

【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30年5月17日(2018.5.17)

【公開番号】特開2016-193170(P2016-193170A)  
 【公開日】平成28年11月17日(2016.11.17)  
 【年通号数】公開・登録公報2016-064  
 【出願番号】特願2015-132483(P2015-132483)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/95 (2014.01)  
 A 6 3 F 13/90 (2014.01)  
 A 6 3 F 13/213 (2014.01)  
 A 6 3 F 13/20 (2014.01)  
 A 6 3 H 33/26 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/95 A  
 A 6 3 F 13/90  
 A 6 3 F 13/213  
 A 6 3 F 13/20 A  
 A 6 3 H 33/26

【手続補正書】

【提出日】平成30年3月30日(2018.3.30)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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。

【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2つを読み取る読取部を備えるゲーム機。

【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。

【手続補正 2】

【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】

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。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 0 】

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対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。

【 手続補正 4 】

【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 】

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。

【 手続補正 5 】

【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 】

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。