

(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
2013 年 12 月 12 日(12.12.2013)

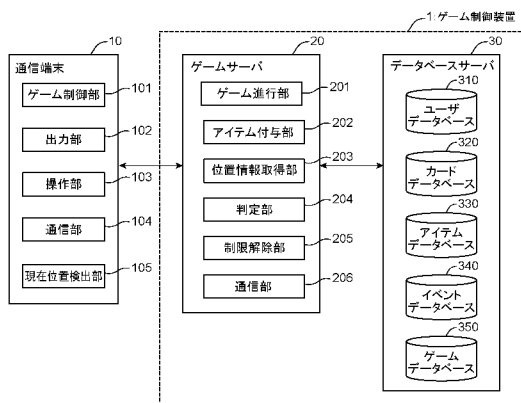


(10) 国際公開番号
WO 2013/183243 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/10 (2006.01) A63F 13/06 (2006.01)
A63F 13/00 (2006.01) A63F 13/12 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2013/003271
- (22) 国際出願日: 2013 年 5 月 22 日(22.05.2013)
- (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 2012-130816 2012 年 6 月 8 日(08.06.2012) JP
- (71) 出願人: 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 鈴木 正能 (SUZUKI, Masayoshi). 富田 浩之 (TOMITA, Hiroyuki).
- (74) 代理人: 小谷 悦司, 外 (KOTANI, Etsuji et al.); 〒5300005 大阪府大阪市北区中之島 2 丁目 2 番 2 号大阪中之島ビル 2 階 Osaka (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, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, 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, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, 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, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).
- 添付公開書類:
— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

(54) Title: GAME CONTROL DEVICE, GAME CONTROL METHOD, GAME CONTROL PROGRAM, RECORDING MEDIUM, AND GAME SYSTEM

(54) 発明の名称: ゲーム制御装置、ゲーム制御方法、ゲーム制御プログラム、記録媒体、及びゲームシステム



- 1 Game control device
- 10 Communication terminal
- 20 Game server
- 30 Database server
- 101 Game controller
- 102 Output part
- 103 Operation part
- 104, 206 Communicator
- 105 Current position detector
- 201 Game advancing part
- 202 Item granting part
- 203 Position information acquirer
- 204 Determination part
- 205 Limit canceling part
- 310 User database
- 320 Card database
- 330 Item database
- 340 Event database
- 350 Game database

(57) Abstract: According to the present invention, an item granting part grants the user an in-game item with a usage limit imposed. A position information acquirer acquires position information of a communication terminal in the real world. A determination part determines whether or not the user is in a specific location in the real world, on the basis of the position information acquired by the position information acquirer. When the determination part has determined that the user is a spectator in a stadium, a limit canceling part cancels an opening limit on a mystery item in which the usage limit item is enclosed, and cancels the usage limit on the usage limit item.

(57) 要約: アイテム付与部は、使用制限をかけた状態でゲーム上のアイテムをユーザに付与する。位置情報取得部は、現実世界における通信端末の位置情報を取得する。判定部は、位置情報取得部により取得された位置情報に基づき、現実世界の特定場所にユーザが存在するか否かを判定する。制限解除部は、判定部によりユーザがスタジアム観戦していると判定された場合、使用制限アイテムを同封する福袋アイテムの開封制限を解除し、当該使用制限アイテムの使用制限を解除する。

明 細 書

発明の名称：

ゲーム制御装置、ゲーム制御方法、ゲーム制御プログラム、記録媒体、及びゲームシステム

技術分野

[0001] 本発明は、通信端末からアクセス可能に構成され、通信端末によるゲームの実行を制御する技術に関するものである。

背景技術

[0002] 近年、GPS機能付きの携帯端末の発達により、現実世界でのユーザの位置を追跡することが容易になっている。そこで、ユーザの現在位置をゲーム空間内に取り込んだゲームが開発されている。

[0003] 例えば、特許文献1には、GPSからユーザの位置情報を取得し、位置情報に基づきゲームエリアを設定し、設定したゲームエリアをゲーム機のディスプレイに表示し、ディスプレイ表示されたゲームエリア内にキャラクタを配置し、ユーザの現実世界での移動軌跡をGPSで追跡し、その移動軌跡がキャラクタを取り囲むような軌跡を示せば、キャラクタをユーザに獲得させるゲーム装置が開示されている。

[0004] また、スマートフォンやタブレット端末といった高機能な携帯端末の普及により、電車での移動中や待ち合わせ時間などにおいてユーザが気軽に楽しむことができるソーシャルゲームが普及している。

[0005] ところで、ソーシャルゲームにおいては、長期に渡ってユーザにプレイしてもらうために、種々のポイントやアイテムをユーザに付与することが行われている。

[0006] しかしながら、ソーシャルゲームでは、多くのポイントやアイテムを付与したとしても、それらを一旦使用してしまえば、次にやることなく、ユーザによってはそれを区切りとしてゲームを止めてしまう者も多くいる。

[0007] また、特許文献1は、単にキャラクタを獲得することで目的が達成される

システムであり、キャラクタの獲得時点でゲームは終了してしまい、ゲームの継続的な遊戯性を提供できるものではなかった。すなわち、上記ゲームはGPS機能を利用しているものの、所定の目標点に到達したか、あるいは所定領域を網羅したかという点でプレイが完結しており、GPS機能を採用したことによって、ユーザの継続的な遊戯を喚起できるものではなかった。

先行技術文献

特許文献

[0008] 特許文献1：特開2002-273034号公報

発明の概要

[0009] 本発明の目的は、ユーザの位置情報を有効に活用することで、アイテムへのユーザの関心を高め、長期間に渡りユーザのゲームへの関心を持続させることができるゲームを実現するゲーム制御装置等を提供することである。

[0010] 本発明の一態様によるゲーム制御装置は、通信端末からアクセス可能に接続され、前記通信端末によるゲームの実行を制御するゲーム制御装置であって、使用制限をかけた状態で前記ゲーム上のアイテムをユーザに付与するアイテム付与部と、現実世界における前記通信端末の位置情報を取得する位置情報取得部と、前記位置情報に基づき、現実世界の特定場所に前記ユーザが存在するか否かを判定する判定部と、前記判定部により前記ユーザが前記特定場所に存在すると判定された場合、当該ユーザによる前記アイテムの使用制限を解除する制限解除部とを備えている。

図面の簡単な説明

[0011] [図1]本発明の実施の形態1によるゲームシステムの全体構成図である。

[図2]通信端末の外観図である。

[図3]通信端末の内部構成を示すブロック図である。

[図4]ゲームサーバの構成の一例を示すブロック図である。

[図5]通信端末のディスプレイに表示されるゲームのトップページの一例を示した画面図である。

[図6]本発明の実施の形態によるゲーム制御装置及び通信端末の機能ブロック図である。

[図7]プレゼントボックステーブルのデータ構造の一例を示した図である。

[図8]カードデータベースのデータ構造の一例を示す図である。

[図9]アイテムデータベースのデータ構造の一例を示す図である。

[図10]イベントテーブルのデータ構造の一例を示す図である。

[図11]ユーザ情報テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

[図12] (A) はプレゼントボックスの閲覧ページの一例を示す画面図である。(B) は使用制限が解除されていない福袋アイテムに対してユーザが内容確認指示を入力した場合に表示されるページの一例を示した図である。

[図13]使用制限アイテムの内容公開ページの一例を示した図である。

[図14]ゲーム制御装置が福袋アイテムを付与する際の処理を示すフローチャートである。

[図15]ゲーム制御装置が使用制限アイテムの使用制限を解除する際の処理を示すフローチャートである。

[図16]スタジアム観戦判定処理のフローチャートである。

[図17]本発明の実施の形態1において、ユーザがプレゼントボックスを閲覧する際の処理を示すフローチャートである。

[図18]図17の続きのフローチャートである。

[図19]本発明の実施の形態2において、使用制限アイテムの使用制限が解除される際の処理を示したフローチャートである。

[図20]本発明の実施の形態1において、使用制限アイテムの使用制限の解除の一態様を示したタイムチャートである。

[図21]本発明の実施の形態1において、使用制限アイテムの使用制限の解除の別の態様を示したタイムチャートである。

[図22]本発明の実施の形態1において、使用制限アイテムの使用制限の解除の別の態様を示したタイムチャートである。

[図23]本発明の実施の形態1において、使用制限アイテムの使用制限の解除

の別の一態様を示したタイムチャートである。

[図24]本発明の実施の形態2において、ユーザが福袋アイテムに同封された使用制限アイテムを取得するまでの流れを示したタイムチャートである。

[図25]ユーザが取得した使用制限アイテムが選手カードである場合において、ユーザに選手カードを取得したことを通知するための受取ページの一例を示した図である。

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よるゲームシステムについて説明する。

[0013] (実施の形態1)

<ゲームシステムの構成>

図1は、本発明の実施の形態1によるゲームシステムの全体構成図である。図1に示すように、このゲームシステムは、通信網NW（ネットワーク）に接続可能な通信端末10a、10b、10c、…と、通信網NWに接続されているゲームサーバ20と、データベースサーバ30とを備えている。なお、ゲームサーバ20とデータベースサーバ30とでゲーム制御装置1が構成される。図1の例では、ゲームサーバ20とデータベースサーバ30とに分けてゲーム制御装置1を構成したが、本発明はこれに限定されず、ゲームサーバ20とデータベースサーバ30とを一台のサーバ装置に実装してもよい。通信端末10a、10b、10c、…はそれぞれ、個々のユーザによって操作される端末である。以下、通信端末10a、10b、10c等を総称するときは通信端末10と記述する。通信端末10としては、例えば、携帯端末、スマートフォン、PDA（Personal Digital Assistant）、パーソナルコンピュータ、或いは双方向の通信機能を備えたテレビジョン受像機（いわゆる多機能型のスマートテレビも含む。）等の通信端末を採用することができる。

[0014] ゲームサーバ20は、クライアントである通信端末10と通信可能に構成されており、通信端末10に対してゲームサービスを提供する。ゲームサーバ20には、ゲーム用アプリケーションとしてウェブブラウザ上で動作可能

なアプリケーションが実装されている。

[0015] データベースサーバ30は、ゲームサーバ20と例えば有線を介して接続され、通信端末10にゲームサービスを提供する上で必要となる後述する種々の情報を記憶する。

[0016] 通信端末10は、ゲームサーバ20によって提供されるウェブページが表示可能なウェブブラウザを備え、ゲームサーバ20から適宜配信されるデータをウェブブラウザ上で実行する。これにより、ユーザは、通信端末10上でウェブページを操作し、ゲームをプレイすることができる。

[0017] なお、図1において、ゲームサーバ20とは別に各通信端末10を操作するユーザを認証するための認証サーバを設けてもよい。また、多くの通信端末10からのアクセスを受け入れるために複数のゲームサーバ20を設ける場合は、その複数のゲームサーバ20間の負荷を調整するためのロードバランサを設けてもよい。また、ゲームサーバ20は単一のサーバ装置として構成してもよいが、機能を分散させた複数のサーバ装置として構成してもよい。データベースサーバ30も単一のデータベースサーバとして構成してもよいが、複数のサーバ装置として構成してもよい。

[0018] <通信端末の構成>

次に、図2(A)、図2(B)、及び図3を参照して通信端末10について説明する。図2は、通信端末10の外観図であり、図2(A)は折り畳み式の携帯端末(携帯電話機)などのボタン入力方式の通信端末の一例を示す外観図であり、図2(B)は、例えばスマートフォンなどのタッチパネル入力方式の通信端末の一例を示す外観図である。

[0019] 図3は、通信端末10の内部構成を示すブロック図である。図3に示すように、通信端末10は、CPU(Central Processing Unit)11、ROM(Read Only Memory)12、RAM(Random Access Memory)13、画像処理部14、指示入力部15、表示部16、無線通信インタフェース部17、及び、GPS18を備えている。CPU11~指示入力部15、並びに無線通信インタ

フェース部１７～ＧＰＳ１８は、バス１９を介して相互に接続されている。
バス１９は、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送する。

[0020] CPU１１は、ROM１２内のウェブブラウザをRAM１３にロードして実行する。そして、CPU１１は、指示入力部１５等によってユーザに入力されるURL（Uniform Resource Locator）に基づき、ゲームサーバ２０からウェブページを表示するためのHTML（Hyper Text Markup Language）等のマークアップ言語で記述されたデータを、無線通信インタフェース部１７を介して取得し、取得したデータを解釈する。また、ゲームサーバ２０からの要求に応じて所定のデータを、無線通信インタフェース部１７を介してゲームサーバ２０へ送信する。例えば、ゲームサーバ２０から通信端末１０の現在位置の取得依頼要求に応じて、現在位置の緯度経度を検出する機能を有するGPS１８が検出した緯度経度をゲームサーバ２０に送信する。

[0021] なお、通信端末１０には、ウェブブラウザのブラウザ機能を拡張するための様々なプラグインが実装されていてよい。また、データの取得に当たって、CPU１１は、予め登録されたユーザID（ユーザ識別情報）、或いは指示入力部１５を介して入力されるユーザIDを含むアクセス要求を、無線通信インタフェース部１７を介してゲームサーバ２０へ送信する。

[0022] ウェブブラウザは、取得したデータに基づき、ゲームサーバ２０から提供されるウェブページを表示部１６に表示するための描画指令を画像処理部１４に通知する。また、ウェブブラウザは、指示入力部１５を操作することでウェブページ上のハイパーリンク（Hyperlink）やメニュー等がユーザにより選択されると、その選択に応じたウェブページを表示するための新たなデータの送信要求をゲームサーバ２０へ送信する。

[0023] 画像処理部１４は、CPU１１から供給される描画指令に基づき、ウェブページの表示用画像データを生成し、ウェブページを表示部１６に表示させる。表示部１６は、例えば、マトリクス状に画素単位で配置された薄膜トランジスタを含むLCD（Liquid Crystal Display）

モニタや、有機EL（Electro-Luminescence）ディスプレイ、及び、プラズマディスプレイ等のディスプレイ16aを含んで構成され、表示用画像データに基づいて薄膜トランジスタ等を駆動することでウェブページをディスプレイ16aに表示させる。

[0024] 通信端末10が図2（A）に示すボタン入力方式の通信端末である場合、指示入力部15は、ユーザの操作入力を受け入れるための方向指示ボタンや決定ボタン等の複数の指示入力ボタンを含むボタン群15aと、テンキーなどの複数の指示入力ボタンを含むボタン群15bと、各ボタンの押下（操作）入力を認識してCPU11へ出力するためのインタフェース回路とを含む。

[0025] 方向指示ボタンは、例えば、ディスプレイ16aに表示されているウェブページをユーザがスクロールする際に使用される。決定ボタンは、例えば、ウェブページ上で複数のハイパーリンクやメニュー等のうち、あるハイパーリンクやメニュー等をユーザが選択する際に使用される。

[0026] 図2（A）の例では、ボタン群15bは、ボタン群15aの下方に配置され、「0」～「9」、「*」、「#」（テンキー）が表記された複数の指示入力ボタンを含む。

[0027] 通信端末10が図2（B）に示すタッチパネル入力方式の通信端末である場合、指示入力部15は、タッチパネルにより構成される。この場合、ユーザは、指先やペン等の指示体をディスプレイ16aにタッチさせることで操作入力を行う。タッチパネルとしては、例えば、抵抗膜方式や静電容量方式等のタッチパネルが採用される。なお、図2（B）に示すように、通信端末10がタッチパネル入力方式の通信端末である場合であっても、ボタン群15aが設けられる場合もある。

[0028] 通信端末10が図2（A）に示すような携帯端末装置である場合、ユーザは、例えば、方向指示ボタンの押下操作によってウェブページのメニューを選択し、決定ボタンの押下操作によって、メニューの選択操作を行う。また、通信端末10が図2（B）に示すようなタッチパネル入力方式の通信端末

である場合、ユーザはウェブページが表示されているディスプレイ 16 a 上のメニューの位置を指示体でタッチすることでメニューの選択操作を行う。

[0029] <ゲームサーバの構成>

次に、図 4 を参照してゲームサーバ 20 の構成について説明する。図 4 は、ゲームサーバ 20 の構成の一例を示すブロック図である。ゲームサーバ 20 は、例えば階層構造の複数のウェブページからなるゲームのウェブサイト进行管理しており、通信端末 10 に対してゲームサービスを提供する。図 4 に示すように、ゲームサーバ 20 は、CPU 21、ROM 22、RAM 23、データベース（DB）アクセス部 24、及び無線通信インタフェース部 25 を備える。CPU 21～無線通信インタフェース部 25 は、各部間の制御信号やデータ信号等を伝送するためのバス 26 を介して相互に接続されている。なお、ゲームサーバ 20 は、ハードウェアに関しては汎用のウェブサーバ装置と同一の構成をとることができる。

[0030] ROM 22 は、クライアントである通信端末 10 のウェブブラウザに対してデータを提供し、通信端末 10 においてユーザにゲームをプレイさせるためのゲーム制御プログラムを格納する。また、ROM 22 は、ゲーム制御プログラム以外にも CPU 21 によって参照される各種データを格納する。

[0031] CPU 21 は、ROM 22 内のゲーム制御プログラムを RAM 23 にロードして実行し、各種の処理を行う。また、CPU 21 は、無線通信インタフェース部 25 を介して、データを通信端末 10 に送信する。なお、ゲームサーバ 20 が通信端末 10 のユーザの認証処理を行う場合、CPU 21 はその認証処理を行う。

[0032] CPU 21 は、通信端末 10 で表示されるウェブページ上でユーザにより選択されたハイパーリンクまたはメニューに応じた処理を行う。その処理は、例えば、新たなデータの送信や、ゲームサーバ 20 内の演算処理や、データ処理等を含む。DB アクセス部 24 は、CPU 21 がデータベースサーバ 30 に対してデータの読み書きを行うためのインタフェースである。

[0033] <データベースサーバの構成>

データベースサーバ30は、CPU、ROM、RAM、及び大容量のハードディスク装置やRAID (Redundant Arrays of Inexpensive Disks) 等の汎用ストレージ装置を備えている。データベースサーバ30内の各データベースは、ゲームサーバ20のDBアクセス部24を介してCPU21からのデータの読み書きが可能となるように構成されている。

[0034] <ゲーム>

本実施の形態において、ゲームサーバ20によって実現されるゲームのタイプは特に限定されるものではないが、以下では、説明の便宜上、ゲームサーバ20によって実現されるゲームの一例として、野球形式のデジタルカードゲームを採り上げる。

[0035] 野球形式のデジタルカードゲームは、ユーザが野球選手に対応する選手カードを収集することによって自らのチームを作り上げ、他のユーザのチームと野球の対戦をしたり、技能レベルごとに野球のリーグ戦を行ったりするゲームである。

[0036] 野球形式のデジタルカードゲームには、自らのチームを作り上げていくために選手カードを探索するスカウトモードや、抽選によって選手カードを入手するための抽選モードや、2枚以上の選手カードを一体化して特定の選手カードの能力値を上昇させる強化モード等の種々のゲームモードが設けられている。

[0037] ここで、ゲームのトップページの例をもとに、ゲームモードの例を説明する。図5は、通信端末10のディスプレイ16aに表示されるゲームのトップページの一例を示した画面図である。図5に示すトップページには、ゲームで実行される複数の処理が各々割り当てられた複数のメニューが含まれている。なお、トップページのデータは、後述するゲームサーバ20のゲーム進行部201により生成される。

[0038] このトップページは、各ユーザに応じて異なり、ユーザ名やユーザのチーム名が表示されている。このトップページは、データ表示領域とメニュー表

示領域とに大別され、データ表示領域には、ユーザデータ表示領域及び選手画像表示領域が含まれている。

[0039] ユーザデータ表示領域には、対象ユーザに関するゲーム上の情報、例えば、レベル、行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、エールポイント、所有している選手数、及び仲間に関する情報が表示される。なお、ユーザデータ表示領域に表示される情報のうち、X/Yの形式で表記されている情報は、Xがユーザの保有するポイント又は数を示し、Yがそのポイント又は数の最大値を示す。例えば、選手数が“40/60”と表記されていれば、ユーザが現在所持している選手数が40人であり、所有可能な最大の選手数が60人であることを示す。

