



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

APPLICATION NO.	ISSUE DATE	PATENT NO.	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
16/445,642	03/10/2020	10583362	09850001COA	9486

62008 7590 02/19/2020
MAIER & MAIER, PLLC
345 South Patrick Street
ALEXANDRIA, VA 22314

ISSUE NOTIFICATION

The projected patent number and issue date are specified above.

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

The Patent Term Adjustment is 0 day(s). Any patent to issue from the above-identified application will include an indication of the adjustment on the front page.

If a Continued Prosecution Application (CPA) was filed in the above-identified application, the filing date that determines Patent Term Adjustment is the filing date of the most recent CPA.

Applicant will be able to obtain more detailed information by accessing the Patent Application Information Retrieval (PAIR) WEB site (<http://pair.uspto.gov>).

Any questions regarding the Patent Term Extension or Adjustment determination should be directed to the Office of Patent Legal Administration at (571)-272-7702. Questions relating to issue and publication fee payments should be directed to the Application Assistance Unit (AAU) of the Office of Data Management (ODM) at (571)-272-4200.

APPLICANT(s) (Please see PAIR WEB site <http://pair.uspto.gov> for additional applicants):

GREE, Inc., Tokyo, JAPAN;
Koichi SUZUKI, Tokyo, JAPAN;

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

IR103 (Rev. 10/09)

card 602 showcases skill information (which may include, for example, attack points such as points for the skill or the invoked attack), and the illustration of a third card 603 showcases defense points (stamina, life force, or the like), though it is noted that each of these qualities may be set for each card as explained above. Likewise, it is noted that this information is not necessarily indicated in each of the cards. --

Change(s) applied 12-13, paragraph 49
to document, Page 9, paragraph [0034], please delete the paragraph and replace it with the following
/M.J.D./
1/28/2020 paragraph:

-- [0049] Based on the changed battle condition, the battle rendering unit 66 executes rendition processing for the game related to the battle. This function is not specific to the exemplary embodiment, and game processing is executed using any desired method. For example, a battle is rendered in accordance with the screen example illustrated in FIG. 4(a). --

TITLE OF THE INVENTION

Please amend the title of the invention as shown below:

~~GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON TRANSITORY COMPUTER-
READABLE RECORDING MEDIUM~~ CHANGING BATTLE CARD GAME CONDITIONS
DURING DIFFERENT TERMS



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

Table with 5 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO.
Row 1: 16/445.642, 06/19/2019, Koichi SUZUKI, 09850001COA, 9486
Row 2: 62008, 7590, 02/10/2020, MAIER & MAIER, PLLC, 345 South Patrick Street, ALEXANDRIA, VA 22314
Row 3: EXAMINER PIERCE, DAMON JOSEPH
Row 4: ART UNIT 3715, PAPER NUMBER
Row 5: NOTIFICATION DATE 02/10/2020, DELIVERY MODE 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

Notice of Allowability	Application No. 16/445,642	Applicant(s) SUZUKI, Koichi	
	Examiner DAMON J PIERCE	Art Unit 3715	AIA (FITF) 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 10/31/19, 11/27/19, and 1/15/2020.
 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 See Continuation Sheet. As a result of the allowed claim(s), you may be eligible to benefit from the **Patent Prosecution Highway** program at a participating intellectual property office for the corresponding application. For more information, please see http://www.uspto.gov/patents/init_events/pph/index.jsp or send an inquiry to PPHfeedback@uspto.gov.

4. Acknowledgment is made of a claim for foreign priority under 35 U.S.C. § 119(a)-(d) or (f).
Certified copies:
a) All b) Some *c) None of the:
1. Certified copies of the priority documents have been received.
2. Certified copies of the priority documents have been received in Application No. _____.
3. Copies of the certified copies of the priority documents have been received in this national stage application from the International Bureau (PCT Rule 17.2(a)).
* Certified copies not received: _____.

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

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

6. DEPOSIT OF and/or INFORMATION about the deposit of BIOLOGICAL MATERIAL must be submitted. Note the attached Examiner's comment regarding REQUIREMENT FOR THE DEPOSIT OF BIOLOGICAL MATERIAL.

Attachment(s)

1. <input type="checkbox"/> Notice of References Cited (PTO-892)	5. <input type="checkbox"/> Examiner's Amendment/Comment
2. <input checked="" type="checkbox"/> Information Disclosure Statements (PTO/SB/08), Paper No./Mail Date <u>1/15/20</u> .	6. <input type="checkbox"/> Examiner's Statement of Reasons for Allowance
3. <input type="checkbox"/> Examiner's Comment Regarding Requirement for Deposit of Biological Material _____.	7. <input type="checkbox"/> Other _____.
4. <input type="checkbox"/> Interview Summary (PTO-413), Paper No./Mail Date. _____.	

/DAMON J PIERCE/
Primary Examiner, Art Unit 3715

Continuation of 3. The allowed claim(s) is/are: 1-9,11-16,18-25 and 27-30

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	16445642
	Filing Date	2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3715
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9486)
	Attorney Docket Number	09850001COA

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 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	2011-098013	JP	A	2011-05-19	COPCOM CO LTD	Cited in NPL cite No. 1; machine-generated English Abstract provided.	
/D. J. P/	2	5382896	JP	B1	2014-01-08	GREE INC	Cited in NPL cite No. 1; machine-generated English Abstract provided.	
/D. J. P/	3	2013-034828	JP	A	2013-02-21	BANDAI CO	Cited in NPL cite No. 1; machine-generated English translation and Abstract provided.	×

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		16445642
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		3715
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9486)	
	Attorney Docket Number		09850001COA

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

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS

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 issued on January 7, 2020, in connection with counterpart JP Application No. 2018-236124 (5 pgs., including machine-generated English translation).	X

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	02/05/2020
--------------------	------------------	-----------------	------------

*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	16445642
	Filing Date	2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3715
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9486)
	Attorney Docket Number	09850001COA

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)	2020-01-15
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.



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

Table with 8 columns: APPLICATION NUMBER, FILING or 371(c) DATE, GRP ART UNIT, FIL FEE REC'D, ATTY. DOCKET NO, TOT CLAIMS, IND CLAIMS. Values: 16/445,642, 06/19/2019, 3715, 3180, 09850001COA, 30, 4

CONFIRMATION NO. 9486
CORRECTED FILING RECEIPT



62008
MAIER & MAIER, PLLC
345 South Patrick Street
ALEXANDRIA, VA 22314

Date Mailed: 01/29/2020

Receipt is acknowledged of this non-provisional utility patent application. The application will be taken up for examination in due course. Applicant will be notified as to the results of the examination. Any correspondence concerning the application must include the following identification information: the U.S. APPLICATION NUMBER, FILING DATE, NAME OF FIRST INVENTOR, and TITLE OF INVENTION. Fees transmitted by check or draft are subject to collection.

Please verify the accuracy of the data presented on this receipt. If an error is noted on this Filing Receipt, please submit a written request for a corrected Filing Receipt, including a properly marked-up ADS showing the changes with strike-through for deletions and underlining for additions. If you received a "Notice to File Missing Parts" or other Notice requiring a response for this application, please submit any request for correction to this Filing Receipt with your reply to the Notice. When the USPTO processes the reply to the Notice, the USPTO will generate another Filing Receipt incorporating the requested corrections provided that the request is grantable.

Inventor(s)

Koichi SUZUKI, Tokyo, JAPAN;

Applicant(s)

GREE, Inc., Tokyo, JAPAN;

Assignment For Published Patent Application

GREE, Inc., Tokyo, JAPAN

Power of Attorney: The patent practitioners associated with Customer Number 62008

Domestic Priority data as claimed by applicant

This application is a CON of 14/631,221 02/25/2015 PAT 10518177

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

JAPAN 2014-034003 02/25/2014 No Access Code Provided

Permission to Access Application via Priority Document Exchange: Yes

Permission to Access Search Results: Yes

Applicant may provide or rescind an authorization for access using Form PTO/SB/39 or Form PTO/SB/69 as appropriate.

If Required, Foreign Filing License Granted: 06/21/2019

The country code and number of your priority application, to be used for filing abroad under the Paris Convention, is **US 16/445,642**

Projected Publication Date: Not Applicable

Non-Publication Request: No

Early Publication Request: No
Title

CHANGING BATTLE CARD GAME CONDITIONS DURING DIFFERENT TERMS

Preliminary Class

463

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

PROTECTING YOUR INVENTION OUTSIDE THE UNITED STATES

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

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

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

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

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

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

GRANTED

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

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

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

NOT GRANTED

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

SelectUSA

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

PART B - FEE(S) TRANSMITTAL

Complete and send this form, together with applicable fee(s), by mail or fax, or via EFS-Web.

By mail, send to: Mail Stop ISSUE FEE
 Commissioner for Patents
 P.O. Box 1450
 Alexandria, Virginia 22313-1450

By fax, send to: (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 12/12/2019
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 transmitted to the USPTO via EFS-Web or by facsimile to (571) 273-2885, on the date below.

_____	(Typed or printed name)
_____	(Signature)
_____	(Date)

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
16/445,642	06/19/2019	Koichi SUZUKI	09850001COA	9486

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	\$0.00	\$0.00	\$1000	03/12/2020

EXAMINER	ART UNIT	CLASS-SUBCLASS
PIERCE, DAMON JOSEPH	3715	463-031000

1. Change of correspondence address or indication of "Fee Address" (37 CFR 1.363).

- Change of correspondence address (or Change of Correspondence Address form PTO/SB/122) attached.
- "Fee Address" indication (or "Fee Address" Indication form PTO/SB/47; Rev 03-09 or more recent) attached. **Use of a Customer Number is required.**

2. For printing on the patent front page, list

- (1) The names of up to 3 registered patent attorneys or agents OR, alternatively,
 (2) The name of a single firm (having as a member a registered attorney or agent) and the names of up to 2 registered patent attorneys or agents. If no name is listed, no name will be printed.

1 Maier & Maier, PLLC
 2 _____
 3 _____

3. ASSIGNEE NAME AND RESIDENCE DATA TO BE PRINTED ON THE PATENT (print or type)

PLEASE NOTE: Unless an assignee is identified below, no assignee data will appear on the patent. If an assignee is identified below, the document must have been previously recorded, or filed for recordation, as set forth in 37 CFR 3.11 and 37 CFR 3.81(a). Completion of this form is NOT a substitute for filing an assignment.

(A) NAME OF ASSIGNEE
GREE, Inc.

(B) RESIDENCE: (CITY and STATE OR COUNTRY)
Tokyo, JAPAN

Please check the appropriate assignee category or categories (will not be printed on the patent): Individual Corporation or other private group entity Government

4a. Fees submitted: Issue Fee Publication Fee (if required) Advance Order - # of Copies _____

4b. Method of Payment: (Please first reapply any previously paid fee shown above)

- Electronic Payment via EFS-Web Enclosed check Non-electronic payment by credit card (Attach form PTO-2038)

The Director is hereby authorized to charge ~~the applicant~~ any deficiency, or credit any overpayment to Deposit Account No. 50-5976

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 /Timothy J. Maier/

Date January 24, 2020

Typed or printed name Timothy J. Maier

Registration No. 51,986

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	16445642			
Filing Date:	19-Jun-2019			
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:	09850001COA			
Filed as Large Entity				
Filing Fees for Utility under 35 USC 111(a)				
Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Basic Filing:				
Pages:				
Claims:				
Miscellaneous-Filing:				
Petition:				
Patent-Appeals-and-Interference:				
Post-Allowance-and-Post-Issuance:				
UTILITY APPL ISSUE FEE	1501	1	1000	1000

Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Extension-of-Time:				
Miscellaneous:				
Total in USD (\$)				1000

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	38397492
Application Number:	16445642
International Application Number:	
Confirmation Number:	9486
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:	09850001COA
Receipt Date:	24-JAN-2020
Filing Date:	19-JUN-2019
Time Stamp:	18:14:53
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	CARD
Payment was successfully received in RAM	\$ 1000
RAM confirmation Number	E20201NI15139421
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	Issue Fee Payment (PTO-85B)	Issue_Fee_Transmittal.pdf	115637	no	1
			1daf99ecbe1b50d1867713913a1a3f598eddfde9		

Warnings:

Information:

2	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	30543	no	2
			3477d20e3f8907b302a7d65c212bdc4a6f50db36		

Warnings:

Information:

Total Files Size (in bytes):	146180
-------------------------------------	--------

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.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	16445642
	Filing Date	2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3715
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9486)
	Attorney Docket Number	09850001COA

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	2011-098013	JP	A	2011-05-19	COPCOM CO LTD	Cited in NPL cite No. 1; machine-generated English Abstract provided.	
	2	5382896	JP	B1	2014-01-08	GREE INC	Cited in NPL cite No. 1; machine-generated English Abstract provided.	
	3	2013-034828	JP	A	2013-02-21	BANDAI CO	Cited in NPL cite No. 1; machine-generated English translation and Abstract provided.	×

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	16445642
	Filing Date	2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3715
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9486)
	Attorney Docket Number	09850001COA

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

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS

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 issued on January 7, 2020, in connection with counterpart JP Application No. 2018-236124 (5 pgs., including machine-generated English translation).	×

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	16445642
	Filing Date	2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	3715
	Examiner Name	Damon Joseph Pierce (9486)
	Attorney Docket Number	09850001COA

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)	2020-01-15
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

JP2011098013A COMPUTER PROGRAM, RECORDING MEDIUM, AND GAME DEVICE

Applicants: COPCOM CO LTD

Inventors: OTAKU RIJIN, TAKIZAWA TOMOHIRO

IPC *A63F13/12; A63F13/33; A63F13/35; A63F13/69; A63F13/795; A63F13/798; A63F13/847;*

Application number: JP2009253550A

Priority numbers: JP2009253550A 2009-11-04

Publication date: 2011-05-19

Filing date: 2009-11-04

Priority date: 2009-11-04

Published as: JP2011098013A;JP5543755B2

Abstract: COMPUTER PROGRAM, RECORDING MEDIUM, AND GAME DEVICE

<P>PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game program capable of allowing a fighting games among teams composed of an appropriate number of players despite of imbalance of the number of the players who belong to a group or take part in the fighting from each group, so as to let the participating players actually feel the fun. <P>SOLUTION: The game program 10 makes a computer function as a group registration means, a team organization means, and a team match-up control means. As for the players who take part in the fighting among the players registered in the each group, the team organization means allows all the players registered in the same group to belong to the same team and the players registered in different groups to belong to the same team. <P>COPYRIGHT: (C)2011,JPO&INPIT

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2011-98013

(P2011-98013A)

(43) 公開日 平成23年5月19日 (2011.5.19)

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

審査請求 未請求 請求項の数 13 O L (全 38 頁)

(21) 出願番号	特願2009-253550 (P2009-253550)	(71) 出願人	000129149 株式会社カプコン
(22) 出願日	平成21年11月4日 (2009.11.4)	(74) 代理人	110000556 特許業務法人 有古特許事務所
		(72) 発明者	滝澤 智宏 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内
		(72) 発明者	大宅 理仁 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内
		Fターム (参考)	2C001 AA17 BC00 BC10 CB08

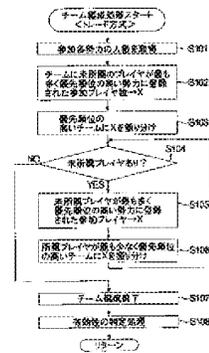
(54) 【発明の名称】 コンピュータプログラム、記録媒体、及びゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 グループに所属するプレイヤー数や各グループから対戦に参加するプレイヤー数の偏りにかかわらず、適切なプレイヤー数から成るチーム同士の対戦を可能にし、参加プレイヤーに多人数プレイの対戦ゲームの面白さを実感させることのできるゲームプログラムを提供する。

【解決手段】 本ゲームプログラム10は、コンピュータをグループ登録手段、チーム編成手段、及びチーム対戦制御手段として機能させ、チーム編成手段は、各グループに登録されたプレイヤーのうち対戦に参加するプレイヤーについて、同一グループに登録された全てのプレイヤーを互いに同一のチームに所属させると共に、そのチームに対し、登録されたグループが互いに異なるプレイヤーを所属可能になっている。

【選択図】 図13



【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、
該コンピュータを操作するプレイヤを複数のグループのうち何れかに登録するグループ登録手段、

該コンピュータを操作するプレイヤと、該コンピュータに通信ネットワークを介して接続された他のコンピュータを操作する他のプレイヤとを、複数のチームの何れかに所属させるチーム編成手段、及び

前記チームに所属する各プレイヤの操作入力に応じて、仮想ゲーム空間にて各プレイヤに対応するキャラクタを行動させ、チーム対チームの対戦を行わせるチーム対戦制御手段として機能させ、

前記チーム編成手段は、各グループに登録されたプレイヤのうち前記対戦に参加するプレイヤについて、同一グループに登録された全てのプレイヤを互いに同一のチームに所属させると共に、該チームに対し、登録されたグループが互いに異なるプレイヤを所属可能になっている、ゲームプログラム。

10

【請求項2】

前記チーム編成手段は、前記グループにより分類したときの前記対戦への参加プレイヤの構成に基づいて、各プレイヤを前記チームに振り分けて所属させる、請求項1に記載のゲームプログラム。

20

【請求項3】

前記チーム編成手段は、
複数の前記グループのうち前記対戦に参加するプレイヤ数が多いグループから順に、前記チームへプレイヤを振り分ける対象とし、

振り分け対象のグループに登録されて前記対戦に参加する全てのプレイヤを、該グループのプレイヤを振り分ける時点で所属済みプレイヤ数の最も少ない同一のチームに所属させる、請求項2に記載のゲームプログラム。

【請求項4】

前記チーム編成手段は、各グループに優先順位を設定しており、前記対戦に参加するプレイヤ数が同一のグループが複数存在する場合には、前記優先順位の高いグループから順に該グループに登録されたプレイヤをチームに所属させる、請求項3に記載のゲームプログラム。

30

【請求項5】

前記チーム編成手段は、対戦する各チームに優先順位を設定しており、所属済みのプレイヤ数が同一のチームが複数存在する場合に、優先順位の高いチームから順にプレイヤを所属させる、請求項3又は4に記載のゲームプログラム。

【請求項6】

前記チーム編成手段は、チーム編成を終了した後、編成されたチームの構成内容に基づいて、編成結果の有効性を決定する、請求項1乃至5の何れかに記載のゲームプログラム。

【請求項7】

前記チームの構成内容は各チームの所属プレイヤ数であり、前記チーム編成手段は、何れのチームの所属プレイヤ数も、他の何れのチームの所属プレイヤ数に対して所定の割合を下回ることがない場合に、該チーム編成を有効とする、請求項6に記載のゲームプログラム。

40

【請求項8】

前記チームの構成内容は各チームに所属するプレイヤのプレイヤ情報である、請求項6に記載のゲームプログラム。

【請求項9】

前記コンピュータを、
前記対戦の結果を判定する対戦結果判定手段と、

50

該対戦の結果に応じて、該対戦に参加したプレイヤーが登録された前記グループに対しポイントを付与するポイント付与手段として機能させる、請求項1乃至8の何れかに記載のゲームプログラム。

【請求項10】

前記対戦結果判定手段は、前記対戦の結果として各勢力の勝敗を判定し、

前記ポイント付与手段は、勝利チームに所属していたプレイヤーのグループに対してゼロより大きいポイントを付与し、敗北チームに所属していたプレイヤーのグループに対してゼロ・ポイントを付与する、請求項9に記載のゲームプログラム。

【請求項11】

前記ポイント付与手段は、前記ポイントに基づいて各勢力を順位付けする、請求項9又は10に記載のゲームプログラム。

10

【請求項12】

請求項1乃至11の何れかに記載のゲーム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13】

請求項1乃至11の何れかに記載したゲームプログラムを読み込んで実行するゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【0001】

本発明は、複数プレイヤー参加型のゲームにおいて、チーム対チームの対戦を行うにあたり、各プレイヤーによるチームを編成するためのプログラム、該プログラムを記録した記録媒体、及びゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、ネットワークを介することで、複数プレイヤーの各キャラクタを同一の仮想ゲーム空間で同時に活動させることのできる、多人数参加型のオンラインゲームが提供されている。このようなゲームとしては、例えば、参加している複数のプレイヤーが協力してゲームを進行させるタイプや、各プレイヤーが操作するキャラクタ同士を対戦させるタイプ（オンラインバトル）などがある。更に、オンラインバトルには、各参加プレイヤー同士が互いに敵となって戦う個人戦のバトルモード（個人サバイバルモード）と、集まった複数の参加プレイヤーをチームに分けて対戦するチーム戦のバトルモード（チームサバイバルモード）とがある。

30

【0003】

このうちチームサバイバルモードでは、例えば最大16人の参加プレイヤーを2～4チームに振り分けて、チーム対チームの対戦を行い、勝利したチームに所属していたプレイヤーにポイントを付与するものがある。この場合、各プレイヤーは、付与されるポイントを他のプレイヤーよりも多く獲得し、獲得ポイントによって自身のランクを上げることを目標としてゲームをプレイする。

40

【0004】

しかしながら、単に複数プレイヤーをチーム分けし、そのチームの勝敗を各プレイヤーのポイントやランクに反映させるだけでは、プレイヤーを、チームサバイバルモードでのゲームに継続的に参加させるのに限界がある。即ち、既に多くのポイントを獲得し、高いランクを有するプレイヤーにとっては、ポイントの獲得やランクを上げるといった目標が意味を失うため、チームサバイバルモードでプレイする意義がなくなってしまう。その結果、チームサバイバルモードのゲームに参加するプレイヤー数が減少し、チームを構成するプレイヤー数を十分に確保できなくなってしまう可能性がある。

【0005】

これに対し、特許文献1には、各プレイヤーが複数設けられたグループの何れかに登録さ

50

れ、一のグループに所属するプレイヤーで構成するチームと、他の一のグループに所属するプレイヤーで構成するチームとを対戦させる方法が開示されている。即ち、同一グループに所属するプレイヤーが一のチームを構成し、異なるチーム同士によって、グループ対グループの対戦を行う。そして、一の対戦が終了した後も、各プレイヤーは先に登録されたグループに所属し続けており、該グループの構成員として、次の対戦のためのチームに参加できる。また、同一グループに登録された他のプレイヤーは、他のグループに登録されたプレイヤーから成るチームと対戦できるようになっている。

【0006】

このように、各プレイヤーは、あるグループの構成員として対戦を行うことができ、また、同一グループに登録された他のプレイヤーが、自身の参加していない対戦をプレイすることも可能であるため、各プレイヤーに対して、その所属するグループの戦況を把握しようという意志を喚起させ、更には状況に応じて対戦に繰り返し参加させる意欲を持たせることができる。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2004-113451号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、上記特許文献1に開示された方法では、各チームを構成するプレイヤーは、何れか一のグループに所属する者のみであるため、もともと各グループに所属するプレイヤー数に偏りがある場合や対戦への参加プレイヤー数が少ない場合には、大人数のチームと少人数のチームとの対戦が行われる可能性がある。この場合、大人数のチームが必然的に有利になるため、プレイヤーの対戦への参加意欲が薄れ、対戦ゲーム本来の趣向性が薄れてしまう。

20

【0009】

そこで本発明は、上述したような事情を鑑みて、グループに所属するプレイヤー数や各グループから対戦に参加するプレイヤー数の偏りにかかわらず、適切なプレイヤー数から成るチーム同士の対戦を可能にし、参加プレイヤーに多人数プレイの対戦ゲームの面白さを実感させることのできるゲームプログラム、該ゲームプログラムを記録した記録媒体、及びゲーム装置を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明に係るゲームプログラムは、コンピュータを、該コンピュータを操作するプレイヤーを複数のグループのうち何れかに登録するグループ登録手段、該コンピュータを操作するプレイヤーと、該コンピュータに通信ネットワークを介して接続された他のコンピュータを操作する他のプレイヤーとを、複数のチームの何れかに所属させるチーム編成手段、及び前記チームに所属する各プレイヤーの操作入力に応じて、仮想ゲーム空間にて各プレイヤーに対応するキャラクタを行動させ、チーム対チームの対戦を行わせるチーム対戦制御手段として機能させ、前記チーム編成手段は、各グループに登録されたプレイヤーのうち前記対戦に参加するプレイヤーについて、同一グループに登録された全てのプレイヤーを互いに同一のチームに所属させると共に、該チームに対し、登録されたグループが互いに異なるプレイヤーを所属可能になっている。

40

【0011】

また、前記チーム編成手段は、前記グループにより分類したときの前記対戦への参加プレイヤーの構成に基づいて、各プレイヤーを前記チームに振り分けて所属させるのものであってもよい。

【0012】

また、前記チーム編成手段は、複数の前記グループのうち前記対戦に参加するプレイヤー

50

数が多いグループから順に、前記チームへプレイヤーを振り分ける対象とし、振り分け対象のグループに登録されて前記対戦に参加する全てのプレイヤーを、該グループのプレイヤーを振り分ける時点で所属済みプレイヤー数の最も少ない同一のチームに所属させるものであってもよい。

【0013】

また、前記チーム編成手段は、各グループに優先順位を設定しており、前記対戦に参加するプレイヤー数が同一のグループが複数存在する場合には、前記優先順位の高いグループから順に該グループに登録されたプレイヤーをチームに所属させるものであってもよい。

【0014】

また、前記チーム編成手段は、対戦する各チームに優先順位を設定しており、所属済みのプレイヤー数が同一のチームが複数存在する場合に、優先順位の高いチームから順にプレイヤーを所属させるものであってもよい。

10

【0015】

前記チーム編成手段は、チーム編成を終了した後、編成されたチームの構成内容に基づいて、編成結果の有効性を決定するものであってもよい。

【0016】

また、前記チームの構成内容は各チームの所属プレイヤー数であり、前記チーム編成手段は、何れのチームの所属プレイヤー数も、他の何れのチームの所属プレイヤー数に対して所定の割合を下回ることがない場合に、該チーム編成を有効とするものであってもよい。

20

【0017】

前記チームの構成内容は各チームに所属するプレイヤーのプレイヤー情報であってもよい。

【0018】

また、前記コンピュータを、前記対戦の結果を判定する対戦結果判定手段と、該対戦の結果に応じて、該対戦に参加したプレイヤーが登録された前記グループに対しポイントを付与するポイント付与手段として機能させるものであってもよい。

【0019】

また、前記対戦結果判定手段は、前記対戦の結果として各勢力の勝敗を判定し、前記ポイント付与手段は、勝利チームに所属していたプレイヤーのグループに対してゼロより大きいポイントを付与し、敗北チームに所属していたプレイヤーのグループに対してゼロ・ポイントを付与するものであってもよい。

30

【0020】

また、前記ポイント付与手段は、前記ポイントに基づいて各勢力を順位付けするものであってもよい。

【0021】

本発明に係る記録媒体は、上述した何れかのゲーム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であり、本発明に係るゲーム装置は、上述した何れかのゲームプログラムを読み込んで実行するゲーム装置である。

【発明の効果】

【0022】

本発明によれば、グループに所属するプレイヤー数や各グループから対戦に参加するプレイヤー数の偏りにかかわらず、適切なプレイヤー数から成るチーム同士の対戦を可能にし、参加プレイヤーに多人数プレイの対戦ゲームの面白さを実感させることのできるゲームプログラム、該ゲームプログラムを記録した記録媒体、及びゲーム装置を提供することができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0023】

【図1】本発明の実施の形態に係るゲーム装置を備えるゲームシステムの構成を示す回路図である。

【図2】(a)は、本発明の実施の形態に係るゲームプログラムの構成を示す模式図であり、(b)は、図1に示すゲーム装置の機能的な構成を示すブロック図である。

50

【図3】本実施の形態に係るゲームの概要を説明するための模式図である。
 【図4】本ゲームを実行するゲーム装置の動作を示すフローチャートである。
 【図5】図4のフローチャートに続くゲーム装置の動作を示すフローチャートである。
 【図6】図4のフローチャートに続くゲーム装置の動作を示すフローチャートである。
 【図7】ゲーム装置の動作に伴ってモニタに表示されるトップメニュー画面を示す模式図である。

【図8】ゲーム装置の動作に伴ってモニタに表示されるモード選択画面を示す模式図である。

【図9】ゲーム装置の動作に伴ってモニタに表示される前回の結果画面を示す模式図である。

10

【図10】ゲーム装置の動作に伴ってモニタに表示されるエントリーメニュー画面を示す模式図である。

【図11】ゲーム装置の動作に伴ってモニタに表示される勢力マッチメニュー画面を示す模式図である。

【図12】ゲーム装置の動作に伴ってモニタに表示されるマッチングロビー画面を示す模式図である。

【図13】トレード方式によるチーム編成処理においてゲーム装置が実行する動作を示すフローチャートである。

【図14】本実施の形態に係るチーム編成処理を説明するための図面であり、各勢力からの参加プレイヤー数が異なる3つのケース1～3を示している。

20

【図15】変形例に係るトレード方式によるチーム編成処理を説明するための図面であり、図14のケース2と同じメンバー構成を有するケース4及びケース5とケース1と同じメンバー構成を有するケース6及びケース7とを示している。

【図16】1チームあたりの定員が設定されているという条件の下でトレード方式に従うゲーム装置の動作を示すフローチャートである。

【図17】マッチングロビーに入室している勢力毎のプレイヤー数の組み合わせと、この組み合わせから編成可能なチーム構成とを関連づけて記載したテーブルデータの模式図である。

【図18】ハイブリッド式によるチーム編成処理によって形成されるテーブルデータの模式図である。

30

【図19】ゲーム装置がバトルポイント付与処理を実行する場合の動作を説明するためのフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0024】

以下、本発明の実施の形態に係るコンピュータプログラム、記録媒体、及びゲーム装置について、図面を参照しつつ説明する。

【0025】

[ゲームシステム]

図1は、本発明の実施の形態に係るゲーム装置を備えるゲームシステムの構成を示すブロック図である。図1に示すように、ゲーム装置1は、その動作を制御するCPU2を備え、このCPU2にはバス3を介してディスクドライブ4、メモ리카ードスロット5、ハードディスクドライブ(以下、HDD)6、ROM7、及びRAM8が接続されている。

40

【0026】

ディスクドライブ4には、本発明の実施の形態に係るゲームプログラム10が記録されたDVD、CD-ROM、又はBlu-ray Disc(登録商標)などのディスク型記録媒体4aが装填されるようになっている。該ディスク型記録媒体4aには、ゲームプログラム10の他、キャラクタやゲームステージを形成するためのテクスチャなどのデータも記録されている。そして、ディスクドライブ4にディスク型記録媒体4aが装填されると、CPU2からの指示に従って、該ディスク型記録媒体4aからゲームプログラム10などを適宜読み出す。また、メモ리카ードスロット5は、CPU2からの指示に従って

50

、ゲームの途中経過を示すデータなどを、装填されたカード型記録媒体 5 a（例えば、フラッシュメモリ等）に不揮発的に記録する。

【0027】

HDD 6 はディスク型の大容量記録媒体であって、ゲームの途中経過を示すデータなどを記録する。ROM 7 は、マスクROM 又は PROM などの半導体メモリであり、ゲーム装置 1 を起動する起動プログラムや、ディスク型記録媒体 4 a が装填されたときの動作を制御するプログラムなどを記録している。RAM 8 は、DRAM 又は SRAM などから成り、CPU 2 が実行するべきゲームプログラム 10 や、このゲームプログラム 10 を実行する際に必要なキャラクタ及びゲームステージなどのデータを、ディスク型記録媒体 4 a などから読み込んで一時的に記録する。なお、プレイヤーの操作によりディスク型記録媒体 4 a 内の全データが HDD 6 に記録されている場合には、HDD 6 に記録されているデータのうち、CPU 2 が実行するべきゲームプログラム 10 やこれを実行する際に必要なキャラクタ及びゲームステージなどのデータが、RAM 8 に一時的に記録される。

10

【0028】

また、CPU 2 にはバス 3 を介して更にグラフィック処理部 11、オーディオ合成部 14、無線通信制御部 17、及びネットワークインタフェース 19 が接続されている。

【0029】

このうちグラフィック処理部 11 は、CPU 2 の指示に従って仮想ゲーム空間やキャラクタなどを含むゲーム画像を描画する。また、グラフィック処理部 11 にはビデオ変換部 12 を介して外部のモニタ 13 が接続されており、グラフィック処理部 11 にて描画されたゲーム画像は動画形式に変換され、更にモニタ 13 にて表示される。

20

【0030】

オーディオ合成部 14 は、CPU 2 の指示に従ってデジタルのゲーム音声を再生及び合成する。また、オーディオ合成部 14 にはオーディオ変換部 15 を介して外部のスピーカ 16 に接続されており、オーディオ合成部 14 にて再生及び合成されたゲーム音声は、オーディオ変換部 15 にてアナログ形式にデコードされ、更にスピーカ 16 にて出力される。

【0031】

無線通信制御部 17 は、2.4GHz 帯の無線通信モジュールを有し、ゲーム装置 1 に付属するコントローラ 18 との間で無線により接続され、データの送受信が可能となっている。また、ネットワークインタフェース 19 は、インターネットや LAN などの通信ネットワーク 20 に対してゲーム装置 1 を接続する。そして、通信ネットワーク 20 に接続された同様の構成を有する他のゲーム装置 1 との間で、サーバ装置 21 を介さないピア・ツー・ピア方式での通信（以下、「P2P 通信」）を可能とし、本発明に係るゲームシステム 100 を構築する。

30

【0032】

このゲームシステム 100 では、複数のプレイヤーが、同一のゲームプログラム 10 を有する各ゲーム装置 1 を操作することにより、同期して同一の仮想ゲーム空間内でオンラインゲームを実行することができる。即ち、各ゲーム装置 1 は通信ネットワーク 20 を介して互いにデータ通信を行うことができ、相互に送受信したデータや、ディスク型記録媒体 4 a に記録されたゲームプログラム 10 及びデータなどにに基づき、各ゲーム装置 1 には同一の仮想ゲーム空間が生成される。各ゲーム装置 1 に接続されたモニタ 13 には、各プレイヤーが操作するキャラクタが中心に表示されるような視点で、この仮想ゲーム空間が表示される。例えば、プレイヤー A が操作するゲーム装置 1 に接続されたモニタ 13 には、プレイヤー A が操作するキャラクタを中心とした仮想ゲーム空間の一部が表示され、プレイヤー B が操作するゲーム装置 1 に接続されたモニタ 13 には、プレイヤー B が操作するキャラクタを中心とした仮想ゲーム空間の一部が表示される。

40

【0033】

一方、各ゲーム装置 1 は、通信ネットワーク 20 を介してサーバ装置 21 との間でもデータ通信を行うことができる。このサーバ装置 21 はいわゆるマッチングサーバであり、

50

一般的なサーバ装置と同様に、CPU、HDD、ROM、RAM、及びネットワークインタフェースなどを備えている。サーバ装置21は、ホストプレイヤー（後述）がゲームをする際に行うマッチングロビーの作成要求を、ホストプレイヤーのゲーム装置1から通信ネットワーク20を介して受け付けると、CPUがマッチングリストを作成してHDDに記録する。一方、ゲストプレイヤー（後述）からの要求に応じて、マッチングリストをゲストプレイヤーのゲーム装置1へ通信ネットワーク20を介して送信する。そして、ゲストプレイヤーによってマッチングリスト内の希望するロビーへの参加が要求されると、この参加要求がサーバ装置21を介してホストプレイヤーのゲーム装置1へ送信され、ホストプレイヤーによりこの要求が受け付けられると、ゲストプレイヤーは要求したロビーへの入室が許可される。また、サーバ装置1は、ゲストプレイヤーのロビー入室許可を受けてマッチングリストの内容を更新する。これ以降、ホストプレイヤーのゲーム装置1と入室が許可されたゲストプレイヤーのゲーム装置1とは、サーバ装置21を介さずP2P通信を行うことになる。

10

【0034】

なお、本実施の形態ではゲストプレイヤーがロビーへ入室した後、同一ロビーへの入室が許可された各プレイヤーが操作するゲーム装置1間では、上記のようにP2P通信を行うこととしているが、サーバ装置を介してクライアント・サーバ方式によるデータ通信を行うように構成してもよい。

【0035】

図2(a)は、上述したゲームプログラム10の構成を示す模式図であり、図2(b)は、図1に示すゲーム装置1の機能的な構成を示すブロック図である。図2(a)に示すように、ゲームプログラム10は、ホスト用プログラム10a及びゲスト用プログラム10bを備えている。これらのプログラム10a、10bは、一連のプログラムとして作成されており、適宜設定されたフラグの状態に応じて、何れかのプログラム10a、10bが選択的に実行される。

20

【0036】

また、図2(b)に示すように機能的に見ると、ゲーム装置1は、チーム対戦制御部62、グループ登録部63、チーム編成部64、及びポイント付与部65を有する制御部61を備えている。この制御部61は、図1に示したCPU2、HDD6、ROM7、RAM8、グラフィック処理部11、ビデオ変換部12、オーディオ合成部14、及びオーディオ変換部15などのハードウェアと、CPU2により実行されるゲームプログラム10とによって実現されている。更に、チーム対戦制御部62は、ゲーム進行部62a、ローディング部62b、仮想ゲーム空間生成部62c、及びキャラクタ生成部62dを有している。

30

【0037】

このうちゲーム進行部62aは、プレイヤーによる操作入力に応じてキャラクタを仮想ゲーム空間にて行動させ、該キャラクタの行動に応じてゲームを進行させる。そして、通信ネットワーク20を介して複数プレイヤーが参加している場合には、該通信ネットワーク20を介して受信した各プレイヤーによる操作入力の情報に基づき、各キャラクタを仮想ゲーム空間にて行動させ、各キャラクタの行動に応じてゲームを進行させる。

【0038】

ローディング部62bは、ディスクドライブ4に装填されたディスク型記録媒体4aから仮想ゲーム空間を構築するためのデータをRAM8へローディングする他、適宜カード型記録媒体5aに記録されたデータもRAM8へローディングする。仮想ゲーム空間生成部62cは、プレイヤーが視認するモニタ13に表示するための仮想ゲーム空間を生成する。キャラクタ生成部62dは、仮想ゲーム空間に登場させるキャラクタ（参加している他のプレイヤーの操作によるキャラクタを含む）を生成するものであり、プレイヤーによって服装や装備を含む外観イメージがカスタマイズされている場合には、そのカスタマイズされた外観イメージをモニタ13に表示させる。

40

【0039】

ゲーム装置1を、このような各部62a～62dとして機能させるプログラムは、ホス

50

プログラム10a及びゲストプログラム10bの夫々に含まれている。従って、ディスクドライブ4にて読み込んだプログラム10をCPU2が実行することにより、ゲーム装置1は上記各部62a～62dとしての機能を発揮することができる。

【0040】

なお、図2(b)に示すように、制御部61は、既に説明したディスクドライブ4、メモ리카ードスロット5、モニタ13、スピーカ16、無線通信制御部17、及びネットワークインタフェース19の動作も制御する。

【0041】

〔ゲームの概要〕

図3は、本実施の形態に係るゲームの概要を説明するための模式図である。本ゲームでは、複数のプレイヤーが、通信ネットワーク20を介して接続された各自のゲーム装置1を操作することにより、各プレイヤーが所属するチーム同士で戦うチーム対チームの対戦を同一の仮想ゲーム空間内で行う。

10

【0042】

より詳しく説明すると、本ゲームでは複数の勢力(グループ)が設定されており、例えば、図3に示すように、勢力A～Eの5つの勢力が設定されている。そして、本ゲームにて対戦にエントリー(参加)しようとする各プレイヤーは、これら5つの勢力のうち何れかの勢力に自身を登録する。また、本ゲームでは対戦場所として、夫々ルールの異なる複数のマップ(ステージ)が用意されており、勢力に登録済みのプレイヤーは、例えば図3に示すように予め用意された3つのマップ1～3のうちから、対戦に参加するたびに、その対戦場所として何れか1つのマップを選択できるようになっている。

20

【0043】

なお、各マップ1～3には対戦時間、勝敗の決定方法、及び装備できる武器の種類などのルールに関する情報が関連づけられており、プレイヤーはこれらの情報に基づいてマップを選択する。そして、マップを選択することにより、このプレイヤーは対戦への参加を要求した状態となり、他のプレイヤーが同一マップでの対戦に参加要求してくるのを待機する。また、最初に参加を要求したプレイヤーは該対戦においてはホストプレイヤーとなり、その後に参加を要求したプレイヤーはゲストプレイヤーとなる(詳細は後述)。

【0044】

次に、一定時間の経過や参加プレイヤー数が規定に達するなどの所定の条件が満たされて参加要求期間が締め切られると、同一マップでの対戦に参加要求した複数のプレイヤーによってチーム編成処理が行われる。これにより、各プレイヤーは、予め用意された複数のチーム(例えば、「赤チーム」及び「青チーム」)のうち何れかに所属することとなる。

30

【0045】

例えば、図3に示すように、勢力Aに登録された8人のプレイヤーAのうち対戦にエントリーする5人のプレイヤーAと、勢力Dに登録された6人のプレイヤーDのうち対戦にエントリーする3人のプレイヤーDとで、合計8人のプレイヤーから成る「赤チーム」が編成される。また、勢力Bに登録された7人のプレイヤーBのうち4人と、勢力Cに登録された4人のプレイヤーCのうち3人と、勢力Eに登録された3人のプレイヤーEのうち1人とで、合計8人のプレイヤーから成る「青チーム」が編成される。

40

【0046】

ここで、図3に示す例のように、同一勢力(例えば、勢力A)に登録されて対戦にエントリーする各プレイヤーは、全て同一のチーム(ここでは、赤チーム)に所属される。従って、同一勢力に登録されたプレイヤー同士が、異なるチームに所属されて互いに対戦するようなことがないようにしている。一方、1つのチーム(例えば、赤チーム)に対して複数の勢力(勢力A、D)のプレイヤーが所属可能になっている。

【0047】

このようにしてチーム編成が完了すると、編成されたチーム対チーム(「赤チーム」対「青チーム」)の対戦が行われる。例えば、敵チームのプレイヤーを攻撃したり、対戦場所に設定された拠点(後述する「データポスト」)の争奪を行ったりする。そして、対戦が

50

終了すると、勝利チームのプレイヤーが登録されているグループに対してポイント（後述する「バトルポイント」）が付与される。また、プレイヤーは、一旦ある勢力に登録されると、一定期間（例えば、月曜日から次の日曜日までの1週間）はこの勢力に登録された状態のままに対戦にエントリーすることができる。そして、この期間中に対戦にエントリーした回数に応じて、この期間を終えて次にゲームをプレイする際、褒賞（例えば、特別な武器や防具、装飾品、称号など）を受けることができるようになっている。また、この期間を終えて次の期間に入ると、プレイヤーが選択できる各マップの内容が更新され、前期間とは異なるルールが設定されたマップで対戦できるようになっている。

【0048】

なお、以下ではこのようなチーム対チームの対戦を適宜「勢力マッチ」と称する。

10

【0049】

[ゲーム装置の動作]

プレイヤーが上述したような勢力マッチをプレイする場合のゲーム装置1の動作について説明する。なお、以下では、各チームに分かれて対戦に参加するプレイヤーの総数が16人以下である場合について説明する。

【0050】

図4は、本ゲームを実行するゲーム装置1の動作を示すフローチャートであり、図5及び図6は、図4のフローチャートに続くゲーム装置1の動作を示すフローチャートである。また、図7～図12は、ゲーム装置1の動作に伴ってモニタ13に表示される各種の画面を示す模式図である。以下に示すゲーム装置1の動作は、ディスク型記録媒体4aに記録されたゲームプログラム10に従ってCPU2が各部の動作を制御することによって実現される。

20

【0051】

図4に示すように、はじめにゲーム装置1はトップメニュー画面31（図7参照）をモニタ13に表示する（ステップS1）。図7に示すように、このトップメニュー画面31の下部には本ゲームをプレイする際に選択するキャンペーン・アイコン31aを含む複数のアイコン31a～31gが設けられて（表示されて）おり、プレイヤーは目的に応じて何れかのアイコンをコントローラ18の操作によって選択できる。また、トップメニュー31の中央部分には、本ゲームでプレイすることのできる対戦場所を示すマップ31hの全体イメージが概観的に表示されている。

30

【0052】

次に、プレイヤーがキャンペーン・アイコン31aを選択すべくコントローラ18を操作し、ゲーム装置1がこの選択を受け付けると（ステップS2）、ゲーム装置1はモニタ13にモード選択画面32（図8参照）を表示させる（ステップS3）。図8に示すように、このモード選択画面32には、本ゲームにおいてプレイ可能な複数のモードを文字列で示す表示が、さきほどのマップ31hの上に重なるようにして配置（表示）される。例えば、「Influence Match」（勢力マッチ）と記載された表示32aは、本実施の形態において説明するチーム対チームでの対戦を行うゲーム・モードを示しており、「Co-op」と記載された表示32bは、通信ネットワーク20を介して他のプレイヤーと協力してゲーム進行させるゲーム・モードを示しており、「Single」と記載された表示32cは、プレイヤーが1人でステージ（Co-opモードのステージと同一）のクリアを目指してゲームを進行させるゲーム・モードを示している。

40

【0053】

このモード選択画面32において、プレイヤーがコントローラ18を操作してInfluence Match（勢力マッチ）の表示32aを選択し、ゲーム装置1がこの選択を受け付けると（ステップS4）、ゲーム装置1とサーバ装置21との間の通信接続処理が行われ（ステップS5）、更にゲーム装置1は、自身のHDD6に記録された情報に基づいて、プレイヤーが既に勢力マッチへ今期（例えば、プレイしている日を含む、月曜日から次の日曜日までの1週間）エントリーをしているか否かを判断する（ステップS6）。そして、既にエントリーしていると判断した場合は（ステップS6：YES）、モニタ13の表示を勢力マ

50

ッチメニュー画面35（後述の図11参照）に切り換えて表示する（ステップS12）。

【0054】

一方、今期はまだエントリーしていないと判断した場合は（ステップS6：NO）、続いて、前期にプレイヤーが勢力マッチへエントリーしているか否かを判断する（ステップS7）。そして、前期にプレイヤーがエントリーしていた場合（ステップS7：YES）は、図9に示す前回の結果画面33をモニタ13に表示する（ステップS8）。図9に示すように、この前回の結果画面33では、前期にプレイヤーが登録した勢力を示す情報、及び対戦したマップに関する情報などを含む結果表示欄33aが中央に表示されている。そして、この前回の結果画面33が表示されている状態で、プレイヤーがコントローラ18に設けられた所定のボタンを操作して表示の切り換えを指示すると、モニタ13には、前回の結果画面33に換わってエントリーメニュー画面34（図10参照）が表示される（ステップS9）。また、ステップS7にて前期においてもプレイヤーが勢力マッチにエントリーしていないと判断した場合（ステップS7：NO）も、モード選択画面32からエントリーメニュー画面34へとモニタ13の表示が切り換えられる。

10

【0055】

図10に示すエントリーメニュー画面34においては、プレイヤーは自身を登録する勢力を選択することができ、また、この勢力にて自身が操作するキャラクタを選択することができる。具体的には、エントリーメニュー画面34には複数の勢力（ここでは5つ）の夫々を示すシンボルマーク34a～34eが含まれている。そして、コントローラ18が有する所定のボタン（例えば、十字キーの左右ボタン）を操作するたびに、何れか1つのシンボルマークに対応する勢力を順次指定することができ、指定した勢力の詳細情報がエントリーメニュー画面34内に表示される。また、ある勢力を指定した状態でコントローラ18が有する所定のボタン（例えば、十字キーの上下ボタン）を操作すると、該勢力において使用可能な複数のキャラクタの外観イメージ34fを順次1つずつエントリーメニュー画面34内に表示させることができる。

20

【0056】

また、エントリーメニュー画面34には、プレイヤーの個人情報（プレイヤー情報）として、勢力マッチに参加することによって獲得したポイント数、このポイント数に応じて設定されるレベル値、及び次のレベルに到達するために必要なポイント数などの個人情報34gが含まれている。更に、プレイヤーが勢力を選択する際の指標の一つとして、各勢力を示すシンボルマーク34a～34eには、キャリアレベルとここで称する数値34hが添えて表示されている。このキャリアレベルとは、ある勢力に登録した場合の該勢力でのプレイヤーのレベルを意味しており、プレイヤーが同一勢力に登録した状態でプレイするほど、該勢力でのキャリアレベルは増加するようになっている。そして、キャリアレベルが高いほど、該勢力にて使用するキャラクタをカスタマイズできる要素が増えるようにしてもよい。

30

【0057】

プレイヤーは、このような情報に基づいて自身を登録する勢力と、該勢力において使用するキャラクタとを選択し、ゲーム装置1（特に、グループ登録部63）はこの選択を受け付ける（ステップS10）。そしてゲーム装置1は、勢力及びキャラクタが選択された後、コントローラ18が有する所定のボタンがプレイヤーによって操作されたか否かにより、プレイヤーのエントリーが決定されたか否かを判断する（ステップS11）。プレイヤーの操作がない間はエントリーメニュー画面34を表示し続け（ステップS11：NO）、プレイヤーの操作によってエントリーが決定されると（ステップS11：YES）、エントリーメニュー画面34に換えて勢力マッチメニュー画面35（図11参照）をモニタ13に表示させる（ステップS12）。

40

【0058】

以上のように、勢力マッチメニュー画面35をモニタ13に表示する時点では、このゲーム装置1を操作するプレイヤーは、登録する勢力と操作するキャラクタとが決定された状態となっている。次に、図11に示すように、勢力マッチメニュー画面35では、勢力マ

50

ッチに参加する場合の対戦場所を、複数のマップから選択できるようになっている。具体的には、勢力マッチメニュー画面35には、選択可能なマップを示す表示（「MAP1」、「MAP2」、「MAP3」など）35aが含まれており、各マップについての詳細情報（対戦ルール、対戦時間、勝敗決定方法、装備できる武具の種類など）も表示される。また、何れか1つのマップを示す表示35aを指定すると、そのマップでの最新の勢力情報35bが表示される。この勢力情報35bとしては、例えば、指定したマップで今期これまでに行われた対戦により各勢力が獲得したポイント（バトルポイント）に関する情報（勢力図）などがあり、図11ではこれを円グラフで表示した例を示している。

【0059】

なお、勢力マッチメニュー画面35には、このような勢力図の他にも、登録した勢力を示す情報やその他の情報を含めてもよい。また、コントローラ18が有する所定のボタンをプレイヤーが操作することによって、勢力マッチメニュー画面35に代えて、又は勢力マッチメニュー画面35の上に重ねて、ショートカットメニュー画面（図示せず）が表示されるようにしてもよい。このショートカットメニュー画面では、例えばキャラクタをカスタマイズすることができるようにしてもよいし、前期にエントリーしていたゲーム装置1においては前期の結果を勢力図などで表示するようにしてもよい。

【0060】

次に、プレイヤーが勢力マッチメニュー画面35にて何れか1つのマップを選択すると、この選択がゲーム装置1にて受け付けられる（ステップS13）。そしてゲーム装置1は、通信ネットワーク20を介してサーバ装置21へマッチング検索を要求する（ステップS14）。以後、ゲーム装置1は、マッチング検索要求の結果に応じて、ホスト及びゲストのうち何れかの立場となって動作する。

【0061】

この点について補足しておく、サーバ装置21は、通信ネットワーク20を介して接続されたゲーム装置1から所定のセッション情報（プレイヤー名、プレイヤーID、ゲーム装置1のIPアドレス、選択したマップを示す情報など）を受信することにより、該セッション情報に基づいてこのゲーム装置1をホストとするマッチングロビーを作成する。一方、サーバ装置21とのセッションが未確立のゲーム装置1は、ステップS14に示すマッチング検索の要求に応じて、サーバ装置21から（参加条件の合わないマッチングを含む）全てのマッチングロビーに関するリスト（マッチングリスト）を受信する。そして、このゲーム装置1は、受信したマッチングリストの中に、自身が参加することのできるマッチングロビー（参加条件が一致するマッチングロビー）が存在するか否かを判断する（ステップS15）。

【0062】

なお、ゲーム装置1からのステップS14に示す要求に対し、サーバ装置21は、ゲーム装置1がゲストとして入室することのできるマッチングロビーのみを含むマッチングリストを送信するようにしてもよい。具体的には、ゲーム装置1は、サーバ装置21との間で通信接続処理（ステップS5）を行った後、サーバ装置21に対してマッチング検索要求を行う（ステップS14）。即ち、ゲーム装置1は、ステップS10、S13において行った選択条件をサーバ装置へ送信すると共に、検索要求（ステップS14）をサーバ装置21に対して行う。サーバ装置21は、管理しているマッチングリストを前記選択条件に基づいてフィルタリングし、当該選択条件を満たすマッチングリストをゲーム装置1へ送信する。なお、最大定員に達しているマッチングロビーやゲーム装置1のプレイヤー情報（勢力による入室制限など）により入室できないマッチは、前記フィルタリングにより、送信されるマッチングリストには含まれない。このようにして、ゲーム装置1は、自身が入室可能なマッチングロビーのみを含むマッチングリストをサーバ装置21から受信する。そして、このリスト情報を含む画面をモニタ13に表示する。ゲーム装置1を操作するプレイヤーは、モニタ13に表示されたマッチングリストから、参加したいマッチングロビーを選択することにより、このマッチングロビーへ入室する。

【0063】

10

20

30

40

50

上記ステップ S 1 5 の結果、マッチングリストを受信したゲーム装置 1 が、そのマッチングリスト中に自身の参加条件と一致するマッチングロビーが存在しないと判断した場合には（ステップ S 1 5 : N O）、該ゲーム装置 1 は以後ホストとなって動作し、図 5 に示す処理を実行する。一方、マッチングリスト中に自身の参加条件と一致するマッチングロビーが存在すると判断した場合には（ステップ S 1 5 : Y E S）、該ゲーム装置 1 は以後ゲストとなって動作し、図 6 に示す処理を実行する。なお、マッチングリスト中に、自身が参加可能な（参加条件が一致する）マッチングロビーが複数存在する場合には、参加可能な各マッチングロビーをモニタ 1 3 に表示させ、プレイヤーの操作によって何れか 1 つのマッチングロビーを選択できるようにしてもよい。以下では、はじめにホストとなったゲーム装置 1（以下、適宜「ホストゲーム装置 1」という）の動作について説明し、次に、

10

【 0 0 6 4 】

〔ホストゲーム装置の動作〕

上述したように、図 4 のステップ S 1 5 にて、サーバ装置 2 1 から受信したマッチングリストに参加可能なマッチングロビーが存在しないと判断したゲーム装置 1 は、図 5 に示すように、ホストゲーム装置 1 という位置付けとなって、サーバ装置 2 1 に対してセッションの作成を要求する（ステップ S 2 0）。サーバ装置 2 1 は、この要求に応じてホストゲーム装置 1 との間にセッションを確立し、該セッションが確立すると、ホストゲーム装置 1 はマッチングロビー画面 3 6 を作成し、モニタ 1 3 に該マッチングロビー画面 3 6（

20

【 0 0 6 5 】

図 1 2 に示すように、マッチングロビー画面 3 6 には、該勢力マッチに参加を要求したプレイヤー（即ち、該マッチングロビーに入室したプレイヤー）のプレイヤー情報（プレイヤー名、キャラクタ情報、所属勢力情報、個人ポイント情報、キャリアレベルなど）が上から順に表示されるプレイヤー情報表示欄 3 6 a が設けられており、また、該勢力マッチの対戦ルール、オプション、対戦時間、装備できる武具などに関する情報を表示するマッチ内容表示欄 3 6 b が設けられている。

【 0 0 6 6 】

ホストゲーム装置 1 は、マッチングロビーを作成して（ステップ S 2 1）、マッチングロビー画面 3 6 をモニタ 1 3 に表示すると、所定の条件を満たして参加を締め切る（ステップ S 3 0）までの間、他のプレイヤーの参加を募集しつつ待機する。待機中に新たなプレイヤー（ゲストゲーム装置 1）がマッチングロビーに入室し、セッションが確立すると（ステップ S 2 2 : Y E S）、ホストゲーム装置 1 は、この新たなゲストゲーム装置 1 に対して自身（ホストプレイヤー）に関するプレイヤー情報を送信する（ステップ S 2 3）。

30

【 0 0 6 7 】

なお、ステップ S 3 1 にて参加を締め切る条件としては、本実施の形態においては、参加プレイヤー数が定員（例えば、1 6 人）に到達した時点で参加を締め切り、到達していない場合であってもマッチングロビー作成時点から所定時間（例えば、3 分）が経過すれば参加を締め切るようにしている。但し、他の条件を採用してもよく、例えば時間制限をなくして、後述するフィルタリングによって参加プレイヤー数が定員に到達した時点で参加を締め切るようにしてもよいし、ホストプレイヤーの操作などによって締め切るようにしてもよい。

40

【 0 0 6 8 】

ホストゲーム装置 1 は、セッションを確立したゲストゲーム装置 1 との間で、P 2 P 通信によりデータの送受信を行う。そして、ホストゲーム装置 1 は、セッションが確立したこの新たなゲストゲーム装置 1 から、該ゲストプレイヤーに関するプレイヤー情報を P 2 P 通信により受信する（ステップ S 2 4）。なお、ホストゲーム装置 1 とゲストゲーム装置 1 との間で送受信するプレイヤー情報としては、プレイヤー名及びキャラクタ情報などが含まれている。

50

【0069】

更に、ホストゲーム装置1は、自身のマッチングロビーに既に入室（参加）している他のゲストゲーム装置1のセッション情報を、新たに入室（参加）するゲストゲーム装置1へ送信し（ステップS25）、また、新たに入室するゲストゲーム装置1のセッション情報を、既に入室している他のゲストゲーム装置1へ送信する（ステップS26）。これにより、既に入室しているゲストゲーム装置1と、新たに入室するゲストゲーム装置1とが、互いに受信した相手のセッション情報に基づいてセッションを確立し、以後は、P2P通信により互いにデータの送受信を行う。また、ホストゲーム装置1は、ステップS24により受信した新たなゲストのプレイヤー情報に基づき、ステップS21でモニタ13に表示させたマッチングロビー画面36の内容を更新表示させる（ステップS27）。なお、

10

【0070】

ホストゲーム装置1は、このようにしてゲストゲーム装置1から受信したプレイヤー情報に基づき、マッチングロビー画面36のプレイヤー名表示欄36aに、このゲストプレイヤーに関するプレイヤー情報を表示する。また、ホストゲーム装置1は、受信した新たなゲストプレイヤーに関するプレイヤー情報をサーバ装置21へ送信し、サーバ装置21ではこのプレイヤー情報に基づいてマッチングリスト情報の内容を更新する。

20

【0071】

なお、ここで説明する勢力マッチでは、上述したように参加可能な定員が、一例として16人に設定されている。そして、同一勢力のプレイヤー同士が異なるチームに所属することがなく、且つチーム同士の人数的な均衡を確保するためには、一の勢力からの参加プレイヤー数を定員の半数（ここでは8人）以下に制限することが好ましい。このような観点から、本実施の形態では、マッチングロビーに入室することのできる同一勢力のプレイヤー数を、勢力マッチに参加できる定員（16人）の半数以下（8人以下）としている。

【0072】

そのために、ゲーム装置1は、サーバ装置21から受信したマッチングリスト中に、自身の参加条件に一致するマッチングロビーが存在していた場合、更に、自身が登録された同一勢力からのそのマッチングロビーへの参加プレイヤー数が定員の半数（8人）に到達しているか否かを判断する。そして、定員の半数に到達していると判断した場合には、そのマッチングロビーには参加できないようにし、同一勢力から定員の半数を超えるプレイヤーが同一のマッチングロビーに入室できないようにしている。

30

【0073】

一方、ホストプレイヤーは、マッチングロビー画面36をモニタ13に表示している間にコントローラ18を所定操作することにより、マッチングロビーからの退室要求をホストゲーム装置1に入力することができる。ホストゲーム装置1は、この退室要求を受け付けると（ステップS28：YES）、該マッチングロビーから退室して本ゲームを終了する（ステップS29）。なお、他の参加プレイヤーが既にいる場合には、残りの参加者のうち何れかのプレイヤーがホストとなり、他の参加プレイヤーが存在しない場合には、該マッチングロビーは閉鎖（削除）される。また、ホストゲーム装置1がプレイヤーからの退室要求を受け付けていなければ（ステップS28：NO）、上述した参加締切の条件が満たされたから否かを判断し（ステップS30）、条件が満たされていなければ（ステップS30：NO）、再びステップS22からの処理を実行する。

40

【0074】

このようにして、ホストゲーム装置1は、途中退室（ステップS28）しなければ、参加締切の条件が満たされるまでの間、該勢力マッチへプレイヤーが参加してくるのを待機する。待機中に他のプレイヤーがマッチングロビーに入室（参加）し、このプレイヤーとの間でP2P通信によりセッションを確立する（ステップS22：YES）。そして、お互いのプレイヤー情報を送受信し合う（ステップS23、S24）。所定の時間が経過するか、又

50

は参加プレイヤー数が所定数に達するなどして所定の条件が満たされると参加を締め切り（ステップS30）、マッチングロビーに入室している参加プレイヤーによるチーム編成処理（ステップS31）を実行する。なお、このチーム編成処理については後に詳述する。

【0075】

ステップS31のチーム編成処理を終えると、このチーム編成の結果が有効か否かを、後述する所定の基準に基づいて判断し（ステップS32）、無効と判断した場合（ステップS32：NO）には、マッチングロビーに入室していた各ゲストゲーム装置1へ該チームを解散する旨の情報を送信（ステップS33）して、再びステップS14（図4参照）からの処理を実行する。一方、チーム編成の結果が有効であると判断した場合（ステップS32：YES）には、チーム編成に関する情報及びゲームを開始する旨の情報を各ゲストゲーム装置1へ送信し（ステップS34）、本ゲームを開始して勢力マッチをプレイすべくゲーム処理を実行する（ステップS35）。

10

【0076】

このゲーム処理では、各ゲーム装置1において同一の仮想ゲーム空間が形成され、その中に各プレイヤーが操作するキャラクターが表示される。各プレイヤーは自身のキャラクターを動作させ、敵チームのキャラクターを攻撃したり拠点（データポスト）を奪取するなど、チーム対抗戦の形式で勢力マッチを実行する。このようなゲーム装置1の動作は、制御部61のチーム対戦制御部62によって制御される。

【0077】

なお、勢力マッチが終了すると、勝敗チームが決定され、勝利チームに属するプレイヤーの勢力に対してポイント（バトルポイント）が付与される。ここで、勝敗の決定方法については、例えば、KILL数、拠点奪取（データポスト起動）数、戦力ゲージなどを基準にして決定することができる。

20

【0078】

具体的に説明すると、KILL数（敵チームのキャラクターを倒した数）に基づいて勝敗を決定する場合では、敵チームのキャラクターを対戦終了時点までに全て倒すか、より多く倒したチームを勝利チームとする。なお、各キャラクターには体力値が設定されており、敵キャラクターからの攻撃を受けると、攻撃を受けたキャラクターの体力値は減少し、体力値がゼロになるとそのキャラクターは倒されたことになる。そして、敵キャラクターを倒したキャラクターが所属するチームには、KILL数が「1」加算される。また、ホストゲーム装置1は、対戦終了の条件（例えば、ゲームスタートからの経過時間（10分など）や、一方のチームのキャラクターの全滅、など）、両チームのKILL数、及び各キャラクターの生死情報などを記憶しており、更に、ゲームスタートからの経過時間をカウントして管理する。

30

【0079】

また、対戦場所の各所にデータポストと称する拠点を設けておき、全てのデータポストを起動させる（拠点を奪取する）か、対戦終了時点でより多くのデータポストを起動させたチームを勝利チームとしてもよい。なお、ホストゲーム装置1は、起動されたデータポストの夫々に関連づけて、各データポストを起動したプレイヤーに関する情報（所属チーム及び登録勢力に関する情報を含む情報）を記憶するようになっている。

40

【0080】

また、各キャラクターに戦力ゲージを設定し、前述したように敵チームのキャラクターを倒したりデータポストを起動（拠点を奪取）するなどにより戦力ゲージを増加させ、逆に自チームのキャラクターが攻撃を受けたりデータポストを起動されるなどすると減少させるように設定する。そして、各キャラクターが獲得した戦力ゲージを加算するなどして各チームの戦力ゲージを算出し、対戦終了時点でその多い方のチームを勝利チームとすることができる。

【0081】

〔ゲストゲーム装置の動作〕

一方、図4のステップS15にて、サーバ装置21から受信したマッチングリストに参

50

加可能なマッチングロビーが存在すると判断した（ステップS15：YES）ゲーム装置1は、図6に示すように、ゲストゲーム装置1という位置付けとなって、サーバ装置21に対してセッションへの参加を要求し、マッチングロビーへ入室する（ステップS40）。この要求に応じてサーバ装置21からホストゲーム装置1のセッション情報を受信すると、ホストゲーム装置1との間でP2P通信によるセッションを確立する（ステップS41）。続いて、ゲストゲーム装置1は、このP2P通信により、ホストゲーム装置1へ自身のプレイヤー情報（図5のステップS24で受信される情報）を送信し（ステップS42）、ホストゲーム装置1からは、ホストのプレイヤー情報を受信する（ステップS43）。更に、ゲストゲーム装置1は、ホストゲーム装置1から、マッチングロビーに先に入室している他のゲストゲーム装置1のセッション情報を受信して、これら他のゲストゲーム装置1との間でP2P通信によるセッションを確立する（ステップS44）。このP2P通信により、ゲストゲーム装置1は自身のプレイヤー情報を、先に入室している他のゲストゲーム装置1へ送信（ステップS45）する一方、先に入室している他のゲストゲーム装置1から、これら他のゲストゲーム装置1のプレイヤー情報を受信する（ステップS46）。そして、ゲストゲーム装置1は、図12に示したのと同様のマッチングロビー画面36をモニタ13に表示させる（ステップS47）。

【0082】

このようにして、ホストゲーム装置1及び先に入室しているゲストゲーム装置1との間でセッションを確立してマッチングロビーに入室すると、ゲストゲーム装置1に接続されたモニタ13のマッチングロビー画面36には、ホストプレイヤーと先に入室していたゲストプレイヤーと自身とについて、プレイヤー情報がプレイヤー名表示欄36aに表示される。

【0083】

この後、ゲストゲーム装置1は新たな他のプレイヤーの参加を待機する状態となり、参加が締め切られる（ステップS55）までの間、ホストゲーム装置1に関するステップS22～S30の動作に対応するステップS48～S55の動作を実行する。即ち、待機中に新たな他のプレイヤー（ゲストゲーム装置1）がマッチングロビーに入室すると（ステップS48：YES）、ステップS40～S47を経て待機状態となったゲストゲーム装置1は「既に入室しているゲストゲーム装置1」という位置付けになる。そして、この既に入室しているゲストゲーム装置1は、ホストゲーム装置1から、新たな他のゲストゲーム装置1のセッション情報を受信して、この新たな他のゲストゲーム装置1との間でP2P通信によるセッションを確立する（ステップS49）。そして、このP2P通信により、既に入室しているゲストゲーム装置1は、この新たなゲストゲーム装置1に対して自身のプレイヤー情報を送信（ステップS50）する一方、新たなゲストゲーム装置1から当該新たなゲストゲーム装置1のプレイヤー情報を受信する（ステップS51）。そして、受信したプレイヤー情報に基づき、ステップS47にて表示したマッチングロビー画面36のプレイヤー名表示欄36aの内容を更新表示する（ステップS52）。

【0084】

一方、ゲストプレイヤーも上述したホストプレイヤーと同様に、マッチングロビー画面36をモニタ13に表示している間にコントローラ18を所定操作することにより、マッチングロビーからの退室要求をゲストゲーム装置1に入力することができる。ゲストゲーム装置1は、この退室要求を受け付けると（ステップS53：YES）、該マッチングロビーから退室して本ゲームを終了する（ステップS54）。また、ゲストゲーム装置1がプレイヤーからの退室要求を受け付けておらず（ステップS53：NO）、参加が締め切られていなければ（ステップS55：NO）、再びステップS48からの処理を実行する。

【0085】

次に、ホストゲーム装置1によって本マッチングロビーへの参加が締め切られると（ステップS55：YES）、ホストゲーム装置1では、入室済みのプレイヤーによってチーム編成処理が行われる（図5のステップS31参照）。そしてゲストゲーム装置1は、編成したチームを解散する旨の情報（図5のステップS33参照）、又はチーム編成及びゲーム開始に関する情報（図5のステップS34参照）をホストゲーム装置1から受信する。

10

20

30

40

50

ここで、ゲストゲーム装置1が、編成したチームを解散する旨の情報（図5のステップS33参照）を受信した場合は、チーム編成が無効であるために解散され（ステップS56：YES）、再びステップS14（図4参照）からの処理が実行される。一方、ゲストゲーム装置1が、チーム編成及びゲーム開始に関する情報（図5のステップS34参照）を受信した場合は（ステップS56：NO、ステップS57：YES）、本ゲームを開始して勢力マッチをプレイすべくゲーム処理を実行する（ステップS58）。

【0086】

[チーム編成処理：トレード方式]

次に、図5のステップS31に示したチーム編成処理について、5つの勢力（勢力A～勢力E）に登録されたプレイヤーによって2つのチーム（赤チーム及び青チーム）を編成する場合について説明する。このようなチーム編成処理は、ゲーム装置1のチーム編成部64によって実行される。

【0087】

はじめに、本実施の形態に係るチーム編成処理について概説する。本チーム編成では、勢力マッチに参加する全プレイヤーをグループ毎に分類し、分類された参加プレイヤーの構成（プレイヤー数のパターン）に基づいて、各プレイヤーを各チームに振り分けるようにしている。より具体的には、各プレイヤーが勢力毎に何れかのチームに振り分けられる（所属される）。従って、同一勢力のプレイヤー同士が異なるチームに振り分けられることがないようになっている。そして、基本ルールとして、参加プレイヤー数（同一マッチングロビーに入室しているプレイヤー数）が多い勢力のプレイヤーから順番にチームに振り分けられる。また、振り分けの時点で所属プレイヤー数の最も少ないチームがそのプレイヤーの振り分けの対象となる。

【0088】

しかしながら、参加プレイヤー数が同一の勢力が複数存在する場合もあり得るため、勢力間には、チームへ振り分けられる順序に関する優先順位が設定されている。ここでは、特に言及する場合を除き、一例として勢力Aが最も高い優先順位を有し、以下は勢力B、勢力C、勢力D、勢力Eの順に優先順位が低く設定されている。従って、参加プレイヤー数が最も多い勢力として勢力A及び勢力Bが存在する場合には、優先順位の高い勢力Aのプレイヤーが先にチームへ振り分けられる。

【0089】

また、所属プレイヤー数が同一のチーム（所属プレイヤー数が0人の場合を含む）が複数存在する場合もあり得るため、チーム間にもプレイヤーが振り分けられる順序に関する優先順位が設定されている。ここでは、特に言及する場合を除き、一例として赤チームが青チームより高い優先順位に設定されている。従って、ある勢力のプレイヤーが振り分けられる際、赤チーム及び青チームの夫々の所属プレイヤー数が同一である場合には、優先順位の高い赤チームに対して振り分けられることになる。

【0090】

本実施の形態においては、このような編成方法に従って各勢力A～勢力Eのプレイヤーを赤チーム又は青チームに振り分けてチーム編成を行うが、チーム編成の対象となるプレイヤーには定員が設定されており、既に説明したようにここでは一例として16人に設定されている。従って、最大16人のプレイヤーを、赤チーム又は青チームに振り分けるようにチーム編成を行う。なお、上述したチーム編成方式を、以下では「トレード方式」と称することとし、図13～図16を参照しつつ更に具体的に説明する。

【0091】

図13は、トレード方式によるチーム編成処理においてゲーム装置1が実行する動作を示すフローチャートである。また、図14は、本実施の形態に係るチーム編成処理を説明するための図面であり、各勢力からの参加プレイヤー数が異なる3つのケース1～3を示している。以下では、はじめにトレード方式に従うゲーム装置1のチーム編成処理について図13を参照して説明し、次に、図14のケース1～3に対して具体的に適用した場合について説明する。

10

20

30

40

50

【0092】

図13のフローチャートに示すように、ゲーム装置1は、まず勢力毎に参加プレイヤー数（マッチングロビーに入室しているプレイヤー数）を取得する（ステップS101）。次に、取得した情報に基づき、何れのチームにも所属していないプレイヤー数が最も多い勢力のうち、優先順位の最も高い勢力に登録された参加プレイヤー数をXとする（ステップS102）。そして、優先順位の最も高いチームに対してこのXを振り分ける（ステップS103）。

