(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7220433号
(P7220433)

(45)発行日　令和5年2月10日(2023.2.10)

(24)登録日　令和5年2月2日(2023.2.2)

(51)国際特許分類		FI		
A63F 13/69 (2014.01)		A63F	13/69	500
A63F 13/795 (2014.01)		A63F	13/795	
A63F 13/79 (2014.01)		A63F	13/79	
A63F 13/53 (2014.01)		A63F	13/53	

請求項の数　13　（全25頁）

(21)出願番号　特願2021-68169(P2021-68169)
(22)出願日　令和3年4月14日(2021.4.14)
(65)公開番号　特開2022-163307(P2022-163307A)
(43)公開日　令和4年10月26日(2022.10.26)
審査請求日　令和4年2月10日(2022.2.10)
早期審査対象出願

(73)特許権者　519444926
株式会社バンク・オブ・インキュベーション
東京都新宿区新宿六丁目２７番３０号
(74)代理人　110001106
弁理士法人キュリーズ
(72)発明者　古川 貴博
東京都新宿区新宿６丁目２７番３０号
新宿イーストサイドスクエア３Ｆ 株式会社バンク・オブ・イノベーション内
審査官　鈴木 智之

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　プログラム、方法、情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

プロセッサを備えるコンピュータに実行させるためのゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、前記プロセッサに、

第１のプレイヤーに対し、前記第１のプレイヤーに関連付けられる第１のゲームフィールドを提示するステップと、

前記第１のプレイヤーと、前記第１のプレイヤーとは異なる第２のプレイヤーとを、前記第１のプレイヤーが前記第２のプレイヤーを選択する入力操作及び前記第２のプレイヤーが前記第１のプレイヤーを選択するプレイヤーの入力操作の少なくとも一方に基づいてマッチングさせるステップであって、前記第１のプレイヤーを複数の第２のプレイヤーのそれぞれとマッチングさせるステップと、

前記マッチングされている前記複数の第２のプレイヤーのそれぞれについて、前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーで共有する特定のゲームオブジェクトを関連付けるステップと、

前記マッチングされている前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーに、前記第１のプレイヤーの入力操作と前記第２のプレイヤーの入力操作との少なくともいずれかに基づいてマッチングを解消させると共に、前記第１のプレイヤーの情報および前記第２のプレイヤーの情報を、前記マッチングを解消済みとして保持するステップと、を実行させ、

前記提示するステップにおいて、前記第１のプレイヤーのみが操作できるゲームオブジェ

クトと、前記マッチングしている前記複数の第２のプレイヤーのうち前記第１のプレイヤーにより選択された前記第２のプレイヤーと関連付けられた前記特定のゲームオブジェクトとを、ともに、前記第１のゲームフィールドにおいて配置して、前記第１のプレイヤーに対し、前記第１のプレイヤーのゲームフィールドを提示し、

前記マッチングを解消させることに応答して、前記保持している情報に基づいて、前記特定のゲームオブジェクトを、前記マッチングにかかる前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーが利用できないものとするとともに、前記解消した前記第１のプレイヤーと前記第２のプレイヤーとの再マッチングを前記マッチングからの経過時間にかかわらずに許可しない、ゲームプログラム。

【請求項２】

前記マッチングさせるステップにおいて、前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーの双方から、前記マッチングするための入力操作を受け付けることに応答して、前記マッチングを成立させる、請求項１に記載のゲームプログラム。

【請求項３】

前記マッチングさせるステップにおいて、前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーがマッチングするまでは、前記第１のプレイヤーに対し、前記第２のプレイヤーの情報の一部を閲覧可能とする一方、その他の部分の閲覧を制限する、請求項２に記載のゲームプログラム。

【請求項４】

前記マッチングされている前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーから前記特定のゲームオブジェクトに対して入力された入力操作に応じて、前記特定のゲームオブジェクトに関連するゲーム処理を行い、

前記マッチングさせるステップにおいて、前記特定のゲームオブジェクトに対する前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーの入力操作の履歴に基づいて、前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーの双方について、前記閲覧を制限している前記第１のプレイヤーの情報および前記第２のプレイヤーの情報の少なくとも一部を閲覧可能とする、請求項３に記載のゲームプログラム。

【請求項５】

前記特定のゲームオブジェクトは、前記第１のプレイヤーと前記第２のプレイヤーとがマッチングした状態で、所定の条件が成立することにより、別のゲームオブジェクトを前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーに獲得可能にさせるものであり、

前記別のゲームオブジェクトを獲得するための入力操作を前記第１のプレイヤーまたは前記第２のプレイヤーのみから受け付けるステップ、を実行させる、請求項４に記載のゲームプログラム。

【請求項６】

前記受け付けるステップにおいて、前記マッチングしている前記第１のプレイヤーまたは前記第２のプレイヤーの双方が前記獲得するための入力操作をせずとも、いずれか一方のプレイヤーによる前記獲得するための入力操作に応じて、前記第１のプレイヤーまたは前記第２のプレイヤーの少なくともいずれかに、前記別のゲームオブジェクトを獲得させる、請求項５に記載のゲームプログラム。

【請求項７】

前記受け付けるステップにおいて、前記マッチングしている前記第１のプレイヤーまたは前記第２のプレイヤーのいずれかから、前記獲得をするための入力操作を受け付けることにより、前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーに、前記別のゲームオブジェクトを獲得させる、請求項６に記載のゲームプログラム。

【請求項８】

前記第１のプレイヤーに対し前記第１のゲームフィールドを提示するための画面において、前記第１のプレイヤーとマッチングしている複数の他のプレイヤーの情報を表示し、

前記第１のプレイヤーから、前記マッチングしている前記複数の他のプレイヤーのいずれかを指定する操作を受け付け、

前記指定する操作を受け付けることに応答して、前記指定されたいずれかのプレイヤーおよび前記第１のプレイヤーと関連付けられる前記特定のゲームオブジェクトを前記第１のゲームフィールドに配置する、請求項１および請求項５から７のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項９】

前記マッチングしている前記複数の他のプレイヤーとそれぞれ関連付けられている前記特定のゲームオブジェクトのうち、

前記第１のプレイヤーが指定したいずれかのプレイヤーと前記第１のプレイヤーと関連付けられる前記特定のゲームオブジェクトのみを、前記第１のゲームフィールドに配置する、請求項８に記載のゲームプログラム。

【請求項１０】

前記第１のゲームフィールドにおいて、前記特定のゲームオブジェクトを配置する範囲は、前記第１のプレイヤーが、前記マッチングしている他のプレイヤーのいずれを指定した場合も固定である、請求項９に記載のゲームプログラム。

【請求項１１】

前記第１のプレイヤーに対し、前記マッチングできる前記複数の他のプレイヤーの人数には上限がある、請求項１０に記載のゲームプログラム。

【請求項１２】

プロセッサを備えるコンピュータが実行する方法であって、

前記方法は、前記プロセッサが、

第１のプレイヤーに対し、前記第１のプレイヤーに関連付けられる第１のゲームフィールドを提示するステップと、

前記第１のプレイヤーと、前記第１のプレイヤーとは異なる第２のプレイヤーとを、前記第１のプレイヤーが前記第２のプレイヤーを選択する入力操作及び前記第２のプレイヤーが前記第１のプレイヤーを選択するプレイヤーの入力操作の少なくとも一方に基づいてマッチングさせるステップであって、前記第１のプレイヤーを複数の第２のプレイヤーのそれぞれとマッチングさせるステップと、

前記マッチングされている前記複数の第２のプレイヤーのそれぞれについて、前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーで共有する特定のゲームオブジェクトを関連付けるステップと、

前記マッチングされている前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーに、前記第１のプレイヤーの入力操作と前記第２のプレイヤーの入力操作とに基づいてマッチングを解消させると共に、前記第１のプレイヤーの情報および前記第２のプレイヤーの情報を、前記マッチングを解消済みとして保持するステップと、

前記特定のゲームオブジェクトは解消とともに削除されるステップと、を実行し、

前記提示するステップにおいて、前記第１のプレイヤーのみが操作できるゲームオブジェクトと、前記マッチングしている前記複数の第２のプレイヤーのうち前記第１のプレイヤーにより選択された前記第２のプレイヤーと関連付けられた前記特定のゲームオブジェクトとを、ともに、前記第１のゲームフィールドにおいて配置して、前記第１のプレイヤーに対し、前記第１のプレイヤーのゲームフィールドを提示すると共に、

前記提示するステップにおいて、前記保持している情報に基づいて、前記マッチングしていた前記第１のプレイヤーは前記第２のプレイヤーと再マッチングを前記マッチングからの経過時間にかかわらずにできない方法。

【請求項１３】

プロセッサを備える情報処理装置であって、

前記情報処理装置の前記プロセッサが、

第１のプレイヤーに対し、前記第１のプレイヤーに関連付けられる第１のゲームフィールドを提示するステップと、

前記第１のプレイヤーと、前記第１のプレイヤーとは異なる第２のプレイヤーとを、前記第１のプレイヤーが前記第２のプレイヤーを選択する入力操作及び前記第２のプレイヤ

ーが前記第１のプレイヤーを選択するプレイヤーの入力操作の少なくとも一方に基づいてマッチングさせるステップであって、前記第１のプレイヤーを複数の第２のプレイヤーのそれぞれとマッチングさせるステップと、

