外部からの光が乱反射して半透明となり、筐体76の内部を覗けないようにするための目隠しの役目も有している。しかも、筐体76の内部は、光源82が不可視光を発光するため、選手カード配置パネル24を上からみても筐体76の内部が真っ暗であり、プレイヤ22が筐体76の内部を見ることはできない。

【0087】尚、インク層108には、黒と白以外の赤外線透過する顔料インクが使用される。これは、選手カード20の裏面に不可視光で見ると黒と白のパターンでカードデータが記録されているからである。

【0088】図9は選手カード20の裏面に記憶されたカードデータの一例を示す図である。図9に示されるように、選手カード20の裏面には、不可視光で見ると白と黒で印刷されたパターンがカードデータ112の記録部として記録されている。このカードデータ112は、黒部分が通常肉眼では見えないが赤外線などの不可視光を吸収する特殊なインクで印刷されている。選手カード20の裏面の白部分113は、不可視光が照射されると反射する紙やインクでできている。そのため、光源82からの不可視光は、選手カード20の裏面に照射されると、カードデータ112の黒部分を除く白部分に照射された不可視光のみが反射してイメージセンサ56に入射してカードデータ112のパターンが撮像される。

【0089】また、カードデータ112は、上側を除く左側、右側、下側の3方が黒枠112a~112cで囲まれた記憶領域112dに四角形状に形成された黒部分112eと白部分112fのパターンを1ビットとして、例えば縦方向に8ビット、横方向に3ビットの白黒パターンが検出されるように印刷されている。

【0090】また、カードデータ112の上側のみ黒枠が設けられていないので、黒枠112a~112cの位置から選手カード20の角度を判別することができる。また、カードデータ112の周囲が白であるので、カードデータ112の輪郭を容易に抽出することができる。

【0091】尚、選手カード20は、選手など写真やプロフィールなどが不可視光を透過するインクで印刷され、その画像に重ねてカードデータ112が肉眼で目視できないように不可視光を吸収するインクで印刷されている。また、上記選手カード20の裏面は、上記とは逆にカードデータ112を不可視光を反射させるインクで印刷し、白部分113を不可視光を吸収するインクで印刷しても良い。

【0092】また、上記カードデータ112は、選手カード20の裏面に印刷されたものであるが、これに限らず、印刷以外の方法（例えば、シール貼り付け、磁気データ等を含む）で形成しても良い。

【0093】ここで、選手カード20の裏面に記憶されたカードデータの識別方法について説明する。図10は選手カード配置パネル24に載置された選手カード20

の裏面に記憶されたカードデータを認識するための制御処理を示すフローチャートである。

【0094】図10に示されるように、端末装置16aのCPU62では、コインが投入されると、S11でメディアフィルタを用いてノイズカット処理を行う。このノイズカット処理により、イメージセンサ56の画素欠けなどのノイズを除去する。

【0095】ここでは、読み取りコードの各ビットが並んだ横方向について、全てのドットを対象とし、対象として選んだ1ドット及びその左右（横方向）に隣接する1ドットを選択する。図11(A)に選択した3ドットの一例を示す。ここでは各ドットを示す矩形内にそのドットの輝度値を表示している。この3ドットの輝度値を昇順にソートして中間の値を求める。図11(B)では、左のドットの輝度値21が中間の値である。この中間の値を対象ドット（中央のドット）の輝度値として図11(B)に示すように更新する。

【0096】このようにして、イメージセンサのドットの欠損等に起因するノイズを除去することができる。なお、ノイズカット処理によって解像度が低下するので、縦方向に隣接するドットのノイズカット処理は行わない。

【0097】次のS12では、イメージセンサ56のレンズの歪みを補正する球面補正フィルタ処理を行う。この球面補正フィルタ処理は、図12(A)に示すようなイメージセンサのレンズ系の歪みに起因する画像の歪みを除去して、図12(B)に示すような歪みのない画像を得る処理である。ここでは、画像が640×480ドットで構成されるものとする。

【0098】まず、図13(A)に示すように、変換後画像座標(i, j)を640×480ドット画像の中心のドットの座標が(0, 0)となる座標(x, y)に変換するために、次の演算を行う。

【0099】

$$x = (i - 320) + 0.5$$

$$y = (j - 240) + 0.5$$

次に、図13(B)に示すように、座標の中心から変換するドットの距離dと角度aを求めるために、次の演算を行う。

$$【0100】 d = (x^2 + y^2)^{1/2}$$

$$a = \arctan(y/x) \quad x \geq 0 \text{ のとき}$$

$$a = \arctan(y/x) + \pi \quad x < 0 \text{ のとき}$$

更に、図14(A)に示すように、座標(x, y)に対応する変換元画像座標(x_x, y_y)を求めるために、次の演算を行う。まず、半径Rの球の円弧の長さdから角度Aを求める。

$$【0101】 A = (d / 2\pi R) \cdot 2\pi = d / R$$

$$d d = R \times \cos(A)$$

$$x x = d d \times \cos(A)$$

$$y y = d d \times \sin(A)$$

次に、図14(B)に示すように、変換元画像座標(x, y)を画像の左上端部を(0, 0)とする座標(i, j)に変換するために、次の演算を行う。

$$\begin{aligned}
 [0102] \quad & i_i = (x_x + 320) - 0.5 \\
 & j_j = (y_y + 240) - 0.5
 \end{aligned}$$

そして、図14(C)に示すように、座標(i, j)の整数部(i_i, j_j)と小数部(i_e, j_e)から4つのドットの値VV(i_i, j_j), VV(i_i+1, j_j), VV(i_i, j_j+1), VV(i_i+1, j_j+1)の割合を求め、変換後のドットの座標V(i, j)を求める。

$$\begin{aligned}
 [0103] \quad & V(i, j) = VV(i_i, j_j) \times (1 - i_e) \times (1 - j_e) + VV(i_i + 1, j_j) \times i_e \times (1 - j_e) \\
 & + VV(i_i, j_j + 1) \times (1 - i_e) \times j_e + VV(i_i + 1, j_j + 1) \times i_e \times j_e
 \end{aligned}$$

これによって、図12(B)に示すような歪みのない画像を得る。

[0104] 次のS13では、基準マーカ位置検出処理を行う。この基準マーカ位置検出処理としては、S13aの輪郭抽出処理とS13bのパターンマッチング処理を行う。図15に示すように、プレイフィールド用シート80の裏面の四隅には、基準マーカ114が印刷されている。基準マーカ114は、白丸114aの中に黒丸114bを配置することにより、黒丸114bの輪郭を抽出することができる。そのため、本実施例では、基準マーカ114をイメージセンサ56により撮像した画像から基準マーカ114の座標位置を検出する。そして、基準マーカ114が設けられた四隅のある範囲を切り出し、基準マーカ114の黒丸114bの位置と予めデータベースに記憶された基準マーカパターンデータとを照合してずれ量を求め、このずれ量に応じてイメージセンサ56により撮像した画像のずれを補正することができる。

[0105] 尚、基準マーカ114の輪郭抽出処理では、基準マーカ114の画像データを9分割し、ソベルフイルタを用いて基準マーカ114の輪郭を抽出する。

[0106] 次のS14では、選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の位置と角度を検出する。このカード位置角度検出処理では、選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の枚数と各選手カード20の位置座標と角度を検出する。そのまま検出すると、時間がかかるため、まずイメージセンサ56で撮像された画像の画素を例えば1/2程度に粗くしておよその仮位置と角度を求め、その次の段階でさらに詳細な位置と角度を求める。

[0107] そのため、カード位置角度検出処理では、第1段階の仮位置角度検出処理(S15)と第2段階の位置角度検出処理(S16)を行う。仮位置角度検出処理S15においては、縮小処理、輪郭抽出処理、パターンマッチング処理、間引き処理を行う。

[0108] S15aの輪郭抽出処理では、画像の解像度を縦横夫々1/2に縮小して解像度を粗くする縮小処理を行う。続いて、S15bで選手カード20の裏面に記憶されたカードデータ112の輪郭をソベルフイルタを用いて抽出する。この輪郭抽出処理では、図16に示すように、カードデータ112の輪郭の4辺を3分割ずつして上側のU0, U1, U2領域、左側のL0, L1, L2領域、下側のD0, D1, D2領域、右側のR0, R1, R2領域の9個分割とする。そして、カードデータ112の輪郭は、前述したように上側を除く左側、右側、下側の3方が黒枠112a~112c(図10参照)であるので、各辺の輝度を比較することにより選手カード20の角度を検出することができる。換言すれば、後述する図17の制御処理により、黒枠112a~112cが設けられていない一辺が9個分割された領域のどの部分に位置しているのか判別することで、選手カード20の角度を求めることができる。

[0109] そして、S15cでは、パターンマッチング処理を行う。すなわち、予め登録された各回転位置のパターンデータと照合して点数をつけて、1ドットずつずらして画像全てを検索し、あるレベル以上の値の座標と角度を格納する。次のS15dでは、あるレベル以上の値で区別しただけなので、不要な座標も含まれており、そのため、余分な画素を削除する間引き処理を行う。

[0110] 次の位置角度検出処理S16においては、切り出し処理、輪郭抽出処理、パターンマッチング処理を行う。S16aでは、縮小する前の画像から仮位置角度検出処理で粗く求めた位置座標付近を切り出す切り出し処理を行う。次のS16bでは、切り出した画像をソベルフイルタを用いて選手カード20の裏面に記憶されたカードデータ112の輪郭の抽出する輪郭抽出処理を行う。次のS16cでは、仮位置角度検出のパターンマッチング処理と同様に予め登録された回転位置のパターンデータと照合して精度の高い位置と角度を求めるパターンマッチング処理を行う。

[0111] 次のS17では、上記のように求めた位置座標、角度から輝度の画像を切り出し、図18に示すようにある範囲の左右の輝度差から、例えば、左右輝度差が白黒=0, 黒白=1を読み出す。そして、選手カード20の裏面に記憶されたカードデータ112の白黒パターンから24ビットのIDコード(カード表面に印刷された選手の識別コード)を検出する。

[0112] ここで、図17のカード角度検出処理について説明する。尚、図17のフローチャートにおいて、

Aは白部分112fの輝度閾値、Bは黒部分112eの輝度閾値である(A<B)。図17のS21において、切り出したある範囲の上側のU0、U1、U2領域、左側のL0、L1、L2領域、下側のD0、D1、D2領域、右側のR0、R1、R2領域の輝度が輝度閾値A以上であるときは、カードデータ112が読み取れないので、S22に進み、検出不能と判断する。

【0113】また、S21において、切り出したある範囲の上側のU0、U1、U2領域、左側のL0、L1、L2領域、下側のD0、D1、D2領域、右側のR0、R1、R2領域の輝度が輝度閾値A以上でないときは、S23に進み、左側のL0、L1、L2領域のみの輝度が輝度閾値A以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値B以上であるかどうかをチェックする。S23において、左側のL0、L1、L2領域のみの輝度が輝度閾値A以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値B以上であるときは、S24に進み、左側のL0、L1、L2領域が上に位置する角度で選手カード20が選手カード配置パネル24に載置されているものと判断する。

【0114】また、S23において、左側のL0、L1、L2領域のみの輝度が輝度閾値A以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値B以上でないときは、S25に進み、下側のU0、U1、U2領域のみの輝度が輝度閾値A以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値B以上であるかどうかをチェックする。S25において、下側のU0、U1、U2領域のみの輝度が輝度閾値A以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値B以上であるときは、S26に進み、下側のU0、U1、U2領域が上に位置する角度で選手カード20が選手カード配置パネル24に載置されているものと判断する。

【0115】また、S25において、下側のU0、U1、U2領域のみの輝度が輝度閾値A以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値B以上でないときは、S27に進み、右側のR0、R1、R2領域のみの輝度が輝度閾値A以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値B以上であるかどうかをチェックする。S27において、右側のR0、R1、R2領域のみの輝度が輝度閾値A以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値B以上であるときは、S28に進み、右側のR0、R1、R2領域が上に位置する角度で選手カード20が選手カード配置パネル24に載置されているものと判断する。

【0116】また、S27において、右側のR0、R1、R2領域のみの輝度が輝度閾値A以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値B以上でないときは、S29に進み、上側のU0、U1、U2領域のみの輝度が輝度閾値A以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値B以上であるかどうかをチェックする。S29において、上側のU0、U1、U2領域のみの輝度が輝度閾値A以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値B以上であるときは、S30に進み、上側のU0、U1、U2領域が上に位置

する角度で選手カード20が選手カード配置パネル24に載置されているものと判断する。

【0117】また、S29において、上側のU0、U1、U2領域のみの輝度が輝度閾値A以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値B以上でないときは、カードデータ112が読み取れないので、S22に進み、検出不能と判断する。このようにして選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の角度を検出することができる。

10 【0118】尚、カードデータ112のパターンは上記のような四角形の白黒パターンでなくても良いのは勿論である。カードデータ112の変形例として、例えば、図19に示すように、選手カード20の裏面に円形の白部分116の中にリング状の黒部分118を印刷したもので良い。

【0119】この場合、黒部分118の外周に突出する黒突部118aの有無を検出し、この黒突部118aがあると1、黒突部118aがないと0として10ビットの識別コードが得られる。また、黒突部118aは、リング状の黒部分118の外周に放射状に突出するため、選手カード20の角度に関係なく検出される。また、白部分116を囲むハッチング部分120は、選手カード20の存在を検出できるように不可視光を反射する黒またはその他の色のインクで着色しても良い。

【0120】図20は選手カード20の変形例1を示す図である。図20に示されるように、選手カード20の裏面には、上記カードデータ112の他に黒丸からなるカードポイント122が四隅に印刷されている。この4個のカードポイント122及びカードデータ112が検出された場合、選手カード12の裏面全体がイメージセンサ56に撮像されているものと判断することが可能になる。そのため、2枚の選手カード20が重なっているか否かを判定することができる。

【0121】例えば、図21(A)に示されるように、選手カード20Aの上に選手カード20Bの一部が重なって配置された場合、選手カード20Bの2個のカードポイント122が検出されているが、選手カード20Bのカードデータ112も検出されているので、2枚の選手カード20A、20Bは重なり合っていないものと判定する。

【0122】また、図21(B)に示されるように、選手カード20Aの上に選手カード20Bが交差する向きで重なって配置された場合、選手カード20Bの4個のカードポイント122が検出されているが、選手カード20Bのカードデータ112が検出されていないので、2枚の選手カード20A、20Bは重なり合っているものと判定する。この場合、下に配置された選手カード20Aのみ認識することができる。

【0123】また、図21(C)に示されるように、選手カード20Aの上に選手カード20Bが殆ど同じ向き

で重なって配置された場合、選手カード20Bの4個のカードポイント122及びカードデータ112が検出されていないので、2枚の選手カード20A、20Bは重なり合っているものと判定する。この場合、下に配置された選手カード20Aのみ認識することができる。

【0124】ここで、上記のように構成されたカードゲーム装置10の遊び方及び制御処理について説明する。カードゲーム装置10では、プレイヤー22がゲーム料金(コイン)をコイン投入口(図示せず)に投入し、ICカード18をICカードリードライト28に挿入してスタートボタン(図示せず)をオンに操作すると、ICカード18に記憶されたチームデータや選手の練習データが読み込まれて制御処理がスタートする。

【0125】図22に示すように、ICカード18は、選手カード20のカードデータにより登録された選手の能力(スキル)を示す個人データが記憶される選手データ記憶部18aを有する。1枚のICカード18には、20~50名程度の選手のデータを登録することが可能であり、例えば中田英寿の選手カード20を選手カード配置パネル24のミッドフィルダ領域102に載置した場合、当該選手名を登録選手として記憶し、練習終了後、及び試合終了後に登録選手データ18aが記憶されると共に、練習結果及び試合結果が成長データとして記憶される。

【0126】使用される前のICカード18には、登録選手の基本値が初期値として記憶される。そして、各登録選手の基本値に練習結果及び試合結果から得られる成長値が加算される。各選手毎の能力を評価する項目としては、例えばシュート、パス、ドリブル、タックル、パスカット、ポジションニング、戦術理解、スタミナ、スピード、筋力、特殊能力(キラーパス、ピンポイントパスなど)がある。そして、各項目ごとに基本値と成長値が個人データとして記憶される。

【0127】尚、各選手毎の特殊能力は、通常の選手カード20には、設定されておらず、発行枚数の少ないレアカードのみ選手の個人データとしてゲームに反映させることができる。

【0128】また、ICカード18の登録可能数がオーバーしたときは、古い選手カード20の個人データが消去される。プレイヤー22は、ICカード18の登録可能数がオーバーしたときに消去する選手名を選択することができる。

【0129】図23はカードゲーム装置10のゲーム進行手順を示すメインフローチャートである。図23に示されるように、カードゲーム装置10のゲーム内容としては、大きく分けてメンバー選出モード(手順1)、選手育成モード(手順2)、試合モード(手順3)、指導モード(手順4)が順次実行される。

【0130】メンバー選出モード(手順1)では、プレイヤー22は所有している選手カード20の中からレギュラ

ー選手として11枚を選び、控えの選手カード20を5枚選出する。そして、プレイヤー22は、選手カード配置パネル24に形成された出場選手カード配置領域92のフォワード領域100、ミッドフィルダ領域102、ディフェンダ領域104、ゴールキーパ領域105(図7参照)にレギュラー選手として選出した11枚の各選手カード20を並べ、サブ選手カード配置領域94に控えの選手として選出した5枚の各選手カード20を並べる。

10 【0131】出場選手カード配置領域92及びサブ選手カード配置領域94に各選手カード20を並べると、次の選手育成モードS12へ進む。尚、サブ選手カード配置領域94に載置される控えの選手の選手カード20は、5枚まで置けるが、プレイヤー22がレギュラー選手の分しか持っていないときはサブ選手カード配置領域94に置かなくても良い。

【0132】選手育成モード(手順2)では、試合を行う前の練習を行って各選手及びチームを成長させることができる。練習は、予め設定された所定時間が経過すると、自動的に終了する。

【0133】次の試合モード(手順3)では、他のプレイヤーのチームと対戦する。尚、他のプレイヤーが誰もいないときは、コンピュータ制御の仮想チームと対戦することになる。

【0134】試合が開始されると、プレイヤー22は、モニタ26に表示された試合の進行状況を見ながら監督として戦術を考え、選手カード配置パネル24上に載置された各選手カード20を移動させたり、選手交代させる。試合は、予め設定された所定時間が経過すると、自動的に終了する。

【0135】次の指導モード(手順4)では、試合終了した後、各選手にアドバイスして選手能力(スキル)を高める。そして、最後に新しい選手カード20がカード発行部30から発行される。このように、ゲームが終了する度に選手カード20が1枚ずつ増えるため、次のゲームのときに選手選出や選手交代の操作がやりやすくなる。

【0136】一方、プレイヤー22が行う1プレイの流れとしては、図24に示すような操作手順となる。図24に示すように、プレイヤー22は、まず、手順11でICカード18の挿入操作を行う。続いて、プレイヤー22は、ゲーム料金分のコイン投入操作を行う。これは、プレイヤー22が当該カードゲームのアイテムとして必要なICカード18を所有していることを確認してからゲーム料金の支払いを行うようにしてICカード18を所有していない場合の返金不可によるトラブルの発生を防止する。

【0137】次の手順12では、手持ちの選手カード20を選手カード配置パネル24に並べて選手を選出し、選出された各選手の試合前準備を行う。この試合前準備

としては、選手カード配置パネル24に配置された選手カード20の各選手にセットプレイ、フォーメーション、シュート等の練習を行わせる（育成モード）。

【0138】次の手順13では、他のプレイヤーがセットしたチームと試合を行う。試合は、試合前半（45分）、ハーフタイムミーティング、試合後半（45分）が行われる。試合中、プレイヤー22は、対戦相手との状況に応じて選手カード20を移動させてフォーメーションを変更したり、選手カード20を入れ替えて戦術の変更を行うことができる。また、ハーフタイムミーティングでは、フォーメーションや選手の変更、及び各選手に直接指示（奮めたり、しかったり、戦術の確認等）したりする。

【0139】次の手順14では、試合終了後のミーティングを行って試合の反省点を説明するなど選手とのコミュニケーションを図って選手の成長値を向上させる（指導モード）。

【0140】次の手順15では、試合結果をスポーツニュースとして発表する。このように、プレイヤー22は、サッカーチームの監督としてゲームに参加することができ、どの選手をどのポジションでプレイさせるか、選手の能力（スキル）をどのよう高めるかを楽しむことができる。

【0141】ここで、端末装置16のCPU62が実行する制御処理について図25乃至図29を併せ参照して説明する。図25に示されるように、CPU62は、S41でクラブカードとしてのICカード18がICカードリードライト28に挿入されたことを確認する。プレイヤー22がICカード18を所有していることが確認されると、S42に進み、コイン投入及びスタート鈕がオンに操作されたかどうかをチェックする。従って、ICカード18を所有していないプレイヤーがゲームに参加することができず、あるいは正規に発行されたもの以外の模造カードが挿入された場合にもゲームに参加することができない。また、ICカード18を所有していることが確認した後、コイン投入が行われるので、ICカード18を所有していないプレイヤーがコイン投入することを防止して料金の返金トラブルを解消する。

【0142】次のS43では、ICカードリードライト28で読み取れたデータをチェックする。そして、S44において、ICカード18から読み取ったデータにクラブデータがないときは、S45に進み、モニタ26にクラブ名入力画面を表示してプレイヤー22にクラブ名を入力させる。続いて、S46では、ユニフォーム選択画面をモニタ26に表示させてプレイヤー22に選手のユニフォームを選択させる。次のS47では、チームフラッグ選択画面をモニタ26に表示させてプレイヤー22にチームフラッグを選択させる。

【0143】S44において、ICカード18から読み取ったデータにクラブデータがあるとき、あるいは上記

S45～S47の処理が終了すると、S48に進み、モニタ26にクラブデータ確認画面を表示する。続いて、S49では、対戦相手チーム表示画面をモニタ26に表示させる。

【0144】次のS50では、モニタ26に選手カード配置指示画面を表示させる。また、選手カード配置指示画面には、例えば、「ボード上にカードを配置して下さい」といったメッセージを表示させる。また、選手カード20を配置するための配置時間（60秒間）をカウント開始する。

【0145】S51では、モニタ26に初心者のためシステム配置図（例えば、図1に示すような構成図）を表示する。

【0146】次のS52において、プレイヤー22が図6に示すように、少なくともスタメンとなる11枚の選手カード20を選手カード配置パネル24上に並べると、S53で選手カード20の配置を確認する。そして、S54で配置終了の入力操作があると、S55に進み、選手カード配置パネル24上に載置された11枚の選手カード20の識別コードを読み取ってスタメンデータとして記録する。

【0147】S56では、モニタ26に試合前練習画面を表示する。試合前練習画面としては、例えば、図30（A）に示すような育成メニュー画面130と、図30（B）に示すような各練習画面132と、図30（C）に示すような練習結果から各項目別ポイントを加算したチーム総合力評価画面134とが順次、モニタ26に表示される。

【0148】次のS57では、試合前ミーティング画面をモニタ26に表示させる。続いて、S58では、他のプレイヤーの準備待ち状態となる。

【0149】図26に示すS59では、試合開始アナウンス画面をモニタ26に表示させる。続いて、S60に進み、選手入場及びスタメン選手名の表示など試合開始時演出画面をモニタ26に表示させる。

【0150】S61では、当該プレイヤーチームと他のプレイヤーチームとの試合前半画面136をモニタ26に表示させる。試合開始直後のプレイヤー22は、図31に示されるように、最初にスタメンとなる11枚の選手カード20を選手カード配置パネル24上に載置させたままモニタ26に表示される各選手の動きをみる。

【0151】例えば、試合前半20分のとき、プレイヤー22は、図32に示されるように、先制点を獲得するため、選手カード配置パネル24上に載置させた選手カード20の位置を移動させて攻撃型フォーメーションに変更した後、入力鈕34aをオンに操作して全選手に全力プレイを指示する。

【0152】すなわち、プレイヤー22は、ミッドフィルダの選手カード20の配置を選手カード配置パネル24のフォワード領域100に押し上げてフォワードの選手

及びミッドフィルダの選手が攻撃に参加できる攻撃型フォーメーションに変更する。モニタ26には、この攻撃型フォーメーション画面137が表示される。

【0153】試合前半が終了すると、次のS62に進み、ハーフタイムミーティング画面をモニタ26に表示させる。このハーフタイムミーティングでは、監督からの指示を選手に伝えることができ、指示した戦術を選手が理解していることを確認する。また、ハーフタイムのとき、プレイヤー22は、図33に示されるように、前半で調子の悪い選手あるいはスタミナの切れた選手を控えの選手と交代させるように選手カード20を入れ替える。すなわち、プレイヤー22は、出場選手カード配置領域92で疲れた選手カード20と、サブ選手カード配置領域94に配置された選手カード20とを入れ替える。モニタ26には、選手交代画面138が表示される。

【0154】そして、ハーフタイムミーティング終了後、S63では、試合後半をモニタ26に表示させる。試合後半35分のとき、プレイヤー22は、図34に示されるように、先制点を守るため、残り時間の守備を固めて逃げ切るための守備重視のフォーメーションに変更する。すなわち、プレイヤー22は、殆どの選手カード20をディフェンダ領域104へ下げて自陣のゴールを守るように守備をかためる。モニタ26には、守備重視フォーメーション画面139が表示される。

【0155】次のS64では、試合終了時点での両チームの得点が同点かどうかをチェックする。両チームの得点が同点のときは、S65に進み、延長戦の試合画面をモニタ26に表示させる。この延長戦のときは、得点を先制するため、ミッドフィルダの選手カード20の配置を選手カード配置パネル24のフォワード領域100に押し上げてフォワードの選手及びミッドフィルダの選手が攻撃に参加できる攻撃型フォーメーションに変更する。

【0156】延長戦が終了すると、S66に進み、両チームの得点が同点かどうかをチェックする。両チームの得点が同点のときは、S67に進み、両チームからシュートの上手い5人を選出し、両チームの選手1人ずつ交互にゴールキーパと1対1でシュートを行うPK戦画面をモニタ26に表示させる。

【0157】S64において、両チームの得点差があるとき、あるいはS67のPK戦が終了すると、S68に進み、試合結果アナウンス画面をモニタ26に表示させる。この試合結果アナウンス画面では、例えば、図35(A)に示されるように、ゴールのあった時間とゴールした選手名の試合結果表示画面140をモニタ26に表示させる。続いて、S69で試合後のミーティング画面をモニタ26に表示させる。このミーティング画面では、例えば、図35(B)に示されるように、監督から選手に声をかける場面でメニュー画面142をモニタ26に表示させる。プレイヤー22は、作戦指示釦32a～

32cを操作してメニュー画面142から各選手へのメッセージを選択する。

【0158】S70では、試合結果から各選手及びチームのパラメータを計算する。そして、S71では、演算されたパラメータをICカード18に記憶させる。次のS72では、ゲームを継続させるかどうかをチェックする。プレイヤー22がゲーム終了を指示したときは、S73に進み、新しい選手カード20をカード発行部30から発行し、ICカード18をICカードリードライト28から排出させる。また、S72において、プレイヤー22がゲーム継続を指示したときは、図25のS41に戻る。

【0159】ここで、上記S43のICカードチェック処理について図27を参照して説明する。図27に示されるように、S80でICカードリードライト28に挿入されたICカード18が適正かどうかをチェックする。S80において、ICカード18が本発明のカードゲーム装置用ICカードであるときは、適正と判断して今回のICカードチェック処理を終了する。しかし、S80でICカードリードライト28に挿入されたICカード18が不適正のときは、S81に進む。S81では、再挿入指示のアナウンスを行う。そして、S82では、ICカードリードライト28から不適正と判断されたICカード18を排出する。

【0160】次のS83では、新しいICカード18がICカードリードライト28に挿入されたことを検出した信号が入力されるのを待つ。そして、S84において、ICカード18がICカードリードライト28に挿入されたことが検出されると、上記S80に戻り、ICカードリードライト28に挿入された新しいICカード18が適正なものかどうかをチェックする。そして、新しいICカード18が適正であるときは、今回のICカードチェック処理を終了する。

【0161】ここで、上記S53の選手カード配置チェック処理について図28を参照して説明する。図28に示されるように、S90では、選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の配置データを読み込む。次のS91では、重なった選手カード20がないかどうかをチェックする。S91において、重なった選手カード20があるときは、S92に進み、選手カード20の再配置指示をアナウンスしてプレイヤー22に報知する。そして、S93において、選手カード20が再配置されたことを確認する。

【0162】また、上記S91において、重なった選手カード20がないときは、S94に進み、同一の選手カード20が載置されていないかどうかをチェックする。S91で同一の選手カード20が載置されているときは、上記S92で選手カード20の再配置指示をアナウンスしてプレイヤー22に報知する。そして、S93において、選手カード20が再配置されたことを確認する。

10

20

30

40

50

【0163】また、上記S94において、同一の選手カード20が載置されていないときは、S95に進み、選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の枚数が適正かどうかをチェックする。S95で、選手カード配置パネル24の出場選手カード配置領域92に1枚の選手カード20が載置され、サブ選手カード配置領域94に5枚以下の選手カード20が載置されているときは、カード数が適正であるので、今回の選手カード配置チェック処理を終了する。しかし、S95において、カード数が不適正のときは、上記S92で選手カード20の再配置指示をアナウンスしてプレイヤ22に報知する。そして、S93において、選手カード20が再配置されたことを確認する。

【0164】ここで、試合中の選手カードチェック処理について図29を参照して説明する。尚、試合中は、選手カードチェック処理を所定時間毎に割り込み処理させる。図29に示されるように、S100において、選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の配置データを読み込む。次のS101では、重なった選手カード20がないかどうかをチェックする。S101において、重なった選手カード20があるときは、S102に進み、選手カード20の配置が不適切であることを表示してプレイヤ22に報知する。

【0165】また、上記S101において、重なった選手カード20がないときは、S103に進み、同一の選手カード20が載置されていないかどうかをチェックする。S103で同一の選手カード20が載置されているときは、上記S102で選手カード20の配置が不適切であることを表示してプレイヤ22に報知する。

【0166】また、上記S103において、同一の選手カード20が載置されていないときは、S104に進み、選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の枚数が適正かどうかをチェックする。S104で、選手カード配置パネル24の出場選手カード配置領域92に1枚の選手カード20が載置され、サブ選手カード配置領域94に5枚以下の選手カード20が載置されているときは、カード数が適正であるので、S105に進み、今回読み取った選手カード20の配置データがゲーム開始時のスタメンデータと一致するかどうかをチェックする。S105で今回読み取った選手カード20の配置データがゲーム開始時のスタメンデータと一致しないときは、スタメンと違う選手カード20が載置されているので、上記S102に進み、選手カード20の配置が不適切であることを表示してプレイヤ22に報知する。

【0167】また、S105で今回読み取った選手カード20の配置データがゲーム開始時のスタメンデータと一致したときは、S106に進み、控えの選手カード20がサブ選手カード配置領域94に載置されているかどうかをチェックする。S106で控えの選手カード20

があるときは、S107に進み、選手交代が可能であることをモニタ26に表示させる。

【0168】次のS108では、現在の配置データが試合に適応できるように各選手カード20の配置から選手ポジションデータを修正する。そして、S109では、今回読み取った選手カード20の配置データを新規配置データとして記録する。

【0169】このように、プレイヤ22は、選手カード20を移動させてフォーメーションを変化させると、直ちに変更されたフォーメーションに応じた試合内容がモニタ26に表示される。また、控えの選手カード20がサブ選手カード配置領域94に載置されているときは、選手カード20を入れ替えて選手交代させることができる。そして、交代された選手カード20の個人データが新規配置データとして記録されると、交代された選手の画像がモニタ26に表示される。

【0170】図36は試合スケジュールの一例を示す図である。図36に示されるように、試合スケジュールは、メイン制御部14のメモリ44に予め登録されており、例えば、10試合を1サイクルとして10種類のサイクルが登録されている。そして、メイン制御部14では、10種類のサイクルを繰り返す。例えば、第1サイクル(世界クラブ選手権)150では、他の端末装置16に設定された各7プレイヤチームと総当たりで順番に対戦し、試合に勝つとランキング(評価ポイント)が上がる。尚、プレイヤの居ない席があるときは、端末装置16のCPU62に登録されたコンピュータチームと対戦する。

【0171】他の7プレイヤチームとの試合が終了すると、世界クラブ選手権の1回戦、世界クラブ選手権の準決勝戦、世界クラブ選手権の決勝戦の3試合を行う。尚、世界クラブ選手権に参加できないチーム(例えば、他の7プレイヤチームとの試合結果が4敗以上負けた場合)は、格下のローカル大会に参加することになる。

【0172】また、第2サイクル(チャンピオンリーグ)152では、他の端末装置16に設定された各7プレイヤチームとトーナメント方式で対戦し、上位4チームでチャンピオンリーグの第1戦、チャンピオンリーグの第2戦、チャンピオンリーグの第3戦を行う。尚、第2サイクル(チャンピオンリーグ)152は、例えば国際ランキングが50位以内の成績を残したチームが参加できる。

【0173】このような、試合の各サイクルは、10種類用意されており、上記第1サイクル(世界クラブ選手権)150、第2サイクル(チャンピオンリーグ)152の他に8種類のサイクルが繰り返し行われる。

