

# 平成 22 年度 特許ビジネス市シーズ情報

整理番号	事務局使用欄
------	--------

1	シーズタイトル	電波強度を用いた位置情報ゲームの新しい提案
2	シーズ提供者 連絡先住所 TEL/E-mail/URL	(法人名) 株式会社スクウェア・エニックス (担当者名: 半田由紀子) 東京都渋谷区代々木3-2-2-7 新宿文化クイントビル 03-5333-0958 / handa@square-enix.com
3	支援者 (特許流通AD等/連絡先)	田村 良介 弁理士 / ライトハウス国際特許事務所 03-5577-6077
4	特許番号 等	特許第 3827150 号

技術情報				
5	技術分野	②情報・通信	6	機能
7	利用分野	情報通信	8	適用製品
				⑬アミューズメント・文化
9	本技術の完成度	①アイデア段階		
10	本技術の特徴			
	① 従来技術・類似技術の問題点			
	<p>近年、場所、時間に制限を受けることなくゲームを楽しむことができる携帯端末機「携帯電話」「iPad」「iPodTouch」などが急速に普及している。このようにさまざまな場所で使用可能であることに着目し、機器の位置情報を取得してその位置情報を用いて機器の制御を行う仮想生命体、またはキャラクタ画像やアイテムを表示することができるようになったが、地域エリア毎に異なるキャラクタ画像を表示させるのみであり、面白みに欠けていた。また、位置情報を変えるため、特に GPS 位置情報を利用する際などでは、携帯端末を持ちながらある程度の長距離移動を強いられていた。</p>			
	② 本技術の特徴・効果 / 類似技術との対比			
	<p>本発明は、移動端末が受信する位置情報に加え、無線信号の電波強度を検出し、それを利用することによって、キャラクタ画像を表示させるのみではなく、入手可能となるアイテムを多様化し、ストーリーのある物語であればそのシナリオを受信位置に応じて、分岐させ、変化させたりすることができる。また、電波受信強度を検出するため、同じ建物内、短距離の移動によるだけでも十分な効果を得ることができる。</p>			
	③ 特記事項・添付図面・製品外観図・効果を示す表等			
	同建物内、例えば特定のショッピングセンター内で、クーポン配布等に活用することができる。			

特許情報		
11	発明の名称	移動端末、ゲームの制御方法およびコンピュータ読み取り可能な記録媒体
12	特許権者(出願人)	株式会社スクウェア・エニックス
13	特許番号 (公開番号/出願番号)	特許第 3827150 号 (特開 2002-281566/特願 2002-40386)
	出願日(優先日)	平成 14 年 9 月 27 日
14	海外出願 特許番号等	US 6,761,638 (登録) US 6,733,392 (登録)
<b>15 代表的な独立請求項の記載</b> 【請求項 1】 基地局から発信される無線信号を受信してゲームを進行させる移動端末であって、前記基地局から無線送信された制御信号を受信し当該制御信号の電波強度レベルの平均値が、所定値以上である場合に制御信号から基地局識別情報を検出し、所定値以下である場合に当該制御信号の電波受信強度のレベルを検出する検出手段と、前記検出手段により検出した基地局識別情報または電波受信強度のレベルに、基地局識別情報記憶領域に格納されている基地局識別情報または電波受信強度のレベルを更新する更新手段と、操作入力に応答して実行されるゲームの進行過程において、前記更新手段により更新された基地局識別情報記憶領域に格納されている基地局識別情報または電波受信強度のレベルに応じてゲームを進行させる制御手段と、前記制御手段によるゲームの進行に応じた画像を表示する表示手段と、を備えることを特徴とする移動端末。		
16	審査請求有無/審査経緯	審査 有 (審査請求日：2004.4.6) 2005.10.12 拒絶通知 2006.06.29 登録査定 (中小企業向け先行技術調査制度の利用状況) 利用実績なし
17	関連特許 特許番号等	なし
<b>18. 先行・類似技術の調査結果/特許性の判断内容</b> (代表的な先行・類似技術の特許番号とその内容 等) 先行技術文献：特開平 10-322775 号 基地局毎に特定の仮想生命体又は生物のキャラクター画像を表示させることにより、地域性豊かなキャラクター画像を表示し得るようにした興趣性の高い携帯用電子機器装置を提供する。		

表の書式変更

## ビジネスプラン

19 特許ビジネス市に期待する ①ライセンス先の開拓 ③販路拡大・業務提携先獲得  
連携内容

20 ライセンス等の実績の有無 ライセンス実績 (なし)  
引き合い (なし)

21 各種助成制度の利用状況 特になし

### 22 事業化に関する情報

① 追加開発の要否・具体的内容、事業化に向けて解決すべき問題点

移動端末が受信する無線信号の電波受信強度のレベルを検出し、それを利用することによってごく短距離の移動でも様々な効果をもたらし、コミュニケーションの活性化やコンテンツの充足度を高める効果が期待できるが、現時点での検証はできていない。

② 設備投資の要否・設備投資額、提供可能な中間材の規模・コスト

特別な設備投資や、提供が必須となるような中間材は特になし。

書式変更: インデント: 最初の行: 1 字

### 23 本技術を活用したビジネスプラン

① 製品・サービスの概要・特徴 (従来品・競合品と比較した優位性等を記載)

特定の施設やイベント会場にて本技術を採用し、限定アイテム、クーポン配布を行えば、同じ建物の中でも少し位置を変えるだけで、違う種類のアイテムを入手することができる。電波状況の変化による影響を受けるため、良い意味で顧客を裏切るユニークな展開を期待できる。また、ストーリー展開を楽しむ読み物、ゲームなどにおいて本技術を採用すれば、同様に、少しの移動でストーリーの分岐を変化させたり、ゲームを進行させたりすることができる。予測不可能な展開を持つ、今までにないエンタテインメントのサービスを提供することが可能。

② 対象とする市場・分野・顧客等 (主な顧客、提供できるメリット等を記載)

対象とする主な市場は携帯端末機上のアプリ、ゲームソフトなどであるが、商業施設やイベント会場に絞り、集客ツール、コミュニケーションツールとしての利用も可能。

③ 競合商品・競合相手の状況等

基地局、GPS を利用し、アイテムを配布させるような競合商品は現存するが、すべてにおいてある程度の距離移動が必要である。

書式変更: インデント: 左: 0 mm, ぶら下げインデント: 2 字, 最初の行: -2 字

④ 売上・利益計画 (市場規模、推定製品シェア、成長性等を記載)

事業計画:	第1期(初年度)	第2期(2年度)	第3期(3年度)	備考:
市場規模(千円/年)	748 億円	848 億円	869 億円	携帯ゲーム市場
製品シェア(%)	10%	8%	11%	
製品売上高(千円/年)	77 億円	70 億億円	101 億円	スクウェア・エニックス 携帯ゲーム売上高