(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
2022年1月13日(13.01.2022)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2022/009906 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 13/20 (2014.01) *A63F 13/98* (2014.01)
A63F 13/213 (2014.01) *G06K 7/015* (2006.01)
A63F 13/24 (2014.01) *G06K 7/14* (2006.01)
A63F 13/42 (2014.01)

(21) 国際出願番号： PCT/JP2021/025528

(22) 国際出願日： 2021年7月6日(06.07.2021)

(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 2020-117962 2020年7月8日(08.07.2020) 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).

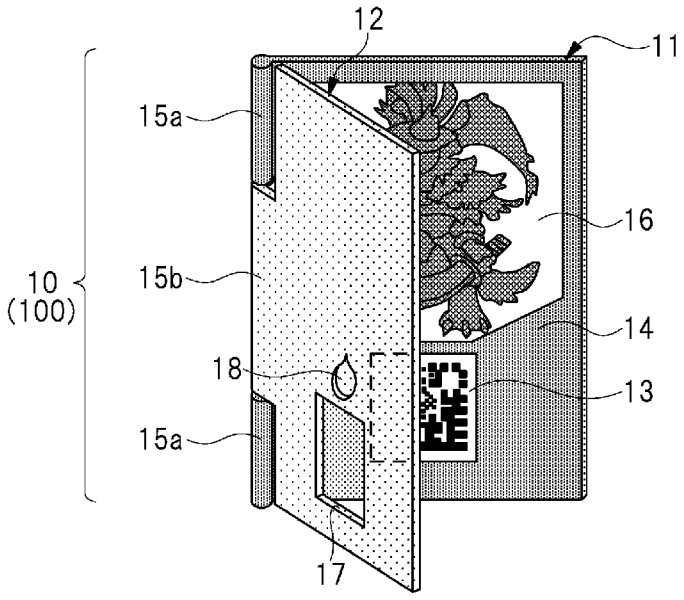
(72) 発明者:浅野 真由(**ASANO Mayu**); 〒1110043 東京都台東区駒形一丁目４番８号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 門田 侑樹(**KADOTA Yuki**); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 畑山 裕貴(**HATAYAMA Hirotaka**); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 坂本 大祐(**SAKAMOTO Daisuke**); 〒1118081 東京都台東区駒形一丁目４番８号 株式会社バンダイ内 Tokyo (JP). 東 真理奈(**HIGASHI Marina**); 〒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,

(54) **Title:** INFORMATION-HOLDING BODY, TOY SET, AND GAME SYSTEM

(54) 発明の名称： 情報保持体、玩具セットおよびゲームシステム

図 1



(57) **Abstract:** [Problem] To provide an information-holding body, and a technique related thereto, with which it is possible to detect an identification code with good precision. [Solution] The information-holding body 10 has: a main part 11; a first region 13 provided to the main part 11 and to which an identification code that holds game information is applied; a second region 14 that provided to the main part 11 and positioned around the first region 13; a covering part 12 that can cover the main part 11; and an opening part 17 provided in the covering part 12. When the covering part 12 covers the main part 11, the second region 14 is covered by the covering part 12 and the first region 13 is exposed in the opening part 17.

WO 2022/009906 A1

[続葉有]

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, IT, JO, KE, KG, KH, 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, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, 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).

添付公開書類:

一　国際調査報告（条約第21条(3)）

(57) 要約：【課題】識別コードを精度良く検出できる情報保持体と、それに関連する技術を提供する。【解決手段】情報保持体１０は、本体部１１と、本体部１１に設けられ、且つ、ゲーム情報を保持する識別コードが付された第１領域１３と、本体部１１に設けられ、且つ、第１領域１３の周囲に配置された第２領域１４と、本体部１１を被覆可能な被覆部１２と、被覆部１２に設けられた開口部１７とを有する。被覆部１２が本体部１１を被覆したことに応じて、第２領域１４が被覆部１２によって被覆され、第１領域１３が開口部１７において露出される。

明　細　書

発明の名称 ： 情報保持体、玩具セットおよびゲームシステム

技術分野

[0001]　本発明は、情報保持体、玩具セットおよびゲームシステムに関し、特に、二次元コードのような識別コードを含む情報保持体、その情報保持体を備えた玩具セット、および、その玩具セットを備えたゲームシステムに関する。

背景技術

[0002]　従来、ゲーム情報を保持する識別コードなどが付されたカード（情報保持体）から、ゲーム情報を読み取ることが可能なゲーム装置が流通している。例えば、特許文献１には、カードに記された二次元コードをゲーム装置の検出部で検出し、検出された情報に基づいて、ゲーム装置においてゲーム内容を実行できる技術が開示されている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開２０１３－１９８５２０号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004]　しかしながら、特許文献１では、検出部を用いて二次元コードを検出する際に、ユーザ自身が検出部の位置を合わせる必要があるので、ゲーム装置を移動させて、二次元コードおよび検出部の位置合わせを調整しなければならない。それ故、子供などの器用でない者がユーザである場合、二次元コードの検出が確実に行えない恐れがある。また、特許文献１には、二次元コードの誤認識を防止するような施策は開示されていない。

[0005]　本願の主な目的は、識別コードを精度良く検出できる情報保持体を提供することである。その他の課題と新規な特徴は、本明細書の記述および添付図面から明らかになる。

課題を解決するための手段

[0006] 本願において開示される実施の形態のうち、代表的なものの概要を簡単に説明すれば、次のとおりである。

[0007] 一実施の形態における情報保持体は、第１本体部と、前記第１本体部に設けられ、且つ、ゲーム情報を保持する識別コードが付された第１領域と、前記第１本体部に設けられ、且つ、前記第１領域の周囲に配置された第２領域と、前記第１本体部を被覆可能な被覆部と、前記被覆部に設けられた第１開口部とを有する。ここで、前記被覆部が前記第１本体部を被覆したことに応じて、前記第２領域が前記被覆部によって被覆され、前記第１領域が前記第１開口部において露出される。

