

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分  
 【発行日】平成 27 年 5 月 28 日 (2015.5.28)

【公開番号】特開 2013-255809 (P2013-255809A)  
 【公開日】平成 25 年 12 月 26 日 (2013.12.26)  
 【年通号数】公開・登録公報 2013-069  
 【出願番号】特願 2013-133104 (P2013-133104)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/33 (2014.01)

A 6 3 F 13/833 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 2 1 0

A 6 3 F 13/00 1 7 0

A 6 3 F 13/00 3 6 2

【手続補正書】

【提出日】平成 27 年 4 月 7 日 (2015.4.7)

【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】

コンピュータプロセッサを備えるサーバ装置であって、

前記コンピュータプロセッサは、所定の命令の実行に応じて、

第 1 及び第 2 のチームの各々について、チームを構成する複数のプレイヤーの各々から、当該複数のプレイヤーの各々が保有するゲーム媒体の中からのチームデッキに含めるゲーム媒体の選択を受け付けて、当該複数のプレイヤーによって選択された複数のゲーム媒体を含むチームデッキを形成するステップと、

前記第 1 及び第 2 のチームの各々について、前記チームデッキに含まれる前記複数のゲーム媒体の各々に設定されている特性値を用いて当該チームデッキの評価値を算出し、当該第 1 のチームのチームデッキの評価値、及び、当該第 2 のチームのチームデッキの評価値に少なくとも基づいて、前記第 1 のチームと前記第 2 のチームとの対戦を処理するステップと、を実行する、

サーバ装置。

【請求項 2】

前記チームデッキを形成するステップは、前記チームを構成する複数のプレイヤーの各々から、当該チームを構成する他のプレイヤーによって選択されているゲーム媒体に関する情報を少なくとも表示する画面を介して、前記ゲーム媒体の選択を受け付けることを含む請求項 1 に記載のサーバ装置。

【請求項 3】

前記ゲーム媒体に関する情報は、当該ゲーム媒体に設定されている前記特性値を含む請求項 2 に記載のサーバ装置。

【請求項 4】

前記対戦を処理するステップは、前記チームデッキに含まれる前記複数のゲーム媒体の間の関連性に少なくとも基づいて前記評価値を算出することを含む請求項 1 ないし 3 何れかに記載のサーバ装置。

**【請求項 5】**

前記対戦を処理するステップは、前記チームデッキに含まれる前記複数のゲーム媒体の各々に設定されている前記特性値の間の関連性に少なくとも基づいて前記評価値を算出することを含む請求項 1 ないし 4 何れかに記載のサーバ装置。

**【請求項 6】**

請求項 1 ないし 5 何れかに記載のサーバ装置であって、

前記ゲーム媒体は、第 1 の特性値と第 2 の特性値とが少なくとも設定されており、

前記対戦を処理するステップは、攻撃側のチームの前記チームデッキに含まれる前記複数のゲーム媒体の各々に設定されている前記第 1 の特性値を用いて当該チームデッキの第 1 の評価値を算出し、防御側のチームの前記チームデッキに含まれる前記複数のゲーム媒体の各々に設定されている前記第 2 の特性値を用いて当該チームデッキの第 2 の評価値を算出し、当該第 1 の評価値、及び、当該第 2 の評価値に少なくとも基づいて、前記対戦を処理することを含む、

サーバ装置。

**【請求項 7】**

請求項 6 に記載のサーバ装置であって、

前記第 1 の特性値は、攻撃値であり、

前記第 2 の特性値は、体力値である、

サーバ装置。

**【請求項 8】**

コンピュータに、

第 1 及び第 2 のチームの各々について、チームを構成する複数のプレイヤーの各々から、当該複数のプレイヤーの各々が保有するゲーム媒体の中からのチームデッキに含めるゲーム媒体の選択を受け付けて、当該複数のプレイヤーによって選択された複数のゲーム媒体を含むチームデッキを形成するステップと、

前記第 1 及び第 2 のチームの各々について、前記チームデッキに含まれる前記複数のゲーム媒体の各々に設定されている特性値を用いて当該チームデッキの評価値を算出し、当該第 1 のチームのチームデッキの評価値、及び、当該第 2 のチームのチームデッキの評価値に少なくとも基づいて、前記第 1 のチームと前記第 2 のチームとの対戦を処理するステップと、を実行させる、

プログラム。

**【請求項 9】**

1 又は複数のコンピュータによって実行される方法であって、

第 1 及び第 2 のチームの各々について、チームを構成する複数のプレイヤーの各々から、当該複数のプレイヤーの各々が保有するゲーム媒体の中からのチームデッキに含めるゲーム媒体の選択を受け付けて、当該複数のプレイヤーによって選択された複数のゲーム媒体を含むチームデッキを形成するステップと、

前記第 1 及び第 2 のチームの各々について、前記チームデッキに含まれる前記複数のゲーム媒体の各々に設定されている特性値を用いて当該チームデッキの評価値を算出し、当該第 1 のチームのチームデッキの評価値、及び、当該第 2 のチームのチームデッキの評価値に少なくとも基づいて、前記第 1 のチームと前記第 2 のチームとの対戦を処理するステップと、を備える、

方法。