

(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  
2017年8月3日(03.08.2017)



(10) 国際公開番号

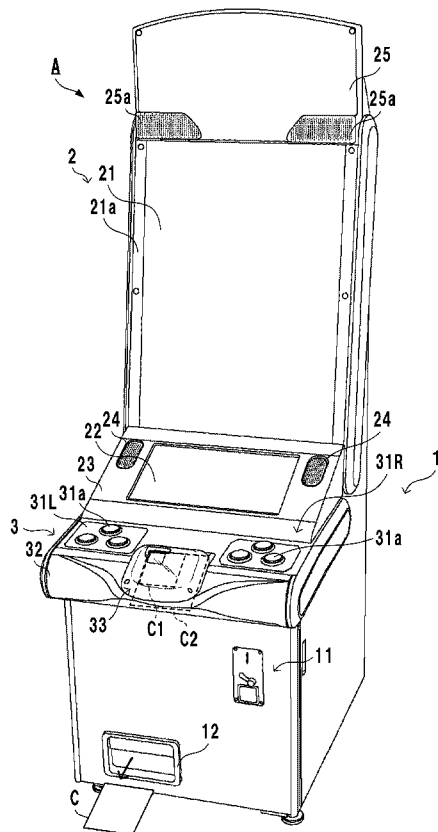
WO 2017/130516 A1

- (51) 国際特許分類:  
A63F 13/90 (2014.01) A63F 13/26 (2014.01)  
A63F 13/20 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2016/083029
- (22) 国際出願日: 2016年11月8日(08.11.2016)
- (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 2016-014774 2016年1月28日(28.01.2016) JP
- (71) 出願人: 株式会社バンダイ (BANDAI CO., LTD.)  
[JP/JP]; 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 木村 憲司(KIMURA Kenji); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 中村 光志(NAKAMURA Koji); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内 Tokyo (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, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, KE, KG, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, 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, SA, 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, ST, 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, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

[続葉有]

(54) Title: GAME DEVICE

(54) 発明の名称: ゲーム装置



(57) Abstract: [Problem] To provide a game device in which handleability of an object is improved. [Solution] Provided is a game device, comprising: a read-in means which reads in information which is recorded upon an object; a game execution means which executes a game process using the information; and a main body unit, further comprising the read-in means and an operation means which accepts an operation from a player. The read-in means further comprises a read-in part which reads in the information, and a mounting part upon which it is possible to mount the object. The mounting part is at an angle with respect to the horizontal plane.

(57) 要約: 【課題】物品の取り扱い性を向上させたゲーム装置を提供すること。【解決手段】物品に記録された情報を読み取る読取手段と、前記情報を用いてゲーム処理を実行するゲーム実行手段と、プレイヤーの操作を受け付ける操作手段と前記読取手段とを有する本体部と、を備えたゲーム装置であって、前記読取手段は、前記情報を読み取る読取部と前記物品を載置可能な載置部とを備え、前記載置部は、水平面に対して傾斜している。

WO 2017/130516 A1

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

## 明 細 書

**発明の名称：** ゲーム装置

**技術分野**

[0001] 本発明は、ゲーム装置に関するものである。

**背景技術**

[0002] 物品に記録された情報に基づいてゲームを実行するゲーム装置では、物品をゲーム装置の所定箇所に載置して、ゲーム装置の読取部に上記情報を読み取らせるものがある（特許文献１）。

**先行技術文献**

**特許文献**

[0003] 特許文献１：特開２０１２－２３２１８６号公報

**発明の概要**

**発明が解決しようとする課題**

[0004] 上記特許文献１に記載のゲーム装置では、物品（例えば、キャラクターカード）を載置する載置板が水平に配置され、読取部（例えば、カードリーダー）へ載置された物品を誘導する壁部が配置されている。物品を水平面に載置するゲーム装置では、ゲーム終了後に載置板に載置した物品の回収をプレイヤーが忘れる場合がある。また、読取部まで物品を誘導させる壁部によって、ゲーム装置で使用可能な物品の形状、大きさが限定されてしまう。

[0005] 本発明は、物品の取り扱い性を向上させたゲーム装置を提供する。

**課題を解決するための手段**

[0006] 本発明の一態様によると、例えば、物品に記録された情報を読み取る読取手段と、前記情報を用いてゲーム処理を実行するゲーム実行手段と、プレイヤーの操作を受け付ける操作手段と前記読取手段とを有する本体部と、を備えたゲーム装置であって、前記読取手段は、前記情報を読み取る読取部と前記物品を載置可能な載置部とを備え、前記載置部は、水平面に対して傾斜している。

## 発明の効果

[0007] 本発明によれば、物品の取り扱い性を向上させたゲーム装置を提供することができる。

## 図面の簡単な説明

[0008] [図1]本発明の一実施形態に係るゲーム装置の斜視図。

[図2]ゲーム装置の制御系のブロック図。

[図3]図1のゲーム装置を側面側からみた斜視図。

[図4]読取部の斜視図。

[図5]読取部の平面図。

[図6]読取部の第2膨出部を取り外した平面図。

## 発明を実施するための形態

[0009] 以下、本発明の例示的な実施形態について図面を参照して説明する。なお、各図において、同じ参照符号は、同じ要素を示している。また、各図において、紙面に対する上下左右方向を、本実施形態における装置の上下左右方向として、本文中の説明の際に用いることとする。

[0010] <装置の概要> 図1は本発明の一実施形態に係るゲーム装置Aの斜視図である。まず、ゲーム装置Aの概要について説明し、その後、その読取部33等の筐体構造の詳細について説明する。ゲーム装置Aは、物品の販売機能とゲーム機能とを備え、物品が購入されるとゲームを実行する。なおゲーム装置Aは、物品の販売機能とゲーム機能とを備え、物品が購入されるとゲームを実行するゲーム機能付きの物品販売装置にも適用可能である。本実施形態では、販売する物品をカードCとするが、販売する物品はカードに限られない。

[0011] ゲーム装置Aは、その筐体が、本体部1と、表示・展示部2と、操作盤3と、に大別される。操作盤3は水平方向に棚上に配置されており、表示・展示部2は操作盤3から立設されている。本体部1は側面視でL字型をなし、表示・展示部2と操作盤3とを支持する。

[0012] 本体部1には、カードCの対価である購入代金を投入するための投入部11

と、カードCを払い出す払出部12と、を備える。払出部12は、例えば、本体部1内に設置された給紙機構、印刷機構等のオンデマンド印刷により本体部1内で所定の用紙にゲームに登場するキャラクタ等の画像や、QRコード（登録商標）、バーコード等の形態でゲーム用のデータ（情報）等が印刷されたカードを払い出す。なお払い出されるカードは、オンデマンド印刷に限定されず、多数のカードCを積層状態で収容するストッカ部と、モータ等を駆動源としてストッカ部から1枚ずつカード等の物品を排出する排出機構とから払い出されるカードでもよい。

[0013] カードCは、例えば、その表面にゲームに登場するキャラクタ等の画像が印刷され、その裏面にはQRコード（登録商標）等の形態でゲーム用のデータが記録される。なお、ゲーム用のデータの記録方式はQRコード（登録商標）以外に、磁気記録形式或いはICチップを用いる方式等、他の方式も採用可能である。ゲーム用のデータは、例えば、カードCに印刷されたキャラクタ固有のデータとされる。

