

420を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。

【0110】図8に示すように、カードアルバム画面420は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部421と、ユーザの現在の獲得しているカード画像の一覧リストを表わす獲得カードリスト表示部422と、所定の区分(例えば、チーム別等)でグループ化されているカード画像のグループを指定するグループ指定部423と、前画面へ戻るための「戻る」ボタン424とを含んで構成されている。

【0111】獲得カードリスト表示部422は、現時点でのユーザの獲得しているカード画像の一覧を表示するものを表示するものである。AAAは、例えばプロ野球球団名を示すものである。また、収集率が13(分子)/40(分母)で示されている場合、分母の部分は、ネットワークゲームサーバ1側で予め管理しているチームAAAの選手のカード画像の総数を示している。分子の部分は、ユーザが現時点で獲得しているチームAAAの選手のカード画像の獲得総数を示している。

【0112】また、獲得カードリスト表示部422で、0040×××～0049- - -の部分は、×××は選手名を示しており、- - -の部分はユーザが現時点でまだこの識別番号のカード画像を獲得していないことを示すものである。このため、携帯電話機3に表示される画面に収集率表示を含めているので、ユーザは、例えば一覧することで収集できていないカード画像を把握することができる。また、各プロ野球球団ごとに収集率を表示することで、ユーザは、チームごとの収集状況を容易に把握することができる。


【0113】つづいて、ネットワークゲームサーバ1が行う対価データとポイントとの交換に基づく処理手順について説明する。

【0114】図9は、ネットワークゲームサーバ1が行う対価データとポイントとの交換に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。図10は、携帯電話機3において表示される対価データとポイントとの交換に伴う画面変遷図の一例である。以下、図9及び図10を適宜参照しながら説明を行なう。

【0115】ユーザによって使用される携帯電話機3からのアクセスを受けると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、携帯電話機3を使用するユーザが既にユーザ登録されているか否かを判断する(ステップST31)。ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていないと判断した場合(ステップST31でNO)、例えばユーザ登録を行う旨の通知画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、一連の処理を終了する。

【0116】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていると

判断した場合(ステップST31でYES)、図10に示すメニュー画面200を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST32)、これを表示させる。図10に示すように、メニュー画面200は、上述した図5及び図8に示すメニュー画面200と同様の画面となるため、ここでは説明を省略する。

【0117】携帯電話機3からメニュー画面200のメニュー選択部202から「カードショップ」が選択されたことを受けて、ネットワークゲームサーバ1は、図10に示すカードショップ画面500を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST33)、これを表示させる。

【0118】図10に示すように、カードショップ画面500は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部501と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部502と、ユーザの入力を補助するガイド部503と、「カードを買う」、「カードを売る」及び「店を出る」の3つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部504とを含んで構成されている。

【0119】ネットワークゲームサーバ1は、メニュー選択部504の「カードを売る」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信した場合(ステップST34でYES)、図10に示す買うカードのタイプ(ランク)を選択するためのカードタイプ選択画面510を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST35)、これを表示させる。

【0120】また、ネットワークゲームサーバ1は、メニュー選択部504の「カードを買う」を選択する選択指示を受信した場合(ステップST34でNO)、後述する図11に示すAに進み、ステップST45に進む。なお、ネットワークゲームサーバ1は、メニュー選択部504の「店を出る」を選択する選択指示を受信した場合、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了する。

【0121】図10に示すように、カードタイプ選択画面510は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部511と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部512と、ユーザの入力を補助するガイド部513と、「ノーマルカード」、「レアカード」及び「ウルトラレアカード」の3つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部514とを含んで構成されている。

【0122】ここで、メニュー選択部514で表示されている「ノーマルカード」、「レアカード」及び「ウルトラレアカード」は、獲得に必要なポイントに応じてランク分けされている。例えば、メニュー選択部514に表示されているように、「ノーマルカード」が5ポイント、「レアカード」が60ポイント、及び「ウルトラレアカード」が300ポイントというように順に獲得するために

多くのポイントが必要となるものである。このため、ユーザは、カード画像の価値を容易にイメージできるとともに、さらにポイントを貯めて所望のカード画像を獲得しようという動機付けになる。

【0123】ネットワークゲームサーバ1は、メニュー選択部514の「レアカード」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると(ステップST36)、通信部11によって、図10に示すユーザに対しカード購入の意思確認のためのカード購入意思確認画面520を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。

【0124】図10に示すように、カード購入意思確認画面520は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部521と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部522と、「カードショップ」においてユーザの入力を補助するガイド部523と、「購入する」及び「止める」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部524とを含んで構成されている。

【0125】ネットワークゲームサーバ1は、カードタイプ画面520上のメニュー選択部524の「購入する」を選択する選択指示を受信すると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザの現在ポイントをユーザ情報記憶部22から読み出し、所定ポイント以上あるか否かを判断する(ステップST37)。

【0126】ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザの現在のポイントが購入するカードランクに対応して定められたポイントに達していないと判断した場合(ステップST37でNO)、通信部11によって、例えばカード購入不可画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させ、一連の処理を終了する。

【0127】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザの現在のポイントが購入するカードランクに対応して定められたポイントに達していると判断した場合(ステップST37でYES)、対価データ付与処理部15によって、対価データ記憶部21に記憶されているユーザが選択したランクの中からランダムに1つのカード画像データを抽出し、抽出した対価データをユーザ情報記憶部22にユーザに関連付けて記憶し、付与した対価データに対応して定められたポイントを減算してユーザ情報記憶部22に記憶させる(ステップST38)。

【0128】ネットワークゲームサーバ1は、通信部11によって、抽出した対価データが携帯電話機3側で閲覧可能に表示されたカード購入処理実行後の購入カード画面530を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST39)、これを表示させ、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了する。ネット

ワークゲームサーバ1は、図10に示す購入カード画面530を表示するためのデータを携帯電話機3に送信する場合にも、対価データ閲覧処理部17によって、携帯電話機3側で複製できないように所定のデータ処理を行った上で通信部11によってカード画像を含む購入カード画面530を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。

【0129】図10に示すように、購入カード画面530は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部531と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部532と、取得したカード画像を表示するカード画像表示部533と、取得したカード画像の識別番号を表示する獲得カードデータ表示部535と、「カードショップへ」及び「メインメニューへ」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部536とを含んで構成されている。また、画像表示部534に表示されているカード画像の右上に表示されている星印2つは、この画像データの取得難度を示すものであり、上述した図8に示すカードGET実行後のカードGET画面410と同様であるので説明を省略する。

【0130】つづいて、ネットワークゲームサーバ1が行う対価データとポイントとの交換に基づく処理手順について説明する。

【0131】図11は、ネットワークゲームサーバ1が行う対価データとポイントとの交換に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。図12は、携帯電話機3において表示される対価データとポイントとの交換に伴う画面変遷図の一例である。以下、図11及び図12を適宜参照しながら説明を行なう。

【0132】ユーザによって使用される携帯電話機3からのアクセスを受けると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、携帯電話機3を使用するユーザが既にユーザ登録されているか否かを判断する(ステップST41)。ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていないと判断した場合(ステップST41でNO)、例えばユーザ登録を行う旨の通知画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、一連の処理を終了する。

【0133】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていると判断した場合(ステップST41でYES)、図12に示すメニュー画面200を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST42)、これを表示させる。図12に示すように、メニュー画面200は、上述した図5、図8及び図10に示すメニュー画面200と同様の画面となるため、ここでは説明を省略する。

【0134】メニュー選択部202の「カードショップ」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると、ネットワークゲームサーバ1は、図12に示すカー

ドショップ画面500を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST43)、これを表示させる。図12に示すように、カードショップ画面500については、図10において述べたのでここでは説明を省略する。

【0135】ネットワークゲームサーバ1は、カードショップ画面500のメニュー選択部504の「カードを売る」を選択する選択指示を受信した場合(ステップST44でYES)、通信部11によって、図12に示す売るカードの番号を入力するための売却カード入力画面550を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST45)、これを表示させる。

【0136】また、ネットワークゲームサーバ1は、カードショップ画面500のメニュー選択部504の「カードを買う」を選択する選択指示を受信した場合(ステップST44でNO)、図9示すBに進む。なお、ネットワークゲームサーバ1は、カードショップ画面500のメニュー選択部504の「店を出る」を選択する選択指示を受信した場合、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了する。

【0137】図12に示すように、売却カード入力画面550は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部551と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部552と、ユーザの入力を補助するガイド部553と、売るカードの番号を入力するカードナンバー入力部554と、「カードを売る」及び「コレクション」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部555とを含んで構成されている。

【0138】ユーザがカードショップに売るカードのナンバーが解らない場合等、売却カード入力画面550におけるメニュー選択部555の「コレクション」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると(ステップST46でNO)、ネットワークゲームサーバ1は、通信部11によって、図8に示すカードアルバム画面420を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。カードアルバム画面420については図8において述べているため説明を省略する。ユーザは、このカードアルバム画面420を見ることによって現在自分が獲得しているカード画像を確認することができる。

【0139】ネットワークゲームサーバ1は、売却カード入力画面550におけるメニュー選択部555の「カードを売る」を選択する選択指示を受信した場合(ステップST46でYES)、通信部11によって、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザが指定した売却希望カードを示すデータを受信する(ステップST48)。また、ステップST47でカードアルバム画面420においてユーザがカード画像を確認後に売却カード入力画面550におけるメニュー選択部555の「カードを売る」を選

択する選択指示を携帯電話機3から受信した場合にもステップST48に進む。

【0140】売却希望カード指定指示を携帯電話機3から受信したネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザの指定したカードがユーザ情報記憶部22に記憶されているか否かを判断する(ステップST49)。ユーザの指定したカードがユーザ情報記憶部22に記憶されていると判断した場合(ステップST49でYES)、ネットワークゲームサーバ1は、図12に示す買取りポイント表示画面560を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST50)、これを表示させる。

【0141】図12に示すように、買取りポイント表示画面560は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部561と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部562と、ユーザの入力したカードナンバーを表示するカードナンバー表示部563と、ユーザの入力したカードの買値を表示する買値表示部564と、「売る」及び「止める」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部565とを含んで構成されている。

【0142】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザの指定したカードがユーザ情報記憶部22に記憶されていないと判断した場合(ステップST49でNO)、図12に示すエラー画面570を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させ、ステップST45に戻る。この場合、ユーザは、再度売却するカード画像の選定をしなければならない。

【0143】図12に示すように、エラー画面570は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部571と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部572と、ユーザが入力したカード画像をユーザが持っているか否かの有無を表示するカード獲得有無表示部573と、「ナンバーを選び直す」及び「コレクション」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部574とを含んで構成されている。

【0144】ネットワークゲームサーバ1は、図12に示す買取りポイント表示画面560のメニュー選択部565の「売る」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると(ステップST51でYES)、ポイント付与処理部14によって、ユーザにより指定されたカード画像の関連付けをユーザ情報記憶部22から削除するとともに、買取りポイント表示画面560のカード獲得表示部564に表示されているポイントをユーザ情報記憶部22に加算処理を行う(ステップST52)。

【0145】ネットワークゲームサーバ1は、図12に示す売却確認画面580を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。

【0146】図12に示すように、売却確認画面580は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部581と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部582と、ユーザに付与されたポイントを表示する付与ポイント表示部583と、「カードショップへ」及び「メインメニューへ」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部584とを含んで構成されている。

【0147】つづいて、ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの対価データの閲覧要求に基づく処理手順について説明する。

【0148】図13は、ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの対価データの閲覧要求に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。図14は、携帯電話機3において表示される対価データの閲覧に伴う画面変遷図の一例である。以下、図13及び図14を適宜参照しながら説明を行なう。

【0149】ユーザによって使用される携帯電話機3からのアクセスを受けると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、携帯電話機3を使用するユーザが既にユーザ登録されているか否かを判断する(ステップST61)。ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていないと判断した場合(ステップST61でNO)、例えばユーザ登録を行う旨の通知画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、一連の処理を終了する。

【0150】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていると判断した場合(ステップST61でYES)、図14に示すメニュー画面200を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST62)、これを表示させる。図14に示すように、メニュー画面200は、上述した図5、図8及び図10に示すメニュー画面200と同様の画面となるため、ここでは説明を省略する。

【0151】ネットワークゲームサーバ1は、メニュー画面200のメニュー選択部202から「④カードアルバム」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると(ステップST63)、通信部11によって、図14に示す獲得カードリスト画面600を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST64)、これを表示させる。

【0152】図14に示すように、獲得カードリスト画面600は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部601と、ユーザの現在のカード画像の収集率を表わす収集率表示部602と、チーム毎に区分されたカード画像を選択するためのチーム選択部603とを含んで構成されている。

【0153】収集率表示部602は、現時点でのユーザの獲得しているカード画像の収集状況を表示するもので

ある。収集率が82(分子)/1080(分母)で示されている場合、分母の部分は、ネットワークゲームサーバ1側で予め管理しているカード画像の総数を示している。分子の部分は、ユーザが現時点で獲得しているカード画像の収集総数を示している。また、チーム選択部603で、T1～T10は、プロ野球球団名を示すものである。

【0154】ネットワークゲームサーバ1は、獲得カードリスト画面600のチーム選択部603の「T8」に関するカード画像データの閲覧要求を携帯電話機3から受信すると(ステップST65)、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ情報記憶部22に記憶している閲覧要求に対応するユーザの収集済みのカードデータを読み出し、図14に示すチーム別カードリスト画面610を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST66)、これを表示させる。

【0155】図14に示すように、チーム別カードリスト画面610は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部611と、ユーザの現在のチーム別のカード画像の収集率を表わすチーム別収集率表示部612と、ユーザからの閲覧要求に対応するチームのカードをカテゴリ別に項目で区分したカテゴリ項目表示部613と、前画面に戻るための「戻る」ボタン614とを含んで構成されている。

【0156】チーム別収集率表示部612は、現時点でのユーザの獲得しているカード画像の収集状況を表示するものである。収集率は、35(分子)/90(分母)で示されている場合、分母の部分は、ネットワークゲームサーバ1側で予め管理しているユーザの閲覧要求に対応するチームのカード画像の総数を示している。分子の部分は、ユーザが現時点で獲得しているチームのカード画像の収集総数を示している。カテゴリ項目表示部613は、例えば「球団マスコット・旗」、「選手・DB選手」及び「バワプロくん」等のカード画像の種類を示している。

【0157】ネットワークゲームサーバ1は、チーム別カードリスト画面610のカテゴリ項目表示部613の「選手・DB選手」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると、図14に示すカテゴリ別収集状況表示画面620を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示する。

【0158】図14に示すように、カテゴリ別収集状況表示画面620は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部621と、ユーザにより選択されたチームの現在の収集率を表わすチーム別収集率表示部622と、各カードごとの収集枚数を表示する収集枚数表示部623と、識別番号に対応するカードごとの収集枚数を表示させるための選択部624と、前画面に戻るための「戻る」ボタン625とを含んで構成されている。収集枚数表示部623において「0046×××2/2枚」とカード画像の取得枚数を表示することにより、ユーザは、重複しているカード画像を容易に把握できる。

【0159】ネットワークゲームサーバ1は、カテゴリー別収集状況表示画面620の収集枚数表示部623の「046×××2/2枚」に該当するカード画像を閲覧するため閲覧要求を携帯電話機3から受信すると(ステップST67)、通信部11によって、図14に示す閲覧要求に対応するカード画像を表示するカード画像表示画面630を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST68)、これを表示させ、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了する。ネットワークゲームサーバ1は、対価データ閲覧処理部17によって、図14に示すカード画像表示画面630を表示するためのデータを携帯電話機3側で複製できないように所定のデータ処理を行った上で通信部11によって携帯電話機3に送信する。

【0160】図14に示すように、カード画像表示画面630は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部631と、ユーザが閲覧要求したカード画像を表示するカード画像表示部632と、取得したカード画像の識別番号と選手名等を表示するカード識別情報表示部634と、前画面に戻るための「戻る」ボタン634とを含んで構成されている。カードランクマーク633(星印)は、カード画像表示部632に表示されているカード画像の右上に表示されており、この画像データの取得難度を示すものである。ここでは、星印が2つあるので、レアカードを表わしている。

【0161】つづいて、ネットワークゲームサーバ1が行うミニゲームをユーザに行わせることでポイントの付与を行う処理手順について説明する。

【0162】図15は、ネットワークゲームサーバ1が行うミニゲームをユーザに行わせることでポイントの付与を行う処理手順の一例を示すフローチャートである。図16は、携帯電話機3においてミニゲームの実行時に表示される画面変遷図の一例である。以下、図15及び図16を適宜参照しながら説明を行なう。

【0163】ユーザによって使用される携帯電話機3からのアクセスを受けると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、携帯電話機3を使用するユーザが既にユーザ登録されているか否かを判断する(ステップST71)。ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていないと判断した場合(ステップST71でNO)、例えばユーザ登録を行う旨の通知画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、一連の処理を終了する。

【0164】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていると判断した場合(ステップST71でYES)、図16に示すメニュー画面200を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST72)、これを表示させる。図16に示すメニュー画面200は、上述した図

5、図8、図10、図12及び図14に示すメニュー画面200と同様の画面となるため、ここでは説明を省略する。

【0165】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、メニュー画面200のメニュー選択部202から「⑦ミニゲーム」を選択する選択指示を受信すると、図16に示すミニゲームを行うためのミニゲーム画面(ミニゲームタイトル画面)700を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST73)、これを表示させる。

【0166】図16に示すように、ミニゲーム画面700は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部701と、ユーザによって選択されたミニゲーム内容のガイダンスを表示するガイダンス表示部702と、「①ゲームスタート」及び「②ゲーム説明」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部703と、前画面に戻るための「戻る」ボタン704とを含んで構成されている。

【0167】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、ミニゲーム画面700のメニュー選択部703から「①ゲームスタート」を選択する選択指示を受信すると、ゲーム実行部18によって、携帯電話機3を使用するユーザのポイントが所定条件を満たすか否かを判断する(ステップST74)。ここで、所定条件を満たす場合とは、ユーザがミニゲームを実行するに際して必要なポイント(例えば3ポイント等)を既に獲得している場合等である。

【0168】ネットワークゲームサーバ1は、ゲーム実行部18によって、携帯電話機3を使用するユーザのポイントが所定条件を満たしていないと判断した場合(ステップST74でNO)、ユーザがミニゲームを行うことが出来ない旨を示すミニゲーム不可通知画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST75)、これを表示させ、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了する。

【0169】ネットワークゲームサーバ1は、ゲーム実行部18によって、携帯電話機3を使用するユーザのポイントが所定条件を満たしていると判断した場合(ステップST74でYES)、図16に示す画面上のカードをめくってユーザにミニゲームを行わせるためのカード選択画面710を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST76)、これを表示させる。

【0170】図16に示すように、カード選択画面710は、ユーザに対しミニゲームの画面上での実行手順を指示する実行手順指示部711と、ユーザが選択する所定枚数(例えば9枚)のカードが並べて表示されている選択カード表示部712と、現時点でのユーザの獲得ポイントを表示する獲得ポイント表示部713と、ミニゲームを止めるための「止める」ボタン714とを含んで構成

されている。

【0171】ネットワークゲームサーバ1は、カード選択画面710の選択カード表示部712の9枚のカードの中から1枚を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると(ステップST77)、ゲーム実行部18によって、選択指示に基づくカードがミニゲーム終了を示すOUTカードか否かを判断する(ステップST78)。

【0172】ネットワークゲームサーバ1は、ゲーム実行部18によって、選択指示に基づくカードがOUTカードであると判断した場合(ステップST78でNO)、後述するステップST81に進む。また、ネットワークゲームサーバ1は、ゲーム実行部18によって、選択指示に基づくカードがOUTカード以外のカードであると判断した場合(ステップST78でYES)、ポイント付与処理部14によって選択指示に基づくカードに対応して定められたポイントをユーザ情報記憶部22に記憶させ、図16に示すユーザが獲得したポイントが示されたカード選択画面720を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST79)、これを表示させる。

【0173】図16に示すように、カード選択画面720は、ユーザに対しミニゲームの画面上での実行手順を指示する実行手順指示部721と、ユーザが選択済みのカードと未選択の所定枚数(例えば8枚)のカードとが並べて表示されている選択カード表示部722と、現時点でのユーザの獲得ポイントを表示する獲得ポイント表示部723と、ミニゲームを止めるための「止める」ボタン724とを含んで構成されている。なお、選択カード表示部722において、既に選択されたカードは、当該カードに対応して定められたポイント(例えば1ポイント等)がユーザの獲得ポイントとして表示される。

【0174】ネットワークゲームサーバ1は、カード選択画面720の選択カード表示部722の残り8枚のカードの中から1枚を選択する選択指示を携帯電話機3から受信した場合(ステップST80)、ゲーム実行部18によって、ステップST76に戻り上記手順を繰り返す。また、ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、カード選択画面720の「止める」ボタン724が選択されたことを受けると(ステップST80でNO)、ゲーム実行部18によって、図16に示すミニゲームの終了を示すミニゲーム終了画面730を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST81)、これを表示させ、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了する。

【0175】図16に示すように、カード選択画面730は、ミニゲームの終了を示すミニゲーム終了表示部731と、ユーザが選択済みのカードと未選択の所定枚数(例えば7枚)のカードとが並べて表示されている選択カード表示部732と、現時点でのユーザの獲得ポイントを表示する獲得ポイント表示部733と、ミニゲームを

止めるための「止める」ボタン734とを含んで構成されている。

【0176】選択カード表示部732において、既に選択されたカードは、当該カードに対応して定められたポイント(例えば1ポイント等)及びミニゲーム終了を示す「OUT」がユーザのミニゲーム実行の結果として表示される。なお、選択カード表示部732に、「OUT」が表示されなければ、ユーザは、連続して(例えば残り7枚)のカードを選択することができ、「OUT」が表示されるまで、ミニゲームを続けることが可能であるが、「OUT」が表示されれば、それまで獲得したポイントが没収されてしまうため、ユーザは欲張りすぎてゼロポイントにならないように注意が必要である。このようにして、選択カード表示部712、722において、ユーザが所望のカードを選択していくことで、表示された数値のポイントが与えられるため、ユーザは、うまく行けば一回のミニゲームで多くのポイントを獲得することができる。

【0177】上記選択カード表示部712、722及び732において、ユーザによって選択されるカードは、例えば1ポイント、2ポイント、3ポイント等というように、各カードに対応して定められたポイントが予め決められている。ただし、各カードに対応して定められたポイントは、上記実施形態に限定されず、例えば獲得ポイントが倍になるようなカードを含んでもよい。この場合、2回目以降のユーザのカード選択時には、それまでの獲得ポイントに2が掛け合わされてユーザにポイントが付与されるが、一番最初にこのカードを選択してしまった場合には、まだ獲得ポイントがないため、ゼロに2が掛け合わされてしまいポイントを獲得できないというようにしてもよい。また、選択されるカードにポイントをマイナスさせるカードを含めておいてもよい。

【0178】上述してきたように、図15及び図16では、ネットワークゲームサーバ1は、ゲーム実行部18によって、プログラム記憶部30に含まれる記録媒体31に記憶されているカードめぐりゲーム実行プログラムによって実行可能なカードめぐりゲーム(ミニゲーム)をユーザに実行させることでポイントを獲得させるゲームの進行を行っている。

【0179】以上のように、本発明によれば、ユーザに対してカード画像の獲得方法を複数提供することができるため、ユーザに対してカード画像の獲得を容易に行わせることができるとともに、ユーザはゲーム進行度合いに応じて所望するカード画像の獲得率が向上する等の期待感を高めていくことができるため、ユーザに対して継続的にゲームを行わせることができる。

【0180】また、ユーザは自分の好みや都合等に応じて所望するタイプのゲームを選ぶことができるため、ゲームが単調とならず、ユーザに継続的にゲームを行わせることができる。

【0181】また、2つのゲームの中のうちの一方のゲームに他方のゲームにおけるゲームの実行不能な期間を補完する役割を持たせることができるため、ユーザは継続的にゲームを実行することができる。

【0182】また、例えばプロ野球の試合結果の勝敗予想等の現実世界における複雑かつ予想困難な事象に対してユーザが予想を行うことができるとともに、最終的に付与されるカード画像の獲得に対するユーザの期待感を向上することができるので、ゲーム自体の興趣性を向上することができる。また、ユーザはポイントを継続的に増加させて所望するカード画像を獲得できるので、ゲームの進行度合いに応じて所望するカード画像を獲得できるという期待感を継続的にユーザに与えることができる。

【0183】

【発明の効果】請求項1記載の本発明によれば、ユーザに対して対価データの獲得方法を複数提供することができるため、ユーザに対して対価データの獲得を容易に行わせることができるとともに、ユーザはゲーム進行度合いに応じて所望する対価データの獲得率が向上する等の期待感を高めていくことができるため、ユーザに対して継続的にゲームを行わせることができる。

【0184】請求項2記載の本発明によれば、ユーザは自分の好みや都合等に応じて所望するタイプのゲームを選ぶことができるため、ゲームが単調とならず、ユーザに継続的にゲームを行わせることができる。

【0185】請求項3記載の本発明によれば、2つのゲームの中のうちの一方のゲームに他方のゲームにおけるゲームの実行不能な期間を補完する役割を持たせることができるため、ユーザは継続的にゲームを実行することができる。

【0186】請求項4記載の本発明によれば、人間が必ずしも支配することのできない現実世界における複雑かつ予想困難な事象に対してユーザが予想を行うことができるとともに、最終的に付与される対価データの獲得に対するユーザの期待感を向上することができるので、ゲーム自体の興趣性を向上することができる。また、ユーザはポイントを継続的に増加させて所望する対価データを獲得できるので、ゲームの進行度合いに応じて所望する対価データを獲得できるという期待感を継続的にユーザに与えることができる。

【0187】請求項5記載の本発明によれば、ユーザに対して対価データの獲得方法を複数提供することができるため、ユーザに対して対価データの獲得を容易に行わせることができるとともに、ユーザはゲーム進行度合いに応じて所望する対価データの獲得率が向上する等の期待感を高めていくことができるため、ユーザに対して継続的にゲームを行わせることができる。

【0188】請求項6記載の本発明によれば、ユーザに対して対価データの獲得方法を複数提供することができるため、ユーザに対して対価データの獲得を容易に行わ

せることができるとともに、ユーザはゲーム進行度合いに応じて所望する対価データの獲得率が向上する等の期待感を高めていくことができるため、ユーザに対して継続的にゲームを行わせることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係るネットワークゲームサーバ1を用いたネットワークゲームシステムの一実施形態の全体概要図である。

【図2】 ネットワークゲームサーバ1の構成を示す機能ブロック図である。

【図3】 本実施形態において適用される携帯電話機3(端末装置)のブロック図を示すもの

【図4】 ユーザ登録処理からメニューの選択に対する処理までのネットワークゲームサーバ1が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図5】 携帯電話機3において表示されるユーザ登録処理に伴う画面変遷図の一例である。

【図6】 ネットワークゲームサーバ1が行う予想データに対する結果データの取得に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図7】 ネットワークゲームサーバ1が行う対価データの付与処理に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図8】 携帯電話機3において表示される対価データの付与処理に伴う画面変遷図の一例である。

【図9】 ネットワークゲームサーバ1が行う対価データとポイントとの交換に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図10】 携帯電話機3において表示される対価データとポイントとの交換に伴う画面変遷図の一例である。

【図11】 ネットワークゲームサーバ1が行う対価データとポイントとの交換に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図12】 携帯電話機3において表示される対価データとポイントとの交換に伴う画面変遷図の一例である。

【図13】 ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの対価データの閲覧要求に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図14】 携帯電話機3において表示されるユーザからの対価データの閲覧に伴う画面変遷図の一例である。

【図15】 ネットワークゲームサーバ1が行うミニゲームをユーザに行わせることでポイントの付与を行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

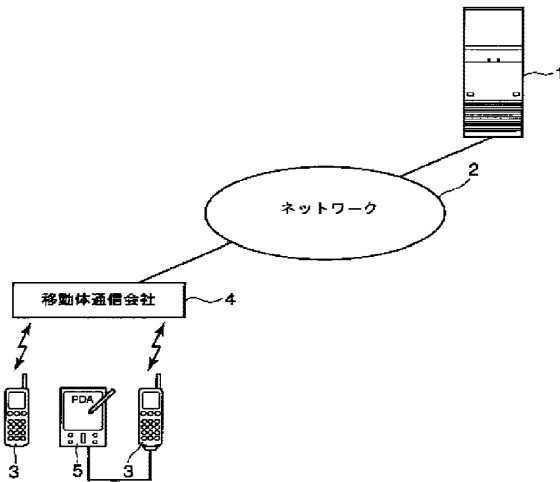
【図16】 携帯電話機3においてミニゲームの実行時に表示される画面変遷図の一例である。

【符号の説明】

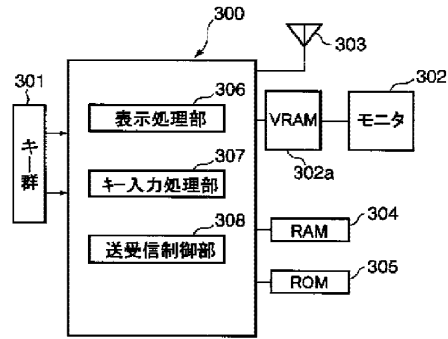
- 1 ネットワークゲームサーバ1
- 2 ネットワーク
- 3 携帯電話機
- 4 移動体通信会社

- |                   |             |
|-------------------|-------------|
| 5 携帯電話に接続されたPDA端末 | 23 結果データ記憶部 |
| 10 プログラム実行部       | 30 プログラム記憶部 |
| 11 通信部            | 31 記録媒体     |
| 12 登録処理部          | 300 制御部     |
| 13 結果データ取得部       | 301 キー群     |
| 14 ポイント付与処理部      | 302 モニタ     |
| 15 対価データ付与処理部     | 302a VRAM   |
| 16 ユーザ情報管理部       | 303 アンテナ    |
| 17 対価データ閲覧処理部     | 304 RAM     |
| 18 ゲーム実行部         | 305 ROM     |
| 20 データ記憶部         | 306 表示処理部   |
| 21 対価データ記憶部       | 307 キー入力処理部 |
| 22 ユーザ情報記憶部       | 308 送受信制御部  |

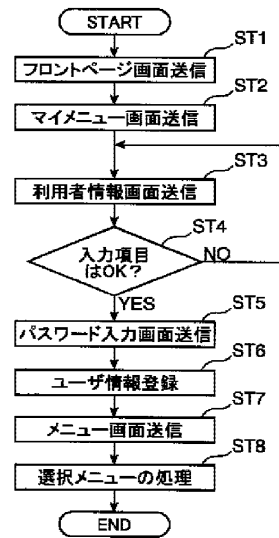
【図1】



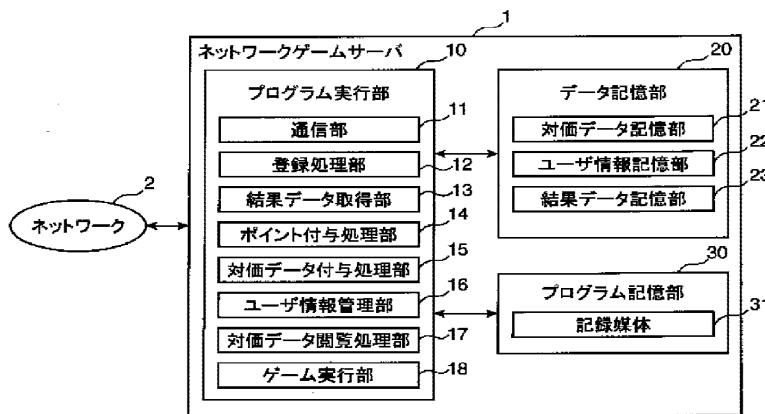
【図3】



【図4】

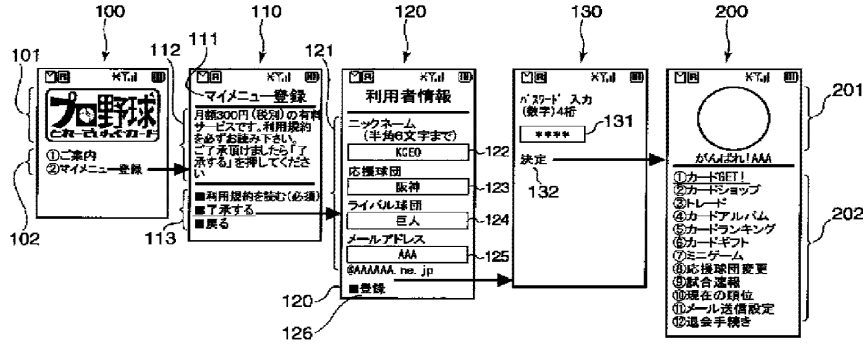


【図2】

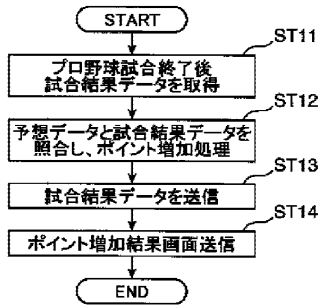




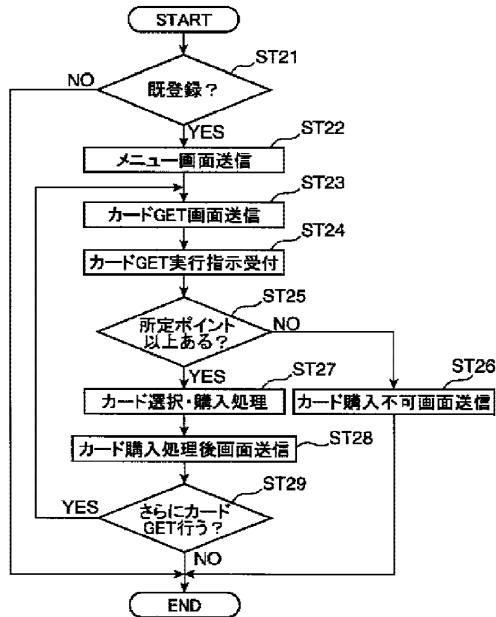
【図5】



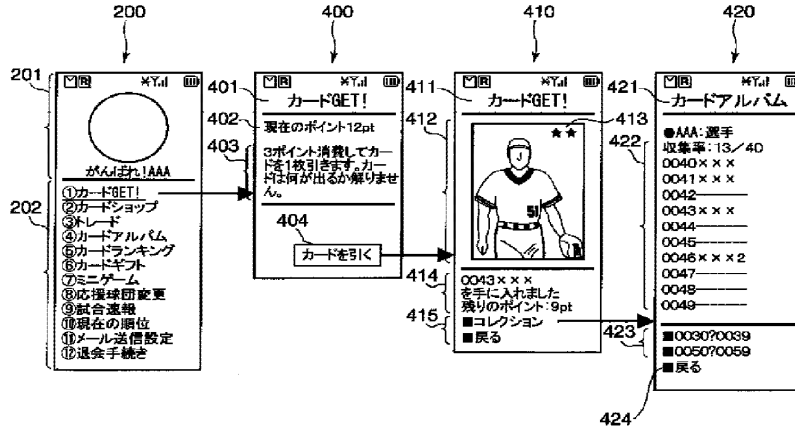
【図6】



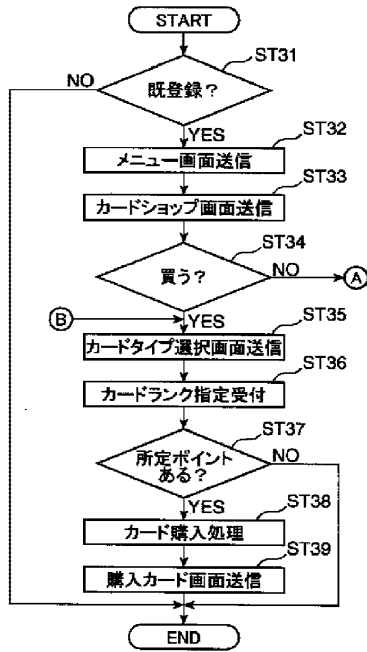
【図7】



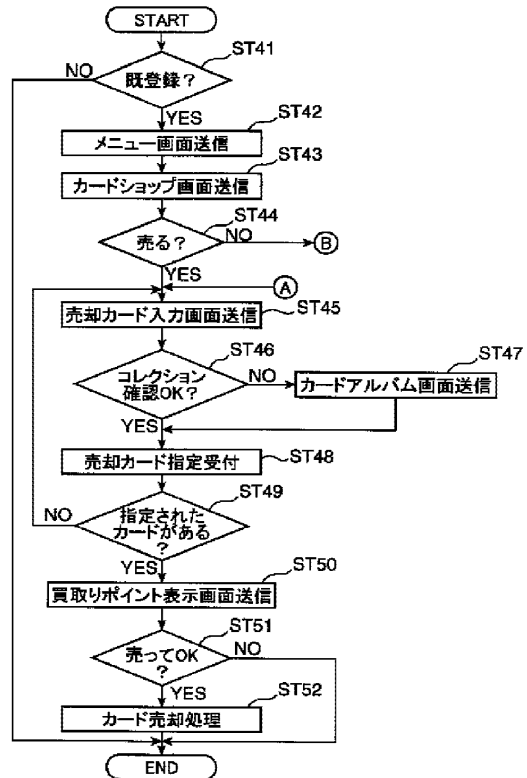
【図8】



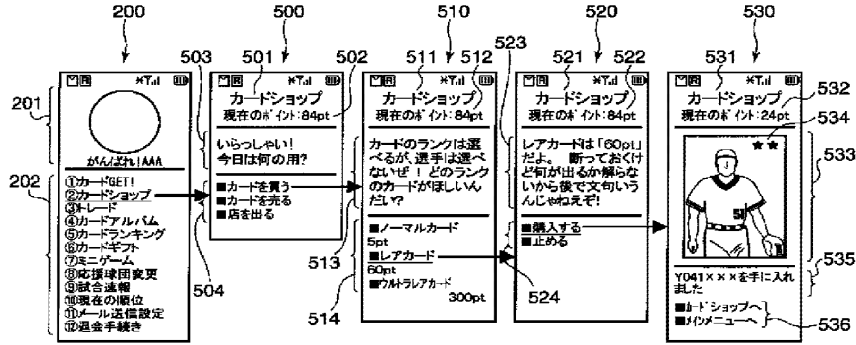
【図9】



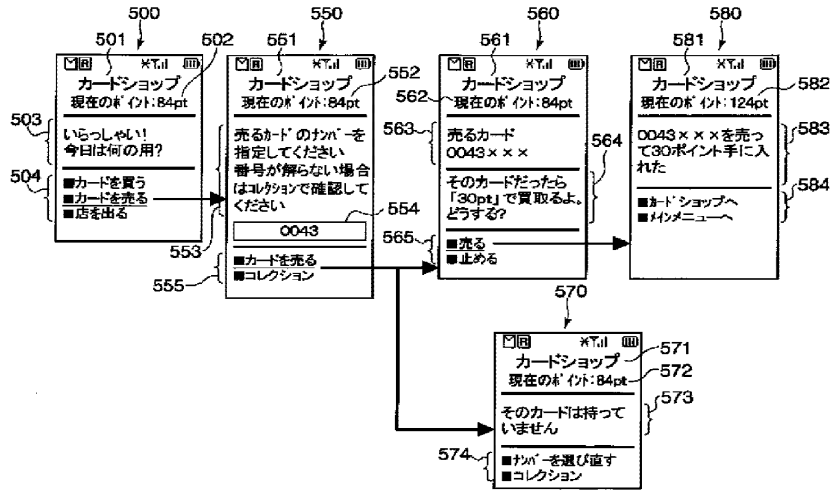
【図11】



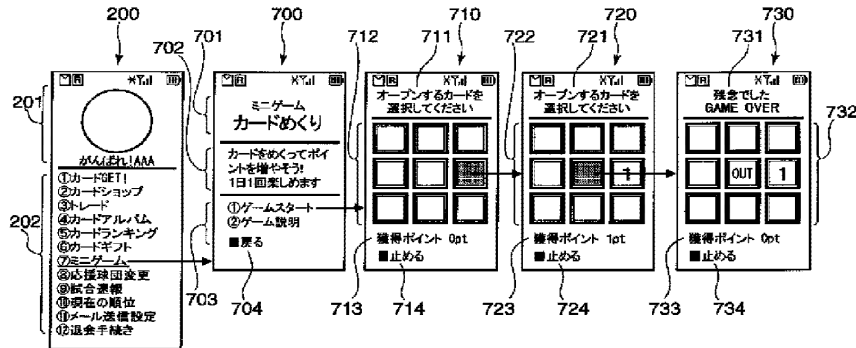
【図10】



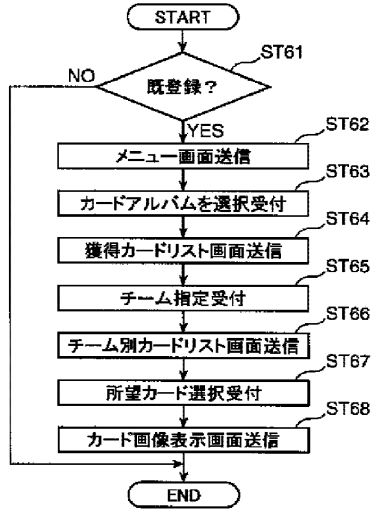
【図12】



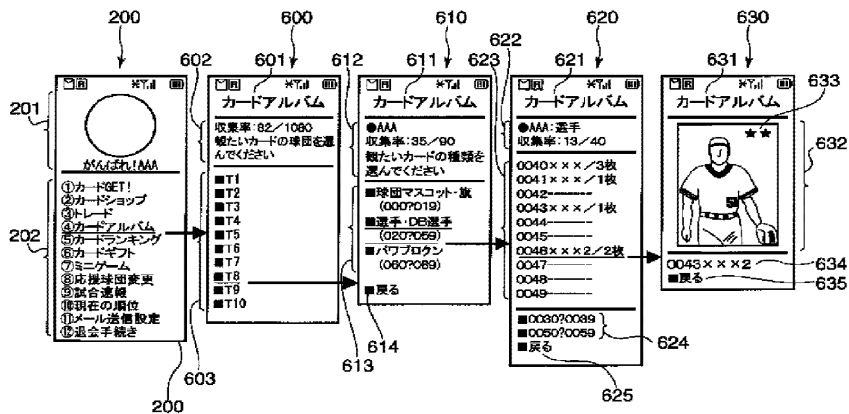
【図16】



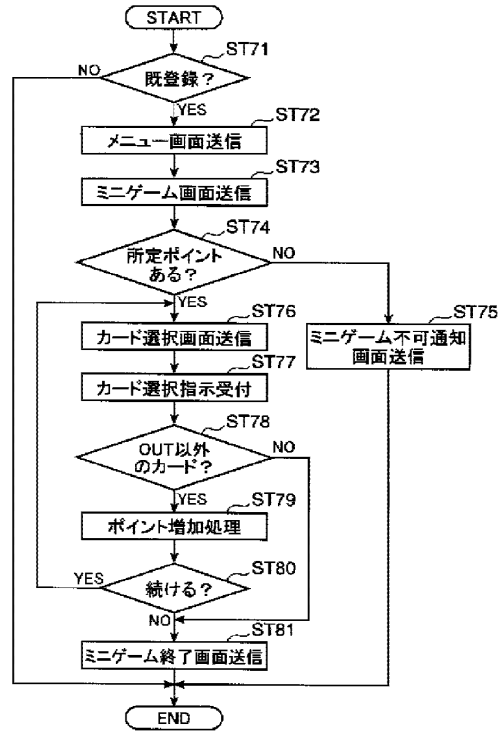
【図13】



【図14】



【図15】



フロントページの続き

(72) 発明者 難波 和宏  
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社  
コナミコンピュータエンタテインメント大  
阪内

Fターム(参考) 2C001 AA08 AA11 AA13 AA14 BA01  
BA03 BA06 BB01 BB03 CA01  
CA02 CB01 CB08 CC02 CC03  
DA04

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-019356

(43)Date of publication of application : 21.01.2003

(51)Int.Cl. A63F 13/12  
A63F 13/00  
A63F 13/10

(21)Application number : 2001-205226

(71)Applicant : KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA:KK

(22)Date of filing : 05.07.2001

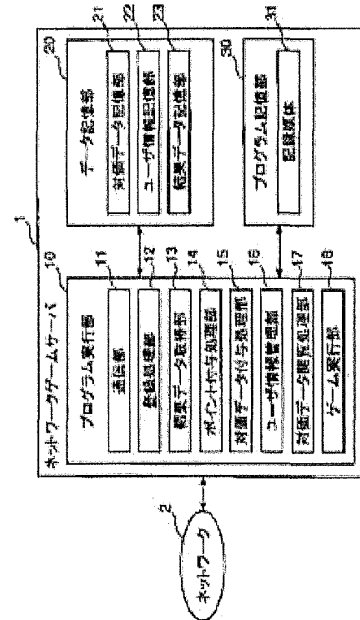
(72)Inventor : YAMAOKA SHIGETOSHI  
NANBA KAZUHIRO

(54) SERVER DEVICE FOR NETWORK GAME, AND METHOD AND PROGRAM FOR PROGRESS CONTROL OF NETWORK GAME

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To enable a user to acquire equivalence data and to enable the user to play a game continuously.

SOLUTION: A network game server 1 for progressing the game for enabling the user to acquire the equivalence data having a prescribed value while transmitting and receiving data between the server 1 and a terminal device used by the user via a network 2 makes the user to play one of a plurality of games, imparts prescribed points to the user according to the result of the game played by the user and imparts the equivalence data having the prescribed value according to the points imparted to the user to the user.



\* 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]In a server device for network games which advances a game which makes a user gain remuneration data which transmits and receives data between terminal units which a user uses via a network, and has predetermined value,

A server device for network games characterized by comprising the following.

A game executing means for making a user perform one game out of two or more games.

A point grant means to give the user concerned a predetermined point according to a result of a game which a user performed by the aforementioned game executing means.

A remuneration data grant means to give the user concerned remuneration data which has predetermined value according to a point given to a user by the aforementioned point grant means.

[Claim 2]The server device for network games according to claim 1 characterized by comprising the following.

A first game executing means for the aforementioned game executing means carrying out prescribed period continuation, and making a user perform a first game.

A second game executing means for making a user perform a second game which a game completes from said first game for a short period of time.

[Claim 3]The server device for network games according to claim 2, wherein said second game contains a game which can be performed in an impracticable period when said first game is impracticable.

[Claim 4]An anticipation data registering means which said first game executing means receives anticipation data corresponding to a user's contents of anticipation over an actual phenomenon which may be generated in the future from the aforementioned terminal unit, and relates received anticipation data with the user concerned, and registers it, A phenomenon actually generated to the aforementioned anticipation data including a result data acquisition means acquired as result data the aforementioned point grant means, The server device for network games according to claim 2 or 3 giving a predetermined point to a user registered into the anticipation data concerned by relating when the aforementioned anticipation data and result data fulfill conditions defined previously.

[Claim 5]Via a network. In a network game advance control method which controls advance of a network game using a server device for network games which performs a game which makes a user gain remuneration data which transmits and receives data among two or more terminal units which a user uses, and has predetermined value,

A network game advance control method comprising:

A game execution step for the aforementioned server device for network games to make a user perform one game out of two or more games.

A point grant step to which the aforementioned server device for network games gives the user concerned a predetermined point according to a result of a game which a user performed in the

aforementioned game execution step.

A remuneration data grant step which gives the user concerned remuneration data in which the aforementioned server device for network games has predetermined value according to a point given to a user in the aforementioned point grant step.

[Claim 6]Via a network. In a network game advance control program for controlling advance of a network game using a server device for network games which performs a game which makes a user gain remuneration data which transmits and receives data among two or more terminal units which a user uses, and has predetermined value,

A network game advance control program characterized by comprising the following for operating the aforementioned server device for network games as a remuneration data grant means to give the user concerned remuneration data.

A game executing means for making a user perform one game out of two or more games.

A point grant means to give the user concerned a predetermined point according to a result of a game which a user performed by the aforementioned game executing means.

It responds to a point given to a user by the aforementioned point grant means, and is predetermined value.

---

[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 network game performed by transmitting and receiving data between a terminal unit and the server device for network games via a network.

[0002]

[Description of the Prior Art]As a network game using networks, such as the Internet, conventionally, For example, a user performs a drawing-of-lots game using terminal units, such as a cellular phone, and when a hit comes out, what provides the service which gives a user image data (remuneration data), such as an idol singer, is known.

[0003]

[Problem to be solved by the invention]However, the above-mentioned drawing-of-lots game gives a user image data based on the result of one game which set the base to the contingency by a hit or a blank. Therefore, the user cannot do acquisition of the image data which is the purpose of performing a game only by performing this game, but the acquiring method of image data is restricted. It is difficult for the above-mentioned drawing-of-lots game not to say that the hope of the acquisition rate of image data improving for a user according to a game progress degree increases, and to make a game perform to a user continuously.

[0004]The the object of this invention is as follows.

Remuneration data can be made to gain easily to a user.

Provide a server device for network games, a network game advance control method, and a network game advance control program which can make a game perform to a user continuously.

[0005]

[Means for solving problem]The present invention according to claim 1 is characterized by that the server device for network games comprises the following, A server device for network games which advances a game which makes a user gain remuneration data which transmits and receives data between terminal units which a user uses via a network, and has predetermined value.

A game executing means for making a user perform one game out of two or more games.

A point grant means to give the user concerned a predetermined point according to a result of a game which a user performed by the aforementioned game executing means.

A remuneration data grant means to give a user remuneration data which has predetermined value according to a point given to a user by the aforementioned point grant means.

[0006]If the present invention according to claim 1 is followed, a server device for network games which advances a game which makes a user gain remuneration data which transmits and receives data between terminal units which a user uses via a network, and has predetermined value will be provided with the following.

A game executing means for making a user perform one game out of two or more games.  
A point grant means to give the user concerned a predetermined point according to a result of a game which a user performed by a game executing means.  
A remuneration data grant means to give the user concerned remuneration data which has predetermined value according to a point given to a user by a point grant means.

[0007]That is, a user is made to perform one game out of two or more games, and the remuneration data which has predetermined value according to the point which the predetermined point was given to the user concerned and given to him according to the result of the game which the user performed is given to the user concerned.

[0008]Thus, since two or more games are provided as a game which can gain the point needed in order to gain the remuneration data which has predetermined value, two or more acquiring methods of remuneration data can be provided to a user.

[0009]Since remuneration data is not directly given by performing a game to a user but a point required in order to gain remuneration data is given, the user can raise the hope of the acquisition rate of remuneration data improving according to a game progress degree.

[0010]The Claim 2 description present invention is characterized by a thing which the aforementioned game executing means carries out prescribed period continuation, and is made for a user to perform a first game and which comprised the following without accumulating and being alike. A first game executing means.

A second game executing means for making a user perform a second game which a game completes from above-mentioned first game for a short period of time.

[0011]If the invention according to claim 2 is followed, a game executing means will be provided with the following in a server device for network games.

A first game executing means for carrying out prescribed period continuation and making a user perform a first game.

A second game executing means for making a user perform a second game which a game completes from a first game for a short period of time.

[0012]That is, the user can also perform the second game which a game completes from a first game for a short period of time while he can do prescribed period continuation and can perform a first game.

[0013]Thus, since it becomes possible [ a user ] to perform the game from which two character of the first game that needs to be performed by carrying out prescribed period continuation as two or more games, and the second game which a game completes from a first game for a short period of time differs, A desired type of game can be chosen according to its liking, convenience, etc.

[0014]As for the present invention according to claim 3, said second game contains the game which can be performed in the impracticable period when said first game is impracticable.

[0015]If the present invention according to claim 3 is followed, in the server device for network games, said second game contains the game which can be performed in the impracticable period when said first game is impracticable.

[0016]Namely, a first game has an impracticable impracticable period and the first game concerned in a second game, Since the game which can be performed is contained in this impracticable period, a user becomes possible [ performing the first game that has an impracticable period as two or more games, and the second game which can be performed in the impracticable period of a first game ].

[0017]Thus, when execution of a first game cannot be performed in an impracticable period, a user. a game [ in / since the point can be gained by performing a second game / to one game of in two games / the game of another side ] -- the role which complements an impracticable period can be given.

[0018]The present invention according to claim 4 said first game executing means, The anticipation data registering means which receives the anticipation data corresponding to a user's contents of anticipation over the actual phenomenon which may be generated in the future from the aforementioned terminal unit, relates the received anticipation data with the user concerned, and registers it, The phenomenon actually generated to the aforementioned anticipation data including the result data acquisition means acquired as result data the aforementioned point grant means, A predetermined point is given to the user registered into the anticipation data concerned by relating when the aforementioned anticipation data and result data fulfill the conditions defined previously.

[0019]If the present invention according to claim 4 is followed, the server device for network games, The anticipation data registering means which a first game executing means receives the anticipation data corresponding to a user's contents of anticipation over the actual phenomenon which may be generated in the future from a terminal unit, and relates the received anticipation data with the user concerned, and registers it, The phenomenon actually generated to the registered anticipation data including the result data acquisition means acquired as result data a point grant means, A predetermined point is given to the user registered into the anticipation data concerned by relating when the registered anticipation data and result data fulfill the conditions defined previously.

[0020]That is, the anticipation data which was received from the terminal unit and received relates with the user concerned the anticipation data corresponding to a user's contents of anticipation over the actual phenomenon which may be generated in the future, it is registered and the phenomenon actually generated to the registered anticipation data is acquired as result data. And a predetermined point is given to the user registered into the anticipation data concerned by relating when the registered anticipation data and result data fulfill the conditions defined previously.

[0021]Thus, since the anticipation to the actual phenomenon which may be generated in the future to the user who uses a terminal unit is made to perform as a game, A user can expect not to the phenomenon [ in / in a user / virtual space, such as game space, ] created artificially but to the phenomenon in the real world where human being cannot necessarily rule over in which anticipation is complicated and difficult.

[0022]Since remuneration data was not given directly, but the intermediate product in which the increase of a point or reduction is possible was interposed and remuneration data is given when fulfilling the conditions previously determined as the result which a user's anticipation generated actually, difficulty can be added to acquisition of remuneration data. Therefore, since a user's sense of values over the remuneration data given eventually can be raised, a user's hope for acquisition of remuneration data can be improved.

[0023]Since the user can make the point increase whenever a user's anticipation and the result generated actually fulfill the conditions defined previously by performing a game continuously, he makes the point increase continuously and can gain desired remuneration data.

[0024]To the network game advance control method, wherein the present invention according to claim 5 contains the remuneration data grant step which gives a user remuneration data, Are characterized by comprising the following, A network game advance control method which controls advance of a network game using a server device for network games which performs a game which makes a user gain remuneration data which transmits and receives data among two or more terminal units which a user uses via a network, and has predetermined value.

A game execution step for the aforementioned server device for network games to make a user perform one game out of two or more games.

A point grant step to which the aforementioned server device for network games gives the user concerned a predetermined point according to a result of a game which a user performed in the aforementioned game execution step.

The aforementioned server device for network games responds to a point given to a user in the aforementioned point grant step, and it is predetermined value.

[0025]If the present invention according to claim 5 is followed, Via a network. A user by Hazama with two or more terminal units to be used transmission and reception of data. A network game advance control method which controls advance of a network game using a server device for network games which performs a game which makes a user gain remuneration data which has deed predetermined worth is provided with the following.

A game execution step for a server device for network games to make a user perform one game out of two or more games.

A point grant step to which a server device for network games gives the user concerned a predetermined point according to a result of a game which a user performed in a game execution step.

A remuneration data grant step which gives a user remuneration data in which a server device for network games has predetermined value according to a point given to a user in a point grant step.

[0026]Namely, a user is made to perform one game out of two or more games with the server device for network games. The remuneration data which has predetermined value according to the point which the predetermined point was given to the user concerned and given to him according to the result of the game which the user performed is given to the user concerned.

[0027]Thus, since two or more games are provided as a game which can gain the point needed in order to gain the remuneration data which has predetermined value, two or more acquiring methods of remuneration data can be provided to a user.

[0028]Since remuneration data is not directly given by performing a game to a user but a point required in order to gain remuneration data is given, the user can raise the hope of the acquisition rate of remuneration data improving according to a game progress degree.

[0029]The present invention according to claim 6 to the network game advance control program for operating the aforementioned server device for network games as a remuneration data grant means to give the user concerned remuneration data, Are characterized by comprising the following, Via a network. A network game advance control program for controlling advance of a network game using a server device for network games which performs a game which makes a user gain remuneration data which transmits and receives data among two or more terminal units which a user uses, and has predetermined value.

A game executing means for making a user perform one game out of two or more games.

A point grant means to give the user concerned a predetermined point according to a result of a game which a user performed by the aforementioned game executing means.

It responds to a point given to a user by the aforementioned point grant means, and is predetermined value.

[0030]If the present invention according to claim 6 is followed, Via a network. A user among two or more terminal units to be used transmission and reception of data. It is a network game advance control program for controlling advance of a network game using the server device for network games which performs the game which makes a user gain the remuneration data which has deed predetermined worth, The game executing means for making a user perform one game out of two or more games, A point grant means to give the user concerned a predetermined point according to the result of the game which the user performed by a game executing means, The server device for network games is operated as a remuneration data grant means to give the user concerned the remuneration data which has predetermined value according to the point given to the user by a point grant means.

[0031]Namely, a user is made to perform one game out of two or more games with the server device for network games. The remuneration data which has predetermined value according to the point which the predetermined point was given to the user concerned and given to him according to the

result of the game which the user performed is given to the user concerned.

[0032] Thus, since two or more games are provided as a game which can gain the point needed in order to gain the remuneration data which has predetermined value, two or more acquiring methods of remuneration data can be provided to a user.

[0033] Since remuneration data is not directly given by performing a game to a user but a point required in order to gain remuneration data is given, the user can raise the hope of the acquisition rate of remuneration data improving according to a game progress degree.

[0034]

[Mode for carrying out the invention] It describes referring to Drawings for the network game system using the network game server 1 which is an example of the server device for network games concerning the present invention suitably hereafter.

[0035] In the following descriptions, as two or more games for making a user gain the point, A professional baseball game result anticipation game (first game) and a card turning-over game (second game) are taken for an example, and it describes, referring to Drawings for the various processings etc. which the network game server 1 performs by making a user perform these games suitably. There may be three or more kinds of games for making a user gain the point.

[0036] Although especially described in the game result anticipation game of professional baseball supposing making the user who uses the cellular phone etc. which are terminal units about the game result of professional baseball expect, The present invention in particular is not limited to this example, but as long as a result can acquire with the network game server 1 (server device for network games) as anticipation to the actual phenomenon to be generated in the future, it may be made to make other phenomena expect. For example, it is applicable to hit chart anticipation of a sport, a sport combative, a race, and a new song, etc., and although that especially victory or defeat and ranking are proved as results that it is suitable, it is applicable to anticipation of a meteorological data, sea data, political data, economic data, etc., etc.

[0037] Fig. 1 is the whole one embodiment schematic diagram of the network game system using the network game server 1 concerning the present invention. The network game server 1 shown in Fig. 1 controls advance of a game, and is installed on the Internet as the network 2. In this embodiment, the cellular phone 3 is used as a terminal unit which a user uses, It connects with the network 2 via the server installed in the predetermined mobile body telecom company 4 which functions as a provider for connection with the network 2, and communication with the cellular phone 3 and the network game server 1 is enabled.

[0038] If a terminal unit is a terminal unit which is not limited to the above-mentioned embodiment, may use PDA5 connected to the cellular phone 3, and takes a communication method of the same kind, it is usable regardless of the mobile body telecom company by which a model and they were registered.

[0039] Next, it describes in detail about the network game server 1. The network game server 1 comprises a WWW server device etc., transmits and receives various data between the cellular phones 3 used for a user via the network 2, and manages advance of a game.

[0040] Fig. 2 is a functional block diagram showing the composition of the network game server 1. As shown in Fig. 2, functionally, the network game server 1 contains the program execution part 10, the data storage part 20, and the program store part 30. Functionally, the program execution part 10 contains the communications department 11, the registration processing section 12, the result data acquisition part 13, the point grant processing part 14, the remuneration data grant processing part 15, the User Information Management Department 16, the remuneration data inspection processing part 17, and the game practice part 18. The data storage part 20 contains the remuneration data storage part 21, the User Information storage part 22, and the result data storage part 23. The program store part 30 contains the recording medium 31 in which computer reading is possible.

[0041] The program execution part 10 comprises a CPU (Central Processing Unit) of the network game server 1, etc., When the CPU concerned reads and executes various programs memorized by

the recording medium 31 contained in the program store part 30, It functions as the communications department 11, the registration processing section 12, the result data acquisition part 13, the point addition processing section 14, the remuneration data grant processing part 15, the User Information Management Department 16, the remuneration data inspection processing part 17, and the game practice part 18.

[0042]The communications department 11 is realized when CPU etc. execute a communications program etc. When the communications department 11 transmits and receives various data between the cellular phones 3, it performs required processing. This communications department 11 has the following.

A function to receive a game result of a pro baseball team which a user expected from the cellular phone 3 as anticipation data.

A function to receive a remuneration data grant demand which requires grant of remuneration data (card image) from the cellular phone 3.

A function to receive a point exchange demand which requires exchange to a point defined corresponding to this remuneration data from remuneration data managed by the User Information Management Department 16 which mentions later from the cellular phone 3.

A function to receive a reading request of remuneration data given to a user from the cellular phone 3.

[0043]When this communications department 11 is judged that the user who uses the cellular phone 3 has gained the point beyond a specified value by the User Information Management Department 16 which mentions later (when fulfilling a prescribed condition), It has a function which notifies the cellular phone 3 that exchange with this point and remuneration data is possible.

[0044]This communications department 11 has the function to provide the reading request of the remuneration data from the cellular phone 3 with matched-pairs value data so that an inspection is possible.

[0045]The registration processing section 12 is realized when CPU etc. execute a registration processing program etc. It registers with the User Information storage part 22 which mentions later the information about the user who uses the cellular phone 3 (change and renewal registration are included). This registration processing section 12 has the function (anticipation data registering means) to associate and register the victory-or-defeat anticipation data of the professional baseball professional baseball team who received by the communications department 11 into the user who uses the cellular phone 3 from the cellular phone 3. The registration processing section 12 functions as a part of game practice part 18 mentioned later. As User Information, although mentioned later in detail, nickname, an aid professional baseball team, a rival professional baseball team, a mail address, and a password are included.

[0046]The result data acquisition part 13 is realized when CPU etc. execute a result data acquisition program etc. The result data acquisition part 13 has a function (result data acquisition means) which acquires the result actually generated to the anticipation data corresponding to a user's contents of anticipation via the network 2 as result data. The result data acquisition part 13 functions as a part of game practice part 18 mentioned later.

[0047]The point grant processing part 14 is realized when CPU etc. execute a point grant program etc. The point grant processing part 14 makes the user who uses the cellular phone 3 perform the game which can be performed by one game program in two or more game programs memorized by the game practice part 18 mentioned later at the recording medium 31 contained in the program store part 30. The User Information storage part 22 is made to memorize the point defined corresponding to the result of the game which the user performed (it gives).

[0048]When this point grant processing part 14 checks the result data acquired by the result data acquisition part 13, and the anticipation data by a user and both data fulfills predetermined conditions, While having the function (point grant means) to make the User Information storage part

23 memorize a predetermined point to the prospective user, While eliminating the remuneration data memorized by the User Information storage part 22 later mentioned according to the point exchange demand from the cellular phone 3, it has the function to make the User Information storage part 22 memorize the point defined corresponding to this remuneration data.

[0049]The remuneration data grant processing part 15 is realized when CPU etc. execute a remuneration data grant program etc. The remuneration data grant processing part 15 has a function (remuneration data grant means) which gives a user the remuneration data which has predetermined value according to a point. This remuneration data grant processing part 15 has a function which relates the remuneration data according to the remuneration data grant demand (grant demand of a card image) received from the cellular phone 3 by the communications department 11 with User Information managed by the User Information Management Department 16, and the User Information storage part 22 is made to memorize. This remuneration data grant processing part 15 performs subtraction treatment from the acquired point memorized by the User Information storage part 22 which mentions the point defined corresponding to the given remuneration data later, and has a function which the User Information storage part 22 is made to memorize.