【0093】

ステップS103の後、チームに所属していないプレイヤーが残存しているか否かを判断し（ステップS104）、残存プレイヤーがない場合（ステップS104：NO）にはチーム編成を終了し（ステップS107）、該チーム編成の有効性を判断する処理を実行する（ステップS108）。なお、1回目のステップS104の処理にて残存プレイヤーがない（ステップS104：NO）と判断されるのは、マッチングロビーに入室しているプレイヤーの勢力が1つだけの場合である。一方、ステップS104にて、残存プレイヤーが存在する（ステップS104：YES）と判断した場合には、未所属のプレイヤー数が最も多い勢力のうち、優先順位が最も高い勢力に登録されたプレイヤー数をXとする（ステップS105）。そして、所属プレイヤー数が最も少ないチームのうち、優先順位が最も高いチームにこのXを振り分ける（ステップS106）。

10

【0094】

その後、再びステップS104の処理を実行し、未所属プレイヤーが残存している間（ステップS104：YES）は、ステップS104～S106の処理を繰り返し実行する一方、残存していない場合（ステップS104：NO）には、チーム編成を終了し（ステップS107）、該チーム編成の有効性を判断する処理を実行する（ステップS108）。

20

【0095】

ステップS108の有効性判断処理では、編成された各チームのうち、何れのチームの所属プレイヤー数も、他の何れのチームの所属プレイヤー数に対して、所定の割合を下回ることがない場合のみ、該チーム編成を有効と判断する。逆に、何れかのチームの所属プレイヤー数が、他の何れかのチームの所属プレイヤー数に対して所定の割合を下回った場合には、該チーム編成を無効と判断する。ここで、所定の割合としては、例えば、最も多い所属プレイヤー数の半数と設定することができ、以下ではこの設定を採用した場合を前提として説明する。例えば、赤チームに8人が所属し、青チームに7人が所属することとなった場合には、このチーム編成を有効とする一方、赤チームに8人が所属し、青チームに3人が所属することとなった場合は、このチーム編成を無効とする。

30

【0096】

（ケース1）

このようなトレード方式によるチーム編成方法を図14のケース1に適用する場合について説明する。図14に示すように、ケース1では、マッチングロビーに入室しているプレイヤーとして、勢力Aから5人、勢力Bから4人、勢力Cから3人、勢力Dから3人、勢力Eから1人の、合計16人が存在している。

40

【0097】

図13に示すように、ゲーム装置1は、上述したような勢力毎の参加プレイヤー数を取得し（ステップS101）、何れのチームにも所属していないプレイヤー数が最も多い勢力に登録されたプレイヤー数として、勢力Aの5人をXとする（ステップS102）。ここで、未所属プレイヤーが最も多い勢力は勢力Aのみであるため、勢力間の優先順位に関係なく、勢力Aの5人がXとされる。次に、プレイヤーが所属していないチームとして、この時点では赤チーム及び青チームの両チームが存在しているが、このうち優先順位の高い赤チームに対してXが振り分けられる（ステップS103）。これにより、勢力Aの5人のプレイヤーは赤チームに所属される。

【0098】

ステップS103に続いて、チームに未所属のプレイヤーが存在するか否かを判断する（

50

ステップS104)。ここでは勢力B～Eの11人のプレイヤーが何れのチームにも所属せずに残存しているため（ステップS104：YES）、次の処理に移行し、勢力B～Eのうち未所属プレイヤー数が最も多い勢力Bのプレイヤー数（4人）がXとされる（ステップS105）。そして、この勢力Bの4人は、所属プレイヤーが最も少ない青チームに振り分けられる（ステップS106）。これにより、勢力Bの4人のプレイヤーは青チームに所属される。

【0099】

この時点で、勢力C～Eのプレイヤーがまだ何れのチームにも所属していない状態で残存しているため（ステップS104：YES）、2回目のステップS105の処理が実行される。この2回目のステップS105では、未所属プレイヤーが最も多い勢力として勢力C（3人）と勢力D（3人）とが存在しているが、両者のうち優先順位の高い勢力Cに登録されたプレイヤー数（3人）がXとされる（ステップS105）。そして、この時点では赤チームに勢力Aの5人が所属し、青チームに勢力Bの4人が所属しているため、チーム間の優先順位にかかわらず、所属プレイヤー数が最も少ないチームである青チームに勢力Cの3人が振り分けられる（ステップS106）。これにより、勢力Cの3人のプレイヤーは青チームに所属される。

10

【0100】

ステップS106の処理を終えると、チームに未所属のプレイヤーとして勢力D及び勢力Eのプレイヤーが残存している状態であるため（ステップS104：YES）、ステップS105以降の処理を更に繰り返し実行する。その結果、3回目のステップS105、S106の処理により、勢力Dの3人のプレイヤーが赤チームに所属され、4回目のステップS105、S106の処理により、勢力Eの1人のプレイヤーが青チームに所属される。このようにして、最終的に赤チームには、勢力Aの5人及び勢力Dの3人の合計8人のプレイヤーが所属し、青チームには、勢力Bの4人、勢力Cの3人、及び勢力Eの1人の合計8人のプレイヤーが所属することとなる。

20

【0101】

このようにして4回目のステップS106の処理を終えると、残存プレイヤーが存在しない状態となるため（ステップS104：NO）、チーム編成処理を終了し（ステップS107）、チーム編成の有効性を判断する（ステップS108）。ケース1の場合、赤チームに8人のプレイヤーが所属し、青チームに8人のプレイヤーが所属する結果となっているため、何れのチームの所属プレイヤー数も、他のチームの所属プレイヤー数の半数を下回っていないため、このチーム編成は有効と判断される（図5のステップS32：YES）。従って、この場合にホストゲーム装置1は、チーム編成及びゲーム開始に関する情報をゲストゲーム装置1へ送信し（図5のステップS34）、ゲーム処理を開始する（図5のステップS35）。ゲストゲーム装置1も、ホストゲーム装置1からの前記情報を受信し（図6のステップS57：YES）、ゲーム処理を開始する（図6のステップS58）。

30

【0102】

（ケース2）

次に、トレード方式によるチーム編成方法を図14のケース2に適用する場合について説明する。図14に示すように、ケース2では、マッチングロビーに入室しているプレイヤーとして、勢力Aから6人、勢力Bから3人、勢力Cから3人、勢力Dから3人、勢力Eから1人の、合計16人が存在している。

40

【0103】

図13に示すように、ゲーム装置1は、上述したような勢力毎の参加プレイヤー数を取得し（ステップS101）、何れのチームにも所属していないプレイヤー数が最も多い勢力に登録されたプレイヤー数として、勢力Aの6人をXとする（ステップS102）。ここで、未所属プレイヤーが最も多い勢力は勢力Aのみであるため、勢力間の優先順位に関係なく、勢力Aの6人がXとされる。次に、プレイヤーが所属していないチームとして、この時点では赤チーム及び青チームの両チームが存在しているが、このうち優先順位の高い赤チームに対してXが振り分けられる（ステップS103）。これにより、勢力Aの6人のプレイ

50

ヤは赤チームに所属される。

【0104】

勢力Aの6人を赤チームに振り分けた後（ステップS103）、まだ勢力B～Eの10人のプレイヤーが何れのチームに所属せずに残存しているため（ステップS104：YES）、ステップS105の処理へ移行する。ここでは、チームに未所属のプレイヤー数が最も多い勢力として、何れも3人のプレイヤーを有する勢力B～Dが存在している。従って、このうち最も優先順位の高い勢力Bのプレイヤー数（3人）がXとされる（ステップS105）。そして、続くステップS106の処理により、所属プレイヤーが存在しない（最も少ない）青チームにこのXが振り分けられる。これにより、勢力Bの3人のプレイヤーは青チームに所属される。

10

【0105】

この時点で、勢力C～Eのプレイヤーがまだ何れのチームにも所属していない状態で残存しているため（ステップS104：YES）、ステップS105以降の処理を更に繰り返し実行する。ここでは、チームに未所属のプレイヤーが最も多い勢力として勢力C（3人）と勢力D（3人）とがあるため、このうち優先順位の高い勢力Cに登録されたプレイヤー数（3人）がXとされる（ステップS105）。そして、この時点では赤チームに勢力Aの6人が所属し、青チームに勢力Bの3人が所属しているため、チーム間の優先順位にかかわらず、所属プレイヤー数が最も少ないチームである青チームに、勢力Cの3人が振り分けられる（ステップS106）。これにより、勢力Cの3人のプレイヤーは青チームに所属される。

20

【0106】

2回目のステップS106の処理を終えると、チームに未所属のプレイヤーとして勢力D及び勢力Eのプレイヤーが残存している状態であるため（ステップS104：YES）、ステップS105からの処理を再び実行する。

【0107】

この3回目のステップS105の処理では、未所属プレイヤーが最も多い勢力である勢力Dのプレイヤー数（3人）がXとされる。続いて、赤チームには勢力Aの6人が所属し、青チームには勢力Bの3人及び勢力Cの3人の合計6人が所属し、何れのチームの所属人数も同一になっているため、優先順位の高い赤チームに対してこのXが振り分けられる（ステップS106）。これにより、勢力Dの3人のプレイヤーは赤チームに所属される。

30

【0108】

更にステップS104を経て4回目のステップS105では、残りの勢力Eの1人がXとされ、この時点で所属プレイヤー数が最も少ない青チームに対してこのXが振り分けられる（ステップS106）。このようにして、最終的に赤チームには勢力Aの6人及び勢力Dの3人の合計9人のプレイヤーが所属され、青チームには、勢力Bの3人、勢力Cの3人、及び勢力Eの1人の合計7人のプレイヤーが所属されることとなる。

【0109】

このようにして4回目のステップS106の処理を終えると残存プレイヤーが存在しない状態となるため（ステップS104：NO）、チーム編成処理を終了し（ステップS107）、チーム編成の有効性を判断する（ステップS108）。ケース2の場合、赤チームに9人のプレイヤーが所属し、青チームに7人のプレイヤーが所属しており、両チームのプレイヤー数は同一ではないが、何れのチームの所属プレイヤー数も、他のチームの所属プレイヤー数の半数を下回っていないため、このチーム編成は有効と判断される（図5のステップS32：YES）。従って、この場合もホストゲーム装置1は、チーム編成及びゲーム開始に関する情報をゲストゲーム装置1へ送信し（ステップS34）、ゲーム処理を開始する（ステップS35）。ゲストゲーム装置1も、ホストゲーム装置1からの前記情報を受信し（図6のステップS57：YES）、ゲーム処理を開始する（図6のステップS58）。

40

【0110】

（ケース3）

50

次に、トレード方式によるチーム編成方法を図14のケース3に適用する場合について説明する。図14に示すように、ケース3では、マッチングロビーに入室しているプレイヤーとして、勢力Aから8人、勢力Bから1人、勢力Cから1人、勢力Dから1人、勢力Eから0人の、合計11人が存在している。このようにケース3では参加プレイヤー数が定員の16人に達していないが、このような場合であっても、図5のステップS30について説明したように、所定の時間が経過するなどによって参加が締め切られ（ステップS30：YES）、チーム編成処理（ステップS31）が実行される。

【0111】

図13に示すように、ゲーム装置1は、上述したような勢力毎の参加プレイヤー数を取得し（ステップS101）、何れのチームにも所属していないプレイヤー数が最も多い勢力に登録されたプレイヤー数として、勢力Aの8人をXとする（ステップS102）。そして、赤チーム及び青チームのうち、優先順位の高い赤チームにこのXを振り分ける（ステップS103）。これにより、勢力Aの8人のプレイヤーは赤チームに所属される。

10

【0112】

勢力Aの8人を赤チームに振り分けた後（ステップS103）、まだ勢力B～Dの3人のプレイヤーが残存しているため（ステップS104：YES）、ステップS105の処理へ移行する。ここでは、チームに未所属のプレイヤー数が最も多い勢力として、何れも1人のプレイヤーを有する勢力B～Dが存在している。従って、このうち最も優先順位の高い勢力Bのプレイヤー数（1人）がXとされる（ステップS105）。そして、続くステップS106の処理により、所属プレイヤーが存在しない（最も少ない）青チームにこのXが振り分けられる。これにより、勢力Bの1人のプレイヤーは青チームに所属される。

20

【0113】

次に、勢力C及び勢力Dのプレイヤーがまだ何れのチームにも所属していない状態で残存しているため（ステップS104：YES）、2回目のステップS106の処理を実行する。ここでは、チームに未所属のプレイヤーが最も多い勢力として勢力C（1人）と勢力D（1人）とがあるため、このうち優先順位の高い勢力Cに登録されたプレイヤー数（1人）がXとされる（ステップS105）。そして、この時点では赤チームに勢力Aの8人が所属し、青チームに勢力Bの1人が所属しているので、所属プレイヤー数が最も少ないチームである青チームに、チーム間の優先順位にかかわらず、勢力Cの1人が振り分けられる（ステップS106）。これにより、勢力Cの1人のプレイヤーは青チームに所属される。

30

【0114】

更に、チームに未所属のプレイヤーとして勢力Dのプレイヤーが残存している状態であるため（ステップS104：YES）、3回目のステップS105以降の処理を実行する。その結果、勢力Dの1人のプレイヤーが青チームに所属される。このようにして、最終的に赤チームには勢力Aの8人のプレイヤーが所属され、青チームには、勢力Bの1人、勢力Cの1人、及び勢力Dの1人の合計3人のプレイヤーが所属されることとなる。

【0115】

このようにして3回目のステップS106の処理を終えると残存プレイヤーが存在しない状態となるため（ステップS104：NO）、チーム編成処理を終了し（ステップS107）、チーム編成の有効性を判断する（ステップS108）。ケース3の場合、赤チームに8人のプレイヤーが所属し、青チームに3人のプレイヤーが所属しており、青チームの所属プレイヤー数（3人）が、赤チームの所属プレイヤー数（8人）の半数を下回っている。従って、このようなチーム編成は無効と判断される（図5のステップS32：NO）。そのため、ホストゲーム装置1は、編成したチームを解散する旨の情報をゲストゲーム装置1へ送信し（図5のステップS33）、ステップS14（図4参照）からの処理を再び実行する。ゲストゲーム装置1も、ホストゲーム装置1から前記情報を受信して解散と判断すると（図6のステップS56：YES）、ステップS14からの処理を再び実行する。

40

【0116】

以上に説明したように、トレード方式に従ってチーム編成を実行することにより、ケース1、2の場合のように各勢力から勢力マッチに参加するプレイヤー数に偏りがある場合で

50

あっても、同一勢力のプレイヤーが異なるチームに所属することがないようにして、チーム同士のプレイヤー数の均衡を図ったチーム編成を行うことができる。一方、ケース3のように、編成したチーム間のプレイヤー数に大きな偏りがある場合には、このようなチーム編成を無効化できるため、プレイヤー数に大きな偏りがあるチーム同士が対戦してしまうことがない。

【0117】

(トレード方式の変形例1)

ところで、上述したトレード方式の説明では、勢力Aが最も高い優先順位を有し、以下は勢力B、勢力C、勢力D、勢力Eの順に優先準備を低く設定し、且つ、赤チームを青チームより高い優先順位に設定しているが、他の設定内容にしてもよい。例えば、勢力間の優先順位についていえば、ホストプレイヤーが属する勢力の優先順位を最も高くし、ゲストプレイヤーについては参加時期(マッチングロビーへの入室タイミング)が早いものの勢力ほど優先順位が高くなるようにしてもよい。その他にも、プレイヤー数の少ない勢力から順にチームに振り分けるようにしてもよいし、3チームに対してプレイヤーを振り分けるようにしてもよい。

10

【0118】

図15は、変形例に係るトレード方式によるチーム編成処理を説明するための図面であり、4つのケース(ケース4~7)について示している。このうちケース4及びケース5では、既に説明したトレード方式との比較のため、図14のケース2と同じメンバー構成としている。そして、ケース4では、チーム間の優先順位はケース2と同じく赤チームの方が青チームより高いが、勢力間の優先順位を、ホストプレイヤーが属する勢力Aが最も高く、以下は参加順である勢力C、勢力D、勢力B、勢力Eの順に低くなるように設定した場合について示している。また、ケース5では、1チームの定員に上限値を設けた場合を示しており、これについては別の変形例として後述する(「トレード方式の変形例2」を参照)。

20

【0119】

更に、ケース6及びケース7では、図14のケース1と同じメンバー構成としている。そして、ケース6では、登録プレイヤー数の少ない勢力のプレイヤーから順にチームに振り分けられるように設定した場合について示している。また、ケース7では、3つのチームに対してプレイヤーを振り分ける場合について示している。これら、ケース6及びケース7についても、別の変形例として後述する(「トレード方式の変形例3」及び「トレード方式の変形例4」を参照)。

30

【0120】

図15のケース4について、図13に示したフローチャートに従ってチーム編成を行う場合について説明する。ケース4では、既に説明したケース2と同様に、勢力Aから6人、勢力Bから3人、勢力Cから3人、勢力Dから3人、勢力Eから1人の、合計16人が存在している。図13に示すように、ゲーム装置1は、上述したような勢力毎の参加プレイヤー数を取得し(ステップS101)、何れのチームにも所属していないプレイヤー数が最も多い勢力に登録されたプレイヤー数として、勢力Aの6人をXとする(ステップS102)。そして、プレイヤーが所属していない赤チーム及び青チームのうち、優先順位の高い赤チームにこのXを振り分ける(ステップS103)。これにより、勢力Aの6人のプレイヤーは赤チームに所属される。

40

【0121】

次に、残存するプレイヤーが存在するか否かを判断する(ステップS104)。ここでは勢力B~Eのプレイヤーが残存しているため(ステップS104:YES)、続いてステップS105の処理に移行する。ここでは、未所属のプレイヤー数が最も多い勢力として勢力B(3人)、勢力C(3人)、及び勢力D(3人)が残っているが、このうち優先順位が最も高い勢力Cのプレイヤー数(3人)がXとされる。そして、続くステップS106の処理によってこのXが青チームに振り分けられる。これにより、勢力Cの3人のプレイヤーは青チームに所属される。

50

【0122】

次に、勢力B、勢力D、及び勢力Eのプレイヤーがまだチームに所属していない状態で残存しているため（ステップS104：YES）、2回目のステップS105の処理が実行される。このステップS105では、チームに未所属のプレイヤーが最も多い勢力として勢力B（3人）と勢力D（3人）とが存在し、このうち優先順位の高い勢力Dのプレイヤー数（3人）がXとされる。また、この時点では赤チームに勢力Aの6人が所属し、勢力Cの3人が所属する青チームの方が所属プレイヤー数は少ないため、ステップS106にて青チームに対してXが振り分けられる。これにより、勢力Dの3人のプレイヤーは青チームに所属される。

【0123】

この時点で、チームに未所属のプレイヤーとして勢力B及び勢力Eのプレイヤーが残存している状態であるため（ステップS104：YES）、ステップS105からの処理を再び実行する。

【0124】

3回目のステップS105の処理では、勢力B及び勢力Eのうち、プレイヤー数の多い勢力Bの3人がXとされる。続いてステップS106の処理が行われるが、この時点で赤チームには勢力Aの6人が所属し、青チームには勢力Cの3人及び勢力Dの3人の合計6人が所属しており、両チームの所属プレイヤー数は同じになっている。従って、所属プレイヤー数の最も少ないチームとしては、赤チーム及び青チームは同レベルであるが、このうち優先順位の高い赤チームに対し、Xが振り分けられる（ステップS106）。その結果、勢力Bの3人は赤チームに所属することになる。

【0125】

更に、残りの勢力Eを対象として4回目のステップS105、S106の処理が行われ、勢力Eの1人は青チームに所属される。このようにして、最終的に赤チームには、勢力Aの6人及び勢力Bの3人の合計9人のプレイヤーが所属し、青チームには、勢力Cの3人、勢力Dの3人、及び勢力Eの1人の合計7人のプレイヤーが所属することとなる。

【0126】

こうして4回目のステップS106の処理を終えると残存プレイヤーが存在しない状態となるため（ステップS104：NO）、チーム編成処理を終了し（ステップS107）、チーム編成の有効性を判断する（ステップS108）。ケース4の場合、赤チームに9人のプレイヤーが所属し、青チームに7人のプレイヤーが所属する結果となっているため、何れのチームの所属プレイヤー数も、他のチームの所属プレイヤー数の半数を下回っていないため、このチーム編成は有効と判断される（図5のステップS32：YES）。

【0127】

このように、各勢力からの参加人数が同じであるケース2の場合と比較すると分かるように、優先順位を異なる態様に設定することによって、その他の条件が同一であっても異なるチーム編成を実現することができる。また、上述したようにホストプレイヤーが属する勢力の優先順位を最も高くし、ゲストプレイヤーについては参加が早いものの勢力ほど優先順位が高くなるようにすると、マッチングロビーを作成するたびに優先順位が異なることになるため、多様なチーム編成を実現することができる。

【0128】

（トレード方式の変形例2）

上述した説明では、チーム編成に加われるプレイヤー数にのみ16人という定員が設定され、1チームの定員は設定されていなかったが、1チームの定員も設定するようにしてもよい。図15のケース5は、このように1チームの定員を、チーム編成に加われるプレイヤーの定員（16人）の半数である8人に設定した場合について示している。また、図16は、1チームあたり定員が設定されているという条件の下でトレード方式に従うゲーム装置1の動作を示すフローチャートである。

【0129】

図16に示すように、この変形例2に係るトレード方式では、勢力毎の参加プレイヤー数

10

20

30

40

50

を取得し（ステップS111）、何れのチームにも所属していないプレイヤー数が最も多い勢力に登録されたプレイヤー数として、勢力Aの6人をXとする（ステップS112）。次に、プレイヤーが所属していないチームとして、この時点では赤チーム及び青チームの両チームが存在しているが、このうち優先順位の高い赤チームに対してXが振り分けられる（ステップS113）。これにより、勢力Aの6人のプレイヤーは赤チームに所属される。この時点で、勢力B～Eの10人のプレイヤーが何れのチームにも所属せずに残存しており（ステップS114：YES）、プレイヤー未所属のチームとして青チームが存在するため（ステップS115：YES）、ステップS112からの処理を再び実行する。

【0130】

この2回目のステップS112、S113の処理により、勢力Bのプレイヤー3人が青チームに所属することになる。そして、この時点で、勢力C～Eのプレイヤーは何れのチームにも所属していない状態であり（ステップS114：YES）、且つ、プレイヤー未所属のチームは存在しなくなっている（ステップS115：NO）。従って、次のステップS116へ移行し、未所属プレイヤーが最も多く、且つ優先順位の高い勢力に登録されたプレイヤーとして、勢力Cのプレイヤー数（3人）がXとされる（ステップS116）。

10

【0131】

次に、全てのチームのうち、最も所属プレイヤー数が少なく優先順位の高いチームの空き数をYとする（ステップS117）。この空き数とは、1チームの定員（8人）から既に所属しているプレイヤー数を差し引いた値である。そしてケース5では、この時点で赤チームに勢力Aの6人が所属し、青チームに勢力Bの3人が所属しているため、所属プレイヤー数が最も少ないチームである青チームの空き数（ $8 - 3 = 5$ 人）がYとされる（ステップS117）。そして、勢力Cのプレイヤー数X（3人）と青チームの空き数Y（5人）との大小関係と比較し（ステップS118）、空き数Y（5人）がプレイヤー数X（3人）以上であるため（ステップS118：YES）、この空き数Yの青チームに対してXを振り分ける（ステップS119）。これにより、勢力Cの3人のプレイヤーは青チームに所属される。

20

【0132】

ステップS119を終えると、全てのプレイヤーに対して検証が終了したか否かを判断する（ステップS120）。ここでは勢力D及び勢力Eのプレイヤーについての検証が済んでいないため（ステップS120：NO）、ステップS116からの処理を再び実行する。

30

【0133】

2回目のステップS116の処理では、検証済みの勢力を除外した勢力D及び勢力Eを対象とし、未所属プレイヤーが最も多い勢力Dのプレイヤー数（3人）がXとされる。続くステップS117の処理に際し、この時点で赤チームには勢力Aの6人が所属し、青チームには勢力Bの3人及び勢力Cの3人の合計6人が所属しており、両チームとも同条件になっている。従って、優先順位の高い赤チームの空き数（ $8 - 6 = 2$ 人）がYとされる（ステップS117）。

【0134】

このようにして、2回目のステップS116、S117の夫々の処理にて決定された勢力Dのプレイヤー数X（3人）と赤チームの空き数Y（2人）との大小関係が比較される（ステップS118）。その結果、空き数Y（2人）がプレイヤー数X（3人）よりも小さいため（ステップS118：NO）、このプレイヤー数Xを空き数Yに振り分けることなく、全てのプレイヤーに対して検証が終了したか否かを判断する（ステップS120）。

40

【0135】

ここでは勢力Eのプレイヤーについての検証が済んでいないため（ステップS120：NO）、更にもう一度ステップS116からの処理を実行する。3回目のステップS116以降の処理については簡単に説明するが、ステップS116にて勢力Eのプレイヤー数（1人）がXとされ、ステップS117にて優先順位の高い赤チームの空き数（2人）がYとされる。そして、空き数Y（2人）がプレイヤー数X（1人）以上であるため（ステップS118：YES）、このプレイヤー数Xが空き数Yに振り分けられて、勢力Eのプレイヤー1

50

人は赤チームに所属される（ステップS 1 1 9）。これにより、全てのプレイヤーに対する検証が終了するため（ステップS 1 2 0：YES）、チーム編成を終了し（ステップS 1 2 1）、その有効性判断処理を行う（ステップS 1 2 2）。

【0 1 3 6】

以上の編成処理により、本ケース5の場合、最終的に赤チームには、勢力Aの6人及び勢力Eの1人の合計7人のプレイヤーが所属し、青チームには、勢力Bの3人及び勢力Cの3人の合計6人のプレイヤーが所属することとなり、勢力Dの3人は何れのチームにも所属されない。また、ステップS 1 2 2の有効性判断処理においては、何れのチームの所属プレイヤー数も、他のチームの所属プレイヤー数の半数を下回っていないため、このチーム編成は有効と判断される（図5のステップS 3 2：YES）。

10

【0 1 3 7】

従って、赤チーム及び青チームに所属されたプレイヤーは、このチーム編成によって勢力マッチのゲームを開始することとなる（図5のステップS 3 5、図6のステップS 5 8）。一方、チームに所属されなかった勢力Dのプレイヤーは、該マッチングロビーから解散させられ（図6のステップS 5 6）、ステップS 1 4（図4参照）からの処理を繰り返し実行することになる。

【0 1 3 8】

なお、上述したケース5の例では、勢力Dの3人のように、何れのチームにも所属できない端数プレイヤーが生じる場合について説明したが、当然ながら、このような端数プレイヤーが生じずにチーム編成可能な場合もある。例えば、変形例2に係るトレード方式に従って、ケース1のような組み合わせのプレイヤー（勢力A：5人、勢力B：4人、勢力C：3人、勢力D：3人、勢力E：1人）を対象にチーム編成を行った場合などである。詳しいチーム編成処理過程の説明は省略するが、この場合、該ケース1と同様に赤チームに8人（勢力Aの5人及び勢力Dの3人）が所属し、青チームに8人（勢力Bの4人、勢力Cの3人、及び勢力Eの1人）が所属して、端数プレイヤーが存在しないチーム編成となる。

20

【0 1 3 9】

ところで、変形例2に係るトレード方式では、1チームあたりに所属できるプレイヤー数に定員を設けたため、上記のように端数プレイヤーが生じる可能性がある。そして、上述した説明では、この端数プレイヤーを除外して完成したチーム編成について、その有効性を判断し、有効であればこのチーム編成によって勢力マッチのゲームを開始し、端数プレイヤーは該マッチングロビーから除外（解散）させられる。これにより、参加している全てのプレイヤーを解散させなくてもよくなる。しかしながら、このような態様に代えて、端数プレイヤーが生じた場合には、該マッチングロビーに入室していた全てのプレイヤーを解散させるようにしてもよい。

30

【0 1 4 0】

また、端数プレイヤーの発生を防止するために、次のような方法を採用することもできる。即ち、ゲーム装置1からサーバ装置2 1へマッチング検索要求があった場合に（図4のステップS 1 4）、該検索要求をしてきたゲーム装置1に対してフィルタをかけ、端数プレイヤーとなるようなプレイヤーのゲーム装置1に対しては、該マッチングロビーを除外したマッチングリスト情報を送信するようにする方法である。

40

【0 1 4 1】

例えば、あるマッチングロビーに、勢力Aの7人のプレイヤーと勢力Bの7人のプレイヤーとが入室している場合、マッチングロビーの定員（16人）に対して2人の空きが存在している。しかしながら、ここで例えば勢力Cの2人のプレイヤーの入室を許可すると、この2人のプレイヤーを何れのチームに振り分けてもそのチームは定員を超える9人となってしまいうため、そのような振り分けはできず、この2人のプレイヤーは端数プレイヤーになってしまう。そこで、勢力A、B以外の勢力C～Eのプレイヤーに対しては、各チームの空き数だけのプレイヤーの入室を許可し、例えば、勢力C～Eのうち参加要求タイミングの早い2つの勢力に対して、各1人だけを該マッチングロビーへ入室できるようにする。そして、勢力C～Eのうち入室した勢力の2人目のプレイヤーに対しては、該マッチングロビーを除

50

外したマッチングリスト情報を送信するようにする。これにより、端数プレイヤーの発生を防止することができる。

【0142】

なお、マッチング検索を要求したゲーム装置1に対してフィルタをかける処理は、次のようにして行うことができる。即ち、既に説明したようにサーバ装置21は、ホストゲーム装置1での図5のステップS24（ゲストのプレイヤー情報の受信）の処理後に、該ホストゲーム装置1から、新たに入室したゲストプレイヤーの情報を受信してマッチングリスト情報の内容を更新する。従って、サーバ装置21において、新たなゲストプレイヤーの情報を受信するたびに、図16に示すチーム編成処理を仮に実行することで、その時点でのチームの空き数（図16のステップS117で取得するYに相当）を取得する。次に、この空き数と、その時点で入室しているプレイヤー数及びその勢力とに基づき、仮に実行する図16のステップS118の処理で「NO」という判断になってしまう勢力のプレイヤーを特定する。そして、このようなプレイヤーに対して送信するマッチングリスト情報には該マッチングロビーを含めないようにすればよい。

10

【0143】

（トレード方式の変形例3）

図15のケース6の場合について説明する。このケース6に示すチーム編成では、対戦に参加する勢力のうち参加プレイヤー数の少ないプレイヤーから順にチームに振り分けられるように設定されている。即ち、ケース6ではケース1と同じメンバー構成となっているため、参加プレイヤー数の少ない順に列挙すると、勢力E、勢力C、勢力D、勢力B、勢力Aの順になっており、この順でチームに振り分けられる。なお、勢力Cと勢力Dとはプレイヤー数が同一であるが、勢力間の優先順位として勢力C>勢力Dと設定されていることから、上記の順に振り分けられることになる。

20

【0144】

従って、ケース6においては、まず勢力Eの1人が、優先順位の高い赤チームに振り分けられる。次に、勢力Cの3人が青チームに、勢力Dの3人が赤チームに、勢力Bの4人が青チームに、そして、勢力Aの5人が赤チームに振り分けられる。その結果、赤チームには、勢力E、勢力D、及び勢力Aの計9人のプレイヤーが所属し、青チームには、勢力C及び勢力Bの計7人のプレイヤーが所属することとなる。

【0145】

（トレード方式の変形例4）

図15のケース7の場合について説明する。このケース7に示すチーム編成では、赤チーム、青チーム、及び黄チームの計3チームに対して、勢力A～勢力Eの計16人のプレイヤーを振り分けており、振り分けるチームが3チームになっていること、及びチーム優先順位が赤>青>黄の順に設定されていることを除けば、その他の条件はケース1の場合と同じになっている。

30

【0146】

従って、ケース7においては、まず最もプレイヤー数の多い勢力Aの5人が、優先順位の高い赤チームに振り分けられ、次にプレイヤー数の多い勢力Bの4人が、優先順位が2番手である青チームに振り分けられる。続いて、残存勢力のうち最もプレイヤー数の多い勢力C及び勢力Dのうち、勢力優先順位の高い勢力Cの3人が、黄チームに振り分けられる。そして、勢力Dの3人は、所属プレイヤー数の少ない黄チームに振り分けられ、勢力Eの1人は、この時点で最も所属プレイヤー数の少ない青チームに振り分けられる。その結果、赤チームには勢力Aの5人が所属し、青チームには勢力B及び勢力Eの5人が所属し、黄チームには勢力C及び勢力Dの6人が所属することとなる。

40

【0147】

（トレード方式の変形例5）

トレード方式によるチーム編成処理の設定としては、上述した態様に限定されず、各勢力間に特別な関係を設定しておき、この関係に従ってチーム編成を行うようにしてもよい。具体的に説明すると、勢力間に同盟関係を設定しておき、この同盟関係にある勢力同士

50

(例えば、勢力A及び勢力B)を、ゲームの設定上では友好的な関係としておき、チーム編成処理においては必ず同一チームに振り分けられるようにしてもよい。また、勢力間にライバル関係を設定しておき、このライバル関係にある勢力同士(例えば、勢力A及び勢力C)を、ゲームの設定上では敵対的な関係としておき、チーム編成処理においては必ず異なるチームに振り分けられるようにしてもよい。

【0148】

そして、このようにチーム編成処理には様々な態様が考えられるが、ゲームにおいて1つの態様のみを採用するのではなく、ゲーム中のマップ毎に異なる態様のチーム編成処理を採用してもよいし、プレイする期間(既に述べた、例えば月曜日から次の日曜日までの1週間を1単位とする期間)毎にチーム編成処理の態様を変更させてもよい。

10

【0149】

また、上記説明では、トレード方式により編成したチームの有効性の判断基準として、「何れのチームの所属プレイヤー数も、所属プレイヤーの最も多いチームのプレイヤー数の半数を下回ることがない場合にのみ、該チーム編成を有効とする」という設定を採用した場合を前提としたが、このような判断基準に限られない。例えば、所属プレイヤーの最も多いチームのプレイヤー数の「半数」ではなく、「2/3の人数」に設定してもよいし、「同一人数」に設定することも可能である。

【0150】

また、上記のようなチーム間の所属プレイヤー数の割合を判断基準とすることにも限定されない。即ち、編成されたチームの構成内容に基づいて、チーム編成結果の有効性を決定することができる。

20

【0151】

例えば、編成されたチームに所属する各プレイヤーのプレイヤー情報に基づいて、編成結果の有効性を決定することもできる。より具体的には、プレイヤーのポイント数から所属チームの合計ポイント数を取得し、この合計ポイント数のチーム間格差が所定範囲内に収まっていて、ポイント数でみたときのチーム間バランスが保たれている場合に、「有効」と決定するようにしてもよい。また、プレイヤーのレベル値から所属チームの合計レベル値を取得し、この合計レベル値のチーム間格差が所定範囲内に収まっていて、レベル値でみたときのチーム間バランスが保たれている場合に、「有効」と決定するようにしてもよい。更に他の例として、上記のように勢力間に同盟関係を設定している場合には、同盟となる勢力のプレイヤーが敵チームに存在しない場合に「有効」と決定するようにしてもよい。

30

【0152】

[チーム編成処理の変形例：テーブル方式]

図5のステップS31に示したチーム編成処理として、これまでトレード方式を採用した場合について説明してきたが、他の方式を採用することも可能である。例えば、マッチングロビーに入室している勢力毎のプレイヤー数の組み合わせと、この組み合わせから編成可能なチーム構成とを関連付けておき、想定し得る複数の組み合わせについてこれに対応するチーム構成を記載したテーブルデータを予め用意する。そして、このテーブルデータに基づき、実際にマッチングロビーに入室した勢力毎のプレイヤー数の組み合わせに対応するチーム構成を取得し、このチーム構成に従って各プレイヤーを振り分けてチーム編成を行ってもよい。ここでは、このようなチーム編成方式を上記トレード方式と区別して「テーブル方式」と称することとする。

40

【0153】

図17は、マッチングロビーに入室している勢力毎のプレイヤー数の組み合わせと、この組み合わせから編成可能なチーム構成とを関連づけて記載したテーブルデータの模式図である。このようなテーブルデータは、ディスク型記録媒体4aに記録されているものを読み出して参照してもよく、またはサーバ装置21から受信して参照するようにしてもよい。

【0154】

図17に示すように、テーブルデータ50には勢力毎のプレイヤー数の組み合わせ50a

50

と、この組み合わせから編成可能なチーム構成 5 0 b とが、関連づけられた状態で含まれている。このうち組み合わせ 5 0 a には、1つの勢力の最大プレイヤー数が 8 人であり、且つ総プレイヤー数が 16 人以下となるような全ての組み合わせが含まれている。また、勢力の種類については識別しない。従って、例えば勢力 A の 8 人及び勢力 B の 7 人で構成される組み合わせと、勢力 A の 7 人及び勢力 B の 8 人で構成される組み合わせとは、同一の組み合わせ（図 17 の組み合わせ 5 1 「8 : 7 : 0 : 0 : 0」参照）として扱う。

【0155】

一方、チーム構成 5 0 b には、プレイヤー数の各組み合わせ 5 0 a に対して、両チームのプレイヤー数の差が最も少なくなる 1 つのチーム構成が対応付けられている。例えば、組み合わせ 5 2 に示すように、プレイヤー数の組み合わせが「5 人、3 人、3 人、3 人、2 人」である場合、赤チームに「5 人+3 人」の合計 8 人のプレイヤーを振り分け、青チームに「3 人+3 人+2 人」の合計 8 人のプレイヤーを振り分けたチーム構成が対応付けられている。

10

【0156】

なお、この例のようにプレイヤー数が同一の勢力が複数存在し、そのうち一部の勢力のプレイヤーを赤チームに振り分け、他の勢力のプレイヤーを青チームに振り分ける場合がある。このような場合は、優先順の高い勢力から順に優先順位の高いチームに振り分けるようにしてもよいし、又は、抽選によって振り分けるようにしてもよい。

【0157】

また、プレイヤー数の組み合わせによっては、複数種類のチーム構成が可能な場合もある。例えば、組み合わせ 5 3 に示すように、プレイヤー数の組み合わせが「5 人、4 人、3 人、2 人、1 人」である場合である。この場合、図 17 に示すように赤チームに「5 人+2 人+1 人」の 8 人を振り分け、青チームに「4 人+3 人」の 7 人を振り分けたチーム構成の他、赤チームに「5 人+2 人」の 7 人を振り分け、青チームに「4 人+3 人+1 人」の 8 人を振り分けたチーム構成や、赤チームに「5 人+3 人」の 8 人を振り分け、青チームに「4 人+2 人+1 人」の 7 人を振り分けたチーム構成も可能である。このような場合には、図 17 に示すようにテーブルデータ 5 0 には何れか 1 つのチーム構成を含めるようにしてもよいし、これら全てのパターンのチーム構成を含めておき、順番に、又は抽選によって何れか 1 のチーム構成を採用するようにしてもよい。

20

【0158】

更に、プレイヤー数の組み合わせによっては、何れか一方のチームのプレイヤー数が他方のチームのプレイヤー数の半数未満になってしまう場合がある。例えば、組み合わせ 5 4 に示すように、プレイヤー数の組み合わせが「8 人、1 人、1 人、1 人、0 人」の場合、どのように振り分けてチームを構成しても両チームに 5 人以上の差が生じてしまい、本実施の形態に係る有効性判断処理では無効になる。従って、このようなプレイヤー数の組み合わせに対しては、チーム構成 5 0 b として「無効」である旨を対応付けておく。そして、このようなプレイヤー数の組み合わせに対してチーム編成処理（図 5 のステップ S 3 1）を行う場合は、その後の有効性の判断処理において「無効」と判断し（ステップ S 3 2 : NO）、チーム編成を解散（ステップ S 3 3）してステップ S 1 4 からの処理を繰り返し実行する。

30

40

【0159】

なお、図 17 に示したテーブルデータ 5 0 では、「無効」となるプレイヤー数の組み合わせについても含めた内容としたが、このような組み合わせは除外してもよい。この場合、チーム編成処理の対象となったプレイヤー数の組み合わせが、テーブルデータ 5 0 から見つけられなかった場合には、このチーム編成を無効として解散（ステップ S 3 3）すればよい。

【0160】

更に、テーブルデータ 5 0 では 1 チームの定員を 8 人としたときの内容となっているが、チーム構成 5 0 b に 1 チームが 9 人以上の場合のチーム構成を含めておくことにより、チーム定員を設けない場合にも対応することができる。

50

【0161】

以上に説明したようなテーブルデータ50を用いることにより、参加を締め切った後のプレイヤー数の組み合わせに対応するチーム構成となるようにプレイヤーを振り分けてチームを編成することができる。従って、図5のステップS31に示したチーム編成処理において、先に説明したトレード方式に代えて、テーブル方式に基づいてチーム編成することも可能である。

【0162】

[チーム編成処理の変形例：ハイブリッド方式]

チーム編成処理の方法としては、更に、上述したトレード方式とテーブル方式とを組み合わせた方法を採用することも可能である。このようなチーム編成方法を、ここでは「ハイブリッド式」と称することとする。

10

【0163】

ハイブリッド式のチーム編成方法について具体的に説明すると、ゲーム装置1のHDD6に予め、プレイヤー数の組み合わせとこれに関連づけられたチーム構成とを記憶することのできる所定領域を用意しておく。そして、図5のステップS31のチーム編成処理にて、まずはトレード方式に基づいてチーム編成を実行し、この処理によって得られたプレイヤー数の組み合わせとチーム構成とを関連づけて、前記HDD6の所定領域に記憶してテーブルデータを形成する。次に、2回目以降のチーム編成処理では、既に作成したテーブルデータ中で該当するプレイヤー数の組み合わせを検索し、存在していればそれに関連づけられたチーム構成に従ってプレイヤーを振り分けてチームを編成する。一方、存在していなければトレード方式によりチームを編成し、その結果得られたプレイヤー数の組み合わせとチーム構成とを関連づけてHDD6の所定領域に追加して記憶し、テーブルデータの内容を更新する。

20

【0164】

図18は、ハイブリッド式によるチーム編成処理によって形成されるテーブルデータの模式図である。このテーブルデータ60には、既に説明したテーブルデータ50と同様にプレイヤー数の組み合わせ60aとこれに関連づけられたチーム構成60bとが含まれている。そして、上述した手順で複数回のチーム編成処理を実行することにより、記録済部61と未記録部62とが形成されている。このうち記録済部61には、過去にトレード方式に基づくチーム編成処理が実行されたときに得られた組み合わせ60aとチーム構成60bとのパターンが記録されており、未記録部62には、今後トレード方式に基づいてチーム編成処理が実行されたときに得られるパターンが記録されるようになっている。

30

【0165】

そして、チーム編成処理を実行する場合には、まず記録済部61から該当するプレイヤー数の組み合わせを検索し、存在していればそれに関連づけられたチーム構成に従ってプレイヤーを振り分けてチームを編成する。また、存在していなければトレード方式によりチームを編成し、その結果得られたプレイヤー数の組み合わせとチーム構成とを関連づけて未記録部62に記録する。

【0166】

ハイブリッド方式では、このように、トレード方式に基づくチーム編成処理を実行するたびに、テーブルデータ60にその結果が追加されるため、予め全ての組み合わせとチーム構成とを記憶しておく必要がない。

40

【0167】

また、実際にチーム編成処理の対象となるプレイヤー数の組み合わせは、全種類の組み合わせのうち、一部のものに偏っていると考えられる。換言すれば、プレイヤー数の所定の組み合わせが、他の組み合わせに比べて、チーム編成処理の対象となる可能性が高いと考えられる。従って、チーム編成処理を実行するたびに、その対象となるプレイヤー数の組み合わせの既出回数をカウントし、カウント数が大きいものほどテーブルデータ60の記録済部61内の上位に位置付け、テーブルデータ60を参照する場合には、記録済部61の上位のものから順に検索するようにしてもよい。これにより、検索速度を速めることができ

50

る。

【0168】

[バトルポイントの付与処理]

ところで、上述したようなチーム編成処理が有効であった場合には、本ゲームに係る勢力マッチが開始され(図5のステップS35、図6のステップS58)、編成されたチーム対チームの対戦(勢力マッチ)が行われる。そして、所定の条件(設定された対戦時間の経過、一方のチームのプレイヤーの全滅など)を満たした時点で対戦は終了する。また、既に述べたように、本実施の形態に係るゲーム処理では、対戦が終了した後に、対戦に参加したプレイヤーの勢力に対してバトルポイントを付与する処理を行う。以下、このバトルポイントの付与処理について説明する。

10

【0169】

図19は、ゲーム装置1(特に、ポイント付与部65)がバトルポイント付与処理を実行する場合の動作を説明するためのフローチャートである。図19に示すように、ホストゲーム装置1は、勢力マッチが終了すると(ステップS60)、勢力マッチに参加していた各勢力のバトルポイントの加算値を算出する(ステップS61)。この処理では、まず各勢力の勝敗を、既に説明したKILL数、戦力ゲージ、又はデータポスト数などに基づいて決定する。このような勝敗を判定する手段は、ゲーム装置1の制御部61(図2参照)のチーム対戦制御部62に備えられている。

【0170】

次に、各勢力の勝敗を決定すると、勝利チームに所属していた勢力については、下記の式(1)に基づいて加算値を算出し、敗北チームに所属していた勢力については、下記の式(2)式に基づいて加算値を算出する。

20

【数1】

勝ちチームに所属する各勢力の加算値

$$= \frac{(\text{負けチームのプレイヤー数})}{(\text{勝ちチームのプレイヤー数})} \times (\text{勝ちチームに所属する各勢力のプレイヤー数}) \dots(1)$$

【数2】

$$\text{負けチームに所属する各勢力の加算値} = 0 \dots(2)$$

30

そして、各勢力について加算値を取得すると、サーバ装置21にアクセスして、本対戦前のバトルポイントの最新情報とそのレーティング値とを全てのプレイヤーに関して取得する(ステップS62)。

【0171】

ここで「レーティング値」とは、特定の情報に関連づけて付与される数値であり、最新の情報には最大のレーティング値が付与されるようになっている。更に説明すると、本実施の形態に係るサーバ装置21は、大きいレーティング値に関連づけられた情報ほど、上位(最新情報)として記憶されるようなシステムになっている。そして、本ゲームシステム100では、このサーバ装置21のシステムを利用して、各プレイヤーのバトルポイントをサーバ装置21に保存することとしている。

40

【0172】

そのため、ホストゲーム装置1は、レーティング値とバトルポイントとを関連づけて、サーバ装置21のシステムに登録する。そして、ホストゲーム装置1は、システムの登録内容を更新するたびに、レーティング値に所定の値(例えば、1)を加算して最大値にして更新しておく。これにより、次の更新時には、最大のレーティング値に関連づけられたバトルポイントを取得することにより、バトルポイントの最新情報を得ることができる。

【0173】

50

このようにして、本対戦前のバトルポイントの最新情報とレイティング値の最新情報とを全チームの全てのプレイヤーに関して取得すると（ステップS62）、取得した最新のバトルポイントにステップS61で算出した加算値を加算し（ステップS63）、各プレイヤーのゲーム装置1にバトルポイントの加算結果と最新のレイティング値とに関する情報を送信する（ステップS64）。そして各ゲーム装置1（ホストゲーム装置及びゲストゲーム装置）は、今回対戦を行った勢力マッチの結果画面をモニタ13に表示（ステップS66）すると共に、自身の最新のレイティング値に所定の値（例えば、1）を加算し、加算後のレイティング値にステップS63で算出した自身のバトルポイントを関連づけて、サーバ装置21へ送信する（ステップS67）。そして更に、各ゲーム装置1は、自プレイヤーの情報として、勢力マッチへの参加回数、ポイント、レベルなどの個人情報を更新し（ステップS68）、バトルポイントの付与処理を終了する。なお、上述したように、サーバ装置21は受信したレイティング値及びバトルポイントに基づき、システムの内容を更新する。

10

【0174】

一方、ゲストゲーム装置1の場合は、勢力マッチが終了すると（ステップS60）、ホストゲーム装置1で行われるステップS61～S64の処理の間は待機しており、ステップS64でバトルポイントの加算結果と最新のレイティング値とに関する情報が送信されると、これを受信する（ステップS65）。そしてその後は、上述したと同様にステップS66～S68の処理を実行し、バトルポイントの付与処理を終了する。

20

【0175】

以上の処理によって、勝利チームのプレイヤーの勢力には、式（1）で算出されるポイントが付与され、バトルポイントが増加する。従って各プレイヤーには、自身の勢力が優勢になるために勢力マッチに参加しようとする指向が働く。また、式（1）から分かるように、自チームのプレイヤー数が少ないほど付与されるバトルポイントは大きくなるため、各プレイヤーには、チーム編成により自チームのプレイヤー数が少なくても、諦めずに積極的に対戦しようとする指向が働くことになる。更に、式（1）から、対戦時の自チーム内において自勢力のプレイヤー数が多いほど付与されるバトルポイントは大きくなるため、各プレイヤーには、勢力マッチに積極的に参加しようという指向が働くことになる。

【0176】

なお、上記バトルポイントの付与処理では、レイティング値を利用してバトルポイントの加算値を算出し、更新する場合について説明したが、これに限定されない。即ち、最新の情報にポイントを加算して、加算後のポイントに更新できるシステムであれば他のものを採用してバトルポイントの付与処理を行うようにしてもよい。また、上記説明では、各ゲーム装置1（ホストゲーム装置及びゲストゲーム装置）が、それぞれ最新のバトルポイントに関する情報をサーバ装置21へ送信すると言及したが、これに換えて、ホストゲーム装置1のみがサーバ装置21へ送信するようにしてもよい。

30

【0177】

〔ポイント付与後の処理〕

なお、本実施の形態に係る勢力マッチでは、このようなバトルポイントの付与によりゲーム処理は終了されるが、更に続けて次のような処理が行われる。即ち、バトルポイントの付与処理を終えると、ゲーム装置1は、該勢力マッチの対戦期間（例えば、月曜日から次の日曜日までの1週間）が終了したか否かを判断し、この期間が終了していなければ、図4のステップS12以降の処理を再び実行する。

40

【0178】

一方、この対戦期間が終了している場合には、自身が参加していた勢力が全勢力の中で、該対戦期間において獲得したバトルポイントが最も高かったか否かを判断する。即ち、各ゲーム装置1は、バトルポイントの付与処理を終えると、サーバ装置21から各勢力が獲得したバトルポイントの値を示す情報を受信し、この情報に基づいてバトルポイント値の大きい勢力ほど順位が高くなるように順位付けを行う。この順位付けから、自身の勢力のバトルポイントが最も高かったか否かを判断する。このような処理は、ゲーム装置1の

50

制御部 61 のポイント付与部 65 において、バトルポイントの付与処理に引き続いて行われる。そして、最も高かった場合には、自身（自キャラクタ）の該対戦期間中の対戦への参加回数に応じて、次にゲームをプレイする際、褒賞（例えば、特別な武器や防具、装飾品、称号など）を受け取る権利を取得して本ゲームを終了し、そうでなかった場合には褒賞を受け取る権利を獲得できずに本ゲームを終了する。

【0179】

なお、上記権利に基づいて褒賞を実際に受け取ることができるのは、次にゲームをプレイすべく前期の結果画面 33 をモニター 13 に表示しているとき（図 4 のステップ S8 参照）とするが、他のタイミングに褒賞を受け取れるように設定してもよい。また、各勢力の最新のバトルポイントの獲得比率は、図 11 に示す勢力マッチメニュー 35 の勢力情報 35b に円グラフとして表示される。

10

【0180】

更に、褒賞を付与するための条件は、上記のように対戦期間中の獲得ポイントが最高の勢力であることに限定されない。例えば、バトルポイントに基づく勢力の順位にかかわらず、勢力マッチに参加した回数が最も多い勢力や、参加回数が所定値を超えた勢力に付与するようにしてもよい。また、勢力内で最も多く参加したプレイヤーや、KILL 数に基づいて勢力内で最も活躍したプレイヤー（MVP や MIP に該当するようなプレイヤー）に褒賞を付与するようにしてもよい。

【産業上の利用可能性】

【0181】

本発明は、グループに所属するプレイヤー数や各グループから対戦に参加するプレイヤー数の偏りにかかわらず、適切なプレイヤー数から成るチーム同士の対戦を可能にし、参加プレイヤーに多人数プレイの対戦ゲームの面白さを実感させることのできるゲームプログラム、該ゲームプログラムを記録した記録媒体、及びゲーム装置に適用することができる。

20

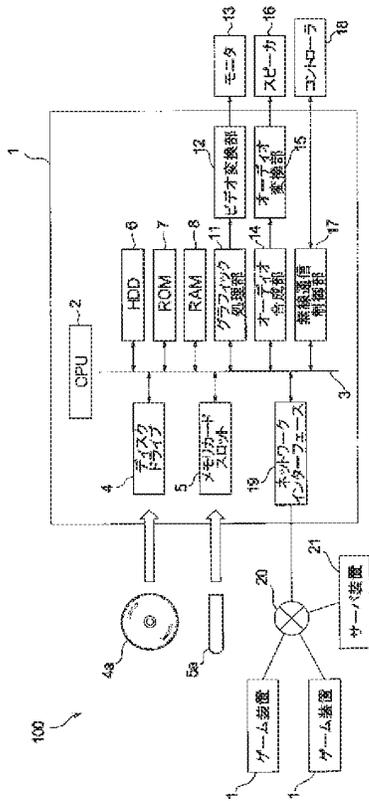
【符号の説明】

【0182】

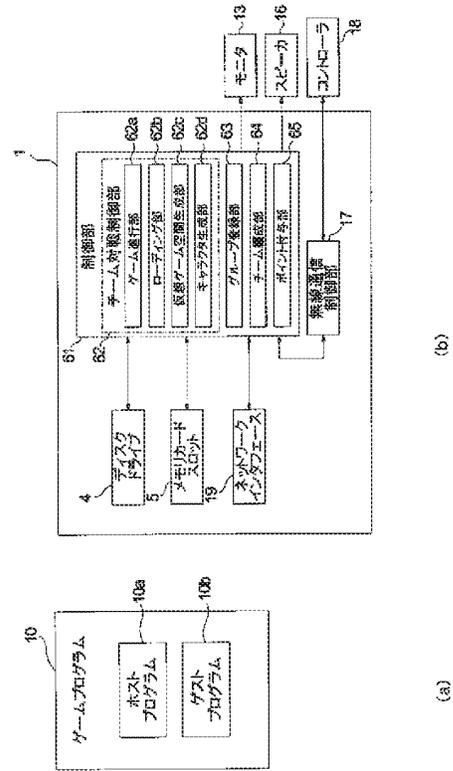
- 1 ゲーム装置（コンピュータ）
- 4 a ディスク型記録媒体（記録媒体）
- 10 ゲームプログラム
- 61 制御部
- 62 チーム対戦制御部
- 63 グループ登録部
- 64 チーム編成部
- 65 ポイント付与部
- 100 ゲームシステム

30

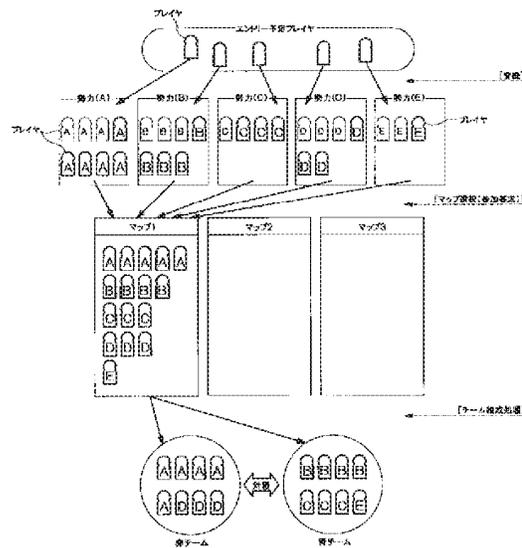
【図 1】



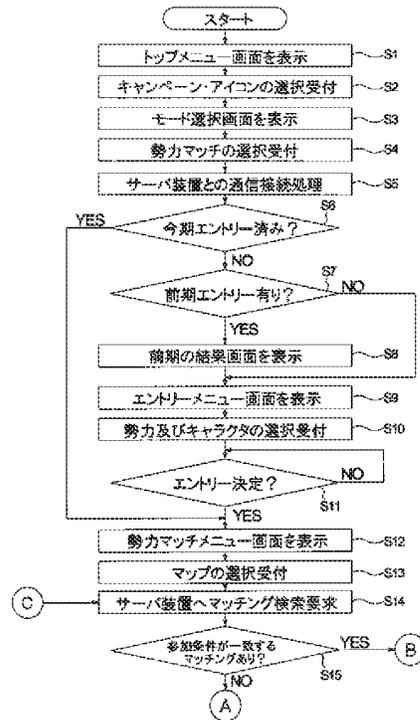
【図 2】



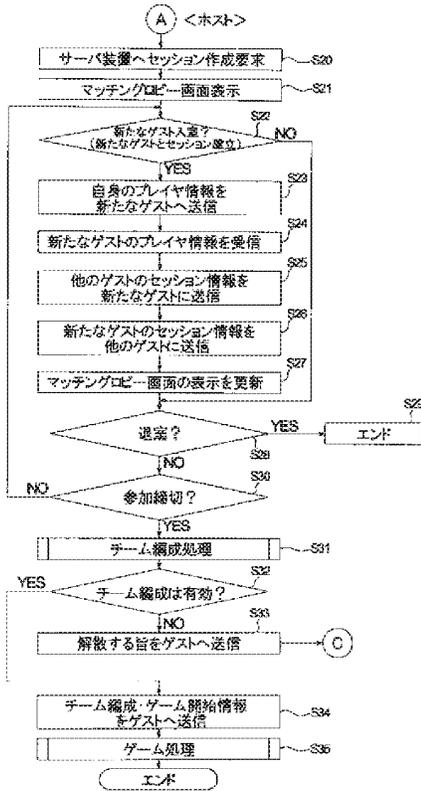
【図 3】



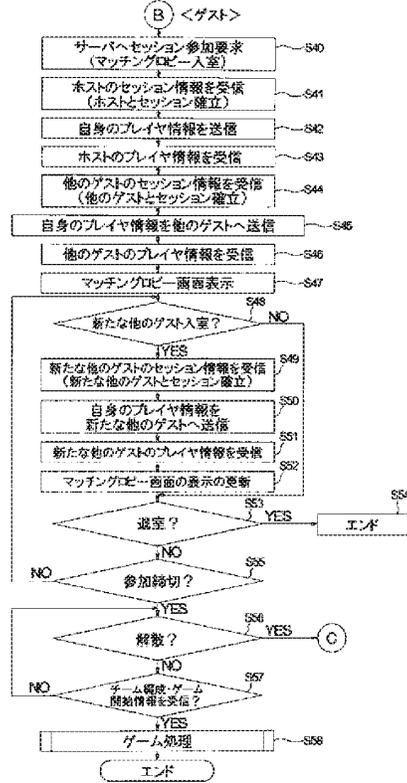
【図 4】



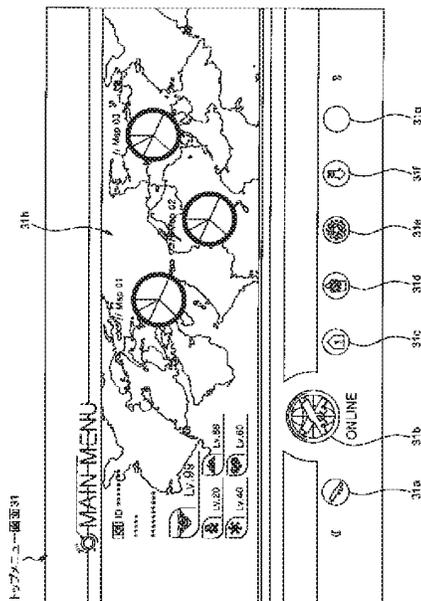
【図5】



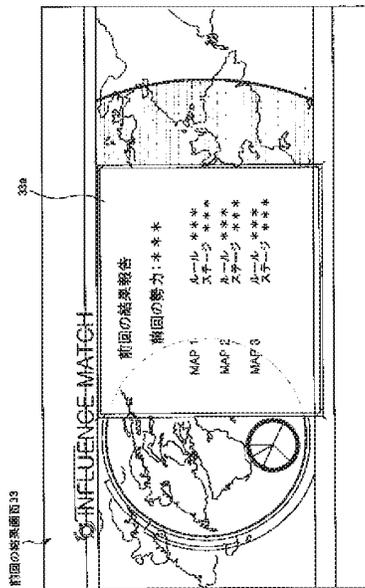
【図6】



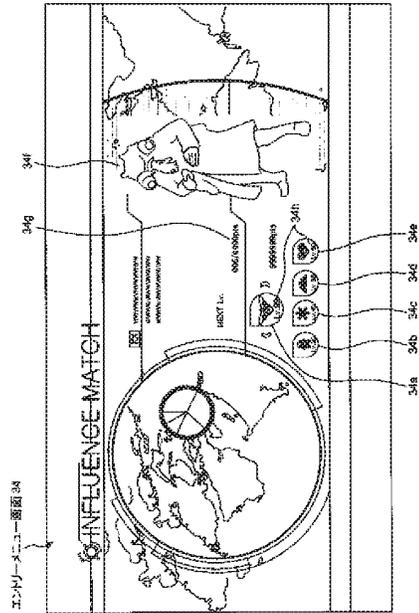
【図7】



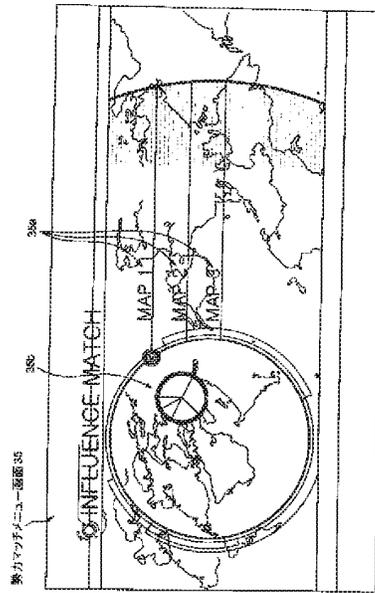
【図9】



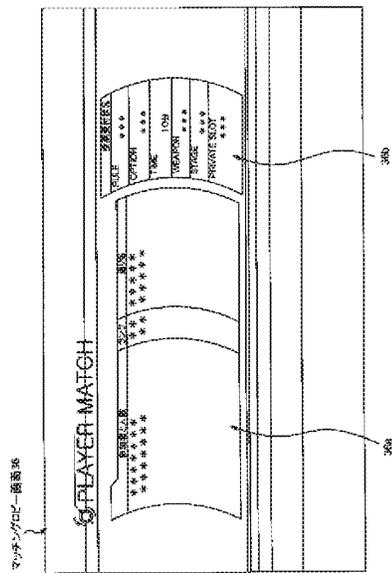
【図10】



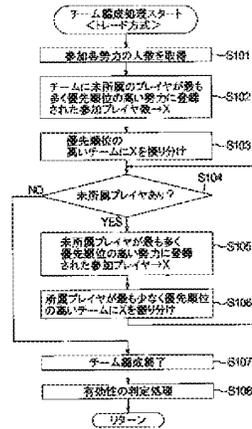
【図11】



【図12】



【図13】



【図14】

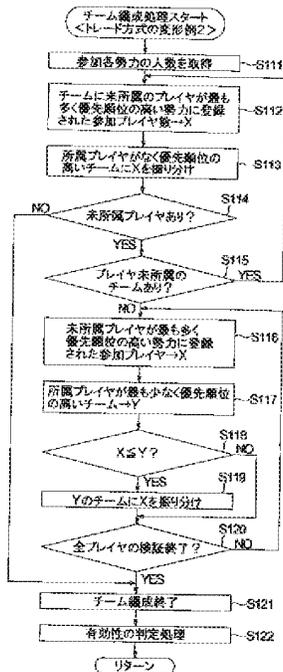
<p>ケース1</p> <p>参加優先順位: A>B>C>D>E チーム優先順位: 赤>青</p> <table border="1"> <tr><th>赤チーム</th><th>青チーム</th></tr> <tr><td>①AAAAA</td><td></td></tr> <tr><td>②BBBBB</td><td></td></tr> <tr><td>③CCCC</td><td></td></tr> <tr><td>④DDDD</td><td></td></tr> <tr><td>⑤E</td><td></td></tr> <tr><td>合計 8人</td><td>合計 8人</td></tr> </table>	赤チーム	青チーム	①AAAAA		②BBBBB		③CCCC		④DDDD		⑤E		合計 8人	合計 8人	<p>ケース2</p> <p>参加優先順位: A>B>C>D>E チーム優先順位: 赤>青</p> <table border="1"> <tr><th>赤チーム</th><th>青チーム</th></tr> <tr><td>①AAAAA</td><td>②BBB</td></tr> <tr><td></td><td>③CC</td></tr> <tr><td></td><td>④DD</td></tr> <tr><td></td><td>⑤E</td></tr> <tr><td>合計 9人</td><td>合計 7人</td></tr> </table>	赤チーム	青チーム	①AAAAA	②BBB		③CC		④DD		⑤E	合計 9人	合計 7人	<p>ケース3</p> <p>参加優先順位: A>B>C>D>E チーム優先順位: 赤>青</p> <table border="1"> <tr><th>赤チーム</th><th>青チーム</th></tr> <tr><td>①AAAAAAA</td><td>②E</td></tr> <tr><td></td><td>③C</td></tr> <tr><td></td><td>④D</td></tr> <tr><td>合計 8人</td><td>合計 3人</td></tr> </table>	赤チーム	青チーム	①AAAAAAA	②E		③C		④D	合計 8人	合計 3人
赤チーム	青チーム																																					
①AAAAA																																						
②BBBBB																																						
③CCCC																																						
④DDDD																																						
⑤E																																						
合計 8人	合計 8人																																					
赤チーム	青チーム																																					
①AAAAA	②BBB																																					
	③CC																																					
	④DD																																					
	⑤E																																					
合計 9人	合計 7人																																					
赤チーム	青チーム																																					
①AAAAAAA	②E																																					
	③C																																					
	④D																																					
合計 8人	合計 3人																																					

【図15】

<p>ケース4</p> <p>参加優先順位: A>B>C>D>E チーム優先順位: 赤>青</p> <table border="1"> <tr><th>赤チーム</th><th>青チーム</th></tr> <tr><td>①AAAAA</td><td>②CCC</td></tr> <tr><td>③BBB</td><td>④DD</td></tr> <tr><td>⑤E</td><td></td></tr> <tr><td>合計 9人</td><td>合計 7人</td></tr> </table> <p>(トレード方式の変形例1)</p>	赤チーム	青チーム	①AAAAA	②CCC	③BBB	④DD	⑤E		合計 9人	合計 7人	<p>ケース5</p> <p>参加優先順位: A>B>C>D>E チーム優先順位: 赤>青</p> <table border="1"> <tr><th>赤チーム</th><th>青チーム</th></tr> <tr><td>①AAAAA</td><td>②BBB</td></tr> <tr><td>③CC</td><td></td></tr> <tr><td>④E</td><td></td></tr> <tr><td>合計 7人</td><td>合計 6人</td></tr> </table> <p>(トレード方式の変形例2)</p>	赤チーム	青チーム	①AAAAA	②BBB	③CC		④E		合計 7人	合計 6人
赤チーム	青チーム																				
①AAAAA	②CCC																				
③BBB	④DD																				
⑤E																					
合計 9人	合計 7人																				
赤チーム	青チーム																				
①AAAAA	②BBB																				
③CC																					
④E																					
合計 7人	合計 6人																				

<p>ケース6</p> <p>参加優先順位: A>B>C>D>E チーム優先順位: 赤>青</p> <table border="1"> <tr><th>赤チーム</th><th>青チーム</th></tr> <tr><td>①E</td><td>②CCC</td></tr> <tr><td>③DD</td><td>④BBB</td></tr> <tr><td>⑤AAAAA</td><td></td></tr> <tr><td>合計 9人</td><td>合計 7人</td></tr> </table> <p>(トレード方式の変形例3)</p>	赤チーム	青チーム	①E	②CCC	③DD	④BBB	⑤AAAAA		合計 9人	合計 7人	<p>ケース7</p> <p>参加優先順位: A>B>C>D>E チーム優先順位: 赤>青</p> <table border="1"> <tr><th>赤チーム</th><th>青チーム</th><th>黄チーム</th></tr> <tr><td>①AAAAA</td><td>②BBBBB</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>③CCC</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>④DDD</td></tr> <tr><td></td><td>⑤E</td><td></td></tr> <tr><td>合計 5人</td><td>合計 6人</td><td>合計 6人</td></tr> </table> <p>(トレード方式の変形例4)</p>	赤チーム	青チーム	黄チーム	①AAAAA	②BBBBB				③CCC			④DDD		⑤E		合計 5人	合計 6人	合計 6人
赤チーム	青チーム																												
①E	②CCC																												
③DD	④BBB																												
⑤AAAAA																													
合計 9人	合計 7人																												
赤チーム	青チーム	黄チーム																											
①AAAAA	②BBBBB																												
		③CCC																											
		④DDD																											
	⑤E																												
合計 5人	合計 6人	合計 6人																											

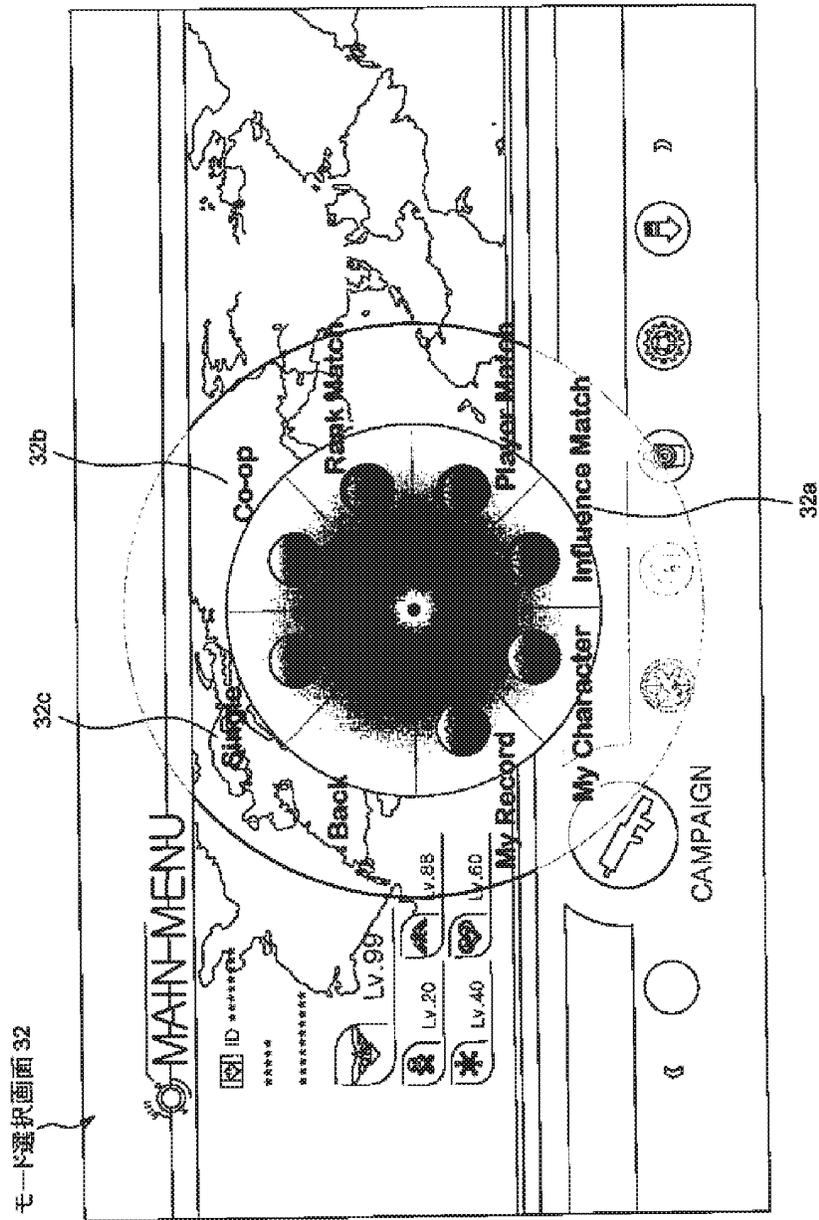
【図16】

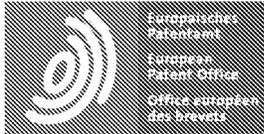


【図17】

	50a	50b	50
	組み合わせ	チーム構成	
	1:1:0:0:0	1	1
	1:1:1:0:0	1+1	1
	1:1:1:1:0	1+1	1+1
	1:1:1:1:1	1+1+1	1+1
	2:1:0:0:0	2	1
	2:1:1:0:0	2	1+1
	2:1:1:1:0	2+1	1+1
	2:1:1:1:1	2+1	1+1+1
	2:2:0:0:0	2	2
	2:2:1:0:0	2+1	2
	2:2:1:1:0	2+1	2+1
	:	:	:
	3:1:0:0:0	3	1
	:	:	:
	3:3:3:3:2	3+3+2	3+3
	:	:	:
50	5:3:3:3:2	5+3	3+3+2
	:	:	:
53	5:4:3:2:1	5+2+1	4+3
	:	:	:
	6:4:3:2:1	6+2	4+3+1
	:	:	:
54	8:1:1:1:0		無効
	:	:	:
	8:6:1:0:0	8	6+1
	8:6:1:1:0	8	6+1+1
51	8:7:0:0:0	8	7
	8:7:1:0:0	8	7+1
	8:8:0:0:0	8	8

【図8】





Espacenet

JP5382896B1 SERVER DEVICE, CONTROL METHOD THEREOF, PROGRAM, AND GAME SYSTEM

Applicants: GREE INC

Inventors: HISAOKA YUSUKE, IWAO MITSUO, MORI TAKAHIRO, OKADA YUJI, TAMURA MAKIKO

IPC *A63F13/30; A63F13/35; A63F13/58; A63F13/69; A63F13/80;*

Application number: JP2013177713A

Priority numbers: JP2013177713A 2013-08-29

Publication date: 2014-01-08

Filing date: 2013-08-29

Priority date: 2013-08-29

Published as: **JP2014168645A**; JP5382896B1

Abstract: SERVER DEVICE, CONTROL METHOD THEREOF, PROGRAM, AND GAME SYSTEM

SUBJECT OF THE INVENTION The server apparatus etc. which provide the game which the interest property and interesting property of a battle|competition event can be improved, and can puff up the interest and the real thrill of the whole game are implement|achieved. **PROBLEM TO BE SOLVED** The server apparatus by this invention accesses the relevant information on the game containing one or more battle|competition events, performs a various calculation, and is provided with the control part which displays a game image on a terminal device. For example, in each turn of a battle|competition event, the alignment display of the some character card etc. is once given at the pallet Fp, and a player selects from them the character card used for a battle|competition with enemy characters. The pallet Fp is replenished with another character card at any time. When the sum total of the point (for example, AP) set to the character card which a player selects at this time becomes below in that upper limit set separately, selection of those character cards is permitted.

