

【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 17 年 4 月 14 日 (2005.4.14)

【公開番号】特開 2004-41740 (P2004-41740A)

【公開日】平成 16 年 2 月 12 日 (2004.2.12)

【年通号数】公開・登録公報 2004-006

【出願番号】特願 2003-207539 (P2003-207539)

【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 1/02

A 6 3 F 1/06

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/06

A 6 3 F 13/08

A 6 3 F 13/12

【F I】

A 6 3 F 1/02 Z

A 6 3 F 1/06 Z

A 6 3 F 13/00 P

A 6 3 F 13/06

A 6 3 F 13/08

A 6 3 F 13/12 B

【手続補正書】

【提出日】平成 16 年 6 月 2 日 (2004.6.2)

【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】

文字、画像、図柄、写真が不可視光に対し透明でかつ目視可能に印刷された領域と、前記印刷に応じた情報が不可視光に対し輝度が異なる 2 種類の領域の組み合わせよりなる二次元コードパターンとして記録された領域とを有し、前記二次元コードパターンは前記印刷の領域に重ねて配置されてなることを特徴とする記録媒体。

【請求項 2】

前記情報には、当該情報を読み取ったゲーム装置においてゲーム進行に必要なデータが記録されていることを特徴とする請求項 1 記載の記録媒体。

【請求項 3】

前記二次元コードパターンは、同心円状に配置された複数のコードパターンを有することを特徴とする請求項 1 または 2 記載の記録媒体。

【請求項 4】

文字、画像、図柄、写真が不可視光に対し透明でかつ目視可能に印刷された領域と、前記印刷に応じた情報が不可視光に対し輝度が異なる 2 種類の領域の組み合わせよりなる二次元コードパターンとして記録された領域とを有し、前記二次元コードパターンが前記印刷の領域に重ねて配置された印刷記録媒体と、

前記印刷記録媒体に記録された情報に応じた情報が記憶された記憶媒体と、を含み制御処理装置に搭載されたとき前記印刷記録媒体および前記記憶媒体から前記情報がそれぞれ読み出されるように構成されてなることを特徴とする記録媒体。

【請求項 5】

前記印刷記録媒体および前記記憶媒体に記録された前記情報にはそれぞれ当該情報を読み取ったゲーム装置においてゲーム進行に必要な情報が記録されていることを特徴とする請求項 4 記載の記録媒体。

【請求項 6】

前記二次元コードパターンとして記録された領域は、印刷記録媒体のおもて面と裏面の両面に形成されていることを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれか記載の記録媒体。

【請求項 7】

前記二次元コードパターンの領域は、前記印刷記録媒体のおもて面と裏面で異なる二次元パターンが記録されていることを特徴とする請求項 6 記載の記録媒体。

【請求項 8】

前記二次元コードパターンによって構成されるコードは、不可視光に対し輝度が異なる 2 種類の領域の組み合わせで 1 ビットの信号として記録されていることを特徴とする請求項 1 乃至 7 のいずれか記載の記録媒体。

【請求項 9】

前記不可視光で撮像されたとき前記 2 種類の領域の一方は黒色と識別され、他方の領域は白色と識別されることを特徴とする請求項 1 乃至 8 のいずれか記載の記録媒体。

【請求項 10】

前記請求項 1 乃至 9 のいずれか記載の記録媒体を使用し、前記印刷記録媒体から前記二次元コードパターンに含まれる情報を読み取り該情報に応じたゲームを進行させるよう構成されたゲーム装置であって、

前記印刷記録媒体に向けて不可視光を発する発光手段と、

前記不可視光下で前記二次元コードパターンを撮像し、撮像したコードパターンに含まれる情報を読み取る情報読み取り手段と、

前記情報読み取り手段から得られた情報に基づきキャラクタ画像を生成する手段と、

前記画像生成手段により生成されたキャラクタ画像を表示する表示手段と、

を備えてなることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 11】

前記請求項 4 または 5 記載の記録媒体を使用し、前記印刷記録媒体から前記二次元コードパターンに含まれる情報を読み取り該情報に応じたゲームを進行させるよう構成されたゲーム装置であって、

前記印刷記録媒体に向けて不可視光を発する発光手段と、

前記不可視光下で前記二次元コードパターンを撮像し、撮像したコードパターンに含まれる情報を読み取る情報読み取り手段と、

前記記憶手段から情報を読み出す情報読み出し手段と、

前記情報読み取り手段及び前記情報読み出し手段から得られた情報に基づきキャラクタ画像を生成する手段と、

前記画像生成手段により生成されたキャラクタ画像を表示する表示手段と、

を備えてなることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 12】

ゲーム内容に応じた所定位置に複数の前記印刷記録媒体が選択的に載置されるプレイフィールドと、

前記プレイフィールドのどの位置に前記印刷記録媒体が載置されているかを検出する位置検出手段と、を有し、

前記位置検出手段により検出された前記印刷記録媒体の位置に対応する前記表示手段上のポジションに前記キャラクタ画像を配置することを特徴とする請求項 10 または 11 記載のゲーム装置。

【請求項 13】

前記印刷記録媒体の組み合わせに応じたゲーム内容でゲームを進行させるように構成されたことを特徴とする請求項 12 記載のゲーム装置。

【請求項 1 4】

前記プレイフィールドに載置された印刷記録媒体の向きを検出する検出手段を備えてなることを特徴とする請求項 1 2 または 1 3 記載のゲーム装置。

【手続補正 2】

【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】

上記請求項 1 2 記載の発明は、ゲーム内容に応じた所定位置に複数の前記印刷記録媒体が選択的に載置されるプレイフィールドと、

前記プレイフィールドのどの位置に前記印刷記録媒体が載置されているかを検出する位置検出手段と、を有し、

前記位置検出手段により検出された前記印刷記録媒体の位置に対応する前記表示手段上のポジションに前記キャラクタ画像を配置することを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 8 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 8 3】

上記請求項 1 2 記載の発明によれば、ゲーム内容に応じた所定位置に複数の印刷記録媒体が選択的に載置されるプレイフィールドと、プレイフィールドのどの位置に印刷記録媒体が載置されているかを検出する位置検出手段と、を有し、位置検出手段により検出された印刷記録媒体の位置に対応する前記表示手段上のポジションにキャラクタ画像を配置するため、プレイヤーがプレイフィールド上に並べた複数の印刷記録媒体のデータの組合せに応じたゲーム画像を表示させてチームプレーを行う競技をシミュレーションすることができる。