

入力装置 28 の操作でプレイヤー P1 がゲーム画面 G C2 内の所望のアイテム（以下「対象アイテム」という）を選択すると、制御装置 32 は、ゲーム画面 G C3 を表示装置 26 に表示させる。ゲーム画面 G C3 は、複数の候補プレイヤーを選択肢としてプレイヤー P1 に提示する画像である。具体的には、制御装置 32 は、ゲーム画面 G C2 にてプレイヤー P1 が選択した対象アイテムを 1 個以上所有するとともに所定の条件（例えばプレイヤー P1 にレベル L が近いという条件）に合致する所定数の候補プレイヤーを抽出し、各候補プレイヤーの識別符号 N およびレベル L を配置したゲーム画面 G C3 を表示装置 26 に表示させる。

【0030】

プレイヤー P1 は、入力装置 28 を適宜に操作することでゲーム画面 G C3 内の複数の候補プレイヤーのうち所望のプレイヤー P2 を戦闘イベントの対戦相手として選択することが可能である。プレイヤー P1 が対戦相手のプレイヤー P2 を選択すると、制御装置 32 は戦闘処理を実行することで勝敗を決定し、戦闘処理の結果をプレイヤー P1 の表示装置 26 に表示させる。プレイヤー P1 が戦闘イベントで勝利した場合、制御装置 32 は、ゲーム画面 G C2 でプレイヤー P1 が指定した対象アイテムをプレイヤー P2 からプレイヤー P1 に移行させる。すなわち、記憶装置 34 に記憶されたプレイヤー P2 の所有アイテム情報 Z から対象アイテムが削除されるとともにプレイヤー P1 の所有アイテム情報 Z に対象アイテムが追加される。

10

【0031】

他方、ゲーム画面 G A に対する戦闘イベントの指示後にプレイヤー P1 について未完アイテム群が存在すると判定した場合（S A10：YES）、制御装置 32 は、未完アイテム群のうちプレイヤー P1 の未収集のアイテムを所有するプレイヤー（すなわちプレイヤー P1 が未収集のアイテムを取得可能なプレイヤー）を候補プレイヤーとして提示する図 2 のゲーム画面 G D をプレイヤー P1 の端末装置 12 の表示装置 26 に表示させる。

20

【0032】

図 3 は、ゲーム画面 G D を表示させる処理のフローチャートである。制御装置 32 は、プレイヤー P1 の所有アイテム情報 Z を参照することで、プレイヤー P1 の未完アイテム群が複数であるか否かを判定する（S B10）。複数の未完アイテム群が存在する場合、制御装置 32 は、各未完アイテム群について優先度 ρ を算定する（S B11）。第 1 実施形態の優先度 ρ は、未完アイテム群のうちプレイヤー P1 が所有しているアイテムの種類数（収集完了に近い度合）に応じた数値であり、以下に例示する数式(1)で定義されるように、未完アイテム群に属するアイテムの種類数 $n1$ とその未完アイテム群のうちプレイヤー P1 の未収集のアイテムの種類数 $n2$ との差分値として算定される。

30

$$\rho = n1 - n2 \quad \dots\dots(1)$$

【0033】

制御装置 32 は、各未完アイテム群について算定した優先度 ρ に応じてプレイヤー P1 の複数の未完アイテム群の何れかを選択する（S B12）。具体的には、制御装置 32 は、複数の未完アイテム群のうち優先度 ρ が最大である未完アイテム群（収集完了に最も近い未完アイテム群）を選択する。すなわち、収集済のアイテムの種類数が最多（未収集のアイテムの種類数が最少）である未完アイテム群が選択される。複数の未完アイテム群が存在する場合（S B10：YES）にステップ S B12 で選択した 1 個の未完アイテム群、または、1 個の未完アイテム群のみが存在する場合（S B10：NO）におけるその未完アイテム群を、以下の説明では対象アイテム群と表記する。

40

【0034】

制御装置 32 は、プレイヤー P1 の所有アイテム情報 Z を参照することで、対象アイテム群のうちプレイヤー P1 が所有していない 1 個のアイテムを対象アイテムとして選択する（S B13）。具体的には、対象アイテム群のうち複数のアイテムが未収集である場合には未収集の複数のアイテムのうち 1 個のアイテム（例えばランダムに選択された 1 個）が対象アイテムとして指定され、対象アイテム群のうち 1 個のアイテムのみが未収集である場合にはそのアイテムが対象アイテムとして選択される。

【0035】

以上の手順で対象アイテムを選択すると、制御装置 32 は、対象アイテムを所有する複

50

数の候補プレイヤーをプレイヤーP1に提示する図2のゲーム画面GDを、前述のゲーム画面GAの直後の画面として生成してプレイヤーP1の端末装置12の表示装置26に表示させる(SB14)。

【0036】

図2に示すように、ゲーム画面GDは、第1領域RD1と第2領域RD2と第3領域RD3とを含んで構成される。第1領域RD1は、ステップSB13で選択した対象アイテムを所有する複数の候補プレイヤーを選択肢としてプレイヤーP1に提示する領域である。具体的には、制御装置32は、記憶装置34に記憶された各プレイヤーの所有アイテム情報Zを参照することで、対象アイテムを1個以上所有するとともに所定の条件(例えばプレイヤーP1にレベルLに近いという条件)に合致する所定数の候補プレイヤーを抽出し、各候補プレイヤーの識別符号NおよびレベルLを第1領域RD1に配列する。すなわち、ゲーム画面GBではプレイヤーP1のアイテムの所有状態とは無関係に抽出された複数の候補プレイヤーが提示されるのに対し、ゲーム画面GDでは、プレイヤーP1のアイテムの所有状態に応じて抽出された複数の候補プレイヤー(すなわちプレイヤーP1の未収集のアイテムを所有する候補プレイヤー)が提示される。

10

【0037】

第2領域RD2は、ステップSB12で選択した対象アイテム群の複数のアイテムを提示する領域Q1と、ステップSB13で選択した対象アイテムを提示する領域Q2とを含んで構成される。図2では、アイテムA3を対象アイテムとして領域Q2に提示したゲーム画面GDが例示されている。領域Q1では、対象アイテム群の複数のアイテムのうちプレイヤーP1が既に所有しているアイテム(図2のアイテムA1およびA2)についてはそのアイテムの画像が表示され、プレイヤーP1が所有していないアイテム(図2のアイテムA3およびA4)については空欄が表示される。

20

【0038】

プレイヤーP1は、入力装置28を適宜に操作することで、領域Q1に表示された複数のアイテムから所望の1個のアイテムを選択することが可能である。対象アイテム以外のアイテムをプレイヤーP1が選択した場合、制御装置32は、現段階の対象アイテムを、プレイヤーP1が領域Q1から新たに選択したアイテムに更新する。すなわち、領域Q2に表示される対象アイテムが新たなアイテムに変更され、かつ、第1領域RD1に表示される複数の候補プレイヤーは、変更後の対象アイテムを所有するプレイヤーに変更される。なお、領域Q1に表示された複数のアイテムのうちプレイヤーP1が既に所有しているアイテムについては選択対象から除外することも可能である。

30

【0039】

プレイヤーP1は、入力装置28を適宜に操作することで、第1領域RD1に表示された複数の候補プレイヤーのうち所望のプレイヤーP2を戦闘イベントの対戦相手として選択することが可能である。プレイヤーP1が対戦相手のプレイヤーP2を選択すると、制御装置32は、戦闘処理の実行でプレイヤーP1とプレイヤーP2との間の勝敗を決定し、戦闘処理の結果をプレイヤーP1の表示装置26に表示させる。プレイヤーP1が戦闘イベントで勝利した場合、制御装置32は、領域Q2に表示された対象アイテム(すなわちステップSB13で選択された対象アイテムまたは領域Q1からプレイヤーP1が選択した対象アイテム)をプレイヤーP2からプレイヤーP1に移行させる。すなわち、記憶装置34に記憶されたプレイヤーP2の所有アイテム情報Zから対象アイテムが削除されるとともにプレイヤーP1の所有アイテム情報Zに対象アイテムが追加される。

40

【0040】

ゲーム画面GDの第3領域RD3には、ゲーム画面GBの第2領域RB2と同様に、戦闘イベントで対戦相手から取得すべきアイテムを選択するための部分(“奪取するアイテムで選択”の文字列とともに提供されるハイパーリンク)D3が設定される。プレイヤーP1が入力装置28を操作することでゲーム画面GDの部分D3を選択すると、制御装置32は、ゲーム画面GBの部分D2が選択された場合と同様に、プレイヤーP1が所望のアイテムを選択するためのゲーム画面GC(GC1~GC3)を端末装置12の表示装置26に順次に表示させ

50

る。すなわち、プレイヤーP1は、任意のアイテム群のアイテムを戦闘イベントでの目標のアイテムとして選択することが可能である。

【0041】

以上に説明した第1実施形態では、プレイヤーP1の未収集のアイテムを所有する候補プレイヤーを戦闘イベントでのプレイヤーP1の対戦相手の候補として提示するゲーム画面GDが、ゲーム画面GAの直後の画面として表示される。したがって、例えば複数種のアイテム群から所望のアイテム群を選択する手順（例えばゲーム画面GC1にてアイテム群を選択する手順）やそのアイテム群から所望のアイテムを選択する手順（例えばゲーム画面GC2にてアイテムを選択する手順）を必要とせずに、所望のアイテムを取得可能な候補プレイヤーがプレイヤーP1が選択できる。すなわち、第1実施形態によれば、戦闘イベントにて所望のアイテムを取得しようとするプレイヤーの負担を軽減することが可能である。

10

【0042】

他方、未完アイテム群が存在しない場合には、プレイヤーP1のアイテムの所有状況とは無関係に候補プレイヤーが選択されるから、例えば各アイテム群が収集完了の状態にあって他のプレイヤーからのアイテムの取得を意図しないプレイヤーにも適切な候補プレイヤーを提示できるという利点がある。

【0043】

ところで、複数の未完アイテム群が存在する場合には収集完了の間際のアイテム群の収集を優先させるプレイヤーが多いという傾向が想定される。第1実施形態では、複数の未完アイテム群が存在する場合には収集完了に最も近い未完アイテム群から対象アイテムが選択されるから、対象アイテムがプレイヤーP1の所望のアイテムである可能性が高いという利点がある。

20

【0044】

ただし、ステップSB13で選択される対象アイテムと実際にプレイヤーP1が所望するアイテムとが合致しない可能性もある。第1実施形態では、ゲーム画面GDの第2領域RD2の領域Q1に対する操作で対象アイテム群の任意のアイテムをプレイヤーP1が対象アイテムとして選択可能であり、プレイヤーP1が新たに選択した対象アイテムを所有する候補プレイヤーが第1領域RD1に表示される。したがって、プレイヤーP1の所望のアイテムを取得可能な候補プレイヤーを簡易な操作でプレイヤーP1が選択できるという利点がある。

【0045】

<第2実施形態>

本発明の第2実施形態を以下に説明する。なお、以下に例示する各形態において作用や機能が第1実施形態と同等である要素については、以上の説明で参照した符号を流用して各々の詳細な説明を適宜に省略する。

30

【0046】

第2実施形態のゲーム装置100の記憶装置34がプレイヤー毎に記憶するプレイヤー情報PLは、第1実施形態と同様の情報（識別符号N、レベルL、パラメータX、所有アイテム情報Z）に加えて、図4に示すように、未完アイテム群毎に時間データTを含んで構成される。1個の未完アイテム群の時間データTは、その未完アイテム群の複数のアイテムのうち最初の1個のアイテムをプレイヤーが収集した時点（すなわち、未完アイテム群のアイテムの収集が開始された時点）を示す。

40

【0047】

図5は、第2実施形態の制御装置32がゲーム画面GDを表示装置26に表示させる処理のフローチャートである。図5の処理は、第1実施形態におけるステップSB11（優先度 p の算定）およびステップSB12（優先度 p に応じた未完アイテム群の選択）をステップSB15に置換した内容である。プレイヤーP1の未完アイテム群が複数である場合（SB10：YES）、制御装置32は、複数の未完アイテム群のうち時間データTが示す時点が最先（最も古い時点）である1個の未完アイテム群を対象アイテム群として選択する（SB15）。すなわち、プレイヤーP1が最も古くからアイテムを収集している未完アイテム群を対象アイテム群として選択される。ステップSB13以降の処理は第1実施形態と同様である

50

。

【0048】

第2実施形態においても第1実施形態と同様の効果が実現される。なお、アイテムの収集を開始した順番で収集を完了したいと希望するプレイヤーが多いという傾向が想定される。第2実施形態では、複数の未完アイテム群のうち最初のアイテムを取得した時点が最先の未完アイテム群を対象アイテム群として対象アイテムが選択されるから、対象アイテムがプレイヤーP1の所望のアイテムである可能性が高いという利点がある。

【0049】

<第3実施形態>

第3実施形態でプレイヤーが収集可能な複数のアイテム群は、予め設定された期間（以下「特定期間」という）内に発生する所定のイベント（以下「期間限定イベント」という）で付与される第1アイテム群と、第1アイテム群とは異なる第2アイテム群（すなわち、取得可能な期間が限定されないアイテム群）とに区別される。第3実施形態においては、特定期間内では第1アイテム群を優先的に対象アイテム群として選択したうえでゲーム画面GDが生成される。

【0050】

図6は、プレイヤーP1の未完アイテム群が複数である場合（SB10: YES）に第3実施形態の制御装置32が未完アイテム群毎に優先度 ρ を算定する処理（ステップSB11）のフローチャートである。図6に示すように、制御装置32は、現在時刻が特定期間内の時刻であるか否かを判定する（SC10）。現在時刻が特定期間内の時刻である場合（SC10: YES）、制御装置32は、第1アイテム群と第2アイテム群とで相異なる演算により各未完アイテム群の優先度 ρ を算定する。

【0051】

具体的には、制御装置32は、複数の未完アイテム群のうちの第2アイテム群については、第1実施形態と同様に、未完アイテム群のアイテムの種類数 $n1$ とプレイヤーP1の未収集のアイテムの種類数 $n2$ との差分値（すなわちプレイヤーP1が収集済のアイテムの種類数）を優先度 ρ として算定する。他方、複数の未完アイテム群のうち第1アイテム群について、制御装置32は、以下の数式(2)の演算で優先度 ρ を算定する。

$$\rho = n1 - n2 + \alpha \quad \dots\dots(2)$$

数式(2)の定数 α は、アイテム群を構成するアイテムの種類数の最大値以上の数値に設定される。したがって、特定期間内では、第1アイテム群の優先度 ρ が第2アイテム群の優先度 ρ を必ず上回る。制御装置32が優先度 ρ に応じて未完アイテム群を選択するステップSB12の処理は第1実施形態と同様である。したがって、プレイヤーP1の複数の未完アイテム群が第1アイテム群および第2アイテム群の双方を含む場合には、第1アイテム群よりも収集完了に近い第2アイテム群が存在する場合でも、第1アイテム群が対象アイテム群として優先的に選択される。

【0052】

なお、数式(2)から理解されるように、プレイヤーP1の複数の未完アイテム群が第1アイテム群に該当する場合には、複数の第1アイテム群のうち収集完了に近い第1アイテム群が対象アイテム群として選択される。また、プレイヤーP1の全部の未完アイテム群が第2アイテム群に該当する場合には、複数の第2アイテム群のうち収集完了に近い未完アイテム群が対象アイテム群として選択される。

【0053】

他方、現在時刻が特定期間内の時刻に該当しない場合（SC10: N0）、制御装置32は、第1アイテム群および第2アイテム群を区別することなく、各未完アイテム群の優先度 ρ を数式(1)の演算で算定する（SC12）。したがって、特定期間外では、各未完アイテム群が第1アイテム群および第2アイテム群の何れに該当するかに関わらず、複数の未完アイテム群のうち収集完了に近い未完アイテム群が対象アイテム群として選択される。ステップSC11またはステップSC12の実行後に対象アイテム群についてゲーム画面GDを表示させる処理（ステップSB12以降の処理）は第1実施形態と同様である。

【0054】

第3実施形態においても第1実施形態と同様の効果が実現される。なお、第1アイテム群のアイテムが付与される期間限定イベントは特定期間内のみで発生するから、特定期間内では、第1アイテム群の収集を優先させるプレイヤーが多いという傾向が想定される。第3実施形態では、特定期間にて第1アイテム群が優先的に対象アイテム群として選択されたうえで対象アイテムが選択されるから、対象アイテムがプレイヤーP1の所望のアイテムである可能性が高いという利点がある。

【0055】

<変形例>

前述の各形態は多様に変形され得る。具体的な変形の態様を以下に例示する。以下の例示から任意に選択された2以上の態様は相互に矛盾しない範囲で適宜に併合され得る。

【0056】

(1) 複数の未完アイテム群から対象アイテム群を選択する条件は任意である。例えば複数の未完アイテム群からランダムに対象アイテム群を選択する構成が採用される。また、収集完了に近い未完アイテム群を選択する第1実施形態の条件と、1個目のアイテムの取得が最先である未完アイテム群を選択する第2実施形態の条件と、特定期間にて第1アイテム群を選択する第3実施形態の条件とを適宜に組み合わせることも可能である。例えば、現在時刻が特定期間内の時刻に該当し、かつ、優先度 p が相等しい複数の第1アイテム群が存在する場合(すなわち第1実施形態および第3実施形態の条件のみでは対象アイテム群が一意に特定されない場合)には、最初のアイテムの取得が最先である未完アイテム群を対象アイテム群として選択することが可能である。

【0057】

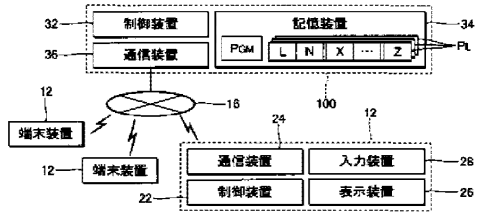
(2) 第1実施形態では、複数の未完アイテム群のうち収集済のアイテムの種類数($n1 - n2$)が最多である未完アイテム群を選択したが、複数の未完アイテム群のうち未収集のアイテムの種類数 $n2$ が最少である未完アイテム群を対象アイテム群として選択することも可能である。なお、各アイテム群を構成するアイテムの種類数 $n1$ が共通する構成を前提とすれば、収集済のアイテムの種類数($n1 - n2$)が最多である未完アイテム群と未収集のアイテムの種類数 $n2$ が最少である未完アイテム群とは一致するが、アイテムの種類数 $n1$ がアイテム群毎に相違する場合には両者は必ずしも一致しない。すなわち、アイテムの種類数 $n1$ がアイテム群毎に相違する場合には、収集済のアイテムの種類数($n1 - n2$)が最多である未完アイテム群が、収集完了に最も近い未完アイテム群であるとは限らない。したがって、収集完了に近い(未収集のアイテムの種類数が少ない)未完アイテム群を選択するという観点からは、収集済のアイテムの種類数($n1 - n2$)に着目した第1実施形態の構成よりも、未収集のアイテムの種類数 $n2$ が最少である未完アイテム群を選択する構成のほうが好適である。

【符号の説明】

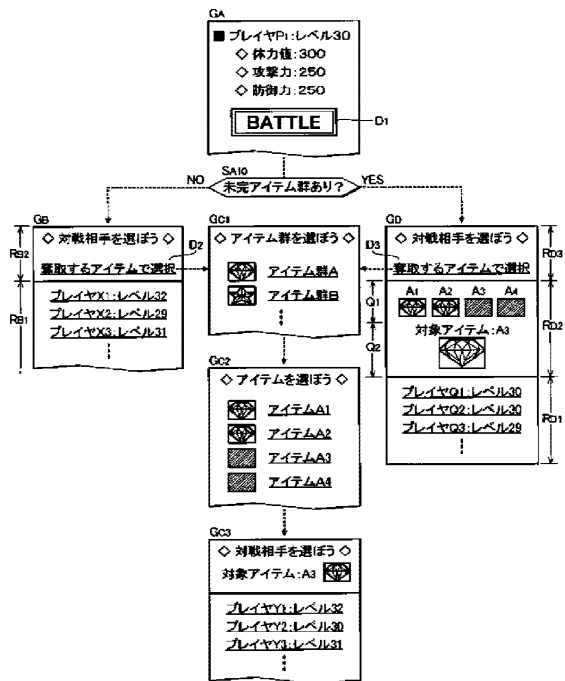
【0058】

100 ……ゲーム装置、12 ……端末装置、16 ……通信網、22 ……制御装置、24 ……通信装置、26 ……表示装置、28 ……入力装置、32 ……制御装置、34 ……記憶装置、36 ……通信装置、GA, GB, GC (GC1~GC3), GD ……ゲーム画面。

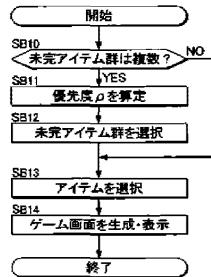
【図1】



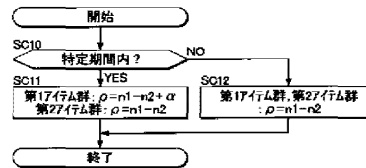
【図2】



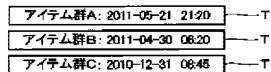
【図3】



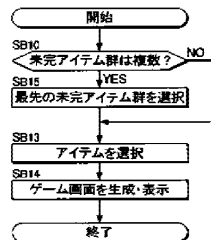
【図6】



【図4】



【図5】



【手続補正書】

【提出日】平成24年10月11日(2012.10.11)

【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】

複数のアイテム群の各々に属する複数のアイテムを収集するゲームを複数のプレイヤーの各々に提供するゲーム装置であって、

イベントの発生を指示可能な第1ゲーム画面を表示装置に表示させ、一のプレイヤーが前記第1ゲーム画面に対して前記イベントの発生を指示した場合、前記一のプレイヤーが前記複数のアイテムのうち一部のアイテムしか収集していないアイテム群（以下「未完アイテム群」という）が存在するときは、前記未完アイテム群のうち前記一のプレイヤーの未収集のアイテムを所有する他のプレイヤーを、前記イベントの達成時における当該アイテムの取得先の候補として選択可能な第2ゲーム画面を、前記第1ゲーム画面の直後のゲーム画面として表示させる表示制御部

を具備するゲーム装置。

【請求項2】

前記表示制御部は、前記未完アイテム群のうち未収集の複数のアイテムから選択された一のアイテムを所有する他のプレイヤーを当該一のアイテムの取得先の候補として選択可能であり、かつ、前記未完アイテム群のうち前記一のアイテムとは異なる他のアイテムを選択可能な前記第2ゲーム画面を表示させ、前記他のアイテムが選択された場合には、当該他のアイテムを所有するプレイヤーを当該他のアイテムの取得先の候補として選択可能なゲーム画面を表示させる

請求項1のゲーム装置。

【請求項3】

前記表示制御部は、前記一のプレイヤーが前記第1ゲーム画面に対して前記イベントの発生を指示した場合、前記一のプレイヤーについて未完アイテム群が存在しないときには、他のプレイヤーをイベントの対象候補として選択可能な第3ゲーム画面を、前記第1ゲーム画面の直後のゲーム画面として表示させる

請求項1または請求項2のゲーム装置。

【請求項4】

前記表示制御部は、前記一のプレイヤーについて複数の未完アイテム群が存在するときは、前記複数の未完アイテム群のうち収集済のアイテムの種類数が最多である未完アイテム群について前記第2ゲーム画面を表示させる

請求項1から請求項3の何れかのゲーム装置。

【請求項5】

前記表示制御部は、前記一のプレイヤーについて複数の未完アイテム群が存在するときは、前記複数の未完アイテム群のうち未収集のアイテムの種類数が最少である未完アイテム群について前記第2ゲーム画面を表示させる

請求項1から請求項3の何れかのゲーム装置。

【請求項6】

前記表示制御部は、前記一のプレイヤーについて複数の未完アイテム群が存在するときは、前記複数の未完アイテム群のうち最初のアイテムをプレイヤーが収集した時点が最先である未完アイテム群について前記第2ゲーム画面を表示させる

請求項1から請求項3の何れかのゲーム装置。

【請求項7】

前記複数のアイテム群は、特定期間内に取得可能な第1アイテム群と、前記第1アイテム

ム群とは異なる第2アイテム群とを含み、

前記表示制御部は、前記特定期間内において、前記一のプレイヤーの複数の未完アイテム群が前記第1アイテム群および前記第2アイテム群の双方を含むときには、前記第1アイテム群について前記第2ゲーム画面を表示させる

請求項1から請求項3の何れかのゲーム装置。

【請求項8】

複数のアイテム群の各々に属する複数のアイテムを収集するゲームを複数のプレイヤーの各々に提供するために、コンピュータを、

イベントの発生を指示可能な第1ゲーム画面を表示装置に表示させ、一のプレイヤーが前記第1ゲーム画面に対して前記イベントの発生を指示した場合、前記一のプレイヤーが前記複数のアイテムのうち一部のアイテムしか収集していないアイテム群（以下「未完アイテム群」という）が存在するときには、前記未完アイテム群のうち前記一のプレイヤーの未収集のアイテムを所有する他のプレイヤーを、前記イベントの達成時における当該アイテムの取得先の候補として選択可能な第2ゲーム画面を、前記第1ゲーム画面の直後のゲーム画面として表示させる表示制御部

として機能させるプログラム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明のゲーム装置（100）は、複数のアイテム群の各々に属する複数のアイテムを収集するゲームを複数のプレイヤーの各々に提供するゲーム装置（100）であって、イベントの発生を指示可能な第1ゲーム画面（GA）を表示装置（26）に表示させ、一のプレイヤーが第1ゲーム画面（GA）に対してイベントの発生を指示した場合、一のプレイヤーが複数のアイテムのうち一部のアイテムしか収集していないアイテム群（以下「未完アイテム群」という）が存在するときには、未完アイテム群のうち一のプレイヤーの未収集のアイテムを所有する他のプレイヤーを、イベントの達成時における当該アイテムの取得先の候補として選択可能な第2ゲーム画面（GD）を、第1ゲーム画面（GA）の直後のゲーム画面として表示させる表示制御部（32）を具備する。以上の構成では、一のプレイヤーの未収集のアイテムを所有する他のプレイヤーを当該アイテムの取得先の候補として選択可能な第2ゲーム画面（GD）が第1ゲーム画面（GA）の直後のゲーム画面として表示されるから、例えば複数のアイテム群から所望のアイテム群を選択する手順やそのアイテム群の複数のアイテムから所望のアイテムを選択する手順を必要とせず、所望のアイテムの取得先の候補となるプレイヤーを選択することが可能である。すなわち、イベントにて所望のアイテムを取得しようとするプレイヤーの負担を軽減できるという利点がある。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明の好適な態様において、表示制御部（32）は、未完アイテム群のうち未収集の複数のアイテムから選択された一のアイテムを所有する他のプレイヤーを当該一のアイテムの取得先の候補として選択可能であり、かつ、未完アイテム群のうち一のアイテムとは異なる他のアイテムを選択可能な第2ゲーム画面（GD）を表示させ、他のアイテムが選択された場合には、当該他のアイテムを所有するプレイヤーを当該他のアイテムの取得先の候補として選択可能なゲーム画面を表示させる。以上の態様では、一のアイテムがプレイヤーの所望のアイテムに該当しない場合でも、プレイヤーが他のアイテムを選択することでその

アイテムの取得先を選択できるという利点がある。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

また、アイテムの収集を開始した順番で収集を完了したいと多数のプレイヤーが希望する傾向も想定される。以上の傾向を考慮すると、一のプレイヤーについて複数の未完アイテム群が存在するときには、複数の未完アイテム群のうち最初のアイテムをプレイヤーが収集した時点が最先である未完アイテム群について表示制御部(32)が第2ゲーム画面(GD)を表示させる構成が好適である。

【手続補正5】

【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】

本発明は、以上の各態様に係るゲーム装置(100)としてコンピュータを機能させるためのプログラム(PGM)としても特定される。本発明のプログラム(PGM)は、複数のアイテム群の各々に属する複数のアイテムを収集するゲームを複数のプレイヤーの各々に提供するために、コンピュータを、イベントの発生を指示可能な第1ゲーム画面(GA)を表示装置(26)に表示させ、一のプレイヤーが第1ゲーム画面(GA)に対してイベントの発生を指示した場合、一のプレイヤーが複数のアイテムのうち一部のアイテムしか収集していないアイテム群(以下「未完アイテム群」という)が存在するときには、未完アイテム群のうち一のプレイヤーの未収集のアイテムを所有する他のプレイヤーを、イベントの達成時における当該アイテムの取得先の候補として選択可能な第2ゲーム画面(GD)を、第1ゲーム画面(GA)の直後のゲーム画面として表示させる表示制御部(32)として機能させる。本発明のプログラム(PGM)は、コンピュータが読取可能な記録媒体に格納された形態でゲームの管理者に提供されてコンピュータにインストールされるほか、通信網を介した配信の形態で提供されてコンピュータにインストールされる。

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2013-027477

(43)Date of publication of application : 07.02.2013

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

(21)Application number : 2011-164506

(71)Applicant : **KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT
CO LTD**

(22)Date of filing : 27.07.2011

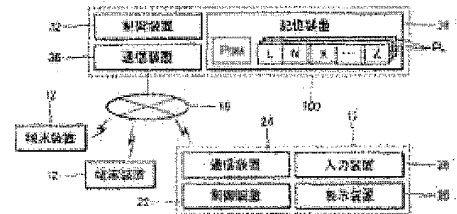
(72)Inventor : **ENDO SUGURU**

(54) GAME SYSTEM AND PROGRAM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To lighten the burden of a player who attempts acquisition of a desired item in an event.

SOLUTION: The control device 32 of a game system 100 makes the display device 26 of a player P1 display a game screen. In particular, the control device 32 makes it display a game screen GA, which can direct the generation of the event, and a game screen GB, which can select as the candidate of the acquisition place of the item when achieving the combat event other players who own uncollected items of the player P1 of an incomplete item group when there is the incomplete item group, in which the player P1 collects only a part of two or more items, when the player P1 directs the game screen GA to generate the combat event, as a game screen just after the game screen GA.



* NOTICES *

JPO and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1]

It is a game device which provides each of two or more players with a game which collects two or more items belonging to each of two or more item groups,

A storage part which memorizes an item which a player collected for every player,

A display control part which displays a game screen on a display device of a player is provided,

The aforementioned display control part displays the 1st game screen that can instruct generating of an event, When a player of 1 instructs generating of the aforementioned event to said 1st game screen, When an item group (henceforth "an incomplete item group") in which a player of the above 1 is collecting only some items among two or more aforementioned items exists, The 2nd game screen selectable as a candidate of an acquisition place of the item [players / which own an item which are not collected / of a player of the above 1 / among said incomplete item groups / other] concerned at the time of achievement of the aforementioned event is displayed as a game screen just behind said 1st game screen.

A game device.

[Claim 2]

The aforementioned display control part is selectable considering other players which own an item of 1 chosen from two or more uncollected items among said incomplete item groups as a candidate of an acquisition place of the item of 1 concerned, And when said 2nd selectable game screen is displayed and an item besides the above is chosen, other different items from an item of the above 1 among said incomplete item groups. being concerned -- others -- a player which owns an item -- being concerned -- others -- the 2nd game screen selectable as a candidate of an acquisition place of an item is displayed

A game device of Claim 1.

[Claim 3]

When a player of the above 1 instructs generating of the aforementioned event to said 1st game screen and an incomplete item group does not exist about a player of the above 1, the aforementioned display control part, The 3rd game screen selectable as a candidate candidate of an event is displayed for other players as a game screen just behind said 1st game screen.

Claim 1 or a game device of Claim 2.

[Claim 4]

The aforementioned display control part displays said 2nd game screen about an incomplete item group whose number of kinds of a collected item among two or more aforementioned incomplete item groups is the most numerous, when two or more incomplete item groups exist about a player of the above 1.

Which game device of Claim 1 to Claim 3.

[Claim 5]

The aforementioned display control part displays said 2nd game screen about an incomplete item

group whose number of kinds of an uncollected item is the minimum among two or more aforementioned incomplete item groups, when two or more incomplete item groups exist about a player of the above 1.

Which game device of Claim 1 to Claim 3.

[Claim 6]

The aforementioned storage part memorizes temporal data which shows a time of a player collecting items of each item group concerned first about each of two or more aforementioned item groups for every player,

The aforementioned display control part displays said 2nd game screen about an incomplete item group whose time of the aforementioned temporal data showing among two or more aforementioned incomplete item groups is earliest, when two or more incomplete item groups exist about a player of the above 1.

Which game device of Claim 1 to Claim 5.

[Claim 7]

Two or more aforementioned item groups contain the 1st item group acquirable within a specific period, and the 2nd different item group from said 1st item group,

The aforementioned display control part displays said 2nd game screen about said 1st item group, when two or more incomplete item groups of a player of the above 1 include both sides of said 1st item group and said 2nd item group within the aforementioned specific period.

Which game device of Claim 1 to Claim 6.

[Claim 8]

In order to provide each of two or more players with a game which collects two or more items belonging to each of two or more item groups, It is a program on which it is made to function as a storage part which memorizes an item in which a player collected computers for every player, and a display control part which displays a game screen on a display device of a player,

The aforementioned display control part displays the 1st game screen that can instruct generating of an event, When a player of 1 instructs generating of the aforementioned event to said 1st game screen, When an item group (henceforth "an incomplete item group") in which a player of the above 1 is collecting only some items among two or more aforementioned items exists, The 2nd game screen selectable as a candidate of an acquisition place of the item [players / which own an item which are not collected / of a player of the above 1 / among said incomplete item groups / other] concerned at the time of achievement of the aforementioned event is displayed as a game screen just behind said 1st game screen.

A program.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

JPO and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[Field of the Invention]

[0001]

The present invention relates to the technology of providing the game which collects items.

[Background of the Invention]

[0002]

The game to which an item is given by achievement of various kinds of events, such as search and a battle, is proposed from the former. for example, the game which gives various kinds of privileges to a player by what (what is called -- it carries out complete) the items of the complete range belonging to one group (henceforth a "item group") are collected for in the nonpatent literature 1 is proposed. In the game disclosed in the nonpatent literature 1, it is possible to acquire the item which the player owns by attaining the battle event which makes other players a waging-war partner (victory).

[Citation list]

[Nonpatent literature]

[0003]

[Nonpatent literature 1] A "social game synthesis information magazine application STYLE Vol.2", Inc. yeast press, Heisei 23(2011) April 1, p.26-p.29

[Summary of Invention]

[Problem to be solved by the invention]

[0004]

However, in order to choose the item (for example, unowned item) of the request of one kind of item groups as a target in an event. For example, after choosing a desired item group from two or more type of item groups, complicated operation of choosing a desired item from two or more items of the item group is required. In portable devices, such as a cellular phone, in order that a user may choose a desired item, the above-mentioned problem that complicated work is needed becomes remarkable from the kind and function of an input device being restricted (for example, pointing devices, such as a mouse, cannot be used) especially. In consideration of the above situation, an object of the present invention is to ease the burden of the player which is going to acquire a desired item in an event.

[Means for solving problem]

[0005]

In order to solve the above problem, the means which the present invention adopts is described below. In order to make an understanding of the present invention easy, below, the reference mark of Drawings is written in addition with a parenthesis document for convenience, but it is not the meaning which limits the present invention to an illustrated form.

[0006]

http://www4.ipdl.inpit.go.jp/cgi-bin/tran_web.cgi_ejje?atw_u=http%3A%2F%2Fwww4.ipd... 1/8/2015

The game device (100) of the present invention is a game device (100) which provides each of two or more players with the game which collects two or more items belonging to each of two or more item groups, The storage part (34) which memorizes the item which the player collected for every player, Provide the display control part (32) which displays a game screen on the display device (26) of a player, and a display control part (32), When the 1st game screen (GA) that can instruct generating of an event was displayed and the player of 1 instructs generating of an event to the 1st game screen (GA), When the item group (henceforth "an incomplete item group") in which the player of 1 is collecting only some items among two or more items exists, The 2nd game screen (GD) selectable as a candidate of the acquisition place of the item [players / which own the item which are not collected / of the player of one / among incomplete item groups / other] concerned at the time of achievement of an event is displayed as a game screen just behind the 1st game screen (GA). In the above composition, since the 2nd game screen (GD) selectable as a candidate of the acquisition place of the item concerned is displayed as a game screen just behind the 1st game screen (GA), other players which own the item which are not collected [of the player of 1], For example, it is possible to choose the player which serves as a candidate of the acquisition place of a desired item, without needing the procedure which chooses a desired item group from two or more item groups, and the procedure which chooses a desired item from two or more items of the item group. That is, there is an advantage that the burden of the player which is going to acquire a desired item in an event is mitigable.

[0007]

In the suitable mode of the present invention, a display control part (32), Are selectable considering other players which own the item of 1 chosen from two or more uncollected items among incomplete item groups as a candidate of the acquisition place of the item of 1 concerned, And when the 2nd selectable game screen (GD) is displayed and other items are chosen, other different items from the item of one among incomplete item groups. being concerned -- others -- the player which owns an item -- being concerned -- others -- the 2nd game screen (GD) selectable as a candidate of the acquisition place of an item is displayed. In the above mode, even when the item of 1 does not correspond to the item of a request of a player, there is an advantage that the acquisition place of the item can be chosen because a player chooses other items.

[0008]

In the suitable mode of the present invention, a display control part (32), When the player of 1 instructs generating of an event to the 1st game screen (GA) and an incomplete item group does not exist about the player of 1, The 3rd game screen (GB) selectable as a candidate candidate of an event is displayed for other players as a game screen just behind the 1st game screen (GA). In the above mode, there is an advantage that the suitable candidate candidate of an event can also be shown to the player which does not mean acquisition of the item from other players in the 3rd game screen (GB).

[0009]

By the way, when two or more incomplete item groups exist, the tendency many players over which priority is given to collection of the item group just before the completion of collection to be is assumed. If the above tendency is taken into consideration, when two or more incomplete item groups exist about the player of 1, The composition on which the 2nd game screen (GD) is displayed about the incomplete item group whose number of kinds of the collected item among two or more incomplete item groups (n_1-n_2) is the most numerous, and the incomplete item group whose number of kinds of an uncollected item (n_2) is the minimum among two or more incomplete item groups is suitable.

[0010]

The tendency for a many player to hope that he would like to complete collection in the turn which started collection of the item is also assumed. If the above tendency is taken into consideration, a storage part (34) will memorize the temporal data (T) which shows the time of a player collecting the

items of each item group concerned first about each of two or more item groups for every player, When two or more incomplete item groups exist about the player of 1, the composition on which a display control part (32) displays the 2nd game screen (GD) about the incomplete item group whose time of temporal data (T) showing among two or more incomplete item groups is earliest is suitable. [0011]

When two or more item groups contain the 1st item group acquirable within a specific period, and the 2nd different item group from the 1st item group, for example, within a specific period, it is assumed that a many player gives priority to collection of the 1st item group. When the above tendency is taken into consideration and two or more incomplete item groups of the player of 1 include the both sides of the 1st item group and the 2nd item group within a specific period, the composition on which a display control part (32) displays the 2nd game screen (GD) about the 1st item group is suitable.

[0012]

The present invention is specified also as a program (PGM) for operating a computer as a game device (100) concerning each above mode. In order to provide each of two or more players with the game which collects two or more items belonging to each of two or more item groups, the program (PGM) of the present invention, The storage part (34) which memorizes the item in which the player collected computers for every player, And are a program (PGM) operated as the display device (26) of a player as a display control part (32) on which a game screen is displayed, and a display control part (32), When the 1st game screen (GA) that can instruct generating of an event was displayed and the player of 1 instructs generating of an event to the 1st game screen (GA), When the item group (henceforth "an incomplete item group") in which the player of 1 is collecting only some items among two or more items exists, The 2nd game screen (GD) selectable as a candidate of the acquisition place of the item [players / which own the item which are not collected / of the player of one / among incomplete item groups / other] concerned at the time of achievement of an event is displayed as a game screen just behind the 1st game screen (GA). The administrator of a game is provided with a computer with the form stored in the recording medium which can be read, it is installed in a computer, and also the program (PGM) of the present invention is provided with the form of distribution through a communications network, and is installed in a computer.

[Brief Description of the Drawings]

[0013]

[Drawing 1] It is a block diagram of the game device concerning a 1st embodiment of the present invention.

[Drawing 2] It is an explanatory view of transition of a game screen.

[Drawing 3] It is a flow chart of the processing which generates a game screen.

[Drawing 4] It is a mimetic diagram of the temporal data in a 2nd embodiment.

[Drawing 5] It is a flow chart of the processing which generates a game screen in a 2nd embodiment.

[Drawing 6] It is a flow chart of the processing which calculates the priority of each incomplete item group in a 3rd embodiment.

[Description of Embodiments]

[0014]

<A 1st embodiment>

Fig.1 is a block diagram of the game device 100 concerning a 1st embodiment of the present invention. The game device 100 of a 1st embodiment is communicating to each of two or more terminal units 12, and mutual via the communications network (for example, Internet) 16, and is a server device which provides with a game the player which owns each terminal unit 12.

[0015]

Each terminal unit 12 is communication terminals, such as a cellular phone and a Personal Digital Assistant (PDA:Personal Digital Assistant), for example, and is constituted including the control device 22, the communication apparatus 24, the display device 26, and the input device 28. The

control device 22 controls each element of the terminal unit 12 in generalization. The communication apparatus 24 communicates with the game device 100 via the communications network 16. Although the communication between the terminal unit 12 and the communications network 16 is a wireless communication typically, with the composition which uses a deferred type personal computer etc. as the terminal unit 12, for example, the terminal unit 12 and the communications network 16 carry out the wire communication of it.

[0016]

The display device 26 (for example, liquid crystal display panel) displays various kinds of images under control by the control device 22. For example, the image (henceforth a "game screen") of the game which the game device 100 provides is displayed on the display device 26. The input device 28 is apparatus for a player to input the instruction to the terminal unit 12, for example, is constituted including two or more operators which a player operates. It is also possible to adopt the microphone for inputting with a sound the instruction to the display device 26, and the touch panel constituted integrally and the terminal unit 12 as the input device 28.

[0017]

The game device 100 of a 1st embodiment is a web server which provides each player with the social game with which it connects two or more players mutually for each other. The terminal unit 12 is provided with the RPG (Role-Playing Game) type browser game a player grows up to be by attaining various kinds of events, such as search of a cave and a battle with other players, from the game device 100.

[0018]

As shown in Fig.1, the game device 100 possesses the control device 32, the memory storage 34, and the communication apparatus 36. The control device 32 controls each element of the game device 100 by executing the program PGM in generalization. The communication apparatus 36 communicates with each terminal unit 12 via the communications network 16. The memory storage 34 memorizes various kinds of data which the program PGM which the control device 32 executes, and the control device 32 use. The combination of publicly known recording media, such as a semiconductor recording medium and a magnetic recording medium, or two or more type of recording media may be adopted as the memory storage 34.

[0019]

The memory storage 34 memorizes player information PL according to the advancing state of the game for every player. Each player information PL is constituted including the identification signal N, the level L and two or more parameters X, and possession item information Z, as shown in Fig.1. The identification signal N is a code (for example, the name and name of a player) for identifying a player, and the level L is a numerical value which shows the growing degrees of the player within a game. Two or more parameters X are variables (for example, variable which shows combat efficiency) applied to a battle event etc. For example, the physical strength value and aggressivity of a player, and defense power are illustrated as the parameter X.

[0020]

Possession item information Z is information which shows the item (for example, a treasure and jewelry) which the player owns. That is, the memory storage 34 functions as an element (storage part) which memorizes the item which a player owns for every player. Each player can acquire an item by achievement of search events, such as exploration of a cave, and also can acquire the item which a waging-war partner's player owns by achievement (victory) of a battle event with other players.

[0021]

Each item is classified into two or more item groups (group). Two or more type of items belong to one kind of item group. Although the case where the number of kinds of the item of each item group is made into the same number is illustrated for convenience in a 1st embodiment, it is possible to also make the number of kinds of an item different for every item group. By collecting the items of

the complete range belonging to one item group (henceforth "the completion of collection"), various kinds of privileges for a player to develop a game advantageously are given to a player. For example, the tools (for example, recovery item etc.) for advancing advantageously a character and a search event with possible making it participate in a battle event are given to a player as a privilege.

[0022]

The control device 32 of the game device 100 performs processing according to the demand transmitted from the terminal unit 12 ignited by the operation to the input device 28. A game screen is displayed on the display device 26 by transmitting the image data of the game screen (web page) in which a processing result is shown to the terminal unit 12 from the communication apparatus 36. The image data transmitted to the terminal unit 12 is data of the HTML (HyperText Markup Language) form of specifying the character string and hyperlink which constitute a game screen, for example, and an image. The control device 32 of a 1st embodiment functions on the display device 26 of the terminal unit 12 of each player as an element (display control part) on which a game screen is displayed so that I may be understood from the above description.

[0023]

Fig.2 is an explanatory view of the game screen which the control device 32 displays on the display device 26 of the terminal unit 12 of any player P1. If the terminal unit 12 starts communication with the game device 100, the control device 32 will display the game screen GA of Fig.2 on the display device 26 of the terminal unit 12. the game screen GA -- the identification signal N of the player P1 (player P1), and the level L (level 30) and the numerical value of each parameter X -- in addition, It is constituted including the portion (hyperlink provided with the character string of "BATTLE") D1 for the player P1 to instruct generating of a battle event.

[0024]

if the player P1 chooses the portion D1 by operating the input device 28 of the terminal unit 12, and the player P1 instructs generating of a battle event namely,. The control device 32 of the game device 100 is referring to possession item information Z of the player P1 stored in the memory storage 34, and it is judged whether the item group (henceforth "an incomplete item group") in which the player P1 owns only some items exists (SA10). That is, an incomplete item group is an item group (item group in the stage in the middle of collection) which has not reached the completion of collection yet, although the player P1 acquired at least one item in the past.

[0025]

When an incomplete item group does not exist (SA10:NO), the control device 32 displays the game screen GB of Fig.2 on the display device 26 of the terminal unit 12 as a screen just behind the above-mentioned game screen GA. As shown in Fig.2, the game screen GB is constituted including 1st region RB1 and 2nd region RB2. 1st region RB1 is a region shown to the player P1 by making into a choice the player (henceforth "a candidate player") which serves as a candidate of the waging-war partner in a battle event. Specifically, the control device 32 extracts two or more candidate players corresponding to predetermined conditions, and arranges the identification signal N and the level L of each candidate player to 1st region RB1. Although the extraction method of a candidate player is arbitrary, the player P1 and the level L are able to choose the player of a near predetermined number as a candidate player, for example. That is, the candidate player which 1st region RB1 of the game screen GB is shown is chosen regardless of the item which the player P1 owns.

[0026]

The player P1 can choose a desired player (henceforth "the player P2") as a waging-war partner of a battle event among two or more candidate players by operating the input device 28 suitably. If the player P1 chooses a waging-war partner's player P2, the control device 32 will start a battle event. Namely, the control device 32 determines the victory or defeat between both by the fight process which contrasts each parameter X of the player P1, and each parameter X of the player P2, and displays on the display device 26 of the terminal unit 12 of the player P1 the game screen (not

shown) which shows the result of a fight process. In the battle event performed without the player P1 specifying an item as mentioned above, transfer of an item is not performed between the player P1 and the player P2.

[0027]

On the other hand, the portion (hyperlink provided with the character string of "being selection at the item to wrest") D2 for choosing the item which should be acquired from a waging-war partner in a battle event is set as 2nd region RB2 of the game screen GB. If the portion D2 is chosen because the player P1 operates the input device 28, the control device 32 will display on the display device 26 of the terminal unit 12 game screen GC (GC1-GC3) for the player P1 to choose the item of the request which should be acquired from a waging-war partner in a battle event in turn.

[0028]

Game screen GC1 is an image shown to the player P1 by making two or more item groups into a choice. If the player P1 chooses a desired item group by operation of the input device 28, the control device 32 will display game screen GC2 on the display device 26. Game screen GC2 is an image shown to the player P1 by making into a choice two or more items (illustration of Fig.2 the four items A1 - A4 of item group A) which constitute the item group which the player P1 chose from game screen GC1. The image of the item is displayed about the item (items A1 and A2 of Fig.2) which the player P1 has already owned among two or more items, and a blank is displayed about the item (item A3 and A4 of Fig.2) which the player P1 does not own.

[0029]

If the player P1 chooses the item (henceforth "an object item") of the request in game screen GC2 by operation of the input device 28, the control device 32 will display game screen GC3 on the display device 26. Game screen GC3 is an image shown to the player P1 by making two or more candidate players into a choice. The control device 32 extracts specifically the candidate player of the predetermined number which agrees on predetermined conditions (for example, conditions [player / P1 / level / L] that it is near) while owning one or more object items which the player P1 chose in game screen GC2. Game screen GC3 which has arranged the identification signal N and the level L of each candidate player is displayed on the display device 26.

[0030]

The player P1 can choose the desired player P2 as a waging-war partner of a battle event among two or more candidate players in game screen GC3 by operating the input device 28 suitably. If the player P1 chooses a waging-war partner's player P2, the control device 32 will determine victory or defeat by performing a fight process, and will display the result of a fight process on the display device 26 of the player P1. When the player P1 wins in a battle event, the control device 32 makes the object item which the player P1 specified by game screen GC2 shift to the player P1 from the player P2. That is, while an object item is deleted from possession item information [of the player P2 memorized by the memory storage 34] Z, an object item is added to possession item information Z of the player P1.

[0031]

On the other hand, when it judges with an incomplete item group existing about the player P1 after the instruction of the battle event to the game screen GA (SA10:YES), the control device 32, The game screen GD of the Fig.2 which presents the player (namely, player from which the player P1 can acquire an uncollected item) which owns the item which are not collected [of the player P1] among incomplete item groups as a candidate player is displayed on the display device 26 of the terminal unit 12 of the player P1.

[0032]

Fig.3 is a flow chart of the processing on which the game screen GD is displayed. It is judged whether the control device 32 is referring to possession item information Z of the player P1, and the incomplete item group of the player P1 is plurality (SB10). When two or more incomplete item groups exist, the control device 32 calculates the priority rho about each incomplete item group

(SB11). So that the priority rho of a 1st embodiment may be a numerical value according to the number of kinds of the item which the player P1 owns among incomplete item groups (degree near the completion of collection) and it may define as the expression (1) illustrated below. The several n kind of item belonging to an incomplete item group is calculated among 1 and its incomplete item group as a difference value of the several n kind two of item which are not collected [of the player P1].

$$\text{Rho} = n_1 - n_2 \dots (1)$$

[0033]

The control device 32 chooses any of two or more incomplete item groups of the player P1 they are according to the priority rho calculated about each incomplete item group (SB12). Specifically, the control device 32 chooses the incomplete item group (incomplete item group nearest to the completion of collection) whose priority rho is the maximum among two or more incomplete item groups. That is, the incomplete item group whose number of kinds of a collected item is the most numerous (the number of kinds of an uncollected item is the minimum) is chosen. When two or more incomplete item groups exist (SB10:YES), in the following descriptions, it writes an object item group [the incomplete item group in the case (SB10:NO) of existing only one incomplete item group selected by step SB12 or one incomplete item group].

[0034]

The control device 32 is referring to possession item information Z of the player P1, and chooses one item which the player P1 does not own among object item groups as an object item (SB13). Specifically, when two or more items have not been collected among object item groups, one item (for example, one piece selected at random) is specified as an object item among two or more uncollected items. When only one items have not been collected among object item groups, the item is chosen as an object item.

[0035]

When an object item is chosen in the above procedure, the control device 32, The game screen GD of the Fig.2 which shows the player P1 two or more candidate players which own an object item is generated as a screen just behind the above-mentioned game screen GA, and is displayed on the display device 26 of the terminal unit 12 of the player P1 (SB14).

[0036]

As shown in Fig.2, the game screen GD is constituted including 1st region RD1, 2nd region RD2, and 3rd region RD3. 1st region RD1 is a region shown to the player P1 by making into a choice two or more candidate players which own the object item selected by step SB13. The control device 32 is referring to possession item information Z of each player memorized by the memory storage 34 specifically, While owning one or more object items, the candidate player of the predetermined number corresponding to predetermined conditions (for example, conditions [player / P1 / level / L] that it is near) is extracted, and the identification signal N and the level L of each candidate player are arranged to 1st region RD1. Namely, to two or more candidate players extracted regardless of [in the game screen GB] the possession state of the item of the player P1 being shown in the game screen GD, Two or more candidate players (namely, candidate player which owns the item which are not collected [of the player P1]) extracted according to the possession state of the item of the player P1 are shown.

[0037]

2nd region RD2 is constituted including the region Q1 which presents two or more items of the object item group selected by step SB12, and the region Q2 which presents the object item selected by step SB13. In Fig.2, the game screen GD which the region Q2 was shown by making item A3 into an object item is illustrated. In the region Q1, the image of the item is displayed about the item (items A1 and A2 of Fig.2) which the player P1 has already owned among two or more items of an object item group, A blank is displayed about the item (item A3 and A4 of Fig.2) which the player P1 does not own.

[0038]

The player P1 is operating the input device 28 suitably, and can choose one desired item from two or more items displayed on the region Q1. When the player P1 chooses items other than an object item, the control device 32 is updated to the item as which the player P1 newly chose the object item of the present stage from the region Q1. That is, two or more candidate players which are changed into an item with a new object item displayed on the region Q2, and are displayed on 1st region RD1 are changed into the player which owns the object item after change. About the item which the player P1 has already owned among two or more items displayed on the region Q1, excepting from a selection object is also possible.

[0039]

The player P1 is operating the input device 28 suitably, and can choose the desired player P2 as a waging-war partner of a battle event among two or more candidate players displayed on 1st region RD1. If the player P1 chooses a waging-war partner's player P2, the control device 32 will determine the victory or defeat between the player P1 and the player P2 by execution of a fight process, and will display the result of a fight process on the display device 26 of the player P1. When the player P1 wins in a battle event, the control device 32 makes the object item (namely, object item which the player P1 chose from the object item selected by step SB13, or the region Q1) displayed on the region Q2 shift to the player P1 from the player P2. That is, while an object item is deleted from possession item information [of the player P2 memorized by the memory storage 34] Z, an object item is added to possession item information Z of the player P1.

[0040]

The portion (hyperlink provided with the character string of "being selection at the item to wrest") D3 for choosing the item which should be acquired from a waging-war partner in a battle event like 2nd region RB2 of the game screen GB is set as 3rd region RD3 of the game screen GD. When the portion D3 of the game screen GD is chosen because the player P1 operates the input device 28, the control device 32, Game screen GC (GC1-GC3) for the player P1 to choose a desired item is displayed on the display device 26 of the terminal unit 12 in turn like the case where the portion D2 of the game screen GB is chosen. That is, the player P1 can choose the item of any item group as an item of the target in a battle event.

[0041]

According to a 1st embodiment described above, the game screen GD which presents the candidate player which owns the item which are not collected [of the player P1] as a candidate of the waging-war partner of the player P1 in a battle event is displayed as a screen just behind the game screen GA. Therefore, without needing the procedure (for example, procedure which chooses an item group in game screen GC1) which chooses a desired item group from two or more type of item groups, for example, and the procedure (for example, procedure which chooses an item in game screen GC2) which chooses a desired item from the item group, The player P1 can choose the candidate player which can acquire a desired item. That is, according to a 1st embodiment, it is possible to ease the burden of the player which is going to acquire a desired item in a battle event.

[0042]

On the other hand, when an incomplete item group does not exist. Since a candidate player is chosen regardless of the possession situation of the item of the player P1, there is an advantage that the suitable candidate player also for the player which each item group is in the state of the completion of collection, for example, and does not mean acquisition of the item from other players can be shown.

[0043]

By the way, when two or more incomplete item groups exist, the tendency many players over which priority is given to collection of the item group just before the completion of collection to be is assumed. According to a 1st embodiment, since an object item is chosen from the incomplete item group nearest to the completion of collection when two or more incomplete item groups exist, there

is an advantage that a possibility that an object item is an item of a request of the player P1 is high.

[0044]

However, in the player P1, a desired item may not actually agree with the object item chosen by step SB13. According to a 1st embodiment, the player P1 is selectable as an object item in any item of an object item group at the operation to the region Q1 of 2nd region RD2 of the game screen GD, and the candidate player which owns the object item which the player P1 newly chose is displayed on 1st region RD1. Therefore, there is an advantage that the player P1 can choose the candidate player which can acquire the item of a request of the player P1 by simple operation.

[0045]

<A 2nd embodiment>

A 2nd embodiment of the present invention is described below. In each form illustrated below, about an element with an operation and a function equivalent to a 1st embodiment, the code referred to by the above description is diverted, and each detailed description is omitted suitably.

[0046]

the information (the identification signal N, the level L, the parameter X, possession item information Z) as a 1st embodiment that player information PL memorized for every player has the same memory storage 34 of the game device 100 of a 2nd embodiment — in addition, as shown in Fig.4, it is constituted including temporal data T for every incomplete item group. Temporal data T of one incomplete item group shows the time (at namely, the time of collection of the item of an incomplete item group being started) of a player collecting one first items among two or more items of the incomplete item group.

[0047]

Fig.5 is a flow chart of the processing on which the control device 32 of a 2nd embodiment makes the display device 26 display the game screen GD. Processing of Fig.5 is the contents which replaced step SB11 (calculation of the priority rho) and step SB12 in a 1st embodiment (selection of the incomplete item group according to the priority rho) by step SB15. When the incomplete item group of the player P1 is plurality (SB10:YES), the time of temporal data T showing the control device 32 among two or more incomplete item groups chooses one incomplete item group which is earliest (when the oldest) as an object item group (SB15). That is, the incomplete item group in which the player P1 is collecting items most for many years is chosen as an object item group. The processing after step SB13 is the same as that of a 1st embodiment.

[0048]

Also in a 2nd embodiment, the same effect as a 1st embodiment is realized. The tendency many players expected that he would like to complete collection in the turn which started collection of the item to be is assumed. According to a 2nd embodiment, since the time of acquiring a first item among two or more incomplete item groups makes the earliest incomplete item group an object item group and an object item is chosen, there is an advantage that a possibility that an object item is an item of a request of the player P1 is high.

[0049]

<A 3rd embodiment>

Two or more item groups which can collect players by a 3rd embodiment, It is distinguished by the 1st item group given in the predetermined event (henceforth "a limited time offer event") generated within the period (henceforth a "specific period") set up previously, and the 2nd different item group (namely, item group to which an acquirable period is not limited) from the 1st item group. In a 3rd embodiment, within a specific period, after choosing the 1st item group as an object item group preferentially, the game screen GD is generated.

[0050]

Fig.6 is a flow chart of processing (step SB11) with which the control device 32 of a 3rd embodiment calculates the priority rho for every incomplete item group, when the incomplete item

group of the player P1 is plurality (SB10:YES). As shown in Fig.6, the control device 32 judges whether current time is the time within a specific period (SC10). When current time is the time within a specific period (SC10:YES), the control device 32 calculates the priority rho of each incomplete item group by the operation which is different by the 1st item group and the 2nd item group.

[0051]

Specifically the control device 32 about the 2nd item group of two or more incomplete item groups, The difference value (namely, the number of kinds of the item whose player P1 has collected) of several n kind the several n kind two of item which are not collected [of 1 and the player P1] of item of an incomplete item group is calculated as the priority rho like a 1st embodiment. On the other hand, the control device 32 calculates the priority rho by the operation of the following expression (2) about the 1st item group among two or more incomplete item groups.

$Rho = n_1 - n_2 + \alpha \dots (2)$

The constant alpha of expression (2) is set as the numerical value more than the maximum of the number of kinds of an item which constitutes an item group. Therefore, within a specific period, the priority rho of the 1st item group certainly exceeds the priority rho of the 2nd item group. The control device 32 of the processing of step SB12 which chooses an incomplete item group according to the priority rho is the same as that of a 1st embodiment. Therefore, even when the 2nd item group near [when two or more incomplete item groups of the player P1 include the both sides of the 1st item group and the 2nd item group / item group / 1st] the completion of collection exists, the 1st item group is preferentially chosen as an object item group.

[0052]

When two or more incomplete item groups of the player P1 correspond to the 1st item group so that I may be understood from expression (2), the 1st item group near the completion of collection is chosen as an object item group among two or more 1st item groups. When all the incomplete item groups of the player P1 correspond to the 2nd item group, the incomplete item group near the completion of collection is chosen as an object item group among two or more 2nd item groups.

[0053]

On the other hand, when current time does not correspond to the time within a specific period (SC10:NO), the control device 32 calculates the priority rho of each incomplete item group by the operation of expression (1), without distinguishing the 1st item group and the 2nd item group (SC12). Therefore, out of a specific period, it is not concerned with to any each incomplete item group shall correspond between the 1st item group and the 2nd item group, but the incomplete item group near the completion of collection is chosen as an object item group among two or more incomplete item groups. The processing (processing after step SB12) for which the game screen GD is displayed about an object item group after execution of step SC11 or step SC12 is the same as that of a 1st embodiment.

[0054]

Also in a 3rd embodiment, the same effect as a 1st embodiment is realized. Since the limited time offer event to which the item of the 1st item group is given is generated only within a specific period, within a specific period, the tendency many players over which priority is given to collection of the 1st item group to be is assumed. According to a 3rd embodiment, since an object item is chosen after the 1st item group is preferentially chosen as an object item group in a specific period, there is an advantage that a possibility that an object item is an item of a request of the player P1 is high.

[0055]

<Modification>

Each above-mentioned form may deform variously. The mode of specific deformation is illustrated below. Two or more modes arbitrarily chosen from the following illustration may be suitably merged in the not mutually consistent range.

[0056]

(1) The conditions which choose an object item group from two or more incomplete item groups are arbitrary. For example, the composition which chooses an object item group from two or more incomplete item groups at random is adopted. It is also possible to combine suitably the conditions of a 1st embodiment that chooses the incomplete item group near the completion of collection, the conditions of a 2nd embodiment that chooses the incomplete item group whose 1st acquisition of an item is earliest, and the conditions of a 3rd embodiment that chooses the 1st item group in a specific period. For example, when current time corresponds to the time within a specific period, and the priority rho carries out equality, and is and two or more 1st item groups exist (namely, when an object item group is not specified by the meaning only on condition of a 1st embodiment and a 3rd embodiment). Acquisition of a first item is able to choose the incomplete item group which is earliest as an object item group.

[0057]

(2) Although the number of kinds of the collected item among two or more incomplete item groups (n_1 - n_2) chose the incomplete item group which is the most numerous in a 1st embodiment, It is also possible to choose the incomplete item group which is the minimum in the several n_2 kind of uncollected item among two or more incomplete item groups as an object item group. If premised on the composition in which 1 is [several n kind of item which constitutes each item group] common, the incomplete item group whose number of kinds of a collected item (n_1 - n_2) is the most numerous, and the incomplete item group whose two are the minimum in the several n kind of uncollected item will correspond, but. When 1 is [several n kind of item] different for every item group, both do not necessarily correspond. That is, when 1 is [several n kind of item] different for every item group, the incomplete item group whose number of kinds of a collected item (n_1 - n_2) is the most numerous is not necessarily an incomplete item group nearest to the completion of collection. Therefore, from a viewpoint of choosing the incomplete item group near the completion of collection (there are few kinds of an uncollected item), The composition of choosing the incomplete item group which is the minimum in the several n_2 kind of uncollected item is more suitable than the composition of a 1st embodiment that paid its attention to the number of kinds of a collected item (n_1 - n_2).

[Explanations of letters or numerals]

[0058]

100 game device, 12 terminal unit, 16 communications network, 22 control device, 24 communication apparatus, 26 display device, 28 input device, 32 control device, 34 memory storage, 36 a communication apparatus, GA, GB, GC (GC1-GC3), and GD Game screen.

[Translation done.]

* NOTICES *

JPO and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[0013]

[Drawing 1]It is a block diagram of the game device concerning a 1st embodiment of the present invention.

[Drawing 2]It is an explanatory view of transition of a game screen.

[Drawing 3]It is a flow chart of the processing which generates a game screen.

[Drawing 4]It is a mimetic diagram of the temporal data in a 2nd embodiment.