発明の効果

[0008] 一実施の形態によれば、識別コードを精度良く検出できる情報保持体を提供できる。

図面の簡単な説明

[0009] [図1]実施の形態１における情報保持体を示す斜視図である。

[図2]実施の形態１における情報保持体を示す斜視図である。

[図3]実施の形態１におけるゲーム周辺装置を示す斜視図である。

[図4]実施の形態１におけるゲーム周辺装置の凸部および情報保持体の凹部を示す斜視図である。

[図5]実施の形態１におけるゲーム装置を示す斜視図である。

[図6]実施の形態１におけるゲーム付属装置を搭載したゲーム周辺装置を示す斜視図である。

[図7]実施の形態１におけるゲームシステムを示す模式図である。

発明を実施するための形態

[0010] 以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて詳細に説明する。なお、実施の形態を説明するための全図において、同一の機能を有する部材には同一の符号を付し、その繰り返しの説明は省略する。また、以下の実施の形態では、特に必要なときを除き、同一または同様な部分の説明を原則として繰り返さない。

[0011] （実施の形態１）

＜情報保持体１０の構成＞

以下に図１および図２を用いて、実施の形態１における情報保持体１０について説明する。なお、情報保持体１０は、後述のゲーム周辺装置２０と共に玩具セット１００の一部を構成する場合もある。言い換えれば、情報保持体１０が単独で市場に販売される場合もあるし、情報保持体１０を含む玩具セット１００が市場に販売される場合もある。

[0012] 図１および図２に示されるように、情報保持体１０は、本体部１１と、本体部１１を被覆可能な被覆部１２とを有する。図１は、本体部１１が被覆部１２から露出された状態を示し、図２は、本体部１１が被覆部１２によって被覆された状態を示している。

[0013] 本体部１１は、ゲーム情報を保持する識別コードが付された第１領域１３、および、第１領域１３の周囲に配置された第２領域１４を含む。第１領域１３に付されている識別コードは、例えば二次元コードである。識別コードは、様々なゲーム情報に対応するように、様々なパターンを適用できる。また、実施の形態１における二次元コードには、データセルにカラーリングを施したコード、または、データセルを変形させ、三次元化させたコードも含まれる。また、ゲーム情報を保持可能であれば、二次元コードではなく一次元コードであってもよい。

[0014] 第２領域１４には、例えばゲーム情報に関連する絵柄および解説の少なくとも何れか一方が、装飾として付されている。図１では、第２領域１４の一部に、ゲーム情報に関連するキャラクターなどを表わす絵柄１６が付されている。第２領域１４の他部に、キャラクターに関する解説が付されていてもよいし、他の装飾が付されていてもよい。このように、第２領域１４に、絵柄１６のような装飾が付されていることで、ユーザは、第１領域１３の識別コードに含まれるゲーム情報の概要を認識できる。

[0015] なお、図１では、第１領域１３の識別コードおよび第２領域１４の絵柄１６は、例えばシールであり、これらのシールが本体部１１に付されている。

しかし、これらは、本体部１１に直接描かれていてもよいし、シール以外の他の手段によって本体部１１に付されていてもよい。また、本実施の形態において本体部１１に付されている識別コードおよび装飾がシート状の物品の所定の面に付されており、シート状の物品を保持可能な保持部を備えた物品が識別コードおよび装飾が付されたシート状の物品を保持している状態のものを情報保持体１０とすることも可能である。

[0016] 本体部１１には連結部１５ａが設けられ、被覆部１２には連結部１５ａに連結可能な連結部１５ｂが設けられている。連結部１５ａに連結部１５ｂが連結された状態で、本体部１１に対して被覆部１２を変位させることで、第２領域１４が被覆部１２によって被覆され、且つ、第１領域１３が開口部１７において露出される被覆状態と、第１領域１３および第２領域１４が被覆部１２から露出される露出状態とをとり得る。

[0017] 言い換えれば、本体部１１の端部には、本体部１１と一体化している連結部１５ａが設けられ、被覆部１２の端部には、被覆部１２と一体化している連結部１５ｂが設けられ、連結部１５ａおよび連結部１５ｂは、互いに連結している。そして、互いに連結された連結部１５ａおよび連結部１５ｂを軸として、本体部１１または被覆部１２を移動させることで、上記被覆状態と、上記露出状態との切り替えが可能となる。

[0018] 被覆部１２には、被覆部１２を貫通する開口部１７が設けられている。開口部１７の開口面積は、第１領域１３の面積とほぼ同じである。それ故、被覆部１２が本体部１１を被覆したことに応じて、第２領域１４が被覆部１２によって被覆され、第１領域１３が開口部１７において露出される。

[0019] 後で詳細に説明するが、第１領域１３の識別コードは、ゲーム付属装置３２の検出部３３によって検出可能である。この際、検出動作は、本体部１１が被覆部１２によって被覆された状態で行われることが望ましく、開口部１７において第１領域１３が露出された状態で行われる。

[0020] 上述のように、第１領域１３の周囲には、絵柄１６のような様々な装飾を有する第２領域１４が設けられている。仮に、検出動作が、本体部１１の全

体が被覆部１２によって被覆されていない状態で行われると、第２領域１４の装飾を第１領域１３の識別コードと混同し、第２領域１４の装飾によって誤認識が発生する恐れがある。

[0021] 実施の形態１では、図２のように、検出動作は、開口部１７において第１領域１３のみが露出された状態で行われるので、上記誤認識が発生する恐れを抑制でき、識別コードを精度良く検出できる。

[0022] また、被覆部１２のうち開口部１７の近くであって、且つ、被覆部１２によって第１本体部１１が被覆された状態における被覆部１２の表面上には、凹部１８が設けられている。凹部１８は、ゲーム周辺装置２０の凸部２３と嵌合可能である。凹部１８および凸部２３の関係については、後で詳細に説明する。

