

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6521768号  
(P6521768)

(45) 発行日 令和1年5月29日(2019.5.29)

(24) 登録日 令和1年5月10日(2019.5.10)

(51) Int. Cl.	F I
<b>A 6 3 F 13/95 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/95 A
<b>A 6 3 F 13/90 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/90
<b>A 6 3 F 13/213 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/213
<b>A 6 3 F 13/20 (2014.01)</b>	A 6 3 F 13/20 A
<b>A 6 3 H 33/26 (2006.01)</b>	A 6 3 H 33/26

請求項の数 10 (全 13 頁)

(21) 出願番号	特願2015-132483 (P2015-132483)	(73) 特許権者	000135748
(22) 出願日	平成27年7月1日(2015.7.1)		株式会社バンダイ
(62) 分割の表示	特願2015-75373 (P2015-75373)		東京都台東区駒形一丁目4番8号
原出願日	平成27年4月1日(2015.4.1)	(73) 特許権者	000129149
(65) 公開番号	特開2016-193170 (P2016-193170A)		株式会社カプコン
(43) 公開日	平成28年11月17日(2016.11.17)		大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
審査請求日	平成30年3月30日(2018.3.30)	(73) 特許権者	511242904
			株式会社マーベラス
		(72) 発明者	土手 真悟
			東京都品川区東品川四丁目12番8号 株式会社マーベラス内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 玩具及びゲーム機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

視認可能な複数のオブジェクト識別用のパターン部が付設された本体部と、  
少なくとも一つの前記パターン部を被覆し、被覆位置と、被覆する前記パターン部を露出させる露出位置との間で移動可能に前記本体部に支持された可動部と、  
前記本体部に対する操作に応じて前記可動部を前記被覆位置から前記露出位置に向けて移動させる駆動部と、

を備え、

前記複数のオブジェクト識別用のパターン部の少なくとも2つは、前記本体部の一面側に付設される玩具。

【請求項2】

請求項1記載の玩具であって、

前記可動部は、被覆する前記パターン部が付設された前記本体部の付設面に沿って、前記被覆位置から前記露出位置に向けて相反方向に移動される一対の可動体を有する玩具。

【請求項3】

請求項1または請求項2において、

前記複数のオブジェクト識別用のパターン部は、少なくとも第1のオブジェクト識別用のパターン部と第2のオブジェクト識別用のパターン部とを備え、

前記第1のオブジェクト識別用のパターン部は前記可動部によって被覆可能であり、前記第2のオブジェクト識別用のパターン部は常に外部から視認可能である玩具。

## 【請求項 4】

請求項 1 から 3 のいずれか一項記載の玩具であって、  
少なくとも前記本体部及び前記可動部は光透過性の材料で形成されている玩具。

## 【請求項 5】

請求項 1 から 4 のいずれか一項記載の玩具であって、  
前記パターン部の読取装置に設けられる装着部に係合し、該玩具を前記装着部に対して位置決めする位置決め部を有し、  
前記位置決め部は、前記本体部に設けられている玩具。

## 【請求項 6】

請求項 1 から 5 のいずれか一項記載の玩具であって、  
前記被覆位置から前記露出位置に向けた前記可動部の移動方向における前記可動部の先端縁に、少なくとも一つの凸部が設けられている玩具。

10

## 【請求項 7】

請求項 1 から 6 のいずれか一項記載の玩具に付設された前記パターン部を読み取り、読み取った前記玩具の前記パターン部の情報に基づいて情報処理を実行するゲーム機であって、

前記玩具が装着される装着部を備え、

前記装着部に装着された前記玩具の前記可動体は、前記被覆位置から前記露出位置に向けて移動可能であるゲーム機。

## 【請求項 8】

請求項 7 記載のゲーム機であって、

前記装着部に装着された前記玩具の前記パターン部の少なくとも二つを読み取る読取部を備えるゲーム機。

20

## 【請求項 9】

請求項 7 又は請求項 8 記載のゲーム機であって、

前記装着部は、前記被覆位置から前記露出位置に向けた前記玩具の前記可動部の移動方向における前記可動部の先端縁に当接する少なくとも一つの凸部を有するゲーム機。

## 【請求項 10】

請求項 7 から 9 のいずれか一項記載のゲーム機であって、

前記装着部に装着された前記玩具を、前記装着部を挟んで前記玩具とは反対側から照明する照明部をさらに備えるゲーム機。

30

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、玩具及びゲーム機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