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B1)

(11) 特許番号

特許第5382896号
(P5382896)

(45) 発行日 平成26年1月8日 (2014.1.8)

(24) 登録日 平成25年10月11日 (2013.10.11)

(51) Int. Cl.		F 1
A 6 3 F	13/00	(2014.01)
A 6 3 F	13/00	2 9 2
A 6 3 F	13/30	(2014.01)
A 6 3 F	13/00	1 6 0
A 6 3 F	13/35	(2014.01)
A 6 3 F	13/00	1 8 0
A 6 3 F	13/58	(2014.01)
A 6 3 F	13/00	2 7 0
A 6 3 F	13/00	3 2 4

請求項の数 9 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2013-177713 (P2013-177713)	(73) 特許権者	504437801
(22) 出願日	平成25年8月29日 (2013.8.29)		グリー株式会社
(62) 分割の表示	特願2013-42162 (P2013-42162)		東京都港区六本木六丁目10番1号
	の分割	(74) 代理人	100130627
原出願日	平成25年3月4日 (2013.3.4)		弁理士 廣中 健
審査請求日	平成25年8月29日 (2013.8.29)	(74) 代理人	230111822
			弁理士 鳥海 哲郎
早期審査対象出願		(74) 代理人	100113756
			弁理士 小林 彰治
		(72) 発明者	久岡 裕介
			東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ
			一株式会社内
		(72) 発明者	田村 麻希子
			東京都港区六本木六丁目10番1号 グリ
			一株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 サーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ一以上の対戦から構成される所定の対戦イベントを含むゲームを提供するサーバ装置であって、

前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部と、

を備えており、

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも1種類の敵キャラクタ、前記各プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体の情報、前記プレイヤーキャラクタ毎及び／又は前記ゲーム媒体毎に設定されたポイント、並びに、前記対戦又は前記所定の対戦イベントに対して設定されたポイントの上限值の情報を有しており、

前記制御部は、前記所定の対戦イベントに際し、前記プレイヤーが複数の前記ゲーム媒体のなかから、前記敵キャラクタを攻撃するための少なくとも1つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、該複数のゲーム媒体を前記端末装置における第1のフィールドに表示させ、前記プレイヤーが前記第1のフィールドに表示された前記ゲーム媒体のなかから前記所望のゲーム媒体を選択したときに、前記プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を前記第1のフィールドから除去し、該除去されたゲーム媒体に代わる新たな前記ゲーム媒体を前記第1のフィールドに補充し、且つ、

10

20

前記制御部は、前記プレイヤーが選択する前記プレイヤーキャラクタ及び／又は前記ゲーム媒体のポイントの合計が前記ポイントの上限値以下となる場合に、前記プレイヤーによる前記ゲーム媒体の選択を許可する、サーバ装置。

【請求項2】

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記プレイヤーキャラクタ毎及び／又は前記ゲーム媒体毎に設定された第1のパラメータ値の情報を有しており、

前記制御部は、前記第1のフィールドから除去されたゲーム媒体に代わる前記新たなゲーム媒体を前記第1のフィールドに補充する際に、前記第1のパラメータ値に基づいて、前記補充されるゲーム媒体の種類を決定する、
請求項1記載のサーバ装置。

10

【請求項3】

前記制御部は、前記ポイントの上限値から、前記選択されたゲーム媒体のポイントを逐次減算し、且つ、適宜のタイミングで前記ポイントの上限値に所定量を加算し、又は、前記ポイントの上限値を回復させる、

請求項1又は2記載のサーバ装置。

【請求項4】

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記各プレイヤーキャラクタが前記敵キャラクタに対して攻撃可能であり、且つ、前記敵キャラクタに与えるダメージが互いに異なる複数種類の技の情報を有しており、

20

前記制御部は、前記プレイヤーによって選択された前記ゲーム媒体が複数あり、且つ、該複数のゲーム媒体が、同一の前記プレイヤーキャラクタに対応するものを含む場合、該同一のプレイヤーキャラクタに対応する前記ゲーム媒体の数量に応じて、該同一のプレイヤーキャラクタが前記敵キャラクタに対して攻撃可能な複数種類の技のなかから特定の技を決定し、該決定された特定の技によるダメージを前記敵キャラクタに与える、
請求項1～3の何れか1項記載のサーバ装置。

【請求項5】

前記制御部は、前記複数のゲーム媒体を互いに隣接配置した状態で前記第1のフィールドに表示させ、前記プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を前記第1のフィールドから除去した後に、該除去されたゲーム媒体が配置されていた領域を詰める又は埋めるように、前記第1のフィールドに残存した前記ゲーム媒体を再配置し、該再配置によって生じた領域に、前記新たなゲーム媒体を補充して、前記残存したゲーム媒体と前記補充された新たなゲーム媒体を互いに隣接配置した状態を表示させる、
請求項1～4の何れか1項記載のサーバ装置。

30

【請求項6】

前記制御部は、前記プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を、前記第1のフィールドに表示されていた状態と同じ状態又は異なる状態で、前記第1のフィールドとは異なる第2のフィールドに再表示させる、

請求項1～5の何れか1項記載のサーバ装置。

【請求項7】

プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ一以上の対戦から構成される所定の対戦イベントを含むゲームを提供し、前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部、及び、前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部を備えるサーバ装置の制御方法であって、

40

前記情報記憶部に、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも1種類の敵キャラクタ、前記各プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体の情報、前記プレイヤーキャラクタ毎及び／又は前記ゲーム媒体毎に設定されたポイント、並びに、前記対戦又は前記所定の対戦イベントに対して設定されたポイントの上限値の情報を記憶させ、

50

前記制御部により、前記所定の対戦イベントに際し、前記プレイヤーが複数の前記ゲーム媒体のなかから、前記敵キャラクタを攻撃するための少なくとも1つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、該複数のゲーム媒体を前記端末装置における第1のフィールドに表示させ、前記プレイヤーが前記第1のフィールドに表示された前記ゲーム媒体のなかから前記所望のゲーム媒体を選択したときに、前記プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を前記第1のフィールドから除去し、該除去されたゲーム媒体に代わる新たな前記ゲーム媒体を前記第1のフィールドに補充し、且つ、

前記制御部により、前記プレイヤーが選択する前記プレイヤーキャラクタ及び／又は前記ゲーム媒体のポイントの合計が前記ポイントの上限値以下となる場合に、前記プレイヤーによる前記ゲーム媒体の選択を許可する、
サーバ装置の制御方法。

10

【請求項8】

プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ一以上の対戦から構成される所定の対戦イベントを含むゲームを提供し、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも1種類の敵キャラクタ、前記各プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体の情報、前記プレイヤーキャラクタ毎及び／又は前記ゲーム媒体毎に設定されたポイント、並びに、前記対戦又は前記所定の対戦イベントに対して設定されたポイントの上限値の情報を記憶する情報記憶部にアクセス可能なコンピュータに、

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させるステップと、

20

前記所定の対戦イベントに際し、前記プレイヤーが複数の前記ゲーム媒体のなかから、前記敵キャラクタを攻撃するための少なくとも1つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、該複数のゲーム媒体を前記端末装置における第1のフィールドに表示させるステップと、

前記プレイヤーが前記第1のフィールドに表示された前記ゲーム媒体のなかから前記所望のゲーム媒体を選択したときに、前記プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を前記第1のフィールドから除去し、該除去されたゲーム媒体に代わる新たな前記ゲーム媒体を前記第1のフィールドに補充するステップと、

前記プレイヤーが選択する前記プレイヤーキャラクタ及び／又は前記ゲーム媒体のポイントの合計が前記ポイントの上限値以下となる場合に、前記プレイヤーによる前記ゲーム媒体の選択を許可するステップと、
を実行させるためのプログラム。

30

【請求項9】

プレイヤーが操作する端末装置、及び、該端末装置に通信回線を介して接続され且つ一以上の対戦から構成される所定の対戦イベントを含むゲームを提供するサーバ装置を含むゲームシステムであって、

前記ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、

前記情報にアクセスし、前記ゲームに関する演算を実行し、且つ、前記ゲームの画像を前記端末装置に表示させる制御部と、
を備えており、

40

前記情報記憶部は、前記ゲームに関連する情報の一部として、前記所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも1種類の敵キャラクタ、前記各プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体の情報、前記プレイヤーキャラクタ毎及び／又は前記ゲーム媒体毎に設定されたポイント、並びに、前記対戦又は前記所定の対戦イベントに対して設定されたポイントの上限値の情報を有しており、

前記制御部は、前記所定の対戦イベントに際し、前記プレイヤーが複数の前記ゲーム媒体のなかから、前記敵キャラクタを攻撃するための少なくとも1つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、該複数のゲーム媒体を前記端末装置における第1のフィールドに表示させ、前記プレイヤーが前記第1のフィールドに表示された前記ゲーム媒体のなかから前記所

50

望のゲーム媒体を選択したときに、前記プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を前記第1のフィールドから除去し、該除去されたゲーム媒体に代わる新たな前記ゲーム媒体を前記第1のフィールドに補充し、且つ、

前記制御部は、前記プレイヤーが選択する前記プレイヤーキャラクタ及び／又は前記ゲーム媒体のポイントの合計が前記ポイントの上限値以下となる場合に、前記プレイヤーによる前記ゲーム媒体の選択を許可する、
ゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、サーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来のカードゲームに関し、例えば特許文献1には、携帯ゲーム機のゲーム画面において、プレイヤーが操作するプレイヤーキャラクタである登場人物（マスタ等と呼ばれる）同士が、いわゆるデッキを構成するキャラクタカードを用いて対戦（バトル）するカードゲーム装置が記載されている。また、特許文献2には、登場人物が、所定のストーリーに従って、デッキを使用したカード対戦を行いながらゲームを進行する一種のロールプレイングゲームが記載されている。さらに、特許文献3には、サーバクライアント型システムにおいて、仮想トレーディングカードに割り当てられた選手によって編成された野球チームによる対戦ゲームの一例が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2001-137534号公報

【特許文献2】特開2008-220984号公報

【特許文献3】特許第4693936号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記従来のゲームをはじめとするいわゆるデッキ対戦型のゲームでは、一般に、プレイヤー又は登場人物（以下単に「プレイヤー」とする）が、キャラクタカードを用いたカード対戦（バトル）に際して、ゲーム設定として予め用意された複数のキャラクタカード（例えば、そのプレイヤーの保有アイテムとしてのキャラクタカード）のなかから、自分のデッキを構成する有限枚数のキャラクタカード（デッキ構成キャラクタ）を選択する。このとき、プレイヤーは、例えば、敵キャラクタや相手プレイヤーの個性（強さや得意技等）等を確認したり予想したりして、自分のデッキ構成キャラクタを、任意に且つ所望に組み合わせて作成することができる。

【0005】

しかし、かかる従来のゲームでは、デッキ（デッキ構成キャラクタの組）を一旦作成すると、ひとつの対戦イベント（クエストやターン等とも呼ばれる）においては、そのデッキ構成を変更することができず、その固定されたデッキによる敵キャラクタや相手キャラクタに対する攻撃が、自動的に行われるように構成されていた。そうすると、プレイヤーは、ゲームの主要な興味要素である対戦イベントに際し、キャラクタカードを選択するだけか、或いは、例えば、敵キャラクタや相手キャラクタへの攻撃を指示するためのボタンやスイッチ等を連打するといった非常に単調な作業を行うことができるのみであった。

【0006】

また、敵キャラクタや相手キャラクタに対する攻撃の種類や強さは、通常、デッキを構成するキャラクタの種類、個性、属性、レベル等に応じて決定されるものであるところ、デッキ構成が固定されて変更することができないため、一の対戦イベントのなかで複数の

10

20

30

40

50

攻撃が可能であったとしても、その攻撃のパリエーションが限定されてしまい、対戦イベント自体が画一的なものになったり、場合によっては、デッキが構成された時点において、プレイヤーが対戦の行方（勝敗）をある程度予測することができてしまったりといった不都合があった。

【0007】

その結果、その対戦イベント延いてはゲーム全体の面白味や醍醐味が減退したり喪失されてしまい、プレイヤーによるゲーム参加やゲーム継続への意欲を駆り立てることができないといった問題があった。

【0008】

そこで、本発明はかかる事情に鑑みてなされたものであり、プレイヤーの創意工夫を引き出し、従来単調な作業と化していた対戦イベントの興趣性及び趣向性を向上させることができ、これにより、プレイヤーによるゲーム参加やゲーム継続の意欲を高め、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることが可能なゲームを提供することができるサーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムを実現することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記課題を解決するために、本発明によるサーバ装置は、まず、プレイヤー（ゲームユーザ、クライアント）が操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定の対戦イベントを含むゲームを提供するものであって、そのゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、その情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させる制御部とを備えている。

【0010】

そして、情報記憶部は、ゲームに関連する情報の一部として、所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも1種類の敵キャラクタ（相手キャラクタ）、並びに、各プレイヤーキャラクタに対応する（プレイヤーキャラクタを表す）ゲーム媒体の情報を有している。また、制御部は、所定の対戦イベントに際し、プレイヤーが複数のゲーム媒体のなかから、敵キャラクタを攻撃するための少なくとも1つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、複数のゲーム媒体を端末装置における第1のフィールドに表示させ、プレイヤーが第1のフィールドに表示されたゲーム媒体のなかから所望のゲーム媒体を選択したときに、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を第1のフィールドから除去し（端末装置の表示画面から消去してもよいし、後述する第2のフィールドの如く第1のフィールド以外の領域に場所を移して表示してもよい）、その除去されたゲーム媒体に代わる新たなゲーム媒体を第1のフィールドに補充するものである。

【0011】

なお、「ゲーム媒体」とは、当該ゲームにおいてプレイヤーが保有したり管理したりすることができるコンテンツやアイテムを示し、例えば、プレイヤーキャラクタが対応付けられたキャラクタカード、アバター、フィギア等が挙げられ、それらは、ゲーム上の仮想空間（仮想ゲーム空間）において取り扱われるものであって、いわゆる「オブジェクト」等とも呼ばれるものを含む概念である。また、「ゲーム媒体」は、プレイヤーキャラクタを直接的に想起させるものでも、間接的に想起させるもの（例えばプレイヤーキャラクタの名、呼称、武器、服装、衣装、呪文、魔法、技、関連キャラクタ等）であってもよく、さらに、静止画で表示されても動画で表示されてもよいし、或いは、画像でなくとも単なる文字情報で表されるものでも構わず、場合によっては、視覚で認識できなくとも、例えば音声情報の如く聴覚のみで認識できるものであってもよい。

【0012】

プレイヤーは、このように構成されたサーバ装置に通信回線を介して端末装置を接続し、オンライン又はオフラインで、所定の対戦イベントを含むゲームをプレイすることができる。そのゲームは、サーバ装置に備わる制御部が、情報記憶部に記憶されたゲームに関連する情報にアクセスし、その情報を用いてゲームに関する種々の演算を実行し、且つ、演

10

20

30

40

50

算結果としてのゲームの画像を端末装置にゲーム画面として表示させながら、ゲームの設定に沿って進行させることができる。

【0013】

また、当該ゲームの所定の対戦イベントにおいては、制御部の処理によって端末装置（の表示画面）における第1のフィールドに、プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体が複数表示され、プレイヤーは、それらの複数のゲーム媒体のなかから、敵キャラクタを攻撃するためのゲーム媒体を所望に選択することができる。さらに、第1のフィールドから、プレイヤーが選択したゲーム媒体が除去され、それに代わって新たなゲーム媒体が第1のフィールドに随時補充される。

【0014】

このように、本発明においては、プレイヤーキャラクタによる敵キャラクタの攻撃を行うためにプレイヤーが選択するゲーム媒体の言わば候補が、第1のフィールドに一旦表示され、プレイヤーは、それらのなかから、実際に敵キャラクタの攻撃に使用するゲーム媒体を適宜選択することができる。そして、その第1のフィールドには、新たなゲーム媒体が随時補充されるので、プレイヤーは、その第1のフィールドから敵キャラクタの攻撃に使用するゲーム媒体を更に追加選択することが可能となる。その結果、プレイヤーが選択するゲーム媒体の組（組み合わせ；例えば上記従来のデッキ構成に相当するもの）は、対戦イベントの際に確定されて固定されたものではなく、一の所定の対戦イベントにおいて、プレイヤーの選択意思によって逐次且つ所望に変化し得る。これにより、プレイヤーの意図や判断が、対戦イベントの勝敗の結果に反映されることとなる。

【0015】

より具体的には、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、プレイヤーキャラクタ毎及び／又はゲーム媒体毎に設定された第1のパラメータ値（量）の情報を更に有しており、制御部が、第1のフィールドから除去されたゲーム媒体に代わる新たなゲーム媒体を第1のフィールドに補充する際に、その第1のパラメータ値に基づいて、補充されるゲーム媒体の種類（対応するプレイヤーキャラクタ）を決定するようにしても好適である。

【0016】

この場合、プレイヤーキャラクタ及びそれに対応するゲーム媒体が対戦イベントに関連付けられていることに鑑みて、「第1のパラメータ」（値ではなくパラメータの種類）としては、プレイヤーキャラクタの俊敏さ（行動や攻撃の素早さ、敏捷さ）、プレイヤーキャラクタ個々の又は複数のプレイヤーキャラクタの動作ポイント（アクションポイント；AP等）や体力又は生命力（ヒットポイント；HP等）、敵キャラクタへの攻撃力、プレイヤーキャラクタが使用可能な技の強さ等が挙げられる。なお、「第1のパラメータ値に基づいて」とは、補充されるゲーム媒体の種類が、第1のパラメータ値によって画一的に決定される場合のみならず、第1のパラメータ値の大小を用いて重み付けされた出現確率に従って決定される場合も含まれる。

【0017】

このようにすれば、第1のフィールドに補充される新たなゲーム媒体が任意に（ランダムに）決定される場合に比して、プレイヤーが補充される新たなゲーム媒体の種類をある程度予想（予期）し易くなる。これにより、プレイヤーは、第1のフィールドから所望のゲーム媒体を選択するときに、例えば、ゲーム媒体の種類に応じて設定された各種属性等に応じて、敵キャラクタを倒すための作戦や戦略を、効果的に且つ意図的に策定することが可能となる。その結果、対戦イベントにおけるプレイヤーによる裁量余地が増大し、また、プレイヤーによる意図や判断が、対戦イベントの勝敗の結果により色濃く反映され得る。

【0018】

更に具体的には、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、プレイヤーキャラクタ毎及び／又はゲーム媒体毎に設定された第2のパラメータ値、並びに、所定の対戦イベントに対して設定された第3のパラメータ値の情報を更に有しており、制御部は、プレイヤーが選択するゲーム媒体の第2のパラメータ値の合計（総量）が第3のパラメータ値の上限値以下となる場合に、プレイヤーによるそれらのゲーム媒体の選択を許可するように構

10

20

30

40

50

成しても好適である。なお、所定の対戦イベントに対して設定された第3のパラメータ値は、例えば、所定の対戦イベントが、いわゆる「ターン」と呼ばれるような複数の対戦から構成され得るときには、そのターン毎に設定することもできる。

【0019】

これらの「第2のパラメータ」及び「第3のパラメータ」（値ではなくパラメータの種類）としては、それぞれ、上述した「第1のパラメータ」と同様に、プレイヤーキャラクターの俊敏さ（行動や攻撃の素早さ）、プレイヤーキャラクター個々の又は複数のプレイヤーキャラクターの動作ポイント（アクションポイント；AP等）や体力又は生命力（ヒットポイント；HP等）、敵キャラクターへの攻撃力、プレイヤーキャラクターが使用可能な技の強さ等を例示することができる。また、「第2のパラメータ」は、「第1のパラメータ」及び/又は「第3のパラメータ」と同一のものでも異なるものであってもよく、「第3のパラメータ」も、同様に、「第1のパラメータ」及び/又は「第2のパラメータ」と同一のものでも異なるものであってもよい。

10

【0020】

このようにすれば、プレイヤーには、第3のパラメータ値の上限値以内となるように、選択するゲーム媒体に設定された第2のパラメータ値の合計を、第3のパラメータ値の上限値と比較すること、つまり言わば、第2のパラメータ値と第3のパラメータ値の上限値をやりくりしながら、敵キャラクターに攻撃を仕掛けるためのゲーム媒体の組を選定することが要求される。その結果、例えば、プレイヤーが、敵キャラクターにより大きなダメージを与えることができるプレイヤーキャラクターのゲーム媒体のみを選択してしまうといった安易な選択に起因して、対戦イベントが単調なものになってしまうことが防止される。これにより、プレイヤーに対して、適度な心理的且つ知的負荷をかけることができ、対戦イベントにおけるプレイヤーによる裁量余地が一層増大する。

20

【0021】

また、この場合、制御部が、第3のパラメータ値から、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体の第2のパラメータ値を逐次減算し、且つ、適宜のタイミングで第3のパラメータ値に所定量を加算し、又は、第3のパラメータ値の上限値を回復させるようにして、対戦イベントを継続させるようにしてもよい。ここで、「適宜のタイミング」とは、特に制限されず、例えば、上述の如く、所定の対戦イベントが複数の対戦（ターン）から構成され得るときには、その各ターンの途中において時間の経過とともに、或いは、プレイヤーキャラクターが敵キャラクターに与えたダメージに基づいて、第3のパラメータ値の上限値を回復させてもよい。或いは、それに代えて又はそれに加えて、そのターンの開始時又は終了時に、まとまった値を回復させるようにしてもよい。

30

【0022】

さらに、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、各プレイヤーキャラクターが敵キャラクターに対して攻撃可能であり、且つ、敵キャラクターに与えるダメージが互いに異なる複数種類の技の情報も有しており、制御部は、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体が複数あり、且つ、それら複数のゲーム媒体が、同一のプレイヤーキャラクターに対応するものを含む場合、その同一のプレイヤーキャラクターに対応するゲーム媒体の数量に応じて、その同一のプレイヤーキャラクターが使用可能な複数種類の技のなかから特定の技を決定し、その決定された特定の技によるダメージを敵キャラクターに与えるように構成することもできる。

40

【0023】

かかる構成では、プレイヤーが、例えば、同一のプレイヤーキャラクターに対応するゲーム媒体を意図的に連続して選択することにより、プレイヤーキャラクターが通常使用し得る技（通常技）に加えてそれとは異なる特別な技（例えば必殺技）を敵キャラクターに対して発動させる（繰り出す）ことができる。つまり、一の対戦イベントにおいて、ゲーム媒体を選択することとは別のゲーム要素が付加され、これにより、プレイヤーによる敵キャラクターを倒すための作戦や戦略のバリエーションが有意に増加し、プレイヤーによる裁量の余地が一層増大する。

50

【0024】

また、制御部が、複数のゲーム媒体を互いに隣接配置した状態（一種の整列状態）で第1のフィールドに表示させ、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を第1のフィールドから除去した後に、除去されたゲーム媒体が配置されていた領域を詰める又は埋めるように、第1のフィールドに残存したゲーム媒体を再配置し、その再配置によって生じた領域（空白領域）に、新たなゲーム媒体を補充して、それらの残存したゲーム媒体と補充された新たなゲーム媒体を互いに隣接配置した状態に表示させるようにしてもよい。この場合、ゲーム媒体が移動する動き（いわゆるフェードインやスライドイン等）を動画等によって表示（動的表示）させるようにしてもよい。

【0025】

さらに、制御部が、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を、それが第1のフィールドに表示されていた状態と同じ状態又は異なる状態で、例えば、プレイヤーが選択したゲーム媒体のプレイヤーキャラクタを確認し易い適宜の態様で、第1のフィールドとは異なる第2のフィールドに再表示させるようにしてもよい。

【0026】

また、本発明によるサーバ装置の制御方法は、上述した本発明のサーバ装置を有効に制御するための方法、すなわち、プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定の対戦イベントを含むゲームを提供し、そのゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部、及び、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、そのゲームの画像を端末装置に表示させる制御部を備えるサーバ装置の制御方法である。

【0027】

そして、この方法においては、まず、情報記憶部に、ゲームに関連する情報の一部として、所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも1種類の敵キャラクタ、並びに、各プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体の情報を記憶させる。そして、制御部により、所定の対戦イベントに際し、プレイヤーが複数のゲーム媒体のなかから、敵キャラクタを攻撃するための少なくとも1つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、複数のゲーム媒体を端末装置における第1のフィールドに表示させ、プレイヤーが第1のフィールドに表示されたゲーム媒体のなかから所望のゲーム媒体を選択したときに、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を第1のフィールドから除去し、その除去されたゲーム媒体に代わる新たなゲーム媒体を第1のフィールドに補充する制御が行われる。

【0028】

さらに、本発明によるプログラムは、プレイヤーが操作する端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定の対戦イベントを含むゲームを提供し、そのゲームに関連する情報の一部として、所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも1種類の敵キャラクタ、並びに、各プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体の情報を記憶する情報記憶部にアクセス可能なコンピュータに、以下に示すステップを実行させるためのものである。

【0029】

すなわち、そのステップには、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させるステップ、所定の対戦イベントに際し、プレイヤーが複数のゲーム媒体のなかから、敵キャラクタを攻撃するための少なくとも1つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、複数のゲーム媒体を端末装置における第1のフィールドに表示させるステップ、及び、プレイヤーが第1のフィールドに表示されたゲーム媒体のなかから所望のゲーム媒体を選択したときに、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を第1のフィールドから除去し、その除去されたゲーム媒体に代わる新たなゲーム媒体を第1のフィールドに補充するステップが含まれる。

【0030】

またさらに、本発明によるゲームシステムは、上述したプレイヤーが操作する端末装置、及び、その端末装置に通信回線を介して接続され且つ所定の対戦イベントを含むゲームを

10

20

30

40

50

提供するサーバ装置を含むシステムであって、ゲームに関連する情報を記憶する情報記憶部と、情報にアクセスし、ゲームに関する演算を実行し、且つ、ゲームの画像を端末装置に表示させる制御部とを備える。

【0031】

そして、本発明によるサーバ装置と同様に、情報記憶部が、ゲームに関連する情報の一部として、所定の対戦イベントに関連付けられた複数種類のプレイヤーキャラクタ及び少なくとも1種類の敵キャラクタ、並びに、各プレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体の情報を有しており、制御部が、所定の対戦イベントに際し、プレイヤーが複数のゲーム媒体のなかから、敵キャラクタを攻撃するための少なくとも1つの所望のゲーム媒体を選択可能なように、複数のゲーム媒体を端末装置における第1のフィールドに表示させ、プレイヤーが第1のフィールドに表示されたゲーム媒体のなかから所望のゲーム媒体を選択したときに、プレイヤーによって選択されたゲーム媒体を第1のフィールドから除去し、その除去されたゲーム媒体に代わる新たなゲーム媒体を第1のフィールドに補充するものである。

10

【発明の効果】

【0032】

本発明によれば、プレイヤーが、対戦イベントにおいて敵キャラクタを攻撃するために使用するプレイヤーキャラクタに対応するゲーム媒体を適宜選択することができ、その選択されたゲーム媒体に代わる新たなゲーム媒体が随時補充されるので、プレイヤーが選択するゲーム媒体の組を、プレイヤーの選択意思によって逐次且つ所望に変化させることができる。これにより、対戦イベントにおけるプレイヤーの創意工夫を引き出し、従来単調な作業と化していた対戦イベントの興趣性及び趣向性を向上させることができ、その結果、プレイヤーによるゲーム参加やゲーム継続の意欲を高め、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることが可能となる。

20

【図面の簡単な説明】

【0033】

【図1】本発明によるサーバ装置に係る好適な一実施形態を示す概略構成図（システムブロック図）である。

【図2】本発明によるゲームシステムの好適な一実施形態を示す概略構成図（システム構成図）である。

【図3】図1及び図2に示すサーバ装置において実施されるゲームの手順の一部を示すフロー図である。

30

【図4】図3に示すゲームの手順の一部におけるゲーム画面の構成例を示す模式図である。

【図5】図3に示すゲームの手順の一部におけるゲーム画面の構成例を示す模式図である。

【発明を実施するための形態】

【0034】

以下、本発明の実施の形態について詳細に説明する。なお、以下の実施の形態は、本発明を説明するための例示であり、本発明をその実施の形態のみに限定する趣旨ではない。また、本発明は、その要旨を逸脱しない限り、さまざまな変形が可能である。さらに、当業者であれば、以下に述べる各要素を均等なものに置換した実施の形態を採用することが可能であり、かかる実施の形態も本発明の範囲に含まれる。またさらに、必要に応じて示す上下左右等の位置関係は、特に断らない限り、図示の表示に基づくものとする。さらにまた、図面における各種の寸法比率は、その図示の比率に限定されるものではない。また、以下においては、理解を容易にするべく、ゲーム用の情報処理装置を利用して本発明が実現される実施の形態を例にとりて説明するが、上述の如く、本発明はそれに限定されない。

40

【0035】

図1は、本発明によるサーバ装置の好適な一実施形態を示す概略構成図（システムブロック図）である。また、図2は、本発明によるゲームシステムの好適な一実施形態を示す

50

概略構成図（システム構成図）である。これらの図に示す如く、サーバ装置100は、インターネット等の情報処理に係る通信回線又は通信網であるネットワーク200に接続されたサーバ用コンピュータであり、そのサーバ用コンピュータにおいて所定のサーバ用プログラムが動作することにより、サーバ機能を発現するものである。また、そのサーバ装置100と、同じくネットワーク200に有線接続及び／又は無線接続されたクライアントコンピュータ21や携帯端末22といった端末装置2とが、互いに通信可能に設定されることにより、ゲームシステム1が構成される。

【0036】

サーバ装置100は、CPUやMPUといった演算処理部101、記憶装置としてのROM102及びRAM103、入力部105及び外部メモリ106が接続された外部インターフェース104、ディスプレイモニタ111が接続された画像処理部107、ディスク又はメモリデバイス等が収容又は接続されるスロットドライブ108、スピーカ装置112が接続された音声処理部109、並びに、ネットワークインターフェース110が、例えば、内部バス、外部バス、及び拡張バスを含むシステムバスといった伝送路120を介して互いに接続されたものである。なお、入力部105、外部メモリ106、ディスプレイモニタ111、スピーカ装置112等の入出力を担うデバイス装置は、必要に応じて適宜省略してもよいし、それらを備える場合であっても、それらは伝送路120に常時接続されていなくてもよい。

【0037】

演算処理部101は、サーバ装置100全体の動作を制御し、上述した他の構成要素との間で制御信号及び情報信号（データ）の送受信を行うとともに、ゲームの実行に必要な各種の演算処理を行う。そのため、演算処理部101は、いわゆるレジスタ等の高速アクセス可能な記憶領域に対して、数値演算ユニット等を用いた加減乗除等の算術演算、論理和、論理積、論理否定等の論理演算、ビット和、ビット積、ビット反転、ビットシフト、ビット回転等のビット演算等、更に必要に応じて、飽和演算、三角関数演算、ベクトル演算等を行うことが可能なように構成されている。

【0038】

また、ROM102には、一般に、電源投入後、最初に実行されるIPL（Initial Program Loader）が記録されており、これが実行されることにより、スロットドライブ108に収容又は接続されるディスクやメモリデバイスに記録されたサーバ用プログラムやゲームプログラムが、演算処理部101によって一旦RAM103に読み出され、そのプログラムが演算処理部101によって実行される。さらに、ROM102には、サーバ装置100全体の動作制御に必要なオペレーティングシステムのプログラムやその他の各種データが記録されている。

【0039】

さらに、RAM103は、サーバ用プログラム、ゲームプログラム、及び、各種データを一時的に記憶するためのものであり、上記の如く、読み出されたサーバ用プログラムやゲームプログラム、その他ゲームの進行や複数の端末装置2間の通信に必要なデータ等がRAM103に保持される。さらに、演算処理部101は、RAM103に変数領域を設定し、その変数領域に格納された値に対しても数値演算ユニットを用いた直接演算を行ったり、或いは、RAM103に格納された値をレジスタに一旦複製又は移設格納してそのレジスタに対しても直接演算を行ったり、さらには、それらの演算結果をRAM103に書き戻したりといった処理を行う。

【0040】

また、外部インターフェース104を介して接続された入力部105は、サーバ装置100のユーザ（ゲームの提供者）が行う各種の操作入力を受け付けるものであり、入力部105としては、キーボード、タッチパッド、タッチパネルの他、例えば、音声入力装置を採用することができ、種々の操作入力、決定操作、取消操作、メニュー表示等の指示入力を行うことが可能であれば、デバイスの種類は特に制限されない。

【0041】

10

20

30

40

50

さらに、RAM 103や、外部インターフェース104を介して着脱自在に接続された外部メモリ106には、サーバ装置100の作動状況、各端末装置2のアクセス状況、各端末装置2におけるゲームのプレイ状況や進行状態（過去の成績等）を示すデータ、端末装置2間の通信のログ（記録）のデータ等が書き換え可能に記憶される。

【0042】

また、画像処理部107は、スロットドライブ108から読み出された各種データを、演算処理部101により、又は、画像処理部107自体により加工処理した後、その処理後の画像情報をフレームメモリ等に記録する。このフレームメモリに記録された画像情報は、所定の同期タイミングでビデオ信号に変換され、画像処理部107に接続されるディスプレイモニタ111へ出力される。これにより、各種の画像表示が可能となる。また、ゲームに関する画像情報は、演算処理部101との協働処理等によって、画像処理部107及び／又は演算処理部101から各端末装置2へ送出される。

10

【0043】

またさらに、音声処理部109は、スロットドライブ108から読み出された各種データを音声信号に変換し、音声処理部109に接続されたスピーカ装置112から出力する。また、ゲームに関する音声情報（効果音や楽曲情報）は、演算処理部101との協働処理等によって、音声処理部109及び／又は演算処理部101から各端末装置2へ送出される。

【0044】

さらにまた、ネットワークインターフェース110は、サーバ装置100をネットワーク200へ接続するためのものであり、例えば、LANの構築に使用される諸規格に準拠するもの、アナログモデム、ISDNモデム、ADSLモデム、ケーブルテレビジョン回線を用いてインターネット等に接続するためのケーブルモデム等、及び、これらを、伝送路120を介して演算処理部101と接続するためのインターフェースとから構成される。

20

【0045】

このように構成されたゲームシステム1及びサーバ装置100において、本発明によるゲーム用のプログラムに従って実施されるゲームの好適な一実施形態について、以下に説明する。図3は、サーバ装置100において実施されるゲームの手順の一部を示すフロー図であり、特に、プレイヤーが操作する端末装置2に表示されるゲーム画面の展開の流れに着目したフローを示す。また、図4及び図5は、図3に示すゲームの手順の一部におけるゲーム画面の構成例を示す模式図である。

30

【0046】

なお、以下の手順における各種処理（画像や画面の表示、判定、演算等）は、サーバ装置100の演算処理部101による制御指令に基づいて実行される。すなわち、演算処理部101が、本発明における「制御部」として機能する。また、上述したROM102及びRAM103、並びに、外部メモリ106に加え、ゲームに関する情報が記録された各種記憶媒体が、本発明における「情報記憶部」に相当する。

【0047】

ここでは、まず、プレイヤーが端末装置2（クライアントコンピュータ21や携帯端末22；タブレット端末やスマートフォン等）を操作し、インターネット等のネットワーク200を介して、その端末装置2をサーバ装置100に接続する。さらに、端末装置2の操作により、プレイヤーがサーバ装置100から提供されるゲームを選択し、或いは、ゲームを選択する前のプラットホーム画面にて、ID番号や暗証番号等のログイン情報を入力する。サーバ装置100の演算処理部101が、そのログイン情報を認識すると、ID番号に関連付けられたそのプレイヤー固有のマイページを、端末装置2に表示する（ステップS1）。また、このゲームの例では、そのマイページ画面において、ゲームシーンとして設定された複数の場面（例えば、ロケーション、ダンジョン、クエスト等）がリストされたバナーが表示される。なお、これらのロケーション、ダンジョン、クエストといった場面は、相互に或いは個々の構造として階層化されていてもいなくてもよい。

40

50

【0048】

次に、プレイヤーが、端末装置2に表示された複数の場面のリストのなかから、例えばある対戦（バトル）型クエスト（所定の対戦イベント）を選択すると、その対戦型クエストの準備画面が端末装置2に表示され、さらに、演算処理部101において、その選択された対戦型クエストの準備が完了すると、その導入画面が端末装置2に表示される（ステップS2）。このときの対戦型クエストの準備画面や導入画面の表示は、静止画でも動画でもよく、フラッシュ等を用いることもできる。それから、演算処理部101は、その対戦型クエストに設定されたターンTu（図3における一点鎖線で囲んだステップ群）の処理に移行する。

【0049】

図4及び図5を参照しつつ更に説明すると、このターンTuの処理手順としては、まず、端末装置2の画面2aに、ゲーム画像の表示領域としてイベントフィールドFe及びパレットFpを画定し、それらの表示領域に、それぞれの構成要素を表示する。本実施形態におけるイベントフィールドFeには、図示実線の円形で表されたプレイヤーキャラクタCa～Cd（味方キャラクタ）が構成要素の一部として表示される。また、パレットFpは、その構成要素として、プレイヤーキャラクタCa～Cdのそれぞれに対応する（プレイヤーキャラクタCa～Cdのそれぞれを表す）キャラクタカードA31, B32, C33, D34を表示する一種の「場」である。すなわち、パレットFpが「第1のフィールド」に相当し、キャラクタカードA31, B32, C33, D34が「ゲーム媒体」に相当する。

【0050】

図4は、あるターンTuの開始時における複数のキャラクタカードA31, B32, C33, D34の配置例を示している。このときの画面2aのパレットFpには、図示実線の矩形で表された3枚のキャラクタカードA31、及び、同じく図示実線の矩形で表された各1枚のキャラクタカードB32, C33, D34が、互いに隣接配置された状態（一列に整列された状態）で表示される。なお、図示破線の矩形で表された各1枚のキャラクタカードA31, C33は、後に新たに補充される予定のものであり、ここでは、便宜的に、それらを同一図面に表示した。

【0051】

ここで、各キャラクタカードA31, B32, C33, D34には、第1のパラメータ値として、それぞれが表すプレイヤーキャラクタCa～Cdに固有の「俊敏さ」（素早さ）の数値が予め設定されており、画面2aにおいては、プレイヤーが識別可能な態様で、それらの俊敏さRP(A), RP(B), RP(C), RP(D)が、キャラクタカードA31, B32, C33, D34毎に表示されている。その「俊敏さ」の表示態様としては、特に制限されず、例えば、数値でもよいし、大きさや長さや数量が異なる図形表示であってもよい。

【0052】

この「俊敏さ」は、パレットFpに出現するキャラクタカードA31, B32, C33, D34の頻度（確率）を左右するものであり、演算処理部101は、それらの俊敏さRP(A), RP(B), RP(C), RP(D)の値に基づいて、例えば、俊敏さが相対的に大きいプレイヤーキャラクタに対応するキャラクタカードの出現頻度が相対的に高くなるような演算処理を行う。プレイヤーは、このように画面2aに表示されたキャラクタカードA31, B32, C33, D34のなかから、所望のキャラクタカードを選択することができる。

【0053】

ここでさらに、キャラクタカードA31, B32, C33, D34には、それぞれが表すプレイヤーキャラクタCa～Cdに固有の「アクションポイント：AP」の数値が予め設定されている。また、画面2aにおいては、プレイヤーが識別可能な態様で、それらのアクションポイントの値が、AP(A), AP(B), AP(C), AP(D)として、キャラクタカードA31, B32, C33, D34毎に表示されている。さらに、このターン

10

20

30

40

50

Tuに対して消費することができるアクションポイントAPの総量（AP総量）も設定されている。

【0054】

このプレイヤーキャラクタCa～Cdに固有のアクションポイントは、後述する敵キャラクタに対して仕掛ける通常技によって与えることができるダメージの大きさを表すものでもある。なお、特に制限されないが、本実施形態においては、プレイヤーキャラクタCa～Cdに固有のアクションポイントAP（A）、AP（B）、AP（C）、AP（D）は、上述したプレイヤーキャラクタCa～Cdに固有の俊敏さRP（A）、RP（B）、RP（C）、RP（D）と相関するように設定されている。例えば、俊敏さRPが相対的に大きい（より素早い）プレイヤーキャラクタほど、パレットFpに出現する確率が高い代わりに、アクションポイントAPは小さく設定されている。逆に、俊敏さRPが相対的に小さい（より動きが鈍い）プレイヤーキャラクタほど、パレットFpに出現する確率が低く（俊敏さRPが相対的に大きいプレイヤーキャラクタが何度か出現して使用されるまでは、なかなか出現しない）代わりに、アクションポイントAPが大きく設定されている。

10

【0055】

そして、プレイヤーが、キャラクタカードA31、B32、C33、D34のなかから所望のカードを選択すると、その選択されたキャラクタカードに設定されたアクションポイントAPが、そのターンTuで消費可能なAP総量から減算される。プレイヤーは、そのAP総量が0（ゼロ）になるまで、所望のキャラクタカードを続けて選択することができる。換言すれば、プレイヤーは、選択するキャラクタカードのアクションポイントAPの合計が、AP総量を超えない範囲で、所望のキャラクタカードを選択し得る。

20

【0056】

このように、アクションポイントAPが「第2のパラメータ」及び「第3のパラメータ」に相当し、プレイヤーキャラクタCa～Cdに固有のアクションポイントAPの値が「第2のパラメータ値」に相当する。また、ターンTuで消費可能なAP総量が「第3のパラメータ値」及びその「上限値」に相当する。なお、ターンTuで消費可能なAP総量の数値変化は、プレイヤーがそれを認識し易いように、APゲージ61として、例えば図4に示す如くイベントフィールドFeに表示される（ここまでステップS3）。

【0057】

プレイヤーは、かかる設定により、上記の消費可能なAP総量、キャラクタカードA31、B32、C33、D34のそれぞれに表記されたプレイヤーキャラクタCa～Cdに固有のアクションポイントAP（A）、AP（B）、AP（C）、AP（D）、及び、俊敏さRP（A）、RP（B）、RP（C）、RP（D）を、複合的に比較考量しながら、敵キャラクタを攻撃するためのキャラクタカードを逐次決定し、パレットFpに一旦整列表示されたキャラクタカードA31、B32、C33、D34のなかから選択することができる。

30

【0058】

次いで、プレイヤーによって選択されたキャラクタカードA31、C33は、パレットFpから除去され、例えば図4に示す如く、イベントフィールドFeに、プレイヤーキャラクタCa～Cdとともに、選択キャラクタカードA41、C43として再表示される。このとき、イベントフィールドFeに表示される選択されたキャラクタカードは、パレットFpに表示されていたときの態様（形状や大きさ等）と同じ状態でもよいし、或いは、例えば図示の如く全体形状を小さくした状態でもよい。

40

【0059】

なお、図4においては、プレイヤーがパレットFpから選択した3枚のキャラクタカードA31と1枚のキャラクタカードC33が、イベントフィールドFeに移されて、互いに隣接して再配置された状態を示す（図示矢印Yaが、その「移動」の軌跡を表す。）。この場合、イベントフィールドFeが「第2のフィールド」に相当する。またこのとき、イベントフィールドFeにおけるAPゲージ61には、AP総量が完全に充填された状態から、選択されたキャラクタカードA31、C33に表記されたアクションポイントAP（

50

A) × 3枚分 + アクションポイント A P (C) × 1枚分だけ減算された状態が、斜線を付して強調して表示される。

【0060】

こうして、敵キャラクタを攻撃するためのキャラクタカード A 3 1, C 3 3 の選択が行われ、それらがパレット F p からイベントフィールド F e に移動表示されると、パレット F p には、それらのキャラクタカード A 3 1, C 3 3 が配置されていた領域に一旦空白が生じる。その後直ちに、パレット F p に残存したキャラクタカード B 3 2, D 3 4 が、その空白領域を詰める又は埋めるように、図示向かって左方向に移動（スライド）するとともに、前述した図 4 に破線の矩形で示す新たなキャラクタカード A 3 1, C 3 3 を含む新たなキャラクタカードが、画面 2 a における向かって右方向から現れ、パレット F p に補充される。図 5 は、そのように残存したキャラクタカード B 3 2, D 3 4、並びに、新たに補充された 3 枚のキャラクタカード A 3 1 及び 1 枚のキャラクタカード C 3 3 が、互いに隣接して再配置された状態を示す（ここまでステップ S 4）。

10

【0061】

このとき、演算処理部 1 0 1 は、A P ゲージ 6 1 に表示されるこのターン T u における A P 総量が 0（ゼロ）より大きく、且つ、例えばターン T u の開始から経過した時間が予め設定された所定時間よりも前（すなわち所定時間経過前）であるか否かを、常に判定する（ステップ S 5）。この条件を満たす場合（ステップ S 5 が Y e s）、画面 2 a のパレット F p の上方領域には、イベントフィールド F e の表示が継続される。そして、プレイヤーは、図 5 におけるパレット F p に示すように再配置されたキャラクタカードのなかから、更に別のキャラクタカードを追加選択することができる。

20

【0062】

一方、その条件を満たさない場合（ステップ S 5 が N o）、演算処理部 1 0 1 は、処理を次のステップ（すなわち対戦ステップ）へと移行する。その場合、図 5 に示す如く、画面 2 a におけるパレット F p の上方領域には、イベントフィールド F e に代えて、バトルフィールド F b が表示される。このバトルフィールド F b には、その構成要素として、先に表示されていたプレイヤーキャラクタ C a ~ C d に加え、敵キャラクタ E a ~ E c が表示される。また、その際、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d は、イベントフィールド F e に表示されていた態様（形状や配置等）とは異なり、例えば対戦状態にあることを象徴するような別の態様で表示されるようにしてもよい。

30

【0063】

また、対戦の開始に先立って、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d には、その体力や生命力としての例えばいわゆるヒットポイント H P が設定されている。そして、対戦においては、例えば、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d による敵キャラクタ E a ~ E c への攻撃が途切れた際、或いは、ターン T u を所定回繰り返した後に、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d が敵キャラクタ E a ~ E c による攻撃を受けるように設定されている。そして、敵キャラクタによる攻撃を受けると、その攻撃力に応じて、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d のヒットポイント H P が減少する。なお、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d の H P 総量は、プレイヤーが視認し易いように、H P ゲージ 6 2 として、例えば図 5 に示す如く、バトルフィールド F b 内に表示される。

40

【0064】

ここで、各プレイヤーキャラクタ C a ~ C d には、敵キャラクタ E a ~ E c に対して繰り出す（発動する）ことができる複数種類の攻撃技として、例えば、敵キャラクタ E a ~ E c に与えるダメージが相対的に少ない「通常技」と、そのダメージが相対的に大きい「必殺技」が予め設定されている。なお、これらの通常技と必殺技が敵キャラクタ E a ~ E c に与え得るダメージは、常に定常的な値として設定されていてもよいし、例えば、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d 及び/又は敵キャラクタ E a ~ E c の属性（強さレベル、経験レベル等）、プレイヤーキャラクタ C a ~ C d と敵キャラクタとの相性、対戦型クエストの種類等に応じて、適宜変化するように設定してもよい。

【0065】

50

さらに、本実施形態においては、各プレイヤーキャラクターの近傍に、敵キャラクターを「通常技」であと何回攻撃すれば「必殺技」が発動するかを示す数値が表示される。例えば、図5においては、プレイヤーキャラクターCaの近傍に配置された図形8の中に、通常技によるあと「3」回の攻撃によって必殺技が発動するという情報が示されており、且つ、プレイヤーキャラクターCcの近傍に配置された図形8の中には、通常技によるあと「1」回の攻撃によって必殺技が発動するという情報が表示される。

【0066】

かかる設定において、図5に示す例では、プレイヤーキャラクターCaが、例えば敵キャラクターによる攻撃を受ける前に、敵キャラクターEa～Ecに対して「通常技」をあと3回連続して繰り出すと、複数回の通常技のコンビネーション（いわゆる「コンボ」）が発生し、その報奨として「必殺技」が発動する。演算処理部101は、このコンボが発生したか否かを判定し（ステップS7）、その条件を満たす場合（ステップS7がYes）、プレイヤーキャラクターCaの「必殺技」が発動する画面（必殺技発動画面）を画面2aに表示する（ステップS8）。これにより、敵キャラクターEa～Ecに対して、より甚大なダメージを与えることができる。同様に、プレイヤーキャラクターCcが、敵キャラクターEa～Ecに対して「通常技」をあと1回繰り出すと、コンボが成立して「必殺技」が発動し、プレイヤーキャラクターCcの必殺技発動画面が画面2aに表示される（ステップS8）。なお、プレイヤーは、敵キャラクターEa～Ecのなかから、例えば特定の1体の敵キャラクターを指定して、集中して攻撃することもできる。

【0067】

以上のとおり、プレイヤーが同一のキャラクターカードを複数連続して選択し、且つ、そのキャラクターカードに対応する同一のプレイヤーキャラクターが「通常技」を複数回連続して敵キャラクターに対して繰り出すことができた場合に、コンボが発生し「必殺技」を発動することができる。したがって、ターンTuにおける敵キャラクターとの対戦を有利に展開するために、プレイヤーには、前述したステップS4における限られた時間内に、消費可能なAP総量、プレイヤーキャラクターCa～Cdに固有のアクションポイントAP、及び、俊敏さRPを比較考量することに加え、如何にしてコンボを生ぜしめるかといった高度な作戦又は戦略を練ることが要求されることとなる。

【0068】

また、図示を省略したが、各敵キャラクターの近傍に、その敵キャラクターがあと何回攻撃を受けたときにプレイヤーキャラクターに対して攻撃を仕掛けてくるかを示す数値情報を表示してもよい。このようにすれば、プレイヤーは、敵キャラクターによる攻撃が行われるタイミング（換言すれば、敵キャラクターから攻撃を受けるまでに、あと何回敵キャラクターを攻撃する余裕があるか）を確認することができるので、更にその情報を考慮勘案しつつ、パレットFpから好適なキャラクターカードを選択する面白味が増大する。

【0069】

一方、プレイヤーキャラクターCa～Cdのうち何れかの同一のプレイヤーキャラクターが、ターンTuにおいて、複数回の「通常技」攻撃を連続して繰り出すことができなかった場合（コンボが発生せずにステップS7がNo）には、例えば、対戦が終了し、その結果が画面2aに表示される（ステップS9）。かかる対戦結果としては、例えば、敵キャラクターEa～Ecに与えたダメージの指標である敵キャラクターEa～Ecの体力や生命力等の残量、AP総量の残量（ターンTuにおけるAPゲージ61の最終状態）、HP総量の残量（ターンTuにおけるHPゲージ62の最終状態）が挙げられる。

【0070】

以上のステップS3～S9の実施により、最初の（1回目の）ターンTuは終了し、演算処理部101は、AP残量が0より大きく且つHP残量が0より大きいと判定する（ステップS10）。その条件を満たす場合、つまり、アクションポイントAP及びヒットポイントHPがともに残存している場合には、その対戦型クエストのターンTu（2回目以降）を再度繰り返し実行することができる。一方、その条件を満たさない場合、つまり、アクションポイントAP及びヒットポイントHPの少なくとも何れか一方が残存し

10

20

30

40

50

ていない場合には、この対戦型クエストを終了し、必要に応じてゲーム終了となる。

【0071】

以上の如く構成されたサーバ装置100、その制御方法、ゲームプログラム、及びゲームシステム1によれば、プレイヤーキャラクタCa～Cdが敵キャラクタEa～Ecを攻撃するためにプレイヤーが選択するキャラクタカードA31、B32、C33、D34の候補が、パレットFpに一旦表示され、プレイヤーは、それらのなかから、実際に敵キャラクタEa～Ecの攻撃に使用するキャラクタカードを適宜選択することができる。そして、パレットFpには、新たな別のキャラクタカードが補充されるので、プレイヤーは、そのパレットFpから敵キャラクタEa～Ecの攻撃に使用するキャラクタカードを更に追加選択することが可能となる。

10

【0072】

これにより、プレイヤーは、敵キャラクタEa～Ecに攻撃を仕掛けるためのキャラクタカードの組の構成を、自分の選択意思によって逐次且つ所望に変化させることができる。したがって、プレイヤーの意図や判断（プレイヤーが組み立てた作戦や戦略の良否）が、対戦イベントの勝敗の結果に有効に反映されることとなり、その結果、対戦イベントにおけるプレイヤーの創意工夫を引き出し、従来単調な作業と化していた対戦イベントの興趣性及び趣向性を向上させることができる。よって、プレイヤーによるゲーム参加やゲーム継続の意欲を十分に高めることができ、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることが可能となる。

20

【0073】

また、プレイヤーには、ある限られた時間内に、ターンTuに対して設定された消費可能なAP総量、プレイヤーキャラクタCa～Cdに設定された固有のアクションポイントAP、及び、俊敏さRPを比較考量しながら、戦術的に有効なキャラクタカードを効率的に選択することが求められるので、対戦型クエストにおけるプレイヤーの裁量余地を増大させることができ、且つ、プレイヤーによる興趣的な欲求を満たすこともできる。加えて、敵キャラクタEa～Ecとの対戦に勝利するためには、「必殺技」を繰り出すことができるコンボを如何にして発生させるかといった更に高度且つ綿密な作戦又は戦略を練ることも必要となるので、対戦型クエストにおけるプレイヤーの裁量余地を更に一層増大させることができる。これらにより、ゲーム全体の面白味や醍醐味をより一層増幅又は増長させ、プレイヤーのゲーム参加への意欲を相乗的に更に高めることが可能となる。

30

【0074】

なお、上述したとおり、本発明は、上記の実施の形態、及び、既に述べた変形例に限定されるものではなく、その要旨を変更しない限度において様々な変形が可能である。例えば、図1に示すサーバ装置100の構成は、処理能力等に相違はあるものの、端末装置2であるクライアントコンピュータ21及び携帯端末22についても適合する。逆言すれば、クライアントコンピュータ21及び携帯端末22を、サーバ装置100として使用することも可能である。すなわち、ネットワーク200を介して接続されているコンピュータ装置の何れもサーバ装置として機能させることができる。

【0075】

さらに、サーバ装置100においては、ハードディスクやSSD等の大容量記憶装置を用いて、ROM102、RAM103、外部メモリ106、スロットドライブ108に装荷されるメモリデバイス等と同等の機能を果たすように構成してもよく、それらの記憶装置は、RAID等による冗長化が行われていてもいなくてもよく、また、伝送路120を介して演算処理部101に接続されていなくてもよく、例えば、クラウドコンピューティングの一環として、ネットワーク200を介して別の外部装置等に接続されていてもよい。

40

【0076】

またさらに、サーバ装置100及び端末装置2におけるネットワークインターフェースとしては、無線LAN装置及び有線LAN装置の何れでもよく、それらは、内部に装着されていても、LANカードの如く外部デバイスタイプのものでよい。さらにまた、端末

50

装置2としては、ネットワーク200に接続可能なゲーム機を用いてもよく、他には、例えば通信カラオケ装置を用いることも可能である。

【0077】

加えて、対戦イベントにおけるゲーム設定も、上記の実施形態における具体例に限定されるものではない。例えば、ゲームシステム1に参加している他のプレイヤーと協働して対戦イベントを進めることもでき、その場合、自分のプレイヤーキャラクタ及び他のプレイヤーのプレイヤーキャラクタによる敵キャラクタへの攻撃がともにコンボを発生させたときに、各自の「必殺技」よりも攻撃力が更に大きい別の技（命名するとすれば例えば「連携必殺技」）を発動させることができるようにしてもよい。また、プレイヤーが、俊敏さRPが小さく且つアクションポイントAPが大きいキャラクタカードのみを選択することにより、コンボの発生回数が不都合に多くなってしまう場合（想定限度を超えるような場合）には、難易度を上げるために、敵キャラクタによる攻撃の頻度を高める処理を実行するようにしてもよい。そのための手法としては、例えば、上述した敵キャラクタによる攻撃までの回数を適宜減らすといった処理が挙げられる。

【産業上の利用可能性】

【0078】

以上説明したとおり、本発明のサーバ装置、その制御方法、プログラム、及びゲームシステムは、対戦イベントにおけるプレイヤーの創意工夫を引き出し、従来単調な作業と化していた対戦イベントの興趣性及び趣向性を向上させることができ、これらにより、プレイヤーによるゲームへの参加や継続の意欲を高め、且つ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増幅又は増長させることが可能であるので、特にサーバクライアントタイプのネットワーク構成において配信、提供、実施等されるゲーム全般、そのゲームの配信、提供、実施等に係るソフト及びハード関連の技術全般、さらに、それらの設計、製造、販売等の活動に、広く且つ有効に利用することができる。

【符号の説明】

【0079】

- 1：ゲームシステム
- 2：端末装置
- 2a：画面
- 21：クライアントコンピュータ（端末装置）
- 22：携帯端末（端末装置）
- 61：APゲージ
- 62：HPゲージ
- 8：図形（攻撃回数の表示）
- 100：サーバ装置
- 101：演算処理部（制御部）
- 102：ROM（情報記憶部）
- 103：RAM（情報記憶部）
- 104：外部インターフェース
- 105：入力部
- 106：外部メモリ
- 107：画像処理部
- 108：スロットドライブ
- 109：音声処理部
- 110：ネットワークインターフェース
- 111：ディスプレイモニタ
- 112：スピーカ装置
- 120：伝送路
- 200：ネットワーク（通信回線）
- A31, B32, C33, D34：キャラクタカード

10

20

30

40

50

- A 4 1, C 4 3 : 選択キャラクターカード
- A P : アクションポイント
- C a, C b, C c, C d : プレイヤキャラクター
- E a, E b, E c : 敵キャラクター
- F b : バトルフィールド (第2のフィールド)
- F e : イベントフィールド
- F p : パレット (第1のフィールド)
- H P : ヒットポイント
- S 1 ~ S 1 0 : ステップ
- T u : ターン

10

【要約】

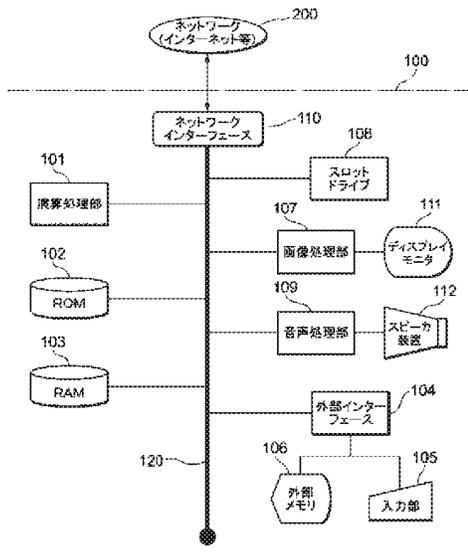
【課題】 対戦イベントの興趣性及び趣向性を向上させることができ、ゲーム全体の面白味や醍醐味を増長させることが可能なゲームを提供するサーバ装置等を実現する。

【解決手段】 本発明によるサーバ装置は、一以上の対戦イベントを含むゲームの関連情報にアクセスして種々の演算を実行し、ゲーム画像を端末装置に表示させる制御部を備える。例えば対戦イベントの各ターンにおいては、パレット F p に複数のキャラクターカード等が一旦整列表示され、プレイヤは、それらのなかから、敵キャラクターとの対戦に使用するキャラクターカードを選択する。パレット F p には、別のキャラクターカードが随時補充される。このとき、プレイヤが選択するキャラクターカードに設定されたポイント (例えば A P) の合計が、別途設定されたその上限値以下となる場合に、それらのキャラクターカードの選択が許可される。

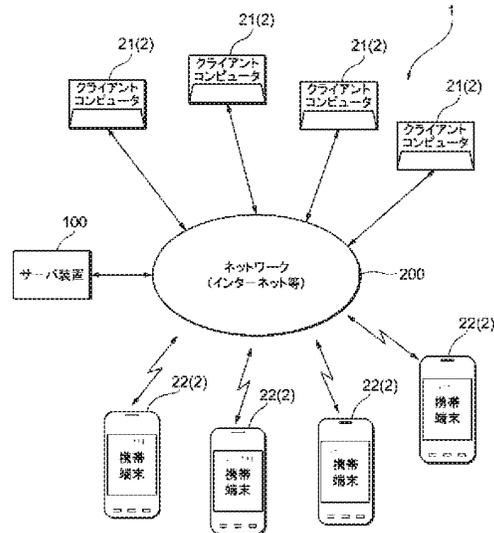
20

【選択図】 図 4

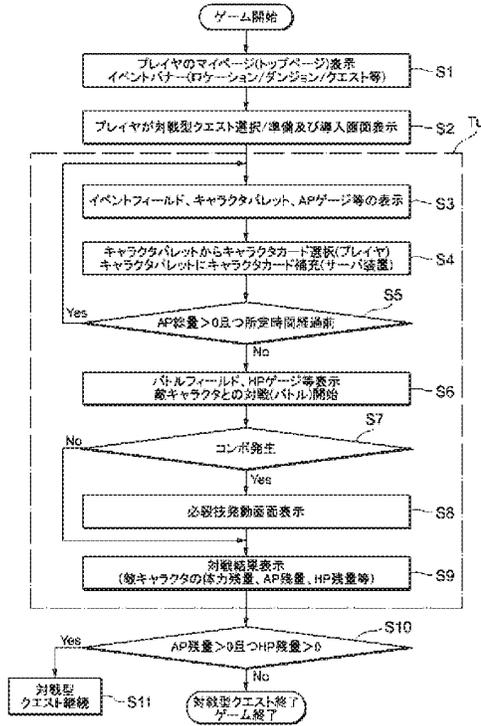
【図 1】



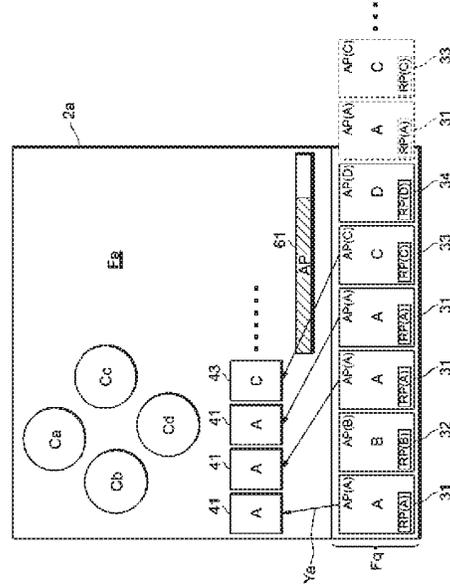
【図 2】



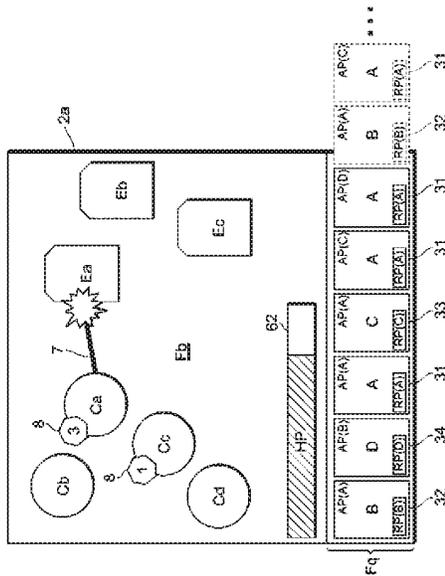
【図 3】



【図 4】



【図 5】



フロントページの続き

(72)発明者 岡田 佐次

東京都港区六本木七丁目18番18号 ジーブラ株式会社内

(72)発明者 森 貴寛

東京都港区六本木七丁目18番18号 ジーブラ株式会社内

(72)発明者 巖 光生

東京都港区六本木七丁目18番18号 ジーブラ株式会社内

審査官 荒井 隆一

(56)参考文献 特開2005-034277 (JP, A)

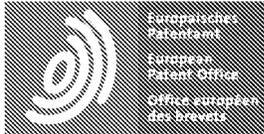
特許第5113943 (JP, B1)

特許第5102406 (JP, B1)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00-13/12

A63F 9/24



Espacenet

JP2013034828A GAME SYSTEM, CONTROL METHOD THEREOF, AND PROGRAM

Applicants: BANDAI CO

Inventors: NAKAMURA YASUYOSHI, SEKIOKA DAISUKE

IPC *A63F13/10; A63F13/12; A63F13/33; A63F13/35; A63F13/45; A63F13/795; A63F13/798;*

Application number: JP2011242793A

Priority numbers: JP2011242793A 2011-11-04

Publication date: 2013-02-21

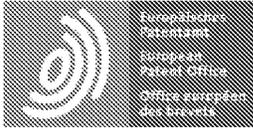
Filing date: 2011-11-04

Priority date: 2011-11-04

Published as: JP2013034828A;JP5129385B1

Abstract: GAME SYSTEM, CONTROL METHOD THEREOF, AND PROGRAM

PROBLEM TO BE SOLVED: To create a deck for every plurality of game modes, or to smoothly start a network match.SOLUTION: A game system receives a registration request, and relates a unique user ID to a user who has performed the registration request for registering in a user management database. Also, the game system adds a card ID of not less than one card to a deck table from among a plurality of cards related to a user ID of a user for each of the registered users, and creates a deck having a different deck ID in relation to either game ID in a plurality of game formats. In reception of a selection request of a game format from a user terminal, the game system displays a deck table related to the game ID in the game format concerned.



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 JP2013034828

1.

A game system that uses a deck, which is a card group composed of one or more cards registered in advance in a game system, and in which a game progresses when users exchange cards in the deck. User registration means for receiving a registration request of the user, assigning a unique user ID to the user who made the registration request, and registering the user in the user management database, and for each of the users registered in the user management database, A login management unit that manages the date and time of receiving a login request to the game system in association with a user ID, and adding the registered user ID to a battle list that is a list of users who can participate in the game. List display means for displaying, wherein the list display means comprises: Gaming system, wherein the log management unit is managed by, the date and time when receiving a login request to the user ID of the user is within the predetermined time period from the current date, and displays in addition to the higher of the battle list.

2.

The list display means divides the battle list into a plurality of pages, displays the battle list on a page-by-page basis, and executes an update process of the battle list to determine a user who can participate in the game. The game system according to claim 1, wherein the user ID included in the first page in the immediately preceding update process among the user IDs is not included in the first page after the update process.

3.

For each of the registered users, a class ID, which is a class that fluctuates according to a result of

a battle between the users and indicates one of predetermined classes, is associated with the user ID of the user. In addition, the first page of the battle list displayed for each of the registered users has a class ID higher than the class ID associated with the user. 3. The game system according to claim 2, wherein at least one user ID associated with the assigned user ID and at least one user ID associated with the lower class ID are included.

4.

A plurality of cards each having a different card ID, a possessed card associated with the user ID of the registered user by registering a real card purchased in the real world with the game system, The game system according to any one of claims 1 to 3, further comprising a rental card that is temporarily associated with the user ID of the user when the user purchases the game in the game.

5.

Along with a plurality of different display effects on the display device of the user terminal, further comprising a selling means for selling the rental card, and an input means for receiving a point input made on the user terminal, the plurality of display effects at least And changing the exposure state of the card image according to the number of times of the point input on the image of the card ejection device, and notifying that the rental card has been purchased when the card image is completely exposed. By the first effect and the point input on the image in which the card is wrapped, a transition is made to the image in which the wrapping is broken, and the card image is exposed from the wrapping and the purchase of the rental card is performed. The second effect to be notified and the point insertion on the image of one confectionery bag among the images of the plurality of confectionery bags in which the cards are enclosed. A third effect of notifying that the card image is exposed from the one confectionery bag together with the mastication sound of the confectionery after the image of the one confectionery bag has moved, and that the rental card has been purchased. The game system according to claim 5, wherein the game system includes any one of the above.

6.

A method for controlling a game system in which a game is advanced by using a deck, which is a card group composed of one or more cards registered in advance in a game system, and users play cards in the deck. A user registration step of receiving a user registration request from a user terminal, assigning a unique user ID to the user who has made the registration request, and registering the user ID in a user management database; and a login management means of the game system. A login management step of managing a date and time when a login request to the game system is received from a user terminal in association with a user ID for each of the users registered in the user management database, and a list display unit of the game system Is the

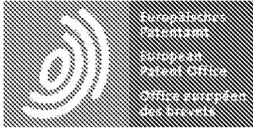
user I of the registered user And a list display step of adding and displaying the list to a battle list that is a list of users who can participate in the game, wherein the list display means is managed by the login management step in the list display step. A method of controlling the game system, wherein a user ID of a user whose login date and time is received within a predetermined period of time from the current date and time is added to a higher rank of the battle list and displayed.

7.

A program for causing a computer to function as each means of the game system according to claim 1.

8.

A game system in which a game progresses by using a deck, which is a card group composed of one or more cards registered in advance in the game system, and users exchange cards in the deck, wherein the game system includes: In the user interface displayed on the display means, a user ID display unit indicating a unique user ID in the user management database assigned to the user who has made the registration request, and a user who has logged in among the users registered in the game system. A game display system comprising: a user display unit that displays a list of users who can participate in the game, in which users whose date and time are within a predetermined period from the current date and time are ranked higher.



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 JP2013034828

A deck is created for each of a plurality of game modes, or a network battle is started smoothly. A game system receives a registration request, associates a user who has made the registration request with a unique user ID, and registers the user ID in a user management database. In addition, the game system adds, for each of the registered users, card IDs of one or more cards among a plurality of cards associated with the user ID of the user to the deck table, and generates a plurality of game formats. A deck having a different deck ID is created in association with one of the game IDs. When the game system receives a game format selection request from the user terminal, the game system displays a deck table associated with the game type game ID. [Selection diagram] Fig. 1

Game system, control method thereof, and program

[0001]

The present invention relates to a game system, a control method thereof, and a program, and more particularly, to a game system for realizing a battle between users using cards in a game, a control method thereof, and a program.

[0002]

There is a game system that allows a user to register a card (real card) on which characters or the like are actually purchased or obtained in the real world and draw the character, and use the card in a game expressing a virtual world. .

In many of such game systems, network battles are performed between users, and as in Patent Document 1, the user creates a card group called a deck composed of a plurality of cards according to game rules, You can take part in battles.

