

【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の各々から、当該複数のプレイヤ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の各々から、当該チームを構成する他のプレイヤ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の各々から、当該複数のプレイヤ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の各々から、当該複数のプレイヤ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。