

(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
2023年8月17日(17.08.2023)



(10) 国際公開番号

WO 2023/153475 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/533 (2014.01) A63F 13/80 (2014.01)
A63F 13/69 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2023/004372

(22) 国際出願日: 2023年2月9日(09.02.2023)

(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 2022-020503 2022年2月14日(14.02.2022) JP

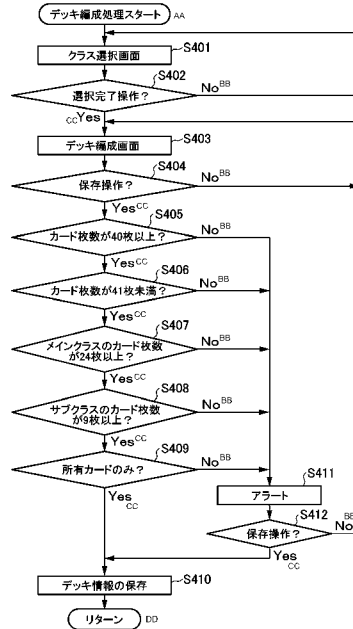
(71) 出願人:株式会社 C y g a m e s (CYGAMES, INC.) [JP/JP]; 〒1500036 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 佐藤 有一郎 (SATO Yuichiro); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP). 後藤 崇文(GOTO Takafumi); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP). 岡部 優紀(OKABE Yuki); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP). 熊田 純也(KUMADA Junya); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP). 劉 英楠(LIU Yingnan); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP). 上野 高史(UENO Takafumi); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP). 柴田 有輝(SHIBATA Yuki); 〒1500036 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP). 森 信虎(MORI Shigeyoshi); 〒1500036 東京都渋谷区

(54) Title: PROGRAM, METHOD, AND SYSTEM

(54) 発明の名称: プログラム、方法、およびシステム

[図4]



S401 Class selection screen
S402 Selection complete operation?
S403 Deck formation screen
S404, S412 Save operation?
S405 Is number of cards 40 or more?
S406 Is number of cards less than 41?
S407 Is number of cards in main class 24 or more?
S408 Is number of cards in sub-class 9 or more?
S409 Owned cards only?
S410 Save deck information
S411 Alert
AA Start deck formation process
BB No
CC Yes
DD Return

(57) Abstract: A program which is one example of the present disclosure is for causing a computer to execute provision of, to a user, a competition game that employs a deck including a prescribed number of game media selected from among a plurality of game media, each associated with attributes. The program causes the computer to execute: receiving, prior to the start of the competition game and through selection by the user, a plurality of attributes of the game media to be included in the deck used for the competition game; managing the deck such that the number of game media corresponding

南平台町 1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP). 藤田 嵩
(FUJITA Takashi); 〒1500036 東京都渋谷区南
平台町 1 6 番 1 7 号 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 田中 伸一郎, 外 (TANAKA Shinichiro
et al.); 〒1008355 東京都千代田区丸の内 3
丁目 3 番 1 号 新東京ビル 中村合同特
許法律事務所 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, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO,
DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT,
HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE,
KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR,
LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MY,
MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL,
PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK,
SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA,
UG, US, UZ, VC, VN, WS, 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, CV, GH, GM, KE, LR, LS,
MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM,
ZW), ユーラシア (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, ME, 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).

添付公開書類:

一 国際調査報告 (条約第21条(3))

to the respective attributes selected by the user becomes equal to or greater than a minimum number determined in advance for each of the attributes; and displaying the attributes selected by the user along with the attributes of the prescribed number of game media included in the deck to be used by the user's opponent.

(57) 要約: 本開示の一例としてのプログラムは、各々に属性が対応付けられた複数のゲーム媒体から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供することをコンピュータに実行させるためのプログラムであって、対戦ゲームの開始前に、当該対戦ゲームに使用されるデッキに含ませるゲーム媒体の複数の属性のユーザによる選択を受け付けることと、デッキにおいて、ユーザにより選択された複数の属性の各属性のゲーム媒体の個数が属性ごとに予め決められた最低数以上になるようにデッキを管理することと、ユーザにより選択された複数の属性と、ユーザの対戦相手により使用されるデッキに含まれる所定数のゲーム媒体の複数の属性と、を表示することと、をコンピュータに実行させるための、プログラムである。

明 細 書

発明の名称： プログラム、方法、およびシステム

技術分野

[0001] 本開示は、プログラム、方法、およびシステムに関する。

背景技術

[0002] 従来、各々に属性が対応付けられた複数のゲーム媒体（たとえばデジタルカード）から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供する技術が知られている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特許第6804675号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 上記のような従来の対戦ゲームにおいては、単一の属性のゲーム媒体を使用してデッキを編成する必要があるという制限が設けられることがある。このため、属性に関する戦略性をより向上させる余地がある。

[0005] そこで、本開示が解決しようとする課題の一つは、属性に関する戦略性がより向上した対戦ゲームを提供することが可能なプログラム、方法、およびシステムを提供することである。

課題を解決するための手段

[0006] 本開示の一例としてのプログラムは、各々に属性が対応付けられた複数のゲーム媒体から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供することをコンピュータに実行させるためのプログラムであって、対戦ゲームの開始前に、当該対戦ゲームに使用されるデッキに含ませるゲーム媒体の複数の属性のユーザによる選択を受け付けることと、デッキにおいて、ユーザにより選択された複数の属性の各属性のゲーム媒体の個数が属性ごとに予め決められた最低数以上になるようにデッキを管理す

ることと、ユーザにより選択された複数の属性と、ユーザの対戦相手により使用されるデッキに含まれる所定数のゲーム媒体の複数の属性と、を表示することと、をコンピュータに実行させるための、プログラムである。

[0007] また、本開示の他の一例としての方法は、各々に属性が対応付けられた複数のゲーム媒体から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供するための方法であって、対戦ゲームの開始前に、当該対戦ゲームに使用されるデッキに含ませるゲーム媒体の複数の属性のユーザによる選択を受け付けることと、デッキにおいて、ユーザにより選択された複数の属性の各属性のゲーム媒体の個数が属性ごとに予め決められた最低数以上になるようにデッキを管理することと、ユーザにより選択された複数の属性と、ユーザの対戦相手により使用されるデッキに含まれる所定数のゲーム媒体の複数の属性と、を表示することと、を含む。

[0008] また、本開示のさらに他の一例としてのシステムは、各々に属性が対応付けられた複数のゲーム媒体から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供するためのシステムであって、対戦ゲームの開始前に、当該対戦ゲームに使用されるデッキに含ませるゲーム媒体の複数の属性のユーザによる選択を受け付ける受付処理部と、デッキにおいて、ユーザにより選択された複数の属性の各属性のゲーム媒体の個数が属性ごとに予め決められた最低数以上になるようにデッキを管理する管理処理部と、ユーザにより選択された複数の属性と、ユーザの対戦相手により使用されるデッキに含まれる所定数のゲーム媒体の複数の属性と、を表示する表示処理部と、を備える。

図面の簡単な説明

[0009] [図1]図1は、実施形態にかかるシステムの構成を示した例示的かつ模式的な図である。

[図2]図2は、実施形態にかかる端末装置の機能的構成を示した例示的かつ模式的なブロック図である。

[図3]図3は、実施形態にかかる端末装置およびサーバ装置により実行される

処理の流れを示した例示的かつ模式的なシーケンス図である。

[図4]図4は、実施形態にかかる端末装置により実行されるデッキ編成処理の流れを示した例示的かつ模式的なフローチャートである。

[図5]図5は、実施形態にかかるクラス選択画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図6]図6は、実施形態にかかるデッキ編成画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図7]図7は、実施形態にかかる入替確認画像の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図8]図8は、実施形態にかかる、図6に示される例に対してメインクラスおよびサブクラスの入れ替えが施されたデッキ編成画面を示した例示的かつ模式的な図である。

[図9]図9は、実施形態にかかる保存確認画像の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図10]図10は、実施形態にかかる保存アラート画像の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図11]図11は、実施形態にかかる保存アラート画像の図10とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図12]図12は、実施形態にかかる保存アラート画像の図10および図11とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図13]図13は、実施形態にかかる保存アラート画像の図10～図12とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図14]図14は、実施形態にかかる保存アラート画像の図10～図13とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図15]図15は、実施形態にかかる対戦開始画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図16]図16は、実施形態にかかる対戦開始画面の図15とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図17]図 1 7 は、実施形態にかかる対戦開始画面の図 1 5 および図 1 6 とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図18]図 1 8 は、実施形態にかかる対戦画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図19]図 1 9 は、実施形態にかかる対戦画面の図 1 8 とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図20]図 2 0 は、実施形態にかかる対戦画面の図 1 8 および図 1 9 とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図21]図 2 1 は、実施形態にかかる中断画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[図22]図 2 2 は、実施形態にかかる端末装置およびサーバ装置を構成する情報処理装置のハードウェア構成の一例を示した例示的かつ模式的なブロック図である。

発明を実施するための形態

[0010] 以下、本開示にかかるプログラム、方法、およびシステムの実施形態を図面に基づいて説明する。以下に記載する実施形態の構成、ならびに当該構成によってもたらされる作用および効果は、あくまで一例であって、以下の記載内容に制限されるものではない。

[0011] また、以下では、「第 1 」、「第 2 」などの序数が必要に応じて使用されるが、これらの序数は、識別の便宜のために使用されるものであり、特定の優先順位を示すものではない。

[0012] 図 1 は、実施形態にかかるシステムの構成を示した例示的かつ模式的な図である。

[0013] 図 1 に示されるように、実施形態にかかるシステムは、タッチパネルを有するディスプレイ 1 1 0 A を含む複数の端末装置 1 1 0 と、サーバ装置 1 2 0 と、を備える。端末装置 1 1 0 とサーバ装置 1 2 0 とは、たとえばインターネットのようなネットワーク 1 5 0 を介して互いに通信可能に接続されている。

[0014] なお、図 1 に示される構成は、あくまで一例であり、本開示の技術的思想を制限するものではない。たとえば、図 1 には、ディスプレイ 110A を含む端末装置 110 の例として、ディスプレイ 111A および 112A を含むタブレットコンピュータとして構成された端末装置 111 および 112 が例示されている。しかしながら、端末装置 110 の個数は、3 個以上であってもよいし、端末装置 110 は、一般的なコンピュータと同等の構成（具体例は図 22 を参照しながら後述する）を有していれば、タブレットコンピュータ以外の電子機器として構成されていてもよい。

[0015] 上記のような構成により、実施形態では、端末装置 110 のユーザ間でのネットワーク 150 を介した対戦ゲームが実現される。たとえば、実施形態において、対戦ゲームは、各々に属性（以下、クラスと表現する）が対応付けられた複数のゲーム媒体としてのたとえばデジタルカード（以下、単にカードと表現する）から選択された所定数のカードを含むデッキを使用した対戦ゲームである。

[0016] たとえば、実施形態において、各端末装置 110 のユーザは、対戦ゲームの運営者から提供されるカードを抽選などによりデジタル的に取得することで所有し、所有しているカードからクラスを考慮した上で所定数のカードを選択することでデッキを編成し、編成したデッキを使用して他のユーザとサーバ装置 120 を介して対戦ゲームをプレイする。

[0017] また、実施形態において、サーバ装置 120 は、たとえば、対戦ゲームをプレイするユーザ（プレイヤー）に関するプレイヤー情報を当該対戦ゲームに参加するユーザごとに記録する。プレイヤー情報とは、たとえば、プレイヤーが所有しているカードに関する情報、およびプレイヤーが過去に編成したデッキに関する情報などである。そして、サーバ装置 120 は、ユーザの操作に応じて端末装置 110 から出力される情報に基づいて、記録されたプレイヤー情報を更新したり、対戦ゲームの進行を制御したりする。

[0018] ところで、各々にクラスが対応付けられた複数のカードから選択された所定数のカードを含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供する上記の

ような技術について、従来から様々に検討されている。このような従来の対戦ゲームにおいては、単一のクラスのゲーム媒体を使用してデッキを編成する必要があるという制限が設けられることがある。このため、クラスに関する戦略性をより向上させる余地がある。

[0019] そこで、実施形態は、以下で詳細に説明する技術により、デッキに最低限含ませる必要があるカードの枚数（最低数）がクラスごとに予め決められているという条件下で複数のクラスのカードを含むように編成されたデッキを使用した対戦ゲームを可能にすることで、クラスに関する戦略性がより向上した対戦ゲームを提供することを実現する。

[0020] 図2は、実施形態にかかる端末装置110の機能的構成を示した例示的かつ模式的なブロック図である。

[0021] 図2に示されるように、端末装置110は、受付処理部201と、管理処理部202と、ゲーム制御処理部203と、表示処理部204と、を含んでいる。

[0022] 受付処理部201は、端末装置110を使用したユーザの各種の操作の入力を受け付ける。たとえば、受付処理部201は、対戦ゲームの開始前に、当該対戦ゲームに使用されるデッキに含ませるカードのクラスの選択を受け付けたり、クラスの選択後に、デッキに含ませるカードの選択を受け付けたりする。

[0023] 管理処理部202は、ユーザの操作に応じて編成されたデッキの管理を行う。管理処理部202が行う管理の具体的内容については後で詳細に説明するため、ここではこれ以上の説明を省略する。

[0024] ゲーム制御処理部203は、通信によりサーバ装置120と連携しながら、対戦ゲームの進行を制御する。また、表示処理部204は、対戦ゲームに関する画像のディスプレイ110Aへの出力を制御する。

[0025] 上記のような機能的構成に基づき、実施形態にかかる端末装置110は、ユーザに対戦ゲームを提供する際に、次の図3に示されるような流れで、サーバ装置120と連携しながら、各種の処理を実行する。

[0026] 図3は、実施形態にかかる端末装置110およびサーバ装置120により実行される処理の流れを示した例示的かつ模式的なシーケンス図である。

[0027] 図3に示されるように、実施形態において、端末装置110（たとえばゲーム制御処理部203）は、まず、S311において、当該端末装置110のユーザのプレイヤ情報をサーバ装置120から取得するためのログイン要求処理を実行し、当該ユーザの識別情報などを含むログイン情報をサーバ装置120に送信する。このS311の処理は、たとえば対戦ゲームを提供するために端末装置110にインストールされたアプリケーションの開始時に実行される。

[0028] そして、サーバ装置120は、S321において、端末装置110から受信されたログイン情報に基づいてログイン処理を実行し、自身が記録しているプレイヤ情報の中から対応するプレイヤ情報を抽出し、抽出したプレイヤ情報を端末装置110に送信する。

[0029] そして、端末装置110（たとえば受付処理部201、管理処理部202、および表示処理部204）は、S313において、対戦ゲームに使用するデッキをユーザの操作に応じて編成するデッキ編成処理を実行し、編成されたデッキに関するデッキ情報をサーバ装置120に送信する。詳細は後述するが、デッキ編成処理とは、受付処理部201によりユーザの操作を受け付けるとともに必要に応じて表示処理部204により各種の画像（画面）をディスプレイ110Aに表示しながら管理処理部202によりデッキを管理する処理である。

[0030] そして、サーバ装置120は、S322において、端末装置110から受信されたデッキ情報を保存して自身が記録しているプレイヤ情報を更新するデッキ情報保存処理を実行する。

[0031] そして、端末装置110（たとえば受付処理部201、ゲーム制御処理部203、および表示処理部204）およびサーバ装置120は、それぞれ、S313およびS323において、通信により互いに連携しながら対戦ゲームを実行するゲーム実行処理を実行する。ゲーム実行処理とは、受付処理部