前記マッチングされている前記複数の第２のプレイヤーのそれぞれについて、前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーで共有する特定のゲームオブジェクトを関連付けるステップと、

前記マッチングされている前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーに、前記第１のプレイヤーの入力操作と前記第２のプレイヤーの入力操作とに基づいてマッチングを解消させると共に、前記第１のプレイヤーの情報および前記第２のプレイヤーの情報を、前記マッチングを解消済みとして保持するステップと、

前記特定のゲームオブジェクトは解消とともに削除されるステップと、を実行し、

前記提示するステップにおいて、前記第１のプレイヤーのみが操作できるゲームオブジェクトと、前記マッチングしている前記複数の第２のプレイヤーのうち前記第１のプレイヤーにより選択された前記第２のプレイヤーと関連付けられた前記特定のゲームオブジェクトとを、ともに、前記第１のゲームフィールドにおいて配置して、前記第１のプレイヤーに対し、前記第１のプレイヤーのゲームフィールドを提示すると共に、

前記提示するステップにおいて、前記保持している情報に基づいて、前記マッチングしていた前記第１のプレイヤーは前記第２のプレイヤーと再マッチングを前記マッチングからの経過時間にかかわらずにできない情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本開示は、プログラム、方法、情報処理装置に関する。

【背景技術】

【０００２】

近年、スマートフォンなどでゲームプログラムが事業者によって提供され、ユーザはゲームをインストールしてプレイするのが一般的である。

【０００３】

ゲームのカテゴリの中でも箱庭ゲームまたは街づくりゲームと呼ばれるジャンルが存在する。当該ジャンルのゲームでは、プレイヤーが、ゲーム空間内に、生産物を生産する施設のオブジェクト、デコレーション用のオブジェクト等を配置することによりゲームを進行させることができる。

【０００４】

また、近年スマートフォン用などのアプリケーションとして、マッチング相手（パートナー）を探すことができるマッチングアプリが提供されている。マッチングアプリでは、ユーザ同士がお互いにコミュニケーションをとって交流をすることができる。

特許文献１には、ゲームにおいてプレイヤー間でマッチングをさせ、ゲームを通じてプレイヤー間の親密さを高めていくマッチングサービスについて記載されている。特許文献１では、ゲーム機能をマッチング機能と組み合わせ、幅広い出会いの機会を提供可能なマッチング・システムを実現する技術について記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００５】

【文献】特許第6714757号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

ゲームにおいては、プレイヤー間で一緒にゲームを楽しむ、いわゆるマルチプレイを促すため、プレイヤー間でフレンドとして登録することができるシステムを提供していることがある。プレイヤーにとっては、多くのプレイヤーとフレンドとなることで、マルチプ

レイをすることができる可能性が高まる。一方、データの容量等には限りがあることため、通常、プレイヤーがフレンドとして登録できる他のプレイヤーの数には上限が定められている。そこで、ゲームにおいては、フレンドの状態を解除する操作もプレイヤーから受け付けている。

一方、ゲームを通じてプレイヤー間の親密さを高めていくマッチングサービスでは、プレイヤーがマッチングする相手方のプレイヤーを慎重に選択しつつ、プレイヤー間でのマッチングを維持して交流を促すことも重要となりえる。そのため、マッチングを維持する動機をプレイヤーに提供する技術が必要とされている。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

本開示に示す一実施形態によると、プロセッサを備えるコンピュータに実行させるためのゲームプログラムであって、ゲームプログラムは、プロセッサに、第１のプレイヤーに対し、第１のプレイヤーに関連付けられる第１のゲームフィールドを提示するステップと、第１のプレイヤーと、第１のプレイヤーとは異なる第２のプレイヤーとを、第１のプレイヤーの入力操作と第２のプレイヤーの入力操作とに基づいてマッチングさせるステップと、マッチングされている第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーに、第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーで共有する特定のゲームオブジェクトを関連付けるステップと、マッチングされている第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーに、第１のプレイヤーの入力操作と第２のプレイヤーの入力操作との少なくともいずれかに基づいてマッチングを解消させるステップと、を実行させ、マッチングを解消させることに応答して、特定のゲームオブジェクトを、マッチングにかかる第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーが利用できないものとするとともに、解消した第１のプレイヤーと第２のプレイヤーとの再マッチングを許可しない、ゲームプログラムが提供される。

【発明の効果】

【０００８】

本開示によれば、プレイヤー間のマッチングを維持する動機をプレイヤーに提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】実施形態のゲーム配信システム１の全体構成を示す図である。

【図２】端末装置１０の機能的な構成を示すブロック図である。

【図３】サーバ２０の機能的な構成を示すブロック図である。

【図４】サーバ２０が記憶するデータベースのデータ構造を示す図である。

【図５】サーバ２０が記憶するデータベースのデータ構造を示す図である。

【図６】マッチングの関連処理の流れを示す図である。

【図７】収穫操作の関連処理の流れを示す図である。

【図８】マッチングしていない相手とのプロフィールを閲覧する処理の流れを示す図である。

【図９】既にマッチングしている相手とのプロフィールを閲覧する処理の流れを示す図である。

【図１０】ゲームの進行度合いによりプロフィールの閲覧範囲が変化していく画面例を示す図である。

【図１１】マッチング相手との解消の画面例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

以下、図面を参照しつつ、本開示の実施形態について説明する。以下の説明では、同一の部品には同一の符号を付してある。それらの名称および機能も同じである。したがって、それらについての詳細な説明は繰り返さない。

【００１１】

＜第１の実施形態の概略＞

本実施形態において、ユーザは、タッチスクリーンを搭載した端末装置（例えばスマートフォン）を操作し、ゲームサーバとスマートフォンとの間でゲームに関するデータを送受信しながらゲームを進行させる。ゲーム内容は、他プレイヤーとのマッチング要素を含む街づくり型のゲームであり、プレイヤーがゲームオブジェクトを設置する操作を行うことで、ゲームオブジェクトを設置する。当該ゲームオブジェクト（例えば、畑、工場、商業施設、採掘施設、家、公共施設など）は、生産物（農作物、ゲーム内で利用できる通貨など）を生産する。プレイヤーは、生産物を収穫する操作を行うことで、ゲーム内の資産（ゲームにおける素材、原材料、資金など）を獲得できる。

本実施形態では、マッチング相手とのペア解消された場合の各プレイヤーのゲーム内の資産の取り扱いなどについて説明する。本実施形態では、プレイヤーがマッチングをすることで、マッチングされたプレイヤーに共有のオブジェクトを利用できるようにする。当該共有のオブジェクトで生産される生産物を、マッチングされるプレイヤーの少なくともいずれかが回収する操作を行うことで、各プレイヤーにゲーム内の資産を獲得させる。また、例えば、共有のオブジェクト対し、コイン等のゲームアイテムを消費することで当該共有のオブジェクトのレベルを上げること等が可能であり、共有オブジェクトのレベルが高いほど、当該共有オブジェクトから生産される生産物が各プレイヤーにとって有利になる（多くの量の生産物、多くの種類の生産物を獲得できる）こととしてもよい。これにより、プレイヤーにとっては、ペア相手との共有資産により資産に対する課金率の高いペア相手がマッチング相手として魅力的に感じられうる、ペア自体が解消されにくいという利点がありえる。本開示によれば、資産を多く保有しているプレイヤーとペアになることができれば「共有資産」を多く入手できる可能性があるためマッチングされやすくなるという効果も期待できる。

【００１２】

＜１．１　システム全体の構成図＞

図１は、実施形態のゲーム配信システム１の全体構成の例を示すブロック図である。図１に示すように、ゲーム配信システム１は、ユーザが使用する端末装置１０と、サーバ２０とを含み、これらの装置がネットワーク８０によって互いに通信可能に接続されている。図示する例では、端末装置１０は１つ例示しているが、各ユーザがそれぞれ端末装置１０を操作する。

【００１３】

図１の例では、ユーザが使用する端末装置１０を示している。端末装置１０とは、タッチスクリーンを備える端末である。

【００１４】

端末装置１０は、ゲームプログラムを実行することにより、ゲームプログラムに応じたゲームをプレイする環境をユーザに対して提供する。端末装置１０は、例えばアプリ等を配信するプラットフォームを介してゲームプログラムをインストールする。端末装置１０は、端末装置１０にインストールされたゲームプログラム、または、予めプリインストールされているゲームプログラムを実行することで、ユーザによるゲームのプレイを可能とする。端末装置１０は、ゲームプログラムを読み込んで実行することにより、端末装置１０と、サーバ２０とを通信接続して、ゲームの進行に応じてゲームに関連するデータを端末装置１０とサーバ２０との間で送受信する。

【００１５】

サーバ２０は、ゲームのプレイに必要なデータを、適宜、端末装置１０へ送信することで、端末装置１０でのゲームのプレイを進行させる。サーバ２０は、ゲームをプレイするユーザのゲームに関連する各種データを管理する。サーバ２０は、端末装置１０と通信し、各ユーザのゲームの進行に応じて、画像、音声、テキストデータなどを端末装置１０へ送信する。

