

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6462483号
(P6462483)

(45) 発行日 平成31年1月30日(2019.1.30)

(24) 登録日 平成31年1月11日(2019.1.11)

(51) Int.Cl.	F 1
A 63 F 13/825 (2014.01)	A 63 F 13/825
A 63 F 13/79 (2014.01)	A 63 F 13/79 520
A 63 F 13/35 (2014.01)	A 63 F 13/35
A 63 F 13/30 (2014.01)	A 63 F 13/30

請求項の数 8 (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2015-98497 (P2015-98497)
(22) 出願日	平成27年5月13日 (2015.5.13)
(62) 分割の表示	特願2014-174086 (P2014-174086) の分割
原出願日	平成26年8月28日 (2014.8.28)
(65) 公開番号	特開2016-49437 (P2016-49437A)
(43) 公開日	平成28年4月11日 (2016.4.11)
審査請求日	平成29年8月23日 (2017.8.23)

(73) 特許権者	599115217 株式会社 ディー・エヌ・エー 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号
(74) 代理人	100107766 弁理士 伊東 忠重
(74) 代理人	100070150 弁理士 伊東 忠彦
(72) 発明者	杉本 優子 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷 ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内
(72) 発明者	小宮山 紘平 東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷 ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】ゲーム管理サーバ装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ネットワークを介して第1プレイヤの第1端末装置、及び第2プレイヤの第2端末装置と接続され、前記第1プレイヤ、及び前記第2プレイヤが育成アイテムを育てるゲームを提供するゲーム管理サーバ装置であって、

前記第1端末装置に、それぞれの育成アイテムを育てて収穫可能状態とする育成区画を所定数含む育成ファームを表示するためのデータを提供する育成ファーム管理部と、

前記第1プレイヤの前記育成ファームで収穫された前記育成アイテムを、収穫済アイテムとして前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて記憶する収穫済アイテム情報記憶部と、

前記第2端末装置に、前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて前記収穫済アイテム情報記憶部に記憶された前記収穫済アイテムの中から選択された任意の一の前記収穫済アイテムのイメージをそれぞれ表示可能な配置区画を複数含む鑑賞ファームを表示するためのデータを提供する鑑賞ファーム管理部と、

前記第1プレイヤの前記育成ファームで育てられた前記育成アイテムに出現する動物アイテムであって、前記第1プレイヤの前記育成ファームで捕獲された動物アイテムを、前記第1プレイヤの所有動物アイテムとして前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて記憶する所有アイテム情報記憶部と、

前記第1プレイヤの操作により、前記第1プレイヤの前記鑑賞ファームにおいて、前記収穫済アイテムが存在する配置区画にのみ、当該配置区画の前記収穫済アイテムに対応付

けて動物アイテムを配置するゲーム管理制御部と、
を含み、

前記鑑賞ファーム管理部は、前記第2端末装置に、前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて前記所有アイテム情報記憶部に記憶された前記所有動物アイテムの中から選択された任意の一の前記所有動物アイテムのイメージが、前記第1プレイヤの前記鑑賞ファームのいずれか一の前記配置区画に表示された状態を表示するためのデータを提供するゲーム管理サーバ装置。

【請求項2】

請求項1に記載のゲーム管理サーバ装置において、
前記第2端末装置に表示される前記鑑賞ファームは、前記第2プレイヤが当該鑑賞ファームを評価するための評価ボタンを含むゲーム管理サーバ装置。 10

【請求項3】

請求項1又は2に記載のゲーム管理サーバ装置において、
前記第1プレイヤが前記ゲーム内で所有するアイテムであって、前記育成ファームを装飾するための装飾アイテムを、前記第1プレイヤの所有装飾アイテムとして前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて記憶する所有アイテム情報記憶部をさらに含み、

前記鑑賞ファーム管理部は、前記第2端末装置に、前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて前記所有アイテム情報記憶部に記憶された前記所有装飾アイテムの中から選択されかつ前記第1プレイヤの前記育成ファームに利用されていない任意の前記所有装飾アイテムが、前記鑑賞ファームに表示された状態を表示するためのデータを提供するゲーム管理サーバ装置。 20

【請求項4】

請求項1から3いずれかに記載のゲーム管理サーバ装置において、
前記鑑賞ファーム管理部は、前記第2端末装置に、前記任意の一の前記所有動物アイテムのイメージが、前記鑑賞ファームの前記配置区画のうち、前記収穫済アイテムのイメージが表示されたいずれか一の前記配置区画の当該収穫済アイテム上に重ねて表示された状態を表示するためのデータを提供するゲーム管理サーバ装置。

【請求項5】

ネットワークを介して第1プレイヤの第1端末装置、及び第2プレイヤの第2端末装置と接続され、前記第1プレイヤ、及び前記第2プレイヤが育成アイテムを育てるゲームを提供するゲーム管理サーバ装置として機能するコンピュータを。 30

前記第1端末装置に、それぞれの育成アイテムを育てて収穫可能状態とする育成区画を所定数含む育成ファームを表示するためのデータを提供する育成ファーム管理部と、

前記第1プレイヤの前記育成ファームで収穫された前記育成アイテムを、収穫済アイテムとして前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて記憶する収穫済アイテム情報記憶部と、

前記第2端末装置に、前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて前記収穫済アイテム情報記憶部に記憶された前記収穫済アイテムの中から選択された任意の一の前記収穫済アイテムのイメージをそれぞれ表示可能な配置区画を複数含む鑑賞ファームを表示するためのデータを提供する鑑賞ファーム管理部と。 40

前記第1プレイヤの前記育成ファームで育てられた前記育成アイテムに出現する動物アイテムであって、前記第1プレイヤの前記育成ファームで捕獲された動物アイテムを、前記第1プレイヤの所有動物アイテムとして前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて記憶する所有アイテム情報記憶部と、

前記第1プレイヤの操作により、前記第1プレイヤの前記鑑賞ファームにおいて、前記収穫済アイテムが存在する配置区画にのみ、当該配置区画の前記収穫済アイテムに対応づけて動物アイテムを配置するゲーム管理制御部と、
 として機能させ、

前記鑑賞ファーム管理部に、前記第2端末装置に、前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて前記所有アイテム情報記憶部に記憶された前記所有動物アイテムの中から選択され

た任意の一の前記所有動物アイテムのイメージが、前記第1プレイヤの前記鑑賞ファームのいずれか一の前記配置区画に表示された状態を表示するためのデータを提供させるゲーム管理プログラム。

【請求項6】

請求項5に記載のゲーム管理プログラムにおいて、

前記第2端末装置に表示される前記鑑賞ファームは、前記第2プレイヤが当該鑑賞ファームを評価するための評価ボタンを含むゲーム管理プログラム。

【請求項7】

請求項5又は6に記載のゲーム管理プログラムにおいて、

前記コンピュータを、前記第1プレイヤが前記ゲーム内で所有するアイテムであって、前記育成ファームを装飾するための装飾アイテムを、前記第1プレイヤの所有装飾アイテムとして前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて記憶する所有アイテム情報記憶部として機能させ、

前記鑑賞ファーム管理部に、前記第2端末装置に、前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて前記所有アイテム情報記憶部に記憶された前記所有装飾アイテムの中から選択されかつ前記第1プレイヤの前記育成ファームに利用されていない任意の前記所有装飾アイテムが、前記鑑賞ファームに表示された状態を表示するためのデータを提供させるゲーム管理プログラム。

【請求項8】

請求項5から7いずれかに記載のゲーム管理プログラムにおいて、

前記鑑賞ファーム管理部に、前記第2端末装置に、前記任意の一の前記所有動物アイテムのイメージが、前記鑑賞ファームの前記配置区画のうち、前記収穫済アイテムのイメージが表示されたいずれか一の前記配置区画の当該収穫済アイテム上に重ねて表示された状態を表示するためのデータを提供させるゲーム管理プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム管理サーバ装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、プレイヤに割り当てられたファーム（農園）で、作物の種まき・水やり・収穫等を行うゲームが知られている（特許文献1）。

【0003】

このゲームでは、各プレイヤは自己のファームの畑等で作物等を育てるが、ファームは他のプレイヤにも公開される。プレイヤは他のプレイヤのファームを訪れ、他のプレイヤのファームで育てられている作物等に水やりをする等して交流を図っている。また、ファームで育てる作物等の中にはレアなものや可愛いものが多数あり、プレイヤはゲーム内で入手した気に入った作物等を自己のファームで育てることができる。

【0004】

ところで、このゲームでは、期間限定のイベントゲームが開催されたり、クエストが提供される。イベントゲームでは、例えば、プレイヤが自己のファームの畑等にイベントゲームで設定された所定の作物の種を植え、その作物が成長すると所定の動物が出現するようになっている。プレイヤが当該所定の動物を所定数捕獲する等の条件をクリアすると、プレイヤに柵や背景等の装飾アイテムやレア作物等の報償が付与される。従って、報酬をいち早く取得するためには、プレイヤは自己のファームの畑等を最大限に活用して所定の作物を植えて成長させ、所定の動物の捕獲を試み、その後作物を収穫して新たな種を植えるという作業を繰り返す必要がある。また、クエストでも、例えば、プレイヤが自己のファームの畑等に所定の作物の種を植え、その作物が成長して収穫し、当該所定の作物を所定数収穫する等の条件をクリアすると、プレイヤに報償が付与される。従って、クエストを達成するためにも、プレイヤは自己のファームの畑等を最大限に活用する必要がある。