【0174】図37は上記S41の処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。図37に示されるように、S111において、ゲーム開始前にコイン投入口(図示せず)に設けられたコインシュートをロッ

ク状態にする。次のS112では、各サテライトに設けられた端末装置16のモニタ26にアドバタイズ画面を表示すると共に、「ICカードを挿入して下さい」といったメッセージをモニタ26に表示させる。

【0175】次のS113では、ICカード（メモリカード）18がICカードリードライト28に挿入されたかどうかをチェックする。S113において、ICカード18がICカードリードライト28に挿入されていないときは、上記S112に戻り、端末装置16のモニタ26にアドバタイズ画面を表示すると共に、「ICカードを挿入して下さい」といったメッセージをモニタ26に表示させる。

【0176】また、上記S113において、ICカード18がICカードリードライト28に挿入された場合、S114に進み、コイン投入口（図示せず）に設けられたコインシュートのロックを解除して投入可能に開放する（コイン受け付け手段）。続いて、S115に進み、「コインを入れて下さい」といったメッセージをモニタ26に表示させる。この後は、前述したS42に移行する。

【0177】このように、ゲーム開始前の操作手順としては、プレイヤー22が当該カードゲームに必要なアイテム、すなわち、各選手カード20のカードデータが記憶されたクラブカードを所有していることを確認する。そして、プレイヤー22がICカード18をICカードリードライト28に挿入すると、挿入されたICカード18が正規に発行されたものであるときは、コインの投入を許可するため、ICカード18を所有していないプレイヤー22がコインを投入することを防止してコインの返却トラブルを解消することが可能になる。

【0178】ここで、本発明の変形例について説明する。図38乃至図41は端末装置16のCPU62が実行する制御処理の変形例を説明するためのフローチャートである。

【0179】図38に示されるように、端末装置16のCPU62は、S120でプレイヤー22に対してICカード18の挿入を促す待機画面、続いて、アドバタイズ画面をモニタ26に表示する。このアドバタイズ画面としては、当該カードゲームのタイトル画面、ゲームの操作方法やルールを説明するためのゲーム説明画面、ゲーム中のデモ画面などがある。

【0180】プレイヤー22は、当該カードゲームに参加する場合、既に購入してあるICカード18をICカードリードライト28に挿入する。また、プレイヤー22が初めの場合には、予めスタートセットを購入する。このスタートセットには、ICカード18と、11枚の選手カード20とが含まれる。

【0181】次のS121では、ICカード18がICカードリードライト28に挿入されたかどうかをチェックする。S121において、ICカード18がICカー

ドリードライト28に挿入されたことが検出されると、上記S122に進み、ICカードリードライト28に挿入された新しいICカード18が適正なものかどうかをチェックする。ICカード18には、少なくとも当該プレイヤーが所有するカードの種類及びカードデータに対応する選手のスキル及び過去のゲーム結果が記憶されている。そのため、ICカード18に記憶された情報を読み取ることによりゲームに必要なデータが得られると共に、プレイヤー22がゲームに参加する資格を有していることを確認することができる。

【0182】S122において、ICカードリードライト28に挿入されたICカード18が不適正カードの場合、S123に進み、警告画面（不適正カード表示）をモニタ26に表示させる。その後、S124でICカードリードライト28から不適正カードと判別されたICカード18を排出する。そして、再びS120に戻り、ICカード18の挿入を促す待機画面、続いて、アドバタイズ画面をモニタ26に表示する。

【0183】また、上記S122において、ICカード18が正規に発行されたものであるときは、S125に進み、ICカード18にクラブデータが記憶されているか否かをチェックする。ICカード18にクラブデータが記憶されているときは、S126に進み、ICカード18から読み込んだクラブデータをモニタ26に表示させる。

【0184】次のS127では、コインの投入（ゲーム料金の入金）の受付を開始する。S128に進み、コインの投入があったかどうかをチェックする。S128において、コインの投入がないときは、S129に進み、予め設定された制限時間が経過したかどうかをチェックする。S129において、制限時間が経過していないときは、上記S128に戻り、再度コインの投入の有無を確認する。

【0185】また、S129において、制限時間が経過したときは、ゲーム開始の遅延を防止するため、S124に戻り、ICカード18を排出する。そして、再びS120に戻り、ICカード18の挿入を促す待機画面、続いて、アドバタイズ画面をモニタ26に表示する。

【0186】また、上記S128において、コイン投入があったときは、S130に進み、投入されたコインによる入金額が規定料金に相当する金額に達しているかどうかをチェックする。S128で投入されたコインの金額が規定金額に達していないときは、投入金額が不足しているので、上記S129に移行して制限時間内に追加のコイン投入が行われたことを確認する。

【0187】また、上記S125でICカード18にクラブデータが記憶されていないときは、S131に進み、プレイヤー22に対してクラブ作成の手順を説明するガイダンス画面をモニタ26に表示させる。続いて、S132に進み、クラブ名の入力画面G01をモニタ26

に表示してクラブ名を入力させる。次のS133では、選手が着用するユニフォーム作成画面G02をモニタ26に表示してユニフォーム作成（ホーム用ユニフォーム、アウェイ用ユニフォーム、キーパ用ユニフォーム、チームフラグを作成）の指示を入力させる。

【0188】次のS134では、チームスポンサ選択画面（50社のスポンサ名を表示）G03をモニタ26に表示してメインスポンサ及びサブスポンサを10社選択させる。続いて、S135で当該チームのクラブ設立完了の演出画面をモニタ26に表示させる。

【0189】続いて、図39のS136では、他のプレイヤーのエントリー待ち画面をモニタ26に表示させる。次のS137では、エントリーした他のプレイヤーとの試合の組み合わせ表示画面をモニタ26に表示させる。

【0190】次に全席共通（端末装置16a~16h）でクラブハウスの表示処理を行う。S138において、クラブハウス画面（カード配置指示）をモニタ26に表示させる。このクラブハウス画面では、選手カード20の配置を行うようにプレイヤー22に指示すると共に、1Cカード18に記憶された過去のゲームデータから前回に行われたゲームのスターティングメンバーの配置をモニタ26に表示させ、且つ配置された各選手の背番号を自動的に設定してモニタ26に表示させる。

【0191】次のS139では、選手カード20が選手カード配置パネル24に載置されたことを確認する。尚、選手カード配置パネル24には、スターティングメンバー11枚及びサブメンバー3枚を載置することが可能である。そして、S140において、選手カード配置パネル24に載置された各選手カード20のカードデータを読み取って各選手カード20の配置をチェックする。

【0192】次のS141において、選手カード配置パネル24に載置された各選手カード20の配置が適正であるときは、S142に進み、予め決められた制限時間内に選手カード配置パネル24に載置された各選手カード20のカードデータを読み取ってスターティングメンバーを決定したかどうかをチェックする。

【0193】そして、S142で制限時間内に選手カード配置パネル24に載置された各選手カード20によってスターティングメンバーが決定されたときは、S143でスターティングメンバーを端末装置16のメモリ64に登録する。

【0194】また、S141において、選手カード配置パネル24に載置された各選手カード20の配置が不適正であるときは、S144に進み、制限時間（例えば、60秒）が経過したかどうかをチェックする。S144で制限時間が残っているときは、上記S139に戻り、S139以降の処理を実行する。

【0195】また、S144において、制限時間（例えば、60秒）が経過した場合には、S145に進み、各

選手カード20の配置データを過去のゲーム結果に基づいて強制的に修正する。続いて、S146では、修正した各選手カード20の配置データによりスターティングメンバーを自動的に決定してモニタ26に表示する。その後、S143に至り、スターティングメンバーを端末装置16のメモリ64に登録する。

【0196】次のS147では、クラブハウス画面（スタメン決定）をモニタ26に表示すると共に、スターティングメンバーをモニタ26に表示する。

10 【0197】続いて、図40のS148に進み、クラブハウス画面（チーム練習場面）をモニタ26に表示すると共に、練習メニュー選択をモニタ26に表示する。

【0198】S149では、制限時間内に練習メニュー決定が指定されると、S150に進み、クラブハウス画面（練習結果）をモニタ26に表示すると共に、練習によるチーム能力変化画面をモニタ26に表示する。

【0199】また、S149において、制限時間内に練習メニュー決定が行われない場合は、S151で練習メニュー自動決定画面を表示した後、S150へ移行してクラブハウス画面（練習結果）をモニタ26に表示すると共に、練習によるチーム能力の変化をモニタ26に表示する。

【0200】この後、全席同時にスタジアム画面に切り替わり、試合開始の演算処理が行われる。S153では、試合開始の演出画面（選手入場など）をモニタ26に表示する。

【0201】続いて、S154では、対戦チームとの試合の演算処理が行われる。次のS154では、試合終了演出画面（勝ったチームの選手の喜びや試合結果の表示等）をモニタ26に表示する。

30 【0202】次の図41に示すS156では、試合終了後の選手がクラブハウスへ移動する移動演出をモニタ26に表示する。続いて、S157に進み、クラブハウス画面（試合の評価/反省等）をモニタ26に表示すると共に、マネジメントメニュー選択画面をモニタ26に表示する。

【0203】S158において、制限時間内にマネジメントメニュー選択画面のなかから選択肢を決定したかどうかをチェックする。S158で制限時間内にマネジメントメニュー選択画面のなかから選択肢を決定した場合、S159に進み、クラブハウス画面（マネジメント結果）をモニタ26に表示すると共に、試合及びミーティングによるチーム能力変化画面をモニタ26に表示する。

【0204】また、S158において、制限時間内にマネジメントメニュー選択画面のなかから選択肢を決定しないときは、S160へ進み、マネジメントメニュー選択画面のなかから選択肢を強制的に決定した後、S159に進む。

50 【0205】次のS161では、今回の試合結果のデー

タをICカード18に保存する。続いて、S162に進み、コンティニュー画面（ゲーム継続確認画面）をモニタ26に表示する。そして、S163では、ゲームを継続するかどうかをチェックする。S163において、プレイヤー22が制限時間（例えば、10秒）以内にコンティニュー（ゲーム継続）を選択しないときは、S164に進み、ICカード18を排出してゲーム終了になる。

【0206】また、上記S163において、プレイヤー22が制限時間（例えば、10秒）以内にコンティニュー（ゲーム継続）を選択したときは、図39のS136に戻る。

【0207】図42はS140で実行される選手カード配置チェック処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。図42において、S170では、選手カード配置パネル24に載置された各選手カード20のカードデータを読み取る。次のS171では、選手カード配置パネル24に載置された各選手カード20のカードデータを読み取ることができないカードデータ不明の選手カード20があるかどうかをチェックする。S171において、カードデータ不明の選手カード20が有るときは、S172に進み、カード交換指示アナウンスを行う（カード交換通知手段）。

【0208】また、S171において、カードデータ不明の選手カード20が無いときは、S173に進み、選手カード配置パネル24に載置された各選手カード20のうち重なったカードが有るかどうかをチェックする。S173において、重なったカードが有るときは、S174に進み、再配置指示アナウンスを行う。

【0209】また、S173において、重なったカードが無いときは、S175に進み、同一のカードが有るかどうかをチェックする。S175において、選手カード配置パネル24に載置された各選手カード20のうち重なったカードが有るときは、S176に進み、再配置指示アナウンスを行う。

【0210】また、S175において、同一のカードが無いときは、S177に進み、選手カード配置パネル24に載置された各選手カード20の枚数が適正（サッカーゲームの場合、11枚）が有るかどうかをチェックする。S177において、選手カード配置パネル24に載置された各選手カード20の枚数が11枚でないときは、カード枚数が不適正であるので、S178に進み、再配置指示アナウンスを行う。

【0211】このように、S170～S178においては、選手カード配置パネル24に載置された各選手カード20のカードデータを読み取った後、各選手カード20が適正な状態で配置されていることを確認しており、各選手カード20が適正である場合にはゲーム開始可能な状態であると判断する。

【0212】図43はS145で実行される配置データ修正処理のサブルーチンを説明するためのフローチャー

トである。図43において、S211では、選手カード20の経年変化などにより選手カード配置パネル24に載置された選手カード20のカードデータを読み取れない場合、当該読み取れない選手カード20の座標位置を選手不明カードとして登録する（位置情報読み取り手段）。

【0213】次のS212では、前回の試合のカード配置をICカード18に記憶された過去のゲームデータから読み出す。続いて、S213において、前回の試合のカード配置と今回の選手カード20の配置とを照合する。

【0214】次のS214で前回のカード配置から今回読み取ることができない選手カード20のカードデータを推測し、当該不明カードの代わりに推測したカードデータをメモリ64に登録する。

【0215】そして、S215に進み、上記S214で推定されたカードデータの選手カード20をプレイヤー22が所有しているかどうかをチェックする。S215において、推定されたカードデータの選手カード20をプレイヤー22が所有している場合には、S216に進み、読み取ることができない選手カード20のカードデータを推定された修正カードデータに置換する（修正カードデータ生成手段）。この後は、前述したS146に移行する。

【0216】また、上記推定されたカードデータの選手カード20をプレイヤー22が所有していない場合には、S217に進み、推定されたカードデータの選手能力に近い選手を選定し、この選定された選手カードのカードデータを上記座標位置（読み取り不可の選手カードが配置された位置）に対応する代替カードデータとしてメモリ64に登録する（代替カードデータ提供手段）。

【0217】このように、例えば、選手カード20の経年変化などによりカードデータを読み取れない場合でも、代替カードデータを代わりに使用してカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れが解消される。また、上記のように選手カード20のカードデータを読み取ることができない場合、記憶手段としてのICカード18に記憶されたカードデータの中から当該読み取り不可のカードの配置に対応する過去のカードデータを読み出して代替カードデータを生成することにより、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れが解消される。

【0218】図44はS154で実行される試合を表示する制御処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。図44において、S180では、前半の試合開始から前半終了までの試合の進行状況をモニタ26に表示する。試合の前半が終了してハーフタイムに入ると、次のS181に進み、ロッカールーム画面を表示すると共に、前半の試合結果のデータ（ゴール数、ゴール時間、得点プレイヤー名、シュート数、イエローカード

数、レッドカード数、反則プレイヤー名等)をモニタ26に表示する。そして、各選手への後半の指示メニューを表示して選択支持の有無を確認する。

【0219】S182において、各選手への後半の指示が入力されないときは、S183に移行して「指示なし」を自動的に決定してモニタ26に表示する。次のS184では、ロッカールーム画面を表示すると共に、各選手への指示結果、及び指示によるチーム状態の変化を表示する。

【0220】S185では、後半の試合開始から後半終了までの試合の進行状況をモニタ26に表示する。試合の後半が終了すると、S186において、両チームの得点が同点かどうかをチェックする。S186で同点であるときは、S187に進み、延長戦の試合画面をモニタ26に表示する。また、S186において、延長戦の結果、両チームの得点差がある場合、試合終了となってS155に移行する。

【0221】また、延長戦が終了すると、S188に進み、両チームの得点が同点かどうかをチェックする。S188で同点であるときは、S189に進み、PK(ペナルティーキック)戦の画面をモニタ26に表示する。また、S188において、PK戦の結果、両チームの得点差がある場合、試合終了となってS155に移行する。

【0222】ここで、上記各端末装置16で実行される制御処理に連動して大型パネルディスプレイ12の表示を制御するメイン制御部14の制御処理について図45及び図46を参照して説明する。

【0223】図45に示されるように、①各端末装置16で上記S136の処理(他プレイヤーエントリー待ち画面を表示)を行っているとき、メイン制御部14では、S191で試合のスケジュール(次の試合表示画面G11)を大型パネルディスプレイ12に表示する。

【0224】②各端末装置16で上記S138の処理(クラブハウス画面、カード配置、スターティングメンバーの決定)を行っているとき、メイン制御部14では、S192で次の試合組み合わせ表示画面G12を大型パネルディスプレイ12に表示し、その後S193でリーグの大会データ画面及び順位表・トーナメント表示画面G13を大型パネルディスプレイ12に表示する。

【0225】③各端末装置16で上記S148、S150の処理(クラブハウス画面、チーム練習、練習メニュー選択、練習風景演出、練習結果表示)及び上記S152の処理(スタジアムへの移動演出、選手移動、スタジアムの雰囲気)を行っているとき、メイン制御部14では、S194で各チームの紹介画面G14(各スタジアム対戦カード、チーム能力、スターティングメンバー、予想フォーメーション等)を大型パネルディスプレイ12に表示する。

【0226】④各端末装置16で上記S153の処理

(試合開始演出画面、選手入場)を行っているとき、メイン制御部14では、S195でサッカー中継番組画面G15(実況アナウンサーの挨拶等)を大型パネルディスプレイ12に表示する。

【0227】⑤各端末装置16で上記S180の処理(試合画面、前半)を行っているとき、メイン制御部14では、図46に示されるように、S196でサッカー中継番組画面G16(全試合ダイジェスト画面)を大型パネルディスプレイ12に表示する。

【0228】⑥各端末装置16で上記S181、S184の処理(ロッカールーム画面、ハーフタイムでの指示)を行っているとき、メイン制御部14では、S197でサッカー中継番組画面G17(CM映像、試合前半の結果表等)を大型パネルディスプレイ12に表示する。

【0229】⑦各端末装置16で上記S185の処理(試合画面、後半)を行っているとき、メイン制御部14では、S198でサッカー中継番組画面G16(全試合ダイジェスト画面)を大型パネルディスプレイ12に表示する。

【0230】⑧各端末装置16で上記S155~157、S162の処理(試合終了演出画面、クラブハウスの移動演出画面、クラブマネージメント、コンティニュー画面)を行っているとき、メイン制御部14では、S199でサッカー中継番組画面G18(勝利チームの様子及び全試合結果、順位表)、G19(ベストイレブンの発表、番組エンディング)を大型パネルディスプレイ12に表示する。

【0231】このように、大型パネルディスプレイ12は、各端末装置16間の試合の流れに応じて試合表示画面G11、試合組み合わせ表示画面G12、大会データ画面及び順位表・トーナメント表示画面G13、紹介画面G14、サッカー中継番組画面G15、サッカー中継番組画面G16、サッカー中継番組画面G17、G18、G19を順次表示する。そのため、大型パネルディスプレイ12の表示によりプレイヤー以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高めることができる。

【0232】ここで、上記各試合のダイジェストシーンを抽出し、抽出された各ダイジェストシーンの表示順位の判定し、時系列的に並べる処理について説明する。

【0233】図47(A)に示されるように、各端末装置16では、各試合A~DのダイジェストシーンG001~6を抽出してメモリ64に記憶する。

【0234】図47(B)に示されるように、メイン制御部14では、各端末装置16のメモリ64に記憶されたダイジェストシーンの画像データを時系列的に並べた順位(Good1, Good3, Dood5...)で大型パネル制御部36のメモリ44に記憶させる。

【0235】図47(C)に示されるように、大型パネル制御部36は、メモリ44に記憶されたダイジェストシーンを時系列の順位(Good1, Good3, Good5...)で大型パネルディスプレイ12に表示する。

【0236】尚、ダイジェストシーンとしては、例えば、①シュート前のアシストシーン、②シュートシーン、③ゴールシーン(またはゴールキーパのシュートカットシーン)、④ゴール選手のパフォーマンスシーン、⑤ゴール直後の観客の興奮シーン等がある。そして、ダイジェストシーンの優先順位としては、ゴールシーンの優先順位が最も高く、ゴールした場合の①~⑤の各シーンを1つのダイジェストシーンとしてメモリ64に記憶される。

【0237】また、ゴールシーン以外で優先順位の高いシーンとしては、コーナキックシーン、ペナルティエリア内での反則行為によるペナルティキックシーン、ペナルティエリア外でのフリーキックシーン、ゴール近のスローイングシーン等があり、ゴールシーンが無い場合には、他の優先順位の高いシーンをメモリ44に記憶させる。

【0238】また、各ダイジェストシーンの画像データには、識別データが含まれており、メイン制御部14及び各端末装置16では、各試合中のダイジェストシーンを容易に判別することができ、自動的にダイジェストシーンを抽出することが可能である。

【0239】ここで、メイン制御部14が実行する大型パネルディスプレイ12の表示データ生成処理について図48を参照して説明する。図48に示されるように、メイン制御部14は、S201で各端末装置16のメモリ64に記憶されたゲームデータを読み込む。次のS202では、各端末装置16のメモリ64から読み込んだゲームデータの中にダイジェストシーンが有るか否かを確認する。S202において、ダイジェストシーンのデータがある場合は、S203に進み、各端末装置16メモリ64から読み込んだダイジェストシーンのデータを大型パネル制御部36のメモリ44に格納する。

【0240】次のS204では、各ダイジェストシーンを時系列的に並べて大型パネル制御部36のメモリ44に格納する(図47(B)参照)。続いて、S205に進み、各ダイジェストシーンを時系列の順位で大型パネルディスプレイ12に表示させる。

【0241】このように、ゲームのダイジェストシーンを大型パネルディスプレイ12に表示させ、ゲームのダイジェストシーンが存在しない場合には、過去のゲームシーンを選択して大型パネルディスプレイ12に表示させることにより、プレイヤ以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高めることができる。

【0242】また、上記S202において、各端末装置16のメモリ64にダイジェストシーンのデータがない場合は、S206に進み、各試合の途中情報(得点の有無など)をメモリ64に格納する。次のS207では、過去のゲームデータが蓄積されたデータベース(図示せず)から決勝戦のゲームデータを読み込んでメモリ64に格納する。続いて、S208では、スポンサ契約をしている会社のCMデータをデータベースから読み込んでメモリ64に格納する。

【0243】次のS209では、上記各試合の途中情報、過去のゲームデータ、CMデータを任意の順番に並べてメモリ64に格納する。そして、S205では、S209で編集された各試合の途中情報、過去のゲームデータ、CMデータを大型パネルディスプレイ12に表示させる。

【0244】このように、複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場合には、現在実行中のゲームの途中経過情報、過去のゲームデータ、CMデータ等を表示させることにより、プレイヤ以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高めることができる。

【0245】ここで、選手カード20の変形例2について説明する。

【0246】選手カード20の裏面に平面的なコードパターンを配置するものとしては2次元バーコードがある。しかし、本発明のカードゲーム装置10では、カードを識別するためのIDコードだけではなく、選手カード20の裏面に印刷されたコードパターンの位置や向き(位置角度)も検出する必要がある。そのため、イメージセンサ56で撮像された画像データの中からこれらのIDコード、コードパターンの位置や向き(角度)を同時に解析しようとする、演算回路で行われる演算処理のパラメータ数が多くなり、全てのコードパターンを検出するのにかなりの時間がかかる。

【0247】また、これらの演算処理を高速で処理するには、データを順次処理して必要なデータのみ絞り込み、不要なデータは削除していく方法が有効である。しかしながら、従来からある2次元バーコードのような形状では、バーコードと交差する一方向からでない情報を読み取れないので、選手カード20の位置検出時にその向き(位置角度)も検出する必要があるため、一度に処理すべきパラメータ数が増加しているのに、それ以上パラメータを減らせず処理時間がかかることになる。

【0248】そこで、本変形例では、選手カード20の裏面に印刷されたカードデータ112の位置検出に円形のコードパターンを使用する。そうすれば、選手カード20の位置検出処理と向き(位置角度)の検出処理とを分けて演算処理することができ、高速で位置検出を行う

ことができる。この後、位置検出された選手カード20の位置(座標)に対して角度検出を行えば、さらに検出に必要な処理が減ることになる。最後に、検出された位置座標・角度のデータに対して当該カードのIDコードのデコード処理をすれば、これらのデータを高速で演算処理することが可能になる。

【0249】従って、本変形例では、選手カード20の裏面に記録されたデータパターンを読み取ることで得られるカード座標位置・向き(角度)・IDコードの検出は、それぞれの段階に分けて行う。まず、選手カード配置パネル80のほぼ全領域に対して選手カード20の位置座標を検出し(手順1)、次に検出された位置座標に対して角度検出を行い(手順2)、最後に検出された位置座標・角度に対してカードのIDデータのデコード処理(手順3)をする。

【0250】図49は変形例2のコードパターンの一例を示す図である。図49に示されるように、変形例の選手カード20の裏面には、半径の異なる複数のパターンからなるコードパターン170が印刷されている。このコードパターン170は、カード位置検出円172と、カード位置検出円172の外周に形成された位置角度検出パターン領域174と、位置角度検出パターン領域174の外側に形成されたIDデータ領域176と、カード位置検出円172の内側に形成された環状白色領域178と、環状白色領域178の内側に形成されたデータ領域180と、データ領域180の内側に形成された中心点182を有する。コードパターン170は、黒色部分170aと白色部分170bとの濃度差によって認識される。

【0251】また、コードパターン170には、赤外線を透過するインクを使用した印刷が施されており、プレイヤが直接視認することができないようになっている。そのため、プレイヤあるいは他の者がコードパターン170に細工してコードパターン170を改造したり、あるいはコードパターン170を似せたカードの偽造が防止される。

【0252】また、コードパターン170には、カード位置検出円172と、位置角度検出パターン領域174と、IDデータ領域176と、環状白色領域178と、データ領域180とが、中心点182を中心とする同心円状に形成されており、カード20の短辺よりも大きい半径となるIDデータ領域176は円弧状に湾曲した形状に形成される。すなわち、IDデータ領域176では、長方形のカード面に対し、短辺部分よりも大径な半径に位置する最外周の円形パターンのうち一部が円弧状に記録されたため、カード面の全面積を有効に使用することができる。

【0253】図50は選手カード20の裏面をイメージセンサ56で撮像された画像を示す図である。図50に示されるように、上記コードパターン170をイメージ

センサ56で撮像すると、黒白部分が「1」と認識され、白黒部分が「0」として認識される。IDデータ領域176及びデータ領域180の白色部分は、ハッチングで示す部分であるが、空白ではなく、黒色部分との組み合わせで所定の情報を表示している。

【0254】すなわち、上記黒色部分と白色部分との1ビットの信号として抽出するように構成されており、予め決められた情報の内容に応じて黒色部分と白色部分との配置パターンが異なり、この黒色部分と白色部分との配置パターンがコードパターンとして機能する。尚、本実施例では、各半ビット(一つの黒色部分または白色部分)がイメージセンサ56で撮像された画像データの撮影した画面上で6ドットになるように大きさが決められている。

【0255】前述したカードゲーム装置10では、選手カード20がプレイフィールド用シート80のどの位置に載置されるのか分からず、且つ選手カード20の向きが一律ではなく回転方向のどの方向に傾いた状態に載置されるのか分からない。そのため、選手カード20の裏面に印刷されたコードパターン170を検出する前に検出位置及び位置角度を判別する必要がある。

【0256】そこで、本実施例では、選手カード20のコードパターン170からコード位置(中心位置)検出をカード位置検出円172の内側と外側との輝度差で検出する。そのため、カード位置検出円172の内側と外側には、白色領域171、173が環状に形成されており、これによりカード位置検出円172に内周及び外周との輝度差が明確化されている。カード位置検出円172は、円であるため、カード20の向き(位置角度)に関係なく位置を検出することが可能である。

【0257】また、コードパターン170の位置角度(カード20の向き)の検出には、カード位置検出円172の外周より外側に放射状に突出する位置角度検出パターン領域174の突部174a~174dの円周方向間隔を検出して判別する。そのため、各突部174a~174dの円周方向の間隔は、等間隔とせず、各間隔が異なるようにして、その間隔を検出することで当該カード20の位置角度を判別する。

【0258】また、各ビットの値は隣り合った2つの半ビット領域の輝度差で判定します。各領域の輝度を求める際には、ピンぼけや位置・角度検出時の誤差の影響を少なくするため、境界ぎりぎりの部分は使用せず各領域中心部の輝度を抽出する。

【0259】図51に示されるように、IDデータ領域176及びデータ領域180のビットの開始位置S1~S4は、各選手カード20によって異なっている。

【0260】図52に示されるように、IDデータ領域176及びデータ領域180には、パターンデータ0~15からなる16ビットの情報得られる。また、各パターンデータ0~15は、上記黒色部分と白色部分とが

らなり、イメージセンサ56で撮像された画像データの中から識別しやすくするため、黒色部分及び白色部分の1つの面積が大きく設定されており、データの誤認識が防止されている。

【0261】ここで、端末装置16のCPU62が実行するカード位置座標検出処理について説明する。まず、プレイフィールド用シート80に選手カード20が載置されると、選手カード20の位置座標を検出する。ここで位置座標の検出に円形のコードパターンからなるカード位置検出円172を検出することで、カード20の位置角度の影響を受けないので高速に位置座標を検出できる。

【0262】従って、カード位置座標検出処理では、図50乃至図52に示すコードパターン170からカード位置検出円172の黒色部分とその内側、外側に形成された白色領域との輝度差をパターンマッチングで測定することによりカード20の位置を検出する。

【0263】カード位置座標検出方法は、図53(A)～(D)に示されるように、カード位置検出円172の位置がカード20の位置であるので、イメージセンサ56で撮像された画像データの中からカード位置検出円172の位置を検出することでカード20の位置を認識する。

【0264】図53(A)に示されるように、カード位置検出円172の内側を12の領域R1～R12に分割して評価する。12分割した各領域R1～R12に白点182と黒点184で示す2対のポイントを設置する。この2対のポイントに於いて白点182は正、黒点184は負としてそれぞれの輝度を加算し各領域R1～R12の評価値とする。

【0265】図53(B)にカード位置検出円172の内側の周縁を境として白点182と黒点184との配置パターンを示す。この白点182と黒点184との配置パターンに基づいて、カード位置検出円172の内側周縁をカード位置検出円172とその内側領域186を使用して内周輪郭データを評価する。これにより、選手カード20が載置された位置の大まかな座標位置を認識する。

【0266】尚、カード位置検出円172を表すハッチング部分は、評価値0とする。また、上記のように分割された12領域の全ての評価値が設定した閾値Aを越え、さらにそのうち10個(設定により変更可能)が閾値Bを越えた座標を、カード座標の候補として記憶する。このとき全領域の評価値の和をその座標の評価値Nとして記憶する。

【0267】次に、カード座標の候補として記憶されたカード座標に対して図53(C)に示す12分割パターン188を使用して評価する。この12分割パターン188は、カード位置検出円172の外側周縁とその外側領域を使用して評価する。図53(D)にカード位置検

出円172の外側の周縁を境として白点190と黒点192との配置パターンを示す。この白点190と黒点192との配置パターンに基づいて、カード位置検出円172の外側周縁をカード位置検出円172とその外側に形成された位置角度検出パターン領域174の白色領域を使用して外周輪郭データを評価する。これにより、選手カード20が載置された位置の正確な座標位置を認識する。

【0268】上記のように12分割した各領域R1～R12に白点190と黒点192で示す4対のポイントを設置する。このポイントに於いて白点190は正、黒点192は負としてそれぞれの輝度を加算し、その加算値を各領域R1～R12の評価値とする。ハッチング部分は0とする。そして、この各領域R1～R12の全ての評価値が設定した閾値Cを越え、さらにそのうち9個(設定により変更可能)が閾値Dを越えた座標を、カード座標の候補として記憶する。このとき全領域R1～R12の評価値の和をその座標の評価値Mとして記憶する。評価値Nと評価値Mの和をその座標の評価値Σとする。

【0269】全ての座標を評価し終わるか候補座標の数が設定数を越えたら、間引き距離として設定した値以下の距離にある複数の候補座標に対して評価値の小さい座標を削除して間引きを行う。間引き後に残った評価値の大きな座標を選手カード20の座標位置とする。

【0270】次にカード位置検出後に行うカード角度検出処理について、図54及び図55(A)～(C)を参照して説明する。図54に示されるように、カード角度検出処理では、カード位置が検出された座標に対して角度検出を行う。この角度検出方法としては、カード位置検出円172の外周から放射状に突出する位置角度検出パターン領域174(図54中、ハッチングで示す)の突部174a～174dの円周方向間隔を検出して判別する。このように、角度検出処理を行う座標は、位置検出で絞り込まれているので、全ての座標に対して行うより処理時間は短縮される。

【0271】プレイフィールド用シート80に載置された選手カード20の位置角度(向き)は、位置角度検出パターン領域174の外周に突出する突部174a～174dの円周方向の各間隔L1～L4が予め決められた間隔に設定されており、且つ各間隔L1～L4がL1<L2<L3<L4となるように異なる間隔に配置されている。そのため、各突部174a～174dの検出位置を走査して検出パルスの時間間隔から選手カード20の位置角度が分かる。

【0272】本実施例では、各突部174a～174dの検出パルスのパターンと予め記憶されたパターンとを照合してパターンマッチングで角度検出を行う。例えば、角度検出用の各突部174a～174dの幅(周方向の寸法)を1とすると各突部174a～174dの各間隔L1:L2:L3:L4の比率が3:4:5:8に

なるように配置してある。このように、間隔L1～L4の比率を変えることにより角度検出の誤認識を防止している。

【0273】尚、各突部174a～174dの各間隔L1～L4の比率を変える代わりに、各突部174a～174dの幅（周方向の寸法）を夫々異なる寸法となるように変えても良い。また、位置角度検出パターン領域174は、できるだけ選手カード20の幅ぎりぎりまで大きくとることにより、検出誤差を小さくしている。

【0274】図55(A)～(C)に示されるように、各突部174a～174dの検出方法では、位置角度検出パターン領域174の白色に対する各突部174a～174dの黒色との濃度差（輝度差）からエッジ（側面線部）を検出しており、この検出信号の時間軸上の間隔が上記各間隔L1～L4となる。また、各突部174a～174dのエッジを検出した場合、白色から黒色に切り換わるエッジの検出信号が+側に立ち上がり、黒色から白色に切り換わるエッジの検出信号が-側に立ち下がる。従って、-側の検出信号と次に検出される+側の検出信号との間隔Lが各突部174a～174dの間隔L1～L4の何れかと一致する。