[0014] 表示・展示部2には、電子画像（ゲーム用の画像）を表示する第1表示部21が設けられている。第1表示部21は、本体部1の上面奥側から立設され、プレイヤーに対向して配置される。第1表示部21の正面には透明パネル21aが設けられ、第1表示部21を保護している。また第1表示部21よりも下方で操作盤3よりも上方の位置には、電子画像を表示し、プレイヤーの操作を受け付け可能な第2表示部22が設けられている。第2表示部22における表示面は、第1表示部21の表示面に対して傾斜している。図3に鎖線で示すように、第2表示部22における表示面の水平面Hに対する傾斜角度 $\angle A22$ は、第1表示部21における表示面の傾斜角度 $\angle A21$ より浅く、操作盤3の傾斜角度 $\angle A3$ より深く設定される。

[0015] また、第2表示部21における表示面と後述する載置部33b1の載置面とは、水平面Hに対する傾斜角度が略同一に設定される。これによりプレイヤーは、第2表示部21に対する操作と載置面に対する操作（カードCを載置する操作）とを同様の感覚で行うことが可能となり操作性が向上する。

- [0016] 再び図 1 を参照して、第 1 表示部 2 1 及び第 2 表示部 2 2 は、操作盤 3 よりも上方に位置しており、プレイヤーが操作盤 3 上で操作を行いながら、画像表示を見やすくしている。少なくとも第 1 表示部 2 1 及び第 2 表示部 2 2 のいずれか一方は、カード C の販売に関するガイダンスや、ゲーム用の画像を表示する。例えば第 1 表示部 2 1 は、カード C から読み取られるゲーム用のデータに対応したキャラクタの画像を表示する。そして、ゲーム機能で実行されるゲームが、種類の異なる複数のキャラクタが対戦して勝ち負けを競う対戦ゲームである場合、その対戦ゲームの画像を表示する。
- [0017] 第 2 表示部 2 2 は、タッチパネルを例示することができる。例えばプレイヤーは、後述する操作盤 3 によるボタン操作に代えて、第 2 表示部 2 2 や第 1 表示部 2 1 に表示された表示を見ながら、第 2 表示部に触れることで操作を行うことができる。こうすることでボタン操作よりも直観的な操作を行うことができ、低年齢の子供にも容易にゲームで遊べることができたり、ボタン操作では実行が難しい操作（フリック、スワイプ等）も行うことができる。
- [0018] 第 2 表示部 2 2 の外周には、枠部分 2 3 が配置される。枠部分 2 3 には、ゲーム装置 A を装飾する図柄などが配置される。第 2 表示部 2 2 の枠部分 2 3 には、左右一対のスピーカ 2 4 が配置される。第 2 表示部 2 2 と枠部分 2 3 とスピーカ 2 4 とは、ほぼ同一平面上に配置されており、その水平面 H に対する傾斜角度  $\theta A 2 2$  は、第 1 表示部 2 1 の傾斜角度  $\theta A 2 1$  より浅く、操作盤 3 の傾斜角度  $\theta A 3$  より深く設定される（図 3 参照）。
- [0019] こうすることで、天井や第 1 表示部 2 1 からの光が第 2 表示部 2 2 に反射して、プレイヤーが第 2 表示部 2 2 の表示内容が見えづらくなることを防止している。またスピーカ 2 4 からの音が、第 1 表示部 2 1 に正対したプレイヤーの耳元に届きやすくすることができる。さらに第 2 表示部 2 2 は、視認性向上のため操作盤 3 から少し離して上方に配置された第 1 表示部 2 1 と操作盤 3 との間に生じるスペース（第 3 領域）に配置することで、配置スペースを有効活用している。
- [0020] 操作盤 3 には、その上面に、プレイヤーの操作を受け付ける操作部 3 1 R、3

１Ｌが取り付けられている。本実施形態の場合、操作部３１Ｒ、３１Ｌは、それぞれ、３つのボタン型のスイッチ３１ａから構成されているが、レバー型のスイッチ等、他の種類のものでもよい。本実施形態の場合、操作部３１Ｒは操作盤３の上面右側に、操作部３１Ｌは操作盤３の上面左側に、それぞれ設けられており、対戦ゲームを行う場合に、一方のプレイヤーからの操作を操作部３１Ｒで、他方のプレイヤーからの操作を操作部３１Ｌで、それぞれ受付可能としている。また、操作盤３において操作部３１Ｒ、３１Ｌの取り付け位置はプレイヤーが操作部を操作し易いように水平位置よりも前側（手前側、プレイヤー側）下方に僅かに傾斜している。

[0021] 本体部１の上面に配置された操作盤３に隣接して、本体部１の前側（手前側、プレイヤー側）には、縁部（第２領域）３２が配置される。縁部３２は、操作盤３が配置された僅かに傾斜する平面部に連続して、前側に突出する湾曲した突部を形成する。つまり縁部３２は、操作盤３の平面部より下方に傾斜する傾斜面を少なくとも備えている。

[0022] 縁部３２を余計な角部を排除した湾曲した突部とすることで、プレイヤーが下方の払出部１２から前かがみになってカードを取り出す際に、頭をぶつけても怪我のリスクを低減する構成としている。さらにプレイヤーが小さい子供の場合、子供が操作盤３等に手を伸ばせる範囲内に角部を形成することがないので、角にぶつけて怪我のリスクを低減することができ安全である。縁部３２には、カードＣに記録された情報を読み取る読取部３３の一部が、本体部１の幅方向における中央に配置される。また読取部３３の他の部分は、操作盤３上に配置される。

[0023] 次に、図２を参照してゲーム装置Ａの制御系の構成について説明する。図２はゲーム装置Ａの制御系のブロック図である。ＣＰＵ（ゲーム実行部）４１は、ＲＯＭ４２に記憶された各種プログラムとデータを読み出してゲーム機能（ゲーム処理）とオンデマンド印刷機能とを実現する。ＲＡＭ４３は、ワークエリアなどとして機能する。

[0024] 音声出力装置４４は、例えば、音声回路とスピーカ２４、２５ａとを備え、

CPU 41からの出力命令にしたがって効果音や音声メッセージなどを出力する。コイン検知部11aは、投入部11に投入されたコインを検知するセンサを備え、正規のコインの投入を検知すると検知信号をCPU 41に送出する。なお、コインは硬貨であってもよいし、硬貨と引き換えで貸与されるゲーム用コインであってもよい。

[0025] CPU 41は、例えば、以下の処理を行う。まず、コイン検知部11aからコイン検知信号を受信すると、第1表示部21にメニュー画像を表示する。メニューはカードCの購入だけを実行するか、または、カードCの購入とともにゲームをプレイするかを顧客（プレイヤ）に問い合わせるためのメニューである。顧客は、操作部31R又は31Lを介して問い合わせに返答する。なお、ゲームをプレイする場合には、更に、一人でプレイするか二人でプレイするかを選択させるようにすることができる。

[0026] 操作部31R又は31Lからの信号が、カードCの購入だけを実行することを顧客が選択したことを示す信号の場合は、カードCを1枚排出することを示す排出命令を払出部12へ送信してカードCを払い出す。その後、例えば、顧客が追加でコインを投入するとさらにもう一枚のゲームカード等の物品を購入できることを示すメッセージ等のガイダンスの画像を第1表示部21または第2表示部22に表示して一連の処理を終了する。