[0040] 選手画像表示領域には、ユーザによって予め選択された選手カードの画像データが表示される。

[0041] メニュー表示領域には、“スカウト”、“強化”、“試合”、“抽選”、“オーダー”、“選手カード”、“プレゼントボックス”と表記された各メニューm1～m7が表示されている。メニューm1～m7は、それぞれ、スカウトモード、強化モード、試合モード、抽選モード、オーダー処理、選手カード処理、及び、プレゼントボックス閲覧処理に対応している。

[0042] ・スカウトモードは、ユーザが自身のチームを作り上げていくために選手カードを所定の地域毎に探索し、収集するためのゲームモードである。ユーザによりスカウトモードがプレイされると、ユーザが所持する行動ポイントのうち所定ポイントが消費され、その対価として選手カードがユーザに付与され、付与された選手カードが持つ能力値に応じてユーザの強化ポイントが増加される。

[0043] ・強化モードは、2枚以上の選手カードを一体化して特定の選手カードの能力値を上昇させるゲームモードである。ユーザにより強化モードがプレイされると、ユーザが所持する強化ポイントのうち所定ポイントが消費され、その対価として、特定の選手カードの能力値が向上する。

[0044] ・試合モードは、ユーザが自身のチームを他のユーザのチームと対戦させ

るゲームモードである。ユーザにより試合モードがプレイされると、運営ポイントのうち所定ポイントが消費され、その対戦に勝利すれば強化ポイントが所定ポイント増加される。

[0045] ・抽選モードは、抽選によって選手カードをユーザに付与するゲームモードである。ユーザにより抽選モードがプレイされると、エールポイントのうち所定ポイントが消費されて抽選処理が実行され、予め定められた複数枚の選手カードの中から1枚の選手カードが選択され、ユーザに付与される。

[0046] ・オーダー処理は、ユーザがスターティングメンバーとなる選手の選手カードの打順を入れ替えたり、控え選手の選手カードをスターティングメンバーの選手の選手カードと入れ替えたりするための処理である。ユーザによりオーダー処理が選択されると、ユーザは操作入力に応じて選手カードの打順を入れ替えたり、控え選手の選手カードをスターティングメンバーに加えたりできる。

[0047] ・選手カード処理は、ユーザがゲーム上保有している選手カードを確認するための処理である。選手カード処理がユーザにより選択されると、ユーザが所持する選手カードに関する情報がディスプレイ 16 a に一覧表示される。

[0048] ・プレゼントボックス処理は、ユーザがゲーム上保有しているプレゼントを確認するための処理である。プレゼントボックス処理がユーザにより選択されると、ユーザのプレゼントボックスに入っているプレゼントがディスプレイ 16 a に一覧表示される。

[0049] プレゼントは、仲間からプレゼントされたり、運営からプレゼントされたりするものであり、ゲーム内で使用するポイントや、チケット、回復薬などのアイテムがある。

[0050] また、本実施の形態では、更に、プレゼントとして福袋アイテムが含まれる。福袋アイテムには、使用制限がかけられたアイテムが同封されている。

[0051] ユーザは福袋アイテムが付与されたことを知ることはできるが、所定の試合を観戦しなければ、同封されたアイテムの内容を認識することができない

。また、所定の試合を観戦しなければ、同封されたアイテムをゲーム内で使用することができない。

[0052] そのため、どのようなアイテムをもらったのかをユーザに想像させ、ユーザの福袋アイテムへの興味を維持させ、貴重なアイテムが入っていることへのユーザの期待感を膨らませることができる。

[0053] また、使用制限が課されたアイテムを福袋アイテムに同封してユーザに付与することで、福袋アイテムを開封した際に、同封されていたアイテムが期待通りのアイテムであった場合の喜びをより増幅させることができる。また、福袋アイテムに同封されたアイテムが期待通りのアイテムでなかった場合であっても、次回に付与される福袋アイテムへのユーザの期待感をより増幅させることができる。

[0054] <ゲーム制御装置及び通信端末の機能の概要>

次に、本発明の実施の形態によるゲーム制御装置１及び通信端末１０の機能構成について説明する。図６は、本発明の実施の形態によるゲーム制御装置１及び通信端末１０の機能ブロック図である。

[0055] 通信端末１０は、ゲーム制御部１０１、出力部１０２、操作部１０３、通信部１０４、及び、現在位置検出部１０５を備える。

[0056] 出力部１０２は、図３の表示部１６に相当する機能部であり、ゲーム制御部１０１からの指示により、ディスプレイ１６aに選手カード、文字、図等を表示し、また、更に、ゲームの効果音等を出力する。

[0057] 操作部１０３は、図３の指示入力部１５に相当する機能部であり、ゲームを進行する上で必要となる種々の入力操作を検出し、ゲーム制御部１０１に通知する。

[0058] 通信部１０４は、図３の無線通信インタフェース部１７に相当する機能部であり、通信網NWを介してゲームサーバ２０と通信する。

[0059] 現在位置検出部１０５は、図３のGPS１８に相当する機能部であり、通信端末１０の現在の位置情報を取得する。位置情報としては、例えば現実世界の緯度、経度が採用される。

- [0060] ゲーム制御部１０１は、例えば、ＣＰＵ１１及びその周辺回路等を備え、通信部１０４を介してゲームサーバ２０と通信し、データをやり取りしながら、ゲームを進行させる。
- [0061] ゲーム制御装置１は、ゲームサーバ２０及びデータベースサーバ３０を含む。ゲームサーバ２０は、ゲーム進行部２０１、アイテム付与部２０２、位置情報取得部２０３、判定部２０４、制限解除部２０５、及び通信部２０６を含む。
- [0062] ゲーム進行部２０１は、ユーザからの操作入力に応じて通信端末１０から適宜送信される操作情報を受信し、受信した操作情報に応じて通信端末１０に表示されるウェブページを適宜更新するためのデータを通信端末１０に送信することで、ゲームを進行させる。
- [0063] 図５のトップページで示すように、本デジタルカードゲームには、スカウトモード、強化モード、試合モード、抽選モード、オーダー処理、選手カード処理、プレゼントボックス閲覧処理等のゲームモードや処理が含まれている。したがって、ゲーム進行部２０１は、ユーザが選択したゲームモードや処理を進行させる。
- [0064] トップページをユーザの通信端末１０に表示する場合、ゲーム進行部２０１は以下の処理を行う。まず、ゲーム進行部２０１は、データベースサーバ３０から、ユーザデータ表示領域に含まれる各項目のデータと、選手画像表示領域に表示すべき選手カードの画像データとを読み出す。次に、ゲーム進行部２０１は、図５に示すトップページのデータを生成し、通信端末１０に送信する。ここで、生成されるデータは、ユーザごと（つまり、ユーザＩＤごと）に異なるものとなる。通信端末１０は、受信したデータを解釈してトップページを表示部１６に表示する。
- [0065] ゲーム進行部２０１は、ウェブページ上に表示される各メニューｍ１～ｍ７に、上記のゲームモードを進行させるための処理を予め割り当てている。そして、ゲーム進行部２０１は、通信端末１０においてウェブページ上のメニューがユーザにより選択されたとき、選択されたメニューについての情報

を通信端末 10 から受信し、受信した情報に基づいて、選択されたメニューに割り当てられた処理を実行する。例えば、メニュー m 1 の選択指示がユーザにより入力されると、通信端末 10 はユーザによりスカウトモードが選択されたことを示すデータをゲーム制御装置 1 に送信する。そして、このデータにしたがってゲーム進行部 201 は、スカウトモードを進行するためのデータを通信端末 10 に適宜送信し、通信端末 10 とデータを送受しながら、スカウトモードを進行させる。

[0066] また、ゲーム進行中に、ユーザがアイテムを使用する指示を行ったことを通信端末 10 から受信すると、ゲーム進行部 201 は、そのアイテムの使用が制限されているか否かを制限解除部 205 に判断させる。そして、ゲーム進行部 201 は、制限されていないと判断された場合は、そのアイテムを使用する処理を行う。一方、制限されている場合は、制限解除部 205 は、制限されている旨のメッセージを通信端末 10 に送信し、表示部 16 に表示させる。

[0067] アイテム付与部 202 は、使用制限をかけた状態でゲーム上のアイテムをユーザに付与する。以下、使用制限がかけられたアイテムを“使用制限アイテム”と記述する。ここで、アイテム付与部 202 は、内容が認識できない状態で使用制限アイテムをユーザに付与する。本実施の形態では、使用制限アイテムを付与する態様として、使用制限アイテムが同封された福袋アイテムをユーザに付与する態様を採用する。

[0068] ここで、福袋アイテムは図 12 (B) に示すように、正月などの所定のシーズンに百貨店など販売される福袋を模擬したものである。福袋は、購入後に初めて中に入っている商品が確認できるため、購入者の期待感を効果的に高めることができる。本実施の形態では、このような福袋が持つ期待感をゲーム内に取り入れるために、使用制限アイテムを福袋アイテムに同封した態様でユーザに付与している。

[0069] ここで、アイテム付与部 202 は、ユーザが福袋アイテムを付与するための所定の条件をユーザが満たした場合に福袋アイテムを付与すればよい。こ

ここで、所定の条件としては、試合モードにおいて別のユーザとの対戦に勝利した回数が所定回数（例えば、1回、2回等であり、これらの数値に特に限定はない）になった場合を採用すればよい。

[0070] また、所定の条件としては、ユーザに特別なミッションを課し、そのミッションをクリアしたことを採用してもよい。ここで、ミッションとしては、例えば、守備練習や投球練習や打撃練習等のゲームモードをユーザにプレイさせ能力値等のパラメータを所定値まで上昇させることを採用してもよい。また、ミッションとしては、本デジタルカードゲームの累積プレイ時間が所定時間になることを採用してもよい。

[0071] また、所定の条件としては、収集した選手カードの枚数が、所定枚数に到達したことを採用してもよい。

[0072] また、所定の条件としては、仲間に送信したメッセージ数が所定数に到達したことを採用してもよい。

[0073] 本実施の形態では、アイテム付与部202は、該当するユーザのプレゼントボックステーブル701（図7参照）に福袋アイテムに関する情報を登録することでユーザに福袋アイテムを付与すればよい。

[0074] 位置情報取得部203は、現実世界における通信端末10の位置情報を取得する。ここで、位置情報取得部203は、ゲームサーバ20にログインしている通信端末10に対して定期的に位置情報の取得依頼を送信し、その応答として送信される通信端末10の位置情報を受信する。

[0075] 判定部204は、位置情報取得部203により取得された位置情報に基づき、現実世界の特定場所にユーザが存在するか否かを判定する。本実施の形態では、特定場所として所定のイベントが行われる場所を採用することができる。イベントとしては、現実世界で行われるプロスポーツの試合を採用することができる。プロスポーツとしては、例えば、プロ野球を採用することができる。

[0076] したがって、判定部204は、図10に示すイベントテーブル1001に登録されたプロ野球の試合をユーザがスタジアムで実際に観戦しているか否

かを判定する。以下、ユーザが実際にプロ野球の試合を観戦していることを“スタジアム観戦”と記述する。具体的には、判定部204は、位置情報取得部203によりある1のユーザ（以下、ユーザU1として説明する。）の位置情報が取得された場合、図10に示すイベントテーブル1001を参照し、当該位置情報と現在の時刻情報とに基づき、イベントテーブル1001に登録されたいずれかのプロ野球の試合をユーザU1がスタジアム観戦しているか否かを判定する。

[0077] 例えば、イベントテーブル1001の例において、ユーザU1の位置情報がスタジアムAの位置から一定範囲内にあり、且つ、現在時刻がイベントID=EV1の開催日時から試合が終了するまでの期間内に入っていたとする。この場合、判定部204は、ユーザU1はイベントID=EV1で特定されるプロ野球の試合をスタジアム観戦していると判定する。

[0078] ここで、判定部204は、ユーザU1が所定時間以上、スタジアムに滞在している場合、ユーザU1はスタジアム観戦をしていると判定すればよい。これにより、ユーザU1がスタジアムに一時的に立ち寄ったり、ユーザU1がスタジアムの近くを通過したりした場合に、スタジアム観戦していると判定されることを防止することができる。

[0079] 制限解除部205は、判定部204によりユーザU1がスタジアム観戦していると判定された場合、使用制限アイテムを同封する福袋アイテムの開封制限を解除し、当該使用制限アイテムの使用制限を解除する。

[0080] 図20は、本発明の実施の形態1において、使用制限アイテムの使用制限の解除の一態様を示したタイムチャートである。t1では、ユーザU1に福袋アイテムが付与されている。t2では、福袋アイテムの解除条件を満たす試合GM1が開催されている。t3では、ユーザU1が試合GM1をスタジアム観戦していると判定されている。これにより、ユーザU1による福袋アイテムの開封制限が解除され、使用制限アイテムの使用制限が解除される。

[0081] t4では、ユーザU1により通信端末10を介して内容確認指示が入力され、ゲームサーバ20に送信されている。これにより、福袋アイテムが開封

され、使用制限アイテムの内容が公開される。t 5では、ユーザU 1により通信端末10を介して受取指示が入力され、ゲームサーバ20に送信されている。これにより、ユーザU 1は使用制限アイテムを通常のアイテムとしてゲーム内で使用することができる。

[0082] また、制限解除部205は、ユーザU 1に福袋アイテムを付与してから、内容確認指示が入力されるまでのユーザU 1によるスタジアム観戦の回数が増大するにつれて、使用制限アイテムのゲーム内での価値を増大させてもよい。

[0083] 図21は、本発明の実施の形態1において、使用制限アイテムの使用制限の解除の別の一態様を示したタイムチャートである。図20との相違点は、ユーザU 1により内容確認指示が入力されるまでに、ユーザU 1が福袋アイテムの解除条件を満たす3つの試合GM1～GM3をスタジアム観戦している点にある。

[0084] つまり、ユーザU 1は試合GM1をスタジアム観戦して、福袋アイテムの開封制限が解除されているにも拘わらず、試合GM2、GM3を観戦した後、内容確認指示を入力している。この場合、使用制限アイテムの価値が増大する。こうすることで、ユーザU 1にスタジアム観戦を何回も行わせる動機付けを与え、現実世界の試合の観戦者数の増大を図ることができる。また、ユーザU 1のゲームへの関心を長期的に持続させることができる。

[0085] 使用制限アイテムの価値を増大させる態様としては、例えば、使用制限アイテムが選手カードの場合、選手カードの能力値をスタジアム観戦の回数に応じて増大させる態様を採用してもよいし、選手カード自体をスタジアム観戦の回数に応じて能力値の高い選手カードに変更する態様を採用してもよい。

[0086] また、使用制限アイテムが回復薬である場合、回復薬による回復力（アイテムの持つレベル）をスタジアム観戦の回数に応じて増大させる態様を採用すればよい。

[0087] なお、図21の態様を採用する場合、制限解除部205は、内容確認指示

が入力されるまでにユーザU1がスタジアム観戦した場合、使用制限アイテムの価値が増大したことをユーザU1に報知するようにしてもよい。この場合、制限解除部205は、“スタジアム観戦にようこそ。アイテムのグレードが〇〇にアップしました。”との文言が記載されたゲーム画面をユーザU1の通信端末10に表示させればよい。こうすることで、内容確認指示の入力を遅らせてスタジアム観戦を行えば、使用制限アイテムの価値が増大することをユーザU1により強く印象づけることができる。

[0088] また、制限解除部205は、ユーザU1によるスタジアム観戦の回数が所定回数以上になった場合、使用制限アイテムの使用制限を解除してもよい。また、アイテムのグレードに上限が設けられている場合、それ以上にグレードが向上しない段階に達すれば、“アイテムのグレードが〇〇にアップしました。これ以上はアップしません。”といった内容を表示させればよい。

[0089] 図22は、本発明の実施の形態1において、使用制限アイテムの使用制限の解除の別の一態様を示したタイムチャートである。図20との相違点は、t3にて使用制限が解除されるまでに、ユーザU1が福袋アイテムの解除条件を満たす試合GM1をスタジアム観戦している点にある。つまり、図22の例では、ユーザU1は、福袋アイテムの解除条件を満たす試合GM1～GM3のうち、いずれか2つの試合をスタジアム観戦しなければ、使用制限アイテムの使用制限が解除されない。

[0090] こうすることで、ユーザU1にスタジアム観戦を何回も行わせることができ、現実世界の試合の観戦者数の増大を図ることができる。

[0091] なお、図22の例では、ユーザはスタジアム観戦を2回したことを条件に使用制限を解除したが、この回数は一例にすぎず、3回、4回等、適宜異なる値を採用してもよい。図22の態様を採用する場合、使用制限アイテムの価値は固定とし、使用制限アイテムの価値が増大するにつれて、使用制限を解除するために要するスタジアム観戦の回数を増大させるようにしてもよい。この場合、ユーザU1の努力に見合った価値を持つ使用制限アイテムをユーザU1に付与することができ、ユーザU1に納得感を与えることができる。

。

[0092] また、制限解除部 205 は、ユーザ U1 に福袋アイテムを付与してからユーザ U1 がスタジアム観戦を最初に行うまでの時間が増大するにつれて、福袋アイテムのゲーム内での価値を減少させてもよい。

[0093] 図 23 は、本発明の実施の形態 1 において、使用制限アイテムの使用制限の解除の別の一態様を示したタイムチャートである。図 23 の場合、福袋アイテムの解除条件を満たす試合が試合 GM1、GM2、GM3 と 3 つ開催されているが、ユーザ U1 は、試合 GM1、GM2 をスタジアム観戦せず、試合 GM3 をスタジアム観戦している。そして、福袋アイテムが付与された t_1 から、試合 GM3 がスタジアム観戦されたと判定されるまでの t_3 までの時間 T に応じて福袋アイテムに同封される使用制限アイテムの価値が減少されている。

[0094] 使用制限アイテムの価値を減少させる態様としては、例えば、使用制限アイテムが選手カードの場合、選手カードの能力値を時間 T に応じて減少させる態様を採用してもよいし、選手カード自体を時間 T に応じて能力値の低い選手カードに変更する態様を採用してもよい。

[0095] また、使用制限アイテムが回復薬である場合、回復薬による回復力を時間 T に応じて減少させる態様を採用すればよい。この態様では、解除条件を満たす試合をできるだけ早くユーザにスタジアム観戦させることができる。

[0096] 図 6 に戻り、通信部 206 は、図 4 の無線通信インタフェース部 25 により構成され、通信網 NW を介して通信端末 10 と通信する。

[0097] なお、ゲーム進行部 201 ~ 通信部 206 は、本実施の形態におけるゲーム制御プログラムに含まれ、無線通信インタフェース部 25 及び DB アクセス部 24 を制御するプログラムモジュールにより構成され、CPU 21 に実行されることで実現される。

[0098] また、本実施の形態ではゲームサーバ 20 が備える機能の一部を、通信端末 10 が備えてもよい。また、以下で説明するデータベースサーバ 30 が記憶しているデータの一部を通信端末 10 が記憶することとしてもよい。

[0099] <データベース>

図6に戻り、データベースサーバ30は、ユーザデータベース310、カードデータベース320、アイテムデータベース330、イベントデータベース340、及びゲームデータベース350を備えている。

[0100] <ユーザデータベース>

ユーザデータベース310は、ユーザ情報テーブル1101を備えている。図11は、ユーザ情報テーブル1101のデータ構造の一例を示す図である。ユーザ情報テーブル1101は、本デジタルカードゲームをプレイするユーザを管理するためのテーブルであり、1ユーザにつき1レコードが記憶されている。

[0101] ユーザ情報テーブル1101は、「ユーザID」、「ユーザ名」、「表示画像」、「チーム」、「技能レベル」、「行動ポイント」、「運営ポイント」、「強化ポイント」、「エールポイント」、「選手数」、及び「仲間」の欄を備える。

[0102] 「ユーザID」は、複数のユーザから個々のユーザを特定して区別するためのユーザ識別子である。

[0103] 「ユーザ名」は、本デジタルカードゲームの実行時において、ユーザを特定するために通信端末10に表示されるユーザ名についてのデータである。ユーザ名としては、例えば、ユーザによって予め指定された所定長以下のテキストデータが採用される。ユーザ名によって、ゲームサーバ20によって提供されるゲームコミュニティ内でユーザは特定される。

