

【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20年2月21日 (2008.2.21)

【公表番号】特表2007-517609(P2007-517609A)

【公表日】平成19年7月5日 (2007.7.5)

【年通号数】公開・登録公報2007-025

【出願番号】特願2006-549452(P2006-549452)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/08 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 9/00 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 B

A 6 3 F 13/00 M

A 6 3 F 13/08

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 E

A 6 3 F 9/00 5 1 2 A

A 6 3 F 9/00 5 1 3

A 6 3 F 9/00 5 1 2 B

A 6 3 F 13/00 L

A 6 3 F 5/04 5 1 1 A

A 6 3 F 5/04 5 1 1 D

A 6 3 F 5/04 5 1 1 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 C

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成19年12月27日 (2007.12.27)

【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】

ゲーム装置であって、

第 1 ディスプレイ・ユニットと、該第 1 ディスプレイ・ユニットの前方に配されて開口を有するビデオ・ディスプレイ・ユニットからなる第 2 ディスプレイ・ユニットと、前記第 1 ディスプレイ・ユニットと前記第 2 ディスプレイ・ユニットとの間に配された光バルブとを備えているディスプレイ・システムと、

値入力デバイスと、

前記ディスプレイ・システム及び前記値入力デバイスに動作的に結合されているコントローラであって、プロセッサと、該プロセッサに動作的に結合されているメモリとを備えている、コントローラとを備えており、

前記コントローラは、前記ディスプレイ・システムに、前記第 1 ディスプレイ・ユニット上にポーカ、ブラックジャック、スロット、キーノ又はビンゴのいずれかに関するゲーム表示を発生させるようにプログラムされており、

前記コントローラは、前記ゲーム表示を前記第 1 ディスプレイ・ユニット上に発生させる場合に、前記光バルブを実質的に透明とさせて、前記第 2 ディスプレイ・ユニットの前記開口を通じて前記第 1 ディスプレイ・ユニット上のゲーム表示が見えるようにするようプログラムされており、

前記コントローラは、前記ディスプレイ・システムに、ビデオ表示を前記第 2 ディスプレイ・ユニット上に発生させるようにプログラムされており、

前記コントローラは、前記ゲームの成果に伴う金額支払いを決定するようにプログラムされていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

請求項 1 記載のゲーム装置において、前記第 1 ディスプレイ・ユニットは、ビデオ画像を生成可能なビデオ・ディスプレイ・ユニットであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】

請求項 1 記載のゲーム装置において、

前記第 1 ディスプレイ・ユニットは、少なくとも 1 つの機械的スロット・マシン・リールを備えており、

前記機械的スロット・マシン・リールは、前記光バルブが実質的に透明である場合に、前記機械的スロット・マシン・リールの少なくとも一部が、前記開口を通じて目視可能となるように、前記第 2 ディスプレイ・ユニットに対して位置付けられていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】

請求項 1 記載のゲーム装置において、前記第 2 ディスプレイ・ユニットは、平面パネル・ディスプレイ・ユニット、エレクトロルミネッセンス・ユニット、液晶ディスプレイの 1 つを備えていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】

請求項 1 記載のゲーム装置において、前記コントローラは、前記ゲーム表示が前記第 2 ディスプレイ・ユニットの開口を通じて見えなくするように、前記光バルブを実質的に不透明となるように制御するようプログラムされていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】

請求項 1 記載のゲーム装置において、前記コントローラは、前記光バルブが半透明となるように制御するようプログラムされていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】

請求項 1 記載のゲーム装置において、前記第 2 ディスプレイ・ユニット上の前記ビデオ表示は、プレーヤの情報、支払い情報、又はゲーム情報の 1 つであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】

ゲーム方法であって、

ポーカ、ブラックジャック、スロット、キーノ又はビンゴのゲーム表示を、第 1 ディスプレイ・ユニット上に発生させるステップと、

前記第 1 ディスプレイ・ユニットの前方に配されかつ開口を有する第 2 ディスプレイ・ユニット上にビデオ表示を発生させるステップと、

前記ゲーム表示を前記第 1 ディスプレイ・ユニット上に発生する場合に、前記第 1 ディスプレイ・ユニットと前記第 2 ディスプレイ・ユニットとの間に配された光バルブを実質的に透明とさせて、前記ゲーム表示が前記第 2 ディスプレイ・ユニットの前記開口を通じて目視可能となるようにするステップと、

前記ビデオ表示によって表される前記ゲームの成果に伴う金額支払いを決定するステップと

を備えていることを特徴とするゲーム方法。

【請求項 9】

請求項 8 記載のゲーム方法において、該方法はさらに、

前記ゲーム表示が前記第 2 ディスプレイ・ユニットの前記開口を通じて目立たなくなるように、前記光バルブを実質的に不透明とさせるステップを備えていることを特徴とするゲーム方法。

【請求項 10】

請求項 9 記載のゲーム方法において、該方法はさらに、

ポーカー、ブラックジャック、スロット、キーノ又はビンゴのゲームの 1 つに関するゲーム表示を、前記第 2 ディスプレイ・ユニット上に発生させるステップと、前記ゲーム表示を前記第 2 ディスプレイ・ユニット上に発生するときに、前記光バルブを実質的に不透明とさせるステップとを備えていることを特徴とするゲーム方法。

【請求項 11】

請求項 9 記載のゲーム方法において、該方法はさらに、

前記第 2 ディスプレイ・ユニット上にボーナス・ゲーム表示を発生させるステップと、前記ボーナス・ゲーム表示を前記第 2 ディスプレイ・ユニット上に発生する場合に、前記光バルブを実質的に不透明とさせ、前記第 2 ディスプレイ・ユニットの前記開口を通じた前記第 1 ディスプレイ・ユニットが目立たなくするステップとを備えていることを特徴とするゲーム方法。

【請求項 12】

請求項 9 記載のゲーム方法において、該方法はさらに、

非ゼロ金額支払いを決定した場合に、前記第 1 ディスプレイ・ユニットに第 1 金額支払表示を生成させるステップと、

非ゼロ金額支払いを決定した場合に、前記第 2 ディスプレイ・ユニットに第 2 金額支払表示を生成させるステップと、

非ゼロ金額支払いを決定した場合に、前記第 2 ディスプレイ・ユニットの前記開口を通じて前記第 1 金額支払表示が見えるように、前記光バルブを実質的に透明にするステップとを備えていることを特徴とするゲーム方法。