[0003]

The game system using the real card not only allows the user to enjoy the battle in the game as usual, but also enjoys collecting the real cards. For example, an attractive character is decorated and drawn on a real card, and there is a way of enjoying viewing the card. In addition, so-called rare cards or the like, which have a small number of issued cards, are difficult to obtain, and have an added value capable of developing the game advantageously, are provided. It is expected that you will experience the game continuously. That is, such a game system can be used by long-term fixed users by synergistically raising both the user's ambition to increase the game record in the game and the user's desire to obtain rare cards. It is expected to be done.

[0004]

JP 2007-330807 A

[0005]

In such a game system, a plurality of game modes (forms) such as an official league mode performed in accordance with official rules and a free battle mode performed in accordance with rules determined by users are provided so as not to bore the user. Is done.

[0006]

In a conventional game system, a user creates a plurality of decks in advance, and selects a deck to be used for a match from the plurality of decks created in advance, and performs a match.

When multiple game modes are prepared, the strategy is different depending on the game mode, such as differences in rules, so users prefer to create decks for each game mode. When selecting a deck to be played, an incorrect deck other than the deck created for the game mode may be selected.

[0007]

On the other hand, in a game system in which a deck is created from a limited type of cards and a match is played, if the game system is operated for a certain period from the start of the service, combinations of decks used by a user may be limited. .

This is because information sharing such as game capture between users and decks imitating users with a high winning rate increase. When the combination of the decks used by the user is limited, the battle with the user using the same deck may be continued, which may distract the user.

[0008]

For this reason, some game systems sell new real cards in conjunction with software version upgrades as a measure to keep the user bored. The user can create more various decks by purchasing a new real card and registering it in the game system. That is, since the overall user's interest can be guided to a game capture method using a deck including a new card, continuous introduction of a new card results in an increase in long-term users.

[0009]

In the online match card game, each user registers the created deck, so that when another user requests a match, the game system can register the registered deck with another user. Some automatically use the match you used. In such a game system, for example, the user can select a user to compete with from a list of users registered in the game system, and can compete with each other. However, such a list includes users who have been registered in the game system and have not used it for a long time. For this reason, when a user desires a match between decks using a new card, it may take time to find a user using the corresponding deck.

[0010]

An object of the present invention is to solve at least one of the above problems.

[0011]

In order to achieve one of the above objects, a game system of the present invention has the following configuration.

[0012]

A game system that uses a deck, which is a card group composed of one or more cards registered in advance in a game system, and in which a game progresses when users exchange cards in the deck. User registration means for receiving a registration request of the user, assigning a unique user ID to the user who made the registration request, and registering the user in the user management database, and for each of the users registered in the user management database, A login management means for managing the date and time of receiving a login request to a user ID in association with a user ID, and a list in which the registered user IDs are added to a battle list, which is a list of users who can participate in the game, and displayed. Display means, and the list display means includes a login management It is managed by the date and time that received the login request the user ID of the user is within the predetermined time period from the current date, and displaying in addition to higher battle list.

[0013]

According to the present invention with such a configuration, a network battle can be started smoothly.

[0014]

The figure which shows the example of the battle screen displayed on the display device of a user terminal in the online battle card game which concerns on embodiment of this invention The figure which showed the system configuration of the game system which concerns on embodiment of this invention A diagram showing a functional configuration of the game server 201 A diagram showing an example of a screen displayed when a free battle is selected in the online battle card game according to the embodiment of the present invention In the online battle card game according to the embodiment of the present invention, an official league A diagram showing information defined for each class and a flowchart of a deck knitting process according to the embodiment of the present invention A diagram showing a screen example for creating, editing, and registering a deck according to the embodiment of the present invention Flow chart of deck registration processing according to the embodiment Selection of a shop menu according to the embodiment of the present invention A diagram showing an example of a screen displayed on a diagram for explaining a rental card purchase effect according to the embodiment of the present invention Another diagram for explaining a rental card purchase effect according to the embodiment of the present invention Embodiment of the present invention Still another diagram for explaining a rental card purchase effect according to the

present invention. A flowchart of a free battle list update process according to the embodiment of the present invention. A diagram showing a data structure according to the embodiment of the present invention.

[0015]

<Game Overview> The game system according to one embodiment of the present invention executes a simulation-type online battle card game that realizes a battle between users using a deck composed of a plurality of cards registered in advance by each user. I do.

[0016]

FIG. 1 shows a screen configuration of a battle screen displayed on a display device owned by each user when the users battle each other.

The match screen 100 includes an opponent area 101 on which an opponent's hand-held cards are displayed, an own area 102 on which own-hand cards are displayed, and cards of each user, which are arranged according to parameters set for each card. And a battle area 103 where characters drawn on the card battle each other.

[0017]

In the opponent area 101 and the own area 102, an avatar 104 serving as a user's alter ego, a card pile 105 in which cards constituting a deck to be used for a match are stacked in a randomly set order, and a card arranged in a battle area 103, respectively. , A disposal area 107 in which cards that have become unusable are placed, and a gauge 108 including a physical strength gauge of the avatar 104.

[0018]

The battle between the users is performed on a turn-by-turn basis, in which each user acquires one card at a time from the card pile 105 in his or her area.

After a card obtained from the card pile 105 is placed in the standby area 106, the card is moved to the battle area 103 after a predetermined number of turns have elapsed, and the character

drawn on the card is ready for battle.

Note that the cards stacked on the card pile 105 are displayed in a reversed state, for example, so that the card to be obtained next is not known.

Each card is set with a standby time (number of turns) according to the drawn character, and after the standby time according to the card has elapsed after being placed in the standby area 106, the card is placed in the battle area 103. Be moved.

[0019]

When the card is moved to the battle area 103, a battle event between the drawn characters is executed between the card and the card of the opponent user who is also placed in the battle area 103.

As a result of the battle event between the characters, the card of the character whose physical strength has been lost becomes unusable, and is moved to the disposal area 107.

When the card of the opponent user is not placed in the battle area 103, the attack target of the character drawn on the card moved to the battle area 103 is the avatar 104 of the opponent user.

[0020]

In this way, the battle progresses as the users put out the cards in the battle area 103, and all the cards in the deck have been moved to the discard area 107, or the user whose avatar 104's physical strength gauge has become 0 is considered to be in the battle. Become a loser.

[0021]

<System Configuration> A system configuration of a game system that executes a game program of an online card game between users as described above will be described.

FIG. 2 shows an exemplary configuration of the game system according to the present embodiment.

[0022]

In the game system according to the present embodiment, a user terminal 202 a or b such as a PC used by each user connects to the game server 201 via the network 203.

Each user activates, for example, an Internet browser on the user terminal 202, accesses the URL provided by the game server 201, and performs a log-in process on the game server 201, thereby using the service of the online battle card game described above. be able to.

[0023]

The game server 201 manages users registered in the online match card game and executes a game program related to the online match card game. The game server 201 outputs information via the network 203 such that a predetermined display is performed on a browser executed on the user terminal 202 according to the game program. By executing the game program in the game server 201, the deck organization of each user using the user terminal 202 and the battle between the users are realized. Each of the user terminals 202 may be, for example, a PC having a display device and a pointing device.

[0024]

(Functional Configuration of Game Server 201) Here, the functional configuration of the game server 201 will be described in detail with reference to FIG.

[0025]

The CPU 301 controls the operation of each block included in the game server 201.

Specifically, the CPU 301 controls the operation of each block by reading out the game program

of the online match card game of the present embodiment stored in, for example, the ROM 302, developing the program in the RAM 303, and executing the program.

[0026]

The ROM 302 is a non-volatile memory and stores, for example, the operation of each block and operation parameters used in the game program, in addition to the game program of the online battle card game of the present embodiment.

[0027]

The RAM 303 is a volatile memory, and is used not only as a development area for the game program but also as a temporary storage area for intermediate data output in the operation of each block, for example.

[0028]

The network I / F 306 is an interface for connecting the game server 201 to the network 203, and realizes a communication connection conforming to a predetermined protocol.

The game server 201 is connected to the network 203 via the network I / F 306, and receives a login request from the user terminal 202 also connected to the network 203.

The game server 201 transmits and receives information to and from the user terminal 202 that has logged in to the game server 201 via the network I / F 306.

[0029]

For example, when transmitting information from the game server 201 to the user terminal 202 used by one user, first, when the user logs in to the game server 201, an address specifying the user terminal 202 used is The CPU 301 associates the information with the user ID of the user (identification information unique to each user) and stores the information in a user management database 304 described later. The CPU 301 transmits information generated for the user ID in the execution of the game program to the user terminal 202 using a communication path defined by address information associated with the user ID.

[0030]

As described above, the user management database 304 manages all users who log in to the game server 201 by assigning a unique user ID to each user. Information (user data) managed in the user management database 304 is not limited to the user ID. For example, as shown in FIG. 14A, a class ID 1402 indicating a class of each user, information 1405 of a card owned by each user And user information such as created deck information 1406. The user information is managed in association with each user ID.

[0031]

The registration of a new user in the user management database 304 is performed by the CPU 301 when a registration request via the network 203 from the user terminal 202 is received at the network I / F 306. The CPU 301 acquires information included in the registration request received at the network I / F 306, assigns a unique user ID to the user who made the registration request, and, for example, user name 1403, connection terminal address information 1404, and the like. Is stored in association with the user ID. Note that the user ID may be generated by the CPU 301 according to a predetermined rule so as to include information on the order of registration in the user management database 304, or may be information on a character string specified by the user. When character string information specified by the user is used, it is assumed that an ID indicating the order of registration is further assigned as an internal ID of the user management database 304 to the user ID.

[0032]

The card database 305 manages information on all types of cards used in the online battle card game of the present embodiment. The cards are managed as card data to which different card IDs are assigned. For example, as shown in FIG. 14D, the card data includes information on a character name 1441 of a character drawn on the card and parameters 1442 such as the attack power and defense power of the character in the game. . The parameter 1442 is associated with the card ID 1440 of each card. The card information 1405 owned by each user described above is, for example, information of a logical type indicating whether or not the card is owned by all types of card IDs, information indicating the number of cards owned, and the like. And stored in the user management database 304.

[0033]

The graphic database 307 stores a data group for generating a graphical user interface (GUI) to be displayed on the display device of the user terminal 202 in the online battle card game of the present embodiment. The CPU 301 reads a user input at the user terminal 202 and a data group for generating a GUI according to the progress of the game from the graphic database 307, and transmits the data to the user terminal 202 of each user from the network I / F 306 via the network 203.

[0034]

The group database 308 manages a group table created for each “ group ”, which is a unit of user allocation in an official league to be described later, in the online battle card game of the present embodiment. The user ID of the user assigned to the group is added to the group table. Each group table is managed by assigning a unique group ID 1430, for example, as shown in FIG. In the online match card game according to the present embodiment, users who participate in the official league are assigned so that a group is formed by users who have been assigned the same class as described below. Therefore, each group table includes the class ID 1431 and information (1432, 1433) of the user to which the same class ID as the class ID is assigned.

[0035]

In the game system of the present embodiment configured as described above, the game provided to the user and the processing thereof will be described below.

[0036]

<Game Type> When the user logs in to the game server 201, a screen having a menu tab as shown in FIG. 4 is displayed on the display device of the user terminal 202.

As shown in the menu tabs 401a to 401d, in the online battle card game of the present embodiment, the user is provided with “ free battle ” (401a), “ original league ” (401b), “ official league ” (401c), “ Intercept ” (401d).

[0037]

The provided games each have the following features. Free Battle: The user arbitrarily selects a fighting user from other users currently registered in the game system, and plays against a deck previously set for a free battle by the fighting user (free battle) In order to save the trouble of deck construction, the deck set for the original league or the official league may be used instead.)
-Original League: A league match in which one user acts as a host and recruits multiple users according to the regulations set by the host. * Official league: A league battle held on the game system, in which all users who have organized official league decks, ranked according to the user's performance, participate. All users are divided into one or more groups and play a match so that the period of the league match is not prolonged. Interception: The content and the result of the battle when the other user is selected as a free battle competitor are displayed.

[0038]

In the present embodiment, the "league match" will be described as performing a round robin match between users participating in one group in the league match. For example, a tournament match or a predetermined period And a predetermined number of battles that can be executed in the game.

[0039]

<Deck Formation / Registration> As shown in FIG. 14A, in the online battle card game of the present embodiment, the user forms a "deck" composed of one or more cards for each type of game. Can be.

The deck information 1406 is managed in the user management database 304 in association with the user ID. As shown in FIG. 14B, the deck table indicating the information of the deck includes a deck ID 1420 for identifying the deck managed by the user, a game ID 1421 for indicating the type of game, and one or more cards constituting the deck. ID 1422 is included. In the present embodiment, one user can form a plurality of decks by using the cards owned by the user by the following deck forming process. Furthermore, by selecting and registering a game that uses the organized deck by a deck registration process described later, the user can associate the deck associated with the game ID indicating the selected game with the user ID of the user, and It can be stored in the management database 304.

[0040]

(Deck formation process) Here, in the game system of the present embodiment, each of the users (hereinafter, operation users) added to the user management database 304 in response to the registration request from the user terminal 202, stores a deck for each game. The deck knitting process executed at the time of knitting will be described with reference to the flowchart of FIG. The processing corresponding to the flowchart can be realized by the CPU 301 reading out a corresponding processing program stored in, for example, the ROM 302, expanding the program in the RAM 303, and executing the program. In the present deck knitting process, the "deck" menu 402 is selected by the operating user on the display screen shown in FIG. 4 to transit to the deck menu display screen. The description will be given on the assumption that the information indicating that the "create / edit" menu is selected is started when the CPU 301 receives the information via the network I / F 306.

[0041]

FIG. 7A shows a display screen displayed on the display device of the user terminal 202 when the "deck creation / edit" menu of the pull-down menu 701 is selected. The display screen for creating / editing the deck includes a pull-down menu 701, a deck list 702, a new creation button 703, a deck formation area 704, a possessed card area 705, a total cost 706, and a maximum cost 707.

[0042]

A pull-down menu 701 includes a "create / edit deck" menu for creating a new deck or editing an already created deck, or a "register deck" menu for registering the created deck in each game. It is a selection type menu list.

[0043]

The deck list 702 is a list of decks created by the operating user, and each deck is arranged so as to be selectable.

The information of the deck displayed in the deck list 702 is stored in the user management database 304 as knitting deck information in association with the user ID of the operating user. In the deck list 702, each deck is displayed, for example, as an icon composed of graphic data corresponding to one representative card among the information of the cards included in the deck. Specifically, the CPU 301 obtains the card ID of the representative card included in the deck, reads graphic data associated with the card ID from the graphic database 307, creates an icon, and displays the icon.

[0044]

The representative card may be, for example, a leader card selected as a reference (base) for determining the attribute of the deck, a card first registered in the deck, or a card arbitrarily selected by the operating user.

[0045]

The new creation button 703 is a GUI for the operating user to issue a new deck creation instruction.

When the operating user selects the new creation button 703 using the pointing device of the user terminal 202 to be used, a new deck creation request is transmitted from the user terminal 202 to the game server 201 via the network 203.

[0046]

The deck formation area 704 is an area in which a card added to the deck is displayed when a new deck is created or an already created deck is edited. The operating user can create a deck by selecting a card to be added to the deck from the owned card area 705 described later and dragging and dropping the icon of the card to the deck composition area 704.

[0047]

The possessed card area 705 is an area where a list of cards owned by the operating user is displayed. Information on a card owned by the operating user is stored in the user management

database 304 in association with the user ID of the operating user. For example, when displaying the deck creation / editing display screen, the CPU 301 reads the owned card information associated with the user ID. As described above, the possessed card information includes, for each of the card IDs of all types of cards, information on the logical type of possession or not and information indicating the number of possessed cards. The CPU 301 reads the graphic data associated with the card ID from the graphic database 307 and draws the graphic data in the owned card area 705 in accordance with the card ID of the card including the information indicating possession and the information on the number of cards. .

[0048]

Note that cards that are already registered in the deck may not be displayed in the owned card area 705 without allowing cards to be duplicated between decks created by the operating user. For example, when displaying a deck creation / editing display screen for one user, the CPU 301 refers to the knitting deck information stored in the user management database 304 in association with the user ID of the user, and The information of the organized card ID, which is the card ID included in the deck table, is obtained. Then, among the card IDs of the cards owned by the CPU 301, for the card IDs other than the organized card IDs, the CPU 301 reads out the graphic data associated with the card IDs from the graphic database 307 and draws them on the owned card area 705. In this way, by not displaying the cards already registered in the deck in the owned card area 705, it is possible to avoid duplication of cards in the deck created by the operating user.

[0049]

Note that the cards already registered in the deck are displayed in the owned card area 705, but when the card selected in the area is added to the deck, the card ID of the card is included in the organized card ID. In such a case, the configuration may not be added. Cards already registered in the deck are displayed in the owned card area 705, but may be displayed in a non-selectable manner.

[0050]

The total cost 706 and the maximum cost 707 are information indicating conditions for a deck to be created. In the online battle card game, the concept of "cost" is provided so that the battle

between users can be performed fairly. Each card is provided with a point set in advance as "cost". The operating user needs to organize one deck so that the total cost (total cost) of the cards included in the deck is equal to or less than a preset maximum cost. The cost is set higher as the value of the card, such as a rare card, has an added value that allows the game to be developed advantageously. In addition, by setting the maximum cost so that a large number of rare cards cannot be included in one deck, it is possible to prevent the development of the battle situation in the battle between the users from becoming unilateral.

[0051]

As described above, all the cards in the online battle card game of the present embodiment are stored in the card database 305 in association with different card IDs and information on the parameters of the characters drawn on the cards. Each of the cards has a cost set according to the character being drawn, and the CPU 301 adds up the costs of the cards added to the deck being created or edited, and displays the total cost 706 to be displayed in the total cost 706. Obtain information indicating cost. The information of the maximum cost 707 is the maximum value of the total cost of the cards constituting the deck. The value of the maximum cost may be, for example, a value determined according to the card selected as the base of the deck, may be fixed according to the game, or may be a value that does not change in the online battle card game. .

[0052]

The save button 708 is a GUI for the operating user to give an instruction to register a card added to the deck formation area 704 as a deck. When the operating user selects the save button 708 using the pointing device of the user terminal 202 to be used, a deck registration request is transmitted from the user terminal 202 to the game server 201 via the network 203.

[0053]

In the following description of the deck knitting processing, processing when a new deck is created will be described. However, the following processing is also performed when editing a deck that has already been created, except for the processing of S601 and S602. Applicable.

[0054]

In step S601, the CPU 301 determines whether a new deck creation request has been made from the user terminal 202 used by the operating user.

Specifically, the CPU 301 determines whether or not information indicating that the operating user has selected the new creation button 703 has been received via the network I / F 306 on the display screen for deck creation / editing. If the CPU 301 determines that a new deck creation request has been received, the process proceeds to S602; otherwise, the CPU 301 repeats the process of this step.

[0055]

In S602, the CPU 301 assigns an unassigned deck ID to a newly created deck, and creates a deck table associated with the deck ID in the RAM 303. The unassigned deck ID may be any deck ID that has not been assigned to the operating user.

[0056]

In S603, the CPU 301 determines whether an instruction to add a card to the deck has been issued. Specifically, the CPU 301 receives, via the network I / F 306, information indicating that the card displayed in the owned card area 705 has been selected by the operating user and dragged and dropped into the deck organization area 704. It is determined whether or not an instruction to add a card to the deck has been issued. If the CPU 301 determines that an instruction to add a card to the deck has been issued, the process proceeds to S604, and if the CPU 301 determines that the instruction to add a card has not been issued, the process proceeds to S605.

[0057]

When the CPU 301 determines that an instruction to add a card to the deck has been issued, it is assumed that information indicating the card ID of the selected card is obtained from the network I / F 306.

[0058]

In S604, the CPU 301 adds the card ID information of the selected card to the deck table created in S602.

Further, the CPU 301 acquires information on the cost of the added card ID from the card database 305 and adds the information to the total cost value stored in the RAM 303, for example, to update the display of the corresponding total cost 706.

[0059]

In S605, the CPU 301 determines whether or not a request for registering a deck has been made from the user terminal 202 used by the operating user. Specifically, the CPU 301 determines whether or not information indicating that the operating user has selected the save button 708 has been received via the network I / F 306. When determining that the registration request of the deck has been received, the CPU 301 shifts the processing to S606, and when determined that the registration request has not been received, returns the processing to S603.

[0060]

In S606, the CPU 301 determines whether or not the total cost (total cost) of the cards added to the deck table created in S602 is equal to or less than the value of the maximum cost. Specifically, the CPU 301 obtains the value of the total cost and the value of the maximum cost stored in the RAM 303, for example, and compares them. When determining that the total cost is equal to or less than the maximum cost, the CPU 301 stores the information of the deck ID and the deck table stored in the RAM 303 in the user management database 304 in association with the user ID of the operating user, and Complete the knitting process. If the CPU 301 determines that the total cost is greater than the maximum cost, the CPU 301 transmits a notification indicating that the total cost exceeds the maximum cost to the user terminal 202, and shifts the processing to S603. Specifically, the CPU 301 reads, from the graphic database 307, graphic data of a notification indicating that the total cost exceeds the maximum cost, for example. Then, the CPU 301 transmits the graphic data to the user terminal 202 via the network I / F 306 together with an instruction to superimpose the graphic data on the current display screen.

[0061]

In this way, each of the users can create a deck including one or more cards owned by the user.

[0062]

(Deck Registration Process) Next, the deck registration process of registering the deck created by the deck formation process as a deck to be used for an arbitrary game of the online battle card game of the present embodiment will be described with reference to the flowchart of FIG. 1 do.

The processing corresponding to the flowchart can be realized by the CPU 301 reading out a corresponding processing program stored in, for example, the ROM 302, expanding the program in the RAM 303, and executing the program. In this deck knitting processing, the “deck” menu 402 is selected by the operating user on the display screen shown in FIG. 4 to transit to the deck menu display screen, and the “deck registration” of the pull-down menu 701 is further displayed on the transition screen. The description will be made assuming that the information is started when the CPU 301 receives the information indicating that the menu is selected via the network I / F 306.

[0063]

FIG. 7B is a display screen displayed on the display device of the user terminal 202 when the “deck registration” menu of the pull-down menu 701 is selected. The display screen for registering the deck includes a pull-down menu 701, a game selection list 710, a deck candidate area 711, a registration button 712, a deck selection area 713, a selected deck 714, and a deck configuration display area 715.

[0064]

The game selection list 710 is a pull-down list for selecting a game for registering a deck. In the present embodiment, the pull-down list of the game selection list 710 includes the above-mentioned “free battle”, “original league”, “official league”, and “interception” as selectable games.

[0065]

The deck candidate area 711 is an area for stocking the registered candidate deck. The operating user selects a deck as a registration candidate from a deck selection area 713 described later, and drags and drops an icon of the deck to the deck candidate area 711 to display the deck as a registration candidate in the deck candidate area 711. Can be.

[0066]

The registration button 712 is a GUI for the operating user to give an instruction to register a deck (group) of registration candidates stocked in the deck candidate area 711 as a deck to be used in the game selected in the game selection list 710. . When the operating user selects the registration button 712 using the pointing device of the user terminal 202 to be used, a registration request for a registration candidate deck is transmitted from the user terminal 202 to the game server 201 via the network 203. Note that the registration button 712 is used, for example, when the decks to be registered are not stocked in the deck candidate area 711 or when the decks stocked in the deck candidate area 711 do not satisfy the regulation of the game to be registered. It may be displayed in an unselectable state.

[0067]

The deck selection area 713 is an area created by the above-described deck knitting processing and in which a deck stored in the user management database 304 in association with the user ID of the operating user is selectably displayed. In the present embodiment, the decks displayed in the deck selection area 713 are decks that have not been registered in any of the above-mentioned "Free Battle", "Original League", "Official League", and "Interception Battle" games. Is displayed. Specifically, the CPU 301 reads the information of the deck table stored in the user management database 304, out of the decks associated with the user ID of the operating user, which is not associated with the information of the game ID using the deck. . In the present embodiment, a description will be given assuming that only decks that have not been registered in the game are displayed in the deck selection area 713, but the present invention is not limited to this. For example, in the deck selection area 713, a deck already registered in the game may be displayed together with a notification indicating that it has already been registered, or may be displayed in a state where it cannot be selected. Then, similarly to the deck list 702, the CPU 301 obtains the card ID of one representative card from the card IDs included in the deck table of the deck, and the graphic data associated with the card ID from the graphic database 307. The icon is read out, an icon is created, and displayed in the deck selection area 713.

[0068]

The selected deck 714 indicates a deck selected by the operating user in the deck selection area 713. In the deck configuration display area 715, cards constituting the selected deck 714 are displayed.

[0069]

In S801, the CPU 301 determines whether or not an instruction to select a deck has been issued from the user terminal 202 used by the operating user. Specifically, the CPU 301 receives, via the network I / F 306, information indicating that the operating user has selected the deck associated with the user ID of the operating user displayed in the deck selection area 713. Thus, it is determined whether or not an instruction to select a deck has been issued. If the CPU 301 determines that an instruction to select a deck has been issued, the process proceeds to S802. If the CPU 301 determines that an instruction to select a deck has not been issued, the process proceeds to S803. In step S 802, the CPU 301 acquires information on the deck ID indicating the deck selected by the operating user, and reads from the user management database 304 a deck table associated with the operating user's user ID and to which the deck ID is assigned. . Then, the CPU 301 refers to each card ID included in the read deck table, reads graphic data associated with the card ID from the graphic database 307, and draws the graphic data in the deck configuration display area 715.

[0070]

In S803, the CPU 301 determines whether or not an instruction has been given to make the selected selected deck 714 a registration candidate. Specifically, the CPU 301 transmits information indicating that the selected deck 714 among the decks displayed in the deck selection area 713 has been dragged and dropped to the deck candidate area 711 by the operating user to the network I / F 306. It is determined whether or not an instruction to select the selected deck 714 as a registration candidate has been made based on whether or not the information has been received via the selected deck. If CPU 301 determines that an instruction has been given to select deck 714 as a registration candidate, it moves the process to S804, and if it determines that no instruction has been given, it moves the process to S805.

[0071]

In step S804, the CPU 301 stores the deck ID of the selected deck 714 in the RAM 303 as a deck ID of a registration candidate. It is assumed that a plurality of registration candidate deck IDs can be set, and information on the registration candidate deck IDs may be stored in the RAM 303 as a list.

[0072]

In S805, the CPU 301 determines whether or not a registration request has been made to make the registration candidate deck a deck to be used in the game selected in the game selection list 710. Specifically, the CPU 301 determines whether a registration request for a registration candidate deck has been made based on whether information indicating that the registration button 712 has been selected by the operating user has been received via the network I / F 306. If so, the CPU 301 determines that a registration request for a registration candidate deck has been made, the process proceeds to S806. If the CPU 301 determines that a registration request has not been made, the process returns to S801.

[0073]

In S806, the CPU 301 reads out information on the deck ID of the registration candidate stored in the RAM 303. Further, the CPU 301 acquires information of a game ID corresponding to the game selected in the game selection list 710. Then, the CPU 301 stores the game ID in the user management database 304 in association with the deck table corresponding to the registration candidate deck ID, and completes the deck registration processing. Note that the information of the game ID corresponding to the game selected in the game selection list 710 may be updated in accordance with the game selected in the game selection list 710 and stored in the RAM 303, or in this step A game ID associated with the item selected from the game selection list 710 may be acquired from the ROM 302.

[0074]

By doing so, the operating user can register the deck created in the deck knitting process for each game to be used. The deck registered for each game is selected by the operating user from a

list when starting each game, or is automatically selected.

[0075]

In the present embodiment, the operation user has been described as performing “ creation / editing of a deck ” and “ registering a deck ” on the display screen displayed when the “ deck ” menu 402 is selected. And the registration method is not limited to this. For example, on a display screen for each game displayed when any one of the menu tabs 401a to 401d shown in FIG. 4 is selected, a deck for a corresponding game may be created and registered.

[0076]

<Card Type> In the online match card game of the present embodiment, each user can use two types of cards for the match. One of the card types is a “ owned card ” that can be permanently obtained by registering a real card purchased by the user in the real world, for example, by an individual identification number printed on the real card in the game system. is there. The other type of card is a “ rental card ” that can be temporarily acquired by each user purchasing at a “ shop ” in the game.

[0077]

The rental card can be purchased using virtual money in the game, which can be obtained by winning the game, for example. The temporarily acquired rental card can be used in the same manner as a normal owned card, such as being used for deck formation. The rental card information obtained by the operating user is stored in the user management database 304 separately from the owned card information stored in the user management database 304 in association with the user ID of the operating user, for example. It may be managed in association with the user ID. The rental card information acquired by the user includes, for example, logical type information indicating whether or not the card ID of all cards is owned as a rental card, and the number of acquired cards as in the case of owned card information. It is. The information of the rental card may be stored in the user management database 304 in association with the user ID of the operating user who owns the rental card.

[0078]

The period during which the operating user can use the acquired rental card is determined in advance, such as one match, one login, or a predetermined time.

[0079]

<Shop> Here, the shop where the above-mentioned rental card can be purchased will be described with reference to FIG.

FIG. 9 shows a shop menu display screen to which a transition is made when the "shop" menu 403 is selected by the operating user on the display screen shown in FIG.

[0080]

In the online battle card game of the present embodiment, a similar sales form is realized in the game in accordance with the sales form of the real card. As shown in the figure, the rental card acquisition in the online match card game of the present embodiment is performed by acquiring one card enclosed in a wafer (confectionery) bag, a virtual form such as a so-called Carddas (registered trademark). This can be done by selecting one of the form of acquiring two cards by inserting money and turning the dial, or the form of acquiring three cards from a bag (pack) in which only cards are enclosed. it can. The selection buttons 901 to 903 in FIG. 9 correspond to three acquisition modes, respectively. When the CPU 301 receives, via the network I / F 306, information indicating that any one of the selection buttons has been selected by the operating user, is read out from the graphic database 307, a display screen is drawn, and transmitted to the user terminal 202.

[0081]

(Rental Card Purchase Effect) FIGS. 10 to 12 are diagrams for explaining screen transition corresponding to each acquisition mode. The CPU 301 receives from the network I / F 306, for example, information indicating that point input has been performed on a predetermined component on the display screen using the pointing device of the user terminal 202 owned by the operating user. Then, in response to the reception, the CPU 301 acquires the graphic data of the screen to be transitioned from the graphic database 307, and sequentially transmits the graphic data to the user terminal 202 via the network I / F 306.

[0082]

When information indicating that the operating user has selected the selection button 901 on the display screen of FIG. 9 is received via the network I / F 306, the CPU 301 selects the confectionery box 1001 (collection of confectionery bags) of FIG. The graphic data of the screen to be read is read from the graphic database 307. Then, the CPU 301 transmits the graphic data of the confectionery box 1001 to the user terminal 202 used by the operating user via the network I / F 306 together with an instruction to superimpose and display the graphic data of the confectionery box 1001 on the display screen of FIG.

[0083]

The confectionery boxes are divided into sets corresponding to the appearance time of the real card, such as "first", "second", ..., from the images of the confectionery bags arranged in one confectionery box. You can get cards of the same appearance time. The information as to which of each set of cards used in the online match card game according to the present embodiment belongs to the set corresponding to the appearance time of the real card is, for example, the number included in the card ID of each card. It may be distinguishable. For example, the CPU 301 obtains information of a range of numbers included in the card ID included in the set corresponding to each appearance time from the card database 305, thereby specifying a card candidate obtained from the candy bag of the selected candy box. That is, a card in which the number in the range is included in the card ID is a card candidate obtained from the confectionery bag. When the user acquires a rental card of one appearance time, the CPU 301 sets a card ID randomly selected from the candidate card IDs as a rental card temporarily owned by the operating user, for example. What is necessary is just to store it in the user management database 304 in association with the ID.

[0084]

When the operating user selects the left button 1002 or the right button 1003, the CPU 301 receives the information indicating the selection via the network I / F 306, and stores the graphic data in which the desired confectionery box is displayed at the center in the graphic database 307. Read from. Then, the CPU 301 transmits the graphic data together with an instruction to superimpose the graphic data on the display screen of FIG. 9.

[0085]

Further, when the CPU 301 receives via the network I / F 306 that the operating user has performed the point input to the GUI of the confectionery box, the CPU 301 reads out the graphic data of only one confectionery box 1004 from the graphic database 307. Then, the CPU 301 replaces the graphic data for selecting the confectionery box 1001 with the instruction to superimpose the graphic data for only the one confectionery box 1004 on the display screen of FIG. 9. In the present embodiment, it is assumed that the graphic data of the confectionery box 1004 includes images of a plurality of confectionery bags, for example, having a layer structure and being separable.

[0086]

Further, when the operation user receives, through the network I / F 306, a point input and selection of an image of one confectionery bag 1005 included in the confectionery box 1004, the CPU 301 returns to a state as shown in FIG. 9. An instruction to move the selected confectionery bag 1005 so as to jump out of the confectionery box 1004 is transmitted to the user terminal 202. As a result, on the display device of the user terminal 202, a transition like the selected confectionery bag 1005 jumping out of the confectionery box 1004 is displayed. After moving the confectionery bag 1005, the CPU 301 transmits a drawing instruction for superimposing only the confectionery bag 1005 on the screen of FIG. 9 to the user terminal 202 via the network I / F 306.

[0087]

Thereafter, on the display screen on which only the confectionery bag 1005 is displayed, when the operation user receives via the network I / F 306 that the point input has been performed on the confectionery bag 1005, the CPU 301 determines that the confectionery bag is torn. The graphic data of (c) is read from the graphic database 307. Then, the CPU 301 replaces the graphic data of only the confectionery bag 1005 with the instruction to superimpose the graphic data of the confectionery bag on the display screen of FIG. 9. To the user terminal 202 via the Internet.

[0088]

Further, at this time, the CPU 301 reads out the graphic data (card image 1006) corresponding to the randomly determined card ID from the graphic database 307 and transmits the graphic data to the user terminal 202 via the network I / F 306. The CPU 301 transmits to the user terminal 202 a drawing instruction for sequentially exposing the card image at a predetermined speed from below the graphic data in which the confectionery bag is broken. By doing in this way, as shown in FIG. 10C, an effect of exposing the card image 1006 enclosed from the confectionery bag is given to the operating user.

[0089]

After the entire card image 1006 is exposed, the CPU 301 transmits an instruction to superimpose and display only the card image 1006 on the display screen of FIG. At this time, the CPU 301 further reads graphic data notifying that the rental card has been acquired from the graphic database 307, and transmits the graphic data to the user terminal 202 together with an instruction to superimpose the graphic data. For example, the CPU 301 reads out the audio data of the chewing sound of the confectionery stored in the ROM 302, transmits the audio data to the user terminal 202, and causes the user terminal 202 to reproduce the audio data together with an instruction to display only the card image 1006. In this way, it is possible to give the operating user the same effect as in the case of obtaining a card by purchasing a confection in the real world.

[0090]

In addition, when information indicating that the operating user has selected the selection button 902 on the display screen in FIG. 9 is received via the network I / F 306, the CPU 301 returns to the card housing 1101 (discharge card) in FIG. Graphic data of a screen for selecting a housing to be read from the graphic database 307. Then, the CPU 301 transmits the graphic data of the card housing 1101 to the user terminal 202 via the network I / F 306 together with the instruction to superimpose the graphic data of 1101 on the display screen of FIG. When the operating user selects the left button 1102 or the right button 1103, the CPU 301 receives the information indicating the selection via the network I / F 306, and displays the desired card housing at the center of the graphic data (FIG. 11). (B)) is read from the graphic database 307. Then, the CPU 301 transmits the graphic data together with an instruction to superimpose the graphic data on the display screen of FIG. 9.

[0091]

When the CPU 301 receives via the network I / F 306 that the operating user has performed a point input to the GUI of the card casing, the CPU 301 reads out the graphic data of only one card casing 1104 from the graphic database 307. Then, the CPU 301 replaces the graphic data for selecting the card housing 1101 with an instruction to superimpose the graphic data of only the one card housing 1104 on the display screen of FIG. Transmit to terminal 202. In the present embodiment, the graphic data of the card housing 1104 includes two back-facing (in a state where the back of the card is drawn) card images that have a layer structure and are separable, for example. I do.

[0092]

Further, upon receiving via the network I / F 306 the fact that the operating user has performed a point input to the dial 1105 of the card housing 1104, the CPU 301 sets the graphic data of the card housing 1104 according to the number of times of the point input. Is transmitted to the user terminal 202 as shown in FIGS. 11C and 11D.

[0093]

The CPU 301 reads graphic data corresponding to the two randomly determined card IDs from the graphic database 307 and transmits the graphic data to the user terminal 202 via the network I / F 306.

After the entire card image 1106 is exposed, the CPU 301 issues an instruction to superimpose the graphic data of the randomly determined card on the display screen of FIG. 9 instead of the graphic data of the card housing 1104 and the card image 1106. Send. At this time, the CPU 301 further reads graphic data notifying that the rental card has been acquired from the graphic database 307, and transmits the graphic data to the user terminal 202 together with an instruction to superimpose the graphic data. By doing so, it is possible to provide the operating user with the same effect as in the case of obtaining a card in the card housing in the real world.

[0094]

Also, when information indicating that the operating user has selected the selection button 903 on the display screen of FIG. 9 is received via the network I / F 306, the CPU 301 executes the card pack 1201 (card enclosed) of FIG. The graphic data of the screen for selecting the " bag " is read out from the graphic database 307. Then, the CPU 301 transmits the graphic data of the card pack 1201 to the user terminal 202 via the network I / F 306 together with an instruction to superimpose the graphic data of the card pack 1201 on the display screen of FIG. When the operating user selects the left button 1202 or the right button 1203, the CPU 301 receives the information indicating the selection via the network I / F 306, and stores the graphic data in which the desired card pack is displayed at the center in the graphic database 307. Read from. Then, the CPU 301 transmits the graphic data together with an instruction to superimpose the graphic data on the display screen of FIG.

[0095]

Also, when the CPU 301 receives via the network I / F 306 that the operating user has performed a point input to the GUI of the card pack, the CPU 301 graphically displays the graphic data of only one card pack 1204 (FIG. 12B). Read from the database 307. Then, the CPU 301 converts the graphic data of only one card pack 1204 into graphic data for selecting the card pack 1201 and superimposes the graphic data on the display screen of FIG. Send.

[0096]

After that, on a display screen on which only the card pack 1204 is displayed, when the operation user receives via the network I / F 306 that a point input to the card pack 1204 has been performed, the CPU 301 responds according to the point input. A drawing instruction to split the graphic data of the card pack 1204 as shown in FIG. 12C is transmitted to the user terminal 202. The division of the graphic data of the card pack 1204 gives the operating user an effect indicating that the packaging of the card pack has been cut.

[0097]

Further, at this time, the CPU 301 reads out the graphic data (card image 1205) corresponding to the three randomly determined card IDs from the graphic database 307 and transmits the graphic data to the user terminal 202 via the network I / F 306. Note that the CPU 301 transmits

a drawing instruction for sequentially exposing the card image at a predetermined speed from below the graphic data of the divided card pack 1204 to the user terminal 202. In this manner, as shown in FIG. 12D, an effect in which the card image 1205 enclosed from the card pack is exposed is given to the operating user.

[0098]

After the entire card image 1205 is exposed, the CPU 301 transmits an instruction to superimpose and display only the card image 1205 on the display screen of FIG. At this time, the CPU 301 further reads graphic data notifying that the rental card has been acquired from the graphic database 307, and transmits the graphic data to the user terminal 202 together with an instruction to superimpose the graphic data. By doing so, it is possible to give the operating user the same effect as in the case of obtaining a card by purchasing a card pack in the real world.

[0099]

As described above, in the online match card game of the present embodiment, the same method of purchasing a real card in the real world is prepared on the game, so that the intuitive display screen transition for acquiring the rental card is operated. It can be presented to the user.

[0100]

<Class System> In the online battle card game of the present embodiment, a five-stage system as shown in FIG. 5A is provided based on the battle results of the users in the official league.

The upper limit number of users ($U_{\max 1}$, $U_{\max 2}$, $U_{\max 3}$, $U_{\max 4}$, and $U_{\max 5}$) is set for each class. Each of the classes is identified by the class ID, and the class is stored in the user management database 304 in association with the user ID, so that the user is given a class.

[0101]

In the official league held on the game system, users are distributed to groups, which are units in which the users are distributed and battles are conducted. Users belonging to each group of the official league are composed of users to which the same class ID has been assigned. In the official

league, users are grouped for each predetermined period called a season. For the grouped users, the rank is promoted or demoted according to the ranking in the official league at the end of the season. Specifically, the conditions for promotion or demotion of a class are determined for each group of the class, for example, as shown in FIG. 5 (b), and the number of users determined for each season of the official league between each class is determined. Class fluctuates.

[0102]

For example, in C3, which is one of the ranks, in one group of the rank, three users (upgraded Uup) whose ranks are 1 to 3 after the end of one season are promoted to C2 of the next higher rank. In addition, the users of the six ranks (the number of demoted persons Udown) of the 11th to 16th ranks are demoted to C4 of the next lower grade. In addition, the ranks of the seven users ranked 4th to 10th (Ustay) remain unchanged in the class C3. As shown in the figure, since the total number of groups of C3 is 1600, after the end of one season, $1600 \times 3 = 4800$ users (upgraded total number Uupt) of the entire C3 are promoted to C2 and $1600 \times 6 = 9600$. (Users who have been demoted to Udown) will be demoted to C4.

[0103]

<Free Battle> The details of the free battle provided in the online battle card game of the present embodiment will be described below.

[0104]

As described above, in the free battle, the operating user can perform a battle by arbitrarily selecting another user registered in the game system.

Specifically, the operating user can play against other users registered in the game system who have already formed an interception deck. Information on other users to which the operating user can compete is displayed in a list in the free battle list 404 as shown in FIG. 4, and the operating user can perform a free battle by selecting another user on the screen. .

[0105]

(Free Battle List Update Processing) Here, the free battle list update processing for updating the user displayed in the free battle list displayed for each user in the game system of the present embodiment will be described with reference to the flowchart of FIG. Will be explained. The processing corresponding to the flowchart can be realized by the CPU 301 reading out a corresponding processing program stored in, for example, the ROM 302, expanding the program in the RAM 303, and executing the program. The free battle list update process is described as being started when the free battle menu tab 401a is selected by the operating user.

[0106]

Further, in this embodiment, when a login request of a user is received from the user terminal 202 via the network I/F 306, the CPU 301 associates the login request with the user ID of the user who has received the login request and sets the date and time when the login request was last received. Information 1408 (FIG. 14A) is stored in the user management database 304.

[0107]

In step S1301, the CPU 301 acquires information on the class assigned to the operating user.

Specifically, the CPU 301 reads, from the user management database 304, information on the class ID associated with the user ID of the operating user.

[0108]

In step S1302, the CPU 301 sorts the users who are registered in the game system and have the same rank as the rank assigned to the operating user, in descending order of the date and time when the last login request was received. Create a list. Specifically, the CPU 301 first associates the user ID of each user stored in the user management database 304 with the user ID in order to obtain the user ID (participating user ID) of the user who can participate in the free battle. To obtain the user ID information of the user whose deck for the interception battle is registered. The CPU 301 stores the acquired information on the participation user ID of the free battle in the RAM 303.

[0109]

Then, the CPU 301 reads the information of the associated class ID from the user management database 304 for each of the free battle participating user IDs, and the class ID is the same as the class ID assigned to the operating user acquired in S1301. It is determined whether or not there is. If the CPU 301 determines that the information of the class ID is the same, the CPU 301 acquires the participating user ID and the information of the last login date and time associated with the participating user ID from the user management database 304, and stores the same class in the RAM 303. Add to the list sequentially. When the determination as to whether or not the class IDs are the same for all the participating user IDs is completed, the CPU 301 refers to the information of the last login date and time to change the same class list stored in the RAM 303 to the login date and time information. Is sorted in descending order.

[0110]

In step S1303, the CPU 301 sorts the users who are able to participate in the free battle and have been given a rank one rank higher than the rank given to the operating user, in descending order of the date and time when the last login request was received. Create a customized list. Specifically, the CPU 301 acquires the participation user ID of the free battle from the RAM 303. Note that the user ID added to the same rank list in S1302 may be excluded from the free battle participation user ID acquired in this step. Further, the CPU 301 reads the information of the associated class ID from the user management database 304 for each of the free battle participating user IDs, and the class ID is one rank higher than the class assigned to the operating user. It is determined whether the ID is the same as the ID. If the CPU 301 determines that the information of the class ID is the same, the CPU 301 acquires the participating user ID and the information of the last login date and time associated with the participating user ID from the user management database 304, and Add to the list sequentially. Then, when it is determined whether or not the class ID has been assigned to all the participating user IDs, the class ID of the class one rank higher than the class assigned to the operating user is completed, the CPU 301 updates the information of the last login date and time. By referring to the list, the upper class list stored in the RAM 303 is sorted so that the login date and time are in descending order.

[0111]

If the class assigned to the operating user is C1 and there is no class higher by one, the process of this step need not be executed. Further, in the present embodiment, a description will be given assuming that a higher rank list of users who can participate in a free battle, to which a rank higher than the rank given to the operating user is assigned, is created. It may be configured by a

user ID of a user who can participate in a free battle to which a higher rank is assigned.

[0112]

In step S 1304, the CPU 301 sorts the users who can participate in the free battle, to which the rank given to the operating user is lower by one than the rank given to the operating user, in descending order of the date and time of the last reception of the login request. Create a customized list. Specifically, the CPU 301 acquires the participation user ID of the free battle from the RAM 303. Note that the user ID added to the same rank list in S1302 and the user ID added to the higher rank list in S1303 may be excluded from the free battle participation user IDs acquired in this step. Further, the CPU 301 reads the information of the associated class ID from the user management database 304 for each of the free battle participating user IDs, and the class ID is one rank lower than the class assigned to the operating user. It is determined whether the ID is the same as the ID. If the CPU 301 determines that the information of the class ID is the same, the CPU 301 acquires the participating user ID and the information of the last login date and time associated with the participating user ID from the user management database 304, and Add to the rank list sequentially. Then, when it is determined whether or not the class ID has been assigned to all the participating user IDs, the class ID of the class one rank lower than the class assigned to the operating user is completed, the CPU 301 updates the information of the last login date and time. By referring to the list, the lower rank list stored in the RAM 303 is sorted so that the login date and time are in descending order.

[0113]

If the class assigned to the operating user is C5 and there is no lower class, the process of this step need not be executed. Further, in the present embodiment, a description will be given assuming that a lower rank list of users who can participate in a free battle, to which a rank lower than the rank given to the operating user is assigned, is created. It may be configured with a user ID of a user who can participate in a free battle to which a lower rank is assigned.

[0114]

In step S1305, the CPU 301 obtains, from the RAM 303, information on the user ID of the user included in the first page in the pre-update free battle list. In the online battle card game of the present embodiment, the CPU 301 stores the information of the user ID included in the first page

of the free battle list in the RAM 303 every time it is updated. In the present embodiment, one page of the free battle list includes information of six users as shown in FIG.

[0115]

In S1306, the CPU 301 first determines a user to be displayed on the first page of the free battle list using the same rank list, the upper rank list, and the lower rank list created in the RAM 303 in S1302 to S1304. Specifically, the CPU 301 first creates an empty free battle table in the RAM 303 corresponding to the free battle list. Then, user IDs are selected and added to the table in the sort order from the same class list, the upper class list, and the lower class list. At this time, the CPU 301 excludes the user ID of the user included in the first page of the free battle list before the update from the target to be added to the first page so that the user is not displayed on the first page again. I do.

[0116]

For example, as described above, when six users are included in the first page of the free battle list, the CPU 301 selects user IDs in the same rank list in the sort order, that is, in descending order of the login date and time, and adds the user IDs to the free battle list. In this embodiment, the first page of the free battle list basically includes the operating user so that the operating user can smoothly start a battle with a user having the same rank as the rank given to the operating user. It is assumed that users with the same class are displayed. However, for example, when the operating user wants to try a newly created deck, or when he / she wants to practice a battle, he / she may want to play against a user who is higher or lower than the operating user. For this reason, in the online battle card game of the present embodiment, it is assumed that the top page of the free battle list includes at least one user who has been assigned a rank higher or lower than the operating user.

[0117]

That is, for the first page of the free battle table, that is, the fields of the upper six people of the table, the user IDs of the four users included in the same rank list, the upper rank list, and the lower rank list each include one. Add user IDs of two users. At this time, the CPU 301 obtains free user IDs of a predetermined number of users from the same class list, the upper class list, and the lower class list in which the added user IDs are sorted in descending order of the login

date and time. Add to battle table. Note that the CPU 301 may delete the user ID added to the free battle table from each of the same class list, the upper class list, and the lower class list.

[0118]

In S1307, the CPU 301 adds the remaining user IDs included in each of the same rank list, the higher rank list, and the lower rank list to the free battle table. At this time, the CPU 301 may add the user IDs to the free battle table in the descending order of the login date and time, for example, by referring to the information of the last login date and time associated with each user ID. Further, on the pages other than the first page, only the user ID assigned the same rank as the operating user or the user ID assigned the same rank may be preferentially added to the free battle table.

[0119]

In S1306, the number of user IDs included in the same rank list, the higher rank list, or the lower rank list may be less than the number of users of the corresponding rank added to the field for the first page of the free battle table. In this case, the CPU 301 may add the remaining user ID to the field for the first page of the free battle table in S1307.

[0120]

In addition, the user ID added to the free battle table in S1307 has been described as being the user ID included in the same rank list, the upper rank list, and the lower rank list, but the user IDs of all the users who can participate in the free battle are described. The ID may be a user ID of a user to which all classes are assigned.

[0121]

By doing so, when the operating user performs a free battle, the user whose final login date and time is close to the current time is displayed in the free battle list.

For example, when a new real card is introduced, a user whose last login date and time is close to the current time may be using a deck including a possessed card obtained by registering the new

real card. high. That is, by displaying the user whose final login date and time is close to the current time on the first page of the free battle list, the user can play against the user who uses the new card.

[0122]

As described above, the game system according to the present embodiment can create a deck for each of a plurality of game modes, or can smoothly start a network battle. Specifically, the game system receives the registration request and associates the user who made the registration request with a unique user ID and registers the user ID in the user management database. In addition, the game system adds, for each of the registered users, card IDs of one or more cards among a plurality of cards associated with the user ID of the user to the deck table, and generates a plurality of game formats. A deck having a different deck ID is created in association with one of the game IDs. When receiving a game format selection request from a user terminal, the game system displays a deck table associated with the game format game ID.

[0123]

In this way, when any one of a plurality of game formats is selected by the user, a list of decks created as decks used in the game type can be presented to the user. Therefore, when playing a game in one game format, the user can play the game without erroneously selecting a deck created for another game format.

(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2013-34828

(P2013-34828A)

(43) 公開日 平成25年2月21日 (2013.2.21)

(51) Int. Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 63 F 13/10 (2006.01)	A 63 F 13/10	2 C 0 0 1
A 63 F 13/12 (2006.01)	A 63 F 13/12 C	

審査請求 有 請求項の数 7 O L (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2011-242793 (P2011-242793)	(71) 出願人	000135748 株式会社バンダイ
(22) 出願日	平成23年11月4日 (2011.11.4)		東京都台東区駒形一丁目4番8号
(62) 分割の表示	特願2011-172384 (P2011-172384) の分割	(74) 代理人	100076428 弁理士 大塚 康徳
原出願日	平成23年8月5日 (2011.8.5)	(74) 代理人	100112508 弁理士 高柳 司郎
(11) 特許番号	特許第5129385号 (P5129385)	(74) 代理人	100115071 弁理士 大塚 康弘
(45) 特許公報発行日	平成25年1月30日 (2013.1.30)	(74) 代理人	100116894 弁理士 木村 秀二
		(74) 代理人	100130409 弁理士 下山 治

最終頁に続く

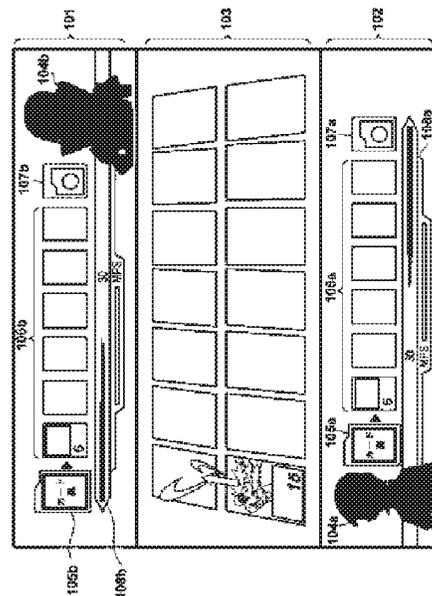
(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、その制御方法、及びプログラム

(57) 【要約】

【課題】 複数のゲームモード毎にデッキを作成する、あるいはネットワーク対戦を円滑に開始する。

【解決手段】 ゲームシステムは、登録要求を受信し、登録要求を行なったユーザに固有のユーザIDを関連付けてユーザ管理データベースに登録する。またゲームシステムは、登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザIDに関連付けられている複数のカードのうち、1枚以上のカードのカードIDをデッキテーブルに追加し、複数のゲーム形式のいずれかのゲームIDに関連付けて、異なるデッキIDを有するデッキを作成する。ゲームシステムは、ゲーム形式の選択要求をユーザ端末より受け付けた場合に、当該ゲーム形式のゲームIDに関連付けられたデッキテーブルを表示する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

予めゲームシステムに登録された1枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、

ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザIDを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録手段と、

前記ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、ユーザ端末より前記ゲームシステムへのログイン要求を受け付けた日時をユーザIDに関連付けて管理するログイン管理手段と、

前記登録されているユーザのユーザIDを、ゲームに参加可能なユーザの一覧であるバトルリストに追加して表示するリスト表示手段と、をさらに有し、

前記リスト表示手段は、前記ログイン管理手段により管理されている、ログイン要求を受け付けた日時が現在日時から所定期間以内であるユーザのユーザIDを、前記バトルリストの上位に追加して表示する

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

前記リスト表示手段は、

前記バトルリストを複数のページに分割し、ページ毎に当該バトルリストを表示し、

当該バトルリストの更新処理を実行する際に、前記ゲームに参加可能なユーザのユーザIDのうち、直前の更新処理で先頭のページに含められていたユーザIDを、更新処理後の先頭ページに含めない

ことを特徴とする請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

前記登録されているユーザの各々について、前記ユーザ同士の対戦の戦績によって変動する階級であって、予め定められた種類の階級のうちの1つの階級を示す階級IDを当該ユーザのユーザIDに関連付けることにより階級を付与する階級付与手段をさらに有し、

前記登録されているユーザの各々について表示される前記バトルリストの先頭ページは、当該ユーザに関連付けられた階級IDより上位の階級IDが関連付けられたユーザID、及び下位の階級IDが関連付けられたユーザIDを、それぞれ少なくとも1つずつ含んでいる

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】

前記各々が異なるカードIDを有する複数のカードは、前記登録されているユーザの各々が現実世界で購入した実カードを前記ゲームシステムに登録することにより当該ユーザのユーザIDに関連付けられる所有カードと、当該ユーザがゲーム内で購入することにより当該ユーザのユーザIDに一時的に関連付けられるレンタルカードとを含む

ことを特徴とする請求項1乃至3のいずれか1項に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

ユーザ端末の表示装置における異なる複数の表示演出を伴う、前記レンタルカードを販売する販売手段と、

ユーザ端末でなされたポイント入力を受け付ける入力手段と、をさらに有し、

前記複数の表示演出は、少なくとも、

カードを排出する装置の画像上での前記ポイント入力の回数により、カード画像の露出状態を変化させ、当該カード画像が完全に露出された時点で前記レンタルカードの購入がなされたことを通知する第1の演出と、

カードが包装された画像上での前記ポイント入力によって、当該包装が破かれた画像に遷移するとともに当該包装からカード画像が露出されて前記レンタルカードの購入がなされたことを通知する第2の演出と、

カードが封入された複数の菓子袋の画像のうち、1つの菓子袋の画像上での前記ポイ

10

20

30

40

50

ント入力によって、当該1つの菓子袋の画像が移動した後に、菓子の咀嚼音とともに当該1つの菓子袋からカード画像が露出されて前記レンタルカードの購入がなされたことを通知する第3の演出と、

のいずれかを含む

ことを特徴とする請求項4に記載のゲームシステム。

【請求項6】

予めゲームシステム登録された1枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムの制御方法であって、

前記ゲームシステムのユーザ登録手段が、ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザIDを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録工程と、

10

前記ゲームシステムのログイン管理手段が、前記ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、ユーザ端末より前記ゲームシステムへのログイン要求を受け付けた日時をユーザIDに関連付けて管理するログイン管理工程と、

前記ゲームシステムのリスト表示手段が、前記登録されているユーザのユーザIDを、ゲームに参加可能なユーザの一覧であるバトルリストに追加して表示するリスト表示工程と、をさらに有し、

前記リスト表示工程において前記リスト表示手段は、前記ログイン管理工程により管理されている、ログイン要求を受け付けた日時が現在日時から所定期間以内であるユーザのユーザIDを、前記バトルリストの上位に追加して表示する

20

ことを特徴とするゲームシステムの制御方法。

【請求項7】

コンピュータを、請求項1乃至5のいずれか1項に記載のゲームシステムの各手段として機能させるためのプログラム。

【請求項8】

1枚以上の予めゲームシステム登録されたカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、

前記ゲームシステムは、表示手段に表示するユーザインタフェースにおいて、

30

登録要求を行なったユーザに割り当てられた、ユーザ管理データベースにおける固有のユーザIDを示すユーザID表示部と、

前記ゲームシステムに登録されているユーザのうち、ログインした日時が現在日時から所定期間以内であるユーザが上位に含まれる、ゲームに参加可能なユーザの一覧を表示するユーザ表示部と、

を有することを特徴とするゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームシステム、その制御方法、及びプログラムに関し、特にゲーム上でのカードを用いたユーザ同士の対戦を実現するゲームシステム、その制御方法、及びプログラムに関する。

40

【背景技術】

【0002】

ユーザが現実世界において実際に購入あるいは入手した、キャラクタ等が描かれたカード（リアルカード）をゲームに登録し、仮想世界を表現したゲーム内で当該カードを使用することが可能なゲームシステムがある。このようなゲームシステムの多くでは、ユーザ同士のネットワーク対戦を行っており、特許文献1のように、ユーザは複数のカードで構成された所謂デッキと呼ばれるカード群をゲームルールに従って作成することで、対戦に参加することができる。

50

【0003】

リアルカードを使用するゲームシステムは、ユーザが通常のようにゲーム上の対戦を楽しむだけでなく、リアルカードを収集するという点でも楽しむことができる。例えば、リアルカードには魅力的なキャラクターが装飾されて描かれており、カードを鑑賞するという楽しみ方もある。またカードの中には、発行数が少なく入手することが困難で、かつゲームを有利に展開可能な付加価値を有する所謂レアカード等も設けられており、当該レアカードを入手するためにユーザが継続的にゲームを体験することが見込まれる。即ち、ゲーム上での戦績を上昇させようというユーザの向上心、及びレアカードを入手しようというユーザの所有欲の両方を相乗的に盛り上げることににより、このようなゲームシステムは長期的な固定ユーザに利用されることが見込まれる。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-330807号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このようなゲームシステムでは、ユーザを飽きさせないように、例えば公式ルールに則って行われる公式リーグモードや、ユーザ同士でルールを決定して行われるフリーバトルモード等、複数のゲームモード（形式）が用意される。

20

【0006】

従来のゲームシステムでは、ユーザが予め複数のデッキを作成し、予め作成した複数のデッキの中から対戦に使用するデッキを選択して対戦を行っていた。複数のゲームモードが用意される場合は、ルールの違い等、ゲームモードによって攻略法が異なるため、ユーザはゲームモード毎にデッキを作成することを好むが、予め作成した複数のデッキの中から使用するデッキを選択する際に、当該ゲームモード用に作成したデッキではない、誤ったデッキを選択してしまうことがあった。

【0007】

一方で、限られた種類のカードからデッキを作成して対戦を行うゲームシステムは、サービスの開始からある程度の期間に渡って運用すると、ユーザの使用するデッキの組み合わせが限られてくることがある。これは、ユーザ間のゲーム攻略等の情報共有や、勝率の高いユーザを模倣したデッキ等が増えるからである。ユーザの使用するデッキの組み合わせが限られてくると、同一のデッキを使用するユーザとの対戦が連続することもあるため、ユーザの興味をそいでしまう可能性がある。

30

【0008】

このため、ゲームシステムの中には、ユーザを飽きさせない工夫として、ソフトのバージョンアップに併せて新たなリアルカードを販売するものがある。ユーザは新たなリアルカードを購入してゲームシステムに登録することにより、より様々なデッキを作成することができる。即ち、新たなカードを含むデッキを使用したゲーム攻略方法にユーザ全体の興味を誘導することができるため、新たなカードの継続的な導入は結果として長期的ユーザの増加につながる。

40

【0009】

オンライン対戦カードゲームの中には、各ユーザは作成したデッキを登録しておくことで、他のユーザから対戦を申し込まれた際に、ゲームシステムが他のユーザとの間で、登録したデッキを使用した対戦を自動的に行うものもある。このようなゲームシステムでは、ユーザは、例えばゲームシステムに登録されているユーザの一覧から対戦するユーザを選択し、ユーザ同士の対戦を行うことができる。しかしながら、このような一覧の中には、ゲームシステムに登録したまま長期間利用していないユーザも含まれる。このため、ユーザが新たなカードを使用したデッキ同士での対戦を所望する場合、該当するデッキを使用するユーザを探し出すまでには、時間を要してしまうことがあった。

50

【0010】

本発明は、上述の問題点の少なくともいずれかを解決することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

前述の1つの目的を達成するために、本発明のゲームシステムは、以下の構成を備える。

【0012】

予めゲームシステムに登録された1枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザIDを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録手段と、ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、ユーザ端末よりゲームシステムへのログイン要求を受け付けた日時をユーザIDに関連付けて管理するログイン管理手段と、登録されているユーザのユーザIDを、ゲームに参加可能なユーザの一覧であるバトルリストに追加して表示するリスト表示手段と、をさらに有し、リスト表示手段は、ログイン管理手段により管理されている、ログイン要求を受け付けた日時が現在日時から所定期間以内であるユーザのユーザIDを、バトルリストの上位に追加して表示することを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0013】

このような構成により本発明によれば、ネットワーク対戦を円滑に開始することが可能となる。

20

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明の実施形態に係るオンライン対戦カードゲームにおいてユーザ端末の表示装置に表示される対戦画面例を示す図

【図2】本発明の実施形態に係るゲームシステムのシステム構成を示した図

【図3】本発明の実施形態に係るゲームサーバ201の機能構成を示した図

【図4】本発明の実施形態に係るオンライン対戦カードゲームにおいて、フリーバトル選択時に表示される画面例を示す図

30

【図5】本発明の実施形態に係るオンライン対戦カードゲームにおいて、公式リーグ及び各階級について定められている情報を示した図

【図6】本発明の実施形態に係るデッキ編成処理のフローチャート

【図7】本発明の実施形態に係るデッキの作成、編集、及び登録を行う画面例を示す図

【図8】本発明の実施形態に係るデッキ登録処理のフローチャート

【図9】本発明の実施形態に係るショップメニューの選択時に表示される画面例を示す図

【図10】本発明の実施形態に係るレンタルカード購入演出を説明するための図

【図11】本発明の実施形態に係るレンタルカード購入演出を説明するための別の図

【図12】本発明の実施形態に係るレンタルカード購入演出を説明するためのさらに別の図

40

【図13】本発明の実施形態に係るフリーバトルリスト更新処理のフローチャート

【図14】本発明の実施形態に係るデータ構造を示した図

【発明を実施するための形態】

【0015】

<ゲーム概要>

本発明の1つの実施形態に係るゲームシステムは、各ユーザが予め登録した、複数のカードからなるデッキを用いたユーザ同士の対戦を実現する、シミュレーション型のオンライン対戦カードゲームを実行する。

【0016】

図1は、ユーザ同士が対戦する際の、各ユーザが所有する表示装置に表示される、対戦

50

画面の画面構成を示している。対戦画面100は、対戦相手のユーザの手持ちカードが表示される相手エリア101、自身の手持ちカードが表示される自エリア102、及び各ユーザのカードが並べられ、カード毎に設定されたパラメータに応じて、カードに描かれたキャラクタ同士が戦闘を行う戦闘エリア103から構成される。

【0017】

相手エリア101及び自エリア102にはそれぞれ、ユーザの分身となるアバター104、対戦に使用するデッキを構成するカードがランダムに設定された順序で積み上げられたカード山105、戦闘エリア103に配置するカードの待機エリア106、使用不可能になったカードが配置される廃棄エリア107、アバター104の体力ゲージ等を含むゲージ108が含まれる。

10

【0018】

ユーザ同士の対戦は、各ユーザが自身のエリアのカード山105からカードを1枚ずつ取得するターン制で行われる。カード山105から取得されたカードは、待機エリア106に置かれた後、所定数のターンが経過後に戦闘エリア103に移動され、当該カードに描かれたキャラクタが戦闘可能な状態になる。なお、カード山105に積み上げられたカードは、次に取得されるカードがわからないよう、例えば裏返された状態で表示される。また、各カードには描かれたキャラクタに応じた待機時間(ターン数)が設定されており、待機エリア106に置かれてからカードに応じた待機時間の経過後に、当該カードは戦闘エリア103に移動される。

20

【0019】

カードが戦闘エリア103に移動されると、同じく戦闘エリア103に置かれている相手ユーザのカードとの間で、描かれているキャラクタ同士の戦闘イベントが実行される。当該キャラクタ同士の戦闘イベントの結果、体力がなくなったキャラクタのカードは、使用不可能な状態となり、廃棄エリア107に移動される。なお、戦闘エリア103に相手ユーザのカードが置かれていない場合は、戦闘エリア103に移動したカードに描かれたキャラクタの攻撃対象は、相手ユーザのアバター104となる。

【0020】

このように、ユーザ同士が戦闘エリア103にカードを出し合うことにより対戦は進行し、デッキのカードが全て廃棄エリア107に移動された、あるいはアバター104の体力ゲージが0になったユーザが当該対戦の敗者となる。

30

【0021】**<システム構成>**

上述のようなユーザ同士のオンライン対戦カードゲームのゲームプログラムを実行するゲームシステムのシステム構成について説明する。図2は、本実施形態のゲームシステムの例示的な構成を示している。

【0022】

本実施形態のゲームシステムでは、各ユーザが使用する例えばPC等のユーザ端末202aあるいはbは、ネットワーク203を介してゲームサーバ201に接続する。各ユーザは、ユーザ端末202上において、例えばインターネットブラウザを起動し、ゲームサーバ201が提供するURLにアクセスしてゲームサーバ201にログイン処理を行うことにより、上述したオンライン対戦カードゲームのサービスを利用することができる。

40

【0023】

ゲームサーバ201は、オンライン対戦カードゲームに登録しているユーザの管理、及びオンライン対戦カードゲームに係るゲームプログラムの実行を行う。ゲームサーバ201はゲームプログラムに従って、ユーザ端末202で実行されているブラウザにおいて所定の表示を行うようにネットワーク203を介して情報を出力する。ゲームサーバ201においてゲームプログラムを実行することにより、ユーザ端末202を使用する各ユーザのデッキ編成、及びユーザ同士の対戦を実現する。なお、ユーザ端末202の各々は、例えば表示装置及びポインティングデバイスを含むPCであってよい。

【0024】

50

(ゲームサーバ201の機能構成)

ここで、ゲームサーバ201の機能構成について図3を用いて詳細に説明する。

【0025】

CPU301は、ゲームサーバ201が備える各ブロックの動作を制御する。具体的にはCPU301は、例えばROM302に記憶されている本実施形態のオンライン対戦カードゲームのゲームプログラムを読み出し、RAM303に展開して実行することにより、各ブロックの動作を制御する。

【0026】

ROM302は、不揮発性メモリであり、本実施形態のオンライン対戦カードゲームのゲームプログラムに加えて、例えば各ブロックの動作及びゲームプログラム上で用いる動作パラメータを記憶する。

10

【0027】

RAM303は、揮発性メモリであり、ゲームプログラムの展開領域としてだけでなく、例えば各ブロックの動作において出力された中間データの一時的な記憶領域としても用いられる。

【0028】

ネットワークI/F306は、ゲームサーバ201をネットワーク203に接続するためのインタフェースであり、所定のプロトコルに準拠した通信接続を実現する。ゲームサーバ201は、ネットワークI/F306を介してネットワーク203に接続されることにより、同じくネットワーク203に接続されているユーザ端末202からのログイン要求を受信する。またゲームサーバ201は、当該ゲームサーバ201にログインしたユーザ端末202との間で、ネットワークI/F306を介して情報の送受信を行う。

20

【0029】

例えば1人のユーザが使用するユーザ端末202に対してゲームサーバ201からの情報送信を行う場合は、まず当該ユーザがゲームサーバ201にログインした際に、使用しているユーザ端末202を特定するアドレス情報をCPU301が当該ユーザのユーザID(各ユーザ固有の識別情報)に関連付けて、後述するユーザ管理データベース304に記憶する。CPU301は、ゲームプログラムの実行において当該ユーザIDについて生成した情報を、当該ユーザIDに関連付けられたアドレス情報で定義された通信経路を用いてユーザ端末202に送信する。

30

【0030】

ユーザ管理データベース304は、上述したように、ゲームサーバ201にログインする全てのユーザについて、各ユーザに固有のユーザIDを割り当てて管理する。ユーザ管理データベース304において管理される情報(ユーザデータ)は、ユーザIDに限らず、例えば図14(a)に示すように、各ユーザの階級を示す階級ID1402、各ユーザが所有するカードの情報1405及び作成したデッキの情報1406等のユーザ情報を含む。当該ユーザ情報は、それぞれのユーザIDに関連付けられて管理される。

【0031】

なお、ユーザ管理データベース304への新規ユーザの登録は、ユーザ端末202からのネットワーク203を介した登録要求がネットワークI/F306において受信された場合に、CPU301が行う。CPU301は、ネットワークI/F306において受信された登録要求に含まれる情報を取得し、当該登録要求を行なったユーザに対して固有のユーザIDを割り当てるとともに、例えばユーザ名1403や接続端末アドレス情報1404等の取得した情報を当該ユーザIDに関連付けて記憶する。なお、ユーザIDは、ユーザ管理データベース304への登録順の情報を含むようにCPU301が所定の規則に従って生成してもよいし、ユーザにより指定された文字列の情報を用いてもよい。ユーザにより指定された文字列の情報を用いる場合は、ユーザIDにはさらに、ユーザ管理データベース304の内部IDとして登録順を示すIDが割り当てられるものとする。

40

【0032】

カードデータベース305は、本実施形態のオンライン対戦カードゲームにおいて使用

50

する全種類のカードの情報を管理する。カードは、各々異なるカードIDが割り当てられたカードデータとして管理される。例えば図14(d)に示すように、カードデータには、カードに描かれているキャラクタのキャラクタ名1441や、ゲーム上での当該キャラクタの攻撃力や防御力等のパラメータ1442の情報が含まれる。パラメータ1442は、それぞれのカードのカードID1440に関連付けられている。なお、上述した各ユーザの所有するカードの情報1405は、例えば全種類のカードIDに対して所有するか否かの論理型の情報、及び所有する枚数を示す情報等であり、ユーザIDに関連付けてユーザ管理データベース304に記憶される。

【0033】

グラフィックデータベース307は、本実施形態のオンライン対戦カードゲームにおいて、ユーザ端末202の表示装置に表示するグラフィカルユーザインタフェース(GUI)を生成するデータ群を記憶する。CPU301は、ユーザ端末202におけるユーザ入力、及びゲームの進行に応じたGUIを生成するデータ群をグラフィックデータベース307より読み出し、ネットワークI/F306からネットワーク203を介して各ユーザのユーザ端末202に送信する。

10

【0034】

グループデータベース308は、本実施形態のオンライン対戦カードゲームにおいて、後述する公式リーグにおけるユーザ振り分け単位である「グループ」ごとに作られたグループテーブルを管理する。グループテーブルには、グループに振り分けされたユーザのユーザIDが追加される。各グループテーブルは、例えば図14(c)のように、固有のグループID1430が割り当てられて管理される。本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、公式リーグに参加するユーザを、付与させている後述の階級が同一であるユーザでグループが構成されるように振り分ける。このため各グループテーブルには、階級ID1431が含まれ、当該階級IDと同一の階級IDが付与されたユーザの情報(1432、1433)が含まれる。