[0023] ＜ゲーム周辺装置２０の構成＞

以下に図３および図４を用いて、実施の形態１におけるゲーム周辺装置２０について説明する。ゲーム周辺装置２０は、情報保持体１０と共に玩具セット１００の一部を構成する。

[0024] 図３に示されるように、ゲーム周辺装置２０は、本体部２１と、搭載部２２と、凸部２３と、開口部２４と、開閉部２５とを有する。

[0025] 搭載部２２は、本体部２１の内部に設けられ、後述のゲーム付属装置３２を搭載するために設けられている。言い換えれば、搭載部２２はゲーム付属装置３２を搭載するための空間である。開閉部２５において本体部２１の一部は開閉可能であり、開閉部２５を介して、搭載部２２へゲーム付属装置３２を挿入する、または、搭載部２２からゲーム付属装置３２を取り出すことができる。

[0026] 開口部２４は、本体部の外周に設けられている。ゲーム付属装置３２が搭載部２２に搭載されている状態において、ゲーム付属装置３２の検出部３３は、開口部２４において露出される（図６を参照）。

[0027] 凸部２３は、本体部の外周に設けられ、開口部２４の近くに設けられている。また、凸部２３は、情報保持体１０の凹部１８と嵌合可能である。

[0028] 図４に示されるように、凹部１８の形状および凸部２３の形状は、ほぼ同じ形状であるが、真円または正多角形などのような回転対称が成立する形状ではなく、回転対称が成立しない形状であることが望ましい。仮に、凹部１８の形状および凸部２３の形状が真円であったとすると、ゲーム周辺装置２０は、情報保持体１０に対して様々な向きで接合可能となる。または、嵌合された凹部１８および凸部２３を軸として、ゲーム周辺装置２０が、情報保持体１０に対して回動可能となる。

[0029] そうすると、情報保持体１０の開口部１７を、ゲーム周辺装置２０の開口部２４に対向させ難くなり、開口部１７および開口部２４の位置合わせが行い難くなる。従って、開口部２４において露出される検出部３３と、開口部１７において露出される第１領域１３の識別コードとの位置合わせが行い難くなり、検出動作に要する時間が増加してしまう。

[0030] 実施の形態１では、図４のように、凹部１８の形状および凸部２３の形状は、ほぼ同じ形状であり、回転対称が成立しない形状であり、凹部１８に凸部２３が嵌合された状態において、情報保持体１０に対する本体部２１の回動が規制される形状である。それ故、ゲーム周辺装置２０は、情報保持体１０に対して特定の向きでのみ接合可能となり、情報保持体１０に対して回動しない。

[0031] 従って、開口部１７および開口部２４が互いに対向するための作業を、容易に行うことができるので、識別コードの検出を容易に行うことができる。また、検出動作に要する時間も短縮できる。

[0032] ＜ゲーム装置３０およびゲームシステム２００の構成＞

以下に図５～図７を用いて、実施の形態１におけるゲーム装置３０およびゲームシステム２００について説明する。図７は、実施の形態１におけるゲームシステム２００を示し、ゲームシステム２００は、玩具セット１００（情報保持体１０、ゲーム周辺装置２０）と、以下のゲーム装置３０とを備える。

[0033] 図５に示されるように、ゲーム装置３０は、ゲーム本体装置３１と、ゲー

ム付属装置３２とを有する。ゲーム付属装置３２は、ゲーム本体装置３１に取り付けられているが、ゲーム本体装置３１から分離可能である。

[0034] 図５および図７に示されるように、ゲーム本体装置３１は、実行部３７と、実行部３７に電気的に接続された制御部３６と、制御部３６に電気的に接続された受信部３５とを含む。

[0035] 実行部３７は、例えばモニタおよび画像処理部を含んで構成され、制御部３６からの制御信号に基づいてゲーム内容を実行できる。制御部３６は、実行部３７において実行されるゲーム内容を制御でき、受信部３５から伝達される情報を処理できる。受信部３５は、ゲーム付属装置３２から送信される情報を受信できる。

[0036] また、ゲーム付属装置３２は、検出部３３と、検出部３３に電気的に接続された送信部３４とを含む。また、ゲーム付属装置３２には、ユーザが実行部３７においてゲーム内容を操作するためのボタン４０およびスティック４１などの操作器具も設けられている。

[0037] 検出部３３は、例えばカメラおよび画像処理部を含んで構成され、第１領域１３の識別コードを検出でき、識別コードに保持されているゲーム情報を送信部３４へ伝達できる。送信部３４は、ゲーム本体装置３１の受信部３５へ情報を送信できる。なお、送信部３４と受信部３５との間で行われる通信は、非接触で行われ、例えば無線で行われる。

[0038] 図６に示されるように、ゲーム付属装置３２は、ゲーム周辺装置２０の搭載部２２に搭載される。搭載部２２にゲーム付属装置３２が搭載された状態において、検出部３３は、開口部２４において露出される。また、ボタン４０およびスティック４１は、ゲーム周辺装置２０の本体部２１に設けられた他の開口部において露出される。

[0039] 搭載部２２にゲーム付属装置３２が搭載され、情報保持体１０の本体部１１が被覆部１２によって被覆され、且つ、凹部１８に凸部２３が嵌合された状態において、検出部３３は、識別コードを検出可能である。この際、開口部１７において露出された識別コードおよび開口部２４において露出された

検出部３３は、凹部１８および凸部２３の嵌合方向において、検出部３３が識別コードを検出可能な所定の距離で離間する。

[0040] 例えば、検出部３３と第1領域１３とが接触していると、検出部３３のカメラによって、第1領域１３の識別コードを読み取ることが困難となる。検出部３３と識別コードとの間において所定の距離を保つことで、検出部３３のカメラの焦点を、識別コードに合わせ易くなる。それ故、検出部３３の検出精度を向上させることができる。実施の形態１では、凹部１８に凸部２３が嵌合された状態において、上述のような所定の距離が保たれるように、凹部１８の窪みの深さおよび凸部２３の長さや開口部１７の位置および開口部２４の位置が工夫されている。