近年、デジタルコードが付設されたカードを用いてゲームを行うゲーム機が知られており、カードに替えてゲームに登場するキャラクタやアイテムをモチーフにした玩具を用いるゲーム機も知られている（例えば、特許文献 1、2 参照）。

40

## 【0003】

カードや玩具に付設されるデジタルコードとして、一般的には白又は黒のドットが二次元状に配列されてなる視認可能なデジタルコード（以下、二次元コードという）が用いられ、ゲーム機に搭載される読取装置によって光学的に読み取られる。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【特許文献 1】特開 2002 - 153675 号公報

【特許文献 2】特開 2014 - 4168 号公報

50

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

カードや玩具に付設される二次元コードは、一般的にはカードや玩具毎に一つであるが、カードや玩具毎に複数の二次元コードを付設すれば、カードや玩具の各々が保持可能な情報量を増加させ、ゲームを多様化させることができる。

## 【0006】

しかし、ゲーム機に搭載される読取装置によって光学的に読み取られる二次元コードは、カードや玩具の表面に付設され、外部から視認可能である。そして、ゲームに用いられる玩具は、上記のとおりゲームに登場するキャラクタやアイテムをモチーフにしており、玩具の表面に無機質な二次元コードが複数付設されては、玩具に対するプレイヤーの愛着を損ない、ゲームに対するプレイヤーの興趣を削ぐ可能性がある。

10

## 【0007】

また、カードや玩具に付設される二次元コードを読み取る読取装置は、カードや玩具等の物品の形状毎に1つずつ設ける必要があり、異なる形状の物品を複数読み取るゲーム機の場合、ゲーム機自体が複雑化、大型化していた。またカードや玩具等の物品の形状が変わるたびにゲーム機自体を交換する必要があり、汎用性に乏しいものであった。

## 【0008】

本発明は、ゲームの多様性及び興趣性を高めることのできる玩具及びゲーム機を提供することを目的の一つとする。

20

## 【課題を解決するための手段】

## 【0009】

本発明に係る玩具は、視認可能な複数のオブジェクト識別用のパターン部が付設された本体部と、少なくとも一つの前記パターン部を被覆し、被覆する前記パターン部が付設された前記本体部の付設面に沿って、被覆位置と、被覆する前記パターン部を露出させる露出位置との間で移動可能に前記本体部に支持された可動部と、前記本体部に対する操作に応じて前記可動部を前記被覆位置から前記露出位置に向けて移動させる駆動部と、を備えることを特徴とする。また本発明に係る玩具は、視認可能な複数のオブジェクト識別用のパターン部が付設された本体部と、少なくとも一つの前記パターン部を被覆し、被覆位置と、被覆する前記パターン部を露出させる露出位置との間で移動可能に前記本体部に支持された可動部と、前記本体部に対する操作に応じて前記可動部を前記被覆位置から前記露出位置に向けて移動させる駆動部と、を備え、前記複数のオブジェクト識別用のパターン部の少なくとも2つは、前記本体部の一面側に付設される。

30

## 【0010】

本発明に係る玩具においては、前記可動部は、前記被覆位置から前記露出位置に向けて相反方向に移動される一对の可動体を有していてもよい。また、本発明に係る玩具において、前記複数のオブジェクト識別用のパターン部は、少なくとも第1のオブジェクト識別用のパターン部と第2のオブジェクト識別用のパターン部とを備え、前記第1のオブジェクト識別用のパターン部は前記可動部によって被覆可能であり、前記第2のオブジェクト識別用のパターン部は常に外部から視認可能であってもよい。

40

## 【0011】

本発明に係る玩具においては、少なくとも前記本体部及び前記可動部は光透過性の材料で形成されていてもよい。

## 【0012】

本発明に係る玩具においては、前記パターン部の読取装置に設けられる装着部に係合し、該玩具を前記装着部に対して位置決めする位置決め部を有し、前記位置決め部は、前記可動部を除く前記本体部に設けられていてもよい。

## 【0013】

50

本発明に係る玩具においては、前記被覆位置から前記露出位置に向けた前記可動部の移動方向における前記可動部の先端縁に、少なくとも一つの凸部が設けられていてもよい。

【0014】

本発明に係るゲーム機は、上記玩具に付設された前記パターン部を読み取り、読み取った前記玩具の前記パターン部の情報に基づいて情報処理を実行するゲーム機であって、前記玩具が装着される装着部を備え、前記装着部は、前記玩具の前記可動部を除く前記本体部に係合し、前記玩具を位置決めする位置決め部を有することを特徴とする。また、本発明に係るゲーム機は、上記玩具に付設された前記パターン部を読み取り、読み取った前記玩具の前記パターン部の情報に基づいて情報処理を実行するゲーム機であって、前記玩具が装着される装着部を備え、前記装着部に装着された前記玩具の前記可動部は、前記被覆位置から前記露出位置に向けて移動可能である。