【0275】本実施例では、位置角度検出パターン領域174を角度0°～359°まで1°刻みで輝度データY[n]（角度nの時）を取り出し、 $Edge[n]=V[n-1]-V[n+1]$ でエッジの値を抽出する。尚、プレイフィールド用シート80において、プレイヤーからみて正面の上方向を基準角度0°とする。

【0276】そして、図55(A)に示すフィルタ信号（予め登録されている）と図55(B)に示す各突部174a～174dの周方向のエッジの検出信号とを掛け合わせた合計値を1°ずつずらしながら求める。任意の角度でフィルタ信号をエッジ検出信号とが一致すると、合計値が最大となる。そのため、図55(C)に示す合計値が最大となったところを当該カード20の角度（向き）αとする。従って、プレイフィールド用シート80に載置された選手カード20は、基準角度（0°）に対して時計方向に角度α回転した向きであることが判別される。

【0277】選手カード20に対する照明のあたり方が均一でない場合には、白色部分の間隔が黒色部分の間隔より検出レベルが小さいことがあり、ノイズとの判別がつかないことがある。これに対し、本実施例では、上記のように各突部174a～174dの周方向のエッジの検出値で評価することにより、選手カード20に対する照明のあたり方が均一でない場合でも、ごく狭い範囲ではほぼ照明が均一として相対的な処理をすることで、各突部174a～174dを正確に検出できるので、位置角度の検出がより正確に行える。

【0278】ここで、IDデータ領域176及びデータ領域180を読み取るIDデコード処理について説明す

る。

【0279】上記のようにして選手カード20の位置座標と位置角度が分かれば、IDデータ領域176及びデータ領域180に形成されたビット位置は、一義的に決まるので、誤認識せずに判別処理が正確に行える。また、本実施例では、検出された選手カード20の位置座標に対してのみデコード処理すれば良いので短時間でカード情報を読み取ることができる。

【0280】前述した図49乃至図52に示されるように、IDデータ領域176及びデータ領域180に形成されたコードパターンは、各コード（黒色部分170a及び白色部分170b）が約6ドット×6ドットで構成された領域を半ビット（黒色部分170aまたは白色部分170b）として、半ビットの領域内は全て白色または黒色とする。隣り合ったコードパターン領域では、必ず黒色部分170aと白色部分170bとの組み合わせで1ビットを構成する。これにより、照明の光ムラ等で輝度の絶対値では、判定できない場合でも相対値の輝度差でコードパターンの各ビットを判定することが可能になる。

【0281】図52に示されるように、カード位置検出円172の内側に配置されたデータ領域180には、4ビット分のコードパターン0～3を配置しており、これらの配置されている位置を上記のように検出したカード位置座標と位置角度から計算し、各半ビット領域の評価値を求める。この場合の評価値とは、イメージセンサ56で撮像された画像の中のカード位置に表示されたデータ領域180内の複数のドットの総和である。

【0282】このように、評価値を複数のドットの総和とすることにより、ドット欠けやノイズがあっても、その影響を小さくすることができる。尚、1ドットを正確に評価ができるのであれば、1ドット分の値を評価値としても良い。

【0283】このとき、データ領域180の境界部分は、位置座標や角度検出時の誤差、撮影時のピンぼけ等により、正確な評価値を計算する際の妨げとなるおそれがあるので使用しない。

【0284】同様にしてカード位置検出円172の外側に配置されたIDデータ領域176には、12ビット分のコードパターン4～15を配置しており、コードパターン4～15の評価値も求め、選手カード20に記憶されたカードデータの各ビットを求める。このとき、各ビットの白色部分と黒色部分の評価値の差が閾値Eを越えたものが設定数以上あれば適正コードとして登録し、閾値Eを越えたものが設定数以上なければ不正コードとして削除する。

【0285】また、パリティ（誤り検出符号）ビットを設定し、パリティエラーが出たコードも不正コードとして削除する。そして、正しい値として認識されたビット配列をIDデコードテーブル（図示せず）に従ってデコ

ードし、当該選手カード20のIDデータを求める。本実施例では、16ビットのうち最上位の2ビットがパリティビットであり、パリティを計算し、エラーならば不正コードとして削除する。

【0286】ここで、イメージセンサ56により撮像された画像の縦横比補正について説明する。

【0287】イメージセンサ56の機種によって画素の横：縦比が1：1でない場合がある。その場合、画像をそのまま回転させると画像がゆがんでしまい、扱いづらいので、縦横比補正処理を行う。例えば、画素の横：縦比が1.29：1である場合には、正方画素になるように画素を縦に1.29倍とする。

【0288】次にイメージセンサ56のレンズ歪み補正処理について説明する。イメージセンサ56のレンズ歪み(図12(A)参照)があるときは、以下のようにして補正してレンズの歪みを取り除く必要がある。その場合、例えば、イメージセンサ56の焦点距離を4.8mmに合わせる。そして、イメージセンサ56の画像を100%時の500mmが440ドット(0.88dot/mm)になるように手動で調整することになる。また、本実施例では、イメージセンサ56で撮像した基準

マーカ200から倍率を求めて自動調整することも可能である。

【0289】図56(A)に示す黒色リングからなる基準マーカ200をプレイフィールド用シート80の四隅に設ける。そして、イメージセンサ56により撮像されたプレイフィールド用シート80の画像の中から基準座標設定のためのマーカ位置検出処理を行う。そして、プレイフィールド用シート80の四隅に設けられた基準マーカ200の座標を認識する。

【0290】基準マーカ200の認識方法としては、ソーベルフィルタを用いる。図56(B)に示されるように、ソーベルフィルタにより基準マーカ200の輪郭の濃度差からマーカパターン202を検出し、基準マーカ200の輪郭を認識する。このように基準マーカ200の輪郭を取り出すことでオフセット成分を取り除くことができる。

【0291】尚、基準マーカ200の輪郭抽出処理では、ソーベルフィルタを用いて基準マーカ200の輪郭を抽出する。基準マーカ200の輪郭値を掛けて合計した数値が最大になる位置が基準マーカ200の座標になる。そして、この基準マーカ200の位置とパターンマッチングを行ってプレイフィールド用シート80の位置座標を補正する。

【0292】図57は上記変形例2の選手カード20の裏面に記憶されたカードデータを認識するための処理手順を示すフローチャートである。図57に示されるように、端末装置16aのCPU62では、コインが投入されると、S211で縦横比補正処理を実行する。この縦横比補正処理は、前述したイメージセンサ56の機種に

よって画素の横：縦比が1：1でない場合があるので、正方画素になるように画素の縦横比を1：1に補正する。

【0293】次のS212では、イメージセンサ56のレンズの歪みを補正する球面補正フィルタ処理を行う。この球面補正フィルタ処理は、図12(A)に示すようなイメージセンサのレンズ系の歪みに起因する画像の歪みを除去して、図12(B)に示すような歪みのない画像を得る処理である。

10 【0294】続いて、S213では、基準座標マーカ位置検出処理を行う。この基準座標マーカ位置検出処理は、前述したようにプレイフィールド用シート80の四隅に設けられた基準マーカ200(図55(A)(B)参照)の輪郭を抽出して認識する(S213a)。

【0295】次のS213bでは、プレイフィールド用シート80の四隅に設けられた基準マーカ200の検出位置とのパターンマッチング処理を行う。すなわち、基準マーカ200の検出位置と予めデータベースに記憶された基準マーカパターンデータとを照合してずれ量を求め、このずれ量に応じてイメージセンサ56により撮像した画像のずれを補正する。

【0296】次のS214では、前述した図53(A)~(D)に示されるように、プレイフィールド用シート80上の全座標に対してカード位置検出処理を実行する。S214aでは、パターンマッチング処理を行う。すなわち、予め登録された各回転位置のパターンデータと照合して点数をつけて、1ドットずつずらして画像全てを検索し、あるレベル以上の値の座標と角度を格納する。次のS214bでは、あるレベル以上の値で区別しただけなので、不要な座標も含まれており、そのため、余分な画素を削除する間引き処理を行う。

【0297】次のS215では、カード角度検出処理を実行する。このカード角度検出処理は、前述した図54及び図55(A)~(C)に示されるように、位置角度検出パターン領域174の白色に対する各突部174a~174dの黒色との濃度差からエッジを検出しており、この検出信号の時間軸上の間隔をパターンマッチングしてカード位置角度を求める(S215a)。

【0298】次のS216では、前述したカード位置座標、角度から輝度の画像を切り出し、前述した図51及び図52に示すように、IDデータ領域176及びデータ領域180に形成された輝度差から、例えば、左右輝度差が白黒=0、黒白=1を読み出す。そして、選手カード20の裏面に記憶されたIDデータ領域176及びデータ領域180のコードパターン0~15のIDコードを検出する。

【0299】図58は選手カード20の変形例3を示す平面図である。図58に示されるように、選手カード20の裏面には、コードパターン210が形成されており、コードパターン210は、円形に形成されたカード

位置検出円(黒色部分)212と、カード位置検出円212と重なるように形成された位置角度検出パターン(白色部分)214a~214dと、カード位置検出円212より外側に形成されたIDデータ領域216とを有する。

【0300】位置角度検出パターン(白色部分)214a~214dは、前述した図55(A)~(C)エッジ検出を行ってカード角度を検出するため、周方向の各間隔が異なる寸法となる位置に配置されている。

【0301】IDデータ領域216には、上下左右方向に形成された市松模様のコードパターン218が形成されている。このコードパターン218は、各コード(黒色部分218a及び白色部分218b)が約6ドット×6ドットで構成された正方形領域を半ビット(黒色部分218aまたは白色部分218b)として、半ビットの領域内は全て白色または黒色とする。隣り合ったコードパターン領域では、必ず黒色部分218aと白色部分218bとの組み合わせで1ビットを構成する。これにより、照明の光ムラ等で輝度の絶対値では、判定できない場合でも相対値の輝度差でコードパターンの各ビットを判定することが可能になる。

【0302】また、上記コードパターン170、210は、カード表面とカード裏面の両面に形成しても良い。その場合、選手カード20の裏表が逆になってもコードパターン170、210を読み取ることができる。

【0303】また、選手カード20の別の変形例として、カード表面とカード裏面で異なるコードパターンを形成するようにしても良い。例えば、選手カード20の表面にコードパターン170を形成し、裏面にコードパターン210を形成することもできる。この場合、選手カード20の裏表にコードパターン170、210が記録されているため、カード表面とカード裏面とのどちらを上にするかで読み取られるコードパターンを切り換えることができる。

【0304】尚、上記実施例では、サッカーゲームをカードゲーム装置10に適用したものを一例として挙げたが、これに限らず、他の複数の選手がチームを構成して競技するスポーツであれば、他のスポーツゲームにも適用できるのは勿論である。

【0305】また、スポーツ以外でも、複数の個人が参加して同一の目的のために共同作業を行うような組織ゲームにも適用できるのは勿論である。

【0306】

【発明の効果】上述の如く、請求項1記載の発明によれば、プレイフィールドに載置されたカードのデータをカードデータ読み取り手段により読み取られると、カードデータに応じたゲーム画像を表示するため、プレイヤーがプレイフィールド上に並べた複数のカードのカードデータの組合せに応じたゲーム画像を表示させてチームプレイを行う競技をシミュレーションすることができる。

【0307】上記請求項2記載の発明によれば、プレイフィールドに載置されたカードの向きを検出するカード向き検出手段を備えてなるため、カードの向きに応じてカードデータを読み取ることができる。

【0308】上記請求項3記載の発明によれば、プレイフィールドに載置されたカードの向きを検出するカード向き検出手段を備えてなるため、カードの向きに応じてカードデータを読み取ることができる。

【0309】上記請求項4記載の発明によれば、プレイフィールドが、透明な板面の上にゲーム内容に応じたカード載置領域が印刷された半透明シート部材または不可視光を透過するシート部材を重ねた積層構造であるため、例えば、サッカーや野球などの競技種目に応じた模擬グラウンドをプレイフィールド上に形成することができる。

【0310】上記請求項5記載の発明によれば、カードの表面にゲーム内容に応じた個別のキャラクタが印刷されたトレーディングカードを使用するため、各種競技に応じた様々なキャラクタ(例えば、スポーツ選手)のカードを収集して好きな選手や人気の高い選手のカードを集めて楽しむことができ、且つプレイヤーから内部構造を見えなくすることができる。

【0311】上記請求項6記載の発明によれば、表面にゲーム内容に応じた個別の図柄が印刷され、且つ表面または裏面に図柄固有の特性を判別するためのカードデータが記録された記録部を有するカードを使用するため、各種競技に応じた様々な図柄あるいはキャラクタ(例えば、スポーツ選手)のカードを収集して好きな選手や人気の高い選手のカードを集めて楽しむことができると共に、カードのキャラクタ特性(例えば、スポーツ選手の實力)をゲーム展開に反映させることが可能になる。

【0312】上記請求項7記載の発明によれば、円周方向に湾曲されたコードパターンがカードデータとして記録されたカードを使用するため、カードの向き(角度)に拘らずコードパターンを読み取ることができる。

【0313】上記請求項8記載の発明によれば、コードパターンが半径の異なる複数のパターンが同心円状に形成されているため、位置検出用パターンと情報パターンとを分けて記録でき、読み取り制御に要する時間も短縮することができる。

【0314】上記請求項9記載の発明によれば、コードパターンが赤外線を用いた光学的読み取り手段により識別可能に形成されているため、コードパターンの表面に赤外線を透過させる性質の塗料で印刷することでコードパターンを視認できないようにして当該カードの情報を隠すことができる。

【0315】上記請求項10記載の発明によれば、コードパターンが長方形のカード面に対し、短辺部分よりも大径な半径に位置する最外周の円形パターンのうち一部が円弧状に記録されたため、カード面の全面積を有効に

使用することができる。

【0316】上記請求項11記載の発明によれば、コードパターンが、カード位置を検出するための位置検出円と、該位置検出円の内側に形成された内側データと、前記位置検出円の外側に形成された外側データと、を有するため、位置検出用のコードパターンと当該カード固有のデータを示すコードパターンとを記録できるので、情報量を増やすことができると共に、位置検出を高速処理で行える。

【0317】上記請求項12記載の発明によれば、位置検出円が、外周にカードの角度を検出するための角度検出パターンを不均一の間隔で配置されているので、位置検出円を検出することでカードの位置検出した後に角度検出パターンを検出してカードの向き(角度)を正確に検出することができる。

【0318】上記請求項13記載の発明によれば、コードパターンが、カード表面とカード裏面の両面に形成されているため、カードの裏表が逆になってもコードパターンを読み取ることができる。

【0319】上記請求項14記載の発明によれば、カード表面とカード裏面で異なるコードパターンが記録されているため、カード表面とカード裏面のどちらを上にするかで読み取られるコードパターンを切り換えることができる。

【0320】上記請求項15記載の発明によれば、コードパターンの上にコードパターンの情報内容に応じた文字や画像が印刷されたため、コードパターンを直接視認できないように隠すことでコードパターンの偽造及び改造を防止することができる。

【0321】上記請求項16記載の発明によれば、赤外線を用いた光学的読み取り手段によりカードに記録されたコードパターンを読み取るため、コードパターンの表面に赤外線を透過させる性質の塗料で印刷することでコードパターンを視認できないようにしてコードパターンの偽造及び改造を防止することができる。

【0322】上記請求項17記載の発明によれば、カードに記録された位置検出円の内周縁と位置検出円の内側とにより形成される内周輪郭データと、位置検出円の外周縁と位置検出円の外側とにより形成される外周輪郭データと、を識別することで前記位置検出円の位置を検出する識別手段を備えてなるため、カードの向き(角度)に拘らずカード位置(座標)を正確に検出することができる。

【0323】上記請求項18記載の発明によれば、識別手段が、位置検出円の輪郭とその周辺との濃度差から内周輪郭データ及び外周輪郭データを生成するため、カード位置(座標)を正確に検出することができる。

【0324】上記請求項19記載の発明によれば、カードに記録された位置検出円の内周縁と位置検出円の内側とにより形成される内周輪郭データを生成する第1の手

順と、位置検出円の外周縁と位置検出円の外側とにより形成される外周輪郭データを生成する第2の手順と、内周輪郭データと外周輪郭データとを識別することで位置検出円の位置を識別する第3の手順と、を実行させるため、カード位置(座標)を正確に検出することができる。

【0325】上記請求項20記載の発明によれば、カードに記録された位置検出円の位置を検出する第1の手順と、位置検出円の外周に形成された角度検出パターンを検出する第2の手順と、位置検出円の内側に記録されたパターンを検出する第3の手順と、位置検出円の外側に記録されたパターンを検出する第4の手順と、を実行させるため、カード位置(座標)及びカードデータを正確且つ高速で検出することができる。

【0326】上記請求項21記載の発明によれば、カード表面または裏面に、カード表面に印刷された図柄固有の特性を示すデータに応じたデータパターンが印刷されており、データパターンを検出するため、カードの図柄特性(例えば、スポーツ選手の実力)をゲーム展開に反映させることが可能になる。

【0327】上記請求項22記載の発明によれば、データパターンが、表面に印刷された当該キャラクタの特性に応じた信号が読み取れるように不可視光が照射された場合に不可視光を吸収するインクで印刷されているため、カードのデータパターンを正確に読み取れると共に、プレイフィールドの上方からカードデータ読み取り手段が見えないように筐体内部を真っ暗にすることができる。

【0328】上記請求項23記載の発明によれば、カードデータ読み取り手段が、カードの裏面に不可視光を照射する光源と、カードの裏面から反射した反射光を受光して画像データを生成するイメージセンサと、イメージセンサにより得られた画像データからカードデータを識別するデータ識別手段と、を備えてなるため、プレイフィールド上に載置された複数のカードに記録されたキャラクタ特性(例えば、スポーツ選手の実力)を示すデータパターンをプレイヤーが気付かないように画像データとして得ることが可能になり、データパターンの読み取り時間を短縮することができる。

【0329】上記請求項24記載の発明によれば、プレイフィールドの四隅に画像のゆがみを検出するためのマーカを設け、イメージセンサにより得られた画像データの中からプレイフィールドの四隅に設けられたマーカのずれ量を求め、このずれ量に基づいてカードデータの読み取り誤差を補正するため、プレイフィールド上に載置された複数のカードに記録されたキャラクタ特性(例えば、スポーツ選手の実力)を示すデータパターンを正確に検出することができる。

【0330】上記請求項25記載の発明によれば、カードの裏面に所定角度で傾斜して設けられ、カードの裏面

から反射した反射光をイメージセンサに向けて反射させる反射板を設けたため、カードデータ読み取り手段をコンパクトな構成とすることが可能になる。

【0331】上記請求項26記載の発明によれば、カードデータ読み取り手段を、上面にプレイフィールドが取り付けられる筐体内に収納し、筐体にプレイフィールドに対して所定角度で傾斜するように反射板を支持する傾斜部を有し、プレイヤーの足が傾斜部の下側に収納されるため、プレイヤーがカードをプレイフィールド上に並べるときの操作性を改善することができる。

【0332】上記請求項27記載の発明によれば、プレイフィールドに載置されたカードの裏面に記録されたデータが読み取られると、読み取られたカードデータの組合せに応じたゲーム画像を記憶手段に記憶された任意の画像データの中から選択して表示するため、複数のカードから読み取られたカードデータの組合せにより形成されたチームの対戦ゲームをシミュレーションすることが可能になる。

【0333】上記請求項28記載の発明によれば、カード表面にスポーツ選手が印刷され、カード裏面に当該スポーツ選手の實力を評価した数値データが記録されているため、プレイヤーは、カードをプレイフィールド上の所定位置に並べることでカードゲームを進行させるのに必要なカードデータを提示することができると共に、トレーディングカードとして収集することができる。

【0334】上記請求項29記載の発明によれば、プレイフィールドに載置されたカードの裏面に記録された当該サッカー選手の個人データを読み取り、複数のカードに記憶された各選手の個人データの組合せに応じたチームのプレーレベルを設定し、設定されたチームパラメータに応じて記憶手段に記憶された任意の画像データを選択し、選択されたゲーム画像を表示するため、プレイヤーがプレイフィールド上に並べた複数のカードに記録されたサッカー選手の個人データの組合せに応じたサッカーゲーム画像を表示させてサッカー試合をシミュレーションすることができる。

【0335】上記請求項30記載の発明によれば、各選手の練習量に応じて選手個人の個人パラメータを更新するため、選手を育成して各選手の競技レベルを高めることができる。

【0336】上記請求項31記載の発明によれば、チームパラメータ設定手段により設定されたチームパラメータ及び個人パラメータ設定手段より設定された各選手の個人パラメータを記憶するため、前回のプレイで行った練習や試合の結果を次のプレイに反映させることが可能になる。

【0337】上記請求項32記載の発明によれば、固有のデータを備えた複数のカードのうち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィールドと、プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取るカードデータ

読み取り手段と、を備えなため、複数のカードのデータを同時に読み取ることができ、読み取り時間を短縮することができる。

【0338】上記請求項33記載の発明によれば、チームを形成する各選手を複数の選手カードから選出する選手選出モードと、選出された各選手の練習を行う選手育成モードと、練習プログラムにより更新された各選手パラメータ及びチームパラメータに応じた試合の画像を生成する試合モードと、試合終了前後または試合途中に表示される複数のメッセージから一のメッセージを選択するモードと、を実行させ、選択されたメッセージをゲームに反映させるため、プレイヤーが選出した選手を育成させてチームのレベルを向上させることができ、各選手の練習結果を試合で確かめることができる。

【0339】上記請求項34、35記載の発明によれば、コンピュータに、チームを形成する各選手を複数の選手カードから選出する手順1と、手順1で選出された各選手の練習を行う手順2と、手順2により更新された各選手パラメータ及びチームパラメータに応じた試合の画像を生成する手順3と、試合終了後に各選手と何らかの接触を行う手順4と、を実行させるためのプログラムをコンピュータに読み取らせるため、プレイヤーがプレイフィールド上に並べた複数のカードに記録された選手のパラメータ及びチームパラメータに応じたゲーム画像を表示させてチームプレーを行う競技をシミュレーションすることができる。

【0340】上記請求項36記載の発明によれば、プレイヤーが複数のカードを提供することによりチームを結成し、複数のプレイヤーが育成した各チームを対戦させるシミュレーション画像をモニタに表示する制御手段を有するため、各プレイヤーのチーム間で試合を行うことが可能になり、各プレイヤーがチームの監督としてゲームに参加することができる。

【0341】上記請求項37記載の発明によれば、カードのデータを読み込む複数の端末装置と、複数の端末装置から個別のゲームデータが送信されるメイン制御部と、メイン制御部に接続され複数の端末装置の夫々のゲーム進行に応じたゲーム画像を表示する大型ディスプレイと、を備えてなるため、多人数のプレイヤーが同時に複数の端末装置を操作してゲームを楽しむことができる。

【0342】上記請求項38記載の発明によれば、メイン制御部が複数の端末装置の中からプレイヤーが操作する2台の端末装置を選択し、選択当該した2台の端末装置のゲームデータを対戦させるため、見知らぬプレイヤー同士がコンピュータ上で対戦して互いの能力を競い合うことができる。

【0343】上記請求項39記載の発明によれば、複数の端末装置のうち、プレイヤーが操作する一端末装置に対し、対戦相手となる他のプレイヤーが操作する他端末装置を選択できないときは、残った端末装置から選択された

一端末装置のコンピュータを仮想相手として対戦させるため、プレイヤー数が足りない場合でも対戦することができる。

【0344】上記請求項40記載の発明によれば、カードデータ読み取り手段でプレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取ることができない場合、当該認識不可のカードデータに代わる代替カードデータを生成するため、例えば、カードの経年変化などによりカードのデータを読み取れない場合でも、代替カードデータを代わりに使用してカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消することができる。

【0345】上記請求項41記載の発明によれば、ゲーム開始後、カードデータ読み取り手段でカードのデータを読み取ることができない場合、記憶手段に記憶された過去に使用されたカードデータの中から任意のカードデータを抽出し、認識不可のカードデータに代わる代替カードデータとして提供するため、例えば、カードの経年変化などによりカードのデータを読み取れない場合でも、代替カードデータを代わりに使用してカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消することができる。

【0346】上記請求項42記載の発明によれば、カードのデータを読み取ることができない場合、プレイフィールドに載置されたカードの位置情報のみを読み取るため、代替カードデータを用いるカードの位置を認識することができる。

【0347】上記請求項43記載の発明によれば、カードデータ読み取り手段でカードのデータを読み取ることができない場合、プレイフィールドに載置されたカードのうち読み取ることができない当該カードの位置情報及び当該カードの交換を通知するため、プレイヤーに対して別のカードに交換させることでカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消することができる。

【0348】上記請求項44記載の発明によれば、前回のゲーム中に使用されたカードデータを記憶する記憶手段と、今回のゲーム中にカードデータ読み取り手段でカードのデータを読み取ることができない場合、記憶手段に記憶されたカードデータの中から当該認識不可のカードの過去のカードデータを読み出して修正カードデータを生成する修正カードデータ生成手段と、を備えてなるため、記憶手段に記憶された前回のゲーム中に使用されたカードデータを修正カードデータとして用いることができ、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消することができる。

【0349】上記請求項45記載の発明によれば、複数の端末装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンを大型ディスプレイに表示させるため、プレイヤー以外の順番待ちを

している顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高めることができる。

【0350】上記請求項46記載の発明によれば、複数の端末装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場合、過去のゲームシーンを選択して大型ディスプレイに表示させるため、プレイヤー以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高めることができる。

【0351】上記請求項47記載の発明によれば、複数の端末装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場合、現在実行中のゲームの途中経過情報を表示させるため、プレイヤー以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高めることができる。

【0352】上記請求項48記載の発明によれば、読み取り手段がメモリカードに記憶されたカード情報を読み取った後、コイン投入を受け付け、その後、カードゲームを開始するため、プレイヤーが所有するメモリカードから読み取ったカードのデータに基づいてゲームを開始できると共に、メモリカードを所有していないプレイヤーがゲームに参加することを防止することができる。

【0353】上記請求項49記載の発明によれば、メモリカードに、少なくとも当該プレイヤーが所有するカードの種類及びカードデータに対応する選手のスキル及び過去のゲーム結果が記憶されているため、メモリカードに記憶された情報を読み取ることでよりゲームに必要なデータが得られると共に、プレイヤーがゲームに参加する資格を有していることを確認することができる。

【0354】上記請求項50記載の発明によれば、メモリカード挿入部に挿入されたメモリカードに記憶された情報を読み取る第1の手順と、メモリカードに記憶された情報を読み取った後、コイン投入を受け付ける第2の手順と、コイン投入を受け付けた後、カードゲームを開始する第3の手順と、を実行させるためのプログラムを読み込むことにより、プレイヤーが所有するメモリカードから読み取ったカードのデータに基づいてゲームを開始できると共に、メモリカードを所有していないプレイヤーがゲームに参加することを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明になるカードゲーム装置の一実施例の全体構成を示す斜視図である。

【図2】本発明になるカードゲーム装置の各プレイヤーが操作する端末装置を示す斜視図である。

【図3】本発明になるカードゲーム装置の一実施例のシステム構成を示すブロック図である。

【図4】選手カード配置パネル24を上からみた平面図である。

【図5】選手カード配置パネル24が取り付けられた筐体76の縦断面図である。

【図6】端末装置16aの選手カード配置パネル24及び操作部を拡大して示す平面図である。

【図7】選手カード配置パネル24の印刷パターンの一例を示す平面図である。

【図8】選手カード配置パネル24の断面構造を拡大して示す縦断面図である。

【図9】選手カード20の裏面に記憶されたカードデータの一例を示す図である。

【図10】選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の裏面に記憶されたカードデータを認識するための制御処理を示すフローチャートである。

【図11】ノイズカットフィルタ処理で選択、更新した3ドットの一例を示す図である。

【図12】球面補正フィルタ処理を説明するための図である。

【図13】球面補正フィルタ処理を説明するための図である。

【図14】球面補正フィルタ処理を説明するための図である。

【図15】四隅に基準マーカ114が印刷されたプレイフィールド用シート80の裏面を示す図である。

【図16】カードデータ112の輪郭の4辺を3分割ずつした状態を示す模式図である。

【図17】カード角度検出処理を説明するためのフローチャートである。

【図18】カードデータから切り出した範囲の左右輝度差から1, 0を読み出す状態を示す図である。

【図19】カードデータ112の変形例を示す図である。

【図20】選手カード20の変形例1を示す図である。

【図21】2枚のカードの重なりを検出する方法を説明するための図である。

【図22】ICカード18に記憶されたデータを説明するための図である。

【図23】カードゲーム装置10のゲーム進行手順を示すメインフローチャートである。

【図24】1プレイの流れを示すフローチャートである。

【図25】端末装置16のCPU62が実行する制御処理を示すフローチャートである。

【図26】図25の処理に続いて実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図27】ICカードチェック処理を示すフローチャートである。

【図28】選手カード配置チェック処理を示すフローチャートである。

【図29】試合中の選手カードチェック処理を示すフローチャートである。

【図30】育成モードで表示される各画面の一例を示す図である。

【図31】試合開始直後のプレイヤ22の操作を説明するための図である。

【図32】試合前半20分のときのプレイヤ22の操作を説明するための図である。

【図33】ハーフタイムのときのプレイヤ22の操作を説明するための図である。

【図34】試合後半35分のときのプレイヤ22の操作を説明するための図である。

【図35】試合終了後に表示される画面の表示例を示す図である。

【図36】試合スケジュールの一例を示す図である。

【図37】S41の処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。

【図38】端末装置16のCPU62が実行する制御処理の変形例を説明するためのフローチャートである。

【図39】図38に続いて端末装置16のCPU62が実行する制御処理の変形例を説明するためのフローチャートである。

【図40】図39に続いて端末装置16のCPU62が実行する制御処理の変形例を説明するためのフローチャートである。

【図41】図40に続いて端末装置16のCPU62が実行する制御処理の変形例を説明するためのフローチャートである。

【図42】S140で実行される選手カード配置チェック処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。

【図43】S145で実行される配置データ修正処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。

【図44】S154で実行される試合を表示する制御処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。

【図45】大型パネルディスプレイ12の表示を制御するメイン制御部14の制御処理を説明するためのフローチャートである。

【図46】図45の処理に続いて大型パネルディスプレイ12の表示を制御するメイン制御部14の制御処理を説明するためのフローチャートである。

【図47】各試合のダイジェストシーンを抽出し、抽出された各ダイジェストシーンの表示順位の判定し、時系列的に並べる処理を説明するための図である。

【図48】メイン制御部14が実行する大型パネルディスプレイ12の表示データ生成処理を説明するためのフローチャートである。

【図49】変形例2のコードパターンの一例を示す図である。

【図50】選手カード20の裏面をイメージセンサ56で撮像された画像を示す図である。

【図51】IDデータ領域176及びデータ領域180のビットの開始位置S1～S4を示す図である。

【図52】パターンデータ0～15の配置を示す図である。

【図53】カード位置座標検出方法を説明するための図である。

【図54】位置角度検出パターン領域174を説明するための図である。

【図55】各突部174a～174dの検出方法を説明するための図である。

【図56】基準マーカ200を示す図である。

【図57】変形例2の選手カード20の裏面に記憶されたカードデータを認識するための処理手順を示すフローチャートである。

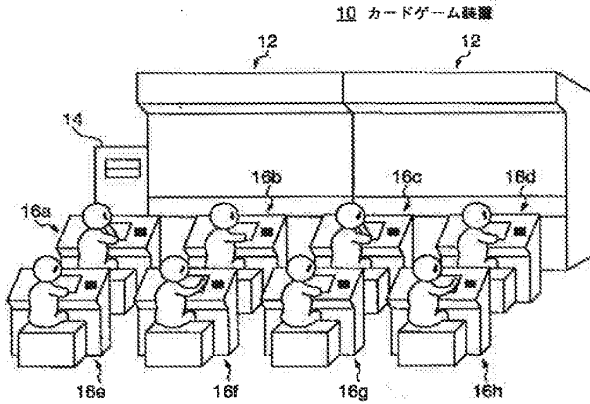
【図58】選手カード20の変形例3を示す平面図である。

【符号の説明】

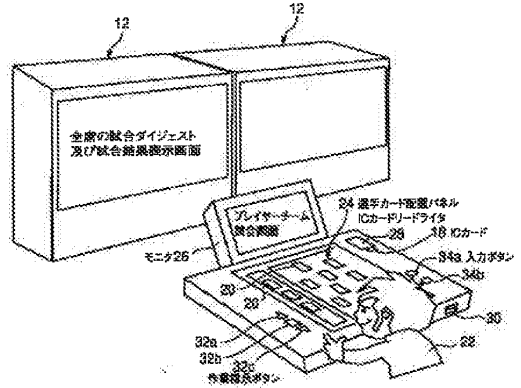
10 カードゲーム装置
12 大型パネルディスプレイ
14 メイン制御部
16a～16h 端末装置
18 ICカード
20 選手カード
22 プレイヤ
24 選手カード配置パネル
26 モニタ
28 ICカードリードライタ
30 カード発行部
32a～32c 作戦指示鈕
34a, 34b 入力鈕
36 大型パネル制御部
42, 62 CPU
44, 64 メモリ (RAM)
46, 66 入出力インターフェース
48, 68 サウンド回路
50, 70 グラフィック表示回路
52, 72 スイッチ
54, 74 サウンドアンプ
56 イメージセンサ
76 筐体
78 ガラス板
80 プレイフィールド用シート
82 光源
84 第1フィルタ