[0041] 以下に図７を用いて、実施の形態１におけるゲームシステム２００による一連のゲーム情報の取得方法について説明する。なお、この一連のゲーム情報の取得方法は、基本的に、搭載部２２にゲーム付属装置３２が搭載され、本体部１１が被覆部１２によって被覆され、且つ、凹部１８および凸部２３が嵌合された状態において行われる。

[0042] まず、検出部３３は、第１領域１３の識別コードを検出し、識別コードに保持されているゲーム情報を送信部３４へ伝達する。次に、送信部３４は、検出部３３から伝達されたゲーム情報を受信部３５へ送信する。次に、受信部３５は、受信したゲーム情報を制御部３６へ伝達する。次に、制御部３６は、受信部３５から伝達されたゲーム情報に基づいて、実行部３７にゲーム内容を実行させる。

[0043] このように、情報保持体１０が保持するゲーム情報を、ゲーム装置３０で行われるゲーム内容に反映させることができる。

[0044] 以上、本願の発明を実施の形態に基づき具体的に説明したが、本願の発明は上記実施の形態に限定されるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲で種々変更可能である。

[0045] 例えば、玩具セット１００は、１つの情報保持体１０だけでなく、複数の情報保持体１０を有していてもよい。その場合、複数の情報保持体１０は、

それぞれ同じゲーム情報を含んでいる必要はなく、それぞれ異なるゲーム情報を含んでいてもよい。すなわち、複数の情報保持体１０の各々の第１領域１３の識別コードが、異なるパターンで構成されていてもよい。

[0046] また、実施の形態においては、ゲーム装置３０はゲーム本体装置３１とゲーム本体装置３１と分離可能なゲーム付属装置３２とから構成され、ゲーム付属装置３２をゲーム周辺装置２０に搭載するものとして説明しているが、そのような形態に限られるものではなく、ゲーム本体装置３１とゲーム付属装置３２とが一体となって構成されたゲーム機３０の一部または全体をゲーム周辺装置２０に搭載し、ゲーム本体装置３１の検出部３３を開口部２４から露出可能に構成することによっても本実施の形態と同様の効果を得ることが可能である。

符号の説明

[0047] １０ 情報保持体

１１ 本体部

１２ 被覆部

１３ 第１領域

１４ 第２領域

１５ａ、１５ｂ 連結部

１６ 絵柄

１７ 開口部

１８ 凹部

２０ ゲーム周辺装置

２１ 本体部

２２ 搭載部

２３ 凸部

２４ 開口部

２５ 開閉部

３０ ゲーム装置

３１　　ゲーム本体装置

３２　　ゲーム付属装置

３３　　検出部

３４　　送信部

３５　　受信部

３６　　制御部

３７　　実行部

４０　　ボタン

４１　　スティック

１００　　玩具セット

２００　　ゲームシステム

請求の範囲

[請求項1] ゲーム情報を保持する識別コードが付された第１領域、および、前記第１領域の周囲に配置された第２領域を含む第１本体部と、

前記第１本体部を被覆可能な被覆部と、

前記被覆部に設けられた第１開口部と、

を有し、

前記被覆部が前記第１本体部を被覆したことに応じて、前記第２領域が前記被覆部によって被覆され、前記第１領域が前記第１開口部において露出される、情報保持体。

[請求項2] 請求項１に記載の情報保持体において、

前記第２領域には、前記ゲーム情報に関連する絵柄および解説の少なくとも何れか一方が付されている、情報保持体。

[請求項3] 請求項１または２に記載の情報保持体において、

前記第１本体部には、第１連結部が設けられ、

前記被覆部には、第１連結部に連結可能な第２連結部が設けられ、

前記第１連結部に前記第２連結部が連結された状態で、前記第１本体部に対して前記被覆部を変位させることで、前記第２領域が前記被覆部によって被覆され、且つ、前記第１領域が前記開口部において露出される状態と、前記第１領域および前記第２領域が前記被覆部から露出される状態とをとり得る、情報保持体。

[請求項4] 請求項１に記載の情報保持体において、

前記被覆部のうち前記第１開口部の近くであって、且つ、前記被覆部によって前記第１本体部が被覆された状態における前記被覆部の表面上には、凹部が設けられている、情報保持体。

[請求項5] 請求項４に記載の情報保持体と、ゲーム周辺装置とを備えた玩具セットであって、

前記ゲーム周辺装置は、

第２本体部と、

前記第２本体部の外周に設けられた凸部と、

を有し、

前記凹部および前記凸部は、互いに嵌合可能であり、

前記凹部の形状および前記凸部の形状は、前記凹部に前記凸部が嵌合された状態において、前記情報保持体に対する前記第２本体部の回動が規制される形状である、玩具セット。

[請求項6] 請求項５に記載の玩具セットであって、

前記ゲーム周辺装置は、前記第２本体部の外周に設けられ、且つ、前記凸部の近くに設けられた第２開口部を更に有し、

前記凹部に前記凸部が嵌合された状態において、前記第１開口部および前記第２開口部は、互いに対向する、玩具セット。

[請求項7] 請求項６に記載の玩具セットであって、

前記ゲーム周辺装置は、前記第２本体部の内部に設けられ、且つ、ゲーム装置の少なくとも一部を搭載するための搭載部を更に有し、

前記搭載部に前記ゲーム装置の少なくとも一部が搭載された状態において、前記ゲーム装置に設けられ、且つ、前記第１領域に付された前記識別コードを検出可能な検出部が、前記第２開口部において露出され、

前記搭載部に前記ゲーム装置の少なくとも一部が搭載され、前記第１本体部が前記被覆部によって被覆され、且つ、前記凹部に前記凸部が嵌合された状態において、前記検出部は、前記識別コードを検出可能である、玩具セット。