10

【0015】

本発明に係るゲーム機においては、前記装着部に装着された前記玩具の前記パターン部の少なくとも2つを読み取る読取部を備えていてもよい。また、本発明に係るゲーム機においては、前記装着部は、前記被覆位置から前記露出位置に向けた前記玩具の前記可動部の移動方向における前記可動部の先端縁に当接する少なくとも一つの凸部を有していてもよい。

【0016】

本発明に係るゲーム機においては、前記装着部に装着された前記玩具を、前記装着部を挟んで前記玩具とは反対側から照明する照明部をさらに備えていてもよい。

20

【0017】

本発明に係るゲーム機は、オブジェクト識別用のパターン部が付設されたカード及び玩具の各々のパターン部を読み取り、読み取った前記カード及び前記玩具の各々の前記パターン部の情報に基づいて情報処理を実行するゲーム機であって、前記カードが設置される読取窓と、前記読取窓との間に前記カードが挿入可能な隙間をあけて前記読取窓の上に配置され、前記玩具が装着される装着部と、前記読取窓を通して前記カード及び前記玩具の各々の前記パターン部を読み取る読取部と、を備えることを特徴とする。

【0018】

本発明に係るゲーム機においては、前記装着部は着脱可能であってもよい。

30

【0019】

本発明に係るゲーム機においては、前記装着部は、少なくとも前記読取窓の周囲で、前記隙間への前記カードの挿入方向における前記カードの先端縁及び前記挿入方向に延びる前記カードの両側の側縁に重なる押え枠を有していてもよい。

【0020】

本発明に係るゲーム機においては、前記押え枠は、前記玩具のパターン部を露出させて前記読取窓に重なっていてもよい。

【0021】

本発明に係るゲーム機においては、前記隙間の挿入開口を形成する前記装着部の縁部は、前記隙間への前記カードの挿入方向に次第に前記読取窓に接近するテーパ状に形成されていてもよい。

40

【0022】

本発明に係るゲーム機においては、前記装着部に装着された前記玩具を、前記装着部を挟んで前記玩具とは反対側から照明する照明部をさらに備えていてもよい。

【発明の効果】

【0023】

本発明によれば、ゲームの多様性及び興趣性を高めることのできる玩具及びゲーム機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

50

## 【0024】

【図1】(a)は、本発明の実施形態を説明するための、玩具の一例の平面図、(b)は玩具の側面図である。

【図2】図1の玩具の裏面図である。

【図3】図1の玩具の可動部が移動された状態の平面図である。

【図4】図1の玩具の可動部が移動された状態の裏面図である。

【図5】図1の玩具の駆動部の構成を示す模式図である。

【図6】本発明の実施形態を説明するためのゲーム機の一例の外観斜視図である。

【図7】図6のゲーム機に用いられるカードの一例の斜視図である。

【図8】図6のゲーム機の読取部の構成を示す模式図である。

10

【図9】図6のゲーム機の読取部の分解斜視図である。

【図10】図6のゲーム機の読取部の平面図である。

【図11】図6のゲーム機の読取部の変形例の平面図である。

【発明を実施するための形態】

## 【0025】

図1から図4は、本発明の実施形態を説明するための、玩具の一例を示す。

## 【0026】

玩具1(本実施の形態における「オブジェクト」)の一面側に視認可能なオブジェクト識別用のパターン部が付設されており、玩具1は、該パターン部に保持された情報を用いてゲームを実行するゲーム機に使用されるものである。玩具1は、本体部10と、本体部10に対して移動可能な可動部11及び押しボタン12を備えている。なお、以下の説明において、オブジェクト識別用のパターン部は、白又は黒のドットが二次元状に配列されてなる二次元コードであるものとして説明するが、視認可能である限りにおいて特に限定されるものではない。オブジェクト識別用のパターン部としては、二次元コード(QRコード等)、バーコードのようなデジタルコードであってもよいし、キャラクタ画像やプログラム画像、数字で表されたデータ画像等を利用することもできる。

20

## 【0027】

玩具1の本体部10の裏面には、ゲームの実行に用いられる情報を保持した第1の二次元コード14が付設されている。第1の二次元コード14は、本体部10の裏面に露出して設けられ、常に外部から視認可能な状態とされている。