201によりユーザの操作を受け付けるとともに表示処理部204により各種の画像（画面）をディスプレイ110Aに表示しながら、ゲーム制御処理部203によりゲームの進行を制御する処理である。

[0032] ここで、実施形態において、上記のS312のデッキ編成処理は、以下に説明するように、対戦ゲームに使用するデッキに含ませるカードのクラスをユーザに選択させる処理、デッキを編成するカードをユーザに選択させる処理、編成されたデッキを保存する処理、および、これらの処理に供する各種の画像をディスプレイ110Aに表示する処理などを含む。

[0033] 図4は、実施形態にかかる端末装置110により実行されるデッキ編成処理の流れを示した例示的かつ模式的なフローチャートである。

[0034] 図4に示されるように、デッキ編成処理では、まず、S401において、表示処理部204は、対戦ゲームに使用するデッキに含ませるカードのクラスをユーザに選択させる処理に供されるたとえば次の図5に示されるようなクラス選択画面をディスプレイ110Aに表示する。そして、受付処理部201は、クラス選択画面を介したユーザの操作の入力を受け付ける。

[0035] 図5は、実施形態にかかるクラス選択画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0036] 図5に示される画像500は、クラス選択画面の一例である。この画像500は、対戦ゲームに使用されるデッキに含ませるクラスの選択を受け付ける領域510と、当該選択を確定させるための決定ボタン520と、を含む。

[0037] 複数のクラスのカードを含むデッキを対戦ゲームに使用するという条件下において、ユーザは、領域510に対する操作、たとえばディスプレイ110Aのタッチパネルを介したタッチ操作、を実行することで、デッキに含ませるカードの複数のクラスを選択することが可能である。これら複数のクラスの選択は、決定ボタン520に対するタッチ操作としての選択完了操作が実行された場合に確定する。

[0038] なお、以下では、簡単化のため、クラス選択画面を介して選択されるクラ

スの個数が2つである場合についてのみに説明するが、本開示の技術は、クラス選択画面を介して選択されるクラスの個数が3つ以上である場合についても同様に適用可能である。

[0039] たとえば、図5に示される例において、領域510には、「エルフ」というクラスの選択を受け付ける選択ボタン511と、「ロイヤル」というクラスの選択を受け付ける選択ボタン512と、「ウィッチ」というクラスの選択を受け付ける選択ボタン513と、「ドラゴン」というクラスの選択を受け付ける選択ボタン514と、が表示されている。さらに、領域510には、「ネクロマンサー」というクラスの選択を受け付ける選択ボタン515と、「ヴァンパイア」というクラスの選択を受け付ける選択ボタン516と、「ビショップ」というクラスの選択を受け付ける選択ボタン517と、「ネメシス」というクラスの選択を受け付ける選択ボタン518と、も表示されている。

[0040] 2つのクラスのカードを含むデッキを対戦ゲームに使用するという条件下において、ユーザは、上記の8つの選択ボタン511～518のうち所望の2つを操作することで、デッキに含ませるカードの2つのクラスを選択することが可能である。これら2つのクラスの選択は、決定ボタン520を使用した選択完了操作が実行された場合に確定する。なお、1つ目に選択されたクラスは、たとえばデッキの主力となるメイン属性としてのメインクラスとなり、2つ目に選択されたクラスは、たとえば主力を補佐するサブ属性としてのサブクラスとなる。実施形態では、メインクラスに対して予め決められた上記の最低数がサブクラスに対して予め決められた上記の最低数よりも大きい必要があるという制限が設けられる。

[0041] 図4に戻り、S402において、受付処理部201は、選択完了操作、たとえば上記の決定ボタン520に対するタッチ操作が実行されたか否かを判定する。S402において、選択完了操作が実行されていないと判定された場合、S401に処理が戻り、受付処理部201は、クラス選択画面を介したユーザの操作の入力を引き続き受け付ける。

- [0042] 一方、S 4 0 2において、選択完了操作が実行されたと判定された場合、S 4 0 3に処理が進む。そして、S 4 0 3において、表示処理部 2 0 4は、デッキに含ませるカードをユーザに選択させる処理に供されるたとえば次の図 6 に示されるようなデッキ編成画面をディスプレイ 1 1 0 Aに表示する。そして、受付処理部 2 0 1は、デッキ編成画面を介したユーザの操作の入力を受け付ける。
- [0043] 図 6 は、実施形態にかかるデッキ編成画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。
- [0044] 図 6 に示される画像 6 0 0は、デッキ編成画面の一例である。この画像 6 0 0は、第 1 領域 6 1 0と、第 2 領域 6 2 0と、保存ボタン 6 3 0と、第 3 領域 6 4 0と、クラス入替ボタン 6 5 0と、自動編成ボタン 6 6 0と、を含む。
- [0045] 第 1 領域 6 1 0には、たとえば、ユーザがデジタル的に所有しているカードのうち、上記のクラス選択画面によって選択されたクラスのカードと、クラスが無い（または全てのクラスに対応する）ものとしてデータ上扱われる「ニュートラル」と呼ばれる特性を持つカードと、の一覧が表示される。また、第 2 領域 6 2 0には、デッキ内のカードの一覧が表示される。ユーザは、第 1 領域 6 1 0に表示されたカードを選択する操作（たとえばタッチ操作）を実行し、選択したカードを第 2 領域 6 2 0内へと移動させる操作（たとえばスワイプ操作）を実行することで、デッキを編成する。編成されたデッキは、保存ボタン 6 3 0の操作（たとえばタッチ操作）が実行された場合に、デッキ内のカードの枚数が予め決められた条件を満たすか否かを判定するための後述する所定の判定処理を経て保存される。
- [0046] なお、メインクラス、サブクラス、および「ニュートラル」のカードの一覧が第 1 領域 6 1 0に表示されるという上記の表示態様は、あくまで一例である。実施形態では、ユーザが所有している全てのカードの一覧が第 1 領域 6 1 0にデフォルトで表示されうる。この場合、ユーザは、デッキ編成画面から呼び出すことが可能なカードフィルタ機能を利用して、全てのカードの

中から所望のカードのみを抽出（検索）することで、所望のカードのみを第1領域610に表示させる。

[0047] 第3領域640には、現在編成中のデッキの名称が表示される。デッキの名称は、ユーザが任意に変更することが可能である。デフォルトのデッキの名称としては、たとえば、メインクラスおよびサブクラスが左からこの順番でスラッシュ記号を挟んで並んだ名称（図6に示される例では「エルフ／ロイヤル」）が使用される。デフォルトのデッキの名称におけるメインクラスおよびサブクラスの並び順を固定しておけば、カード枚数が相対的に多いメインクラスがどちらでカード枚数が相対的に少ないサブクラスがどちらであるかをデフォルトのデッキの名称から容易に識別することが可能となる。

[0048] クラス入替ボタン650は、メインクラスおよびサブクラスを入れ替える操作のためにクラス選択画面に戻る手間を軽減するために、デッキ編成画面上でメインクラスおよびサブクラスを入れ替える操作を受け付ける。クラス入替ボタン650に対する操作（たとえばタッチ操作）が実行されると、次の図7に示されるような入替確認画像がデッキ編成画面上にポップアップ的に表示される。

[0049] 図7は、実施形態にかかるメインクラスおよびサブクラスの入れ替え時に表示される入替確認画像の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0050] 図7に示される画像700は、入替確認画像の一例である。この画像700には、メインクラスおよびサブクラスの入れ替えを実行して問題ないかの確認をユーザに促すメッセージが表示される。

[0051] また、画像700は、実行ボタン710と、キャンセルボタン720と、を含んでいる。キャンセルボタン720に対する操作（たとえばタッチ操作）が実行された場合、図6に示されるようなデッキ編成画面が再び表示される。一方、実行ボタン710に対する操作（たとえばタッチ操作）が実行された場合、図6に示される例に対してメインクラスおよびサブクラスの入れ替えが施された、次の図8に示されるようなデッキ編成画面が表示される。

[0052] 図8は、実施形態にかかる、図6に示される例に対してメインクラスおよ

びサブクラスの入れ替えが施されたデッキ編成画面を示した例示的かつ模式的な図である。

[0053] 図8に示される画像800は、図6に示される例に対してメインクラスおよびサブクラスの入れ替えが施されたデッキ編成画面である。この画像800は、図6に示される画像600と同様の画面構成を有している。ただし、この画像800においては、メインクラスおよびサブクラスの入れ替えに応じて、第3領域640に表示されたデッキの名称（「ロイヤル／エルフ」）が、図6に示される画像600の第3領域640に表示されたデッキの名称（「エルフ／ロイヤル」）に対して、メインクラスおよびサブクラスの配置順が逆になっている。

[0054] 図4に戻り、S404において、受付処理部201は、デッキ編成画面を介したデッキの保存操作、たとえば上記の保存ボタン630に対するタッチ操作が実行されたか否かを判定する。S404において、保存操作が実行されていないと判定された場合、S403に処理が戻り、受付処理部201は、デッキ編成画面を介したユーザの操作の入力を引き続き受け付ける。

[0055] 一方、S404において、保存操作が実行されたと判定された場合、S405に処理が進む。そして、S405以降において、デッキ内のカードの枚数が予め決められた条件を満たすか否かを判定するための所定の判定処理が実行される。

[0056] より具体的に、S405において、管理処理部202は、デッキに含まれる全体のカードの枚数が40枚以上であるか否かを判定する。なお、40という数字は、デッキを編成するカードの必要十分な枚数として予め決められた上記の所定数に対応する。いうまでもなく、40という数字は一例であり、実施形態では、所定数として40以外の数字が使用されてもよい。また、実施形態では、所定数が、たとえば39～41などのような、上限値と下限値とを有する任意の幅を持った数の範囲として設定されてもよい。

[0057] S405において、デッキに含まれる全体のカードの枚数が41枚未満であると判定された場合、S406に処理が進む。そして、S406において

、管理処理部202は、デッキに含まれる全体のカードの枚数が41枚未満であるか否か、つまりデッキが所定数ちょうどのカードを含んでいるか否かを判定する。

[0058] S406において、デッキに含まれる全体のカードの枚数が41枚未満であると判定された場合、デッキに含まれる全体のカードの枚数に関する条件は満たされている。この場合、S407以降の処理により、クラスごとに予め決められた上記の最低数に関する条件が満たされているか否かを判定するための処理が実行される。

[0059] より具体的に、S407において、管理処理部202は、デッキに含まれるメインクラスのカードの枚数が24枚以上であるか否かを判定する。なお、24という数字は、デッキ内に最低限含まれる必要があるメインクラスのカードの枚数として予め決められた上記の最低数に対応する。いうまでもなく、24という数字は一例であり、実施形態では、メインクラスのカードの最低数として24以外の数字が使用されてもよい。

[0060] S407において、メインクラスのカードの枚数が24枚以上であると判定された場合、S408に処理が進む。そして、S408において、管理処理部202は、デッキに含まれるサブクラスのカードの枚数が9枚以上であるか否かを判定する。なお、9という数字は、デッキ内に最低限含まれる必要があるサブクラスのカードの枚数として予め決められた上記の最低数に対応する。いうまでもなく、9という数字は一例であり、実施形態では、メインクラスのカードの最低数よりも小さい数字であれば、サブクラスのカードの最低数として9以外の数字が使用されてもよい。

[0061] ここで、上記の例では、メインクラスのカードの最低数が24であり、サブクラスのカードの最低数が9であり、両者の和(24+9)としての33という数字は、所定数としての40という数字よりも小さい。このため、実施形態では、最大で7枚分、メインクラスにもサブクラスにも該当しない上記の「ニュートラル」と呼ばれる特性を持つカードをデッキに含めることも可能である。これにより、ゲーム性がさらに向上する。

[0062] ところで、実施形態は、デッキを編成する際に、インターネットなどで公開されている他者が編成したデッキを流用することが可能なように構成されている。しかしながら、他者が編成したデッキには、自分が所有していないカードが含まれている可能性があり、自分が所有していないカードを含むデッキは、対戦ゲームに使用することができない。このため、自分が所有しているカードのみによってデッキが編成されているか否かをチェックすることが望まれる。

[0063] そこで、S 4 0 8において、メインクラスのカードの枚数が2 4枚以上であると判定された場合、S 4 0 9に処理が進む。そして、S 4 0 9において、管理処理部2 0 2は、保存しようとしているデッキが所有しているカードのみによって編成されているか否かを判定する。

[0064] S 4 0 9において、デッキが所有しているカードのみによって編成されていると判定された場合、対戦ゲームに使用可能なデッキが編成されていると判定できる。この場合、S 4 1 0に処理が進む。そして、S 4 1 0において、管理処理部2 0 2は、編成されたデッキに関するデッキ情報を保存し、保存されたデッキ情報をサーバ装置1 2 0と共有する。

[0065] なお、S 4 1 0においてデッキ情報の保存が実行される場合、それに先立って、デッキ情報の保存を確定して問題ないかの確認をユーザに促すことができれば望ましい。したがって、実施形態において、表示処理部2 0 4は、デッキ情報の保存に先立って、次の図9に示されるような保存確認画像を表示する。そして、受付処理部2 0 1は、保存確認画像を介したユーザの操作の入力を受け付ける。

[0066] 図9は、実施形態にかかる保存確認画像の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0067] 図9に示される画像9 0 0は、保存確認画像の一例である。この画像9 0 0には、デッキの名称の入力を促すメッセージが表示される。

[0068] また、画像9 0 0は、入力されたデッキの名称が表示される領域9 1 0と、決定ボタン9 2 0と、キャンセルボタン7 2 0と、を含んでいる。これに

より、ユーザは、領域 910 を確認しながらデッキの名称を入力した上で、決定ボタン 920 の操作（たとえばタッチ操作）を実行することで、デッキ情報の保存を確定させることが可能である。

[0069] ここで、図 4 に戻り、上記の S 405 ～ S 409 において各条件が満たされない場合、その旨をユーザに通知することが望まれる。

[0070] そこで、実施形態では、上記の S 405 ～ S 409 において各条件が満たされない場合、S 411 に処理が進む。そして、S 411 において、表示処理部 204 は、下記の図 10 ～図 14 に示されるような保存アラート画像を表示することで、条件を満たさないデッキが保存されようとしている旨をユーザに通知する。そして、受付処理部 201 は、保存アラート画像を介したユーザの操作の入力を受け付ける。

[0071] 図 10 は、実施形態にかかる保存アラート画像の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0072] 図 10 に示される画像 1000 は、上記の S 405 の条件が満たされない場合に表示される保存アラート画像の一例である。この画像 1000 には、上記の S 405 の条件を満たさないデッキが保存されようとしている旨をユーザに通知するメッセージと、条件を満たさないことを承知の上でデッキを保存するか否かをユーザに確認するメッセージと、が表示される。

[0073] また、画像 1000 は、保存ボタン 1010 と、キャンセルボタン 1020 と、を含んでいる。これにより、ユーザは、保存ボタン 1010 の操作（たとえばタッチ操作）を実行することで、上記の S 405 の条件を満たさないことを承知の上でデッキの保存を確定させることが可能である。なお、キャンセルボタン 1020 の操作（たとえばタッチ操作）を実行された場合は、図 6 に示されるようなデッキ編成画面が再び表示される。

