

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7319552号

(P7319552)

(45)発行日 令和5年8月2日(2023.8.2)

(24)登録日 令和5年7月25日(2023.7.25)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/216 (2014.01)

A 6 3 F 13/216

A 6 3 F 13/65 (2014.01)

A 6 3 F 13/65

請求項の数 3 (全14頁)

(21)出願番号 特願2020-172506(P2020-172506)
(22)出願日 令和2年10月13日(2020.10.13)
(62)分割の表示 特願2019-98452(P2019-98452)の
分割
原出願日 令和1年5月27日(2019.5.27)
(65)公開番号 特開2021-3630(P2021-3630A)
(43)公開日 令和3年1月14日(2021.1.14)
審査請求日 令和4年4月13日(2022.4.13)

(73)特許権者 500033117
株式会社M I X I
東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
渋谷スクランブルスクエア
(72)発明者 佐藤 俊宏
東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号
渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ
クシ内
審査官 井上 香緒梨

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置及びプログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

プロセッサを備え、

前記プロセッサは、

ゲームをプレイするプレイヤが利用する端末の位置に基づいて、第1カテゴリの施設が
対応付けられた第1オブジェクトと、第2カテゴリの施設が対応付けられた第2オブジェ
クトと、の少なくとも一方を含む地図画面を、前記端末に表示させ、

前記端末の位置が所定条件を満たす場合に、

前記端末に表示される地図画面に前記第1オブジェクトが表示される場合には、第1
価値を前記プレイヤに付与し、

前記端末に表示される地図画面に前記第2オブジェクトが表示される場合には、第2
価値を前記プレイヤに付与し、

前記第1カテゴリの施設において利用可能な価値と、前記ゲームにおいて使用可能なゲ
ーム媒体と、を少なくとも含む選択対象のうち、前記プレイヤに指定された選択対象を、
前記プレイヤに付与した前記第1価値の消費に伴って前記プレイヤに付与し、

前記第2カテゴリの施設において利用可能な価値と、前記ゲームにおいて使用可能なゲ
ーム媒体と、を少なくとも含む選択対象のうち、前記プレイヤに指定された選択対象を、
前記プレイヤに付与した前記第2価値の消費に伴って前記プレイヤに付与する、

情報処理装置。

【請求項2】

ゲームをプレイするプレイヤーが利用する端末の位置に基づいて、第1カテゴリの施設が対応付けられた第1オブジェクトと、第2カテゴリの施設が対応付けられた第2オブジェクトと、の少なくとも一方を含む地図画面を、プロセッサが前記端末に表示させ、

前記端末の位置が所定条件を満たす場合に、

前記端末に表示される地図画面に前記第1オブジェクトが表示される場合には、第1価値をプロセッサが前記プレイヤーに付与し、

前記端末に表示される地図画面に前記第2オブジェクトが表示される場合には、第2価値をプロセッサが前記プレイヤーに付与し、

前記第1カテゴリの施設において利用可能な価値と、前記ゲームにおいて使用可能なゲーム媒体と、を少なくとも含む選択対象のうち、前記プレイヤーに指定された選択対象を、前記プレイヤーに付与した前記第1価値の消費に伴って前記プレイヤーにプロセッサが付与し、

前記第2カテゴリの施設において利用可能な価値と、前記ゲームにおいて使用可能なゲーム媒体と、を少なくとも含む選択対象のうち、前記プレイヤーに指定された選択対象を、前記プレイヤーに付与した前記第2価値の消費に伴って前記プレイヤーにプロセッサが付与する、

情報処理方法。

【請求項3】

ゲームをプレイするプレイヤーが利用する端末の位置に基づいて、第1カテゴリの施設が対応付けられた第1オブジェクトと、第2カテゴリの施設が対応付けられた第2オブジェクトと、の少なくとも一方を含む地図画面を、前記端末に表示させる機能と、

前記端末の位置が所定条件を満たす場合に、

前記端末に表示される地図画面に前記第1オブジェクトが表示される場合には、第1価値を前記プレイヤーに付与し、

前記端末に表示される地図画面に前記第2オブジェクトが表示される場合には、第2価値を前記プレイヤーに付与する機能と、

前記第1カテゴリの施設において利用可能な価値と、前記ゲームにおいて使用可能なゲーム媒体と、を少なくとも含む選択対象のうち、前記プレイヤーに指定された選択対象を、前記プレイヤーに付与した前記第1価値の消費に伴って前記プレイヤーに付与する機能と、

前記第2カテゴリの施設において利用可能な価値と、前記ゲームにおいて使用可能なゲーム媒体と、を少なくとも含む選択対象のうち、前記プレイヤーに指定された選択対象を、前記プレイヤーに付与した前記第2価値の消費に伴って前記プレイヤーに付与する機能と、

をプロセッサに実行させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

現在、ユーザの実際に移動に従って、ユーザが操作するプレイヤーを地図上で移動させることでゲームが進行する形態のゲームが知られている。例えば特許文献1には、現実世界におけるユーザの移動に応じて仮想世界でゲームが進行する位置ゲームが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第6367450号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このようなゲームにおいて、地図上に存在する実際の店舗等の所定スポットにユーザを集客することができれば、ゲームを活性化することが出来るとともに、実際の店舗につい