[0050]The point on which this remuneration data grant processing part 15 is managed by the User Information Management Department 16 fulfills the prescribed condition, And when the notice of the purport that it agrees in exchange for a predetermined point and remuneration data is received from the cellular phone 3, it has a function which relates with a user the remuneration data elected at random from the remuneration data memorized by the remuneration data storage part 21, and the User Information storage part 22 is made to memorize.

[0051]The User Information Management Department 16 is realized when CPU etc. execute the User Information control program etc. The User Information Management Department 16 relates the point and remuneration data which the user in the User Information storage part 22 mentioned later gained with the user who uses the cellular phone 3, and manages them. This User Information Management Department 16 has the function to judge whether the user who uses the cellular phone 3 is already registered, when access is received from the cellular phone 3.

[0052]The remuneration data inspection processing part 17 is realized when CPU etc. execute a remuneration data inspection processing program etc. When the reading request of the remuneration data given by the remuneration data grant processing part 15 is received from the cellular phone 3, the remuneration data inspection processing part 17 performs predetermined data processing so that it may become impossible reproducing this remuneration data at the cellular phone 3 side.

[0053]The game practice part 18 is realized when CPU etc. execute a game execution program etc. The game practice part 18 makes a user perform the game which can be performed by one game program out of two or more game programs memorized by the recording medium 31 contained in the program store part 30. The game practice part 18 has the function (second game executing means) to make a user perform the card turning-over game which a game completes for a short period of time from the function (first game executing means) and professional baseball game result anticipation game which carry out prescribed period continuation and make a user perform a professional baseball game result anticipation game. The game practice part 18 performs a professional baseball game result anticipation game using the registration processing section 12 and the result data processing part 13 which were mentioned above, when executing a professional baseball game result anticipation game program.

[0054]In this embodiment, the program for making a user perform a professional baseball game result anticipation game and the program for making a user perform a card turning-over game are included in the storage medium 31 of the program store part 30 as two or more game programs.

[0055]The data storage part 20 comprises nonvolatile memory, such as a hard disk of the network game server 1, etc., Data required in order that the communications department 11, the registration processing section 12, the result data acquisition part 13, the point grant processing part 14, the

remuneration data grant processing part 15, the User Information Management Department 16, the remuneration data inspection processing part 17, and the game practice part 18 may perform various processings is memorized.

[0056]The remuneration data (card image) for making inspection offer to the cellular phone 3 is related with a corresponding point, and the remuneration data storage part 21 memorizes it. In remuneration data, the whole team, for every - card rank, the remuneration data storage part 21 is constituted so that memory is possible.

[0057]In a game progress process, the User Information storage part 22 associates and memorizes the point and remuneration data which the user concerned gained while memorizing the information about the user who uses the cellular phone 3 registered by the registration processing section 12.

[0058]The result data storage part 23 memorizes the result data acquired by the result data acquisition part 13. The result data storage part 23 accumulates the game result data of the professional baseball applicable to a user's aid professional baseball team and rival professional baseball team, and is constituted so that memory is possible.

[0059]Next, it describes about the cellular phone 3 (terminal unit) used for a user.

[0060]Fig.3 shows the block diagram of the cellular phone applied in this embodiment, and extracts and describes only a function required for the present invention especially. The cellular phone 3 is provided with the control part 300 which consists of the computer which generalizes and controls each part, and this control part 300, It is connected with ROM305 which memorized RAM304, a control program, etc. which save temporarily VRAM302a which memorizes the key group 301 as an operating member, and the image data displayed on the monitor 302, the antenna 303, input data, and processed data, and is constituted.

[0061]The key group 301 has a functional key for movement and decision-making of cursor, a key for circuit turning on and off, etc. which are displayed on the numeric keypad for telephone number inputs, and the monitor 302. According to setting out of a functional key, a character input is constituted possible using a numeric keypad, and, thereby, the input of mail data and the input of the mail address are constituted possible.

[0062]VRAM302a is what memorizes temporarily the screen displayed on the monitor 302 which comprises a liquid crystal display etc., The contents written in VRAM302a are repeated with a predetermined cycle, and it enables it to recognize visually as a still picture according to a residual image phenomenon by reading and displaying on the monitor 302.

[0063]It describes about the display processing part 306 which constitutes the control part 300 - the transmitting and receiving controller 308. The display processing part 306 displays the check display of alter operation, the display of various kinds of input guide screens, image data, etc. on a monitor. The contents of e-mail are displayed. In the mode as which this display processing part 306 has the capacity which memorizes the above image data by at least 1 screen, for example, a part of image is displayed on the monitor 302, As the scroll process of the image is carried out to the upper and lower sides etc. according to operation of the specific key of the key group 301, it is treating so that the whole image can be seen. The keystroke processing part 307 creates the information according to operation of the key group 301.

[0064]The transmitting and receiving controller 308 processes the data transmission and reception in the E-mail used via networks, such as the Internet besides the line control of the arrival from a wireless public line, and transmission, and transmission and reception of voice data, and transmitted and received data is delivered and received via the antenna 306. The image data sent and received with the cellular phone 3 communicates by a packet, after being compressed for example, in GIF form.

[0065]It continues and describes about the procedure performed by the network game server 1 using a flow chart etc.

[0066]Here, in advance of the description of the procedure performed by the network game server 1, it describes about the outline of the game progress in this embodiment. The outline of the game



progress in this embodiment accumulates the point because a user performs the card turning-over game used as the game which expects the game result of professional baseball as a main game, and a mini game, According to this point, a user acquires card images, such as a pro-baseball player (acquisition). The user can also exchange card image data and points, such as a pro-baseball player who acquired. The user can peruse a pro-baseball player's card image data acquired always like an electronic album by the monitor of the cellular phone 3, etc.

[0067]With the game result anticipation game of professional baseball, the user who wishes the intervention in a game registers by standing the anticipation to the game result of actual professional baseball. And if a game result comes out after the game of actual professional baseball is held, according to a game result, the point will be given to the user who performed anticipation registration. By repeating anticipation hit, the point accumulates a user, he accumulates, and a user acquires card images (remuneration data), such as a pro-baseball player, according to this point. A professional baseball game result anticipation game is a game which makes a user gain the point by carrying out prescribed period continuation and performing a user.

[0068]A card turning-over game is what a game completes rather than a professional baseball game result anticipation game for a short period of time, The point from which the user chose and got at a time one card on the screen displayed on the monitor of the cellular phone 3 etc. is accumulated, and it functions as a complementing method for point acquisition for card images, such as a pro-baseball player, to acquire. A game completes a card turning-over game rather than a professional baseball game result anticipation game for a short period of time.

[0069]In this embodiment, the game result anticipation game of professional baseball is a game which a user performs during the season when professional baseball is actually performed, and a card turning-over game, It assumes that it is a game which a user performs on the day etc. which are performed the off-season when professional baseball is not performed, or do not have a game. However, a user may enable it to perform these two games simultaneously by providing predetermined conditions (mini games will be 1 etc. time etc. of conditions on the 1st).

[0070]First, it describes about the procedure which the network game server 1 from user registration processing to the processing to menu selection performs.

[0071]Fig.4 is a flow chart which shows an example of the procedure which the network game server 1 from user registration processing to the processing to selection of a menu performs. Fig.5 is an example of a screen changes figure accompanying the user registration processing displayed in the cellular phone 3. Hereafter, it describes, referring to Fig.4 and Fig.5 suitably. The arrow which connects between each screen shown in Drawings 5, the Fig.8, the Fig.10, the Fig.12, Fig.14, and Fig.16 which are referred to below shows that the screen displayed in the cellular phone 3 according to the processing which the network game server 1 performs moves to the next screen by a time series.

[0072]If access is received from the cellular phone 3, the network game server 1 will transmit to the data cellular phone 3 for displaying the front page screen 100 shown in Fig.5 (step ST1), and will display this.

[0073]As shown in Fig.5, the front page screen 100 is constituted including the title image display part 101 which displays the title image of this game, and the menu selection part 102 which selects a menu from two, "\*\* guidance" and "\*\* my menu registration."

[0074]In response to the fact that "\*\* my menu registration" of the front page screen 100 was chosen from the cellular phone 3 used by the user who wishes game intervention, the network game server 1, The data for displaying my menu registration picture 110 shown in Fig.5 is transmitted to the cellular phone 3 (step ST2), and this is displayed.

[0075]As shown in Fig.5, my menu registration picture 110, It comprises three menus, "use agreement is read", it "consents" as the guidance display part 111 which displays the guidance about my menu registration, and "it returning", including the menu selection part 112 which selects one menu.

[0076]In response to the fact that "it consents" was chosen from three menus of the menu selection part 112 of my menu registration picture 110, from the cellular phone 3 the network game server 1, The data for displaying the user's information screen 120 for inputting the user's information shown in Fig.5 is transmitted to the cellular phone 3 (step ST3), and this is displayed.

[0077]As shown in Fig.5, the user's information screen 120, The input part 121 for carrying out in User Information and inputting four, "nickname" 122, "aid professional baseball team" 123, "rival professional baseball team" 124, and "mail address" 125, It is constituted including "registration" button 126 for instructing my menu registration after the check of the input of the item of the above-mentioned input part 121.

[0078]In the input part 121, "nickname" 122 are the nickname of the user in this game space. In this embodiment, by the User Information Management Department 16, since each User Information is managed, the network game server 1 cannot register the same nickname as other users. Therefore, it is to be able to use it about the nickname which other users have already used.

[0079]"Aid professional baseball team" In 123, it is an aid professional baseball team of the professional baseball which each user registered, and a predetermined point is given with this aid professional baseball team winning in this embodiment. An aid professional baseball team may turn into the same aid professional baseball team as other users. "Rival professional baseball team" In 124, it is a rival professional baseball team of the professional baseball which each user registered, and in this embodiment, a predetermined point is given because this rival professional baseball team loses. It may become the same rival professional baseball team as other users as well as an aid professional baseball team.

[0080]Thus, since it becomes possible [ a user ] by applying a rival professional baseball team's victory-or-defeat anticipation to receive grant of the point even if an aid professional baseball team's victory-or-defeat anticipation separates by the actual game result to victory-or-defeat anticipation, Since a user's concerns and the contents of the game can be interlocked while being able to give sufficiently an opportunity to acquire the point also to the user who aids a weak aid professional baseball team, the attractiveness of a game can be improved more.

[0081]"Mail address" In 125, it is a mail address of the cellular phone 3 which a user uses. For example, it is used when the network game server 1 transmits various data to the cellular phone 3.

[0082]A predetermined input item is input into the input part 121 of the user's information screen 120, and from the cellular phone 3, in response to the fact that "registration" button 126 was pushed, as for the network game server 1, an input item judges that it is the right by the registration processing section 12 (step ST4). Here, the check of an input item is a check when nickname is already registered etc., when a rival professional baseball team is the same as an aid professional baseball team.

[0083]When an input item does not judge it as the right (it is NO at step ST4), the network game server 1 by the registration processing section 12 the network game server 1, The data for displaying the screen (not shown) to which reinput is urged is transmitted to the cellular phone 3, this is displayed, and it returns to step ST3. When an input item judges the network game server 1 to be the right by the registration processing section 12 (it is YES at step ST4), The data for displaying the password input screen 130 for making the user who shows Fig.5 enter a password is transmitted to the cellular phone 3 (step ST5), and this is displayed.

[0084]As shown in Fig.5, the password input screen 130 is constituted including the input part 131 for entering a user's password used when performing this game, and "determination" button 132 which makes the entered password decide.

[0085]If the data by which the password was entered into the password input screen 130 is received from the cellular phone 3, the network game server 1 will register the user who uses the cellular phone 3 as a user by the registration processing section 12 (step ST6). If it registers as a user, the network game server 1 will transmit the data for displaying the menu screen 200 for the user who shows Fig.5 to select various menus to the cellular phone 3 (step ST7), and will display this.

[0086]As shown in Fig.5, the menu screen 200 comprises a menu of 12 including the menu selection part 202 in which a user's request makes menu selection, for example with the mark image display part 201 which displays the mark image of a user's aid team, etc.

[0087]From the cellular phone 3, in response to the fact that the menu of the menu selection part 202 of the menu screen 200 was selected, the network game server 1 performs processing about each of this selected menu (step ST8).

[0088]Next, it describes about the procedure which the network game server 1 until it notifies a user of the increase in a point from acquisition of the result data to anticipation data performs.

[0089]Fig.6 is a flow chart which shows an example of the procedure based on acquisition of the result data to the anticipation data which the network game server 1 performs.

[0090]The network game server 1 acquires the victory-or-defeat result data about the victory or defeat for every professional baseball team which becomes each user's aid professional baseball team, and a rival professional baseball team by the result data acquisition part 13 (step ST11).

[0091]The network game server 1 by the point grant processing part 14, The victory-or-defeat anticipation data of the aid professional baseball team for every user and a rival professional baseball team managed by the User Information Management Department 16 and the acquired game result data are checked, Increase processing in a point is performed to that to which victory-or-defeat anticipation data and game result data corresponded, and the User Information storage part 22 is made to memorize (step ST12).

[0092]The network game server 1 transmits the acquired game result data to the cellular phone 3 by the communications department 11 (step ST13). When increase processing in a point is performed by the point grant processing part 14, by the communications department 11, the network game server 1 transmits the data for displaying the increase result screen in a point (not shown) to the cellular phone 3 (step ST14), and displays this.

[0093]It continues and describes about the procedure based on the grant processing of remuneration data which the network game server 1 performs.

[0094]Fig.7 is a flow chart which shows an example of the procedure based on the grant processing of remuneration data which the network game server 1 performs. Fig.8 is an example of a screen changes figure accompanying grant processing of the remuneration data displayed in the cellular phone 3. Hereafter, it describes, referring to Fig.7 and Fig.8 suitably.

[0095]If access from the cellular phone 3 used by the user is received, the network game server 1 will judge whether the user who uses the cellular phone 3 has already registered as a user by the User Information Management Department 16 (step ST21). By the User Information Management Department 16, when it is judged that it has not registered as a user (it is NO at step ST21), the network game server 1 transmits the data for displaying the notice screen (not shown) of the purport that user registration is performed to the cellular phone 3, and ends a series of processings.

[0096]The network game server 1 by the User Information Management Department 16, When it is judged that it has registered as a user (it is YES at step ST21), the user who shows Fig.8 transmits the data for displaying the menu screen 200 for selecting various menus to the cellular phone 3 (step ST22), and displays this. As shown in Fig.8, since the menu screen 200 turns into the menu screen 200 shown in the Fig.5 mentioned above, and same screen, it omits a description here.

[0097]Receive that "the \*\* card GET" was chosen from the menu of the menu selection part 202 of the menu screen 200 from the cellular phone 3, and the network game server 1, The data for displaying the card GET screen 400 shown in Fig.8 is transmitted to the cellular phone 3 (step ST23), and this is displayed.

[0098]As shown in Fig.8, the card GET screen 400, The selection menu display part 401 which displays the menu selected now, It is constituted including the point display part 402 showing a user's present acquired point, the guide part 403 which described the contents of "the card GET" simply, and the button 404 for performing execution of the card GET "in which a card is pulled."

[0099]From the cellular phone 3, in response to the fact that the execution button 404 shown by “a card being pulled” in the menu screen 400 was pushed, the network game server 1 receives the execution instruction of the card GET from the cellular phone 3 by the communications department 11 (step ST24). It is judged whether in reading and more than a predetermined point, there is the network game server 1 from the User Information storage part 22 about the point gained by the User Information Management Department 16 now [ of a user ] (step ST25).

[0100]When it is judged by the User Information Management Department 16 that a user’s present point has not reached a predetermined point (it is NO at step ST25), the network game server 1 by the communications department 11, The data for displaying a card purchase improper screen (not shown) is transmitted to the cellular phone 3 (step ST26), this is displayed, and a series of processings are ended.

[0101]The network game server 1 by the User Information Management Department 16, When it is judged that there is a user’s present point in more than a predetermined point (it is YES at step ST25), by the remuneration data grant processing part 15, One remuneration data is extracted at random out of the remuneration data memorized by the remuneration data storage part 21, The point defined corresponding to the remuneration data which related the extracted remuneration data with the user at the User Information storage part 22, and was memorized and given is subtracted from the User Information storage part 22 (step ST27).

[0102]The network game server 1 by the remuneration data inspection processing part 17, The data for displaying the acquisition card image screen 410 (screen after card purchase processing) after the card GET execution processed so that the extracted remuneration data which is shown in Fig.8 could peruse by the cellular phone 3 side is transmitted to the cellular phone 3 (step ST28), and this is displayed.

[0103]When the network game server 1 transmits the data for displaying the acquisition card image screen (screen after card purchase processing) 410 to the cellular phone 3, by the remuneration data inspection processing part 17, After performing predetermined data processing so that it may become impossible reproducing a card image at the cellular phone 3 side, it transmits to the cellular phone 3. When transmitting the data for displaying hereafter a screen including a card image to the cellular phone 3, The network game server 1 transmits the data for displaying a screen including a card image to the cellular phone 3, after performing predetermined data processing by the remuneration data inspection processing part 17 so that it may become impossible reproducing a card image at the cellular phone 3 side. Therefore, while being able to prevent the malfeasance of users, such as a duplicate of users’ card image, the user can manage a game smoothly, satisfying the possession consciousness over a user’s card image, since desired image data can be perused.

[0104]As shown in Fig.8, the acquisition card image display screen 410, The selection menu display part 411 which displays the menu selected now, The card picture display part 412 which displays the acquired card image, and the acquired card image difficulty display part 413, It is constituted including the game situation display part 414 which displays the point balance of the identification number of the acquired card image, and the user behind the card GET, and the menu selection part 415 which selects one menu from two menus, a “collection” and “it returning.”

[0105]The card image acquisition difficulty display part 413 is shown by two asterisks etc. which are displayed on the upper right of the card image currently displayed, for example on the picture display part 412, and shows the acquisition difficulty of this image data. For example, it is shown that the case where the number of asterisks is one is a normal card, the case where the number of asterisks is two is a rare card, and the case where the number of asterisks is three is an ultra rare card. Therefore, it is shown that acquisition is a difficult card for a user, so that there are many asterisks. The rank of each card may not be limited to three ranks, either, but may be more than it or less than it.

[0106]The thing showing the degree (the degree of rare) of acquisition difficult of a card image is not limited to the mark etc. which the above-mentioned card image acquisition difficulty display part

413 shows, and may be depended for changing other marks and the background color of the card picture display part 412, for example etc. If a user can check from the monitor of the cellular phone 3, etc., the position on the card image of a mark will not be limited, either.

[0107]Thus, since the difficulty over acquiring a card image with little, i.e., are rare, quantity can taste, Since the motivation performed to a user by continuing a game can be given while being able to improve the attractiveness of a game more, a game can be continued and it can manage smoothly.

[0108]When a user performs the card GET further for card image acquisition, In response to the fact that the button of the menu selection part 415 of the acquisition card image display screen 410 shown in Fig.8 "returning" was pushed, from the cellular phone 3 the network game server 1, The data for displaying the card GET screen 400 shown in Fig.8 is transmitted to the cellular phone 3 (it is YES at step ST29), this is displayed, it returns to step ST23, and the same procedure is repeated. In not performing the card GET again, the network game server 1 ends a series of processings.

[0109]In response to the fact that the "collection" button of the menu selection part 415 of the acquisition card image display screen 410 shown in Fig.8 was chosen, from the cellular phone 3 the network game server 1, The data for displaying the card album screen 420 shown in Fig.8 is transmitted to the cellular phone 3, and this is displayed.

[0110]As shown in Fig.8, the card album screen 420, The selection menu display part 421 which displays the menu selected now, The acquisition card list display part 422 showing the list list of acquired card images of a user's present, It comprises predetermined Types (for example, according to team etc.) including the group designation part 423 which specifies the group of the card image by which grouping is carried out, and the button 424 for returning to a front screen "returning."

[0111]The acquisition card list display part 422 displays what displays the list of the card images which the user in this time has acquired. AAA shows a professional baseball professional baseball team name, for example. When the collection rate is shown by 13(numerator)/40 (denominator), the portion of the denominator shows the total of the card image of the player of the team AAA who has managed previously by the network game server 1 side. The portion of the molecule shows the acquisition total of the card image of the player of the team AAA which the user has gained at present.

[0112]It is shown that, as for the portions of 0040xxx - 0049 \*\*\*\*\*, xxx shows the player name, and, as for the portion of \*\*\*\*\*, the user has not acquired the card image of this identification number yet at present in the acquisition card list display part 422. For this reason, since the collection rate display is included in the screen displayed on the cellular phone 3, the user can grasp a card image not collectable by looking through, for example. The user can grasp the collecting situation for every team easily by displaying a collection rate for every professional baseball professional baseball team.

[0113]It continues and describes about the procedure based on exchange with the remuneration data and the point which the network game server 1 performs.

[0114]Fig.9 is a flow chart which shows an example of the procedure based on exchange with the remuneration data and the point which the network game server 1 performs. Fig.10 is an example of a screen changes figure accompanying exchange with the remuneration data and the point which are displayed in the cellular phone 3. Hereafter, it describes, referring to Fig.9 and Fig.10 suitably.

[0115]If access from the cellular phone 3 used by the user is received, the network game server 1 will judge whether the user who uses the cellular phone 3 has already registered as a user by the User Information Management Department 16 (step ST31). By the User Information Management Department 16, when it is judged that it has not registered as a user (it is NO at step ST31), the network game server 1 transmits the data for displaying the notice screen (not shown) of the purport that user registration is performed to the cellular phone 3, and ends a series of processings.

[0116]By the User Information Management Department 16, when it is judged that it has registered

as a user (it is YES at step ST31), the network game server 1 transmits the data for displaying the menu screen 200 shown in Fig.10 to the cellular phone 3 (step ST32), and displays this. As shown in Fig.10, since the menu screen 200 turns into the menu screen 200 shown in the Fig.5 and Fig.8 which were mentioned above, and same screen, it omits a description here.

[0117]In response to the fact that “\*\* card shop” was chosen from the menu selection part 202 of the menu screen 200, from the cellular phone 3 the network game server 1, The data for displaying the card shop screen 500 shown in Fig.10 is transmitted to the cellular phone 3 (step ST33), and this is displayed.

[0118]As shown in Fig.10, the card shop screen 500, The selection menu display part 501 which displays the menu selected now, It comprises three menus, he “buys a card” with the point display part 502 showing a user’s present acquired point, and the guide part 503 which assists with a user’s input, “a card being sold”, and “a store being opened”, including the menu selection part 504 which selects one menu.

[0119]When the network game server 1 receives the selection instructing which chooses “a card being sold” of the menu selection part 504 from the cellular phone 3 (it is YES at step ST34), The data for displaying the card type selection picture 510 for choosing the type (rank) of the card which is shown in Fig.10 and to buy is transmitted to the cellular phone 3 (step ST35), and this is displayed.

[0120]When the selection instructing which chooses he “buys a card” of the menu selection part 504 is received (it is NO at step ST34), the network game server 1 proceeds to A shown in the Fig.11 mentioned later, and proceeds to step ST45. The network game server 1 ends a series of processings which the network game server 1 performs, when the selection instructing which chooses “a store being opened” of the menu selection part 504 is received.

[0121]As shown in Fig.10, the card type selection picture 510, The selection menu display part 511 which displays the menu selected now, It comprises three menus, the point display part 512 showing a user’s present acquired point, the guide part 513 which assists with a user’s input, a “normal card” and a “rare card”, and an “ultra rare card”, including the menu selection part 514 which selects one menu.

[0122]Here, according to the point required for acquisition, the rank division of the “normal card”, the “rare card”, and the “ultra rare card” which are displayed in the menu selection part 514 is carried out. For example, many points are needed, in order that a “normal card” may gain to five points, a “rare card” may gain to 60 points and an “ultra rare card” may gain in order like 300 points as it is displayed on the menu selection part 514 and is. For this reason, the user becomes the motivation that the point will be stored further and a desired card image will be acquired while being able to imagine worth of a card image easily.

[0123]When the selection instructing which chooses the “rare card” of the menu selection part 514 is received from the cellular phone 3 (step ST36), the network game server 1 by the communications department 11, The data for displaying the card purchase intention confirmation screen 520 for the confirmation of the intention of card purchase to the user who shows Fig.10 is transmitted to the cellular phone 3, and this is displayed.

[0124]As shown in Fig.10, the card purchase intention confirmation screen 520, The selection menu display part 521 which displays the menu selected now, It comprises two menus, it “purchases” with the point display part 522 showing a user’s present acquired point, and the guide part 523 which assists with a user’s input in a “card shop”, and “it stopping”, including the menu selection part 524 which selects one menu.

[0125]When the selection instructing which chooses it “purchases” of the menu selection part 524 on the card type screen 520 is received, the network game server 1 the network game server 1, By the User Information Management Department 16, it is judged whether reading and more than a predetermined point are from the User Information storage part 22 about a user’s present point (step ST37).

[0126]When it is judged that the network game server 1 has not reached the point defined by the User Information Management Department 16 corresponding to the card rank which a user's present point purchases (it is NO at step ST37), By the communications department 11, the data for displaying a card purchase improper screen (not shown), for example is transmitted to the cellular phone 3, this is displayed, and a series of processings are ended.

[0127]The network game server 1 by the User Information Management Department 16, When it is judged that the point defined corresponding to the card rank which a user's present point purchases is reached (it is YES at step ST37), by the remuneration data grant processing part 15, One card \*\*\*\*\* is extracted at random out of the rank which the user remembered by the remuneration data storage part 21 chose, The point defined corresponding to the remuneration data which related the extracted remuneration data with the user at the User Information storage part 22, and was memorized and given is subtracted, and the User Information storage part 22 is made to memorize (step ST38).

[0128]The network game server 1 transmits the data for displaying the purchase card screen 530 after the card purchase processing execution as which the extracted remuneration data was displayed by the communications department 11 by the cellular phone 3 side so that an inspection was possible to the cellular phone 3 (step ST39), and this is displayed, A series of processings which the network game server 1 performs are ended. Also when transmitting the data for displaying the purchase card screen 530 shown in Fig.10 to the cellular phone 3, the network game server 1 by the remuneration data inspection processing part 17, After performing predetermined data processing so that it cannot reproduce by the cellular phone 3 side, by the communications department 11, the data for displaying the purchase card screen 530 including a card image is transmitted to the cellular phone 3, and this is displayed.

[0129]As shown in Fig.10, the purchase card screen 530, The selection menu display part 531 which displays the menu selected now, The point display part 532 showing a user's present acquired point, and the card picture display part 533 which displays the acquired card image, It is constituted including the acquisition card data display part 535 which displays the identification number of the acquired card image, and the menu selection part 536 which selects one menu from two menus, a "card shop" and a "main menu." Since two asterisks currently displayed on the upper right of the card image currently displayed on the picture display part 534 are the same as that of the card GET screen 410 after the card GET execution which shows the acquisition difficulty of this image data and is shown in the Fig.8 mentioned above, a description is omitted.

[0130]It continues and describes about the procedure based on exchange with the remuneration data and the point which the network game server 1 performs.

[0131]Fig.11 is a flow chart which shows an example of the procedure based on exchange with the remuneration data and the point which the network game server 1 performs. Fig.12 is an example of a screen changes figure accompanying exchange with the remuneration data and the point which are displayed in the cellular phone 3. Hereafter, it describes, referring to Fig.11 and Fig.12 suitably.

[0132]If access from the cellular phone 3 used by the user is received, the network game server 1 will judge whether the user who uses the cellular phone 3 has already registered as a user by the User Information Management Department 16 (step ST41). By the User Information Management Department 16, when it is judged that it has not registered as a user (it is NO at step ST41), the network game server 1 transmits the data for displaying the notice screen (not shown) of the purport that user registration is performed to the cellular phone 3, and ends a series of processings.

[0133]By the User Information Management Department 16, when it is judged that it has registered as a user (it is YES at step ST41), the network game server 1 transmits the data for displaying the menu screen 200 shown in Fig.12 to the cellular phone 3 (step ST42), and displays this. As shown in Fig.12, since the menu screen 200 turns into the menu screen 200 shown in the Fig.5, Fig.8, and Fig.10 which were mentioned above, and same screen, it omits a description here.

[0134]If the selection instructing which chooses “\*\* card shop” of the menu selection part 202 is received from the cellular phone 3, the network game server 1 will transmit the data for displaying the card shop screen 500 shown in Fig.12 to the cellular phone 3 (step ST43), and will display this. As shown in Fig.12, since Fig.10 was described, a description is omitted about the card shop screen 500 here.

[0135]When the selection instructing which chooses “a card being sold” of the menu selection part 504 of the card shop screen 500 is received (it is YES at step ST44), the network game server 1 by the communications department 11, The data for displaying the sale card input screen 550 for inputting the number of the card which is shown in Fig.12 and to sell is transmitted to the cellular phone 3 (step ST45), and this is displayed.

[0136]The network game server 1 proceeds to B shown figure 9, when the selection instructing which chooses he “buys a card” of the menu selection part 504 of the card shop screen 500 is received (it is NO at step ST44). The network game server 1 ends a series of processings which the network game server 1 performs, when the selection instructing which chooses “a store being opened” of the menu selection part 504 of the card shop screen 500 is received.

[0137]As shown in Fig.12, the sale card input screen 550, The selection menu display part 551 which displays the menu selected now, The point display part 552 showing a user’s present acquired point, and the guide part 553 which assists with a user’s input, It comprises two menus, “a card being sold” with the card number input part 554 which inputs the number of the card to sell, and a “collection”, including the menu selection part 555 which selects one menu.

[0138]When the number of the card which a user sells to a card shop is not known etc., When the selection instructing which chooses the “collection” of the menu selection part 555 in the sale card input screen 550 is received from the cellular phone 3 (it is NO at step ST46), the network game server 1 by the communications department 11, The data for displaying the card album screen 420 shown in Fig.8 is transmitted to the cellular phone 3, and this is displayed. Since the card album screen 420 is described in Fig.8, a description is omitted. The user can check the card image which he has acquired now by seeing this card album screen 420.

[0139]When the selection instructing which chooses “a card being sold” of the menu selection part 555 in the sale card input screen 550 is received (it is YES at step ST46), the network game server 1 by the communications department 11, The network game server 1 receives the data in which the sale hope card specified by a user is shown (step ST48). Also when the selection instructing which chooses “a card being sold” at step ST47 in the card album screen 420 after a user’s checking a card image of the menu selection part 555 in the sale card input screen 550 is received from the cellular phone 3, it proceeds to step ST48.

[0140]It is judged whether the card which the user specified is memorized by the User Information Management Department 16 at the User Information storage part 22, and the network game server 1 which received the sale hope card specification instruction from the cellular phone 3 is (step ST49). When it is judged that the card which the user specified is memorized by the User Information storage part 22 (it is YES at step ST49), the network game server 1, The data for displaying the acquisition point display screen 560 shown in Fig.12 is transmitted to the cellular phone 3 (step ST50), and this is displayed.

[0141]As shown in Fig.12, the acquisition point display screen 560, The selection menu display part 561 which displays the menu selected now, The point display part 562 showing a user’s present acquired point, and the card number display part 563 which displays the card number which the user input, It comprises two menus, it “sells” with the purchase price display part 564 which displays the purchase price of the card which the user input, and “it stopping”, including the menu selection part 565 which selects one menu.

[0142]The network game server 1 by the User Information Management Department 16, When it is judged that the card which the user specified is not memorized by the User Information storage part 22 (it is NO at step ST49), the data for displaying the error picture 570 shown in Fig.12 is



transmitted to the cellular phone 3, this is displayed, and it returns to step ST45. In this case, the user has to select the card image sold off again.

[0143]The selection menu display part 571 which displays the menu in which the error picture 570 is chosen now as shown in Fig.12, The point display part 572 showing a user's present acquired point, and the card acquisition existence display part 573 which displays the existence of whether the user has the card image which the user input, It comprises two menus, "a number being rechosen" and a "collection", including the menu selection part 574 which selects one menu.

[0144]If the selection instructing which chooses the network game server 1 "is sold" of the menu selection part 565 of the acquisition point display screen 560 shown in Fig.12 is received from the cellular phone 3 (it is YES at step ST51), While deleting correlation of the card image specified by the user from the User Information storage part 22 by the point grant processing part 14, Summing processing is performed for the point currently displayed on the card acquisition display part 564 of the acquisition point display screen 560 to the User Information storage part 22 (step ST52).

[0145]The network game server 1 transmits the data for displaying the sale confirmation screen 580 shown in Fig.12 to the cellular phone 3, and displays this.

[0146]As shown in Fig.12, the sale confirmation screen 580, The selection menu display part 581 which displays the menu selected now, The point display part 582 showing a user's present acquired point, and the grant point display part 583 which displays the point given to the user, It comprises two menus, a "card shop" and a "main menu", including the menu selection part 584 which selects one menu.

[0147]It continues and describes about the procedure based on the reading request of the remuneration data from a user which the network game server 1 performs.

[0148]Fig.13 is a flow chart which shows an example of the procedure based on the reading request of the remuneration data from a user which the network game server 1 performs. Fig.14 is an example of a screen changes figure accompanying the inspection of the remuneration data displayed in the cellular phone 3. Hereafter, it describes, referring to Fig.13 and Fig.14 suitably.

[0149]If access from the cellular phone 3 used by the user is received, the network game server 1 will judge whether the user who uses the cellular phone 3 has already registered as a user by the User Information Management Department 16 (step ST61). By the User Information Management Department 16, when it is judged that it has not registered as a user (it is NO at step ST61), the network game server 1 transmits the data for displaying the notice screen (not shown) of the purport that user registration is performed to the cellular phone 3, and ends a series of processings.

[0150]By the User Information Management Department 16, when it is judged that it has registered as a user (it is YES at step ST61), the network game server 1 transmits the data for displaying the menu screen 200 shown in Fig.14 to the cellular phone 3 (step ST62), and displays this. As shown in Fig.14, since the menu screen 200 turns into the menu screen 200 shown in the Fig.5, Fig.8, and Fig.10 which were mentioned above, and same screen, it omits a description here.

[0151]When the selection instructing which chooses "\*\* card album" from the menu selection part 202 of the menu screen 200 is received from the cellular phone 3 (step ST63), the network game server 1 by the communications department 11, The data for displaying the acquisition card list screen 600 shown in Fig.14 is transmitted to the cellular phone 3 (step ST64), and this is displayed.

[0152]As shown in Fig.14, the acquisition card list screen 600, It is constituted including the selection menu display part 601 which displays the menu selected now, the collection rate display part 602 showing the collection rate of a user's present card image, and the team selecting part 603 for choosing the card image classified for every team.

[0153]The collection rate display part 602 displays the collecting situation of the card image which the user in this time has acquired. When the collection rate is shown by 82(numerator)/1080 (denominator), the portion of the denominator shows the total of the card image previously managed by the network game server 1 side. The portion of the molecule shows the collection total of the

card image which the user has acquired at present. T1-T10 show a professional baseball professional baseball team name by the team selecting part 603.

[0154]When the reading request of the card image data about "T8" of the team selecting part 603 of the acquisition card list screen 600 is received from the cellular phone 3 (step ST65), the network game server 1 by the User Information Management Department 16, The data for displaying the card list screen 610 classified by team which shows the card data whose user corresponding to the reading request memorized to the User Information storage part 22 has collected to reading and Fig.14 is transmitted to the cellular phone 3 (step ST66), and this is displayed.

[0155]As shown in Fig.14, the card list screen 610 classified by team, The selection menu display part 611 which displays the menu selected now, It is constituted including the collection rate display part 612 classified by team showing the collection rate of the card image according to team of a user's present, the category item display part 613 which classified the card of the team corresponding to the reading request from a user according to the category by the item, and the button 614 for returning to a front screen "returning."

[0156]The collection rate display part 612 classified by team displays the collecting situation of the card image which the user in this time has acquired. When the collection rate is shown by 35 (numerator)/90 (denominator), the portion of the denominator shows the total of the card image of the team corresponding to the reading request of the user who has managed previously by the network game server 1 side. The portion of the molecule shows the collection total of the card image of the team which the user has gained at present. The category item display part 613 shows the kind of card images, such as "a professional baseball team mascot and a flag", "a player and DB player", and "Mr. PAWAPURO", for example.

[0157]If the selection instructing which chooses "a player and DB player" of the category item display part 613 of the card list screen 610 classified by team is received from the cellular phone 3, the network game server 1, The data for displaying the collecting situation display screen 620 classified by category shown in Fig.14 is transmitted to the cellular phone 3, and this is displayed.

[0158]As shown in Fig.14, the collecting situation display screen 620 classified by category, The selection menu display part 621 which displays the menu selected now, The collection rate display part 622 classified by team showing the present collection rate of a team with the selected user, It is constituted including the collection number-of-sheets display part 623 which displays the collection number of sheets for every card, the selecting part 624 for displaying the collection number of sheets for every [ corresponding to an identification number ] card, and the button 625 for returning to a front screen "returning."By displaying the acquisition number of sheets of "0046xxx2 / two sheets", and a card image in the collection number-of-sheets display part 623, the user can grasp a duplicate card image easily.

[0159]In order that the network game server 1 may peruse the card image applicable to "0046xxx2 / two sheets" of the collection number-of-sheets display part 623 of the collecting situation display screen 620 classified by category, when a reading request is received from the cellular phone 3 (step ST67), by the communications department 11, The data for displaying the card image display screen 630 which displays the card image corresponding to the reading request shown in Fig.14 is transmitted to the cellular phone 3 (step ST68), this is displayed, and a series of processings which the network game server 1 performs are ended. The network game server 1 transmits to the cellular phone 3 by the communications department 11, after performing predetermined data processing so that the data for displaying the card image display screen 630 shown in Fig.14 by the remuneration data inspection processing part 17 cannot be reproduced by the cellular phone 3 side.

[0160]As shown in Fig.14, the card image display screen 630, The selection menu display part 631 which displays the menu selected now, It is constituted including the card picture display part 632 which displays the card image in which the user did the reading request, the card identity information display sections 634 which display an identification number, a player name, etc. of the acquired card image, and the button 634 for returning to a front screen "returning."The card rank

mark 633 (asterisk) is displayed on the upper right of the card image currently displayed on the card picture display part 632, and shows the acquisition difficulty of this image data. Here, since there are two asterisks, the rare card is expressed.

[0161]It continues and describes about the procedure which gives the point by making the mini game which the network game server 1 performs perform to a user.

[0162]Fig.15 is a flow chart which shows an example of the procedure which gives the point by making the mini game which the network game server 1 performs perform to a user. Fig.16 is an example of a screen changes figure displayed in the cellular phone 3 at the time of execution of a mini game. Hereafter, it describes, referring to Fig.15 and Fig.16 suitably.

[0163]If access from the cellular phone 3 used by the user is received, the network game server 1 will judge whether the user who uses the cellular phone 3 has already registered as a user by the User Information Management Department 16 (step ST71). By the User Information Management Department 16, when it is judged that it has not registered as a user (it is NO at step ST71), the network game server 1 transmits the data for displaying the notice screen (not shown) of the purport that user registration is performed to the cellular phone 3, and ends a series of processings.

[0164]By the User Information Management Department 16, when it is judged that it has registered as a user (it is YES at step ST71), the network game server 1 transmits the data for displaying the menu screen 200 shown in Fig.16 to the cellular phone 3 (step ST72), and displays this. Since the menu screen 200 shown in Fig.16 turns into the menu screen 200 shown in the Fig.5, the Fig.8, the Fig.10, Fig.12, and Fig.14 which were mentioned above, and same screen, it omits a description here.

[0165]If the selection instructing which chooses “\*\* mini game” from the menu selection part 202 of the menu screen 200 is received from the cellular phone 3, the network game server 1, The data for displaying the mini game screen (mini game title screen) 700 for performing the mini game shown in Fig.16 is transmitted to the cellular phone 3 (step ST73), and this is displayed.

[0166]As shown in Fig.16, the mini game screen 700, The selection menu display part 701 which displays the menu selected now, The guidance display part 702 which displays guidance of the contents of a mini game with the selected user, It comprises two menus, “\*\* game start” and “\*\* game description”, including the menu selection part 703 which selects one menu, and the button 704 “returning” for a front screen to return.

[0167]When the selection instructing which chooses “\*\* game start” from the menu selection part 703 of the mini game screen 700 is received from the cellular phone 3, the network game server 1 by the game practice part 18, Although the point of the user who uses the cellular phone 3 fulfills a prescribed condition, it is judged whether it is no (step ST74). Here, the case where a prescribed condition is fulfilled is a case where the user faced performing a mini game and has already gained required points (for example, three etc. points etc.) etc.

[0168]When the point of the user for whom the network game server 1 uses the cellular phone 3 by the game practice part 18 judges that the prescribed condition is not filling (it is NO at step ST74), The data for displaying the mini game improper notice screen (not shown) in which it is shown that a user cannot perform a mini game is transmitted to the cellular phone 3 (step ST75), this is displayed, and a series of processings which the network game server 1 performs are ended.

[0169]When the point of the user for whom the network game server 1 uses the cellular phone 3 by the game practice part 18 judges that the prescribed condition is filling (it is YES at step ST74), The data for displaying the card selection picture 710 for making a mini game \*\*\*\* to a user by turning over the card on the screen shown in Fig.16 is transmitted to the cellular phone 3 (step ST76), and this is displayed.

[0170]As shown in Fig.16, the card selection picture 710, The order instruction part 711 of the real way which instructs the order of the real way on the screen of a mini game to a user, It is constituted including the selection card display 712 as which the card of the specified number (for example, nine sheets) which a user chooses compares with, and is displayed, the acquired point

display part 713 which displays the acquired point of the user in this time, and the button 714 for stopping a mini game "to stop."

[0171]When the selection instructing which chooses one sheet from nine cards of the selection card display 712 of the card selection picture 710 is received from the cellular phone 3 (step ST77), the network game server 1 by the game practice part 18, The card based on selection instructing judges whether it is an OUT card in which the end of a mini game is shown (step ST78).

[0172]The network game server 1 proceeds to step ST81 mentioned later, when it is judged by the game practice part 18 that the card based on selection instructing is an OUT card (it is NO at step ST78). The network game server 1 by the game practice part 18, When it is judged that the cards based on selection instructing are cards other than an OUT card (it is YES at step ST78), The User Information storage part 22 is made to memorize the point defined by the point grant processing part 14 corresponding to the card based on selection instructing. The data for displaying the card selection picture 720 in which the point which the user who shows Fig.16 gained was shown is transmitted to the cellular phone 3 (step ST79), and this is displayed.

[0173]As shown in Fig.16, the card selection picture 720, The order instruction part 721 of the real way which instructs the order of the real way on the screen of a mini game to a user, The selection card display 722 as which the card whose user has chosen, and the card of an unchosen specified number (for example, eight sheets) compare with, and are displayed, It is constituted including the acquired point display part 723 which displays the acquired point of the user in this time, and the button 724 for stopping a mini game "to stop."In the selection card display 722, the points (for example, one etc. point etc.) as which the already selected card was determined corresponding to the card concerned are displayed as a user's acquired point.

[0174]When the selection instructing which chooses one sheet from remaining eight cards of the selection card display 722 of the card selection picture 720 is received from the cellular phone 3 (step ST80), by the game practice part 18, the network game server 1 returns to step ST76, and repeats the above-mentioned procedure. If it receives that the button 724 "is stopped" was chosen from the cellular phone 3 (it is NO at step ST80), the network game server 1, [ of the card selection picture 720 ] It depends game practice part 18, the data for displaying the mini game end screen 730 in which the end of the mini game shown in Fig.16 is shown is transmitted to the cellular phone 3 (step ST81), this is displayed, and a series of processings which the network game server 1 performs are ended.

[0175]As shown in Fig.16, the card selection picture 730, The selection card display 732 as which the end display part 731 of a mini game which shows the end of a mini game, and the card whose user has chosen and the card of an unchosen specified number (for example, seven sheets) compare with, and is displayed, It is constituted including the acquired point display part 733 which displays the acquired point of the user in this time, and the button 734 for stopping a mini game "to stop."

[0176]In the selection card display 732, "OUT" which shows the points (for example, one etc. point etc.) and the end of a mini game as which the already selected card was determined corresponding to the card concerned is displayed as a result of a user's mini game execution. It is possible to continue a mini game until the user can choose a card [ continuously / (for example, remaining seven sheets) ] as it and "OUT" is displayed on it, if "OUT" is not displayed on the selection card display 732, but. the point gained till then being confiscated and obtaining now, if "OUT" is displayed -- a sake -- a user -- avaricious -- passing -- a zero point -- not becoming -- as -- cautions -- being required . Thus, in the selection card displays 712 and 722, since the point of the displayed numerical value is given because a user chooses a desired card, the user can gain many points by 1 time of a mini game, if it goes well.

[0177]In the above-mentioned selection card displays 712, 722, and 732, the point as which the card chosen by the user was determined corresponding to [ like one point, two points, three etc. points, etc. ] each card for example is decided previously. However, the point defined corresponding to each

card may contain the card that it is not limited to the above-mentioned embodiment, for example, an acquired point doubles. In this case, although 2 is multiplied by the acquired point till then and the point is given to a user at the time of card selection of the user for the and afterwards time, Since there is still no acquired point when this card has been chosen the first, it may carry out as 2 will be multiplied by zero and the point cannot be gained. The card which makes the card chosen subtract the point may be included.

[0178]As mentioned above, in Fig.15 and Fig.16, The network game server 1 by the game practice part 18, The game which makes the point gain by making a user perform the card turning-over game (mini game) which can be performed by the card turning-over game execution program memorized by the recording medium 31 contained in the program store part 30 is gone on.

[0179]As mentioned above, since two or more acquiring methods of a card image can be provided to a user, while being able to make a card image acquire easily to a user according to the present invention, Since the user can raise the hope of the acquisition rate of a desired card image improving according to a game progress degree, he can make a game perform continuously to a user.

[0180]Since the user can choose a desired type of game according to his liking, convenience, etc., a game cannot become monotonous but he can make a game perform to a user continuously.

[0181]Since the role which complements the impracticable period of the game in the game of another side can be given to one game of in two games, the user can perform a game continuously.

[0182]While a user can expect, for example to the phenomenon in the real world, such as victory-or-defeat anticipation of the game result of professional baseball, in which anticipation is complicated and difficult, Since a user's hope for acquisition of the card image given eventually can be improved, Since can improve the attractiveness of the game itself, and a user makes the point increase continuously and a desired card image can be acquired, the hope that a desired card image can be acquired according to the degree of completion of a game can be continuously given to a user.

[0183]

[Effect of the Invention]Since two or more acquiring methods of remuneration data can be provided to a user, while being able to make remuneration data gain easily to a user according to the present invention according to claim 1, Since the user can raise the hope of the acquisition rate of desired remuneration data improving according to a game progress degree, he can make a game perform continuously to a user.

[0184]Since the user can choose a desired type of game according to his liking, convenience, etc., a game cannot become monotonous but he can make a game perform to a user continuously according to the present invention according to claim 2.

[0185]According to the present invention according to claim 3, since the role which complements the impracticable period of the game in the game of another side can be given to one game of in two games, the user can perform a game continuously.

[0186]While a user can expect to the phenomenon in the real world which human being cannot necessarily sway in which anticipation is complicated and difficult according to the present invention according to claim 4, Since a user's hope for acquisition of the remuneration data given eventually can be improved, Since can improve the attractiveness of the game itself, and a user makes the point increase continuously and desired remuneration data can be gained, the hope that desired remuneration data can be gained according to the degree of completion of a game can be continuously given to a user.

[0187]Since two or more acquiring methods of remuneration data can be provided to a user, while being able to make remuneration data gain easily to a user according to the present invention according to claim 5, Since the user can raise the hope of the acquisition rate of desired remuneration data improving according to a game progress degree, he can make a game perform continuously to a user.

[0188] Since two or more acquiring methods of remuneration data can be provided to a user, while being able to make remuneration data gain easily to a user according to the present invention according to claim 6, Since the user can raise the hope of the acquisition rate of desired remuneration data improving according to a game progress degree, he can make a game perform continuously to a user.

---

[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]

[Drawing 1]It is the whole one embodiment schematic diagram of the network game system using the network game server 1 concerning the present invention.

[Drawing 2]It is a functional block diagram showing the composition of the network game server 1.

[Drawing 3]What shows the block diagram of the cellular phone 3 (terminal unit) applied in this embodiment

[Drawing 4]It is a flow chart which shows an example of the procedure which the network game server 1 from user registration processing to the processing to selection of a menu performs.

[Drawing 5]It is an example of a screen changes figure accompanying the user registration processing displayed in the cellular phone 3.

[Drawing 6]It is a flow chart which shows an example of the procedure based on acquisition of the result data to the anticipation data which the network game server 1 performs.

[Drawing 7]It is a flow chart which shows an example of the procedure based on the grant processing of remuneration data which the network game server 1 performs.

[Drawing 8]It is an example of a screen changes figure accompanying grant processing of the remuneration data displayed in the cellular phone 3.

[Drawing 9]It is a flow chart which shows an example of the procedure based on exchange with the remuneration data and the point which the network game server 1 performs.

[Drawing 10]It is an example of a screen changes figure accompanying exchange with the remuneration data and the point which are displayed in the cellular phone 3.

[Drawing 11]It is a flow chart which shows an example of the procedure based on exchange with the remuneration data and the point which the network game server 1 performs.

[Drawing 12]It is an example of a screen changes figure accompanying exchange with the remuneration data and the point which are displayed in the cellular phone 3.

[Drawing 13]It is a flow chart which shows an example of the procedure based on the reading request of the remuneration data from a user which the network game server 1 performs.

[Drawing 14]It is an example of a screen changes figure accompanying the inspection of the remuneration data from a user displayed in the cellular phone 3.

[Drawing 15]It is a flow chart which shows an example of the procedure which gives the point by making the mini game which the network game server 1 performs perform to a user.

[Drawing 16]It is an example of a screen changes figure displayed in the cellular phone 3 at the time of execution of a mini game.

[Explanations of letters or numerals]

- 1 Network game server 1
- 2 Network
- 3 Cellular phone
- 4 Mobile body telecom company

- 5 The PDA terminal connected to the cellular phone
- 10 Program execution part
- 11 Communications department
- 12 Registration processing section
- 13 Result data acquisition part
- 14 Point grant processing part
- 15 Remuneration data grant processing part
- 16 User Information Management Department
- 17 Remuneration data inspection processing part
- 18 Game practice part
- 20 Data storage part
- 21 Remuneration data storage part
- 22 User Information storage part
- 23 Result data storage part
- 30 Program store part
- 31 Recording medium
- 300 Control part
- 301 Key group
- 302 Monitor
- 302a VRAM
- 303 Antenna
- 304 RAM
- 305 ROM
- 306 Display processing part
- 307 Keystroke processing part
- 308 Transmitting and receiving controller

---

[Translation done.]



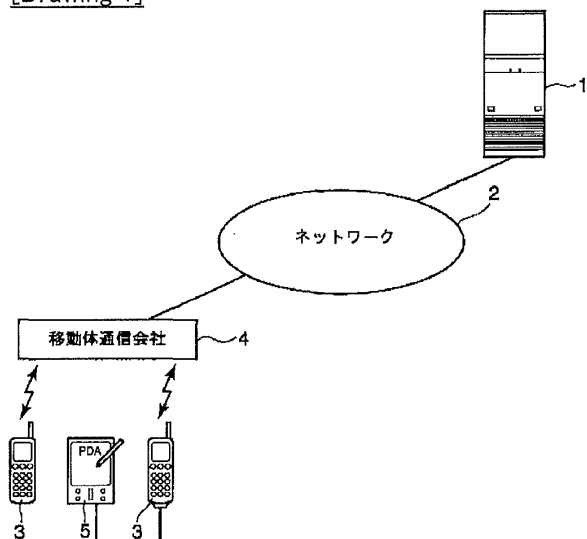
\* NOTICES \*

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

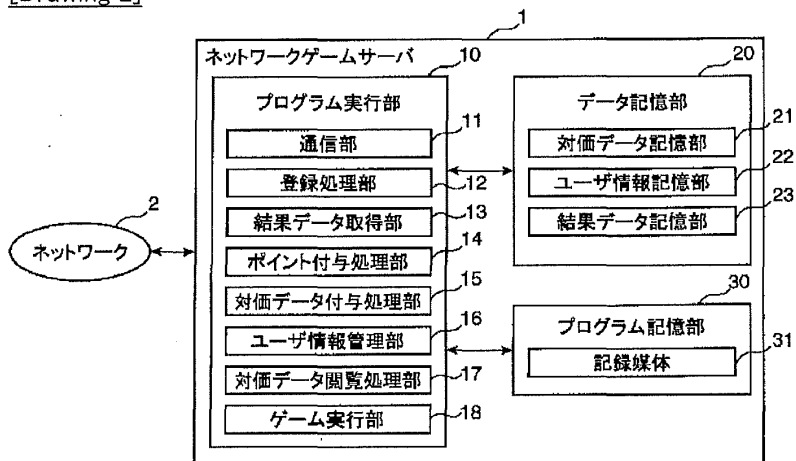
- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

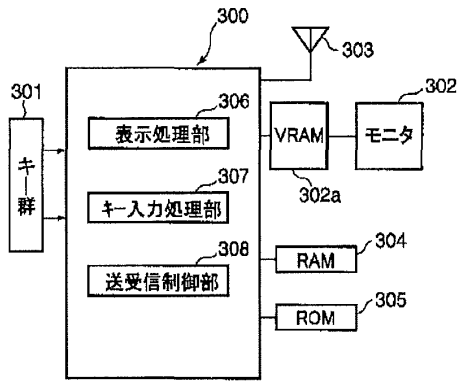
[Drawing 1]



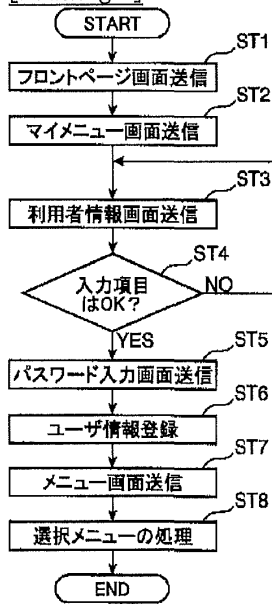
[Drawing 2]



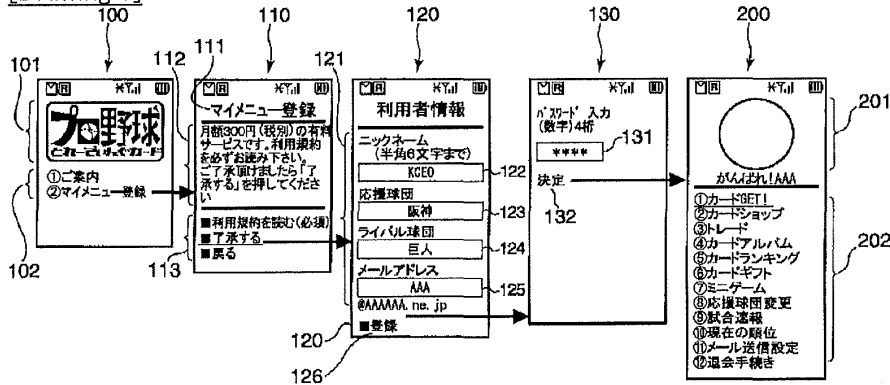
[Drawing 3]



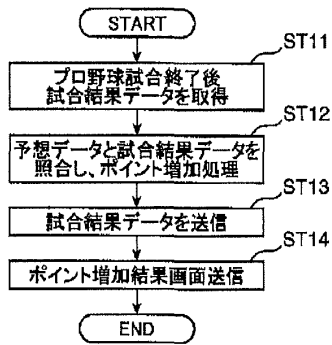
[Drawing 4]



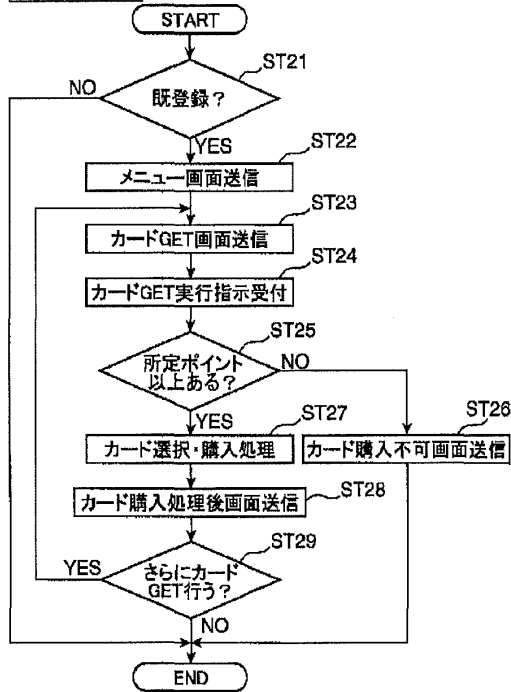
[Drawing 5]



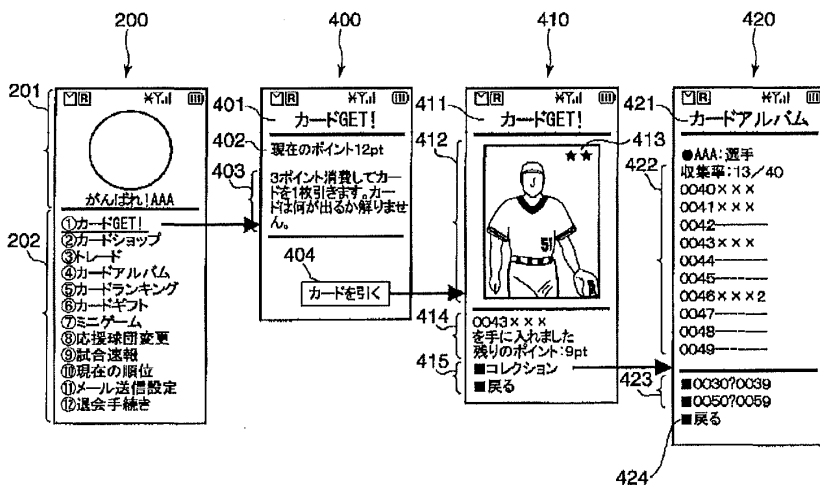
[Drawing 6]



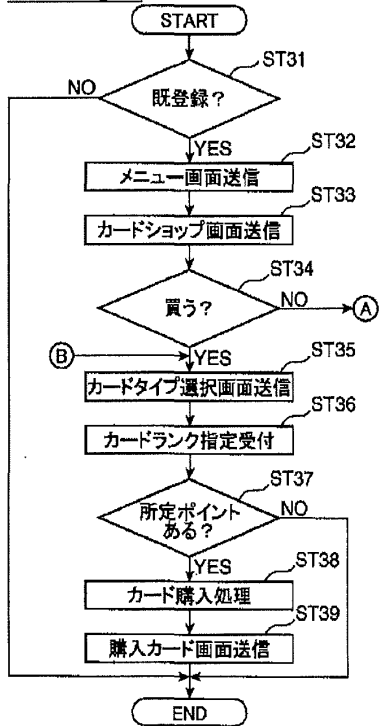
[Drawing 7]



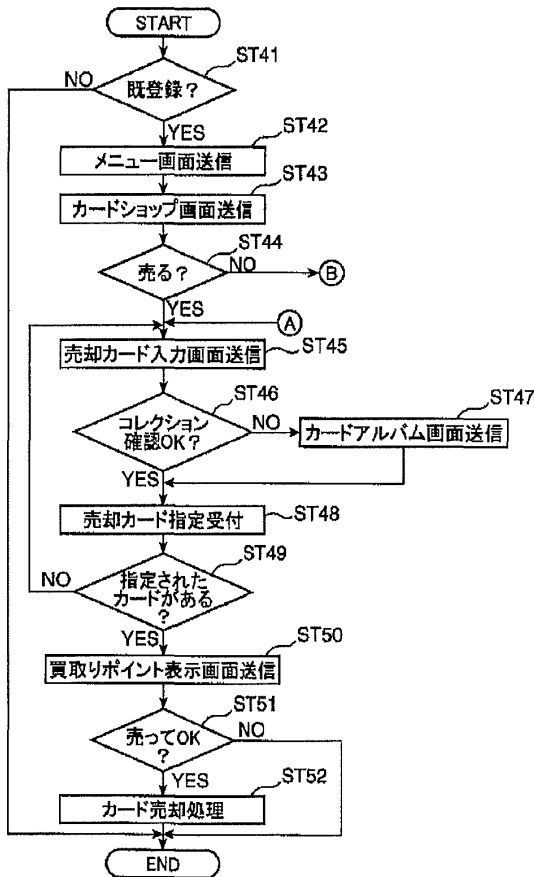
[Drawing 8]



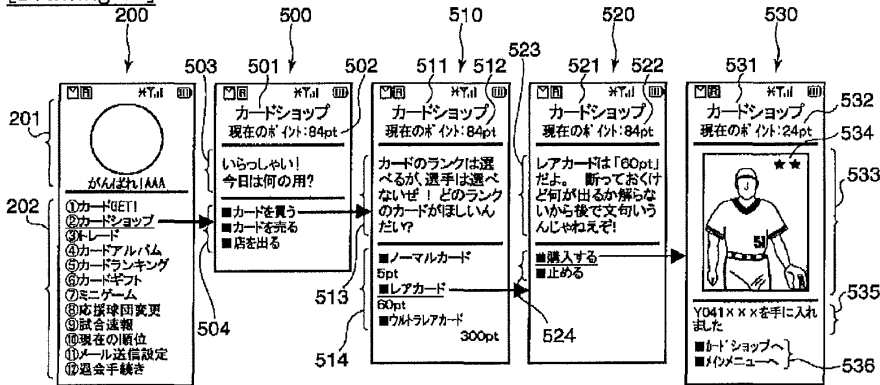
[Drawing 9]



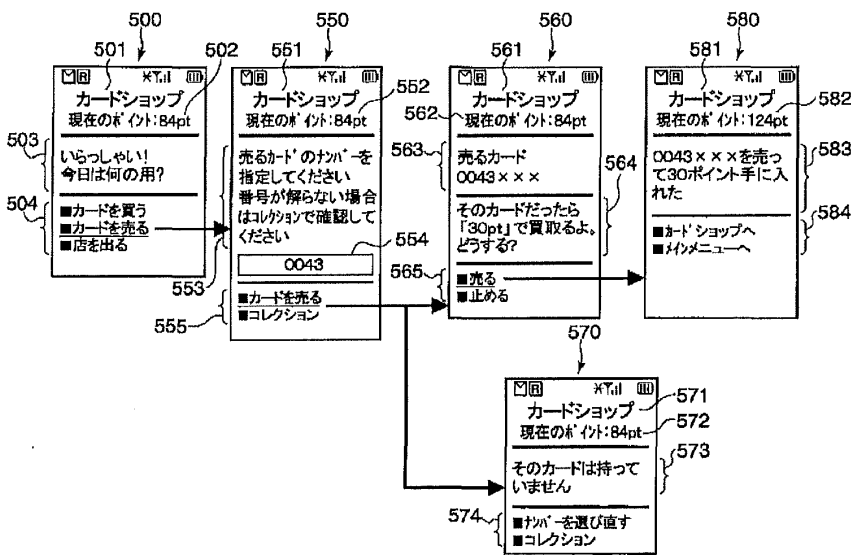
[Drawing 11]



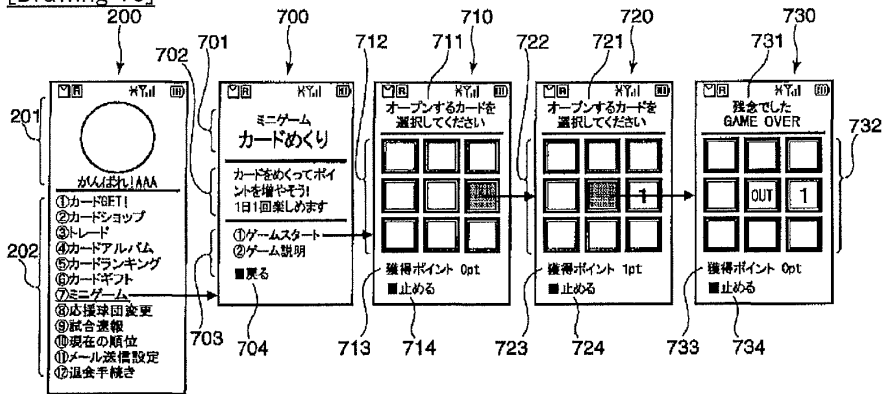
[Drawing 10]



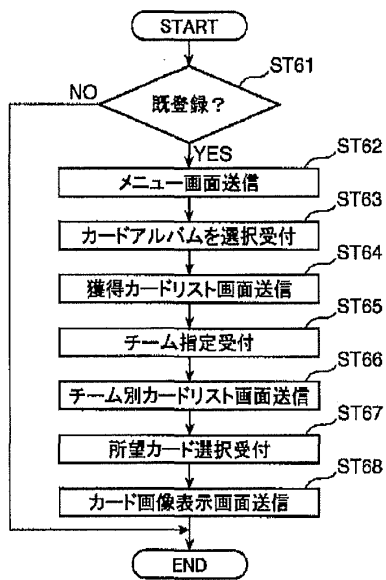
[Drawing 12]



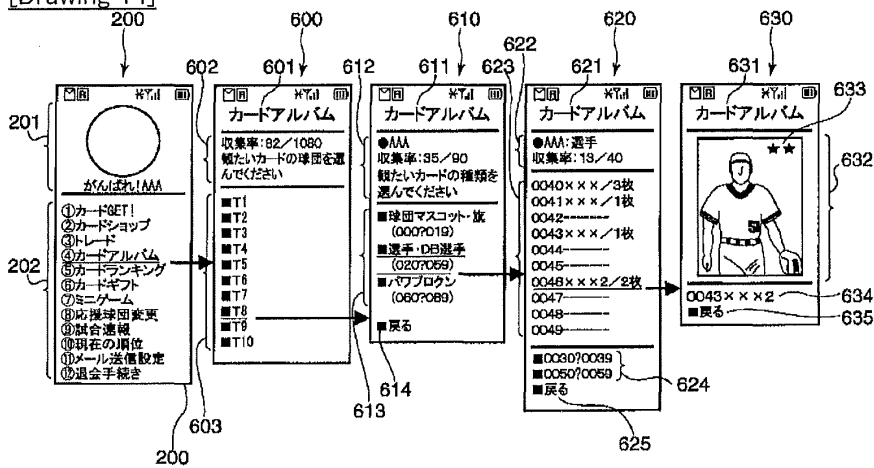
[Drawing 16]



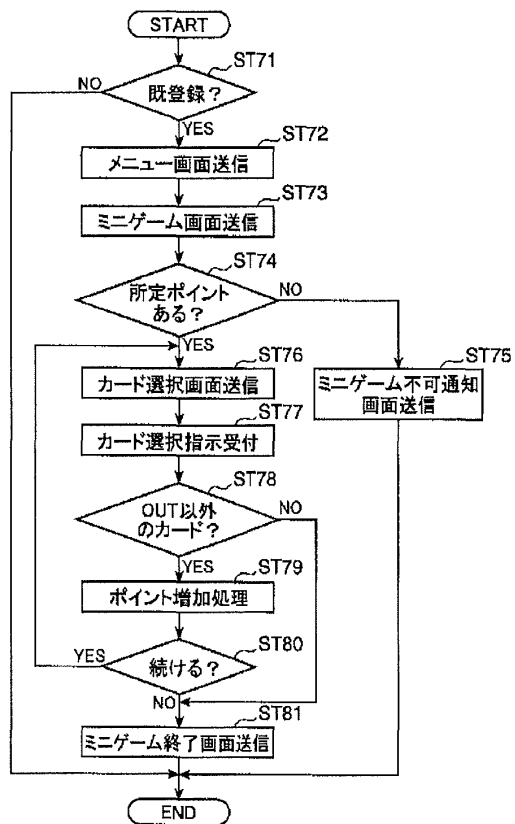
[Drawing 13]



[Drawing 14]



[Drawing 15]



[Translation done.]