[請求項8] 請求項７に記載の玩具セットであって、

前記搭載部に前記ゲーム装置の少なくとも一部が搭載され、前記第１本体部が前記被覆部によって被覆され、且つ、前記凹部に前記凸部が嵌合された状態において、前記第１開口部において露出された前記識別コードおよび前記第２開口部において露出された前記検出部は、前記凹部および前記凸部の嵌合方向において、検出部が前記識別コー

ドを検出可能な所定の距離で離間する、玩具セット。

[請求項9] 請求項７に記載の玩具セットと、ゲーム装置とを備えたゲームシステムであって、

前記ゲーム装置は、前記ゲーム本体装置と、前記ゲーム付属装置とを有し、

前記ゲーム本体装置は、

実行部と、

前記実行部に電気的に接続され、且つ、前記実行部において実行されるゲーム内容を制御するための制御部と、

前記制御部に電気的に接続され、且つ、前記ゲーム付属装置から送信される情報を受信するための受信部と、

を含み、

前記ゲーム付属装置は、

前記検出部と、

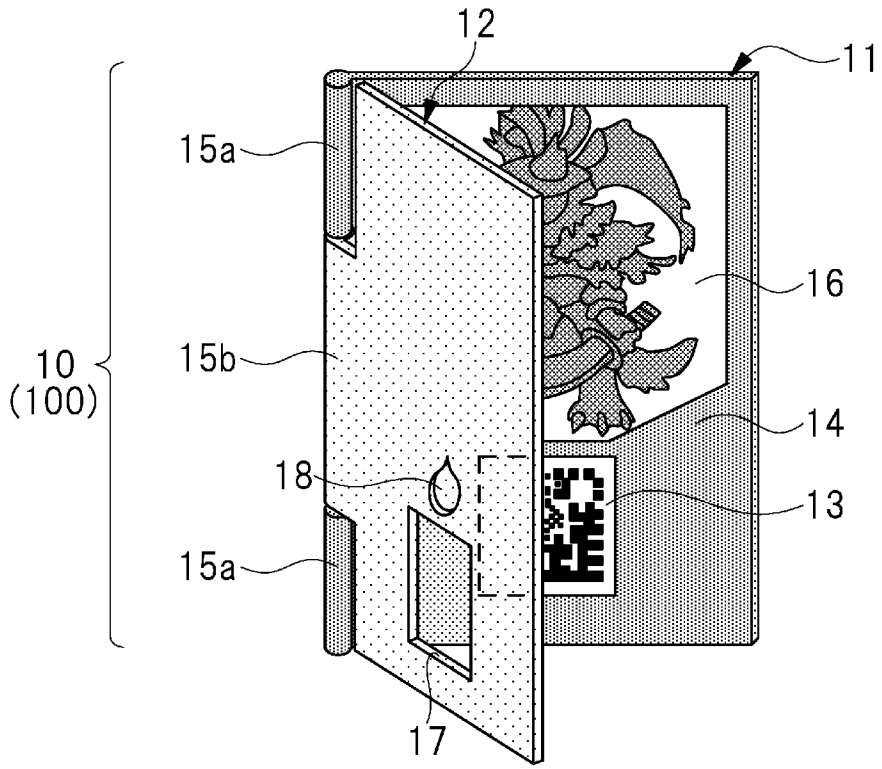
前記検出部に電気的に接続され、且つ、前記ゲーム本体装置へ情報を送信するための送信部と、

を含み、

前記搭載部に前記ゲーム付属装置が搭載され、前記第１本体部が前記被覆部によって被覆され、且つ、前記凹部および前記凸部が嵌合された状態において、前記検出部は、前記識別コードを検出し、前記識別コードに保持されている前記ゲーム情報を前記送信部へ伝達し、前記送信部は、前記検出部から伝達された前記ゲーム情報を前記受信部へ送信し、前記受信部は、受信した前記ゲーム情報を前記制御部へ伝達し、前記制御部は、前記受信部から伝達された前記ゲーム情報に基づいて、前記実行部に前記ゲーム内容を実行させる、ゲームシステム。

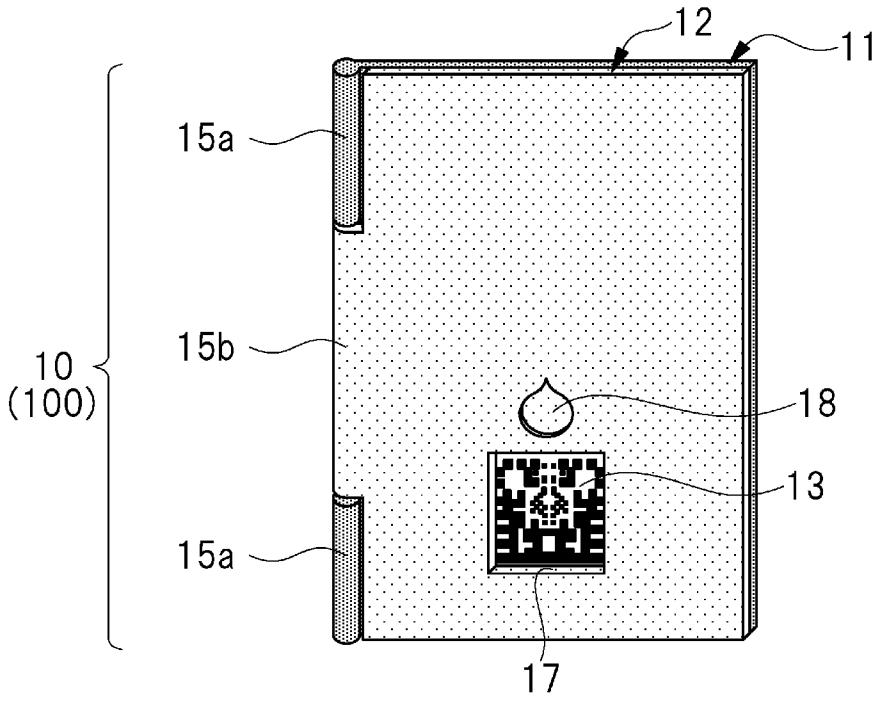
[図1]