86 第1反射板
88 第2反射板
90 第2フィルタ
92 出場選手カード配置領域
94 サブ選手カード配置領域
100 フォワード領域
102 ミッドフィルダ領域
104 ディフェンダ領域
105 ゴールキーパ領域
110 凹凸
112 カードデータ
113 白部分
114 基準マーカ
122 カードポイント
130 育成メニュー画面
132 各練習画面
134 チーム総合力評価画面
138 選手交代画面
140 試合結果表示画面
142 メニュー画面
150 第1サイクル (世界クラブ選手権)
152 第2サイクル (チャンピオンリーグ)
170 コードパターン
171, 173 白色領域
172 カード位置検出円
174 位置角度検出パターン領域
174a～174d 突部
176 IDデータ領域
178 環状白色領域
180 データ領域
182 中心点
182, 190 白点
184, 192 黒点
186 内側領域
188 12分割パターン
194 外側領域
200 基準マーカ
202 マーカパターン
210 コードパターン
212 カード位置検出円
214a～214d 位置角度検出パターン
216 IDデータ領域
218 コードパターン
218a 黒色部分
218b 白色部分

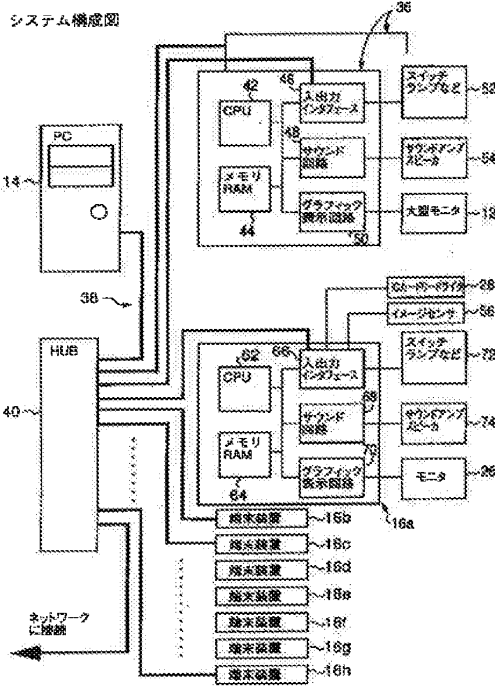
【図1】



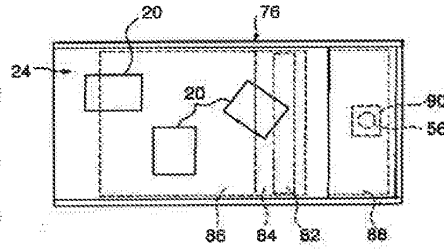
【図2】



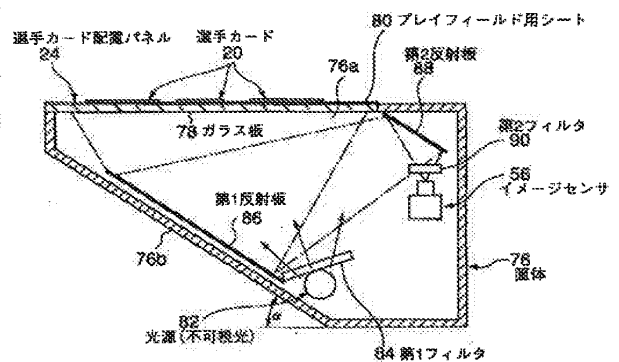
【図3】



【図4】



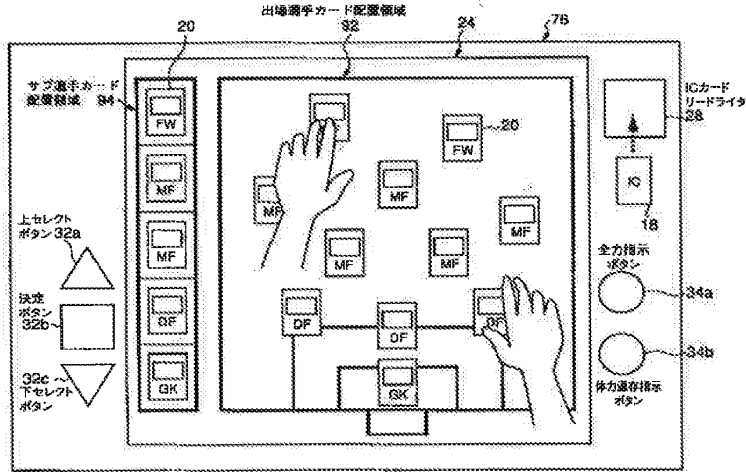
【図5】



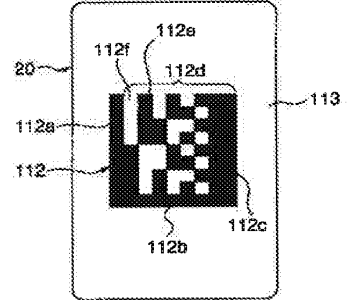
【図11】



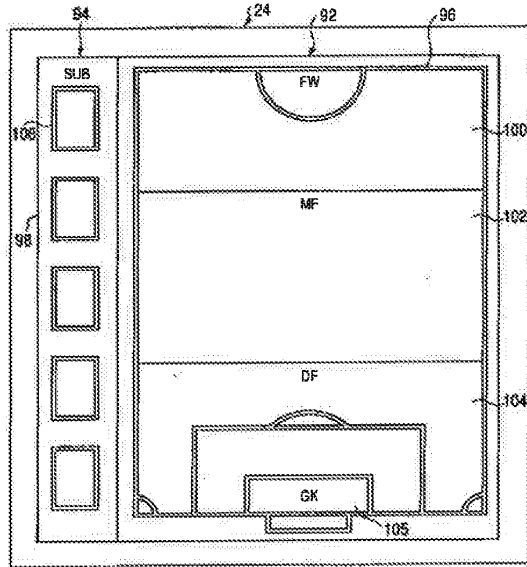
【図6】



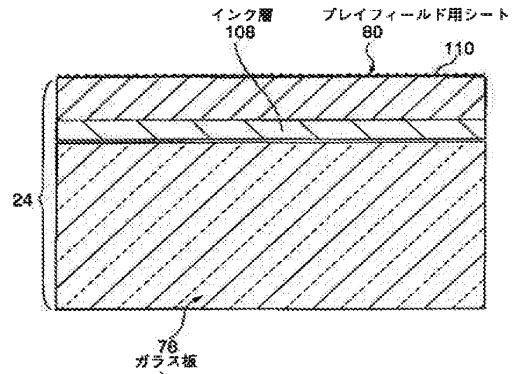
【図9】



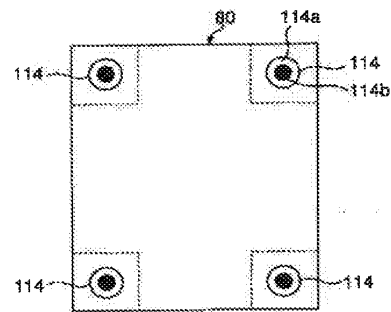
【図7】



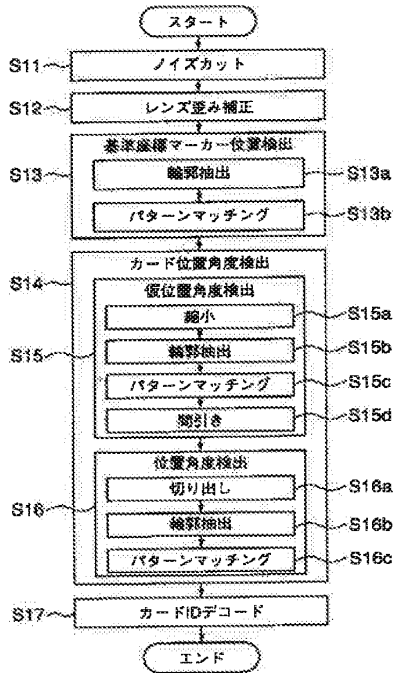
【図8】



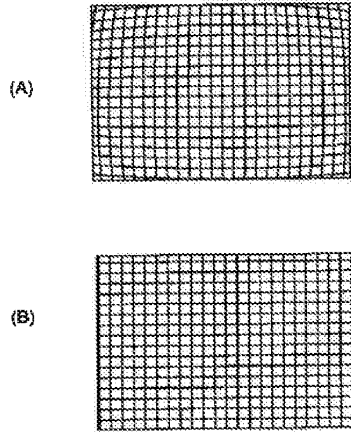
【図15】



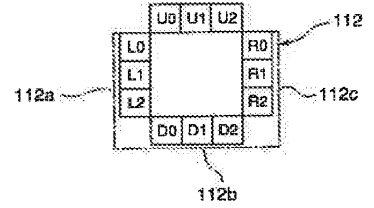
【図10】



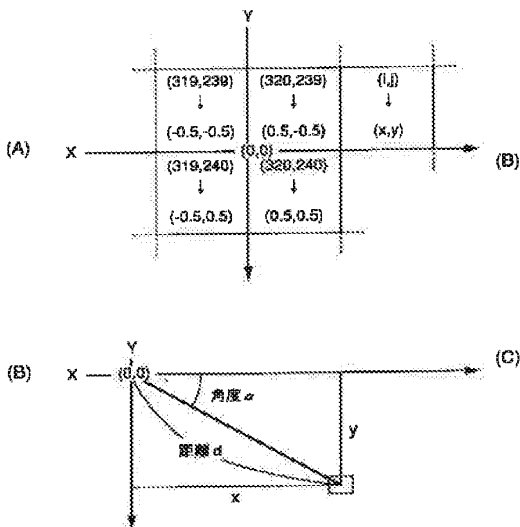
【図12】



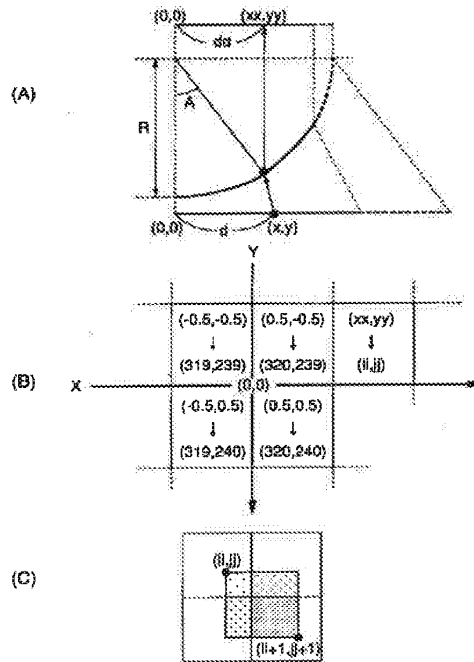
【図16】



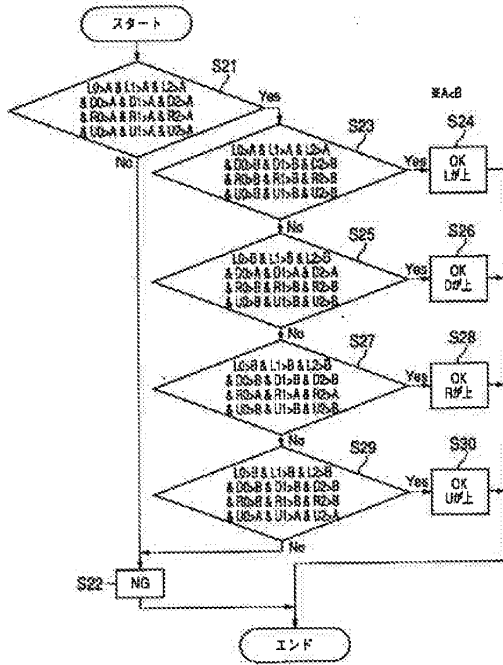
【図13】



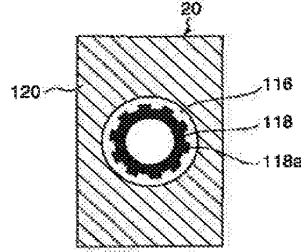
【図14】



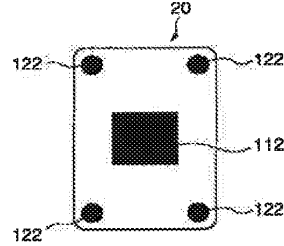
【図17】



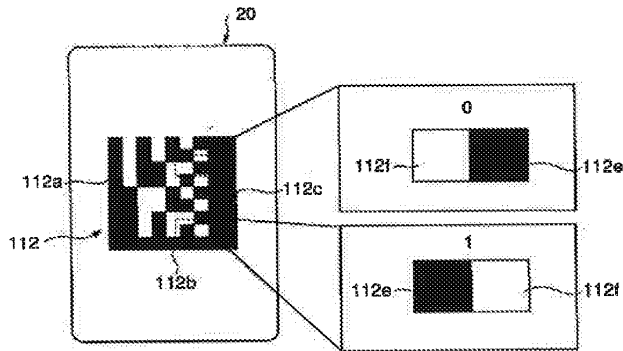
【図19】



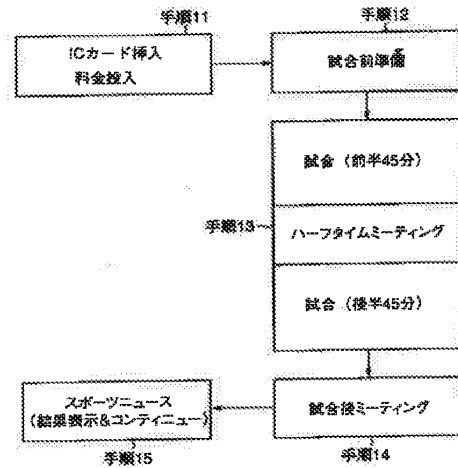
【図20】



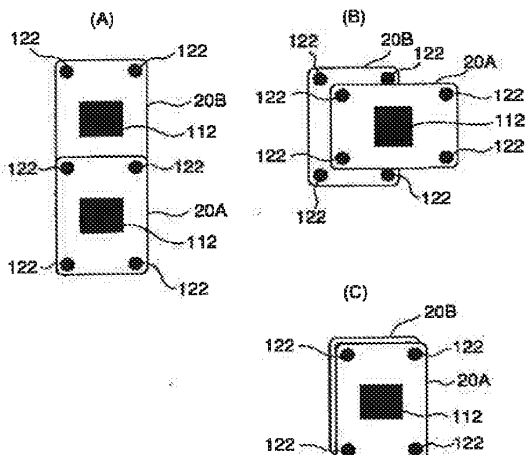
【図18】



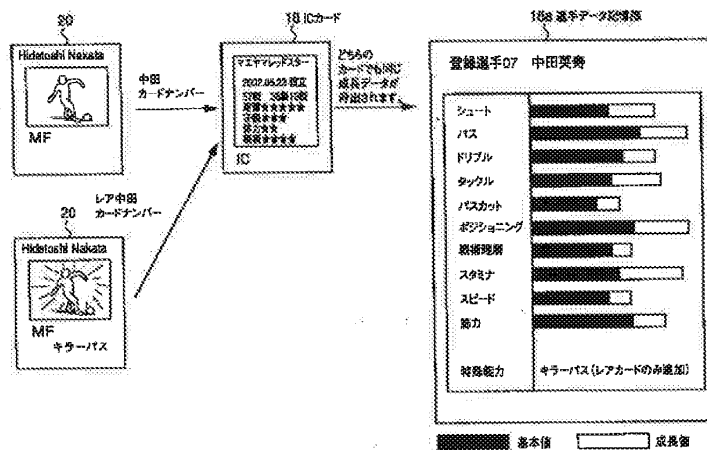
【図24】



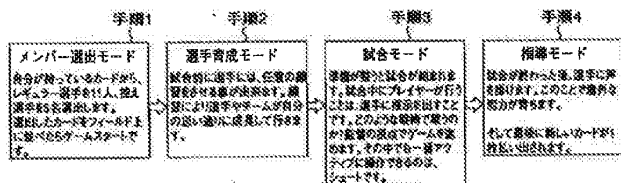
【図21】



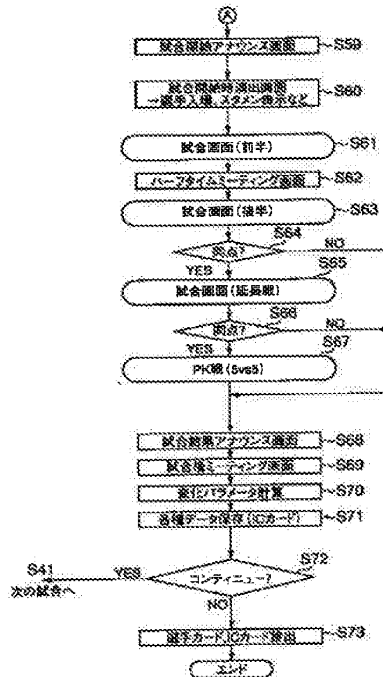
【図22】



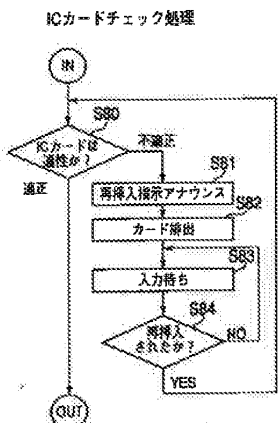
【図23】



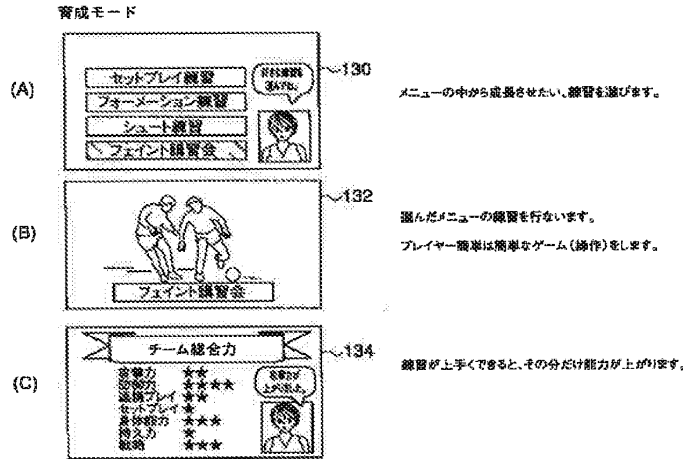
【図26】



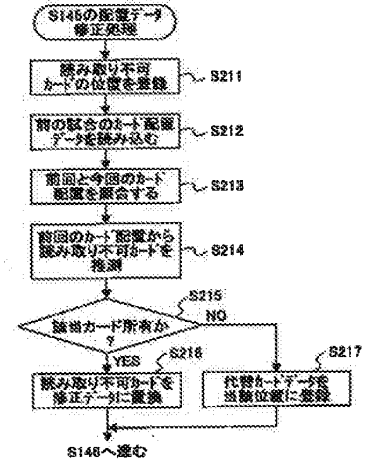
【図27】



【図30】

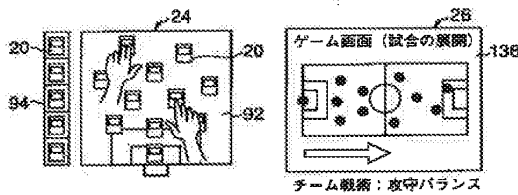


【図43】



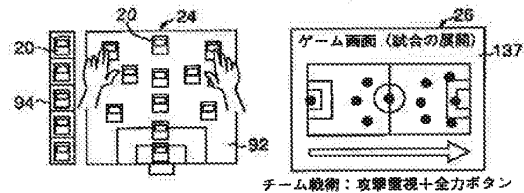
【図31】

(1) 試合開始直後: スタメン初期フォーメーションで様子見



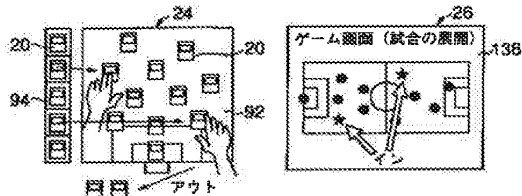
【図32】

(2) 前半20分: とにかく先制点を取るため超攻撃型フォーメーションに変更



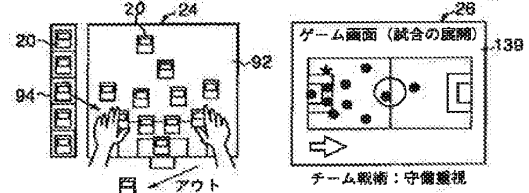
【図33】

(3) ハーフタイム: 調子が悪い、スタミナ切れ、等の選手を交代

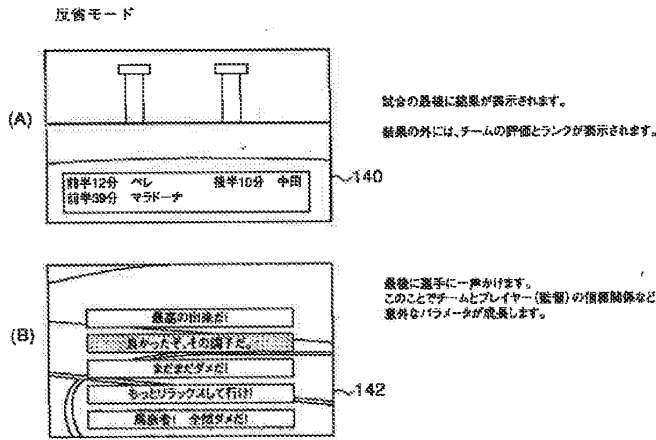


【図34】

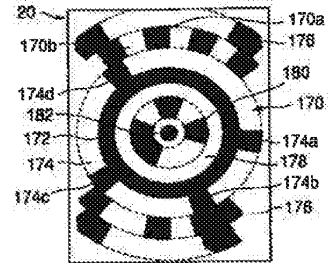
(4) 後半35分: 残り時間中盤を固めて逃げ切るためフォーメーションを変更



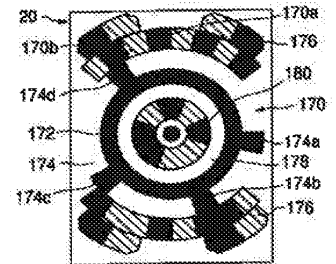
【図35】



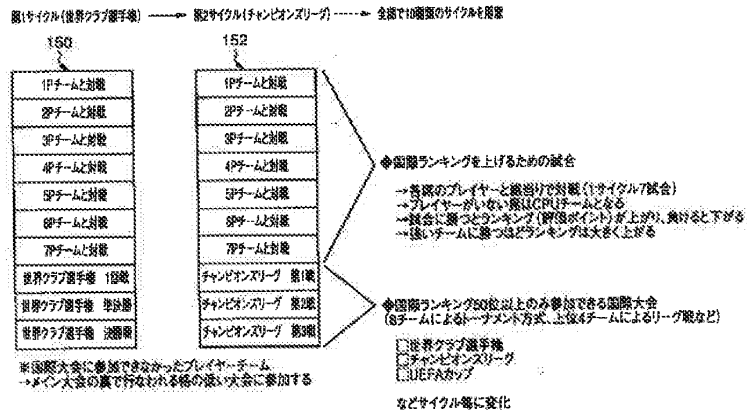
【図49】



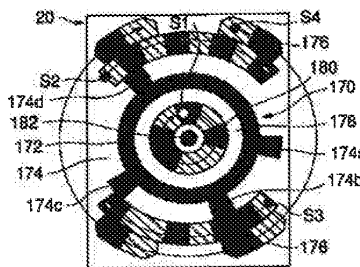
【図50】



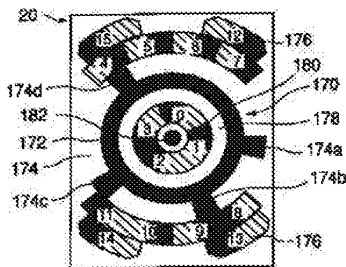
【図36】



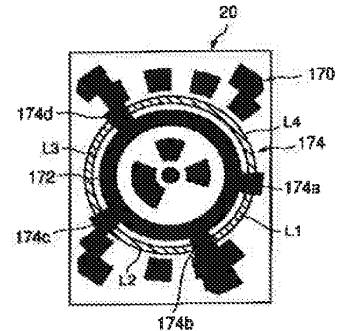
【図51】



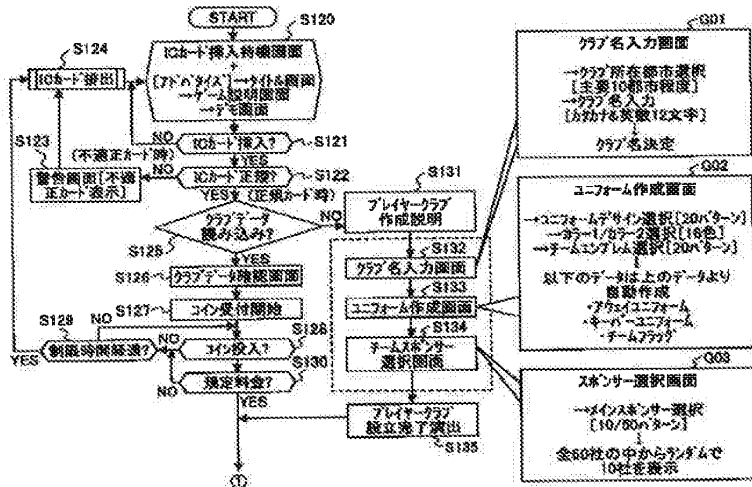
【図52】



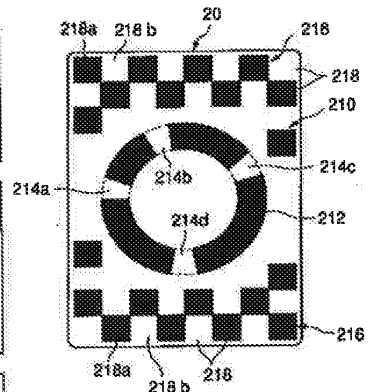
【図54】



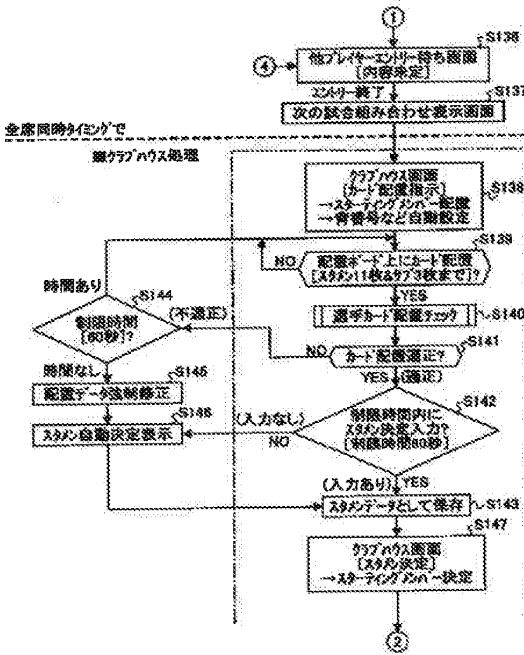
【図38】



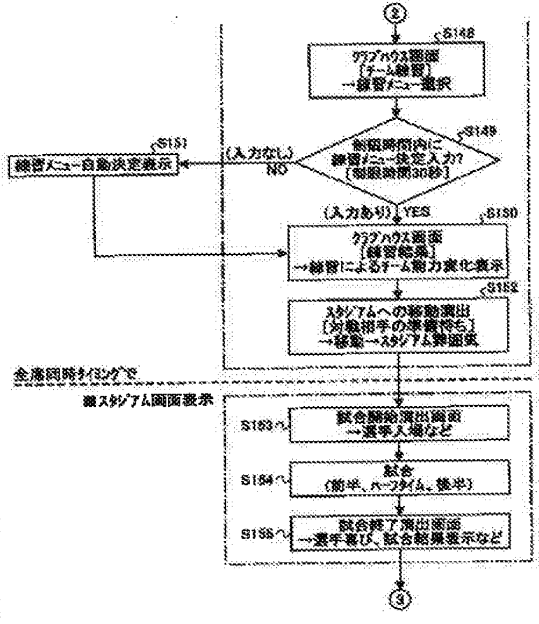
【図58】



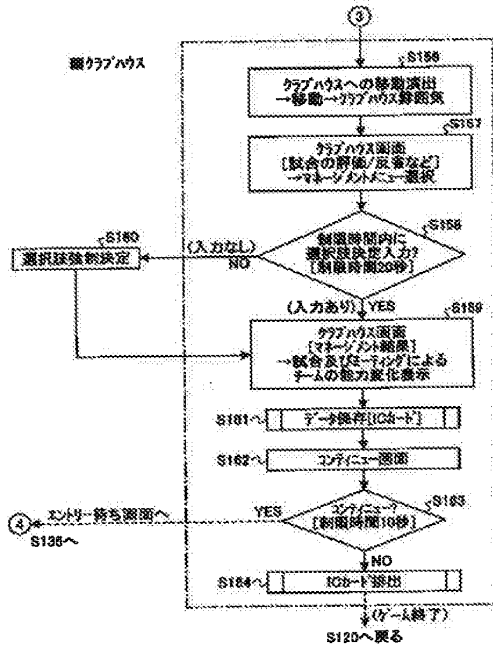
【図39】



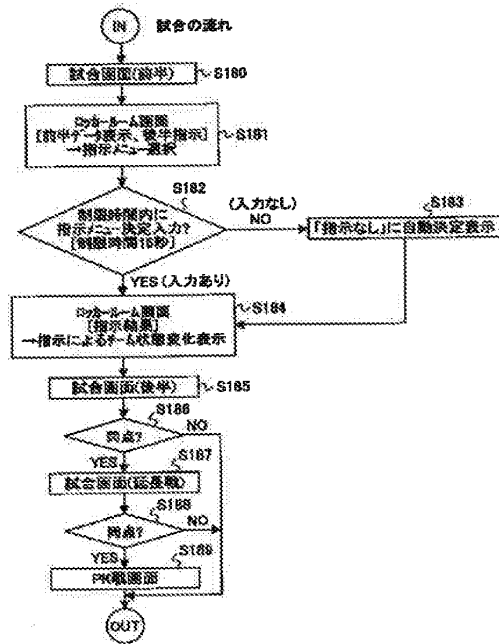
【図40】



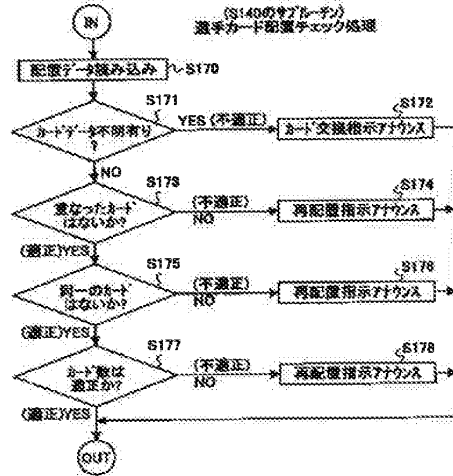
【図41】



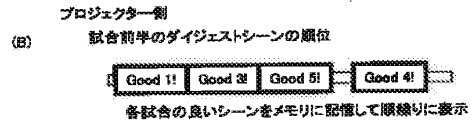
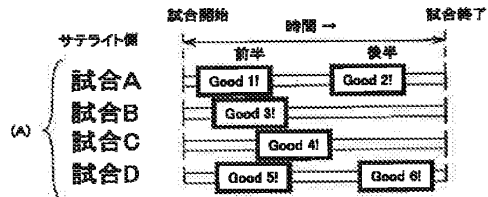
【図44】