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2003-154172  
(P2003-154172A)

(43) 公開日 平成15年5月27日 (2003.5.27)

(51) Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	データベース (参考)
A 6 3 F 13/10		Λ 6 3 F 13/10	2 C 0 0 1
13/00		13/00	F

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号	特願2001-355911(P2001-355911)	(71) 出願人	000105637 コナミ株式会社 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号
(22) 出願日	平成13年11月21日 (2001. 11. 21)	(71) 出願人	500366406 モバイルニジュウイチ株式会社 東京都台東区浅草橋5丁目21番4号
		(72) 発明者	福留 英明 東京都台東区浅草橋5丁目21番4号 モバイルニジュウイチ株式会社内
		(74) 代理人	100099645 弁理士 山本 晃司 (外2名)

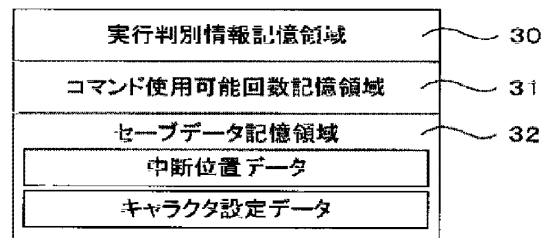
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム及びコンピュータプログラム

(57) 【要約】

【課題】 ユーザにスリルや緊張感を感じさせることのできるゲームシステム及びそのゲームシステムを実現するためのコンピュータプログラムを提供する。

【解決手段】 不揮発性の記憶媒体に記録されたゲーム用プログラムを実行するコンピュータを備えたゲームシステムにおいて、所定の効果を出現させるための特定操作の入力履歴に関連付けられた情報が記憶媒体に記録され、ゲーム用プログラムは、特定操作の入力状況に応じて入力履歴に関連付けられた情報を初期状態から漸次更新する更新手段、及び入力履歴に関連付けられた情報が所定の状態まで更新されたことを条件として特定操作に関する制限を発生させる制限手段としてコンピュータを機能させるように構成され、入力履歴に関連付けられた情報が、初期状態に一旦設定された後はゲーム用プログラムに基づく初期状態への復帰が不可能な領域に記録される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 不揮発性の記憶媒体に記録されたゲーム用プログラムを読み出して実行することにより、当該ゲーム用プログラムに基づくゲームのプレイを可能とするコンピュータを備えたゲームシステムにおいて、

前記ゲーム用プログラムは、前記ゲーム上で所定の効果を出現させるためにユーザが行う特定操作の入力履歴に関連付けられて前記記憶媒体上に記録される記録情報を、前記特定操作の入力状況に応じて所定の初期状態から漸次更新する更新手段、及び前記記録情報が所定の状態まで更新されたことを条件として前記特定操作に関する所定の制限を発生させる制限手段、として前記コンピュータを機能させるように構成され、

前記記録情報は、前記初期状態に一旦設定された後は前記ゲーム用プログラムに基づく前記初期状態への復帰が不可能な領域に記録されることを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】 前記記録情報は、前記特定操作の入力回数を特定する入力回数特定情報であり、前記更新手段は前記特定操作の入力回数に応じて前記入力回数特定情報を更新することを特徴とする請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項3】 前記制限手段は、前記入力回数特定情報が所定の限界回数に対応した状態まで更新されたことを条件として前記特定操作に対応する所定の効果の出現を禁止することを特徴とする請求項2に記載のゲームシステム。

【請求項4】 前記ゲームの実行歴に関する判別用の判別情報が前記記憶媒体にさらに記録され、

前記ゲーム用プログラムは、前記判別情報に基づいて前記ゲームが実行されたことがあるか否かを判別する実行判別手段、前記実行判別手段において前記ゲームが実行されたことがないと判別したときに前記判別情報を前記ゲームが実行されたことを示す状態に設定する実行履歴情報設定手段、前記実行判別手段において前記ゲームが実行されたことがないと判別したときに前記記録情報を前記初期状態に設定する初期化手段として前記コンピュータをさらに機能させるように構成され、

前記判別情報は、前記ゲームが実行されたことを示す状態に一旦設定された後、前記ゲーム用プログラムに基づく他の状態への変更が不可能な領域に記録されていることを特徴とする請求項1～3のいずれか1項に記載のゲームシステム。

【請求項5】 不揮発性の記憶媒体に保存可能であり、コンピュータにより前記記憶媒体から読み出されて実行されることにより、所定のゲームのプレイを可能とするコンピュータプログラムにおいて、

前記コンピュータプログラムは、前記ゲーム上で所定の効果を出現させるためにユーザが

行う特定操作の入力履歴に関連付けられて前記記憶媒体上に記録される記録情報を、前記特定操作の入力状況に応じて所定の初期状態から漸次更新する更新手段、及び前記記録情報が所定の状態まで更新されたことを条件として前記特定操作に関する所定の制限を発生させる制限手段として前記コンピュータを機能させるとともに、前記記録情報は、前記記憶媒体上にて前記初期状態に一旦設定された後は、前記コンピュータプログラムに基づいた前記コンピュータによる前記初期状態への復帰が不可能となるように構成されていることを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項6】 前記記録情報は、前記特定操作の入力回数を特定する入力回数特定情報であり、前記更新手段は前記特定操作の入力回数に応じて前記入力回数特定情報を更新するように構成されていることを特徴とする請求項5に記載のコンピュータプログラム。

【請求項7】 前記制限手段は、前記入力回数特定情報が所定の限界回数に対応した状態まで更新されたことを条件として前記特定操作に対応する所定の効果の出現を禁止するように構成されていることを特徴とする請求項6に記載のコンピュータプログラム。

【請求項8】 前記コンピュータプログラムは、前記ゲームの実行歴に関する判別用に前記記憶媒体上にさらに記録される判別情報に基づいて前記ゲームが実行されたことがあるか否かを判別する実行判別手段、前記実行判別手段において前記ゲームが実行されたことがないと判別したときに前記判別情報を前記ゲームが実行されたことを示す状態に設定する実行履歴情報設定手段、前記実行判別手段において前記ゲームが実行されたことがないと判別したときに前記記録情報を前記初期状態に設定する初期化手段として前記コンピュータをさらに機能させるとともに、

前記判別情報は、前記記憶媒体上にて前記ゲームが実行されたことを示す状態に一旦設定された後、前記コンピュータプログラムに基づいた前記コンピュータによる他の状態への変更が不可能となるように構成されていることを特徴とする請求項5～7のいずれか1項に記載のコンピュータプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、コンピュータを利用してビデオゲームを実行するゲームシステム及びコンピュータプログラムに関する。

【0002】

【従来の技術】ビデオゲームの分野では、ユーザがゲームの説明書に記載されていない所定の入力操作を実行したときに、そのゲーム本来のルールとは異なる特別な効果が得られる特殊なコマンド、いわゆる裏技が用意されている場合があることが知られている。例えば、シューティングゲームなどで、プレイ中にコントローラの複数

のキーに対して所定の順序で入力操作をすることにより、一定時間、ユーザの操作するキャラクターの移動速度が格段に速くなる、敵キャラクターから受けるダメージが極端に減少するなどの効果が得られる類のものである。このような特殊なコマンドを使用することにより、ユーザは自己の操作するキャラクターのピンチを脱し、先のステージへ進むことができる。これによって、初級者でも、到達することが困難なステージを体験し、ゲームを楽しむことができる。

#### 【0003】

【発明が解決しようとする課題】このような特殊なコマンドは、通常、無制限に使用することができる。このため、特殊なコマンドはそのゲーム本来の趣向とは異なる目的で用意されたものであるにもかかわらず、キャラクターのピンチに対して多用されてしまい、ゲーム製作者の意図したピンチに対するスリルや緊張感をユーザに感じさせてゲームを楽しませることができない。

【0004】そこで、本発明は、ユーザにスリルや緊張感を感じさせることのできるゲームシステム及びそのゲームシステムを実現するためのコンピュータプログラムを提供することを目的とする。

#### 【0005】

【課題を解決するための手段】以下、本発明について説明する。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【0006】本発明のゲームシステムは、不揮発性の記憶媒体(16)に記録されたゲーム用プログラムを読み出して実行することにより、当該ゲーム用プログラムに基づくゲームのプレイを可能とするコンピュータ(10)を備えたゲームシステムにあって、前記ゲーム用プログラムは、前記ゲーム上で所定の効果を出現させるためにユーザが行う特定操作の入力履歴に関連付けられて前記記憶媒体上に記録される記録情報を、前記特定操作の入力状況に応じて所定の初期状態から漸次更新する更新手段(10, 25; 54)、及び前記記録情報が所定の状態まで更新されたことを条件として前記特定操作に関する所定の制限を発生させる制限手段(10, 26; 55)として前記コンピュータを機能させるように構成され、前記記録情報は、前記初期状態に一旦設定された後は前記ゲーム用プログラムに基づく前記初期状態への復帰が不可能な領域に記録されることにより、上述した課題を解決する。

【0007】なお、記録情報の初期状態は、本発明のゲーム用プログラムに基づいてゲームを実行するコンピュータが一回に限って設定してもよいし、記憶媒体をユーザに提供する前に他の装置によって設定してもよい。

【0008】本発明のゲームシステムによれば、ユーザが所定の効果を出現させるための特定操作を行うたびに、特定操作の入力履歴に関連付けられた記録情報が更

新される。しかも、不揮発性の記憶媒体を使用するため、コンピュータを再起動しても更新された記録情報を初期状態に復帰することはできず、また、更新された記録情報を初期状態に復帰する手段も当該ゲームシステムにはない。そして、記録情報が所定の条件を満たすと、特定操作に関して制限が発生する。このため、ユーザは気軽に特定操作を行うことができず、特定操作を行うことにスリルや緊張感を感じることができる。また、特定操作がゲーム本来のルールとは異なる特別な効果が得られるものである場合は、その特定操作に関して制限が発生することにより、ゲーム製作者の意図したスリルや緊張感が損なわれることなく、ユーザを楽しませることができる。つまり、ユーザにスリルや緊張感を感じさせることのできるゲームシステムを提供することができる。特定操作に関する制限が一旦発生すると、その記憶媒体に記録されたゲーム用プログラムを使用する限りにおいてプレイ開始時の状態に戻してプレイを再開することができないから、ゲーム用プログラムが記録された記憶媒体について消費財的性質が生じる。そのため、ゲーム用プログラムが記録された記憶媒体についての新規需要や代替需要を喚起することもできる。

【0009】本発明のゲームシステムにおいて、前記記録情報は、前記特定操作の入力回数を特定する入力回数特定情報であり、前記更新手段は前記特定操作の入力回数に応じて前記入力回数特定情報を更新してもよい。この場合、ユーザは特定操作を行うことができる限界を、回数という明確に認識することができる基準によって把握することができ、ゲームの趣向を更に高めることができる。

【0010】本発明のゲームシステムにおいて、前記制限手段は、前記入力回数特定情報が所定の限界回数に対応した状態まで更新されたことを条件として前記特定操作に対応する所定の効果の出現を禁止してもよい。この場合、ユーザは特定操作の入力が所定の限界回数を越えると特定操作による所定の効果を全く得ることができなくなるため、特定操作を行うことに対しての緊張感が一層高まる。

【0011】本発明のゲームシステムにおいて、前記ゲームの実行歴に関する判別用の判別情報が前記記憶媒体にさらに記録され、前記ゲーム用プログラムは、前記判別情報に基づいて前記ゲームが実行されたことがあるか否かを判別する実行判別手段(10, 22; 51)、前記実行判別手段において前記ゲームが実行されたことがないと判別したときに前記判別情報を前記ゲームが実行されたことを示す状態に設定する実行履歴情報設定手段(10, 23; 52)、前記実行判別手段において前記ゲームが実行されたことがないと判別したときに前記記録情報を前記初期状態に設定する初期化手段(10, 24; 53)として前記コンピュータをさらに機能させるように構成され、前記判別情報は、前記ゲームが実行さ

れたことを示す状態に一旦設定された後、前記ゲーム用プログラムに基づく他の状態への変更が不可能な領域に記録されてもよい。

【0012】この場合、ゲームシステムをユーザに提供する際に、記録情報を初期状態に設定しておくことが困難なときでも、本発明のゲームシステムをユーザに提供可能である。例えば、ゲーム用プログラムが記録された記録媒体を製造販売する場合に、工場出荷時に記録情報を初期状態に設定することができなくとも、本発明のゲームシステムを実現できる。

【0013】本発明のゲーム用プログラムは、不揮発性の記憶媒体(16)に保存可能であり、コンピュータ(10)により前記記憶媒体から読み出されて実行されることにより、所定のゲームのプレイを可能とするコンピュータプログラムであって、前記コンピュータプログラムは、前記ゲーム上で所定の効果を出現させるためにユーザが行う特定操作の入力履歴に関連付けられて前記記憶媒体上に記録される記録情報を、前記特定操作の入力状況に応じて所定の初期状態から漸次更新する更新手段(10、25；54)、及び前記記録情報が所定の状態まで更新されたことを条件として前記特定操作に関する所定の制限を発生させる制限手段(10、26；55)として前記コンピュータを機能させるとともに、前記記録情報は、前記記憶媒体上にて前記初期状態に一旦設定された後は、前記コンピュータプログラムに基づいた前記コンピュータによる前記初期状態への復帰が不可能となるように構成されることにより、上述した課題を解決する。

【0014】このゲーム用プログラムをコンピュータにより実行すれば、コンピュータを本発明のゲームシステムを実現するゲーム機として機能させることができる。

【0015】なお、本発明のゲーム用プログラムも、上記のゲームシステムにおける各種の好ましい状態を含んでもよい。すなわち、前記記録情報は、前記特定操作の入力回数を特定する入力回数特定情報であり、前記更新手段は前記特定操作の入力回数に応じて前記入力回数特定情報を更新するように構成されてもよい。前記制限手段は、前記入力回数特定情報が所定の限界回数に対応した状態まで更新されたことを条件として前記特定操作に対応する所定の効果の出現を禁止するように構成されてもよい。前記コンピュータプログラムは、前記ゲームの実行歴に関する判別用に前記記憶媒体上にさらに記録される判別情報に基づいて前記ゲームが実行されたことがあるか否かを判別する実行判別手段(10、22；51)、前記実行判別手段において前記ゲームが実行されたことがないと判別したときに前記判別情報を前記ゲームが実行されたことを示す状態に設定する実行履歴情報設定手段(10、23；52)、前記実行判別手段において前記ゲームが実行されたことがないと判別したときに前記記録情報を前記初期状態に設定する初期化手段

(10、24；53)として前記コンピュータをさらに機能させるとともに、前記判別情報は、前記記憶媒体上にて前記ゲームが実行されたことを示す状態に一旦設定された後、前記コンピュータプログラムに基づいた前記コンピュータによる他の状態への変更が不可能となるように構成されてもよい。

【0016】本発明において、所定の効果を出現させるためにユーザが行う特定操作は、ユーザの操作に応じてゲームシステムが応答するものであれば、あらゆる操作を含むことができる。例えば、いわゆる裏技のような特殊な効果を出現させる操作の他、キャラクタに特定の動作を行わせるための操作、ゲームの効果音、BGM、背景等の各種の設定をカスタマイズする操作、ゲームの開始、中断をする操作等についても、本発明の「特定操作」の概念に含まれる。また、入力装置に対して所定の順序で複雑な入力操作を行うような特殊な操作に限定されず、通常行われる操作にも適用できる。もちろん、操作としては通常のものであって、ゲームにおいて所定の条件が満たされたときのみ所定の効果を出現させることができる操作(例えば、格闘するキャラクタのエネルギーが所定の値に達したときのみ使用できる技を使うための操作など)にも適用できる。

【0017】本発明において、特定操作の入力履歴に関連付けられた情報は、特定操作の入力と相関性を有する各種の情報を含むことができる。例えば、特定操作の入力についての回数、頻度、時刻、時間などの情報を用いてもよい。特定操作の入力そのものだけでなく、ゲームにおいて特定操作によって得られた効果についての情報を用いてもよい。例えば特定操作に対応した効果によって高得点を得られた場合に、その得点を入力履歴に関連付けられた情報として用いてもよい。また、複数の特定操作の入力履歴に関連付けられた情報とその特定操作の制限をそれぞれ関連付けてもよい。例えば、2つの異なる特定操作の入力回数を合計した回数を入力履歴に関連付けられた情報として用い、所定の回数に達した場合は、双方の特定操作について制限が発生するようにしてもよい。

【0018】本発明において、特定操作に関する制限は、特定操作の入力履歴が初期状態である場合に出現する効果に対して何らかの制限を加えるものであれば、あらゆるものを含むことができる。特定操作に対応する効果が全く出現しないようにしてもよいし、その効果が半減されるようにしたり、効果の出現頻度を減らすなどしてもよい。ゲームにおいて所定の条件が満たされたときのみ所定の効果を出現させることができる特定操作について、その特定操作を行うことができる機会を減らすか又は消滅させてもよい。

【0019】本発明において、不揮発性の記憶媒体は電源を切っても記憶内容が失われず、かつ、コンピュータの実行する処理によって記憶内容の消去、書き込みが可

能なものをいう。例えば、フラッシュメモリやEEPROMなどを搭載した記憶媒体をいう。

【0020】なお、本発明のプログラムは、コンピュータ読取可能な記憶媒体に記録された状態で利用者に提供されてもよいし、有線又は無線のネットワークを通じて利用者に配布されてもよい。

【0021】

【発明の実施の形態】図1は本発明のゲームシステムの一例として構成された携帯型ゲーム機の制御系のブロック図である。ゲーム機10は、外部記憶装置（不揮発性の記憶媒体、例えば半導体メモリを内蔵したカセット型の記憶装置）16に記録されたゲーム用プログラムに従って所定のゲームを実行するコンピュータとして構成され、マイクロプロセッサを主体として構成されたCPU（Central Processing Unit）11と、そのCPU11に対する主記憶装置としてのROM（Read Only Memory）12及びRAM（Random Access Memory）13とを有している。ROM12には、ゲーム機10の全体の動作制御に必要なプログラムとしてのオペレーティングシステムが書き込まれる。RAM13には外部記憶装置16から読み取ったゲーム用のプログラムやデータが必要に応じて書き込まれる。さらに、CPU11にはバス17を介して入力装置14及び出力装置としてモニタ15が接続される。入力装置14は、操作部として例えば十字キーや操作ボタンを含んでいる。モニタ15には例えば液晶モニタが用いられる。以上の構成はあくまで一例であり、本発明が適用されるゲーム機の構成は適宜変更されてよい。

【0022】外部記憶装置16には、ゲーム用プログラムを記憶するプログラム領域20と、ユーザデータ記憶領域21が確保されている。プログラム領域20は、ROM12に記憶されたゲーム機10のOSが、ゲーム用プログラムの記憶領域として認識するように予め定められた領域である。ゲーム用プログラムには、ゲーム機10のCPU11を本発明のゲームシステムを構成する各手段として機能させるための各種のモジュールが含まれる。

【0023】なお、CPU11が各種モジュールを実行すると、図5に示すような各手段として機能する。記録媒体16には、ゲームの実行歴に関する判別用の判別情報が記録されており、実行判別手段51は、判別情報に基づいてゲームが実行されたことがあるか否かを判別する。実行判別手段51においてゲームが実行されたことがないと判別すると、実行履歴情報設定手段52が判別情報を前記ゲームが実行されたことを示す状態に設定するとともに、初期化手段53が記録情報（入力回数特定情報）を初期状態に設定する。記録情報は、ゲーム上で所定の効果を出現させるためにユーザが行う特定操作の入力履歴に関連付けられて記憶媒体16に記録される情報である。更新手段54は、その初期状態に設定された記

録情報を特定操作の入力状況に応じて漸次更新する。制限手段55は、更新された記録情報が所定の状態まで更新されたことを条件として特定操作に関する所定の制限を発生させる。

【0024】ユーザデータ記憶領域21は、ゲーム用プログラムに基づいて処理を実行しているCPU11によって使用される領域である。例えば、ゲームの進行状況やユーザがカスタマイズした設定などのゲームの状態が記録され、あるいは読み出される。本発明のプログラムにおいて、ユーザデータ記憶領域21は、図2に示すように、実行判別情報記憶領域30と、コマンド使用可能回数記憶領域31と、セーブデータ記憶領域32とに分けて使用される。

【0025】実行判別情報記憶領域30は、外部記憶領域16に記録されているゲーム用プログラムの実行歴の判別用の情報（判別情報）を記憶する領域である。

【0026】コマンド使用可能回数記憶領域31は、ユーザが外部記憶領域16に記録されているゲーム用プログラムに基づくゲームにおいて、特定のコマンド（例えば、ユーザの操作するキャラクターの移動速度を格段に速くさせる等のコマンド）を使用できる回数（記録情報）を記憶する領域である。

【0027】セーブデータ記憶領域32は、例えばゲームの中断位置や、ユーザのキャラクターの能力設定などのゲームの状態を保存するセーブデータを記憶する領域である。ユーザは入力装置14に対する所定の操作によって、任意にセーブデータを更新、あるいは初期化することができる。

【0028】ここで、実行判別情報記憶領域30の情報を、ゲーム用プログラムが実行されたことがあることを示す状態に設定するためのモジュールとして、実行履歴設定モジュール23（図1参照、CPU11が実行履歴設定モジュール23を実行すると実行履歴情報設定手段として機能する）がゲーム用プログラムには含まれている。しかし、それ以外には当該記憶領域の情報を操作するモジュールはゲーム用プログラムに含まれていない。実行判別モジュール22は当該記憶領域の情報を読み取り、記憶装置16に記録されたゲーム用プログラムが実行されたことがあるか否かを判別するためのモジュールである（図1参照、CPU11が実行判別モジュール22を実行すると実行判別手段として機能する）。

【0029】また、ゲーム用プログラムには、コマンド使用可能回数記憶領域31の情報を初期状態に設定するためのモジュールとして、コマンド回数初期化モジュール24（図1参照、CPU11がコマンド回数初期化モジュール24を実行すると初期化手段として機能する）が、当該記憶領域の情報を更新するためのモジュールとして、コマンド回数更新モジュール25（図1参照、CPU11がコマンド回数更新モジュール25を実行すると更新手段として機能する）がそれぞれ含まれている。

しかし、それ以外には当該記憶領域の情報を操作するモジュールはゲーム用プログラムに含まれていない。コマンド回数制限モジュール26は当該記憶領域の情報を読み取り、所定の制限を発生させるためのモジュールである(図1参照、CPU11がコマンド回数制限モジュール26を実行すると制限手段として機能する)。

【0030】すなわち、CPU11は、実行歴設定モジュール23以外のモジュールの実行による実行判別情報記憶領域30の情報の操作が禁止され、コマンド回数初期化モジュール24又はコマンド回数更新モジュール25以外のモジュールの実行によるコマンド使用可能回数記憶領域31の情報の操作が禁止されている。実行歴設定モジュール23、コマンド回数初期化モジュール24は、ゲーム機10の最初の起動時において自動的にCPU11が実行するモジュールであり、その後、ユーザが任意にCPU11に実行させることはできない。また、実行判別記憶領域及びコマンド使用可能回数記憶領域31は外部記憶装置16の不揮発性メモリに確保されるため、ゲーム機10の電源を切っても当該領域の情報は保存される。つまり、ユーザが任意に実行判別情報記憶領域30及びコマンド使用可能回数記憶領域31の情報を初期状態に設定することは禁止されている。

【0031】なお、例えば電池式のバックアップメモリ等では、電池を外すことによって実行判別情報記憶領域30及びコマンド使用可能回数記憶領域31の情報をユーザが任意に操作(破壊)できてしまう。従って、上記禁止の実効を図るために、例えばフラッシュメモリやEEPROMなどが外部記憶装置16に搭載される。また、CPU11がこれらの領域の情報を操作している間に電源が切られたりすると、これらの領域の情報が破壊されることから、情報を操作する処理が短時間で完了するように、各モジュールが設計されることが望ましい。

【0032】図3はゲーム機10を起動したときに、CPU11が実行する実行歴判定処理および初期化処理を示すフローチャートである。まず、ゲーム機10に電源が入れると、CPU11(実行判別手段)は実行判別情報記憶領域30として予め設定されたアドレスの情報を参照し(ステップS1)、所定の文字列情報が含まれているかを判定する(ステップS2)。文字列情報は、偶発的に実行判別情報記憶領域30に記録されることがありえない、明らかに人為的な文字列(例えば、コナミなど)を用いる。なお、ステップS2においてCPU11は実行判定モジュール22(図1参照)を実行しており、実行判別手段として機能している。CPU11(実行歴情報設定手段)は、所定の文字列情報が含まれていると判定したときは、既に記憶装置16に記録されたゲーム用プログラムは実行されたことがあると判断して処理を終了する。含まれていないと判定したときは、実行判別情報記憶領域30に所定の文字列情報を記録する(すなわち実行歴設定モジュール23を実行す

る、ステップS3)。その後、CPU11(初期化手段)は、コマンド使用可能回数記憶領域31におけるコマンド使用可能回数を所定の初期値に設定し(すなわちコマンド回数初期化モジュール24を実行する、ステップS4)、処理を終了する。

【0033】なお、ゲーム機10、あるいは外部記憶装置16をユーザに提供する前にコマンド使用可能回数を所定の値に設定でき、かつその値がユーザによるプログラムの実行前まで同一状態に保持されることが保証できる場合には、図3に示す処理および実行判別情報記憶領域30は省略してもよい。また、実行判別情報記憶領域30のアドレスは予め設定しないものとし、ステップS1では所定の文字列情報がユーザデータ記憶領域に含まれているか否かを検索して判定し、含まれていない場合にステップS2にて実行判別情報記憶領域30をユーザデータ記憶領域に確保するとともに、所定の文字列情報を記録してもよい。文字列情報は、偶発的に実行判別情報記憶領域30に記録されることがありえない情報の一例であり、明らかに人為的な情報であると区別できるものであれば、どのような情報を用いてもよい。記憶装置16に記録されたゲーム用プログラムが実行されたことがあるか否かの判断は、所定の文字列情報が含まれているか否かでなくともよく、実行判別情報記憶領域30に記録され数値データを演算し、所定の値になるか否かによって判定してもよい。ステップS3とステップS4との順序は逆でもよい。

【0034】図4はユーザが特定コマンドを使用するために入力装置14に対して所定の操作を行ったときに、CPU11が実行するコマンド回数制限処理のフローチャートである。まず、ユーザが特定コマンドに対応する所定の操作を行うと、CPU11(制限手段)はコマンド使用可能回数が0であるか否かを判定し(ステップS11)、コマンド使用可能回数が0であると判定した場合は、特定コマンドを実行せずに処理を終了する(すなわちコマンド回数制限モジュール26を実行する)。コマンド使用可能回数が0でないとは判定した場合は、特定コマンドを実行する(ステップS12)。CPU11(更新手段)は、次にコマンド使用可能回数を1減らし(すなわちコマンド回数更新モジュール25を実行する、ステップS13)、処理を終了する。

【0035】なお、コマンド使用可能回数を減算する代わりに、コマンドの使用回数を加算していき、所定の回数に達したときに特定コマンドの使用を不可としてもよい。ステップS12とステップS13の順序は逆でもよい。ステップS13の処理をステップS11の前に実行するものとし、ステップS11では、コマンド使用可能回数が0以下であるか否かを判定してもよい。また、この際、例えば、コマンド使用可能回数が30回以下になった場合は特定コマンドに対応した操作3回につき1回だけ特定コマンドを実行するなど、段階的に特定コマン

ドの使用を制限するようによい。

【0036】また、特定コマンドを実行した際に、モニタ15上に残りのコマンド使用可能回数を表示し、特定コマンドの使用に対するユーザの緊張感を高め、更にゲームの趣向を高めることができる。

【0037】以上のように、本実施形態によれば、ゲーム機10の最初の起動時、ステップS4において特定コマンドの使用可能回数が設定される。その後、ユーザが特定コマンドを使用するたびに、ステップS13においてコマンド使用可能回数は減らされる。コマンド使用可能回数はEEPROMなどの不揮発性の記憶媒体に記録されるため、ゲーム機10の電源を切っても減らされたコマンド使用可能回数は保存される。コマンド使用可能回数を初期値に設定する処理はステップS4だけであり、ステップS4の処理はステップS2及びステップS3の処理によって、ゲーム機10の最初の起動時に実行されるだけである。従って、ユーザは任意にコマンド使用可能回数を初期値に設定することができない。そして、コマンド使用可能回数が0になると、特定コマンドを使用できなくなる。つまり、ユーザは特定コマンドを無制限に使用することができない。このため、ユーザは気軽に特定コマンドを使用することができず、特定コマンドの使用にスリルや緊張感を感じることができる。また、特定コマンドがゲーム本来のルールとは異なる特別な効果が得られるもの（いわゆる裏技）である場合は、特定コマンドの使用が制限されることにより、ゲーム製作者の意図したスリルや緊張感が損なわれることなく、ユーザを楽しませることができる。つまり、ユーザにスリルや緊張感を感じさせることのできるゲームシステムを提供することができる。

【0038】

【発明の効果】以上に説明したように、本発明のゲームシステムによれば、ユーザが所定の効果を出現させるための特定操作を行うたびに、特定操作の入力履歴に関連付けられた情報が更新される。しかも、不揮発性の記憶媒体を使用するため、コンピュータを再起動しても更新された情報を初期状態に復帰することはできず、また、更新された情報を初期状態に復帰する手段も当該ゲームシステムにはない。そして、入力履歴に関連付けられた情報が所定の条件を満たすと、特定操作に関して制限が発生する。このため、ユーザは気軽に特定操作を行うことができず、特定操作を行うことにスリルや緊張感を感じることができる。また、特定操作がゲーム本来のルールとは異なる特別な効果が得られるものである場合は、その特定操作に関して制限が発生することにより、ゲー

ム製作者の意図したスリルや緊張感が損なわれることなく、ユーザを楽しませることができる。つまり、ユーザにスリルや緊張感を感じさせることのできるゲームシステムを提供することができる。特定操作に関する制限が一旦発生すると、その記憶媒体に記録されたゲーム用プログラムを使用する限りにおいてプレイ開始時の状態に戻してプレイを再開することができないから、ゲーム用プログラムが記録された記憶媒体について消費財的性質が生じる。そのため、ゲーム用プログラムが記録された記憶媒体についての新規需要や代替需要を喚起することもできる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態に係るゲーム機の制御系のブロック図。

【図2】ゲームの進行状況やユーザがカスタマイズした設定などのゲームの状態を記憶するために、図1のゲーム機の外部記憶装置に確保される記憶領域の概念図。

【図3】図1のゲーム機が起動されたときに、当該ゲーム機のCPUが実行する実行歴判定処理および初期化処理のフローチャート。

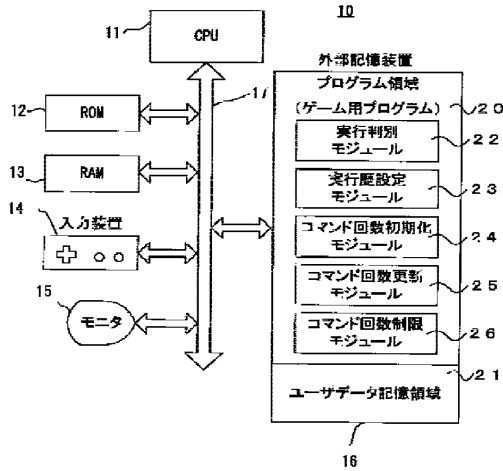
【図4】ユーザが特定コマンドを使用するために図1のゲーム機の入力装置に対して所定の操作を行ったときに、当該ゲーム機のCPUが実行するコマンド回数制限処理のフローチャート。

【図5】図1のゲーム機の特徴を示す機能ブロック図。

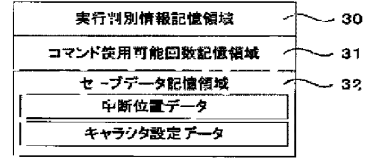
【符号の説明】

- 10 ゲーム機
- 11 CPU
- 12 ROM
- 13 RAM
- 14 入力装置
- 15 モニタ
- 16 外部記憶装置
- 17 バス
- 20 プログラム領域
- 21 ユーザデータ記憶領域
- 22 実行判別モジュール
- 23 実行歴モジュール
- 24 コマンド回数初期化モジュール
- 25 コマンド回数更新モジュール
- 26 コマンド回数制限モジュール
- 30 実行判別情報記憶領域
- 31 コマンド使用可能回数記憶領域
- 32 セーブデータ記憶領域

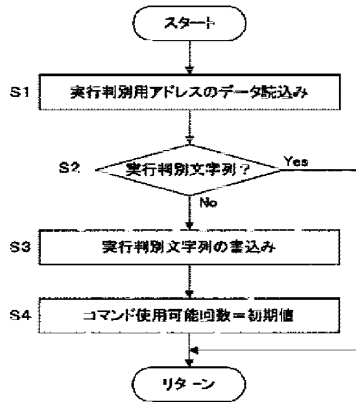
【図1】



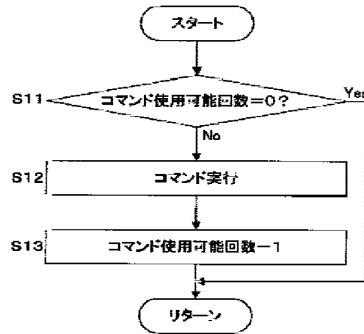
【図2】



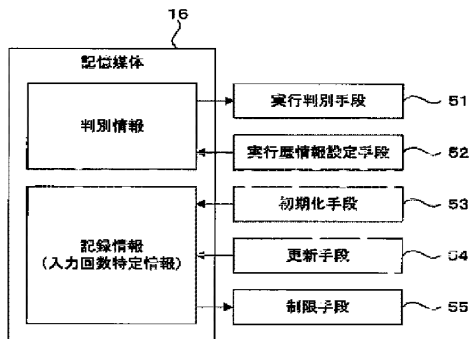
【図3】



【図4】



【図5】





フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 AA16 BA02 BB05 BB08 BC03  
CB01 CB02 CB03 CB05 CC03  
CC08



Espacenet

Bibliographic data: JP2003154172 (A) — 2003-05-27

---

**GAME SYSTEM AND COMPUTER PROGRAM**

**Inventor(s):** FUKUTOME HIDEAKI ± (FUKUTOME HIDEAKI)

**Applicant(s):** KONAMI CO LTD; MOBIL 21 CO LTD ± (KONAMI CO LTD, ; MOBIL 21 CO LTD)

**Classification:** - **international:** *A63F13/00; A63F13/10*; (IPC1-7): A63F13/00; A63F13/10  
- **cooperative:**

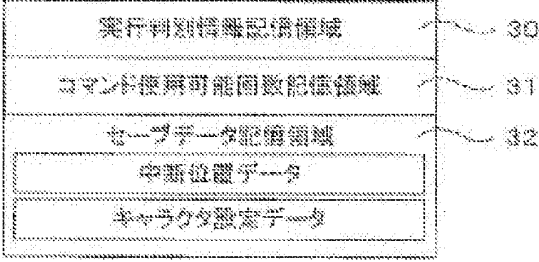
**Application number:** JP20010355911 20011121

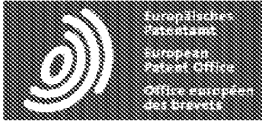
**Priority number (s):** JP20010355911 20011121

**Also published as:** JP3445590 (B2)

**Abstract of JP2003154172 (A)**

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a game system in which a user can feel a thrill or tension, and a computer program for providing this game system. **SOLUTION:** In the game system provided with a computer for executing a game program recorded on a nonvolatile storage medium, information related to the input history of a specific operation for presenting a prescribed effect is recorded on the storage medium. The game program is constituted so that the computer can function as an update means for successively updating the information related to the input history from an initial state in response to the input status of the specific operation and also as a limit means for generating a limit related to the specific operation on the condition that the information related to the input history is updated into a prescribed state.; After the information related to the input history is once set to the initial state, the information is recorded on an area where return to the initial state based on the program for game is impossible.





## 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.

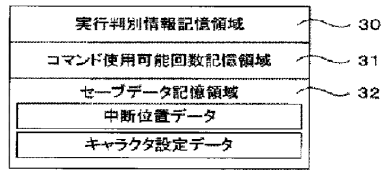
## ABSTRACT JP2003154172

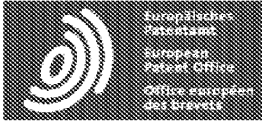
**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a game system in which a user can feel a thrill or tension, and a computer program for providing this game system.

**SOLUTION:** In the game system provided with a computer for executing a game program recorded on a nonvolatile storage medium, information related to the input history of a specific operation for presenting a prescribed effect is recorded on the storage medium.

The game program is constituted so that the computer can function as an update means for successively updating the information related to the input history from an initial state in response to the input status of the specific operation and also as a limit means for generating a limit related to the specific operation on the condition that the information related to the input history is updated into a prescribed state.

After the information related to the input history is once set to the initial state, the information is recorded on an area where return to the initial state based on the program for game is impossible.





## 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 JP2003154172

[0001]

This invention relates to relates to a game system and a computer program to run the video game by using a computer.

[0002]

In the field of the Prior Art In video games, special and command that a user when you run a predetermined input operation that are not described in the game's instructions, special effects that different is obtained and its game original rules, It is known that in some cases a so-called trick is prepared.

For example, in such a shooting game, by making the input operation in a predetermined sequence to a plurality of keys of the controller during play, a predetermined time, the moving speed of the character operated by the user is much faster, and receives from the enemy character Damage is intended effects can be obtained class of such extremely reduced.

By using such a special command, the user out of the pinch of the character to its operation, can be proceeding stage.

Thus, even in the beginner to experience a difficult stage to be reached, it is possible to enjoy the

game.

[0003]

An object of the invention is to provide a such a special command is normally can be used indefinitely.

Therefore, special command even though those which are prepared for a different purpose from its original taste game, will be widely used for the pinch character, thrill and tension for the intended pinch game creator The feel sensitive to the user not be able to enjoy the game.

[0004]

The present invention aims at providing a computer program for implementing the game system and a game system capable of feel the thrill and tension to the user.

[0005]

Means for Solving the Problems] below, the present invention will be described.

Although reference numerals of the attached drawings in order to facilitate the understanding of the present invention in parentheses, whereby the present invention is not to be limited to the illustrated.

[0006]

Gaming system of the present invention, by reading and executing the game program recorded in the nonvolatile storage medium (16), with a computer (10) that allows the play of the game based on the game program In a game system, the game program, the recording information associated with the input history of the specific operation performed by the user is recorded on the storage medium in order to reveal the desired effect on the game, the specific updating

means for gradually updated from predetermined initial state in response to the input status of the operation (10, 25; 54), and generates a predetermined limit on the specific operating condition that the recording information is updated to a predetermined state limiting means to be; is configured such that the computer function as (10 and 26 55), the record information, is once set in the initial state return to the initial state based on the game program is not by being recorded in the available space, to solve the problems described above.

[0007]

The initial state of the recording information, set to a game based on the game program of the present invention may be set only for the computer once to run, by other devices before providing the storage medium to the user may be.

[0008]

According to the game system of the present invention, every time performing a specific operation for a user to reveal the desired effect, recording information associated with the input history of the specific operation is updated.

Moreover, in order to use a nonvolatile storage medium, it is not possible to return the record information has been updated even restart the computer to the initial state, also means to return to the initial state the updated record information not in the game system.

Then, the predetermined condition is satisfied recorded information, restrictions with respect to a particular operation to occur.

Therefore, the user can not be performed freely specific operation can feel the thrill and tension that perform specific operations.

Also, if the specific operation is one that special effects different is obtained game original rule by limiting occurs for that specific operation, without intended thrill and tension of the game creator is impaired , it is possible to entertain the user.



That is, it is possible to provide a game system which can feel the thrill and tension to the user.

The restrictions on the specific operation once generated, is not able to restart the play back to the state at the start of play to the extent of using the game program recorded on the storage medium, the storage medium game program is recorded consumer goods properties for occurs.

Therefore, it is possible to stimulate new demand and replacement demand for a storage medium for the game program is recorded.

[0009]

In the game system of the present invention, the record information is an input number of times specific information for specifying the number of inputs of the specific operation, the update unit updates the number of inputs specified information in accordance with the number of inputs of the specific operation may be.

In this case, the user is the limit that can perform a specific operation, it can be grasped by a reference which can be clearly recognized that the number can further enhance the taste of the game.

[0010]

In the game system of the present invention, the limiting means may prohibit the appearance of a predetermined effect corresponding to the specific operation that the number of inputs specified information is updated to the state corresponding to the predetermined limit number of times the condition good.

In this case, since the user will not be able to enter a specific operation to obtain any desired effect by specific operation exceeds a predetermined limit number of times, even increases the tension against performing a specific operation.

[0011]

In the game system of the present invention, determination information for determination on the execution history of the game is further recorded in the storage medium, whether the game program, sometimes the game based on the determination information is performed execution determining means for determining whether the (10, 22; 51), and sets the identification information when it is determined that there is no fact that the game is executed in the execution determination means to the state indicating that the game is executed execution history information setting means for (10, 23; 52), the initialization means (10, 24 for setting the recording information when it is determined that there is no fact that the game is executed in the execution determination means to the initial state ; 53) the is configured to further function a computer as said discrimination information, is once set to the state which indicates that the game is executed, changes to other states based on the game program and may be recorded in non-region.

[0012]

In this case, when providing a game system to the user, even when the recorded information it is difficult to previously set the initial state can provide a game system of the present invention to the user.

For example, when a game program is to manufacture and sell the recording medium is recorded, even impossible to set a recording information to an initial state at the factory, it is possible to realize a game system of the present invention.

[0013]

Game program of the present invention can be stored in a nonvolatile storage medium (16), by being executed by being read from the storage medium by the computer (10) to allow play of a given game A computer program, the computer program, a recording information associated with the input history of the specific operation performed by the user is recorded on the storage medium in order to reveal the desired effect on the game, the specific operation updating means for gradually updated from predetermined initial state in response to the input state of the (10, 25; 54), and the recorded information to generate a predetermined limit on the specific operating condition that has been updated to a predetermined state limiting means; causes the computer

function as (10 and 26 55), the recording information, said once it has been set to the initial state at the storage medium, wherein by the computer based on the computer program initialization By returning to the state is configured to be impossible to solve the problems described above.

[0014]

By executing this game program by the computer, it is possible to cause a computer to function as a game machine for implementing a game system of the present invention.

[0015]

In addition, the game program of the present invention may contain a variety of preferred embodiment in the above game system.

In other words, the record information is an input number of times specific information for specifying the number of inputs of the specific operation, and the update unit is configured to update the number of inputs specified information in accordance with the number of inputs of the specific operation good.

The limiting means may be configured to prohibit the appearance of a predetermined effect corresponding to the specific operation on the condition that the number of inputs specified information is updated to the state corresponding to the predetermined limit number of times.

The computer program, execution determination means for determining whether there is that the game is executed based on the determination information is further recorded on on said storage medium for determination on the execution history of the game (10, 22 ; 51), execution history information setting means for setting the identification information when it is determined that there is no fact that the game is executed in the execution determination means to the state indicating that the game is performed (10, 23; causes further function the computer as 53); 52), the game is the record information initialization means (10, 24 to be set to the initial state when it is determined that has never been executed in the execution determination means , the determination information, the at on the storage medium are once set to the state which indicates that the game is executed, so that the change to another state by the computer based on the computer program is not and may be configured.

[0016]

In the present invention, the specific operation performed by the user in order to reveal the desired effect is, as long as the gaming system to respond in accordance with the operation of the user, and can include any operation.

For example, the so-called other such special effects to appear to operation of the trick, the operation for causing the specific operation to the character, sound effects of the game, BGM, the operation to customize various settings in the background or the like, game start, and the operation or the like to the interruption, and are included in the concept of "specific operation" of the present invention.

The input device is not limited to special operations perform complex input operations in a predetermined sequence for, and can be applied to normal operation to be performed.

Of course, be those as the operation of the normal operation that can be appeared only certain effect when a predetermined condition is satisfied in the game (for example, only when the energy of the character to be fighting has reached a predetermined value can also be applied operations, etc.) for using the technique that can be used.

[0017]

In the present invention, information associated with the input history of the specific operation, can include various kinds of information having a correlation with the input of a specific operation.

For example, the number of the input of a specific operation frequency, time, and may be used information such as time.

Not only the input itself in the specific operation, it may be used information on the effects obtained by the specific operation in the game.

For example, when the obtained high scores by the effect corresponding to a specific operation, it may be used as the score information associated with the input history.

The plurality of information associated with the input history of the specific operation and limitations of the specific operation may be associated, respectively.

For example, using the number of times the sum of the number of inputs of the two different specific operations as information associated with the input history, if it reaches a predetermined number, may be limited both for the specific operation occurring.

[0018]

In the present invention, the limit for a particular operation, as long as adding any limitation to the effects of the input history of the specific operation appears when the initial state, it is possible to include everything.

May also be the effect corresponding to a specific operation does not at all appear, or so that its effect is halved, it is possible to for example, reducing the frequency of occurrence of effects.

For specific operations that can be appeared only certain effect when a predetermined condition is satisfied in the game, it may be with or abolished reduce the chance that can perform that particular operation.

[0019]

In the present invention, non-volatile storage medium is not lost even stored contents when the power is turned off, and, erasing the memory contents by the processing to be executed in the computer, refers to a writable.

For example, refers to the mounted storage medium such as a flash memory or EEPROM.

[0020]

The program of the present invention may be provided to the user in a state of being recorded on a computer readable storage medium may be distributed to the user via a wired or wireless network.

[0021]

Figure 1 DETAILED DESCRIPTION OF THE INVENTION] is a block diagram of a control system of the portable game machine is configured as an example of a game system of the present invention.

Game machine 10 is configured as a computer that executes a predetermined game according to the external storage device (non-volatile storage medium, for example, cassette-type storage device with a built-in semiconductor memory) 16 in the recorded game program, the microprocessor a CPU (Central Processing Unit) 11 that is configured mainly, I and a ROM (Read Only Memory) 12 and RAM (Random Access Memory) 13 as a main storage device for the CPU11.

The ROM12, operating system as a program necessary for the overall operation control of the game machine 10 is written.

RAM13 programs and data for the game read from the external storage device 16 are written as needed to.

In addition, the monitor 15 is connected as an input device 14 and output device via the bus 17 to the CPU11.

Input device 14 includes as the operation unit for example the cross keys and operation buttons.

LCD monitor, for example, is used to monitor 15.

Is a merely an example configuration described above, the configuration of the gaming machine to which the present invention is applied may be changed as appropriate.

[0022]

The external storage device 16, a program area 20 for storing a game program, the user data storage area 21 is secured.

Program area 20, OS of the game machine 10 stored in the ROM12 is a predetermined region to be recognized as a storage area of □ □ the game program.

The game program includes a variety of modules for operating the CPU11 of the game machine 10 as the means constituting the game system of the present invention.

[0023]

In addition, CPU11 is when you run the various modules and functions as each means as shown in Fig.

The recording medium 16, determination information for determination related to the execution history of the game is recorded, the execution determination means 51 determines whether there is a game is executed on the basis of the determination information.

If it is determined that there is no fact that the game is executed in the execution determination means 51, and sets a determination information execution history information setting means 52 to the state indicating that the game is executed, initialization means 53 record information ( Setting the number of inputs specific information) to the initial state.

Recording information is information that is recorded in the storage medium 16 associated with

the input history of the specific operation performed by the user in order to reveal the desired effect on the game.

Updating means 54 updates gradually in accordance with recording information set in the initial state to the input status of the specific operation.

Limiting means 55, the updated record information to generate a predetermined limit for a particular operating condition that has been updated to a predetermined state.

[0024]

The user data storage area 21 is an area used by CPU11 running a process based on the game program.

For example, the progress and the user of the game is the game state, such as customized settings are recorded or to be read out.

In the program of the present invention, the user data storage area 21, as shown in Figure 2, and execution determination information storage area 30, a command usable count storage area 31 is used by being divided into a save data storage area 32.

[0025]

Run determination information storage area 30 is an area for storing information for determination of the execution history of the game program recorded in the external storage area 16 (determination information).

[0026]

Command usable count storage area 31, in the game based on the game program that the user is recorded in the external storage area 16, a specific command (for example, commands such as to



remarkably the moving speed of the character operated by the user fast ) is a region for storing the number of times (recorded information) that can be used.

[0027]

Saved data storage area 32, for example, games and interruption location is an area for storing the save data to save the game status, such as the ability of the user setting character.

The user can by a predetermined operation of the input device 14, optionally update the save data, or to initialize.

[0028]

Here, the information of the execution discrimination information storage area 30, as a module for setting the state to indicate that there is a game program is executed, executed history setting module 23 (see FIG. 1, setting CPU11 execution history can function as history information setting means and executes the module 23) are included in the game program.

However, the module for manipulating information of the storage area otherwise not included in the game program.

Execution determination module 22 reads the information of the storage area, the recorded game program in the storage device 16 is a module for determining whether it is executed (see Fig. 1, CPU11 execution determination and functions as an execution determination means to execute the module 22).

[0029]

Further, the game program, as a module for setting the information command usable count storage area 31 to the initial state, the command number initialization module 24 (see FIG. 1, the CPU11 executes a command number initialization module 24 and functions as the initialization means), a module for updating the information of the storage area, the command number

updating module 25 (see FIG. 1, CPU11 functions as a updating means for executing the command number updating module 25), respectively included are.

However, the module for manipulating information of the storage area otherwise not included in the game program.

Command count limit module 26 reads the information of the storage area, is a module for generating a predetermined limit (see Fig. 1, CPU11 functions as a limiting means to execute the command count limit module 26).

[0030]

In other words, CPU11 is prohibited operation of information of execution discrimination information storage area 30 by the execution of a module other than run-winning setting module 23, the command used by the execution of the command number initialization module 24 or command number update module 25 other modules Operation information on the allowable number storage area 31 is prohibited.

Execution history setting module 23, the command number initialization module 24, a first automatic module CPU11 executes at the time of startup of the game machine 10, then the user can not be made to arbitrarily execute the CPU11.

The execution determination storage area and a command usable count storage area 31 because it is secured in the nonvolatile memory of the external storage device 16, information of the region off the power of the game machine 10 is stored.

In other words, a user to arbitrarily set the information of the execution discrimination information storage area 30 and a command usable count storage area 31 to the initial state is prohibited.

[0031]

It should be noted, for example, in the backup memory or the like of the battery-powered, she can run discrimination information storage area 30 and the command available information on the number of times a user can arbitrarily operation of storage area 31 by removing the battery (destruction).

Therefore, in order to achieve effective the disabled, for example, a flash memory or EEPROM is mounted on the external storage device 16.

Also, when the power or cut while the CPU11 is operating the information in these areas, since the information in these areas is destroyed, so the process of operating the information is completed in a short period of time, the it is desirable that the module is designed.

[0032]

3 when starting the game machine 10 is a flowchart showing the execution history determination process and the initialization process CPU11 performs.

First, when the power is put in the gaming machine 10, CPU11 (execution determination means) and the information in the address which is previously set as the execution determination information storage area 30 (step S1), includes a predetermined character string information determining the dolphin (step S2).

String information is unlikely to be recorded accidentally run discrimination information storage area 30, clearly artificial strings (for example, "Konami") used.

Note that in step S2 CPU11 is running the execution determination module 22 (see FIG. 1), and is functioning as an execution determination means.

CPU11 (execution history information setting means), when it is determined to contain a predetermined character string information, already game program recorded in the storage device 16 the process is determined that there may have been performed Exit to.

The included when it is determined that not the execution determination information storage area 30 to record a predetermined character string information (to perform the execution history that is setting module 23, step S3).

Then, CPU11 (initializing means) sets the number of available commands in the Command usable count storage area 31 to a predetermined initial value (that is, execute the command number initialization module 24, step S4), the process ends .

[0033]

In addition, guaranteed to be held game machine 10, or an external storage device 16 prior to providing the user can set the command available number to a predetermined value, and in the same state before execution of the program by the value user If it can, the process and execute determination information storage area 30 shown in Figure 3 may be omitted.

Also, if the execution address of the discrimination information storage area 30 is assumed not to preset predetermined character string information at step S1 is determined by searching whether or not included in the user data storage area, and does not include The execution determination information storage area 30 can be secured in the user data storage area in step S2, it is possible to record the predetermined character string information.

Character string information is an example of accidental execution determination information storage area 30 information unlikely to be recorded on, as long as it can be clearly distinguished to be the artificial information, using any information may be.

Storage device 16 to determine whether the recorded game program is that it has been executed may even not whether contains a predetermined character string information is recorded in the execution determination information storage area 30 calculates the numerical data, it may be determined according to whether a predetermined value.

The order of the steps S3 and S4 may be reversed.

[0034]

4 when it performs a predetermined operation on the input device 14 to use the particular command user is a flowchart of command count limit processing CPU11 performs.

First, when performing the predetermined operation by the user corresponding to a particular command, CPU11 (limiting means) determines whether the number of times available command is 0 (step S11), and determines that the command usable count is 0 If you, the process ends without executing the specific command (that is, execute the command count limit module 26).

If the command available number is judged not 0, and executes a specific command (step S12).

CPU11 (updating means), then the command usable count the Herashi 1 (to execute the command that is the number updating module 25, step S13), the process ends.

[0035]

Instead of subtracting the command available number, and gradually adding the number of uses of the command may be impossible to use a particular command when it reaches a predetermined number of times.

The order of steps S12 and step S13 may be reversed.

The process of step S13 is assumed to be performed before step S11, In step S11, it may be determined whether the command available count is 0 or less.

At this time, for example, such as to perform only certain command once per operation three times in response to the specific command if the command available number is below 30 times, to limit the use of certain command stepwise may be in.

[0036]

Also, when you execute a specific command, to display the remaining commands usable count on the monitor 15, to increase the tension of the user to use a specific command, it is possible to further improve the taste of the game.

[0037]

As described above, according to this embodiment, during the first startup of the game machine 10, the usable number of times a specific command is set in step S4.

Then, each time using a user specific command, the command usable count in step S13 is reduced.

Command available number to be recorded in a nonvolatile storage medium such as EEPROM, even reduced commands available number off the power of the game machine 10 is stored.

Process of setting the command available number of times the initial value is only step S4, the processing in step S4, the processing of steps S2 and S3, is only performed during initial startup of the game machine 10.

Therefore, the user can not be arbitrarily set the command usable count to the initial value.

Then, when the command available number is zero, I would not be able to use a particular command.

In other words, the user can not be unlimited use a specific command.

Therefore, the user can not be used freely specific command, it is possible to feel the thrill and tension to the use of a specific command.

Also, if it is different from the special effect is obtained (so-called trick) the particular command

game original rule, by the use of a particular command is limited, the game producer of the intended thrill and tension Without is impaired, it is possible to entertain the user.

That is, it is possible to provide a game system which can feel the thrill and tension to the user.

[0038]

As described above, according to the present invention, according to the game system of the present invention, every time performing a specific operation for a user to reveal the desired effect, the information associated with the input history of the specific operation updates differentially.

Moreover, in order to use a nonvolatile storage medium, it is not possible to return the updated information to be re-boot the computer to an initial state, and means for returning the updated information in the initial state is also the game not in the system.

The information and satisfies a predetermined condition associated with the input history, the limitations with respect to certain operations to occur.

Therefore, the user can not be performed freely specific operation can feel the thrill and tension that perform specific operations.

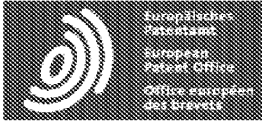
Also, if the specific operation is one that special effects different is obtained game original rule by limiting occurs for that specific operation, without intended thrill and tension of the game creator is impaired , it is possible to entertain the user.

That is, it is possible to provide a game system which can feel the thrill and tension to the user.

The restrictions on the specific operation once generated, is not able to restart the play back to the state at the start of play to the extent of using the game program recorded on the storage medium, the storage medium game program is recorded consumer goods properties for occurs.

Therefore, it is possible to stimulate new demand and replacement demand for a storage medium for the game program is recorded.





## 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 JP2003154172

[0001]

By reading and executing the game program recorded in the nonvolatile storage medium, the game system comprising a computer that allows the play of the game based on the game program, the game program, on the game The in recording information to be recorded in association with the input history of the specific operation performed by the user in order to reveal the desired effect on the storage medium, and gradually updated from predetermined initial state in accordance with the input state of the specific operation updating means, and the recording information is configured to cause the computer function limiting means as, for generating a predetermined limit on the specific operating condition that has been updated to a predetermined state, the recording information, the initial The game system once it has been set to a state which is characterized in that it is recorded in the area restoration is impossible to the initial state based on the game program.

[0002]

The record information is an input number of times specific information for specifying the number of inputs of the specific operation, claim 1 wherein the updating means characterized in that updating the number of inputs specified information in accordance with the number of inputs of the specific operation The game system according to.

[0003]

The limiting means, in claim 2 which is characterized in that it prohibits the occurrence of a predetermined effect corresponding to the specific operation that the number of inputs specified information is updated to the state corresponding to the predetermined limit number of times the condition game system according.

[0004]

Determination information for determination on the execution history of the game is further recorded in the storage medium, the game program, execution determination means for determining whether there is that the game is executed on the basis of the determination information execution history information setting means for setting the identification information to the state indicating that the game is executed when it is determined that the game has never been executed in the execution determination means, the game in the execution determination means There is configured so as to further function the computer to the recording information when it is determined that there is never been performed as an initialization means for setting the initial state, the determination information that the game is executed are once set to the state shown, the game according to any one of claims 1 to 3, characterized in that changes to other states based on the game program is recorded in the non-area system.

[0005]

It is be stored in a nonvolatile storage medium, by being executed by being read from the storage medium by a computer, in a computer program that allows the play of a given game, the computer program, given on the game updating means for in order to reveal the effects associated with the input history of the specific operation performed by the user to record information to be recorded on the storage medium, and gradually updated from predetermined initial state in accordance with the input state of the specific operation and wherein in addition recording information causes the computer function as a limiting means for generating a predetermined limit on the specific operating condition that has been updated to a predetermined state, the recording information, the initial at on the storage medium are once set to the state, the computer program characterized in that the return to the initial state by the computer based on the computer program is configured to be impossible.

[0006]

The record information is an input number of times specific information for specifying the number of inputs of the specific operation, said updating means is that it is configured to update the number of inputs specified information in accordance with the number of inputs of the specific operation The computer program according to claim 5, wherein.

[0007]

Said limiting means, characterized in that the number of inputs specified information is configured so as to prohibit the appearance of a predetermined effect corresponding to the specific operation condition that has been updated to the state corresponding to the predetermined limit number of times The computer program according to claim 6 for the.

[0008]

The computer program, execution determination means for determining whether there is that the game is executed based on the determination information which is further recorded on the storage medium for determination on the execution history of the game, the execution determination execution history information setting means for setting the identification information to the state indicating that the game is executed when it is determined that the game has never been executed in the unit, the game is executed in the execution determination means as well it is further functions the computer as an initializing means for setting the recording information to the initial state when it is determined that there is no, the determination information indicates that the game is executed by on the storage medium are once set to the state, in any one of claims 5 to 7, characterized in that the change to another state is configured to be impossible by the computer based on the computer program computer program description.