10

20

30

40

50

ても、来店する顧客の増加が期待できる。

【０００５】

しかしながら、現在提供されているゲームにおいて、実際の店舗への集客を拡大することが可能な仕組みを有するゲームは存在しない。

【０００６】

そこで、本発明は、所定スポットへの集客を拡大することが可能な技術を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、第１スポットの位置情報と、該第１スポットで交換可能なアイテムに関する情報を記憶する第１スポット情報記憶部と、プレイヤーが所持する、第１スポットで利用可能なポイントに関する情報を記憶するプレイヤー情報記憶部と、前記プレイヤーが利用する端末の位置情報を取得する取得部と、前記端末の位置が第１スポットから所定範囲内にある場合に、前記プレイヤーが所持するポイントと前記アイテムの交換処理を実行可能に制御する交換制御部と、を備える。

10

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、所定スポットへの集客を拡大す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】

20

【０００９】

【図１】本実施形態に係るゲームシステムのシステム構成の一例を示す図である。

【図２】ゲームサーバ及び端末のハードウェア構成例を示す図である。

【図３】ゲームサーバの機能ブロック構成例を示す図である。

【図４】リアルスポット管理ＤＢ、仮想スポットＤＢ及びプレイヤー管理ＤＢの一例を示す図である。

【図５】端末の機能ブロック構成例を示す図である。

【図６】本実施形態に係るゲームサーバが行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図７】端末に表示される画面の一例を示す図である。

30

【図８】端末に表示される画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

添付図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。なお、各図において、同一の符号を付したものは、同一又は同様の構成を有する。

【００１１】

<システム構成>

図１は、本実施形態に係るゲームシステム１のシステム構成の一例を示す図である。図１に示すゲームシステム１は、ゲームサーバ１０と、１以上の端末２０とを備える。ゲームサーバ１０及び端末２０は、インターネットやイントラネット、無線ＬＡＮ、移動通信等の通信ネットワークＮを介して互いに通信可能に接続されている。ゲームサーバ１０及び端末２０は、情報処理装置と称されてもよい。

40

【００１２】

ゲームサーバ１０は、例えば、プレイヤーに関する各種情報を管理したり、ゲームの一部の処理を実行したりする等、端末２０がゲームを提供する上でその一部の機能を担う装置である。ゲームサーバ１０は、１又は複数の物理的なサーバ等から構成されていてもよいし、ハイパーバイザー（hypervisor）上で動作する仮想的なサーバを用いて構成されていてもよいし、クラウドサーバを用いて構成されていてもよい。

【００１３】

端末２０は、ゲームをプレイヤーに提供する端末であり、プレイヤーは、端末２０を操作す

50

ることで本実施形態に係るゲームを実行することができる。端末 20 は、例えば、携帯電話（スマートフォンを含む）、タブレット端末、パーソナルコンピュータ、アーケードゲーム装置、又は、コンシューマゲーム装置等のコンピュータである。

【0014】

＜ゲーム概要＞

続いて、本実施形態に係るゲームシステム 1 が提供するゲームの概要を説明する。本ゲームは、プレイヤーが、自身が所持している複数のキャラクタの中から選択したキャラクタでデッキを編成し、編成したデッキを用いて様々なクエストをクリアしていく、ソーシャルゲーム（Social-network game）である。

【0015】

ゲーム内には、ゲームを有利に進めるための各種のアイテム（以下、「ゲーム用アイテム」と言う。）が存在する。プレイヤーは、クエストをクリアした場合、ゲーム内に存在するショップ（店舗）で課金をした場合、プレイヤーが自ら、ゲーム用アイテムを入手可能なスポットの近くに移動した場合など、様々なタイミングでゲーム用アイテムを入手することができる。ここで、“ゲーム用アイテムを入手可能なスポット”は、仮想的に設けられた地点であり、以下、「仮想スポット」と言う。仮想スポットは、ランドマークなど何らかの実在する地点に対応づけられていてもよいし、公園や空き地などにおける特定の地点に対応づけられていてもよい。

【0016】

また、本ゲームでは、プレイヤーが仮想スポットの近くに移動した場合、ゲーム用アイテムに加えて（又は代えて）、現実存在する所定スポットにてアイテムに交換可能な「ポイント」を入手することができる。“現実存在する所定スポット”とは、例えばコンビニ、スーパーマーケット、飲食店及びアミューズメント施設などであるが、これに限定されるものではない。以下、ポイントをアイテムに交換可能な“現実存在する所定スポット”を、便宜上「リアルスポット」と言う。

【0017】

一定以上のポイントを入手したユーザは、リアルスポットの近くに移動することで、ポイントを所定のアイテムに交換することができる。交換可能な所定のアイテムは、例えば、リアルスポットで販売している商品やサービス等、又はこれらと引換可能なクーポン（電子クーポン）、及びゲーム用アイテムなどである。