[0074] また、図 11 は、実施形態にかかる保存アラート画像の図 10 とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0075] 図 11 に示される画像 1100 は、上記の S 406 の条件が満たされない場合に表示される保存アラート画像の一例である。この画像 1100 には、

上記のS406の条件を満たさないデッキが保存されようとしている旨をユーザに通知するメッセージと、条件を満たさないことを承知の上でデッキを保存するか否かをユーザに確認するメッセージと、が表示される。

[0076] また、画像1100は、保存ボタン1110と、キャンセルボタン1120と、を含んでいる。これにより、ユーザは、保存ボタン1110の操作（たとえばタッチ操作）を実行することで、上記のS406の条件を満たさないことを承知の上でデッキの保存を確定させることが可能である。なお、キャンセルボタン1120の操作（たとえばタッチ操作）を実行された場合は、図6に示されるようなデッキ編成画面が再び表示される。

[0077] また、図12は、実施形態にかかる保存アラート画像の図10および図11とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0078] 図12に示される画像1200は、上記のS407の条件が満たされない場合に表示される保存アラート画像の一例である。この画像1200には、上記のS407の条件を満たさないデッキが保存されようとしている旨をユーザに通知するメッセージと、条件を満たさないことを承知の上でデッキを保存するか否かをユーザに確認するメッセージと、が表示される。

[0079] また、画像1200は、保存ボタン1210と、キャンセルボタン1220と、を含んでいる。これにより、ユーザは、保存ボタン1210の操作（たとえばタッチ操作）を実行することで、上記のS407の条件を満たさないことを承知の上でデッキの保存を確定させることが可能である。なお、キャンセルボタン1220の操作（たとえばタッチ操作）を実行された場合は、図6に示されるようなデッキ編成画面が再び表示される。

[0080] また、図13は、実施形態にかかる保存アラート画像の図10～図12とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0081] 図13に示される画像1300は、上記のS408の条件が満たされない場合に表示される保存アラート画像の一例である。この画像1300には、上記のS408の条件を満たさないデッキが保存されようとしている旨をユーザに通知するメッセージと、条件を満たさないことを承知の上でデッキを

保存するか否かをユーザに確認するメッセージと、が表示される。

[0082] また、画像1300は、保存ボタン1310と、キャンセルボタン1320と、を含んでいる。これにより、ユーザは、保存ボタン1310の操作（たとえばタッチ操作）を実行することで、上記のS408の条件を満たさないことを承知の上でデッキの保存を確定させることが可能である。なお、キャンセルボタン1320の操作（たとえばタッチ操作）を実行された場合は、図6に示されるようなデッキ編成画面が再び表示される。

[0083] また、図14は、実施形態にかかる保存アラート画像の図10～図13とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0084] 図14に示される画像1400は、上記のS409の条件が満たされない場合に表示される保存アラート画像の一例である。この画像1400には、上記のS409の条件を満たさないデッキが保存されようとしている旨をユーザに通知するメッセージと、条件を満たさないことを承知の上でデッキを保存するか否かをユーザに確認するメッセージと、が表示される。

[0085] また、画像1400は、保存ボタン1410と、キャンセルボタン1420と、を含んでいる。これにより、ユーザは、保存ボタン1410の操作（たとえばタッチ操作）を実行することで、上記のS409の条件を満たさないことを承知の上でデッキの保存を確定させることが可能である。なお、キャンセルボタン1420の操作（たとえばタッチ操作）を実行された場合は、図6に示されるようなデッキ編成画面が再び表示される。

[0086] 図4に戻り、S411の処理が実行されると、S412に処理が進む。そして、S412において、受付処理部201は、保存操作、たとえば上記の保存ボタン1010、1110、1210、1310、または1410の操作（たとえばタッチ操作）、が実行されたか否かを判定する。

[0087] S411において、保存操作が実行されていない、つまり上記のキャンセルボタン1020、1120、1220、1320、または1420の操作（たとえばタッチ操作）が実行されたと判定された場合、上記のS403に処理が戻る。一方、S411において、保存操作が実行されたと判定された

場合、上記のS 4 1 0に処理が進む。

[0088] S 4 1 0の処理が完了すると、図4に示される一連の処理、つまり図3に示されるS 3 1 2の処理が終了する。

[0089] ところで、上記のS 4 0 5～S 4 0 9の条件は、図6または図8に示されるデッキ編成画面における自動編成ボタン6 6 0の操作（たとえばタッチ操作）に応じてデッキが自動で編成される場合にも考慮されうる。つまり、実施形態では、自動編成ボタン6 6 0の操作が実行されると、上記のS 4 0 5～S 4 0 9の条件が全て満たされるように、所有している複数のカードから所定数のカードを自動で選択し、デッキを編成する。どのカードが選択されるかは、対戦ゲームにおいてカードをプレイするために必要となるプレイポイントとしてカードごとに予め決められたコスト、および対戦ゲームの運営者が全カードの使用率などに基づいて各カードに対して任意で設定した優先度なども考慮されうる。

[0090] なお、デッキに有効期限のあるカードが含まれている場合、デッキが編成されてから当該デッキを使用して実際に対戦ゲームがプレイされるまでの期間が長期間にわたると、有効期限切れにより、実際に対戦ゲームがプレイされる際にデッキが使用不可能になる可能性もある。

[0091] そこで、実施形態において、上記のS 4 0 5～S 4 0 9の条件の判定は、対戦ゲームの開始時、つまり図3に示されるS 3 1 3およびS 3 2 3に先立って、サーバ装置1 2 0側でも実行されうる。そして、サーバ装置1 2 0は、デッキが使用不可能な場合、その旨を端末装置1 1 0に通知する。このようにすれば、使用不可能なデッキで対戦ゲームがプレイされるのを回避することが可能である。

[0092] なお、実施形態において、デッキに含まれるカードのクラスは、デッキの編成時のみならず、対戦ゲームの開始時（開始前も含みうる）および開始後においてもユーザが確認可能であることが望ましい。このとき、自分のデッキに含まれるカードのクラスのみならず、対戦相手のデッキに含まれるカードのクラスをも確認可能であることが望ましい。そこで、実施形態において

、表示処理部204は、下記の図15～図21に示されるような画像（画面）により、デッキに含まれるカードのクラスを表示しうる。

[0093] たとえば、実施形態において、表示処理部204は、対戦ゲームの開始時に、次の図15に示されるような対戦開始画面を表示し、当該対戦開始画面上に、自分のデッキに含まれるカードのクラスと、対戦相手のデッキに含まれるカードのクラスと、を表示しうる。

[0094] まず、図15は、実施形態にかかる対戦開始画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0095] 図15に示される画像1500は、対戦開始画面の一例である。この画像1500は、自分のデッキに含まれるカードのクラスが表示される第1領域1510と、対戦相手のデッキに含まれるカードのクラスが表示される第2領域1520と、を含む。

[0096] 図15に示される例では、デッキに含まれるカードのクラスが、メインクラスを示す文字およびサブクラスを示す文字が左からこの順番でスラッシュ記号を挟んで並んだ形（「エルフ／ビショップ」、「エルフ／ネメシス」）で表示されている。しかしながら、実施形態において、デッキに含まれるカードのクラスは、次の図16に示される例のように、必ずしも文字として表示されていなくてもよい。

[0097] 図16は、実施形態にかかる対戦開始画面の図15とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0098] 図16に示される画像1600は、デッキに含まれるカードのクラスが文字以外の情報として表示された対戦開始画面の一例である。この画像1600は、自分のデッキに含まれるカードのクラスが表示される第1領域1610と、対戦相手のデッキに含まれるカードのクラスが表示される第2領域1620と、を含む。

[0099] 第1領域1610には、自分のデッキに含まれるカードのメインクラスとしての「エルフ」を示す画像1611と、自分のデッキに含まれるカードのサブクラスとしての「ビショップ」を示す画像1612と、が左からこの順

番で並んで表示されている。また、第2領域1620には、対戦相手のデッキに含まれるカードのメインクラスとしての「エルフ」を示す画像1621と、対戦相手のデッキに含まれるカードのサブクラスとしての「ネメシス」を示す画像1622と、が左からこの順番で並んで表示されている。

[0100] 図16に示される例では、デッキに含まれるカードのクラスが画像的に表示されている。しかしながら、実施形態において、デッキに含まれるカードのクラスは、次の図17に示される例のように、文字と画像との組み合わせとして表示されてもよい。

[0101] 図17は、実施形態にかかる対戦開始画面の図15および図16とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0102] 図17に示される画像1700は、デッキに含まれるカードのクラスが文字および図形の組み合わせの情報として表示された対戦開始画面の一例である。この画像1700は、自分のデッキに含まれるカードのクラスが表示される第1領域1710と、対戦相手のデッキに含まれるカードのクラスが表示される第2領域1720と、を含む。

[0103] 第1領域1710には、自分のデッキに含まれるカードのメインクラスとしての「エルフ」を示す文字と、自分のデッキに含まれるカードのメインクラスとしての「エルフ」を示す画像1711と、自分のデッキに含まれるカードのサブクラスとしての「ビショップ」を示す画像1712と、が左からこの順番で並んで表示されている。また、第2領域1720には、対戦相手のデッキに含まれるカードのメインクラスとしての「エルフ」を示す文字と、対戦相手のデッキに含まれるカードのメインクラスとしての「エルフ」を示す画像1721と、対戦相手のデッキに含まれるカードのサブクラスとしての「ネメシス」を示す画像1722と、が左からこの順番で並んで表示されている。

[0104] 図17に示される例では、メインクラスのみが文字として表示され、サブクラスは文字として表示されていないが、実施形態では、メインクラスとサブクラスとの両方が文字として表示されてもよい。

- [0105] また、実施形態において、表示処理部 204 は、対戦ゲームの開始後に、下記の図 18 に示されるような対戦画面を表示し、当該対戦画面上に、デッキに含まれるカードのクラスに関連付けられた補足情報を表示することで、デッキに含まれるカードのクラスをユーザが確認することを可能としうる。補足情報とは、クラスごとに予め決められた能力などを示す情報である。
- [0106] 図 18 は、実施形態にかかる対戦画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。
- [0107] 図 18 に示される画像 1800 は、対戦画面の一例である。この画像 1600 は、自分のデッキに含まれるカードのメインクラスとしての「ネクロマンサー」に関連付けられた補足情報としての第 1 情報 1811 と、自分のデッキに含まれるカードのサブクラスとしての「エルフ」に関連付けられた補足情報としての第 2 情報 1812 と、を含む。これにより、ユーザは、自分のデッキに含まれるカードのメインクラスおよびサブクラスと、当該メインクラスおよびサブクラスの能力と、を対戦ゲームのプレイ中に容易に確認することが可能である。
- [0108] なお、図 18 に示される例では、対戦相手のデッキに含まれるカードのクラス（メインクラスおよびサブクラス）の補足情報が対戦画面上に表示されていない。しかしながら、実施形態では、対戦相手のデッキに含まれるカードのクラスの補足情報も対戦画面上に表示されうる。この場合、ユーザは、対戦相手側の補足情報を確認することで、対戦相手のデッキに含まれるクラスを（間接的に）把握することが可能である。
- [0109] また、実施形態は、対戦相手のデッキに含まれるカードのクラスを、たとえば次の図 19 に示されるような態様で対戦画面上に表示することも可能である。
- [0110] 図 19 は、実施形態にかかる対戦画面の図 18 とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。
- [0111] 図 19 に示される画像 1900 は、対戦相手のデッキに含まれるカードのクラスのうちメインクラスのみが表示された対戦画面の一例である。この画

像 1 9 0 0 は、対戦相手のデッキに含まれるカードのメインクラスとしての「エルフ」を示す文字が表示された領域 1 9 1 0 を含む。これにより、ユーザは、対戦相手のデッキに含まれるカードのメインクラスを対戦ゲームのプレイ中に容易に確認することが可能である。

[0112] なお、図 1 9 に示される例では、対戦相手のデッキに含まれるカードのサブクラスが対戦画面上に表示されていない。しかしながら、実施形態では、次の図 2 0 に示されるように、対戦相手のデッキに含まれるカードのメインクラスおよびサブクラスの両方を対戦画面上に表示することも可能である。

[0113] 図 2 0 は、実施形態にかかる対戦画面の図 1 8 および図 1 9 とは異なる一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0114] 図 2 0 に示される画像 2 0 0 0 は、対戦相手のデッキに含まれるカードのメインクラスおよびサブクラスの両方が表示された対戦画面の一例である。この画像 2 0 0 0 は、対戦相手のデッキに含まれるカードのメインクラスとしての「エルフ」を示す文字と、対戦相手のデッキに含まれるカードのサブクラスとしての「ネメシス」を示す文字と、が左からこの順番でスラッシュ記号を挟んで表示された領域 1 9 1 0 を含む。これにより、ユーザは、対戦相手のデッキに含まれるカードのメインクラスおよびサブクラスの両方を対戦ゲームのプレイ中に容易に確認することが可能である。

[0115] さらに、実施形態では、次の図 2 1 に示されるように、デッキに含まれるカードのクラスを、対戦ゲームの開始後の一時中断時に表示される中断画面上に表示することも可能である。なお、中断画面は、対戦画面上に設けられる中断ボタン（不図示）の操作（たとえばタッチ操作）に応じて表示される。

[0116] 図 2 1 は、実施形態にかかる中断画面の一例を示した例示的かつ模式的な図である。

[0117] 図 2 1 に示される画像 2 1 0 0 は、中断画面の一例である。この画像 2 1 0 0 は、第 1 領域 2 1 1 0 と、第 2 領域 2 1 2 0 と、を含む。第 1 領域 2 1 1 0 には、自分のデッキに含まれるカードのメインクラスとしての「エルフ

」を示す文字と、自分のデッキに含まれるカードのサブクラスとしての「ビショップ」を示す文字と、が左からこの順番でスラッシュ記号を挟んで並んで表示されている。また、第2領域2120には、対戦相手のデッキに含まれるカードのメインクラスとしての「エルフ」を示す文字と、対戦相手のデッキに含まれるカードのサブクラスとしての「ネメシス」を示す文字と、が左からこの順番でスラッシュ記号を挟んで並んで表示されている。これにより、ユーザは、自分のデッキに含まれるカードのメインクラスおよびサブクラスと、対戦相手のデッキに含まれるカードのメインクラスおよびサブクラスと、の全てを対戦ゲームの中断中に容易に確認することが可能である。

[0118] 以上説明したように、実施形態にかかる端末装置110は、各々にクラスが対応付けられた複数のカードから選択された所定数のカードを含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供するように構成される。端末装置110は、受付処理部201と、管理処理部202と、表示処理部204と、を備える。受付処理部201は、対戦ゲームの開始前に、当該対戦ゲームに使用されるデッキに含ませるカードの複数のクラスのユーザによる選択を受け付けるように構成される。管理処理部202は、デッキにおいて、ユーザにより選択された複数のクラスの各クラスのカードの個数がクラスごとに予め決められた最低数以上になるようにデッキを管理する。表示処理部204は、ユーザにより選択された複数のクラスと、ユーザの対戦相手により使用されるデッキに含まれる所定数のカードの複数のクラスと、を表示するように構成される。

[0119] 上記の構成によれば、ユーザは、ユーザにより選択された複数のクラスと、ユーザの対戦相手により使用されるデッキに含まれる所定数のカードの複数のクラスと、を考慮しながら対戦ゲームをプレイすることになる。したがって、たとえば単一のクラスのカードを使用してデッキを編成する必要があるという制限が設けられている場合と異なり、クラスに関する戦略性がより向上した対戦ゲームを提供することができる。