30

## 【0028】

また、図4に示すように、玩具1の本体部10には、ゲームの実行に用いられる情報であって、第1の二次元コード14とは異なる情報を保持した第2の二次元コード15が付設されている。第2の二次元コード15は、本体部10の裏面において、第1の二次元コード14に隣設されており、平時は外部から視認不能な状態に可動部11によって覆われている。

## 【0029】

可動部11は、本体部10の裏面に付設された第2の二次元コード15を被覆して設けられ、第2の二次元コード15を露出させるように移動可能に本体部10に支持されている。図示の例では、可動部11は、本体部10の裏面に沿って相反方向に移動される一対の可動体11aを備えている。可動体11aは、各々の端縁を突き合わせて第2の二次元コード15に重なる被覆位置(図2参照)と、各々の端縁を離間させて両端縁の間に第2の二次元コード15を露出させる露出位置(図4参照)との間で移動される。

40

## 【0030】

被覆位置から露出位置に向けた移動方向における可動体11aの先端縁には、少なくとも一つの凸部11cが設けられている。この凸部11cは、後述するゲーム機の装着部に玩具1を装着した状態で可動体11aを被覆位置から露出位置に移動させる際の緩衝部として機能する。

## 【0031】

押しボタン12は、一対の可動体11aを被覆位置から露出位置に向けてそれぞれ移動

50

させるための操作部である。

【0032】

また、本体部10には、少なくとも一つの位置決め部10aが設けられている。位置決め部10aは、後述するゲーム機の装着部に玩具1を位置決めする際のガイドとして機能する。

【0033】

玩具1を構成する本体部10、可動部11及び押しボタン12は、いずれも樹脂の成形体からなり、少なくとも本体部10及び可動部11は、光透過性の樹脂材料で構成されている。

【0034】

図5は、押しボタン12と連動して一对の可動体11aを被覆位置から露出位置に向けて移動させる駆動部の構成を示す。

【0035】

駆動部は、玩具1の本体部10に内蔵された圧縮コイルばね17と、一对の圧縮コイルばね18と、一对のレバー19とを備えている。

【0036】

圧縮コイルばね17は、一对の可動体11aの間に挟み込まれ、一对の可動体11aを被覆位置から露出位置に向けて相反方向にそれぞれ付勢している。一对のレバー19は、長手方向の中央に設けられた支点19aを軸にして回動可能に本体部10に支持されており、一方の端部に設けられた爪19bを可動体11aにそれぞれ係合させている。一对の圧縮コイルばね18は、爪19bが可動体11aに係合する向きに、レバー19の他方の端部をそれぞれ付勢している。

【0037】

押しボタン12は、圧縮コイルばね18によって付勢されているレバー19の端部にそれぞれ当接する一对の突起12aを有し、圧縮コイルばね18の付勢方向に移動可能に本体部10に支持されている。

【0038】

図5(a)に示すように、可動部11が被覆位置にある時は、圧縮コイルばね18によって付勢されたレバー19の爪19bが可動体11aの切り欠き11bに係合している。そのため、一对の可動体11aは、圧縮コイルばね17の付勢に抗して、被覆位置にそれぞれ留められる。

【0039】

図5(b)に示すように、押しボタン12の操作に伴い、圧縮コイルばね18によって付勢されているレバー19の端部が圧縮コイルばね18の付勢方向とは反対方向に押し込まれる。これにより、レバー19の爪19bが可動体11aの切り欠き11bから外れ、一对の可動体11aは、圧縮コイルばね17の付勢力によって被覆位置から露出位置に向けてそれぞれ移動される。

【0040】

露出位置に移動された一对の可動体11aは、プレイヤーによって被覆位置に向けて移動される。これにより、レバー19の爪19bが可動体11aの切り欠き11bに入り込み、圧縮コイルばね18の付勢力によって爪19bと切り欠き11bとの係合が維持され、一对の可動体11aは再び被覆位置に留められる。

【0041】

玩具1の本体部10に付設された2つの二次元コード14, 15のうち、第1の二次元コード14は本体部10の裏面において常に外部から視認可能な状態とされているのに対し、第2の二次元コード15は、一对の可動体11aが被覆位置にある時には外部から視認不能な状態とされ、押しボタン12の操作に伴って一对の可動体11aが被覆位置から露出位置に移動された時にだけ本体部10の裏面において視認可能となる。