[0104] 「表示画像」は、ユーザを特定するために通信端末10に表示される表示画像についてのデータである。表示画像としては、例えばユーザによって予め選択されたアバタの画像データが採用される。

[0105] 「チーム」は、本デジタルカードゲームにおいて、ユーザ登録時に、ユーザにより指定されたチームの名称である。本デジタルカードゲームでは、例えば、P1～P6の6チームからなるPリーグと、Q1～Q6の6チームからなるQリーグとが設けられており、ユーザはこの12チームの中からいず

れかのチームをユーザ登録時に選択する。これらのリーグ構成、及び、チームの名称は、現実世界の野球チームの名称と同じであってもよい。

[0106] 「技能レベル」は、本デジタルカードゲームにおけるユーザの現在の技能レベルを示す。技能レベルは、例えばLv1（レベル1）からLv100（レベル100）までの範囲で表される整数値で表される。技能レベルが高くなるにつれて技能レベルの数値が増大する。

[0107] 「行動ポイント」は、本デジタルカードゲームにおいて、例えばユーザが上記のスカウトモードを実施する上で必要となるポイントである。行動ポイントの値は、スカウトモードが実施される都度、所定ポイント減少し、所定時間が経過する都度に回復（増加）する。

[0108] 「運営ポイント」は、本デジタルカードゲームにおいて、例えばユーザが上記の対戦モードを行う上で必要となるポイントである。運営ポイントの値は、他のユーザとの対戦等によって減少し、所定時間が経過する都度に回復（増加）する。

[0109] 「強化ポイント」は、本デジタルカードゲームにおいて、例えばユーザが上記の強化モードを実施する上で必要となるポイントである。強化ポイントの値は、選手カードの強化を行うことで減少し、他のユーザとの対戦で勝利するか、あるいは所定時間が経過する都度に回復（増加）する。

[0110] 「エールポイント」は、本デジタルカードゲームにおいて、ユーザが自身の仲間となる仲間ユーザに応援メッセージを送信することでユーザに付与されるポイントである。

[0111] 「選手数」は、ユーザが保有する選手カードの数である。選手数は、スカウト処理や強化処理の実行によって増減する。選手数の最大値（例えば、60）は予め規定されている。

[0112] 「仲間」は、ユーザに対する仲間ユーザを特定するためのデータであり、ここでは、各仲間ユーザのユーザIDが採用されている。

[0113] また、ユーザデータベース310は、プレゼントボックステーブル701を備えている。図7は、プレゼントボックステーブル701のデータ構造の

一例を示した図である。プレゼントボックステーブル701は、ゲームサーバ20が行うゲームをプレイするユーザのプレゼントボックスの中身を管理するためのテーブルであり、1ユーザにつき1テーブルが記憶されている。

[0114] プレゼントボックステーブル701には、1プレゼントにつき、1レコードが登録されている。プレゼントボックステーブル701は、プレゼントID、付与日、種類、同封アイテムの種類、アイテムNO／カードNO、解除条件、及び状態の欄を備える。

[0115] プレゼントIDは、プレゼントボックステーブルに登録されているプレゼントの識別情報である。このプレゼントIDは、例えば、同じプレゼントであれば、ユーザに拘わらず同じ値を付与してもよいし、同じプレゼントであってもユーザが異なれば異なる値を付与してもよい。

[0116] 付与日は、プレゼントIDで示されるプレゼントが、付与された日、すなわち、そのレコードが追加された日を示す。

[0117] 種類はプレゼントの種類を示す。プレゼントの種類としては、福袋アイテムや、選手カードや、回復薬等が含まれる。プレゼントの種類が選手カードや回復薬であるアイテムは使用制限アイテムに該当せず、ユーザは特段の制限なく使用することができる。

[0118] 同封アイテムの種類は、プレゼントが福袋アイテムである場合にのみ設定され、福袋アイテムが同封する使用制限アイテムの種類を示す。例えば、福袋アイテムに同封された使用制限アイテムが選手カードであれば、この欄には“選手カード”と記載され、福袋アイテムに同封された使用制限アイテムが回復薬であれば、この欄には“回復薬”と記載される。なお、使用制限アイテムとしては、選手カード、回復薬に限定されず、ゲーム上でユーザにより使用されるアイテムであればどのようなアイテムを採用してもよい。

[0119] アイテムNO／カードNOの欄には、アイテム番号又はカード番号が登録されている。アイテムNOは、福袋アイテムに同封された使用制限カードが選手カード以外のアイテムであれば、そのアイテムの種類を特定するためのアイテム番号を示す。このアイテムNOは、後述する種類別のアイテムテー

ブル 902 によりその内容が管理されている。なお、プレゼントが福袋アイテムに同封されていないアイテムである場合、そのアイテムのアイテム番号が採用される。

[0120] カード NO は、福袋アイテムに同封された使用制限カードが選手カードであれば、その選手カードの種類を特定するためのカード番号である。このカード NO は、後述する種類別のカードテーブル 802 によりその内容が管理されている。

[0121] 解除条件は、プレゼントが福袋アイテムである場合にのみ設定され、福袋アイテムに同封された使用制限アイテムの使用制限を解除するための条件である。例えば、プレゼント ID = P001 の福袋アイテムにおいては、実際のプロ野球チームであるチーム A がスタジアム A で実際に行っている試合を 1 回観戦することが使用制限の解除条件として登録されている。また、プレゼント ID = P002 の福袋アイテムにおいては、実際のプロ野球チームであるチーム A がスタジアム A で実際に行っている試合を 2 回観戦することが使用制限の解除条件として登録されている。

[0122] ここで、解除条件として採用されるチームとしては、例えば、ユーザの最員のチームが採用される。最員のチームとしては、例えば、本デジタルカードゲーム上においてユーザが所持するチームを採用することができる。また、本デジタルカードゲームにおいて、ユーザは自身のチームとは別のチームに所属する選手の選手カードを獲得することができる。この場合、解除条件として採用されるチームとしては、この選手の属しているチームを採用すればよい。

[0123] 状態は、プレゼントが福袋アイテムである場合にのみ設定され、福袋アイテムに同封される使用制限アイテムの状態に関する情報を示す。ここで、使用制限アイテムの状態に関する情報としては、使用制限の解除の有無、ユーザへの公開の有無、及びユーザの取得済みの有無に関する情報が含まれる。

[0124] ユーザがスタジアム観戦を行って使用制限が解除された使用制限アイテムについては、状態の欄に“使用制限：解除”が登録される。一方、使用制限

が解除されていない使用制限アイテムについては、状態の欄に“使用制限：未解除”が登録される。

[0125] また、使用制限が解除された使用制限アイテムであって内容がユーザに公開済みのアイテムについては、状態の欄に“公開：公開済み”が登録される。一方、ユーザへの公開がなされていない使用制限アイテムについては、状態の欄に“公開：未公開”が登録される。

[0126] また、内容が公開された使用制限アイテムであってユーザがまだ取得していない使用制限アイテムについては、状態の欄に“取得：未取得”が登録される。一方、ユーザが取得した使用制限アイテムについては、状態の欄に“取得：取得済み”が登録される。

[0127] <カードデータベース>

図8は、カードデータベース320のデータ構造の一例を示す図であり、図8(A)は発行枚数毎のカードテーブル801のデータ構成の一例を示し、図8(B)は種類毎のカードテーブル802のデータ構成の一例を示している。

[0128] カードテーブル801は、発行された選手カード毎に1つのレコードが割り当てられたリレーショナルデータベースである。つまり、カードテーブル801には、1枚の選手カードが発行される都度、1つのレコードが生成される。例えば、同じ選手の選手カードであっても別のユーザに発行された場合は、別のレコードが割り当てられる。カードテーブル801は、“シリアルキー”、“カードNO”、“レベル”、“レア度”、“ユーザID”、及び“付与日時”の欄を備えている。

[0129] “シリアルキー”は、選手カードの発行番号を示す。よって、シリアルキーは同一選手の選手カードであっても、付与するユーザが異なれば異なる番号となる。

[0130] “カードNO”はカードの種類を特定するための番号であり、同一選手の選手カードには同じ番号が付与される。

[0131] “レベル”は現在、選手カードが持つレベルを示す。

[0132] “レア度”は、選手カードの希少価値の度合を示す値であり、その値が高いほどゲーム内で出現する確率が非常に低く設定される。なお、本実施の形態では、レア度は、例えば、１～５の５段階で表され、技術能力の際立った選手や人気のある選手に対応する選手カードのレア度は高く設定される。

[0133] “ユーザＩＤ”は選手カードを付与したユーザの識別情報である。

[0134] “付与日時”は、選手カードをユーザに付与した日時である。

[0135] その他、カードテーブル８０１には、選手カードに関する情報を最後に更新した最終更新時刻、及びアイテム課金により購入された選手カードであるか否かを示す出生データ等の情報を含ませても良い。

[0136] 図８（Ｂ）に示すカードテーブル８０２は、選手カードの種類毎に１つのレコードが割り当てられたリレーショナルデータベースである。つまり、選手毎に異なるレコードが割り当てられたリレーショナルデータベースである。カードテーブル８０２は、“カードＮＯ”、“チーム名”、“名前”、“基本能力”、及び“画像データ”の欄を備える。

[0137] “カードＮＯ”は、選手カードの種類を示す番号である。

[0138] “チーム名”は、選手カードが属するチームの名称である。

[0139] “名前”は、選手カードが表している選手名を示す。

[0140] “基本能力”は、各選手カードが持つデフォルトの能力値を示す。ここでは、“打力”、“走力”、及び“守備力”が含まれている。なお、選手カードが投手であれば、“球速”、“制球力”、及び“スタミナ”を能力値として採用すればよい。

[0141] “画像データ”は、選手カードの画像データである。

[0142] なお、使用制限アイテムが選手カードである場合、制限解除部２０５は、ユーザにより受取指示が入力された場合、プレゼントボックステーブル７０１に登録されている該当する選手カードに関する情報をカードテーブル８０１に登録して、ユーザに当該選手カードを付与すればよい。

[0143] ＜アイテムデータベース＞

図９は、アイテムデータベース３３０のデータ構造の一例を示す図であり

、（Ａ）は発行枚数毎のアイテムテーブル９０１を示し、（Ｂ）は種類毎のアイテムテーブル９０２を示している。

[0144] 図９（Ａ）に示す発行枚数毎のアイテムテーブル９０１は、発行されたアイテム毎に１つのレコードが割り当てられたリレーショナルデータベースである。つまり、アイテムテーブル９０１は、アイテムが発行される都度、１つのレコードが生成される。例えば、同じ種類のアイテムであっても別のユーザに発行された場合は、別のレコードが割り当てられる。アイテムテーブル９０１は、“シリアルキー”、“アイテムＮＯ”、“ユーザＩＤ”、及び“付与日時”の欄を備える。

[0145] “シリアルキー”は、アイテムの発行番号を示す。シリアルキーは同一種類のアイテムであっても、付与するユーザが異なれば異なる番号となる。

[0146] “アイテムＮＯ”は、アイテムの種類を示す番号である。

[0147] “ユーザＩＤ”は、アイテムを付与したユーザの識別情報である。

[0148] “付与日時”は、アイテムをユーザに付与した日時である。

[0149] 図９（Ｂ）に示すアイテムテーブル９０２は、アイテムの種類毎に１つのレコードが割り当てられたリレーショナルデータベースである。つまり、アイテムの種類毎に異なるレコードが割り当てられたリレーショナルデータベースである。アイテムテーブル９０２は、“アイテムＮＯ”、“アイテム名”、“レベル”、及び“画像データ”の欄を備える。

[0150] “アイテムＮＯ”は、アイテムの種類を示す番号である。例えば、アイテムとして、能力ＵＰアイテムや回復薬があるとすると、能力ＵＰアイテムや回復薬には異なるアイテムＮＯが付与される。

[0151] “アイテム名”は、アイテムの名称である。

[0152] “画像データ”は、アイテムの画像データである。

[0153] なお、使用制限アイテムが選手カード以外の回復薬等のアイテムである場合、制限解除部２０５は、ユーザにより受取指示が入力された場合、プレゼントボックステーブル７０１登録されている該当するアイテムに関する情報をアイテムテーブル９０１に登録して、ユーザに当該選手カードを付与すれ

ばよい。

[0154] <イベントデータベース>

イベントデータベース340は、イベントテーブル1001を含む。図10は、イベントテーブル1001のデータ構造の一例を示す図である。イベントテーブル1001は、現実世界で行われるイベントを管理するためのテーブルであり、1イベントにつき1レコードが登録されている。

[0155] イベントテーブル1001は、イベントID、場所名称、位置、イベント内容、及び開催日時の欄を備える。

[0156] イベントIDは、各イベントを特定するための識別情報である。

[0157] 場所名称は、イベントが行われる現実世界の場所の名称を示す。本実施の形態では、野球の試合が行われるスタジアムの名称、例えば「Aスタジアム」などである。

[0158] 位置は、イベントが行われる場所の位置を示す。実施の形態では、例えば、スタジアムの中心の緯度及び経度が採用される。判定部204は、この緯度及び経度を中心として、スタジアム毎に予め定められたスタジアムの上面視からの輪郭形状を当てはめ、位置情報取得部203により取得された位置情報がその範囲内にあれば、ユーザがそのスタジアムに滞在していると判定する。

[0159] イベント内容は、場所名称で示される場所で行われるイベントの内容を示す。本実施の形態では、イベントとしてプロ野球の試合が採用されるため、対戦するプロ野球チーム同士の名称が登録されている。

[0160] 開催日時は、イベントの開催日時を示す。本実施の形態では、イベントとしてプロ野球の試合が採用されるため、現実世界におけるプロ野球の試合の開催日時が登録されている。

[0161] 図6に戻り、ゲームデータベース350は、ゲームサーバ20からのアクセスに基づき、ゲームサーバ20によって実行されるゲームの設定についての情報、種々の画像データ、及びゲーム結果などのゲームに関する情報を記憶する。ゲーム結果に関する情報は、ゲームの性質によって多様な情報を含

みうる。本デジタルカードゲームの場合を例に挙げれば、ゲーム結果に関する情報は、異なるユーザID同士の対戦の結果（スコア等）、特定の技能レベルの複数のユーザIDの間のリーグ戦の結果（スコア、ランキング等）などを含む。

[0162] <動作>

図14は、ゲーム制御装置1が福袋アイテムを付与する際の処理を示すフローチャートである。図14では、あるユーザU1に対して福袋アイテムを付与する際の処理を示す。まず、アイテム付与部202は、ユーザが福袋アイテムを付与するための所定の条件を満たしたか否かを判定する（S1）。なお、所定の条件については上述したため、説明を省略する。

[0163] そして、福袋アイテムを付与するための所定の条件をユーザU1が満たした場合（S1でYES）、アイテム付与部202は、同封する使用制限アイテムを決定する（S2）。

[0164] ここで、アイテム付与部202は、ゲーム状況に応じて適当なアイテムを採用すればよい。例えば、ユーザU1の所持する選手カードが少ない場合であれば、選手カードを使用制限アイテムとして決定すればよいし、ユーザU1の所持する選手カードが十分であれば、選手カード以外のアイテムをユーザに付与すればよい。また、アイテム付与部202は、予め定められた選手カードリストやアイテムリストの中から抽選により使用制限アイテムを選択してもよい。

[0165] 次に、アイテム付与部202は、福袋アイテムをユーザU1に付与する（S3）。この場合、アイテム付与部202は、プレゼントIDを発行し、図7に示すユーザU1のプレゼントボックステーブル701に該当する福袋アイテムに関する情報が登録されたレコードを追加することで、ユーザU1に福袋アイテムを付与すればよい。

[0166] 図15は、ゲーム制御装置1が使用制限アイテムの使用制限を解除する際の処理を示すフローチャートである。まず、ユーザU1により、本デジタルカードゲームを開始させるための操作が入力されると、通信端末10はゲー

ム開始要求をゲーム制御装置 1 に送信する（S 1 0 1）。

[0167] 次に、ゲーム制御装置 1 はユーザ U 1 のログインを認証するための認証処理を行い、認証できた場合は、ユーザをログインさせる（S 2 0 1）。なお、認証処理の結果、ユーザ U 1 のログインが許可できない場合、ユーザ登録を行うための登録ページを通信端末 1 0 に送信すればよい。ここで、ゲーム制御装置 1 は、図 1 1 に示すユーザ情報テーブル 1 1 0 1 を参照することで、認証処理を行えばよい。

[0168] 次に、ゲーム制御装置 1 は、位置情報の取得依頼を通信端末 1 0 に送信し、通信端末 1 0 は現在の位置情報をゲーム制御装置 1 に送信する（S 1 0 2）。次に、ゲーム制御装置 1 は、位置情報を受信する（S 2 0 2）。次に、ゲーム制御装置 1 は、スタジアム観戦判定処理を実行し（S 2 0 3）、ユーザ U 1 がスタジアム観戦を行っているか否かを判定する。この処理の詳細については、後ほど説明する。

[0169] 次に、ゲーム制御装置 1 は、ユーザ U 1 がスタジアム観戦を行っているとは判定した場合（S 2 0 4 で Y E S）、該当する福袋アイテムの使用制限を解除する（S 2 0 5）。一方、ゲーム制御装置 1 は、ユーザ U 1 がスタジアム観戦を行っていないと判定した場合（S 2 0 4 で N O）、福袋アイテムの使用制限を解除することなく、処理を終了する。

[0170] ここで、ゲーム制御装置 1 が使用制限を解除する際の処理の具体例について説明する。まず、制限解除部 2 0 5 は、判定部 2 0 4 により、ユーザ U 1 がスタジアム観戦をしているイベント I D が通知され、そのイベント I D からイベントテーブル 1 0 0 1 を参照して、スタジアムの場所、名称、及びイベント内容を特定する。ここでは、図 1 0 の例にしたがって、イベント I D = E V 1 のイベントをユーザ U 1 がスタジアム観戦していたとする。

[0171] すると、制限解除部 2 0 5 は、図 7 に示すプレゼントボックステーブル 7 0 1 を参照し、解除条件を満たす福袋アイテムを特定する。ここでは、イベント I D = E V 1 のイベントは、A スタジアムで開催された A チームの対戦であるため、プレゼント I D = P 0 0 1、P 0 0 2 の福袋アイテムが該当す

るが、ユーザU1は、プレゼントID=P002の福袋アイテムが付与されてからスタジアムAでのチームAのスタジアム観戦数が2回に到達していないため、プレゼントID=P001の福袋アイテムが解除条件を満たすとして特定される。

[0172] そして、制限解除部205は、プレゼントID=P001の福袋アイテムにつき、状態の欄に“使用制限：未解除”と登録されているため、この福袋アイテムは、使用制限が未解除と判定する。そして、制限解除部205は、この福袋アイテムの状態の欄に登録された“使用制限：未解除”を“使用制限：解除”に更新する。これにより、福袋アイテムの使用制限が解除される。

[0173] したがって、ユーザU1は、公開指示を入力すると、この福袋アイテムが同封するアイテムNO=1001025の選手カードの内容を認識することができる。また、ユーザU1は受取指示を入力すれば、当該選手カードを取得することができる。

[0174] 図16は、スタジアム観戦判定処理のフローチャートである。まず、判定部204は、位置情報取得部203により取得された位置情報が、イベントテーブル1001に登録されたスタジアムのうち、いずれのスタジアム内の位置であるかを判定する(S301)。

[0175] そして、位置情報がいずれかのスタジアム内の位置を示す場合(S301でYES)、判定部204は、そのスタジアムで現在試合が行われているか否かを判定する(S302)。例えば、ユーザU1がAスタジアムに存在すると判定した場合、判定部204は、図10に示すイベントテーブル1001を参照し、現在時刻から、現在、Aスタジアムで開催される試合のイベントIDを特定する。例えば、現在時刻が、2012年5月1日18:40分であったとすると、判定部204は、試合速報サーバにアクセスし、イベントID=EV1の試合が終了しているか否かを問い合わせ、終了していない場合、イベントID=EV1の試合が現在行われていると判定すればよい。ここで、試合速報サーバとは、インターネット上に設けられたWEBサーバ

であり、プロ野球の試合を随時チェックしてホームページ上で公開するサーバである。

[0176] 次に、判定部204は、ユーザU1のスタジアムAでの滞在時間が所定時間以上であれば(S303でYES)、ユーザU1はスタジアム観戦していると判定し(S304)、処理を終了する。