図 1


12
11
15a
16
10
(100)
15b
14
18
13
15a
17

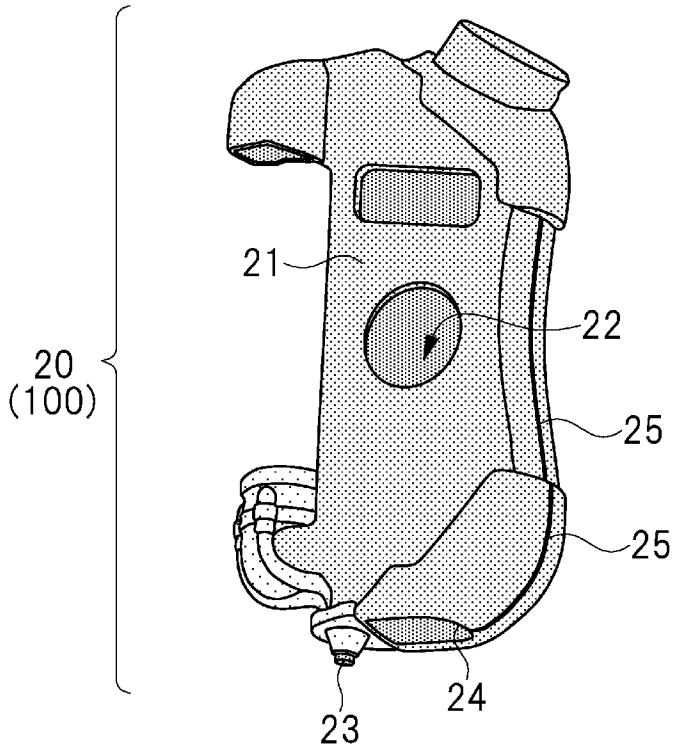
[図2]

図 2


12
11
15a
10
(100)
15b
18
13
15a
17

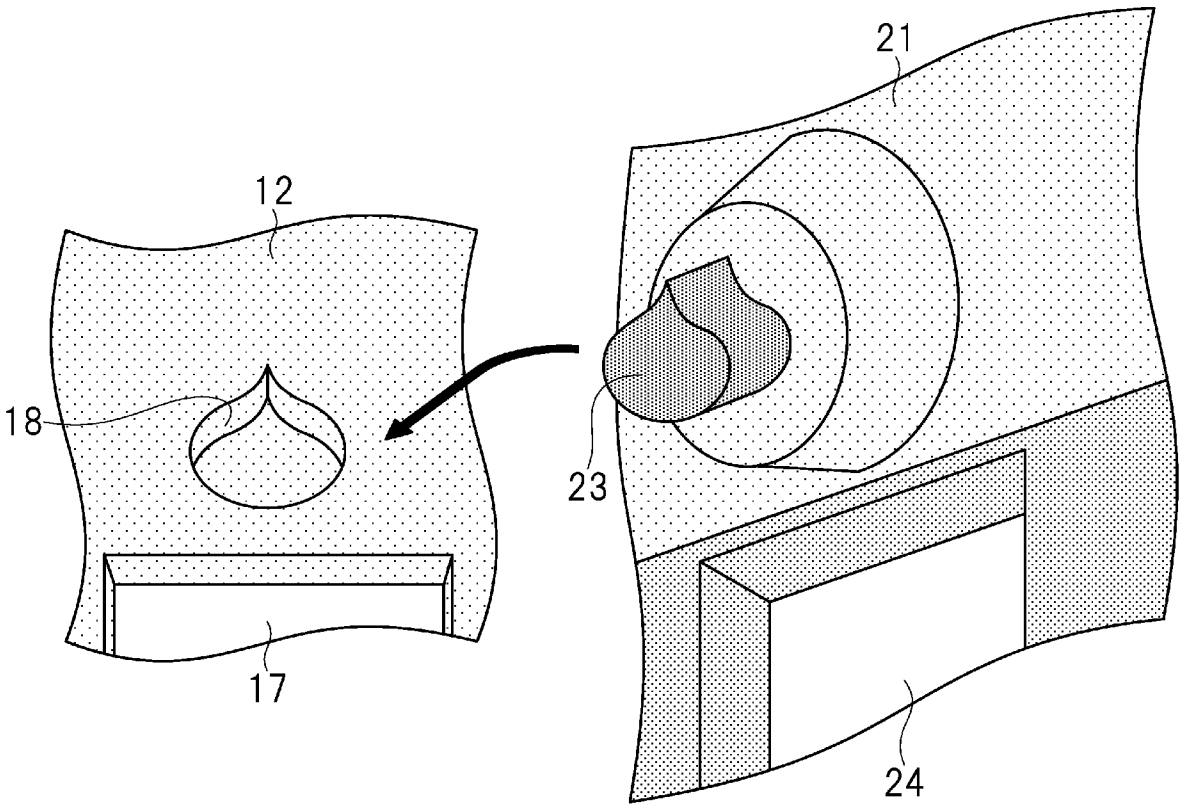
[図3]

