

【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25年5月2日(2013.5.2)

【公開番号】特開2012-176269(P2012-176269A)  
 【公開日】平成24年9月13日(2012.9.13)  
 【年通号数】公開・登録公報2012-037  
 【出願番号】特願2012-113138(P2012-113138)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 P

【手続補正書】

【提出日】平成25年3月13日(2013.3.13)

【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】

規定人数の選手で編成されたチーム同士の対戦ゲームを実行するための各プレイヤーチームの選手を管理するコンピュータシステムであって、

複数の選手それぞれに対応づけて、当該選手に関するカードに付与されたIDを記憶する記憶手段と、

プレイヤー端末からの操作入力に従って前記IDの使用登録要求を受け付ける受付手段と

、  
 前記記憶手段の記憶内容を参照して前記受付手段により受け付けられたIDに対応する選手を登録選手として使用登録する使用登録手段と、

前記使用登録手段により使用登録された選手をプレイヤーチームに編成登録する編成登録手段と、  
レンタル選手をプレイヤーチームに編成登録するレンタル選手編成登録手段とを有し、選手数が前記規定人数となるようにチーム編成を行うチーム編成手段と、

を備え、

前記チーム編成手段は、交代目的に関連づけた交代要員の選手の編成を行う交代要員編成手段を有する、

コンピュータシステム。

【請求項2】

前記対戦ゲームを進行制御することで試合のシミュレーションを行う進行制御手段と、

前記シミュレーションに係る試合の様子を示す画像を表示制御する手段と、

を更に備えた請求項1に記載のコンピュータシステム。

【請求項3】

前記チーム編成手段により編成されたチームに係る選手のうち、所与の条件を満たす選手の能力パラメータを用いて、当該チームの戦術パラメータを制御する戦術パラメータ制御手段を更に備え、

前記進行制御手段は、前記戦術パラメータを用いて前記対戦ゲームを進行制御する、

請求項2に記載のコンピュータシステム。

【請求項4】

前記記憶手段は、複数の監督それぞれに対応付けて、当該監督に関するカードに付与されたIDを更に記憶しており、

前記チーム編成手段は、前記使用登録手段により使用登録されたIDに対応する監督を最大1人までプレーヤチームに編成登録する監督編成登録手段を有し、監督を編成登録するためには前記使用登録が必要であることを特徴とする、

請求項1～3の何れか一項に記載のコンピュータシステム。

【請求項5】

前記チーム編成手段は、前記プレーヤチームのチーム編成用の画面として、規定ポジション毎に、前記使用登録手段により使用登録された選手のアイコン、或いは、前記レンタル選手のアイコンを表示する画面を表示制御する手段を有する、

請求項1～4の何れか一項に記載のコンピュータシステム。

【請求項6】

複数の選手それぞれに対応づけて、当該選手に関するカードに付与されたIDを記憶する記憶部を備えたコンピュータに、各プレーヤチームの選手を管理させ、規定人数の選手で編成されたチーム同士の対戦ゲームを実行させるためのプログラムであって、

プレーヤ端末からの操作入力に従って前記IDの使用登録要求を受け付ける受付手段、

前記記憶部の記憶内容を参照して前記受付手段により受け付けられたIDに対応する選手を登録選手として使用登録する使用登録手段、

前記使用登録手段により使用登録された選手をプレーヤチームに編成登録する編成登録手段と、レンタル選手をプレーヤチームに編成登録するレンタル選手編成登録手段とを有し、選手数が前記規定人数となるようにチーム編成を行うチーム編成手段、

として前記コンピュータを機能させ、

前記チーム編成手段は、交代目的に関連づけた交代要員の選手の編成を行う交代要員編成手段を有する、

プログラム。