10

20

30

40

50

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】**

【特許文献1】特開2014-23864号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

しかし、プレイヤが気に入った作物を自己のファームで育てた場合、その作物が収穫可能状態となっても、そのままファームに飾っておきたいという要望がある。一方、従来、各プレイヤのファームに与えられている畑の数には上限がある。そのため、プレイヤが作物を植えたままだと、上述したイベントゲーム等で利用できる畑の数が少なくなり、イベントゲーム等を有利に進められないという課題があった。10

【課題を解決するための手段】**【0007】**

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、プレイヤが育成アイテムを育てるゲームにおいて、育成アイテムを育てる環境を提供しつつ、育てた育成アイテムを飾りたいという要望も叶えることが可能な技術を提供することにある。

【0008】

本発明によれば、ネットワークを介して第1プレイヤの第1端末装置、及び第2プレイヤの第2端末装置と接続され、前記第1プレイヤ、及び前記第2プレイヤが育成アイテムを育てるゲームを提供するゲーム管理サーバ装置であって、20

前記第1端末装置に、それぞれ一の育成アイテムを育てて収穫可能状態とする育成区画を所定数含む育成ファームを表示するためのデータを提供する育成ファーム管理部と、

前記第1プレイヤの前記育成ファームで収穫された前記育成アイテムを、収穫済アイテムとして前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて記憶する収穫済アイテム情報記憶部と、

前記第2端末装置に、前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて前記収穫済アイテム情報記憶部に記憶された前記収穫済アイテムの中から選択された任意の一の前記収穫済アイテムのイメージをそれぞれ表示可能な配置区画を複数含む鑑賞ファームを表示するためのデータを提供する鑑賞ファーム管理部と、30

前記第1プレイヤの前記育成ファームで育てられた前記育成アイテムに出現する動物アイテムであって、前記第1プレイヤの前記育成ファームで捕獲された動物アイテムを、前記第1プレイヤの所有動物アイテムとして前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて記憶する所有アイテム情報記憶部と、

前記第1プレイヤの操作により、前記第1プレイヤの前記鑑賞ファームにおいて、前記収穫済アイテムが存在する配置区画にのみ、当該配置区画の前記収穫済アイテムに対応付けて動物アイテムを配置するゲーム管理制御部と、
を含み、

前記鑑賞ファーム管理部は、前記第2端末装置に、前記第1プレイヤの識別情報に対応づけて前記所有アイテム情報記憶部に記憶された前記所有動物アイテムの中から選択された任意の一の前記所有動物アイテムのイメージが、前記第1プレイヤの前記鑑賞ファームのいすれか一の前記配置区画に表示された状態を表示するためのデータを提供するゲーム管理サーバ装置が提供される。40

【0009】

なお、以上の構成要素の任意の組合せ、本発明の表現を方法、装置、システム、記録媒体、コンピュータプログラムなどの間で変換したものもまた、本発明の態様として有効である。50

【発明の効果】**【0010】**

本発明によれば、プレイヤが育成アイテムを育てるゲームにおいて、育成アイテムを育てる環境を提供しつつ、育てた育成アイテムを飾りたいという要望も叶えることが可能な技術を提供することができる。

【図面の簡単な説明】**【0011】**

【図1】本実施形態におけるシステム構成の一例を示すブロック図である。

【図2】本実施形態における端末装置のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

10

【図3】本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【図4】本実施形態における端末装置およびゲーム管理サーバ装置の機能構成の一例を示すブロック図である。

【図5】本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置により提供されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図6】本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置により提供されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図7】本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置により提供されるゲーム画面の一例を示す図である。

20

【図8】本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置により提供されるゲーム画面の一例を示す図である。

【図9】本実施形態におけるアイテム情報記憶部の内部構成の一例を示す図である。

【図10】本実施形態における収穫済アイテム情報記憶部の内部構成の一例を示す図である。

【図11】本実施形態における収穫済アイテム情報記憶部の内部構成の一例を示す図である。

【図12】本実施形態における所有アイテム情報記憶部の内部構成の一例を示す図である。

【図13】本実施形態におけるプレイヤ情報記憶部の内部構成の一例を示す図である。

30

【図14】本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置の処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図15】本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置により提供される配置アイテム選択画面の一例を示す図である。

【図16】本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置により提供される配置アイテム選択画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】**【0012】**

以下、本発明の実施の形態について、図面を用いて説明する。尚、すべての図面において、同様な構成要素には同様の符号を付し、適宜説明を省略する。

40

【0013】

図1は、本実施形態におけるシステム構成の一例を示すブロック図である。

【0014】

システムは、プレイヤ(ユーザ)が所持する端末装置1、移動無線基地局やWi-Fiステーション等のアクセスポイント2、インターネット等のネットワーク3及び複数のプレイヤがネットワークを介してゲームプレイを行うゲームの管理(制御)を行うゲーム管理サーバ装置4を含む。ゲーム管理サーバ装置4は、ネットワーク3を介して複数のプレイヤの端末装置1と接続される。端末装置1は、例えば、携帯電話機、スマートフォン、ゲーム用コンソール、パーソナルコンピュータ、タッチパッド、電子書籍リーダー等の情報処理装置である。

50

【0015】

図2は、本実施形態における端末装置1のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【0016】

端末装置1は、電源システム101、メインシステム102、記憶部106、外部ポート107、高周波回路108、アンテナ109、オーディオ回路110、スピーカ111、マイク112、近接センサ113、I/Oサブシステム114、タッチ反応型ディスプレイシステム118、光学センサ119及び入力部120を含む。メインシステム102は、プロセッサ103、メモリコントローラ104及び周辺インターフェース105を含む。I/Oサブシステム114は、ディスプレイコントローラ115、光学センサコントローラ116及び入力コントローラ117を含む。 10

【0017】

図3は、本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置4のハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【0018】

ゲーム管理サーバ装置4は、システムバス201に接続されたC P U (Central Processing Unit) 202、R O M (Read Only Memory) 203、R A M (Random Access Memory) 204、N V R A M (Non-Volatile Random Access Memory) 205、I / F (Interface) 206と、I / F 206に接続された、キーボード、マウス、モニタ、C D / D V D (Compact Disk/Digital Versatile Disk) ドライブ等のI / O (Input/Output Device) 207、H D D (Hard Disk Drive) 208、N I C (Network Interface Card) 209等を含む。 20

【0019】

図4は、端末装置1およびゲーム管理サーバ装置4の機能構成を示すブロック図である。

【0020】

端末装置1は、サーバアクセス部12、ゲームロジック実行部14、操作入力受付部16及び画面表示処理部18を含む。

【0021】

操作入力受付部16は、端末装置1を操作するプレイヤ(ユーザ)からの操作入力を受け付ける。 30

【0022】

ゲームロジック実行部14は、操作入力受付部16が受け付けた操作入力に応じ、画面遷移を行ってゲームを進行する。

【0023】

サーバアクセス部12は、ゲームロジック実行部14の処理の過程でゲーム管理サーバ装置4へのアクセスが必要になった場合に、ゲーム管理サーバ装置4に対してリクエストを送信し、処理結果等をレスポンスとして受信する。

【0024】

画面表示処理部18は、ゲームロジック実行部14の制御のもと、画面表示を行う。 40

【0025】

ゲーム管理サーバ装置4は、ゲーム管理制御部42、育成ファーム管理部44、鑑賞ファーム管理部46、表示処理部48、ゲームストーリー記憶部60、育成ファーム情報記憶部62、鑑賞ファーム情報記憶部64、所有アイテム情報記憶部66、収穫済アイテム情報記憶部68、プレイヤ情報記憶部70及びアイテム情報記憶部72を含む。

【0026】

ゲームストーリー記憶部60は、本実施形態で実行されるゲームを実行するためのゲームストーリー等を記憶する。

【0027】

ゲーム管理制御部42は、ゲーム管理サーバ装置4全体の制御を行う。ゲーム管理制御 50

部42は、例えば、端末装置1からのリクエストに基づき、ゲームストーリー記憶部60を参照してゲームストーリーに沿った処理を行い、リクエストの処理結果をレスポンスとして端末装置1に送信する。本実施形態において、ゲーム管理サーバ装置4は、各プレイヤが育成アイテムを育てるゲームを提供する。なお、ゲーム管理制御部42は、各プレイヤのファームを他のプレイヤに閲覧可能に提供する。また、ゲーム管理制御部42は、プレイヤ同士がメッセージやアイテムを送り合う交流機能を提供する。

【0028】

本実施形態において、ゲーム管理制御部42は、例えば、期間限定のイベントゲームを提供することができる。イベントゲームでは、例えば、プレイヤが自己の育成ファームの畠等にイベントゲームで設定された所定の育成アイテムの種を植え、その育成アイテムが成長すると所定の動物アイテムが出現するようになっている。プレイヤが当該所定の動物アイテムを所定数捕獲する等の条件をクリアすると、プレイヤに柵や背景等の装飾アイテムやレア作物等の報償が付与される。

【0029】

所有アイテム情報記憶部66は、各プレイヤがゲーム内で取得したアイテムに関する情報を当該プレイヤの識別情報に対応づけて記憶する。本実施形態において、アイテムとしては、育成ファームの畠や牧場で育成される育成アイテム、畠に植えられた育成アイテムが収穫可能状態となった場合に当該育成アイテムに出現する動物アイテム、柵や背景等の装飾アイテム等が含まれる。畠で育成される育成アイテムは、例えば野菜や花等とすることができますが、実在する野菜や花に限らず、架空の農作物等とすることもできる。牧場で育成される育成アイテムは、例えば木や動物等とすることができますが、実在する木や動物に限らず、架空の農作物等とすることもできる。上記イベントゲーム等でプレイヤに付与された育成アイテム、柵や背景等の装飾アイテム等は、当該プレイヤが所有するアイテムとして所有アイテム情報記憶部66に記憶される。また、上記イベントゲーム等でプレイヤが捕獲した動物アイテムも、当該プレイヤが所有するアイテムとして所有アイテム情報記憶部66に記憶される。