[0027] 操作部31R又は31Lからの信号が、カードCの購入と共にゲームを実行することを顧客が選択したことを示す信号の場合は、カードCを1枚排出することを示す排出命令を払出部12へ送信してカードCを払い出す。その後、ゲーム進行に関する処理を実行する。

[0028] ゲーム進行に関する処理においては、例えば、プレイヤがカードCを読取部33に読み取らせることを促す画像を第1表示部21に表示する。読取部33がカードCを読み取ると、ゲームの進行に必要なパラメータ（例えば、キャラクタに関する体力、攻撃力、防御力等）が設定される。そして、第1表示部21にゲーム画像を表示し、操作部31R又は31Lに対するプレイヤの操作と、設定したパラメータとに基づいて勝

敗を決定する処理等を行う。このとき、操作部 3 1 R 又は 3 1 L に代えて、第 2 表示部 2 2 を用いてもよいし、その両方を用いてもよい。一人プレイの場合は、プレイヤー対コンピュータとなり、二人プレイの場合はプレイヤー対プレイヤーとなるが、基本的な処理は同様のものとなる。

[0029] <筐体構造の詳細> 次に、ゲーム装置 A の筐体構造について図 1、図 3 から図 6 を参照して詳述する。図 3 はゲーム装置 A を側面からみた斜視図、図 4 は読取部 3 3 の拡大斜視図、図 5 及び図 6 は読取部 3 3 の平面図である。

[0030] <読取部 3 3> 読取部 3 3 は、情報を読み取る読取穴（読取部） 3 3 a 1 が形成された第 1 膨出部 3 3 a と、カード C を載置可能な載置部 3 3 b 1 及び位置決め部 3 3 b 2 が形成された第 2 膨出部 3 3 b とを備える。図 5 に、第 1 膨出部 3 3 a の平面図を示し、図 6 に第 2 膨出部 3 3 b の平面図を示す。第 2 膨出部 3 3 b は、第 1 膨出部 3 3 a と略同じ形状で一回り大きく形成されている略矩形の逆お椀型の形状である。第 1 膨出部 3 3 a が本体部 1 の操作盤 3 と縁部 3 2 との領域に取り付けられたのちに、第 1 膨出部 3 3 a に覆うように第 2 膨出部 3 3 b が取り付けられる。こうすることで、図 4 に示すような読取部 3 3 が形成される。なお、第 1 膨出部 3 3 a 及び第 2 膨出部 3 3 b の少なくともいずれか一方は、本体部 1 に対して着脱可能である。

[0031] <第 1 膨出部 3 3 a> 図 5 に示すように第 1 膨出部 3 3 a は、略矩形で角を丸くされ、読取穴 3 3 a 1 が中央よりオフセットされた位置に形成された上面 3 3 a 2 と、上面 3 3 a 2 の周縁から下方へ湾曲する第 1 縁部 3 3 a 3 と、四隅に本体部 1 との接続に用いられるネジのためのネジ穴 3 3 a 4 とを備える。第 1 膨出部 3 3 a に形成された読取穴 3 3 a 1 は、矩形の穴であり、後述する第 1 膨出部 3 3 a の下方の本体側に配置された読取機構へカード C に記録された情報を提示する窓になっている。

[0032] また第 1 膨出部 3 3 a には、少なくともカード C の載置に関する指示情報、例えば読取穴 3 3 a 1 にカード C の QR コード（登録商標）をかざす旨の指示等が付されている。第 1 膨出部 3 3 a は、本体部 1 に対して取り外し可能

(着脱可能)に配置される。したがって、第1膨出部33aを本体部1から取り外して交換することで、読取穴33a1の位置や形状、及び指示情報の内容等を変更することができる。

[0033] <第2膨出部33b> 図6に示すように第2膨出部33bは、略矩形で角を丸くされ、位置決め部33b2が形成された載置部33b1と、載置部33b1の周縁から下方へ湾曲する第2縁部33b3と、四隅に本体部1との接続に用いられるネジのためのネジ穴33a4とを備える。図示する第2膨出部33bの裏側には、下方に第1膨出部33aを収容可能とする内側空間が形成されている。また第2膨出部33bは、第1膨出部33aを覆うように配置された際に、載置部33b1に載置されたカードCの情報が読取穴33a1を通して読取機構へ提示可能なように、また第1膨出部33aの指示情報等が外部へ表示されるように透明または半透明の部材で形成される。なお本実施形態においては、第2膨出部33bは、第1膨出部33aの全体を覆うように配置されているが、第1膨出部33aの一部のみを覆うように配置されてもよい。

[0034] 第2膨出部33bが第1膨出部33aを覆うよう本体部1に配置された際に、第1膨出部33aと第2膨出部33bとのネジ穴33a4、33b4は互いに一致して配置される。つまり、第1膨出部33aと第2膨出部33bとは、不図示の共通のネジで本体部1に取り付けられる。

[0035] <載置部33b1> 第2膨出部33bの載置部33b1は、載置されたカードが摺動移動可能な載置面を備えている。載置面とは、載置部33b1において後述する位置決め部33b2が形成されている箇所を除き、カード等の物品が載置される面を例示することができる。そして第1膨出部33aに形成された読取穴33a1は、第2膨出部33bの載置部33b1の載置面の直下に配置される。なお本実施形態において載置面は、平面を例示するが、曲面であってもよく、さらにカード等の物品の形状に合わせた曲面であってもよい。

[0036] ここで例えば図6に示すように、大きさの異なる小さいカードC1と大きい

カードC 2とをプレイヤが使用するとする。小さいカードC 1は、載置部3 3 b 1の載置面より小さい大きさである。また大きいカードC 2は、載置面より大きい大きさである。なお、小さいカードC 1も大きいカードC 2も共に図示する隅部の所定位置にカードの情報が記録された所定領域C 1が配置されているとする。

[0037] 小さいカードC 1は、載置部3 3 b 1より小さい大きさであるから、載置面上を摺動移動可能である。こうすることで後述するカードC 1の情報が記録された所定領域C 1を読取穴3 3 a 1上へ導く際に、カードC 1を載置面上を摺動させて位置決め部3 3 b 2へ当接させることで、容易に導くことができる。

[0038] また大きいカードC 2を用いた場合でも、載置面は大きいカードC 2の情報が記録された所定領域C 1を含むカードの一部を載置可能な大きさに設定されているから、カードの情報を読み取らせる際にカードがぐらついたり、移動してしまうことがない。

[0039] 上記したように第2膨出部3 3 b（読取部3 3）は、載置部3 3 b 1に隣接して、その周縁から下方へ湾曲する第2縁部3 3 b 3を備えているから、載置部3 3 b 1の載置面は、操作盤3の平面部よりも高い位置に配置される。こうすることで、プレイヤはカード情報を読み取る読取部3 3の位置を容易に見つけることができると共に、載置部3 3 b 1より大きいカードC 2を用いた場合であっても、読取部3 3の周囲にカードと干渉する部材がない。したがってプレイヤは、複数のサイズのカードを読み取らせることができる。