[Drawing 5]It is a flow chart of the processing which generates a game screen in a 2nd embodiment.

[Drawing 6]It is a flow chart of the processing which calculates the priority of each incomplete item group in a 3rd embodiment.

[Translation done.]

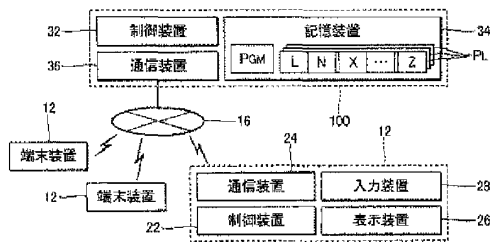
* NOTICES *

JPO and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

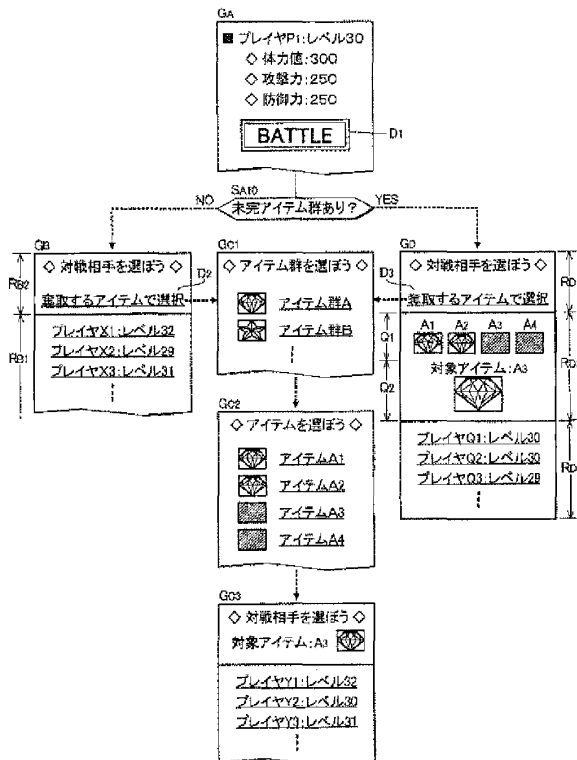
- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

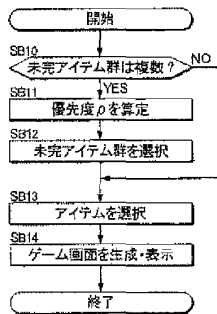
[Drawing 1]



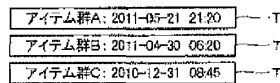
[Drawing 2]



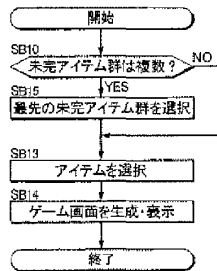
[Drawing 3]



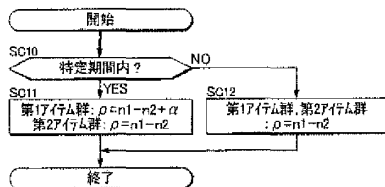
[Drawing 4]



[Drawing 5]



[Drawing 6]



[Translation done.]

* NOTICES *

JP0 and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

WRITTEN AMENDMENT

[Written Amendment]

[Filing date]Heisei 24(2012) October 11 (2012.10.11)

[Amendment 1]

[Document to be Amended]Claims

[Item(s) to be Amended]Whole sentence

[Method of Amendment]Change

[The contents of correction]

[Claim(s)]

[Claim 1]

It is a game device which provides each of two or more players with a game which collects two or more items belonging to each of two or more item groups,

The 1st game screen that can instruct generating of an event is displayed on a display device. When a player of 1 instructs generating of the aforementioned event to said 1st game screen, When an item group (henceforth "an incomplete item group") in which a player of the above 1 is collecting only some items among two or more aforementioned items exists, A display control part on which the 2nd game screen selectable as a candidate of an acquisition place of the item [players / which own an item which are not collected / of a player of the above 1 / among said incomplete item groups / other] concerned at the time of achievement of the aforementioned event is displayed as a game screen just behind said 1st game screen

A game device to provide.

[Claim 2]

The aforementioned display control part is selectable considering other players which own an item of 1 chosen from two or more uncollected items among said incomplete item groups as a candidate of an acquisition place of the item of 1 concerned, And when said 2nd selectable game screen is displayed and an item besides the above is chosen, other different items from an item of the above 1 among said incomplete item groups. being concerned -- others -- a player which owns an item -- being concerned -- others -- a game screen selectable as a candidate of an acquisition place of an item is displayed

A game device of Claim 1.

[Claim 3]

When a player of the above 1 instructs generating of the aforementioned event to said 1st game screen and an incomplete item group does not exist about a player of the above 1, the aforementioned display control part, The 3rd game screen selectable as a candidate candidate of an event is displayed for other players as a game screen just behind said 1st game screen.

Claim 1 or a game device of Claim 2.

[Claim 4]

The aforementioned display control part displays said 2nd game screen about an incomplete item

group whose number of kinds of a collected item among two or more aforementioned incomplete item groups is the most numerous, when two or more incomplete item groups exist about a player of the above 1.

Which game device of Claim 1 to Claim 3.

[Claim 5]

The aforementioned display control part displays said 2nd game screen about an incomplete item group whose number of kinds of an uncollected item is the minimum among two or more aforementioned incomplete item groups, when two or more incomplete item groups exist about a player of the above 1.

Which game device of Claim 1 to Claim 3.

[Claim 6]

The aforementioned display control part displays said 2nd game screen about an incomplete item group whose time of a player collecting first items among two or more aforementioned incomplete item groups is earliest, when two or more incomplete item groups exist about a player of the above 1.

Which game device of Claim 1 to Claim 3.

[Claim 7]

Two or more aforementioned item groups contain the 1st item group acquirable within a specific period, and the 2nd different item group from said 1st item group,

The aforementioned display control part displays said 2nd game screen about said 1st item group, when two or more incomplete item groups of a player of the above 1 include both sides of said 1st item group and said 2nd item group within the aforementioned specific period.

Which game device of Claim 1 to Claim 3.

[Claim 8]

Since each of two or more players is provided with a game which collects two or more items belonging to each of two or more item groups, it is a computer,

The 1st game screen that can instruct generating of an event is displayed on a display device, When a player of 1 instructs generating of the aforementioned event to said 1st game screen, When an item group (henceforth "an incomplete item group") in which a player of the above 1 is collecting only some items among two or more aforementioned items exists, A display control part on which the 2nd game screen selectable as a candidate of an acquisition place of the item [players / which own an item which are not collected / of a player of the above 1 / among said incomplete item groups / other] concerned at the time of achievement of the aforementioned event is displayed as a game screen just behind said 1st game screen

A program of making it function by carrying out.

[Amendment 2]

[Document to be Amended]Description

[Item(s) to be Amended]0006

[Method of Amendment]Change

[The contents of correction]

[0006]

The game device (100) of the present invention is a game device (100) which provides each of two or more players with the game which collects two or more items belonging to each of two or more item groups, The 1st game screen (GA) that can instruct generating of an event is displayed on a display device (26), When the player of 1 instructs generating of an event to the 1st game screen (GA), When the item group (henceforth "an incomplete item group") in which the player of 1 is collecting only some items among two or more items exists, Other players which own the item which are not collected [of the player of one] among incomplete item groups, The display control part (32) on which the 2nd game screen (GD) selectable as a candidate of the acquisition place of the item concerned at the time of achievement of an event is displayed as a game screen just behind

the 1st game screen (GA) is provided. In the above composition, since the 2nd game screen (GD) selectable as a candidate of the acquisition place of the item concerned is displayed as a game screen just behind the 1st game screen (GA), other players which own the item which are not collected [of the player of 1], For example, it is possible to choose the player which serves as a candidate of the acquisition place of a desired item, without needing the procedure which chooses a desired item group from two or more item groups, and the procedure which chooses a desired item from two or more items of the item group. That is, there is an advantage that the burden of the player which is going to acquire a desired item in an event is mitigable.

[Amendment 3]

[Document to be Amended]Description

[Item(s) to be Amended]0007

[Method of Amendment]Change

[The contents of correction]

[0007]

In the suitable mode of the present invention, a display control part (32), Are selectable considering other players which own the item of 1 chosen from two or more uncollected items among incomplete item groups as a candidate of the acquisition place of the item of 1 concerned, and -- the case where displayed the 2nd selectable game screen (GD) and other items are chosen in other different items from the item of one among incomplete item groups -- being concerned -- others -- the player which owns an item -- being concerned -- others -- a game screen selectable as a candidate of the acquisition place of an item is displayed. In the above mode, even when the item of 1 does not correspond to the item of a request of a player, there is an advantage that the acquisition place of the item can be chosen because a player chooses other items.

[Amendment 4]

[Document to be Amended]Description

[Item(s) to be Amended]0010

[Method of Amendment]Change

[The contents of correction]

[0010]

The tendency for a many player to hope that he would like to complete collection in the turn which started collection of the item is also assumed. If the above tendency is taken into consideration, when two or more incomplete item groups exist about the player of 1, The composition on which a display control part (32) displays the 2nd game screen (GD) about the incomplete item group whose time of a player collecting first items among two or more incomplete item groups is earliest is suitable.

[Amendment 5]

[Document to be Amended]Description

[Item(s) to be Amended]0012

[Method of Amendment]Change

[The contents of correction]

[0012]

The present invention is specified also as a program (PGM) for operating a computer as a game device (100) concerning each above mode. In order to provide each of two or more players with the game which collects two or more items belonging to each of two or more item groups, the program (PGM) of the present invention, The 1st game screen (GA) that can instruct generating of an event is displayed on a display device (26) for a computer. When the player of 1 instructs generating of an event to the 1st game screen (GA), When the item group (henceforth "an incomplete item group") in which the player of 1 is collecting only some items among two or more items exists, Other players which own the item which are not collected [of the player of one] among incomplete item groups, The 2nd game screen (GD) selectable as a candidate of the acquisition place of the item concerned

at the time of achievement of an event is operated as a display control part (32) displayed as a game screen just behind the 1st game screen (GA). The administrator of a game is provided with a computer with the form stored in the recording medium which can be read, it is installed in a computer, and also the program (PGM) of the present invention is provided with the form of distribution through a communications network, and is installed in a computer.

[Translation done.]

【特許請求の範囲】

【請求項1】 サーバから端末に通信回線を介してコンテンツを配信するコンテンツ配信システムにおいて、前記サーバが、前記コンテンツを記憶するコンテンツ記憶手段と、前記端末からの所定のコンテンツ要求に応じて、所定のコンテンツ選択規則に基づいて前記コンテンツ記憶手段から前記コンテンツを選択するコンテンツ選択手段と、選択された前記コンテンツを前記端末に配信するコンテンツ配信手段とを具備してなることを特徴とするコンテンツ配信システム。

【請求項2】 前記コンテンツ選択規則が、乱数を用いて前記コンテンツを選択するものである請求項1に記載のコンテンツ配信システム。

【請求項3】 前記コンテンツ選択規則が、前記コンテンツ毎又は前記コンテンツの種類毎に前記各コンテンツが選択される確率を異ならせるものである請求項1又は2のいずれかに記載のコンテンツ配信システム。

【請求項4】 前記端末が、コンテンツの配信の利用料金に関する利用料金情報を入力し、これを前記サーバへ送信する利用料金情報入力送信手段を具備し、前記コンテンツ選択規則が、前記利用料金情報に基づいて、前記各コンテンツが選択される確率を変更するものである請求項1から3のいずれかに記載のコンテンツ配信システム。

【請求項5】 前記サーバが、前記コンテンツ選択手段により前記コンテンツが選択されたときに、該選択を特定するコンテンツ選択特定情報を生成して前記端末に送信するコンテンツ選択特定情報生成送信手段と、前記コンテンツ選択特定情報を前記選択されたコンテンツに対応づけて記憶するコンテンツ選択特定情報記憶手段とを具備し、前記端末が、前記コンテンツ選択特定情報を入力し、前記サーバへ送信するコンテンツ選択特定情報入力送信手段を具備し、前記コンテンツ配信手段が、前記端末から送信される前記コンテンツ選択特定情報に基づいて前記コンテンツ選択特定情報記憶手段を参照し、対応する前記コンテンツを前記端末に配信するよう構成された請求項1から4のいずれかに記載のコンテンツ配信システム。

【請求項6】 前記サーバ又は前記端末が、前記端末の利用者にゲームを行うサービスを提供するゲーム提供手段を具備し、前記ゲームにおいて前記端末からなされる入力に応じて、前記サーバが前記コンテンツ選択手段により前記コンテンツを選択する請求項1から5のいずれかに記載のコンテンツ配信システム。

【請求項7】 前記端末が、前記サーバから配信される前記コンテンツを着脱可能な記憶メディアに書き込むコンテンツ書き込み手段を具備してなる請求項1から6のいずれかに記載のコンテンツ配信システム。

【請求項8】 前記端末が、前記コンテンツを前記記憶メディアへ書き込むために必要な料金の支払いに関する

メディア書き込み料金支払い情報を入力する手段を具備し、前記コンテンツデータ書き込み手段が、前記メディア書き込み料金支払い情報の入力に応じて前記記憶メディアへ前記コンテンツのデータを書き込むよう構成された請求項7に記載のコンテンツ配信システム。

【請求項9】 前記端末が、前記サーバから配信される前記コンテンツを再生するコンテンツ再生手段を具備してなる請求項1から8のいずれかに記載のコンテンツ配信システム。

【請求項10】 前記再生手段が、画像コンテンツの印刷を行う印刷手段である請求項9に記載のコンテンツ配信システム。

【請求項11】 前記端末が、前記コンテンツを再生するために必要な料金の支払いに関する再生料金支払い情報を入力する手段を具備し、前記コンテンツ再生手段が、前記再生料金支払い情報の入力に応じて前記コンテンツの再生を行うよう構成された請求項10に記載のコンテンツ配信システム。

【請求項12】 前記サーバが、当該コンテンツ配信システムの各利用者を識別する利用者識別情報を予め記憶する利用者識別情報記憶手段を具備し、前記端末が、前記利用者識別情報を入力し、これを前記サーバへ送信する利用者識別情報入力送信手段を具備し、前記コンテンツ選択手段及び前記コンテンツ配信手段が、前記端末から送信される前記利用者識別情報と同じ情報が前記利用者識別情報記憶手段に存在する場合にのみ前記コンテンツを選択及び配信するよう構成された請求項1から11のいずれかに記載のコンテンツ配信システム。

【請求項13】 前記サーバが、前記利用者毎の前記コンテンツの選択及び配信に関するコンテンツ選択配信実績情報を記憶するコンテンツ選択配信実績情報記憶手段を具備する請求項12に記載のコンテンツ配信システム。

【請求項14】 前記コンテンツ選択規則が、同じ前記利用者には同じ前記コンテンツを選択しないものである請求項13に記載のコンテンツ配信システム。

【請求項15】 前記端末が、過去に選択された全ての前記コンテンツの配信を要求する既選択コンテンツ一括配信要求を前記サーバに送信する手段を具備し、前記サーバの前記コンテンツ配信手段が、前記既選択コンテンツ一括配信要求に応じて、前記端末から送信された前記利用者識別情報に対応する前記配信実績情報に基づき過去に選択された前記コンテンツ全てを選出して前記端末へ配信するよう構成された請求項13又は14のいずれかに記載のコンテンツ配信システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、サーバで管理されるコンテンツを通信回線を介して端末に配信するコンテンツ配信システムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来より、主に子供向けに各種アニメーションのキャラクター、アイドル、スポーツ選手等が印刷されたカードが店舗で販売されている。これらの多くは、購入後に開封するまで何（誰）のカードであるのかわからないようになっており、所望のカードが当たるかどうかを楽しみながら商品を購入できる。即ち、購入（販売）プロセス自体に娯楽性をもたせることにより、購入者の購買意欲を促すものである。一方、インターネットの普及により、サーバで管理される文字、画像、音楽等のコンテンツを通信回線を介して有料で配信するコンテンツ配信システムが普及しつつある。これにより、ユーザはわざわざ販売店に出向かなくても自宅の端末や最寄りのコンビニエンスストアに設置された端末、或いは携帯端末等を用いてオンデマンドにコンテンツ配信を受けることが可能となり、利便性が向上している。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のコンテンツ配信システムでは、サーバが用意するコンテンツの中から利用者自身が所望のコンテンツを選択して配信を受けるものであり、価格等コンテンツそのものの特徴によって利用者の購買意欲を促すことはあっても、その販売プロセスによって利用者の購買意欲を促すものではなかった。従って、本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、コンテンツの配信（販売）プロセスに娯楽性をもたせるために、従来にない新しい手順を採用することにより、利用者の購買意欲を促すコンテンツ配信システムを提供することにある。

【0004】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために本発明は、サーバから端末に通信回線を介してコンテンツを配信するコンテンツ配信システムにおいて、前記サーバが、前記コンテンツを記憶するコンテンツ記憶手段と、前記端末からの所定のコンテンツ要求に応じて、所定のコンテンツ選択規則に基づいて前記コンテンツ記憶手段から前記コンテンツを選択するコンテンツ選択手段と、選択された前記コンテンツを前記端末に配信するコンテンツ配信手段とを具備してなることを特徴とするコンテンツ配信システムである。これにより、配信されるコンテンツが当該システムによって選択されるため、各利用者は何が当たるかを楽しみながらコンテンツを取得できるようになる。

【0005】また、前記コンテンツ選択規則が、乱数を用いて前記コンテンツを選択するものが考えられ、さらに、前記コンテンツ毎又は前記コンテンツの種類毎に前記各コンテンツが選択される確率を異ならせるものも考えられる。これにより、例えば、人気の高い或いは高額なコンテンツほど選択される確率を低く、そうでないコンテンツには選択される確率を高く設定することによ

り、利用料金以上の価値のコンテンツも提供することができるため、少ない投資で価値の高いコンテンツを取得できるという楽しみが増す。

【0006】また、前記端末が、コンテンツの配信の利用料金に関する利用料金情報を入力し、これを前記サーバへ送信する利用料金情報入力送信手段を具備し、前記コンテンツ選択規則が、前記利用料金情報に基づいて、前記各コンテンツが選択される確率を変更するものであってもよい。これにより、例えば、利用料金が高額であるほど人気の高い或いは高額なコンテンツが選択される確率を高くするよう変更することにより、高額の利用料金を払ってでも所望のコンテンツが欲しいという利用者の購買意欲を促すことにつながる。

【0007】また、前記サーバが、前記コンテンツ選択手段により前記コンテンツが選択されたときに、該選択を特定するコンテンツ選択特定情報を生成して前記端末に送信するコンテンツ選択特定情報生成送信手段と、前記コンテンツ選択特定情報を前記選択されたコンテンツに対応づけて記憶するコンテンツ選択特定情報記憶手段とを具備し、前記端末が、前記コンテンツ選択特定情報を入力し、前記サーバへ送信するコンテンツ選択特定情報入力送信手段を具備し、前記コンテンツ配信手段が、前記端末から送信される前記コンテンツ選択特定情報に基づいて前記コンテンツ選択特定情報記憶手段を参照し、対応する前記コンテンツを前記端末に配信するよう構成されたものも考えられる。これにより、まずコンテンツの選択のみを行い、該選択されたコンテンツの配信は別途受けることができる。

【0008】また、前記サーバ又は前記端末が、前記端末の利用者にゲームを行うサービスを提供するゲーム提供手段を具備し、前記ゲームにおいて前記端末からなされる入力に応じて、前記サーバが前記コンテンツ選択手段により前記コンテンツを選択するものも考えられる。これにより、ゲームを楽しみながらコンテンツを取得することができる。

【0009】また、前記端末が、前記サーバから配信される前記コンテンツを着脱可能な記憶メディアに書き込むコンテンツ書き込み手段を具備するものも考えられる。さらに、前記端末が、前記コンテンツを前記記憶メディアへ書き込むために必要な料金の支払いに関するメディア書き込み料金支払い情報を入力する手段を具備し、前記コンテンツデータ書き込み手段が、前記メディア書き込み料金支払い情報の入力に応じて前記記憶メディアへ前記コンテンツのデータを書き込むよう構成されたものであってもよい。

【0010】また、前記端末が、前記サーバから配信される前記コンテンツを再生するコンテンツ再生手段を具備するものであってもよく、該再生手段が、画像コンテンツの印刷を行う印刷手段であってもよい。これにより、例えばコンテンツが画像である場合には、前記印刷

手段に専用の用紙やインクを用いる等により、高精彩な画像コンテンツを提供することができる。

【0011】また、前記端末が、前記コンテンツを再生するために必要な料金の支払いに関する再生料金支払い情報を入力する手段を具備し、前記コンテンツ再生手段が、前記再生料金支払い情報の入力に応じて前記コンテンツの再生を行うよう構成することも考えられる。これにより、所望のコンテンツが選択されたときのみ再生を行えば、無駄な投資をしなくて済む。

【0012】また、前記サーバが、当該コンテンツ配信システムの各利用者を識別する利用者識別情報を予め記憶する利用者識別情報記憶手段を具備し、前記端末が、前記利用者識別情報を入力し、これを前記サーバへ送信する利用者識別情報入力送信手段を具備し、前記コンテンツ選択手段及び前記コンテンツ配信手段が、前記端末から送信される前記利用者識別情報と同じ情報が前記利用者識別情報記憶手段に存在する場合にのみ前記コンテンツを選択及び配信するよう構成してもよい。これにより、予め登録された利用者のみが利用できる会員制のコンテンツ配信システムを構築できる。

【0013】また、前記サーバが、前記利用者毎の前記コンテンツの選択及び配信に関するコンテンツ選択配信実績情報を記憶するコンテンツ選択配信実績情報記憶手段を具備するものが考えられ、さらに、前記コンテンツ選択規則が、同じ前記利用者には同じ前記コンテンツを選択しないのもであってもよい。これにより、同じ利用者には同じコンテンツが重複して選択されず、利用者は、無駄な投資を行わなくて済む。

【0014】また、前記端末が、過去に選択された全ての前記コンテンツの配信を要求する既選択コンテンツ一括配信要求を前記サーバに送信する手段を具備し、前記サーバの前記コンテンツ配信手段が、前記既選択コンテンツ一括配信要求に応じて、前記端末から送信された前記利用者識別情報に対応する前記配信実績情報に基づき過去に選択された前記コンテンツ全てを選出して前記端末へ配信するよう構成したのもも考えられる。

【0015】

【発明の実施の形態】以下添付図面を参照しながら、本発明の実施の形態及び実施例について説明し、本発明の理解に供する。尚、以下の実施の形態及び実施例は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定する性格のものではない。ここに、図1は本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAの概略構成図、図2は本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAを構成する端末及びサーバの概略構成を示すブロック図、図3は本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAにおける処理の手順を示すフローチャート、図4～図6は本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAを構成する端末における画面例を示す図、図7及び図8は本発明の実施の形態に係るコンテ

ツ配信システムAにおけるデータベースのデータ構成の例を示す図である。

【0016】まず、図1を用いて、本コンテンツ配信システムAの全体構成について説明する。コンテンツ配信システムAは、複数の端末1とサーバ2とがLAN又は公衆回線3を介して通信可能に接続されている。前記各端末1は、例えばコンビニエンスストア等に設置される。本コンテンツ配信システムAは、前記サーバ2から各種アニメーションのキャラクター、アイドル、スポーツ選手等の画像コンテンツを予め登録された利用者が利用する前記端末1に配信し、該端末1において画像コンテンツをカードに印刷するものである。その特徴は、配信を要求する画像コンテンツを前記利用者が直接指定するのではなく、前記端末1において前記利用者が所定の操作を行うことにより、前記サーバ2が所定の選択規則に基づいて予め登録された複数の画像コンテンツから1つを選択し、該選択された画像コンテンツを配信することである。前記各利用者は、所望の画像コンテンツが当たるかどうかを楽しみながら画像コンテンツを取得することができる。

【0017】(端末1)次に、図2(a)を用いて前記端末1の構成について説明する。前記端末1は、不図示のCRTディスプレイ、タッチパネル等から構成される操作表示部11と、不図示のMPU、主メモリ、及びその周辺機器から構成されるデータ制御部12と、ハードディスク等のデータ記憶部13と、前記LAN又は公衆回線3を介した通信の制御を行うネットワーク制御部14と、画像コンテンツを印刷するための印刷部15とから構成される。前記データ記憶部13には、前記サーバ2とのデータの送受信や受信データの前記操作表示部11への表示出力を行うウェブブラウザ、画像コンテンツの印刷データを生成して前記印刷部15へ出力することにより画像コンテンツの印刷処理を行うプリンタドライバ等のプログラムがインストールされている。これらのプログラムは、必要に応じて前記データ制御部12の前記主メモリに展開され、該データ制御部12により実行される。

【0018】(サーバ2)次に、図2(b)を用いて前記サーバ2の構成について説明する。前記サーバ2は、HTTPサーバ21、データ記憶部22から構成される。前記HTTPサーバ21は、いわゆるウェブサーバの機能を有する装置であり、前記端末1から送信されるURL等を受信し、これに対応するHTMLデータや画像コンテンツを前記データ記憶部22から読み出して前記端末1に対して送信する。さらに、前記端末1から送信される要求に応じて、予め前記データ記憶部22に登録されたCGIプログラムに従って、前記データ記憶部22に登録されるデータの更新や、前記端末1へ送信する画像コンテンツの選択等の処理も実行する。前記データ記憶部22(前記コンテンツ記憶手段、前記コンテ

ツ選択特定情報記憶手段、前記利用者識別情報記憶手段、コンテンツ選択配信実績情報記憶手段に該当)は、ハードディスク等の記憶装置であり、配信の対象となる複数の画像コンテンツや本システムを利用する各利用者に関する情報等、前記HTTPサーバ2により扱われる各種データが格納される。

【0019】本コンテンツ配信システムAの利用者は、予め会員登録されており、前記各利用者を特定するユーザID及びパスワードが前記利用者毎に与えられている。前記ユーザID及び前記パスワードは、前記サーバ2の前記データ記憶部22に利用者情報データベースとして予め登録されている。図7は、ある一人の前記利用者に関する前記利用者情報データベースの例を示すものである。前記利用者情報データベースには、図7に示すように、前記ユーザID71及び前記パスワード72に加え、予め登録された1000種類(コンテンツNo.(73)が“1”~“1000”)の画像コンテンツの各々について、過去にその画像コンテンツがその利用者に当たった(前記サーバ2が選択した)ことがあるか否かを表す当選有無74の情報、該画像コンテンツが当たった年月日75、該画像コンテンツが過去に印刷されたか否かを表す印刷実績76、及び該画像コンテンツがその利用者に当たったこと(前記サーバ2が行った該画像コンテンツの選択)を特定する当選No.(77)(前記コンテンツ選択特定情報に該当)に関する情報が登録される。前記当選有無74、前記年月日75、前記印刷実績76、及び前記当選No.(77)は、前記HTTPサーバ21によって実行される前記CGIプログラムにより、実績に応じて都度更新される情報である。前記1000種類の画像コンテンツは、前記コンテンツNo.(73)に対応付けられて、前記データ記憶部22に登録されている。

【0020】次に、図3を用いて本コンテンツ配信システムAの処理手順について説明する。以下、S101、S102、...は、処理手順(ステップ)の番号を表す。また、前記端末1及び前記サーバ2の各々が起動するとともに、図3の開始から終了までの処理が繰り返し実行されるものとする。まず、前記端末1側のS101において、初期画面を呼び出すためのURLが前記操作表示部11から入力されると、該URLが前記サーバ2に送信される。一方、前記サーバ2側においては、前記URLを受信し、該URLで指定される初期画面が前記HTTPサーバによって前記端末1に送信される(S301)。前記初期画面は、前記ユーザID71及び前記パスワード72を入力する画面である。前記初期画面を含め、以下、画面を送信或いは受信というときの該画面は、全てHTMLやJavaScript等で記述された画面データを指すものとする。

【0021】一方、前記端末1側では、S302において前記初期画面が受信され、前記ウェブブラウザによ

って前記操作表示部11に表示される。さらに、前記初期画面において該ユーザID71及びパスワード72が前記利用者によって入力されると、それらの情報が前記サーバ2に送信される。

【0022】一方、前記サーバ2側では、S102において前記ユーザID71及び前記パスワード72が受信され、これらと同じ情報が、前記データ記憶部13に記憶された前記利用者情報データベースに存在する場合にのみ前記端末1に所定のメニュー画面が送信された後、S302へ移行する。ここで、前記端末1から受信した前記ユーザID71及び前記パスワード72が前記利用者情報データベースに存在しない場合は、所定のエラーメッセージが前記端末1に送信されて処理が中断される(不図示)。また、前記ユーザID71及びパスワード72が一致した前記利用者情報データベースに対して、以降、実績データの更新登録が行われる。

【0023】一方、前記端末1では、S103において、前記メニュー画面が受信され、前記ウェブブラウザによって前記操作表示部11に表示される。図4は、前記メニュー画面の一例である。該メニュー画面における前記利用者の選択肢は、大きく分けて2つある。その1つは画像コンテンツを当てる(配信を受ける)ためのゲームを実行することであり、もう1つは過去に行ったゲームによって当たった画像コンテンツをカードに印刷することである。

【0024】以下、前記ゲームが実行される場合について説明する。前記ゲームの実行には、さらに、利用者情報参照モードと通常モードの2つの選択肢がある。前記利用者情報参照モードとは、その利用者が過去に当たったことのある画像コンテンツは再度当たらないモードである。これにより、無駄な投資をしなくて済み、過去に所望の画像コンテンツが当たっていない場合には、該所望の画像コンテンツが当たる確率が高くなる。その反面、利用料金は高めに設定される。また、前記通常モードとは、前記利用者情報参照モードのような制約を設けないモードである。さらに、前記利用者情報参照モード及び前記通常モードの各々には、3段階の利用料金が設定されている。該利用料金が高額であるほど、人気の高い(或いは高額な)画像コンテンツ、いわゆるプレミアムものが当たる確率が高く設定される。図4の例では、前記利用者情報参照モードには、100円(p1)、200円(p2)、500円(p3)の3段階、前記通常モードには、10円(p4)、20円(p5)、50円(p6)の3段階の利用料金が選択肢として設けられている。前記メニュー画面から、いずれかの前記ゲームの利用料金p1~p6が選択(S103)されると、選択されたモード及び前記利用料金p1~p6に関する情報を含む所定の要求情報が前記サーバ2に送信(S103)された後、S104において、前記ゲームの実行が選択されたかと判別されるので、S105へ移行する。

【0025】一方、前記サーバ2側では、S303において前記要求情報が受信され、S304において、前記要求情報に前記ゲームを実行するモードに関する情報が含まれることにより、前記ゲームの実行が選択されたと判別され、S305へ移行する。S305では、前記要求情報に含まれる前記利用料金p1～p6の情報に基づいて、各画像コンテンツが選択される確率の設定が行われる。前記サーバ2は、予め登録された複数の画像コンテンツからランダムに1つの画像コンテンツを選択するが、各画像コンテンツ毎に、選択される確率が異なるよう設定されている。図8は、前記コンテンツNo. (73)が“1”～“1000”の各画像コンテンツについて、前記利用料金p1～p6毎の選択確率80の情報を有するコンテンツ選択確率データベースの一例を表すものである。該データベースは、前記サーバ2の前記データ記憶部22に予め登録される。図8の例では、前記ゲームを前記通常モードで実行する場合であって、前記利用料金が10円(p4)である場合は、前記コンテンツNo. (73)が“1”及び“2”の画像コンテンツについては、前記選択確率80が3.00%、同No. 3については、3.30%、同No. 1000については0.01%であり、前記コンテンツNo. (73)の値が大きい画像コンテンツほど、即ち、人気の高い(或いは高額な)コンテンツほど前記選択確率80が低く設定されている。さらに、これら選択確率80は、1つの前記利用料金において、全ての画像コンテンツについての合計が100.00%となるように設定されている。これにより、利用料金以上の価値のコンテンツも提供することができ、少ない投資で価値の高いコンテンツを取得できるという楽しみが増す。また、前記利用料金が10円(p4)→20円(p5)→50円(p5)と高くなるほど、前記コンテンツNo. (73)の値が大きい画像コンテンツ(即ち、人気の高いコンテンツ)の前記選択確率80が高く設定されている。これにより、高額を支払ってでもプレミアムものを当てたいという利用者の購買意欲を促すことになる。また、前記利用料金がp1～p3である場合、即ち、前記利用者情報参照モードである場合には、前記利用者情報データベース(図7)を参照し、前記当選有無74が“有り”である画像コンテンツを除く残りの画像コンテンツについて前記選択確率80の合計が100.00%となるように再設定される。即ち、前記当選有無74が“無し”である画像コンテンツについて、元の前記選択確率80の合計に対する、元の前記選択確率80各々の比率が新たな前記選択確率80に設定される。

【0026】次に、S306へ移行し、所定のゲームを実行するためのゲーム画面が前記端末1へ送信される。該ゲーム画面は、例えば、スロットマシン等のゲームを実行するためのものであり、スロットを引くことに相当する操作、例えば、前記操作表示部11の有する前記

タッチパネルの所定の位置をタッチする操作等が行われる毎に、該操作を表す情報が前記サーバ2送信される。

【0027】一方、前記サーバ2では、前記端末1から送信される前記ゲームの操作を表す情報を受信し、該情報と前記コンテンツ選択確率データベース(図8)とに基づいて画像コンテンツを選択する。例えば、0～9の範囲で変化する乱数を予め連続して発生させておき、前記ゲームの操作を受信する度に、その時点で発生した乱数を一時記憶し、該一時記憶した乱数が4桁分(0000～9999のいずれか)揃った段階で前記コンテンツ選択確率データベースに基づいて画像コンテンツを選択する。(本処理が、前記コンテンツ選択手段の処理に相当)図8の例では、前記利用料金が10円(p1)の場合、前記4桁の数値が0000～0299まで(0000～9999の全数値のうち3.00%)であれば前記コンテンツNo. (73)が“1”の画像コンテンツを、同0300～0599まで(同3.00%)であれば前記コンテンツNo. (73)が“2”の画像コンテンツを、同0600～0929まで(同3.30%)であれば前記コンテンツNo. (73)が“3”の画像コンテンツを各々選択するようにすれば、前記各選択確率80に従った各画像コンテンツの選択が行われることとなる。この他にも、前記ゲームの操作によって得点が設定されるようにし、該得点によって前記選択確率を変更すること等も考えられる。また、このように画像コンテンツが選択されたとき、当該画像コンテンツの選択を特定する前記当選No. (77)が生成される(S307)。さらに、選択された画像コンテンツ及び前記当選No. (77)を含む所定のコンテンツ画面が前記端末1へ送信(S307)される。(本処理が、前記コンテンツ選択特定情報生成送信手段の処理に相当)次に、S308へ移行し、S307で行われた画像コンテンツの選択に関する実績情報が前記利用者データベース(図7)に更新登録される。即ち、選択された画像コンテンツに対応する前記当選有無74が“有り”に更新され、選択が行われた前記年月日75及び生成された前記当選No. (77)が登録される。

【0028】一方、前記端末1においては、S106において、前記コンテンツ画面が受信され、前記ウェブブラウザによって前記操作表示部11に表示される。図5は、前記コンテンツ画面の一例である。図5に示すように、選択された画像コンテンツ50とともに、前記コンテンツNo. (73)及び前記当選No. (77)が表示される。前記コンテンツ画面において、“印刷する”(51)が選択されるとS107において“印刷する”側へ移行し、前記プリンタドライバによって前記画像コンテンツ50の印刷データが前記印刷部15に送られ、該印刷部15によって所定のカードに印刷(S108)された後、S109へ移行する。一方、前記コンテンツ画面において、“終了”(52)が選択されるとS10

7において“終了”側へ移行し、そのままS109へ移行する。このとき、前記利用者は、前記コンテンツ画面に表示される前記当選No. 77を記憶しておけば、後述するように(S103→S104→S201→S202)、別途、前記画像コンテンツ50の印刷のみを行うことができる。さらに、S109では、前記画像コンテンツ50が印刷されたか否かを表す所定の印刷実績情報が前記サーバ2へ送信された後、処理が終了する。

【0029】一方、前記サーバ2では、S309において前記印刷実績情報が受信され、これが前記画像コンテンツ50を印刷した旨を表す情報を含む場合には、前記利用者情報データベース(図7)の該当する前記印刷実績75の情報が“印刷済”に更新された後、処理が終了する。以上が、前記ゲームの実行に関する処理である。

【0030】次に、前記端末1側のS103で表示される前記メニュー画面(図4)において、前記印刷の実行が選択された場合について説明する。前記印刷の実行には、1枚印刷モードと一覧表示・印刷モードの2つの選択肢がある。前記1枚印刷モードとは、過去に当たった画像コンテンツ1つを指定してカードに印刷するモードである。この際、印刷したい画像コンテンツを特定するために、S106において前記コンテンツ画面(図5)により表示(通知)された前記当選No. (77)を前記メニュー画面から入力する。前記一覧表示・印刷モードとは、前記サーバ2から過去に当たった全ての画像コンテンツの配信を受けて、これらを一覧表示させた後に一括印刷するモードである。これら各印刷のための利用料金は、1枚につき50円であり、前記ゲームの実行のための前記利用料金p1～p6とは別途に設けられている。S103において、前記メニュー画面から、前記1枚印刷モード又は前記一覧表示・印刷モードのいずれかが選択された場合には、該選択されたモードに関する情報を(前記当選No. (77)が入力された場合にはその情報も)含む所定の要求情報が前記サーバ2に送信(S103、前記コンテンツ選択特定情報入力送信手段の処理に相当)された後、S104において、前記印刷の実行が選択されたと判別されるので、S201へ移行する。

【0031】一方、前記サーバ2側では、S303において前記要求情報が受信され、S304において、前記要求情報に前記印刷の実行のために選択された前記各モードに関する情報が含まれることにより、前記印刷の実行が選択されたと判別され、S401へ移行する。さらにS401において、前記要求情報に含まれる前記印刷の実行についての前記モードの情報及び前記当選No. (77)に基づいて、対応する画像コンテンツを含む所定のコンテンツ画面が前記端末1に送信される。即ち、前記1枚印刷モードである場合には、前記要求情報に含まれる前記当選No. (77)を用いて前記利用者情報データベース(図7)を参照し、対応する画像コンテン

ツを含む図5に示す前記コンテンツ画面が送信される。また、前記一覧表示・印刷モードである場合には、前記利用者情報データベース(図7)を参照し、前記当選有無73の情報が“有り”である画像コンテンツを全て含む図6に示す前記コンテンツ画面(一覧表示)が送信される。図6において、各画像コンテンツの下部に表示される長方形が塗りつぶされたものが、既に印刷がなされている(前記印刷実績76の情報が“印刷済”である)画像コンテンツであることを表す。また、本画面から印刷を実行するには、過去に当たった全ての画像コンテンツを印刷する“全て印刷”(61)と、未だ印刷されていない画像コンテンツのみを印刷する“未印刷のみ印刷”(62)との2つの選択肢がある。S401において前記コンテンツ画面(図5又は図6)が送信された後は、S309へ移行する。

【0032】一方、前記端末1側では、S201において、前記コンテンツ画面を受信して、前記操作表示部11に表示する。さらに、S201において、図5に示す前記コンテンツ画面から“印刷する”(51)が選択された場合、又は、図6に示す前記コンテンツ画面(一覧画面)から“全て印刷”(61)或いは“未印刷のみ印刷”(62)が選択された場合には、S202において“印刷する”側へ移行し、前記プリンタドライバによって該当する画像コンテンツの印刷データが前記印刷部15に送られ、該印刷部15によって所定のカードに印刷(S203)された後、S109へ移行する。一方、前記各コンテンツ画面において、“終了”(52、63)が選択されるとそのままS109へ移行する。最後に、S109において、どの画像コンテンツが印刷されたかを表す所定の印刷実績情報が前記サーバ2へ送信され、これに基づき前記サーバ2側のS309において前記利用者情報データベースの前記印刷実績76の情報が更新された後、前記端末1側、前記サーバ2側ともに処理が終了する。

【0033】本コンテンツ配信システムAにおける前記各利用者への課金方法としては、例えば前記端末1の前記メニュー画面(図4)から入力される前記利用料金p1～p4の情報、及び前記印刷実績76の情報に基づいて、前記サーバ2により前記各利用者への課金情報に関するデータベースが管理されるよう構成し、該データベースに基づいて前記各利用者への請求処理を行う方法や、前記各端末1に入金装置を設け、前記利用料金p1～p4及び前記印刷料金に相当する金額の入金があった場合にのみ、各処理を実行するよう構成すること等が考えられる。また、前記端末1は、前記印刷の実行を行わない場合は、前記ウェブブラウザの機能を有する情報端末であればよく、画像コンテンツの選択(ゲームの実行)と画像コンテンツの印刷とが各々独立して実行、及び課金されるので、例えば、前記ウェブブラウザがインストールされた携帯端末や家庭のパソコン等によってゲ

ームの実行のみを行い、別途、前記端末1によって印刷のみを行うことも可能である。

【0034】

【実施例】前記コンテンツ配信システムAは、画像コンテンツを配信するシステムであるが、例えば、前記印刷部15をMPEG3等の音楽データを再生する装置やMPEG等の動画データを再生する装置、或いはゲーム機等に置き換える又はこれらの装置を追加することにより、音楽や動画のコンテンツ、或いはゲームコンテンツ（ゲームソフト）等の他のデジタルコンテンツを配信するものも考えられる。また、前記コンテンツ配信システムAでは、配信されるコンテンツを前記印刷部15によって印刷（再生）するものであるが、例えば、前記端末1にフロッピー（登録商標）ディスクや書き込み可能なCD等の着脱可能な記憶メディアへのデータ書き込み装置を設け、前記各メディアの書き込み料金の入力となされた場合に、配信されるコンテンツを前記各メディアへ書き込むよう構成したものも考えられる。

【0035】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、コンテンツの配信（販売）プロセスに娯楽性をもたせることにより、利用者の購買意欲を促すコンテンツ配信システムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAの概略構成図。

【図2】本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAを構成する端末及びサーバの概略構成を示すブロック図。

【図3】本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAにおける処理の手順を示すフローチャート。

【図4】本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAを構成する端末における画面例を示す図。

【図5】本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAを構成する端末における画面例を示す図。

【図6】本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAを構成する端末における画面例を示す図。

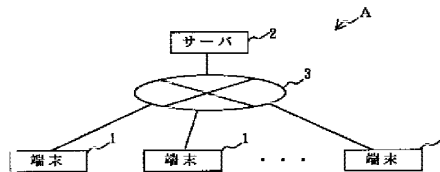
【図7】本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAにおけるデータベースのデータ構成の例を示す図。

【図8】本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAにおけるデータベースのデータ構成の例を示す図。

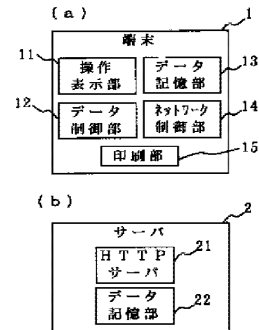
【符号の説明】

- 1…端末
- 2…サーバ
- 3…LAN又は公衆回線
- 11…操作表示部
- 12…データ制御部
- 13、22…データ記憶部
- 14…ネットワーク制御部
- 15…印刷部
- 21…HTTPサーバ
- p1～p6…利用料金
- 50…画像コンテンツ
- 51…印刷する
- 52、63…終了
- 61…全て印刷
- 62…未印刷のみ印刷
- 71…ユーザID
- 72…パスワード
- 73…コンテンツNo.
- 74…当選有無
- 75…年月日
- 76…印刷実績
- 77…当選No.
- 80…選択確率
- S101、S102、. . .、…処理手順（ステップ）の番号

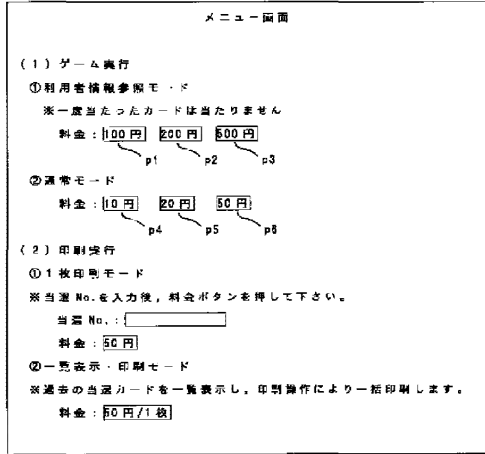
【図1】



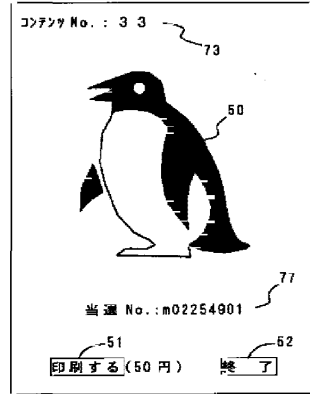
【図2】



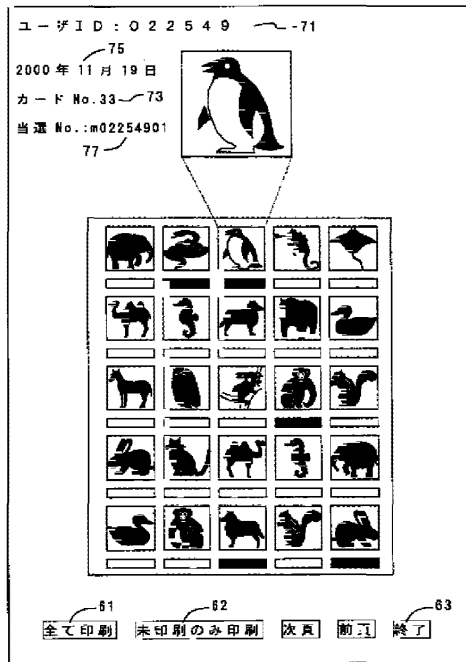
【図4】



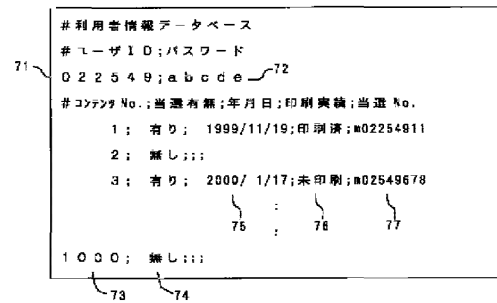
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 AA08 AA13 AA15 BA01 BA03
BA06 BB02 BB03 BD03 CA01
CA02 CB01 CB02 CB03 CB07
CB08 CC02 CC03 DA04

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-016333

(43)Date of publication of application : 17.01.2003

(51)Int.Cl. G06F 17/60
A63F 13/00
G06F 13/00

(21)Application number : 2001-204508

(71)Applicant : SHARP CORP

(22)Date of filing : 05.07.2001

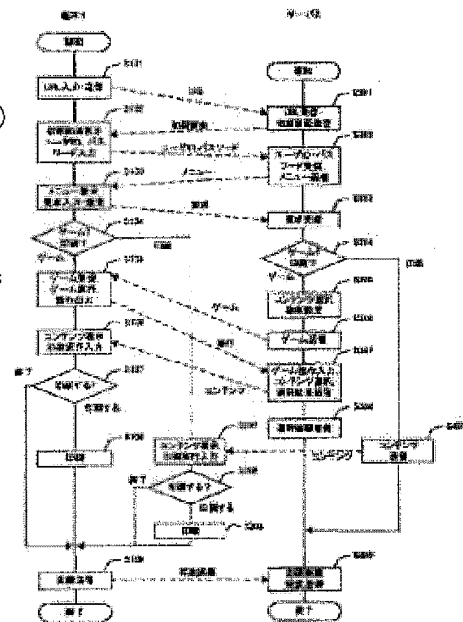
(72)Inventor : KUROSAKI HIROSHI
MORITA TOSHIKI

(54) CONTENTS DISTRIBUTION SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a contents distribution system which gives a user an incentive to buy by imparting amusement to a process of distributing (selling) contents.

SOLUTION: A game sent (S306) from a server 2 is carried out (S105) on a terminal 1 and the server 2 selects one content out of a plurality of previously registered contents through operations done in the game according to a specific rule using a random number and distributes (S307) it to the terminal 1.



* NOTICES *

JP0 and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1]In a contents distribution system which distributes contents to a terminal via a communication line from a server, The aforementioned server the aforementioned contents. A content storing means to memorize and a selecting-contents means to choose the aforementioned contents from the aforementioned content storing means based on a predetermined selecting-contents rule according to a predetermined contents request of the aforementioned terminal, A contents distribution system which possesses a contents distribution means to distribute the aforementioned selected contents to the aforementioned terminal, and is characterized by things.

[Claim 2]The contents distribution system according to claim 1 which is that as which the aforementioned selecting-contents rule chooses the aforementioned contents using a random number.

[Claim 3]Claim 1 whose aforementioned selecting-contents rule is what changes probability that each aforementioned contents will be chosen for every kind of every aforementioned contents or the aforementioned contents, or a contents distribution system of a description to either of 2.

[Claim 4]The aforementioned terminal inputs utilization charge information about a utilization charge of distribution of contents, a utilization charge information inputting transmitting means which transmits this to the aforementioned server is provided, and the aforementioned selecting-contents rule is what changes probability that each aforementioned contents will be chosen based on the aforementioned utilization charge information. A certain contents distribution system according to any one of claims 1 to 3.

[Claim 5]When the aforementioned contents are chosen by the aforementioned selecting-contents means, the aforementioned server, A selecting-contents specific information generation transmitting means which generates selecting-contents specific information which specifies this selection, and transmits to the aforementioned terminal, The aforementioned selecting-contents specific information. Provide a selecting-contents specific information memory means which is matched with contents chosen [aforementioned] and is memorized, and the aforementioned terminal inputs the aforementioned selecting-contents specific information, possesses a selecting-contents specific information input transmitting means which transmits to the aforementioned server, and it the aforementioned contents distribution means, The contents distribution system according to any one of claims 1 to 4 constituted so that the aforementioned contents which correspond with reference to the aforementioned selecting-contents specific information memory means based on the aforementioned selecting-contents specific information transmitted from the aforementioned terminal might be distributed to the aforementioned terminal.

[Claim 6]In [provide a game providing means for which the aforementioned server or the aforementioned terminal provides service which performs a game to a user of the aforementioned terminal, and] the aforementioned game. The contents distribution system according to any one of claims 1 to 5 as which the aforementioned server chooses the aforementioned contents by the aforementioned selecting-contents means according to an input made from the aforementioned

terminal.

[Claim 7]The contents distribution system according to any one of claims 1 to 6 with which the aforementioned terminal possesses a contents writing means which writes the aforementioned contents distributed from the aforementioned server in a removable memory medium.

[Claim 8]The aforementioned terminal in order to write the aforementioned contents in the aforementioned memory medium. Provide a means to input media write-in charge payment information about payment of a required charge, and the aforementioned contents data writing means so that data of the aforementioned contents may be written in the aforementioned memory medium according to an input of the aforementioned media write-in charge payment information. The constituted contents distribution system according to claim 7.

[Claim 9]The contents distribution system possessing a contents playback means by which the aforementioned terminal reproduces the aforementioned contents distributed from the aforementioned server according to any one of claims 1 to 8.

[Claim 10]The contents distribution system according to claim 9 whose aforementioned reproduction means is a printing means which prints an image content.

[Claim 11]The aforementioned terminal in order to reproduce the aforementioned contents. The contents distribution system according to claim 10 constituted so that a means to input reproduction charge payment information about payment of a required charge might be provided and the aforementioned contents playback means might reproduce the aforementioned contents according to an input of the aforementioned reproduction charge payment information.

[Claim 12]The aforementioned server each user of the contents distribution system concerned. User identification information to identify. A user identification information storage means memorized previously. Provide and the aforementioned terminal the aforementioned user identification information. Input and this. A user identification information input transmitting means which transmits to the aforementioned server. So that the aforementioned contents may be chosen and distributed, only when it provides and the information as the aforementioned user identification information transmitted from a first half terminal that the aforementioned selecting-contents means and the aforementioned contents distribution means are the same exists in the aforementioned user identification information storage means. The constituted contents distribution system according to any one of claims 1 to 11.

[Claim 13]The contents distribution system possessing a selecting-contents distribution achievement information memory means the aforementioned server remembers selecting-contents distribution achievement information about selection and distribution of the aforementioned contents for every aforementioned user to be according to claim 12.

[Claim 14]The contents distribution system according to claim 13 which is that from which the aforementioned selecting-contents rule does not choose the same aforementioned contents as the same aforementioned user.

[Claim 15]The aforementioned terminal distribution of all the aforementioned contents selected in the past. A chosen contents package distribution request to demand. Provide a means to transmit to the aforementioned server and the aforementioned contents distribution means of the aforementioned server elects all the aforementioned contents chosen in the past based on the aforementioned distribution achievement information corresponding to the aforementioned user identification information transmitted from the aforementioned terminal according to the aforementioned chosen contents package distribution request. Claim 13 constituted so that it might distribute to the aforementioned terminal, or a contents distribution system of a description to either of 14.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

JPO and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Field of the Invention]The present invention relates to the contents distribution system which distributes the contents managed by a server to a terminal via a communication line.

[0002]

[Description of the Prior Art]Before, the card with which the character of various animation, Idle, a sport player, etc. were mainly printed for children is sold at the store. It understands what (whom) cards they are until it opens these many after purchase, and they can purchase goods, enjoying whether a desired card hits. That is, a buyer's attractiveness to consumers is urged by giving enjoyableness to the purchase (sale) process itself. The contents distribution system which, on the other hand, distributes for pay contents managed by a server, such as a character, an image, and music, via a communication line by the spread of the Internet is spreading. Thereby, even if a user does not go to a store specially, it becomes possible to receive contents distribution in on demand one using the terminal of a house, the terminal installed in the nearby convenience store, or a personal digital assistant, and his convenience is improving.

[0003]

[Problem to be solved by the invention]However, in the conventional contents distribution system, Even if the user itself may choose desired contents from the contents which a server prepares, distribution may be received and it may urge a user's attractiveness to consumers according to the characteristics of the contents themselves, such as a price, a user's attractiveness to consumers is not urged by the sales process. Therefore, the present invention is made in light of the above-mentioned circumstances, and the purpose is in providing the contents distribution system to which a user's attractiveness to consumers is urged by adopting the new procedure which is not in the former, in order to give enjoyableness to the distribution (sale) process of contents.

[0004]

[Means for solving problem]To achieve the above objects, in the contents distribution system with which the present invention distributes contents to a terminal via a communication line from a server, The aforementioned server the aforementioned contents. The content storing means to memorize and a selecting-contents means to choose the aforementioned contents from the aforementioned content storing means based on a predetermined selecting-contents rule according to the predetermined contents request of the aforementioned terminal, It is a contents distribution system which possesses a contents distribution means to distribute the aforementioned selected contents to the aforementioned terminal, and is characterized by things. Since the contents distributed are chosen by the system concerned by this, each user can acquire contents, enjoying what hits.

[0005]That as which the aforementioned selecting-contents rule chooses the aforementioned contents using a random number can be considered, and what changes further the probability that

each aforementioned contents will be chosen for every kind of every aforementioned contents or the aforementioned contents is considered. Since the contents of the value more than a utilization charge can also be provided by setting up highly the probability low chosen as the contents which are not so in the probability that, thereby for example, popular or more expensive contents will be chosen, Pleasure that worthy contents are acquirable by little investment increases.

[0006]The aforementioned terminal inputs the utilization charge information about the utilization charge of distribution of contents, the utilization charge information inputting transmitting means which transmits this to the aforementioned server is provided, and the aforementioned selecting-contents rule is what changes the probability that each aforementioned contents will be chosen based on the aforementioned utilization charge information. It may be. Even if it pays an expensive utilization charge by this by changing so that probability that popular or expensive contents will be chosen may be made high, for example so that a utilization charge is a large sum, it leads to urging the attractiveness to consumers of the user that he wants desired contents.

[0007]When the aforementioned contents are chosen for the aforementioned server by the aforementioned selecting-contents means, The selecting-contents specific information generation transmitting means which generates the selecting-contents specific information which specifies this selection, and transmits to the aforementioned terminal, The aforementioned selecting-contents specific information. Provide the selecting-contents specific information memory means which is matched with the contents chosen [aforementioned] and is memorized, and the aforementioned terminal inputs the aforementioned selecting-contents specific information, possesses the selecting-contents specific information input transmitting means which transmits to the aforementioned server, and it the aforementioned contents distribution means, What was constituted so that the corresponding aforementioned contents might be distributed to the aforementioned terminal with reference to the aforementioned selecting-contents specific information memory means based on the aforementioned selecting-contents specific information transmitted from the aforementioned terminal is considered. Thereby, only selection of contents can be performed first and distribution of the this chosen contents can be received separately.

[0008]The game providing means for which the aforementioned server or the aforementioned terminal provides the service which performs a game to the user of the aforementioned terminal is provided, and that as which the aforementioned server chooses the aforementioned contents by the aforementioned selecting-contents means is also considered according to the input in which it is made from the aforementioned terminal in the aforementioned game. Thereby, contents are acquirable, enjoying a game.

[0009]The thing possessing the contents writing means by which the aforementioned terminal writes the aforementioned contents distributed from the aforementioned server in a removable memory medium is also considered. In order that the aforementioned terminal may write the aforementioned contents in the aforementioned memory medium. A means to input the media write-in charge payment information about the payment of a required charge is provided, and the aforementioned contents data writing means may be constituted so that the data of the aforementioned contents may be written in the aforementioned memory medium according to the input of the aforementioned media write-in charge payment information.

[0010]A contents playback means by which the aforementioned terminal reproduces the aforementioned contents distributed from the aforementioned server may be provided, and this reproduction means may be a printing means which prints an image content. using a paper for exclusive use and ink for the aforementioned printing means by this, when contents are images, for example etc. -- high -- a brilliance image content can be provided.

[0011]A means to input the reproduction charge payment information about the payment of the charge which needs the aforementioned terminal in order to reproduce the aforementioned contents is provided, and it is also considered that the aforementioned contents playback means constitutes so that the aforementioned contents may be reproduced according to the input of the

aforementioned reproduction charge payment information. If it reproduces by this only when desired contents are chosen, it is not necessary to carry out useless investment.

[0012]The aforementioned server each user of the contents distribution system concerned. The user identification information to identify. The user identification information storage means memorized previously. Provide and the aforementioned terminal the aforementioned user identification information. Input and this. The user identification information input transmitting means which transmits to the aforementioned server. It may provide, and it may constitute so that the aforementioned contents may be chosen and distributed, only when the information as the aforementioned user identification information transmitted from a first half terminal that the aforementioned selecting-contents means and the aforementioned contents distribution means are the same exists in the aforementioned user identification information storage means. The contents distribution system of the membership system which only the user registered previously can use by this can be built.

[0013]Can consider the thing possessing the selecting-contents distribution achievement information memory means the aforementioned server remembers the selecting-contents distribution achievement information about the selection and distribution of the aforementioned contents for every aforementioned user to be, and the aforementioned selecting-contents rule further the same aforementioned contents to the same aforementioned user. It may not choose. By this, the same contents as the same user overlap, and are not chosen, and the user does not need to perform useless investment.

[0014]Provide a means by which the aforementioned terminal transmits the chosen contents package distribution request which requires distribution of all the aforementioned contents selected in the past to the aforementioned server, and the aforementioned contents distribution means of the aforementioned server according to the aforementioned chosen contents package distribution request. What was constituted so that all the aforementioned contents chosen in the past based on the aforementioned distribution achievement information corresponding to the aforementioned user identification information transmitted from the aforementioned terminal might be elected and it might distribute to the aforementioned terminal is considered.

[0015]

[Mode for carrying out the invention]Referring to an accompanying drawing below, it describes about an embodiment of the invention and an working example, and an understanding of the present invention is presented. The following embodiments and working examples are examples which materialized the present invention, and are not a thing of the character which limits technical scope of the present invention. Here, The schematic configuration diagram of contents distribution system A which requires Fig.1 for an embodiment of the invention, Fig.2 contents distribution system A concerning an embodiment of the invention. The schematic structure of the terminal to constitute and a server. The figure, Fig.7 in which the example of a screen in the terminal which constitutes contents distribution system A which requires the flow chart, Fig.4 - Fig.6 in which the procedure of the processing in the shown block diagram and contents distribution system A which requires Fig.3 for an embodiment of the invention is shown for an embodiment of the invention is shown.And Fig.8 is a figure showing the example of the data configuration of the database in contents distribution system A concerning an embodiment of the invention.

[0016]First, it describes about the entire configuration of this contents distribution system A using Fig.1. As for contents distribution system A, via LAN or the public line 3, two or more terminals 1 and servers 2 are connected so that communication is possible. Each aforementioned terminal 1 is installed, for example in a convenience store etc. This contents distribution system A distributes image contents, such as a character of various animation, an idle, and a sport player, to the aforementioned terminal 1 which the user registered previously uses from the aforementioned server 2, and this terminal 1, it sets and it prints an image content on a card. The aforementioned user does not specify directly the image content as which the characteristics require distribution,

When the aforementioned user performs predetermined operation in the aforementioned terminal 1, the aforementioned server 2 is choosing one from two or more image contents previously registered based on the predetermined selection rule, and distributing the this chosen image content. Each aforementioned user can acquire an image content, enjoying whether a desired image content hits. [0017]It describes about the composition of the aforementioned terminal 1 using the (terminal 1), next Fig.2 (a). The operation display 11 by which the aforementioned terminal 1 is constituted from a CRT display of not shown, a touch panel, etc., It comprises MPU of not shown, main memory and the data control part 12 that comprises the peripheral equipment, the data storage parts 13, such as a hard disk, the network control section 14 which controls communication through the aforementioned LAN or the public line 3, and the printing part 15 for printing an image content. By generating the print data of the web browser which performs transmission and reception of data with the aforementioned server 2, and the display output to the aforementioned operation display 11 of received data in the aforementioned data storage part 13, and an image content, and outputting to the aforementioned printing part 15. The program of the printer driver etc. which perform the printing job of an image content is installed. It is developed by the aforementioned main memory of the aforementioned data control part 12 if needed, and these programs are executed by this data control part 12.

[0018]It describes about the composition of the aforementioned server 2 using the (server 2), next Fig.2 (b). The aforementioned server 2 comprises HTTP server 21 and the data storage part 22. Aforementioned HTTP server 21 is equipment which has the so-called function of a web server, it receives URL etc. which are transmitted from the aforementioned terminal 1, reads HTML data and the image content corresponding to this from the aforementioned data storage part 22, and transmits to the aforementioned terminal 1. According to the demand transmitted from the aforementioned terminal 1, processing of updating of the data registered into the aforementioned data storage part 22, selection of the image content which transmits to the aforementioned terminal 1, etc. is also performed according to the CGI program previously registered into the aforementioned data storage part 22. The aforementioned data storage part 22 (it corresponds to the aforementioned content storing means, the aforementioned selecting-contents specific information memory means, the aforementioned user identification information storage means, and a selecting-contents distribution achievement information memory means), It is memory storage, such as a hard disk, and the various data treated by aforementioned HTTP server 21, such as information about each user using two or more image contents which are the targets of distribution, or this system, is stored.

[0019]Membership registration of the user of this contents distribution system A is carried out previously, and the user ID and the password which specify each aforementioned user are given for every aforementioned user. The aforementioned user ID and the aforementioned password are previously registered into the aforementioned data storage part 22 of the aforementioned server 2 as a user's information database. Fig.7 shows the example of the aforementioned user's information database about a certain one person's aforementioned user. About each of 1000 kinds (contents No. (73) is "1" - "1000") of image contents which were previously registered into the aforementioned user's information database in addition to the aforementioned user ID 71 and the aforementioned password 72 as shown in Fig.7, The information on the success-in-an-election existence 74 showing whether there is what (the aforementioned server 2 chose) the image content asked the user for in the past, the date 75 when this image content hit, the printing track record 76 showing whether this image content was printed in the past, And the information about success-in-an-election No. (77) which specifies that this image content asked the user (selection of this image content which the aforementioned server 2 performed), and (being relevance to the aforementioned selecting-contents specific information) is registered. the aforementioned success-in-an-election existence 74, the aforementioned date 75, the aforementioned printing track record 76, and aforementioned success-in-an-election No. (77) embrace a track record by the aforementioned CGI program executed by

aforementioned HTTP server 21 -- each time -- updating -- having -- information -- it is . The 1000 aforementioned kinds of image contents are matched with aforementioned contents No. (73), and are registered into the aforementioned data storage part 22.