【0030】

育成ファーム管理部44は、ゲーム管理制御部42の制御のもと、各プレイヤに、育成アイテムを育てて収穫可能状態とする育成区画を複数含む育成ファームを提供する。具体的には、育成ファーム管理部44は、各プレイヤからの指示に基づき、当該プレイヤの識別情報に対応づけて所有アイテム情報記憶部66に記憶されたアイテムのリストを当該プレイヤに提供する。当該プレイヤから、当該リストの中から当該プレイヤの育成ファームで育成する育成アイテムの選択を受け付けると、育成ファーム管理部44は、選択された育成アイテムを当該プレイヤから選択された育成区画に設置等する。

【0031】

また、育成ファーム管理部44は、プレイヤの指示に基づき、当該プレイヤが所有する装飾アイテムから選択された柵や背景を当該プレイヤの育成ファームの所定の箇所に配置する。育成ファーム管理部44は、上記のような育成ファームを表示するためのデータをプレイヤの端末装置1に提供する。

【0032】

収穫済アイテム情報記憶部68は、各プレイヤの育成ファームで収穫された育成アイテムを、収穫済アイテムとして当該プレイヤの識別情報に対応づけて記憶する。プレイヤ情報記憶部70は、ゲームに参加している全プレイヤの各種プレイヤ情報を記憶する。アイテム情報記憶部72は、ゲーム内で用いられる各種アイテムに関する情報を記憶する。所有アイテム情報記憶部66、所有アイテム情報記憶部66、プレイヤ情報記憶部70及びアイテム情報記憶部72の構成は後述する。

【0033】

図5及び図6は、本実施形態において、プレイヤに表示される育成ファームを含むゲーム画面の一例を示す図である。図5及び図6は、プレイヤ名が「a a」であるプレイヤ(以下、プレイヤa a)の育成ファームを示すが、図5はプレイヤa a自身に表示されるゲ

10

20

30

40

50

ーーム画面 300a、図 6 は、プレイヤ a a の仲間プレイヤ等他のプレイヤに表示されるゲーム画面 300b を示す。

【0034】

まず、図 5 のゲーム画面 300a を説明する。ゲーム画面 300a は、育成ファーム 301、プレイヤ a a の鑑賞ファームへの遷移ボタン 308、自分用操作ボタン 310a 及びメッセージ表示領域 312 等を含む。

【0035】

育成ファーム 301 は、複数の育成区画 303 を含む畠 302、同様に複数の育成区画(不図示)を含む牧場 304、畠 302 のまわりを囲む柵 306 及び畠 302 及び牧場 304 の背景 305 等を含む。図示した例では、畠 302 は、横 5 × 縦 4 の 20 個の育成区画 303 を含む。また、図示した例では、牧場 304 は、3 つの育成区画と、1 つの番犬配置区画を含む。自分用操作ボタン 310a は、例えば「水やり」、「種まき」、「捕獲」及び「収穫」等の操作ボタンを含む。メッセージ表示領域 312 には、他のプレイヤからのメッセージ等が表示される。

【0036】

このようなゲーム画面 300a において、プレイヤ a a が、端末装置 1 を操作して自分用操作ボタン 310a から所望の操作ボタンを選択し、畠 302 や牧場 304 の所望の育成区画 303 等を選択すると、ゲーム管理制御部 42 は、当該育成区画 303 において水やり、種まき、捕獲、収穫等の処理を行う。

【0037】

例えば、プレイヤ a a が自分用操作ボタン 310a の「種まき」ボタンを選択して、その後表示される画面(不図示)で選択した育成アイテムの種を育成ファーム 301 の畠 302 の育成区画 303 に種まきすると、育成区画 303 にはその育成アイテムの苗 320 が表示される。当該育成アイテムに設定された成長するまでに要する成長時間の経過の後、当該育成アイテムが収穫可能状態となる。なお、図 5 では苗 320 を示しているが、育成アイテムの成長過程に応じて、各育成区画 303 には苗 320 が成長していくイメージを順次表示するようにすることができ、収穫可能状態となった場合には、成長済の育成アイテムのイメージが表示される。例えば育成アイテムが花の場合は、収穫可能状態となつた際には育成区画 303 には花のイメージが表示される。

【0038】

また、牧場 304 でも畠 302 と同様に育成アイテムを育てることができる。プレイヤ a a が育成アイテムの苗(動物の場合は赤ちゃん)を育成ファーム 301 の牧場 304 の育成区画に配置すると、育成区画にはその育成アイテムの苗や動物の赤ちゃんが表示される。

【0039】

図示した例では、牧場 304 の 3 つの育成区画には 3 つの木 330 が配置され、番犬配置領域には一匹の犬 332 が配置されている。当該育成アイテムに設定された成長するまでに要する成長時間の経過の後、当該育成アイテムが収穫可能状態となる。牧場 304 においても、育成アイテムの成長過程に応じて、各育成区画には当該育成アイテムが成長していくイメージを順次表示するようにすることができ、収穫可能状態となった場合には、成長済の育成アイテムのイメージが表示される。

【0040】

育成アイテムが収穫可能状態となつた後、プレイヤ a a が自分用操作ボタン 310a の「収穫」ボタンを押して収穫可能状態の育成アイテムを収穫すると、育成アイテムが収穫され、育成区画 303 等には育成アイテムは表示されなくなる。図 5 に示したゲーム画面 300a で収穫された育成アイテムは、収穫済アイテムとして収穫済アイテム情報記憶部 68 に記憶される。

【0041】

図 6 に示したゲーム画面 300b もゲーム画面 300a と同様の構成とすることができるが、自分用操作ボタン 310a に代えて他プレイヤ用操作ボタン 310b を含む点で異

10

20

30

40

50

なる。他プレイヤ用操作ボタン 310 b は、「水やり」、「種まき」、「捕獲」及び「逃がす」等の操作ボタンを含む。

【0042】

例えば、ゲーム画面 300 b が表示されたプレイヤが他プレイヤ用操作ボタン 310 b の「逃がす」ボタンを選択して、その後表示される画面(不図示)で選択した動物アイテムをプレイヤ a a の育成ファーム 301 の畠 302 の育成区画 303 に存在する収穫可能状態の育成アイテムを選択すると、当該育成アイテムに動物アイテムが逃がされた状態が表示される。動物アイテムは、畠 302 の育成区画 303 に収穫可能状態の育成アイテムが存在する場合にのみ当該育成アイテムに逃がすことができる設定とすることができます。このようにして、プレイヤ同士でそれぞれが捕獲した動物アイテムを逃がしあうことにより、上記イベントゲームを有利に進めることができるとともにプレイヤ同士のコミュニケーションを活性化することができる。

【0043】

図4に戻り、育成ファーム情報記憶部 62 は、ゲームに参加している各プレイヤの各種育成ファーム情報を記憶する。具体的には、育成ファーム情報記憶部 62 は、各プレイヤの育成ファームの畠状況や牧場状況、当該育成ファームに配置されている柵、当該育成ファームに配置されている背景等の情報を記憶する。図示していないが、育成ファーム情報記憶部 62 は、例えば、「育成ファーム ID」、「畠状況」、「牧場状況」、「柵」、「背景」等の項目を有する。

【0044】

「育成ファーム ID」は、育成ファームを特定する情報である。「畠状況」は、当該育成ファームの各育成区画の状態を示す。例えば図5に示したように、複数の育成区画 303 がある場合に、各育成区画 303 には ID が付されており、各育成区画 303 に植えられている育成アイテム、その育成アイテムの状況(成長中か収穫可能か等)、育成アイテムに動物が出現等している場合はその動物等が記憶される。「柵」は、当該育成ファームに配置されている柵を示す。「背景」は、当該育成ファームに配置されている背景を示す。

【0045】

鑑賞ファーム管理部 46 は、ゲーム管理制御部 42 の制御のもと、各プレイヤに、当該プレイヤの識別情報に対応づけて収穫済アイテム情報記憶部 68 に記憶された収穫済アイテムの中から選択された任意の収穫済アイテムを配置可能な配置区画を複数含む鑑賞ファームを提供する。鑑賞ファームは、他のプレイヤに閲覧可能に設けられる。具体的には、鑑賞ファーム管理部 46 は、各プレイヤからの指示に基づき、当該プレイヤの識別情報に対応づけて収穫済アイテム情報記憶部 68 に記憶された収穫済アイテムのリストを当該プレイヤに提供する。当該プレイヤから、当該リストの中から当該プレイヤの鑑賞ファームに配置する収穫済アイテムの選択を受け付けると、鑑賞ファーム管理部 46 は、選択された当該収穫済アイテムを当該プレイヤから選択された配置区画に配置する。