【0018】

＜ハードウェア構成＞

図 2 は、ゲームサーバ 10 及び端末 20 のハードウェア構成例を示す図である。ゲームサーバ 10 及び端末 20 は、CPU（Central Processing Unit）、GPU（Graphical processing unit）等のプロセッサ 11、メモリ、HDD（Hard Disk Drive）及び／又は SSD（Solid State Drive）等の記憶装置 12、有線又は無線通信を行う通信 IF（Interface）13、入力操作を受け付ける入力デバイス 14、及び情報の出力を行う出力デバイス 15 を有する。入力デバイス 14 は、例えば、キーボード、タッチパネル、マウス及び／又はマイク等である。出力デバイス 15 は、例えば、ディスプレイ及び／又はスピーカ等である。

【0019】

＜機能ブロック構成＞

図 3 は、ゲームサーバ 10 の機能ブロック構成例を示す図である。ゲームサーバ 10 は、記憶部 100 と、端末制御部 101 と、ゲーム制御部 102 とを含む。記憶部 100 は、ゲームサーバ 10 が備える記憶装置 12 を用いて実現することができる。また、端末制御部 101 と、ゲーム制御部 102 とは、ゲームサーバ 10 のプロセッサ 11 が、記憶装置 12 に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体（Non-transitory computer readable medium）であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、U S

10

20

30

40

50

Bメモリ又はCD-ROM等の記憶媒体であってもよい。

【0020】

記憶部100は、リアルスポット管理DB(DataBase)100aと、仮想スポットDB100bと、プレイヤー管理DB100cとを記憶する。

【0021】

図4のAに、リアルスポット管理DB100aの一例を示す。リアルスポット管理DB100aは、リアルスポットの位置情報と、該リアルスポットで交換可能なアイテムに関する情報とを対応づけて記憶するDB(第1スポット情報記憶部)である。「リアルスポット識別子」は、リアルスポットを一意に識別する情報を示す。「カテゴリ」は、リアルスポットのカテゴリであり、例えば、コンビニやスーパーマーケットを運営する企業名、運営団体の名称及びブランド名などであってもよい。「スポット名」は、リアルスポットの名称であり、例えば具体的な店舗名や施設名等であってもよい。図4のAの例では、リアルスポット識別子は、例えば、企業名(企業A、企業B等)と、店舗名(店舗A1、店舗A2、店舗B1、店舗B2等)とから構成されているが、一例にすぎず、これに限定されるものではない。

【0022】

「設置位置情報」は、リアルスポットが存在する位置を示す。設置位置情報は、住所で表現されていてもよいし、緯度及び経度で表現されていてもよい。「アイテム」は、リアルスポットで交換可能なアイテムと、交換に必要なポイント数とを示す。「付加情報」は、リアルスポットの営業時間やアイテム交換可能時間帯など、リアルスポットに関する各種の情報を示す。

【0023】

図4のBに、仮想スポットDB100bの一例を示す。仮想スポットDB100bは、仮想スポットの位置情報を記憶するDB(第2スポット情報記憶部)である。「スポットID」は、仮想スポットを一意に識別する識別子を示す。「設置位置情報」は、仮想スポットが存在する位置を示す。設置位置情報は、住所で表現されていてもよいし、緯度及び経度で表現されていてもよい。「状態情報」は、仮想ポイントの状態を示している。本実施形態において、仮想ポイントは、通常の状態と、活性化した状態とのうちいずれかの状態になるように制御されていてもよい。活性化した状態とは、通常の状態と比較して、プレイヤーに対してゲームをプレイする上での有利な効果をもたらす状態を意図している。通常の状態なのか活性化した状態なのかについては、時間の経過に応じて切り替わるようにしてもよいし、固定的に定められていてもよい。例えば、活性化した状態の仮想ポイントでは、通常の状態である仮想スポットよりも、ゲーム用アイテムを多く入手できるようにしてもよい。「設定情報」は、ポイントの付与可否を示す情報を示す。設定情報に、ポイント付与しないことを示すフラグが設定されている場合、ユーザが仮想スポット近づいてもポイントは付与されない。一方、ポイント付与することを示すフラグが設定されている場合、ユーザが仮想スポットに近づくとポイントが付与される。なお、設定情報は、後述するリアルスポットのカテゴリごとに設定可能としてもよい。

【0024】

図4のCに、プレイヤー管理DB100cの一例を示す。プレイヤー管理DB100cは、プレイヤーが所持する、リアルスポットで利用可能なポイントに関する情報を記憶するDB(プレイヤー情報記憶部)である。「プレイヤーID」は、プレイヤーを一意に識別する識別子を示す。「ニックネーム」は、プレイヤーが設定したゲーム内での名称(呼び名)を示す。「カテゴリ別ポイント数」は、プレイヤーが仮想スポットで取得したポイント数を示す。

【0025】

ここで、本実施形態では、ポイントは、リアルスポットのカテゴリに関わらず共通であってもよいし、リアルスポットのいずれかのカテゴリに対応づけられるようにしてもよい。後者の場合、ポイントは、そのポイントが対応づけられるカテゴリのリアルスポットでのみアイテムに交換可能であってもよい。図4のA及びCの例では、リアルスポットには、企業Aに属するリアルスポットと、企業Bに属するリアルスポットとが存在しており、