【００１６】

例えば、サーバ２０は、ゲーム内に登場するアイコンの情報、ゲーム内に登場するプレイヤーのうち各ユーザが使用可能なアイテムの情報、ゲーム内に登場するプレイヤーのプ

ロフィール情報などその他の各種データを管理する。また、サーバ２０は、ゲームの運営者がユーザに対してキャンペーン、ゲームの進行における不具合の発生、不具合の解消その他のゲームの運営に関連する情報等をユーザに通知する処理を行う。

【００１７】

端末装置１０は、通信ＩＦ（Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ）１２と、入力装置１３と、出力装置１４と、メモリ１５と、記憶部１６と、プロセッサ１９とを備える。

【００１８】

通信ＩＦ１２は、端末装置１０が外部の装置と通信するため、信号を入出力するためのインタフェースである。

【００１９】

入力装置１３は、ゲームのプレイヤーであるユーザからの入力操作を受け付けるための装置（例えば、タッチパネル、タッチパッド、マウス等のポインティングデバイス、キーボード等）である。

【００２０】

出力装置１４は、ユーザに対して情報を提示するための装置（ディスプレイ、スピーカー等）である。

【００２１】

メモリ１５は、プログラム、および、プログラム等で処理されるデータ等を一時的に記憶するためのものであり、例えばＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）等の揮発性のメモリである。

【００２２】

記憶部１６は、データを保存するためのものであり、例えばフラッシュメモリ、ＨＤＤ（Ｈａｒｄ　Ｄｉｓｃ　Ｄｒｉｖｅ）である。

【００２３】

プロセッサ１９は、プログラムに記述された命令セットを実行するためのハードウェアであり、演算装置、レジスタ、周辺回路等により構成される。

【００２４】

サーバ２０は、ゲームをプレイするプレイヤーの情報やゲームの進行状況などを管理する装置である。

【００２５】

サーバ２０は、通信ＩＦ２２と、入出力ＩＦ２３と、メモリ２５と、ストレージ２６と、プロセッサ２９とを備える。

【００２６】

通信ＩＦ２２は、サーバ２０が外部の装置と通信するため、信号を入出力するためのインタフェースである。

【００２７】

入出力ＩＦ２３は、ユーザからの入力操作を受け付けるための入力装置、および、ユーザに対し、情報を提示するための出力装置とのインタフェースとして機能する。

【００２８】

メモリ２５は、プログラム、および、プログラム等で処理されるデータ等を一時的に記憶するためのものであり、例えばＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）等の揮発性のメモリである。

【００２９】

ストレージ２６は、データを保存するためのものであり、例えばフラッシュメモリ、ＨＤＤ（Ｈａｒｄ　Ｄｉｓｃ　Ｄｒｉｖｅ）である。

【００３０】

プロセッサ２９は、プログラムに記述された命令セットを実行するためのハードウェアであり、演算装置、レジスタ、周辺回路等により構成される。

【００３１】

＜１．２　端末装置１０の機能的な構成＞

端末装置１０は、アンテナ１１１と、第１無線通信部１２１と、プロセッサ１９（入力操作受付部１９１、送受信部１９２、データ処理部１９３、報知制御部１９４とを含む）と、操作受付部１３０（タッチ・センシティブ・デバイス１３１を含む）と、記憶部１６（プレイヤー情報１６１、マッチング情報１６２、個人庭情報１６３、共有庭情報１６４、施設オブジェクト情報１６５、個人庭における施設オブジェクト情報１６６、共有庭における施設オブジェクト情報１６７、収穫物情報１６８とを含む）と、メモリ１５と、ディスプレイ１３２と、音声処理部１４０と、マイク１４１と、スピーカー１４２と、位置情報センサ１５０と、カメラ１６０とを含む。

【００３２】

アンテナ１１１は、端末装置１０が発する信号を電波として空間へ放射する。また、アンテナ１１１は、空間から電波を受信して受信信号を第１無線通信部１２１へ与える。

【００３３】

第１無線通信部１２１は、端末装置１０が他の通信機器と通信するため、アンテナ１１１等を介して信号を送受信するための変復調処理などを行う。第１無線通信部１２１は、チューナー、高周波回路などを含む無線通信用の通信モジュールであり、端末装置１０が送受信する無線信号の変復調や周波数変換を行い、受信信号をプロセッサ１９へ与える。

【００３４】

プロセッサ１９は、記憶部１６に記憶されるプログラムを読み込んで実行することにより、端末装置１０の動作を制御する。プロセッサ１９は、例えばアプリケーションプロセッサによって実現される。

【００３５】

操作受付部１３０は、ユーザの入力操作を受け付けるための機構を有する。具体的には、操作受付部１３０は、タッチスクリーンとして構成される。タッチ・センシティブ・デバイス１３１は、例えば静電容量方式のものを用いることによって、ユーザの指などが接近したことを検出する。

【００３６】

記憶部１６は、フラッシュメモリ、ＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）等により構成され、端末装置１０が使用するプログラム、および、端末装置１０がサーバ２０から受信する各種データ等を記憶する。

【００３７】

ディスプレイ１３２は、プロセッサ１９の制御に応じて、画像、動画、テキストなどのデータを表示する。ディスプレイ１３２は、例えばＬＣＤ（Ｌｉｑｕｉｄ Ｃｒｙｓｔａｌ Ｄｉｓｐｌａｙ）、有機ＥＬ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）その他の表示装置によって実現される。

【００３８】

音声処理部１４０は音声信号の変復調を行う。音声処理部１４０は、マイク１４１から与えられる信号を変調して、変調後の信号をプロセッサ１９へ与える。また、音声処理部１４０は、音声信号をスピーカー１４２へ与える。

【００３９】

マイク１４１は、音声入力を受け付けて、当該音声入力に対応する音声信号を音声処理部１４０へ与える。

【００４０】

スピーカー１４２は、音声処理部１４０から与えられる音声信号を音声に変換して当該音声を端末装置１０の外部へ出力する。

【００４１】

位置情報センサ１５０は、端末装置１０の位置を検出するセンサであり、例えばＧＰＳ（Ｇｌｏｂａｌ Ｐｏｓｉｔｉｏｎｉｎｇ Ｓｙｓｔｅｍ）モジュールである。ＧＰＳモジュールは、衛星測位システムで用いられる受信装置である。

【００４２】

カメラ１６０は、受光素子により光を受光して、撮影画像として出力するためのデバイ

スである。

【００４３】

＜１．３　サーバ２０の機能的な構成＞

図３は、サーバ２０の機能的な構成を示す図である。図３に示すように、サーバ２０は、通信部２０１と、記憶部２０２（プレイヤー情報データベース２０２１、マッチング情報データベース２０２２、個人庭情報データベース２０２３、共有庭情報データベース２０２４、施設オブジェクトデータベース２０２５、施設オブジェクトリストデータベース２０２６、施設オブジェクトリストデータベース２０２７、収穫物データベース２０２８とを含む）と、制御部２０３（受信制御モジュール２０３１、送信制御モジュール２０３２、プレイヤー情報取得モジュール２０３３、マッチング情報取得モジュール２０３４、庭情報取得モジュール２０３５とを含む）としての機能を発揮する。

【００４４】

通信部２０１は、サーバ２０が外部の装置と通信するための処理を行う。

【００４５】

記憶部２０２は、プレイヤー情報データベース２０２１と、マッチング情報データベース２０２２と、個人庭情報データベース２０２３と、共有庭情報データベース２０２４と、施設オブジェクトデータベース２０２５と、個人庭における施設オブジェクトリストデータベース２０２６と、共有庭における施設オブジェクトリストデータベース２０２７と、収穫物データベース２０２８等の各種データベースを記憶する。

【００４６】

プレイヤー情報データベース２０２１は、プレイヤーの情報を管理するためのデータベースである。詳細は後述する。

【００４７】

マッチング情報データベース２０２２は、マッチングの情報を管理するためのデータベースである。詳細は後述する。

【００４８】

個人庭情報データベース２０２３は、個人庭の情報を管理するためのデータベースである。個人庭とは、ユーザに割り当てられたゲームフィールドであって、当該ユーザ自身に関連付けられたオブジェクトを設置する、設置したオブジェクトからコインなどゲーム内資産を獲得する等が可能なゲームフィールドである。詳細は後述する。

【００４９】

共有庭情報データベース２０２４は、共有庭の情報を管理するためのデータベースである。共有庭とは、マッチングされている各ユーザに割り当てられたゲームフィールドであって、マッチングされているユーザに関連付けられた共有のオブジェクトを設置する、設置したオブジェクトからコインなどゲーム内資産を各ユーザが獲得する等が可能なゲームフィールドである。詳細は後述する。