[0177] 一方、S301において、位置情報がイベントテーブル1001に登録されたいずれのスタジアム内の位置を示さない場合(S301でNO)、ユーザU1はスタジアム観戦をしていないと判定される(S305)。また、S302において、試合中でないと判定された場合(S302でNO)、ユーザU1はスタジアム観戦をしていないと判定される(S305)。また、S303において、所定時間滞在していないと判定された場合(S303でNO)、ユーザU1はスタジアム観戦をしていないと判定される(S305)。

[0178] 図17、図18は、本発明の実施の形態1において、ユーザU1がプレゼントボックスを閲覧する際の処理を示すフローチャートである。なお、この処理を開始する前にユーザU1はゲーム制御装置1にログインしているものとする。また、このフローチャートで示す通信端末10はユーザU1の通信端末10であるものとする。

[0179] まず、通信端末10は、プレゼントボックス閲覧処理の要求をゲーム制御装置1に送信する(S401)。この場合、図5においてユーザがメニュー7を選択した場合、プレゼントボックス閲覧処理の要求がゲーム制御装置1に送信される。

[0180] 次に、ゲーム制御装置1は、プレゼントボックス閲覧処理の要求を受信するとプレゼントボックスの閲覧ページを作成し(S601)、通信端末10に送信する(S602)。通信端末10は、閲覧ページを受信して表示する(S402)。

[0181] ここで、ゲーム制御装置1の制限解除部205は、図7に示すユーザU1のプレゼントボックステーブル701を参照し、プレゼントボックスステー

ル 7 0 1 に登録されたプレゼントを一覧表示するページを閲覧ページとして作成する。

[0182] 図 1 2 (A) はプレゼントボックスの閲覧ページ 1 2 0 1 の一例を示す画面図である。図 1 2 (A) に示すように、閲覧ページ 1 2 0 1 は、各プレゼントに対応するプレゼント表示欄 1 2 0 2 を備えている。プレゼント表示欄 1 2 0 2 は、プレゼントの画像を示すアイコンと、内容確認ボタン 1 2 1 1 とを備えている。

[0183] 次に、ユーザ U 1 により、内容確認ボタン 1 2 1 1 が選択され、内容確認指示が入力されると (S 4 0 3 で Y E S)、通信端末 1 0 は、内容確認指示をゲーム制御装置 1 に送信し (S 4 0 4)、ゲーム制御装置 1 はその内容確認指示を受信する (S 6 0 3)。

[0184] 一方、ユーザが内容確認指示を入力しない場合 (S 4 0 3 で N O)、処理が S 4 0 5 に進められる。

[0185] 以下、図 1 2 (A) において、2 行目のプレゼント表示欄 1 2 0 2 の内容確認ボタン 1 2 1 1 が選択された場合について説明する。

[0186] ゲーム制御装置 1 は、内容確認ボタン 1 2 1 1 が選択された福袋アイテムにつき、使用制限が解除されているか否かを判定する (S 6 0 4)。ここで、ゲーム制御装置 1 は、図 7 に示すプレゼントボックステーブル 7 0 1 において、該当する福袋アイテムの状態の欄に、“使用制限：未解除”が登録されていれば、S 6 0 4 で N O と判定し、“使用制限：解除”が登録されていれば、S 6 0 4 で Y E S と判定する。

[0187] 使用制限が解除されている場合 (S 6 0 4 で Y E S)、ゲーム制御装置 1 は、同封された使用制限アイテムの内容公開ページを作成し (S 6 0 5)、通信端末 1 0 に送信する。一方、使用制限が解除されていない場合 (S 6 0 4 で N O)、ゲーム制御装置 1 は、処理を終了する。この場合、ゲーム制御装置 1 は、図 1 2 (B) に示すような、福袋アイテムを開くことができない旨を通知するためのページ 1 2 0 3 を作成し、ユーザ U 1 の通信端末 1 0 に送信すればよい。

[0188] 図 1 2 (B) は、使用制限が解除されていない福袋アイテムに対してユーザ U 1 が内容確認指示を入力した場合に表示されるページ 1 2 0 3 の一例を示した図である。このページ 1 2 0 3 には、“まだ、開けられません、A スタジアムで開催されるチーム A × チーム B 戦を見に行くと開けられますよ！”との文言が記載されている。これにより、ユーザ U 1 は、実際に A スタジアムで開催されるチーム A × チーム B 戦を観戦すれば、福袋アイテムを開封し、使用制限アイテムを獲得できることを認識することができる。

[0189] 次に、通信端末 1 0 は、使用制限アイテムの内容公開ページを表示する (S 4 0 5)。図 1 3 は、使用制限アイテムの内容公開ページ 1 3 0 1 の一例を示した図である。図 1 3 に示す内容公開ページ 1 3 0 1 は、使用制限アイテムが選手カードである場合の内容公開ページ 1 3 0 1 である。したがって、内容公開ページ 1 3 0 1 には、選手カード表示欄 1 3 1 3 が設けられている。また、選手カード表示欄 1 3 1 3 の下側には、レア度表示欄 1 3 1 4、選手名表示欄 1 3 1 5、及び基本能力表示欄 1 3 1 6 が設けられている。

[0190] レア度表示欄 1 3 1 4 には、選手カードのレア度が星の数で示されている。レア度は上述したように選手カードの希少価値の度合いを示す値であり、星の数が多いほどレア度は高い。

[0191] 選手名表示欄 1 3 1 5 には、選手カードの選手名が記載されている。図 1 3 はコタローの選手カードであるため、選手名表示欄 1 3 1 5 には“コタロー”と記載されている。

[0192] 基本能力表示欄 1 3 1 6 には、選手カードが持つデフォルトの能力値が表示されている。選手カードが野手の選手カードであれば、基本能力としては、“打力”、“走力”、及び“守備力”が含まれ、選手カードが投手の選手カードであれば、基本能力としては、“球速”、“制球力”、及び“スタミナ”が含まれる。図 1 3 は野手の選手カードであるため、基本能力表示欄 1 3 1 6 には、野手の基本能力である“打力”、“走力”、及び“守備力”が表示されている。

[0193] なお、図 1 3 に示されるレア度、選手名、及び基本能力は、図 8 に示すカ

ードテーブル 801 に定義されている。

[0194] また、内容公開ページ 1301 の下欄には、“受け取らない”と記載された不受理ボタン 1311 と、“受け取る”と記載された受取ボタン 1312 とが表示されている。

[0195] 受取ボタン 1312 はユーザ U1 が受取指示を入力するためのボタンである。ユーザ U1 はこのボタンを選択することで使用制限アイテム（この例では、選手カード）を取得することができる。不受理ボタン 1311 はユーザ U1 が選手カードの取得を拒否したり、選手カードの取得を保留したりする場合に選択されるボタンである。

[0196] 図 17 に戻り、ユーザ U1 により受取指示が入力されると（S406 で YES）、通信端末 10 は、受取指示をゲーム制御装置 1 に送信する（S407）。一方、ユーザ U1 により不受理ボタン 1311 が選択されて受取指示が入力されない場合（S406 で NO）、通信端末 10 は、処理を終了する。

[0197] S606 において、ゲーム制御装置 1 は、使用制限アイテムの内容が公開されたため、そのことを図 7 に示すプレゼントボックステーブル 701 に登録する。例えば、プレゼント ID = P001 の使用制限アイテムである、アイテム NO = 1001025 の選手カードの内容が公開されたとする。この場合、ゲーム制御装置 1 の制限解除部 205 は、この選手カードの状態の欄に登録されている“公開：未公開”を“公開：公開済み”に更新する。これにより、福袋アイテムの開封の有無、つまり、使用制限アイテムの公開の有無を管理することができる。

[0198] 次に、ゲーム制御装置 1 は、受取指示を受信する（S607）。次に、ゲーム制御装置 1 は、使用制限アイテムがユーザ U1 により取得された旨の情報をプレゼントボックステーブル 701 に登録する（S608）。図 7 において、プレゼント ID = P001 の選手カードがユーザ U1 により取得されたとする。この場合、ゲーム制御装置 1 の制限解除部 205 は、この選手カードの状態の欄に登録されている“取得：未取得”を“取得：取得済み”に

更新する。これにより、使用制限アイテムの取得の有無を管理することができる。

[0199] 次に、制限解除部 205 は、使用制限アイテムがユーザ U1 により取得されると、その使用制限アイテムが選手カードであれば、図 8 に示すカードテーブル 801 にその選手カードに関する情報を登録する (S609)。具体的には、制限解除部 205 は、新たにシリアルキーを発行して新たなレコードを作成し、そのレコードに選手カード NO、ユーザ U1 のユーザ ID、及び付与日時等を登録すればよい。ここで、制限解除部 205 は、カードテーブル 801 への選手カードの登録が完了すると、プレゼントボックステーブル 701 からその選手カードのレコードを削除してもよい。これにより、プレゼントボックステーブル 701 の記憶容量を確保することができる。

[0200] 一方、ユーザ U1 が取得した使用制限アイテムが選手カード以外のアイテムであれば、制限解除部 205 は、図 9 に示すアイテムテーブル 901 にそのアイテムに関する情報を登録する (S609)。そして、制限解除部 205 は、アイテムテーブル 901 への登録が完了すると、そのアイテムに関する情報をプレゼントボックステーブル 701 から削除すればよい。

[0201] 次に、ゲーム制御装置 1 は、受取ページを作成し、通信端末 10 に送信し (S610)、通信端末 10 はその受取ページを表示する (S408)。図 25 は、ユーザ U1 が取得した使用制限アイテムが選手カードである場合において、ユーザ U1 に選手カードを取得したことを通知するための受取ページ 2501 の一例を示した図である。

[0202] この受取ページ 2501 には、取得した選手カードの画像を示す選手カード表示欄 2511 が設けられている。選手カード表示欄 2511 の下側には、レア度表示欄 2512、選手名表示欄 2513、及び基本能力表示欄 2514 が設けられている。

[0203] レア度表示欄 2512、選手名表示欄 2513、及び基本能力表示欄 2514 は図 13 に示すレア度表示欄 1314、選手名表示欄 1315、及び基本能力表示欄 1316 と同じであるため、説明は省略する。また、選手カー

ド表示欄 2 5 1 1 の上側には、“選手カードをゲット！”との文言が記載されている。これにより、ユーザ U 1 は選手カードを取得したことを認識することができる。

[0204] なお、図 1 7、図 1 8 のフローチャートでは、上述した図 2 0 で示す態様を採用した場合の処理を示したが、図 2 1 の態様を採用した場合、すなわち、内容確認指示を入力するまでのユーザ U 1 のスタジアムへの訪問回数が増大するにつれてアイテムの価値を UP させる態様を採用した場合の処理は、以下ようになる。

[0205] この場合、例えば、ゲーム制御装置 1 は、S 6 0 4 と S 6 0 5 との間において、福袋アイテムの付与日時から内容確認指示の受信日時までの解除条件を満たす試合のユーザ U 1 によるスタジアム観戦回数を求め、その観戦回数が増大するにつれて使用制限アイテムの価値を増大させる処理を行えばよい。使用制限アイテムの価値を増大させる処理の具体例としては、使用制限アイテムが選手カードであれば、観戦回数が 1 つ増えるごとに選手カードのレベルを 1 又は数ポイント上昇させる処理や、観戦回数が 1 つ増えるごとに、福袋アイテムの付与時に同封されていた選手カードを、この選手カードよりもレベルが 1 又は数ポイント高い選手カードに変更する処理を採用すればよい。

[0206] また、図 2 2 に示す、解除条件を満たす試合を所定回数訪問したことを使用制限アイテムの解除条件とする態様を採用した場合、図 1 7、図 1 8 のフローチャートの処理は以下ようになる。

[0207] 例えば、S 6 0 4 の使用制限を解除するか否かを判定する際に、ゲーム制御装置 1 は、ユーザ U 1 が該当する使用制限アイテムについて解除条件を満たす試合のスタジアム観戦数をカウントし、そのカウント数が所定回数に到達していれば、使用制限を解除すればよい。この場合、ゲーム制御装置 1 は、ユーザ U 1 が実際にスタジアム観戦を行った情報をスタジアム観戦履歴として管理しておき、そのスタジアム観戦履歴を参照して、該当する使用制限アイテムの解除条件を満たす試合のスタジアム観戦数を特定すればよい。こ

ここで、スタジアム観戦履歴としては、例えば、ユーザU 1がスタジアム観戦を行った試合のイベントID（図10参照）を記録したものを採用すればよい。

[0208] また、図23に示す、福袋アイテムを付与してから最初にスタジアム観戦を行うまでの時間Tが増大するにつれて、使用制限アイテムの価値を減少させる態様を採用した場合、図17、図18のフローチャートの処理は以下のようになる。

[0209] まず、ゲーム制御装置1に上記のスタジアム観戦履歴を管理させておく。そして、S604とS605との間において、ゲーム制御装置1は、ユーザU1のスタジアム観戦履歴から該当する使用制限アイテムの解除条件を満たす試合のうち最初の試合を特定し、特定した最初の試合の開催日時をイベントテーブル1001から特定する。そして、ゲーム制御装置1は、該当する使用制限アイテムを同封する福袋アイテムの付与日時から最初の試合の開催日時までの時間Tを特定し、時間Tが増大するにつれて使用制限アイテムの価値を減少させる処理を採用すればよい。

[0210] 使用制限アイテムの価値を減少させる処理の具体例としては、使用制限アイテムが選手カードであれば、時間Tを定める日数が1つ増えるごとに選手カードのレベルを1又は数ポイント減少させる処理や、時間Tを定める日数が1つ増えるごとに、福袋アイテムの付与時に同封されていた選手カードを、この選手カードよりもレベルが1又は数ポイント低い選手カードに変更する処理を採用すればよい。

[0211] なお、実施の形態1では、使用制限アイテムをユーザに付与する際、福袋アイテムに同封してユーザに内容を公開しないようにしたが、これに限定されない。例えば、使用制限を付与する際、福袋アイテムを使用するのではなく、使用制限アイテムの内容はユーザに公開するが、その使用はできないようにしてもよい。例えば、付与された選手カードの内容自体は見ており、どの選手でどのようなレベルの選手カードが付与されたかはわかるものの、直ちに使用することはできないようにしてもよい。そして、ユーザが使用制

限アイテムの解除条件を満たす試合をスタジアム観戦した場合、使用制限アイテムの使用制限を解除するようにしてもよい。この形態において、ユーザが複数回、スタジアムを訪れる場合には、その都度、選手カードのグレードが向上する様子を、選手カードのイメージとして視覚的に確認できるので、使用制限解除を遅らせて、より高いレベルにしようという動機づけが働き、ゲームに対する関心をより長期的に持続させることができる。

[0212] (実施の形態 2)

実施の形態 2 によるゲームシステムは、使用制限アイテムの使用制限が解除されると、直ぐにその使用制限アイテムの内容をユーザ U 1 に公開することを特徴とする。なお、本実施の形態において、実施の形態 1 と同じものは説明を省略する。

[0213] 図 24 は、本発明の実施の形態 2 において、ユーザ U 1 が福袋アイテムに同封された使用制限アイテムを取得するまでの流れを示したタイムチャートである。t 1 ~ t 2 は図 20 と同じである。t 3 においてユーザ U 1 により使用制限アイテムの使用制限が解除されると、直ぐに、使用制限アイテムの内容が公開される。t 4 において、ユーザ U 1 が受取指示を入力すると使用制限アイテムが付与される。

[0214] これにより、使用制限アイテムの使用制限が解除されると、その内容が自動的にユーザ U 1 に通知されるため、使用制限アイテムの内容が公開されたことをユーザ U 1 に確実に認識させることができる。

[0215] 図 19 は、本発明の実施の形態 2 において、使用制限アイテムの使用制限が解除される際の処理を示したフローチャートである。

[0216] S 701 ~ S 702 は、図 15 の S 101 ~ 102 と同じである。S 801 ~ S 805 は図 15 の S 201 ~ S 205 と同じである。S 806 において、ゲーム制御装置 1 は、使用制限アイテムの使用制限が解除されたため、該当する使用制限アイテムの内容公開ページを作成し、通信端末 10 に送信する (S 806)。ここで、ゲーム制御装置 1 は、図 7 に示すプレゼントボックステーブル 701 において、該当する使用制限アイテムの状態の欄に登

録された“公開：未公開”を“公開：公開済み”に更新する。

[0217] 次に、通信端末１０は内容公開ページを受信する（Ｓ７０３）。この場合、図１３に示すような内容公開ページ１３０１が通信端末１０に表示される。

[0218] ユーザＵ１により受取指示が入力されると（Ｓ７０４でＹＥＳ）、通信端末１０は、受取指示をゲーム制御装置１に送信する（Ｓ７０５）。一方、ユーザＵ１により受取指示が入力されない場合（Ｓ７０４でＮＯ）、通信端末１０は、処理を終了する。

[0219] 次に、ゲーム制御装置１は、受取指示を受信する（Ｓ８０７）。次に、ゲーム制御装置１は、受取ページを作成し、通信端末１０に送信し（Ｓ８０８）、通信端末１０はその受取ページを受信して表示する（Ｓ７０６）。この場合、図２５に示すような受取ページ２５０１が通信端末１０に表示される。ここで、ゲーム制御装置１は、プレゼントボックステーブル７０１において、該当する使用制限アイテムの状態の欄に登録された“取得：未取得”を“取得：取得済み”に変更すればよい。

[0220] なお、実施の形態２において、解除条件を満たす試合のユーザＵ１によるスタジアム観戦の回数が所定回数に到達したことを条件に使用制限を解除してもよい。この場合、ゲーム制御装置１は、段階的に使用制限アイテムの内容を公開していき、スタジアム観戦の回数が所定回数に到達した場合、使用制限アイテムの内容を全て公開すればよい。

[0221] 使用制限アイテムの内容を段階的に公開する態様としては、例えば、使用制限選手アイテムが選手カードであれば、まず、所属するチーム名を公開し、次に、能力値を公開し、次に、選手名及び画像を公開するというような態様を採用すればよい。これにより、使用制限が解除されるにつれて使用制限アイテムの公開内容が増大するため、使用制限アイテムに対するユーザの期待感を高めることができる。

[0222] なお、上記実施の形態では、通信端末１０はＧＰＳで取得した位置情報をゲームサーバ２０に送信するものとしたが、これに限定されない。例えば、

スタジアムのスコアボードや電光掲示板等にそのスタジアムで開催される試合固有のパスワードを表示し、そのパスワードをユーザが通信端末１０に入力し、ゲームサーバ２０に送信させる態様を採用してもよい。この場合、ゲーム制御装置１に、試合固有のパスワードをイベントテーブル１００１に追記させて、試合固有のパスワードを管理させればよい。そして、位置情報取得部２０３にこの試合固有のパスワードを位置情報として取得させ、判定部２０４に、この試合固有のパスワードからイベントテーブル１００１を参照して、イベントＩＤを特定さればよい。

- [0223] また、通信端末１０が無線電話機能（携帯電話機能またはＰＨＳ（Personal Handy-phone System）機能）を備える場合には、無線電話基地局の有する基地局識別情報を、通信端末１０の位置情報として用いることもできる。すなわち、携帯電話やＰＨＳの各基地局は、所定の通信エリアを有してセル状に配置されており、各基地局から受信した基地局識別情報に基づいて、当該基地局の通信エリア内に通信端末１０が存在することを認識できる。この場合、ＧＰＳを用いたときと比較して、位置情報としての精度が低いものの、基地局識別情報を位置情報として利用することが可能である。また、例えば、通信端末１０がＷｉＦｉ（wireless fidelity、登録商標）等の無線ＬＡＮ通信機能を備える場合には、無線通信親機（無線ＬＡＮアクセスポイント又はルータ等）の識別情報（例えば、ＭＡＣ（Media Access Control）アドレスまたはＩＰ（Internet Protocol）アドレス）を位置情報として用いることもできる。すなわち、所定のエリアを無線通信範囲とする無線通信親機（一つまたは複数の無線ＬＡＮアクセスポイント又はルータ等）を設置し、ユーザが、通信端末１０を無線ＬＡＮアクセスポイント等の無線通信親機にアクセスしたときに、通信端末１０が、無線通信親機の識別情報を位置情報として取得するように構成する。この場合、ゲームサーバ２０は、取得した無線通信親機の識別情報に基づいて、当該無線通信親機の通信エリア内に通信端末１０が存在することを認識できるので、無線通信親機の