[0120] たとえば、実施形態において、複数のクラスは、メインクラスとサブクラ

スとを含み、メインクラスの最低数は、サブクラスの最低数よりも大きい。このような構成によれば、ユーザは、メインクラスおよびサブクラスの各々の最低数を考慮して戦略的にデッキを編成する必要があるため、対戦ゲームの戦略性をより向上させることができる。

[0121] また、実施形態において、表示処理部 204 は、対戦ゲームの開始時に表示される対戦開始画面上に、ユーザにより選択された複数のクラスと、対戦相手により使用されるデッキに含まれる所定数のカードが有する複数のクラスと、を示す文字または画像を表示しうる（たとえば図 15～図 17 参照）。このような構成によれば、どのようなデッキ間で対戦ゲームがプレイされるかを対戦ゲームの開始時に容易に確認することができる。

[0122] また、実施形態において、表示処理部 204 は、対戦ゲームの開始後に表示される対戦画面上に、ユーザにより選択された複数のクラスにそれぞれ関連付けられた複数の補足情報を表示しうる（たとえば図 18 参照）。このような構成によれば、自分のデッキに関する補足情報を対戦ゲームのプレイ中に容易に確認することができる。

[0123] また、実施形態において、表示処理部 204 は、対戦ゲームの開始後に表示される対戦画面上に、対戦相手により使用されるデッキに含まれる所定数のカードの複数のクラスの全て、または当該所定数のカードのうち最も個数が多いカードの 1 つのクラス、を示す文字または画像を表示しうる（たとえば図 19 および図 20 参照）。このような構成によれば、対戦相手が使用するクラスの少なくとも一部を対戦ゲームのプレイ中に容易に確認することができる。

[0124] また、実施形態において、表示処理部 204 は、対戦ゲームの開始後の一時中断時に表示される中断画面上に、ユーザにより選択された複数のクラスと、対戦相手により使用されるデッキに含まれる所定数のカードの複数のクラスと、を示す文字または画像を表示しうる（たとえば図 21 参照）。このような構成によれば、どのようなデッキ間で対戦ゲームがプレイされているかを対戦ゲームの中断時に容易に確認することができる。

- [0125] また、実施形態において、表示処理部 204 は、ユーザにより選択された複数のクラスを、クラスごとのカードの個数の大小関係を識別可能な態様で表示しうるとともに、対戦相手により使用されるデッキに含まれる所定数のカードの複数のクラスを、クラスごとのカードの個数の大小関係を識別可能な態様で表示しうる。このような構成によれば、自分のデッキに含まれるカードのクラスごとの枚数を確認するとともに、対戦相手のデッキに含まれるカードのクラスごとの枚数がある程度予測しながら、対戦ゲームをプレイすることができる。したがって、対戦ゲームの戦略性をより向上させることができる。
- [0126] 最後に、上述した実施形態にかかる端末装置 110 およびサーバ装置 120 のハードウェア構成について説明する。実施形態にかかる認証モジュールは、たとえば次の図 22 に示されるような、一般的なコンピュータと同等のハードウェア構成を有する情報処理装置 2200 として構成される。
- [0127] 実施形態にかかる端末装置 110 およびサーバ装置 120 を構成する情報処理装置 2200 のハードウェア構成を示した例示的かつ模式的なブロック図である。
- [0128] 図 22 に示されるように、情報処理装置 2200 は、プロセッサ 2210 と、メモリ 2220 と、ストレージ 2230 と、入出力インターフェース (I/F) 2240 と、通信インターフェース (I/F) 2250 と、を備えている。これらのハードウェアは、バス 2260 に接続されている。
- [0129] プロセッサ 2210 は、たとえば CPU (Central Processing Unit) として構成され、情報処理装置 2200 の各部の動作を統括的に制御する。
- [0130] メモリ 2220 は、たとえば ROM (Read Only Memory) および RAM (Random Access Memory) を含み、プロセッサ 2210 により実行されるプログラムなどの各種のデータの揮発的または不揮発的な記憶、およびプロセッサ 2210 がプログラムを実行するための作業領域の提供などを実現する。

- [0131] ストレージ 2230 は、たとえば HDD (Hard Disk Drive) または SSD (Solid State Drive) を含み、各種のデータを不揮発的に記憶する。
- [0132] 入出力インターフェース 2240 は、たとえばタッチパネル、キーボード、およびマウスなどのような入力装置から情報処理装置 2200 へのデータの入力と、たとえば情報処理装置 2200 からディスプレイおよびスピーカなどのような出力装置へのデータの出力と、を制御する。
- [0133] 通信インターフェース 2250 は、情報処理装置 2200 が他の装置と通信を実行することを可能にする。
- [0134] 実施形態にかかる端末装置 110 が有する機能的構成 (図 2 参照) は、プロセッサ 2210 がメモリ 2220 またはストレージ 2230 に予め記憶されたプログラムを実行した結果として、ハードウェアとソフトウェアとの協働による機能モジュール群として実現される。ただし、実施形態では、図 2 に示される機能モジュール群のうち一部または全部が、専用に設計された回路 (circuitry) のようなハードウェアのみによって実現されてもよい。さらに、実施形態では、図 2 に示される機能モジュール群のうち少なくとも一部がサーバ装置 120 側に実現されてもよい。
- [0135] なお、上述したプログラムは、必ずしもメモリ 2220 またはストレージ 2230 に予め記憶されている必要はない。たとえば、上述したプログラムは、フレキシブルディスク (FD) のような各種の磁気ディスク、または DVD (Digital Versatile Disk) のような各種の光ディスクなどといった、コンピュータで読み取り可能な媒体にインストール可能な形式または実行可能な形式で記録されたコンピュータプログラムプロダクトとして提供されてもよい。
- [0136] また、上述したプログラムは、インターネットなどのネットワーク経由で提供または配布されてもよい。すなわち、上述したプログラムは、インターネットなどのネットワークに接続されたコンピュータ上に格納された状態で、ネットワーク経由でのダウンロードを受け付ける、といった形で提供され

てもよい。

[0137] 以上、本開示のいくつかの実施形態およびその変形を説明したが、これらの実施形態およびその変形は、例として提示したものであり、発明の範囲を限定することは意図していない。これらの新規な実施形態およびその変形は、その他の様々な形態で実施されることが可能であり、発明の要旨を逸脱しない範囲で、種々の省略、置き換え、変更を行うことができる。これらの実施形態およびその変形は、発明の範囲または要旨に含まれるとともに、特許請求の範囲に記載された発明とその均等の範囲とに含まれる。

符号の説明

[0138] 1 1 0 端末装置
 2 0 1 受付処理部
 2 0 2 管理処理部
 2 0 4 表示処理部

請求の範囲

- [請求項1] 各々に属性が対応付けられた複数のゲーム媒体から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供することをコンピュータに実行させるためのプログラムであって、
- 前記対戦ゲームの開始前に、当該対戦ゲームに使用される前記デッキに含ませるゲーム媒体の複数の属性の前記ユーザによる選択を受け付けることと、
- 前記デッキにおいて、前記ユーザにより選択された複数の属性の各属性のゲーム媒体の個数が属性ごとに予め決められた最低数以上になるように前記デッキを管理することと、
- 前記ユーザにより選択された前記複数の属性と、前記ユーザの対戦相手により使用される前記デッキに含まれる前記所定数のゲーム媒体の前記複数の属性と、を表示することと、
- を前記コンピュータに実行させるための、プログラム。
- [請求項2] 前記複数の属性は、メイン属性とサブ属性とを含み、
- 前記メイン属性の前記最低数は、前記サブ属性の前記最低数よりも大きい、
- 請求項1に記載のプログラム。
- [請求項3] 前記表示することは、前記対戦ゲームの開始時に表示される対戦開始画面上に、前記ユーザにより選択された前記複数の属性と、前記対戦相手により使用される前記デッキに含まれる前記所定数のゲーム媒体が有する前記複数の属性と、を示す文字または画像を表示することを含む、
- 請求項1または2に記載のプログラム。
- [請求項4] 前記表示することは、前記対戦ゲームの開始後に表示される対戦画面上に、前記ユーザにより選択された前記複数の属性にそれぞれ関連付けられた複数の補足情報を表示することを含む、
- 請求項1～3のうちいずれか1項に記載のプログラム。

[請求項5] 前記表示することは、前記対戦ゲームの開始後に表示される対戦画面上に、前記対戦相手により使用される前記デッキに含まれる前記所定数のゲーム媒体の前記複数の属性の全て、または当該所定数のゲーム媒体のうち最も個数が多いゲーム媒体の1つの属性、を示す文字または画像を表示することを含む、

請求項1～4のうちいずれか1項に記載のプログラム。

[請求項6] 前記表示することは、前記対戦ゲームの開始後の一時中断時に表示される中断画面上に、前記ユーザにより選択された前記複数の属性と、前記対戦相手により使用される前記デッキに含まれる前記所定数のゲーム媒体の前記複数の属性と、を示す文字または画像を表示することを含む、

請求項1～5のうちいずれか1項に記載のプログラム。

[請求項7] 前記表示することは、前記ユーザにより選択された前記複数の属性を、属性ごとのゲーム媒体の個数の大小関係を識別可能な態様で表示することと、前記対戦相手により使用される前記デッキに含まれる前記所定数のゲーム媒体の前記複数の属性を、属性ごとのゲーム媒体の個数の大小関係を識別可能な態様で表示することを含む、

請求項1～6のうちいずれか1項に記載のプログラム。

[請求項8] 各々に属性が対応付けられた複数のゲーム媒体から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供するための方法であって、

前記対戦ゲームの開始前に、当該対戦ゲームに使用される前記デッキに含ませるゲーム媒体の複数の属性の前記ユーザによる選択を受け付けることと、

前記デッキにおいて、前記ユーザにより選択された複数の属性の各属性のゲーム媒体の個数が属性ごとに予め決められた最低数以上になるように前記デッキを管理することと、

前記ユーザにより選択された前記複数の属性と、前記ユーザの対戦

相手により使用される前記デッキに含まれる前記所定数のゲーム媒体の前記複数の属性と、を表示することと、

を含む、方法。

[請求項9]

各々に属性が対応付けられた複数のゲーム媒体から選択された所定数のゲーム媒体を含むデッキを使用した対戦ゲームをユーザに提供するためのシステムであって、

前記対戦ゲームの開始前に、当該対戦ゲームに使用される前記デッキに含ませるゲーム媒体の複数の属性の前記ユーザによる選択を受け付ける受付処理部と、

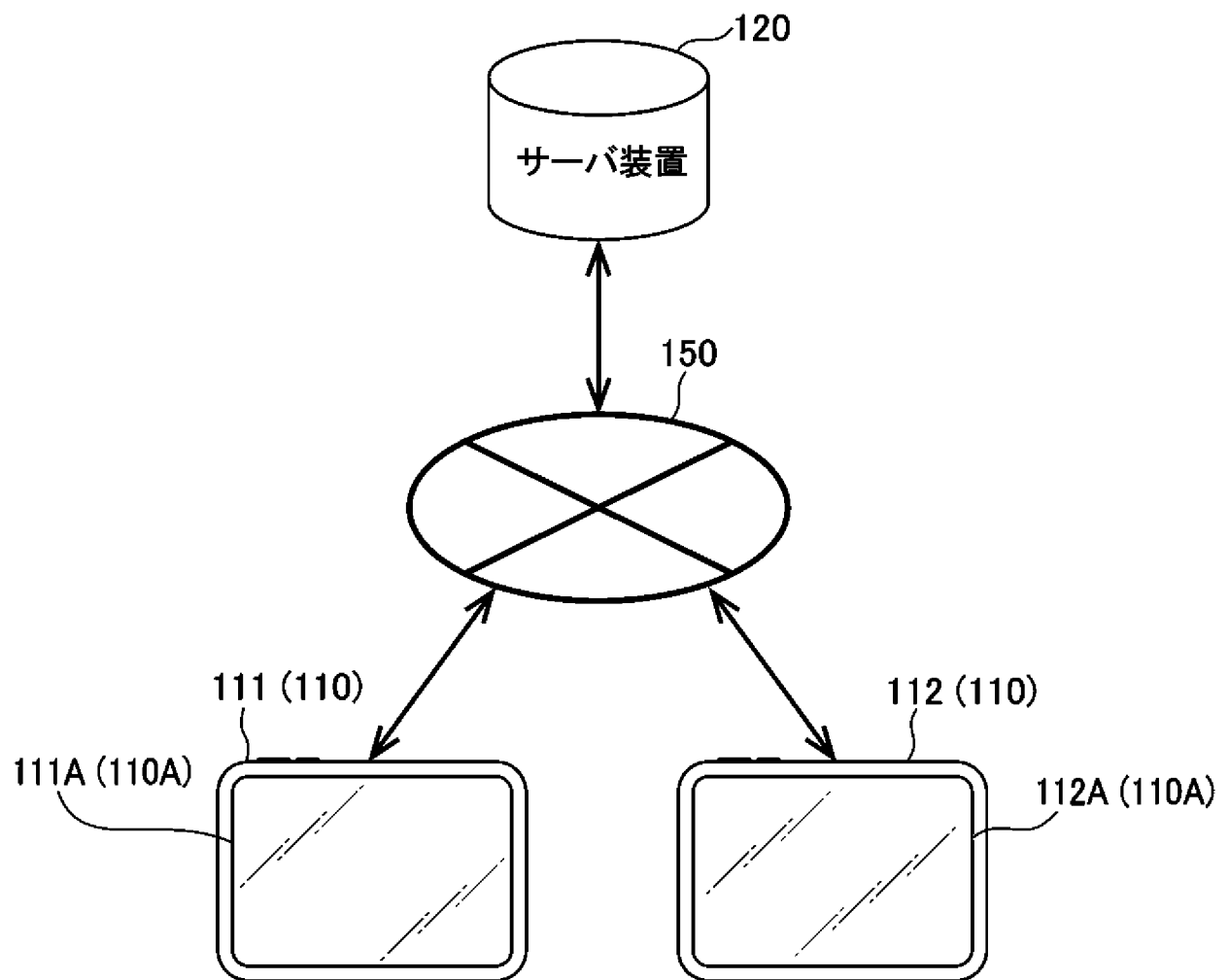
前記デッキにおいて、前記ユーザにより選択された複数の属性の各属性のゲーム媒体の個数が属性ごとに予め決められた最低数以上になるように前記デッキを管理する管理処理部と、

前記ユーザにより選択された前記複数の属性と、前記ユーザの対戦相手により使用される前記デッキに含まれる前記所定数のゲーム媒体の前記複数の属性と、を表示する表示処理部と、