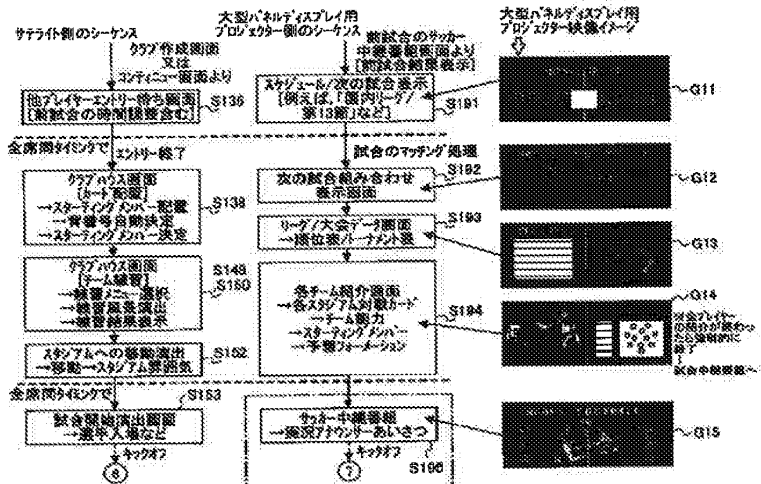
【図42】



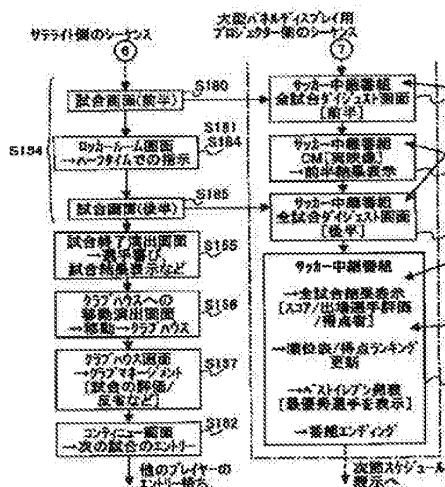
【図47】



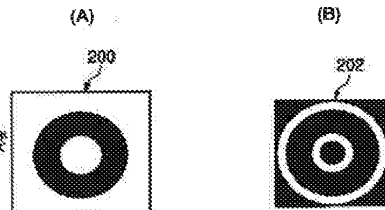
【図45】



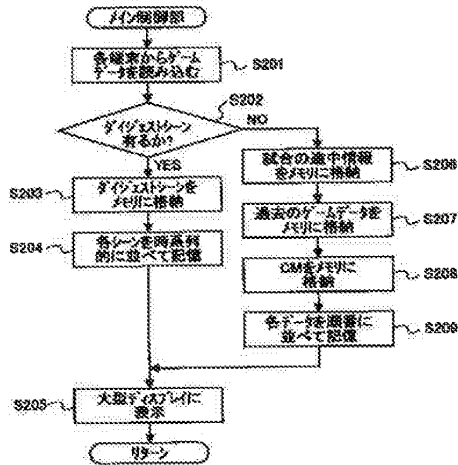
【図46】



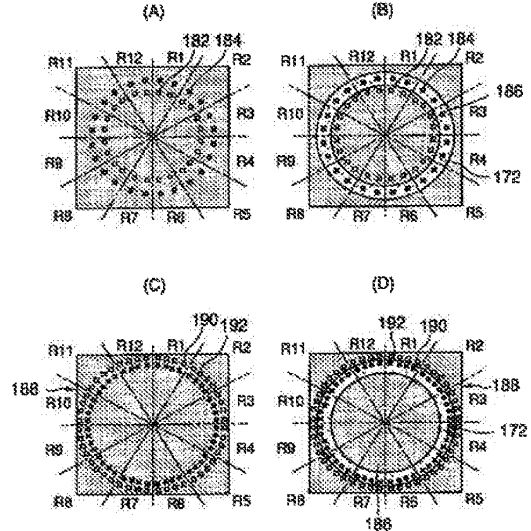
【図56】



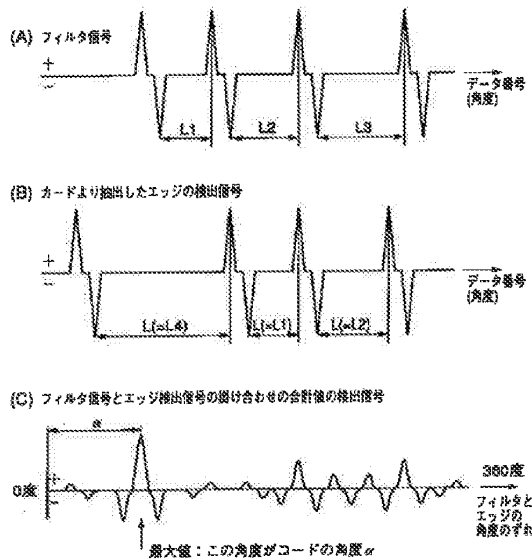
【図48】



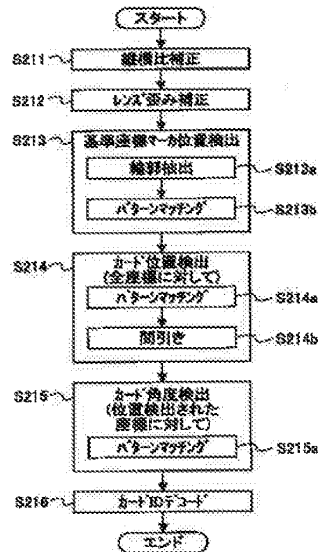
【図53】



【図55】



【図57】



フロントページの続き

(72)発明者 芝 秀規
 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
 社セガ内

(72)発明者 山内 貴雄
 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
 社セガ内

(46)

特開2002-301264

(72)発明者 加藤 史裕
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ内

(72)発明者 土屋 淳一
東京都大田区東糞谷2丁目12番14号 株式
会社ヒットメーカー内

(72)発明者 前山 芳孝
東京都大田区東糞谷2丁目12番14号 株式
会社ヒットメーカー内

(72)発明者 奥田 仁一郎
東京都大田区東糞谷2丁目12番14号 株式
会社ヒットメーカー内

(72)発明者 柿田 光彦
東京都大田区東糞谷2丁目12番14号 株式
会社ヒットメーカー内

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA04 BA02 BA05 BA08
BB01 BB02 BB05 BB07 BB08
BC01 CA00 CA08 CA09 CB01
CB02 CB08 CC02 CC08 DA04

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	14631221			
Filing Date:	25-Feb-2015			
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM			
First Named Inventor/Applicant Name:	Koichi SUZUKI			
Filer:	Timothy Joseph Maier/Yuko Yokoyama			
Attorney Docket Number:	09850001US			
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	240	240
Total in USD (\$)				240

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	31954080
Application Number:	14631221
International Application Number:	
Confirmation Number:	9188
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM
First Named Inventor/Applicant Name:	Koichi SUZUKI
Customer Number:	62008
Filer:	Timothy Joseph Maier
Filer Authorized By:	
Attorney Docket Number:	09850001US
Receipt Date:	05-MAR-2018
Filing Date:	25-FEB-2015
Time Stamp:	13:36:54
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	CARD
Payment was successfully received in RAM	\$240
RAM confirmation Number	030518INTEFSW13380600
Deposit Account	505976
Authorized User	Yuko Yokoyama

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 1.21 (Miscellaneous fees and charges)

File Listing:

Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	09850001US-IDS-PTOSB08a.pdf	1035721 809147d9a9327296cd1569c343480787a36c9fb9	no	4
Warnings:					
Information:					
A U.S. Patent Number Citation or a U.S. Publication Number Citation is required in the Information Disclosure Statement (IDS) form for autoloading of data into USPTO systems. You may remove the form to add the required data in order to correct the Informational Message if you are citing U.S. References. If you chose not to include U.S. References, the image of the form will be processed and be made available within the Image File Wrapper (IFW) system. However, no data will be extracted from this form. Any additional data such as Foreign Patent Documents or Non Patent Literature will be manually reviewed and keyed into USPTO systems.					
2	Non Patent Literature	D001_PuyopuyoTetrisManual_2014.pdf	2194351 29f3edab338a2f56cf91259f57995248b4ba1ff7	no	16
Warnings:					
Information:					
3	Non Patent Literature	D002_NICONICOPEDIA_2017.pdf	1094511 6234e77e62d2a859fd016c57222ba8de10f23719	no	11
Warnings:					
Information:					
4	Non Patent Literature	D003_NintendoHomepage_2017.pdf	222525 0945fec7924b3492cd5b5d21596b99e39ff92285	no	3
Warnings:					
Information:					
5	Non Patent Literature	D004_KONAMIOFFICIALGUIDE_2000.pdf	989845 23aa4745dc04d921e2a06c08eede5cbeb416b6fa	no	8
Warnings:					
Information:					

6	Non Patent Literature	D005_WinningEleven2000_2000.pdf	2072312	no	20
			c04bf730aa8f8de75586a26413665d2a8ce52e61		
Warnings:					
Information:					
7	Non Patent Literature	D006_PRIMEGOAL3_1995.pdf	998328	no	7
			10e39b9a9b3e0a6e082bb1091f064e9ee9e906bf		
Warnings:					
Information:					
8	Non Patent Literature	D007_JFAHomepage_2017.pdf	68592	no	1
			6cc5c9aa17bc23f425b6fda652b00173e94c4afd0		
Warnings:					
Information:					
9	Non Patent Literature	D008_SOCCERRules_2001.pdf	303522	no	4
			6d02bdf6eb90aee2b63a925f2d6559d0e5ce6e9d0		
Warnings:					
Information:					
10	Foreign Reference	R001_JP2002301264A.pdf	4547360	no	46
			9a378d9dbb15a135e975cfdc9e3b264b3f5a2a5a		
Warnings:					
Information:					
11	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	30996	no	2
			cd0e059deef8e02a277cc530703719f9a1c33307		
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):			13558063		

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

New Applications Under 35 U.S.C. 111

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

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

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

New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office

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



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/631,221	02/25/2015	Koichi SUZUKI	09850001US	9188

62008 7590 02/22/2018
MAIER & MAIER, PLLC
345 South Patrick Street
ALEXANDRIA, VA 22314

EXAMINER

PIERCE, DAMON JOSEPH

ART UNIT	PAPER NUMBER
----------	--------------

3717

NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE
-------------------	---------------

02/22/2018

ELECTRONIC

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

The time period for reply, if any, is set in the attached communication.

Notice of the Office communication was sent electronically on above-indicated "Notification Date" to the following e-mail address(es):

patent@maierandmaier.com

Office Action Summary	Application No. 14/631,221	Applicant(s) SUZUKI, KOICHI	
	Examiner DAMON PIERCE	Art Unit 3717	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 1/5/18.
 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) 19-38 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) 19-38 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 9/1/17.

3) Interview Summary (PTO-413)
Paper No(s)/Mail Date. _____.

4) Other: _____.

DETAILED ACTION

1. The present application, filed on or after March 16, 2013, is being examined under the first inventor to file provisions of the AIA.

Continued Examination Under 37 CFR 1.114

2. A request for continued examination under 37 CFR 1.114, including the fee set forth in 37 CFR 1.17(e), was filed in this application after final rejection. Since this application is eligible for continued examination under 37 CFR 1.114, and the fee set forth in 37 CFR 1.17(e) has been timely paid, the finality of the previous Office action has been withdrawn pursuant to 37 CFR 1.114. Applicant's submission filed on 1/5/18 has been entered.

Claim Rejections - 35 USC § 112

3. The following is a quotation of 35 U.S.C. 112(b):
(b) CONCLUSION.—The specification shall conclude with one or more claims particularly pointing out and distinctly claiming the subject matter which the inventor or a joint inventor regards as the invention.

The following is a quotation of 35 U.S.C. 112 (pre-AIA), second paragraph:
The specification shall conclude with one or more claims particularly pointing out and distinctly claiming the subject matter which the applicant regards as his invention.

4. Claims 19-28, and 31-38 are rejected under 35 U.S.C. 112(b) or 35 U.S.C. 112 (pre-AIA), second paragraph, as being indefinite for failing to particularly point out and distinctly claim the subject matter which the inventor or a joint inventor, or for pre-AIA the applicant regards as the invention.

5. Claim 19 recite the limitations "an opponent character based on a parameter set on a card by a player's operation" respectively in lines 6, 7, 10, 11, 15, and 16 of the claim, however it is unclear whether the claim recitations are referring to the same or different "opponent characters", "parameter sets", "cards", and "player operations".

Also, claims 26 and 35-38 has the same or similar issues as state above in claim 19.

6. Claims 20-25 each respectively recite the limitation "according to claim 17" in lines 1 and 2 of each claim, however, claim 17 has been cancelled, thus, deemed indefinite.

7. Claims 27, 28, and 31-34 each respectively recite the limitation "according to claim 24" in lines 1 and 2 of each claim, however, it is unclear whether the corresponding limitations of the each claim is related to claim 26 or claim 24, thus, deemed indefinite.

Claim Rejections - 35 USC § 101

8. 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.

9. Claims 19-38 are rejected under 35 U.S.C. 101 because the claimed invention is directed to a judicial exception (i.e., a law of nature, a natural phenomenon, or an abstract idea) without significantly more. The claims are directed to the abstract idea of conducting game rules while using cards during the game related to concepts relating to organizing or analyzing information in a way that can be performed mentally or is

analogous to human mental work which falls under an abstract idea of "an idea 'of itself".

The claims recite concepts related to a mental process for circuit design which respectively corresponds to a concept identified as abstract idea by the courts in Synopsys court decision. Claims 19 recite, in part, a player conducting a battle game (conventional equipment and practice), displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards (conventional equipment and practice); during a first term of the battle game, conducting a battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition (conventional equipment and practice, and a mental process of Synopsys, and a human using pen and paper); during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term (conventional equipment and practice, and a mental process of Synopsys, and a human using pen and paper); and during a third term of the battle game continued from the second term, conducting the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a third battle condition, wherein the third battle condition is different from the second battle condition and is dependent on a battle result of the second term (conventional equipment and practice, and a mental process of Synopsys, and a human using pen and paper).

The claims does not include additional elements that are sufficient to amount to significantly more than the judicial exception because the additional elements when considered both individually and as an ordered combination do not amount to significantly more than the above-identified judicial exception (the abstract idea). The claims recite the additional limitations of “computers”, “memory”, “processor” all of which are recited at a high level of generality and are recited as performing generic computer functions routinely used in computer applications. Generic computer components recited as performing generic computer functions that are well-understood, routine and conventional activities amount to no more than implementing the abstract idea with a computerized system.

Claims 20-25 and 27-34 include all the limitations and are dependent on claims 19 and 26. Therefore, claims 20-25 and 27-34 recite the same abstract idea of “conducting game rules while using cards during the game.”

Claim Rejections - 35 USC § 102

10. In the event the determination of the status of the application as subject to AIA 35 U.S.C. 102 and 103 (or as subject to pre-AIA 35 U.S.C. 102 and 103) is incorrect, any correction of the statutory basis for the rejection will not be considered a new ground of rejection if the prior art relied upon, and the rationale supporting the rejection, would be the same under either status.

11. The following is a quotation of the appropriate paragraphs of 35 U.S.C. 102 that form the basis for the rejections under this section made in this Office action:

A person shall be entitled to a patent unless –

(a)(1) the claimed invention was patented, described in a printed publication, or in public use, on sale or otherwise available to the public before the effective filing date of the claimed invention.

(a)(2) the claimed invention was described in a patent issued under section 151, or in an application for patent published or deemed published under section 122(b), in which the patent or application, as the case may be, names another inventor and was effectively filed before the effective filing date of the claimed invention.

12. Claims 19, 22-29, and 32-38 are rejected under 35 U.S.C. 102(a)(1) as being anticipated by US Pub. 20050054402 to Noguchi et al (Noguchi).

Claims 19, 26, 35, 36, 37, and 38. Noguchi discloses a non-transitory computer-readable recording medium storing instructions to be executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player conducting a battle game, the instructions causing the one or a plurality of computers to execute (Figs. 1 and 2, and ¶[23-31]) steps of:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards (Fig. 2 and 4A and ¶68);

during a first term of the battle game, conducting a battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition (¶[52-60]);

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term (¶[48, 52-60, and

76] in this case a battle condition includes a different instance and effect of a virtual card); and

during a third term of the battle game continued from the second term, conducting the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a third battle condition, wherein the third battle condition is different from the second battle condition and is dependent on a battle result of the second term (¶[48, 52-60, 74, and 78] during a continued battle yet a different action by a player affects the health value/points of an enemy character).

Claims 22 and 32. Noguchi discloses wherein an attack strength to the opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength to the opponent character under the first battle condition (¶[52-60, 62, 70-72, and 77] where the damage of an attack has been increased during a second instance of attacking an enemy character).

Claims 23 and 33. Noguchi discloses wherein the parameter includes an attack strength and a life force (¶[48, 52-60, 62, and 77] discloses level of effect and damage).

Claim 24. Noguchi discloses wherein the battle is conducted on a second field different from the first field (Fig. 2 and 4A and ¶68).

Claims 25 and 34. Noguchi discloses wherein the first field and the second field are included in a game screen (Fig. 2 and 4A and ¶68).

Claims 26, 36, and 38. Noguchi discloses a non-transitory computer-readable recording medium storing instructions to be executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player conducting a battle game (Figs. 1 and 2, and ¶[23-31]), the instructions causing the one or a plurality of computers to execute steps of:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards (Fig. 2 and 4A and ¶68);

during a first term of the battle game, conducting a battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition on a second field different from the first field (Fig. 2 and 4A, and ¶[48, and 52-60]); and

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a second battle condition different from the first battle condition on the second field (¶[48, 52-60, and 76] during a continued battle yet a different action by a player affects the health value/points of an enemy character).

Claim 27. Noguchi discloses wherein the second battle condition is predetermined independent from a battle result of the first term (¶[52-60] in this case a battle condition includes a different instance and effect of a virtual card)

Claim 28. Noguchi discloses wherein the second battle condition depends on a battle result of the first term (¶[52-60] during a continued battle yet a different action by a player affects the health value/points of an enemy character).

Claim 29. Noguchi discloses wherein the second battle condition depends on an attack status of the first term (¶[52-60] during a continued battle yet a different action by a player affects the health value/points of an enemy character).

Claim Rejections - 35 USC § 103

13. In the event the determination of the status of the application as subject to AIA 35 U.S.C. 102 and 103 (or as subject to pre-AIA 35 U.S.C. 102 and 103) is incorrect, any correction of the statutory basis for the rejection will not be considered a new ground of rejection if the prior art relied upon, and the rationale supporting the rejection, would be the same under either status.

14. The following is a quotation of 35 U.S.C. 103 which forms the basis for all obviousness rejections set forth in this Office action:

Art Unit: 3717

A patent for a claimed invention may not be obtained, notwithstanding that the claimed invention is not identically disclosed as set forth in section 102, if the differences between the claimed invention and the prior art are such that the claimed invention as a whole would have been obvious before the effective filing date of the claimed invention to a person having ordinary skill in the art to which the claimed invention pertains. Patentability shall not be negated by the manner in which the invention was made.

15. The factual inquiries set forth in *Graham v. John Deere Co.*, 383 U.S. 1, 148 USPQ 459 (1966), that are applied for establishing a background for determining obviousness under 35 U.S.C. 103 are summarized as follows:

1. Determining the scope and contents of the prior art.
2. Ascertaining the differences between the prior art and the claims at issue.
3. Resolving the level of ordinary skill in the pertinent art.
4. Considering objective evidence present in the application indicating

obviousness or nonobviousness.

16. Claims 20 and 30 are rejected under 35 U.S.C. 103 as being unpatentable over US Pub. 20050054402 to Noguchi et al (Noguchi) in view of US Pub. 20140295973 to Inagawa et al (Inagawa).

Claims 20 and 30. *Noguchi fails to explicitly disclose a condition for providing a reward to the player.*

Inagawa teaches a condition for providing a reward to the player (¶54). The gaming system of Noguchi would have motivation to use the teachings of Inagawa because providing some form of benefit to a player upon winning a fight during video game play is commonly known. Providing benefits such as rewards to a winning player of a fight is done to enhance game play excitement in an attempt for game players to receive a large variety of benefits ranging from

increasing game currency to gaining new found powers all of which adds entertainment value to the game play.

It would have been obvious to a person ordinary skill in the art before the effective filing date of the claimed invention to modify the gaming system of Noguchi with the teachings of Inagawa in order to provide a more entertaining and exciting video game.

17. Claims 21 and 31 are rejected under 35 U.S.C. 103 as being unpatentable over US Pub. 20050054402 to Noguchi et al (Noguchi) in view of US Pub. 20080254849 to Nomura et al (Nomura).

Claims 21 and 31. *Noguchi fails to explicitly disclose the limitations of claims 21 and 31.*

Nomura teaches a start timing and an end timing of each of the first term and the second term are predetermined using a start timing of the battle game as a reference (Fig. 3B, element 124, and ¶¶121-123). The gaming system of Noguchi would have motivation to use the teachings of Nomura in order to limit the amount of time game players have to make game inputs which would make the game play more challenging to the game players.

It would have been obvious to a person ordinary skill in the art before the effective filing date of the claimed invention to modify the gaming system of

Noguchi with the teachings of Nomura in order to make the game play more challenging to the game players.

Response to Arguments

18. Applicant's arguments with respect to claims 19-38 have been considered but are moot because the arguments do not apply to any of the references being used in the current rejection.

Conclusion

19. Any inquiry concerning this communication or earlier communications from the examiner should be directed to DAMON PIERCE whose telephone number is (571)270-1997. The examiner can normally be reached on 8AM-4:30PM.

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

If attempts to reach the examiner by telephone are unsuccessful, the examiner's supervisor, Kang Hu can be reached on 571-270-1344. The fax phone number for the organization where this application or proceeding is assigned is 571-273-8300.

Art Unit: 3717

20. 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.

/Damon Pierce/
Primary Examiner, Art Unit 3717

Notice of References Cited	Application/Control No. 14/631,221	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, KOICHI	
	Examiner DAMON PIERCE	Art Unit 3717	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-2005/0054402 A1	03-2005	Noguchi, Shinji	A63F13/10	463/5
*	B US-2008/0254849 A1	10-2008	NOMURA; Tetsuya	A63F13/10	463/16
*	C US-2014/0295973 A1	10-2014	INAGAWA; Masatoshi	A63F13/69	463/42
	D US-				
	E US-				
	F US-				
	G US-				
	H US-				
	I US-				
	J US-				
	K US-				
	L US-				
	M US-				


FOREIGN PATENT DOCUMENTS

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

NON-PATENT DOCUMENTS

*	Document Number Country Code-Number-Kind Code	Date MM-YYYY	Country	Name	CPC Classification
	U	Include as applicable: Author, Title Date, Publisher, Edition or Volume, Pertinent Pages)			
	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. 14631221	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, KOICHI
	Examiner Damon Pierce	Art Unit 3717

CPC- SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner
CPC 463/031.0000	2/1/17	CB
A63F13/44	2/1/17	CB
A63F13/58	2/1/17	CB
A63F13/822	2/1/17	CB
A63F13/44 (with keyword search)	9/1/2017	DJP
A63F13/58 (with keyword search)	9/1/2017	DJP
A63F13/822 (with keyword search)	9/1/2017	DJP
A63F13/44, 55, 58, 822 (with keyword search)	2/15/2018	DJP
A63F2300/638, 807 (with keyword search)	2/15/2018	DJP

CPC COMBINATION SETS - SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner

US CLASSIFICATION SEARCHED			
Class	Subclass	Date	Examiner

* See search history printout included with this form or the SEARCH NOTES box below to determine the scope of the search.

SEARCH NOTES		
Search Notes	Date	Examiner
Inventors searched	9/1/2017	DJP
Backward and forward searched most relevant art	9/1/2017	DJP

INTERFERENCE SEARCH

--	--

US Class/ CPC Symbol	US Subclass / CPC Group	Date	Examiner

--	--

Receipt date: 09/01/2017

14/631,221 - GAU: 3717

Doc code: IDS

Doc description: Information Disclosure Statement (IDS) Filed

PTO/SB/08a (03-15)
 Approved for use through 07/31/2016. OMB 0651-0031
 U.S. Patent and Trademark Office; U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE
 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.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)
	Attorney Docket Number	05850002US

U.S.PATENTS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Patent Number	Kind Code ¹	Issue Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	
	1						

If you wish to add additional U.S. Patent citation information please click the Add button.

U.S.PATENT APPLICATION PUBLICATIONS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Publication Number	Kind Code ¹	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	
	1						

If you wish to add additional U.S. Published Application citation information please click the Add button.

FOREIGN PATENT DOCUMENTS								Remove
Examiner Initial*	Cite No	Foreign Document Number ³	Country Code ²ⁱ	Kind Code ⁴	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	T ⁵
	1							

If you wish to add additional Foreign Patent Document citation information please click the Add button.

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS				Remove
Examiner Initials*	Cite No	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article (when appropriate), title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc), date, pages(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.		T ⁵

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		3717
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)	
	Attorney Docket Number		05850002US

/D. J. P/	1	Japanese Office Action dated August 15, 2017, in connection with corresponding JP Application No. 2016-054177 (8 pgs., including English translation).	×
-----------	---	--	---

If you wish to add additional non-patent literature document citation information please click the Add button

EXAMINER SIGNATURE

Examiner Signature	/DAMON J PIERCE/	Date Considered	02/13/2018
--------------------	------------------	-----------------	------------

*EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through a citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant.

¹ See Kind Codes of USPTO Patent Documents at www.USPTO.GOV or MPEP 901.04. ² Enter office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). ³ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁴ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁵ Applicant is to place a check mark here if English language translation is attached.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		3717
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)	
	Attorney Docket Number		05850002US

CERTIFICATION STATEMENT

Please see 37 CFR 1.97 and 1.98 to make the appropriate selection(s):

That each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(1).

OR

That no item of information contained in the information disclosure statement 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 information contained in the information disclosure statement was known to any individual designated in 37 CFR 1.56(c) more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(2).

See attached certification statement.

The fee set forth in 37 CFR 1.17 (p) has been submitted herewith.

A certification statement is not submitted herewith.

SIGNATURE

A signature of the applicant or representative is required in accordance with CFR 1.33, 10.18. Please see CFR 1.4(d) for the form of the signature.

Signature	/Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2017-09-01
Name/Print	Timothy J. Maier	Registration Number	51,986

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 1 hour 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.**

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.

EAST Search History

EAST Search History (Prior Art)

Ref #	Hits	Search Query	DBs	Default Operator	Plurals	Time Stamp
S30	5	(20160121219 8147306 7677979 20160124518 20070087801).pn.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/13 17:13
S31	3	S30 and @ad<="20140225"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/13 17:14
S32	1	"20040143852".pn.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/13 17:14
S33	1	"20130065654".pn.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/13 17:31
S34	1	S33 and @ad<="20140225"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/13 18:03
S35	1	"20130196728".pn.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/13 18:04
S36	1	S35 and @ad<="20140225"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/13 18:04
S37	2	(20070129148 20100056236).pn.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/13 18:59
S38	298	virtual with card with (battl\$4 or fight\$4 or attack\$4 or war)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 09:38
S39	314	virtual with card with (battl\$4 or fight\$4 or attack\$4 or war or RPG or MMO or MMORPG)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 09:38
S40	254	S39 and @ad<="20140225"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 09:38
S41	864	A63F13/44.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 09:38
S42	9	S40 and S41	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 09:38
S43	666	A63F13/58.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 09:38
S44	15	S40 and S43	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 09:38
S45	1241	A63F13/822.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 09:39
S46	26	S40 and S45	US-PGPUB;	OR	ON	2018/02/14 09:39

			USPAT			
S47	2547	A63F13/00.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 09:39
S48	3	S40 and S47	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 09:40
S49	25	("20050021159" "20070060359" "20070174183" "20070213975" "20100015579" "20100056275" "20100174593" "20100175031" "20100190555" "20100234096" "20110181683" "20110321074" "20120069131" "20120303629" "20130005480" "20130083003" "20130212491" "20140031130" "20140071288" "20140213356" "20140243089" "20140280134" "20140287811" "7730034" "8287378").PN. OR ("9656164").URPN.	US-PGPUB; USPAT; USOCR	OR	OFF	2018/02/14 09:42
S50	8	("5662332" "5887873" "6419584" "6488582" "7033275").PN. OR ("8168435").URPN.	US-PGPUB; USPAT; USOCR	OR	OFF	2018/02/14 09:44
S51	121	(time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) with (group or team or unit or platoon or army or clan or partner or tribe or faction) with (item or ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4 or special or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or potion) with (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 12:34
S52	92	S51 and @ad<="20140225"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 12:38
S53	864	A63F13/44.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:29
S55	666	A63F13/58.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:29
S56	1241	A63F13/822.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:29
S57	2547	A63F13/00.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:29
S58	5653	A63F13/10.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:29
S59	6802	A63F13/12.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:29
S60	864	A63F13/44.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:29
S61	368	A63F13/55.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:29
S63	947	A63F13/69.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:30
S64	976	A63F13/537.CPC.	US-PGPUB;	OR	ON	2018/02/14 13:30

			USPAT			
S65	211	A63F13/5372.CPC.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:30
S66	404	A63F13/825.CPC.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:30
S67	279	A63F2300/5593.CPC.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:30
S68	853	A63F2300/65.CPC.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:30
S69	587	A63F2300/638.CPC.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:30
S70	1104	A63F2300/807.CPC.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 13:30
S71	14	("20030008696" "20030126035" "20040143852" "20040193489" "20070191101" "20070207844" "20080274805" "20080293478" "20100331084" "20120246701" "20120329556" "8016680" "8109818").PN. OR ("8764534").URPN.	US- PGPUB; USPAT; USOCR	OR	OFF	2018/02/14 13:45
S72	26	("20080207306" "20110263324" "6306033").PN. OR ("8821260").URPN.	US- PGPUB; USPAT; USOCR	OR	OFF	2018/02/14 13:45
S73	1365	(predetermined or set) with (time or time-limit\$4 or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel)	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:12
S74	1029	S73 and @ad<="20140225"	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:12
S75	1532	(predetermin\$3 or predefin\$3 or set or designat\$4) with (time or time-limit\$4 or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel)	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:22
S76	1171	S75 and @ad<="20140225"	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:22
S77	39	S76 and S53	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:23
S78	79	S76 and S55	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:23
S79	134	S76 and S56	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:23
S80	25	S76 and S57	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:24
S81	187	S76 and S58	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:24
S82	135	S76 and S59	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:24
S83	39	S76 and S60	US-	OR	ON	2018/02/14

			PGPUB; USPAT			14:24
S84	15	S76 and S61	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:24
S85	45	S76 and S63	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:24
S86	34	S76 and S64	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:24
S87	10	S76 and S65	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:24
S88	12	S76 and S66	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:24
S89	21	S76 and S67	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:24
S90	92	S76 and S68	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:24
S91	27	S76 and S69	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:24
S92	75	S76 and S70	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:24
S93	922	(predetermin\$3 or predefin\$3 or set or designat\$4) near3 (time or time-limit\$4 or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel)	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:33
S94	686	S93 and @ad<="20140225"	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:34
S95	55	("6439998" "20150238862" "8900050" "7980949" "20150231499" "20040198498" "8425330" "8870644" "7971226" "8926430" "6283854" "5518251" "5820126" "20140357356" "20160030848" "9687744" "20020045470" "20140302935" "8845407" "7841943" "7086946" "7833096" "20150187172" "20080009346" "20130337907" "9757642" "6736724" "7677967" "8795044" "20160089604" "20030134679" "6709336" "9108111" "8602859" "20070167239" "20140062018" "6827645" "7258343" "20150057085" "8821247" "9717990" "20140200061" "9514611" "8926428" "20160184706" "7591721" "5649862" "20140235352" "4801148" "20100181720" "9610493" "20140295938" "8529353" "20160078712" "20150001799").pn.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:35
S96	40	S95 and @ad<="20140225"	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:35
S97	71	("6439998" "7980949" "20140302935" "9610504" "8870644" "7833096" "6283854" "20020010026" "20140357356" "7841943" "20070167239" "5649862" "20090318223" "7204758" "7591721" "20160184706" "8529353" "20070060335" "6884169" "20070060226" "20160014437" "7066817" "9248372" "20080009346" "8491365" "20090220002" "20140121025" "20070188501" "6358148" "9314691" "6371856" "8711923" "20080119268" "8495678" "7883414" "20110122063" "7677967" "20170216728" "9192859" "20130260899" "9573062" "20170330420" "20140297799" "20160078712" "6488582" "6270416" "20150231499" "20120178514" "20130260901"	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:41

EAST Search History

		"20160093173" "9586134" "20070076015" "20160093163" "9861889" "20130260900" "8187104" "20160030848" "20020137564" "20090226870" "20030134679" "20020151337" "20070123338" "5137277" "6273818" "20030096652" "8113931" "6354940" "8951121" "20020187837" "20160325181" "20130337918").PN.				
S98	56	S97 and @ad<="20140225"	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:41
S99	11	S94 and S96	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:44
S100	12	S94 and S98	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:44
S101	19	("5390937" "5649862").PN. OR ("6439998").URPN.	US- PGPUB; USPAT; USOCR	OR	OFF	2018/02/14 14:46
S102	4	S94 and S101	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/14 14:47
S103	0	("8602859").URPN.	USPAT	OR	OFF	2018/02/14 15:04
S104	1	"20050054402".pn.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2018/02/15 10:58

2/ 15/ 2018 8:47:40 PM

C:\Users\dpierce\Documents\EAST Workspaces\14 series\14-631,221.wsp

REQUEST FOR CONTINUED EXAMINATION(RCE)TRANSMITTAL (Submitted Only via EFS-Web)											
Application Number	14/631,221	Filing Date	2015-02-25	Docket Number (if applicable)	09850001US	Art Unit	3717				
First Named Inventor	Koichi SUZUKI			Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)						
<p>This is a Request for Continued Examination (RCE) under 37 CFR 1.114 of the above-identified application. Request for Continued Examination (RCE) practice under 37 CFR 1.114 does not apply to any utility or plant application filed prior to June 8, 1995, to any international application that does not comply with the requirements of 35 U.S.C. 371, or to any design application. The Instruction Sheet for this form is located at WWW.USPTO.GOV.</p>											
SUBMISSION REQUIRED UNDER 37 CFR 1.114											
<p>Note: If the RCE is proper, any previously filed unentered amendments and amendments enclosed with the RCE will be entered in the order in which they were filed unless applicant instructs otherwise. If applicant does not wish to have any previously filed unentered amendment(s) entered, applicant must request non-entry of such amendment(s).</p>											
<p><input type="checkbox"/> Previously submitted. If a final Office action is outstanding, any amendments filed after the final Office action may be considered as a submission even if this box is not checked.</p> <p style="margin-left: 40px;"><input type="checkbox"/> Consider the arguments in the Appeal Brief or Reply Brief previously filed on _____</p> <p style="margin-left: 40px;"><input type="checkbox"/> Other _____</p>											
<p><input checked="" type="checkbox"/> Enclosed</p> <p style="margin-left: 40px;"><input checked="" type="checkbox"/> Amendment/Reply</p> <p style="margin-left: 40px;"><input type="checkbox"/> Information Disclosure Statement (IDS)</p> <p style="margin-left: 40px;"><input type="checkbox"/> Affidavit(s)/ Declaration(s)</p> <p style="margin-left: 40px;"><input type="checkbox"/> Other _____</p>											
MISCELLANEOUS											
<p><input type="checkbox"/> Suspension of action on the above-identified application is requested under 37 CFR 1.103(c) for a period of months _____ (Period of suspension shall not exceed 3 months; Fee under 37 CFR 1.17(i) required)</p> <p><input type="checkbox"/> Other _____</p>											
FEES											
<p><input checked="" type="checkbox"/> The RCE fee under 37 CFR 1.17(e) is required by 37 CFR 1.114 when the RCE is filed. The Director is hereby authorized to charge any underpayment of fees, or credit any overpayments, to Deposit Account No <u>505976</u></p>											
SIGNATURE OF APPLICANT, ATTORNEY, OR AGENT REQUIRED											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10px; text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Patent Practitioner Signature</td> </tr> <tr> <td style="width: 10px; text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td>Applicant Signature</td> </tr> </table>								<input checked="" type="checkbox"/>	Patent Practitioner Signature	<input type="checkbox"/>	Applicant Signature
<input checked="" type="checkbox"/>	Patent Practitioner Signature										
<input type="checkbox"/>	Applicant Signature										

Doc code: RCEX

Doc description: Request for Continued Examination (RCE)

PTO/SB/30EFS (07-14)

Approved for use through 07/31/2016. OMB 0651-0031
U.S. Patent and Trademark Office; U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE

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.