識別情報を位置情報として利用することが可能である。

[0224] (実施の形態の纏め)

(1) 本発明によるゲーム制御装置は、通信端末からアクセス可能に接続され、前記通信端末(10)によるゲームの実行を制御するゲーム制御装置(1)であって、使用制限をかけた状態で前記ゲーム上のアイテムをユーザに付与するアイテム付与部(202)と、現実世界における前記通信端末の位置情報を取得する位置情報取得部(203)と、前記位置情報に基づき、現実世界の特定場所に前記ユーザが存在するか否かを判定する判定部(204)と、前記判定部により前記ユーザが前記特定場所に存在すると判定された場合、当該ユーザによる前記アイテムの使用制限を解除する制限解除部(205)とを備える。

[0225] ここで、アイテムとしては、選手カードを収集して自身のチームを作り上げるカードゲームにあっては、例えば選手カードが採用される。また、アイテムとしては、例えば、キャラクタのパラメータやポイントなどを回復させる回復薬や、キャラクタの能力をアップする薬品や、キャラクタが使用する武器や防具等が採用されてもよい。

[0226] また、使用制限をかけた状態とは、アイテムが例えば選手カードであれば、その選手カードを自身のチームのメンバーの一員として使用できない状態を指し、アイテムが例えば回復薬等のアイテムであれば、そのアイテムを使用できない状態を指す。

[0227] また、特定場所としては、使用制限がかけられたアイテムの内容とリンクした現実世界の場所が挙げられる。例えば、プロスポーツチームの選手カードを集めるカードゲームであれば、プロスポーツの試合が行われるスタジアムや競技場等であってもよいし、さらに、使用制限がかけられた選手カードが属しているチームが実際に試合を行っているスタジアム、競技場を特定場所としてもよい。また、音楽ゲームや歌手、タレント育成等のゲームであれば、コンサートホールや屋外スタジアム等であってもよい。また、使用制限がかけられたアイテムの内容とは直接にはリンクしていない現実世界の場所

を採用してもよい。例えば、特定の観光地やアミューズメント施設、公園、建物等をユーザに訪問させ、それを条件に使用制限を解除する態様を採用してもよい。さらにまた、所定の緯度、経度で特定される地理上のポイントでもよい。

[0228] この構成によれば、ユーザは特定場所に行かなければ、アイテムの使用制限を解除することができない。従って、アイテムを使用するまでに手間と時間を要することになり、その分、使用できるようになったときのユーザの喜びや興奮が大きなものとなる。特に、アイテムが通常のゲーム等で入手することが困難なもの（希少度が高いもの）であるほど、使用可能となったときの達成感は大きなものとなる。また、仮にアイテムが野球ゲームの選手カードであり、特定場所がスタジアムであった場合には、その選手カードを使用できるようにするには、ユーザがそれを目的として積極的にスタジアムに出向く必要がある。或いは、野球の試合等をユーザがスタジアムに行って観戦する機会が、その選手カードを使用するための機会として有効に活用されることになる。つまり、いずれの場合でも、アイテムとしての選手カードを入手してから、実際にそれを使用できるまでの間に、必然的にある程度の現実的な時間が経過することになるため、本構成によれば、アイテムを介して、ユーザのゲームに対する関心を継続的に持続させることができる。

[0229] （２）前記特定場所は、所定のイベントが行われる場所であり、前記判定部（２０４）は、前記イベントが行われるイベント期間中に、前記特定場所に前記ユーザが存在するか否かを判定することが好ましい。

[0230] この構成によれば、現実世界で行われるイベントに参加しなければアイテムの使用制限が解除されないため、イベントに参加しようとする動機付けをユーザに与えることができる。その結果、ユーザのゲームへの関心を増大させると同時に、イベントの動員数を増やしてイベントを盛り上げることができる。なお、イベントとしては、特定場所で開催される試合、競技、コンサート、催し等であってよく、さらに、例えばプロスポーツチームの選手カードを集めるカードゲームであっては、使用制限がかけられた選手カードが属

しているチームの試合であってもよい。

[0231] (3) 前記判定部(204)は、前記特定場所に所定時間以上、前記ユーザが滞在している場合、前記ユーザは前記特定場所に存在すると判定すること好ましい。

[0232] この構成によれば、ユーザが特定場所に一時的に立ち寄ったり、ユーザが特定場所の近くを通過したりした場合に、特定場所に滞在していると判定されることを防止することができる。

[0233] (4) 前記制限解除部(205)は、前記ユーザによる前記特定場所への訪問回数が所定回数以上になった場合、前記ユーザに対する前記アイテムの使用制限を解除することが好ましい。

[0234] この構成によれば、ユーザに対して長期間に渡ってゲームへの関心を持たせることができる。また、特定場所へ複数回行くことで初めてアイテムの使用が可能になるため、ユーザの喜びや達成感をより大きくすることができる。さらに、ユーザに特定場所を何回も訪問させる動機付けを与えることができるため、例えば特定場所がスタジアムである場合には、スタジアム運営側にとっても動員数の増大を図ることができるという利点がある。

[0235] (5) 前記アイテム付与部(202)は、内容が認識できない状態で前記アイテムを前記ユーザに付与し、前記制限解除部(205)は、前記アイテムの使用制限を解除するとともに、前記アイテムの内容を前記ユーザに公開することが好ましい。

[0236] この構成によれば、アイテムは使用制限がかけられているだけでなく、どのようなアイテムであるかも認識できない状態となっている。従って、ユーザにとっては、アイテムの内容(中身)を想像する楽しみが与えられ、また期待感が煽られることになるので、アイテムに対する関心がより強められ、ひいてはゲームに対する継続的な関心もより強いものとなる。そして、アイテムの使用制限が解除されると、初めてその内容がユーザに公開されるので、ユーザの達成感をさらに大きなものにすることができる。

[0237] (6) 前記アイテム付与部(202)は、内容が認識できない状態で前記

アイテムを前記ユーザに付与し、前記制限解除部（２０５）は、前記通信端末を介して前記ユーザにより、前記使用制限が解除されたアイテムに対する内容確認指示が入力された場合、前記アイテムの内容を前記ユーザに公開することが好ましい。

[0238] この構成によれば、使用制限がかけられたアイテムは内容が伏せられた状態でユーザに付与されるため、このアイテムに対するユーザの期待感を効果的に高めることができる。また、内容を確認するには特定場所に訪れて使用制限を解除しなければならないため、特定場所に訪れることへのユーザの動機付けをより高めることができる。

[0239] なお、内容が認識できない状態でアイテムを付与する態様としては、例えば現実世界の福袋を模擬した福袋アイテムに使用制限がかけられたアイテムを同封して付与する態様が挙げられる。あるいは、アイテム自体の表面に不透明のシールを貼りつけるようにしてもよい。但し、これらは一例であり、アイテムを付与したことのみにユーザに通知し、このアイテムの内容をユーザが確認しようとする、内容を公開できない旨の通知をユーザに行う態様を採用してもよい。

[0240] （７）前記制限解除部（２０５）は、前記ユーザに前記アイテムが付与されてから、前記内容確認指示が入力されるまでの前記ユーザによる前記特定場所への訪問回数が増大するにつれて、前記アイテムの前記ゲーム内での価値を増大させることが好ましい。

[0241] この構成によれば、特定場所を何回も訪問すれば、その訪問回数に応じてアイテムの価値が増大されるため、ユーザに複数回に渡り、特定場所を訪問しようとするより強い動機付けを与えることができる。

[0242] ここで、アイテムの価値を増大させる態様としては、同じアイテムのゲーム内でのレベルを訪問回数に応じて上昇させる態様を採用してもよいし、訪問回数に応じてレベルの高い異なるアイテムに変更する態様を採用してもよい。例えば、同じ選手カードの能力値を上昇させるようにしてもよいし、希少度のより高い選手カードに変更するようにしてもよい。なお、希少度を変

える場合、別の選手カードに変更されてもよいし、同じ選手カードであって希少度だけが高く変更されるようにしてもよい。また、回復薬であれば、パラメータやポイントの回復を複数回行えるようにすることで（従来は1回の回復のみ）、価値を増大させてもよい。

[0243] （８）前記制限解除部（２０５）は、前記内容確認指示が入力されるまでに前記ユーザが前記特定場所を訪問した場合、前記アイテムの前記価値が増大したことを前記ユーザに報知することが好ましい。

[0244] この構成によれば、内容確認指示の入力を我慢して特定場所に訪問することで使用制限アイテムの価値が増大することをユーザにより強く印象づけることができる。また、ユーザの労力が無駄ではないことをユーザに教えることができ、納得感を与えることができる。

[0245] （９）前記制限解除部（２０５）は、前記ユーザに前記アイテムを付与してから前記ユーザが前記特定場所を最初に訪問するまでの時間が増大するにつれて、前記アイテムの前記ゲーム内での価値を減少させることが好ましい。

[0246] アイテムの価値を減少させる態様としては、例えば、同じ選手カードの能力値を低下させるようにしてもよいし、希少度のより低い、ゲーム内で入手し易い選手カードに変更するようにしてもよい。なお、希少度を変える場合、希少度がより低い別の選手に変更されてもよいし、同じ選手であって希少度だけが低く変更されるようにしてもよい。また、回復薬であれば、それを使用したときのパラメータやポイントの回復度合いを低下させるようにしてもよい。

[0247] この構成によれば、できるだけ早く特定場所に訪問させる動機付けをユーザに与えることができる。

[0248] この出願は、２０１２年６月８日に日本国特許庁に出願された特願２０１２－１３０８１６に基づくものであり、この出願の内容を全て含んでいる。

請求の範囲

- [請求項1] 通信端末からアクセス可能に接続され、前記通信端末によるゲームの実行を制御するゲーム制御装置であって、
- 使用制限をかけた状態で前記ゲーム上のアイテムをユーザに付与するアイテム付与部と、
- 現実世界における前記通信端末の位置情報を取得する位置情報取得部と、
- 前記位置情報に基づき、現実世界の特定場所に前記ユーザが存在するか否かを判定する判定部と、
- 前記判定部により前記ユーザが前記特定場所に存在すると判定された場合、当該ユーザによる前記アイテムの使用制限を解除する制限解除部とを備えるゲーム制御装置。
- [請求項2] 前記特定場所は、所定のイベントが行われる場所であり、
- 前記判定部は、前記イベントが行われるイベント期間中に、前記特定場所に前記ユーザが存在するか否かを判定する請求項1記載のゲーム制御装置。
- [請求項3] 前記判定部は、前記特定場所に所定時間以上、前記ユーザが滞在している場合、前記ユーザは前記特定場所に存在すると判定する請求項1記載のゲーム制御装置。
- [請求項4] 前記制限解除部は、前記ユーザによる前記特定場所への訪問回数が所定回数以上になった場合、前記ユーザに対する前記アイテムの使用制限を解除する請求項1記載のゲーム制御装置。
- [請求項5] 前記アイテム付与部は、内容が認識できない状態で前記アイテムを前記ユーザに付与し、
- 前記制限解除部は、前記アイテムの使用制限を解除するとともに、前記アイテムの内容を前記ユーザに公開する請求項1記載のゲーム制御装置。
- [請求項6] 前記アイテム付与部は、内容が認識できない状態で前記アイテムを

前記ユーザに付与し、

前記制限解除部は、前記通信端末を介して前記ユーザにより、前記使用制限が解除されたアイテムに対する内容確認指示が入力された場合、前記アイテムの内容を前記ユーザに公開する請求項 1 記載のゲーム制御装置。

[請求項7] 前記制限解除部は、前記ユーザに前記アイテムが付与されてから、前記内容確認指示が入力されるまでの前記ユーザによる前記特定場所への訪問回数が増大するにつれて、前記アイテムの前記ゲーム内での価値を増大させる請求項 6 記載のゲーム制御装置。

[請求項8] 前記制限解除部は、前記内容確認指示が入力されるまでに前記ユーザが前記特定場所を訪問した場合、前記アイテムの前記価値が増大したことを前記ユーザに報知する請求項 7 記載のゲーム制御装置。

[請求項9] 前記制限解除部は、前記ユーザに前記アイテムを付与してから前記ユーザが前記特定場所を最初に訪問するまでの時間が増大するにつれて、前記アイテムの前記ゲーム内での価値を減少させる請求項 1 記載のゲーム制御装置。

[請求項10] 通信端末からアクセス可能に接続され、前記通信端末によるゲームの実行を制御するゲーム制御装置によるゲーム制御方法であって、
使用制限をかけた状態で前記ゲーム上のアイテムを前記ゲーム制御装置がユーザに付与するアイテム付与ステップと、

現実世界における前記通信端末の位置情報を前記ゲーム制御装置が取得する位置情報取得ステップと、

前記位置情報に基づき、現実世界の特定場所に前記ユーザが存在するか否かを判定する判定ステップと、

前記判定ステップにより前記ユーザが前記特定場所に存在すると判定された場合、当該ユーザによる前記アイテムの使用制限を前記ゲーム制御装置が解除する制限解除ステップとを備えるゲーム制御方法。

[請求項11] 通信端末によるゲームの実行を制御するゲーム制御装置としてコン

コンピュータを機能させるゲーム制御プログラムであって、

使用制限をかけた状態で前記ゲーム上のアイテムをユーザに付与するアイテム付与部と、

現実世界における前記通信端末の位置情報を取得する位置情報取得部と、

前記位置情報に基づき、現実世界の特定場所に前記ユーザが存在するか否かを判定する判定部と、

前記判定部により前記ユーザが前記特定場所に存在すると判定された場合、当該ユーザによる前記アイテムの使用制限を解除する制限解除部としてコンピュータを機能させるゲーム制御プログラム。

[請求項12]

通信端末によるゲームの実行を制御するゲーム制御装置としてコンピュータを機能させるゲーム制御プログラムを記録するコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

使用制限をかけた状態で前記ゲーム上のアイテムをユーザに付与するアイテム付与部と、

現実世界における前記通信端末の位置情報を取得する位置情報取得部と、

前記位置情報に基づき、現実世界の特定場所に前記ユーザが存在するか否かを判定する判定部と、

前記判定部により前記ユーザが前記特定場所に存在すると判定された場合、当該ユーザによる前記アイテムの使用制限を解除する制限解除部としてコンピュータを機能させるゲーム制御プログラムを記録する記録媒体。

[請求項13]

通信端末と、前記通信端末とアクセス可能に接続され前記通信端末によるゲームの実行を制御するゲーム制御装置とを備えるゲームシステムであって、

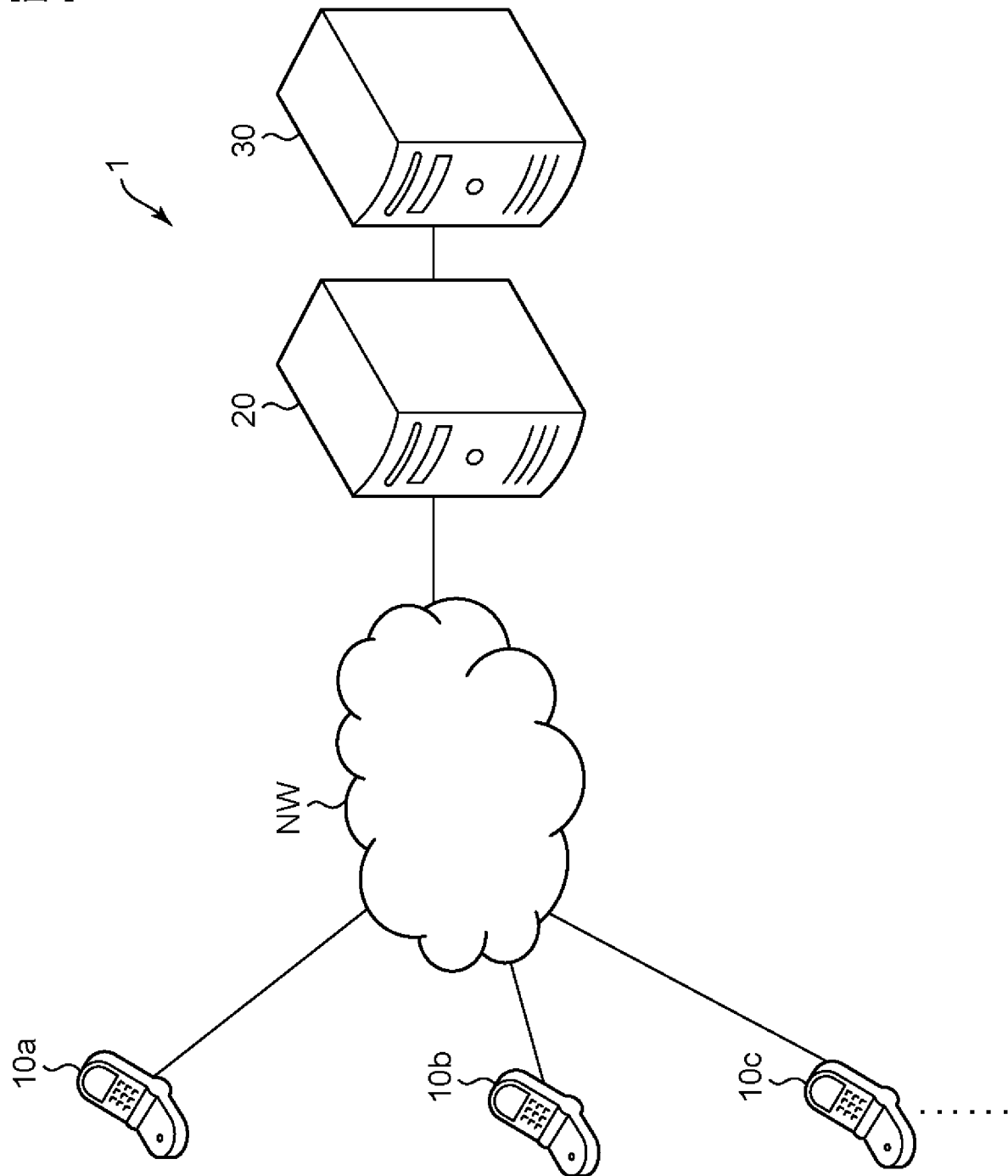
使用制限をかけた状態で前記ゲーム上のアイテムをユーザに付与するアイテム付与部と、