【００５０】

施設オブジェクトデータベース２０２５は、施設オブジェクトの情報を管理するためのデータベースである。詳細は後述する。

【００５１】

個人庭における施設オブジェクトリストデータベース２０２６は、個人庭における施設オブジェクトの情報を管理するためのデータベースである。詳細は後述する。

【００５２】

共有庭における施設オブジェクトリストデータベース２０２７は、共有庭における施設オブジェクトの情報を管理するためのデータベースである。詳細は後述する。

【００５３】

制御部２０３は、プロセッサ２９が記憶部２０２に記憶されるプログラムを読み込み、プログラムに含まれる命令を実行することにより実現される。制御部２０３は、プログラムに従って動作することにより、受信制御モジュール２０３１、送信制御モジュール２０３２、プレイヤー情報取得モジュール２０３３、マッチング情報取得モジュール２０３４

、庭情報取得モジュール２０３５として示す機能を発揮する。

【００５４】

受信制御モジュール２０３１は、サーバ２０が外部の装置から通信プロトコルに従って信号を受信する処理を制御する。

【００５５】

送信制御モジュール２０３２は、サーバ２０が外部の装置に対し通信プロトコルに従って信号を送信する処理を制御する。

【００５６】

プレイヤー情報取得モジュール２０３３は、プレイヤーの情報を管理するための一連の処理を行うものである。

【００５７】

マッチング情報取得モジュール２０３４は、複数のユーザを関連付けるための一連の処理を行うものである。

【００５８】

庭情報取得モジュール２０３５は、ゲーム内に登場する庭の情報を管理するための一連の処理を行うものである。

【００５９】

＜２　データ構造＞

図４と図５は、サーバ２０が記憶するデータベースのデータ構造を示す図である。なお、図４は一例であり、記載されていないデータを除外するものではない。

【００６０】

図４のプレイヤー情報データベース２０２１は、サブフィールド「ユーザＩＤ」と、サブフィールド「名前」と、サブフィールド「年齢」と、サブフィールド「性別」と、サブフィールド「出身地」と、サブフィールド「血液型」と、サブフィールド「アカウント作成日」と、サブフィールド「所持しているコイン数」と、サブフィールド「マッチングしている人数」と、サブフィールド「最後にログインした日」と、を含む。

【００６１】

サブフィールド「ユーザＩＤ」は、ユーザに付与された識別情報を示す。

【００６２】

具体的には、サブフィールド「ユーザＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、ユーザに対して一意なＩＤのことである。

【００６３】

サブフィールド「名前」は、ユーザが指定した名前またはニックネームを示す。

【００６４】

サブフィールド「年齢」は、ユーザが指定した年齢を示す。

【００６５】

サブフィールド「性別」は、ユーザが指定した性別を示す。

【００６６】

サブフィールド「出身地」は、ユーザが指定した出身地を示す。

【００６７】

サブフィールド「血液型」は、ユーザが指定した血液型を示す。

【００６８】

サブフィールド「アカウント作成日」は、ユーザがアカウントを作成した日を示す。

【００６９】

サブフィールド「所持しているコイン数」は、ユーザが保有している、ゲーム中で使用できる仮想的な通貨（「コイン」とも称する）の量を示す。

【００７０】

サブフィールド「マッチングしている人数」は、ユーザが他のユーザとマッチングしている人数を示す。

【００７１】

具体的には、サブフィールド「マッチングしている人数」は、マッチングできる人数には上限がある。

【００７２】

サブフィールド「最後にログインした日」は、ユーザがゲームにログインした最後の日を示す。

【００７３】

図４のマッチング情報データベース２０２２は、サブフィールド「マッチングＩＤ」と、サブフィールド「ユーザＩＤ＿１」と、サブフィールド「ユーザＩＤ＿２」と、サブフィールド「マッチングした日」と、サブフィールド「マッチングの解消日」と、サブフィールド「ステータス」と、を含む。

【００７４】

サブフィールド「マッチングＩＤ」は、マッチングに付与された識別情報を示す。

【００７５】

具体的には、サブフィールド「マッチングＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、マッチングに対して一意なＩＤのことである。

【００７６】

サブフィールド「ユーザＩＤ＿１」は、マッチングする片方（第１のプレイヤー）のユーザのＩＤを示す。

【００７７】

サブフィールド「ユーザＩＤ＿２」は、マッチングする片方（第２のプレイヤー）のユーザのＩＤを示す。

【００７８】

サブフィールド「マッチングした日」は、マッチングが成立した日を示す。

【００７９】

サブフィールド「マッチングの解消日」は、マッチングが解消した日を示す。

【００８０】

サブフィールド「ステータス」は、マッチングのステータスを示す。

【００８１】

具体的には、サブフィールド「ステータス」は、マッチングのステータスとは、マッチング中かもしくは既に解消されているかなどを示した情報である。

【００８２】

図４の個人庭情報データベース２０２３は、サブフィールド「個人庭ＩＤ」と、サブフィールド「ユーザＩＤ」と、サブフィールド「作成された日」と、サブフィールド「更新された日」と、サブフィールド「設置されている施設オブジェクトリスト」と、サブフィールド「庭のステータス」と、を含む。

【００８３】

サブフィールド「個人庭ＩＤ」は、個人庭に付与された識別情報である。個人庭とは、ユーザに割り当てられたゲームフィールドであって、当該ユーザ自身に関連付けられたオブジェクトを設置する、設置したオブジェクトからコインなどゲーム内資産を獲得する等が可能なゲームフィールドである。

【００８４】

具体的には、サブフィールド「個人庭ＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、個人庭に対して一意なＩＤのことである。

【００８５】

サブフィールド「ユーザＩＤ」は、ユーザに付与された識別情報を示す。具体的には、サブフィールド「ユーザＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、ユーザに対して一意なＩＤのことである。

【００８６】

サブフィールド「作成された日」は、個人庭が作成された日を示す。

【００８７】

サブフィールド「更新された日」は、個人庭が更新された日を示す。

【００８８】

サブフィールド「設置されている施設オブジェクトリスト」は、個人庭に設置されている施設オブジェクトのリストを示す。

【００８９】

具体的には、サブフィールド「設置されている施設オブジェクトリスト」は、個人庭の施設オブジェクトのリストの詳細については図５の個人庭における施設オブジェクトリストデータベース２０２６で後述する。

【００９０】

サブフィールド「ステータス」は、個人庭のステータスを示す。

【００９１】

具体的には、サブフィールド「ステータス」は、個人庭のステータスが解放中か既に削除済みかなどを示した情報である。

【００９２】

図４の共有庭情報データベース２０２４は、サブフィールド「共有庭ＩＤ」と、サブフィールド「マッチングＩＤ」と、サブフィールド「作成された日」と、サブフィールド「更新された日」と、サブフィールド「設置された施設オブジェクトリスト」と、サブフィールド「庭のステータス」と、を含む。

【００９３】

サブフィールド「共有庭ＩＤ」は、共有庭に付与された識別情報である。共有庭とは、マッチングされている各ユーザに割り当てられたゲームフィールドであって、マッチングされているユーザに関連付けられた共有のオブジェクトを設置する、設置したオブジェクトからコインなどゲーム内資産を各ユーザが獲得する等が可能なゲームフィールドである。

【００９４】

具体的には、サブフィールド「共有庭ＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、共有庭に対して一意なＩＤのことである。

【００９５】

サブフィールド「マッチングＩＤ」は、ユーザに付与された識別情報を示す。

【００９６】

具体的には、サブフィールド「マッチングＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、ユーザに対して一意なＩＤのことである。

【００９７】

サブフィールド「作成された日」は、共有庭が作成された日を示す。

【００９８】

サブフィールド「更新された日」は、共有庭が更新された日を示す。

【００９９】

サブフィールド「設置された施設オブジェクトリスト」は、共有庭に設置されている施設オブジェクトのリストを示す。

【０１００】

具体的には、サブフィールド「設置された施設オブジェクトリスト」は、共有庭の施設オブジェクトのリストの詳細については図５の共有庭における施設オブジェクトリストデータベース２０２７で後述する。

【０１０１】

サブフィールド「ステータス」は、共有庭のステータスを示す。

【０１０２】

具体的には、サブフィールド「ステータス」は、共有庭のステータスが解放中か既に削除済みかなどを示した情報である。

【０１０３】

図５の施設オブジェクトデータベース２０２５は、サブフィールド「施設オブジェクトＩＤ」と、サブフィールド「施設オブジェクトの名前」と、サブフィールド「作成された

日」と、サブフィールド「どの庭のものか」と、サブフィールド「施設オブジェクトのレベル」と、サブフィールド「施設オブジェクトの属性」と、サブフィールド「施設オブジェクトで育てられている収穫物ＩＤ」と、サブフィールド「施設オブジェクトの座標位置」と、を含む。

【０１０４】

サブフィールド「施設オブジェクトＩＤ」は、施設オブジェクトに付与された識別情報を示す。

【０１０５】

具体的には、サブフィールド「施設オブジェクトＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、施設オブジェクトに対して一意なＩＤのことである。