を備える、システム。

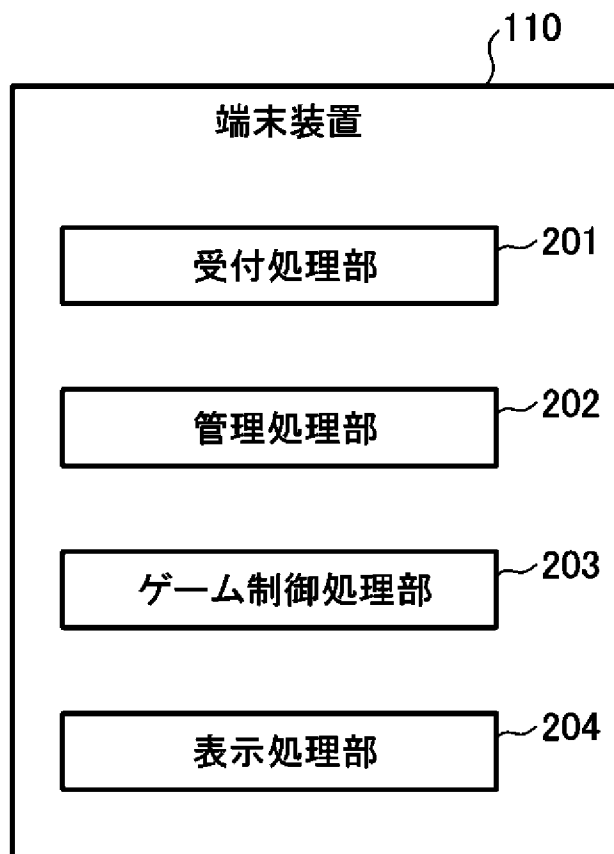
[図1]

FIG.1



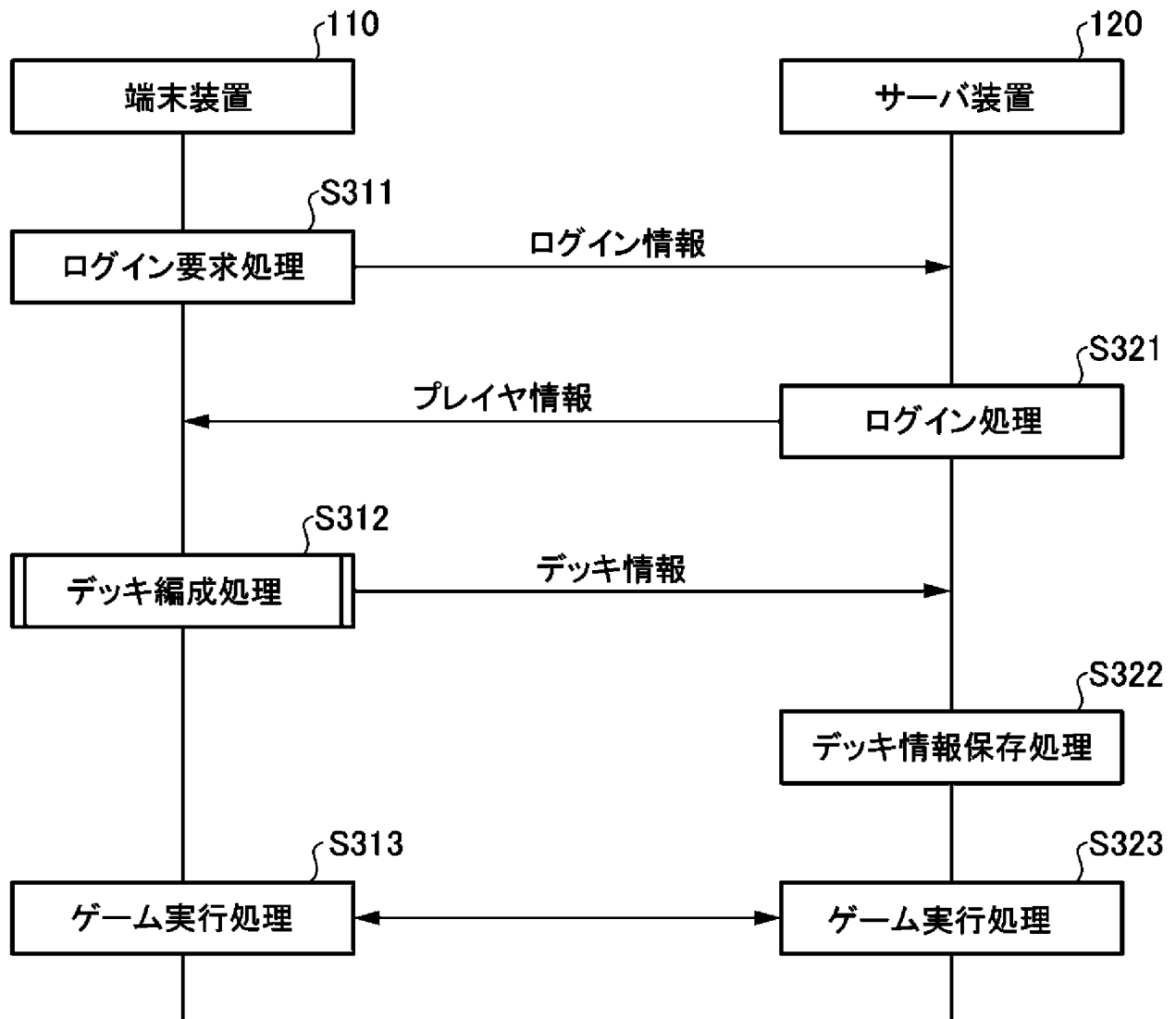
[図2]

FIG.2



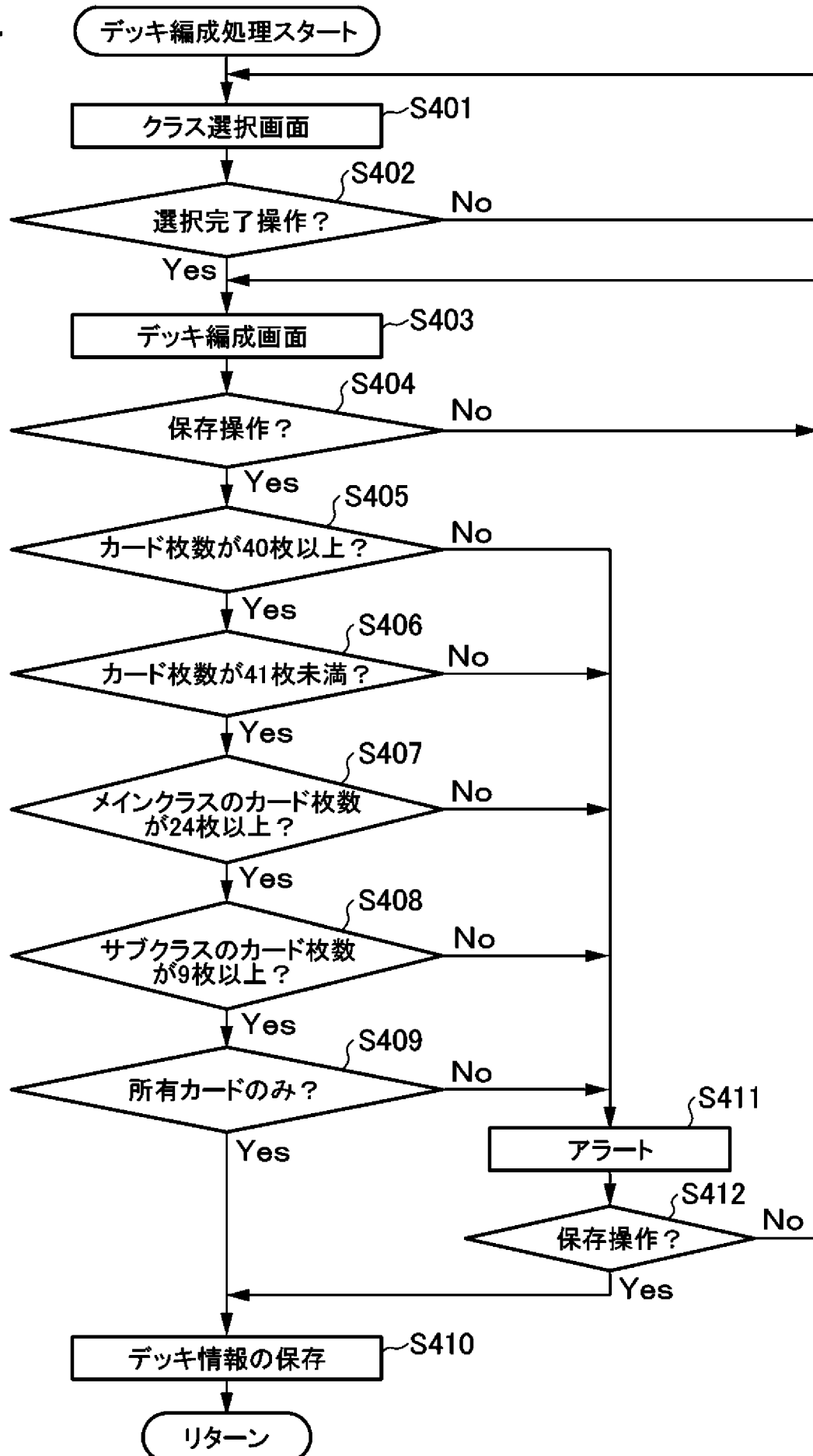
[図3]

FIG.3



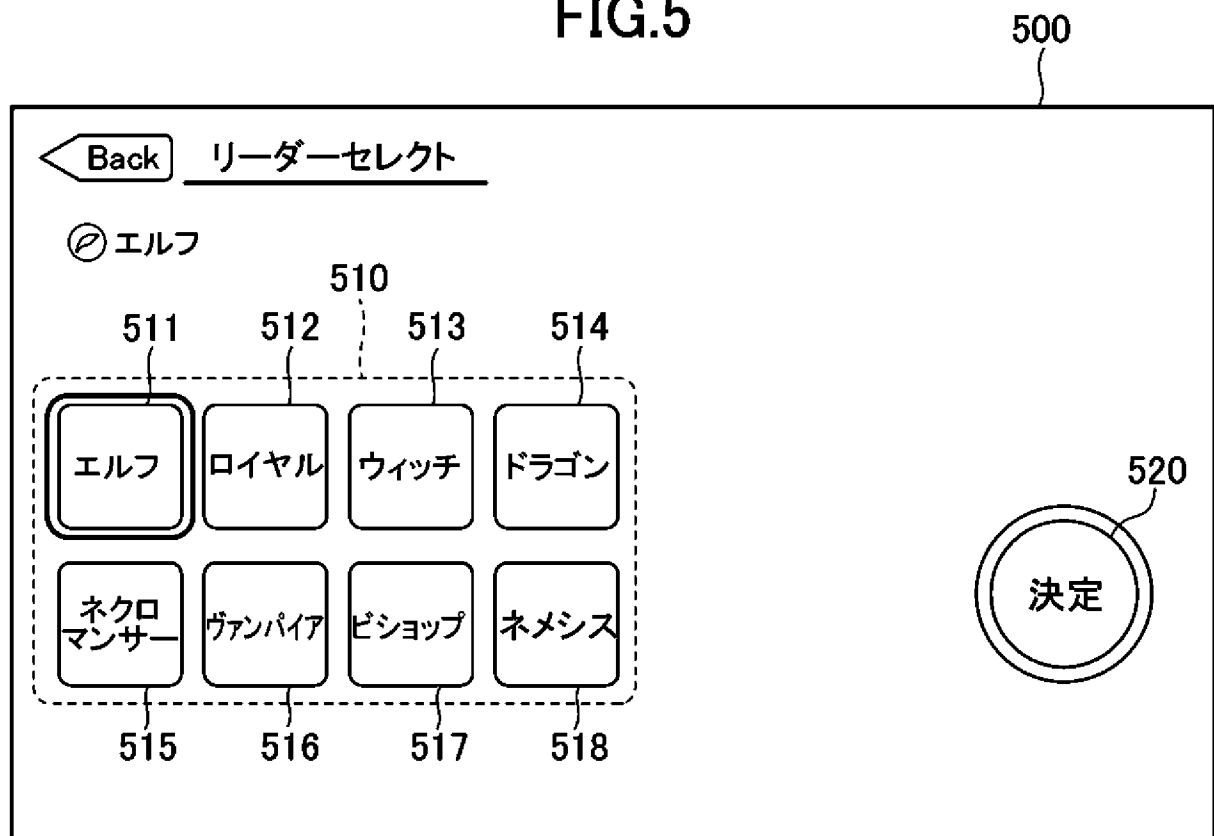
[図4]

FIG.4



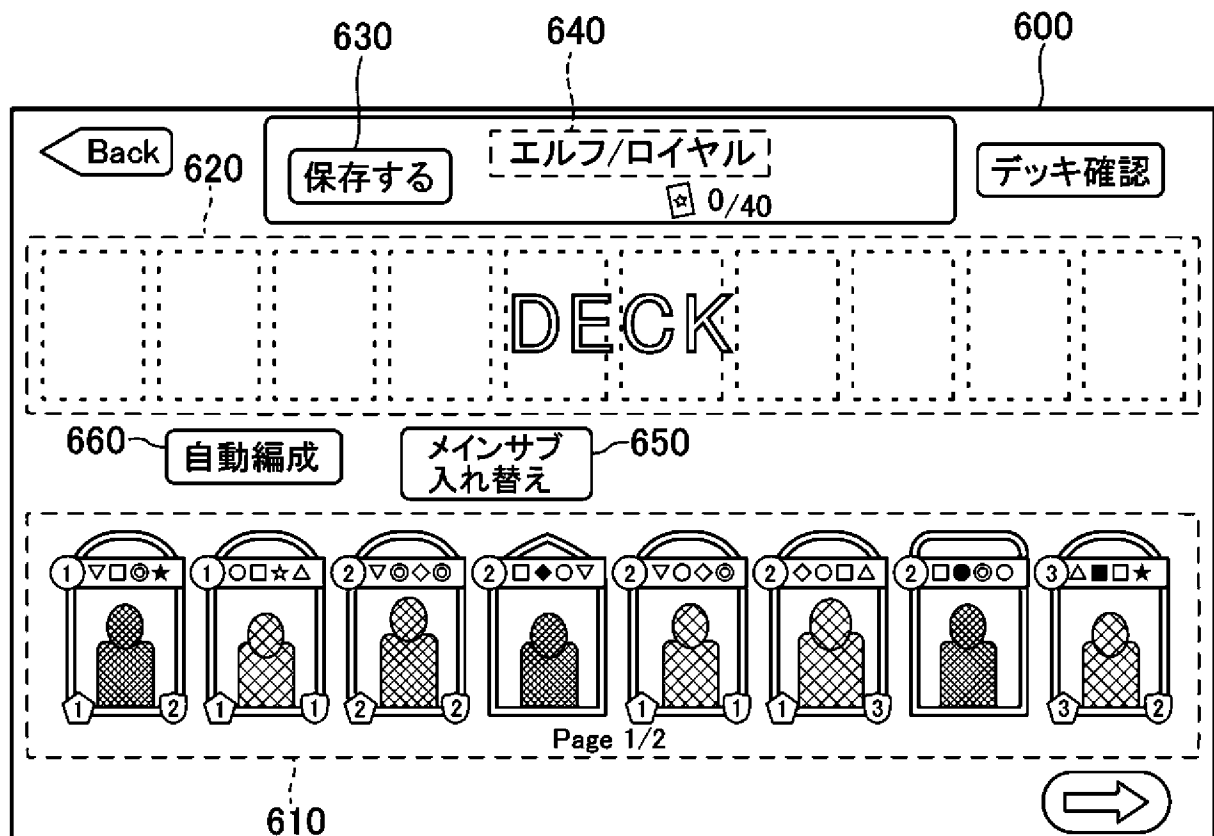
[図5]