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-318995

(P2005-318995A)

(43) 公開日 平成17年11月17日(2005.11.17)

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>

A63F 13/10  
A63F 13/12

F 1

A63F 13/10  
A63F 13/12

テーマコード(参考)

2C001

B

審査請求 未請求 請求項の数 12 O L (全 27 頁)

(21) 出願番号 特願2004-138429 (P2004-138429)  
(22) 出願日 平成16年5月7日(2004.5.7)

(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  
100090181  
(74) 代理人 100090181  
弁理士 山田 義人  
(72) 発明者 山田 洋一  
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 成田 稔  
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  
Fターム(参考) 2C001 BA06 BC05 CA01 CB01 CB03  
CB08 CC03 CC08

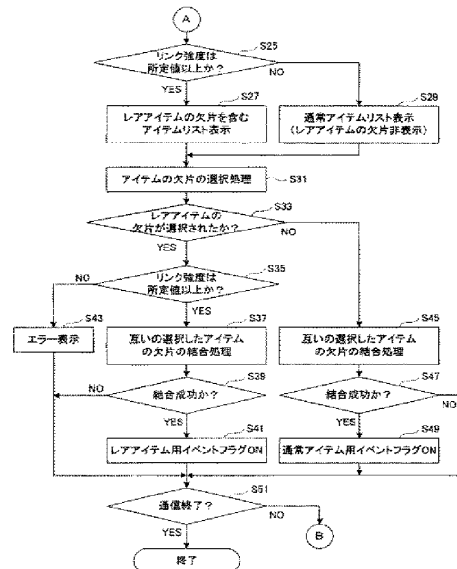
(54) 【発明の名称】 ゲーム装置およびゲームプログラム

(57) 【要約】

【構成】 ゲームシステムは、互いに近距離無線通信が可能な複数のゲーム装置を含む。親機とその通信相手に選択された子機では、無線通信のリンク強度が検出される。リンク強度が所定値以上でない場合には、たとえば、相手がレアアイテムの欠片を所持していたとしても、その画像が表示されず、通常アイテムの欠片の画像のみが表示され(S29)、また、レアアイテムの使用が許容されない(S43)。一方、リンク強度が所定値以上である場合にはレアアイテムの使用が許容され、たとえばレアアイテムの欠片の結合に成功したときにはレアアイテムが使用される(S41)。

【効果】 ゲーム装置間の距離等に応じて変化するリンク強度に応じてアイテムの使用の可否を変化させ、ゲーム内容を変化させることができるので、斬新で興趣性の高いゲームを提供できる。

【選択図】 図13



**【特許請求の範囲】****【請求項1】**

少なくとも1つの他のゲーム装置と近距離無線通信が可能なゲーム装置であって、  
自機で所持されている少なくとも第1アイテムを含むアイテムデータを記憶するアイテムデータ記憶手段、

自機と前記他のゲーム装置との無線通信のリンク強度を検出するリンク強度検出手段、  
前記リンク強度検出手段によって検出されたリンク強度が所定値以上であるか否かを判定する強度値判定手段、および

前記強度値判定手段によって前記リンク強度が所定値以上であると判定されたとき、前記第1アイテムの使用を許容するゲーム処理手段を備える、ゲーム装置。

**【請求項2】**

前記他のゲーム装置で所持されているアイテムに関する相手所持アイテムデータを受信する所持アイテム受信手段、

前記相手所持アイテムデータに基づいて、前記他のゲーム装置で第1アイテムが所持されているか否かを判定する所持アイテム判定手段、および

前記所持アイテム判定手段によって第1アイテムが所持されていると判定されたとき、前記他のゲーム装置で第1アイテムを所持している旨を表示する所持状態表示手段をさらに備える、請求項1記載のゲーム装置。

**【請求項3】**

前記他のゲーム装置で所持されているアイテムに関する相手所持アイテムデータを受信する所持アイテム受信手段、および

前記強度値判定手段によって前記リンク強度が所定値以上であると判定されたとき、前記相手所持アイテムデータに基づいて、前記他のゲーム装置で所持される第1アイテムの画像を表示し、前記強度値判定手段によって前記リンク強度が所定値以上でないと判定されたとき、前記他のゲーム装置で所持される第1アイテムの画像を表示しないアイテム表示制御手段をさらに備える、請求項1記載のゲーム装置。

**【請求項4】**

前記アイテムデータ記憶手段はさらに第2アイテムを含むアイテムデータを記憶し、

前記ゲーム処理手段は、前記強度値判定手段によって前記リンク強度が所定値以上でないと判定されたとき、前記第2アイテムのみの使用を許容し、前記強度値判定手段によって前記リンク強度が所定値以上であると判定されたとき、前記第1アイテムと前記第2アイテムの両方の使用を許容する、請求項1記載のゲーム装置。

**【請求項5】**

前記他のゲーム装置で所持されているアイテムに関する相手所持アイテムデータを受信する所持アイテム受信手段、および

前記強度値判定手段によって前記リンク強度が所定値以上であると判定されたとき、前記相手所持アイテムデータに基づいて、前記他のゲーム装置で所持される第1アイテムおよび第2アイテムの両方の画像を表示し、前記強度値判定手段によって前記リンク強度が所定値以上でないと判定されたとき、前記相手所持アイテムデータに基づいて、前記他のゲーム装置で所持される第2アイテムのみの画像を表示するアイテム表示制御手段をさらに備える、請求項4記載のゲーム装置。

**【請求項6】**

前記第1アイテムは、ゲームの進行に応じて入手することが困難な希少性の高いアイテムであり、前記第2アイテムは、ゲームの進行に応じて入手することが容易な希少性の低いアイテムである、請求項4または5記載のゲーム装置。

**【請求項7】**

自機で所持されている少なくとも第1アイテムを含むアイテムデータを記憶するアイテムデータ記憶手段を備え、少なくとも1つの他のゲーム装置と近距離無線通信が可能なゲーム装置において実行されるゲームプログラムであって、

前記ゲーム装置のプロセッサに、

自機と前記他のゲーム装置との無線通信のリンク強度を検出するリンク強度検出ステップ、

前記リンク強度検出ステップによって検出されたリンク強度が所定値以上であるか否かを判定する強度値判定ステップ、および

前記強度値判定ステップによって前記リンク強度が所定値以上であると判定されたとき、前記第1アイテムの使用を許容するゲーム処理ステップを実行させる、ゲームプログラム。

【請求項8】

前記ゲーム装置のプロセッサに、

前記他のゲーム装置で所持されているアイテムに関する相手所持アイテムデータを受信する所持アイテム受信ステップ、

前記相手所持アイテムデータに基づいて、前記他のゲーム装置で第1アイテムが所持されているか否かを判定する所持アイテム判定ステップ、および

前記所持アイテム判定ステップによって第1アイテムが所持されていると判定されたとき、前記他のゲーム装置で第1アイテムを所持している旨を表示する所持状態表示ステップをさらに実行させる、請求項7記載のゲームプログラム。

【請求項9】

前記ゲーム装置のプロセッサに、

前記他のゲーム装置で所持されているアイテムに関する相手所持アイテムデータを受信する所持アイテム受信ステップ、および

前記強度値判定ステップによって前記リンク強度が所定値以上であると判定されたとき、前記相手所持アイテムデータに基づいて、前記他のゲーム装置で所持される第1アイテムの画像を表示し、前記強度値判定ステップによって前記リンク強度が所定値以上でないとして判定されたとき、前記他のゲーム装置で所持される第1アイテムの画像を表示しないアイテム表示制御ステップをさらに実行させる、請求項7記載のゲームプログラム。

【請求項10】

前記アイテムデータ記憶手段はさらに第2アイテムを含むアイテムデータを記憶し、

前記ゲーム処理ステップは、前記強度値判定ステップによって前記リンク強度が所定値以上でないとして判定されたとき、前記第2アイテムのみの使用を許容し、前記強度値判定ステップによって前記リンク強度が所定値以上であると判定されたとき、前記第1アイテムと前記第2アイテムの両方の使用を許容する、請求項7記載のゲームプログラム。

【請求項11】

前記ゲーム装置のプロセッサに、

前記他のゲーム装置で所持されているアイテムに関する相手所持アイテムデータを受信する所持アイテム受信ステップ、および

前記強度値判定ステップによって前記リンク強度が所定値以上であると判定されたとき、前記相手所持アイテムデータに基づいて、前記他のゲーム装置で所持される第1アイテムおよび第2アイテムの両方の画像を表示し、前記強度値判定ステップによって前記リンク強度が所定値以上でないとして判定されたとき、前記相手所持アイテムデータに基づいて、前記他のゲーム装置で所持される第2アイテムのみの画像を表示するアイテム表示制御ステップをさらに実行させる、請求項10記載のゲームプログラム。

【請求項12】

前記第1アイテムは、ゲームの進行に応じて入手することが困難な希少性の高いアイテムであり、前記第2アイテムは、ゲームの進行に応じて入手することが容易な希少性の低いアイテムである、請求項10または11記載のゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、ゲーム装置およびゲームプログラムに関し、特にたとえば無線通信機能を使用して複数のゲーム装置間で通信を行ってゲームを実行させる、ゲーム装置およびゲー

ムプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、無線機能を使用することによって複数のゲーム機間で通信を行うゲームシステムが知られている。たとえば非特許文献1には、無線機能を使用することによって、複数のプレイヤー間でのモンスターの交換、プレイヤー間でのバトル等の通信ゲームが可能なゲームシステムが紹介されている。

【0003】

また、たとえば特許文献1には、無線式コントローラとゲーム機本体との間で無線通信を行い、当該無線通信における信号強度をゲームの表示画面に反映させるゲームシステムが開示されている。このゲームシステムでは、ゲーム機本体側で受信信号の電界強度が検出され、この受信強度に応じて表示部に表示される表示内容を変化させる。たとえば、コントローラを持ったプレイヤーがゲーム機本体から離れると、表示画面中のキャラクターが手前側に移動して表示される。このように、プレイヤーの実際の移動に応じて画面の表示内容を変えることによって、ゲームを実体験に近いものとすることができる。

【非特許文献1】「ポケットモンスター緑 リーフグリーン、取扱説明書」、株式会社ポケモン発行、2004年1月29日、P46～55

【特許文献1】特開2002-126353号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、非特許文献1のゲームシステムでは、無線通信の信号強度はアイテム交換などのゲーム進行に影響を与えるものではなかった。したがって、プレイヤーはプレイヤー同士の位置関係や無線の状態等を意識して通信ゲームをすることがなかった。

【0005】

また、特許文献1のゲームシステムは、無線式コントローラとゲーム機本体との間の信号強度に応じて表示内容を変化させるものである。すなわち、このゲームシステムでは、プレイヤーと表示画面との距離に応じて表示内容が単に変化するだけである。したがって、このゲームシステムは、プレイヤーと表示画面との距離が変化してもゲームの進行自体が変化するのではなく、プレイヤーの興味を持続させるのが困難であった。

【0006】

それゆえに、この発明の主たる目的は、新規な、ゲーム装置およびゲームプログラムを提供することである。

【0007】

この発明の他の目的は、無線通信を行う複数のゲーム装置間の距離等に応じて、ゲーム内容を変化させることのできる、ゲーム装置およびゲームプログラムを提供することである。

【0008】

この発明のその他の目的は、無線通信の相手のゲーム装置との通信状態に応じて、アイテムの使用の可否を変化させることのできる、ゲーム装置およびゲームプログラムを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0009】

請求項1の発明は、少なくとも1つの他のゲーム装置と近距離無線通信が可能なゲーム装置である。このゲーム装置は、アイテムデータ記憶手段、リンク強度検出手段、強度値判定手段、およびゲーム処理手段を備える。アイテムデータ記憶手段は、自機で所持されている少なくとも第1アイテムを含むアイテムデータを記憶する。リンク強度検出手段は、自機と他のゲーム装置との無線通信のリンク強度を検出する。強度値判定手段は、リンク強度検出手段によって検出されたリンク強度が所定値以上であるか否かを判定する。ゲーム処理手段は、強度値判定手段によってリンク強度が所定値以上であると判定されたと

き、第1アイテムの使用を許容する。

【0010】

請求項1の発明では、ゲーム装置(10:実施例で相当する参照符号。以下同じ。)は、少なくとも1つの他のゲーム装置と近距離無線通信が可能なゲーム装置である。アイテムデータ記憶手段(32、48、72、84)は、自機で所持されている少なくとも第1アイテム(実施例ではレアアイテム)を含むアイテムデータを記憶する。リンク強度検出手段(42、78、S23、S77)は、自機と他のゲーム装置との無線通信のリンク強度を検出する。リンク強度としては、実施例ではビット誤り率が検出される。強度値判定手段(42、S25、S35、S79、S89、S123、S143)は、リンク強度検出手段によって検出されたリンク強度が所定値以上であるか否かを判定する。そして、ゲーム処理手段(42、82、S37-S41、S91-S95)は、強度値判定手段によってリンク強度が所定値以上であると判定されたとき、第1アイテムの使用を許容する。したがって、請求項1の発明によれば、プレイヤー間の距離等に応じて変化するリンク強度が所定値以上であったときに第1アイテムの使用を許容するので、ゲーム装置間の距離等に応じてゲーム内容を変化させることができる。また、リンク強度が所定値以上でなければ、第1アイテムの使用が許可されないの、第1アイテムの使用の希少性を高めることができる。

【0011】

請求項2の発明は、請求項1の発明に従属し、所持アイテム受信手段、所持アイテム判定手段、および所持状態表示手段をさらに備える。所持アイテム受信手段は、他のゲーム装置で所持されているアイテムに関する相手所持アイテムデータを受信する。所持アイテム判定手段は、相手所持アイテムデータに基づいて、他のゲーム装置で第1アイテムが所持されているか否かを判定する。所持状態表示手段は、所持アイテム判定手段によって第1アイテムが所持されていると判定されたとき、他のゲーム装置で第1アイテムを所持している旨を表示する。

【0012】

請求項2の発明では、所持アイテム受信手段(42、76、S5、S67)は、他のゲーム装置で所持されているアイテムに関する相手所持アイテムデータ(実施例では所持アイテムリストを含む通信データ)を受信する。所持アイテム判定手段(42、S7、S69)は、相手所持アイテムデータに基づいて、他のゲーム装置で第1アイテムが所持されているか否かを判定する。そして、所持状態表示手段(42、S9、S71)は、所持アイテム判定手段によって第1アイテムが所持されていると判定されたとき、他のゲーム装置で第1アイテムを所持している旨を表示する。したがって、請求項2の発明によれば、相手プレイヤーが第1アイテムを所持していればその旨を表示するので、リンク強度が所定値以上でなくても、相手プレイヤーが第1アイテムを持っているか否かを知ることができる。

【0013】

請求項3の発明は、請求項1の発明に従属し、所持アイテム受信手段、およびアイテム表示制御手段をさらに備える。所持アイテム受信手段は、他のゲーム装置で所持されているアイテムに関する相手所持アイテムデータを受信する。アイテム表示制御手段は、強度値判定手段によってリンク強度が所定値以上であると判定されたとき、相手所持アイテムデータに基づいて、他のゲーム装置で所持される第1アイテムの画像を表示し、強度値判定手段によってリンク強度が所定値以上でないと判定されたとき、他のゲーム装置で所持される第1アイテムの画像を表示しない。

【0014】

請求項3の発明では、所持アイテム受信手段(42、76、S5、S67)は、他のゲーム装置で所持されているアイテムに関する相手所持アイテムデータ(実施例では所持アイテムリストおよび表示されるアイテムリストを含む通信データ)を受信する。アイテム表示制御手段(42、80、S27、S29、S81、S83)は、強度値判定手段によってリンク強度が所定値以上であると判定されたとき、相手所持アイテムデータに基づい



て、他のゲーム装置で所持される第1アイテムの画像を表示し、強度値判定手段によってリンク強度が所定値以上でないと判定されたとき、他のゲーム装置で所持される第1アイテムの画像を表示しない。したがって、請求項3の発明によれば、プレイヤー間の距離等に応じて変化するリンク強度が所定値以上のときにのみ相手の所持する第1アイテムの画像を表示するので、プレイヤーは表示された第1アイテムの画像を見ることによって、第1アイテムの使用の可能性があることを容易に知ることができる。

【0015】

請求項4の発明は、請求項1の発明に従属し、アイテムデータ記憶手段はさらに第2アイテムを含むアイテムデータを記憶する。ゲーム処理手段は、強度値判定手段によってリンク強度が所定値以上でないと判定されたとき、第2アイテムのみの使用を許容し、強度値判定手段によってリンク強度が所定値以上であると判定されたとき、第1アイテムと第2アイテムの両方の使用を許容する。

【0016】

請求項4の発明では、アイテムデータ記憶手段には、さらに第2アイテム（実施例では通常アイテム）を含むアイテムデータが記憶される。ゲーム処理手段（42、82、S37-S41、S45-S49、S91-S95、S99-S103）は、リンク強度が所定値以上でないと判定されたとき、第2アイテムのみの使用を許容し、リンク強度が所定値以上であると判定されたとき、第1アイテムと第2アイテムの両方の使用を許容する。したがって、請求項4の発明によれば、リンク強度が所定値以上でないときは第2アイテムの使用のみを許容し、リンク強度が所定値以上のとき第2アイテムの使用と第1アイテムの使用の両方を許容するので、ゲーム装置間の距離等に応じてゲーム内容を変化させることができる。また、第2アイテムの使用に対して第1アイテムの使用の希少性を高めることができる。

【0017】

請求項5の発明は、請求項4の発明に従属し、所持アイテム受信手段、およびアイテム表示制御手段をさらに備える。所持アイテム受信手段は、他のゲーム装置で所持されているアイテムに関する相手所持アイテムデータを受信する。アイテム表示制御手段は、強度値判定手段によってリンク強度が所定値以上であると判定されたとき、相手所持アイテムデータに基づいて、他のゲーム装置で所持される第1アイテムおよび第2アイテムの両方の画像を表示し、強度値判定手段によってリンク強度が所定値以上でないと判定されたとき、相手所持アイテムデータに基づいて、他のゲーム装置で所持される第2アイテムのみの画像を表示する。

【0018】

請求項5の発明では、所持アイテム受信手段（42、76、S5、S67）は、他のゲーム装置で所持されているアイテムに関する相手所持アイテムデータ（実施例では所持アイテムリストおよび表示されるアイテムリストを含む通信データ）を受信する。アイテム表示制御手段（42、80、S27、S29、S81、S83）は、リンク強度が所定値以上であると判定されたとき、相手所持アイテムデータに基づいて、他のゲーム装置で所持される第1アイテムおよび第2アイテムの両方の画像を表示し、リンク強度が所定値以上でないと判定されたとき、相手所持アイテムデータに基づいて、他のゲーム装置で所持される第2アイテムのみの画像を表示する。したがって、請求項5の発明によれば、リンク強度が所定値以上でないときは相手の第2アイテムのみの画像を表示し、リンク強度が所定値以上のとき相手の第1アイテムおよび第2アイテムの両方の画像を表示することができる。したがって、第2アイテムの使用のみ可能性があるのか、あるいは、第1アイテムの使用および第2アイテムの使用の両方の可能性があるのかをプレイヤーに容易に知らせることができる。

【0019】

請求項6の発明は、請求項4または5の発明に従属し、第1アイテムは、ゲームの進行に応じて入手することが困難な希少性の高いアイテムであり、第2アイテムは、ゲームの進行に応じて入手することが容易な希少性の低いアイテムである。

## 【0020】

請求項6の発明では、第1アイテムは希少性の高いアイテムであり、第2アイテムは希少性の低いアイテムであるので、第2アイテムに対する第1アイテムの使用の希少性をさらに高めることができる。

## 【0021】

請求項7の発明は、自機で所持されている少なくとも第1アイテムを含むアイテムデータを記憶するアイテムデータ記憶手段を備え、少なくとも1つの他のゲーム装置と近距離無線通信が可能なゲーム装置において実行されるゲームプログラムである。このゲームプログラムは、ゲーム装置のプロセッサに、リンク強度検出ステップ、強度値判定ステップ、およびゲーム処理ステップを実行させる。リンク強度検出ステップは、自機と他のゲーム装置との無線通信のリンク強度を検出する。強度値判定ステップは、リンク強度検出ステップによって検出されたリンク強度が所定値以上であるかを判定する。ゲーム処理ステップは、強度値判定ステップによってリンク強度が所定値以上であると判定されたとき、第1アイテムの使用を許容する。

## 【0022】

請求項7-12の発明によれば、上述の請求項1-6の発明と同様に、ゲーム装置間の距離等に応じて、アイテムの使用の可否を変化させて、ゲーム内容を変化させることができる。

## 【発明の効果】

## 【0023】

この発明によれば、ゲーム装置間の距離等に応じて変化するリンク強度が所定値以上であったときに第1アイテムの使用が許容されるので、無線通信の相手のゲーム装置との通信状態に応じて、アイテムの使用の可否を変化させることができる。したがって、ゲーム装置間の距離等に応じてゲーム内容を変化させることができ、斬新で興趣性の高いゲームを提供できる。また、リンク強度が所定値以上でなければ、第1アイテムの使用が許可されず、第1アイテムの使用によるイベントなどが発生しないので、第1アイテムの希少性を高めることができる。

## 【0024】

この発明の上述の目的、その他の目的、特徴および利点は、図面を参照して行う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】

## 【0025】

この発明が適用されるゲームシステムは、一例として、図1に示すような携帯型ゲーム装置（以下、単に「ゲーム装置」とも言う。）10を利用する。ゲーム装置10は、この実施例では、たとえばゲームボーイアドバンス（GAMEBOY ADVANCE：商品名）のような携帯型ゲーム機（以下、単に「ゲーム機」とも言う。）12、そのゲーム機12の通信コネクタ14に接続された無線通信ユニット16、およびカートリッジコネクタ18に接続されたゲームカートリッジ（以下、単に「カートリッジ」とも言う。）20を含む。

## 【0026】

なお、ゲーム機12は携帯型ゲーム機に限られず、たとえばノート型PC、携帯電話機、携帯情報端末などが適用されてよい。また、ゲーム情報記憶媒体は、カートリッジ20に限られず、CD-ROM、DVD-ROMのような光学式情報記憶媒体、光磁気ディスクまたは磁気ディスク、あるいはメモリカード等の各種の情報記憶媒体が適用されてよい。

## 【0027】

ゲーム機12はたとえば横長形状のハウジング22を含み、ハウジング22の一方主面（表面）には、その略中央に画像表示手段の一例として液晶表示器（以下、「LCD」と略称する。）24が形成されるとともに、LCD24を挟む左右端部には、プレイヤがゲーム操作を行う操作手段としての種々の操作スイッチ26a-26g（参照符号「26」で包括的に示す。）が設けられている。また、ハウジング22の表面に設けられた音抜き

孔の内部には、スピーカ28が内蔵され、ゲーム中のBGMや効果音等の音出力される。

【0028】

操作スイッチ26は、たとえば方向スイッチ26aと、Aボタン26bと、Bボタン26cと、スタートボタン26dと、セレクトボタン26eと、ハウジング22の左角に設けられたLボタン26fと、ハウジング22の右角に設けられたRボタン26gとを含む。操作スイッチ26の各スイッチまたはボタンによって指示される操作内容は、ゲーム装置10で処理されるゲームプログラムの内容によって異なるものである。一例として、方向スイッチ26aは、ゲームの中でプレイヤキャラクタ（プレイヤによって操作されるキャラクタ）を操作するときその移動方向を指示したり、項目を選択するカーソルを移動させたりするために使用される。Aボタン26bは、プレイヤキャラクタの行動（ジャンプ、剣を振る等）を指示したり、選択項目を決定したりするために使用される。Bボタン26cは、選択項目をキャンセルするために使用される。Lボタン26fおよびRボタン26gは、Aボタン26bおよびBボタン26cに割り当てられた動作やその他の動作を指示するために使用される。スタートボタン26dおよびセレクトボタン26eは、ゲームプレイを開始したり、ゲーム操作を中断したりするために使用される。

【0029】

また、ハウジング22の背面側の上部には、通信コネクタ14（破線表示）が設けられる。この通信コネクタ14には無線通信ユニット16のコネクタ30が接続され、これによってゲーム機12と無線通信ユニット16とが電氣的に接続される。さらに、ハウジングの背面側の上部には、カートリッジ20を着脱自在に装着するための挿入孔（図示せず）が形成され、この挿入孔の底部に、カートリッジ20と電氣的に接続するためのカートリッジコネクタ18（破線表示）が設けられる。

【0030】

カートリッジ20は、ゲームプログラムおよびデータを記憶するための情報記憶媒体であり、このカートリッジ20をゲーム機12に装着することによって、カートリッジ20に含まれる半導体メモリ等（図2に示すROM32およびバックアップRAM34）とゲーム機12とが電氣的に接続される。

【0031】

無線通信ユニット16は、下部に設けられたコネクタ30と、上部に設けられた1対のつまみ部36aおよび36bと、コネクタ30と同じ下部に設けられた1対の係止部38aおよび38bとを有している。つまみ部36aおよび36bは、無線通信ユニット16の上部左右に突出しており、プレイヤが双方を外側から内側方向へそれぞれ引き寄せると、下部に突出している係止部38aおよび38bはそれぞれ外側方向へ動く。そして、プレイヤがつまみ部36aおよび36bの操作を止めれば、つまみ部36aおよび36bが共に外側方向へ付勢されているため、係止部38aおよび38bはそれぞれ内側方向へ動く。一方、ゲーム機12のハウジング22の背面側上部には、係止部38aおよび38bとそれぞれ係合する係止孔（図示せず）が形成されている。プレイヤが無線通信ユニット16のコネクタ30とゲーム機12の通信コネクタ14とを接続すると同時に、係止部38aおよび38bをそれぞれ上記係止孔と係合することによって、無線通信ユニット16はゲーム機12に装着される。無線通信ユニット16は、他のゲーム装置10から受信した通信データをゲーム機12に出力し、また、ゲーム機12から出力された通信データを他のゲーム装置10へ送信する。また、無線通信ユニット16が他のゲーム装置10と無線通信するためのアンテナは、ハウジング内部の基板上に形成されており、ハウジング外部には露出していない。

【0032】

図2にはゲーム装置10のブロック図が示される。ゲーム機12はプロセッサ40を含み、このプロセッサ40は、CPUコア42、それに関連するブートROM44、LCDコントローラ46、ワーキングRAM（WRAM）48、ビデオRAM（VRAM）50および周辺回路52を含む。ただし、周辺回路52は、音声（サウンド）回路、DMA（Direc

t Memory Access)回路、タイマ回路、入力/出力インタフェース(I/O)などを含む。

## 【0033】

プロセサ40は、LCD24に表示信号、この実施例ではRGB信号を与え、したがって、LCD24ではゲーム画像がカラー表示される。また、プロセサ40は、オーディオアンプ54にオーディオ信号を出力し、そのオーディオ信号によってスピーカ28からゲーム音楽や効果音などの音出力される。また、操作スイッチ26からの操作信号はプロセサ40に入力される。したがって、プロセサ40は操作スイッチ26を通して与えられたユーザないしプレイヤーの操作指示に従った処理を実行する。

## 【0034】

カートリッジ20にはROM32およびバックアップRAM34が内蔵される。ROM32にはゲーム機12で実行すべきゲームのためのゲームプログラムおよびデータが、そのゲーム名(ゲームプログラムの識別情報)などとともに予め格納されている。バックアップRAM34は、そのゲームの途中データやゲームの結果データを保存するためのものであり、そのようなゲームデータがコネクタ18を介して書き換え可能かつ不揮発的に記憶される。なお、バックアップRAM34はフラッシュメモリ等で構成されてよい。

## 【0035】

CPUコア42はゲーム機12の電源がオンになったときに、ブートROM44に記憶されたブートプログラムを実行し、ゲーム機12の起動処理を行う。その後、CPUコア42はカートリッジ20のROM32に記憶されたゲームプログラムを実行し、書き込み読み出し可能なWRAM48に、実行によって生成された一時的なデータを記憶しつつゲーム処理を実行する。また、CPUコア42がゲームプログラムを実行することによって生成された画像データはVRAM50に描画(記憶)され、VRAM50に記憶された画像データはLCDコントローラ46によってLCD24に出力される。また、CPUコア42は、他のゲーム装置への送信データをWRAM48の所定領域に生成し、通信コネクタ14を介して無線通信ユニット16へ出力する。また、他のゲーム装置10から無線通信ユニット16を介して受信した受信データは、CPUコア42で処理されてWRAM48の所定領域に一時記憶される。

## 【0036】

無線通信ユニット16は、たとえば近距離無線によって他のゲーム装置10と通信する通信手段であり、ベースバンド(Base Band)IC56を含む。このベースバンドIC56は図示しないROMを含み、このROMには、たとえばOCD(One-Cartridge Download)プログラムやその他のプログラムが内蔵され、ベースバンドIC56は、それらのプログラムに従って動作する。

## 【0037】

なお、ワンカートリッジダウンロードプログラムとは、OCモード(ワンカートリッジモード:親機だけゲームカートリッジが装着されていて、子機はその親機カートリッジからの子機用プログラムおよびデータのダウンロードを受けて動作するモード)において、子機へプログラム等をダウンロードするためのプログラムである。

## 【0038】

無線通信ユニット16にはさらにEEPROM58が設けられ、このEEPROM58には、たとえば、自機IDおよびユーザによって入力されたプレイヤー名が固有的に記憶される。ベースバンドIC56は、ゲーム機12から通信コネクタ14およびコネクタ30を介して転送されてくるデータ(プログラムおよびゲームデータ等)や、EEPROM58のプレイヤー名等を含んだデータをエンコードして、RF(Radio Frequency)-IC60に送出する。RF-IC60は、そのデータを変調して、アンテナ62から電波を送信する。ただし、その電波強度は、非常に微弱で、電波法においてユーザが無免許で利用できる程度の小さい値に設定されている。また、この無線通信ユニット16には電源回路64が設けられている。この電源回路64は典型的には電池であり、無線通信ユニット16の各コンポーネントに直流電源を供給する。

## 【0039】

無線通信ユニット16では、また、他の携帯ゲーム装置10から送信された電波がアンテナ62で受信されてRF-IC60によって復調され、復調信号がベースバンドIC56に入力される。したがって、ベースバンドIC56は、復調信号をデコードして、データを復元し、そのデータをコネクタ40および通信コネクタ14を介してゲーム機12すなわちWRAM48に転送する。

【0040】

このゲームシステムは、上述のような複数のゲーム装置10によって構成される。複数のゲーム装置10のうちの1台が親機の役割を果たし、他のゲーム装置が子機の役割を果たす。つまり、ゲームシステムは親機と少なくとも1つの子機とを含む。

【0041】

図3には、このゲームシステムにおける各ゲーム装置10の間の通信手順の概略の一例が示される。図3の例では、ゲームシステムは3台のゲーム装置10a、10bおよび10cを含み、ゲーム装置10aが親機であり、他のゲーム装置10bおよび10cが子機である。なお、親機10aと各子機10bおよび10cとの無線通信の接続は、通信ゲーム処理に先立って確立されている。

【0042】

図3に示すように、通信ゲーム進行のためのゲーム処理が行われる場合、各子機10bおよび10cは親機10aに対して当該ゲーム処理に必要なデータを送信する。このデータの子通信データと呼び、このデータには各子機10bおよび10cでのゲーム処理の結果が含まれてよい。親機10aは、必要に応じて子通信データを用いて、ゲーム処理を行う。また、親機10aは、当該ゲーム処理に必要なデータを各子機10bおよび10cに送信する。このデータを親通信データと呼び、このデータには、親機10aでのゲーム処理の処理結果が含まれてよい。各ゲーム装置10（親機および各子機）は、処理結果に従ってゲーム画像を更新して表示する。この実施例では、各子機10bおよび10cから親機10aへの子通信データの送信処理、親機10aによるゲーム処理、親機10aから各子機10bおよび10cへの親通信データの送信処理、および各子機10aおよび10cによるゲーム処理がたとえば1フレーム毎に繰り返されることによって、ゲームが進行される。なお、親機10aによるゲーム処理の結果を全てのゲーム装置10で共有することによって、各ゲーム装置10におけるゲーム進行を一致させることも可能である。

【0043】

このゲームシステムでは、たとえば、ゲームの進行に応じてプレイヤーがアイテムを入手して所持するようなゲームが行われる。そして、プレイヤーは、所定の条件が満足される場合には、所持しているアイテムを使用することができる。具体的には、特定のアイテムを使用しようとする際には、他のゲーム装置10との間で検出される無線通信のリンク強度の値が判定される。特定のアイテムの使用の可否はその判定結果に応じて変化される。すなわち、リンク強度が所定値以上であるときに特定のアイテムの使用が許容され、リンク強度が所定値以上でないときには特定のアイテムの使用は許容されない。

【0044】

ゲームにおいて入手されるアイテムの種類としては、たとえばレアアイテム（第1アイテム）と通常アイテム（第2アイテム）とが用意される。レアアイテムは、ゲームの進行に応じて入手することが困難な希少性の高いものである。一方、通常アイテムは、ゲームの進行に応じて入手することが容易な希少性の低いものである。この実施例では、このレアアイテムが上述の特定のアイテムに相当し、したがって、レアアイテムの使用の可否がリンク強度に応じて変化される。レアアイテムは通常アイテムよりも希少性の高いものであるため、通常アイテムに対するレアアイテムの使用の希少性をさらに高めることができる。

【0045】

また、この実施例では、各アイテムは、複数個（たとえば2個）で1組（1対）を成すように形成されている。アイテムの各構成物は、アイテムの欠片として表現される。アイテムの欠片は、同種の（対になった）アイテムの欠片と結合されることによって、1つの

アイテムとなる。

【0046】

たとえば、自機で所持しているアイテムの欠片と対を成すアイテムの欠片は、他のプレイヤーのゲーム装置10で所持されている。したがって、プレイヤーは、他のゲーム装置10と通信して、欲しいアイテムの欠片を所持しているゲーム装置10を見つけた場合に、そのアイテムの欠片の結合を行うことが可能になる。そして、アイテムの欠片の結合が成功すると、該アイテムの使用が許容される。アイテムが使用されると、たとえば該アイテムに対応付けられたイベントが発生して、ゲーム内容が変化される。

【0047】

図4には、カートリッジ20のROM32のメモリマップの一例が示される。ROM32は、プログラム記憶領域70および画像データ記憶領域72などを含む。プログラム記憶領域70は、データ送信プログラム記憶領域74、データ受信プログラム記憶領域76、リンク強度検出プログラム記憶領域78、アイテムリスト表示プログラム記憶領域80、およびアイテム結合プログラム記憶領域82などを含む。

【0048】

データ送信プログラム記憶領域74には、他のゲーム装置10へデータを送信するためのプログラムが記憶される。このプログラムによって、親機はゲーム処理に必要なデータを子機へ送信し、子機はゲーム処理に必要なデータを親機へ送信する。

【0049】

データ受信プログラム記憶領域76には、他のゲーム装置10からのデータを受信するためのプログラムが記憶される。このプログラムによって、親機は子機からのデータを受信し、子機は親機からのデータを受信する。受信したデータはWRAM48の所定の領域に一時記憶される。

【0050】

リンク強度検出プログラム記憶領域78には、他のゲーム装置10との無線通信のリンク強度を検出するためのプログラムが記憶される。リンク強度の検出は、具体的にはデータ送受信の成功確率（ビット誤り率）を検出することによって行われる。なお、リンク強度は、ゲーム装置間の距離が反映される情報であればどのようなものが用いられてもよい。たとえば電波強度をリンク強度として検出してもよい。また、他の実施例においては、過去の数フレームにおいて検出されたビット誤り率を記憶しておくことによって、過去の数フレームにおいて検出されたビット誤り率に基づいて現時点でのリンク強度の値を決定するようにしてもよい。また、さらに他の実施例においては、ゲーム装置10は、通信状態を確認するための確認データを他のゲーム装置10に所定回数送信し、他のゲーム装置10は受信した確認データの数と同じ数の確認データを返信し、そして、ゲーム装置10は返信された確認データの受信数に応じてリンク強度の値を決定するようにしてもよい。

【0051】

アイテムリスト表示プログラム記憶領域80には、自機および他のゲーム装置10でそれぞれ所持されるアイテムのリストを表示するためのプログラムが記憶される。リスト（アイテム表示部）には、所定数の所持アイテムがたとえばその種類ごとに分けられて表示される。ただし、他のゲーム装置10で所持されるレアアイテムの画像については、この実施例では、リンク強度が所定値以上であると判定された場合にのみ表示し、リンク強度が所定値以上でない場合には表示しない。

【0052】

アイテム結合プログラム記憶領域82には、他のゲーム装置10との間でアイテムの欠片同士を結合するためのプログラムが記憶される。このプログラムでは、たとえば、自機のプレイヤーの操作によって自機でレアアイテムが選択された場合に、リンク強度が所定値以上でなかったときには、レアアイテムの結合は行われない。レアアイテムが選択されかつリンク強度が所定値以上であった場合、または、通常アイテムが選択された場合には、アイテムの結合が行われる。具体的には、子機は、自機で選択されたアイテムの欠片を示すデータを含む子通信データを親機に送信する。親機は、子機で選択されたアイテムの欠

片と、自機で選択されたアイテムの欠片とが結合可能か否か判定し、その判定結果データを含む親通信データを子機に送信する。結合が成功したときには、親機および子機で、ゲームの内容が変化される。具体的には、結合されたアイテムの使用がそれぞれ許容されて、たとえば該アイテムの種類に応じたイベントが発生される。

## 【0053】

なお、プログラム記憶領域70には、図示は省略してあるが、ゲーム画像をLCD24に表示するためのプログラム、音をスピーカ28から出力するためのプログラムなど、ゲーム進行に必要な各種プログラムがさらに記憶されている。

## 【0054】

また、画像データ記憶領域72には、通常アイテムの欠片の画像データ、およびレアアイテムの欠片の画像データなど、ゲーム画面(表示画面)を生成するための画像データが記憶される。この画像データ記憶領域72には、複数の通常アイテムの欠片、および複数のレアアイテムの欠片の画像データが記憶される。CPUコア42は画像データに基づいてゲーム画像を生成しVRAM50に描画する。

## 【0055】

なお、ROM32には、図示は省略してあるが、BGMや効果音などの音を出力するための音データなど、ゲーム進行に必要な各種データがさらに記憶されている。

## 【0056】

図5には、WRAM48のメモリマップの一例が示される。所持アイテムリスト領域84には、自機で所持されているアイテムのリストを示すデータが、たとえば、通常アイテムの欠片、およびレアアイテムの欠片ごとに記憶されている。このリストデータには、たとえばアイテムの欠片の識別情報が用いられてよく、この場合には、所持されているアイテムの欠片の識別情報がこの領域84に記憶される。あるいは、このリストデータとしては、各アイテムの欠片の所持不所持を示すフラグデータが用いられてもよく、この場合には、各フラグはたとえば該アイテムの欠片が所持されているときにオンに設定される。

## 【0057】

表示されるアイテムリスト領域86には、自機で所持しているアイテムの欠片として画面に表示される所定数のアイテムの欠片のリストを示すデータが記憶される。表示される所定数のアイテムの欠片は、プレイヤの操作スイッチ26(方向スイッチ26a)の操作によって決定される。表示されるアイテムリストデータとしては、アイテムの欠片の識別情報が記憶され、このデータは操作スイッチ26の操作に応じて更新される。また、選択されたアイテムの欠片領域88には、他のゲーム装置10のアイテムと結合するために自機で選択されたアイテムの欠片を示すデータが記憶される。このデータとしては、選択されたアイテムの欠片の識別情報が記憶される。

## 【0058】

レアアイテム用イベントフラグ領域90は、レアアイテム用のイベントを発生させるフラグ領域である。レアアイテムの結合が成功したとき、このレアアイテム用イベントフラグがONに設定される。また、通常アイテム用イベントフラグ領域92は、通常アイテム用のイベントを発生させるフラグ領域である。通常アイテムの結合が成功したとき、この通常アイテム用イベントフラグがONに設定される。

## 【0059】

相手のアイテムデータ領域94には、他のゲーム装置10から送信されたアイテムに関する情報が記憶される。具体的には、所持アイテムリスト、表示されるアイテムリスト、選択されたアイテムの欠片などに関するデータが記憶される。所持アイテムリストは、相手のゲーム装置10で所持されているアイテムの欠片のリストデータであり、所持アイテムリスト領域84と同様な情報が記憶される。表示されるアイテムリストは、相手のゲーム装置10で所持しているアイテムの欠片として、画面に表示される所定数のアイテムの欠片のリストデータであり、表示されるアイテムリスト領域86と同様な情報が記憶される。また、選択されたアイテムの欠片は、自機のアイテムと結合するために相手のゲーム装置10で選択されたアイテムの欠片を示すデータであり、選択されたアイテムの欠片領

域88と同様な情報が記憶される。

【0060】

なお、WRAM48には、図示は省略してあるが、ゲーム処理に必要なその他のデータ領域やフラグ領域が設けられている。

【0061】

図6には、親機に表示される通信相手を選択するためのゲーム画面の一例が示される。図6の例では、ゲームシステムは4台のゲーム装置10を含み、親機はプレイヤー1によって操作され、3台の子機はプレイヤー2、3および4によってそれぞれ操作される。

【0062】

図6の選択画面では、自機と通信可能な各子機のレアアイテムの欠片の所持に関する情報が示される。図6の例では、プレイヤー2およびプレイヤー3のゲーム装置10ではレアアイテムの欠片が所持されており、プレイヤー4のゲーム装置10ではレアアイテムの欠片が所持されていないことが分かる。なお、通信可能子機欄に表示されるプレイヤー2、3および4はそれぞれのプレイヤー名である。各子機は自機で所持しているアイテムに関する情報を含む子通信データを親機に送信する。この情報に基づいて、親機は、各子機がレアアイテムを所持しているかどうかを判定して、図6のような選択画面を表示する。親機のプレイヤー1は、この選択画面で、アイテムの欠片の結合を行いたい通信相手を決定することができる。この選択画面では、通信可能領域に存在する各子機がレアアイテムを所持しているか否かが示されているので、親機のプレイヤー1は自機でのアイテムの所持状態を考慮して、適当な通信相手を選択することができる。たとえば親機のプレイヤー1は、自機でレアアイテムを所持していて、そのレアアイテムを使用したい場合には、レアアイテムを所持している子機を通信相手として選択すればよい。このゲーム画面では、親機のプレイヤー1は、方向スイッチ26aの操作でカーソル100を上下に移動させて通信相手にするプレイヤーを選択し、Aボタン26bの操作で通信相手を決定する。このように、各子機でのレアアイテムの欠片の所持状況は、リンク強度に関係なく表示される。したがって、親機のプレイヤー1は、リンク強度が所定値以上でなくても、相手プレイヤーがレアアイテムを持っているか否かについては知ることができる。

【0063】

なお、図示はしないが、各子機でも、親機がレアアイテムの欠片を所持しているか否かが表示される。親機で所持されるアイテムに関する情報は親機から各子機に送信される。

【0064】

親機で通信相手にする子機が決定されると、親機と該子機との間で無線通信のリンク強度が検出される。そして、この実施例では、リンク強度が所定値以上であった場合には、レアアイテムの欠片を含むアイテムリストが表示され、リンク強度が所定値以上でなかった場合には、レアアイテムの欠片が非表示にされたアイテムリストが表示される。

【0065】

図7には、親機に表示されるゲーム画面の一例が示される。このゲーム画面は、自機で所持しているアイテムを示す自機アイテム表示部102と、通信相手で所持されているアイテムを示す相手機アイテム表示部104とを含む。自機アイテム表示部102および相手機アイテム表示部104には、通常アイテムの欠片の画像の表示欄とレアアイテムの欠片の画像の表示欄とが設けられる。各表示欄には所定数（この実施例では3個）のアイテムの欠片を表示することができる。プレイヤーは自機アイテム表示部102の各表示欄に表示したいアイテムの欠片を、所定の操作スイッチ26を操作することによって、選択することができる。表示されるアイテムの欠片は、たとえば方向スイッチ26aの操作によって上下方向にスクロールされる。相手機アイテム表示部104には、その相手のゲーム装置10において自機アイテム表示部102に表示されているアイテムの欠片と同じアイテムの欠片が表示される。相手機アイテム表示部104に表示されるアイテムに関するデータは、たとえばその相手のゲーム装置10において自機アイテム表示部102に表示されているアイテムの欠片が操作入力に応じて変更されるたびに、通信相手から送信される。

【0066】



この図7では、プレイヤー2のゲーム装置10が通信相手である。プレイヤー2のゲーム装置10との間で検出されるリンク強度は所定値以上ではない。このため、プレイヤー2のゲーム装置10で所持されている通常アイテムの欠片の画像は表示されるが、レアアイテムの欠片の画像は表示されない。したがって、親機のプレイヤー1は、図6の選択画面でプレイヤー2がレアアイテムの欠片を所持していること自体は知っているが、プレイヤー2が具体的にどのレアアイテムの欠片を所持しているのかについては知る事ができない。また、このような通常アイテムの表示とレアアイテムの非表示とによって、親機のプレイヤー1は、その通信相手との間では通常アイテムの使用が許容される可能性はあるが、レアアイテムの使用は許容されないことを容易に知ることができる。

【0067】

なお、図示はしていないが、プレイヤー2のゲーム装置10には図7の親機のゲーム画面に対応するゲーム画面が表示される。つまり、プレイヤー2のゲーム画面では、自機アイテム表示部102に自機で所持している通常アイテムおよびレアアイテムの画像が表示されるが、相手機アイテム表示部104には、親機で所持している通常アイテムの画像のみが表示され、レアアイテムの画像は図7と同様に表示されない。したがって、子機のプレイヤー2は、親機がレアアイテムの欠片を所持していること自体は知っているが、親機が具体的にどのレアアイテムの欠片を所持しているのかについては知る事ができない。また、子機のプレイヤー2も、その親機との間では通常アイテムの使用が許容される可能性があるがレアアイテムの使用は許容されないことを容易に知ることができる。

【0068】

図8には、親機に表示されるゲーム画面の一例が示される。このゲーム画面では、プレイヤー3のゲーム装置10が通信相手である。プレイヤー3のゲーム装置10との間で検出されるリンク強度は所定値以上である。このため、相手機アイテム表示部104には、プレイヤー3の所持している通常アイテムの欠片の画像だけでなくレアアイテムの欠片の画像も表示されている。なお、図示はしていないが、プレイヤー3のゲーム装置10でも、図8と同様に、相手機アイテム表示部104に親機の所持している通常アイテムの欠片の画像とレアアイテムの欠片の画像が表示される。

【0069】

このように、この実施例では、プレイヤー間の距離等に応じて変化するリンク強度が所定値以上のときにのみ、相手のレアアイテムの欠片の画像を見ることができる。したがって、プレイヤーは、通信相手が具体的にどのレアアイテムの欠片を所持しているのかを知ることができる。そして、その通信相手との間では、通常アイテムの使用とレアアイテムの使用の両方が許容される可能性があることを容易に知ることができる。

【0070】

この図8の例では、たとえば、親機で所持されるレアアイテムの欠片106aと、プレイヤー3のゲーム装置10で所持されるレアアイテムの欠片106bとが、組ないし対を成す欠片であり、結合可能であることが分かる。したがって、親機およびプレイヤー3の子機とで、レアアイテムの欠片106aとレアアイテムの欠片106bとが結合のためにそれぞれ選択された場合には、これら欠片を結合することができる。プレイヤーは、所定の操作スイッチ26を操作することによって、結合させたい自機のレアアイテムの欠片を選択することができる。

【0071】

図9には、アイテムの欠片の結合の様子を示す親機のゲーム画面の一例が示される。たとえば、親機でレアアイテムの欠片106aが選択されると、該レアアイテムの欠片106aが結合場所108に置かれる。また、子機でレアアイテムの欠片106bが選択されると、該レアアイテムの欠片106bが結合場所108に置かれる。結合のために選択されたアイテムの欠片を示す情報は互いの相手機に対して送信される。したがって、相手機で結合のために選択されたアイテムの欠片が結合場所に置かれる様子を示すゲーム画面を表示することができる。そして、親機と子機とで選択されたアイテムの欠片同士が結合可能であるか否かがたとえば親機で判定される。具体的には、アイテムの種類（レアアイテム

ムまたは通常アイテム)が同じであるか否かの判定と、アイテムの欠片が組を成すものであるか否かの判定が行われる。結合可能であると判定された場合には、結合に成功したことを示す情報が子機に送信される。そして、親機および子機では、それぞれ、該レアアイテムの使用が許容されて、たとえば該レアアイテムに基づくイベントが発生する。

【0072】

このようにして、この実施例では、リンク強度が所定値以上でないときには、通常アイテムの使用のみが許容され、リンク強度が所定値以上のときに通常アイテムの使用とレアアイテムの使用の両方が許容されるので、ゲーム装置10間の距離等に応じてゲーム内容を変化させることができる。また、通常アイテムの使用に対してレアアイテムの使用の希少性を高めることができる。

【0073】

また、レアアイテムに関しては、リンク強度が所定値以上であり、かつ、自機で選択されたレアアイテムの欠片に対応するレアアイテムの欠片が相手のゲーム装置10で選択された場合に、該レアアイテムの使用が許容される。したがって、相手のゲーム装置10との距離ばかりでなく、相手プレイヤーとの相互作用によってゲーム内容を変化させることができるので、ゲームの興趣性をさらに高めることができる。

【0074】

図10には、図6から図9のゲーム画面に対応する各プレイヤーの位置関係が示される。図10において、プレイヤー1-4は参照符号P1-P4で示され、破線表示された外円はプレイヤー1の親機の通信可能領域を示す。また、破線表示された内円は、所定値以上のリンク強度が親機で検出され得る領域を示す。プレイヤー2は内円の範囲外に存在するので、親機とプレイヤー2のゲーム装置10の間では、所定値未満のリンク強度が検出される。したがって、このプレイヤー2が通信相手に選択された場合には、図7に示したように親機のゲーム画面にはプレイヤー2の所持するレアアイテムの欠片の画像は表示されない。また、親機とプレイヤー2のゲーム装置10では、レアアイテムの使用が許容されない。

【0075】

一方、プレイヤー3は内円の範囲内に存在するので、親機とプレイヤー3のゲーム装置10の間では、所定値以上のリンク強度が検出される。したがって、プレイヤー3が通信相手に選択された場合には、図8に示したように、親機のゲーム画面には、プレイヤー3の所持するレアアイテムの欠片の画像が表示される。また、親機とプレイヤー3のゲーム装置10では、レアアイテムの使用が許容される可能性がある。

【0076】

なお、プレイヤー4はレアアイテムを所持していないので(図6参照)、通信相手としてプレイヤー4が選択された場合には、親機のゲーム画面にはプレイヤー4の所持する通常アイテムの欠片の画像のみが表示されることとなる。

【0077】

図11には、通信データの内容の一例が示される。親機はこのような通信データ(親通信データ)を子機へ送信し、子機はこのような通信データ(子通信データ)を親機へ送信する。通信データは所持アイテムリストデータを含み、この所持アイテムリストデータには、自機で所持されている通常アイテムの欠片とレアアイテムの欠片に関する情報が記憶される。たとえば、所持しているアイテムの欠片の識別情報が記憶される。あるいは、アイテムの欠片の全てについて、所持不所持を示すフラグデータとして記憶される。この通信データの所持アイテムリストデータは、WRAM48の所持アイテムリスト領域84のデータに基づいて作成される。親機および各子機は、それぞれ、受信した所持アイテムリストデータに基づいて、通信相手のゲーム装置10でレアアイテムが所持されているか否かを判定することができる。そして、その判定結果に基づいて、たとえば図6に示したように通信相手のゲーム装置10でのレアアイテムの所持状態を表示することができる。

【0078】

また、通信データは、表示されるアイテムリストデータを含んでよい。この表示されるアイテムリストデータには、自機で所持されているアイテムとして、通信相手の相手機ア

アイテム表示部104で表示させるアイテムの欠片を示す情報が記憶される。たとえば、所定数の通常アイテムの欠片およびレアアイテムの欠片の識別情報が記憶される。この通信データの表示されるアイテムリストデータは、WRAM48の表示されるアイテムリスト領域86のデータに基づいて作成される。親機および子機は、それぞれ、受信したこの表示されるアイテムリストデータに基づいて、相手機アイテム表示部104に表示する所定数のアイテムの欠片を決定することができる。

【0079】

また、通信データは、選択されたアイテムの欠片データを含んでよい。この選択されたアイテムの欠片データには、結合のために選択されたアイテムの欠片を示す情報（識別情報）が記憶される。この通信データの選択されたアイテムの欠片データは、WRAM48の選択されたアイテムの欠片領域88のデータに基づいて作成される。親機および子機は、それぞれ、受信した選択されたアイテムの欠片データに基づいて、相手のゲーム装置10で結合のために選択されたアイテムの欠片を把握することができ、該アイテムの欠片が結合のために選択されたことを示すゲーム画面を生成して表示することができる。また、この実施例では、結合の判定処理が親機で実行されるので、親機は、受信した相手機を選択されたアイテムの欠片データと、WRAM48の自機を選択されたアイテムの欠片データとに基づいて、アイテムの結合が成功であるか失敗であるかを判断することができる。

【0080】

図12および図13には、このゲームシステムにおける親機の通信ゲーム処理の動作の一例が示される。図12の最初のステップS1で、親機のCPUコア42は、子機サーチ処理を実行して、通信可能領域に存在する子機を探索して、該子機との間で接続を確立する。この処理によって、親機は、所定の最大接続可能数（たとえば3台）以下の子機と接続される。

【0081】

次に、ステップS3で、CPUコア42は、変数Nに初期値「1」を設定する。そして、CPUコア42は、ステップS5で、無線通信ユニット16を介して、子機から子通信データを受信して、WRAM48の相手のアイテムデータ領域94に第Nの子機の通信データとして記憶する。この子通信データには該子機の所持アイテムリストデータが含まれる。

【0082】

続いて、ステップS7で、CPUコア42は、受信した子通信データに基づいて、該子機の所持アイテムにレアアイテムの欠片があるか否かを判断し、“YES”であれば、ステップS9で、CPUコア42は、第Nの子機がレアアイテムの欠片を所持している旨をLCD24に表示する。具体的には、CPUコア42は、第Nの子機のプレイヤーがレアアイテムの欠片を所持している旨を示すゲーム画面をVRAM50に描画し、そのゲーム画面をLCDコントローラ46を用いてLCD24に表示する。一方、ステップS7で“NO”であれば、CPUコア42は、ステップS11で、第Nの子機がレアアイテムを所持していない旨をLCD24に表示する。具体的には、CPUコア42は、第Nの子機のプレイヤーがレアアイテムの欠片を所持していない旨を示すゲーム画面をVRAM50に描画し、そのゲーム画面をLCDコントローラ46を用いてLCD24に表示する。

【0083】

そして、ステップS13で、CPUコア42は、変数Nの値が接続されている子機の数よりも小さいかどうかを判断する。つまり、接続されている全ての子機についてレアアイテムの所持状態を把握して、その結果を表示したかどうか判断される。ステップS13で“YES”であれば、ステップS15で、CPUコア42は変数Nに「1」を加算して、ステップS5に戻る。このようにして、通信可能領域に存在する全ての子機についてレアアイテムの所持不所持が把握され、たとえば図6に示したような各子機のレアアイテムの所持の状況を含む選択画面がLCD24に表示される。

【0084】

一方、ステップS13で“NO”であれば、CPUコア42は、ステップS17で、所

持アイテムリスト領域84のデータに基づいて、親機の所持アイテムリストデータを含む親通信データを作成し、ステップS19で無線通信ユニット16を用いて親通信データを各子機に送信する。

**【0085】**

ステップS21では、CPUコア42は、通信相手にする子機を選択処理を実行する。この処理では、親機の操作スイッチ26からの操作入力データが取得され、その操作入力データ等に基づいて、接続されている1つまたは複数の子機から、通信相手にする子機が決定される。親機は、通信相手に選ばれた子機がいずれであるかを示すデータを含む親通信データを作成して、各子機に送信する。したがって、各子機では親機によって自機が通信相手に選出されたか否かを把握することができる。

**【0086】**

続いて、ステップS23で、CPUコア42は、通信相手に選択された子機の無線通信のリンク強度を検出する。また、ここでは図示は省略されるが、親機は、該子機に対して、所持アイテムリストおよび表示されるアイテムリストを含む親通信データを送信する。また、親機は、該子機からの所持アイテムリストおよび表示されるアイテムリストを含む子通信データを受信して、相手のアイテムデータ領域94に記憶する。

**【0087】**

そして、次の図13のステップS25で、CPUコア42は、検出したリンク強度が所定値以上であるかどうかを判断する。このステップS25で“YES”であれば、ステップS27で、CPUコア42は、レアアイテムの欠片を含むアイテムリストを表示する。具体的には、所持アイテムリスト領域84のデータ、相手のアイテムデータ領域94の通信相手の所持アイテムリストデータおよび表示されるアイテムリストデータ、画像データ記憶領域72の画像データなどに基づいて、CPUコア42は、自機アイテム表示部102および相手機アイテム表示部104を含むゲーム画面をVRAM50に描画し、LCDコントローラ46を用いてそのゲーム画面をLCD24に表示する。つまり、ゲーム画面では、図8に示したように、子機がレアアイテムを所持している場合には、相手機アイテム表示部104にそのレアアイテムの欠片の画像が表示される。

**【0088】**

一方、ステップS25で“NO”であれば、ステップS29で、CPUコア42は、通常アイテムリストを表示する。具体的には、所持アイテムリスト領域84のデータ、相手のアイテムデータ領域94の通信相手の所持アイテムリストデータおよび表示されるアイテムリストデータのうち通常アイテムの欠片に関するデータ、画像データ記憶領域72の画像データなどに基づいて、CPUコア42は、自機アイテム表示部102および相手機アイテム表示部104を含むゲーム画面をVRAM50に描画し、LCDコントローラ46を用いてそのゲーム画面をLCD24に表示する。つまり、ゲーム画面では、図7に示したように、相手機アイテム表示部104には、子機がレアアイテムの欠片を所持していたとしても、そのレアアイテムの欠片の画像は表示されない。親機のプレイヤは、自機と子機の所持アイテムが表示されたゲーム画面を見て、結合したい自機のアイテムの欠片を選択する。

**【0089】**

そして、ステップS31で、CPUコア42は、アイテムの欠片の選択処理を実行する。この処理では、操作スイッチ26からの操作入力データが取得される。自機アイテム表示部102に表示するアイテムの変更を指示する所定の操作入力データがあった場合には、該操作入力データに基づいて、表示されるアイテムリスト領域86が更新される。そして、ゲーム画面では、この表示されるアイテムリスト領域86のデータに基づいて、自機アイテム表示部102に表示されるアイテムが変更される。また、結合のためのアイテムの欠片の選択を指示する所定の操作入力データがあった場合には、該操作入力データに基づいて、選択されたアイテムの欠片領域88に選択されたアイテムの欠片の識別情報が記憶される。また、子機からの子通信データを受信されて、相手のアイテムデータ領域94に記憶される。ゲーム画面では、この相手のアイテムデータ領域94の表示されるアイテム

ムリストデータに基づいて、相手機アイテム表示部104に表示されるアイテムが変更される。

【0090】

続いて、ステップS33で、CPUコア42は、レアアイテムの欠片が選択されたか否かを判断する。このステップS33で“YES”であれば、CPUコア42は、ステップS35でリンク強度が所定値以上であるか否かを判断する。つまり、この実施例ではリンク強度が所定値以上でない場合レアアイテムの使用を許容しないので、結合のためにレアアイテムが選択されてもよいのかどうかをリンク強度に基づいて判断している。

【0091】

このステップS35で“YES”であれば、CPUコア42は、ステップS37で、互いの選択したアイテムの欠片の結合処理を実行する。この処理では、子機からの子通信データが受信されて、その子通信データに含まれる子機で選択されたアイテムの欠片を示すデータが取得されて、相手のアイテムデータ領域94に記憶される。そして、選択されたアイテムの欠片領域88に記憶された自機で選択されたレアアイテムの欠片と、相手のアイテムデータ領域94に記憶された子機で選択されたアイテムの欠片とが、対応するものであるか否か、すなわち、1つの組ないし対を成すか否かの判定が行われる。

【0092】

続いて、ステップS39で、CPUコア42は、結合に成功したか否かを判断し、“YES”であれば、ステップS41で、この結合されたレアアイテムの使用を許容して、レアアイテム用イベントフラグをONに設定する。これによって、親機ではレアアイテム用のイベントが発生されることとなる。また、そのレアアイテムの結合に成功したことを示すデータを含む親通信データが作成されて、子機に送信される。

【0093】

一方、ステップS39で“NO”であれば、つまり、親機と子機とで選択されたアイテムの欠片同士が対応しないものであった場合には、たとえば結合が失敗である旨をゲーム画面に表示するなどして、ステップS51へ進む。なお、そのレアアイテムの結合に失敗したことを示すデータを含む親通信データが作成されて子機に送信される。

【0094】

また、ステップS35で“NO”であれば、つまり、レアアイテムの選択が許容されない場合には、ステップS43で、CPUコア42はエラー表示を処理して、ステップS51へ進む。このステップS43の処理によって、たとえば、プレイヤーによって選択されたレアアイテムの欠片は選択不可である旨が示されたゲーム画面が生成されて表示される。

【0095】

また、ステップS33で“NO”であれば、つまり、通常アイテムの欠片が選択された場合には、CPUコア42は、ステップS45で、互いの選択したアイテムの欠片の結合処理を実行する。この処理では、ステップS37と同様な処理が実行される。すなわち、子機からの子通信データが受信されて、子機で選択されたアイテムの欠片を示すデータが相手のアイテムデータ領域94に記憶される。そして、選択されたアイテムの欠片領域88に記憶された自機で選択された通常アイテムの欠片と、相手のアイテムデータ領域94に記憶された子機で選択されたアイテムの欠片とが、対応するものであるか否か、すなわち、1つの組ないし対を成すか否かの判定が行われる。

【0096】

そして、ステップS47で、CPUコア42は、結合に成功したか否かを判断し、“YES”であれば、ステップS49で、この結合された通常アイテムの使用を許容して、通常アイテム用イベントフラグをONに設定する。これによって、親機では通常アイテム用のイベントが発生されることとなる。また、その通常アイテムの結合に成功したことを示すデータを含む親通信データが作成されて子機に送信される。

【0097】

一方、ステップS47で“NO”であれば、たとえば結合が失敗である旨をゲーム画面に表示するなどして、ステップS51へ進む。なお、その通常アイテムの結合に失敗した

ことを示すデータを含む親通信データが作成されて子機に送信される。

【0098】

そして、ステップS51では、CPUコア42は、通信を終了するかどうかを判断する。たとえばプレイヤーの所定の操作スイッチ26の操作によって通信の続行が指示された場合には、通信を終了しないと判断される。このステップS51で“NO”であれば、つまり、通信ゲームを続ける場合には、図12のステップS1へ戻って処理を繰り返す。一方、ステップS51で“YES”であれば、この通信ゲーム処理を終了する。

【0099】

図14および図15には、子機の通信ゲーム処理の動作の一例が示される。図14の最初のステップS61で、CPUコア42は、親機サーチ処理を実行し、通信可能範囲内に存在する親機を探索して、該親機との接続を確立する。

【0100】

次に、ステップS63で、CPUコア42は、所持アイテムリスト領域84のデータに基づいて、所持アイテムリストデータを含む子通信データを作成し、ステップS65で、子通信データを無線通信ユニット16を用いて親機に送信する。これによって、親機ではこの子機のアイテムの欠片の所持状況が把握される。

【0101】

続いて、ステップS67で、CPUコア42は、無線通信ユニット16を用いて、親通信データを受信して、WRAM48の相手のアイテムデータ領域94に記憶する。この親通信データには、親機の所持アイテムリストデータが含まれる。

【0102】

そして、ステップS69で、CPUコア42は、受信した親通信データに基づいて、親機の所持アイテムにレアアイテムの欠片があるかどうかを判断する。このステップS69で“YES”であれば、ステップS71で、CPUコア42は、レアアイテムを所持する親機である旨を示すゲーム画面をVRAM50に描画し、LCDコントローラ46を用いてそのゲーム画面をLCD24に表示する。一方、ステップS69で“NO”であれば、CPUコア42は、レアアイテムを所持しない親機である旨を示すゲーム画面をLCD24に表示する。

【0103】

続いて、ステップS75では、CPUコア42は、親機の通信相手に選択されたかどうかを判断する。具体的には、通信相手として選ばれた子機がいずれであるかを示すデータを含む親通信データを受信されて、この受信データに基づいて自機が通信相手に選ばれたかどうかの判定が行われる。このステップS75で“NO”であれば、次の図15のステップS105へ進む。