【0042】

このように、玩具1に2つの二次元コード14, 15を付設することによって、玩具1

10

20

30

40

50

が保持可能な情報量を増加させ、玩具 1 を用いて行われるゲームを多様化させることができる。そして、一方の二次元コード 1 5 を一对の可動体 1 1 a によって被覆しておき、玩具 1 に対する操作に応じて露出させることによって、無機質な二次元コードが玩具 1 に複数付設される場合であっても、玩具 1 に対するプレイヤーの愛着を増進させ、ゲームに対するプレイヤーの興趣を高めることができる。なお、一对の可動体 1 1 a によって被覆される二次元コードを複数設けるようにしてもよい。また、本実施の形態では、一对の可動体によって二次元コード 1 5 が被覆される場合を説明したが、これに限られるものではなく、例えば、可動体の一つとし、一つの可動体によって被覆するようにしてもよい。また、本実施の形態では、二次元コードの付設面は平面としたが、これに限られるものではなく曲面であってもよい。例えば、玩具の形状を円筒状とし、円筒状の付設面に沿う可動部を回転させることにより、二次元コードが露出するようにしてもよい。なお、本実施の形態のように玩具の一面側に設けられた平面部を二次元コードの付設面とすることにより、二次元コードの読取の誤認識を低減させることができ好ましい。

10

**【 0 0 4 3 】**

図 6 は、本発明の実施形態を説明するための、ゲーム機の一例を示し、図 7 は図 6 のゲーム機においてゲームの実行に用いられるカードの一例を示す。

**【 0 0 4 4 】**

ゲーム機 3 は、上述した玩具 1、及び二次元コード 1 6 が付設されたカード 2 を用い、玩具 1 及びカード 2 の二次元コード（オブジェクト識別用のパターン部）に保持された情報を用いて所定のゲーム（情報処理）を実行するものである。なお、本実施の形態では、カード 2（本実施の形態における「オブジェクト」）に二次元コードが印刷された例を説明するが、視認可能である限りにおいて特に限定されるものではない。

20

**【 0 0 4 5 】**

ゲーム機 3 は、筐体 3 0 と、筐体 3 0 の上部に設けられた表示部 3 1 とを備えている。筐体 3 0 には、玩具 1 やカード 2 の二次元コードを読み取る読取部 3 2 と、ゲームの実行に応じてプレイヤーの操作入力を受け付ける操作部 3 4 とが設けられている。

**【 0 0 4 6 】**

表示部 3 1 や読取部 3 2 や操作部 3 4 は、筐体 3 0 の内部の制御部（図示省略）に接続されている。制御部は、CPU、ROM、RAM、等で構成され、読取部 3 2 によって読み取った玩具 1 やカード 2 の二次元コードに保持された情報を用い、操作部 3 4 にて受け付けた操作入力に回答して所定のゲームを実行し、ゲームの実行結果を表示部 3 1 に表示させる。

30

**【 0 0 4 7 】**

図 8 から図 1 0 は、読取部 3 2 の構成を示す。

**【 0 0 4 8 】**

読取部 3 2 は、玩具 1 が装着される装着部 3 3 と、カード 2 が設置される読取窓 3 5 と、装着部 3 3 に装着された玩具 1 の二次元コード 1 4、1 5 及び読取窓 3 5 に設置されたカード 2 の二次元コード 1 6 を光学的に読み取る撮像部 3 7 と、装着部 3 3 に装着された玩具 1 や読取窓 3 5 に設置されたカード 2 を照明する照明部 3 8 とを備える。

**【 0 0 4 9 】**

読取窓 3 5 は、透明な樹脂板又はガラス板からなり、筐体 3 0 の上面に嵌め込まれて固定されている。装着部 3 3 は、読取窓 3 5 との間にはカード 2 を挿入可能な隙間 3 6 をあけて、筐体 3 0 の上面に取り付けられている。

40

**【 0 0 5 0 】**

装着部 3 3 は、玩具 1 の本体部 1 0 に設けられた位置決め部 1 0 a（図 1 参照）に係合する位置決め部 3 3 a を有している。位置決め部 3 3 a は、位置決め部 1 0 a に対応した形状をしており、玩具 1 は、位置決め部 1 0 a を装着部 3 3 の位置決め部 3 3 a に係合させて装着部 3 3 に装着される。

**【 0 0 5 1 】**

装着部 3 3 に装着された玩具 1 の一对の可動体 1 1 a の被覆位置から露出位置に向けた

50

移動方向に可動体 1 1 a と対向する装着部 3 3 の壁面には凸部 3 3 b が設けられている。この凸部 3 3 b は、可動体 1 1 a の先端縁に設けられている凸部 1 1 c と同様に緩衝部として機能し、可動体 1 1 a が装着部 3 3 の壁面に当たって壁面の表面を傷つけたり、壁面の塗装が剥離したりすることを抑制する。装着部 3 3 の凸部 3 3 b と可動体 1 1 a の凸部 1 1 c は、いずれか一方だけでもよい。