【０１０６】

サブフィールド「施設オブジェクトの名前」は、施設オブジェクトの名前を示す。

【０１０７】

サブフィールド「作成された日」は、施設オブジェクトが作成された日を示す。

【０１０８】

サブフィールド「どの庭のものか」は、施設オブジェクトがどの庭のものかを示す。施設オブジェクトは、ユーザによって、個人庭または共有庭に設置される。

【０１０９】

サブフィールド「施設オブジェクトのレベル」は、施設オブジェクトのレベルを示す。

【０１１０】

具体的には、サブフィールド「施設オブジェクトのレベル」は、共有庭に設置される施設オブジェクトのレベルに応じて、各ユーザに対し、以下の処理を行う。

・共有庭の施設オブジェクトのレベルに応じて、マッチングしている各ユーザが相手のプロフィールを閲覧できる範囲を変動させる。例えば、共有庭の施設オブジェクトのレベルが上がるほど、各ユーザが閲覧できる相手のプロフィールの範囲が拡大する。

・共有庭の施設オブジェクトのレベルに応じて、当該施設オブジェクトから、マッチングしている各ユーザが得られるゲーム内資産の量が変動する。例えば、施設オブジェクトのレベルが高いほど、施設オブジェクトで生産可能なオブジェクトの数、種類、生産速度が向上する。

【０１１１】

サブフィールド「施設オブジェクトの属性」は、施設オブジェクトの属性を示す。

【０１１２】

サブフィールド「収穫物ＩＤ」は、施設オブジェクトで育てられている収穫物ＩＤを示す。

【０１１３】

サブフィールド「収穫物ＩＤ」の詳細については図５の収穫物データベース２０２８で後述する。

【０１１４】

サブフィールド「施設オブジェクトの座標位置」は、施設オブジェクトの座標位置を示す。

【０１１５】

具体的には、サブフィールド「施設オブジェクトの座標位置」は、施設オブジェクトの座標位置の情報は、各ユーザの個人庭または共有庭における座標の情報を含む。

【０１１６】

図５の個人庭における施設オブジェクトリストデータベース２０２６は、サブフィールド「個人庭施設オブジェクトリストＩＤ」と、サブフィールド「個人庭ＩＤ」と、サブフィールド「施設オブジェクトＩＤ」と、を含む。

【０１１７】

サブフィールド「個人庭施設オブジェクトリストＩＤ」は、個人庭の施設オブジェクトリストを識別する情報を示す。

【０１１８】
　具体的には、サブフィールド「個人庭施設オブジェクトリストＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、個人庭の施設オブジェクトリストに対して一意なＩＤのことである。
【０１１９】
　サブフィールド「個人庭ＩＤ」は、個人庭に付与された識別情報である。個人庭とは、ユーザに割り当てられたゲームフィールドであって、当該ユーザ自身に関連付けられたオブジェクトを設置する、設置したオブジェクトからコインなどゲーム内資産を獲得する等が可能なゲームフィールドである。
【０１２０】
　具体的には、サブフィールド「個人庭ＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、個人庭に対して一意なＩＤのことである。
【０１２１】
　サブフィールド「施設オブジェクトＩＤ」は、施設オブジェクトに付与された識別情報を示す。
【０１２２】
　具体的には、サブフィールド「施設オブジェクトＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、施設オブジェクトに対して一意なＩＤのことである。
【０１２３】
　図５の共有庭における施設オブジェクトリストデータベース２０２７は、サブフィールド「共有庭施設オブジェクトリストＩＤ」と、サブフィールド「共有庭ＩＤ」と、サブフィールド「施設オブジェクトＩＤ」と、を含む。
【０１２４】
　サブフィールド「共有庭施設オブジェクトリストＩＤ」は、共有庭の施設オブジェクトリストを識別する情報を示す。
【０１２５】
　具体的には、サブフィールド「共有庭施設オブジェクトリストＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、共有庭の施設オブジェクトリストに対して一意なＩＤのことである。
【０１２６】
　サブフィールド「共有庭ＩＤ」は、共有庭に付与された識別情報である。共有庭とは、マッチングされている各ユーザに割り当てられたゲームフィールドであって、マッチングされているユーザに関連付けられた共有のオブジェクトを設置する、設置したオブジェクトからコインなどゲーム内資産を各ユーザが獲得する等が可能なゲームフィールドである。
【０１２７】
　具体的には、サブフィールド「共有庭ＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、共有庭に対して一意なＩＤのことである。
【０１２８】
　サブフィールド「施設オブジェクトＩＤ」は、施設オブジェクトに付与された識別情報を示す。
【０１２９】
　具体的には、サブフィールド「施設オブジェクトＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、施設オブジェクトに対して一意なＩＤのことである。
【０１３０】
　図５の収穫物データベース２０２８は、サブフィールド「収穫物ＩＤ」と、サブフィールド「収穫物の名前」と、サブフィールド「収穫できるまでにかかる時間」と、サブフィールド「収穫したときに手に入る個数」と、サブフィールド「収穫物を売却したときに得られるコイン」と、サブフィールド「収穫物を植えることのできる施設オブジェクトの最低レベル」と、を含む。
【０１３１】

サブフィールド「収穫物ＩＤ」は、収穫物に付与された識別情報を示す。

【０１３２】

具体的には、サブフィールド「収穫物ＩＤ」は、ゲームプログラムを管理する際に必要となる、収穫物に対して一意なＩＤのことである。

【０１３３】

サブフィールド「収穫物の名前」は、収穫物の名前を示す。

【０１３４】

サブフィールド「収穫できるまでにかかる時間」は、収穫物が収穫できるまでにかかる時間を示す。

【０１３５】

サブフィールド「収穫物を売却したときに得られるコイン」は、収穫物を売却したときに得られるコインの情報を示す。

【０１３６】

具体的には、サブフィールド「収穫物を売却したときに得られるコイン」は、得られるコインは各プレイヤーの専用の庭で使用することができる。

【０１３７】

サブフィールド「収穫物を植えることのできる施設オブジェクトの最低レベル」は、収穫物を植えることのできる施設オブジェクトの最低レベルを示す。

【０１３８】

＜第１の実施形態の動作＞

次に、ゲーム配信システム１を構成する各装置の動作について説明する。

【０１３９】

図６は、マッチング関連処理の流れを示す図である。

【０１４０】

ステップＳ５０１において、端末装置（１０）は、第１のプレイヤーが第２のプレイヤーへマッチングを行うための入力操作を受け付ける。

【０１４１】

ステップＳ５５１において、サーバ（２０）は、第１のプレイヤーが第２のプレイヤーへマッチングを行うための入力操作を受信する。

【０１４２】

ステップＳ５５２において、サーバ（２０）は、マッチングを行うための入力操作に基づいて、マッチング結果を判定する。

サーバ（２０）は、第１のプレイヤーから第２のプレイヤーへマッチングする操作を受け付けることにより、マッチング情報データベース２０２２を更新する。例えば、サーバ（２０）は、マッチング情報データベース２０２２において、第１のプレイヤーと第２のプレイヤーとがマッチングしていない状態で、まず、第１のプレイヤーが第２のプレイヤーを指定する操作を受け付けることに応答して、サブフィールド「ユーザＩＤ＿１」に第１のプレイヤーの識別情報を保持させ、サブフィールド「ユーザＩＤ＿２」に第２のプレイヤーの識別情報を保持させる。

ただし、サーバ（２０）はマッチング結果を判定するには第１のプレイヤーと第２のプレイヤーの双方の入力操作を必要とする。

サーバ（２０）は、その後、第２のプレイヤーが第１のプレイヤーを指定する操作を受け付けることに応答して、マッチング情報データベース２０２２を参照し、第２のプレイヤーと第１のプレイヤーとのマッチングを成立させる。サーバ（２０）は、当該マッチングを成立させると判定することにより、マッチング情報データベース２０２２のサブフィールド「マッチングした日」に、マッチングが成立したタイミング（例えば、日時）の情報を保持させる。

サーバ（２０）は、第１のプレイヤーと第２のプレイヤーとがマッチングしている状態で、いずれか一方または両方のプレイヤーから、マッチングを解消させる操作を受け付けることに応答して、当該第１のプレイヤーと第２のプレイヤーのマッチングを解消する。

サーバ（２０）は、マッチング情報データベース２０２２を参照し、マッチングを解消したプレイヤー同士について、サブフィールド「マッチングの解消日」に、マッチングを解消したタイミングの情報を保持させる。これにより、第１のプレイヤーと第２のプレイヤーとがマッチングするための入力操作を行った場合に、サーバ（２０）は、マッチング情報データベース２０２２を参照し、過去にマッチングが成立していたか否かを判定することができる。サーバ２０は、過去にマッチングが成立していたがマッチングを解消したプレイヤーの組み合わせについては、再度のマッチング成立をできなくしてもよい。

【０１４３】

ステップＳ５５３において、サーバ（２０）は、判定したマッチング結果を端末装置（１０）に提示する。

【０１４４】

ステップＳ５０２において、端末装置（１０）は、判定したマッチング結果を第１のプレイヤーにディスプレイ等に提示する。

【０１４５】

図７は、収穫操作の関連処理の流れを示す図である。

【０１４６】

ステップＳ６０１において、端末装置（１０）は、第１のプレイヤーと第２のプレイヤーがマッチングした状態で、第１のプレイヤーがマッチング相手と共有しているゲームオブジェクトを育成し収穫する入力操作を受け付ける。