[0040] さらに載置部3 3 b 1は、本体部1の奥側に対して手前側へ向けて下方に傾斜している。図3に示すように少なくとも載置部3 3 b 1の水平面Hに対する傾斜角度 $\angle A 3 3$ は、操作盤3の水平面Hに対する傾斜角度 $\angle A 3$ より大きく形成されている。また載置部3 3 b 1の傾斜角度 $\angle A 3 3$ は、縁部3 2の上面の傾斜角度より小さく形成されていてもよい。

[0041] 載置部3 3 b 1が水平面Hに対して傾斜していることで、カードCを載置部

33b1に載置してもプレイヤ側の下方に落下するため、カードCの情報の読取後であっても、プレイヤがカードを載置部33b1に置き忘れることを防止することができる。さらに載置部33b1の載置面を下方に傾斜した面とすることで、背丈の低い小さい子供でも載置面が見やすく、手が届きやすいように載置部33b1を配置することができる。また載置部33b1の周縁から下方へ湾曲する第2縁部33b3を形成することで、曲面によりカードCが落ちやすく、さらに子供が接触しても怪我のリスクを低減することができる。

[0042] <位置決め部33b2> 載置部33b1上には、カードCの載置部33b1上の載置位置を決める位置決め部33b2が配置される。位置決め部33b2は、カードCの載置部33b1上での移動を規制する高さを有する。例えば位置決め部33b2は、カードCの厚さより高い高さを有することを例示できる。これはカードCの場合に限定されず、カードに代えて、厚みを有する物品を用いた場合には、少なくとも物品が載置部33b1上での移動を阻止する高さであってもよい。また、物品の厚みより低い高さであっても、プレイヤが載置面上で物品を移動させた際に、物品が容易に位置決め部33b2を乗り越えない高さとしてもよい。

[0043] 位置決め部33b2は、載置部33b1上において、カードCにおける情報が記録された所定領域C1を読取穴33a1に対応した位置へ位置決めする。本実施形態においては、読取穴33a1の少なくとも2辺に対応して、直交する壁部材を採用している。壁部材は、例えば載置部33b1から立設する面をそれぞれテーパ面としており、カードが衝突してもその力を逃がしたり、カードを上方から載置しようとする場合の誘導を容易にしている。

[0044] なお、位置決め部33b2は、上記直交する壁部材に限定されず、載置部33b1から立設された少なくとも二つの突部または、互いが交差する少なくとも二つの突条でもよい。なお交差する二つの突条には、少なくともいずれか一方の突条の延長線が他の突条の延長線または突条自体と交差または直交するように配置されていればよい。

[0045] 第1膨出部33aと同様に第2膨出部33bを交換することで、位置決め部33b2の位置、形状、大きさや載置部33b1の大きさを変更可能である。また読取穴33a1に対応した部分に傷や汚れ等がついてしまった場合にも容易に交換することができる。第2膨出部33bは、第1膨出部33aの読取穴33a1に対応する位置が透明または半透明であれば、全体が透明または半透明でなくてもよい。

[0046] <読取動作> 第1膨出部33aの内側（本体部1内部側）には、図示しない読取機構が配置されている。読取機構は、例えばLED等の光源と、光源からの光の反射光を検知する検知部とを備える。読取機構は、読取穴33aを通してカードCに記録されたQRコード（登録商標）等の反射光を検知して、カードCに記録された情報を読み取る。プレイヤは載置部33b1上にカードCを置いた状態で、カードCをスライドなどさせ、そのゲーム用のデータが記録された所定領域C1を読取穴33aに合せる。そして読取機構に情報を読み取らせることができる。なお読取部33は、カードCにおけるゲーム用のデータの記録方式に応じたセンサを備えていればいずれの形態でもよく、例えば、ゲーム用のデータがバーコード形式で記録されている場合、バーコードを読み取る光学センサを備えることになる。

[0047] <その他の構成> 次に、図1及び図3を参照して、表示・展示部2の上部正面全体は、透明パネル25が配置される。この透明パネル25により装飾シートを挟持することで、この装飾シートによりキャラクタやゲーム内容等についての情報を提供することができる。また透明パネル25の下部には、左右一対のスピーカ25aが配置される。

[0048] またゲーム装置Aの操作盤3より下部の正面全体は、カードCの対価である購入代金を投入するための投入部11とカードCを払い出す払出部12とに対応する部分を除いて、表示・展示部2の上部正面全体と同様に透明パネルにより覆われている。この透明パネルにより装飾シートを挟持することで、この装飾シートによりキャラクタやゲーム内容等についての情報を提供することができる。また透明パネルを採用することにより、新機種に応じてデザ

インが異なる装飾シートを容易に装着できる。

### 符号の説明

[0049] 1 本体部、3 操作盤、3 3 読取部、3 3 b 1 載置部、A ゲーム装置、C カード

## 請求の範囲

- [請求項1] 物品に記録された情報を読み取る読取手段と、 前記情報を用いてゲーム処理を実行するゲーム実行手段と、 プレイヤの操作を受け付ける操作手段と前記読取手段とを有する本体部と、を備えたゲーム装置であって、 前記読取手段は、前記情報を読み取る読取部と前記物品を載置可能な載置部とを備え、 前記載置部における載置面は、水平面に対して傾斜しているゲーム装置。
- [請求項2] 前記載置面は、前記本体部の奥側に対して手前側へ向けて下方に傾斜している請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項3] 前記読取手段は、前記物品の前記載置面上の載置位置を決める位置決め部をさらに備える請求項1または2に記載のゲーム装置。
- [請求項4] 前記位置決め部は、前記物品の前記載置面上での移動を規制する高さを有する請求項3に記載のゲーム装置。
- [請求項5] 前記位置決め部は、前記物品における前記情報が記録された所定領域を前記読取部に対応した位置へ位置決めする請求項3または4に記載のゲーム装置。
- [請求項6] 前記位置決め部は、前記載置部から立設された少なくとも二つの突部または互いに交差する少なくとも二つの突条を備える請求項3から5のいずれか一項に記載のゲーム装置。
- [請求項7] 前記載置面は、載置された前記物品が摺動移動可能な平面である請求項1に記載のゲーム装置。
- [請求項8] 前記載置面は、少なくとも前記情報が記録された所定領域を含む前記物品の一部を載置可能な大きさに設定される請求項7に記載のゲーム装置。
- [請求項9] 前記読取手段は、前記載置面に隣接し、前記載置面から下方へ湾曲する縁部を備える請求項7または8に記載のゲーム装置。
- [請求項10] 前記読取手段は、第1膨出部と第2膨出部とを備え、 前記第1膨出部には、少なくとも前記物品の載置に関する指示情報が付され、 前

記第2膨出部は、透明または半透明の部材で形成される請求項1に記載のゲーム装置。

[請求項11] 前記第2膨出部は、前記第1膨出部を覆うよう配置され、前記位置決め部及び前記載置部を備える請求項10に記載のゲーム装置。

[請求項12] 前記第1膨出部及び前記第2膨出部の少なくともいずれか一方は、前記本体部に対して着脱可能であり、前記第1膨出部を交換することで、前記指示情報を変更可能である請求項10に記載のゲーム装置。