FIG.5



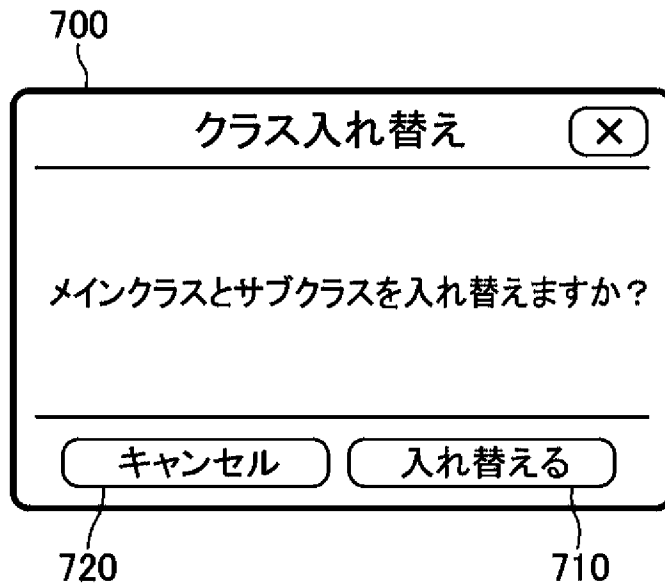
[図6]

FIG.6



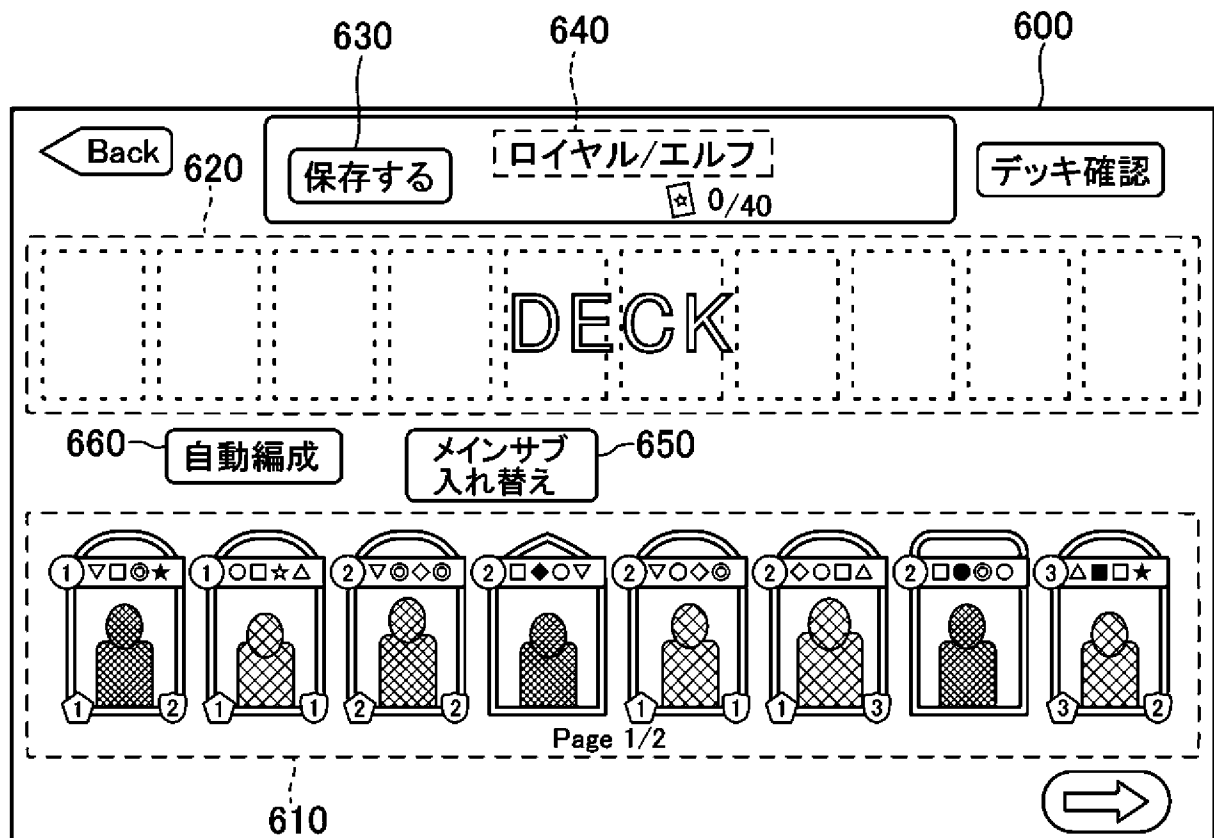
[図7]

FIG.7



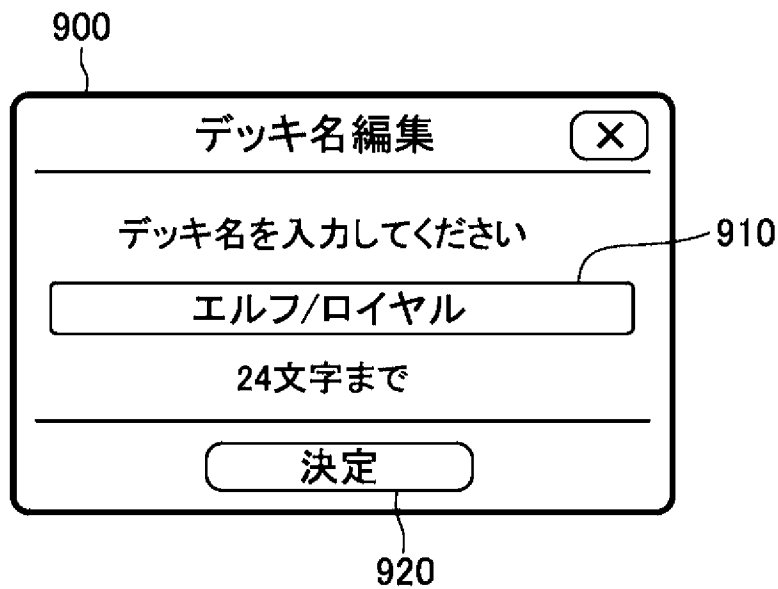
[図8]

FIG.8



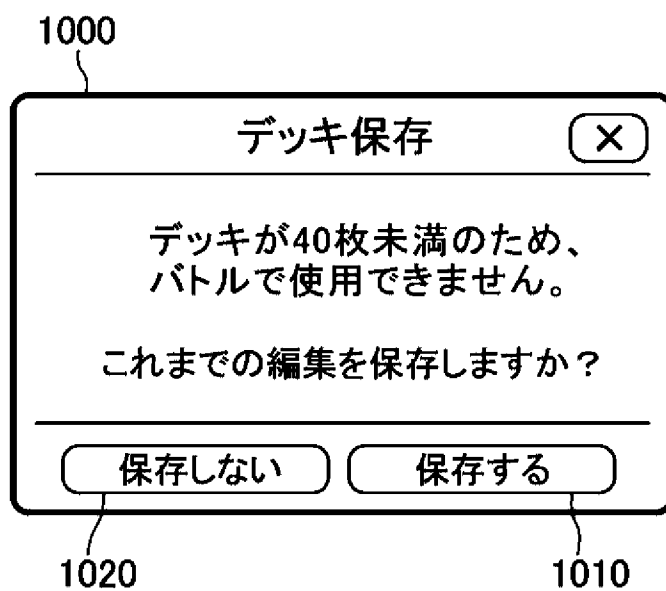
[図9]

FIG.9



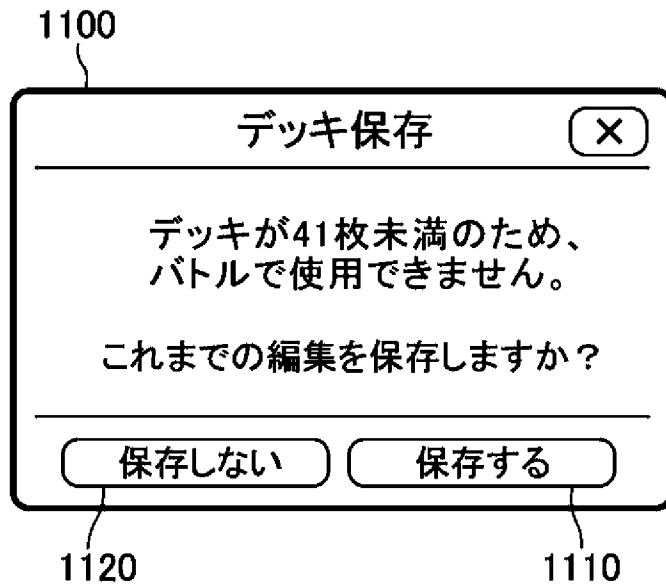
[図10]

FIG.10



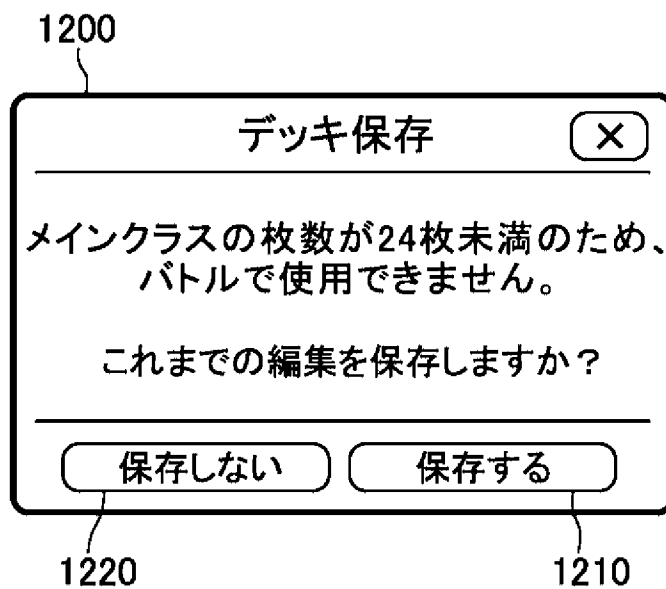
[図11]

FIG.11



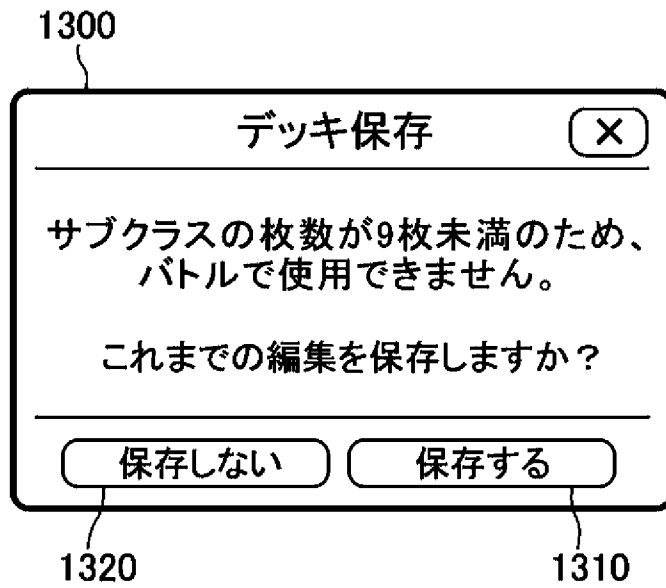
[図12]

FIG.12



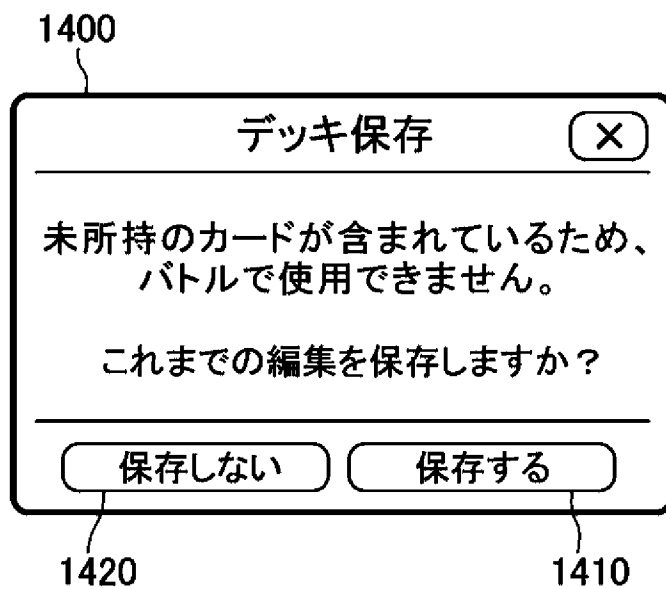
[図13]

FIG.13



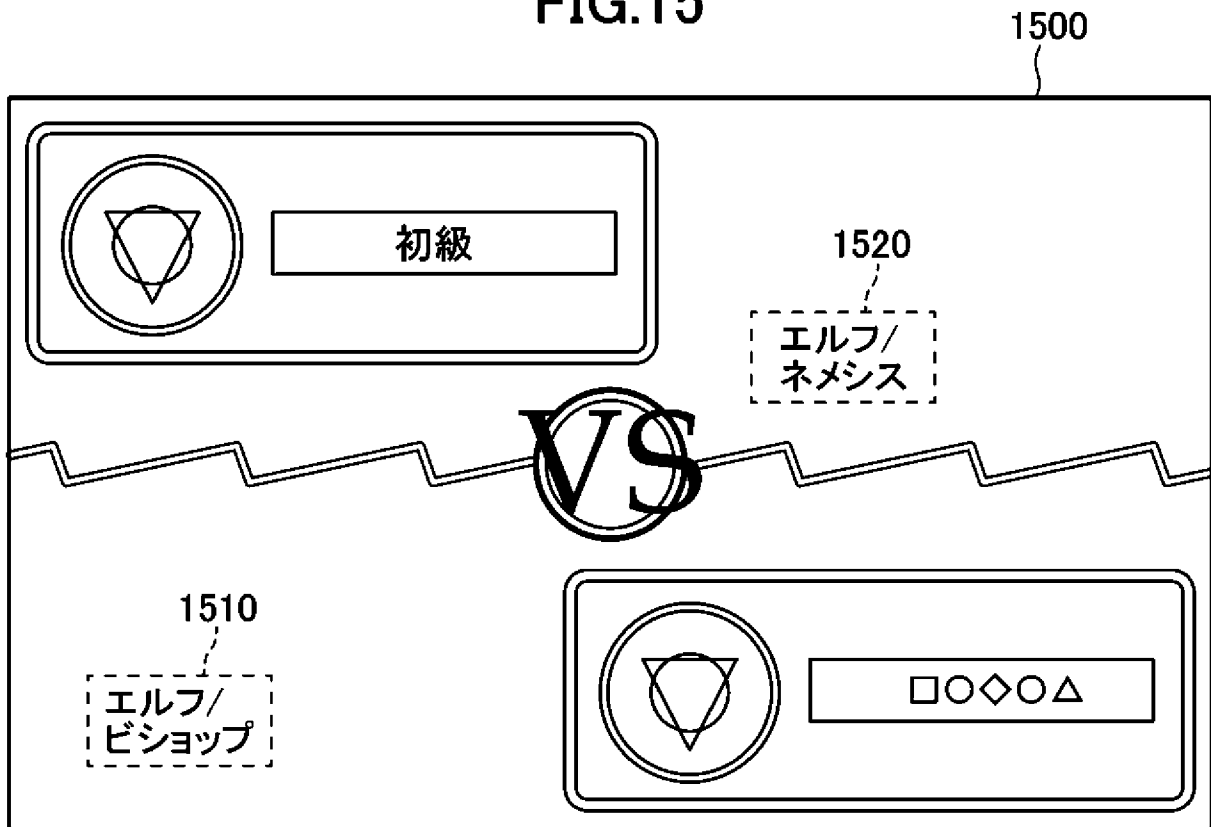
[図14]