【０１４７】

ステップＳ６５１において、サーバ（２０）は、第１のプレイヤーがマッチング相手と共有しているゲームオブジェクトを育成し収穫する入力操作を受信する。

【０１４８】

ステップＳ６５２において、サーバ（２０）は、ゲームオブジェクトを育成し収穫する入力操作に基づいて、第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーにどんなゲームオブジェクトの獲得結果を与えるか決定する。サーバ（２０）は、第１のプレイヤーがゲームオブジェクトを育成し収穫する入力操作を受け付けることにより、施設オブジェクトデータベース２０２５および収穫物データベース２０２８を更新する。例えば、サーバ（２０）は施設オブジェクトデータベース２０２５において、第１のプレイヤーがマッチング相手の第２のプレイヤーと共有しているゲームオブジェクトを育成し収穫する入力操作に応答して、サブフィールド「施設オブジェクトで育てられている収穫物ＩＤ」より収穫物データベース２０２８を参照し、その収穫物データベース２０２８のサブフィールド「収穫したときに手に入る個数」に応じてゲームオブジェクトの獲得結果を与える。

また、第１のプレイヤーまたは第２のプレイヤーの双方が収穫する入力操作をせずとも、いずれか一方の収穫する入力操作に応じて判定しゲームオブジェクトの獲得結果を与えるか決定する。

【０１４９】

ステップＳ６５３において、サーバ（２０）は、ゲームオブジェクトの獲得結果を端末装置（１０）に提示する。

ゲームオブジェクトの獲得結果は第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーの双方に送信する。

【０１５０】

ステップＳ６０２において、端末装置（１０）は、第１のプレイヤーに別のゲームオブジェクトの獲得結果をディスプレイ等に提示する。

【０１５１】

図８は、マッチングしていない相手とのプロフィールを閲覧する処理の流れを示す図である。

【０１５２】

ステップＳ７０１において、端末装置（１０）は、第１のプレイヤーと第２のプレイヤーがマッチングしていない状態で、第１のプレイヤーが第２のプレイヤーのプロフィール

を閲覧する操作を送信する。

【０１５３】

ステップＳ７５１において、サーバ（２０）は、第１のプレイヤーが第２のプロフィールを閲覧する操作に基づいて、第２のプレイヤーのプロフィール閲覧範囲を決定する。プロフィールの閲覧範囲を決定するに際し、第１のプレイヤーと第２のプレイヤーがマッチングするまでは、第１のプレイヤーは第２のプレイヤーのプロフィールの一部を閲覧可能とする一方、その他の部分の閲覧を制限する。

【０１５４】

ステップＳ７５２において、サーバ（２０）は、第１のプレイヤーが第２のプロフィールを閲覧する操作に基づいて、第２のプレイヤーのプロフィール閲覧範囲を決定する。プロフィールの閲覧範囲を決定するに際し、第１のプレイヤーと第２のプレイヤーがマッチングするまでは、第１のプレイヤーは第２のプレイヤーのプロフィールの一部を閲覧可能とする一方、その他の部分の閲覧を制限する。

【０１５５】

ステップＳ７５３において、サーバ（２０）は、第１のプレイヤーの端末装置（１０）に第２のプレイヤーのプロフィール情報を提示する。

【０１５６】

ステップＳ７０２において、端末装置（１０）は、第１のプレイヤーに第２のプレイヤーのプロフィール情報をディスプレイ等に表示することで提示する。

【０１５７】

図９は、既にマッチングしている相手とのプロフィールを閲覧する処理の流れを示す図である。

【０１５８】

ステップＳ８０１において、端末装置（１０）は、第１のプレイヤーと第２のプレイヤーのマッチングが成立した状態で、第１のプレイヤーが第２のプロフィールを閲覧する入力操作を受け付ける。

【０１５９】

ステップＳ８５１において、サーバ（２０）は、第１のプレイヤーから第２のプレイヤーのプロフィールを閲覧する入力操作を受け付ける。

【０１６０】

ステップＳ８５２において、サーバ（２０）は、第１のプレイヤーが第２のプレイヤーのプロフィールを閲覧する操作に基づいて、第１のプレイヤーが見ることの可能な第２のプレイヤーのプロフィール閲覧範囲を判定する。

サーバ（２０）は、第１のプレイヤーが第２のプレイヤーのプロフィールを閲覧する操作に基づいて、プレイヤー情報データベース２０２１を参照し第２のプレイヤーのプロフィール情報を取得する。

プロフィールの閲覧範囲を決定するに際し、第１のプレイヤーと第２のプレイヤーがマッチング成立している場合は、以下のことが発生する。

第１のプレイヤーと第２のプレイヤーが共有しているゲームオブジェクトに対する第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーの入力操作の履歴に基づいて、マッチング成立以前に閲覧を制限していたプロフィール情報の一部を閲覧可能とする。

【０１６１】

ステップＳ８５３において、サーバ（２０）は、第１のプレイヤーの端末装置に第２のプレイヤーのプロフィール情報を提示する。

【０１６２】

ステップＳ８０２において、端末装置（１０）は、第１のプレイヤーに第２のプレイヤーのプロフィール情報をディスプレイ等に提示する。

【０１６３】

＜画面例＞

図１０は、ゲームの進行度合いによりプロフィールの閲覧範囲が変化していく画面例を

示す図である。画面１０１０に示すように、サーバ（２０）は、プレイヤーがまだマッチングしていない相手に対しては、プロフィールの閲覧範囲が限定されており一部しか閲覧することができないようにプレイヤーに情報を提示する。

次に、マッチングが成立した場合のプロフィールの閲覧範囲について記す。画面１０１２に示すように、サーバ（２０）は、マッチングの成立後はマッチング相手のプロフィールを閲覧することができる画面にて、指定したマッチング相手のプロフィールを閲覧することができるようにプレイヤーに情報を提示する。

そして、画面１０１４に示すように、サーバ（２０）は、マッチングの成立後は、マッチングしていないときに閲覧することのできなかったプロフィールのサブフィールドについて一部閲覧することが可能になるようにプレイヤーに情報を提示する。そしてさらに、マッチング相手と共有庭を一緒に育成を行うなど、親密度合を高めていくことで閲覧できるプロフィールの範囲が広がっていく。

【０１６４】

図１１は、マッチング相手との解消の画面例を示す図である。画面１１１０に示すように、サーバ（２０）は、第１のプレイヤーにマッチング相手がいる場合、ゲームフィールドには第１のプレイヤーとマッチング相手との共有庭を端末装置（１０）に表示させる。図示する例では、サーバ（２０）は、プレイヤーから、当該プレイヤーがマッチングしている複数のマッチング相手のうちいずれかを指定する操作を受け付ける。画面１１１０では、サーバ（２０）は、複数のマッチング相手のうちプレイヤーが指定したマッチング相手の情報（図示する例では「柳」さん）を表示している。サーバ（２０）は、個人庭情報データベース２０２３、共有庭情報データベース２０２４を参照し、設置されているオブジェクトの情報を読み出す等により（例えば、ゲーム空間にこれらオブジェクトを配置して、仮想カメラの設定に従ってレンダリングする等により）、プレイヤーに提示する画面を描画する。

画面１１１２に示すように、サーバ（２０）は、マッチングを解消する操作をプレイヤーから受け付ける。画面１１１４に示すように、もしも第１のプレイヤーがマッチング相手とマッチングを解消した場合、サーバ（２０）は、ゲームフィールドにマッチング相手との共有庭は表示されないようにプレイヤーに情報を提示する。また、サーバ（２０）は、プレイヤーが一度マッチングを解消した相手とは再度マッチングすることはできないよう処理を行う。

【０１６５】

以上、本開示のいくつかの実施形態を説明したが、これら実施形態は、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。これら実施形態やその変形は、発明の範囲や要旨に含まれると同様に、特許請求の範囲に記載された発明とその均等の範囲に含まれるものとする。

【０１６６】

＜付記＞

以上の各実施形態で説明した事項を以下に付記する。

（付記１）

プロセッサ（２９，１９）を備えるコンピュータ（２０，１０）に実行させるためのゲームプログラムであって、

ゲームプログラムは、プロセッサに、

第１のプレイヤーに対し、第１のプレイヤーに関連付けられる第１のゲームフィールドを提示するステップと、

第１のプレイヤーと、第１のプレイヤーとは異なる第２のプレイヤーとを、第１のプレイヤーの入力操作と第２のプレイヤーの入力操作とに基づいてマッチングさせるステップ（Ｓ５５２）と、

マッチングされている第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーに、第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーで共有する特定のゲームオブジェクトを関連付けるステップと、

マッチングされている第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーに、第１のプレイヤー

の入力操作と第２のプレイヤーの入力操作との少なくともいずれかに基づいてマッチングを解消させるステップ（Ｓ５５２）と、を実行させ、

マッチングを解消させることに応答して、特定のゲームオブジェクトを、マッチングにかかる第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーが利用できないものとするとともに、解消した第１のプレイヤーと第２のプレイヤーとの再マッチングを許可しない、ゲームプログラム。