[0020]Next, it describes about the procedure of this contents distribution system A using Fig.3. Hereafter, the number of S101, S102, **, and procedure (step) is expressed. While each of the aforementioned terminal 1 and the aforementioned server 2 starts, repeat execution of the processing from the start of Fig.3 to an end shall be carried out. First, in S101 by the side of the aforementioned terminal 1, if URL for calling an initial screen is input from the aforementioned operation display 11, this URL will be transmitted to the aforementioned server 2. The initial screen which receives the aforementioned URL and is specified as the aforementioned server 2 side by this URL on the other hand is transmitted to the aforementioned terminal 1 by the aforementioned HTTP server (S301). The aforementioned initial screen is a screen which enters the aforementioned user ID 71 and the aforementioned password 72. These all screens in case a screen is called transmission or reception shall point out hereafter the picture data described by HTML, JavaScript, etc. including the aforementioned initial screen.

[0021]On the other hand, in the aforementioned terminal 1 side, the aforementioned initial screen is received in S302, and it is displayed on the aforementioned operation display 11 by the aforementioned web browser. If this user ID 71 and the password 72 are entered by the aforementioned user in the aforementioned initial screen, those information will be transmitted to the aforementioned server 2.

[0022]In [on the other hand] S102 at the aforementioned server 2 side. The aforementioned user ID 71 and the aforementioned password 72 are received, and only when the same information as these exists in the aforementioned user's information database memorized by the aforementioned data storage part 13, after a predetermined menu screen is transmitted to the aforementioned terminal 1, it shifts to S302. (not shown) for which a predetermined error message is transmitted to the aforementioned terminal 1, and processing is interrupted when the aforementioned user ID 71 and the aforementioned password 72 which were received from the aforementioned terminal 1 do not exist in the aforementioned user's information database here. Renewal registration of actual results data is henceforth performed to the aforementioned user's information database with which the aforementioned user ID 71 and the password 72 corresponded.

[0023]On the other hand, in S103, the aforementioned menu screen is received and it is expressed to the aforementioned operation display 11 as the aforementioned terminal 1 by the aforementioned web browser. Fig.4 is an example of the aforementioned menu screen. The aforementioned user's choice in this menu screen is divided largely, and there are two. One of them is performing the game for applying an image content (distribution is received), and another is printing on a card the image content which hit by the game performed in the past.

[0024]Hereafter, it describes about the case where the aforementioned game is performed. There are two choices, user's information reference mode and the normal mode, in execution of the aforementioned game further. The aforementioned user's information reference mode is Mohd whom the image content which the user had hit in the past does not ask again. When it is not necessary to carry out useless investment by this and the desired image content has not hit in the past, the probability that the image content of this request will hit becomes high. On the other hand, a utilization charge is set up more highly. The aforementioned normal mode is Mohd who does not provide restrictions like the aforementioned user's information reference mode. The utilization charge of the three-stage is set to each of the aforementioned user's information reference mode and the aforementioned normal mode. The probability that a popular (or it is expensive) image content and what is called a premium thing will hit is highly set up, so that this utilization charge is a large sum. In the example of Fig.4, the utilization charge of a 10 yen (p4), 20 yen (p5), and 50 yen (p6) three-stage is provided by a 100 yen (p1), 200 yen (p2), and 500 yen (p3) three-stage and the aforementioned normal mode as a choice at the aforementioned user's information reference mode.

If the utilization charges p1-p6 of one of the aforementioned games are chosen from the aforementioned menu screen (S103), Since it is distinguished in S104 that execution of the aforementioned game was chosen after predetermined demand information including the information about selected Mohd and the aforementioned utilization charges p1-p6 is transmitted to the aforementioned server 2 (S103), it shifts to S105.

[0025]On the other hand, in the aforementioned server 2 side, by receiving the aforementioned demand information in S303, and including the information about Mohd who performs the aforementioned game to the aforementioned demand information in S304, it is distinguished that execution of the aforementioned game was chosen and it shifts to S305. In S305, setting out of the probability that each image content will be chosen is performed based on the information on the aforementioned utilization charges p1-p6 contained in the aforementioned demand information. Although one image content is chosen from two or more image contents registered previously at random, the aforementioned server 2 is set up so that the probability chosen may differ for every image content. Fig.8 expresses an example of the selecting-contents probability database with which aforementioned contents No. (73) has the information on the selection probability 80 for every aforementioned utilization charges p1-p6 about each image content of "1" - "1000." This database is previously registered into the aforementioned data storage part 22 of the aforementioned server 2. In the example of Fig.8, when it is a case where the aforementioned game is performed by the aforementioned normal mode and the aforementioned utilization charge is 10 yen (p4), Aforementioned contents No. (73) about the image content of "1" and "2", The aforementioned selection probability 80 about the No.3, 3.00%, 3.30%, about the No.1000, it is 0.01%, and the aforementioned selection probability 80 is low set up for higher (or it is expensive) (the popularity like an image content with a large value of aforementioned contents No. (73) (i.e., popularity)) contents. In the one aforementioned utilization charge, these selection probability 80 is set up so that the sum total about all the image contents may be 100.00%. Thereby, the contents of the value more than a utilization charge can also be provided, and pleasure that worthy contents are acquirable by little investment increases. The aforementioned selection probability 80 of the image content (namely, popular contents) with a large value of aforementioned contents No. (73) is highly set up, so that the aforementioned utilization charge becomes high with → of → of 10 yen (p4) 20 yen (p5) 50 yen (p5). This will stimulate the attractiveness to consumers of the user who would like to apply a premium thing, even if it pays a large sum. When the aforementioned utilization charges are p1-p3 (i.e., when it is the aforementioned user's information reference mode), With reference to the aforementioned user's information database (Fig.7), it resets so that the sum total of the aforementioned selection probability 80 may be 100.00% about the remaining image contents except the image content whose aforementioned success-in-an-election existence 74 is "****." that is, it is set to the aforementioned selection probability 80 with a ratio of selection probability 80 original aforementioned each which receives the sum total of the original aforementioned selection probability 80 new about an image content without the aforementioned success-in-an-election existence 74.

[0026]Next, it shifts to S306 and the game screen for performing a predetermined game is transmitted to the aforementioned terminal 1. the operation which this game screen is for performing games, such as a slot machine, for example, and is equivalent to pulling a slot -- for example, Whenever operation etc. which touch the position of the aforementioned touch panel which the aforementioned operation display 11 has are performed, the information showing this operation is transmitted aforementioned server 2.

[0027]The information which, on the other hand, expresses with the aforementioned server 2 operation of the aforementioned game transmitted from the aforementioned terminal 1 is received, and an image content is chosen based on this information and the aforementioned selecting-contents probability database (Fig.8). For example, previously the random number which changes in 0-9 continuously. The random number by which it was generated at the time whenever it made it

generate and received operation of the aforementioned game is stored temporarily, and the random number this stored temporarily chooses an image content based on the aforementioned selecting-contents probability database in the stage equal by 4 digit (either 0000-9999). (This processing is equivalent to processing of the aforementioned selecting-contents means) In the example of Fig.8, When the aforementioned utilization charge is 10 yen (p1), the numerical value of 4 aforementioned digit to 0000-0299. If it is (3.00% of the total values of 0000-9999), aforementioned contents No. (73) the image content of "1" to said 0300-0599. If it is (the 3.00%), aforementioned contents No. (73) the image content of "2" to said 0600-0929. If it is (the 3.30%) and aforementioned contents No. (73) will choose the image content of "3" respectively, selection of each image content according to each aforementioned selection probability 80 will be performed. In addition, a score is set up by operation of the aforementioned game and changing the aforementioned selection probability by this score etc. is considered. When an image content is chosen in this way, aforementioned success-in-an-election No. (77) which specifies selection of the image content concerned is generated (S307). The predetermined contents screen containing the selected image content and aforementioned success-in-an-election No. (77) is transmitted to the aforementioned terminal 1 (S307). It shifts to (this processing being equivalent to processing of the aforementioned selecting-contents specific information generation transmitting means), next S308, and renewal registration of the achievement information about the selection of an image content performed by S307 is carried out to the aforementioned user database (Fig.7). That is, the aforementioned success-in-an-election existence 74 corresponding to the selected image content is updated by "****", and the aforementioned date 75 when selection was performed, and aforementioned success-in-an-election No. [which was generated], (77) are registered.

[0028]On the other hand, in the aforementioned terminal 1, in S106, the aforementioned contents screen is received and it is displayed on the aforementioned operation display 11 by the aforementioned web browser. Fig.5 is an example of the aforementioned contents screen. As shown in Fig.5, aforementioned contents No. (73) and aforementioned success-in-an-election No. (77) are displayed with the selected image content 50. In [if "it prints (51)" is chosen in the aforementioned contents screen] S107. It shifts to the side "to print", and after the print data of the aforementioned image content 50 are sent to the aforementioned printing part 15 by the aforementioned printer driver and being printed by the predetermined card by this printing part 15 (S108), it shifts to S109. On the other hand, in the aforementioned contents screen, if "an end (52)" is chosen, in S107, it will shift to the "end" side, and will shift to S109 as it is. If the aforementioned success-in-an-election No.77 as which the aforementioned user is displayed on the aforementioned contents screen at this time is memorized, only printing of the aforementioned image content 50 can be separately performed so that it may mention later (S103->S104->S201->S202). Processing is completed after the predetermined printing achievement information which means whether the aforementioned image content 50 was printed in S109 is transmitted to the aforementioned server 2.

[0029]On the other hand, in the aforementioned server 2, the aforementioned printing achievement information is received in S309, and in including the information showing this having printed the aforementioned image content 50, after the information on the aforementioned printing track record 75 that the aforementioned user's information database (Fig.7) corresponds is updated by "finishing [printing]", it completes processing. The above is processing about execution of the aforementioned game.

[0030]Next, in the aforementioned menu screen (Fig.4) displayed by S103 by the side of the aforementioned terminal 1, it describes about the case where execution of the aforementioned printing is chosen. There are two choices, an one-sheet print mode, and a list display and a print mode, in execution of the aforementioned printing. The aforementioned one-sheet print mode is a mode which specifies one image content which hit in the past, and is printed on a card. Under the present circumstances, in order to specify an image content to print, aforementioned success-in-

an-election No. (77) displayed by the aforementioned contents screen (Fig.5) in S106 (notice) is input from the aforementioned menu screen. The aforementioned list display and print mode are a mode which carries out a batch print, after carrying out the list display of these in response to distribution of all the image contents which hit in the past from the aforementioned server 2. The utilization charge for these each printing is 50 yen per sheet, and is provided separately [the aforementioned utilization charges p1-p6 for execution of the aforementioned game]. In S103, when either the aforementioned one-sheet print mode, or an aforementioned list display and print mode is chosen from the aforementioned menu screen, The information about this selected mode. (It is also the information when aforementioned success-in-an-election No. (77) is input) In S104 after the predetermined demand information to include was transmitted to the aforementioned server 2 (equivalent to processing of S103 and the aforementioned selecting-contents specific information input transmitting means), Since it is distinguished that execution of the aforementioned printing was chosen, it shifts to S201.

[0031]On the other hand, in the aforementioned server 2 side, by receiving the aforementioned demand information in S303, and including the information about each aforementioned mode chosen as the aforementioned demand information for execution of the aforementioned printing in S304, it is distinguished that execution of the aforementioned printing was chosen and it shifts to S401. Furthermore in S401, the predetermined contents screen containing a corresponding image content is transmitted to the aforementioned terminal 1 based on the information on the aforementioned mode about execution of the aforementioned printing included in the aforementioned demand information, and aforementioned success-in-an-election No. (77). That is, when it is the aforementioned one-sheet print mode, the aforementioned contents screen shown in the Fig.5 containing the image content which corresponds with reference to the aforementioned user's information database (Fig.7) using aforementioned success-in-an-election No. (77) contained in the aforementioned demand information is transmitted. When it is the aforementioned list display and print mode, with reference to the aforementioned user's information database (Fig.7), the aforementioned contents screen (list display) which the information on the aforementioned success-in-an-election existence 73 shows to the Fig.6 containing all the image contents that are "****" is transmitted. In Fig.6, that by which the rectangle displayed on the lower part of each image content was smeared away expresses that it is the image content by which printing is already made (the information on the aforementioned printing track record 76 is "finishing [printing]"). in order to perform printing from this screen, all the image contents which hit in the past are printed -- " -- printing" (61) and "un-printing [which print only the image content which is not yet printed] only have two choices with printing" (62) altogether. After the aforementioned contents screen (Fig.5 or Fig.6) is transmitted in S401, it shifts to S309.

[0032]On the other hand, in the aforementioned terminal 1 side, in S201, the aforementioned contents screen is received and it displays on the aforementioned operation display 11. When "it prints (51)" is chosen from the aforementioned contents screen shown in Fig.5 in S201, or -- from the aforementioned contents screen (list screen) shown in Fig.6 -- " -- altogether, printing" (61) or "un-printing, when printing" (62) is chosen, It shifts to the side "is printed" in S202, and after the print data of an image content applicable with the aforementioned printer driver are sent to the aforementioned printing part 15 and printed by the predetermined card by this printing part 15 (S203), it shifts to S109. On the other hand, in each aforementioned contents screen, if "an end" (52, 63) is chosen, it will shift to S109 as it is. In [the predetermined printing achievement information which finally means which image content was printed in S109 is transmitted to the aforementioned server 2, and] S309 by the side of the aforementioned server 2 based on this. After the information on the aforementioned printing track record 76 of the aforementioned user's information database is updated, processing ends the aforementioned aforementioned terminal 1 and server 2 side.

[0033]As a charging method to each aforementioned user in this contents distribution system A, For

example, based on the information on the aforementioned utilization charges p1-p4 input, and the information on the aforementioned printing track record 76, from the aforementioned menu screen (Fig.4) of the aforementioned terminal 1 by the aforementioned server 2. So that the database about the accounting information to each aforementioned user may be managed. It is possible to constitute, and to constitute so that each processing may be performed only when there is payment of the method of performing demand processing to each aforementioned user based on this database, and the amount of money which provides payment equipment to each aforementioned terminal 1, and is equivalent to the aforementioned utilization charges p1-p4 and the aforementioned printing fee gold etc. When the aforementioned terminal 1 does not perform the aforementioned printing, Since what is necessary is just an information terminal which has a function of the aforementioned web browser and selection (execution of a game) of an image content and printing of an image content are performed and charged independently respectively, For example, it is only possible for the personal digital assistant in which the aforementioned web browser was installed, a domestic personal computer, etc. to perform only execution of a game, and to print with the aforementioned terminal 1 separately.

[0034]

[Working example]Although it is a system which distributes an image content, the aforementioned contents distribution system A, For example, by replacing or adding these pieces of equipment to the equipment which reproduces video datas which reproduce music data, such as MPEG3, for the aforementioned printing part 15, such as equipment and MPEG, or a game machine, What distributes other digital contents, such as music, contents of an animation, or game contents (game software), is considered. Although the contents distributed are printed by the aforementioned printing part 15 in aforementioned contents distribution system A (reproduction), For example, so that the contents distributed may be written in each aforementioned media, when the data writing device to removable memory media, such as a floppy (registered trademark) disk and CD which can be written in, is provided to the aforementioned terminal 1 and the input of the write charge of each aforementioned media is made. What was constituted is considered.

[0035]

[Effect of the Invention]As described above, enjoyableness is given to a distribution (sale) process of contents in the present invention.

Therefore, a contents distribution system to which a user's attractiveness to consumers is urged can be provided.

[Translation done.]

* NOTICES *

JP0 and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1]The schematic configuration diagram of contents distribution system A concerning an embodiment of the invention.

[Drawing 2]The block diagram showing the schematic structure of the terminal which constitutes contents distribution system A concerning an embodiment of the invention, and a server.

[Drawing 3]The flow chart which shows the procedure of the processing in contents distribution system A concerning an embodiment of the invention.

[Drawing 4]The figure showing the example of a screen in the terminal which constitutes contents distribution system A concerning an embodiment of the invention.

[Drawing 5]The figure showing the example of a screen in the terminal which constitutes contents distribution system A concerning an embodiment of the invention.

[Drawing 6]The figure showing the example of a screen in the terminal which constitutes contents distribution system A concerning an embodiment of the invention.

[Drawing 7]The figure showing the example of the data configuration of the database in contents distribution system A concerning an embodiment of the invention.

[Drawing 8]The figure showing the example of the data configuration of the database in contents distribution system A concerning an embodiment of the invention.

[Explanations of letters or numerals]

- 1 -- Terminal
- 2 -- Server
- 3 -- LAN or public line
- 11 -- Operation display
- 12 -- Data control part
- 13, 22 -- Data storage part
- 14 -- Network control section
- 15 -- Printing part
- 21 -- HTTP server
- p1-p6 -- Utilization charge
- 50 -- Image content
- 51 -- It prints.
- 52, 63 -- End
- 61 -- All are printed.
- 62 -- It only prints un-printing.
- 71 -- User ID
- 72 -- Password
- 73 -- Contents No.
- 74 -- Success-in-an-election existence

http://www4.ipdl.inpit.go.jp/cgi-bin/tran_web_cgi_ejje?atw_u=http%3A%2F%2Fwww4.ipd... 1/8/2015

- 75 -- Date
- 76 -- Printing track record
- 77 -- Success in an election No.
- 80 -- Selection probability
- The number of S101, S102, and -- procedure (step)

[Translation done.]

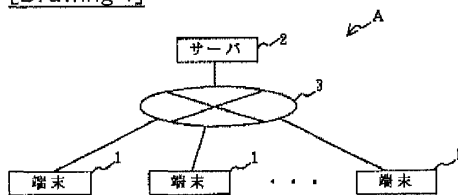
* NOTICES *

JPO and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

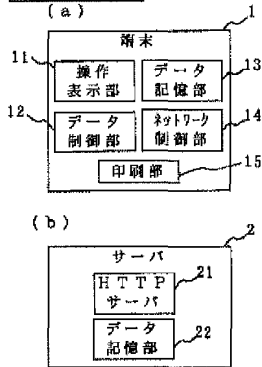
- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

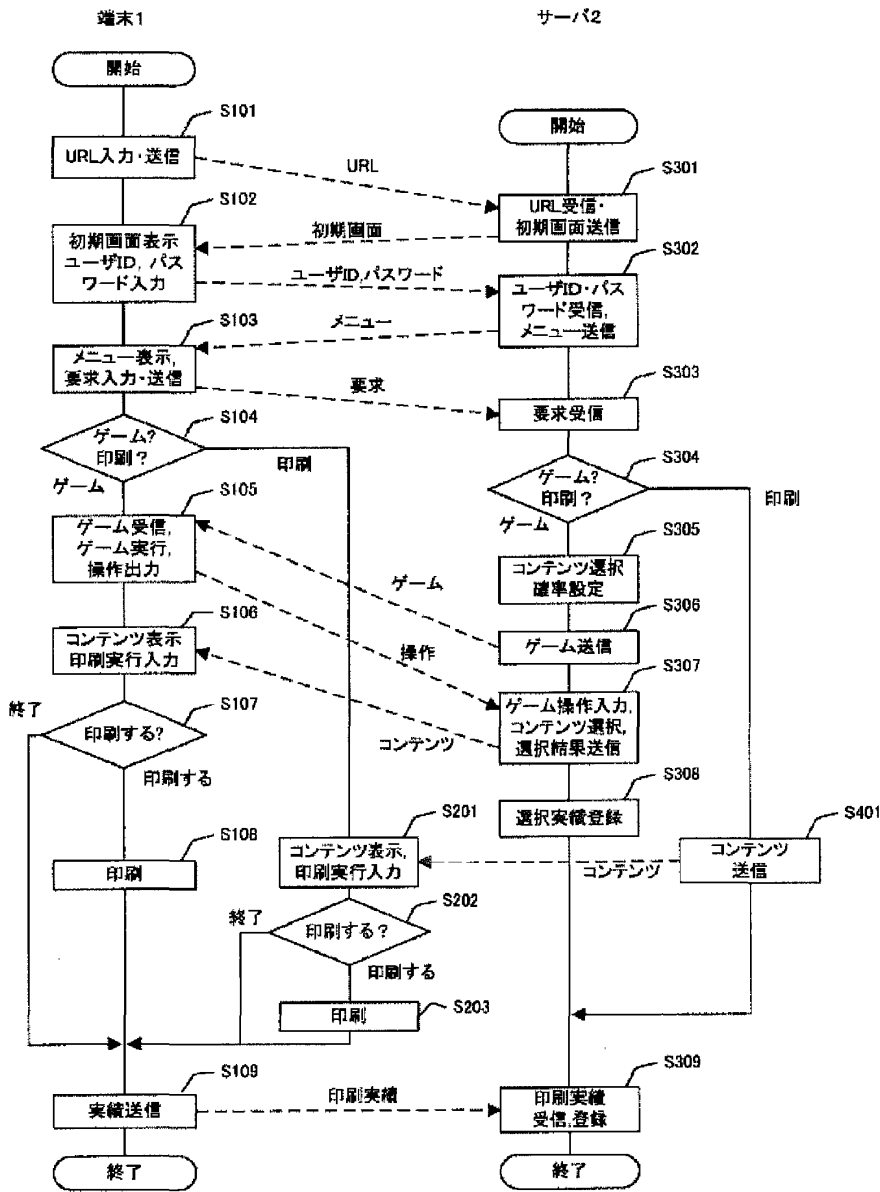
[Drawing 1]



[Drawing 2]



[Drawing 3]

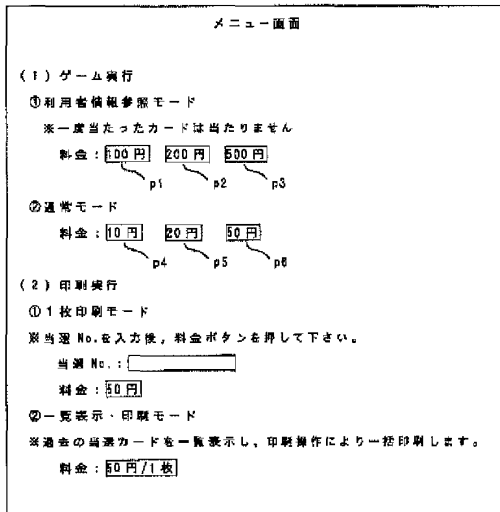


[Drawing 8]

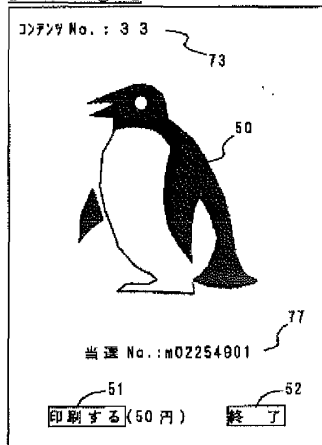
#コンテンツ選択確率データベース			
#コンテンツ No.: 10/100円; 20/200円; 50/500円			
1	; 3.00%	; 0.10%	; 0.01%
2	; 3.00%	; 0.10%	; 0.01%
3	; 3.30%	; 0.11%	; 0.01%
1000	; 0.01%	; 0.10%	; 5.00%

73 80

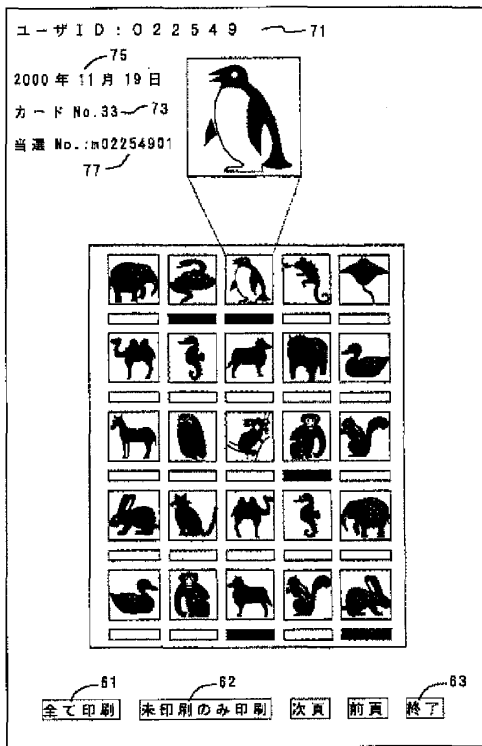
[Drawing 4]



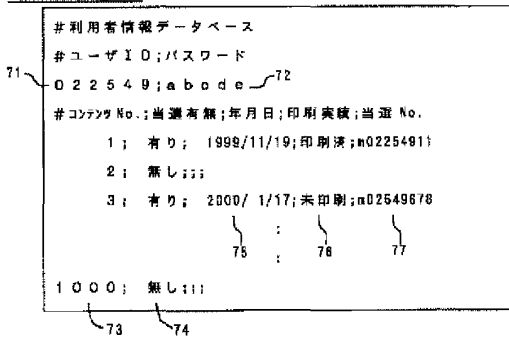
[Drawing 5]



[Drawing 6]



[Drawing 7]



[Translation done.]

(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2008-220984

(P2008-220984A)

(43) 公開日 平成20年9月25日 (2008.9.25)

(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

審査請求 有 請求項の数 9 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2008-120851 (P2008-120851)	(71) 出願人	000233778 任天堂株式会社 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1
(22) 出願日	平成20年5月7日 (2008.5.7)	(74) 代理人	100090181 弁理士 山田 義人
(62) 分割の表示	特願平11-300945の分割	(74) 代理人	100130269 弁理士 石原 盛規
原出願日	平成11年10月22日 (1999.10.22)	(72) 発明者	坂本 賀勇 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1 任天堂株式会社内
		(72) 発明者	古田 律克 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1 任天堂株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置およびそれに用いる記憶媒体

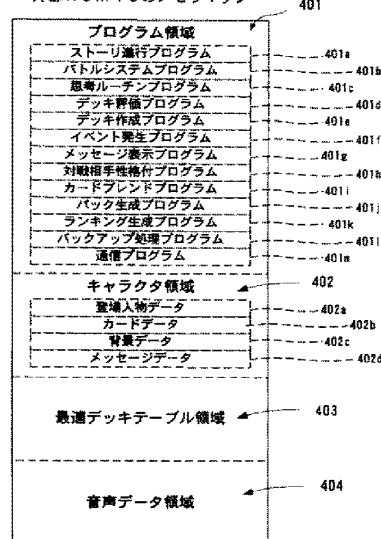
(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 ゲームプレイヤの実際の操作に先立って、ルールメッセージを表示し、ゲームプレイヤがルールを知らなくても、ゲームをすることができるようにする。

【解決手段】 ゲーム画像を表示するための画像データを記憶する画像データ記憶手段(402a-402c)、ルールを含むメッセージを表示するためのメッセージデータを記憶するメッセージデータ記憶手段(402d)、および、ゲームの開始前はルールメッセージをゲームプレイヤが知覚できる態様で出力するとともに、画像データに基づいてルールメッセージに対応するゲーム画像を表示装置に表示させ、ゲーム開始後は画像データに基づいてゲームに関連するゲーム画像を表示装置に表示させる制御手段(24)を備える。

【選択図】 図3

外部ROM40のメモリマップ



【特許請求の範囲】**【請求項1】**

表示装置にゲーム画像を表示しかつ一定のルールに従ってゲームをプレイするゲーム装置であって、

前記ゲーム画像を表示するための画像データを記憶する画像データ記憶手段(402a-402c)、

前記ルールを含むメッセージを表示するためのメッセージデータを記憶するメッセージデータ記憶手段(402d)、および

ゲームの開始前は前記メッセージデータ記憶手段に記憶されているルールメッセージをゲームプレイヤーが知覚できる態様で出力するとともに、前記画像データ記憶手段に記憶されている画像データに基づいて当該ルールメッセージに対応するゲーム画像を前記表示装置に表示させ、ゲーム開始後は前記画像データ記憶手段に記憶されている画像データに基づいてゲームに関連するゲーム画像を前記表示装置に表示させる制御手段(24)を備える、ゲーム装置。

【請求項2】

ゲームプレイヤーによって操作される操作手段(56)をさらに備え、

前記メッセージデータ記憶手段は1つのゲームの全ルールを少なくとも第1ルールメッセージと第2ルールメッセージとに分割して記憶し、

前記制御手段は、前記第1ルールメッセージを出力しかつ前記第1ルールメッセージに対応するゲーム画像を前記表示装置に表示させた後、ゲームプレイヤーが前記操作手段を操作して前記第1ルールメッセージに関連する操作をしたことに応答して、前記第2ルールメッセージを出力しかつ前記第2ルールメッセージに対応するゲーム画像を前記表示装置に表示させる、請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】

前記ゲームはカードゲームであり、前記メッセージ記憶手段に記憶されかつ前記表示装置に表示されるメッセージは前記カードゲームを進行させる手順にしたがって順次表示すべき複数のメッセージを含む請求項1記載のゲーム装置。

【請求項4】

前記制御手段は前記ルールメッセージを表示および音声の少なくとも一方で出力する、請求項1ないし3のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項5】

前記制御手段は前記ルールメッセージを表示によって出力する表示制御手段を含み、

前記表示制御手段はゲームの進行状況に応じて前記画像データ記憶手段に記憶された画像データおよび前記メッセージデータ記憶出力に記憶されたメッセージデータを読み出して、前記表示装置に表示されている前記画像データ上に前記メッセージデータを重ねて表示する、請求項1記載のゲーム装置。

【請求項6】

前記メッセージデータ記憶手段はカードゲームのためのルールを説明したルールメッセージと、ゲームプレイヤー操作のアドバイスのためのアドバイスメッセージとを含み、

前記制御手段は、ゲームの開始前に前記ルールメッセージを出力し、ゲームの開始後の予め定めるタイミングで前記アドバイスメッセージを出力する、請求項1記載のゲーム装置。

【請求項7】

前記ゲーム装置は、所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、前記デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、

前記制御手段は、ゲームプレイヤーによって選択されたデッキを評価するデッキ評価メッセージを前記アドバイスメッセージとして出力する、請求項6記載のゲーム装置。

【請求項8】

所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、前記デッキを用いて対戦バトルを行うカー

ドゲーム装置であって、

デッキの評価をゲームプレイヤーが求めたかどうか判断する判断手段(24, S6)、
ゲームプレイヤーがデッキ評価を求めたときデッキを評価するデッキ評価手段(24, 401d, S7)、および

前記デッキ評価手段の評価結果を表示する評価表示手段(24, S604-S606)を備える、カードゲーム装置。

【請求項9】

前記デッキ評価手段はデッキを構成するカードの種類と数とを計算し、
前記評価表示手段は前記デッキ評価手段の計算結果に基づいて評価コメントを表示する、請求項8記載のカードゲーム装置。

【請求項10】

最適なデッキを構成するカードの種類と数とをテーブルとして記憶した最適デッキ記憶手段をさらに備え、

前記デッキ評価手段は評価すべきデッキと前記最適デッキ記憶手段に記憶されたテーブルとを比較し、

前記評価表示手段は、両者が所定の関係にないとき、デッキの欠点を指摘しかつ最適デッキの組合せを教えるコメントを表示することを特徴とする、請求項8または9記載のカードゲーム装置。

【請求項11】

デッキの自動作成をゲームプレイヤーが求めたかどうか判断する判断手段(24, S8)、
ゲームプレイヤーがデッキの自動作成を求めたときデッキを作成するデッキ作成手段(24, 401e, S9)、および

作成したデッキを記憶するデッキ記憶手段(42)をさらに備える、請求項8ないし10のいずれかに記載のカードゲーム装置。

【請求項12】

所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、前記デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、

デッキの自動作成をゲームプレイヤーが求めたかどうか判断する判断手段(24, S8)、
ゲームプレイヤーがデッキの自動作成を求めたときデッキを作成するデッキ作成手段(24, 401e, S9)、および

作成したデッキを記憶するデッキ記憶手段(42)を備える、カードゲーム装置。

【請求項13】

前記デッキ記憶手段は少なくとも第1 デッキ記憶領域と第2 デッキ記憶領域とを含み、

前記第1 デッキ記憶領域にはプレイヤーによって作成されたデッキが記憶され、前記第2 デッキ記憶領域には自動作成されたデッキが記憶される、請求項8または9記載のカードゲーム装置。

【請求項14】

所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、前記デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、

使用デッキを指定するデッキ指定手段(S201)、
コンピュータ対戦モードを設定する設定手段(S202)、
思考プログラムを記憶するプログラム記憶手段(40, 401c)、
前記コンピュータ対戦モードにおいて前記思考プログラムに従ってかつ前記デッキ指定手段によって設定されたデッキを用いてカードゲームを実行する処理手段(24)、

前記カードゲームのための画像データを記憶する画像データ記憶手段(40, 402)、および
前記画像データ記憶手段に記憶された画像データに従って前記カードゲームの画像を表示する表示手段(24, 16)を備える、カードゲーム装置。

【請求項15】

表示装置にゲーム画像を表示しかつ一定のルールに従ってプレイするゲーム装置のための記憶媒体であって、

前記ゲーム画像を表示するための画像データを記憶する画像データ記憶領域(402a-402c)、および

前記ルールを含むメッセージを表示するためのメッセージデータを記憶するメッセージデータ記憶領域(402d)を有し、

前記ゲーム装置は前記画像データおよび前記メッセージデータを読み出して前記表示装置に前記ゲーム画像と前記メッセージとを表示させる、カードゲーム装置の記憶媒体。

【請求項16】

所定枚数のカードで1つのデッキを構成しそのデッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置のための記憶媒体であって、

デッキ評価プログラムを記憶するプログラム領域(401d)を含み、

前記ゲーム装置はゲームプレイヤーがデッキ評価を求めたときそのデッキを前記デッキ評価プログラムに従って評価し、その結果を表示する、カードゲーム装置の記憶媒体。

【請求項17】

所定枚数のカードで1つのデッキを構成しそのデッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置のための記憶媒体であって、

デッキ自動作成プログラムを記憶するデッキ自動作成プログラム記憶領域(401e)を含み、

前記ゲーム装置はゲームプレイヤーがデッキの自動作成を求めたとき前記デッキ自動作成プログラムに従ってデッキを作成して所定の記憶場所に格納する、カードゲーム装置の記憶媒体

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、カードゲーム装置に関し、特にたとえば携帯ゲーム機のゲーム画面上で登場人物どうしがデッキを構成するカードを用いて対戦(バトル)する、カードゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

たとえば特公平5-30475号公報[A63F 1/02, 1/18]には、読取手段でバーコードを読み取り、それを攻撃、守備の点数に直し、点数の大小で勝敗を決めるような玩具が説明されている。

【0003】

また、「ポケモンカードGB」と呼ばれている別のカードゲームが知られている。このカードゲームでは、携帯ゲーム機を用いてモンスターカードを1枚ずつ対戦させ、相手のモンスターカードを何枚か負かすと、勝になるゲームである。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このようなカードゲームは、特に、必ず一定のルールに従った手順で進行しかつそのルールに従って勝敗を判定するものである。他方、ゲームルールは、それぞれのカードゲームに固有のものである。したがって、説明書に記述されたその種の固有のルールをよく読んでからでないとゲームをプレイすることができない。

【0005】

このことは他のゲーム装置においても一般的に該当するものの、ルールそのものがゲームの中核をなすカードゲーム装置においては、特に顕著である。

【0006】

それゆえに、この発明の主たる目的は、ゲームルールを知らなくてもルールを習得しながらプレイできる、ゲーム装置を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

請求項1に従ったゲーム装置は、表示装置にゲーム画像を表示しかつ一定のルールに従

ってゲームをプレイするゲーム装置であって、ゲーム画像を表示するための画像データを記憶する画像データ記憶手段(402a-402c)、ルールを含むメッセージを表示するためのメッセージデータを記憶するメッセージデータ記憶手段(402d)、およびゲームの開始前はメッセージデータ記憶手段に記憶されているルールメッセージをゲームプレイヤが知覚できる態様で出力するとともに、画像データ記憶手段に記憶されている画像データに基づいて当該ルールメッセージに対応するゲーム画像を表示装置に表示させ、ゲーム開始後は画像データ記憶手段に記憶されている画像データに基づいてゲームに関連するゲーム画像を表示装置に表示させる制御手段(24)を備える、ゲーム装置である。

【0008】

請求項8記載の発明は、所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、デッキの評価をゲームプレイヤが求めたかどうか判断する判断手段(24, S6)、ゲームプレイヤがデッキ評価を求めたときデッキを評価するデッキ評価手段(24, 401d, S7)、およびデッキ評価手段の評価結果を表示する評価表示手段(24, S604-S606)を備える、カードゲーム装置である。

【0009】

請求項12記載のカードゲーム装置は、所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、デッキの自動作成をゲームプレイヤが求めたかどうか判断する判断手段(24, S8)、ゲームプレイヤがデッキの自動作成を求めたときデッキを作成するデッキ作成手段(24, 401e, S9)、および作成したデッキを記憶するデッキ記憶手段(42)を備える、カードゲーム装置である。

【0010】

請求項14記載のカードゲーム装置は、所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、使用デッキを指定するデッキ指定手段(S201)、コンピュータ対戦モードを設定する設定手段(S202)、思考プログラムを記憶するプログラム記憶手段(40, 401c)、コンピュータ対戦モードにおいて思考プログラムに従ってかつデッキ指定手段によって設定されたデッキを用いてカードゲームを実行する処理手段(24)、カードゲームのための画像データを記憶する画像データ記憶手段(40, 402)、および画像データ記憶手段に記憶された画像データに従ってカードゲームの画像を表示する表示手段(24, 16)を備える、カードゲーム装置である。

【0011】

実施例では携帯ゲーム機が利用され、ゲーム画像はその携帯ゲーム機に設けられた表示装置(LCD)に表示される。ただし、この表示装置はゲーム装置とは別に設けられ、ゲーム装置から表示信号のみをその表示装置に与えるようにしてもよい。

【0012】

いずれの場合にも、画像データ記憶手段には、ゲーム中の登場人物や背景画像等を表示するための画像データが記憶され、メッセージデータ記憶手段には、ルール、アドバイス等のゲームプレイヤがゲームをプレイする上で必要なメッセージを表示するための文字や記号のデータが記憶されている。CPUのような制御手段は、2つのデータをそれぞれの記憶手段から読み出して処理し、表示装置のゲーム画面上に、ゲーム画像のみならず、メッセージを表示させる。具体的にいうと、制御手段は、ゲームの開始前ではルールメッセージをゲームプレイヤが知覚できる態様、たとえば表示および/または音声で出力するとともに、当該ルールメッセージに対応するゲーム画像を表示装置に表示させる。ゲームプレイヤが操作手段を操作してゲームを開始した後は、そのゲームに関連するゲーム画像を表示装置に表示させる。

【0013】

なお、カードゲーム装置の場合、ゲーム画像には少なくともカード画像を含む。したがって、画像データ記憶手段がそのようなカード画像のための画像データを記憶する。

【0014】

メッセージが長文の場合、そのメッセージはいくつかのメッセージセグメントに分割してメッセージデータ記憶手段に記憶される。そして、ゲームプレイヤによって操作手段、

実施例でいえばAボタンが操作されると、表示制御手段は、その操作に応じて、次のメッセージセグメントを読み出して表示する。したがって、メッセージ表示領域があまり大きくなくても、長文のメッセージをゲームプレイヤーが読み易く表示することができる。

【0015】

また、メッセージを表示するのはゲームプレイヤーがゲームルールを知らない初期段階だけでよく、そのために、ゲームが初期段階であるかどうかを判断手段によって判断するようにすればよい。それによって、ゲームルールを或る程度覚えた後にはメッセージを表示しないでゲームをスムーズに進行させることができる。

【0016】

ゲームプレイヤーが実際にゲームを始める前にゲームルールを教える必要があり、したがって、表示制御手段はルールメッセージをゲーム開始前に表示させ、ゲーム開始後にはアドバイスメッセージを表示させることによって、ゲームプレイヤーに一層分かり易く説明できる。

【0017】

請求項8のカードゲーム装置では、たとえばメニュー画面において、ゲームプレイヤーが自己の作成したデッキの評価を指示するとともに、評価して欲しいデッキを指定する。応じて、CPUのようなデッキ評価手段が、当該デッキを構成しているカードの種類や枚数を評価する。たとえば、実施例の「カードヒーロー」でいえば、前衛モンスターや後衛モンスターの数、守備タイプの数、攻撃タイプの数、およびマジックカードの数を、別に設定している最適デッキテーブルを参照して、評価する。そして、その評価結果が表示される。この発明によれば、プレイヤーはよりよいデッキを作成することができる。

【0018】

たとえば、最適デッキテーブルと評価すべきデッキとを比較し、両者が一致したとき、評価表示手段によって、最適デッキである旨のコメントを表示し、両者が不一致のとき、そのデッキの欠点、たとえば前衛モンスター、後衛モンスターおよびマジックカードのバランスが悪いなどのコメントを表示するとともに、最適バランスを教えるコメントを表示する。

【0019】

なお、ゲームプレイヤーが自分でデッキを作成することができないとき、あるいは煩わしいとき、ゲームプレイヤーはデッキの自動作成を指示することができる。請求項12または13の発明において、自動作成指示があると、CPUは、その指示に従ってデッキを作成し、それをデッキ記憶手段、たとえば外部RAMのバックアップ領域に格納する。ゲームプレイヤーは自動作成されたデッキを使ってカードゲームをプレイすることができるので、デッキ作成の煩わしさが無い。

【0020】

デッキ記憶手段が第1デッキ記憶領域と第2デッキ記憶領域とを有する場合、ゲームプレイヤーが作成したデッキをたとえば第1デッキ記憶領域に、CPUが自動作成したデッキをたとえば第2デッキ記憶領域に記憶させる。ゲームプレイヤーはいずれの領域に格納されているデッキも使用できる。

【0021】

請求項14記載の発明では、CPUのような処理手段が、ゲームプレイヤーの指定したデッキと同じものを用いてかつ思考プログラムに従って対戦ゲームを実行する。その過程が表示手段によってゲーム画像として表示される。したがって、その相手コンピュータ側の操作をみることによって、ゲームプレイヤーは、自己の選択したデッキの多様な使い方を習得できる。

【発明の効果】

【0022】

この発明によれば、表示装置にゲーム画像だけでなくルールを含むメッセージが表示されるので、ゲームプレイヤーがたとえゲームルールを知らなくても、その表示されたルールに従って正しくゲームをプレイできる。したがって、ゲームプレイヤーがゲームをするにあ

たって説明書を読んでゲームルールを覚えるという面倒がない。

【0023】

この発明のその他の目的、特徴および利点は、添付図面に関連して行われる以下の実施例の詳細な説明から一層明らかとなろう。

【発明を実施するための最良の形態】

【0024】

図1を参照して、この発明が適用できる携帯ゲーム機10は、縦長矩形のケース12を含み、ケース12の裏面上端にカートリッジ挿入口14が形成される。その挿入口14にカートリッジ16を装着することによって、表面上部に配置されるLCD18上にゲーム画面やメニュー画面をカラー表示するものである。ただし、携帯ゲーム機10は白黒表示のゲーム機であってもよい。

【0025】

図2を参照して、携帯ゲーム機10は、前述のようにLCD18を含み、このLCD18はドットマトリクス表示器として構成される。そして、このLCD18は、LCDドライバ20および22によって駆動され、その画面上にカラー画像を表示する。LCDドライバ20はドットマトリクスのたとえば行を選択的に駆動し、LCDドライバ22はたとえば列を選択的に駆動する。これらLCDドライバ20および22には、CPU24に含まれる表示処理回路26からカラー画像信号が与えられる。

【0026】

CPU24は、さらに、CPUコア28を含み、このCPUコア28には、内部ROM30および内部RAM32が結合される。内部ROM30には、プログラム領域の他適宜のデータ領域が形成され、内部RAM32は、CPUコア28のワーキングメモリとして利用される。

【0027】

CPU24は、さらに、基本発振器34を含み、この基本発振器34はたとえば水晶発振器で構成され、発振信号をプログラマブル分周器36に与える。このプログラマブル分周器36は、CPUコア28からの分周データに従って基本発振器34からの発振信号を分周し、その分周信号をCPUコア28のクロックとして与える。

【0028】

CPU24には、コネクタ38が適宜のバスを介して接続され、このコネクタ38は、図1に示すカートリッジ挿入口14の奥部に配置され、カートリッジ16のコネクタピン（図示せず）が挿入されることによって、カートリッジ16がCPU24に電気的に結合される。

【0029】

カートリッジ16は、外部ROM40およびSRAM42を含む。カートリッジ16の外部ROM40には、図3に示すような各データが予め記憶されている。SRAM42は、バックアップ電池44の電源を受け、ゲームのバックアップデータの記憶のために用いられる。バックアップ電池44の電源は、さらに、MBC(Multi-Bank Controller)46に与えられ、このMBC46は、時計用振動子48の発振信号を受ける時計カウンタ50および、外部ROM40および外部RAM42を制御するROM/RAMコントローラ52を含む。

【0030】

図1に示すように、ケース12の表面下部には、複数の操作キー54a~54eが設けられ、この複数の操作キー54a~54eはキーマトリクス56(図2)を構成する。CPU24には、キーマトリクス56から、操作キー54a~54eのそれぞれの操作信号が与えられる。操作キー54aは、LCD18上に表示されているゲームキャラクタやカーソルの上下左右の4方向への移動を指示するために利用される。操作キー54bは、たとえばゲームモードの選択などに用いられるセレクトキーである。操作キー54cは、ゲームのプレイを開始するときあるいはゲームの進行を一時的に停止するとき用いられるいわゆるスタートキーである。操作キー54dおよび54eはプッシュボタンスイッチで

あり、これらの操作キー54dおよび54eを操作することによって、LCD18上に表示されているゲームキャラクタに様々な動き、たとえば武器の使用、ジャンプ、攻撃などを表示させることができる。これら操作キー54a～54eは、図1に示すように携帯ゲーム機10の本体前面に配置されていて、キーマトリクス56がこれらの操作キー54a～54eの操作信号をコントローラデータとしてCPU24に送る。

【0031】

CPU24は、カートリッジ16から与えられるゲームプログラムやキャラクタデータ、および操作キー54a～54eからのコントローラデータに応じて、必要に応じて拡張RAM58を用いて、データ処理を実行し、表示用データを表示用RAM60に書き込む。したがって、CPU24は、表示制御手段として機能する。表示用RAM60は、2つのバンクで構成され、全体として、LCD18の表示範囲より大きい記憶領域を有し、それによってLCD18の画面上における上下方向および／または左右方向のスクロール表示を可能にしている。

【0032】

CPU24によるデータ処理の結果、出力すべき音声信号は、ボリューム62によってレベル調整され、スピーカ64および／またはイヤホンジャック66に出力される。このスピーカ64および／またはイヤホンジャック66から出力される音声信号は、ゲームのルール等のメッセージや効果音やゲーム音楽を含む。

【0033】

なお、上述の実施例では、携帯ゲーム機の場合を説明したが、他の例として、家庭用ビデオゲーム機等に適用することもできる。また、外部記憶媒体は、ROMカートリッジ16に代えてまたはROMカートリッジ16に加えて、CD-ROM、DVD、光磁気ディスク等の各種記憶媒体を用いてもよい。

【0034】

図3に示すように、外部ROM40には、プログラム領域401、キャラクタ領域402、最適デッキテーブル領域403および音声データ領域404が形成される。

【0035】

プログラム領域401のストーリー進行プログラム401aは、実施例で説明する「カードヒーロー」というゲームがストーリーに従って登場人物がカード対戦する一種のロールプレイングゲームであるので、そのストーリーの進行を司る。実施例の「カードヒーロー」では所定数のカードで構成された「デッキ」を使用し、たとえば15枚デッキ、20枚デッキおよび30枚デッキの3種類のデッキを用いて対戦できる。そして、デッキの種類によってそれぞれ異なるゲームルールが設定されている。バトルシステムプログラム401bは、その各デッキまたは各ルールに応じた対戦処理を行うプログラムである。思考ルーチンプログラム401cは、後述のコンピュータ対戦やパソコンバトル等におけるCPU24(図1)の思考をプログラムしたものである。

【0036】

デッキ評価プログラム401dは、後述の図32に示す、デッキ評価のためのプログラムである。デッキ作成プログラム401eは、後述の図20に示す、デッキ作成のためのプログラムであり、そこでは各モンスター(前衛、後衛)やマジックに基づいて、できるだけ点数の高いモンスターを選ぶようにしている。

【0037】

イベント発生プログラム401fは、時計カウンタ46(図2)の時計に基づいて、たとえば誕生日になると商品券がもらえる、毎日母親に話しかけると小遣いがもらえる、一定曜日毎のトーナメント等各種イベントを生成する。また、メッセージ表示プログラム401gは、後に説明する各種メッセージの表示のためのプログラムである。

【0038】

対戦相手性格付けプログラム401hは、登場人物毎の性格、たとえば攻撃的性格あるいは守備的性格等を付与するプログラムである。「カードヒーロー」ゲームにおいて、3枚のカードを入れるとカード1枚をもらえるというブレンドマシンなるものがカード入手

の1つの方法として用意されていて、カードブレンドプログラム401iは、そのブレンドマシンを作動させるためのプログラムである。カードブレンドプログラム401iは、ブレンドマシンで入手できるカードをマシンに入れる3枚のカードの組み合わせ(レシピ)に基づいて一義的に決定している。したがって、ブレンドマシンからしか入手できないカードを設定することにより、ゲームプレイヤにそのカードまたはそのカードを入手するためのレシピを発見する喜びを付加することができる。なお、カード入手の他の方法としては、カードを買う、カードを貰う、等がある。

【0039】

ゲーム上でカードを購入するとき3枚1パックを買うことになるが、パック生成プログラム401jは、そのカードパックの中身を自動的に決定するためのプログラムである。ランキング生成プログラム401kは、各登場人物との対戦結果に従って、勝点や勝率からみたランキングを作成する。

【0040】

バックアップ処理プログラム401lは、ストーリーの進行に応じてまたは時計カウンタ50の時計によって周期的にバックアップするためのプログラムであり、手持ちカードとか対戦中の状態とかを自動的にバックアップする。通信プログラム401mは、たとえば図27のステップS206におけるように、他のゲームプレイヤとの対戦のときに必要となる他の携帯ゲーム機との間での通信モードを制御するためのプログラムである。

【0041】

外部ROM40のキャラクタ領域402には、たとえばプレイヤ、対戦相手および背景などの画像データとともに、メッセージ、たとえばルール、アドバイス、せりふ、操作メニュー等の表示のための文字・記号データが格納されている。

【0042】

詳しくいうと、このキャラクタ領域402には、登場人物データ領域402aが形成され、この登場人物データ領域402aには、ゲーム画面中表示されるすべての登場人物を表示するための画像データが格納されている。登場人物には、カードバトルを戦うプレイヤだけでなく、ゲームルールを説明するための特別の人物が含まれる。キャラクタ領域402のカードデータ領域402bには、ゲームに用いられるモンスターカード、マジックカードおよびスーパーカード等のカードを表示するためのカード画像データが格納されている。

【0043】

図示しないが、カードには、それぞれ種々の能力値等が記載されている。たとえば、モンスターカードであれば、「モンスター名」、「モンスターの特徴」、「アップ可能レベル」、「技」、「攻撃力」、「攻撃範囲」、「HP」、「稀少度」等が文字または記号で記載され、そのモンスターのキャラクタ絵が表示される。また、マジックカードであれば、「マジック名」、「マジックの特徴」、「必要石数」、「効果」、「稀少度」等が文字または記号で記載され、そのマジックのキャラクタ絵が表示される。また、モンスターカードには、前衛モンスターと後衛モンスターの2種類があり、前衛モンスターは基本的に場の前列に配置して目の前のモンスターを攻撃できるタイプであり、後衛モンスターは場の後列に配置して離れたモンスターを攻撃できるタイプである。カードデータ領域402bには、これらカードに関する能力値等の情報も記憶されている。

【0044】

背景データ領域402cには、ゲームに用いられるカードを配置する場やカードに関する情報を表示する場等を表示するための背景データが記憶されている。さらに、メッセージデータ領域402dには、上述のルールやアドバイス等を文字として表示するためのメッセージデータが記憶されている。

【0045】

最適デッキテーブル領域403には、表1で示すような最適デッキテーブルが格納されている。

【0046】

【表1】

前衛モンスター	タイプなし	7
後衛 モンスター	守備タイプ	1
	攻撃タイプ	3
マジックカード	守備タイプ	2
	攻撃タイプ	2

【0047】

実施例で説明しようとしている「カードヒーロー」は、モンスターカードやマジックカードを用いて、ゲーム中の登場人物どうしが対戦するゲームであり、登場人物の一方がゲームプレイヤによって操作される。そのゲームプレイヤが準備すべき各カードの枚数の最適な組み合わせを例示したものが最適デッキテーブルであり、表1で示す最適デッキテーブルは、15枚デッキの例を示す。したがって後に説明するデッキ作成プログラム（図33）では、この最適デッキテーブルを参照して、それに示された数の前衛モンスターカード、後衛モンスターカードおよびマジックカードを準備することとなる。

【0048】

なお、表1における守備タイプとは、守備能力が攻撃能力に比べて優れているモンスターであり、攻撃タイプのモンスターは、その逆である。

【0049】

また、図示しないが、最適デッキテーブル領域403には、各モンスターカードおよびマジックカードの強弱に応じて点数を付与した点数テーブルが格納されている。すなわち、能力の高い（強い）カードには高い点数が設定され、能力の低い（弱い）カードには低い点数が設定されている。したがって、デッキ作成プログラムでは、表1で示す最適デッキテーブルと図示しない点数テーブルの両方に基づいて最適なデッキを作成する。

【0050】

音声データ領域404には、メッセージデータ領域402dに記憶されているメッセージを音声で出力するための音声データやゲームの効果音やゲーム音楽等が記憶されている。

【0051】

カートリッジ18の外部RAM42には、図4で示すようなバックアップデータ記憶領域421および422が形成される。各バックアップデータ記憶領域421および422の氏名・識別ID記憶領域421aおよび422aには、ゲームプレイヤによって設定された登場人物の氏名が誕生日データとともに格納される。ただし、識別IDはCPU24によって自動的に割り付けられる。この識別IDによって、そのカートリッジで入手可能なカードおよび入手不可能なカードが設定されている。入手不可能なカードは、たとえば他の携帯ゲーム機（他のカートリッジ）との間での通信を通じて交換することによって入手することになる。

【0052】

ゲーム進行状況記憶領域421bおよび422bには、ゲーム進行状況、すなわち対戦相手、ステージ、手持ちカード等のデータが格納され、獲得カード記憶領域421cおよび422cには、そのときまでに獲得したカードのデータが格納される。対戦成績記憶領域421dおよび422dには、対戦相手毎の対戦成績のデータが格納される。作成デッキ記憶領域421e1-421enおよび422e1-422enには、それぞれ、そのときまでに作成したデッキのカード構成を示すデータを格納する。

【0053】

なお、実施例では、作成デッキ記憶領域421e1-421enまたは422e1-422enのいずれかの領域にゲームプレイヤ自身が作成したデッキを記憶し、他の領域にCPU24が自動作成したデッキを格納する。ゲームプレイヤは、いずれの領域のいずれのデッキも選択して使用することができる。

【0054】

図5は実施例の「カードヒーロー」ゲームのメインルーチンを示し、その最初のステップS1では、CPU24(図2)は、内部RAM32(図2)内のカウンタやレジスタの領域を初期設定する。ついで、ステップS2では、CPU24は、ゲームプレイヤが選択したゲームモードが対戦バトルかどうか判断する。このステップS2で“YES”のとき、CPU24は、初期段階のバトルかどうか判断する。すなわち、この実施例では、最初のバトル以後順次のバトルで段階を踏んでプレイヤにゲームルールを説明するため、このステップS3で初期段階のバトルかどうか、すなわちゲームルール等の説明が必要な段階かどうか判断する必要がある。なお、ゲームの段階とは、たとえばモンスターカードしか使えない段階、マジックカードも使える段階、スーパーカードが使える段階、そしてデッキが作成できるようになった段階等である。

【0055】

ステップS3で“NO”が判断されたとき、つまりゲームの段階がかなり進んでいて、ルール等の説明を必要としない段階では、図27-図30に示す通常モードの対戦バトルを実行する。

【0056】

ステップS3で“YES”が判断されたとき、図6で示す練習モードルーチンが実行される。図6の最初のステップS101では、たとえば内部RAM32内に設定されるルールカウンタに「1」を設定する。応じて、ステップS102で、第1番目のルール『おお！マスターにへんしんしたクミちゃんといろしちゃん』が、図9に示すように、LCD18(図1)のゲーム画面内に表示され、必要に応じてメッセージ表示に合わせて音声出力される。そして、CPU24は、次にAボタン54d(図1)が押されたかどうかをステップS103で判断する。Aボタン54dが押されたのであれば、次のステップS104で、CPU24は、ルールカウンタの値が「n」になったかどうか判断する。

【0057】

「n」は、そのターンにおけるルールカウンタの数であり、たとえば図7に示す第1ターンであれば、ルールカウンタ数nは「10」であり、図8に示す第2ターンであれば、n=5である。ステップS104で“NO”が判断されると、ステップS105において、CPU24は、ルールカウンタのカウンタ値をインクリメント(+1)する。 応じて、ステップS102で、第2番目のルール『ルールブックによればこのゲームは「ターンせい」といって…』が、図10に示すようにゲーム画面に表示されまたは音声出力される。

【0058】

同様に、ステップS104で“YES”が判断されるまで、つまりルールカウンタのカウンタ値がそのターンで説明すべきルールカウンタ数nに達するまで、第3番目のルール、第4番目のルール、第5番目のルール、第6番目のルール、第7番目のルール、第8番目のルール、第9番目のルールおよび第10番目のルールが、それぞれ、図11、図12、図13、図14、図15、図16、図17および図18に示すように順次表示されまたは音声出力される。したがって、ゲームプレイヤは、このようにして表示されるメッセージないしルールに従ってゲームを進行すればすよい。

【0059】

ここで注意すべきは、第1番目のルールは図9の表示で完結しているが、図10に示す第2番目のルールは未完で、それに引き続き図11に示す第3番目のルールが表示されるべきである。つまり、第2番目のルールと第3番目のルールとは一連の文章であって、本来なら、1つのゲーム画面上で一連に表示されるべきものである。ところが、この実施例

では、図10および図11に示すように、分割表示している。このようにして分割されたメッセージをメッセージセグメントという。同様に、図12および図13がメッセージセグメントを分割表示していて、図16および図17もまたメッセージセグメントの分割表示である。その理由は、短い文章（メッセージセグメント）で表示することによってゲームプレイヤに読み易くしていること、そしてゲーム画面中のルール表示領域の大きさを小さくできることである。

【0060】

ステップS104で“YES”が判断されると、CPU24は、ステップS106で、たとえば図19に示すように、ゲームプレイヤに次に操作すべき内容のアドバイスを表示または音声出力する。したがって、ゲームプレイヤはそのアドバイスに従って次の操作を実行する。

【0061】

なお、ステップS106では、『めのまへのモンスターに2Pでたいあたりちゃ』、『モンスターをもう1たいよんでおくのちゃ』、『モンスターをよびおわたたらターンエンドちゃ』等の操作アドバイスの表示の他に、プレイヤの要望に応じて、デッキの評価コメント（後述の図32）を表示するようにしてもよい。

【0062】

ステップS106でした次の操作が正しいかどうか、ステップS107で判断される。正しい場合には、ステップS108において、たとえば図20に示すように、正しい操作に従った処理を実行する。たとえばここでマスタに体当たりするような操作をした場合には、正しい操作とはいえないので、この場合には、ステップS109で、たとえば図21に示すように、操作の誤りを指摘するとともに、ステップS110において操作の受け付けを拒否する。

【0063】

なお、ステップS107で誤った操作をした場合には、通常ゲームモードとは異なる処理を行う。すなわち、通常ゲームモードでは、プレイヤが誤った操作をした場合でも、その操作に応じた処理を行い、そのターンでは「行動済み」として処理し、次の操作を受け付ける。これに対して、図6で示す練習モードでは、誤った操作をしても「行動済み」にはならず、次の操作も受け付けない。つまり、図19に示す正しい操作を実行するまでは、他の操作を受け付けない。

【0064】

ステップS108での処理が終了すると、CPU24は、ステップS111において、ターンエンドかどうか判断する。ターンエンドの場合には、図示しないが、ゲーム画面に『ターンエンド』のメッセージが表示される。

【0065】

ターンエンドの場合、ターンがかわって、第2ターンが開始され、したがって、CPU24は、ステップS112で、対戦相手の動作処理を実行する。このとき、ステップS113で、第2ターンで説明すべきルールがあるかどうか判断される。図8に示すように、第2ターンでも説明すべきルールがあるので、このステップS113では、“YES”が判断される。したがって、ステップS101に戻り、ルールカウンタに「1」が設定される。応じて、ステップS102で、第2ターンの第1番目のルール『そうちゃ、モンスターたちはそれぞれこうげきりょくをもっておる。』が、図22に示すように、LCD18（図1）のゲーム画面内に表示されもしくは音声出力される。そして、CPU24は、次にAボタン54d（図1）が押されたかどうかをステップS103で判断する。Aボタン54dが押されたのであれば、次のステップS104で、CPU24は、ルールカウンタの値が「n」、第2ターンの場合には、先に説明したように、「5」になったかどうか判断する。ステップS104で“NO”が判断されると、ステップS105において、CPU24は、ルールカウンタのカウンタ値をインクリメント（+1）する。応じて、ステップS102で、第2番目のルール『そのつよさはP（パワー）というきごうでカードにするされている。えーっとマナットは…』が、図23に示すようにゲーム画面に表示されま

たは音声出力される。同様に、ステップS104で“YES”が判断されるまで、つまりルールカウンタのカウント値がそのターンで説明すべきルール数nに達するまで、第3番目のルール、第4番目のルールおよび第5番目のルールが、それぞれ、図24、図25および図26に示すように順次表示されまたは音声出力される。この場合にも、先に説明した分割表示の手法が採用されている。ゲームプレイヤは、このようにして表示されまたは音声出力されるメッセージないしルールに従ってゲームを進行すればよい。

【0066】

なお、ここでは、説明の便宜上、ステップS112とステップS113とを個別に説明した。しかしながら、実際には、ルールを説明しながら次の操作を指示する第1ターンと同様であることに留意されたい。

【0067】

先の図5のステップS5に示す通常モードは、図27-図30に示すフロー図に従って動作する。たとえばメニュー画面でカーソルを移動することによって選択した通常モードの最初のステップS201では、プレイヤが使用するデッキを選択する。そして、ステップS202で、CPU24は、プレイヤが選択した対戦モードがパソコンバトルモード、つまりプレイヤが選択したデッキと同じデッキを使ってコンピュータが対戦相手をプレイするモードかどうか判断する。パソコンバトルの場合、ステップS203で、パソコンバトルの準備がなされる。つまり、パソコンバトルでは、対戦相手はプレイヤが選択したデッキと同じ内容のデッキを使用し、ゲームにおける思考は思考ルーチンプログラム401cに従ってCPU24が担当する。なお、思考ルーチンプログラム401cは、登場人物に付与された性格に応じてその登場人物が行動するように設定されている。また、強さレベルを設定し、ゲームプレイヤの操作により、そのレベルを選択できるようにしてもよい。

【0068】

ステップS202で“NO”の場合、プレイヤはメニュー画面でさらに対戦相手（他の登場人物）を選択する。対戦相手が人である場合には、ステップS206に進み、対戦相手がコンピュータの場合には、ステップS207に進む。したがって、対戦相手が人であるときには、ステップS206で対戦相手となるゲームプレイヤがデッキを選択する。また、対戦相手がコンピュータの場合、デッキは選択された登場人物の持つデッキが選択され、ゲームにおける思考もCPU24が担当する。