FIG.14



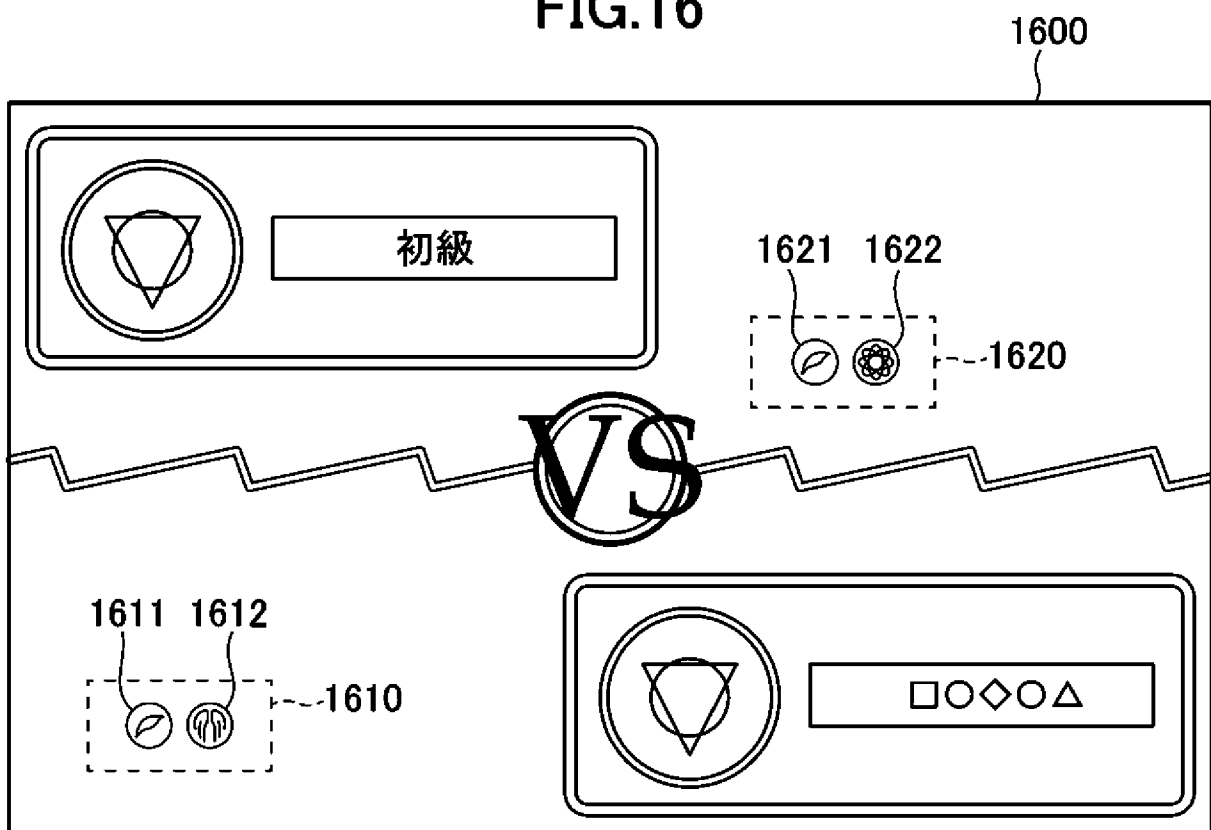
[図15]

FIG.15



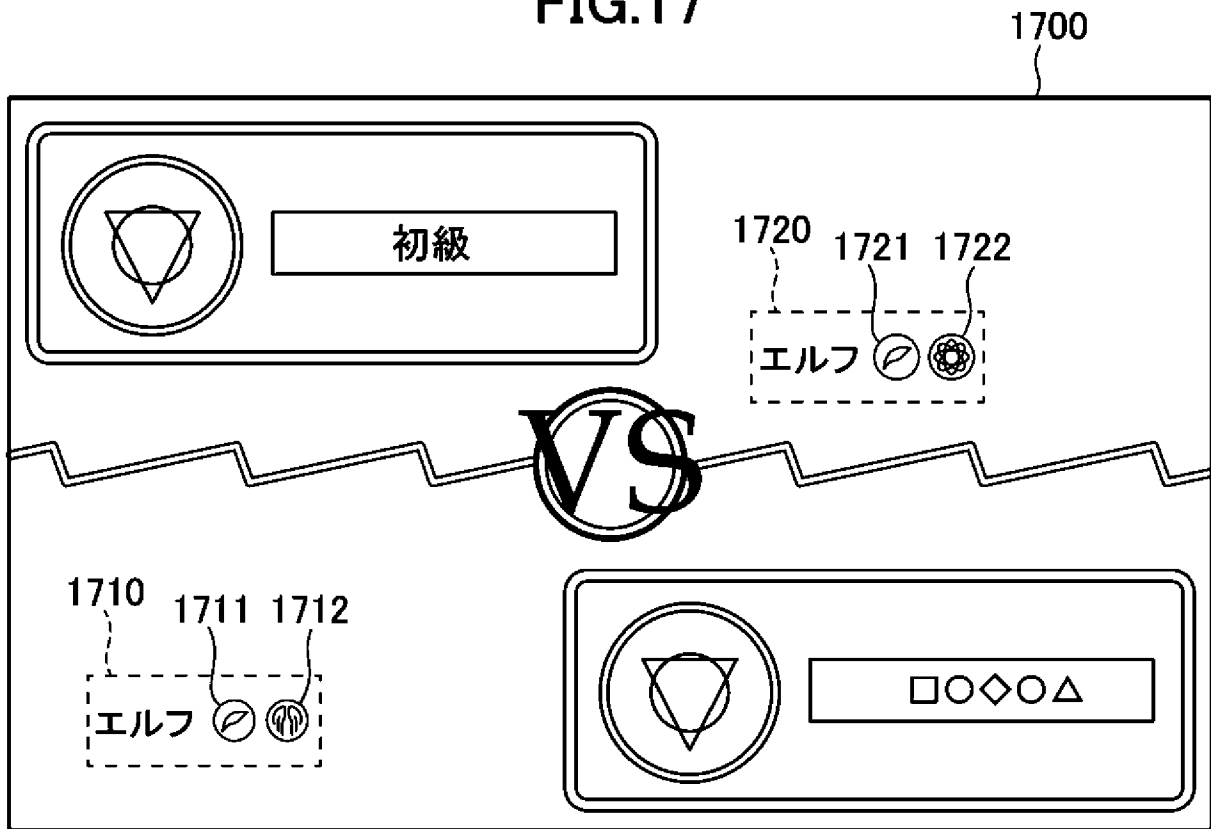
[図16]

FIG.16



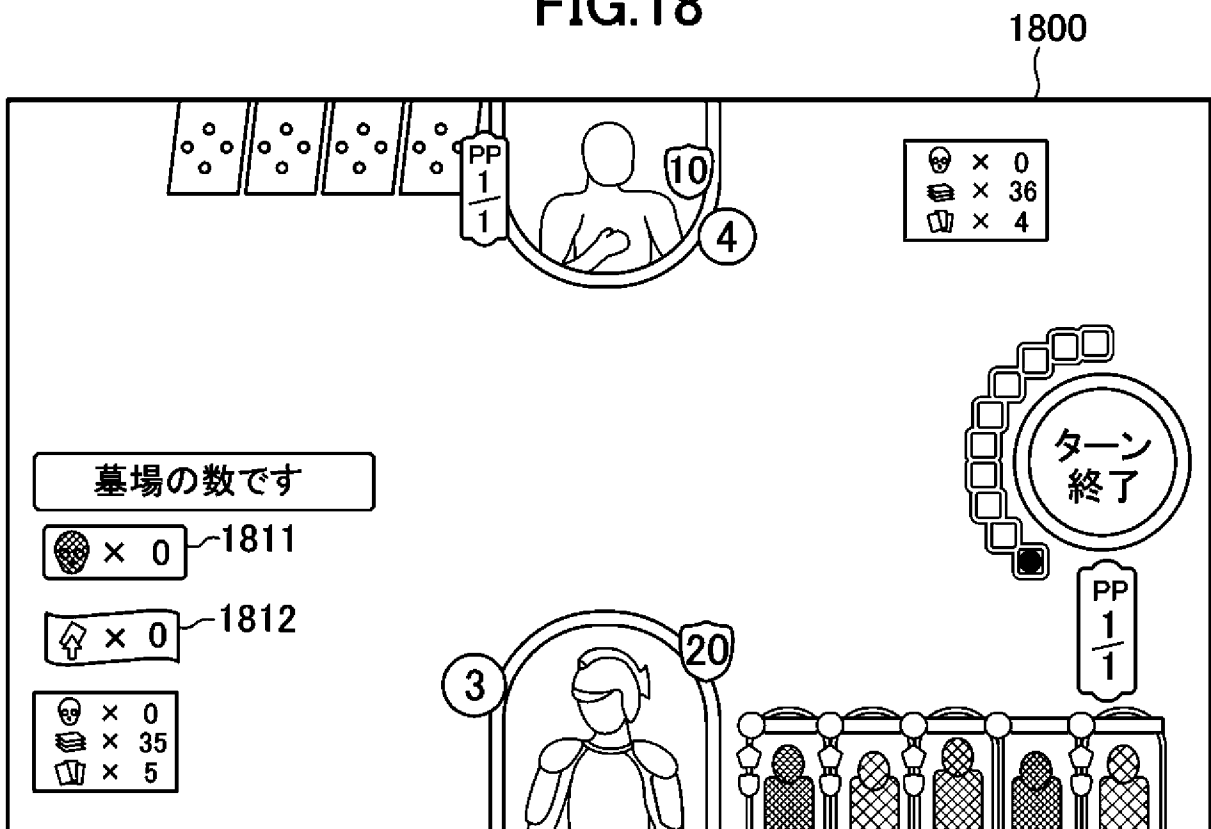
[図17]

FIG.17



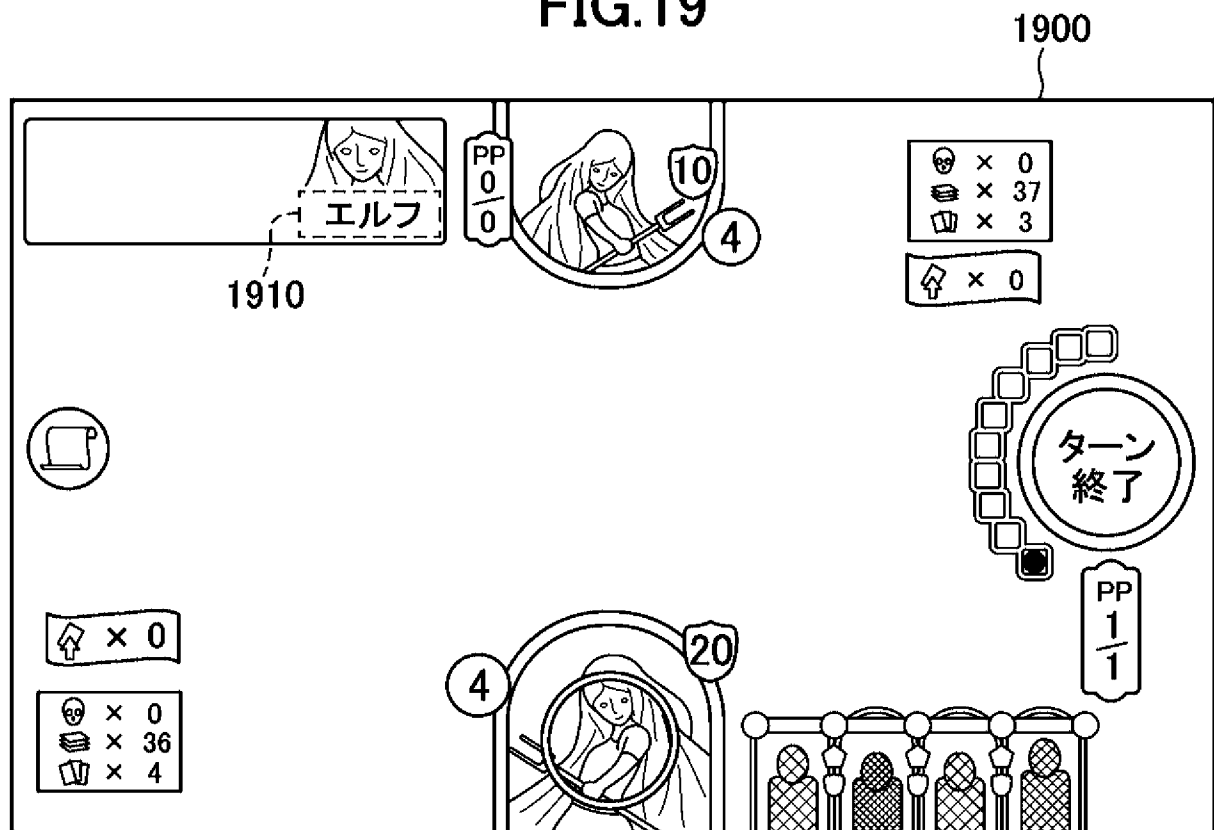
[図18]

FIG.18



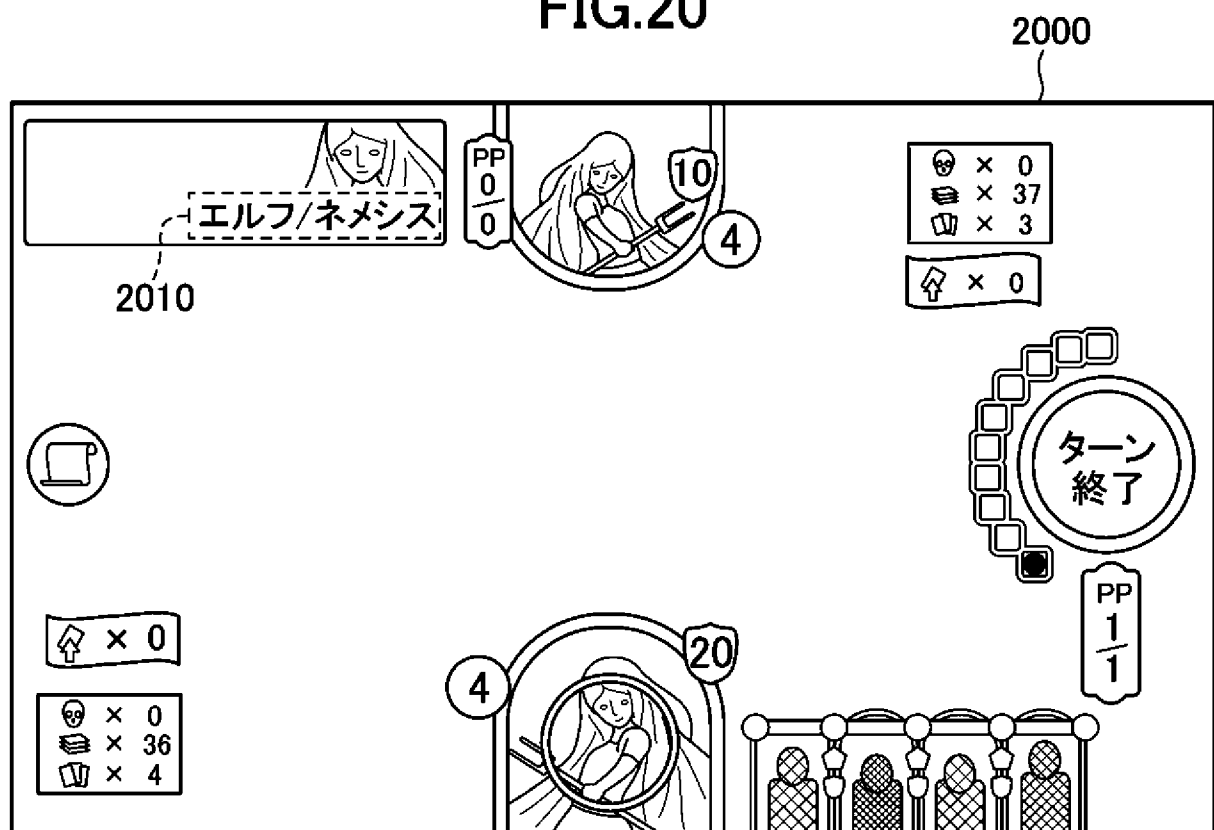
[図19]