図 3



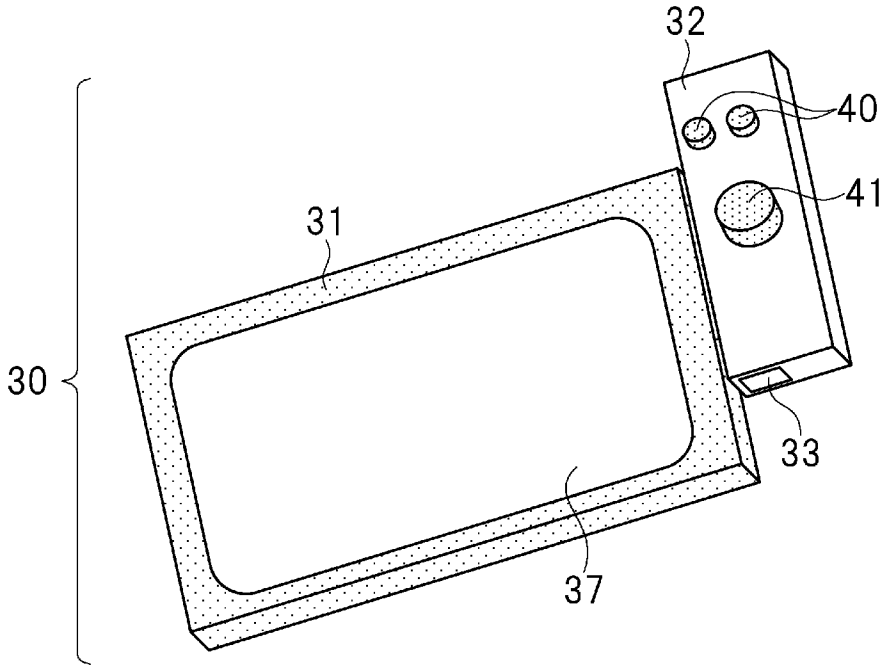
[図4]

図 4



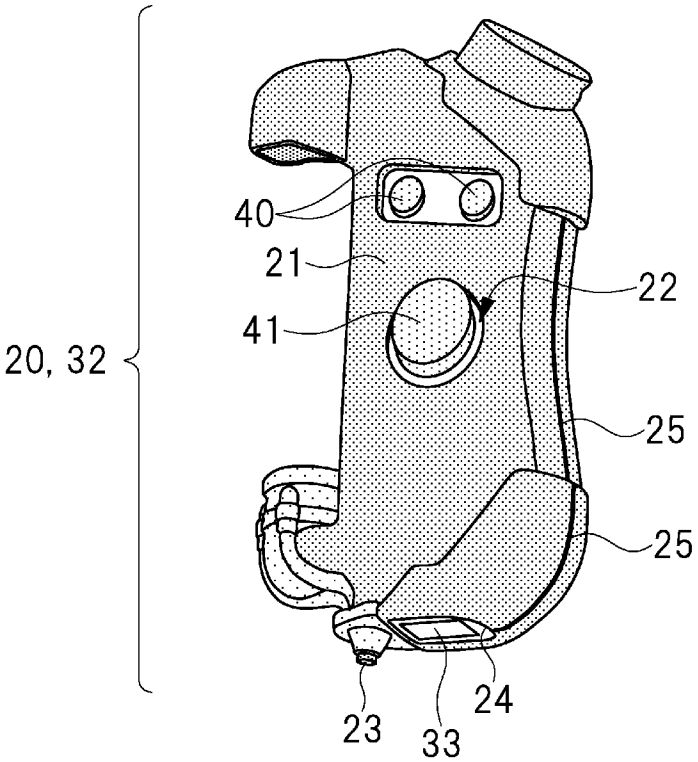
[図5]

図 5



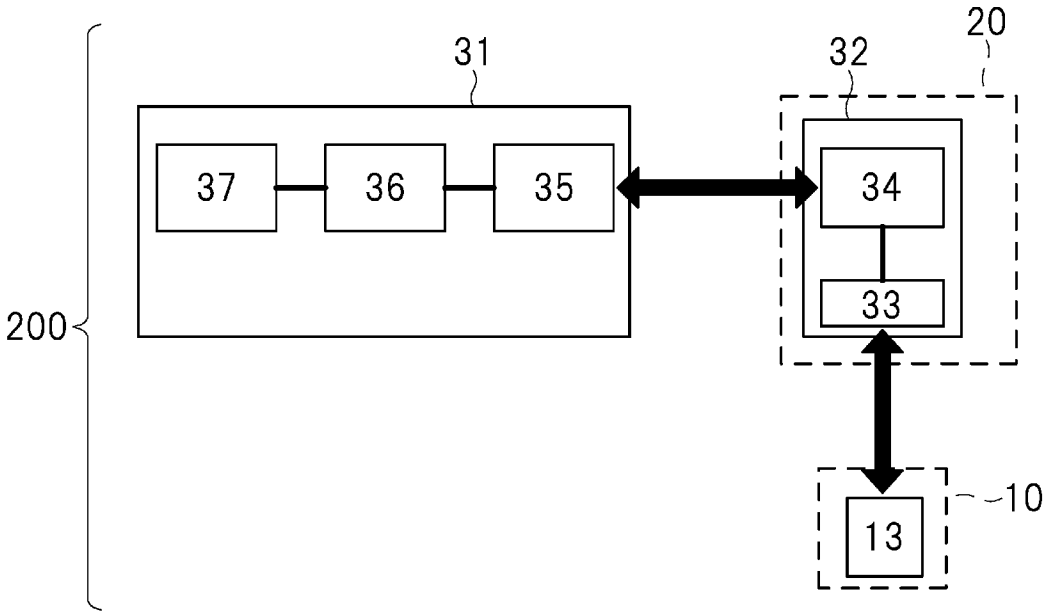
[図6]

図 6



[図7]

図 7



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2021/025528

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
Int. Cl. A63F13/20(2014.01)i, A63F13/213(2014.01)i, A63F13/24(2014.01)i, A63F13/42(2014.01)i, A63F13/98(2014.01)i, G06K7/015(2006.01)i, G06K7/14(2006.01)i
FI: A63F13/20 A, A63F13/213, A63F13/42, A63F13/24, G06K7/015, G06K7/14 017, A63F13/98

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)
Int. Cl. A63F13/20, A63F13/213, A63F13/24, A63F13/42, A63F13/98, G06K7/015, G06K7/14