【0069】

このような準備の後、画面上にゲームプレイヤおよび対戦相手がマスタとして所定の位置に表示され、ステップS301（図28）に進む。ステップS301では、たとえばゲーム画面に画像を表示しながら、たとえば、じゃんけんまたはコイントスなどの方法で先攻後攻を決める。そして、ステップS302では、たとえばゲーム画面を表示しながら、先にステップS201で選択したデッキの中でCPU24がカードをシャッフルして上から5枚のカードをドロウする。これによって、プレイヤによる任意選択の余地をなくしている。なお、ドロウしたカードが気に入らない場合には、1度だけ、カードのシャッフルをやり直すようにしてもよい。

【0070】

続くステップS303では、CPU24は、先攻プレイヤ（一方の登場人物）に「石ないしストーン」を3つ与え、手持ちの山札から1枚カードをドロウする。なお、「石ないしストーン」は、プレイヤがカードを出すとき、またはレベルアップするとき（ステップS409）等に必要なので、カードを出すとき1個、1レベル上げるために1個それぞれ必要となる。

【0071】

ステップS304では、先攻プレイヤは、モンスターカードを出すかどうか決定して、そのためのキー操作をする。モンスターカードを出す場合、ステップS305において、CPU24は、先攻プレイヤによって指定されたモンスターカードと石とを指定の場所に伏せて（裏向きに）配置した後、ステップS306でターンエンドかどうか判断する。

【0072】

なお、ステップS304でモンスターカードを出さないと決めたとき、ステップS307で、先攻プレイヤーは、マジックカードを使用するかどうか決定する。マジックカードを使用するとき、ステップS308で、先攻プレイヤーはそのマジックカードに必要な数の石を使用し、他方CPU24は、そのマジックカードによって所定の効果が得られるように処理する。なお、マジックカードが手札にない場合もあるので、ステップS304およびS307とともに“NO”と判断されることもある。そして、ステップS308またはS307の後、ステップS306でターンエンドかどうか判断される。

【0073】

ターンエンドを判断したとき、次のステップS309で、CPU24は、ステップS303と同様に、後攻プレイヤー（他方の登場人物）に「石」を3つ与え、手持ちの山札から1枚カードをドロウする。そして、ステップS310では、後攻プレイヤーは、モンスターカードを出すかどうか決定して、そのためのキー操作をする。モンスターカードを出す場合、ステップS311において、CPU24は、後攻プレイヤーによって指定されたモンスターカードと石とを指定の場所に伏せて配置した後、ステップS312でターンエンドかどうか判断する。

【0074】

なお、ステップS310でモンスターカードを出さないと決めたとき、ステップS313で、後攻プレイヤーは、マジックカードを使用するかどうか決定する。マジックカードを使用するとき、ステップS314で、後攻プレイヤーはそのマジックカードに必要な数の石を使用し、他方CPU24は、そのマジックカードによって所定の効果が得られるように処理する。そして、ステップS313またはS314の後、ステップS312でターンエンドかどうか判断される。

【0075】

図29のステップS401では、CPU24は、先のターンで伏せて配置した先攻プレイヤーまたは後攻プレイヤー（いずれも登場人物）のカードを実体化（または表向きに）する。続くステップS402では、後ろにあるモンスターを前の空き場所に移動させるかどうか判断する。つまり、前に空き場所があるかどうか判断する。もし、“YES”なら、ステップS403で移動処理を実行し、ステップS402で“NO”の場合と同様に、ステップS404で、ステップS303またはS309と同様に、先攻プレイヤーまたは後攻プレイヤーに石を3つ与え、その山札から1枚ドロウする。つまり、ターン毎に各プレイヤーに石を3つ与え、山札から1枚ドロウする。

【0076】

ステップS405では、先のターンで出したモンスターが他のモンスターを攻撃することが指示されたかどうか判断する。“YES”の場合、ステップS406に進み、CPU24は、そのモンスターカードの持つ攻撃ポイント、たとえば「2P」を相手モンスターのHP (Hit Points)から減算する。CPU24は、続くステップS407で、相手モンスターのHPが「0」になったかどうか判断する。“YES”なら、次のステップS408で、CPU24は、該当のモンスターの表示を消すとともに、石を返却する。

【0077】

このようにして相手モンスターが倒れると、攻撃側モンスターのレベルアップ処理がステップS409で実行される。アップできるレベルは、倒したモンスターのレベルに依存する。倒したモンスターのレベルが「1」の場合には、1レベルアップでき、倒したモンスターのレベルが「2」の場合には、2レベルアップできる。ただし、先に述べたように、1レベルアップする毎に石が1つ必要である。

【0078】

先のステップS405で“NO”の場合、ステップS416でマスタへの攻撃かどうか判断する。このステップS416で“NO”の場合には、ステップS501（図30）へ進むが、“YES”の場合には、ステップS417で、マスタのHPをそのカードの攻撃ポイントで減算する。ただし、マスタには、2ポイントのシールドが予め与えられている

ので、たとえば攻撃ポイントが「3」であった場合、マスタのHPは、「1」だけ減じられる。そして、ステップS418では、ステップS417で受けたダメージに相当する石をダメージを受けたマスタ側に返却する。この例では、1つの石が返却される。

【0079】

ステップS409の後、またはステップS418の後、CPU24は、ステップS410でペナルティがあるかどうか判断する。たとえば、自分のモンスターを倒したり追放した場合、ペナルティとしてカウントされる。ペナルティがある場合、ステップS411で、ペナルティに応じて、相当するHPを攻撃側マスタのHPから減算する。たとえば、自分のモンスターを倒したり追放した場合には、HP「1」を、また自分のモンスターを倒すことによって攻撃側モンスターのレベルアップをさせた場合には、1つレベルアップさせる毎に、HP「1」をマスタのHPから減算する。そして、その結果マスタのHPが「0」になったかどうかステップS412で判断する。マスタのHPが残っている場合には、次のステップS413でターンエンドかどうか判断し、“NO”ならステップS405に戻る。“YES”なら、ステップS414に進んで、未行動モンスターがあるかどうか判断する。未行動モンスターとは、攻撃も移動もしていないモンスターのことをいう。未行動モンスターがある場合には、ステップS415において、未行動モンスターの気合だめ処理を実行する。図31が気合だめの様子を示すゲーム画面であり、モンスターの右上に「！」を付けることによって「気合だめ」を表わす。気合だめの結果、攻撃力およびHPがともに「1」アップするステップS415で未行動モンスターの処理を実行した後、ステップS401に戻る。

【0080】

ステップS412でどちらかのマスタのHPが「0」になってしまうと、「0」になった方が負けで、両方のマスタのHPが同時に「0」になったとき、引き分けである。したがって、ステップS419では、CPU24は、ゲーム画面に勝敗または引き分けを表示する。それとともに、ステップS420では、勝利者に、勝利条件に従って報酬を与える。勝利者は、一定数のメダルやカードを貰うことができる。また、たとえばスーパーカードでマスタを倒した場合には、5枚のメダルが貰え、通常のモンスターカードでマスタを倒したときには3枚のメダルが貰える。ステップS420の後、すなわち勝負が決着がついたとき、図5に示すメインルーチンに戻る。

【0081】

ステップS416で“NO”が判断されたときには、図30のステップS501で再びモンスターカードを出すかどうか確認し、モンスターカードを出すことをプレイヤーが決定したときには、ステップS502において、ステップS305やS311と同様に、指定されたモンスターカードと石を1つ場に出す。

【0082】

ステップS501で“NO”の場合、ステップS503で、マジックカードをプレイヤーが指定したかどうか判断する。マジックカードの場合、ステップS504において、そのマジックカードに必要な数の石を使用し、そのマジックカードによる効果を処理する。

【0083】

ただし、ステップS503で“NO”を判断しかつステップS505で“YES”を判断したときには、ステップS506の他の処理、たとえばモンスターの移動等を実行する。また、ステップS505でも“NO”を判断した場合には、ステップS413(図29)に戻る。

【0084】

図5のメインルーチンのステップS2で“NO”が判断されると、次のステップS6で、CPU24は、図34に示すメニュー画面でプレイヤーがデッキ評価を選択したかどうか、すなわち「デッキをみてください」を選択したかどうか判断する。デッキ評価の場合、ステップS7すなわち図32のルーチンが実行される。

【0085】

図32のステップS601では、図35のようなゲーム画面を表示して、CPU24は

、プレイヤに対して評価を希望するデッキを選択させる。プレイヤのデッキ選択に応じて、CPU 24は、ステップS 6 0 2でそのデッキに含まれるカードの種類と数とを計算し、ステップS 6 0 3で、先の表1に示したような最適デッキテーブルとその計算結果とを比較して、選択したデッキのバランスの良否を判断する。計算結果と最適デッキテーブルとが一致したかもしくは近似したとき、バランスがよいデッキであると判断し、両者が不一致もしくは近似していないとき、バランスが悪いデッキであると判断する。

【0086】

ステップS 6 0 3でバランスのよいデッキであると判断したとき、CPU 24は、図36のようなゲーム画面を表示してそのことをプレイヤに知らせる。また、ステップS 6 0 3で“NO”が判断されたときには、CPU 24は、ステップS 6 0 5でたとえば図37のようなゲーム画面を表示してそのデッキの欠陥を指摘するとともに、ステップS 6 0 6で、たとえば図38のようなゲーム画面を表示して、デッキ作成のためのアドバイスを与える。

【0087】

なお、ステップS 6 0 2では、カードの種類と数に加えて、カード毎に設定されている点数の合計値を計算するようにしてもよい。この場合には、ステップS 6 0 3で、その点数の合計値とたとえば最適デッキテーブル領域4 0 3に記憶されている最適デッキ点数値（図示せず）とを比較することにより、デッキのバランスに加えて、デッキの強さも判断することができる。

【0088】

図5のステップS 6で“NO”を判断したときには、ステップS 8で、CPU 24は、たとえば図34のメニュー画面でプレイヤがデッキの作成を指示したかどうか、すなわち「デッキをつくってください」を選択したかどうか判断する。ステップS 8で“YES”が判断されると、ステップS 9すなわち図33のルーチンが実行される。

【0089】

図33の最初のステップS 7 0 1では、プレイヤは、作成されたデッキの記憶場所、たとえば作成デッキ記憶領域4 2 1 e 1 - 4 2 1 e nまたは4 2 2 e 1 - 4 2 2 e nのいずれかか（図4）を指定する。そして、CPU 24は、ステップS 7 0 2で図3に示すデッキ作成プログラム4 0 1 eに従ってデッキを作成し、ステップS 7 0 3で作成したデッキをステップS 7 0 1で指定された記憶場所へ保存する。

【0090】

なお、ステップS 7 0 2では、デッキ作成プログラムは、表1に示す最適デッキテーブルに一致または近似するようにデッキバランスを選び、カード毎に設定された点数を比較してより点数の高いカードを選択するようにしている。これにより、最もバランス良く最も強いデッキを作成することができる。

【0091】

図5のメインルーチンのステップS 8で“NO”が判断されると、次のステップS 1 0で、自動バックアップ更新期間かどうか判断する。ステップS 1 0で“YES”が判断されると、ステップS 1 1において、バックアップ処理プログラム4 0 1 1（図3）に従って、図4に示すバックアップ領域4 2 1および4 2 2のデータが書き換えられる。

【0092】

ここで、バックアップデータ領域4 2 1および4 2 2の2つのバックアップ領域を持たせるようにしているのは、バックアップ処理の途中で電源が落ちる等して、一方のバックアップ領域のデータが消失してしまっても、もう一方のバックアップ領域のデータが残っていることにより、大切なバックアップデータが消失してしまうのを防止することができるためである。また、自動バックアップを行うことによって、プレイヤに選択的にバックアップを行わせる場合に比べて、意図的なやり直しなどを防止することができ、より緊張感のある対戦バトルを行わせることができる。

【0093】

図5のメインルーチンのステップS 1 0で“NO”が判断されると、次のステップS 1

2で、CPU 24は、その他の処理が選択されたかどうか判断する。その他処理が選択された場合、ステップS 13において、その他処理が実行される。ここで、その他処理とは、母親から小遣いをもらう、カードを購入する、等である。

【0094】

なお、ここでは、説明の便宜上、ステップS 10を個別に説明した。しかしながら、実際には、ゲームの進行に応じてまたは時計によって周期的に、他のステップS 4、S 5、S 7、S 9およびS 13の処理と並列処理されることに留意されたい。

【図面の簡単な説明】

【0095】

- 【図1】この発明が適用されるカードゲーム装置の一例の外観図である。
- 【図2】この発明の一実施例のカードゲーム装置のブロック図である。
- 【図3】カートリッジのROMのメモリマップである。
- 【図4】カートリッジのRAMのメモリマップである。
- 【図5】この発明の一実施例のゲーム処理のメインフローチャートである。
- 【図6】練習モード対戦バトルを示すサブルーチンフローチャートである。
- 【図7】図6のルール表示処理において表示される第1ターンでのメッセージ内容の一例を示す図である。
- 【図8】図6のルール表示処理において表示される第2ターンでのメッセージ内容の一例を示す図である。
- 【図9】図6の第1ターンでのルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。
- 【図10】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。
- 【図11】図10に続いて表示すべきメッセージ内容の一例を示す図である。
- 【図12】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。
- 【図13】図12に続いて表示すべきメッセージ内容の一例を示す図である。
- 【図14】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。
- 【図15】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。
- 【図16】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。
- 【図17】図16に続いて表示すべきメッセージ内容の一例を示す図である。
- 【図18】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。
- 【図19】図6においてゲームプレイヤーが次に操作すべき処理内容の表示の一例を示す図である。
- 【図20】図6の正しい操作の処理における画面表示の一例を示す図である。
- 【図21】図6の操作誤り指摘処理における画面表示の一例を示す図である。
- 【図22】図6の第2ターンでのルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。
- 【図23】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。
- 【図24】図23に続いて表示すべきメッセージ内容の一例を示す図である。
- 【図25】図24に続いて表示すべきメッセージ内容の一例を示す図である。
- 【図26】図25に続いて表示すべきメッセージ内容の一例を示す図である。
- 【図27】通常モード対戦バトル処理のサブルーチンフローチャートである。
- 【図28】図27に後続する通常モード対戦バトル処理のサブルーチンフローチャートである。

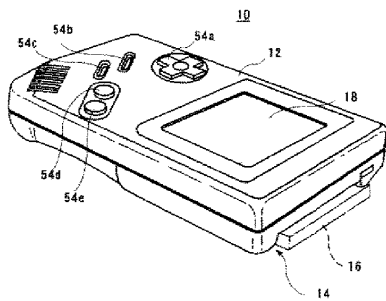
- 【図29】 図 2 8 に後続する通常モード対戦バトル処理のサブルーチンフローチャートである。
- 【図30】 図 2 9 に後続する通常モード対戦バトル処理のサブルーチンフローチャートである。
- 【図31】 通常モード対戦バトルの画面表示の一例を示す図である。
- 【図32】 デッキ評価処理のサブルーチンフローチャートである。
- 【図33】 デッキ自動作成処理のサブルーチンフローチャートである。
- 【図34】 デッキの評価または自動作成の選択を指示するメニュー画面の一例を示す図である。
- 【図35】 図 3 2 のデッキ選択処理における画面表示の一例を示す図である。
- 【図36】 図 3 2 のデッキバランスのいい旨のコメント表示処理における画面表示の一例を示す図である。
- 【図37】 図 3 2 のデッキの欠けている部分の指摘処理における画面表示の一例を示す図である。
- 【図38】 図 3 2 のデッキ組合せアドバイス処理における画面表示の一例を示す図である。

【符号の説明】

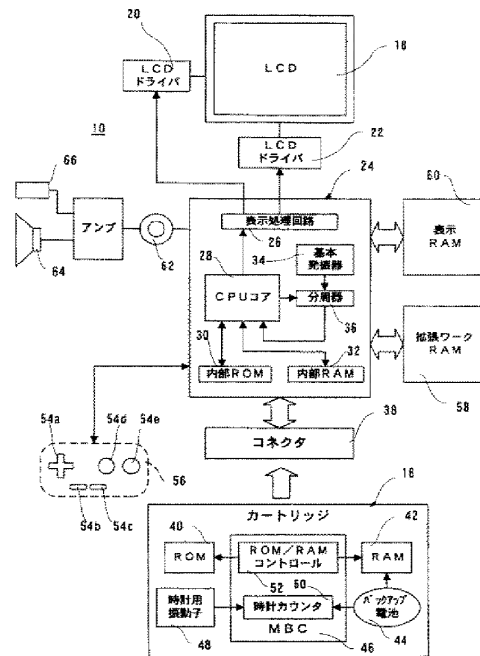
【0096】

- 10 …携帯ゲーム機
- 16 …カートリッジ
- 18 …LCD
- 24 …CPU
- 40 …外部ROM
- 42 …外部RAM
- 54 a-54 e …操作キー

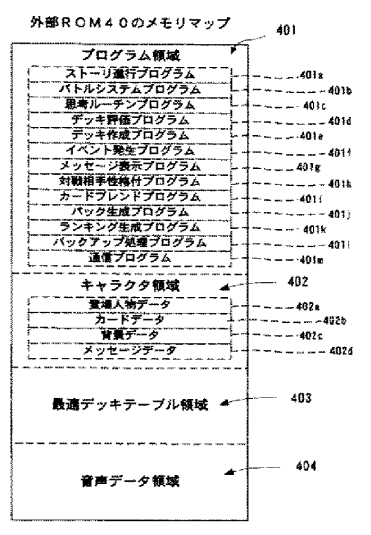
【図1】



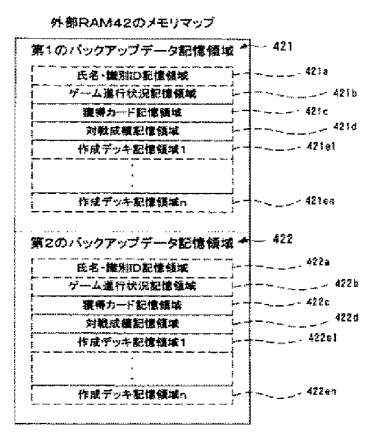
【図2】



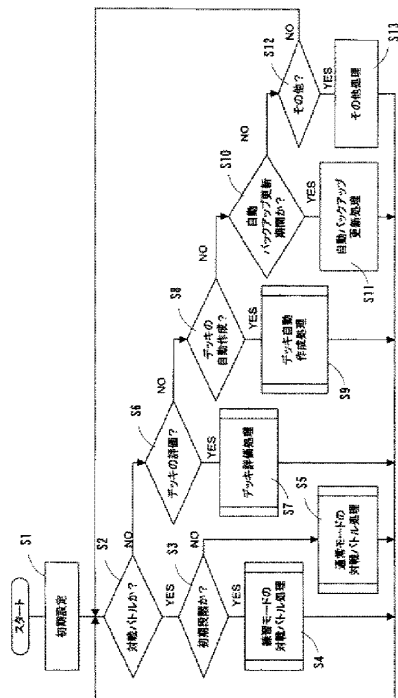
【図3】



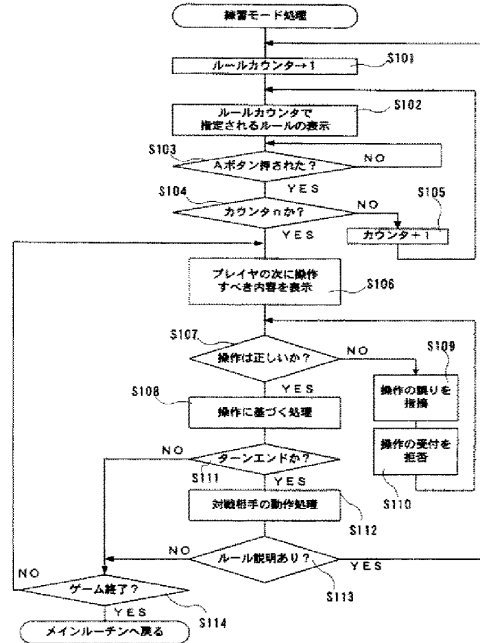
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

第1ターンのルール説明

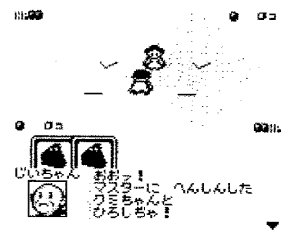
カウンタ	説明内容
1	おお！マスターにへんしんしたクミちゃんとひるしちゃ！
2	ルールブックによればこのゲームは「ターンせい」といって……
3	かわりばんこですずめてゆくようちゃ。
4	なにになに… マスターはじぶんのターンのはじめにまいかいストーンを「3コ」あたえられる……
5	そのストーンをうまくやりくりしながらバトルをすずめてゆくのちゃと。
6	ほれ クミちゃん、じぶんのふくらからストーンを3コ とりなさい。
7	そのストーンをつかい「モンスターカード」からモンスターをよぶことから始めるそうちゃ。
8	！ もしかして このモンスターたちとちからをあわせ……
9	あいてのマスターをたおせばいいんじゃないかしら？
10 = n	ピンポンちゃ！ これぞカードヒーローのきほん！ さあクミちゃん、なかまをよびだすのちゃ！

【図8】

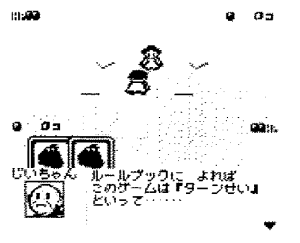
第2ターンのルール説明

カウンタ	説明内容
1	そうちゃ、モンスターたちはそれぞれこうげきりょくをもっておる。
2	そのつよさはP（パワー）というきこうでカードにしろざれている。えーつと マナトットは……
3	おや？ マスターは「シールド」をもっていて2P（パワー）までのこうげきを……
4	うちげしてしまおう…と、ルールブックにかいてあるが……
5 = n	さいていでも「3P」はないと、マスターはピクともせんということちゃのう

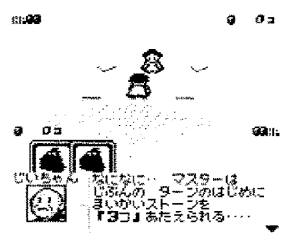
【図9】



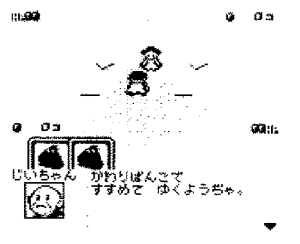
【図10】



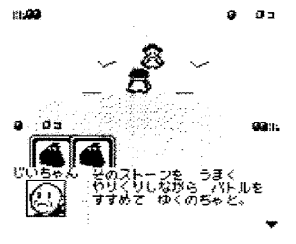
【図12】



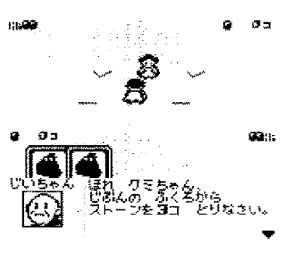
【図11】



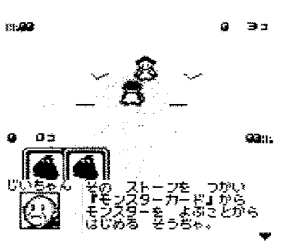
【図13】



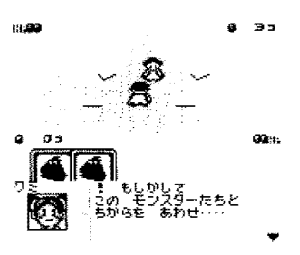
【図14】



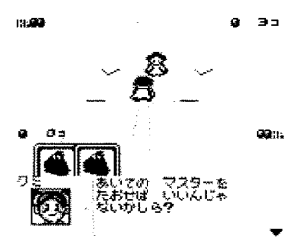
【図15】



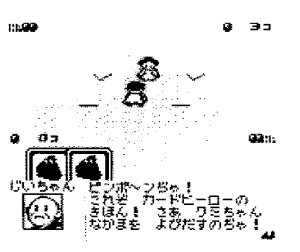
【図16】



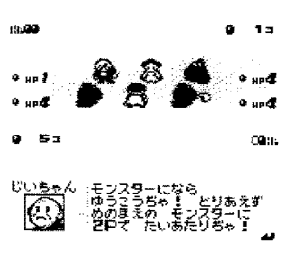
【図17】



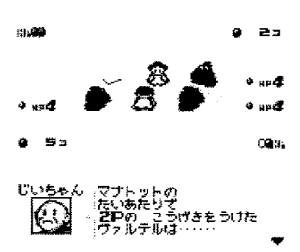
【図18】



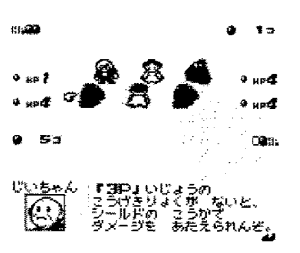
【図19】



【図20】



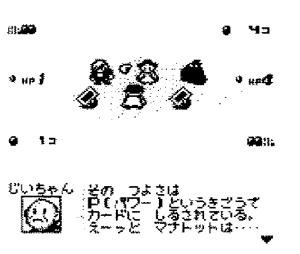
【図21】



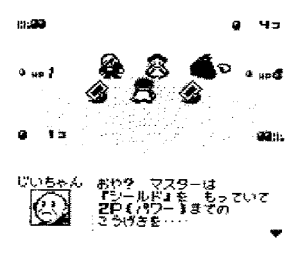
【図22】



【図23】



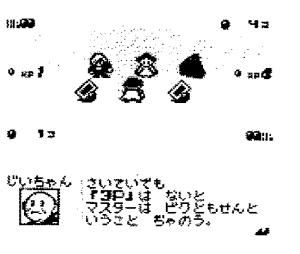
【図24】



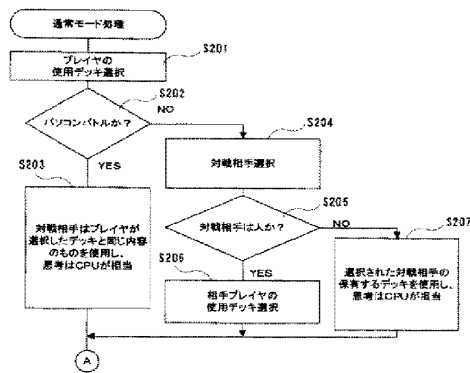
【図25】



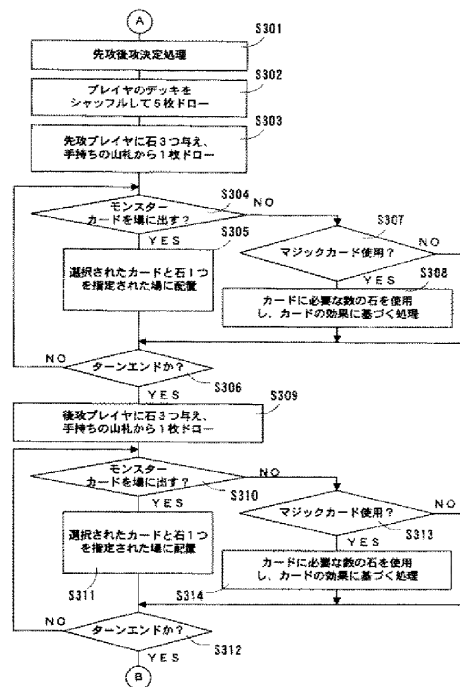
【図26】



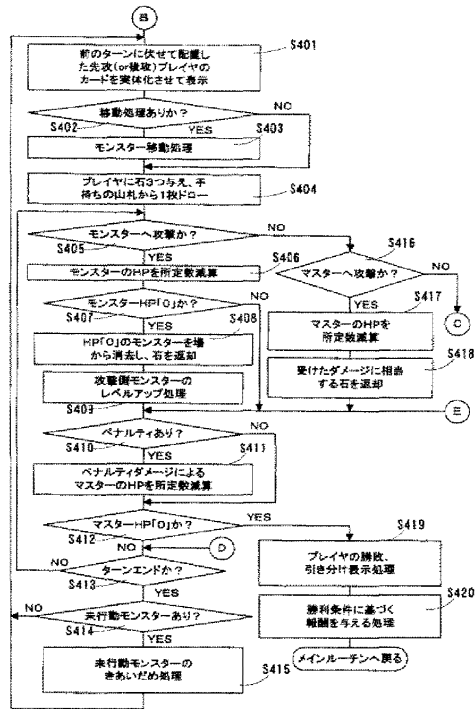
【図27】



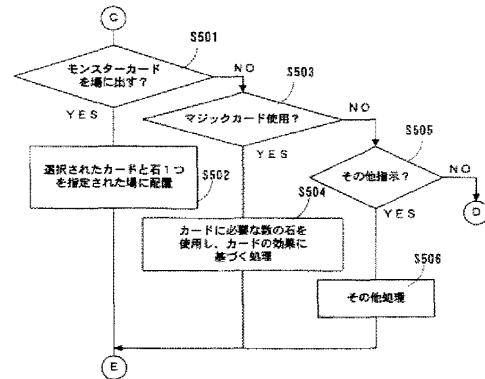
【図28】



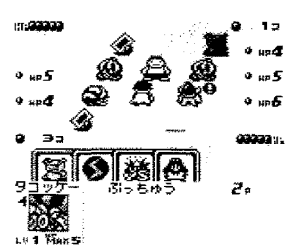
【図29】



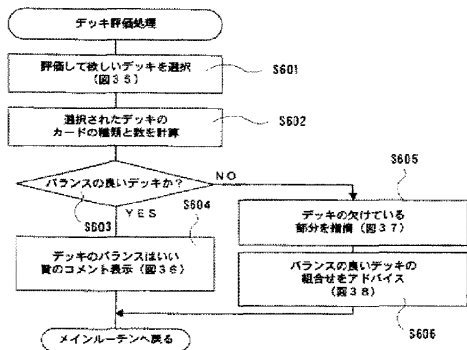
【図30】



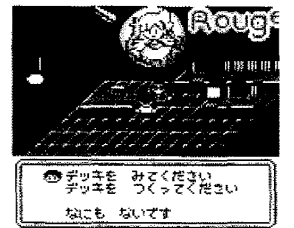
【図31】



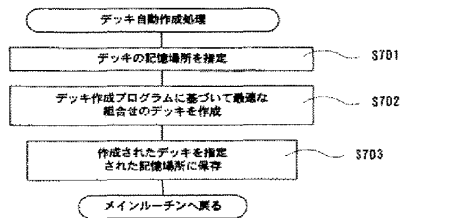
【図32】



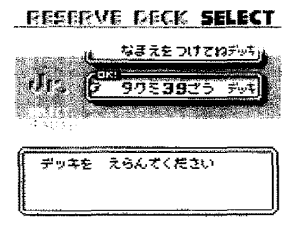
【図34】



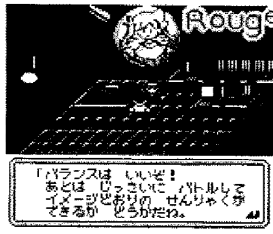
【図33】



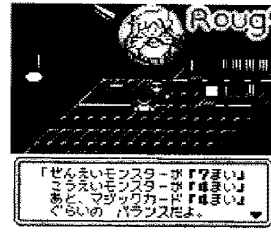
【図35】



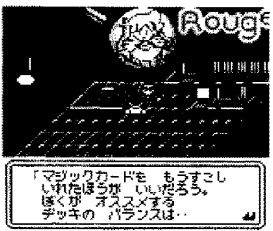
【図36】



【図38】



【図37】



【手続補正書】

【提出日】平成20年6月2日(2008.6.2)

【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】

所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、前記デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、

デッキの評価をゲームプレイヤーが求めたかどうか判断する判断手段(24,S6)、

ゲームプレイヤーがデッキ評価を求めたときデッキを評価するデッキ評価手段(24,401d,S7)、および

前記デッキ評価手段の評価結果を表示する評価表示手段(24,S604-S606)を備える、カードゲーム装置。

【請求項2】

前記デッキ評価手段はデッキを構成するカードの種類と数とを計算し、

前記評価表示手段は前記デッキ評価手段の計算結果に基づいて評価コメントを表示する、請求項1記載のカードゲーム装置。

【請求項3】

最適なデッキを構成するカードの種類と数とをテーブルとして記憶した最適デッキ記憶手段をさらに備え、

前記デッキ評価手段は評価すべきデッキと前記最適デッキ記憶手段に記憶されたテーブルとを比較し、

前記評価表示手段は、両者が所定の関係にないとき、デッキの欠点を指摘しかつ最適デッキの組合せを教えるコメントを表示することを特徴とする、請求項1または2記載のカードゲーム装置。

【請求項4】

デッキの自動作成をゲームプレイヤが求めたかどうか判断する判断手段(24, S8)、
ゲームプレイヤがデッキの自動作成を求めたときデッキを作成するデッキ作成手段(24, 401e, S9)、および
作成したデッキを記憶するデッキ記憶手段(42)をさらに備える、請求項1ないし3のいずれかに記載のカードゲーム装置。

【請求項5】

前記デッキ記憶手段は少なくとも第1 デッキ記憶領域と第2 デッキ記憶領域とを含み、
前記第1 デッキ記憶領域にはプレイヤによって作成されたデッキが記憶され、前記第2 デッキ記憶領域には自動作成されたデッキが記憶される、請求項1または2記載のカードゲーム装置。

【請求項6】

所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、前記デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、
デッキの自動作成をゲームプレイヤが求めたかどうか判断する判断手段(24, S8)、
ゲームプレイヤがデッキの自動作成を求めたときデッキを作成するデッキ作成手段(24, 401e, S9)、および
作成したデッキを記憶するデッキ記憶手段(42)を備える、カードゲーム装置。

【請求項7】

所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、前記デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、
使用デッキを指定するデッキ指定手段(S201)、
コンピュータ対戦モードを設定する設定手段(S202)、
思考プログラムを記憶するプログラム記憶手段(40, 401c)、
前記コンピュータ対戦モードにおいて前記思考プログラムに従ってかつ前記デッキ指定手段によって設定されたデッキを用いてカードゲームを実行する処理手段(24)、
前記カードゲームのための画像データを記憶する画像データ記憶手段(40, 402)、および
前記画像データ記憶手段に記憶された画像データに従って前記カードゲームの画像を表示する表示手段(24, 16)を備える、カードゲーム装置。

【請求項8】

所定枚数のカードで1つのデッキを構成しそのデッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置のための記憶媒体であって、
デッキ評価プログラムを記憶するプログラム領域(401d)を含み、
前記ゲーム装置はゲームプレイヤがデッキ評価を求めたときそのデッキを前記デッキ評価プログラムに従って評価し、その結果を表示する、カードゲーム装置の記憶媒体。

【請求項9】

所定枚数のカードで1つのデッキを構成しそのデッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置のための記憶媒体であって、
デッキ自動作成プログラムを記憶するデッキ自動作成プログラム記憶領域(401e)を含み、
前記ゲーム装置はゲームプレイヤがデッキの自動作成を求めたとき前記デッキ自動作成プログラムに従ってデッキを作成して所定の記憶場所に格納する、カードゲーム装置の記憶媒体。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

請求項1記載の発明は、所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、デッキの評価をゲームプレイヤーが求めたかどうか判断する判断手段(24, S6)、ゲームプレイヤーがデッキ評価を求めたときデッキを評価するデッキ評価手段(24, 401d, S7)、およびデッキ評価手段の評価結果を表示する評価表示手段(24, S604-S606)を備える、カードゲーム装置である。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

請求項6記載のカードゲーム装置は、所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、デッキの自動作成をゲームプレイヤーが求めたかどうか判断する判断手段(24, S8)、ゲームプレイヤーがデッキの自動作成を求めたときデッキを作成するデッキ作成手段(24, 401e, S9)、および作成したデッキを記憶するデッキ記憶手段(42)を備える、カードゲーム装置である。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

請求項7記載のカードゲーム装置は、所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、使用デッキを指定するデッキ指定手段(S201)、コンピュータ対戦モードを設定する設定手段(S202)、思考プログラムを記憶するプログラム記憶手段(40, 401c)、コンピュータ対戦モードにおいて思考プログラムに従ってかつデッキ指定手段によって設定されたデッキを用いてカードゲームを実行する処理手段(24)、カードゲームのための画像データを記憶する画像データ記憶手段(40, 402)、および画像データ記憶手段に記憶された画像データに従ってカードゲームの画像を表示する表示手段(24, 16)を備える、カードゲーム装置である。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

請求項1のカードゲーム装置では、たとえばメニュー画面において、ゲームプレイヤーが自己の作成したデッキの評価を指示するとともに、評価して欲しいデッキを指定する。応じて、CPUのようなデッキ評価手段が、当該デッキを構成しているカードの種類や枚数を評価する。たとえば、実施例の「カードヒーロー」でいえば、前衛モンスターや後衛モンスターの数、守備タイプの数、攻撃タイプの数、およびマジックカードの数等を、別に設定している最適デッキテーブルを参照して、評価する。そして、その評価結果が表示される。この発明によれば、プレイヤーはよりよいデッキを作成することができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

請求項7記載の発明では、CPUのような処理手段が、ゲームプレイヤの指定したデッキと同じものを用いてかつ思考プログラムに従って対戦ゲームを実行する。その過程が表示手段によってゲーム画像として表示される。したがって、その相手コンピュータ側の操作をみることによって、ゲームプレイヤは、自己の選択したデッキの多様な使い方を習得できる。

- (72)発明者 片山 誠
京都府京都市東山区福稲上高松町60番地 株式会社インテリジェントシステムズ内
- (72)発明者 今井 賢治
京都府京都市東山区福稲上高松町60番地 株式会社インテリジェントシステムズ内
- (72)発明者 岸 晃市
京都府京都市東山区福稲上高松町60番地 株式会社インテリジェントシステムズ内
- (72)発明者 田村 和博
京都府京都市東山区福稲上高松町60番地 株式会社インテリジェントシステムズ内
- Fターム(参考) 2C001 AA17 BA06 BC05 CA01 CB01 CB03 CB06 CC03 CC08



Espacenet

Bibliographic data: JP2008220984 (A) — 2008-09-25

GAME MACHINE AND ITS STORAGE MEDIUM

Inventor(s): SAKAMOTO SHIGEO; FURUTA RITSUKOKU; KATAYAMA MAKOTO; IMAI KENJI; KISHI KOUICHI; TAMURA KAZUHIRO ± (SAKAMOTO SHIGEO, ; FURUTA RITSUKOKU, ; KATAYAMA MAKOTO, ; IMAI KENJI, ; KISHI KOUICHI, ; TAMURA KAZUHIRO)

Applicant(s): NINTENDO CO LTD ± (NINTENDO CO LTD)

Classification: - **international:** *A63F13/10*
- **cooperative:**

Application number: JP20080120851 20080507

Priority number(s): JP20080120851 20080507

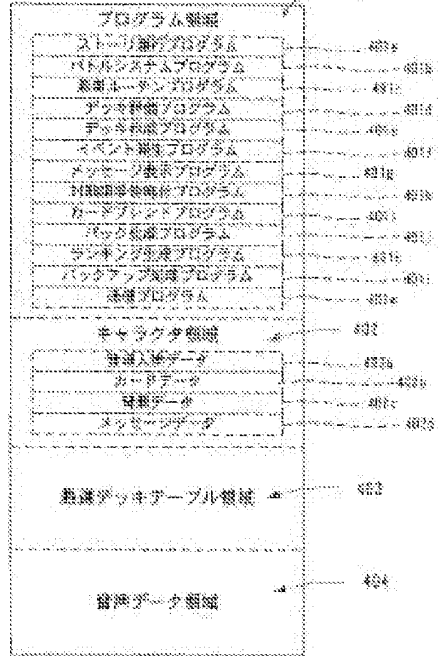
Also published as: JP4709872 (B2)

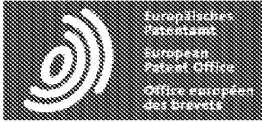
Abstract of JP2008220984 (A)

PROBLEM TO BE SOLVED: To enable players to play the game even if they do not know the game rules by displaying the rule messages before the actual operation of the game machine by a game player. ;SOLUTION: The game machine has an image data storage means (402a-402c) to memorize the image data that displays the game images, a message data storage means (402d) to memorize the message data that displays the messages including the rules, and the control means (24) that outputs, before the game start, the rule messages in the mode which a game player can perceive, displays on the display means, based on the image data, the game images corresponding to the rule messages, and displays on the display means, after the game start, the game images relating to the game based on the image data. ;COPYRIGHT: (C)2008,JPO&INPIT

外部ROM400メモリアップ

401





Patent Translate

Powered by EPO and Google

Notice

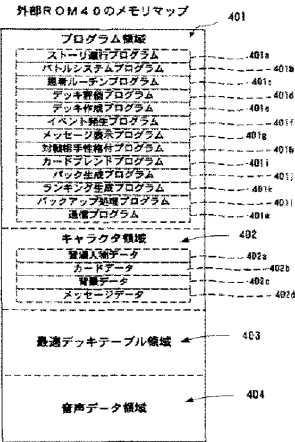
This translation is machine-generated. It cannot be guaranteed that it is intelligible, accurate, complete, reliable or fit for specific purposes. Critical decisions, such as commercially relevant or financial decisions, should not be based on machine-translation output.

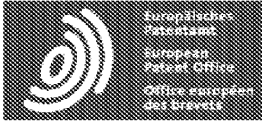
ABSTRACT JP2008220984

PROBLEM TO BE SOLVED: To enable players to play the game even if they do not know the game rules by displaying the rule messages before the actual operation of the game machine by a game player.

SOLUTION: The game machine has an image data storage means (402a-402c) to memorize the image data that displays the game images, a message data storage means (402d) to memorize the message data that displays the messages including the rules, and the control means (24) that outputs, before the game start, the rule messages in the mode which a game player can perceive, displays on the display means, based on the image data, the game images corresponding to the rule messages, and displays on the display means, after the game start, the game images relating to the game based on the image data.

COPYRIGHT: (C) 2008, JPO & INPIT





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 JP2008220984

[0001]

The present invention relates to a card game machine, play against (battle) using the card constitutes a particularly such portable game machine deck characters together are on the game screen of, on the card game machine.

[0002]

The example, Japanese equity 5-30475 JP [A63F 1 / 02,1 / 18], read the bar code in the reading means, attack it, fix the defense scores, it is a toy, such as determining the outcome in the number of large and small has been described.

[0003]

Another card game known as "Pokemon Card GB" is known.

In this card game, a portable game machine monster card is allowed to play one by one by using, when several sheets beat the opponent monster cards, it is a game to be wins.

[0004]

Such card games, in particular, is to determine the winner according to the rule and proceeds with step always in accordance with certain rules.

On the other hand, the game rules, is unique to each card game.

Therefore, when not good reading from that kind of specific rules which are described in the instructions it is not possible to play the game.

[0005]

Although this is also generally applicable in other game apparatus, the card game apparatus rule itself is central to the game, is particularly noticeable.

[0006]

Therefore, a primary object of the present invention, can be played while learning rules without knowing the game rules, is to provide a game device.

[0007]

The game apparatus according to claim 1, and a displaying and game device for playing a game according to certain rules the game image on the display device, image data storage means for storing image data for displaying a game image (402a-402c), the message data storing means for storing the message data for displaying a message that contains a rule (402d), and game before the start of the rule messages stored in the message data storage unit game player can perceive and outputs in the manner, and the image data to display a game image corresponding to the rules message based on the image data stored in the image data storage means on the display device, after the game starts is stored in the image data storage unit a control means (24) to be displayed on the display device a game image associated with the game, based on, and is a game device.

[0008]

Invention of claim 8, constitutes one deck at a predetermined number card, a card game apparatus for performing a play battle with the deck, determining means for determining whether the evaluation of the deck game player is determined (24, S6), and a deck evaluating means (24,401d game player to evaluate the deck when the determined deck evaluation, S7), and evaluation display means for displaying the evaluation results of the deck evaluating means (24, S604-S606) is a card game machine.

[0009]

12. card game apparatus described may constitute a single deck of a predetermined number of cards, and a card game apparatus for performing a play battle with the deck, to determine whether the game player has determined the automatic creation of the deck judgment means (24, S8), a deck creating means (24,401e, S9) game player to create a deck when asked for automatic creation of deck, and created deck storage means for storing the deck (42), card is a game device.

[0010]

14. card game apparatus described may constitute a single deck of a predetermined number of cards, and a card game apparatus for performing a play battle with the deck, deck specifying means for specifying the use deck (S201), the computer setting means for setting a play mode (S202), program storage means for storing thinking program (40,401c), processing means for executing a card game using a deck set by and deck specifying means in accordance with thoughts program in a computer battle mode (24), I comprises an image data storing means (40,402), and display means for displaying an image of the card game in accordance with the stored image data in the image data storage means (24, 16) for storing image data for the card game is a card game machine.

[0011]

Portable game machine is used in the embodiment, the game images are displayed on the display

(LCD) provided in the portable game machine.

However, the display device is provided separately from the game device, only the display signal from the game device may be supplied to the display device.

[0012]

In either case, the image data storage means is stored image data for displaying the characters and the background image like in the game, the message data storage unit, the rules, a game player, such as advice game data of characters and symbols to display a desired message in order to play is stored.

Control means such as the CPU, the two process data is read from the respective storage means, on the game screen of the display device, not only a game image to display a message.

To be specific, the control means, aspects in before the start of a game that can perceive the rules message game player, and outputs, for example display and / or audio, to display a game image corresponding to the rule message on the display device .

After the game player has started a game by operating the operating means, and displays the game image associated with the game on the display device.

[0013]

In the case of the card game machine, the game image I comprises at least card images.

Therefore, image data storing means for storing the image data for such a card image.

[0014]

If the message is long, the message is stored in the message data storage unit is divided into a number of message segments.

Then, means operated by a game player, the A button is operated speaking in embodiments, the display control means in response to the operation, reading and displaying the following message segment.

Thus, even if not very large message display area, it is possible to display easily the long message game player to read.

[0015]

Also, to display the message game player may only initial stage does not know the game rules, for which the game may be to determine by the determining means whether the initial stage.

Thereby, the after remember some extent the game rules can be made to proceed the game smoothly without displaying a message.

[0016]

need to tell the game rules before the game player actually start the game, therefore, the display control means to display the rule message before the game starts, by displaying an advice message after the start of the game, even in a game player easier to explain to understand possible.

[0017]

In the card game apparatus of claim 8, for example, on the menu screen, the game player as well as instructs the evaluation of the self-created decks, specify the deck want to evaluate.

In response, the deck evaluation means, such as the CPU, to evaluate the type and number of

cards constituting the deck.

For example, in terms of the "Card Hero" of the embodiment, the number of avant-garde monster and rear guard monster, the number of defensive type, number of attack types, and Suto of Magic cards, reference is made to the best deck table that has been set apart Te, I evaluate.

And, the evaluation results are displayed.

According to the present invention, the player can create a better deck.

[0018]

For example, it is compared with the deck to be evaluated and the optimal deck table, when they match, the evaluation display means to display a comment indicating that the optimal deck, when both do not match, the disadvantage of the deck, for example, avant monster, as well as display the comments, such as poor balance of rear guard monster and magic card, to display the comments that teach the optimum balance.

[0019]

In addition, when the game player when it is not able to create a deck yourself, or annoying, the game player can instruct the automatic creation of the deck.

In the invention of claim 12 or 13, when an automatic creation instruction, CPU, create a deck according to the instruction, and stores it deck storage means, for example, the backup area of □ □ the external RAM.

Since the game player can play a card game using a deck that is auto-created, there is no burden of creating the deck.

[0020]

If the deck storage means has a first deck storage area and the second deck storage area, a deck game player creates example, the first deck storage area, and stores the deck CPU is automatically created for example in the second deck storage area let.

Game player can also use the deck stored in any region.

[0021]

The invention of claim 14, wherein the processing means such as CPU executes a fighting game in accordance with program and thought using the same as the specified deck game player.

The process is displayed as a game image by the display means.

Therefore, by looking at the operation of the other computer side, game player, can learn a variety of how to use the self of the selected deck.

[0022]

According to the present invention, the message comprising a rule not only a game image on the display device is displayed, even without knowing the game player if the game rules may play properly game according to the display rules.

Therefore, there is no hassle of remembering the game rules read the instructions When the game player to the game.

[0023]

Other objects, features and advantages of the invention will become more apparent from the following detailed description of embodiments to be taken in conjunction with the accompanying

drawings.

[0024]

Referring to Figure 1, the portable game machine 10 to which the present invention is applicable, includes a vertically long rectangular case 12, a cartridge insertion slot 14 on the back upper end of the case 12 is formed.

By mounting the cartridge 16 into the insertion port 14, and is for color display a game screen or a menu screen on LCD18 to be placed on the surface top.

However, the portable game machine 10 may be a black and white display game machine.

[0025]

Referring to Figure 2, the portable game machine 10 includes the LCD18 as described above, the LCD18 is constructed as a dot matrix display.

Then, the LCD18 is driven by the LCD driver 20 and 22 to display color images on its screen.

LCD driver 20 is selectively driven, for example rows of dot matrix, LCD driver 22 for selectively driving such columns.

These LCD drivers 20 and 22, the color image signal is supplied from the display processing circuit 26 included in the CPU24.

[0026]

CPU24 further includes a CPU core 28, in the CPU core 28, the internal ROM30 and RAM32 inside are coupled.

Inside ROM30, other appropriate data regions are formed in the program area, the internal RAM32 is used as a working memory of the CPU core 28.

[0027]

CPU24 further includes a basic oscillator 34. This basic oscillator 34 is constituted by for example a crystal oscillator and provides an oscillation signal to the programmable divider 36.

The programmable frequency divider 36 divides the oscillation signal from the basic oscillator 34 according to frequency division data from the CPU core 28, and gives the divided signal as the clock for the CPU core 28.

[0028]

The CPU24, the connector 38 is connected via an appropriate bus, the connector 38 is disposed at the back of the cartridge insertion opening 14 shown in Figure 1, the connector pin of the cartridge 16 (not shown) is inserted. By the cartridge 16 is electrically coupled to the CPU24.

[0029]

Cartridge 16, I include an external ROM40 and SRAM42.

The external ROM40 of the cartridge 16, the data shown in Figure 3 are stored in advance.

SRAM42 receives the power of the backup battery 44, used for storage of game of backup data.

Power backup battery 44 is further provided to MBC (Multi-Bank Controller) 46, this MBC46 is controlled clock counter 50 and the external ROM40 and external RAM42 receives an oscillation signal of the timepiece oscillator 48. ROM / I include the RAM controller 52.

[0030]

As shown in Figure 1, the surface bottom of the case 12, a plurality of operation keys 54a~54e is provided, the plurality of operation keys 54a~54e constitute key matrix 56 (Figure 2).

The CPU24, the key matrix 56, each of the operation signal of the operation key 54a~54e is given.

Operation key 54a is used to indicate the movement of the four directions of up, down, left and right of a game character or cursor displayed on the LCD18.

Operation key 54b is, for example, select key to be used in a game mode of selection.

Operation key 54c is a so-called start key used when temporarily stop or progress of the game when starting the game play.

Operation keys 54d and 54e are push button switches, display by operating these operation keys 54d and 54e, various movements in a game character that is displayed on the LCD18, for example use of weapons, jumping, attack, etc. and can be.

These operation keys 54a~54e is to be arranged on the front of the portable game machine 10 as shown in Figure 1, key matrix 56 sends to the CPU24 the operation signals of operation keys 54a~54e as controller data.

[0031]

CPU24, depending on the controller data from the game program or character data, and the operation keys 54a~54e given from the cartridge 16, and using the extended RAM58, if necessary, performs data processing, for displaying the display data I write to RAM60.

Thus, CPU24 functions as a display control means.

Display RAM60 is composed of two banks, as a whole, a display range is greater than the storage area of □ □ the LCD18, thereby has enabled the scroll display in the vertical and / or horizontal direction on the screen of the LCD18.

[0032]

CPU24 result of data processing by the audio signal to be output, is level adjusted by the volume 62, are output to the speaker 64 and / or earphone jack 66.

The audio signal is output from the speaker 64 and / or earphone jack 66 includes a message or sound effects and game music, such as the rules of the game.

[0033]

In the embodiment described above has described the case of the portable game machine, as another example, may also be applied to a home video game machine.

The external storage medium, in addition to the ROM cartridge 16 or in place of the ROM cartridge 16, CD-ROM, DVD, and various storage media such as a magneto-optical disk may be used.

[0034]

As shown in Figure 3, the external ROM40, program area 401, the character area 402, best deck table area 403 and the audio data area 404 is formed.

[0035]

Story progression program 401a of the program area 401, because the game called "card Hero", as described in Example is a kind of role-playing game in which the characters according to the story to card play, and responsible for the progression of the story.

Using the constructed "card hero" in a predetermined number of cards "deck" embodiment, for example, 15-card deck, it is possible to play using a 20 card deck and 30 sheets three decks deck.

And, are set respectively different game rules depending on the type of the deck.

Battle system program 401b is a program that performs the match process corresponding to the respective deck or each rule.

Thinking routine program 401c is one which has been programmed thinking CPU24 (Fig. 1) in a computer or personal computer play battle like below.

[0036]

Deck evaluation program 401d are shown in Figure 32 described later, is a program for evaluation of the deck.

Deck creation program 401e are shown in Figure 20 described later, is a program for creating the deck, where it based on the monster (Avant, rear guard) and magic have to choose the possible high score monster.

[0037]

Event generation program 401f, based on the clock of clock counter 46 (FIG. 2), for example when it comes to birthday you can win gift certificates, get a pocket money when talking to her mother every day, to generate a tournament such as various events of every given day of the week.

The message display program 401 g is a program for displaying various messages described later.

[0038]

Opponent of rating program 401 h, the personality of each character, is a program to grant, for example, aggressive personality or defensive nature, etc..

In "Card Hero" games, which made the blend machines that get a card to put the three card is available as a method of cards available, the card blend program 401 i is, to actuate the blending machine is a program.

Card blend program 401 i is unambiguously determined based on a combination of three cards to put the cards available in the machine blending machine (recipe).

Therefore, by setting the card that can not only be obtained from blends machine, it is possible to add a joy to discover a recipe for obtaining the card or card game player.

As another method of cards available, buy cards, receive a card, and the like.

[0039]

Although in the game would be to buy a three pack 1 when purchasing the card, pack generator 401 j is a program for automatically determining the contents of the card pack.

Index generation program 401 k, according match result with each character, to create a ranking that is seen from the point wins and winning percentage.

[0040]

Backup program 401l is a program for periodically backed up or by the clock of the clock counter 50 according to the progress of the story, automatically back up the Toka state during hand card Toka match.

Communication program 401 m, for example as in step S206 of FIG. 27 is a program for controlling the communication mode between the other portable game machine which is required when the play with the other game player.

[0041]

The character area 402 of the external ROM40, for example player, along with the image data, such as opponent and background, message, for example rules, advice, dialogue, characters and symbols data for display of such as the operation menu is stored.

[0042]

More precisely, in this character area 402, character data area 402a is formed, this character data area 402a, image data for displaying all of the characters that appear in the game screen is stored to have.

The characters, as well as players fight card battle include special person to explain the Game Rules.

The card data area 402b of the character area 402, monster cards used for the game, the card image data for displaying a card such as magic cards and super cards are stored.

[0043]

Although not shown, the card, various capability values □ □ such as are respectively described.

For example, if a monster card, "monster name", "characteristic of the monster", "up possible level", "tricks", "attack mosquitoes", "attack range", "HP", such as "rare degree of" character or are described in the symbol, character picture of the monster is displayed.

Also, if the magic card, "magic name", "Magic feature", "necessary stone speed", "effect", and "rare degree" is described in the letters or symbols, character picture of the magic appears that.

In addition, the monster card, there are two types of avant-garde monster and rear guard Monsuku, avant-garde monster is the type that can attack the front of the monster's eyes can be placed in the front row of basically place, rear guard monster in the back row of the field is a type that can attack the monster away Place to.

The card data area 402b, information of capacity values, etc. on these cards are also stored.

[0044]

The background data area 402c, the background data for displaying a field for displaying information about the place and the card to place a card used in the game are stored.

In addition, the message data area 402d, the message data for displaying the above-described rules and advice such as a character are stored.

[0045]

Optimally deck table area 403, are stored in best deck table as shown in Table 1.

[0047]

Trying to described in Example "Card Hero", using a monster card or magic card is a game in which characters each other in the game to play, one of the characters is operated by a game

player.

Itself the game player has been exemplified an optimal combination of the number of each card to be prepared is the best deck table, the best deck table shown in Table 1 shows an example of a 15 card deck.

The deck creating program to be described later therefore (Fig. 33), by referring to the optimal deck table, the number of avant-garde monster cards shown on it, it is possible to prepare a rear guard monster cards and magic cards.

[0048]

Note that the defensive types in Table 1, a monster which defensive capability is superior to attack capability, monster attack types is its inverse.

[0049]

Although not shown, the optimum deck table area 403, the score table given a score according to the intensity of each monster card and magic cards are stored.

In other words, high capacity (strong) high score is set in the card, low capacity and (weak) low score has been set to the card.

Thus, the deck creation program to create an optimal deck based on both the score table (not shown) the best deck table shown in Table 1.

[0050]

The audio data area 404, such as sound effects and game music audio data and games for outputting a message stored in the message data area 402d by voice are stored.

[0051]

External RAM42 of the cartridge 18, backup data storage areas 421 and 422 as shown in Figure 4 is formed.

The name, identification ID storage area 421 a and 422a of each of the backup data storage area 421 and 422, names of characters set by the game player is stored with birthday data.

However, identification ID is automatically assigned by the CPU24.

This identification ID, available cards and impossible to obtain card is set in the cartridge.

A not available cards, for example, to be obtained by replacing through a communication with another portable game machine (other cartridges).

[0052]

The game progress storage area 421 b and 422b, game progress, ie stored data such as opponent, stage, hand-held card, to earn card storage area 421 c and 422c, the data of the card that was acquired until that time is stored.

The scoreline storage area 421 d and 422d, data of scoreline of each opponent is stored.

Creating deck storage area 421 e1-421en and 422e1-422en, respectively, and stores the data indicating the card configuration of deck you have created up to that time.

[0053]

In the embodiment, it stores the deck game player himself created in any region of the creation

deck storage area 421e1-421en or 422e1-422en, and stores the deck CPU24 is automatically created in other areas.

Game player may be selected and used either deck of any region.

[0054]

Figure 5 shows the main routine of "Card Hero" game embodiment, the the first step S1, CPU24 (FIG. 2), initializes the counters and registers of the area within the internal RAM32 (Figure 2).

Next, in step S2, CPU24 a game mode in which the game player has selected to determine whether the match battle.

When "YES" in this step S2, CPU24 determines whether the initial stage battle.

That is, in this embodiment, for explaining the game rules to the player is stepping on the first battle after stage sequential battle, whether the battle early stage in step S3, namely Explanation require stages such as Game Rules it is necessary to determine whether.

It should be noted that the phase of the game, for example, monster stage that can only use cards, magic card also use stage, stage use super card and stage now deck can create, etc..

[0055]

When "NO" in the step S3 is determined, that is the game stage is not well advanced, at the stage that no longer requires a description of such rules, and executes the play battle normal mode shown in Figure 27 Figure 30.

[0056]

When "YES" in the step S3 is determined, practice mode routine shown in Figure 6 is executed.

In the first step S101 in FIG. 6, for example, is set to "1" to the counter rule is set in the internal RAM32.

In response, in step S102, the first rule "Oh!

Kumi-chan and Hiroshi Jī ya that is eccentric to the master "is, as shown in Figure 9, is displayed on the game screen of the LCD18 (Fig. 1), and is the audio output according to the message display, if necessary.

Then, CPU24 is, whether or then A button 54d (Fig. 1) is pressed to determine in step S103.

If the A button 54d is pressed, the next step S104, CPU24 determines whether the value of the rule counter reaches "n".

[0057]

"N" is the number of rules the counter at the turn, if for example, the first turn is shown in Figure 7, the rule counter number n is "10", and if the second turn of FIG. 8, n = is a 5.

If "NO" is determined in step S104, in step S105, CPU24 increments the count value of the rule counter (+1).

In response, in step S102, "the game, according to the rule book saying" Sex turn "... first second rule is, it is displayed on the game screen or sound output as shown in FIG.

[0058]

Similarly, step S104 until "YES" is determined, that is, until the count value of the rule counter

reaches the rule counter number n should be described in its turn, the third rule, the fourth rule, 5 th rule, sixth rule, seventh rule, eighth rule, ninth rule and the 10 th rule, respectively, 11, 12, 13, 14, Fig. 15, Figure 16, and are sequentially displayed or audio output, as shown in FIGS. 17 and 18.

Therefore, the game player may be if advancing the game according to the rules message is displayed as described above.

[0059]

Here should be noted, the 1st rule is completed in view of Figure 9, but in the first second rule unfinished shown in Figure 10, Following that display third rule shown in Figure 11 should be.

That is, the second the second rule and the third rule a series of sentences, normally, it is intended to be set to display a single game screen.

However, in this embodiment, as shown in FIGS. 10 and 11, are divided displayed.

The thus divided message to that message segments.

Similarly, Figures 12 and 13 are not split display the message segment is a 16 and 17 also divide the display of the message segment.

The reason is, short sentences that are easy to read the game player by displaying in (message segment), and is the ability to reduce the size of the rule display area in the game screen.

[0060]

If "YES" in step S104 is determined, CPU24 at step S106, for example, as shown in Figure 19, displays the advice contents to be next operated game player or audio output.

Therefore, the game player to perform the following operations in accordance with the advice.

[0061]

In step S106, "Taiatarijī ya in 2P to monsters of Menomae", "Nojī ya that you read another pair monsters", operation advice such as "turn end Jī ya you finish and the monster" In addition to the display of, in response to the request of the player, it is also possible to display the deck evaluation Comments (Figure 32 below).

[0062]

Whether following was step S106 is correct, it is determined in step S107.

If correct, in step S108, for example, as shown in Figure 20, and executes processing in accordance with correct operation.

For example where the case where the operation such as ramming the master, since not a correct operation, in this case, in step S109, for example, as shown in Figure 21, as well as point out the error of the operation, refuses to accept the operation in step S110.

[0063]

Incidentally, in the case where the erroneous operation in step S107, and performs processing different from the normal game mode.

That is, in the normal game mode, even after the operation by the player is incorrect, and performs processing corresponding to the operation, treated with its turn as "Action completed" to accept the next operation.

In contrast, in the practice mode shown in Figure 6, not in the "Action completed" even if the

erroneous operation can not be accepted following.

That is, until you run the correct operation of FIG. 19, it does not accept any other operation.

[0064]

When the process in step S108 is completed, CPU24, in step S111, determines whether the turn-end.

In the case of the turn-end, although not shown, message "turn end" is displayed on the game screen.

[0065]

If the turn end turn instead, the second turn is started, therefore, CPU24 at step S112, and executes the operation processing of the opponent.

In this case, in step S113, it is determined whether the rule is to be described in the second turn.

As shown in Figure 8, there is a rule to be described in the second turn, in step S113, "YES" is determined.

Therefore, the process returns to step S101, "1" is set in the rule counter.

In response, in step S102, the first rule "so Jĩ ya of the second turn, Nikki have each monsters attack power.

"Is, as shown in Figure 22, is the game is displayed on the screen or an audio output of the LCD18 (Figure 1).

Then, CPU24 is, whether or then A button 54d (Fig. 1) is pressed to determine in step S103.

If the A button 54d is pressed, the next step S104, or CPU24, the value of the rule counter is "n", in the case of the second turn, as described above, becomes "5" I judge whether.

If "NO" is determined in step S104, in step S105, CPU24 increments the count value of the rule counter (+1).

In response, in step S102, the second rule "that strength has been written on the card with the symbol of P (power).

Well Manatto is ... "is, it is displayed or audio output on the game screen as shown in Figure 23.

Similarly, to "YES" in the step S104 is determined, that is, until the count value of the rule counter reaches the rule number n should be described in its turn, the third rule, the fourth rule and the fifth rules, respectively, Figure 24, are sequentially displayed or audio output, as shown in FIGS. 25 and 26.

Also in this case, division display technique described above is employed.

Game player may be playing the game according to this manner is displayed or a message or rules that are audio output.