FIG.19



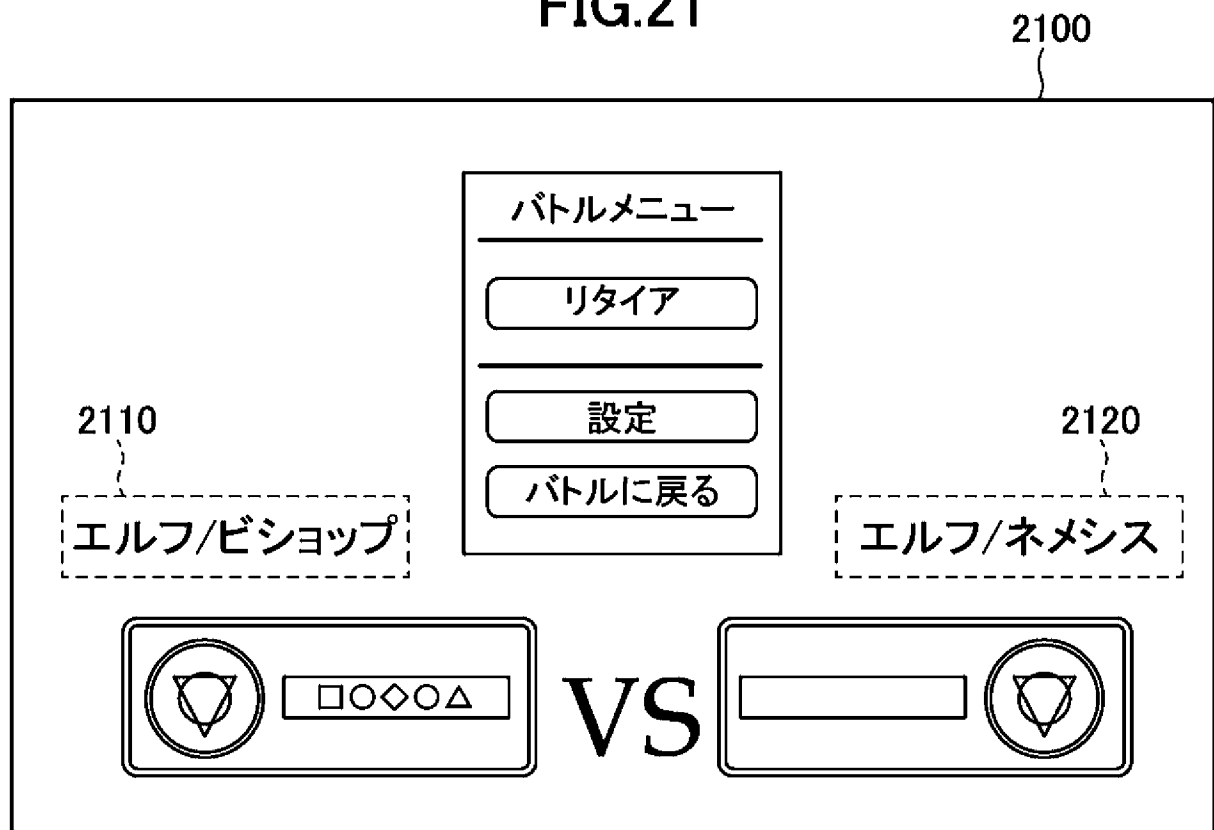
[図20]

FIG.20



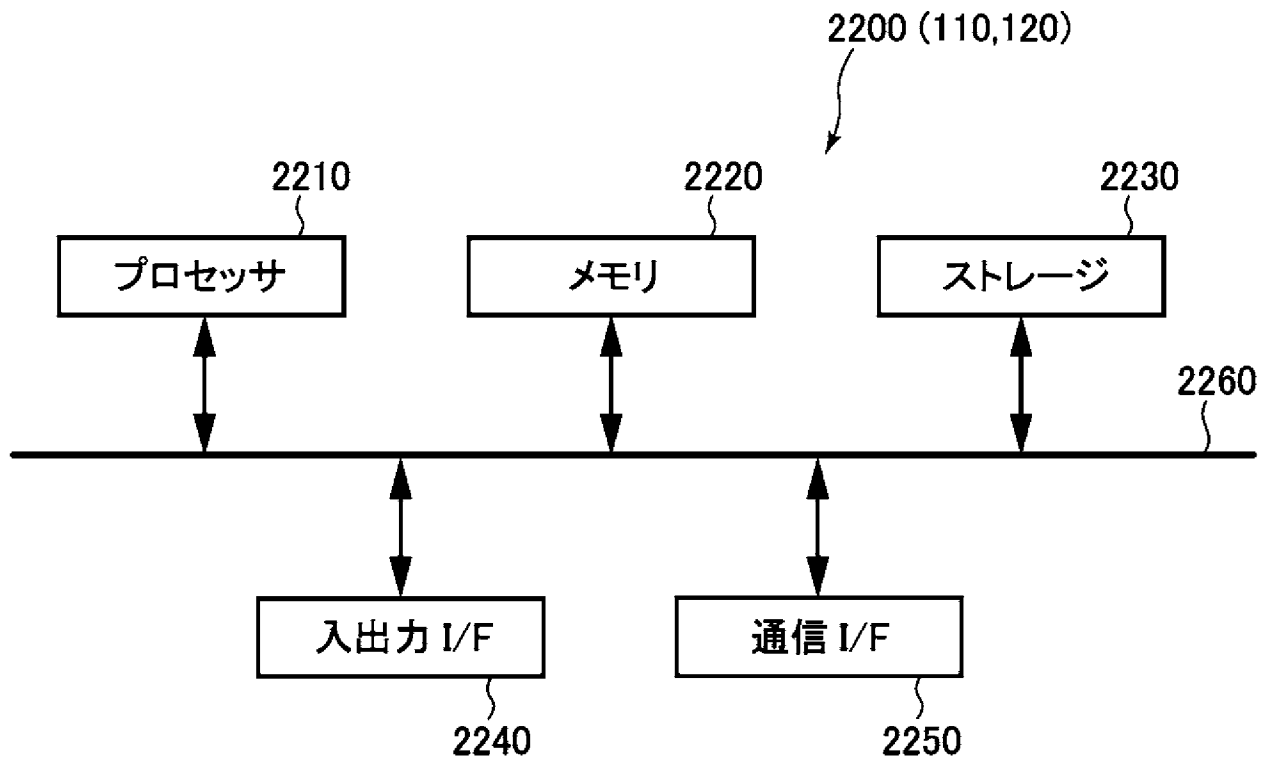
[図21]

FIG.21



[図22]

FIG.22



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/004372

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F 13/533 (2014.01)i; A63F 13/69 (2014.01)i; A63F 13/80 (2014.01)i FI: A63F13/533; A63F13/69 520; A63F13/80 B 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) A63F 9/24; A63F 13/00-A63F 13/98 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Published examined utility model applications of Japan 1922-1996 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2023 Registered utility model specifications of Japan 1996-2023 Published registered utility model applications of Japan 1994-2023 Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)																							
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT <table border="1"> <thead> <tr> <th>Category*</th> <th>Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages</th> <th>Relevant to claim No.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Y</td> <td>レジェンド・オブ・ルーンテラ, GameWith [online]. 15 May 2020, https://gamewith.jp/gamedb/article/game/show/5511/8479?from=ios, [retrieval date: 15 July 2022] in particular, "Let's think about 'Mana Curve' and create your own 'strong period of time'!"</td> <td>1, 3-9</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>in particular, "Let's think about 'Mana Curve' and create your own 'strong period of time'!", (LEGENDS OF RUNETERRA)</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>『レジェンド・オブ・ルーンテラ』LoLの対戦カードゲーム - 面白いゲーム情報, YouTube [online] [video]. 01 May 2020, https://www.youtube.com/watch?v=eBRSQATH5KM, [retrieval date: 15 July 2022] in particular, 17:28-19:47</td> <td>1, 3-9</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>in particular, 17:28-19:47, non-official translation ("LEGENDS OF RUNETERRA" LoL competitive card game -Fun Facts About Games)</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>PRISMATIC. MTG WIKI [online]. 29 April 2021, https://web.archive.org/web/20210429134116/https://mtg.fandom.com/wiki/Prismatic?oldid=359437, [retrieval date: 15 July 2022] in particular, Prismatic</td> <td>1, 3-9</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>in particular, Prismatic</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>			Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.	Y	レジェンド・オブ・ルーンテラ, GameWith [online]. 15 May 2020, https://gamewith.jp/gamedb/article/game/show/5511/8479?from=ios , [retrieval date: 15 July 2022] in particular, "Let's think about 'Mana Curve' and create your own 'strong period of time'!"	1, 3-9	A	in particular, "Let's think about 'Mana Curve' and create your own 'strong period of time'!", (LEGENDS OF RUNETERRA)	2	Y	『レジェンド・オブ・ルーンテラ』LoLの対戦カードゲーム - 面白いゲーム情報, YouTube [online] [video]. 01 May 2020, https://www.youtube.com/watch?v=eBRSQATH5KM , [retrieval date: 15 July 2022] in particular, 17:28-19:47	1, 3-9	A	in particular, 17:28-19:47, non-official translation ("LEGENDS OF RUNETERRA" LoL competitive card game -Fun Facts About Games)	2	Y	PRISMATIC. MTG WIKI [online]. 29 April 2021, https://web.archive.org/web/20210429134116/https://mtg.fandom.com/wiki/Prismatic?oldid=359437 , [retrieval date: 15 July 2022] in particular, Prismatic	1, 3-9	A	in particular, Prismatic	2
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.																					
Y	レジェンド・オブ・ルーンテラ, GameWith [online]. 15 May 2020, https://gamewith.jp/gamedb/article/game/show/5511/8479?from=ios , [retrieval date: 15 July 2022] in particular, "Let's think about 'Mana Curve' and create your own 'strong period of time'!"	1, 3-9																					
A	in particular, "Let's think about 'Mana Curve' and create your own 'strong period of time'!", (LEGENDS OF RUNETERRA)	2																					
Y	『レジェンド・オブ・ルーンテラ』LoLの対戦カードゲーム - 面白いゲーム情報, YouTube [online] [video]. 01 May 2020, https://www.youtube.com/watch?v=eBRSQATH5KM , [retrieval date: 15 July 2022] in particular, 17:28-19:47	1, 3-9																					
A	in particular, 17:28-19:47, non-official translation ("LEGENDS OF RUNETERRA" LoL competitive card game -Fun Facts About Games)	2																					
Y	PRISMATIC. MTG WIKI [online]. 29 April 2021, https://web.archive.org/web/20210429134116/https://mtg.fandom.com/wiki/Prismatic?oldid=359437 , [retrieval date: 15 July 2022] in particular, Prismatic	1, 3-9																					
A	in particular, Prismatic	2																					
☒ 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 "&" document member of the same patent family																							
Date of the actual completion of the international search 23 March 2023		Date of mailing of the international search report 04 April 2023																					
Name and mailing address of the ISA/JP Japan Patent Office (ISA/JP) 3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915 Japan		Authorized officer Telephone No.																					

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/004372

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	シャドウバース 公式タクティクスガイド, 第2版, 株式会社KADOKAWA, 13 December 2016, p. 20 in particular, "Battle rules and their flow"	4
A	in particular, "Battle rules and their flow", (Shadowverse Official Tactics Guide. 2nd edition. KADOKAWA CORPORATION.)	2

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/533(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i; A63F 13/80(2014.01)i FI: A63F13/533; A63F13/69 520; A63F13/80 B														
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）） A63F 9/24; A63F 13/00-A63F 13/98														
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														
<table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922-1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971-2023年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996-2023年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994-2023年</td> </tr> </table>			日本国実用新案公報	1922-1996年	日本国公開実用新案公報	1971-2023年	日本国実用新案登録公報	1996-2023年	日本国登録実用新案公報	1994-2023年				
日本国実用新案公報	1922-1996年													
日本国公開実用新案公報	1971-2023年													
日本国実用新案登録公報	1996-2023年													
日本国登録実用新案公報	1994-2023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	レジェンド・オブ・ルーンテラ, GameWith [online], 2020.05.15, https://gamewith.jp/gamedb/article/game/show/5511/8479?from=ios , [検索日: 2022年7月15日]	1,3-9												
A	特に、「マナカーブ」を考えて自分の「強い時間帯」を作ろう！」 特に、「マナカーブ」を考えて自分の「強い時間帯」を作ろう！」	2												
Y	『レジェンド・オブ・ルーンテラ』LoLの対戦カードゲーム - 面白いゲーム情報, YouTube [online][video], 2020.05.01, https://www.youtube.com/watch?v=eBRSQATH5KM , [検索日: 2022年7月15日]	1,3-9												
A	特に、17:28-19:47 特に、17:28-19:47	2												
Y	Prismatic, MTG WIKI [online], 2021.04.29, https://web.archive.org/web/20210429134116/https://mtg.fandom.com/wiki/Prismatic?oldid=359437 , [検索日: 2022年07月15日]	1,3-9												
A	特に、Prismatic 特に、Prismatic	2												
☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。														
<table border="0"> <tr> <td>* 引用文献のカテゴリー</td> <td>“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抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの</td> </tr> <tr> <td>“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの</td> <td>“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</td> </tr> <tr> <td>“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</td> <td>“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</td> </tr> <tr> <td>“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）</td> <td>“&” 同一パテントファミリー文献</td> </tr> <tr> <td>“O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献</td> <td></td> </tr> <tr> <td>“P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献</td> <td></td> </tr> </table>			* 引用文献のカテゴリー	“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抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの	“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの	“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	“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	“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	“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）	“&” 同一パテントファミリー文献	“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の日の後に公表された文献	
* 引用文献のカテゴリー	“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抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの													
“A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの	“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													
“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	“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													
“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）	“&” 同一パテントファミリー文献													
“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の日の後に公表された文献														
国際調査を完了した日 23.03.2023	国際調査報告の発送日 04.04.2023													
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	権限のある職員（特許庁審査官） 早川 貴之 2D 3314 電話番号 03-3581-1101 内線 3241													

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	シャドウバース 公式タクティクスガイド, 第2版, 株式会社KADOKAWA, 2016.12.13, 20頁	4
A	特に、「対戦のルールとその流れ」 特に、「対戦のルールとその流れ」	2