【0046】

さらに、本実施形態において、鑑賞ファーム管理部 46 は、各プレイヤからの指示に基づき、当該プレイヤの識別情報に対応づけて所有アイテム情報記憶部 66 に記憶されたアイテムのうち、所定のアイテムを含むリストを当該プレイヤに提供する。当該プレイヤから、当該リストの中から当該プレイヤの鑑賞ファームに配置するアイテムの選択を受け付けると、鑑賞ファーム管理部 46 は、選択された当該アイテムを当該鑑賞ファームに配置する。ここで、所定のアイテムは、育成アイテム以外のアイテム、例えば動物アイテムや装飾アイテムとすることができる。つまり、本実施形態において、装飾アイテムは、育成ファーム及び鑑賞ファームの両方に配置可能である。また、本実施形態において、各プレイヤは、自己の所有アイテム情報記憶部 66 に記憶された動物アイテムを自己の鑑賞ファームに逃がして表示させることができる。鑑賞ファーム管理部 46 は、上記のような鑑賞ファームを表示するためのデータをプレイヤの端末装置 1 に提供する。

【0047】

10

20

30

40

50

なお、図5及び図6に示すように、育成ファーム管理部44は、各プレイヤの育成ファームを含むとともに、当該プレイヤの鑑賞ファームへの遷移ボタンを含む画面を当該プレイヤや他のプレイヤの端末装置1に表示可能に提供し、鑑賞ファーム管理部46は、当該プレイヤや他のプレイヤの端末装置1から上の上記育成ファームとともに表示された遷移ボタンの操作に基づき、当該プレイヤや他のプレイヤの端末装置1にプレイヤの鑑賞ファームを含む画面を表示可能に提供する。

【0048】

同様に、鑑賞ファーム管理部46は、各プレイヤの鑑賞ファームを含むとともに、当該プレイヤの育成ファームへの遷移ボタンを含む画面を当該プレイヤや他のプレイヤの端末装置1に表示可能に提供し、育成ファーム管理部44は、当該プレイヤや他のプレイヤの端末装置1からの上記鑑賞ファームとともに表示された遷移ボタンの操作に基づき、当該プレイヤや他のプレイヤの端末装置1にプレイヤの育成ファームを含む画面を表示可能に提供する。このように、各プレイヤの育成ファームと鑑賞ファームとの間をそれぞれの画面に含まれる遷移ボタンを押すだけで表示切り替えする構成とすることにより、各プレイヤの育成ファームと鑑賞ファームとを容易に訪問することができる。

【0049】

図7及び図8は、本実施形態において、プレイヤに表示される鑑賞ファームを含むゲーム画面の一例を示す図である。図7及び図8は、プレイヤaaの鑑賞ファームを示すが、図7はプレイヤaa自身に表示されるゲーム画面400a、図8は、プレイヤaaの仲間プレイヤ等他のプレイヤに表示されるゲーム画面400bを示す。

【0050】

まず、図7のゲーム画面400aを説明する。ゲーム画面400aは、鑑賞ファーム401、プレイヤaaの育成ファームへの遷移ボタン408、自分用操作ボタン410a及びメッセージ表示領域412等を含む。

【0051】

鑑賞ファーム401は、複数の配置区画403を含む畠402、同様に複数の配置区画(不図示)を含む牧場404、畠402のまわりを囲む柵406及び畠402及び牧場404の背景405等を含む。本実施形態において、鑑賞ファーム401は、育成ファーム301に含まれる育成区画の数と同じ数の配置区画を含む構成とすることができます。また、鑑賞ファームのデザインは、育成ファームのデザインと同様とすることができます。これにより、プレイヤは、普段イベントゲーム等を進めるために利用している育成ファームと同じ感覚で鑑賞ファームに種々のアイテムを配置して装飾を楽しむことができる。具体的には、畠402は、横5×縦4の20個の配置区画403を含む。また、牧場404も、育成ファーム301の牧場304と同様、3つの配置区画と、1つの番犬配置区画を含む構成とすることができます。

【0052】

自分用操作ボタン410aは、例えば「配置」及び「戻す」等の操作ボタンを含む。メッセージ表示領域412には、他のプレイヤからのメッセージ等が表示される。

【0053】

このようなゲーム画面400aにおいて、プレイヤaaが、端末装置1を操作して自分用操作ボタン410aから所望の操作ボタンを選択し、畠302や牧場304の所望の配置区画403等を選択すると、ゲーム管理制御部42は、当該配置区画403等に収穫済アイテムを配置したり、当該配置区画403等に配置された収穫済アイテムを撤去したり等の処理を行う。

【0054】

例えば、プレイヤaaが自分用操作ボタン410aの「配置」ボタンを選択して、その後表示される画面(図15及び図16参照)で選択した収穫済アイテムを鑑賞ファーム401の畠402の配置区画403に配置すると、配置区画403にはその収穫済アイテムが表示される。また、プレイヤaaが自分用操作ボタン410aの「戻す」ボタンを選択して、鑑賞ファーム401の畠402の配置区画403に配置された収穫済アイテムを選

10

20

30

40

50

択すると、収穫済アイテムは撤去され、その配置区画403にはその収穫済アイテムが表示されなくなる。

【0055】

また、例えば、プレイヤa aが自分用操作ボタン410aの「配置」ボタンを選択して、その後表示される画面(図15及び図16参照)で選択した動物アイテムを鑑賞ファーム401の畠402の配置区画403に存在する収穫済アイテムを選択すると、当該収穫済アイテムに動物アイテムが逃がされた状態が表示される(ただし動物アイテムは不図示)。動物アイテムは、畠402の配置区画403に収穫済アイテムが存在する場合にのみ当該収穫済アイテムに逃がす(配置する)ことができる設定とすることができます。また、プレイヤa aが自分用操作ボタン410aの「戻す」ボタンを選択して、鑑賞ファーム401の畠402の配置区画403に配置された動物アイテムを選択すると、動物アイテムは撤去され、その配置区画403にはその動物アイテムが表示されなくなる。

【0056】

また、牧場404でも畠402と同様に収穫済アイテムを配置することができる。上述したように、牧場404も、育成ファーム301の牧場304と同様、3つの配置区画と、1つの番犬配置区画を含む構成とすることができます。ただし、図示した例では、牧場404の3つの配置区画に3つの収穫済アイテムが配置された結果、それらの収穫済アイテムが一つの大きなオブジェクト430(クリスマスツリーとプレゼント)に変化した状態となっている。また、番犬配置領域には一匹の犬432が配置されている。

【0057】

また、柵や背景等の装飾アイテムについても、プレイヤが所望するものを同様に鑑賞ファーム401に配置することができる。

【0058】

なお、図7においては、畠402においても、4つの配置区画403に所定の収穫済アイテムを4つ配置した結果、当該収穫済アイテムが大きなオブジェクト(クマやウサギ)に変化した状態を示す。後述するように、どのような育成アイテムがこのような大きなオブジェクトとなるかはアイテム情報記憶部72で設定されており、これらの育成アイテムが育成ファームで育成されて収穫可能状態となった場合にも設定に従って大きなオブジェクトに変化する。このような大きなオブジェクトとなる育成アイテムを入手して大きなオブジェクトを自己のファームに飾ることはプレイヤがイベントゲームをクリアする動機の一つとなっている。しかし、従来、これらの育成アイテムを育成ファームで育成して大きなオブジェクトに変化させても、それを収穫してしまったら再現することができず、せっかく入手したアイテムをプレイヤが充分楽しめないという課題があった。

【0059】

本実施形態において、鑑賞ファーム管理部46は、鑑賞ファーム401に収穫済アイテムを配置することにより、各育成アイテムの設定に従って、育成ファームで表示されていたのと同様の例えば大きなオブジェクトを再現する構成とすることができます。これにより、各プレイヤが入手して自己の育成ファームで育成して収穫した収穫済アイテム(育成アイテム)を鑑賞ファーム401で楽しむことができる。

【0060】

図8に示したゲーム画面400bもゲーム画面400aと同様の構成とすることができますが、自分用操作ボタン410aに代えて「いいね!」等の他プレイヤ用評価ボタン410bを含む点で異なる。これにより、プレイヤ同士が互いの鑑賞ファームを評価しあうことができ、プレイヤ同士のコミュニケーションを活性化することができる。

【0061】

図4に戻り、鑑賞ファーム情報記憶部64は、ゲームに参加している各プレイヤの各種鑑賞ファーム情報を記憶する。具体的には、鑑賞ファーム情報記憶部64は、各プレイヤの鑑賞ファームの畠状況や牧場状況、当該鑑賞ファームに配置されている柵、当該鑑賞ファームに配置されている背景等の情報を記憶する。図示していないが、育成ファーム情報記憶部62は、例えば、「鑑賞ファームID」、「畠状況」、「牧場状況」、「柵」、「背

10

20

30

40

50

景」等の項目を有する。

【0062】

「鑑賞ファームID」は、鑑賞ファームを特定する情報である。「畠状況」は、当該鑑賞ファームの各配置区画の状態を示す。例えば図7に示したように、複数の配置区画403がある場合に、各配置区画403にはIDが付されており、各配置区画403に配置されている収穫済アイテム、収穫済アイテムに動物が逃がされている場合はその動物等が記憶される。「柵」は、当該鑑賞ファームに配置されている柵を示す。「背景」は、当該鑑賞ファームに配置されている背景を示す。

【0063】

具体的には、鑑賞ファーム管理部46は、鑑賞ファームの状態を画像データ又はフラッシュデータとして再現する構成とすることができます。鑑賞ファーム情報記憶部64は、鑑賞ファーム管理部46が鑑賞ファームの状態を再現するのに必要な各鑑賞ファームに配置されたアイテムに関する情報を記憶する。