[請求項13] 前記第2膨出部を交換することで、少なくとも前記位置決め部及び載置部のいずれか一方を変更可能である請求項12に記載のゲーム装置。

[請求項14] 前記本体部の上面は、前記操作手段が配置される第1領域と、前記第1領域に隣接して前記本体部の手前側に配置される第2領域とを備え、少なくとも前記読取手段の一部は前記第2領域に配置される請求項1に記載のゲーム装置。

[請求項15] 前記第1領域は、平面部を備え、前記第2領域は、前記本体部の奥側に対して手前側へ向けて下方に傾斜し、前記平面部より大きく傾斜する傾斜面を備え、前記読取手段は、前記本体部の幅方向における中央に配置される請求項14に記載のゲーム装置。

[請求項16] 水平面に対する前記載置部の傾斜角度は、前記第1領域の傾斜角度より大きく、前記第2領域の傾斜角度より小さく形成される請求項15に記載のゲーム装置。

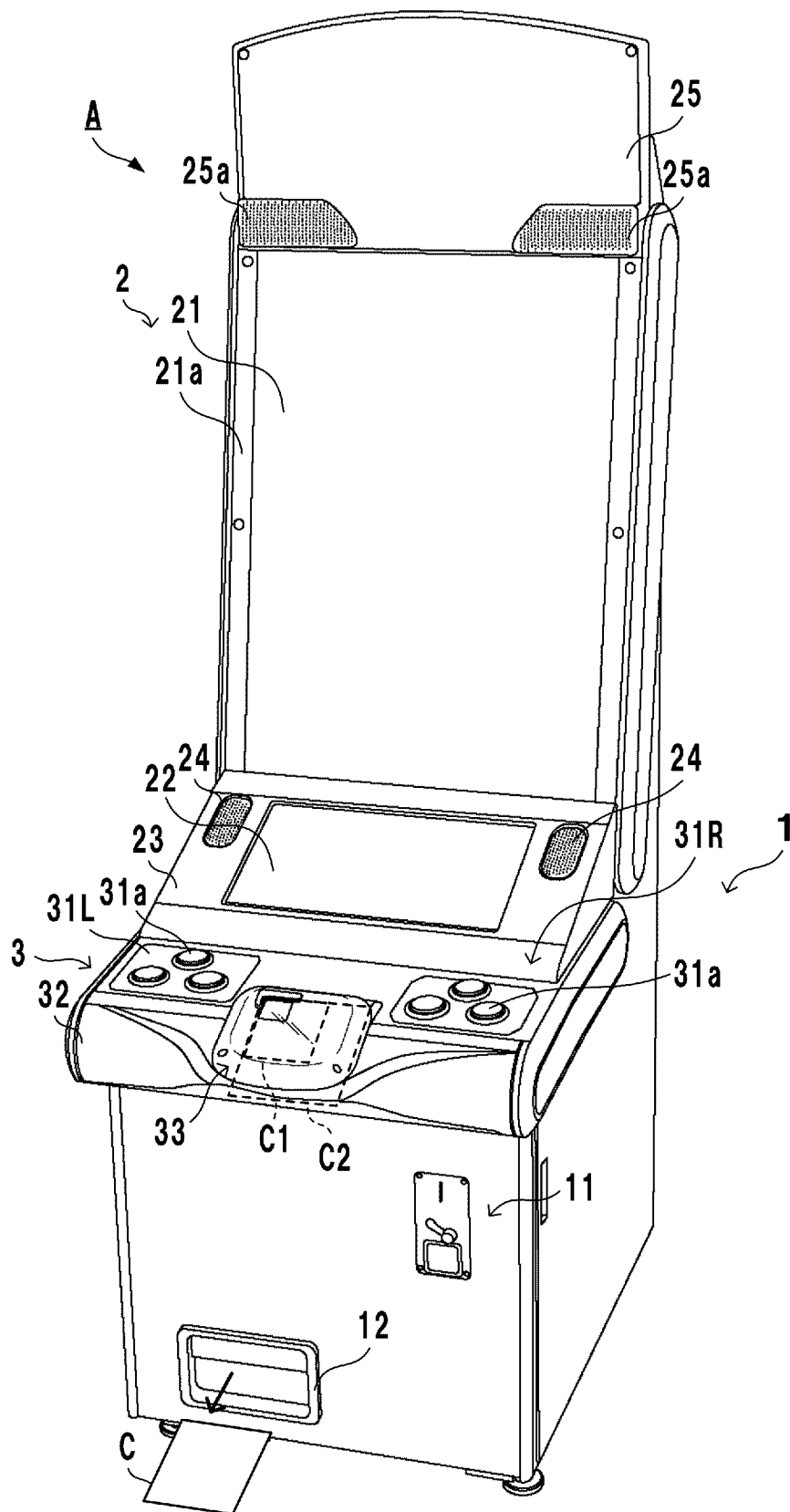
[請求項17] 前記載置部の一部は、前記第1領域の平面部よりも高い位置に配置される請求項15または16に記載のゲーム装置。

[請求項18] 少なくともゲーム用の画像を表示可能で、前記本体部の上面奥側から立設され、前記上面を介して前記プレイヤーに向かい合って配置される第1表示部と、前記水平面に対して傾斜して配置され、少なくともゲーム用の画像を表示可能で、プレイヤーの操作を受け付け可能な第2表示部と、をさらに備える請求項14から17のいずれか一項に記載