20

【0035】

このように構成された本実施形態のゲームシステムにおいて、ユーザに提供されるゲーム及びその処理について、以下に説明する。

【0036】

<ゲーム種類>

ユーザがゲームサーバ201にログインすると、図4に示すようなメニュータブを有する画面がユーザ端末202の表示装置に表示される。メニュータブ401a乃至dに示されるように、本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、ユーザに対し、「フリーバトル」(401a)、「オリジナルリーグ」(401b)、「公式リーグ」(401c)、「迎撃戦」(401d)の4つのゲームを提供する。

30

【0037】

提供されるゲームは、それぞれ以下のような特徴を有する。

- ・フリーバトル : ユーザが、現在ゲームシステムに登録している他のユーザの中から対戦ユーザを任意に選択し、当該対戦ユーザが予めフリーバトル用に設定したデッキと対戦を行う(なお、フリーバトルに限りデッキ構築の手間を省くためにもオリジナルリーグ用又は公式リーグ用に設定したデッキで代用するようにしても良い)。
- ・オリジナルリーグ : 1人のユーザがホストとなり、ホストが設定したレギュレーションで複数のユーザの参加を募って開催するリーグ戦。
- ・公式リーグ : ゲームシステム上で開催される、ユーザの戦績によって順位付けを行う、公式リーグ用のデッキを編成済みの全ユーザが参加となるリーグ戦。リーグ戦の会期が長期化しないよう、全ユーザは1以上のグループに振り分けられて対戦を行う。
- ・迎撃戦 : 他のユーザにフリーバトルの対戦ユーザとして選択された際の対戦の内容及び結果の表示を行う。

40

50

【0038】

なお、本実施形態においては「リーグ戦」とは、リーグ戦内の1グループに参加しているユーザ同士の総当たり戦を行うものとして説明するが、例えばトーナメント戦や、予め定められた会期内で実行可能な所定数の対戦を行うものであってもよい。

【0039】

＜デッキ編成・登録＞

図14(a)に示すように、本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、ユーザはゲームの種類ごとに、1枚以上のカードで構成される「デッキ」を編成することができる。デッキの情報1406は、ユーザIDに関連付けられてユーザ管理データベース304に管理される。デッキの情報を示すデッキテーブルは、図14(b)に示すように、ユーザが管理するデッキを識別するデッキID1420、ゲームの種類を示すゲームID1421、及びデッキを構成する1枚以上のカードのカードID1422が含まれる。本実施形態では、1人のユーザは自身が所有しているカードを用いて、以下のデッキ編成処理によって複数のデッキを編成可能である。またさらに、後述するデッキ登録処理によって、編成したデッキを使用するゲームを選択して登録することにより、選択されたゲームを示すゲームIDが関連付けられたデッキを、当該ユーザのユーザIDに関連付けてユーザ管理データベース304に記憶することができる。

10

【0040】

(デッキ編成処理)

ここで、本実施形態のゲームシステムにおける、ユーザ端末202からの登録要求を受けてユーザ管理データベース304に追加されたユーザ(以下、操作ユーザ)のそれぞれが、各ゲームについてデッキを編成する際に実行されるデッキ編成処理について、図6のフローチャートを用いて説明する。当該フローチャートに対応する処理は、CPU301が、例えばROM302に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、RAM303に展開して実行することにより実現することができる。なお、本デッキ編成処理は、図4に示した表示画面において「デッキ」メニュー402が操作ユーザによって選択されることによりデッキメニューの表示画面に遷移し、さらに当該遷移画面においてプルダウンメニュー701の「デッキ作成・編集」メニューが選択されたことを示す情報を、CPU301がネットワークI/F306を介して受信した際に開始されるものとして説明する。

20

30

【0041】

なお、図7(a)はプルダウンメニュー701の「デッキ作成・編集」メニューが選択された際にユーザ端末202の表示装置に表示される表示画面である。当該デッキ作成・編集を行う表示画面には、プルダウンメニュー701、デッキリスト702、新規作成ボタン703、デッキ編成領域704、所有カード領域705、総コスト706、及び最大コスト707が含まれる。

【0042】

プルダウンメニュー701は、デッキの新規作成あるいは既に作成されたデッキの編集を行う「デッキの作成・編集」メニュー、あるいは作成されたデッキを各ゲームに登録する「デッキの登録」メニューが含まれる、ユーザ選択型のメニューリストである。

40

【0043】

デッキリスト702は、操作ユーザが作成したデッキの一覧であり、各デッキは選択可能に配置されている。デッキリスト702に表示されるデッキの情報は、当該操作ユーザのユーザIDに関連付けられて編成デッキ情報としてユーザ管理データベース304に記憶されている。デッキリスト702において各デッキは、例えば当該デッキに含まれているカードの情報のうち、1つの代表カードに対応するグラフィックデータで構成されたアイコンとして表示される。具体的にはデッキに含まれる代表カードのカードIDをCPU301が取得し、当該カードIDに関連付けられたグラフィックデータをグラフィックデータベース307から読み出してアイコンを作成して表示させる。

【0044】

50

なお、代表カードは、例えばデッキの属性を決定する基準（ベース）として選択されたリーダーカード、当該デッキに最初に登録されたカード、あるいは操作ユーザにより任意に選択されたカードであってよい。

【0045】

新規作成ボタン703は、操作ユーザがデッキの新規作成指示を行うためのGUIである。使用するユーザ端末202のポインティングデバイスを用いて、操作ユーザが新規作成ボタン703を選択することにより、ユーザ端末202からゲームサーバ201にデッキの新規作成要求がネットワーク203を介して送信される。

【0046】

デッキ編成領域704は、新規にデッキを作成する、あるいは既に作成したデッキを編集する際に、デッキに追加されたカードが表示される領域である。操作ユーザは後述する所有カード領域705よりデッキに追加するカードを選択し、デッキ編成領域704に当該カードのアイコンをドラッグアンドドロップすることにより、デッキの作成を行うことができる。

10

【0047】

所有カード領域705は、操作ユーザが所有するカードの一覧が表示される領域である。操作ユーザが所有するカードの情報は、当該操作ユーザのユーザIDに関連付けられてユーザ管理データベース304に記憶されている。CPU301は、例えば当該デッキ作成・編集の表示画面を表示する際に、ユーザIDに関連付けられている所有カード情報を読み出す。上述したように所有カード情報は、全種類のカードのカードIDそれぞれについて、所有するか否かの論理型の情報及び所有する枚数を示す情報を含む。CPU301は、所有すること示す情報が含まれているカードのカードIDと、当該カードの枚数の情報に従って、当該カードIDに関連付けられたグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出して所有カード領域705に描画する。

20

【0048】

なお、操作ユーザが作成したデッキ間においてカードの重複を許さず、既にデッキに登録されているカードは、所有カード領域705に表示されないものであってもよい。例えばCPU301は、1人のユーザに対してデッキ作成・編集の表示画面を表示する際に、当該ユーザのユーザIDに関連付けられてユーザ管理データベース304に記憶されている編成デッキ情報を参照し、全デッキテーブルに含まれるカードIDである編成済みカードIDの情報を取得する。そしてCPU301は、所有するカードのカードIDのうち、編成済みのカードIDではないカードIDについて、当該カードIDに関連付けられたグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出して所有カード領域705に描画する。このように、既にデッキに登録されているカードを所有カード領域705に表示しないことで、操作ユーザが作成するデッキにおいてカードが重複することを回避してもよい。

30

【0049】

なお、既にデッキに登録されているカードは所有カード領域705に表示されるが、当該領域において選択したカードをデッキに追加しようとした場合に、当該カードのカードIDが編成済みのカードIDに含まれる場合は追加しない構成であってよい。また、既にデッキに登録されているカードは所有カード領域705に表示されるが、選択不可能に表示する構成であってよい。

40

【0050】

総コスト706及び最大コスト707は、作成するデッキについての条件を示す情報である。オンライン対戦カードゲームでは、ユーザ同士の対戦が公平に行えるように「コスト」という概念が設けられる。各カードには、「コスト」として予め設定された点数が設けられている。操作ユーザは、1つのデッキについて、当該デッキに含まれるカードのコストの合計（総コスト）が予め設定された最大コスト以下となるように編成する必要がある。コストは、例えばレアカード等の、ゲームを有利に展開可能な付加価値を有するカードであるほど高く設定される。また、1つのデッキに多数のレアカードが含まれることが

50

できないように最大コストを設定することで、ユーザ同士の対戦において戦況の展開が一方向的になることを回避できる。

【0051】

上述したように、本実施形態のオンライン対戦カードゲームの全カードは、各々異なるカードIDに対して、カードに描かれたキャラクターのパラメータの情報が関連付けられて、カードデータベース305に記憶されている。カードの各々は、描かれているキャラクターに応じてコストが設定されており、CPU301は、作成あるいは編集中のデッキに追加されたカード各々のコストを合算することにより、総コスト706に表示する総コストを示す情報を取得する。また、最大コスト707の情報は、デッキを構成するカードの総コストの最大値である。最大コストの値は、例えばデッキのベースとして選択されたカードに応じて決定される値であってもよいし、ゲームに応じて固定、あるいは当該オンライン対戦カードゲームにおいて不変の値であってもよい。

10

【0052】

保存ボタン708は、操作ユーザが、デッキ編成領域704に追加されたカードをデッキとしての登録指示を行うためのGUIである。使用するユーザ端末202のポインティングデバイスを用いて、操作ユーザが保存ボタン708を選択することにより、ユーザ端末202からゲームサーバ201にデッキの登録要求がネットワーク203を介して送信される。

【0053】

なお、以下のデッキ編成処理の説明では、デッキの新規作成を行う際の処理について説明するが、以下の処理は既に作成されているデッキの編集を行う際にもS601及びS602の処理を除いて適用可能である。

20

【0054】

S601で、CPU301は、操作ユーザの使用するユーザ端末202より、デッキの新規作成要求がなされたか否かを判断する。具体的にはCPU301は、デッキ作成・編集を行う表示画面において、操作ユーザが新規作成ボタン703を選択したことを示す情報をネットワークI/F306を介して受信したか否かを判断する。CPU301は、デッキの新規作成要求を受信したと判断した場合は処理をS602に移し、受信していないと判断した場合は本ステップの処理を繰り返す。

【0055】

S602で、CPU301は、新規作成するデッキに対して未割り当てのデッキIDを割り当て、当該デッキIDに関連付けたデッキテーブルをRAM303に作成する。なお、未割り当てのデッキIDは、当該操作ユーザに対して未割り当てのデッキIDであればよい。

30

【0056】

S603で、CPU301は、デッキへのカード追加指示がなされたか否かを判断する。具体的にはCPU301は、当該操作ユーザによって、所有カード領域705に表示されているカードが選択され、デッキ編成領域704にドラッグアンドドロップされたことを示す情報を、ネットワークI/F306を介して受信したかにより、デッキへのカード追加指示がなされたか否かを判断する。CPU301は、デッキへのカード追加指示がなされたか否かを判断した場合は処理をS604に移し、追加指示がなされていないと判断した場合は処理をS605に移す。

40

【0057】

なお、CPU301はデッキへのカードの追加指示がなされたと判断した場合、選択されたカードのカードIDを示す情報をネットワークI/F306より取得するものとする。

【0058】

S604で、CPU301は、選択されたカードのカードIDの情報を、S602で作成したデッキテーブルに追加する。またCPU301は追加したカードIDのコストの情報をカードデータベース305より取得し、例えばRAM303に記憶されている総コス

50

トの値に加算して、対応する総コスト706の表示を更新する。

【0059】

S605で、CPU301は、操作ユーザの使用するユーザ端末202より、デッキの登録要求がなされたか否かを判断する。具体的にはCPU301は、操作ユーザが保存ボタン708を選択したことを示す情報をネットワークI/F306を介して受信したか否かを判断する。CPU301は、デッキの登録要求を受信したと判断した場合は処理をS606に移し、登録要求を受信していないと判断した場合は処理をS603に戻す。

【0060】

S606で、CPU301は、S602で作成したデッキテーブルに追加されているカードのコストの合計（総コスト）が、最大コストの値以下であるか否かを判断する。具体的にはCPU301は、例えばRAM303に記憶されている総コストの値及び最大コストの値を取得し比較を行う。CPU301は、総コストが最大コスト以下であると判断した場合は、RAM303に記憶されているデッキID及びデッキテーブルの情報を、操作ユーザのユーザIDに関連付けてユーザ管理データベース304に記憶して本デッキ編成処理を完了する。またCPU301は、総コストが最大コストより大きいと判断した場合は、総コストが最大コストを超えていることを示す通知をユーザ端末202に送信して、処理をS603に移す。具体的にはCPU301は、例えば総コストが最大コストを超えていることを示す通知のグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出す。そしてCPU301は、当該グラフィックデータを現在の表示画面に重畳表示する指示と共に、ネットワークI/F306を介して当該グラフィックデータをユーザ端末202に送信する。

【0061】

このようにすることで、ユーザの各々は、所有する1枚以上のカードで構成されるデッキを作成することができる。

【0062】

（デッキ登録処理）

次に、デッキ編成処理によって作成されたデッキを、本実施形態のオンライン対戦カードゲームの任意のゲームについて使用するデッキとして登録するデッキ登録処理について、図8のフローチャートを用いて説明する。当該フローチャートに対応する処理は、CPU301が、例えばROM302に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、RAM303に展開して実行することにより実現することができる。なお、本デッキ編成処理は、図4に示した表示画面において「デッキ」メニュー402が操作ユーザにより選択することによりデッキメニューの表示画面に遷移し、さらに当該遷移画面においてプルダウンメニュー701の「デッキ登録」メニューが選択されたことを示す情報を、CPU301がネットワークI/F306を介して受信した際に開始されるものとして説明する。

【0063】

なお、図7(b)はプルダウンメニュー701の「デッキ登録」メニューが選択された際にユーザ端末202の表示装置に表示される表示画面である。当該デッキ登録を行う表示画面には、プルダウンメニュー701、ゲーム選択リスト710、デッキ候補領域711、登録ボタン712、デッキ選択領域713、選択デッキ714、及びデッキ構成表示領域715が含まれる。

【0064】

ゲーム選択リスト710は、デッキを登録するゲームを選択するプルダウンリストである。本実施形態ではゲーム選択リスト710のプルダウンリストには、選択可能なゲームとして、上述した「フリーバトル」、「オリジナルリーグ」、「公式リーグ」、及び「迎撃戦」が含まれる。

【0065】

デッキ候補領域711は、登録候補のデッキをストックする領域である。操作ユーザは、後述するデッキ選択領域713より登録候補としてデッキを選択し、デッキ候補領域7

10

20

30

40

50

11に当該デッキのアイコンをドラッグアンドドロップすることにより、当該デッキを登録候補としてデッキ候補領域711に表示することができる。

【0066】

登録ボタン712は、操作ユーザがデッキ候補領域711にストックされた登録候補のデッキ(群)を、ゲーム選択リスト710で選択されているゲームで使用するデッキとして登録する指示を行うためのGUIである。使用するユーザ端末202のポインティングデバイスを用いて、操作ユーザが登録ボタン712を選択することにより、ユーザ端末202からゲームサーバ201に登録候補のデッキの登録要求がネットワーク203を介して送信される。なお、登録ボタン712は、例えばデッキ候補領域711に登録候補のデッキがストックされていない場合、あるいはデッキ候補領域711にストックされているデッキが登録予定のゲームのレギュレーションを満たしていない場合等は、選択不可能な状態で表示されてもよい。

10

【0067】

デッキ選択領域713は、上述したデッキ編成処理により作成された、操作ユーザのユーザIDに関連付けられてユーザ管理データベース304に記憶されているデッキが選択可能に表示される領域である。本実施形態では、デッキ選択領域713に表示されるデッキは、上述した「フリーバトル」、「オリジナルリーグ」、「公式リーグ」、及び「迎撃戦」のいずれのゲームにも登録がなされていないデッキが表示されるものとする。具体的には、CPU301はユーザ管理データベース304に記憶されている、操作ユーザのユーザIDに関連付けられているデッキのうち、デッキを使用するゲームIDの情報が関連付けられていないデッキテーブルの情報を読み出す。なお、本実施形態では、ゲームへの登録が未登録であるデッキのみがデッキ選択領域713に表示されるものとし説明するが、本発明の実施はこれに限られない。例えば、デッキ選択領域713において、既にゲームに登録されているデッキは、既に登録されていることを示す通知とともに表示されてもよいし、選択できない状態で表示されてもよい。そしてデッキリスト702と同様に、当該デッキのデッキテーブルに含まれているカードIDのうち、1つの代表カードのカードIDをCPU301が取得し、当該カードIDに関連付けられたグラフィックデータをグラフィックデータベース307から読み出してアイコンを作成してデッキ選択領域713に表示させる。

20

【0068】

選択デッキ714は、デッキ選択領域713において操作ユーザにより選択されているデッキを示している。デッキ構成表示領域715には、選択デッキ714を構成するカードが表示される。

30

【0069】

S801で、CPU301は、操作ユーザの使用するユーザ端末202よりデッキの選択指示がなされたか否かを判断する。具体的にはCPU301は、操作ユーザによって、デッキ選択領域713に表示されている当該操作ユーザのユーザIDに関連付けられたデッキが選択されたことを示す情報を、ネットワークI/F306を介して受信したかにより、デッキの選択指示がなされたか否かを判断する。CPU301は、デッキの選択指示がなされたと判断した場合は処理をS802に移し、選択指示がなされていないと判断した場合は処理をS803に移す。

40

S802で、CPU301は、操作ユーザにより選択されたデッキを示すデッキIDの情報を取得し、操作ユーザのユーザIDに関連付けられている、当該デッキIDが付されたデッキテーブルをユーザ管理データベース304より読み出す。そしてCPU301は、読み出したデッキテーブルに含まれるカードIDの各々を参照し、カードIDに関連付けられたグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出してデッキ構成表示領域715に描画する。

【0070】

S803で、CPU301は、選択された選択デッキ714を登録候補とするための指示がなされたか否かを判断する。具体的にはCPU301は、操作ユーザによって、デッ

50

キ選択領域713に表示されているデッキのうちの選択デッキ714が、デッキ候補領域711にドラッグアンドドロップされたことを示す情報を、ネットワークI/F306を介して受信したかにより、選択デッキ714が登録候補とするための指示がなされたか否かを判断する。CPU301は、選択デッキ714が登録候補とするための指示がなされたと判断した場合は処理をS804に移し、指示がなされていないと判断した場合は処理をS805に移す。

【0071】

S804で、CPU301は、選択デッキ714のデッキIDを、RAM303に登録候補のデッキIDとして記憶する。なお、登録候補のデッキIDは複数設定可能であるものとし、登録候補のデッキIDの情報はリストとしてRAM303に記憶されてもよい。

10

【0072】

S805で、CPU301は、登録候補のデッキをゲーム選択リスト710において選択されているゲームで使用するデッキとする登録要求がなされたか否かを判断する。具体的にはCPU301は、操作ユーザによって、登録ボタン712を選択されたことを示す情報を、ネットワークI/F306を介して受信したかにより、登録候補のデッキの登録要求がなされたか否かを判断する。CPU301は、登録候補のデッキの登録要求がなされたと判断した場合は処理をS806に移し、登録要求がなされていないと判断した場合は処理をS801に戻す。

【0073】

S806で、CPU301は、RAM303に記憶されている登録候補のデッキIDの情報を読み出す。またCPU301は、ゲーム選択リスト710で選択されているゲームに対応するゲームIDの情報を取得する。そしてCPU301は、登録候補のデッキIDに対応するデッキテーブルに対して、ゲームIDを関連付けてユーザ管理データベース304に記憶し、本デッキ登録処理を完了する。なお、ゲーム選択リスト710で選択されているゲームに対応するゲームIDの情報は、ゲーム選択リスト710で選択されているゲームに応じて更新されてRAM303に格納されていてもよいし、本ステップにおいてゲーム選択リスト710で選択されている項目を参照し、当該項目に対応付けられたゲームIDをROM302より取得してもよい。

20

【0074】

このようにすることで、操作ユーザは、デッキ編成処理で作成したデッキを、使用するゲームごとに登録することができる。なお、各ゲームについて登録されたデッキは、各ゲームを開始する際に一覧から操作ユーザが選択する、あるいは自動的に選択されるものとする。

30

【0075】

なお、本実施形態では、操作ユーザは「デッキの作成・編集」及び「デッキの登録」を「デッキ」メニュー402を選択した際に表示される表示画面において行うものとして説明したが、デッキの作成や登録方法はこれに限られない。例えば、図4に示すメニュータブ401a乃至dのいずれかが選択された際に表示される、各ゲームについての表示画面において、対応するゲームのデッキを作成及び登録できるものであってもよい。

【0076】**<カード種類>**

本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、各ユーザは2種類のカードを対戦に使用できる。カードの種類の一方向は、ユーザの各々が現実世界で購入したリアルカードを、例えば当該リアルカードに印刷された個体識別番号をゲームシステムに登録することにより、恒久的に取得できる「所有カード」である。また、もう一方のカードの種類は、ユーザの各々がゲーム内の「ショップ」において購入することにより、一時的に取得できる「レンタルカード」である。

40

【0077】

レンタルカードは、例えばゲームに勝利することにより取得できる、ゲーム内の仮想マネーを用いて購入が可能である。一時的に取得されたレンタルカードは、デッキ編成に用

50

いる等、通常の所有カードと同等に使用することができる。なお、操作ユーザが取得したレンタルカードの情報は、例えば当該操作ユーザのユーザIDに関連付けられてユーザ管理データベース304に記憶されている所有カード情報とは別に、当該ユーザ管理データベース304において当該操作ユーザのユーザIDに関連付けられて管理されてよい。ユーザが取得したレンタルカードの情報は、例えば所有カード情報と同様に、全カードのカードIDに対してレンタルカードとして所有するか否かを示す論理型の情報、及び各カードを取得した枚数が含まれる。当該レンタルカードの情報は、所有する当該操作ユーザのユーザIDに関連付けられて、ユーザ管理データベース304に記憶されていればよい。

【0078】

なお、取得したレンタルカードを操作ユーザが使用可能な期間は、例えば1対戦、1回のログイン中、あるいは所定の時間等、予め定められているものとする。

10

【0079】

<ショップ>

ここで、上述したレンタルカードの購入が可能なショップについて図9を用いて以下に説明する。図9は、図4に示した表示画面において「ショップ」メニュー403が操作ユーザによって選択された際に遷移する、ショップメニューの表示画面を示している。

【0080】

本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、リアルカードの販売形態に合わせて、ゲーム内でも同様の販売形態を実現する。図示されるように、本実施形態のオンライン対戦カードゲームにおけるレンタルカードの取得は、ウエハース（菓子）の袋に封入されている1枚のカードを取得する形態、所謂カードダス（登録商標）等の仮想マネーを挿入してダイヤルを回すことにより2枚のカードを取得する形態、及びカードのみが封入された袋（パック）から3枚のカードを取得する形態のいずれかを選択することで行うことができる。図9の選択ボタン901乃至903は、それぞれ3つの取得形態に対応しており、CPU301は、操作ユーザにより当該選択ボタンのいずれかが選択された情報をネットワークI/F306を介して受信すると、それぞれの取得形態に応じたグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出して表示画面を描画してユーザ端末202に送信する。

20

【0081】

（レンタルカード購入演出）

図10乃至図12は、各取得形態に対応した画面遷移を説明するための図である。CPU301は、例えば操作ユーザが所有するユーザ端末202のポインティングデバイスを使用して表示画面における所定の構成要素に対してポイント入力を行なったことを示す情報をネットワークI/F306より受信する。そしてCPU301は当該受信に応じて、遷移する画面のグラフィックデータをグラフィックデータベース307より取得し、ネットワークI/F306を介してユーザ端末202に順次送信するものとする。

30

【0082】

操作ユーザが図9の表示画面において選択ボタン901を選択したこと示す情報をネットワークI/F306を介して受信した場合、CPU301は、図10(a)の菓子箱1001（菓子袋の集合）を選択する画面のグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出す。そしてCPU301は、菓子箱1001のグラフィックデータを図9の表示画面に重畳表示する指示と共に、菓子箱1001のグラフィックデータをネットワークI/F306を介して操作ユーザの使用するユーザ端末202に送信する。

40

【0083】

菓子箱は、「第1弾」、「第2弾」、・・・といった、リアルカードの登場時期に対応した集合に分けられており、1つの菓子箱に並べられた菓子袋の画像からは、同一の登場時期のカードが得られる。本実施形態のオンライン対戦カードゲームにおいて使用する全種類のカードの各々が、リアルカードの登場時期に対応した集合のうちのいずれに属するかの情報は、例えば各カードのカードIDに含まれる数字より判別可能であってよい。例えばCPU301は、カードデータベース305より各登場時期に対応した集合に含まれ

50

るカードIDに含まれる数字の範囲の情報を取得することで、選択された菓子箱の菓子袋から得られるカードの候補を特定できる。即ち、当該範囲内の数字がカードIDに含まれるカードが、菓子袋から得られるカードの候補となる。1つの登場時期のレンタルカードをユーザが取得する場合、CPU301は、例えば当該候補のカードIDの中からランダムに選択したカードIDを、操作ユーザが一時的に所有するレンタルカードとして、操作ユーザのユーザIDに関連付けてユーザ管理データベース304に記憶すればよい。

【0084】

操作ユーザにより左ボタン1002あるいは右ボタン1003が選択された場合、CPU301はネットワークI/F306を介して当該選択を示す情報を受信し、所望の菓子箱が中央に表示されたグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出す。そしてCPU301は、当該グラフィックデータを図9の表示画面に重畳表示する指示と共に、当該グラフィックデータを送信する。

10

【0085】

またCPU301は、操作ユーザが当該菓子箱のGUIに対してポイント入力を行ったことをネットワークI/F306を介して受信すると、1つの菓子箱1004のみのグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出す。そしてCPU301は、菓子箱1001を選択するグラフィックデータに代えて、当該1つの菓子箱1004のみのグラフィックデータを図9の表示画面に重畳表示する指示と共に、菓子箱1004のみのグラフィックデータをユーザ端末202に送信する。なお、本実施形態では当該菓子箱1004のグラフィックデータには、複数の菓子袋の画像が例えばレイヤ構造を有して分離可能に含まれているものとする。

20

【0086】

さらに菓子箱1004に含まれる1つの菓子袋1005の画像に対して操作ユーザがポイント入力を行って選択したことをネットワークI/F306を介して受信すると、CPU301は、図10(b)のような選択された菓子袋1005が菓子箱1004から飛び出すように移動させる指示をユーザ端末202に送信する。これにより、ユーザ端末202の表示装置では、菓子箱1004から選択した菓子袋1005が飛び出す遷移の様が表示される。またCPU301は、当該菓子袋1005の移動後、菓子袋1005のみを図9の画面に重畳表示する描画指示をネットワークI/F306を介してユーザ端末202に送信する。

30

【0087】

その後、菓子袋1005のみが表示される表示画面において、操作ユーザにより当該菓子袋1005に対するポイント入力が行われたことをネットワークI/F306を介して受信すると、CPU301は、菓子袋が破れた図10(c)のグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出す。そしてCPU301は、菓子袋1005のみのグラフィックデータに代えて、当該菓子袋が破れたグラフィックデータを図9の表示画面に重畳表示する指示と共に、当該菓子袋が破れたグラフィックデータをネットワークI/F306を介してユーザ端末202に送信する。

【0088】

またこのときCPU301は、ランダムに決定したカードIDに対応するグラフィックデータ(カード画像1006)をグラフィックデータベース307より読み出して、ネットワークI/F306を介してユーザ端末202に送信する。なおCPU301は、当該カード画像を、菓子袋が破れたグラフィックデータの下から所定の速度で順次露出する描画指示をユーザ端末202に送信するものとする。このようにすることで、図10(c)に示すように、菓子袋の中から封入されていたカード画像1006が露出する演出を操作ユーザに対して与える。

40

【0089】

またカード画像1006の全体が露出された後、CPU301は当該カード画像1006のみを図9の表示画面に重畳表示する指示を送信する。このとき、CPU301はさらに、レンタルカードを取得したことを通知するグラフィックデータをグラフィックデータ

50

ベース307より読み出し、当該グラフィックデータを重畳表示する指示と共に当該グラフィックデータをユーザ端末202に送信する。なお、CPU301は、例えばROM302に記憶されている菓子の咀嚼音の音声データを読み出してユーザ端末202に送信し、カード画像1006のみを表示させる指示と共に当該音声データをユーザ端末202において再生させる。このようにすることで、現実世界において菓子の購入によりカードを入手する場合と同等の演出効果を操作ユーザに与えることができる。

【0090】

また、操作ユーザが図9の表示画面において選択ボタン902を選択したことを示す情報をネットワークI/F306を介して受信した場合、CPU301は、図11(a)のカード筐体1101(カードを排出する筐体)を選択する画面のグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出す。そしてCPU301は、1101のグラフィックデータを図9の表示画面に重畳表示する指示と共に、カード筐体1101のグラフィックデータをネットワークI/F306を介してユーザ端末202に送信する。操作ユーザにより左ボタン1102あるいは右ボタン1103が選択された場合、CPU301はネットワークI/F306を介して当該選択を示す情報を受信し、所望のカード筐体が中央に表示されたグラフィックデータ(図11(b))をグラフィックデータベース307より読み出す。そしてCPU301は、当該グラフィックデータを図9の表示画面に重畳表示する指示と共に、当該グラフィックデータを送信する。

10

【0091】

またCPU301は、操作ユーザが当該カード筐体のGUIに対してポイント入力を行ったことをネットワークI/F306を介して受信すると、1つのカード筐体1104のみのグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出す。そしてCPU301は、カード筐体1101を選択するグラフィックデータに代えて、当該1つのカード筐体1104のみのグラフィックデータを図9の表示画面に重畳表示する指示と共に、カード筐体1104のグラフィックデータをユーザ端末202に送信する。なお、本実施形態ではカード筐体1104のグラフィックデータは、2枚の裏向き(カードの背面が描かれた状態)のカード画像が例えばレイヤ構造を有して分離可能に含まれているものとする。

20

【0092】

さらにカード筐体1104のダイヤル1105に対して操作ユーザがポイント入力を行ったことをネットワークI/F306を介して受信すると、CPU301は、当該ポイント入力の回数に応じてカード筐体1104のグラフィックデータに含まれるカード画像1106が、図11(c)及び(d)のように順次露出する描画指示をユーザ端末202に送信する。

30

【0093】

またCPU301は、ランダムに決定した2つのカードIDに対応するグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出して、ネットワークI/F306を介してユーザ端末202に送信する。そしてカード画像1106の全体が露出された後、CPU301は、カード筐体1104及びカード画像1106のグラフィックデータに代えて、ランダムに決定したカードのグラフィックデータを図9の表示画面に重畳表示する指示を送信する。このとき、CPU301はさらに、レンタルカードを取得したことを通知するグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出し、当該グラフィックデータを重畳表示する指示と共に当該グラフィックデータをユーザ端末202に送信する。このようにすることとで、現実世界においてカード筐体でカードを入手する場合と同等の演出効果を操作ユーザに与えることができる。

40

【0094】

また、操作ユーザが図9の表示画面において選択ボタン903を選択したことを示す情報をネットワークI/F306を介して受信した場合、CPU301は、図12(a)のカードパック1201(カードが封入された袋)を選択する画面のグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出す。そしてCPU301は、カードパック1

50

201のグラフィックデータを図9の表示画面に重畳表示する指示と共に、カードパック1201のグラフィックデータをネットワークI/F306を介してユーザ端末202に送信する。操作ユーザにより左ボタン1202あるいは右ボタン1203を選択された場合、CPU301はネットワークI/F306を介して当該選択を示す情報を受信し、所望のカードパックが中央に表示されたグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出す。そしてCPU301は、当該グラフィックデータを図9の表示画面に重畳表示する指示と共に当該グラフィックデータを送信する。

【0095】

またCPU301は、操作ユーザが当該カードパックのGUIに対してポイント入力を行なったことをネットワークI/F306を介して受信すると、1つのカードパック1204のみのグラフィックデータ(図12(b))をグラフィックデータベース307より読み出す。そしてCPU301は、カードパック1201を選択するグラフィックデータに変えて、当該1つのカードパック1204のみのグラフィックデータを図9の表示画面に重畳表示する指示と共に、カードパック1204のグラフィックデータをユーザ端末202に送信する。

10

【0096】

その後、カードパック1204のみが表示される表示画面において、操作ユーザにより当該カードパック1204に対するポイント入力が行われたことをネットワークI/F306を介して受信すると、CPU301は、当該ポイント入力に応じて、カードパック1204のグラフィックデータを図12(c)のように分裂させる描画指示をユーザ端末202に送信する。当該カードパック1204のグラフィックデータの分裂は、カードパックの包装が裁断されたことを示す演出効果を操作ユーザに与える。

20

【0097】

またこのときCPU301は、ランダムに決定した3つのカードIDに対応するグラフィックデータ(カード画像1205)をグラフィックデータベース307より読み出して、ネットワークI/F306を介してユーザ端末202に送信する。なおCPU301は、当該カード画像を、分裂したカードパック1204のグラフィックデータの下から所定の速度で順次露出する描画指示をユーザ端末202に送信するものとする。このようにすることで、図12(d)に示すように、カードパックの中から封入されていたカード画像1205が露出する演出を操作ユーザに対して与える。

30

【0098】

またカード画像1205の全体が露出された後、CPU301は当該カード画像1205のみを図9の表示画面に重畳表示する指示を送信する。このとき、CPU301はさらに、レンタルカードを取得したことを通知するグラフィックデータをグラフィックデータベース307より読み出し、当該グラフィックデータを重畳表示する指示と共に当該グラフィックデータをユーザ端末202に送信する。このようにすることで、現実世界においてカードパックの購入によりカードを入手する場合と同等の演出効果を操作ユーザに与えることができる。

【0099】

このように、本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、現実世界においてリアルカードを購入する手段と同様の方法をゲーム上で用意することで、レンタルカードの取得を行う直感的な表示画面遷移を操作ユーザに対して提示することができる。

40

【0100】**<階級制度>**

本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、公式リーグにおけるユーザの対戦戦績に基づく、図5(a)に示すような5段階の階級制度を設けている。各階級には上限ユーザ数(Ucmax1、Ucmax2、Ucmax3、Ucmax4、及びUcmax5)が設定されている。階級のそれぞれは階級IDによって識別され、当該階級IDがユーザIDに関連付けてユーザ管理データベース304に記憶されることにより、ユーザには階級が付与されることになる。

50

【0101】

ゲームシステム上で開催される公式リーグでは、ユーザを振り分けて対戦を行う単位であるグループにユーザを振り分けて対戦を行う。公式リーグの各グループに属するユーザは、同一の階級IDが付与されたユーザで構成される。また公式リーグでは、シーズンと呼ばれる所定の会期ごとにユーザのグループ分けが行われる。グループ分けされたユーザは、シーズン終了時の公式リーグのグループ内順位に応じて、階級の昇格あるいは降格が実行される。具体的には、階級の昇格あるいは降格の条件は階級のグループごとに例えば図5(b)のように定められており、各階級間では公式リーグの1シーズンごとに決められた人数のユーザの階級が変動する。

【0102】

例えば、階級の1つであるC3では、当該階級の1つのグループにおいて、1シーズン終了後の順位が1～3位の3名(昇格人数U_{up})のユーザは1つ上の階級のC2に昇格する。また、順位が11～16位の6名(降格人数U_{down})のユーザは1つ下の階級のC4に降格する。また、順位が4～10位の7名(残留人数U_{stay})のユーザについては階級の変更はなく、階級C3に残留する。図示されるように、C3のグループ総数は1600であるため、1シーズン終了後にはC3全体で1600×3=4800人(昇格総人数U_{upt})のユーザがC2に昇格し、1600×6=9600人(降格総人数U_{downt})のユーザがC4に降格することになる。

【0103】

<フリーバトル>

以下、本実施形態のオンライン対戦カードゲームにおいて提供されるフリーバトルの詳細について、以下に説明する。

【0104】

上述したようにフリーバトルでは、操作ユーザはゲームシステムに登録されている他のユーザを任意に選択することにより対戦を行うことができる。具体的には操作ユーザは、ゲームシステムに登録されている他のユーザのうち、迎撃戦用のデッキを編成済みのユーザと対戦を行うことができる。操作ユーザが対戦可能な他のユーザの情報は、図4に示すようにフリーバトルリスト404に一覧表示され、操作ユーザは当該画面において他のユーザを選択することで、フリーバトルを行うことができる。

【0105】

(フリーバトルリスト更新処理)

ここで、本実施形態のゲームシステムにおける、各ユーザに対して表示されるフリーバトルリストに表示されるユーザの更新するフリーバトルリスト更新処理について、図13のフローチャートを用いて説明する。当該フローチャートに対応する処理は、CPU301が、例えばROM302に記憶されている対応する処理プログラムを読み出し、RAM303に展開して実行することにより実現することができる。なお、本フリーバトルリスト更新処理は、操作ユーザによってフリーバトルのメニュータブ401aが選択された際に開始されるものとして説明する。

【0106】

また、本実施形態ではネットワークI/F306を介してユーザ端末202よりユーザのログイン要求を受け付けた場合、CPU301はログイン要求を受け付けたユーザのユーザIDに関連付けて、最後にログイン要求を受け付けた日時の情報1408(図14(a))をユーザ管理データベース304に記憶させるものとする。

【0107】

S1301で、CPU301は、操作ユーザに付与されている階級の情報を取得する。具体的にはCPU301は、当該操作ユーザのユーザIDに関連付けられている階級IDの情報を、ユーザ管理データベース304より読み出す。

【0108】

S1302で、CPU301は、ゲームシステムに登録されているユーザであって、操作ユーザに付与されている階級と同一の階級が付与されたユーザを、最後にログイン要求

10

20

30

40

50

を受け付けた日時が新しい順にソートしたリストを作成する。具体的にはCPU301は、まずフリーバトルに参加可能なユーザのユーザID（参加ユーザID）を取得するために、ユーザ管理データベース304に記憶されている各ユーザのユーザIDについて、当該ユーザIDに関連付けて迎撃戦用のデッキが登録されているユーザのユーザIDの情報を取得する。なお、CPU301は取得したフリーバトルの参加ユーザIDの情報をRAM303に記憶する。

【0109】

そしてCPU301は、フリーバトルの参加ユーザIDの各々について、関連付けられている階級IDの情報をユーザ管理データベース304より読み出し、当該階級IDがS1301で取得した操作ユーザに付与されている階級IDと同一であるか否かを判断する。CPU301は、階級IDの情報が同一であると判断した場合は、参加ユーザIDと、当該参加ユーザIDに関連付けられている最終ログイン日時の情報とをユーザ管理データベース304より取得し、RAM303の同一階級リストに順次追加する。そして、全ての参加ユーザIDについて階級IDが同一であるか否かの判断が完了すると、CPU301は最終ログイン日時の情報を参照することで、RAM303に記憶されている同一階級リストをログイン日時の情報が降順となるようにソートする。

10

【0110】

S1303で、CPU301は、フリーバトルに参加可能なユーザであって、操作ユーザに付与されている階級より1つ上位の階級が付与されたユーザを、最後にログイン要求を受け付けた日時が新しい順にソートしたリストを作成する。具体的にはCPU301は、フリーバトルの参加ユーザIDをRAM303より取得する。なお、本ステップで取得するフリーバトルの参加ユーザIDからは、S1302で同一階級リストに追加されたユーザIDは除外して取得してもよい。またCPU301は、フリーバトルの参加ユーザIDの各々について、関連付けられている階級IDの情報をユーザ管理データベース304より読み出し、当該階級IDが操作ユーザに付与されている階級より1つ上位の階級の階級IDと同一であるか否かを判断する。CPU301は、階級IDの情報が同一であると判断した場合は、参加ユーザIDと、当該参加ユーザIDに関連付けられている最終ログイン日時の情報とをユーザ管理データベース304より取得し、RAM303の上位階級リストに順次追加する。そして、全ての参加ユーザIDについて階級IDが、操作ユーザに付与されている階級より1つ上位の階級の階級IDが付与されているか否かの判断が完了すると、CPU301は最終ログイン日時の情報を参照することで、RAM303に記憶されている上位階級リストをログイン日時が降順となるようにソートする。

20

30

【0111】

なお、操作ユーザに付与されている階級がC1であり、1つ上位の階級が存在しない場合は、本ステップの処理は実行しなくてよい。また、本実施形態では操作ユーザに付与されている階級より1つ上位の階級が付与された、フリーバトルに参加可能なユーザの上位階級リストを作るものとして説明するが、上位階級リストは操作ユーザよりも上位の階級が付与された、フリーバトルに参加可能なユーザのユーザIDで構成されてもよい。

【0112】

S1304で、CPU301は、フリーバトルに参加可能なユーザであって、操作ユーザに付与されている階級より1つ下位の階級が付与されたユーザを、最後にログイン要求を受け付けた日時が新しい順にソートしたリストを作成する。具体的にはCPU301は、フリーバトルの参加ユーザIDをRAM303より取得する。なお、本ステップで取得するフリーバトルの参加ユーザIDからは、S1302で同一階級リストに追加されたユーザID、及びS1303で上位階級リストに追加されたユーザIDは除外して取得してもよい。またCPU301は、フリーバトルの参加ユーザIDの各々について、関連付けられている階級IDの情報をユーザ管理データベース304より読み出し、当該階級IDが操作ユーザに付与されている階級より1つ下位の階級の階級IDと同一であるか否かを判断する。CPU301は、階級IDの情報が同一であると判断した場合は、参加ユーザIDと、当該参加ユーザIDに関連付けられている最終ログイン日時の情報とをユーザ

40

50

管理データベース304より取得し、RAM303の下位階級リストに順次追加する。そして、全ての参加ユーザIDについて階級IDが、操作ユーザに付与されている階級より1つ下位の階級の階級IDが付与されているか否かの判断が完了すると、CPU301は最終ログイン日時の情報を参照することで、RAM303に記憶されている下位階級リストをログイン日時が降順となるようにソートする。

【0113】

なお、操作ユーザに付与されている階級がC5であり、1つ下位の階級が存在しない場合は、本ステップの処理は実行しなくてよい。また、本実施形態では操作ユーザに付与されている階級より1つ下位の階級が付与された、フリーバトルに参加可能なユーザの下位階級リストを作るものとして説明するが、下位階級リストは操作ユーザよりも下位の階級が付与された、フリーバトルに参加可能なユーザのユーザIDで構成されてもよい。

10

【0114】

S1305で、CPU301は、RAM303より更新前のフリーバトルリストで先頭のページに含まれていたユーザのユーザIDの情報を取得する。本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、CPU301は、フリーバトルリストの先頭のページに含まれるユーザIDの情報を、更新の度にRAM303に記憶するものとする。本実施形態では、フリーバトルリストの1ページには図4に示すように6人のユーザの情報が含まれる。

【0115】

S1306で、CPU301は、S1302乃至S1304でRAM303に作成した同一階級リスト、上位階級リスト、及び下位階級リストを用いて、まずフリーバトルリストの先頭の1ページに表示するユーザを決定する。具体的にはCPU301は、まずフリーバトルリストに対応する、空のフリーバトルテーブルをRAM303に作成する。そして、当該テーブルに対して同一階級リスト、上位階級リスト、及び下位階級リストからソート順にユーザIDを選択して追加する。なお、このとき更新前のフリーバトルリストで先頭のページに含まれていたユーザは、再び先頭ページに表示されないように、CPU301は当該ユーザのユーザIDは先頭ページへの追加対象から除外するものとする。

20

【0116】

例えば、上述したようにフリーバトルリストに先頭ページに含まれるユーザが6人である場合、CPU301は同一階級リストからソート順、即ちログイン日時の降順でユーザIDを選択してフリーバトルリストに追加する。なお、本実施形態では操作ユーザは、操作ユーザに付与されている階級と同一の階級が付されたユーザと円滑に対戦を開始できるように、フリーバトルリストの先頭ページには基本的には当該同一の階級が付されたユーザが表示されるものとする。しかしながら、例えば操作ユーザが新たに作成したデッキを試したい場合、あるいは対戦の練習を行いたい場合は、操作ユーザより上位あるいは下位のユーザとの対戦を所望することがある。このため、本実施形態のオンライン対戦カードゲームでは、フリーバトルリストの先頭ページには、操作ユーザよりも上位あるいは下位の階級が付与されたユーザが少なくとも1人ずつ含まれるものとする。

30

【0117】

つまりCPU301は、フリーバトルテーブルの先頭ページ、即ち当該テーブルの上位6名分のフィールドに対して、同一階級リストに含まれる4人のユーザのユーザID、上位階級リスト及び下位階級リストのそれぞれから1人のユーザのユーザIDを追加する。このときCPU301は、追加されているユーザIDがログイン日時の降順にソートされた、同一階級リスト、上位階級リスト、及び下位階級リストのそれぞれから、所定の数のユーザのユーザIDを取得してフリーバトルテーブルに追加する。なお、CPU301は、フリーバトルテーブルに追加したユーザIDについては、同一階級リスト、上位階級リスト、及び下位階級リストのそれぞれから削除してよい。

40

【0118】

S1307で、CPU301は、同一階級リスト、上位階級リスト、及び下位階級リストのそれぞれに含まれる残りのユーザIDを、フリーバトルテーブルに追加する。このと

50

きCPU301は、例えば各ユーザIDに関連付けられた最終ログイン日時を参照して、ログイン日時の新しい順にユーザIDをフリーバトルテーブルに追加してもよい。また、先頭ページ以外のページには、操作ユーザと同一の階級が付与されたユーザIDのみ、あるいは当該同一の階級が付与されたユーザIDが優先的にフリーバトルテーブルに追加されてもよい。

【0119】

なお、S1306において、同一階級リスト、上位階級リスト、あるいは下位階級リストに含まれるユーザIDの数が、フリーバトルテーブルの先頭ページ分のフィールドに追加する、対応する階級のユーザ数に満たないことがある。この場合、CPU301はS1307においてフリーバトルテーブルの先頭ページ分のフィールドに、残りのユーザID

10

【0120】

また、S1307でフリーバトルテーブルに追加するユーザIDは、同一階級リスト、上位階級リスト、及び下位階級リストに含まれるユーザIDであるものとして説明したが、フリーバトルに参加可能な全てのユーザのユーザID、即ち全階級が付与されたユーザのユーザIDであってもよい。

【0121】

このようにすることで、操作ユーザがフリーバトルを行う際に、最終ログイン日時が現在時刻に近いユーザがフリーバトルリストに表示される。最終ログイン日時が現在時刻に近いユーザは、例えば新たなリアルカードが導入された際に、当該新たなリアルカードを登録することにより得られた所有カードを含んだデッキを使用している可能性が高い。即ち、最終ログイン日時が現在時刻に近いユーザを、フリーバトルリストの先頭ページに表示することで、ユーザは新たなカードを使用するユーザと対戦を行うことができる。

20

【0122】

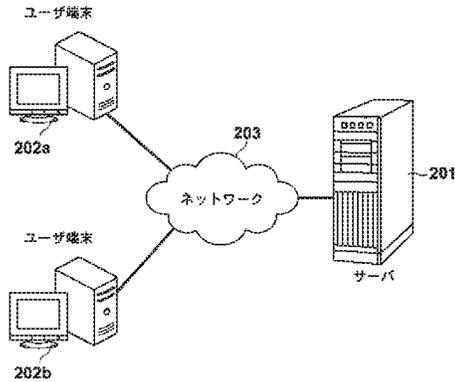
以上説明したように、本実施形態のゲームシステムは複数のゲームモード毎にデッキを作成する、あるいはネットワーク対戦を円滑に開始することができる。具体的にはゲームシステムは、登録要求を受信し、登録要求を行なったユーザに固有のユーザIDに関連付けてユーザ管理データベースに登録する。またゲームシステムは、登録されているユーザの各々について、当該ユーザのユーザIDに関連付けられている複数のカードのうち、1枚以上のカードのカードIDをデッキテーブルに追加し、複数のゲーム形式のいずれかのゲームIDに関連付けて、異なるデッキIDを有するデッキを作成する。ゲームシステムは、ゲーム形式の選択要求をユーザ端末より受け付けた場合に、当該ゲーム形式のゲームIDに関連付けられたデッキテーブルを表示する。

30

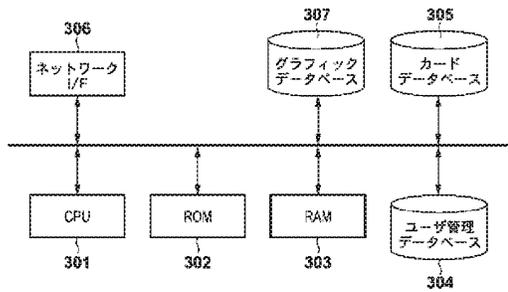
【0123】

このようにすることで、ユーザにより複数のゲーム形式のうちのいずれかが選択された場合に、当該ゲーム型式で使用するデッキとして作成したデッキの一覧を、ユーザに対して提示することができる。このため、ユーザは1つのゲーム形式でゲームを行う際に、他のゲーム形式用に作成したデッキを誤って選択することなくゲームを行うことができる。

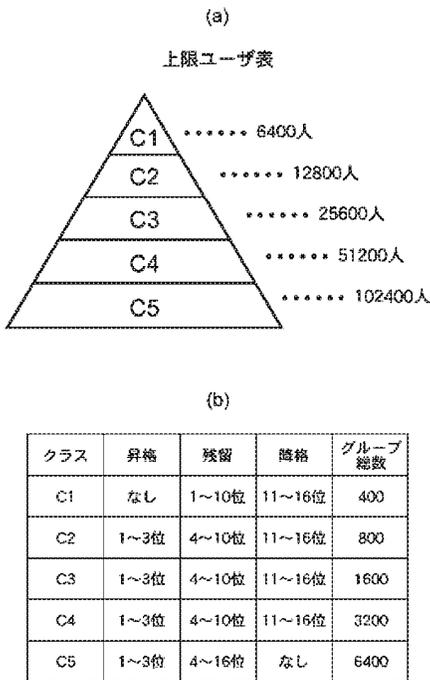
【図 2】



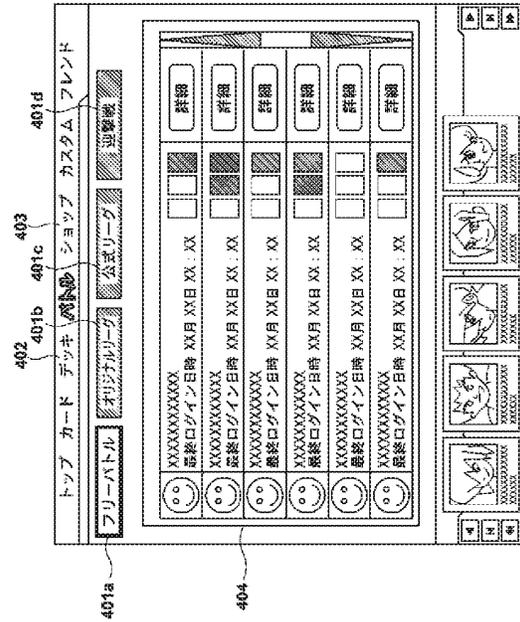
【図 3】



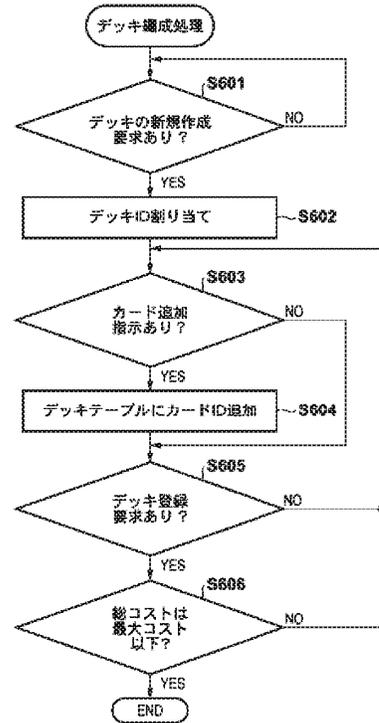
【図 5】



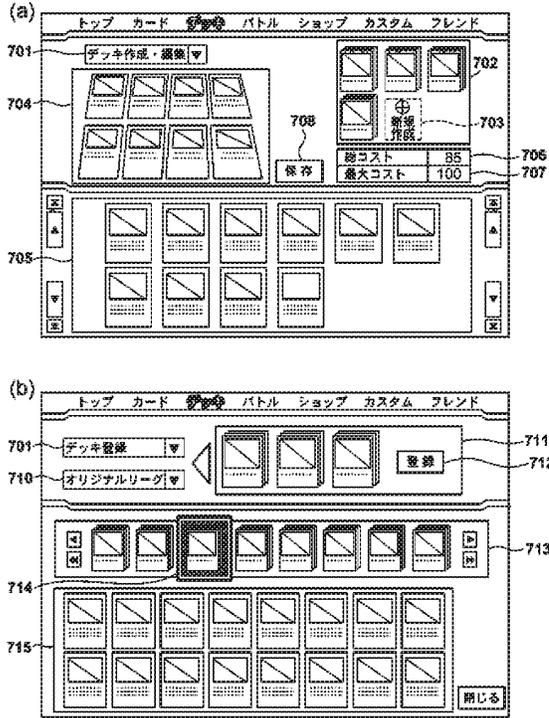
【図 4】



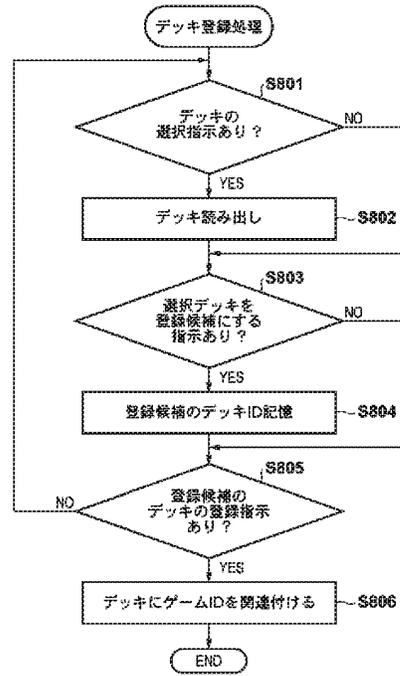
【図 6】



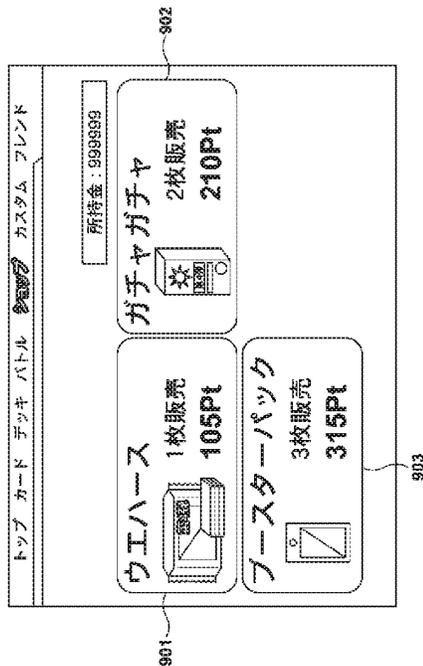
【図7】



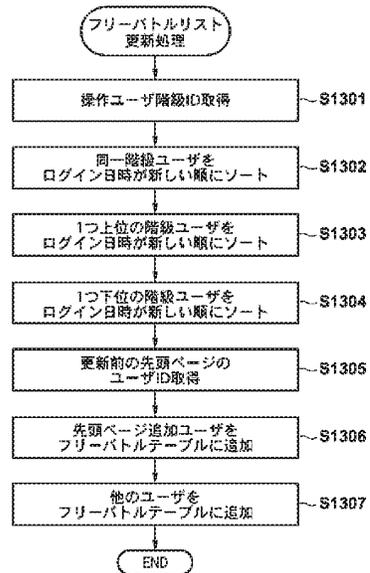
【図8】



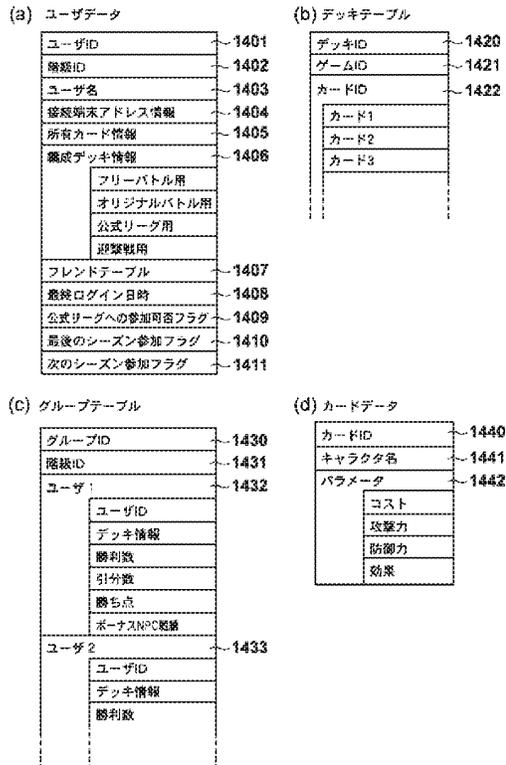
【図9】



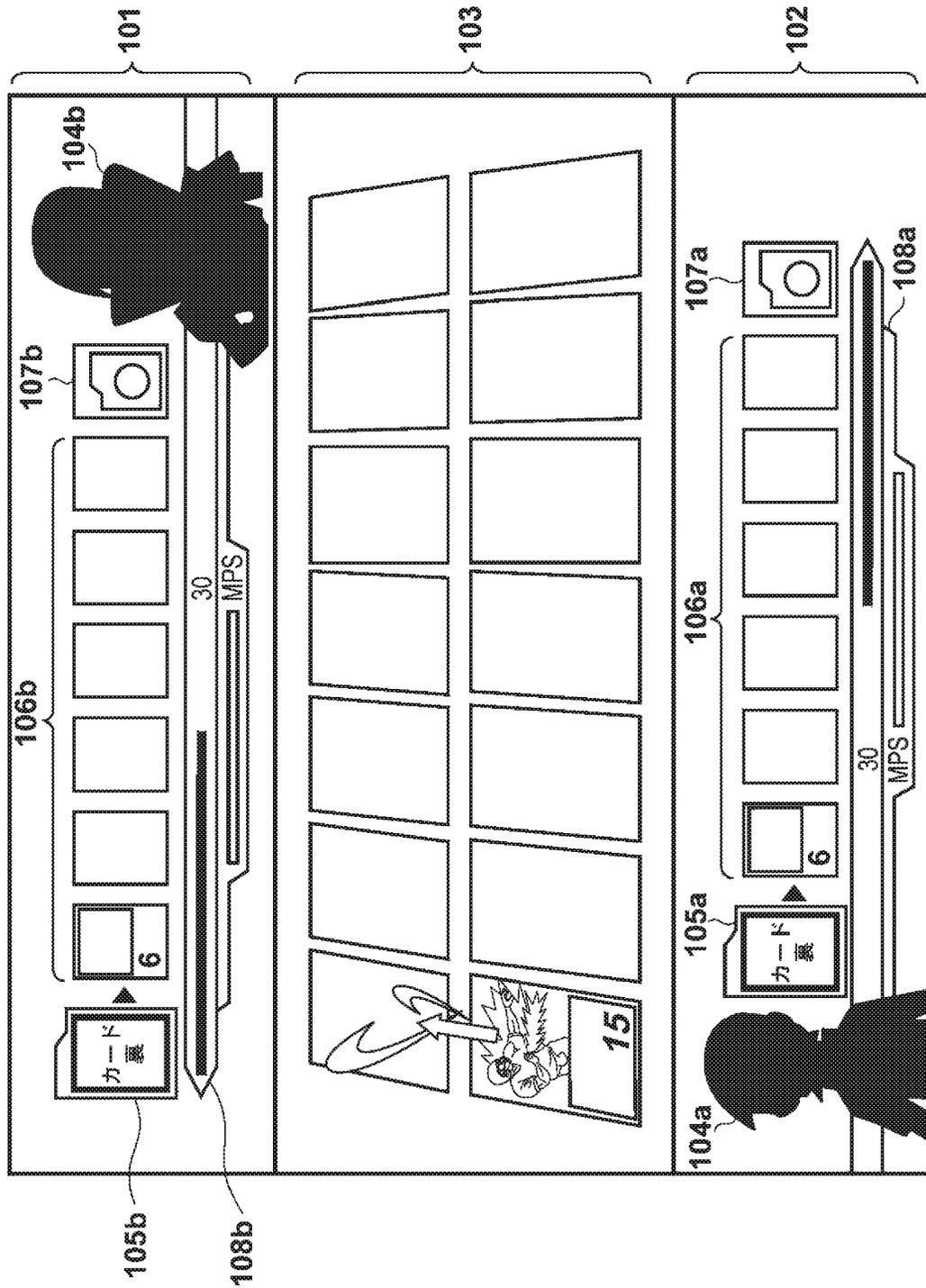
【図13】



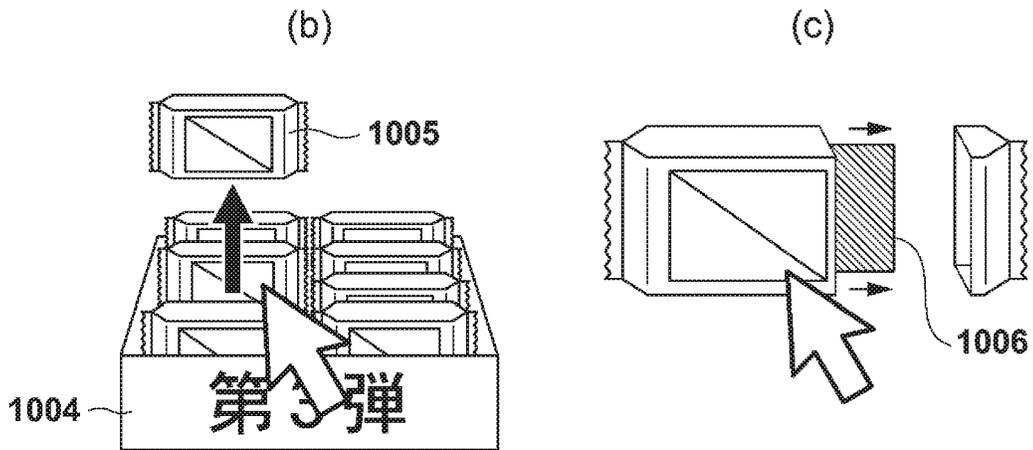
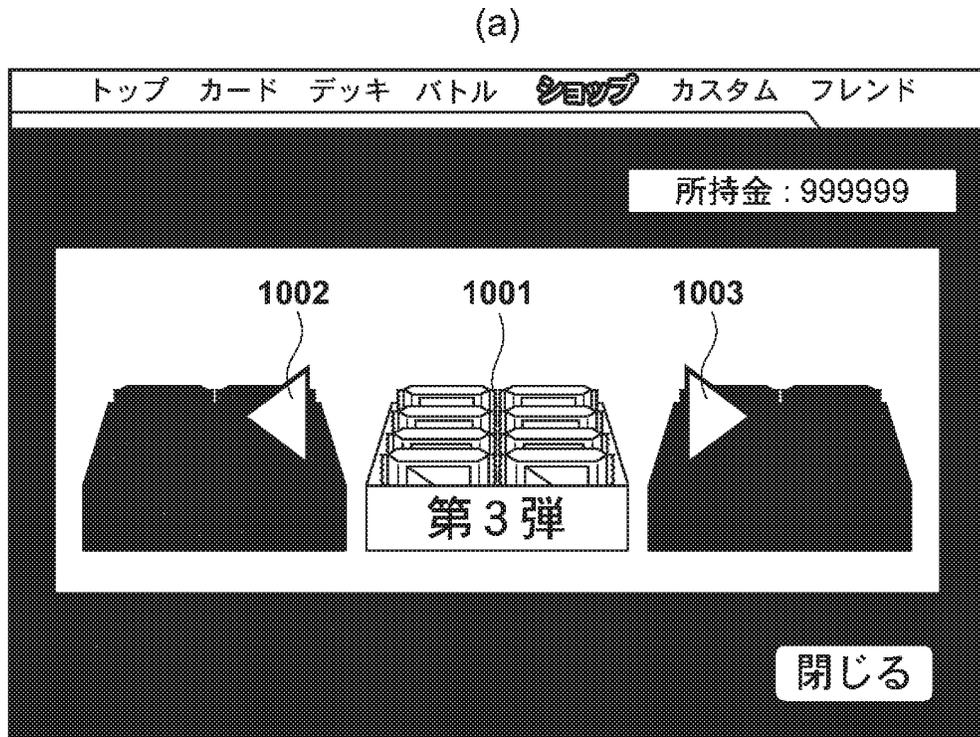
【図14】



【図 1】

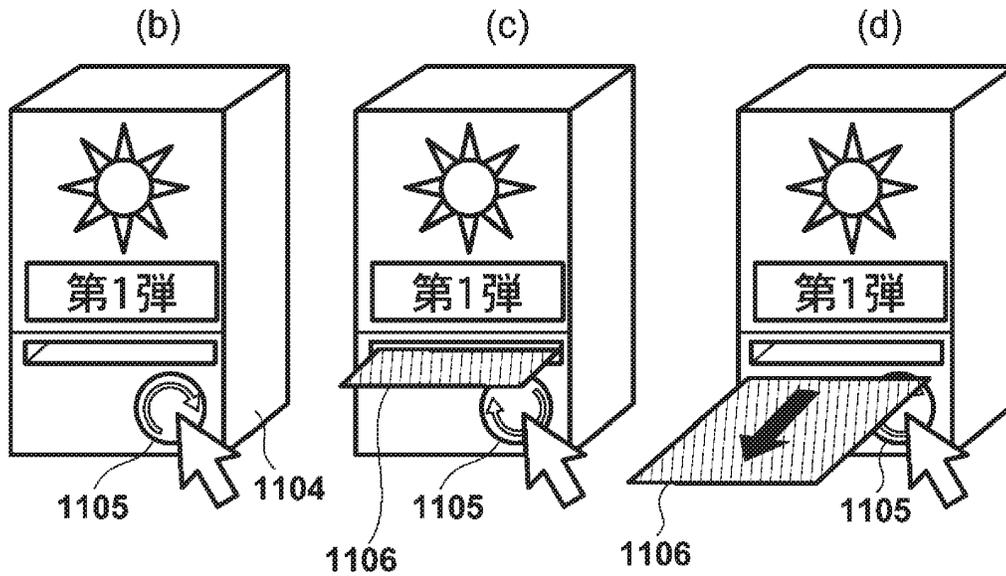
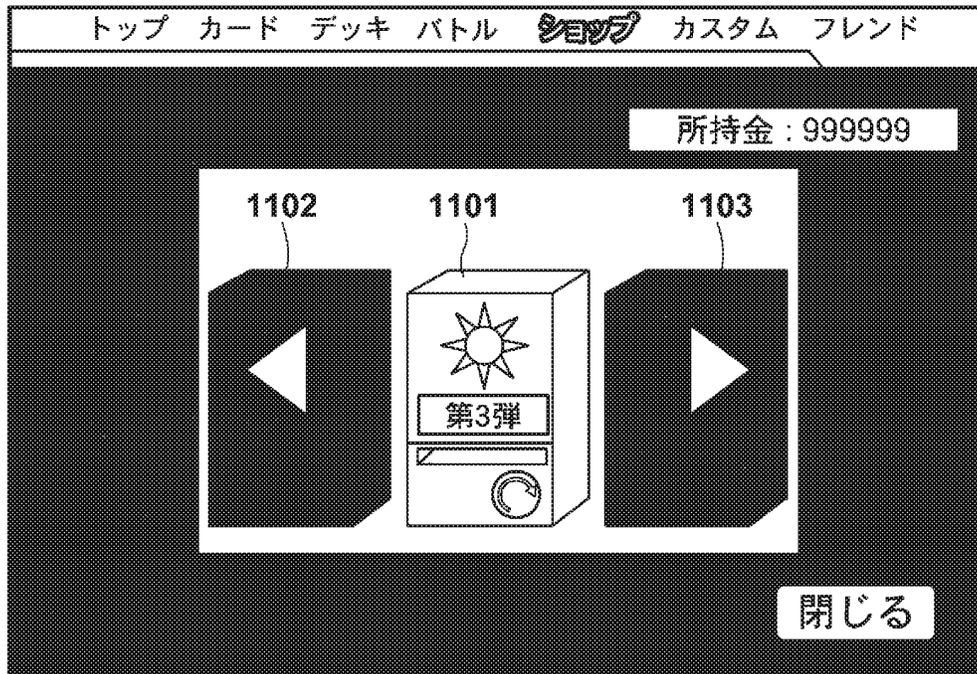


【図10】



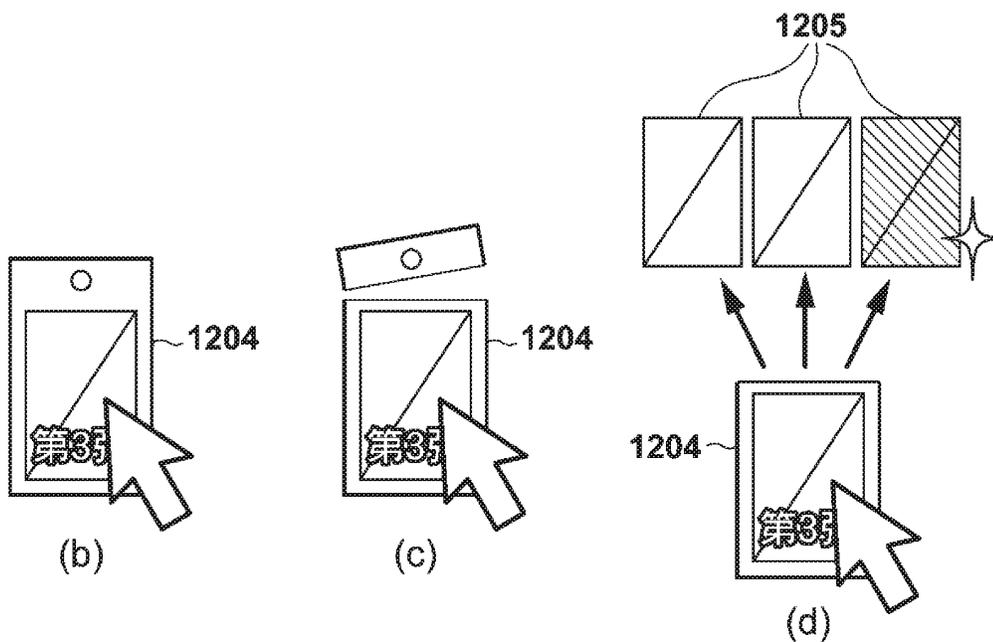
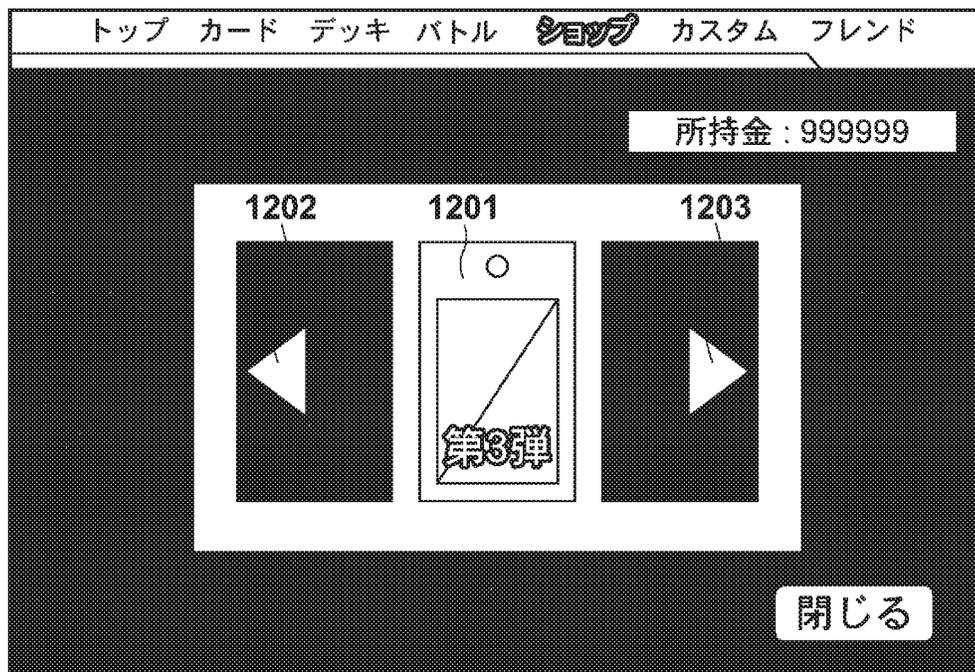
【図 11】

(a)



【図 1 2】

(a)



【手続補正書】

【提出日】平成24年3月27日(2012. 3. 27)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

予めゲームシステムに登録された1枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、

ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザIDを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録手段と、

前記ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、ユーザ端末より前記ゲームシステムへのログイン要求を受け付けた日時をユーザIDに関連付けて管理するログイン管理手段と、

前記登録されているユーザのユーザIDを、ゲームに参加可能なユーザの一覧であるバトルリストに追加して表示するリスト表示手段と、

前記登録されているユーザの各々について、前記ユーザ同士の対戦の戦績によって変動する階級であって、予め定められた種類の階級のうちの1つの階級を示す階級IDを当該ユーザのユーザIDに関連付けることにより階級を付与する階級付与手段と、を有し、

前記リスト表示手段は、前記ログイン管理手段により管理されている、ログイン要求を受け付けた日時が現在日時から所定期間以内であるユーザのユーザIDを、前記バトルリストの上位に追加し、前記バトルリストを複数のページに分割してページ毎に当該バトルリストを表示し、

前記登録されているユーザの各々について表示される前記バトルリストの先頭ページは、当該ユーザに関連付けられた階級IDより上位の階級IDが関連付けられたユーザID、及び下位の階級IDが関連付けられたユーザIDを、それぞれ少なくとも1つずつ含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】

前記リスト表示手段は、当該バトルリストの更新処理を実行する際に、前記ゲームに参加可能なユーザのユーザIDのうち、直前の更新処理で先頭のページに含められていたユーザIDを、更新処理後の先頭ページに含めないことを特徴とする請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項3】

前記各々が異なるカードIDを有する複数のカードは、前記登録されているユーザの各々が現実世界で購入した実カードを前記ゲームシステムに登録することにより当該ユーザのユーザIDに関連付けられる所有カードと、当該ユーザがゲーム内で購入することにより当該ユーザのユーザIDに一時的に関連付けられるレンタルカードとを含むことを特徴とする請求項1または2に記載のゲームシステム。

【請求項4】

ユーザ端末の表示装置における異なる複数の表示演出を伴う、前記レンタルカードを販売する販売手段と、

ユーザ端末でなされたポイント入力を受け付ける入力手段と、をさらに有し、

前記複数の表示演出は、少なくとも、

カードを排出する装置の画像上での前記ポイント入力の回数により、カード画像の露出状態を変化させ、当該カード画像が完全に露出された時点で前記レンタルカードの購入がなされたことを通知する第1の演出と、

カードが包装された画像上での前記ポイント入力によって、当該包装が破かれた画像に遷移するとともに当該包装からカード画像が露出されて前記レンタルカードの購入がなされたことを通知する第2の演出と、

カードが封入された複数の菓子袋の画像のうち、1つの菓子袋の画像上での前記ポイ

ント入力によって、当該1つの菓子袋の画像が移動した後に、菓子の咀嚼音とともに当該1つの菓子袋からカード画像が露出されて前記レンタルカードの購入がなされたことを通知する第3の演出と、

のいずれかを含む

ことを特徴とする請求項3に記載のゲームシステム。

【請求項5】

予めゲームシステム登録された1枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムの制御方法であって、

前記ゲームシステムのユーザ登録手段が、ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザIDを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録工程と、

前記ゲームシステムのログイン管理手段が、前記ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、ユーザ端末より前記ゲームシステムへのログイン要求を受け付けた日時をユーザIDに関連付けて管理するログイン管理工程と、

前記ゲームシステムのリスト表示手段が、前記登録されているユーザのユーザIDを、ゲームに参加可能なユーザの一覧であるバトルリストに追加して表示するリスト表示工程と、

前記ゲームシステムの階級付与手段が、前記登録されているユーザの各々について、前記ユーザ同士の対戦の戦績によって変動する階級であって、予め定められた種類の階級のうちの1つの階級を示す階級IDを当該ユーザのユーザIDに関連付けることにより階級を付与する階級付与工程と、を有し、

前記リスト表示工程において前記リスト表示手段は、前記ログイン管理工程により管理されている、ログイン要求を受け付けた日時が現在日時から所定期間以内であるユーザのユーザIDを、前記バトルリストの上位に追加し、前記バトルリストを複数のページに分割してページ毎に当該バトルリストを表示し、

前記登録されているユーザの各々について表示される前記バトルリストの先頭ページは、当該ユーザに関連付けられた階級IDより上位の階級IDが関連付けられたユーザID、及び下位の階級IDが関連付けられたユーザIDを、それぞれ少なくとも1つずつ含むことを特徴とするゲームシステムの制御方法。

【請求項6】

コンピュータを、請求項1乃至4のいずれか1項に記載のゲームシステムの各手段として機能させるためのプログラム。

【請求項7】

1枚以上の予めゲームシステム登録されたカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、

前記ゲームシステムは、表示手段に表示するユーザインタフェースにおいて、

登録要求を行なったユーザに割り当てられた、ユーザ管理データベースにおける固有のユーザIDを示すユーザID表示部と、

前記ゲームシステムに登録されているユーザのうち、ログインした日時が現在日時から所定期間以内であるユーザが上位に含まれる、ゲームに参加可能なユーザの一覧であって、複数ページで構成される一覧を表示するユーザ表示部と、

前記登録要求を行なったユーザに付与された、前記ユーザ同士の対戦の戦績によって変動する階級であって、予め定められた種類の階級のうちの1つの階級を示す階級表示部と、を有し、

前記登録されているユーザの各々について前記ユーザ表示部に表示される前記一覧の先頭ページは、当該ユーザに付与された階級よりも上位の階級が付与されたユーザ、及び同階級が付与されたユーザを、それぞれ少なくとも1つずつ含むことを特徴とするゲームシステム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

予めゲームシステムに登録された1枚以上のカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、ユーザ端末よりユーザの登録要求を受け付け、当該登録要求を行なったユーザに固有のユーザIDを割り当ててユーザ管理データベースに登録するユーザ登録手段と、ユーザ管理データベースに登録されているユーザの各々について、ユーザ端末よりゲームシステムへのログイン要求を受け付けた日時をユーザIDに関連付けて管理するログイン管理手段と、登録されているユーザのユーザIDを、ゲームに参加可能なユーザの一覧であるバトルリストに追加して表示するリスト表示手段と、登録されているユーザの各々について、ユーザ同士の対戦の戦績によって変動する階級であって、予め定められた種類の階級のうちの1つの階級を示す階級IDを当該ユーザのユーザIDに関連付けることにより階級を付与する階級付与手段と、を有し、リスト表示手段は、ログイン管理手段により管理されている、ログイン要求を受け付けた日時が現在日時から所定期間以内であるユーザのユーザIDを、バトルリストの上位に追加し、バトルリストを複数のページに分割してページ毎に当該バトルリストを表示し、登録されているユーザの各々について表示されるバトルリストの先頭ページは、当該ユーザに関連付けられた階級IDより上位の階級IDが関連付けられたユーザID、及び下位の階級IDが関連付けられたユーザIDを、それぞれ少なくとも1つずつ含むことを特徴とする。

【手続補正書】

【提出日】平成24年6月8日(2012.6.8)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項7】

1枚以上の予めゲームシステムに登録されたカードで構成されたカード群であるデッキを使用し、ユーザ同士が当該デッキのカードを出し合うことによりゲームが進行するゲームシステムであって、

前記ゲームシステムは、表示手段に表示するユーザインタフェースにおいて、

登録要求を行なったユーザに割り当てられた、ユーザ管理データベースにおける固有のユーザIDを示すユーザID表示部と、

前記ゲームシステムに登録されているユーザのうち、ログインした日時が現在日時から所定期間以内であるユーザが上位に含まれる、ゲームに参加可能なユーザの一覧であって、複数ページで構成される一覧を表示するユーザ表示部と、

前記登録要求を行なったユーザに付与された、前記ユーザ同士の対戦の戦績によって変動する階級であって、予め定められた種類の階級のうちの1つの階級を示す階級表示部と、を有し、

前記登録されているユーザの各々について前記ユーザ表示部に表示される前記一覧の先頭ページは、当該ユーザに付与された階級よりも上位の階級が付与されたユーザ、及び下位の階級が付与されたユーザを、それぞれ少なくとも1つずつ含むことを特徴とするゲームシステム。

フロントページの続き

- (72)発明者 中村 泰良
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内
- (72)発明者 関岡 大翼
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内
- Fターム(参考) 2C001 AA17 BB10 BC10 CB08

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	16445642			
Filing Date:	19-Jun-2019			
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:	09850001COA			
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:	38307637
Application Number:	16445642
International Application Number:	
Confirmation Number:	9486
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:	09850001COA
Receipt Date:	15-JAN-2020
Filing Date:	19-JUN-2019
Time Stamp:	17:58:56
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	E20201EH59160736
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	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	IDS.pdf	1034654	no	4
			821418c63577c226ac856f201163e543d94bbf29		
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	NPL1_JPOA-01072020.pdf	307668	no	5
			b69631fdb0472a767a5063046f4d59df7bd33730		
Warnings:					
Information:					
3	Foreign Reference	FR1_JP2011-098013.pdf	3670750	no	39
			0b65e34bf286edd67ea605682bd3d2ab8f00ff6		
Warnings:					
Information:					
4	Foreign Reference	FR2_JP5382896.pdf	1980693	no	21
			7d9adea7a3a19c5e26ab4cfe65ab5d0f4110899c		
Warnings:					
Information:					
5	Foreign Reference	FR3_JP2013-034828.pdf	3473766	no	73
			944cc63e8604bb7dfca9288f4ae1a0365ab7d70		
Warnings:					
Information:					

6	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	30687 ff0f1acc91a8e22e8e7f8cc6bc2d7749e315e671	no	2
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):				10498218	
<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

NOTICE OF ALLOWANCE AND FEE(S) DUE

62008 7590 12/12/2019
MAIER & MAIER, PLLC
345 South Patrick Street
ALEXANDRIA, VA 22314

EXAMINER

PIERCE, DAMON JOSEPH

ART UNIT PAPER NUMBER

3715

DATE MAILED: 12/12/2019

Table with 5 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO. Values: 16/445,642, 06/19/2019, Koichi SUZUKI, 09850001COA, 9486

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. Values: nonprovisional, UNDISCOUNTED, \$1000, \$0.00, \$0.00, \$1000, 03/12/2020

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), by mail or fax, or via EFS-Web.