10

【0064】

また、本実施形態において、鑑賞ファーム管理部46は、各プレイヤに複数の鑑賞ファームを提供する構成とすることもできる。この場合、鑑賞ファーム情報記憶部64は、各プレイヤの識別情報に対応づけて、複数の鑑賞ファームに関する情報を記憶することができます。例えば図5や図6に示した遷移ボタン308が押された場合、鑑賞ファーム管理部46は、複数の鑑賞ファームのリストを表示するようにしてもよく、その後にプレイヤから選択された鑑賞ファームを表示するようにしてもよい。

20

【0065】

次に、アイテム情報記憶部72の構成を説明する。図9は、本実施形態におけるアイテム情報記憶部72の内部構成の一例を示す図である。アイテム情報記憶部72は、「アイテムID」、「アイテム名」、「イメージ」、「上位種類」、「下位種類」、「イベントID」、「特殊条件」等の項目を有する。

【0066】

「アイテムID」は、当該アイテムを特定する情報である。「アイテム名」は、当該アイテムの表示名の情報である。「イメージ」は、当該アイテムのイメージデータへのリンク情報等である。「上位種類」は、アイテムを大まかに分類した当該アイテムの種類を示す。「下位種類」は、上位種類の中でさらに分類した当該アイテムの種類を示す。「イベントID」は、当該アイテムが配布等されたイベントを特定する情報である。「特殊条件」は、例えば図7及び図8に示したように、所定数のアイテムを畠や牧場に所定形状で並べた場合に一つの大きなオブジェクトとなるような特殊な条件を示す情報である。複数種のアイテムを所定形状で並べた場合に一つの大きなオブジェクトとなる場合は、各アイテムのアイテムID等も記憶する構成とすることができます。また、このような大きなオブジェクトとなるような育成アイテムについては、当該大きなオブジェクトのイメージデータへのリンク情報を記憶することもできる。

30

【0067】

次に、収穫済アイテム情報記憶部68の構成を説明する。図10及び図11は、本実施形態における収穫済アイテム情報記憶部68の内部構成の一例を示す図である。収穫済アイテム情報記憶部68は、「プレイヤID」、「アイテムID」、「収穫個数」、「配置中個数」、「配置可能個数」等の項目を有する。

40

【0068】

「プレイヤID」は、当該プレイヤを特定（識別）する情報である。「アイテムID」は、当該プレイヤが所有しているアイテムを特定する情報であり、アイテム情報記憶部72のアイテムIDに対応する。「収穫個数」は、当該プレイヤが当該プレイヤの育成ファームで当該アイテムを収穫した個数を示す。「配置中個数」は、当該プレイヤの鑑賞ファームに当該アイテムが配置されている個数を示す。「配置可能個数」は、当該プレイヤの鑑賞ファームに当該アイテムを配置可能な個数を示す。本実施形態において、鑑賞ファーム管理部46は、各プレイヤの識別情報に対応づけて収穫済アイテム情報記憶部68に記

50

憶された収穫済アイテムの「収穫個数」の範囲内で、当該プレイヤの鑑賞ファームに当該収穫済アイテムを配置可能とする。つまり、「配置可能個数」は、「収穫個数」から「配置中個数」を減じた値となる。

【0069】

育成ファーム管理部44は、いずれかのプレイヤが当該プレイヤの育成ファームで収穫可能状態の育成アイテムを収穫した場合に、当該プレイヤの識別情報に対応づけて収穫済アイテム情報記憶部68に記憶された収穫済アイテムの「収穫個数」を増加する更新を行う。

【0070】

10 鑑賞ファーム管理部46は、いずれかのプレイヤの鑑賞ファームに収穫済アイテムが配置された場合に、当該プレイヤの識別情報に対応づけて収穫済アイテム情報記憶部68に記憶された収穫済アイテムの「配置中個数」を増加するとともに「配置可能個数」を減少する更新を行う。一方、鑑賞ファーム管理部46は、いずれかのプレイヤの鑑賞ファームから、当該鑑賞ファームに配置されていた収穫済アイテムが撤去された場合に、当該プレイヤの識別情報に対応づけて収穫済アイテム情報記憶部68に記憶された収穫済アイテムの「配置中個数」を減少するとともに「配置可能個数」を増加する更新を行う。

【0071】

例えは、図10に示した例において、プレイヤID「P001」のプレイヤがアイテムID「I001」のアイテムを自己の鑑賞ファームの配置区画に1つ配置した場合、鑑賞ファーム管理部46は、収穫済アイテム情報記憶部68を図11に示すように更新する。

20

【0072】

次に、所有アイテム情報記憶部66の構成を説明する。図12は、本実施形態における所有アイテム情報記憶部66の内部構成の一例を示す図である。所有アイテム情報記憶部66は、「プレイヤID」、「アイテムID」、「所有個数」、「配置場所」、「配置中個数」、「配置可能個数」等の項目を有する。なお、図12では説明のために「種類」も示しているが、「種類」は、図9に示したアイテム情報記憶部72の「種類」と同様とすることができ、所有アイテム情報記憶部66は「種類」欄を有しない構成としてもよい。

【0073】

「プレイヤID」は、当該プレイヤを特定する情報である。「アイテムID」は、当該プレイヤが所有しているアイテムを特定する情報であり、アイテム情報記憶部72のアイテムIDに対応する。

30

【0074】

「所有個数」は、当該プレイヤが所有しているアイテムの個数を示す。「配置場所」は、当該アイテムが配置されている場所、育成ファームか鑑賞ファームか（鑑賞ファームが複数存在する場合はいずれの鑑賞ファームか）を示す情報である。

【0075】

「配置中個数」は、当該アイテムがは、当該プレイヤの育成ファーム又は鑑賞ファームに当該アイテムが配置されている個数を示す。「配置可能個数」は、当該プレイヤの育成ファーム又は鑑賞ファームに当該アイテムを配置可能な個数を示す。

【0076】

40

鑑賞ファーム管理部46は、いずれかのプレイヤの鑑賞ファームに例えば動物アイテムや装飾アイテムが配置された場合に、当該プレイヤの識別情報に対応づけて所有アイテム情報記憶部66に記憶された当該アイテムの「配置中個数」を増加するとともに「配置可能個数」を減少する更新を行う。一方、鑑賞ファーム管理部46は、いずれかのプレイヤの鑑賞ファームから、当該鑑賞ファームに配置されていた例えば動物アイテムや装飾アイテムが撤去された場合に、当該プレイヤの識別情報に対応づけて所有アイテム情報記憶部66に記憶された当該アイテムの「配置中個数」を減少するとともに「配置可能個数」を増加する更新を行う。

【0077】

なお、図示していないが、アイテム情報記憶部72は、番犬アイテムとして、育成ファ

50

ームや鑑賞ファームの牧場の番犬配置領域に配置可能な番犬アイテムについても記憶することができる。番犬アイテムについても、鑑賞ファーム管理部46は、いずれかのプレイヤの鑑賞ファームに番犬アイテムが配置されたり撤去された場合に、当該プレイヤの識別情報に対応づけて所有アイテム情報記憶部66に記憶された当該番犬アイテムの「配置中個数」及び「配置可能個数」を更新する。

【0078】

なお、図示した例において、プレイヤが所有している育成アイテムが当該プレイヤの育成ファームに設置された場合、育成ファーム管理部44は、所有アイテム情報記憶部66の当該育成アイテムの所有個数を減少する更新を行うことができる。つまり、育成アイテムについては、プレイヤが育成アイテムに設置した段階で、当該プレイヤの所有アイテムではなくなる構成とすることができます。そのため、図12において、育成アイテムについては「配置場所」、「配置中個数」及び「配置可能個数」には情報が入力されない構成となっている。この場合、育成ファームで育成中のアイテムについては、育成ファーム情報記憶部62で管理する構成とすることができます。他の例において、所有アイテム情報記憶部66は、育成ファームで育成中の育成アイテムを管理する「育成中アイテム」欄を含む構成とすることもできる。

【0079】

次に、プレイヤ情報記憶部70の構成を説明する。図13は、本実施形態におけるプレイヤ情報記憶部70の内部構成の一例を示す図である。プレイヤ情報記憶部70は、「プレイヤID」、「レベル」、「プレイヤ名」、「仲間プレイヤ」、「所有アイテム情報」、「収穫済アイテム情報」、「育成ファーム情報」、「鑑賞ファーム情報」等の項目を有する。

【0080】

「プレイヤID」は、当該プレイヤを特定する情報である。「レベル」は、当該プレイヤのゲーム内でのレベルを示す。「プレイヤ名」は、当該プレイヤの表示名の情報である。「仲間プレイヤ」は、当該プレイヤの仲間プレイヤを特定する情報である。

【0081】

「所有アイテム情報」は、当該プレイヤが所有するアイテムを示す情報である。本実施形態において、「所有アイテム情報」欄には所有アイテム情報記憶部66に記憶された当該プレイヤの所有アイテム情報へのリンク情報を記憶することができる。

【0082】

「収穫済アイテム情報」は、当該プレイヤの育成ファームで収穫された育成アイテムである収穫済アイテムを示す情報である。本実施形態において、「収穫済アイテム情報」欄には収穫済アイテム情報記憶部68に記憶された当該プレイヤの収穫済アイテム情報へのリンク情報を記憶することができる。

【0083】

「育成ファーム情報」は、当該プレイヤの育成ファームに関する情報である。本実施形態において、「育成ファーム情報」欄には育成ファーム情報記憶部62に記憶された当該プレイヤの育成ファーム情報へのリンク情報を記憶することができる。

【0084】

「鑑賞ファーム情報」は、当該プレイヤの鑑賞ファームに関する情報である。本実施形態において、「鑑賞ファーム情報」欄には鑑賞ファーム情報記憶部64に記憶された当該プレイヤの鑑賞ファーム情報へのリンク情報を記憶することができる。