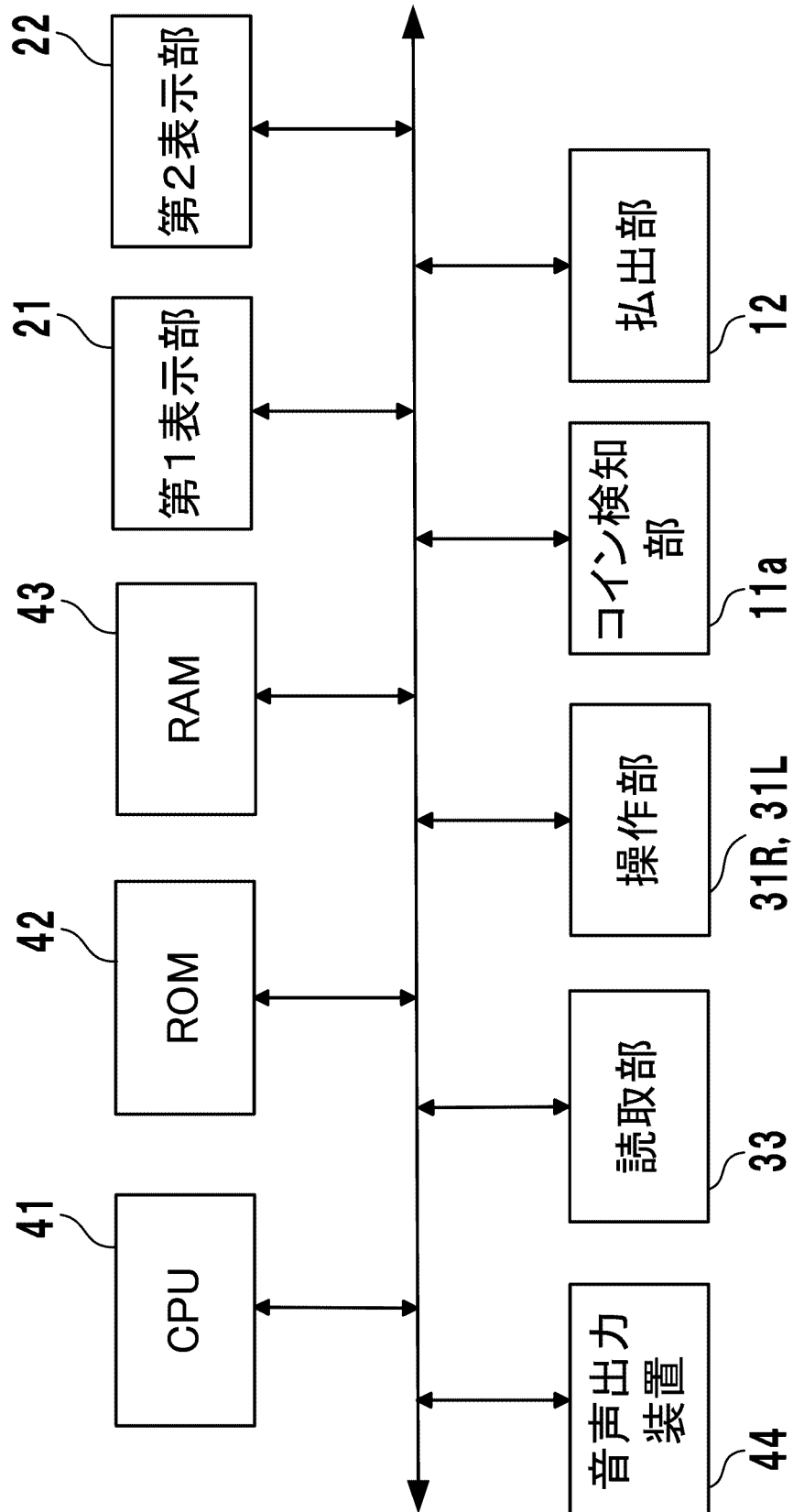
のゲーム装置。

- [請求項19] 前記本体部の上面は、前記第1領域と前記第1表示部との間に第3領域をさらに備え、前記第3領域に前記第2表示部が配置され、前記第2表示部の水平面に対する傾斜角度は、前記第1表示部の傾斜角度より浅く設定される請求項18に記載のゲーム装置。
- [請求項20] 前記第2表示部における表示面と前記載置面とは、水平面に対する傾斜角度が略同一である請求項18に記載のゲーム装置。

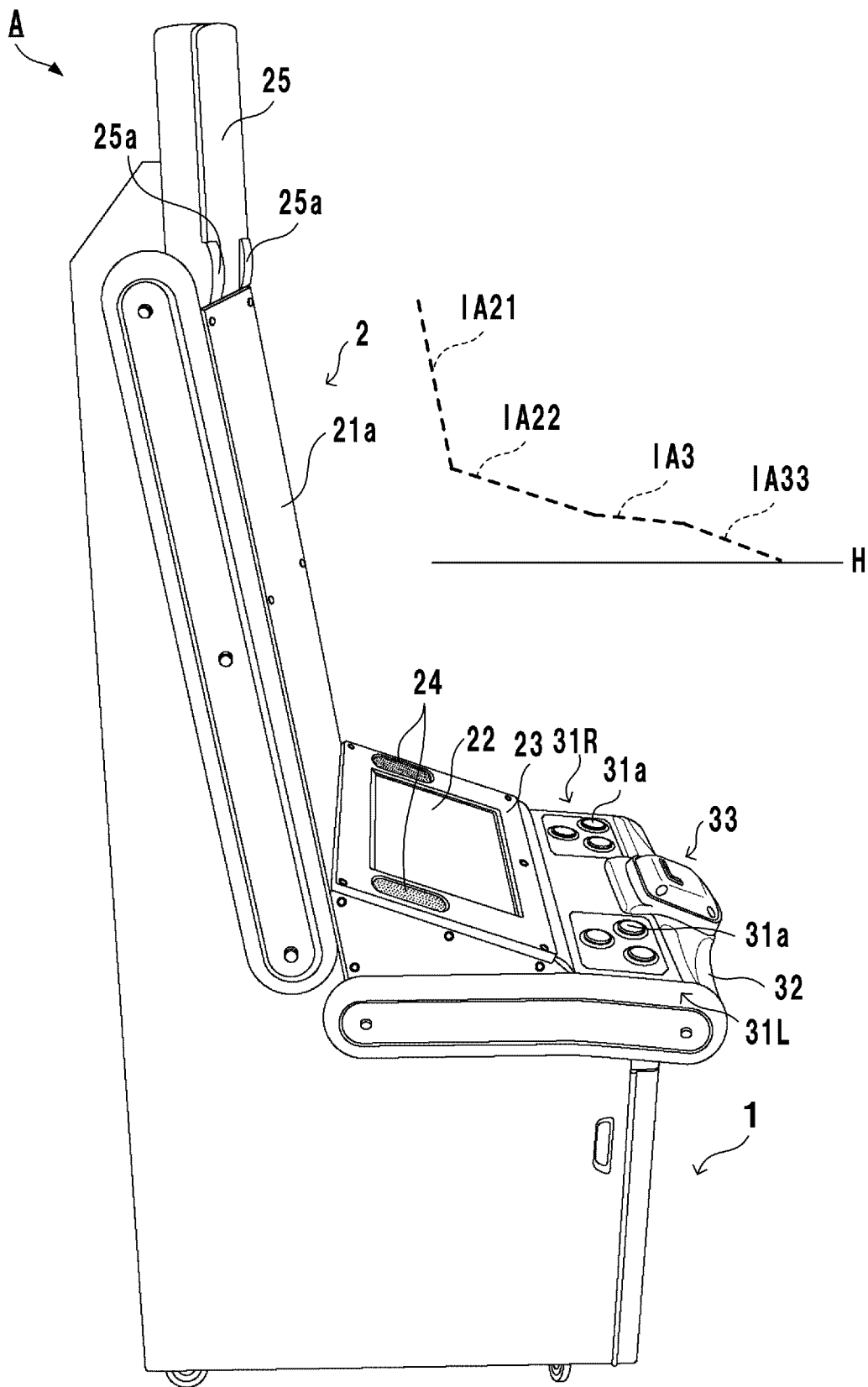
[図1]