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched
Published examined utility model applications of Japan 1922-1996
Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2021
Registered utility model specifications of Japan 1996-2021
Published registered utility model applications of Japan 1994-2021

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 Y A	JP 2007-252783 A (TAITO CORP.) 04 October 2007 (2007-10-04), paragraphs [0010], [0011], [0019], fig. 1, paragraphs [0010], [0011], [0019], fig. 1, paragraphs [0010], [0011], [0019], fig. 1	1-2, 4 3 5-9
X A	JP 2010-172767 A (SQUARE ENIX CO., LTD.) 12 August 2010 (2010-08-12), paragraphs [0019], [0024], [0025], fig. 1, 2, 5-7, paragraphs [0019], [0024], [0025], fig. 1, 2, 5-7	1-2, 4 3, 5-9
Y A	JP 2008-183212 A (SEGA CORP.) 14 August 2008 (2008-08-14), paragraphs [0036], [0049], [0076], [0077], fig. 7, 10, paragraphs [0036], [0049], [0076], [0077], fig. 7, 10	3 1-2, 4-9

☒ 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	Date of mailing of the international search report
03.08.2021	10.08.2021
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/JP2021/025528

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	US 5078265 A (FUGIT, Gary L.) 07 January 1992 (1992-01-07), entire text, all drawings	1-9
A	JP 2006-174949 A (TOSHIBA CORP.) 06 July 2006 (2006-07-06), entire text, all drawings	1-9
A	JP 2010-167764 A (UCHIDA SHIKOGYO KK) 05 August 2010 (2010-08-05), entire text, all drawings	1-9
A	JP 2014-110854 A (DAINIPPON PRINTING CO., LTD.) 19 June 2014 (2014-06-19), entire text, all drawings	1-9
A	JP 2015-107153 A (BANDAI CO.) 11 June 2015 (2015-06-11), entire text, all drawings	1-9

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/JP2021/025528

Patent Documents referred to in the Report	Publication Date	Patent Family	Publication Date
JP 2007-252783 A	04.10.2007	(Family: none)	
JP 2010-172767 A	12.08.2010	(Family: none)	
JP 2008-183212 A	14.08.2008	WO 2008/093733 A1 paragraphs [0036], [0049], [0076], [0077], fig. 7, 10	
US 5078265 A	07.01.1992	(Family: none)	
JP 2006-174949 A	06.07.2006	(Family: none)	
JP 2010-167764 A	05.08.2010	(Family: none)	
JP 2014-110854 A	19.06.2014	(Family: none)	
JP 2015-107153 A	11.06.2015	WO 2015/083465 A1 TW 201521841 A	

国際調査報告

国際出願番号
PCT/JP2021/025528

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

A63F 13/20(2014.01)i; A63F 13/213(2014.01)i; A63F 13/24(2014.01)i; A63F 13/42(2014.01)i; A63F 13/98(2014.01)i; G06K 7/015(2006.01)i; G06K 7/14(2006.01)i
FI: A63F13/20 A; A63F13/213; A63F13/42; A63F13/24; G06K7/015; G06K7/14 017; A63F13/98

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））

A63F13/20; A63F13/213; A63F13/24; A63F13/42; A63F13/98; G06K7/015; G06K7/14

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	１９７１－２０２１年
日本国実用新案登録公報	１９９６－２０２１年
日本国登録実用新案公報	１９９４－２０２１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	関連する請求項の番号
X	JP 2007-252783 A (株式会社タイトー) 04.10.2007 (2007-10-04) 段落[0010]-[0011],[0019]、図1	1-2,4
Y	段落[0010]-[0011],[0019]、図1	3
A	段落[0010]-[0011],[0019]、図1	5-9
X	JP 2010-172767 A (株式会社スクウェア・エニックス) 12.08.2010 (2010-08-12) 段落[0019],[0024]-[0025]、図1-2,5-7	1-2,4
A	段落[0019],[0024]-[0025]、図1-2,5-7	3,5-9
Y	JP 2008-183212 A (株式会社セガ) 14.08.2008 (2008-08-14) 段落[0036],[0049],[0076]-[0077]、図7,10	3
A	段落[0036],[0049],[0076]-[0077]、図7,10	1-2,4-9
A	US 5078265 A (FUGIT, GARY L.) 07.01.1992 (1992-01-07) 全文、全図	1-9
A	JP 2006-174949 A (株式会社東芝) 06.07.2006 (2006-07-06) 全文、全図	1-9

☑ 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抵触するものではなく、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
“&” 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日
03.08.2021	10.08.2021

名称及びあて先
日本国特許庁(ISA/JP)
〒100-8915
日本国
東京都千代田区霞が関三丁目４番３号

権限のある職員（特許庁審査官）
東　芳隆 2D 7863
電話番号 03-3581-1101 内線 3241

C.　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー*	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	関連する請求項の番号
A	JP 2010-167764 A (内田紙工業株式会社) 05.08.2010 (2010-08-05) 全文、全図	1-9
A	JP 2014-110854 A (大日本印刷株式会社) 19.06.2014 (2014-06-19) 全文、全図	1-9
A	JP 2015-107153 A (株式会社バンダイ) 11.06.2015 (2015-06-11) 全文、全図	1-9

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号
PCT/JP2021/025528

引用文献	公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP 2007-252783 A	04.10.2007	（ファミリーなし）	
JP 2010-172767 A	12.08.2010	（ファミリーなし）	
JP 2008-183212 A	14.08.2008	WO 2008/093733 A1 段落[0036],[0049],[0076]-[0077]、図7,10	
US 5078265 A	07.01.1992	（ファミリーなし）	
JP 2006-174949 A	06.07.2006	（ファミリーなし）	
JP 2010-167764 A	05.08.2010	（ファミリーなし）	
JP 2014-110854 A	19.06.2014	（ファミリーなし）	
JP 2015-107153 A	11.06.2015	WO 2015/083465 A1 TW 201521841 A	