

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分  
 【発行日】平成 18 年 3 月 9 日 (2006.3.9)

【公開番号】特開 2000-210476 (P2000-210476A)

【公開日】平成 12 年 8 月 2 日 (2000.8.2)

【出願番号】特願 平 11-18296

【国際特許分類】

**A 6 3 F 13/08 (2006.01)**

**A 6 3 H 3/02 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 13/08

A 6 3 H 3/02

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 12 月 14 日 (2005.12.14)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 所与の動力により動作する玩具であって、  
 前記所与の動力を機械的エネルギーに変換する原動機と、  
 前記原動機からの機械的エネルギーに基づいて動作する動作機構と、  
 ゲーム装置から転送されてきた制御情報を記憶する記憶手段から前記制御情報を読み出すための手段と、

読み出された前記制御情報に応じた動作を前記動作機構が行うように、前記制御情報に基づいて前記原動機を制御するための手段と、  
 を含むことを特徴とする玩具。

【請求項 2】 請求項 1 において、  
 前記ゲーム装置に接続するための接続端子を更に含み、  
 前記ゲーム装置に前記接続端子を接続し該接続端子を介して前記記憶手段に前記制御情報を書き込むことで、前記記憶手段に前記制御情報が記憶されることを特徴とする玩具。

【請求項 3】 請求項 1 において、  
 前記記憶手段が、前記ゲーム装置及び玩具の両方に装着可能な携帯型の記憶手段であり、  
 前記ゲーム装置に前記記憶手段を装着し装着された該記憶手段に前記制御情報を書き込むことで、前記記憶手段に前記制御情報が記憶されることを特徴とする玩具。

【請求項 4】 請求項 1 において、  
 前記ゲーム装置との間で無線により情報を通信するための通信手段を更に含み、  
 前記通信手段を介して前記ゲーム装置から受信した前記制御情報を前記記憶手段に書き込むことで、前記記憶手段に前記制御情報が記憶されることを特徴とする玩具。

【請求項 5】 請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、  
 前記制御情報が、前記ゲーム装置において設定されたカスタマイズ情報及び前記ゲーム装置で設定された動作アルゴリズム情報の少なくとも一方を含み、  
 前記カスタマイズ情報及び前記動作アルゴリズム情報の少なくとも一方に応じた動作を前記動作機構が行うように、前記原動機が制御されることを特徴とする玩具。

【請求項 6】 請求項 1 乃至 5 のいずれかにおいて、  
 前記ゲーム装置のゲーム画像において玩具に対応する表示物が表示され、

前記制御情報が、前記ゲーム装置での前記表示物の動作の再生情報を含み、  
前記再生情報に応じて前記表示物と同様の動作を玩具が行うように、前記原動機が制御されることを特徴とする玩具。

【請求項 7】 請求項 1 乃至 6 のいずれかにおいて、  
外部情報を検知するためのセンサを更に含み、  
前記制御情報と、前記センサにより検知された前記外部情報とに基づいて、前記原動機が制御されることを特徴とする玩具。

【請求項 8】 請求項 7 において、  
前記外部情報が、玩具の移動経路に予め設定されていると共に、玩具の移動経路情報を含み、  
前記外部情報に含まれる前記移動経路情報を前記センサにより検知することで、前記原動機が制御されることを特徴とする玩具。

【請求項 9】 請求項 1 乃至 8 のいずれかにおいて、  
前記ゲーム装置でのゲーム成果に応じて前記制御情報の内容が変化し、変化した前記制御情報に応じて、前記原動機の制御が変化することを特徴とする玩具。

【請求項 10】 請求 9 において、  
前記ゲーム装置でのゲーム成果に応じて、前記原動機が出力する機械的エネルギーが段階的に大きくなることを特徴とする玩具。

【請求項 11】 請求 1 乃至 10 のいずれかにおいて、  
前記動作機構が、玩具を移動させるための機構であり、  
玩具の移動スピード及び移動方向のすくなくとも一方が、前記制御情報により制御されることを特徴とする玩具。

【請求項 12】 請求 1 乃至 10 のいずれかにおいて、  
前記動作機構が、玩具のパーツを動作させるための機構であり、  
玩具の手の動作、足の動作、頭の動作、胴体の動作、顔の表情及び発声する音声の少なくとも 1 つが、前記制御情報により制御されることを特徴とする玩具。

【請求項 13】 ゲーム画像を生成するゲーム装置であって、  
プレーヤがゲームプレイするためのゲーム演算を行うための手段と、  
前記ゲーム演算にしたがったゲーム画像を生成するための手段と、  
請求項 1 乃至 12 のいずれかの玩具の前記記憶手段に記憶する前記制御情報を作成するための手段と、  
作成した前記制御情報を前記玩具の前記記憶手段に転送するための手段と、  
を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 14】 コンピュータを、  
プレーヤがゲームプレイするためのゲーム演算を行うための手段と、  
前記ゲーム演算にしたがったゲーム画像を生成するための手段と、  
請求項 1 乃至 12 のいずれかの玩具の前記記憶手段に記憶する前記制御情報を作成するための手段と、  
作成した前記制御情報を前記玩具の前記記憶手段に転送するための手段と、  
として機能するプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

また本発明は、ゲーム画像を生成するゲーム装置であって、プレーヤがゲームプレイするためのゲーム演算を行うための手段と、前記ゲーム演算にしたがったゲーム画像を生成するための手段と、上記のいずれかの玩具の前記記憶手段に記憶する前記制御情報を作成するための手段と、作成した前記制御情報を前記玩具の前記記憶手段に転送するための手

段とを含むことを特徴とする。また本発明は、コンピュータを、プレーヤがゲームプレイするためのゲーム演算を行うための手段と、前記ゲーム演算にしたがったゲーム画像を生成するための手段と、上記のいずれかの玩具の前記記憶手段に記憶する前記制御情報を作成するための手段と、作成した前記制御情報を前記玩具の前記記憶手段に転送するための手段として機能するプログラムを記憶したことを特徴とする。