10

20

30

40

50

ユーザが取得したポイント数が、カテゴリごとに記録されている。

【0026】

もし、プレイヤーが、企業Aのリアルスポットで利用できるポイント（以下、「第1ポイント」と言う。）を100ポイント所有し、企業Bのリアルスポットで利用できるポイント（以下、「第2ポイント」と言う。）を10ポイント所有していると仮定する。この場合、プレイヤーは、企業Aのリアルスポット付近に移動した場合、100ポイント分の第1ポイントの全部又は一部をアイテムに交換することができるが、10ポイント分の第2ポイントについては利用することができない。また、プレイヤーは、企業Bのリアルスポット付近に移動した場合、10ポイント分の第2ポイントの全部又は一部をアイテムに交換することができるが、100ポイント分の第1ポイントについては利用することができない。なお、第1ポイント及び第2ポイントとの表現は、ポイントによって利用可能なリアルスポットが異なることを示すためであり、更に多くの種類のポイント（第3ポイント、第4ポイント等）が存在していてもよい。

10

【0027】

端末制御部101は、本ゲームを実行するために必要な情報を生成して端末20に送信することで、端末20側に実行させる処理を制御する。

【0028】

ゲーム制御部102は、本ゲームを実行するために必要な各種の機能のうちゲームサーバ10側で行う機能を提供する。ゲーム制御部102は、取得部1021と、交換制御部1022と、付与部1023と、表示制御部1024とを含む。

20

【0029】

取得部1021は、プレイヤーが利用する端末20の位置情報を取得する機能を有する。

【0030】

交換制御部1022は、端末20の位置（プレイヤーの位置）がリアルスポット（第1スポット）から所定範囲内にある場合に、プレイヤーが所持するポイント（第1ポイント又は第2ポイント）とアイテムの交換処理を実行可能に制御する機能を有する。また、交換制御部1022は、当該交換処理が実行可能である場合で、かつ、プレイヤーから指示を受けた場合に、プレイヤーが所持するポイントを、プレイヤーが指定したアイテムに交換する。

【0031】

また、リアルスポット管理DB100a（第1スポット情報記憶部）には、リアルスポットごとに所定の時間帯を示す情報が含まれていてもよい。交換制御部1022は、端末20の位置がリアルスポットから所定範囲内であり、かつ、現在時刻が当該リアルスポットに対応する所定の時間帯に含まれる場合に、プレイヤーが所持するポイントとアイテムの交換処理を実行可能に制御してもよい。一方、交換制御部1022は、現在時刻が当該リアルスポットに対応する所定の時間帯に含まれない場合、プレイヤーが所持するポイントとアイテムの交換処理を実行しないように制御してもよい。

30

【0032】

また、交換制御部1022は、端末20の位置がリアルスポットから所定範囲内にある場合に、リアルスポットに関連するクーポンを利用可能に制御してもよい。一方、交換制御部1022は、端末20の位置がリアルスポットから所定範囲外にある場合、リアルスポットに関連するクーポンを利用できないように制御してもよい。

40

【0033】

付与部1023は、端末20の位置が仮想スポット（第2スポット）から所定範囲内である場合、プレイヤーにポイントを付与する機能を有する。また、付与部1023は、場所と時間の少なくとも一方に基づく条件に応じて、プレイヤーに付与するポイントの種類を変えてもよい。例えば、付与部1023は、第1の期間においては、プレイヤーに第1ポイントを付与し、第1の期間と異なる第2の期間においては、プレイヤーに第2ポイントを付与することとしてよい。

【0034】

また、仮想スポットDB100b（仮想スポット情報記憶部）には、ポイントの付与可

50

否を示す設定情報が含まれており、付与部 1023 は、端末 20 の位置が仮想スポットから所定範囲内であり、かつ、該仮想スポットがポイントを付与可能に設定されている場合に、プレイヤーにポイントを付与するようにしてもよい。

【0035】

表示制御部 1024 は、端末 20 のゲーム画面に表示させる内容を制御する機能を有する。例えば、表示制御部 1024 は、地図画面に、端末 20 の位置と、地図画面に存在するリアルスポットとを重畳して表示させるようにしてもよい。また、表示制御部 1024 は、地図画面に、端末 20 の位置と、地図画面に存在するリアルスポットと、地図画面に存在する仮想スポットとを重畳して表示させるようにしてもよい。

【0036】

また、表示制御部 1024 は、仮想スポットが活性化している状態と、活性化していない状態とで、地図画面上での表示態様を切り替えるようにしてもよい。

【0037】

図 5 は、端末 20 の機能ブロック構成例を示す図である。端末 20 は、記憶部 200 と、通信部 201 と、UI (UserInterface) 部 202 と、ゲーム制御部 203 とを含む。記憶部 200 は、端末 20 が備える記憶装置 12 を用いて実現することができる。また、通信部 201 と、UI 部 202 と、ゲーム制御部 203 とは、端末 20 のプロセッサ 11 が、記憶装置 12 に記憶されたプログラムを実行することにより実現することができる。また、当該プログラムは、記憶媒体に格納することができる。当該プログラムを格納した記憶媒体は、コンピュータ読み取り可能な非一時的な記憶媒体であってもよい。非一時的な記憶媒体は特に限定されないが、例えば、USB メモリ又は CD-ROM 等の記憶媒体であってもよい。