【０１６７】

（付記２）

マッチングさせるステップ（Ｓ５５２）において、第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーの双方から、マッチングするための入力操作を受け付けることに応答して、マッチングを成立させる、請求項１に記載のゲームプログラム。

【０１６８】

（付記３）

マッチングさせるステップ（Ｓ５５２）において、第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーがマッチングするまでは、第１のプレイヤーに対し、第２のプレイヤーの情報の一部を閲覧可能とする一方、その他の部分の閲覧を制限する、請求項２に記載のゲームプログラム。

【０１６９】

（付記４）

前記マッチングされている前記第１のプレイヤーおよび前記第２のプレイヤーから前記特定のゲームオブジェクトに対して入力された入力操作に応じて、前記特定のゲームオブジェクトに関連するゲーム処理を行い、

マッチングさせるステップ（Ｓ５５２）において、特定のゲームオブジェクトに対する第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーの入力操作の履歴に基づいて、第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーの双方について、閲覧を制限している第１のプレイヤーの情報および第２のプレイヤーの情報の少なくとも一部を閲覧可能とする（Ｓ８５２）、請求項３に記載のゲームプログラム。

【０１７０】

（付記５）

特定のゲームオブジェクトは、第１のプレイヤーと第２のプレイヤーとがマッチングした状態で、所定の条件が成立することにより、別のゲームオブジェクトを第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーに獲得可能にさせるものであり、

別のゲームオブジェクトを獲得するための入力操作を第１のプレイヤーまたは第２のプレイヤーのみから受け付けるステップ（Ｓ６０１）、を実行させる、請求項４に記載のゲームプログラム。

【０１７１】

（付記６）

受け付けるステップ（Ｓ６０１）において、マッチングしている第１のプレイヤーまたは第２のプレイヤーの双方が獲得するための入力操作をせずとも、いずれか一方の入力操作に応じて、第１のプレイヤーまたは第２のプレイヤーの少なくともいずれかに、別のゲームオブジェクトを獲得させる（Ｓ６５２）、請求項５に記載のゲームプログラム。

【０１７２】

（付記７）

受け付けるステップ（Ｓ６０１）において、マッチングしている第１のプレイヤーまたは第２のプレイヤーのいずれかから、獲得をするための入力操作を受け付けることにより、第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーに、別のゲームオブジェクトを獲得させる（Ｓ６５３）、請求項６に記載のゲームプログラム。

【０１７３】

（付記８）

第１のゲームフィールドにおいて、第１のプレイヤーのみから入力操作を受け付ける第

１のゲームオブジェクトが配置されており、
　別のゲームオブジェクトを用いた入力操作を第１のプレイヤーから受け付けることにより、第１のゲームフィールドに配置される、第１のゲームオブジェクトのパラメータを変化させる、請求項７に記載のゲームプログラム。
【０１７４】
（付記９）
　第１のプレイヤーに対し第１のゲームフィールドを提示するための画面において、第１のプレイヤーとマッチングしている複数の他のプレイヤーの情報を表示し、
　第１のプレイヤーから、マッチングしている複数の他のプレイヤーのいずれかを指定する操作を受け付け、
　指定する操作を受け付けることに応答して、指定されたいずれかのプレイヤーおよび第１のプレイヤーと関連付けられる特定のゲームオブジェクトを第１のゲームフィールドに配置する、請求項１および請求項５から８のいずれかに記載のゲームプログラム。
【０１７５】
（付記１０）
　マッチングしている複数の他のプレイヤーとそれぞれ関連付けられている特定のゲームオブジェクトのうち、
　第１のプレイヤーが指定したいずれかのプレイヤーと第１のプレイヤーと関連付けられる特定のゲームオブジェクトのみを、第１のフィールドに配置する、請求項９に記載のゲームプログラム。
【０１７６】
（付記１１）
　第１のゲームフィールドにおいて、特定のゲームオブジェクトを配置する範囲は、第１のプレイヤーが、マッチングしている他のプレイヤーのいずれを指定した場合も固定である、請求項１０に記載のゲームプログラム。
【０１７７】
（付記１２）
　第１のプレイヤーに対し、マッチングできる複数の他のプレイヤーの人数には上限がある、請求項１１に記載のゲームプログラム。
【０１７８】
（付記１３）
　プロセッサ（２９，１９）を備えるコンピュータが実行する方法であって、
　方法は、プロセッサが、
　第１のプレイヤーに対し、第１のプレイヤーに関連付けられる第１のゲームフィールドを提示するステップと、
　第１のプレイヤーと、第１のプレイヤーとは異なる第２のプレイヤーとを、第１のプレイヤーの入力操作と第２のプレイヤーの入力操作とに基づいてマッチングさせるステップ（Ｓ５５２）と、
　マッチングされている第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーに、第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーで共有する特定のゲームオブジェクトを関連付けるステップと、を実行させ、
　マッチングされている第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーに、第１のプレイヤーの入力操作と第２のプレイヤーの入力操作とに基づいてマッチングを解消させるステップ（Ｓ５５２）と、を実行させ、
　特定のゲームオブジェクトは解消とともに削除されるステップと、を実行させ、
　提示するステップにおいて、マッチングしていた第１のプレイヤーは第２のプレイヤーと再マッチングできない方法。
【０１７９】
（付記１４）
　プロセッサ（２９，１９）を備える情報処理装置であって、

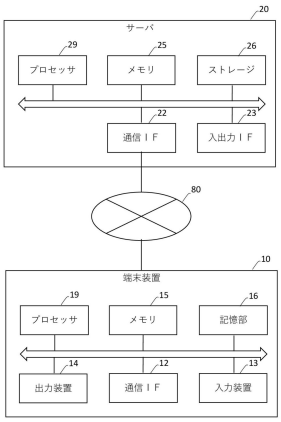
情報処理装置のプロセッサが、
第１のプレイヤーに対し、第１のプレイヤーに関連付けられる第１のゲームフィールドを提示するステップと、
第１のプレイヤーと、第１のプレイヤーとは異なる第２のプレイヤーとを、第１のプレイヤーの入力操作と第２のプレイヤーの入力操作とに基づいてマッチングさせるステップ（Ｓ５５２）と、
マッチングされている第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーに、第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーで共有する特定のゲームオブジェクトを関連付けるステップと、を実行させ、
マッチングされている第１のプレイヤーおよび第２のプレイヤーに、第１のプレイヤーの入力操作と第２のプレイヤーの入力操作とに基づいてマッチングを解消させるステップ（Ｓ５５２）と、を実行させ、
特定のゲームオブジェクトは解消とともに削除されるステップと、を実行させ、
提示するステップにおいて、マッチングしていた第１のプレイヤーは第２のプレイヤーと再マッチングできない情報処理装置。
【符号の説明】
【０１８０】
１：システム、１０：端末装置、１２：通信ＩＦ、１３：入力装置、１４：出力装置、１５：メモリ、１６：記憶部、１９：プロセッサ、２０：サーバ、２２：通信ＩＦ、２３：入出力ＩＦ、２５：メモリ、２６：ストレージ、２９：プロセッサ、８０：ネットワーク、１１１：アンテナ、１２１：第１無線通信部、１３０：操作受付部、１３１：タッチ・センシティブ・デバイス、１３２：ディスプレイ、１４０：音声処理部、１４１：マイク、１４２：スピーカー、１５０：位置情報センサ、１６０：カメラ、１６１：プレイヤー情報、１６２：マッチング情報、１６３：個人庭情報、１６４：共有庭情報、１６５：施設オブジェクト情報、１６６：個人庭における施設オブジェクト情報、１６７：共有庭における施設オブジェクト情報、１６８：収穫物情報、１９１：入力操作受付部、１９２：送受信部、１９３：データ処理部、１９４：報知制御部、２０１：通信部、２０２：記憶部、２０３：制御部、２０２１：プレイヤー情報データベース、２０２２：マッチング情報データベース、２０２３：個人庭情報データベース、２０２４：共有庭情報データベース、２０２５：施設オブジェクトデータベース、２０２６：施設オブジェクトデータベース、２０２７：施設オブジェクトデータベース、２０２８：収穫物データベース、２０３１：受信制御モジュール、２０３２：送信制御モジュール、２０３３：プレイヤー情報取得モジュール、２０３４：マッチング情報取得モジュール、２０３５：庭情報取得モジュール