[0066]

Here, for convenience of explanation, I explained the step S112 and S113 step individually.

However, in practice, it should be noted that while explaining the rules are similar to the first turn instructs the following operations.

[0067]

Above the normal mode shown in step S5 of FIG. 5 operates according to the flow diagram shown in Figure 27 Figure 30.

For example, in the first step S201 in the normal mode selected by moving a cursor on the menu screen, and selects the deck player uses.

In step S202, CPU24 a player selects the battle mode is a PC battle mode, ie the player is computer using the same deck as the selected deck to determine whether mode to play the opponent.

If your computer battle, in step S203, the preparation of PC battle is made.

In other words, in the personal computer battle, opponents will use the deck of the same content as the deck the player selects, thinking in the game are responsible is in accordance with the CPU24 thinking routine program 401c.

In addition, thought routine program 401 c, the characters in accordance with the nature that is imparted to the character is set to act.

It also sets the intensity level, the operation of the game player, it may be selected that level.

[0068]

If "NO" in step S202, the player selects a further opponent (other characters) on the menu screen.

If the opponent is a human, the process proceeds to step S206, if the opponent computer, the process proceeds to step S207.

Therefore, when the opponent is a human, game player that becomes the opponent in step S206 to select a deck.

Also, if the opponent computer deck is selected deck with the selected character, even though the game CPU24 is responsible.

[0069]

After such preparation, a game player and the opponent are displayed in a predetermined position as a master on the screen, the process proceeds to step S301 (Fig. 28).

In step S301, for example, while displaying the image on the game screen, for example, to determine the attack after the first player in a way, such as rock-paper-scissors or a coin toss.

Then, in step S302, for example, while displaying a game screen, CPU24 in the deck that was previously selected in step S201 to draw five cards from the top by shuffling the cards.

This, I have lost the room for any selection by the player.

When it is drawn by the card do not like only once, it is possible to re-shuffle the cards.

[0070]

In the following step S303, CPU24 is, who goes first player to (one of the characters) is given three "stone or stone", to draw a card from the hand of the deck.

The "stone or stone" when the player issues a card, or when the level up (step S409) and the like are necessary, the one when issuing a card is required one each to raise one level .

[0071]

In step S304, the player who plays is to determine whether out monster card and a key operation for it.

When issuing a monster card, in step S305, CPU24 is face down a monster card and stone designated by bat first player to the specified location (face down) after placement, determine whether a turn-end at step S306.

[0072]

It should be noted that, when it was decided not to issue a monster card in step S304, in step S307, the bat first player to decide whether to use a magic card.

When using magic cards, in step S308, the player who plays first use the number of stones that required for the magic card, the other CPU24 processes so that a predetermined effect can be obtained by the magic card.

Since in some cases the magic card is not in hand, sometimes it is determined that both "NO" in step S304 and S307.

After step S308 or S307, I is determined whether or not the turn end in step S306.

[0073]

When it is determined the turn end, in the next step S309, CPU24, similarly to step S303, given three "stone" to KoOsamu player (the other characters), draw a card from the hand deck to.

In step S310, KoOsamu player is to determine whether out monster card and a key operation for it.

When issuing a monster card, in step S311, CPU24, after it was placed face down a monster card and stone designated by KoOsamu player in the specified location, to determine whether a turn-end at step S312.

[0074]

It should be noted that, when it was decided not to issue a monster card in step S310, in step S313, KoOsamu player, to decide whether to use a magic card.

When using magic cards, in step S314, KoOsamu player uses the number of stones that required for the magic card, the other CPU24 processes so that a predetermined effect can be obtained by the magic card.

After step S313 or S314, I is determined whether or not the turn end in step S312.

[0075]

In step S401 of Figure 29, CPU24, the entity of the card of who goes first player or KoOsamu player was placed face down in the previous turn (both characters) (or ostensibly) to.

In step S402, it is determined whether to move the monster behind the front of the empty location.

In other words, I will determine whether there is an empty place before.

The If, □ □ if "YES", it executes a movement process in step S403, as in the case of "NO" in step S402, in step S404, similarly to step S303 or S309, and 3 stones at bat first player or KoOsamu player
The In other given, draw one from the deck.

In other words, given three stones to each player in each turn, draw one from the deck.

[0076]

In step S405, monster you put in the preceding turn to determine whether it has been instructed to attack the other monster.

If "YES", the process proceeds to step S406, CPU24 subtracts attack point with the the monster card, for example, the "2P" from the other monster of HP (Hit Points).

CPU24 is the subsequent step S407, determines whether the HP of the opponent monster becomes "0".

And if "YES", in a next step S408, CPU24, as well turn off the display of the corresponding monster, returns the stone.

[0077]

When In this way the opponent monster falls down, the level-up process of the attacking monster is executed in step S409.

and up can level is dependent on the level of the monster that was defeated.

When the level of the monster defeated is "1", and one can level up, when the level of the monster defeated is "2" can be two levels up.

However, as mentioned earlier, the stone is necessary one every time one level up.

[0078]

In the case of the previous in step S405 "NO", I is determined whether or not the attack to the master in step S416.

In the case of this step S416 "NO", the process proceeds to step S501 (Fig. 30), "YES" in the case of, in step S417, is subtracted HP master at attack points of the card.

However, the master, because the two points of the shield is given in advance, for example if the attack points is "3", HP masters is reduced by "1".

In step S418, and returns to the master side of the corresponding stones damaged the damage received in step S417.

In this example, one stone is returned.

[0079]

After step S409, or after step S418, CPU24 determines whether there is a penalty in step S410.

For example, if you exile or kill your monster, it is counted as a penalty.

If there is a penalty, in step S411, in response to a penalty, subtracting the corresponding HP HP from the attacking master.

For example, when it is expelled or defeating their monster is, the HP "1", and if it was the level of attacking monster by defeat their monster, for each to be one level up, HP I "1" is subtracted from the master of HP.

And, I will be judged by the results whether step S412 or HP of the master becomes "0".

If HP master remains, it is determined whether the turn end in the next step S413, the process

returns to step S405 if "NO".

And if "YES", the process proceeds to step S414, it is determined whether there is not action monster.

The non-action monster, I say that the monster that attacks do not even move.

If there are outstanding action monster, in step S415, executes the spirit sump processing outstanding action monster.

Figure 31 is a game screen showing the state of fired up useless, in the upper right corner of the monster "

"Represents the" spirit spoiled "by putting a.

Yell sump result, after executing the processing of the non-action monster in step S415 the attack power and HP are both "1" up and returns to step S401.

[0080]

When HP either the master becomes "0" at step S412, a negative is better to become "0", when the HP of both master devices simultaneously become "0", a draw.

Therefore, in step S419, CPU24 displays the outcome or draw on the game screen.

At the same time, in step S420, the winner, I will give a reward according to the victory conditions.

Winner is able to receive a certain number of medals and cards.

Also, for example if you have defeated the master at the supermarket card, get 5 coins, when it defeated the master in the usual monster card you can win three medals.

After step S420, that is, when the settled with the game, and returns to the main routine shown in FIG.

[0081]

When "NO" is determined in step S416, checks whether again or put a monster card in step S501 in FIG. 30, when the player has decided to issue a monster card, in step S502, similar to step S305 and S311 in, I put out the specified monster card and stones in one place.

[0082]

If "NO" in step S501, in step S503, the Magic card player I to determine whether you have specified.

For Magic cards, at step S504, uses the number of stones that required for the magic card, and processes the effect of the magic card.

[0083]

However, when it is determined "YES" in the "NO" is determined in step S503 and step S505, in addition to the processing in step S506, for example, to perform the movement of the monster.

Also, when it is determined "NO" even step S505, the process returns to step S413 (Fig. 29).

[0084]

If "NO" is determined in step S2 of the main routine of FIG. 5, in the next step S6, CPU24 is, whether the player has selected the deck evaluated in the menu screen shown in Figure 34, namely, please look at the "deck "it is determined whether or not you select.

For deck evaluation routine in step S7 ie Figure 32 is executed.

[0085]

In step S601 of FIG. 32, by displaying a game screen as shown in FIG. 35, CPU24 is to select a deck wish to evaluate the player.

Depending on the deck selection of the player, CPU24 is the number and types of cards included in the deck in step S602 is calculated, in step S603, the previous best deck table as shown in Table 1 and the calculation result Compared to, to determine the quality of the balance of the selected deck.

When the calculation result and the best deck table was to or approximate match, it is determined that the balance is good deck, when both are not mismatched or approximation, it is determined that the balance is bad deck.

[0086]

When it is determined to be a good balanced deck at step S603, CPU24 informs the player that the by displaying the game screen shown in Figure 36.

Further, when "NO" is determined in step S603, CPU24, as well to point out the defects of the deck to display the game screen, such as a step S605 for example Figure 37, in step S606, for example as in Figure 38 You can view the game screen, and gives advice for creating deck.

[0087]

In step S602, in addition to the type and number of the card, it is also possible to calculate the total value of the points that are set for each card.

In this case, in step S603, by comparing the sum of the scores for example the best deck point numbers stored in optimal deck table area 403 (not shown), in addition to the balance of the deck, the deck strength of can also be determined.

[0088]

When it is determined "NO" in step S6 in FIG. 5, in step S8, CPU24, for example the player with the menu screen of Figure 34 whether the instruction to create a deck, that selects the "Please make a deck" I determine whether.

If "YES" is determined in step S8, the routine in step S9 that is 33 is executed.

[0089]

In the first step S701 in Figure 33, the player, location of the deck is created, specifying whether or (Figure 4), for example, creating the deck storage area 421e1-421en or 422e1-422en.

And, CPU24, create a deck in accordance with deck creation program 401e shown in Figure 3 in step S702, to save the deck that you created in step S703 to the specified memory location in step S701.

[0090]

In step S702, the deck creation program, to select the deck balance to match or approximate the optimal deck table shown in Table 1, by comparing the scores are set for each card to select the high card a more points have to.

This makes it possible to create the most well-balanced strongest deck.

[0091]

If "NO" in step S8 of the main routine of FIG. 5 is determined, in the next step S10, I is determined whether or not the automatic backup update period.

If "YES" is determined in step S10, in step S11, according to the backup processing program 4011 (Fig. 3), the data in the backup area 421 and 422 shown in FIG. 4 is rewritten.

[0092]

Here, are you have its two backup area of □ □ the backup data areas 421 and 422, and the like power supply fall in the middle of the pack-up process, even got data of one of the backup area is lost By remaining data for the other backup area, so that it is possible to prevent the important backup data is lost.

Also, by performing automatic pack up, as compared with the case in which a selective backups the player, it is possible to prevent a deliberate again, it is possible to carry out the battle battle a more tension.

[0093]

If "NO" in step S10 in the main routine of FIG. 5 is determined, a next step S12, CPU24 determines whether other processing is selected.

If other processing is selected, in step S13, other processing is executed.

Here, the other process, to get the allowance from the mother to buy cards, and so on.

[0094]

Here, for convenience of explanation, I have described a step S10 separately.

However, in practice, periodically or by clock, depending on the progress of the game, it should be noted that it is parallel with other steps S4, S5, S7, S9 and the processing of S13.

[0095]

and is an example external view of a card game apparatus to which the present invention is applied.

Is a block diagram of a card game machine of one embodiment of the present invention.

Is a memory map of cartridge ROM.

Is a memory map of cartridge of RAM.

Is a main flowchart of the game process of an embodiment of the present invention.

Is a subroutine flow chart showing the practice mode play battle.

Is a diagram illustrating an example of message content in the first turn to be displayed in the display processing rules in Fig.

Is a diagram illustrating an example of message content in the second turn to be displayed in the display processing rules in Fig.

Is a diagram showing an example of the message content of the screen displayed in the display processing rules in the first turn of FIG.

Is a diagram showing an example of the message content of the screen displayed in the display processing rules in Fig.

Is a diagram showing an example of a message content to be subsequently displayed in Figure 10.

Is a diagram showing an example of the message content of the screen displayed in the display processing rules in Fig.

Is a diagram showing an example of a message content to be displayed following Figure 12.

Is a diagram showing an example of the message content of the screen displayed in the display processing rules in Fig.

Is a diagram showing an example of the message content of the screen displayed in the display processing rules in Fig.

Is a diagram showing an example of the message content of the screen displayed in the display processing rules in Fig.

Is a diagram showing an example of a message content to be subsequently displayed in Figure 16.

Is a diagram showing an example of the message content of the screen displayed in the display processing rules in Fig.

Is a diagram showing an example of the display of the processing contents to be operated game player now to FIG.

Is a diagram showing an example of a screen display in the correct processing of the operation of FIG.

Is a diagram showing an example of screen display in the operation error report processing of FIG.

Is a diagram showing an example of the message content of the screen displayed in the display processing rules in the second turn of FIG.

Is a diagram showing an example of the message content of the screen displayed in the display processing rules in Fig.

Is a diagram showing an example of a message content to be subsequently displayed in Figure 23.

Is a diagram showing an example of a message content to be subsequently displayed in Figure 24.

Is a diagram showing an example of a message content to be subsequently displayed in Figure 25.

Is a subroutine flowchart of the normal mode play battle processing.

Is a subroutine flowchart of the normal mode competition battle processing subsequent to Figure 27.

Is a subroutine flowchart of the normal mode competition battle processing subsequent to Figure 28.

Is a subroutine flowchart of the normal mode competition battle processing subsequent to Figure 29.

Is a diagram illustrating an example of a normal mode competition battle screen.

Is a subroutine flowchart of deck evaluation process.

Is a subroutine flowchart of the deck automatic creation process.

Is a diagram illustrating an example of a menu screen for instructing the selection of the evaluation or automatic creation of the deck.

Is a diagram showing an example of screen display in the deck selection process of FIG.

Is a diagram showing an example of a screen display in good effect of comment display processing deck balance of FIG.

Is a diagram showing an example of a screen display in the report processing of missing part of the deck of Figure 32.

Is a diagram showing an example of screen display in the deck combinations advice process of FIG 32.

[0096]

10 ... portable game machine

16 ... cartridge

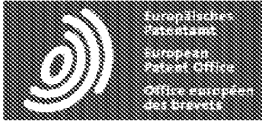
18 ... LCD

24 ... CPU

40 ... external ROM

42 ... external RAM

54a-54e ... operation key



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 JP2008220984

[0001]

A game device for playing a game according to the display to certain rules and a game image on a display device,

Image data storage means for storing image data for displaying the game image (402a-402c),

Message data storing means for storing the message data for displaying the message including the rule (402d), and

As well as the game before the start of output at the message data to rule messages stored in the storage unit game player perceptible manner, corresponding to the rule message based on the image data stored in the image data storage unit to display the game image on the display device, after the game start and a control means (24) for displaying a game image related to the game on the display device based on the image data stored in said image data storage means, game device.

[0002]

Further comprising operating means (56) operated by a game player,

The message data storage means by dividing the entire rule one game at least a first rule and the second message rule message store,

Wherein the control means, after displaying a game image corresponding to output the first rule message and the first rule message on the display device, the game player in the first rule message by operating the operation means In response to that it has the related operations, the second output a rule message and displays a game image corresponding to the second rule message on the display device, the game apparatus according to claim 1.

[0003]

The game is a card game, the stored in the message memory means and said display message displayed on the device game apparatus according to claim 1 including a plurality of message to be displayed sequentially according to the procedure for advancing the card game .

[0004]

The control means outputs at least one of display and voice to the rule message, the game apparatus according to any one of claims 1 to 3.

[0005]

Wherein the control means includes display control means for outputting the display the message rule,

Said display control means reads out the image data and the message data message data stored in the memory output stored in said image data storage means in accordance with the progress status of the game, the image data displayed on the display device is displayed by superimposing the message data on the game apparatus according to claim 1.

[0006]

The message data storage means includes a rule message explaining rules for the card game, the advice messages for advice game player operation,

The control means outputs the message rule before the start of the game, and outputs the advice message with pre-defined time after the start of the game, the game apparatus according to claim 1.

[0007]

The game apparatus, a card game machine which constitutes one deck of a predetermined number of cards, and performs play battle by using the deck,

Said control means outputs the evaluation deck messages for evaluating a deck that is selected by the game player as the advice message, the game apparatus according to claim 6.

[0008]

Constitutes one deck at a predetermined number of cards, and a card game apparatus for performing a play battle by using the deck,

Determining means for determining whether the evaluation of the deck game player is determined (24, S6),

Deck evaluation means (24,401d, S7) game player to evaluate the deck when asked to deck evaluation, and

The evaluation comprises display means for displaying the evaluation results of the deck evaluation means (24, S604-S606), the card game machine.

[0009]

The deck evaluation means calculates the number and type of cards that make up the deck,

The evaluation display means for displaying the evaluation comment on the basis of the calculation results of the deck evaluation unit, the card game apparatus according to claim 8.

[0010]

Optimal deck storage means for storing the number and type of cards as a table constituting the best deck further comprising,

The deck evaluation means compares the table stored in the deck and the best deck storage means to be evaluated,

The evaluation display means, when there is no predetermined relationship both pointed out and is characterized by displaying a comment to teach the combination of optimal deck, card game apparatus according to claim 8 or 9, wherein the drawbacks of the deck.

[0011]

Determining means for determining whether the automatic creation of deck game player has asked (24, S8),

Deck creating means (24,401 e, S9) game player to create a deck when asked for automatic creation of deck, and

Further comprising a deck storage means (42) for storing the deck is created, and the card game apparatus according to any one of claims 8 to 10.

[0012]

Constitutes one deck at a predetermined number of cards, and a card game apparatus for performing a play battle by using the deck,

Determining means for determining whether the automatic creation of deck game player has asked (24, S8),

Deck creating means (24,401 e, S9) game player to create a deck when asked for automatic creation of deck, and

Equipped with a deck storage means (42) for storing a deck that you created, card game machine.

[0013]

The deck storage means comprises at least a first deck storage area and the second deck storage area,

Said first deck storage area deck created by the player is stored, the deck is automatically created in the second deck storage area is stored, the card game apparatus according to claim 8 or 9, wherein.

[0014]

Constitutes one deck at a predetermined number of cards, and a card game apparatus for performing a play battle by using the deck,

Deck specifying means for specifying the use deck (S201),

Setting means for setting a computer opponent mode (S202),

Program storage means for storing a thinking program (40,401c),

Processing means for executing a card game using a deck set by the deck and specifying means in accordance with the thinking programmed in the computer battle mode (24),

Image data storage means for storing image data for said card game (40,402), and

The image data in accordance with the image data stored in the storage means includes a display means (24, 16) for displaying an image of the card game, the card game machine.

[0015]

A storage medium for a game device for playing according displaying and certain rules the game image on the display device,

Image data storage area for storing image data for displaying the game image (402a-402c), and

And a message data storage area (402d) for storing the message data for displaying the message including the rules,

The game apparatus displays the said message and the game image on the display device by reading the image data and the message data, the storage medium of the card game machine.

[0016]

A storage medium for the card game apparatus that performs a battle play by using the deck constitutes one deck at a predetermined number of cards,

Includes a program area (401 d) for storing the deck evaluation program,

The game apparatus is evaluated according to the evaluation program deck the deck when the game player has determined the deck evaluation, and displays the result, the card game apparatus of the storage medium.

[0017]

A storage medium for the card game apparatus that performs a battle play by using the deck constitutes one deck at a predetermined number of cards,

Deck automatic creation program storage area for storing the deck automatic creation program includes a (401 e),

The game device by creating a deck in accordance with the deck automatic creation program when the game player has asked the automatic creation of deck to be stored in a predetermined storage location, card game apparatus of storage media.

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	21162597
Application Number:	14409219
International Application Number:	
Confirmation Number:	7235
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM
First Named Inventor/Applicant Name:	Tsuyoshi YOSHIKAWA
Customer Number:	25944
Filer:	Mario A. Costantino/Lillian Le
Filer Authorized By:	Mario A. Costantino
Attorney Docket Number:	163485
Receipt Date:	08-JAN-2015
Filing Date:	
Time Stamp:	19:29:14
Application Type:	U.S. National Stage under 35 USC 371

Payment information:

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

File Listing:

Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1	Transmittal Letter	_201501081815_PCT_Trans.pdf	39736 d264e2d01b33e07c6b35aaedf6b25bbe194ed3ed	no	2

Warnings:

Information:

2	Non Patent Literature	_2015010791013_ISR.pdf	77361 6753ee593a45f9b475cf39789641414c3071005b	no	2
Warnings:					
Information:					
3	Non Patent Literature	_2015010731114_Office_Action_2013-544606.pdf	450128 d3b51bdea3facbf6d45d6960bb6c6a177362a694d	no	2
Warnings:					
The page size in the PDF is too large. The pages should be 8.5 x 11 or A4. If this PDF is submitted, the pages will be resized upon entry into the Image File Wrapper and may affect subsequent processing					
Information:					
4	Non Patent Literature	_20150107Translation_of_31114_Office_Action_2013-544606.pdf	532062 379da6e3620f884d2e04f80c991e873e93c10744	no	2
Warnings:					
The page size in the PDF is too large. The pages should be 8.5 x 11 or A4. If this PDF is submitted, the pages will be resized upon entry into the Image File Wrapper and may affect subsequent processing					
Information:					
5	Non Patent Literature	_2015010731114_Office_Action_2014-007086.pdf	99755 84341cf78f64cb43aff26ce7c1507d1791ed5591	no	2
Warnings:					
Information:					
6	Non Patent Literature	_20150107Translation_of_31114_Office_Action_2014-007086.pdf	112717 0cf6bb392deb4022935eb43e3aaaff8a087a62d0	no	3
Warnings:					
Information:					
7	Non Patent Literature	_2015010761014_Office_Action.pdf	117331 5b3f312842f269b96534f26f2d76629332f78403	no	2
Warnings:					
Information:					
8	Non Patent Literature	_20150107Translation_of_61014_Office_Action.pdf	144423 a47e3c45c5014583c51965b7d18d135af9125e42	no	3
Warnings:					
Information:					
9	Non Patent Literature	_2015010791614_Office_Action.pdf	194893 6bb3fba630e501abc64c01b0762631c62ff0b3e9	no	4
Warnings:					
Information:					

10	Non Patent Literature	_20150107Translation_of_91614_Office_Action.pdf	167351 308ead5db7b30abc32947ece8ca227982e8ca37b	no	3
Warnings:					
Information:					
11	Non Patent Literature	_20150107111913_Office_Acti on.pdf	116392 58199d53108af3f7a512f1c1494aef895f874d44	no	2
Warnings:					
Information:					
12	Non Patent Literature	_20150107Translation_of_1119 13_Office_Action.pdf	134476 cef08b8de9c8911aa9ff3cb5ec4d9ee96076f2b4	no	3
Warnings:					
Information:					
13	Non Patent Literature	_2015010721112_Article_Socia l.pdf	725940 d22686aed2eae792058beca5af7a80450eed2c394	no	3
Warnings:					
The page size in the PDF is too large. The pages should be 8.5 x 11 or A4. If this PDF is submitted, the pages will be resized upon entry into the Image File Wrapper and may affect subsequent processing					
Information:					
14	Non Patent Literature	_20150107Translation_of_2111 2_Article_Social.pdf	168104 22b69e4b46da1872a0db407b79664345276ffb0d	no	1
Warnings:					
The page size in the PDF is too large. The pages should be 8.5 x 11 or A4. If this PDF is submitted, the pages will be resized upon entry into the Image File Wrapper and may affect subsequent processing					
Information:					
15	Non Patent Literature	_2015010722212_Article_Powe r_Pro.pdf	884800 01645f07c01da95cf0e2e17ddb2547e3d6bd9544	no	6
Warnings:					
The page size in the PDF is too large. The pages should be 8.5 x 11 or A4. If this PDF is submitted, the pages will be resized upon entry into the Image File Wrapper and may affect subsequent processing					
Information:					
16	Non Patent Literature	_20150107Translation_22212_ Article_Power_Pro.pdf	41288 0c912156f47ab7ee0c08d9470e0ae4c0f726922b	no	1
Warnings:					
Information:					
17	Non Patent Literature	_2015010741512_Article_Deng eki.pdf	544400 c0d9264b0c90407cfd5a5d0219c13b30dc6b7230	no	7
Warnings:					

Information:					
18	Non Patent Literature	_2015010710105_Article_Wonder_Life.pdf	508647	no	7
			1260b255f9af21360ce2669e39eff197867b48cd		
Warnings:					
Information:					
19	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	_20150108Information_Disclosure_Statement_Fillable_PDF.pdf	613077	no	6
			e6f9e54c196e3917051393d445cb0ef49bce85		
Warnings:					
Information:					
20	Transmittal Letter	_20150108IDS_Transmittal.pdf	21536	no	2
			0c9b574142e910c3482646120cc1c67c5ee95578		
Warnings:					
Information:					
21	Foreign Reference	_20150107JP2002236773A.pdf	418116	no	10
			f670cd84eca29b7f4781cf0573e9a33ea2931913		
Warnings:					
Information:					
22	Foreign Reference	_20150107Translation_of_JP2002236773A.pdf	131506	no	22
			6df110da58623a9e7fb3662aa265f1f4d5a60be6		
Warnings:					
Information:					
23	Foreign Reference	_20150107JP2002366852A.pdf	1261227	no	21
			768544d8f4d4ffe8406573a5e1f63e49f83118e		
Warnings:					
Information:					
24	Foreign Reference	_20150107Translation_of_JP2002-366852.pdf	2580215	no	36
			7ca33852226c10e4d938b4ec1b4911b10a5d8a24		
Warnings:					
Information:					
25	Foreign Reference	_20150107JP2001353371A.pdf	718095	no	15
			b2731076424adae229573481ab4457ae4cd30d4c		
Warnings:					
Information:					
26	Foreign Reference	_20150107Translation_of_JP2001353371A.pdf	197858	no	36
			5708d6b3f8d8275ce1f31b889c1066dfaf19cdd1		
Warnings:					

Information:					
27	Foreign Reference	_20150107JP2003019356A.pdf	1339069	no	23
			536cd069aab97ae7216e237a08d4c6c36d524266		
Warnings:					
Information:					
28	Foreign Reference	_20150107Translation_of_JP_2003-019356.pdf	2698573	no	35
			9921c9f86771c50dbc8e700995f3a5b50023dfa3		
Warnings:					
Information:					
29	Foreign Reference	_20150107JP2003154172A.pdf	524862	no	9
			44e0b1560c3b2e9f7bcb64d295df2e3e57c3066		
Warnings:					
Information:					
30	Foreign Reference	_20150107Translation_of_JP2003154172A.pdf	151425	no	26
			60e9e3139817ded0dde78fa54d2b645e3494dede		
Warnings:					
Information:					
31	Foreign Reference	_20150107JP2005318995A.pdf	1339631	no	28
			f234260b7219112f308381066eaf5beb987651c6		
Warnings:					
Information:					
32	Foreign Reference	_20150107Translation_of_JP_2005-318995.pdf	2642698	no	37
			d11ec0ee0225a8d628c59d06dcaa6fb987673cbd		
Warnings:					
Information:					
33	Foreign Reference	_20150108JP2013027477A.pdf	753096	no	16
			da78931757cadad33a51c677fcbabc57fc228427		
Warnings:					
Information:					
34	Foreign Reference	_20150108Translation_of_JP_2013-027477.pdf	1590250	no	21
			922106ada7d32d70f1f0f2de2a09e332412d034f		
Warnings:					
Information:					
35	Foreign Reference	_20150108JP2003016333A.pdf	577227	no	11
			eea05cfd775bcfd13e9f3e19a0dac64a892d7672		
Warnings:					

Information:					
36	Foreign Reference	_20150108Translation_of_JP_2003-016333.pdf	1387290	no	18
			05fd440a668cd0470e0e4b7502152e2b5a23410f		
Warnings:					
Information:					
37	Foreign Reference	_20150108JP2008220984A.pdf	1151008	no	28
			31bf91f4d1e5f37f48ea96c4173c61c7e7625c43		
Warnings:					
Information:					
38	Foreign Reference	_20150108Translation_of_JP2008220984A.pdf	248493	no	50
			d582a39f3bfc577245d2bac338e8206b7c82aed		
Warnings:					
Information:					
			Total Files Size (in bytes):	25405056	
<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>					

MODIFIED FORM PTO-1390		ATTORNEY'S DOCKET NUMBER 163485
TRANSMITTAL LETTER TO THE UNITED STATES DESIGNATED/ELECTED OFFICE (DO/EO/US) CONCERNING A FILING UNDER 35 U.S.C. 371		U.S. APPLICATION NO. (If known, see 37 CFR 1.5) 14/409,219
INTERNATIONAL APPLICATION NO. PCT/JP2013/003899	INTERNATIONAL FILING DATE June 21, 2013	PRIORITY DATE CLAIMED June 21, 2012
TITLE OF INVENTION GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM		
APPLICANT(S) FOR DO/EO/US Tsuyoshi YOSHIKAWA; Tomohiro TSUKIHARA; Norikazu KATO; Tomoki YASUHARA		
Applicant herewith submits to the United States Designated/Elected Office (DO/EO/US) the following items and other information:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. <input type="checkbox"/> This is a FIRST submission of items concerning a filing under 35 U.S.C. 371. 2. <input checked="" type="checkbox"/> This is a SECOND or SUBSEQUENT submission of items concerning a filing under 35 U.S.C. 371. 3. <input type="checkbox"/> This is an express request to begin national examination procedures (35 U.S.C. 371(f)). The submission must include items (5), (6), (9) and (21) indicated below. 4. <input type="checkbox"/> The US has been elected (Article 31). 5. <input type="checkbox"/> A copy of the International Application as filed (35 U.S.C. 371(c)(2)) <ol style="list-style-type: none"> a. <input type="checkbox"/> is attached hereto (required only if not communicated by the International Bureau). b. <input type="checkbox"/> has been communicated by the International Bureau. c. <input type="checkbox"/> is not required, as the application was filed in the United States Receiving Office (RO/US). 6. <input type="checkbox"/> An English language translation of the International Application as filed (35 U.S.C. 371(c)(2)) <ol style="list-style-type: none"> a. <input type="checkbox"/> is attached hereto. b. <input type="checkbox"/> has been previously submitted under 35 U.S.C. 154(d)(4). c. <input type="checkbox"/> The International Application was filed in English. 7. <input type="checkbox"/> Amendments to the claims of the International Application under PCT Article 19 (35 U.S.C. 371(c)(3)) <ol style="list-style-type: none"> a. <input type="checkbox"/> are attached hereto (required only if not communicated by the International Bureau). b. <input type="checkbox"/> have been communicated by the International Bureau. c. <input type="checkbox"/> have not been made; however, the time limit for making such amendments has NOT expired. d. <input type="checkbox"/> have not been made and will not be made. 8. <input type="checkbox"/> An English language translation of the amendments to the claims under PCT Article 19 (35 U.S.C. 371(c)(3)). 9. <input type="checkbox"/> An oath or declaration of the inventor(s) (35 U.S.C. 371(c)(4)). 10. <input type="checkbox"/> An English language translation of the annexes of the International Preliminary Examination Report under PCT Article 36 (35 U.S.C. 371(c)(5)). <p>Items 11 to 20 below concern document(s) or information included:</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. <input checked="" type="checkbox"/> An Information Disclosure Statement under 37 CFR 1.97 and 1.98. 12. <input type="checkbox"/> An assignment document for recording. A separate cover sheet in compliance with 37 CFR 3.28 and 3.31 is included. 13. <input type="checkbox"/> A preliminary amendment. 14. <input type="checkbox"/> An Application Data Sheet under 37 CFR 1.76. 15. <input type="checkbox"/> A substitute specification. 16. <input type="checkbox"/> A power of attorney and/or change of address letter. 17. <input type="checkbox"/> A computer-readable form of the sequence listing in accordance with PCT Rule 13ter.2 and 37 CFR 1.821 - 1.825. 18. <input type="checkbox"/> A second copy of the published international application under 35 U.S.C. 154(d)(4). 19. <input type="checkbox"/> A second copy of the English language translation of the international application under 35 U.S.C. 154(d)(4). 20. <input type="checkbox"/> Other items or information: 		

U.S. APPLICATION NO. (if known, see 37 C.F.R. 1.5) 14/409,219		INTERNATIONAL APPLICATION NO. PCT/JP2013/003899		ATTORNEY'S DOCKET NUMBER 163485	
21. <input type="checkbox"/> The following fees are submitted:				CALCULATIONS	
				PTO USE ONLY	
BASIC NATIONAL FEE (37 CFR 1.492(a)):				\$ 280.00	\$
SEARCH FEE (37 CFR 1.492(b)(1)-(3)):					\$
International preliminary examination report or written opinion prepared by the USPTO as IPEA or ISA and favorable as to novelty, inventive step, and industrial applicability for all claims presented in the application entering the national phase				\$ 0.00	
International search fee (37 CFR 1.445(a)(2)) paid to USPTO as ISA.....				\$ 120.00	
International search report provided to USPTO no later than the time at which the search fee is paid				\$ 480.00	
All situations not provided for above				\$ 600.00	
EXAMINATION FEE (37 CFR 1.492(c)(1)-(2)):					\$
International preliminary examination report or written opinion prepared by the USPTO as IPEA or ISA and favorable as to novelty, inventive step, and industrial applicability for all claims presented in the application entering the national phase				\$ 0.00	
All situations not provided for above				\$ 720.00	
Surcharge of \$140.00 for furnishing the search fee, the examination fee or the oath or declaration after the date of commencement of the national phase (37 CFR 1.492(h)).					\$
APPLICATION SIZE FEE					\$
Total pages	- 100 =	÷ 50	= †	x 400 =	
†round up to next integer					
CLAIMS	NUMBER FILED	NUMBER EXTRA	RATE		\$
TOTAL CLAIMS	- 20	=	x 80.00 =		\$
INDEPENDENT CLAIMS	- 3	=	x 420.00 =		\$
MULTIPLE DEPENDENT CLAIM(S)(if applicable)			+ 780.00 =		\$
Processing fee of \$140.00 for furnishing the English translation later than 30 months from the earliest claimed priority date (37 CFR 1.492(i)).					\$
TOTAL OF ABOVE CALCULATIONS =					\$
<input type="checkbox"/> Applicant claims small entity status. See 37 CFR 1.27. The fees indicated above are reduced by 1/2.					\$
<input type="checkbox"/> Applicant certifies micro entity status. See 37 CFR 1.29. The fees indicated above are further reduced by 3/4. Applicant must attach form PTO/SB/15A or B or equivalent.					\$
TOTAL NATIONAL FEE =					\$
Fee for recording the enclosed assignment (37 CFR 1.21(h)). The assignment must be accompanied by an appropriate cover sheet (37 CFR 3.28, 3.31). \$40.00 per property +					\$
TOTAL FEES ENCLOSED =					\$
				Amount to be refunded:	\$
				charged:	\$
a. <input type="checkbox"/> Check No. _____ in the amount of \$ _____ to cover the above fees is enclosed.					
b. <input type="checkbox"/> Please charge my Deposit Account No. _____ in the amount of \$ _____ to cover the above fees.					
c. <input checked="" type="checkbox"/> The Commissioner is hereby authorized to charge any additional fees which may be required for this filing, or credit any overpayment to Deposit Account No. <u>15-0461</u> .					
d. <input type="checkbox"/> Fees are to be charged to a credit card. WARNING: Information on this form may become public. Credit card information should not be included on this form. Provide credit card information and authorization on PTO-2038.					
NOTE: Where an appropriate time limit under 37 CFR 1.495 has not been met, a petition to revive (37 CFR 1.137(a) or (b)) must be filed and granted to restore the application to pending status.					
SEND ALL CORRESPONDENCE TO: OLIFF PLC Customer Number: 25944			/Todd M. Guise/ NAME: James A. Oliff REGISTRATION NUMBER: 27,075		
Date <u>January 8, 2015</u>			NAME: Olga Hernandez REGISTRATION NUMBER: 58,232		
			NAME: Todd M. Guise REGISTRATION NUMBER: 46,748		

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2013/003899

<p>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F13/00(2006.01) i, A63F13/12(2006.01) i</p> <p>According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC</p>										
<p>B. FIELDS SEARCHED</p> <p>Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) A63F13/00-13/12</p> <p>Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2013 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2013 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2013</p> <p>Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)</p>										
<p>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:15%;">Category*</th> <th style="width:65%;">Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages</th> <th style="width:20%;">Relevant to claim No.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td align="center">Y</td> <td>JP 2003-19356 A (Konami Computer Entertainment Osaka, Inc.), 21 January 2003 (21.01.2003), paragraphs [0097] to [0101], [0105] to [0107], [0151] to [0158]; fig. 7, 8, 13, 14 & US 2003/0008710 A1 & EP 1273329 A2 & DE 60227030 D & KR 10-2003-0005010 A</td> <td align="center">1-15</td> </tr> <tr> <td align="center">Y</td> <td>JP 2003-154172 A (Konami Co., Ltd.), 27 May 2003 (27.05.2003), paragraph [0027] (Family: none)</td> <td align="center">1-15</td> </tr> </tbody> </table>		Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.	Y	JP 2003-19356 A (Konami Computer Entertainment Osaka, Inc.), 21 January 2003 (21.01.2003), paragraphs [0097] to [0101], [0105] to [0107], [0151] to [0158]; fig. 7, 8, 13, 14 & US 2003/0008710 A1 & EP 1273329 A2 & DE 60227030 D & KR 10-2003-0005010 A	1-15	Y	JP 2003-154172 A (Konami Co., Ltd.), 27 May 2003 (27.05.2003), paragraph [0027] (Family: none)	1-15
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.								
Y	JP 2003-19356 A (Konami Computer Entertainment Osaka, Inc.), 21 January 2003 (21.01.2003), paragraphs [0097] to [0101], [0105] to [0107], [0151] to [0158]; fig. 7, 8, 13, 14 & US 2003/0008710 A1 & EP 1273329 A2 & DE 60227030 D & KR 10-2003-0005010 A	1-15								
Y	JP 2003-154172 A (Konami Co., Ltd.), 27 May 2003 (27.05.2003), paragraph [0027] (Family: none)	1-15								
<p><input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.</p>										
<p>* Special categories of cited documents:</p> <table style="width:100%;"> <tr> <td style="width:50%;"> <p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p> </td> <td style="width:50%;"> <p>"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>"&" document member of the same patent family</p> </td> </tr> </table>		<p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p>	<p>"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>"&" document member of the same patent family</p>							
<p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p>	<p>"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>"&" document member of the same patent family</p>									
<p>Date of the actual completion of the international search 30 August, 2013 (30.08.13)</p>	<p>Date of mailing of the international search report 10 September, 2013 (10.09.13)</p>									
<p>Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office</p>	<p>Authorized officer</p>									
<p>Facsimile No.</p>	<p>Telephone No.</p>									

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 2009)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/003899

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2005-318995 A (Nintendo Co., Ltd.), 17 November 2005 (17.11.2005), claim 2; paragraphs [0062], [0068]; fig. 6 to 8 & US 2005/0282634 A1	4, 5, 9, 10, 14, 15
Y	JP 2001-353371 A (Konami Co., Ltd.), 25 December 2001 (25.12.2001), paragraphs [0042] to [0044]; fig. 8 to 10 (Family: none)	5, 10, 15
P, Y	JP 2013-27477 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 07 February 2013 (07.02.2013), paragraphs [0027] to [0030]; fig. 2 & WO 2013/015026 A1	1-15
A	JP 2003-16333 A (Sharp Corp.), 17 January 2003 (17.01.2003), (Family: none)	1-15

Form PCT/ISA/210 (continuation of second sheet) (July 2009)

MODIFIED FORM PTO-1390		ATTORNEY'S DOCKET NUMBER 163485
TRANSMITTAL LETTER TO THE UNITED STATES DESIGNATED/ELECTED OFFICE (DO/EO/US) CONCERNING A FILING UNDER 35 U.S.C. 371		U.S. APPLICATION NO. (If known, see 37 CFR 1.5) New U.S. Patent Application
INTERNATIONAL APPLICATION NO. PCT/JP2013/003899	INTERNATIONAL FILING DATE June 21, 2013	PRIORITY DATE CLAIMED June 21, 2012
TITLE OF INVENTION GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM		
APPLICANT(S) FOR DO/EO/US Tsuyoshi YOSHIKAWA; Tomohiro TSUKIHARA; Norikazu KATO; Tomoki YASUHARA		
<p>Applicant herewith submits to the United States Designated/Elected Office (DO/EO/US) the following items and other information:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <input checked="" type="checkbox"/> This is a FIRST submission of items concerning a filing under 35 U.S.C. 371. 2. <input type="checkbox"/> This is a SECOND or SUBSEQUENT submission of items concerning a filing under 35 U.S.C. 371. 3. <input type="checkbox"/> This is an express request to begin national examination procedures (35 U.S.C. 371(f)). The submission must include items (5), (6), (9) and (21) indicated below. 4. <input type="checkbox"/> The US has been elected (Article 31). 5. <input checked="" type="checkbox"/> A copy of the International Application as filed (35 U.S.C. 371(c)(2)) <ol style="list-style-type: none"> a. <input type="checkbox"/> is attached hereto (required only if not communicated by the International Bureau). b. <input checked="" type="checkbox"/> has been communicated by the International Bureau. c. <input type="checkbox"/> is not required, as the application was filed in the United States Receiving Office (RO/US). 6. <input checked="" type="checkbox"/> An English language translation of the International Application as filed (35 U.S.C. 371(c)(2)) <ol style="list-style-type: none"> a. <input checked="" type="checkbox"/> is attached hereto. b. <input type="checkbox"/> has been previously submitted under 35 U.S.C. 154(d)(4). c. <input type="checkbox"/> The International Application was filed in English. 7. <input type="checkbox"/> Amendments to the claims of the International Application under PCT Article 19 (35 U.S.C. 371(c)(3)) <ol style="list-style-type: none"> a. <input type="checkbox"/> are attached hereto (required only if not communicated by the International Bureau). b. <input type="checkbox"/> have been communicated by the International Bureau. c. <input type="checkbox"/> have not been made; however, the time limit for making such amendments has NOT expired. d. <input type="checkbox"/> have not been made and will not be made. 8. <input type="checkbox"/> An English language translation of the amendments to the claims under PCT Article 19 (35 U.S.C. 371(c)(3)). 9. <input type="checkbox"/> An oath or declaration of the inventor(s) (35 U.S.C. 371(c)(4)). 10. <input type="checkbox"/> An English language translation of the annexes of the International Preliminary Examination Report under PCT Article 36 (35 U.S.C. 371(c)(5)). <p>Items 11 to 20 below concern document(s) or information included:</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. <input type="checkbox"/> An Information Disclosure Statement under 37 CFR 1.97 and 1.98. 12. <input type="checkbox"/> An assignment document for recording. A separate cover sheet in compliance with 37 CFR 3.28 and 3.31 is included. 13. <input checked="" type="checkbox"/> A preliminary amendment. 14. <input checked="" type="checkbox"/> An Application Data Sheet under 37 CFR 1.76. 15. <input type="checkbox"/> A substitute specification. 16. <input checked="" type="checkbox"/> A power of attorney and/or change of address letter. 17. <input type="checkbox"/> A computer-readable form of the sequence listing in accordance with PCT Rule 13ter.2 and 37 CFR 1.821 - 1.825. 18. <input type="checkbox"/> A second copy of the published international application under 35 U.S.C. 154(d)(4). 19. <input type="checkbox"/> A second copy of the English language translation of the international application under 35 U.S.C. 154(d)(4). 20. <input checked="" type="checkbox"/> Other items or information: International Search Report is attached hereto. 		

U.S. APPLICATION NO. (if known, see 37 C.F.R. 1.5) New U.S. Patent Application		INTERNATIONAL APPLICATION NO. PCT/JP2013/003899		ATTORNEY'S DOCKET NUMBER 163485	
21. <input checked="" type="checkbox"/> The following fees are submitted:				CALCULATIONS PTO USE ONLY	
BASIC NATIONAL FEE (37 CFR 1.492(a)): \$ 280.00				\$280.00	
SEARCH FEE (37 CFR 1.492(b)(1)-(3)):				\$480.00	
International preliminary examination report or written opinion prepared by the USPTO as IPEA or ISA and favorable as to novelty, inventive step, and industrial applicability for all claims presented in the application entering the national phase \$ 0.00					
International search fee (37 CFR 1.445(a)(2)) paid to USPTO as ISA..... \$ 120.00					
International search report provided to USPTO no later than the time at which the search fee is paid \$ 480.00					
All situations not provided for above \$ 600.00					
EXAMINATION FEE (37 CFR 1.492(c)(1)-(2)):				\$720.00	
International preliminary examination report or written opinion prepared by the USPTO as IPEA or ISA and favorable as to novelty, inventive step, and industrial applicability for all claims presented in the application entering the national phase \$ 0.00					
All situations not provided for above \$ 720.00					
Surcharge of \$140.00 for furnishing the search fee, the examination fee or the oath or declaration after the date of commencement of the national phase (37 CFR 1.492(h)).				\$	
APPLICATION SIZE FEE	0 ÷ 50	= †0	x 400 =	\$	
Total pages 33 - 100 =					
†round up to next integer					
CLAIMS	NUMBER FILED	NUMBER EXTRA	RATE	\$	
TOTAL CLAIMS	15 - 20	= 0	x 80.00 =	\$	
INDEPENDENT CLAIMS	3 - 3	= 0	x 420.00 =	\$	
MULTIPLE DEPENDENT CLAIM(S)(if applicable)			+ 780.00 =	\$	
Processing fee of \$140.00 for furnishing the English translation later than 30 months from the earliest claimed priority date (37 CFR 1.492(i)).				\$	
TOTAL OF ABOVE CALCULATIONS =				\$1,480.00	
<input type="checkbox"/> Applicant claims small entity status. See 37 CFR 1.27. The fees indicated above are reduced by ½.				\$	
<input type="checkbox"/> Applicant certifies micro entity status. See 37 CFR 1.29. The fees indicated above are further reduced by ¾. Applicant must attach form PTO/SB/15A or B or equivalent.				\$	
TOTAL NATIONAL FEE =				\$1,480.00	
Fee for recording the enclosed assignment (37 CFR 1.21(h)). The assignment must be accompanied by an appropriate cover sheet (37 CFR 3.28, 3.31). \$40.00 per property +				\$	
TOTAL FEES ENCLOSED =				\$1,480.00	
				Amount to be refunded:	\$
				charged:	\$
a. <input type="checkbox"/> Check No. in the amount of \$ to cover the above fees is enclosed.					
b. <input checked="" type="checkbox"/> Please charge my Deposit Account No. <u>15-0461</u> in the amount of \$1,480.00 to cover the above fees.					
c. <input checked="" type="checkbox"/> The Commissioner is hereby authorized to charge any additional fees which may be required for this filing, or credit any overpayment to Deposit Account No. <u>15-0461</u> .					
d. <input type="checkbox"/> Fees are to be charged to a credit card. WARNING: Information on this form may become public. Credit card information should not be included on this form. Provide credit card information and authorization on PTO-2038.					
NOTE: Where an appropriate time limit under 37 CFR 1.495 has not been met, a petition to revive (37 CFR 1.137(a) or (b)) must be filed and granted to restore the application to pending status.					
SEND ALL CORRESPONDENCE TO: OLIFF PLC Customer Number: 25944			/Todd M. Guise/ NAME: James A. Oliff REGISTRATION NUMBER: 27,075		
Date <u>December 18, 2014</u>			NAME: Todd M. Guise REGISTRATION NUMBER: 46,748		

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2013/003899

<p>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F13/00(2006.01) i, A63F13/12(2006.01) i</p> <p>According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC</p>										
<p>B. FIELDS SEARCHED</p> <p>Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) A63F13/00-13/12</p> <p>Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2013 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2013 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2013</p> <p>Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)</p>										
<p>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:15%;">Category*</th> <th style="width:65%;">Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages</th> <th style="width:20%;">Relevant to claim No.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td align="center">Y</td> <td>JP 2003-19356 A (Konami Computer Entertainment Osaka, Inc.), 21 January 2003 (21.01.2003), paragraphs [0097] to [0101], [0105] to [0107], [0151] to [0158]; fig. 7, 8, 13, 14 & US 2003/0008710 A1 & EP 1273329 A2 & DE 60227030 D & KR 10-2003-0005010 A</td> <td align="center">1-15</td> </tr> <tr> <td align="center">Y</td> <td>JP 2003-154172 A (Konami Co., Ltd.), 27 May 2003 (27.05.2003), paragraph [0027] (Family: none)</td> <td align="center">1-15</td> </tr> </tbody> </table>		Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.	Y	JP 2003-19356 A (Konami Computer Entertainment Osaka, Inc.), 21 January 2003 (21.01.2003), paragraphs [0097] to [0101], [0105] to [0107], [0151] to [0158]; fig. 7, 8, 13, 14 & US 2003/0008710 A1 & EP 1273329 A2 & DE 60227030 D & KR 10-2003-0005010 A	1-15	Y	JP 2003-154172 A (Konami Co., Ltd.), 27 May 2003 (27.05.2003), paragraph [0027] (Family: none)	1-15
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.								
Y	JP 2003-19356 A (Konami Computer Entertainment Osaka, Inc.), 21 January 2003 (21.01.2003), paragraphs [0097] to [0101], [0105] to [0107], [0151] to [0158]; fig. 7, 8, 13, 14 & US 2003/0008710 A1 & EP 1273329 A2 & DE 60227030 D & KR 10-2003-0005010 A	1-15								
Y	JP 2003-154172 A (Konami Co., Ltd.), 27 May 2003 (27.05.2003), paragraph [0027] (Family: none)	1-15								
<p><input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.</p>										
<p>* Special categories of cited documents:</p> <table style="width:100%;"> <tr> <td style="width:50%;"> <p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p> </td> <td style="width:50%;"> <p>"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>"&" document member of the same patent family</p> </td> </tr> </table>		<p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p>	<p>"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>"&" document member of the same patent family</p>							
<p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p>	<p>"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>"&" document member of the same patent family</p>									
<p>Date of the actual completion of the international search 30 August, 2013 (30.08.13)</p>	<p>Date of mailing of the international search report 10 September, 2013 (10.09.13)</p>									
<p>Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office</p>	<p>Authorized officer</p>									
<p>Facsimile No.</p>	<p>Telephone No.</p>									

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 2009)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/003899

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2005-318995 A (Nintendo Co., Ltd.), 17 November 2005 (17.11.2005), claim 2; paragraphs [0062], [0068]; fig. 6 to 8 & US 2005/0282634 A1	4, 5, 9, 10, 14, 15
Y	JP 2001-353371 A (Konami Co., Ltd.), 25 December 2001 (25.12.2001), paragraphs [0042] to [0044]; fig. 8 to 10 (Family: none)	5, 10, 15
P, Y	JP 2013-27477 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 07 February 2013 (07.02.2013), paragraphs [0027] to [0030]; fig. 2 & WO 2013/015026 A1	1-15
A	JP 2003-16333 A (Sharp Corp.), 17 January 2003 (17.01.2003), (Family: none)	1-15

Form PCT/ISA/210 (continuation of second sheet) (July 2009)

PATENT APPLICATION

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re the Application of

Tsuyoshi YOSHIKAWA et al.

Application No.: New U.S. Patent Application

Filed: December 18, 2014

Docket No.: 163485

For: GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM

PRELIMINARY AMENDMENT

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

Please consider the following:

Amendments to the Claims as reflected in the listing of claims; and

Remarks.

Amendments to the Claims:

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

1. (Original) A game control method comprising the steps of:
 - (a) presenting a communication terminal, connected over a communication line, with acquirable item information that, for each item type, includes a total count and an acquisition count or a non-acquisition count of items when receiving, from the communication terminal, a request to present information related to items acquirable by the communication terminal;
 - (b) determining an item to provide to the communication terminal when receiving an item acquisition request from the communication terminal; and
 - (c) changing the acquirable item information when receiving a reset request from the communication terminal.
2. (Original) The game control method according to claim 1, wherein in step (a), a method for presenting the acquirable item information presented to the communication terminal differs between a first item and a second item, a numerical value of the item type being at least a predetermined value for the first item, and the numerical value of the item type being less than the predetermined value for the second item.
3. (Original) The game control method according to claim 2, wherein the acquirable item information for the first item includes identification information or an image for an item.
4. (Currently Amended) The game control method according to ~~claim 2~~ or ~~3~~ claim 2, wherein in step (a), information on another user who has acquired the first item is presented.

5. (Currently Amended) The game control method according to claim 4, wherein in step (b), based on a selection request from the communication terminal, one item selected from among items for which ~~the count~~ a count of necessary attempts for acquisition is at most the predetermined value is determined to be the item to provide.

6. (Original) A game server comprising:
information presentation means for presenting a communication terminal, connected over a communication line, with acquirable item information that, for each item type, includes a total count and an acquisition count or a non-acquisition count of items when a request to present information related to items acquirable by the communication terminal is received from the communication terminal; and

control means for determining an item to provide to the communication terminal when an item acquisition request is received from the communication terminal, wherein

the control means changes the acquirable item information when receiving a reset request from the communication terminal.

7. (Original) The game server according to claim 6, wherein the information presentation means adopts a different method for presenting the acquirable item information presented to the communication terminal for a first item than for a second item, a numerical value of the item type being at least a predetermined value for the first item, and the numerical value of the item type being less than the predetermined value for the second item.

8. (Original) The game server according to claim 7, wherein the acquirable item information for the first item includes identification information or an image for an item.

9. (Currently Amended) The game server according to ~~claim 7 or 8,~~ claim 7, wherein the information presentation means presents information on another user who has acquired the first item.

10. (Currently Amended) The game server according to claim 9, wherein based on a selection request from the communication terminal, the control means determines one item selected from among items for which ~~the count~~ a count of necessary attempts for acquisition is at most the predetermined value to be the item to provide.

11. (Currently Amended) ~~A program for causing~~ A non-transitory computer readable recording medium having stored thereon instructions to be executed on a computer that functions as a battle game ~~server-server, the instructions causing the computer to perform~~ the steps of:

(a) presenting a communication terminal, connected over a communication line, with acquirable item information that, for each item type, includes a total count and an acquisition count or a non-acquisition count of items when receiving, from the communication terminal, a request to present information related to items acquirable by the communication terminal;

(b) determining an item to provide to the communication terminal when receiving an item acquisition request from the communication terminal; and

(c) changing the acquirable item information when receiving a reset request from the communication terminal.

12. (Currently Amended) ~~The program~~ The non-transitory computer readable recording medium according to claim 11, wherein in step (a), a method for presenting the acquirable item information presented to the communication terminal differs between a first item and a second item, a numerical value of the item type being at least a predetermined value for the first item, and the numerical value of the item type being less than the predetermined value for the second item.

13. (Currently Amended) ~~The program~~The non-transitory computer readable recording medium according to claim 12, wherein the acquirable item information for the first item includes identification information or an image for an item.

14. (Currently Amended) ~~The program~~The non-transitory computer readable recording medium according to ~~claim 12 or 13,~~claim 12, wherein in step (a), information on another user who has acquired the first item is presented.

15. (Currently Amended) ~~The program~~The non-transitory computer readable recording medium according to claim 14, wherein in step (b), based on a selection request from the communication terminal, one item selected from among items for which the count of necessary attempts for acquisition is at most the predetermined value is determined to be the item to provide.

REMARKS

Claims 1-15 are pending in this application. By this Amendment, claims 4-5 and 9-15 are amended. No new matter is added.

Should the Examiner believe that anything further would be desirable in order to place this application in even better condition for allowance, the Examiner is invited to contact the undersigned at the telephone number set forth below.

Respectfully submitted,

/Todd M. Guise/

James A. Oliff
Registration No. 27,075

Todd M. Guise
Registration No. 46,748

Olga Hernandez
Registration No. 58,232

JAO:TMG/OZH/eqk

Date: December 18, 2014

OLIFF PLC
P.O. Box 320850
Alexandria, Virginia 22320-4850
Telephone: (703) 836-6400

<p>DEPOSIT ACCOUNT USE AUTHORIZATION Please grant any extension necessary for entry of this filing; Charge any fee due to our Deposit Account No. 15-0461</p>

PCT REQUEST

Paper Copy (NOT for submission)

0	For receiving Office use only	
0-1	International Application No.	
0-2	International Filing Date	
0-3	Name of receiving Office and "PCT International Application"	
0-4	Form PCT/RO/101 PCT Request	
0-4-1	Prepared Using	PCT-SAFE [EASY mode] Version 3.51.061.237 MT/FOP 20140101/0.20.5.21
0-5	Petition The undersigned requests that the present international application be processed according to the Patent Cooperation Treaty	
0-6	Receiving Office (specified by the applicant)	Japan Patent Office (RO/JP)
0-7	Applicant's or agent's file reference	GPA0012-PCT
I	Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM
II	Applicant	
II-1	This person is	Applicant only
II-2	Applicant for	All designated States
II-4	Name	GREE, Inc.
II-5	Address	6-10-1, Roppongi, Minato-ku, Tokyo 1066112 Japan
II-6	State of nationality	JP
II-7	State of residence	JP
III-1	Applicant and/or inventor	
III-1-1	This person is	Inventor only
III-1-3	Inventor for	
III-1-4	Name (LAST, First)	YOSHIKAWA, Tsuyoshi
III-1-5	Address	c/o GREE, Inc. 6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 1066112 Japan

PCT REQUEST

Paper Copy (NOT for submission)

III-2	Applicant and/or inventor	
III-2-1	This person is	Inventor only
III-2-3	Inventor for	
III-2-4	Name (LAST, First)	TSUKIHARA, Tomohiro
III-2-5	Address	c/o GREE, Inc. 6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 1066112 Japan
III-3	Applicant and/or inventor	
III-3-1	This person is	Inventor only
III-3-3	Inventor for	
III-3-4	Name (LAST, First)	KATO, Norikazu
III-3-5	Address	c/o GREE, Inc. 6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 1066112 Japan
III-4	Applicant and/or inventor	
III-4-1	This person is	Inventor only
III-4-3	Inventor for	
III-4-4	Name (LAST, First)	YASUHARA, Tomoki
III-4-5	Address	c/o GREE, Inc. 6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 1066112 Japan
IV-1	Agent or common representative; or address for correspondence	
	The person identified below is hereby/ has been appointed to act on behalf of the applicant(s) before the competent International Authorities as:	Agent
IV-1-1	Name (LAST, First)	SUGIMURA, Kenji
IV-1-2	Address	36F, Kasumigaseki Common Gate West, 3-2-1, Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 1000013 Japan
IV-1-3	Telephone No.	03-3581-2241
IV-1-4	Facsimile No.	03-3580-0506
IV-1-6	Agent's registration No.	100147485
V	DESIGNATIONS	
V-1	The filing of this request constitutes under Rule 4.9(a), the designation of all Contracting States bound by the PCT on the international filing date, for the grant of every kind of protection available and, where applicable, for the grant of both regional and national patents.	

PCT REQUEST

Paper Copy (NOT for submission)

VI-1	Priority claim of earlier national application		
VI-1-1	Filing date	21 June 2012 (21.06.2012)	
VI-1-2	Number	2012-140213	
VI-1-3	Country	JP	
VI-2	Priority document request		
	The International Bureau is requested to obtain from a digital library a certified copy of the earlier application(s) identified above as item(s), using, where applicable, the access code(s) indicated:	VI-1 Access code: EED3	
VI-3	Incorporation by reference :		
	where an element of the international application referred to in Article 11(1)(iii)(d) or (e) or a part of the description, claims or drawings referred to in Rule 20.5(a) is not otherwise contained in this international application but is completely contained in an earlier application whose priority is claimed on the date on which one or more elements referred to in Article 11(1)(iii) were first received by the receiving Office, that element or part is, subject to confirmation under Rule 20.6, incorporated by reference in this international application for the purposes of Rule 20.6.		
VII-1	International Searching Authority Chosen	Japan Patent Office (ISA/JP)	
VIII	Declarations	Number of declarations	
VIII-1	Declaration as to the identity of the inventor	-	
VIII-2	Declaration as to the applicant's entitlement, as at the international filing date, to apply for and be granted a patent	-	
VIII-3	Declaration as to the applicant's entitlement, as at the international filing date, to claim the priority of the earlier application	-	
VIII-4	Declaration of inventorship (only for the purposes of the designation of the United States of America)	-	
VIII-5	Declaration as to non-prejudicial disclosures or exceptions to lack of novelty	-	
IX	Check list	Number of sheets	Electronic file(s) attached
IX-1	Request (including declaration sheets)	4	✓
IX-2	Description	19	✓
IX-3	Claims	3	✓
IX-4	Abstract	1	✓
IX-5	Drawings	10	✓
IX-7	TOTAL	37	

GPA0012-PCT

4/4

PCT REQUEST

Paper Copy (NOT for submission)

	Accompanying Items	Paper document(s) attached	Electronic file(s) attached
IX-8	Fee calculation sheet	-	✓
IX-18	PCT-SAFE physical media	-	-
IX-20	Figure of the drawings which should accompany the abstract	1	
IX-21	Language of filing of the international application	Japanese	
X-1	Signature of applicant, agent or common representative	SUGIMURA, Kenji	
X-1-1	Name (LAST, First)		
X-1-2	Name of signatory		
X-1-3	Capacity (if such capacity is not obvious from reading the request)		

FOR RECEIVING OFFICE USE ONLY

10-1	Date of actual receipt of the purported international application	
10-2	Drawings:	
10-2-1	Received	
10-2-2	Not received	
10-3	Corrected date of actual receipt due to later but timely received papers or drawings completing the purported international application	
10-4	Date of timely receipt of the required corrections under PCT Article 11(2)	
10-5	International Searching Authority	ISA/JP
10-6	Transmittal of search copy delayed until search fee is paid	

FOR INTERNATIONAL BUREAU USE ONLY

11-1	Date of receipt of the record copy by the International Bureau	
------	--	--

DESCRIPTION

GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM

5 CROSS-REFERENCE TO RELATED APPLICATION

[0001] This application claims priority to and the benefit of Japanese Patent Application No. 2012-140213 filed June 21, 2012, the entire contents of which are incorporated herein by reference.

10 TECHNICAL FIELD

[0002] The present invention relates to a game control method, a game server, and a program.

BACKGROUND ART

15 **[0003]** Conventionally, in a battle game server, each user's deck is formed by a plurality of battle cards or the like stored for each user, and the battle game server allows a plurality of users to compete with each other based on the total value of the attack strength and defense strength of the deck (for example, see Patent Literature 1). In such a battle game server, the user
20 acquires a battle card by methods such as purchasing the battle card or obtaining the battle card by winning a battle against an opponent.

CITATION LIST

Patent Literature

25 **[0004]** Patent Literature 1: JP 2008-220984 A

SUMMARY OF INVENTION

(Technical Problem)

30 **[0005]** In a conventional battle game server, however, the methods for acquiring battle cards and the like are limited, causing the user to lose interest in the game. In particular, since it is difficult to acquire a battle card or the like with a high rarity value, the user ends up with the impression that such an item cannot be acquired at all and suffers a drastic loss of interest in the game.

[0006] Accordingly, the present invention has been conceived in light of

PO131690-PCT-US (1/24)

the above problems and provides a game control method, a game server, and a program that can increase the variations on methods for acquiring battle cards and the like, increase the predictability of acquisition of a card or the like with a high rarity value or the like, and heighten interest in the game.

5 (Solution to Problem)

[0007] A game control method according to the present invention for solving the above problems includes the steps of: (a) presenting a communication terminal, connected over a communication line, with acquirable item information that, for each item type, includes a total count and
10 an acquisition count or a non-acquisition count of items when receiving, from the communication terminal, a request to present information related to items acquirable by the communication terminal; (b) determining an item to provide to the communication terminal when receiving an item acquisition request from the communication terminal; and (c) changing the acquirable item
15 information when receiving a reset request from the communication terminal.

[0008] In the game control method according to the present invention, in step (a), a method for presenting the acquirable item information presented to the communication terminal may differ between a first item and a second item, a numerical value of the item type being at least a predetermined value for the
20 first item, and the numerical value of the item type being less than the predetermined value for the second item.

[0009] In the game control method according to the present invention, the acquirable item information for the first item may include identification information or an image for an item.

25 [0010] In the game control method according to the present invention, information on another user who has acquired the first item may be presented.

[0011] In the game control method according to the present invention, in step (b), based on a selection request from the communication terminal, one item selected from among items for which the count of necessary attempts for
30 acquisition is at most the predetermined value may be determined to be the item to provide.