【0038】

記憶部 200 は、ゲーム制御部 203 が本ゲームを実行するために必要なゲームデータを記憶する。ゲームデータには、キャラクタの画像データ、ゲームシナリオ等が格納される。

【0039】

通信部 201 は、通信 IF 13 を用いてゲームサーバ 10 との間で各種の通信を行う機能を有する。

【0040】

UI 部 202 は、プレイヤーから各種の入力を受け付ける処理と、ディスプレイに各種のゲーム画面を表示させる機能とを有する。また、UI 部 202 は、ゲームサーバ 10 の指示に従い、ゲーム画面を表示する。

【0041】

ゲーム制御部 203 は、ゲームサーバ 10 と連携することで、本ゲームを実行するために必要な各種の機能を提供する。例えば、ゲーム制御部 203 は、ゲーム画面に描画するための各種の情報（アイコン画像データ、テキストデータ等）をゲームサーバ 10 から取得する機能等を提供する。

【0042】

以上説明した機能ブロック構成について、ゲームサーバ 10 に含まれる取得部 1021 と、交換制御部 1022 と、付与部 1023 と、表示制御部 1024 とのうち全部又は一部を、端末 20 のゲーム制御部 203 に備える構成とするようにしてもよい。

【0043】

<処理手順>

図 6 は、本実施形態に係るゲームサーバ 10 が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。図 6 を用いて、プレイヤーが仮想スポットでポイントを取得し、取得したポイントをリアルスポットで利用する際の処理手順を説明する。

【0044】

なお、図 6 に示すフローチャートは、本ゲームにおいて、ポイントを取得又は利用することが可能なモードが実行されている間（つまり、端末 20 の画面に、プレイヤーの位置と

10

20

30

40

50

リアルスポットの位置と仮想スポットの位置とを重畳表示する地図画面を表示している間)、繰り返し実行される。

【0045】

ステップS100で、交換制御部1022は、取得部1021で取得した端末20の位置が、仮想スポットから所定範囲であり、かつ、プレイヤーが、ゲーム用アイテム及びポイントを取得する操作を行ったか否かを判定する。当該操作を行った場合はステップS101に進み、行っていない場合にはステップS102に進む。

【0046】

ステップS101で、付与部1023は、プレイヤーに、端末20の位置が所定範囲内にある仮想スポットにて取得可能なゲーム用アイテムと、仮想スポットのカテゴリに対応するポイントとを付与する。付与部1023は、付与するゲーム用アイテムと付与するポイント数を、ランダムに決定するようにしてもよい。付与部1023は、プレイヤー管理DB100cの「カテゴリ別ポイント数」に、付与したポイント数を加算する。

【0047】

なお、付与部1023は、端末20に表示されている地図画面上に表示されているリアルスポットのカテゴリに対応するポイントのみをプレイヤーに付与するようにしてもよい。例えば、企業Aのリアルスポットが地図画面に存在する場合で、かつ、仮想スポットから所定範囲内にいるプレイヤーがポイントを取得する操作を行った場合、付与部1023は、企業Aに対応するポイント(第1ポイント)をプレイヤーに付与するようにしてもよい。また、例えば、企業A及び企業Bのリアルスポットが地図画面に存在する場合で、かつ、仮想スポットから所定範囲内にいるプレイヤーがポイントを取得する操作を行った場合、付与部1023は、企業Aに対応するポイント(第1ポイント)及び企業Bに対応するポイント(第2ポイント)の両方(又はいずれか一方)をプレイヤーに付与するようにしてもよい。

【0048】

また、付与部1023は、端末20の位置から所定範囲内にある仮想スポットが活性化していない状態(所定の効果を発揮していない状態)である場合に、プレイヤーにポイントが付与する確率を、該仮想スポットが活性化している状態(所定の効果を発揮している状態)である場合に、プレイヤーにポイントが付与する確率よりも高く(又は低く)設定するようにしてもよい。若しくは、付与部1023は、仮想スポットが活性化していない状態(又は活性化している状態)では少なくともプレイヤーに1以上のポイントが付与するようにしてもよい。仮想スポットが活性化していない状態である場合にポイントが付与する確率を、仮想スポットが活性化している状態にポイントが付与する確率よりも高く設定する場合、活性化していない仮想スポットにもプレイヤーが現れることになるため、活性化している仮想スポットにプレイヤーが集結してしまうことを抑止することができる。

【0049】

ステップS102で、交換制御部1022は、取得部1021で取得した端末20の位置が、リアルスポットから所定範囲であり、かつ、プレイヤーが、当該リアルスポットにてポイントを利用する操作を行ったか否かを判定する。当該操作を行った場合はステップS103に進み、行っていない場合にはステップS104に進む。