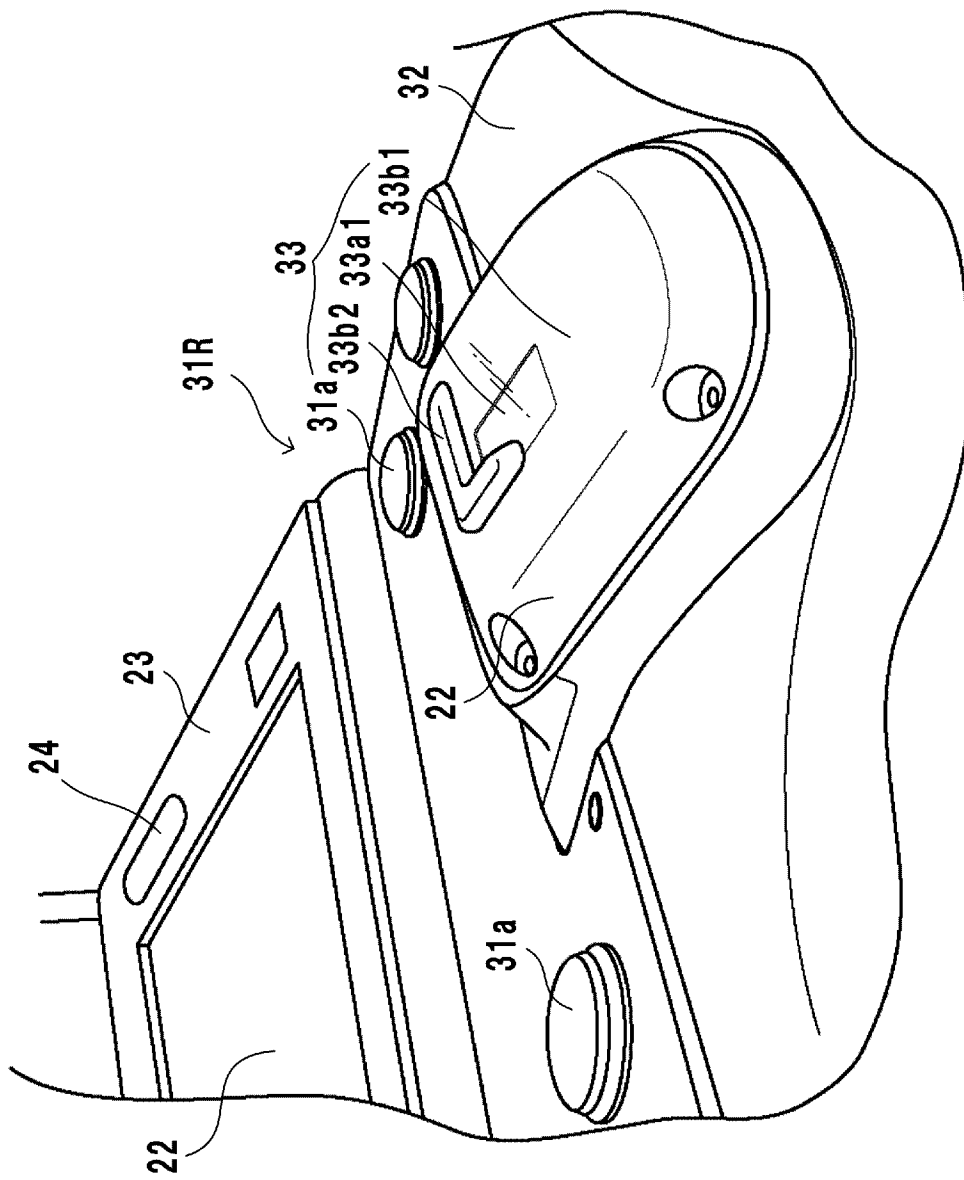
[図2]



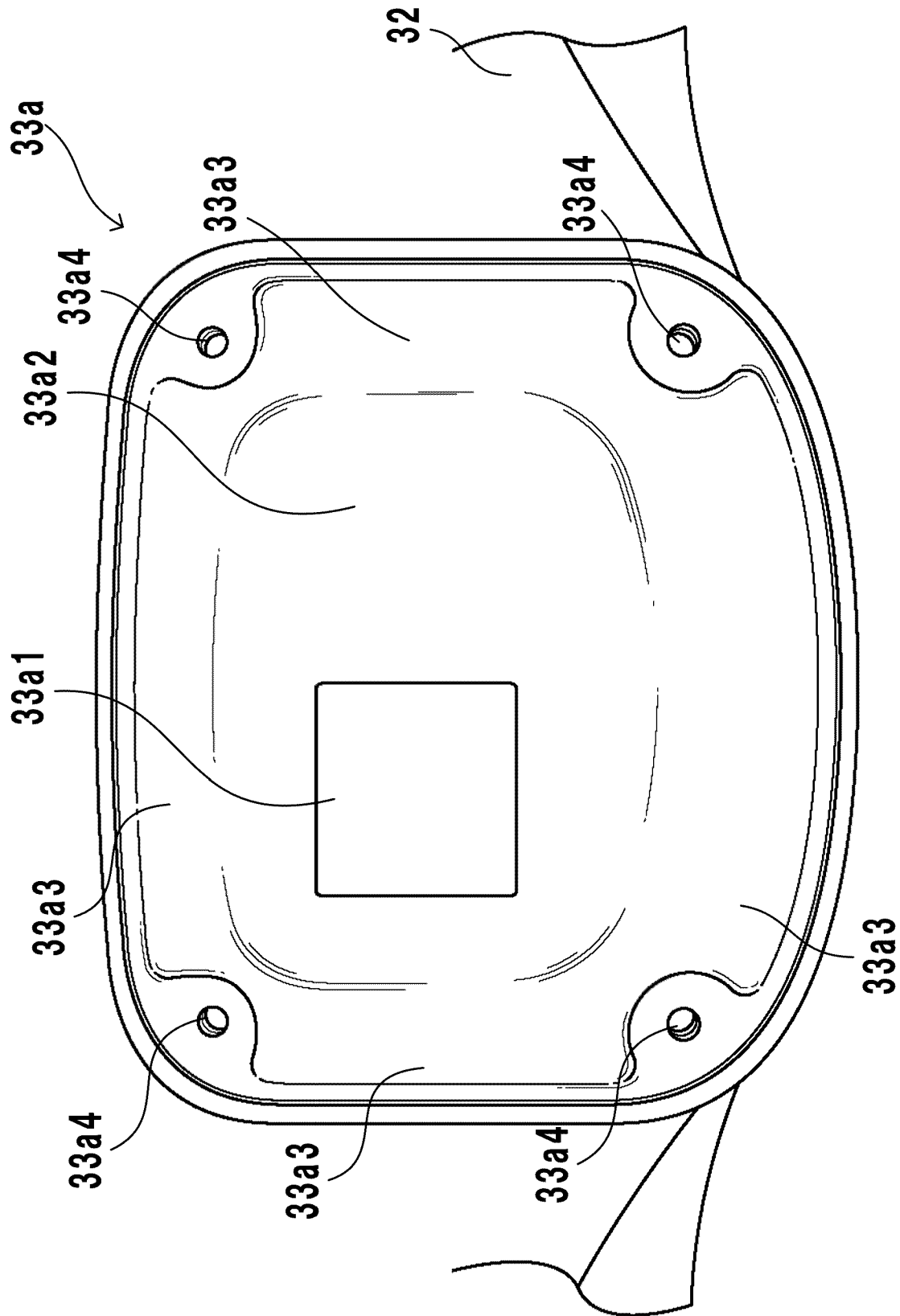
[図3]