[0012] A game server according to the present invention includes: information presentation means for presenting a communication terminal, connected over a communication line, with acquirable item information that,

PO131690-PCT-US (2/24)

for each item type, includes a total count and an acquisition count or a non-acquisition count of items when a request to present information related to items acquirable by the communication terminal is received from the communication terminal; and control means for determining an item to provide to the communication terminal when an item acquisition request is received from the communication terminal, such that the control means changes the acquirable item information when receiving a reset request from the communication terminal.

[0013] In the game server according to the present invention, the information presentation means may adopt a different method for presenting the acquirable item information presented to the communication terminal for a first item than for a second item, a numerical value of the item type being at least a predetermined value for the first item, and the numerical value of the item type being less than the predetermined value for the second item

[0014] In the game server according to the present invention, the acquirable item information for the first item may include identification information or an image for an item.

[0015] In the game server according to the present invention, the information presentation means may present information on another user who has acquired the first item.

[0016] In the game server according to the present invention, based on a selection request from the communication terminal, the control means may determine one item selected from among items for which the count of necessary attempts for acquisition is at most the predetermined value to be the item to provide.

[0017] A program according to the present invention is for causing a computer that functions as a battle game server to perform the steps of: (a) presenting a communication terminal, connected over a communication line, with acquirable item information that, for each item type, includes a total count and an acquisition count or a non-acquisition count of items when receiving, from the communication terminal, a request to present information related to items acquirable by the communication terminal; (b) determining an item to provide to the communication terminal when receiving an item acquisition request from the communication terminal; and (c) changing the

PO131690-PCT-US (3/24)

acquirable item information when receiving a reset request from the communication terminal.

[0018] In the program according to the present invention, in step (a), a method for presenting the acquirable item information presented to the communication terminal may differ between a first item and a second item, a numerical value of the item type being at least a predetermined value for the first item, and the numerical value of the item type being less than the predetermined value for the second item.

[0019] In the program according to the present invention, the acquirable item information for the first item may include identification information or an image for an item.

[0020] In the program according to the present invention, in step (a), information on another user who has acquired the first item may be presented.

[0021] In the program according to the present invention, in step (b), based on a selection request from the communication terminal, one item selected from among items for which the count of necessary attempts for acquisition is at most the predetermined value may be determined to be the item to provide.

(Advantageous Effect of Invention)

[0022] According to the game control method, game server, and program of the present invention, it is possible to increase the variations on methods for acquiring battle cards and the like, increase the predictability of acquisition of a card or the like with a high numerical value for the item type, and heighten interest in the game.

BRIEF DESCRIPTION OF DRAWINGS

[0023] The present invention will be further described below with reference to the accompanying drawings, wherein:

FIG. 1 is a block diagram of a battle game server in Embodiment 1;

FIGS. 2(a), 2(b), and 2(c) are examples of an item information table in Embodiment 1;

FIG. 3 is an example of a user information table in Embodiment 1;

FIG. 4 is an example of item data in Embodiment 1;

FIG. 5 is an example of acquirable item information in Embodiment 1;

PO131690-PCT-US (4/24)

FIG. 6 is a flowchart of operations by the battle game server in Embodiment 1;

FIGS. 7(a) and 7(b) are examples of acquirable item information in Embodiment 2;

5 FIG. 8 is an example of acquirable item information in Embodiment 3;

FIG. 9 is an example of a scratch card for selection in Embodiment 3; and

FIGS. 10(a) and 10(b) are examples of a screen for selecting an item to acquire.

10

DESCRIPTION OF EMBODIMENTS

[0024] The following describes embodiments of the present invention.

[0025] Embodiment 1

15 FIG. 1 is a block diagram of a battle game server 1 in Embodiment 1 of the present invention. The battle game server 1 according to Embodiment 1 of the present invention includes a communication unit 10, a memory unit 11, an information presentation unit 12, and a control unit 13.

[0026] The communication unit 10 communicates with a communication terminal 2 over either or both of a wireless and wired connection.

20 [0027] In association with identification information uniquely allocated to each user that operates a communication terminal 2 (referred to below as user identification information), the memory unit 11 stores information on items to provide, a total count of items, item type, and an acquisition count. An "item" refers to any of a variety of objects used within a game, such as a battle card
25 constituting a user's deck, a character, a weapon, armor, an ornament, a plant, food, and the like. The item type is a numerical value representing the rarity value of the item, a numerical value representing the category of the item, or the like.

[0028] Specifically, the memory unit 11 stores this information by
30 dividing the information among tables. A plurality of item information tables 111a to 111c, a user information table 112, and item data 113 are stored in the memory unit 11. While three item information tables are described here, this example is not limiting, and the number of item information tables may be two or fewer, or four or more.

PO131690-PCT-US (5/24)

[0029] The item information tables 111a to 111c are tables including information on the total count of items and the item type. FIGS. 2(a) to 2(c) illustrate examples of the item information tables 111a to 111c. As illustrated in FIGS. 2(a) to 2(c), for example the item information table 111a includes
5 item identification information “UNI1”, an item name “item A”, and an item type “3”. The item identification information is an identifier for uniquely identifying an item in the present system. The item information tables 111a to 111c are provided with table identification information for uniquely identifying an item information table in the battle game server 1. Here, the
10 item information tables 111a to 111c are respectively provided with “TID1”, “TID2”, and “TID3” as the table identification information.

[0030] The user information table 112 is a table storing, for each user, the provided items and information for calculating an item acquisition count. The user information table 112 associates the user identification information, table
15 identification information, and identification information of provided items.

[0031] FIG. 3 illustrates an example of the user information table 112. As illustrated in FIG. 3, the user information table 112 includes user identification information “UID1”, table identification information “TID1”, identification information of provided items “UNI2” and “UNI4”, and the
20 like.

[0032] The item data 113 stores data on an image for an item provided to the user in association with item identification information. FIG. 4 illustrates an example of the item data 113. As illustrated in FIG. 4, the item data for example includes item identification information “UNI1”, an item image
25 “item A image”, and the like. The image data may be in any image format, such as JPEG, GIF, PNG, or the like.

[0033] When receiving a request to present information from the communication terminal 2, then based on information, stored in the memory unit 11, that corresponds to the user identification information pertaining to
30 the communication terminal 2, the information presentation unit 12 presents the communication terminal 2, via the communication unit 10, with acquirable item information that includes information, for each item type, on a total count and an acquisition count of items.

[0034] Specifically, when a request to present information is received

from the communication terminal 2 via the communication unit 10, then based on the item information tables 111a to 111c, the information presentation unit 12 tallies the total count of items for each item type. The information presentation unit 12 also refers to the user information table 112 to calculate the acquisition count of items for each item type based on the identification information of provided items and the table identification information that correspond to the user identification information pertaining to the communication terminal 2. The information presentation unit 12 then presents the communication terminal 2, via the communication unit 10, with the result of calculation as the acquirable item information.

[0035] FIG. 5 is an example of the acquirable item information that the information presentation unit 12 presents. FIG. 5 illustrates an example of the acquirable item information presented when a request to present information is received from the communication terminal 2 and the user identification information pertaining to the communication terminal 2 is "UID1". As illustrated in FIG. 5, information 501 on the total count and information 502 on the acquisition count of items for each item type are presented to the communication terminal 2. The case of presenting the acquisition count has been described above, yet this example is not limiting. For example, a non-acquisition count may be presented by subtracting the acquisition count from the total count of items.

[0036] The control unit 13 performs a variety of control pertaining to the battle game server 1. For example, when receiving an item acquisition request from the communication terminal 2, the control unit 13 determines one item to provide to the communication terminal 2 based on information corresponding to the user identification information pertaining to the communication terminal 2.

[0037] Specifically, when receiving an item acquisition request from the communication terminal 2 via the communication unit 10, the control unit 13 refers to the user information table 112, and based on the table identification information that corresponds to the user identification information pertaining to the communication terminal 2, retrieves the item information table. Next, the control unit 13 refers to the user information table 112 and retrieves the identification information of provided items that corresponds to the user

PO131690-PCT-US (7/24)

identification information pertaining to the communication terminal 2. Subsequently, the control unit 13 refers to one of the item information tables 111a to 111c, randomly selects an item not included in the identification information of provided items, and determines that the selected item is the item to provide to the communication terminal 2.

5 [0038] The control unit 13 then provides the item to the communication terminal 2 via the communication unit 10. Specifically, the control unit 13 refers to the item data 113 and provides the communication terminal 2, via the communication unit 10, with the item image corresponding to the item identification information pertaining to the item to be provided. The control unit 13 also adds the item identification information pertaining to the provided item to the user information table 112 as identification information of provided items.

10 [0039] For example, when an item acquisition request is received from the communication terminal 2, and the user identification information pertaining to the communication terminal 2 is "UID1", then the control unit 13 refers to the user information table 112, and based on the table identification information "TID1" corresponding to UID1, retrieves the item information table 111a. Next, the control unit 13 refers to the user information table 112 and retrieves the identification information of provided items that corresponds to "UID1". Subsequently, the control unit refers to the item information table 111a, randomly selects item identification information not included in the identification information of provided items (for example, "UNI1"), and determines that the selected item is the item to provide to the communication terminal 2. The control unit 13 then refers to the item data 113 and provides the communication terminal 2, via the communication unit 10, with the item image "item A image" corresponding to the item identification information "UNI1" pertaining to the item to be provided. The control unit 13 also adds the item identification information "UNI1" pertaining to the provided item to the user information table 112 as identification information of provided items.

20 [0040] Furthermore, in the present invention, the battle game server 1 is configured to allow for receipt of a reset request at any time from the communication terminal 2. In general terms, the reset request is a request for resetting the current user information table 112. When receiving a reset

PO131690-PCT-US (8/24)

request from the communication terminal 2 pertaining to predetermined user identification information, the control unit 13 changes and stores, in the memory unit 11, the table identification information and identification information of provided items that correspond to the user identification information pertaining to the communication terminal 2.

5 [0041] Specifically, when receiving a reset request from the communication terminal 2 via the communication unit 10, the control unit 13 changes the table identification information that corresponds to the user identification information pertaining to the communication terminal 2 and that was stored in the user information table 112 of the memory unit 11 to other table identification information.

10 [0042] For example, when a reset request is received from the communication terminal 2, and the user identification information pertaining to the communication terminal 2 is "UID1", the control unit 13 changes the table identification information that corresponds to "UID1" of the user information table 112 randomly from "TID1" to "TID2" or "TID3".

15 [0043] Next, operations by the battle game server 1 in Embodiment 1 of the present invention are described using the flowchart in FIG. 6. It is assumed that the tables illustrated in FIGS. 2(a), 2(b), and 2(c) through FIG. 4 have been stored in advance in the memory unit 11 at the time of operation by the battle game server 1.

20 [0044] First, when a request to present information is received from the communication terminal 2 (step S1), then based on information, stored in the memory unit 11, that corresponds to the user identification information pertaining to the communication terminal 2, the information presentation unit 12 presents the communication terminal 2, via the communication unit 10, with acquirable item information that includes information, for each item type, on the total count and the acquisition count of items (step S2).

25 [0045] Specifically, when a request to present information is received from the communication terminal 2 via the communication unit 10, then based on the item information tables 111a to 111c, the information presentation unit 12 tallies the total count of items for each item type. The information presentation unit 12 also refers to the user information table 112 to calculate the acquisition count of items for each item type based on the identification

information of provided items and the table identification information that correspond to the user identification information pertaining to the communication terminal 2. The information presentation unit 12 then presents the communication terminal 2, via the communication unit 10, with the result of calculation as the acquirable item information.

5 [0046] Subsequently, when receiving an item acquisition request from the communication terminal 2 (step S3), the control unit 13 determines one item to provide to the communication terminal 2 based on information corresponding to the user identification information pertaining to the communication terminal 2 (step S4).

10 [0047] Specifically, when receiving an item acquisition request from the communication terminal 2 via the communication unit 10, the control unit 13 refers to the user information table 112, and based on the table identification information that corresponds to the user identification information pertaining to the communication terminal 2, retrieves the item information table. Next, the control unit 13 refers to the user information table 112 and retrieves the identification information of provided items that corresponds to the user identification information pertaining to the communication terminal 2. Subsequently, the control unit 13 refers to one of the item information tables 15 111a to 111c, randomly selects an item not included in the identification information of provided items, and determines that the selected item is the item to provide to the communication terminal 2.

20 [0048] Subsequently, the control unit 13 provides the item to the communication terminal 2 via the communication unit 10 (step S5). Specifically, the control unit 13 refers to the item data 113 and provides the communication terminal 2, via the communication unit 10, with the item image corresponding to the item identification information pertaining to the item to be provided. The control unit 13 also adds the item identification information pertaining to the provided item to the user information table 112 as identification information of provided items.

30 [0049] Subsequently, when receiving a reset request from the communication terminal 2 pertaining to predetermined user identification information (step S6), the control unit 13 changes and stores, in the memory unit 11, the table identification information and identification information of

PO131690-PCT-US (10/24)

provided items that correspond to the user identification information pertaining to the communication terminal 2 (step S7).

[0050] Specifically, when receiving a reset request from the communication terminal 2 via the communication unit 10, the control unit 13
5 changes the table identification information that corresponds to the user identification information pertaining to the communication terminal 2 and that was stored in the user information table 112 of the memory unit 11 to other table identification information.

[0051] In this way, according to the battle game server 1 of Embodiment 1,
10 based on information in the memory unit 11, the information presentation unit 12 presents the communication terminal 2 with acquirable item information that includes information, for each item type of items, on a total count and an acquisition count of items, thereby increasing the predictability of acquisition of an item with a predetermined item type (for example, an item with a high
15 rarity value or the like). Furthermore, the battle game server 1 receives a reset request at any time from the communication terminal 2 and changes information pertaining to items that are provided, the total count of items, and the item type and acquisition count for each item, thereby increasing the variations on methods for acquiring items, increasing the predictability of
20 acquisition of an item for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value, and heightening interest in the game.

[0052] After step S7, the information presentation unit 12 may present the communication terminal 2 with post-reset acquirable item information based on the item information tables 111a to 111c and the table identification
25 information of the user information table 112 in the memory unit 11. By doing so, the user can more easily grasp the number of items for each item type after the reset, thereby further increasing the predictability of acquisition of an item for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value and heightening interest in the game.

[0053] The remaining number of all items may be included in the
30 acquirable item information that the information presentation unit 12 presents. Specifically, the information presentation unit 12 may calculate the remaining number of items by subtracting the item acquisition count from the total number of items stored in the item information tables 111a to 111c and include

the result of calculation in the acquirable item information.

[0054] In step S5, the control unit 13 may adopt a different method for presenting the acquirable item information to the communication terminal 2 for an item (first item) for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value and an item (second item) for which the numerical value of the item type is less than the predetermined value. For example, the information presentation unit 12 may display an image for the first item yet display only the item name or the like, without displaying an image, for the second item. In other words, the acquirable item information that the information presentation unit 12 presents for the first item may include identification information (item name or the like) or an image for the item.

[0055] The information presentation unit 12 may present information related to another user who has acquired the first item.

[0056] Embodiment 2

The following describes Embodiment 2 of the present invention. Since the structure of the battle game server 1 according to Embodiment 2 is the same as the structure of the battle game server 1 according to Embodiment 1, the same reference numerals are used in the following description. In general terms, Embodiment 2 differs from Embodiment 1 in that the acquirable item information presented by the information presentation unit 12 includes a count of necessary attempts for acquisition for each item for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value. The count of necessary attempts for acquisition is retrieved based on information corresponding to the user identification information pertaining to the communication terminal 2.

[0057] Specifically, the information presentation unit 12 refers to the user information table 112, and based on the table identification information that corresponds to the user identification information pertaining to the communication terminal 2, retrieves the item information table pertaining to the user identification information. Next, the information presentation unit 12 refers to the user information table 112 and retrieves the identification information of provided items pertaining to the communication terminal 2. Subsequently, the information presentation unit 12 randomly extracts, from the item information table, 19 pieces of item identification information not

PO131690-PCT-US (12/24)

included in the identification information of provided items. The information presentation unit 12 stores the 19 extracted pieces of item identification information and stores provision sequence numbers (1 to 19) in the memory unit 11. When receiving an item acquisition request, the control unit 13
5 determines the item to provide based on the provision sequence numbers stored in the memory unit. In other words, the numbers 1 to 19 each represent the count of acquisition attempts that are necessary in order to acquire the item corresponding to the item identification information (referred to below as the count of necessary attempts for acquisition).

10 **[0058]** Subsequently, the information presentation unit 12 retrieves the item and item type pertaining to each piece of item identification information from one of the item information tables 111a to 111c. Next, for the retrieved items, the information presentation unit 12 retrieves the count of necessary attempts for acquisition for each item for which the numerical value of the
15 item type is at least a predetermined value. The information presentation unit 12 then presents the communication terminal 2 with acquirable item information that includes the retrieved count of necessary attempts for acquisition for each item for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value.

20 **[0059]** FIG. 7(a) illustrates an example of acquirable item information presented by the information presentation unit 12 in Embodiment 2. FIG. 7(a) illustrates an example of displaying the provision sequence of items provided to the communication terminal 2 as a gauge when a request to present information is received from the communication terminal 2. The gauge is
25 composed of a plurality of boxes. Items are associated with the boxes 201 to 219 so that the respective counts of necessary acquisition attempts are 1 to 19. Each box is displayed with a pattern that differs in accordance with the item type of the corresponding item.

[0060] As illustrated in the example in FIG. 7(a), when the numerical
30 value of the item type is at least a predetermined value, the pattern shown in box 204 and the like is displayed. Here, the case of the predetermined value being four is illustrated. Conversely, when the numerical value of the item type is less than the predetermined value, the pattern shown in box 201 and the like is displayed. In other words, FIG. 7(a) displays the count of necessary

attempts for acquisition for each item for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value. FIG. 8(a) also displays each count of necessary attempts for acquisition when the numerical value of the item type is less than a predetermined value.

5 [0061] When an item acquisition request is received from the communication terminal 2, an item is provided, and the count of acquisition attempts increases by one, then the count of necessary attempts for acquisition decreases by one for all items. In this case, as illustrated in FIG. 8(b), the items corresponding to boxes 201 to 219 each shift (move) one box to the left.
10 Accordingly, with this gauge, the user can intuitively grasp the predictability of acquisition of items for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value.

[0062] In this way, according to the battle game server 1 of Embodiment 2, the information presentation unit 12 presents the communication terminal 2
15 with the count of necessary attempts for acquisition for each item for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value, thereby increasing the variations on methods for acquiring items, increasing the predictability of acquisition of an item for which the item type is at least a predetermined value, and heightening interest in the game. Furthermore,
20 displaying the count of necessary attempts for acquisition when the numerical value of the item type is at least a predetermined value further increases the user's sense of anticipation, enticing the user to continue to play the game longer.

[0063] The patterns for displaying the boxes 201 to 219 are not limited to
25 these examples. The boxes 201 to 219 may be painted a predetermined color in accordance with the item type, or a predetermined icon, character, or the like may be displayed in the boxes 201 to 219.

[0064] A certain percentage of the boxes for which the numerical value of the item type is less than a predetermined value may be displayed with the
30 same pattern as boxes corresponding to items for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value. In this way, items for which the numerical value of the item type is less than a predetermined value are mixed in among the boxes displayed with the pattern corresponding to items for which the numerical value of the item type is at least a predetermined

value, thereby making the game more interesting and enticing the user to continue to play the game longer.

[0065] When the count of necessary attempts for acquisition is at most a predetermined value, detailed information on the item to be provided (referred to below as item detail information) may be presented. The item detail information is preferably the item name and item type. The predetermined value is, for example, two. FIG. 8 is an example of presenting item detail information. The counts of necessary acquisition attempts for boxes 201 and 202 are respectively one and two. Accordingly, the item name is displayed as the item detail information in boxes 201 and 202. With this configuration, the user can grasp the item detail information for items that can be acquired in a range in which the count of necessary attempts for acquisition is at most a predetermined value. Therefore, the user is provided with incentive to increase the occasions of an item acquisition request and is enticed to continue to play the game longer.

[0066] In the example in FIGS. 7(a) and 7(b), the boxes are displayed with two types of patterns, using the numerical value of the item type as a standard, yet this example is not limiting. A plurality of standard predetermined values may be established to display the boxes with three or more types of patterns. The patterns that are displayed may also be increased as the count of necessary attempts for acquisition is smaller. With this approach, as the count of necessary attempts for acquisition is smaller, the item type of the item to be acquired can be grasped in greater detail. Therefore, the user is provided with incentive to increase the occasions of an item acquisition request and is enticed to continue to play the game longer.

[0067] Note that while the gauges in FIGS. 7(a), 7(b), and 8 are composed of 19 boxes, the number of boxes is not limited to 19. The number may be 18 or less, or 20 or more. Furthermore, the approach gauge illustrated in FIG. 8 has an I shape, yet this example is not limiting. Many variations are possible, such as a winding S shape, or a Y shape with a forking tip. In the forking variation, predetermined dummy boxes assigned randomly by the battle game server 1 may be displayed in one of the two forks.

[0068] In FIGS. 7(a), 7(b), and 8, examples are illustrated in which information, for each item type, on the total count and the acquisition count of

items is also displayed, yet these examples are not limiting. Display may be limited to the gauge, without displaying the information, for each item type, on the total count and the acquisition count of items. In other words, in FIGS. 7(a), 7(b), and 8, examples are illustrated in which the acquirable item information includes information, for each item type, on the total count and the acquisition count of items and includes the count of necessary attempts for acquisition for each item for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value, yet these examples are not limiting. The acquirable item information may be configured to include only the count of necessary attempts for acquisition for each item for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value.

[0069] Embodiment 3

The following describes Embodiment 3 of the present invention. Since the structure of the battle game server 1 according to Embodiment 3 is the same as the structure of the battle game server 1 according to Embodiment 1, the same reference numerals are used in the following description. In general terms, Embodiment 3 differs from Embodiment 1 in that the acquirable item information presented by the information presentation unit 12 includes the total count of items, for each item type, among items for which the count of necessary attempts for acquisition is at most a predetermined value.

[0070] The acquirable item information presented by the information presentation unit 12 in Embodiment 3 includes the total count of items for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value among items for which the count of necessary attempts for acquisition is at most a predetermined value, as retrieved based on the information corresponding to the user identification information pertaining to the communication terminal 2.

[0071] Specifically, the information presentation unit 12 refers to the user information table 112, and based on the table identification information that corresponds to the user identification information pertaining to the communication terminal 2, retrieves the item information table pertaining to the user identification information. Next, the information presentation unit 12 refers to the user information table 112 and retrieves the identification information of provided items pertaining to the communication terminal 2.

PO131690-PCT-US (16/24)

Subsequently, the information presentation unit 12 randomly extracts, from the item information table, 25 pieces of item identification information not included in the identification information of provided items. The information presentation unit 12 stores the 25 extracted pieces of item identification information and stores provision sequence numbers (1 to 25) in the memory unit 11. When receiving an item acquisition request, the control unit 13 determines the item to provide based on the provision sequence numbers stored in the memory unit. In other words, the numbers 1 to 25 each represent the count of necessary attempts for acquisition corresponding to the item identification information.

[0072] Subsequently, the information presentation unit 12 retrieves the item and item type pertaining to each piece of item identification information from one of the item information tables 111a to 111c. The information presentation unit 12 then tallies the total count of items for which the numerical value of the retrieved item type is at least a predetermined number and presents the communication terminal 2 with acquirable item information that includes the tallied total count of items for each item type.

[0073] FIG. 9 illustrates an example of acquirable item information presented by the information presentation unit 12 in Embodiment 3. In FIG. 10, items for which the count of necessary attempts for acquisition is 25 or less are displayed with a sheet (scratch card) composed of 25 cells 301 to 325. Each cell corresponds to an item for which the count of necessary attempts for acquisition is 25 or less. The items for which the count of necessary attempts for acquisition is 25 or less are randomly associated with the cells 301 to 325.

[0074] As illustrated in the example in FIG. 9, when the numerical value of the item type is at least a predetermined value, the pattern shown in cell 301 and the like is displayed. Here, the predetermined value is four. Conversely, when the item type is less than the predetermined value, the pattern shown in cell 302 and the like is displayed. In other words, FIG. 8 displays the total count of items for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value among items for which the count of necessary attempts for acquisition is 25 or less.

[0075] In this way, according to the battle game server 1 of Embodiment 3, the information presentation unit 12 presents the communication terminal 2

with the total count of items for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value among items for which the count of necessary attempts for acquisition is at most a predetermined value, thereby increasing the variations on methods for acquiring items, further increasing the predictability of acquisition of an item for which the numerical value of the item type is at least a predetermined value, and heightening interest in the game.

[0076] The patterns for displaying the cells 301 to 325 are not limited to these examples. The cells 301 to 325 may be painted a predetermined color in accordance with the item type, or a predetermined icon, character, or the like may be displayed in the cells 301 to 325.

[0077] Furthermore, based on a selection request from the communication terminal 2, the control unit 13 may select one item, from among items for which the count of necessary attempts for acquisition is at most a predetermined value, as the item to provide. In this case, the information presentation unit 12 may present the communication terminal 2 with a scratch card for selection in which all cells are displayed with the same pattern to prompt the communication terminal 2 to select one of the cells.

[0078] FIG. 10(a) illustrates an example of a screen for selecting an item to acquire. The screen displays the scratch card for selection. Each cell in the scratch card in FIG. 10(a) corresponds to an item for which the count of necessary attempts for acquisition is 25 or less. As illustrated in FIG. 10(a), the cells of the scratch card are displayed with the same pattern, and the user cannot tell what items corresponds to which cells.

[0079] The user can select any location on the scratch card using an operation unit (not illustrated) such as a key or a touch panel of the communication terminal 2, and the communication terminal 2 transmits a selection request to the battle game server 1 based on the user operation. The control unit 13 of the battle game server 1 then determines that the item corresponding to the cell pertaining to the selection request is the item to provide to the communication terminal 2.

[0080] FIG. 10(b) illustrates an example of cells 308, 316, and 320 being selected. The selected cells are displayed with the same pattern as the cells in the scratch card shown in FIG. 10. Note that the item detail information

corresponding to the selected cells may be displayed in the selected cells.

[0081] In this way, the variations on methods for acquiring items can be further increased, the predictability of acquisition of an item with a high item type can be further increased, and interest in the game can be heightened.

5 [0082] The scratch cards in FIGS. 9, 10(a), and 10(b) are composed of 25 cells in a sheet with 5 rows and 5 columns, yet this example is not limiting. The scratch card may be composed of $M \times N$ cells in a sheet with M rows and N columns (M and N being integers greater than or equal to 2). Furthermore, the scratch cards in FIGS. 10(a) and 10(b) are not limited to a square shape.
10 For example, the scratch cards may be a polygon, or instead of being two-dimensional, the scratch cards may be in a three-dimensional rectangular shape of a die.

[0083] In FIGS. 9, 10(a), and 10(b), examples are illustrated in which information, for each item type, on the total count and the acquisition count of
15 items is also displayed, yet these examples are not limiting. Display may be limited to the scratch card, without displaying the information, for each item type, on the total count and the acquisition count of items. In other words, in FIGS. 10(a), 10(b), and 11, examples are illustrated in which the acquirable item information includes information, for each item type, on the total count
20 and the acquisition count of items and includes the total count of items, for each item type, among items for which the count of necessary attempts for acquisition is at most a predetermined value, yet these examples are not limiting. The acquirable item information may be configured to include only the total count of items, for each item type, among items for which the count
25 of necessary attempts for acquisition is at most a predetermined value.

[0084] A computer is preferably used to function as the battle game server 1. A program containing a description of the processing for achieving the functions of the battle game server 1 is stored in the memory unit of the computer, and the functions are achieved by the central processing unit (CPU)
30 of the computer reading and executing the program.

[0085] Although the present invention has been described based on drawings and examples, it is to be noted that various changes and modifications will be apparent to those skilled in the art based on the present disclosure. Therefore, such changes and modifications are to be understood as

included within the scope of the present invention. For example, the functions and the like included in the various units and steps may be reordered in any logically consistent way. Furthermore, units or steps may be combined into one or divided. For example, in Embodiments 1 to 3, a separate one of the
5 item information tables 111a to 111c is associated with each user identification number, yet for example a plurality of users may share one of the item information tables 111a to 111c.

REFERENCE SIGNS LIST

- 10 [0086] 1: Battle game server
2: Communication terminal
10: Communication unit
11: Memory unit
12: Information presentation unit
15 13: Control unit
111a to 111c: Item information table
112: User information table
113: Item data
201 to 219: Box
20 301 to 325: Cell
501: Information on the total count of items
502: Information on the acquisition count

CLAIMS

1. A game control method comprising the steps of:
 - (a) presenting a communication terminal, connected over a communication line, with acquirable item information that, for each item type, includes a total count and an acquisition count or a non-acquisition count of items when receiving, from the communication terminal, a request to present information related to items acquirable by the communication terminal;
 - (b) determining an item to provide to the communication terminal when receiving an item acquisition request from the communication terminal; and
 - (c) changing the acquirable item information when receiving a reset request from the communication terminal.

2. The game control method according to claim 1, wherein in step (a), a method for presenting the acquirable item information presented to the communication terminal differs between a first item and a second item, a numerical value of the item type being at least a predetermined value for the first item, and the numerical value of the item type being less than the predetermined value for the second item.

3. The game control method according to claim 2, wherein the acquirable item information for the first item includes identification information or an image for an item.

4. The game control method according to claim 2 or 3, wherein in step (a), information on another user who has acquired the first item is presented.

5. The game control method according to claim 4, wherein in step (b), based on a selection request from the communication terminal, one item selected from among items for which the count of necessary attempts for acquisition is at most the predetermined value is determined to be the item to provide.

6. A game server comprising:

information presentation means for presenting a communication terminal, connected over a communication line, with acquirable item information that, for each item type, includes a total count and an acquisition count or a non-acquisition count of items when a request to present information related to items acquirable by the communication terminal is received from the communication terminal; and

control means for determining an item to provide to the communication terminal when an item acquisition request is received from the communication terminal, wherein

the control means changes the acquirable item information when receiving a reset request from the communication terminal.

7. The game server according to claim 6, wherein the information presentation means adopts a different method for presenting the acquirable item information presented to the communication terminal for a first item than for a second item, a numerical value of the item type being at least a predetermined value for the first item, and the numerical value of the item type being less than the predetermined value for the second item.

8. The game server according to claim 7, wherein the acquirable item information for the first item includes identification information or an image for an item.

9. The game server according to claim 7 or 8, wherein the information presentation means presents information on another user who has acquired the first item.

10. The game server according to claim 9, wherein based on a selection request from the communication terminal, the control means determines one item selected from among items for which the count of necessary attempts for acquisition is at most the predetermined value to be the item to provide.

11. A program for causing a computer that functions as a battle game server

PO131690-PCT-US (22/24)

to perform the steps of:

(a) presenting a communication terminal, connected over a communication line, with acquirable item information that, for each item type, includes a total count and an acquisition count or a non-acquisition count of items when receiving, from the communication terminal, a request to present information related to items acquirable by the communication terminal;

(b) determining an item to provide to the communication terminal when receiving an item acquisition request from the communication terminal; and

(c) changing the acquirable item information when receiving a reset request from the communication terminal.

12. The program according to claim 11, wherein in step (a), a method for presenting the acquirable item information presented to the communication terminal differs between a first item and a second item, a numerical value of the item type being at least a predetermined value for the first item, and the numerical value of the item type being less than the predetermined value for the second item.

13. The program according to claim 12, wherein the acquirable item information for the first item includes identification information or an image for an item.

14. The program according to claim 12 or 13, wherein in step (a), information on another user who has acquired the first item is presented.

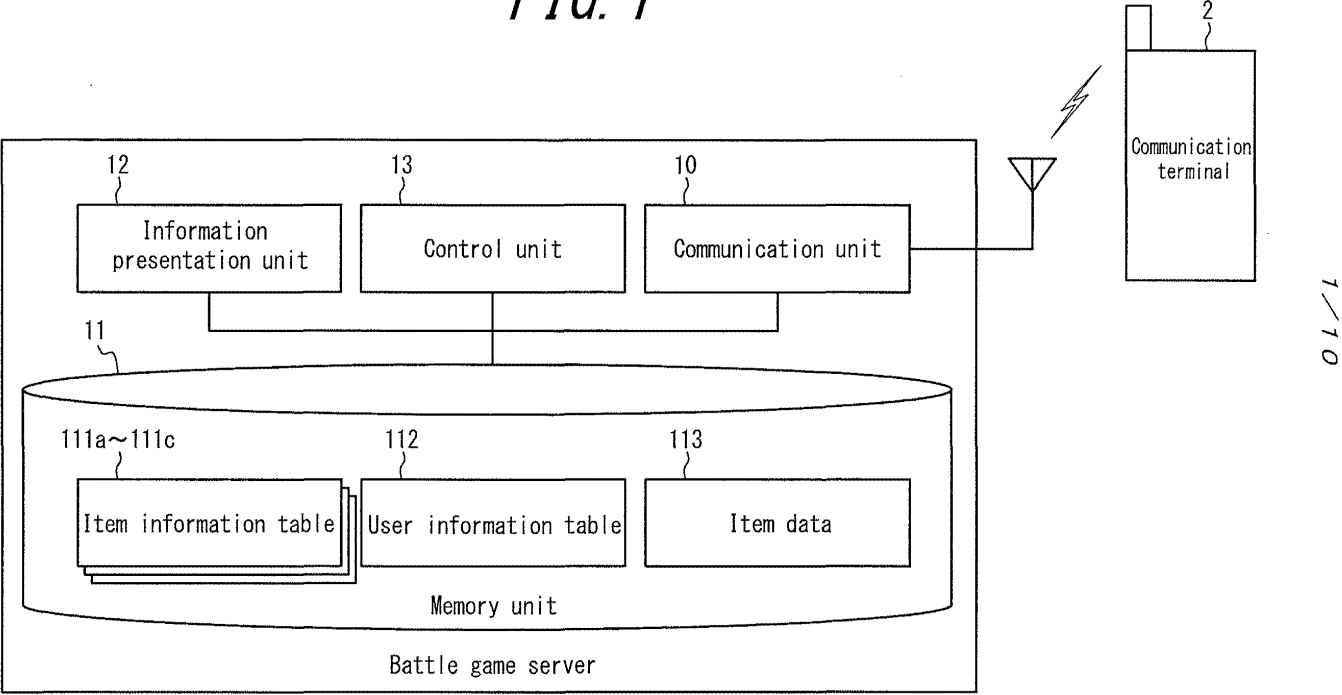
15. The program according to claim 14, wherein in step (b), based on a selection request from the communication terminal, one item selected from among items for which the count of necessary attempts for acquisition is at most the predetermined value is determined to be the item to provide.

ABSTRACT

A game control method, game server, and program can increase variations on methods for acquiring items, increase the predictability of acquisition of an item with a high rarity value or the like, and heighten interest in the game. Included are the steps of presenting a communication terminal, connected over a communication line, with acquirable item information that, for each item type, includes a total count and an acquisition count or a non-acquisition count of items when receiving, from the communication terminal, a request to present information related to items acquirable by the communication terminal, determining an item to provide to the communication terminal when receiving an item acquisition request from the communication terminal, and changing the acquirable item information when receiving a reset request from the communication terminal.

15

FIG. 1



PO131690-US

1/10

FIG. 2A

TID1		
Item identification information	Item name	Item type
UNI11	Item A	3
UNI12	Item B	1
UNI13	Item C	2
UNI14	Item D	5
UNI15	Item E	1
UNI16	Item F	1
UNI17	Item G	1
UNI18	Item H	3
UNI19	Item I	4
UNI110	Item J	2
UNI111	Item K	2
UNI112	Item K	2
UNI113	Item K	2
UNI114	Item L	1
UNI115	Item M	1
UNI116	Item M	1
UNI117	Item N	4
UNI118	Item O	2
UNI119	Item P	1
UNI120	Item Q	1
UNI121	Item M	3
UNI122	Item M	3
UNI123	Item N	5
UNI124	Item O	2
UNI125	Item P	1
UNI126	Item Q	1
UNI127	Item R	6
UNI128	Item S	2
UNI129	Item T	1
UNI130	Item U	1

FIG. 2B

TID2		
Item identification information	Item name	Item type
UNI101	Item A1	2
UNI102	Item B1	3
UNI103	Item C1	1
UNI104	Item D1	5
UNI105	Item E1	2
UNI106	Item F1	2
UNI107	Item G1	2
UNI108	Item H1	3
UNI109	Item I1	4
UNI110	Item J1	2
UNI111	Item K1	2
UNI112	Item K1	2
UNI113	Item K1	2
UNI114	Item L1	1
UNI115	Item M1	2
UNI116	Item M1	2
UNI117	Item N1	2
UNI118	Item O1	2
UNI119	Item P1	1
UNI120	Item Q1	5
UNI121	Item M1	5
UNI122	Item M1	3
UNI123	Item N1	5
UNI124	Item O1	5
UNI125	Item P1	1
UNI126	Item Q1	1
UNI127	Item R1	6
UNI128	Item S1	2
UNI129	Item T1	1
UNI130	Item U1	1

FIG. 2C

TID3		
Item identification information	Item name	Item type
UNI201	Item A2	5
UNI202	Item B2	2
UNI203	Item C2	1
UNI204	Item D2	5
UNI205	Item E2	2
UNI206	Item F2	2
UNI207	Item G2	2
UNI208	Item H2	3
UNI209	Item I2	2
UNI210	Item J2	3
UNI211	Item K2	1
UNI212	Item K2	1
UNI213	Item K2	3
UNI214	Item L2	2
UNI215	Item M2	2
UNI216	Item M2	2
UNI217	Item N2	4
UNI218	Item O2	2
UNI219	Item P2	6
UNI220	Item Q2	2
UNI221	Item M2	3
UNI222	Item M2	3
UNI223	Item N2	4
UNI224	Item O2	2
UNI225	Item P2	1
UNI226	Item Q2	1
UNI227	Item R2	6
UNI228	Item S2	2
UNI229	Item T2	1
UNI230	Item U2	1

2/10

PO131690-US

FIG. 3

User identification information	Table identification information	Identification information of provided items		
UID1	TID1	UNI2	UNI4	...
UID2	TID2	UNI119	UNI127	...
UID3	TID1	UNI8	UNI12	...
UID4	TID3	UNI204	UNI215	...
UID5	TID2	UNI10	UNI17	...
...

3/10

P0131690-US

4/10

FIG. 4

Item identification information	Item image
UNI1	Item A image
UNI2	Item B image
UNI3	Item C image
UNI4	Item D image
UNI5	Item E image
...	...

P0131690-US

FIG. 5

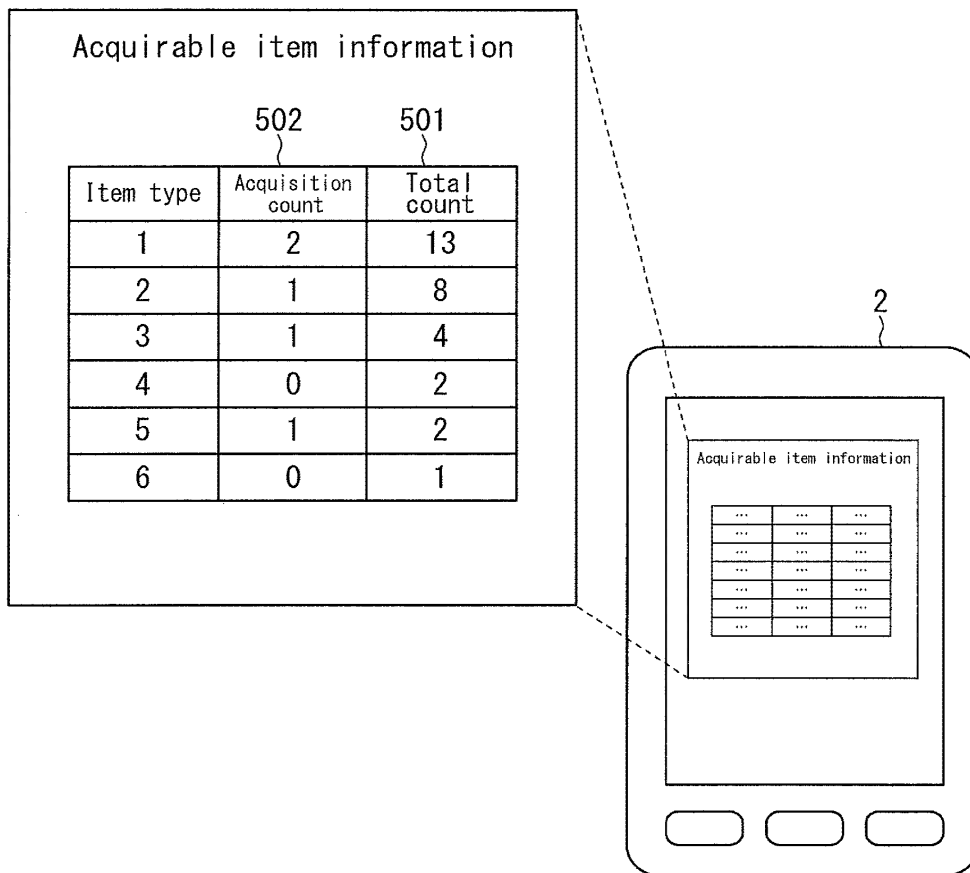


FIG. 6

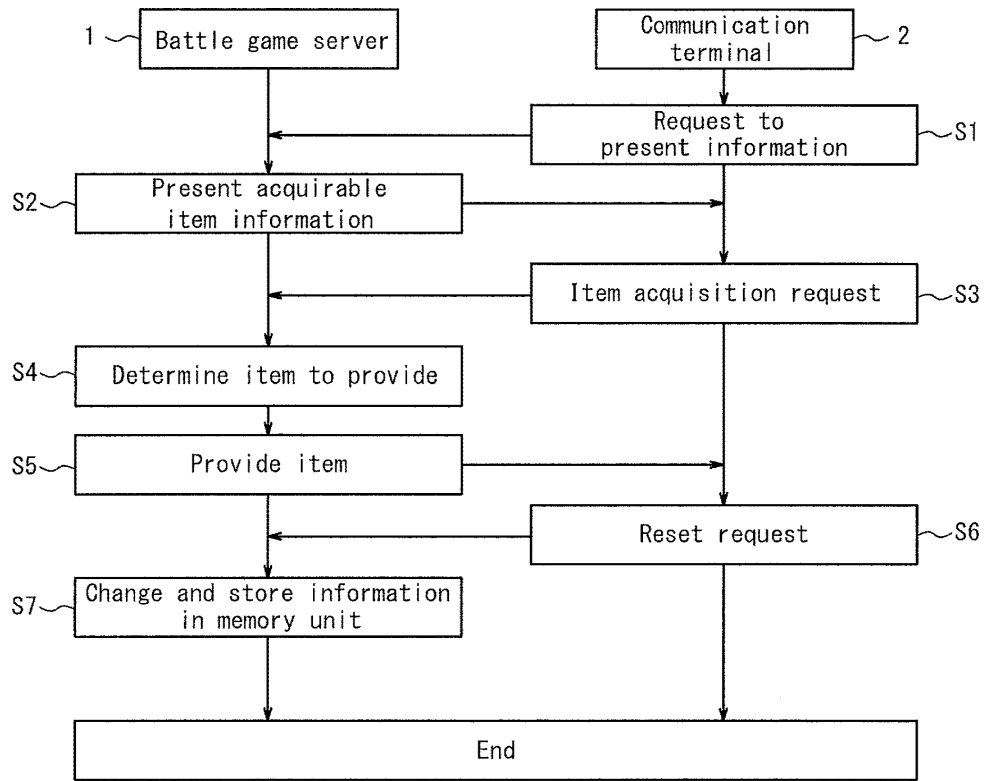


FIG. 7A

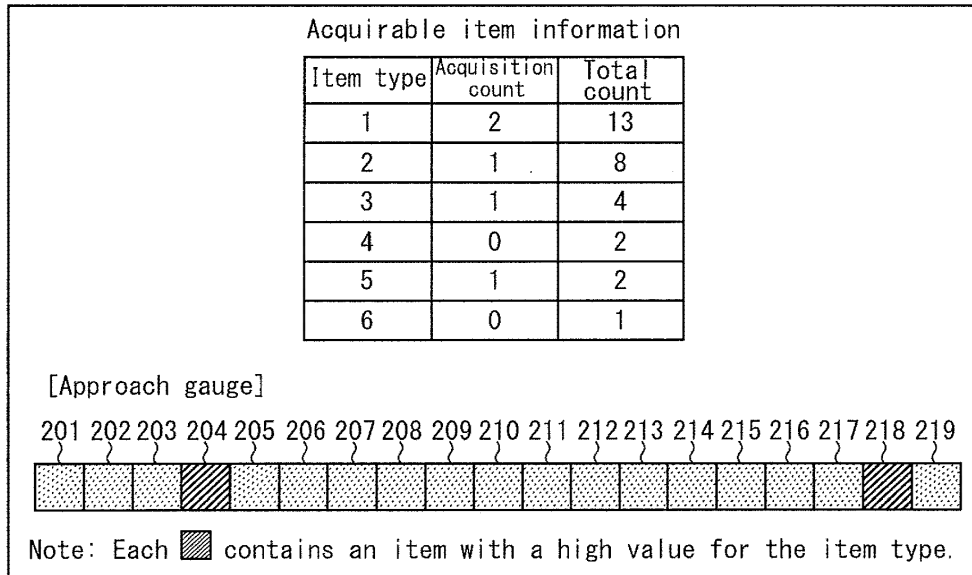


FIG. 7B

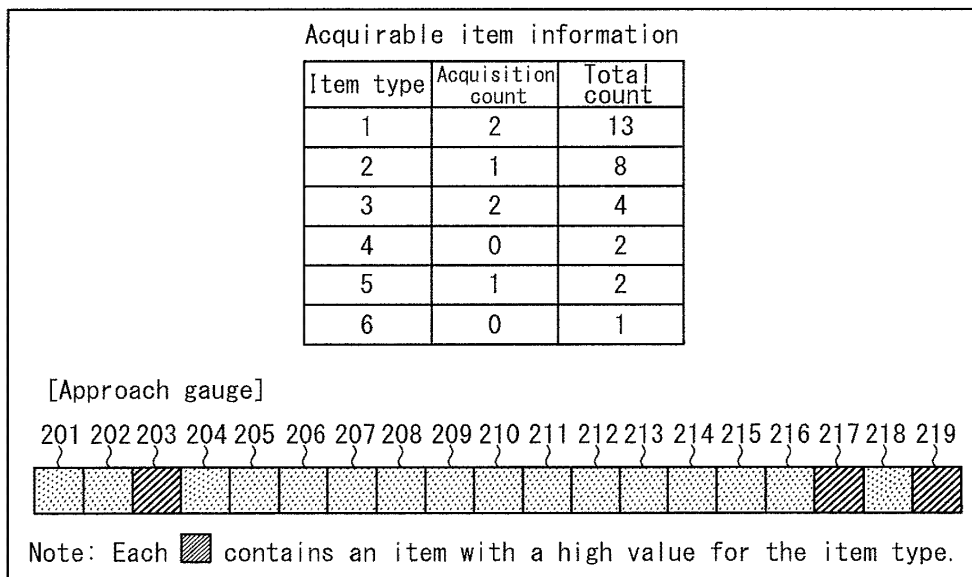


FIG. 8

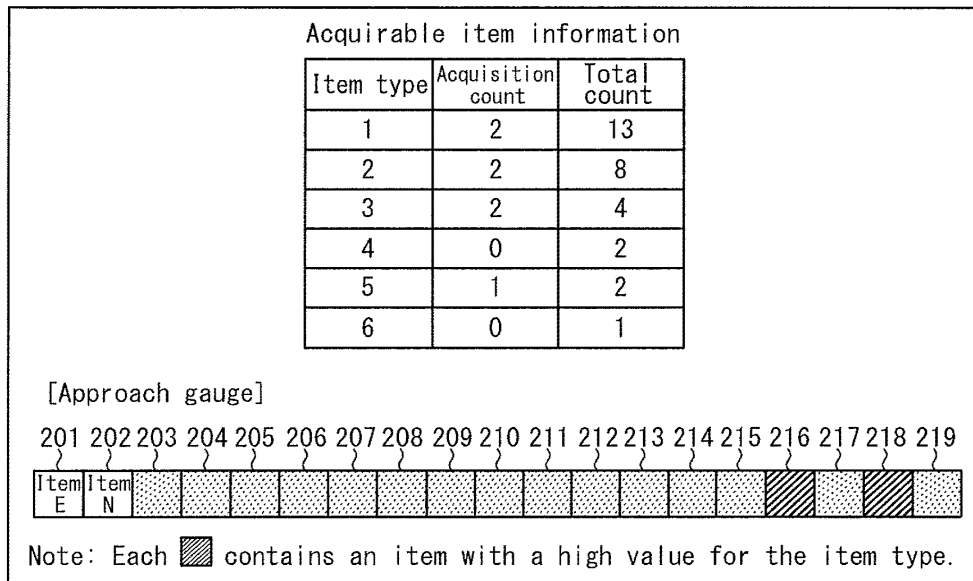


FIG. 9

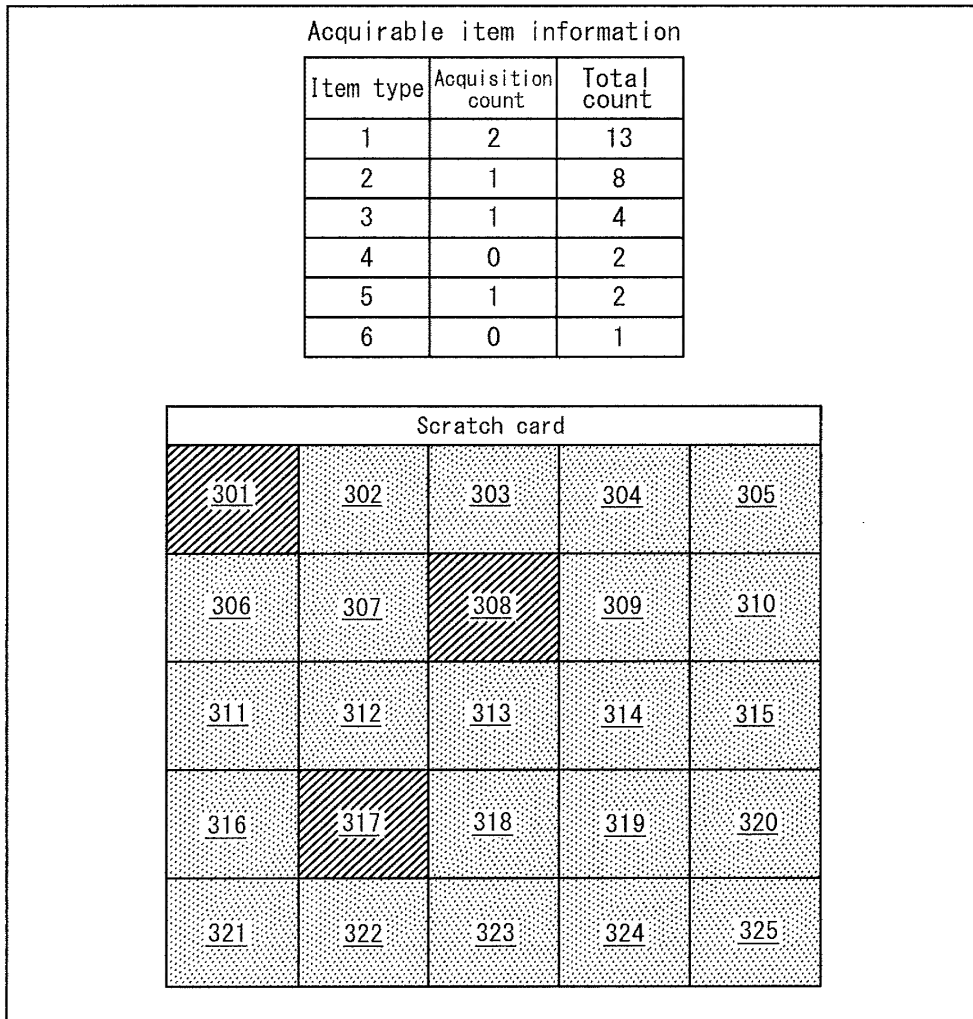


FIG. 10A

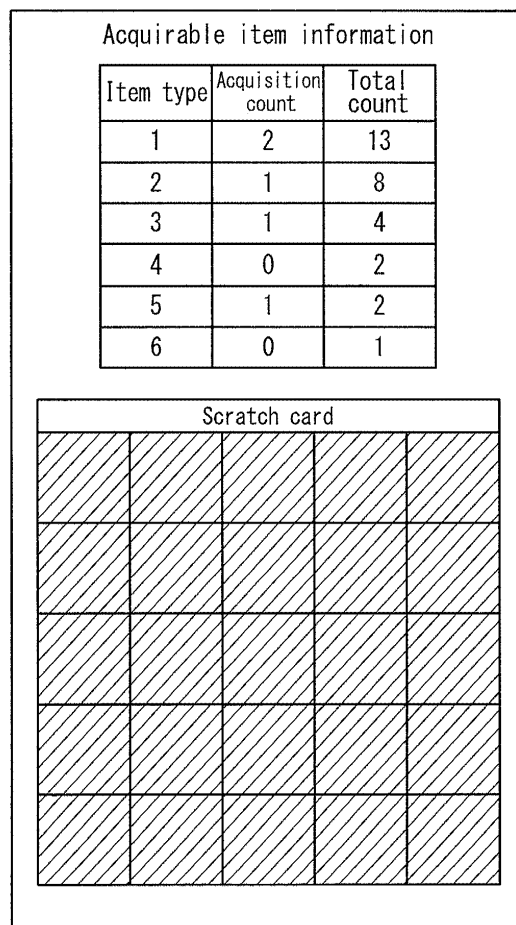
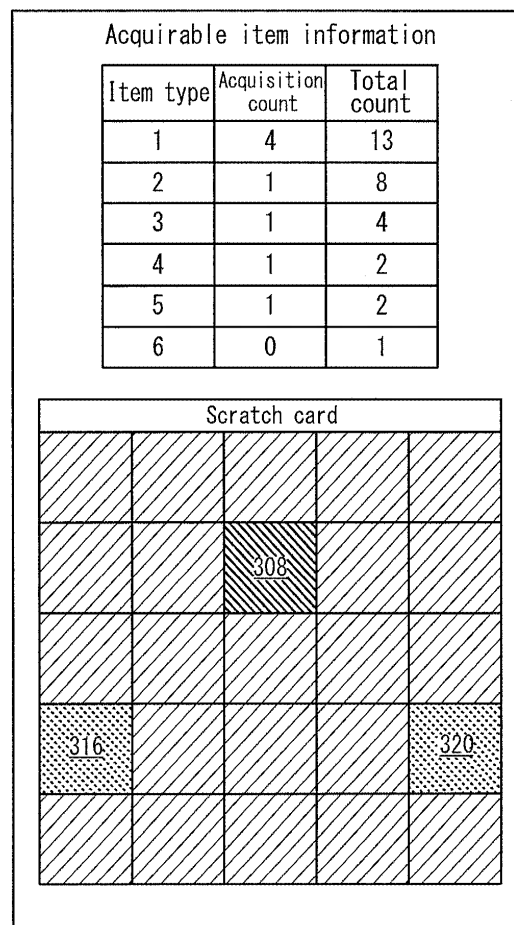


FIG. 10B



10/10

FIG. 10A

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

GENERAL POWER OF ATTORNEY

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

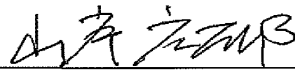
Owner Name: GREE, Inc.

hereby appoints the patent practitioners associated with Oliff & Berridge, PLC Customer No. 25944 as attorneys of record to prosecute any and all patents and patent applications in which this General Power of Attorney is filed, and all continuations and divisions thereof, owned in whole or in part by the above-named owner, and to transact all business in the Patent and Trademark Office.

The undersigned is authorized to execute this document as or on behalf of the owner.

**ALL CORRESPONDENCE SHOULD BE SENT TO OLIFF & BERRIDGE, PLC,
CUSTOMER NO. 25944, TELEPHONE (703) 836-6400.**

November 7, 2013
Date


Signature

Typed Name: Kotaro Yamagishi

Title: Co-Founder and Executive Vice
President
(if acting on behalf of an Owner)

Electronic Patent Application Fee Transmittal

Application Number:				
Filing Date:				
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM			
First Named Inventor/Applicant Name:	Tsuyoshi YOSHIKAWA			
Filer:	James Albert Oliff/Grace Ko			
Attorney Docket Number:	163485			
Filed as Large Entity				
Filing Fees for U.S. National Stage under 35 USC 371				
Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Basic Filing:				
National Stage Fee	1631	1	280	280
Natl Stage Search Fee - Report provided	1642	1	480	480
National Stage Exam - all other cases	1633	1	720	720
Pages:				
Claims:				
Miscellaneous-Filing:				
Petition:				
Patent-Appeals-and-Interference:				

Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
Post-Allowance-and-Post-Issuance:				
Extension-of-Time:				
Miscellaneous:				
			Total in USD (\$)	1480

Electronic Acknowledgement Receipt	
EFS ID:	21005312
Application Number:	14409219
International Application Number:	PCT/JP2013/003899
Confirmation Number:	7235
Title of Invention:	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM
First Named Inventor/Applicant Name:	Tsuyoshi YOSHIKAWA
Customer Number:	25944
Filer:	James Albert Oliff/Grace Ko
Filer Authorized By:	James Albert Oliff
Attorney Docket Number:	163485
Receipt Date:	18-DEC-2014
Filing Date:	
Time Stamp:	15:09:23
Application Type:	U.S. National Stage under 35 USC 371

Payment information:

Submitted with Payment	yes
Payment Type	Deposit Account
Payment was successfully received in RAM	\$ 1480
RAM confirmation Number	1609
Deposit Account	150461
Authorized User	

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

Charge any Additional Fees required under 37 C.F.R. 1.492 (National application filing, search, and examination fees)

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

File Listing:					
Document Number	Document Description	File Name	File Size(Bytes)/ Message Digest	Multi Part /.zip	Pages (if appl.)
1	Application Data Sheet	163485_ADS.PDF	1503364 b57ddc9061140f131f48f17f2e1eccd4d0e8d f0f6	no	7
Warnings:					
Information:					
2	Transmittal of New Application	163485_PCTTrans.pdf	290221 717021dfbb5e820e5ff6ac3bc4498dcf5c237 7f97	no	2
Warnings:					
Information:					
3	Documents submitted with 371 Applications	163485_ISR.pdf	77361 6753ee593a45f9b475cf39789641414c3071 005b	no	2
Warnings:					
Information:					
4		163485_Prelim.pdf	165565 ed1c8ab20432ef0e1c653654ac2cabfbdb8 3fcd2	yes	6
	Multipart Description/PDF files in .zip description				
	Document Description		Start	End	
	Preliminary Amendment		1	1	
	Claims		2	5	
Applicant Arguments/Remarks Made in an Amendment		6	6		
Warnings:					
Information:					
5	Documents submitted with 371 Applications	163485_PCTReq.pdf	140645 aac629c9799b1e2b6ccba1ff68e3aaa21f60 3098	no	4
Warnings:					
Information:					
6		163485_App.pdf	1597240 c8c78f55cb3c0af272910d7e34ad7c3c2cb6a 23de	yes	34

Multipart Description/PDF files in .zip description					
Document Description			Start	End	
Specification			1	20	
Claims			21	23	
Abstract			24	24	
Drawings-only black and white line drawings			25	34	
Warnings:					
Information:					
7	Power of Attorney	163485_GenPOA.pdf	40105	no	1
			71128e6432b5f439daedf8af23d032377a56d0aa		
Warnings:					
Information:					
8	Fee Worksheet (SB06)	fee-info.pdf	35619	no	2
			ad8310a6835777326aadb6c2bd27c5247f1035243		
Warnings:					
Information:					
Total Files Size (in bytes):			3850120		
<p>This Acknowledgement Receipt evidences receipt on the noted date by the USPTO of the indicated documents, characterized by the applicant, and including page counts, where applicable. It serves as evidence of receipt similar to a Post Card, as described in MPEP 503.</p> <p><u>New Applications Under 35 U.S.C. 111</u> If a new application is being filed and the application includes the necessary components for a filing date (see 37 CFR 1.53(b)-(d) and MPEP 506), a Filing Receipt (37 CFR 1.54) will be issued in due course and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the filing date of the application.</p> <p><u>National Stage of an International Application under 35 U.S.C. 371</u> If a timely submission to enter the national stage of an international application is compliant with the conditions of 35 U.S.C. 371 and other applicable requirements a Form PCT/DO/EO/903 indicating acceptance of the application as a national stage submission under 35 U.S.C. 371 will be issued in addition to the Filing Receipt, in due course.</p> <p><u>New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office</u> If a new international application is being filed and the international application includes the necessary components for an international filing date (see PCT Article 11 and MPEP 1810), a Notification of the International Application Number and of the International Filing Date (Form PCT/RO/105) will be issued in due course, subject to prescriptions concerning national security, and the date shown on this Acknowledgement Receipt will establish the international filing date of the application.</p>					

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

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	163485
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM		
The application data sheet is part of the provisional or nonprovisional application for which it is being submitted. The following form contains the bibliographic data arranged in a format specified by the United States Patent and Trademark Office as outlined in 37 CFR 1.76. This document may be completed electronically and submitted to the Office in electronic format using the Electronic Filing System (EFS) or the document may be printed and included in a paper filed application.			

Secrecy Order 37 CFR 5.2

<input type="checkbox"/> Portions or all of the application associated with this Application Data Sheet may fall under a Secrecy Order pursuant to 37 CFR 5.2 (Paper filers only. Applications that fall under Secrecy Order may not be filed electronically.)
--

Inventor Information:

Inventor 1					<input type="button" value="Remove"/>
Legal Name					
Prefix	Given Name	Middle Name	Family Name	Suffix	
	Tsuyoshi		YOSHIKAWA		
Residence Information (Select One) <input type="radio"/> US Residency <input checked="" type="radio"/> Non US Residency <input type="radio"/> Active US Military Service					
City	Minato-ku, Tokyo	Country of Residence i	JP		
Mailing Address of Inventor:					
Address 1	c/o GREE, Inc.				
Address 2	6-10-1 Roppongi				
City	Minato-ku, Tokyo	State/Province			
Postal Code	1066112	Country i	JP		
Inventor 2					<input type="button" value="Remove"/>
Legal Name					
Prefix	Given Name	Middle Name	Family Name	Suffix	
	Tomohiro		TSUKIHARA		
Residence Information (Select One) <input type="radio"/> US Residency <input checked="" type="radio"/> Non US Residency <input type="radio"/> Active US Military Service					
City	Minato-ku, Tokyo	Country of Residence i	JP		
Mailing Address of Inventor:					
Address 1	c/o GREE, Inc.				
Address 2	6-10-1 Roppongi				
City	Minato-ku, Tokyo	State/Province			
Postal Code	1066112	Country i	JP		
Inventor 3					<input type="button" value="Remove"/>
Legal Name					

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	163485
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM		

Prefix	Given Name	Middle Name	Family Name	Suffix
	Norikazu		KATO	
Residence Information (Select One) <input type="radio"/> US Residency <input checked="" type="radio"/> Non US Residency <input type="radio"/> Active US Military Service				
City	Minato-ku, Tokyo	Country of Residence i	JP	

Mailing Address of Inventor:

Address 1	c/o GREE, Inc.			
Address 2	6-10-1 Roppongi			
City	Minato-ku, Tokyo	State/Province		
Postal Code	1066112	Country i	JP	
Inventor 4				<input type="button" value="Remove"/>

Legal Name

Prefix	Given Name	Middle Name	Family Name	Suffix
	Tomoki		YASUHARA	
Residence Information (Select One) <input type="radio"/> US Residency <input checked="" type="radio"/> Non US Residency <input type="radio"/> Active US Military Service				
City	Minato-ku, Tokyo	Country of Residence i	JP	

Mailing Address of Inventor:

Address 1	c/o GREE, Inc.			
Address 2	6-10-1 Roppongi			
City	Minato-ku, Tokyo	State/Province		
Postal Code	1066112	Country i	JP	
All Inventors Must Be Listed - Additional Inventor Information blocks may be generated within this form by selecting the Add button. <input type="button" value="Add"/>				

Correspondence Information:

Enter either Customer Number or complete the Correspondence Information section below. For further information see 37 CFR 1.33(a).				
<input type="checkbox"/> An Address is being provided for the correspondence information of this application.				
Customer Number	25944			
Email Address	email@oliff.com	<input type="button" value="Add Email"/>	<input type="button" value="Remove Email"/>	

Application Data Sheet 37 CFR 1.76		Attorney Docket Number	163485
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM		

Application Information:

Title of the Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM		
Attorney Docket Number	163485	Small Entity Status Claimed	<input type="checkbox"/>
Application Type	Nonprovisional		
Subject Matter	Utility		
Total Number of Drawing Sheets (if any)	10	Suggested Figure for Publication (if any)	1

Publication Information:

<input type="checkbox"/>	Request Early Publication (Fee required at time of Request 37 CFR 1.219)
<input type="checkbox"/>	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	25944		

Domestic Benefit/National Stage Information:

This section allows for the applicant to either claim benefit under 35 U.S.C. 119(e), 120, 121, or 365(c) or indicate National Stage entry from a PCT application. Providing this information in the application data sheet constitutes the specific reference required by 35 U.S.C. 119(e) or 120, and 37 CFR 1.78.			
Prior Application Status	Pending	<input type="button" value="Remove"/>	
Application Number	Continuity Type	Prior Application Number	Filing Date (YYYY-MM-DD)
	a 371 of international	PCT/JP2013/003899	2013-06-21
Additional Domestic Benefit/National Stage Data may be generated within this form by selecting the Add button.			<input type="button" value="Add"/>

Foreign Priority Information:

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	163485
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM		

This section allows for the applicant to claim priority to a foreign application. Providing this information in the application data sheet constitutes the claim for priority as required by 35 U.S.C. 119(b) and 37 CFR 1.55(d). When priority is claimed to a foreign application that is eligible for retrieval under the priority document exchange program (PDX) the information will be used by the Office to automatically attempt retrieval pursuant to 37 CFR 1.55(h)(1) and (2). Under the PDX program, applicant bears the ultimate responsibility for ensuring that a copy of the foreign application is received by the Office from the participating foreign intellectual property office, or a certified copy of the foreign priority application is filed, within the time period specified in 37 CFR 1.55(g)(1).