【0050】

ステップS103で、交換制御部1022は、リアルスポット管理DB100aを検索することで、端末20の位置から所定範囲にあるリアルスポットで交換可能なアイテムと交換に必要なポイント数とを取得する。また、交換制御部1022は、プレイヤーが所持するカテゴリ別ポイント数が、交換に必要なポイント数以上であるアイテムについて、プレイヤーから交換の指示を受け付ける。交換が完了すると、交換制御部1022は、交換したアイテムに対応するポイント数を、プレイヤー管理DB100cから減算する。

【0051】

なお、交換制御部1022は、リアルスポットにてポイントをアイテムに交換する回数を、無制限に許容するようにしてもよいし、所定の期間内で所定回数に限定して許容するようにしてもよい。例えば、1日にN回(Nは1以上の整数)のみに限定して許容するよ

10

20

30

40

50

うにしてもよい。

【0052】

ステップS104で、表示制御部1024は、ゲーム内にて、ポイントを取得又は利用するモードが継続しているか否かを判定する。継続している場合はステップS100に戻る。継続していない場合は処理を終了する。

【0053】

＜画面表示例＞

図7及び図8は、端末20に表示される画面の一例を示す図である。図7のAは、地図画面の一例である。地図画面には、リアルスポットCP1～リアルスポットCP5と、仮想スポットGP1～GP5と、プレイヤー位置Pが表示されている。また、仮想スポットGP4は活性化している状態であり、仮想スポットGP1～GP3及びGP5は活性化していない状態である。

10

【0054】

図7のAに示す地図画面にて、プレイヤーがリアルスポットCP1～リアルスポットCP5のいずれかのアイコンをタッチすると、図7のB及び図7のCに示す、リアルスポットの詳細情報を表示する画面に遷移する。

【0055】

図7のB及び図7のCに示す画面には、リアルスポットで引き換え可能なアイテムの一覧を表示する表示エリアA1と、リアルスポットの詳細情報（コンビニのブランド名、店名、営業時間及び定休日等）を表示する表示エリアA2と、リアルスポットで利用可能なポイント数（つまり、リアルスポットのカテゴリに対応するポイント数）を表示する表示エリアA3と、リアルスポットで利用可能なクーポンを表示する表示エリアA4とが含まれる。

20

【0056】

図7のBに示す画面は、プレイヤーの現在位置（端末20の現在位置）と詳細を表示するリアルスポットとの位置が所定範囲外である場合の表示例を示している。一方、図7のCに示す画面は、プレイヤーの現在位置（端末20の現在位置）と詳細を表示するリアルスポットとの位置が所定範囲内である場合の表示例を示している。図7のBに示す画面では、交換するアイテムを指定するボタンB1～B5がグレースアウトされ、アイテムの交換ができないように制御される。一方、図7のCに示す画面では、交換するアイテムを指定するボタンB1～B5がアクティブ表示され、プレイヤーから交換したいアイテムの指定を受け付けることができるように制御される。

30

【0057】

表示エリアA4に表示されるクーポンは、ポイントとの交換が必要なアイテムとは異なり、ポイントと交換することなく利用可能なクーポンであってもよい。また、特定のリアルスポットのみで利用可能なクーポンではなく、各リアルスポットで共通に利用可能なクーポンであってもよい。ゲームサーバ10は、表示エリアA4に表示するクーポンのデータを、例えばゲームサーバ10に接続された広告サーバから取得することとしてもよい。ユーザが利用したいクーポンをタップすると、クーポンの詳細を示す画面が表示されるようにしてもよい。ユーザは、当該画面を店員等に提示することで、割引等を受けることができる。

40

【0058】

図7のCに示す画面において、プレイヤーがボタンB1～B5のいずれかをタッチすると、図8のAに示す、ポイントとアイテムを交換するか否かの選択を受け付ける画面に遷移する。プレイヤーがボタンB10をタッチすると、ポイントとアイテムとの交換が行われ、図8のB又は図8のCに示す画面に遷移する。プレイヤーがボタンB11をタッチすると、ポイントとアイテムとの交換は行われない。

【0059】

図8のBは、交換したアイテムを店頭等で受け取る際に必要なコードを表示する画面の例を示す。図8のCは、交換したアイテムを店頭等で受け取る際に必要な二次元コードを

50

表示する画面の例を示す。プレイヤは、リアルスポットに対応する実際の店舗にて、これらの画面を店員に見せることで、商品を受け取ることができる。

【0060】

<まとめ>

本実施形態によれば、ユーザは、仮想スポットにて取得したポイントを、リアルスポット（所定スポット）でアイテムに引き換えることができる。これにより、アイテムを入手したいプレイヤはリアルスポットに集まることになるため、リアルスポットへの集客を拡大することが可能になる。

【0061】

また、本実施形態によれば、端末20の画面に、リアルスポットで利用可能なクーポンを表示するようにした。これにより、クーポンを利用したいプレイヤはリアルスポットに集まることになるため、リアルスポットへの集客を更に拡大することが可能になる。

【0062】

以上説明した実施形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定して解釈するためのものではない。実施形態で説明したフローチャート、シーケンス、実施形態が備える各要素並びにその配置、材料、条件、形状及びサイズ等は、例示したものに限定されるわけではなく適宜変更することができる。また、異なる実施形態で示した構成同士を部分的に置換し又は組み合わせることが可能である。