【0104】

一方、ステップS75で“YES”であれば、CPUコア42は、ステップS77で、親機との無線通信のリンク強度を検出する。また、ここでは図示は省略されるが、子機は、親機からの所持アイテムリストおよび表示されるアイテムリストを含む親通信データを受信して、相手のアイテムデータ領域94に記憶する。また、子機は、所持アイテムリストおよび表示されるアイテムリストを含む子通信データを作成して、親機へ送信する。

【0105】

そして、次の図15のステップS79で、CPUコア42は、検出されたリンク強度が所定値以上であるか否かを判断する。ステップS79で“YES”であれば、CPUコア42は、ステップS81でレアアイテムの欠片を含むアイテムリストを表示する。この処理は、上述の親機のステップS27と同様な処理である。これによって、ゲーム画面では、親機がレアアイテムを所持している場合には、相手機アイテム表示部104に、そのレアアイテムの欠片の画像が表示される。

【0106】

一方、ステップS79で“NO”であれば、ステップS83で、CPUコア42は、通常アイテムリストを表示する。この処理は、上述の親機のステップS29と同様な処理で

ある。これによって、ゲーム画面では、親機がレアアイテムを所持していたとしても、相手機アイテム表示部104にはそのレアアイテムの欠片の画像は表示されない。子機のプレイヤーは、自機と親機の所持アイテムが表示されたゲーム画面を見て、結合したい自機のアイテムの欠片を選択する。

【0107】

そして、ステップS85で、CPUコア42は、アイテムの欠片の選択処理を実行する。この処理は、上述の親機のステップS31と同様な処理である。たとえば、結合のためのアイテムの欠片の選択を指示する所定の操作入力データがあった場合には、該操作入力データに基づいて、選択されたアイテムの欠片領域88に、選択されたアイテムの欠片の識別情報が記憶される。

【0108】

続いて、ステップS87で、CPUコア42は、レアアイテムの欠片が選択されたか否かを判断する。このステップS87で“YES”であれば、CPUコア42は、ステップS89でリンク強度が所定値以上であるか否かを判断する。つまり、この実施例ではリンク強度が所定値以上でない場合レアアイテムの使用を許容しないので、結合のためにレアアイテムが選択されてもよいのかどうかをリンク強度に基づいて判断している。

【0109】

このステップS89で“YES”であれば、CPUコア42は、ステップS91で、互いの選択したアイテムの欠片の結合処理を実行する。この処理では、たとえば、自機で選択されたレアアイテムの欠片を示すデータを含む子通信データが作成されて、親機へ送信される。また、親機からの親通信データが受信されて、その親通信データに含まれる結合に成功したかまたは失敗したかを示すデータが取得される。この受信したデータに基づいて、レアアイテムの結合の成否が判定される。

【0110】

続いて、ステップS93で、CPUコア42は、結合に成功したか否かを判断し、“YES”であれば、ステップS95で、この結合されたレアアイテムの使用を許容して、レアアイテム用イベントフラグをONに設定する。これによって、子機ではレアアイテム用のイベントが発生されることとなる。一方、ステップS93で“NO”であれば、たとえば結合が失敗である旨をゲーム画面に表示するなどして、ステップS105へ進む。

【0111】

また、ステップS89で“NO”であれば、つまり、レアアイテムの選択が許容されない場合には、ステップS97で、CPUコア42はエラー表示を処理して、ステップS105へ進む。このステップS97の処理によって、たとえばプレイヤーによって選択されたレアアイテムの欠片は選択不可である旨がゲーム画面に表示される。

【0112】

また、ステップS87で“NO”であれば、つまり、通常アイテムの欠片が選択された場合には、CPUコア42は、ステップS99で、互いの選択したアイテムの欠片の結合処理を実行する。この処理では、たとえば、自機で選択された通常アイテムの欠片を示すデータを含む子通信データが作成されて、親機へ送信される。また、親機からの親通信データが受信されて、その親通信データに含まれる結合に成功したかまたは失敗したかを示すデータが取得される。この受信したデータに基づいて、通常アイテムの結合の成否が判定される。

【0113】

そして、ステップS101で、CPUコア42は、結合に成功したか否かを判断し、“YES”であれば、ステップS103で、この結合された通常アイテムの使用を許容して、通常アイテム用イベントフラグをONに設定する。これによって、子機では通常アイテム用のイベントが発生されることとなる。一方、ステップS101で“NO”であれば、たとえば結合が失敗である旨をゲーム画面に表示するなどして、ステップS105へ進む。

【0114】

そして、ステップS105では、CPUコア42は、通信を終了するかどうかを判断する。たとえばプレイヤーの所定の操作スイッチ26の操作によって通信の執行が指示された場合には、通信を終了しないと判断される。このステップS105で“NO”であれば、つまり、通信ゲームを続ける場合には、図14のステップS61へ戻って処理を繰り返す。一方、ステップS105で“YES”であれば、この通信ゲーム処理を終了する。

**【0115】**

この実施例によれば、ゲーム装置10間の距離等に応じて変化するリンク強度が所定値以上であったときにレアアイテムの使用を許容するので、無線通信の相手のゲーム装置10との距離や通信状態に応じて、アイテムの使用の可否を変化させることができる。したがって、ゲーム装置10間の距離等に応じてゲーム内容を変化させることができ、斬新で興趣性の高いゲームを提供することができる。また、リンク強度が所定値以上でなければレアアイテムの使用が許可されず、このため、レアアイテムの使用によるイベントなどが発生しないので、レアアイテムの希少性を高めることができる。たとえば、プレイヤーは、相手のゲーム装置10との距離を意識して通信ゲームをプレイすることができる。つまり、レアアイテムの欠片の画像が表示されない、つまり、レアアイテムの使用が許容されない通信相手を見つけた場合には、該通信相手に近付いたりして距離を狭めることによって、レアアイテムの使用を許容させるといった積極的なプレイを行うこともできる。

**【0116】**

なお、上述の実施例では、リンク強度が所定値以上であるときには図8に示すように相手のレアアイテムの欠片の画像を表示し、リンク強度が所定値以上でないときには図7に示すように相手のレアアイテムの欠片の画像を表示しないようにしていた。つまり、リンク強度に応じて、レアアイテムの欠片の表示を変化させるようにしていた。しかしながら、図16に示す他の実施例のように、リンク強度が所定値以上でなくても、相手のレアアイテムの欠片の画像を表示するようによい。

**【0117】**

この図16には、他の実施例で通信相手とのリンク強度が所定値以上でない場合に親機に表示されるゲーム画面の一例が示される。相手機アイテム表示部104では、プレイヤー2の所持するレアアイテムの欠片の画像が表示されている。ただし、このレアアイテムの欠片の画像は、図16では破線表示されているが、実際のゲーム画面では、たとえば半透明で表示されたり所定の色（灰色など）で表示されたりして、本来とは異なる状態で表示されている。これによって、親機のプレイヤー1は、上述の実施例と同様に、プレイヤー2との間ではレアアイテムの使用は許容されないことを容易に知ることができる。なお、レアアイテムの欠片の画像は、リンク強度が所定値以上でない場合でも、リンク強度が所定値以上の場合と同じ状態で表示するようによい。

**【0118】**

図17には、図16実施例における親機のゲーム動作のうち図12の続きの一例が示される。この図17では、上述の実施例の図13と異なる部分に新たな参照符号を付し、図13と同じ処理には同一の参照符号を付してその説明を省略する。

**【0119】**

図12のステップS23でリンク強度を検出した後、図17の最初のステップS121で、CPUコア42は、レアアイテムの欠片を含むアイテムリストを表示する。この処理は、上述の実施例のステップS27と同様な処理である。これによって、受信した子通信データに基づいて、相手機アイテム表示部104に通常アイテムの欠片とともにレアアイテムの欠片を含むゲーム画面が描画され、そのゲーム画面がLCD24に表示される。

**【0120】**

続いて、ステップS123で、CPUコア42は、検出したリンク強度が所定値以上であるか否かを判断する。このステップS123で“NO”であれば、ステップS125で、CPUコア42は、レアアイテムの欠片の選択不能化処理を実行する。具体的には、WRAM48の所定領域のレアアイテムの欠片の選択不可フラグをONに設定する。また、相手機アイテム表示部104に表示されるレアアイテムの欠片の画像の表示形態を、たと



えば半透明にしたり所定の色に変更したりして、変化させてもよい。一方、ステップS 1 2 3で“YES”であれば、そのままステップS 3 1へ進む。

【0121】

また、ステップS 3 3でレアアイテムの欠片が選択されたと判断された場合には、CPUコア4 2は、続くステップS 1 2 7で、レアアイテムの欠片が選択不可であるか否かを判断する。たとえばレアアイテムの欠片の選択不可フラグがONに設定されているか否かが判断される。このステップS 1 2 7で“NO”であればステップS 3 7へ進み、“YES”であればステップS 4 3へ進む。

【0122】

図1 8には、図1 6実施例における子機のゲーム動作のうち図1 4の続きの一例が示される。この図1 8では、上述の実施例の図1 5と異なる部分に新たな参照符号を付し、図1 5と同じ処理には同一の参照符号を付してその説明を省略する。

【0123】

図1 4のステップS 7 7でリンク強度を検出した後、図1 8の最初のステップS 1 4 1で、CPUコア4 2は、レアアイテムの欠片を含むアイテムリストを表示する。この処理は、上述の実施例のステップS 8 1と同様な処理である。これによって、受信した親通信データに基づいて、相手機アイテム表示部1 0 4に通常アイテムの欠片とともにレアアイテムの欠片を含むゲーム画面が描画され、そのゲーム画面がLCD 2 4に表示される。

【0124】

続いて、ステップS 1 4 3で、CPUコア4 2は、検出したリンク強度が所定値以上であるか否かを判断する。このステップS 1 4 3で“NO”であれば、ステップS 1 4 5で、CPUコア4 2は、レアアイテムの欠片の選択不能化処理を実行する。具体的には、WRAM 4 8の所定領域のレアアイテムの欠片の選択不可フラグをONに設定する。また、相手機アイテム表示部1 0 4に表示されるレアアイテムの欠片の画像の表示形態を、たとえば半透明にしたり所定の色に変更したりして、変化させてもよい。一方、ステップS 1 4 3で“YES”であれば、そのままステップS 8 5へ進む。

【0125】

また、ステップS 8 7でレアアイテムの欠片が選択されたと判断された場合には、CPUコア4 2は、続くステップS 1 4 7で、レアアイテムの欠片が選択不可であるか否かを判断する。たとえばレアアイテムの欠片の選択不可フラグがONに設定されているか否かが判断される。このステップS 1 4 7で“NO”であればステップS 9 1へ進み、“YES”であればステップS 9 7へ進む。

【0126】

この他の実施例によれば、リンク強度が所定値以上でなくても相手のレアアイテムの欠片の画像が表示されるので、その相手が具体的にどのレアアイテムの欠片を所持しているのかを容易に知ることができる。この場合には、リンク強度が所定値以上でない相手であっても、欲しいレアアイテムの欠片をその相手が所持しているか否かを知ることができるので、その相手に近付いて行ってリンク強度を所定値以上にさせてレアアイテムの欠片の使用を許容させるといった、積極的なプレイの必要性をプレイヤに容易に知らせることができる。

【図面の簡単な説明】

【0127】

【図1】この発明のゲームシステムの一実施例に用いられるゲーム装置の一例を示す外観図である。

【図2】図1のゲーム装置の内部構成の一例を示すブロック図である。

【図3】このゲームシステムにおける各ゲーム装置間の通信手順の概略を示す図解図である。

【図4】カートリッジのROMのメモリマップの一例を示す図解図である。

【図5】WRAMのメモリマップの一例を示す図解図である。

【図6】親機に表示される通信相手を選択するためのゲーム画面の一例を示す図解図であ

る。

【図7】通信相手とのリンク強度が所定値以上でない場合に親機に表示されるゲーム画面の一例を示す図解図である。

【図8】通信相手とのリンク強度が所定値以上である場合に親機に表示されるゲーム画面の一例を示す図解図である。

【図9】図8の後にアイテムの欠片の結合に成功したときに親機に表示されるゲーム画面の一例を示す図解図である。

【図10】図6-9に対応する各プレイヤの位置関係の一例を示す図解図である。

【図11】通信データの内容の一例を示す図解図である。

【図12】親機における通信ゲーム処理の動作の一例を示すフロー図である。

【図13】図12の続きの一例を示すフロー図である。

【図14】子機における通信ゲーム処理の動作の一例を示すフロー図である。

【図15】図14の続きの一例を示すフロー図である。

【図16】他の実施例において通信相手とのリンク強度が所定値以上でない場合に親機に表示されるゲーム画面の一例を示す図解図である。

【図17】図16実施例の親機における通信ゲーム処理の動作の一例であり図12の続きを示すフロー図である。

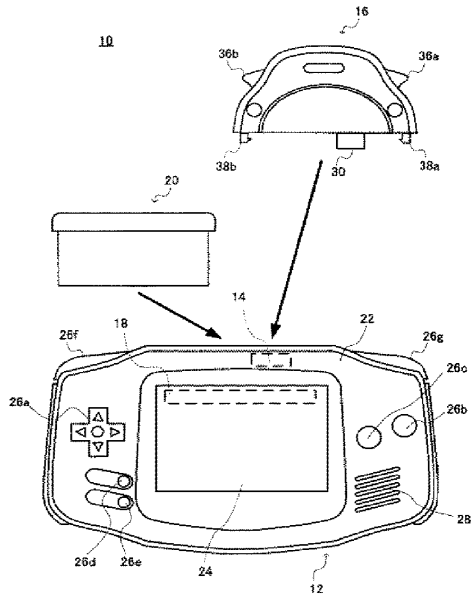
【図18】図16実施例の子機における通信ゲーム処理の動作の一例であり図14の続きを示すフロー図である。

【符号の説明】

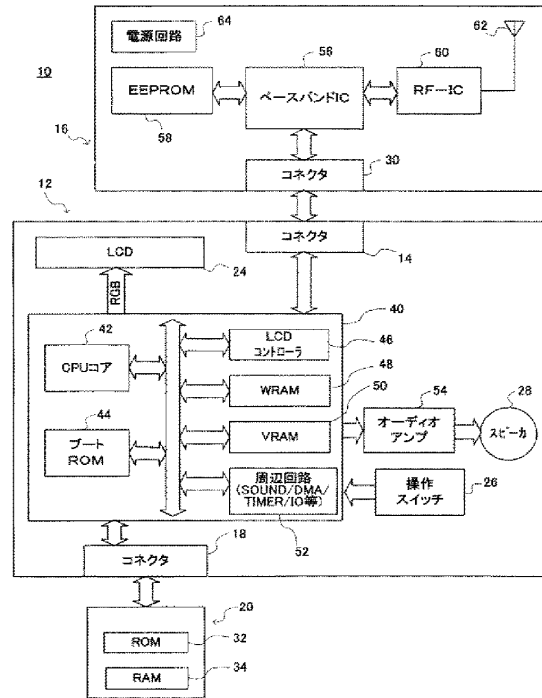
【0128】

- 10 …ゲーム装置
- 12 …携帯ゲーム機
- 16 …無線通信ユニット
- 20 …ゲームカートリッジ
- 24 …LCD
- 26 …操作スイッチ
- 28 …スピーカ
- 32 …ROM
- 40 …プロセサ
- 42 …CPUコア
- 48 …WRAM

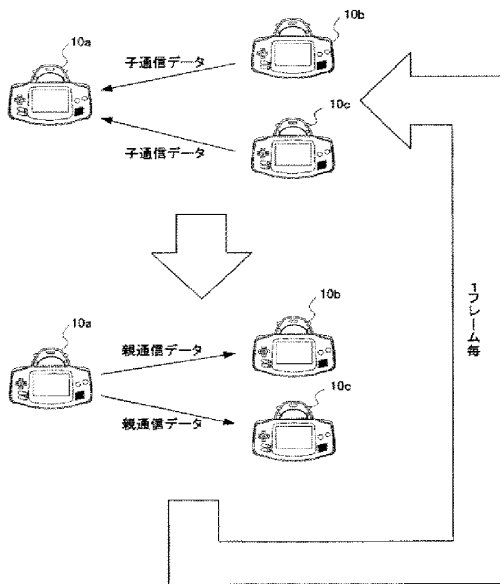
【図1】



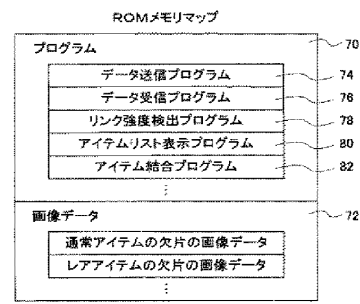
【図2】



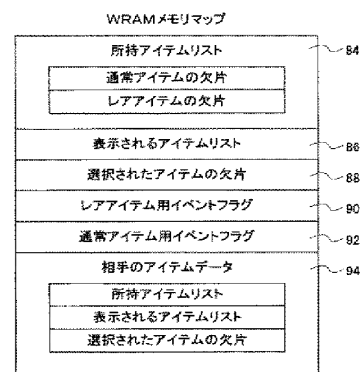
【図3】



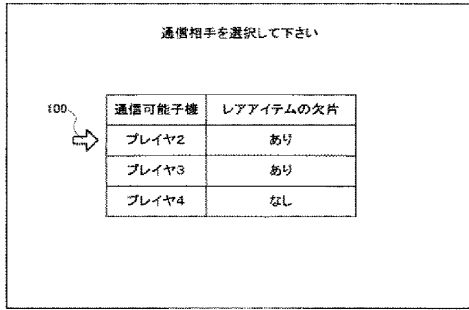
【図4】



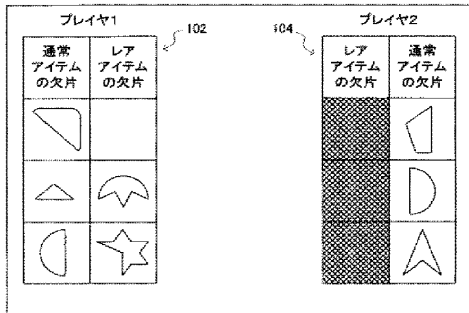
【図5】



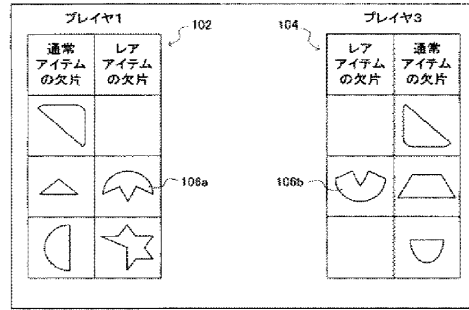
【図6】



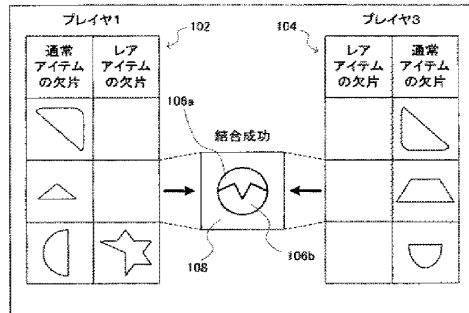
【図7】



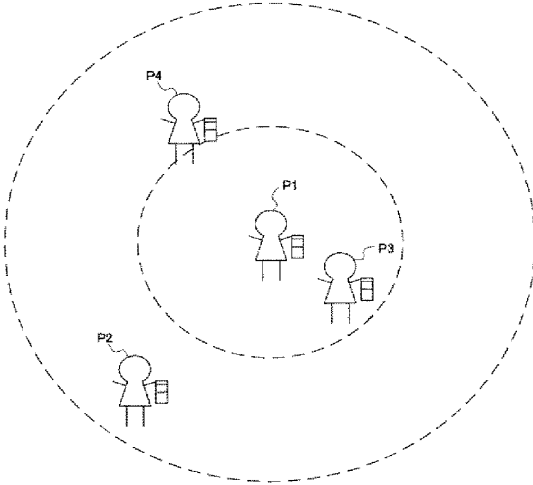
【図8】



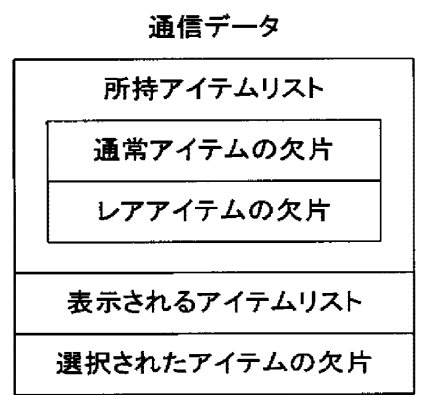
【図9】



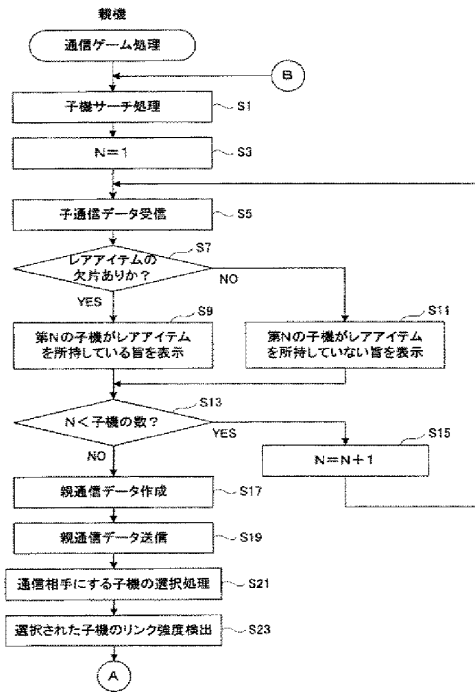
【図10】



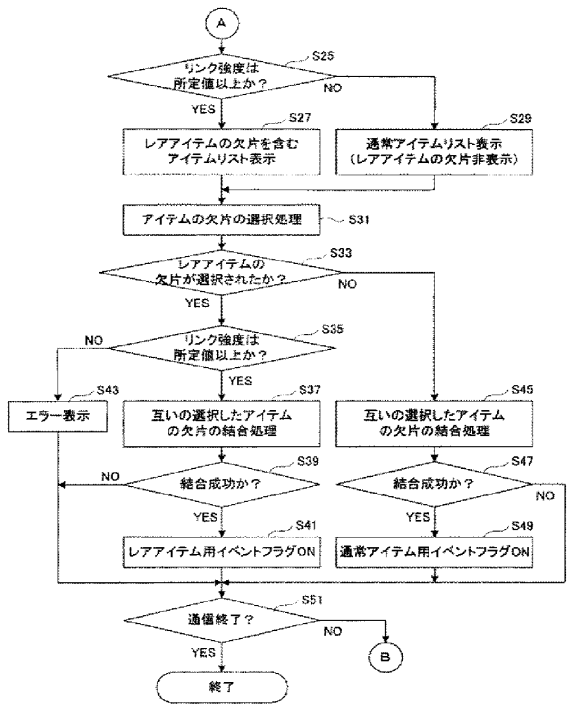
【図11】



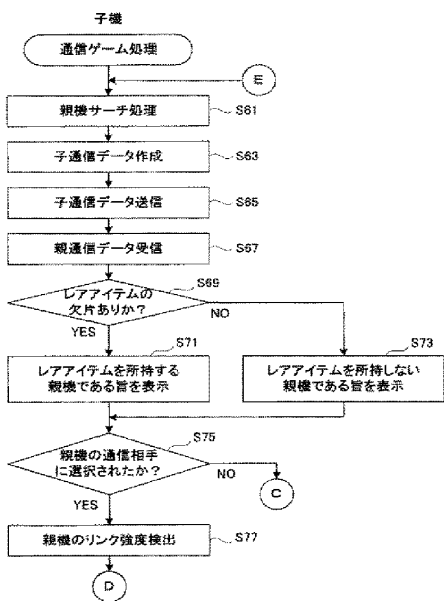
【図12】



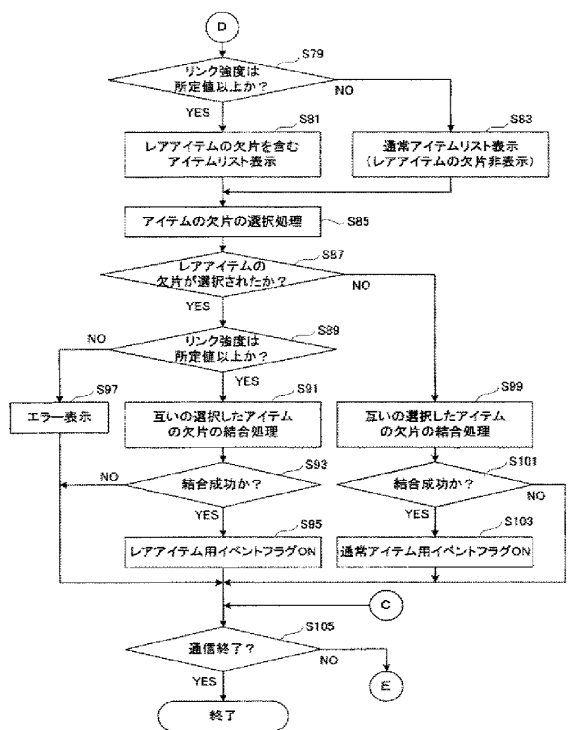
【図13】



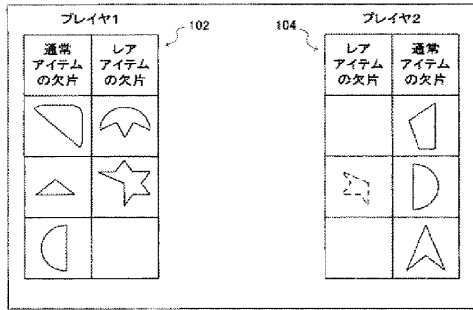
【図14】



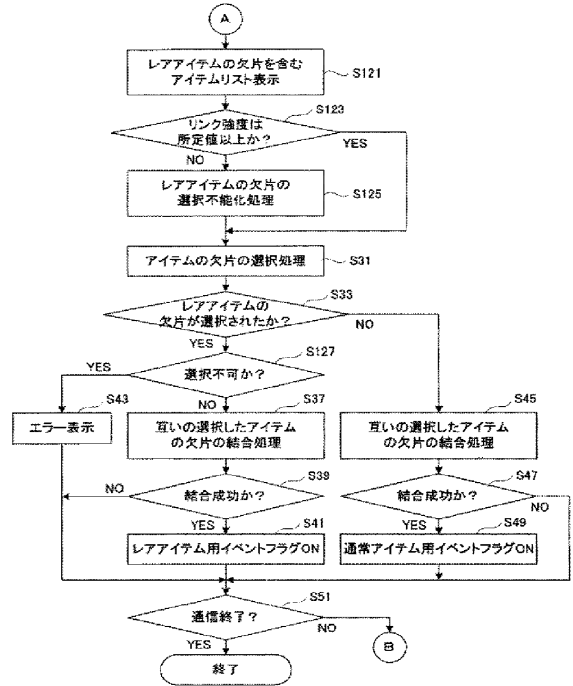
【図15】



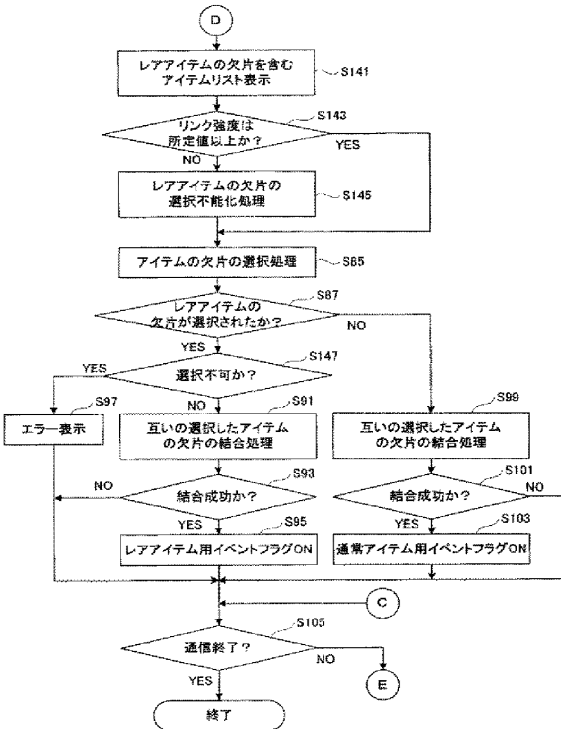
【図16】



【図17】



【図18】





# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2005-318995

(43)Date of publication of application : 17.11.2005

(51)Int.Cl. A63F 13/10  
A63F 13/12

(21)Application number : 2004-138429

(71)Applicant : NINTENDO CO LTD

(22)Date of filing : 07.05.2004

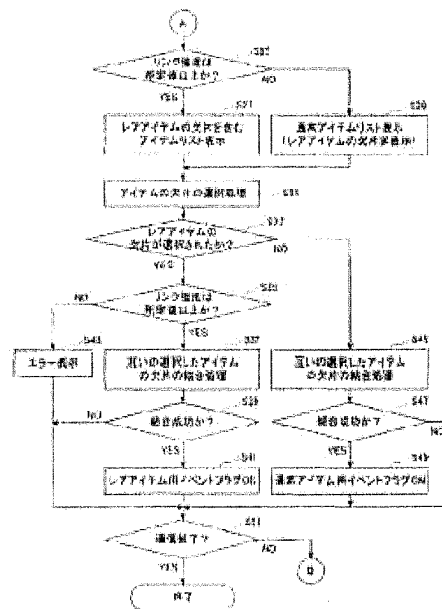
(72)Inventor : YAMADA YOICHI  
NARITA MINORU

## (54) GAME APPARATUS AND GAME PROGRAM

(57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a new and interesting game apparatus and program where a game content is varied by varying the propriety of use of an item according to the linkage strength varied according to a distance etc. between game apparatuses.

**SOLUTION:** A game system comprises a plurality of game apparatuses capable of performing short distance radio communication between each other. At a master set and a slave set selected as its communication opposite side, link intensity of radio communication is detected. When the link intensity is lower than a prescribed value, even when the opposite side possesses the bit of a rare item, the picture is not displayed, but only the picture of the bit of the item is displayed normally (S29), and using of the rare item is not permitted (S43). When the link item is not lower than the prescribed value, using of the rare item is permitted. For example, in the case of succeeding in the connection of the bit of the rare item, the rare item is used (S41).





\* 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]

They are other at least one game device and a game device in which short-distance-radio communication is possible,

An item-data memory means which memorizes item data which are possessed by an own machine, and which contain the 1st item as it is few,

A link intensity detecting means which detects link strength of a wireless communication of an own machine, and a game device besides the above,

an intensity value judging means which judges whether link strength detected by the aforementioned link intensity detecting means is beyond a specified value -- and

A game device provided with a game processing means to permit use of said 1st item when judged with the aforementioned link strength being beyond a specified value by the aforementioned intensity value judging means.

[Claim 2]

A possession item receiving means which receives partner possession item data about an item possessed with a game device besides the above,

a possession item judging means which judges whether the 1st item is possessed with a game device besides the above based on the aforementioned partner possession item data -- and

The game device according to claim 1 further provided with a possession status display means to indicate that it possesses the 1st item with a game device besides the above when judged with the 1st item being possessed by the aforementioned possession item judging means.

[Claim 3]

a possession item receiving means which receives partner possession item data about an item possessed with a game device besides the above -- and

When judged with the aforementioned link strength being beyond a specified value by the aforementioned intensity value judging means, When an image of the 1st item possessed with a game device besides the above is displayed based on the aforementioned partner possession item data and it is judged with the aforementioned link strength not being beyond a specified value by the aforementioned intensity value judging means, The game device according to claim 1 further provided with an item display control means which does not display an image of the 1st item possessed with a game device besides the above.

[Claim 4]

The aforementioned item-data memory means memorizes item data which contain the 2nd item further,

When the aforementioned game processing means is judged as the aforementioned link strength not being beyond a specified value by the aforementioned intensity value judging means, The game device according to claim 1 which permits use of only said 2nd item, and permits use of both said 1st item and said 2nd item when judged with the aforementioned link strength being beyond a

specified value by the aforementioned intensity value judging means.

[Claim 5]

a possession item receiving means which receives partner possession item data about an item possessed with a game device besides the above -- and

When judged with the aforementioned link strength being beyond a specified value by the aforementioned intensity value judging means, When an image of both the 1st item possessed with a game device besides the above and the 2nd item is displayed based on the aforementioned partner possession item data and it is judged with the aforementioned link strength not being beyond a specified value by the aforementioned intensity value judging means, The game device according to claim 4 further provided with an item display control means which displays an image of only the 2nd item possessed with a game device besides the above based on the aforementioned partner possession item data.

[Claim 6]

The game device according to claim 4 or 5 which it is an item with difficult high scarcity that said 1st item comes to hand according to advance of a game, and is an item with low scarcity with easy said 2nd item coming to hand according to advance of a game.

[Claim 7]

It is a game program which is provided with an item-data memory means which memorizes item data which are possessed by an own machine, and which contain the 1st item as it is few, and is executed in other at least one game device and a game device in which short-distance-radio communication is possible,

To a processor of the aforementioned game device,

A link strength detecting step which detects link strength of a wireless communication of an own machine, and a game device besides the above,

an intensity value determination step which judges whether link strength detected by the aforementioned link strength detecting step is beyond a specified value -- and

A game program which performs a game processing step which permits use of said 1st item when judged with the aforementioned link strength being beyond a specified value by the aforementioned intensity value determination step.

[Claim 8]

To a processor of the aforementioned game device,

A possession item receiving step which receives partner possession item data about an item possessed with a game device besides the above,

a possession item determination step which judges whether the 1st item is possessed with a game device besides the above based on the aforementioned partner possession item data -- and

The game program according to claim 7 which performs further a possession status display step which indicates that it possesses the 1st item with a game device besides the above when judged with the 1st item being possessed by the aforementioned possession item determination step.

[Claim 9]

To a processor of the aforementioned game device,

a possession item receiving step which receives partner possession item data about an item possessed with a game device besides the above -- and

When judged with the aforementioned link strength being beyond a specified value by the aforementioned intensity value determination step, When an image of the 1st item possessed with a game device besides the above is displayed based on the aforementioned partner possession item data and it is judged with the aforementioned link strength not being beyond a specified value by the aforementioned intensity value determination step, The game program according to claim 7 which performs further an item display control step which does not display an image of the 1st item possessed with a game device besides the above.

[Claim 10]

The aforementioned item-data memory means memorizes item data which contain the 2nd item further,

When the aforementioned game processing step is judged as the aforementioned link strength not being beyond a specified value by the aforementioned intensity value determination step, The game program according to claim 7 which permits use of only said 2nd item, and permits use of both said 1st item and said 2nd item when judged with the aforementioned link strength being beyond a specified value by the aforementioned intensity value determination step.

[Claim 11]

To a processor of the aforementioned game device,  
a possession item receiving step which receives partner possession item data about an item possessed with a game device besides the above -- and

When judged with the aforementioned link strength being beyond a specified value by the aforementioned intensity value determination step, When an image of both the 1st item possessed with a game device besides the above and the 2nd item is displayed based on the aforementioned partner possession item data and it is judged with the aforementioned link strength not being beyond a specified value by the aforementioned intensity value determination step, The game program according to claim 10 which performs further an item display control step which displays an image of only the 2nd item possessed with a game device besides the above based on the aforementioned partner possession item data.

[Claim 12]

The game program according to claim 10 or 11 which it is an item with difficult high scarcity that said 1st item comes to hand according to advance of a game, and is an item with low scarcity with easy said 2nd item coming to hand according to advance of a game.

---

[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]

This invention relates to the game device and game program which communicate among two or more game devices using a wireless communication function, and perform a game especially about a game device and a game program.

[Background of the Invention]

[0002]

The game system which communicates among two or more game machines is known by using a radio function conventionally. For example, the game system in which communication games, such as exchange of the monster between two or more players and a battle between players, are possible is introduced to the nonpatent literature 1 by using a radio function.

[0003]

A Patent document 1 has disclosed the game system in which perform a wireless communication between a radio type controller and a game machine body, and the display screen of a game is made to reflect the signal strength in the wireless communication concerned. In this game system, the field intensity of an input signal is detected by the game machine body side, and the display information displayed on a display part according to this receiving intensity is changed. For example, if a player with a controller separates from a game machine body, the character in a display screen will be moved and displayed on a near side. Thus, a game can be played the thing near a real experience by changing the display information of a screen according to actual movement of a player.

[Nonpatent literature 1] "Pocket-Monsters green leaf green, an operation manual", incorporated company Pokemon issue, January 29, 2004, P46-55

[Patent document 1] JP,2002-126353,A

[Description of the Invention]

[Problem to be solved by the invention]

[0004]

However, in the game system of the nonpatent literature 1, the signal strength of a wireless communication does not affect game progress, such as item exchange. Therefore, the player did not carry out a communication game being conscious of the positional relationship of players, the state of radio, etc.

[0005]

The game system of a Patent document 1 changes display information according to the signal strength between a radio type controller and a game machine body. That is, in this game system, display information only changes according to the distance of a player and a display screen. Therefore, it was difficult for this game system for the advance of a game itself not to change, even

if the distance of a player and a display screen changes, and to make the interest of a player maintain.

[0006]

So, the main purpose of this invention is to provide a new game device and game program.

[0007]

Other purposes of this invention are to provide the game device and game program to which a game content can be changed according to the distance between two or more game devices which perform a wireless communication, etc.

[0008]

The purpose of others of this invention is to provide the game device and game program to which the propriety of use of an item can be changed according to a communicating state with the game device of the partner of a wireless communication.

[Means for solving problem]

[0009]

Invention of Claim 1 is other at least one game device and a game device in which short-distance-radio communication is possible. This game device is provided with an item-data memory means, a link intensity detecting means, an intensity value judging means, and a game processing means. An item-data memory means memorizes the item data which are possessed by the own machine and which contain the 1st item as it is few. A link intensity detecting means detects the link strength of the wireless communication of an own machine and other game devices. An intensity value judging means judges whether the link strength detected by the link intensity detecting means is beyond a specified value. A game processing means permits use of the 1st item, when judged with link strength being beyond a specified value by an intensity value judging means.

[0010]

By invention of Claim 1, it is a game device (10: reference mark corresponding in the working example.). It is below the same. They are other at least one game device and a game device in which short-distance-radio communication is possible. An item-data memory means (32, 48, 72, 84) memorizes the item data which are possessed by the own machine and which contain the 1st item (an working example rare item) as it is few. A link intensity detecting means (42, 78, S23, S77) detects the link strength of the wireless communication of an own machine and other game devices. As link strength, a bit error rate is detected in the working example. An intensity value judging means (42, S25, S35, S79, S89, S123, S143) judges whether the link strength detected by the link intensity detecting means is beyond a specified value. And a game processing means (42, 82, S37-S41, S91-S95) permits use of the 1st item, when judged with link strength being beyond a specified value by an intensity value judging means. Therefore, according to invention of Claim 1, since use of the 1st item is permitted when the link strength which changes according to the distance between players, etc. is beyond a specified value, a game content can be changed according to the distance between game devices, etc. Since use of the 1st item will not be permitted if link strength is not beyond a specified value, the scarcity of use of the 1st item can be improved.

[0011]

Invention of Claim 2 is subordinate to invention of Claim 1, and is further provided with a possession item receiving means, a possession item judging means, and a possession status display means. A possession item receiving means receives the partner possession item data about the item possessed with other game devices. A possession item judging means judges whether the 1st item is possessed with other game devices based on partner possession item data. A possession status display means indicates that it possesses the 1st item with other game devices, when judged with the 1st item being possessed by the possession item judging means.

[0012]

In invention of Claim 2, a possession item receiving means (42, 76, S5, S67) receives the partner possession item data (commo data which includes a possession item list in the working example)

about the item possessed with other game devices. A possession item judging means (42, S7, S69) judges whether the 1st item is possessed with other game devices based on partner possession item data. And a possession status display means (42, S9, S71) indicates that it possesses the 1st item with other game devices, when judged with the 1st item being possessed by the possession item judging means. Therefore, since according to invention of Claim 2 that will be displayed if the opponent player possesses the 1st item, even if link strength is not beyond a specified value, it can be known whether the opponent player has the 1st item.

[0013]

Invention of Claim 3 is subordinate to invention of Claim 1, and is further provided with a possession item receiving means and an item display control means. A possession item receiving means receives the partner possession item data about the item possessed with other game devices. When an item display control means is judged as link strength being beyond a specified value by an intensity value judging means, Based on partner possession item data, the image of the 1st item possessed with other game devices is displayed, and when judged with link strength not being beyond a specified value by an intensity value judging means, the image of the 1st item possessed with other game devices is not displayed.

[0014]

In invention of Claim 3, a possession item receiving means (42, 76, S5, S67) receives the partner possession item data (commo data including the item list which is possession-item-listed and is displayed in the working example) about the item possessed with other game devices. An item display control means (42, 80, S27, S29, S81, S83), When judged with link strength being beyond a specified value by an intensity value judging means, Based on partner possession item data, the image of the 1st item possessed with other game devices is displayed, and when judged with link strength not being beyond a specified value by an intensity value judging means, the image of the 1st item possessed with other game devices is not displayed. Therefore, since according to invention of Claim 3 the image of the 1st item that a partner possesses is displayed only when the link strength which changes according to the distance between players, etc. is beyond a specified value, It can know easily that a player has the possibility of use of the 1st item by seeing the image of the 1st displayed item.

[0015]

Invention of Claim 4 is subordinate to invention of Claim 1, and an item-data memory means memorizes the item data which contain the 2nd item further. A game processing means permits use of only the 2nd item, when judged with link strength not being beyond a specified value by an intensity value judging means, and when judged with link strength being beyond a specified value by an intensity value judging means, it permits use of both the 1st item and the 2nd item.

[0016]

In invention of Claim 4, the item data which contain the 2nd item (an working example usually item) in an item-data memory means further are memorized. A game processing means (42, 82, S37-S41, S45-S49, S91-S95, S99-S103), When judged with link strength not being beyond a specified value, use of only the 2nd item is permitted, and when judged with link strength being beyond a specified value, use of both the 1st item and the 2nd item is permitted. Therefore, since according to invention of Claim 4 only use of the 2nd item is permitted when link strength is not beyond a specified value, and both use of the 2nd item and use of the 1st item are permitted when link strength is beyond a specified value, A game content can be changed according to the distance between game devices, etc. The scarcity of use of the 1st item can be improved to use of the 2nd item.

[0017]

Invention of Claim 5 is subordinate to invention of Claim 4, and is further provided with a possession item receiving means and an item display control means. A possession item receiving means receives the partner possession item data about the item possessed with other game devices. When

an item display control means is judged as link strength being beyond a specified value by an intensity value judging means, When the image of both the 1st item possessed with other game devices and the 2nd item is displayed based on partner possession item data and it is judged with link strength not being beyond a specified value by an intensity value judging means, Based on partner possession item data, the image of only the 2nd item possessed with other game devices is displayed.

[0018]

In invention of Claim 5, a possession item receiving means (42, 76, S5, S67) receives the partner possession item data (commo data including the item list which is possession-item-listed and is displayed in the working example) about the item possessed with other game devices. An item display control means (42, 80, S27, S29, S81, S83), When judged with link strength being beyond a specified value, based on partner possession item data, The image of both the 1st item possessed with other game devices and the 2nd item is displayed, and when judged with link strength not being beyond a specified value, based on partner possession item data, the image of only the 2nd item possessed with other game devices is displayed. Therefore, according to invention of Claim 5, when link strength is not beyond a specified value, the image of only a partner's 2nd item is displayed, and when link strength is beyond a specified value, the image of both a partner's 1st item and the 2nd item can be displayed. Therefore, a player can be easily told about whether there is possibility of both use of that only use of the 2nd item is possible or the 1st item and use of the 2nd item.

[0019]

It is an item with difficult high scarcity that invention of Claim 6 is subordinate to Claim 4 or invention of 5, and the 1st item comes to hand according to advance of a game, and the 2nd item is an item with low scarcity with easy receiving according to advance of a game.

[0020]

In invention of Claim 6, since the 1st item is an item with high scarcity and the 2nd item is an item with low scarcity, the scarcity of use of the 1st item to the 2nd item can be improved further.

[0021]

Invention of Claim 7 is a game program which is provided with the item-data memory means which memorizes the item data which are possessed by the own machine, and which contain the 1st item as it is few, and is executed in other at least one game device and the game device in which short-distance-radio communication is possible. This game program makes the processor of a game device perform a link strength detecting step, an intensity value determination step, and a game processing step. A link strength detecting step detects the link strength of the wireless communication of an own machine and other game devices. An intensity value determination step judges whether the link strength detected by the link strength detecting step is beyond a specified value. A game processing step permits use of the 1st item, when judged with link strength being beyond a specified value by an intensity value determination step.

[0022]

Like invention of above-mentioned Claims 1-6, according to the distance between game devices, etc., the propriety of use of an item can be changed and, according to invention of Claims 7-12, a game content can be changed.

[Effect of the Invention]

[0023]

According to this invention, since use of the 1st item is permitted when the link strength which changes according to the distance between game devices, etc. is beyond a specified value, the propriety of use of an item can be changed according to a communicating state with the game device of the partner of a wireless communication. Therefore, a game content can be changed according to the distance between game devices, etc., it is novel and the high game of attractiveness can be provided. Since use of the 1st item will not be permitted and the event by use of the 1st item, etc. will not occur if link strength is not beyond a specified value, the scarcity of the

1st item can be improved.

[0024]

The above-mentioned purpose of this invention, the other purposes, the characteristics, and an advantage will become still clearer from the detailed description of the following working examples performed with reference to Drawings.

[Best Mode of Carrying Out the Invention]

[0025]

The portable game device (only henceforth a "game device") 10 as shown in Fig.1 is used for the game system with which this invention is applied as an example. The game device 10 A handheld game machine, for example like [ in this working example ] Game Boy Advance (GAMEBOY ADVANCE: trade name). (It is also only hereafter called a "game machine".) 12, the wireless communication unit 16 connected to the communication connector 14 of the game machine 12, and the game cartridge (only henceforth a "cartridge") 20 connected to the cartridge connector 18 are included.

[0026]

The game machine 12 may not be restricted to a handheld game machine, for example, a notebook PC, a cellular phone, a Personal Digital Assistant, etc. may be applied. A game information storage medium may not be restricted to the cartridge 20, but various kinds of information storage media, such as an optical information storage medium like CD-ROM and DVD-ROM, a magneto-optical disc, a magnetic disk, or a memory card, may be applied.

[0027]

On the other hand, the housing 22 the game machine 12 including the oblong-shaped housing 22 in a main surface (surface), While the liquid crystal display (it is hereafter called "LCD" for short.) 24 is formed in the approximately center as an example of an image display means, to the left-and-right ends which sandwich LCD24, Various operation switch 26a-26g (the reference mark "26" shows comprehensively.) as a control means to which a player carries out game operation is provided. The loudspeaker 28 is built in the inside of the sound omission hole provided by the surface of the housing 22, and sounds, such as BGM in a game and a sound effect, are outputted to it.

[0028]

The operation switch 26 is provided with the following.

For example, the direction switch 26a.

The A button 26b.

The B button 26c.

The start button 26d, the select button 26e, the L button 26f provided by lefthand corner of the housing 22, and the R button 26g provided by right corner of the housing 22.

The operation information instructed with each switch or button of the operation switch 26 changes with contents of the game program processed with the game device 10. As an example, the direction switch 26a is used in order to instruct the moving direction or to move the cursor which chooses an item, when operating in a game a player character (character operated by the player). The A button 26b is used in order to instruct action (a jump and a sword are shaken) of a player character or to determine selections. The B button 26c is used in order to cancel selections. The L button 26f and the R button 26g are used in order to instruct the operation assigned to the A button 26b and the B button 26c and other operations. The start button 26d and the select button 26e are used in order to start a game play or to interrupt game operation.

[0029]

The communication connector 14 (dashed line display) is provided by the upper part of the back side of the housing 22. The connector 30 of the wireless communication unit 16 is connected to this communication connector 14, and the game machine 12 and the wireless communication unit 16 are electrically connected by this. The insertion hole (not shown) for equipping with the cartridge 20 freely attachable/detachable is formed in the upper part of the back side of a housing, and the



cartridge connector 18 (dashed line display) for electrically connecting with the cartridge 20 at the bottom part of this insertion hole is provided.

[0030]

By the cartridge 20 being an information storage medium for memorizing a game program and data, and equipping the game machine 12 with this cartridge 20, The semiconductor memory (ROM32 and backup RAM34 which are shown in Fig.2) etc. and the game machine 12 which are contained in the cartridge 20 are electrically connected.

[0031]

The wireless communication unit 16 is provided with the following.

The connector 30 provided by the lower part.

One pair of knob parts 36a and 36b provided by the upper part.

One pair of locking parts 38a and 38b provided by the same lower part as the connector 30.

The knob parts 36a and 36b are projected to the upper right and left of the wireless communication unit 16, and if a player draws both sides near to an inner side direction from the outside, respectively, the locking parts 38a and 38b projected in the lower part will move to an outside direction, respectively. And since both the knob parts 36a and 36b are energized to the outside direction if a player stops operation of the knob parts 36a and 36b, the locking parts 38a and 38b move to an inner side direction, respectively. On the other hand, the engagement hole (not shown) which engages with the locking parts 38a and 38b, respectively is formed in the back side upper part of the housing 22 of the game machine 12. The game machine 12 is equipped with the wireless communication unit 16 by engaging the locking parts 38a and 38b with the above-mentioned engagement hole, respectively at the same time a player connects the connector 30 of the wireless communication unit 16, and the communication connector 14 of the game machine 12. The wireless communication unit 16 transmits the commo data which outputted the commo data received from other game devices 10 to the game machine 12, and was outputted from the game machine 12 to other game devices 10. The antenna for the wireless communication unit 16 to carry out a wireless communication to other game devices 10 is formed on the substrate of a housing interior, and is not exposed to housing outside.

[0032]

The block diagram of the game device 10 is shown in Fig.2. The game machine 12 includes boot ROM [ relevant to the core based CPU 42 and it in this processor 40 ] 44, LCD controller 46, and working RAM(WRAM) 48, Video RAM (VRAM) 50, and the peripheral circuit 52 including the processor 40. However, the peripheral circuit 52 includes a voice (sound) circuit, a DMA (Direct Memory Access) circuit, a timer circuit, an input/output interface (IO), etc.

[0033]

The processor 40 gives a RGB code to LCD24 in a status signal and this working example, therefore the color display of the game image is carried out in LCD24. The processor 40 outputs an audio signal to the audio amplifier 54, and sounds, such as game music and a sound effect, are outputted by the audio signal from the loudspeaker 28. The operation signal from the operation switch 26 is input into the processor 40. Therefore, the processor 40 performs processing according to the operator guidance of the user thru/or player given through the operation switch 26.

[0034]

ROM32 and backup RAM34 are built in the cartridge 20. The game program and data for the game which should be performed with the game machine 12 are previously stored in ROM32 with the game name (identification information of a game program). Backup RAM34 is because data and the result data of a game are saved in the middle of the game, and such game data rewrites it via the connector 18, and it is memorized possible and in un-volatilizing. Backup RAM34 may comprise a flash memory etc.

[0035]

When the power supply of the game machine 12 is set to ON, the core based CPU 42 executes the

boot program memorized by the boot ROM 44, and performs starting processing of the game machine 12. Then, the core based CPU 42 executes the game program memorized by ROM32 of the cartridge 20, and it performs game processing, memorizing temporary data generated by execution by WRAM48 in which write-in read-out is possible. The image data generated when the core based CPU 42 executed a game program is drawn by VRAM50 (memory), and the image data memorized by VRAM50 is outputted to LCD24 by LCD controller 46. The core based CPU 42 generates the send data to other game devices to the predetermined region of WRAM48, and outputs it to the wireless communication unit 16 via the communication connector 14. The received data received via the wireless communication unit 16 from other game devices 10 are processed by the core based CPU 42, and are stored temporarily in the predetermined region of WRAM48.

[0036]

For example with short distance radio, the wireless communication unit 16 is a means of communication which communicates with other game devices 10, and contains baseband (Base Band)IC56. Including ROM which this baseband IC56 does not illustrate, in this ROM, an OCD (One-Cartridge Download) program and other programs are built, for example, and baseband IC56 operates to it according to those programs.

[0037]

With a one cartridge download program, In OC mode (one cartridge mode: mode in which only as for the main phone it is equipped with the game cartridge and a cordless handset operates in response to the program for cordless handsets from the main phone cartridge, and download of data), it is a program for downloading a program etc. to a cordless handset.

[0038]

EEPROM58 is further provided by the wireless communication unit 16, and the player name input by own machine ID and the user is memorized by this EEPROM58 in peculiar, for example. Baseband IC56 encodes the data include the data (a program, game data, etc.) transmitted via the communication connector 14 and the connector 30 from the game machine 12, the player name of EEPROM58, etc., It sends out to RF(Radio Frequency)-IC60. RF-IC60 modulates the data and transmits an electric wave from the antenna 62. However, the radio field intensity is dramatically weak, and is set as the small value of the degree which a user can use without a licence in radio law. The power supply circuit 64 is provided by this wireless communication unit 16. Typically, this power supply circuit 64 is a cell, and supplies DC power supply to each component of the wireless communication unit 16.

[0039]

In the wireless communication unit 16, the electric wave transmitted from other portable game devices 10 is received by the antenna 62, it gets over by RF-IC60, and a demodulated signal is input into baseband IC56. Therefore, baseband IC56 decodes a demodulated signal, restores data, and transmits the data to game machine 12, i.e., WRAM, 48 via the connector 40 and the communication connector 14.

[0040]

This game system is constituted by two or more above game devices 10. One of two or more game devices 10 performs the role of a main phone, and other game devices perform the role of a cordless handset. That is, a game system contains a main phone and at least one cordless handset.

[0041]

An example of the outline of the communication procedure between each game device 10 in this game system is shown in Fig.3. In the example of Fig.3, the game device 10a is a main phone including the three game devices 10a, 10b, and 10c, and other game devices 10b and 10c of a game system are cordless handsets. The connection of the wireless communication between the main phone 10a and each cordless handset 10b and 10c is established in advance of communication game processing.

[0042]

As shown in Fig.3, when game processing for communication game advance is performed, each cordless handset 10b and 10c transmits data required for the game processing concerned to the main phone 10a. This data is called child commo data and the result of the game processing in each cordless handset 10b and 10c may be included in this data. The main phone 10a performs game processing using child commo data if needed. The main phone 10a transmits data required for the game processing concerned to each cordless handset 10b and 10c. This data is called parent commo data and the processing result of the game processing in the main phone 10a may be included in this data. Each game device 10 (a main phone and each cordless handset) updates and displays a game image according to a processing result. In this working example, transmitting processing of the child commo data from each cordless handset 10b and 10c to the main phone 10a, A game advances by repeating the game processing by the main phone 10a, transmitting processing of the parent commo data from the main phone 10a to each cordless handset 10b and 10c, and the game processing by each cordless handset 10a and 10c for every frame. It is possible by sharing the result of the game processing by the main phone 10a between all the game devices 10 to also make the game progress in each game device 10 correspond.

[0043]

In this game system, a game which a player obtains an item and possesses according to advance of a game is performed, for example. And the player can use the possessed item, when predetermined conditions are satisfied. Specifically, when it is going to use a specific item, the value of the link strength of the wireless communication detected among other game devices 10 is judged. The propriety of use of a specific item changes according to the decided result. That is, when link strength is beyond a specified value, use of a specific item is permitted, and when link strength is not beyond a specified value, use of a specific item is not permitted.

[0044]

As a kind of item which comes to hand in a game, an item (the 2nd item) is usually prepared, for example with a rare item (the 1st item). The scarcity of a rare item in which it is difficult to receive according to advance of a game is high. On the other hand, scarcity of an item with easy receiving according to advance of a game is usually low. In this working example, this rare item is equivalent to an above-mentioned specific item, therefore the propriety of use of a rare item changes according to link strength. Since the scarcity of a rare item is usually higher than an item, it can usually improve the scarcity of use of the rare item to an item further.

[0045]

In this working example, each item is formed so that 1 set (one pair) may be accomplished by plurality (for example, two pieces). Each structure of an item is expressed as a piece of \*\* of an item. The piece of \*\* of an item becomes one item by being combined with the piece of \*\* of an item of the same kind (it became a pair).

[0046]

For example, the piece of \*\* of the item possessed by the own machine and the piece of \*\* of the item which accomplishes a pair are possessed with the game device 10 of other players. Therefore, a player communicates with other game devices 10, and when the game device 10 which possesses the piece of \*\* of an item needed is found, it becomes possible to combine the piece of \*\* of the item. And a success of combination of the piece of \*\* of an item will permit use of this item. If an item is used, the event matched with this item, for example will occur, and a game content will change.

[0047]

An example of the memory map of ROM32 of the cartridge 20 is shown in Fig.4. ROM32 includes the program storage area 70, the image data storage area 72, etc. The program storage area 70 contains the data transmission program storage area 74, the data receiving program storage area 76, the link strength detection program storage area 78, the item list display program storage area 80, the item joint program storage area 82, etc.

[0048]

In the data transmission program storage area 74, the program for transmitting data to other game devices 10 is memorized. By this program, a main phone transmits data required for game processing to a cordless handset, and a cordless handset transmits data required for game processing to a main phone.

[0049]

In the data receiving program storage area 76, the program for receiving the data from other game devices 10 is memorized. By this program, a main phone receives the data from a cordless handset, and a cordless handset receives the data from a main phone. The received data is stored temporarily to the predetermined region of WRAM48.

[0050]

The program for detecting the link strength of a wireless communication with other game devices 10 is memorized by the link strength detection program storage area 78. Detection of link strength is specifically performed by detecting the success probability (bit error rate) of data transmission and reception. As long as link strength is information in which the distance between game devices is reflected, what kind of thing may be used. For example, radio field intensity may be detected as link strength. It may be made to determine the value of the link strength in this time in other working examples by memorizing the bit error rate detected in the past several frames based on the bit error rate detected in the past several frames. In other working examples, the game device 10, Prescribed frequency transmission of the confirmation data for checking a communicating state is carried out at other game devices 10, and other game devices 10 reply same number as the number of the received confirmation data of confirmation data, and it may be made for the game device 10 to determine the value of link strength according to the number of reception of the replied confirmation data.

[0051]

The program for displaying the list of items possessed with an own machine and other game devices 10, respectively on the item list display program storage area 80 is memorized. The possession item of a predetermined number is divided and displayed on a list (item display part) for every kind of the. however, in this working example, it displays, only when judged with link strength being beyond a specified value, and the image of the rare item possessed with other game devices 10 is not displayed, when link strength does not come out beyond in a specified value.

[0052]

The program for combining the pieces of \*\* of an item among other game devices 10 is memorized by the item joint program storage area 82. In this program, when a rare item is chosen by operation of the player of an own machine by an own machine and link strength is not beyond a specified value, combination of a rare item is not performed, for example. Combination of an item is performed, when link strength is beyond a specified value, or when the rare item was chosen, and an item is usually chosen. Specifically, a cordless handset transmits the child commo data containing the data in which the piece of \*\* of the item selected by the own machine is shown to a main phone. It judges whether the main phone can combine the piece of \*\* of the item selected with the cordless handset, and the piece of \*\* of the item selected by the own machine, and the parent commo data containing the determined result data is transmitted to a cordless handset. When combination is successful, the contents of the game change with a main phone and a cordless handset. Use of the combined item is permitted specifically, respectively, for example, the event according to the kind of this item is generated.

[0053]

Although the graphic display is omitted to the program storage area 70, various programs required for game progress, such as a program for displaying a game image on LCD24 and a program for outputting a sound from the loudspeaker 28, are memorized further.

[0054]

Image data for generating a game screen (display screen), such as image data of the piece of \*\* of an item and image data of the piece of \*\* of a rare item, is usually memorized in the image data storage area 72. In this image data storage area 72, the image data of the piece of \*\* of two or more usual items and the piece of \*\* of two or more rare items is memorized. The core based CPU 42 generates a game image based on image data, and draws to VRAM50.

[0055]

Although the graphic display is omitted to ROM32, various data required for game progress, such as sound data for outputting sounds, such as BGM and a sound effect, is memorized further.

[0056]

An example of the memory map of WRAM48 is shown in Fig.5. In the possession item list area 84, the data in which the list of items possessed by the own machine is shown is usually memorized for every piece of \*\* of an item, and piece of \*\* of a rare item, for example. The identification information of the piece of \*\* of an item may be used for this list data, for example, and the identification information of the piece of \*\* of the item possessed is memorized to this region 84 in this case. Or as this list data, the flag data in which possession un-possessing of the piece of \*\* of each item is shown may be used, and in this case, each flag is set as ON, when the piece of \*\* of for example, this item is possessed.

[0057]

In the item list area 86 displayed, the data in which the list of pieces of \*\* of the item of the predetermined number displayed on a screen as a piece of \*\* of the item possessed by the own machine is shown is memorized. The piece of \*\* of the item of the predetermined number displayed is determined by operation of the operation switch 26 (direction switch 26a) of a player. As item list data displayed, the identification information of the piece of \*\* of an item is memorized, and this data is updated according to operation of the operation switch 26. In the piece region 88 of \*\* of the selected item, in order to combine with the item of other game devices 10, the data in which the piece of \*\* of the item selected by the own machine is shown is memorized. As this data, the identification information of the piece of \*\* of the selected item is memorized.

[0058]

The event flag region 90 for rare items is a flag region which generates the event for rare items. When combination of a rare item is successful, this event flag for rare items is set as ON. The event flag region 92 for items is usually a flag region which usually generates the event for items. Usually, when combination of an item is successful, this event flag for usual items is set as ON.

[0059]

In a partner's item-data region 94, the information about the item transmitted from other game devices 10 is memorized. Specifically, the data about the piece of \*\* etc. of the item which is possession-item-listed and is displayed and which was item-listed and was chosen is memorized. A possession item list is list data of the piece of \*\* of the item possessed with the partner's game device 10, and the same information as the possession item list area 84 is memorized. The item list displayed is list data of the piece of \*\* of the item of the predetermined number displayed on a screen as a piece of \*\* of the item possessed with a partner's game device 10, and the same information as the item list area 86 displayed is memorized. The piece of \*\* of the selected item is data in which the piece of \*\* of the item selected with the partner's game device 10 is shown, in order to combine with the item of an own machine, and the same information as the piece region 88 of \*\* of the selected item is memorized.

[0060]

Although the graphic display is omitted to WRAM48, the data area and flag region of others required for game processing are provided.

[0061]

An example of the game screen for choosing the communications partner displayed on a main phone is shown in Fig.6. In the example of Fig.6, as for a game system, a main phone is operated by the

player 1 including the four game devices 10, and three sets of cordless handsets are operated by the players 2, 3, and 4, respectively.

[0062]

The information about possession of the piece of \*\* of the rare item of an own machine and each cordless handset which can be communicated is shown by the selection picture of Fig.6. In the example of Fig.6, it turns out in the game device 10 of the player 2 and the player 3 that the piece of \*\* of the rare item is possessed and the piece of \*\* of a rare item is not possessed in the game device 10 of the player 4. communication is possible -- a cordless handset -- the players 2, 3, and 4 displayed on a column are each player name. Each cordless handset transmits child comomo data including the information about the item possessed by the own machine to a main phone. Based on this information, a main phone judges whether each cordless handset possesses the rare item, and displays a selection picture like Fig.6. The player 1 of a main phone is this selection picture, and can determine the communications partner which wants to combine the piece of \*\* of an item. In this selection picture, since it is shown whether each cordless handset which exists in a communication feasible region possesses the rare item, the player 1 of a main phone can choose a suitable communications partner in consideration of the possession state of the item in an own machine. For example, the rare item is possessed by the own machine and the player 1 of a main phone should just choose the cordless handset which possesses the rare item as a communications partner to use the rare item. In this game screen, the player 1 of a main phone chooses the player which is made to move the cursor 100 up and down by operation of the direction switch 26a, and is made into a communications partner, and determines a communications partner by operation of the A button 26b. Thus, the possession situation of the piece of \*\* of the rare item in each cordless handset is displayed regardless of link strength. Therefore, the player 1 of a main phone can be known about whether the opponent player has a rare item, even if link strength is not beyond a specified value.