【 0 0 5 2 】

装着部 3 3 には、隙間 3 6 に挿入されたカード 2 の縁部を保持する押え枠 3 3 c が設けられている。押え枠 3 3 c は、少なくとも読取窓 3 5 の周囲で、隙間 3 6 へのカード 2 の挿入方向におけるカード 2 の先端縁及び挿入方向に延びる左右の側縁に重なるように設けられている。

【 0 0 5 3 】

なお、装着部 3 3 は筐体 3 0 の上面に着脱可能に取り付けられており、例えば種別毎に異なる玩具 1 の形状に対応して装着部 3 3 が交換されることにより、ゲーム機 3 は、他の玩具を装着できるよう構成されている。

【 0 0 5 4 】

撮像部 3 7 及び照明部 3 8 は、筐体 3 0 の内部で読取窓 3 5 を臨む位置に設けられている。

【 0 0 5 5 】

隙間 3 6 に挿入されたカード 2 の二次元コード 1 6 は、読取窓 3 5 を通して照明部 3 8 によって照明され、読取窓 3 5 を通して撮像部 3 7 によって読み取られる。押え枠 3 3 c によってカード 2 の縁部が保持されていることにより、カード 2 の浮き上がりが抑制され、また隙間から進入する外光が低減される。これにより、二次元コード 1 6 の読み取りエラーの発生を低減することができる。

【 0 0 5 6 】

隙間 3 6 へのカード 2 の挿入開口を形成する装着部 3 3 の縁部 3 3 d は、隙間 3 6 へのカード 2 の挿入方向に向かって次第に読取窓 3 5 に接近するテーパ状に形成されていることが好ましい。これにより、カード 2 を円滑に隙間 3 6 に挿入することができる。

【 0 0 5 7 】

装着部 3 3 に装着された玩具 1 の二次元コード 1 4 , 1 5 は押え枠 3 3 c の内側に位置し、読取窓 3 5 を通して照明部 3 8 によって照明され、読取窓 3 5 を通して撮像部 3 7 によって読み取られる。このとき、本体部 1 0 及び可動部 1 1 が光透過性の樹脂材料で形成された玩具 1 は、照明部 3 8 によって照明されることによって光輝する。これにより、ゲームの興趣性を高めることができる。

【 0 0 5 8 】

なお、図 1 1 に示すように、玩具 1 に付設された二次元コード 1 4 , 1 5 を露出させる範囲で、押え枠 3 3 c を読取窓 3 5 に重ねて設けることが好ましい。これにより、隙間 3 6 に挿入されたカード 2 をより確実に保持することができ、隙間から進入する外光に加えて玩具 1 やカード 2 を透過して進入する外光も低減でき、玩具 1 の二次元コード 1 4 , 1 5 やカード 2 の二次元コード 1 6 の読み取りエラーの発生を一層低減することができる。

【 0 0 5 9 】

以上のように構成されたゲーム機 3 によれば、ゲームの実行に用いられる情報を、玩具 1 の二次元コード 1 4 , 1 5 に保持された情報とカード 2 の二次元コード 1 6 に保持された情報との組み合わせとし、ゲームを多様化してゲームの興趣性を高めることができる。そして、二次元コード 1 4 , 1 5 , 1 6 を読み取るゲーム機 3 の読取部 3 2 において、カード 2 が設置される読取窓 3 5 に、カード 2 を挿入可能な隙間 3 6 あけて玩具 1 の装着部 3 3 を重ねて配置することにより、ゲームの多様化に対してゲーム機 3 の構成は簡潔なものに維持できる。

【 0 0 6 0 】

なお、ゲーム機 3 によっては、玩具 1 の二次元コードに保持された情報とカード 2 の二次元コードに保持された情報との組み合わせでゲームを多様化させることができるので、

10

20

30

40

50

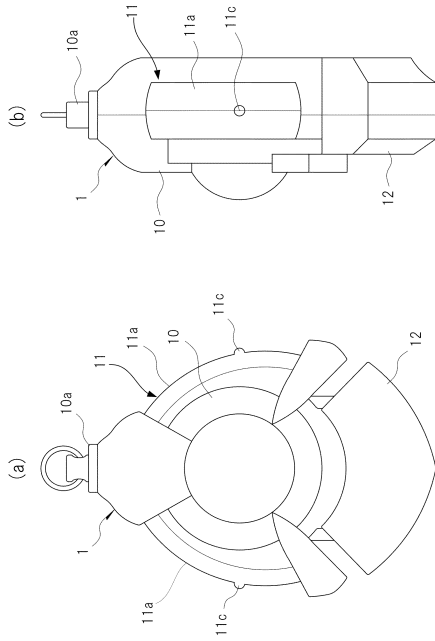
必ずしも玩具 1 に複数の二次元コードが付設されていることは要しないが、玩具 1 に複数の二次元コードが付設されていることによって、さらなるゲームの多様化が図られるので好ましい。

