

【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bingo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bingo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た第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、ブラックジャック、スロット、キーノ又はbingoのゲームの1つに関係するゲーム表示を、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て前記第 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。