【符号の説明】

【0063】

1…ゲームシステム、10…ゲームサーバ、11…プロセッサ、12…記憶装置、13…通信IF、14…入力デバイス、15…出力デバイス、20…端末、100…記憶部、101…端末制御部、102…ゲーム制御部、200…記憶部、201…通信部、202…UI部、203…ゲーム制御部、1021…取得部、1022…交換制御部、1023…付与部、1024…表示制御部

10

20

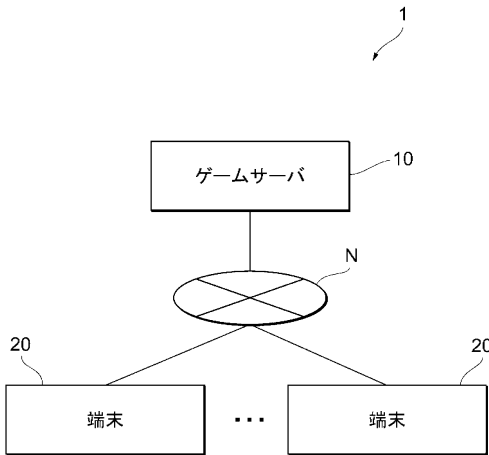
30

40

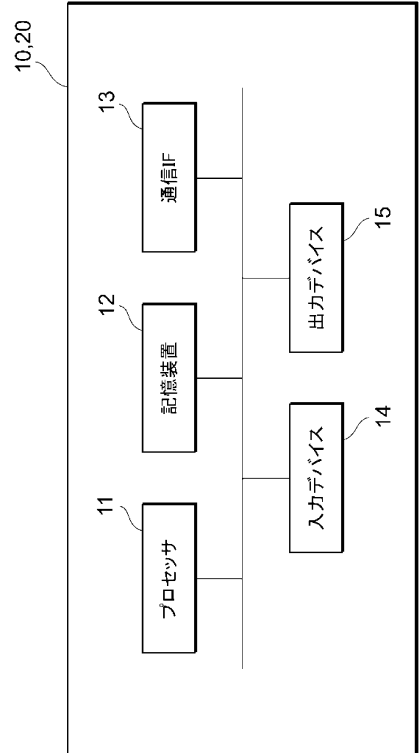
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