Signature of Registered U.S. Patent Practitioner			
Signature	Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2018-01-05
Name	Timothy J. Maier	Registration Number	51986

This collection of information is required by 37 CFR 1.114. 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.

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

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.

IN THE UNITED STATES PATENT & TRADEMARK OFFICE

<i>In re</i> Patent Application of: Koichi SUZUKI U.S. Patent Application No. 14/631,221 Filed: February 25, 2015 Title: GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON- TRANSITORY COMPUTER- READABLE RECORDING MEDIUM	Confirmation No.: 9188 Art Unit: 3717 Examiner: PIERCE, DAMON JOSEPH Attorney Docket No.: 09850001US
---	---

SUBMISSION UNDER 37 CFR 1.114
(AMENDMENT)

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

January 5, 2018

Dear Sir:

In response to the Office Action mailed September 8, 2017, and together with a Request for Continued Examination (RCE), the period for response being extended by one (1) month upon payment of the necessary fee, Applicant respectfully requests reconsideration of the Application in view of the following Amendments and Remarks.

Amendments to the Claims begin on page 2.

Remarks follow the above-mentioned amendments.

AMENDMENTS TO THE CLAIMS/CLAIM LIST

Please **CANCEL** claims 1-18 as shown below.

Please **ADD** claims 19-38 as shown below.

The following list of claims replaces any prior listing of claims:

1. - 18. (Canceled).

19. (New) A non-transitory computer-readable recording medium storing instructions to be executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player conducting a battle game, the instructions causing the one or a plurality of computers to execute steps of:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition;

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term; and

during a third term of the battle game continued from the second term, conducting the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a third battle condition, wherein the third battle condition is different from the second battle condition and is dependent on a battle result of the second term.

20. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 17, wherein the third battle condition is a condition for providing a reward to the player.
21. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 17, wherein a start timing and an end timing of each of the first term and the second term are predetermined using a start timing of the battle game as a reference.
22. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 17, wherein an attack strength to the opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength to the opponent character under the first battle condition.
23. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 17, wherein the parameter includes an attack strength and a life force.
24. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 17, wherein the battle is conducted on a second field different from the first field.
25. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 17, wherein the first field and the second field are included in a game screen.
26. (New) A non-transitory computer-readable recording medium storing instructions to be executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player conducting a battle game, the instructions causing the one or a plurality of computers to execute steps of:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition on a second field different from the first field; and

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a second battle condition different from the first battle condition on the second field.

27. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 24, wherein the second battle condition is predetermined independent from a battle result of the first term.

28. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 24, wherein the second battle condition depends on a battle result of the first term.

29. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 26, wherein the second battle condition depends on an attack status of the first term.

30. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 26, wherein the second battle condition is a condition for providing a reward to the player.

31. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to

claim 24, wherein a start timing and an end timing of each of the first term and the second term are predetermined using a start timing of the battle game as a reference.

32. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 24, wherein an attack strength to the opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength to the opponent character under the first battle condition.

33. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 24, wherein the parameter includes an attack strength and a life force.

34. (New) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 24, wherein the first field and the second field are included in a game screen.

35. (New) A battle game control method executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player, the method comprising:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition;

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the

first term; and

during a third term of the battle game continued from the second term, conducting the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a third battle condition, wherein the third battle condition is different from the second battle condition and is dependent on a battle result of the second term.

36. (New) A battle game control method executed by one or a plurality of computers capable of being used by a player, the method comprising:

displaying, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conducting a battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition on a second field different from the first field;

during a second term of the battle game continued from the first term, conducting the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a second battle condition different from the first battle condition on the second field.

37. (New) A battle game control system comprising:

one or more computers;

a memory storing instructions; and

a processor, by executing the instructions, programmed to:

display, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conduct a battle to an opponent character based

on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition;

during a second term of the battle game continued from the first term, conduct the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a second battle condition, wherein the second battle condition is different from the first battle condition and is predetermined independent from a battle result of the first term; and

during a third term of the battle game continued from the second term, conduct the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a third battle condition, wherein the third battle condition is different from the second battle condition and is dependent on a battle result of the second term.

38. (New) A battle game control system comprising:

one or more computers;

a memory storing instructions; and

a processor, by executing the instructions, programmed to:

display, on a first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards;

during a first term of the battle game, conduct a battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a first battle condition on a second field different from the first field; and

during a second term of the battle game continued from the first term, conduct the battle to an opponent character based on a parameter set on a card selected by a player's operation under a second battle condition different from the first battle condition on the second field.

REMARKS

Favorable reconsideration of this Application, in light of the following discussion, is respectfully requested. Claims 1-18 were originally presented. Claims 1-18 have been canceled without prejudice or disclaimer. Claims 19-38 have been added. Accordingly, claims 19-38 are pending in the present Application. Applicant submits that upon entry of the present Response, claims 19-38 are in condition for allowance. Moreover, the Applicant submits that no new matter has been introduced by the foregoing amendments.

Rejections under 35 U.S.C. §103

In the outstanding Action, claims 1-3, 5-9, 11-15, 17, and 18 stand rejected under 35 U.S.C. § 103 as unpatentable over U.S. Patent Application Publication No. 2013/0344940, applied for by Kurabayashi, et al. (“Kurabayashi”), in view of U.S. Patent Application Publication No. 2007/0265046, applied for by Sato (“Sato”).

Claims 4, 10, and 16 stand rejected under 35 U.S.C. § 103 as unpatentable over Kurabayashi and Sato in view of U.S. Patent Application Publication No. 2014/0213356, applied for by Iwano (“Iwano”).

Addressing now the rejection of claims 1-18 under 35 U.S.C. § 103 as unpatentable over Kurabayashi, Sato, and Iwano, this rejection is respectfully traversed.

Claims 1-18 have been canceled without prejudice or disclaimer in favor of claims 19-38. Claims 19, 26, and 35 are the independent claims presently under consideration. None of the cited references have been applied against the present claims. Furthermore, Applicants respectfully submit that none of Kurabayashi, Sato, and Iwano, even when considered in combination teach or suggest the features of new independent claims 19, 26, and 35.

In view of the above, Applicant respectfully submits that the outstanding rejection is moot and should be withdrawn. Examination on the merits of new claims 19-38 is respectfully requested.

CONCLUSION

Consequently, in view of the present amendment and in light of the above discussion, the outstanding grounds of rejection are believed to have been overcome. The Application, as amended, is believed to be in condition of allowance. An early and favorable action to that effect is respectfully requested.

Respectfully submitted,

Maier & Maier, PLLC
345 South Patrick Street
Alexandria, Virginia 22314
(703) 740-8322
Customer No. 62008

/Timothy J. Maier/
Timothy J. Maier
Attorney of Record
Reg. No. 51,986

TJM/COH/TMH/ksh
January 5, 2018

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	14631221			
Filing Date:	25-Feb-2015			
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM			
First Named Inventor/Applicant Name:	Koichi SUZUKI			
Filer:	Timothy Joseph Maier/Kelli Harris			
Attorney Docket Number:	09850001US			
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:				
INDEPENDENT CLAIMS IN EXCESS OF 3	1201	3	420	1260
Miscellaneous-Filing:				
Petition:				
Patent-Appeals-and-Interference:				
Post-Allowance-and-Post-Issuance:				

Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Extension-of-Time:				
Extension - 1 month with \$0 paid	1251	1	200	200
Miscellaneous:				
RCE- 1st Request	1801	1	1200	1200
Total in USD (\$)				2660

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	31424383
Application Number:	14631221
International Application Number:	
Confirmation Number:	9188
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM
First Named Inventor/Applicant Name:	Koichi SUZUKI
Customer Number:	62008
Filer:	Timothy Joseph Maier/Kelli Harris
Filer Authorized By:	Timothy Joseph Maier
Attorney Docket Number:	09850001US
Receipt Date:	05-JAN-2018
Filing Date:	25-FEB-2015
Time Stamp:	17:55:18
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	CARD
Payment was successfully received in RAM	\$2660
RAM confirmation Number	010818INTEFSW17554600
Deposit Account	505976
Authorized User	Kelli Harris

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

37 CFR 1.19 (Document supply 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	Extension of Time	09850001US-1MoEOT.pdf	127919	no	1
			66d5d5d0a59eaeab4e9b2aa741afaad224de2e7		
Warnings:					
Information:					
2	Request for Continued Examination (RCE)	09850001US-RCE-Trans-EFS-Form.pdf	1349882	no	3
			3105ba7829b1c98d0325634d2d2f1e9f5fa19e50		
Warnings:					
Information:					
3	Amendment Submitted/Entered with Filing of CPA/RCE	09850001US-114Sub-Amd.pdf	105160	no	9
			87552a97e885411577337666d2c6bcb8f70ac7a3		
Warnings:					
Information:					
4	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	34573	no	2
			816c28bc76c46b11220050ef245be3afe16f0fda		
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):			1617534		

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.

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.

PETITION FOR EXTENSION OF TIME UNDER 37 CFR 1.136(a)		Docket Number (Optional) 09850001US																														
Application Number 14/631,221	Filed February 25, 2015																															
For GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM																																
Art Unit 3717	Examiner Damon Joseph Pierce (9188)																															
<p>This is a request under the provisions of 37 CFR 1.136(a) to extend the period for filing a reply in the above-identified application.</p> <p>The requested extension and fee are as follows (check time period desired and enter the appropriate fee below):</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 40%;"></th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Fee</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Small Entity Fee</th> <th style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Micro Entity Fee</th> <th style="width: 10%;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> One month (37 CFR 1.17(a)(1))</td> <td style="text-align: center;">\$200</td> <td style="text-align: center;">\$100</td> <td style="text-align: center;">\$50</td> <td style="text-align: center;">\$ 200.00</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Two months (37 CFR 1.17(a)(2))</td> <td style="text-align: center;">\$600</td> <td style="text-align: center;">\$300</td> <td style="text-align: center;">\$150</td> <td style="text-align: center;">\$ _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Three months (37 CFR 1.17(a)(3))</td> <td style="text-align: center;">\$1,400</td> <td style="text-align: center;">\$700</td> <td style="text-align: center;">\$350</td> <td style="text-align: center;">\$ _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Four months (37 CFR 1.17(a)(4))</td> <td style="text-align: center;">\$2,200</td> <td style="text-align: center;">\$1,100</td> <td style="text-align: center;">\$550</td> <td style="text-align: center;">\$ _____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Five months (37 CFR 1.17(a)(5))</td> <td style="text-align: center;">\$3,000</td> <td style="text-align: center;">\$1,500</td> <td style="text-align: center;">\$750</td> <td style="text-align: center;">\$ _____</td> </tr> </tbody> </table> <p><input type="checkbox"/> Applicant asserts small entity status. See 37 CFR 1.27.</p> <p><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.</p> <p><input type="checkbox"/> A check in the amount of the fee is enclosed.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Payment by credit card. Form PTO-2038 is attached.</p> <p><input type="checkbox"/> The Director has already been authorized to charge fees in this application to a Deposit Account.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> The Director is hereby authorized to charge any ^{deficiencies,} fees which may be required, or credit any overpayment, to Deposit Account Number <u>50-5976</u>.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Payment made via EFS-Web.</p> <p>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.</p> <p>I am the</p> <p><input type="checkbox"/> applicant.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> attorney or agent of record. Registration number <u>51,986</u>.</p> <p><input type="checkbox"/> attorney or agent acting under 37 CFR 1.34. Registration number _____.</p> <p><u>/Timothy J. Maier/</u> <u>January 5, 2018</u></p> <p style="text-align: center;">Signature Date</p> <p><u>Timothy J. Maier</u> <u>703-740-8322</u></p> <p style="text-align: center;">Typed or printed name Telephone Number</p> <p>NOTE: This form must be signed in accordance with 37 CFR 1.33. See 37 CFR 1.4 for signature requirements and certifications. Submit multiple forms if more than one signature is required, see below*.</p>				Fee	Small Entity Fee	Micro Entity Fee		<input checked="" type="checkbox"/> One month (37 CFR 1.17(a)(1))	\$200	\$100	\$50	\$ 200.00	<input type="checkbox"/> Two months (37 CFR 1.17(a)(2))	\$600	\$300	\$150	\$ _____	<input type="checkbox"/> Three months (37 CFR 1.17(a)(3))	\$1,400	\$700	\$350	\$ _____	<input type="checkbox"/> Four months (37 CFR 1.17(a)(4))	\$2,200	\$1,100	\$550	\$ _____	<input type="checkbox"/> Five months (37 CFR 1.17(a)(5))	\$3,000	\$1,500	\$750	\$ _____
	Fee	Small Entity Fee	Micro Entity Fee																													
<input checked="" type="checkbox"/> One month (37 CFR 1.17(a)(1))	\$200	\$100	\$50	\$ 200.00																												
<input type="checkbox"/> Two months (37 CFR 1.17(a)(2))	\$600	\$300	\$150	\$ _____																												
<input type="checkbox"/> Three months (37 CFR 1.17(a)(3))	\$1,400	\$700	\$350	\$ _____																												
<input type="checkbox"/> Four months (37 CFR 1.17(a)(4))	\$2,200	\$1,100	\$550	\$ _____																												
<input type="checkbox"/> Five months (37 CFR 1.17(a)(5))	\$3,000	\$1,500	\$750	\$ _____																												
<p><input type="checkbox"/> * Total of _____ forms are submitted.</p>																																

This collection of information is required by 37 CFR 1.136(a). 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 6 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: Mail Stop PCT, Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 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.

PATENT APPLICATION FEE DETERMINATION RECORD Substitute for Form PTO-875	Application or Docket Number 14/631,221	Filing Date 02/25/2015	<input type="checkbox"/> To be Mailed
---	---	----------------------------------	---------------------------------------

ENTITY: LARGE SMALL MICRO

APPLICATION AS FILED – PART I

	(Column 1)	(Column 2)		RATE (\$)	FEE (\$)
<input type="checkbox"/> BASIC FEE (37 CFR 1.16(a), (b), or (c))	N/A	N/A		N/A	
<input type="checkbox"/> SEARCH FEE (37 CFR 1.16(k), (j), or (m))	N/A	N/A		N/A	
<input type="checkbox"/> EXAMINATION FEE (37 CFR 1.16(o), (p), or (q))	N/A	N/A		N/A	
TOTAL CLAIMS (37 CFR 1.16(i))	minus 20 =	*	X \$	=	
INDEPENDENT CLAIMS (37 CFR 1.16(h))	minus 3 =	*	X \$	=	
<input type="checkbox"/> APPLICATION SIZE FEE (37 CFR 1.16(s))	If the specification and drawings exceed 100 sheets of paper, the application size fee due is \$310 (\$155 for small entity) for each additional 50 sheets or fraction thereof. See 35 U.S.C. 41(a)(1)(G) and 37 CFR 1.16(s).				
<input type="checkbox"/> MULTIPLE DEPENDENT CLAIM PRESENT (37 CFR 1.16(j))					
* If the difference in column 1 is less than zero, enter "0" in column 2.				TOTAL	

APPLICATION AS AMENDED – PART II

	(Column 1)	(Column 2)	(Column 3)		RATE (\$)	ADDITIONAL FEE (\$)
AMENDMENT	01/05/2018	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA		
	Total (37 CFR 1.16(i))	* 20	Minus ** 20	= 0	X \$80 =	0
	Independent (37 CFR 1.16(h))	* 6	Minus ***3	= 3	X \$420 =	1260
	<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	1260	

	(Column 1)	(Column 2)	(Column 3)		RATE (\$)	ADDITIONAL FEE (\$)
AMENDMENT		CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA		
	Total (37 CFR 1.16(i))	*	Minus **	=	X \$	=
	Independent (37 CFR 1.16(h))	*	Minus ***	=	X \$	=
	<input type="checkbox"/> Application Size Fee (37 CFR 1.16(s))					
	<input type="checkbox"/> FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE DEPENDENT CLAIM (37 CFR 1.16(j))					
				TOTAL ADD'L FEE		

* If the entry in column 1 is less than the entry in column 2, write "0" in column 3.
 ** If the "Highest Number Previously Paid For" IN THIS SPACE is less than 20, enter "20".
 *** If the "Highest Number Previously Paid For" IN THIS SPACE is less than 3, enter "3".

The "Highest Number Previously Paid For" (Total or Independent) is the highest number found in the appropriate box in column 1.

LIE
DEBRA SAVOY

This collection of information is required by 37 CFR 1.16. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.14. This collection is estimated to take 12 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. **SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450.**
 If you need assistance in completing the form, call 1-800-PTO-9199 and select option 2.



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/631,221	02/25/2015	Koichi SUZUKI	05850002US	9188
62008	7590	09/08/2017	EXAMINER	
MAIER & MAIER, PLLC 345 South Patrick Street ALEXANDRIA, VA 22314			PIERCE, DAMON JOSEPH	
			ART UNIT	PAPER NUMBER
			3717	
			NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE
			09/08/2017	ELECTRONIC

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

The time period for reply, if any, is set in the attached communication.

Notice of the Office communication was sent electronically on above-indicated "Notification Date" to the following e-mail address(es):

patent@maierandmaier.com

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.

Claim Rejections - 35 USC § 103

2. In the event the determination of the status of the application as subject to AIA 35 U.S.C. 102 and 103 (or as subject to pre-AIA 35 U.S.C. 102 and 103) is incorrect, any correction of the statutory basis for the rejection will not be considered a new ground of rejection if the prior art relied upon, and the rationale supporting the rejection, would be the same under either status.

3. The following is a quotation of 35 U.S.C. 103 which forms the basis for all obviousness rejections set forth in this Office action:

A patent for a claimed invention may not be obtained, notwithstanding that the claimed invention is not identically disclosed as set forth in section 102, if the differences between the claimed invention and the prior art are such that the claimed invention as a whole would have been obvious before the effective filing date of the claimed invention to a person having ordinary skill in the art to which the claimed invention pertains. Patentability shall not be negated by the manner in which the invention was made.

4. The factual inquiries set forth in *Graham v. John Deere Co.*, 383 U.S. 1, 148 USPQ 459 (1966), that are applied for establishing a background for determining obviousness under 35 U.S.C. 103 are summarized as follows:

1. Determining the scope and contents of the prior art.
2. Ascertaining the differences between the prior art and the claims at issue.
3. Resolving the level of ordinary skill in the pertinent art.
4. Considering objective evidence present in the application indicating obviousness or nonobviousness.

5. Claims 1-3, 5-9, 11-15, 17, and 18, are rejected under 35 U.S.C. 103 as being unpatentable over US Pub. 20130344940 to Kurabayashi et al in view of US Pub. 20070265046 to Sato.

Claims 1, 7, and 13. Kurabayashi discloses a game control method comprising:

dividing a battle time into a plurality of time slots in a battle game between groups with a battle time managing unit stored in a memory, the battle time managing unit further comprising a timer (§[21-23, 45, and 50] discloses the schedule module can schedule game changes to occur at defined times), and **members of a group being characters stored in the memory, each character controlled by a player via a client device sending requests to a server** (Fig. 9, and §[2-4 and 51]);

setting a battle condition of at least one of the time slots in the plurality of time slots with a battle condition changing unit in the memory to differ from a battle condition of a second time slot in the plurality of time slots based on data from a battle condition extraction unit in the memory and a target changing unit in the memory (§[45, 51, and 52]); and

conducting the battle game on the server by a battle rendering unit in the memory based on the battle condition (§[2-4, 21-23, and 51]) **whereby at least one of the time slots in the plurality of time slots is different from the second time slot in the plurality of time slots** (§[45, 51, and 52] discloses the schedule module can schedule game changes to occur at defined times).

However, Kurabayashi fails to explicitly disclose wherein the battle condition is set independent from the player's performance.

Sato teaches wherein the battle condition is set independent from the player's performance ([10, 182, 183, and 190]). The gaming system of Kurabayashi would have motivation to use the teachings of Sato in order to provide usage of player characters' special abilities during a battle according to predetermined periods of time which would make the game more strategic for game players.

It would have been obvious to a person of ordinary skill in the art before the effective filing date of the claimed invention to modify the gaming system of Kurabayashi with the teachings of Sato in order to provide usage of player characters' special abilities during a battle according to predetermined periods of time which would make the game more strategic for game players.

Claims 2, 8, and 14. Kurabayashi discloses wherein setting the battle condition comprises changing the battle condition based on conditions set by a target changing unit in the memory, for each of the plurality of time slots by a battle condition changing unit in the memory ([21-23, 33, 45, and 51] where avatars associated with game players in a battle game are subject to game play changes so that the game action patterns for particular game scenarios or game tests that were successful and subject to convergence are no longer successful or beneficial for the particular game scenarios or game tests in which the game play action patterns were utilized and previously successful).

Claims 3, 9, and 15. Kurabayashi in view of Sato teaches wherein the battle condition comprises changing an ability value of a member of the group designated by the target changing setting unit in a parameters area of the memory with the battle condition changing unit in the memory (Sato Figs. 10 and 11, and ¶[9, 187, and 204] where as a player character ascends in higher levels the player character have enhanced abilities).

Claims 5, 11, and 17. Kurabayashi in view of Sato teaches wherein when setting the battle condition, based on a battle result, determined by a battle rendering unit in the memory, in an earlier time slot among the plurality of time slots, the battle condition is set by changing the battle condition in a time slot after the earlier time slot by the battle time managing unit in the memory (Kurabayashi ¶[21-23, 45, and 51]; and Sato ¶[173 and 187]).

Claims 6, 12, and 18. Kurabayashi in view of Sato teaches wherein the battle condition comprises setting, based on the battle result, determined by a battle rendering unit in the memory, in the earlier time slot, an item, stored in the parameters section of the memory, usable in the battle by a member of the group as determined by a target changing setting unit (Sato ¶[173 and 187] where a player character may use a

specific item, power, or skill depending on player character's state or status during game play).

6. Claims 4, 10, and 16 are rejected under 35 U.S.C. 103 as being unpatentable over US Pub. 20130344940 to Kurabayashi et al in view of US Pub. 20070265046 to Sato as applied to claims 1, 7, and 13 above, and further in view of US Pub. 20140213356 to Iwano et al (Iwano).

Claims 4, 10, and 16. *Kurabayashi in view of Sato fails to explicitly disclose the limitations of claim 4, 10, and 16.*

Iwano teaches wherein the battle condition comprises increasing, by a ratio with the battle condition changing unit in the memory, an ability value, stored in the parameters area of the memory and designated by a target changing setting unit in the memory, of a member having a low value, among the members of the group, for an ability value exercised during the battle as determined by the target changing unit in the memory (Figs. 5 and 6, and ¶[48 and 82]). The gaming system of Kurabayashi in view of Sato would have motivation to use the teachings of Iwano in order to assist other group game players in hopes to simplify game play for beginners or players with less game experience.

It would have been further obvious to a person of ordinary skill in the art before the effective filing date of the claimed invention to modify the gaming

system of Kurabayashi in view of Sato with the teachings of Iwano in order to assist other group game players in hopes to simplify game play for beginners or players with less game experience.

Response to Arguments

7. Applicant's arguments with respect to claims 1-18 have been considered but are moot because the arguments do not apply to the combination of the references being used in the current rejection.

Conclusion

8. Applicant's amendment necessitated the new ground(s) of rejection presented in this Office action. Accordingly, **THIS ACTION IS MADE FINAL**. See MPEP § 706.07(a). Applicant is reminded of the extension of time policy as set forth in 37 CFR 1.136(a).

A shortened statutory period for reply to this final action is set to expire THREE MONTHS from the mailing date of this action. In the event a first reply is filed within TWO MONTHS of the mailing date of this final action and the advisory action is not mailed until after the end of the THREE-MONTH shortened statutory period, then the shortened statutory period will expire on the date the advisory action is mailed, and any extension fee pursuant to 37 CFR 1.136(a) will be calculated from the mailing date of the advisory action. In no event, however, will the statutory period for reply expire later than SIX MONTHS from the date of this final action.

9. Any inquiry concerning this communication or earlier communications from the examiner should be directed to DAMON PIERCE whose telephone number is (571)270-1997. The examiner can normally be reached on 8AM-4:30PM.

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

If attempts to reach the examiner by telephone are unsuccessful, the examiner's supervisor, Kang Hu can be reached on 571-270-1344. The fax phone number for the organization where this application or proceeding is assigned is 571-273-8300.

10. 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.

/Damon Pierce/
Primary Examiner, Art Unit 3717

Notice of References Cited	Application/Control No. 14/631,221	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, KOICHI	
	Examiner DAMON PIERCE	Art Unit 3717	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-2007/0265046 A1	11-2007	Sato; Yasuhiro	A63F13/10	463/8
*	B US-2014/0213356 A1	07-2014	IWANO; Hiroaki	A63F13/10	463/31
C	US-				
D	US-				
E	US-				
F	US-				
G	US-				
H	US-				
I	US-				
J	US-				
K	US-				
L	US-				
M	US-				

FOREIGN PATENT DOCUMENTS

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

NON-PATENT DOCUMENTS

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

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

Receipt date: 05/18/2017

14/631,221 - GAU: 3717

Doc code: IDS

Doc description: Information Disclosure Statement (IDS) Filed

PTO/SB/08a (03-15)
 Approved for use through 07/31/2016. OMB 0651-0031
 U.S. Patent and Trademark Office; U.S. DEPARTMENT OF COMMERCE
 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.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	Craig D. Bohren (9188)
	Attorney Docket Number	05850002US

U.S.PATENTS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Patent Number	Kind Code ¹	Issue Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	
	1						

If you wish to add additional U.S. Patent citation information please click the Add button.

U.S.PATENT APPLICATION PUBLICATIONS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Publication Number	Kind Code ¹	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	
	1						

If you wish to add additional U.S. Published Application citation information please click the Add button.

FOREIGN PATENT DOCUMENTS								Remove
Examiner Initial*	Cite No	Foreign Document Number ³	Country Code ²ⁱ	Kind Code ⁴	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	T ⁵
/D. J. P/	1	2001-129254	JP	A	2001-05-15	KONAMI CO., LTD.	Cited in the JPOA dated April 4, 2017; English abstract provided.	
/D. J. P/	2	2014-226408	JP	A	2014-12-08	DNA KK	Cited in the JPOA dated April 4, 2017; English abstract provided.	

If you wish to add additional Foreign Patent Document citation information please click the Add button.

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS								Remove
---------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--------

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	3717	
	Examiner Name	Craig D. Bohren (9188)	
	Attorney Docket Number	05850002US	

Examiner Initials*	Cite No	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article (when appropriate), title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc), date, pages(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.	T ⁵
/D. J. P/	1	Japanese Office Action dated April 4, 2017, in connection with corresponding JP Application No. 2016-054177 (10 pgs., including English translation).	✕
/D. J. P/	2	QBIST Inc., The PalyStation2 BOOKS Iron Fist 5 PERFECT GUIDE, Softbank Publishing Inc., June 30, 2005, Second Edition, p. 27 (4 pgs.).	<input type="checkbox"/>
/D. J. P/	3	Studio BentStuff Co., Ltd., Seiken Densetsu 4 Dissolution Book, Koichi HAMAMURA, March 6, 2007, First Edition, p. 426 (3 pgs.).	<input type="checkbox"/>

If you wish to add additional non-patent literature document citation information please click the Add button

EXAMINER SIGNATURE

Examiner Signature	/DAMON J PIERCE/	Date Considered	08/31/2017
--------------------	------------------	-----------------	------------

*EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through a citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant.

¹ See Kind Codes of USPTO Patent Documents at www.USPTO.GOV or MPEP 901.04. ² Enter office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). ³ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁴ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁵ Applicant is to place a check mark here if English language translation is attached.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		3717
	Examiner Name	Craig D. Bohren (9188)	
	Attorney Docket Number		05850002US

CERTIFICATION STATEMENT

Please see 37 CFR 1.97 and 1.98 to make the appropriate selection(s):

That each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(1).

OR

That no item of information contained in the information disclosure statement 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 information contained in the information disclosure statement was known to any individual designated in 37 CFR 1.56(c) more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(2).

See attached certification statement.

The fee set forth in 37 CFR 1.17 (p) has been submitted herewith.

A certification statement is not submitted herewith.

SIGNATURE

A signature of the applicant or representative is required in accordance with CFR 1.33, 10.18. Please see CFR 1.4(d) for the form of the signature.

Signature	/Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2017-05-18
Name/Print	Timothy J. Maier	Registration Number	51,986

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 1 hour 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.**

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.

EAST Search History

EAST Search History (Prior Art)

Ref #	Hits	Search Query	DBs	Default Operator	Plurals	Time Stamp
S1	2	("20150238862").PN.	US-PGPUB; USPAT; USOCR; DERWENT	OR	OFF	2017/08/30 06:26
S2	396	((("SUZUKI") near3 ("Koichi")).INV.	US-PGPUB; USPAT; USOCR	OR	OFF	2017/08/30 06:26
S3	53	((("GREE") near3 ("INC")).AANM.	USPAT	OR	OFF	2017/08/30 06:26
S4	822	A63F13/44.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/30 06:28
S5	630	A63F13/58.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/30 06:28
S6	1156	A63F13/822.CPC.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/30 06:28
S7	2	("20070066403" "20130344940").PN.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/30 06:29
S8	51	(time or timer or timing) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4) with (group or team) with (member or character) with (item or ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/30 07:05
S9	33	S8 and @ad<="20140225"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/30 07:10
S10	29	(time or timer or timing) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) with (group or team or unit or platoon or army) with (member or character) with (item or ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4) with (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/30 07:43
S11	95	(time or timer or timing) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) with (group or team or unit or platoon or army) with (item or ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/30 07:43


		or defend\$4) with (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5)				
S12	73	S11 and @ad<="20140225"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/30 07:43
S13	2	S12 and S4	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/30 07:44
S14	11	S12 and S5	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/30 07:44
S15	15	S12 and S6	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/30 07:44
S16	114	(time or timer or timing or sequence or period or checkpoint) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) with (group or team or unit or platoon or army or clan or partner or tribe or faction) with (item or ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4 or special or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or potion) with (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/31 07:18
S17	88	S16 and @ad<="20140225"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/31 07:20
S18	2	("20140213356").PN.	US-PGPUB; USPAT; USOCR; DERWENT	OR	OFF	2017/08/31 07:27
S19	2	("20070265046").PN.	US-PGPUB; USPAT; USOCR; DERWENT	OR	OFF	2017/08/31 07:30
S20	95	(time or timer or timing) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) with (group or team or unit or platoon or army) with (item or ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4) with (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/31 09:36
S21	73	S20 and @ad<="20140225"	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/31 09:36
S22	114	(time or timer or timing or sequence or period or checkpoint) with (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) with (group or team or unit or platoon or army or clan or partner or tribe or faction) with (item or ability or point or attribute or power or condition or parameter or reward or strength or skill or spell or magic or burn	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/31 09:36

EAST Search History

		or effect or defense or defend\$4 or special or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or potion) with (increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or chang\$5 or modif\$7)				
S23	88	S22 and @ad<="20140225"	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/31 09:36
S24	15	S23 not S21	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/31 09:36
S25	6	("20050054402" "6354940" "20040259613" "6488586" "6149523" "20050143173").PN.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/31 09:37
S26	2	("20070265047").PN.	US- PGPUB; USPAT; USOCR; DERWENT	OR	OFF	2017/08/31 09:38
S27	6	("6544123" "5390937" "RE37948" "6533663" "5649862" "6283861").PN.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/08/31 09:41
S28	2	("20080248869").PN.	US- PGPUB; USPAT; USOCR; DERWENT	OR	OFF	2017/08/31 09:42
S29	3	("20060046810" "20120142429" "20120302353").PN.	US- PGPUB; USPAT	OR	ON	2017/09/01 10:04

9/ 1/ 2017 8:21:00 PM

C:\Users\dpierce\Documents\EAST\Workspaces\14 series\14-631,221.wsp

Search Notes 	Application/Control No. 14631221	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, KOICHI
	Examiner Damon Pierce	Art Unit 3717

CPC- SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner
CPC 463/031.0000	2/1/17	CB
A63F13/44	2/1/17	CB
A63F13/58	2/1/17	CB
A63F13/822	2/1/17	CB
A63F13/44 (with keyword search)	9/1/2017	DJP
A63F13/58 (with keyword search)	9/1/2017	DJP
A63F13/822 (with keyword search)	9/1/2017	DJP

CPC COMBINATION SETS - SEARCHED		
Symbol	Date	Examiner

US CLASSIFICATION SEARCHED			
Class	Subclass	Date	Examiner

* See search history printout included with this form or the SEARCH NOTES box below to determine the scope of the search.