現実世界における前記通信端末の位置情報を取得する位置情報取得部と、

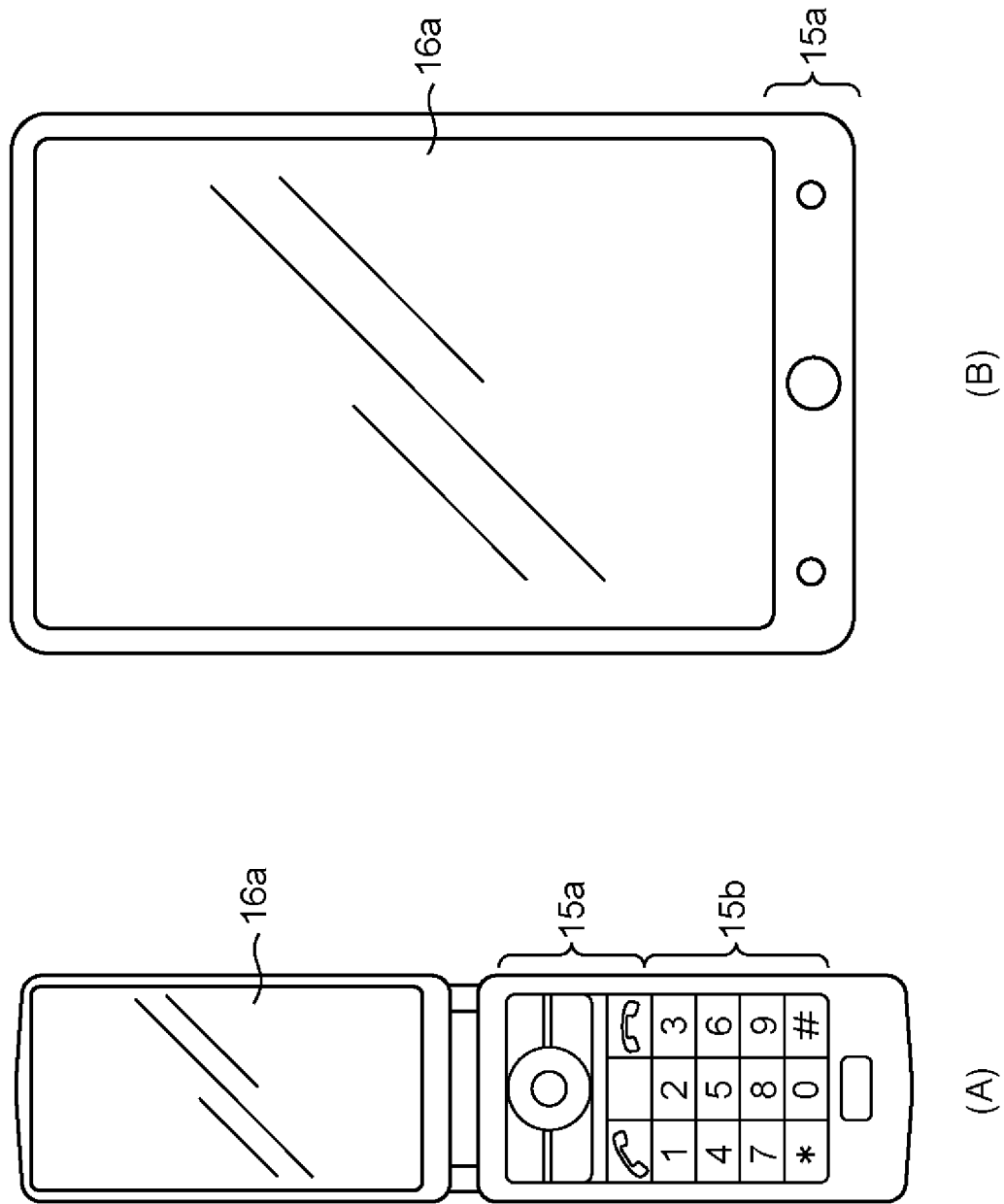
前記位置情報に基づき、現実世界の特定場所に前記ユーザが存在するか否かを判定する判定部と、

前記判定部により前記ユーザが前記特定場所に存在すると判定された場合、当該ユーザによる前記アイテムの使用制限を解除する制限解除部とを備えるゲームシステム。

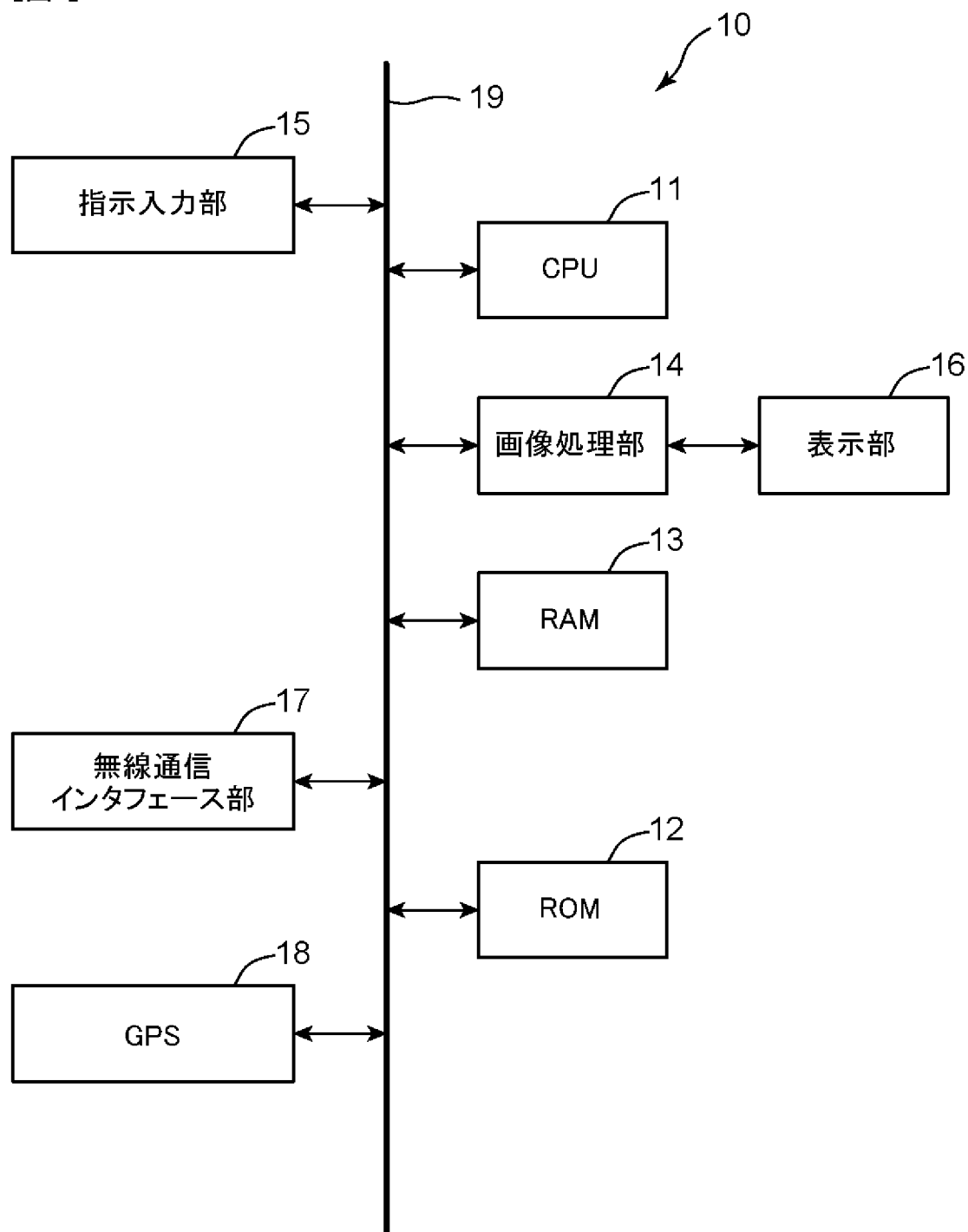
[図1]



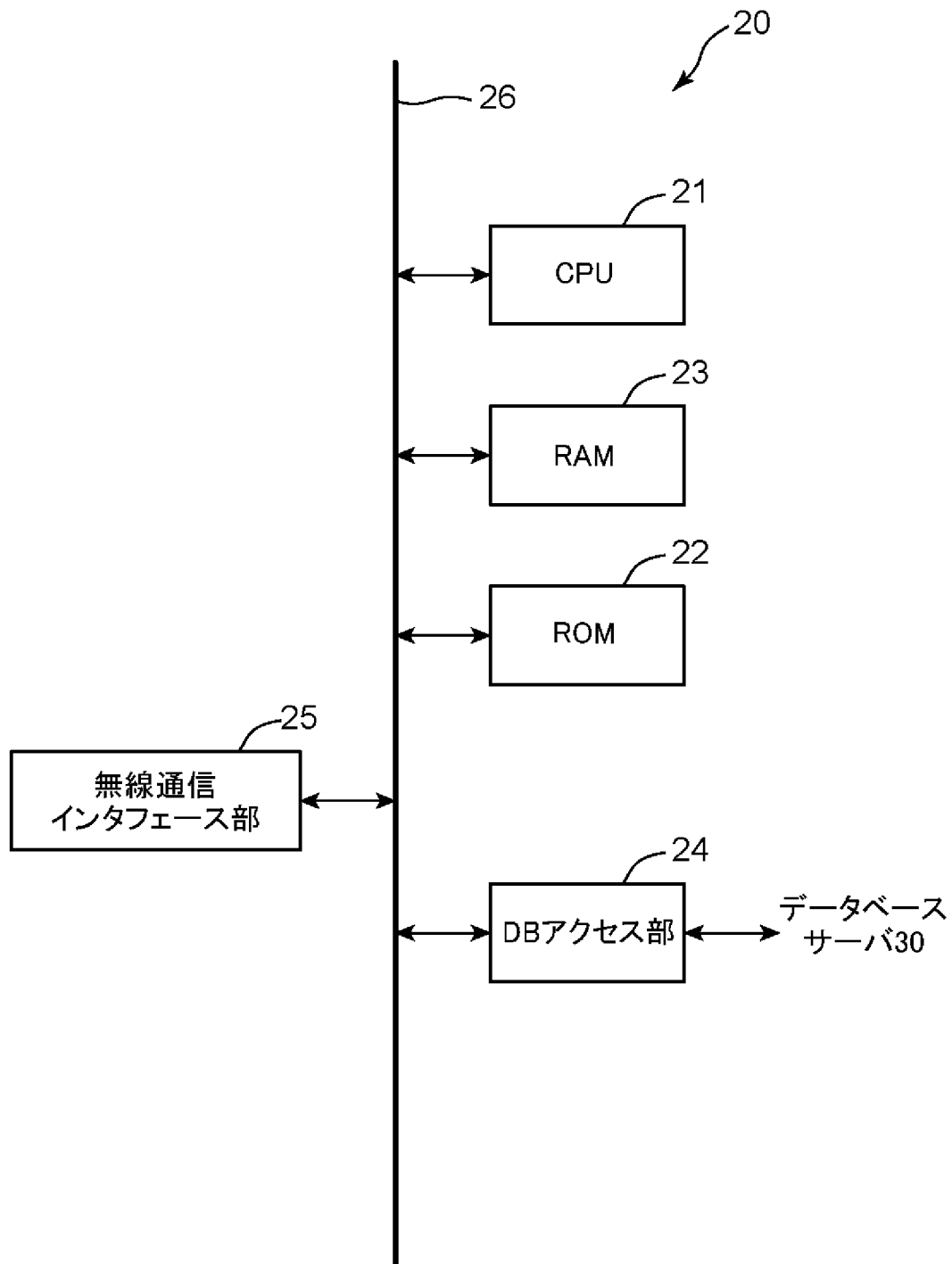
[図2]



[図3]



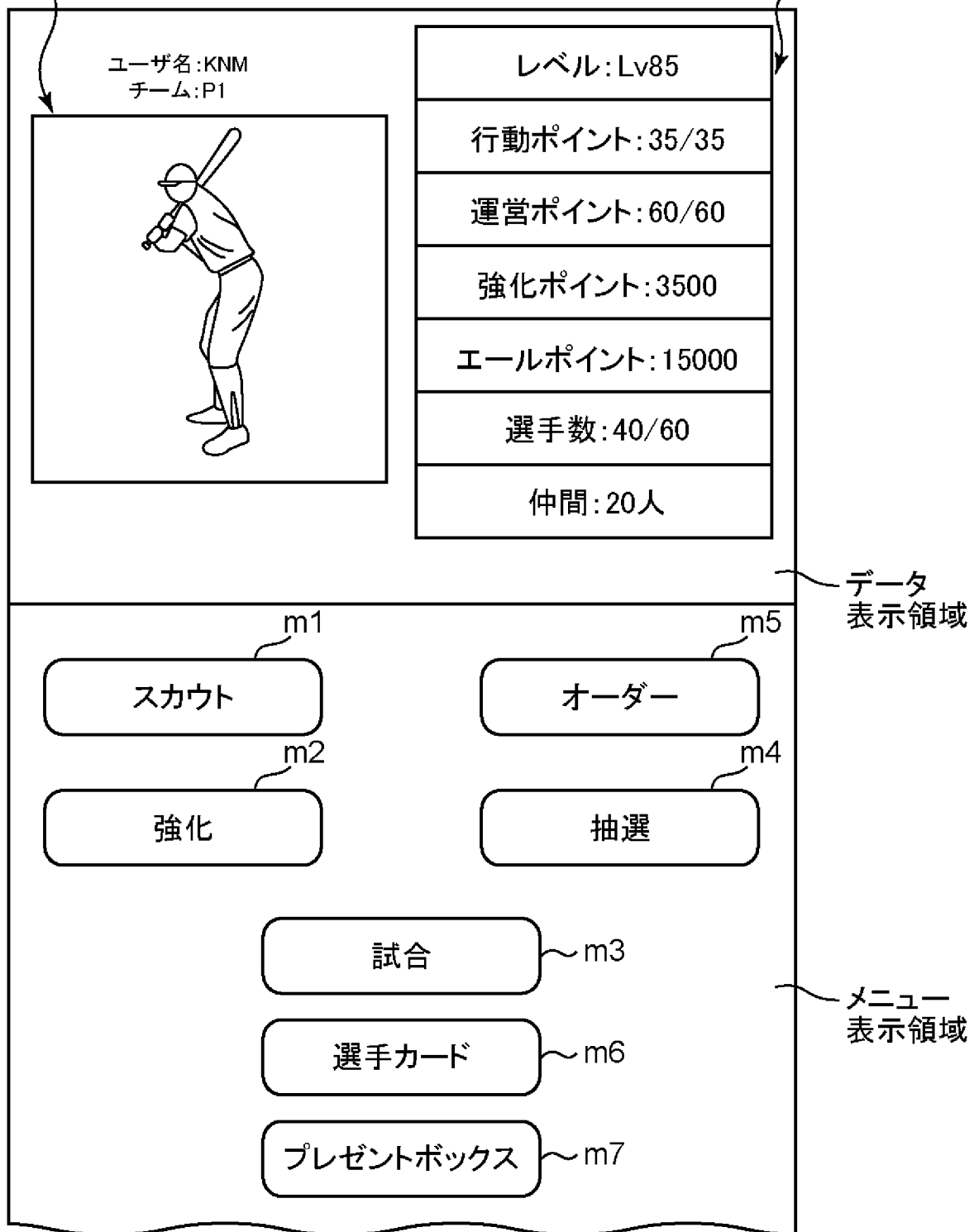
[図4]



[図5]

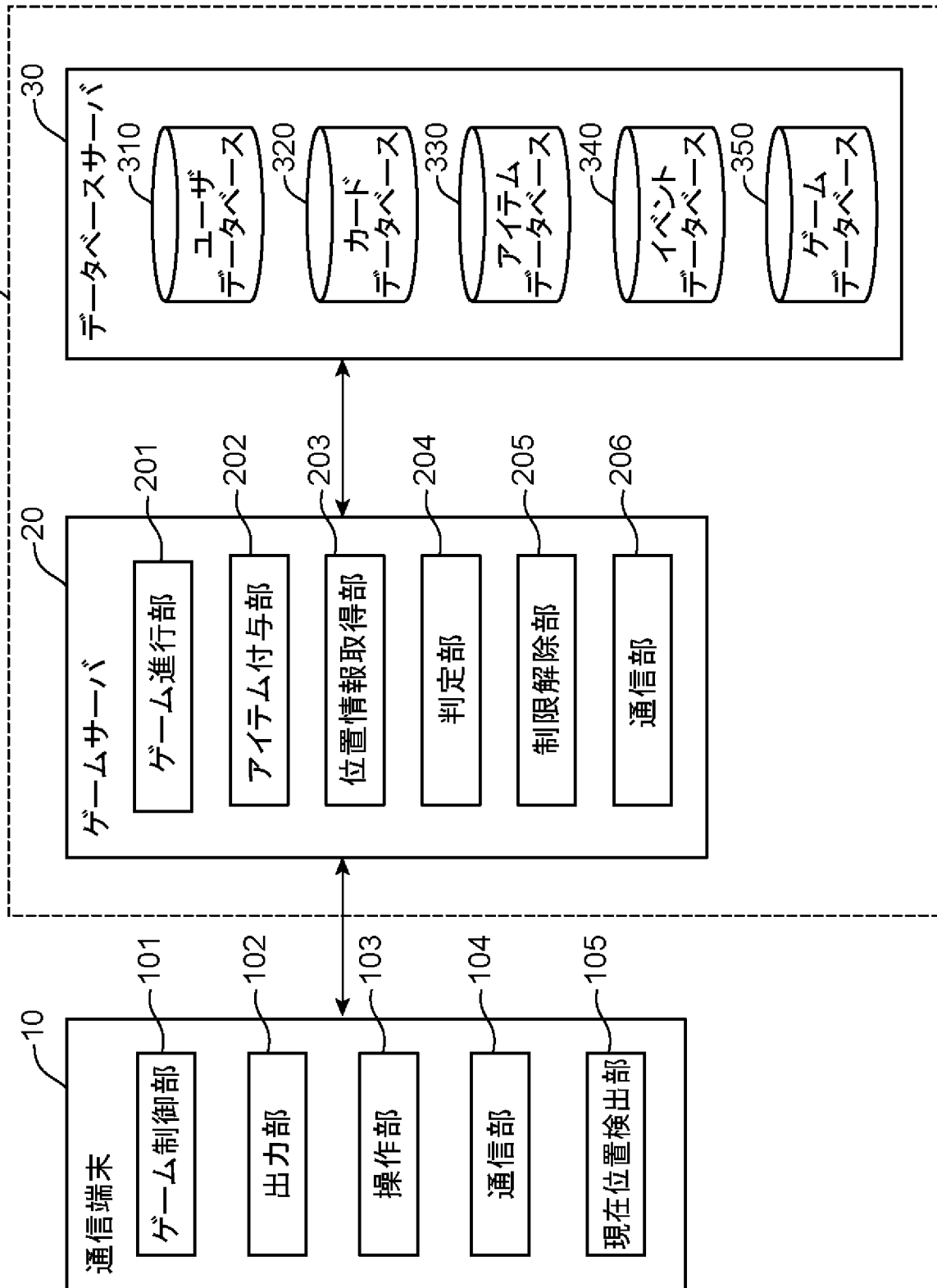
選手画像表示領域

ユーザーデータ表示領域



[図6]

1:ゲーム制御装置



[図7]

プレゼントボックステーブル：701

プレゼントID	付与日	種類	同封アイテムの 種類	アイテムNO/ カードNO	解除条件	状態
P001	2012/4/1	福袋アイテム	選手カード	1001025	チームA (Aスタジアム:1回)	使用制限:未解除 公開:未公開 取得:未取得
P002	2012/4/4	福袋アイテム	回復薬	10111	チームA (Aスタジアム:2回)	使用制限:解除 公開:公開 取得:未取得
P003	2012/4/4	選手カード	—	—	—	—
...	...	...	...	...	...	...

[図8]

カードデータベース(発行枚数毎): 801

シリアルキー	カードNO	レベル	レア度	ユーザID	付与日時	...
1	1001025	85	4	U0111	2012/2/28 17:30	...
2	1001025	80	5	U0112	2012/3/1 11:20	...
3	1001026	50	4	U0111	2012/3/5 21:30	...

(A)

カードデータベース(種類毎): 802

カードNO	チーム名	名前	基本能力	画像データ
1001025		コタロー	打力:300 走力:300 守備力:300	
1001026		ヨタロー	打力:400 走力:400 守備力:400	
1001027				

(B)

カードデータベース: 320

[図9]

アイテムテーブル(発行数毎) : 901

シリアルキー	アイテムNO	ユーザID	付与日時	...
1	I0111	U0111	2012/4/28 17:30	...

(A)

アイテムテーブル(種類毎) : 902

アイテムNO	アイテム名	レベル	画像データ	...
I0111	回復薬	30		...