[0063]

Although a graphic display is not carried out, it indicates whether the main phone possesses the piece of \*\* of a rare item also each cordless handset. The information about the item possessed with a main phone is transmitted to each cordless handset from a main phone.

[0064]

Determination of the cordless handset made into a communications partner with a main phone will detect the link strength of a wireless communication by Hazama of a main phone and this cordless handset. And in this working example, the item list which contains the piece of \*\* of a rare item when link strength is beyond a specified value is displayed, and if link strength is not beyond a specified value, the item list in which the piece of \*\* of the rare item was made non-display is displayed.

[0065]

An example of the game screen displayed on a main phone is shown in Fig.7. This game screen is provided with the following.

The own machine item display part 102 which shows an item possessed by an own machine.

The partner machine item display part 104 which shows an item possessed by a communications partner.

The display column of the image of the piece of \*\* of an item and the display column of the image of the piece of \*\* of a rare item are usually provided by the own machine item display part 102 and the partner machine item display part 104. The piece of \*\* of the item of a predetermined number (this working example three pieces) can be displayed on each display column. The player can choose the piece of \*\* of an item to display on each display column of the own machine item display part 102 by operating the predetermined operation switch 26. The piece of \*\* of the item displayed is scrolled by the vertical direction, for example by operation of the direction switch 26a. The piece of \*\* of the same item as the piece of \*\* of the item currently displayed on the own machine item

display part 102 in the partner's game device 10 is displayed on the partner machine item display part 104. The data about the item displayed on the partner machine item display part 104 is transmitted from a communications partner, whenever the piece of \*\* of the item currently displayed on the own machine item display part 102, for example in the partner's game device 10 is changed according to an operational input.

[0066]

In this Fig.7, the game device 10 of the player 2 is a communications partner. The link strength detected by Hazama with the game device 10 of the player 2 is not beyond a specified value. For this reason, although the image of the piece of \*\* of the usual item possessed with the game device 10 of the player 2 is displayed, the image of the piece of \*\* of a rare item is not displayed.

Therefore, although it knows the player 1 of the main phone that the player 2 possesses the piece of \*\* of a rare item in the selection picture of Fig.6 itself, it cannot know it about the player 2 possessing the piece of \*\* of which rare item specifically. The player 1 of a main phone can know easily such a thing for which use of a rare item is not permitted although use of an item may usually be permitted by Hazama with the communications partner as be alike in the display of an item and a rare item being usually non-display.

[0067]

Although the graphic display is not carried out, the game screen corresponding to the game screen of the main phone of Fig.7 is displayed on the game device 10 of the player 2. That is, although the image of the usual item possessed by the own machine and a rare item is displayed on the own machine item display part 102 in the game screen of the player 2, Only the image of the usual item possessed with the main phone is displayed on the partner machine item display part 104, and, similarly the image of a rare item is not displayed on it as Fig.7. Therefore, although it knows the player 2 of the cordless handset that the main phone possesses the piece of \*\* of a rare item itself, it cannot know it about the main phone possessing the piece of \*\* of which rare item specifically. Between the main phone, the player 2 of a cordless handset can also know easily that use of a rare item is not permitted, although use of an item may usually be permitted.

[0068]

An example of the game screen displayed on a main phone is shown in Fig.8. In this game screen, the game device 10 of the player 3 is a communications partner. The link strength detected between the game devices 10 of the player 3 is beyond a specified value. For this reason, not only the image of the piece of \*\* of the usual item which the player 3 possesses but the image of the piece of \*\* of a rare item is displayed on the partner machine item display part 104. Although the graphic display is not carried out, the image of the piece of \*\* of a usual item and the image of the piece of \*\* of a rare item which the main phone possesses are displayed on the partner machine item display part 104 with the game device 10 of the player 3 as well as Fig.8.

[0069]

Thus, in this working example, only when the link strength which changes according to the distance between players, etc. is beyond a specified value, the image of the piece of \*\* a partner's rare item can be seen. Therefore, the player can know of which rare item the communications partner possesses the piece of \*\* specifically. And between the communications partner, it can know easily that both use of an item and use of a rare item may usually be permitted.

[0070]

In the example of this Fig.8, the piece 106a of \*\* of the rare item possessed with a main phone and the piece 106b of \*\* of the rare item possessed with the game device 10 of the player 3 are pieces of \*\* which accomplish a group thru/or a pair, and it turns out that it can join together, for example. Therefore, when it is chosen with a main phone and the cordless handset of the player 3, respectively for combination of the piece 106a of \*\* of a rare item and the piece 106b of \*\* of a rare item, the piece of \*\*\*\*\* can be combined. The player can choose the piece of \*\* of the rare item of the own machine which is combined by operating the predetermined operation switch

26.

[0071]

An example of the game screen of the main phone in which the situation of combination of the piece of \*\* of an item is shown is shown in Fig.9. For example, if the piece 106a of \*\* of a rare item is chosen with a main phone, the piece 106a of \*\* of this rare item will be put on the joint place 108. If the piece 106b of \*\* of a rare item is chosen with a cordless handset, the piece 106b of \*\* of this rare item will be put on the joint place 108. The information which shows the piece of \*\* of the item selected for combination is transmitted to a mutual partner machine. Therefore, the game screen in which signs that the piece of \*\* of the item selected with the partner machine for combination is put on a joint place are shown can be displayed. And it is judged with a main phone whether the pieces of \*\* of the item selected with the main phone and the cordless handset are combinable. Specifically, the judgment of whether the kind (rare item or usually item) of item is the same and the judgment of whether the piece of \*\* of an item is what accomplishes a group are performed. When judged [ that it is combinable and ], the information which shows that it succeeded in combination is transmitted to a cordless handset. And in a main phone and a cordless handset, use of this rare item is permitted, for example, the event based on this rare item occurs, respectively.

[0072]

Thus, in this working example, when link strength is not beyond a specified value. Usually, since only use of an item is permitted, and both use of an item and use of a rare item are usually permitted when link strength is beyond a specified value, a game content can be changed according to the distance between the game devices 10, etc. The scarcity of use of a rare item can usually be improved to use of an item.

[0073]

When the piece of \*\* of the rare item corresponding to the piece of \*\* of the rare item which link strength is beyond a specified value, and was chosen by the own machine is chosen with a partner's game device 10 about a rare item, use of this rare item is permitted. Therefore, since a game content can be changed by an interaction not only with distance with a partner's game device 10 but an opponent player, the attractiveness of a game can be improved further.

[0074]

The positional relationship of each player corresponding to the game screen of Fig.9 is shown in Fig.10 from Fig.6. In Fig.10, the player 1-4 is shown by reference mark P1-P4, and the outside circle by which it was indicated by the dashed line shows the communication feasible region of the main phone of the player 1. The inner circle by which it was indicated by the dashed line shows the region where the link strength beyond a specified value may be detected with a main phone. Since the player 2 exists out of the range of an inner circle, between a main phone and the game device 10 of the player 2, the link strength of less than a specified value is detected. Therefore, when this player 2 is chosen as a communications partner, as shown in Fig.7, the image of the piece of \*\* of the rare item which the player 2 possesses is not displayed on the game screen of a main phone. Use of a rare item is not permitted in a main phone and the game device 10 of the player 2.

[0075]

On the other hand, since the player 3 exists within the limits of an inner circle, the link strength beyond a specified value is detected between a main phone and the game device 10 of the player 3. Therefore, when the player 3 is chosen as a communications partner, as shown in Fig.8, the image of the piece of \*\* of the rare item which the player 3 possesses is displayed on the game screen of a main phone. Use of a rare item may be permitted in a main phone and the game device 10 of the player 3.

[0076]

since the player 4 does not possess the rare item (refer to Fig.6), when the player 4 is chosen as a communications partner, the player 4 possesses in the game screen of a main phone -- only the image of the piece of \*\* of an item will usually be displayed.



[0077]

An example of the contents of commo data is shown in Fig.11. A main phone transmits such commo data (parent commo data) to a cordless handset, and a cordless handset transmits such commo data (child commo data) to a main phone. As for commo data, the information possessed by the own machine usually concerning the piece of \*\* of an item and the piece of \*\* of a rare item is memorized by this possession item list data including possession item list data. For example, the identification information of the piece of \*\* of the possessed item is memorized. Or it memorizes about all the pieces of \*\* of an item as flag data in which possession un-possessing is shown. The possession item list data of this commo data is created based on the data of the possession item list area 84 of WRAM48. A main phone and each cordless handset can judge whether the rare item is possessed with the game device 10 of the communications partner based on the received possession item list data, respectively. And based on the decided result, as shown in Fig.6, the possession state of the rare item in the game device 10 of a communications partner can be displayed.

[0078]

Commo data may contain the item list data displayed. The information which shows the piece of \*\* of the item displayed by the partner machine item display part 104 of a communications partner to this item list data displayed as an item possessed by the own machine is memorized. For example, the identification information of the piece of \*\* of the usual item of a predetermined number and the piece of \*\* of a rare item is memorized. The item list data in which this commo data is displayed is created based on the data of the item list area 86 where WRAM48 is displayed. A main phone and the cordless handset can determine the piece of \*\* of the item of the predetermined number displayed on the partner machine item display part 104 based on this received item list data that is displayed, respectively.

[0079]

Commo data may contain the piece data of \*\* of the selected item. The information (identification information) which shows the piece of \*\* of the item selected for combination to the piece data of \*\* of this selected item is memorized. The piece data of \*\* of an item in which this commo data was chosen is created based on the data of the piece region 88 of \*\* of an item where WRAM48 was chosen. Based on the piece data of \*\* of the received selected item, a main phone and a cordless handset, respectively, The piece of \*\* of the item selected with the partner's game device 10 for combination can be grasped, and the game screen in which having been chosen for combination of the piece of \*\* of this item is shown can be generated and displayed. In this working example, since decision processing of combination is performed with a main phone, the main phone can judge whether combination of an item is a success, or it is failure based on the piece data of \*\* of an item in which the received partner machine was chosen, and the piece data of \*\* of an item in which the own machine of WRAM48 was chosen.

[0080]

An example of operation of communication game processing of the main phone in this game system is shown in Fig.12 and Fig.13. At the first step S1 of Fig.12, the core based CPU 42 of a main phone performs cordless handset search processing, it looks for the cordless handset which exists in a communication feasible region, and connection is established between these cordless handsets. A main phone is connected with the cordless handset below a predetermined Maximum connection possible number (for example, three sets) by this processing.

[0081]

Next, the core based CPU 42 sets the initial value "1" to the variable N at Step S3. And the core based CPU 42 is Step S5, via the wireless communication unit 16, receives child commo data from a cordless handset, and memorizes it as commo data of the Nth cordless handset to the item-data region 94 of the partner of WRAM48. The possession item list data of this cordless handset is contained in this child commo data.

[0082]

Then, at Step S7 the core based CPU 42, Based on the received child commo data, it judges whether the possession item of this cordless handset has a piece of \*\* of a rare item, and if it is "YES", the core based CPU 42 will display on LCD24 that the Nth cordless handset possesses the piece of \*\* of a rare item by step S9. Specifically, the core based CPU 42 draws to VRAM50 the game screen in which it is shown that the player of the Nth cordless handset possesses the piece of \*\* of a rare item, and displays the game screen on LCD24 using LCD controller 46. On the other hand, if it is "NO" at Step S7, the core based CPU 42 will be Step S11, and will display on LCD24 that the Nth cordless handset does not possess the rare item. Specifically, the core based CPU 42 draws to VRAM50 the game screen in which it is shown that the player of the Nth cordless handset does not possess the piece of \*\* of a rare item, and displays the game screen on LCD24 using LCD controller 46.

[0083]

And it is judged at Step S13 whether the core based CPU 42 is smaller than the number of the cordless handsets to which the value of the variable N is connected. That is, it is judged whether the possession state of a rare item has been grasped about all the cordless handsets connected, and the result was displayed. If it is "YES" at Step S13, at Step S15, the core based CPU 42 will add "1" to the variable N, and will return to Step S5. Thus, a selection picture including the situation of possession of the rare item of each cordless handset as possession un-possessing of a rare item grasped about all the cordless handsets which exist in a communication feasible region, for example, shown in Fig.6 is displayed on LCD24.

[0084]

If it is "NO", on the other hand, at Step S13 the core based CPU 42, The parent commo data which contains the possession item list data of a main phone at Step S17 based on the data of the possession item list area 84 is created, and parent commo data is transmitted to each cordless handset using the wireless communication unit 16 at Step S19.

[0085]

In Step S21, the core based CPU 42 performs the selection process of a cordless handset made into a communications partner. In this processing, the operational input data from the operation switch 26 of a main phone is acquired, and the cordless handset made into a communications partner is determined from one or more cordless handsets connected based on that operational input data. A main phone creates the parent commo data containing the data in which it is shown any the cordless handsets chosen as the communications partner are, and transmits to each cordless handset. Therefore, in each cordless handset, it can be grasped whether the own machine was elected as the communications partner by the main phone.

[0086]

Then, the core based CPU 42 detects the link strength of the wireless communication of the cordless handset chosen as the communications partner at Step S23. Although a graphic display is omitted here, a main phone transmits parent commo data including the item list which is possession-item-listed and is displayed to this cordless handset. A main phone receives child commo data including the item list from this cordless handset which is possession-item-listed and is displayed, and memorizes it to a partner's item-data region 94.

[0087]

And the core based CPU 42 judges whether the detected link strength is beyond a specified value at Step S25 of the following Fig.13. If it is "YES" at this step S25, the core based CPU 42 will express the item list containing the piece of \*\* of a rare item as Step S27. Specifically Possession item list data and item list data displayed of a communications partner of the data of the possession item list area 84, and a partner's item-data region 94, Based on the image data of the image data storage area 72, etc., the core based CPU 42 draws to VRAM50 the game screen containing the own machine item display part 102 and the partner machine item display part 104, and displays the

game screen on LCD24 using LCD controller 46. That is, in a game screen, as shown in Fig.8, when the cordless handset possesses the rare item, the image of the piece of \*\* of the rare item is displayed on the partner machine item display part 104.

[0088]

On the other hand, if it is "NO" at Step S25, the core based CPU 42 will usually express an item list as Step S29. Data usually concerning the piece of \*\* of an item specifically among the data of the possession item list area 84, the possession item list data of the communications partner a partner's item-data region 94, and the item list data displayed, Based on the image data of the image data storage area 72, etc., the core based CPU 42 draws to VRAM50 the game screen containing the own machine item display part 102 and the partner machine item display part 104, and displays the game screen on LCD24 using LCD controller 46. That is, in a game screen, as shown in Fig.7, though the cordless handset possesses the piece of \*\* of a rare item, the image of the piece of \*\* of the rare item is not displayed on the partner machine item display part 104. The player of a main phone chooses the piece of \*\* of the item of an own machine to combine, seeing the game screen where the possession item of an own machine and a cordless handset was displayed.

[0089]

And the core based CPU 42 performs the selection process of the piece of \*\* of an item at Step S31. In this processing, the operational input data from the operation switch 26 is acquired. When there is predetermined operational input data which instructs change of the item displayed on the own machine item display part 102, the item list area 86 displayed is updated based on this operational input data. And in a game screen, the item displayed on the own machine item display part 102 is changed based on the data of this item list area 86 displayed. When there is predetermined operational input data which instructs selection of the piece of \*\* of the item for combination, based on this operational input data, the identification information of the piece of \*\* of the item chosen as the piece region 88 of \*\* of the selected item is memorized. The child commo data from a cordless handset is received, and it memorizes to a partner's item-data region 94. In a game screen, the item displayed on the partner machine item display part 104 is changed based on the item list data in which this partner's item-data region 94 is displayed.

[0090]

Then, the core based CPU 42 judges whether the piece of \*\* of the rare item was chosen at Step S33. If it is "YES" at this step S33, the core based CPU 42 will judge whether link strength is beyond a specified value at Step S35. That is, since use of a rare item is not permitted in this working example when link strength is not beyond a specified value, it has judged based on link strength for whether it is a thing as which a rare item may be chosen for combination.

[0091]

If it is "YES" at this step S35, the core based CPU 42 will be Step S37, and will perform the bonding process of the piece of \*\* of the mutual selected item. In this processing, the child commo data from a cordless handset is received, the data in which the piece of \*\* of the item selected with the cordless handset contained in that child commo data is shown is acquired, and it memorizes to a partner's item-data region 94. And the judgment of whether to accomplish whether the piece of \*\* of the rare item selected by the own machine memorized to the piece region 88 of \*\* of the selected item and the piece of \*\* of the item selected with the cordless handset memorized to the partner's item-data region 94 are corresponding things and one group, i.e., a pair, is performed.

[0092]

Then, at Step S39, the core based CPU 42 judges whether it succeeded in combination, if it is "YES", it will be Step S41, and will permit use of this combined rare item, and will set the event flag for rare items as ON. By this, the event for rare items will be generated in a main phone. The parent commo data containing the data in which having succeeded in combination of the rare item is shown is created, and it is transmitted to a cordless handset.

[0093]

On the other hand, when it is that to which the pieces of \*\* of the item selected with the main phone and the cordless handset do not correspond when it was "NO" at Step S39 that is, combination displays on a game screen that it is failure, and proceeds to Step S51, for example. The parent commo data containing the data in which it is shown that combination of the rare item went wrong is created, and it is transmitted to a cordless handset.

[0094]

When selection of a rare item is not permitted if it is "NO" at Step S35 that is, at Step S43, the core based CPU 42 processes an error display, and proceeds it to Step S51. The game screen in which the purport [ that it cannot choose ] was shown is generated by processing of this step S43, and the piece of \*\* of a rare item with the selected player is displayed, for example.

[0095]

When the piece of \*\* of an item is usually chosen when it was "NO" at Step S33 that is, the core based CPU 42 is Step S45, and performs the bonding process of the piece of \*\* of the mutual selected item. In this processing, the same processing as Step S37 is performed. That is, the child commo data from a cordless handset is received, and the data in which the piece of \*\* of the item selected with the cordless handset is shown is memorized to a partner's item-data region 94. And the judgment of whether the piece of \*\* of the item selected with the cordless handset selected by the own machine memorized to the piece region 88 of \*\* of the selected item remembered to be a piece of \*\* of an item to the partner's item-data region 94 usually accomplishes whether it is a corresponding thing and one group, i.e., a pair, is performed.

[0096]

And at Step S47, the core based CPU 42 judges whether it succeeded in combination, if it is "YES", it will be Step S49, and will permit use of this combined usual item, and will usually set the event flag for items as ON. By this, the event for items will usually be generated in a main phone. The parent commo data containing the data in which the thing [ having usually succeeded in combination of the item ] is shown is created, and it is transmitted to a cordless handset.

[0097]

On the other hand, if it is "NO" at Step S47, combination will display on a game screen that it is failure, and will proceed to Step S51, for example. The parent commo data containing the data in which the thing [ that combination of the item usually went wrong ] is shown is created, and it is transmitted to a cordless handset.

[0098]

And in Step S51, the core based CPU 42 judges whether communication is ended or not. For example, it is judged that communication is not ended when communicative continuation is instructed by operation of the predetermined operation switch 26 of a player. In continuing a communication game if it is "NO" at this step S51 that is, it returns to Step S1 of Fig.12, and repeats processing. On the other hand, if it is "YES" at Step S51, this communication game processing will be ended.

[0099]

An example of operation of communication game processing of a cordless handset is shown in Fig.14 and Fig.15. The core based CPU 42 performs main phone search processing, searches the first step S61 of Fig.14 for the main phone which exists in grasp, and establishes connection with this main phone at it.

[0100]

Next, at Step S63, the core based CPU 42 creates the child commo data containing possession item list data based on the data of the possession item list area 84, is Step S65 and transmits child commo data to a main phone using the wireless communication unit 16. In a main phone, the possession situation of the piece of \*\* of the item of this cordless handset is grasped by this.

[0101]

Then, at Step S67, using the wireless communication unit 16, the core based CPU 42 receives

parent commo data, and memorizes it to the item-data region 94 of the partner of WRAM48. The possession item list data of a main phone is contained in this parent commo data.

[0102]

And it is judged whether the core based CPU 42 has a piece of \*\* of a rare item in the possession item of a main phone at Step S69 based on the received parent commo data. If it is "YES" at this step S69, the core based CPU 42 will draw to VRAM50 the game screen in which it is shown that it is a main phone which possesses a rare item, and will express that game screen to LCD24 as Step S71 using LCD controller 46. On the other hand, if it is "NO" at Step S69, the core based CPU 42 will display on LCD24 the game screen in which it is shown that it is a main phone which does not possess a rare item.

[0103]

Then, in Step S75, the core based CPU 42 judges whether it was chosen as the communications partner of a main phone. The parent commo data containing the data in which it is shown specifically any the cordless handsets selected as a communications partner are is received, and the judgment of whether the own machine was chosen as the communications partner based on these received data is performed. If it is "NO" at this step S75, it will proceed to Step S105 of the following Fig.15.

[0104]

On the other hand, if it is "YES" at Step S75, the core based CPU 42 will be Step S77, and will detect the link strength of a wireless communication with a main phone. Although a graphic display is omitted here, a cordless handset receives parent commo data including the item list from a main phone which is possession-item-listed and is displayed, and memorizes it to a partner's item-data region 94. A cordless handset creates child commo data including the item list which is possession-item-listed and is displayed, and transmits to a main phone.

[0105]

And the core based CPU 42 judges whether the detected link strength is beyond a specified value at Step S79 of the following Fig.15. If it is "YES" at Step S79, the core based CPU 42 will display the item list which contains the piece of \*\* of a rare item at Step S81. This processing is the same processing as Step S27 of an above-mentioned main phone. When the main phone possesses the rare item, the image of the piece of \*\* of the rare item is displayed on the partner machine item display part 104 by this in a game screen.

[0106]

On the other hand, if it is "NO" at Step S79, the core based CPU 42 will usually express an item list as Step S83. This processing is the same processing as Step S29 of an above-mentioned main phone. Though the main phone possesses the rare item, the image of the piece of \*\* of the rare item is not displayed on the partner machine item display part 104 by this in a game screen. The player of a cordless handset chooses the piece of \*\* of the item of an own machine to combine, seeing the game screen where the possession item of an own machine and a main phone was displayed.

[0107]

And the core based CPU 42 performs the selection process of the piece of \*\* of an item at Step S85. This processing is the same processing as Step S31 of an above-mentioned main phone. For example, when there is predetermined operational input data which instructs selection of the piece of \*\* of the item for combination, based on this operational input data, the identification information of the piece of \*\* of the item chosen as the piece region 88 of \*\* of the selected item is memorized.

[0108]

Then, the core based CPU 42 judges whether the piece of \*\* of the rare item was chosen at Step S87. If it is "YES" at this step S87, the core based CPU 42 will judge whether link strength is beyond a specified value at Step S89. That is, since use of a rare item is not permitted in this

working example when link strength is not beyond a specified value, it has judged based on link strength for whether it is a thing as which a rare item may be chosen for combination.

[0109]

If it is "YES" at this step S89, the core based CPU 42 will be Step S91, and will perform the bonding process of the piece of \*\* of the mutual selected item. In this processing, the child commo data containing the data in which the piece of \*\* of the rare item selected by the own machine is shown, for example is created, and it is transmitted to a main phone. The parent commo data from a main phone is received, and the data in which it is shown whether it succeeded in combination included in the parent commo data or it failed is acquired. Based on this received data, the success or failure of combination of a rare item are judged.

[0110]

Then, at Step S93, the core based CPU 42 judges whether it succeeded in combination, if it is "YES", it will be Step S95, and will permit use of this combined rare item, and will set the event flag for rare items as ON. By this, the event for rare items will be generated in a cordless handset. On the other hand, if it is "NO" at Step S93, combination will display on a game screen that it is failure, and will proceed to Step S105, for example.

[0111]

When selection of a rare item is not permitted if it is "NO" at Step S89 that is, at Step S97, the core based CPU 42 processes an error display, and proceeds it to Step S105. A purport [ that the piece of \*\* of a rare item with the player selected, for example cannot be chosen ] is displayed on a game screen by processing of this step S97.

[0112]

When the piece of \*\* of an item is usually chosen when it was "NO" at Step S87 that is, the core based CPU 42 is Step S99, and performs the bonding process of the piece of \*\* of the mutual selected item. In this processing, the child commo data which contains the data selected by the own machine in which the piece of \*\* of an item is usually shown, for example is created, and it is transmitted to a main phone. The parent commo data from a main phone is received, and the data in which it is shown whether it succeeded in combination included in the parent commo data or it failed is acquired. Based on this received data, the success or failure of combination of an item are usually judged.

[0113]

And at Step S101, the core based CPU 42 judges whether it succeeded in combination, if it is "YES", it will be Step S103, and will permit use of this combined usual item, and will usually set the event flag for items as ON. By this, the event for items will usually be generated in a cordless handset. On the other hand, if it is "NO" at Step S101, combination will display on a game screen that it is failure, and will proceed to Step S105, for example.

[0114]

And in Step S105, the core based CPU 42 judges whether communication is ended or not. For example, it is judged that communication is not ended when communicative continuation is instructed by operation of the predetermined operation switch 26 of a player. In continuing a communication game if it is "NO" at this step S105 that is, it returns to Step S61 of Fig.14, and repeats processing. On the other hand, if it is "YES" at Step S105, this communication game processing will be ended.

[0115]

Since according to this working example use of a rare item is permitted when the link strength which changes according to the distance between the game devices 10, etc. is beyond a specified value, the propriety of use of an item can be changed according to a wireless communication's distance and the communicating state with the game device 10 of a partner. Therefore, a game content can be changed according to the distance between the game devices 10, etc., it is novel and the high game of attractiveness can be provided. Since use of a rare item will not be permitted and the event

by use of a rare item, etc. will not occur for this reason if link strength is not beyond a specified value, the scarcity of a rare item can be improved. For example, the player can play a communication game being conscious of distance with a partner's game device 10. That is, when the image of the piece of \*\* of a rare item was not displayed, i.e., the communications partner by which use of a rare item is not permitted is found, the positive play of making use of a rare item permit can also be performed by approaching this communications partner and narrowing distance.

[0116]

When link strength is beyond a specified value, as it is shown in Fig.8, the image of the piece of \*\* a partner's rare item is displayed, and he was trying not to display the image of the piece of \*\* a partner's rare item in an above-mentioned working example, as it is shown in Fig.7, when link strength is not beyond a specified value. That is, he was trying to change the display of the piece of \*\* of a rare item according to link strength. However, link strength may not be beyond a specified value, or it may be made to display the image of the piece of \*\* a partner's rare item like other working examples shown in Fig.16.

[0117]

When link strength with a communications partner is not beyond a specified value in other working examples, an example of the game screen displayed on a main phone is shown in this Fig.16. In the partner machine item display part 104, the image of the piece of \*\* of the rare item which the player 2 possesses is displayed. However, although indicated by the dashed line in Fig.16, for example it is translucent, and is displayed, or the image of the piece of \*\* of this rare item is expressed as predetermined colors (gray etc.), and is displayed in the state of differing from original in the actual game screen. By this, the player 1 of a main phone can know easily that use of a rare item is not permitted between the players 2 like an above-mentioned working example. Even when link strength is not beyond a specified value, it may be made to display the image of the piece of \*\* of a rare item in the same state as the case where link strength is beyond a specified value.

[0118]

An example of a continuation of Fig.12 is shown in Fig.17 among the game operations of the main phone in a Fig.16 working example. In this Fig.17, a new reference mark is given to a different portion from the Fig.13 of an above-mentioned working example, the same reference mark is given to the same processing as Fig.13, and that description is omitted.

[0119]

After detecting link strength at Step S23 of Fig.12, the core based CPU 42 expresses the item list containing the piece of \*\* of a rare item as the first step S121 of Fig.17. This processing is the same processing as Step S27 of an above-mentioned working example. Based on the received child commo data, the game screen which usually contains the piece of \*\* of a rare item in the partner machine item display part 104 with the piece of \*\* of an item is drawn by this, and the game screen is displayed on LCD24.

[0120]

Then, the core based CPU 42 judges whether the detected link strength is beyond a specified value at Step S123. If it is "NO" at this step S123, the core based CPU 42 will perform selection impossible-izing processing of the piece of \*\* of a rare item at Step S125. Specifically, the selection improper flag of the piece of \*\* of the rare item of the predetermined region of WRAM48 is set as ON. The display style of the image of the piece of \*\* of the rare item displayed on the partner machine item display part 104 may be made translucent, for example, or may be changed into a predetermined color, and it may be made to change. On the other hand, if it is "YES" at Step S123, it will proceed to Step S31 as it is.

[0121]

When it is judged that the piece of \*\* of the rare item was chosen at Step S33, the core based CPU 42 is the subsequent step S127, and judges whether the piece of \*\* of a rare item can choose. For example, it is judged whether the selection improper flag of the piece of \*\* of a rare item is set as

ON. If it is "NO" at this step S127, it will proceed to Step S37, and if it is "YES", it will proceed to Step S43.

[0122]

An example of a continuation of Fig.14 is shown in Fig.18 among the game operations of the cordless handset in a Fig.16 working example. In this Fig.18, a new reference mark is given to a different portion from the Fig.15 of an above-mentioned working example, the same reference mark is given to the same processing as Fig.15, and that description is omitted.

[0123]

After detecting the Rink strength at Step S77 of Fig.14, the core based CPU 42 expresses the item list containing the piece of \*\* of a rare item as the first step S141 of Fig.18. This processing is the same processing as Step S81 of an above-mentioned working example. Based on the received parent commo data, the game screen which usually contains the piece of \*\* of a rare item in the partner machine item display part 104 with the piece of \*\* of an item is drawn by this, and the game screen is displayed on LCD24.

[0124]

Then, the core based CPU 42 judges whether the detected Rink strength is beyond a specified value at Step S143. If it is "NO" at this step S143, the core based CPU 42 will perform selection impossible-izing processing of the piece of \*\* of a rare item at Step S145. Specifically, the selection improper flag of the piece of \*\* of the rare item of the predetermined region of WRAM48 is set as ON. The display style of the image of the piece of \*\* of the rare item displayed on the partner machine item display part 104 may be made translucent, for example, or may be changed into a predetermined color, and it may be made to change. On the other hand, if it is "YES" at Step S143, it will proceed to Step S85 as it is.

[0125]

When it is judged that the piece of \*\* of the rare item was chosen at Step S87, the core based CPU 42 is the subsequent step S147, and judges whether the piece of \*\* of a rare item can choose. For example, it is judged whether the selection improper flag of the piece of \*\* of a rare item is set as ON. If it is "NO" at this step S147, it will proceed to Step S91, and if it is "YES", it will proceed to Step S97.

[0126]

Since according to the other working examples the image of the piece of \*\* a partner's rare item is displayed even if the Rink strength is not beyond a specified value, it can be known easily of which rare item the partner possesses the piece of \*\* specifically. In this case, since it can be known whether that partner possesses the piece of \*\* of a rare item needed even if the Rink strength is a partner who is not beyond a specified value, A player can be easily told about the necessity for a positive play of carrying out by approaching the partner, carrying out Rink strength beyond a specified value, and making use of the piece of \*\* of a rare item permit.

[Brief Description of the Drawings]

[0127]

[Drawing 1] It is an outline view showing an example of the game device used for one working example of the game system of this invention.

[Drawing 2] It is a block diagram showing an example of the internal configuration of the game device of Fig.1.

[Drawing 3] It is an illustration figure showing the outline of the communication procedure between each game device in this game system.

[Drawing 4] It is an illustration figure showing an example of the memory map of ROM of a cartridge.

[Drawing 5] It is an illustration figure showing an example of the memory map of WRAM.

[Drawing 6] It is an illustration figure showing an example of the game screen for choosing the communications partner displayed on a main phone.

[Drawing 7] When link strength with a communications partner is not beyond a specified value, it is



an illustration figure showing an example of the game screen displayed on a main phone.

[Drawing 8]When link strength with a communications partner is beyond a specified value, it is an illustration figure showing an example of the game screen displayed on a main phone.

[Drawing 9]When it succeeds in combination of the piece of \*\* of an item after Fig.8, it is an illustration figure showing an example of the game screen displayed on a main phone.

[Drawing 10]It is an illustration figure showing an example of the positional relationship of each player corresponding to Fig.6-9.

[Drawing 11]It is an illustration figure showing an example of the contents of commo data.

[Drawing 12]It is a flow chart showing an example of operation of the communication game processing in a main phone.

[Drawing 13]It is a flow chart showing an example of a continuation of Fig.12.

[Drawing 14]It is a flow chart showing an example of operation of the communication game processing in a cordless handset.

[Drawing 15]It is a flow chart showing an example of a continuation of Fig.14.

[Drawing 16]When link strength with a communications partner is not beyond a specified value in other working examples, it is an illustration figure showing an example of the game screen displayed on a main phone.

[Drawing 17]It is an example of operation of the communication game processing in the main phone of a Fig.16 working example, and is a flow chart showing a continuation of Fig.12.

[Drawing 18]It is an example of operation of the communication game processing in the cordless handset of a Fig.16 working example, and is a flow chart showing a continuation of Fig.14.

[Explanations of letters or numerals]

[0128]

10 -- Game device

12 -- Handheld game machine

16 -- Wireless communication unit

20 -- Game cartridge

24 -- LCD

26 -- Operation switch

28 -- Loudspeaker

32 -- ROM

40 -- Processor

42 -- Core based CPU

48 -- WRAM

---

[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]

[0127]

[Drawing 1]It is an outline view showing an example of the game device used for one working example of the game system of this invention.

[Drawing 2]It is a block diagram showing an example of the internal configuration of the game device of Fig.1.

[Drawing 3]It is an illustration figure showing the outline of the communication procedure between each game device in this game system.

[Drawing 4]It is an illustration figure showing an example of the memory map of ROM of a cartridge.

[Drawing 5]It is an illustration figure showing an example of the memory map of WRAM.

[Drawing 6]It is an illustration figure showing an example of the game screen for choosing the communications partner displayed on a main phone.

[Drawing 7]When link strength with a communications partner is not beyond a specified value, it is an illustration figure showing an example of the game screen displayed on a main phone.

[Drawing 8]When link strength with a communications partner is beyond a specified value, it is an illustration figure showing an example of the game screen displayed on a main phone.

[Drawing 9]When it succeeds in combination of the piece of \*\* of an item after Fig.8, it is an illustration figure showing an example of the game screen displayed on a main phone.

[Drawing 10]It is an illustration figure showing an example of the positional relationship of each player corresponding to Fig.6-9.

[Drawing 11]It is an illustration figure showing an example of the contents of commo data.

[Drawing 12]It is a flow chart showing an example of operation of the communication game processing in a main phone.

[Drawing 13]It is a flow chart showing an example of a continuation of Fig.12.

[Drawing 14]It is a flow chart showing an example of operation of the communication game processing in a cordless handset.

[Drawing 15]It is a flow chart showing an example of a continuation of Fig.14.

[Drawing 16]When link strength with a communications partner is not beyond a specified value in other working examples, it is an illustration figure showing an example of the game screen displayed on a main phone.

[Drawing 17]It is an example of operation of the communication game processing in the main phone of a Fig.16 working example, and is a flow chart showing a continuation of Fig.12.

[Drawing 18]It is an example of operation of the communication game processing in the cordless handset of a Fig.16 working example, and is a flow chart showing a continuation of Fig.14.

---

[Translation done.]

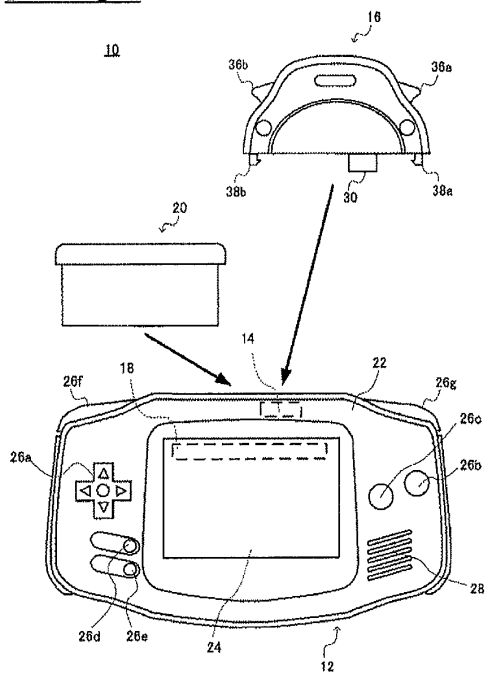
\* NOTICES \*

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

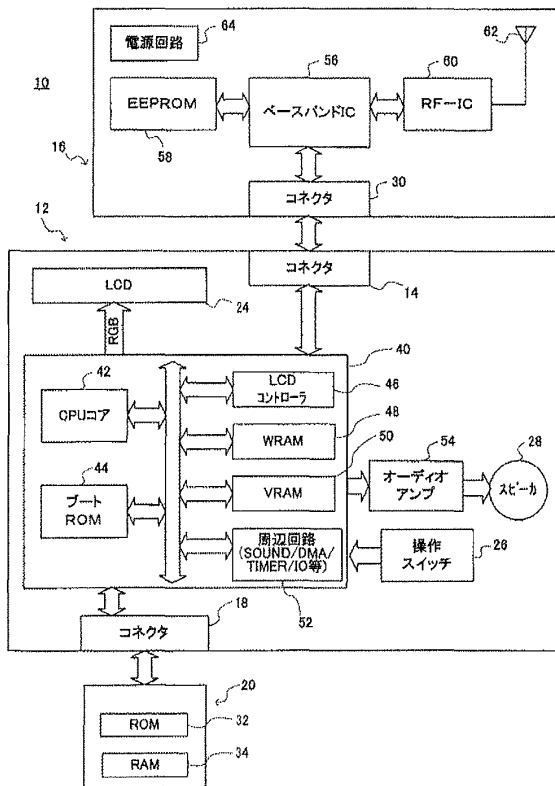
- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

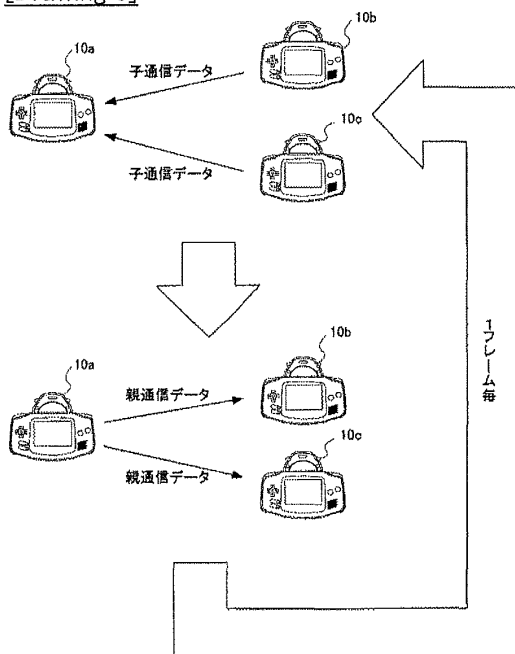
[Drawing 1]



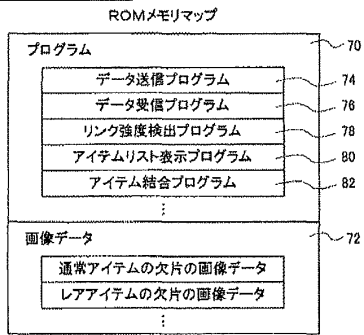
[Drawing 2]



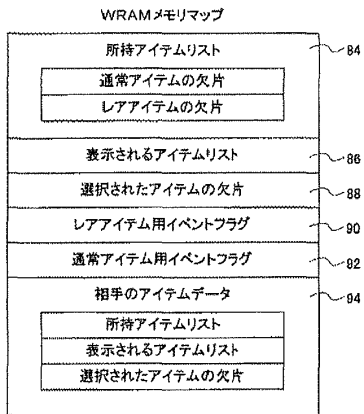
[Drawing 3]



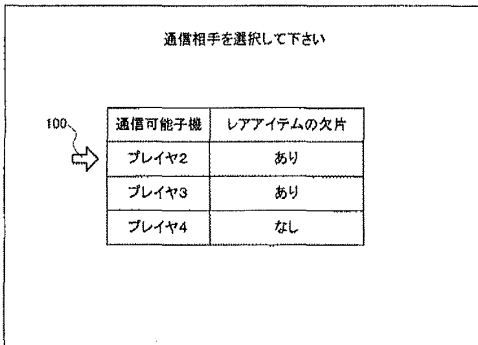
[Drawing 4]



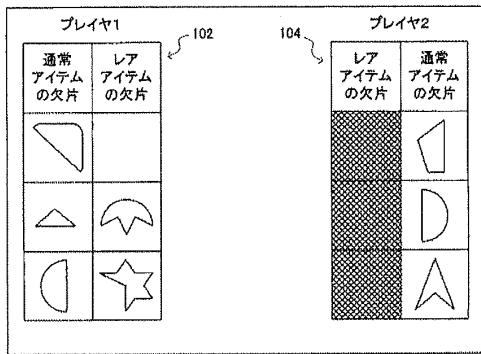
[Drawing 5]



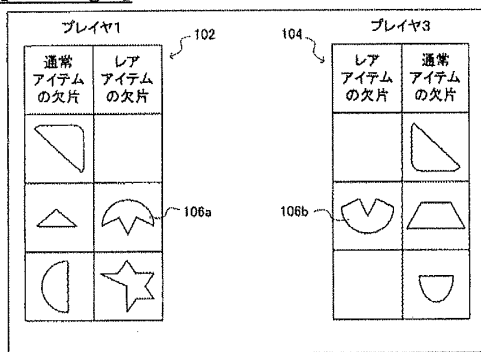
[Drawing 6]



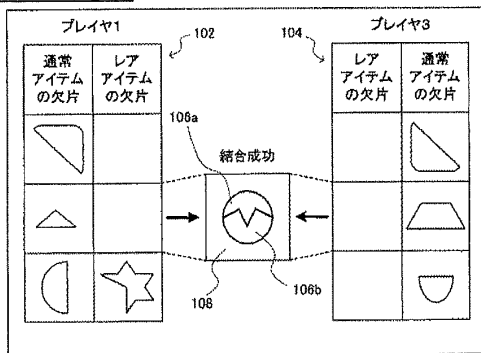
[Drawing 7]



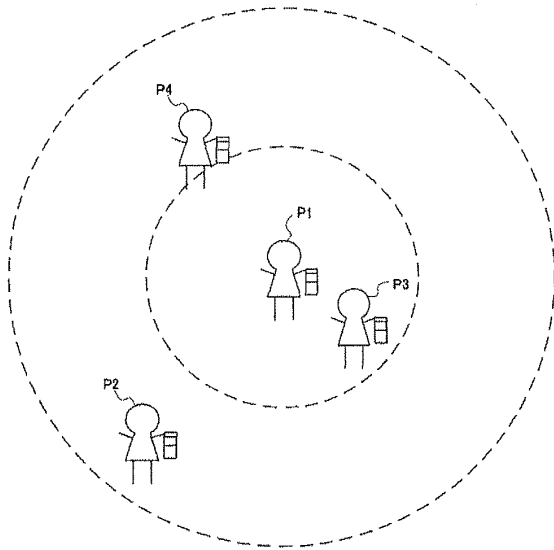
[Drawing 8]



[Drawing 9]

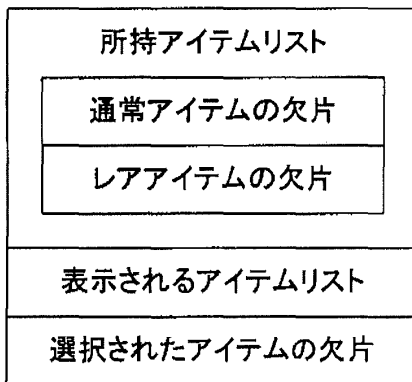


[Drawing 10]

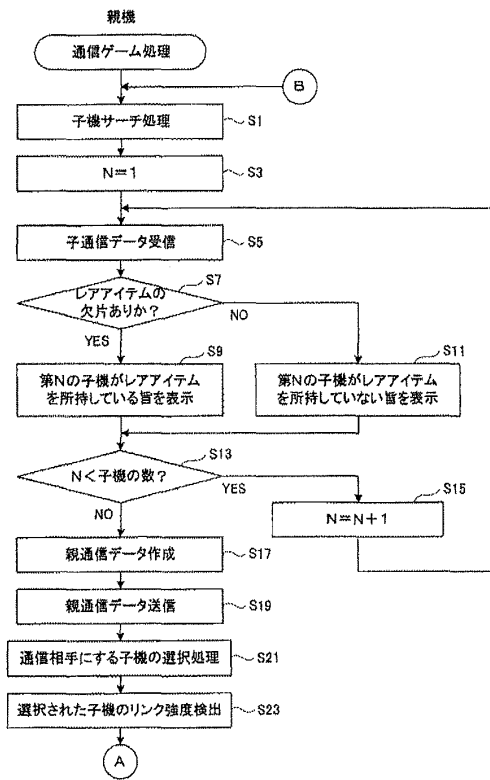


[Drawing 11]

通信データ

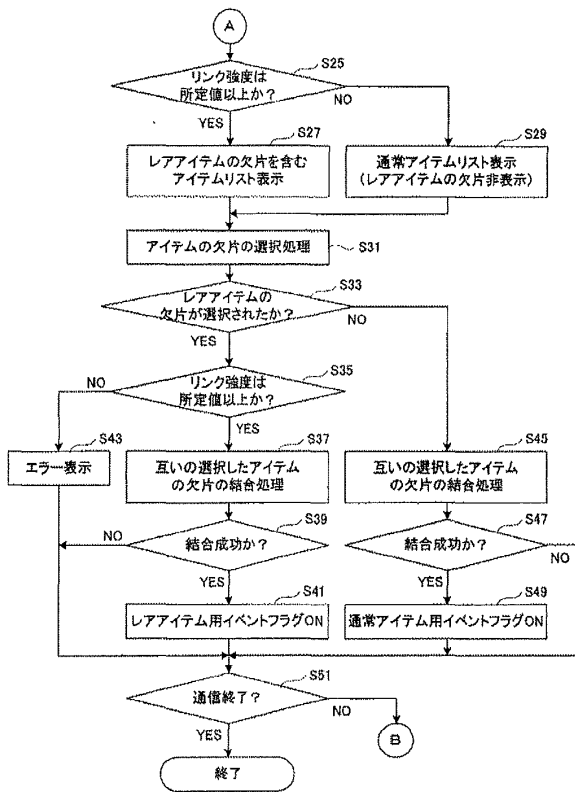


[Drawing 12]

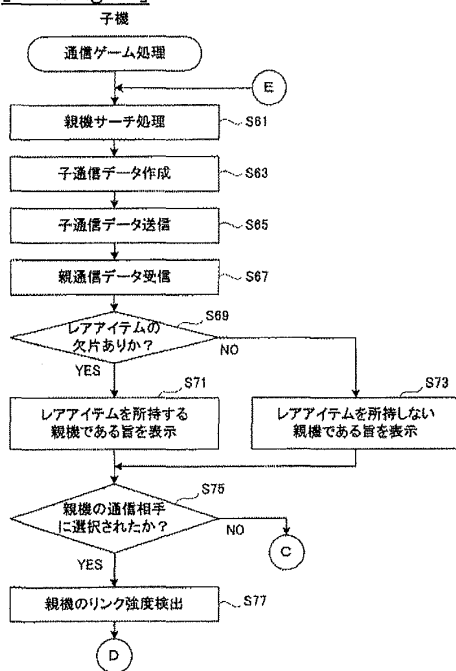


[Drawing 13]

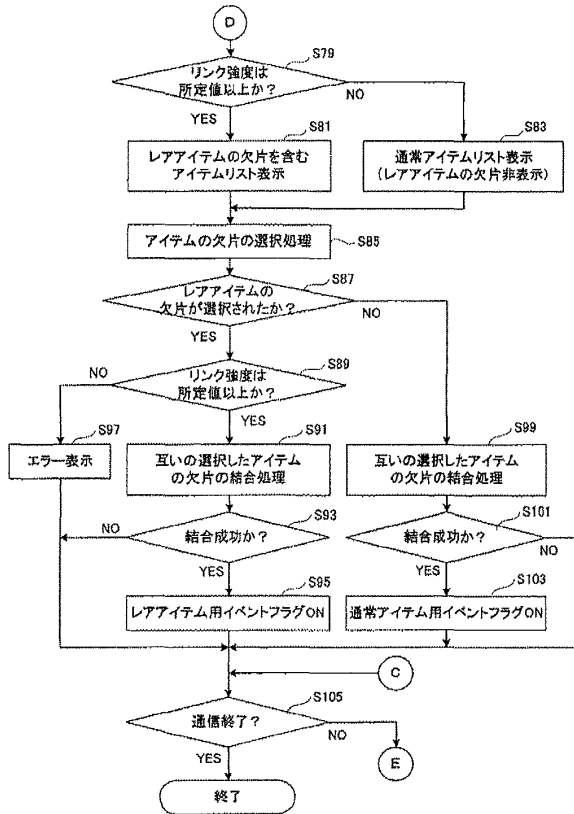




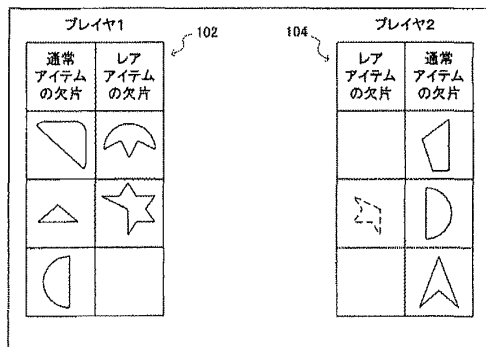
[Drawing 14]



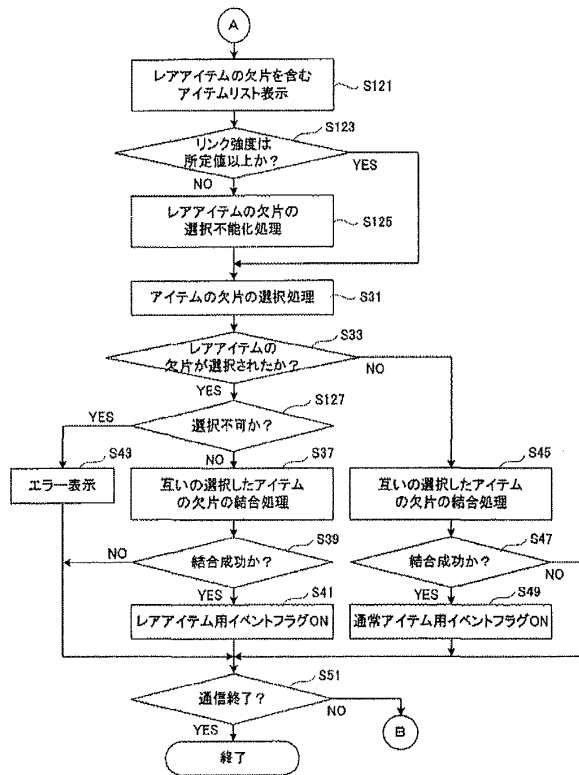
[Drawing 15]



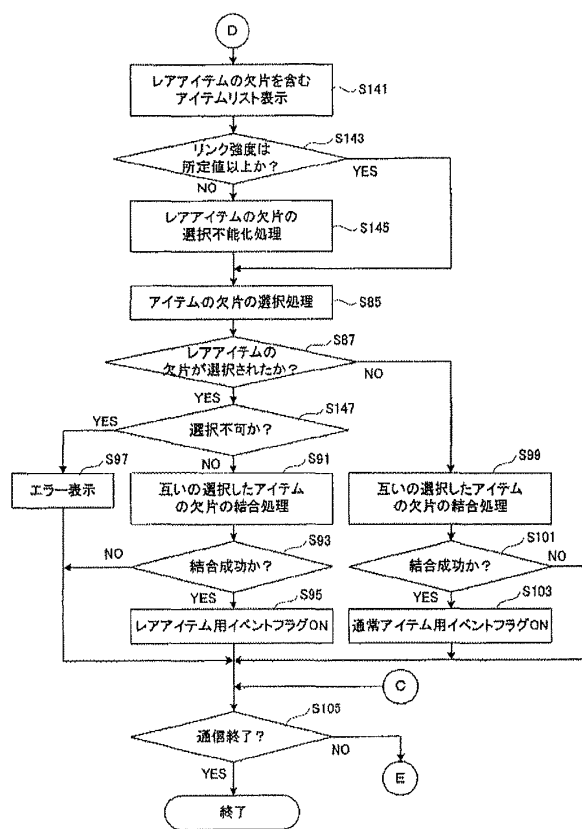
[Drawing 16]



[Drawing 17]



[Drawing 18]



[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2013-27477

(P2013-27477A)

(43) 公開日 平成25年2月7日(2013.2.7)

(51) Int.Cl.

A63F 13/10 (2006.01)

F 1

A63F 13/10

テーマコード(参考)

2C001

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願2011-164506 (P2011-164506)	(71) 出願人	506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(22) 出願日	平成23年7月27日(2011.7.27)	(74) 代理人	100125689 弁理士 大林 章
		(74) 代理人	100125335 弁理士 矢代 仁
		(72) 発明者	遠藤 卓 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内
		Fターム(参考)	2C001 BA00 BA08

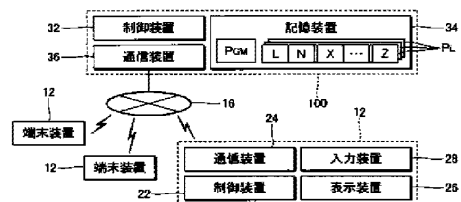
(54) 【発明の名称】 ゲーム装置およびプログラム

(57) 【要約】

【課題】 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。

【解決手段】 ゲーム装置100の制御装置32は、プレイヤーP1の表示装置26にゲーム画面を表示させる。具体的には、制御装置32は、イベントの発生を指示可能なゲーム画面GAを表示させ、プレイヤーP1がゲーム画面GAに対して戦闘イベントの発生を指示した場合、プレイヤーP1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未完アイテム群が存在するときには、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他のプレイヤーを、戦闘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ゲーム画面GBを、ゲーム画面GAの直後のゲーム画面として表示させる。

【選択図】 図1



## 【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、

プレイヤーが収集したアイテムをプレイヤー毎に記憶する記憶部と、

プレイヤーの表示装置にゲーム画面を表示させる表示制御部とを具備し、

前記表示制御部は、イベントの発生を指示可能な第1ゲーム画面を表示させ、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

10

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第2ゲーム画面を表示させる

20

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には、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

30

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には、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】

前記記憶部は、前記複数のアイテム群の各々について、当該各アイテム群のアイテムをプレイヤーが最初に収集した時点を示す時間データをプレイヤー毎に記憶し、

40

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には、前記複数の未完アイテム群のうち前記時間データが示す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5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

50

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6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、プレイヤーが収集したアイテムをプレイヤー毎に記憶する記憶部、および、プレイヤーの表示装置にゲーム画面を表示させる表示制御部として機能させるプログラムであって、

前記表示制御部は、イベントの発生を指示可能な第1ゲーム画面を表示させ、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

プログラム。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、アイテムを収集するゲームを提供する技術に関する。

20

【背景技術】

【0002】

探索や戦闘等の各種のイベントの達成でアイテムが付与されるゲームが従来から提案されている。例えば非特許文献1には、1個のグループ（以下「アイテム群」という）に属する全種類のアイテムを収集する（いわゆるコンプリートする）ことで各種の特典をプレイヤーに付与するゲームが提案されている。非特許文献1に開示されたゲームでは、他のプレイヤーを対戦相手とする戦闘イベントを達成（勝利）することで、そのプレイヤーが所有するアイテムを取得することが可能である。

【先行技術文献】

【非特許文献】

30

【0003】

【非特許文献1】「ソーシャルゲーム総合情報誌 アプリSTYLE Vol. 2」, 株式会社イースト・プレス, 平成23年4月1日, p.26-p.29

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、1種類のアイテム群のうちの所望のアイテム（例えば未所有のアイテム）をイベントでの目標として選択するためには、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したうえで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という煩雑な操作が必要である。携帯電話機等の携帯機器では入力装置の種類や機能が制限される（例えばマウス等のポインティングデバイスを利用できない）から、利用者が所望のアイテムを選択するために煩雑な作業が必要になるという前述の問題は特に顕著となる。以上の事情を考慮して、本発明は、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を目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0005】

以上の課題を解決するために本発明が採用する手段を以下に説明する。なお、本発明の理解を容易にするために以下では図面の参照符号を便宜的に括弧書で付記するが、本発明を図示の形態に限定する趣旨ではない。

【0006】

50

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、プレイヤーが収集したアイテムをプレイヤー毎に記憶する記憶部(34)と、プレイヤーの表示装置(26)にゲーム画面を表示させる表示制御部(32)とを具備し、表示制御部(32)は、イベントの発生を指示可能な第1ゲーム画面(GA)を表示させ、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。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。

10

## 【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第2ゲーム画面(GD)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。

20

## 【0008】

本発明の好適な態様において、表示制御部(32)は、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(GB)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。以上の態様では、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イベントの適切な対象候補を第3ゲーム画面(GB)にて提示できるという利点がある。

30

## 【0009】

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。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や、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について第2ゲーム画面(GD)を表示させる構成が好適である。

40

## 【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、複数のアイテム群の各々について、当該各アイテム群のアイテムをプレイヤーが最初に収集した時点を示す時間データ(T)を記憶部(34)がプレイヤー毎に記憶し、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時間データ(T)が示す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。

## 【0011】

また、例えば複数のアイテム群が、特定期間内に取得可能な第1アイテム群と、第1ア

50



アイテム群とは異なる第2アイテム群とを含む場合、特定期間内では、多数のプレイヤーが第1アイテム群の収集を優先させることが想定される。以上の傾向を考慮すると、特定期間内において、一のプレイヤー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ときには、表示制御部(32)が、第1アイテム群について第2ゲーム画面(GD)を表示させる構成が好適である。

#### 【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、プレイヤーが収集したアイテムをプレイヤー毎に記憶する記憶部(34)、および、プレイヤーの表示装置(26)にゲーム画面を表示させる表示制御部(32)として機能させるプログラム(PGM)であって、表示制御部(32)は、イベントの発生を指示可能な第1ゲーム画面(GA)を表示させ、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。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。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0013】

【図1】本発明の第1実施形態に係るゲーム装置のブロック図である。

【図2】ゲーム画面の遷移の説明図である。

【図3】ゲーム画面を生成する処理のフローチャートである。

【図4】第2実施形態における時間データの模式図である。

【図5】第2実施形態においてゲーム画面を生成する処理のフローチャートである。

【図6】第3実施形態において各未完アイテム群の優先度を算定する処理のフローチャートである。

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【0014】

#### <第1実施形態>

図1は、本発明の第1実施形態に係るゲーム装置100のブロック図である。第1実施形態のゲーム装置100は、通信網(例えばインターネット)16を介して複数の端末装置12の各々と相互に通信することで、各端末装置12を所有するプレイヤーにゲームを提供するサーバ装置である。

#### 【0015】

各端末装置12は、例えば携帯電話機や携帯情報端末(PDA: Personal Digital Assistant)等の通信端末であり、制御装置22と通信装置24と表示装置26と入力装置28とを含んで構成される。制御装置22は、端末装置12の各要素を統括的に制御する。通信装置24は、通信網16を介してゲーム装置100と通信する。なお、端末装置12と通信網16との間の通信は典型的には無線通信であるが、例えば据置型のパーソナルコンピュータ等を端末装置12として利用する構成では端末装置12と通信網16とが有線通信する。

#### 【0016】

表示装置26(例えば液晶表示パネル)は、制御装置22による制御のもとで各種の画像を表示する。例えばゲーム装置100が提供するゲームの画像(以下「ゲーム画面」という)が表示装置26に表示される。入力装置28は、端末装置12に対する指示をプレイヤーが入力するための機器であり、例えばプレイヤーが操作する複数の操作子を含んで構成

される。なお、表示装置 2 6 と一体に構成されたタッチパネルや、端末装置 1 2 に対する指示を音声で入力するためのマイクロホンを入力装置 2 8 として採用することも可能である。

【0017】

第 1 実施形態のゲーム装置 1 0 0 は、複数のプレイヤーが相互に関連し合うソーシャルゲームを各プレイヤーに提供するウェブサーバである。洞窟の探索や他のプレイヤーとの戦闘等の各種のイベントを達成することでプレイヤーが成長する R P G (Role-Playing Game) 型のブラウザゲームがゲーム装置 1 0 0 から端末装置 1 2 に提供される。

【0018】

図 1 に示すように、ゲーム装置 1 0 0 は、制御装置 3 2 と記憶装置 3 4 と通信装置 3 6 とを具備する。制御装置 3 2 は、プログラム PGM を実行することでゲーム装置 1 0 0 の各要素を統括的に制御する。通信装置 3 6 は、通信網 1 6 を介して各端末装置 1 2 と通信する。記憶装置 3 4 は、制御装置 3 2 が実行するプログラム PGM や制御装置 3 2 が使用する各種のデータを記憶する。半導体記録媒体や磁気記録媒体等の公知の記録媒体または複数種の記録媒体の組合せが記憶装置 3 4 として採用され得る。

10

【0019】

記憶装置 3 4 は、ゲームの進行状況に応じたプレイヤー情報 PL をプレイヤー毎に記憶する。各プレイヤー情報 PL は、図 1 に示すように、識別符号 N とレベル L と複数のパラメータ X と所有アイテム情報 Z とを含んで構成される。識別符号 N は、プレイヤーを識別するための符号（例えばプレイヤーの名前や名称）であり、レベル L は、ゲーム内でのプレイヤーの成長度を示す数値である。複数のパラメータ X は、戦闘イベント等に適用される変数（例えば戦闘能力を示す変数）である。例えばプレイヤーの体力値や攻撃力や防御力がパラメータ X として例示される。

20

【0020】

所有アイテム情報 Z は、プレイヤーが所有しているアイテム（例えば宝物や宝石）を示す情報である。すなわち、記憶装置 3 4 は、プレイヤーが所有するアイテムをプレイヤー毎に記憶する要素（記憶部）として機能する。各プレイヤーは、洞窟の探検等の探索イベントの達成によりアイテムを取得できるほか、他のプレイヤーとの戦闘イベントの達成（勝利）により対戦相手のプレイヤーが所有するアイテムを取得することが可能である。

【0021】

各アイテムは、複数のアイテム群（グループ）に分類される。1 種類のアイテム群には、複数種のアイテムが属する。第 1 実施形態では便宜的に、各アイテム群のアイテムの種類数を同数とした場合を例示するが、アイテムの種類数をアイテム群毎に相違させることも可能である。1 個のアイテム群に属する全種類のアイテムを収集すること（以下「収集完了」という）で、プレイヤーがゲームを有利に展開するための各種の特典がプレイヤーに付与される。例えば戦闘イベントに参加させることが可能なキャラクターや探索イベントを有利に進行させるための道具（例えば回復アイテム等）が特典としてプレイヤーに付与される。

30

【0022】

ゲーム装置 1 0 0 の制御装置 3 2 は、入力装置 2 8 に対する操作を契機として端末装置 1 2 から送信される要求に応じた処理を実行し、処理結果を示すゲーム画面（ウェブページ）の画像データを通信装置 3 6 から端末装置 1 2 に送信することで表示装置 2 6 にゲーム画面を表示させる。端末装置 1 2 に送信される画像データは、例えばゲーム画面を構成する文字列やハイパーリンクや画像を指定する H T M L (HyperText Markup Language) 形式のデータである。以上の説明から理解されるように、第 1 実施形態の制御装置 3 2 は、各プレイヤーの端末装置 1 2 の表示装置 2 6 にゲーム画面を表示させる要素（表示制御部）として機能する。

40

【0023】

図 2 は、制御装置 3 2 が任意のプレイヤー P1 の端末装置 1 2 の表示装置 2 6 に表示させるゲーム画面の説明図である。端末装置 1 2 がゲーム装置 1 0 0 との通信を開始すると、

50

制御装置 3 2 は、図 2 のゲーム画面 GA を端末装置 1 2 の表示装置 2 6 に表示させる。ゲーム画面 GA は、プレイヤー P 1 の識別符号 N (プレイヤー P 1) およびレベル L (レベル 3 0) と各パラメータ X の数値とに加えて、戦闘イベントの発生をプレイヤー P 1 が指示するための部分 (“BATTLE” の文字列とともに提供されるハイパーリンク) D 1 を含んで構成される。

【0024】

端末装置 1 2 の入力装置 2 8 を操作することでプレイヤー P 1 が部分 D 1 を選択すると (すなわちプレイヤー P 1 が戦闘イベントの発生を指示すると)、ゲーム装置 1 0 0 の制御装置 3 2 は、記憶装置 3 4 に格納されたプレイヤー P 1 の所有アイテム情報 Z を参照することで、プレイヤー P 1 が一部のアイテムしか所有していないアイテム群 (以下「未完アイテム群」という) が存在するか否かを判定する (SA10)。すなわち、未完アイテム群は、プレイヤー P 1 が少なくとも 1 個のアイテムを過去に取得したけれどもまだ収集完了には到達していないアイテム群 (収集の途中の段階にあるアイテム群) である。

10

【0025】

未完アイテム群が存在しない場合 (SA10: N0)、制御装置 3 2 は、図 2 のゲーム画面 GB を、前述のゲーム画面 GA の直後の画面として端末装置 1 2 の表示装置 2 6 に表示させる。図 2 に示すように、ゲーム画面 GB は、第 1 領域 RB1 と第 2 領域 RB2 とを含んで構成される。第 1 領域 RB1 は、戦闘イベントでの対戦相手の候補となるプレイヤー (以下「候補プレイヤー」という) を選択肢としてプレイヤー P 1 に提示する領域である。具体的には、制御装置 3 2 は、所定の条件に合致する複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 RB1 に配列する。候補プレイヤーの抽出方法は任意であるが、例えばプレイヤー P 1 とレベル L が近い所定数のプレイヤーを候補プレイヤーとして選択することが可能である。すなわち、ゲーム画面 GB の第 1 領域 RB1 に提示される候補プレイヤーは、プレイヤー P 1 が所有するアイテムとは無関係に選択される。

20

【0026】

プレイヤー P 1 は、入力装置 2 8 を適宜に操作することで複数の候補プレイヤーのうち所望のプレイヤー (以下「プレイヤー P 2」という) 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 P 1 が対戦相手のプレイヤー P 2 を選択すると、制御装置 3 2 は戦闘イベントを開始する。すなわち、制御装置 3 2 は、プレイヤー P 1 の各パラメータ X とプレイヤー P 2 の各パラメータ X とを対比する戦闘処理で両者間の勝敗を決定し、戦闘処理の結果を示すゲーム画面 (図示略) をプレイヤー P 1 の端末装置 1 2 の表示装置 2 6 に表示させる。以上のようにプレイヤー P 1 がアイテムを指定せずに実行された戦闘イベントでは、プレイヤー P 1 とプレイヤー P 2 との間でアイテムの授受は実行されない。

30

【0027】

他方、ゲーム画面 GB の第 2 領域 RB2 には、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) D 2 が設定される。プレイヤー P 1 が入力装置 2 8 を操作することで部分 D 2 を選択すると、制御装置 3 2 は、戦闘イベントで対戦相手から取得すべき所望のアイテムをプレイヤー P 1 が選択するためのゲーム画面 GC (GC1~GC3) を端末装置 1 2 の表示装置 2 6 に順次に表示させる。

40

【0028】

ゲーム画面 GC1 は、複数のアイテム群を選択肢としてプレイヤー P 1 に提示する画像である。入力装置 2 8 の操作でプレイヤー P 1 が所望のアイテム群を選択すると、制御装置 3 2 はゲーム画面 GC2 を表示装置 2 6 に表示させる。ゲーム画面 GC2 は、ゲーム画面 GC1 でプレイヤー P 1 が選択したアイテム群を構成する複数のアイテム (図 2 の例示では、アイテム群 A の 4 個のアイテム A1~A4) を選択肢としてプレイヤー P 1 に提示する画像である。複数のアイテムのうちプレイヤー P 1 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 P 1 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。

【0029】

50

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  $\rho$  を算定する（S B11）。第 1 実施形態の優先度  $\rho$  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  $\rho$  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  $\rho$  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、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 $\rho$ 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 $\rho$ 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 $\rho$ 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 $\rho$ を算定する。

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

数式(2)の定数 $\alpha$ 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 $\rho$ が第2アイテム群の優先度 $\rho$ を必ず上回る。制御装置32が優先度 $\rho$ 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 $\rho$ 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。

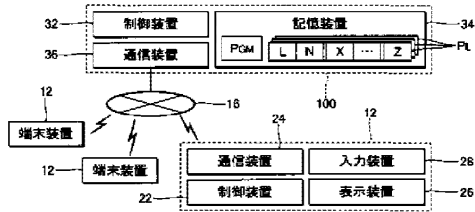
## 【符号の説明】

## 【0058】

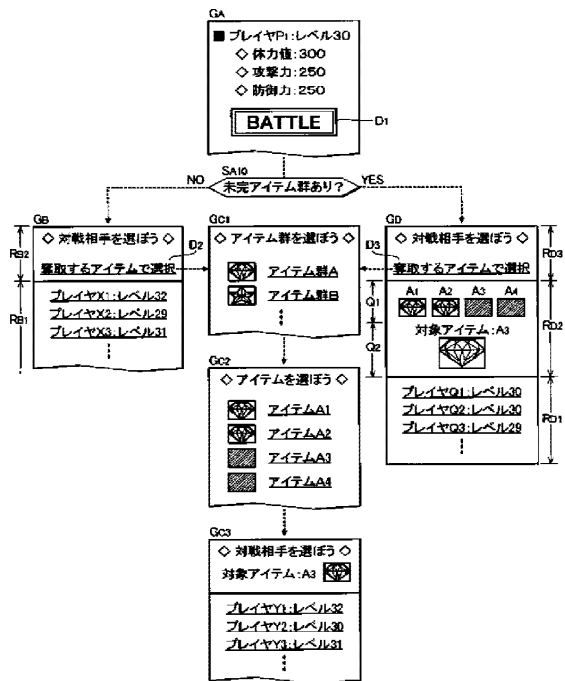
100…ゲーム装置、12…端末装置、16…通信網、22…制御装置、24…通信装置、26…表示装置、28…入力装置、32…制御装置、34…記憶装置、36…通信装置、GA、GB、GC(GC1~GC3)、GD…ゲーム画面。



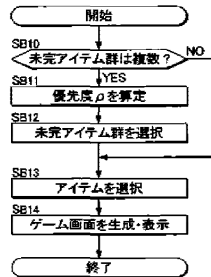
【図1】



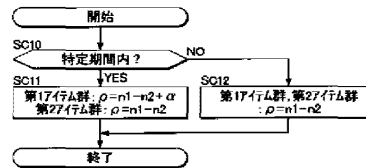
【図2】



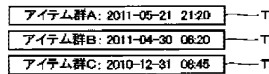
【図3】



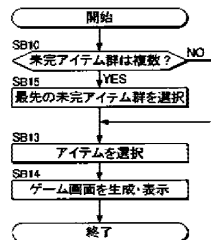
【図6】



【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

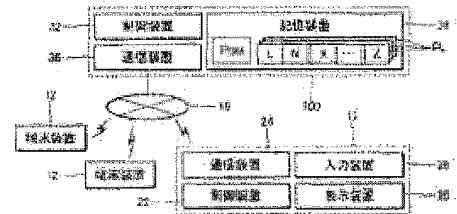
(72)Inventor : ENDO SUGURU

**(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]



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.]

