

【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 19 年 7 月 5 日 (2007.7.5)

【公開番号】特開 2001-327765 (P2001-327765A)
 【公開日】平成 13 年 11 月 27 日 (2001.11.27)
 【出願番号】特願 2000-145693 (P2000-145693)
 【国際特許分類】

A 6 3 H 11/00 (2006.01)
A 6 3 H 3/33 (2006.01)
A 6 3 H 5/00 (2006.01)
G 1 0 L 15/00 (2006.01)
G 1 0 L 15/28 (2006.01)

【F I】

A 6 3 H 11/00 Z
 A 6 3 H 3/33 C
 A 6 3 H 5/00 C
 G 1 0 L 3/00 5 5 1 H
 G 1 0 L 3/00 5 7 1 J

【手続補正書】
 【提出日】平成 19 年 5 月 17 日 (2007.5.17)

【手続補正 1】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】発明の名称
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【発明の名称】電子玩具

【手続補正 2】
 【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】 表示部を配置した頭形状に形成された部材を備えた電子玩具であって

前記表示部は、前記頭部形状部材の顔部に重ねて配置された複数のプレートと、
前記プレートのそれぞれに対応して配置された複数の光源とを備え、
前記プレートのそれぞれには他のプレートとは異なる所定パターンに配置された一群の
穴が形成されており、

前記光源のそれぞれは、対応するプレートの側面から前記プレート内に光を入射するよ
うに配置されており、前記光源の何れかが発光したとき当該光が対応するプレート内に側
面から入射され、前記穴部分で光をプレート外に放射して当該プレートに形成された前記
穴パターンを表示するように構成されており、

さらに、前記複数のプレートを覆うように配置された半透明のカバー部材と、
複数の目の表現パターンを表示するためのデータが記憶された記憶媒体と、
前記記憶媒体に記憶された前記データに基づき、前記複数の光源を選択的に点灯させる
制御手段とを備え、

前記制御手段は、前記目の表現パターンの一つまたは複数を選択して前記光源の一つま
たは複数を選択的に点灯し、当該点灯した光源に対応するプレートに光を入射して前記穴

によって構成されるパターンを表示することによって選択された目の表現パターンが前記カバー部材を介して目視可能に点灯することを特徴とする電子玩具。

【請求項2】 胸部と、頭部と、前記胸部の下部に可動的に形成された脚部とを備えた電子玩具であって、

前記頭部の顔部分に配置され、複数のパターンを表示するように構成された表示部と、少なくとも前記表示部を覆うように配置された半透明カバーと、

外部からの入力を検出する複数のセンサと、

前記脚部に動力を伝達する駆動機構と、

前記目の表現を表示するための複数の表現パターンデータと、前記脚部の動作を制御するための複数の動作パターンデータが記憶された記憶媒体と、

前記記憶媒体に記憶された前記データに基づき、前記複数の光源を選択的に点灯させる制御手段とを備え、

前記表示パターンのそれぞれは、複数の点発光部の配置によって構成されており、

前記制御手段は、前記センサからの信号に応答して、前記複数の表現パターンの何れかと前記複数の動作パターンの何れか一方のパターンまたは両方のパターンを選択し、選択された表現パターンに基づき前記表示部に目の表現パターンを表示し、選択された動作パターンデータに基づき前記脚部の動作を制御することを特徴とする電子玩具。

【請求項3】

前記駆動機構は、

駆動モータと、

該駆動モータに接続され、前記駆動モータの回転力を伝達する伝達機構と、

該伝達機構によって伝達される回転力によって駆動されるカム機構と、を備え、

前記脚部は、前記カム機構から伝達される回転力によって動作制御されるように構成されたことを特徴とする請求項2に記載の電子玩具。

【請求項4】 前記頭部には、さらに耳形状部が設けており、

該耳形状部は、前記伝達機構によって伝達される回転力によって駆動されることを特徴とする請求項3に記載の電子玩具。

【請求項5】 前記制御手段は、

電源投入により、初期設定モードを設定する初期設定手段と、

前記センサで検出される信号をカウントするカウンタと、

性格形成手段とを備え、

前記性格形成手段は、前記初期設定手段が初期設定モードを設定している期間に前記カウンタにより得られたカウント数に応じた性格を登録することを特徴とする請求項1乃至4の何れかに記載の電子玩具。