SEARCH NOTES		
Search Notes	Date	Examiner
Inventors searched	9/1/2017	DJP
Backward and forward searched most relevant art	9/1/2017	DJP

INTERFERENCE SEARCH			
US Class/ CPC Symbol	US Subclass / CPC Group	Date	Examiner

--	--

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)
	Attorney Docket Number	05850002US

U.S.PATENTS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Patent Number	Kind Code ¹	Issue Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	
	1						

If you wish to add additional U.S. Patent citation information please click the Add button.

U.S.PATENT APPLICATION PUBLICATIONS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Publication Number	Kind Code ¹	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	
	1						

If you wish to add additional U.S. Published Application citation information please click the Add button.

FOREIGN PATENT DOCUMENTS								Remove
Examiner Initial*	Cite No	Foreign Document Number ³	Country Code ²ⁱ	Kind Code ⁴	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages,Columns,Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	T ⁵
	1							

If you wish to add additional Foreign Patent Document citation information please click the Add button.

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS				Remove
Examiner Initials*	Cite No	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article (when appropriate), title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc), date, pages(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.		T ⁵

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)
	Attorney Docket Number	05850002US

1	Japanese Office Action dated August 15, 2017, in connection with corresponding JP Application No. 2016-054177 (8 pgs., including English translation).	×
---	--	---

If you wish to add additional non-patent literature document citation information please click the Add button

EXAMINER SIGNATURE

Examiner Signature		Date Considered	
--------------------	--	-----------------	--

*EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through a citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant.

¹ See Kind Codes of USPTO Patent Documents at www.USPTO.GOV or MPEP 901.04. ² Enter office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). ³ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁴ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁵ Applicant is to place a check mark here if English language translation is attached.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9188)
	Attorney Docket Number	05850002US

CERTIFICATION STATEMENT

Please see 37 CFR 1.97 and 1.98 to make the appropriate selection(s):

That each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(1).

OR

That no item of information contained in the information disclosure statement 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 information contained in the information disclosure statement was known to any individual designated in 37 CFR 1.56(c) more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(2).

See attached certification statement.

The fee set forth in 37 CFR 1.17 (p) has been submitted herewith.

A certification statement is not submitted herewith.

SIGNATURE

A signature of the applicant or representative is required in accordance with CFR 1.33, 10.18. Please see CFR 1.4(d) for the form of the signature.

Signature	/Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2017-09-01
Name/Print	Timothy J. Maier	Registration Number	51,986

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 1 hour 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.**

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.

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	30258008
Application Number:	14631221
International Application Number:	
Confirmation Number:	9188
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM
First Named Inventor/Applicant Name:	Koichi SUZUKI
Customer Number:	62008
Filer:	Timothy Joseph Maier/Kelli Harris
Filer Authorized By:	Timothy Joseph Maier
Attorney Docket Number:	05850002US
Receipt Date:	01-SEP-2017
Filing Date:	25-FEB-2015
Time Stamp:	17:42:15
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	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	05850002US-IDS-PTOSB08a.pdf	1035033 c72d47306db01190ec08918f9275e71ba8c20506	no	4

Warnings:

Information:

A U.S. Patent Number Citation or a U.S. Publication Number Citation is required in the Information Disclosure Statement (IDS) form for autoloading of data into USPTO systems. You may remove the form to add the required data in order to correct the Informational Message if you are citing U.S. References. If you chose not to include U.S. References, the image of the form will be processed and be made available within the Image File Wrapper (IFW) system. However, no data will be extracted from this form. Any additional data such as Foreign Patent Documents or Non Patent Literature will be manually reviewed and keyed into USPTO systems.

2	Other Reference-Patent/App/Search documents	05850002US-NPL-1-JPOA-08152017.pdf	220053	no	8
			df14e89ad30d05b495a9fb7e2ecfa8a98d7d3057		

Warnings:**Information:****Total Files Size (in bytes):**

1255086

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

New Applications Under 35 U.S.C. 111

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

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

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

New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office

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



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
14/631,221	02/25/2015	Koichi SUZUKI	05850002US	9188
62008	7590	07/19/2017	EXAMINER	
MAIER & MAIER, PLLC 345 South Patrick Street ALEXANDRIA, VA 22314			BOHREN, CRAIG D	
			ART UNIT	PAPER NUMBER
			3717	
			NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE
			07/19/2017	ELECTRONIC

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

The time period for reply, if any, is set in the attached communication.

Notice of the Office communication was sent electronically on above-indicated "Notification Date" to the following e-mail address(es):

patent@maierandmaier.com

<i>Applicant-Initiated Interview Summary</i>	Application No. 14/631,221	Applicant(s) SUZUKI, KOICHI	
	Examiner CRAIG D. BOHREN	Art Unit 3717	

All participants (applicant, applicant's representative, PTO personnel):

(1) CRAIG D. BOHREN. (3) Tim M. Harbeck (Applicant Attorney).
(2) Tramar Harper (Primary Examiner). (4) _____.

Date of Interview: 06/27/2017.

Type: Telephonic Video Conference
 Personal [copy given to: applicant applicant's representative]

Exhibit shown or demonstration conducted: Yes No.
If Yes, brief description: _____.

Issues Discussed 101 112 102 103 Others
(For each of the checked box(es) above, please describe below the issue and detailed description of the discussion)

Claim(s) discussed: 1.

Identification of prior art discussed: yes.

Substance of Interview
(For each issue discussed, provide a detailed description and indicate if agreement was reached. Some topics may include: identification or clarification of a reference or a portion thereof, claim interpretation, proposed amendments, arguments of any applied references etc...)

Applicant attorney proposed an amended claim 1 .
to add statement to claim 1 "wherein the battle condition is set independent from the player's performance."
Amendment added to overcome prior art of Conkwright (US2007066403)
Conkwright is dependent on player performance to change battle condition of claim 1
Added amendment makes battle condition changes independent of player performance, invalidating Conkwright.

No Agreement was reached as to patentability.

Applicant recordation instructions: The formal written reply to the last Office action must include the substance of the interview. (See MPEP section 713.04). If a reply to the last Office action has already been filed, applicant is given a non-extendable period of the longer of one month or thirty days from this interview date, or the mailing date of this interview summary form, whichever is later, to file a statement of the substance of the interview

Examiner recordation instructions: Examiners must summarize the substance of any interview of record. A complete and proper recordation of the substance of an interview should include the items listed in MPEP 713.04 for complete and proper recordation including the identification of the general thrust of each argument or issue discussed, a general indication of any other pertinent matters discussed regarding patentability and the general results or outcome of the interview, to include an indication as to whether or not agreement was reached on the issues raised.

Attachment

/CRAIG D BOHREN/ Examiner, Art Unit 3717	/Tramar Harper/ Primary Examiner, AU 3717
---	--

Summary of Record of Interview Requirements

Manual of Patent Examining Procedure (MPEP), Section 713.04, Substance of Interview Must be Made of Record

A complete written statement as to the substance of any face-to-face, video conference, or telephone interview with regard to an application must be made of record in the application whether or not an agreement with the examiner was reached at the interview.

Title 37 Code of Federal Regulations (CFR) § 1.133 Interviews Paragraph (b)

In every instance where reconsideration is requested in view of an interview with an examiner, a complete written statement of the reasons presented at the interview as warranting favorable action must be filed by the applicant. An interview does not remove the necessity for reply to Office action as specified in §§ 1.111, 1.135. (35 U.S.C. 132)

37 CFR §1.2 Business to be transacted in writing.

All business with the Patent or Trademark Office should be transacted in writing. The personal attendance of applicants or their attorneys or agents at the Patent and Trademark Office is unnecessary. The action of the Patent and Trademark Office will be based exclusively on the written record in the Office. No attention will be paid to any alleged oral promise, stipulation, or understanding in relation to which there is disagreement or doubt.

The action of the Patent and Trademark Office cannot be based exclusively on the written record in the Office if that record is itself incomplete through the failure to record the substance of interviews.

It is the responsibility of the applicant or the attorney or agent to make the substance of an interview of record in the application file, unless the examiner indicates he or she will do so. It is the examiner's responsibility to see that such a record is made and to correct material inaccuracies which bear directly on the question of patentability.

Examiners must complete an Interview Summary Form for each interview held where a matter of substance has been discussed during the interview by checking the appropriate boxes and filling in the blanks. Discussions regarding only procedural matters, directed solely to restriction requirements for which interview recordation is otherwise provided for in Section 812.01 of the Manual of Patent Examining Procedure, or pointing out typographical errors or unreadable script in Office actions or the like, are excluded from the interview recordation procedures below. Where the substance of an interview is completely recorded in an Examiners Amendment, no separate Interview Summary Record is required.

The Interview Summary Form shall be given an appropriate Paper No., placed in the right hand portion of the file, and listed on the "Contents" section of the file wrapper. In a personal interview, a duplicate of the Form is given to the applicant (or attorney or agent) at the conclusion of the interview. In the case of a telephone or video-conference interview, the copy is mailed to the applicant's correspondence address either with or prior to the next official communication. If additional correspondence from the examiner is not likely before an allowance or if other circumstances dictate, the Form should be mailed promptly after the interview rather than with the next official communication.

The Form provides for recordation of the following information:

- Application Number (Series Code and Serial Number)
- Name of applicant
- Name of examiner
- Date of interview
- Type of interview (telephonic, video-conference, or personal)
- Name of participant(s) (applicant, attorney or agent, examiner, other PTO personnel, etc.)
- An indication whether or not an exhibit was shown or a demonstration conducted
- An identification of the specific prior art discussed
- An indication whether an agreement was reached and if so, a description of the general nature of the agreement (may be by attachment of a copy of amendments or claims agreed as being allowable). Note: Agreement as to allowability is tentative and does not restrict further action by the examiner to the contrary.
- The signature of the examiner who conducted the interview (if Form is not an attachment to a signed Office action)

It is desirable that the examiner orally remind the applicant of his or her obligation to record the substance of the interview of each case. It should be noted, however, that the Interview Summary Form will not normally be considered a complete and proper recordation of the interview unless it includes, or is supplemented by the applicant or the examiner to include, all of the applicable items required below concerning the substance of the interview.

A complete and proper recordation of the substance of any interview should include at least the following applicable items:

- 1) A brief description of the nature of any exhibit shown or any demonstration conducted,
- 2) an identification of the claims discussed,
- 3) an identification of the specific prior art discussed,
- 4) an identification of the principal proposed amendments of a substantive nature discussed, unless these are already described on the Interview Summary Form completed by the Examiner,
- 5) a brief identification of the general thrust of the principal arguments presented to the examiner,
(The identification of arguments need not be lengthy or elaborate. A verbatim or highly detailed description of the arguments is not required. The identification of the arguments is sufficient if the general nature or thrust of the principal arguments made to the examiner can be understood in the context of the application file. Of course, the applicant may desire to emphasize and fully describe those arguments which he or she feels were or might be persuasive to the examiner.)
- 6) a general indication of any other pertinent matters discussed, and
- 7) if appropriate, the general results or outcome of the interview unless already described in the Interview Summary Form completed by the examiner.

Examiners are expected to carefully review the applicant's record of the substance of an interview. If the record is not complete and accurate, the examiner will give the applicant an extendable one month time period to correct the record.

Examiner to Check for Accuracy

If the claims are allowable for other reasons of record, the examiner should send a letter setting forth the examiner's version of the statement attributed to him or her. If the record is complete and accurate, the examiner should place the indication, "Interview Record OK" on the paper recording the substance of the interview along with the date and the examiner's initials.

IN THE UNITED STATES PATENT & TRADEMARK OFFICE

<i>In re</i> Patent Application of: Koichi SUZUKI	Confirmation No.: 9188
U.S. Patent Application No.: 14/631,221	Art Unit: 3717
Filed: 02/25/2015	Examiner: BOHREN, CRAIG D
Title: GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM	Attorney Docket No.: 05850002US

AMENDMENT AND RESPONSE

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

July 6, 2017

Dear Sir:

In response to the Office Action mailed April 7, 2017, Applicant respectfully requests reconsideration of the Application in view of the following Amendments and Remarks.

Amendments to the Claims begin on page 2.

Remarks follow the above-mentioned amendments.

AMENDMENTS TO THE CLAIMS/CLAIM LIST

Please **AMEND** claims 1, 6-8, and 13 as shown below.

The following list of claims replaces any prior listing of claims:

1. (Currently Amended) A game control method comprising:
 - dividing a battle time into a plurality of time slots in a battle game between groups with a battle time managing unit stored in a memory, the battle time managing unit further comprising a timer, and members of a group being characters stored in the memory, each character controlled by a player via a client device sending requests to a server;
 - setting a battle condition of at least one of the time slots in the plurality of time slots with a battle condition changing unit in the memory to differ from a battle condition of a second time slot in the plurality of time slots based on data from a battle condition extraction unit in the memory and a target changing unit in the memory, wherein the battle condition is set independent from the player's performance; and
 - conducting the battle game on the server by a battle rendering unit in the memory based on the battle condition whereby at least one of the time slots in the plurality of time slots is different from the second time slot in the plurality of time slots.
2. (Original) The game control method according to claim 1, wherein setting the battle condition comprises changing the battle condition based on conditions set by a target changing unit in the memory, for each of the plurality of time slots by a battle condition changing unit in the memory.
3. (Original) The game control method according to claim 1, wherein the battle

condition comprises changing an ability value of a member of the group designated by the target changing setting unit in a parameters area of the memory with the battle condition changing unit in the memory.

4. (Original) The game control method according to claim 1, wherein the battle condition comprises increasing, by a ratio with the battle condition changing unit in the memory, an ability value, stored in the parameters area of the memory and designated by a target changing setting unit in the memory, of a member having a low value, among the members of the group, for an ability value exercised during the battle as determined by the target changing unit in the memory.

5. (Original) The game control method according to claim 1, wherein when setting the battle condition, based on a battle result, determined by a battle rendering unit in the memory, in an earlier time slot among the plurality of time slots, the battle condition is set by changing the battle condition in a time slot after the earlier time slot by the battle time managing unit in the memory.

6. (Currently Amended) The game control method according to claim 5, wherein the battle condition comprises setting, based on the battle result, determined by a battle rendering unit in the memory, in the earlier time slot, an item, stored in the parameters section of the memory, usable in the battle by a member of the group as determined by a target changing setting unit.[[.]]

7. (Currently Amended) A system for controlling a battle game between groups,

members of a group being characters each controlled by a player via a client device, the system comprising:

one or more servers;

a memory; and

a processor programmed to:

~~means for dividing~~ divide a battle time for the battle game into a plurality of time slots with a time battle managing unit stored in the memory;

~~means for setting~~ set a battle condition of at least one of the time slots to differ from a battle condition of another time slot with a battle condition changing unit stored in the memory, wherein the battle condition is set independent from the player's performance; and

~~means for conducting~~ conduct the battle game on the one or more servers by a battle rendering unit stored in the memory based on the battle condition set ~~by the means for setting the battle condition~~.

8. (Currently Amended) The system according to claim 7 wherein ~~the means for setting the battle condition changes~~ processor is further programmed to change the battle condition for each time slot when setting the battle condition.

9. (Original) The system according to claim 7, wherein the battle condition comprises changing an ability value of a member of the group in a parameters area of the memory with the battle condition changing unit in the memory.

10. (Original) The system according to claim 7, wherein the battle condition comprises increasing, by a ratio, an ability value of a member having a low value, among the members

of the group, for an ability value exercised during the battle by a target changing unit in the memory.

11. (Original) The system according to claim 7, further comprising a battle time managing unit stored in the memory which sets the battle condition by changing the battle condition in a time slot after the earlier time slot based on a battle result in an earlier time slot among the time slots.

12. (Original) The system according to claim 11, wherein the battle condition includes setting, based on the battle result in the earlier time slot, an item stored in the memory and usable in the battle on the one or more servers by a member of the group.

13. (Currently Amended) A non-transitory computer-readable recording medium storing instructions to be executed by a server device that controls a battle game between groups, members of a group being characters each controlled by a player via a client device, the instructions causing the server device to execute the steps of:

dividing a battle time for the battle game into a plurality of time slots with a battle time managing unit in a memory, the battle time managing unit further comprising a timer;

setting a battle condition of at least one of the time slots in the plurality of time slots with a battle condition changing unit in the memory to differ from a battle condition of another time slot in the plurality of time slots, wherein the battle condition is set independent from the player's performance; and

conducting the battle game on a server, with a battle processing unit in the memory, based on the battle condition set.

14. (Original) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 13, wherein setting the battle condition includes changing the battle condition based on determinations made by a target changing unit in the memory for each time slot with the battle condition changing unit.

15. (Original) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 13, wherein the battle condition comprises changing an ability value, stored in a parameters area of the memory, of a member of the group, as set by a target changing unit in the memory, with the battle condition changing unit.

16. (Original) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 13, wherein the battle condition comprises increasing, by a ratio with the battle condition changing unit in the memory, an ability value of a member, stored in a parameters area of the memory, having a low value, among the members of the group, for an ability value exercised during the battle as determined by a target changing unit in the memory.

17. (Original) The non-transitory computer-readable recording medium according to claim 13, wherein when setting the battle condition, based on a battle result, determined by a battle rendering unit in the memory, in an earlier time slot among the plurality of time slots, the battle condition is set by changing the battle condition in a time slot after the earlier time slot by the battle condition changing unit.

18. (Original) The non-transitory computer-readable recording medium according to

claim 17, wherein the battle condition comprises setting, based on the battle result, determined by battle rendering unit in the memory, in the earlier time slot, an item, stored in the parameters section of the memory, usable in the battle by a member of the group as determined by a target changing unit.

REMARKS

Favorable reconsideration of this Application, in light of the following discussion, is respectfully requested. Claims 1-18 were originally presented. Claims 1, 6-8, and 13 have been amended by way of the present Response. Accordingly, claims 1-18 remain pending in the present Application. Applicant submits that upon entry of the present Response, claims 1-18 are in condition for allowance. Moreover, the Applicant submits that no new matter has been introduced by the foregoing amendments.

Examiner Interview

First, Applicant wishes to thank the Examiner for the courtesy of an interview granted to Applicant's representative on June 27, 2017, at which time the outstanding issues in this case were discussed. Arguments similar to the ones herein were presented, and the examiner agreed to reconsider the outstanding grounds for rejection upon submission of a formal response.

Rejections under 35 U.S.C. §112

Claim 7 was noted to be interpreted as invoking § 112(f) or § 112, sixth paragraph. In response, claim 7 has been amended to remove the language that was interpreted as invoking § 112(f) or § 112, sixth paragraph.

Rejections under 35 U.S.C. §103

In the outstanding Action, claims 1-18 stand rejected under 35 U.S.C. § 103 as unpatentable over U.S. Patent Application Publication No. 2007/0066403, issued to Conkwright, et al. ("Conkwright") or U.S. Patent Application Publication No. 2013/0344940, applied for by Kurabayashi, et al. ("Kurabayashi").

Addressing now the rejection of claims 1-18 under 35 U.S.C. § 103 as unpatentable over Conkwright and Kurabayashi, this rejection is respectfully traversed.

Claims 1, 7, and 13 are the independent claims presently under consideration.

Conkwright and Kurabayashi, whether considered alone or in combination, do not teach or suggest each and every limitation of the independent claims.

For reference, claim 1 as amended recites:

A game control method comprising: dividing a battle time into a plurality of time slots in a battle game between groups with a battle time managing unit stored in a memory, the battle time managing unit further comprising a timer, and members of a group being characters stored in the memory, each character controlled by a player via a client device sending requests to a server; setting a battle condition of at least one of the time slots in the plurality of time slots with a battle condition changing unit in the memory to differ from a battle condition of a second time slot in the plurality of time slots based on data from a battle condition extraction unit in the memory and a target changing unit in the memory, wherein the battle condition is set independent from the player's performance; and conducting the battle game on the server by a battle rendering unit in the memory based on the battle condition whereby at least one of the time slots in the plurality of time slots is different from the second time slot in the plurality of time slots.

Conkwright does not teach or suggest each and every limitation of claim 1, as amended.

Rather, in Conkwright, a difficulty of the game is adjusted dynamically based on the player's capability at a performance evaluation checkpoint which is taken, for example, at every 5 seconds. (See Conkwright at paragraphs [0077], [0081], [0084]-[0085], and [0095].)

In contrast, the present invention requires that "the battle condition is set independent from the player's performance."

Kurabayashi does not cure the deficiencies of Conkwright. To the contrary, Kurabayashi merely teaches a detecting game play-style convergence, and is cited in the outstanding Action for an alleged teaching of a gaming system in which players can be members of a group, and a gaming server configured to be coupled to a provided simultaneously to a plurality of computing devices, with each player connected to the server. (See outstanding Office Action at page 9). Notably, like Conkwright, Kurabayashi does not teach or suggest that "the battle condition is set independent from the player's performance" as

recited by claim 1 of the present invention. Independent claims 7 and 13 recite the same or similar limitations as claim 1.

Therefore, even if the combination of Conkwright and Kurabayashi is assumed to be proper, the combination fails to teach every element of the claimed invention.

As a result, Applicant respectfully submits that independent claims 1, 7, and 13 are patentable over Conkwright and Kurabayashi.¹ As claims 2-6 depend from independent claim 1, claims 8-12 depend from independent claim 7, and claims 14-18 depend from independent claim 13, Applicant respectfully submits that claims 2-6, 8-12, and 14-18 are likewise patentable over Conkwright and Kurabayashi.

Accordingly, for at least the reasons set forth above, Applicant respectfully requests that the §103 rejections of claims 1-18 be withdrawn.

¹ See MPEP 2142 stating, as one of the three "basic criteria [that] must be met" in order to establish a *prima facie* case of obviousness, that "the prior art reference (or references when combined) must teach or suggest all the claim limitations," (emphasis added). See also MPEP 2143.03: "All words in a claim must be considered in judging the patentability of that claim against the prior art."

CONCLUSION

Consequently, in view of the present amendment and in light of the above discussion, the outstanding grounds of rejection are believed to have been overcome. The Application, as amended, is believed to be in condition of allowance. An early and favorable action to that effect is respectfully requested.

Respectfully submitted,

Maier & Maier, PLLC
345 South Patrick Street
Alexandria, Virginia 22314
(703) 740-8322
Customer No. 62008

/Timothy J. Maier/
Timothy J. Maier
Attorney of Record
Reg. No. 51,986

TJM/COH/TMH/ksh
July 6, 2017

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	29707138
Application Number:	14631221
International Application Number:	
Confirmation Number:	9188
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM
First Named Inventor/Applicant Name:	Koichi SUZUKI
Customer Number:	62008
Filer:	Timothy Joseph Maier/Kelli Harris
Filer Authorized By:	Timothy Joseph Maier
Attorney Docket Number:	05850002US
Receipt Date:	06-JUL-2017
Filing Date:	25-FEB-2015
Time Stamp:	16:31:18
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

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

File Listing:

Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1	Amendment/Req. Reconsideration-After Non-Final Reject	05850002US-Amd-and-Resp.pdf	115771 bc9e18c8868aff88a51cf5b0db8159389ba17a1f4	no	11

Warnings:

Information:	
Total Files Size (in bytes):	115771
<p>This Acknowledgement Receipt evidences receipt on the noted date by the USPTO of the indicated documents, characterized by the applicant, and including page counts, where applicable. It serves as evidence of receipt similar to a Post Card, as described in MPEP 503.</p> <p><u>New Applications Under 35 U.S.C. 111</u> If a new application is being filed and the application includes the necessary components for a filing date (see 37 CFR 1.53(b)-(d) and MPEP 506), a Filing Receipt (37 CFR 1.54) will be issued in due course and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the filing date of the application.</p> <p><u>National Stage of an International Application under 35 U.S.C. 371</u> If a timely submission to enter the national stage of an international application is compliant with the conditions of 35 U.S.C. 371 and other applicable requirements a Form PCT/DO/EO/903 indicating acceptance of the application as a national stage submission under 35 U.S.C. 371 will be issued in addition to the Filing Receipt, in due course.</p> <p><u>New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office</u> If a new international application is being filed and the international application includes the necessary components for an international filing date (see PCT Article 11 and MPEP 1810), a Notification of the International Application Number and of the International Filing Date (Form PCT/RO/105) will be issued in due course, subject to prescriptions concerning national security, and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the international filing date of the application.</p>	

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

PATENT APPLICATION FEE DETERMINATION RECORD Substitute for Form PTO-875	Application or Docket Number 14/631,221	Filing Date 02/25/2015	<input type="checkbox"/> To be Mailed
---	---	----------------------------------	---------------------------------------

ENTITY: LARGE SMALL MICRO

APPLICATION AS FILED – PART I

	(Column 1)	(Column 2)		RATE (\$)	FEE (\$)
FOR	NUMBER FILED	NUMBER EXTRA			
<input type="checkbox"/> BASIC FEE (37 CFR 1.16(a), (b), or (c))	N/A	N/A		N/A	
<input type="checkbox"/> SEARCH FEE (37 CFR 1.16(k), (l), or (m))	N/A	N/A		N/A	
<input type="checkbox"/> EXAMINATION FEE (37 CFR 1.16(o), (p), or (q))	N/A	N/A		N/A	
TOTAL CLAIMS (37 CFR 1.16(i))	minus 20 =	*	X \$	=	
INDEPENDENT CLAIMS (37 CFR 1.16(h))	minus 3 =	*	X \$	=	
<input type="checkbox"/> APPLICATION SIZE FEE (37 CFR 1.16(s))	If the specification and drawings exceed 100 sheets of paper, the application size fee due is \$310 (\$155 for small entity) for each additional 50 sheets or fraction thereof. See 35 U.S.C. 41(a)(1)(G) and 37 CFR 1.16(s).				
<input type="checkbox"/> MULTIPLE DEPENDENT CLAIM PRESENT (37 CFR 1.16(j))					
* If the difference in column 1 is less than zero, enter "0" in column 2.				TOTAL	

APPLICATION AS AMENDED – PART II

	(Column 1)	(Column 2)	(Column 3)		RATE (\$)	ADDITIONAL FEE (\$)
AMENDMENT	07/06/2017	CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA		
	Total (37 CFR 1.16(i))	* 18	Minus	** 20	= 0	X \$80 = 0
	Independent (37 CFR 1.16(h))	* 3	Minus	***3	= 0	X \$420 = 0
	<input type="checkbox"/> Application Size Fee (37 CFR 1.16(s))					
	<input type="checkbox"/> FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE DEPENDENT CLAIM (37 CFR 1.16(j))					
					TOTAL ADD'L FEE	0

	(Column 1)	(Column 2)	(Column 3)		RATE (\$)	ADDITIONAL FEE (\$)
AMENDMENT		CLAIMS REMAINING AFTER AMENDMENT	HIGHEST NUMBER PREVIOUSLY PAID FOR	PRESENT EXTRA		
	Total (37 CFR 1.16(i))	*	Minus	**	=	X \$ =
	Independent (37 CFR 1.16(h))	*	Minus	***	=	X \$ =
	<input type="checkbox"/> Application Size Fee (37 CFR 1.16(s))					
	<input type="checkbox"/> FIRST PRESENTATION OF MULTIPLE DEPENDENT CLAIM (37 CFR 1.16(j))					
					TOTAL ADD'L FEE	

* If the entry in column 1 is less than the entry in column 2, write "0" in column 3.
 ** If the "Highest Number Previously Paid For" IN THIS SPACE is less than 20, enter "20".
 *** If the "Highest Number Previously Paid For" IN THIS SPACE is less than 3, enter "3".

The "Highest Number Previously Paid For" (Total or Independent) is the highest number found in the appropriate box in column 1.

LIE
 CURTIS NELLOMS JR

This collection of information is required by 37 CFR 1.16. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.14. This collection is estimated to take 12 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. **SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450.**
 If you need assistance in completing the form, call 1-800-PTO-9199 and select option 2.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	Craig D. Bohren (9188)
	Attorney Docket Number	05850002US

U.S.PATENTS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Patent Number	Kind Code ¹	Issue Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	
	1						

If you wish to add additional U.S. Patent citation information please click the Add button.

U.S.PATENT APPLICATION PUBLICATIONS							Remove
Examiner Initial*	Cite No	Publication Number	Kind Code ¹	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	
	1						

If you wish to add additional U.S. Published Application citation information please click the Add button.

FOREIGN PATENT DOCUMENTS								Remove
Examiner Initial*	Cite No	Foreign Document Number ³	Country Code ²ⁱ	Kind Code ⁴	Publication Date	Name of Patentee or Applicant of cited Document	Pages, Columns, Lines where Relevant Passages or Relevant Figures Appear	T ⁵
	1	2001-129254	JP	A	2001-05-15	KONAMI CO., LTD.	Cited in the JPOA dated April 4, 2017; English abstract provided.	
	2	2014-226408	JP	A	2014-12-08	DNA KK	Cited in the JPOA dated April 4, 2017; English abstract provided.	

If you wish to add additional Foreign Patent Document citation information please click the Add button.

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS								Remove
---------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--------

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		14631221
	Filing Date		2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	3717	
	Examiner Name	Craig D. Bohren (9188)	
	Attorney Docket Number	05850002US	

Examiner Initials*	Cite No	Include name of the author (in CAPITAL LETTERS), title of the article (when appropriate), title of the item (book, magazine, journal, serial, symposium, catalog, etc), date, pages(s), volume-issue number(s), publisher, city and/or country where published.	T ⁵
	1	Japanese Office Action dated April 4, 2017, in connection with corresponding JP Application No. 2016-054177 (10 pgs., including English translation).	×
	2	QBIST Inc., The PalyStation2 BOOKS Iron Fist 5 PERFECT GUIDE, Softbank Publishing Inc., June 30, 2005, Second Edition, p. 27 (4 pgs.).	<input type="checkbox"/>
	3	Studio BentStuff Co., Ltd., Seiken Densetsu 4 Dissolution Book, Koichi HAMAMURA, March 6, 2007, First Edition, p. 426 (3 pgs.).	<input type="checkbox"/>

If you wish to add additional non-patent literature document citation information please click the Add button

EXAMINER SIGNATURE

Examiner Signature		Date Considered	
--------------------	--	-----------------	--

*EXAMINER: Initial if reference considered, whether or not citation is in conformance with MPEP 609. Draw line through a citation if not in conformance and not considered. Include copy of this form with next communication to applicant.

¹ See Kind Codes of USPTO Patent Documents at www.USPTO.GOV or MPEP 901.04. ² Enter office that issued the document, by the two-letter code (WIPO Standard ST.3). ³ For Japanese patent documents, the indication of the year of the reign of the Emperor must precede the serial number of the patent document. ⁴ Kind of document by the appropriate symbols as indicated on the document under WIPO Standard ST.16 if possible. ⁵ Applicant is to place a check mark here if English language translation is attached.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	14631221
	Filing Date	2015-02-25
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3717
	Examiner Name	Craig D. Bohren (9188)
	Attorney Docket Number	05850002US

CERTIFICATION STATEMENT

Please see 37 CFR 1.97 and 1.98 to make the appropriate selection(s):

That each item of information contained in the information disclosure statement was first cited in any communication from a foreign patent office in a counterpart foreign application not more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(1).

OR

That no item of information contained in the information disclosure statement 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 information contained in the information disclosure statement was known to any individual designated in 37 CFR 1.56(c) more than three months prior to the filing of the information disclosure statement. See 37 CFR 1.97(e)(2).

See attached certification statement.

The fee set forth in 37 CFR 1.17 (p) has been submitted herewith.

A certification statement is not submitted herewith.

SIGNATURE

A signature of the applicant or representative is required in accordance with CFR 1.33, 10.18. Please see CFR 1.4(d) for the form of the signature.

Signature	/Timothy J. Maier/	Date (YYYY-MM-DD)	2017-05-18
Name/Print	Timothy J. Maier	Registration Number	51,986

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 1 hour 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.**

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.