			<input type="button" value="Remove"/>
Application Number	Country ⁱ	Filing Date (YYYY-MM-DD)	Access Code ^j (if applicable)
2012-140213	JP	2012-06-21	
Additional Foreign Priority Data may be generated within this form by selecting the Add button.			<input type="button" value="Add"/>

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.

Authorization to Permit Access:

Authorization to Permit Access to the Instant Application by the Participating Offices

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

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

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

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	163485
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM		

Applicant Information:

Providing assignment information in this section does not substitute for compliance with any requirement of part 3 of Title 37 of CFR to have an assignment recorded by the Office.

Applicant 1

If the applicant is the inventor (or the remaining joint inventor or inventors under 37 CFR 1.45), this section should not be completed. The information to be provided in this section is the name and address of the legal representative who is the applicant under 37 CFR 1.43; or the name and address of the assignee, person to whom the inventor is under an obligation to assign the invention, or person who otherwise shows sufficient proprietary interest in the matter who is the applicant under 37 CFR 1.46. If the applicant is an applicant under 37 CFR 1.46 (assignee, person to whom the inventor is obligated to assign, or person who otherwise shows sufficient proprietary interest) together with one or more joint inventors, then the joint inventor or inventors who are also the applicant should be identified in this section.

- 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:

Name of the Deceased or Legally Incapacitated Inventor :

If the Applicant is an Organization check here.

Organization Name GREE, INC.

Mailing Address Information:

Address 1 6-10-1, Roppongi

Address 2

City Minato-ku, Tokyo

State/Province

Country ⁱ JP

Postal Code

1066112

Phone Number

Fax Number

Email Address

Additional Applicant Data may be generated within this form by selecting the Add button.

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	163485
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM		

Assignee 1			
Complete this section only if non-applicant assignee information is desired to be included on the patent application publication in accordance with 37 CFR 1.215(b). Do not include in this section 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), as the patent application publication will include the name of the applicant(s).			
			<input type="button" value="Remove"/>
If the Assignee is an Organization check here. <input checked="" type="checkbox"/>			
Organization Name			
Mailing Address Information:			
Address 1			
Address 2			
City		State/Province	
Country i		Postal Code	
Phone Number		Fax Number	
Email Address			
Additional Assignee Data may be generated within this form by selecting the Add button.			<input type="button" value="Add"/>

Signature:

NOTE: This form must be signed in accordance with 37 CFR 1.33. See 37 CFR 1.4 for signature requirements and certifications					
Signature	/Todd M. Guise/ for James A. Oliff			Date (YYYY-MM-DD)	2014-12-18
First Name	Todd	Last Name	Guise	Registration Number	46748
Additional Signature may be generated within this form by selecting the Add button.					<input type="button" value="Add"/>

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.

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

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

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

出 願 年 月 日 2 0 1 2 年 6 月 2 1 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 1 2 - 1 4 0 2 1 3
Application Number:

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

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

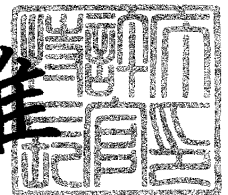
J P 2 0 1 2 - 1 4 0 2 1 3

出 願 人 グリー株式会社
Applicant(s):

2 0 1 3 年 7 月 5 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

羽藤 秀雄



【書類名】 特許願
 【整理番号】 GPA0012-JP
 【提出日】 平成24年 6月21日
 【あて先】 特許庁長官殿
 【国際特許分類】 A63F 13/00
 【発明者】
 【住所又は居所】 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
 【氏名】 吉川 毅
 【発明者】
 【住所又は居所】 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
 【氏名】 月原 知洋
 【発明者】
 【住所又は居所】 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
 【氏名】 加藤 慶一
 【発明者】
 【住所又は居所】 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内
 【氏名】 安原 智己
 【特許出願人】
 【識別番号】 504437801
 【氏名又は名称】 グリー株式会社
 【代理人】
 【識別番号】 100147485
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 杉村 憲司
 【選任した代理人】
 【識別番号】 100153017
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 大倉 昭人
 【選任した代理人】
 【識別番号】 100164471
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 岡野 大和
 【電話番号】 03-3581-7329
 【連絡先】 担当
 【手数料の表示】
 【振替番号】 00002451
 【納付金額】 15,000円
 【提出物件の目録】
 【物件名】 明細書 1
 【物件名】 特許請求の範囲 1
 【物件名】 要約書 1
 【物件名】 図面 1

【書類名】明細書

【発明の名称】対戦ゲームサーバ、対戦ゲームサーバの制御方法、及びプログラム

【技術分野】

【0001】

本発明は、対戦ゲームサーバ、対戦ゲームサーバの制御方法、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、対戦ゲームサーバにおいて、ユーザ毎に記憶された複数枚の対戦カード等で該ユーザのデッキを構成し、当該デッキの攻撃力及び防御力の合計値に基づき、複数のユーザ間で勝敗を競う形式の対戦ゲームサーバがある（例えば特許文献1）。このような対戦ゲームサーバにおいては、ユーザは対戦カードを取得する場合、対戦カードを購入する、或いは対戦相手との対戦で勝利することにより入手する等の方法で取得していた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2008-120851号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の対戦ゲームサーバでは、対戦カード等の取得方法が限定的であり、ゲームに対するユーザの興味を低下させてしまうことがあった。特に希少価値の高い対戦カード等は取得するのが困難であるため、取得の可能性が全く無いという印象をユーザに与えてしまい、ゲームに対する興味を著しく低下させてしまうことがあった。

【0005】

従って、上記のような問題点に鑑みてなされた本発明の目的は、対戦カード等の取得方法のバリエーションを増やし、また希少価値等の高いカード等の取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができる対戦ゲームサーバ、対戦ゲームサーバの制御方法、及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために本発明に係る対戦ゲームサーバは、
通信端末を操作するユーザ毎に一意に割当てられるユーザ識別情報に対応付けて、提供アイテム、アイテムの総数、アイテム種類、取得数に係る情報を格納する記憶部と、
前記通信端末から情報提示要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数及び取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示部と、
前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、前記通信端末に提供するアイテムを決定する制御部と、

前記制御部はさらに前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報を、提供アイテム、アイテム総数、アイテム種類、及び取得数に係る他の情報に変更して前記記憶部に格納することを特徴とする。

【0007】

また本発明に係る対戦ゲームサーバは、
前記取得可能アイテム情報は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含むことを特徴とする。

【0008】

また本発明に係る対戦ゲームサーバは、
前記取得可能アイテム情報は、前記必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係るア

アイテム詳細情報を含むことを特徴とする。

【0009】

また本発明に係る対戦ゲームサーバは、
前記取得可能アイテム情報は、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上の前記アイテムの総数を含むことを特徴とする。

【0010】

また本発明に係る対戦ゲームサーバは、
前記制御部は、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする。

【0011】

また、本発明に係る対戦ゲームサーバの制御方法は、
通信端末を操作するユーザ毎に一意に割当てられるユーザ識別情報に対応付けて、提供アイテム、アイテムの総数、アイテム種類、及び取得数に係る情報を格納するステップと

、
前記通信端末から情報提示要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数及び取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、

前記制御部はさらに前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報を、提供アイテム、アイテム総数、アイテム種類、及び取得数に係る他の情報に変更して前記記憶部に格納するステップと、
を含むことを特徴とする。

【0012】

また、本発明に係る対戦ゲームサーバの制御方法は、
前記取得可能アイテム情報は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含むことを特徴とする。

【0013】

また、本発明に係る対戦ゲームサーバの制御方法は、
前記取得可能アイテム情報は、前記必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係るアイテム詳細情報を含むことを特徴とする。

【0014】

また、本発明に係る対戦ゲームサーバの制御方法は、
前記取得可能アイテム情報は、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上の前記アイテムの総数を含むことを特徴とする。

【0015】

また、本発明に係る対戦ゲームサーバの制御方法は、
前記提供するアイテムを決定するステップは、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする。

【0016】

また、本発明に係るプログラムは、
対戦ゲームサーバとして機能するコンピュータに、
通信端末を操作するユーザ毎に一意に割当てられるユーザ識別情報に対応付けて、提供アイテム、アイテムの総数、アイテム種類、及び取得数に係る情報を格納するステップと

、
前記通信端末から情報提示要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数及び取得数を

含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、

前記制御部はさらに前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報を、提供アイテム、アイテム総数、アイテム種類、及び取得数に係る他の情報に変更して前記記憶部に格納するステップと、
を
実行させることを特徴とする。

【0017】

また、本発明に係るプログラムは、

前記取得可能アイテム情報は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含むことを特徴とする。

【0018】

また、本発明に係るプログラムは、

前記取得可能アイテム情報は、前記必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係るアイテム詳細情報を含むことを特徴とする。

【0019】

また、本発明に係るプログラムは、

前記取得可能アイテム情報は、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上の前記アイテムの総数を含むことを特徴とする。

【0020】

また、本発明に係るプログラムは、

前記提供するアイテムを決定するステップは、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする。

【発明の効果】

【0021】

本発明における対戦ゲームサーバ、対戦ゲームサーバの制御方法、及びプログラムによれば、対戦カード等の取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値の高いカード等の取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】実施の形態1の対戦ゲームサーバのブロック図である。

【図2】実施の形態1のアイテム情報テーブルの例である。

【図3】実施の形態1のユーザ情報テーブルの例である。

【図4】実施の形態1のアイテムデータの例である。

【図5】実施の形態1の取得可能アイテム情報の例である。

【図6】実施の形態1の対戦ゲームサーバの動作を示すフローチャートである。

【図7】実施の形態2の取得可能アイテム情報の例である。

【図8】実施の形態3の取得可能アイテム情報の例である。

【図9】実施の形態3の選択用スクラッチカードの例である。

【図10】取得アイテム選択画面の例である。

【発明を実施するための形態】

【0023】

以下、本発明の実施の形態について説明する。

【0024】

(実施の形態1)

図1は本発明の実施の形態1に対戦ゲームサーバ1のブロック図である。本発明の実施の形態1に係る対戦ゲームサーバ1は、通信部10と、記憶部11と、情報提示部12と、制御部13とを備える。

【0025】

通信部10は、通信端末2と無線又は有線の少なくとも一方により通信する。

【0026】

記憶部11は、通信端末2を操作するユーザ毎に一意に割当てられる識別情報（以下、ユーザ識別情報という。）に対応付けて、提供するアイテム、アイテムの総数、アイテム種類及び取得数に係る情報を格納する。なおアイテムとは、ゲーム内で使用される各種の項目であって、例えば、ユーザのデッキを構成する対戦カード、キャラクタ、武器、装備、装飾品、植物、食べ物等、どのようなものであってもよい。またアイテム種類とは、当該アイテムの希少価値の高さを表す数値、アイテムのカテゴリを表す数値等である。

【0027】

具体的には記憶部11は、当該情報を各テーブルに分けて格納する。記憶部11には、複数のアイテム情報テーブル111a～111cと、ユーザ情報テーブル112と、アイテムデータ113とが格納される。なおここではアイテム情報テーブルは3つあるものとして説明するがこれに限られず、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。

【0028】

アイテム情報テーブル111a～111cは、アイテムの総数及びアイテム種類に係る情報を含むテーブルである。図2(a)～(c)に、アイテム情報テーブル111a～111cの例を示す。図2(a)～(c)に示すように、例えばアイテム情報テーブル111aは、アイテム識別情報“UNI1”、アイテム名“アイテムA”、アイテム種類“3”を含む。アイテム識別情報とは、本システムにおいてアイテムを一意に特定するための識別子である。アイテム情報テーブル111a～111cには、本対戦ゲームサーバ1においてアイテム情報テーブルを一意に特定するためのテーブル識別情報が付与される。ここではアイテム情報テーブル111a～111cには、それぞれテーブル識別情報として“TID1”、“TID2”、及び“TID3”が付与されているものとする。

【0029】

ユーザ情報テーブル112は、ユーザ毎の提供アイテム、及びアイテムの取得数を算出するための情報を格納するテーブルである。ユーザ情報テーブル112は、ユーザ識別情報、テーブル識別情報、及び提供済アイテム識別情報に対応付けている。

【0030】

図3に、ユーザ情報テーブル112の例を示す。図3に示すように、ユーザ情報テーブル112は、ユーザ識別情報“UID1”、テーブル識別情報“TID1”、提供済みアイテム識別情報“UNI2”、“UNI4”等を含む。

【0031】

アイテムデータ113は、ユーザに提供するアイテムの画像に係るデータを、アイテム識別情報に対応付けて格納する。図4に、アイテムデータ113の例を示す。図4に示すように、例えばアイテムデータは、アイテム識別情報“UNI1”、アイテム画像“アイテムA画像”等を含む。なお画像データは、JPEG、GIF、PNG等、如何なる画像フォーマットであってもよい。

【0032】

情報提示部12は、通信端末2から情報提示要求を受信した場合、記憶部11に格納された通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報を含む取得可能アイテム情報を、通信部10を介して通信端末2に提示する。

【0033】

具体的には情報提示部12は、通信端末2から通信部10を介して情報提示要求を受信した場合、アイテム情報テーブル111a～111cに基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数を集計する。また情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報及びテーブル識別情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの取得数を算出する。そして情報提示部12は、算出した結果を取得可能アイテム情報として通信部10を介して通信端末2に提示する。

【0034】

図5は、情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報の例である。図5は、通信端末2に係るユーザ識別情報が“UID1”の場合で通信端末2から情報提示要求を受信した場合に提示する取得可能アイテム情報の例を示す。図5に示すように、アイテム種類毎のアイテムの総数に係る情報501及び取得数に係る情報502が通信端末2に提示される。

【0035】

制御部13は、対戦ゲームサーバ1に係る各種制御を行う。例えば制御部13は、通信端末2からアイテム取得要求を受信した場合、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、通信端末2に提供する1つのアイテムを決定する。

【0036】

具体的には制御部13は、通信端末2から通信部10を介してアイテム取得要求を受信した場合、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、アイテム情報テーブルを取得する。次に制御部13は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報を取得する。続いて制御部13は、アイテム情報テーブル111a～111cのいずれか1つを参照し、提供済アイテム識別情報以外のアイテムをランダムに選択し、当該アイテムを、通信端末2に提供するアイテムとして決定する。

【0037】

そして制御部13は、当該アイテムを、通信部10を介して通信端末2に提供する。具体的には制御部13は、アイテムデータ113を参照し、提供するアイテムに係るアイテム識別情報に対応するアイテム画像を、通信部10を介して通信端末2に提供する。また制御部13は、提供したアイテムに係るアイテム識別情報を、ユーザ情報テーブル112に提供済アイテム識別情報として追加する。

【0038】

例えば、通信端末2に係るユーザ識別情報が“UID1”の場合で通信端末2からアイテム取得要求を受信した場合、制御部13は、ユーザ情報テーブル112を参照し、UID1に対応するテーブル識別情報“TID1”に基づき、アイテム情報テーブル111aを取得する。次に制御部13は、ユーザ情報テーブル112を参照し、“UID1”に対応する提供済みアイテム識別情報を取得する。続いて制御部13は、アイテム情報テーブル111aを参照し、提供済アイテム識別情報以外のアイテム識別情報をランダムに選択し（例えば“UNI1”）、当該アイテムを、通信端末2に提供するアイテムとして決定する。そして制御部13は、アイテムデータ113を参照し、提供するアイテムに係るアイテム識別情報“UNI1”に対応するアイテム画像“アイテムA画像”を、通信部10を介して通信端末2に提供する。また制御部13は、提供したアイテムに係るアイテム識別情報“UNI1”を、ユーザ情報テーブル112に提供済アイテム識別情報として追加する。

【0039】

さらに本発明においては、対戦ゲームサーバ1は、通信端末2から任意のタイミングにてリセット要求を受信可能なように構成される。リセット要求とは、概略として、これまでのユーザ情報テーブル112をリセットするための要求である。制御部13は、所定のユーザ識別情報に係る通信端末2からリセット要求を受信した場合、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報及び提供済みアイテム識別情報を、変更して記憶部11に格納する。

【0040】

具体的には制御部13は、通信端末2から通信部10を介してリセット要求を受信した場合、記憶部11のユーザ情報テーブル112に格納された、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報を、他のテーブル識別情報に変更する。

【0041】

例えば、通信端末2に係るユーザ識別情報が“UID1”の場合で通信端末2からリセ

ット要求を受信した場合、制御部13は、ユーザ情報テーブル112の“UID1”に対応するテーブル識別情報を、“TID1”から、“TID2”又は“TID3”にランダムに変更する。

【0042】

次に、本発明の実施の形態1に対戦ゲームサーバ1について、図6に示すフローチャートによりその動作を説明する。また、記憶部11には、対戦ゲームサーバ1の動作時に予め図2～図4に示すテーブルが格納されているものとして説明する。

【0043】

はじめに情報提示部12は、通信端末2から情報提示要求を受信した場合（ステップS1）、記憶部11に格納された通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報を含む取得可能アイテム情報を、通信部10を介して通信端末2に提示する。（ステップS2）。

【0044】

具体的には情報提示部12は、通信端末2から通信部10を介して情報提示要求を受信した場合、アイテム情報テーブル111a～111cに基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数を集計する。また情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報及びテーブル識別情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの取得数を算出する。そして情報提示部12は、算出した結果を取得可能アイテム情報として通信部10を介して通信端末2に提示する。

【0045】

続いて制御部13は、通信端末2からアイテム取得要求を受信した場合（ステップS3）、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、通信端末2に提供する1つのアイテムを決定する（ステップS4）。

【0046】

具体的には制御部13は、通信端末2から通信部10を介してアイテム取得要求を受信した場合、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、アイテム情報テーブルを取得する。次に制御部13は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報を取得する。続いて制御部13は、アイテム情報テーブル111a～111cのいずれか1つを参照し、提供済アイテム識別情報以外のアイテムをランダムに選択し、当該アイテムを、通信端末2に提供するアイテムとして決定する。

【0047】

続いて制御部13は、当該アイテムを、通信部10を介して通信端末2に提供する（ステップS5）。具体的には制御部13は、アイテムデータ113を参照し、提供するアイテムに係るアイテム識別情報に対応するアイテム画像を、通信部10を介して通信端末2に提供する。また制御部13は、提供したアイテムに係るアイテム識別情報を、ユーザ情報テーブル112に提供済アイテム識別情報として追加する。

【0048】

続いて制御部13は、所定のユーザ識別情報に係る通信端末2からリセット要求を受信した場合（ステップS6）、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報及び提供済みアイテム識別情報を、変更して記憶部11に格納する（ステップS7）。

【0049】

具体的には制御部13は、通信端末2から通信部10を介してリセット要求を受信した場合、記憶部11のユーザ情報テーブル112に格納された、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報を、他のテーブル識別情報に変更する。

【0050】

このように実施の形態1に係る対戦ゲームサーバ1によれば、情報提示部12は、記憶部11の情報に基づき、アイテムに係る前記アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報を含む取得可能アイテム情報を通信端末2に提示するため、所定のアイテム種類のアイテム（例えば希少価値等の高いアイテム）の取得予見性を高めることができ、ま

た対戦ゲームサーバ1が通信端末2から任意のタイミングでリセット要求を受けて、提供するアイテム、アイテムの総数、各アイテムのアイテム種類、及び取得数に係る情報を変更するため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

【0051】

なお情報提示部12は、ステップS7の後に、記憶部11のアイテム情報テーブル111a～111cとユーザ情報テーブル112のテーブル識別情報とに基づき、リセット後の取得可能アイテム情報を通信端末2に提示してもよい。このようにすることで、リセット後のアイテム種類毎のアイテム数をユーザがより容易に把握できるため、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性をより高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

【0052】

なお情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報に、全アイテムの残数を含むようにしてもよい。具体的には、情報提示部12は、アイテム情報テーブル111a～111cに格納されているアイテムの総数からアイテム取得数を減算することにより、アイテムの残数を算出し、取得可能アイテム情報に当該算出結果を含める。

【0053】

(実施の形態2)

以下に、本発明の実施の形態2について説明をする。実施の形態2に係る対戦ゲームサーバ1の構成は、実施の形態1に係る対戦ゲームサーバ1の構成と同一であるため同一の符号を用いて説明する。実施の形態2は、実施の形態1と比較して、概略として情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報が、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき取得した、所定値以上のアイテム種類の数値をもつアイテムの各必要取得試行回数を含む点で相違する。

【0054】

具体的には情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、当該ユーザ識別情報に係るアイテム情報テーブルを取得する。次に情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係る提供済アイテム識別情報を取得する。続いて情報提示部12は、アイテム情報テーブルから、提供済アイテム識別情報以外のアイテム識別情報をランダムに19個抽出する。情報提示部12は、抽出した19個のアイテム識別情報と、提供順序番号を(1～19)を記憶部11に記憶する。そして制御部13は、アイテム取得要求を受けた場合、当該記憶部に格納された提供順序番号に基づき、提供するアイテムを決定する。つまり1～19はそれぞれのアイテム識別情報に対応するアイテムを取得するのに必要な取得試行回数(以下、必要取得試行回数という。)を表す。

【0055】

続いて情報提示部12は、各アイテム識別情報に係るアイテム及びアイテム種類をアイテム情報テーブル111a～111cのいずれか1つから取得する。続いて情報提示部12は、取得したアイテムのアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を取得する。そして情報提示部12は取得したアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含む取得可能アイテム情報を、通信端末2に提示する。

【0056】

図7(a)に、実施の形態2の係る情報提示部12により提示される取得可能アイテム情報の表示例を示す。図7(a)は、通信端末2から情報提示要求を受信した場合に、通信端末2に提供するアイテムの提供順序をゲージにより表示している例を示している。ゲージは複数のマスにより構成され、各マス201～219には、それぞれ必要取得試行回数が1～19となるようにアイテムが対応付けられる。また各マスは、対応するアイテムのアイテム種類に応じて異なるパターンで表示される。

【0057】

図7(a)の例に示すように、アイテム種類の数値が所定値以上の場合に、マス204等に示すパターンで表示される。なおここでは、所定値が4である場合を示している。一方アイテム種類の数値が所定値未満の場合、マス201等に示すパターンで表される。すなわち、図7(a)は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を表している。なお図8(a)は、アイテム種類の数値が所定値未満の場合の各必要取得試行回数も表している。

【0058】

なお通信端末2からアイテム取得要求を受けてアイテムを提供し、取得試行回数が1増えると、全てのアイテムの必要取得試行回数は、1減る。この場合、図8(b)に示すように、マス201～219に対応するアイテムは、それぞれ左方向へ1マス分シフト(移動)する。したがって当該ゲージにより、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性を、ユーザは直感的に把握することができる。

【0059】

このように実施の形態2にかかる対戦ゲームサーバ1によれば、情報提示部12が、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を通信端末2に提示するため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。さらに、アイテム種類の数値が所定値以上の必要取得試行回数を表示するため、ユーザの期待感をより向上させ、ゲームの利用をより継続させることができる。

【0060】

なお、マス201～219を表示するパターンはこれに限られず、各マス201～219をアイテム種類に応じて所定の色で彩色してもよく、またはマス201～219の中に所定のアイコンや文字等を表示してもよい。

【0061】

なお、アイテム種類の数値が所定値未満の場合に、一定の割合で、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムに対応するマスと同一のパターンでマスを表示してもよい。このようにすることで、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムに対応するパターンで表示されたマスに、アイテム種類の数値が所定値未満のアイテムが混在することになり、ゲームの面白さを向上させることができ、ゲームの利用をより継続させることができる。

【0062】

なお、必要取得試行回数が所定値以下の場合に、提供するアイテムの詳細情報(以下、アイテム詳細情報という。)を提示してもよい。アイテム詳細情報とは、好適にはアイテム名、アイテム種類である。また当該所定値は例えば2等である。図8は、アイテム詳細情報を提示する例である。マス201及びマス202は、それぞれ必要取得試行回数が1回、2回である。したがって、マス201及びマス202のアイテム詳細情報としてアイテム名を表示している。このように構成することにより、所定値以下の必要取得試行回数の範囲において取得できるアイテムに係るアイテム詳細情報が把握できるため、アイテム取得要求の機会を増やすインセンティブが働き、ゲームの利用をより継続させることができる。

【0063】

なお、図7の例ではアイテム種類に係る数値を基準にして各マスを2種類のパターンで表示したがこれに限られず、基準の所定値を複数設け、3種類以上のパターンで表示してもよい。また、必要取得試行回数が小さい程、表示するパターンを増やすようにしてもよい。このようにすることで、必要取得試行回数を小さい程、取得するアイテムのアイテム種類がより詳細に把握できるため、アイテム取得要求の機会を増やすインセンティブが働き、ゲームの利用をより継続させることができる。

【0064】

なお、図7及び図8においてゲージは、19個のマスにより構成されたがこれに限られず、マスの数は18個以下でもよく、20個以上であってもよい。さらに、図8に示したアプローチゲージは、I状の形状を示したがこれに限定されるものではない。例えば、S

字型に蛇行したり、先が2股に割れているY字状等の様々なバリエーションが考えられる。なお2股に割れているバリエーションの場合、2股の一方は対戦ゲームサーバ1がランダムに定めたダミーの所定のマスを表示してもよい。

【0065】

なお、図7及び図8において、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報も表示する例を示したが、これに限られず、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報は表示せず、ゲージのみを表示するようにしてもよい。つまり図7及び図8においては、取得可能アイテム情報は、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報、及び、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含む例を示したがこれに限られず、取得可能アイテム情報が、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数のみを含むようにしてもよい。

【0066】

(実施の形態3)

以下に、本発明の実施の形態3について説明をする。実施の形態3に係る対戦ゲームサーバ1の構成は、実施の形態1に係る対戦ゲームサーバ1の構成と同一であるため同一の符号を用いて説明する。実施の形態3は、実施の形態1と比較して、概略として情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報が、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数を含む点で相違する。

【0067】

実施の形態3に係る情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報は、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき取得した、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上の前記アイテムの総数を含む。

【0068】

具体的には情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、当該ユーザ識別情報に係るアイテム情報テーブルを取得する。次に情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係る提供済アイテム識別情報以外のアイテム識別情報をランダムに25個抽出する。情報提示部12は、抽出した25個のアイテム識別情報と、提供順序番号を(1~25)を記憶部11に記憶する。そして制御部13は、アイテム取得要求を受けた場合、当該記憶部に格納された提供順序番号に基づき、提供するアイテムを決定する。つまり1~25はそれぞれのアイテム識別情報に対応する必要取得試行回数を表す。

【0069】

続いて情報提示部12は、各アイテム識別情報に係るアイテム及びアイテム種類をアイテム情報テーブル111a~111cのいずれか1つから取得する。そして情報提示部12は取得したアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの総数を集計し、該集計したアイテム種類毎のアイテムの総数を含む取得可能アイテム情報を、通信端末2に提示する。

【0070】

図9に、実施の形態3の係る情報提示部12により提示される取得可能アイテム情報の表示例を示す。図10は、必要取得試行回数が25回以下のアイテムを、25個のセル301~325により構成されるシート(以下、スクラッチカード)により表示している。各セルは、それぞれ必要取得試行回数が25回以下のアイテムに対応する。セル301~セル325には、夫々必要取得試行回数が25回以下のアイテムがランダムに対応付けられる。

【0071】

図9の例に示すように、アイテム種類の数値が所定値以上の場合は、セル301等に表示パターンで表示される。なおここで所定値は4であるとする。一方アイテム種類が所定値未満の場合は、セル302等に表示パターンで表示される。すなわち、図8は、必要取得試行回数が25回以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの総数を表している。

【0072】

このように実施の形態3にかかる対戦ゲームサーバ1によれば、情報提示部12が、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの総数を通信端末2に提示するため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性をより高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

【0073】

なお、セル301～325を表示するパターンはこれに限られず、各セル301～325をアイテム種類に応じて所定の色で彩色してもよく、またはセル301～325の中に所定のアイコンや文字等を表示してもよい。

【0074】

さらに制御部13は、通信端末2からの選択要求に基づき、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定してもよい。この場合、情報提示部12は、全てのセルを同一のパターンで表示した、選択用のスクラッチカードを通信端末2に提示し、通信端末2にいずれかのセルを選択させるようにしてもよい。

【0075】

図10(a)に当該選択用のスクラッチカードを表示した取得アイテム選択画面の例を示す。図10(a)のスクラッチカードの各セルは、必要取得試行回数が25回以下のアイテムに対応する。図10(a)に示すように、スクラッチカードのセルは、同一のパターンで表示され、各セルにどのアイテムに対応しているのかをユーザは判別できない。

【0076】

ユーザはスクラッチカードの任意の場所を、通信端末2のキーやタッチパネル等の操作部(不図示)により選択することができ、通信端末2は、ユーザの操作に基づき選択要求を対戦ゲームサーバ1に送信する。そして対戦ゲームサーバ1の制御部13は、当該選択要求に係るセルに対応するアイテムを、通信端末2に提供するアイテムとして決定する。

【0077】

図10(b)は、セル308、セル316、及びセル320が選択された例を示す。当該選択されたセルは、図10に示したスクラッチカードにおけるセルと同一パターンで表示される。なお当該選択されたセルには、当該セルに対応するアイテム詳細情報を表示してもよい。

【0078】

このようにすることで、アイテムの取得方法のバリエーションをより増やし、またアイテム種類の高いアイテムの取得予見性をより高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

【0079】

なお、図9及び図10のスクラッチカードは、5行5列のシートによる25個のセルにより構成されたがこれに限られず、M行N列のシート(M及びNは2以上の整数)による、M×N個のセルにより構成されてもよい。さらに、図10に示したスクラッチカードの形状は四角形に限定されるものではない。例えば、多角形でもよいし、さらに2次元ではなくサイコロ状の3次元の四方形であってもよい。

【0080】

なお、図9及び図10において、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報も表示する例を示したが、これに限られず、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報は表示せず、スクラッチカードのみを表示するようにしてもよい。つまり図10及び図11においては、取得可能アイテム情報は、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報、及び、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数を含む例を示したがこれに限られず、取得可能アイテム情報が、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数のみを含むようにしてもよい。

【0081】

ここで、対戦ゲームサーバ1として機能させるために、コンピュータを好適に用いることができ、そのようなコンピュータは、対戦ゲームサーバ1の各機能を実現する処理内容を記述したプログラムを、当該コンピュータの記憶部に格納しておき、当該コンピュータの中央演算処理装置（CPU）によってこのプログラムを読み出して実行させることで実現することができる。

【0082】

本発明を諸図面や実施例に基づき説明してきたが、当業者であれば本開示に基づき種々の変形や修正を行うことが容易であることに注意されたい。従って、これらの変形や修正は本発明の範囲に含まれることに留意されたい。例えば、各手段、各ステップ等に含まれる機能等は論理的に矛盾しないように再配置可能であり、複数の手段やステップ等を一つに組み合わせたり、或いは分割したりすることが可能である。例えば上記実施の形態1～3においては、ユーザ識別番号毎に個別のアイテム情報テーブル111a～111cを対応付けたが、例えば複数人で一つのアイテム情報テーブル111a～111cを共有するようにしてもよい。

【符号の説明】

【0083】

- 1 対戦ゲームサーバ
- 2 通信端末
 - 10 通信部
 - 11 記憶部
 - 12 情報提示部
 - 13 制御部
- 111a～111c アイテム情報テーブル
- 112 ユーザ情報テーブル
- 113 アイテムデータ
- 201～219 マス
- 301～325 セル
- 501 アイテムの総数に係る情報
- 502 取得数に係る情報

【書類名】 特許請求の範囲

【請求項 1】

通信端末を操作するユーザ毎に一意に割当てられるユーザ識別情報に対応付けて、提供アイテム、アイテムの総数、アイテム種類、取得数に係る情報を格納する記憶部と、

前記通信端末から情報提示要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数及び取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示部と、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、前記通信端末に提供するアイテムを決定する制御部と、

前記制御部はさらに前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報を、提供アイテム、アイテム総数、アイテム種類、及び取得数に係る他の情報に変更して前記記憶部に格納することを特徴とする対戦ゲームサーバ。

【請求項 2】

前記取得可能アイテム情報は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含むことを特徴とする、請求項 1 に記載の対戦ゲームサーバ。

【請求項 3】

前記取得可能アイテム情報は、前記必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係るアイテム詳細情報を含むことを特徴とする、請求項 2 に記載の対戦ゲームサーバ。

【請求項 4】

前記取得可能アイテム情報は、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上の前記アイテムの総数を含むことを特徴とする、請求項 1 に記載の対戦ゲームサーバ。

【請求項 5】

前記制御部は、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した 1 つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする、請求項 4 に記載の対戦ゲームサーバ。

【請求項 6】

通信端末を操作するユーザ毎に一意に割当てられるユーザ識別情報に対応付けて、提供アイテム、アイテムの総数、アイテム種類、及び取得数に係る情報を格納するステップと、

前記通信端末から情報提示要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数及び取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、

前記制御部はさらに前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報を、提供アイテム、アイテム総数、アイテム種類、及び取得数に係る他の情報に変更して前記記憶部に格納するステップと、を含む対戦ゲームサーバの制御方法。

【請求項 7】

前記取得可能アイテム情報は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含むことを特徴とする、請求項 6 に記載の対戦ゲームサーバの制御方法。

【請求項 8】

前記取得可能アイテム情報は、前記必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係るアイテム詳細情報を含むことを特徴とする、請求項 7 に記載の対戦ゲームサーバの制御方法。

【請求項 9】

前記取得可能アイテム情報は、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上の前記アイテムの総数を含むことを特徴とする、請求項6に記載の対戦ゲームサーバの制御方法。

【請求項10】

前記提供するアイテムを決定するステップは、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする、請求項9に記載の対戦ゲームサーバの制御方法。

【請求項11】

対戦ゲームサーバとして機能するコンピュータに、
通信端末を操作するユーザ毎に一意に割当てられるユーザ識別情報に対応付けて、提供アイテム、アイテムの総数、アイテム種類、及び取得数に係る情報を格納するステップと

、
前記通信端末から情報提示要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数及び取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、

前記制御部はさらに前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記通信端末に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報を、提供アイテム、アイテム総数、アイテム種類、及び取得数に係る他の情報に変更して前記記憶部に格納するステップと、
を実行させるためのプログラム。

【請求項12】

前記取得可能アイテム情報は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含むことを特徴とする、請求項11に記載のプログラム。

【請求項13】

前記取得可能アイテム情報は、前記必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係るアイテム詳細情報を含むことを特徴とする、請求項12に記載のプログラム。

【請求項14】

前記取得可能アイテム情報は、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上の前記アイテムの総数を含むことを特徴とする、請求項11に記載のプログラム。

【請求項15】

前記提供するアイテムを決定するステップは、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする、請求項14に記載のプログラム。

【書類名】 要約書

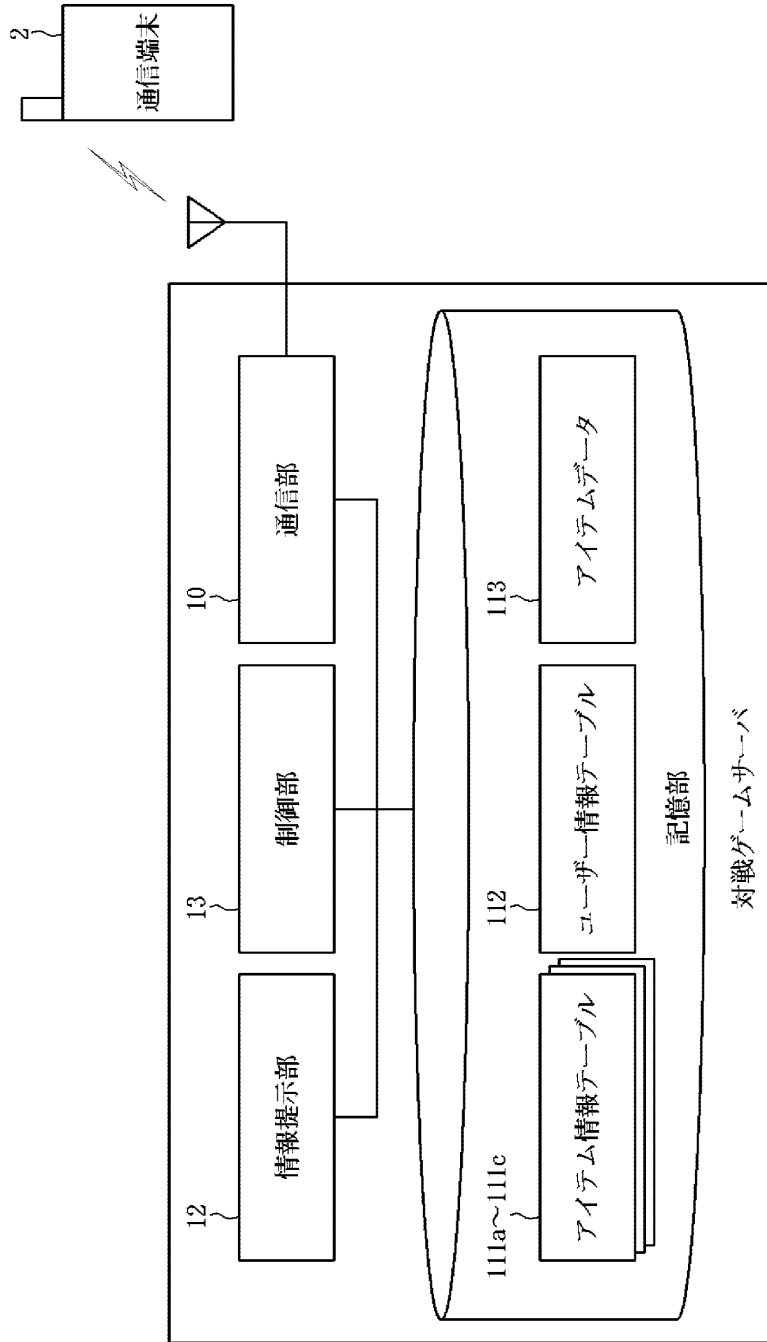
【要約】

【課題】 アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、また希少価値等の高いアイテムの取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができる対戦ゲームサーバ、対戦ゲームサーバの制御方法、及びプログラムを提供する。

【解決手段】 ユーザ識別情報に対応付けて、提供アイテム、アイテムの総数、アイテム種類、及び取得数に係る情報を格納する記憶部1 1と、情報提示要求を受信した場合、前記情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数を含む取得可能アイテム情報を通信端末2に提示する情報提示部1 2と、アイテム取得要求を受信した場合、通信端末2に係る前記ユーザ識別情報に対応する前記情報に基づき、通信端末2に提供するアイテムを決定する制御部1 3と、リセット要求を受信した場合、前記情報を、他の情報に変更して記憶部1 1に格納することを特徴とする。

【選択図】 図1

【書類名】 図面
【図 1】



(a)

TID1		
アイテム識別情報	アイテム名	アイテム種類
UNI1	アイテムA	3
UNI2	アイテムB	1
UNI3	アイテムC	2
UNI4	アイテムD	5
UNI5	アイテムE	1
UNI6	アイテムF	1
UNI7	アイテムG	1
UNI8	アイテムH	3
UNI9	アイテムI	4
UNI10	アイテムJ	2
UNI11	アイテムK	2
UNI12	アイテムK	2
UNI13	アイテムK	2
UNI14	アイテムL	1
UNI15	アイテムM	1
UNI16	アイテムM	1
UNI17	アイテムN	4
UNI18	アイテムO	2
UNI19	アイテムP	1
UNI20	アイテムQ	1
UNI21	アイテムM	3
UNI22	アイテムM	3
UNI23	アイテムN	5
UNI24	アイテムO	2
UNI25	アイテムP	1
UNI26	アイテムQ	1
UNI27	アイテムR	6
UNI28	アイテムS	2
UNI29	アイテムT	1
UNI30	アイテムU	1

(b)

TID2		
アイテム識別情報	アイテム名	アイテム種類
UNI101	アイテムA1	2
UNI102	アイテムB1	3
UNI103	アイテムC1	1
UNI104	アイテムD1	5
UNI105	アイテムE1	2
UNI106	アイテムF1	2
UNI107	アイテムG1	2
UNI108	アイテムH1	3
UNI109	アイテムI1	4
UNI110	アイテムJ1	2
UNI111	アイテムK1	2
UNI112	アイテムK1	2
UNI113	アイテムK1	2
UNI114	アイテムL1	1
UNI115	アイテムM1	2
UNI116	アイテムM1	2
UNI117	アイテムN1	2
UNI118	アイテムO1	2
UNI119	アイテムP1	1
UNI120	アイテムQ1	5
UNI121	アイテムM1	5
UNI122	アイテムM1	3
UNI123	アイテムN1	5
UNI124	アイテムO1	5
UNI125	アイテムP1	1
UNI126	アイテムQ1	1
UNI127	アイテムR1	6
UNI128	アイテムS1	2
UNI129	アイテムT1	1
UNI130	アイテムU1	1

(c)

TID3		
アイテム識別情報	アイテム名	アイテム種類
UNI201	アイテムA2	5
UNI202	アイテムB2	2
UNI203	アイテムC2	1
UNI204	アイテムD2	5
UNI205	アイテムE2	2
UNI206	アイテムF2	2
UNI207	アイテムG2	2
UNI208	アイテムH2	3
UNI209	アイテムI2	2
UNI210	アイテムJ2	3
UNI211	アイテムK2	1
UNI212	アイテムK2	1
UNI213	アイテムK2	3
UNI214	アイテムL2	2
UNI215	アイテムM2	2
UNI216	アイテムM2	2
UNI217	アイテムN2	4
UNI218	アイテムO2	2
UNI219	アイテムP2	6
UNI220	アイテムQ2	2
UNI221	アイテムM2	3
UNI222	アイテムM2	3
UNI223	アイテムN2	4
UNI224	アイテムO2	2
UNI225	アイテムP2	1
UNI226	アイテムQ2	1
UNI227	アイテムR2	6
UNI228	アイテムS2	2
UNI229	アイテムT2	1
UNI230	アイテムU2	1

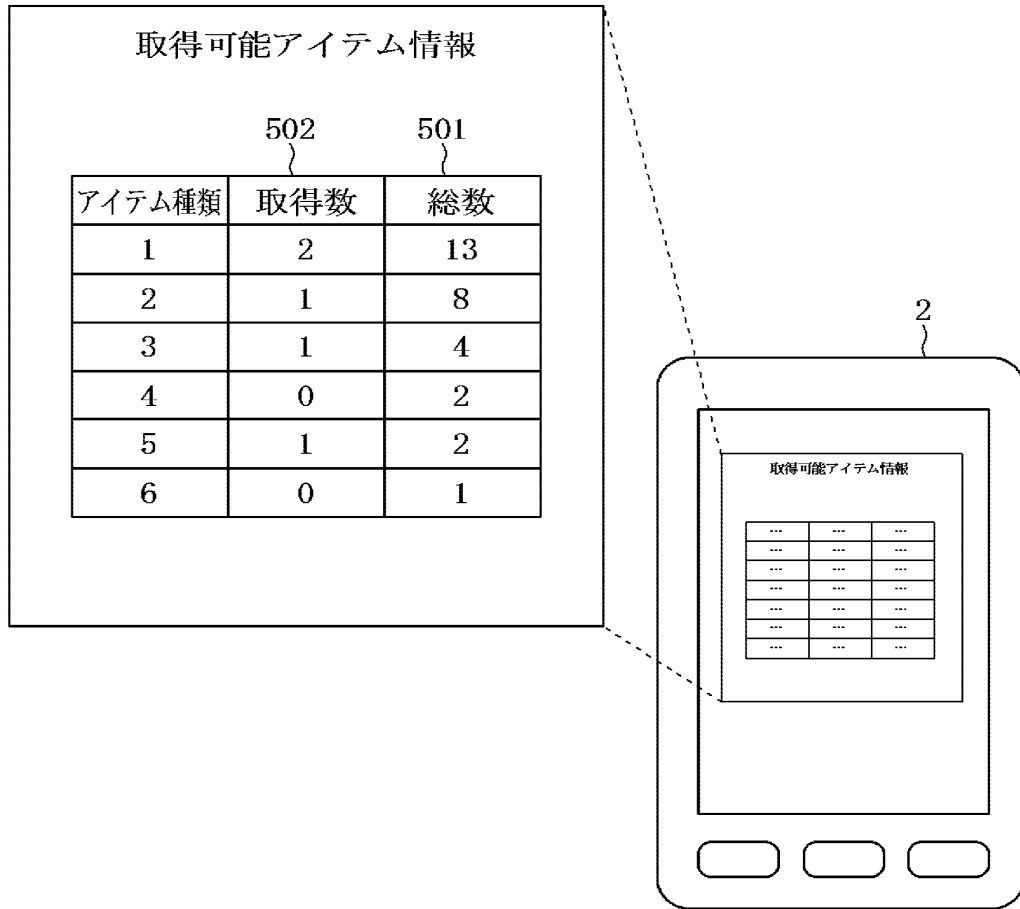
【図3】

ユーザ識別情報	テーブル識別情報	提供済アイテム識別情報
UID1	TID1	UNI2 UNI4 ...
UID2	TID2	UNI119 UNI127 ...
UID3	TID1	UNI8 UNI12 ...
UID4	TID3	UNI204 UNI215 ...
UID5	TID2	UNI10 UNI17 ...
...

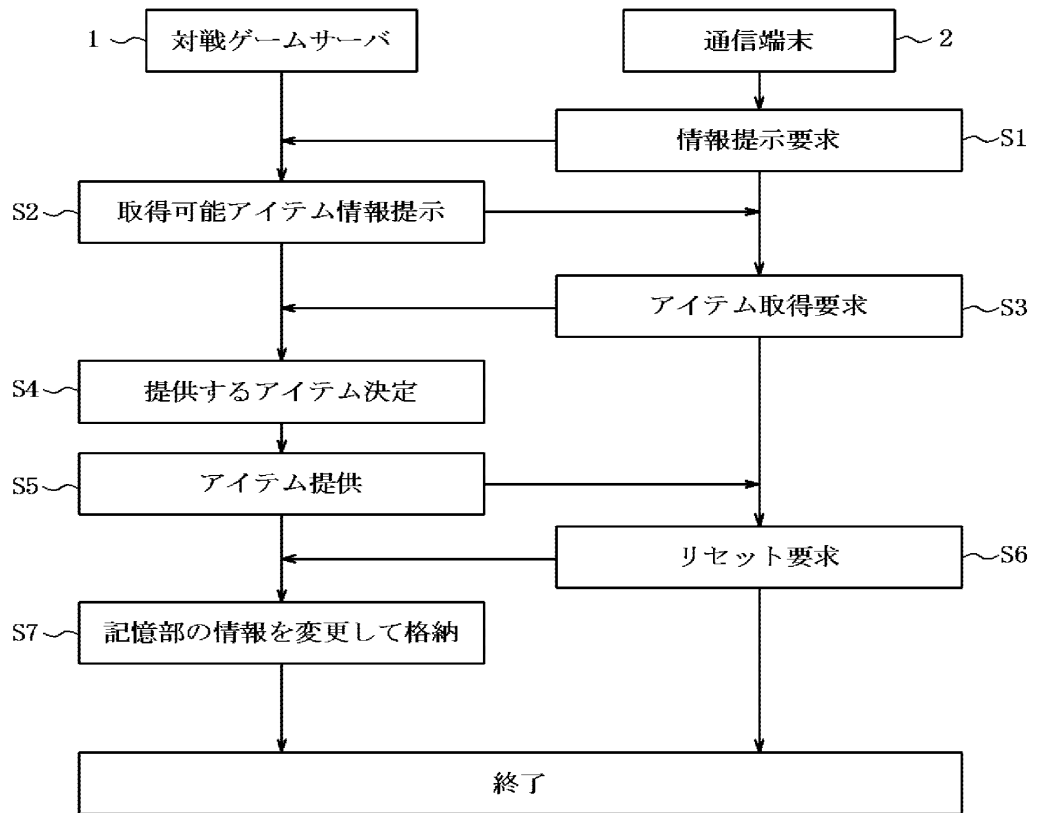
【図4】

アイテム識別情報	アイテム画像
UNI1	アイテムA画像
UNI2	アイテムB画像
UNI3	アイテムC画像
UNI4	アイテムD画像
UNI5	アイテムE画像
...	...

【図5】



【図6】



【図7】

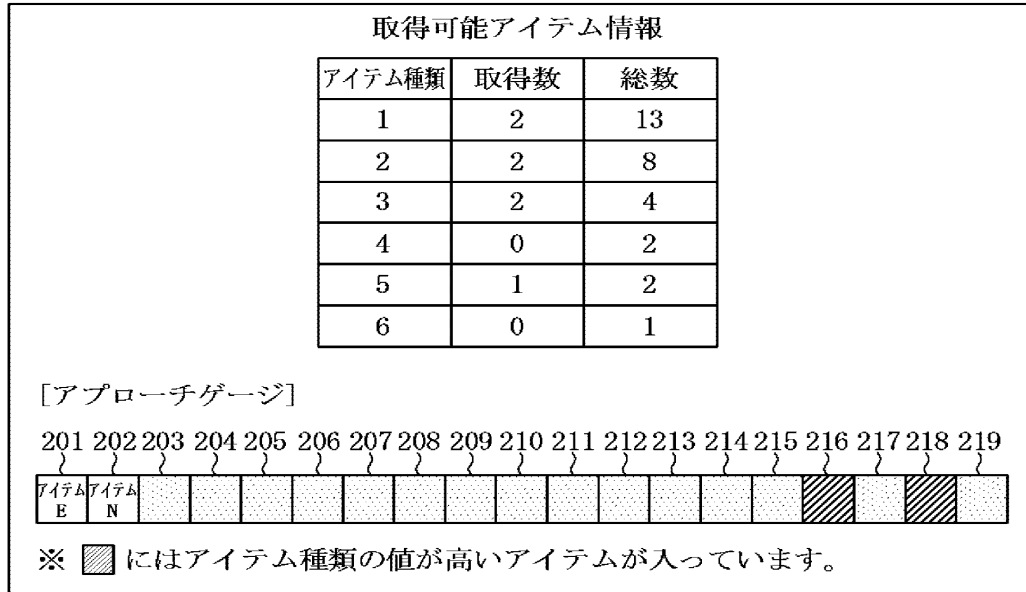
(a)



(b)



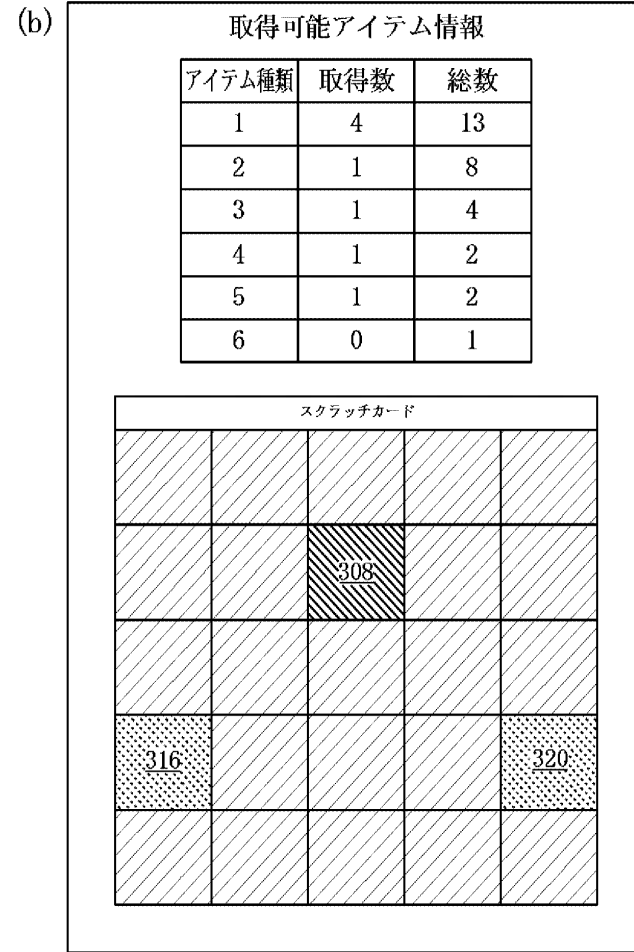
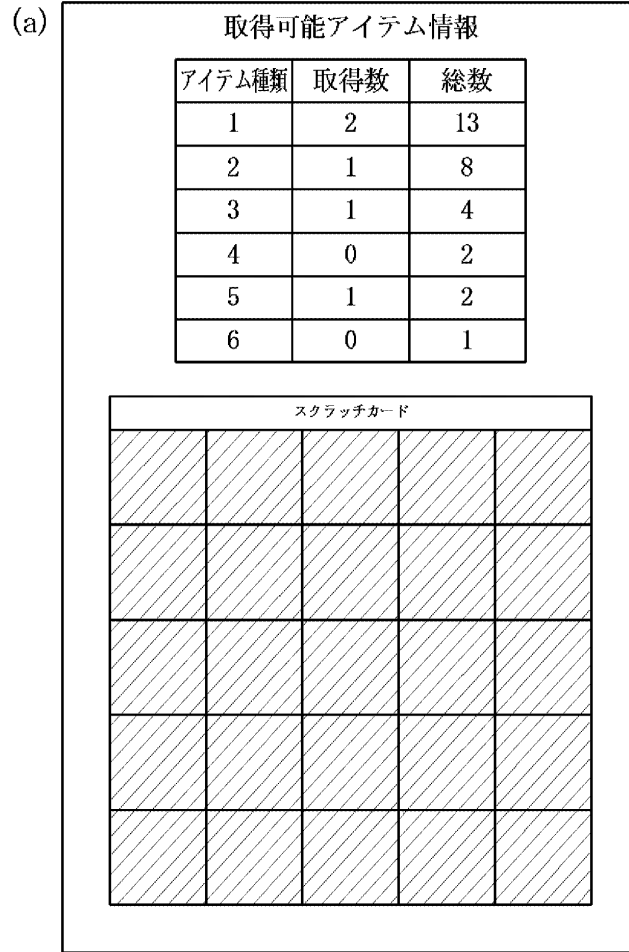
【図8】



【図9】

取得可能アイテム情報		
アイテム種類	取得数	総数
1	2	13
2	1	8
3	1	4
4	0	2
5	1	2
6	0	1

スクラッチカード				
301	302	303	304	305
306	307	308	309	310
311	312	313	314	315
316	317	318	319	320
321	322	323	324	325



出願人履歴

5 0 4 4 3 7 8 0 1

20101122

住所変更

東京都港区六本木六丁目10番1号

グリー株式会社

**DOCUMENT MADE AVAILABLE UNDER THE
PATENT COOPERATION TREATY (PCT)**

International application number:	PCT/JP2013/003899
International filing date:	21 June 2013 (21.06.2013)
Document type:	Certified copy of priority document
Document details:	Country/Office: JP
	Number: 2012-140213
	Filing date: 21 June 2012 (21.06.2012)
Date of receipt at the International Bureau:	05 July 2013 (05.07.2013)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a),(b) or (b-bis)

特許協力条約に基づく国際出願願書

紙面による写し (注意 電子データが原本となります)

0	受理官庁記入欄	
0-1	国際出願番号	PCT/JP2013/003899
0-2	国際出願日	2013年 06月 21日 (21.06.2013)
0-3	(受付印)	RO/JP
0-4	様式 PCT/RO/101 この特許協力条約に基づく国際出願願書は、	
0-4-1	右記によって作成された。	PCT-SAFE Version 3.51.056.232 MT/FOP 20121001/0.20.5.19
0-5	申立て 出願人は、この国際出願が特許協力条約に従って処理されることを請求する。	
0-6	出願人によって指定された受理官庁	日本国特許庁 (RO/JP)
0-7	出願人又は代理人の書類記号	GPA0012-PCT
I	発明の名称	ゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラム
II	出願人	
II-1	この欄に記載した者は	出願人である (applicant only)
II-2	右の指定国についての出願人である。	すべての指定国 (all designated States)
II-4ja	名称	グリー株式会社
II-4en	Name:	GREE, Inc.
II-5ja	あて名	1066112 日本国 東京都港区六本木六丁目 1 0 番 1 号
II-5en	Address:	6-10-1, Roppongi, Minato-ku, Tokyo 1066112 Japan
II-6	国籍(国名)	日本国 JP
II-7	住所(国名)	日本国 JP
III-1	その他の出願人又は発明者	
III-1-1	この欄に記載した者は	発明者である (inventor only)
III-1-4ja	氏名(姓名)	吉川 毅
III-1-4en	Name (LAST, First):	YOSHIKAWA, Tsuyoshi
III-1-5ja	あて名	1066112 日本国 東京都港区六本木六丁目 1 0 番 1 号
III-1-5en	Address:	c/o GREE, Inc. 6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 1066112 Japan

特許協力条約に基づく国際出願願書

紙面による写し (注意 電子データが原本となります)

III-2 III-2-1 III-2-4ja III-2-4en III-2-5ja III-2-5en	その他の出願人又は発明者 この欄に記載した者は 氏名(姓名) Name (LAST, First): あて名 Address:	発明者である (inventor only) 月原 知洋 TSUKIHARA, Tomohiro 1066112 日本国 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社 内 c/o GREE, Inc. 6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 1066112 Japan
III-3 III-3-1 III-3-4ja III-3-4en III-3-5ja III-3-5en	その他の出願人又は発明者 この欄に記載した者は 氏名(姓名) Name (LAST, First): あて名 Address:	発明者である (inventor only) 加藤 慶一 KATO, Norikazu 1066112 日本国 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社 内 c/o GREE, Inc. 6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 1066112 Japan
III-4 III-4-1 III-4-4ja III-4-4en III-4-5ja III-4-5en	その他の出願人又は発明者 この欄に記載した者は 氏名(姓名) Name (LAST, First): あて名 Address:	発明者である (inventor only) 安原 智己 YASUHARA, Tomoki 1066112 日本国 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社 内 c/o GREE, Inc. 6-10-1 Roppongi, Minato-ku, Tokyo 1066112 Japan

特許協力条約に基づく国際出願願書

紙面による写し (注意 電子データが原本となります)

IV-1	代理人又は共通の代表者、通知のあて名 下記の者は国際機関において右記のごとく出願人のために行動する。	代理人 (agent)
IV-1-1ja	氏名(姓名)	杉村 憲司
IV-1-1en	Name (LAST, First):	SUGIMURA, Kenji
IV-1-2ja	あて名	1000013 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目2番1号 霞が関コモンゲート西館36階
IV-1-2en	Address:	36F, Kasumigaseki Common Gate West, 3-2-1, Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 1000013 Japan
IV-1-3	電話番号	03-3581-2241
IV-1-4	ファクシミリ番号	03-3580-0506
IV-1-6	代理人登録番号	100147485
V	国の指定	
V-1	この願書を用いてされた国際出願は、規則4.9(a)に基づき、国際出願の時点で拘束される全てのPCT締約国を指定し、取得しうるあらゆる種類の保護を求め、及び該当する場合には広域と国内特許の両方を求める国際出願となる。	
VI-1	先の国内出願に基づく優先権主張	
VI-1-1	出願日	2012年 06月 21日 (21.06.2012)
VI-1-2	出願番号	2012-140213
VI-1-3	国名	日本国 JP
VI-2	優先権証明書送付の請求 国際事務局に対して、上記の先の出願のうち、右記のものについては、該当する場合には記載されたアクセスコードを利用し、優先権書類に記載されている事項に係る情報を電子図書館から、取得することを請求する。	VI-1 アクセスコード : EED3
VI-3	引用による補充 : 条約第11条(1)(iii)(d)若しくは(e)に規定する国際出願の要素の全部、又は規則20.5(a)に規定する明細書、請求の範囲若しくは図面の一部がこの国際出願には含まれていないが、受理官庁が条約第11条(1)(iii)に規定する要素の1つ以上を最初に受領した日において優先権を主張する先の出願にそれが完全に含まれている場合には、規則20.6に基づく確認の手続を条件として、その要素又は部分を規則20.6の規定によりこの国際出願に引用して補充することを請求する。	
VII-1	特定された国際調査機関(ISA)	日本国特許庁 (ISA/JP)

特許協力条約に基づく国際出願願書

紙面による写し (注意 電子データが原本となります)

VIII	申立て	申立て数	
VIII-1	発明者の特定に関する申立て	-	
VIII-2	出願し及び特許を与えられる国際出願日における出願人の資格に関する申立て	-	
VIII-3	先の出願の優先権を主張する国際出願日における出願人の資格に関する申立て	-	
VIII-4	発明者である旨の申立て(米国を指定国とする場合)	-	
VIII-5	不利にならない開示又は新規性喪失の例外に関する申立て	-	
IX	照合欄	用紙の枚数	添付された電子データ
IX-1	願書(申立てを含む)	4	✓
IX-2	明細書	19	✓
IX-3	請求の範囲	3	✓
IX-4	要約	1	✓
IX-5	図面	10	✓
IX-7	合計	37	
IX-8	添付書類	添付	添付された電子データ
IX-8	手数料計算用紙	-	✓
IX-18	PCT-SAFE 電子出願	-	-
IX-20	要約とともに提示する図の番号	1	
IX-21	国際出願の使用言語名	日本語	
X-1	出願人、代理人又は代表者の記名押印	(PKCS7 デジタル署名)	
X-1-1	氏名(姓名)	杉村憲司	
X-1-2	署名者の氏名		
X-1-3	権限(署名者が法人の場合)		

受理官庁記入欄

10-1	国際出願として提出された書類の実際の受理の日	2013年 06月 21日 (21.06.2013)
10-2	図面	
10-2-1	受理された	
10-2-2	不足図面がある	
10-3	国際出願として提出された書類を補完する書類又は図面であつてその後期間内に提出されたものの実際の受理の日(訂正日)	
10-4	特許協力条約第11条(2)に基づく必要な補完の期間内の受理の日	
10-5	出願人により特定された国際調査機関	ISA/JP
10-6	調査手数料未払いにつき、国際調査機関に調査用写しを送付していない	

国際事務局記入欄

11-1	記録原本の受理の日	
------	-----------	--

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界的な所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2013年12月27日(27.12.2013)

(10) 国際公開番号
WO 2013/190853 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/00 (2006.01) A63F 13/12 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2013/003899
- (22) 国際出願日: 2013年6月21日(21.06.2013)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2012-140213 2012年6月21日(21.06.2012) JP
- (71) 出願人: グリー株式会社(GREE, INC.) [JP/JP]; 〒1066112 東京都港区六本木六丁目10番1号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 吉川 毅(YOSHIKAWA, Tsuyoshi); 〒1066112 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内 Tokyo (JP). 月原 知洋(TSUKIHARA, Tomohiro); 〒1066112 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内 Tokyo (JP). 加藤 慶一(KATO, Norikazu); 〒1066112 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内 Tokyo (JP). 安原 智己(YASUHARA, Tomoki); 〒1066112 東京都港区六本木六丁目10番1号 グリー株式会社内 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 杉村 憲司(SUGIMURA, Kenji); 〒1000013 東京都千代田区霞が関三丁目2番1号 霞が関コモンゲート西館36階 Tokyo (JP).
- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーロシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

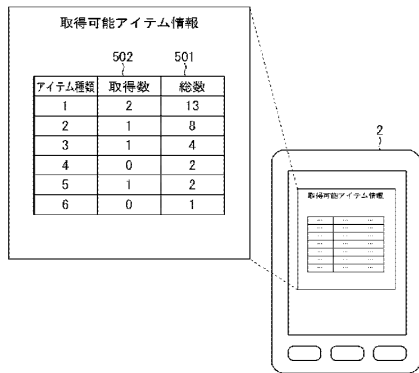
[続葉有]

(54) Title: GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラム

[図5]

FIG. 5



501 Total number
502 Acquired number

(57) Abstract: Provided are a game control method, game server, and program capable of increasing variation in item acquisition methods, improving acquisition predictability of very rare and valuable items, and enhancing interest in a game. The game control method includes: an information presentation step for presenting acquirable-item information to a communication terminal, the acquirable-item information including the total number and the acquired number or unacquired number of items per item type, when an information presentation request related to an item acquirable by the communication terminal has been received from the communication terminal connected via a communication line; a step for determining the item to be provided to the communication terminal when the item acquisition request has been received from the communication terminal; and a step for modifying the acquirable-item information when a reset request has been received from the communication terminal.