【符号の説明】

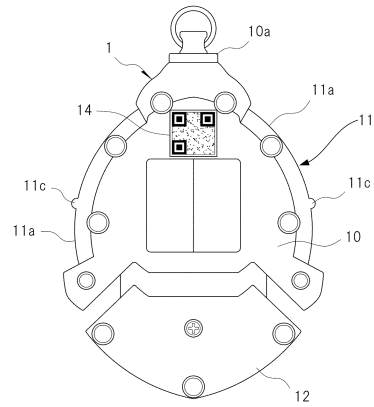
【0061】

1	玩具	
2	カード	
3	ゲーム機	
10	本体部	
11	可動部	10
11a	可動体	
12	押しボタン	
14	二次元コード	
15	二次元コード	
16	二次元コード	
17	圧縮コイルばね	
18	圧縮コイルばね	
19	レバー	
30	筐体	
31	表示部	20
32	読取部	
33	装着部	
34	操作部	
35	読取窓	
36	隙間	
37	撮像部	
38	照明部	

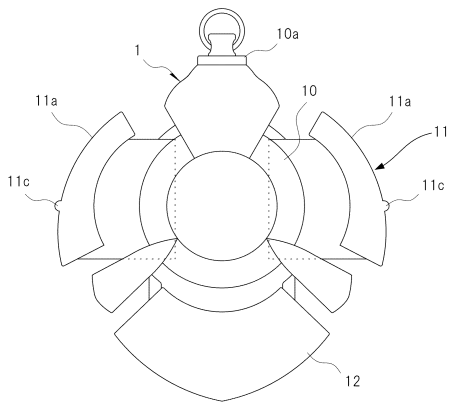
【図 1】



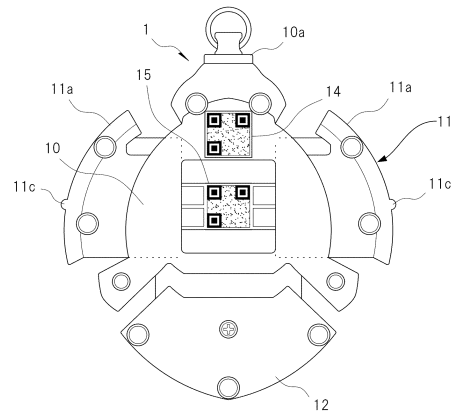
【図 2】



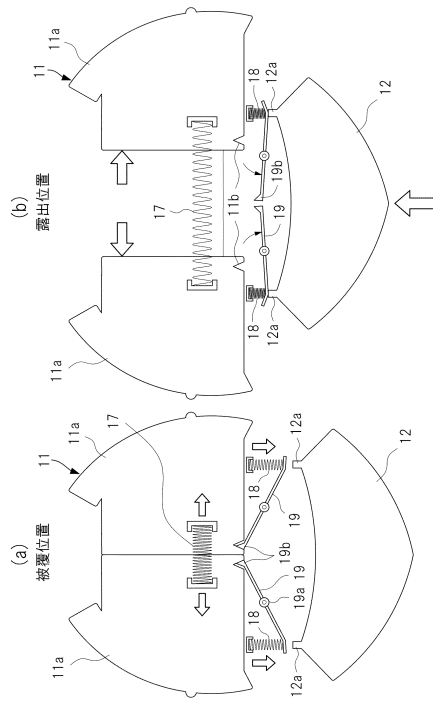
【図 3】



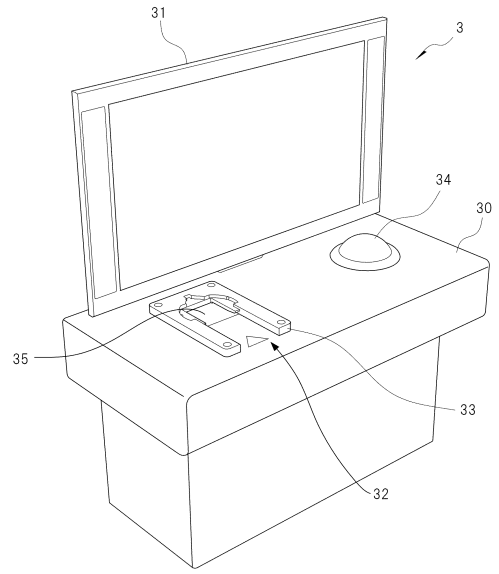
【図 4】



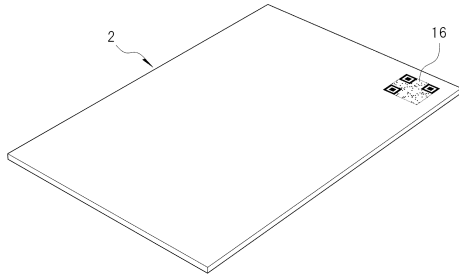
【 図 5 】



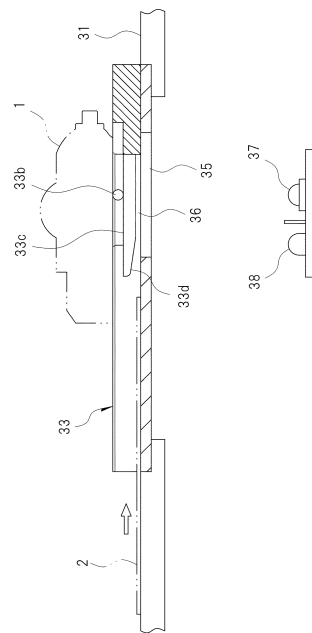
【 図 6 】