By mail, send to: Mail Stop ISSUE FEE
 Commissioner for Patents
 P.O. Box 1450
 Alexandria, Virginia 22313-1450

By fax, send to: (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 12/12/2019
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 transmitted to the USPTO via EFS-Web or by facsimile to (571) 273-2885, on the date below.

(Typed or printed name)
(Signature)
(Date)

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
16/445,642	06/19/2019	Koichi SUZUKI	09850001COA	9486

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	\$0.00	\$0.00	\$1000	03/12/2020

EXAMINER	ART UNIT	CLASS-SUBCLASS
PIERCE, DAMON JOSEPH	3715	463-031000

1. Change of correspondence address or indication of "Fee Address" (37 CFR 1.363).

- Change of correspondence address (or Change of Correspondence Address form PTO/SB/122) attached.
- "Fee Address" indication (or "Fee Address" Indication form PTO/SB/47; Rev 03-09 or more recent) attached. **Use of a Customer Number is required.**

2. For printing on the patent front page, list

- (1) The names of up to 3 registered patent attorneys or agents OR, alternatively, 1 _____
- (2) The name of a single firm (having as a member a registered attorney or agent) and the names of up to 2 registered patent attorneys or agents. If no name is listed, no name will be printed. 2 _____
- 3 _____

3. ASSIGNEE NAME AND RESIDENCE DATA TO BE PRINTED ON THE PATENT (print or type)

PLEASE NOTE: Unless an assignee is identified below, no assignee data will appear on the patent. If an assignee is identified below, the document must have been previously recorded, or filed for recordation, as set forth in 37 CFR 3.11 and 37 CFR 3.81(a). Completion of this form is NOT a substitute for filing an assignment.

(A) NAME OF ASSIGNEE

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

Please check the appropriate assignee category or categories (will not be printed on the patent): Individual Corporation or other private group entity Government

4a. Fees submitted: Issue Fee Publication Fee (if required) Advance Order - # of Copies _____

4b. Method of Payment: (Please first reapply any previously paid fee shown above)

- Electronic Payment via EFS-Web Enclosed check Non-electronic payment by credit card (Attach form PTO-2038)
- The Director is hereby authorized to charge the required fee(s), any deficiency, or credit any overpayment to Deposit Account No. _____

5. Change in Entity Status (from status indicated above)

- Applicant certifying micro entity status. See 37 CFR 1.29
- Applicant asserting small entity status. See 37 CFR 1.27
- Applicant changing to regular undiscounted fee status.

NOTE: Absent a valid certification of Micro Entity Status (see forms PTO/SB/15A and 15B), issue fee payment in the micro entity amount will not be accepted at the risk of application abandonment.

NOTE: If the application was previously under micro entity status, checking this box will be taken to be a notification of loss of entitlement to micro entity status.

NOTE: Checking this box will be taken to be a notification of loss of entitlement to small or micro entity status, as applicable.

NOTE: This form must be signed in accordance with 37 CFR 1.31 and 1.33. See 37 CFR 1.4 for signature requirements and certifications.

Authorized Signature _____	Date _____
Typed or printed name _____	Registration No. _____



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

Table with 5 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO.
Row 1: 16/445,642, 06/19/2019, Koichi SUZUKI, 09850001COA, 9486
Row 2: 62008, 7590, 12/12/2019, MAIER & MAIER, PLLC, 345 South Patrick Street, ALEXANDRIA, VA 22314
Row 3: EXAMINER PIERCE, DAMON JOSEPH
Row 4: ART UNIT 3715, PAPER NUMBER
Row 5: DATE MAILED: 12/12/2019

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

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

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

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

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

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

The information collected by PTOL-85 Part B is required by 37 CFR 1.311. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.14. This collection is estimated to take 30 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, 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. 16/445,642	Applicant(s) SUZUKI, Koichi	
	Examiner DAMON J PIERCE	Art Unit 3715	AIA (FITF) 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 10/31/19 and 11/27/19.
 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 See Continuation Sheet. As a result of the allowed claim(s), you may be eligible to benefit from the **Patent Prosecution Highway** program at a participating intellectual property office for the corresponding application. For more information, please see http://www.uspto.gov/patents/init_events/pph/index.jsp or send an inquiry to PPHfeedback@uspto.gov.

4. Acknowledgment is made of a claim for foreign priority under 35 U.S.C. § 119(a)-(d) or (f).
Certified copies:
a) All b) Some *c) None of the:
1. Certified copies of the priority documents have been received.
2. Certified copies of the priority documents have been received in Application No. _____.
3. Copies of the certified copies of the priority documents have been received in this national stage application from the International Bureau (PCT Rule 17.2(a)).
* Certified copies not received: _____.

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

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

6. DEPOSIT OF and/or INFORMATION about the deposit of BIOLOGICAL MATERIAL must be submitted. Note the attached Examiner's comment regarding REQUIREMENT FOR THE DEPOSIT OF BIOLOGICAL MATERIAL.

Attachment(s)

1. <input type="checkbox"/> Notice of References Cited (PTO-892)	5. <input checked="" type="checkbox"/> Examiner's Amendment/Comment
2. <input type="checkbox"/> Information Disclosure Statements (PTO/SB/08), Paper No./Mail Date _____.	6. <input type="checkbox"/> Examiner's Statement of Reasons for Allowance
3. <input type="checkbox"/> Examiner's Comment Regarding Requirement for Deposit of Biological Material _____.	7. <input type="checkbox"/> Other _____.
4. <input checked="" type="checkbox"/> Interview Summary (PTO-413), Paper No./Mail Date. <u>11/27/19</u> .	

/DAMON J PIERCE/ Primary Examiner, Art Unit 3715	
---	--

Continuation of 3. The allowed claim(s) is/are: 1-9,11-16,18-25 and 27-30

EXAMINER'S AMENDMENT

1. An examiner's amendment to the record appears below. Should the changes and/or additions be unacceptable to applicant, an amendment may be filed as provided by 37 CFR 1.312. To ensure consideration of such an amendment, it MUST be submitted no later than the payment of the issue fee.

Authorization for this examiner's amendment was given in an interview with Christopher Ohslund on 11/27/19.

The application has been amended as follows:

"1. (Currently Amended) A method for controlling a battle game, comprising:

displaying a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;

during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conducting a battle against a first-term opponent character appearing in the first term using a first-term parameter based on a first-term card selected by a player, and concluding the first term of the battle game at a predefined end timing based on a start timing of the battle game; and

starting a second term of the battle game at a predefined start timing based on the start timing of the battle game, and during ~~[[a]]~~the second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first battle condition, conducting a battle against a second-term opponent character appearing in the second term using a second-term parameter based on a second-term card selected by the player, and concluding the second term of the battle game at a second predefined end timing based on the start timing of the battle game.

2. The method of claim 1, wherein the second battle condition is predetermined regardless of a battle result in the first term.

3. (Currently Amended) The method of claim 1, wherein, during a third term after the second term, in the second field, under a third battle condition which is different from the first battle condition and second battle condition and is dependent on a battle result in the second term, conducting a battle against a third-term opponent character appearing in the third term using a third-term parameter based on a third-term card selected by the player.

4. The method of claim 3, wherein the third battle condition is a condition for giving a reward to the player.

5. The method of claim 1, wherein an attack strength against at least one second-term opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength against at least one first-term opponent character under the first battle condition.

6. The method of claim 1, wherein at least one of the first-term parameter and the second-term parameter comprises an attack strength and a life force.

7. The method of claim 1, wherein the second battle condition is dependent on a battle result of the first term.

8. The method of claim 7, wherein the second battle condition is dependent on an attack status in the first term.

9. The method of claim 1, wherein the second battle condition is a condition for giving a reward to the player.

11. The method of claim 1, further comprising:
receiving a player card selection step comprising a selection of a card comprising at least one of the set of: the first-term card or the second-term card;
maintaining an interface gauge element during the battle game; and
dynamically adjusting the interface gauge element;
wherein a dynamic adjustment of the interface gauge element takes place after the player card selection step.

12. The method of claim 1, wherein at least one of the set of: conducting the battle against the first-term opponent character appearing in the first term and conducting the battle against the second-term opponent character appearing in the second term comprises:

receiving, from the player, a selection of a card comprising at least one of the set of: the first-term card and the second-term card;
displaying a player group on the second field, the player group comprising a formation including a plurality of player characters; and
modifying the player group based on the card selected by the player;
wherein the battle is conducted between a player character in the player group and the at least one of the set of: the first-term opponent character appearing in the first term and the second-term opponent character appearing in the second term.

13. (Currently Amended) A game apparatus configured to provide a battle game between a plurality of players, comprising a communication interface configured to communicate with a plurality of client devices, and a rendition processing module comprising a battle processing unit;

wherein the rendition processing module is configured to render a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;

wherein the battle processing unit is configured to, during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conduct a battle against a first-term opponent character appearing in the first term using a first-term parameter based on a first-term card selected by a player in the plurality of players, and is configured to conclude the first term of the battle game at a predefined end timing based on a start timing of the battle game;

wherein the battle processing unit is configured to start a second term of the battle game at a predefined start timing based on the start timing of the battle game, and during [[a]]the second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first battle condition, conduct a battle against a second-term opponent character appearing in the second term using a second-term parameter based on a second-term card selected by the player, and conclude the second term of the battle game at a second predefined end timing based on the start timing of the battle game.

14. The game apparatus of claim 13, wherein the second battle condition is predetermined regardless of a battle result in the first term.

15. (Currently Amended) The game apparatus of claim 13, wherein the battle processing unit is configured to, during a third term after the second term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first battle condition and second battle condition and is dependent on a battle result in the second term, conduct a battle against a third-term opponent character appearing in the third term using a third-term parameter based on a third-term card selected by the player.

16. The game apparatus of claim 13, wherein the second battle condition is dependent on a battle result of the first term.

18. The game apparatus of claim 13, wherein the second battle condition is dependent on an attack status in the first term.

19. The game apparatus of claim 13, wherein an attack strength against at least one second-term opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength against at least one first-term opponent character under the first battle condition.

20. The game apparatus of claim 13, wherein at least one of the first-term parameter and the second-term parameter comprises an attack strength and a life force.

21. The game apparatus of claim 13, wherein the rendition processing unit is configured to, during at least one of the set of: conducting the battle against the first-term opponent character appearing in the first term, conducting the battle against the second-term opponent character appearing in the

second term, and conducting the battle against the third-term opponent character appearing in the third term, perform the steps of:

receiving a player card selection of a card comprising at least one of the set of: the first-term card, the second-term card, and the third-term card;

displaying, on the game screen, a player group on the second field, the player group comprising a formation including a plurality of player characters; and

modifying the player group based on the card selected by the player;

wherein the battle processing unit is configured to conduct the battle between a player character in the player group and the at least one of the set of: the first-term opponent character appearing in the first term, the second-term opponent character appearing in the second term, and the third-term opponent character appearing in the third term; and

wherein the rendition processing unit is further configured to maintain, on the game screen, an interface gauge element during the battle game, and dynamically adjust the interface gauge element, wherein a dynamic adjustment of the interface gauge element takes place after the player card selection is received.

22. (Currently Amended) A computer program product embodied on a non-transitory computer-readable medium and containing instructions that, when executed, causes a game apparatus provided with a memory unit to provide a game for executing a battle game between a plurality of players, the game apparatus thereby being configured to perform the steps of:

displaying a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;

during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conducting a battle against a first-term opponent character appearing in the first term using a first-term parameter based on a first-term card selected by a player, and concluding the first term of the battle game at a predefined end timing based on a start timing of the battle game; and

starting a second term of the battle game at a predefined start timing based on the start timing of the battle game, and during ~~the~~ second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first battle condition, conducting a battle against a second-term opponent character appearing in the second term using a second-term parameter based on a second-term card selected by the player, and concluding the second term of the battle game at a second predefined end timing based on the start timing of the battle game.

23. The computer program product of claim 22, wherein the second battle condition is predetermined regardless of a battle result in the first term.

24. (Currently Amended) The computer program product of claim 22, wherein the non-transitory computer-readable medium further comprises instructions to configure the game apparatus to perform the steps of:

during a third term after the second term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first battle condition and second battle condition and is dependent on a battle result in the second term, conducting a battle against a third-term opponent character appearing in the third term using a third-term parameter based on a third-term card selected by the player.

25. The computer program product of claim 22, wherein the second battle condition is dependent on a battle result of the first term.

27. The computer program product of claim 22, wherein the second battle condition is dependent on an attack status in the first term.

28. The computer program product of claim 22, wherein an attack strength against at least one second-term opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength against at least one first-term opponent character under the first battle condition.

29. The computer program product of claim 22, wherein the non-transitory computer-readable medium further comprises instructions to configure the game apparatus to, during at least one of the set of: conducting the battle against the first-term opponent character appearing in the first term and conducting the battle against the second-term opponent character appearing in the second term, perform the steps of:

receiving a player card selection of a card comprising at least one of the set of: the first-term card and the second-term card;

displaying, on the game screen, a player group on the second field, the player group comprising a formation including a plurality of player characters; and

modifying the player group based on the card selected by the player;

wherein the battle is conducted between a player character in the player group and the at least one of the set of: the first-term opponent character appearing in the first term and the second-term opponent character appearing in the second term; and

wherein the game apparatus is further configured to maintain, on the game screen, an interface gauge element during the battle game, and dynamically adjust the interface gauge element, wherein a

dynamic adjustment of the interface gauge element takes place after the player card selection is received.

30. (Currently Amended) A computer program product embodied on a non-transitory computer-readable medium and containing instructions that, when executed, causes a game apparatus provided with a memory unit to provide a game for executing a battle game between a plurality of players, the game apparatus thereby being configured to perform the steps of:

displaying a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;

during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conducting a battle against a first-term opponent character appearing in the first term using a first-term parameter based on a first-term card selected by a player, and concluding the first term of the battle game at a predefined end timing based on a start timing of the battle game;

starting a second term of the battle game at a predefined start timing based on the start timing of the battle game, and during ~~the~~ the second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first battle condition, conducting a battle against a second-term opponent character appearing in the second term using a second-term parameter based on a second-term card selected by the player, and concluding the second term of the battle game at a second predefined end timing based on the start timing of the battle game;

during a third term after the second term, in the second field, under a third battle condition which is different from the first battle condition and second battle condition and is dependent on a battle result in the second term, conducting a battle against a third-term opponent character appearing in the third term using a third-term parameter based on a third-term card selected by the player.”

Conclusion

2. Any inquiry concerning this communication or earlier communications from the examiner should be directed to DAMON J PIERCE whose telephone number is (571)270-1997. The examiner can normally be reached on M-F 8am-5pm.

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.

3. 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 J PIERCE/
Primary Examiner, Art Unit 3715

<i>Examiner-Initiated Interview Summary</i>	Application No. 16/445,642	Applicant(s) SUZUKI, Koichi	
	Examiner DAMON J PIERCE	Art Unit 3715	AIA (FITF) Status Yes

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

(1) DAMON J. PIERCE. (3) ____.

(2) Christopher Ohlund. (4) ____.

Date of Interview: 27 November 2019.

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: 1,3,13,15,22,24 and 30.

Identification of prior art discussed: n/a.

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 Examiner called the Applicant to propose claim amendments to overcome potential 112(b) rejections and claim objections. Consequently, the Applicant agreed to the proposed claim amendments that can be found in the corresponding Examiner's Amendment.

Applicant recordation instructions: It is not necessary for applicant to provide a separate record of the substance of 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 J PIERCE/ Primary Examiner, Art Unit 3715	
---	--

<i>Search Notes</i> 	Application/Control No. 16/445,642	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, Koichi
	Examiner DAMON J PIERCE	Art Unit 3715

CPC - Searched*		
Symbol	Date	Examiner
A63F13/44, 55, 58, 822 (with keyword search)	07/29/2019	DJP
A63F2300/638, 807 (with keyword search)	07/29/2019	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
See EAST search notes	07/29/2019	DJP
Backward and forward searched most relevant art	07/29/2019	DJP

Interference Search			
US Class/CPC Symbol	US Subclass/CPC Group	Date	Examiner
	PGPub text search	11/22/2019	DJP

/D.J.P/ Primary Examiner, Art Unit 3715	
--	--

Issue Classification 	Application/Control No. 16/445,642	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, Koichi
	Examiner DAMON J PIERCE	Art Unit 3715

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

CPC Combination Sets				
Symbol	Type	Set	Ranking	Version

NONE		Total Claims Allowed:	
(Assistant Examiner)	(Date)	27	
/DAMON J PIERCE/ Primary Examiner, Art Unit 3715	03 December 2019	O.G. Print Claim(s)	O.G. Print Figure
(Primary Examiner)	(Date)	1+30	7A+B

U.S. Patent and Trademark Office

Part of Paper No.: 20191203

Issue Classification 	Application/Control No. 16/445,642	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, Koichi
	Examiner DAMON J PIERCE	Art Unit 3715

INTERNATIONAL CLASSIFICATION			
CLAIMED			
A63F		13	822
NON-CLAIMED			

US ORIGINAL CLASSIFICATION	
CLASS	SUBCLASS

CROSS REFERENCES(S)					
CLASS	SUBCLASS (ONE SUBCLASS PER BLOCK)				

NONE		Total Claims Allowed:	
(Assistant Examiner)	(Date)	27	
/DAMON J PIERCE/ Primary Examiner, Art Unit 3715	03 December 2019	O.G. Print Claim(s)	O.G. Print Figure
(Primary Examiner)	(Date)	1+30	7A+B

Issue Classification 	Application/Control No. 16/445,642	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, Koichi
	Examiner DAMON J PIERCE	Art Unit 3715

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

CLAIMS															
Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original	Final	Original
1	1		10	17	19	25	28								
2	2	10	11	18	20	26	29								
3	3	11	12	19	21	27	30								
4	4	12	13	20	22										
5	5	13	14	21	23										
6	6	14	15	22	24										
7	7	15	16	23	25										
8	8		17		26										
9	9	16	18	24	27										

NONE	Total Claims Allowed:	
(Assistant Examiner)	(Date)	27
/DAMON J PIERCE/ Primary Examiner, Art Unit 3715	03 December 2019	O.G. Print Claim(s) 1+30
(Primary Examiner)	(Date)	O.G. Print Figure 7A+B

U.S. Patent and Trademark Office Part of Paper No.: 20191203

EAST Search History

EAST Search History (Prior Art)

Ref #	Hits	Search Query	DBs	Default Operator	Plurals	Time Stamp
S175	531	(term or time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or rate or cycle) same (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) same (parameter or ability or point or attribute or power or condition or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4 or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or potion) same (chang\$6 or increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$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	2019/11/22 08:50
S177	9	(20140213356 20160051898 20160250555 20190168117 20190143217 20060142085 20040166914 20070265063 20090048008).pn.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2019/11/22 08:57
S179	206	(predefined or predetermined or set or defined or designated or preset or first or second or third) with (term or time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or rate or cycle) same (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) same (parameter or ability or point or attribute or power or condition or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4 or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or potion) same (chang\$6 or increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or modif\$7 or alter\$6) same (card or object or item) same (enemy or opponent or target or monster or zombie or boss)	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2019/11/22 08:59
S181	10	((predefined or predetermined or set or defined or designated or preset or first or second or third) same (term or time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or rate or cycle) same (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) same (parameter or ability or point or attribute or power or condition or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defend\$4 or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or potion) same (chang\$6 or increas\$4 or decreas\$4 or adjust\$5 or modif\$7 or alter\$6) same (card or object or item) same (enemy or opponent or target or monster or zombie or boss)).clm.	US-PGPUB; USPAT	OR	ON	2019/11/22 09:00

12/ 3/ 2019 6:42:07 AM

C:\ Users\ dpierce\ Documents\ EAST\ Workspaces\ 16 series\ 16-445,642.wsp

Bibliographic Data

Application No: 16/445,642

Foreign Priority claimed: Yes No

35 USC 119 (a-d) conditions met: Yes No

Met After Allowance

Verified and Acknowledged: /DAMON J PIERCE/

Examiner's Signature

Initials

Title:

GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY
COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM

FILING or 371(c) DATE	CLASS	GROUP ART UNIT	ATTORNEY DOCKET NO.
06/19/2019	463	3715	09850001COA
RULE			

APPLICANTS

GREE, Inc., Tokyo, JAPAN

INVENTORS

Koichi SUZUKI Tokyo, JAPAN

CONTINUING DATA

This application is a CON of 14631221 02/25/2015

FOREIGN APPLICATIONS

JAPAN 2014-034003 02/25/2014

IF REQUIRED, FOREIGN LICENSE GRANTED**

06/21/2019

STATE OR COUNTRY

JAPAN

ADDRESS

MAIER & MAIER, PLLC
345 South Patrick Street
ALEXANDRIA, VA 22314
UNITED STATES

FILING FEE RECEIVED

\$7,320

Doc Code: DIST.E.FILE Document Description: Electronic Terminal Disclaimer - Filed		PTO/SB/25 U.S. Patent and Trademark Office Department of Commerce
Electronic Petition Request	TERMINAL DISCLAIMER TO OBLVIATE A PROVISIONAL DOUBLE PATENTING REJECTION OVER A PENDING "REFERENCE" APPLICATION	
Application Number	16445642	
Filing Date	19-Jun-2019	
First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
Attorney Docket Number	09850001COA	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM	
<input checked="" type="checkbox"/> Filing of terminal disclaimer does not obviate requirement for response under 37 CFR 1.111 to outstanding Office Action <input checked="" type="checkbox"/> This electronic Terminal Disclaimer is not being used for a Joint Research Agreement.		
Owner	Percent Interest	
GREE, Inc.	100%	
<p>The owner(s) of percent interest listed above in the instant application hereby disclaims, except as provided below, the terminal part of the statutory term of any patent granted on the instant application which would extend beyond the expiration date of the full statutory term of any patent granted on pending reference Application Number(s)</p> <p>14631221 filed on 02/25/2015</p> <p>as the term of any patent granted on said reference application may be shortened by any terminal disclaimer filed prior to the grant of any patent on the pending reference application. The owner hereby agrees that any patent so granted on the instant application shall be enforceable only for and during such period that it and any patent granted on the reference application are commonly owned. This agreement runs with any patent granted on the instant application and is binding upon the grantee, its successors or assigns.</p> <p>In making the above disclaimer, the owner does not disclaim the terminal part of any patent granted on the instant application that would extend to the expiration date of the full statutory term of any patent granted on said reference application, "as the term of any patent granted on said reference application may be shortened by any terminal disclaimer filed prior to the grant of any patent on the pending reference application," in the event that any such patent granted on the pending reference application: expires for failure to pay a maintenance fee, is held unenforceable, is found invalid by a court of competent jurisdiction, is statutorily disclaimed in whole or terminally disclaimed under 37 CFR 1.321, has all claims canceled by a reexamination certificate, is reissued, or is in any manner terminated prior to the expiration of its full statutory term as shortened by any terminal disclaimer filed prior to its grant.</p>		
<input checked="" type="radio"/> Terminal disclaimer fee under 37 CFR 1.20(d) is included with Electronic Terminal Disclaimer request.		

<input type="radio"/> I certify, in accordance with 37 CFR 1.4(d)(4), that the terminal disclaimer fee under 37 CFR 1.20(d) required for this terminal disclaimer has already been paid in the above-identified application.	
Applicant claims the following fee status:	
<input type="radio"/> Small Entity <input type="radio"/> Micro Entity <input checked="" type="radio"/> Regular Undiscounted	
I hereby declare that all statements made herein of my own knowledge are true and that all statements made on information and belief are believed to be true; and further that these statements were made with the knowledge that willful false statements and the like so made are punishable by fine or imprisonment, or both, under Section 1001 of Title 18 of the United States Code and that such willful false statements may jeopardize the validity of the application or any patent issued thereon.	
THIS PORTION MUST BE COMPLETED BY THE SIGNATORY OR SIGNATORIES	
I certify, in accordance with 37 CFR 1.4(d)(4) that I am:	
<input checked="" type="radio"/> An attorney or agent registered to practice before the Patent and Trademark Office who is of record in this application Registration Number <u> 51986 </u>	
<input type="radio"/> A sole inventor	
<input type="radio"/> A joint inventor; I certify that I am authorized to sign this submission on behalf of all of the inventors as evidenced by the power of attorney in the application	
<input type="radio"/> A joint inventor; all of whom are signing this request	
Signature	/Timothy J. Maier/
Name	Timothy J. Maier

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

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:	16445642			
Filing Date:	19-Jun-2019			
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/Kaoru Saito			
Attorney Docket Number:	09850001COA			
Filed as Large Entity				
Filing Fees for Utility under 35 USC 111(a)				
Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Basic Filing:				
STATUTORY OR TERMINAL DISCLAIMER	1814	1	160	160
Pages:				
Claims:				
Miscellaneous-Filing:				
Petition:				
Patent-Appeals-and-Interference:				
Post-Allowance-and-Post-Issuance:				

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

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

Application No.: 16445642

Filing Date: 19-Jun-2019

Applicant/Patent under Reexamination: SUZUKI

Electronic Terminal Disclaimer filed on October 31, 2019

APPROVED

This patent is subject to a terminal disclaimer

DISAPPROVED

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

U.S. Patent and Trademark Office

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	37614888
Application Number:	16445642
International Application Number:	
Confirmation Number:	9486
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/Kaoru Saito
Filer Authorized By:	Timothy Joseph Maier
Attorney Docket Number:	09850001COA
Receipt Date:	31-OCT-2019
Filing Date:	19-JUN-2019
Time Stamp:	10:25:14
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	CARD
Payment was successfully received in RAM	\$160
RAM confirmation Number	E20190UA25129455
Deposit Account	505976
Authorized User	Kaoru Saito

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

37 CFR 1.17 (Patent application and reexamination processing fees)

37 CFR 1.19 (Document supply fees)

File Listing:

Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1	Terminal Disclaimer-Filed (Electronic)	eTerminal-Disclaimer.pdf	34028 68d1d8125bee86d60ea84ff10c13bd8bb79e64d1	no	2

Warnings:**Information:**

2	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	30665 70443a3d9ea9ab10f9d29873feb8006f5e1ad703	no	2
---	----------------------	--------------	---	----	---

Warnings:**Information:****Total Files Size (in bytes):**

64693

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: GREE Inc.	Confirmation No.: 9486
U.S. Patent Application No.: 16/445,642	Art Unit: 3715
Filed: June 19, 2019	Examiner: PIERCE, DAMON JOSEPH
Title: CHANGING BATTLE CARD GAME CONDITIONS DURING DIFFERENT TERMS (as amended)	Attorney Docket No.: 09850001COA

AMENDMENT AND RESPONSE

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

October 31, 2019

Dear Sir:

In response to the Office Action mailed August 2, 2019, Applicant respectfully requests reconsideration of the Application in view of the following Amendments and Remarks.

Amendments to the Specification begin on page 2.

Amendments to the Drawings begin on page 5.

Amendments to the Claims begin on page 6.

Remarks follow the above-mentioned amendments.

AMENDMENTS TO THE SPECIFICATION

IN THE SPECIFICATION

Please amend the specification as shown below and in the marked-up copy following this amendment.

Pages 4-5, paragraph [0015], please delete the paragraph and replace it with the following paragraph:

-- [0015] Exemplary embodiments of the present disclosure will be further described below with reference to the accompanying drawings, wherein:

FIG. 1 illustrates the network structure of a game system according to the present embodiment;

FIG. 2 is a block diagram illustrating the structure of a server device according to the present embodiment;

FIG. 3 is a block diagram illustrating the structure of a client device according to the present embodiment;

FIG. 4(a) illustrates an example of a game screen according to the present embodiment;

FIG. 4(b) illustrates an example of game cards that may be displayed on a game screen according to the present embodiment;

FIG. 5 is a functional block diagram illustrating the structure of battle processing according to the present embodiment;

FIG. 6 is a conceptual diagram illustrating time management of a group battle according to the present embodiment;

FIGS. 7(a) and 7(b) are conceptual diagrams illustrating examples of battle conditions and targets of change in a group battle according to the present embodiment; and

FIG. 8 is a flowchart illustrating battle processing according to the present embodiment. --

Page 9, paragraph [0034], please delete the paragraph and replace it with the following paragraph:

-- [0034] FIG. 4(a) illustrates an example of a game screen 200 according to the exemplary embodiment. The game screen 200 includes an event field 201 and a palette 202. The event field 201 is a virtual field on which the battle game progresses between groups 300 and 400. Characters 301, 302, and 303 belonging to one group 300 and characters 401, 402, and 403 belonging to the other group 400 are displayed in the event field 201. --

Page 10, paragraph [0036], please delete the paragraph and replace it with the following paragraph:

-- [0036] The palette 202 is a virtual location for selecting the “skill” that can be used when each character attacks an opponent character. A deck 600, which is a stack of virtual cards, and a plurality of cards 601, 602, and 603 selected from the deck 600 are displayed on the palette 202. A display (an illustration or letter) indicating the type of skill and a particular item related to the skill are depicted on each card. Attack points (such as points for the skill or the invoked attack), defense points (stamina, life force, or the like), and attribute (fire, water, tree, earth, or the like) are set for each card. In the example shown in FIG. 4(b), the illustration of a first card 601 showcases attribute information (fire, water, tree, earth, or the like), the illustration of a second

card 602 showcases skill information (which may include, for example, attack points such as points for the skill or the invoked attack), and the illustration of a third card 603 showcases defense points (stamina, life force, or the like), though it is noted that each of these qualities may be set for each card as explained above. Likewise, it is noted that this information is not necessarily indicated in each of the cards. --

Page 9, paragraph [0034], please delete the paragraph and replace it with the following paragraph:

-- [0049] Based on the changed battle condition, the battle rendering unit 66 executes rendition processing for the game related to the battle. This function is not specific to the exemplary embodiment, and game processing is executed using any desired method. For example, a battle is rendered in accordance with the screen example illustrated in FIG. 4(a). --

TITLE OF THE INVENTION

Please amend the title of the invention as shown below:

~~GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON TRANSITORY COMPUTER-
READABLE RECORDING MEDIUM~~ CHANGING BATTLE CARD GAME CONDITIONS
DURING DIFFERENT TERMS

AMENDMENTS TO THE DRAWINGS

The drawings are amended as shown on the (1) replacement sheet of drawings containing Fig. 4A and marked "Replacement Sheet" and the (1) new sheet of drawings containing Fig. 4B and marked "New Sheet," as appended to this paper. The nature of the amendments is discussed below in the remarks.

AMENDMENTS TO THE CLAIMS/CLAIM LIST

Please **AMEND** claims 1, 3, 5-6, 11-13, 15, 19-22, 24, and 28-30 as shown below.

Please **CANCEL** claims 10, 17, and 26 without prejudice or disclaimer.

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

1. (Currently Amended) A method for controlling a battle game, comprising:

displaying a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;

during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conducting a battle against [[an]]a first-term opponent character appearing in the first term using a first-term parameter based on a first-term card selected by a player, and concluding the first term of the battle game at a predefined end timing based on a start timing of the battle game; and

starting a second term of the battle game at a predefined start timing based on the start timing of the battle game, and during a second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition, conducting a battle against [[an]]a second-term opponent character appearing in the second term using a second-term parameter based on a second-term card selected by the player, and concluding the second term of the battle game at a second predefined end timing based on the start timing of the battle game.

2. (Original) The method of claim 1, wherein the second battle condition is predetermined regardless of a battle result in the first term.

3. (Currently Amended) The method of claim 1, wherein, during a third term after the second term, in the second field, under a third battle condition which is different from the first condition and second condition and is dependent on a battle result in the second term, conducting a battle against [[an]]a third-term opponent character appearing in the third term using a third-term parameter based on a third-term card selected by the player.

4. (Original) The method of claim 3, wherein the third battle condition is a condition for giving a reward to the player.

5. (Currently Amended) The method of claim 1, wherein an attack strength against at least one second-term opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength against at least one first-term opponent character under the first battle condition.

6. (Currently Amended) The method of claim 1, wherein at least one of the first-term parameter and the second-term parameter comprises an attack strength and a life force.

7. (Original) The method of claim 1, wherein the second battle condition is dependent on a battle result of the first term.

8. (Original) The method of claim 7, wherein the second battle condition is dependent on an attack status in the first term.

9. (Original) The method of claim 1, wherein the second battle condition is a condition for giving a reward to the player.

10. (Canceled)

11. (Currently Amended) The method of claim 1, further comprising:

receiving a player card selection step comprising a selection of a card comprising at least one of the set of: the first-term card or the second-term card;

maintaining an interface gauge element during the battle game; and

dynamically adjusting the interface gauge element;

wherein a dynamic adjustment of the interface gauge element takes place after the player card selection step.

12. (Currently Amended) The method of claim 1, wherein at least one of the set of: conducting the battle against the first-term opponent character appearing in the first term and conducting the battle against the second-term opponent character appearing in the second term comprises:

receiving, from the player, a selection of a card comprising at least one of the set of: the first-term card and the second-term card;

displaying a player group on the second field, the player group comprising a formation including a plurality of player characters; and

modifying the player group based on the card selected by the player;

wherein the battle is conducted between a player character in the player group and the at

least one of the set of: the first-term opponent character appearing in the first term and the second-term opponent character appearing in the second term.

13. (Currently Amended) A game apparatus configured to provide a battle game between a plurality of players, comprising a communication interface configured to communicate with a plurality of client devices, and a rendition processing module comprising a battle processing unit;

wherein the rendition processing module is configured to render a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;

wherein the battle processing unit is configured to, during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conduct a battle against [[an]]a first-term opponent character appearing in the first term using a first-term parameter based on a first-term card selected by a player in the plurality of players, and is configured to conclude the first term of the battle game at a predefined end timing based on a start timing of the battle game;

wherein the battle processing unit is configured to start a second term of the battle game at a predefined start timing based on the start timing of the battle game, and during a second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition, conduct a battle against [[an]]a second-term opponent character appearing in the second term using a second-term parameter based on a second-term card selected by the player, and conclude the second term of the battle game at a second predefined end timing based on the start timing of the battle game.

14. (Original) The game apparatus of claim 13, wherein the second battle condition is predetermined regardless of a battle result in the first term.

15. (Currently Amended) The game apparatus of claim 13, wherein the battle processing unit is configured to, during a third term after the second term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition and second condition and is dependent on a battle result in the second term, conduct a battle against [[an]]a third-term opponent character appearing in the third term using a third-term parameter based on a third-term card selected by the player.

16. (Original) The game apparatus of claim 13, wherein the second battle condition is dependent on a battle result of the first term.

17. (Canceled)

18. (Original) The game apparatus of claim 13, wherein the second battle condition is dependent on an attack status in the first term.

19. (Currently Amended) The game apparatus of claim 13, wherein an attack strength against at least one second-term opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength against at least one first-term opponent character under the first battle condition.

20. (Currently Amended) The game apparatus of claim 13, wherein at least one of the first-term parameter and the second-term parameter comprises an attack strength and a life force.

21. (Currently Amended) The game apparatus of claim 13, wherein the rendition processing unit is configured to, during at least one of the set of: conducting the battle against the first-term opponent character appearing in the first term, conducting the battle against the second-term opponent character appearing in the second term, and conducting the battle against the third-term opponent character appearing in the third term, perform the steps of:

receiving a player card selection of a card comprising at least one of the set of: the first-term card, the second-term card, and the third-term card;

displaying, on the game screen, a player group on the second field, the player group comprising a formation including a plurality of player characters; and

modifying the player group based on the card selected by the player;

wherein the battle processing unit is configured to conduct the battle between a player character in the player group and the at least one of the set of: the first-term opponent character appearing in the first term, the second-term opponent character appearing in the second term, and the third-term opponent character appearing in the third term; and

wherein the rendition processing unit is further configured to maintain, on the game screen, an interface gauge element during the battle game, and dynamically adjust the interface gauge element, wherein a dynamic adjustment of the interface gauge element takes place after the player card selection is received.

22. (Currently Amended) A computer program product embodied on a non-transitory computer-readable medium and containing instructions that, when executed, causes a game apparatus provided with a memory unit to provide a game for executing a battle game between a plurality of players, the game apparatus thereby being configured to perform the steps of:

displaying a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;

during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conducting a battle against [[an]]a first-term opponent character appearing in the first term using a first-term parameter based on a first-term card selected by a player, and concluding the first term of the battle game at a predefined end timing based on a start timing of the battle game; and

starting a second term of the battle game at a predefined start timing based on the start timing of the battle game, and during a second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition, conducting a battle against [[an]]a second-term opponent character appearing in the second term using a second-term parameter based on a second-term card selected by the player, and concluding the second term of the battle game at a second predefined end timing based on the start timing of the battle game.

23. (Original) The computer program product of claim 22, wherein the second battle condition is predetermined regardless of a battle result in the first term.

24. (Currently Amended) The computer program product of claim 22, wherein the non-transitory computer-readable medium further comprises instructions to configure the game apparatus to perform the steps of:

during a third term after the second term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition and second condition and is dependent on a battle result in the second term, conducting a battle against ~~[[an]]~~ a third-term opponent character appearing in the third term using a third-term parameter based on a third-term card selected by the player.

25. (Original) The computer program product of claim 22, wherein the second battle condition is dependent on a battle result of the first term.

26. (Canceled)

27. (Original) The computer program product of claim 22, wherein the second battle condition is dependent on an attack status in the first term.

28. (Currently Amended) The computer program product of claim 22, wherein an attack strength against at least one second-term opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength against at least one first-term opponent character under the first battle condition.

29. (Currently Amended) The computer program product of claim 22, wherein the non-transitory computer-readable medium further comprises instructions to configure the game apparatus to, during at least one of the set of: conducting the battle against the first-term opponent character appearing in the first term and conducting the battle against the second-term opponent character appearing in the second term, perform the steps of:

receiving a player card selection of a card comprising at least one of the set of: the first-term card and the second-term card;

displaying, on the game screen, a player group on the second field, the player group comprising a formation including a plurality of player characters; and

modifying the player group based on the card selected by the player;

wherein the battle is conducted between a player character in the player group and the at least one of the set of: the first-term opponent character appearing in the first term and the second-term opponent character appearing in the second term; and

wherein the game apparatus is further configured to maintain, on the game screen, an interface gauge element during the battle game, and dynamically adjust the interface gauge element, wherein a dynamic adjustment of the interface gauge element takes place after the player card selection is received.

30. (Currently Amended) A computer program product embodied on a non-transitory computer-readable medium and containing instructions that, when executed, causes a game apparatus provided with a memory unit to provide a game for executing a battle game between a plurality of players, the game apparatus thereby being configured to perform the steps of:

displaying a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;

during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conducting a battle against [[an]]a first-term opponent character appearing in the first term using a first-term parameter based on a first-term card selected by a player, and concluding the first term of the battle game at a predefined end timing based on a start timing of the battle game;

starting a second term of the battle game at a predefined start timing based on the start timing of the battle game, and during a second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition, conducting a battle against [[an]]a second-term opponent character appearing in the second term using a second-term parameter based on a second-term card selected by the player, and concluding the second term of the battle game at a second predefined end timing based on the start timing of the battle game;

during a third term after the second term, in the second field, under a third battle condition which is different from the first condition and second condition and is dependent on a battle result in the second term, conducting a battle against [[an]]a third-term opponent character appearing in the third term using a third-term parameter based on a third-term card selected by the player.

REMARKS

Favorable reconsideration of this Application, in light of the following discussion, is respectfully requested. Claims 1-30 were originally presented. Claims 1, 3, 5-6, 11-13, 15, 19-22, 24, and 28-30 have been amended. Claims 10, 17, and 26 have been canceled without prejudice or disclaimer. Accordingly, claims 1-9, 11-16, 18-25, and 27-30 are pending in the present Application. Applicant submits that upon entry of the present Response, claims 1-9, 11-16, 18-25, and 27-30 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 October 8th, 2019, 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, he would reconsider the outstanding grounds for rejection upon formal submission of a response.

With regard to the objection to the drawings and the objection to the title, Applicant provided draft revisions for review by the Examiner, which have now been incorporated into the present response.

With regard to the rejections of the claims under 35 U.S.C. §112, Applicant explained that, as contemplated by the claims, an opponent character, a parameter and a card in the first term and the second term (or in the third term) didn't necessarily have to be the same and didn't necessarily have to be different; for example, a game could have characters persist across rounds, or could

have cards get reshuffled into the deck. However, the Examiner indicated that he thought that having multiple recitations of “a parameter” or “a card” (and so forth) were still somewhat ambiguously structured, and that he would like us to clarify the language of the claims so that it is clear that Applicant intended the claims to cover both options, and to avoid any potential antecedent basis issues. Applicant has thus amended the claims essentially as discussed with the Examiner, providing that a character interacted with in the first term may be a “first-term” character and a character interacted with in the second term may be a “second-term” character (even if the character happens to be the same), providing that a card used in the first term may be a “first-term” card and a card used in the second term may be a “second-term” card (even if the user happens to draw the same type of card, or even the very same card after it has been reshuffled into a deck) and so forth. Applicant notes that several of the dependent claims have likewise been amended in this regard, such as claim 12, which notes that a drawn card can comprise “at least one of the set of: the first-term card and the second-term card.” No new matter has been added by the clarification of the claims in this manner.

With regard to the rejections of the claims under 35 U.S.C. §103, the Examiner indicated that he understood our arguments regarding the “active time battle” gauges of the cited Ando reference, and indicated that our proposed amendment would likely overcome the present rejection, subject to further review.

Double Patenting

In the outstanding Office Action, claims 1-10, 13-20 and 22-30 stand rejected under the judicially created doctrine of non-statutory double patenting as being unpatentable over claims 19-38 of copending Application No. 14/631,221.

With this correspondence, Applicant has submitted a terminal disclaimer to overcome these rejections. Accordingly, Applicant respectfully requests the withdrawal of this double patenting rejection of claims 1-10, 13-20 and 22-30.

Applicant notes that “[t]he filing of a terminal disclaimer to obviate a rejection based on nonstatutory double patenting is not an admission of the propriety of the rejection [because] the filing of a terminal disclaimer simply serves the statutory function of removing the rejection of double patenting, and raises neither a presumption nor estoppels on the merits of the rejection” (MPEP §804.02.II, citations omitted). Hence, the terminal disclaimer included with this reply serves the statutory function of removing the double patenting rejection without raising a presumption or estoppels on the merits of the rejection.

Objections to the Title

In the outstanding Office Action, the title was objected to as being insufficiently descriptive. In response, the title has been amended as discussed in the Examiner Interview, essentially as suggested in the Office Action.

Objections to the Drawings

In the outstanding Action, the drawings were objected to as failing to show every feature of the invention specified in the claims. Specifically, the drawings were alleged not to include several different features of the cards, such as a card parameter or a specific case where a card parameter is a “life force.”

In response to the objection to the drawings, Figure 4B has been added, showing a close-up of the cards provided in Figure 4 (now Figure 4A), which have been amended in order to provide these features. The specification has likewise been amended based on the addition of the new Figure.

Applicant notes that paragraph [0022] of the present disclosure as filed (for example) provides that cards 601, 602, 603 may have a stored parameter such as a skill type listed on the card or an attribute of the card, and paragraph [0036] of the present disclosure as filed provides that cards 601, 602, 603 may have attack points (such as points for the skill or the invoked attack), defense points (stamina, life force, or the like), and attribute (fire, water, tree, earth, or the like) set for each card. Applicant further notes that amendments which are supported in the original description are not new matter, and therefore contends that no new matter has been added by the present amendment to the specification and figures.

Rejections under 35 U.S.C. §112(b)

In the outstanding Office Action, claims 1-30 were rejected under 35 U.S.C. § 112(b) or 35 U.S.C. § 112, second paragraph as being indefinite, based on the recitation of “an opponent character”, “a parameter”, “a card”, and “a player.”

In response to the rejection under 35 U.S.C. § 112(b) or 35 U.S.C. § 112, second paragraph, the claims are amended to correct the noted informalities. In view of amended claims 1, 3, 5-6, 11-13, 15, 19-22, 24, and 28-30, it is believed that all pending claims are definite and no further rejection on that basis is anticipated. 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. §103

In the outstanding Action, claims 1-9, 11-16, 18-25 and 27-30 stand rejected under 35 U.S.C. § 103 as unpatentable over U.S. Patent Application Publication No. 2004/0143852, applied for by Meyers (“Meyers”) in view of U.S. Patent Application Publication No. 2005/0054402, applied for by Noguchi (“Noguchi”).

Claims 10, 17, and 26 stand rejected under 35 U.S.C. § 103 as unpatentable over Meyers and Noguchi in view of U.S. Patent Application Publication No. 2013/0288794, applied for by Ando (“Ando”).

Addressing now the rejection of claims 1-30 under 35 U.S.C. § 103 as unpatentable over Meyers, Noguchi, and Ando, this rejection is respectfully traversed. Claims 1, 13, 22, and 30 are the independent claims presently under consideration. Claims 1, 13, 22, and 30 have been amended to overcome the rejection under 35 U.S.C. § 103, specifically by incorporating the limitations of dependent claims 10, 17, and 26, now canceled.

As noted above, Meyers and Noguchi are admitted not to teach the limitations of claims 10, 17, and 26, which are instead rejected based on the Ando reference. Ando is cited for its alleged

recitation of having a start timing and end timing of each of the first term and second term be determined based on a start timing of the battle game. This is based on a mixture of the disclosure in the Ando background (paragraph [0007]) and the Ando summary (paragraph [0011]).

Ando specifically discloses a timer related to an Active Time Battle System, which Applicant notes is different from a match timer. For reference, an Active Time Battle System is a system whereby an individual battle may have inconsistently-timed turns for each character or player, such that, when a defined time for one character has elapsed, the character's action may be taken next. This may allow a turn-based battle in which characters with different speeds perform at different rates; for example, a high-speed character may have an ATB gauge that fills twice as quickly.¹

As contemplated in Ando, an attack may have certain attack conditions, and Ando may provide an attack determiner used to determine whether the attack conditions are satisfied within a predetermined time interval, as provided in paragraph [0013]. (It appears to primarily be contemplated to have the "attack condition" be "the user has waited for a certain amount of time," as per paragraph [0100] of Ando and the like.)

This means that Ando does not teach distinct "first terms" and "second terms," since the command progression of an ATB system isn't separated into "terms." In an ATB-based game, the game may simply operate continuously, from a start to an end, with players executing commands as their character's turn comes up. Since the actual progression of the game in an ATB-based system will be based on how quickly the characters can build up ATB gauge levels (for example,

¹ See, for example, "Active Time Battle," GiantBomb (accessed October 24, 2019), *available at* <https://www.giantbomb.com/active-time-battle/3015-95/>.

based on the speed of the character or a similar quality), it may be contemplated that, in an ATB-based system, there may *never* be a defined end timing of either term or a defined start timing of the second term, since each character's individual actions may take a different amount of time.

For example, even if a first term can be ended when a player character makes a certain number of attacks, such as ten attacks, against a target character, each player character may take a different amount of time to make attacks – or different attacks may take a different amount of time to prepare or execute -- and as such the end time may always be different.

Accordingly, then, Ando does not teach the limitations of these dependent claims (now incorporated into the independent claims), and, accordingly, Applicant respectfully traverses, and requests reconsideration of, this rejection based on these patents.²

As a result, Applicant respectfully submits that independent claims 1, 13, 22, and 30 are patentable over Meyers, Noguchi, and Ando. As claims 2-9 and 11-12 depend from independent claim 1, claims 14-16 and 18-21 depend from independent claim 13, and claims 23-24 and 27-30 depend from independent claim 22, Applicant respectfully submits that claims 2-9, 11-12, 14-16, 18-21, 23-24, and 27-30 are likewise patentable over Meyers, Noguchi, and Ando.

Accordingly, for at least the reasons set forth above, Applicant respectfully requests that the §103 rejections of claims 1-9, 11-16, 18-25, and 27-30 be withdrawn.

² 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/ks

October 31, 2019

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	37614846
Application Number:	16445642
International Application Number:	
Confirmation Number:	9486
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/Kaoru Saito
Filer Authorized By:	Timothy Joseph Maier
Attorney Docket Number:	09850001COA
Receipt Date:	31-OCT-2019
Filing Date:	19-JUN-2019
Time Stamp:	10:26:40
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		Response.pdf	100555	yes	23
			3c86eb8eeef110514317f202ef3a0ef9dc6b9d1ee		

Multipart Description/PDF files in .zip description			
Document Description	Start	End	
Amendment/Req. Reconsideration-After Non-Final Reject	1	1	
Specification	2	4	
Drawings-only black and white line drawings	5	5	
Claims	6	15	
Applicant Arguments/Remarks Made in an Amendment	16	23	

Warnings:

Information:

2	Drawings-only black and white line drawings	Replacement_Sheet.pdf	80007	no	1
			b450b3be1db6c72c06c0889de3645013977be56d		

Warnings:

Information:

3	Drawings-only black and white line drawings	New_Sheet.pdf	28642	no	1
			4bc7ccd42b927c447eb8059e2d27906279034de9		

Warnings:

Information:

Total Files Size (in bytes):	209204
-------------------------------------	--------

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.

REPLACEMENT SHEET

1/1

FIG. 4A

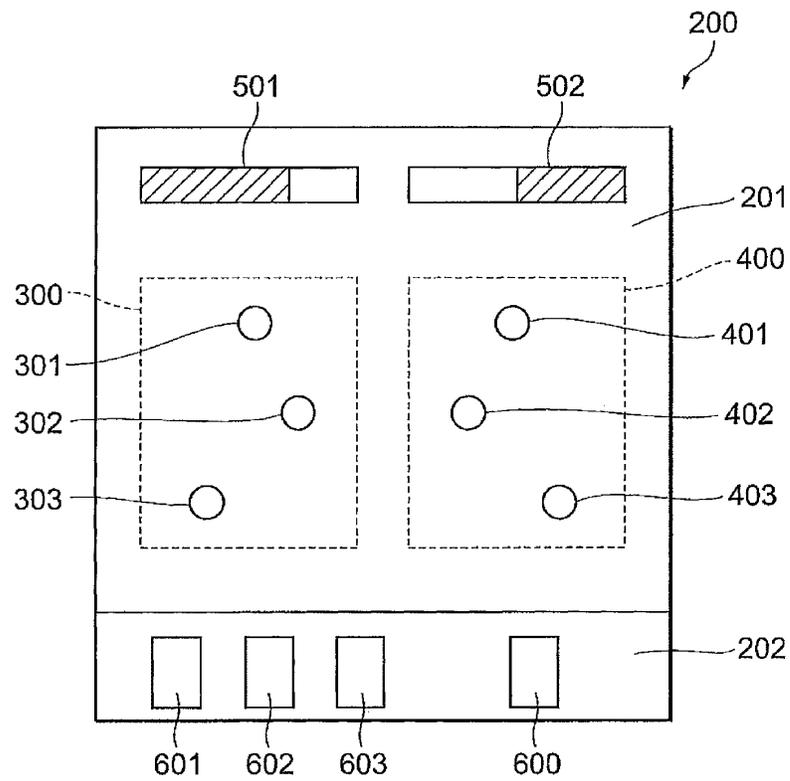
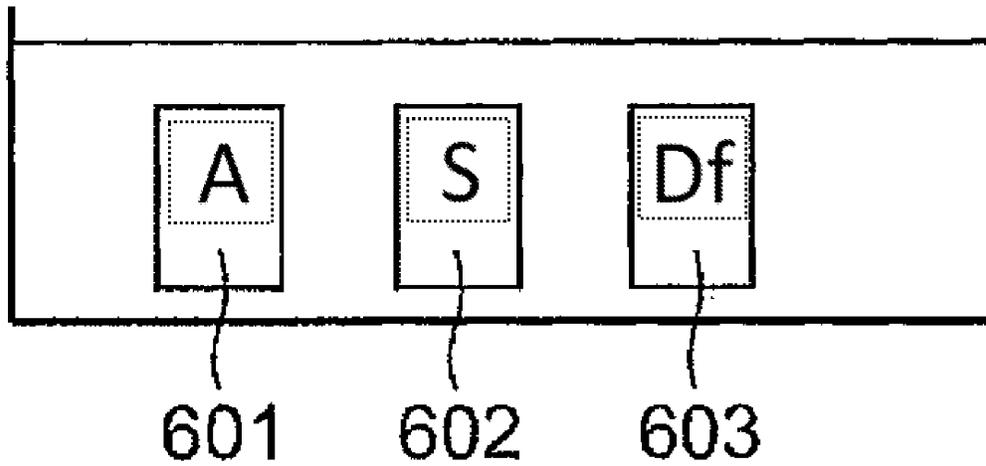


FIG. 4B





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.
16/445,642	06/19/2019	Koichi SUZUKI	09850001COA	9486
62008	7590	10/11/2019	EXAMINER	
MAIER & MAIER, PLLC 345 South Patrick Street ALEXANDRIA, VA 22314			PIERCE, DAMON JOSEPH	
			ART UNIT	PAPER NUMBER
			3715	
			NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE
			10/11/2019	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. 16/445,642	Applicant(s) SUZUKI, Koichi	
	Examiner DAMON J PIERCE	Art Unit 3715	AIA (FITF) Status Yes

All participants (applicant, applicants representative, PTO personnel):

(1) DAMON J. PIERCE. (3) _____.

(2) Chris Ohslund. (4) _____.

Date of Interview: 08 October 2019.

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: 1,10,17 and 26.

Identification of prior art discussed: Ando.

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 with the Examiner to discuss ways in overcoming outstanding objections and rejections. Consequently, the Examiner agreed that the proposed amendments to the specification, drawings, and claims would overcome the outstanding rejections..

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 J PIERCE/ Primary Examiner, Art Unit 3715	
---	--

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 examiners 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 applicants 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 applicants 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 examiners 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 examiners initials.

Interview Agenda for U.S. Patent Application No. 16/445,642

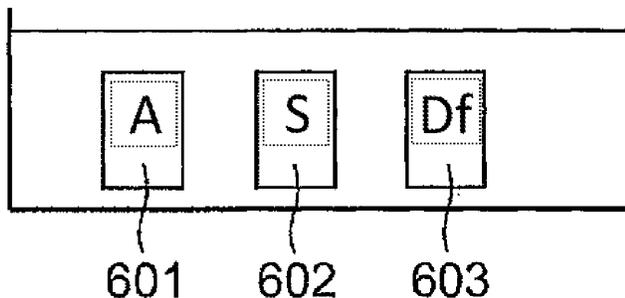
(Tuesday, Oct. 8th, 2:00 PM EST)

I. Objections to the Drawings/Title – We think we can amend Figure 4 to show this, but please make sure that you would consider our proposed amendments to be supported.

A. The drawings are objected to based on the proposition that the cards do not show parameters (e.g. “conducting a battle using a parameter based on a card selected by a player”) and based on the proposition that the more specific parameter of a “life force” is also not shown.

B. There is believed to be support in paragraph [0022] of the present disclosure as filed (for example) for the proposition that cards 601, 602, 603 have a stored parameter such as a skill type listed on the card or an attribute of the card, and in paragraph [0036] of the present disclosure as filed for the proposition that cards 601, 602, 603 may have attack points (such as points for the skill or the invoked attack), defense points (stamina, life force, or the like), and attribute (fire, water, tree, earth, or the like) set for each card.

C. Our proposal would be to amend Figure 4 (likely as new Figure 4B) with an amendment similar to the following:



Above: The cards of new Figure “4B.”

D. To the extent that the specification would need to be amended, we believe that the following would be supported:

[0036] The palette 202 is a virtual location for selecting the “skill” that can be used when each character attacks an opponent character. A deck 600, which is a stack of virtual cards, and a plurality of cards 601, 602, and 603 selected from the deck 600 are displayed on the palette 202. A display (an illustration or letter) indicating the type of skill and a particular item related to the skill are depicted on each card. Attack points (such as points for the skill or the invoked attack), defense points (stamina, life force, or the like), and attribute (fire, water, tree, earth, or the like) are set for each card. In the example shown in FIG. 4B, the illustration of a first card 601 showcases attribute information (fire, water, tree, earth, or the like), the illustration of a second card 602 showcases skill information (which may include, for example, attack points such as points for the skill or the invoked

attack), and the illustration of a third card 603 showcases defense points (stamina, life force, or the like), though it is noted that each of these qualities may be set for each card as explained above. Likewise, it is noted that this information is not necessarily indicated in each of the cards.

E. We also think the title amendment proposal is fine, but would prefer “Changing battle card game conditions during different **terms**.”

II. 35 U.S.C. 112(b) – We do want the phrasing of the claims to apply to both circumstances (e.g. “the opponent characters are the same” and “the opponent characters are different”).

A. The claims are rejected on the grounds that they recite more than one instance of “an opponent character,” “a parameter,” “a card,” and “a player” (for example, in claim 1).

B. We note that there don’t actually appear to be recitations of more than one instance of the player (“a player” is recited once in claim 1, with the subsequent recitation being “the player,” which is believed to be clear).

C. The claim term “opponent character” is actually part of a larger noun phrase in both cases: “an opponent character appearing in the first term” and “an opponent character appearing in the second term.”

1. Since the same character could theoretically be fought in both terms – for example, as per p.[0034], this could be a “guild vs guild” battle where the opponent characters belong to enemy players, such that the characters are used over both rounds – the claims may thus cover both a circumstance where they are the same and a circumstance where they are different. (More restrictive language like “a first opponent character” and “a second opponent character” might mean that the two characters had to be different.)

2. We could consider alternative phrasing like “a first-term opponent character” if this would be a clearer rearticulation of the limitations.

D. We can consider similar phrasing for the parameter and card if necessary.

1. Since it’s a card-based game, the user could draw the same card for both rounds or have multiple copies of the same card in a deck, so we likewise don’t want to use “a first card” and “a second card.” But “a first-term card parameter of a first-term card...” or something like that seems like it should work.

E. We do note that the MPEP cautions that breadth is not indefiniteness (MPEP 2173.04). If the main issue is that our claims cover both instances where the limitations are referring to the same characters, parameters, cards, etc., and instances where the limitations are referring to different characters, parameters, cards, etc., then this is as intended.

III. 35 U.S.C. 103 – We think the rejection based on Ando is misplaced, and propose to amend based on this.

A. The Meyers and Noguchi reference previously provided for the parent are also used as the basis for rejection here, apart from the rejections of 10, 17, and 26, which are rejected based on Meyers in view of Noguchi and further in view of US 2013/0288794 to Ando. The Ando reference, which appears to be new, is cited for its alleged recitation of having a start timing and end timing of each of the first term and second term be determined based on a start timing of the battle game. This is based on a mixture of the disclosure in the Ando background (paragraph [0007]) and the Ando summary (paragraph [0011]).

B. Ando specifically discloses a timer related to an Active Time Battle System, which is not *quite* the same thing as a match timer.

1. An Active Time Battle System is a system whereby an individual battle may have inconsistently-timed turns for each character or player, such that, when a defined time for one character has elapsed, the character's action may be taken next. This may allow a turn-based battle in which characters with different speeds perform at different rates; for example, a high-speed character may have an ATB gauge that fills twice as quickly.

2. As contemplated in Ando, an attack may have certain attack conditions, and Ando may provide an attack determiner used to determine whether the attack conditions are satisfied within a predetermined time interval, as provided in paragraph [0013]. (It appears to primarily be contemplated to have the "attack condition" be "the user has waited for a certain amount of time," as per paragraph [0100] of Ando and the like.)

C. Ando doesn't really teach distinct "first terms" and "second terms," since the command progression of an ATB system isn't separated into "terms."

1. In an ATB-based game, the game may simply operate continuously, from a start to an end, with players executing commands as their character's turn comes up. Since the actual progression of the game in an ATB-based system will be based on how quickly the characters can build up ATB gauge levels (for example, based on the speed of the character or a similar quality), it may be contemplated that, in an ATB-based system, there may *never* be a defined end timing of either term or a defined start timing of the second term, since each action may take a different amount of time.

2. For example, even if a first term can be ended when a player character makes a certain number of attacks, such as ten attacks, against a target character, each player character may take a different amount of time to make attacks – or different attacks may take a different amount of time to prepare or execute -- and as such the end time may always be different.

D. Also, Ando is alleged to be combined with the remaining references "in order to have different times when players can make game commands which would add to strategic play of the game such as timing when to make specific game commands."

1. **However**, Ando's own disclosure notes that the purpose of the system that it discloses is to provide a battle game where operations to input a command or the like are not required after start of the fighting (paragraph [0104]), and appears to have any commands cause the system to stop proceeding/pause the game ("the video game processing apparatus 100 may be configured so as to require an instruction by the player such as an instruction regarding usage of an item in the video game, for example, in order to cause the fighting to proceed").

2. Therefore, it would not seem that Ando's system would actually allow for this advantage. Based on [0104], Ando's two modes seem to be "the game battles automatically" and "the game pauses to allow players to execute commands, which are then executed instantaneously so the game can go back to battling automatically." The player wouldn't seemingly be able to use their own timing to any particular benefit.

E. Since we think that Ando can be overcome, we would propose an amendment based essentially on claim 10 (with some rephrasing of the claim terms):

1. A method for controlling a battle game, comprising:

displaying a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;

during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conducting a battle against an opponent character appearing in the first term using a parameter based on a card selected by a player, and concluding the first term of the battle game at a predefined end timing based on a start timing of the battle game; and

starting a second term of the battle game at a predefined start timing based on the start timing of the battle game, and during a second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition, conducting a battle against an opponent character appearing in the second term using a parameter based on a card selected by the player, and concluding the second term of the battle game at a second predefined end timing based on the start timing of the battle game.

IV. Any Other Matters



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

Table with 4 columns: APPLICATION NUMBER (16/445,642), FILING OR 371(C) DATE (06/19/2019), FIRST NAMED APPLICANT (Koichi SUZUKI), ATTY. DOCKET NO./TITLE (09850001COA)

CONFIRMATION NO. 9486

PUBLICATION NOTICE



62008
MAIER & MAIER, PLLC
345 South Patrick Street
ALEXANDRIA, VA 22314

Title:GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM

Publication No.US-2019-0299096-A1

Publication Date:10/03/2019

NOTICE OF PUBLICATION OF APPLICATION

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

The publication may be accessed through the USPTO's publically available Searchable Databases via the Internet at www.uspto.gov. The direct link to access the publication is currently http://www.uspto.gov/patft/.