【請求項6】 前記制御手段は、複数の前記センサと複数の前記カウンタとを備え、

前記性格形成手段は、前記複数のカウンタから得られた複数のカウンタ値のうち最大値に基づき性格を登録することを特徴とする請求項5に記載の電子玩具。

【請求項7】 前記性格形成手段は、前記カウンタから得られたカウンタ値が偶数であるか奇数であるかに基づき性格を登録することを特徴とする請求項5に記載の電子玩具。

。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、外部からの音声や接触に応じて任意の動作を行うように制御する電子玩具に関する。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

そこで、本発明は、外部からの音声や接触等の入力回数や時間によって変化するパラメータを組み合わせた結果に応じて動作パターンを変化させることにより上記課題を解決した電子玩具を提供することを目的とする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、本発明は以下のような特徴を有する。

請求項1記載の発明は、表示部を配置した頭形状に形成された部材を備えた電子玩具であって、前記表示部は、前記頭部形状部材の顔部に重ねて配置された複数のプレートと、前記プレートのそれぞれに対応して配置された複数の光源とを備え、前記プレートのそれぞれには他のプレートとは異なる所定パターンに配置された一群の穴が形成されており、前記光源のそれぞれは、対応するプレートの側面から前記プレート内に光を入射するように配置されており、前記光源の何れかが発光したとき当該光が対応するプレート内に側面から入射され、前記穴部分で光をプレート外に放射して当該プレートに形成された前記穴パターンを表示するように構成されており、さらに、前記複数のプレートを覆うように配置された半透明のカバー部材と、複数の目の表現パターンを表示するためのデータが記憶された記憶媒体と、前記記憶媒体に記憶された前記データに基づき、前記複数の光源を選択的に点灯させる制御手段とを備え、前記制御手段は、前記目の表現パターンの一つまたは複数を選択して前記光源の一つまたは複数を選択的に点灯し、当該点灯した光源に対応するプレートに光を入射して前記穴によって構成されるパターンを表示することによって選択された目の表現パターンが前記カバー部材を介して目視可能に点灯することを特徴とするものである。

請求項2記載の発明は、胴部と、頭部と、前記胴部の下部に可動的に形成された脚部とを備えた電子玩具であって、前記頭部の顔部分に配置され、複数のパターンを表示するように構成された表示部と、少なくとも前記表示部を覆うように配置された半透明カバーと、外部からの入力を検出する複数のセンサと、前記脚部に動力を伝達する駆動機構と、前記目の表現を表示するための複数の表現パターンデータと、前記脚部の動作を制御するための複数の動作パターンデータが記憶された記憶媒体と、前記記憶媒体に記憶された前記データに基づき、前記複数の光源を選択的に点灯させる制御手段とを備え、前記表示パターンのそれぞれは、複数の点発光部の配置によって構成されており、前記制御手段は、前記センサからの信号にตอบสนองして、前記複数の表現パターンの何れかと前記複数の動作パターンの何れか一方のパターンまたは両方のパターンを選択し、選択された表現パターンに基づき前記表示部に目の表現パターンを表示し、選択された動作パターンデータに基づき前記脚部の動作を制御することを特徴とするものである。

請求項3記載の発明は、前記駆動機構が、駆動モータと、該駆動モータに接続され、前記駆動モータの回転力を伝達する伝達機構と、該伝達機構によって伝達される回転力によって駆動されるカム機構と、を備え、前記脚部は、前記カム機構から伝達される回転力によって動作制御されるように構成されたことを特徴とするものである。

請求項4記載の発明は、前記頭部には、さらに耳形状部が設けており、該耳形状部は、前記伝達機構によって伝達される回転力によって駆動されることを特徴とするものである。

請求項 5 記載の発明は、前記制御手段が、電源投入により、初期設定モードを設定する初期設定手段と、前記センサで検出される信号をカウントするカウンタと、性格形成手段とを備え、前記性格形成手段は、前記初期設定手段が初期設定モードを設定している期間に前記カウンタにより得られたカウント数に応じた性格を登録することを特徴とするものである。

請求項 6 記載の発明は、前記制御手段が、複数の前記センサと複数の前記カウンタとを備え、前記性格形成手段は、前記複数のカウンタから得られた複数のカウンタ値のうち最大値に基づき性格を登録することを特徴とするものである。