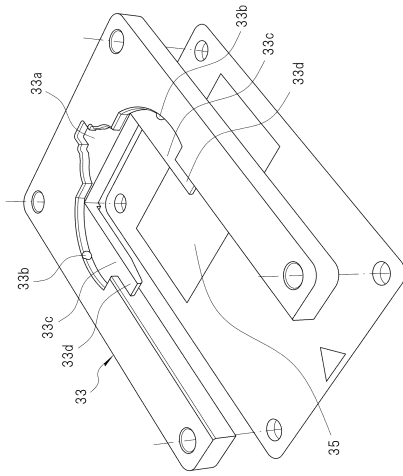
【 図 7 】



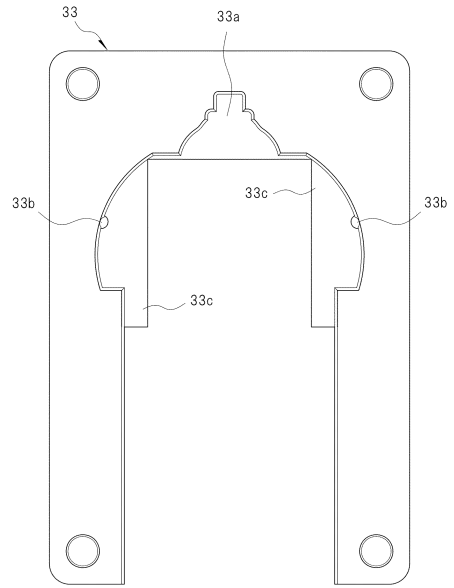
【 図 8 】



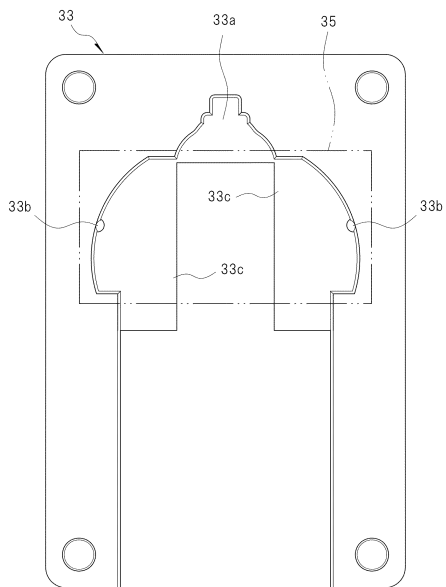
【図 9】



【図 10】



【図 11】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 野口 勉  
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内
- (72)発明者 齋藤 洋太  
東京都台東区駒形一丁目4番8号 株式会社バンダイ内

審査官 前地 純一郎

- (56)参考文献 特許第5536262(JP, B1)  
特開2006-247166(JP, A)  
特開2008-194319(JP, A)  
米国特許出願公開第2012/0295704(US, A1)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
- A63H 1/00 - 37/00  
A63F13/00 - 13/98  
A63F 9/24