【0085】

また、図示していないが、プレイヤ情報記憶部70は、当該プレイヤの表示アイコンを特定する情報である「アイコン情報」、当該プレイヤがゲーム内で所有しているゲーム内通貨を示す「所有ゲーム内通貨」等の項目を有してもよい。

【0086】

図14は、本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置4の処理手順の一例を示すフローチャートである。ここでは、プレイヤから当該プレイヤの鑑賞ファームに収穫済アイテム

10

20

30

40

50

等を配置する指示があった場合の処理の一例を説明する。

【0087】

プレイヤが自己の鑑賞ファームを表示させた状態で収穫済アイテム等の配置指示を行うと(ステップS202)、鑑賞ファーム管理部46は、当該プレイヤの識別情報に対応づけて収穫済アイテム情報記憶部68に記憶された収穫済アイテム等のリストを表示する(ステップS204)。具体的には、図7に示したゲーム画面400aにおいて、プレイヤが自分用操作ボタン410aの「配置」ボタンを押すと、鑑賞ファーム管理部46は、プレイヤが自己の鑑賞ファーム401に配置する収穫済アイテムを選択するための配置アイテム選択画面を表示する。このとき、鑑賞ファーム管理部46は、収穫済アイテム情報記憶部68に記憶された収穫済アイテムだけでなく、所有アイテム情報記憶部66に記憶されている所定のアイテム(柵や背景等の装飾アイテム、収穫済アイテムに逃がす動物アイテム等)も配置アイテム選択画面に表示するようになることができる。10

【0088】

具体的には、鑑賞ファーム管理部46は、収穫済アイテム情報記憶部68の配置可能個数及び所有アイテム情報記憶部66の配置可能個数が1以上であるアイテムを配置アイテム選択画面に配置可能なアイテムとしてリストに含めて表示することができる。つまり、育成アイテムについては、所有アイテム情報記憶部66に記憶された育成アイテムは鑑賞ファームには配置できないが、育成アイテムが育成ファームで育成されて収穫された後に、鑑賞ファームに配置することができる。20

【0089】

図15は、プレイヤに表示される配置アイテム選択画面500の一例を示す図である。

【0090】

図15に示すように、配置アイテム選択画面500は、上位種類選択ボタン群510、下位種類選択ボタン群520a、イベント/年選択領域522、キーワード入力領域524、アイテム表示領域530等を含む。

【0091】

上位種類選択ボタン群510は、例えば「全て」、「畑」、「牧場」、「動物」、「装飾」等、アイテムを配置場所等で分類した大まかなカテゴリのボタンを含む。図15に示した例では、プレイヤが上位種類選択ボタン群510の「畑」ボタンを選択した状態を示す。このとき、下位種類選択ボタン群520aとしては「通常」、「珍種」、「イベント」、「その他」等、畑に配置される収穫済アイテムをさらに分類したカテゴリのボタンが表示される。30

【0092】

例えばプレイヤが下位種類選択ボタン群520aの「イベント」を選択した場合、イベント/年選択領域522が表示され、プレイヤはイベント/年選択領域522から対象のイベントが行われた年やイベントを選択することができる。

【0093】

また、プレイヤがキーワード入力領域524にキーワードを入力すると、キーワードに基づき収穫済アイテムが選出されるようにすることもできる。

【0094】

アイテム表示領域530には、上位種類選択ボタン群510、下位種類選択ボタン群520a、イベント/年選択領域522及びキーワード入力領域524等で入力された条件に合致する収穫済アイテムが表示される。40

【0095】

プレイヤがアイテム表示領域530に表示された収穫済アイテムの中から自己の鑑賞ファームに配置する収穫済アイテムを選択して、対応する「配置」ボタンを押すと、当該アイテムが鑑賞ファームに配置する収穫済アイテムとして選択される。

【0096】

図16は、上位種類選択ボタン群510においてプレイヤが上位種類選択ボタン群510の「動物」ボタンを選択した状態を示す。このとき、下位種類選択ボタン群520bと50

して、「お手伝い」、「いたずら」等、動物アイテムをさらに分類したカテゴリのボタンが表示される。

【0097】

図14に戻り、図15や図16に示したような配置アイテム選択画面500からプレイヤが配置する収穫済アイテム等を選択すると(ステップS206のYES)、再び鑑賞ファームが表示される(ステップS208)。

【0098】

プレイヤが、選択した収穫済アイテム等を配置する配置区画を選択すると(ステップS210のYES)、当該配置区画に選択した収穫済アイテムが表示される。なお、ステップS206で柵や背景等の装飾アイテムが選択された場合には、配置場所が1カ所しかないため、ステップS210及びステップS212の処理は省略して、例えばステップS208で選択された装飾アイテムが配置された状態の鑑賞ファームを表示するようになることができる。次いで、鑑賞ファーム管理部46は、鑑賞ファームの情報を鑑賞ファーム情報記憶部64に記憶する(ステップS213)。

10

【0099】

この後、配置されたアイテムが収穫済アイテムの場合(ステップS214のYES)、鑑賞ファーム管理部46は、収穫済アイテム情報記憶部68の該当する収穫済アイテムの個数等を更新する(ステップS216)。一方、ステップS214で配置されたアイテムが収穫済アイテムではない場合(ステップS214のNO)、鑑賞ファーム管理部46は、所有アイテム情報記憶部66の該当するアイテムの個数等を更新する(ステップS218)。以上で処理を終了する。

20

【0100】

以上のように、本実施形態のゲーム管理サーバ装置4によれば、プレイヤが育成アイテムを育てるゲームにおいて、育成アイテムを育てる環境(育成ファーム)を提供しつつ、鑑賞ファームを提供して、育てた育成アイテムを飾りたいという要望も叶えることができる。

30

【0101】

また、鑑賞ファームは、育成ファームに含まれる育成区画の数と同じ数の配置区画を含む構成とすることができます。鑑賞ファームのデザインは、育成ファームのデザインと同様とすることができます。これにより、プレイヤは、普段イベントゲーム等を進めるために利用している育成ファームと同じ感覚で鑑賞ファームに種々のアイテムを配置して装飾を楽しむことができる。

【0102】

また、育成ファームが表示される画面及び鑑賞ファームが表示される画面には、それぞれ他方のファームへの遷移ボタンを含む構成とすることができます。これにより、例えばあるプレイヤの育成ファームを訪問した他のプレイヤが当該プレイヤの鑑賞ファームを容易に訪問することができる。これにより、プレイヤ同士のコミュニケーションを活性化することができる。

【0103】

また、鑑賞ファームには、プレイヤが自己の育成ファームで育成して収穫した育成アイテムが配置可能とされている。そのため、各プレイヤが自己の育成ファームで育成アイテムを育成するというゲーム本来の機能をプレイヤに促進させつつ、育成アイテムを収穫してしまっても、鑑賞ファームで再度楽しむことができるようになることができる。

40

【0104】

図4に示した端末装置1及びゲーム管理サーバ装置4の各構成要素は、ハードウェア単位の構成ではなく、機能単位のブロックを示している。端末装置1及びゲーム管理サーバ装置4の各構成要素は、任意のコンピュータのCPU、メモリ、メモリにロードされた本図の構成要素を実現するプログラム、そのプログラムを格納するハードディスクなどの記憶ユニット、ネットワーク接続用インターフェースを中心にハードウェアとソフトウェアの任意の組合せによって実現される。そして、その実現方法、装置にはいろいろな変形例が

50

あることは、当業者には理解されるところである。

【0105】

以上、図面を参照して本発明の実施形態について述べたが、これらは本発明の例示であり、上記以外の様々な構成を採用することもできる。

【0106】

鑑賞ファームに配置するアイテムは、基本的には上述したようにプレイヤの指示に基づき選択される構成とすることができますが、鑑賞ファーム管理部46が例えば所定の条件に従って鑑賞ファームに配置するアイテムを選択する構成とすることができます。鑑賞ファーム管理部46は、各プレイヤの識別情報に対応づけて収穫済アイテム情報記憶部68に記憶された収穫済アイテムのリストの中から、所定の条件に従って当該プレイヤの鑑賞ファームに配置する収穫済アイテムを選択し、選択した当該収穫済アイテムを所定の配置区画に配置することができます。例えば、アイテム情報記憶部72は、図9に示した構成に加えて各アイテムの特徴を示す情報（例えば「ピンク系」等の色、「かわいい系」等の種類、「クリスマス」等のイベントを示す情報等）を記憶する項目を含むことができ、鑑賞ファーム管理部46は、プレイヤが選択した特徴の情報に応じて、配置するアイテムを選択することができる。所定の条件はランダムに選択するものも含むことができる。

10

【0107】

また、ゲームの実行方式としては、「ブラウザタイプ」と「アプリタイプ」のいずれとすることもできる。ブラウザタイプは、ゲーム管理サーバ装置4側でゲーム進行に伴う一連の画面の表示制御内容を記述した画面遷移情報（View情報）を管理し、端末装置1からの入力操作に伴うデータ取得リクエストに応じて、HTMLデータ文書やこれに関連付けされた画像等のデータを端末装置に送信し、端末装置1上のウェブブラウザで表示する処理を行うものである。一方、アプリタイプは、予めゲーム管理サーバ装置4等からゲームアプリケーションソフトウェア（アプリケーションプログラム）を端末装置1にダウンロードし、端末装置1上でゲームアプリケーションソフトウェアを実行し、ダウンロードを通じて端末装置1に記憶されたゲームアプリケーションソフトウェアに含まれる画面遷移情報と、入力操作を契機にサーバから取得されるデータとに基づいて画面情報を生成して表示するものである。