(B)

アイテムデータベース : 330

[図10]

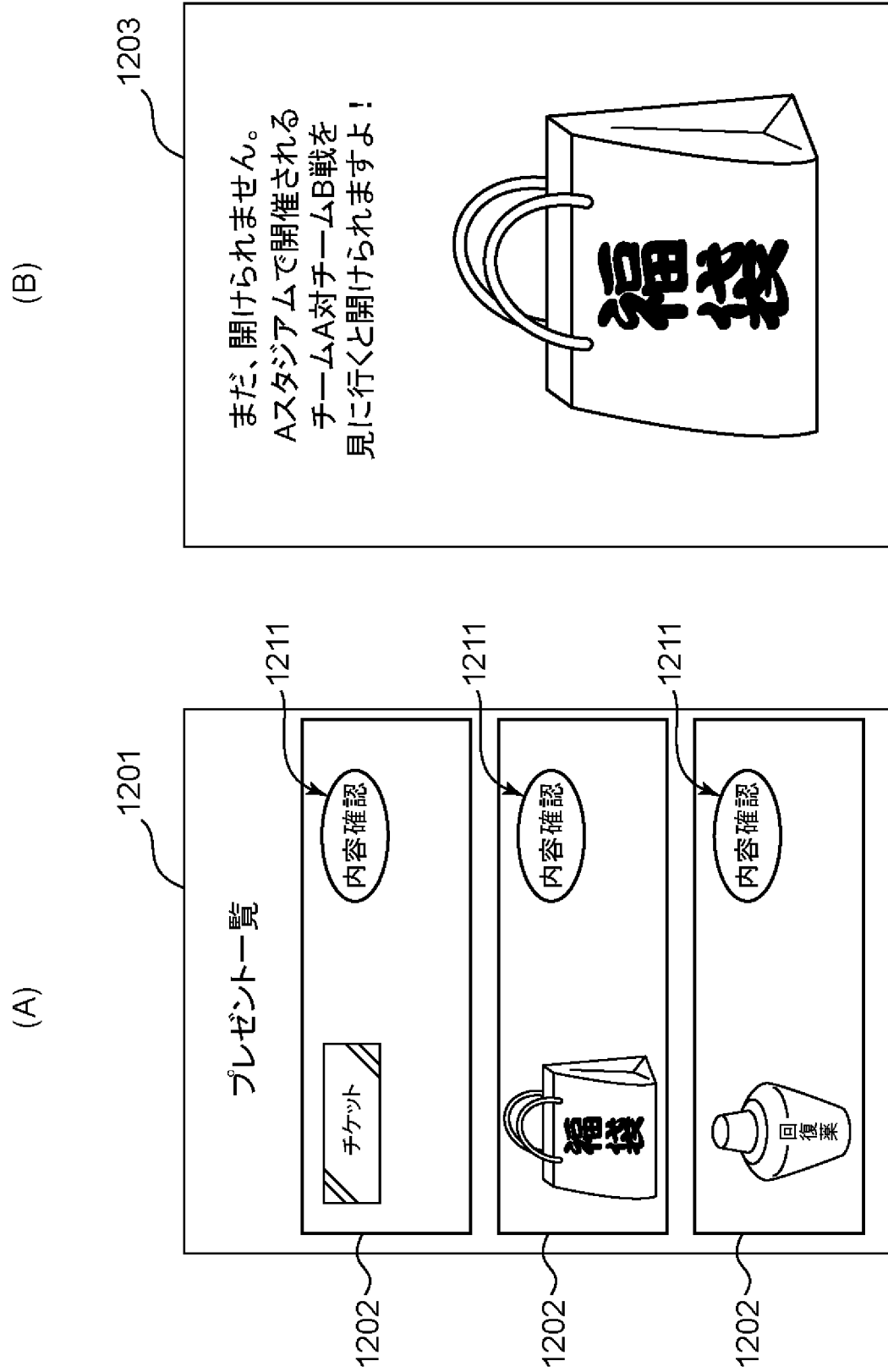
イベントテーブル:1001

イベントID	場所名称	位置 (緯度経度)	イベント内容	開催日時
EV1	Aスタジアム	(35.706451,139.751104) (35.704700,139.152799)	チームA 対 チームB	2012/5/1 18:00
EV2	Bスタジアム	(33.596533,130.360669) (33.594362,130.363394)	チームB 対 チームD	2012/5/1 18:00
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
EV3	Cスタジアム	(43.016258,141.408441) (43.013936,141.411080)	チームE 対 チームF	2012/5/5 13:00
EV4	Aスタジアム	(35.706451,139.751104) (35.704700,139.152799)	チームA 対 チームD	2012/5/6 14:00
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

ユーザ情報テーブル:1101

[illegible]

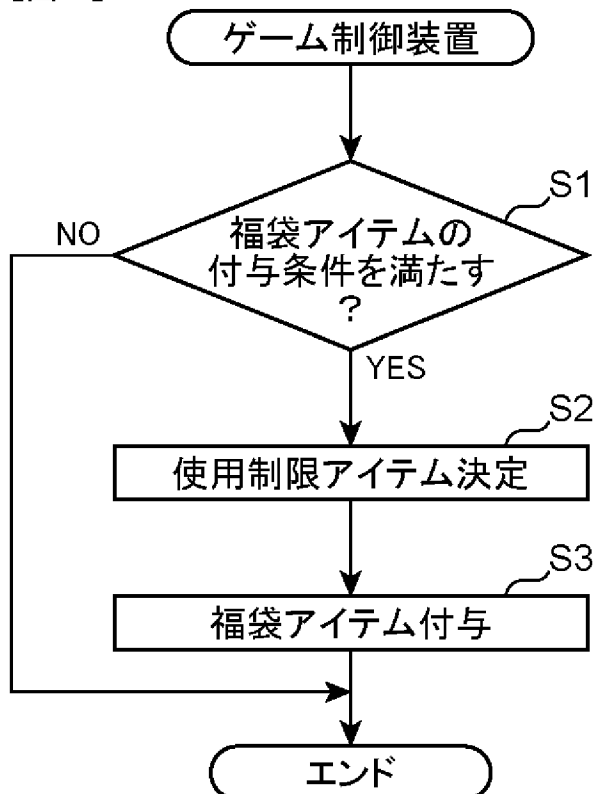
[図12]



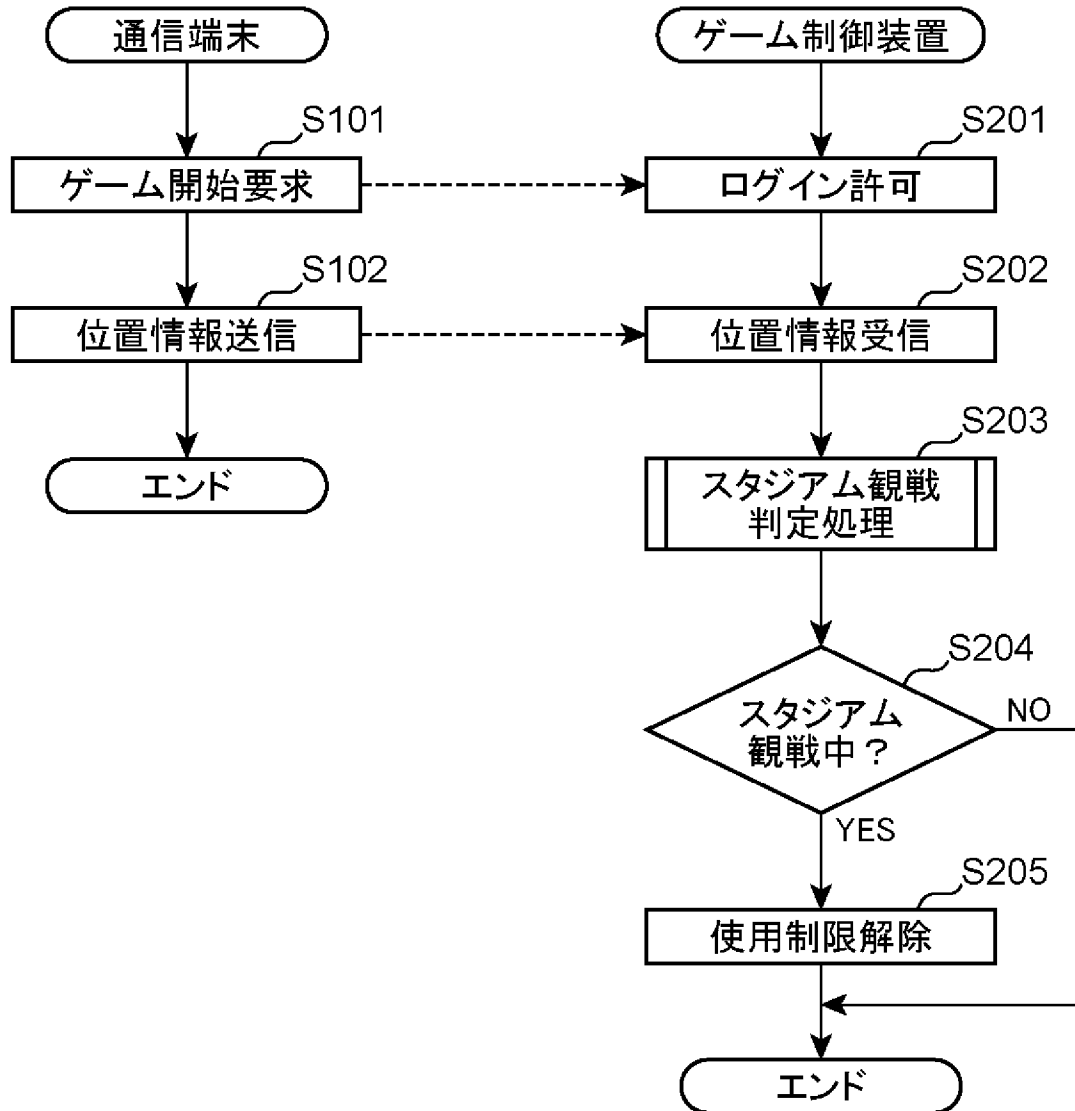
[図13]



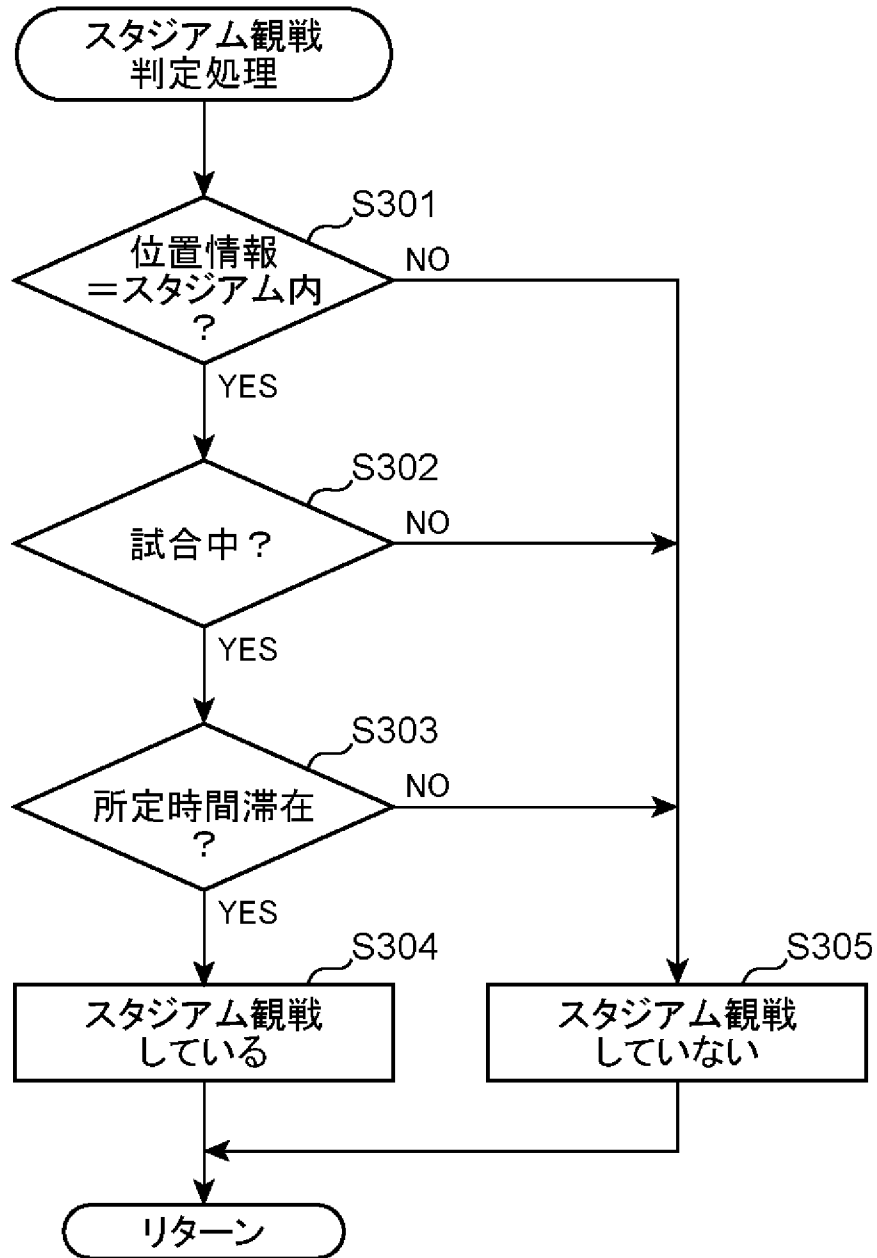
[図14]



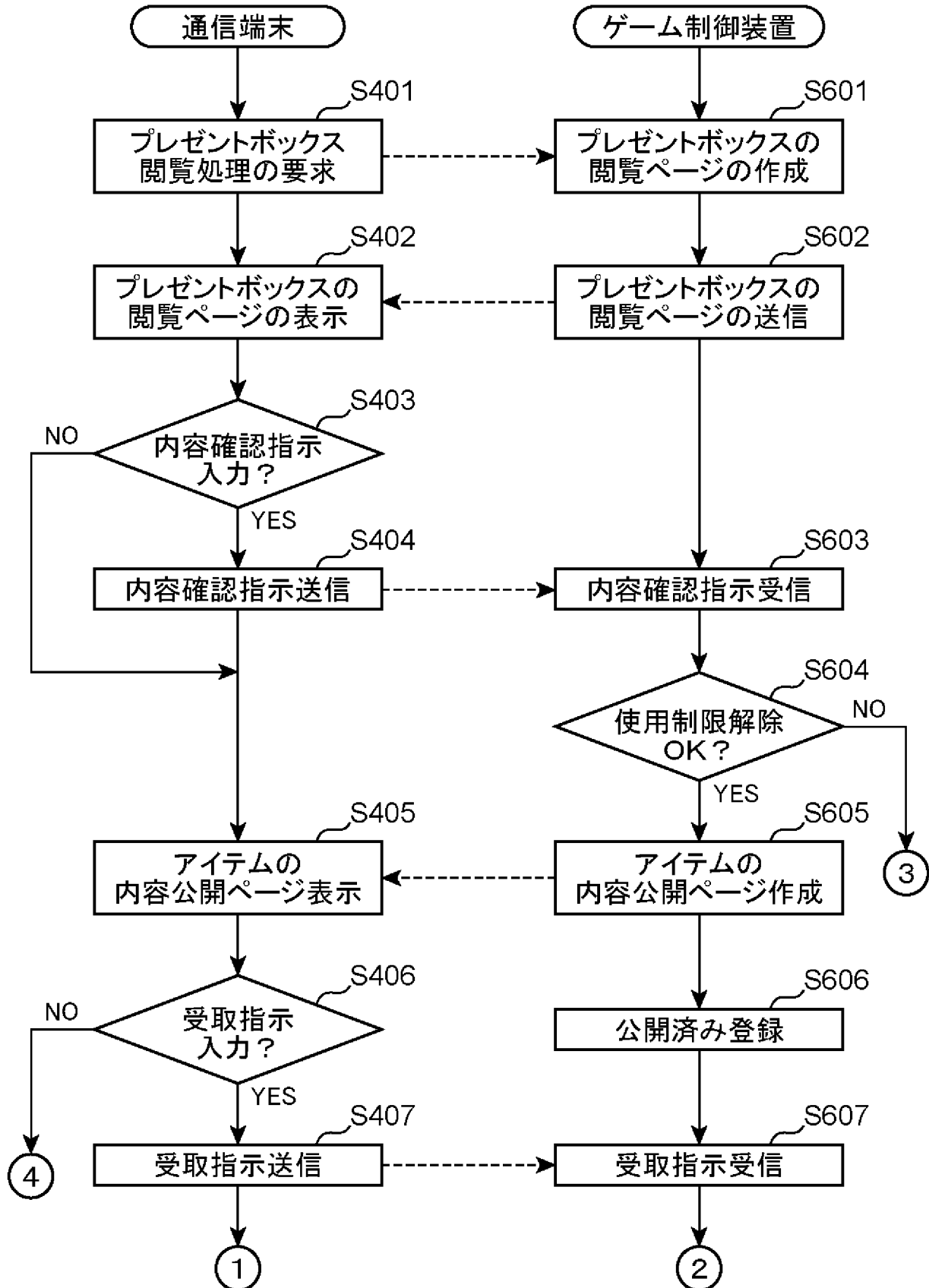
[図15]



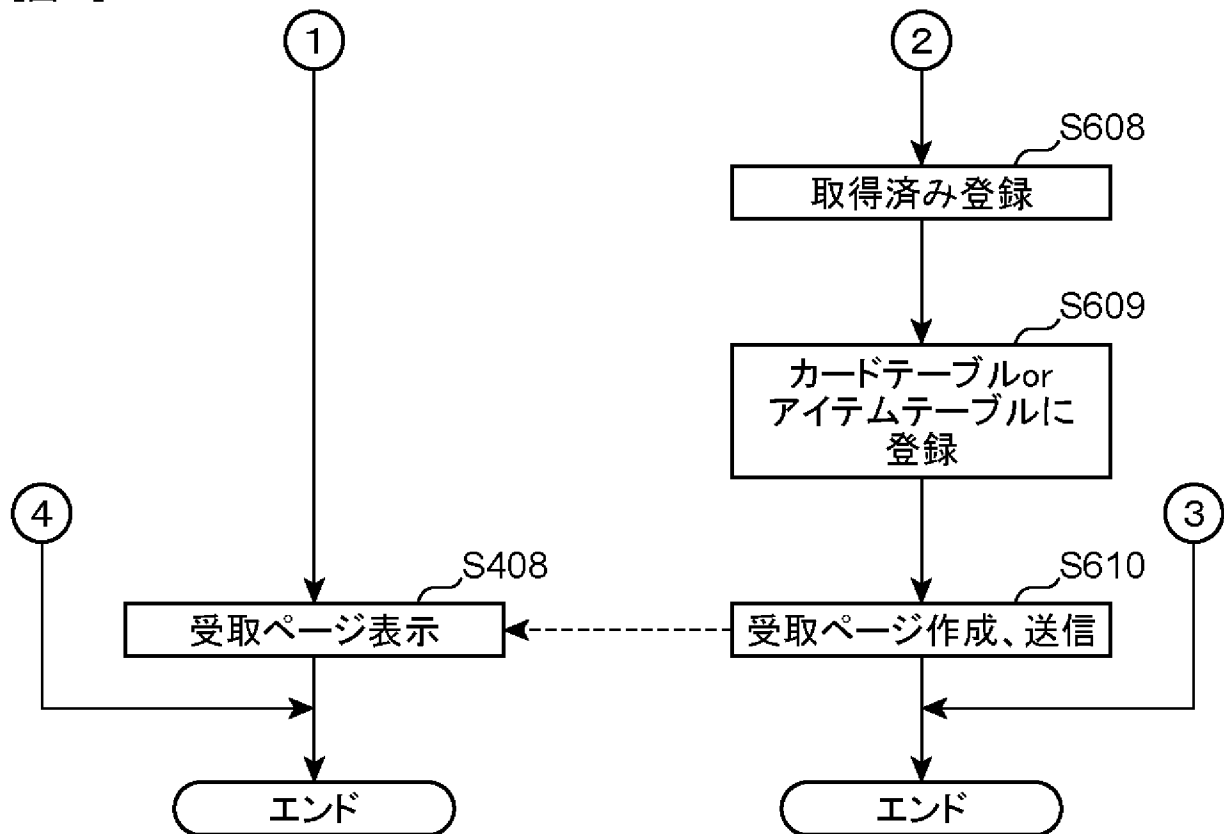
[図16]