請求項 7 記載の発明は、前記性格形成手段が、前記カウンタから得られたカウント値が偶数であるか奇数であるかに基づき性格を登録することを特徴とするものである。

—
【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

さらに、本発明は以下のような特徴を有する。

(1) 本発明は、検出手段から検出信号が出力されたとき、カウンタ手段のカウント値及びパラメータ変更手段により設定される第 1 のパラメータの値に基づいて記憶手段に記憶された複数の動作パターンの中から任意の動作パターンの情報を選択するものであり、例えば外部からの音声や接触等の入力があると、入力のタイミングによって異なる動作を行うようにできる。さらに、動作パターンを予測することが難しいので、入力に対して意外な行動を起こすように制御できるので、長期間遊んでも飽きることがない。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

(2) また、本発明は、時間の経過と共に変化する制御パラメータに基づいて所定の周期でご機嫌モードと不機嫌モードとを交互に繰り返すものであり、入力のタイミングによってご機嫌モードあるいは不機嫌モードに切り替わり、予測していない動作を行って面白さを増大させることができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

(3) また、本発明は、検出回数に応じてご機嫌モード及び／又は不機嫌モードの周期を変化させるものであり、ユーザーの接し方によってご機嫌モードの周期が長くなったり、不機嫌モードの周期が長くなったりするので、そのとき動作パターンを予測することが難しくなって意外な動作を行うことにより面白さを増大させることができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 4】

(4) また、本発明は、第 1 のパラメータの変化を示す値とカウンタ手段のカウント値とが一致したときに特別の動作パターンを選択するものであり、通常と異なる思いがけないリアクションにより、通常の動作が行われる場合よりも一層楽しむことができる。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 5】

(5) また、本発明は、外部からの音声や外部からの接触や周囲の光強度の変化を検出するものであり、可愛がられていることを認識し、その検出内容に応じて動作させることが可能になる。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 6】

(6) また、本発明は、第 1 乃至第 3 のカウンタ手段によりカウントされた音声検出回数、接触検出回数、光変化回数に応じて選択される動作パターンが変化して入力があったときのタイミングと共に同じ動作を繰り返さないようにして、入力に対するリアクションの面白さを演出することができる。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 7】

(7) また、本発明は、選択手段がパラメータの変化を示す値と第 1 乃至第 3 のカウンタ手段のカウント値とが一致したときに特別の動作パターンの情報を選択するものであり、各カウント値に応じて異なる特別の動作パターンを選択して思いがけない動作を行ってよりも一層楽しむことができる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 8】

(8) また、本発明は、カウンタ手段のカウント値及びパラメータ変更手段により設定される第 1 のパラメータの値に基づいて第 1 の記憶部に記憶された姿勢動作パターン、第 2 の記憶部に記憶された音声パターン、第 3 の記憶部に記憶された表情パターンのデータから任意の動作を選択するものであり、上記 (1) の作用・効果を奏することができる。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 9】

(9) また、本発明は、カウンタ手段のカウント値及びパラメータ変更手段により設定される第 1 のパラメータの値に基づいて姿勢動作パターン、音声パターン、表情パターン

の組み合わせを選択するものであり、上記(1)の作用・効果を奏することができる。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

(10) また、本発明は、表情パターンが、少なくとも目の大きさ又は形状を変化させる動作パターンを含むように動作させるものであり、カウンタ手段のカウント値及びパラメータ変更手段により設定される第1のパラメータの値に基づいて目の大きさ又は形状を変化させ、そのときの性格変化に応じた表情を演出することができる。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

(11) また、本発明は、検出信号の回数をカウントする第1の過程、第1のパラメータの値を変化させる第2の過程、動作パターンを選択する第3の過程、選択された動作パターンで制御を行う第4の過程を行う制御方法であり、上記(1)の作用・効果を奏することができる。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

(12) また、本発明は、記憶媒体に記憶された第1乃至第4の制御プログラムを実行するものであり、上記(1)と同様の作用・効果を奏することができる。

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

(13) また、本発明は、第1乃至第3の検出手段から検出信号が出力されたタイミングに応じて記憶手段に記憶された複数の動作パターンの中から任意の動作パターンを選択し、選択された動作パターンに応じて駆動モータ及び表示部の表示パターンを制御するものであり、上記(1)と同様の作用・効果を奏することができる。

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

(14) また、本発明は、初期設定手段により初期設定モードが設定されている間に検出手段により検出された検出回数のカウント値に応じて個体差を設定するものであり、例えば初めて電池を装着されて初期設定モードが設定されている間にユーザーが接触する回数によって性別等の個体差を初期値として予め設定することができ、初期設定期間後のユーザーの接触に対応する表情や音声、動きに個体差が現れ、電子玩具があたかも動物のよ