The publication process established by the Office does not provide for mailing a copy of the publication to applicant. A copy of the publication may be obtained from the Office upon payment of the appropriate fee set forth in 37 CFR 1.19(a)(1). Orders for copies of patent application publications are handled by the USPTO's Public Records Division. The Public Records Division can be reached by telephone at (571) 272-3150 or (800) 972-6382, by facsimile at (571) 273-3250, by mail addressed to the United States Patent and Trademark Office, Public Records Division, Alexandria, VA 22313-1450 or via the Internet.

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

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

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



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

APPLICATION NO.	FILING DATE	FIRST NAMED INVENTOR	ATTORNEY DOCKET NO.	CONFIRMATION NO.
16/445,642	06/19/2019	Koichi SUZUKI	09850001COA	9486
62008	7590	08/02/2019	EXAMINER	
MAIER & MAIER, PLLC 345 South Patrick Street ALEXANDRIA, VA 22314			PIERCE, DAMON JOSEPH	
			ART UNIT	PAPER NUMBER
			3715	
			NOTIFICATION DATE	DELIVERY MODE
			08/02/2019	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

Notice of Pre-AIA or AIA Status

1. The present application, filed on or after March 16, 2013, is being examined under the first inventor to file provisions of the AIA.

Information Disclosure Statement

2. The information disclosure statements filed 6/19/2019 fails to comply with the provisions of 37 CFR 1.97, 1.98 and MPEP § 609 because they include NPL documents not in the English language or corresponding English translations (see listing of citations with line through). 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).

Drawings

3. The drawings are objected to under 37 CFR 1.83(a). The drawings must show every feature of the invention specified in the claims. Therefore, the following must be shown or the feature(s) canceled from the claim(s).

- (claims 1, 13, 22, and 30) conducting a battle against an opponent character appearing in the first term using a parameter based on a card selected by a player;

- conducting a battle against an opponent character appearing in the second term using a parameter based on a card selected by a player;
- (as required by claims 3, 15, 24, and 30) conducting a battle against an opponent character appearing in the third term using a parameter based on a card selected by a player;
- (claims 6 and 20) wherein the parameter comprises an attack strength and a life force; and
- (claims 12, 21, and 29) modifying the player group based on the card selected by the player (emphasis added).

No new matter should be entered.

Corrected drawing sheets in compliance with 37 CFR 1.121(d) are required in reply to the Office action to avoid abandonment of the application. Any amended replacement drawing sheet should include all of the figures appearing on the immediate prior version of the sheet, even if only one figure is being amended. The figure or figure number of an amended drawing should not be labeled as "amended." If a drawing figure is to be canceled, the appropriate figure must be removed from the replacement sheet, and where necessary, the remaining figures must be renumbered and appropriate changes made to the brief description of the several views of the drawings for consistency. Additional replacement sheets may be necessary to show the renumbering of the remaining figures. Each drawing sheet submitted after the filing date of an application must be labeled in the top margin as either "Replacement Sheet" or "New Sheet" pursuant to 37 CFR 1.121(d). If the changes are not accepted by the examiner, the applicant will be notified and informed of any required corrective action in the next Office action. The objection to the drawings will not be held in abeyance.

Title Objection

4. The title of the invention is not descriptive. A new title is required that is clearly indicative of the invention to which the claims are directed. The following title is suggested: "Changing battle card game conditions during different times".

Claim Rejections - 35 USC § 112

5. 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.

6. Claims 1-30 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.

7. Claim 1 recite the limitations "an opponent character", "a parameter", "a card", and "a player" in lines 6, 7, 9, and 10 of the claim. However, because there are separate recitations of each of the above claim limitations it is unclear whether the limitations are referring to the same or different characters, parameters, cards, and players, thus deemed indefinite. Also claims 13, 22, and 30 has the same issues as claim 1 as stated above.

8. Claim 3 recites the limitation "an opponent character", "a parameter", "a card", and "a player" in lines 4 and 5 of the claim. However, because there are separate recitations of each of the above claim limitations (aforementioned in claim 1) it is unclear whether the limitations are referring to the same or different characters, parameters, cards, and players, thus deemed indefinite. Also claims 15, 24, and 30 has the same issues as claim 3 as stated above.

9. All other dependent claims are also rejected under 35 U.S.C. 112(b) or 35 U.S.C. 112 (pre-AIA), second paragraph, as being indefinite because of their respective dependence on claims 1, 13, and 22.

Claim Rejections - 35 USC § 103

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 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.

12. 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.

13. Claims 1-9, 11-16, 18-25, and 27-30 are rejected under 35 U.S.C. 103 as being unpatentable over US Pub. 20040143852 to Meyers in view of US Pub. 20050054402 to Noguchi et al (Noguchi).

Claims 1, 2, 3, 13, 14, 15, 22, 23, 24, and 30. Meyer discloses (as required by claims 13) **a game apparatus configured to provide a battle game between a plurality of players, comprising a communication interface configured to communicate with a plurality of client devices, and a rendition processing module comprising a battle processing unit** (¶12-6, 12, 17 discloses computerized systems, i.e., a server, for online computer gaming, specifically for use in multiplayer online games which inherently includes game software stored on some form of electronic storage medium, the type of games are MMORPG's which include fighting among video game characters, also see Fig. 3 and ¶142 and 140 discloses basic program logic and game server software related to the game);

(as required by claims 22 and 30) **a computer program product embodied on a non-transitory computer-readable medium and containing instructions that, when executed, causes a game apparatus provided with a memory unit to provide a game for executing a battle game between a plurality of players** (¶12-6 and 12 discloses computerized systems for online computer gaming, specifically for use in multiplayer online games which inherently includes game software stored on some form of electronic storage medium, the type of games are MMORPG's which include fighting among video game characters, also see Fig. 3 and ¶142 and 140 discloses basic program logic and game server software related to the game),

(as required by claim 13) wherein the rendition processing module (Fig. 3, and ¶17, 42, and 140 discloses a server to provide battle video game play, where there is programming within the server to assist in displaying the battle video game to a plurality of players over the Internet) which is configured to

(as required by claims 1, 13, 22, and 30) **displaying a game screen comprising a field** (¶18-21 discloses players in game areas, zones, and realms all of which require displaying of game features for players to interact with game play);

(as required by claim 13) wherein the battle processing unit (Fig. 3, and ¶17, 42, and 140 discloses a server to provide battle video game play, where there is programming within the server to assist in providing the battle video game features to a plurality of players over the Internet) is configured to,

(as required by claims 1, 13, 22, and 30) **during a first term of the battle game** (¶45 discloses sites, terrain, “place of power”, and certain areas which are interpreted as terms as related to location of game characters, i.e. a game character travels to a first location; and ¶45 and 46 discloses various times, temporarily, and duration which are also interpreted as terms as related to timing of gaming events, i.e. at a first time a first event occurs in the stars to swing the balance of power), **under a first battle condition, conducting a battle against an opponent character appearing in the first term using a parameter** (as required by claim 13, 22, and 30) **in the plurality of players** (¶45 and 46 discloses spells, powers, and magic abilities which are modified according to a special benefit and/or bonus, the abilities have associated parameters related to fighting with other game characters, and the special benefit and/or bonus effects on the abilities are interpreted as battle conditions); and

(as required by claims 1, 13, 22, and 30) **during a second term after the first term, under a second battle condition which is different from the first condition** (as required by claims 2, 14, 23, and 30) **and is predetermined regardless of a battle result in the first term** (¶45 discloses sites, terrain, “place of power”, and certain areas which are interpreted as terms as related to location of game characters, i.e. a game character moves from a first location to a second location; and ¶46 discloses various times, temporarily, and duration which are also interpreted as terms as related to timing of gaming events, i.e. at a second time a second event occurs in the stars to swing the balance of power such that different game effects occur at different locations and different times/events regardless of what happened during battle at other locations and times). (as required by claims 1, 13, 22, and 30) **conducting a battle against an opponent character appearing in the second term using a parameter**

(¶45 and 46 discloses spells, powers, and magic abilities which are modified according to a special benefit and/or bonus, the abilities have associated parameters related to fighting with other game characters, and the special benefit and/or bonus effects on the abilities are interpreted as battle conditions);

(as required by claims 3, 15, 24, and 30) **during a third term after the second term** (¶45 discloses sites, terrain, “place of power”, and certain areas which are interpreted as terms as related to location of game characters, i.e. a game character moves from the second location to a third location; and ¶46 discloses various times, temporarily, and duration which are also interpreted as terms as related to timing of gaming events, i.e. at a third time a third event occurs in the stars), **under a third battle condition which is different from the first condition and second condition and is dependent on a battle result in the second term** (¶78-85 and 87-91 discloses skill level where the increase in a skill level depends on how player characters performed in previous game battles in this case while in the second location or in during the second event), **conducting a battle against an opponent character appearing in the third term using a parameter** (¶45 and 46 discloses spells, powers, and magic abilities which are modified according to a special benefit and/or bonus, the abilities have associated parameters related to fighting with other game characters, and the special benefit and/or bonus effects on the abilities are interpreted as battle conditions).

However, Meyers fails to explicitly disclose:

displaying a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction; and

using a parameter based on a card selected by a player's operation (emphasis added).

Noguchi teaches displaying a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen (Fig. 2, element 12, i.e. card area) and a second field above the first field (Fig. 2, elements 8a, 8b,

10a, and 10b, i.e., game characters area), wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction (Fig. 2, and ¶¶26, 27, 41, 42 discloses cards laid out in a horizontal manner in a first area, and displaying game characters in another area above the cards); and a card selected by a player's operation (Fig. 3, and ¶¶30-32 and 41-44 discloses card selections). The gaming system of Meyers would have motivation to use the teachings of Noguchi in order to allow additional commands using player selected cards during a game battle in doing so would make the game play more strategic in hopes of making the game more fun for a specific demographic of 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 Meyers with the teachings of Noguchi in order to allow additional commands using player selected cards during a game battle in doing so would make the game play more strategic in hopes of making the game more fun for a specific demographic of game players.

Claims 4. Meyer discloses wherein the third battle condition is a condition for giving a reward to the player (¶¶78-85, 87-91 discloses improving skill level).

Claims 5, 19, and 28. Meyers in view of Noguchi teaches wherein an attack strength against at least one opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength against at least one opponent character under the first battle condition (see Meyers ¶¶45 and 46, and see Noguchi ¶¶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 6 and 20. Meyers in view of Noguchi teaches wherein the parameter comprises an attack strength and a life force (see Meyers ¶160, and see Noguchi ¶148, 52-60, and 77 discloses level of effect and damage).

Claims 7, 16, and 25. Meyer discloses wherein the second battle condition is dependent on a battle result of the first term (¶178-85 and 87-91 discloses skill level where the increase in a skill level depends on how player characters performed in previous game battles in this case while in the first location or in during the first event).

Claims 8, 18, and 27. Meyer discloses wherein the second battle condition is dependent on an attack status in the first term (¶178-85 and 87-91 discloses skill level where the increase in a skill level depends on how player characters performed in previous game battles in this case while in the first location or in during the first event).

Claims 9. Meyer discloses wherein the second battle condition is a condition for giving a reward to the player (¶178-85, 87-91 discloses improving skill level).

Claims 11. Meyers in view of Noguchi teaches further comprising:
receiving a player card selection step (Noguchi ¶130-32 and 41-46 discloses card selection);
maintaining an interface gauge element during the battle game (Noguchi Fig. 2 element 15, and ¶126 status information such health points of game characters) and
dynamically adjusting the interface gauge element (see Meyers ¶160, and see Noguchi ¶148, 52-60, and 77 discloses level of effect and damage);

wherein a dynamic adjustment of the interface gauge element takes place after the player card selection step (see Meyers ¶60, and see Noguchi ¶48, 52-60, and 77 discloses level of effect and damage).

Claims 12, 21, and 29. Meyers in view of Noguchi teaches wherein the rendition processing unit is configured to, during at least one of the set of:

conducting the battle against the opponent character appearing in the first term, conducting the battle against the opponent character appearing in the second term, and (as required by claim 21) conducting the battle against the opponent character appearing in the third term (Meyers ¶45 and 46 discloses spells, powers, and magic abilities which are modified according to a special benefit and/or bonus, the abilities have associated parameters related to fighting with other game characters, and the special benefit and/or bonus effects on the abilities are interpreted as battle conditions), perform the steps of:

receiving a player card selection step (Noguchi ¶30-32 and 41-46 discloses card selection);

displaying, on the game screen, a player group on the second field, the player group comprising a formation including a plurality of player characters (Noguchi Fig. 2, and ¶26 discloses a plurality of game characters; and Meyers ¶111-119 discloses formation of game characters); and

modifying the player group based on the card selected by the player (Meyers ¶111-119 in view of Noguchi Fig. 2, and ¶26 such that characters abilities within the group are modified accordingly);

wherein the battle processing unit is configured to conduct the battle between a player character in the player group and the at least one of the set of:

(as required by claim 21) the opponent character appearing in the first term, the opponent character appearing in the second term, and the opponent character appearing in the third term (§45 and 46 discloses spells, powers, and magic abilities which are modified according to a special benefit and/or bonus, the abilities have associated parameters related to fighting with other game characters, and the special benefit and/or bonus effects on the abilities are interpreted as battle conditions); and

(as required by claims 21 and 29) wherein the rendition processing unit is further configured to maintain, on the game screen, an interface gauge element during the battle game (Noguchi Fig. 2 element 15, and §26 status information such health points of game characters), and dynamically adjust the interface gauge element, wherein a dynamic adjustment of the interface gauge element takes place after the player card selection is received (see Meyers §60, and see Noguchi §48, 52-60, and 77 discloses level of effect and damage).

14. Claims 10, 17, and 26 are rejected under 35 U.S.C. 103 as being unpatentable over US Pub. 20040143852 to Meyers in view of US Pub. 20050054402 to Noguchi et al (Noguchi) as applied to claims 19 and 26 above, and further in view of US Pub. 20130288794 to Ando et al (Ando).

Claims 10, 17, and 26. Meyers discloses wherein a start timing and an end timing of each of the first term and the second term (§45, 46, and 109 discloses various times, temporarily, and duration which are also interpreted as terms as related to timing of gaming events).

However, Meyers fails to explicitly disclose wherein a start timing and an end timing of each of the first term and the second term are determined based on a start timing of the battle game (emphasis added).

Ando teaches timings are determined based on a start timing of the battle game (¶15 and 11 discloses a timer related to an Active Battle System which is based on start of battle game). The gaming system of Meyers in view of Noguchi would have motivation to use the teachings of Ando in order to have different times when players can make game commands which would add to strategic play of the game such as timing when to make specific game commands at the most effective time.

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 Meyers in view of Noguchi with the teachings of Ando in order to have different times when players can make game commands which would add to strategic play of the game such as timing when to make specific game commands.

Double Patenting

15. The nonstatutory double patenting rejection is based on a judicially created doctrine grounded in public policy (a policy reflected in the statute) so as to prevent the unjustified or improper timewise extension of the “right to exclude” granted by a patent and to prevent possible harassment by multiple assignees. A nonstatutory double patenting rejection is appropriate where the conflicting claims are not identical, but at least one examined application claim is not patentably distinct from the reference claim(s) because the examined application claim is either anticipated by, or would have been obvious over, the reference claim(s). See, e.g., *In re Berg*, 140 F.3d 1428, 46 USPQ2d 1226 (Fed. Cir. 1998); *In re Goodman*, 11 F.3d 1046, 29 USPQ2d 2010 (Fed. Cir. 1993); *In re Longi*, 759 F.2d 887, 225 USPQ 645 (Fed. Cir. 1985); *In re Van Ornum*, 686 F.2d 937, 214 USPQ 761 (CCPA 1982); *In re Vogel*, 422 F.2d 438, 164 USPQ 619 (CCPA 1970); *In re Thorington*, 418 F.2d 528, 163 USPQ 644 (CCPA 1969).

A timely filed terminal disclaimer in compliance with 37 CFR 1.321(c) or 1.321(d) may be used to overcome an actual or provisional rejection based on nonstatutory double patenting provided the reference application or patent either is shown to be commonly owned with the examined application, or claims an invention made as a result of activities undertaken within the scope of a joint research agreement. See MPEP § 717.02 for applications subject to examination under the first inventor to file provisions of the AIA as explained in MPEP § 2159. See MPEP §§ 706.02(l)(1) - 706.02(l)(3) for applications not subject to examination under the first inventor to file provisions of the AIA. A terminal disclaimer must be signed in compliance with 37 CFR 1.321(b).

The USPTO Internet website contains terminal disclaimer forms which may be used. Please visit www.uspto.gov/patent/patents-forms. The filing date of the application in which the form is filed determines what form (e.g., PTO/SB/25, PTO/SB/26, PTO/AIA/25, or PTO/AIA/26) should be used. A web-based eTerminal Disclaimer may be filled out completely online using web-screens. An eTerminal Disclaimer that meets all requirements is auto-processed and approved immediately upon submission. For more information about eTerminal Disclaimers, refer to www.uspto.gov/patents/process/file/efs/guidance/eTD-info-l.jsp.

16. Claims 1-10, 13-20, and 22-30 are provisionally rejected on the ground of nonstatutory double patenting as being unpatentable over claims 19-38 of copending Application No. 14631221 (reference application). Although the claims at issue are not identical, they are not patentably distinct from each other because the instant application recites the same concept (specifically limitations) relating to a computing game system to provide a battle card game including a game screen with different fields for virtual cards and conducting a battle, different terms (1-3) having different battle conditions, and a parameter based on card selection.

This is a provisional nonstatutory double patenting rejection because the patentably indistinct claims have not in fact been patented.

Conclusion

17. Any inquiry concerning this communication or earlier communications from the examiner should be directed to DAMON J PIERCE whose telephone number is (571)270-1997. The examiner can normally be reached on M-F 8am-5pm.

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.

18. 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 J PIERCE/
Primary Examiner, Art Unit 3715

Notice of References Cited	Application/Control No. 16/445,642	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, Koichi	
	Examiner DAMON J PIERCE	Art Unit 3715	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-20130288794-A1	10-2013	ANDO; Takehiro	A63F13/69	463/31
B					
C					
D					
E					
F					
G					
H					
I					
J					
K					
L					
M					

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

*	Include as applicable: Author, Title Date, Publisher, Edition or Volume, Pertinent Pages)
U	
V	
W	
X	

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

Search Notes 	Application/Control No. 16/445,642	Applicant(s)/Patent Under Reexamination SUZUKI, Koichi
	Examiner DAMON J PIERCE	Art Unit 3715

CPC - Searched*		
Symbol	Date	Examiner
A63F13/44, 55, 58, 822 (with keyword search)	07/29/2019	DJP
A63F2300/638, 807 (with keyword search)	07/29/2019	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
See EAST search notes	07/29/2019	DJP
Backward and forward searched most relevant art	07/29/2019	DJP

Interference Search			
US Class/CPC Symbol	US Subclass/CPC Group	Date	Examiner

/D.J.P/ Primary Examiner, Art Unit 3715	
--	--

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

PTO/SB/08a (02-18)
 Approved for use through 11/30/2020. 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	2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	TBD
	Examiner Name	TBD
	Attorney Docket Number	09850001COA

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		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		TBD
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number		09850001COA

1	Eight Senses, PC GAME SOFT "BATTLE LINE" package cover, June 30, 2009 (1 pg.).
2	BATTLE LINE Rule Manual, printed May 10, 2018 (30 pgs.).
3	4.Gamer.Net, "Professional Baseball Famista Online" is undeniably "Famista", August 17, 2006 (5 pgs.)
4	KONAMI CORPORATION, Game Boy Advance "Captain Tsubasa The path of glory" Instruction Manual, February 21, 2002 (35 pgs.).
5	Takaaki YAMAZAKI, A Report on Operation Check of Captain Tsubasa's configuration, submitted July 12, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (14 pgs.).
6	GREE's Third Brief, submitted July 30, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (28 pgs.).
7	Supercell's Fourth Brief, submitted August 31, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (34 pgs.).
8	Tsubasa Yamamoto, Second Report on the Configuration of Yu-Gi-Oh 5D's, submitted August 31, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (4 pgs.).
9	Takaaki YAMAZAKI, A Report on Operation Check of Captain Tsubasa's configuration "Shoot scene", submitted August 31, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (6 pgs.).
10	Nippon Professional Baseball, 2013 Official Baseball Rules, April 1, 2013 (4 pgs.)
11	Toshiki Aigawa, Net back relay - Toshiki Aigawa's Netterland, printed August 22, 2010 (4 pgs.).

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	TBD	
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number	09850001COA	

12	super-famicon.jp, Tecmo Super Baseball, printed August 22, 2018 (1 pg.)
13	Supercell's First Brief, submitted July 12, 2018, in Case No. H30 YO 22036 of JP Patent No. 6295002 (30 pgs.).
14	GREE's Second Brief, submitted September 7, 2018, in Case No. H30 YO 22036 of JP Patent No. 6295002 (18 pgs.).
15	Japanese document Case for Canceling Patent Cancellation Decision-Defendant's First Brief dated December 5, 2018, in connection with JP Court Case No. H30-10109 of JP Patent No. 6043844 (29 pgs.).
16	Revocation Decision of the JPO Judgment to Cancel Patent dated March 20, 2019, in connection with JP Court Case No. H30-10109 of JP Patent No. 6043844; 57 pages.

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	07/28/2019
--------------------	------------------	-----------------	------------

*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		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	TBD	
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number	09850001COA	

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)	2019-06-19
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.

Bibliographic Data

Application No: 16/445,642

Foreign Priority claimed: Yes No

35 USC 119 (a-d) conditions met: Yes No

Met After Allowance

Verified and Acknowledged: /DAMON J PIERCE/

Examiner's Signature

Initials

Title:

GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY
COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM

FILING or 371(c) DATE	CLASS	GROUP ART UNIT	ATTORNEY DOCKET NO.
06/19/2019	463	3715	09850001COA
RULE			

APPLICANTS

GREE, Inc., Tokyo, JAPAN

INVENTORS

Koichi SUZUKI Tokyo, JAPAN

CONTINUING DATA

This application is a CON of 14631221 02/25/2015

FOREIGN APPLICATIONS

JAPAN 2014-034003 02/25/2014

IF REQUIRED, FOREIGN LICENSE GRANTED**

06/21/2019

STATE OR COUNTRY

JAPAN

ADDRESS

MAIER & MAIER, PLLC
345 South Patrick Street
ALEXANDRIA, VA 22314
UNITED STATES

FILING FEE RECEIVED

\$7,320

EAST Search History

EAST Search History (Prior Art)

Ref #	Hits	Search Query	DBs	Default Operator	Plurals	Time Stamp
S118 3483	*****	(term or time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval) same (battle or fight\$4 or battling or war or combat\$4 or duel) same (parameter or ability or point or distribute or power or condition or reward or strength or skill or spell or magic or charm or effect or defense or defend\$4 or recover\$4 or hit or attack\$4 or hitting or damage or magic or poison) same (chang\$6 or increase\$4 or decrease\$4 or adjust\$6 or modify\$7) same (entity or opponent or target or monster or combat\$6 or boss)	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 08:58
S119 3913	*****	AB\$F19:44 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S120 345	*****	S118 and S119	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S121 3815	*****	AB\$F19:58 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S122 387	*****	S118 and S121	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S123 1500	*****	AB\$F19:822 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S124 1131	*****	S118 and S123	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S125 2809	*****	AB\$F19:00 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S126 24	*****	S118 and S125	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S127 2881	*****	AB\$F19:10 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S128 105	*****	S118 and S127	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S129 7449	*****	AB\$F19:10 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S130 343	*****	S118 and S129	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S131 2913	*****	AB\$F19:44 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S132 345	*****	S118 and S131	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S133 4880	*****	AB\$F19:05 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S134 39	*****	S118 and S133	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S135 11313	*****	AB\$F19:89 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S136 250	*****	S118 and S135	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S137 11778	*****	AB\$F19:037 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S138 298	*****	S118 and S137	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S139 2942	*****	AB\$F19:037 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S140 34	*****	S118 and S139	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S141 1017	*****	AB\$F19:822 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S142 30	*****	S118 and S141	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S143 3002	*****	AB\$F20:0000000 CPC.	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02
S144 313	*****	S118 and S143	S.E. S.PUB. N.REPAT	OR	COM	2019/05/29 09:02

Case ID	Case Name	Case Description	Case Type	Case Status	Case Date
S146 3891	AB3F2300/85.CPC		JUS	OR	2019/05/29
S146 393	S18 and S145		JUS	OR	2019/05/29
S147 3902	AB3F2300/88.CPC		JUS	OR	2019/05/29
S148 317	S18 and S147		JUS	OR	2019/05/29
S148 3188	AB3F2300/807.CPC		JUS	OR	2019/05/29
S150 395	S18 and S149		JUS	OR	2019/05/29
S152 312	201801210181445308; 757978; 20180124518; 20070087801; 20020142917; 20020098939; 2002009895; 20030144878; 2004015796; 20103334814; 2013053155; 7704185; .pn		JUS	OR	2019/05/29
S153 315	201801210181445308; 757978; 20180124518; 20070087801; 20020142917; 20020098939; 2002009895; 20030144878; 2004015796; 20103334814; 2013053155; 20020144817; 20020098939; 2002009895; 20030144878; 2004015796; 20103334814; 2013053155; 7704185; .pn		JUS	OR	2019/05/29
S154 3419	(["LGPR"] near3 ["Goch"]); .NW.		JUS	OR	2019/07/28
S156 3102	AB3F13/44.CPC		JUS	OR	2019/07/28
S157 3489	AB3F13/55.CPC		JUS	OR	2019/07/28
S158 3831	AB3F13/58.CPC		JUS	OR	2019/07/28
S159 31570	AB3F13/822.CPC		JUS	OR	2019/07/28
S180 3804	AB3F2300/838.CPC		JUS	OR	2019/07/28
S191 31192	AB3F2300/807.CPC		JUS	OR	2019/07/28
S182 2013	(term or time or timer or timing or sequence or period or checkpoint or interval or rate) same (battle or fight or war or combat or due) same (parameter or ability or point or attribute or power or condition or reward or strength or skill or spell or magic or burn or effect or defense or defense or recover) or hit or attack or hitting or damage or magic or potion) same (change or increase or decrease or adjust or modify) same (card or object or item) same (enemy or opponent or target or power or force or base).		JUS	OR	2019/07/28
S183 345	S182 and S156		JUS	OR	2019/07/28
S184 310	S182 and S171		JUS	OR	2019/07/28
S185 390	S182 and S158		JUS	OR	2019/07/28
S186 3188	S182 and S159		JUS	OR	2019/07/28
S187 317	S182 and S180		JUS	OR	2019/07/28
S188 398	S182 and S161		JUS	OR	2019/07/28
S189 398	20110031499; 945719; 968748; 968371; 2011010204; 2010333801; 10099141; 968620; 20100011204; 2014037814; 2017010578; 966481; 1033937; 2018010504; 10343059; 963917; 987847; 20180221785; 10159088; 2017072306; 2014037820; 926337; 2018012820; 2018033922; 991129; 2014029583; 2014022982; 20180714334; 10334989; 10343073; 20150018036; 20190034030; 10309832; 20190184292; 2014029588; 20150005297; 20150094141; 10309895; 2018032129; 2013020839; 966144; 2014037839; 2014029588; 10333879; 20140333054; 2014029588; 9807188; 2015009708; 980413; 1015454; 20170282094; 20143330293; 987478; 2013026900; 2013028878; 2014048847; 8784670; 20190001209; 9661440; 2019004879; 2014023352; 9101828; 20180334158; 8790171; 20180291767; 9661439; 2013028878; 20150148131; 8981287; 9833704; 20180974754; 2017023219; 20150104619; 2014021358; 907203; 2018048252; 20140209307; 2018020901; 10204759; 2006022802; 20180104579; 20170216719; 9878044; 20170100667; 20170218723; 20150031425; 20140214381; 987491; 2008018321; 9862573; 20180432177; .pn		JUS	OR	2019/07/28
S170 38	2004014382; 2005054402; 20070086403; 20070286046; 20080254340; 20130344340; 20140213356; 2014023597; .PN		JUS	OR	2019/07/28
S171 322	20020045470; 20030199951; 20040286505; 20050021159; 20060200288; 20120034981; 20130254880; 20130250881; 20130324268; 2013037919; 20140274409; 20150151202; 5947821; 8255047; 8309033; 6822077; 441954; 7452059; 8708790; 8795044; 8821235; 9498791; .PN; CA(1033995); .URPN		JUS	OR	2019/07/28
S172 253	(["GRE"] near3 ["Inc"]); .AS; .ANM.		JUS	OR	2019/07/28
S173 31	20150148131; .pn		JUS	OR	2019/07/28
S174 31	20050021159; .pn		JUS	OR	2019/07/28

EAST Search History

7/29/2010 11:00:25 PM
C:\Users\dpierce\Documents\EAST Workspaces\16 series\16-445,642.wsp

file:///C:/Users/dpierce/Documents/Real%20Folder/16445642/EASTSearchHistory_16445642_AccessibleVersion.htm[2/29/2010 11:00:30 PM]

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

**U.S. Patent Application
No: Unassigned**

U.S. Filing Date: June 19, 2019

Group Art Unit: Unassigned

Applicant: GREE, Inc.

Examiner: Unassigned

Attorney Docket: 9850001COA

**For: GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY
COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM**

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT

June 19, 2019

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

Sir:

It is respectfully requested that the references listed on the attached PTO/SB/08a forms be made of record and considered with respect to the above-referenced U.S. patent application. Copies of the listed references were cited and/or filed in prior parent application Serial No. 14/631,221 filed February 25, 2015. Submission of the present Information Disclosure Statement should not be taken as an admission that the cited references are legally available prior art or that the same are pertinent or material.

Respectfully submitted,

/Timothy J. Maier/
Timothy J. Maier
Attorney for Applicant
Registration No. 51,986

Customer Number: 62008
Maier & Maier, PLLC
345 South Patrick Street
Alexandria, VA 22314
703-740-8322

/DAMON J PIERCE/

07/28/2019

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

PTO/SB/08a (02-18)
 Approved for use through 11/30/2020. 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	2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	TBD
	Examiner Name	TBD
	Attorney Docket Number	09850001COA

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
/D.J.P/	1	20070066403	A1	2007-03-22	CONKWRIGHT, GEORGE C.	
/D.J.P/	2	20130344940	A1	2013-12-26	KURABAYASHI, SHUICHI et al.	
/D.J.P/	3	20070265046	A1	2007-11-15	SATO, YASUHIRO	
/D.J.P/	4	20140213356	A1	2014-07-31	IWANO, HIROAKI et al.	
/D.J.P/	5	20050054402	A1	2005-03-10	NOGUCHI, SHINJI et al.	

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		TBD
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number		09850001COA

/D.J.P/	6	20080254849	A1	2008-10-16	NOMURA, TETSUYA et al.
/D.J.P/	7	20140295973	A1	2014-10-02	NAGAWA, MASATOSHI et al.
/D.J.P/	8	20040143852	A1	2004-07-22	MEYERS, PHILIP G.

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

FOREIGN PATENT DOCUMENTS

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	T ⁵
/D.J.P/	1	2013244126	JP	A	2013-12-09	KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT	Cited in Specification; Abstract attached	
/D.J.P/	2	2003-123089	JP	A	2003-04-25	Konami Co., Ltd.	Cited in the JPOA dated 04/21/2015; English abstract provided	
/D.J.P/	3	2015-157002	JP	A	2015-09-03	Gree, Inc.	Cited in the JPOA dated September 8, 2015; English abstract of corresponding US 2015/238862A1	
/D.J.P/	4	2001-129254	JP	A	2001-05-15	KONAMI CO., LTD.	Cited in the JPOA dated April 4, 2017; English abstract provided.	
/D.J.P/	5	2014-226408	JP	A	2014-12-08	DNA KK	Cited in the JPOA dated April 4, 2017; English abstract provided.	
/D.J.P/	6	2002-301264	JP	A	2002-10-15	SEGA CORPORATION	The reference provided herein is based on a concurrent in a foreign jurisdiction.	

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number			
	Filing Date		2019-06-19	
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI		
	Art Unit	TBD		
	Examiner Name	TBD		
	Attorney Docket Number	09850001COA		

/D.J.P/	7	2005-034276	JP	A	2005-02-10	NAMCO LTD	Cited in NPL Cite No. 16	<input type="checkbox"/>
/D.J.P/	8	2008-113858	JP	A	2008-05-22	ARUZE CORP.	The references provided herein are based on a concurrent proceeding in a foreign jurisdiction; machine-generated	<input checked="" type="checkbox"/>
/D.J.P/	9	2006-014956	JP	A	2006-01-19	ARUZE CORP.	The references provided herein are based on a concurrent proceeding in a foreign jurisdiction; machine-generated	<input checked="" type="checkbox"/>

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

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS

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.	T5
/D.J.P/	1	Japanese Office Action dated April 21, 2015, in connection with JP Application No. 2014-034003 (7 pgs).	<input type="checkbox"/>
/D.J.P/	2	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"/>
/D.J.P/	3	Official Decision of Refusal of corresponding JP2015-158515 dated January 19, 2016. 5 pgs.	<input checked="" type="checkbox"/>
/D.J.P/	4	Japanese Office Action dated April 4, 2017, in connection with corresponding JP Application No. 2016-054177 (10 pgs., including English translation).	<input checked="" type="checkbox"/>
/D.J.P/	5	QBIST Inc., The PlayStation2 BOOKS Iron Fist 5 PERFECT GUIDE, Softbank Publishing Inc., June 30, 2005, Second Edition, p. 27 (4 pgs.).	<input type="checkbox"/>
/D.J.P/	6	Studio BentStuff Co., Ltd., Seiken Densetsu 4 Dissolution Book, Koichi HAMAMURA, March 6, 2007, First Edition, p. 426 (3 pgs.).	<input type="checkbox"/>

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		TBD
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number		09850001COA

/D. J. P/	7	Japanese Office Action dated August 15, 2017, in connection with corresponding JP Application No. 2016-054177 (8 pgs., including English translation).	<input checked="" type="checkbox"/>
	8	"PuyoPuyo Tetris Manual" pages 1-20, SEGA CORPORATION, Published: February 6, 2014	<input type="checkbox"/>
	9	"NICO NICO PEDIA, "PuyoPuyo", Daihyakka NEWS, Inc., Published: October 9, 2017	<input type="checkbox"/>
	10	"Nintendo Homepage, "Rules for Tetris", Nintendo Co., Ltd., Published: October 9, 2017	<input type="checkbox"/>
	11	"KONAMI OFFICIAL GUIDE Winning Eleven 2000" pages 4-13, KONAMI CORPORATION, Published: October 28, 2000	<input type="checkbox"/>
	12	"Winning Eleven 2000 Manual" pages 1-38, KONAMI CORPORATION, Published: October 28, 2000	<input type="checkbox"/>
	13	"J League soccer PRIME GOAL 2 winning strategy" pages 4-14, Futaba-sha Publishers Ltd., Published: 1995	<input type="checkbox"/>
	14	"Japan Football Association Homepage, "V-goal system", Japan Football Association, Published: September 21, 2017	<input type="checkbox"/>
	15	"SOCCER Rules & Referee's officiating Techniques" pages 160-163, TAISHUKAN Publishing Co., Ltd., Published: December 20, 2001	<input type="checkbox"/>
/D. J. P/	16	Office Action issued on May 22, 2018 in corresponding Japanese Application No. 2018-025731; 13 pages.	<input checked="" type="checkbox"/>
/D. J. P/	17	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"/>

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	TBD	
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number	09850001COA	

/D.J.P/	18	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"/>
	19	Japanese filing of oppositions to grant of patent dated June 14, 2017, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (51 pgs.)	<input type="checkbox"/>
	20	Japanese description of evidence dated June 14, 2017, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (9 pgs.)	<input type="checkbox"/>
/D.J.P/	21	Japanese Notice of Reasons for Revocation of a Patent dated October 4, 2017, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (4 pgs., including English translation).	<input checked="" type="checkbox"/>
	22	Japanese Written Opinion dated December 1, 2017, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (9 pgs.)	<input type="checkbox"/>
/D.J.P/	23	Japanese Notice of Reasons for Revocation of a Patent dated January 15, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (22 pgs., including English translation).	<input checked="" type="checkbox"/>
	24	Japanese Correction Request dated March 16, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (7 pgs.)	<input type="checkbox"/>
	25	Japanese Corrected Claims dated March 16, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (2 pgs.)	<input type="checkbox"/>
	26	Japanese Written Opinion dated March 16, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (20 pgs.)	<input type="checkbox"/>
	27	Japanese Description of Evidence dated March 16, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (2 pgs.)	<input type="checkbox"/>
	28	Japanese notification of duplicate copy of the Written Opinion dated July 2, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (1 pgs.)	<input type="checkbox"/>

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		TBD
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number		09850001COA

	29	Japanese duplicate copy of the Written Opinion issued on May 9, 2018, mailed on July 2, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (16 pgs.).	<input type="checkbox"/>
/D. J. P./	30	Japanese Decision on Patent Opposition dated June 19, 2018, received on July 3, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (26 pgs., including English translation).	<input checked="" type="checkbox"/>
/D. J. P./	31	Japanese Omihara watersweight fight - fighting cap (web page) dated October 24, 2013 (search on May 11, 2017), in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (108 pgs., including a partial English translation). http://seesaawiki.jp/fantastica/d/%C2%E7%B3%A4%B8%B6%BF%E5%BE%E5%C0%EF	<input checked="" type="checkbox"/>
/D. J. P./	32	Japanese [Exclusive Information] Finally "Dolly" to Famitsu App (web page) dated August 22, 2012 (saved on August 27, 2012, search on May 11, 2017), in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (11 pgs., including partial English translation). http://web.archive.org/web/20120827001459/http://app.famitsu.com:80/20120822_84305/	<input checked="" type="checkbox"/>
/D. J. P./	33	Japanese (Dr. X Department) Dedicated to beginners! Explanation about "Drago Leagues" (Capture 4th Baron Masarl Hen) (web page) dated March 25, 2013 (saved on March 27, 2013, search on May 11, 2017), in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (19 pgs., including partial English translation). http://web.archive.org/web/20130327024836/https://app.famitsu.com/20130325_143480/	<input checked="" type="checkbox"/>
/D. J. P./	34	Enterbrain Inc., "Great collision guardian break", Weekly Famitsu (Famitsu mobage) (web page) dated January 10, 2013, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (5pgs., including partial English translation).	<input checked="" type="checkbox"/>
/D. J. P./	35	Great clash! Guardian Break Characteristic Event Bonus Game Strategy Information (GREE Mobage - Other), dated October 21, 2012 (search on May 11, 2017), in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (7 pgs., including partial English translation). http://barbarossa7.doorblog.jp/archives/19185151.html	<input checked="" type="checkbox"/>
/D. J. P./	36	"Ixion Saaga" Posted a Tactical Battle Test play report. What is the evaluation of the newly added online matchup "base battle" (Crush or Build)? (web page) dated June 6, 2012 (saved on June 5, 2012, search on May 31, 2017), in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (23 pgs., including partial English translation.). https://web.archive.org/web/20120605172904/http://www.4gamer.net:80/games/136/G013604/20120601030/	<input checked="" type="checkbox"/>
/D. J. P./	37	"State-of-the-art online action RPG C9 (Continent of the Ninth) Pmang Official Site Game Guide (web page) dated September 1, 2013 (saved on September 1, 2013, search on May 31, 2017), in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (25 pgs., including partial English translation). https://web.archive.org/web/20130901235716/http://c9.pmang.jp/game_guides/266	<input checked="" type="checkbox"/>
	38	Gzbrain Inc., "Delivering a game guide of Simulation RPG" Striking Fantasy "that marveled 4 million people worldwide", Famitsu App, dated June 25, 2013, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (19 pgs.). https://app.famitsu.com/20130625_180640/	<input type="checkbox"/>
	39	Gansendo Co., Ltd., "Daijirin" (Dictionary), Second Edition, published by Gansendo Co., Ltd., dated October 1, 1999, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (3 pgs.).	<input type="checkbox"/>

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		TBD
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number		09850001COA

40	Takaaki YAMAZAKI, A Report on Operation Check of Virtua Striker, submitted October 17, 2017, in Case No. H29 YO 22040 of JP Patent No. 5793592 (11 pgs.).	<input type="checkbox"/>
41	Supercell's First Brief, submitted August 22, 2017, in Case No. H29 YO 22040 of JP Patent No. 5793592 (39 pgs.)	<input type="checkbox"/>
42	Supercell's Third Brief, submitted October 17, 2017, in Case No. H29 YO 22040 of JP Patent No. 5793592 (27 pgs.)	<input type="checkbox"/>
43	Answer, submitted September 20, 2017, in Case No. H29 YO 22175 of JP Patent No. 6043844 (37 pgs.)	<input type="checkbox"/>
44	Supercell's Second Brief, submitted November 14, 2017, in Case No. H29 YO 22175 of JP Patent No. 6043844 (29 pgs.)	<input type="checkbox"/>
45	Supercell's Second Brief, submitted June 8, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (42 pgs.)	<input type="checkbox"/>
46	wikipedia page, Yu-Gi-Oh 5D's STARDUST ACCELERATOR WORLD CHAMPIONSHIP 2009, printed May 15, 2018 (5 pgs.)	<input type="checkbox"/>
47	Konami Digital Entertainment, "Yu-Gi-Oh! ZEXAL Official Card Game" Official Rulebook, dated March 19, 2011 (32 pgs.)	<input type="checkbox"/>
48	BIGLOBE News, Yu-Gi-Oh! card certified as Guinness, June 16, 2011 (4 pgs.)	<input type="checkbox"/>
49	Konami Digital Entertainment, Yu-Gi-Oh! 5D's STARDUST ACCELERATOR WORLD CHAMPIONSHIP 2009 Owner's Manual, March 26, 2009 (24 pgs.)	<input type="checkbox"/>
50	Tsubasa YAMAMOTO, A Report on the configuration of Yu-Gi-Oh 5D's, submitted May 21, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (8 pgs.)	<input type="checkbox"/>

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	TBD	
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number	09850001COA	

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	07/28/2019
--------------------	------------------	-----------------	------------

*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		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	TBD	
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number	09850001COA	

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)	2019-06-19
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.



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

Table with 8 columns: APPLICATION NUMBER, FILING or 371(c) DATE, GRP ART UNIT, FIL FEE REC'D, ATTY.DOCKET.NO, TOT CLAIMS, IND CLAIMS. Values: 16/445,642, 06/19/2019, 3715, 3180, 09850001COA, 30, 4

CONFIRMATION NO. 9486

FILING RECEIPT



62008
MAIER & MAIER, PLLC
345 South Patrick Street
ALEXANDRIA, VA 22314

Date Mailed: 06/25/2019

Receipt is acknowledged of this non-provisional utility patent application. The application will be taken up for examination in due course. Applicant will be notified as to the results of the examination. Any correspondence concerning the application must include the following identification information: the U.S. APPLICATION NUMBER, FILING DATE, NAME OF FIRST INVENTOR, and TITLE OF INVENTION. Fees transmitted by check or draft are subject to collection.

Please verify the accuracy of the data presented on this receipt. If an error is noted on this Filing Receipt, please submit a written request for a corrected Filing Receipt, including a properly marked-up ADS showing the changes with strike-through for deletions and underlining for additions. If you received a "Notice to File Missing Parts" or other Notice requiring a response for this application, please submit any request for correction to this Filing Receipt with your reply to the Notice. When the USPTO processes the reply to the Notice, the USPTO will generate another Filing Receipt incorporating the requested corrections provided that the request is grantable.

Inventor(s)

Koichi SUZUKI, Tokyo, JAPAN;

Applicant(s)

GREE, Inc., Tokyo, JAPAN;

Assignment For Published Patent Application

GREE, Inc., Tokyo, JAPAN

Power of Attorney: The patent practitioners associated with Customer Number 62008

Domestic Priority data as claimed by applicant

This application is a CON of 14/631,221 02/25/2015

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

JAPAN 2014-034003 02/25/2014 No Access Code Provided

Permission to Access Application via Priority Document Exchange: Yes

Permission to Access Search Results: Yes

Applicant may provide or rescind an authorization for access using Form PTO/SB/39 or Form PTO/SB/69 as appropriate.

If Required, Foreign Filing License Granted: 06/21/2019

The country code and number of your priority application, to be used for filing abroad under the Paris Convention, is **US 16/445,642**

Projected Publication Date: 10/03/2019

Non-Publication Request: No

Early Publication Request: No

Title

GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM

Preliminary Class

463

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

PROTECTING YOUR INVENTION OUTSIDE THE UNITED STATES

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

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

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

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

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

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

GRANTED

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

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

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

NOT GRANTED

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

SelectUSA

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



UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

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

Table with 5 columns: APPLICATION NO., FILING DATE, FIRST NAMED INVENTOR, ATTORNEY DOCKET NO., CONFIRMATION NO.
Row 1: 16/445.642, 06/19/2019, Koichi SUZUKI, 09850001COA, 9486
Row 2: 62008, 7590, 06/25/2019, MAIER & MAIER, PLLC, 345 South Patrick Street, ALEXANDRIA, VA 22314
Row 3: EXAMINER
Row 4: ART UNIT, PAPER NUMBER, 3715
Row 5: NOTIFICATION DATE, DELIVERY MODE, 06/25/2019, 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>Decision Granting Request for Prioritized Examination (Track I)</i>	Application No. 16/445,642	Applicant(s) SUZUKI, Koichi	
	Examiner BRIAN W BROWN	Art Unit OPET	AIA (FITF) Status Yes
<p>1. THE REQUEST FILED <u>19 June 2019</u> IS GRANTED .</p> <p>The above-identified application has met the requirements for prioritized examination</p> <p>A. <input checked="" type="checkbox"/> for an original nonprovisional application (Track I).</p> <p>B. <input type="checkbox"/> for an application undergoing continued examination (RCE).</p> <p>2. The above-identified application will undergo prioritized examination. The application will be accorded special status throughout its entire course of prosecution until one of the following occurs:</p> <p>A. filing a <u>petition for extension of time</u> to extend the time period for filing a reply;</p> <p>B. filing an <u>amendment to amend the application to contain more than four independent claims, more than thirty total claims</u>, or a multiple dependent claim;</p> <p>C. filing a <u>request for continued examination</u> ;</p> <p>D. filing a notice of appeal;</p> <p>E. filing a request for suspension of action;</p> <p>F. mailing of a notice of allowance;</p> <p>G. mailing of a final Office action;</p> <p>H. completion of examination as defined in 37 CFR 41.102; or</p> <p>I. abandonment of the application.</p> <p>Telephone inquiries with regard to this decision should be directed to BRIAN BROWN at (571)272-5338. In his/her absence, calls may be directed to Petition Help Desk at (571) 272-3282.</p>			
/BRIAN W BROWN/ Petitions Examiner, OPET			

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.

UTILITY PATENT APPLICATION TRANSMITTAL <i>(Only for new nonprovisional applications under 37 CFR 1.53(b))</i>	Attorney Docket No.	09850001COA
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Title	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READ
	Priority Mail Express® Label No.	

APPLICATION ELEMENTS <i>See MPEP chapter 600 concerning utility patent application contents.</i>	Commissioner for Patents P.O. Box 1450 Alexandria, VA 22313-1450
--	---

1. **Fee Transmittal Form**
(PTO/SB/17 or equivalent)
2. **Applicant asserts small entity status.**
See 37 CFR 1.27
3. **Applicant certifies micro entity status.** See 37 CFR 1.29.
Applicant must attach form PTO/SB/15A or B or equivalent.
4. **Specification** [Total Pages 25]
Both the claims and abstract must start on a new page.
(See MPEP § 608.01(a) for information on the preferred arrangement)
5. **Drawing(s)** (35 U.S.C. 113) [Total Sheets 7]
6. **Inventor's Oath or Declaration** [Total Pages 3]
(including substitute statements under 37 CFR 1.64 and assignments serving as an oath or declaration under 37 CFR 1.63(e))
 - a. Newly executed (original or copy)
 - b. A copy from a prior application (37 CFR 1.63(d))
7. **Application Data Sheet** * See note below.
See 37 CFR 1.76 (PTO/AIA/14 or equivalent)
8. **CD-ROM or CD-R**
in duplicate, large table, or Computer Program (Appendix)
 - Landscape Table on CD
9. **Nucleotide and/or Amino Acid Sequence Submission**
(if applicable, items a. – c. are required)
 - a. Computer Readable Form (CRF)
 - b. Specification Sequence Listing on:
 - i. CD-ROM or CD-R (2 copies); or
 - ii. Paper
 - c. Statements verifying identity of above copies

ACCOMPANYING APPLICATION PAPERS

10. **Assignment Papers**
(cover sheet & document(s))
Name of Assignee _____
11. **37 CFR 3.73(c) Statement** **Power of Attorney**
(when there is an assignee)
12. **English Translation Document**
(if applicable)
13. **Information Disclosure Statement**
(PTO/SB/08 or PTO-1449)
 Copies of citations attached
14. **Preliminary Amendment**
15. **Return Receipt Postcard**
(MPEP § 503) (Should be specifically itemized)
16. **Certified Copy of Priority Document(s)**
(if foreign priority is claimed)
17. **Nonpublication Request**
Under 35 U.S.C. 122(b)(2)(B)(i). Applicant must attach form PTO/SB/35 or equivalent.
18. **Other: IDS-Statement**
CERTIFICATION AND REQUEST FOR PRIORITIZED EXAMINATION UNDER 37 CFR 1.102(e)

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

19. CORRESPONDENCE ADDRESS

The address associated with Customer Number: 62008 OR Correspondence address below

Name				
Address				
City	State	Zip Code		
Country	Telephone	Email		

Signature	/Timothy J. Maier/	Date	June 19, 2019
Name (Print/Type)	Timothy J. Maier	Registration No. (Attorney/Agent)	51,986

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

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

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.

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	09850001COA
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM		
The application data sheet is part of the provisional or nonprovisional application for which it is being submitted. The following form contains the bibliographic data arranged in a format specified by the United States Patent and Trademark Office as outlined in 37 CFR 1.76. This document may be completed electronically and submitted to the Office in electronic format using the Electronic Filing System (EFS) or the document may be printed and included in a paper filed application.			

Secrecy Order 37 CFR 5.2:

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

Inventor Information:

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

Correspondence Information:

Enter either Customer Number or complete the Correspondence Information section below. For further information see 37 CFR 1.33(a).

An Address is being provided for the correspondence information of this application.

Customer Number	62008		
Email Address	patent@maierandmaier.com	Add Email	Remove Email

Application Information:

Title of the Invention	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM		
Attorney Docket Number	09850001COA	Small Entity Status Claimed	<input type="checkbox"/>
Application Type	Nonprovisional		
Subject Matter	Utility		
Total Number of Drawing Sheets (if any)	7	Suggested Figure for Publication (if any)	

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	09850001COA
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM		

Filing By Reference:

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

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

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

Publication Information:

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

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

Representative Information:

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

Please Select One:	<input checked="" type="radio"/> Customer Number	<input type="radio"/> US Patent Practitioner	<input type="radio"/> Limited Recognition (37 CFR 11.9)
Customer Number	62008		

Domestic Benefit/National Stage Information:

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

When referring to the current application, please leave the "Application Number" field blank.

Prior Application Status	Pending	Remove	
Application Number	Continuity Type	Prior Application Number	Filing or 371(c) Date (YYYY-MM-DD)
	Continuation of	14631221	2015-02-25
Additional Domestic Benefit/National Stage Data may be generated within this form by selecting the Add button.			Add

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	09850001COA
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM		

Foreign Priority Information:

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

Application Number	Country ⁱ	Filing Date (YYYY-MM-DD)	Access Code ⁱ (if applicable)	Remove
2014-034003	JP	2014-02-25		

Additional Foreign Priority Data may be generated within this form by selecting the **Add** button.

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

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

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	09850001COA
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM		

Authorization or Opt-Out of Authorization to Permit Access:

When this Application Data Sheet is properly signed and filed with the application, applicant has provided written authority to permit a participating foreign intellectual property (IP) office access to the instant application-as-filed (see paragraph A in subsection 1 below) and the European Patent Office (EPO) access to any search results from the instant application (see paragraph B in subsection 1 below).

Should applicant choose not to provide an authorization identified in subsection 1 below, applicant **must opt-out** of the authorization by checking the corresponding box A or B or both in subsection 2 below.

NOTE: This section of the Application Data Sheet is **ONLY** reviewed and processed with the **INITIAL** filing of an application. After the initial filing of an application, an Application Data Sheet cannot be used to provide or rescind authorization for access by a foreign IP office(s). Instead, Form PTO/SB/39 or PTO/SB/69 must be used as appropriate.

1. Authorization to Permit Access by a Foreign Intellectual Property Office(s)

A. Priority Document Exchange (PDX) - Unless box A in subsection 2 (opt-out of authorization) is checked, the undersigned hereby **grants the USPTO authority** to provide the European Patent Office (EPO), the Japan Patent Office (JPO), the Korean Intellectual Property Office (KIPO), the State Intellectual Property Office of the People's Republic of China (SIPO), the World Intellectual Property Organization (WIPO), and any other foreign intellectual property office participating with the USPTO in a bilateral or multilateral priority document exchange agreement in which a foreign application claiming priority to the instant patent application is filed, access to: (1) the instant patent application-as-filed and its related bibliographic data, (2) any foreign or domestic application to which priority or benefit is claimed by the instant application and its related bibliographic data, and (3) the date of filing of this Authorization. See 37 CFR 1.14(h)(1).

B. Search Results from U.S. Application to EPO - Unless box B in subsection 2 (opt-out of authorization) is checked, the undersigned hereby **grants the USPTO authority** to provide the EPO access to the bibliographic data and search results from the instant patent application when a European patent application claiming priority to the instant patent application is filed. See 37 CFR 1.14(h)(2).

The applicant is reminded that the EPO's Rule 141(1) EPC (European Patent Convention) requires applicants to submit a copy of search results from the instant application without delay in a European patent application that claims priority to the instant application.

2. Opt-Out of Authorizations to Permit Access by a Foreign Intellectual Property Office(s)

A. Applicant **DOES NOT** authorize the USPTO to permit a participating foreign IP office access to the instant application-as-filed. If this box is checked, the USPTO will not be providing a participating foreign IP office with any documents and information identified in subsection 1A above.

B. Applicant **DOES NOT** authorize the USPTO to transmit to the EPO any search results from the instant patent application. If this box is checked, the USPTO will not be providing the EPO with search results from the instant application.

NOTE: Once the application has published or is otherwise publicly available, the USPTO may provide access to the application in accordance with 37 CFR 1.14.

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	09850001COA
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM		

Applicant Information:

Providing assignment information in this section does not substitute for compliance with any requirement of part 3 of Title 37 of CFR to have an assignment recorded by the Office.

Applicant	1	<input type="button" value="Remove"/>
<p>If the applicant is the inventor (or the remaining joint inventor or inventors under 37 CFR 1.45), this section should not be completed. The information to be provided in this section is the name and address of the legal representative who is the applicant under 37 CFR 1.43; or the name and address of the assignee, person to whom the inventor is under an obligation to assign the invention, or person who otherwise shows sufficient proprietary interest in the matter who is the applicant under 37 CFR 1.46. If the applicant is an applicant under 37 CFR 1.46 (assignee, person to whom the inventor is obligated to assign, or person who otherwise shows sufficient proprietary interest) together with one or more joint inventors, then the joint inventor or inventors who are also the applicant should be identified in this section.</p>		
<input type="button" value="Clear"/>		
<input checked="" type="radio"/> Assignee	Legal Representative under 35 U.S.C. 117	Joint Inventor
Person to whom the inventor is obligated to assign.		Person who shows sufficient proprietary interest
If applicant is the legal representative, indicate the authority to file the patent application, the inventor is:		
<div style="border: 1px solid black; height: 15px; width: 100%;"></div>		
Name of the Deceased or Legally Incapacitated Inventor: <input type="text"/>		
If the Applicant is an Organization check here. <input checked="" type="checkbox"/>		
Organization Name	GREE, Inc.	
Mailing Address Information For Applicant:		
Address 1	6-10-1 Roppongi, Minato-ku	
Address 2		
City	Tokyo	State/Province
Country	JP	Postal Code
Phone Number		Fax Number
Email Address		
Additional Applicant Data may be generated within this form by selecting the Add button. <input type="button" value="Add"/>		

Assignee Information including Non-Applicant Assignee Information:

Providing assignment information in this section does not substitute for compliance with any requirement of part 3 of Title 37 of CFR to have an assignment recorded by the Office.

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	09850001COA
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM		

Assignee	1		
Complete this section if assignee information, including non-applicant assignee information, is desired to be included on the patent application publication. An assignee-applicant identified in the "Applicant Information" section will appear on the patent application publication as an applicant. For an assignee-applicant, complete this section only if identification as an assignee is also desired on the patent application publication.			
			<input type="button" value="Remove"/>
If the Assignee or Non-Applicant Assignee is an Organization check here.			<input checked="" type="checkbox"/>
Organization Name	GREE, Inc.		
Mailing Address Information For Assignee including Non-Applicant Assignee:			
Address 1	6-10-1 Roppongi, Minato-ku		
Address 2			
City	Tokyo	State/Province	
Country ⁱ	JP	Postal Code	106-6112
Phone Number		Fax Number	
Email Address			
Additional Assignee or Non-Applicant Assignee Data may be generated within this form by selecting the Add button.			<input type="button" value="Add"/>

Signature:

NOTE: This Application Data Sheet must be signed in accordance with 37 CFR 1.33(b). However, if this Application Data Sheet is submitted with the **INITIAL** filing of the application and either box A or B is **not** checked in subsection 2 of the "Authorization or Opt-Out of Authorization to Permit Access" section, then this form must also be signed in accordance with 37 CFR 1.14(c).

This Application Data Sheet **must** be signed by a patent practitioner if one or more of the applicants is a **juristic entity** (e.g., corporation or association). If the applicant is two or more joint inventors, this form must be signed by a patent practitioner, **all** joint inventors who are the applicant, or one or more joint inventor-applicants who have been given power of attorney (e.g., see USPTO Form PTO/AIA/81) on behalf of **all** joint inventor-applicants.

See 37 CFR 1.4(d) for the manner of making signatures and certifications.

Signature	/Timothy J. Maier/		Date (YYYY-MM-DD)	2019-06-19	
First Name	Timothy	Last Name	Maier	Registration Number	51,986
Additional Signature may be generated within this form by selecting the Add button.				<input type="button" value="Add"/>	

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	09850001COA
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM		

This collection of information is required by 37 CFR 1.76. The information is required to obtain or retain a benefit by the public which is to file (and by the USPTO to process) an application. Confidentiality is governed by 35 U.S.C. 122 and 37 CFR 1.14. This collection is estimated to take 23 minutes to complete, including gathering, preparing, and submitting the completed application data sheet form to the USPTO. Time will vary depending upon the individual case. Any comments on the amount of time you require to complete this form and/or suggestions for reducing this burden, should be sent to the Chief Information Officer, U.S. Patent and Trademark Office, U.S. Department of Commerce, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450. DO NOT SEND FEES OR COMPLETED FORMS TO THIS ADDRESS. **SEND TO: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450.**

Privacy Act Statement

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

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

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

**CERTIFICATION AND REQUEST FOR PRIORITIZED EXAMINATION
 UNDER 37 CFR 1.102(e)** (Page 1 of 1)

First Named Inventor:	Koichi SUZUKI	Nonprovisional Application Number (if known):	
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM		

APPLICANT HEREBY CERTIFIES THE FOLLOWING AND REQUESTS PRIORITIZED EXAMINATION FOR THE ABOVE-IDENTIFIED APPLICATION.

1. The processing fee set forth in 37 CFR 1.17(i)(1) and the prioritized examination fee set forth in 37 CFR 1.17(c) have been filed with the request. The publication fee requirement is met because that fee, set forth in 37 CFR 1.18(d), is currently \$0. The basic filing fee, search fee, and examination fee are filed with the request or have been already been paid. I understand that any required excess claims fees or application size fee must be paid for the application.
2. I understand that the application may not contain, or be amended to contain, more than four independent claims, more than thirty total claims, or any multiple dependent claims, and that any request for an extension of time will cause an outstanding Track I request to be dismissed.
3. The applicable box is checked below:
 - I. **Original Application (Track One) - Prioritized Examination under § 1.102(e)(1)**
 - i. (a) The application is an original nonprovisional utility application filed under 35 U.S.C. 111(a). This certification and request is being filed with the utility application via EFS-Web.
 ---OR---
 - (b) The application is an original nonprovisional plant application filed under 35 U.S.C. 111(a). This certification and request is being filed with the plant application in paper.
 - ii. An executed inventor's oath or declaration under 37 CFR 1.63 or 37 CFR 1.64 for each inventor, or the application data sheet meeting the conditions specified in 37 CFR 1.53(f)(3)(i) is filed with the application.
 - II. **Request for Continued Examination - Prioritized Examination under § 1.102(e)(2)**
 - i. A request for continued examination has been filed with, or prior to, this form.
 - ii. If the application is a utility application, this certification and request is being filed via EFS-Web.
 - iii. The application is an original nonprovisional utility application filed under 35 U.S.C. 111(a), or is a national stage entry under 35 U.S.C. 371.
 - iv. This certification and request is being filed prior to the mailing of a first Office action responsive to the request for continued examination.
 - v. No prior request for continued examination has been granted prioritized examination status under 37 CFR 1.102(e)(2).

Signature /Timothy J. Maier/	Date June 19, 2019
Name (Print/Typed) Timothy J. Maier	Practitioner Registration Number 51,986
<p>Note: This form must be signed in accordance with 37 CFR 1.33. See 37 CFR 1.4(d) for signature requirements and certifications. Submit multiple forms if more than one signature is required.*</p>	
<p><input type="checkbox"/> *Total of <u>1</u> forms are submitted.</p>	

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.

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

TRANSMITTAL FOR POWER OF ATTORNEY TO ONE OR MORE REGISTERED PRACTITIONERS

NOTE: This form is to be submitted with the Power of Attorney by Applicant form (PTO/AIA/82B) to identify the application to which the Power of Attorney is directed, in accordance with 37 CFR 1.5, unless the application number and filing date are identified in the Power of Attorney by Applicant form. If neither form PTO/AIA/82A nor form PTO/AIA82B identifies the application to which the Power of Attorney is directed, the Power of Attorney will not be recognized in the application.

Application Number	
Filing Date	June 19, 2019
First Named Inventor	Koichi SUZUKI
Title	GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM
Art Unit	
Examiner Name	
Attorney Docket Number	09850001COA

SIGNATURE of Applicant or Patent Practitioner			
Signature	/Timothy J. Maier/	Date (Optional)	June 19, 2019
Name	Timothy J. Maier	Registration Number	51,986
Title (if Applicant is a juristic entity)			
Applicant Name (if Applicant is a juristic entity)			
<p>NOTE: This form must be signed in accordance with 37 CFR 1.33. See 37 CFR 1.4(d) for signature requirements and certifications. If more than one applicant, use multiple forms.</p>			
<input checked="" type="checkbox"/> *Total of <u>1</u> forms are submitted.			

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

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

Under the Paperwork Reduction Act of 1995, no person can be required to respond to a collection of information unless it carries a valid OMB control number.

**出願人による委任状
POWER OF ATTORNEY BY APPLICANT**

私はここに、添付の伝送書もしくは下記枠内で特定された出願に対して、現時点より前に与えられたすべての委任状を破棄します。
I hereby revoke all previous powers of attorney given in the application identified in either the attached transmittal letter or the boxes below.

出願番号 Application Number	出願日 Filing Date

(注記: PTO/AIA/82Aに同じ情報が明記されている場合、上の枠内は空欄でも可)
(Note: The boxes above may be left blank if information is provided on form PTO/AIA/82A.)

私は、下記顧客番号に関連する特許弁護士を、当方の弁護士あるいは代理人に指名し、添付の伝送書 (PTO/AIA/82A) 内もしくは上記に記載の特許出願に関連した米国特許商標庁との業務の全てを同弁護士あるいは代理人に委任します。

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

62008

又は
OR

私は、添付のリスト (PTO/AIA/82C) に記載の特許弁護士を、当方の弁護士あるいは代理人に指名し、添付の伝送書 (PTO/AIA/82A) 内もしくは上記に記載の特許出願に関連した米国特許商標庁との業務の全てを同弁護士あるいは代理人に委任します。(注記: PTO/AIA/82C を記入すること。)

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

添付の伝送書又は上記枠内にて特定された出願に対する郵便物送付先を下記のいずれかに変更または変更してください。
Please recognize or change the correspondence address for the application identified in the attached transmittal letter or the boxes above to:

上記顧客番号に関連する住所
The address associated with the above-mentioned Customer Number

又は
OR

顧客番号に関連する住所
The address associated with Customer Number:

事務所または個人名 Firm or Individual Name			
住所 Address			
市 City	州 State	郵便番号 Zip	
国 Country			
電話番号 Telephone	メールアドレス Email		

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

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

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

**出願人による委任状
 POWER OF ATTORNEY BY APPLICANT**

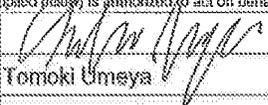
私は出願人であり【出願人が法人の場合、出願人名を下記枠内に記入】
 I am the Applicant [if the Applicant is a juristic entity, list the Applicant name in the box]:

GREE, Inc.

- 発明者もしくは共同発明者である（下記後欄の明記は不要）
 Inventor or Joint Inventor (file not required below)
- 死亡したもしくは成年後見人である発明者の法定代理人である（下記後欄の明記は不要）
 Legal Representative of a Deceased or Legally Incapacitated Inventor (file not required below)
- 被譲渡人もしくは発明者が譲渡する義務を負う人物である
 Assignee or Person to Whom the Inventor is Under an Obligation to Assign (provide signer's title if applicant is a juristic entity)
- 上記以外で、十分な法的的所有権を示す人物である（例：37 CFR 1.46(b)(2)に基づく申請が本出願において認められた、又は本審議と共にその申請がなされている場合）（出願人が法人の場合、署名者の役職を明記すること）
 Person Who Otherwise Shows Sufficient Proprietary Interest (e.g., a petition under 37 CFR 1.46(b)(2) was granted in the application or is concurrently being filed with this document) (provide signer's title if applicant is a juristic entity)

SIGNATURE of Applicant for Patent

下記署名者（役職は下記に記載）は出願人の代理人と認められている（出願人が法人の場合等）
 The undersigned (whose title is supplied below) is authorized to act on behalf of the applicant (e.g., where the applicant is a juristic entity).

署名 Signature		署名日（任意） Date (Optional)	January 22, 2015
氏名 Name	Tomoki Umeya		
役職 Title	Director, Legal & General Affairs		

注意：署名 - 本審議は37 CFR 1.83に基づき署名されなければならない。署名の要件および証明に関しては37 CFR 1.4を参照。出願人が複数いる場合は、複数の審議を提出すること。

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

提出審議 計 _____ 枚。
 Total of _____ forms are submitted.

GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-
READABLE RECORDING MEDIUM

CROSS-REFERENCE TO RELATED APPLICATION

5 [0001] This application is a continuation of U.S. Patent Application No.
14/631,221, filed February 25, 2015, entitled “GAME CONTROL METHOD,
SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING
MEDIUM,” which claims benefit of priority to Japanese Patent Application No.
2014-034003 filed February 25, 2014, the entire contents of which are incorporated
10 herein by reference.

FIELD

[0002] Exemplary embodiments of the present disclosure relate to a game
control method, a system, and a non-transitory computer-readable recording
15 medium for providing client devices with a battle game over a network.

BACKGROUND

[0003] In recent years, online game services provided to client devices by a
server device over a communication network have grown popular, and many game
20 titles have been released on multiple platforms. These games are available in a
variety of types and categories. Among such games, social games that allow
multiple players to participate in the same game are especially booming.

[0004] One type of social game that has been proposed is a game in which a
group (i.e. a guild) is formed whose members are characters each controlled by a
25 player. The group then battles monster characters or the like (for example, JP2013-
244126). Besides a “guild”, such a group may be referred to as a “party”, “team”,
“community”, or the like depending on the game.

[0005] Recently, games with a function to allow groups of players to battle each
other have been proposed. This function is particularly referred to as “Guild vs
30 Guild”, abbreviated as “GvG”. In GvG, a predetermined time slot within a day is
set, such as one hour from 20:00 to 21:00 (a shorter time slot being 30 minutes, and
a longer time slot being two hours). The assembled groups then battle during this
time slot (e.g. a “guild battle”). In some games, a plurality of time slots is set for

holding a group battle.

[0006] A group battle during a predetermined time slot (i.e. a time slot group battle) is, for example, held as follows. One way is for a player who has entry authority, such as the master who is the leader of the group or the junior master who
5 is the sub-leader, to enter the battle by selecting a predetermined time slot from among a plurality of set battle time slots. The group can thus participate in the group battle. Another way is for all groups to be randomly combined in time slots set in advance (such as one battle in the afternoon and another in the evening), with battles proceeding in accordance with the arbitrary combinations.

10 [0007] There is also a variety of types of battles. Examples include determining victory based on the total number of times characters of the opponent group are defeated, determining victory based on whether all of the participating characters in the opponent group are eliminated, and determining victory based on the amount of points, with a large number of points being awarded for defeating the boss of the
15 opponent group.

SUMMARY

[0008] In a time slot group battle, the participation rate of group members in the battle tends to increase in the last half of the time slot. One reason is that players
20 intentionally concentrate their attacks near the end of the time slot. This strategy does not provide the opponent time to counterattack and allows for an effective attack by augmenting the attack strength through consecutive attacks by multiple players in a short period of time in the last half (i.e. a combo). Another reason is that subduing the boss in the last half earns a high number of points, whereas even
25 if players actively participate in the battle and attack the enemy in the first half, they may easily suffer a reverse in the last half. Other reasons include how limits are often placed on the number of attacks in the group battle, the battle points provided at the start of the battle, and the like, so that if players actively participate in the first half, they may use up their battle points, i.e. run out of ammo, in the last
30 half and be unable to attack.

[0009] The game provider, however, wants players to participate actively in the battle throughout the entire time set for the group battle and to enjoy the game during the entire set time.

[0010] Another issue is that groups include players ranging from experienced game players to beginners with a low level and attack strength who have just started the game. Time slot group battles, however, are often not divided up by level, as is a battle with a strong enemy (raid boss) that appears during a quest. Hence, a battle
5 may be fought with opponents having vastly dissimilar attack strengths. In this case, beginners not experienced with the game cannot fully understand effective attacks, such as combos, or the “unwritten rules” of an experienced group such as the timing within the guild for attacks. Beginners may therefore be unsuccessful. As a result, beginners may end up passively participating in a group battle. Under these
10 circumstances, is therefore preferable to provide a game that allows players with a wide range of levels to enjoy a time slot group battle without regard for level.

[0011] Embodiments of the present disclosure have been conceived in light of these circumstances and provides a game control method, a system, and a non-transitory computer-readable recording medium that allow a wide range of players
15 to enjoy a group battle without regard for difference in level, degree of attack strength, or the like and that, in a group battle limited to a time slot, improve the participation rate throughout the set time slot.

[0012] A game control method according to an exemplary aspect of the present disclosure can include the steps of: (a) dividing a battle time into a plurality of time
20 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; (b) setting a battle condition of at least one of the time slots in the plurality of time slots with a battle condition
25 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; and (c) 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
30 different from the second time slot in the plurality of time slots.

[0013] According to exemplary embodiments, a battle game played in a predetermined time slot is divided into a plurality of time slots, such as a first portion, middle portion, and last portion, and a battle condition is changed in at

least one of the subdivided time slots. By dividing the time slot of the battle game into a plurality of time slots and setting the battle condition for each time slot, a battle game that has conventionally been played under certain rules can be changed during the set time. In particular, by setting a battle condition that is advantageous for a certain target and by changing the battle condition in the time slot for the first half, for example, in which the participation rate in the time slot battle game is not high, an increase in the participation rate of characters throughout the time slots can be expected. Furthermore, circumstances that allow beginners to enjoy the battle can be created by setting the battle conditions for example to increase the attack strength of low-level characters, which correspond to beginners, and to favor beginners in the first half in which the participation rate in the battle is not very high.

[0014] The exemplary embodiments can provide a game control method, a system, and a non-transitory computer-readable recording and/or storage medium that allow a wide range of players to enjoy a group battle without regard for difference in level, degree of attack strength, or the like and that improve the participation rate in a group battle throughout the set time slot.

BRIEF DESCRIPTION OF DRAWINGS

[0015] Exemplary embodiments of the present disclosure will be further described below with reference to the accompanying drawings, wherein:

FIG. 1 illustrates the network structure of a game system according to the present embodiment;

FIG. 2 is a block diagram illustrating the structure of a server device according to the present embodiment;

FIG. 3 is a block diagram illustrating the structure of a client device according to the present embodiment;

FIG. 4 illustrates an example of a game screen according to the present embodiment;

FIG. 5 is a functional block diagram illustrating the structure of battle processing according to the present embodiment;

FIG. 6 is a conceptual diagram illustrating time management of a group battle according to the present embodiment;

FIGS. 7(a) and 7(b) are conceptual diagrams illustrating examples of battle conditions and targets of change in a group battle according to the present embodiment; and

FIG. 8 is a flowchart illustrating battle processing according to the present
5 embodiment.