20

【符号の説明】

【0108】

30

1 端末装置

2 アクセスポイント

3 ネットワーク

4 ゲーム管理サーバ装置

12 サーバアクセス部

14 ゲームロジック実行部

16 操作入力受付部

18 画面表示処理部

42 ゲーム管理制御部

44 育成ファーム管理部

46 鑑賞ファーム管理部

48 表示処理部

60 ゲームストーリー記憶部

62 育成ファーム情報記憶部

64 鑑賞ファーム情報記憶部

66 所有アイテム情報記憶部

68 収穫済アイテム情報記憶部

70 プレイヤ情報記憶部

72 アイテム情報記憶部

300a ゲーム画面

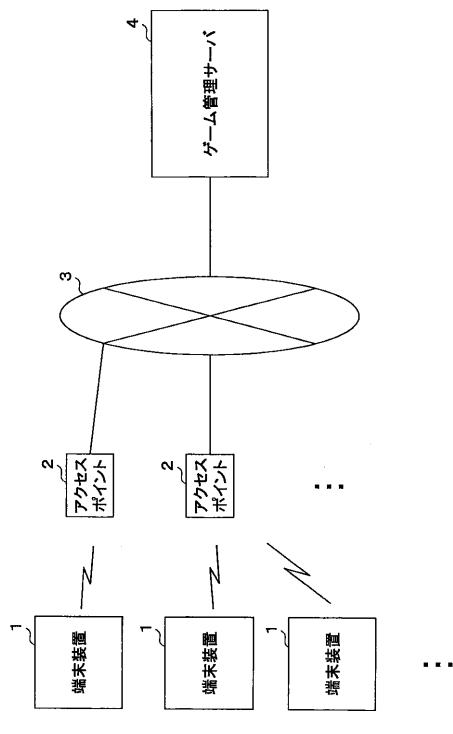
40

50

3 0 0 b	ゲーム画面	
3 0 1	育成ファーム	
3 0 2	畑	
3 0 3	育成区画	
3 0 4	牧場	
3 0 5	背景	
3 0 6	柵	
3 0 8	遷移ボタン	
3 1 0 a	自分用操作ボタン	
3 1 0 b	他プレイヤ用操作ボタン	10
3 1 2	メッセージ表示領域	
3 2 0	苗	
3 3 0	木	
3 3 2	犬	
4 0 0 a	ゲーム画面	
4 0 0 b	ゲーム画面	
4 0 1	鑑賞ファーム	
4 0 2	畑	
4 0 3	配置区画	
4 0 4	牧場	20
4 0 5	背景	
4 0 6	柵	
4 0 8	遷移ボタン	
4 1 0 a	自分用操作ボタン	
4 1 0 b	他プレイヤ用評価ボタン	
4 1 2	メッセージ表示領域	
5 0 0	配置アイテム選択画面	
5 1 0	上位種類選択ボタン群	
5 2 0 a	下位種類選択ボタン群	
5 2 0 b	下位種類選択ボタン群	30
5 2 2	イベント / 年選択領域	
5 2 4	キーワード入力領域	
5 3 0	アイテム表示領域	

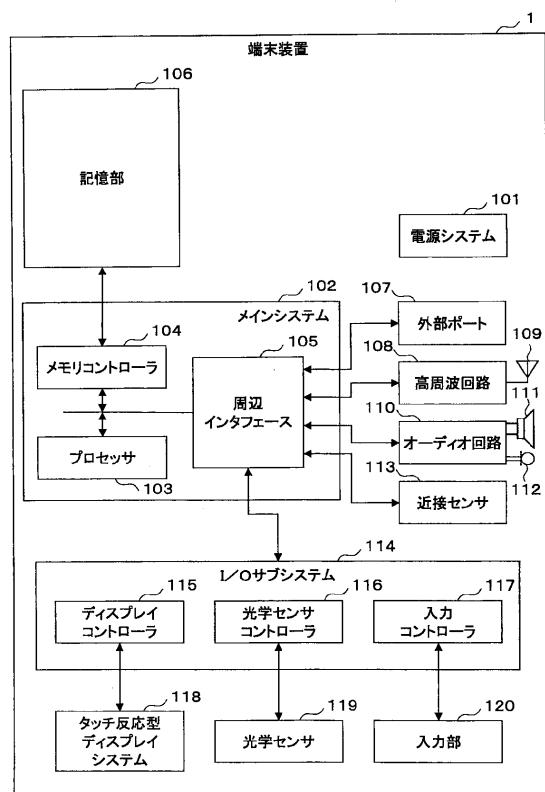
【図1】

本実施形態におけるシステム構成の一例を示すブロック図

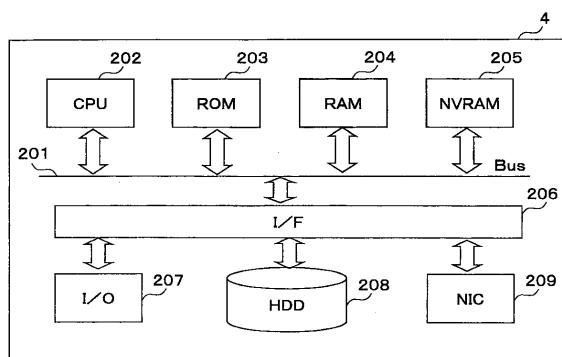


【図2】

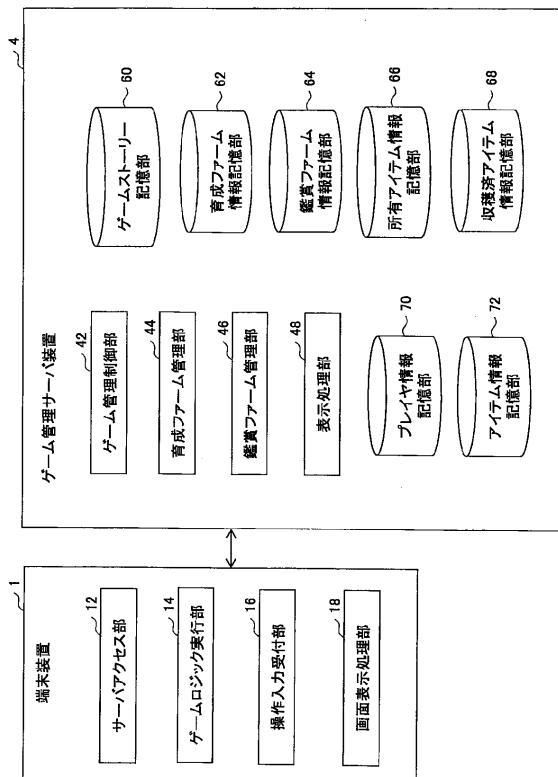
本実施形態における端末装置のハードウェア構成の一例を示すブロック図



【図3】

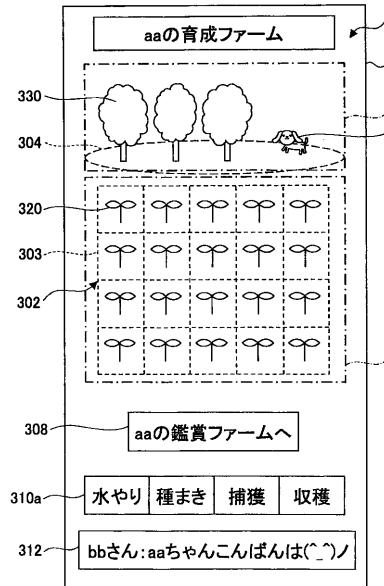
本実施形態における
ゲーム管理サーバ装置のハードウェア構成の一例を示すブロック図