うに性別や性格を持ったかのような演出が可能になる。

【手続補正 2 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 5】

(1 5) また、本発明は、複数の検出手段のうち最も多い検出回数の検出手段に応じた個体差を設定するため、ユーザーの接触方法に応じた性別等の個体差を初期値として予め設定するものであり、初期設定期間後のユーザーの接触に対応する表情や音声、動きに個体差が現れ、電子玩具があたかも動物のように性別や性格を持ったかのような演出が可能になる。

【手続補正 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 6】

(1 6) また、本発明は、初期設定モードが設定されている間に検出された入力回数のカウント値が偶数か奇数かによって個体差を設定するものであり、初期設定期間後のユーザーの接触に対応する表情や音声、動きに個体差が現れ、電子玩具があたかも動物のように性別や性格を持ったかのような演出が可能になる。

【手続補正 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 7】

(1 7) また、本発明は、初期設定モードが設定されている間に検出された入力回数のカウント値に応じて性別を設定し、設定された当該性別に対応する目の表情、音声、動きのうち少なくとも一を変化させるものであり、ユーザーの接触方法や接触方法に応じた性別を初期値として予め設定することができ、目の表情、音声、動きに個体差が現れ、電子玩具があたかも動物のように性別や性格を持ったかのような演出が可能になる。

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 8】

(1 8) また、本発明は、電池装着時、外部から入力された音声を登録する音声登録手段と、音声登録手段により登録された音声による指示に応じた動作制御を行う制御手段とを有しており、登録された音声の指示に対して優先的に従うように動作させることができる。

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 9】

(1 9) また、本発明は、電池装着時、標準仕様の性格で動作させる性格標準モードま

たは性格を育成させる性格育成モードを選択する選択スイッチの操作に応じて性格標準モードまたは性格育成モードの何れかを設定し、設定された性格標準モードまたは性格育成モードで動作させるものであり、ユーザーの要望に応じて電池装着後、性格育成モードを省略して性格標準モードで動作させることができ、あるいは性格育成モードでユーザーの育成方法に応じた性格を育成することができる。

【手続補正 25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0030】

(20) また、本発明は、初期設定手段により性格標準モードが設定されたとき、予め設定された標準モードの制御データに基づいて動作制御するものであり、性格育成モードを省略して一般的な性格の制御データに基づいて動作制御させることができる。

【手続補正 26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

(21) また、本発明は、性格育成モードが設定されたとき、制御データを所定時間内に外部から入力された入力数に応じた制御レベルの感情データに更新し、当該更新した感情データに基づいて動作制御するものであり、ユーザーが所定時間内にどれだけ接触したかによって性格が変化し、ユーザーの対応の仕方に応じた感情データに基づいて動作制御することが可能になる。

【手続補正 27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

(22) また、本発明は、性格育成モードが設定されたとき、所定時間毎に制御データが更新されない未熟時期、外部から入力された入力数に応じた制御レベルの感情データに更新する育成時期、育成時期に更新された制御レベルの感情データに応じて動作制御される育成完了時期を設定するものであり、性格育成モードの実行により所定時間毎に未熟時期、育成時期、育成完了時期を経てユーザーの接触回数や接触方法に応じた感情データに更新することができる。

【手続補正 28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0033

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0033】

(23) また、本発明は、育成時期に入力される音声、餌、接触等の入力回数に応じて感情データを更新し、更新された感情データに応じて動作制御するものであり、ユーザーの接触回数や接触方法に応じた感情データに更新することができる。

【手続補正 29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0034】

(24) また、本発明は、音声登録手段により登録された音声による指示に応じて育成時期に感情データを更新するものであり、音声登録されたユーザーの音声に優先的に反応して感情データを更新することができる。

【手続補正30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0035】

(25) また、本発明は、育成時期に入力される餌の入力回数に応じて満腹具合を示す第2のパラメータを更新し、更新された第2のパラメータに応じて動作制御するものであり、育成時期に入力される餌の入力回数に応じて動作させることができるので、実際のペットを飼育するのと同じような感覚で育成することができ、育成時期を楽しむことができる。

【手続補正31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

(26) また、本発明は、育成時期に更新された第2のパラメータに応じて第1のパラメータを変更するものであり、育成時期にユーザーが行う餌の入力回数に応じて第1のパラメータを変化させてご機嫌モードの周期が長くなったり、不機嫌モードの周期が長くなったりするので、そのとき動作パターンを予測することが難しくなって意外な動作を行うことにより面白さを増大させることができる。