【図面】

【図１】

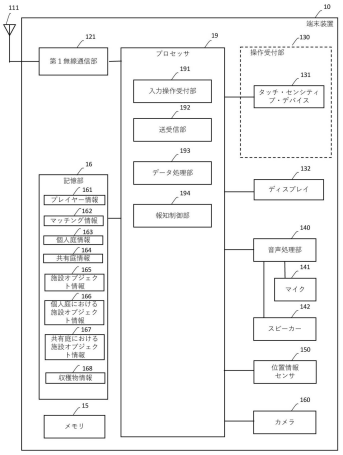
図1

1



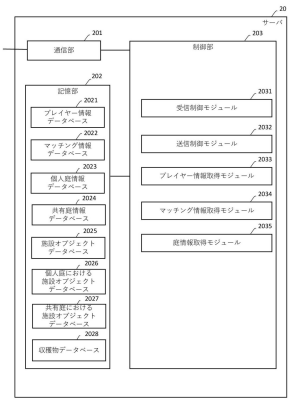
【図２】

図2



【図３】

図3



【図４】

図4

2021

プレイヤー情報データベース

ユーザID	名前	年齢	性別	出身地	血液型	アカウント作成日	所持しているコイン数	マッチングしている人数	・・・	最後にログインした日
U001	田中	20	男	北海道	A	YYYY/MM/DD	8000	2人	・・・	YYYY/MM/DD
U002	鈴木	24	女	青森	B	YYYY/MM/DD	9000	3人	・・・	YYYY/MM/DD
U003	林	40	男	秋田	O	YYYY/MM/DD	12000	1人	・・・	YYYY/MM/DD
U004	郷	30	男	東京	AB	YYYY/MM/DD	5000	1人	・・・	YYYY/MM/DD
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

2022

マッチング情報データベース

マッチングID	ユーザID_1	ユーザID_2	マッチングした日	マッチングの解消日	・・・	ステータス
M001	U001	U002	2021/01/01	-	・・・	マッチング中
M002	U001	U005	2021/01/02	-	・・・	マッチング中
M003	U003	U002	2021/01/03	2021/01/05	・・・	マッチング解散済み
M004	U004	U006	2021/01/04	-	・・・	マッチング中
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

2023

個人庭情報データベース

個人庭ID	ユーザID	作成された日	更新された日	設置されている施設オブジェクトリスト	・・・	庭のステータス
PG001	U001	2021/01/01	2021/02/01	PGO001	・・・	解放中
PG002	U002	2021/01/02	2021/02/02	PGO002	・・・	解放中
PG003	U003	2021/01/03	2021/01/05	PGO003	・・・	削除済み
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

2024

共有庭情報データベース

共有庭ID	マッチングID	作成された日	更新された日	設置された施設オブジェクトリスト	・・・	庭のステータス
SG001	M001	2021/01/01	2021/02/01	SGO001	・・・	解放中
SG002	M002	2021/01/02	2021/02/01	SGO002	・・・	解放中
SG003	M003	2021/01/03	2021/01/05	SGO003	・・・	削除済み
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

【図５】

図5

2025

施設オブジェクトデータベース								
施設オブジェクトID	施設オブジェクトの名称	作成された日	どの辰のものか	施設オブジェクトのレベル	施設オブジェクトの属性	施設オブジェクトで育てられている収穫物ID	・・・	施設オブジェクトの座標位置
O001	畑	YYYY/MM/DD	SG001	Lv5	収穫物	HA001	・・・	(X,Y,Z)
O002	畑	YYYY/MM/DD	PG001	Lv3	収穫物	HA004	・・・	(X,Y,Z)
O003	畑	YYYY/MM/DD	SG002	Lv10	収穫物	HA002	・・・	(X,Y,Z)
O004	畑	YYYY/MM/DD	PG002	Lv2	収穫物	HA001	・・・	(X,Y,Z)
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

2026

個人庭における施設オブジェクトリストデータベース		
個人庭施設オブジェクトリストID	個人庭ID	施設オブジェクトID
PGO_001	PG001	O002
		O102
		O103
PGO_002	PG002	O004
		O005
・・・	・・・	・・・

2027

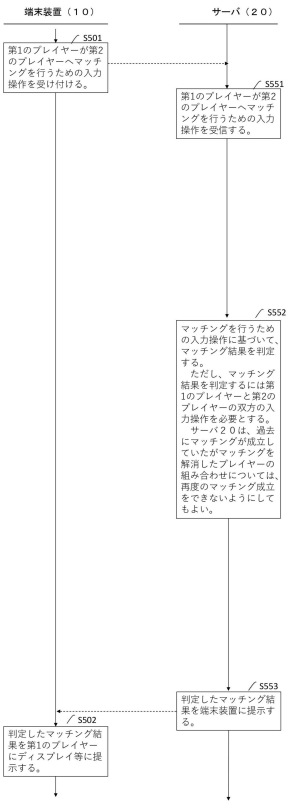
共有庭における施設オブジェクトリストデータベース		
共有庭施設オブジェクトリストID	共有庭ID	施設オブジェクトID
SGO_001	SG001	O001
		O102
		O103
SGO_002	SG002	O004
		O005
・・・	・・・	・・・

2028

収穫物データベース						
収穫物ID	収穫物の名前	収穫できるまでにかかる時間	収穫したときに手に入る個数	収穫物を売却したときに得られるコイン	・・・	収穫物を植えることのできる施設オブジェクトの最低レベル
HA001	にんじん	X分	X個	100コイン	・・・	Lv1
HA002	ぶどう	X時間	X個	2000コイン	・・・	Lv10
HA003	りんご	X時間	X個	3000コイン	・・・	Lv15
HA004	キャベツ	X分	X個	10コイン	・・・	Lv2
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

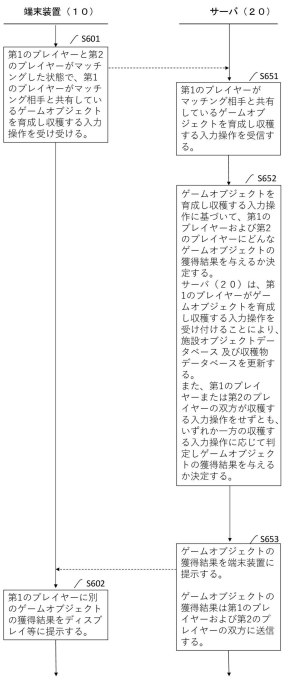
【図６】

図6



【図７】

図7

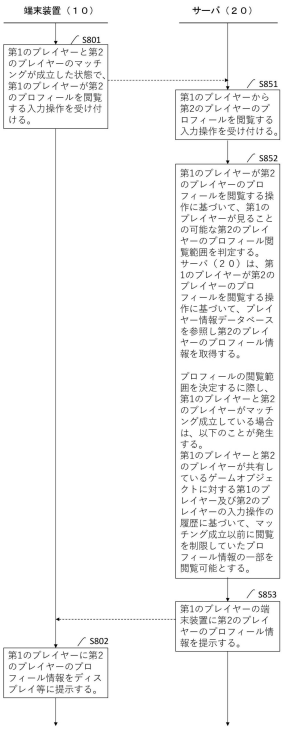


【図８】

図8

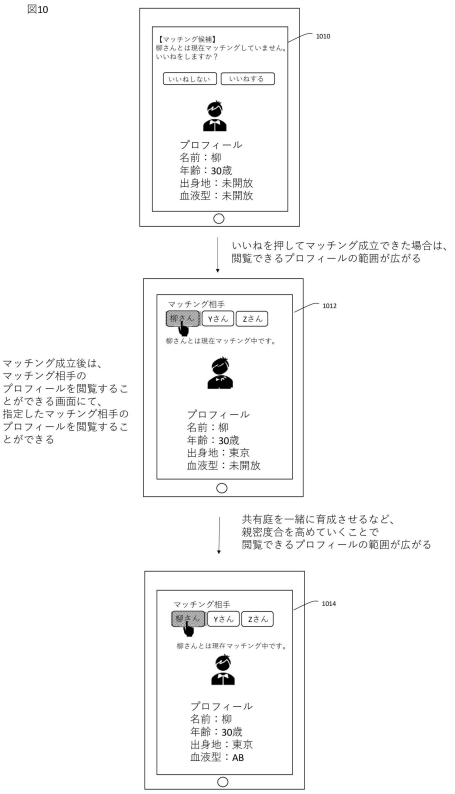
【図９】

図9



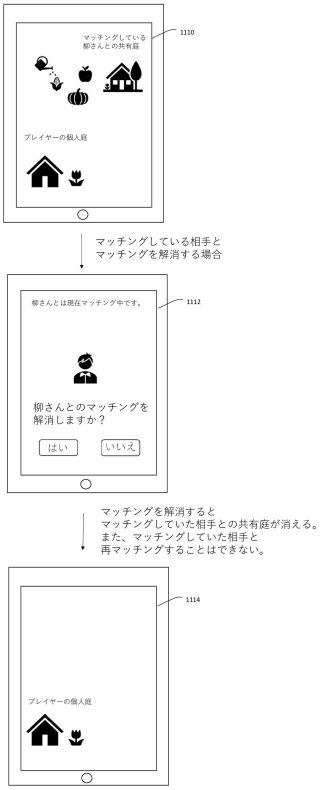
【図１０】

図10



【図１１】

図11



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第６７１４７５７（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１８－０７９２５０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１５６２１３（ＪＰ，Ａ）
Tinder(ティンダー)でマッチ解除したら/されたらどうなる？[online]，2018年06月16日，https://deae.jp/tinder/118/#Tinder，[検索日：2022年7月28日]
エコライト ecolight，マインクラフトでマルチサーバーを立てよう！ 初版 ，第1版，日本，株式会社インプレス 土田 米一，2017年03月11日，p.６２－６６，特に、p.６２－６６、「WorldGuard」プラグインの項目

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ９／２４
Ａ６３Ｆ １３／００－１３／９８