【図4】

本実施形態における
端末装置および
ゲーム管理サーバ装置の機能構成の一例を示すブロック図

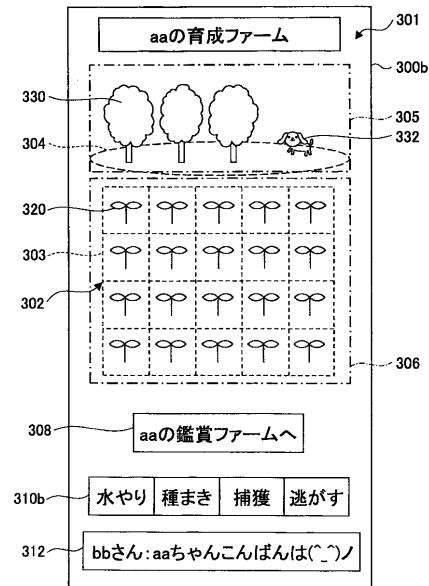
【図5】

本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置により提供される
ゲーム画面の一例を示す図



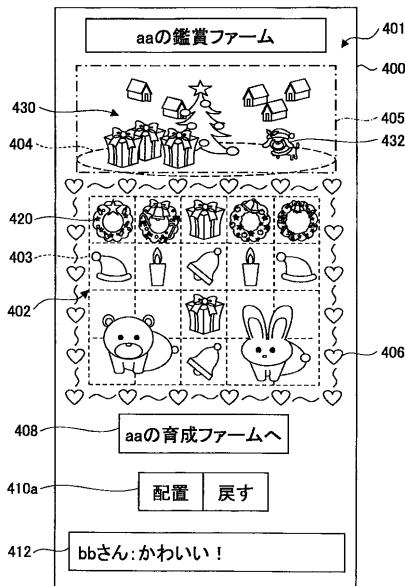
【図6】

本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置により提供される
ゲーム画面の一例を示す図



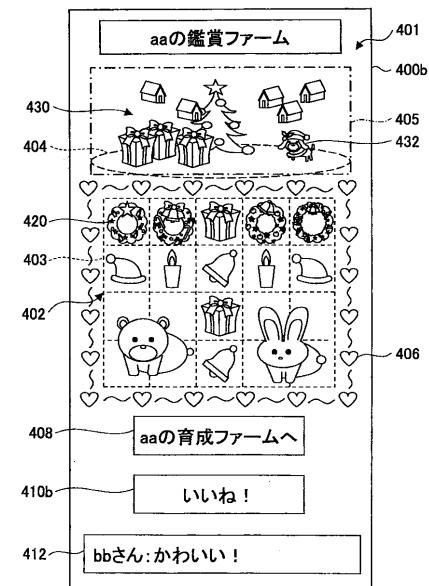
【図7】

本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置により提供される
ゲーム画面の一例を示す図



【図8】

本実施形態におけるゲーム管理サーバ装置により提供される
ゲーム画面の一例を示す図



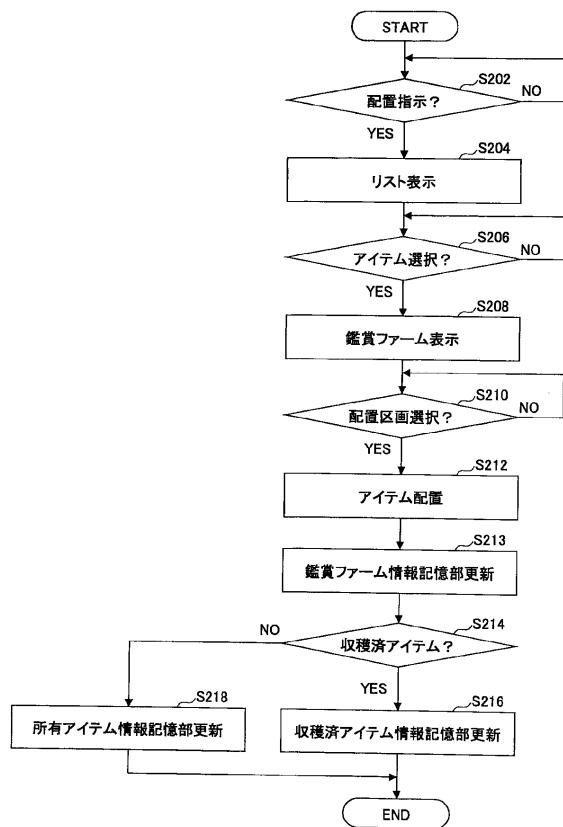
【図 9】

本実施形態におけるアイテム情報記憶部の内部構成の一例を示す図

アイテム ID	アイテム名	イメージ	上位種類	下位種類	イベントID	特殊条件	...
1001	xxx	烟(育成)	烟	イベント	E002	-	...
1002	xxx
1005	xxx
1006	xxx
1020	xxx
1022	xxx
1024	xxx
1025	xxx
1026	xxx
1027	xxx
1028	xxx
1029	xxx
1030	xxx
1031	xxx
1032	xxx
1033	xxx
1034	xxx
1035	xxx
1036	xxx
1037	xxx
1038	xxx
1039	xxx
1040	xxx
1041	xxx
1042	xxx
1043	xxx
1044	xxx
1045	xxx
1046	xxx
1047	xxx
1048	xxx
1049	xxx
1050	xxx
1051	xxx
1052	xxx
1053	xxx
1054	xxx
1055	xxx
1056	xxx
1057	xxx
1058	xxx
1059	xxx
1060	xxx
1061	xxx
1062	xxx
1063	xxx
1064	xxx
1065	xxx
1066	xxx
1067	xxx
1068	xxx
1069	xxx
1070	xxx
1071	xxx
1072	xxx
1073	xxx
1074	xxx
1075	xxx
1076	xxx
1077	xxx
1078	xxx
1079	xxx
1080	xxx
1081	xxx
1082	xxx
1083	xxx
1084	xxx
1085	xxx
1086	xxx
1087	xxx
1088	xxx
1089	xxx
1090	xxx
1091	xxx
1092	xxx
1093	xxx
1094	xxx
1095	xxx
1096	xxx
1097	xxx
1098	xxx
1099	xxx
1100	xxx
1101	xxx
1102	xxx
1103	xxx
1104	xxx
1105	xxx
1106	xxx
1107	xxx
1108	xxx
1109	xxx
1110	xxx
1111	xxx
1112	xxx
1113	xxx
1114	xxx
1115	xxx
1116	xxx
1117	xxx
1118	xxx
1119	xxx
1120	xxx
1121	xxx
1122	xxx
1123	xxx
1124	xxx
1125	xxx
1126	xxx
1127	xxx
1128	xxx
1129	xxx
1130	xxx
1131	xxx
1132	xxx
1133	xxx
1134	xxx
1135	xxx
1136	xxx
1137	xxx
1138	xxx
1139	xxx
1140	xxx
1141	xxx
1142	xxx
1143	xxx
1144	xxx
1145	xxx
1146	xxx
1147	xxx
1148	xxx
1149	xxx
1150	xxx
1151	xxx
1152	xxx
1153	xxx
1154	xxx
1155	xxx
1156	xxx
1157	xxx
1158	xxx
1159	xxx
1160	xxx
1161	xxx
1162	xxx
1163	xxx
1164	xxx
1165	xxx
1166	xxx
1167	xxx
1168	xxx
1169	xxx
1170	xxx
1171	xxx
1172	xxx
1173	xxx
1174	xxx
1175	xxx
1176	xxx
1177	xxx
1178	xxx
1179	xxx
1180	xxx
1181	xxx
1182	xxx
1183	xxx
1184	xxx
1185	xxx
1186	xxx
1187	xxx
1188	xxx
1189	xxx
1190	xxx
1191	xxx
1192	xxx
1193	xxx
1194	xxx
1195	xxx
1196	xxx
1197	xxx
1198	xxx
1199	xxx
1200	xxx
1201	xxx
1202	xxx
1203	xxx
1204	xxx
1205	xxx
1206	xxx
1207	xxx
1208	xxx
1209	xxx
1210	xxx
1211	xxx
1212	xxx
1213	xxx
1214	xxx
1215	xxx
1216	xxx
1217	xxx
1218	xxx
1219	xxx
1220	xxx
1221	xxx
1222	xxx
1223	xxx
1224	xxx
1225	xxx
1226	xxx
1227	xxx
1228	xxx
1229	xxx
1230	xxx
1231	xxx
1232	xxx
1233	xxx
1234	xxx
1235	xxx			

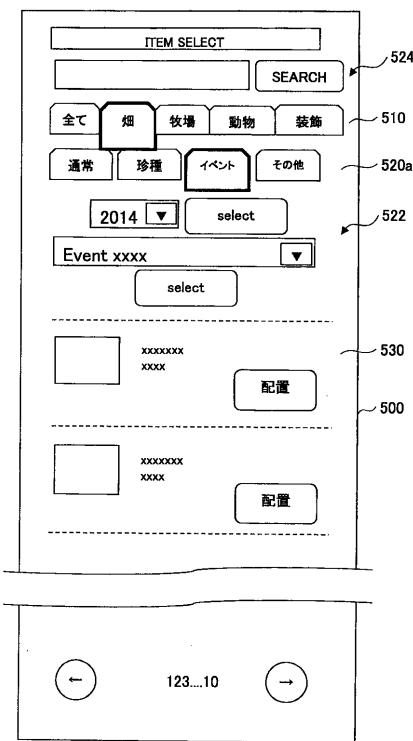
【図14】

本実施形態における
ゲーム管理サーバ装置の処理手順の一例を示すフローチャート



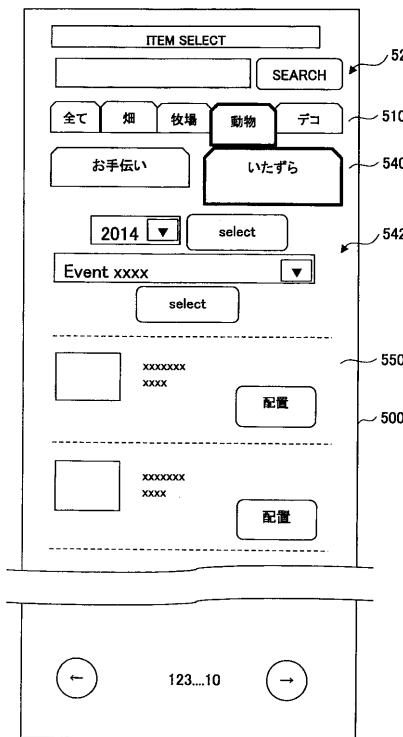
【図15】

本実施形態における配置アイテム選択画面の一例を示す図



【図16】

本実施形態における配置アイテム選択画面の一例を示す図



フロントページの続き

(72)発明者 佐縁馬 真

東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内

(72)発明者 柴 裕

東京都渋谷区渋谷二丁目21番1号 渋谷ヒカリエ 株式会社ディー・エヌ・エー内

審査官 大山 栄成

(56)参考文献 特開2014-023864(JP, A)

特開2014-068781(JP, A)

サンシャイン牧場 完全ガイド, 株式会社グローリー, 2010年 3月 1日, 初版, p.8-p.2

1, p.36-p.37, p.74-p.75

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98

A63F 9/24