Espacenet

Bibliographic data: JP2001129254 (A) — 2001-05-15

GAME SYSTEM, METHOD FOR PROCEEDING WITH GAME, AND COMPUTER READABLE STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM

Inventor(s): TAKAHASHI MASAYUKI ± (TAKAHASHI MASAYUKI)

Applicant(s): KONAMI CO LTD ± (KONAMI CO LTD)

Classification: - international: A63F13/10; A63F13/12; (IPC1-7): A63F13/10
- cooperative: A63F13/10; A63F13/12; A63F13/45; A63F13/58; A63F2300/636; A63F2300/65; A63F2300/807

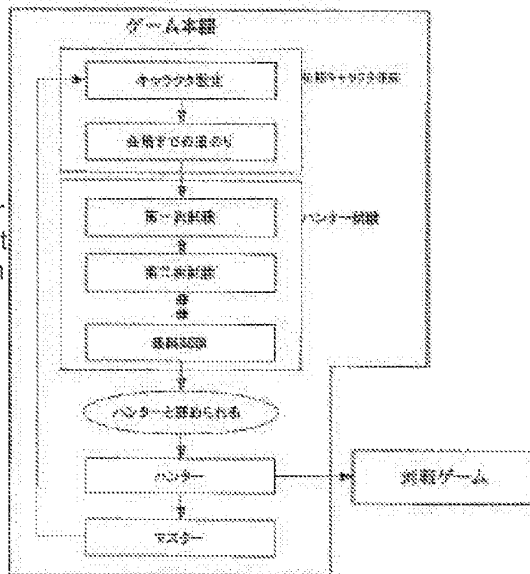
Application number: JP19990317191 19991108 Global Dossier

Priority number(s): JP19990317191 19991108

Also published as: EP1097738 (A2) EP1097738 (A3)

Abstract of JP2001129254 (A)

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game system usable for a second game different from a first game in which a character brought up by a player has achieved a final goal, with the ability of the character utilized in the second game. SOLUTION: A game control device consults signals from an input device and generates information about the character to be controlled by the player. When a first mode is selected, a first game is played in which the character to be controlled is made to act on a virtual game field according to signals from the input device and information about the character to be controlled is varied depending on the results of the character's action. When a predetermined condition is met in the first game, the first game is ended, and either of plural attributes is allocated to the character to be controlled, based on information about the character to be controlled at the end of the first game. When a second mode is selected, a



second game is played using the character to which the attribute is allocated, with the ability of the character varying depending on the attribute.

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2001-129254
(P2001-129254A)

(43) 公開日 平成13年5月15日 (2001.5.15)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	ゲーム* (参考)
A 6 3 F 13/10		A 6 3 F 13/10	2 C 0 0 1

審査請求 有 請求項の数 15 O L (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願平11-317191
(22) 出願日 平成11年11月8日 (1999.11.8)

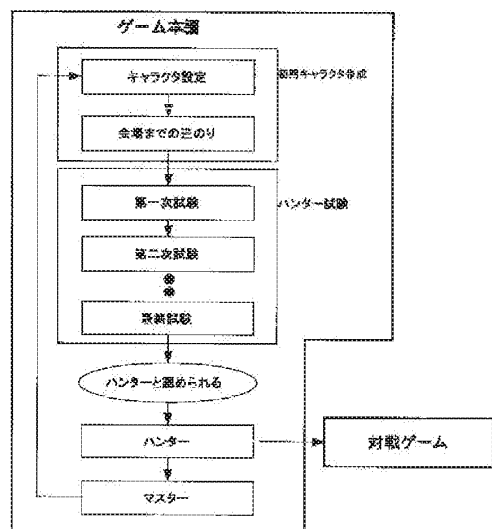
(71) 出願人 000105637
コナミ株式会社
東京都港区虎ノ門四丁目3番1号
(72) 発明者 高橋 誠之
東京都新宿区西新宿4丁目15番3号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン新宿事業所内
(74) 代理人 100083839
弁理士 石川 泰男 (外1名)
Fターム(参考) 2C001 AA17 BC10

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、ゲーム進行方法およびゲーム用プログラムが記憶されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 プレイヤーが育てたキャラクターが最終目標を達成後も、そのキャラクターの能力を生かしつつ、別のゲームに使用することができるゲームシステムを提供する。

【解決手段】 ゲーム制御装置は、入力装置からの信号を参照して、プレイヤーの操作対象のキャラクターに関する情報を生成する。第1のモードが選択された場合は、操作対象のキャラクターを入力装置からの信号に基づいて仮想的なゲームフィールド上で行動させる第1のゲームを実行し、行動の結果に応じて前記操作対象のキャラクターに関する情報を変化させる。第1のゲームにて所定の条件が満たされた場合には、第1のゲームを終了させ、終了時点における操作対象のキャラクターに関する情報に基づき操作対象のキャラクターに複数の属性のいずれかを割り当てる。第2のモードが選択された場合には、属性が割り当てられたキャラクターを利用するゲームであって、属性に応じて優劣に変化が生じる第2のゲームを実行する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲーム画面を表示する表示装置と、プレイヤーの操作に対応した信号を出力する入力装置と、前記入力装置からの前記信号を参照しつつ所定のプログラムに基づいてゲームを実行するとともに、前記ゲームの状況を前記ゲーム画面上に反映させるゲーム制御装置と、を具備し、
前記ゲーム制御装置は、
前記入力装置からの前記信号を参照して、前記プレイヤーの操作対象のキャラクタに関する情報を生成するキャラクタ生成手段と、
前記操作対象のキャラクタを前記入力装置からの前記信号に基づいて仮想的なゲームフィールド上で行動させる第1のゲームを実行し、前記行動の結果に応じて前記操作対象のキャラクタに関する情報を変化させる第1のゲーム実行手段と、
前記第1のゲームにて所定の条件が満たされた場合には、前記第1のゲームを終了させるとともに、前記終了時点における前記操作対象のキャラクタに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクタに複数の属性のいずれかを割り当てる属性割当手段と、
前記キャラクタ生成手段は、前記属性が割り当てられたキャラクタに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクタに関する情報を生成可能であることを特徴とするゲームシステム。
【請求項2】 ゲーム画面を表示する表示装置と、プレイヤーの操作に対応した信号を出力する入力装置と、前記入力装置からの前記信号を参照しつつ所定のプログラムに基づいてゲームを実行するとともに、前記ゲームの状況を前記ゲーム画面上に反映させるゲーム制御装置と、を具備し、
前記ゲーム制御装置は、
前記入力装置からの前記信号を参照して、前記プレイヤーの操作対象のキャラクタに関する情報を生成するキャラクタ生成手段と、
第1のモードまたは第2のモードのいずれかを選択するモード選択手段と、
前記第1のモードが選択された場合には、前記操作対象のキャラクタを前記入力装置からの前記信号に基づいて仮想的なゲームフィールド上で行動させる第1のゲームを実行し、前記行動の結果に応じて前記操作対象のキャラクタに関する情報を変化させる第1のゲーム実行手段と、
前記第1のゲームにて所定の条件が満たされた場合には、前記第1のゲームを終了させるとともに、前記終了時点における前記操作対象のキャラクタに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクタに複数の属性のいずれかを割り当てる属性割当手段と、
前記第2のモードが選択された場合には、前記属性が割り当てられたキャラクタを利用するゲームであって、前

記属性に応じて優劣に変化が生じる第2のゲームを実行する第2のゲーム実行手段と、を具備し、
前記キャラクタ生成手段は、前記属性が割り当てられたキャラクタに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクタに関する情報を生成可能であることを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】 前記属性割当手段により前記操作対象のキャラクタに前記属性が割り当てられる毎に、前記属性が割り当てられたキャラクタに関する情報を記憶する記憶装置を具備し、
前記ゲーム制御装置は、
前記第2のモードが選択された場合には、前記記憶装置に記憶された前記属性が割り当てられたキャラクタのうち、二つ以上のキャラクタを選択するキャラクタ選択手段を、具備し、
前記第2のゲームは、前記キャラクタ選択手段により選択された二つ以上のキャラクタ利用し、互いに競い合う対戦ゲームであることを特徴とする請求項2に記載のゲームシステム。

【請求項4】 前記属性割当手段により前記操作対象のキャラクタに前記属性が割り当てられる毎に、前記属性が割り当てられたキャラクタに関する情報を記憶する記憶装置を具備し、
前記キャラクタ生成手段は、前記記憶装置に記憶された前記属性が割り当てられたキャラクタのうち、いずれかのキャラクタを選択し、前記選択されたキャラクタに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクタに関する情報を生成可能であることを特徴とする請求項1乃至3のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項5】 前記キャラクタ生成手段は、予め属性が割り当てられた一つ以上のキャラクタのうち、いずれかのキャラクタに関する情報に基づいて、操作対象のキャラクタに関する情報を生成可能であることを特徴とする請求項1乃至4のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項6】 前記キャラクタ選択手段は、予め属性が割り当てられた一つ以上のキャラクタのいずれかを選択可能であることを特徴とする請求項3乃至5のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項7】 前記キャラクタ生成手段は、前記属性が割り当てられた単一のキャラクタに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクタに関する情報を生成可能であることを特徴とする請求項1乃至6のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項8】 前記属性が割り当てられたキャラクタに関する情報に基づいて生成された、前記操作対象のキャラクタに対して行われる前記第1のゲーム終了時点における属性の割り当ては、前記属性が割り当てられたキャラクタに関する情報に影響されずに行われることを特徴とする請求項1乃至7のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項9】 前記第1のゲームは、それぞれ異なる終了条件が設定された複数のステージから構成され、前記第1のゲームにおける前記所定の条件は、前記複数のステージのそれぞれの前記終了条件が全て満たされた場合に満たされ、前記終了条件を満たす上での有利不利は、前記操作対象のキャラクタに関する情報に応じて変化し、前記操作対象のキャラクタに関する情報を固定した場合に、前記終了条件を満たす上での有利不利は、前記複数のステージのそれぞれで異なることを特徴とする請求項1乃至8のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項10】 前記操作対象のキャラクタに関する情報には、前記キャラクタの能力を定義する複数のパラメータと、前記キャラクタの能力を変化させる要素として用意された複数のアイテムのそれぞれに関する所持情報と、を含むことを特徴とする請求項1乃至9のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項11】 前記属性が割り当てられたキャラクタに関する情報に基づいて生成された前記操作対象のキャラクタに関する情報のうち、前記複数のパラメータは、前記属性が割り当てられたキャラクタの能力を定義する複数のパラメータに所定の比率を乗算して生成されることを特徴とする請求項10に記載のゲームシステム。

【請求項12】 前記複数のアイテムには、それぞれ、前記複数の属性のいずれかを示す特性および前記特性の大きさを示す度数が割り当てられ、前記ゲーム制御装置は、前記第1のゲームの終了時点における前記操作対象のキャラクタが所持する前記アイテムの特性毎に、前記度数の合計を算出する度数合計算出手段と、を備え、

前記属性割当手段は、前記度数合計算出手段により算出された前記度数の合計に基づいて、前記操作対象のキャラクタに関する情報を生成可能であることを特徴とする請求項10または請求項11に記載のゲームシステム。

【請求項13】 前記属性割当手段は、前記度数合計算出手段により算出された前記度数の合計が最も大きい前記特性が1つのみある場合には、前記操作対象のキャラクタに前記度数の合計が最も大きい前記特性に対応する属性を割り当て、

前記度数合計算出手段により算出された前記度数の合計が最も大きい前記特性が2つ以上ある場合には、前記操作対象のキャラクタの能力を定義する複数のパラメータに基づいて、前記操作対象のキャラクタに前記度数の合計が最も大きい2つ以上の前記特性のいずれかの特性に対応する属性を割り当てることを特徴とする請求項12に記載のゲームシステム。

【請求項14】 前記第1のゲームにおける前記操作対象のキャラクタの行動結果は、前記操作対象のキャラクタに関する情報に基づいて決定されることを特徴とする請求項1乃至13のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項15】 プレイヤーから所定の入力装置を介し

て与えられる指示を参照しつつ所定のプログラムに基づいてゲームを実行するとともに、前記ゲームの状況をゲーム画面上に反映させるためのゲーム用プログラムが記録されたコンピュータ読取可能な記憶媒体であって、前記プログラムは、前記コンピュータを、前記プレイヤーから前記入力装置を介して与えられる指示を参照して、前記プレイヤーの操作対象のキャラクタに関する情報を生成するキャラクタ生成手段、第1のモードまたは第2のモードのいずれかを選択するモード選択手段、

前記第1のモードが選択された場合には、前記操作対象のキャラクタを前記入力装置からの前記信号に基づいて仮想的なゲームフィールド上で行動させる第1のゲームを実行し、前記行動の結果に応じて前記操作対象のキャラクタに関する情報を生成する第1のゲーム実行手段、

前記第1のゲームにて所定の条件が満たされた場合には、前記第1のゲームを終了させるとともに、前記終了時点における前記操作対象のキャラクタに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクタに複数の属性のいずれかを割り当てる属性割当手段、

前記第2のモードが選択された場合には、前記属性が割り当てられたキャラクタを利用するゲームであって、前記属性に応じて優劣に変化が生じる第2のゲームを実行する第2のゲーム実行手段、としてそれぞれ機能させるように構成され、

前記キャラクタ生成手段は、前記属性が割り当てられたキャラクタに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクタに関する情報を生成可能であることを特徴とするコンピュータ読取可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、プレイヤーの操作対象として設定されたキャラクタをゲーム画面上でプレイヤーからの指示に応じて行動させることにより、プレイヤーが冒険や戦闘等を仮想的に体験できるゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】コンピュータを利用したビデオゲーム装置で実行されるゲームとして、ゲーム画面に表示されるキャラクタをプレイヤーの操作により行動させ、それによりキャラクタに各種の戦闘や冒険を経験させ、最終的な目標を達成させるロールプレイングゲームやシミュレーションロールプレイングゲームが知られている。この種のゲームでは、プレイヤーが操作するキャラクタは、各種の戦闘や冒険を積み重ねることによって成長していくので、プレイヤーは、かかるキャラクタに対し、次第に感情が移入し、最終的な目標を達成したあかつきには、大きな感動を覚えることとなる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、従来のこの種のゲームは、最終的な目標を達成した後、終了し、プレイヤーが育てたキャラクターは、その他のゲームで使用することはできない。このため、プレイヤーは、次第に、かかるゲームについての記憶が薄れていくこととなる。

【0004】そこで、本発明は、プレイヤーが育てたキャラクターが最終目標を達成した後、プレイヤーは、そのキャラクターの能力を生かしつつ、別のゲームに使用することができるゲームシステムを提供することを目的とする。

【0005】また、プレイヤーが、最終目標を達成するまでの間に、自ら操作するキャラクターに対し、一層の感情移入をすることができるように自由度を持たせたゲームシステムを提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するために、請求項1に記載の発明は、ゲーム画面を表示する表示装置と、プレイヤーの操作に対応した信号を出力する入力装置と、前記入力装置からの前記信号を参照しつつ所定のプログラムの状況に基づいてゲームを実行するとともに、前記ゲームの状況を前記ゲーム画面上に反映させるゲーム制御装置と、を具備し、前記ゲーム制御装置は、前記入力装置からの前記信号を参照して、前記プレイヤーの操作対象のキャラクターに関する情報を生成するキャラクター生成手段と、前記操作対象のキャラクターを前記入力装置からの前記信号に基づいて仮想的なゲームフィールド上で行動させる第1のゲームを実行し、前記行動の結果に応じて前記操作対象のキャラクターに関する情報を変化させる第1のゲーム実行手段と、前記第1のゲームにて所定の条件が満たされた場合には、前記第1のゲームを終了させるとともに、前記終了時点における前記操作対象のキャラクターに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクターに複数の属性のいずれかを割り当てる属性割当手段と、前記キャラクター生成手段は、前記属性が割り当てられたキャラクターに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクターに関する情報を生成可能であるように構成する。

【0007】上記のように構成されたゲームシステムによれば、入力装置を通じて与えられるプレイヤーからの指示に基づいて、前記プレイヤーの操作対象のキャラクターに関する情報が生成される。そして、前記操作対象のキャラクターが前記入力装置からの前記信号に基づいて仮想的なゲームフィールド上で行動する第1のゲームが実行される。前記キャラクターの行動の結果に応じて前記操作対象のキャラクターに関する情報が変化される。前記第1のゲームにて所定の条件が満たされた場合には、前記第1のゲームが終了されるとともに、前記終了時点における前記操作対象のキャラクターに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクターに複数の属性のいずれかが割り当てられる。また、入力装置を通じて与えられる

プレイヤーからの指示に基づいて、生成される前記プレイヤーの操作対象のキャラクターに関する情報は、前記属性が割り当てられたキャラクターに関する情報に基づいて生成することも可能である。

【0008】従って、所定の条件を満足し第1のゲームを終了した時、操作対象となるキャラクターには、そのキャラクターの行動内容に応じた特定の属性が割り当てられるので、プレイヤーは、割り当てられる属性を意識しつつ、第1のゲームをプレイすることができる。また、属性が割り当てられたキャラクターに関する情報を生かしつつ新たなキャラクターを生成し、再び、第1のゲームに挑むことができる。また、プレイヤーは、これを繰り返すことを行うことで、好みのキャラクターを数多く作っていくことができる。さらに、第1のゲーム終了時点において、キャラクターに与えられる属性は、そのキャラクターの行動内容に応じて変化するので、プレイヤーは自由度が高いゲームを味わうことができる。

【0009】請求項2に記載の発明は、ゲーム画面を表示する表示装置と、プレイヤーの操作に対応した信号を出力する入力装置と、前記入力装置からの前記信号を参照しつつ所定のプログラムに基づいてゲームを実行するとともに、前記ゲームの状況を前記ゲーム画面上に反映させるゲーム制御装置と、を具備し、前記ゲーム制御装置は、前記入力装置からの前記信号を参照して、前記プレイヤーの操作対象のキャラクターに関する情報を生成するキャラクター生成手段と、第1のモードまたは第2のモードのいずれかを選択するモード選択手段と、前記第1のモードが選択された場合には、前記操作対象のキャラクターを前記入力装置からの前記信号に基づいて仮想的なゲームフィールド上で行動させる第1のゲームを実行し、前記行動の結果に応じて前記操作対象のキャラクターに関する情報を変化させる第1のゲーム実行手段と、前記第1のゲームにて所定の条件が満たされた場合には、前記第1のゲームを終了させるとともに、前記終了時点における前記操作対象のキャラクターに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクターに複数の属性のいずれかを割り当てる属性割当手段と、前記第2のモードが選択された場合には、前記属性が割り当てられたキャラクターを利用するゲームであって、前記属性に応じて優劣に変化が生じる第2のゲームを実行する第2のゲーム実行手段と、を具備し、前記キャラクター生成手段は、前記属性が割り当てられたキャラクターに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクターに関する情報を生成可能であるように構成する。

【0010】上記のように構成されたゲームシステムによれば、入力装置を通じて与えられるプレイヤーからの指示に基づいて、前記プレイヤーの操作対象のキャラクターに関する情報が生成される。第1のモードが選択された場合には、前記操作対象のキャラクターが前記入力装置からの前記信号に基づいて仮想的なゲームフィールド上

で行動する第1のゲームが実行される。前記キャラクターの行動の結果に応じて前記操作対象のキャラクターに関する情報が変化される。前記第1のゲームにて所定の条件が満たされた場合には、前記第1のゲームが終了されるとともに、前記終了時点における前記操作対象のキャラクターに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクターに複数の属性のいずれかが割り当てられる。第2のモードが選択された場合には、前記属性が割り当てられたキャラクターが利用され、前記属性に応じて優劣に変化が生じる第2のゲームが実行される。また、入力装置を通じて与えられるプレイヤーからの指示に基づいて、生成される前記プレイヤーの操作対象のキャラクターに関する情報は、前記属性が割り当てられたキャラクターに関する情報に基づいて生成することも可能である。

【0011】従って、プレイヤーは、第1のゲームをクリアし、属性が与えられたキャラクターを第2のゲームで使うことができるので、自ら作成したキャラクターに対し一層の愛着を持つことができる。

【0012】請求項3に記載の発明は、請求項2に記載のゲームシステムにおいて、前記属性割当手段により前記操作対象のキャラクターに前記属性が割り当てられる毎に、前記属性が割り当てられたキャラクターに関する情報を記憶する記憶装置を具備し、前記ゲーム制御装置は、前記第2のモードが選択された場合には、前記記憶装置に記憶された前記属性が割り当てられたキャラクターのうち、二つ以上のキャラクターを選択するキャラクター選択手段を、具備し、前記第2のゲームは、前記キャラクター選択手段により選択された二つ以上のキャラクター利用し、互いに競い合う対戦ゲームであるように構成する。

【0013】従って、プレイヤーは、第1のゲームを何度も行い、クリアすることによって、好みの属性を持つキャラクターを増やしていくという楽しみを味わうことができ、しかも、それらのキャラクターの中から、好きなキャラクターを選択、使用して、第2のゲームである対戦ゲームを行うことができるので、それらキャラクターに対し一層の愛着を持つことができる。

【0014】請求項4に記載の発明は、請求項1乃至3のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記属性割当手段により前記操作対象のキャラクターに前記属性が割り当てられる毎に、前記属性が割り当てられたキャラクターに関する情報を記憶する記憶装置を具備し、前記キャラクター生成手段は、前記記憶装置に記憶された前記属性が割り当てられたキャラクターのうち、いずれかのキャラクターを選択し、前記選択されたキャラクターに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクターに関する情報を生成可能であるように構成する。

【0015】従って、プレイヤーは、第1のゲームを何度も行い、クリアすることによって、好みの属性を持つキャラクターを集めていくという楽しみを味わうことができる。

【0016】請求項5に記載の発明は、請求項1乃至4のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記キャラクター生成手段は、予め属性が割り当てられた一つ以上のキャラクターのうち、いずれかのキャラクターに関する情報に基づいて、操作対象のキャラクターに関する情報を生成可能であるように構成する。

【0017】従って、プレイヤーは、第1のゲームを未だ一回もクリアしていない場合であっても、予め属性が割り当てられたキャラクターに基づいて、操作対象となるキャラクターを作ることができるので、初心者でも第1のゲームを飽きることなく楽しむことができる。

【0018】請求項6に記載の発明は、請求項3乃至5のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記キャラクター選択手段は、予め属性が割り当てられた一つ以上のキャラクターのいずれかを選択可能であるように構成する。

【0019】従って、プレイヤーは、第1のゲームをクリアし、属性が与えられたキャラクターを第2のゲームで使うことができることに加えて、第1のゲームを未だ一回もクリアしていない場合であっても、予め属性が割り当てられたキャラクターを選択して対戦ゲームを行うことができるので、キャラクターの選択の幅を増すことができる。

【0020】請求項7に記載の発明は、請求項1乃至6のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記キャラクター生成手段は、前記属性が割り当てられた単一のキャラクターに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクターに関する情報を生成可能であるように構成する。

【0021】従って、プレイヤーは、第1のゲームをクリアすることにより属性が割り当てられたキャラクターのうち、いずれか一つのキャラクターを基に、そのキャラクターの情報を引き継ぎ新たなキャラクターを生成し、再び、第1のゲームに挑むことができる。

【0022】請求項8に記載の発明は、請求項1乃至7のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記属性が割り当てられたキャラクターに関する情報に基づいて生成された、前記操作対象のキャラクターに対して行われる前記第1のゲーム終了時点における属性の割り当ては、前記属性が割り当てられたキャラクターに関する情報に影響されずに行われるように構成する。

【0023】従って、属性が割り当てられたキャラクターに関する情報に基づいて生成されたキャラクターであっても、第1のゲーム終了時点で割り当てられる属性は、プレイヤーの意思、即ち、そのキャラクターの第1のゲームにおける行動結果に基づき決定されるという自由度を確保することができる。

【0024】請求項9に記載の発明は、請求項1乃至8のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記第1のゲームは、それぞれ異なる終了条件が設定された複数のステージから構成され、前記第1のゲームにおける前

記所定の条件は、前記複数のステージのそれぞれの前記終了条件が全て満たされた場合に満たされ、前記終了条件を満たす上での有利不利は、前記操作対象のキャラクタに関する情報に応じて変化し、前記操作対象のキャラクタに関する情報を固定した場合に、前記終了条件を満たす上での有利不利は、前記複数のステージのそれぞれで異なるように構成する。

【0025】従って、各ステージの終了条件を満足する上で、プレイヤーの操作対象となるキャラクタに関する情報が、一つ目のステージにおいては有利でも、二つ目のステージにおいては不利となる場合が生じるので、より戦略性が増す。

【0026】請求項10に記載の発明は、請求項1乃至9のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記操作対象のキャラクタに関する情報には、前記キャラクタの能力を定義する複数のパラメータと、前記キャラクタの能力を変化させる要素として用意された複数のアイテムのそれぞれに関する所持情報と、を含むように構成する。

【0027】従って、プレイヤーは、第1のゲームにおいて、操作対象となるキャラクタをより個性のあるキャラクタに育てていくことができる。キャラクタの能力を変化させる要素として用意された複数のアイテムのそれぞれに関する所持情報により、プレイヤーは、操作対象のキャラクタが所持しているアイテムを確認することができる。

【0028】請求項11に記載の発明は、請求項10に記載のゲームシステムにおいて、前記属性が割り当てられたキャラクタに関する情報に基づいて生成された前記操作対象のキャラクタに関する情報のうち、前記複数のパラメータは、前記属性が割り当てられたキャラクタの能力を定義する複数のパラメータに所定の比率を乗算して生成されるように構成する。

【0029】従って、第1のゲームをクリアすることにより属性が割り当てられたキャラクタのうち、いずれか一つのキャラクタを基に、そのキャラクタの能力に近似した能力を有する新たなキャラクタを生成することができる。

【0030】請求項12に記載の発明は、請求項10または請求項11に記載のゲームシステムにおいて、前記複数のアイテムには、それぞれ、前記複数の属性のいずれかを示す特性および前記特性の大きさを示す度数が割り当てられ、前記ゲーム制御装置は、前記第1のゲームの終了時点における前記操作対象のキャラクタが所持する前記アイテムの特性毎に、前記度数の合計を算出する度数合計算出手段と、を備え、前記属性割当手段は、前記度数合計算出手段により算出された前記度数の合計に基づいて、前記操作対象のキャラクタに関する情報を生成可能であるように構成する。

【0031】従って、プレイヤーの操作対象となるキャラクタが所持すべきアイテムを選択する重要性が増し、より戦略性が増す。

【0032】請求項13に記載の発明は、請求項12に記載のゲームシステムにおいて、前記属性割当手段は、前記度数合計算出手段により算出された前記度数の合計が最も大きい前記特性が1つのみある場合には、前記操作対象のキャラクタに前記度数の合計が最も大きい前記特性に対応する属性を割り当て、前記度数合計算出手段により算出された前記度数の合計が最も大きい前記特性が2つ以上ある場合には、前記操作対象のキャラクタの能力を定義する複数のパラメータに基づいて、前記操作対象のキャラクタに前記度数の合計が最も大きい2つ以上の前記特性のいずれかの特性に対応する属性を割り当てるように構成する。

【0033】従って、プレイヤーの操作対象となるキャラクタが所持すべきアイテムを選択する重要性に加え、キャラクタの行動内容を選択する重要性が増し、より戦略性が増す。

【0034】請求項14に記載の発明は、請求項1乃至13のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記第1のゲームにおける前記操作対象のキャラクタの行動結果は、前記操作対象のキャラクタに関する情報に基づいて決定されるように構成する。

【0035】従って、プレイヤーの操作対象のキャラクタの能力及び所持アイテムを、そのキャラクタの行動に生かすことができる。

【0036】請求項15に記載の発明は、プレイヤーから所定の入力装置を介して与えられる指示を参照しつつ所定のプログラムに基づいてゲームを実行するとともに、前記ゲームの状況をゲーム画面上に反映させるためのゲーム用プログラムが記録されたコンピュータ読取可能な記憶媒体であって、前記プログラムは、前記コンピュータを、前記プレイヤーから前記入力装置を介して与えられる指示を参照して、前記プレイヤーの操作対象のキャラクタに関する情報を生成するキャラクタ生成手段、第1のモードまたは第2のモードのいずれかを選択するモード選択手段、前記第1のモードが選択された場合には、前記操作対象のキャラクタを前記入力装置からの前記信号に基づいて仮想的なゲームフィールド上で行動させる第1のゲームを実行し、前記行動の結果に応じて前記操作対象のキャラクタに関する情報を変化させる第1のゲーム実行手段、前記第1のゲームにて所定の条件が満たされた場合には、前記第1のゲームを終了させるとともに、前記終了時点における前記操作対象のキャラクタに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクタに複数の属性のいずれかを割り当てる属性割当手段、前記第2のモードが選択された場合には、前記属性が割り当てられたキャラクタを利用するゲームであって、前記属性に応じて優劣に変化が生じる第2のゲームを実行する第2のゲーム実行手段、としてそれぞれ機能

させるように構成され、前記キャラクタ生成手段は、前記属性が割り当てられたキャラクタに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクタに関する情報を生成可能であるように構成する。

【0037】上記のように構成されたコンピュータ読取可能な記憶媒体によれば、入力装置を通じて与えられるプレイヤーからの指示に基づいて、前記プレイヤーの操作対象のキャラクタに関する情報が生成される。第1のモードが選択された場合には、前記操作対象のキャラクタが前記入力装置からの前記信号に基づいて仮想的なゲームフィールド上で行動する第1のゲームが実行される。前記キャラクタの行動の結果に応じて前記操作対象のキャラクタに関する情報が変化される。前記第1のゲームにて所定の条件が満たされた場合には、前記第1のゲームが終了されるとともに、前記終了時点における前記操作対象のキャラクタに関する情報に基づいて、前記操作対象のキャラクタに複数の属性のいずれかが割り当てられる。第2のモードが選択された場合には、前記属性が割り当てられたキャラクタが利用され、前記属性に応じて優劣に変化が生じる第2のゲームが実行される。また、入力装置を通じて与えられるプレイヤーからの指示に基づいて、生成される前記プレイヤーの操作対象のキャラクタに関する情報は、前記属性が割り当てられたキャラクタに関する情報に基づいて生成することも可能である。

【0038】従って、プレイヤーは、操作対象となるキャラクタが所定の条件を満足し第1のゲームを終了した後も、かかるキャラクタに関する情報を生かしつつ新たなキャラクタを生成し、再び、第1のゲームに挑むことができる。また、プレイヤーは、これを繰り返す行ことで、好みのキャラクタを数多く作っていくことができる。さらに、プレイヤーは、第1のゲームをクリアし、属性が与えられたキャラクタを第2のゲームで使用することができるので、自ら作成したキャラクタに対し一層の愛着を持つことができる。

【0039】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して本発明の好適な実施の形態について説明する。

【0040】図1に、本発明にかかるゲームシステム1の概略構成を示す。図1に示すように、ゲームシステム1は、マイクロプロセッサユニットを主体として構成されたCPU2を有している。

【0041】CPU2には、外部ROM用コネクタ7を介して、外部ROMカートリッジ8が着脱自在に接続される。外部ROMカートリッジ8には、本実施形態にかかるゲームのプログラムを記憶した半導体メモリ（ROMまたは、EPROMなど）が収納される。また、外部ROMカートリッジ8には、バッテリー及びバッテリーバックアップRAMが収納される。かかるRAMには、プレイヤーがゲームの中で作成したキャラクタのデ

ータが記憶される。なお、ゲームのプログラムを記憶する記録媒体は、CD-ROM、DVD-ROMなどの如何なる記録媒体であっても構わず、かかる場合、それら記録媒体からデータを読み取る装置をCPU2に接続したシステムに構成すれば良い。

【0042】CPU2は、インターフェイス9を介して入力されるコントローラ10からの信号を参照しつつ、外部ROMカートリッジ8に記憶するゲームプログラムに従ってゲームシステム1全体を統括制御するためのゲーム制御装置としての機能を有する。

【0043】また、CPU2には、主記憶装置としてのROM3、ワーキングRAM4、画像用RAM5、音声用RAM6が接続されている。ROM4は、ゲームシステム1の全体の動作制御に必要なプログラムとしてのオペレーティングシステムやその実行に必要なデータを記憶する。ワーキングRAM4はゲーム処理の途中の各種データを一時記憶するために複数の記憶領域を含み、例えば、ゲームに登場するキャラクタのパラメータ、ゲーム処理の途中で取得したアイテムや、かかるアイテムを使用した回数などを記憶する。画像用RAM5は、CPU2が外部ROMカートリッジ8より読み出した各種画像データを一時記憶する。音声用RAM6は、CPU2が外部ROMカートリッジ8より読み出した各種音声データを一時記憶する。なお、ワーキングRAM4、画像用RAM5、音声用RAM6に記憶するデータを一つのRAMに記憶することができるようにも構わない。

【0044】また、CPU2には、インターフェイス9を介して、コントローラ10が接続される。コントローラ10は、プレイヤーの操作に対応した信号を出力する入力装置である。コントローラ10には、画像表示器12に表示されるプレイヤーの操作対象として設定されたキャラクタの移動方向を指示したり、キャラクタの行動内容を選択するための十字キー10aや、キャラクタの行動を決定するための決定キー10bや、キャラクタの行動内容若しくはキャラクタのステータスを画像表示器12に表示指示するためのセレクトキー10cや、ゲームの開始を指示するためのスタートキー10dなどが含まれている。これにより、プレイヤーは、本実施形態にかかるゲームシステムにおいて、画像表示器12に表示されるプレイヤーの操作対象として設定されたキャラクタになりきり、前述したゲームプログラムに従い、かかるキャラクタを自在に行動させることができる。

【0045】また、CPU2には、画像処理回路11を介して、画像表示器12が接続される。画像処理回路11は、CPU2の指示に従い、画像用RAM5に記憶する画像データをビデオ信号に変換して所定タイミングで画像表示器12に出力する。画像表示器12は、画像処理回路11により出力された各種ゲーム画面を表示するための表示装置である。

【0046】また、CPU2には、音声処理回路13を