(57) 要約: アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、また希少価値等の高いアイテムの取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができるゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラムを提供する。通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイテム情報を変更するステップと、を含むことを特徴とする。

WO 2013/190853 A1



添付公開書類:

- 國際調查報告 (條約第 21 條(3))

明 細 書

発明の名称：ゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラム 関連出願へのクロスリファレンス

[0001] 本出願は、日本国特許出願2012-140213号（2012年6月21日出願）の優先権を主張するものであり、当該出願の開示全体を、ここに参照のために取り込む。

技術分野

[0002] 本発明は、ゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラムに関する。

背景技術

[0003] 従来から、対戦ゲームサーバにおいて、ユーザ毎に記憶された複数枚の対戦カード等で該ユーザのデッキを構成し、当該デッキの攻撃力及び防御力の合計値に基づき、複数のユーザ間で勝敗を競う形式の対戦ゲームサーバがある（例えば特許文献1）。このような対戦ゲームサーバにおいては、ユーザは対戦カードを取得する場合、対戦カードを購入する、或いは対戦相手との対戦で勝利することにより入手する等の方法で取得していた。

先行技術文献

特許文献

[0004] 特許文献1：特開2008-220984号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0005] しかしながら、従来の対戦ゲームサーバでは、対戦カード等の取得方法が限定的であり、ゲームに対するユーザの興味を低下させてしまうことがあった。特に希少価値の高い対戦カード等は取得するのが困難であるため、取得の可能性が全く無いという印象をユーザに与えてしまい、ゲームに対する興味を著しく低下させてしまうことがあった。

[0006] 従って、上記のような問題点を鑑みてなされた本発明の目的は、対戦カード等の取得方法のバリエーションを増やし、また希少価値等の高いカード等

の取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができるゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラムを提供することにある。

課題を解決するための手段

- [0007] 上記課題を解決するために本発明に係るゲーム制御方法は、
通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、
前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、
前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイテム情報を変更するステップと、
を含むことを特徴とする。
- [0008] また本発明に係るゲーム制御方法は、
前記情報提示ステップは、前記アイテム種類の数値が所定値以上の第1のアイテムと、前記アイテム種類の数値が前記所定値未満の第2のアイテムとで、前記通信端末に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせることを特徴とする。
- [0009] また本発明に係るゲーム制御方法は、
前記第1のアイテムの取得可能アイテム情報は、アイテムの識別情報若しくは画像を含むことを特徴とする。
- [0010] また本発明に係るゲーム制御方法は、
前記情報提示ステップは、前記第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示することを特徴とする。
- [0011] また本発明に係るゲーム制御方法は、
前記提供するアイテムを決定するステップは、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする。

- 。
- [0012] また、本発明に係るゲームサーバは、
通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示部と、
前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定する制御部と、
を備え、
前記制御部は前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイテム情報を変更することを特徴とする。
- [0013] また、本発明に係るゲームサーバは、
前記情報提示部は、前記アイテム種類の数値が所定値以上の第1のアイテムと、前記アイテム種類の数値が前記所定値未満の第2のアイテムとで、前記通信端末に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせることを特徴とする。
- [0014] また、本発明に係るゲームサーバは、
前記第1のアイテムの取得可能アイテム情報は、アイテムの識別情報若しくは画像を含むことを特徴とする。
- [0015] また、本発明に係るゲームサーバは、
前記情報提示部は、前記第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示することを特徴とする。
- [0016] また、本発明に係るゲームサーバは、
前記制御部は、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする。
- [0017] また、本発明に係るプログラムは、
対戦ゲームサーバとして機能するコンピュータに、

通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、

前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイテム情報を変更するステップと、

を実行させることを特徴とする。

[0018] また、本発明に係るプログラムは、

前記情報提示ステップは、前記アイテム種類の数値が所定値以上の第1のアイテムと、前記アイテム種類の数値が前記所定値未満の第2のアイテムとで、前記通信端末に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせることを特徴とする。

[0019] また、本発明に係るプログラムは、

前記第1のアイテムの取得可能アイテム情報は、アイテムの識別情報若しくは画像を含むことを特徴とする。

[0020] また、本発明に係るプログラムは、

前記情報提示ステップは、前記第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示することを特徴とする。

[0021] また、本発明に係るプログラムは、

前記提供するアイテムを決定するステップは、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする。

発明の効果

[0022] 本発明におけるゲーム制御方法、ゲームサーバ、及びプログラムによれば、対戦カード等の取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の

数値の高いカード等の取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

図面の簡単な説明

- [0023] [図1]実施の形態1の対戦ゲームサーバのブロック図である。
[図2]実施の形態1のアイテム情報テーブルの例である。
[図3]実施の形態1のユーザ情報テーブルの例である。
[図4]実施の形態1のアイテムデータの例である。
[図5]実施の形態1の取得可能アイテム情報の例である。
[図6]実施の形態1の対戦ゲームサーバの動作を示すフローチャートである。
[図7]実施の形態2の取得可能アイテム情報の例である。
[図8]実施の形態3の取得可能アイテム情報の例である。
[図9]実施の形態3の選択用スクラッチカードの例である。
[図10]取得アイテム選択画面の例である。

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ついて説明する。

[0025] (実施の形態1)

図1は本発明の実施の形態1に対戦ゲームサーバ1のブロック図である。本発明の実施の形態1に係る対戦ゲームサーバ1は、通信部10と、記憶部11と、情報提示部12と、制御部13とを備える。

[0026] 通信部10は、通信端末2と無線又は有線の少なくとも一方により通信する。

[0027] 記憶部11は、通信端末2を操作するユーザ毎に一意に割当てられる識別情報(以下、ユーザ識別情報という。)に対応付けて、提供するアイテム、アイテムの総数、アイテム種類及び取得数に係る情報を格納する。なおアイテムとは、ゲーム内で使用される各種の項目であって、例えば、ユーザのデッキを構成する対戦カード、キャラクタ、武器、装備、装飾品、植物、食べ物等、どのようなものであってもよい。またアイテム種類とは、当該アイテムの希少価値の高さを表す数値、アイテムのカテゴリを表す数値等である。

- [0028] 具体的には記憶部11は、当該情報を各テーブルに分けて格納する。記憶部11には、複数のアイテム情報テーブル111a~111cと、ユーザ情報テーブル112と、アイテムデータ113とが格納される。なおここではアイテム情報テーブルは3つあるものとして説明するがこれに限られず、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。
- [0029] アイテム情報テーブル111a~111cは、アイテムの総数及びアイテム種類に係る情報を含むテーブルである。図2(a)~(c)に、アイテム情報テーブル111a~111cの例を示す。図2(a)~(c)に示すように、例えばアイテム情報テーブル111aは、アイテム識別情報“UNI1”、アイテム名“アイテムA”、アイテム種類“3”を含む。アイテム識別情報とは、本システムにおいてアイテムを一意に特定するための識別子である。アイテム情報テーブル111a~111cには、本対戦ゲームサーバ1においてアイテム情報テーブルを一意に特定するためのテーブル識別情報が付与される。ここではアイテム情報テーブル111a~111cには、それぞれテーブル識別情報として“TID1”、“TID2”、及び“TID3”が付与されているものとする。
- [0030] ユーザ情報テーブル112は、ユーザ毎の提供アイテム、及びアイテムの取得数を算出するための情報を格納するテーブルである。ユーザ情報テーブル112は、ユーザ識別情報、テーブル識別情報、及び提供済アイテム識別情報を対応付けている。
- [0031] 図3に、ユーザ情報テーブル112の例を示す。図3に示すように、ユーザ情報テーブル112は、ユーザ識別情報“UID1”、テーブル識別情報“TID1”、提供済みアイテム識別情報“UNI2”、“UNI4”等を含む。
- [0032] アイテムデータ113は、ユーザに提供するアイテムの画像に係るデータを、アイテム識別情報に対応付けて格納する。図4に、アイテムデータ113の例を示す。図4に示すように、例えばアイテムデータは、アイテム識別情報“UNI1”、アイテム画像“アイテムA画像”等を含む。なお画像デ

ータは、J P E G、G I F、P N G等、如何なる画像フォーマットであってもよい。

[0033] 情報提示部 1 2 は、通信端末 2 から情報提示要求を受信した場合、記憶部 1 1 に格納された通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報を含む取得可能アイテム情報を、通信部 1 0 を介して通信端末 2 に提示する。

[0034] 具体的には情報提示部 1 2 は、通信端末 2 から通信部 1 0 を介して情報提示要求を受信した場合、アイテム情報テーブル 1 1 1 a ~ 1 1 1 c に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数を集計する。また情報提示部 1 2 は、ユーザ情報テーブル 1 1 2 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報及びテーブル識別情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの取得数を算出する。そして情報提示部 1 2 は、算出した結果を取得可能アイテム情報として通信部 1 0 を介して通信端末 2 に提示する。

[0035] 図 5 は、情報提示部 1 2 が提示する取得可能アイテム情報の例である。図 5 は、通信端末 2 に係るユーザ識別情報が“U I D 1”の場合で通信端末 2 から情報提示要求を受信した場合に提示する取得可能アイテム情報の例を示す。図 5 に示すように、アイテム種類毎のアイテムの総数に係る情報 5 0 1 及び取得数に係る情報 5 0 2 が通信端末 2 に提示される。以上の説明においては、取得数を提示する場合について説明したが、これに限定されることはない。例えば、アイテムの総数から取得数を減算して未取得数を提示するとしても良い。

[0036] 制御部 1 3 は、対戦ゲームサーバ 1 に係る各種制御を行う。例えば制御部 1 3 は、通信端末 2 からアイテム取得要求を受信した場合、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、通信端末 2 に提供する 1 つのアイテムを決定する。

[0037] 具体的には制御部 1 3 は、通信端末 2 から通信部 1 0 を介してアイテム取得要求を受信した場合、ユーザ情報テーブル 1 1 2 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、アイテム情報テ

ーブルを取得する。次に制御部13は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報を取得する。続いて制御部13は、アイテム情報テーブル111a~111cのいずれか1つを参照し、提供済アイテム識別情報以外のアイテムをランダムに選択し、当該アイテムを、通信端末2に提供するアイテムとして決定する。

[0038] そして制御部13は、当該アイテムを、通信部10を介して通信端末2に提供する。具体的には制御部13は、アイテムデータ113を参照し、提供するアイテムに係るアイテム識別情報に対応するアイテム画像を、通信部10を介して通信端末2に提供する。また制御部13は、提供したアイテムに係るアイテム識別情報を、ユーザ情報テーブル112に提供済アイテム識別情報として追加する。

[0039] 例えば、通信端末2に係るユーザ識別情報が“UID1”の場合で通信端末2からアイテム取得要求を受信した場合、制御部13は、ユーザ情報テーブル112を参照し、UID1に対応するテーブル識別情報“TID1”に基づき、アイテム情報テーブル111aを取得する。次に制御部13は、ユーザ情報テーブル112を参照し、“UID1”に対応する提供済みアイテム識別情報を取得する。続いて制御部は、アイテム情報テーブル111aを参照し、提供済アイテム識別情報以外のアイテム識別情報をランダムに選択し（例えば“UNI1”）、当該アイテムを、通信端末2に提供するアイテムとして決定する。そして制御部13は、アイテムデータ113を参照し、提供するアイテムに係るアイテム識別情報“UNI1”に対応するアイテム画像“アイテムA画像”を、通信部10を介して通信端末2に提供する。また制御部13は、提供したアイテムに係るアイテム識別情報“UNI1”を、ユーザ情報テーブル112に提供済アイテム識別情報として追加する。

[0040] さらに本発明においては、対戦ゲームサーバ1は、通信端末2から任意のタイミングにてリセット要求を受信可能なように構成される。リセット要求とは、概略として、これまでのユーザ情報テーブル112をリセットするた

めの要求である。制御部 1 3 は、所定のユーザ識別情報に係る通信端末 2 からリセット要求を受信した場合、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報及び提供済みアイテム識別情報を、変更して記憶部 1 1 に格納する。

[0041] 具体的には制御部 1 3 は、通信端末 2 から通信部 1 0 を介してリセット要求を受信した場合、記憶部 1 1 のユーザ情報テーブル 1 1 2 に格納された、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報を、他のテーブル識別情報に変更する。

[0042] 例えば、通信端末 2 に係るユーザ識別情報が“U I D 1”の場合で通信端末 2 からリセット要求を受信した場合、制御部 1 3 は、ユーザ情報テーブル 1 1 2 の“U I D 1”に対応するテーブル識別情報を、“T I D 1”から、“T I D 2”又は“T I D 3”にランダムに変更する。

[0043] 次に、本発明の実施の形態 1 に対戦ゲームサーバ 1 について、図 6 に示すフローチャートによりその動作を説明する。また、記憶部 1 1 には、対戦ゲームサーバ 1 の動作時に予め図 2 ～図 4 に示すテーブルが格納されているものとして説明する。

[0044] はじめに情報提示部 1 2 は、通信端末 2 から情報提示要求を受信した場合（ステップ S 1）、記憶部 1 1 に格納された通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報を含む取得可能アイテム情報を、通信部 1 0 を介して通信端末 2 に提示する（ステップ S 2）。

[0045] 具体的には情報提示部 1 2 は、通信端末 2 から通信部 1 0 を介して情報提示要求を受信した場合、アイテム情報テーブル 1 1 1 a ～ 1 1 1 c に基づき、アイテム種類毎のアイテムの総数を集計する。また情報提示部 1 2 は、ユーザ情報テーブル 1 1 2 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する提供済みアイテム識別情報及びテーブル識別情報に基づき、アイテム種類毎のアイテムの取得数を算出する。そして情報提示部 1 2 は、算出した結果を取得可能アイテム情報として通信部 1 0 を介して通信端末 2 に提示する。

- [0046] 続いて制御部 1 3 は、通信端末 2 からアイテム取得要求を受信した場合（ステップ S 3）、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき、通信端末 2 に提供する 1 つのアイテムを決定する（ステップ S 4）。
- [0047] 具体的には制御部 1 3 は、通信端末 2 から通信部 1 0 を介してアイテム取得要求を受信した場合、ユーザ情報テーブル 1 1 2 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、アイテム情報テーブルを取得する。次に制御部 1 3 は、ユーザ情報テーブル 1 1 2 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する提供済アイテム識別情報を取得する。続いて制御部 1 3 は、アイテム情報テーブル 1 1 1 a ~ 1 1 1 c のいずれか 1 つを参照し、提供済アイテム識別情報以外のアイテムをランダムに選択し、当該アイテムを、通信端末 2 に提供するアイテムとして決定する。
- [0048] 続いて制御部 1 3 は、当該アイテムを、通信部 1 0 を介して通信端末 2 に提供する（ステップ S 5）。具体的には制御部 1 3 は、アイテムデータ 1 1 3 を参照し、提供するアイテムに係るアイテム識別情報に対応するアイテム画像を、通信部 1 0 を介して通信端末 2 に提供する。また制御部 1 3 は、提供したアイテムに係るアイテム識別情報を、ユーザ情報テーブル 1 1 2 に提供済アイテム識別情報として追加する。
- [0049] 続いて制御部 1 3 は、所定のユーザ識別情報に係る通信端末 2 からリセット要求を受信した場合（ステップ S 6）、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報及び提供済みアイテム識別情報を、変更して記憶部 1 1 に格納する（ステップ S 7）。
- [0050] 具体的には制御部 1 3 は、通信端末 2 から通信部 1 0 を介してリセット要求を受信した場合、記憶部 1 1 のユーザ情報テーブル 1 1 2 に格納された、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報を、他のテーブル識別情報に変更する。
- [0051] このように実施の形態 1 に係る対戦ゲームサーバ 1 によれば、情報提示部 1 2 は、記憶部 1 1 の情報に基づき、アイテムに係る前記アイテム種類毎の

アイテムの総数及び取得数に係る情報を含む取得可能アイテム情報を通信端末2に提示するため、所定のアイテム種類のアイテム（例えば希少価値等の高いアイテム）の取得予見性を高めることができ、また対戦ゲームサーバ1が通信端末2から任意のタイミングでリセット要求を受けて、提供するアイテム、アイテムの総数、各アイテムのアイテム種類、及び取得数に係る情報を変更するため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

[0052] なお情報提示部12は、ステップS7の後に、記憶部11のアイテム情報テーブル111a～111cとユーザ情報テーブル112のテーブル識別情報とに基づき、リセット後の取得可能アイテム情報を通信端末2に提示してもよい。このようにすることで、リセット後のアイテム種類毎のアイテム数をユーザがより容易に把握できるため、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性をより高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

[0053] なお情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報に、全アイテムの残数を含むようにしてもよい。具体的には、情報提示部12は、アイテム情報テーブル111a～111cに格納されているアイテムの総数からアイテム取得数を減算することにより、アイテムの残数を算出し、取得可能アイテム情報に当該算出結果を含める。

[0054] なおステップS5において制御部13は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテム（第1のアイテム）と、アイテム種類の数値が当該所定値未満のアイテム（第2のアイテム）とで、通信端末2に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせるようにしてもよい。例えば情報提示部12は、第1のアイテムは画像付きで表示し、一方で第2のアイテムは画像は付けず、アイテムの名称等のみを表示してもよい。すなわち情報提示部12が提示する第1のアイテムの取得可能アイテム情報に、アイテムの識別情報（アイテムの名称等）若しくは画像を含むようにしてもよい。

[0055] なお情報提示部 1 2 は、第 1 のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示するようにしてもよい。

[0056] (実施の形態 2)

以下に、本発明の実施の形態 2 について説明をする。実施の形態 2 に係る対戦ゲームサーバ 1 の構成は、実施の形態 1 に係る対戦ゲームサーバ 1 の構成と同一であるため同一の符号を用いて説明する。実施の形態 2 は、実施の形態 1 と比較して、概略として情報提示部 1 2 が提示する取得可能アイテム情報が、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき取得した、所定値以上のアイテム種類の数値をもつアイテムの各必要取得試行回数を含む点で相違する。

[0057] 具体的には情報提示部 1 2 は、ユーザ情報テーブル 1 1 2 を参照し、通信端末 2 に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、当該ユーザ識別情報に係るアイテム情報テーブルを取得する。次に情報提示部 1 2 は、ユーザ情報テーブル 1 1 2 を参照し、通信端末 2 に係る提供済アイテム識別情報を取得する。続いて情報提示部 1 2 は、アイテム情報テーブルから、提供済アイテム識別情報以外のアイテム識別情報をランダムに 1 9 個抽出する。情報提示部 1 2 は、抽出した 1 9 個のアイテム識別情報と、提供順序番号を (1 ~ 1 9) を記憶部 1 1 に記憶する。そして制御部 1 3 は、アイテム取得要求を受けた場合、当該記憶部に格納された提供順序番号に基づき、提供するアイテムを決定する。つまり 1 ~ 1 9 はそれぞれのアイテム識別情報に対応するアイテムを取得するのに必要な取得試行回数 (以下、必要取得試行回数という。) を表す。

[0058] 続いて情報提示部 1 2 は、各アイテム識別情報に係るアイテム及びアイテム種類をアイテム情報テーブル 1 1 1 a ~ 1 1 1 c のいずれか 1 つから取得する。続いて情報提示部 1 2 は、取得したアイテムのアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を取得する。そして情報提示部 1 2 は取得したアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含む取得可能アイテム情報を、通信端末 2 に提示する。

- [0059] 図7(a)に、実施の形態2に係る情報提示部12により提示される取得可能アイテム情報の表示例を示す。図7(a)は、通信端末2から情報提示要求を受信した場合に、通信端末2に提供するアイテムの提供順序をゲージにより表示している例を示している。ゲージは複数のマスにより構成され、各マス201~219には、それぞれ必要取得試行回数が1~19となるようにアイテムが対応付けられる。また各マスは、対応するアイテムのアイテム種類に応じて異なるパターンで表示される。
- [0060] 図7(a)の例に示すように、アイテム種類の数値が所定値以上の場合に、マス204等を示すパターンで表示される。なおここでは、所定値が4である場合を示している。一方アイテム種類の数値が所定値未満の場合、マス201等を示すパターンで表される。すなわち、図7(a)は、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を表している。なお図8(a)は、アイテム種類の数値が所定値未満の場合の各必要取得試行回数も表している。
- [0061] なお通信端末2からアイテム取得要求を受けてアイテムを提供し、取得試行回数が1増えると、全てのアイテムの必要取得試行回数は、1減る。この場合、図8(b)に示すように、マス201~219に対応するアイテムは、それぞれ左方向へ1マス分シフト(移動)する。したがって当該ゲージにより、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性を、ユーザは直感的に把握することができる。
- [0062] このように実施の形態2にかかる対戦ゲームサーバ1によれば、情報提示部12が、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を通信端末2に提示するため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性を高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。さらに、アイテム種類の数値が所定値以上の必要取得試行回数を表示するため、ユーザの期待感をより向上させ、ゲームの利用をより継続させることができる。
- [0063] なお、マス201~219を表示するパターンはこれに限られず、各マス

201～219をアイテム種類に応じて所定の色で彩色してもよく、またはマス201～219の中に所定のアイコンや文字等を表示してもよい。

[0064] なお、アイテム種類の数値が所定値未満の場合に、一定の割合で、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムに対応するマスと同一のパターンでマスを表示してもよい。このようにすることで、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムに対応するパターンで表示されたマスに、アイテム種類の数値が所定値未満のアイテムが混在することになり、ゲームの面白さを向上させることができ、ゲームの利用をより継続させることができる。

[0065] なお、必要取得試行回数が所定値以下の場合に、提供するアイテムの詳細情報（以下、アイテム詳細情報という。）を提示してもよい。アイテム詳細情報とは、好適にはアイテム名、アイテム種類である。また当該所定値は例えば2等である。図8は、アイテム詳細情報を提示する例である。マス201及びマス202は、それぞれ必要取得試行回数が1回、2回である。したがって、マス201及びマス202のアイテム詳細情報としてアイテム名を表示している。このように構成することにより、所定値以下の必要取得試行回数の範囲において取得できるアイテムに係るアイテム詳細情報が把握できるため、アイテム取得要求の機会を増やすインセンティブが働き、ゲームの利用をより継続させることができる。

[0066] なお、図7の例ではアイテム種類に係る数値を基準にして各マスを2種類のパターンを表示したがこれに限られず、基準の所定値を複数設け、3種類以上のパターンで表示してもよい。また、必要取得試行回数が小さい程、表示するパターンを増やすようにしてもよい。このようにすることで、必要取得試行回数を小さい程、取得するアイテムのアイテム種類がより詳細に把握できるため、アイテム取得要求の機会を増やすインセンティブが働き、ゲームの利用をより継続させることができる。

[0067] なお、図7及び図8においてゲージは、19個のマスにより構成されたがこれに限られず、マスの数は18個以下でもよく、20個以上であってもよい。さらに、図8に示したアプローチゲージは、1状の形状を示したがこれ

に限定されるものではない。例えば、S字型に蛇行したり、先が2股に割れているY字状等の様々なバリエーションが考えられる。なお2股に割れているバリエーションの場合、2股の一方は対戦ゲームサーバ1がランダムに定めたダミーの所定のマスを表示してもよい。

[0068] なお、図7及び図8において、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報も表示する例を示したが、これに限られず、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報は表示せず、ゲージのみを表示するようにしてもよい。つまり図7及び図8においては、取得可能アイテム情報は、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報、及び、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数を含む例を示したがこれに限られず、取得可能アイテム情報が、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの各必要取得試行回数のみを含むようにしてもよい。

[0069] (実施の形態3)

以下に、本発明の実施の形態3について説明をする。実施の形態3に係る対戦ゲームサーバ1の構成は、実施の形態1に係る対戦ゲームサーバ1の構成と同一であるため同一の符号を用いて説明する。実施の形態3は、実施の形態1と比較して、概略として情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報が、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数を含む点で相違する。

[0070] 実施の形態3に係る情報提示部12が提示する取得可能アイテム情報は、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応する情報に基づき取得した、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上の前記アイテムの総数を含む。

[0071] 具体的には情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係るユーザ識別情報に対応するテーブル識別情報に基づき、当該ユーザ識別情報に係るアイテム情報テーブルを取得する。次に情報提示部12は、ユーザ情報テーブル112を参照し、通信端末2に係る提供済アイテム識別情報を取得する。続いて情報提示部12は、アイテム情報テーブルから

、提供済アイテム識別情報以外のアイテム識別情報をランダムに25個抽出する。情報提示部12は、抽出した25個のアイテム識別情報と、提供順序番号を(1~25)を記憶部11に記憶する。そして制御部13は、アイテム取得要求を受けた場合、当該記憶部に格納された提供順序番号に基づき、提供するアイテムを決定する。つまり1~25はそれぞれのアイテム識別情報に対応する必要取得試行回数を表す。

[0072] 続いて情報提示部12は、各アイテム識別情報に係るアイテム及びアイテム種類をアイテム情報テーブル111a~111cのいずれか1つから取得する。そして情報提示部12は取得したアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの総数を集計し、該集計したアイテム種類毎のアイテムの総数を含む取得可能アイテム情報を、通信端末2に提示する。

[0073] 図9に、実施の形態3に係る情報提示部12により提示される取得可能アイテム情報の表示例を示す。図10は、必要取得試行回数が25回以下のアイテムを、25個のセル301~325により構成されるシート(以下、スクラッチカード)により表示している。各セルは、それぞれ必要取得試行回数が25回以下のアイテムに対応する。セル301~セル325には、夫々必要取得試行回数が25回以下のアイテムがランダムに対応付けられる。

[0074] 図9の例に示すように、アイテム種類の数値が所定値以上の場合は、セル301等に示すパターンで表示される。なおここで所定値は4であるとする。一方アイテム種類が所定値未満の場合は、セル302等に示すパターンで表示される。すなわち、図8は、必要取得試行回数が25回以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの総数を表している。

[0075] このように実施の形態3にかかる対戦ゲームサーバ1によれば、情報提示部12が、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、アイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの総数を通信端末2に提示するため、アイテムの取得方法のバリエーションを増やし、またアイテム種類の数値が所定値以上のアイテムの取得予見性をより高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。

- [0076] なお、セル301～325を表示するパターンはこれに限られず、各セル301～325をアイテム種類に応じて所定の色で彩色してもよく、またはセル301～325の中に所定のアイコンや文字等を表示してもよい。
- [0077] さらに制御部13は、通信端末2からの選択要求に基づき、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定してもよい。この場合、情報提示部12は、全てのセルを同一のパターンで表示した、選択用のスクラッチカードを通信端末2に提示し、通信端末2にいずれかのセルを選択させるようにしてもよい。
- [0078] 図10(a)に当該選択用のスクラッチカードを表示した取得アイテム選択画面の例を示す。図10(a)のスクラッチカードの各セルは、必要取得試行回数が25回以下のアイテムに対応する。図10(a)に示すように、スクラッチカードのセルは、同一のパターンで表示され、各セルにどのアイテムが対応しているのかをユーザは判別できない。
- [0079] ユーザはスクラッチカードの任意の場所を、通信端末2のキーやタッチパネル等の操作部（不図示）により選択することができ、通信端末2は、ユーザの操作に基づき選択要求を対戦ゲームサーバ1に送信する。そして対戦ゲームサーバ1の制御部13は、当該選択要求に係るセルに対応するアイテムを、通信端末2に提供するアイテムとして決定する。
- [0080] 図10(b)は、セル308、セル316、及びセル320が選択された例を示す。当該選択されたセルは、図10に示したスクラッチカードにおけるセルと同一パターンで表示される。なお当該選択されたセルには、当該セルに対応するアイテム詳細情報を表示してもよい。
- [0081] このようにすることで、アイテムの取得方法のバリエーションをより増やし、またアイテム種類の高いアイテムの取得予見性をより高め、ゲームに対する興味を向上させることができる。
- [0082] なお、図9及び図10のスクラッチカードは、5行5列のシートによる25個のセルにより構成されたがこれに限られず、M行N列のシート（M及びNは2以上の整数）による、M×N個のセルにより構成されてもよい。さら

に、図10に示したスクラッチカードの形状は四角形に限定されるものではない。例えば、多角形でもよいし、さらに2次元ではなくサイコロ状の3次元の四方形であってもよい。

[0083] なお、図9及び図10において、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報も表示する例を示したが、これに限られず、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報は表示せず、スクラッチカードのみを表示するようにしてもよい。つまり図10及び図11においては、取得可能アイテム情報は、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数に係る情報、及び、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数を含む例を示したがこれに限られず、取得可能アイテム情報が、必要取得試行回数が所定値以下のアイテムに係る、前記アイテム種類毎の前記アイテムの総数のみを含むようにしてもよい。

[0084] ここで、対戦ゲームサーバ1として機能させるために、コンピュータを好適に用いることができ、そのようなコンピュータは、対戦ゲームサーバ1の各機能を実現する処理内容を記述したプログラムを、当該コンピュータの記憶部に格納しておき、当該コンピュータの中央演算処理装置(CPU)によってこのプログラムを読み出して実行させることで実現することができる。

[0085] 本発明を諸図面や実施例に基づき説明してきたが、当業者であれば本開示に基づき種々の変形や修正を行うことが容易であることに注意されたい。従って、これらの変形や修正は本発明の範囲に含まれることに留意されたい。例えば、各手段、各ステップ等に含まれる機能等は論理的に矛盾しないように再配置可能であり、複数の手段やステップ等を1つに組み合わせたり、或いは分割したりすることが可能である。例えば上記実施の形態1～3においては、ユーザ識別番号毎に個別のアイテム情報テーブル111a～111cを対応付けたが、例えば複数人で一つのアイテム情報テーブル111a～111cを共有するようにしてもよい。

符号の説明

[0086] 1 対戦ゲームサーバ

- 2 通信端末
 - 1 0 通信部
 - 1 1 記憶部
 - 1 2 情報提示部
 - 1 3 制御部
 - 1 1 1 a ~ 1 1 1 c アイテム情報テーブル
 - 1 1 2 ユーザ情報テーブル
 - 1 1 3 アイテムデータ
 - 2 0 1 ~ 2 1 9 マス
 - 3 0 1 ~ 3 2 5 セル
 - 5 0 1 アイテムの総数に係る情報
 - 5 0 2 取得数に係る情報

請求の範囲

- [請求項1] 通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、
- 前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、
- 前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイテム情報を変更するステップと、
- を含むゲーム制御方法。
- [請求項2] 前記情報提示ステップは、前記アイテム種類の数値が所定値以上の第1のアイテムと、前記アイテム種類の数値が前記所定値未満の第2のアイテムとで、前記通信端末に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせることを特徴とする、請求項1に記載のゲーム制御方法。
- [請求項3] 前記第1のアイテムの取得可能アイテム情報は、アイテムの識別情報若しくは画像を含むことを特徴とする、請求項2に記載のゲーム制御方法。
- [請求項4] 前記情報提示ステップは、前記第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示することを特徴とする、請求項2または3に記載のゲーム制御方法。
- [請求項5] 前記提供するアイテムを決定するステップは、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする、請求項4に記載のゲーム制御方法。
- [請求項6] 通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム

情報を前記通信端末に提示する情報提示部と、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定する制御部と、

を備え、

前記制御部は前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイテム情報を変更することを特徴とするゲームサーバ。

[請求項7] 前記情報提示部は、前記アイテム種類の数値が所定値以上の第1のアイテムと、前記アイテム種類の数値が前記所定値未満の第2のアイテムとで、前記通信端末に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせることを特徴とする、請求項6に記載のゲームサーバ。

[請求項8] 前記第1のアイテムの取得可能アイテム情報は、アイテムの識別情報若しくは画像を含むことを特徴とする、請求項7に記載のゲームサーバ。

[請求項9] 前記情報提示部は、前記第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示することを特徴とする、請求項7または8に記載のゲームサーバ。

[請求項10] 前記制御部は、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする、請求項9に記載のゲームサーバ。

[請求項11] 対戦ゲームサーバとして機能するコンピュータに、
通信回線を介して接続される通信端末から前記通信端末で取得可能なアイテムに関する情報提示要求を受信した場合、アイテム種類毎のアイテムの総数及び取得数若しくは未取得数を含む取得可能アイテム情報を前記通信端末に提示する情報提示ステップと、

前記通信端末からアイテム取得要求を受信した場合、前記通信端末に提供するアイテムを決定するステップと、

前記通信端末からリセット要求を受信した場合、前記取得可能アイ

テム情報を変更するステップと、
を実行させるためのプログラム。

- [請求項12] 前記情報提示ステップは、前記アイテム種類の数値が所定値以上の第1のアイテムと、前記アイテム種類の数値が前記所定値未満の第2のアイテムとで、前記通信端末に提示する取得可能アイテム情報の提示方法を異ならせることを特徴とする、請求項11に記載のプログラム。
- [請求項13] 前記第1のアイテムの取得可能アイテム情報は、アイテムの識別情報若しくは画像を含むことを特徴とする、請求項12に記載のプログラム。
- [請求項14] 前記情報提示ステップは、前記第1のアイテムを取得した他のユーザに関する情報を提示することを特徴とする、請求項12または13に記載のプログラム。
- [請求項15] 前記提供するアイテムを決定するステップは、前記通信端末からの選択要求に基づき、前記必要取得試行回数が前記所定値以下のアイテムから選択した1つのアイテムを前記提供するアイテムとして決定することを特徴とする、請求項14に記載のプログラム。

[図1]

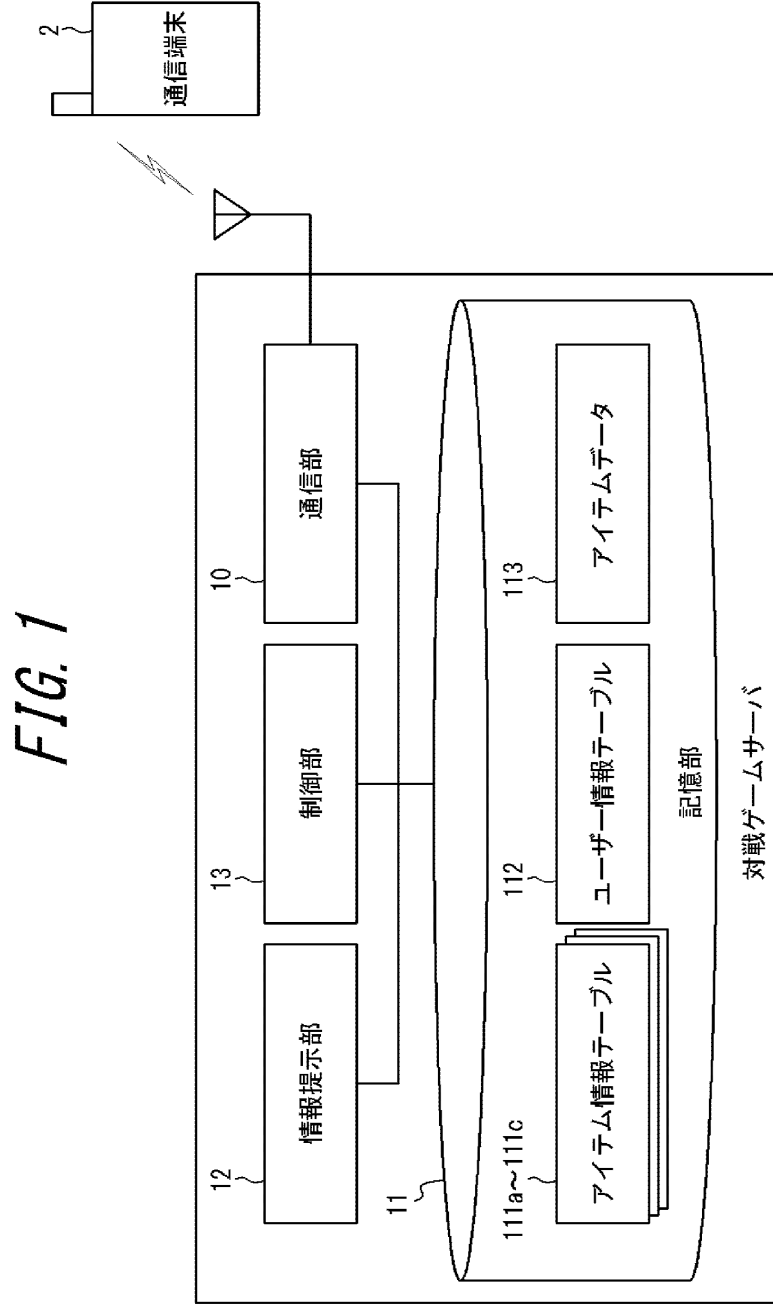


FIG. 2

(a) TID1			(b) TID2			(c) TID3		
アイテム識別情報	アイテム名	アイテム種類	アイテム識別情報	アイテム名	アイテム種類	アイテム識別情報	アイテム名	アイテム種類
UNI1	アイテムA	3	UNI101	アイテムA1	2	UNI201	アイテムA2	5
UNI2	アイテムB	1	UNI102	アイテムB1	3	UNI202	アイテムB2	2
UNI3	アイテムC	2	UNI103	アイテムC1	1	UNI203	アイテムC2	1
UNI4	アイテムD	5	UNI104	アイテムD1	5	UNI204	アイテムD2	5
UNI5	アイテムE	1	UNI105	アイテムE1	2	UNI205	アイテムE2	2
UNI6	アイテムF	1	UNI106	アイテムF1	2	UNI206	アイテムF2	2
UNI7	アイテムG	1	UNI107	アイテムG1	2	UNI207	アイテムG2	2
UNI8	アイテムH	3	UNI108	アイテムH1	3	UNI208	アイテムH2	3
UNI9	アイテムI	4	UNI109	アイテムI1	4	UNI209	アイテムI2	2
UNI10	アイテムJ	2	UNI110	アイテムJ1	2	UNI210	アイテムJ2	3
UNI11	アイテムK	2	UNI111	アイテムK1	2	UNI211	アイテムK2	1
UNI12	アイテムK	2	UNI112	アイテムK1	2	UNI212	アイテムK2	1
UNI13	アイテムK	2	UNI113	アイテムK1	2	UNI213	アイテムK2	3
UNI14	アイテムL	1	UNI114	アイテムL1	1	UNI214	アイテムL2	2
UNI15	アイテムM	1	UNI115	アイテムM1	2	UNI215	アイテムM2	2
UNI16	アイテムM	1	UNI116	アイテムM1	2	UNI216	アイテムM2	2
UNI17	アイテムN	4	UNI117	アイテムN1	2	UNI217	アイテムN2	4
UNI18	アイテムO	2	UNI118	アイテムO1	2	UNI218	アイテムO2	2
UNI19	アイテムP	1	UNI119	アイテムP1	1	UNI219	アイテムP2	6
UNI20	アイテムQ	1	UNI120	アイテムQ1	5	UNI220	アイテムQ2	2
UNI21	アイテムM	3	UNI121	アイテムM1	5	UNI221	アイテムM2	3
UNI22	アイテムM	3	UNI122	アイテムM1	3	UNI222	アイテムM2	3
UNI23	アイテムN	5	UNI123	アイテムN1	5	UNI223	アイテムN2	4
UNI24	アイテムO	2	UNI124	アイテムO1	5	UNI224	アイテムO2	2
UNI25	アイテムP	1	UNI125	アイテムP1	1	UNI225	アイテムP2	1
UNI26	アイテムQ	1	UNI126	アイテムQ1	1	UNI226	アイテムQ2	1
UNI27	アイテムR	6	UNI127	アイテムR1	6	UNI227	アイテムR2	6
UNI28	アイテムS	2	UNI128	アイテムS1	2	UNI228	アイテムS2	2
UNI29	アイテムT	1	UNI129	アイテムT1	1	UNI229	アイテムT2	1
UNI30	アイテムU	1	UNI130	アイテムU1	1	UNI230	アイテムU2	1

[図2]

WO 2013/190853

2/10

PCT/JP2013/003899

[図3]

FIG. 3

ユーザ識別情報	テーブル識別情報	提供済アイテム識別情報		
UID1	TID1	UNI2	UNI4	...
UID2	TID2	UNI119	UNI127	...
UID3	TID1	UNI8	UNI12	...
UID4	TID3	UNI204	UNI215	...
UID5	TID2	UNI10	UNI17	...
...

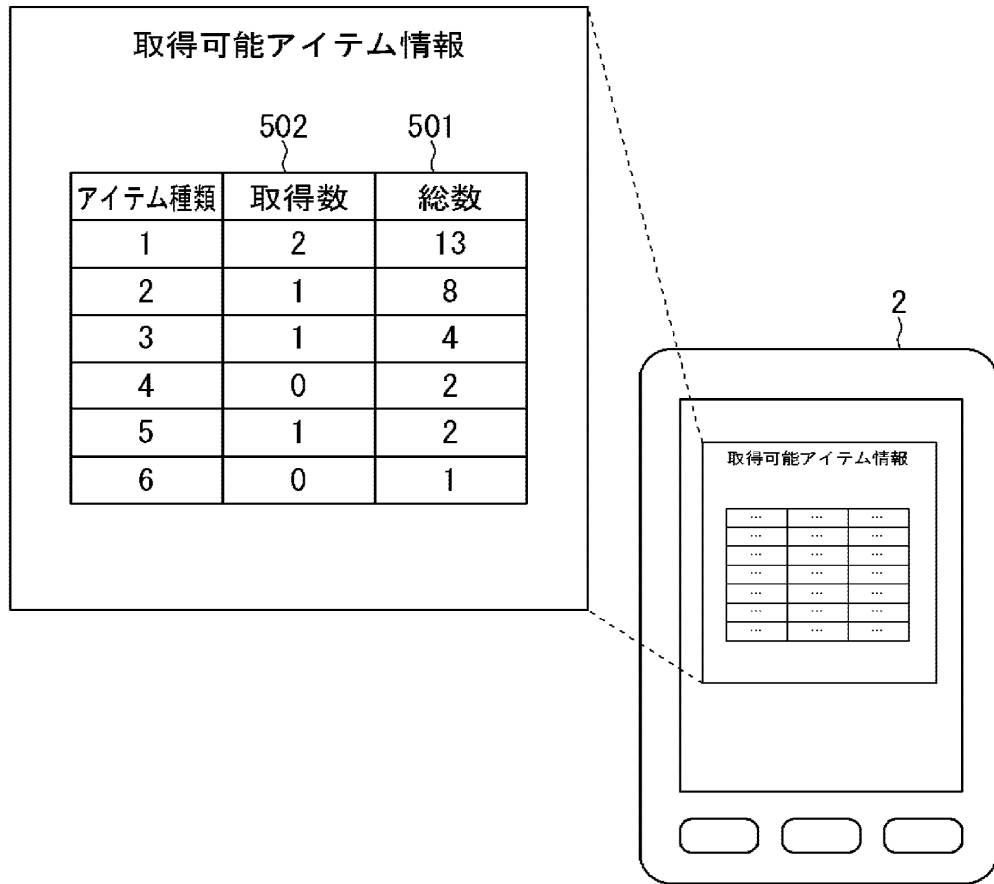
[図4]

FIG. 4

アイテム識別情報	アイテム画像
UNI1	アイテムA画像
UNI2	アイテムB画像
UNI3	アイテムC画像
UNI4	アイテムD画像
UNI5	アイテムE画像
...	...

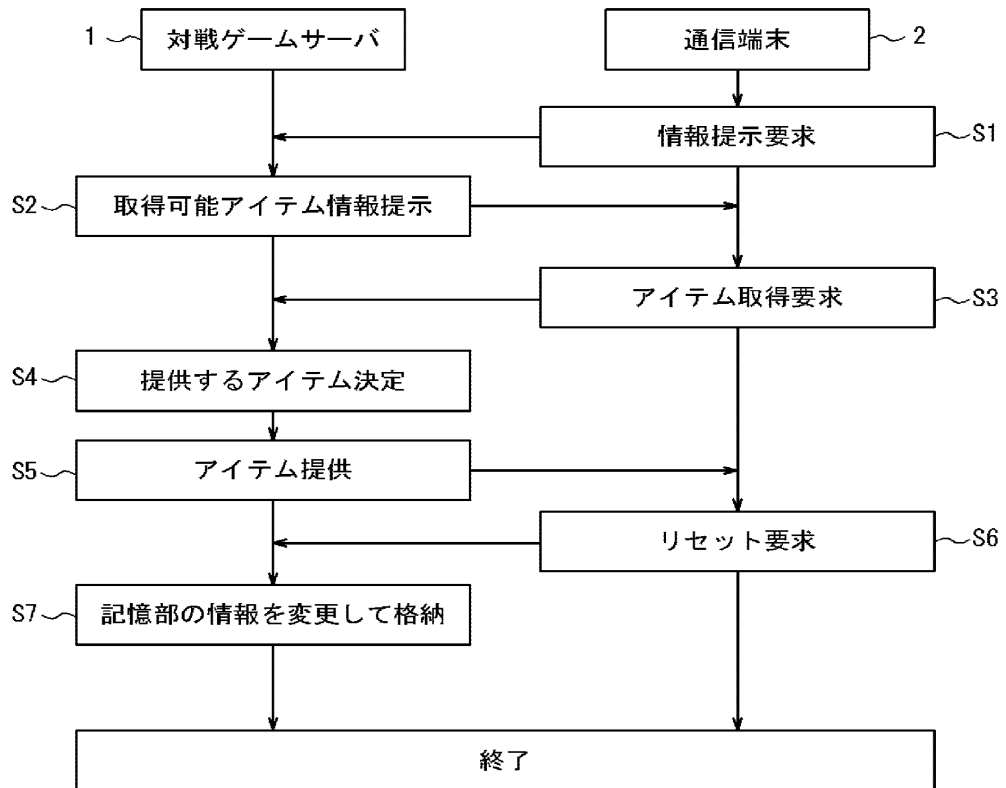
[図5]

FIG. 5



[図6]

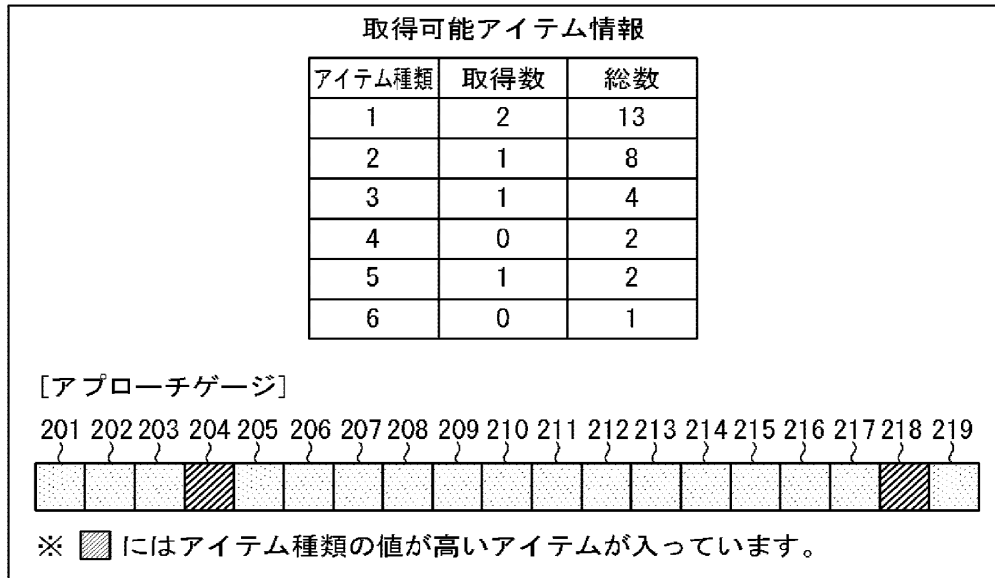
FIG. 6



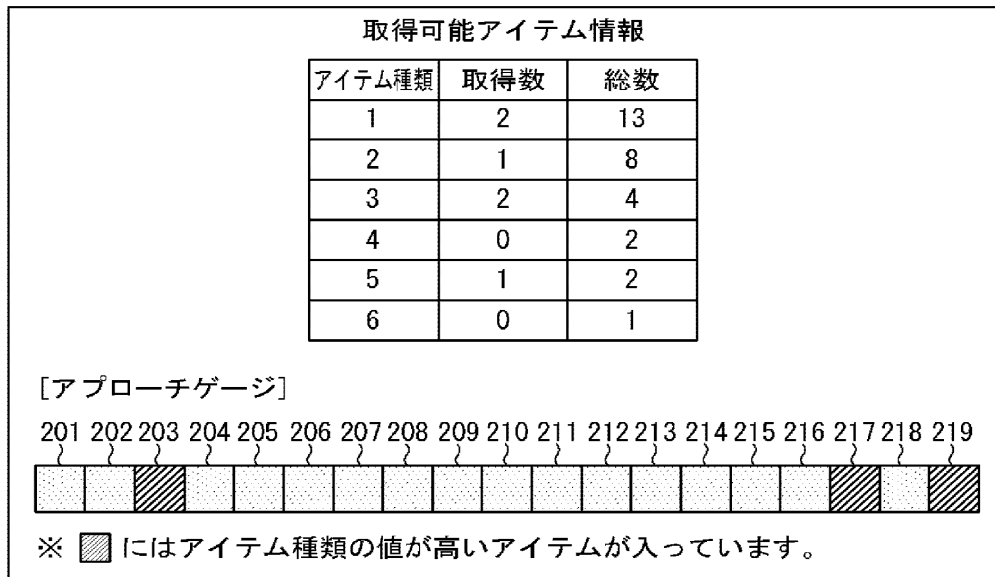
[図7]

FIG. 7

(a)



(b)



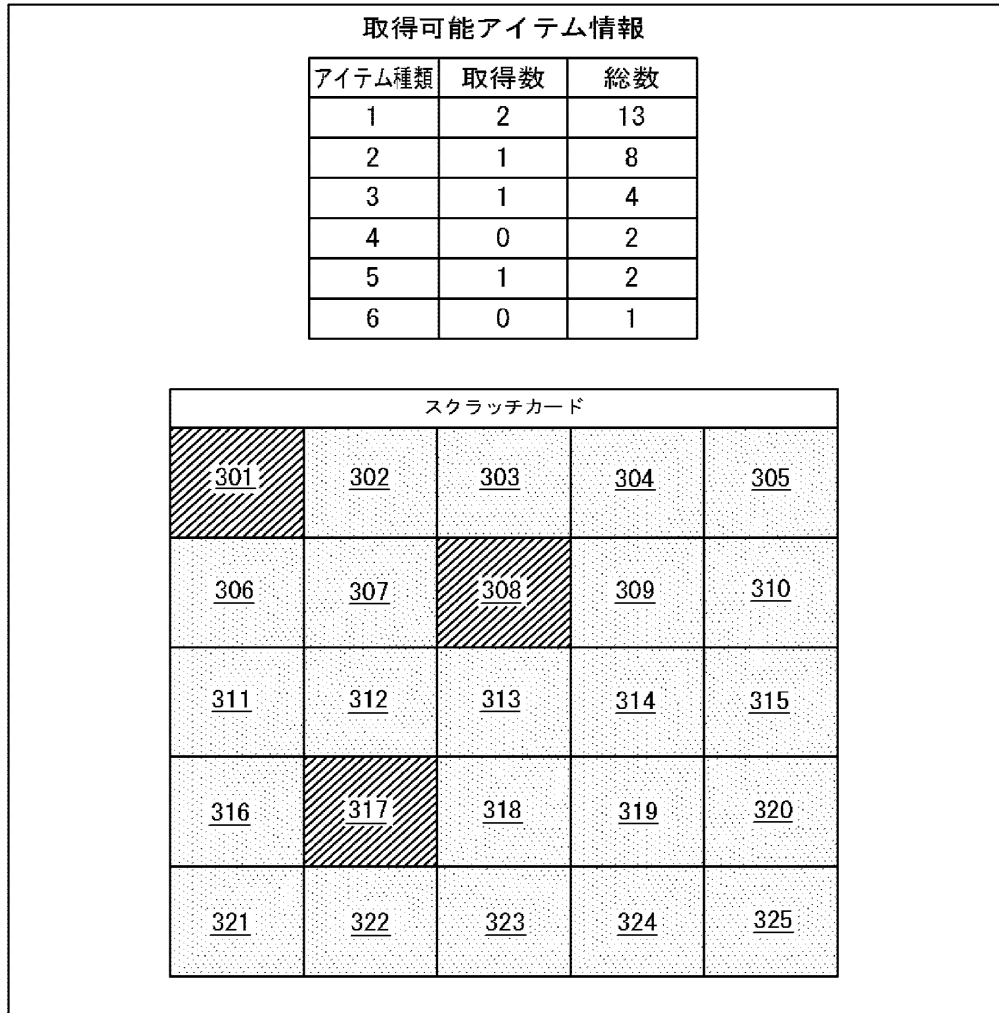
[図8]

FIG. 8

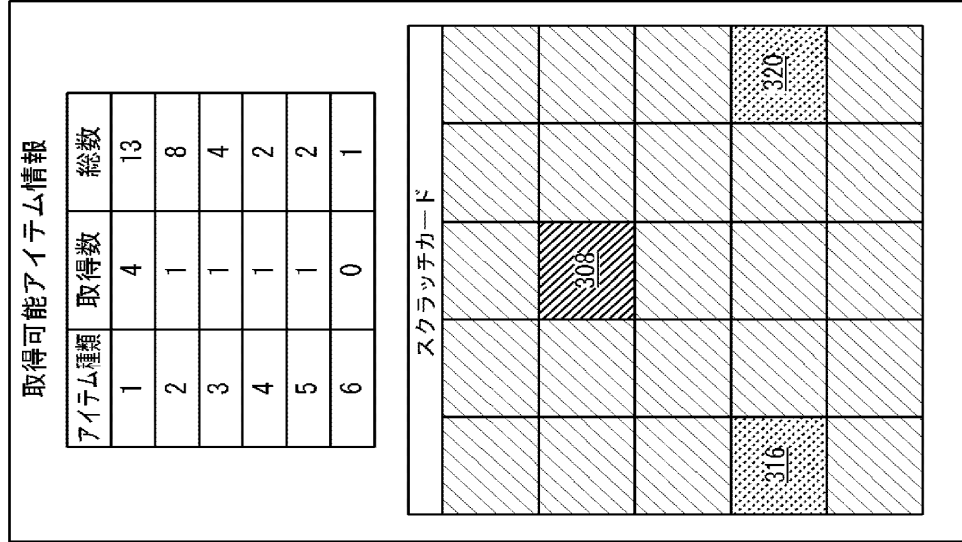


[図9]

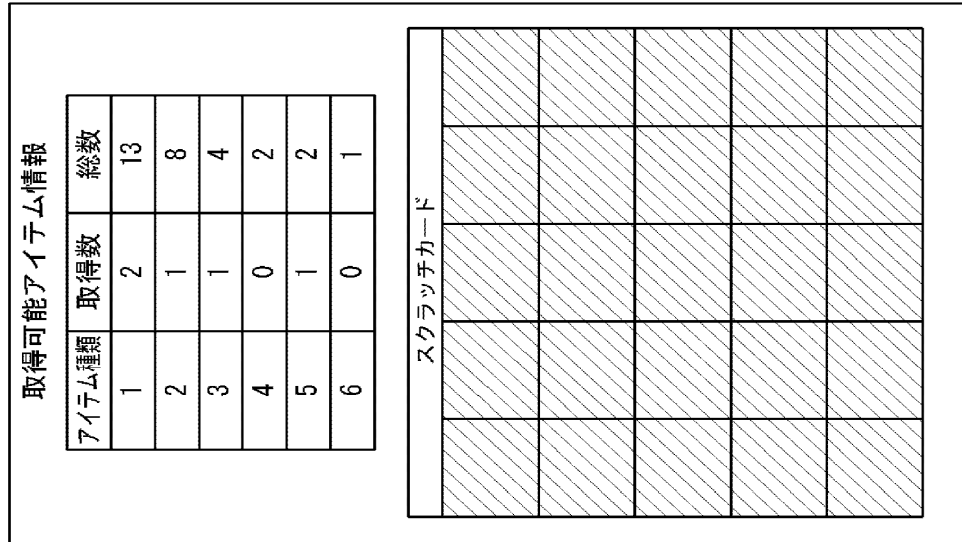
FIG. 9



[図10]



(b)



(a)

FIG. 10

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2013/003899

<p>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F13/00(2006.01) i, A63F13/12(2006.01) i</p> <p>According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC</p>											
<p>B. FIELDS SEARCHED</p> <p>Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) A63F13/00-13/12</p> <p>Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2013 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2013 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2013</p> <p>Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)</p>											
<p>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:10%;">Category*</th> <th style="width:70%;">Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages</th> <th style="width:20%;">Relevant to claim No.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td align="center">Y</td> <td>JP 2003-19356 A (Konami Computer Entertainment Osaka, Inc.), 21 January 2003 (21.01.2003), paragraphs [0097] to [0101], [0105] to [0107], [0151] to [0158]; fig. 7, 8, 13, 14 & US 2003/0008710 A1 & EP 1273329 A2 & DE 60227030 D & KR 10-2003-0005010 A</td> <td align="center">1-15</td> </tr> <tr> <td align="center">Y</td> <td>JP 2003-154172 A (Konami Co., Ltd.), 27 May 2003 (27.05.2003), paragraph [0027] (Family: none)</td> <td align="center">1-15</td> </tr> </tbody> </table>			Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.	Y	JP 2003-19356 A (Konami Computer Entertainment Osaka, Inc.), 21 January 2003 (21.01.2003), paragraphs [0097] to [0101], [0105] to [0107], [0151] to [0158]; fig. 7, 8, 13, 14 & US 2003/0008710 A1 & EP 1273329 A2 & DE 60227030 D & KR 10-2003-0005010 A	1-15	Y	JP 2003-154172 A (Konami Co., Ltd.), 27 May 2003 (27.05.2003), paragraph [0027] (Family: none)	1-15
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.									
Y	JP 2003-19356 A (Konami Computer Entertainment Osaka, Inc.), 21 January 2003 (21.01.2003), paragraphs [0097] to [0101], [0105] to [0107], [0151] to [0158]; fig. 7, 8, 13, 14 & US 2003/0008710 A1 & EP 1273329 A2 & DE 60227030 D & KR 10-2003-0005010 A	1-15									
Y	JP 2003-154172 A (Konami Co., Ltd.), 27 May 2003 (27.05.2003), paragraph [0027] (Family: none)	1-15									
<p><input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.</p>											
<p>* Special categories of cited documents:</p> <table style="width:100%;"> <tr> <td style="width:50%;"> <p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p> </td> <td style="width:50%;"> <p>"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>"&" document member of the same patent family</p> </td> </tr> </table>			<p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p>	<p>"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>"&" document member of the same patent family</p>							
<p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p>	<p>"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>"&" document member of the same patent family</p>										
<p>Date of the actual completion of the international search 30 August, 2013 (30.08.13)</p>		<p>Date of mailing of the international search report 10 September, 2013 (10.09.13)</p>									
<p>Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office</p>		<p>Authorized officer</p>									
<p>Facsimile No.</p>		<p>Telephone No.</p>									

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 2009)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/003899

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2005-318995 A (Nintendo Co., Ltd.), 17 November 2005 (17.11.2005), claim 2; paragraphs [0062], [0068]; fig. 6 to 8 & US 2005/0282634 A1	4, 5, 9, 10, 14, 15
Y	JP 2001-353371 A (Konami Co., Ltd.), 25 December 2001 (25.12.2001), paragraphs [0042] to [0044]; fig. 8 to 10 (Family: none)	5, 10, 15
P, Y	JP 2013-27477 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 07 February 2013 (07.02.2013), paragraphs [0027] to [0030]; fig. 2 & WO 2013/015026 A1	1-15
A	JP 2003-16333 A (Sharp Corp.), 17 January 2003 (17.01.2003), (Family: none)	1-15

Form PCT/ISA/210 (continuation of second sheet) (July 2009)

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC)) Int.Cl. A63F13/00(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i		
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC)) Int.Cl. A63F13/00-13/12		
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1922-1996年 日本国公開実用新案公報 1971-2013年 日本国実用新案登録公報 1996-2013年 日本国登録実用新案公報 1994-2013年		
国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 2003-19356 A (株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪) 2003.01.21, 【0097】～【0101】, 【0105】～【0107】, 【0151】～【0158】, 第7, 8, 13, 14 図 & US 2003/0008710 A1 & EP 1273329 A2 & DE 60227030 D & KR 10-2003-0005010 A	1-15
Y	JP 2003-154172 A (コナミ株式会社) 2003.05.27, 【0027】 (ファミリーなし)	1-15
<input checked="" type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。 <input type="checkbox"/> パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー 「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す) 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願日の後に公表された文献 「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの 「&」 同一パテントファミリー文献		
国際調査を完了した日 30.08.2013	国際調査報告の発送日 10.09.2013	
国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁 (ISA/JP) 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	特許庁審査官 (権限のある職員) 木村 隆一 電話番号 03-3581-1101 内線 3237	2B 3301

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 2005-318995 A (任天堂株式会社) 2005. 11. 17, 【請求項 2】 , 【0062】 , 【0068】 , 第 6-8 図 & US 2005/0282634 A1	4, 5, 9, 10, 14, 15
Y	JP 2001-353371 A (コナミ株式会社) 2001. 12. 25, 【0042】 ~ 【0044】 , 第 8-10 図 (ファミリーなし)	5, 10, 15
P, Y	JP 2013-27477 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2013. 02. 07, 【0027】 ~ 【0030】 , 第 2 図 & WO 2013/015026 A1	1-15
A	JP 2003-16333 A (シャープ株式会社) 2003. 01. 17 (ファミリーなし)	1-15

様式 PCT/ISA/210 (第 2 ページの続き) (2009 年 7 月)

Document code: WFEE

United States Patent and Trademark Office
Sales Receipt for Accounting Date: 03/06/2015

KWILLIAM SALE #00000002 Mailroom Dt: 12/18/2014 150461 14409219
01 FC : 1617 140.00 DA