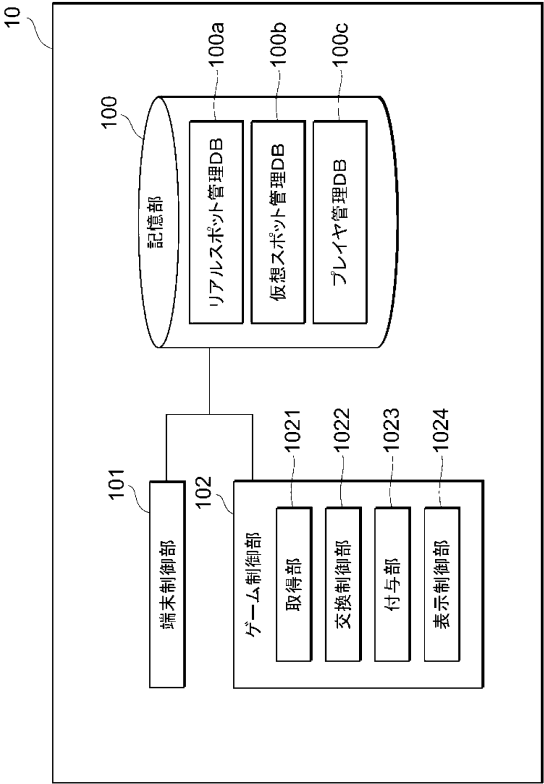
20

30

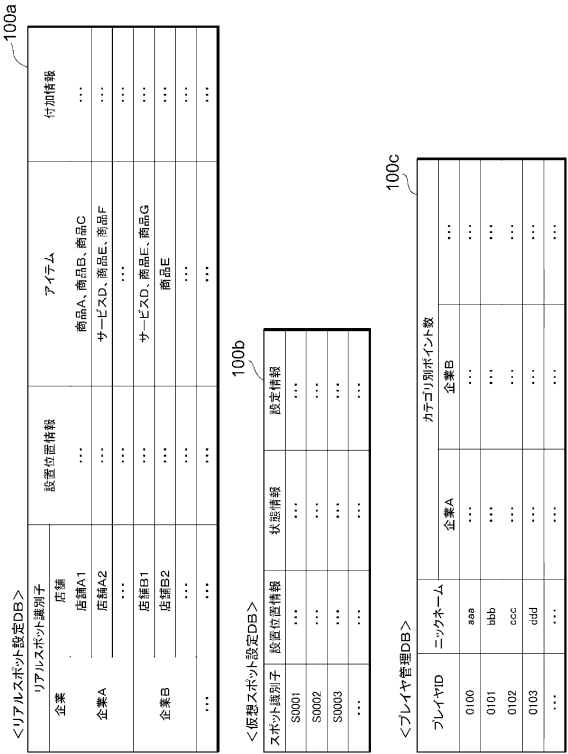
40

50

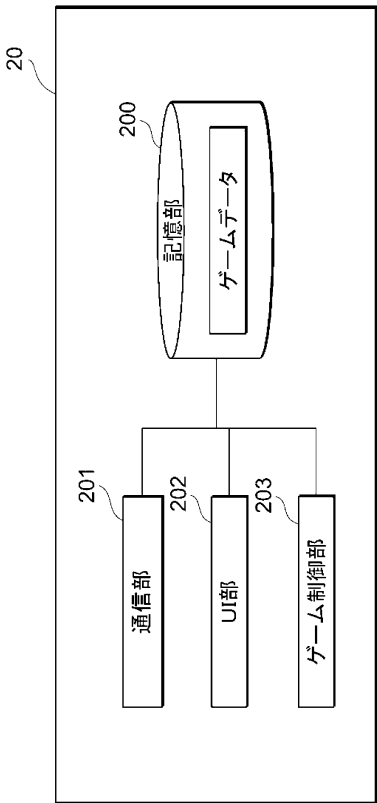
【図 3】



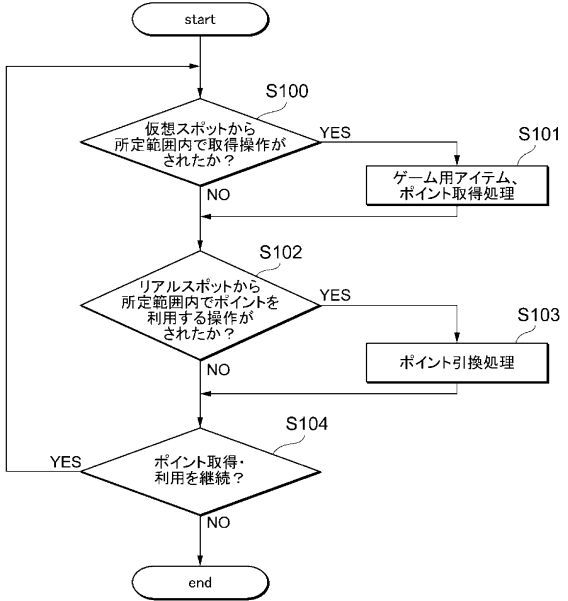
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

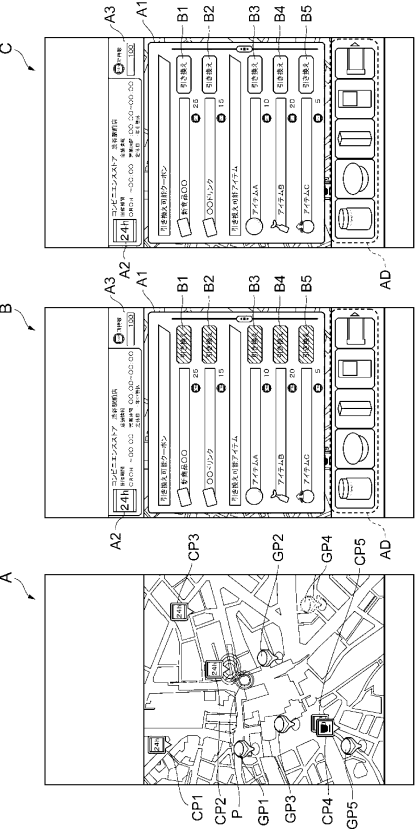
20

30

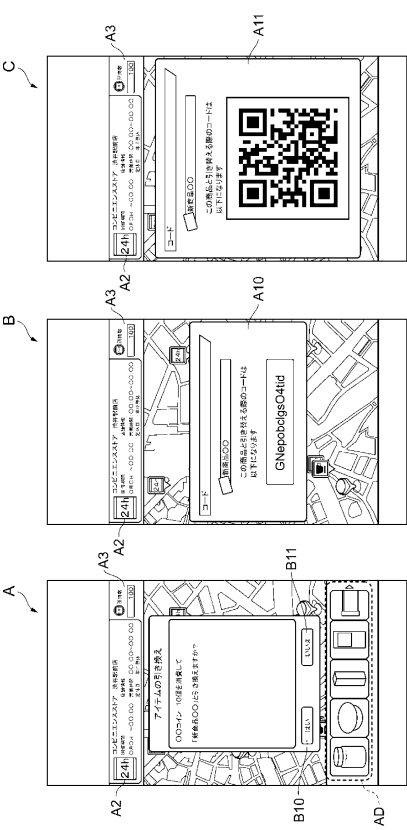
40

50

【図 7】



【図 8】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開２０１０－２３８０２４（ＪＰ，Ａ）
 特開２００９－１２９００２（ＪＰ，Ａ）
 特開２０１７－０２３５４４（ＪＰ，Ａ）
 特開２００２－０４９６８１（ＪＰ，Ａ）
 韓国公開特許第２００３－００６１２４０（ＫＲ，Ａ）
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 Ａ６３Ｆ １３／００－１３／９８
 Ｇ０６Ｑ ３０／００－３０／０８