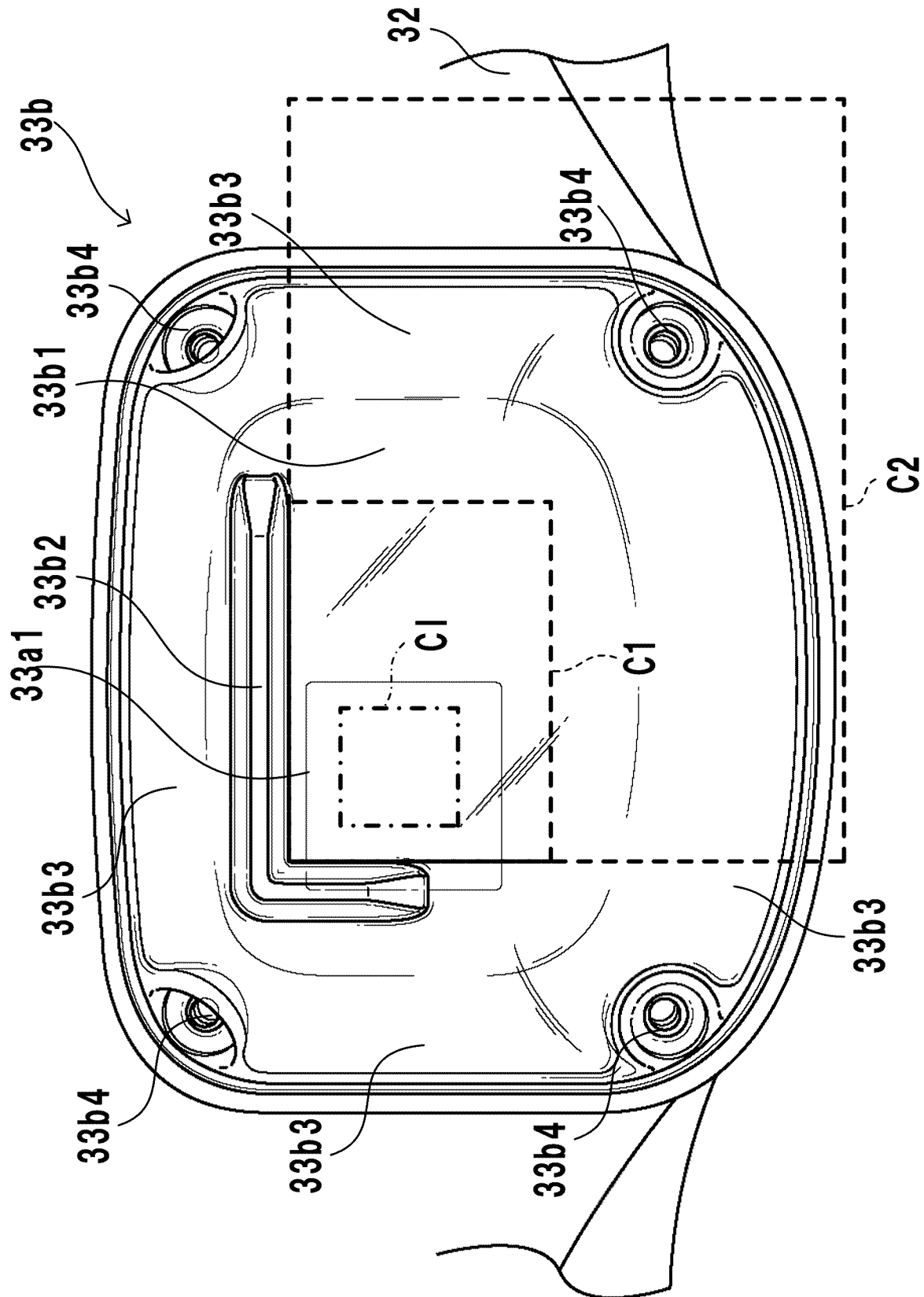
[図4]



[図5]



[図6]



# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/083029

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/90(2014.01)i, A63F13/20(2014.01)i, A63F13/26(2014.01)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)

A63F13/00-13/98, 9/24

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 | 1996-2017 |
| Kokai Jitsuyo Shinan Koho | 1971-2017 | Toroku Jitsuyo Shinan Koho | 1994-2017 |

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.                         |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| X<br>Y<br>A | JP 2010-4923 A (Taito Corp.),<br>14 January 2010 (14.01.2010),<br>entire text; all drawings<br>(Family: none)                                                                                                      | 1-10, 12, 14<br>18-20<br>11, 13, 15-17        |
| X<br>Y<br>A | JP 2005-173912 A (Konami Co., Ltd.),<br>30 June 2005 (30.06.2005),<br>paragraph [0030]<br>& US 2007/0080222 A1<br>paragraph [0040]<br>& WO 2005/057476 A1 & EP 1698998 A1<br>& KR 10-2006-0107844 A & CN 1902641 A | 1-2, 7-9,<br>14-16<br>18-20<br>3-6, 10-13, 17 |
| Y           | JP 2015-12912 A (Konami Gaming Inc.),<br>22 January 2015 (22.01.2015),<br>paragraphs [0019], [0035]; fig. 4, 6<br>(Family: none)                                                                                   | 18-20                                         |

☒ 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  
01 February 2017 (01.02.17)

Date of mailing of the international search report  
14 February 2017 (14.02.17)

Name and mailing address of the ISA/  
Japan Patent Office  
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,  
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**

International application No.

PCT/JP2016/083029

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 2013-78625 A (Bandai Co., Ltd.),<br>02 May 2013 (02.05.2013),<br>entire text; all drawings<br>(Family: none)                       | 1-20                  |
| P,A       | JP 2016-149017 A (Bandai Namco Entertainment<br>Inc.),<br>18 August 2016 (18.08.2016),<br>entire text; all drawings<br>(Family: none) | 1-20                  |

## A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

Int.Cl. A63F13/90(2014.01)i, A63F13/20(2014.01)i, A63F13/26(2014.01)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（IPC））

Int.Cl. A63F13/00-13/98, 9/24

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   | 1922-1996年 |
| 日本国公開実用新案公報 | 1971-2017年 |
| 日本国実用新案登録公報 | 1996-2017年 |
| 日本国登録実用新案公報 | 1994-2017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<br>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<br>請求項の番号                                |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| X<br>Y<br>A     | JP 2010-4923 A（株式会社タイトー）2010.01.14, 全文, 全図（ファミリーなし）                                                                                                     | 1-10, 12, 14<br>18-20<br>11, 13, 15-17        |
| X<br>Y<br>A     | JP 2005-173912 A（コナミ株式会社）2005.06.30, 段落 [0030] & US 2007/0080222 A1(段落[0040]) & WO 2005/057476 A1 & EP 1698998 A1 & KR 10-2006-0107844 A & CN 1902641 A | 1-2, 7-9,<br>14-16<br>18-20<br>3-6, 10-13, 17 |

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

「&amp;」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

01.02.2017

国際調査報告の発送日

14.02.2017

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（ISA/J P）

郵便番号100-8915

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）

櫻井 茂樹

2D

3156

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

| C (続き) . 関連すると認められる文献 |                                                                                           |                |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 引用文献の<br>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<br>請求項の番号 |
| Y                     | JP 2015-12912 A (コナミゲーミング インコーポレーテッド)<br>2015.01.22, 段落 [0019]、[0035]、[図4]、[図6] (ファミリーなし) | 18-20          |
| A                     | JP 2013-78625 A (株式会社バンダイ) 2013.05.02, 全文, 全図 (ファミリーなし)                                   | 1-20           |
| P, A                  | JP 2016-149017 A (株式会社バンダイナムコエンターテインメント)<br>2016.08.18, 全文, 全図 (ファミリーなし)                  | 1-20           |