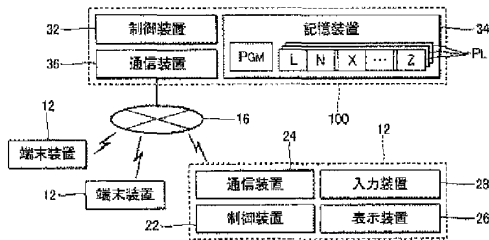
\* NOTICES \*

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

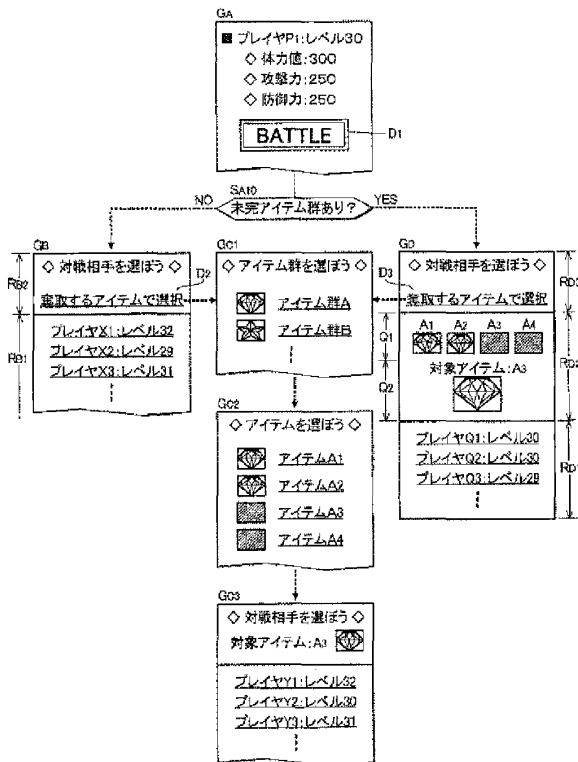
- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

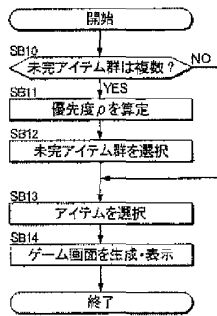
[Drawing 1]



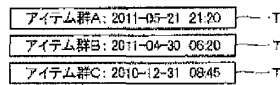
[Drawing 2]



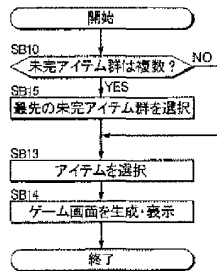
[Drawing 3]



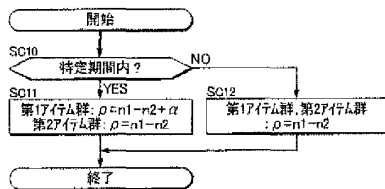
[Drawing 4]



[Drawing 5]



[Drawing 6]



[Translation done.]

\* NOTICES \*

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.

---

**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.]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2003-16333  
(P2003-16333A)

(43) 公開日 平成15年1月17日 (2003.1.17)

(51) Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	特モコード <sup>8</sup> (参考)
G 0 6 F 17/60	3 2 4 3 1 0 5 0 4	G 0 6 F 17/60	3 2 4 3 1 0 E 5 0 4
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	J
G 0 6 F 13/00	5 4 0	G 0 6 F 13/00	5 4 0 A

審査請求 未請求 請求項の数15 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2001-204508(P2001-204508)

(22) 出願日 平成13年7月5日 (2001.7.5)

(71) 出願人 000005049

シャープ株式会社  
大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号

(72) 発明者 黒崎 浩

大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号シャープ株式会社内

(72) 発明者 森田 敏昭

大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号シャープ株式会社内

(74) 代理人 100084135

弁理士 本庄 武男

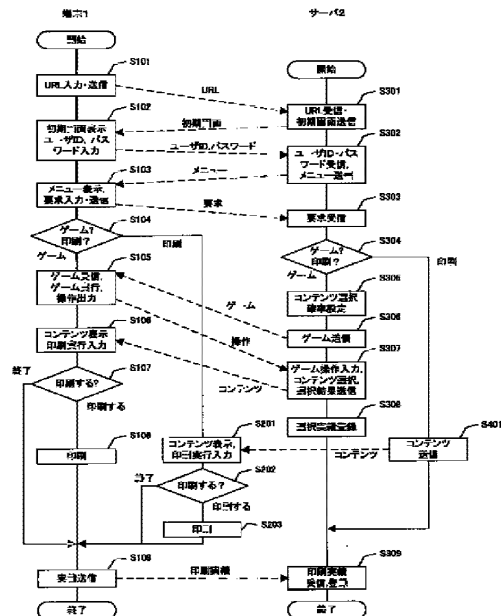
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 コンテンツ配信システム

(57) 【要約】

【課題】 コンテンツの配信（販売）プロセスに娛樂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。

【解決手段】 サーバ2から送信（S306）されるゲームを端末1において実行（S105）し、ゲームにおいてなされる操作に応じて、乱数を用いた所定の規則に基づいて、サーバ2が予め登録された複数のコンテンツから1つのコンテンツを選択して端末1に配信（S307）する。



【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高く、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、前記コンテン

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21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。

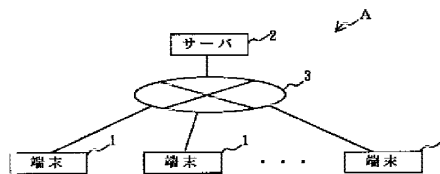
【図7】本発明の実施の形態に係るコンテンツ配信システムAにおけるデータベースのデータ構成の例を示す図。

【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。

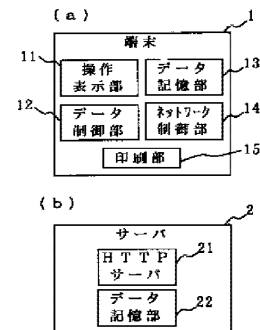
【符号の説明】

- 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

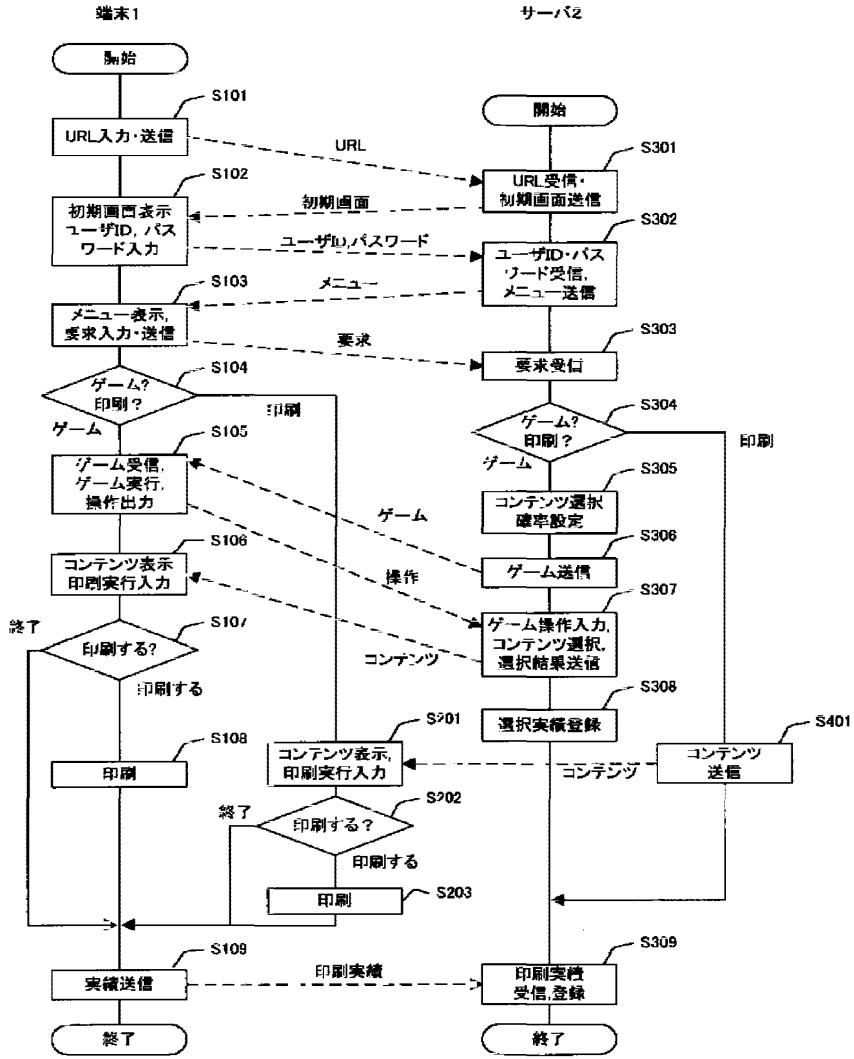
【図1】



【図2】



【図3】



【図8】

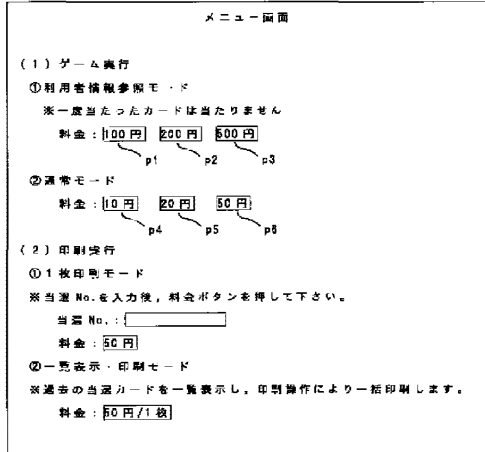
# コンテンツ選択確率データベース  
# コンテンツ No.: 10/100円; 20/200円; 50/500円

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%

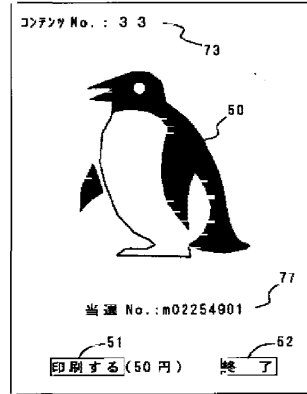
73

80

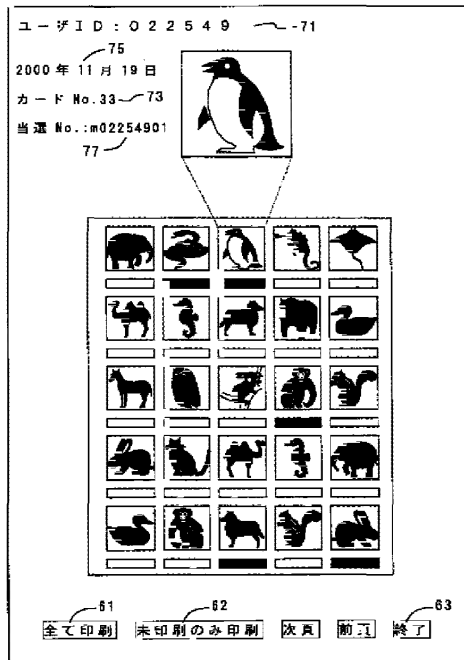
【図4】



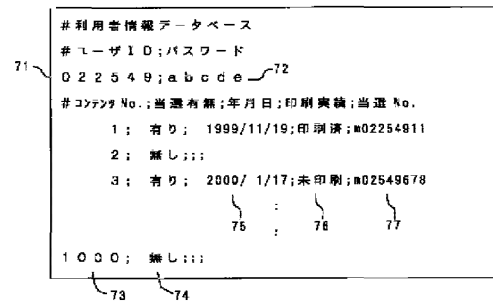
【図5】



【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

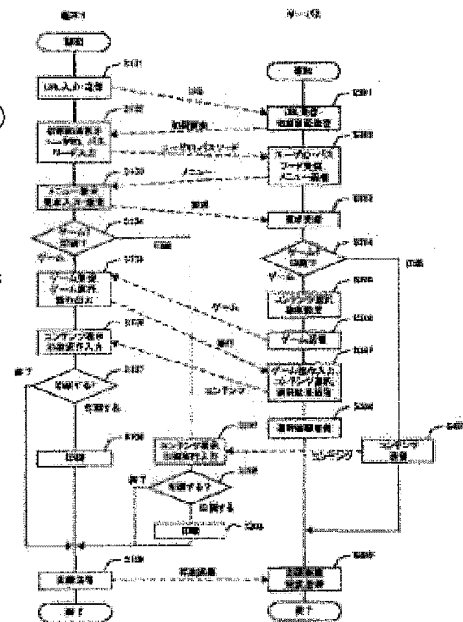
(72)Inventor : KUROSAKI HIROSHI  
MORITA TOSHIKI

## (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

- 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.]

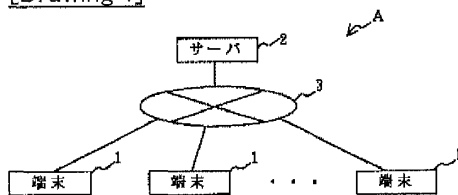
\* NOTICES \*

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

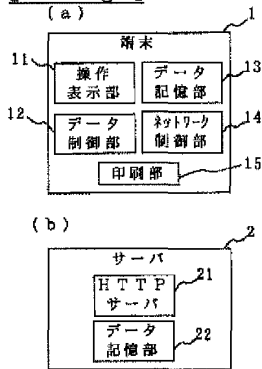
- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

**DRAWINGS**

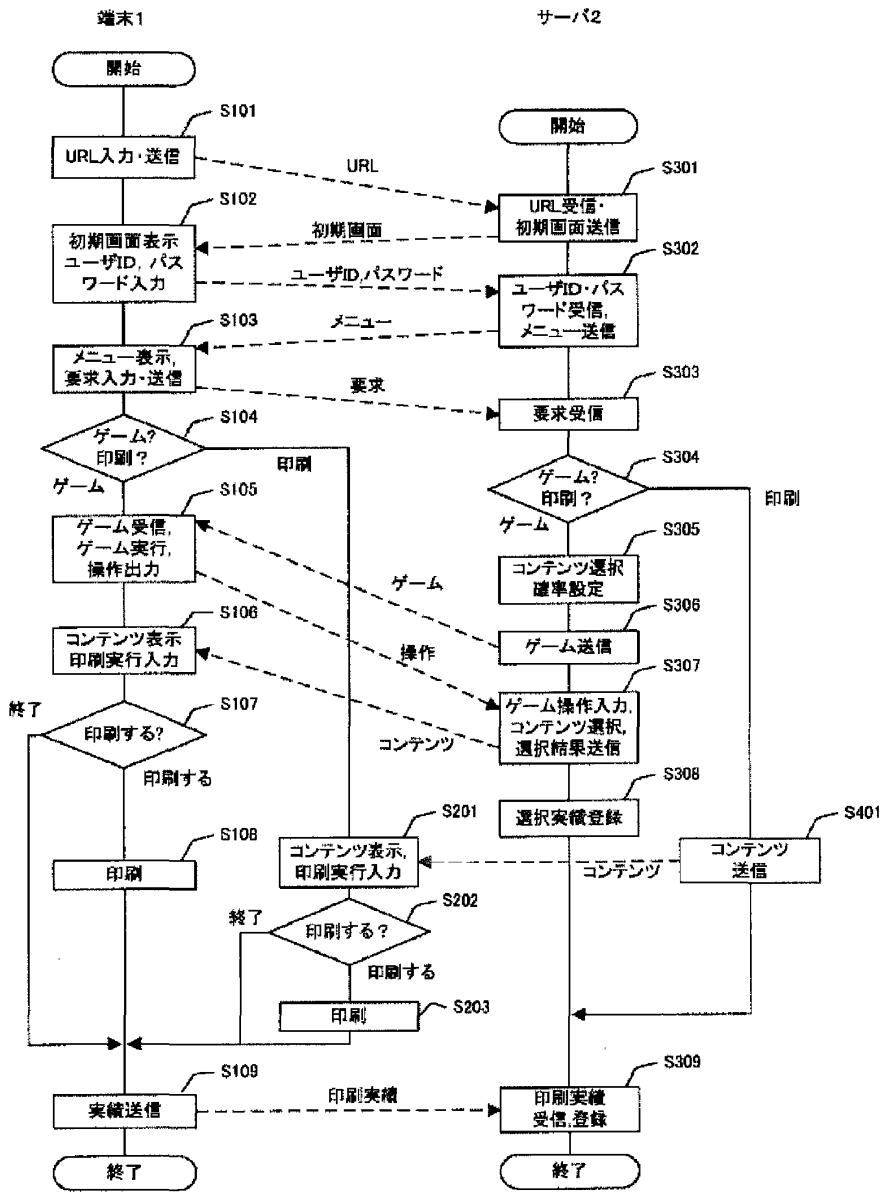
[Drawing 1]



[Drawing 2]



[Drawing 3]

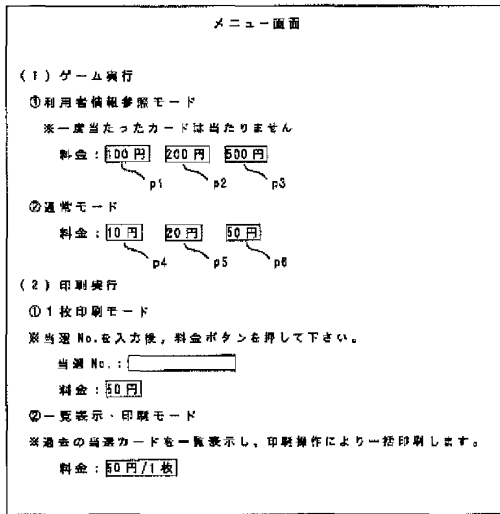


[Drawing 8]

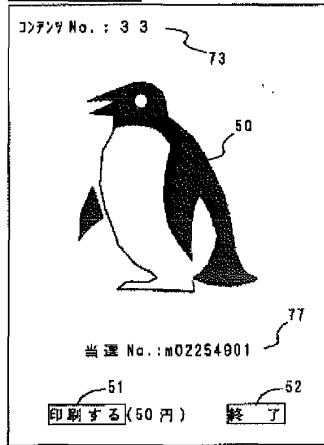
#コンテンツ選択確率データベース			
#コンテンツ No.: 10/100円; 20/200円; 50/500円			
1	; 3.00%	; 0.10%	; 0.01%
2	; 3.00%	; 0.10%	; 0.01%
3	; 3.30%	; 0.11%	; 0.01%
1000	; 0.01%	; 0.10%	; 5.00%

73                      80

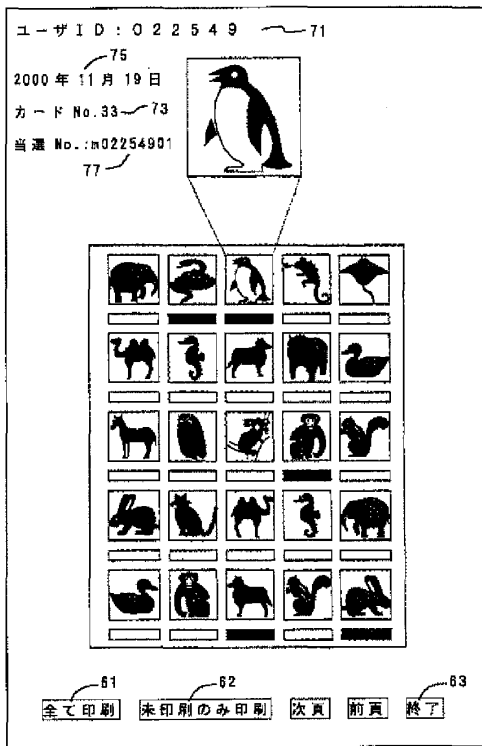
[Drawing 4]



[Drawing 5]



[Drawing 6]



[Drawing 7]

```

#利用者情報データベース
#ユーザID;パスワード
71 022549;abode 72
#コンタクトNo.;当選有無;年月日;印刷実績;当選No.
  1: 有り; 1999/11/19;印刷済;n02254911
  2: 無し;;
  3: 有り; 2000/ 1/17;未印刷;n02549678
      75 ; 78 77
1000; 無し;11
73 74
    
```

[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)
<b>A 6 3 F 13/10 (2006.01)</b>	A 6 3 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

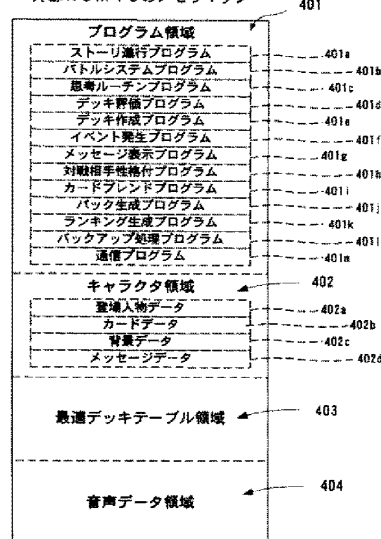
(57) 【要約】 (修正有)

【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状態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

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い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。

【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少ない。

【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54 dおよび54 e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54 a～54 e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54 a～54 e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54 a～54 e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401 a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401 b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401 c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401 d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401 e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401 f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401 g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401 h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ひろしちゃん』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

、プレイヤーに対して評価を希望するデッキを選択させる。プレイヤー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ーに知らせる。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ー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、プレイヤーは、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、プレイヤー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S13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S10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S4、S5、S7、S9およびS13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。

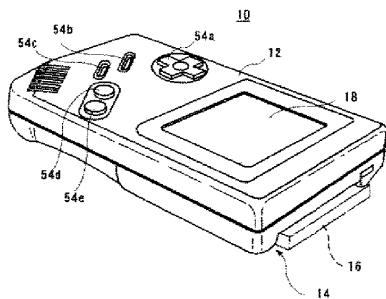
- 【図29】 図28に後続する通常モード対戦バトル処理のサブルーチンフローチャートである。
- 【図30】 図29に後続する通常モード対戦バトル処理のサブルーチンフローチャートである。
- 【図31】 通常モード対戦バトルの画面表示の一例を示す図である。
- 【図32】 デッキ評価処理のサブルーチンフローチャートである。
- 【図33】 デッキ自動作成処理のサブルーチンフローチャートである。
- 【図34】 デッキの評価または自動作成の選択を指示するメニュー画面の一例を示す図である。
- 【図35】 図32のデッキ選択処理における画面表示の一例を示す図である。
- 【図36】 図32のデッキ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32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32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】

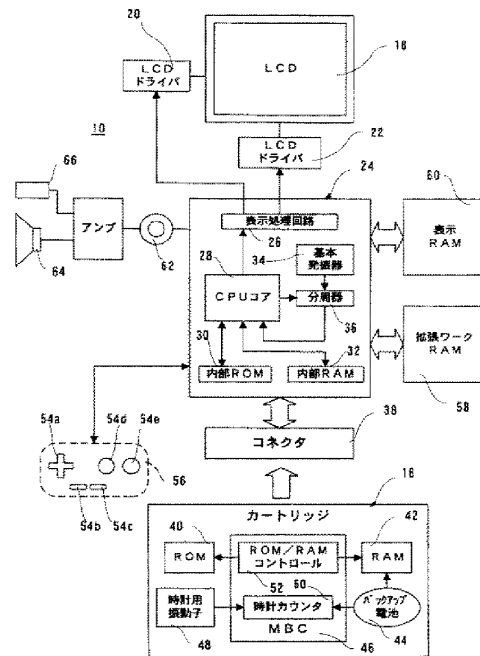
【0096】

- 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
- 54a-54e …操作キー

【図1】

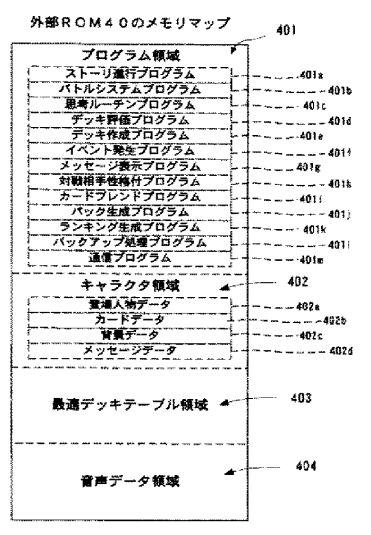


【図2】

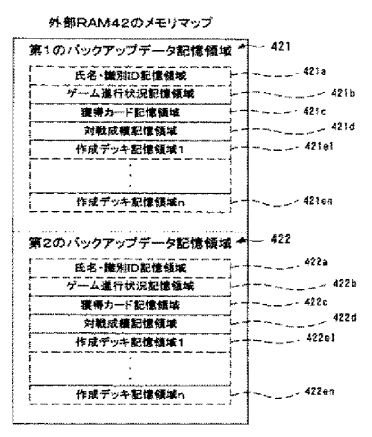




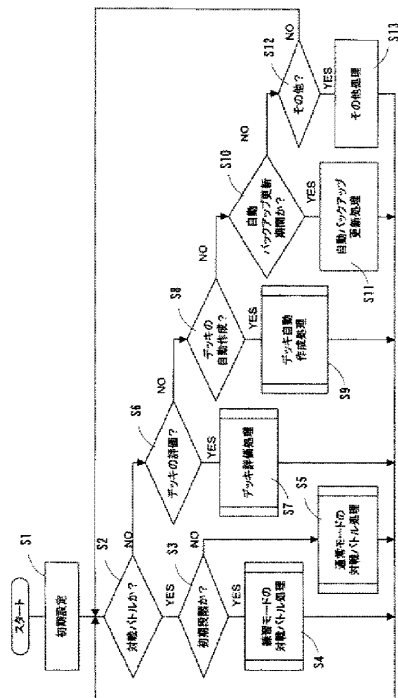
【図3】



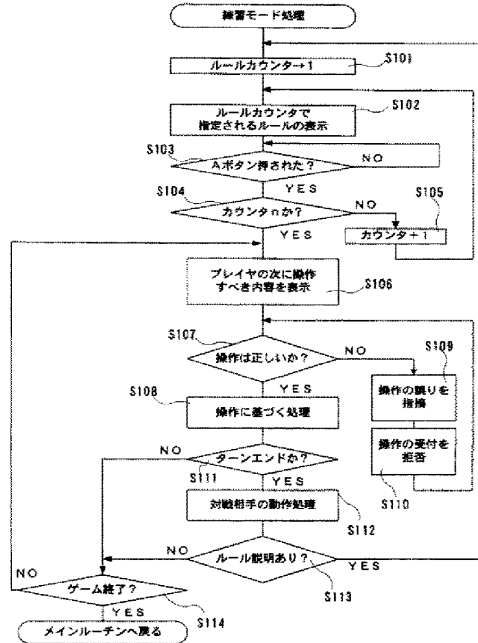
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

第1ターンのルール説明

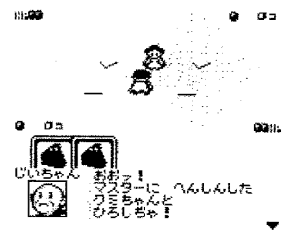
カウンタ	説明内容
1	おお！マスターにへんしんしたクミちゃんとひるしちゃ！
2	ルールブックによればこのゲームは「ターンせい」といって……
3	かわりばんこですずめてゆくようちゃ。
4	なにになに… マスターはじぶんのターンのはじめにまいかいストーンを「3コ」あたえられる……
5	そのストーンをうまくやりくりしながらバトルをすずめてゆくのちゃと。
6	ほれ クミちゃん、じぶんのふくらからストーンを3コ とりなさい。
7	そのストーンをつかい「モンスターカード」からモンスターをよぶことから始めるそうちゃ。
8	！ もしかして このモンスターたちとちからをあわせ……
9	あいてのマスターをたおせ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

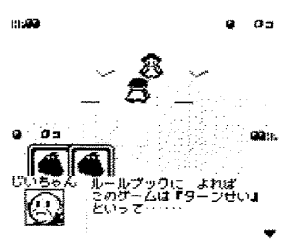
第2ターンのルール説明

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

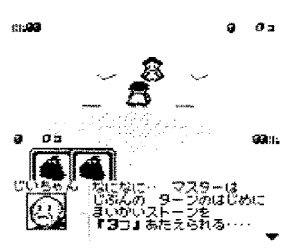
【図9】



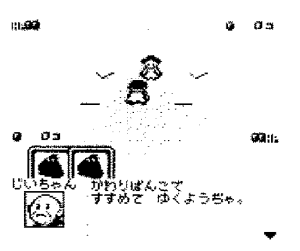
【図10】



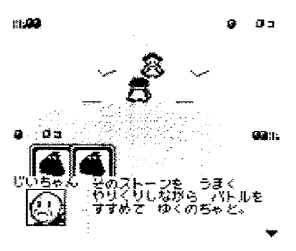
【図12】



【図11】



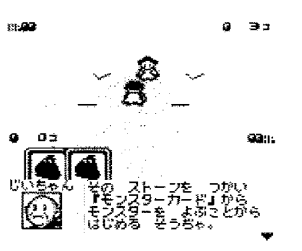
【図13】



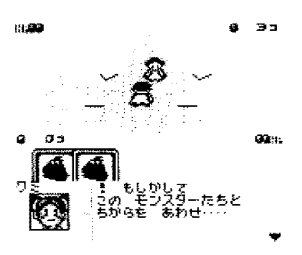
【図14】



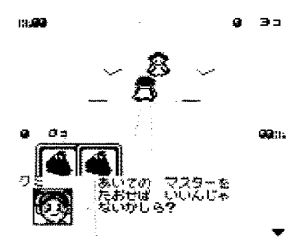
【図15】



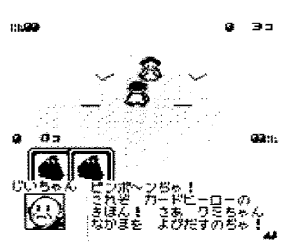
【図16】



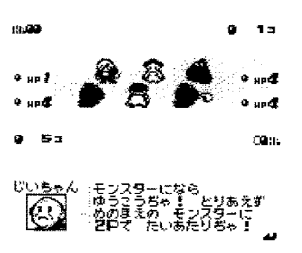
【図17】



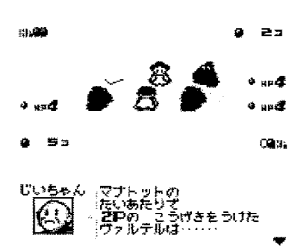
【図18】



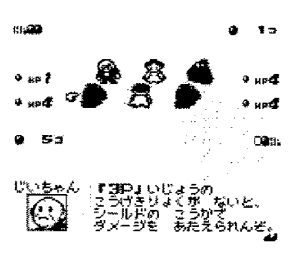
【図19】



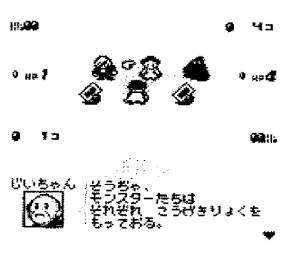
【図20】



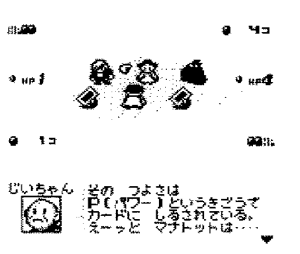
【図21】



【図22】



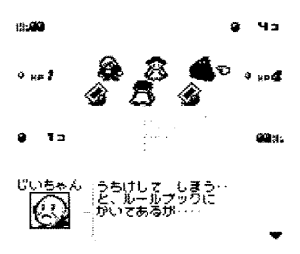
【図23】



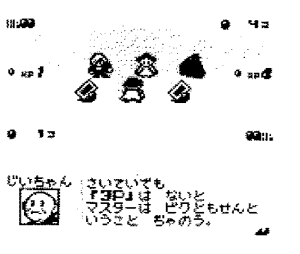
【図24】



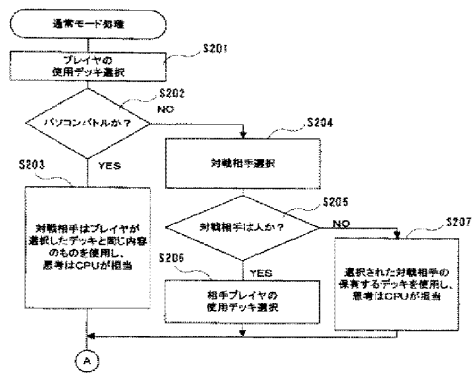
【図25】



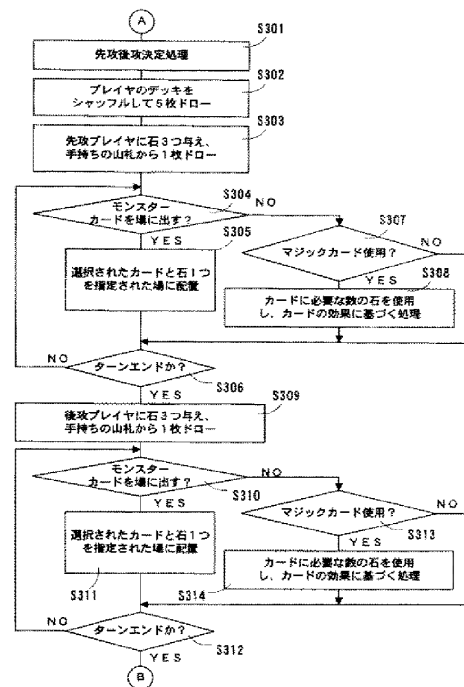
【図26】



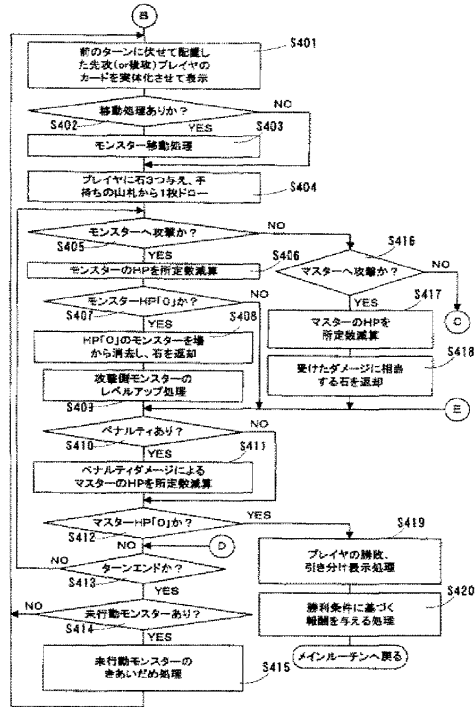
【図27】



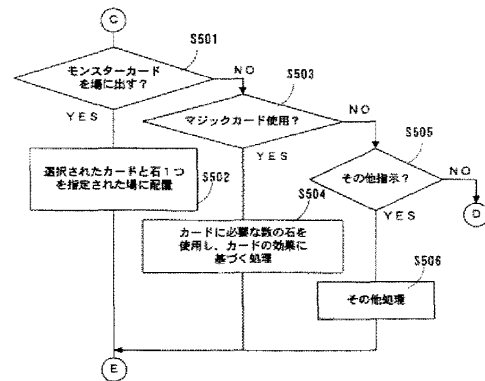
【図28】



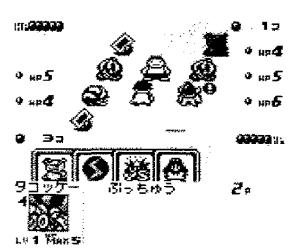
【図29】



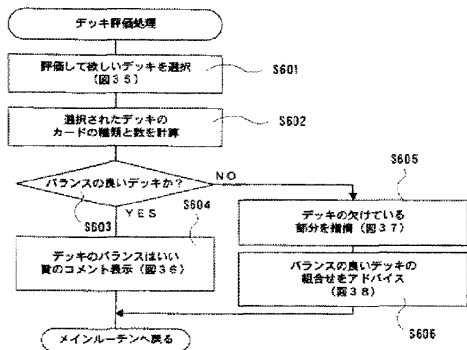
【図30】



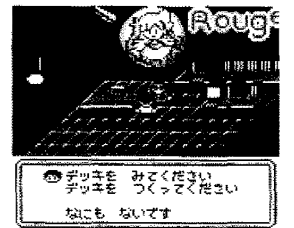
【図31】



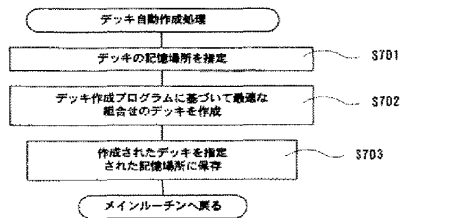
【図32】



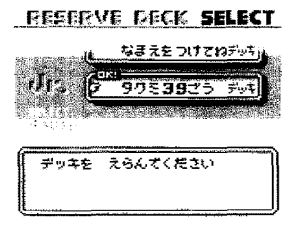
【図34】



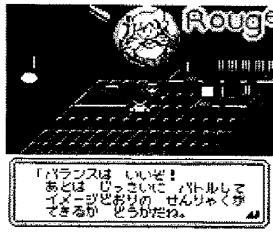
【図33】



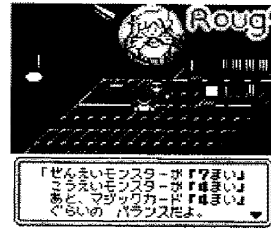
【図35】



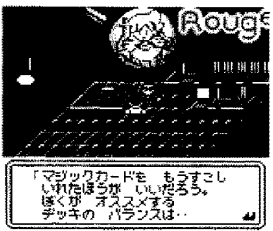
【図36】



【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

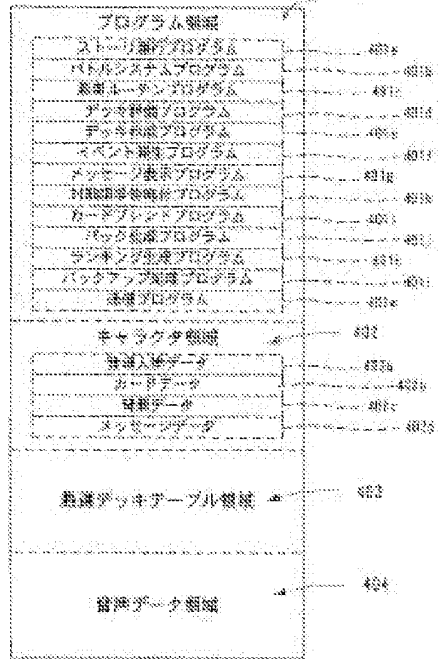
**Also published as:** JP4709872 (B2)

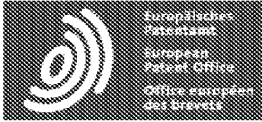
**Abstract of JP2008220984 (A)**

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ROM4002メモリマップ

401





## Patent Translate

Powered by EPO and Google

### Notice

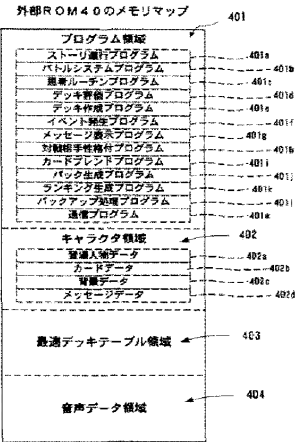
This translation is machine-generated. It cannot be guaranteed that it is intelligible, accurate, complete, reliable or fit for specific purposes. Critical decisions, such as commercially relevant or financial decisions, should not be based on machine-translation output.

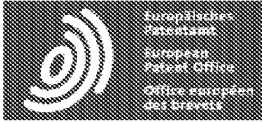
### ABSTRACT JP2008220984

**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 (24,401 d 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 (24,401 e, 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 (40,401 c), 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 401g is a program for displaying various messages described later.

[0038]

Opponent of rating program 401h, 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 401i is, to actuate the blending machine is a program.

Card blend program 401i 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 401j is a program for automatically determining the contents of the card pack.

Index generation program 401k, 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 Jīya 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 Jīya 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", it 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, it 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 ends 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

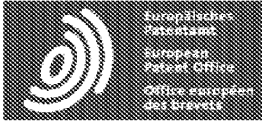
18 ... LCD

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.

<b>Electronic Acknowledgement Receipt</b>	
<b>EFS ID:</b>	21162597
<b>Application Number:</b>	14409219
<b>International Application Number:</b>	
<b>Confirmation Number:</b>	7235
<b>Title of Invention:</b>	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM
<b>First Named Inventor/Applicant Name:</b>	Tsuyoshi YOSHIKAWA
<b>Customer Number:</b>	25944
<b>Filer:</b>	Mario A. Costantino/Lillian Le
<b>Filer Authorized By:</b>	Mario A. Costantino
<b>Attorney Docket Number:</b>	163485
<b>Receipt Date:</b>	08-JAN-2015
<b>Filing Date:</b>	
<b>Time Stamp:</b>	19:29:14
<b>Application Type:</b>	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
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
3	Non Patent Literature	_2015010731114_Office_Action_2013-544606.pdf	450128 d3b51bdea3facbf45d6960bb6c6a177362a694d	no	2
<b>Warnings:</b>					
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					
<b>Information:</b>					
4	Non Patent Literature	_20150107Translation_of_31114_Office_Action_2013-544606.pdf	532062 379da6e3620f884d2e04f80c991e873e93c10744	no	2
<b>Warnings:</b>					
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					
<b>Information:</b>					
5	Non Patent Literature	_2015010731114_Office_Action_2014-007086.pdf	99755 84341cf78f64cb43aff26ce7c1507d1791ed5591	no	2
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
6	Non Patent Literature	_20150107Translation_of_31114_Office_Action_2014-007086.pdf	112717 0cf6bb392deb4022935eb43e3aaaff8a087a62d0	no	3
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
7	Non Patent Literature	_2015010761014_Office_Action.pdf	117331 5b3f312842f269b96534f26f2d76629332f78403	no	2
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
8	Non Patent Literature	_20150107Translation_of_61014_Office_Action.pdf	144423 a47e3c45c5014583c51965b7d18d135af9125e42	no	3
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
9	Non Patent Literature	_2015010791614_Office_Action.pdf	194893 6bb3fba630e501abc64c01b0762631c62ff0b3e9	no	4
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					

10	Non Patent Literature	_20150107Translation_of_91614_Office_Action.pdf	167351 308ead5db7b30abc32947ece8ca227982e8ca37b	no	3
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
11	Non Patent Literature	_20150107111913_Office_Acti on.pdf	116392 58199d53108af3f7a512f1c1494aef895f874d44	no	2
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
12	Non Patent Literature	_20150107Translation_of_1119 13_Office_Action.pdf	134476 cef08b8de9c8911aa9ff3cb5ec4d9ee96076f2b4	no	3
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
13	Non Patent Literature	_2015010721112_Article_Socia l.pdf	725940 d22686aed2eae792058beca5af7a80450ee2c394	no	3
<b>Warnings:</b>					
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					
<b>Information:</b>					
14	Non Patent Literature	_20150107Translation_of_2111 2_Article_Social.pdf	168104 22b69e4b46da1872a0db407b79664345276ffb0d	no	1
<b>Warnings:</b>					
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					
<b>Information:</b>					
15	Non Patent Literature	_2015010722212_Article_Powe r_Pro.pdf	884800 01645f07c01da95cf0e2e17ddb2547e3ddb9544	no	6
<b>Warnings:</b>					
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					
<b>Information:</b>					
16	Non Patent Literature	_20150107Translation_22212_ Article_Power_Pro.pdf	41288 0c912156f47ab7ee0c08d9470e0ae4c0f726922b	no	1
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
17	Non Patent Literature	_2015010741512_Article_Deng eki.pdf	544400 c0d9264b0c90407cfd5a5d0219c13b30dc6b7230	no	7
<b>Warnings:</b>					

<b>Information:</b>					
18	Non Patent Literature	_2015010710105_Article_Wonder_Life.pdf	508647	no	7
			1260b255f9af21360ce2669e39eff197867b48cd		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
19	Information Disclosure Statement (IDS) Form (SB08)	_20150108Information_Disclosure_Statement_Fillable_PDF.pdf	613077	no	6
			e6f9e54c196e3917051393d445cb0ef49b50ec85		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
20	Transmittal Letter	_20150108IDS_Transmittal.pdf	21536	no	2
			0c9b574142e910c3482646120cc1c67c5ee95578		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
21	Foreign Reference	_20150107JP2002236773A.pdf	418116	no	10
			f670cd84eca29b7f4781cf0573e9a33ea2931913		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
22	Foreign Reference	_20150107Translation_of_JP2002236773A.pdf	131506	no	22
			6df110da58623a9e7fb3662aa265f1f4d5a60be6		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
23	Foreign Reference	_20150107JP2002366852A.pdf	1261227	no	21
			768544d8f4d4ffe8406573a5e1f63e49f83118e		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
24	Foreign Reference	_20150107Translation_of_JP_2002-366852.pdf	2580215	no	36
			7ca33852226c10e4d938b4ec1b4911b10a5d8a24		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
25	Foreign Reference	_20150107JP2001353371A.pdf	718095	no	15
			b2731076424adae229573481ab4457ae4c630d4c		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
26	Foreign Reference	_20150107Translation_of_JP2001353371A.pdf	197858	no	36
			5708d6b3f8d8275ce1f31b889c1066dfaf19cdd1		
<b>Warnings:</b>					



<b>Information:</b>					
27	Foreign Reference	_20150107JP2003019356A.pdf	1339069	no	23
			536cd069aab97ae7216e237a08d4c6c36d524266		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
28	Foreign Reference	_20150107Translation_of_JP_2003-019356.pdf	2698573	no	35
			9921c9f86771c50dbc8e700995f3a5b50023dfa3		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
29	Foreign Reference	_20150107JP2003154172A.pdf	524862	no	9
			44e0b1560c3b2e9f7bcb64d295df2e3e57c3066		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
30	Foreign Reference	_20150107Translation_of_JP2003154172A.pdf	151425	no	26
			60e9e3139817ded0ddc78fa54d2b645e3494dede		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
31	Foreign Reference	_20150107JP2005318995A.pdf	1339631	no	28
			f234260b7219112f308381066eaf5beb987651c6		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
32	Foreign Reference	_20150107Translation_of_JP_2005-318995.pdf	2642698	no	37
			d11ec0ee0225a8d628c59d06dcaa6fb987673cbd		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
33	Foreign Reference	_20150108JP2013027477A.pdf	753096	no	16
			da78931757cadad33a51c677fcbabc57fc228427		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
34	Foreign Reference	_20150108Translation_of_JP_2013-027477.pdf	1590250	no	21
			922106ada7d32d70f1f0f2de2a09e332412d034f		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
35	Foreign Reference	_20150108JP2003016333A.pdf	577227	no	11
			eea05cfd775bcfd13e9f3e19a0dac64a892d7672		
<b>Warnings:</b>					

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:					
			<b>Total Files Size (in bytes):</b>	25405056	
<p><b>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.</b></p> <p><b><u>New Applications Under 35 U.S.C. 111</u></b>  <b>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.</b></p> <p><b><u>National Stage of an International Application under 35 U.S.C. 371</u></b>  <b>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.</b></p> <p><b><u>New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office</u></b>  <b>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.</b></p>					

MODIFIED FORM PTO-1390		ATTORNEY'S DOCKET NUMBER 163485
<b>TRANSMITTAL LETTER TO THE UNITED STATES DESIGNATED/ELECTED OFFICE (DO/EO/US) CONCERNING A FILING UNDER 35 U.S.C. 371</b>		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"> <li>1. <input type="checkbox"/> This is a <b>FIRST</b> submission of items concerning a filing under 35 U.S.C. 371.</li> <li>2. <input checked="" type="checkbox"/> This is a <b>SECOND</b> or <b>SUBSEQUENT</b> submission of items concerning a filing under 35 U.S.C. 371.</li> <li>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.</li> <li>4. <input type="checkbox"/> The US has been elected (Article 31).</li> <li>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"> <li>a. <input type="checkbox"/> is attached hereto (required only if not communicated by the International Bureau).</li> <li>b. <input type="checkbox"/> has been communicated by the International Bureau.</li> <li>c. <input type="checkbox"/> is not required, as the application was filed in the United States Receiving Office (RO/US).</li> </ol> </li> <li>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"> <li>a. <input type="checkbox"/> is attached hereto.</li> <li>b. <input type="checkbox"/> has been previously submitted under 35 U.S.C. 154(d)(4).</li> <li>c. <input type="checkbox"/> The International Application was filed in English.</li> </ol> </li> <li>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"> <li>a. <input type="checkbox"/> are attached hereto (required only if not communicated by the International Bureau).</li> <li>b. <input type="checkbox"/> have been communicated by the International Bureau.</li> <li>c. <input type="checkbox"/> have not been made; however, the time limit for making such amendments has NOT expired.</li> <li>d. <input type="checkbox"/> have not been made and will not be made.</li> </ol> </li> <li>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)).</li> <li>9. <input type="checkbox"/> An oath or declaration of the inventor(s) (35 U.S.C. 371(c)(4)).</li> <li>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)).</li> </ol> <p><b>Items 11 to 20 below concern document(s) or information included:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. <input checked="" type="checkbox"/> An Information Disclosure Statement under 37 CFR 1.97 and 1.98.</li> <li>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.</li> <li>13. <input type="checkbox"/> A preliminary amendment.</li> <li>14. <input type="checkbox"/> An Application Data Sheet under 37 CFR 1.76.</li> <li>15. <input type="checkbox"/> A substitute specification.</li> <li>16. <input type="checkbox"/> A power of attorney and/or change of address letter.</li> <li>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.</li> <li>18. <input type="checkbox"/> A second copy of the published international application under 35 U.S.C. 154(d)(4).</li> <li>19. <input type="checkbox"/> A second copy of the English language translation of the international application under 35 U.S.C. 154(d)(4).</li> <li>20. <input type="checkbox"/> Other items or information:</li> </ol>		

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:				<b>CALCULATIONS</b>	
				<b>PTO USE ONLY</b>	
<b>BASIC NATIONAL FEE (37 CFR 1.492(a)):</b> .....				\$ 280.00	\$
<b>SEARCH FEE (37 CFR 1.492(b)(1)-(3)):</b>					\$
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	
<b>EXAMINATION FEE (37 CFR 1.492(c)(1)-(2)):</b>					\$
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		÷ 50	= †	x 400 =	\$
Total pages - 100 =					
†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)).				\$	
<b>TOTAL OF ABOVE CALCULATIONS =</b>				\$	
<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.				\$	
<b>TOTAL NATIONAL FEE =</b>				\$	
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 +				\$	
<b>TOTAL FEES ENCLOSED =</b>				\$	
				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. <b>WARNING:</b> Information on this form may become public. <b>Credit card information should not be included on this form.</b> Provide credit card information and authorization on PTO-2038.					
<b>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.</b>					
SEND ALL CORRESPONDENCE TO: OLIFF PLC Customer Number: <b>25944</b>			/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 &amp; US 2003/0008710 A1 &amp; EP 1273329 A2 &amp; DE 60227030 D &amp; 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>"&amp;" 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>"&amp;" 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>"&amp;" 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
<b>TRANSMITTAL LETTER TO THE UNITED STATES DESIGNATED/ELECTED OFFICE (DO/EO/US) CONCERNING A FILING UNDER 35 U.S.C. 371</b>		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		
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"> <li>1. <input checked="" type="checkbox"/> This is a <b>FIRST</b> submission of items concerning a filing under 35 U.S.C. 371.</li> <li>2. <input type="checkbox"/> This is a <b>SECOND</b> or <b>SUBSEQUENT</b> submission of items concerning a filing under 35 U.S.C. 371.</li> <li>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.</li> <li>4. <input type="checkbox"/> The US has been elected (Article 31).</li> <li>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"> <li>a. <input type="checkbox"/> is attached hereto (required only if not communicated by the International Bureau).</li> <li>b. <input checked="" type="checkbox"/> has been communicated by the International Bureau.</li> <li>c. <input type="checkbox"/> is not required, as the application was filed in the United States Receiving Office (RO/US).</li> </ol> </li> <li>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"> <li>a. <input checked="" type="checkbox"/> is attached hereto.</li> <li>b. <input type="checkbox"/> has been previously submitted under 35 U.S.C. 154(d)(4).</li> <li>c. <input type="checkbox"/> The International Application was filed in English.</li> </ol> </li> <li>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"> <li>a. <input type="checkbox"/> are attached hereto (required only if not communicated by the International Bureau).</li> <li>b. <input type="checkbox"/> have been communicated by the International Bureau.</li> <li>c. <input type="checkbox"/> have not been made; however, the time limit for making such amendments has NOT expired.</li> <li>d. <input type="checkbox"/> have not been made and will not be made.</li> </ol> </li> <li>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)).</li> <li>9. <input type="checkbox"/> An oath or declaration of the inventor(s) (35 U.S.C. 371(c)(4)).</li> <li>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)).</li> </ol> <p><b>Items 11 to 20 below concern document(s) or information included:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. <input type="checkbox"/> An Information Disclosure Statement under 37 CFR 1.97 and 1.98.</li> <li>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.</li> <li>13. <input checked="" type="checkbox"/> A preliminary amendment.</li> <li>14. <input checked="" type="checkbox"/> An Application Data Sheet under 37 CFR 1.76.</li> <li>15. <input type="checkbox"/> A substitute specification.</li> <li>16. <input checked="" type="checkbox"/> A power of attorney and/or change of address letter.</li> <li>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.</li> <li>18. <input type="checkbox"/> A second copy of the published international application under 35 U.S.C. 154(d)(4).</li> <li>19. <input type="checkbox"/> A second copy of the English language translation of the international application under 35 U.S.C. 154(d)(4).</li> <li>20. <input checked="" type="checkbox"/> Other items or information: International Search Report is attached hereto.</li> </ol>		

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:				<b>CALCULATIONS</b> PTO USE ONLY	
<b>BASIC NATIONAL FEE (37 CFR 1.492(a)):</b> .....				\$ 280.00	
<b>SEARCH FEE (37 CFR 1.492(b)(1)-(3)):</b>				\$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	
<b>EXAMINATION FEE (37 CFR 1.492(c)(1)-(2)):</b>				\$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 <b>\$140.00</b> 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 <b>\$140.00</b> for furnishing the English translation later than 30 months from the earliest claimed priority date (37 CFR 1.492(i)).				\$	
<b>TOTAL OF ABOVE CALCULATIONS =</b>				\$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.				\$	
<b>TOTAL NATIONAL FEE =</b>				\$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). <b>\$40.00</b> per property +				\$	
<b>TOTAL FEES ENCLOSED =</b>				\$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 <b>\$1,480.00</b> 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. <b>WARNING:</b> Information on this form may become public. <b>Credit card information should not be included on this form.</b> Provide credit card information and authorization on PTO-2038.					
<b>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.</b>					
SEND ALL CORRESPONDENCE TO: OLIFF PLC Customer Number: <b>25944</b>			/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

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/00(2006.01) i, A63F13/12(2006.01) i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/12

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

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

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

 Further documents are listed in the continuation of Box C. See patent family annex.

\* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"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)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"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

"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

"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

"&amp;" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

30 August, 2013 (30.08.13)

Date of mailing of the international search report

10 September, 2013 (10.09.13)

Name and mailing address of the ISA/  
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

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~~ 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)

<b>0</b>	<b>For receiving Office use only</b>	
<b>0-1</b>	International Application No.	
<b>0-2</b>	International Filing Date	
<b>0-3</b>	Name of receiving Office and "PCT International Application"	
<b>0-4</b>	<b>Form PCT/RO/101 PCT Request</b>	
0-4-1	Prepared Using	PCT-SAFE [EASY mode] Version 3.51.061.237 MT/FOP 20140101/0.20.5.21
<b>0-5</b>	<b>Petition</b> The undersigned requests that the present international application be processed according to the Patent Cooperation Treaty	
<b>0-6</b>	<b>Receiving Office (specified by the applicant)</b>	Japan Patent Office (RO/JP)
<b>0-7</b>	<b>Applicant's or agent's file reference</b>	GPA0012-PCT
<b>I</b>	<b>Title of Invention</b>	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM
<b>II</b>	<b>Applicant</b>	
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
<b>III-1</b>	<b>Applicant and/or inventor</b>	
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)

<b>III-2</b>	<b>Applicant and/or inventor</b>	
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
<b>III-3</b>	<b>Applicant and/or inventor</b>	
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
<b>III-4</b>	<b>Applicant and/or inventor</b>	
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
<b>IV-1</b>	<b>Agent or common representative; or address for correspondence</b>	
	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
<b>V</b>	<b>DESIGNATIONS</b>	
<b>V-1</b>	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)

<b>VI-1</b>	<b>Priority claim of earlier national application</b>		
VI-1-1	Filing date	21 June 2012 (21.06.2012)	
VI-1-2	Number	2012-140213	
VI-1-3	Country	JP	
<b>VI-2</b>	<b>Priority document request</b>		
	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	
<b>VI-3</b>	<b>Incorporation by reference :</b>		
	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.		
<b>VII-1</b>	<b>International Searching Authority Chosen</b>	Japan Patent Office (ISA/JP)	
<b>VIII</b>	<b>Declarations</b>	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	-	
<b>IX</b>	<b>Check list</b>	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)

	<b>Accompanying Items</b>	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

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.