DETAILED DESCRIPTION

[0016] The following describes an exemplary embodiment of the present disclosure (the present embodiment) with reference to the drawings.

10 [0017]

FIG. 1 illustrates the network structure of a game system 100 according to the exemplary embodiment. The game system 100 includes a server device 10 that provides a battle game service to a plurality of client devices 30 over a network 20. The server device 10 is a network node having a function to provide the battle game
15 service and is, for example, configured using a host computer with high computing power. The server device 10 is not, however, limited to this example and may be configured using a general-purpose communication terminal device. The client device 30 is a network node having a function to receive provision of the battle game service and is, for example, configured using a general-purpose
20 communication terminal device. In the present disclosure, the network node that provides the battle game service is referred to as the “server device”, and the network node that receives provision of the battle game service is referred to as the “client device”, regardless of computing power. The online game service is provided by the server device 10 responding to a request from the client device 30.

25 [0018] The host computer constituting the server device 10 need not be only one computer and may be configured using a plurality of computers distributed over the network 20. Furthermore, the general-purpose communication terminal device constituting the server device 10 or the client device 30 also refers to a desktop computer, a notebook computer, a tablet computer, a laptop computer, and a mobile
30 phone. The mobile phone may, for example, be a handheld mobile terminal such as PDC (Personal Digital Cellular), PCS (Personal Communication System), GSM® (Global System for Mobile communications), PHS (Personal Handy phone System), PDA (Personal Digital Assistant), or the like, capable of data communication under

a standard such as W-CDMA (Wideband Code Division Multiple Access), CDMA-2000 (Code Division Multiple Access-2000), IMT-2000 (International Mobile Telecommunication-2000), Wibro (Wireless Broadband Internet), or the like. The network 20 is a communication network combining wired networks (such as a LAN (Local Area Network), WAN (Wide Area Network), or VAN (Value Added Network)) and wireless networks (such as a mobile communication network, satellite communication network, Bluetooth, WiFi (Wireless Fidelity), or HSDPA (High Speed Downlink Packet Access)), and the like. Between the server device 10 and the client devices 30 there may be provided a gateway server that converts the communication protocol between these devices.

[0019] FIG. 2 is a block diagram illustrating the structure of the server device 10 according to the present embodiment. The server device 10 includes a processor 11, a communication interface 12, and a memory resource 13. The processor 11 is formed by an arithmetic logic unit, which performs arithmetic operations, logic operations, bit operations, and the like; various registers (program counter, data register, instruction register, general-purpose register, and the like); and a timer. The processor 11 decodes and executes a computer program 40 stored in the memory resource 13 and responds to requests from the plurality of client devices 30.

[0020] The computer program 40 is a program for executing game processing in response to requests from the plurality of client devices 30 and includes a plurality of software modules that are called and executed within a main program. Such software modules are each modularized subprograms for executing particular processing (processing for game operations, image display, communication, and the like) and are created using, for example, procedures, subroutines, methods, functions, data structures, and the like. A module is a unit that can be compiled independently.

[0021] As one such modularized subprogram, the computer program 40 includes a rendition processing module 50 provided with the function of the battle processing unit 60 (described below) that executes rendition processing for a battle between groups. In addition to the battle processing unit 60, in accordance with game specifications, the rendition processing module 50 for example includes functions such as a quest processing unit 51 that implements a quest, which is a search game, a gacha processing unit 52 that executes processing for a gacha (dispensing items

that are part of a set), an integrating unit 53 that combines cards, and a secondary battle processing unit 54 that executes processing to battle an enemy character other than in the main battle, such as a raid boss that appears during a quest. The battle processing unit 60 is described in detail below, whereas details on the other processing units 51 to 54 are omitted, since these units are not specific to the exemplary embodiment.

[0022] The memory resource (memory unit) 13 stores parameters 70 for each character. Examples of the parameters 70 include a variable related to the attack strength of the character (specifically, a variable that conforms to changes in the character's "attack points" or the like), "skill types" listed on cards (described in detail below) used when attacking a character in the opponent group during a battle between groups, or particular "items" related to skills, and "attributes" of items or cards, yet the parameters 70 are not limited to these examples.

[0023] For example, a variable related to "defense points" or the like may be included, as may a variable indicating a "reward" obtained in the battle game. The value concept behind the reward is that a higher value yields a greater advantage against an opponent as the battle game progresses. The reward may, for example, be currency used to purchase an item within the game, an item that increases the character's attack strength, an item that heals the character's stamina or damage, or points that are added by inflicting damage on an enemy character. The reward may also have a value tradable between characters. Furthermore, the parameters 70 may include a variable indicating the length of time since the day the player participated in a battle game.

[0024] The memory resource 13 is, for example, a logical device that provides a memory area of a physical device (for example, a computer-readable recording and/or storage medium such as a disk drive, semiconductor memory, or the like). A plurality of physical devices may be mapped onto one logical device, or one physical device may be mapped onto a plurality of logical devices. Data, logs, and the like indicating the access history, play conditions, game progress status, and the like of each client device 30 are stored in the memory resource 13. The communication interface 12 is a hardware module for connecting to the client devices 30 over the network 20, such as an ISDN modem, ADSL modem, cable modem, or the like.

[0025] FIG. 3 is a block diagram illustrating the structure of the client device 30 according to the exemplary embodiment. The client device 30 includes a processor 31, an audio output device 32, a communication interface 33, a memory resource 34, an input device 35, and a display device 36. The processor 31 is formed by an arithmetic logic unit, various registers (program counter, data register, instruction register, general-purpose register, and the like), and a timer. The processor 31 decodes and executes a computer program 80 stored in the memory resource 34, transmits a request to the server device 10 in accordance with operation information input into the input device 35, and receives a response from the server device 10. The computer program 80 is an application program for connecting to the server device 10 and receiving provision of the battle game service. This application program can be distributed over the network 20 by the server device 10.

[0026] The memory resource 34 is a logical device that provides a memory area of a physical device (for example, a computer-readable recording and/or storage medium such as a disk drive, semiconductor memory, or the like) and also stores operating system programs, driver programs, various data, and the like used for processing by the client device 30.

[0027] Examples of driver programs include an input device driver program for controlling the input device 35 and output device driver programs for controlling the audio output device 32 and the display device 36. Examples of the various data include image data for objects, backgrounds, and the like that appear in the game screens.

[0028] The audio output device 32 is, for example, a sound player that can reproduce sound data such as game sound effects. The communication interface 33 provides a connection interface with the server device 10 and is configured using a wireless communication interface or a wired communication interface.

[0029] The input device 35 provides an interface that receives input operations from the player and is, for example, a touch panel, keyboard, mouse, or the like. The display device 36 provides a player with an image display interface for game screens or the like and is, for example, an organic EL display, liquid crystal display, CRT display, or the like.

[0030] When the player logs into the game service of the server device 10 by operating the input device 35 to input authentication information (an ID, password,

or the like), a personalized screen associated with the player's authentication information is displayed on the display device 36.

[0031] On the personalized screen, a menu screen related to the group to which an individual player belongs is displayed. A "group" can be a virtual collection
5 whose members are characters each controlled by a player via the client device 30. Such groups may be created and established for each game title or may be common to a plurality of game titles. In the field of social games, a group established for such a purpose is also referred to as a "guild", "party", "team", "community", or the like. A character can refer to a virtual object that obeys a player's instructions
10 and acts in a virtual space on the player's behalf.

[0032] A character controlled by a player with experience participating in the game service provided by the server device 10 belongs to a group as a general rule, and the character's history is associated with the authentication information for the player and stored in the memory resource 13 of the server device 10. An editing
15 menu screen related to the group is displayed on the display device 36 based on this history.

[0033] On the other hand, the character controlled by a player participating in the game service provided by the server device 10 for the first time does not belong to a particular group as a general rule, and therefore a menu screen belonging to
20 any group (for example, a screen to search for a group or to establish a new group) is displayed on the display device 36. After the group to which the player belongs is determined or selected and the player selects to participate in the game service, a screen for a game event underway at that point in time is displayed on the display device 36.

[0034] FIG. 4 illustrates an example of a game screen 200 according to the exemplary embodiment. The game screen 200 includes an event field 201 and a palette 202. The event field 201 is a virtual field on which the battle game progresses between groups 300 and 400. Characters 301, 302, and 303 belonging to one group 300 and characters 401, 402, and 403 belonging to the other group 400
30 are displayed in the event field 201.

[0035] The battle between groups is referred to as a "guild war" or "guild battle", or as "GvG" in reference to the initial letter of the word "guild". While communicating with each other, characters belonging to the same group attack

opponent characters belonging to the opponent group.

[0036] The palette 202 is a virtual location for selecting the “skill” that can be used when each character attacks an opponent character. A deck 600, which is a stack of virtual cards, and a plurality of cards 601, 602, and 603 selected from the deck 600 are displayed on the palette 202. A display (an illustration or letter) indicating the type of skill and a particular item related to the skill are depicted on each card. Attack points (such as points for the skill or the invoked attack), defense points (stamina, life force, or the like), and attribute (fire, water, tree, earth, or the like) are set for each card.

10 [0037] Each player flips over the cards 601, 602, and 603 from the deck 600 and attacks the opponent character in accordance with the combination of the skills, attack points, specific items, defense points, and the like displayed on the cards 601, 602, and 603. The damage inflicted on the opponent character and the damage the player sustains are then calculated.

15 [0038] The gauge 501 indicates the number of times that characters 301, 302, and 303 belonging to the group 300 have consecutively attacked the opponent characters 401, 402, and 403. Similarly, the gauge 502 indicates the number of times that characters 401, 402, and 403 belonging to the group 400 have consecutively attacked the opponent characters 301, 302, and 303. The number of consecutive attacks is referred to as the “number of combos”, and the gauges 501 and 502 displaying the number of combos are referred to as a “combo gauge”.

20 [0039] As illustrated by the functional block in FIG. 5, the battle processing unit 60, which is one functional unit in the rendition processing module 50, includes a battle time managing unit 61, a battle condition extraction unit 62, a target changing unit 63, a battle condition changing unit 64, a battle result tallying unit 65, and a battle rendering unit 66.

30 [0040] The battle time managing unit 61 refers to the timer and the memory resource 13 to manage the time of a battle between groups. In addition to a start time S and an end time E, when the time managed by the battle time managing unit 61 is divided into a plurality of battle times BT (such as a three-way division into a first portion F, a middle portion M, and a last portion L), as illustrated in FIG. 6, the battle time managing unit 61 manages the start time (MS) and the end time (ME/LS) of the subdivided times. In other words, the battle time managing unit 61

has the functions of determining whether each start time and end time has been reached, of determining the end of the battle time, and of inputting the results of these determinations to the other functional units in the battle processing unit 60.

[0041] Various patterns depending on the game specifications are possible for the interval between the start time and the end time of the battle time slot, such as 5 30 minutes, one hour, two hours, and so forth. The battle time slot may also be divided in a variety of patterns, such as dividing in two, into a first half and a last half, or dividing into four or more time slots. An appropriate selection may be made in accordance with game specifications. Such information is stored in the memory 10 resource 13.

[0042] The battle condition extraction unit 62 refers to the memory resource 13 to determine whether to change the conditions of the battle (the battle condition) as the battle takes place in a predetermined time slot. In other words, the battle condition extraction unit 62 is a manner of invoking a function to change a battle 15 condition during the time slot group battle.

[0043] In this context, the term “battle condition” broadly includes additional conditions added on during a group battle. While also described in detail below, a battle condition can include changing the ability value of an individual character, such as changing the parameters 70 (see FIG. 2) that allow a character to exercise 20 certain abilities during a battle, such as a character’s attack strength, defense strength, or the like. Battle conditions also can include any sort of condition applied during a battle, such as providing a reward to the player controlling a character or tallying the battle result during the first portion of a subdivided time slot and reflecting the battle result in a subsequent portion of the subdivided time slot.

[0044] The target changing unit 63 refers to the memory resource 13 to set the target of change based on the extracted battle condition. For example, if the battle condition is to increase the level, attack points, or defense points of the lowest ranked n characters in the group, the target changing unit 63 extracts the n 25 characters with the lowest level, the n characters with the lowest attack points, or the n characters with the lowest defense points as the target of change from a data 30 table that lists the characters in the group, setting these characters as the target of change.

[0045] When the battle condition is, for example, to increase the attack points

by 30% for characters or items such as cards classified under a predetermined attribute, such as fire, water, wind, tree, earth, or the like, the target changing unit 63 sets the characters or items with the attribute as the target of change from among the characters belonging to the group and from among a data table that lists the attributes of cards included in characters' decks, setting these characters or items.

5 [0046] The battle condition changing unit 64 changes the battle condition for the target of change that was selected by the target changing unit 63. Specifically, the battle condition changing unit 64 changes the parameters 70 (see FIG. 2) of the character or item that is the target of change. The parameters referred to here include an index of a character's strength in the battle, such as the attack points or defense points. For example, when the battle condition is to increase attack points of 10,000 points by 30%, the increased attack points become 13,000 points.

[0047] When, for example, the battle condition for the target changing unit 63 is to increase the level, attack points, or defense points of the lowest ranked n characters in the group by 30%, the battle condition changing unit 64 executes processing to increase the attack points of each extracted character by 30%. When the target of change is any character or card classified under the fire attribute, the battle condition changing unit 64 for example executes processing to increase the attack points of items with this attribute by 30%.

15 20 [0048] When the battle condition is to reflect a battle result tallied during the first portion of a subdivided time slot in later portions of the time slot, the battle result tallying unit 65 tallies the battle result during the corresponding portion of the time slot and outputs the result. In other words, as a battle condition for the first portion of a battle, the battle result tallying unit 65 has a function to tally the number of attacks, for example, by a character in the first portion. Based on the tallied result for the first portion, the above-described battle condition changing unit 64 then provides a predetermined reward as the battle condition for the last portion. Other than the above example of the number of attacks by a character, the total attack points or damage inflicted may be the battle result that is tallied. The participation rate or the like of group members may also be the target of tallying.

25 30 [0049] Based on the changed battle condition, the battle rendering unit 66 executes rendition processing for the game related to the battle. This function is not specific to the exemplary embodiment, and game processing is executed using any

desired method. For example, a battle is rendered in accordance with the screen example illustrated in FIG. 4.

[0050] Next, examples of battle conditions and targets of change are described in detail with reference to FIGS. 7(a) and 7(b). Two types of examples are described below. In the first example, the battle condition is changed randomly or by a predetermined setting in each of the subdivided time slots (see FIG. 7(a)). In the second example, among the subdivided time slots, battle participation and battle results are tallied during an earlier time slot, and the tallied results are reflected in the battle conditions of time slots after the earlier time slot (see FIG. 7(b)).

10 [0051] Example of changing the battle condition as time progresses

(1) Increasing attack strength of lowest ranked n characters in group: for example, among the characters that are members of the group, several of the characters with the lowest abilities available or necessary in the battle, such as level, attack points, or defense points, or the lowest 30% of the group members in terms of attack points are increased by 30%.

(2) Increasing item attribute attack points: for example, the attack points of characters or items such as cards classified under the attributes of fire, water, wind, tree, earth, or the like is increased by 10%.

(3) Increasing the attack points in accordance with player attribute: for example, depending on whether the gender of the registered player is male or female, the attack points are increased by 20%.

(4) Increasing the combo effect: the combo effect is changed by time slot. For example, in a time slot with a poor participation rate, such as the first portion of a group battle time, the regular increase in attack points of 10% each for consecutive attacks is boosted to 15% each.

[0052] The above changes in battle conditions are modified freely by time slot. FIG. 7(a) is a conceptual diagram for this example. As illustrated in FIG. 7(a), for example in the first portion of the battle, the battle condition is to “increase the attack points of the five members with the lowest battle ability by 30%”. The battle condition for the middle portion of the battle is to “increase the attack points of cards classified under the water attribute by 30%”. Furthermore, the battle condition for the last portion of the battle is to “increase the attack points of female players by 30%”. The above-described percentage of the increase in attack points is merely

an example and may be defined in accordance with game specifications. Furthermore, the target of change is not limited to the attack points in the above example and broadly includes the parameters 70 set for characters and items, including defense points, level, and the like.

5 [0053] In this way, circumstances that allow beginners to enjoy the battle can be created by favoring beginners in the first portion in which the participation rate in the battle is not very high. Furthermore, by changing the parameters that increase the attack points in the middle portion and the last portion, characters that satisfy these parameters are encouraged to participate. Hence, an increase in the
10 participation rate in the battle can be expected.

[0054] The following is an example of changing battle conditions in accordance with battle participation and battle results:

Another example of changing battle conditions is to tally the battle participation by the group or to tally the results of the battle in an earlier time slot
15 among the subdivided battle time slots. Furthermore, in the battle during a time slot after the earlier time slot, a predetermined battle condition may be set based on the tallied result. Examples are as follows.

[0055] (1) Providing an incentive based on an intermediate tally: for example, as a battle condition for the first half of the battle, the number of attacks by
20 characters in the first half is tallied, and as a battle condition for the last half of the battle, a predetermined reward is provided based on the result for the first half. When the reward is a card usable in the last half of the battle, the reward may be made useful by, for example, providing an event bonus for the card and doubling the attack strength during the last half of the battle.

25 (2) Change in battle condition based on an intermediate tally: for example, each group's participation rate or number of participants in the first half of the battle is extracted. The attack strength during the last half is increased uniformly by 10% for a group that, in the first half, has a participation rate of at least a predetermined rate or a large number of participants.

30 [0056] In the conceptual diagram for this example in FIG. 7(b), the battle results in the earlier time slot (first half F) are tallied, and the results are reflected in the subsequent time slot (last half L). In this way, in order to have an advantage in the last half L, which determines victory, it becomes necessary to participate and to

battle actively in the first half F. Therefore, an increase in the participation rate across the entire time slot from the first half through the last half can be expected.

[0057] FIG. 8 is a flowchart illustrating rendition processing by the battle processing unit 60 according to the present embodiment. The rendition processing module 50 is a subprogram written with a command set for causing the server device 10 to execute the function of the battle processing unit 60 via the processing from step 101 to step 110.

[0058] In the battle processing unit 60, the battle time managing unit 61 refers to the timer and the memory resource 13 and determines whether the time to hold a battle between groups, i.e. the start time of the battle, has been reached (step S101). In other words, the battle time managing unit 61 determines whether the start time S illustrated in FIG. 6 has been reached.

[0059] When determining that the start time of the battle has not been reached (step S101: NO), the battle time managing unit 61 repeats the processing in step S101. Conversely, when the battle time managing unit 61 determines that the start time of the battle has been reached (step S101: YES), the battle condition extraction unit 62 refers to the memory resource 13 to check whether a flag indicating a change in the battle condition during the battle is set (step S102).

[0060] When determining that a flag indicating a change in the battle condition during the battle is set (step S102: YES), the battle condition extraction unit 62 reads the battle condition to change from the memory resource 13 (step S103). Conversely, when determining that a flag indicating a change in the battle condition is not set (step S102: NO), the battle condition extraction unit 62 determines not to change the battle condition during the battle time slot, and processing proceeds to step S109.

[0061] Based on the battle condition read in step S103, the target changing unit 63 refers to the memory resource 13 to determine whether there is a character, or an item such as a card held by a character, that is the target of change in the battling groups (step S104). When determining that there is a target of change (step S104: YES), the target changing unit 63 extracts and sets the target of change (step S105).

[0062] The battle condition changing unit 64 changes the battle condition for the character or item set as the target of change (step S106), and processing proceeds to step S109.

[0063] On the other hand, when the target changing unit 63 determines that there is no character or item that is the target of change (step S104: NO), processing proceeds to step S107.

5 [0064] In step S107, it is determined whether the battle condition is not a target of change, i.e. whether the battle condition is not a character, or an item such as a card held by a character, that is the target of change in the battling groups, but rather to “tally battle results”. When it is determined that the target condition is to tally battle results (step S107: YES), the battle result tallying unit 65 tallies the number of attacks by a character, the total attack points or damage inflicted, the participation rate of group members, or the like during the battle (step S108). When
10 the target condition is determined not to be the tallying of battle results (step S107: NO), processing proceeds to step S109.

[0065] In step S109, the battle rendering unit 66 executes rendition processing based on the changed battle condition.

15 [0066] Next, in step S110, the battle time managing unit 61 determines whether there is a next subdivided time slot. As illustrated in FIG. 6, this is the case of determining whether there is a start time (MS) of a time slot yielded by dividing the battle time BT into a plurality of time slots.

[0067] In step S110, when determining that the next subdivided time slot (for example, MS in FIG. 6) exists (step S110: YES), the battle time managing unit 61 determines whether that subdivided time slot has been reached (step S111). When determining that the subdivided time slot has not been reached (step S111: NO), the battle time managing unit 61 repeats the processing in step S111. Conversely, when
20 the battle time managing unit 61 determines that the subdivided time slot has been reached (step S111: YES), processing returns to step S102, and processing from step S102 to step S109 is repeated. As a result, processing to change the target condition for the next subdivided time slot (for example, the time slot “ME/LS” in FIG. 6) is executed.

[0068] On the other hand, when determining that there is no next subdivided time slot (step S110: NO), the battle time managing unit 61 then determines whether
30 the end time has been reached (step S112). In other words, when determining that the end time of the battle (time “E” in FIG. 6) has not been reached (step S112: NO), the battle time managing unit 61 repeats the processing in step S112. Conversely,

when the battle time managing unit 61 determines that the end time of the battle has been reached (step S112: YES), processing to end the battle is executed (step S113), thus ending the process (END).

[0069] According to the above embodiment, a battle game played in a predetermined time is divided into a plurality of time slots, such as a first portion, middle portion, and last portion, and a battle condition is changed in at least one of the subdivided time slots. By thus dividing the time slot of the battle game into a plurality of time slots and setting the battle condition for each time slot, a battle game that has conventionally been played under certain rules can be changed during a predetermined time when the battle game is played. In particular, in the first half of the battle, a battle condition that is advantageous for a certain target is set, for example by increasing the attack strength of low-level characters. The battle condition in the time slot for the first half, for example, in which the participation rate in the time slot battle game is not high, is also changed. By thus changing the battle condition by time slot, an increase in the participation rate of characters throughout the time slots can be expected.

[0070] In particular, setting the target of change for the battle condition to be an ability value that group members can exercise in the battle, such as attack strength or defense strength, allows for the changing of a rapid response parameter that yields an advantage in the battle. Players are thus stimulated to participate in the battle.

[0071] As described above, circumstances that allow beginners to enjoy the battle can be created by setting the battle conditions to increase the attack strength of low-level characters, which correspond to beginners, and to favor beginners to the game in the first portion of the battle in which the participation rate in the battle is not very high. Furthermore, by making changes to increase the attack points in the middle portion and the last portion, characters that satisfy these parameters are encouraged to participate, thereby leading to an increase in the participation rate in the battle and eliminating a sense of unfairness. A game that, without regard for level, is enjoyable and accessible can be provided for players with a wide range of levels.

[0072] As another battle condition, battle results in an earlier time slot (for example, the first half) are tallied, and the results are reflected in the battle

conditions of time slots after the earlier time slot (for example, the last half). In this way, in order to have an advantage in the last half, which determines victory, it becomes necessary to participate in the first half and to be active in the battle by, for example, actively attacking the enemy in the first half as well while using up
5 battle points. Therefore, an increase in the participation rate across a long time period from the first half to the last half can be expected.

[0073] The processing of the above-described embodiment is implemented by coordination between the rendition processing module 50 and the processor 11, yet similar rendition processing may be executed by a dedicated hardware resource
10 (such as an application-specific integrated circuit (ASIC)) or by firmware.

[0074] The computer program 40 may, for example, be written in an object-oriented language. In an object-oriented language, battle game processing is made possible by treating each character 301 to 303 as an object, defining the parameters
15 70 as “attributes” of the characters 301 to 303, and defining the behaviors of the characters 301 to 303 (such as attacking) as “methods” of the characters 301 to 303. Image display can be controlled by treating not only the characters 301 to 303 but also the gauges 501 and 502, the cards 601, 602, and 603, and the like displayed on the game screen 200 as objects and defining their “attributes” and “methods”.

[0075] The computer program 40 is not, however, limited to an object oriented
20 language and may be written in a procedural language, for example. The computer program 40 can be encoded into a predetermined signal format and transmitted between nodes over a transmission medium (wired communication network) or a transmitted wave (radio waves).

[0076] The above-described exemplary embodiment is only an example for
25 describing aspects of the present disclosure, and the present disclosure should not be interpreted as limited to the above exemplary embodiment. Furthermore, various modifications may be made without departing from the scope of the present disclosure. For example, a person of ordinary skill in the art could replace the resources described in the embodiment (hardware resources and software resources)
30 with equivalents, and such replacements are also included in the scope of the present disclosure.

[0077] The battle game described in this specification can also be controlled by a server system including more than one server device 10.

CLAIMS

1. A method for controlling a battle game, comprising:
 - displaying a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;
 - during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conducting a battle against an opponent character appearing in the first term using a parameter based on a card selected by a player; and
 - during a second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition, conducting a battle against an opponent character appearing in the second term using a parameter based on a card selected by the player.
2. The method of claim 1, wherein the second battle condition is predetermined regardless of a battle result in the first term.
3. The method of claim 1, wherein, during a third term after the second term, in the second field, under a third battle condition which is different from the first condition and second condition and is dependent on a battle result in the second term, conducting a battle against an opponent character appearing in the third term using a parameter based on a card selected by the player.
4. The method of claim 3, wherein the third battle condition is a condition for giving a reward to the player.
5. The method of claim 1, wherein an attack strength against at least one opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength against at least one opponent character under the first battle condition.
6. The method of claim 1, wherein the parameter comprises an attack strength and a life force.

7. The method of claim 1, wherein the second battle condition is dependent on a battle result of the first term.
8. The method of claim 7, wherein the second battle condition is dependent on an attack status in the first term.
9. The method of claim 1, wherein the second battle condition is a condition for giving a reward to the player.
10. The method of claim 1, wherein a start timing and an end timing of each of the first term and the second term are determined based on a start timing of the battle game.
11. The method of claim 1, further comprising:
 - receiving a player card selection step;
 - maintaining an interface gauge element during the battle game; and
 - dynamically adjusting the interface gauge element;wherein a dynamic adjustment of the interface gauge element takes place after the player card selection step.
12. The method of claim 1, wherein at least one of the set of: conducting the battle against the opponent character appearing in the first term and conducting the battle against the opponent character appearing in the second term comprises:
 - receiving, from the player, a selection of the card;
 - displaying a player group on the second field, the player group comprising a formation including a plurality of player characters; and
 - modifying the player group based on the card selected by the player;wherein the battle is conducted between a player character in the player group and the at least one of the set of: the opponent character appearing in the first term and the opponent character appearing in the second term.
13. A game apparatus configured to provide a battle game between a plurality of players, comprising a communication interface configured to communicate with a plurality of client devices, and a rendition processing module comprising a battle processing unit;

wherein the rendition processing module is configured to render a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;

wherein the battle processing unit is configured to, during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conduct a battle against an opponent character appearing in the first term using a parameter based on a card selected by a player in the plurality of players;

wherein the battle processing unit is configured to, during a second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition, conduct a battle against an opponent character appearing in the second term using a parameter based on a card selected by the player.

14. The game apparatus of claim 13, wherein the second battle condition is predetermined regardless of a battle result in the first term.

15. The game apparatus of claim 13, wherein the battle processing unit is configured to, during a third term after the second term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition and second condition and is dependent on a battle result in the second term, conduct a battle against an opponent character appearing in the third term using a parameter based on a card selected by the player.

16. The game apparatus of claim 13, wherein the second battle condition is dependent on a battle result of the first term.

17. The game apparatus of claim 13, wherein a start timing and an end timing of each of the first term and the second term are determined based on a start timing of the battle game.

18. The game apparatus of claim 13, wherein the second battle condition is dependent on an attack status in the first term.

19. The game apparatus of claim 13, wherein an attack strength against at least one opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength against at least one

opponent character under the first battle condition.

20. The game apparatus of claim 13, wherein the parameter comprises an attack strength and a life force.

21. The game apparatus of claim 13, wherein the rendition processing unit is configured to, during at least one of the set of: conducting the battle against the opponent character appearing in the first term, conducting the battle against the opponent character appearing in the second term, and conducting the battle against the opponent character appearing in the third term, perform the steps of:

receiving a player card selection;

displaying, on the game screen, a player group on the second field, the player group comprising a formation including a plurality of player characters; and

modifying the player group based on the card selected by the player;

wherein the battle processing unit is configured to conduct the battle between a player character in the player group and the at least one of the set of: the opponent character appearing in the first term, the opponent character appearing in the second term, and the opponent character appearing in the third term; and

wherein the rendition processing unit is further configured to maintain, on the game screen, an interface gauge element during the battle game, and dynamically adjust the interface gauge element, wherein a dynamic adjustment of the interface gauge element takes place after the player card selection is received.

22. A computer program product embodied on a non-transitory computer-readable medium and containing instructions that, when executed, causes a game apparatus provided with a memory unit to provide a game for executing a battle game between a plurality of players, the game apparatus thereby being configured to perform the steps of:

displaying a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;

during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conducting a battle against an opponent character appearing in the first term using a parameter based on a card selected by a player in the plurality of players;

during a second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition, conducting a battle against an opponent character appearing in the second term using a parameter based on a card selected by the player.

23. The computer program product of claim 22, wherein the second battle condition is predetermined regardless of a battle result in the first term.

24. The computer program product of claim 22, wherein the non-transitory computer-readable medium further comprises instructions to configure the game apparatus to perform the steps of:

during a third term after the second term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition and second condition and is dependent on a battle result in the second term, conducting a battle against an opponent character appearing in the third term using a parameter based on a card selected by the player.

25. The computer program product of claim 22, wherein the second battle condition is dependent on a battle result of the first term.

26. The computer program product of claim 22, wherein a start timing and an end timing of each of the first term and the second term are determined based on a start timing of the battle game.

27. The computer program product of claim 22, wherein the second battle condition is dependent on an attack status in the first term.

28. The computer program product of claim 22, wherein an attack strength against at least one opponent character under the second battle condition is higher than an attack strength against at least one opponent character under the first battle condition.

29. The computer program product of claim 22, wherein the non-transitory computer-readable medium further comprises instructions to configure the game apparatus to, during at least one of the set of: conducting the battle against the opponent character appearing in the first term and conducting the battle against the opponent character appearing in the second term,

perform the steps of:

receiving a player card selection;

displaying, on the game screen, a player group on the second field, the player group comprising a formation including a plurality of player characters; and

modifying the player group based on the card selected by the player;

wherein the battle is conducted between a player character in the player group and the at least one of the set of: the opponent character appearing in the first term and the opponent character appearing in the second term; and

wherein the game apparatus is further configured to maintain, on the game screen, an interface gauge element during the battle game, and dynamically adjust the interface gauge element, wherein a dynamic adjustment of the interface gauge element takes place after the player card selection is received.

30. A computer program product embodied on a non-transitory computer-readable medium and containing instructions that, when executed, causes a game apparatus provided with a memory unit to provide a game for executing a battle game between a plurality of players, the game apparatus thereby being configured to perform the steps of:

displaying a game screen comprising a first field at a lower position in the game screen and a second field above the first field, wherein in the first field, a plurality of cards selected from a deck which is a stack of virtual cards are arranged in a horizontal direction;

during a first term of the battle game, in the second field, under a first battle condition, conducting a battle against an opponent character appearing in the first term using a parameter based on a card selected by a player in the plurality of players;

during a second term after the first term, in the second field, under a second battle condition which is different from the first condition and is predetermined regardless of a battle result in the first term, conducting a battle against an opponent character appearing in the second term using a parameter based on a card selected by the player;

during a third term after the second term, in the second field, under a third battle condition which is different from the first condition and second condition and is dependent on a battle result in the second term, conducting a battle against an opponent character appearing in the third term using a parameter based on a card selected by the player.

ABSTRACT

Players with a wide range of levels or attack strength can enjoy a time-limited group battle, and the participation rate can be expected to improve throughout the set time slot. A battle time managing unit refers to a timer and a memory resource to manage the time of a battle between groups. A battle condition extraction unit refers to the memory resource and checks whether to change a battle condition during the time of the battle. A target changing unit refers to the memory resource to set a target of change based on the battle condition. A battle condition changing unit changes the battle condition for the target of change that was selected by the target changing unit. Based on the changed battle condition, a battle rendering unit executes rendition processing for the game related to the battle.

FIG. 1

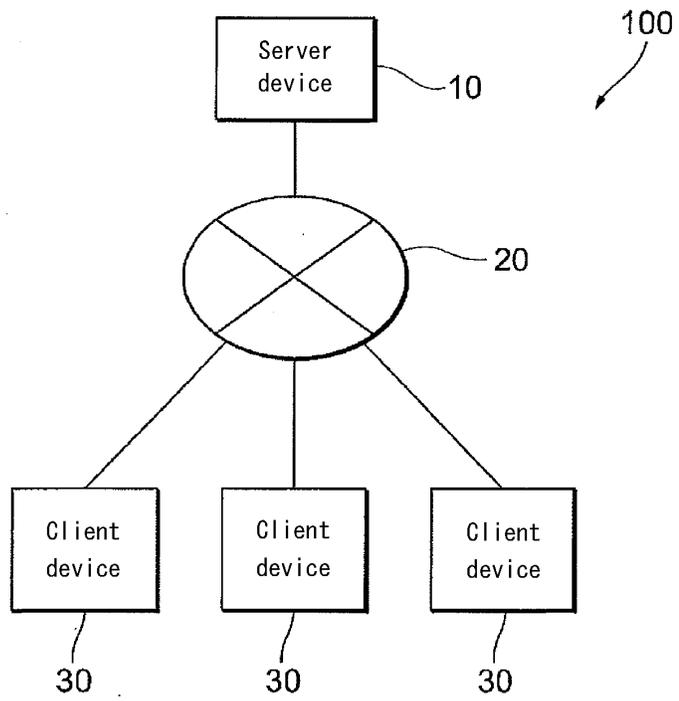


FIG. 2

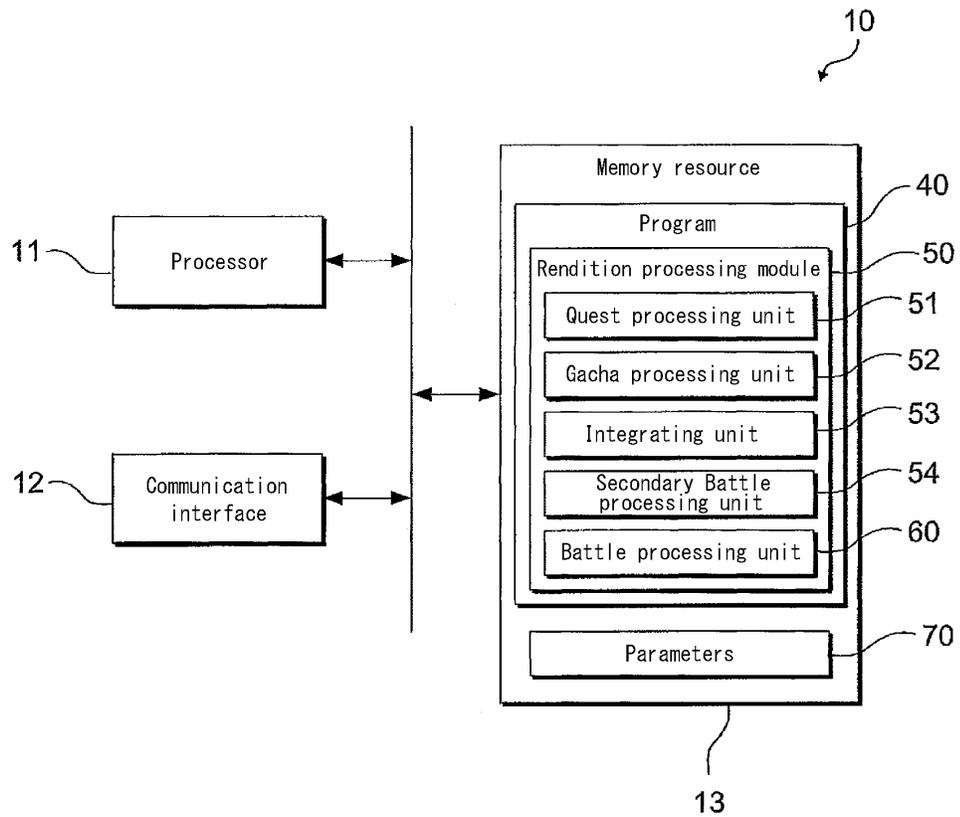


FIG. 3

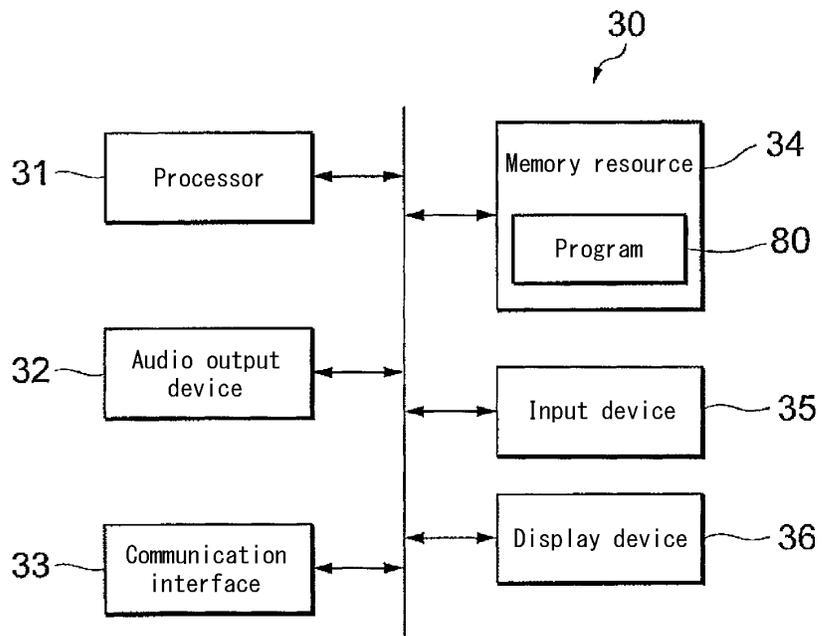


FIG. 4

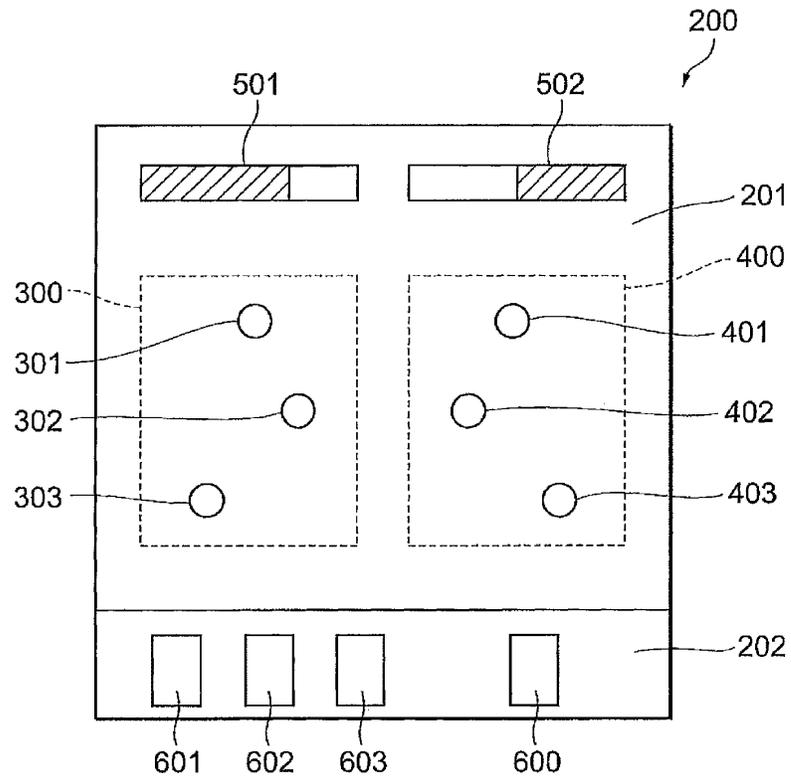


FIG. 5

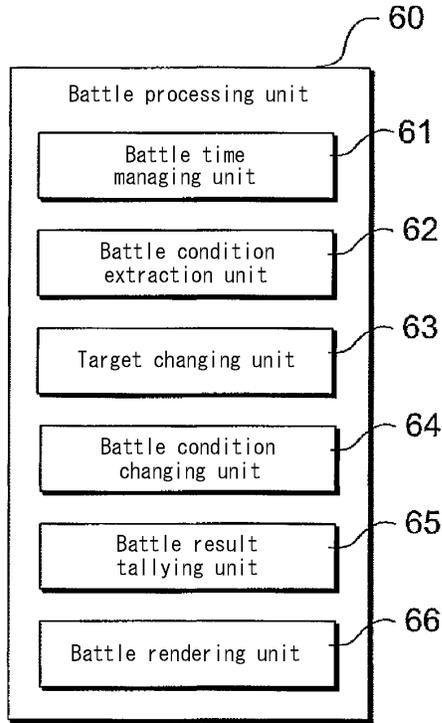


FIG. 6

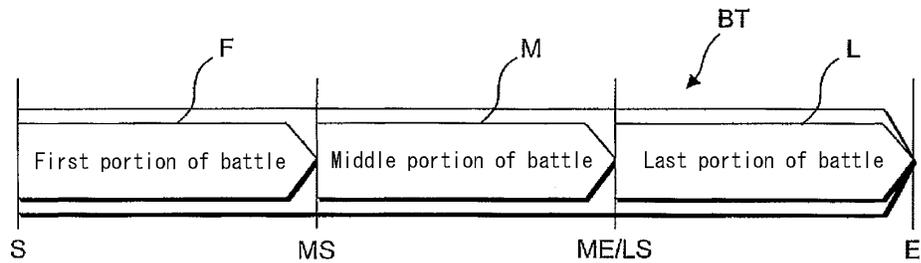


FIG. 7A

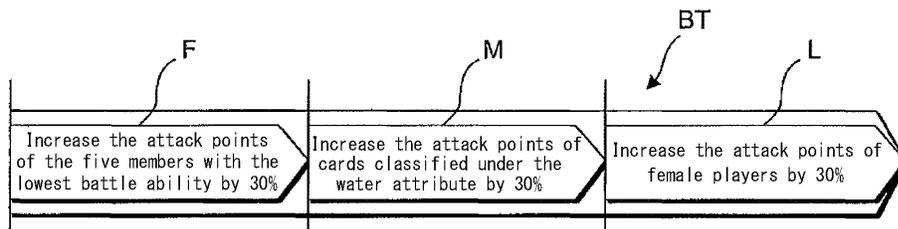


FIG. 7B

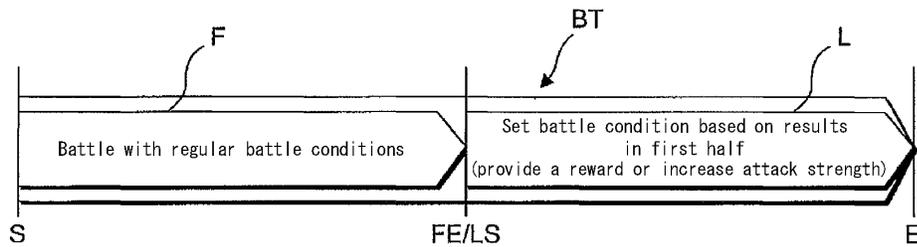
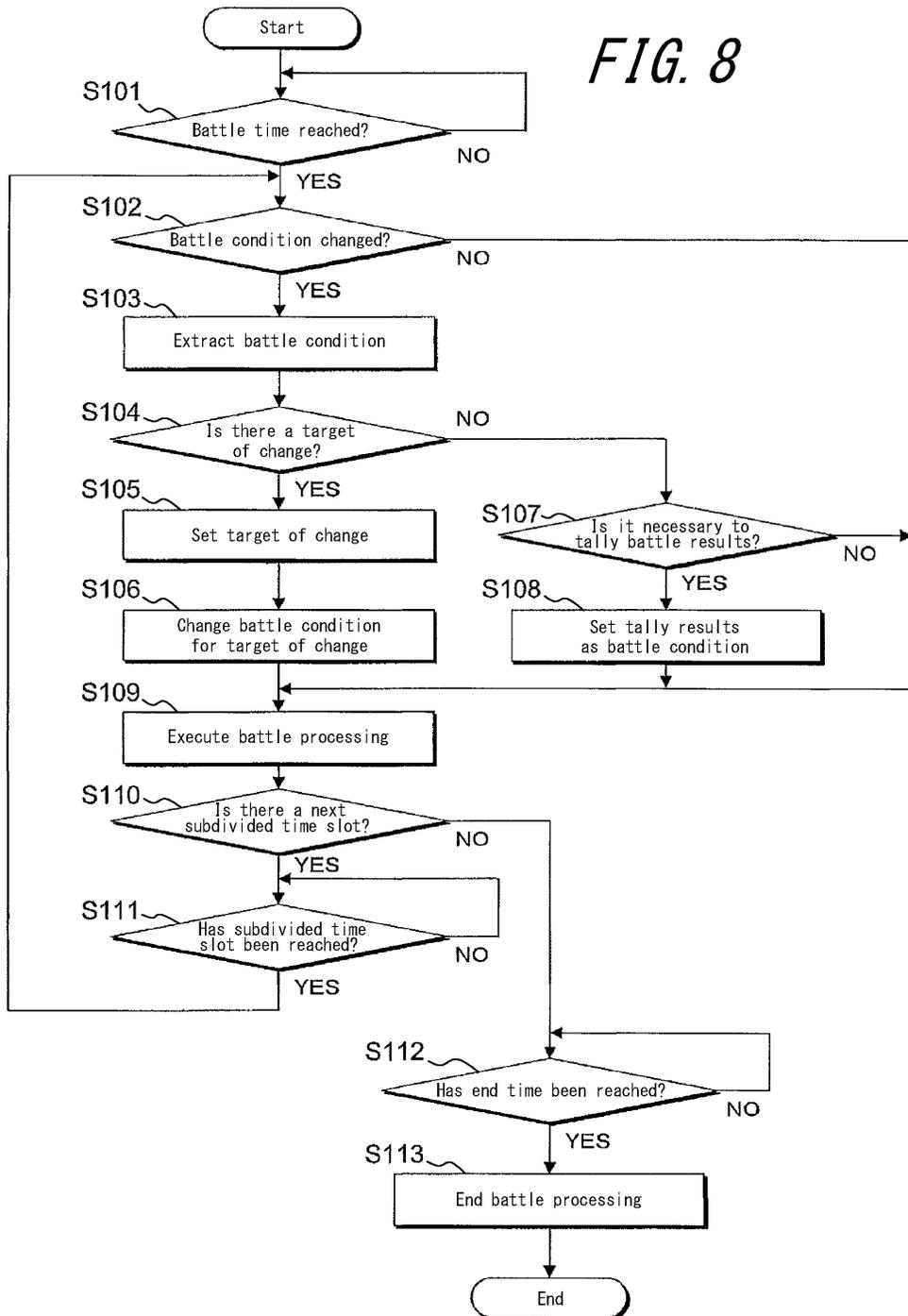


FIG. 8



INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number	
	Filing Date	2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI
	Art Unit	TBD
	Examiner Name	TBD
	Attorney Docket Number	09850001COA

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	20070066403	A1	2007-03-22	CONKWRIGHT, GEORGE C.	
	2	20130344940	A1	2013-12-26	KURABAYASHI, SHUICHI et al.	
	3	20070265046	A1	2007-11-15	SATO, YASUHIRO	
	4	20140213356	A1	2014-07-31	IWANO, HIROAKI et al.	
	5	20050054402	A1	2005-03-10	NOGUCHI, SHINJI et al.	

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number			
	Filing Date		2019-06-19	
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI		
	Art Unit	TBD		
	Examiner Name	TBD		
	Attorney Docket Number	09850001COA		

6	20080254849	A1	2008-10-16	NOMURA, TETSUYA et al.
7	20140295973	A1	2014-10-02	NAGAWA, MASATOSHI et al.
8	20040143852	A1	2004-07-22	MEYERS, PHILIP G.

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

FOREIGN PATENT DOCUMENTS								<input type="button" value="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	2013244126	JP	A	2013-12-09	KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT	Cited in Specification; Abstract attached	
	2	2003-123089	JP	A	2003-04-25	Konami Co., Ltd.	Cited in the JPOA dated 04/21/2015; English abstract provided	
	3	2015-157002	JP	A	2015-09-03	Gree, Inc.	Cited in the JPOA dated September 8, 2015; English abstract of corresponding US 2015/238862A1	
	4	2001-129254	JP	A	2001-05-15	KONAMI CO., LTD.	Cited in the JPOA dated April 4, 2017; English abstract provided.	
	5	2014-226408	JP	A	2014-12-08	DNA KK	Cited in the JPOA dated April 4, 2017; English abstract provided.	
	6	2002-301264	JP	A	2002-10-15	SEGA CORPORATION	The reference provided herein is based on a concurrent in a foreign jurisdiction.	

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number			
	Filing Date		2019-06-19	
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI		
	Art Unit	TBD		
	Examiner Name	TBD		
	Attorney Docket Number	09850001COA		

7	2005-034276	JP	A	2005-02-10	NAMCO LTD	Cited in NPL Cite No. 16	×
8	2008-113858	JP	A	2008-05-22	ARUZE CORP.	The references provided herein are based on a concurrent proceeding in a foreign jurisdiction; machine-generated	☒
9	2006-014956	JP	A	2006-01-19	ARUZE CORP.	The references provided herein are based on a concurrent proceeding in a foreign jurisdiction; machine-generated	☒

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

NON-PATENT LITERATURE DOCUMENTS

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 21, 2015, in connection with JP Application No. 2014-034003 (7 pgs).	×
	2	Japanese Office Action dated September 8, 2015, in connection with corresponding JP Application No. 2015-158515 (7 pgs, including English translation)	☒
	3	Official Decision of Refusal of corresponding JP2015-158515 dated January 19, 2016. 5 pgs.	☒
	4	Japanese Office Action dated April 4, 2017, in connection with corresponding JP Application No. 2016-054177 (10 pgs., including English translation).	☒
	5	QBIST Inc., The PlayStation2 BOOKS Iron Fist 5 PERFECT GUIDE, Softbank Publishing Inc., June 30, 2005, Second Edition, p. 27 (4 pgs.).	<input type="checkbox"/>
	6	Studio BentStuff Co., Ltd., Seiken Densetsu 4 Dissolution Book, Koichi HAMAMURA, March 6, 2007, First Edition, p. 426 (3 pgs.).	<input type="checkbox"/>

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		TBD
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number		09850001COA

7	Japanese Office Action dated August 15, 2017, in connection with corresponding JP Application No. 2016-054177 (8 pgs., including English translation).	<input checked="" type="checkbox"/>
8	"Puyopuyo Tetris Manual" pages 1-29, SEGA CORPORATION, Published: February 6, 2014	<input type="checkbox"/>
9	"NICO NICO PEDIA, "Puyopuyo"", Daihyakka NEWS, Inc., Published: October 9, 2017	<input type="checkbox"/>
10	"Nintendo Homepage, "Rules for Tetris"", Nintendo Co., Ltd., Published: October 9, 2017	<input type="checkbox"/>
11	"KONAMI OFFICIAL GUIDE Winning Eleven 2000" pages 4-13, KONAMI CORPORATION, Published: October 28, 2000	<input type="checkbox"/>
12	"Winning Eleven 2000 Manual" pages 1-38, KONAMI CORPORATION, Published: October 28, 2000	<input type="checkbox"/>
13	"J League soccer PRIME GOAL 3 winning strategy" pages 4-11, Futabasha Publishers Ltd., Published: 1995	<input type="checkbox"/>
14	"Japan Football Association Homepage, "V-goal system"", Japan Football Association, Published: September 21, 2017	<input type="checkbox"/>
15	"SOCCER Rules & Referee's officiating Techniques" pages 160-163, TAISHUKAN Publishing Co., Ltd., Published: December 20, 2001	<input type="checkbox"/>
16	Office Action issued on May 22, 2018 in corresponding Japanese Application No. 2018-025731; 13 pages.	<input checked="" type="checkbox"/>
17	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"/>

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	TBD	
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number	09850001COA	

18	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"/>
19	Japanese filing of oppositions to grant of patent dated June 14, 2017, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (51 pgs.).	<input type="checkbox"/>
20	Japanese description of evidence dated June 14, 2017, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (9 pgs.).	<input type="checkbox"/>
21	Japanese Notice of Reasons for Revocation of a Patent dated October 4, 2017, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (4 pgs., including English translation).	<input checked="" type="checkbox"/>
22	Japanese Written Opinion dated December 1, 2017, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (9 pgs.).	<input type="checkbox"/>
23	Japanese Notice of Reasons for Revocation of a Patent dated January 15, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (22 pgs., including English translation).	<input checked="" type="checkbox"/>
24	Japanese Correction Request dated March 16, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (7 pgs.).	<input type="checkbox"/>
25	Japanese Corrected Claims dated March 16, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (2 pgs.).	<input type="checkbox"/>
26	Japanese Written Opinion dated March 16, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (20 pgs.).	<input type="checkbox"/>
27	Japanese Description of Evidence dated March 16, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (2 pgs.).	<input type="checkbox"/>
28	Japanese notification of duplicate copy of the Written Opinion dated July 2, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (1 pgs.).	<input type="checkbox"/>

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		TBD
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number		09850001COA

29	Japanese duplicate copy of the Written Opinion issued on May 9, 2018, mailed on July 2, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (16 pgs.).	<input type="checkbox"/>
30	Japanese Decision on Patent Opposition dated June 19, 2018, received on July 3, 2018, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (26 pgs., including English translation).	<input checked="" type="checkbox"/>
31	Japanese Omihara watersweight fight - fighting cap (web page) dated October 24, 2013 (search on May 11, 2017), in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (108 pgs., including a partial English translation). http://seesaawiki.jp/fantastica/d/%C2%E7%B3%A4%B8%B6%BF%E5%BE%E5%C0%EF	<input checked="" type="checkbox"/>
32	Japanese [Exclusive Information] Finally "Dolly" to Famitsu App (web page) dated August 22, 2012 (saved on August 27, 2012, search on May 11, 2017), in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (11 pgs., including partial English translation). http://web.archive.org/web/20120827001459/http://app.famitsu.com:80/20120822_84305/	<input checked="" type="checkbox"/>
33	Japanese (Dr. X Department) Dedicated to beginners! Explanation about "Drago Leagues" (Capture 4th Baron Masarl Hen) (web page) dated March 25, 2013 (saved on March 27, 2013, search on May 11, 2017), in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (19 pgs., including partial English translation). http://web.archive.org/web/20130327024836/https://app.famitsu.com/20130325_143480/	<input checked="" type="checkbox"/>
34	Enterbrain Inc., "Great collision guardian break", Weekly Famitsu (Famitsu mobage) (web page) dated January 10, 2013, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (5pgs., including partial English translation).	<input checked="" type="checkbox"/>
35	Great clash! Guardian Break Characteristic Event Bonus Game Strategy Information (GREE Mobage - Other), dated October 21, 2012 (search on May 11, 2017), in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (7 pgs., including partial English translation). http://barbarossa7.doorblog.jp/archives/19185151.html	<input checked="" type="checkbox"/>
36	"Ixion Saaga" Posted a Tactical Battle Test play report. What is the evaluation of the newly added online matchup "base battle" (Crush or Build)? (web page) dated June 6, 2012 (saved on June 5, 2012, search on May 31, 2017), in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (23 pgs., including partial English translation.). https://web.archive.org/web/20120605172904/http://www.4gamer.net:80/games/136/G013604/20120601030/	<input checked="" type="checkbox"/>
37	"State-of-the-art online action RPG C9 (Continent of the Ninth) Pmang Official Site Game Guide (web page) dated September 1, 2013 (saved on September 1, 2013, search on May 31, 2017), in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (25 pgs., including partial English translation). https://web.archive.org/web/20130901235716/http://c9.pmang.jp/game_guides/266	<input checked="" type="checkbox"/>
38	Gzbrain Inc., "Delivering a game guide of Simulation RPG" Striking Fantasy "that marveled 4 million people worldwide!", Famitsu App, dated June 25, 2013, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (19 pgs.). https://app.famitsu.com/20130625_180640/	<input type="checkbox"/>
39	Sanseido Co., Ltd., "Daijirin" (Dictionary), Second Edition, published by Sanseido Co., Ltd., dated October 1, 1999, in connection with JP Opposition Case No. 2017-700609 of JP Patent No. 6043844 (3 pgs.).	<input type="checkbox"/>

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		TBD
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number		09850001COA

40	Takaaki YAMAZAKI, A Report on Operation Check of Virtua Striker, submitted October 17, 2017, in Case No. H29 YO 22040 of JP Patent No. 5793592 (11 pgs.).	<input type="checkbox"/>
41	Supercell's First Brief, submitted August 22, 2017, in Case No. H29 YO 22040 of JP Patent No. 5793592 (39 pgs.).	<input type="checkbox"/>
42	Supercell's Third Brief, submitted October 17, 2017, in Case No. H29 YO 22040 of JP Patent No. 5793592 (27 pgs.).	<input type="checkbox"/>
43	Answer, submitted September 20, 2017, in Case No. H29 YO 22175 of JP Patent No. 6043844 (37 pgs.).	<input type="checkbox"/>
44	Supercell's Second Brief, submitted November 14, 2017, in Case No. H29 YO 22175 of JP Patent No. 6043844 (29 pgs.).	<input type="checkbox"/>
45	Supercell's Second Brief, submitted June 8, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (42 pgs.).	<input type="checkbox"/>
46	wikipedia page, Yu-Gi-Oh! 5D's STARDUST ACCELERATOR-WORLD CHAMPOINSHIP 2009-, printed May 15, 2018 (5 pgs.).	<input type="checkbox"/>
47	Konami Digital Entertainment, "Yu-Gi-Oh! ZEXAL Official Card Game" Official Rulebook, dated March 19, 2011 (32 pgs.).	<input type="checkbox"/>
48	BIGLOBE News, Yu-Gi-Oh! card certified as Guinness, June 16, 2011 (4 pgs.).	<input type="checkbox"/>
49	Konami Digital Entertainment, Yu-Gi-Oh! 5D's STARDUST ACCELERATOR WORLD CHAMPOINSHIP 2009 Owner's Manual, March 26, 2009 (24 pgs.).	<input type="checkbox"/>
50	Tsubasa YAMAMOTO, A Report on the configuration of Yu-Gi-Oh 5D's, submitted May 21, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (8 pgs.).	<input type="checkbox"/>

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	TBD	
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number	09850001COA	

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		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		TBD
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number		09850001COA

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)	2019-06-19
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.

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor		Koichi SUZUKI
	Art Unit		TBD
	Examiner Name		TBD
	Attorney Docket Number		09850001COA

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 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. 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		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		TBD
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number		09850001COA

1	Eight Senses, PC GAME SOFT "BATTLE LINE" package cover, June 30, 2009 (1 pg.).
2	BATTLE LINE Rule Manual, printed May 10, 2018 (30 pgs.).
3	4 Gamer. Net, "Professional Baseball Famista Online" is undeniably "Famista", August 17, 2006 (5 pgs.).
4	KONAMI CORPORATION, Game Boy Advance "Captain Tsubasa The path of glory" Instruction Manual, February 21, 2002 (35 pgs.).
5	Takaaki YAMAZAKI, A Report on Operation Check of Captain Tsubasa's configuration, submitted July 12, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (14 pgs.).
6	GREE's Third Brief, submitted July 30, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (28 pgs.).
7	Supercell's Fourth Brief, submitted August 31, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (34 pgs.).
8	Tsubasa Yamamoto, Second Report on the Configuration of Yu-Gi-Oh 5D's, submitted August 31, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (4 pgs.).
9	Takaaki YAMAZAKI, A Report on Operation Check of Captain Tsubasa's configuration "Shoot scene", submitted August 31, 2018, in Case No. H30 YO 22006 of JP Patent No. 6228252 (6 pgs.).
10	Nippon Professional Baseball, 2013 Official Baseball Rules, April 1, 2013 (4 pgs.)
11	Toshiki Aigawa, Net back relay - Toshiki Aigawa's Netherland, printed August 22, 2018 (4 pgs.).

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT BY APPLICANT (Not for submission under 37 CFR 1.99)	Application Number		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit	TBD	
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number	09850001COA	

12	super-famicon.jp, Tecmo Super Baseball, printed August 22, 2018 (1 pg.).
13	Supercell's First Brief, submitted July 12, 2018, in Case No. H30 YO 22036 of JP Patent No. 6295002 (30 pgs.).
14	GREE's Second Brief, submitted September 7, 2018, in Case No. H30 YO 22036 of JP Patent No. 6295002 (18 pgs.).
15	Japanese document Case for Canceling Patent Cancellation Decision-Defendant's First Brief dated December 5, 2018, in connection with JP Court Case No. H30-10109 of JP Patent No. 6043844 (29 pgs.).
16	Revocation Decision of the JIPO Judgment to Cancel Patent dated March 26, 2019, in connection with JP Court Case No. H30-10109 of JP Patent No. 6043844; 57 pages.

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		
	Filing Date		2019-06-19
	First Named Inventor	Koichi SUZUKI	
	Art Unit		TBD
	Examiner Name	TBD	
	Attorney Docket Number		09850001COA

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)	2019-06-19
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.

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

U.S. Patent Application

No: Unassigned

U.S. Filing Date: June 19, 2019

Group Art Unit: Unassigned

Applicant: GREE, Inc.

Examiner: Unassigned

Attorney Docket: 9850001COA

**For: GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY
COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM**

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT

June 19, 2019

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

Sir:

It is respectfully requested that the references listed on the attached PTO/SB/08a forms be made of record and considered with respect to the above-referenced U.S. patent application. Copies of the listed references were cited and/or filed in prior parent application Serial No. 14/631,221 filed February 25, 2015. Submission of the present Information Disclosure Statement should not be taken as an admission that the cited references are legally available prior art or that the same are pertinent or material.

Respectfully submitted,

/Timothy J. Maier/
Timothy J. Maier
Attorney for Applicant
Registration No. 51,986

Customer Number: 62008

Maier & Maier, PLLC
345 South Patrick Street
Alexandria, VA 22314
703-740-8322

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:				
Filing Date:				
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/Yuriko Stankich			
Attorney Docket Number:	09850001COA			
Filed as Large Entity				
Filing Fees for Track I Prioritized Examination - Nonprovisional Application under 35 USC 111(a)				
Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Basic Filing:				
UTILITY APPLICATION FILING	1011	1	300	300
UTILITY SEARCH FEE	1111	1	660	660
UTILITY EXAMINATION FEE	1311	1	760	760
REQUEST FOR PRIORITIZED EXAMINATION	1817	1	4000	4000
Pages:				
Claims:				
CLAIMS IN EXCESS OF 20	1202	10	100	1000
INDEPENDENT CLAIMS IN EXCESS OF 3	1201	1	460	460

Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Miscellaneous-Filing:				
PUBL. FEE- EARLY, VOLUNTARY, OR NORMAL	1504	1	0	0
PROCESSING FEE, EXCEPT PROV. APPLS.	1830	1	140	140
Petition:				
Patent-Appeals-and-Interference:				
Post-Allowance-and-Post-Issuance:				
Extension-of-Time:				
Miscellaneous:				
Total in USD (\$)				7320

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	36344197
Application Number:	16445642
International Application Number:	
Confirmation Number:	9486
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/Yuriko Stankich
Filer Authorized By:	Timothy Joseph Maier
Attorney Docket Number:	09850001COA
Receipt Date:	19-JUN-2019
Filing Date:	
Time Stamp:	13:38:46
Application Type:	Utility under 35 USC 111(a)

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	CARD
Payment was successfully received in RAM	\$7320
RAM confirmation Number	061919INTEFSW13391700
Deposit Account	505976
Authorized User	Yuriko Stankich

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	Transmittal of New Application	Transmittal.pdf	280228	no	2
			89e288ba8e76a13db7fd205053eb4deca1d eaf02		

Warnings:

Information:

2	Application Data Sheet	ADS.pdf	1256070	no	8
			6fb1982712c96b4c74cf4d4445bf9725fd1 e278		

Warnings:

Information:

3	TrackOne Request	TrackOne_Request.pdf	114011	no	2
			f5efe4d6529d81457f69e6a372a78db48d4d 4682		

Warnings:

Information:

4	Power of Attorney	POA.pdf	306712	no	3
			45a75dc4b12f500c530552b34fafbae1a2c5 9a65		

Warnings:

Information:

5		Specification.pdf	178994	yes	25
			8f708fe92bcbae1f11b64a76ea37f2be8dd5 1f5a		

Multipart Description/PDF files in .zip description

Document Description	Start	End
Specification	1	18
Claims	19	24
Abstract	25	25

Warnings:					
Information:					
6	Drawings-only black and white line drawings	Drawings.pdf	167520 c753855ba00f4045aa95ef04c7523b4ea72ef07d	no	7
Warnings:					
Information:					
7	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	IDS.pdf	1038485 beec0655e1d296d885d0165434c37c8938be738e	no	10
Warnings:					
Information:					
8	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	IDS2.pdf	1035402 9cb85ef9b5c454300bb5e0d6d3e1bf03aa7d2ea2	no	5
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.					
9	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	IDS_Statement.pdf	19496 72f8ac9024edfa856d88009e1a0927eeb26fc4e1	no	1
Warnings:					
Information:					
This is not an USPTO supplied IDS fillable form					
10	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	43376 1d38d876e228cb64218416e2bcc69c5aacdbbddd	no	2
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):				4440294	

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

New Applications Under 35 U.S.C. 111

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

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

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

New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office

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

PATENT ASSIGNMENT COVER SHEET

Electronic Version v1.1
Stylesheet Version v1.2

EPAS ID: PAT5580169

SUBMISSION TYPE:	NEW ASSIGNMENT
NATURE OF CONVEYANCE:	ASSIGNMENT
CONVEYING PARTY DATA	
Name	Execution Date
KOICHI SUZUKI	06/02/2015
RECEIVING PARTY DATA	
Name:	GREE, INC.
Street Address:	6-10-1 ROPPONGI, MINATO-KU
City:	TOKYO
State/Country:	JAPAN
Postal Code:	106-6112
PROPERTY NUMBERS Total: 1	
Property Type	Number
Application Number:	16445642
CORRESPONDENCE DATA	
Fax Number:	(703)991-7071
<i>Correspondence will be sent to the e-mail address first; if that is unsuccessful, it will be sent using a fax number, if provided; if that is unsuccessful, it will be sent via US Mail.</i>	
Email:	patent@MAIERANDMAIER.COM
Correspondent Name:	MAIER & MAIER, PLLC
Address Line 1:	345 SOUTH PATRICK STREET
Address Line 4:	ALEXANDRIA, VIRGINIA 22314
ATTORNEY DOCKET NUMBER:	09850001COA
NAME OF SUBMITTER:	TIMOTHY J. MAIER
SIGNATURE:	/Timothy J. Maier/
DATE SIGNED:	06/19/2019
This document serves as an Oath/Declaration (37 CFR 1.63).	
Total Attachments: 3	
source=Combined_Declaration_Assignment#page1.tif	
source=Combined_Declaration_Assignment#page2.tif	
source=Combined_Declaration_Assignment#page3.tif	

ASSIGNMENT WITH DECLARATION FOR PATENT APPLICATION (37 CFR 1.63)

特許出願宣言書付き譲渡書 (37 CFR 1.63)

Japanese Language Assignment with Declaration

下記に署名した発明者であり、以下に譲渡人と称される私（我々）は、下記の出願に記載された改良に関する発明をし、

の _____ (譲受人) は、本件出願および本件発明、ならびに当該出願から得られるいかなる米国特許に関する全ての権利、権原、および利益の取得を要求します。

よって、価値ある対価の受領をここに確認し、

上で譲渡人として指名された私（我々）は、米国における本件出願およびその発明開示、全ての分割出願および継続出願、これら出願について許可された米国特許証および全ての再発行特許に関する全ての権利（35 USC 119 に基づく優先権を主張する権利と過去分の損害賠償請求権を含む）、権原、および利益を、上で指定した譲受人、その承継人ないし権利承継者に売却、譲渡、移転するとともに、私（我々）は米国特許商標庁長官に対し、本件出願に記載の発明に対する特許証を、譲受人、その承継人ないし権利承継者に発行することを要請し、私（我々）は、これ以上の対価なしに、譲受人の求めにより、本件米国特許出願に関して譲受人が必要とみなす全ての書類を作成します。

(公証人による認証は不要であるが、これらの書類は、35 USC 261 に基づく推定された証拠となる)

私は、下記に記載の発明者として、以下の通り宣言します。

本宣言付き譲渡書は、以下に関します。

添付の出願書、または、

_____年__月__日に出願された米国出願あるいは PCT 国際出願番号 _____ (確認番号 _____)

本件出願の名称は、以下の通りです。

Whereas, I/We, the undersigned inventor(s) hereinafter called assignor(s), have invented certain improvements described in the application identified below; and

Whereas, GREE, Inc. of 6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 106-6112 Japan, (assignee), desires to acquire the entire right, title, and interest in the application and invention, and to any United States patents to be obtained therefor;

Now therefore, for valuable consideration, receipt whereof is hereby acknowledged,

I/We, the above named assignor(s), hereby sell, assign and transfer to the above named assignee, its successors and assigns, the entire right, title and interest in the application and the invention disclosed therein for the United States of America, including all divisions, and continuations thereof, and all Letters Patent of the United States that may be granted thereon, and all reissues thereof, including the right to claim priority under 35 USC 119 and the right to sue for past damages, and I/we request the Director of the U.S. Patent and Trademark Office to issue any Letters Patent granted upon the invention set forth in the application to the assignee, its successors and assigns; and I/we will execute without further consideration all papers deemed necessary by the assignee in connection with the United States application when called upon to do so by the assignee.

(Legalization not required for recording but is prima facie evidence of execution under 35 USC 261)

As the below named inventor, I hereby declare that:

This assignment with declaration is directed to:

The attached application, or

United States Application or PCT International Application Number 4/631,221 filed on February 25, 2015 (Confirmation No. 9188).

The application is entitled:

GAME CONTROL METHOD, SYSTEM, AND NON-TRANSITORY COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM

Japanese Language Assignment with Declaration

上記に明示された出願は、私が作成した、または作成を許可したものです。

私は、本件出願において請求項に記載された発明の本来の発明者、または、本来の共同発明者であると信じています。

私は、本宣言付き譲渡書の提出に関わる本件出願の内容を検討し、理解しています。

私は、37 CFR 1.56 に定義されるように、自身が知る全ての特許性に関する重要な情報を、米国特許商標庁に開示する義務があることを認識しています。

私は、本宣言付き譲渡書において故意に虚偽の供述を行った場合、18 USC 1001 に基づき、罰金あるいは 5 年以下の懲役、または両方による処罰の対象となることを認識しています。

The above identified application was made or was authorized to be made by me.

I believe that I am the original inventor or an original joint inventor of a claimed invention in the application.

I have reviewed and understand the contents of the application for which this assignment with declaration is being submitted.

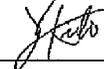
I am aware of the duty to disclose to the Office all information known to me to be material to patentability as defined in 37 CFR 1.56.

I hereby acknowledge that any willful false statement made in this assignment with declaration is punishable under 18 USC 1001 by fine or imprisonment of not more than five (5) years, or both.

STATEMENT OF ACCURATE TRANSLATION IN ACCORDANCE WITH 37 CFR 1.69(b):

The assignment with declaration is an accurate translation of the corresponding English language assignment with declaration.

Signature



Date

March 11, 2014

NAME OF SOLE OR FIRST INVENTOR: 唯一あるいは第一の発明者名	
Given Name (first and middle [if any]) 名 (名およびミドルネーム(該当する場合))	Family Name or Surname 姓
Koichi	Suzuki
Inventor's signature 発明者の署名	Date 日付
	June 2, 2015
Residence: 住所:	
Minato-ku, Tokyo Japan	
Mailing Address: 郵送先:	
c/o GREE, Inc. 6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 106-6112 Japan	
[Page 3]	