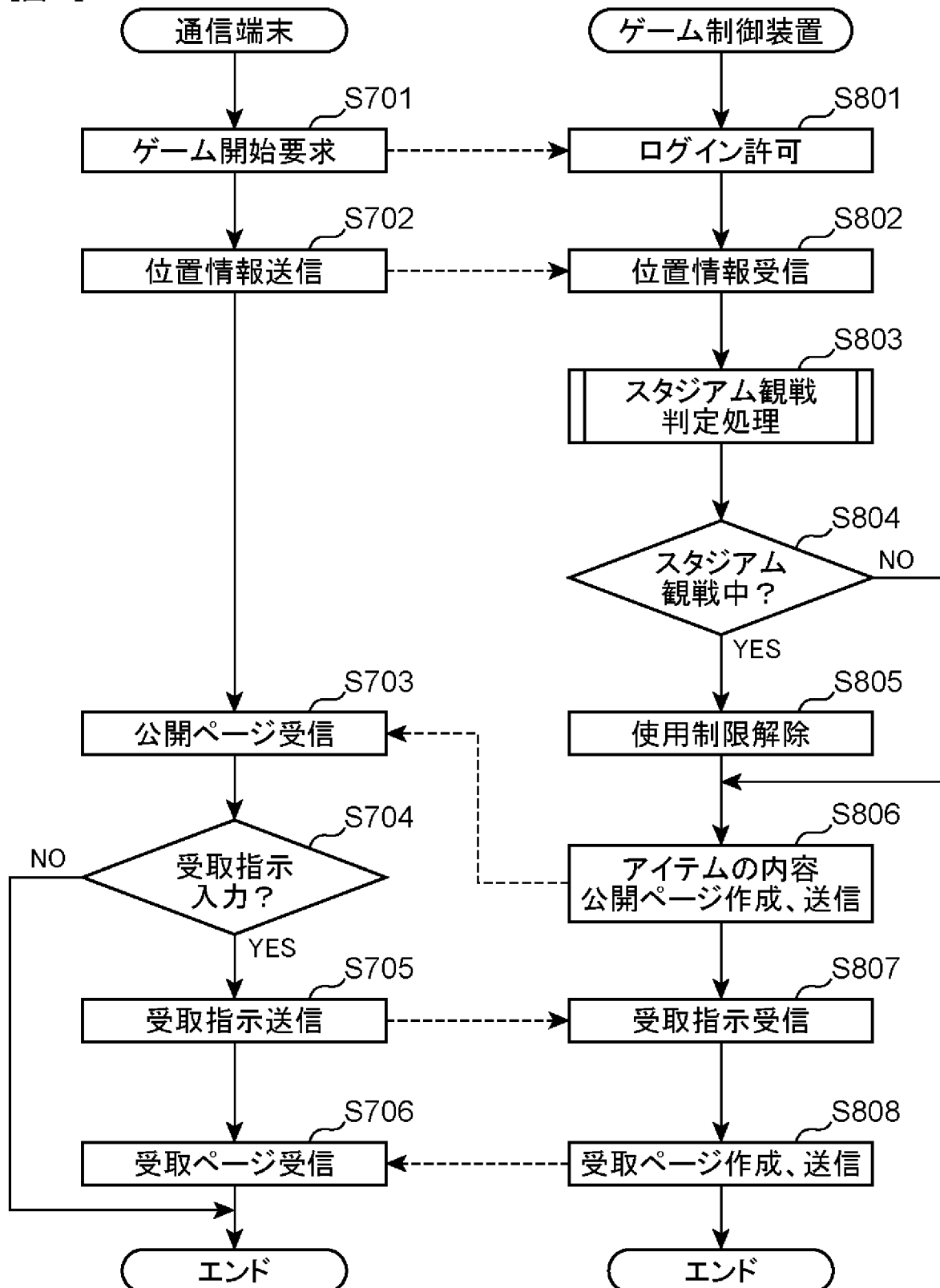
[図17]



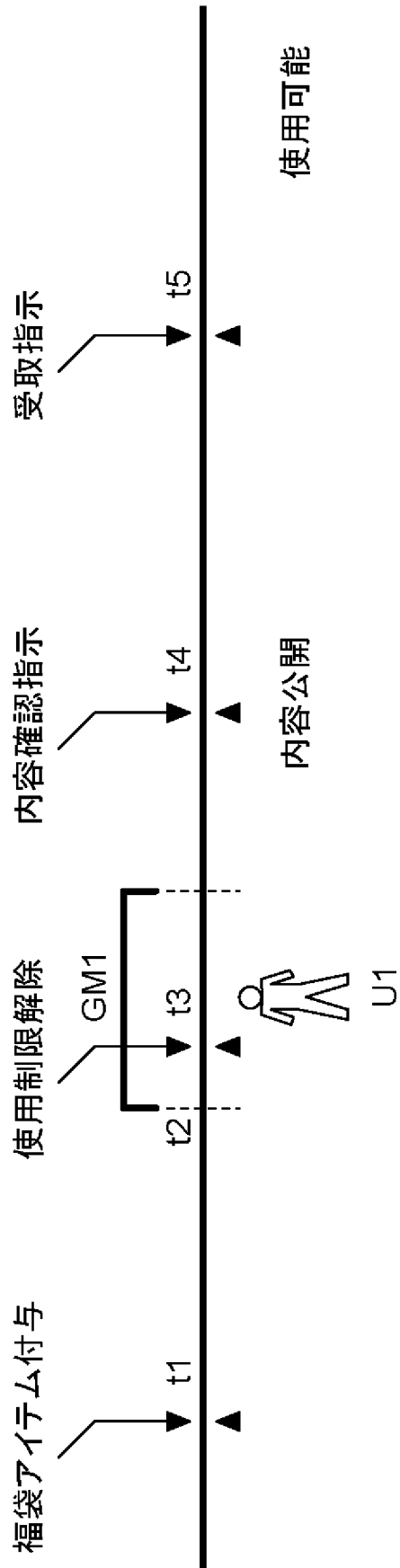
[図18]



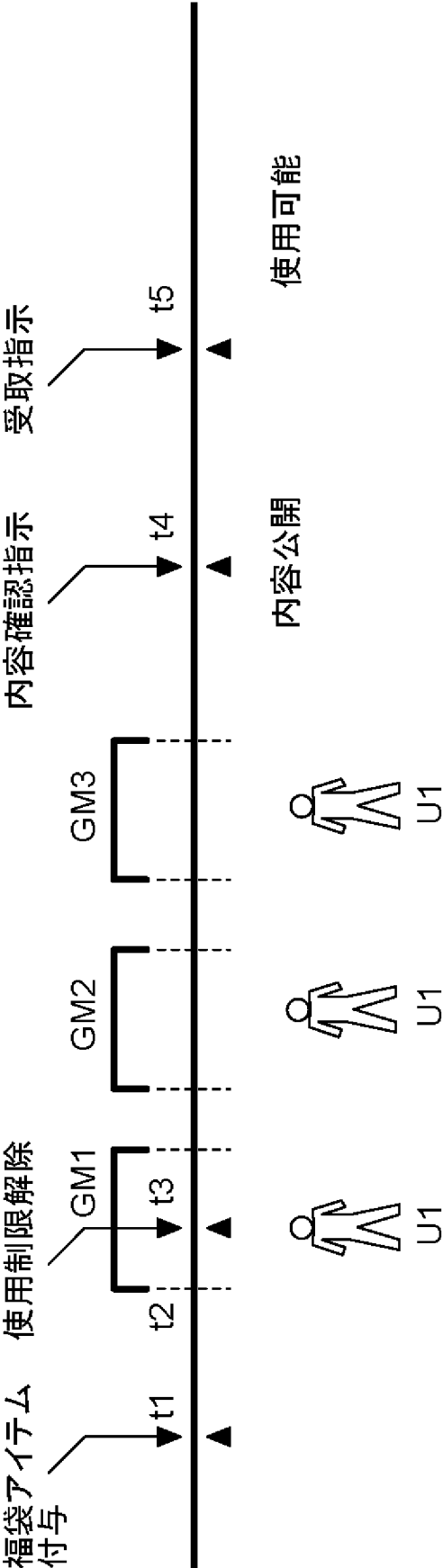
[図19]



[図20]

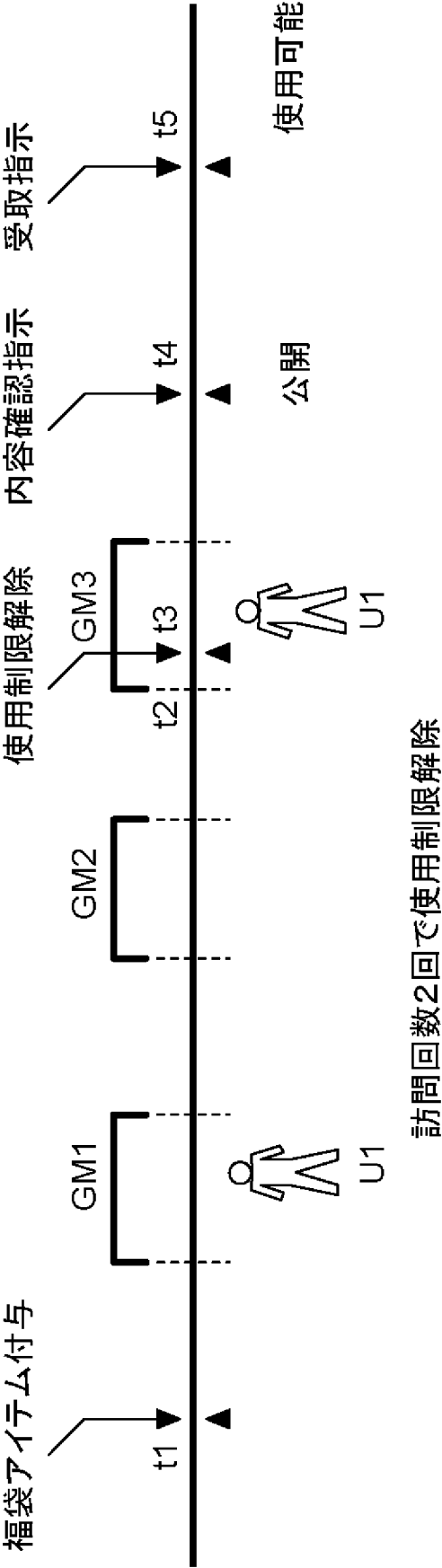


[図21]

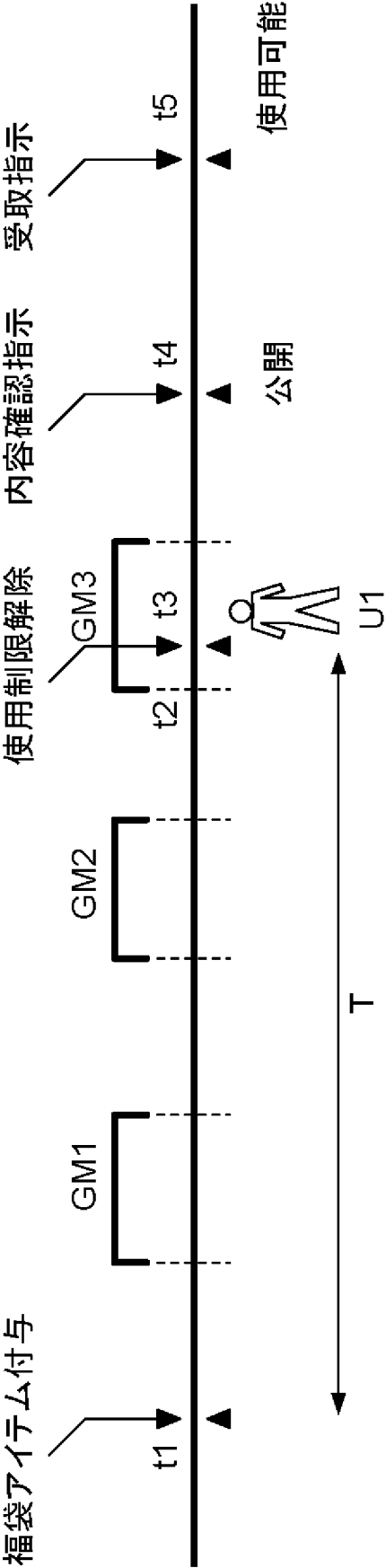


スタジアムへの訪問回数UP→アイテムの価値UP

[図22]

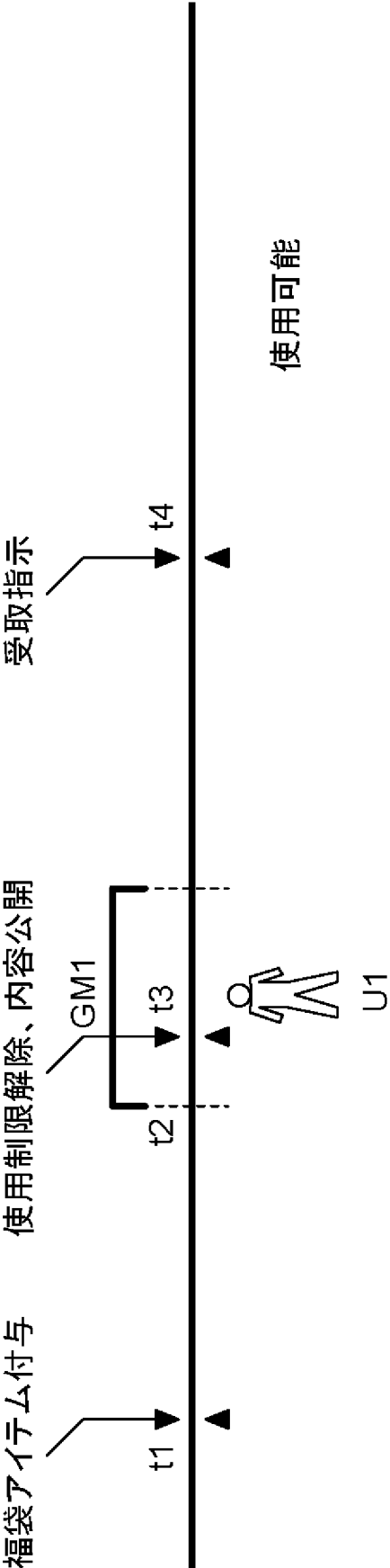


[図23]



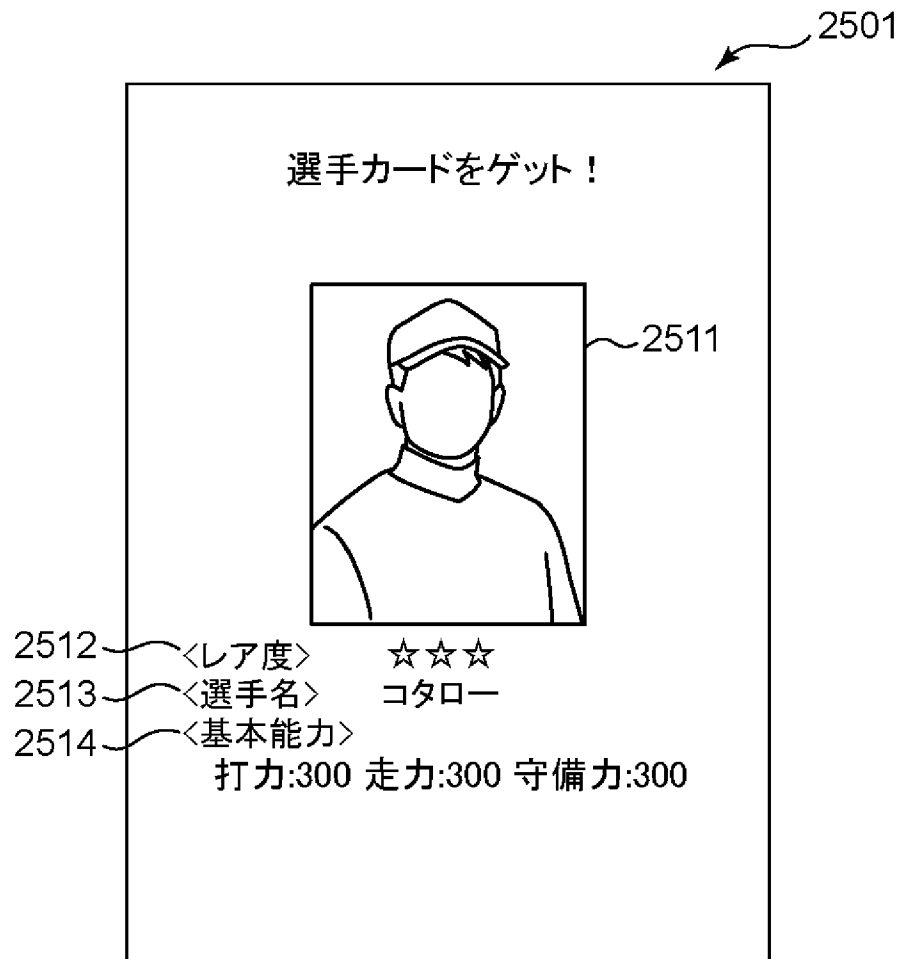
T増大→アイテムの価値DOWN

[図24]



内容公開と同時に使用制限アイテムを付与

[図25]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/003271

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/10(2006.01)i, A63F13/00(2006.01)i, A63F13/06(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i

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)

A63F13/00-13/12, 9/24, G06Q30/02, 50/10

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2013
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2013	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2013

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2012-40147 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 01 March 2012 (01.03.2012), entire text; all drawings & US 2012/0046093 A1	1-13
A	JP 2003-38852 A (Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.), 12 February 2003 (12.02.2003), paragraphs [0041], [0045] (Family: none)	1-13
A	JP 2008-54761 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 13 March 2008 (13.03.2008), paragraphs [0032] to [0036] (Family: none)	1-13

☒ 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
08 August, 2013 (08.08.13)

Date of mailing of the international search report
20 August, 2013 (20.08.13)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2013/003271

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2012-24416 A (Mendori Infomation Technology Corp.), 09 February 2012 (09.02.2012), abstract (Family: none)	1-13
A	JP 2001-187271 A (Square Co., Ltd.), 10 July 2001 (10.07.2001), abstract & US 2003/0195044 A1 & US 6761638 B1	1-13
A	Business Shoseki Henshubu, 'Zukai Business Johogen Nyumon kara Gyokai Doko made Hitome de Wakaru Social Media', 1st edition, Ascii Media Works Inc., 10 December 2010 (10.12.2010), pages 094 to 095	1-13
A	Kabushiki Kaisha Rekkasha, 'Jikkyo Powerful Pro Yakyu 2011 Koshiki Perfect Guide', 1st edition, Enterbrain, Inc., 12 September 2011 (12.09.2011), page 238 (particularly, lower left, paragraph of 'Shori de Item Get')	1-13

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (I P C))

Int.Cl. A63F13/10(2006.01)i, A63F13/00(2006.01)i, A63F13/06(2006.01)i, A63F13/12(2006.01)i

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 (I P C))

Int.Cl. A63F13/00-13/12, 9/24
G06Q30/02, 50/10

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

日本国実用新案公報	1 9 2 2 - 1 9 9 6 年
日本国公開実用新案公報	1 9 7 1 - 2 0 1 3 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 1 3 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 1 3 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
A	JP 2012-40147 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2012. 03. 01, 全文, 全図 & US 2012/0046093 A1	1-13
A	JP 2003-38852 A (株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京) 2003. 02. 12, 段落 0041, 0045 (ファミリーなし)	1-13
A	JP 2008-54761 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 2008. 03. 13, 段落 0032-0036 (ファミリーなし)	1-13

☒ 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。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「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
「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)
「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

「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矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「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
「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
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

0 8 . 0 8 . 2 0 1 3

国際調査報告の発送日

2 0 . 0 8 . 2 0 1 3

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (I S A / J P)
郵便番号 1 0 0 - 8 9 1 5
東京都千代田区霞が関三丁目 4 番 3 号

特許庁審査官 (権限のある職員)

宇佐田 健二

2 B

4 0 9 6

電話番号 0 3 - 3 5 8 1 - 1 1 0 1 内線 3 2 3 7

C (続き) . 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
A	JP 2012-24416 A (株式会社妻鳥通信工業) 2012.02.09, 要約 (ファミリーなし)	1-13
A	JP 2001-187271 A (株式会社スクウェア) 2001.07.10, 要約 & US 2003/0195044 A1 & US 6761638 B1	1-13
A	ビジネス書籍編集部, 「図解 ビジネス情報源 入門から業界動向までひと目でわかる ソーシャルメディア」, 初版, 株式会社アスキー・メディアワークス, 2010.12.10, p.094-095	1-13
A	株式会社レッカ社, 「実況パワフルプロ野球2011 公式パーフェクトガイド」, 初版, 株式会社エンターブレイン, 2011.09.12, p.238 (特に、左下「勝利でアイテムゲット」の項)	1-13