[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

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

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

provided items that correspond to the user identification information pertaining to the communication terminal 2 (step S7).

5 [0050] 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 [0051] In this way, according to the battle game server 1 of Embodiment 1, 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.

30 [0053] The remaining number of all items may be included in the 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.

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

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.

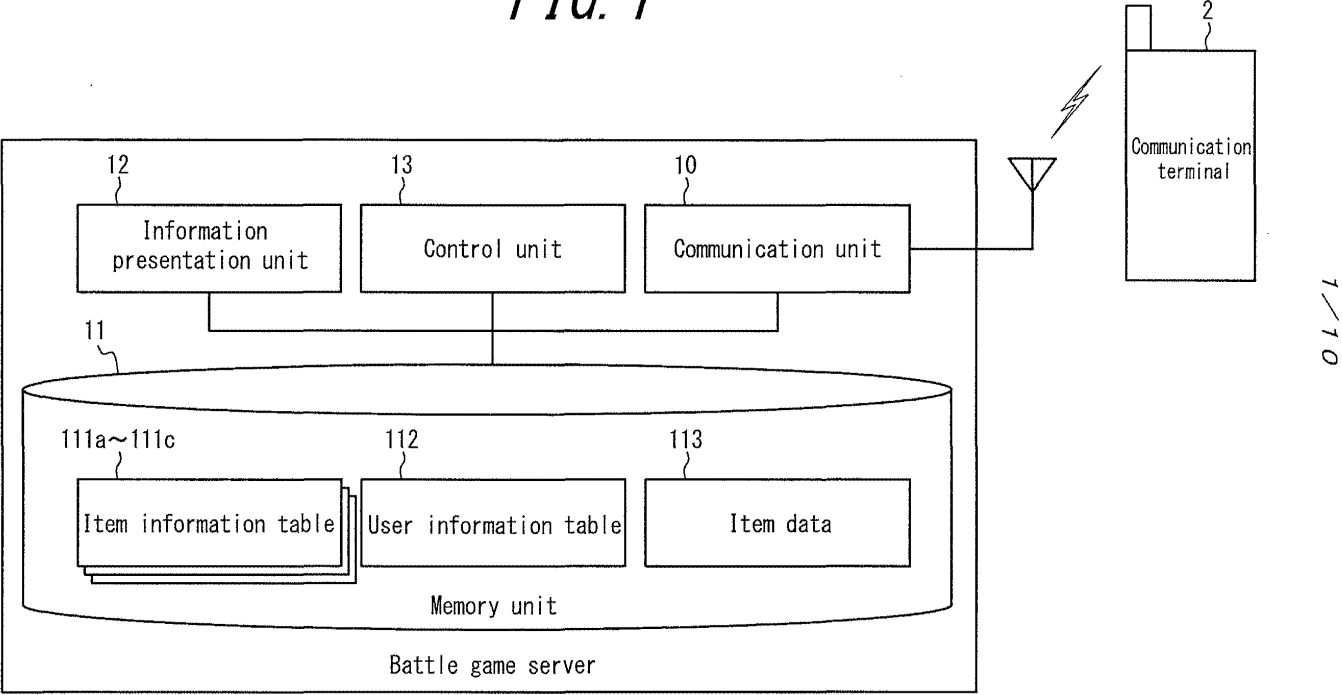
15. The program according to claim 14, wherein in step (b), based on a selection request from the communication terminal, one item selected from among items for which the count of necessary attempts for acquisition is at most the predetermined value is determined to be the item to provide.

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

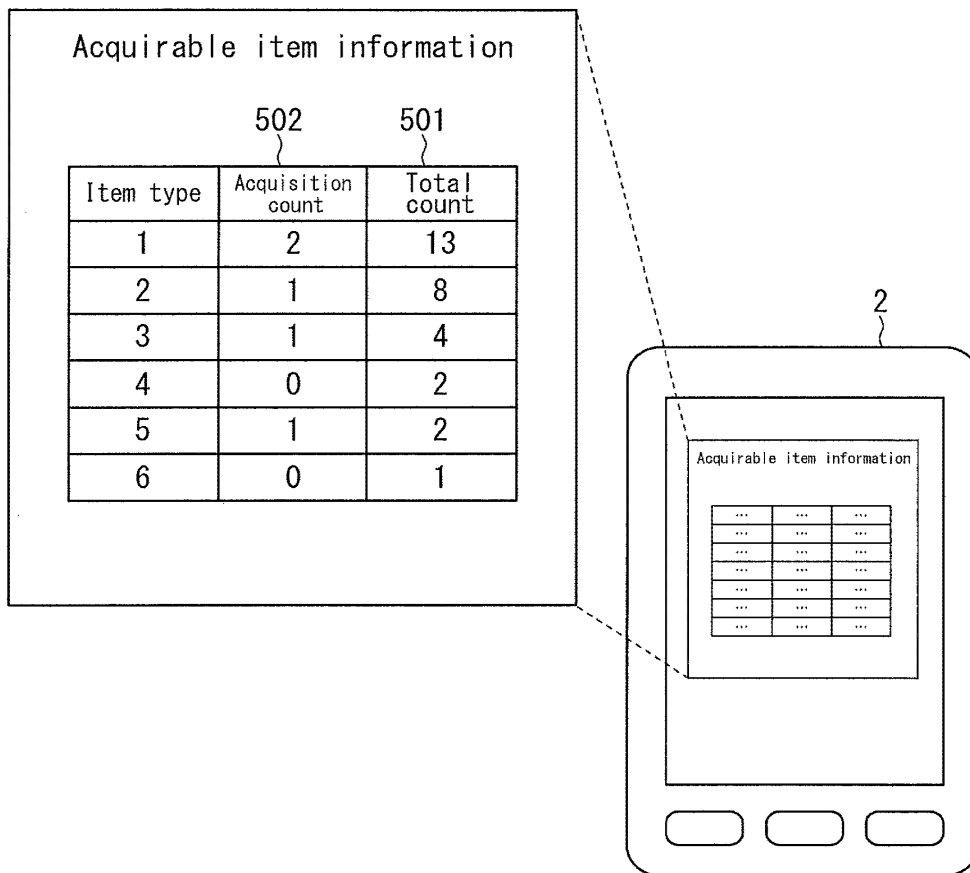
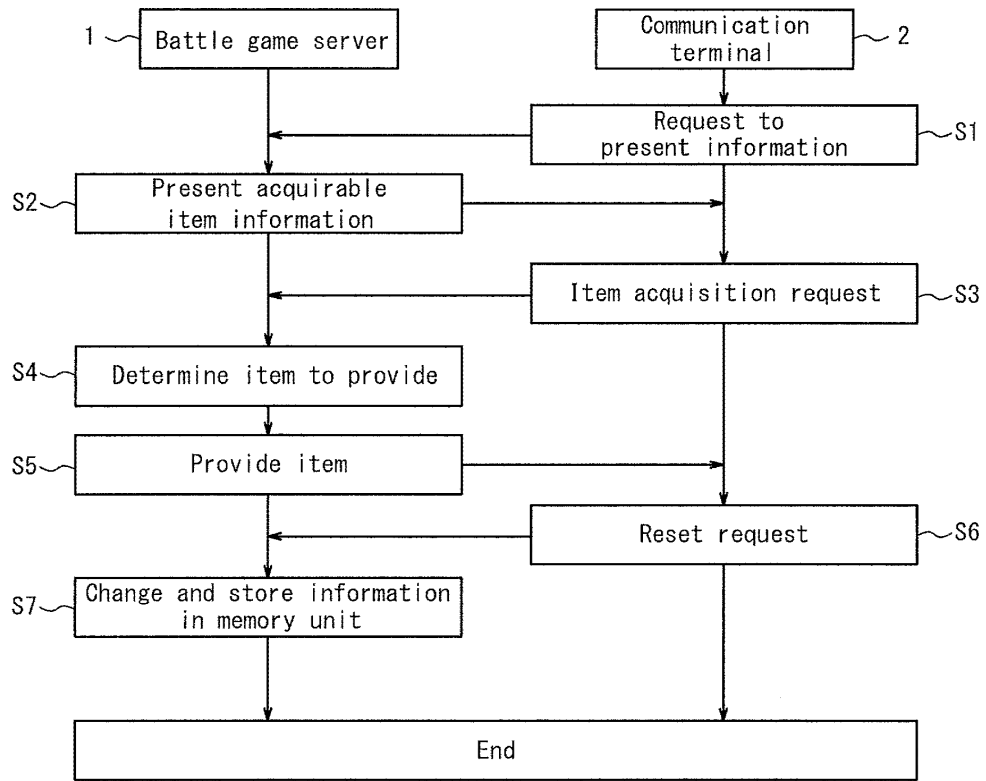
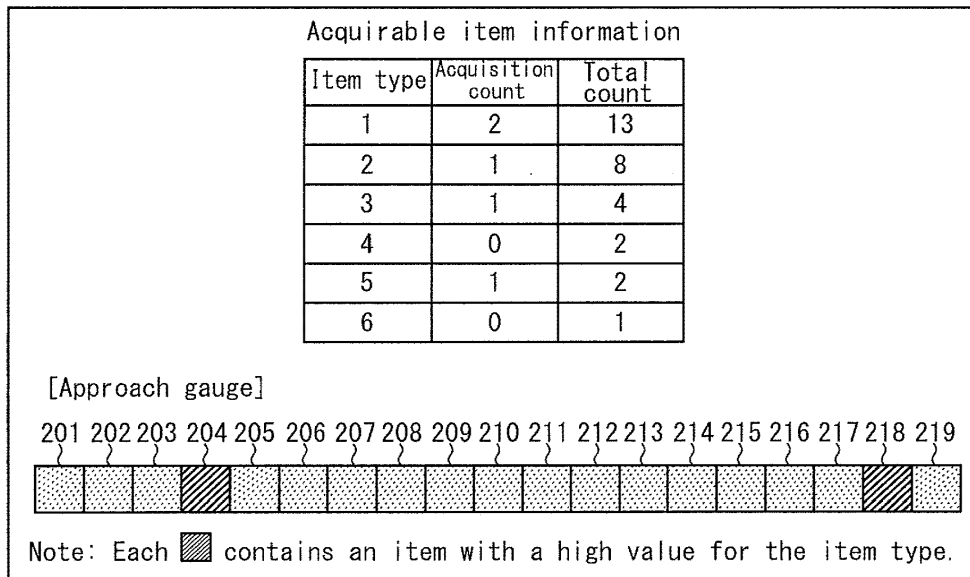


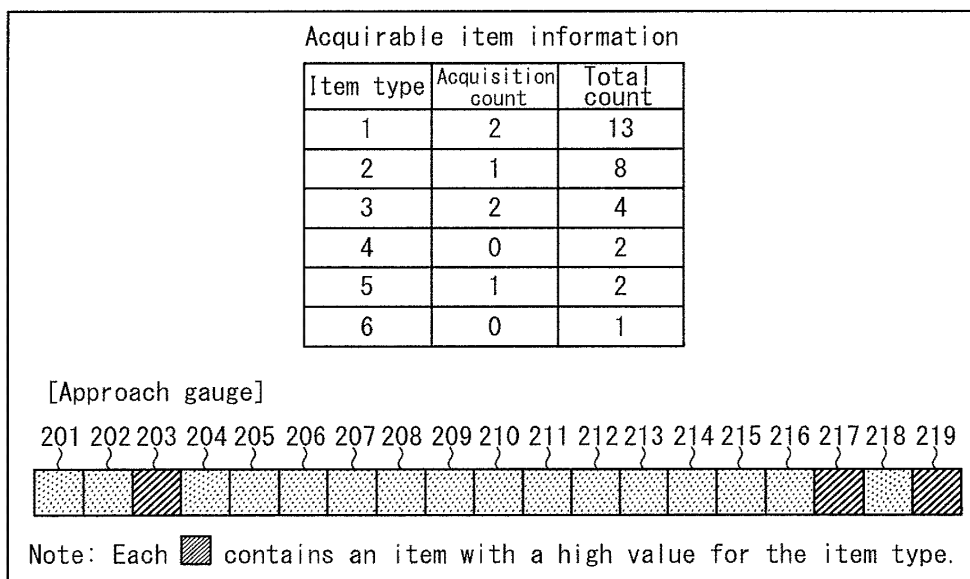
FIG. 6



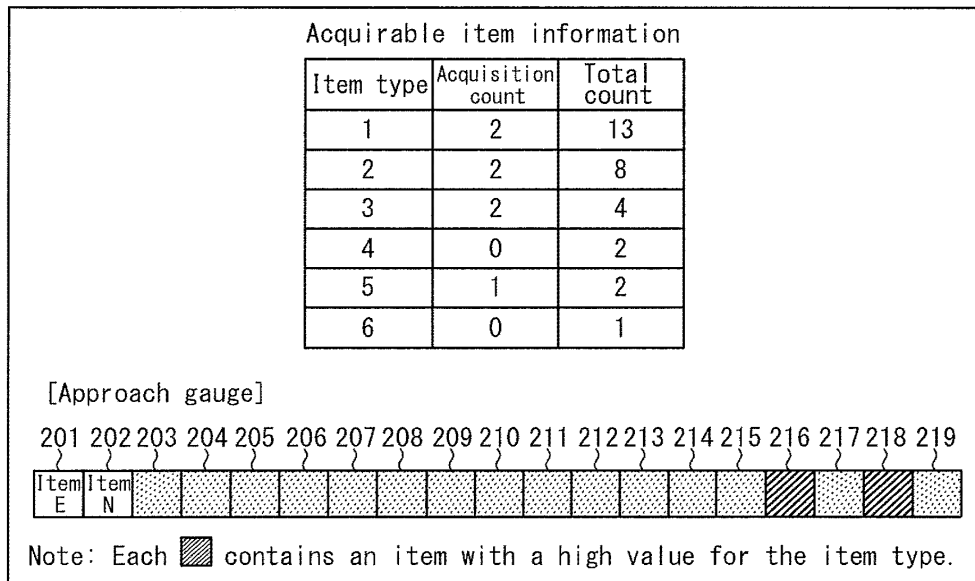
**FIG. 7A**



**FIG. 7B**



**FIG. 8**



**FIG. 9**

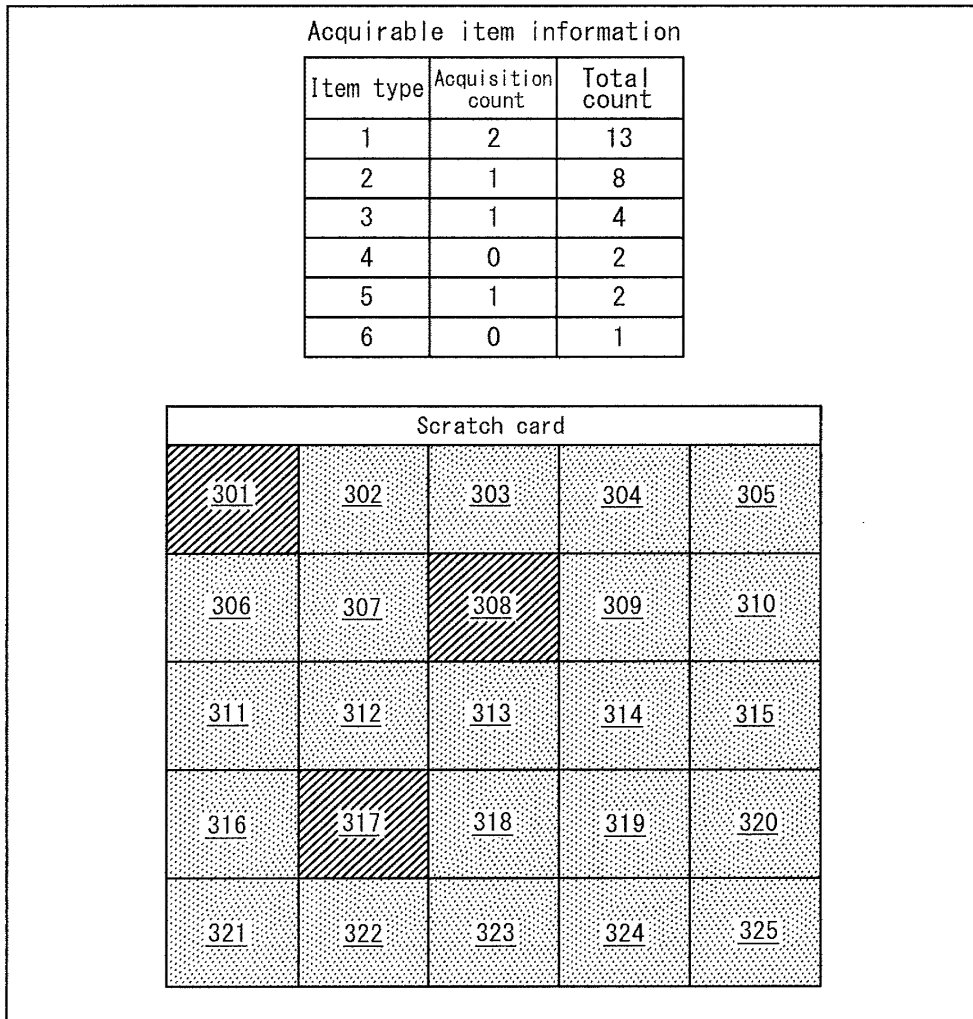


FIG. 10A

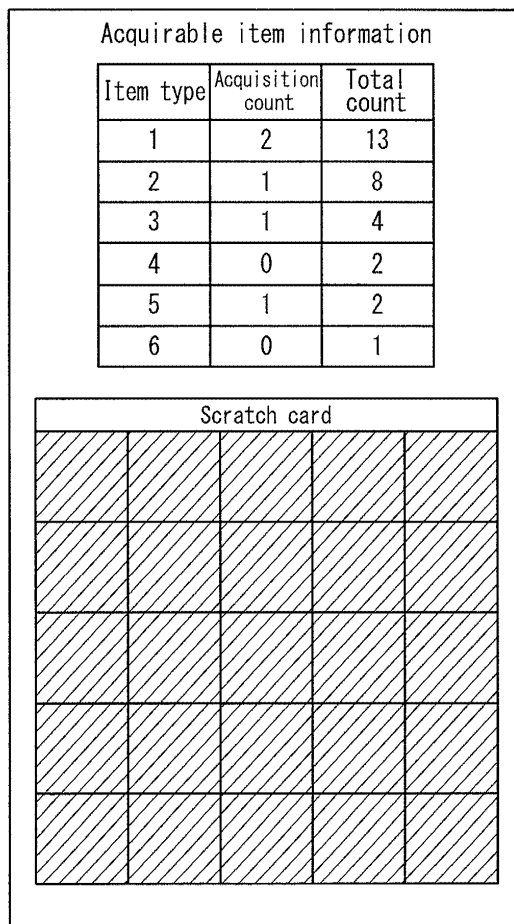
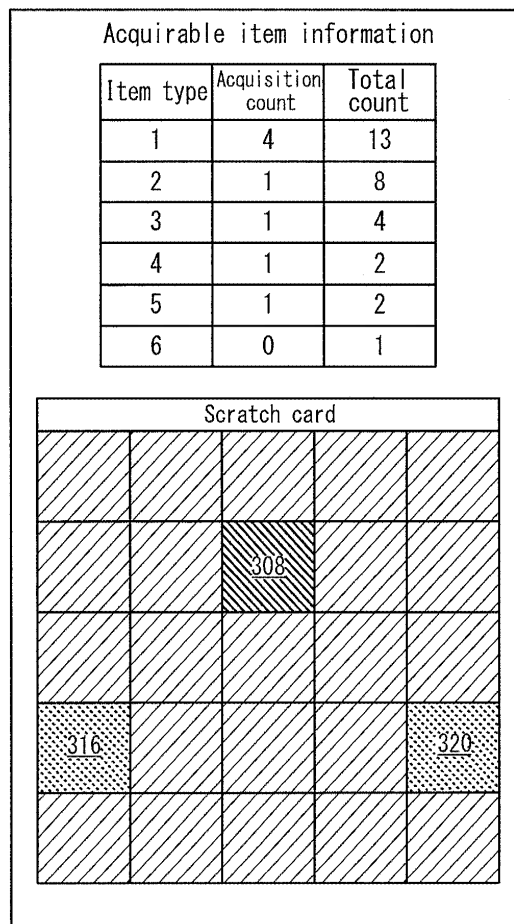


FIG. 10B



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

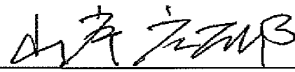
Owner Name: GREE, Inc.

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

<b>Application Number:</b>					
<b>Filing Date:</b>					
<b>Title of Invention:</b>	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM				
<b>First Named Inventor/Applicant Name:</b>	Tsuyoshi YOSHIKAWA				
<b>Filer:</b>	James Albert Oliff/Grace Ko				
<b>Attorney Docket Number:</b>	163485				
Filed as Large Entity					
<b>Filing Fees for U.S. National Stage under 35 USC 371</b>					
<b>Description</b>	<b>Fee Code</b>	<b>Quantity</b>	<b>Amount</b>	<b>Sub-Total in USD(\$)</b>	
<b>Basic Filing:</b>					
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	
<b>Pages:</b>					
<b>Claims:</b>					
<b>Miscellaneous-Filing:</b>					
<b>Petition:</b>					
<b>Patent-Appeals-and-Interference:</b>					



Description	Fee Code	Quantity	Amount	Sub-Total in USD(\$)
<b>Post-Allowance-and-Post-Issuance:</b>				
<b>Extension-of-Time:</b>				
<b>Miscellaneous:</b>				
<b>Total in USD (\$)</b>				<b>1480</b>

<b>Electronic Acknowledgement Receipt</b>	
<b>EFS ID:</b>	21005312
<b>Application Number:</b>	14409219
<b>International Application Number:</b>	PCT/JP2013/003899
<b>Confirmation Number:</b>	7235
<b>Title of Invention:</b>	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM
<b>First Named Inventor/Applicant Name:</b>	Tsuyoshi YOSHIKAWA
<b>Customer Number:</b>	25944
<b>Filer:</b>	James Albert Oliff/Grace Ko
<b>Filer Authorized By:</b>	James Albert Oliff
<b>Attorney Docket Number:</b>	163485
<b>Receipt Date:</b>	18-DEC-2014
<b>Filing Date:</b>	
<b>Time Stamp:</b>	15:09:23
<b>Application Type:</b>	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)

<b>File Listing:</b>					
<b>Document Number</b>	<b>Document Description</b>	<b>File Name</b>	<b>File Size(Bytes)/ Message Digest</b>	<b>Multi Part /.zip</b>	<b>Pages (if appl.)</b>
1	Application Data Sheet	163485_ADS.PDF	1503364 b57ddc9061140f131f48f17f2e1ecc4d0e8d f0f6	no	7
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
2	Transmittal of New Application	163485_PCTTrans.pdf	290221 717021dfbb5e820e5ff6ac3bc4498dcf5c237 7f97	no	2
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
3	Documents submitted with 371 Applications	163485_ISR.pdf	77361 6753ee593a45f9b475cf39789641414c3071 005b	no	2
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
4		163485_Prelim.pdf	165565 ed1c8ab20432ef0e1c653654ac2cabfbdb8 3fcd2	yes	6
	<b>Multipart Description/PDF files in .zip description</b>				
	<b>Document Description</b>		<b>Start</b>	<b>End</b>	
	Preliminary Amendment		1	1	
	Claims		2	5	
Applicant Arguments/Remarks Made in an Amendment		6	6		
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
5	Documents submitted with 371 Applications	163485_PCTReq.pdf	140645 aac629c9799b1e2b6ccba1ff68e3aaa21f60 3098	no	4
<b>Warnings:</b>					
<b>Information:</b>					
6		163485_App.pdf	1597240 c8c78f55cb3c0af272910d7e34ad7c3c0b6a 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:**

<b>Total Files Size (in bytes):</b>	3850120
-------------------------------------	---------

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

**New Applications Under 35 U.S.C. 111**

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

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

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

**New International Application Filed with the USPTO as a Receiving Office**

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

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

<b>Application Data Sheet 37 CFR 1.76</b>		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:

<b>Inventor 1</b>					<input type="button" value="Remove"/>
<b>Legal Name</b>					
<b>Prefix</b>	<b>Given Name</b>	<b>Middle Name</b>	<b>Family Name</b>	<b>Suffix</b>	
	Tsuyoshi		YOSHIKAWA		
<b>Residence Information (Select One)</b> <input type="radio"/> US Residency <input checked="" type="radio"/> Non US Residency <input type="radio"/> Active US Military Service					
<b>City</b>	Minato-ku, Tokyo	<b>Country of Residence i</b>	JP		
<b>Mailing Address of Inventor:</b>					
<b>Address 1</b>	c/o GREE, Inc.				
<b>Address 2</b>	6-10-1 Roppongi				
<b>City</b>	Minato-ku, Tokyo	<b>State/Province</b>			
<b>Postal Code</b>	1066112	<b>Country i</b>	JP		
<b>Inventor 2</b>					<input type="button" value="Remove"/>
<b>Legal Name</b>					
<b>Prefix</b>	<b>Given Name</b>	<b>Middle Name</b>	<b>Family Name</b>	<b>Suffix</b>	
	Tomohiro		TSUKIHARA		
<b>Residence Information (Select One)</b> <input type="radio"/> US Residency <input checked="" type="radio"/> Non US Residency <input type="radio"/> Active US Military Service					
<b>City</b>	Minato-ku, Tokyo	<b>Country of Residence i</b>	JP		
<b>Mailing Address of Inventor:</b>					
<b>Address 1</b>	c/o GREE, Inc.				
<b>Address 2</b>	6-10-1 Roppongi				
<b>City</b>	Minato-ku, Tokyo	<b>State/Province</b>			
<b>Postal Code</b>	1066112	<b>Country i</b>	JP		
<b>Inventor 3</b>					<input type="button" value="Remove"/>
<b>Legal Name</b>					

<b>Application Data Sheet 37 CFR 1.76</b>		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	
<b>Residence Information (Select One)</b> <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	
<b>Residence Information (Select One)</b> <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 <b>Add</b> 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"/>	

<b>Application Data Sheet 37 CFR 1.76</b>		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"/>	<b>Request Not to Publish.</b> 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 <b>has not and will not</b> 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.

<b>Application Data Sheet 37 CFR 1.76</b>		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 <sup>i</sup>	Filing Date (YYYY-MM-DD)	Access Code <sup>j</sup> (if applicable)
2012-140213	JP	2012-06-21	
Additional Foreign Priority Data may be generated within this form by selecting the <b>Add</b> button.			<input type="button" value="Add"/>

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

<input type="checkbox"/>	This application (1) claims priority to or the benefit of an application filed before March 16, 2013 and (2) also contains, or contained at any time, a claim to a claimed invention that has an effective filing date on or after March 16, 2013.
--------------------------	--

## Authorization to Permit Access:

<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Authorization to Permit Access to the Instant Application by the Participating Offices</b>
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>In accordance with 37 CFR 1.14(c), access may be provided to information concerning the date of filing this Authorization.</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.

<b>Application Data Sheet 37 CFR 1.76</b>		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 | 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.

<b>Application Data Sheet 37 CFR 1.76</b>		Attorney Docket Number	163485
		Application Number	
Title of Invention	GAME CONTROL METHOD, GAME SERVER, AND PROGRAM		

<b>Assignee 1</b>			
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			
<b>Mailing Address Information:</b>			
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					
<b>Signature</b>	/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.

## **CERTIFICATE OF AVAILABILITY OF A CERTIFIED PATENT DOCUMENT IN A DIGITAL LIBRARY**

The International Bureau certifies that the document in this package is a copy of the patent application provided through the WIPO priority document access service. The document has been available to the Priority Document Access Service since the date of availability indicated, and has been available to the indicated Office as of the date specified following the relevant Office code:

Document details: Country/Office: **JP**  
Filing date: **21 Jun 2012 (21.06.2012)**  
Application number: **2012-140213**

Date of availability of document: **13 Jun 2013 (13.06.2013)**  
Availability to Office: **IB [05 Jul 2013 (05.07.2013)]**

Date of issue of this certificate: **05 Jul 2013 (05.07.2013)**

34, chemin des Colombettes  
1211 Geneva 20, Switzerland  
[www.wipo.int](http://www.wipo.int)

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

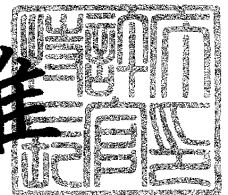
J P 2 0 1 2 - 1 4 0 2 1 3

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。

#### 【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

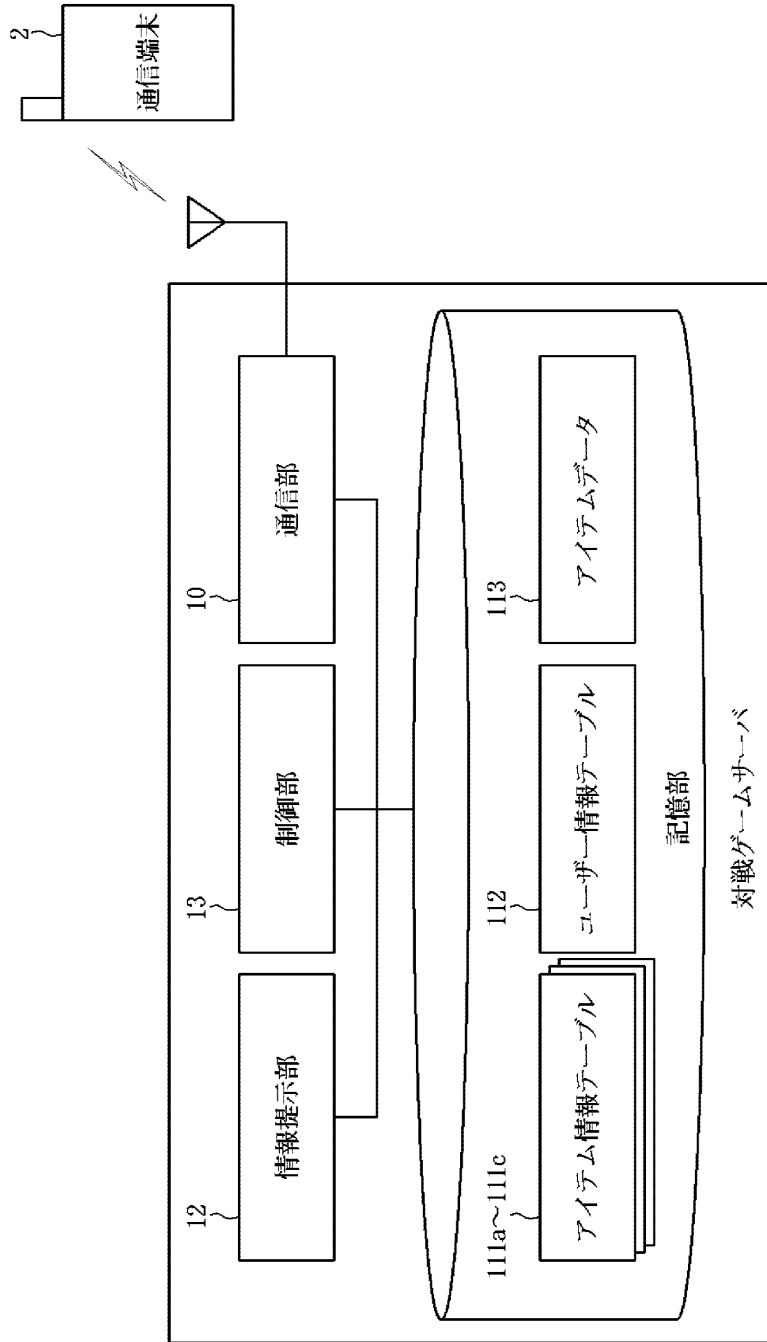
【要約】

【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

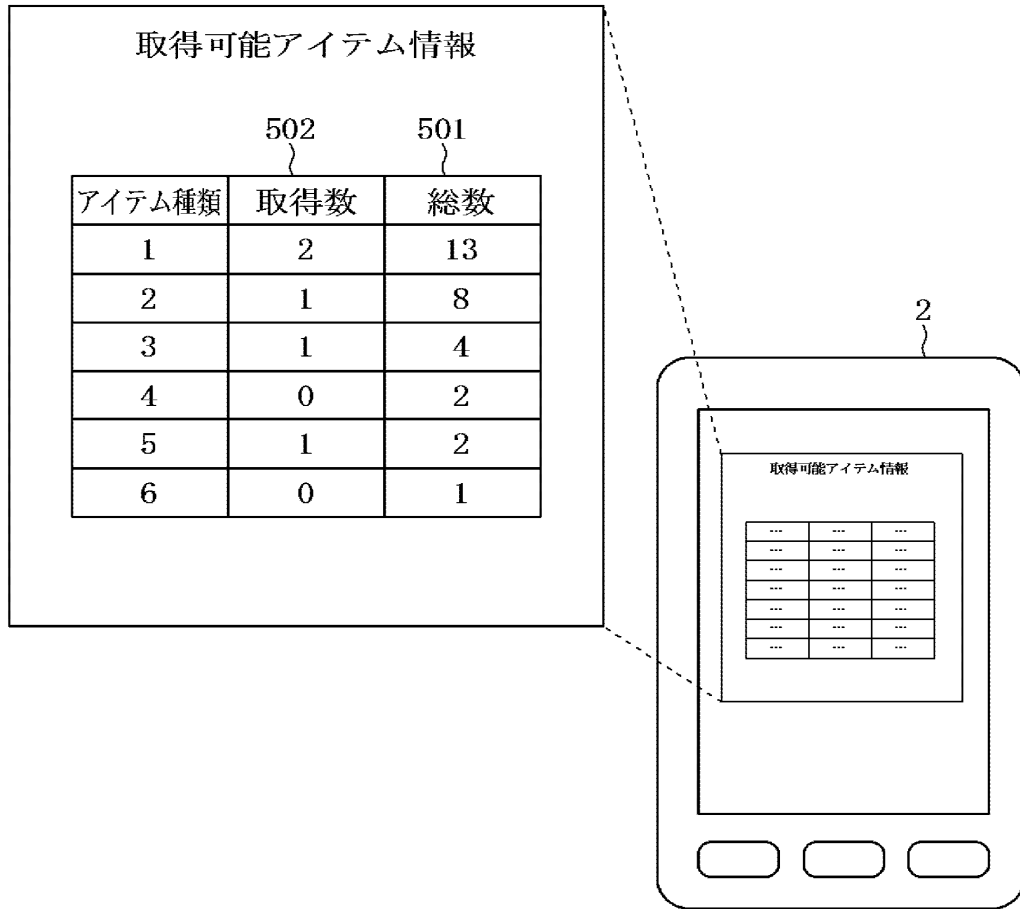
【図3】

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】

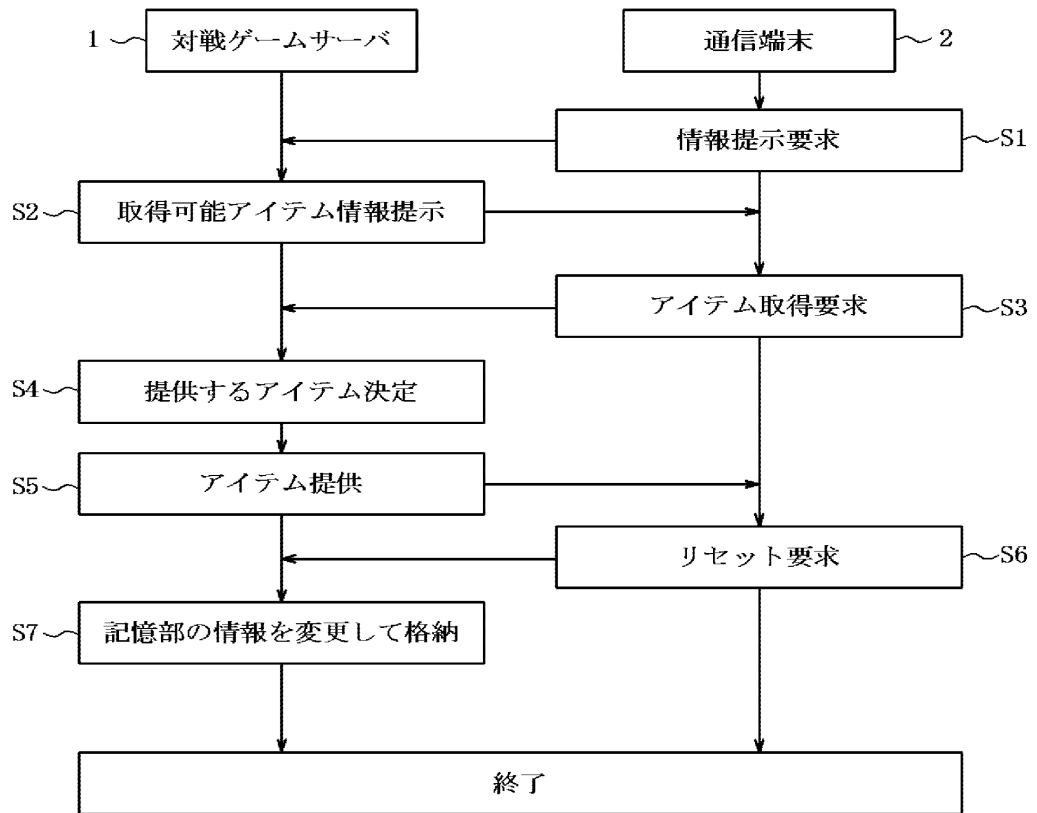
アイテム識別情報	アイテム画像
UNI1	アイテムA画像
UNI2	アイテムB画像
UNI3	アイテムC画像
UNI4	アイテムD画像
UNI5	アイテムE画像
...	...

【図5】





【図6】



【図7】

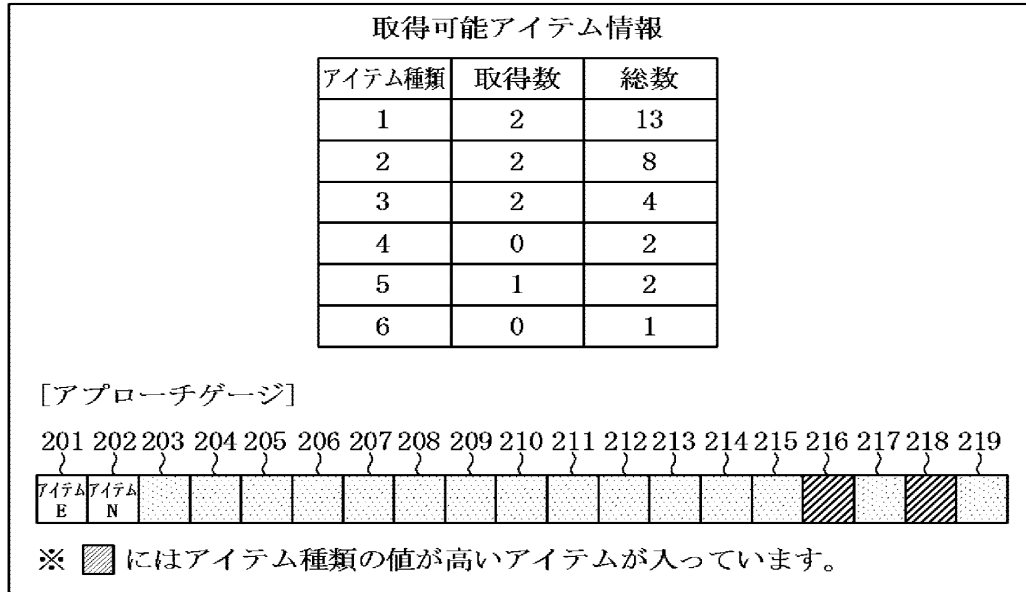
(a)



(b)



【図8】



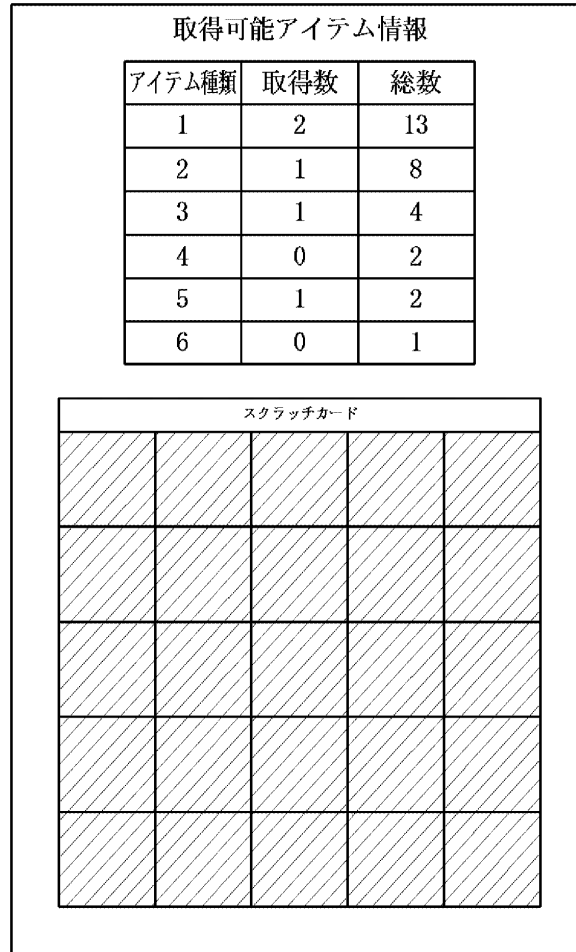
【図9】

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

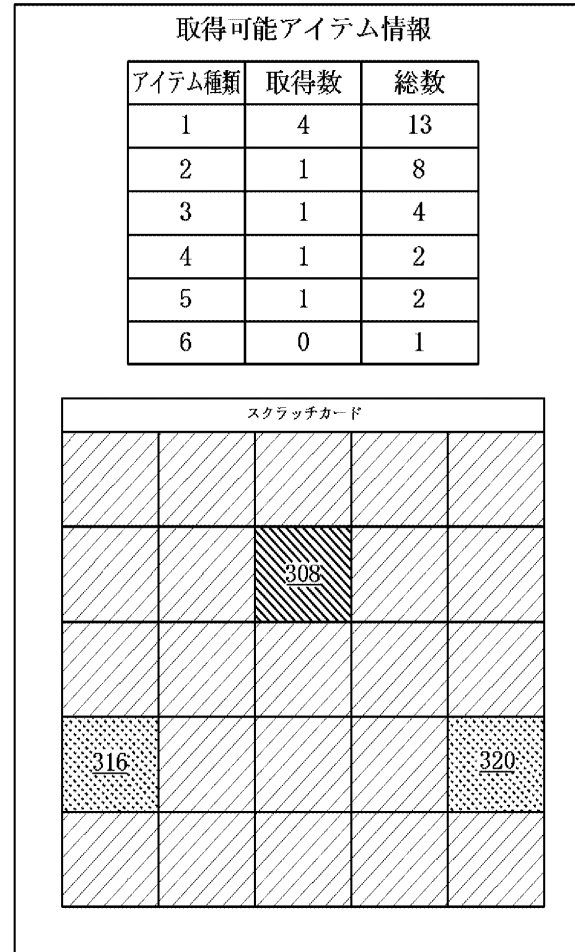
  

スクラッチカード				
301	302	303	304	305
306	307	308	309	310
311	312	313	314	315
316	317	318	319	320
321	322	323	324	325

(a)



(b)



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10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10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) 世界知的所有権機関  
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).

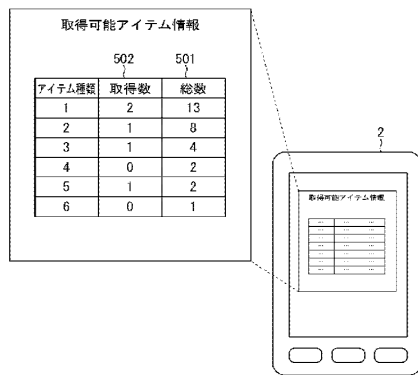
[続葉有]

(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:

- 国際調査報告 (条約第 21 条(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）。
- [0047] 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。
- [0048] 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。
- [0049] 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）。
- [0050] 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。
- [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。

[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。
- [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]

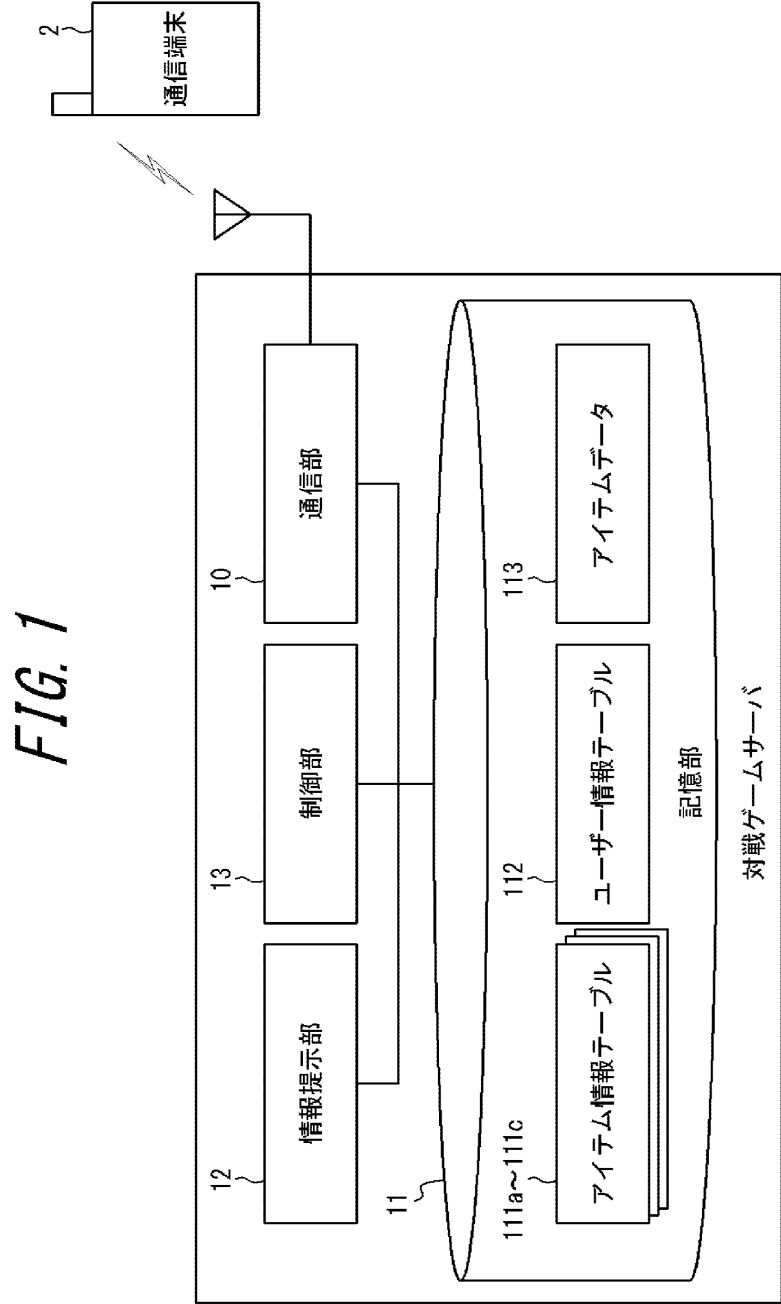


FIG. 2

(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

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	...
...	...	...	...	...

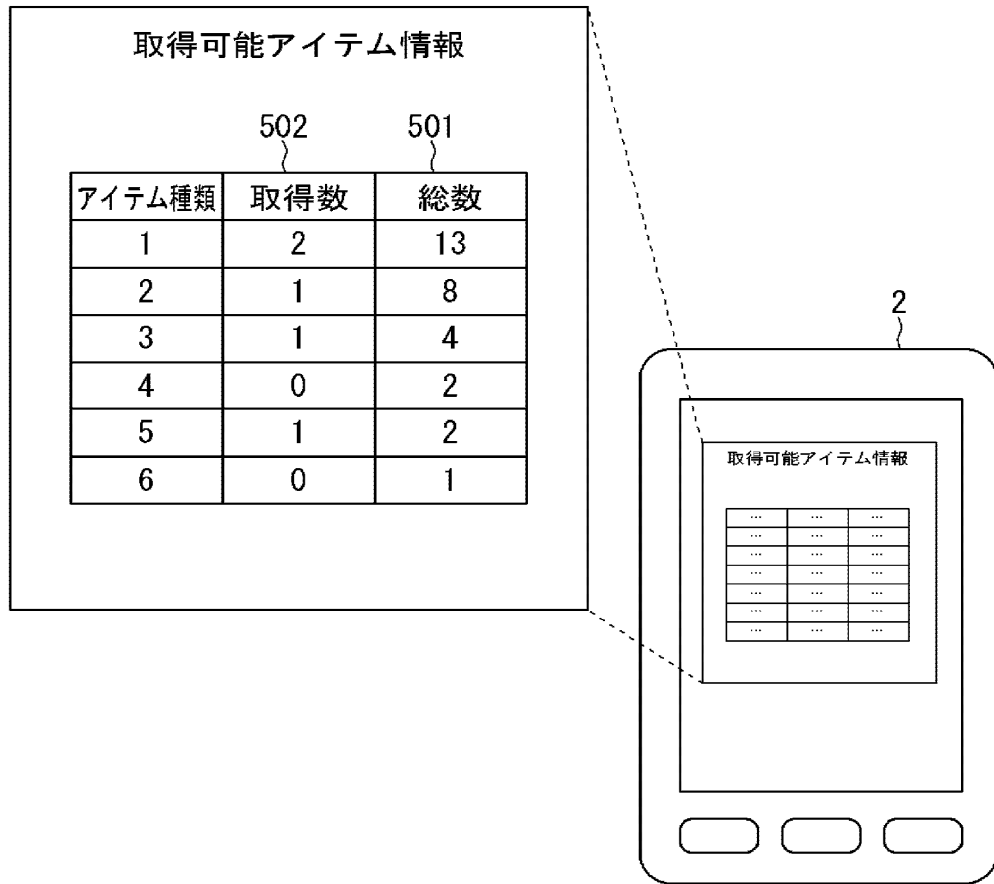
[図4]

*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]

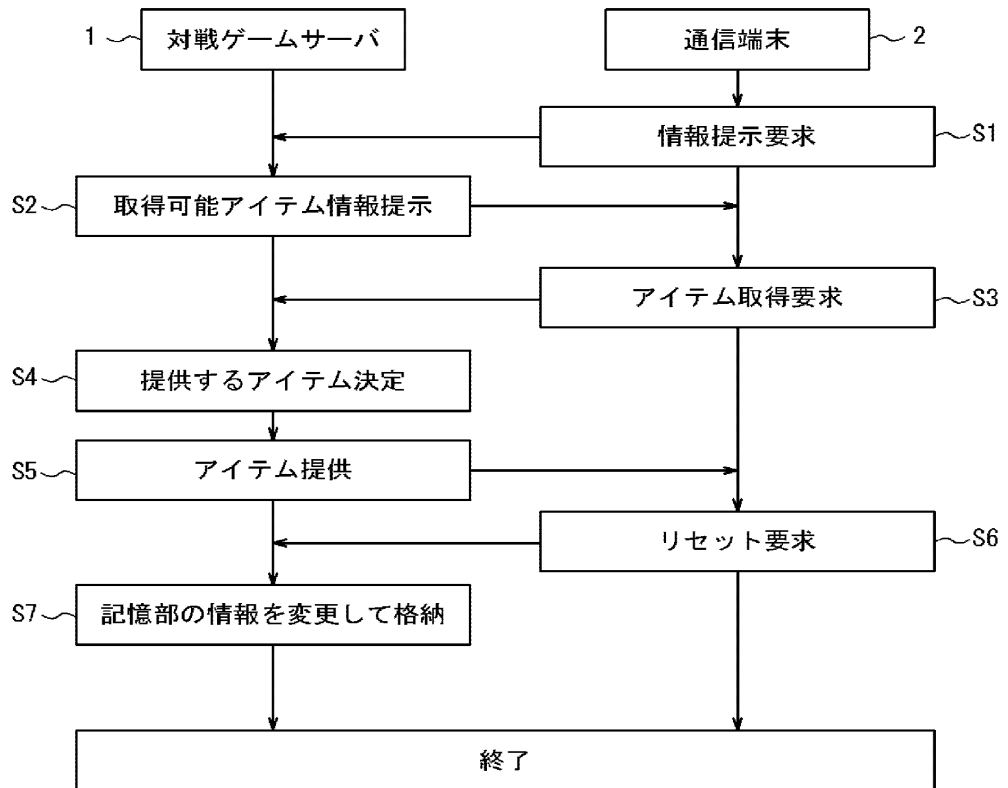
FIG. 5





[図6]

FIG. 6



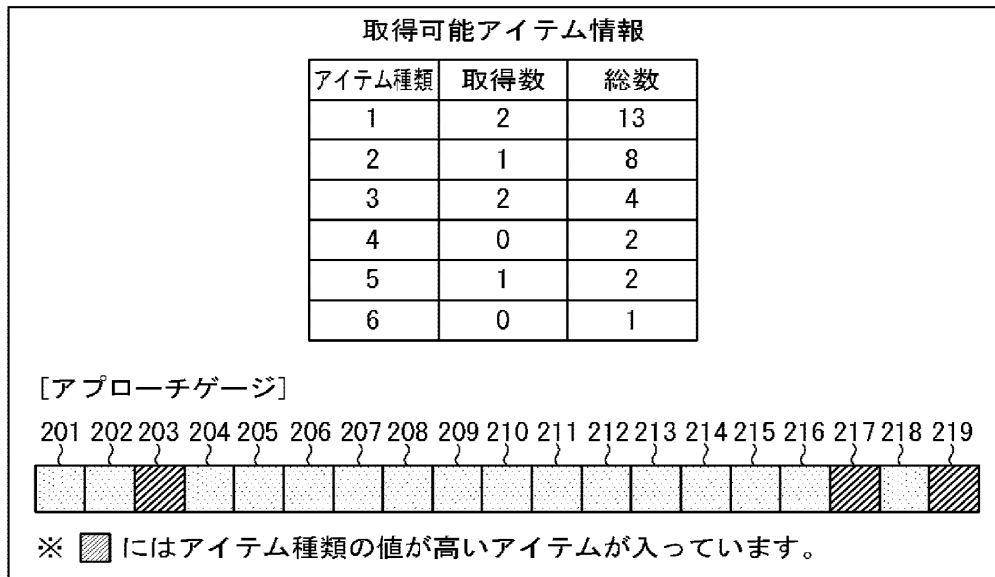
[図7]

# FIG. 7

(a)

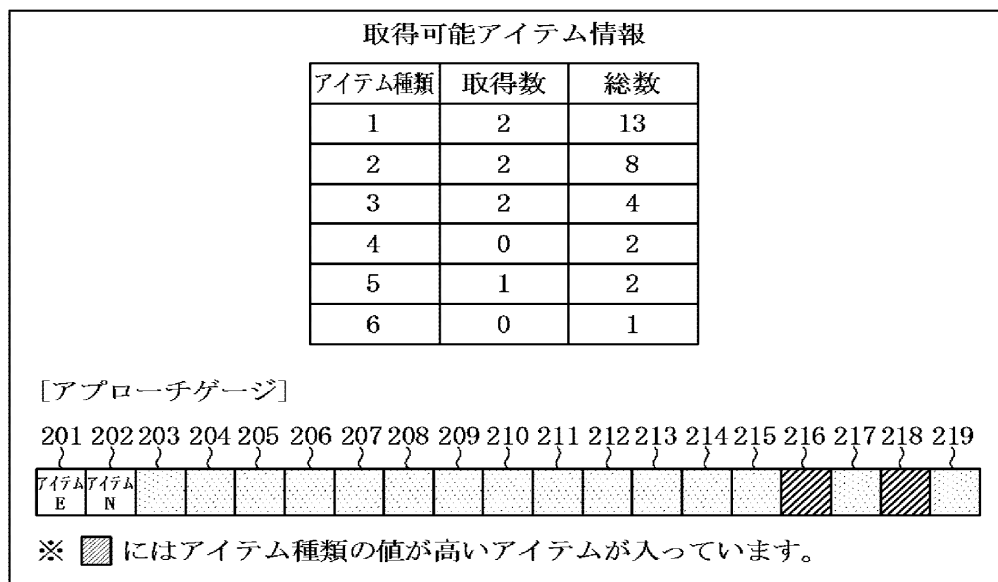


(b)



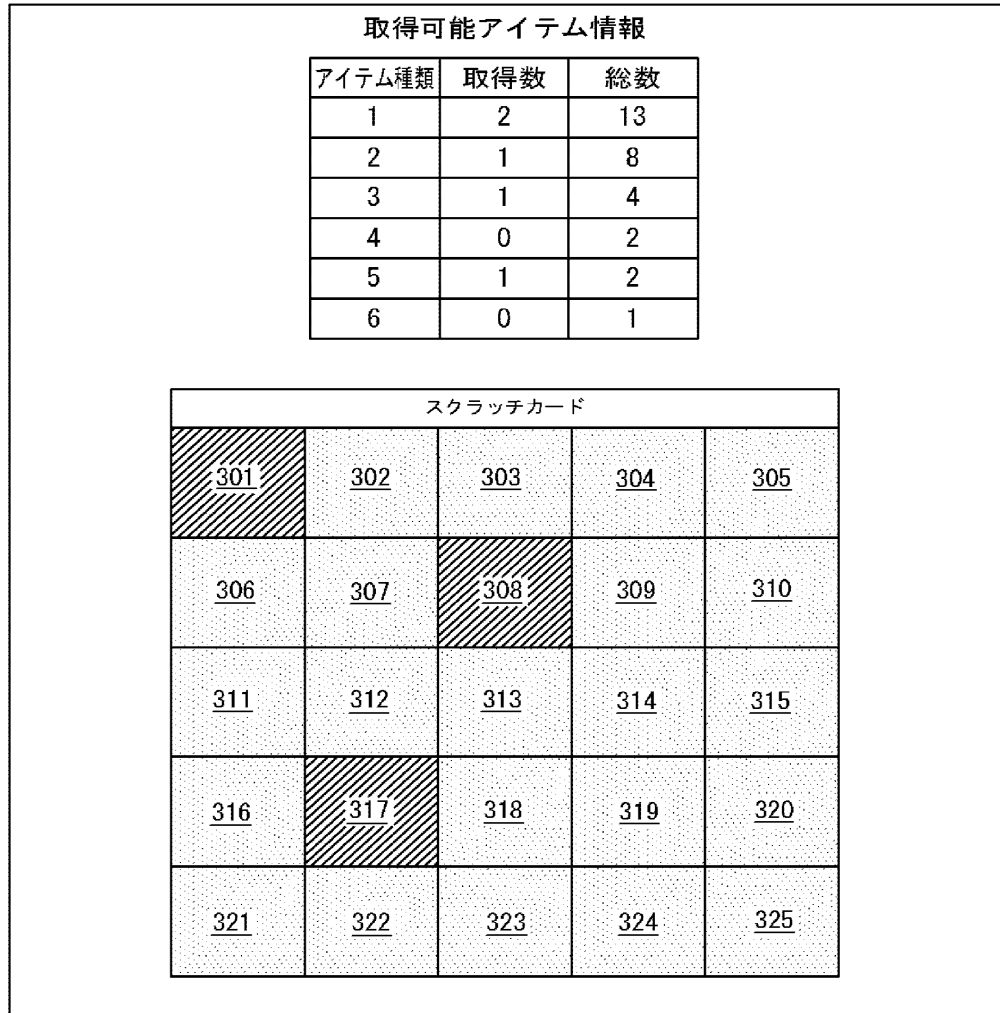
[図8]

FIG. 8

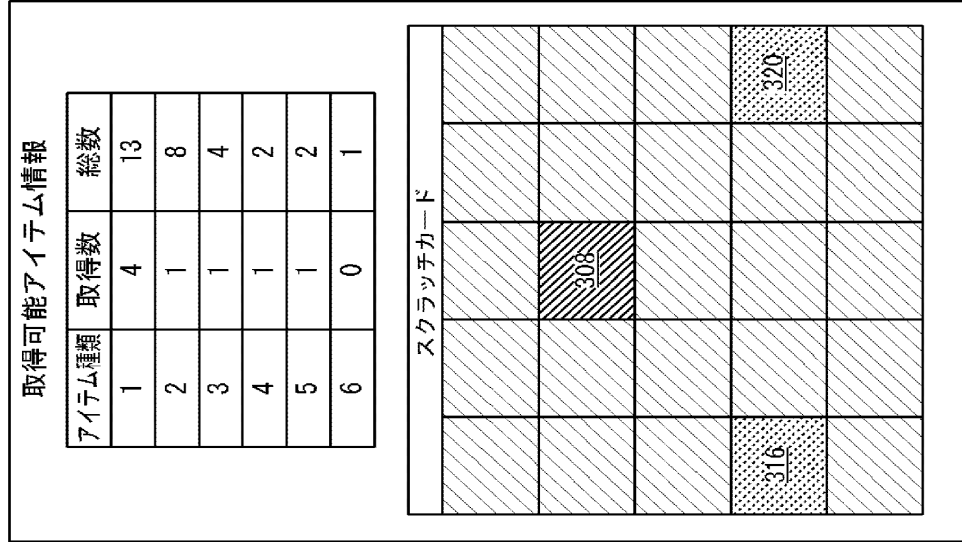


[図9]

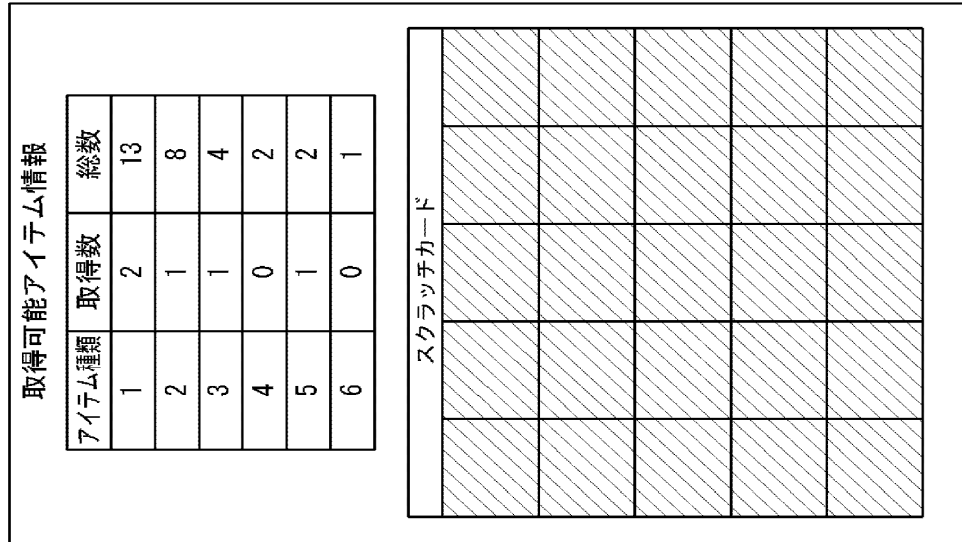
FIG. 9



[図10]



(b)



(a)

FIG. 10

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/003899

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/00(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/00-13/12

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

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

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

 Further documents are listed in the continuation of Box C. See patent family annex.

\* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"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)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"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

"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

"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

"&amp;" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search  
30 August, 2013 (30.08.13)Date of mailing of the international search report  
10 September, 2013 (10.09.13)Name and mailing address of the ISA/  
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

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