【手続補正32】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0037】

(27) また、本発明は、育成時期に更新された制御レベルの感情データをメモリに記憶させるものであり、育成時期が終了した後は育成時期に設定された感情データに基づいて動作でき、電池交換を行なった場合でもメモリに記憶された感情データが保存されているので、育成時期をやり直す必要がない。

【手続補正33】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0038

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0038】

(28) また、本発明は、少なくとも前記感情データに応じて入力された指示に対して指示内容に忠実な行動を行う第1の制御フラグ、あるいは入力された指示に対して指示内容と異なる行動を行う第2の制御フラグのうち何れかをセットし、当該セットされたフラグに応じた動作制御を行うものであり、育成時期に更新された感情データに対応してセットされたフラグに基づいて動作させることができ、セットされたフラグに対応する性格を選択できる。

【手続補正34】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0074

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0074】

表示部20は、前面に黒色に着色されたスモーク板（カバー部材）68が装着されており、スモーク板68の内側には、端面発光の4枚の赤色アクリル板（プレート）71～74が積重されている。また、各赤色アクリル板71～74の上部及び下部には、発光ダイオード（LED）75～79が配置されている。尚、表示部20として、端面発光式のものに限らず、他の形式の表示装置（例えばバックライト付き液晶ディスプレイ等）を用いても良い。

【手続補正35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0243

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0243】

【発明の効果】

上述の如く、上記請求項1記載の発明によれば、目の表現パターンの一つまたは複数を選択して光源の一つまたは複数を選択的に点灯し、当該点灯した光源に対応するプレートに光を入射して穴によって構成されるパターンを表示することによって選択された目の表現パターンがカバー部材を介して目視可能に点灯するため、例えば外部からの音声や接触等の入力があると、入力のタイミングによって異なる動作を行うようにできる。さらに、動作パターンを予測することが難しいので、入力に対して意外な行動を起こすように制御できるので、長期間遊んでも飽きることがない。

【手続補正36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0244

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0244】

また、請求項2記載の発明によれば、センサからの信号に応答して、複数の表現パターンの何れかと複数の動作パターンの何れか一方のパターンまたは両方のパターンを選択し、選択された表現パターンに基づき表示部に目の表現パターンを表示し、選択された動作パターンデータに基づき脚部の動作を制御するため、センサからの入力のタイミングによって異なる動作を行うようにできる。さらに、動作パターンを予測することが難しいので、入力に対して意外な行動を起こすように制御できるので、長期間遊んでも飽きることがない。

【手続補正37】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0245

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0245】

また、上記請求項3記載の発明によれば、脚部がカム機構から伝達される回転力によって動作制御されるため、表示部に表示される目の表現パターンに連動して脚部を動作させて長期間遊んでも飽きることがない。

【手続補正38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0246

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0246】

また、上記請求項4記載の発明によれば、頭部に設けられた耳形状部が伝達機構によって伝達される回転力によって駆動されるため、脚部を駆動する駆動機構により耳形状部も動作させることができ、入力に対して意外な行動を起こすように制御できるので、長期間遊んでも飽きることがない。

【手続補正39】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0247

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0247】

また、上記請求項5記載の発明によれば、初期設定手段が初期設定モードを設定している期間にカウンタにより得られたカウント数に応じて性格を設定するため、初期設定期間後のユーザーの接触に対応する表情や音声、動きに個体差が現れ、電子玩具があたかも動物のように性別や性格を持ったかのような演出が可能になる。

【手続補正40】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0248

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0248】

また、上記請求項6記載の発明によれば、性格形成手段が複数のカウンタから得られた複数のカウンタ値のうち最大値に基づき性格を登録するため、カウンタ値に応じた性格の適宜設定することが可能になる。

【手続補正41】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0249

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0249】

また、上記請求項7記載の発明によれば、性格形成手段がカウンタから得られたカウント値が偶数であるか奇数であるかに基づき性格を登録するため、複雑な演算を行わずに異なる性格を適宜設定することができる。

【手続補正42】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0250

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正43】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0251

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正44】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0252

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4 5】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 5 3
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 4 6】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 5 4
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 4 7】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 5 5
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 4 8】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 5 6
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 4 9】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 5 7
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 5 0】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 5 8
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 5 1】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 5 9
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 5 2】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 6 0
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 5 3】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 6 1
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 5 4】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 6 2
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正 5 5】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 6 3
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 5 6】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 6 4
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 5 7】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 6 5
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 5 8】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 6 6
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 5 9】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 6 7
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 6 0】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 6 8
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 6 1】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 2 6 9
【補正方法】削除
【補正の内容】